

Révision par l'ombudsman de Radio-Canada d'une plainte portant sur un blogue à propos du GamerGate, publié sur ICI ARTV.CA le 17 novembre 2014.

LA PLAINTÉ

Un auditeur, M. Laurence Tilmant-Rousseau, en a contre un blogue¹ à propos du GamerGate, publié sur le site web d'ICI ARTV le 17 novembre 2014. Il estime que son auteure, M^{me} Alex Beausoleil, y a émis des opinions personnelles et a tenu des propos inexacts.

Ce n'est pas la première fois que M. Tilmant-Rousseau porte plainte auprès de mon bureau à propos de contenus d'information traitant du GamerGate.

En mai 2015, j'ai en effet rendu une décision à sa demande à propos d'une chronique sur le sujet, diffusée dans le cadre de l'émission *La sphère*, sur les ondes d'ICI Radio-Canada Première.

Comme je l'avais fait à cette occasion, je sens à nouveau le besoin, pour la bonne intelligence des lecteurs de cette révision, d'expliquer ce qu'est le GamerGate.

Je reproduis donc ici les explications que j'avais alors données :

« D'abord, le terme *gamer* désigne *grosso modo* les gens qui s'adonnent aux plaisirs du jeu vidéo, en ligne ou non, qu'ils soient occasionnels ou carrément fanatiques ou accros. La communauté des *gamers* est immense, la popularité des jeux vidéo étant sans cesse croissante comme l'industrie qui les produit. Cette communauté se divise elle-même en une constellation de sous-groupes qui rassemblent les *gamers* selon le type de jeux auxquels ils s'adonnent, mais aussi autour de sujets qui les préoccupent.

Quant à ce qu'on appelle le GamerGate, c'est un mouvement en ligne informel aux revendications hétéroclites, qui exige entre autres plus de transparence et d'éthique de la part des journalistes et médias spécialisés qui couvrent l'univers du jeu vidéo, ceux-ci étant (je simplifie) accusés d'être à la botte des producteurs, de se placer en conflit d'intérêts, voire carrément corrompus.

Mais GamerGate est essentiellement un *hashtag*; ce terme anglais, qui fait maintenant partie du *Larousse*, désigne le "croisillon" (ou encore octothorpe, chemin de fer ou dièse, soit le symbole "#") lorsqu'on l'appose devant un terme sur Internet comme marqueur de métadonnées pour en faire un mot-clé. On pourrait donc dire que le *hashtag* sert de point de ralliement, ou d'agora virtuelle, en ce qu'il permet d'identifier le sujet d'une discussion sur Internet autour de préoccupations ou d'intérêts particuliers, sur Twitter notamment où l'utilisation du *hashtag* a commencé.

¹ <http://blogue.artv.ca/2014/11/edito-dune-geek/>

Le GamerGate n'est donc pas une organisation structurée avec une direction hiérarchisée et des objectifs définis, par une charte ou un manifeste, par exemple, de sorte qu'il n'est pas possible de déterminer précisément ce que défend le mouvement. Il n'est pas non plus possible de savoir exactement comment le mouvement est né – certains croient qu'il s'agit d'une campagne de communication montée de toutes pièces pour contrer l'image de misogynie des *gamers* (réf. : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/09/15/derriere-le-gamersgate-un-groupe-antifeministe_4485191_4408996.html).

Le mouvement GamerGate a donc ses détracteurs, et ils sont nombreux. On les retrouve en particulier parmi ceux qui considèrent que ses participants se drapent dans l'éthique et la vertu pour cacher leur misogynie et leur sexisme, une caractéristique de l'univers du jeu vidéo et de ses adeptes qu'il est difficile de nier (voir entre autres à ce sujet l'article intitulé *Sexisme chez les geeks : pourquoi notre communauté est malade, et comment y remédier*², par la blogueuse et productrice de jeu vidéo Mar_Lard sur le blogue féministe de AC Husson).

