

EN LUTTE

**MANIFESTATION À LA RÉUNION**

Des dizaines d'élus et près de 700 citoyens ont manifesté mercredi devant la préfecture, à Saint-Denis, pour protester contre la baisse importante des crédits de l'État alloués au financement des contrats aidés, qui touche particulièrement l'île.

**DES FINANCES DÉGRADÉES**

Les finances des hôpitaux publics et privés ont continué de se dégrader en 2024. Pour les premiers, le déficit a atteint 2,9 milliards d'euros, soit + 0,5 milliard par rapport à 2023. Pour les hôpitaux privés, le bénéfice net cumulé est en recul, à 194 millions d'euros.

**COLÈRE CHEZ AIRBUS**

Les syndicats d'Airbus appellent à des débrayages dans les usines et sites d'assemblage après l'annonce d'une baisse de 54 % de la prime de participation par rapport à 2024. Tous rappellent les bénéfices record de plus de 5 milliards d'euros l'an dernier.

# Chez Nacon, la direction dégomme sans scrupule

**INDUSTRIE** Le numéro 2 du jeu vidéo français, qui compte plus de 1000 salariés, est en cessation de paiements. Des pans entiers de son activité sont en voie de liquidation ou mis en vente, en priorité ses bastions syndicaux.

Il s'agit d'un effet domino qui a pris une sacrée ampleur et dont on est loin d'avoir vu toutes les pièces tomber. La maison mère de l'éditeur de jeux vidéo Nacon, Bigben Interactive, annonce en mars dernier qu'elle ouvre une procédure amiable de conciliation auprès du tribunal de commerce, suite à un emprunt refusé. Elle assure alors dans un communiqué que cela « n'aura pas d'incidence sur les opérations, les salariés, les clients ou les autres partenaires commerciaux de la société ». Sauf que, quelques jours plus tard, sa filiale Nacon se déclare en cessation de paiements, ainsi que tous les studios de développement qui lui appartiennent.

« À chaque journée d'audience au tribunal de commerce, le patron de Bigben et Nacon, Alain Falc, et ses avocats restaient dans la salle, et les CSE des studios se succédaient devant le juge », raconte Antoine, délégué syndical du Syndicat des travailleurs du jeu vidéo (STJV) chez Spiders, l'une des filiales de Nacon. « Le PDG s'est placé en victime des studios qui surfacturent à Nacon. Mais le président de Spiders c'est lui ! Il a le droit de vie ou de mort sur les projets, et ceux qui pâtissent de la situation, ce sont les centaines de salariés menacés », s'emporte l' élu. Asken, élue STJV au CSE de Kylotonn, confirme : « Alain Falc s'est plaint devant le juge que notre dernier jeu, Test Drive Unlimited, devait coûter 5 millions et au final s'est élevé à 40 millions. Il montre qu'il est incapable de gérer un budget de production, mais cela, le tribunal ne le relève

pas... Cela donne l'impression que le droit du commerce sert juste à valider la volonté des dirigeants », poursuit-elle.

Sous la férule de l'administratrice judiciaire Hélène Bourbouloux, le plan de redressement, qui s'apparente plutôt à un sabotage organisé, est en route. Plusieurs filiales sont déjà liquidées, dont Spiders, studio derrière *Greedfall* et *Steelrising*. Il restait plus de 70 emplois, après le plan de licenciements de 2025. Nacon Tech et le studio bordelais Big Bad Wolf, qui vient tout juste de sortir un jeu dans l'univers de Lovecraft, sont également condamnés. Comme semble l'être à terme Kylotonn, qui, a-t-on appris la semaine dernière, va subir une coupe de 68 % de ses effectifs (84 licenciements sur 122).

**DE NOMBREUX PRESTATAIRES MENACÉS À COURT TERME**

« Il va rester seulement une petite équipe pour assurer le support du jeu service Test Drive Unlimited, mais on nous a déjà dit qu'on ne nous confierait pas de nouveau jeu », déplore Naomi, déléguée STJV du studio. Elle précise, dégoûtée, que « nous avons un projet prometteur, mais Nacon a refusé qu'on aille chercher de l'argent auprès d'autres éditeurs pour le développer, cela aurait permis d'assurer la survie de Kylotonn ». Depuis l'annonce du PSE, les salariés du studio se sont mis en grève pour demander son abandon et défendre leur projet. Ils veulent durcir le bras de fer d'ici au prochain CSE, le 27 mai. Chez Cyanide (*Pro Cycling Manager*, *Styx*, *Blood Bowl*...) aussi, un plan de licenciements, plus modeste, est en début de



À Lesquin, le siège de l'entreprise qui regroupe toutes les activités. À la tête de Nacon règne une ambiance de « boys club ».  
STÉPHANE MORTAGNE/LA VOIX DU NORD/MAXPPP

négociation. Mais impossible de ne pas remarquer toutefois que les studios les plus frappés, Spiders et Kylotonn en tête, sont ceux où le STJV est le plus implanté.

