

# Print Screen --- SysRq

**Marché et conditions sociales de production  
des consoles de jeux et lecteurs multimédia**



Campagne  
**VÊTEMENTS PROPRES**

# **Print Screen SysRq**

**Marché et conditions sociales  
de production des consoles de jeux  
et lecteurs multimédia**

**Campagne Vêtements Propres**

# Table des Matières

<b>1. Des jeux de plus en plus électroniques.....</b>	<b>4</b>
Le lecteur audio devient multimédia	
Les consoles de jeux vidéo : une affaire en plein boom !	
Le marché belge du jeu vidéo	
<b>2. L'électronique : une industrie mondialisée et « mature ».....</b>	<b>6</b>
La production externalisée	
La concentration du marché	
La concentration de la production	
La course à la baisse des coûts de production	
<b>3. MADE IN CHINA.....</b>	<b>8</b>
Les conditions de travail dans les usines chinoises	
Discrimination à l'embauche	
Pourcentage élevé d'étudiants et de travailleurs temporaires	
Faibles salaires	
Heures de travail excessives	
Santé et hygiène au travail	
Amendes punitives	
Non-respect des droits syndicaux	
La vie dans les dortoirs	
<b>4. Les engagements des entreprises du secteur.....</b>	<b>12</b>
Les initiatives des entreprises du secteur : EICC et GeSI	
Electronic Industry Citizenship Coalition	
Global eSustainability Initiative	
<b>5. Les recommandations.....</b>	<b>15</b>
Une approche de la filière	
Une approche multipartite	
Transparence et rapports	
Procédure de plainte	
<b>6. Conclusion.....</b>	<b>17</b>
<b>7. Références.....</b>	<b>18</b>

Les consoles de jeux PSP, Wii ou Xbox, Smartphones ou encore lecteurs MP3 sont autant de produits qui se sont imposés dans notre quotidien en quelques années à peine. Les technologies évoluent vite. Le secteur est à la fois en forte expansion et en pleine mutation. De plus en plus, ces petits appareils électroniques offrent des atouts qui les rendent vite nécessaire à nos yeux. Et lorsque nous nous décidons à en acquérir un, nous sommes dès lors très attentifs au choix des options, à la définition des images ou à la maniabilité qu'ils offrent.

Ce rapport prend un tout autre angle. En quelques pages, il propose un état des lieux du marché des consoles de jeux et des lecteurs multimédia. Ensuite il plongera au cœur les filières de fabrication de ces produits électroniques à la mode, dans quatre usines de la province chinoise du Guangdong. Ces usines produisent pour les marques Apple, Microsoft, Sony, Motorola et Philips. Nous y découvrirons alors les mauvaises conditions de travail et salariale que subissent les millions de femmes occupées dans cette industrie.

Ce rapport se base sur des informations collectées par le réseau "Goodelectronics" et le projet "Make IT Fair". Comme la Campagne Vêtements Propres pour le secteur de la confection vestimentaire, Goodelectronics propose aux acteurs industriels des recommandations et des moyens d'actions pour soutenir l'amélioration des conditions de travail dans les filières de fabrication.

## 1. Des jeux de plus en plus électroniques

### Le lecteur audio devient multimédia

Si en 2007, le taux de croissance des ventes mondiales de « lecteurs audio portables » (MP3) était encore de 19%, avec 210 millions de lecteurs vendus pour un total de 19.5 milliards de dollars US, le marché arrive maintenant à maturité. 2008 semble marquer le sommet de ce marché avec 21,6 millions de dollars US. Son taux de croissance pourrait même devenir négatif à partir de 2012.

Sur ce marché, le leader incontesté est bien entendu Apple. Dans le monde, un « lecteur audio portable » sur 4 est un iPod. Les autres grandes marques sont Creative, SanDisk, Samsung et Microsoft. Mais d'autres marques sont également présentes sur ce

marché, comme Archos, iRiver, Sony et Toshiba. Sony par exemple a vendu près de 6 millions de lecteurs audio portable en 2007.

Mais le temps du bon vieux MP3 uniquement dévolu au stockage et à l'écoute de milliers de chansons sera bientôt révolu. De plus en plus, les fonctions audio, vidéo et internet sont intégrées dans un « lecteur multimédia

<b>Ventes de Smartphones dans le monde</b>					
Comparaison des parts de marché de Q3* 2007 et Q3* 2008 (en volume)					
	<b>2008</b>	<b>%</b>	<b>2007</b>	<b>%</b>	<b>taux</b>
<b>Nokia</b>	15.485.690	38,9%	16.025.690	51,4%	<b>-3,4%</b>
<b>Apple</b>	6.899.010	17,3%	1.107.460	3,6%	<b>523,0%</b>
<b>RIM</b>	6.051.730	15,2%	3.298.090	10,6%	<b>83,5%</b>
<b>Motorola</b>	2.313.930	5,8%	2.058.500	6,6%	<b>12,4%</b>
<b>HTC</b>	2.308.210	5,8%	850.400	2,7%	<b>171,4%</b>
<b>Autres</b>	6.791.530	17,0%	7.816.100	25,1%	<b>-13,1%</b>
<b>Total</b>	<b>39.850.100</b>	<b>100,0%</b>	<b>31.156.240</b>	<b>100,0%</b>	<b>27,9%</b>

\* Juillet, aout, septembre  
source : Estimation de Canalys, canalys.com Ltd. 2008

portable». La plupart des téléphones portables offrent déjà certaines fonctions semblables à celles d'un MP3. Certains offrent même toutes les fonctions d'un lecteur multimédia. On les appelle les « smart phone » ou les « gsm multimédia ». On estime que ce segment représente 17% du marché mondial du téléphone portable. Nokia est de loin le leader de ce marché, mais est en train d'accuser le coup. Appel et son iPhone vendu à 14 millions d'exemplaires, occupe la deuxième place avec une progression impressionnante. Le trio de tête est complété par RIM (Blackberry) qui est également en forte croissance<sup>1</sup>.

### Les consoles de jeux vidéo : une affaire en plein boom !

Le marché mondial du jeu vidéo se porte bien. Ces dernières années ont été marquées par l'élargissement considérable de la population des joueurs. Les innovations des consoles de jeux de nouvelle génération rendent le jeu vidéo de plus en plus accessible et séduisent un public de plus en plus large.

