

Protégeons-nous nous-même

Appel à la grève dans le jeu vidéo du 10 Novembre au 1er Décembre 2020

La deuxième vague de la pandémie de Covid-19 est bien là, et nous en sommes maintenant à un stade pire qu'au moment du confinement de Mars dernier. Malgré un manque de moyens important, les hôpitaux se préparent au pire et ont déjà commencé à réorganiser leurs départements pour faire face à l'afflux de personnes en réanimation et à l'augmentation du nombre de morts. La première vague a fait plus de 30 000 morts en France (en ne comptant que les morts directes) et, si on continue tel quel, la deuxième en fera bien plus.

Le gouvernement a mis en place **un reconfinement qui n'en a en fait que le nom**. Des exceptions de toute part, toujours pas de mesures contraignantes sur les entreprises, des protocoles sanitaires timides et facultatifs : le principe même de confinement est sacrifié au nom de l'économie et, avec lui, toutes les personnes qui mourront après avoir été contaminées au travail, dans les transports, via l'exposition de leurs enfants à l'école, etc.

En conséquence, certaines entreprises continuent de refuser le télétravail, y compris dans notre industrie pourtant tout à fait capable de surmonter ce défi. Pour quelle raison ? La sempiternelle peur de la perte de productivité, et en filigrane celle de la perte de contrôle sur les salarié·es, qui ont pourtant prouvé à la sueur de leur front pendant la première vague que les productions de jeux vidéo pouvaient continuer malgré la situation.

Les arguments économiques ne peuvent pas passer avant la sécurité des personnes : on ne peut pas accepter que des personnes meurent et que d'autres souffrent de handicaps encore méconnus causés par le Covid-19, tout cela pour pouvoir respecter des dates de sortie de jeux vidéo, ou pour pouvoir rentrer dans des budgets déjà trop serrés. Les consociers eux-mêmes ont pris en compte la gravité de la situation et ont autorisé le déplacement des kits de développement pour permettre le télétravail : il n'y a plus d'excuses possibles. **Les jeux vidéos ne sont pas des marchandises essentielles, il est inconcevable de prendre des risques pour leur création.**

Pour nous protéger, pour protéger nos proches, pour aider l'hôpital public et les centres de tests en diminuant autant que possible l'exposition de chacun, il faut que nous arrêtons de prendre les transports en commun, que nous arrêtons d'aller sur nos lieux de travail, et que nous ayons le temps de nous occuper de nos enfants qui continuent de s'exposer à l'école, un des plus importants lieux de contamination. **Face aux manquements (conscients) du gouvernement pour contrer la deuxième vague de l'épidémie, nous devons toutes et tous prendre les choses en main nous-même.**



Protégeons-nous nous-même

Appel à la grève dans le jeu vidéo du 10 Novembre au 1er Décembre 2020

Il y a plusieurs moyens d'atteindre ces buts : le télétravail avec fourniture de matériel et indemnisation des frais engendrés pour les travailleurs et travailleuses, le chômage partiel quand le télétravail n'est réellement pas possible et, en dernier recours, la grève.

La grève est le seul outil qu'il nous reste pour pouvoir rester chez nous légalement, sans démarche et dès le début de la période couverte par un appel à la grève, malgré les refus de nos employeurs. Elle est l'ultime recours des personnes confrontés au choix immonde de prendre le risque de s'exposer et d'exposer les autres à un virus mortel ou de perdre leur emploi.

C'est pourquoi le Syndicat des Travailleurs et Travailleuses du Jeu Vidéo publie cet appel à la grève, avec pour revendication la disponibilité du télétravail sans condition pour tous les travailleurs et toutes les travailleuses du jeu vidéo ou, le cas échéant, la mise en place immédiate d'un dispositif de chômage partiel permettant aux personnes de ne pas mettre le pied dans les locaux de l'entreprise. **Cet appel est valable du 10 Novembre au 1er Décembre 2020 inclus.**

Cet appel couvre le champ d'action du STJV dans le secteur privé, et concerne donc toute personne employée par une société d'édition, de distribution, de service et/ou de création de jeu vidéo ou matériel pour le jeu vidéo quel que soit son poste ou son statut et quel que soit le type de production de sa société (jeux consoles, PC, mobile, *serious games*, expériences VR/AR, moteurs de jeu, services marketing, consoles de jeu, streaming, etc.), ainsi que tout·es les enseignant·es travaillant dans des écoles privées dans des cursus en lien avec la production vidéoludique. Pour toutes ces personnes, et puisqu'il s'agit d'un appel national à la grève, aucune démarche n'est nécessaire pour se mettre en grève : il suffit de ne pas venir travailler les jours où vous souhaitez faire grève.

En cas de doute, de questions, etc. contactez-nous à contact@stjv.fr ou par message sur Twitter, nous sommes disponibles pour vous aider, vous soutenir et répondre à vos questions, que vous soyez syndiqué·es ou non.

