



15ème législature

Question N° : 20058	De M. Ugo Bernalicis (La France insoumise - Nord)	Question écrite
Ministère interrogé > Travail		Ministère attributaire > Travail, plein emploi et insertion
Rubrique >travail	Tête d'analyse >Conditions de travail jeu vidéo	Analyse > Conditions de travail jeu vidéo.
Question publiée au JO le : 28/05/2019 Date de changement d'attribution : 21/05/2022 Date de renouvellement : 22/10/2019 Date de renouvellement : 07/04/2020 Date de renouvellement : 19/01/2021 Question retirée le : 21/06/2022 (fin de mandat)		

Texte de la question

M. Ugo Bernalicis attire l'attention de Mme la ministre du travail sur les conditions de travail dans le secteur du jeu vidéo en France. D'une importance économique croissante pour le pays, plus rentable même que le cinéma français, l'industrie vidéoludique semble pourtant échapper au droit du travail. Exerçant des activités historiquement perçues comme relevant de la passion avant tout, les travailleurs et travailleuses du secteur se voient imposer des rythmes de travail usants et pénibles. L'habitude adoptée par les employeurs des périodes dites de « crunch » est emblématique de ce problème : afin de boucler la production d'un jeu vidéo dans les temps, les employés sont utilisés comme la variable d'ajustement principale. Ils et elles sont ainsi amenés à cumuler de nombreuses heures de travail non déclarées et à ne pas pouvoir respecter les temps de travail contractuels. Le droit du travail n'est donc pas respecté dans le secteur du jeu vidéo : cette culture du surtravail, unifiée bien que problématique, est même inculquée aux futurs salariés dès leur formation, puisque ces schémas sont déjà présents dans les écoles spécialisées. Malgré un discours du Syndicat national du jeu vidéo (représentant les employeurs du secteur) qui se veut rassurant, les heures supplémentaires ne peuvent être refusées par les employés du fait de la nature même de la production d'un jeu vidéo, en équipe et à la chaîne, le travail des uns dépendant des résultats des autres. Il est essentiel de noter que ces heures forcées ne sont de surcroît que rarement rémunérées intégralement, ce qui représente de la part des employeurs un manquement grave au code du travail. La banalisation voire l'institutionnalisation de ces pratiques entraîne de graves problématiques de mal-être au travail et de santé mentale chez les travailleurs du jeu vidéo, ainsi qu'un *turn over* important du fait de l'« agilité » qui leur est demandée. Ces exigences sont en outre incompatibles avec une vie de famille, ce qui induit des situations de déséquilibres profonds entre vie professionnelle et vie personnelle, ainsi que des abandons de carrière prématurés. Enfin, le secteur n'échappe pas aux inégalités femmes-hommes, qui sévissent par ailleurs dans de nombreux domaines. Les 14 % de travailleuses du jeu vidéo sont ainsi souvent moins rémunérées que leurs collègues masculins, y compris à poste, statut et diplôme égaux (des différences de 300 euros à 400 euros mensuels ayant été révélées par une enquête de *Médiapart* sur le sujet en janvier 2018). Face à cette situation, il l'interroge quant aux mesures que le Gouvernement compte mettre en place afin que le droit du travail déjà existant s'applique dans le secteur du jeu vidéo, où il n'est aujourd'hui que trop rarement respecté.