



15ème législature

Question N° : 20060	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 >Convention collective jeux vidéo	Analyse > Convention collective jeux 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 le manque de régulation dans l'industrie du jeu vidéo. Cette problématique découle largement, selon les acteurs du secteur, de l'absence de convention collective commune et unifiée ; un flou juridique persiste ainsi sur la définition des travailleurs du jeu vidéo. Actuellement, la moitié des studios de production environ applique la convention Syntec (qui régit les bureaux d'études techniques, cabinets d'ingénieurs conseils, sociétés de conseils), qui n'est pas adaptée aux spécificités de la production vidéoludique. Le reste des professionnels est rattaché à plusieurs conventions, allant du jouet (pour 11,6 % des studios) au commerce de gros (1,2 %) en passant par l'animation (3 %). Cette disparité renforce le déséquilibre du rapport de force entre employeurs et employés, pourtant déjà défavorable à ces derniers du fait du niveau de concurrence important dans l'industrie. La mise en place d'une convention collective unifiée permettrait d'encadrer de manière significative et plus pertinente les pratiques ayant actuellement cours dans le secteur. Le manque de régulation actuel donne lieu à des situations problématiques, qui font également écho à une application incomplète et imparfaite du droit du travail, au détriment des travailleurs. Ainsi, le manque de protection qui pèse sur elles et eux les incitent fortement à ne pas se plaindre de leurs conditions de travail, alors même que les représentants élus du personnel ne sont souvent pas admis à la table des négociations avec les employeurs. La logique ultralibérale qui régit le secteur du jeu vidéo tire également les salaires vers le bas, sans que les années d'expérience ou les diplômes n'aient un impact significatif. Ainsi, par exemple, un programmeur peut espérer y toucher 30 000 euros annuels, contre 45 000 pour un programmeur dans le secteur *web*. Un autre modèle est pourtant possible, comme en atteste l'exemple de *Motion Twin*. Il s'agit d'un studio de production indépendant au sein duquel chacun travaille le même nombre d'heures à l'année, touche un même salaire qui a été décidé collectivement, et où les décisions sont discutées et prises en groupe dans une logique plus égalitaire. Mais il ne s'agit que d'une exception, possible du fait de la volonté et du travail d'une poignée d'individus, qui ne pourra se généraliser tant que le cadre légal ne sera pas plus complet. Le syndicalisme naissant doit ainsi être reconnu et ses représentants invités à négocier aux côtés de ceux des employeurs, afin qu'un cadre de régulation commun soit convenu. Il souhaite donc en savoir plus sur la possibilité de réunir les différents acteurs du secteur afin d'instaurer une convention collective unique, pour en protéger les travailleurs.