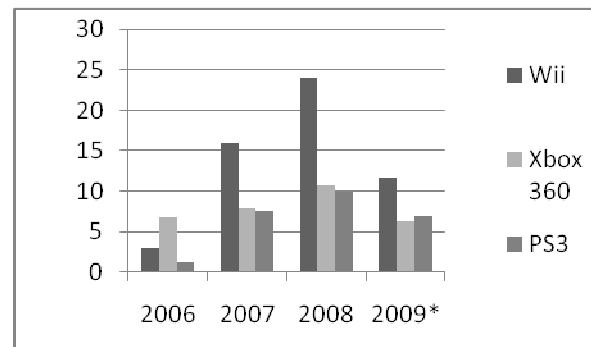
Le marché des jeux vidéo pesait 33 milliards d'euros en 2008, en progression de 19% par rapport à 2007. Au niveau de l'équipement, 97 millions de consoles ont été vendues en 2008. Depuis 2004, le secteur affiche une progression annuelle moyenne de 20%. Trois grandes marques se partagent ce marché considérable: Nintendo (Wii, DS), Sony (Playstation) et Microsoft (XBox). Tant sur le marché du jeu que sur celui des consoles, Nintendo réalise près de 50% des ventes (en volume). En 2008, Nintendo a vendu près de 55 millions de consoles dont 24 millions de Wii, contre 31 millions de consoles pour Sony

<sup>1</sup>

<http://www.belgiumobile.be/2008/11/07/vente-s-mondiales-de-smartphones-nokia-perd-un-peu-de-sa-superbe-au-profit-dapple-et-de-rim/#ixzz0VtmNBENO>

et 11 millions pour Microsoft. Au niveau des ventes cumulées, Nintendo arrive également en tête avec plus de 238 millions de consoles écoulées, contre 186,5 millions pour Sony et

Graphique : ventes globales annuelles de consoles de dernière génération (en millions d'exemplaires)



\*Jusqu'au 24 octobre 2009

50,9 millions pour Microsoft. Au hit parade des ventes de consoles, c'est par contre la PS2 de Sony qui trône en tête avec 123,4 millions d'exemplaires vendus.

### Le marché belge du jeu vidéo

En Belgique aussi le jeu vidéo à la cote. En effet, en 2008, nous avons acheté pas moins de 7,4 millions de jeux en Belgique pour un chiffre d'affaire de 247 millions d'euros en augmentation de 25,4% par rapport à 2007. Le marché du jeu vidéo est partagé entre les jeux pour ordinateur et les jeux pour consoles. Les premiers cités pèsent 214 millions d'euros avec 5,78 millions de jeux vendus en Belgique et représentent 87% du marché<sup>2</sup>. Les chiffres de la première moitié de 2009 sont certes moins bons – le chiffre d'affaires du secteur reculant de 4% par rapport à la même période de 2008 – mais restent néanmoins positifs compte tenu de la crise.

Du côté des consoles, une étude<sup>3</sup> nous apprend qu'en 2007, un belge sur 16 a acheté

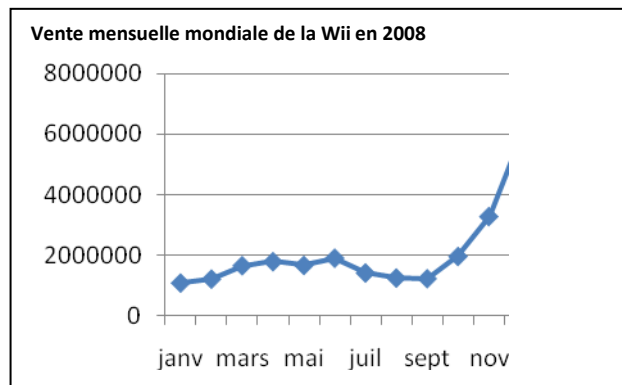
<sup>2</sup>Belgian Entertainment Association. Le divertissement à la cote en Belgique. 13 février 2009.

<sup>3</sup><http://www.informaticien.be>

une console de jeux. En effet, 340.000 consoles de salon et 294.000 consoles de jeux portables ont trouvé acquéreur en Belgique en 2007, pour un chiffre d'affaire de 152,7 millions d'euros. Et 2008 a été encore meilleur puisque le chiffre d'affaire a augmenté de plus de 18% pour atteindre 180,5 millions d'euros.

Information moins surprenante, un quart des jeux et un tiers des consoles sont achetés lors des six dernières semaines de l'année. À cette période, la majorité des enseignes propose des consoles de jeux à leurs clients. En

Belgique, les principaux distributeurs sont : Dreamland, Mediamarkt, FNAC, Carrefour, Cora, Smartoys, Maxitoys, Fun ou Broze.



## 2. L'électronique : une industrie mondialisée et « mature »

Le secteur électronique recouvre un large spectre d'entreprises de technologies de l'information et de la communication qui développent et fabriquent une grande variété de produits électroniques. Jusque septembre 2008, le secteur était en croissance importante. De 1400 milliards de dollars en 2004, le secteur représentait quelques 2000 milliards en 2007 ce qui représente une croissance annuelle moyenne de 12,6%. Bien qu'aucun chiffre ne permette de l'évaluer, la crise actuelle a évidemment un effet important sur le secteur. Certains segments du marché comme les ordinateurs personnels souffrent énormément alors que d'autres comme les Smartphones continuent à croître.

La chaîne d'approvisionnement de produits électroniques est un réseau complexe qui mêle des marques bien connues du grand public et des fabricants, fournisseurs et sous-traitants souvent inconnus. Certaines marques, comme Hitachi et Asus, fabriquent leurs produits finis ou certains composants. Mais en général, les produits comme les

composants sont fabriqués par des fournisseurs qui eux-mêmes font appel à des sous-traitants. Cette chaîne se compose au final de milliers d'entreprises.

