

Extrait du CDURABLE.info l'essentiel du développement durable

<http://cdurable.info/C-est-pas-du-jeu-L-industrie-du-jouet-a-l-heure-de-la-mondialisation,2181.html>

Une campagne de Peuples Solidaires révèle les dessous de
l'industrie du jouet

C'est pas du jeu ! L'industrie du jouet à l'heure de la mondialisation

- Développement Durable en débat -



Date de mise en ligne : vendredi 4 décembre 2009

Copyright © CDURABLE.info l'essentiel du développement durable - Tous
droits réservés

Le commerce international du jouet ne date pas d'hier. Mais l'industrie du jouet est aujourd'hui fortement mondialisée et repose sur des chaînes de production complexes reliant les pays, les ouvriers et les consommateurs du monde entier. La plupart des jouets que nous achetons en Europe sont fabriqués en Chine.

En 1993, deux incendies ont ravagé deux usines de jouets : plus de 200 ouvriers ont péri dans les flammes, 600 autres ont été blessés. Pour la première fois, le monde a prêté attention à la situation des travailleurs de l'industrie du jouet. Le bilan humain de ces tragiques accidents a été alourdi par des manquements graves à la sécurité des ouvriers : les

sorties de secours et les autres issues étaient notamment fermées à clef. L'une de ces usines, à Shenzhen, fournissait le géant du jouet italien Chicco. Des milliers de citoyens du monde entier ont alors exprimé, à travers différentes campagnes, leurs préoccupations quant aux conditions de sécurité des ouvriers. Ces campagnes ont également attiré l'attention sur les conditions de travail inacceptables des ouvriers, contraints de travailler au moins 15 heures par jour, 7 jours par semaine, dans des conditions dangereuses pour leur santé, payés des salaires de misère et ne bénéficiant bien souvent pas des avantages sociaux auxquels ils ont théoriquement droit (tels que congés maternité ou congés payés). Les patrons et directeurs d'usine sont soumis localement à une forte pression de la part des géants du jouet, les donneurs d'ordre. Ces pressions tendent à maximiser les profits, au prix parfois de graves violations du

droit du travail chinois notamment sur le salaire minimum, les horaires de travail, la sécurité sociale, la santé et les réglementations environnementales.

Les campagnes citoyennes ont permis l'amélioration des normes de sécurité et des règles de prévention anti-incendie ont par exemple été ainsi mises en place dans de nombreuses usines de jouets en Chine. Sous la pression de l'opinion publique, plusieurs grandes marques internationales ont adopté des codes de conduite, pour elles-mêmes et pour leurs fournisseurs à l'étranger, visant à faire respecter les droits des travailleurs. Malheureusement, la mise en oeuvre et le contrôle de l'application de ces codes, ainsi que la protection des droits des travailleurs, sont encore des problèmes d'actualité.

Avec le temps, ces revendications ont eu de plus en plus de mal à se faire entendre. En 2007, suite au scandale des jouets au plomb, le géant américain Mattel a été contraint de rappeler plus de 18 millions de jouets contenant des peintures toxiques et des petits aimants mal assemblés. Le monde occidental, choqué d'apprendre que des jouets importés de Chine pouvaient mettre en danger la santé de ses enfants, s'est alors de nouveau intéressé aux conditions de travail misérables des ouvriers du jouet en Chine et a commencé à poser des questions sur les conséquences pour les ouvriers d'une exposition prolongée à ces produits toxiques. La campagne C'est pas du jeu ! souhaite remettre sur le devant de la scène européenne la question épineuse des conditions de travail dans les usines de jouets chinoises. La campagne **C'est pas du jeu !** est une initiative menée par une coalition d'organisations non gouvernementales (ONG) en France (relayée par Peuples Solidaires), en Autriche, en République tchèque, en Pologne et en Roumanie. Elle vise à informer les citoyens et les médias, à impliquer les politiques et à amorcer un dialogue avec les producteurs de jouets afin d'améliorer les conditions de travail des ouvriers chinois.

S'INFORMER : Les chiffres de l'industrie du jouet



80 % des jouets vendus dans le monde sont fabriqués en Chine.

