

L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO

FONCTIONNALITÉS

-  **VUE D'ENSEMBLE DE L'INDUSTRIE**
-  **OUTILS POUR LA RÉFORME JURIDIQUE**
-  **ENQUÊTE SUR LES TRAVAILLEURS DU JEU**
-  **PROFILS D'ENTREPRISE**

ET BEAUCOUP PLUS!



À PROPOS D'UNI GLOBAL UNION

Avec du personnel et des partenaires dans le monde entier, UNI Global Union rassemble des travailleurs de plus de 150 pays différents dans l'économie des services pour gagner de meilleurs emplois et une vie meilleure. UNI aide les travailleurs à renforcer leur pouvoir en développant les syndicats par le biais de la syndicalisation ; protéger et étendre la négociation collective; et tenir les entreprises et les gouvernements responsables devant les travailleurs, et pas seulement devant une élite.

UNI fait pression pour un transfert de pouvoir des multinationales vers les nettoyeurs, les soignants, les postiers, les informaticiens, les athlètes professionnels, les imprimeurs, les caissiers, les agents de sécurité, les caissiers de banque, les employés des centres d'appels, les scénaristes et les millions d'autres travailleurs que nous représentons .

Ce changement est essentiel pour garantir que les lieux de travail démocratiques mènent à des sociétés plus démocratiques.

En savoir plus sur uniglobalunion.org.



AVEC LE SOUTIEN DE



Introduction

Le jeu vidéo est l'un des segments du secteur du divertissement qui connaît la plus forte croissance. Ses revenus devraient avoisiner le demi-billion de dollars au niveau mondial d'ici 2028, dépassant ainsi les recettes prévues pour l'industrie mondiale du cinéma et de la vidéo.¹ Les entreprises du jeu vidéo sont devenues de gros employeurs, puisqu'elles occupent plus de 330.000 personnes en Amérique du Nord, en Europe et en Asie, y compris sur les marchés émergents du jeu vidéo comme l'Inde.² Ces dernières années, les travailleurs du jeu vidéo ont dénoncé les conditions de travail de leur secteur, notamment les bas salaires, les prestations insuffisantes, le recours généralisé aux heures supplémentaires obligatoires ou au « crunch », ainsi qu'une culture du travail où règnent le harcèlement et la discrimination. Les travailleurs ont également commencé à former des syndicats et à y adhérer, notamment chez Nexon et Smilegate en Corée du Sud,³ chez Paradox Interactive en Suède,⁴ dans les studios Ubisoft en France,⁵ et, plus récemment, chez Raven Software du groupe Activision Blizzard aux Etats-Unis.⁶ La progression de la syndicalisation et du militantisme des travailleurs s'inscrit dans un contexte de croissance et de consolidation de l'industrie. Les recettes de bon nombre des plus grandes entreprises de jeu vidéo ont explosé en 2021, en particulier celles de grands groupes comme Microsoft, Nintendo et Ubisoft. Les fusions et acquisitions se sont multipliées dans l'ensemble du secteur ces dernières années.⁷ Le projet d'acquisition d'Activision Blizzard par Microsoft, par exemple, serait le plus gros rachat de l'histoire du secteur, pour un montant de 68,7 milliards de USD.⁸

Près de quatre répondants sur cinq sont favorables à la formation d'un syndicat ou à l'adhésion à un syndicat sur leur lieu de travail.

Le présent rapport a été mandaté par UNI afin de permettre aux travailleurs et à leurs syndicats de comprendre le paysage de l'industrie du jeu vidéo et le vécu des travailleurs du jeu, ainsi que les possibilités de réforme juridique et réglementaire pouvant améliorer les conditions de travail et le pouvoir de négociation des travailleurs. Dans le cadre de la recherche, UNI et le Strategic Organizing Center (SOC) ont mené une enquête internationale auprès de travailleurs de l'industrie du jeu vidéo, laquelle a mis en évidence des problèmes généralisés sur les lieux de travail, notamment des bas salaires, des heures de travail excessives et une culture d'exclusion. Les travailleurs de l'industrie du jeu vidéo ayant participé à l'enquête sont aussi clairement favorables à la syndicalisation; près de quatre répondants sur cinq sont favorables à la formation d'un syndicat ou à l'adhésion à un syndicat sur leur lieu de travail.

Profil de l'industrie

L'industrie du Jeu Vidéo en Perspective

L'industrie du jeu vidéo est l'un des segments les plus lucratifs du secteur mondial du divertissement et des médias.⁹ Même si les estimations varient, les analystes estiment que l'industrie du jeu vidéo a généré des revenus d'environ 180 milliards de USD en 2021.¹⁰ Ce chiffre rivalise avec celui de la télévision payante (228,5 milliards de USD) et était supérieur aux recettes mondiales cumulées de l'industrie cinématographique (99,7 milliards de USD) et de l'industrie musicale (21,6 milliards de USD) l'année dernière.¹¹ Les revenus de l'industrie du jeu devraient continuer à croître à un rythme soutenu. Les recherches indiquent que les recettes de l'industrie augmenteront à un taux de croissance annuel composé (TCAC) de 12,1 pour cent entre 2022 et 2028¹². En comparaison, l'industrie cinématographique devrait connaître un TCAC de 8,3 pour cent entre 2021 et 2027.¹³

Principaux Marchés

La figure 1 ci-dessous présente les 10 plus grands marchés nationaux du jeu vidéo, classés en fonction de leurs recettes totales. Ces marchés ont généré au total au moins 70 pour cent des revenus de l'industrie du jeu vidéo l'an dernier, dont 54 pour cent provenant des seuls États-Unis et de la Chine.¹⁴ Si les dix plus grands marchés du jeu génèrent la plupart des revenus du secteur et abritent également la majorité des grandes entreprises du jeu, plusieurs facteurs - dont l'utilisation accrue des smartphones,¹⁵ l'émergence d'une classe moyenne de consommateurs¹⁶ et la croissance des entreprises de « localisation » qui adaptent les jeux aux nouveaux marchés¹⁷ - peuvent contribuer à la croissance des marchés émergents en Asie du Sud-Est, en Afrique, au Moyen-Orient et en Amérique du Sud.¹⁸

FIGURE 1
Les plus grands marchés de l'industrie du jeu vidéo classés par revenus (USD), 2021

Rank	Country	Revenue (USD)
1	Chine	\$49.25 milliards
2	Etats-Unis	\$47.32 milliards
3	Japon	\$21.78 milliards
4	Corée du Sud	\$8.26 milliards
5	Allemagne	\$5.73 milliards
6	Royaume-Uni	\$5.73 milliards
7	France	\$4.34 milliards
8	Canada	\$3.68 milliards
9	Italie	\$3.15 milliards
10	Bésil	\$2.53 milliards

Source: NewZoo, "Top 10 Countries/Markets by Game Revenues" [Les 10 plus grands pays/marchés par revenus provenant du jeu], NewZoo (2021)

Empreinte des Emplois

La figure 2 ci-après regroupe les plus grands marchés du jeu vidéo en fonction de la taille estimée de leur main-d'œuvre.

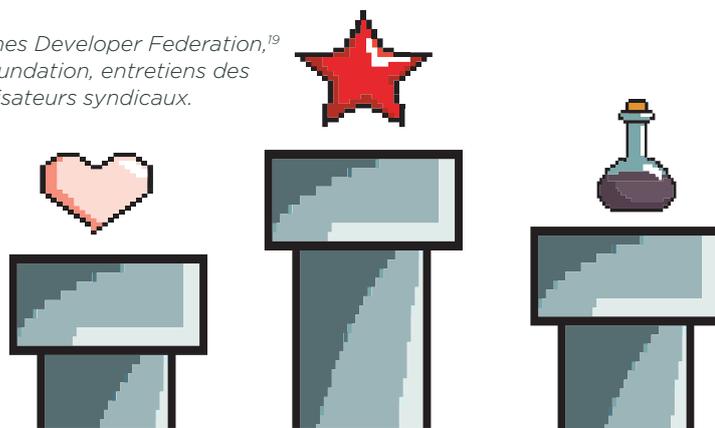
Bien qu'il n'existe pas de statistiques mondiales sur l'emploi dans l'industrie du jeu vidéo, des études nationales et régionales laissent penser qu'un nombre important de travailleurs du jeu vidéo sont employés en dehors des 10 plus grands marchés par la taille des revenus.

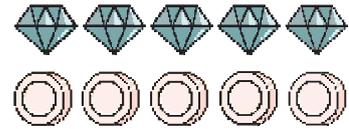
FIGURE 2

Estimations de la Main-D'œuvre Sur Différents Marchés de L'industrie du Jeu Vidéo, 2021

Main d'œuvre > 100.000	
Chine	Etats-Unis
Main d'œuvre > 50.000	
Corée de Sud	
Main d'œuvre > 10.000	
France	Allemagne
Inde	Japon
Ukraine	Royaume-Uni
Main d'œuvre > 5.000	
Pologne	Roumanie
Espagne	Suède
Main d'œuvre < 5.000	
Belgique	Brésil
Bulgarie	Croatie
République Tchèque	Danemark
Finlande	Irlande
Italie	Pays-Bas
Portugal	Serbie
Turquie	

Sources: European Games Developer Federation,¹⁹ Interactive Software Foundation, entretiens des auteurs avec des organisateurs syndicaux.





Habitudes de Consommation

La croissance de l'industrie du jeu vidéo au cours de la dernière décennie s'est opérée parallèlement à des changements importants dans la façon dont les gens jouent. En 2012, par exemple, la plupart des gens jouaient à des jeux vidéo sur des consoles, des appareils portables et des ordinateurs personnels (PC).²⁰ Aujourd'hui, les smartphones et les tablettes ont pris le pas sur les consoles et les PC pour devenir les principaux supports de jeu vidéo et aussi les plus rentables.²¹ Selon NewZoo, une société d'études de marché spécialisée dans le jeu, 52 pour cent des revenus du secteur, soit environ 90 milliards de USD, provenaient des jeux sur mobile en 2021.²² Pour les travailleurs, le développement de jeux vidéo sur mobile peut offrir la possibilité d'un emploi plus régulier et plus fiable, avec moins d'heures supplémentaires ou de "crunch", comme c'est souvent le cas dans la production de titres pour console.²³

Joueurs de Jeux Vidéo

Au Plan Mondial

En 2021, le nombre de joueurs de jeux vidéo dans le monde était estimé à 3,24 milliards, ce qui signifie qu'environ 41 pour cent de la population mondiale joue aux jeux vidéo.²⁴ Près de la moitié de ces joueurs, soit 1,48 milliard, vivaient en Asie, environ 22 pour cent, soit 715 millions, en Europe, environ 15 pour cent en Amérique latine et environ 10 pour cent en Amérique du Nord.²⁵ La moyenne d'âge d'un joueur de jeux vidéo, au niveau mondial, est estimée à environ 35 ans.²⁶ Les experts attribuent l'essor des jeux sur téléphone portable à l'augmentation du nombre de joueurs de jeux vidéo plus âgés ainsi qu'à celle du nombre total de joueurs au cours de la dernière décennie.²⁷

Etats-Unis

Selon le Rapport 2021 de l'ESA (Entertainment Software Association), 226,6 millions de personnes aux États-Unis, soit 68 pour cent de la population, jouent aux jeux vidéo.²⁸ L'âge moyen d'un joueur aux États-Unis en 2021 était de 31 ans. 38 pour cent des joueurs avaient entre 18 et 34 ans, 26 pour cent entre 35 et 54 ans et 16 pour cent plus de 55 ans. Le rapport 2021 de l'ESA indiquait que 55 pour cent des joueurs de jeux vidéo étaient des hommes et 45 pour cent des femmes.²⁹

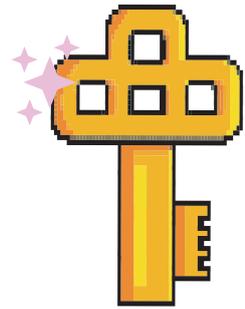
Les joueurs interrogés par l'ESA ont mentionné non seulement des motivations telles que l'envie de se détendre et de décompresser ou de résoudre des problèmes et de faire preuve de logique, mais aussi toute une série d'avantages sociaux liés à la pratique du jeu vidéo. Pour 78 pour cent d'entre eux, les jeux leur ont permis de nouer de nouvelles amitiés et relations ; 53 pour cent ont déclaré que les jeux vidéo leur ont permis de rester en contact avec leurs amis et leur famille ; et 42 pour cent ont dit qu'ils avaient rencontré de bons amis, un-e conjoint-e ou une personne importante grâce aux jeux vidéo.³⁰

Profils Instantanés des Principales Entreprises de Jeu Vidéo

Cette section présente de brèves descriptions des principales entreprises de jeux vidéo, qui peuvent toutes être décrites comme des entreprises « AAA ». AAA est une classification informelle utilisée pour désigner les entreprises de taille moyenne ou importante disposant de budgets de développement et de marketing plus élevés que les autres catégories d'entreprises de jeux. Les sociétés de jeux AAA sont celles qui emploient le plus de personnel dans l'industrie.