### La production externalisée

Une des caractéristiques principales du secteur est l'externalisation de la production. Aujourd'hui, 75% de la production électronique qui était initialement détenue par les marques est externalisée auprès de fournisseurs. Les consoles de jeux vidéo n'échappent pas à la règle. Avec le succès des jeux vidéo auprès des jeunes puis vers un plus large public, la production de consoles a rapidement progressé ces dernières années. Pour y faire face, et pour diminuer les coûts de production, une part de plus en plus importante de la production des produits électroniques est externalisée vers des fabricants, principalement basés en Asie. Nintendo, par exemple, a complètement externalisé la fabrication des composants et l'assemblage de la Wii.

## La concentration du marché

Une autre caractéristique de ce secteur est la concentration du marché aux mains de quelques marques. Par exemple, 75 % du marché des téléphones portables est aux mains de 5 entreprises : Motorola, SonyEricsson, Nokia, Samsung et LG<sup>4</sup>. Même constat pour les ordinateurs avec HP, Dell, Acer, Fujitsu et Lenovo. Nous l'avons déjà signalé, le marché des consoles de jeux vidéo ne compte que trois acteurs : Nintendo, Sony et Microsoft. Même constat pour les Smartphones avec Nokia, Apple et RIM.

## La concentration de la production

Depuis le début des années nonante, l'industrie électronique s'est également consolidée. Cinq fabricants dominent le marché et fournissent l'ensemble des principales marques. Ces fabricants principaux sont *Foxconn* (Taïwan), *Flextronics* (Singapour), *Celestica* (Canada), *Sanmina SCI Corporation* (USA) et *Jabil Circuit* (USA). Si les consommateurs ne connaissent pas ces entreprises, ce n'en sont pas moins des multinationales. Foxconn et Flextronics sont les deux plus grands fabricants mondiaux de produits électroniques. En 2007, Foxconn employait 550.000 travailleurs dans le monde pour un chiffre d'affaires estimé à 51,8 milliards de dollars US. Ce fut cette même année le premier exportateur chinois<sup>5</sup>. Situé à Longhua (Shenzen), son plus grand centre de production occupe à lui seule 270.000 travailleurs ! Flextronics emploie pour sa part 162.000 travailleurs pour un chiffre d'affaire de 27,6 milliards de dollars. Derrières ces

fabricants principaux, se trouvent des milliers de fabricants secondaires et sous-traitants, qui fabriquent une partie de la production, comme certains composants, et des milliers de fournisseurs.

## La course à la baisse des coûts de production

Initialement partagée entre le Japon et les USA, l'industrie électronique a progressivement déplacé ses capacités de production dans des régions à plus faibles salaires comme le Mexique et l'Asie-Pacifique pour diminuer ses coûts de production. L'industrie électronique occupe en effet une grande quantité de main-d'œuvre, notamment pour les chaînes d'assemblage. Entre 1995 et 2006, les parts de l'Asie-Pacifique dans la production mondiale de biens électroniques sont passées de 20% à 42%. À elle seule, la Chine est passée de 3% à plus de 20%<sup>6</sup>. Derrière la Chine, les plus gros producteurs de produits électroniques sont actuellement, le Japon, la Corée du Sud, la Malaisie, Singapour Taiwan et les philippines. L'Indonésie, le Vietnam et l'Inde deviennent des producteurs de plus en plus importants. Dans le reste du monde, les principaux producteurs sont le Mexique et quelques pays d'Europe orientale comme la Hongrie, la Pologne et la Tchéquie. Dans ces régions, les usines sont la plupart du temps implantées dans des zones économiques d'exportation, des zones très économiquement, financièrement et fiscalement attractives mais où les droits des travailleurs sont souvent limités.

<sup>4</sup> Consumers International (CI). The hidden cost of mobile phones. 2009. IN E. Reynolds. *RESET. Corporate social responsibility in the global electronics supply chain*. [http://www.consumersinternational.org/Shared\\_ASP\\_Files/UploadedFiles/130D88CB-C365-4E91-A48EDF014D72D20B\\_TheRealDeal-mobiles1.pdf](http://www.consumersinternational.org/Shared_ASP_Files/UploadedFiles/130D88CB-C365-4E91-A48EDF014D72D20B_TheRealDeal-mobiles1.pdf)

<sup>5</sup> Dean J. *The forbidden City of Terry Gou*. Wall Street journal, article par. 12 août 2007. In Chum Kit Ho, Päivi Pöyhönen et Eeva Simola. *Playing with Labor Rights. Music player and game console manufacturing in China*.

<sup>6</sup> Emsnow.com. *US, Japan and Western Europe continue to lose Share of Global Electronics Production*. 6 juin 2008. In Chum Kit Ho, Päivi Pöyhönen et Eeva Simola. *Playing with Labor Rights. Music player and game console manufacturing in China*.

### 3. Made in China

Actuellement, plus de la moitié des lecteurs MP3, plus de 30% des lecteurs multimédia portables et la plupart des consoles de jeux proviennent de Chine. L'industrie électronique, à l'instar de l'industrie du jouet et de l'habillement y est principalement basée dans la province du Guangdong. Sa proximité avec Hong Kong en a fait un centre important de production pour l'exportation. En 2006, la valeur des exportations chinoises de marchandises du secteur des technologies de l'information et de la communication s'élevait à 232 milliards de dollars US.

Le secteur employait quelque 7,7 millions de travailleurs en 2006 en Chine<sup>7</sup>. Les travailleurs migrants y représentent 65% de la main-d'œuvre<sup>8</sup>. La plupart de ces travailleurs de la production sont en réalité des jeunes femmes qui soutiennent financièrement leur famille restée en province. Beaucoup d'entre elles ne peuvent jouir de leurs droits élémentaires. L'industrie électronique en Chine souffre de problèmes similaires aux secteurs à haute densité de main-d'œuvre comme l'industrie de l'habillement ou du jouet. 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.

<sup>7</sup> FIAS and BSR. *Social Responsibility in China's information and Telecommunication Technology (ICT) Sector*. Juillet 2007. In Chum Kit Ho, Päivi Pöyhönen et Eeva Simola. *Playing with Labor Rights. Music player and game console manufacturing in China*.

<sup>8</sup> China Business Review. *China's Powerhouse Shows its Soft Underbelly*. March 2007. In Chum Kit Ho, Päivi Pöyhönen et Eeva Simola. *Playing with Labor Rights. Music player and game console manufacturing in China*.