- ▶ 95 % de tous les jouets importés dans l'Union européenne sont produits en Asie (presque exclusivement en Chine).
- ▶ En Chine, 4 millions de personnes travaillent dans l'industrie du jouet, contre 50 000 en Europe (qui travaillent majoritairement dans des secteurs comme la recherche, le design, le marketing, etc.).
- ▶ Au début des années 80, Shenzhen était un petit village de pêcheurs dans le Delta de la rivière des Perles. Aujourd'hui, il compte 12 millions de personnes, dont 10,7 millions sont des travailleurs migrants qui fabriquent les deux tiers de la production mondiale de chaussures et la moitié de tous les téléphones portables et appareils photos.
- ▶ Le salaire journalier moyen d'un ouvrier du jouet chinois est d'environ 3,50 euros alors qu'un ouvrier français gagne au moins 50 euros par jour.
- ▶ Rien qu'en Chine du Sud, plus de 300 usines travaillent pour le géant du jouet Mattel.
- ▶ Plus de 15 000 usines dans le monde travaillent pour Disney.
- ▶ L'industrie du jouet est un monde de femmes puisque 80 % de tous les ouvriers du jouet sont des femmes migrantes âgées de 15 à 30 ans.
- ▶ Au cours des 20 dernières années, plus de 140 millions de Chinois des zones rurales ont émigré vers la ceinture industrielle le long de la côte Sud du pays.
- ▶ En Chine plus de 100 000 personnes meurent chaque année de blessures liées au travail, du fait de l'insuffisance des mesures de sécurité sur leurs lieux de travail.
- ▶ Un enfant européen dépense en moyenne 158 euros par an pour ses jouets.
- ▶ Toutes les secondes, 3 poupées Barbie sont vendues dans le monde. Plus de 800 millions de poupées ont été vendues depuis 1959.

Plus vite, moins cher, plus de profits, moins de sécurité...

- ▶ En 1970 : 86 % des jouets vendus aux États-Unis sont fabriqués sur place (60 000 emplois). Les directeurs gagnent 58 fois le salaire d'un simple ouvrier d'usine. Les bénéfices des entreprises de jouets américaines s'élèvent à 58 millions de dollars. 12 produits ont été rappelés dans l'année.

Jusqu'à dans les années 60, les jouets étaient essentiellement fabriqués par des petits artisans, notamment dans les environs de Nuremberg, en

Allemagne. Les jouets allemands dominaient alors le marché européen. Les fabricants rivalisaient de créativité pour les enfants, créaient des poupées, des peluches, des voitures et des trains miniatures, et des jeux qui faisaient la joie des enfants et les aidaient à grandir. Mais l'industrie du jouet a changé.

Aujourd'hui, les jouets sont devenus un gigantesque commerce mondialisé, dominé par quelques entreprises américaines comme Mattel ou Hasbro. L'Europe, quant à elle, produit toujours des Playmobil et des Lego. Les multinationales sont apparues dans les années 80 et se sont agrandies en achetant les plus petites entreprises. Derrière la plupart des jouets et des jeux se cache en fait un monde des affaires dominé par quelques multinationales et sociétés à capitaux propres. Aujourd'hui, les jouets doivent être commercialisables, promotionnels et « télévisuels » (d'après Eric Clark : *The Real Toy Story*, p 77-155).



Les sociétés et leurs actionnaires exigeant toujours plus de profits, les coûts de production doivent diminuer. La solution la plus simple est donc de sous-traiter dans des pays à faible coût de revient. En Chine, les salaires sont incroyablement faibles et ne sont assortis d'aucune assurance sociale. Plusieurs facteurs sont responsables de cette situation : l'abondance de main-d'oeuvre, l'absence de syndicats indépendants, la faiblesse des réglementations environnementales et la possibilité de passer outre le droit national du travail. L'industrie actuelle du jouet n'est pas un jeu ! Aujourd'hui, l'industrie mondiale du jouet est une structure pyramidale. Au sommet de la pyramide, quelques-unes font les plus gros profits alors que tout en bas, ils sont des milliers à sacrifier leur dignité, leur santé et parfois même leur vie !

- ▶ En 1995, le PDG de Mattel a gagné plus, en salaire et stock-option, que l'ensemble des personnes travaillant pour Mattel en Chine !
- ▶ En 2004, le PDG de Disney, Michael Eisner, a gagné 8 312 373 dollars américains (soit 6 millions d'euros) en salaire et stock-option alors que le revenu moyen par ouvrier du jouet travaillant pour Disney à Shenzhen était d'environ 540 euros la même année.
- ▶ Un ouvrier du jouet en Chine reçoit 12 centimes pour chaque poupée Barbie vendue à environ 15 euros en Europe. La part du coût de la main-d'oeuvre se situe habituellement entre 0,4 et 6 %, soit en moyenne 2-3 %, des prix de vente au détail.
- ▶ Si le distributeur américain Wal-Mart était un État souverain, il serait le 8e plus gros partenaire commercial de la Chine.

Qui domine l'industrie du jouet ?