Certaines des plus grandes entreprises de jeu vidéo sont à la fois éditeurs et développeurs. Un éditeur de jeux vidéo est responsable de la commercialisation et de la vente d'un jeu vidéo finalisé et peut également se charger de financer le développement d'un jeu.³¹ Un développeur de jeux vidéo est responsable de la conception, de la programmation et du développement intégral du jeu. L'idée d'un jeu peut émaner d'un éditeur, qui la transmet ensuite à un développeur interne ou à un développeur tiers et fournit le financement et les conseils nécessaires au développement du jeu. Un jeu peut également être produit par un développeur indépendant ou tiers, qui le propose ensuite à l'éditeur. Dans d'autres cas, un développeur peut décider de s'autoéditer. Bon nombre des plus grandes entreprises AAA sont des éditeurs dont les jeux sont développés par des équipes de développement internes, par des studios appartenant à l'éditeur ou par des développeurs « secondaires » qui signent des contrats exclusifs avec un éditeur particulier.³²

De nombreux jeux réalisés par des entreprises AAA sont produits par un réseau de studios de l'entreprise, qui peuvent être installés dans le monde entier. Lorsque plusieurs studios travaillent sur un jeu, un « studio principal » dirige le développement du jeu et supervise le processus de production. Ces projets ont généralement une « équipe de coordination » qui assure la continuité du processus, par exemple en veillant à ce que tous les studios travaillant sur le jeu utilisent les mêmes outils logiciels et en coordonnant les calendriers et les délais entre les studios.³³ Par exemple, le bureau montréalais de la société française Ubisoft a piloté le développement du jeu Far Cry Primal, tandis qu'Ubisoft Toronto a conçu certaines parties de l'univers du jeu, Ubisoft Shanghai a conçu plusieurs missions annexes et Ubisoft Kiev a créé la version PC du jeu. Le fait d'impliquer dans la production des studios situés dans des fuseaux horaires différents a permis de travailler sur le jeu 24 heures sur 24.³⁴



Ces dernières années, l'industrie du jeu vidéo a connu une tendance à la consolidation. Alors que les entreprises AAA et les éditeurs continuent de travailler avec des studios externes, les grandes entreprises ont de plus en plus tendance à acheter des studios et à les internaliser.³⁵ En revanche, dans d'autres cas, les travailleurs des studios rachetés peuvent être réaffectés de projets en cours dans leur studio d'origine à des projets plus importants dans la maison mère, ce qui entraîne dans certains cas la suspension ou l'annulation indéfinie de jeux qui étaient en cours de développement dans le studio d'origine au moment du rachat.³⁶ Les suites des jeux existants du studio racheté peuvent alors être limitées aux plateformes de la société mère, plutôt que d'être vendues à une multitude d'éditeurs. Les experts craignent que la consolidation réduise l'accès aux jeux individuels, conduise à des jeux plus homogènes et diminue la créativité dans l'industrie.³⁷

TENCENT

Tencent Holdings Ltd (« Tencent ») est un conglomérat possédant un vaste portefeuille de filiales et d'investissements internationaux.⁴⁰ Développeur et éditeur de jeux très populaires sur mobile tels que *Honor of Kings* et *PUBG Mobile*, Tencent a vu sa présence dans l'industrie mondiale du jeu s'accroître considérablement au cours de la dernière décennie.⁴¹ En 2011, par exemple, Tencent a acheté *Riot Games*, le développeur de *League of Legends*.⁴² L'année suivante, Tencent a acquis une participation importante dans Epic Games, la société à l'origine de *Fortnite* et d'Unreal Engine (un logiciel de développement de jeux de premier plan).⁴³ En plus de ses acquisitions et de ses investissements de taille, Tencent détient également des participations plus modestes dans des sociétés de jeux vidéo majeures (par ex. Ubisoft, Activision Blizzard et Paradox Interactive).⁴⁴

Siège:

Shenzen, Chine

Type D'entreprise:

S.A.

Ingresos Procedentes de los Videojuegos:

US\$27MD (2021)

-8% en glissement annuel³⁸

Plantilla Mundial:

110,000+³⁹

Principales Productos:

Jeux sur Mobile

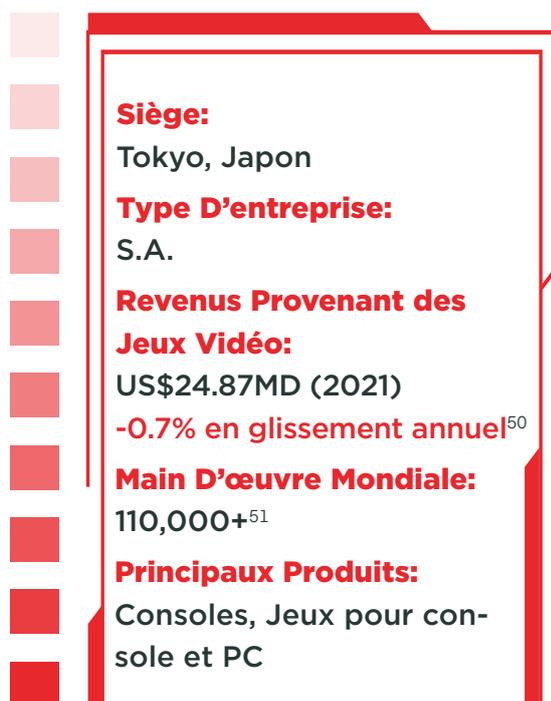


Principales Évolutions Récentes

Les entreprises technologiques chinoises ont fait l'objet d'une surveillance réglementaire accrue ces dernières années.⁴⁵ Tencent ne fait pas exception. En 2021, le gouvernement chinois a bloqué le projet de Tencent visant à fusionner Huya et DouYu, les deux plus grands services de streaming de jeux vidéo de Chine.⁴⁶ Plus récemment, en 2022, le Wall Street Journal a rapporté que Tencent était « susceptible de se voir infliger une amende record pour violation des [...] réglementations de la banque centrale » en matière de blanchiment d'argent.⁴⁷

Questions Relatives au Travail

La progression de Tencent dans l'industrie du jeu s'est accompagnée de la mise en lumière par les médias des conditions de travail au sein de l'entreprise et de ses filiales.⁴⁸ Par exemple, depuis au moins 2018, des travailleurs de Riot Games aux États-Unis dénoncent la discrimination au travail, le harcèlement sexuel et les arbitrages forcés. En 2021, après des articles de presse négatifs, des enquêtes d'État et des débrayages d'employés, Riot Games et Tencent ont payé 100 millions de USD pour régler un recours collectif découlant de ces problèmes.⁴⁹



Siège:
Tokyo, Japon

Type D'entreprise:
S.A.

Revenus Provenant des Jeux Vidéo:
US\$24.87MD (2021)
-0.7% en glissement annuel⁵⁰

Main D'œuvre Mondiale:
110,000+⁵¹

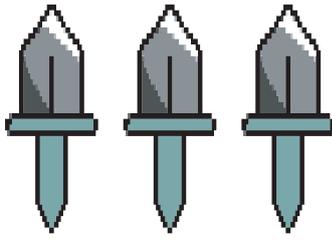
Principaux Produits:
Consoles, Jeux pour console et PC

SONY

Sony Group Corporation (« Sony ») est la plus importante des « trois grandes » entreprises de jeux vidéo (c'est-à-dire Sony, Microsoft et Nintendo). La société est connue pour ses consoles PlayStation et pour des franchises comme *Gran Turismo*, *The Last of Us* et *Uncharted*.

Principales Évolutions Récentes

Sony a réalisé récemment plusieurs acquisitions et investissements dans le secteur des jeux vidéo. Tout d'abord, en janvier 2022, Sony a annoncé qu'il allait racheter Bungie pour 3,6 milliards de USD.⁵² Ensuite, au mois de mars, Sony a annoncé qu'il allait racheter Haven Studios.⁵³ Enfin, le 11 avril, Epic Games a annoncé que Sony avait investi 1 milliard de USD dans l'entreprise.⁵⁴



Questions Relatives au Travail

Bien que les heures supplémentaires obligatoires soient un problème généralisé dans le secteur, le « crunch » chez Naughty Dog (États-Unis) - l'un des studios de développement de jeux les plus en vue de Sony - est considéré comme particulièrement grave.⁵⁵

MICROSOFT

Connue principalement pour son système d'exploitation Windows et ses programmes Office, Microsoft Corporation (« Microsoft ») est l'un des leaders mondiaux du développement et de l'édition de jeux. Elle est propriétaire de la célèbre console Xbox et de plus de vingt studios de développement de jeux, dont Bethesda (*The Elder Scrolls*, *Fallout*), Id Studios (*Doom*), Mojang Studios (*Minecraft*) et 343 Industries (*Halo*).⁵⁸

Principales Évolutions Récentes

Au début de 2022, Microsoft a annoncé son intention de racheter Activision Blizzard pour 68,7 milliards de USD.⁵⁹ La fusion fait actuellement l'objet d'un examen par plusieurs agences de réglementation, dont la Federal Trade Commission (FTC) des États-Unis.⁶⁰ La FTC prévoit

non seulement d'évaluer les conséquences de l'opération pour les consommateurs et les concurrents de Microsoft, mais aussi de prendre en compte, dans le cadre de sa prise de décision, les ramifications de la fusion pour les employés d'Activision et les développeurs de jeux vidéo de l'ensemble du secteur.⁶¹

Questions Relatives au Travail

Après l'annonce par Microsoft de son intention d'acquérir Activision Blizzard, des travailleurs ayant formé un syndicat dans l'une des filiales d'Activision Blizzard ont demandé à Microsoft d'encourager la société à reconnaître de son plein gré leur syndicat. Microsoft n'a pas accédé à cette demande.⁶² (Pour de plus amples informations, voir ci-dessous le profil d'Activision Blizzard).

Siège:
Redmond, Etats-Unis

Type D'entreprise:
S.A. avec appel public à l'épargne

Revenus Provenant des Jeux Vidéo:
US\$15.4 MD (2021)
+33% en glissement annuel⁵⁶

Main D'œuvre Mondiale:
180,000+⁵⁷

Principaux Produits:
Consoles, Jeux pour console et PC

Cependant, pendant le mois de Juin en 2022, Microsoft a annoncé un ensemble de «principes» concernant les syndicats qui stipulent que l'entreprise «travaillera en collaboration» avec les travailleurs cherchant à s'organiser. Selon les syndicats, l'annonce de Microsoft est "encourageante" et pour mettre en place ces principes, Microsoft doit les intégrer dans ses opérations commerciales quotidiennes et dans les normes de ses sous-traitants.



Siège:
Kyoto, Japon

Type D'entreprise:
S.A.

Revenus Provenant des Jeux Vidéo:
US\$15.99 MD (2021)
+32% en glissement annuel⁶³

Main D'œuvre Mondiale:
6,500+⁶⁴

Principaux Produits:
Consoles, Jeux pour console

NINTENDO

Fondée en 1889 comme entreprise fabriquant des cartes à jouer, Nintendo Co. Ltd. est aujourd'hui un développeur et un éditeur de jeux vidéo connu pour ses titres iconiques (par ex., *Super Mario*, *The Legend of Zelda*, et *Pokémon*) et pour ses consoles (par ex, la Switch).⁶⁵

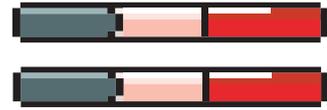
Principales Évolutions Récentes

Interrogé sur les acquisitions lors d'une réunion avec les investisseurs au début de 2022, le président de Nintendo, Shuntaro Furukawa, a indiqué que la société n'était pas intéressée à contribuer à la vague de consolidation qui touche le secteur.⁶⁶ En avril 2022, l'entreprise a annoncé un nouvel investissement considérable dans ses capacités de recherche et de développement. Dans cette optique, la société a

acheté un terrain près de son siège à Kyoto, au Japon, qui deviendra le site du « Bâtiment n° 2 du centre de développement du siège social.»⁶⁷

Questions Relatives au Travail

Ces dernières années, Nintendo a fait l'objet d'allégations de travail forcé dans sa chaîne d'approvisionnement. Plus récemment, en 2021, Nintendo a été accusé de fabriquer des produits dans des usines qui emploient des travailleurs forcés issus de la population ouïghoure de Chine.⁶⁸ Aux États-Unis, Nintendo est visé par une plainte déposée en avril 2022, selon laquelle la société aurait violé les droits de liberté syndicale d'un travailleur indépendant en le licenciant.⁶⁹



ACTIVISION-BLIZZARD

Fondée en 2008 à la suite de la fusion d'Activision et de Vivendi Games, Activision Blizzard, Inc. (« Activision Blizzard ») est le développeur et l'éditeur américain de jeux vidéo à l'origine de jeux tels que *World of Warcraft*, *Candy Crush*, et *Call of Duty*.

Principales Évolutions Récentes

:Début 2022, Microsoft a annoncé son intention d'acquérir Activision Blizzard pour 68,7 milliards de USD (pour plus d'informations, voir le profil de Microsoft ci-dessus).

