

# Jeux vidéo : accusé de « culture toxique », Quantic Dream contre-attaque

Visés par des articles à charge du « Monde » et de Mediapart, la direction ainsi que des salariés du studio donnent leur version. Nous avons mené la contre-enquête.

*Par Thomas Mahler*

*Publié le 04/03/2020 à 09:00 | Le Point.fr*



« Kafkaïen ». L'adjectif revient souvent quand David Cage évoque ses deux dernières années. Le jeune quinquagénaire au crâne dégarni est une légende du jeu vidéo. Musicien de formation, ce fils d'un ouvrier mulhousien et d'une mère secrétaire, de son vrai nom David De Gruttola, a fondé Quantic Dream en 1997. Depuis, le studio s'est distingué par ses jeux mettant en avant les émotions et la narration plutôt que l'action, de *Nomad Soul* (pour lequel Cage a collaboré avec son idole David Bowie) à *Heavy Rain*. Mais au matin du 26 décembre 2017, ce rêve quantique vire au cauchemar.

David Cage et son associé Guillaume de Fondaumière reçoivent un e-mail de journalistes de trois médias, William Audureau (*Le Monde*), Ivan Gaudé (Canard PC), Mathilde Goanec et Dan Israël (Mediapart). Ils les rencontrent le

4 janvier 2018 pendant deux heures dans leurs locaux situés porte de Montreuil. Les questions tournent autour du conflit qui oppose la direction à leur ancien chef de l'IT et son équipe au sujet d'une affaire de photomontages, mais évoquent aussi des transactions financières douteuses, des charges de travail abusives, et, plus grave encore, des accusations de racisme et sexisme. David Cage et Guillaume de Fondaumière disent se souvenir de questions particulièrement surréalistes : « Nous avons trouvé une note de frais de 10 dollars de room service dans un hôtel à Las Vegas. S'agit-il de prostituées ? » ou « Un de vos salariés a un tapis de souris avec l'image d'un personnage sexy. Est-ce que vous cautionnez ? ». Ces questions ont été confirmées par l'un des journalistes, qui explique qu'elles étaient de simples vérifications, mais que le ton durant l'entretien est resté très professionnel.

La direction comprend alors que toute sa compatibilité a été piratée. Interrogés par les trois médias, les délégués du personnel, fait rare, soutiennent leurs patrons. « On s'est rendu compte que leurs articles avaient un parti pris : taper sur Quantic Dream. Et on est tombé des nues quand on les a lus. Même des anciens collaborateurs nous ont dit que leurs propos avaient été déformés. Ça a changé ma vision de votre métier. Voir à quel point les gens peuvent déformer les choses, ça m'a sincèrement choqué », nous explique aujourd'hui l'un des délégués, qui a neuf ans d'ancienneté dans l'entreprise.

### **Effet #MeToo ?**

Le 14 janvier, les articles sont publiés de manière concomitante, façon Panama Papers, sur une PME qui emploie près de 200 salariés. Ils dénoncent une « culture toxique » chez Quantic Dream. Celui du Monde fait feu de tout bois contre l'entreprise. Le journaliste William Audureau y évoque des photomontages dégradants, mais aussi un management cassant, des montages financiers « atypiques », des blagues racistes de la part de Cage et une ambiance de vestiaire de rugby. Pour illustrer le sexisme, l'article cite les « bises appuyées » de Guillaume de Fondaumière à ses collaboratrices et le fait que, lors des soirées de l'entreprise, il aurait tenté de faire boire d'anciennes salariées « au goulot de sa bouteille ».

La date ne doit rien au hasard. Nous sommes quelques mois après le lancement de #MeToo, et le quotidien a lancé une série d'enquêtes sur le harcèlement sexuel dans différents secteurs professionnels. Des salariés du studio expriment leur stupeur sur les réseaux sociaux, rappelant que l'ancienneté moyenne y est de sept ans. Pour Quantic Dream non plus, le moment n'est pas anodin. Le studio s'apprête à lancer le jeu Detroit, Become Human, sa plus grosse sortie à ce jour, et vu le contexte, les accusations peuvent être catastrophiques dans le monde anglo-saxon qui ne plaisante pas avec le sujet.