#### La nouvelle loi du travail en Chine

La nouvelle loi du travail, adoptée en janvier 2008, octroie une meilleure protection et représentation aux travailleurs chinois. Par exemple, le règlement d'ordre intérieur doit maintenant être négocié avec les travailleurs. Cependant, le régime du syndicat unique reste de mise.

Mais face à ces avancées, les employeurs ont développé des méthodes de contrôle des travailleurs. Ils engagent majoritairement des femmes, plus faciles à contrôler selon eux. Ils freinent le développement de solidarité en séparant les travailleurs migrants de la même région d'origine et vont jusqu'à menacer de punition collective des travailleuses d'une même région en cas de faute commise par un travailleur originaire de cette même région.

Une autre évolution consiste à développer le recours à la sous-traitance et aux agences intérim. En Chine, le nombre de travailleurs intérimaires a augmenté de 27 millions sur la seule année 2008. Les salaires comme la couverture sociale de ces travailleurs est plus faibles.

#### Les conditions de travail dans les usines chinoises

En mars 2009, la SACOM<sup>9</sup>, FinnWatch et SOMO ont réalisé une étude sur les conditions de travail dans quatre usines qui fabriquent des consoles de jeux électroniques et des lecteurs multimédia. *Celestica Technology*, *Flextronics International*, *Vista Point Technologies* (filiale de Flextronics) et *Hong Fu Jin Precision* (filiale de Foxconn Technology Group) sont toutes situées dans la province de Guangdong, dans le sud de la Chine. Elles produisent pour des marques bien connues comme Microsoft, Sony, Apple, Philips ou Motorola.

La recherche de terrain a été réalisée par des chercheurs de la SACOM durant les mois d'avril à août 2008. Ils ont au total interviewé 110 travailleurs, individuellement ou en petits

<sup>9</sup> "Students and Scholars Against Corporate Misbehaviour" est une ONG basée à Hong Kong.



groupes. Ces interviews ont été réalisées en dehors du lieu de travail. Elles ont mis en évidence de nombreuses violations des droits des travailleurs. En voici un aperçu :

**Discrimination à l'embauche.** Chacune des quatre usines exige des travailleurs qui postulent chez eux qu'ils se soumettent à une visite médicale, y compris à des analyses de sang pour détecter des maladies fortement contagieuses. Les frais de cette visite médicale sont à charge des demandeurs d'emploi, excepté pour ceux de moins de 18 ans, qu'ils soient finalement engagés ou pas. Le diagnostic d'une hépatite B mène à un refus de l'engagement dans au moins trois des quatre usines. Cette pratique est considérée comme discriminatoire bien qu'elle soit toujours pratiquée par beaucoup d'employeurs et de multinationales en Chine. Le Ministère chinois du Travail et de la Sécurité Sociale a lancé en 2008 un avertissement aux employeurs leur demandant de ne plus discriminer les demandeurs d'emploi atteints de l'hépatite B.

**Pourcentage élevé d'étudiants et de travailleurs temporaires.** Les quatre usines emploient des étudiants de 16-18 ans pour des durées allant de quelques mois jusqu'à un an. Elles leur demandent, comme aux travailleurs ordinaires, de prêter du travail de nuit et des heures supplémentaires. Puisque ces étudiants n'ont pas accès à la sécurité sociale (excepté l'assurance-accidents professionnels), ils coûtent moins chers à leur employeur. Une autre tendance consiste à faire appel à des travailleurs temporaires via des agences intérim. Les étudiants et travailleurs temporaires représentent respectivement plus de 50% et plus de 20% de la main-d'œuvre des deux usines qui fournissent Microsoft. Certains des travailleurs interviewés ont signalé que les agences intérim opéraient des déductions sur salaire. Cette main-d'œuvre temporaire ne connaît généralement pas ses droits.

**Faibles salaires.** En Chine, les travailleurs gagnent souvent le salaire minimum légal pour un travail à plein temps. Bien que la Chine ait augmenté ce salaire minimum légal en 2008, les travailleurs ont toujours des difficultés à couvrir leurs besoins de base avec ce niveau de salaire. Faute de moyen, ils ne peuvent souvent pas fonder une famille. La plupart des travailleurs sont des femmes migrantes originaires des régions rurales. Elles envoient une partie de leur salaire à leur famille. Pour y arriver, elles diminuent leurs dépenses au niveau le plus bas possible. Par exemple, elles vivent à plusieurs dans des dortoirs et mangent à la cantine de l'usine. Les quatre usines paient aux nouveaux travailleurs un salaire égal ou légèrement supérieur au salaire minimum légal, c'est-à-dire entre 770 et 935 yuans, soit entre 72 et 87 euros, par mois pour un travail à plein temps de 40 heures par semaine. L'Asia Floor Wage<sup>10</sup> estime que le salaire minimum vital en Chine avoisine 1639 Yuans.

*"Chaque mois, je dois compter 200 yuans pour mon loyer, 400 yuans pour me nourrir, 100 yuans pour mes communications, 100 yuans pour mes cigarettes et 200 yuans pour mes loisirs. ça fait un total de 1000 yuans par mois. Avec mon salaire, je ne peux donc pas épargner,"* raconte un travailleur qui fabrique des Xbox 360 pour Microsoft.

**Heures de travail excessives.** En Chine, les travailleurs prestent souvent des heures supplémentaires dans le but d'augmenter leurs salaires. Certains travailleurs ont même déclaré qu'ils ne peuvent pas refuser de prêter des heures supplémentaires. Dans trois usines, les travailleurs ont presté de 80 à 90 heures supplémentaires par mois durant la saison haute. Dans une usine des 4 usines, qui

---

<sup>10</sup> L'Asia Floor Wage est une coalition d'organisations asiatiques qui ont défini et calculé un salaire minimum vital asiatique qui offre un pouvoir d'achat similaires dans les différents pays d'Asie. Plus d'info sur <http://www.vetementspropres.be/index.php?p=g&id=258>.

produit pour Apple, des travailleurs ont presté plus de 120 heures supplémentaires en un mois. Il s'agit d'une violation de la législation du travail chinoise qui fixe la limite des heures supplémentaires à 36 heures par mois. Cependant, les bureaux locaux du travail ont autorisé les usines à mettre en place une politique de flexibilité des heures de travail.

