

**Faculté des sciences économiques,
sociales, politiques et de communication**

L'immersion dans les campagnes de sensibilisation au changement climatique

Annexes

Auteur : Mélanie Khoudia
Promoteur(s) : Damien Renard
Année académique 2022-2023
Master 120 en communication à finalité médias et stratégies
numériques

TABLES DES MATIÈRES

1. GUIDE D'ENTRETIEN	3
2. DONNEES OBTENUES LORS DES EXPERIENCES DE JEU (FACEREADER)	5
2.1 Expérience n°1 : Chris T.....	5
2.2 Expérience n°2 : Chris H.	6
2.3 Expérience n°3 : Edith	9
2.4 Expérience n°4 : Hamza.....	10
2.5 Expérience n°5 : Mario	12
2.6 Expérience n°6 : Nathan	19
2.7 Expérience n°7 : Nicolas.....	24
2.8 Expérience n°8 : Pascal.....	25
2.9 Expérience n°9 : Sean	29
2.10 Expérience n°10 : Simon	36
2.11 Expérience n°11 : Sophie.....	37
2.12 Expérience n°12 : Véronique	39
3. GRAPHES ÉMOTIONS FACEREADER.....	41
3.1 Participant n°1 : Chris T.	41
3.2 Participant n°2 : Chris H.	41
3.3 Participant n°3 : Edith.....	42
3.4 Participant n°4 : Hamza	42
3.5 Participant n°5 : Mario.....	43
3.6 Participant n°6 : Nathan	43
3.7 Participant n°7 : Nicolas	44
3.8 Participant n°8 : Pascal	44
3.9 Participant n°9 : Sean.....	45
3.10 Participant n°10 : Simon	45

3.11 Participant n°11 : Sophie	46
3.12 Participant n°12 : Véronique.....	46
4. RETRANSCRIPTION DES ENTRETIENS	47
4.1 Entretien Chris T.....	47
4.2 Entretien Chris H.	52
4.3 Entretien Edith	57
4.4 Entretien Hamza.....	64
4.5 Entretien Mario	70
4.6 Entretien Nathan	75
4.7 Entretien Nicolas.....	80
4.8 Entretien Pascal.....	85
4.9 Entretien Sean	89
4.10 Entretien Simon	100
4.11 Entretien Sophie.....	104
4.12 Entretien Véronique	109

ANNEXES

1. GUIDE D'ENTRETIEN

Questions immersion

- Qu'avez-vous ressenti comme émotion lors de la partie de jeu ?
- Qu'est-ce que vous avez aimé pendant le jeu ?
- Qu'est-ce qui a été difficile pour vous ?
- Quels sont les éléments (visuels, sonores, etc.) qui vous ont le plus marqué ?
- Quels ont été les moments les plus mémorables pour vous en jouant à cette version de GTA, en particulier en ce qui concerne les effets du réchauffement climatique ?
- Comment vous sentez-vous maintenant que vous avez exploré le jeu ?
- Qu'avez-vous appris, compris au travers de ce jeu ?
- Quel impact pensez-vous que ce jeu pourrait avoir sur les joueurs qui ne sont pas nécessairement sensibilisés aux enjeux climatiques ?
- Avez-vous trouvé que les effets du réchauffement climatique dans le jeu étaient réalistes et crédibles, ou bien pensez-vous que cela relevait davantage à du divertissement ?

Questions sur les habitudes de jeu

- À quelle fréquence jouez-vous aux jeux vidéo ?
- Avant ce jour, connaissiez-vous le jeu GTA ?
- Aviez-vous déjà joué à ce jeu ?

Questions rapport à l'environnement et au changement climatique

- Quel est votre rapport à l'environnement aujourd'hui ?
- Ce rapport à l'environnement a toujours été le même, ou bien a-t-il évolué au fur et à mesure des années ?
- Que ressentez-vous lorsque l'on évoque le réchauffement climatique ?

- Quel est votre degré d'implication concernant le climat ?
Échelle de degré (Extrêmement impliqué, très impliqué, assez impliqué, pas très impliqué, pas du tout impliqué).
- Comment décririez-vous votre niveau de conscience environnementale, et comment cela influence-t-il vos choix et vos comportements quotidiens ?
- Comment voyez-vous le rôle des individus dans la lutte contre le réchauffement climatique ?
- Comment envisagez-vous l'avenir de notre planète face au réchauffement climatique, et comment cela vous affecte-t-il émotionnellement ?

Questions socio-démographiques

- Prénom, Nom
- Âge
- Genre
- Niveau d'éducation
- Statut professionnel
- Situation familiale
- Lieu d'habitation

2. DONNEES OBTENUES LORS DES EXPERIENCES DE JEU (FACEREADER)

2.1 Expérience n°1 : Chris T.

Durée	Émotion	Observation
04:41 ➔ 04:54	Colère	L'avatar nage dans l'eau.
04:58 ➔ 04:59	Surprise	Il est arrêté au beau milieu de l'étendue d'eau.
05:06.69	Colère	Il recommence à nager.
06:16 ➔ 06:22	Colère	Il nage toujours.
06:47	Colère	Il cherche une issue pour sortir de l'eau en escaladant un mur.
07:58	Colère	Il plonge au fond de l'eau. Le participant tente de se suicider.
08:25 ➔ 08:31	Colère	L'avatar est en train de mourir.
14:23 ➔ 14:27	Colère	Il se trouve à un point d'intérêt. Le participant a fait apparaître le menu du jeu qui est en portugais.
14:40 ➔ 14:42	Colère	L'avatar est en train de partir de la manifestation en courant et en se dirigeant vers le véhicule pour tenter de le voler, mais il n'est pas possible d'entrer dans des véhicules qui ne nous appartiennent pas, dans cette version du jeu.
15:53 ➔ 15:54	Colère	Il est au volant de son véhicule et roule sur le terre-plein central.
16:15 ➔ 16:23	Colère	Il se trouve dans un magasin de vêtement et l'explore.
16:34 ➔ 16:35	Colère	Il a été tenté d'entrer dans une pièce, mais elle était inaccessible, il a donc fait demi-tour.
17:04 ➔ 17:12	Colère	Le participant a ouvert la carte du jeu, mais rien ne se passe durant quelques secondes. Puis, il a « compris » qu'il fallait appuyer sur une touche pour accéder à l'entièreté de la carte.
17:18 ➔ 17:20	Colère	Il explore la carte et cherche le prochain lieu à découvrir.

21:29 ➔ 21:31	Colère	L'avatar fonce vers un véhicule, mais il passe sous un pont et l'endroit manque de visibilité, il n'y a presque plus de lumière, car le soleil se couche.
24:29 ➔ 24:59	Colère	Il se trouve dans la rame de métro, qui est ensevelie par la montée des eaux et nage.
27:38 ➔ 27:39	Colère	Il est sur la route. La nuit est tombée, ce qui rend la visibilité compliquée. Le personnage court et trouve un véhicule qu'il a dû laisser à l'abandon pour aller dans le métro, ainsi qu'un hélicoptère encerclé par des barrière « Do not cross ».
27:54	Colère	Le personnage s'est arrêté de bouger, puis, il a sauté.

2.2 Expérience n°2 : Chris H.

Durée	Émotion	Observation
00:47.63 ➔ 00:47.97	Neutralité	Le participant a sélectionné un véhicule.
02:10.03 ➔ 02:11.20	Neutralité	Il a changé son angle de vue, puis a ouvert la carte.
02:23.20 ➔ 02:24.90	Neutralité	L'avatar est dans un véhicule et il commence à avancer.
02:43.17 ➔ 02:43.63	Tristesse	Le véhicule se retrouve pris au piège par la montée des eaux. Le participant ouvre encore une fois la carte pour savoir où aller.
02:42.93 ➔ 02:44.70	Neutralité	Le véhicule se retrouve pris au piège par la montée des eaux. Le participant ouvre encore une fois la carte pour savoir où aller.
03:01.83 ➔ 03:02.40	Neutralité	Le participant quitte la carte.
03:05.07 ➔ 03:07.00	Neutralité	L'avatar se met à courir dans l'eau pour y sortir.

03:05.25 ➔ 03:05.87	Tristesse	L'avatar se met à courir dans l'eau pour y sortir.
03:27.47 ➔ 03:31.90	Neutralité	Le personnage commence à avoir du mal à respirer, donc il court de moins en moins vite.
03:50.93 ➔ 03:54.87	Neutralité	Le personnage commence à avoir du mal à respirer, donc il court de moins en moins vite.
08:42.90 ➔ 08:44.50	Neutralité	La voiture accélère.
08:43.07 ➔ 08:44.17	Tristesse	La voiture accélère.
09:20.77 ➔ 09:21.80	Neutralité	La voiture est toujours lancée à vive allure.
09:56.17 ➔ 09:57.57	Neutralité	Nous voyons que l'angle de vue a changé. Nous avons l'impression que le participant est en train de lire les pancartes présentes à la manifestation. Notamment celle-ci : « My grandmother as right about global warming ! ».
10:39.50 ➔ 10:43.15	Neutralité	L'avatar monte sur un manifestant.
11:00.03 ➔ 11:01.70	Neutralité	Puis, il escalade un banc.
12:20.53 ➔ 12:22.43	Tristesse	Le participant quitte la carte. Nous voyons qu'il se trouve au milieu d'un camp de réfugiés.
12:20.77 ➔ 12:22.17	Neutralité	Le participant quitte la carte. Nous voyons qu'il se trouve au milieu d'un camp de réfugiés.
13:47.43 ➔ 13:50.67	Tristesse	L'avatar entre dans la voiture.
13:48.47 ➔ 13:50.03	Neutralité	L'avatar entre dans la voiture.
15:08.00 ➔ 15:10.37	Neutralité	La voiture est lancée à vive allure. Il fait nuit, donc la visibilité est réduite.
15:08.33 ➔ 15:10.17	Tristesse	La voiture est lancée à vive allure. Il fait nuit, donc la visibilité est réduite.

15.18.71 ➔ 15.19.60	Neutralité	Le véhicule se retrouve encore une fois pris au piège par la montée des eaux. Le participant tourne sa caméra de point de vue.
15.56.80 ➔ 16.02.17	Neutralité	L'avatar court dans l'eau afin de regagner la route.
15.59.13 ➔ 16.01.50	Tristesse	L'avatar court dans l'eau afin de regagner la route.
16.12.43 ➔ 16.13.63	Neutralité	Il est toujours en train de courir. Nous observons qu'il a couru un peu plus vite pendant 1 seconde.
17.32.80 ➔ 17.34.23	Neutralité	Il se trouve maintenant, à bord d'un sous-marin, il explore le fond de l'eau, où il aperçoit la ville ensevelie.
17.32.93 ➔ 17.34.13	Tristesse	Il se trouve maintenant, à bord d'un sous-marin, il explore le fond de l'eau, où il aperçoit la ville ensevelie.
18.27.13 ➔ 18.31.37	Neutralité	Il est sorti du sous-marin, l'écran est devenu tout noir, seul la carte en bas à gauche de l'écran est visible.
18.27.33 ➔ 18.31.10	Tristesse	L'avatar est sorti du sous-marin, l'écran est devenu tout noir, seul la carte en bas à gauche de l'écran est visible.
19.04.87 ➔ 19.08.70	Neutralité	Il se trouve au milieu de l'eau, en train de nager et ouvre la carte.
19.05.07 ➔ 19.06.30	Tristesse	Il se trouve au milieu de l'eau, en train de nager.
19.21.67 ➔ 19.22.50	Neutralité	Il nage toujours.
19.26.83 ➔ 19.27.93	Neutralité	Il nage toujours.
20.08.93 ➔ 20.10.03	Neutralité	Il nage toujours.
20.57.63 ➔ 21.02.43	Neutralité	Il nage toujours.
22.28.53 ➔ 22.29.03	Neutralité	Il se trouve sur un jet ski, et fonce à vive allure.
24.34.60 ➔ 24.36.97	Neutralité	Il est toujours sur le jet ski, mais comme il fait nuit, il y a un manque de visibilité.

24.34.97 → 24.36.50	Tristesse	Il est toujours sur le jet ski, mais comme il fait nuit, il y a un manque de visibilité.
25.10.47 → 25.11.40	Neutralité	Il est toujours sur le jet ski.
28.12.37 → 28.13.53	Neutralité	Le participant a ouvert la carte.
29.42.57 → 29.52.77	Neutralité	L'avatar est mort. «Você Morreu » est affiché à l'écran.
30.41.07 → 30.42.07	Neutralité	Le participant parcourt la carte.
32.00.10 → 32.01.87	Neutralité	L'avatar est à bord d'une voiture et roule.
32.26.87 → 32.38.73	Neutralité	L'avatar est à bord d'une voiture et roule. J'entre dans la pièce pour mettre fin à l'expérience.

2.3 Expérience n°3 : Edith

Durée	Émotion	Observation
02.17.06	Joie	L'avatar court.
06.03.52 → 06.04.44	Colère	Il court et se retrouve au milieu d'un camp de réfugiés.
07.32.54 → 08.20.94	Surprise	Il est sur la route à bord d'une voiture lorsqu'elle se retrouve enfoncée dans l'eau. Il sort du véhicule et nage pour regagner la rive.
08.23.56 → 08.24.80	Joie	Il est sorti de l'eau, il est maintenant à l'arrêt.
08.28.40 → 08.35.68	Joie	Il court.
08.42.62 → 08.45.38	Surprise	Il est toujours en train de courir, une notification en portugais est apparue à l'écran.
08.55.36 → 09.09.10	Surprise	Il court, puis la participante ouvre la carte.
09.15.80 → 09.22.98	Surprise	Elle sélectionne un point d'intérêt, elle quitte la carte et se remet à courir.
09.24.62 → 09.38.12	Joie	Toujours en courant, l'avatar se dirige vers un supermarché et on entend une musique.

