

BUILD A ROCKET BOY

Management déphasé salarié-es en DANGER !

1 - CONTEXTE

Le **lancement du jeu MindsEye** en Juin dernier aurait dû marquer un tournant pour Build A Rocket Boy et ses équipes mais il a surtout **mis en lumière les dérives d'un management autoritaire**, désorganisé et illusoire laissant derrière lui un **échec industriel** et des **équipes épuisées, désorientées** voire **contraintes de partir**.

2 – CONSEQUENCE DU MANAGEMENT

Depuis plusieurs années, les changements de direction à répétition, les priorités mouvantes et l'absence totale de vision ont **rendu le travail des équipes impossible à planifier et épuisant** au quotidien. En trois ans, **quatre Project Directors se sont succédés**, chacun imposant sa propre organisation, souvent sans concertation ni prise en compte des réalités de production.

La culture du *"génie visionnaire"* imposée par Leslie Benzies a transformé l'entreprise en un **environnement de peur et d'arbitraire** : chaque idée ou caprice devenait une priorité absolue, sans réflexion sur la cohérence du projet ni sur l'impact humain.

Depuis cet été, **près de la moitié des 500 employé-es du groupe ont perdu leur emploi** ou ont démissionné, épuisé-es par le climat d'incertitude créé par un management qui n'a que faire des répercussions de son incompétence sur la vie de ses employé-es.

Les postes supprimés l'ont été **sans justification**, y compris celui de la direction du studio de Montpellier, pourtant garante de la sécurité et du bon fonctionnement du site.

Au Royaume-Uni, l'ensemble du personnel a été *"mis à risque"*, provoquant une vague de démissions et un effondrement de la confiance auprès de la direction.

Certain-es salarié-es ont vu leurs accès professionnels coupés dans les minutes suivant leur licenciement, sans pouvoir prévenir leurs collègues ni organiser la reprise de leur tâche, parfois sans que leur managers soient mis au courant.

3 – REFUS DE REMISE EN QUESTION & AUCUNE COMMUNICATION

Malgré l'échec critique et commercial de MindsEye, la direction basée à Edimbourg et représentée par Leslie Benzies et Mark Gerhard, **refuse d'assumer ses responsabilités**.

Aucun post-mortem n'a été organisé, **aucune analyse collective** n'a été menée et les salarié·es ayant tenté de signaler les problèmes ont été **ostracisé·es ou poussé·es vers la sortie**.

Pire encore, quelques semaines après la sortie, la direction a affirmé vouloir *"traquer les employés infidèles"* tout affirmant que les mauvaises critiques faites à l'encontre du jeu avaient été *"achetées"*.

À ce jour, **aucune vision à long terme crédible** n'a été présentée aux salarié·es pour répondre à la situation désastreuse de l'entreprise, confortant plus encore les doutes des salarié·es quant à la viabilité de l'entreprise.

4. DENONCER ET SOUTENIR

Solidaires Informatique dénonce la maltraitance organisationnelle, la mise en danger et le mépris systémiques dont font preuve Leslie Benzies, Mark Gerhard et la direction de Build A Rocket Boy.

Nous réaffirmons notre soutien plein et entier à tous·tes les salarié·es actuel·les et ancien·nes de l'entreprise, en France comme à l'étranger.

Ce climat de peur doit cesser et les salarié·es ne doivent en aucun cas payer les erreurs d'un management déconnecté des réalités de nos métiers.

La seule réplique possible à la posture si courante dans le jeu vidéo et toujours nocive du génie visionnaire, c'est l'organisation collective par celles et ceux qui connaissent leur métier : nous appelons les salarié·es en difficulté au sein du groupe à se rapprocher des organisations syndicales pour former une riposte solide face à un management déconnecté et toxique.