Il semble que la diminution des commandes ait provoqué récemment une diminution du nombre d'heures supplémentaires prestées – dans une usine produisant pour Microsoft, le nombre d'heures supplémentaires se situe entre 100 et 180 par mois jusqu'en juin 2008. Ensuite, l'usine a décidé de limiter le nombre d'heures supplémentaires afin « d'assurer que le nombre d'heures supplémentaires ne dépassent plus les 86 heures comme conseillé par EICC<sup>11</sup> ». Il est intéressant de souligner que le nombre maximum d'heures supplémentaires autorisé dans ce code de conduite jusqu'en juin 2009<sup>12</sup> était deux fois

#### **L'électronique, une affaire de femmes...**

L'industrie électronique occupe une majorité de femmes. Elles représentent jusqu'à 70 à 90% de la main-d'œuvre dans les zones économiques d'exportation ! Trois stéréotypes contribuent à cette situation :

- Les femmes sont considérées comme moins chères. Elles sont notamment payées moins que les hommes à travail égal et occupent des postes généralement moins intéressants.
- Les femmes sont réputées plus habiles, patientes et minutieuses, ce qui les « prédestinerait » à ce type de travail d'assemblage.
- Les femmes sont également perçues comme plus dociles que les hommes.

<sup>11</sup> EICC, Electronic Industry Citizenship Coalition, est une initiative d'entreprises du secteur. Nous la présentons à la page 9.

<sup>12</sup> La version du code publiée en juin 2009 fixe le nombre d'heures de travail hebdomadaire maximal à 60 heures. C'est le maximum légal fixé par l'Organisation Internationale du Travail.

supérieur au maximum légal en Chine.

**Santé et hygiène au travail.** Chacune des quatre usines exige des travailleurs qu'ils prestent des périodes de travail de jour et de nuit pendant des périodes d'une durée habituelle d'un mois. Les travailleurs trouvent difficile de s'adapter à un mois de travail de nuits. Une nuit de travail dure souvent 11 heures. En outre, deux des quatre usines ont exigé des travailleurs des chaînes de montage qu'ils se tiennent debout durant la totalité de leur période de travail, ce qui cause des problèmes de dos. En 2008, une des usines a autorisé son personnel à travailler assis.

Pour aller à la toilette, les travailleurs doivent demander la permission et obtenir une carte « de pause ». Des groupes de travailleurs constitués de 20 à 40 travailleurs se partagent chacun une carte, ce qui provoque un long temps d'attente.

Certains travailleurs des sections « soudure » se sont également plaints d'inhaler des vapeurs toxiques et de parfois se sentir nauséeux.

**Amendes punitives.** Les directions de trois des quatre usines étudiées exercent des déductions sur salaire (ou sur prime) comme « punition ». Ces amendes sont parfois légales, mais elles restent la plupart du temps subjectives, injustes et excessives. Par exemple, les travailleurs reçoivent une amende pour des erreurs ou des comportements provoqués par les mauvaises conditions de travail. La cadence trop rapide de la chaîne de montage épuise les travailleurs et provoque des erreurs. Dans une usine qui produit pour Sony, Microsoft, Motorola et Philips, des travailleurs contraints de travailler intensivement 11 heures d'affilées, 6 jours sur 7, sont mis à l'amende s'ils somnolent à leur poste de travail.

**Non-respect des droits syndicaux.** En Chine, les droits des travailleurs sont en constante amélioration, notamment grâce à la nouvelle loi de 2008 qui régit les contrats de travail.

Tous les travailleurs doivent recevoir un contrat de travail et tout employeur ne respectant pas cette règle est censé être condamné. Cependant, le syndicat officiel, ACFTU (All China Federation of Trade Unions) jouit toujours d'un monopole, prescrit dans la législation chinoise. L'ACFTU est contrôlé par le Parti Communiste. Son président est le vice-président du Congrès National du Peuple Chinois. Il se donne comme objectif d'être implanté dans toutes les usines chinoises d'ici 2010.

L'ACFTU se montre plus souvent fidèle aux intérêts des employeurs et au gouvernement qu'à ceux des travailleurs. Dans chacune des quatre usines, les travailleurs interviewés ne savaient pas si un syndicat y était implanté ou le considérait comme défendant les intérêts de la direction. Trois des quatre usines prétendent pourtant avoir établi un syndicat en 2007 ou 2008.

**La vie dans les dortoirs.** Beaucoup de travailleurs vivent dans des dortoirs situés dans les enceintes des usines. La plupart d'entre eux n'ont pas d'autres options vu leurs faibles salaires et du coût élevé d'une location. Trois usines font payer les travailleurs de 10 à 80 yuans (de 1 à 7,5 €) par mois. La quatrième offre des logements gratuitement. Une chambre est partagée par 8 à 10 travailleurs, avec un espace vital de 2,5 à 4,5 mètres carrés par travailleur. Chaque étage comprend entre 100 et 250 travailleurs qui doivent, dans certains cas, partager la même salle de bain.

Loin d'être exhaustive, cette étude décrit la situation, les conditions de travail et les tendances en cours dans le secteur. L'industrie électronique est une industrie à haute densité de main-d'œuvre, notamment au niveau de l'assemblage. La recherche des coûts de

production les plus bas conduit donc mécaniquement aux salaires les plus bas également. Comme dans l'habillement, les femmes et les migrants représentent la majorité de la main-d'œuvre.

Le marché de la haute technologie est relativement instable et agressif. 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.

Ces tendances sont renforcées par la concentration du marché qui fait des quelques marques et fabricants principaux des passages obligés. Les acteurs dominants jouissent donc d'une puissance de marché qui leur permet d'imposer leurs conditions à leurs fournisseurs et sous-traitants.



## 4. Les engagements des entreprises du secteur

Toutes les marques clientes des usines concernées par la recherche ont adopté un code de conduite. Elles y reconnaissent des droits aux travailleurs de leurs fournisseurs. Pourtant, le rapport de cette recherche montre d'importantes violations de leurs droits fondamentaux.

Avant de publier les résultats de leur recherche, les auteurs les ont envoyés aux marques clientes des quatre usines pour qu'elles puissent le commenter.