Ce qui renforce ce point de vue, c'est que ce mouvement semble trouver son origine dans des attaques sournoises, vicieuses et sexistes dont une productrice de jeux, M^{me} Zoe Quinn, a été l'objet lorsqu'elle a lancé *Depression Quest*, un jeu qui, comme son nom l'indique, cherche à sensibiliser les utilisateurs à la dure réalité de la dépression.

Les attaques sont devenues virulentes par la suite quand son ex-petit ami, Eron Gjoni, a longuement révélé sur Internet les détails de sa vie amoureuse tumultueuse avec elle, donnant même le nom de cinq hommes avec lesquels elle aurait couché pendant leur relation. Ce texte, toujours disponible en ligne, est connu sous le titre de *Zoe Post*.

L'un des hommes nommés par Gjoni dans le *Zoe Post*, Nathan Grayson, est un journaliste spécialisé dans l'industrie du jeu vidéo qui écrit pour le journal web *Kotaku*. Il n'en fallait pas plus pour que Quinn soit accusée de distribuer ses faveurs sexuelles pour obtenir bonne presse; et Grayson de conflit d'intérêts, peu importe que l'article dans lequel il mentionne à peine *Depression Quest* ait été écrit avant le début de sa relation supposée avec Quinn.

Et c'est à partir de ce moment-là qu'on peut dire que le mouvement GamerGate a pris son envol, le débat se portant plutôt sur le copinage entre les journalistes couvrant l'industrie et les producteurs de jeux. »

Fin de la parenthèse.

Je ne reproduis pas l'entièreté de la plainte que M. Tilmant-Rousseau m'a envoyée, car elle est considérable. J'en donne toutefois le lien à la fin de cette révision pour ceux que ça intéresse.

Le premier grief du plaignant porte sur ce paragraphe du blogue de M^{me} Beausoleil :

² <http://cafaitgenre.org/2013/03/16/sexisme-chez-les-geeks-pourquoi-notre-communaute-est-malade-et-comment-y-remedier/>

« En résumé, l'ex-ami de cœur de Zoe Quinn, une conceptrice de jeux vidéo, prétendait que celle-ci avait couché avec des journalistes afin d'obtenir une meilleure couverture pour son nouveau jeu, *Depression Quest*. Coucher pour réussir? Ce n'est pas la première fois qu'on entend une aberration du genre. »

Le plaignant soutient que l'ex-ami de cœur en question, en l'occurrence M. Eron Gjoni, n'a jamais écrit dans son désormais célèbre *Zoe Post* que M^{me} Zoe Quinn avait « échangé des faveurs sexuelles contre une critique de jeu positive ou une couverture positive », comme l'écrit M^{me} Beausoleil.

M. Tilmant-Rousseau considère aussi que M^{me} Beausoleil a émis des opinions personnelles dans son blogue, ce que les *Normes et pratiques journalistiques* (NPJ) de Radio-Canada interdisent à ses employés qui produisent des contenus de nouvelles, d'actualités, d'affaires publiques ou d'information en général ou qui autrement s'adonnent à des activités de nature journalistique.

Voici les passages du blogue qui posent problème, selon le plaignant, et les raisons pour lesquelles il les considère partiales :

« Le #GamerGate ramène donc, malgré lui, la question du sexisme qui est, on ne se le cachera pas, encore très présent de nos jours. »

Cette affirmation repose sur des exemples anecdotiques, selon le plaignant.

« Quand mon copain joue en ligne, il est considéré comme un allié et non comme un faible qu'il faut protéger. Il peut avoir des conversations normales, plaisanter et élaborer des stratégies en équipe. On ne lui demande jamais son âge, sa taille de bonnet ou ce qu'il porte. Pourquoi est-ce que je n'ai pas droit à une expérience de jeu comme un gars? »

Cette affirmation repose sur l'expérience personnelle du journaliste, de l'avis de M. Tilmant-Rousseau.

