

ASSEMBLÉE NATIONALE

22 septembre 2015

CRÉATION, ARCHITECTURE ET PATRIMOINE - (N° 3068)

Commission	
Gouvernement	

Retiré

AMENDEMENT

N° 16

présenté par

M. Frédéric Lefebvre, M. Bouchet, M. Dhuicq, M. Hetzel, M. Le Fur, M. Philippe Armand Martin,
M. Martin-Lalande et M. Sermier

ARTICLE ADDITIONNEL**AVANT L'ARTICLE 14, insérer l'article suivant:**

Le Gouvernement remet, avant le 31 décembre 2016, un rapport au Parlement relatif à l'éventuelle extension du contrat à durée déterminée d'usage au secteur de l'industrie vidéo ludique.

EXPOSÉ SOMMAIRE

Pour relever les défis qui sont les siens, l'industrie vidéo ludique française surmonte les nombreuses contraintes techniques de sa production par l'emploi de nombreux talents. L'utilisation de personnel qualifié pour certaines tâches varie considérablement en quantité en fonction de la qualité des œuvres produites.

Fonctionnant en flux tendus, le secteur du jeu vidéo est un secteur industriel qui connaît des cycles de montée en charge et de baisse des effectifs de façon régulière. Afin de répondre à un accroissement temporaire de leur activité, ces structures ont recours à l'emploi de CDD.

Cet état de fait concorde avec ce qu'autorise l'article L. 1242-2 du Code du travail. Dans son 2°, cet article dispose que l'emploi de CDD d'usage est autorisé dans ce cas très précis. Dans l'article D 1242-1, les secteurs de l'action culturelle, de l'audiovisuel, de la production cinématographique ainsi que de l'édition phonographique sont mentionnés en son 6°, mais il n'est fait mention nulle part de l'industrie vidéo ludique qui pourtant est partie intégrante de l'industrie culturelle française.

À cela s'ajoute le fait que cet usage des CDD est constant et partagé dans l'ensemble de l'industrie française.

L'emploi de ces CDD ne se fait que pour des tâches qui sont temporaires par nature. En effet, cela est lié à la nature des tâches et à l'accroissement temporaire du volume de travail.

Enfin, les conventions collectives ne peuvent prévoir de tels cas. Le jeu vidéo recouvre des activités très variées et on dénombre plus d'une quinzaine de conventions collectives de rattachement. Développer des jeux vidéo ne signifie aucunement réaliser les mêmes activités que les autres entreprises car certaines d'entre elles se spécialisent sur certains domaines.

Aucune convention collective ne prévoit donc précisément les spécificités liées au jeu vidéo. Ainsi, même si la liste fournie par le législateur reconnaît que celle-ci peut être complétée par voie de conventions collectives, ces dernières ne sont pas adaptées aux particularismes du jeu vidéo.

Les entreprises du secteur sont donc condamnées à présenter une demande devant la commission de certification sociale, à chaque nécessité de recourir aux CDD d'usages. Et à ce jour, chaque demande a été suivie d'un refus.

C'est pourquoi le présent amendement vise à demander au gouvernement la rédaction d'un rapport visant à déterminer si le jeu vidéo doit être inscrit dans les secteurs d'activité dans lesquels des contrats à durée déterminée peuvent être conclus pour les emplois pour lesquels il est d'usage constant de ne pas recourir au contrat à durée indéterminée en raison de la nature de l'activité exercée et du caractère par nature temporaire de ces emplois.