- **Apple** n'a pas répondu.
- **Microsoft** a signalé étendre sa responsabilité à ses 142 fournisseurs directs et avoir effectué 50 audits sociaux. Microsoft a audité les trois usines concernées par la recherche et qui le fournissent. Ces trois audits ont mené à des actions correctives. Microsoft n'a pas transmis les résultats de ces audits, mais a signalé que certains faits du rapport sont en contradiction avec ces résultats. Enfin, Microsoft a déclaré prendre au sérieux la situation et les recommandations des travailleurs.
- **Sony** reconnaît la difficulté de traiter les problèmes sociaux et environnementaux avec ses fournisseurs. Sony signale que son code de conduite porte sur ses fournisseurs principaux (200) et de seconde ligne (3.300).
- **Motorola** reconnaît ne pas avoir encore audité l'usine Vista Point Technology mais déclare vouloir poursuivre le dialogue avec Flextronics, la société mère. Motorola a demandé à l'usine Vista Point Technology de compléter un questionnaire d'auto-évaluation.

- **Philips** a reconnu se fournir chez Vista Point Technology. Philips signale qu'à ses yeux, Flextronics, la maison mère, est une entreprise responsable. Philips estime dès lors ne pas devoir entreprendre d'actions particulières.

Microsoft, Apple, Motorola et Philips mènent leurs propres audits chez leurs fournisseurs principaux. Sony n'a pour sa part participé qu'à des audits communs via *Electronic Industry Code of Conduct* (EICC), une initiative d'entreprises du secteur. À la lumière des résultats, les systèmes d'audit semblent contenir des failles. Certaines des violations rapportées par les interviews confidentielles menées par la SACOM n'ont en effet pas pu être identifiées par les audits. Tous les fabricants étudiés ont envoyé des commentaires détaillés, dont certains se sont avérés très utiles. L'information fournie par la SACOM s'avère généralement correcte. Seule Celestica a admis que des améliorations étaient possibles. Foxconn pour sa part a accusé la SACOM d'avoir truqué les interviews et de poursuivre un « agenda caché ».

Cette recherche prouve également que les différents problèmes dans l'industrie sont souvent connectés. En Chine, le bas niveau du salaire minimum légal force les travailleurs à prêter un grand nombre d'heures supplémentaires pour vivre décemment. Les heures de travail excessives et le travail de nuit affectent leur santé. Toute possibilité d'améliorer la situation est, en grande partie, entravée par l'anti-syndicalisme du secteur tout entier. Il est donc de plus en plus important que les entreprises du secteur analysent comment elles peuvent s'attaquer à ces problèmes et comment elles peuvent soutenir les travailleurs dans leurs efforts pour défendre collectivement leurs droits. Des audits indépendants, menés par des tiers et

commandés par les clients apporteront sans doute des améliorations dans des domaines spécifiques. Cependant, des changements plus profonds et des améliorations plus globales ne seront pas réalisés sans que les travailleurs ne soient informés et conscients de leurs droits et qu'ils ne pourront les défendre eux-mêmes en s'organisant librement en syndicat et en négociant collectivement.

Les fournisseurs se plaignent souvent du fait qu'on leur demande régulièrement d'augmenter les normes sociales et environnementales alors qu'en même temps, leurs clients exigent des baisses de coûts de production. Au contraire, les marques et les fabricants principaux doivent modifier leurs pratiques d'approvisionnement afin de permettre des améliorations concrètes des conditions sociales de production. Ils doivent en premier temps payer un prix correct, qui tient compte des coûts de production et de salaires vitaux.

### Les initiatives des entreprises du secteur

« **Electronic Industry Citizenship Coalition** » (EICC) est une initiative d'entreprises qui se donne comme objectif d'améliorer des conditions de travail et environnementales dans les chaînes d'approvisionnement de l'industrie électronique. Seules les entreprises de technologies de l'information et de la communication, les fabricants de produits électroniques, les développeurs de logiciels, les fournisseurs et les sous-traitants peuvent devenir membre de cette initiative.

45 entreprises, marques et fournisseurs, sont membres de EICC et ont adopté son code de conduite : Acer, Adobe, AMD, Analog Deveices, Appel, Applied Materials, Cabot, Celestica, Cisco, Dell, EMC<sup>2</sup>, Foxconn, Flextronics, Hitachi, HP, IBM, Intel, Jabil, Kodak, Lenovo, Lexmark, Liteon, Numonyx, Logitech, Micron, Microsoft, Nvidia, Océ, ON,

Pegatron, Philips, Quanta Computer, Sanmina-SCI, Seagate, Samsung, ST, Sony, Talison, Spansion, Sun, TT electronics, Werox, Western Digital<sup>13</sup>. Les principales entreprises de l'électronique ont développé leur propre code de conduite, mais ils se basent majoritairement sur le code de EICC.

EICC fournit des lignes directrices pour le développement et la mise en œuvre d'une politique de responsabilité sociale aux entreprises membres. En juin 2009, EICC a modifié son code de conduite. S'il cite les principales la Déclaration Universelle des Droits de l'Homme, les Directives OCDE pour les entreprises multinationales ou encore les normes de l'Organisation internationale du travail (OIT), il ne fait référence à aucune convention spécifique. EICC mentionne par exemple la liberté d'association, mais n'engage pas à respecter les Conventions ad hoc de l'OIT. EICC propose simplement à ces adhérents de respecter le droit des salariés à s'associer librement, à adhérer ou non à des syndicats (...) en accord avec les lois locales. Le droit de négocier collectivement ou le droit à un salaire vital ne figure pas non plus dans le code. Par contre, depuis juin 2009, EICC définit un nombre d'heures maximal de travail de 60 heures hebdomadaires. En réalité, nous pouvons nous demander la pertinence d'un code de conduite dont les seuls engagements qui y sont inscrits sont de respecter les lois locales. C'est important, mais faut-il un code pour le rappeler aux entreprises adhérentes? Visiblement oui. Car en effet, si les engagements pris par les entreprises adhérentes au EICC sont faibles, ils ne sont pourtant souvent pas respectés...

