

## L'exploitation des travailleurs – le cas du jeu vidéo



[Source : jrclf]

Par Arcture

En 2018, peu de temps avant la sortie du jeu « Red Dead Redemption 2 », au budget de 800 millions de dollars, Dan House co-fondateur du studio Rockstar annonce fièrement : « Nos équipes travaillaient plus de 100 heures par semaine ». Une phrase des plus terrifiante, et qui révèle une pratique courante, une norme chez les plus gros studios de l'industrie. Le « crunch », que l'on peut traduire par croquer, écraser, broyer, consiste dans l'industrie vidéoludique en une forte augmentation des heures de travail avant la sortie d'un jeu. Cette pratique a pour objectif d'accélérer la production du jeu afin de le finir pour la date prévue et de réduire au maximum les coûts de production et de communication. Cela peut durer quelques semaines, afin d'accélérer le rythme de correction des bugs d'un jeu. Mais cela peut aussi durer un an, voire davantage, dans certains cas extrêmes. Revenons ici sur les origines de cette culture de l'exploitation des travailleurs dans l'industrie du jeu vidéo.

Le jeu vidéo naît dans les années 70 avec la première console de jeu : l'Odyssey de Magnavox. Le succès n'est pas immédiat, mais l'engin fait son chemin en parallèle du développement des bornes d'arcades avec les fameux Mario, Space Invaders et Pac Man au début des années 80. Le jeu vidéo prit une ampleur gigantesque, au point de devenir une immense bulle spéculative qui explosa en 1983 aux États-Unis. Mais le Japon, nation concurrente des États-Unis dans les milieux de la technologie, continue de développer des projets qui seront exportés à l'international. Ce furent les prémices d'un duel historique entre Nintendo et SEGA, entre la NES et la Master System. Et cette rivalité engendra une croissance rapide du jeu vidéo, objet des ambitions capitalistes concurrentielles.

Mais l'histoire du jeu vidéo nous intéresse moins que l'histoire des travailleurs dans les années 80. Le néo-libéralisme s'installe et le syndicalisme s'affaiblit fortement, que ce soit en France, aux États-Unis ou au Japon. En parallèle, se sont développées les entreprises d'électroniques et d'informatiques que nous connaissons aujourd'hui, avec de nouveaux métiers et des travailleurs récemment diplômés ; une masse laborieuse et qualifiée, sans connaissances de leur droit. La conscience de classe fait aussi défaut pour ces nouveaux métiers qui naissent dans une période d'affaiblissement des

forces progressistes. Les abus étaient légion chez Microsoft, Apple et les autres entreprises. Les rivalités, les enjeux de productions et les besoins de respecter les dates de sorties des logiciels, ordinateurs, console de jeux et jeux mettront une pression immense sur des travailleurs qui n'auront pas les armes pour se défendre en raison, notamment, de la jeunesse du secteur et donc de l'absence d'organisation syndicale. C'est ainsi que s'installe une culture du crunch, de la pression sur les travailleurs afin de réduire au maximum le temps de production. Dans le jeu vidéo, une certaine somme est prévue lors de la préproduction, mais contrairement à un film, le budget s'accroît au fil du temps et peut régulièrement dépasser la somme de départ de manière colossale. Il est impossible de s'arranger avec ce qui est déjà fait si le jeu est tout simplement injouable, là où un film peut toujours être monté. L'objectif pour les capitalistes est de sortir leur jeu le plus rapidement possible afin de maximiser leur profit. L'exploitation à outrance des travailleurs s'est installée dans le secteur dès ses débuts et n'en est jamais partie. L'exemple récent de « Cyberpunk 2077 » du studio CD Projekt en 2020 en est la parfaite illustration. L'histoire est encore plus perverse avec les réseaux sociaux, puisque les travailleurs, non contents d'avoir été surexploités, doivent en plus subir les critiques virulentes sur leurs projets après des années de travail. Ainsi, ils font office de paratonnerre pour les capitalistes dont les profits ne sont pas menacés.

Trop souvent, les joueurs mal renseignés – pour diverses raisons – s'en prennent directement aux développeurs ou aux studios. Nous assistons souvent à deux cas de figure lors d'un crunch : le jeu est sorti dans un bon état, ou avec quelques bugs, ce qui permet aux capitalistes de rafler la mise, sinon le jeu sort mal fini, et les équipes doivent encore faire face le plus rapidement possible à une multitude de problèmes à résoudre, subissant la pression patronale et les déceptions des joueurs. Pour reprendre notre premier exemple, Take-Two, éditeur de « Red Dead Redemption 2 », aurait vendu plus de 50 millions de copies depuis 2018 ; à 60 € le jeu, le crunch est une pratique très rentable.

Cependant, cette culture de l'écrasement et de la soumission des employés s'essouffle à mesure que la conscience de classe émerge. En 2010, dans une lettre ouverte adressée à Rockstar San Diego, les épouses des développeurs, qui à l'époque travaillaient sur le premier « Red Dead Redemption », dénonçaient les conditions de travail de leurs maris. Les cas de dépression et de « burnout » étaient nombreux, et ces derniers s'interrogeaient même sur la reconnaissance des travailleurs au vu des recettes que le dernier GTA, sorti quelque temps avant, avait engendrées pour l'entreprise. Un sentiment de tromperie et de colère s'installe dans le secteur. Les années 2010 ont marqué un tournant dans la dénonciation par les travailleurs de leurs mauvaises conditions de travail chez les grands studios. Mais les abus ne s'arrêtent pas là : le mouvement de libération de la parole des femmes a aussi mis en lumière de très nombreux cas de harcèlement sexuel et moral, ainsi que des abus sexuels. Mais l'absence de syndicats dans le secteur, couplé à un manque de conscience de classe empêche toute sécurité et tout rapport de force pour les travailleurs. La solution la plus courante pour tous ces travailleurs est donc de quitter cette industrie pour un travail plus tranquille, renonçant ainsi à leur inspiration créative pour sauver leur

santé mentale et physique.

Toutes les difficultés endurées par ces travailleurs ont montré l'urgence qu'il y a à s'organiser. Aux États-Unis comme en France, des syndicats et des associations sont fondés depuis ce tournant des années 2010. Un processus long ne peut s'expliquer que par un manque de conscience politique et d'action envisageable : les grèves se font rares dans ce secteur. Le jeu vidéo, en tant qu'œuvre et industrie, n'est pas épargné par la crise actuelle du capitalisme : les travailleurs sont exploités dans le réel, et ces derniers, qui aspirent à une alternative au capitalisme, produisent des œuvres idéalistes...

Camarades, nous devons prendre en considération ces travailleurs, les inclure dans notre lutte et dénoncer les abus qu'ils subissent. Nous devons leur fournir un espoir d'amélioration de leurs conditions de travail en les aidant à prendre possession de leurs entreprises. Nous devons les aider à imaginer un avenir sans capitalisme, car ce monde est possible grâce à l'union de tous les travailleurs.