« La gent féminine est mal représentée dans le milieu du jeu vidéo et l'image de la femme est en fait complètement ridicule. Un jour, peut-être, je pourrai choisir un personnage féminin avec des seins de taille normale et habillée décemment. D'ici là, la présence féminine dans tel ou tel jeu vidéo se résume à des gros plans de décolleté bien garni et de fesses bien moulées. »

Il s'agirait, selon le plaignant, d'affirmations reposant sur des exemples anecdotiques et non fondées sur une analyse empirique.

« Quand vous dites : "Je pensais que c'était juste les gars qui jouaient aux jeux vidéo, eh bien, c'est insultant." »

M. Tilmant-Rousseau croit que l'auteur exprime ses états d'âme.

« Certes, le débat originel du #Gamergate n'a peut-être finalement pas eu lieu, mais il a donné une occasion de se rappeler que la culture misogyne existe et demeure un problème. »

Et voici ce que dit le plaignant de cette dernière affirmation : « Il y a une différence entre statuer que la culture misogyne existe et qu'elle constitue un problème. Si la culture misogyne constitue un problème, sur quelle mesure se base-t-on pour affirmer que ça devient un problème? Manque d'analyse empirique. »

« Au final, messieurs, changez donc vos idées préconçues. Mesdames, osez crier votre inconfort. »

Commentaire de M. Tilmant-Rousseau : il s'agit d'une « généralisation sur l'ensemble des hommes et des femmes ».

LA RÉPONSE DE LA DIRECTION D'ARTV

M^{me} Micheline Dahlander, chef, Relations citoyennes et Diversité à la direction de l'Information, a répondu au plaignant au nom de la direction d'ICI ARTV.

Voici cette réponse :

« *Édito d'une geek* est un témoignage personnel de M^{me} Beausoleil pour décrire une certaine forme de misogynie au sein des adeptes de jeux vidéo.

D'entrée de jeu, elle explique qu'elle veut partager "quelques réflexions et quelques anecdotes sur le monde des *gamers*". Elle y raconte notamment la manière dont elle se fait aborder par des joueurs masculins. Le rappel du GamerGate lui servant d'amorce. Vous vous plaignez surtout de la façon dont elle résume le contenu des révélations de l'ancien amoureux de Zoe Quinn. Effectivement, aucune source ne soutient cette déclaration, la blogueuse ayant repris des assertions de quotidiens anglophones qui furent mal interprétées. »

LA DEMANDE DE RÉVISION

M. Tilmant-Rousseau ne s'est pas satisfait de cette réponse et il m'a demandé de réviser sa plainte.

Voici une des raisons qu'il invoque à l'appui de sa demande :

« Bien que la direction de Radio-Canada admet qu'aucune source ne soutient que "l'ex-ami de coeur de Zoe Quinn, une conceptrice de jeux vidéo, prétendait que celle-ci avait couché avec des journalistes afin d'obtenir une meilleure couverture pour son nouveau jeu, *Depression Quest*", Radio-Canada n'a pas identifié les sources erronées des

"assertions de quotidiens anglophones qui furent mal interprétées" ayant conduit à cette affirmation infondée par Alex Beausoleil. Je suis curieux de savoir qui a fait de telles assertions.

Je maintiens que cette affirmation est inventée de toutes pièces, peu importe qui l'a formulée initialement (...). »

Pour le reste, le plaignant assène les mêmes arguments que dans sa plainte. Par souci de transparence, pour ceux qui y trouveraient quelque intérêt, la demande de révision complète de M. Tilmant-Rousseau est accessible par le lien qu'on trouvera à la fin de cette révision.

