

Dévoilé par Le Monde, le projet de réforme du code du travail préparé par le président Emmanuel Macron inclurait l'introduction du CDI de projet, un type de contrat subordonné à la réalisation d'un projet. Sur Twitter, le délégué général du Syndicat National du Jeu Vidéo s'en est aussitôt félicité, et pour cause : depuis bientôt quinze ans, ce serpent de mer est l'une des principales revendications du secteur. Voici pourquoi.

A lire aussi :

- [Qui est Julien Villedieu, le Arnaud Montebourg du jeu vidéo ?](#)
- [Le jeu vidéo se cherche toujours un candidat pour 2017](#)
- [En France, les studios s'accrochent à leurs CDI](#)

« *Ça c'est une excellente nouvelle !* »

Sur Twitter, Julien Villedieu, délégué général du SNJV, principale organisation patronale du jeu vidéo en France, s'enthousiasme. Selon Le Monde, [repris par silicon.fr](#), le projet de loi d'habilitation concernant la réforme du code du travail qui doit être présenté au conseil des ministres le 28 juin prochain propose d'introduire le CDI de projet, aussi nommé contrat de projet.



Ce type de contrat prévoit, dans les grandes lignes, de faire correspondre la durée du contrat de travail à celle de la réalisation du projet pour lequel le salarié est embauché. Déjà présent dans de très rares secteurs comme le BTP ou chez certaines entreprises relevant de la convention collective Syntec (informatique), le gouvernement souhaiterait réfléchir à étendre son périmètre via des accords de branche. Vieille revendication du secteur informatique, le CDI de projet rassemble également bien des partisans dans celui du jeu vidéo.

En 2003 déjà, le conseiller référendaire à la Cour des comptes Fabrice Fries proposait dans son rapport “*Propositions pour développer l’industrie du jeu vidéo en France*” d’adopter le contrat de projet. Depuis, par intermittence, l’idée n’a cessé de ressurgir et a fini par s’ancre dans les revendications du SNJV et de plusieurs patrons de l’industrie, qui l’ont inclus dans leurs propositions lors de la présidentielle de 2012. Néanmoins, les tollés provoqués dans les rangs de la gauche et des syndicats ont empêché jusqu’à présent son adoption à grande échelle. Avec, à chaque fois, plus ou moins les mêmes arguments avancés par l’un et l’autre camp.

Un objectif principal : réduire les dépenses entre les projets

Pour ses partisans, le CDI de projet permettrait de résoudre l'un des principaux problèmes rencontrés par les studios : le gouffre de l'inter projet. En permettant de corréler la date de fin de contrat à celle du développement, ce type de contrat permettrait effectivement aux entreprises en bout de production de se séparer de leur charge salariale d'ordinaire en CDI, afin d'éviter qu'elle ne creuse un trou dans la trésorerie. En France selon le SNJV, les CDI représentaient en 2016 58% des emplois dans le jeu vidéo.

Dans les faits cependant, l'industrie française du jeu vidéo use déjà de tactiques pour réduire les coûts et minimiser la charge en fin de production. Parmi celles-ci, le recours à la sous-traitance, notamment à l'étranger (Europe de l'Est, Chine) où le coût du travail est moindre, l'intense multiplication des CDD ou encore l'utilisation plus ou moins détournée du régime des intermittents via la création de filiales audiovisuelles. Comme le rappelle Julien Villedieu sur Twitter, actuellement *“il y a déjà une part importante des équipes qui est libérée lors de la fin de production”*.