Questions Relatives au Travail

Au cours des dernières années, des travailleurs d'Activision Blizzard et de ses studios affiliés se sont organisés en syndicat pour demander des comptes à l'entreprise et à ses dirigeants pour leur incapacité à résoudre des problèmes tels que la discrimination, le harcèlement sexuel généralisé et les licenciements abusifs. En 2021, plus de 1.500 travailleurs d'Activision Blizzard ont organisé un débrayage pour dénoncer une culture d'entreprise toxique, marquée par le harcèlement sexuel et la discrimination de genre.⁷² Au début de l'année 2022, des testeurs d'assurance qualité (AQ) de Raven Software, travaillant sur la franchise *Call of Duty*, ont annoncé qu'ils formaient un syndicat avec le Communication Workers of America (CWA) après le licenciement d'une douzaine de travailleurs dans le cadre d'une « restructuration ».⁷³ Les travailleurs AQ de Raven ont remporté leur scrutin syndical en mai 2022. C'est à ce jour le plus grand succès de syndicalisation dans une entreprise américaine de jeux vidéo.⁷⁴

Siège:

Santa Monica, Etats-Unis

Type D'entreprise:

S.A.

Revenus Provenant des Jeux Vidéo:

US\$8.8 MD (2021)

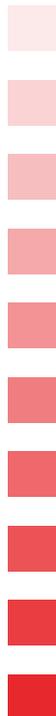
+8.9% en glissement annuel⁷⁰

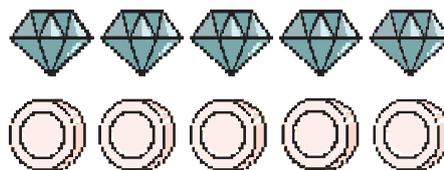
Main D'œuvre Mondiale:

9,800+⁷¹

Principaux Produits:

Jeux pour consoles, PC, mobiles





UBISOFT

Siège:
Montreuil, France

Type D'entreprise:
S.A.

Revenus Provenant des Jeux Vidéo:
US\$2.7 MD (2021)
+46.1% en glissement annuel⁷⁵

Main D'œuvre Mondiale:
19,000+⁷⁶

Principaux Produits:
Jeux pour consoles et PC

Ubisoft Entertainment SA (« Ubisoft ») est l'une des plus grandes entreprises de jeu vidéo d'Europe.⁷⁷ Ubisoft a été fondée dans les années 1980 par les frères Guillemot, qui dirigent toujours la société et en sont les plus hauts dirigeants.⁷⁸ La famille Guillemot possède aussi actuellement 22 pour cent des actions à droit de vote net de la société.⁷⁹ Ubisoft est l'éditeur de la série *Assassin's Creed*, de la franchise *Far Cry* et de *Watchdogs*.

Principales Évolutions Récentes

Début 2022, Yves Guillemot, PDG d'Ubisoft, indiquait lors d'une conférence téléphonique qu'il était de plus en plus ouvert à l'idée d'une acquisition dans un contexte de consolidation accrue du secteur.⁸⁰ Cependant, la famille Guillemot serait désireuse de garder le contrôle de la société et de s'assurer qu'elle ne devienne pas la cible d'un rachat.

Selon de récentes informations, la famille Guillemot envisagerait de s'associer à une société de capital-investissement afin d'empêcher la vente d'Ubisoft.⁸¹

Questions Relatives au Travail

À l'été 2020, les travailleurs d'Ubisoft ont commencé à se syndiquer et à parler de discrimination, de harcèlement sexuel et de comportements inappropriés dans l'entreprise.⁸² La direction d'Ubisoft a réagi en annonçant certaines réformes au niveau de l'entreprise, en sondant les travailleurs sur leur vécu chez Ubisoft et en licenciant certains des responsables et directeurs qui faisaient l'objet de graves allégations d'actes répréhensibles.⁸³ Les résultats de l'enquête menée par Ubisoft, qui ont été publiés en ligne, ont révélé que « 25 pour cent des personnes interrogées ont été victimes ou témoins d'une forme quelconque de mauvaise conduite au travail au cours des deux dernières années, et qu'une personne sur cinq ne se sent pas pleinement respectée ou en sécurité dans son environnement de travail. »⁸⁴

Processus de Développement des Jeux Vidéo et Rôles Clés

La création d'un jeu vidéo nécessite l'intervention de plusieurs types de travailleurs. Le terme « développeur de jeux vidéo » peut être considéré comme un terme générique qui englobe de nombreuses spécialités. Dans le processus de développement d'un jeu, les rôles et les responsabilités relèvent principalement de la conception, de la programmation et de la partie artistique. Cependant, les processus de postproduction tels que l'assurance qualité et la localisation impliquent également une série de rôles importants dans le développement des jeux. L'éditeur d'un jeu est responsable de la commercialisation et de la vente du jeu, ainsi que d'autres processus de postproduction tels que la rédaction d'un manuel d'instructions et la conception de la boîte d'un jeu.

Selon la taille du studio dans lequel il travaille, un développeur de jeux peut avoir plusieurs rôles et spécialités. Les petits studios, par exemple, auront peut-être un seul employé chargé de plusieurs tâches de conception de jeux. Les studios plus grands pourront avoir plusieurs travailleurs spécialisés dans des tâches et domaines spécifiques de la conception de jeux.

La suite de la présente section donne un aperçu des trois principales étapes du processus de développement d'un jeu vidéo, y compris les principales catégories de travailleurs impliquées dans chacune d'elles.

Bien que les conditions de travail varient d'une entreprise à l'autre et que les travailleurs rencontrent des difficultés tout au long du processus de production, la majorité des travailleurs les plus exploités dans l'industrie du jeu vidéo se trouvent dans la phase de postproduction. Les modèles d'externalisation et de recours à des travailleurs indépendants sont, par exemple, très répandus dans les processus de postproduction tels que l'assurance qualité et la localisation.⁸⁵





Les Trois Principales Étapes du Développement d'un Jeu Vidéo

La Préproduction

La préproduction pose les bases sur lesquelles un titre se construit. Au cours de cette phase, les **concepteurs** élaborent généralement un concept de jeu avec l'aide d'**artistes** et de **programmeurs**.

Les concepteurs en chef peuvent également choisir des caractéristiques, telles qu'un élément de jouabilité innovant ou de puissantes fonctionnalités graphiques, qui rendent le jeu unique. En fin de compte, les concepteurs compilent les idées de base d'un titre dans une sorte de document de conception du jeu. À partir de ce document, les programmeurs créent un prototype de jeu.

De nombreux studios de jeux vidéo utilisent le prototype pour obtenir un financement auprès des éditeurs. Une fois le jeu financé, les programmeurs commencent à élaborer son cadre technologique. Pendant ce temps, les artistes créent le « concept art », comme des illustrations de personnages, qui aident les concepteurs à visualiser le jeu. Lorsque le prototype est terminé, la phase de développement de la production commence.⁸⁶

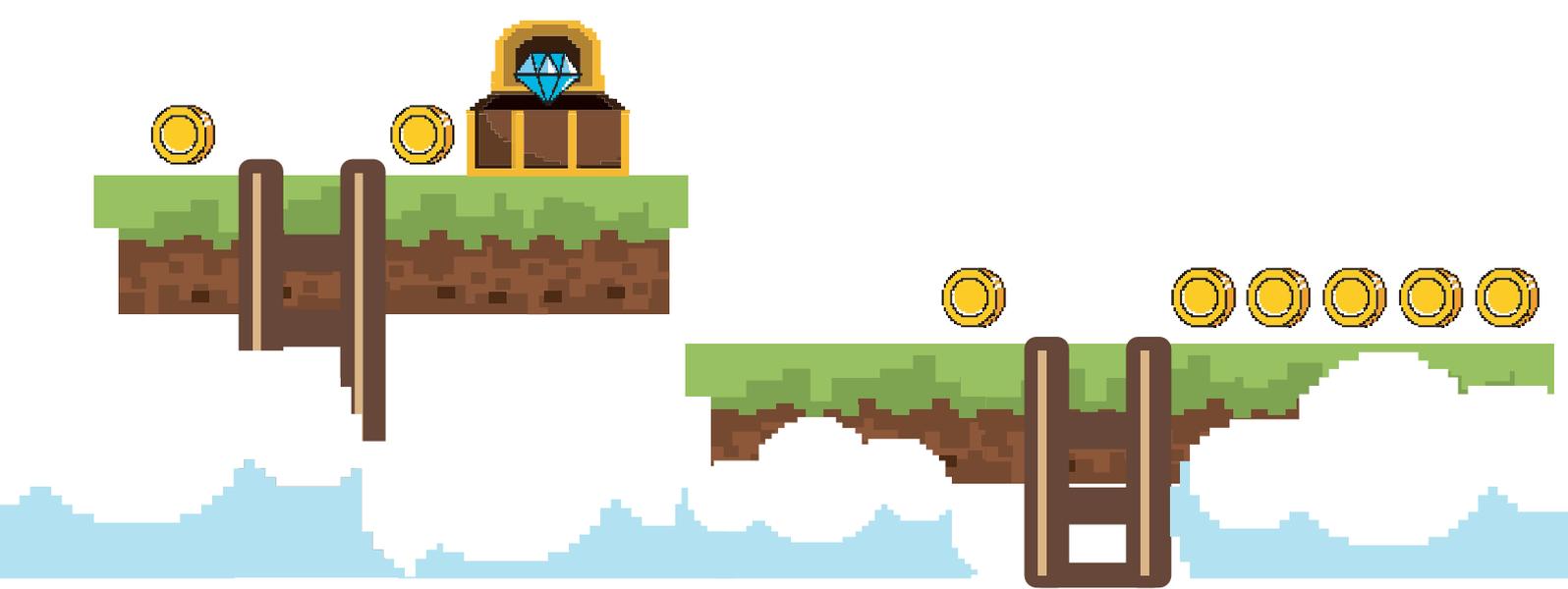
La production

Dans la phase de production, des équipes de concepteurs, d'artistes et de programmeurs utilisent le document de conception comme guide pour créer le jeu. Les équipes collaborent pour tirer le meilleur parti des compétences de chacun.

Les artistes utilisent le « concept art » pour créer des textures, des modélisations et des animations pour les personnages, les niveaux, les objets et les environnements qui peupleront l'univers du jeu.

Les programmeurs mettent au point le moteur du jeu - les systèmes physiques et graphiques d'un jeu vidéo. Ils écrivent également le code qui dicte tout, des règles du jeu à la façon dont ses éléments visuels sont affichés à l'écran.

Les concepteurs rencontrent les travailleurs des autres départements pour s'assurer que le document de conception du jeu est respecté. Le retour d'information pendant la production aide les concepteurs à revoir le document si nécessaire - par exemple, pour améliorer les mécanismes du jeu ou supprimer une fonction irréalisable.⁸⁷



La Postproduction

Une bonne partie de la postproduction consiste à jouer au jeu pour vérifier qu'il n'y a pas d'erreurs, et à éliminer les éléments indésirables. **Les testeurs d'assurance qualité** jouent au jeu et essaient souvent de faire ce à quoi l'équipe de développement n'a jamais pensé. Lorsque les testeurs de jeux trouvent des bugs, ils répertorient les erreurs et les confient à un **programmeur, un concepteur ou un artiste** pour les corriger. Le traitement des bugs et des problèmes peut prendre beaucoup de temps en postproduction, et cette étape peut être aussi longue que la production. C'est particulièrement vrai pour les titres plus complexes et à gros budget.

Le processus de postproduction implique aussi généralement des travailleurs chargés de la **localisation**. La localisation consiste à modifier le contenu d'un jeu à l'intention d'un public régional ou local spécifique. La localisation permet de s'assurer qu'un jeu peut être commercialisé à l'échelle internationale et que son contenu plaît et ne heurte pas les sensibilités nationales ou régionales. Les travailleurs chargés de la localisation sont pour la plupart des **traducteurs**, mais le processus peut également nécessiter la participation d'experts en différents domaines, tels que l'histoire culturelle, le marketing et le droit international.



