

ENQUÊTE

sur les travailleur·se·s
du jeu vidéo en France

ÉDITION 2022



ÉDITION 2022

ENQUÊTE

sur les travailleur·se·s du jeu vidéo en France

Édito	5
Profil type & chiffres clés	6
❖ PARTIE 1 • Qui sont les travailleur·se·s?	8
❖ PARTIE 2 • Écoles & formations	14
❖ PARTIE 3 • Travail	24
❖ PARTIE 4 • Bien-être au travail	32
❖ PARTIE 5 • Salaires	40
❖ PARTIE 6 • Confort de vie	56
❖ PARTIE 7 • Indépendant·e·s	64
Conclusion	73

ÉDITO

Commission Baromètres & Statistiques

Le STJV publie ici son premier baromètre sur les travailleurs et travailleuses du jeu vidéo en France. Le syndicat s'est donné pour mission de **rendre compte de la réalité des conditions de travail** des salarié·es et indépendant·es francophones, qui travaillent en France, dans les DROM-COM ou à l'étranger.

C'est la première fois qu'une étude comme celle-ci est publiée : **une enquête par les travailleur·euses et pour les travailleur·euses.**

Cette enquête a été conçue pour apporter un œil neuf sur notre industrie, décorrélé des données chiffrées apportées par les entreprises, qui ne concernent et ne bénéficient qu'à elles-mêmes.

Approche et méthodologie de l'enquête

Le questionnaire, composé d'une **soixantaine de questions**, a été auto-administré **sur internet** de **mars à mai 2022** et a recueilli **932 réponses**.

Les thématiques sur lesquelles les travailleur·euses ont été interrogé·es concernent :

- des **données sociodémographiques** (âge, CSP, genre, lieu d'habitation...)
- des informations sur leurs **formations scolaires** (durée et niveau des études, prêt, remboursements...)
- des indications sur **leur travail** (salaire, statut...)
- des connaissances sur leur mode de transport et leur **confort de vie**

Comme toute enquête, le baromètre a des **limites d'interprétations** liées à plusieurs éléments :

- le questionnaire a été **auto-administré** (les personnes ont répondu seules)
- les enquêtes par questionnaire sont directement dépendantes d'une possible **sur/sous-déclaration** des répondant·es
- l'échantillon n'est **pas représentatif**, mais apporte de nombreux éléments de compréhension, qui donnent des outils et des armes aux travailleur·euses du jeu vidéo

DONNÉES DE L'ENQUÊTE

Durée de l'enquête



Mars à mai
2022

Format



64
questions

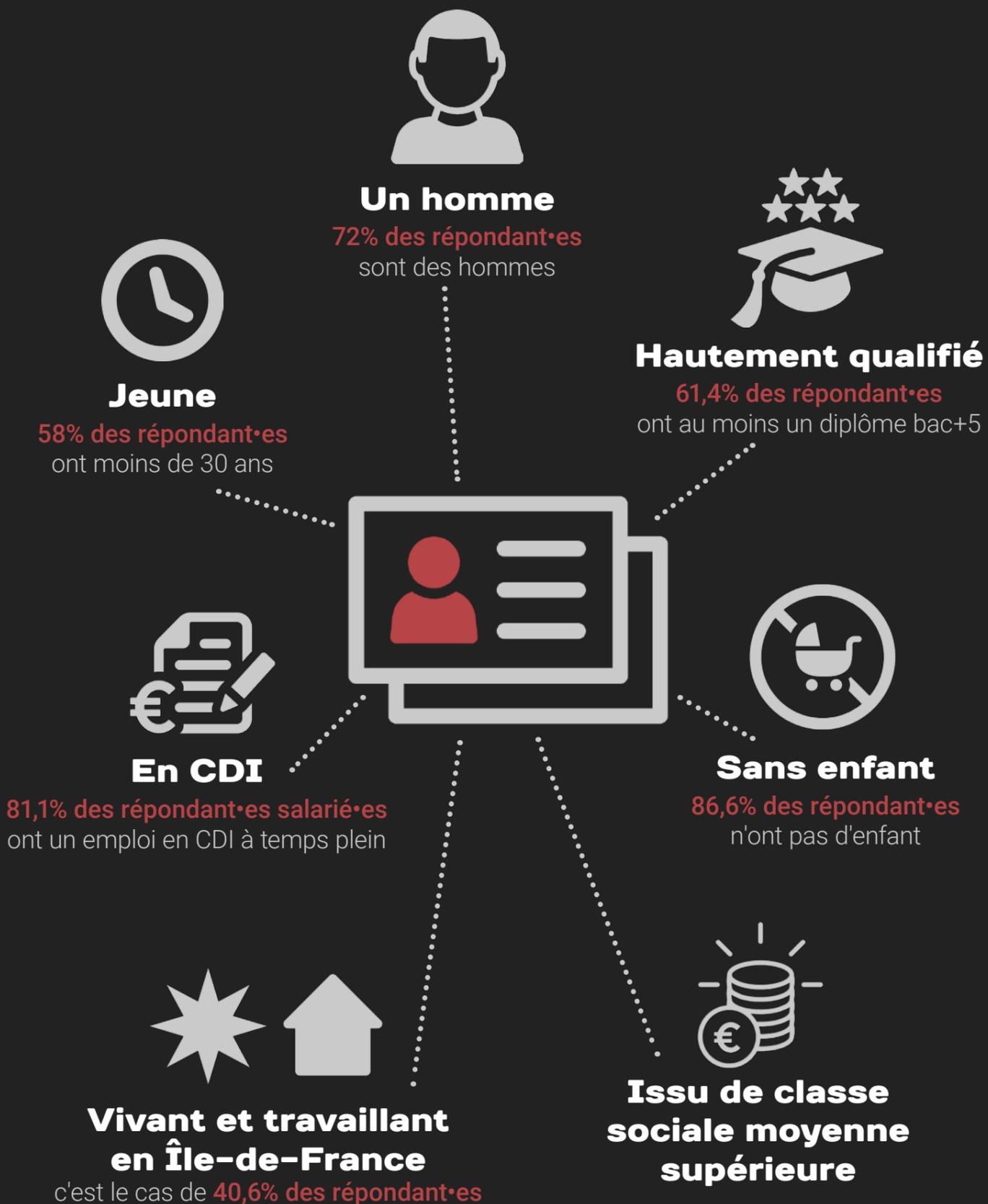
Échantillon



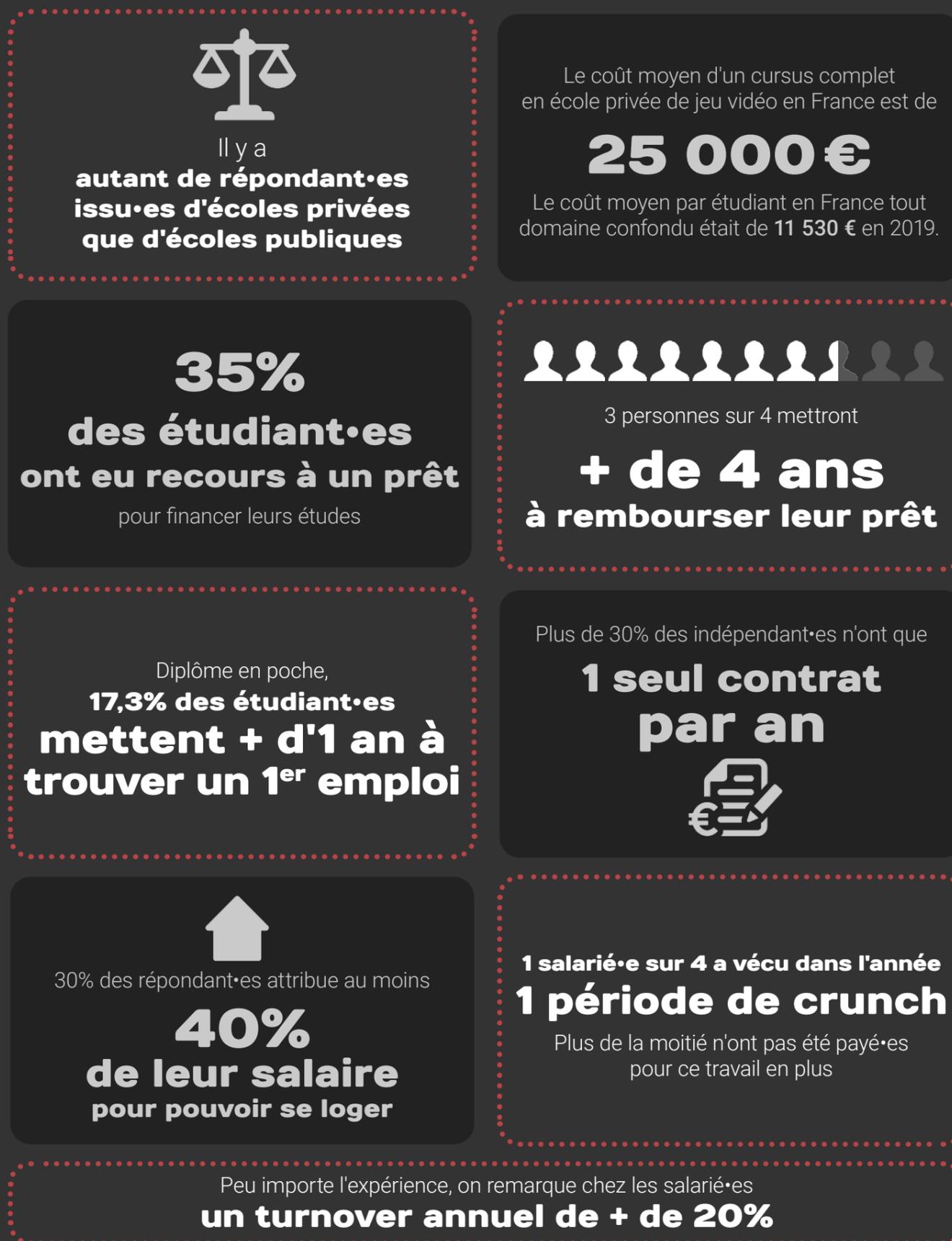
932
répondant·e·s

Dans la suite du document, les données qui présentent un astérisque (*) sont à analyser avec beaucoup de précautions, le nombre de répondant·es étant très faible et peu significatif.

PROFIL TYPE DE LE·A TRAVAILLEUR·EUSE DU JV



CHIFFRES CLÉS



PARTIE 1

QUI SONT LES TRAVAILLEUR·SE·S?



Le monde du jeu vidéo est un **fourmillement de personnes aux compétences variées et aux profils originaux**. Qui sont-elles ?

Le baromètre tentera d'esquisser **un portrait type** du travailleur du jeu vidéo à travers son genre, son âge, son origine sociale et géographique.

ÂGE ET GENRE



72%
d'hommes



23%
de femmes



5%
de personnes
non-binaires

92,6% des répondant·es sont cisgenres,
c'est à dire qu'elles se reconnaissent dans le genre qui leur a été assigné à leur naissance

58%

1 répondant·e sur 2
a moins de 30 ans

14,3% **43,7%** **34,9%** **6,5%** **0,6%**



< 25 ans



25 à
29 ans



30 à
39 ans



40 à
49 ans



> 50 ans*

* Données à analyser avec précautions, le nombre de répondant·es étant très faible et peu significatif.

ORIGINE SOCIALE

Profession des parents

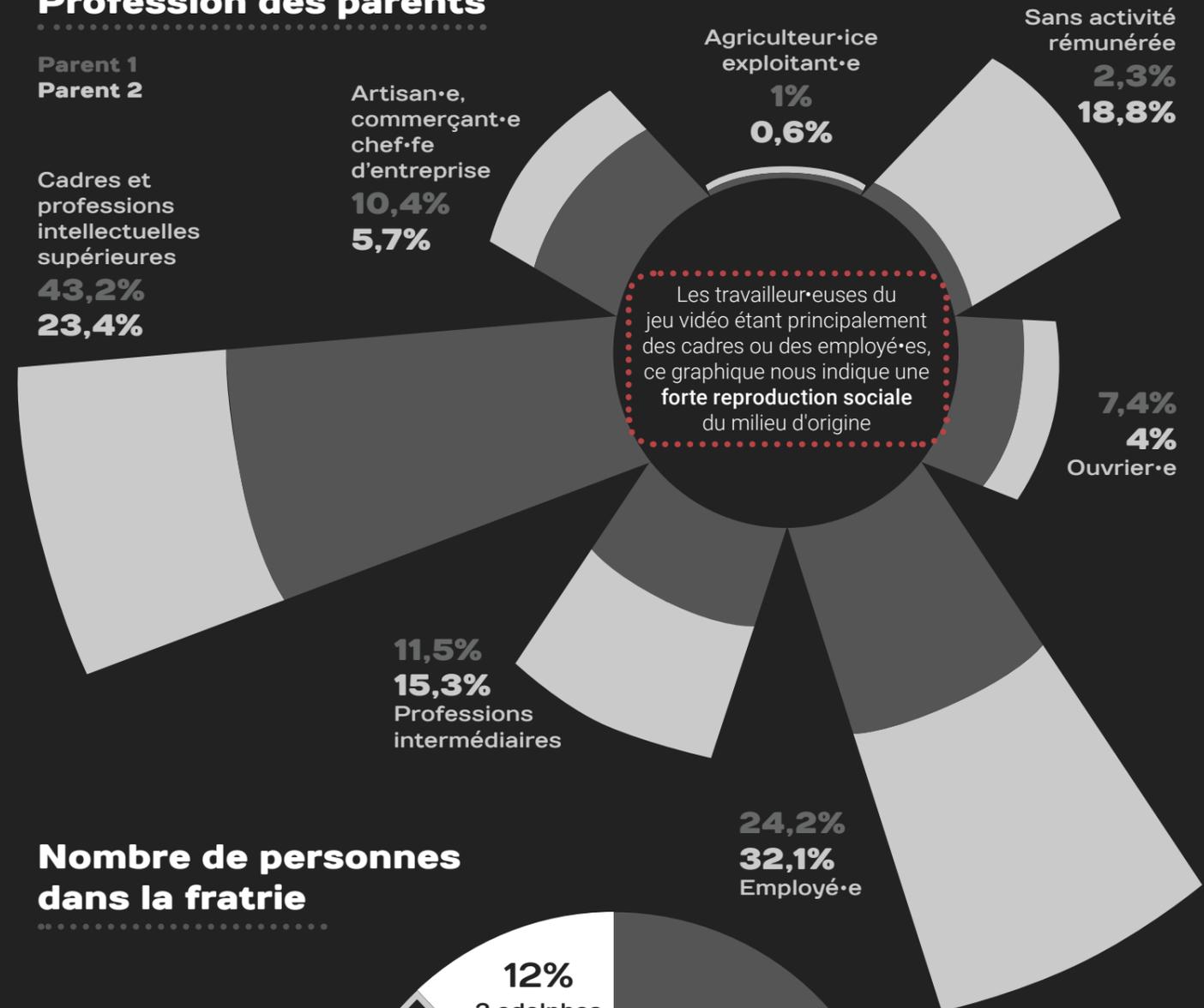
Parent 1
Parent 2

Cadres et
professions
intellectuelles
supérieures
43,2%
23,4%

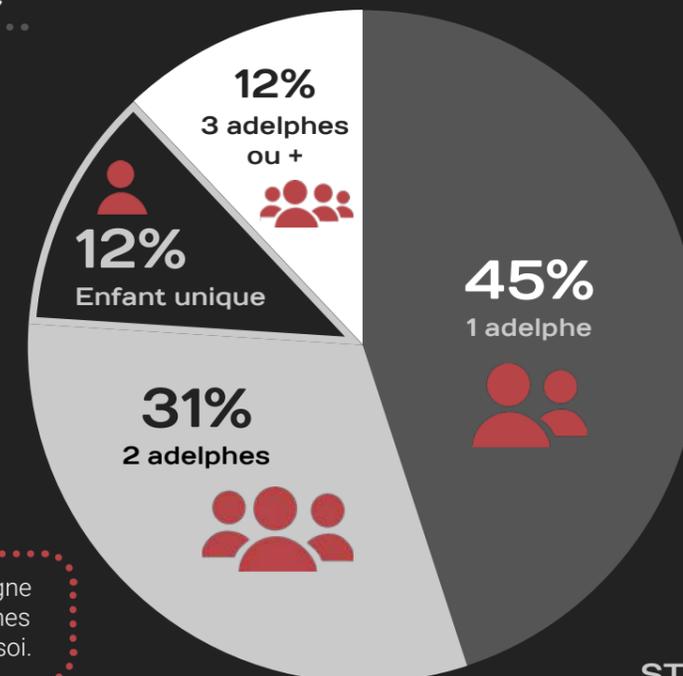
Artisan·e,
commerçant·e
chef·fe
d'entreprise
10,4%
5,7%

Agriculteur·ice
exploitant·e
1%
0,6%

Sans activité
rémunérée
2,3%
18,8%



Nombre de personnes dans la fratrie



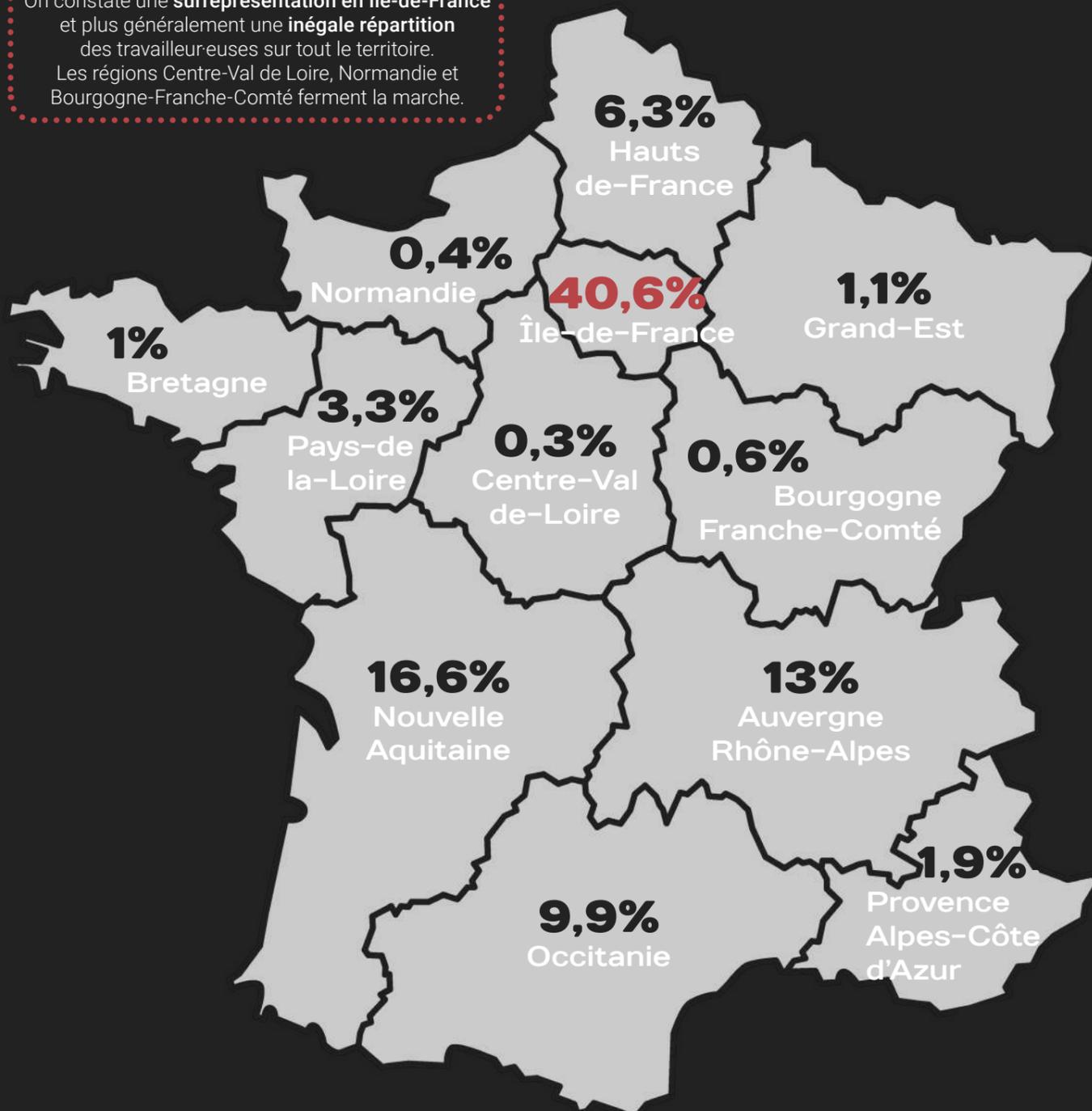
Le terme "adelphe" désigne un enfant ayant les mêmes parents/tuteur·ices que soi.

RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE

95%

travaillent en France

On constate une **surreprésentation en Ile-de-France** et plus généralement une **inégale répartition** des travailleur·euses sur tout le territoire. Les régions Centre-Val de Loire, Normandie et Bourgogne-Franche-Comté ferment la marche.

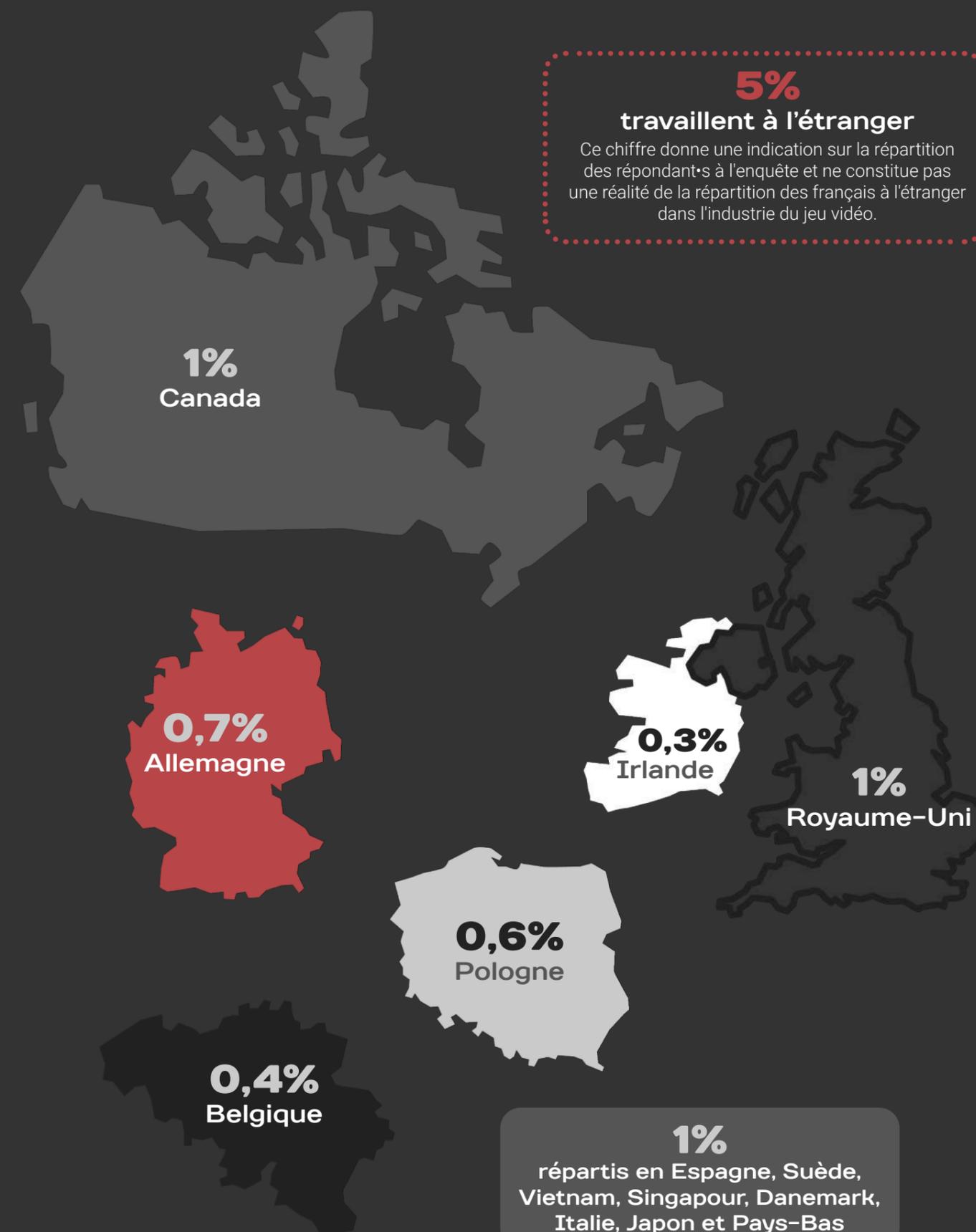


Nous n'avons reçu aucune réponse de travailleur·euses résidant en Corse ou dans les DOM-COM.

5%

travaillent à l'étranger

Ce chiffre donne une indication sur la répartition des répondant·s à l'enquête et ne constitue pas une réalité de la répartition des français à l'étranger dans l'industrie du jeu vidéo.





PARTIE 2

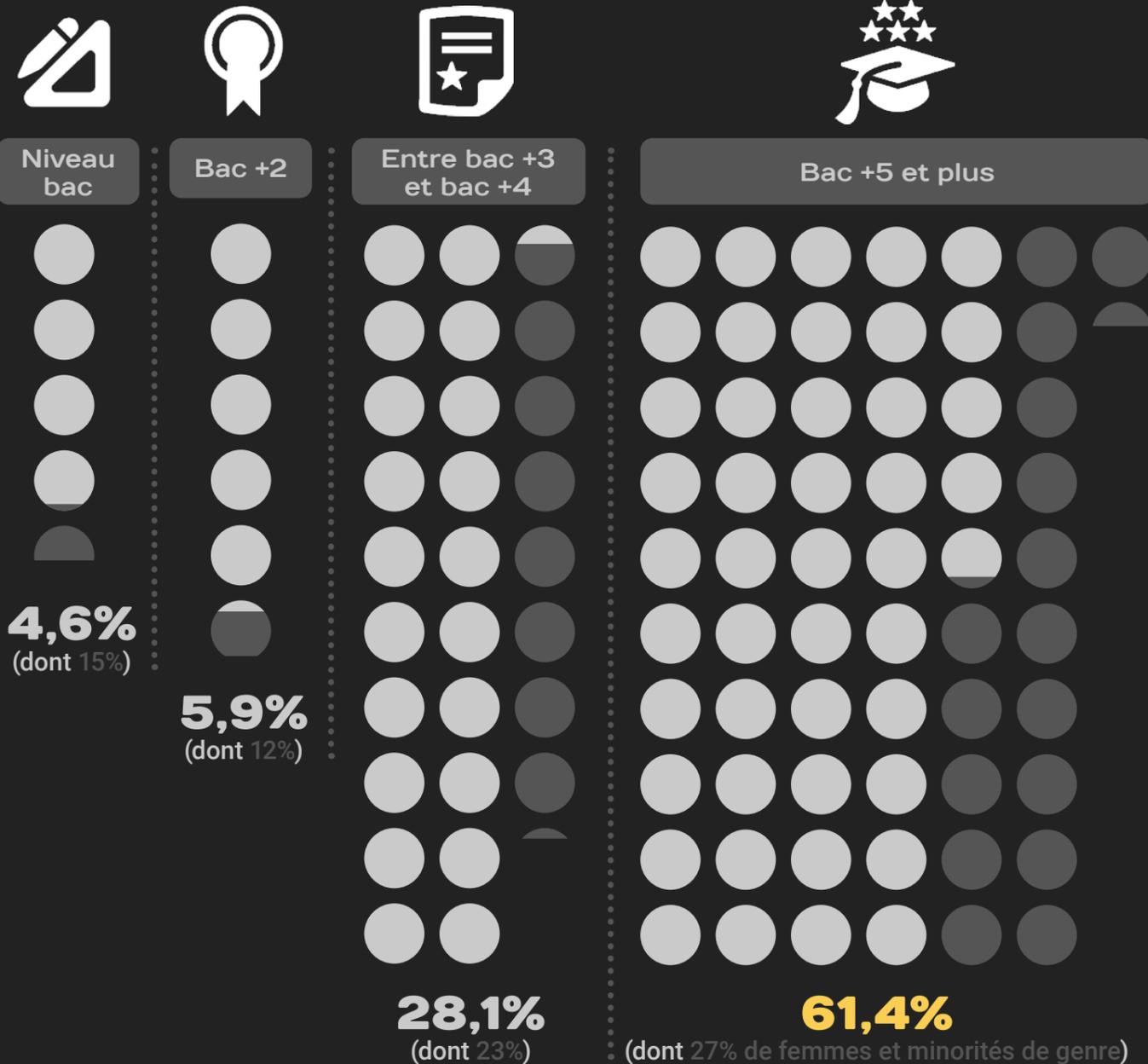
ÉCOLES & FORMATIONS



La question de **l'enseignement privé/public ainsi que le coût des formations** du jeu vidéo est au cœur des questionnements du STJV.

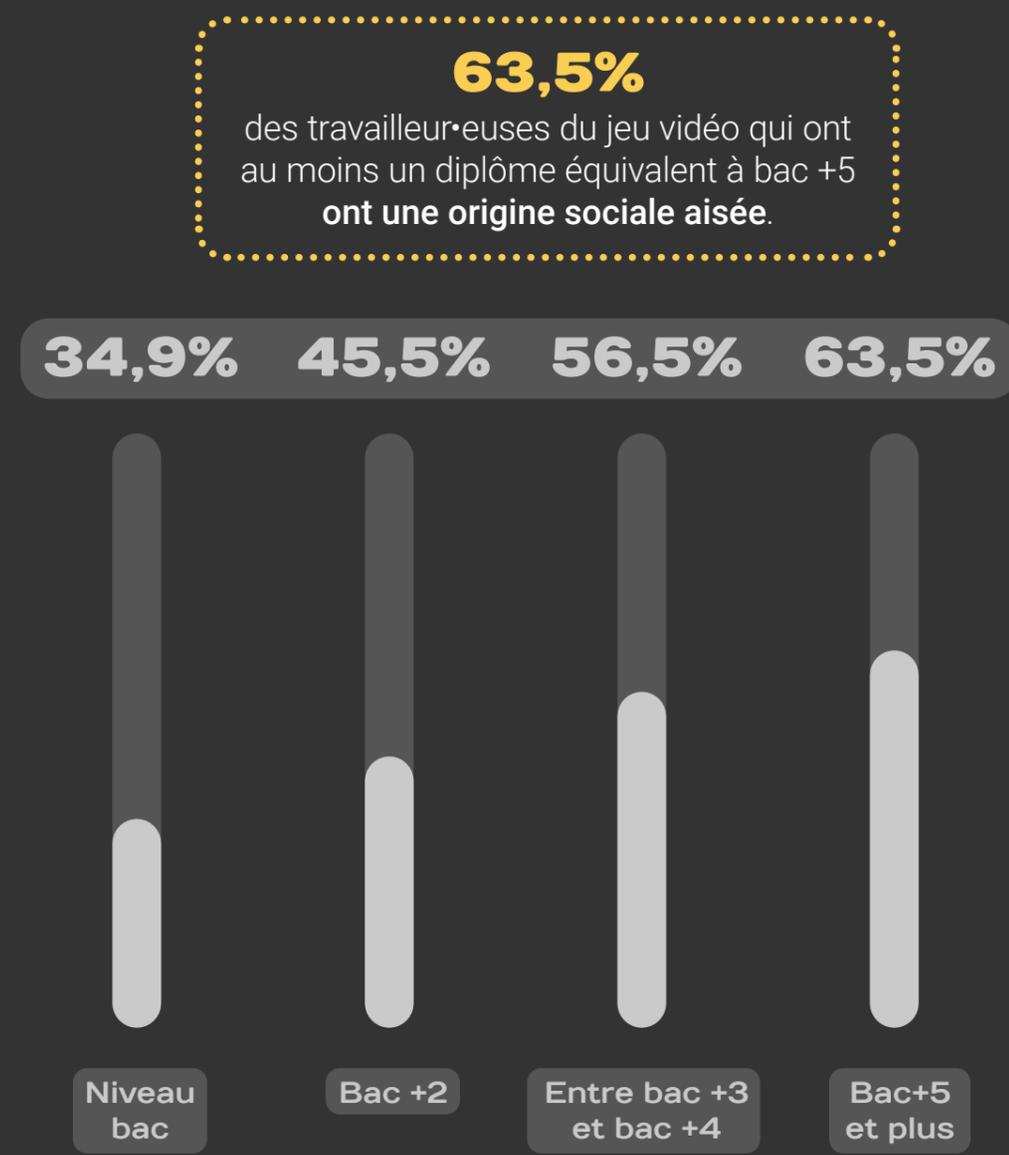
Pour les travailleur·euses du jeu vidéo, ce baromètre nous permet d'avoir des informations précises sur le temps que leur prennent **les études, leur coût, les façons de les financer, la hauteur des prêts et la durée de leurs remboursements.**

NIVEAU DE FORMATION



Plus de 60% des répondant·es ont **au moins un diplôme BAC+5**; **95%** possèdent un diplôme d'études supérieures. Le jeu vidéo demande des compétences qui nécessitent **des études longues et variées**.

Représentation des personnes d'origine sociale aisée par niveau de diplôme



63,5% des travailleur·euses du jeu vidéo qui ont au moins un diplôme équivalent à bac +5 ont une **origine sociale aisée**.

Plus généralement, ce graphique nous informe que les personnes dont l'**origine sociale est aisée** sont davantage représentées plus le **niveau de diplôme est élevé**.

NIVEAU DE FORMATION PAR MÉTIER

Niveau
bac

Bac +2

Entre bac +3
et bac +4Bac +5
et plusProgrammeur·se
gameplay

2%

7%

24%

66%Programmeur·se
UI

4%

8%

27%

60%Programmeur·se
3D

8%

8%

20%

63%Programmeur·se
spécialisé·e

2%

5%

19%

74%

Testeur·se QA

10%

11%

39%

40%

Game designer

3%

6%

41%

50%

Level designer

4%

10%

38%

48%

Producer

1%

1%

15%

83%Community
manager

5%

9%

41%

45%

Marketing

3%

3%

13%

80%

Enseignant·e

3%

7%

31%

59%Niveau
bac

Bac +2

Entre bac +3
et bac +4Bac +5
et plus

Animateur·ice

7%

10%

52%

31%

Graphiste 2D

12%

7%

42%

40%

Graphiste 3D

9%

7%

38%

45%Graphiste
spécialisé·e

3%

3%

30%

65%

Concept artist

12%

8%

32%

48%

Sound designer

6%

6%

32%

56%

Doubleur·se*

50%**50%**Scénariste
& dialoguiste

5%

5%

33%

56%

Traducteur·ice

8%

24%

68%

Vidéaste*

11%

11%

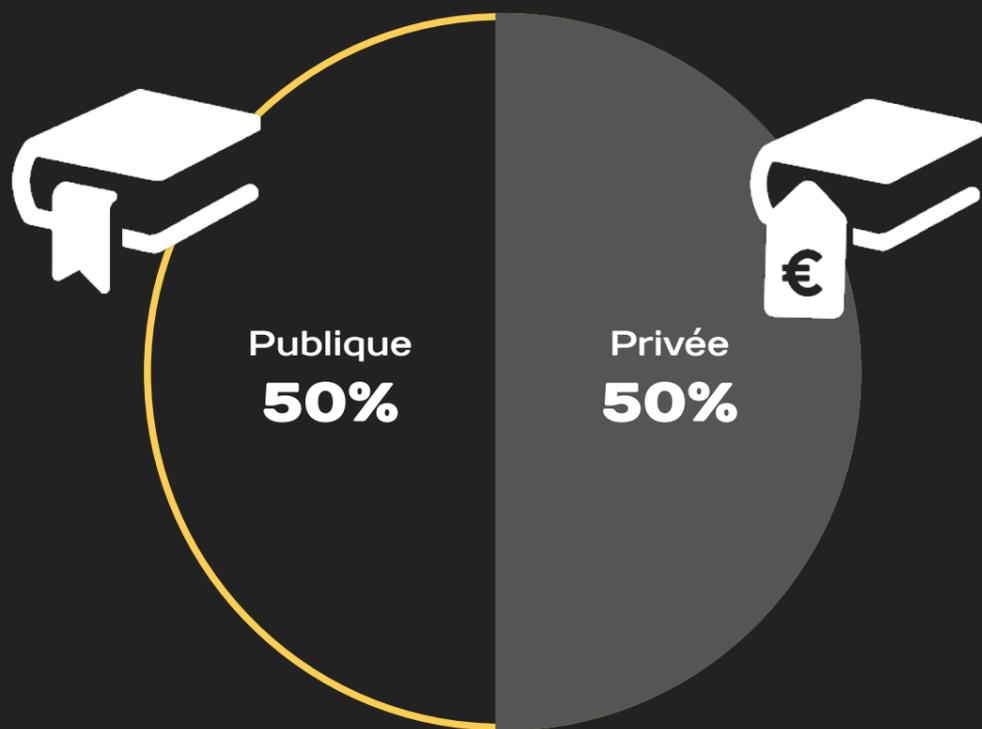
56%

22%

* Données à analyser avec précautions, le nombre de répondant·es étant très faible et peu significatif.