09.42.98 ➔ 09.44.44	Surprise	La participante a encore ouvert la carte, mais ne bouge pas.
09.46.44 ➔ 09.47.88	Surprise	Elle déplace son pointeur vers un garage.
12.05.08 ➔ 12.05.44	Colère	L'avatar vient de détruire une barrière avec son véhicule pour pouvoir passer.
15.07.88 ➔ 15.08.12	Surprise	Il nage et se retrouve près de deux bâtiments, on entend une musique. Il fait nuit donc, la visibilité est très mauvaise.
16.04.04 ➔ 16.04.58	Colère	Il nage toujours.
19.17.26	Colère	Il est maintenant à bord d'une voiture, avance et prend un tournant.
20.49.24	Colère	Toujours en conduisant le véhicule, plusieurs notifications en portugais sont apparues à l'écran.
20.55.94	Colère	Les notifications ont disparu. Il est toujours à bord de la voiture.
21.10.54	Colère	La participante essaie de faire avancer le véhicule, mais il doit y a un problème, car la voiture avance très lentement.
21.33.20	Colère	L'avatar vient de sortir du véhicule.
25.39.00	Colère	Il se trouve sur l'autoroute.
26.07.12	Surprise	Il est toujours à bord de la voiture, il a été surpris par un tournant, par manque de visibilité.

2.4 Expérience n°4 : Hamza

Durée	Émotion	Observation
00.07.83 ➔ 00.08.17	Joie	L'avatar marche, puis s'arrête pour ouvrir la carte.
00.32.10 ➔ 00.32.83	Colère	Il se place sur l'icône voiture afin d'ouvrir le garage.
00.49.90 ➔ 00.50.87	Surprise	Il se trouve à bord d'une voiture et percute une poubelle.
00.51.40 ➔ 00.53.20	Joie	La voiture est lancée à vive allure.
04.42.53 ➔ 04.43.20	Peur	Il s'approche d'un sans-abri.
04.52.10 ➔ 04.52.90	Peur	Il saute au-dessus des tentes des sans-abris.

05.11.00	Joie	Il se dirige vers les sans-abris dans le camp de réfugiés.
06.02.50 → 06.12.87	Joie	Il vient de sauter sur un sans-abri pour le bousculer. Puis, il se dirige vers une autre victime.
06.27.07	Tristesse	Le personnage saute au-dessus des tentes.
06.39.70	Tristesse	Il se dirige vers le véhicule et entre à l'intérieur.
07.39.20	Surprise	Il se dirige vers le véhicule et entre à l'intérieur.
07.42.50 → 07.43.53	Joie	Une fois dans l'eau avec sa voiture, nous entendons le bruit du moteur qui s'éteint petit à petit et la voiture disparaît.
08.04.53	Joie	Il est sorti de la voiture et continu à la nage.
08.10.13	Joie	Il nage toujours.
08.13.63	Joie	Il nage toujours.
10.29.17	Joie	Il est en train de mourir au fond de l'eau.
11.01.70	Joie	Il est revenu à la vie. Il se dirige vers le garage avec une démarche peu commune.
11.14.33	Joie	Il se trouve maintenant sur l'icône garage et une notification sonore a fait son apparition.
14.34.80	Tristesse	Le participant a ouvert la carte, tandis que l'avatar est à bord d'un véhicule.
18.55.93	Colère	L'avatar se trouve à côté d'un supermarché qui a été enseveli par la montée des eaux. Il fait nuit, donc la visibilité est réduite. Il y a un fond sonore, une musique. L'avatar a plongé et a pu observer les marches du supermarché.
21.01.80 → 21.02.83	Surprise	Il a eu un accident de voiture qui l'a projeté dans les airs.
21.10.50 → 21.11.27	Tristesse	Il entre dans un véhicule.
22.31.47 → 22.33.07	Tristesse	Le participant ouvre la carte afin de vérifier son itinéraire.
25.58.47	Surprise	Le sous-marin du joueur est tombé au fond de l'eau, et il n'y a qu'un écran noir (pendant 1 seconde).
27.09.60 → 27.10.90	Joie	L'avatar est sur un jet ski et percute les manèges ensevelis sous les eaux.

28.04.20 ➔ 28.05.00	Surprise	Il plonge au fond de l'eau et tombe nez à nez sur un kiosque pour faire des photos souvenirs.
28.57.53 ➔ 28.58.90	Surprise	Il reste trop longtemps au fond de l'eau et finit par mourir. « Você morreu » apparaît à l'écran.

2.5 Expérience n°5 : Mario

Durée	Émotion	Observation
00.01.47 ➔ 00.02.93	Joie	Je me trouvais devant le participant et lui disait qu'il pouvait commencer à jouer.
00.04.17 ➔ 00.04.43	Joie	Je me trouvais devant le participant et lui disait qu'il pouvait commencer à jouer.
00.11.07 ➔ 00.15.70	Colère	Il est dans le menu du garage et choisi une trottinette électrique.
00.23.97 ➔ 00.25.10	Colère	L'avatar est sur une trottinette électrique.
00.30.30. ➔ 00.31.00	Colère	Le participant parcourt la carte du jeu.
00.39.80 ➔ 00.40.53	Colère	L'avatar est de retour sur sa trottinette et le participant a eu un peu de mal à la contrôler.
00.52.50 ➔ 00.53.00	Colère	Toujours sur sa trottinette, il prend un grand tournant.
00.58.10 ➔ 00.59	Colère	Maintenant, il passe un carrefour.
01.02 ➔ 01.18	Colère	La trottinette s'est retrouvée sur le terre-plein central, puis sa vitesse a diminué.
01.22	Colère	La trottinette avance lentement.
01.26 ➔ 01.34	Colère	L'avatar est passé sous un pont où la visibilité était réduite, puis il a roulé sur le terre-plein central.
01.54 ➔ 01.57	Colère	Le participant tente d'accéder au garage, mais ne trouve pas la bonne commande.
02.00 ➔ 02.05	Colère	Il est dans le garage.
02.09 ➔ 02.10	Colère	Il choisit son véhicule.
02.16 ➔ 02.18	Colère	Le véhicule apparaît et l'avatar se retrouve sur une trottinette électrique.

02.19 ➔ 02.23	Colère	Le participant est dans le menu du jeu (en portugais), puis le quitte.
02.26 ➔ 02.28	Colère	L'avatar conduit sa trottinette.
02.29 ➔ 02.40	Colère	Le participant ouvre la carte du jeu afin de sélectionner le point d'intérêt n°2.
02.48 ➔ 02.58	Colère	Il a du mal à diriger sa trottinette, car il fonce dans tout ce qui se trouve au bord de la route.
03.04 ➔ 03.08	Colère	L'avatar est sur sa trottinette et la nuit commence à tomber.
03.10 ➔ 03.12	Colère	L'avatar est sur sa trottinette et la nuit commence à tomber.
03.32	Colère	Il saute sur le terre-plein central avec sa trottinette.
04.06	Surprise	L'avatar est toujours sur sa trottinette et il passe dans un nuage de brouillard.
04.08 ➔ 04.09	Colère	Il arrive au point d'intérêt n°2 et aperçoit les fourgons de police et les sirènes retentissent.
04.18	Surprise	Il s'approche et s'aperçoit qu'au loin, il y a une manifestation devant un bâtiment.
04.27	Colère	Il descend de sa trottinette.
04.32 ➔ 04.33	Colère	Il monte les marches qui mènent au bâtiment tout en observant la foule de manifestants.
04.42 ➔ 04.44	Colère	Il est face à la foule et change d'angle de vue.
04.50 ➔ 04.51	Colère	Il tente d'accéder au bâtiment.
04.53 ➔ 04.54	Colère	Le participant change l'angle de vue de la caméra.
05.18 ➔ 05.25	Colère	Il modifie son avatar, mais nous avons omis de lui dire qu'il fallait indiquer le nom, le prénom et l'âge de l'avatar. Il a donc eu des difficultés à savoir quoi faire.
05.28 ➔ 05.29	Colère	Toujours dans la création de son avatar. Il tente de confirmer, mais n'y arrive pas.
05.31 ➔ 05.39	Colère	Il n'y arrive toujours pas.
05.44 ➔ 05.46	Colère	Il définit le prénom de l'avatar.
06.01 ➔ 06.02	Colère	Le participant a rempli les cases demandées, puis, il confirme.

06.03	Colère	Il réaccède au jeu.
06.10	Colère	Il est revenu au point de départ du jeu.
06.14	Colère	L'avatar est posté au même endroit qu'au début de la partie de jeu.
07.03 ➔ 07.05	Surprise	Il est sur une trottinette électrique et il prend un virage.
07.09 ➔ 07.10	Colère	Il vient de percuter un poteau sur le terre-plein central.
07.29 ➔ 07.30	Colère	Il est toujours à bord de sa trottinette et il commence à faire de plus en plus nuit. Il passe devant des bâtiments avec plusieurs néons.
07.41 ➔ 07 :43	Colère	Il descend de sa trottinette électrique afin d'entrer dans un des bâtiments. Juste devant, il y a un camp de réfugiés.
08.03	Colère	Il est sorti du bâtiment et se dirige vers un réfugié qui se trouve près d'un feu.
08.06	Colère	Il court et se dirige vers un deuxième réfugié, qui lui est assis sur le sol.
08.10 ➔ 08.12	Colère	Il se met à courir et quitte le camp.
08.14 ➔ 08.15	Colère	En s'éloignant, il aperçoit des voitures carbonisées.
08.20 ➔ 08.22	Colère	Il fait demi-tour et court dans la direction inverse du camp.
08 :24	Colère	Il reprend sa trottinette électrique.
08.26 ➔ 08.27	Colère	Il fait de plus en plus nuit. La lumière de la trottinette s'est allumée. En tournant, il aperçoit de nouveau un autre camp de réfugiés et une voiture carbonisée.
08 :30	Colère	Il roule doucement et tourne sa caméra afin de voir ce qu'il se passe sur le côté. Il voit des tentes où se trouvent quelques personnes, dont une allongée par terre.
08.39	Colère	Il fait marche arrière et passe de nouveau dans le camp.
08.43	Colère	Il repart.
08.45 ➔ 08 :47	Colère	Il s'arrête pour ouvrir la carte afin de choisir sa prochaine destination et fonce dans une tente.
08.50 ➔ 08.51	Colère	Il sélectionne un nouveau point d'intérêt.

08.52 ➔ 08.59	Colère	Il cherche un moyen de suivre le traceur GPS, mais il est dans une rue sans issue, alors il fait demi-tour.
09.00 ➔ 09.02	Colère	La visibilité devient de plus en plus difficile.
09.07 ➔ 09.09	Colère	Il suit le traceur GPS, mais se retrouve encore une fois bloqué dans un bâtiment rempli de tags.
09.10 ➔ 09.11	Colère	Il suit le traceur GPS, mais se retrouve encore une fois bloqué dans un bâtiment rempli de tags.
09.19 ➔ 09.20	Colère	Il sort du bâtiment.
09.20	Joie	Il continue de suivre le traceur GPS.
09.23 ➔ 09.31	Colère	Il passe dans une rue étroite et casse son feu, donc la visibilité est encore plus restreinte.
09.33	Colère	Il roule.
09.36 ➔ 09.37	Colère	Il roule.
09.39 ➔ 09.40	Colère	Il roule.
09.44 – 09.49	Colère	Il passe sous un pont.
09.59 ➔ 10.01	Colère	Il est en train de rouler sur la route, quand tout à coup, l'eau est apparue, et la prise au piège.
10.02 ➔ 10.20	Colère	Pris au piège, il saute de sa trottinette et nage afin de regagner la rive. Une fois sur la terre ferme, il ouvre la carte.
10.23	Surprise	Il cherche où aller.
10.24 ➔ 10.26	Colère	Il choisit le garage le plus proche.
10.37 ➔ 11.14	Colère	Il suit le traceur, qui le fait passer dans l'eau, mais il en ressort directement. Il remonte la rue, en courant. Le jour commence à se lever.
11.15 ➔ 11.32	Colère	Il court toujours, mais l'avatar commence à se fatiguer et donc à courir moins vite.
11.38	Colère	Il court de moins en moins vite.
11.39 ➔ 11.48	Colère	Il court de moins en moins vite.
11.55 ➔ 11.59	Colère	Il court toujours.
12.03 ➔ 12.04	Colère	Il veut tourner, mais il s'aperçoit qu'il y a un bâtiment, alors il a continué sur le même chemin.
12.05 ➔ 12.07	Colère	Il court.

12.08 ➔ 12.11	Colère	Il court un peu plus vite.
12.34 ➔ 12.41	Colère	Il court.
12.43 ➔ 13.01	Colère	Il court, mais le garage est encore loin.
13.19 ➔ 13.23	Colère	Il court.
13.28 ➔ 13.33	Colère	Il s'arrête pour regarder s'il s'approche du garage. Il n'est plus très loin.
13.38 ➔ 13.50	Colère	Il court.
13.52	Colère	Il court.
13.53	Colère	Une lumière rouge a fait son apparition sur la carte, comme s'il y avait la police, mais elle a disparu aussi tôt.
13.53 ➔ 13.57	Colère	Il court.
13.59 ➔ 14.01	Colère	Il court.
14.08 ➔ 14.24	Colère	Il court.
14.29 ➔ 14.30	Colère	Il s'arrête encore pour regarder s'il s'approche du garage et voit qu'il est juste à côté.
14.37	Colère	Il court.
14.39 ➔ 14.42	Colère	Il court.
14.44 ➔ 14.58	Colère	Il est enfin arrivé au garage, il se place sur l'icône et l'ouvre.
15.10	Colère	Il est sur sa trottinette et choisi un nouveau point d'intérêt.
15.11 ➔ 15.12	Colère	Il choisit son point d'intérêt.
15.21 ➔ 15.22	Colère	Il est de nouveau sur la carte.
15.29 ➔ 15.30	Colère	Il roule.
15.31 ➔ 15.39	Colère	Il roule.
15.41	Colère	Il roule.
15.42	Colère	Il roule.
15.43 ➔ 15.46	Colère	Il roule.
15.48 ➔ 16.04	Colère	Il fonce dans un hélicoptère posé au milieu de la route, qu'il n'a pas vu, puis il continue son chemin.
16.12 ➔ 16.17	Colère	Il descend de sa trottinette et se place sur l'icône garage afin de sélectionner un véhicule marin.

