

## QSMP RESUME DE LA SITUATION

La semaine dernière, nous avons appelé Quackity et les autres dirigeant·es de Quackity Studios à ouvrir les discussions avec les travailleur·euses. À notre connaissance, il n'y a eu **aucune tentative de contact**, ni en direct ni par notre intermédiaire. La plupart ont même vu tous leurs canaux de communication coupés sans préavis, et sans plus d'explications.

De nombreux postes sont représentés dans les témoignages que nous avons reçu : acteur·ices des œufs, traducteur·ices de texte dans les différentes langues, community managers, artistes, buildeur·euses, développeur·euses, etc.

Nous avons été informé·es de plusieurs **messages diffamatoires**, dont certains publics, à l'égard de personnes que nous défendons, dans le but de les écarter et de discréditer toute critique. Plusieurs personnes ont été renvoyées de leur poste pour protéger les auteur·ices, avec lesquelles elles travaillaient, de faits graves.

C'est malheureusement habituel : comme chez Ubisoft ou Quantic Dream, **Quackity Studios fait taire les personnes qui parlent pour protéger ses haut-placé·es.**

Le schéma est bien ficelé :

- Recrutement de travailleur·euses « *bénévoles* ». À certain·es, on promet un salaire (sans annoncer de montant) après une « **période d'essai** » **gratuite** d'une semaine, essai qui se prolonge **pendant des mois**.
- Au bout de cet essai, surprise : le budget est limité, donc ce salaire ne dépassera pas 200 ou 300 dollars.
- Bien évidemment, il n'y a **aucun contrat de travail écrit**. Pire, on oblige les travailleur·euses à signer un accord de confidentialité (NDA) abusif et mal écrit, qui sera leur seul cadre légal, pour « garder la surprise du roleplay ».
- **Ce NDA est détourné** pour empêcher les travailleur·euses de se plaindre de leurs conditions de travail. Les réseaux sociaux personnels sont surveillés, on demande des captures d'écrans des messages privés (en menaçant ceux qui oseraient refuser), on leur rabâche la « *chance* » qu'ils ont de travailler pour Quackity, même si c'est gratuitement, 70 heures par semaine, sans aucun repos quel qu'il soit (aucun congés ni même weekend)...
- Pour **ôter toute énergie pour se défendre**, on fabrique du burnout : sous-dimensionnement des équipes « *bénévoles* », quantités énormes de travail à finir pour la veille, qu'on jette ensuite car il n'est plus nécessaire et/ou pas assez bien fait, insistance pour travailler de nuit et les week-ends. Quand une personne refuse cette urgence, on insiste pour « *juste une heure ou deux* » en la culpabilisant.
- **Exclusion** des personnes vues comme pas assez efficaces (qui prennent des vacances, ont des empêchements personnels...).
- Quand les réseaux sociaux s'en mêlent, on cherche un **bouc-émissaire** pour protéger, encore une fois, les personnes responsables.
- Pour finir, une fois l'affaire révélée, l'ensemble des travailleur·euses français·es, qu'ils aient ou non participé à lancer l'alerte, sont licencié·es sans aucun respect des procédures légales.

Quatre éléments reviennent régulièrement dans les témoignages : travail dissimulé, rythme de travail effréné, surveillance démesurée des travailleur·euse·s (avec intrusions illégales dans leur vie privée), harcèlement moral.

**Nous renouvelons notre appel**, à Quackity et aux autres dirigeant·es de Quackity Studios, à prendre leurs responsabilités immédiatement. Une enquête interne sérieuse, demandée unanimement par les travailleur·euses, est urgente. Elle devra servir le dialogue social, pour **trouver un accord** avec toutes les personnes lésées (en France mais aussi dans les autres pays), qui inclura des **réparations adaptées** (et rétroactives).

Si Quackity n'est pas en mesure de résoudre l'ensemble des problèmes en interne, **nous engagerons sa responsabilité devant la justice** afin de protéger les travailleur·euses.