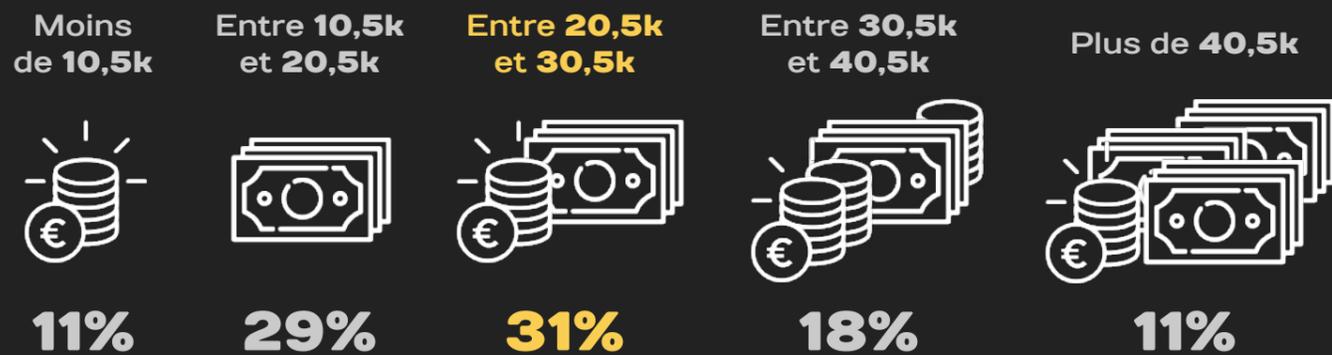
ÉTABLISSEMENT FRÉQUENTÉ

Type de formation suivie



Coût des études

pour un·e étudiant·e passé·e par une école privée

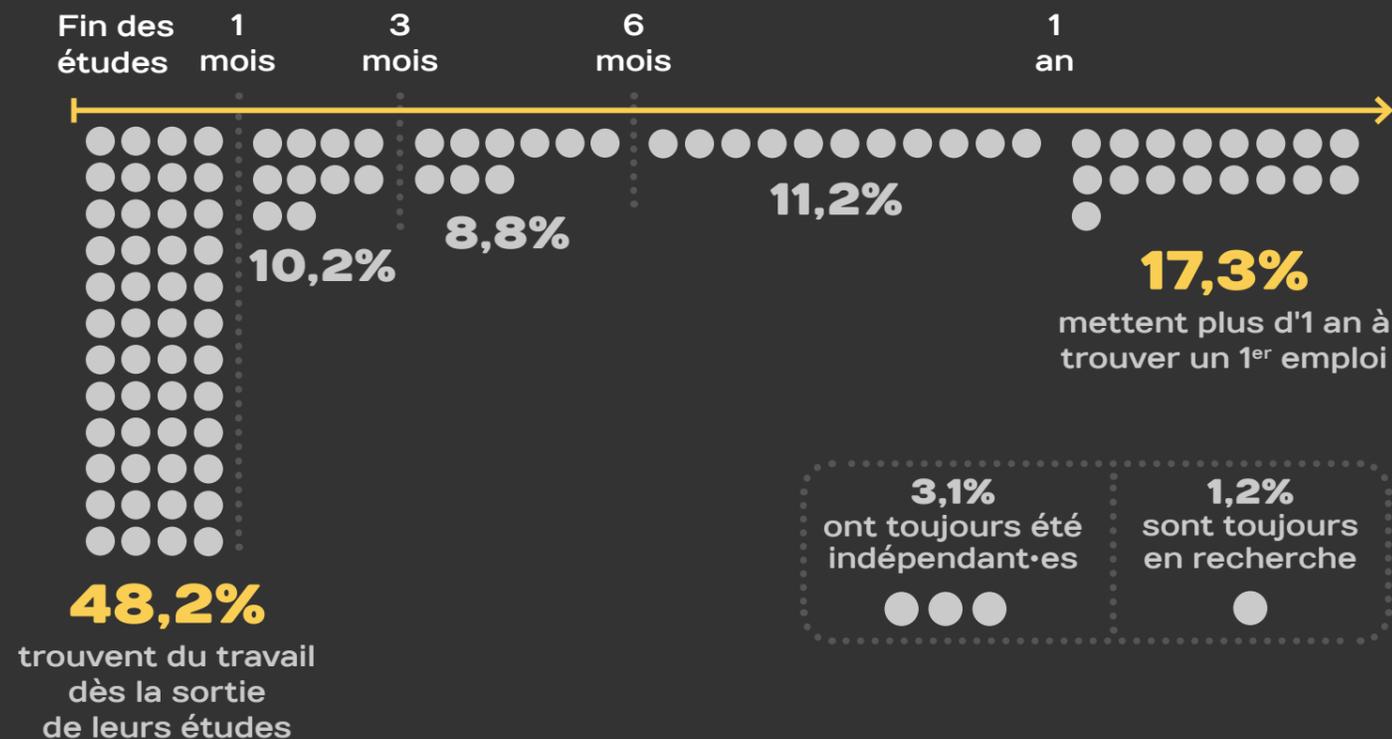


Le coût moyen des études est de **25 000€** pour un·e étudiant·e passé·e par une école privée

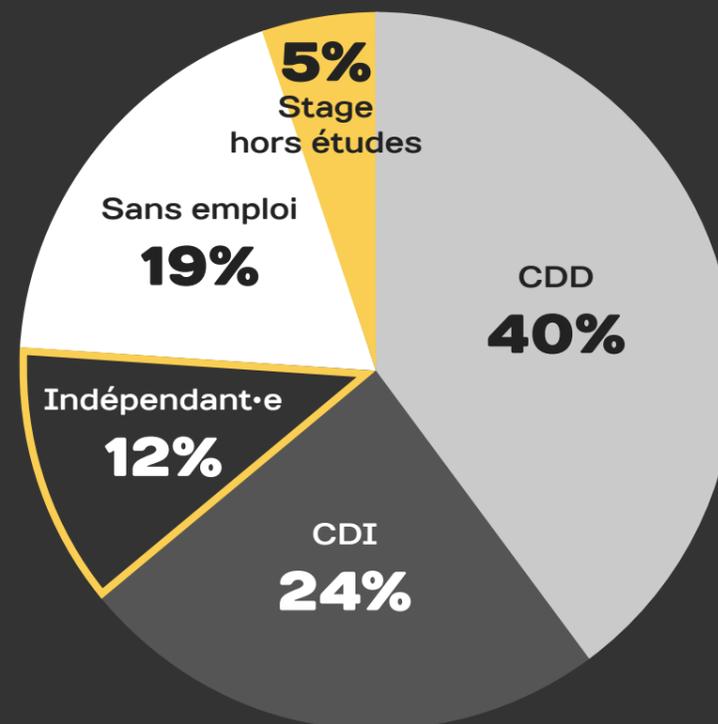
En comparaison, le coût moyen par étudiant en France tout domaine confondu en 2019 était de 11 530 €

DÉBUT DE LA VIE ACTIVE

Accès au 1er contrat dans l'industrie



Situation à la sortie des études



On constate que moins de la moitié des diplômé·es obtiennent un emploi dès la sortie de leurs études. Ceux qui obtiennent directement un CDI ne représentent qu'un quart de ces jeunes diplômé·es. De plus, 17% sont toujours dans l'attente de trouver un 1er emploi après plus d'un an de recherche.

RECOURS À UN PRÊT

pour un·e étudiant·e passé·e par une école privée



35%
des étudiant·es
ont eu recours à un prêt
pour financer leurs études

Cela concerne

3 étudiant·es sur 10

issu·es de classe sociale favorisée

Cela concerne

1 étudiant·e sur 2

issu·es de classe sociale défavorisée

Provenance des fonds destinés aux études



73,8%



Aide
familiale



30,1%



Argent
personnel



22,8%



Prêt
étudiant



22,7%



Aides
de l'État

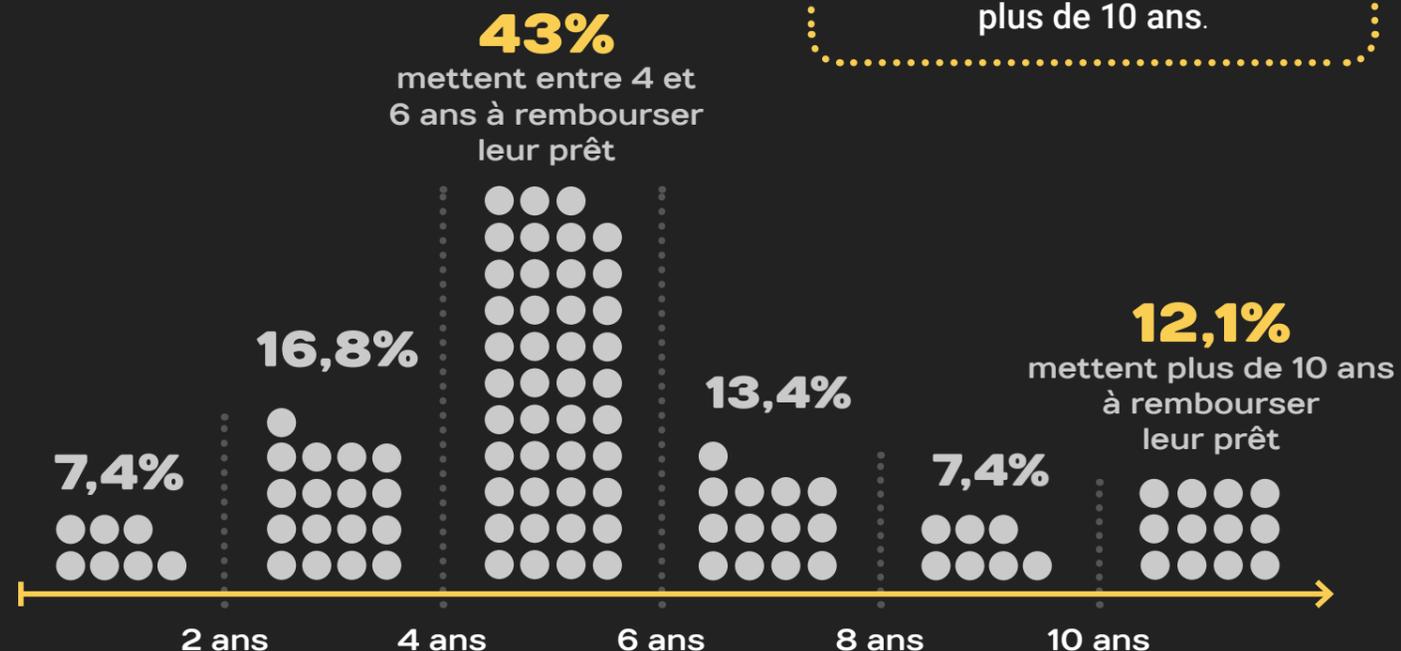
Généralement, les fonds nécessaires
aux études **proviennent de
plusieurs sources.**

Sur l'ensemble des répondant·es,
73,8% ont indiqué avoir été aidé par
leur famille pour payer leurs études.

Durée de remboursement du prêt

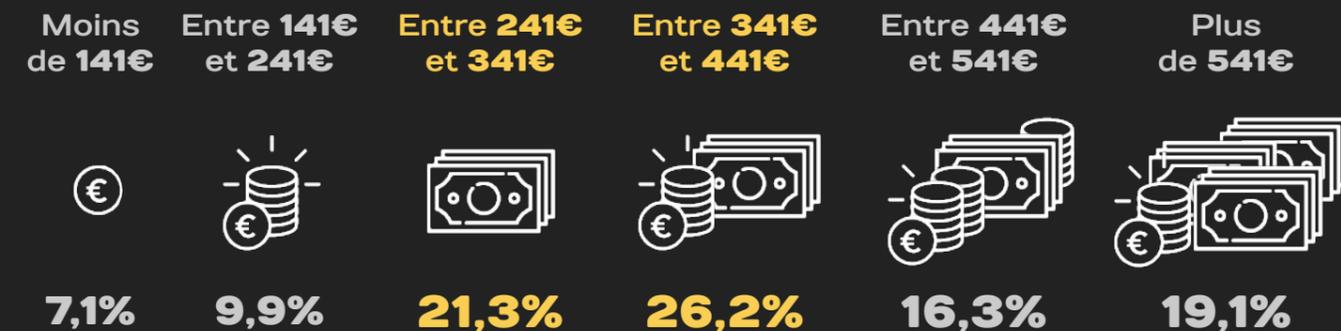
pour un·e étudiant·e passé·e
par une école privée

La majorité des travailleur·euses
mettent **plus de 4 ans**
à rembourser leur prêt
et 1 personne sur 10 mettra
plus de 10 ans.



Montant mensuel de remboursement du prêt

pour un·e étudiant·e passé·e
par une école privée





PARTIE 3

TRAVAIL



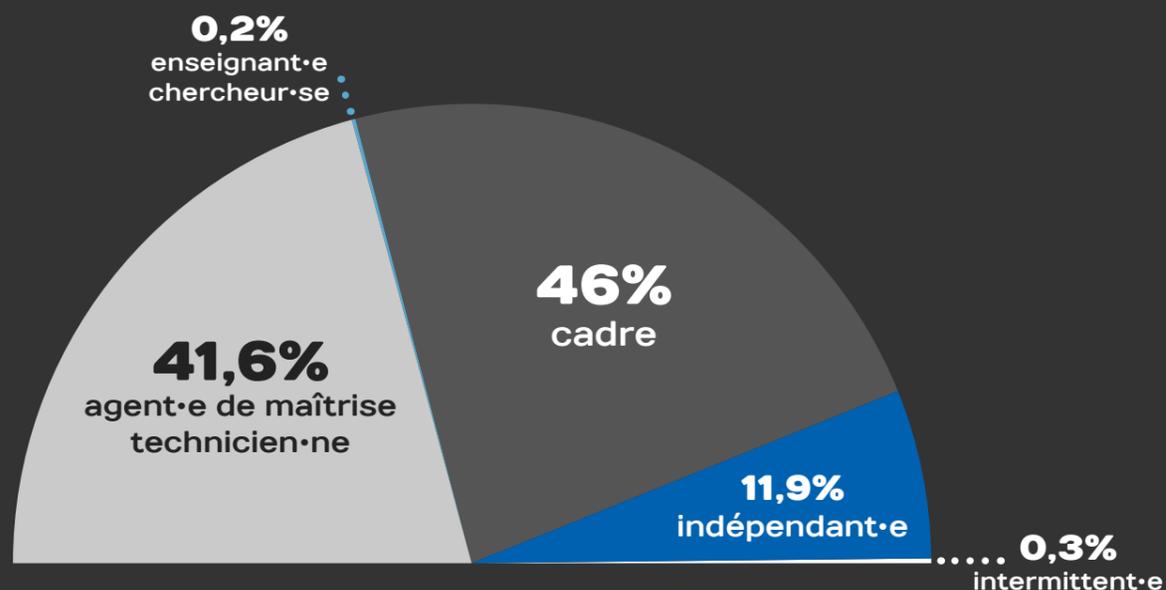
Ce baromètre s'attachera à établir les profils des répondant•es en regard de **leur métier et de leurs contrats**. **L'expérience** sera également étudiée, ainsi que **le type et la taille de l'entreprise** dans laquelle exerce chaque travailleur•euse.

Le niveau de responsabilité mettra en lumière le taux d'encadrement des travailleur•euses dans le milieu du jeu vidéo, tandis que le nombre de mois travaillé sur les 3 dernières années indiquera **le taux d'emploi du secteur**.

Enfin, **les conventions collectives** utilisées dans l'industrie et **le taux de syndicalisation** des travailleur•euses termineront cette partie.

OCCUPATION

Catégorie socio-professionnelle



Type de l'entreprise

87,5%
des travailleur·euses exercent
dans un **studio de développement**

8,8%
travaillent
pour un éditeur

3,7%
sont producteur·ice de
contenu annexe, enseignant·e,
journaliste ou autre

Taille de l'entreprise

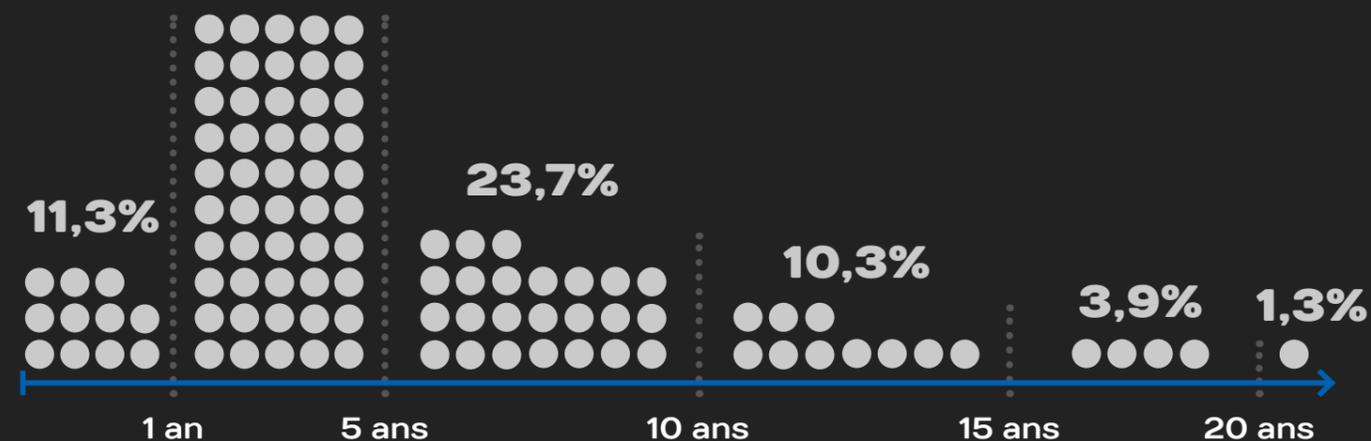


EXPÉRIENCE

Expérience dans le secteur du jeu vidéo

49,5%
des répondant·es
ont 1 à 5 ans d'expérience
dans le secteur

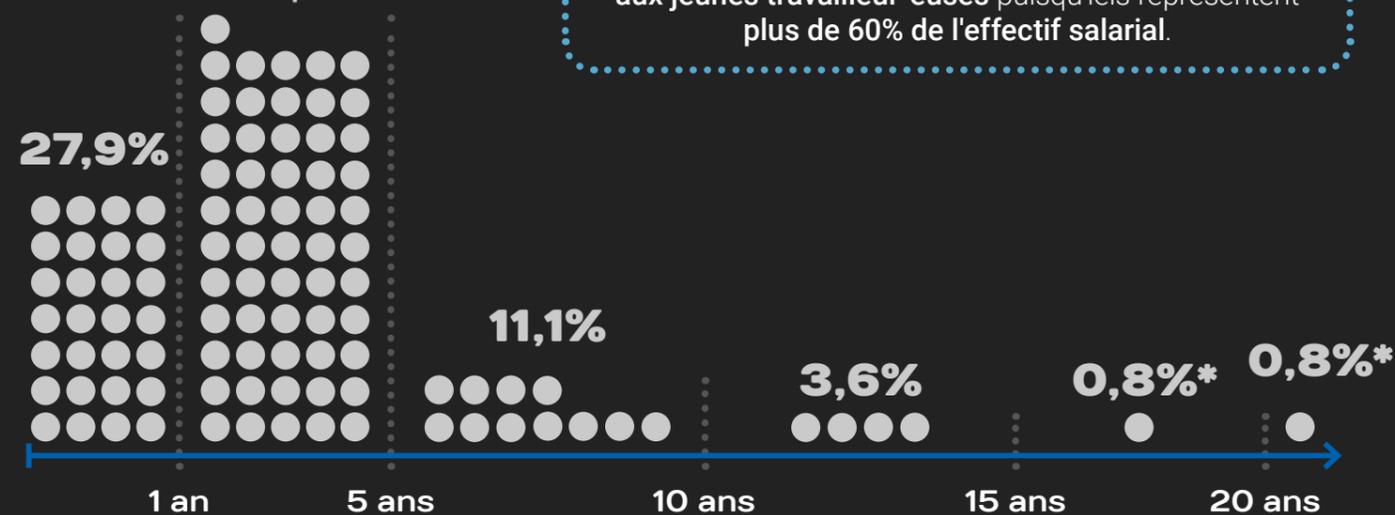
Les travailleur·euses du jeu vidéo
quittent le secteur au bout
de **10 ans** d'exercice en moyenne.



Ancienneté dans l'entreprise actuelle

55,8%
des répondant·es
sont salarié·es depuis
1 à 5 ans dans la même
entreprise

On observe un **renouvellement important** au sein des entreprises, puisque **25% des salarié·es restent moins d'un an** et **80% moins de 5 ans**.
D'autre part, c'est aussi un **recours massif aux jeunes travailleur·euses** puisqu'ils représentent **plus de 60% de l'effectif salarial**.



