

ELECTRONIQUE : UN MARCHÉ JUTEUX, UN SECTEUR CONCENTRÉ ET UNE MAIN D'OEUVRE PRESSEÉE

Les consoles de jeux, Smartphones ou lecteurs multimédias sont autant d'appareils qui se sont imposés dans notre quotidien ces dernières années. Aux yeux de nombreux consommateurs, ils offrent des facilités dont ils ne pourraient plus se priver.

Derrière ce marché se cache – encore une fois !- une industrie peu reluisante sur le plan des conditions de travail et le respect des droits des travailleurs, à grande majorité de sexe féminin.

Dans une récente brochure¹, la campagne Vêtements Propres fait un état des lieux de ce marché en plein boom. Elle y relate également un plongeon, réalisé par des ONG², au cœur de quatre usines de la province chinoise du Guangdong. Haut lieu de l'industrie mondiale électronique qui emploie plus de 7 millions de travailleuses rurales... Pour en savoir plus sur ces consoles dont raffolent nos chers têtes blondes !

Dans le monde, un lecteur audio portable sur quatre est un « iPod ». Suivent derrière : Creative, Sandisk, Samsung, Microsoft, Sony, Toshiba.

Un marché toujours croissant

Mais le temps du MP3 sera bientôt révolu. Cette technologie limitée au stockage et à l'écoute de musique est à présent détrônée par le multimédia, c'est-à-dire une technologie qui intègre, en plus du son, les fonctions audio, vidéo et internet. De nombreux téléphones offrent déjà toutes les fonctions d'un MP3, d'autres encore (les « smartphones » ou « téléphones intelligents ») proposent toutes les applications d'un lecteur multimédia. Ici, c'est Nokia qui détient la palme, suivi de près tout de même par Apple avec son iPhone vendu à 14 millions d'exemplaires et par RIM (Blackberry).

¹ « Print Screen – SysRq, marché et conditions sociales de production des consoles de jeux et lecteurs multimédia », campagne Vêtements Propres, 2009.

² D'après des informations délivrées par le réseau « Goodelectronics et le projet « Make It Fair ».

Les jeux vidéos font également partie de cette industrie électronique florissante. En 2010, le secteur se porte très très bien. On note même un élargissement considérable de la population des joueurs (autrefois exclusivement limités aux jeunes, ces jeux attirent à présent les moins jeunes). Il semblerait que l'innovation technologique rende ces divertissements toujours plus accessibles et séduisants. Parmi les jeux vidéos, on distingue trois produits : le jeu pour ordinateur, le jeu pour console de salon et le jeu pour console portable.

En Belgique, on aime les jeux vidéos. En 2008, nous avons acheté pas moins de 7,4 millions de jeux pour un chiffre d'affaires de 247 millions d'euros (+ 25,4% par rapport à 2007). Les jeux pour ordinateur représentent une grosse partie du marché (87%) et pèsent 214 millions d'euros dans le monde (5,78 millions en Belgique).

Côté consoles, en 2007, un Belge sur 16 a acheté une console de jeux pour un chiffre d'affaire de 152,7 millions d'euros.

Nonante-sept millions de consoles ont été vendues sur la planète en 2008. Depuis 2004, le secteur affiche une progression annuelle moyenne de 20%. Ici, trois grandes marques se partagent le gâteau : Nintendo (Wii, DS), Sony (PS) et Microsoft (Xbox).

Les tableaux des ventes montrent qu'un quart des jeux et un tiers des consoles sont achetés durant les six dernières semaines de l'année, autrement dit pour les fêtes. En Belgique les principaux distributeurs sont Dreamland, Mediamarkt, FNAC, Carrefour, Cora, Smartoys, Maxitoys.

Une industrie concentrée et mondialisée

Derrière ces objets de détente, il y a bien entendu une industrie qui se caractérise principalement par l'externalisation de la production. Aujourd'hui, 75% de la production est externalisée (soit sous-traitée) chez des fournisseurs principalement asiatiques. Et cela pour répondre à l'augmentation de la demande, mais surtout pour diminuer les coûts de production. Nintendo, par exemple, a complètement externalisé la fabrication des composants et l'assemblage de la Wii.

Autre caractéristique du secteur : il compte un nombre réduit de marques. A titre d'exemple : 75% du marché des GSM est aux mains de cinq grandes marques. Idem pour les ordinateurs. Le marché des consoles est partagé par 3 acteurs : Nintendo, Microsoft et Sony. Rebelote pour les smartphones avec Nokia, Apple et RIM.

Enfin, ces « méga marques » sont elles-mêmes fournies par tout au plus cinq multinationales: Foxconn, Flextronics, Celestica, Sanmina SCI Corporation et Jabil Circuit. Foxconn (Taïwan) employait 550 000 travailleurs dans le monde en 2007. Flextronics (Singapour) emploie 162 000 personnes. Mais attention, ces fabricants sont les arbres qui cachent la forêt. Pour leur compte, travaillent des milliers de fabricants secondaires et des milliers de fournisseurs, notamment au Mexique et en Asie-Pacifique.

Les chaînes d'assemblage, notamment, requièrent une grande quantité de main d'œuvre... qui doit évidemment coûter le moins cher possible. On délocalise donc dans des régions à plus bas salaires. La Chine, entre 1995 et 2006, est passée de 3% à plus de 20% de production. On retrouve ensuite le Japon, la Corée du Sud, la Malaisie, Singapour, Taiwan et les Philippines. Depuis peu, apparaissent l'Inde, l'Indonésie et le Vietnam. En Europe, trois pays participent à la production électronique : la Hongrie, la Pologne et la Tchéquie.

