



Actualité

Comment ça marche ? – Vie de l'édition – Revue des revues – Hommages – Formation

Comment ça marche ?

Le jeu vidéo, une culture toxique ?

Si le jeu vidéo semble désormais reconnu comme une industrie culturelle à part entière, tout n'est pas rose pour les professionnels qui y contribuent.

Statuts précaires, pression du résultat, management brutal, voire faits de harcèlement : les témoignages commencent à émerger, brisant peu à peu un mur du silence encore bien solide. En France, deux enquêtes récentes, l'une de *Libération* et l'autre parue dans *Canard PC* et *Médiapart*, ont mis en lumière des pratiques et des indulgences coupables.

Leurs auteurs, Sébastien Delahaye et Ewan Cario, reviennent pour nous sur les constats et les lueurs d'espoir mis au jour dans leurs enquêtes respectives, et la contribution que les médiateurs jeunesse peuvent apporter à ces changements de mentalité.

←

La Petite Josette, d'Anne Sylvestre, illustrée par Pef.



↑
Couverture de *Libération* du 2 juillet 2020
© photo Fred Kihn.



↑
Couverture *Canard PC*, n° 374
(CANARD PC/PRESSE NON STOP).

L'enquête menée par *Canard PC* et *Médiapart* nous semble la première en France à avoir éclairé le grand public sur les conditions de travail dans l'industrie du jeu vidéo. D'où est partie l'enquête ?

Sébastien Delahaye : C'est vrai que la presse spécialisée en jeu vidéo a tendance à éviter le sujet des conditions de travail dans cette industrie, il y a peut-être une envie de laisser au jeu vidéo un côté purement ludique. À *Canard PC*, Cécile Fléchon et moi voulions depuis longtemps aborder le sujet en profondeur, sans jamais trouver

de place dans l'actualité. Et puis il y a eu sur la même période un témoignage dans un studio parisien qui méritait qu'on s'y intéresse, la rencontre avec *Médiapart* qui souhaitait aussi travailler sur le sujet mais qui ne connaissait guère le secteur (de notre côté on connaissait mal le droit du travail, collaborer avec eux a été un échange enrichissant pour tout le monde) et la création du Syndicat des travailleurs et travailleuses du jeu vidéo, le STJV. C'était le bon moment.

Le marché du jeu vidéo en France

Avec 4,81 milliards d'euros de chiffre d'affaires en 2019, le jeu vidéo est la première industrie culturelle :

- 36,46 millions de joueurs,
- 71% des Français jouent aux jeux vidéo au moins occasionnellement.

Les cinq plus gros éditeurs

1. Nintendo
2. Electronic arts
3. Activision blizzard
4. Ubisoft
5. Sony Interactive Entertainment

(Source : *L'Essentiel du jeu vidéo*, SELL, novembre 2019.)

Les auteurs

Erwan Cario est journaliste à *Libération* depuis 1999, spécialisé dans les domaines des technologies, et notamment du jeu vidéo. Il a réalisé avec son confrère Marius Chapuis une série d'enquêtes concernant des pratiques de management toxique au sein d'Ubisoft, parues en juillet et en septembre 2020.

Sébastien Delahaye, ancien journaliste (*Technikart*, *Libération*, *Canard PC*), a contribué à une série d'enquêtes communes entre *Canard PC* et *Mediapart*, consacrées aux conditions de travail dans l'industrie du jeu vidéo, et parues entre septembre 2017 et mars 2018. Il est aujourd'hui documentaliste – et contribue à la rubrique « Appis et jeux vidéos » de *La Revue des livres pour enfants*.

Et côté *Libération* : d'où est venue la volonté d'enquêter sur ce qui se passait du côté d'un des plus grands éditeurs mondiaux de jeu vidéo ?

Erwan Cario : On a commencé par observer de près ce qui se passait sur les réseaux sociaux. Mi-juin 2020, il y a eu en effet une vague de dénonciations concernant des environnements particulièrement toxiques chez plusieurs gros acteurs du jeu vidéo, avec toute la palette des violences sexistes allant du comportement déplacé jusqu'au viol, en passant par le récit d'une tentative d'étranglement. À cette occasion, le nom d'Ubisoft¹ revenait déjà à plusieurs reprises. En creusant un peu, on s'est rendu compte qu'on avait une piste à approfondir du côté du siège d'Ubisoft à Montreuil.