### **Photomontages douteux**

À l'origine de l'affaire, il y a des photomontages, que l'on peut retrouver dans nombre d'entreprises qui ont des employés maîtrisant un minimum Paint. Un programmeur, chef du service Game logic, s'amuse durant sa pause déjeuner à coller le visage de ses collègues sur des images potaches de la famille Adams, des Dalton ou des Expendables. Il envoie ses « œuvres » par mail aux personnes concernées ou à des groupes, jamais à l'entreprise entière. Le programmeur, qui est aussi délégué du personnel, se moque de sa direction, mettant en scène David Cage en Joconde barbue ou en Alexandre Astier de la série *Kaamelott*. Certaines images finissent sur la machine à café. Personne ne se plaint alors de sa production.

Mais en février 2017, le programmeur présente le responsable de l'informatique grimé en SuperNanny, une animosité existant entre les programmeurs et le service informatique depuis que ce dernier leur a interdit de jouer aux jeux en réseau sur leurs postes pour des raisons de sécurité. Le chef de l'IT se plaint auprès de la direction. Le programmeur met alors à disposition l'ensemble de son fichier de photomontages. Parmi plusieurs centaines de collages, une bonne dizaine d'entre eux sont d'un goût plus que douteux, mettant en scène des nazis ou ayant une connotation homophobe ou sexiste. David Cage et Guillaume de la Fondaumière assurent qu'ils ne les avaient jamais vus. La direction demande au programmeur d'arrêter ses photomontages et lui adresse un avertissement. Mais le chef de l'informatique exige son licenciement, puis entre en conflit avec Quantic Dream en réclamant un dédommagement important, sous peine, nous dit aujourd'hui David Cage, « d'alerter la presse ». Les trois autres membres de son équipe font de même, et finissent par attaquer Quantic Dream aux prud'hommes. L'entreprise affirme avoir été, à ce moment, victime d'un vol massif de données, qui servira de base aux différents articles. Elle porte plainte contre le chef de l'informatique, l'accusant de s'être introduit dans le système informatique de l'entreprise alors qu'il s'était mis en congé maladie.

Cette version que nous donne David Cage est confirmée par plusieurs personnes de l'entreprise. Nous avons essayé de joindre sans succès le responsable de l'informatique et son avocat. Du côté des journalistes qui ont accusé Quantic Dream, on nous assure que tout, au

contraire, a été fait pour s'assurer qu'il ne s'agissait pas d'une simple vengeance personnelle, mais d'un « problème systémique ». « Nous n'avons pas qu'une seule source, tant s'en faut, et notre article est loin de se limiter à ce cas, puisqu'il aborde les problématiques de la culture du *crunch*, de l'ambiance de travail, de la relation hommes-femmes, de certaines méthodes de management et de procédés de gestion

RH. Nous avons aussi décrit comment Guillaume de Fondaumière a été licencié de l'un de ses deux postes dans l'entreprise, sans la quitter mais en touchant plus de 100 000 euros d'indemnités et en augmentant son salaire. Des faits pour lesquels nous détenons des preuves, et qu'il n'a pas démentis » expliquent Mathilde Goanec et Dan Israel de Mediapart.

### **Tactique du dos rond**

Face à la série d'articles désastreux qui ont un fort écho dans le monde du jeu vidéo, David Cage et Guillaume de Fondaumière consultent des conseillers en communication qui leur recommandent de faire le dos rond. L'entreprise est alors aussi liée avec Sony Interactive Entertainment, son partenaire exclusif, qui apprécie peu les vagues. « On se retrouve même accusé de "viol" dans les premiers articles parus en anglais dans la presse spécialisée », se souvient David Cage. « Ça a fait le tour du monde. Tu te retrouves avec une campagne de presse contre le studio, alors que personne ne nous a appelés à l'étranger. » Mais il voit aussi une conséquence plus positive à cette histoire. « Cela a soudé l'équipe. On fait bloc contre ceux qui nous insultent. Ils ont l'impression qu'on a sali notre famille. » Ce que ses critiques jugent au contraire comme une culture de l'entre-soi chez Quantic Dream et une absence totale de remise en cause.