LA RÉVISION³

Sur le premier aspect de la plainte de M. Tilmant-Rousseau, soit sur le fait qu'il nie qu'Eron Gjoni, ait accusé M^{me} Zoe Quinn d'avoir « échangé des faveurs sexuelles contre une critique de jeu positive ou une couverture positive », je prends note que M^{me} Beausoleil et la direction d'ICI ARTV admettent qu' « aucune source ne soutient cette déclaration, la blogueuse ayant repris des assertions de quotidiens anglophones qui furent mal interprétées ».

Le plaignant voudrait en plus qu'on identifie ces « quotidiens anglophones », « curieux de savoir qui a fait de telles assertions ». Je ne vois pas ce que ça apporterait de plus puisque c'est la mauvaise interprétation de la journaliste qui est ici en cause et non ces « assertions » qu'elle a mal interprétées.

Le plaignant maintient « que cette affirmation (de M^{me} Beausoleil) est inventée de toutes pièces, peu importe qui l'a formulée initialement (...). » Soit, et grand bien lui fasse. Mais il connaît pourtant mieux que tout le monde, comme en font foi ses plaintes largement documentées, les auteurs d'assertions dans ce dossier qui pourraient avoir été mal interprétées.

Pour ma part, après avoir dû m'infliger à plusieurs reprises la lecture des quelque 40 pages du *Zoe Post* pour les besoins de cette révision, et de la précédente effectuée à la demande du plaignant, j'ai été plus qu'estomaqué par cette méchante diatribe revancharde et digne d'une mauvaise romance juvénile qui révèle une dépendance malade à l'autospectacle et un mépris complet pour la vie privée en général et celle de M^{me} Quinn en particulier.

J'ai aussi été troublé que certains ne puissent pas ou ne veulent pas entendre cette grognerie infantile pour ce qu'elle est réellement, soit une manifestation évidente et ostensible de cyberintimidation et de harcèlement faite de diffamation et de médisances et pleine de sous-entendus, d'inférences et d'accusations implicites dans le sous-texte.

Ce n'est pas par hasard si nombre de chroniqueurs et d'internautes ont perçu dans ce libelle, sans que l'auteur l'ait écrit explicitement, que Zoe Quinn échangeait des faveurs sexuelles pour servir ses intérêts et obtenir des avantages particuliers, immédiats ou à venir, avec son patron, un journaliste ou qui que ce soit.

³ <http://www.ombudsman.cbc.radio-canada.ca/fr/a-propos/mandat-de-l-ombudsman/>

Pas un hasard non plus si le *Zoe Post* a servi de prétexte à des hordes de trolls menaçants pour lancer des campagnes d'insultes misogynes et des menaces à l'endroit de Zoe Quinn, et d'autres personnalités du milieu des jeux internet qui se sont portées à sa défense, menaces de sévices, de viol, et même de mort, rien que ça. Certains ont subi des cyberattaques contre leurs sites, leurs ordinateurs ont été piratés, leurs données personnelles volées. Ce phénomène est largement documenté, et pas seulement dans la presse spécialisée.

M. Tilmant-Rousseau croit aussi que M^{me} Beausoleil faisait dans l'opinion personnelle dans le blogue dont il se plaint.

Voici ce que disent les NPJ de Radio-Canada sur cette question :

« Impartialité⁴

Notre jugement professionnel se fonde sur des faits et sur l'expertise. Nous ne défendons pas un point de vue particulier dans les questions qui font l'objet d'un débat public. »

« OPINION/Journalistes des Nouvelles et Actualités de Radio-Canada⁵

Nous sommes guidés par le principe d'impartialité.

Nous offrons à notre public les perspectives, les faits et les analyses dont il a besoin pour comprendre un enjeu ou un sujet d'intérêt public.

Les journalistes de Radio-Canada n'expriment pas leurs opinions personnelles. Cela a pour but de protéger l'impartialité du diffuseur public et de permettre aux journalistes d'explorer un sujet avec ouverture et sans parti pris.

