Partie A – Base du scénario

1) Choix de la situation sociale
Thème choisi : **Grève générale dans une ville industrielle**.

2) Analyse globale de la situation sociale

- **Problématique** : Les travailleurs d'une grande usine automobile **« Hutopia »** se mettent en grève pour protester contre les conditions de travail déplorables et les salaires insuffisants. Cette grève paralyse toute l'économie de la ville.

- **Acteurs** :
  1. **Les ouvriers** (grévistes).
  2. **Les dirigeants de l'usine**.
  3. **Les politiciens locaux** (maire et conseillers municipaux).
  4. **Les forces de l'ordre** (police locale).
  5. **Les syndicats**.
  6. **Les citoyens de la ville** (commerçants, familles des ouvriers, ex-ouvriers renvoyé pour refus de porter des implants ?? etc.).

- **Leviers d'actions** :
  - **Ouvriers** : Manifester, bloquer les routes avec les véhicules de l'usine, occuper l'usine.
  - **Dirigeants de l'usine** : Négocier, recruter des briseurs de grève, exercer des pressions légales.
  - **Politiciens locaux** : Médiation, législation, pression politique.
  - **Forces de l'ordre** : Maintenir l'ordre, intervenir en cas de violence.
  - **Syndicats** : Organiser la grève, soutenir les ouvriers, négocier.
  - **Citoyens** : Soutenir les grévistes, pression sur les politiciens, manifestations de solidarité ou de contre-manifestation.

- **Contexte général** :
  - **Social** : Tensions entre différentes classes sociales, solidarité entre les travailleurs.
  - **Économique**: Crise économique locale due à la grève, petites entreprises souffrant de la paralysie économique.
  - **Culturel** : Histoire de luttes ouvrières dans la région, culture de solidarité et de résistance.

- **Antécédents similaires** : Grèves précédentes dans d'autres secteurs industriels, manifestations passées pour des raisons similaires.

- **Échelle de lieu** : Ville industrielle.

- **Échelle de temporalité** : Quelques semaines à quelques mois.

- **Horizon d'attente des acteurs** :
  - **Ouvriers** : Amélioration des conditions de travail et augmentation des salaires.
  - **Dirigeants de l'usine** : Fin de la grève avec le moins de concessions possibles.
  - **Politiciens locaux** : Résoudre la crise pour maintenir la paix et leur popularité.
  - **Forces de l'ordre** : Maintenir l'ordre sans trop de violence.
  - **Syndicats** : Victoire pour les ouvriers, renforcement de leur pouvoir.
  - **Citoyens** : Retour à la normale, soutien à leurs proches.

3) Conceptualisation
- **Problématique** : Une manifestation ouvrière paralysant l'économie locale.
- **Acteurs** : Manifestants, dirigeants, autorités locales, forces de l'ordre, organisations de soutien, population.
- **Leviers** : Manifestations, négociations, répression, médiation.
- **Essentiel** : Conflit social, enjeux économiques, intervention politique.

4) Développement, re-spécification
- **Propos** : Exposer les enjeux d'un conflit social et les dynamiques de pouvoir en jeu.
- **Univers narratif** : **Cyberpunk**. Une mégacorporation contrôle la ville, et les ouvriers sont des cyber-ouvriers augmentés.

5) Détermination des résolutions
- **Réponses envisagées** :
  1. **Victoire des ouvriers** : Amélioration des conditions de travail, mais tensions persistantes.
  2. **Victoire des dirigeants** : Fin de la grève par la force, conditions inchangées.
  3. **Compromis** : Négociations aboutissant à des concessions des deux côtés.
  4. **Intervention extérieure** : Une tierce partie (gouvernement, autre corporation) intervient et change la donne.

Partie B – Rédaction du scénario

1) Introduction de la problématique (fil rouge)
La mégacorporation **Hutopia** exploite des ouvriers augmentés dans ses usines. Les conditions de travail dégradées et les faibles salaires provoquent une grève massive. La ville, dépendante de l'économie d'**Hutopia**, est

paralysée. Différents camps émergent, chacun avec ses propres objectifs et moyens d'action.

2) Exploration (écriture par lieux)

- **Le QG des Grévistes** : Un ancien entrepôt transformé en centre de commandement. Les joueurs peuvent rencontrer les leaders syndicaux et les ouvriers pour échauffer ou calmer les mouvements au possible.
- **Siège d'Hutopia** : Un gratte-ciel futuriste où les dirigeants planifient leur réponse. Les joueurs peuvent infiltrer le bâtiment pour obtenir des informations cruciales.
- **Hôtel de Ville** : Le maire et les conseillers cherchent une solution politique. Les joueurs peuvent assister à des réunions et influencer les décisions.
- **Poste de Police** : Les forces de l'ordre se préparent à intervenir. Les joueurs peuvent interagir avec des policiers, certains sympathisants des grévistes.
- **Rues de la Ville** : La population manifeste, soutenant ou s'opposant aux grévistes. Les joueurs peuvent participer aux manifestations ou enquêter sur les réactions des citoyens.

3) Choix et résolution (mélange des deux)

Les joueurs devront naviguer entre les lieux, comprendre les motivations des différents acteurs, et choisir leur camp. Chaque action influencera le déroulement des événements. Les négociations, les infiltrations, et les manifestations mèneront à une conclusion qui dépendra des choix des joueurs.