Pendant deux ans, le studio engrange ce qu'il estime être des preuves solides pour sa défense. Entre juin et juillet 2019, l'institut de sondage en entreprise People Vox réalise à sa demande une enquête sur la qualité de vie au travail. 90 % des salariés ont accepté de répondre anonymement au questionnaire proposé. 94 % d'entre eux se déclarent satisfaits de Quantic Dream comme employeur, et 98 % se disent contents des relations humaines dans l'entreprise. Contacté, People Vox nous confirme que les résultats sont excellents comparé à des études similaires effectuées dans des dizaines d'autres sociétés. Ils n'ont relevé aucune mention d'éventuels harcèlements sexuels, alors que les employés pouvaient s'exprimer librement. « Ce n'est en rien notre rôle de juger ces chiffres, établis en 2019 par une entreprise payée par la direction. Nous avons donné la parole à des salariés qui se sont déclarés insatisfaits de leur passage dans l'entreprise, dans les années qui ont précédé 2018. Et nous avons aussi écrit à plusieurs reprises dans l'article que des salariés étaient très heureux chez Quantic Dream. Par ailleurs, les délégués du personnel, interrogés dans l'article, ont également donné une description positive de leur entreprise », argumentent Mathilde Goanec et Dan Israel.

Après la parution des articles, Quantic Dream a subi un contrôle fiscal en 2018 et un contrôle Urssaf en 2019, sans qu'aucune irrégularité majeure ne soit constatée. Le contrôle Urssaf a même abouti à un remboursement de 47 471 euros pour trop-versé.

### **Pas « de dégradation des conditions de travail » selon les prud'hommes**

En novembre, dans le litige opposant Quantic Dream à son ancien responsable informatique, le conseil des prud'hommes a condamné l'entreprise à lui verser 5 000 euros. Dans la motivation de la décision, le conseil explique que l'employeur est tenu envers son salarié à une « obligation de sécurité ». Quantic Dream n'aurait selon lui pas dû rester « passif » face à la production de photomontages. Il estime que le chef de l'informatique a subi un « préjudice moral » en voyant circuler la photo de lui en SuperNanny faisant un doigt d'honneur. En revanche, le conseil estime que « contrairement à ce que soutient le salarié, il n'est pas apporté la preuve d'une dégradation des conditions de travail au sein de l'entreprise, ou encore d'un conflit important et récurrent entre le pôle Game Logic et le pôle informatique, la production d'articles de presse et d'un échange de courriels de décembre 2014 ne suffisant pas à établir ces faits ». Le conseil refuse aussi la demande du salarié qui réclamait une requalification de sa démission en licenciement et une indemnité de 86 112 euros : « Si la diffusion des photomontages du 27 février 2017 vient illustrer la violation par l'employeur de son obligation de sécurité, sanctionnée par ailleurs, au vu de l'absence de plainte du salarié jusque-là s'agissant de cette pratique, de l'unique photo le concernant diffusée ce jour-là, et de la réaction immédiate de la direction elle ne constituait pas elle seule un manquement de l'employeur faisant obstacle à la poursuite du contrat de travail », peut-on lire dans la décision.

En 2018, les prud'hommes avaient déjà débouté deux autres anciens membres du service informatique dans leur demande de requalifier leur démission en licenciement, expliquant que Quantic Dream « démontre (sans doute a minima, mais que pouvait-elle faire de plus à son niveau ) avoir apporté une réponse peu ou prou appropriée au problème qui lui avait été signalé ; qu'il sera utilement observé ici que (le salarié) aurait sans doute pu mieux se pourvoir, directement à l'encontre du ou des auteurs des photomontages qui l'ont blessé » et « qu'il est permis de s'interroger sur le fait de savoir si (le salarié) n'aurait pas été instrumentalisé par d'autres ou n'aurait pensé pouvoir profiter d'un effet d'aubaine et obtenir une indemnisation financière ».