* Données à analyser avec précautions, le nombre de répondant·es étant très faible et peu significatif.

MÉTIER DES RÉPONDANT·ES

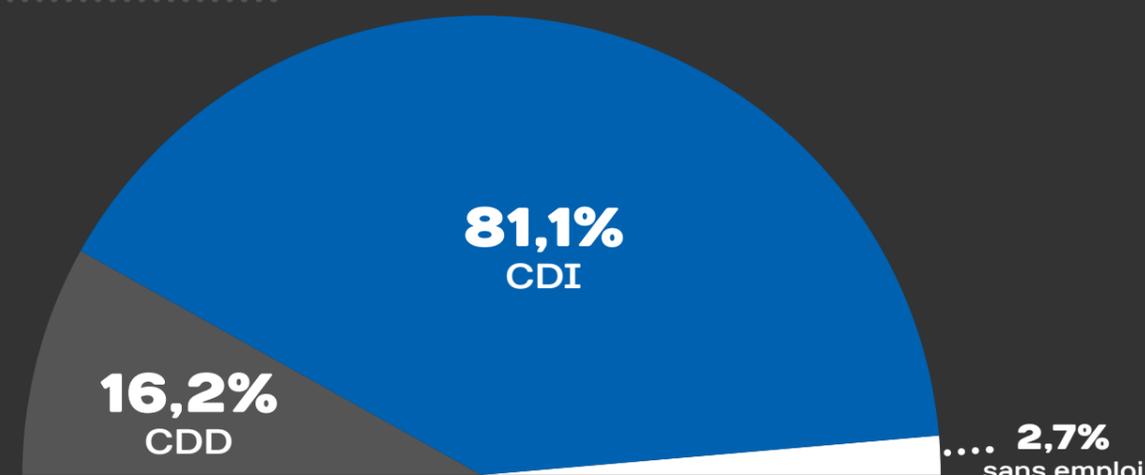


Programmeur·se gameplay	14,1%	Animateur·ice	2,3%
Programmeur·se UI	5,7%	Graphiste 2D	3,3%
Programmeur·se 3D	3,8%	Graphiste 3D	6,7%
Programmeur·se spécialisé·e	9,4%	Graphiste spécialisé·e	2,9%
Testeur·se QA	5,4%	Concept artist	1,9%
Game designer	12,7%	Sound designer	2,6%
Level designer	7,1%	Doubleur·se *	0,2%
Producer	6,8%	Scénariste & dialoguiste	3%
Community manager	1,7%	Traducteur·ice	1,9%
Marketing	2,3%	Vidéaste *	0,7%
Enseignant·e	2,3%		

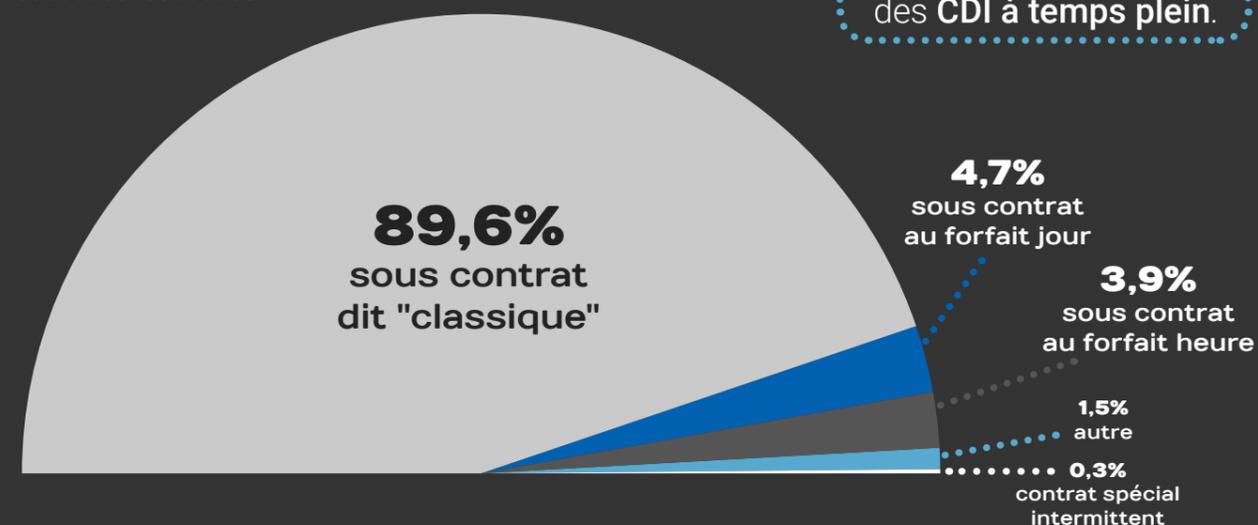
* Données à analyser avec précautions, le nombre de répondant·es étant très faible et peu significatif.

SALARIAT

Type de contrat



Type de forfait



La grande majorité des emplois salariés sont des CDI à temps plein.

Niveau de responsabilité

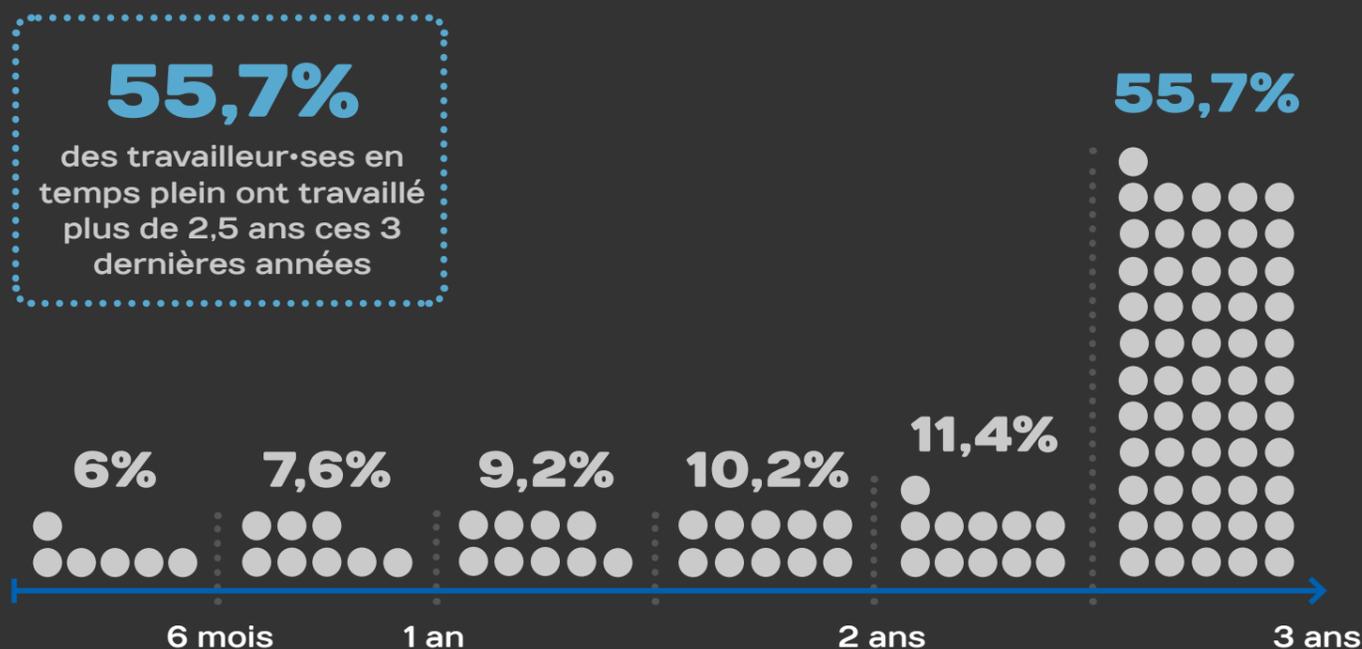
23,3%
des salarié·es sont
des managers d'équipe
Parmi elleux,
67,9% sont des hommes

TEMPS TRAVAILLÉ SUR LES 3 DERNIÈRES ANNÉES

Temps plein

55,7%

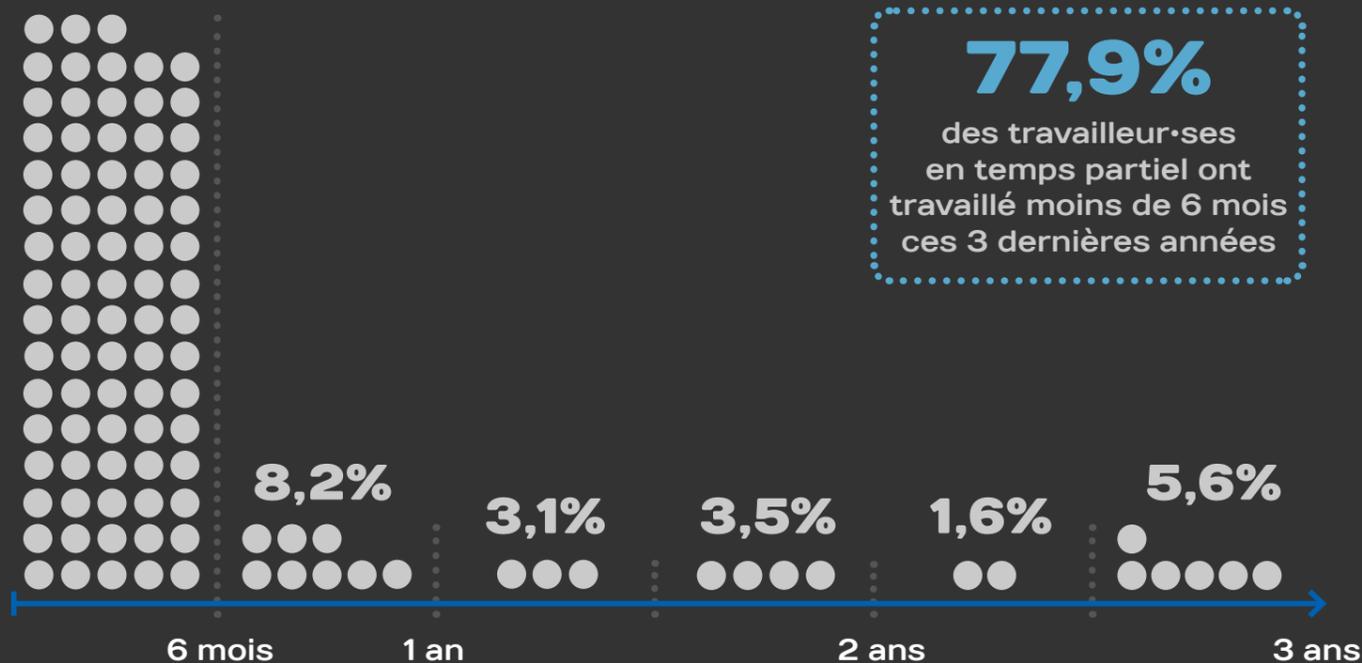
des travailleur·ses en temps plein ont travaillé plus de 2,5 ans ces 3 dernières années



Temps partiel

77,9%

77,9%
des travailleur·ses en temps partiel ont travaillé moins de 6 mois ces 3 dernières années



CONVENTION COLLECTIVE & SYNDICALISATION

Convention collective

74,8%

des salarié·es sont dans une entreprise qui est affiliée à une convention collective

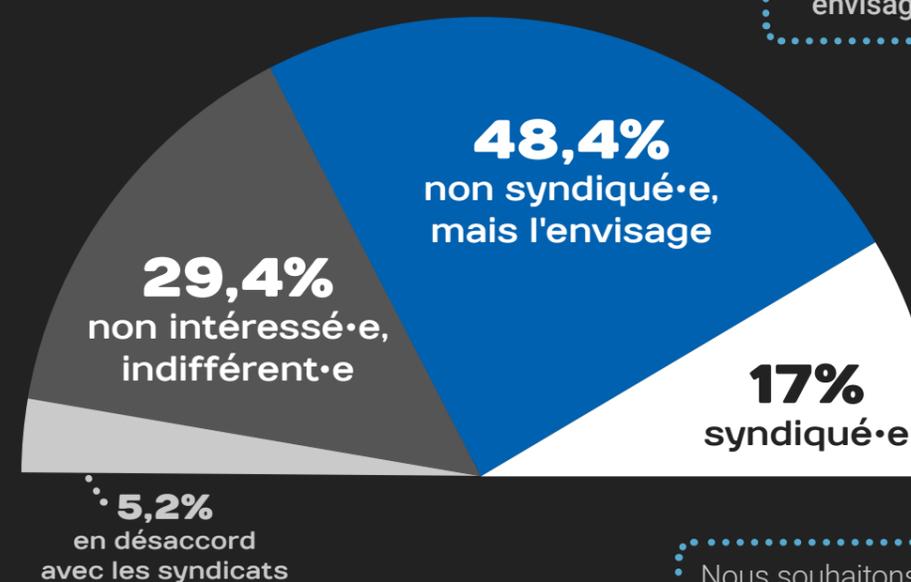
La quasi totalité (97%) de ces entreprises est affilié·e à la convention collective nationale IDCC 1486 (SYNTEC)

25,2%

des salarié·es sont dans une entreprise qui n'est affiliée à aucune convention collective

Syndicalisation

17 % des répondant·es sont syndiqué·es et près de la moitié affirme envisager de se syndiquer à l'avenir.



Nous souhaitons cependant insister sur le biais de ce graphique étant donné qu'un syndicat est à l'origine du questionnaire qui a permis de récupérer ces données.



PARTIE 4

BIEN-ÊTRE AU TRAVAIL

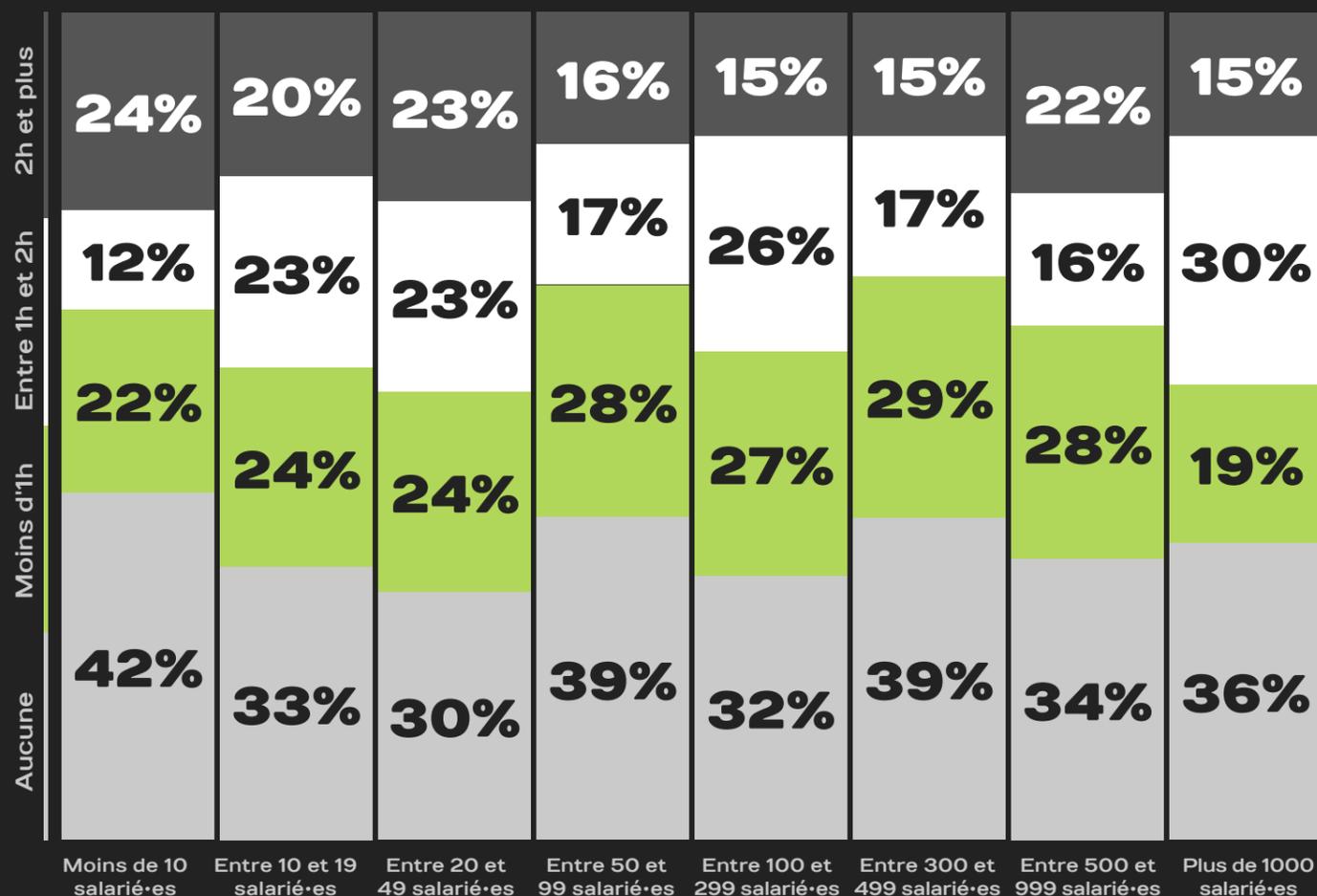


La question du bien-être au travail est absolument centrale pour **déterminer les conditions de travail** dans lesquelles les travailleuses évoluent au cours de leur carrière.

Le bien-être au travail est une notion éminemment subjective, mais les réponses des enquêté-es apportent des données importantes sur les **heures supplémentaires, le travail gratuit, les périodes de crunch...**

HEURES SUPPLÉMENTAIRES (HORS CRUNCH)

Heures supp. hebdomadaires en fonction de la taille de l'entreprise



22,5%
des salarié·es estiment avoir effectué au moins 1 période de crunch au cours de l'année écoulée

Parmi ceux-là



PÉRIODE DE CRUNCH

Définition

Le terme **crunch** désigne une **période de travail intense** qui a généralement lieu avant le rendu d'une étape importante d'un projet de jeu.

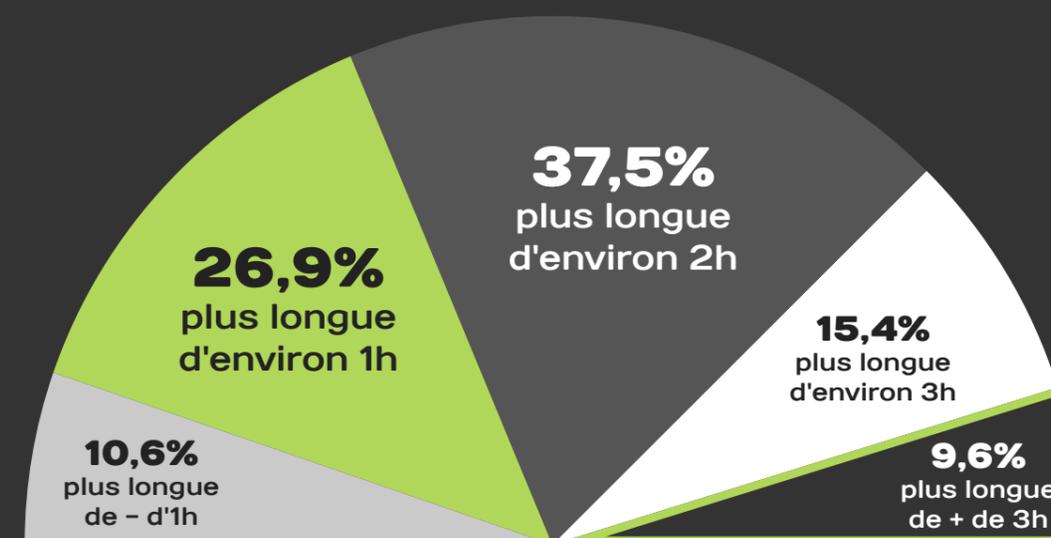
Cette période peut durer de **quelques jours à plusieurs mois** et elle se caractérise par **une pression accrue** par le management ainsi que de **nombreuses heures supplémentaires** en semaine et parfois le week-end pour pouvoir atteindre à temps des objectifs.