16.22 ➔ 17.38	Colère	Il est sur un jet ski et explore les lieux inondés. Il voit les panneaux, les toits des bâtiments, le haut des arbres. Il ouvre la carte pour sélectionner un autre point d'intérêt.
17.39 ➔ 18.37	Colère	Toujours sur son jet ski, il poursuit son exploration. Il arrive près d'un restaurant d'où provient de la musique.
18.37	Surprise	Il fonce dans un bâtiment.
18.52 ➔ 18.53	Colère	Il continue sa route.
18.53 ➔ 18.55	Colère	Il se dirige vers la fête foraine.
19.04 ➔ 19.08	Colère	Il est à la fête foraine.
19.25 ➔ 19.46	Colère	Il ouvre la carte et sélectionne un autre point d'intérêt. Puis, il continue sa route, avant de foncer sur un poteau et de voler dans les airs.
19.51	Colère	Il continue sa route, toujours dans l'eau.
19.53 ➔ 20.39	Colère	Des notifications sont apparues à l'écran. Il continue sa route vers le centre-ville, donc il y a de plus en plus de bâtiment.
20.44 ➔ 20.45	Colère	Il fonce dans un poteau ce qui le fait voler, et la caméra a changé d'angle de vue un instant.
20.47 ➔ 21.00	Colère	Il continue sa route. Il ouvre la carte à la recherche d'un autre point d'intérêt.
21.00 ➔ 21.01	Colère	Il cherche un point d'intérêt.
21.05 ➔ 21.23	Colère	Il se rend à un hélicoptère. Il reprend sa route, en fonçant dans les bâtiments et dans les arbres.
21.25 ➔ 21.54	Colère	Il casse un poteau, puis continue sa route, jusqu'à arriver sur la rive.
21.56 ➔ 22.12	Colère	Il est maintenant sur la route avec son jet ski, mais il ne peut plus avancer. Il descend donc et commence à courir vers le parking le plus proche.
22.13 ➔ 22.17	Colère	Il se place sur l'icône du parking.
22.19 ➔ 23.19	Colère	Il sélectionne une voiture, mais il y a un bug. Il choisit donc une trottinette électrique. Puis, il va finalement prendre l'hélicoptère.

23.24	Surprise	Il pilote l'hélicoptère.
23.28 ➔ 24.18	Colère	Il survole la ville, et la voit inondée, c'est impressionnant. Il ouvre la carte pour voir où il se trouve. Le menu est apparu en haut à droite de l'écran.
24.20 ➔ 24.38	Colère	Toujours dans les airs, le participant peut observer les dégâts causés par le réchauffement climatique.
24.44	Colère	Il va se poser sur la terre ferme.
24.45 ➔ 24.46	Colère	Il commence à se poser.
24.52 ➔ 24.54	Colère	Il a regagné la terre ferme.
24.57 ➔ 24.58	Colère	Il descend de l'hélicoptère.
25.08 ➔ 26.24	Colère	Il se dirige vers un camp de réfugiés près de l'hôpital. Il lit les pancartes, dont une qui dit « Don't hurt us. The hospital is already crowded ». Puis, il repart. Il remonte à bord de l'hélicoptère. Il ouvre la carte pour voir où aller. Il va dans les airs. Il regarde la route depuis le ciel, et touche un bâtiment avant de mourir.
26.31 ➔ 27.18	Colère	Il est mort, il doit attendre 30 secondes avant de réapparaître. Il se retrouve au point de départ et se dirige vers le garage. Il choisit une voiture.
27.24 ➔ 28.12	Colère	On pourrait croire que le participant a du mal à diriger sa voiture, car il fonce dans tout. Il se trouve coincé, à cause de l'eau sur la route, mais il réussit à sortir et à regagné la terre ferme. Pour terminer sa course dans l'eau et sortir de sa voiture et nager.
28.15 ➔ 28.57	Colère	Il nage pour regagner la terre ferme. Puis, il ouvre la carte pour sélectionner un point d'intérêt. Il court et voit une cabane de fortune pour un sans-abri, il le regarde attentivement. Plusieurs notifications apparaissent à l'écran.
29.07 ➔ 29.17	Colère	Il court.
29.18 ➔ 29.22	Colère	Il court toujours.

29.23 ➔ 29.53	Colère	Il finit dans l'eau et il décide de continuer à la nage. Il plonge et explore les fonds marins, il y voit la route ensevelie par les eaux.
29.57	Surprise	Il nage à la surface de l'eau.
30.05 ➔ 30.06	Colère	Il nage toujours.
30.08 ➔ 30.09	Colère	Il a plongé et voit un parking sous les eaux.
30.12	Colère	Le parking est en dessous de lui.
30.39 ➔ 30.49	Colère	Il nage toujours et plonge.
30.50 ➔ 30.51	Colère	Il est toujours sous l'eau et passe près d'un bâtiment.

2.6 Expérience n°6 : Nathan

Durée	Émotion	Observation
00.17.77 ➔ 00.18.30	Tristesse	L'avatar se dirige vers le bâtiment de Greenpeace.
00.28.27 ➔ 00.37.57	Colère	Il est à l'intérieur du bâtiment. Le participant passe sa caméra en première personne. Il regarde le distributeur de boissons et le paiement de parking (même les tarifs).
00.41.20 ➔ 00.43.53	Colère	L'avatar sort du bâtiment.
00.44.60 ➔ 00.45.40	Tristesse	Il voit le camp de réfugiés devant le bâtiment.
00.49.10 ➔ 00.49.63	Tristesse	Il le regarde attentivement.
01.16.20 ➔ 03.00.87	Colère	Il ouvre la carte et choisi son point d'intérêt. Une notification apparaît à l'écran. Il se dirige ensuite vers le garage et choisi une voiture. Puis, il roule jusqu'à son point d'intérêt, mais à peine sorti du parking, il décide finalement de prendre un hélicoptère. Depuis les airs, le participant peut observer les dégâts causés par le réchauffement climatique.
03.08	Tristesse	Il survole la ville (la partie qui n'a pas encore été touchée par la montée des eaux).
03.13.40 ➔ 03.16.53	Colère	Il est toujours dans les airs, et s'apprête à se poser.
03.20.43 ➔ 05.10.53	Colère	Finalement, il ne pose pas. Il observe le point d'intérêt avec le camp de réfugiés depuis les airs. Il touche un bâtiment, ce qui le contraint de se poser. Il va observer

		le camp de plus près. Le participant change d'angle de vue pour observer les détails du réalisme. Il utilise la première personne. Il voit les lits de fortune, les personnes qui attendent ou qui sont allongées au sol, des caddies remplis de détrit. Puis, nous voyons que l'avatar entre dans le bar qui est vide, et en ressort aussitôt. Il court pour reprendre son hélico. Et choisi un autre point d'intérêt.
05.13	Colère	Il décolle.
05.17.33 → 05.17.80	Tristesse	Il est dans les airs.
05.18.93 → 05.19.73	Tristesse	Il est dans les airs.
05.22.47 → 05.23.20	Colère	Il est dans les airs.
05.28.40 → 05.32.97	Colère	Il observe la ville.
05.55.57 → 06.25.87	Colère	Il passe au-dessus d'une manifestation. On entend les sirènes de police. Puis, il se pose. Se remet en première personne et observe la police armée d'une cagoule, d'un gilet pare-balle et d'une matraque. Il les pousse et la police commence à vouloir se défendre. Il décide alors de passer plusieurs fois dans le cortège pour bousculer les policiers.
06.37	Tristesse	Il décide de partir.
06.42.80 → 06.43.93	Tristesse	Il s'approche des manifestants.
07.07.30	Colère	L'écran est tout noir, le personnage va probablement entrer dans une pièce.
07.10.90 → 07.11.63	Colère	L'avatar est dans son dressing et a la possibilité de se changer.
07.14.53 → 07.30.87	Colère	Il entre son prénom, son nom et son âge, puis quitte le dressing.
07.42 – 07.43 – 07.44 – 07.47 – 07.51 – 07.54 – 07.57 → 08.00	Colère	Il marche et s'arrête près de la manifestation. Le participant lit les pancartes, il n'hésite pas à mettre sa caméra en première personne pour mieux voir.

08.08.33 ➔ 08.27.80	Colère	Il court en sautant pour aller plus vite. Il se dirige vers l'hélicoptère.
08.32.97 ➔ 08.35.43	Colère	Il sélectionne l'hélicoptère.
08.34.43 ➔ 08.35.57	Tristesse	Il sélectionne l'hélicoptère.
08.45.50 ➔ 08.54.13	Colère	Il se trouve maintenant au-dessus de l'eau et peut observer les effets négatifs du réchauffement climatique.
08.55.30 ➔ 09.52.97	Colère	Toujours à bord de l'hélicoptère, le participant ouvre la carte pour choisir un autre point d'intérêt. Il fait alors demi-tour pour se rendre au point sélectionné. Il survole la ville et change même sa caméra pour observer de plus près.
10.01.80 ➔ 10.05.97	Colère	Il tente de contrôler son atterrissage afin de ne pas atterrir dans l'eau.
10.07.33 ➔ 10.16.23	Colère	Il réussit à se poser sur un morceau de route.
10.18 ➔ 10.19	Tristesse	Il descend de son hélico.
10.27.00 ➔ 11.25.60	Colère	Il se dirige vers l'icône pour accéder aux véhicules marins, il sélectionne un sous-marin. Et part explorer la ville ensevelie par la montée des eaux. Il voit un restaurant, des bâtiments, etc. Tout est exactement comme avant, il y a juste de l'eau partout. En s'approchant des restaurants, on entend de la musique.
11.27.87 ➔ 12.13.80	Colère	Il continue d'explorer, avant de remonter à la surface.
12.13.80 ➔ 12.14.63	Tristesse	Il replonge dans l'eau.
12.14.73 ➔ 12.15.03	Colère	Il replonge dans l'eau.
12.18.70 ➔ 12.19.00	Tristesse	Le sous-marin ne fait que plonger et ressortir de l'eau. (Bug)
12.20.63 ➔ 12.43.67	Colère	Toujours dans l'eau, il se dirige vers la fête foraine.
12.51.13 ➔ 13.54.60	Colère	Il est au-dessus de l'eau et tente de plonger, mais il n'y arrive qu'après plusieurs essais. Il explore et voit un parking entouré de magasins. Il ressort de l'eau et fonce dans une barrière. Il descend finalement du véhicule, pour retourner dans l'eau.

13.55 – 13.57 – 14.00 – 14.08 – 14.13	Tristesse	Il est toujours dans le sous-marin et s'approche de la terre ferme. Il se place sur l'icône du garage et sélectionne un jet ski. Il ouvre ensuite la carte pour définir un nouveau point d'intérêt.
14.19 ➔ 14.25	Tristesse	À bord de son jet ski, il explore le paysage désastreux et aperçoit le toit des maisons.
14.29.23 ➔ 14.53.60	Colère	Alors qu'il était sur l'eau, il y a eu un bug et il s'est retrouvé sur la terre ferme.
14.53.17 ➔ 14.58.53	Tristesse	Il passait de l'eau à la terre ferme d'une seconde à l'autre sans à peine bouger. Du jour à la nuit également. (Bug).
15.09.43 ➔ 15.14.23	Colère	Bug.
15.26.52 ➔ 16.10.47	Colère	Bug. Il s'est donc suicidé pour revenir au point de départ.
16.16 ➔ 17.00.20	Colère	Il est revenu au point de départ. Il commence à faire nuit donc la visibilité est réduite. Il choisit de reprendre un hélico. Puis, il décolle.
17.05.07 – 17.08.27 – 17.10.33 – 17.11 ➔ 17.13	Tristesse	Il est dans les airs, il passe au-dessus de l'eau. Et voit les conséquences du réchauffement climatique.
17.05 – 17.07 – 17.10 – 17.14	Colère	Il est dans les airs, il passe au-dessus de l'eau. Et voit les conséquences du réchauffement climatique.
17.16.63 ➔ 17.28.50	Colère	Il y a pas mal de brouillard. L'avion se pose sur la route et l'avatar descend.
17.29.53 ➔ 18.28.23	Colère	Il court et saute pour aller plus vite. Il se dirige vers l'icône garage, mais une fois plus proche, il décide de faire demi-tour et de remonter dans l'hélicoptère. Il ouvre la carte pour choisir où aller. Il s'envole et admire la vue.
18.29	Tristesse	Il regarde en bas.
18.32.07 ➔ 19.19.43	Colère	Il passe entre les buildings. La nuit est tombée, donc il est difficile de voir l'eau. Il passe au-dessus d'une réserve d'eau asséchée.

19.21	Colère	Il observe la réserve d'eau asséchée.
19.35 ➔ 19.36	Colère	Il est toujours au-dessus de la réserve d'eau.
19.36 ➔ 19.39	Tristesse	Il est toujours au-dessus de la réserve d'eau.
19.44.03 ➔ 19.48.50	Tristesse	Il est toujours au-dessus de la réserve d'eau. Et l'hélicoptère comment à fumer.
19.50.50 ➔ 19.52.90	Colère	Il passe au-dessus d'une colline.
19.56.33 ➔ 20.19.53	Colère	Il ouvre la carte et sélectionne un point d'intérêt à aller explorer.
20.29.57 ➔ 20.37.63	Colère	L'hélico se trouve dans un nuage de brouillard, la visibilité est quasi nulle.
20.39.17 ➔ 20.40.20	Tristesse	L'hélico se trouve dans un nuage de brouillard, la visibilité est quasi nulle.
21.01.07 ➔ 21.03.63	Colère	L'avatar s'est jeté de l'hélico, il fait donc une chute libre et s'écrase.
21.03.90 ➔ 21.14.90	Surprise	Il est mort et est revenu au point de départ. L'enregistrement de l'écran du participant s'est arrêté, nous avons décidé d'interrompre l'expérience quelques instants afin de libérer un peu d'espace. De nouveau dans le jeu, le participant ouvre l'inventaire.
21.13.90 ➔ 21.18.40	Colère	Il sélectionne un skateboard.
21.19.73 ➔ 21.21.10	Surprise	Le skateboard n'avance pas. (Bug).
21.24.60 ➔ 21.27.97	Colère	Le skateboard n'avance pas. (Bug).
21.34.70 ➔ 21.50.23	Colère	L'avatar n'a plus bougé pendant quelques longues secondes. Puis, il a ramassé le skateboard, avant de partir en courant.
21.52.20 ➔ 21.53.63	Colère	Il passe près de deux voitures carbonisées.
21.55.80	Tristesse	Il court toujours, en faisant des sauts pour aller plus vite.
22.01.77 ➔ 22.21.77	Colère	Il se dirige vers l'eau, se place sur l'icône garage et sélectionne un jet ski. Il se retrouve dans l'eau.
22.22	Tristesse	Il entre en collision avec un objet qui se trouve dans l'eau et se trouve propulsé dans les airs avec son jet ski.