Le « **Global eSustainability Initiative** » (GeSI) est également une initiative d'entreprises. Elle rassemble des entreprises dont l'activité

---

<sup>13</sup> La liste est disponible sur <http://www.eicc.info/MEMBERSHIP.htm>

principale se situe dans le secteur des technologies de l'information. Ses membres sont Alcatel-Lucent, China Telecom, Etno, Kpn, Nokia-Siemens Networks, Telecom Italia, AT&T, Cisco, France Telecom, Microsoft, RIM, Telefonica, Belgacom, Deutsch Telekom, HP, Motorola, Sprint, Verizon, BCE, Ericsson, Huawei, Nokia, Sun, Vodafone, BT14. Le GeSI s'est également associé à Carbon Disclosure Project et au WWF.

Le « GeSI » a identifié 10 terrains d'actions concrètes dans lesquels le secteur peut avoir un impact important, parmi lesquels le changement climatique, les filières d'approvisionnement, l'efficacité énergétique, la gestion des déchets ou le développement économique. Au niveau des filières d'approvisionnement, le GeSI reconnaît la nécessité de s'attaquer aux mauvaises conditions de travail. Pour y arriver, le GeSI travaille en collaboration avec EICC et développe des outils pratiques comme un questionnaire d'auto-évaluation ou un programme commun d'audits sociaux.

---

<sup>14</sup> La liste est disponible sur <http://www.gesi.org/Membership/Members/tabid/69/Default.aspx>

## 5. Les recommandations

L'industrie électronique a encore beaucoup à faire pour améliorer les conditions de travail et respecter les droits de ses travailleurs. Les mauvaises conditions de travail semblent fortement répandues. Les violations des droits des travailleurs y sont nombreuses.

L'industrie a pris l'initiative de développer un code de conduite pour le secteur. Cependant, tant dans le contenu du code que dans son application, cette initiative reste relativement faible. Elle n'implique pas les travailleurs et leurs organisations, ni des organisations locales pertinentes. Elle ne repose sur aucun système de vérification crédible, efficace et multipartite.

Certes la chaîne de production est complexe, avec un taux d'externalisation élevé, des développements rapides, un faible taux de syndicalisation. Mais la concentration du marché aux mains de quelques marques et fabricants principaux permet d'identifier les principaux acteurs responsables. Nous avons donc tous (citoyens, consommateurs et travailleurs) un rôle à jouer dans l'amélioration des conditions sociales et environnementales de production des produits électroniques que nous achetons ou que nous vendons. Comme c'est le cas avec l'habillement, nous pouvons renforcer les acteurs locaux et faire pression sur les marques.

**Goodelectronics** est un réseau international composé de 150 organisations<sup>15</sup> qui travaillent à l'amélioration des conditions sociales et environnementales de fabrication des produits électroniques. Il s'agit d'organisations

---

<sup>15</sup> Liste complète sur <http://goodelectronics.org/about/members/members-abc>

d'Europe et d'Amérique du Nord et d'organisations des pays de production.

Goodelectronics a développé une série de revendications sociales et environnementales envers l'industrie de l'électronique. Ces demandes couvrent l'ensemble du cycle de vie des produits électronique, de l'extraction des minerais, à la gestion des déchets électroniques, en passant par la production des composants et leur assemblage en produits finis. Au niveau social, ces demandes se basent notamment sur le respect des Conventions Fondamentales<sup>16</sup> de l'Organisation Internationale du Travail (OIT), de Conventions supplémentaires<sup>17</sup> de l'OIT et la Déclaration Universelle des droits de l'Homme.

Pour améliorer les conditions de travail et faire respecter les droits des travailleurs, Goodelectronics propose aux entreprises du secteur les principes opérationnels suivant :

### Une approche de la filière

Pour qu'une entreprise rende des comptes, elle doit en premier lieu être en mesure de fournir les informations relatives à l'origine de ses produits. La chaîne d'approvisionnement est de plus en plus complexe. Il est donc important de respecter les principes de traçabilité et de transparence dans la filière. Dans le secteur électronique, Fujitsu, Dell et HP ont publié leur liste de fournisseurs. C'est

---

<sup>16</sup> Pas de travail forcé, pas de discrimination, pas de travail des enfants et liberté syndicales et droits de négociation collective

<sup>17</sup> Droit à un salaire vital, droit à la sécurité et l'hygiène sur le lieu de travail, un maximum de 48 heures de travail régulière et 12 heures supplémentaires, droit à la sécurité d'emploi

un pas dans la bonne direction, même si l'information ne concerne que les fournisseurs directs et qu'elle ne comprend aucune information économique ou sur les conditions de production.

Ensuite, les entreprises doivent reconnaître leur responsabilité tout au long de leur chaîne d'approvisionnement. Ce qui peut être fait par l'adoption d'un code de conduite par lequel l'entreprise s'engage à améliorer les conditions sociales et environnementales de production.

### **Une approche multipartite**

Une politique de responsabilité sociale et environnementale ne peut être crédible et efficace que si elle est élaborée, mise en œuvre et évaluée avec les principaux acteurs qu'elle concerne, à savoir les travailleurs. Pourtant, aucune initiative multipartite, c'est-à-dire qui est gérée et pilotée conjointement par des représentants des entreprises, des travailleurs et des ONG pertinentes, n'existe dans le secteur électronique. Le EICC comme le GeSI sont des initiatives d'entreprises. Si elles sont engagées dans un dialogue avec certaines organisations de la société civile, elles ne sont pas pour autant multipartites.

La mise en œuvre des engagements pris est de la responsabilité de l'entreprise. Elle doit mettre en place un système efficace et crédible (interne et externe) pour améliorer, mettre en œuvre et vérifier l'application du code de conduite. Le respect des engagements pris par une entreprise dans son code de conduite vis-à-vis de ses chaînes

d'approvisionnement n'est possible que si ces engagements font partie intégrale de la politique de l'entreprise et sont donc pris en considération dans les choix commerciaux et dans les pratiques d'approvisionnement.

Les travailleurs doivent bénéficier, afin de devenir des acteurs de ce processus, de la liberté de s'associer et de négocier collectivement. Ils doivent aussi avoir accès à des formations indépendantes sur leurs droits.

### **Transparence et rapports**

Les entreprises doivent rendre des comptes sur leur responsabilité sociale et environnementale. Les informations transmises doivent être pertinentes, complètes, compréhensibles et garanties. La première étape consiste à rendre public la liste des fournisseurs, les études d'impacts de leur pratiques sur la situation dans ses chaînes d'approvisionnement et les plans d'action à mettre en œuvre pour améliorer la situation chez leurs fournisseurs.