Même après leur sortie, les jeux ont souvent besoin de « correctifs », c'est-à-dire de mises à jour fréquentes qui peuvent inclure des corrections de bugs, des ajustements de l'équilibre du jeu et du nouveau contenu. Le succès d'un jeu peut également inciter un studio à développer une « extension » ou un autre contenu téléchargeable qui est généralement vendu séparément en complément du jeu original. Les **concepteurs, programmeurs et artistes** peuvent donc souvent rester impliqués dans le processus de postproduction bien après la sortie initiale d'un jeu.⁸⁸

Enquête Auprès des Travailleurs du Jeu Vidéo

En partenariat avec UNI, le Strategic Organizing Center (SOC) a mené une enquête en ligne auprès des travailleurs et travailleuses du jeu vidéo afin de mieux comprendre leurs conditions de travail et les difficultés qu'ils rencontrent sur leur lieu de travail. L'enquête a été envoyée à une large palette d'organisations de travailleurs du jeu vidéo à travers le monde, et le SOC et UNI ont utilisé la publicité numérique sur les plateformes de médias sociaux pour diffuser l'enquête auprès de travailleurs du jeu vidéo potentiels. Le SOC et UNI ont ainsi obtenu 512 répondants qui se sont déclarés actuellement employés dans l'industrie du jeu vidéo.⁸⁹

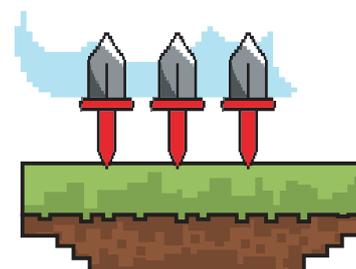
Généralités

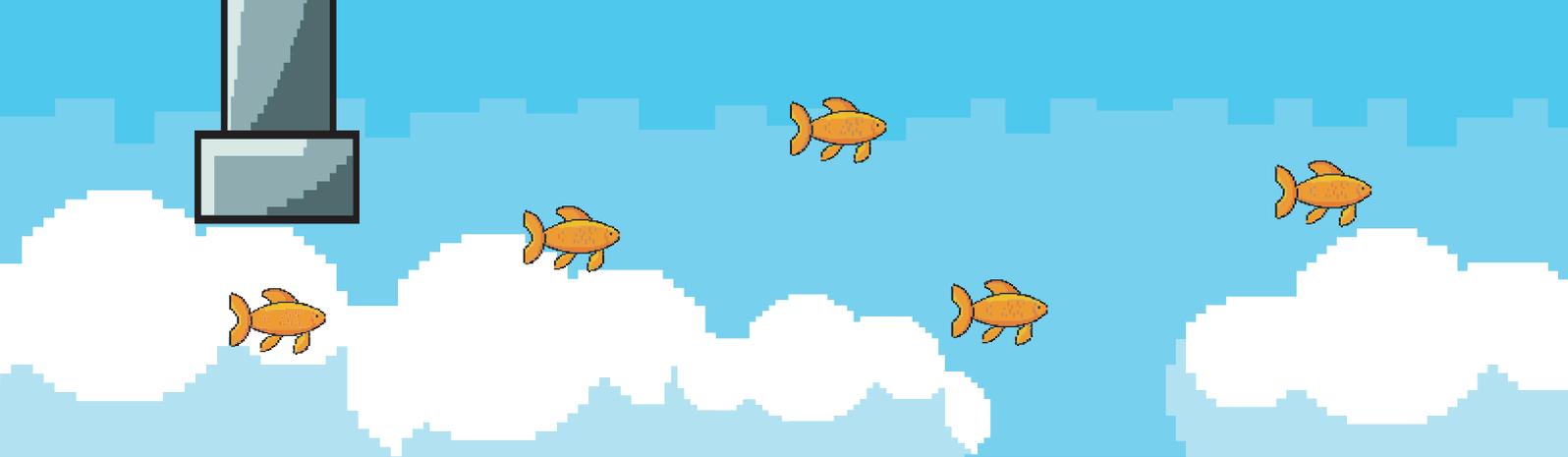
Les personnes ayant participé à l'enquête ont signalé qu'elles travaillaient dans 29 pays différents, dont 21 pays européens. Au total, 310 (61%) travaillent en Amérique du Nord, 183 (36%) en Europe, et 19 (4%) en Australie ou en Asie.

La plupart des répondants travaillent soit pour une entreprise AAA - 195 travailleurs, à savoir 39 pour cent des répondants - soit pour une entreprise indépendante - 187 travailleurs (37 %). Les autres répondants travaillent dans d'autres types de sociétés, c'est-à-dire des sociétés d'intergiciels (5%), des sociétés de localisation (4%) et des sociétés de jeu mobile (4%). Près de trois quarts des répondants (71%) sont salariés d'une entreprise, tandis qu'un peu moins d'un quart (23%) sont indépendants.

La majorité des participants à l'enquête sont soit programmeurs (27 %), soit concepteurs (18 %), soit artistes/techniciens (17 %). Les autres intitulés de poste les plus courants sont testeurs (8 %) et développeurs (7 %).

Quatre-vingt-trois pour cent des répondants au sondage ont signalé un ou plusieurs problèmes sur leur lieu de travail.





Problèmes Sur le Lieu de Travail

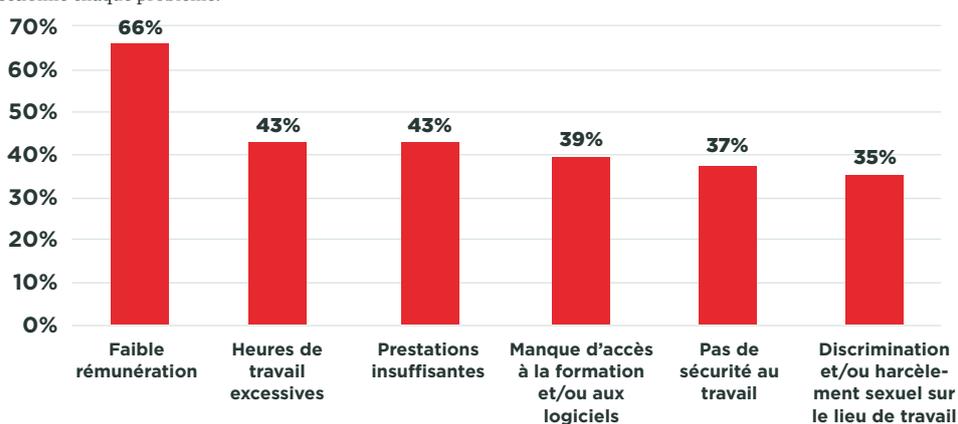
Près de 83 pour cent des personnes qui ont répondu aux questions sur les sujets de préoccupation sur le lieu de travail ont mentionné un ou plusieurs problèmes, et parmi ces personnes, 75 pour cent ont indiqué trois problèmes ou plus. Les répondants de certains types d'entreprises étaient encore plus enclins à signaler des problèmes sur le lieu de travail - 79 pour cent de ceux des entreprises du jeu mobile et 100 pour cent de ceux des entreprises de localisation.⁹⁰

Comme le montre la figure 3, les principaux problèmes signalés par les répondants sont les suivants : faible rémunération (66 %), exigences professionnelles et/ou heures de travail excessives (43 %) et prestations insuffisantes (43 %).⁹¹ Parmi les autres problèmes, citons le manque d'accès à la formation, aux logiciels et/ou à d'autres matériels nécessaires (39%), le manque de sécurité de l'emploi (37%) et la discrimination au travail et/ou le harcèlement sexuel (35%).⁹²

FIGURE 3

Problèmes sur le lieu de travail signalés par les travailleurs du jeu vidéo au niveau mondial

Classement selon le pourcentage de travailleurs signalant un ou plusieurs problèmes sur leur lieu de travail qui ont sélectionné chaque problème.



L
o
r
e

Faible Rémunération

La faible rémunération est le problème le plus souvent cité par les répondants qui ont signalé un ou plusieurs problèmes sur le lieu de travail - 66 pour cent des répondants ont fait état de ce problème. Parmi ceux qui travaillent en Europe, ce taux était encore plus élevé, soit 77 pour cent des répondants.

Les travailleurs des entreprises de jeu mobile et de localisation ont été plus nombreux que les autres à déclarer qu'ils étaient mal payés - 73 pour cent des répondants des entreprises de jeu mobile et 94 pour cent des travailleurs des entreprises de localisation ont mentionné les bas salaires comme constituant un problème. Les testeurs et les traducteurs figurent parmi les professions qui affichent les taux d'insatisfaction les plus élevés en matière de rémunération : 83 pour cent des testeurs et 100 pour cent des traducteurs ont cité les bas salaires comme étant problématiques sur leur lieu de travail.

Heures de Travail Excessives

Parmi tous les participants ayant signalé un ou plusieurs problèmes liés au lieu de travail, 43 pour cent ont cité les exigences professionnelles et/ou les heures de travail excessives. Ce chiffre était plus élevé pour les personnes travaillant en Amérique du Nord (45%). Les répondants des entreprises de localisation et des entreprises AAA étaient parmi les plus nombreux à signaler des heures de travail excessives : plus de quatre sur dix dans les entreprises de localisation (44%) et près de la moitié de ceux des entreprises AAA (47%). Les programmeurs (47%), les producteurs (55%) et les traducteurs (63%) sont les travailleurs les plus enclins à déclarer des exigences professionnelles ou des heures de travail excessives.

Discrimination de Genre et Harcèlement Sexuel

Si 25 pour cent de l'ensemble des répondants ayant signalé un ou plusieurs problèmes ont indiqué que la discrimination de genre était un sujet de préoccupation sur le lieu de travail, les femmes et les personnes non binaires ont été beaucoup plus nombreuses que les hommes à déclarer que la discrimination de genre était un problème sur leur lieu de travail. Comme le montre la figure 4, si 21 pour cent des hommes ont identifié la discrimination de genre comme un problème, ce chiffre est de 46 pour cent pour les femmes et de 43 pour cent pour les répondants non-binaires. Cet écart était encore plus important dans les entreprises AAA, où 28 pour cent des hommes ont déclaré que la discrimination de genre est un problème, contre plus de la moitié des femmes (59 %) et près de la moitié des répondants non-binaires (47 %).

De même, tandis que 14 pour cent de tous les répondants ayant fait état de problèmes ont déclaré que le harcèlement sexuel était un sujet de préoccupation sur leur lieu de travail, la proportion de femmes et de personnes non binaires qui ont déclaré que le harcèlement était un problème était deux fois plus élevée que celle des hommes. Seuls 12 pour cent des hommes ont estimé que le harcèlement sexuel était un problème, contre 24 pour cent des femmes et 23 pour cent des personnes non binaires. Cette tendance se retrouve dans les entreprises AAA, où le harcèlement sexuel est encore plus répandu : 19 pour cent des hommes ont déclaré que le harcèlement sexuel était un problème, contre 40 pour cent des femmes et 27 pour cent des personnes non binaires.



Discrimination Raciale

Alors que 17 pour cent de l'ensemble des répondants ayant relevé un ou plusieurs problèmes sur le lieu de travail ont déclaré que la discrimination raciale était un sujet de préoccupation, les répondants non blancs étaient beaucoup plus nombreux à le faire. Dix-sept pour cent des répondants blancs ayant identifié un ou plusieurs problèmes sur le lieu de travail ont déclaré que la discrimination raciale était un sujet de préoccupation sur le lieu de travail, contre 28 pour cent des répondants non blancs.

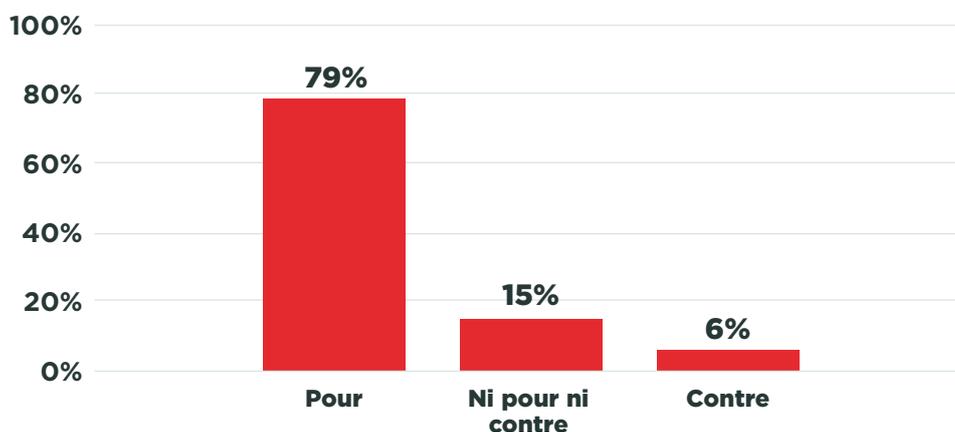
Soutien Syndical

La grande majorité des répondants se sont déclarés favorables à la syndicalisation de leur lieu de travail. Parmi les personnes ayant répondu à la question « Seriez-vous favorable à la création d'un syndicat sur votre lieu de travail ? », 79 pour cent ont déclaré qu'ils étaient « tout à fait pour » ou « plutôt pour », tandis que seulement 6 pour cent ont déclaré qu'ils étaient contre, comme le montre la figure 5. Parmi les personnes favorables à la formation d'un syndicat, 76 pour cent sont de fervents partisans et affirment qu'ils seraient « tout à fait pour » la formation d'un syndicat sur leur lieu de travail. Le soutien aux syndicats était encore plus élevé parmi les participants travaillant en Europe, où 85 pour cent des répondants ont affirmé qu'ils seraient favorables à la création d'un syndicat, tandis que moins de 1 pour cent ont déclaré qu'ils s'y opposeraient. Le soutien aux syndicats est également particulièrement élevé parmi les personnes travaillant dans des entreprises de localisation, où 94 pour cent se disent favorables à un syndicat, ainsi que parmi les traducteurs (93 %), les scénaristes (92 %), les développeurs (86 %) et les testeurs (84 %).

FIGURE 4

Soutien syndical parmi les répondants, Mai 2022

En réponse à "Seriez-vous favorable à la création d'un syndicat sur votre lieu de travail?"



Réforme Juridique

Cette section du rapport identifie plusieurs domaines dans lesquels une réforme juridique pourrait bénéficier aux travailleurs du jeu vidéo. Dans chaque cas, le domaine de réforme juridique en question est pertinent pour une série de lieux dans lesquels les travailleurs du jeu vidéo sont employés.