22.34.07 ➔ 24.00.50	Colère	Il réalise beaucoup de sauts jusqu'à ce qu'il regagne la terre ferme.
24.02 ➔ 25.28	Colère	Il court et entre dans un entrepôt. Puis, ressort et retourne sur la route en courant. Ensuite, le participant se rend dans le menu du jeu et sélectionne des objets qui apparaissent dans les mains de l'avatar.
25.35 ➔ 27.04.07	Colère	Il réalise toute sorte d'action telle que fumer une cigarette, porter un parapluie ou encore jouer de la guitare. Enfin, il se remet à courir, et passe à la vue en première personne.

2.7 Expérience n°7 : Nicolas

Durée	Émotion	Observation
01:43.69 ➔ 01:59.34	Joie	L'avatar se trouve sur une trottinette électrique, mais il finit par tomber et être éjecté de la trottinette.
02:23.01 ➔ 02:28.62	Joie	Il court et le participant ouvre la carte.
02:48.39 ➔ 02:48.57	Peur	L'avatar est toujours en train de courir.
05:33.90 ➔ 05:34.78	Surprise	Il se trouve à bord d'un véhicule. Le participant décide de passer en vue de première personne afin de voir la police qui se trouve juste en face de lui.
10:11.69 ➔ 10:12.48	Peur	Il se trouve en plein milieu de l'eau sur un jet ski. Il passe près d'un bâtiment et percute des parasols qui étaient en train de flotter. Puis, la radio s'est allumée.
12:49.94 ➔ 31:28.57	Peur	Il saute tout en courant.
13:53.97 ➔ 13:54.52	Peur	Il est au volant de son véhicule, lorsqu'il tombe nez à nez avec un hélicoptère encerclé par des barrières bleues.
21:54.91 ➔ 21:58.52	Joie	Il est de nouveau sur une trottinette électrique, il tombe. Puis, une notification apparaît à l'écran.
22:44.88	Peur	Toujours sur sa trottinette, il contourne un tas de démolition entouré de barrières bleues.

23:27.04 → 23:27.27	Peur	Le participant ouvre la carte et sélectionne un point d'intérêt.
29:10.85 → 29:11.10	Peur	L'avatar est à bord d'une voiture, mais il y a beaucoup d'eau sur la route, alors il tente de la contourner.
31:22.40 → 31:28.57	Tristesse	Il se rend à la fête foraine (point d'intérêt) en jet ski. Il voit qu'elle est ensevelie par la montée des eaux. Les lumières des manèges sont toujours en état de fonctionnement.

2.8 Expérience n°8 : Pascal

Durée	Émotion	Observation
00.11 → 00.12	Tristesse	Le participant tente de choisir son véhicule, mais ne trouve pas la bonne commande et ouvre le menu des animations.
00.21	Colère	Il tente de faire avancer le véhicule, mais il ne bouge pas.
00.25 → 00.26	Tristesse	Il n'arrive toujours pas à faire avancer le véhicule.
01.10 → 01.12	Tristesse	Le véhicule recule.
01.15 → 01.16	Tristesse	Il tourne le volant, mais oublie d'avancer, donc il ne bouge pas.
01.16 → 01.19	Tristesse	Il réussit à avancer.
02.21	Tristesse	Il prend un tournant, mais se trompe dans son itinéraire.
02.39 → 02.40	Tristesse	Il tente tant bien que mal de diriger son véhicule.
02.47 → 02.49	Tristesse	Il avance petit à petit. Pour rappel, c'est la première fois que le participant utilise une manette.
02.50 → 02.52	Tristesse	Il accélère un grand coup.
02.56 → 02.57	Tristesse	Il continue d'avancer.
03.00	Tristesse	Il avance.
03.01 → 03.09	Tristesse	Il continue de suivre son itinéraire.
03.11 → 03.16	Tristesse	Il arrive au point d'intérêt et voit un camp de réfugiés.
03.35 → 03.36	Tristesse	Il s'approche des réfugiés.
03.36 → 03.39	Tristesse	Il voit des tentes, des déchets, etc.
03.49 → 03.50	Tristesse	Il voit toutes les tentes entassées les unes sur les autres.
03.52 → 03.56	Tristesse	Il se poste devant un canapé où deux réfugiés dorment et les observe.
03.58 → 04.01	Tristesse	Il bouscule un monsieur et celui-ci lui dit qu'il est fou.

04.04 ➔ 04.05	Tristesse	Il repart.
04.30 ➔ 04.31	Colère	Il ne bouge plus. Il est possible que le participant ne sache pas quoi faire.
04.33	Tristesse	Il ouvre la carte.
04.37	Tristesse	Il ne sait plus quoi faire.
04.52	Tristesse	Il cherche où aller.
04.55	Tristesse	Il cherche encore.
04.58	Tristesse	Il sélectionne la catégorie points d'intérêts.
05.40	Colère	Il remonte dans sa voiture.
05.53 ➔ 05.54	Tristesse	Après une marche arrière, il part en direction de l'itinéraire.
06.42	Tristesse	Il aperçoit la montée des eaux sur sa route.
06.55 ➔ 06.57	Tristesse	Il se trouve dans l'eau. Le participant ne sait pas quoi faire.
07.13	Tristesse	L'avatar flotte.
07.22	Tristesse	Le participant ne sait pas comment nager. Il cherche la commande qui le permettra de nager.
07.24	Tristesse	Il cherche toujours.
07.25	Tristesse	Il cherche toujours.
07.34 ➔ 07.36	Tristesse	Il cherche toujours.
07.38	Tristesse	Il cherche toujours.
07.39	Tristesse	Il cherche toujours.
07.47	Tristesse	Le participant a trouvé comment nager.
07.53	Tristesse	L'avatar plonge, et se trouve au fond de l'eau sur la route.
08.03 ➔ 08.06	Joie	Il nage, fonce dans un banc et meurt.
08.58 – 09.02 – 09.04 – 09.06 – 09.14	Tristesse	Il marche.
09.28 ➔ 09.47	Tristesse	Il se place sur l'icône hélicoptère.
09.50 ➔ 09.52	Tristesse	Le participant ne sait pas quoi faire.
10.04	Tristesse	L'hélicoptère démarre.
10.07 ➔ 10.25	Tristesse	Il tente de décoller, mais a du mal. Puis fini par réussir en fonçant dans des poteaux.
10.26 ➔ 10.30	Tristesse	Il avance.
10.31 ➔ 10.36	Tristesse	Il tourne vers la gauche.

10.37	Tristesse	Il y a beaucoup de brume, mais on distingue le pont.
10.40	Tristesse	Il se dirige vers un pont.
10.53 ➔ 10.55	Tristesse	Il se trouve un peu trop haut. Mais, avec le brouillard, la visibilité est nulle.
11.03 ➔ 11.05	Tristesse	Il redescend un peu.
11.06 ➔ 11.09	Tristesse	Il aperçoit le haut des arbres.
11.31	Tristesse	L'hélico se trouve maintenant au fond de l'eau.
11.33	Tristesse	L'avatar sort de l'hélico.
11.36	Tristesse	Mais il meurt quand même, car il a mis du temps avant de sortir.
12.10	Colère	Il est revenu à la vie. Il est au tout début du jeu.
12.12	Tristesse	Il avance.
12.16	Tristesse	Il ne sait pas quoi faire.
12.22 ➔ 12.31	Tristesse	Il avance et voit des manifestants tenir des pancartes.
12.34 ➔ 12.36	Tristesse	Il continue d'avancer.
12.43 ➔ 12.48	Tristesse	Il marche.
12.51 ➔ 13.02	Tristesse	Il court et sort du parking.
13.04	Tristesse	Il s'approche de l'eau.
13.08 ➔ 13.12	Tristesse	Il court.
13.14 ➔ 13.15	Tristesse	Il court.
13.18 ➔ 13.22	Tristesse	Il ouvre la carte du jeu.
13.23 ➔ 13.29	Tristesse	Il n'arrive pas vraiment à se repérer sur la carte.
13.37	Tristesse	Il est toujours sur la carte.
13.42 ➔ 13.45	Tristesse	Il sélectionne la catégorie « point d'intérêt ».
13.48 ➔ 13.55	Tristesse	Il sélectionne le point d'intérêt qu'il veut explorer.
13.57 ➔ 14.01	Tristesse	Rien ne se passe.
14.02 ➔ 14.18	Tristesse	Il sort de la carte. Puis, se met à marcher vers le point sélectionné.
14.21	Tristesse	Il ne bouge plus.
14.24 ➔ 14.32	Tristesse	Il marche, mais ne sait pas trop où aller.
14.36	Tristesse	Il marche.
14.38	Tristesse	Il se met à courir.
14.41	Tristesse	Il court.

14.47 ➔ 15.13	Tristesse	Il se dirige vers l'eau et choisi de prendre un bateau. Puis, se met à naviguer.
15.21 ➔ 15.25	Tristesse	Le bateau est lancé à toute vitesse.
15.28 ➔ 15.36	Tristesse	Il passe sous un pont.
15.37 ➔ 15.39	Tristesse	Il ralentit.
15.45 ➔ 15.56	Tristesse	Il est passé en dessous d'un pont et est resté bloqué, car le pont était trop bas.
16.07	Tristesse	Il est toujours bloqué.
16.12	Tristesse	Il réussit à se débloquent.
16.15 ➔ 16.19	Tristesse	Il recule, puis avance de nouveau vers le pont.
16.33 ➔ 16.49	Tristesse	Il recule encore.
17.17	Colère	Il ne bouge plus.
17.18	Tristesse	Il ne bouge plus.
17.19 ➔ 17.21	Colère	Il recule de nouveau.
17.32	Tristesse	Il fonce dans un mur.
17.36 ➔ 17.44	Tristesse	Il regagne la rive avec son bateau.
17.51 – 53 – 55	Tristesse	Il est sorti de son bateau et ne bouge plus. Puis, il se met à courir.
17.56 ➔ 18.33	Tristesse	Il court.
18.58	Tristesse	Il marche.
19.01 ➔ 19.24	Tristesse	Il marche et court dans des ruelles sales jonchées de déchets.
19.31 ➔ 19.38	Tristesse	Il tourne en rond.
19.41 ➔ 19.50	Tristesse	Il court dans tous les sens. Il ne sait pas où aller.
19.52 ➔ 20.02	Tristesse	Il court.
20.04 – 06 – 09 ➔ 15 -17 ➔ 18 – 20 – 24 – 25	Tristesse	Il court.
20.59	Tristesse	Il court.
21.06	Tristesse	Il court. Il se trouve dans une zone de travaux.
21.10 ➔ 22.18	Tristesse	Il court toujours.
22.33	Tristesse	Il court.
22.40	Tristesse	Il court.

22.49	Tristesse	Il court.
23.09 ➔ 23.14	Tristesse	Il court.
23.15 ➔ 23.16	Tristesse	Il court et se trouve sur un pont.
23.17 ➔ 23.25	Tristesse	Il continue de courir et saute en même temps.
23.26 ➔ 24.04	Tristesse	Il continue de courir et saute en même temps.
24.08	Tristesse	Il continue de courir et saute en même temps.
24.15 ➔ 24.27	Tristesse	Il continue de courir et saute en même temps.
24.29 ➔ 24.47	Tristesse	Il continue de courir et saute en même temps.
24.49 ➔ 25.05	Tristesse	Il arrive à côté d'un tas de gravier.
25.05 ➔ 25.39	Tristesse	Il ouvre la carte et choisit un nouveau point d'intérêt à explorer. Il repart à pied en courant vers le point d'intérêt.
25.41 ➔ 26.34	Tristesse	Il court et saute en même temps. Il arrive sur le point d'intérêt et tombe sur une manifestation et un cortège de police.
26.37 ➔ 26.52	Tristesse	Il s'approche des manifestants et lit les pancartes.
26.54 ➔ 26.57	Tristesse	Il s'approche des manifestants et lit les pancartes.
27.02 ➔ 28.23	Tristesse	Il lit toujours les pancartes. Il change même d'angle de vue pour voir de plus près.
28.39 ➔ 30.06	Tristesse	Il part de la manifestation. Il court. La nuit commence à tomber. Il fait le tour du bâtiment. Plusieurs manifestants s'approchent de lui pour le frapper.
30.06	Dégoût	Il tente de sauter la barrière.
30.07 ➔ 30.21	Tristesse	Il quitte la manifestation et part pousser la police.
31.06 ➔ 31.30	Tristesse	Il court.
32.33 - 32.44 – 32.50 – 32.53	Tristesse	Il court. Il ouvre la carte et sélectionne un point où se rendre. Puis, il marche.

2.9 Expérience n°9 : Sean

Durée	Émotion	Observation
00.00.30 ➔ 00.03	Surprise	L'expérience débute. L'avatar descend les escaliers et se dirige vers le camp de réfugiés qui se trouve juste devant le bâtiment Greenpeace.
00.11 ➔ 00.14	Colère	Il est sur l'icône des missions et regarde celles qui sont proposées.