### **Procédure de plainte**

L'application d'une politique de responsabilité doit permettre la possibilité pour les parties prenantes, spécialement aux travailleurs, de déposer une plainte en cas de non-respect des engagements pris par l'entreprise. Afin de garantir que le plaignant ne souffrira d'aucune discrimination ou mesure disciplinaire, le processus de traitement d'une plainte doit être transparent vis-à-vis des parties prenantes. Un tel mécanisme de plainte doit notamment être sûr, anonyme, confidentiel et indépendant.



## 6. Conclusion

Le secteur de l'électronique partage une série de points communs avec le secteur de la confection vestimentaire. Tout deux sont des industries fortement externalisées, à haute densité de main-d'œuvre et qui occupent une majorité de femmes. Dans ces deux secteurs, les marques recherchent les coûts de production les plus bas. Elles localisent leur production ou s'approvisionnent dans des pays à bas salaires et font massivement appel à la sous-traitance. L'électronique, comme l'habillement, est un secteur en perpétuel mouvement. Les fabricants doivent continuellement faire face au changement, à l'insécurité, aux délais de production extrêmement courts et aux baisses de prix constantes.

Dans ces deux secteurs, ce sont les travailleuses qui paient le prix fort. Salaires insuffisants pour vivre décemment, horaires de travail excessifs, conditions de travail extrêmement pénibles forment la réalité quotidienne des millions de femmes qui fabriquent ces produits de consommation.

Tant le marché de l'électronique que l'industrie électronique ont une structure oligopolistique. De ce fait, les marques et les fabricants principaux disposent d'une puissance qui leur permet d'imposer leurs

conditions à leurs fournisseurs et sous-traitants. Leur pouvoir d'influence sur leurs chaînes d'approvisionnement est donc immense et doit être pris en compte au moment de définir la stratégie à adopter pour améliorer effectivement les conditions de production.

L'exposition aux médias de ces acteurs est inégale. Les marques, bien connues, sont extrêmement soucieuses de leur image dont dépendent notamment leur reconnaissance et leur chiffre d'affaires. Par contre, les fabricants principaux sont très peu exposés. Ce sont pourtant aussi des acteurs dominants du secteur.

Face à cette situation d'injustice, des organisations ont décidé d'initier un réseau international dans le but de renforcer les organisations locales de travailleurs et de développer des campagnes de pression afin que les acteurs dominant du marché et de l'industrie s'engagent et agissent en faveur de l'amélioration des conditions sociales de production dans leurs chaînes d'approvisionnement.

Pour toutes les raisons expliquées ci-dessus, la Campagne Vêtements Propres a décidé de se joindre à ce réseau.

## 7. Références

### Publications

- Agence Française pour le Jeu Vidéo. *Le marché du jeu vidéo : Etat des lieux et perspectives*. Octobre 2009. In <http://www.afjv.com>
- Belgian Entertainment Association. *Le divertissement à la cote en Belgique*. 13 février 2009.
- Belgique Mobile. *Ventes mondiales de smartphones: Nokia perd un peu de sa superbe au profit d'Apple et de RIM*. 7 novembre 2008. In <http://www.belgiumobile.be>
- Chan J, de Haan E, Nordbrand S & Tortensson A. *Silenced to deliver. Mobile phone manufacturing in China and the Philippines*. SOMO & Swedwatch. Septembre 2008.
- China Business Review. *China's Powerhouse Shows its Soft Underbelly*. March 2007. In Chum Kit Ho, Päivi Pöyhönen et Eeva Simola. *Playing with Labor Rights. Music player and game console manufacturing in China*.
- Chum Kit Ho, Päivi Pöyhönen et Eeva Simola. *Playing with Labor Rights. Music player and game console manufacturing in China*. FinnWatch, SACOM et SOMO. Mars 2009.
- Consumers International (CI). *The hidden cost of mobile phones*. 2009. IN E. Reynolds. *RESET. Corporate social responsibility in the global electronics supply chain*.
- Crabbé C. *Chine : Agir pour les droits des travailleurs*. Campagne Vêtements Propres. Octobre 2006.
- Crauwels T. et De Rijck V. *Consoles de jeu. Jouer sur un plus grand pied*. Test-Achats. Mai 2007.
- Dean J. *The forbidden City of Terry Gou*. Wall Street journal, article par. 12 août 2007. In Chum Kit Ho, Päivi Pöyhönen et Eeva Simola. *Playing with Labor Rights. Music player and game console manufacturing in China*.
- Emsnow.com. *US, Japan and Western Europe Continue to lose Share of Global Electronics Production*. 6 juin 2008. In Chum Kit Ho, Päivi Pöyhönen et Eeva Simola. *Playing with Labor Rights. Music player and game console manufacturing in China*.
- FIAS and BSR. *Social Responsibility in China's information and Telecommunication Technology (ICT) Sector*. Juillet 2007. In Chum Kit Ho, Päivi Pöyhönen et Eeva Simola. *Playing with Labor Rights. Music player and game console manufacturing in China*.
- Reynolds E. *Modern Devices, Outdated Practices. Gender Perspectives on Trade & CSR in the Electronics Supply Chain*. SOMO. Octobre 2009.
- Reynolds E. *RESET. Corporate social responsibility in the global electronics supply chain*. MVOplateform et Goodelectronics. Octobre 2009.
- SOMO. *Computer connections. Supply chain policies and practices of seven computer companies*. May 2009.
- *Trends. BEA, nouveau «bras armé» du loisir en Belgique*. 14 février 2008.
- Vandercammen M. & Meirsmann A. *Le marché belge du jouet*. Crioc. Novembre 2009

### Sites internet

- <http://www.belgianentertainment.be>
- <http://www.csr-supplychain.org/standard/gesi>
- <http://www.eicc.info/MEMBERSHIP.htm>
- <http://www.gesi.org/Membership/Members/tabid/69/Default.aspx>
- <http://www.goodelectronics.org>
- <http://www.informaticien.be>
- <http://www.makeitfair.org>
- <http://www.vgchartz.com/>
- <http://www.belgiumobile.be/>