Les joueurs mondiaux dominent le jeu

Le marché du jouet est dominé par trois sortes de géants :

- ▶ Les géants de la grande distribution (Wal-Mart, Toys « R » us, etc.)
- ▶ Les géants du divertissement (Disney, Warner, etc.) qui tirent profit des licences qu'ils accordent
- ▶ Les géants du jouet (1. Mattel, 2. Hasbro, 3. Bandai)

Les géants du jouet et de la grande distribution	Chiffres d'affaires 2008
Mattel	4200 000 000 €
Hasbro	2850 000 000 €
Toys « R » us	9730 000 000 €
Nintendo (jeux vidéo)	10000 000 000 €
En comparaison, les géants « européens/allemands » 2008	
Lego	1 280 000 000 €
Playmobil	452 000 000 €
Ravensburger	258 000 000 € (2007)

(Sources : Rapports annuels et sites internet des entreprises)

Sur un marché du jouet de plus en plus concentré, ces géants ont acquis de plus en plus de pouvoir. Les géants de la grande distribution déterminent ce qui sera dans les rayons et à quel prix. Les géants du jouet dictent les prix et imposent des délais de livraison de plus en plus courts à leurs fournisseurs. Et les géants du divertissement créent les envies et la demande des consommateurs, par l'intermédiaire de leurs films. Avec leurs superproductions, les géants du divertissement comme Disney, Warner ou Lucas Film créent les modèles des super-héros et de bien d'autres jouets. Pour pouvoir utiliser l'image de Winnie l'Ourson, de Mickey Mouse, de Star Wars ou des Transformers, les producteurs de jouets doivent payer des royalties qui peuvent atteindre 30 % des prix de vente.

D'autres joueurs ont fait leur entrée : McDonalds est devenu le plus grand distributeur mondial de jouets en les offrant gratuitement avec ses « menus enfants ». Et aux côtés des jouets « traditionnels », les fabricants de jeux vidéo tels que Nintendo, Sony et Sega ont eux aussi rejoint la partie.

Haro sur Noël !

La concentration des fêtes est une autre cause de la pression toujours plus grande à laquelle sont soumis les fabricants de l'industrie du jouet. Certaines entreprises réalisent jusqu'à 60 % de leur chiffre d'affaires juste avant Noël. Afin de pouvoir sortir le dernier jouet à la mode juste avant les fêtes, les entreprises retardent de plus en plus leurs commandes, mettent une pression énorme sur leurs fournisseurs pour être livrées en quantité suffisante, à des prix ridiculement bas et dans des délais presque impossibles à tenir.

Licences : le poids de la marque...



A chaque fois qu'un nouveau film sort ou qu'un nouveau personnage est créé, vous pouvez être sûr de voir apparaître en même temps toute une gamme de produits dérivés : peluches, figurines, vêtements, couvre-lits, sacs à dos, jeux, bonbons, magazines, séries télé ou livres. C'est ce qu'on appelle le « merchandising », c'est-à-dire tout ce qu'un fabricant peut faire pour doper les ventes. L'idée est très simple : ceux qui aiment les livres d'Harry Potter aimeront aussi les sacs à dos Harry Potter. Les fans de Star Wars adoreront porter les t-shirts de leurs héros. Et celui qui détient la licence touche des royalties sur chaque objet vendu.

25 à 30 % des jouets vendus aujourd'hui sont des produits sous licence, ce qui garantit des bénéfices énormes aux géants du divertissement. En 2002, Disney a gagné 13 milliards de dollars en royalties. Son concurrent Warner n'a gagné « que » 6,6 milliards de dollars la même année. Les royalties sont de plus en plus importantes pour les géants du jouet. En 2004, Hasbro a consacré aux licences 7,4 % de ses dépenses totales contre 5,2 % pour le développement de nouveaux jouets. Selon certains, avec ce système de licence, l'esprit de créativité et d'invention est sacrifié au marketing.

D'autres exemples à titre d'illustration :

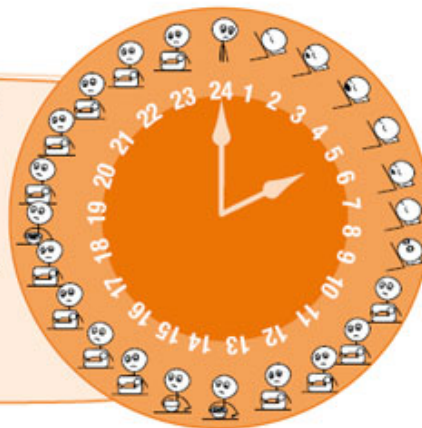
- ▶ Mattel a acheté la licence Harry Potter pour 20 millions de dollars américains et doit encore reverser à Warner 15 % des revenus de ses ventes de produits Harry Potter.
- ▶ Son rival, Hasbro, a versé 600 millions de dollars à Lucas Film à la fin des années 90 pour les droits d'exploitation des jouets Star Wars pendant neuf ans. Et il doit encore lui céder plus de 20 % des revenus de ses ventes.
- ▶ Barbie n'est plus seulement une « poupée », mais tout un monde de merchandising. Plus de 700 produits sous licence dans plus de 30 gammes sont commercialisés mondialement. En 2004, les seuls produits estampillés Barbie aurait généré un revenu de 2,2 milliards de dollars au bénéfice de Mattel.