Cependant, le crunch ne se limite pas qu'à des heures supplémentaires : **il s'agit d'une mise à l'épreuve physique et mentale des travailleur·euses.**

Le crunch est le résultat d'une culture globale ; **ce n'est absolument pas normal.**

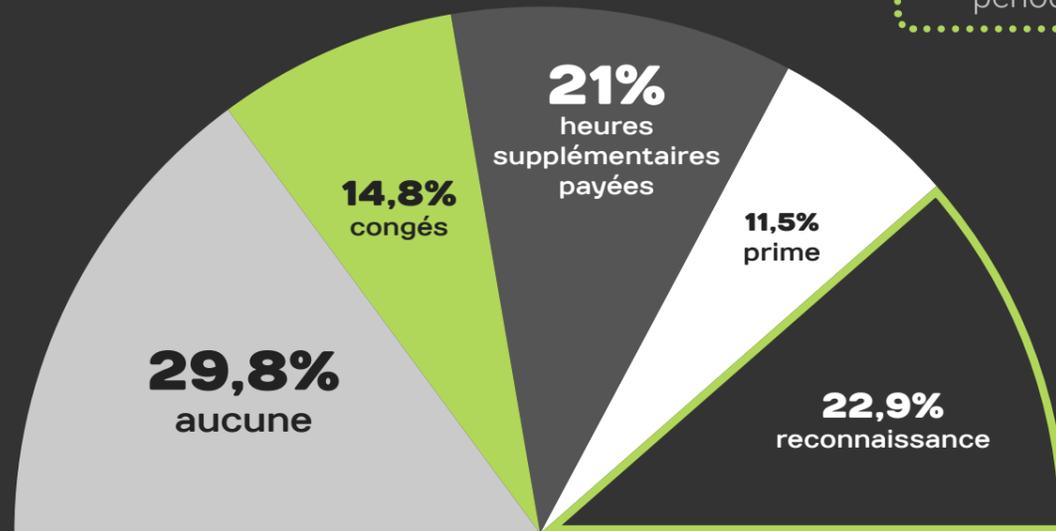
Estimation de la longueur de la journée en plus

Les travailleur·euses travaillent généralement **2h de plus par jour** en période de crunch, soit **10h de plus par semaine**, sans forcément de rétribution.



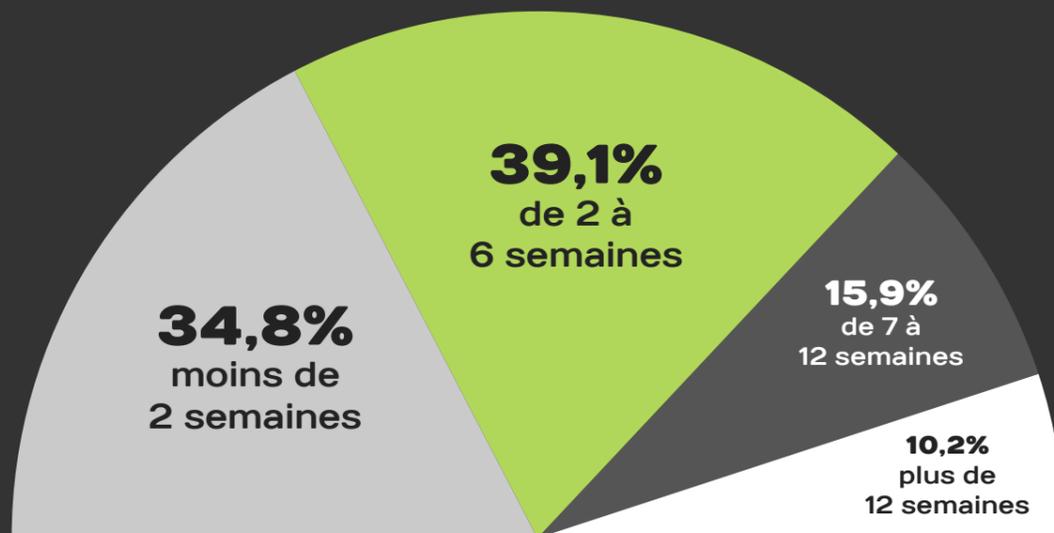
PÉRIODE DE CRUNCH

Compensations



Plus de la moitié des travailleuses ne sont pas payées durant leur période de crunch.

Durée de la période de crunch



AMBIANCE AU SEIN DE L'ÉQUIPE



0,5%
Exécrable



2,2%
Mauvaise



11,1%
Moyenne

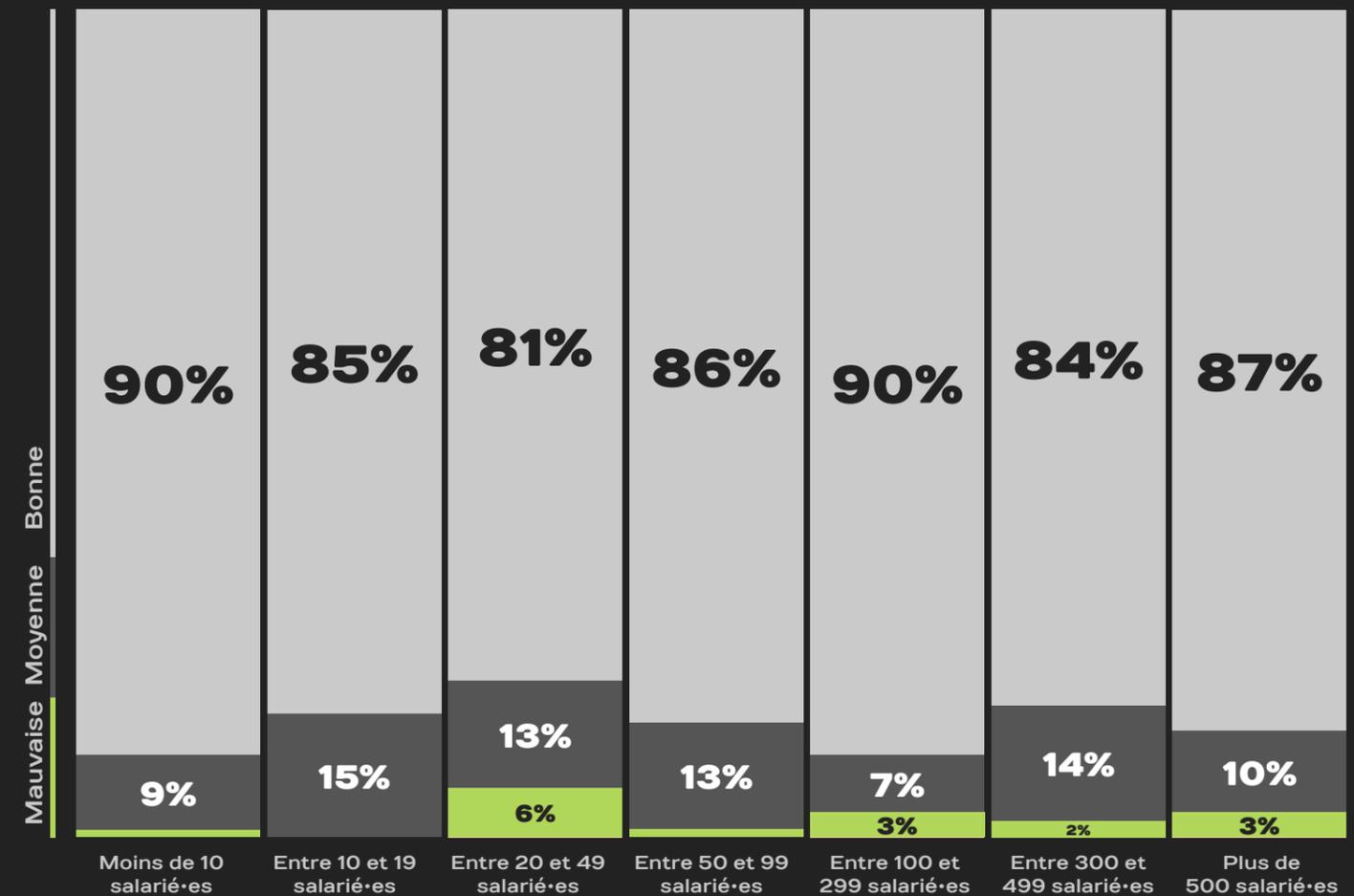


46,8%
Bonne



39,4%
Excellente

Ambiance en fonction de la taille de l'entreprise





PARTIE 5

SALAIRES



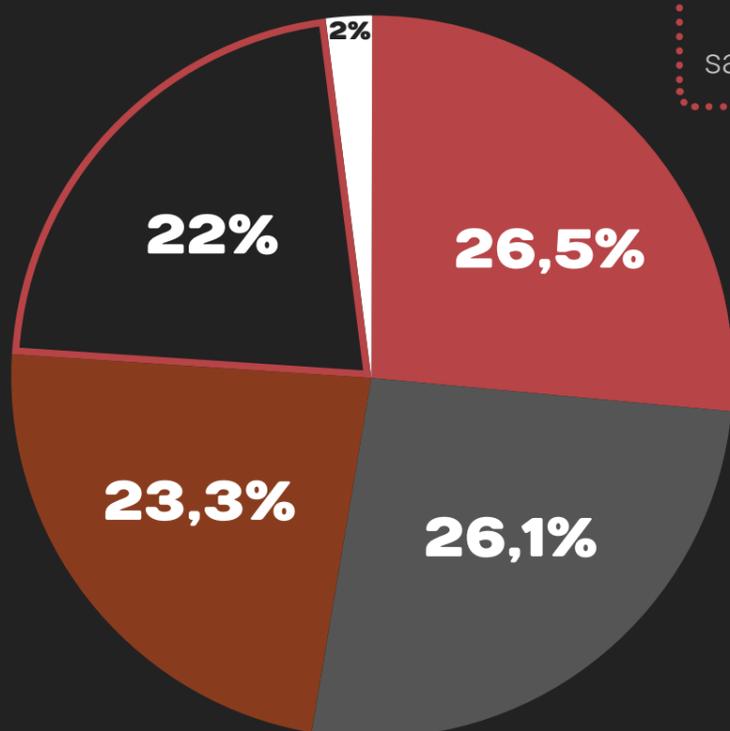
Comment les travailleur·euses considèrent leur rémunération ? Combien gagne un graphiste 2D avec 5 ans d'expérience ? Sur quels critères les travailleur·euses du jeu vidéo aimeraient être augmentés ? Quels sont-ils réellement ?

C'est à ces questions que le baromètre tentera de répondre. Les données utilisées dans ce chapitre ne concernent que les personnes travaillant en **CDI à temps plein depuis la France**. Les salaires sont exprimés en valeur nette.

ESTIMATION DE LA RÉMUNÉRATION

Chez les salarié·es

Plus d'un quart des travailleur·euses se sentent floué·es au niveau de leur salaire par rapport à leurs qualifications.



Insuffisante au regard de la contribution

Insuffisante au regard du coût de la vie

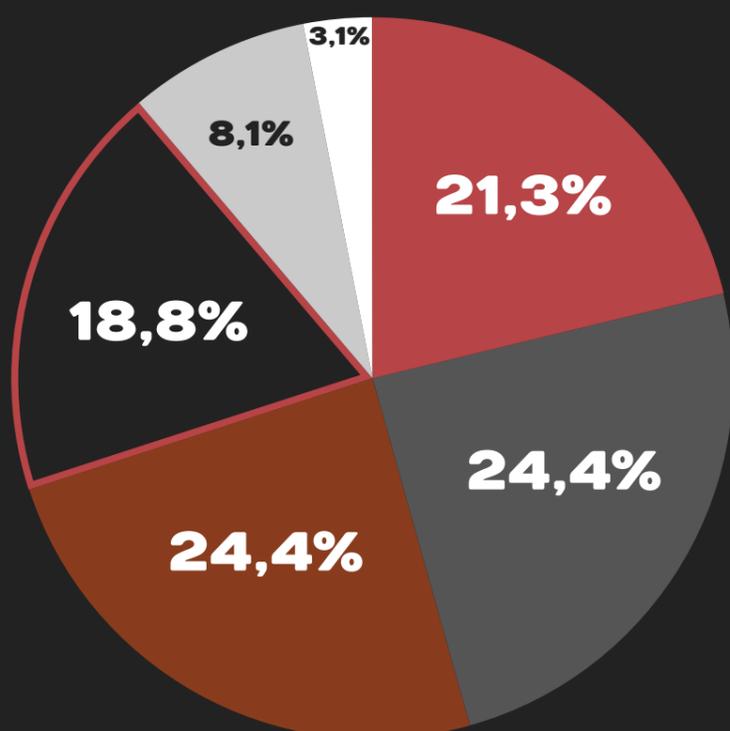
Satisfaisante, conforme aux ambitions

Dans la moyenne des collègues

Supérieure aux ambitions

Impossible à dire

Chez les indépendant·es



RÉMUNÉRATION PAR MÉTIER ET EXPÉRIENCE

Les salaires indiqués dans ce tableau et tous les suivants sont exprimés en valeur nette.

Programmeur·euse gameplay

Expérience	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an	1 806,5€	1 800€	1 900€	4
1 à 5 ans	2 000€	1 232€	3 750€	59
5 à 10 ans	2 475€	1 638€	3 833€	40
10 à 15 ans	2 800€	1 919€	6 000€	11
15 à 20 ans	2 850€	2 100€	3 250€	4
+ de 20 ans	3 730€	3 600€	3 860€	2
TOTAL	2 295€	1 232€	6 000€	120

Programmeur·euse UI

Expérience	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an	1 856,5€	1 800€	2 321€	4
1 à 5 ans	1 918€	1 232€	3 750€	21
5 à 10 ans	2 475€	1 680€	3 500€	16
10 à 15 ans	2 783€	1 919€	3 578€	5
15 à 20 ans	2 700€	2 700€	2 700€	1
+ de 20 ans	3 600€	3 600€	3 600€	1
TOTAL	2 295€	1 232€	3 750€	48

Les salaires indiqués dans ce tableau et tous les suivants sont **exprimés en valeur nette**.

Programmeur·euse 3D

	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an	1 806,5€	1 800€	1 813€	2
1 à 5 ans	1 918€	1 232€	3 750€	17
5 à 10 ans	2 256€	1 680€	3 800€	11
10 à 15 ans	2 100€	1 919€	2 783€	3
15 à 20 ans	2 700€	2 700€	2 700€	1
+ de 20 ans	3 600€	3 600€	3 600€	1
TOTAL	2 234,51€	1 232€	3 800€	35

Testeur·euse QA

	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an	1 800€	1 350€	2 400€	5
1 à 5 ans	1 720€	1 254€	3 517€	27
5 à 10 ans	1 950€	1 724€	2 875€	9
10 à 15 ans	5 300€	5 300€	5 300€	1
15 à 20 ans				
+ de 20 ans				
TOTAL	1 800€	1 254€	5 300€	42

Programmeur·euse spécialisé·e

	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an	2 150€	2 100€	2 200€	2
1 à 5 ans	2 149€	1 232€	5 400€	49
5 à 10 ans	2 715€	1 680€	4 300€	26
10 à 15 ans	2 766€	1 919€	4 670€	12
15 à 20 ans	2 745€	2 700€	2 790€	2
+ de 20 ans	3 730€	3 600€	3 860€	2
TOTAL	2 295€	1 232€	5 400€	93

Game Designer

	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an	1 799,5€	1 250€	2 333€	6
1 à 5 ans	1 840€	1 254€	3 517€	45
5 à 10 ans	2 292,5€	1 850€	3 400€	22
10 à 15 ans	2 500€	1 535€	6 000€	16
15 à 20 ans	3 238€	2 083€	5 000€	5
+ de 20 ans				
TOTAL	2 084€	1 250€	6 000€	94

Les salaires indiqués dans ce tableau et tous les suivants sont **exprimés en valeur nette**.

Level Designer

	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an	1 800€	1 799€	2 110€	3
1 à 5 ans	1 900€	1 254€	3 517€	25
5 à 10 ans	2 320,5€	1 950€	3 000€	8
10 à 15 ans	2 350€	1 535€	6 000€	10
15 à 20 ans	2 200€	2 083€	2 300€	3
+ de 20 ans	3 200€	3 200€	3 200€	1
TOTAL	2 041,5€	1 254€	6 000€	50

Producer

	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an	5 066€	1 799€	8 333€	2
1 à 5 ans	2 000€	1 096€	3 500€	31
5 à 10 ans	2 470€	2 000€	3 800€	18
10 à 15 ans	2 700€	1 535€	6 000€	11
15 à 20 ans	3 094,5€	2 600€	3 850€	4
+ de 20 ans				
TOTAL	2 300€	1 096€	8 333€	66

Community Manager

	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an	2 110€	2 110€	2 110€	1
1 à 5 ans	1 790,5€	1 416€	2 900€	10
5 à 10 ans	1 985€	1 520€	2 450€	2
10 à 15 ans	2 300€	2 300€	2 300€	1
15 à 20 ans				
+ de 20 ans				
TOTAL	1 944,21€	1 416€	2 900€	14

Marketing

	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an				
1 à 5 ans	2 000€	1 416€	2 900€	13
5 à 10 ans	2 300€	2 100€	4 100€	3
10 à 15 ans	2 700€	2 300€	3 750€	3
15 à 20 ans	2 050€	1 900€	2 200€	2
+ de 20 ans	6 000€	6 000€	6 000€	1
TOTAL	2 433,5€	1 416€	6 000€	22

Les salaires indiqués dans ce tableau et tous les suivants sont **exprimés en valeur nette**.

Animateur·ice

	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an	1 750€	1 700€	1 800€	2
1 à 5 ans	1 950€	1 540€	2 014€	5
5 à 10 ans	2 600€	2 500€	3 000€	3
10 à 15 ans	1 900€	1 535€	2 374€	3
15 à 20 ans	3 200€	3 200€	3 200€	1
+ de 20 ans				
TOTAL	1 967,5€	1 535€	3 200€	14

Graphiste 3D

	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an	1 983€	1 800€	2 300€	6
1 à 5 ans	1 984€	1 254€	3 517€	26
5 à 10 ans	2 085€	1 850€	2 600€	15
10 à 15 ans	3 200€	2 800€	3 500€	3
15 à 20 ans	3 500€	3 500€	3 500€	1
+ de 20 ans				
TOTAL	2 000€	1 254€	3 517€	51

Graphiste 2D

	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an	2 080€	1 980€	2 180€	2
1 à 5 ans	1 980€	1 540€	3 517€	14
5 à 10 ans	2 085€	2 000€	2 170€	2
10 à 15 ans	1 954,5€	1 535€	2 374€	2
15 à 20 ans				
+ de 20 ans				
TOTAL	2 000€	1 535€	3 517€	20

Graphiste spécialisé·e

	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an	2 143€	1 986€	2 300€	2
1 à 5 ans	2 050€	1 650€	2 750€	16
5 à 10 ans	2 300€	1 950€	2 638€	7
10 à 15 ans	3 800€	3 800€	3 800€	1
15 à 20 ans				
+ de 20 ans				
TOTAL	2 140€	1 650€	3 800€	26

Les salaires indiqués dans ce tableau et tous les suivants sont **exprimés en valeur nette**.

