

One industry, one fight

Video Game Unions Present a United Front Across Western Europe

Game workers everywhere have many problems in common. Our jobs are under threat, we are denied a voice in our workplaces, and policies such as 'return to office' and tools like generative AI are being forced upon us, even though they degrade our working conditions.

We demand equity for all and stable careers; free from layoffs, free from the imposition of automated content creation, and free from authoritarian mismanagement.

Multinational companies already operate globally. Game workers already collaborate transnationally. It follows, then, that unions must also organise across borders.

Our unions met in Paris last month. Together, we protested in support of fellow workers fired by Rockstar Games for exercising their legal right to unionise. We shared knowledge, talked about strategies and techniques, and discussed solutions to the challenges we share. More importantly, our working group set out concrete actions for the near future.

From these meetings, one thing became absolutely clear: that together, workers can transform their jobs, their careers, and their lives for the better.

We can do something, and we will.

We vow to increase cooperation between our unions in both the short and long term, and to stay united in front of all that's going on in our industry and the world.

Organise and fight for your rights!

Coordinadora Sindical del Videojuego - CGT (Spain)

FIOM-CGIL Milan Work Council (Italy)

ver.di Game Devs Roundtable (Germany)

Game Workers Unite Ireland - FSU (Ireland)

IWGB Game Workers (United Kingdom)

Syndicat des Travailleuses du Jeu Vidéo (France)



Une industrie, une lutte

Un front uni de syndicats du jeu vidéo en Europe de l'Ouest

Les travailleuses du jeu vidéo du monde entier ont de nombreux problèmes communs. Nos emplois sont menacés, nous ne sommes pas écoutées au travail, et on nous impose des politiques comme la fin du télétravail et des outils tels que les IAs génératives, alors même que cela dégrade nos conditions de travail.

Nous voulons la justice et des carrières stables pour toutes, sans licenciements, sans qu'on nous impose des outils d'IA, et sans management autoritaire.

Les entreprises multinationales s'organisent déjà par internationalement. Les travailleuses du jeu vidéo travaillent déjà ensemble dans les entreprises et sur des productions internationales. Les syndicats doivent donc, eux aussi, s'organiser par delà les frontières.

Nos syndicats se sont rencontrés à Paris le mois dernier. Ensemble, nous avons manifesté en soutien à nos camarades licenciés par Rockstar pour avoir fait usage de leurs droits. Nous avons partagé nos connaissances, nous avons échangé sur nos stratégies et tactiques, et nous avons discuté de solutions à nos problèmes communs. Et, surtout, notre groupe de travail a élaboré des actions concrètes à court terme.

Nous sortons de ces rencontres avec une certitude absolue : ensemble, les travailleuses peuvent améliorer durablement leurs emplois, leurs carrières et leurs vies.

Nous avons la capacité d'agir, et nous allons le faire.

Nous faisons le serment d'amplifier la coopération entre nos syndicats à court et moyen terme, et de rester unis face à tout ce qui se passe dans notre industrie et dans le monde.

Syndiquez-vous et battez-vous pour vos droits !

Coordinadora Sindical del Videojuego - CGT (Espagne)
FIOM-CGIL Milan Work Council (Italie)
ver.di Game Devs Roundtable (Allemagne)
Game Workers Unite Ireland - FSU (Irlande)
IWGB Game Workers (Royaume-Uni)
Syndicat des Travailleuses du Jeu Vidéo (France)



Un'industria, una lotta

Un fronte unito per i sindacati del videogioco nell'Europa occidentale

I lavoratori nell'industria videoludica in tutto il mondo hanno diversi problemi in comune. La nostra stabilità lavorativa è minacciata, ci viene negata voce e partecipazione nei nostri luoghi di lavoro, mentre politiche come il 'return to office' e strumenti come l'intelligenza artificiale generativa ci sono imposti, pur a detrimento delle nostre condizioni lavorative.

Chiediamo carriere stabili ed uguaglianza per tutti, liberi da licenziamenti, liberi da imposizioni di strumenti AI e liberi da politiche dispotiche.

Le multinazionali si stanno già organizzando oltrepassando i confini nazionali. I lavoratori del settore videoludico stanno già collaborando in compagnie e produzioni internazionali. Pertanto, anche i sindacati hanno il dovere di coordinarsi a livello globale.

I nostri sindacati si sono incontrati a Parigi il mese scorso. Insieme, abbiamo protestato a sostegno dei nostri compagni licenziati da Rockstar per aver esercitato i loro diritti. Abbiamo condiviso informazioni, parlato di strategie e tecniche, e discusso soluzioni per i nostri problemi in comune. E cosa più importante, il nostro gruppo di lavoro ha definito azioni concrete per il futuro prossimo.

Da questi incontri siamo usciti con una certezza assoluta: insieme, i lavoratori possono trasformare in meglio i loro lavori, le loro carriere, e le loro vite. Possiamo fare qualcosa, e lo faremo.