Analyser l'impact des fusions sur le marché du travail

Depuis le début de l'année 2020 jusqu'en février 2022, on ne dénombre pas moins de 584 opérations d'acquisition concernant des entreprises du jeu vidéo,⁹³ alors qu'on n'en comptait que 269 au cours des deux années précédant 2020.⁹⁴ Une des conséquences de la multiplication des fusions et acquisitions est que l'industrie du jeu vidéo est de plus en plus concentrée.⁹⁵ Un oligopole de huit conglomérats domine toujours plus largement le marché : Tencent, Sony PlayStation, Microsoft Xbox, Nintendo, Activision Blizzard, Electronic Arts, Take-Two Interactive et Ubisoft.⁹⁶ De plus, Microsoft a actuellement l'intention de racheter Activision Blizzard pour 68,7 milliards de USD, ce qui, si les régulateurs l'autorisent, constituerait la plus grande fusion de l'histoire de l'industrie du jeu vidéo.

La concentration croissante crée le risque qu'un petit nombre d'employeurs finisse par dominer le marché et exerce ainsi une influence démesurée sur les conditions de travail des employés du jeu vidéo. A cet égard, la consolidation intervenue dans le sous-secteur de la localisation devrait servir de signal d'alarme. Grâce à des acquisitions, deux grandes entreprises - Lionbridge et Keywords Studios - ont fini par dominer ce sous-secteur, et donc également l'embauche des travailleurs de la localisation.⁹⁷ Cette situation a donné lieu à des luttes syndicales - Lionbridge, par exemple, est devenue l'objet de tentatives de syndicalisation menées par les travailleurs en raison de leurs mauvaises conditions de travail.⁹⁸

L'une des solutions pour faire face aux effets négatifs que peut avoir la concentration croissante sur le travail consiste à encourager des normes d'examen des fusions qui analysent les acquisitions en fonction de leurs répercussions sur le marché du travail. A quelques exceptions près,⁹⁹ cela n'a généralement pas été le cas dans le cadre du statu quo mondial en matière de droit antitrust. Aux États-Unis, cependant, des signes récents et encourageants montrent que la Federal Trade Commission et le Département de la Justice commencent à considérer ces contrôles comme des éléments importants de futures lignes directrices concernant l'examen des fusions.¹⁰⁰

Réformer l'utilisation des accords de non-divulgence (NDA)

Les entreprises du jeu utilisent les NDA pour protéger les secrets commerciaux, et les grandes entreprises menacent certains des travailleurs les moins bien payés de conséquences juridiques en cas de violation des NDA, notamment dans le domaine des tests de jeux.¹⁰¹

Réformer l'utilisation des accords de non-divulgence (NDA)

En dehors de leur utilisation à des fins de protection de la propriété intellectuelle, les accords de non-divulgence ont également été utilisés par des entreprises du jeu vidéo pour dissimuler des cas de harcèlement sexuel présumé à l'encontre d'employées.¹⁰²

Des lois ont été adoptées pour lutter contre ce type d'utilisation abusive des NDA. En 2018, par exemple, la Californie a adopté la Loi « Silenced No More » [Plus jamais réduit au silence], qui interdit l'utilisation de clauses NDA dans le cadre des conventions de départ.¹⁰³ Au Canada, Lynne Lund, membre du Parti Vert, a fait pression pour introduire une loi qui donnerait aux victimes d'inconduite sexuelle le droit de s'exprimer même si elles ont préalablement signé un NDA.¹⁰⁴ En juin 2021, un amendement à la loi irlandaise sur l'égalité en matière d'emploi est parvenu à la troisième phase décisive devant le Sénat irlandais.¹⁰⁵ Le projet de loi vise à renforcer les protections sur les lieux de travail de nombreux secteurs en Irlande et à inciter d'autres autorités législatives à suivre l'exemple.

Limiter le recours aux accords de non-concurrence

Ces accords sont des clauses restrictives du contrat de travail qui limitent la capacité d'un travailleur à changer d'emploi, et peuvent donc dissuader les travailleurs de quitter un employeur, même si les conditions de travail sont médiocres.

Etant donné que l'industrie du jeu vidéo est fortement exposée aux secrets commerciaux, les clauses de non-concurrence y sont largement utilisées. Dans l'UE, il n'existe pas de réglementation supranationale régissant l'utilisation des clauses de non-concurrence par les employeurs. Même au sein des marchés des États membres dotés d'un droit du travail solide, les clauses de non-concurrence sont souvent légales, y compris lorsqu'elles sont appliquées à des travailleurs non-cadres de l'industrie du jeu vidéo.¹⁰⁶ Dans certains pays, comme la France, les accords de non-concurrence peuvent également être régis par des conventions collectives.¹⁰⁷

Certains signes indiquent que les accords de non-concurrence pourraient faire l'objet d'un examen plus approfondi dans un avenir proche au niveau de l'UE. En octobre 2021, la commissaire européenne à la concurrence a évoqué une attention accrue à l'application des accords de non-concurrence au motif qu'ils « empêchent le talent de se déplacer là où il sert le mieux l'économie... [et constituent] en fait... une promesse de ne pas innover ». ¹⁰⁸ De plus, puisque le marché du travail de nombreux pays a stagné à la suite de la pandémie de COVID-19, il est probable que l'application effective des infractions au droit de la concurrence liées aux employés deviendra de plus en plus pertinente pour les gouvernements et les régulateurs en tant qu'outil permettant de libérer les marchés du travail et d'accroître l'innovation.

De même, aux États-Unis, l'administration Biden a récemment encouragé la Federal Trade Commission à élaborer des règles visant à « restreindre l'utilisation déloyale des clauses de non-concurrence » par les employeurs.¹⁰⁹

Améliorer l'accès des travailleurs contractuels aux droits en matière d'emploi

L'industrie du jeu vidéo a traditionnellement fait appel à des travailleurs indépendants. Si les développeurs de jeux vidéo peuvent être engagés en tant que travailleurs indépendants, on observe actuellement une concentration importante d'emplois atypiques dans le sous-secteur de la localisation. Les employeurs dominants, tels que Lionbridge, engagent des travailleurs presque exclusivement en tant qu'indépendants.¹¹⁰ Dans le cadre de ce modèle d'emploi, les travailleurs sont généralement privés des droits fondamentaux du travail, notamment de la liberté syndicale.

Ces dernières années, un certain nombre d'instances gouvernementales ont cherché à élargir la définition du terme « employé » pour y inclure de nombreuses modalités de travail précédemment classées dans la catégorie des relations avec des « entrepreneurs indépendants ». Le projet de loi AB 5 récemment adopté en Californie est un exemple particulièrement parlant de cette tendance.¹¹¹ En décembre 2021, la Commission européenne a également lancé une proposition législative visant à réformer les conditions de nombreux indépendants dans l'UE.¹¹² Il est difficile de savoir dans quelle mesure cette dernière proposition concernera les entrepreneurs indépendants dans l'industrie du jeu vidéo.

Regulating crediting practices

Video game employers have often taken a punitive approach to including workers in a title's credits, withholding inclusion if an employee decides to leave before a title is finished. This can result in employees who have worked for years on a title not being appropriately recognized for their contributions. This employer practice leaves a flawed record of authorship, and compromises the ability of workers to prove they have worked on a game when promoting their work experience to other prospective employers. One of many egregious examples of game crediting censorship allegedly took place in 2011, when over 130 workers on Rockstar's *LA Noire* were not included in the game's credits.¹¹⁷ Despite this and other examples, there is currently no legal regulation of crediting practices in video games, or indeed identified legislative proposals. Currently, only voluntary guidelines exist, such as those authored by the International Game Developers Association (IDGA).¹¹⁸

Lectures et ressources complémentaires

Nouveaux Sites

Kotaku: kotaku.com

Games Industry: gamesindustry.biz

Screenrant: screenrant.com/gaming

Polygon: polygon.com

Inverse: inverse.com

Rock Paper Shotgun: rockpapershotgun.com

Eurogamer: eurogamer.net

The Gamer: thegamer.com

Game Developer: gamedeveloper.com

Comptes Twitter

A Better ABK (Activision Blizzard King), Etats-Unis: @ABetterABK

A Better Ubisoft, France: @ABetterUbisoft

Actions collectives dans le secteur des technologies: @Tech_Actions

CWA Campaign to Organize Digital Employees (CODE), (CODE- Campagne pour syndiquer les travailleurs numériques), Etats-Unis: @CODE_CWA

Game Developers Conference: @Official_GDC

Game Makers of Finland: @GamemakersFin

Game Worker Solidarity: @GWSolidarity

Game Workers Alliance, Raven Software, Etats-Unis.: @WeAreGWA

Game Workers Australie: @GameWorkersAU

Game Workers Unite, Irlande: @GWU_Ireland

Solidaires Informatique Jeu Vidéo, France: @SolInfoJeuVideo

Syndicat des Travailleurs et Travailleuses du Jeu Vidéo, France: @STJV_FR

United Tech and Allied Workers, Royaume-Uni: @UTAW_UK

Ver.di, Vereinte Dienstleistungsgewerkschaft, Allemagne: @_Verdi

Vodeo Workers United, Etats-Unis.: @Vodeoworkers

Syndicats

BECTU, Royaume-Uni: bectu.org.uk

CCOO, Espagne: ccoo.es

CWA Campaign to Organize Digital Employees (CODE), (CODE- Campagne pour syndiquer les travailleurs numériques), Etats-Unis: code-cwa.org

EL og IT, Norvège: elogit.no

FSU, Irlande: gwuireland.org

Game Makers of Finland: peliala.fi/en

ICTJ, Japon: joho.or.jp/english

LE PAYSAGE DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO

OUTIL DE RÉFERENCE POUR LES ORGANISATEURS SYNDICAUX

LIV, Islande: landssamband.is/en/

Novi Sindikat, Croatie: novisindikat.hr

Prosa, Danemark: prosa.dk/english

Prospect Royaume-Uni, Tech Workers: prospect.org.uk/tech-workers

SITT, Roumanie: sitt.ro

Sveriges Ingenjörer, Suède: sverigesingenjorer.se

Syndicom, Switzerland: syndicom.ch

UGT, Espagne: ugt.es

Unionen, Suède: unionen.se/in-english

UNITE, Royaume-Uni: unitetheunion.org

Ver.Di, Allemagne: verdi.de

Rapports

Entertainment Software Association

Faits essentiels concernant l'industrie du jeu vidéo, Juillet 2021

theesa.com/wp-content/uploads/2021/08/2021-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry-1.pdf

Fédération Européenne des Développeurs de Jeux Vidéo

L'industrie européenne du jeu vidéo, 22 janvier 2020

<https://www.egdf.eu/documentation/european-games-industry>

Association Internationale des Développeurs de Jeux Vidéo

Enquête 2021 sur la satisfaction des développeurs- Rapport COVID-19, 31 juillet 2021

<https://igda.org/resources-archive/2021-developer-satisfaction-survey-covid-19-report/>

Livres

Schreier, Jason

Press Reset: Désastres et Reconstructions Dans L'industrie du Jeu Vidéo

Mana Books

3 Mars 2022

Schreier, Jason

Du Sang, Des Larmes et Des Pixels. De L'échec au Chef D'œuvre, Les Incroyables Miraculés du Jeu Vidéo

