



17ème législature

| | | |
|--|---|---|
| Question N° : 1367 | De M. Ugo Bernalicis (La France insoumise - Nouveau Front Populaire - Nord) | Question écrite |
| Ministère interrogé > Travail et emploi | | Ministère attributaire > Travail et emploi |
| Rubrique >travail | Tête d'analyse >Convention collective dans le secteur du jeu vidéo | Analyse > Convention collective dans le secteur du jeu vidéo. |
| Question publiée au JO le : 22/10/2024 | | |

Texte de la question

M. Ugo Bernalicis attire l'attention de Mme la ministre du travail et de l'emploi 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 incite 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. Le 15 octobre 2024, c'est une grève historique qui a eu lieu chez Ubisoft avec plus de 700 salariés mobilisés sur les 4 000 que compte l'entreprise en France, selon une estimation du Syndicat des travailleurs du jeu vidéo (STJV), pour protester contre la décision prise mi-septembre 2024 par le groupe contre ses salariés. 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.