Nous respectons ces normes, peu importe le lieu où nous diffusons, que ce soit sur les plateformes de Radio-Canada ou dans d'autres médias extérieurs à Radio-Canada. »

La question qui se pose ici à l'égard du blogue de M^{me} Beausoleil, c'est de savoir si les affirmations, réflexions et autres considérations qu'il contient sont des « opinions personnelles », ou si elles se fondent sur « des faits et sur l'expertise ».

Pour les besoins de cette discussion, je reprendrai et commenterai chacun des extraits du blogue de M^{me} Beausoleil qui pose problème à M. Tilmant-Rousseau :

« Le #GamerGate ramène donc, malgré lui, la question du sexisme qui est, on ne se le cachera pas, encore très présent de nos jours. »

Contrairement à ce que soutient le plaignant, cette affirmation ne repose pas sur « des exemples anecdotiques ». Comme je l'ai indiqué plus haut dans les explications tirées de ma révision précédente sur le sujet, il s'agit d'une réalité bien documentée qu'il est difficile de nier.

⁴ <http://www.cbc.radio-canada.ca/fr/rendre-des-comptes-aux-canadiens/lois-et-politiques/programmation/journalistique/>

⁵ <http://www.cbc.radio-canada.ca/fr/rendre-des-comptes-aux-canadiens/lois-et-politiques/programmation/journalistique/opinion/>

« Quand mon copain joue en ligne, il est considéré comme un allié et non comme un faible qu'il faut protéger. Il peut avoir des conversations normales, plaisanter et élaborer des stratégies en équipe. On ne lui demande jamais son âge, sa taille de bonnet ou ce qu'il porte. Pourquoi est-ce que je n'ai pas droit à une expérience de jeu comme un gars? »

Je suis d'accord avec M. Tilmant-Rousseau : cette affirmation repose « sur l'expérience personnelle (de la) journaliste ». Donc sur des faits qu'elle a vécus dont elle témoigne, et sur son expertise de *gamer*. Il ne s'agit pas d'une opinion personnelle au sens des NPJ.

« La gent féminine est mal représentée dans le milieu du jeu vidéo et l'image de la femme est en fait complètement ridicule. Un jour, peut-être, je pourrai choisir un personnage féminin avec des seins de taille normale et habillée décentement. D'ici là, la présence féminine dans tel ou tel jeu vidéo se résume à des gros plans de décolletés bien garnis et de fesses bien moulées. »

Affirmation reposant sur des exemples anecdotiques, croit le plaignant, « et non fondée sur une analyse empirique ». J'ignore combien il faut rassembler d'exemples anecdotiques pour qu'ils aient une valeur « empirique ». Cela dit, M^{me} Beausoleil nous parle encore de son expérience personnelle de *gamer*, et de femme. Reconnaissons-lui au moins ces expertises, en particulier la seconde. Et rien dans les NPJ n'interdit aux journalistes et autres producteurs de contenus d'information, peu importe comment ils ou on les définit ou qualifie, de faire état de leurs expériences personnelles, en particulier dans un blogue.

« Quand vous dites : "je pensais que c'était juste les gars qui jouaient aux jeux vidéo, eh bien, c'est insultant." »

M. Tilmant-Rousseau voit ici des « états d'âme ». Il a raison. Mais un état d'âme, en tous cas celui-ci, n'est pas une opinion.

« Certes, le débat originel du #Gamergate n'a peut-être finalement pas eu lieu, mais il a donné une occasion de se rappeler que la culture misogyne existe et demeure un problème. »

Ici, j'avoue que le commentaire du plaignant me laisse passablement perplexe. Il semble admettre que la misogynie existe dans le monde des *gamers*, mais il se demande « sur quelle mesure » on se base « pour affirmer que ça devient un problème ». La misogynie, comme le sexisme, le racisme, la discrimination et bien d'autres comportements humains, dont on se passerait volontiers, sont toujours un problème.