Mana Books

7 Juin 2018

Notes de fin

- 1 « Gaming Market Size Worth USD \$435 Billion By 2028 | CAGR 12.1%, » [Le marché du jeu vaudra 435 milliards de dollars d'ici 2028, avec un taux de croissance annuel moyen de 12,1 %], Zion Market Research (14 février 2022), <https://www.prnewswire.com/news-releases/gaming-market-size-worth-usd-435-billion-by-2028--cagr-12-1-zion-market-research-301481456.html> et « Global Film and Video Services Market Report 2021 - Opportunities and Strategies to 2030 » [Rapport 2021 sur le marché mondial des services liés au film et à la vidéo - Opportunités et stratégies jusqu'en 2030], Business Wire (10 septembre 2021), <https://www.businesswire.com/news/home/20210910005333/en/Global-Film-and-Video-Services-Market-Report-2021---Opportunities-and-Strategies-to-2030---ResearchAndMarkets.com>
- 2 Comme décrit dans le tableau 2, les sources utilisées pour l'estimation du nombre de travailleurs du jeu vidéo sur ces continents sont l'Interactive Software Foundation, les entretiens des auteurs avec des organisateurs syndicaux et le rapport « European games industry » [L'industrie européenne du jeu vidéo], Fédération européenne des développeurs de jeux vidéo (22 janvier 2020), <https://www.egdf.eu/documentation/european-games-industry/>
- 3 « Nexon Korea grants game developers 6.8% raise in deal with union » [Nexon Korea accorde aux développeurs de jeux une augmentation de 6,8% dans le cadre d'un accord syndical], Venture Beat (5 février 2020), <https://venturebeat.com/2020/02/05/nexon-korea-grants-game-developers-6-8-raise-in-deal-with-union/> et « Unions Spread through Gaming Industry » [Les syndicats progressent dans l'industrie du jeu], Korea JoongAng Daily, (5 septembre 2018), <https://koreajoongangdaily.joins.com/news/article/article.aspx?aid=3052830>
- 4 Paradox Interactive signs collective bargaining agreement with labor unions in Sweden » [Paradox Interactive signe une convention collective avec les syndicats en Suède], The Verge (3 juin 2020), <https://www.theverge.com/2020/6/3/21279538/paradox-interactive-collective-bargaining-agreement-labor-unions-sweden>
- 5 Cf. « Paris, Annecy, Montpellier : Ubisoft se syndicalise », 3DVF (16 septembre 2020), <https://www.3dvf.com/paris-annecy-montpellier-ubisoft-se-syndicalise/> et STJV, Twitter (13 juillet 2020): https://twitter.com/stjv_fr/status/1282627764491886592
- 6 Kari Paul et agence, « Activision Blizzard's Raven Software workers vote to form industry's first union » [Les travailleurs de Raven Software, filiale d'Activision Blizzard, votent en faveur de la création du premier syndicat du secteur], The Guardian (23 mai 2022), <https://www.theguardian.com/technology/2022/may/23/activision-blizzard-raven-software-union-vote>
- 7 Cf. Darryn Bonthuys, « Which Video Game Studio Will Be Acquired Next? » [Quel sera le prochain studio de jeu vidéo à être racheté ?], GameSpot (3 février 2022), <https://www.gamespot.com/articles/which-video-game-studio-will-be-acquired-next/1100-6500278/> et J. Conditt, « Microsoft consolidating the video game industry is bad for everyone » [La consolidation de l'industrie du jeu vidéo par Microsoft est une mauvaise chose pour tout le monde], Engadget (18 janvier 2022), <https://www.engadget.com/microsoft-xbox-activision-blizzard-consolidation-exclusives-222028443.html>
- 8 Anoosh Deshmukh, « Visualizing the Biggest Gaming Company Acquisitions of All-Time » [Aperçu des plus grandes acquisitions d'entreprises du jeu vidéo de tous les temps], Visual Capitalist (3 février 2022), <https://www.visualcapitalist.com/visualizing-the-biggest-gaming-company-acquisitions-of-all-time/>
- 9 Jason Schreier, Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry [Press Reset: désastres et reconstructions dans l'industrie du jeu vidéo] (New York: Grand Central Publishing, 2021), p. ix.
- 10 Les estimations varient selon que l'on inclut la fabrication, la vente au détail, les marchés secondaires/gris ou les e-sports. Schreier estime que le marché du jeu vidéo atteindra 180 milliards de dollars « d'ici 2021 » cf. Schreier (2021), p. ix. Pour les rapports d'analystes sur l'industrie du jeu vidéo, cf. Tom Wijman, « The Games Market and Beyond in 2021: The Year in Numbers » [Le marché du jeu et au-delà en 2021 : L'année en chiffres] NewZoo (22 décembre 2021), <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming/>, WePC, « Video Game Industry Statistics, Trends and Data In 2022 » [Statistiques, tendances et données sur l'industrie du jeu vidéo en 2022] WePC (18 janvier 2022), <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>, et Mordor Intelligence, « Gaming Market – Growth, Trends, COVID-19 Impact, and Forecasts (2022-2027) » [Marché du jeu - Croissance, tendances, impact COVID-19 et prévisions (2022-2027)] Mordor Intelligence (17 juin 2021), <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-gaming-market>.
- 11 Les recettes mondiales du cinéma, de la télévision et de la musique proviennent de The Motion Picture Association, « Theme Report 2021: A Comprehensive Analysis and Survey of the Theatrical and Home/Mobile Entertainment Market Environment for 2021 » [Une analyse et une étude complètes de l'environnement du marché du divertissement en salle et à domicile/mobile pour 2021] (Washington, D.C: The Motion Picture Association, 2022), p. 5 et La Fédération internationale de l'industrie phonographique, The Global Music Report (Londres : The IFPI), pp. 12-14.

LE PAYSAGE DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO

OUTIL DE RÉFÉRENCE POUR LES ORGANISATEURS SYNDICAUX

- 12 Zion Market Research, « Gaming Market Size Worth USD \$435 Billion By 2028 » [Taille du marché du jeu : 435 milliards de USD d'ici 2028], PR Newswire (14 février 2022), <https://www.prnewswire.com/news-releases/gaming-market-size-worth-usd-435-billion-by-2028--cagr-12-1-zion-market-research-301481456.html#:~:text=NEW%20YORK%2C%20Feb.,12.1%25%20in%202022%2D2028.>
- 13 Himanshu Vig , Roshan Deshmukh, « Motion Picture Industry by Genre (Action, Comedy, Drama, Fantasy, Horror, Romance, and Others), Demographics (Children and Adult), and Dimension (3D & Above and 2D): Global Opportunity Analysis and Industry Forecast, 2021–2027 » [L'industrie du cinéma par genre (action, comédie, drame, fantastique, horreur, romance et autres), démographie (enfants et adultes) et dimension (3D et plus et 2D) : Analyse des opportunités et prévisions de l'industrie au niveau mondial, 2021-2027] Allied Market Research (août 2020), <https://www.alliedmarketresearch.com/motion-picture-industry-market-A06789#:~:text=Motion%20Picture%20Industry%20Size%20is,8.3%25%20from%202021%20to%202027>
- 14 Recettes du marché du jeu vidéo en Chine et aux États-Unis en pourcentage des recettes mondiales totales, 2021.
- 15 Technavio, « Video Game Market size to increase by USD 75.49 Bn » [La taille du marché du jeu vidéo devrait augmenter de 75,49 milliards de USD], PR Newswire (6 janvier 2022), <https://www.prnewswire.com/news-releases/video-game-market-size-to-increase-by-usd-75-49-bn--rising-penetration-of-smartphones-and-improving-internet-access-to-broad-growth--technavio-301454908.html>
- 16 Meenakshi Jaikrishnan, « Gaming Industry: Not Child's Play No More » [L'industrie du jeu : Ce ne sont plus des jeux pour enfants], The Financial Pandora (7 avril 2021), <https://thefinancialpandora.com/gaming-industry-not-childs-play-no-more/>
- 17 Ann Chen, « The Gaming Localization Boom: What Role Did COVID-19 Play? » [Le boom de la localisation des jeux vidéo : quel rôle a joué le COVID-19 ?], Get Blend (10 mai 2021): <https://www.getblend.com/blog/gaming-localization-boom-covid/>
- 18 Pour les rapports régionaux sur l'Asie du Sud-Est, l'Amérique latine et les Caraïbes, cf. Malaysia Digital Economy Corporation, « Southeast Asia Game Industry Report 2021 » [Rapport 2021 sur l'industrie du jeu en Asie du Sud-Est] (Selangor: Ministry of Communications and Multimedia Malaysia, 2021) et Alejandra Luzardo, et. al, « Video Games, More Than Just A Game: The Unknown Successes of Latin American Video Game Studios » [Jeux vidéo, plus qu'un simple jeu : Les succès méconnus des studios de jeu vidéo latino-américains] (Washington, D.C: The Inter-American Development Bank).
- 19 « European games industry » [L'industrie européenne du jeu vidéo], Fédération européenne des développeurs de jeux vidéo (EGDF) (22 janvier 2020), <https://www.egdf.eu/documentation/european-games-industry/>
- 20 « Global Games Market Report Infographics » [Infographie du rapport sur le marché mondial des jeux vidéo], NewZoo (2013), <https://newzoo.com/insights/infographics/global-games-market-report-infographics-2013>
- 21 Cf. Wijman (2021) et Schreier (2021), pp. 26-28, 40, et 240-241.
- 22 Wijman (2021).
- 23 Cf, p. ex. Jason Bay, « Does the video game industry have a terrible work life balance? » [L'industrie du jeu vidéo présente-t-elle un équilibre vie-travail déplorable ?], Game Industry Career Guide, <https://www.gameindustrycareerguide.com/video-game-industry-work-life-balance/>
- 24 « Number of video gamers worldwide in 2021, by region » [Nombre de joueurs de jeu vidéo dans le monde en 2021, par région] Statista (7 septembre 2021), <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/> et « Tableau de bord de la population mondiale », Fonds des Nations Unies pour la population (consulté le 2 juin 2022) <https://www.unfpa.org/data/world-population-dashboard>
- 25 Cf. <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/> et « Video Game Industry Statistics, Trends and Data In 2022 » [Statistiques, tendances et données de l'industrie du jeu vidéo en 2022], WePC (18 janvier 2022), <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>
- 26 « 15 Interesting Gamer Demographics in 2022 » [15 données démographiques intéressantes sur les joueurs en 2022], Play Today (27 avril 2022), <https://playtoday.co/blog/stats/gamer-demographics>
- 27 Cf. « Mobile gaming market in the United States - statistics & facts » [Le marché du jeu sur mobile aux États-Unis - statistiques et données factuelles], Statista (12 novembre 2021), <https://www.statista.com/topics/1906/mobile-gaming/#dossierKeyfigures> et « 15 Interesting Gamer Demographics in 2022 » [15 données démographiques intéressantes sur les joueurs en 2022], Play Today (27 avril 2022), <https://playtoday.co/blog/stats/gamer-demographics>
- 28 Rapport de l'ESA, p.2-3: <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/08/2021-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry-1.pdf> et <https://www.census.gov/popclock/>
- 29 L'ESA (Entertainment Software Association) ne semble pas avoir fourni d'options d'identité sexuelle autres que « homme » et « femme ». Rapport de l'ESA, p.2-3: <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/08/2021-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry-1.pdf>
- 30 Rapport de l'ESA, p.6: <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/08/2021-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry-1.pdf>
- 31 Paul Trowe, « The Difference between a Video Game Developer and Publisher » [La différence entre un développeur et un éditeur de jeux vidéo] Medium (17 juin 2018), <https://medium.com/@PaulTrowe/the-difference-between-a-video-game-developer-and-publisher-c6038324ee56>

- 32 Cf. Gaming Street, « Understanding the Relationship between Game Developers and Publishers » [Comprendre la relation entre les développeurs et les éditeurs de jeux vidéo], Gaming Street (4 septembre 2019), <https://gamingstreet.com/game-developer-publisher-relationship/> et GetSocial, « Indie vs Game Publisher: Do Game Developers Need Publishers » [Indépendants face aux éditeurs de jeux : Les développeurs de jeux ont-ils besoin d'éditeurs ?], GetSocial (15 mai 2020), <https://www.getsocial.im/blog/indie-vs-game-publisher-whats-better-for-your-game/>.
- 33 Peter Nowak, « Ubisoft's global workforce now develops games around the clock » [L'équipe mondiale d'Ubisoft développe désormais des jeux 24 heures sur 24], Canadian Business (9 mars 2016), <https://archive.canadian-business.com/innovation/ubisofts-global-workforce-now-develops-games-around-the-clock/> et Johan Oldbring, « Project Management in Game Development » [Gestion de projet dans le développement de jeux], Massive.se (9 juillet 2020), <https://www.massive.se/blog/games-technology/project-management-in-game-development/>
- 34 *Ibid* Nowak et Oldbring
- 35 Darryn Bonthuys, « Which Video Game Studio Will Be Acquired Next? » [Quel sera le prochain studio de jeu vidéo à être racheté ?], GameSpot (3 février 2022), <https://www.gamespot.com/articles/which-video-game-studio-will-be-acquired-next/1100-6500278/> et J. Condit, « Microsoft consolidating the video game industry is bad for everyone » [La consolidation de l'industrie du jeu vidéo par Microsoft est une mauvaise chose pour tout le monde], Engadget (18 janvier 2022), <https://www.engadget.com/microsoft-xbox-activision-blizzard-consolidation-exclusives-222028443.html>
- 36 *Ibid* Rockwood
- 37 J. Condit, « Microsoft consolidating the video game industry is bad for everyone » [La consolidation de l'industrie du jeu vidéo par Microsoft est une mauvaise chose pour tout le monde], Engadget (18 janvier 2022), <https://www.engadget.com/microsoft-xbox-activision-blizzard-consolidation-exclusives-222028443.html>
- 38 Cf James Batchelor, « Tencent Games Revenues Rose to \$27 Billion in 2021 » [Les revenus des jeux de Tencent atteindront 27 milliards de dollars en 2021], Game Industry Biz (24 mars 2022), <https://www.gamesindustry.biz/articles/2022-03-24-tencent-games-revenues-rose-to-usd27-billion-in-2021> en parallèle à Evgeny Obedkov, « Tencent Hits \$29.3 Billion in Revenue from Video Games in 2020 » [Tencent atteint un revenu de 29,3 milliards de dollars grâce aux jeux vidéo en 2020], Game World Observer (25 mars 2021), <https://gameworldobserver.com/2021/03/25/tencent-hits-29-3-billion-in-revenue-from-video-games-in-2020/>.
- 39 Tencent, « 2021 Annual Report » [Rapport annuel 2021], Tencent Holdings Limited, p. 75, <https://static.www.tencent.com/uploads/2022/04/07/7c31a327fb1c068906b70ba7ebede899.PDF>
- 40 Tencent Holdings Limited, « 2021 Interim Report » [Rapport intermédiaire 2021], (Shenzhen: Tencent Holdings Limited, 2021), <https://static.www.tencent.com/uploads/2021/08/31/7276c2279348d70e0b0f74f6c470f92e.pdf>, pp. 6-7.
- 41 Khee Hoon Chan, « A closer look at Tencent, the world's biggest game company » [Gros plan sur Tencent, la plus grande entreprise de jeux vidéo au monde], Polygon (2 mars 2022), <https://www.polygon.com/22949530/tencent-the-worlds-biggest-video-game-company>.
- 42 Steven Messner, « Every game company that Tencent has invested in » [Toutes les entreprises de jeux dans lesquelles Tencent a investi], PC Gamer (9 août 2020), <https://www.pcgamer.com/every-game-company-that-tencent-has-invested-in/>.
- 43 *Ibid*.
- 44 Chan (2022).
- 45 Jing Yang, Keith Zhai, et Quentin Webb, « China's Corporate Crackdown is Just Getting Started. Signs Point to More Tumult Ahead » [Les mesures de répression de la Chine à l'encontre des entreprises ne font que commencer. Certains signes laissent présager de nouvelles turbulences], The Wall Street Journal (5 août 2021), https://www.wsj.com/articles/china-corporate-crackdown-tech-markets-investors-11628182971?mod=article_inline.
- 46 Reuters, « Chinese antitrust regulator blocks Tencent's \$5.3 bln video games merger » [Le régulateur antitrust chinois bloque la fusion de Tencent dans le secteur des jeux vidéo pour un montant de 5,3 milliards de dollars], Reuters (10 juillet 2021), <https://www.reuters.com/world/china/chinese-antitrust-regulator-blocks-tencents-video-games-merger-2021-07-10/>.
- 47 Jing Yang, « Tencent Faces Possible Record Fine for Anti-Money-Laundering Violations » [Tencent risque de se voir infliger une amende record pour infractions à la législation anti-blanchiment], The Wall Street Journal (14 mars 2022), <https://www.wsj.com/articles/tencent-faces-possible-record-fine-for-anti-money-laundering-violations-11647242561>.
- 48 Cf par ex. Iris Deng, « Tencent vows to improve work-life balance after fresh 996 criticism over a worker's 20-hour shift » [Tencent s'engage à améliorer l'équilibre entre vie professionnelle et vie privée après de nouvelles critiques du mode 996 concernant les 20 heures de travail d'affilée d'un employé] (27 janvier 2022), <https://www.scmp.com/tech/big-tech/article/3164929/tencent-vows-improve-work-life-balance-after-fresh-996-criticism-over>.