Made in China

A l'instar de l'industrie textile et de l'industrie du jouet, l'industrie électronique chinoise est installée dans la province du Guangdong (sud du pays), grâce à sa proximité avec Hong Kong. Près de 7,7 millions de travailleurs y étaient employés en 2006. 65% d'entre eux sont des migrants. La plupart de ces travailleurs sont des jeunes femmes migrantes rurales qui soutiennent leur famille. Et beaucoup d'entre elles, ajoute le rapport de Vêtements Propres « *ne peuvent jouir de leurs droits élémentaires... Heures de travail excessives, salaires qui ne permettent pas de vivre décemment, problèmes de santé liés à l'excès de travail et à la manipulation de produits chimiques, manque de sécurité forment la réalité quotidienne de ces millions de femmes* ».

D'avril à août 2008, trois ONG ont étudié les conditions de travail de quatre usines qui fabriquent des consoles de jeux et des lecteurs multimédias : Celestica Technology, Flextronics International, Vista Point Technologies et Hong Fu Jin Precision. Toutes les quatre sont localisées dans cette province de Guangdong et produisent pour des marques qui nous sont familières : Microsoft, Apple, Sony, Philips ou Motorola.

Au cours de cette étude, 110 travailleurs ont été interviewés individuellement ou en petits groupes, en dehors du lieu de travail.

Que révèlent ces interviews ?

- Des discriminations à l'embauche : les quatre usines exigent des travailleurs qu'ils se soumettent à une visite médicale et une analyse de sang aux frais des candidats, qu'ils soient engagés ou pas. Les personnes atteintes de l'hépatite B sont systématiquement refusées dans trois des quatre usines. Cette pratique discriminatoire est condamnée par l'Etat chinois mais demeure pratiquée.
- Un grand nombre d'étudiants et de travailleurs temporaires : ces étudiants qui ont entre 16 et 18 ans sont employés pour quelques mois ou une année et prestent du travail de nuit ainsi que des heures supplémentaires. N'ayant pas accès à la sécurité sociale, ils sont moins coûteux pour l'employeur... Les intérimaires sont aussi abondants : ces travailleurs ne sont pas tenus au courant de leurs droits et subissent des déductions sur salaires de la part des agences.
- Des petits salaires: en Chine, le salaire minimum légal (entre 72 et 87 euros mensuels pour un temps plein de 40h/ semaine) ne couvre pas les besoins de base. C'est pourtant le niveau de salaire qui est pratiqué. Cela empêche de fonder une famille et oblige les femmes soutiens de famille à (sur)vivre avec un minimum, en vivant dans des dortoirs et en mangeant à la cantine de l'usine.
- Des heures de travail excessives: la tentation est grande, lorsque le salaire est bas, de prester des heures supplémentaires. Aucun travailleur ne les refuse donc. De 80 à 120 heures supplémentaires sont parfois prestées, ce qui constitue une violation de la législation chinoise qui fixe la limite à 36 heures par mois.
- Mauvaises santé et hygiène au travail : chaque usine exige une alternance obligatoire de travail de jour et travail de nuit. Le travail doit être dans certains cas presté debout. Les inhalations de vapeurs toxiques sont fréquentes.
- Le système des « cartes de pause » (autorisant à se rendre aux toilettes) est d'application dans de nombreux cas.
- Des amendes punitives : la plupart du temps, ces amendes sont subjectives, injustes et excessives. Elles sont ainsi données pour une erreur de travail provoquée par une cadence excessive ou une mauvaise position.
- Le non-respect des droits syndicaux : il n'y a qu'un syndicat en Chine, ACFTU. Celui-ci est contrôlé par le Parti communiste et se montre plus soucieux des intérêts des employeurs et du gouvernement que de ceux des travailleurs.

- La vie dans les dortoirs : une chambre est partagée par 8 à 10 personnes avec un espace vital de 2,5 à 4,5 m² par travailleur. Quelques 150 à 250 personnes se partagent la même salle de bain.

Comment expliquer ces situations ?

« Le marché de la haute technologie est instable et agressif, explique Vêtements Propres. Il conduit donc à une instabilité économique pour les entreprises et à une insécurité d'emploi pour les travailleurs. Ce qui se traduit par une grande flexibilité du travail et des heures de travail excessives ».

Le marché étant hyper concentré sur quelques « grands », ceux-ci sont des passages obligés. Forts de cette position, ils dictent leurs conditions à leurs fournisseurs et sous-traitants.

L'industrie a développé un code de conduite pour le secteur mais son contenu comme son application laissent à désirer. Comme souvent, il n'implique pas les travailleurs, ne repose pas sur des systèmes de vérification crédibles et multipartites.

La concentration du marché sur quelques marques et fabricants permet de cibler les principaux responsables de cette situation. Renforcer les acteurs locaux et faire pression sur nos marques constituent là aussi les meilleurs leviers d'action. Il existe un réseau³ international d'organisations travaillant à l'amélioration des conditions sociales et environnementales de fabrication des produits électroniques : Goodelectronics. Ses revendications couvrent l'ensemble du cycle de vie des produits et portent sur le respect des Conventions internationales. Goodelectronics proposent aux acteurs dominants du marché une approche affinée et multipartite de la filière, la transparence et l'instauration d'une procédure de plainte pour les travailleurs. La campagne Vêtements Propres a choisi fin 2009 de rejoindre ce réseau.

Muriel Lescure
Chargée de sensibilisation à l'ACRF

**L'ACRF souhaite que les informations qu'elle publie
soient diffusées et reproduites ;
n'oubliez pas dans ce cas de mentionner la source.**

Avec le soutien de



³ Pour les connaître : <http://goodelectronics.org/about/members/members-abc>