« Au final, messieurs, changez donc vos idées préconçues. Mesdames, osez crier votre inconfort. »

Je veux bien croire, comme le dit M. Tilmant-Rousseau, qu'il peut s'agir là d'une « généralisation sur l'ensemble des hommes et des femmes ». Mais pas nécessairement et, surtout, pas dans le contexte précis du blogue. À ceux qui se sentent interpellés de porter le chapeau.

Enfin, je tiens à dire que cette révision sera la dernière que je ferai à la demande de M. Tilmant-Rousseau au sujet du GamerGate. Le Bureau de l'ombudsman est une instance indépendante d'autorégulation et ne tient pas à devenir partie à des débats qui ne le concernent pas, sa seule préoccupation relevant de l'application des NPJ de Radio-Canada.

Le plaignant, à l'évidence, défend une thèse qui voudrait que le domaine des jeux vidéo et ceux qui s'y adonnent, les *gamers*, ne soient pas minés par le sexisme et la misogynie et que ceux qui prétendent le contraire veulent tout simplement couvrir les conflits d'intérêts et le copinage qui existent entre les producteurs et la presse spécialisée qui les suit.

C'est tout à fait son droit de le croire et de défendre ce point de vue, mais je n'ai pas l'intention de le laisser utiliser à répétition la procédure de plainte de Radio-Canada et son ombudsman dans la croisade qu'il mène pour prouver ce qu'il avance. Je l'ai déjà souligné dans d'autres révisions à propos d'autres plaintes et plaignants : l'ombudsman ne peut pas se laisser instrumentaliser.

Pour terminer, j'irai de quelques commentaires sur la portée des NPJ de Radio-Canada.

Il est clair dans mon esprit, et dans celui du Conseil d'administration de Radio-Canada, que les nouvelles normes adoptées en 2010, tout comme le mandat renouvelé de l'ombudsman adopté, lui, en 2012, s'appliquent et s'étendent à tous les contenus d'information publiés et diffusés sur l'ensemble des plateformes de la Société et à tous les membres du personnel qui participent à leur production.

Je citerai à cet égard ces quelques extraits des NPJ :

« ***Agir de façon responsable***⁶

Nous sommes conscients des conséquences de notre travail journalistique et de notre devoir d'honnêteté auprès des auditoires. Nous n'hésitons pas à corriger une erreur, si nécessaire, ni à effectuer un suivi lorsqu'une situation évolue de façon importante.

Le Bureau de l'ombudsman examine nos pratiques à la lumière des normes établies par les présentes politiques. Nous offrons ouvertement au public les moyens d'évaluer notre performance et de nous demander des comptes, notamment en partageant avec lui les éléments de mesure que nous employons pour évaluer la qualité de notre travail journalistique.

Nous gérons nos ressources de façon responsable. Nous visons l'excellence et le respect des meilleures pratiques dans notre action journalistique. »

« ***Portée***

Les NPJ s'appliquent au personnel des nouvelles, des actualités et des affaires publiques ainsi qu'aux contenus d'information produits, diffusés et mis en ligne par ces équipes. Cela inclut les contenus générés par l'auditoire lorsqu'ils sont incorporés à des sujets de nouvelles, d'actualités ou d'affaires publiques.

⁶ <http://www.cbc.radio-canada.ca/fr/rendre-des-comptes-aux-canadiens/lois-et-politiques/programmation/journalistique/>

Les NPJ s'appliquent également aux contenus de nouvelles de domaines spécialisés comme le sport et la culture, ainsi qu'au personnel qui les préparent. (...) »

« Responsabilité éditoriale et renvoi aux autorités supérieures

Le personnel affecté à la recherche, à la collecte, à la production, au montage, à la présentation et à la gestion des contenus d'information respecte les *Normes et pratiques journalistiques* de Radio-Canada.

Nous appliquons ces lignes directrices de bonne foi et avec discernement, en fonction de la situation.