Promettiamo di aumentare la cooperazione tra i nostri sindacati sia nel breve che nel lungo termine, e di restare uniti di fronte a tutto ciò che accade nel nostro settore e nel mondo.

Organizzatevi e lottate per i vostri diritti!

Coordinadora Sindical del Videojuego - CGT (Spagna)
FIOM-CGIL Milan Work Council (Italia)
ver.di Game Devs Roundtable (Germania)
Game Workers Unite Ireland - FSU (Irlanda)
IWGB Game Workers (Regno Unito)
Syndicat des Travailleuses du Jeu Vidéo (Francia)



Una industria, una lucha

Un frente sindical unido por toda Europa Occidental

Los trabajadores de la industria mundial del videojuego tienen muchos problemas en común. Nuestro trabajo está en riesgo, se nos impide tener voz en el entorno laboral, se nos imponen políticas como la «vuelta al trabajo presencial» y se nos obliga a usar herramientas como la IA Generativa, pese a que empeoran nuestras condiciones laborales.

Exigimos carreras estables y equidad para todo el mundo, acabar con los despidos, con la imposición de herramientas de IA y de malas gestiones autoritarias.

Las empresas multinacionales ya se están organizando a nivel mundial. Los trabajadores de videojuegos de empresas y producciones internacionales ya están trabajando codo con codo. Por eso mismo, es preciso que también exista una coordinación sindical global.

Nuestros sindicatos se reunieron el mes pasado en París. Juntos, nos manifestamos para apoyar a nuestros camaradas en Rockstar Games, a quienes despidieron por ejercer sus derechos. Intercambiamos conocimientos, pusimos en común técnicas y estrategias y debatimos posibles soluciones a problemas comunes. Y, lo que es más importante, nuestro grupo de trabajo estableció medidas concretas a corto plazo.

Salimos de esas reuniones con una certeza absoluta: la de que juntos, los trabajadores pueden conseguir que sus trabajos, carreras y vidas den un cambio a mejor.

Podemos hacer algo, y lo haremos.

Nos comprometemos reforzar la cooperación entre intersindical tanto a corto como a largo plazo, y a permanecer unidos frente a lo que está ocurriendo en nuestra industria y en el mundo.

¡Organizaos y luchad por vuestros derechos!

Coordinadora Sindical del Videojuego - CGT (España)

FIOM-CGIL Milan Work Council (Italia)

ver.di Game Devs Roundtable (Alemania)

Game Workers Unite Ireland - FSU (Irlanda)

IWGB Game Workers (Reino Unido)

Syndicat des Travailleuses du Jeu Vidéo (Francia)



Eine Branche, ein Ziel

Schulterschluss der westeuropäischen Gewerkschaften für Spieleentwicklung

Spieleentwickler*innen haben viele Probleme gemein. Unsere Jobs sind bedroht, uns wird die Mitsprache am Arbeitsplatz verweigert, und uns werden sowohl Maßnahmen wie „Return to Office“ als auch Tools wie generative KI aufgezwungen, obwohl sie unsere Arbeitsbedingungen verschlechtern.

Wir fordern stabile Karrieren und Gleichberechtigung für alle! Ohne Entlassungen, ohne dem Zwang KI-Tools nutzen zu müssen und ohne autoritäre Maßnahmen!

Multinationale Unternehmen organisieren sich längst grenzübergreifend. Spieleentwickler*innen arbeiten in diesen Unternehmen über Grenzen hinweg zusammen. Deshalb müssen sich auch Gewerkschaften auf internationaler Ebene koordinieren.

Unsere Gewerkschaften trafen sich letzten Monat in Paris. Gemeinsam protestierten wir hier in Unterstützung unserer Genoss*innen in Großbritannien und Kanada, die von Rockstar aufgrund der Ausübung ihrer Rechte entlassen wurden. Wir tauschten Wissen aus, sprachen über Strategien und Techniken und diskutierten Lösungen für unsere gemeinsamen Probleme. Und vor allem: Unsere Arbeitsgruppe legte konkrete Maßnahmen für die nahe Zukunft fest.

Aus diesem Zusammentreffen wurde eines vollkommen klar: Gemeinsam können Arbeiter*innen ihre Arbeitsplätze, ihre Karrieren und ihr Leben zum Besseren verändern.

Wir können etwas tun, und wir werden etwas tun.

Wir werden die Zusammenarbeit zwischen unseren Gewerkschaften auf kurze und lange Sicht ausbauen, um angesichts aller Entwicklungen in unserer Branche und weltweit geeint zu bleiben.

Organisiert euch und kämpft für eure Rechte!

Coordinadora Sindical del Videojuego - CGT (Spanien)
FIOM-CGIL Milan Work Council (Italien)
ver.di Game Devs Roundtable (Deutschland)
Game Workers Unite Ireland - FSU (Irland)
IWGB Game Workers (Vereinigtes Königreich)
Syndicat des Travailleuses du Jeu Vidéo (Frankreich)