Concept Artist

	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an	1 980€	1 980€	1 980€	1
1 à 5 ans	2 000€	1 900€	2 666€	5
5 à 10 ans	2 450€	2 000€	2 900€	2
10 à 15 ans	1 954,5€	1 535€	2 374€	2
15 à 20 ans				
+ de 20 ans	3 300€	3 300€	3 300€	1
TOTAL	2 000€	1 535€	3 300€	11

Doubleur·euse

	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an				
1 à 5 ans	2 000€	2 000€	2 000€	1
5 à 10 ans				
10 à 15 ans	2 648€	2 648€	2 648€	1
15 à 20 ans				
+ de 20 ans				
TOTAL	2 324€	2 000€	2 648€	2

Sound Designer

	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an				
1 à 5 ans	2 100€	1 850€	3 517€	3
5 à 10 ans	3 000€	2 100€	3 900€	7
10 à 15 ans	3 200€	2 648€	4 000€	3
15 à 20 ans				
+ de 20 ans	2 500€	2 500€	2 500€	1
TOTAL	2 824€	1 850€	4 000€	14

Scénariste & Dialoguiste

	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an	1 609,5€	1 250€	2 110€	4
1 à 5 ans	1 840€	1 219€	2 235€	7
5 à 10 ans	2 273€	2 100€	2 869€	4
10 à 15 ans	2 125€	1 535€	2 700€	4
15 à 20 ans				
+ de 20 ans				
TOTAL	2 000€	1 219€	2 869€	19

Les salaires indiqués dans ce tableau et tous les suivants sont **exprimés en valeur nette**.

Traducteur·ice

	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an				
1 à 5 ans	2 125€	1 840€	3 517€	4
5 à 10 ans	2 000€	2 000€	2 000€	1
10 à 15 ans	2 200€	2 200€	2 200€	1
15 à 20 ans	2 600€	2 600€	2 600€	1
+ de 20 ans				
TOTAL	2 200€	1 840€	3 517€	7

Enseignant·e

	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an				
1 à 5 ans	1 892€	1 500€	2 900€	4
5 à 10 ans	2 045€	2 045€	2 045€	1
10 à 15 ans	2 300€	1 535€	2 700€	3
15 à 20 ans				
+ de 20 ans				
TOTAL	2 014,5€	1 500€	2 900€	8

Vidéaste

	Médiane	Minimum	Maximum	Nombre de répondant·es
- de 1 an				
1 à 5 ans	1 675€	1 500€	1 850€	2
5 à 10 ans	2 860€	1 920€	3 800€	2
10 à 15 ans	1 800€	1 800€	1 800€	1
15 à 20 ans				
+ de 20 ans				
TOTAL	1 850€	1 500€	3 800€	5

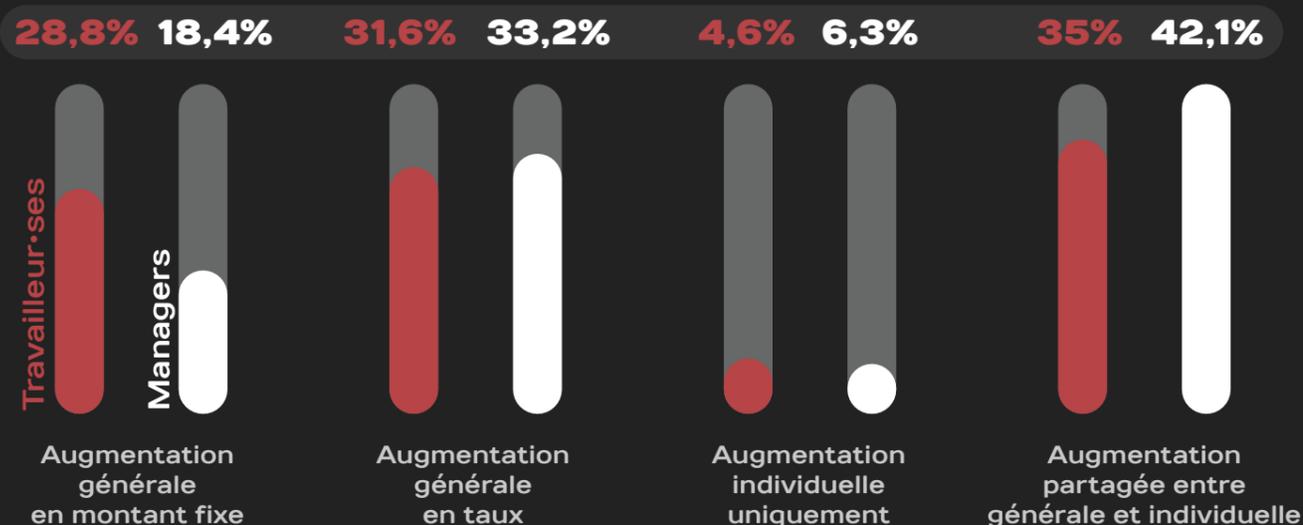
AUGMENTATIONS

Raisons invoquées pour une augmentation



AUGMENTATIONS

Type d'augmentation souhaitée

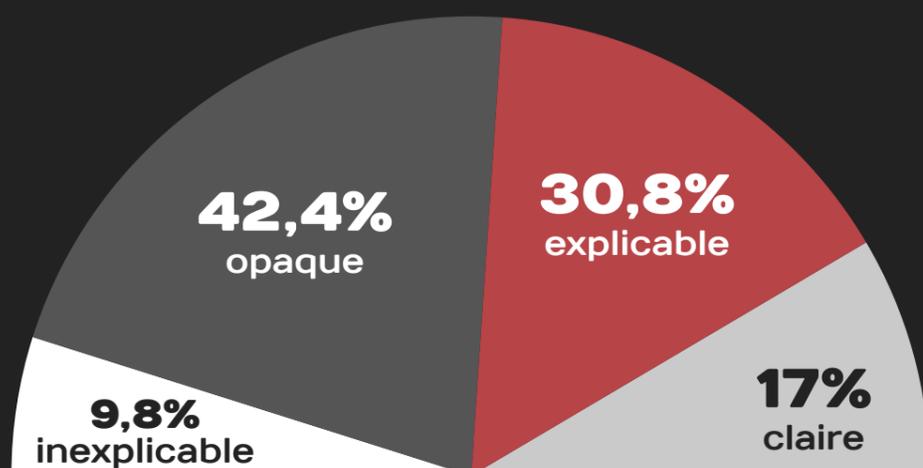


12,2%

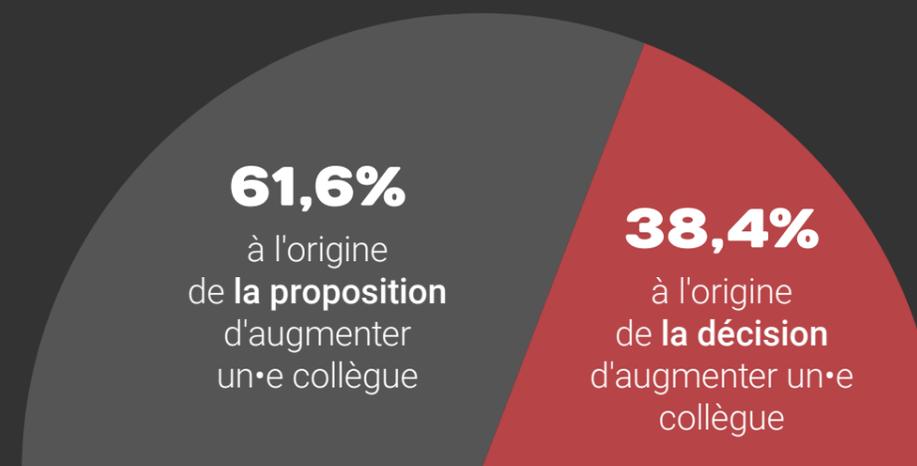
des salarié·es sont impliqué·es dans les processus d'augmentation

On rappelle que **23,3%** des salarié·es sont **managers d'équipe**

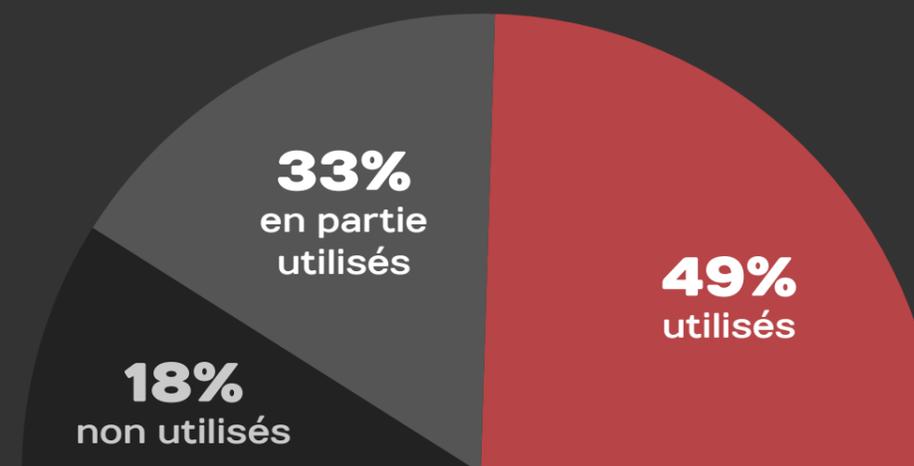
Compréhension des raisons à l'origine d'une augmentation



Rôle de l'implication



Utilisation des entretiens d'appréciation



L'ensemble des données de ce chapitre, certes non exhaustives, nous donne tout de même une idée de **la rémunération réelle de l'industrie**.

Pour ce qui est des augmentations de salaire, les travailleur·euses aimeraient **valoriser le travail d'équipe sur un projet commun**; cependant, le processus derrière le mode d'attribution de celles-ci reste **pour la majorité du temps opaque**.

CONFORT DE VIE

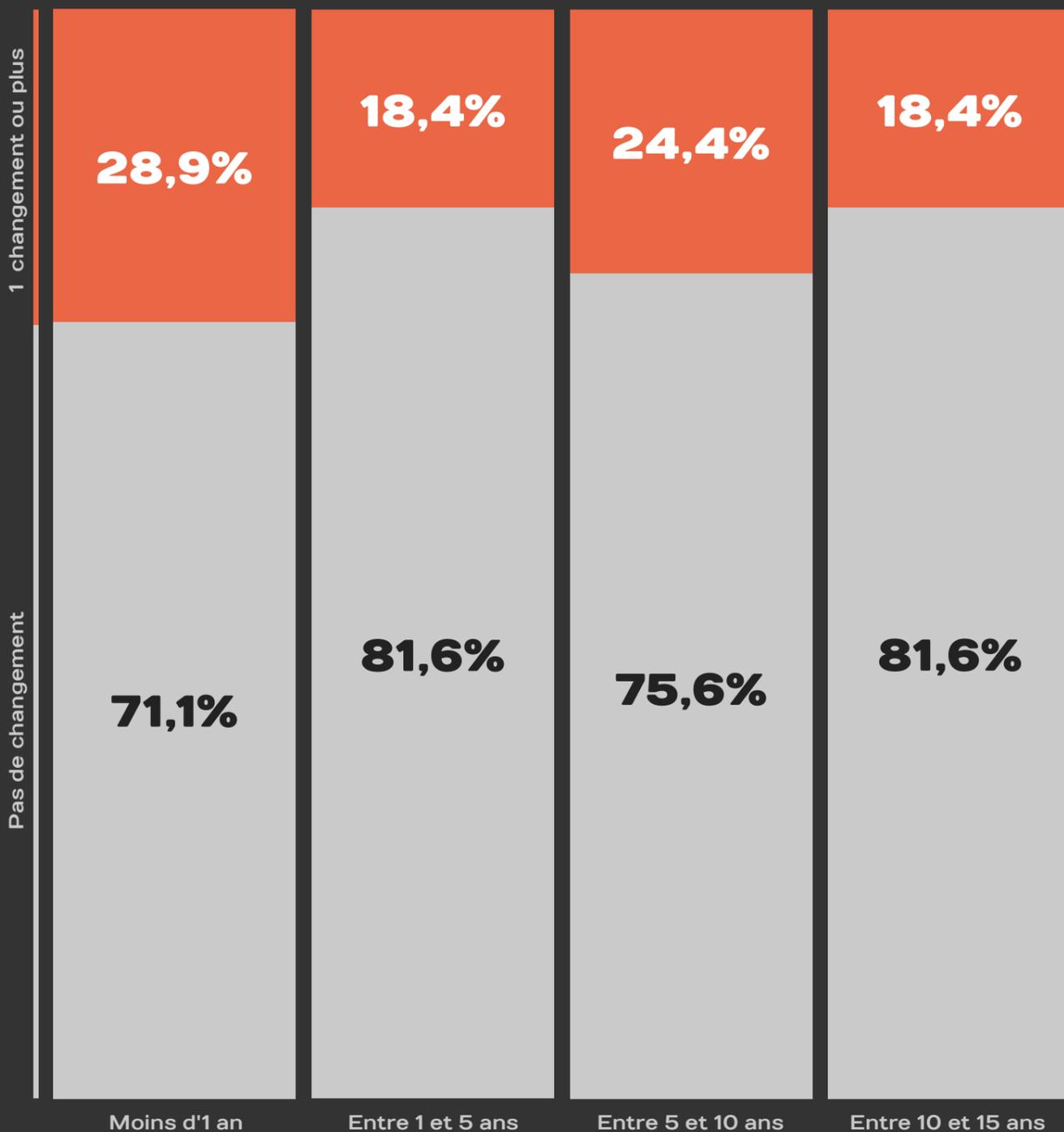


Le confort de vie des travailleuses du jeu vidéo englobe leur **mobilité au sein de l'industrie**, les **modes d'habitation**, les **modes de transports** pour se rendre au travail, leur **situation familiale** et la **part du salaire utilisée dans le loyer**.



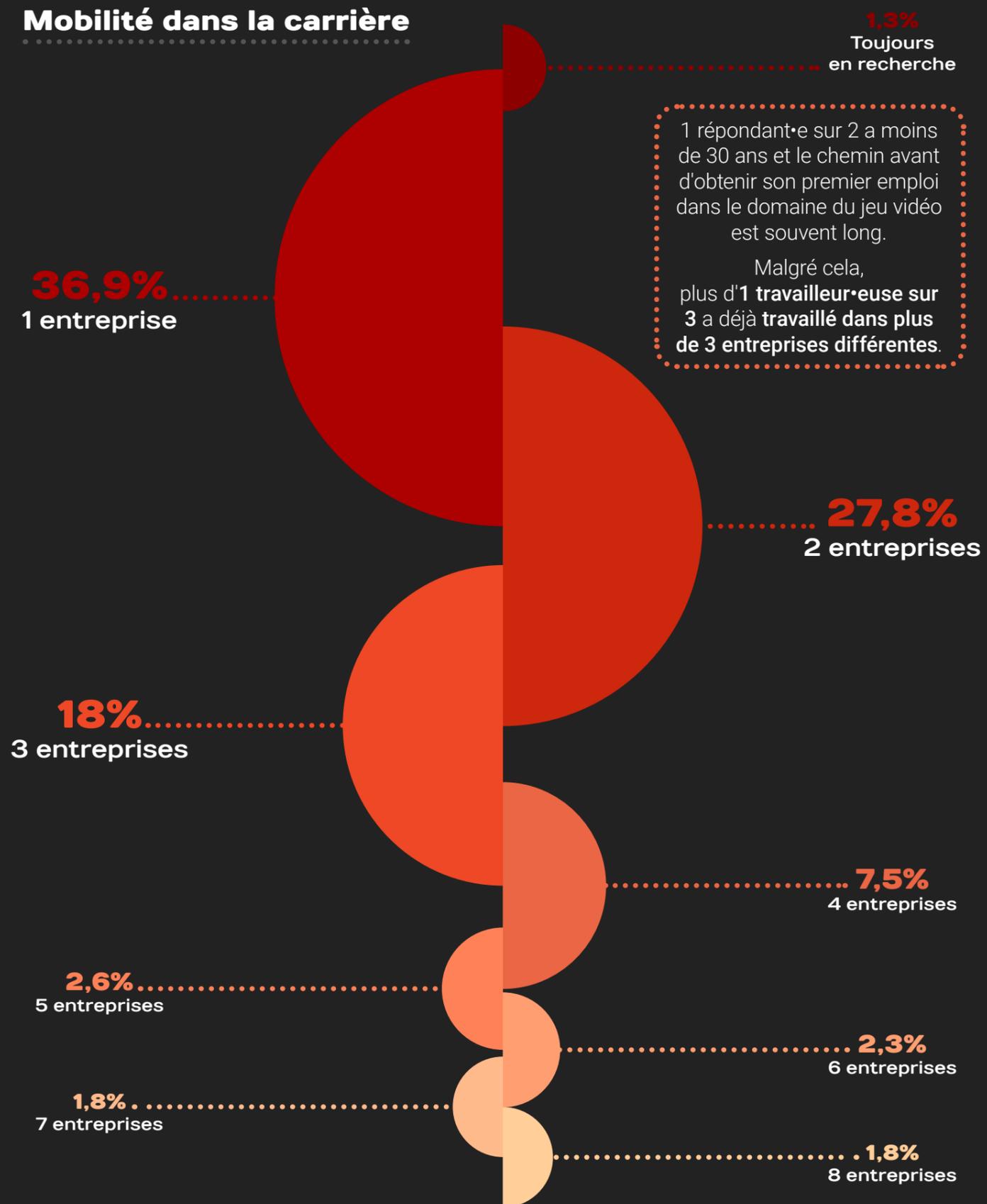
STABILITÉ DE L'EMPLOI

Mobilité dans l'année écoulée par expérience



Peu importe l'expérience, on remarque un turnover annuel de **plus de 20%**

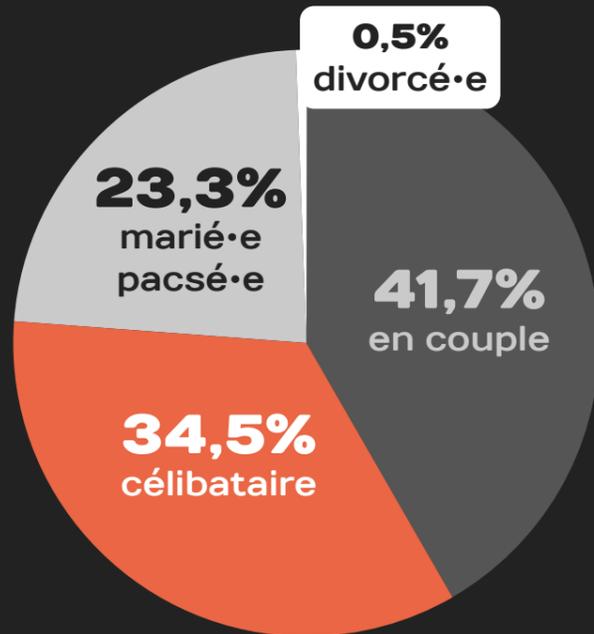
Mobilité dans la carrière



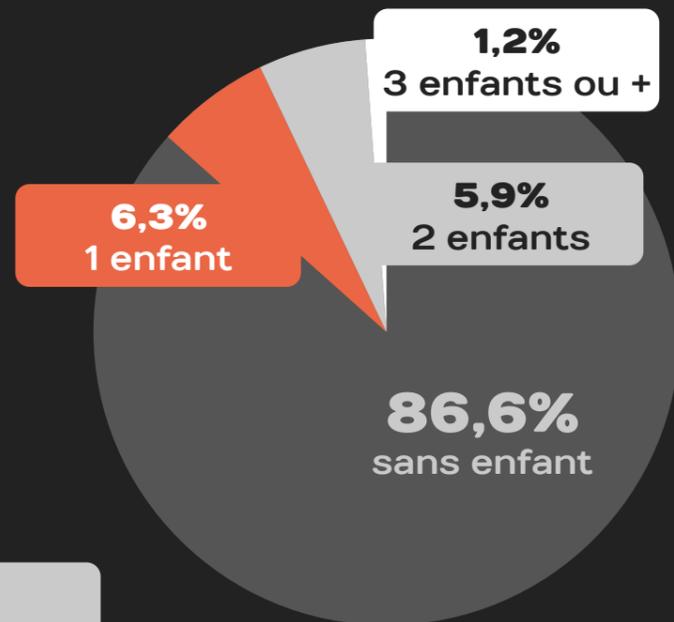
1 répondant·e sur 2 a moins de 30 ans et le chemin avant d'obtenir son premier emploi dans le domaine du jeu vidéo est souvent long. Malgré cela, plus d'1 travailleur·euse sur 3 a déjà travaillé dans plus de 3 entreprises différentes.