00.15 ➔ 00.17	Colère	Il continue de regarder, puis il part.
00.25 ➔ 00.26	Joie	Il réussit à retirer le menu des missions et se trouve maintenant sur l'icône garage.
00.35	Colère	Il est dans le garage et choisit un véhicule.
00.43 ➔ 00.45	Joie	Il prend une trottinette électrique, monte dessus d'une manière étrange.
00.52 ➔ 00.53	Colère	Il roule.
00.53 ➔ 00.58	Joie	Il roule.
01.05 ➔ 01.09	Colère	Le participant ouvre la carte et cherche où aller.
01.10 ➔ 01.13	Colère	Il cherche toujours.
01.14 ➔ 01.21	Colère	Il cherche toujours.
01.25 ➔ 01.26	Colère	Il choisit son point d'intérêt.
01.30 ➔ 01.32	Colère	Il cherche encore.
02.17 ➔ 02.18	Colère	L'avatar est à bord de sa trottinette et roule sur le terre-plein central.
02.19	Colère	Il est toujours à bord de sa trottinette.
02.20	Colère	Il est toujours à bord de sa trottinette.
02.24	Colère	Il arrive près d'un camp de réfugiés.
02.30	Colère	Il descend de la trottinette et explore le lieu.
02.33 ➔ 02.37	Colère	Il se dirige vers l'entrée du bâtiment.
02.38 ➔ 03.05	Colère	Il découvre le bar, qui est vide, mais nous entendons une musique.
03.06	Colère	Il court en se dirigeant vers la sortie.
03.07 ➔ 03.15	Colère	Il sort du bâtiment et fonce sur un sans-abri, ce qui le bouscule et le fait tomber.
03.15 ➔ 03.18	Joie	Il monte sur l'abri de fortune et le sans-abri se relève.
03.21 ➔ 03.44	Colère	Il s'éloigne et regarde la façade du bâtiment. Puis, se dirige vers la deuxième partie du camp et l'observe quelques secondes.
03.47	Colère	Il repart en courant.
03.55	Colère	Le sans-abri qui a été bousculé veut se battre avec l'avatar, donc il commence à se positionner pour le frapper, mais il n'est pas possible de taper dans cette version du jeu.
03.58	Joie	Il tente de nouveau de le frapper, sans succès.
03.59 ➔ 04.02	Colère	Comme il n'y arrive pas. Il décide d'abandonner et de partir.
04.04 ➔ 04.05	Colère	Il marche tout doucement.
04.07 ➔ 04.16	Colère	Il court en passant devant le sans-abri et se dirige vers la trottinette.
04.15 ➔ 04.16	Tristesse	Il arrive près de la trottinette.

04.16 ➔ 04.19	Colère	Il essaie de monter dessus, mais n'y arrive pas alors il recule.
04.20 ➔ 04.32	Colère	Il ouvre la carte du jeu et choisi où aller. Il monte sur la trottinette.
04.39 ➔ 04.42	Colère	Il roule vers le point d'intérêt sélectionné. Il passe devant le camp de réfugiés.
04.43 ➔ 04.48	Joie	Il renverse des sans-abris. Et s'amuse à faire peur aux autres.
04.53 ➔ 04.54	Joie	Il fait demi-tour et retourne vers le camp à toute vitesse.
04.58 ➔ 04.59	Joie	Il percute et roule sur un sans-abri.
05.03 ➔ 05.04	Joie	Le sans-abri se relève et décide de lui rouler dessus encore une fois.
05.16 ➔ 05.25	Joie	Il vient de foncer sur un autre sans-abri, puis passe sous un pont, avant de continuer sa route.
05.39	Colère	Il prend un tournant.
05.43 ➔ 05.47	Colère	Il roule toujours. Et passe sous un pont où la visibilité est réduite.
05.53 ➔ 05.54	Colère	Il s'approche du point d'intérêt et entend les sirènes de police de plus en plus fort.
05.57 ➔ 06.00	Colère	Il arrive au point d'intérêt et aperçoit une manifestation devant un bâtiment.
06.03 ➔ 06.07	Colère	Il descend de sa trottinette et se dirige en courant vers les manifestants.
06.09 ➔ 06.14	Colère	Il remonte les escaliers et n'hésite pas à pousser la foule pour passer.
06.15 ➔ 06.24	Colère	Il se trouve maintenant devant le bâtiment et se retourne pour y voir la foule.
06.25 ➔ 06.28	Colère	Il redescend vers la foule.
06.32 ➔ 06.34	Joie	Il saute une barrière et tombe par terre tout en bousculant quelques manifestants.
06.36 ➔ 06.37	Joie	Il bouscule encore les manifestants.
06.39	Colère	Il remonte sur sa trottinette.
06.42	Colère	Et repart.
06.45 ➔ 06.48	Colère	Il passe près du cortège de police et les observe.
06.54 ➔ 06.56	Colère	Il quitte le lieu et passe devant les deux combis de police.
06.59	Colère	Il fait demi-tour.
07.04 : 07.22	Joie	Il prend de la vitesse et décide de foncer sur les policiers. Il ouvre ensuite la carte pour voir où aller.
07.22	Colère	Il choisit où aller.
07.25 ➔ 07.26	Colère	Il choisit où aller.
07.30 ➔ 07.34	Joie	Il a quitté la carte et se dirige vers son nouveau point d'intérêt.
07.34 ➔ 07.36	Colère	Il passe près d'un tas de déchets au bord de la route.
07.44 ➔ 07.45	Colère	Il roule.

07.48 ➔ 08.08	Joie	Il roule tout en changeant d'angle de vue.
08.11 ➔ 08.16	Joie	Il roule.
08.34	Colère	Il sort de l'eau.
08.37 ➔ 09.13	Colère	Il se tourne vers l'eau et ouvre la carte. Il sélectionne un garage. Puis, se dirige vers le point d'intérêt en courant.
09.17 ➔ 09.34	Colère	Il se déplace toujours vers le point d'intérêt.
09.18 ➔ 09.19	Peur	Le personnage marche lentement.
09.49 ➔ 09.54	Colère	Il court, mais l'avatar est en train de se fatiguer, il court beaucoup moins vite.
09.55 ➔ 10.16	Colère	Il ouvre la carte pour voir s'il s'approche du point et ouvre le menu des actions.
10.21	Colère	Il sélectionne une bière.
10.24 ➔ 10.53	Colère	Il reprend sa course avec une bière à la main. Sa démarche est hilarante.
10.53	Joie	Il court toujours de manière étrange.
10.54 ➔ 11.38	Colère	Il passe par un portail et arrive à un endroit avec des caravanes.
11.42	Colère	Il s'approche de l'icône garage.
11.49 ➔ 11.50	Joie	Il est sur une trottinette électrique.
11.50 ➔ 11.53	Colère	Il se déplace étrangement.
11.58 ➔ 12.00	Joie	Il conduit et reprend sa bière.
12.11 ➔ 12.13	Colère	Il roule et passe dans une petite brume.
12.20 ➔ 12.21	Colère	Il observe l'eau.
12.23	Colère	Il remet son casque.
12.24	Colère	Il ouvre la carte.
12.25	Colère	Il ouvre la carte.
12.31 ➔ 12.35	Colère	Il sélectionne un point d'intérêt.
12.38 ➔ 12.41	Colère	Il repart.
12.42 ➔ 12.44	Colère	Il roule.
12.46 ➔ 12.48	Colère	Il s'approche de l'eau.
12.51	Colère	Il ouvre la carte.
12.56 ➔ 12.57	Colère	Il repart.
13.02 ➔ 13.04	Colère	Il roule.
13.07 ➔ 13.09	Colère	Il roule et passe devant des tentes et des voitures carbonisées.
13.11	Colère	Il s'approche d'un hélico posé sur la route.

13.12 ➔ 13.41	Colère	Il observe l'hélico et voit qu'il est endommagé. Il fait le tour. Ensuite, il aperçoit un tas de déchets au bord de la route. Il observe tout ce qu'il y a dans la rue. Et ouvre la carte.
13.50 ➔ 13.54	Colère	Il quitte le lieu et roule vers le point d'intérêt sélectionné.
13.56 ➔ 13.57	Colère	Il roule.
14.05	Colère	Il saute.
14.09 ➔ 14.10	Colère	Il roule.
14.18 ➔ 14.22	Colère	Il roule et voit des travaux sur la route.
14.22 ➔ 14.36	Colère + Peur	Il s'arrête et regarde les briques et les tas de débris. Puis il tente de s'approcher, mais il n'y arrive pas (mur invisible).
14.37	Tristesse	Il tente de s'approcher.
14.38	Colère	Il n'y arrive pas.
14.39 ➔ 14.43	Colère	Il décide d'y aller à pied.
14.45 ➔ 14.52	Colère	Il court dans les travaux et monte sur des sacs.
14.52 ➔ 15.15	Colère	Puis, il monte sur une cabane. Et sort finalement des travaux.
15.17 ➔ 15.20	Colère	Il va dans le menu des actions et prend une bière.
15.24 ➔ 15.25	Colère	Il sélectionne « Champ » (en portugais).
15.30 ➔ 15.36	Colère	Il décide de quitter le menu et de courir avec sa bière dans la main.
15.36 ➔ 15.57	Joie + Colère	Il court et sa démarche est hilarante. Il se dirige vers sa trottinette électrique.
15.57 ➔ 16.11	Colère	Il roule et ouvre la carte pour choisir un point d'intérêt. Puis, il reprend sa route.
16.16 ➔ 16.19	Joie	Il prend un tournant et tape dans quelque chose.
16.22	Joie	Il fonce à toute allure.
16.24 ➔ 16.26	Joie	Il fonce à toute allure.
16.33 ➔ 17.11	Colère	Il passe près d'un tas de débris. Et le regarde attentivement. Puis, descend dans le métro. Il descend et remonte les escaliers. Il monte ensuite vers un parking en hauteur.

17.12 ➔ 17.17	Joie	Il tombe violemment de sa trottinette. Ce qui fissure le sol.
17.22 ➔ 17.23	Colère	Il remonte sur sa trottinette et descend les escaliers qui mènent dans le métro.
17.22 ➔ 17.38	Colère	Il s'aventure dans le métro.
17.41 ➔ 17.56	Colère	Il s'aperçoit qu'il y a plein d'eau sur les rames.
18.00 ➔ 18.03	Colère	Il observe les affiches publicitaires.
18.13 ➔ 18.15	Colère	Il s'arrête devant un panneau publicitaire de bière.
18.18 ➔ 19.50	Colère	Il ressort du métro. Il ouvre la carte et sélectionne un point d'intérêt. Puis, se dirige vers le point. Il s'arrête et va chez le coiffeur.
19.50 ➔ 19.51	Joie	Le menu apparaît.
19.57	Colère	Il tente de modifier sa coiffure.
20.00	Joie	Il attend.
20.00 ➔ 20.04	Colère	Il ressort de chez le coiffeur.
20.07	Surprise	Il repart.
20.11 ➔ 20.46	Colère	Il sort dans la rue et cherche sa trottinette.
20.46	Tristesse	Il retrouve sa trottinette.
20.46 ➔ 21.01	Colère	Il ouvre la carte et sélectionne un point d'intérêt.
21.01 ➔ 21.04	Joie	Il repart sur sa trottinette.
21.05	Colère	Il est sur la route et passe à côté d'une voiture carbonisée.
21.05 ➔ 21.10	Colère	Il roule.
21.22	Colère	Il roule.
21.38 ➔ 21.47	Colère	Il roule.

21.50	Colère	Il fonce dans un poteau.
21.52	Colère	Il roule.
21.59 ➔ 22.05	Colère	Il roule. Il passe sous un pont. La nuit commence à tomber.
22.08 ➔ 22.11	Colère	Il roule et prend un tournant.
22.13 ➔ 22.16	Colère	Il roule.
22.18 ➔ 22.24	Colère	Il roule.
22.26 ➔ 22.35	Colère	Il roule.
22.36 ➔ 22.53	Colère	Il arrive au point d'intérêt. C'est le point de départ du jeu. Le participant voit un camp de réfugiés devant le bâtiment Greenpeace. Il s'approche de l'icône voiture.
22.55 ➔ 22.58	Colère	Il descend de sa trottinette et choisi un véhicule.
23.04	Colère	Il sélectionne une voiture.
23.22 ➔ 23.29	Colère	La voiture n'avance pas vite. Il doit y avoir un bug.
23.45 ➔ 23.47	Joie	Il fait des dérapages.
23.50	Colère	Il repart.
23.56 ➔ 24.02	Colère	Il choisit un autre véhicule dans le garage.
24.02 ➔ 24.08	Colère	Il sélectionne un vélo.
24.09 ➔ 24.10	Joie	Il actionne la sonnette du vélo.
24.11	Colère	Il descend du vélo.
24.21 ➔ 24.26	Colère	Il sélectionne une voiture.
24.30	Colère	Il fonce dans un lampadaire.
24.31 ➔ 24.41	Colère	Il est toujours dans sa voiture et il fait des dérapages.

24.51	Colère	Il se place sur l'icône de l'hélicoptère
24.52	Surprise	Il choisit l'hélicoptère qu'il veut prendre.
24.53 → 26.58	Colère	Depuis les airs, il voit les désastres causés par le réchauffement climatique. La nuit commence à tomber. Il passe sous un pont. Il ouvre la carte pour sélectionner un point d'intérêt. Il y a beaucoup de brume. Il s'approche du Vinewood.
27.02 → 30.03	Colère	Il se trouve au Vinewood, dans les montagnes. Il se pose et descend de l'hélico. Il y a un camp de réfugiés et des voitures carbonisées juste derrière, au pied des lettres. Il remonte dans l'hélico et repart dans les airs. Il s'approche d'un bâtiment blanc (la tour d'observation). Et l'observe avant de repartir.
30.04	Colère	Il est toujours dans les airs.
30.04 → 32.09	Colère	La nuit est tombée. On ne voit pas l'eau qui a enseveli une partie de la ville. Il se pose sur une zone d'atterrissage, et observe le paysage.
31.04	Surprise	Il est posé sur le haut d'un bâtiment. Il se rapproche de la terre ferme, près d'un point d'intérêt.
32.10 → 32.13	Joie	Il tente de tuer un réfugié avec les hélices de l'hélico.
32.11 → 32.34	Colère	Mais il n'y arrive pas. L'hélico fini par exploser et l'avatar meurt.