Nous demeurons à l'affût des meilleures pratiques journalistiques, nous partageons nos expériences et nous nous questionnons avant de prendre des décisions éditoriales.

Nous en référons aux autorités éditoriales supérieures pour toute question suscitant un doute ou pour toute décision susceptible d'avoir des répercussions sur la crédibilité, l'indépendance ou la réputation de Radio-Canada comme entreprise fournissant de l'information de qualité.

Les NPJ précisent que certaines questions doivent être soumises à un palier particulier de décision.

Tout membre du personnel qui prend une décision éditoriale en est responsable. (...) »

Et voici deux passages tirés du mandat de l'ombudsman :

« Principe⁷

Radio-Canada s'engage formellement à faire preuve d'exactitude, d'intégrité, d'équité, d'impartialité et d'équilibre dans ses activités journalistiques, comme il est énoncé dans son propre guide intitulé *Normes et pratiques journalistiques* (NPJ). Notre mission journalistique consiste à informer, à révéler, à contribuer à la compréhension d'enjeux d'intérêt public et à encourager la participation des Canadiens à notre société libre et démocratique. Nous établissons notre crédibilité en accomplissant notre mission grâce au respect des valeurs, des principes et des pratiques énoncés dans les NPJ.

L'ombudsman est totalement indépendant de la direction et du personnel de la programmation de Radio-Canada, relevant directement du président-directeur général de la Société et, par l'entremise de ce dernier, du Conseil d'administration

« Juridiction

La juridiction du Bureau de l'ombudsman s'étend à tous les contenus de nouvelles, d'actualités et d'affaires publiques diffusés à la radio, à la télévision et sur Internet (qu'il s'agisse de productions internes ou de productions d'un tiers) et qui sont visés par les NPJ de Radio-Canada, telles que modifiées au fil du temps.

⁷ <http://www.ombudsman.cbc.radio-canada.ca/fr/a-propos/mandat-de-l-ombudsman/>

Cela comprend les nouvelles et tous les aspects des contenus d'actualités et d'affaires publiques (politiques, économiques et sociales), ainsi que le traitement journalistique de l'agriculture, des arts, de la musique, de la religion, des sciences, des sports et des variétés.

Cela comprend également les contenus générés par les utilisateurs lorsqu'ils sont incorporés à des reportages pour les nouvelles, les actualités et les émissions d'affaires publiques. (...) »

Si je prends la peine d'y aller de ces précisions, c'est pour la bonne compréhension des artisans et responsables d'ICI ARTV dont les contenus d'information ne sont soumis que depuis peu aux NPJ et au regard de l'ombudsman.

En effet, bien que Radio-Canada ait toujours été l'actionnaire majoritaire de cette chaîne culturelle, ça n'est que depuis le 13 mars 2015 que la Société en est le seul et unique propriétaire. Avant cette date, la chaîne n'était donc pas tenue d'appliquer les NPJ ni de se soumettre à l'examen de l'ombudsman.

Pour les artisans et les responsables de la chaîne, il s'agit d'un changement appréciable dont ils n'ont pas encore totalement saisi, apprécié et assimilé les conséquences, ce qui devrait se faire graduellement au cours des prochains mois.

La plainte de M. Tilmant-Rousseau porte sur un blogue publié sur le site web de la chaîne le 17 novembre 2014 alors que celle-ci n'était pas tenue de respecter les NPJ. Je ne retiendrai donc aucun grief à l'endroit de M^{me} Alex Beausoleil en rapport avec l'inexactitude admise par la direction dans sa réponse au plaignant.

CONCLUSION

Un blogue à propos du GamerGate, publié sur le site web d'ICI ARTV le 17 novembre 2014, n'a pas enfreint les *Normes et pratiques journalistiques* de Radio-Canada.

Pierre Tourangeau
Ombudsman des Services français
CBC/Radio-Canada
Le 23 juillet 2015