

Jeu vidéo : les écoles mises en cause pour leur culture du surtravail

Déjà malmenée par le passé, l'industrie du jeu vidéos à nouveau sous le feu des projecteurs. En cause : des méthodes d'enseignement qui pousseraient au burn-out.

Temps de lecture : minute

7 avril 2021

Pression extrême, harcèlement sexuel et psychologique...L'univers du jeu vidéo est loin d'être une parenthèse enchantée. En juin dernier, des dénonciations concernant le harcèlement dans l'industrie du jeu vidéo mettaient le secteur sous le feu des projecteurs, menant même à la démission, quelques semaines plus tard, de trois hauts dirigeants d'Ubisoft. Le harcèlement sexuel n'est pas la seule épine dans le pied du secteur, également mis en cause pour des pratiques pédagogiques poussant au burn-out. Dans leur enquête en trois volets dont le premier vient de sortir, [Libération](#) et le site spécialisé [Gamekult](#) recourent les témoignages anonymes de plusieurs étudiantes et étudiants qui dénoncent des méthodes nauséabondes.

Un secteur qui a la cote auprès des jeunes

L'industrie du jeu vidéo est en plein essor. En 2020, le secteur a réalisé sa meilleure performance historique avec un chiffre d'affaires de 5,3 milliards d'euros en France, en croissance de 11,3 % sur un an. Ces chiffres se traduisent par une multiplication des formations. Dans son baromètre de 2020, le Syndicat national du jeu vidéo recense 133 établissements proposant des enseignements sur la création de jeu vidéo.

Mais voilà, selon Libération, certaines de ces écoles - Rubika, Lisaa, Bellecour - connaîtraient, dans leur management, les mêmes écueils que ceux reprochés à certains studios.



À lire aussi

Jeux vidéo : trois startups françaises qui veulent changer le game

Dans ce premier des trois volets prévus, les deux médias n'abordent pas encore le sexisme et les violences sexuelles. Il est question ici de culture de la surexploitation. Loin de dépeindre un univers où les étudiants travaillent dur mais avec passion et plaisir, les témoignages cités révèlent des pratiques d'enseignement poussant au burn-out, de corps qui ne bougent plus, de malaises... Comme justification à ce "surmenage", les intervenants - la plupart présentés comme extérieurs aux organismes de formation - répondraient qu'il s'agit d'un entraînement à la vie d'un créateur vidéo une fois intégré en entreprise.

Un besoin de régulation ?

Sous couvert de vivre de leur passion, les étudiants accepteraient donc ces conditions. Interrogé par *Maddyness* sur le sujet, Julien Villedieu, délégué général du Syndicat national du jeu vidéo, appelle à la prudence. *"Ce sont des témoignages anonymes, il faut être prudent. Je crois que l'industrie a pris conscience des problèmes de harcèlement passés et que c'est un vrai sujet pour les établissements et les entreprises, détaille-t-il. Mais harcèlement comme burn out ne sont pas tolérables, que ce soit en entreprise ou en formation"* .

Le syndicat oeuvre depuis plusieurs années pour augmenter les effectifs féminins dans le secteur, espérant que leur arrivée fera aussi bouger les mentalités. Mais pas question de parler de régulation. *"Les formations sont nombreuses. Si certaines ont ce genre de pratique, il y aura une auto-régulation, personne ne voudra plus y aller"* , estime-t-il.

Article écrit par Anne Taffin