SITUATION FAMILIALE

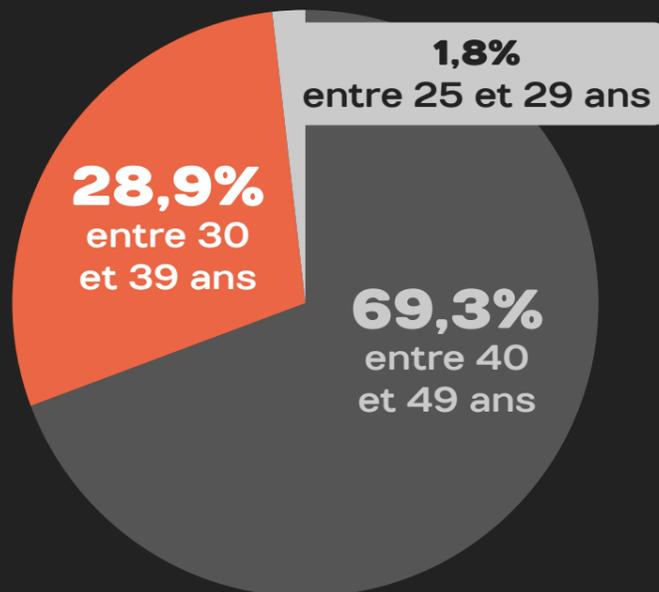
État matrimonial



Nombre d'enfants

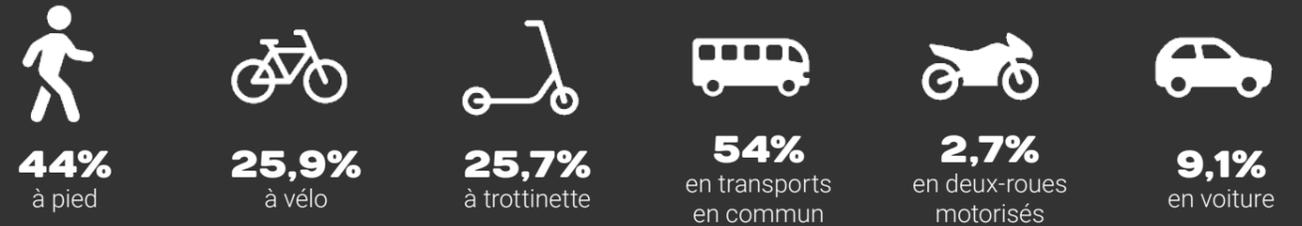


Âge des travailleur·euses qui sont parents

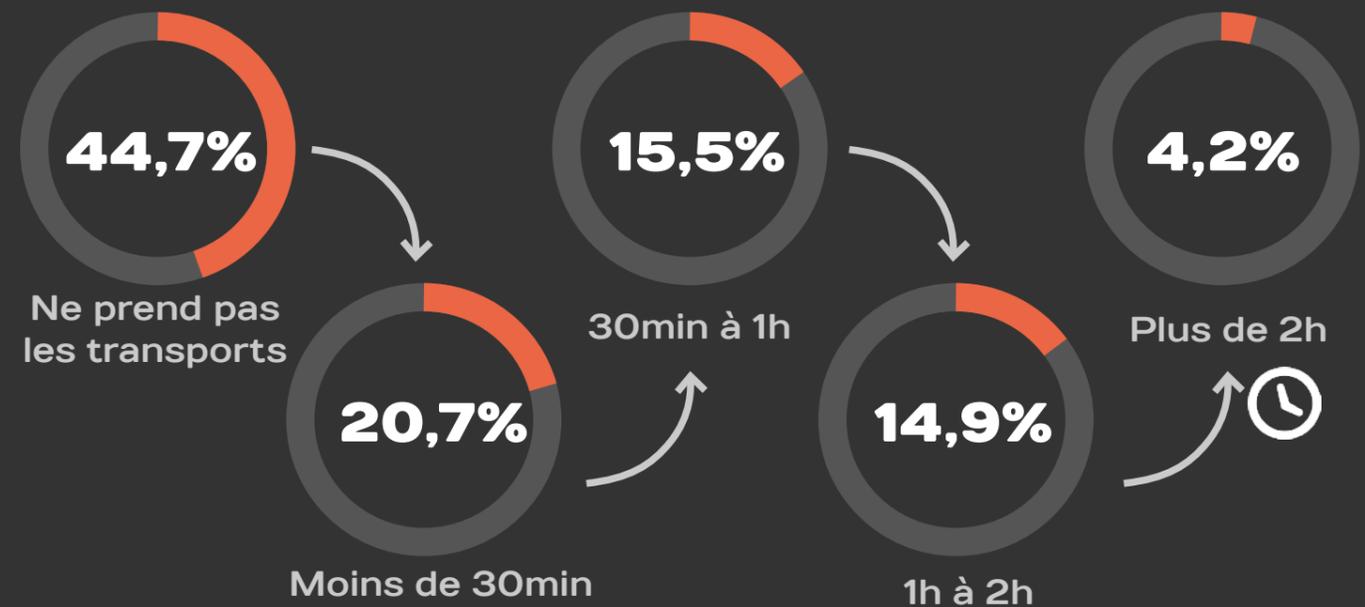


TRANSPORTS

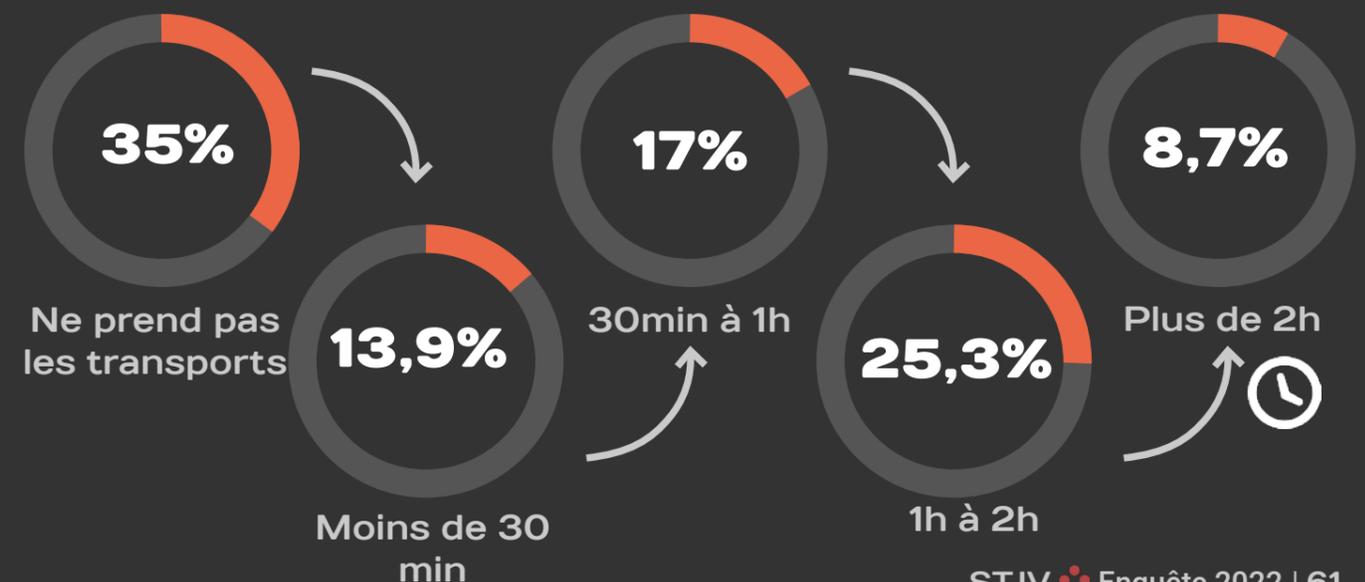
Types de transports utilisés



Temps quotidien passé dans les transports



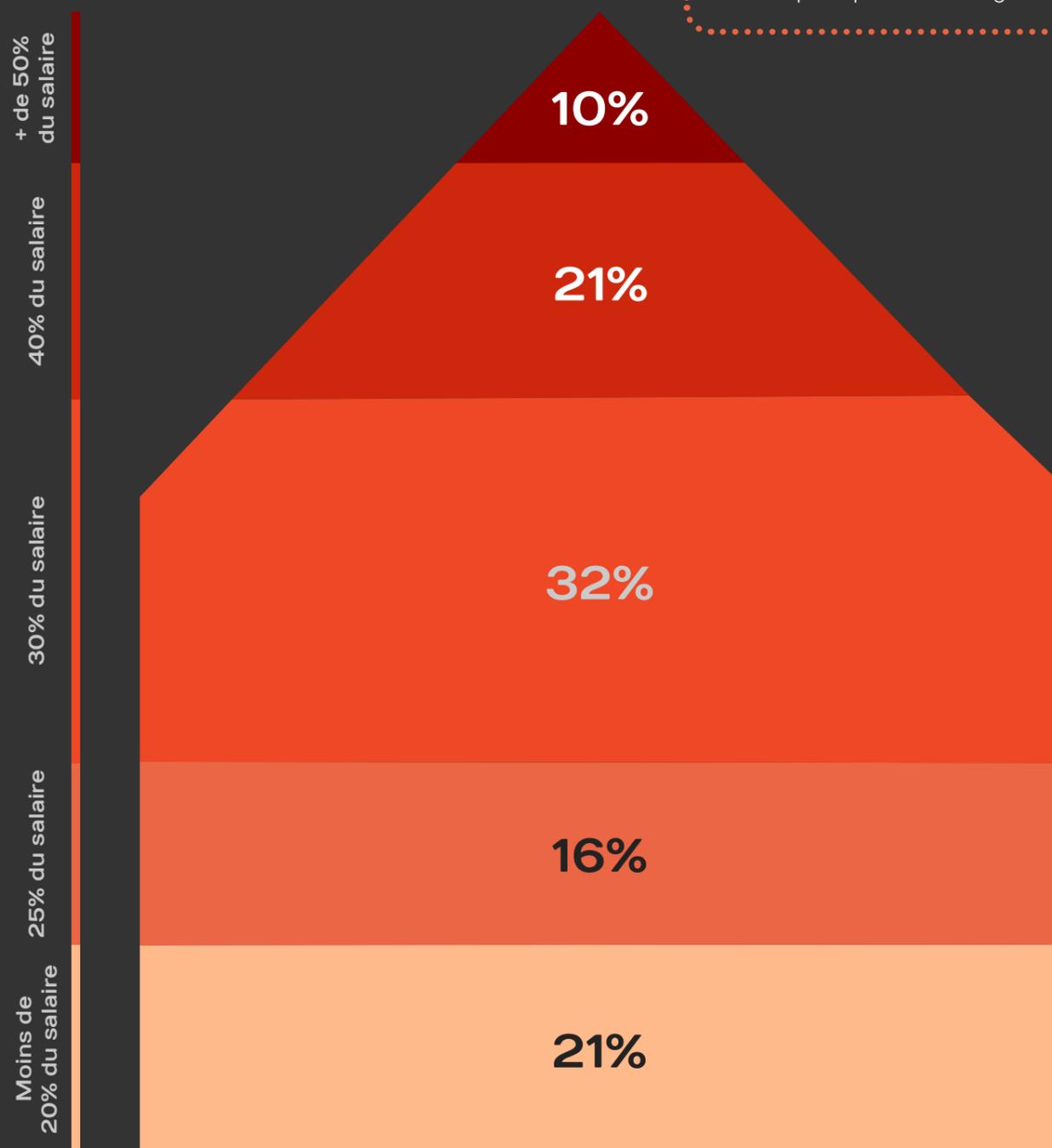
Temps quotidien passé dans les transports (Île-de-France)



LOGEMENT

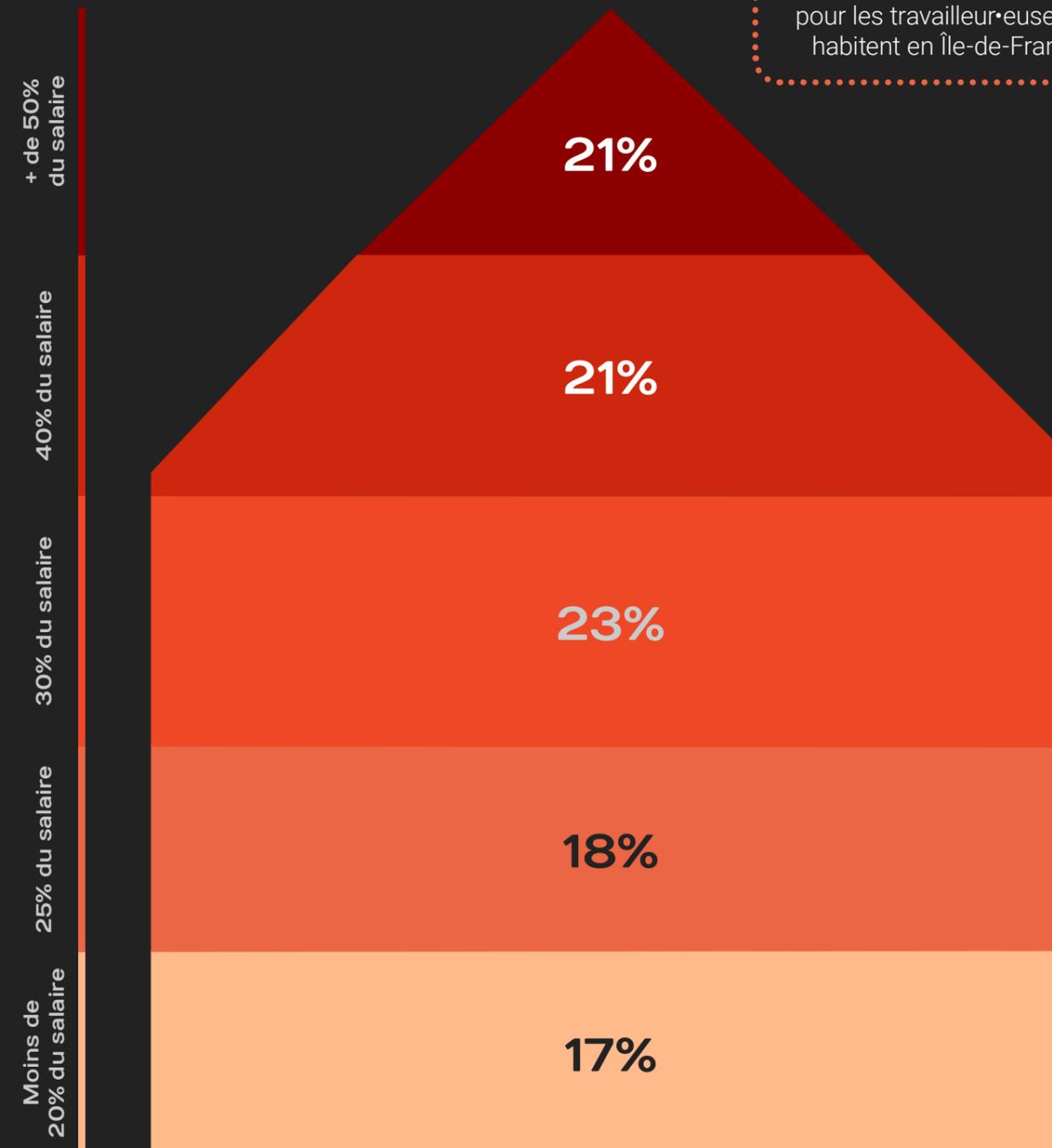
Part du salaire pour se loger

On observe que **30% des travailleur·euses** du jeu vidéo dédie **au minimum 40% de leurs salaires** pour pouvoir se loger.



Part du salaire pour se loger (Île-de-France)

Ce chiffre **monte à 40%** pour les travailleur·euses qui habitent en Île-de-France.





PARTIE 7

FREELANCES INDÉPENDANT·E·S



Qui sont les freelances et indépendant·es dans le domaine du jeu vidéo ? Comment s'est porté leur **choix vers ce statut** ? Que représente la part du travail indépendant dans l'industrie ? Est-ce un choix qui favorise une **certaine qualité de vie** ?

Travaillent-iels sur site ou depuis leur habitation ?
Dans quel coin de la France vivent-iels ?
Combien de clients ont-iels en moyenne ?
L'expérience intervient-elle dans le nombre de contrats qu'iels obtiennent ?

Voilà autant de questions que cette partie du baromètre cherche à traiter.

PROFIL TYPE

Genre & âge



65%
d'hommes



28%
de femmes



7%
de personnes
non-binaires

92% des répondant·es sont cisgenres, c'est à dire qu'ielles se reconnaissent dans le genre qui leur a été assigné à leur naissance

14% **39%** **36%** **10%** **1%**



< 25 ans



25 à
29 ans



30 à
39 ans

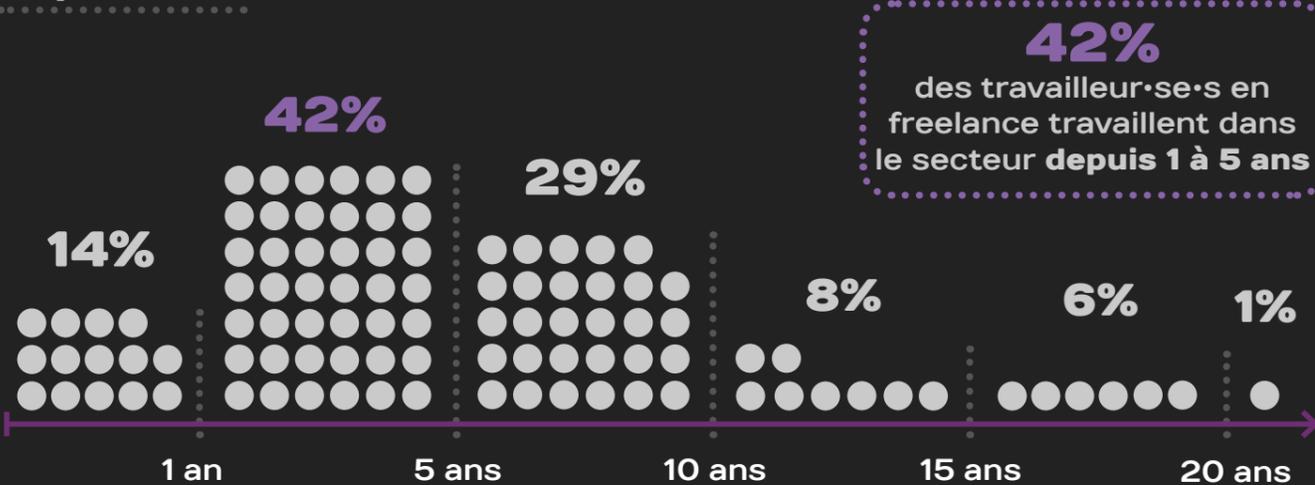


40 à
49 ans



> 50 ans*

Expérience



* Données à analyser avec précautions, le nombre de répondant·es étant très faible et peu significatif.

