

**MOTION N. 29 DU 21^{ÈME} CONGRÈS DE LA FIA SUR
LES CONDITIONS CONTRACTUELLES DES ARTISTES-INTERPRÈTES DANS L'INDUSTRIE
DES JEUX VIDÉO AUX ÉTATS-UNIS**

São Paulo, Brésil, 25 septembre 2016

Considérant :

Que la production de jeux vidéo est devenue une industrie mondiale de plusieurs milliards de dollars qui dépend d'interprétations professionnelles pour offrir aux consommateurs des expériences ludiques intenses et passionnantes ;

Que les producteurs de jeux vidéo se sont dans une large mesure opposés à toute forme de paiement secondaire aux artistes-interprètes professionnels contrairement à d'autres employeurs du secteur du divertissement dans les mêmes circonstances ;

Que les prestations vocales pour les jeux vidéo comprennent des morts douloureuses, des cris de bataille, des grognements, des sons de créatures et autres vocalisations qui présentent un risque inhabituel de stress et de lésion de la voix des artistes-interprètes ;

Que les entreprises de jeux vidéo engagent des artistes-interprètes sans leur fournir des informations essentielles comme le nom du jeu, le rôle qui leur est confié et ou la nature de l'interprétation recherchée, faisant que les artistes-interprètes ne sont pas en mesure d'accepter un rôle en connaissance de cause et de négocier une rémunération équitable ;

Les artistes-interprètes dans l'industrie des jeux vidéo travaillant dans le cadre de la convention de l'industrie des médias interactifs SAG-AFTRA, qui a expiré il y a près de deux ans, tentent de répondre à ces préoccupations dans une négociation difficile avec les employeurs de l'industrie des jeux vidéo, qui se sont jusqu'à présent opposés à avancer sur ces questions.

Le 21^{ème} Congrès de la Fédération Internationale des Acteurs décide :

De soutenir l'introduction de paiements secondaires pour les artistes-interprètes dans l'industrie des jeux vidéo ;

De soutenir la mise en place de protections efficaces contre le stress et les lésions de la voix des artistes-interprètes dans l'industrie des jeux vidéo ;

De soutenir l'exigence de transparence pour les artistes-interprètes de l'industrie des jeux vidéo afin qu'ils puissent décider en connaissance de cause d'accepter ou non des rôles et négocier une rémunération équitable ;

D'encourager les affiliés de la FIA dans le monde entier à exprimer leur soutien et à prêter assistance, le cas échéant, aux artistes-interprètes de jeux vidéo de SAG-AFTRA, qui tentent actuellement d'atteindre ces objectifs dans une négociation difficile avec un groupe d'importants producteurs de jeux vidéo.