



**David Duriot** @LeSuperGardois Sat Oct 24 13:08:38 +0000 2020

TL;DR: Le TT à Ankama c'est NON malgré le taux d'incidence autour de Lille. J'ai recueilli quelques informations supplémentaires sur [@AnkamaGames](#) et la gestion du télétravail. En thread ■

Lors d'une réunion du CSE datée du 2 septembre 2020 il est stipulé par la direction que le télétravail a impacté la production au sein de l'entreprise. L'entreprise n'était apparemment pas prête à mettre en place cela. Des salarié-e-s ont fait des heures supp' la première semaine

La direction estime qu'une baisse de la productivité a eu lieu et qu'un manque de motivation s'est fait ressentir alors que le CA a été bon. Des retards de livraisons sont intervenus, nous étions en période exceptionnelle. On parle d'un retard de 3 semaines.

Les membres du CSE demandent sur quoi se base la direction pour affirmer qu'il y a eu un manque de productivité. [@Totankama](#) prend alors la parole et explique que ce sont des faits. Sans donner de précision.

Il explique ensuite que pour lui le télétravail a été vécu comme "une catastrophe" et affirme qu'il y a eu certes des problèmes techniques mais aussi des problèmes "d'attitudes professionnelles". Il implique l'ensemble d'Ankama.

Après qu'Ankama est grossi, il explique que des Chef-fes de projets, des leads auraient du être embauché et qu'une culture du retard s'est développée. Il n'est plus surpris quand un projet est en retard aujourd'hui.

Il explique à ce moment là pourquoi youtube et les réseaux sociaux sont interdits à Ankama. Il parle de pauses trop répétées, de projets personnels au travail et affirme que cette tendance s'est généraliser au fil du temps.

Il prend l'exemple d'un projet sur lequel il a du "sévir". Il estime que des règles plus stricts doivent s'imposer à Ankama. La gestion des horaires est apparemment modulable mais au 2 Septembre la situation est "chaotique" dit une personne de la direction.

En gros, des salarié-e-s abusent, ont des compteurs d'heures négatifs, d'autres font des heures supp' volontaires pour prendre des journées entières de récup. Il semblerait que l'organisation difficile au sein du studio soit la raison pour laquelle la direction ne veut pas de TT.

Les délégués ont l'impression que tout se passe mal dans l'entreprise et ont un avis opposé. La direction répond que certains comportements sont négatifs et qu'ils nuisent à l'entreprise. Propos qui finissent dans [@lemondefr](#) ce que [@Totankama](#) trouve regrettable.

Donc en gros le TT ça nuit à la productivité, car c'est déjà le bordel sur site donc si on tient pas la laisse un peu plus fort, l'employé-e sera en mode YOLO.

Je vous laisse avec cette dernière QA. Des gens chez Ankama ont aujourd'hui peur de devoir prendre le métro le matin et venir bosser. Iels ont peur pour elleux, leurs familles, leurs ami-es. [@AnkamaGames](#) réagissez à temps s'il vous plait. <https://t.co/GM1z23p2b9>

P.S Quasi deux mois plus tard (Nous sommes le 24/10) des employé-es confirment que rien n'a changé.

Et sorry pour les fautes (encore).

Je rajoute des petits éléments. La direction dans son argumentaire confond TT et confinement. Pendant le confinement il a fallu travailler et s'occuper de la vie quotidienne en même temps. Dans une situation plus normale, ça ne serait plus le cas.

De plus d'après les chiffres d'Ankama, 40% des employé-es ont des enfants. Du coup pendant le confinement la productivité a été obligatoirement impactée, sauf que la situation a été bonne vu que le CA a été bon. Donc, osez ?

On me signale un changement : Du teletravail (2j max) a été instauré pour les équipes (hors prod JV) a partir du 19/10.