La plainte pour diffamation lancée par Quantic Dream contre *Le Monde* et Mediapart devra, elle, attendre... mai 2021, du fait du report du procès à la suite de la grève des avocats. En attendant, un article fouillé du journaliste américain Dean Takahashi, publié le 27 février sur le site Venturebeat, a lancé la contre-attaque médiatique de Quantic Dream. Pointure du journalisme économique spécialisé dans le high-tech, Takahashi a donné longuement la parole au studio pour fournir sa version des faits. Sur Twitter, Yvan Gaudé de Canard PC évoque une « enquête qui déroule le tapis rouge » à l'entreprise. « Nous sommes assez étonnés par l'offensive de communication lancée par Quantic Dream, à propos d'un article qui a été publié il y a plus de deux ans, et où les deux dirigeants de l'entreprise ont eu largement la place de s'exprimer, en de nombreux endroits. Cet article nous vaut d'être poursuivis en

diffamation par l'entreprise. Nous abordons le procès tout à fait tranquilles : nous avons fait notre travail de façon rigoureuse et professionnelle, et tous les éléments pour le prouver sont entre les mains de la justice », assurent Mathilde Goanec et Dan Israel.

**« C'est facile d'écouter un ancien employé. Vous balancez des ragots, mais nous, on reste avec ça sur le dos, et jamais la vérité n'est rétablie. »**

*Le Point* a pu interroger longuement une dizaine de salariés de l'entreprise, hommes et femmes issus de tous les services, qui étaient désireux d'exprimer une autre version de cette affaire. Tous décrivent une ambiance studieuse mais décontractée, « assez familiale », avec ses « soirées bon enfant ». Beaucoup expliquent leur frustration de n'avoir pas pu immédiatement contredire ce qu'ils estimaient être une vérité alternative sur leur entreprise. « Pourquoi ça n'intéressait pas les journalistes de nous rencontrer ? C'est facile d'écouter un ancien employé. Vous balancez des ragots, mais nous, on reste avec ça sur le dos, et jamais la vérité n'est rétablie », fustige une animatrice qui a près de dix ans d'ancienneté. Les femmes rappellent que plusieurs d'entre elles sont à des postes à responsabilité chez Quantic Dream. « Il y a 15 % de femmes ici, mais elles sont surreprésentées dans les postes de leads », souligne une manageuse. Elles évoquent aussi les regards compatissants ou accusateurs qu'elles ont parfois subis à l'extérieur, auprès de leurs proches. « Ces articles, ça veut dire qu'on aurait fermé les yeux sur ce qui s'apparente à de l'esclavage », affirme l'une d'entre d'elles.

S'ils reconnaissent à leur patron David Cage un caractère tatillon et une obsession pour le travail, ces salariés récusent le portrait de lui en tyran. « David, c'est l'un des patrons les plus cool que vous pourrez rencontrer. Je suis toujours en train de le vanner. C'est un

mec de très bonne composition. Il peut s'énerver sur le boulot, j'ai eu des échanges animés avec lui, mais uniquement liés au travail », estime un programmeur.

**« On ne finit pas une interview sans qu'on nous pose la question sur notre culture toxique. »**

Côté économique, Quantic Dream se porte bien. Les ventes de *Detroit* ont été excellentes (3,2 millions sur PS4 à la fin 2019), le studio s'est émancipé de Sony et le géant chinois NetEase est entré au capital, sans en devenir un actionnaire majoritaire. David Cage et Guillaume de Fondaumière annoncent une année 2020 avec « beaucoup de surprises ». Mais pour eux, la tâche reste indélébile : « On ne finit pas une interview sans qu'on nous pose la question sur notre culture toxique. » L'année dernière, un article de 20 Minutes écrivait que « déjà mis en cause pour des pratiques managériales douteuses, le studio français Quantic Dream est aujourd'hui visé par des soupçons de harcèlement sexuel, voire d'agression sexuelle ». *20 Minutes* citait un syndicaliste de Solidaires Informatique qui dénonce l'omerta au sein du studio et a lancé un appel à témoignages « concernant la présence de prédateurs sexuels éventuels à Quantic Dream ». Chez les délégués du personnel de Quantic Dream, on assure n'avoir jamais reçu un signalement pour harcèlement sexuel.