2.10 Expérience n°10 : Simon

Durée	Émotion	Observation
01.52 → 01.55	Joie	Le participant choisit une trottinette électrique, avant de rouler l'avatar met son casque jaune.
07.14 → 07.15	Colère	Il arrive à un endroit, où il y a des lettres qui forment la phrase « Kings Roleplay »
08.26	Colère	Alors que l'avatar est au volant de sa voiture lancée à toute vitesse et qu'il suit son itinéraire, il se retrouve dans l'eau.
08.59 → 09.00	Colère	Il court pour regagner la rive.
10.57 → 10.58	Colère	Le participant ouvre le menu du jeu.
11.32 → 11.36	Joie	L'avatar se retrouve à courir avec une flûte à champagne dans la main. Il a une démarche hilarante.
14.31 → 14.33	Joie	Il est dans un sous-marin et passe de justesse sous un feu de signalisation.
15.43	Colère	Rien n'est visible à l'écran (bugs).

21.49 ➔ 21.54	Colère	Le personnage remonte à la surface en sirotant un verre.
26.40 ➔ 26.49	Colère	Le personnage fonce volontairement dans un tas de gravier qui est sur la route.
27.37 ➔ 27.40	Colère	Il ralentit avec sa voiture, devant un salon de tatouage.
29.17 ➔ 29.19	Colère	Il est au volant de sa voiture. Il fait nuit et le menu du salon de tatouage est encore affiché à l'écran (bug).
30.26 ➔ 30.34	Colère	Il se trouve sur un pont, au-dessus de la grande réserve d'eau, toujours avec une bouteille à la main.

2.11 Expérience n°11 : Sophie

Durée	Émotion	Observation
00.01	Dégoût	Le jeu commence.
00.00 ➔ 01.28	Colère	L'avatar court et la participante ouvre la carte et sélectionne un point d'intérêt. L'avatar observe le camp de réfugiés. Il fait nuit, la visibilité est réduite.
00.26	Tristesse	La participante sélectionne un point d'intérêt.
00.49	Dégoût	Elle ouvre la carte.
01.29	Dégoût	L'avatar se trouve en plein milieu d'un camp de réfugiés.
01.33 ➔ 08.11	Colère	Plusieurs bugs à ce moment-là.
02.06	Dégoût	L'avatar monte les escaliers.
04.08	Tristesse	Il court.
05.00	Tristesse	La participante ouvre de nouveau la carte.
07.21	Tristesse	L'avatar sort du bâtiment.
08.06	Dégoût	Il aperçoit une personne à terre.
08.12	Dégoût	La personne est en réalité dans les airs (bugs).
08.14 ➔ 08.18	Joie	L'avatar passe à travers le corps de la personne qui l'évite.
08.18 ➔ 08.19	Dégoût	L'avatar passe à travers le corps de la personne qui l'évite.
08.25 ➔ 12.53	Colère	Il se met à courir.
09.05	Tristesse	La participante choisit un point d'intérêt.
09.17	Tristesse	Elle choisit un point d'intérêt.
10.12 ➔ 10.22	Tristesse	Elle choisit son point d'intérêt et l'avatar se remet à courir.
11.39	Tristesse	Il court.

12.51 ➔ 13.03	Tristesse	Il court.
13.36 ➔ 14.31	Tristesse	Il court. La participante ouvre la carte et se remet à courir.
13.52 ➔ 17.03	Tristesse	La participante ressent de la tristesse, car son l'avatar n'a pas d'autres choix que de courir pour se rendre dans un garage.
14.27 ➔ 14.32	Tristesse	Il court.
14.39	Tristesse	Il court.
16.44 ➔ 16.50	Tristesse	Il court.
16.53 ➔ 16.55	Tristesse	Il s'essouffle.
17.07 ➔ 17.37	Colère	Il court toujours et commence à fatiguer. En plus, la participante se rend compte qu'il court dans le mauvais sens.
17.30	Tristesse	Elle se rend compte qu'il court dans la mauvaise direction.
17.35	Tristesse	Il se met à courir dans la bonne direction.
17.39 ➔ 21.21	Colère	Il a l'air perdu.
19.03	Tristesse	Il sort de la cabine de chantier.
19.37	Tristesse	Il court, mais est fatigué.
19.57	Tristesse	Il s'arrête, puis recourt.
20.25	Tristesse	La participante ouvre le menu du jeu.
20.57 ➔ 21.16	Tristesse	Elle se trouve dans le garage, mais n'arrive pas à sélectionner le véhicule qu'elle veut.
21.24	Dégoût	L'avatar fait une marche arrière avec sa voiture.
21.26 ➔ 27.10	Colère	Il avance, mais la voiture ne dépasse pas les 16 km/h.
21.27	Dégoût	Le véhicule n'avance pas vite.
21.37	Dégoût	Le véhicule n'avance pas vite.
21.47	Tristesse	Il sort du véhicule.
23.01	Dégoût	Il se trouve juste à côté d'un véhicule de police. On entend les sirènes.
23.45	Tristesse	Il bouscule un manifestant.
24.21	Tristesse	Il est dans sa voiture et klaxonne.
24.32	Tristesse	La participante ouvre la carte.
25.30 ➔ 25.39	Tristesse	L'avatar descend de la voiture puis le regagne de nouveau. Le véhicule n'avance pas plus vite. La participante ouvre le menu du jeu.

27.10	Tristesse	La voiture roule lentement (bug).
27.11	Tristesse	La voiture roule lentement.
27.26 → 27.28	Tristesse	La voiture roule lentement.
27.29	Colère	La voiture roule lentement.
27.30	Tristesse	La voiture roule lentement.
27.37 → 27.45	Colère	La voiture roule lentement.
27.51	Colère	La voiture roule lentement. L'avatar passe sous un pont et les feux s'allument.
27.52	Tristesse	L'avatar passe sous un pont et les feux s'allument.
27.52 → 28.15	Colère	La voiture roule lentement.
28.21 → 31.32	Colère	La participante est en colère, car son véhicule n'avance pas très vite.
28.24 → 28.39	Colère	La voiture roule lentement. L'avatar passe sous un pont et les feux s'allument.
28.44 → 28.48	Colère	La voiture roule lentement (bug).
28.50 → 29.00	Tristesse	La voiture roule lentement.
29.20 → 29.48	Colère	La voiture roule lentement.
30.19	Tristesse	La voiture roule lentement.
31.15	Tristesse	La participante ouvre la carte.
31.31	Tristesse	La voiture roule lentement. Et arrive juste devant l'eau.

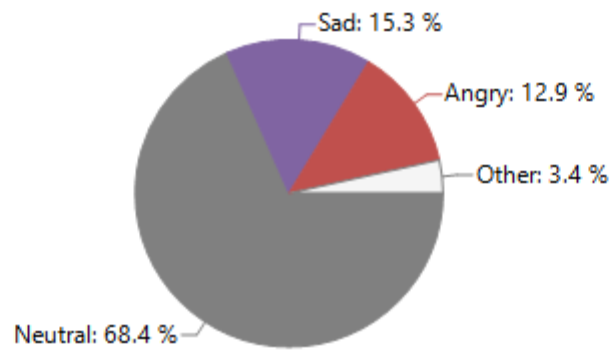
2.12 Expérience n°12 : Véronique

Durée	Émotion	Observation
00.12.51 → 00.13.55	Surprise	La participante a compris comment quitter la carte, une fois l'itinéraire créé.
00.30.98 → 00.31.82	Colère	Elle quitte le menu.
02.20.71 → 02.22.83	Joie	Elle réussit à sélectionner un véhicule dans le garage.
04.07.26 → 04.07.81	Joie	L'avatar est à bord d'un véhicule, il fonce dans un lampadaire.

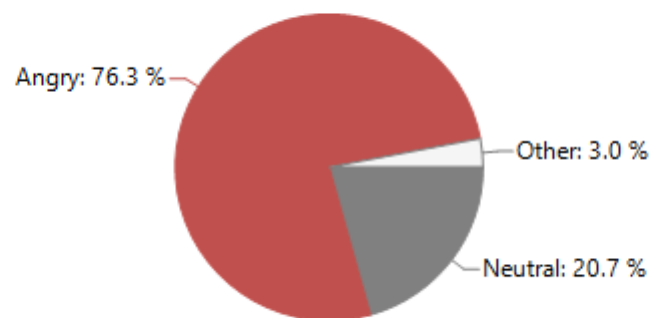
04.50.81 ➔ 04.50.99	Joie	Il vient de percuter un mur avec sa voiture.
07.45.73 ➔ 07.52.34	Joie	Il tente d'aller dans l'eau avec son véhicule, afin de rejoindre un point d'intérêt, mais une fois dans l'eau, il fait marche arrière avec sa voiture, et percute un panneau de signalisation.
13.44.87 ➔ 13.45.37	Joie	Toujours à bord de son véhicule, la participante a du mal à le contrôler lors des virages.
15.20.77 ➔ 15.21.72	Joie	Le véhicule percute de nouveau un panneau de signalisation.
21.43.19 ➔ 21.46.99	Surprise	L'avatar meurt. « Você Morreu » est affiché en grand et en rouge sur l'écran.
21.57.32 ➔ 21.58.20	Surprise	L'avatar est revenu à la vie, mais il y a eu un bug. En effet, lorsqu'il est réapparu à l'écran, il est tombé sans raison apparente.
22.03.91 ➔ 22.04.66	Surprise	Après quelques secondes sans bouger, il se met à marcher.
26.07.72 ➔ 26.10.14	Joie	La participante a du mal à diriger son avatar. Il est en train de courir et fonce dans les murs.
27.51.24 ➔ 27.57.76	Colère	L'avatar est vu de haut. Nous pensons que la participante n'arrivait pas à faire avancer son personnage ou cherchait quelque chose, une commande ou autre.
28.18.03 ➔ 28.18.83	Colère	L'avatar marche et se tourne vers l'eau qui a enseveli l'autoroute. Nous supposons que la participante avait du mal à diriger sa caméra.
30.58.89 ➔ 31.03.19	Surprise	L'avatar est en train de nager pour rejoindre point d'intérêt sélectionné. Une notification en portugais est apparue à l'écran.

3. GRAPHES ÉMOTIONS FACEREADER

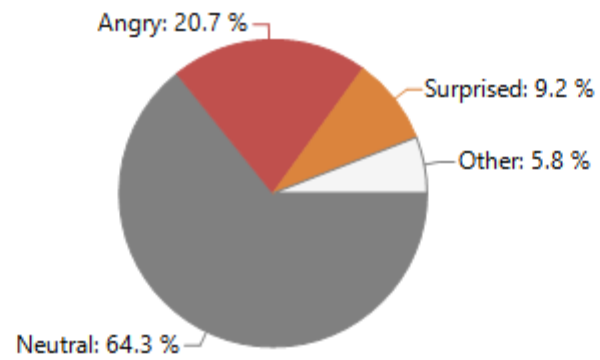
3.1 Participant n°1 : Chris T.



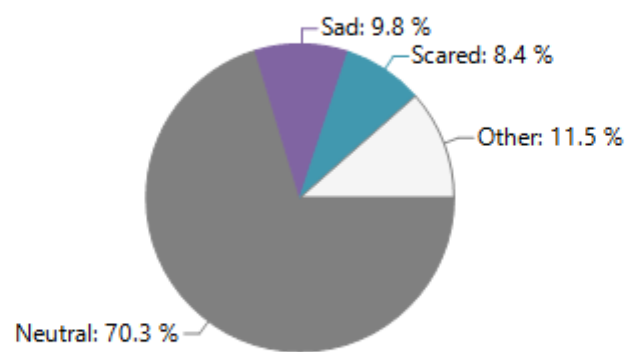
3.2 Participant n°2 : Chris H.