Les conditions de travail

4 jouets sur 5, que reçoit n'importe quel enfant aujourd'hui, sont produits dans le Sud de la Chine dans l'une des 8 000 usines de jouets de la province de Guangdong, dans le Delta de la rivière des Perles. 3 à 5 millions d'ouvriers chinois y sont employés. La plupart sont des femmes âgées de 15 à 30 ans, qui viennent des régions pauvres et rurales de l'intérieur des terres. Du fait des salaires extrêmement faibles, elles n'ont pas d'autre choix que d'accepter les dortoirs et la nourriture proposés par les usines, moyennant une bonne partie de leur maigre salaire. La qualité de la nourriture et du logement y est si misérable que l'on peut parler de conditions inhumaines. En Chine, un seul syndicat officiel (celui du parti) est autorisé.

Une journée ordinaire dans une usine de jouets

Usine de jouets Dawei Chengji, ville de Dongguan
Une journée de travail en haute saison, 2008 :
08h30 > 12h30: travail
12h30 > 14h00: pause déjeuner dans la cantine de l'usine
14h00 > 18h00: travail
18h00 > 19h00: dîner dans la cantine de l'usine
19h00 > 24h00: heures supplémentaires obligatoires
Ensuite, faire la queue devant les douches et les lavabos, pour laver ses vêtements par exemple.
Le travail est prévu sur 7 jours par semaine.
Les congés sont irréguliers et ne dépassent pas 1 ou 2 jours par mois en saison haute.



Très souvent, quelques années suffisent pour détruire le rêve des ouvriers d'une vie meilleure. Ils rentrent dans leurs villages, désenchantés

et épuisés, voire handicapés physiquement. La réalité des usines chinoises est difficile à supporter :

- ▶ Longues heures de travail (jusqu'à 400 heures par mois) ; semaines de 7 jours, surtout pendant la période de Noël
- ▶ Salaires inférieurs au minimum légal, dont le niveau ne permet pas lui-même d'assurer un revenu de subsistance - Salaires retenus pendant une période allant jusqu'à 45 jours (ainsi les ouvriers ne peuvent pas démissionner facilement)
- ▶ Mesures de sécurité et de santé inadéquates
- ▶ Absence de contrat de travail
- ▶ Absence d'avantages sociaux tels que congés maternité, assurance santé ou retraite
- ▶ Amendes illégales et disproportionnées (pour des « infractions » telles que retard, ne pas être en possession de sa carte d'identification, ou pour avoir parlé, etc.) et feuilles de paye peu claires
- ▶ Absence de protection contre les licenciements (abusifs)
- ▶ Conditions d'hébergement insalubres et malnutrition

▶ [Cliquez ici pour télécharger le rapport Ouvriers du jouet : les derniers maillons de la chaîne](#)

AGIR avec Peuples Solidaires avec la campagne c'est pas du jeu !



Les demandes de la campagne **C'est pas du jeu !**

- ▶ Le respect du droit national du travail.
 - ▶ La signature systématique de contrats de travail.
 - ▶ L'absence de travail forcé.
 - ▶ L'absence de discrimination.
 - ▶ La fin du travail des enfants.
 - ▶ La garantie d'un « revenu minimum vital » (plutôt qu'un salaire minimum).
 - ▶ Des journées de travail qui ne soient pas excessivement longues.
 - ▶ La garantie de conditions de travail décentes, exemptes de risques pour la santé ou la sécurité.
 - ▶ L'entière responsabilité des entreprises à l'égard des travailleurs tout au long de leurs chaînes de production.
 - ▶ La transparence des informations fournies par les entreprises sur leurs chaînes de production.
 - ▶ Un contrôle indépendant des entreprises ayant adopté un code de conduite par des organismes multipartites de vérification.
 - ▶ Un système d'audit multipartite dans le cadre du processus de certification du programme « CARE Process » mis en place par le Conseil international de l'industrie du jouet (ICTI).
-
- ▶ [Distribuez des cartes-magasins aux vendeurs quand vous faites vos courses de jouets.](#)
 - ▶ [Signez l'Appel Urgent en cours adressé à Disney](#)
 - ▶ [Aidez Peuples Solidaires à faire connaître la campagne C'est pas du jeu ! autour de vous.](#)