### **Faible représentation des femmes dans le secteur des jeux vidéo**

Au-delà de sa dimension microcholine, l'affaire Quantic Dream pose ainsi plusieurs questions de fond. D'abord celle de la place des femmes dans le monde du jeu vidéo (15 %). Dans *Le Monde*, William Audureau avait décrit le sexisme ordinaire et la résistance du machisme dans le milieu, lié à sa composante très masculine, mais aussi à sa culture de la compétitivité. Selon le journaliste, il y existe un vrai fossé entre la perception que peuvent avoir les hommes et celle des femmes de leur industrie. En interrogeant les salariés de Quantic Dream, on a surtout senti le décalage entre les plus anciens, qui tiennent à leur liberté de parole, et les plus jeunes, femmes comme hommes, très sensibilisés à la question du féminisme. « J'ai un ami qui a l'habitude d'appeler une femme "une nénéte". C'est pas méchant, c'est plus du vocabulaire ringard. Mais une jeune collègue m'a dit que c'est hyper infantilisant », nous a raconté, avec candeur, un vétéran du studio. Pour Lévan Sardjveladze, président du Syndicat national du jeu vidéo (SNJV), les studios n'arrivent « qu'en bout de chaîne ». « Les chiffres augmentent progressivement. Mais le vrai problème, ce sont les métiers de la tech. Chez les graphistes, il y a plus de femmes, mais beaucoup moins chez les programmeurs. On le remarque partout, dans les start-up, les écoles d'ingénieurs... Ce n'est pas propre aux jeux vidéo. »

Les enjeux sont aussi syndicaux. En crise dans les années 2000 du fait de l'éclatement de la bulle internet, mais également du dumping fiscal d'un pays comme le Canada, en 2007 le secteur du jeu vidéo ne représentait plus que 2 000 emplois directs en France. Aujourd'hui, la croissance est revenue avec 6 000 emplois environ, et un millier d'emplois qui devraient être créés en 2020. En 2017, s'est constitué le STJV, Syndicat des travailleurs et travailleuses du jeu vidéo, face à un SNJV qui ne représente selon certains que les intérêts des patrons (Guillaume de Fondaumière en fut le président). La naissance du STJV a été chaudement saluée par

Mediapart comme « le début de sursaut collectif des salariés du jeu vidéo », tout comme par Canard PC et, de manière plus circonstanciée, par Le Monde. Le syndicat a été créé en réaction au *crunch*, cette période intense qui précède la sortie d'un jeu, avec des horaires parfois herculéens. Mais chez ses contempteurs, on souligne la rhétorique marxiste d'une organisation pour l'instant peu représentative et qui a lancé un appel à la grève contre « la destruction de notre système de retraite ».