Un concurrent au CDD à objet défini

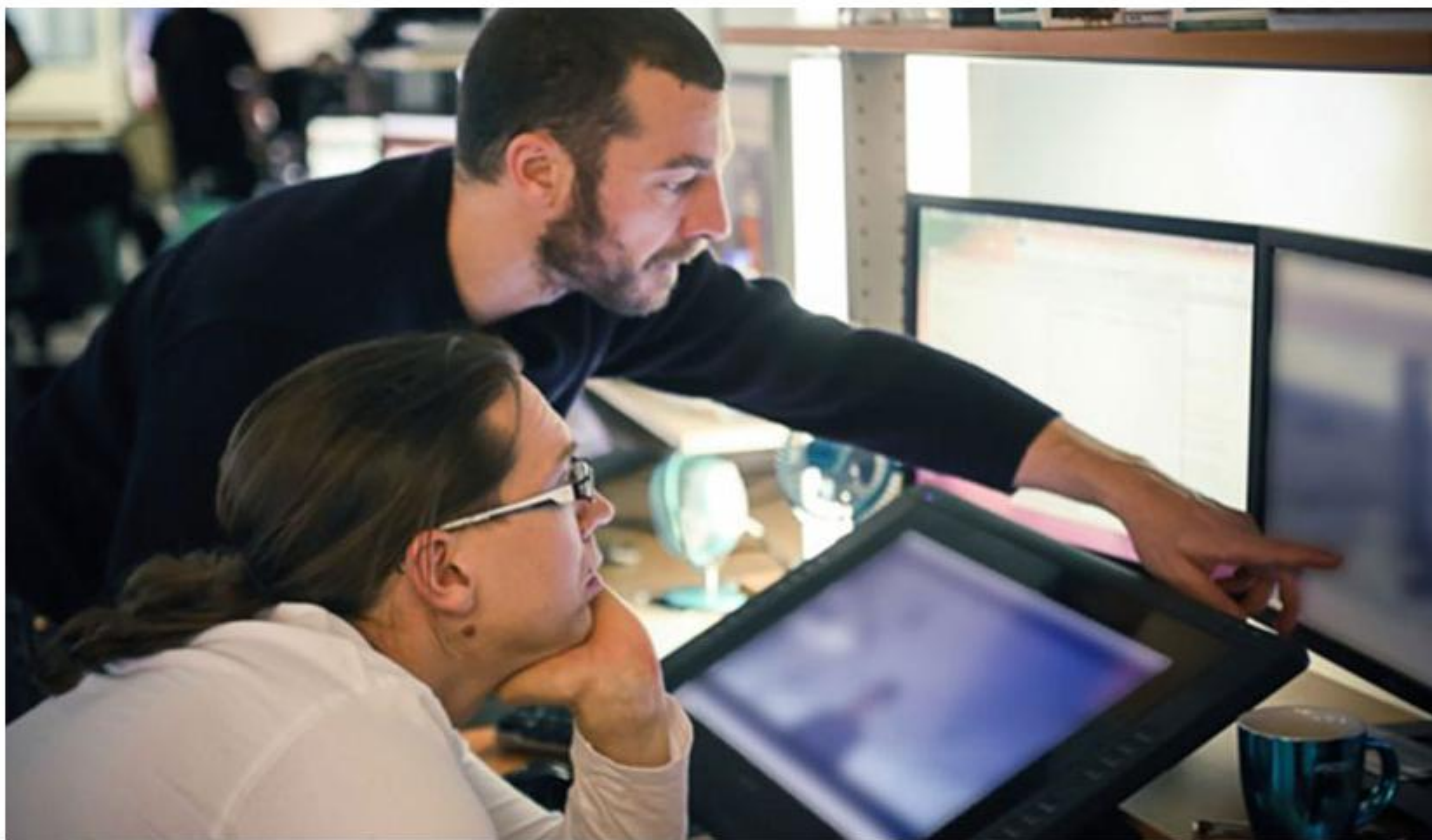
Le code du travail prévoit déjà un type de contrat très similaire au CDI de projet : le CDD à objet défini. D'une durée comprise entre 18 et 36 mois, celui-ci se termine lorsque l'objectif dont il est convenu dans le contrat de travail est atteint, tout comme le contrat de projet. Il est assorti d'une batterie de garanties pour le salarié, comme la priorité d'accès aux emplois en CDI dans l'entreprise ou l'accès à la formation professionnelle. *“Sur le fond, je trouve que le CDD à objet défini est un bon compromis”*, nous explique un développeur sceptique quant à la mise en place du CDI de projet.

« *Au moins cela évite les CDD courts illégaux, cela rassure l'employeur qui se dit que si le projet ne marche pas, il n'aura pas un salarié en trop, et cela motive le salarié pour que le projet fonctionne pour imaginer une suite. Et dans tous les cas cela lui apporte une certaine garantie, notamment dans le temps et la durée, ce qui lui permet de prévoir et planifier la suite.* »

Un développeur de jeu vidéo français

Mais de l'avis de ses défenseurs, le CDI de projet a bien au moins deux avantages décisifs par rapport au CDD à objet défini : il n'est pas borné dans le temps et serait renouvelable, et ce sans période de carence. La flexibilité ainsi apportée permettrait à l'entreprise d'enchaîner les renouvellements de contrat sans trop de contraintes, et également de s'assurer de la présence de l'employé si jamais des retards repoussaient la réalisation du projet au-delà de la limite des 36 mois (ce qui n'est pas rare dans le jeu vidéo). De quoi faire craindre à certains l'abandon pur et simple du CDI traditionnel, remplacé *ad vitam aeternam* par une succession de contrats de projet.

Ainsi en retour, les détracteurs de ce contrat, nombreux à s'exprimer sur Twitter en réponse à la sortie du représentant du SNJV, fustigent un retour en arrière qui ferait des employés une “*ressource jetable*”. Interrogé en 2014 dans nos colonnes, Stéphane Natkin, directeur de l'ENJMIN, critiquait lui dans ce potentiel développement une volonté d'obtenir les avantages du régime de l'intermittence du spectacle sans ses inconvénients. Il alertait également sur la menace de mort qui planerait sur le CDD traditionnel, qui à terme serait selon lui complètement remplacé par le CDI de projet, plus avantageux pour les studios.



63% des embauches sont en CDI dans le milieu du jeu vidéo, selon le SNJV.

