

ZA/UM

un communiqué en grande langue de bois

ZA/UM, le studio à l'origine de Disco Elysium, a annoncé il y a quelques semaines avoir dû **se séparer d'environ une trentaine de personnes** suite aux mauvaises ventes de leur dernière sortie, Zero Parades.

Le studio assure avoir travaillé avec les représentants syndicaux mais, ce que ce communiqué ne dit pas, c'est que leur consultation pour les licenciements n'existe que pour les employé·es du Royaume Uni, soit environ un tiers des 32 personnes. Les personnes restantes, **collaborateur·ices internationaux, auront juste reçu une fin de mission sans discussion**.

Notre syndicat dénonce également les raisons évoquées pour justifier **cette nouvelle vague de licenciements**, la deuxième depuis 2024, qui ne cherchent qu'à **masquer une mauvaise gestion en interne**.

Comment justifier un manque de ventes comme unique raison quand le jeu n'est pas encore sorti sur toutes les plateformes annoncées ?

ZA/UM a annulé 3 projets entre 2024 et 2025, notamment X7 qui a entraîné le **licenciement d'un quart de son équipe en février 2024**. Zero Parades était déjà en développement à cette époque, avec un studio qui comptait toujours au moins une cinquantaine de personnes. En étant très conservateurs sur la masse salariale et les salaires annuels moyens dans nos calculs, Zero Parades aurait pu coûter plus de 20 millions d'euros à développer. C'est une somme impressionnante.

La gestion interne du studio avait déjà été vivement critiquée lors de l'annulation de X7, et c'est aujourd'hui important de la pointer du doigt à nouveau. **Le développement nous a une nouvelle fois été décrit comme chaotique, voire toxique.** L'équipe a essuyé de nombreux **ralentissements et retours en arrière** dûs à un **manque de cadre créatif**, des **processus de travail inadaptés** et un **management aux décisions arbitraires**. Aujourd'hui c'est une nouvelle fois les équipes qui trinquent : **le studio ne se remet toujours pas en question**, protège ses Leads à l'origine des décisions qui ont fait que Zero Parades n'aurait jamais pu être rentable, et met à la porte de nombreux camarades qui ont permis sa sortie malgré tout grâce à leur travail.

Nous dénonçons **la posture hypocrite d'un studio** qui a travaillé une image proche des travailleur·euses au travers de ses jeux. Nous demandons un arrêt des suppressions de postes ciblant les employés·es tant que les auteurs de la situation financière du studio n'auront pas été mis face à leurs responsabilités.

unissons-nous à l'international
Face à l'incompétence managériale !