Nous sommes partis sans a priori et sans savoir si nous allions publier quoi que ce soit. Mais très vite, nous avons réussi à recueillir plusieurs témoignages qui racontaient tous un environnement particulièrement toxique au sein d'un service en particulier à Ubisoft, l'« Edito » (ce service est chargé de définir la politique éditoriale d'Ubisoft et de valider ou de rejeter toutes les propositions de nouveaux jeux). À partir de là, nous avons creusé.

Pourriez-vous expliquer les principaux faits mis en évidence dans vos enquêtes respectives ?

S.D. : Pour résumer à gros traits, on s'est intéressés à des entreprises comme Eugen Studios², dont les employés étaient alors en grève, ou Quantic Dream³ et son ambiance de travail. Mais le but principal était de dresser un état des lieux du secteur, notamment en France. Et ce n'est pas glorieux : alors que l'industrie du jeu vidéo a 50 ans, elle semble encore vaguement découvrir le droit du travail. Des problèmes qui étaient signalés en France dès les années 1990, comme l'absence de convention collective du secteur, ou un abus d'heures supplémentaires obligatoires, ont empiré. Sous prétexte que c'est un

« métier passion », les travailleurs du jeu vidéo sont tenus d'accepter tout et n'importe quoi. Aujourd'hui, ce qu'on appelle le « crunch », la culture des heures supplémentaires, est un problème endémique dans l'industrie : on n'embauche pas assez de monde pour faire les projets, mais on part du principe que tout le monde fera des heures supplémentaires, et ce pendant des semaines voire des mois. Le résultat, c'est que de nombreux travailleurs terminent en burn-out ou partent vers des secteurs moins stressants et mieux payés. Mais c'est un métier qui attire toujours du monde prêt à remplacer les petites mains épuisées. Par ailleurs, il y a une grande précarité dans le secteur, notamment des artistes, car les studios ont rarement besoin d'eux tout du long d'un projet.

E.C. : De notre côté, les témoignages que nous avons recueillis ont décrit au sein du service « Edito » un environnement très toxique, avec des personnes très haut placées qui pouvaient avoir des comportements totalement déplacés, en toute impunité. On parle de blagues douteuses et d'ambiance viriliste, mais aussi de harcèlement ou même d'agression sexuelle. Et l'impunité en question se matérialise dans ce que nous avons appelé le « mur des RH », c'est-à-dire une réponse systématique donnée aux personnes qui faisaient remonter une situation problématique : « C'est un créatif, il est comme ça, il faut que tu fasses avec, ou sinon il est peut-être temps de penser à ta mobilité ». Et finalement, nous avons mis en lumière l'existence d'un problème systémique au sein d'Ubisoft – comme les enquêtes internes lancées par la suite au sein de l'entreprise l'ont bien montré. D'un côté, des « stars » qu'on appelle en interne des « talents » (la plupart du temps des hommes), à qui on passe tous les excès, et de l'autre côté des ressources humaines qui organisent cette impunité au lieu de la combattre.

Quelles ont été les réactions – à la fois internes et publiques – des protagonistes « mis en cause » par vos recherches ? Et plus largement dans l'ensemble de la profession ?

S.D. : Une des choses qui nous a frappés, c'est qu'il y a dans l'industrie une culture du secret et du silence très développée. Dans le jeu vidéo, on ne parle pas. On a recueilli plus d'une centaine de témoignages, et tous ont tenu à être anonymisés pour publication. Presque tous craignaient que ça ait un effet négatif sur leur carrière. Le fait qu'il y ait eu à cette époque un début de prise de parole un peu plus libre, avec le STJV puis avec Solidaires Informatique-Jeu Vidéo⁴ en France, et avec le syndicat Game Workers Unite⁵ à l'étranger, c'était rassurant. On l'a vu avec Ubisoft : il suffit que quelques personnes osent parler pour que tout remonte.