PART D'INDÉPENDANT·E·S PAR MÉTIER

12%
1 travailleur·se sur 8
a un statut d'indépendant·e



Programmeur·se
gameplay

14%

Programmeur·se
UI

19%

Programmeur·se
3D

16%

Programmeur·se
spécialisé·e

5%

Testeur·se QA

9%

Game designer

17%

Level designer

24%

Producer

6%

Community
manager

14%

Marketing

10%



Animateur·ice

34%

Graphiste 2D

35%

Graphiste 3D

26%

Graphiste
spécialisé·e

14%

Concept artist

40%

Sound designer

35%

Scénariste
& dialoguiste

38%

Traducteur·ice

64%

Vidéaste

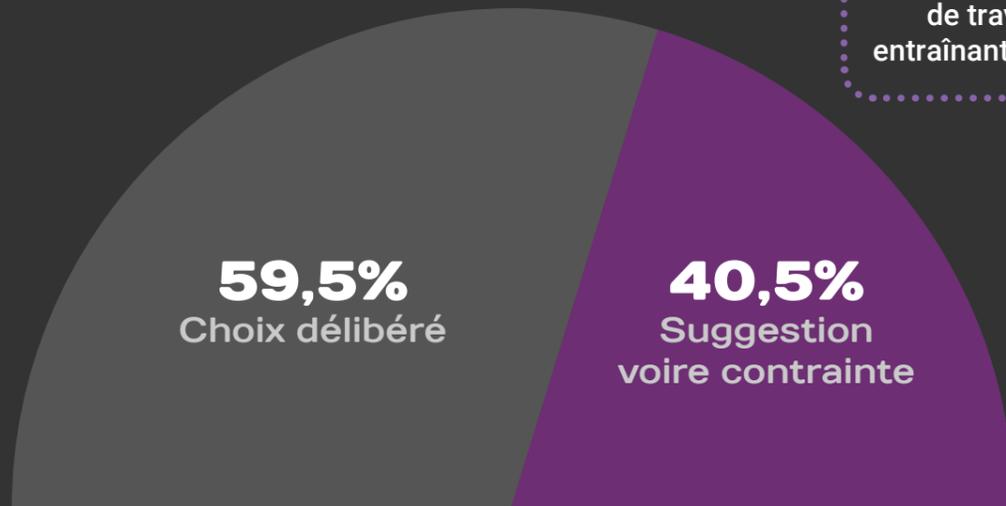
33%

Enseignant·e

52%

TRAVAIL

Choix du statut



40% des travailleur·euses indépendant·es sont **forcé·es de travailler en freelance**, entraînant une situation précaire.

Lieu d'exercice



90,1%
à la maison



1,8%
chez l'un·e
des client·es

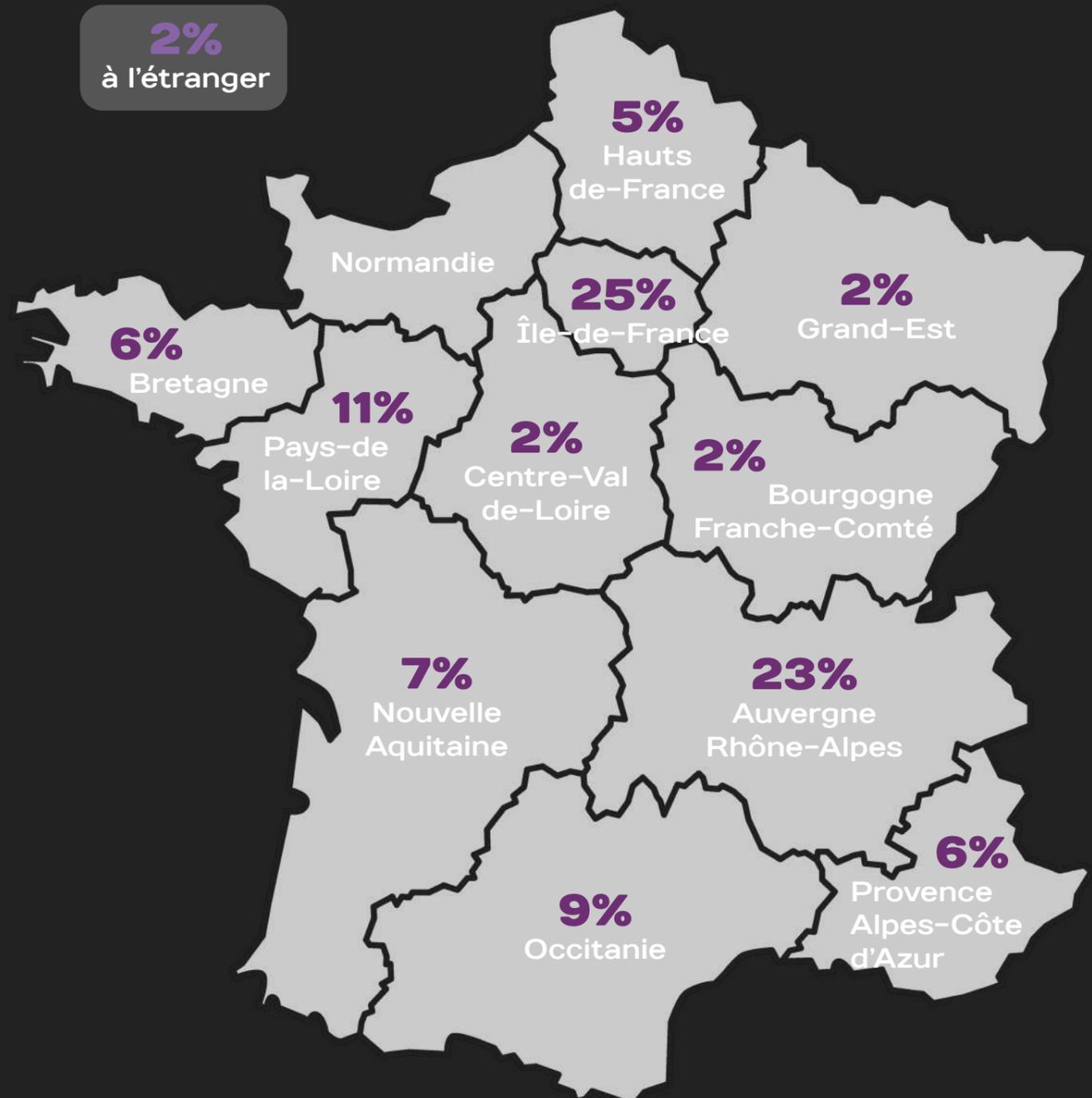


2,7%
chez plusieurs
client·es



5,4%
dans un
autre lieu

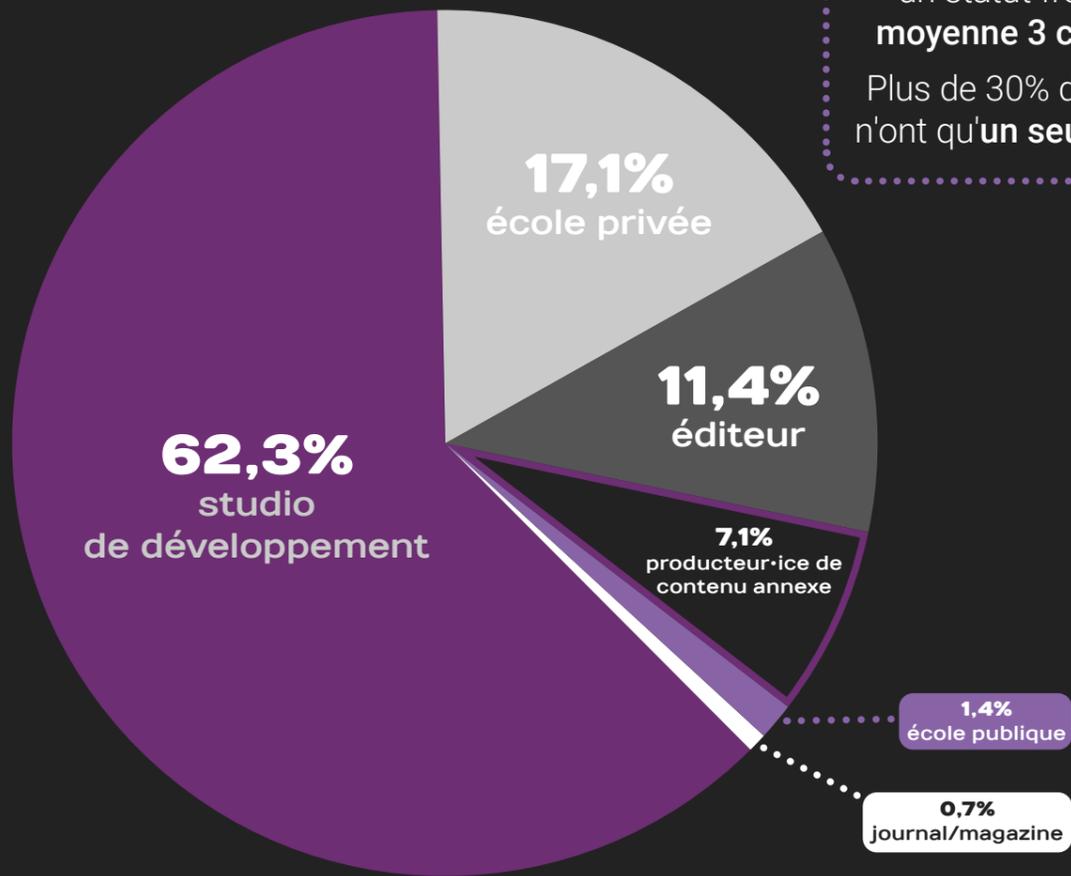
RÉPARTITION GÉOGRAPHIQUE



Nous n'avons reçu aucune réponse de travailleur·euses résidant en Corse ou dans les DROM-COM.

CLIENTÈLE

Type de client·es



Les travailleur·euses avec un statut freelance ont **en moyenne 3 client·es par an**. Plus de 30% d'indépendant·es n'ont qu'un seul contrat par an.

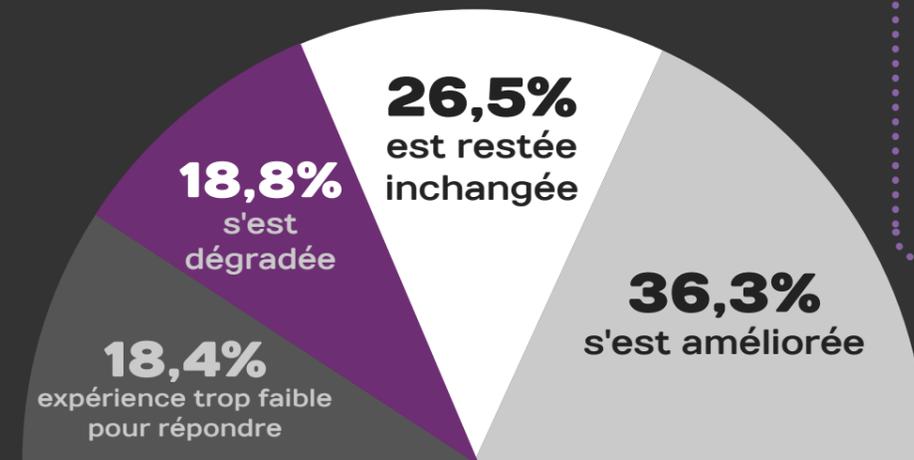
Nombre de contrats annuels

3,7% 30,8% 53,3% 8,4% 3,7%



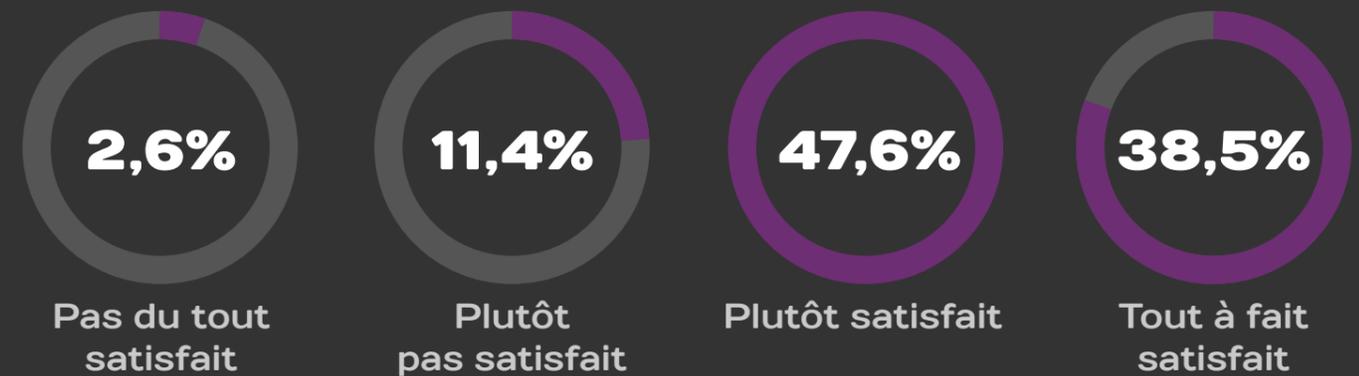
QUALITÉ DE VIE AU TRAVAIL

Évolution de la qualité de vie

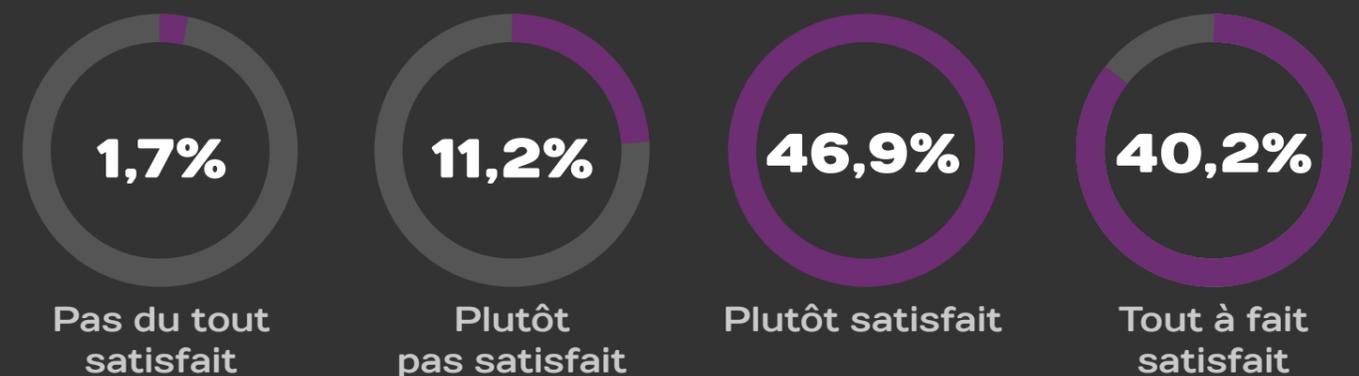


Suite au covid, les conditions de la majorité **se sont améliorées** grâce notamment à un **mode de travail hybride**; cependant, presque 20% des travailleur·euses freelance estiment que **leur qualité de vie a empiré**.

Horaires de travail



Équipements et environnement de travail



CRÉDITS & REMERCIEMENTS

Ce baromètre sur les travailleur·euses du jeu vidéo est le fruit **d'un travail collectif des personnes syndiquées au STJV**. Le Syndicat des Travailleurs et Travailleuses du Jeu Vidéo tient à remercier **toutes les personnes qui ont participé à rendre possible ce travail si nécessaire pour notre industrie** (graphistes, statisticien·nes, édito, communication publique...).

Evidemment, tout ce travail n'aurait pas été possible sans les presque **1000 travailleur·euses du jeu vidéo** qui ont répondu en toute honnêteté à cette enquête. Nous tenions par ces quelques lignes à **les remercier pour cette aide précieuse**.

.....

Icônes réalisées par Adrien Coquet et utilisées avec son accord. Merci !
https://thenounproject.com/coquet_adrien/

CONCLUSION

Ceci conclue la première publication de notre grande enquête sur les travailleur·ses du jeu vidéo. Elle est une source d'enseignements sur celles et ceux qui font, chaque jour, notre industrie.

Les travailleur·ses du jeu vidéo sont **une main-d'œuvre (sur)qualifiée, issue des catégories socioprofessionnelles supérieures et globalement jeune** (rares sont celles et ceux à avoir plus de 40 ans).

Sans grande surprise, vu la prolifération des écoles privées en France, **le coût des études est aberrant : 25 000 € en moyenne** pour un cursus complet. En comparaison, le coût moyen par étudiant en France en 2019 était de 11 530 €.

Le STJV militera toujours contre la marchandisation des savoirs.

Nous sommes heureux·ses de constater que les formations publiques sont autant plébiscitées que l'enseignement privé. Mais jamais l'accès à l'industrie ne doit se faire au prix d'un endettement des étudiant·es.

Nous nous réjouissons de voir **un taux de CDI élevé**, mais regrettons qu'autant de personnes en sortie d'école doivent se satisfaire de stage et de CDD, lorsqu'on ne leur recommande pas carrément de se lancer en indépendant pour satisfaire les entreprises.

Cela ne surprendra personne : on constate que le crunch est bel et bien une réalité ! Presque 1 travailleur·euse sur 4 est concerné·e par cette pratique avilissante. **La moitié d'entre elleux n'ont pas été rémunéré·es pour cet excès de travail** (la reconnaissance des patrons n'a jamais rempli les frigos).

Parmi les revendications des travailleur·ses, on peut citer principalement :

- la demande de **plus de formations** pour monter en compétences ;
- la possibilité de **gérer elleux-mêmes leurs horaires de travail** ;
- un accès plus important au **télétravail** ;
- un **salaire plus élevé** (et un accès libre aux grilles salariales).

Le taux de syndicalisation à 17% (pouvant s'expliquer par une sur-représentation des membres du STJV dans les réponses), conjugué à la moitié des répondant·es envisageant de se syndiquer, montrent que **les luttes que nous menons sont justes et nécessaires**.

Nous continuerons à nous battre pour les droits de tout·es les travailleur·ses du jeu vidéo.

Fraternellement

ENQUÊTE

sur les travailleur·se·s
du jeu vidéo en France

ÉDITION 2022



Le Syndicat des Travailleurs et Travailleuses du Jeu Vidéo

Syndicat de lutte indépendant pour la défense
des salarié·es, freelances, intermittent·es,
étudiant·es, etc. du jeu vidéo