LE PAYSAGE DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO

OUTIL DE RÉFÉRENCE POUR LES ORGANISATEURS SYNDICAUX

- 49 Cecilia D'Anastasio, « Inside the Culture of Sexism at Riot Games » [Au cœur de la culture du sexisme chez Riot Games], Kotaku (7 août 2018), <https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483>, Nathan Grayson et Cecilia D'Anastasio, « Over 150 Riot Employees Walk Out To Protest Forced Arbitration And Sexist Culture » [Plus de 150 employés de Riot débrayent pour protester contre l'arbitrage forcé et la culture sexiste], Kotaku (6 juin 2019), <https://kotaku.com/over-150-riot-employees-walk-out-to-protest-forced-arbi-1834566198>, Shannon Liao, « Riot Games agrees to pay \$100 million in settlement of class-action gender discrimination lawsuit » [Riot Games accepte de payer 100 millions de dollars dans le cadre du règlement d'une action collective pour discrimination de genre], Washington Post (28 décembre 2021), <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/12/27/riot-discrimination-100-million-settlement/>.
- 50 David Barshop, « Sony Leading The Big Three In Gaming Revenue » [Sony est en tête des trois grands en matière de revenus issus des jeux vidéo], Business of Esports (17 février 2022), <https://thebusinessofesports.com/2022/02/17/sony-leading-the-big-three-in-gaming-revenue/> en parallèle à Statista, « Sony Sales by Business Segments 2012-2020 » [Ventes de Sony par secteur d'activité 2012-2020], Statista (14 février 2022), <https://www.statista.com/statistics/297533/sony-sales-worldwide-by-business-segment/>
- 51 Forbes, « Sony » consulté le 2 mai 2022, <https://www.forbes.com/companies/sony/>
- 52 Ethan Gach, « SONY Buys Bungie, Makers of Destiny 2 for \$3.6B » [SONY rachète Bungie, le créateur de Destiny 2, pour 3,6 milliards de dollars]. Kotaku (31 janvier 2022), <https://kotaku.com/sony-ps5-destiny-2-bungie-playstation-microsoft-xbox-ex-1848453326>.
- 53 SONY Interactive Entertainment, « Sony Interactive Entertainment To Acquire Haven Entertainment Studios Inc. » [Sony Interactive Entertainment va acquérir Haven Entertainment Studios Inc.], SONY (21 mars 2022), <https://www.sie.com/en/corporate/release/2022/220322.html>.
- 54 Ari Notis, « SONY Goes Big On Epic Games With Whopping \$1 Billion Investment » [SONY mise sur Epic Games en investissant pas moins d'un milliard de dollars], Kotaku (11 avril 2022), <https://kotaku.com/sony-epic-metaverse-unreal-engine-5-virtual-reality-inv-1848778166>.
- 55 Cf. par ex. Jason Schreier, « As Naughty Dog Crunches On The Last Of Us II, Developers Wonder How Much Longer This Approach Can Last » [Alors que Naughty Dog fait du crunch sur The Last Of Us II, les développeurs se demandent combien de temps cette approche peut encore durer], Kotaku (12 mars 2020), <https://kotaku.com/as-naughty-dog-crunches-on-the-last-of-us-ii-developer-1842289962>.
- 56 Statista, « Microsoft Annual Gaming Revenue 2021 » [Recettes annuelles de Microsoft pour les jeux vidéo en 2021], Statista (25 février 2022): <https://www.statista.com/statistics/963263/microsoft-annual-gaming-revenue/>.
- 57 Microsoft, Formulaire 10-K FY2021, via la Commission des valeurs mobilières des États-Unis, (29 juillet 2021), https://www.sec.gov/ix?doc=/Archives/edgar/data/789019/000156459021039151/msft-10k_20210630.htm
- 58 Xbox Game Studios, « Welcome to Xbox Gaming Studios » [Bienvenue dans les studios de jeux Xbox], Xbox Gaming Studios (2022), <https://www.xbox.com/en-US/xbox-game-studios>.
- 59 Tom Warren, « Microsoft to acquire Activision Blizzard for \$68.7 billion » [Microsoft s'apprête à racheter Activision Blizzard pour 68,7 milliards de dollars], The Verge (18 janvier 2022), <https://www.theverge.com/2022/1/18/22889258/microsoft-activision-blizzard-xbox-acquisition-call-of-duty-overwatch>.
- 60 Reuters, « U.S. antitrust regulators seek more data from Activision, Microsoft on planned deal » [Les autorités antitrust américaines demandent à Activision et à Microsoft de leur fournir davantage d'informations sur leur projet d'accord], Reuters (21 mars 2022), <https://www.reuters.com/technology/ftc-seeks-additional-info-activision-microsoft-proposed-merger-2022-03-21/>.
- 61 Josh Sisco, « Microsoft-Activision Review to Include Impact on Consumer Data, Game Developers » [L'examen de l'accord Microsoft-Activision portera notamment sur les conséquences pour les données des consommateurs et les développeurs de jeux], The Information (4 avril 2022), https://www.theinformation.com/articles/microsoft-activision-review-to-include-impact-on-consumer-data-game-developers?irclid=XqW04uWEWxyIR4R3A15t2IMUKGV5mTJR1DpzE0&irgwc=1&utm_source=affiliate&utm_medium=cpa&utm_campaign=10078-Skimbit+Ltd.&utm_term=videogameschronicle.com&rc=zz6ile.
- 62 Shannon Liao, « Microsoft says it will respect outcome of Activision Blizzard union drive » [Microsoft déclare qu'elle respectera le résultat de la campagne syndicale chez Activision Blizzard], The Washington Post (24 mars 2022), <https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/03/24/microsoft-activision-union-statement/>.
- 63 Statista, « Nintendo Revenue 2021 » [Revenus 2021 de Nintendo], Statista (27 avril 2022), <https://www.statista.com/statistics/216622/net-sales-of-nintendo-since-2008/>.
- 64 Statista, « Nintendo Employees 2021 » [Nombre d'employés chez Nintendo en 2021], 8 février 2022, <https://www.statista.com/statistics/349038/employees-at-nintendo/>
- 65 Nintendo Co. Ltd, « Friends » [Amis], (2022), <https://play.nintendo.com/themes/friends/>, Nintendo Co., Ltd, « CSR Report 2021 » [Rapport RSE 2021]. (Kyoto: Nintendo, 2021), https://www.nintendo.co.jp/csr/en/pdf/nintendo_csr2021e.pdf, p. 3 et Nintendo Co., Ltd, « Annual Report 2021 for the Fiscal Year Ended March 31, 2021 » [Rapport annuel 2021 pour l'exercice financier se terminant le 31 mars 2021], (Kyoto: Nintendo, 2021), <https://www.nintendo.co.jp/ir/pdf/2021/annual2103e.pdf>, p. 2.
- 66 Brian Ashcraft, « Nintendo Sounds Leery Of Acquisitions » [Nintendo se méfie des acquisitions], Kotaku (2 février 2022), <https://kotaku.com/nintendo-sounds-leery-of-acquisition-merger-takeover-sony-microsoft-busi-1848472981>.
- 67 Nintendo Co., Ltd. « News Release : The Acquisition of the City Owned Land Adjacent to Nintendo Headquarters » [Communiqué de presse : Acquisition d'un terrain appartenant à la ville et adjacent au siège de Nintendo], Nintendo (12 avril 2022), <https://www.nintendo.co.jp/corporate/release/2022/220412.html>.