Dans le cas de notre enquête, un des studios mis en cause a attaqué en diffamation *Médiapart*, avec qui nous avions enquêté, et *Le Monde*, qui avait également publié une enquête au même moment – mais pas *Canard PC*. D'autres ont préféré ne pas réagir. Le plus important pour moi reste d'avoir pu informer le plus de monde possible : ceux qui sont déjà dans l'industrie, pour qu'ils se sentent moins seuls et puissent entrevoir des possibilités d'aide ; ceux qui s'apprentent à y entrer, pour qu'ils sachent, après leur coûteuse école, quelles sont leurs perspectives d'avenir ; ceux qui rêvent de faire du jeu vidéo, pour désacraliser la profession. Le but était de remettre les choses dans le bon ordre : un métier-passion, c'est avant tout un métier, et le droit du travail y est le même qu'ailleurs.

E.C. : Oui, c'est vrai que le besoin d'anonymisation complet des témoignages est assez frappant. Que ce soient les salariés en poste ou celles et ceux partis depuis, personne ne veut être reconnu par crainte de se griller définitivement.

En ce qui concerne nos enquêtes, elles semblent avoir été prises très au sérieux par Ubisoft qui a lancé toute une série de mesures, allant de la mise en place d'un système anonyme de remontée de témoignages jusqu'à des sanctions et des départs des personnes mises en causes. Ce qui est marquant aussi, ce sont les réactions unanimes que nous avons reçues de la part des salariés d'Ubisoft qui nous ont remercié d'avoir mis en lumière ce système en espérant que ça change pour eux par la suite. L'avenir dira si le changement sera réel et durable.

Les phénomènes de management toxique, de harcèlement moral (voire sexuel) ne sont pas propres à l'industrie du jeu vidéo. Néanmoins, y a-t-il un contexte spécifique qui a laissé s'installer de telles situations ?

S.D. : L'absence de formation à la gestion de personnels et de projets pour de nombreux cadres de l'industrie est une des sources du problème : nombreux sont ceux à avoir été promus simplement parce qu'ils étaient encore là. Et puis il est bien plus rentable pour beaucoup de ces entreprises de ne pas bien traiter les travailleurs. Comme presque personne n'est syndiqué, il n'y a pas de contre-pouvoir efficace.

E.C. : Il y a aussi, je crois, une toxicité systémique propre au jeu vidéo. Une sorte de tolérance historiquement élevée face à des comportements déviants. Difficile de dire à quand remonte cette situation, mais elle a de fait gagné une visibilité et une capacité de nuisance considérables avec le développement conjoint des lieux communautaires en ligne (que ce soient les réseaux sociaux, les forums ou les systèmes de streaming comme Twitch⁶) et du jeu en réseau. On y trouve par exemple un sexisme totalement décomplexé qui n'a rien à envier aux pires communautés masculinistes comme les incels⁷. On a d'ailleurs vu que des ponts peuvent se former, comme à

l'occasion du « Gamergate », un mouvement de harcèlement de créatrices de jeu vidéo et de femmes journalistes du secteur qui est apparu en 2014⁸. Pas étonnant que ces comportements qui ont longtemps été tolérés par l'industrie déteignent d'une certaine manière sur le fonctionnement même des studios.

Au regard de vos enquêtes, quels changements vous paraissent indispensables pour que ces comportements évoluent de manière significative ?

S.D. : L'essentiel est que les travailleurs du jeu vidéo prennent conscience du problème, du fait qu'ils ne sont pas seuls et qu'ils ont les moyens, ensemble, de s'entraider mais aussi de faire pression sur les entreprises. Syndicats et groupes de paroles sont apparus partout dans le monde depuis 2018, c'est un excellent premier pas. Des formations à la gestion humaine, à la vie en entreprise mais aussi au droit du travail devraient être ajoutées au cursus des écoles de jeu vidéo, pour mieux préparer les nombreux diplômés qui en sortent chaque année.

E.C. : Oui, il faut que les travailleuses et les travailleurs de l'industrie se fédèrent pour qu'il y existe des relais en dehors des studios et des éditeurs. Il y a aussi une prise de conscience générale du secteur sur les problématiques de harcèlement et de discriminations car le jeu vidéo, par son énorme popularité à travers le monde, a un devoir d'exemplarité sur le sujet. Aujourd'hui, on se rend compte qu'il y a des progrès sur pas mal de sujets. Les personnages féminins sont souvent moins caricaturaux, on trouve des héros racisés, et certains jeux arrivent à aborder avec justesse des thèmes qui auraient pu sembler, il y a quelques années, « injouables », comme par exemple la transidentité avec *Tell Me Why*, sorti en septembre 2020.

