

Dawcy głosu grożą strajkiem

10 października 2015

Aktorzy używający swoich głosów do gier komputerowych żądają lepszych warunków pracy i podwyżki wynagrodzeń. Uważają, że zarabiają zbyt mało, w porównaniu z ogromnymi zyskami korporacji, które inkasują miliony na sprzedaży wysokonakładowych produkcji.

Decyzja o odmowie dalszej pracy już zapadła. Podjęli ją aktorzy gier wideo zrzeszeni w związku zawodowym SAG-AFTRA. Jak podaje portal Gamedot.pl – za strajkiem zagłosowało 96,5 proc. członków organizacji. Na razie nie wiadomo jednak czy akcja dojdzie do skutku. Aktorzy liczą, że uda im się zmusić wydawców gier do rozpoczęcie negocjacji w sprawie podwyżek.

Rola aktorów w grach komputerowych jest coraz bardziej istotna. Pracownicy używają postacią z wirtualnego świata nie tylko swoich głosów, ale również mimikę i rysy twarzy. Większość z nich nie jest jednak zadowolona z warunków pracy. Są poddawani bardzo silnej presji, podczas trwających czasem kilkadziesiąt godzin sesji nagraniowych, a ich wynagrodzenia nie są powiązane z zyskami liczonymi w setkach milionów dolarów do kieszeni prezesów słynnych marek takich jak Electronic Arts czy Activision.

Związek zawodowy wysunął postulat zagwarantowania pracownikom bonusów w przypadku, gdy liczba sprzedanych egzemplarzy przekroczy kolejne progi: 2 miliony, a następnie 4,8 i 12 milionów. Domagają się również przyznania dodatkowych apanaży aktorom biorącym udział w sesjach typu capture-motion, czyli tworzeniu postaci do gier za pomocą rejestracji wyglądu i ruchów aktorów przy użyciu szesnastu kamer.

Akcja została oficjalnie poparta przez najbardziej znanych i rozpoznawalnych aktorów gier komputerowych, m.in. przez Willa Wheatona i Tarę Strong.

Autorstwo: PN

Źródło: Strajk.eu