- 68 Danielle Partis, « Nintendo denies claims of forced labour in supply chain » [Nintendo dément les allégations de travail forcé dans sa chaîne d'approvisionnement], GamesIndustry.Biz (1er juillet 2021), <https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-07-01-nintendo-denies-claims-of-forced-labour-in-supply-chain>.
- 69 Rebekah Valentine, « Former Nintendo Employee Accuses Company of Firing Them for Unionization Activities » [Un ex-employé de Nintendo accuse l'entreprise de l'avoir licencié pour ses activités syndicales]. IGN (21 avril 2022), <https://www.ign.com/articles/former-nintendo-employee-accuses-firing-unionization>.
- 70 Statista, « Activision Blizzard Annual Revenue 2021 » [Revenus annuels 2021 d'Activision Blizzard], Statista (15 février 2022), <https://www.statista.com/statistics/269660/activision-blizzards-net-annual-revenue/>.
- 71 Statista, « Activision Blizzard: Number of Employees 2021 » [Nombre d'employés d'Activision Blizzard en 2021], Statista (1er mars 2022), <https://www.statista.com/statistics/1278129/activision-blizzard-number-of-employees/>.
- 72 Kellen Browning and Mike Isaac, « Activision, Facing Internal Turmoil, Grapples With #MeToo Reckoning » [En proie à des remous internes, Activision est aux prises avec les répercussions de #MeToo]. The New York Times (29 juillet 2021), <https://www.nytimes.com/2021/07/29/technology/activision-walkout-metoo-call-of-duty.html>.
- 73 Adam Bankhurst, « The Entire Raven Software QA Unionization Timeline: The Story So Far » [La chronologie complète de la syndicalisation de Raven Software QA : Toute l'histoire jusqu'à présent], IGN (28 janvier 2022), <https://www.ign.com/articles/the-entire-raven-software-qa-unionization-story>.
- 74 Shannon Liao, « Raven Software employees win union election » [Les employés de Raven Software remportent les élections syndicales], The Washington Post (23 mai 2022), <https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/05/23/activision-blizzard-union-raven/>
- 75 Alissa McAloon, « Ubisoft Closes 2020-21 with \$2.7 Billion in Net Bookings as Flagship Franchises Set Records » [Ubisoft clôture l'exercice 2020-21 avec 2,7 milliards de dollars de ventes nettes, les franchises phares battant des records], Game Developer (11 mai 2021), <https://www.gamedeveloper.com/console/ubisoft-closes-2020-21-with-2-7-billion-in-net-bookings-as-flagship-franchises-set-records>.
- 76 Ubisoft, « About Us » [Qui sommes-nous ?], consulté le 12 mai 2022: <https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us>
- 77 Ubisoft, « 2021 Universal Registration Document and Financial Report » [Document d'enregistrement universel et rapport financier 2021], (Montreuil: Ubisoft, 2021), https://downloads.ctfassets.net/8aefmxkpxp-w/3d835a7MATY05Yvl-prREg9/cba93c9257e4d26e28e266d3d260fab1/UBI2021_URD_EN_COMPLET_Vmel_160621.pdf, pp. 6, 156, 161.
- 78 *Ibid*, pp. 14, 47.
- 79 Rebecca Smith, « Guillemot Family to Prevent Sale of Ubisoft By Partnering With Private Equity Firm Rumor », [La famille Guillemot envisagerait de s'associer à une société de capital-investissement pour empêcher la vente d'Ubisoft], PlayStation LifeStyle (4 mai 2022), <https://www.playstationlifestyle.net/2022/05/04/guillemot-family-prevent-sale-ubisoft/>.
- 80 Ethan Gach, « As Billions Fly, Ubisoft Analyst Just Wondering Why Nobody Wants To Buy It » [Alors que les milliards affluent, un analyste d'Ubisoft se demande pourquoi personne ne veut l'acheter], Kotaku (17 février 2022), <https://kotaku.com/ubisoft-far-cry-6-assassin-s-creed-valhalla-acquisition-1848557811>.
- 81 Rebecca Smith, « Guillemot Family to Prevent Sale of Ubisoft By Partnering With Private Equity Firm Rumor » [La famille Guillemot envisagerait de s'associer à une société de capital-investissement pour empêcher la vente d'Ubisoft], PlayStation LifeStyle (4 mai 2022), <https://www.playstationlifestyle.net/2022/05/04/guillemot-family-prevent-sale-ubisoft/>.
- 82 Ethan Gach et Ash Parrish, « Ubisoft's #MeToo Reckoning, Two Months Later » [Répercussions de #MeToo chez Ubisoft, deux mois plus tard], Kotaku (14 août 2020), <https://kotaku.com/ubisofts-metoo-reckoning-two-months-later-1844717203>.
- 83 Chaim Gartenberg, « Ubisoft survey reveals that 25 percent of employees have seen or experienced workplace misconduct » [Une enquête d'Ubisoft révèle que 25 % des employés ont été témoins ou ont fait l'expérience de comportements répréhensibles sur le lieu de travail], The Verge (2 octobre 2020), <https://www.theverge.com/2020/10/2/21499334/ubisoft-employees-workplace-misconduct-ceo-yves-guillemot-response>.
- 84 *Ibid*.
- 85 Cf. par ex. Anna M. Ozimek, « Outsourcing Digital Game Production: The Case of Polish Testers » [Externalisation de la production de jeux numériques : Le cas des testeurs polonais], Television & New Media (2019), <https://doi.org/10.1177/1527476419851088>, et Nat Levy, « Temp Workers at Microsoft Supplier Sign First Union Contract amid Layoffs » [Les travailleurs intérimaires d'un fournisseur de Microsoft signent leur première convention collective sur fond de licenciements], GeekWire (22 août 2016), <https://www.geekwire.com/2016/microsoft-contractor-signs-first-union-contract/>.
- 86 Cf. Room 8 Studio, « Video Game Development Pre Production Process: 9 Core Steps » [Processus de pré-production du développement de jeux vidéo : 9 étapes essentielles], Room 8 Studio (1er avril 2020), <https://room8-studio.com/blog/games/game-pre-production-core-steps/> and BLS.gov, « Work for play: Careers in video game development » [Travailler en jouant : Les carrières dans le développement de jeux vidéo] BLS (Automne 2011), p. 3, <https://www.bls.gov/careeroutlook/2011/fall/art01.pdf>
- 87 BLS.gov, « Work for play: Careers in video game development » [Travailler en jouant : Les carrières dans le développement de jeux vidéo], BLS (Automne 2011), p. 3, <https://www.bls.gov/careeroutlook/2011/fall/art01.pdf>.
- 88 BLS.gov, « Work for play: Careers in video game development, » [Travailler en jouant : Les carrières dans le développement de jeux vidéo], BLS (Automne 2011), p. 3, <https://www.bls.gov/careeroutlook/2011/fall/art01.pdf>.
- 89 Le SOC n'a inclus que les réponses des personnes qui travaillent actuellement dans l'industrie du jeu vidéo et qui ne se sont pas définies comme directeurs ou cadres.

LE PAYSAGE DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO

OUTIL DE RÉFÉRENCE POUR LES ORGANISATEURS SYNDICAUX

- 90 Les pourcentages indiqués dans cette section correspondent au pourcentage de participants qui ont répondu aux questions concernant les problèmes sur leur lieu de travail. Par ex., « 79 pour cent des personnes travaillant dans des entreprises de jeux mobiles » fait référence à 79 % des répondants travaillant dans des entreprises de jeux mobiles qui ont répondu aux questions sur les problèmes qu'ils rencontrent sur leur lieu de travail.
- 91 Les répondants ayant déclaré avoir des « prestations insuffisantes » sont ceux qui ont déclaré avoir des « prestations de santé (y compris de santé mentale) inadéquates et/ou des prestations de retraite inadéquates ».
- 92 Les répondants ayant signalé des « discriminations sur le lieu de travail » sont ceux qui ont identifié la discrimination fondée sur le genre, l'origine ethnique et/ou le handicap comme des problèmes sur le lieu de travail.
- 93 Arthur Sants, « Change in Gaming Economics Is Driving M&A Boom » [L'évolution dans l'économie des jeux entraîne un boom des fusions et acquisitions], Investors' Chronicle (3 février 2022), <https://www.investorschronicle.co.uk/news/2022/02/03/change-in-gaming-economics-is-driving-m-a-boom/>.
- 94 Arthur Sants, « Change in Gaming Economics Is Driving M&A Boom » [L'évolution dans l'économie des jeux entraîne un boom des fusions et acquisitions], Investors' Chronicle (3 février 2022), <https://www.investorschronicle.co.uk/news/2022/02/03/change-in-gaming-economics-is-driving-m-a-boom/>.
- 95 TL;DR Movie Reviews and Analysis, « Article – The Oligopolization of the Video Game Industry » [Article - L'oligopolisation de l'industrie du jeu vidéo], TL;DR Movie Reviews (22 septembre 2020), <https://tldrreview.com/2020/09/22/article-the-oligopolization-of-the-video-game-industry/>.
- 96 TL;DR Movie Reviews and Analysis, « Article – The Oligopolization of the Video Game Industry » [Article - L'oligopolisation de l'industrie du jeu vidéo], TL;DR Movie Reviews (22 septembre 2020), <https://tldrreview.com/2020/09/22/article-the-oligopolization-of-the-video-game-industry/>.
- 97 Cf. par ex. Crunchbase, « List of Lionbridge's Acquisitions » [Liste des acquisitions de Lionbridge], consulté le 12 mai 2022, https://www.crunchbase.com/search/acquisitions/field/organizations/num_acquisitions/lionbridge.
- 98 Libcom.org, « Lionbridge: Globalizing Low Wages » [Lionbridge : La mondialisation des bas salaires], Libcom.org (5 février 2008), <https://libcom.org/news/lionbridge-globalizing-low-wages-20012008>.
- 99 Le régime antitrust de l'Afrique du Sud fait figure d'exception notable. Cf. par ex. Bowmans, « COVID-19: South African Merger Control - Employment-Related Conditions to Approval of Mergers » [COVID-19 : Contrôle des fusions en Afrique du Sud - l'approbation des fusions est subordonnée à des conditions liées à l'emploi], Bowmans (7 avril 2020), <https://www.bowmanslaw.com/insights/competition/-covid-19-south-african-merger-control-employment-related-conditions-to-approval-of-mergers/>.
- 100 Cf. par ex. Federal Trade Commission, « FTC and DOJ Announce Agenda for Dec. 6 and 7 Workshop, Making Competition Work: Promoting Competition in Labor Markets » [La FTC et le DOJ annoncent le programme de l'atelier des 6 et 7 décembre, intitulé « Faire jouer la concurrence : Promouvoir la concurrence sur les marchés du travail »], FTC (1er décembre 2021), <http://www.ftc.gov/news-events/news/press-releases/2021/12/ftc-doj-announce-agenda-dec-6-7-workshop-making-competition-work-promoting-competition-labor-markets>, et Département américain de la justice contre Penguin Random House et. al, Tribunal fédéral de district pour le district de Columbia, affaire 1:21-cv-02886, déposée le 2 novembre 2021., <https://www.justice.gov/opa/press-release/file/1445916/download>.
- 101 Cf James Brightman, « Fortnite Chapter 2 Leaker Sued by Epic Games for Breaching NDA » [La personne qui a fait fuiter des informations sur le chapitre 2 de Fortnite est poursuivie par Epic Games pour avoir violé le NDA], GameDaily.biz (28 octobre 2019), <https://gamedaily.biz/article/1341/fortnite-chapter-2-leaker-sued-by-epic-games-for-breaching-nda>.
- 102 Maeve Allsup et Paige Smith, « Gaming Industry Nondisclosures Become Key Test of #MeToo Laws » [Les accords de non-divulgaration de l'industrie du jeu deviennent un test clé pour les lois #MeToo], Bloomberg Law (14 septembre 2021), <https://news.bloomberglaw.com/daily-labor-report/gaming-industry-nondisclosures-become-key-test-of-metoo-laws>.
- 103 Pavithra Mohan, « This New Law Protects CA Workers with NDAs Alleging Discrimination » [Cette nouvelle loi protège les travailleurs californiens ayant un NDA et qui dénoncent une discrimination], Fast Company (1er janvier 2022), <https://www.fastcompany.com/90706957/this-new-law-protects-ca-workers-with-ndas-alleging-discrimination>.
- 104 Stu Neatby, « NDA Bill Prompted by Repeated Questions about Gag Orders in P.E.I.'s Civil Service » [Le projet de loi sur la NDA est motivé par des questionnements répétés sur le bâillon dans la fonction publique de l'Île-du-Prince-Édouard], SaltWire (12 novembre 2021), <https://www.saltwire.com/atlantic-canada/news/nda-bill-prompted-by-repeated-questions-about-gag-orders-in-peis-civil-service-100657410/>.
- 105 House of Oireachtas, « Seanad Éireann debate » [Débat au Sénat d'Irlande], House of Oireachtas (14 juin 2021), <https://www.oireachtas.ie/en/debates/debate/seanad/2021-06-14/14/>.
- 106 Par ex. Finlande: Taina Myöhänen, « Questions and Answers about Finnish Labour Laws for Game Developers in Finland » [Questions et réponses sur le droit du travail finlandais pour les développeurs de jeux en Finlande], We in Games Finland (14 décembre 2020), <https://weingames.fi/questions-and-answers-about-finnish-labor-laws-for-game-developers-in-finland/>.
- 107 Norton Rose Fulbright, « A comparison of laws in selected EU jurisdictions relating to post-contractual, non-competition agreements between employers and employees » [Comparaison des lois en vigueur dans certains pays de l'UE concernant les accords de non-concurrence post-contractuels entre employeurs et employés], Août 2017, <https://www.nortonrosefulbright.com/en/knowledge/publications/9807eea3/a-comparison-of-laws-in-selected-eu-jurisdictions-relating-to-post-contractual-non-competition-agreements-between-employers-and-employees>

- 108** Margrethe Vestager, « Speech by EVP M. Vestager at the Italian Antitrust Association Annual Conference - A New Era of Cartel Enforcement » [Discours de la vice-présidente exécutive M. Vestager lors de la conférence annuelle de l'association antitrust italienne - Une nouvelle ère d'application de la législation sur les cartels], Commission européenne (22 octobre 2021), https://ec.europa.eu/commission/commissioners/2019-2024/vestager/announcements/speech-evp-m-vestager-italian-antitrust-association-annual-conference-new-era-cartel-enforcement_en.
- 109** La Maison Blanche, « Executive Order on Promoting Competition in the American Economy » [Décret sur la promotion de la concurrence dans l'économie américaine], 9 juillet 2021, <https://www.whitehouse.gov/briefing-room/presidential-actions/2021/07/09/executive-order-on-promoting-competition-in-the-american-economy/>.
- 110** Cf. Martin Joly, « An Overview of the Games Localization Industry in 2020 » [Vue d'ensemble de l'industrie de la localisation de jeux en 2020], Andovar (12 juin 2020), <https://blog.andovar.com/games-localization-in-2020> et Matt Levy, « Microsoft Supplier Lionbridge Laying off All Its Unionized Workers » [Lionbridge, fournisseur de Microsoft, licencie tous ses travailleurs syndiqués], GeekWire (28 septembre 2016), <https://www.geekwire.com/2016/unionized-microsoft-supplier-to-close-lab-one-month-after-completing-first-contract/>.
- 111** Cf. par ex. Hackler Flynn & Associates, « How Assembly Bill 5 (AB5) Affects Independent Contractors in 2022 » [Comment le projet de loi 5 de l'Assemblée (AB5) impacte les entrepreneurs indépendants en 2022], 31 octobre 2019, <https://hacklerflynnlaw.com/how-assembly-bill-5-ab5-will-affect-independent-contractors/>.
- 112** Commission européenne, « Propositions de la Commission pour améliorer les conditions de travail des personnes travaillant via une plateforme de travail numérique », 9 décembre 2021, https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/fr/ip_21_6605
- 113** Asher Moses, « Blockbuster L.A. Noire Faces Credits Crisis » [Le Blockbuster L.A. Noire fait face à une crise liée au générique de fin], The Sydney Morning Herald (20 juin 2011), <https://www.smh.com.au/technology/blockbuster-la-noire-faces-credits-crisis-20110620-1gaw3.html>.
- 114** Association internationale des développeurs de jeux vidéo, « Game Credits » [Les génériques de fin de jeu], consulté le 12 mai 2022, <https://igda.org/resources-tax/game-credits/>



uniglobalunion.org