### **Quantic Dream victime du syndicalisme ?**

Dans un documentaire, on peut ainsi voir Alexis Colin, programmeur et fondateur du STJV, déclarer que « vaincre le capitalisme me plaît pas mal », argumentant que le capitalisme, « c'est la possession par quelqu'un de l'entreprise, dont c'est pas son métier de faire des jeux ». La direction de Quantic Dream s'estime victime d'une campagne de dénigrement de la part de ce syndicat, tout comme de Solidaires Informatique. « Ils ont lancé des appels à témoignages anonymes sur l'entreprise et viennent tracter devant les locaux », nous indique David Cage. Les salariés que nous avons interrogés expliquent que Quantic Dream, parmi les studios qu'ils ont connus, est vertueux en matière de contrats et de temps de travail : toutes les heures supplémentaires sont notées, et l'entreprise rembourse le repas le soir ainsi que le taxi. Ceux qui ont une famille nous assurent n'avoir jamais ressenti de pression quand ils ont décidé de plus se consacrer à leur vie privée et ne plus rester dans l'open space après 19 heures. « Notre démarche était la suivante : en partenariat avec Canard PC, un média spécialisé et reconnu, nous, journalistes spécialisés dans les questions liées au travail, nous sommes intéressés aux conditions de travail dans un milieu très particulier, et largement mis en valeur en France, celui des jeux vidéo. C'est dans ce cadre que nous avons commencé à obtenir des informations sur Quantic Dream, venant de plusieurs sources. Nous avons travaillé sur Quantic Dream parce que nous avons lancé le travail sur le secteur du jeu vidéo, et non l'inverse. Nous n'avons pas fait de Quantic Dream un symbole, nous avons simplement consacré notre premier article de la série à l'une des entreprises-phares du secteur dans l'Hexagone. Par ailleurs, nous n'avons découvert l'existence du STJV qu'au cours de nos enquêtes, et contrairement à ce que sous-entendent les dirigeants de Quantic Dream, nous n'avons pas établi un partenariat informel avec le syndicat, ou même été manipulés par lui », nous déclarent les journalistes de Mediapart.

Enfin, l'affaire Quantic Dream traduit la difficulté des journalistes à rendre compte de la réalité d'une entreprise sans y évoluer au quotidien. En interrogeant un échantillon de salariés (ou ex-salariés) comparable à celui du *Monde*, nous avons eu droit à une description du studio totalement différente. L'affaire rappelle aussi l'influence des biais idéologiques. Là où



un média très à gauche comme Mediapart a été prompt à souligner les « errements » d'une « pépite française du jeu vidéo », Vincent Jolly, journaliste au *Figaro*, média de droite et pro-entreprise, a lui choisi de ne pas faire état de ces accusations contre le studio. « Ayant souvent couvert Quantic Dream ces dernières années et connaissant personnellement certains des employés, je ne vois pas d'évidences non biaisées qui soutiennent les affirmations de ces enquêtes », a ainsi déclaré ce grand reporter à Dean Takahashi.

## Défiance envers les journalistes

Ce qui nous a le plus frappé dans nos échanges qui ont duré plusieurs heures avec les salariés de Quantic Dream, c'est la grande méfiance exprimée par rapport aux médias. « Depuis ce qui nous est arrivé, j'ai une vision différente de votre métier. Quand je lis un article sur d'autres entreprises ou personnes, je me dis *ouais, je ne sais pas*. Je n'ai pas confiance dans l'information qu'on va remonter », nous déclare un délégué du personnel. « Ce qui m'a gêné dans ces articles, c'est le manque de preuves accablantes. De mon point de vue de lecteur, j'aime bien le système anglo-saxon de l'information. Mais je n'ai pas eu écho chez mes collègues, hommes comme femmes, de ce qui avait été écrit. Cela m'a permis de conclure que c'est plus des attaques contre l'entreprise que des choses réelles », assure un spécialiste du son, passé par le Canada et qui assume pourtant son franc-parler envers la direction.

Un autre, programmeur, a vécu cela comme « une grosse injustice médiatique ». « Quand on est l'intérieur, quand on sait comment cela s'est passé et comment cela a été retranscrit dans la presse sans aucune vérification, c'est désespérant. On n'a aucune prise là-dessus. Il a fallu se refréner pour ne pas aller sur les réseaux sociaux, car c'était contre-productif. Ces articles étaient tellement à côté de la plaque ! Il faut reconnaître aux personnes qui ont œuvré à ça d'avoir réussi à faire d'un truc anecdotique quelque chose qui a pris une ampleur faramineuse. Personnellement, du jour au lendemain, je me suis énormément méfié de tous les médias. Je ne suis pas le seul à le penser cela, on en a beaucoup discuté avec mes collègues. D'autres m'ont dit *ça m'a dégoûté de la presse*. » D'accusatrice, notre profession était ainsi soudain devenue l'accusée...

[SOCIÉTÉ](#)

[HIGH TECH ET INTERNET](#)

## Contenus sponsorisés

Taboola Feed

[Galerie] Voilà à quoi ressemblent vraiment les personnages historiques