D'autres studios encore, comme Midgar (Montpellier), sont mis en vente. « Mais comme Nacon garde les propriétés intellectuelles des jeux, il s'agit de racheter les salariés et rien d'autre », grince Asken. Ainsi, l'hécatombe semble loin d'être finie, d'autant que Nacon fait vivre de nombreux prestataires (développement, doublages audio, narration, traduction...) qui vont se retrouver menacés à court terme. Interrogé sur toutes ces questions, Nacon n'a pas répondu.

Seul avantage de ce passage par le tribunal de commerce, les salariés ont pu avoir accès à certaines données économiques du groupe qui leur étaient jusqu'alors refusées.



**24 mai** Un pique-nique festif est organisé à Fouju, en Seine-et-Marne, par un collectif d'associations pour s'opposer à l'installation du Campus IA. Ce projet de futur

plus grand site d'Europe consacré à l'intelligence artificielle prévoit en effet d'artificialiser 90 hectares de terre. Une enquête publique concernant le Campus IA est en cours jusqu'au 30 mai.

**5 juin** C'est la date butoir pour les négociations exclusives concernant la vente à la découpe de l'opérateur français SFR aux groupes Bouygues, Free et Orange, sur fond de menace de démantèlement et casse sociale.

**10 juin** Des syndicats de cheminots - CGT, SUD rail, CFDT et Unsa - appellent les agents de la SNCF à une grève. L'accord de groupe sur le temps de travail est menacé par le nouveau PDG, Jean Castex.



## « L'éditeur capte l'essentiel de la valeur »

L'industrie du jeu vidéo est en croissance, mais les deux principaux acteurs français, Ubisoft et Nacon, licencient L'historienne **Flavie Falais** nous explique les raisons de cet apparent paradoxe.

**C**hercheuse en histoire culturelle et spécialiste des approches critiques du jeu vidéo, Flavie Falais, autrice de *Travail vidéoludique, travail idyllique ?*, paru en février aux éditions Loco, décrypte l'écosystème de cette industrie.

**Comment se fait-il que la première industrie culturelle (163 milliards d'euros de chiffre d'affaires dans le monde et 5,7 milliards en France), en croissance de 3 % en 2025, soit en pleine crise économique et sociale ?**

Il est vrai que la situation du premier acteur français, Ubisoft, est très préoccupante, et celle du deuxième, Nacon, encore plus. Il y a à cela des raisons structurelles, qui remontent à l'époque du Covid. Avec les confinements, beaucoup de monde s'est mis à jouer aux jeux vidéo et l'argent a coulé à flots. Cela a entraîné une vague de rachats, d'investissement, le lancement de nouvelles lignes de production... Mais au sortir de la pandémie, le retour à la réalité a été difficile et a rattrapé tout le secteur, et même les géants Microsoft (Xbox) et Sony (Playstation), qui avaient procédé à d'énormes rachats, ont massivement licencié. Le Covid a aussi créé un appel d'air pour de nouveaux actionnaires, des fonds saoudiens notamment, qui demandent des retours sur investissement pas en adéquation avec le temps de production d'un jeu vidéo,

qui prend plusieurs années. En outre, l'argent qui rentre ne va pas forcément dans le financement des équipes, mais plutôt vers les actionnaires. Chez Nacon, toutes les rentrées des ventes de jeux vont directement au siège. Et tant qu'à parler actionnaires, rappelons l'implication de Vincent Bolloré : sur les sept membres du conseil d'administration de Nacon, il y a son fils et un ami proche. Il était aussi présent au capital d'Ubisoft, dont il a essayé de prendre le contrôle, et possède Gameloft.