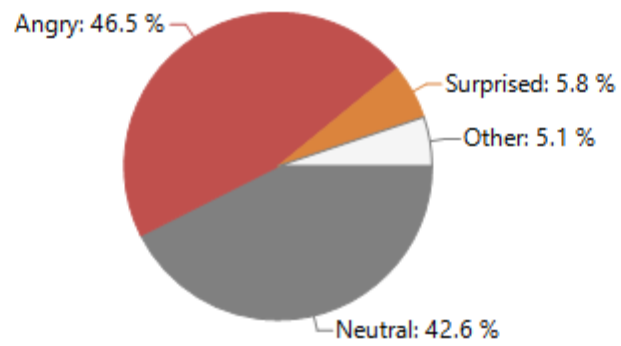
3.3 Participant n°3 : Edith



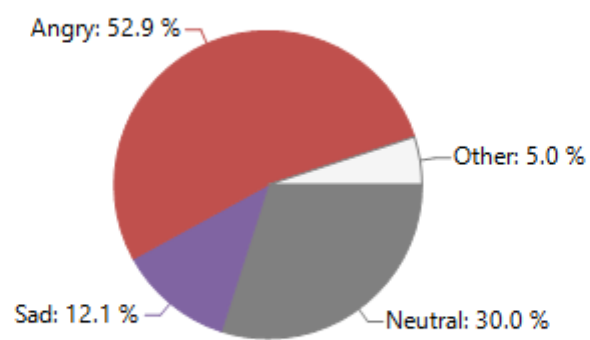
3.4 Participant n°4 : Hamza



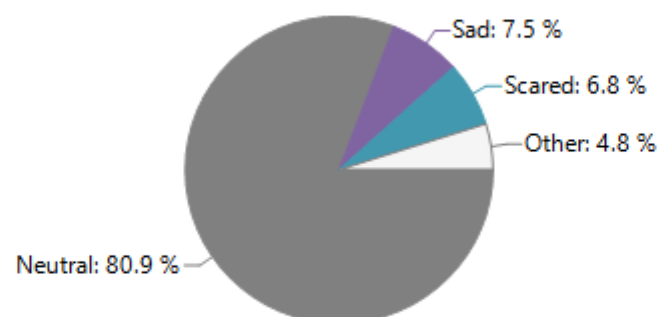
3.5 Participant n°5 : Mario



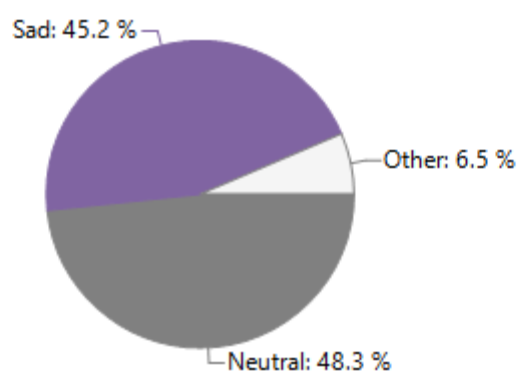
3.6 Participant n°6 : Nathan



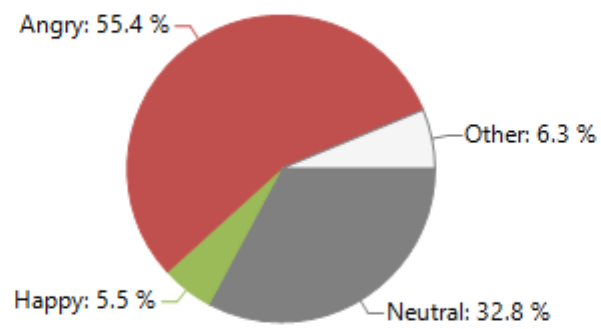
3.7 Participant n°7 : Nicolas



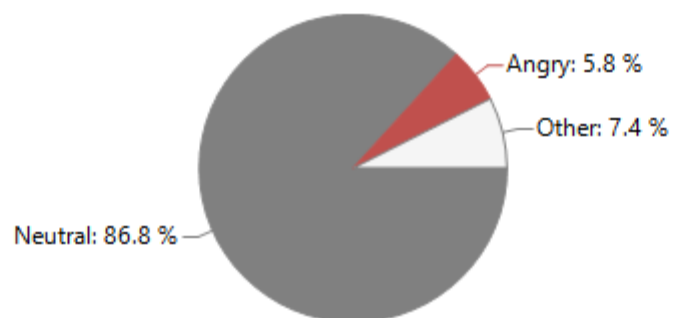
3.8 Participant n°8 : Pascal



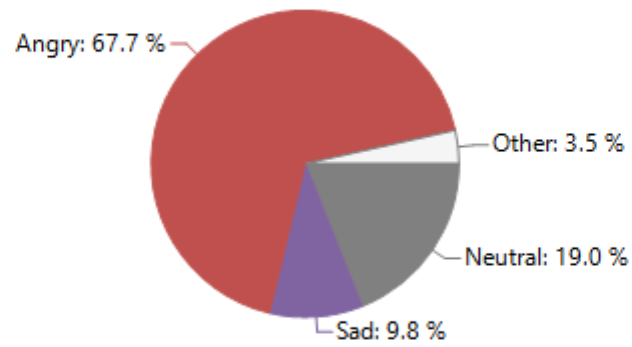
3.9 Participant n°9 : Sean



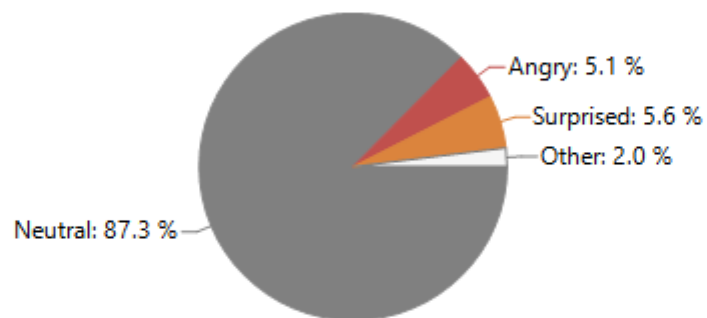
3.10 Participant n°10 : Simon



3.11 Participant n°11 : Sophie



3.12 Participant n°12 : Véronique



4. RETRANSCRIPTION DES ENTRETIENS

4.1 Entretien Chris T.

Mélanie : Alors qu'as-tu ressenti comme une émotion lors de la partie de jeu ?

Chris : Euh... je ne sais pas, je dirais de la solitude, et un peu de l'ennui.

Mélanie : Et pourquoi ces émotions, ces sentiments ?

Chris : Puisque c'est vide, c'est vide. Il n'y a pas de personne, il n'y a pas de voitures qui circulent, il n'y a pas de police, il n'y a rien.

Mélanie : Qu'est-ce que tu as aimé pendant le jeu ?

Chris : Ce que j'ai aimé pendant le jeu... Ben, explorer, c'était marrant. Ouais... c'était l'exploration, de toute façon, il n'y avait que ça à faire donc.

Mélanie : Il y avait les missions, mais comme c'est en portugais, c'est compliqué. Qu'est-ce qui a été difficile pour toi ?

Chris : Il y avait un point d'intérêt près de la côte et du coup, c'était difficile d'accès.

Mélanie : Sous les eaux ?

Chris : Ouais, sous les eaux. Et je ne sais pas si j'y suis arrivé ou pas, parce que à un moment, je suis mort. Et le déplacement aussi, c'est super difficile de se déplacer.

Mélanie : Quels sont les éléments visuels, sonores ou autres qui t'ont le plus marqué ?

Chris : Bien qu'il n'y ait pas de monde dans les rues déjà et... beaucoup de trucs cassés, des voitures brûlées, et tout ça quoi.

Mélanie : Quels ont été les moments les plus mémorables pour toi à cette version du jeu

GTA, et en particulier en ce qui concerne les effets du réchauffement climatique ?

Chris : Euh... le métro inondé, c'était mémorable parce que je me demandais si le métro allait vraiment être inondé ou pas. Du coup, j'ai été voir.

Mélanie : Comment te sens-tu maintenant, après avoir exploré le jeu ? Un sentiment ou une émotion que tu n'avais pas avant ?

Chris : Non, rien de particulier.

Mélanie : OK. Qu'as-tu appris ou compris au travers de ce jeu ?

Chris : J'ai compris que... À mon avis...En fait le réchauffement climatique, ça...Enfin, selon ce que j'ai pu comprendre implicitement, c'est que ça chamboule l'environnement, mais la façon de vivre des gens aussi, tu vois bien qu'ils sont dans la rue, etc. Il y a plus de monde dans les hôpitaux et tout ça. Les manifestations... Enfin bref, ce n'est pas que l'environnement. Et puis nous, on est là, « olé olé » tout va bien.

Mélanie : Quel impact penses-tu que ce jeu pourrait avoir sur les joueurs qui ne sont pas forcément sensibilisés aux enjeux climatiques ?

Chris : Bien à mon avis, ils ne vont pas aimer le jeu. Après, ça peut avoir un impact positif, au moins, ils vont se rendre compte de la différence qu'il y a...c'est quand même frappant...dans le jeu en tout cas.

Mélanie : Et pourquoi tu penses qu'ils ne vont pas aimer le jeu ?

Chris : Bah parce que ce n'est pas amusant de vivre dans ce monde-là ou de jouer dans ce monde-là.

Mélanie : Donc, c'est plutôt, ils ne vont pas aimer parce que... c'est là que la thématique, donc tu es entourée... C'est comme si tu avais une version mode clown et que tu n'aimes pas les clowns. Tu ne vas pas aimer jouer. C'est plutôt dans ce sens-là ?

Chris : Oui, voilà !

Mélanie : Est-ce que tu as trouvé que les effets du réchauffement climatique étaient réalistes et crédibles, ou alors on était plutôt sur du divertissement et ça manquait de réalisme ?

Chris : Personnellement, je ne m'y connais pas trop dans le domaine, mais je pense que ça avait l'air quand même assez réaliste. Ils n'ont pas non plus exagéré, selon moi, selon ma connaissance du domaine.

Mélanie : Maintenant, on va passer aux questions sur tes habitudes de jeu. Donc à quelle fréquence joues-tu aux jeux vidéo ?

Chris : On va dire 2h tous les 2 jours.

Mélanie : OK. Donc, avant ce jour, tu connaissais GTA ?

Chris : Oui !

Mélanie : Tu y avais déjà joué ?

Chris : Oui, assez souvent.

Mélanie : Tu connaissais bien GTA à la base ?

Chris : Oui !

Mélanie : Maintenant, on va passer à ton rapport à l'environnement. Donc, quel est ton rapport à l'environnement aujourd'hui ?

Chris : Ce n'est pas que je m'en fous un peu, mais c'est que je ne sais pas... À petite échelle, je peux faire quelques petits trucs, des fois de temps en temps, mais je ne sais pas... En soit, je ne remarque pas l'impact de ce que je peux faire en soit comme de bien ou en mal. Je ne vois pas vraiment l'impact.

Mélanie : Tu te sens un peu éloigné de cette thématique ?

Chris : Oui, un peu. Après, dans la société et tout, je le remarque un peu. Mais sinon, nous en tant qu'individu, je fais ce que je peux.

Mélanie : Tu ne vois pas de différence que tu agisses en bien ou en mal ?

Chris : Oui, en gros c'est ça.

Mélanie : Ce rapport à l'environnement, est-ce qu'il a toujours été le même ou bien, il a évolué au fil des années ? Parce que maintenant, Il y a le rapport du GIEC. On en parle aux actualités quasiment. Ou ça n'a pas évolué, ça a toujours été que ça ?

Chris : Moi franchement, je dirais oui quand même un peu et surtout au niveau des tris des déchets. Et des choses comme ça. Et donc oui, ça évolue parce que par rapport à avant, c'est des trucs que je ne pensais pas forcément quand j'étais petit, mais maintenant, je me rends compte qu'il y a des trucs qu'il ne faut pas faire... C'est d'économiser l'énergie, des trucs comme ça.

Mélanie : T'as appris ça comment, c'est l'éducation ?

Chris : C'est l'éducation avec l'école, oui, dans les médias aussi, un peu, mais beaucoup quand même avec l'école.

Mélanie : Est-ce que tu penses que ce type de jeu peut éventuellement faire apprendre ou faire comprendre aux gens de la société qu'il y a un problème et que notre vie, dans 50 ans, peut devenir comme ça.

Chris : Je dirai comme non parce que j'ai envie de dire s'il y a des jeux dans un thème plutôt post apocalyptique. Vu que c'est un jeu, pour moi, les gens y trouveront toujours une manière de s'amuser et ils ne verront pas forcément...peut-être qu'ils peuvent apprendre, mais le danger, je ne pense pas qu'ils le verront.

Mélanie : Que ressens-tu lorsqu'on évoque le réchauffement climatique ?

Chris : Je me dis que c'est quand même un truc qu'on évoque beaucoup plus maintenant.

Avant, on n'en parlait pas. Du coup, des fois, j'ai l'impression que c'est juste un truc d'actualité, qu'il y a un moment où ça va s'arrêter. Que c'est temporaire, qu'on se soucie de ça parce que c'est la mode de se soucier de ça et que je ne pense pas que les entreprises, etc. Les gens, peut-être dans 50 ans, je le souhaite, mais je ne sais pas si les gens dans 50 ans, ils vont se dire ah oui... les entreprises « on a essayé d'être neutre en carbone ». Peut-être qu'à un moment, ils vont juste passer à autre chose parce que les gens vont passer à autre chose pendant que c'était le COVID, tout le monde se situe de la santé des autres et on est passé à autre chose, on est passé à autre chose.

Mélanie : Quel est ton degré d'implication concernant le climat ?

Chris : Moi, personnellement, je trie mes déchets, etc. Je fais le minimum, mais je trouve que je ne suis pas du tout impliqué parce que je pense que je ne peux pas quand même faire plus. Trier ses déchets, c'est le minimum. C'est ce que tout le monde est censé déjà faire.

Mélanie : Attention, parce que le minimum pour toi, ça peut être le maximum pour d'autres personnes.

Chris : Ben ouais, mais pour moi, c'est la normalité. On est quand même censé devoir faire ça.

Mélanie : Oui, mais ce n'est pas la normalité pour tout le monde.

Chris : Je prends les transports en commun quand je le peux, etc. Donc, on va dire, peut-être pour les gens normaux, je suis un petit peu impliqué, mais pour moi, je trouve que ce n'est pas assez.

Mélanie : Et tu penses que cette implication, au cours des années, peut s'intensifier ?

Chris : Moi, je pense que oui, parce que oui, je pense qu'avec le temps, je peux plus en apprendre sur le sujet. Parce que comme je l'ai dit avant, Ce n'est pas que je m'en foutais du tout, mais on n'en entendait pas parler. Mais je pense que plus, j'en apprendrai sur le sujet et mieux je pourrais faire des choix en fonction de ça aussi.

Mélanie : Du coup, comment décrirais-tu le niveau de conscience environnementale, comment cela influence-t-il tes choix et comportements au quotidien ?

Chris : Bien au quotidien, je t'avoue qu'à part mettre mes objets à la poubelle... cela n'influence pas grand-chose. Mais mon comportement vis-à-vis de l'environnement, il y a quand même ce truc où je me dis qu'il y a des personnes (entreprises) qui polluent plus que d'autres et moi, je trouve que c'est quand même... Il y a une inégalité par rapport à ce truc-là aussi quand même, je trouve. Il y a certaines personnes qui polluent très peu et qui polluent beaucoup plus et on en parle d'une manière assez générale, « tout le monde pollue ». Donc, bon... certains devraient prendre beaucoup plus conscience que d'autres.

Mélanie : Comment vois-tu le rôle des individus dans la lutte contre le réchauffement climatique ?

Chris : Ben là où je vis en tout cas, je pense qu'ils ne sont pas du tout impliqués. Je suis dans un milieu... j'ai grandi un peu dans les milieux de banlieue et de manière très générale, ils s'en foutent un peu.

Mélanie : Et de manière très générale ?

Chris : Je trouve que les gens en parlent, ils essaient de faire des choses, c'est bien, mais après, je trouve que c'est très... ça reste encore beaucoup à la télé et pas dans nos vies quotidiennes. Ça reste très « Hollywood », on parle à la télé, etc. Mais je ne pense pas que dans nos vies quotidiennes, les gens font assez d'efforts.

Mélanie : Comment envisages-tu l'avenir de notre planète face au réchauffement climatique et comment cela t'affecte-t-il émotionnellement ?