Pour certains développeurs cependant, le contrat de projet pourrait permettre de stabiliser des effectifs particuliers souvent embauchés en CDD et qui quittent le navire un peu trop tôt. Hervé Da Mota, responsable contrôle qualité pendant dix ans, passé par Delphine Software International puis Ubisoft, se rappelle notamment des périodes de fin de projet où, pour tester un mode multijoueur à douze participants, son équipe s'était trouvée réduite à quatre testeurs qualité. *“Avoir un effectif fixe du début du debug jusqu'à la fin permet d'avoir une continuité dans l'équipe qui du coup connaît le projet de A à Z”*, explique-t-il. Tout en prenant toutes les précautions qui s'imposent sur les modalités d'application, Da Mota perçoit “peut-être” dans le contrat de projet un moyen de pérenniser l'expertise des testeurs dont la carrière subit en général les coups d'arrêt des fins de projet et les limites du CDD. *“A condition qu'il n'y ait pas de limite posée sur le nombre de contrats passés avec la même entreprise, afin que l'employé puisse naviguer d'une boîte à l'autre sans difficulté”*.

Le jeu vidéo toujours sans syndicat de salariés

Afin d'anticiper certaines des objections avancées par les détracteurs du contrat de projet, conseiller à la Cour des comptes Fabrice Fries recommandait dans son rapport de 2003 l'instauration d'une kyrielle de garde-fous à même, selon lui, d'éviter une trop grande précarisation des salariés du secteur. Pêle-mêle, il citait la garantie de l'emploi durant la mission, la définition stricte de son périmètre, une indemnisation de précarité à hauteur du gain de souplesse réalisé par l'entreprise, et des contreparties de la part de l'employeur, telle qu'une formation renforcée, le reclassement ou la priorité de réembauche. Certains de ces éléments avaient d'ailleurs été repris dans la proposition formulée par le SNJV en 2012.

La création de contrats plus flexibles est toujours au coeur des débats chez le syndicat représentant l'industrie.

Néanmoins, comme le rappelle une chercheuse interrogée sous condition d'anonymat, il n'existe pas en France de syndicat de salariés du jeu vidéo, et donc aucune convention collective propre au secteur. Or, le gouvernement semble privilégier l'accord de branche pour étendre le contrat de projet et définir son contour. *“Il me semble qu'il serait difficile de négocier des accords de branche autour d'un CDI de projet sans ce type de représentation”* postule donc la spécialiste. Dans les faits toutefois, les studios de jeu vidéo sont majoritairement rattachés à la convention collective Syntec qui cadre les emplois du secteur du logiciel et de l'informatique. Et à en croire [les propos du Premier Ministre Edouard Philippe](#), ce secteur serait potentiellement le premier concerné par une extension du contrat de projet. Laquelle pourrait par ricochet se répercuter sur les entreprises du jeu vidéo affiliées au Syntec. Résultat : en l'absence de représentation syndicale lors des négociations, les salariés de la filière pourraient ne pas avoir leur mot à dire.

CDI contre CDI

Depuis plusieurs années, le supplément de flexibilité incarné par le contrat de projet se trouve également au cœur des revendications avancées par le SNJV pour améliorer la compétitivité française et faire face à la féroce concurrence anglo-saxonne (Canada, Etats-Unis, Royaume-Uni). Mais cette ligne de raisonnement laisse notre chercheuse dubitative : *“L'un des arguments est que dans les pays où la législation est plus souple en ce domaine, le nombre d'emplois dans le jeu vidéo est souvent plus élevé, mais quant à savoir s'il y a simplement là corrélation ou bien causalité...”*. Comme le révélait une [enquête de Polygon](#), le culte de la flexibilité outre-Atlantique semble avoir en sus généré une masse de travailleurs précaires dans l'industrie du jeu vidéo, les “contractors”, employés comme marges d'ajustement puis laissés à l'abandon.

Surtout, le CDI de projet risque de se heurter au fossé qui sépare le modèle social français de celui qui prévaut chez nos voisins plus libéraux. Dans une société où toutes les plus importantes démarches de la vie reposent encore sur l'obtention d'un CDI en bonne et due forme, le contrat de projet reste synonyme d'instabilité. Ainsi, si les jeunes arrivants sans attache pourront être séduits par sa souplesse, il risque de répliquer chez les développeurs expérimentés le phénomène de *turn-over* constaté aux Etats-Unis, [régulièrement dénoncé](#) par les vétérans de l'industrie et [récemment documenté sur Gamekult](#). Pas sûr que les appels candides à l'union sacrée du délégué général du SNJV sur Twitter, après avoir essuyé une volée de bois vert, suffisent à convaincre les créateurs de jeu vidéo de se mettre en marche avec lui.



Julien Villedieu

@Julv_SNVJ



Suivre

Opposer "patrons" et "salariés" ds le [#jeuvideo](#) me semble être un débat d'un autre temps

19:01 - 22 Jun 2017



↻ 2



13

