



ASSEMBLÉE NATIONALE

17ème législature

Convention collective dans le secteur du jeu vidéo

Question écrite n° 1367

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.

Texte de la réponse

De très nombreuses entreprises interviennent à différentes étapes de l'industrie du jeu vidéo. Pour chaque entreprise concernée, la convention collective qui lui est applicable est déterminée par l'activité principale de cette dernière. La détermination de l'activité principale n'est pas soumise à une norme d'origine légale ou réglementaire. L'administration opère une distinction fondée sur la nature de l'entreprise, qui est aussi celle retenue par l'Insee : l'activité principale d'une entreprise à caractère industriel est celle qui occupe le plus grand

nombre de salariés (Cass. soc., 23 avr. 2003, n° 01-41.196), alors que l'activité principale d'une entreprise à caractère commercial est déterminée par le chiffre d'affaires le plus important (Cass. soc., 25 févr. 1998, n° 96-40.206). Lorsque l'entreprise a des activités à la fois industrielles et commerciales, le critère lié à l'effectif est retenu lorsque le chiffre d'affaires relatif à l'activité industrielle est égal ou supérieur à 25 % du chiffre d'affaires total (Rép. min. à QE n° 10230, JO Sénat Q, 5 mai 1971, p. 293). Lorsque l'entreprise n'est ni à caractère industriel ni commercial, d'autres critères peuvent être retenus, comme celui de la répartition du temps de travail des salariés par exemple (Cass., soc., 15 mars 2017, n° 15-19.958, publié). C'est la raison pour laquelle les entreprises qui interviennent dans le secteur du jeu vidéo peuvent relever de différentes conventions collectives (bureaux d'études techniques, jouet, animation, etc., dont les champs d'activités couvrent une partie de l'activité du jeu vidéo). Lorsqu'un champ conventionnel ne recouvre qu'imparfaitement ou ne recouvre pas les activités d'entreprises relevant d'un même secteur d'activité, comme c'est le cas pour les conventions collectives citées, il appartient au premier plan aux partenaires sociaux de déterminer conjointement les garanties conventionnelles qu'ils souhaitent se voir appliquer. Cela peut notamment passer par le rapprochement avec une branche existante, afin de bénéficier de la couverture conventionnelle existante, amendée le cas échéant afin de prendre en compte les particularités d'activités propres au secteur concerné. Ce n'est qu'en dernier recours, à défaut d'initiative des partenaires sociaux, que, eu égard à l'intérêt général attaché à la restructuration des branches, le ministre chargé du travail peut, en application du II de l'article L. 2261-32 du code du travail, et après avis motivé de la commission nationale de la négociation collective, prononcer l'élargissement du champ d'application géographique ou professionnel d'une convention collective, afin qu'il intègre un secteur territorial ou professionnel non couvert par une convention collective. Cet élargissement est discuté avec les organisations syndicales d'employeurs et de salariés représentatives au niveau national interprofessionnel dans le cadre de la sous-commission de la restructuration des branches professionnelles. Dans ce cas, il convient de souligner que le corpus conventionnel de la convention collective désignée s'appliquera alors intégralement. Pour améliorer la couverture conventionnelle des travailleurs du secteur du jeu vidéo, les ministères du travail et de la culture travaillent actuellement de concert à une mission d'accompagnement des acteurs concernés qui sera lancée prochainement.

Données clés

Auteur : [M. Ugo Bernalicis](#)

Circonscription : Nord (2^e circonscription) - La France insoumise - Nouveau Front Populaire

Type de question : Question écrite

Numéro de la question : 1367

Rubrique : Travail

Ministère interrogé : Travail et emploi

Ministère attributaire : [Travail et emploi](#)

Date(s) clé(s)

Question publiée au JO le : [22 octobre 2024](#), page 5645

Réponse publiée au JO le : [11 février 2025](#), page 850