Alors que le jeu vidéo est désormais largement présent dans les bibliothèques, écoles et autres espaces accueillant le jeune public, quel rôle les médiateurs peuvent-ils jouer auprès des joueurs d'aujourd'hui et futur-e-s travailleur-euses du monde du jeu vidéo de demain ?

S.D. : Évidemment, évoquer le sujet des conditions de travail est important, il faut sortir de l'idée que faire du jeu, et particulièrement les grosses productions qui sont aujourd'hui réalisées par des équipes de centaines voire de milliers de personnes, c'est cool. Non, faire un jeu c'est du travail, et le fait de créer quelque chose que beaucoup de monde, peut-être, va aimer, ça n'excuse pas tout.

Plus important encore peut-être, je pense qu'il faut entretenir la curiosité : il y a des milliers de jeux indépendants, réalisés souvent par de plus petites équipes, qui sortent chaque année, et beaucoup sont bien plus intéressants que les superproductions des grands éditeurs. Les faire découvrir, c'est aussi montrer qu'il y a d'autres façons de faire du jeu vidéo, d'autres modes de production possibles.

E.C. : Oui, il faut absolument mettre en avant cette richesse créative incroyable qu'on trouve dans la production indépendante

aujourd'hui. Et puis, au risque d'être un peu caricatural, je crois qu'il faut aussi essayer de dire aux enfants, surtout aux petits garçons, que le jeu vidéo n'est absolument pas une activité genrée. Dire aussi qu'il y a autant de manières de jouer que de joueurs et de joueuses. Que la bienveillance en ligne est une qualité au moins aussi importante que le fait de pouvoir viser la tête d'un adversaire à 300 mètres.

**Propos recueillis par
Claire Bongrand et Jonathan Paul**

1. Ubisoft est une entreprise française de développement, d'édition et de distribution de jeux vidéo, créée en mars 1986 par les cinq frères Guillemot. L'entreprise détient de nombreuses franchises à succès telles que *Rayman*, *Prince of Persia*, *Tom Clancy, Assassin's Creed*, *Far Cry*, *Just Dance*, ou encore *Watch Dogs*. La société compte plus de 18 000 employés dans le monde.

2. Eugen Systems est une entreprise française de développement de jeux vidéo, fondée en 2000, spécialisée dans le jeu de stratégie en temps réel. Le studio a collaboré avec plusieurs grands éditeurs, Focus Home Interactive, Ubisoft ou encore Paradox Interactive. L'entreprise est notamment connue pour les titres *Times of Conflict* (2000),

Act of War: Direct Action (2005), *R.U.S.E.* (2010), *Steel Division: Normandy 44* (2017).

3. Quantic Dream est un développeur français de jeu vidéo, fondé par David Cage en 1997, spécialisé dans des jeux offrant des histoires aux multiples embranchements mettant les choix et décisions des joueurs au cœur de l'aventure. Après les premiers titres – *The Nomad Soul* (1999) *Fahrenheit* (2005) – le studio collabore en exclusivité avec Sony pour *Heavy Rain* (2010), *Beyond: Two Souls* (2013), et *Detroit : Become Human* (2018) pour lesquels de nombreuses récompenses ont été décernées.

4. Créé en février 2011, implanté dans sept régions.

5. Créé en mars 2018, implanté dans une vingtaine de pays.

6. Service de streaming vidéo en direct, spécialisé sur la diffusion en direct de jeux vidéo, y compris les diffusions de compétition d'e-sport.

7. « Communautés en ligne misogynes dont les membres se définissent comme étant incapables de trouver un partenaire amoureux ou sexuel, état qu'ils décrivent comme "célibat involontaire" ou "inceldom". Ceux qui se proclament incels sont presque exclusivement de sexe masculin. » (source : Wikipédia)

8. « Derrière le #GamerGate, une nébuleuse antiféministe », William Audureau , *Le Monde*, le 15 septembre 2014.

Pour en savoir plus

<https://c.bnf.fr/L7l>

LE JEU VIDÉO, UNE CULTURE TOXIQUE ?

Ce complément à notre article renvoie à une liste non exhaustive d'articles relatifs aux enquêtes citées, accompagnée des liens pour y accéder.