## **Dossier : Fake News sur les conditions de travail chez Rockstar Games**

### **1. Le but - Objectif escompté**

Cette fake news vise à faire croire que la sortie de GTA 6 est repoussée à cause des conditions de travail difficiles chez Rockstar Games. Le but est d’amener les gens à réfléchir sur les abus dans l’industrie du jeu vidéo, comme les heures supplémentaires non payées, le burnout, et la pression excessive sur les développeurs.

Avec une mise en scène qui semble réelle, on cherche à :

Faire croire à une crise interne grave chez Rockstar Games.

Attirer l’attention sur les problèmes de gestion dans les grandes entreprises.

Dénoncer les conditions de travail abusives dans l’industrie.

Créer une discussion autour des pratiques managériales pour inciter au changement.

En exploitant la notoriété de Rockstar et de GTA, on espère toucher un large public et provoquer des réactions.

### **2. Le projet**

#### **Idée initiale**

L’idée est partie d’une discussion sur la manière dont les conditions de travail dans l’industrie du jeu vidéo sont souvent ignorées par le grand public. Nous avons voulu utiliser un exemple marquant, comme Rockstar Games, pour rendre le sujet plus parlant.

#### **Création du scénario**

Le scénario a été imaginé pour mettre en lumière une situation fictive où des développeurs dénoncent la gestion abusive de leur entreprise. Nous avons choisi de faire référence à GTA 6, un jeu très attendu, afin de rendre l’histoire plus percutante.

#### **Réalisation de la vidéo**

Nous avons tourné une scène mettant en opposition un directeur et un développeur, avec un dialogue tendu reflétant les conflits autour des conditions de travail. La fin de la vidéo, où la caméra s’éteint brusquement, a été pensée pour donner un effet dramatique et réaliste.

#### **Diffusion et mise en scène**

La vidéo a été conçue pour être diffusée sur des plateformes comme Twitter et Reddit, où les discussions autour des jeux vidéo sont très actives. Nous avons également utilisé des hashtags pour maximiser la portée.

### **3. Les risques de l’impact**

#### **Risques positifs :**

Faire réfléchir les gens : Les spectateurs, choqués par la nouvelle, pourraient se renseigner sur les conditions de travail des développeurs.

Lancer un débat : Les discussions sur les réseaux sociaux pourraient pousser Rockstar et d’autres entreprises à répondre.

Créer une pression publique : Cela pourrait forcer les entreprises à améliorer leurs pratiques.

#### **Risques négatifs :**

Déception des fans : Une partie du public pourrait se sentir trompée en découvrant que c’est faux.

Critiques des professionnels : Certains développeurs pourraient trouver l’initiative exagérée ou injuste.

### **4. Comment vous l’avez testé ou vous l’auriez testé**

#### **Étapes de test**

1. **Diffusion limitée :**

Montrer la vidéo à un petit groupe (fans et professionnels) pour voir leurs réactions.

Vérifier si le message semble crédible et suscite l’indignation.

1. **Test sur les réseaux sociaux :**

Publier anonymement la vidéo sur des forums ou des réseaux sociaux (exemple X (twitter)).

Mesurer les interactions comme les commentaires, partages et réactions.