

GAME AWARDS

Les jeux vidéos, mais sans leurs devs

Il y a quelques jours se tenaient les Game Awards, une cérémonie en grande pompe qui vise à récompenser les "meilleurs" jeux vidéos de l'année. Cet habituel évènement promotionnel, nouveau substitut à l'E3, a une fois encore **exclu les employé·es** qui sont à l'origine des mêmes jeux.

- Une large partie des Awards ont été **annoncés depuis une petite scène** en retrait, **sans faire monter les gagnant·es**. Il ne faudrait pas mettre en avant les personnes qui font les "meilleurs" jeux.
- Pour celles et ceux qui ont pu monter sur scène, les développeur·euses avaient **seulement 30 secondes pour s'exprimer**. L'un des développeurs a ainsi été **coupé pendant un hommage à un membre de son équipe décédé**.
- En comparaison, **une marionnette** de type Muppet Show a été interviewée **pendant deux minutes** sans interruption.
- La cérémonie a offert une belle promotion pour un jeu dont le studio, Game Science, a fait l'objet d'un article **dénonçant le climat sexiste de l'entreprise**. Les victimes de l'entreprise n'auront pas un mot.
- Plus de **6 000 licenciements** ont eu lieu cette année dans l'industrie. Là encore: silence sur le sujet.
- Le jeu Destiny 2 a été récompensé pour le "**meilleur support communautaire**". Peu de temps avant la cérémonie, Bungie - studio développeur - procédait au **licenciement d'une large partie de l'équipe des Community Managers** qui auraient dû être célébré·es ce soir-là.
- Le nettoyage ethnique pratiqué par l'état Israélien dans la bande de Gaza passe également à la trappe, **malgré une lettre ouverte qui demandait de l'évoquer**. Cette lettre a été signée par plus de 2900 développeur·euses de jeux vidéo, comprenant la moitié des Game Awards Future Class (l'initiative diversity/inclusion des Games Awards).

Les Games Awards s'inscrivent dans les habituelles dynamiques de ce type d'évènements patronaux : **promotion des produits, des marques et des entreprises ; redorer le blason de personnalités ou d'entreprises toxiques ; invisibilisation et silenciation des travailleurs·euses ; etc.**

L'animateur et producteur **Geoff Keighley** a choisi la confortable position de **passer-plat patronal de l'industrie**. Peut être aime-t'il les jeux vidéo ? Il n'a pourtant montré que **mépris pour les développeur·euses**.

Profitons donc de cette occasion avec costumes et paillettes pour rappeler ces vérités très simples consciencieusement occultées :

- **Les jeux vidéo sont fabriqués par des équipes entières**, pas par leurs patrons qui montent sur scène
- **Ces travailleur·euses du jeu vidéo sont soumis aux mêmes aléas, pressions et logiques de subordination** que dans n'importe quelle entreprise de n'importe quelle industrie
- **L'amélioration de leurs conditions de travail passe par les mêmes solutions** : désinvisibilisation, entraide collective et rapport de force avec le patronat

Syndiquez-vous !