**Quel est le rapport entre éditeur et développeur dans le jeu vidéo ?**

Le rôle de l'éditeur est d'accompagner la sortie des jeux, leur mise en magasin, d'apporter le budget marketing, etc. Parfois, il finance le jeu en cours de développement, voire dès son origine. Chaque relation est particulière. Mais chez Nacon, qui a progressivement racheté les développeurs avec lesquels il travaillait, tout est décidé en haut et les directions des studios n'ont pas vraiment la main sur le devenir de leur jeu, ni sur ses orientations stratégiques. L'éditeur est dans ce cas tout-puissant, et capte aussi souvent la valeur. D'ailleurs, si l'année 2025 a été florissante pour l'industrie française,



**FLAVIE FALAIS**  
Historienne

c'est qu'elle a été portée par le succès du jeu *Clair-Obscur Expédition 33*, qui s'est très bien vendu et a raflé de nombreux prix. Mais son éditeur est britannique, donc une partie des recettes du jeu n'a pas fini en France.

**Pourquoi l'industrie semble-t-elle si surprise de la syndicalisation des travailleurs ?**

Il y a dans beaucoup de studios un éthos anti-entreprise : on n'est pas une boîte comme les autres, on ne travaille pas vraiment, puisqu'on fait des jeux vidéo... Ainsi, pendant des années, les travailleurs, une majorité de jeunes hommes diplômés, se sont fait prendre au piège du métier passion : on donne sans compter, il n'y a pas d'horaires de travail, les salaires sont très bas, pas de séparation vie privée-vie professionnelle et le droit du travail, on s'en accommode. Il y a encore plusieurs studios en France qui n'ont même pas de CSE ! C'est finalement quand les travailleurs ont voulu fonder une famille dans des conditions décentes, et que les femmes et les minorités ont voulu rester dans cette industrie que le syndicalisme s'est développé. Mais le phénomène est assez récent et la répression anti-syndicale monnaie courante. ■

ENTRETIEN RÉALISÉ PAR P. M.

« Nacon centralise la trésorerie et capte toutes les recettes, on n'avait aucune vision sur leurs comptes, ni sur les chiffres de vente de nos jeux », explique Naomi. Antoine ajoute : « Et encore, pour obtenir certaines données commerciales, on a dû se déclarer intéressés pour racheter notre propre studio. » Ainsi ont-ils pu voir par exemple que Nacon n'avait investi qu'à peine 300 000 euros en marketing pour leur dernier jeu, *Greedfall 2*, et au pire moment : à la sortie de l'accès anticipé, pas lors de la version finale. « Alors que le marketing représente en moyenne, dans l'industrie, 10 % du budget du jeu, ça aurait dû être près de 2 millions, précise Antoine. En plus le jeu a été mis dans les mauvaises catégories dans les plateformes de vente, il y a eu de nombreux problèmes de distribution des copies physiques... La gestion de Nacon pose clairement question, mais à les écouter, tout

est de notre faute. » Gabriel, qui a travaillé au siège, chez Nacon, avant de se faire pousser vers la sortie dans la douleur - il était le seul syndiqué -, confirme ces problèmes de gestion. Il raconte qu'un jour d'été 2023, Alain Falc s'est aperçu que leur jeu *Robocop* sortait deux semaines avant le *Call of Duty* annuel. « Et là, il décide d'avancer la sortie du jeu d'un mois sans consulter les développeurs. Il voulait cibler, je le cite, "les joueurs bas du front de Call of Duty", alors que cela faisait des mois qu'on expliquait que ce serait contre-productif parce que le jeu était un hommage aux films de Verhoeven », se souvient-il. Nicolas, fraîchement licencié de chez Spiders, rapporte de son côté que Jehanne Rousseau, la cofondatrice du studio, « était super mécontente du marketing réalisé par Nacon sur le jeu *Steelrising*, elle s'en est plainte au siège, où on lui aurait répondu, dans

le texte, que si le jeu ne s'est pas bien vendu c'est parce que l'héroïne n'avait pas d'assez gros boobs (seins - NDLR) »...

Car outre les problèmes de gestion, les élus du personnel décrivent à la tête de Nacon une ambiance de « boys club », des individus qui se protègent les uns les autres. Peut-on y voir l'influence de Vincent Bolloré, le premier actionnaire (20 %) devant Alain Falc (13,5 %) ? Le STJV estime plutôt que la direction et le milliardaire d'extrême droite sont suffisamment alignés pour qu'il n'ait pas besoin d'intervenir. « Par exemple, la direction avait demandé qu'on intègre dans *Test Drive* une fonctionnalité avec des filles en petites tenues qui lavent les voitures, se désolé Naomi. À l'inverse, deux passages scénarisés qui faisaient mention de relations homosexuelles ont été supprimés. » ■

PIERRIC MARISSAL