Chris : Bien face au réchauffement climatique, je pense que c'est un scénario plutôt pessimiste. Enfin, plutôt pessimiste... oui, si on veut être réaliste sans être... assez pessimiste en terme environnemental. Et comment ça m'affecte émotionnellement ? Ben, je ne sais pas, je me dis que je vais aller vivre au bled, quoi.

Mélanie : Après ça peut ne pas t'affecter émotionnellement.

Chris : Mais, mais émotionnellement, je me dis que... En fait, on va trouver des solutions dont on va se dire que « ce n'est pas grave ». C'est ça que je me dis... En gros, je ne sais pas si je dois dire triste ou c'est la vie.

Mélanie : Alors, je retourne à la question que je pense avoir oubliée, c'est : Qu'est-ce qui a été difficile pour toi au niveau du jeu ?

Chris : Difficile ? Le déplacement, c'est super chiant. Et après... Difficile de m'amuser quand même puisqu'en soi, j'ai fait de l'exploration, c'était cool, mais c'était difficile de s'amuser dans un monde où... C'est ça quoi (montre son écran). Je trouve que ce n'était pas marrant.

Mélanie : Il n'y a pas eu d'autres facteurs qui auraient pu rendre le jeu difficile ?

Chris : Bien moi, quand je parle du déplacement, c'est vraiment... qu'il n'y a qu'une voiture, il n'y a pas de chemin pour aller d'un endroit à un autre, des fois, tu passes dans l'eau, tu dois nager, et tout. Il n'y a pas de métro, et tout. Donc oui, on va dire... ce qui fait que GTA, on aurait été plus facile et bien, c'est que tu peux aller partout comme ça. Et là, si tu dois jouer à un GTA ou c'est comme ça, tu dois trouver des chemins rien que pour arriver là où tu dois aller... c'est super difficile.

Mélanie : Et le portugais ?

Chris : Oui ! ça aussi.

4.2 Entretien Chris H.

Mélanie : Donc on va commencer par les questions par rapport à l'immersion. Qu'as-tu ressenti comme émotion lors de la partie de jeu ?

Chris : J'ai retrouvé un jeu que j'aimais bien, mais ce n'était pas le même, il n'y avait pas les gens, il n'y avait personne, c'était vide. Ce n'est pas à l'ambiance paradisiaque du jeu d'origine, donc c'est un peu triste, d'être tout seul. La solitude. C'est une ville sombre.

Mélanie : Qu'est-ce que tu as aimé dans le jeu ?

Chris : Les véhicules, la voiture, on avait quand même un peu de liberté. Découvrir et retrouver la ville sous l'eau comme ça, c'est quelque chose que je n'ai jamais fait.

Mélanie : Tu as bien aimé ce côté un peu nouveau ?

Chris : Oui.

Mélanie : Qu'est-ce qui a été difficile pour toi ?

Chris : Se déplacer dans la ville à cause de l'eau qui était un peu partout. Changer de véhicules ou prendre un bateau.

Mélanie : Et pour la langue ?

Chris : Non, ça a été.

Mélanie : Quels sont les éléments visuels ou sonores qui t'ont le plus marqué ?

Chris : La nuit noire, très sombre, pas de lumière. Ce n'était pas évident.

Mélanie : Quels ont été les moments les plus mémorables pour toi, en jouant à cette version de GTA, et en particulier concernant les effets du réchauffement climatique ?

Chris : Quand j'ai noyé le moteur de mon véhicule dans l'eau, j'ai dû continuer à la nage pour retrouver la rive, la terre ferme.

Mélanie : Ça va, tu as pu nager sans problème ?

Chris : Oui, mais j'ai eu des petits bugs quand même. Avec le bateau qui tombait sur la route... dans l'eau.

Mélanie : Qu'as-tu appris ou compris au travers de ce jeu ?

Chris : Que le message à faire passer, c'est que le réchauffement climatique fait monter le niveau des eaux. Que les populations qui ne peuvent plus habiter à certains endroits... près

des côtes. Plusieurs endroits sont laissés à l'abandon. Il n'y a que des SDF aussi, donc ils perdent leur logement.

Mélanie : Et pour info, il y a une mission où tu dois aller secourir les gens qui sont sur le toit de leur maison, qui sont bloqués. Quel impact penses-tu que ce jeu pourrait avoir sur les gens qui ne sont pas forcément sensibilisés aux enjeux climatiques ?

Chris : J'ai l'impression que c'est quand même un peu exagéré au niveau de l'eau. Je pense que oui, ça va monter, mais pas autant. Que ça aura un impact, je ne pense pas.

Mélanie : As-tu trouvé que les effets du réchauffement climatique dans le jeu étaient réalistes et crédibles ou bien c'était plutôt du divertissement et ça manquait de réalisme et de crédibilité ?

Chris : Bah le niveau de l'eau est exagéré maintenant, des manifestations pour le climat, on a actuellement le jeu les a représentées. La population qui abandonne leurs logements, nous, on ne les voit pas, on ne les connaît pas, mais peut-être que ça commence dans certains pays, notamment dans l'océan Indien, les îles tout ça. Donc, peut-être qu'avec le temps...

Mélanie : Maintenant, des questions sur tes habitudes de jeu. À quelle fréquence joues-tu aux jeux vidéo ?

Chris : Toutes les semaines. Avant, c'était quasiment tous les jours. Maintenant un peu moins. Ça peut prendre 2h-3h par jour. Ces temps-ci, c'est plutôt 4h par semaine.

Mélanie : Avant ce jour, tu connaissais GTA ?

Chris : Très bien !

Mélanie : Donc, tu as déjà joué à ce jeu ?

Chris : Oui !

Mélanie : Plusieurs fois ?

Chris : Oui !

Mélanie : Tu l'as déjà fini ?

Chris : Plusieurs fois !

Mélanie : Maintenant des questions concernant ton rapport à l'environnement et au changement climatique. Donc, quel est ton rapport à l'environnement aujourd'hui ?

Chris : Je fais quand même attention. Je vais dire plein de petites choses que je fais au quotidien. Je ne suis pas non plus... enfin, je ne pense pas non plus tous les jours à ça. Par exemple, j'essaie de limiter les plastiques. Quand j'achète de l'eau, j'achète des grandes bouteilles de deux litres plutôt que d'acheter des petites de 50 cl, ça réduit déjà le nombre de plastiques. Au niveau de ma mobilité, j'ai une voiture qui ne consomme pas, déjà pour mon portefeuille et en plus, c'est bien pour l'environnement. Par exemple, quand je vais attendre quelqu'un en voiture, je vais couper le moteur, je ne vais pas le laisser tourner, comme il y en a qui font. Je pense à ça, mais je ne vis pas pour ça non plus. Je vois des gens qui sont vraiment dans l'extrême avec des... du zéro déchet, tout ça, c'est impossible pour moi, c'est une contrainte au quotidien de penser à tout ça.

Mélanie : Est-ce que ce rapport à l'environnement que tu as aujourd'hui a évolué avec le temps ?

Chris : Oui, en bien ! Parce qu'on nous sensibilise de plus en plus, mais ce n'est pas l'État qui le fait, en fait, c'est la population et les manifestations comme Facebook, les réseaux sociaux, de plus en plus de gens qui en parlent. Mais je trouve que l'État ne fait rien pour ça, pour sensibiliser.

Mélanie : Que ressentes-tu lorsqu'on évoque le réchauffement climatique ?

Chris : C'est quelque chose de stressant. Il y a des moments où je vois des vidéos, par exemple sur Facebook, sur BRUT. Je me dis que j'ai l'impression qu'on est foutu, en fait.

Quoi qu'on fasse, c'est foutu, c'est trop tard, on ne sait plus revenir en arrière.

Mélanie : Quel est, d'après toi, ton degré d'implication concernant le climat ?

Chris : J'aurais dit moyennement impliqué et donc assez impliqué.

Mélanie : Et qu'est-ce qui te fait dire ça ?

Chris : Bah, il y en a qui s'en foutent totalement. Par exemple, ils jettent leurs déchets dans la nature, ça, c'est un truc qui me rend malade, que je ne supporte pas. Des gens qui achètent des bagnoles, qui fument noir, sans en avoir rien à faire non plus. Quand je vois ça, ça me fait mal au cœur, je me dis qu'il y a des gens qui ne prennent pas soin de la planète et moi, ce sont des

choses que je fais attention. Maintenant, c'est vrai que le zéro déchet, la maison qui ne consomme rien en électricité, etc. Il faut l'argent aussi. Il y a aussi les gens qui roulent en voiture électrique, mais pour moi ça, c'est une fausse bonne idée.

Mélanie : Comment décrirais-tu ton niveau de conscience environnementale et comment cela influence-t-il tes choix et tes comportements quotidiens ?

Chris : Je pense que j'ai une bonne connaissance globalement. C'est ce qui me permet de faire attention.

Mélanie : Attention, c'est « conscience » pas « connaissance ». Tu as conscience qu'il y a quelque chose qui ne va pas ?

Chris : Alors oui, oui, oui, ça, on le voit à l'évolution du climat qui s'est dégradée, les canicules qu'on a chez nous, qu'on n'avait pas avant, c'est inquiétant. On a plus d'hiver, la neige devient de plus en plus rare. Des hivers pluvieux.

Mélanie : Et du coup, comment ça s'influence sur tes choix et sur ton comportement quotidien ?

Chris : Malheureusement, je suis impuissant face à ça. Enfin, je trouve que le peuple a beau faire de manifestation, se plaindre, l'État n'agit pas. C'est toujours une question financière. Les usines et tout ça, qui polluent, on s'en fout, parce que ce sont celles qui produisent et par tout dans le monde.

Mélanie : Comment vois-tu le rôle des individus, dans leur globalité dans la lutte contre le réchauffement ?

Chris : C'est une bonne idée, mais est-ce que ça a réellement un impact... je ne pense pas. Moi, je ne vois pas les résultats des gens qui se battent pour le climat. Ce n'est pas qui prennent les décisions malheureusement.

Mélanie : Et ceux qui font des gestes au quotidien, les écolos, etc. ?

Chris : C'est bien, mais ce serait mieux si tout le monde suivait. J'ai l'impression que c'est une minorité à chaque fois qui se bat.

Mélanie : Comment envisages-tu l'avenir de notre planète face au réchauffement climatique et comment cela t'affecte-t-il émotionnellement ?

Chris : C'est quelque chose qui m'angoisse quand même... J'y pense. Je me dis quel futur va donner à nos enfants. Est-ce que ça vaut la peine encore de faire des enfants pour leur donner le futur qu'on aura. C'est quelque chose à laquelle je pense souvent, oui.

Mélanie : Tu n'es pas éco-anxieux ?

Chris : Parfois oui, il ne faut pas trop montrer des choses ainsi parce que ça me rend mal après.

4.3 Entretien Edith

Mélanie : Donc, on va commencer par les questions par rapport à l'immersion. Qu'as-tu ressenti comme émotion lors de la partie de jeu ?

Edith : Comme je connais le jeu de base. En fait, c'est super triste parce qu'il n'y a pas de personnes, il n'y a rien, il n'y a pas de voiture. Et du coup, l'impression d'être seul au monde. Et les seules personnes qu'on voit sont toutes agglutinées avec des tentes. Et je trouve ça super triste quand même qu'il n'y ait plus de vie dans cette ville.

Mélanie : Qu'est-ce que tu as aimé pendant le jeu ?

Edith : Bien en fait, bizarrement, le fait d'être toute seule, parce que aussi bien, c'est triste, mais aussi bien t'as l'impression d'être... on ne va pas dire invincible, mais t'as l'impression d'être tout seul et du coup, tu peux faire ce que tu veux, tu peux aller où tu veux et les magasins sont... il n'y a personne, tout simplement. On fait ce que l'on veut.

Mélanie : Qu'est-ce qui a été difficile pour toi ?

Edith : Le fait de nager jusqu'au point d'intérêt. Ça m'a un peu embêté parce que j'avais ma voiture tranquille, et comme je voyais sur la carte qu'il y avait la roche, je me suis dit qu'il y avait de la route, mais au final, il n'y avait pas de route donc du coup, j'ai crashé ma première voiture, du coup, j'ai dû en reprendre une autre et faire tout à la nage. Et ça, j'ai trouvé ça embêtant quand même. Tu ne pouvais pas aller.

Mélanie : Quels sont les éléments visuels ou sonores qui t'ont le plus marqué ?

Edith : Visuel... C'est surtout de voir à chaque fois qu'il y avait toujours le 3°C en plus. Ce que j'ai bien compris, c'est qu'à chaque fois, la température augmente, donc j'ai trouvé ça

triste. Visuellement... J'ai souvent regardé les arbres... que les arbres étaient fort desséchés. Et toutes les voitures... Je n'ai pas compris pourquoi elles étaient toutes brûlées. Du coup, je me suis dit qu'il y avait un rapport avec le climat, mais toutes les voitures sont brûlées. Et aussi, ce que j'ai remarqué, c'est que tout en haut de la carte, il y a des maisons qui sont en construction. J'ai remarqué qu'il y a comme un fossé entre le bas de la ville et le haut. Le haut de la ville, tout est clair, tout est bien, les belles maisons, et tout en bas, en fait, c'est vraiment... la vie ne va pas du tout bien. On dirait que tout le monde va en haut.

Mélanie : Quels ont été les moments les plus mémorables pour toi en jouant de cette façon de GTA, et en particulier en ce qui concerne le réchauffement climatique ?

Edith : Ce que j'ai bien aimé, c'est qu'au final, comme j'étais toute seule sur la route, je n'avais pas à me soucier des voitures qui arrivaient de gauche à droite. Et par rapport à cette partie... ouais, c'est plus le fait que j'étais toute seule et donc du coup, ça c'est plus facile à dire. J'ai bien aimé.

Mélanie : Comment te sens-tu maintenant, une fois que tu as exploré ce jeu ? Un sentiment, une émotion que tu n'avais pas avant d'explorer le jeu ?

Edith : Je me dis que si ça arrive dans la vraie vie, on sera un peu dans la... merde. On sera un peu dans la merde parce que je me dis si ça peut arriver comme ça, je ne sais pas ce que nous, on va faire en tant qu'humain parce que c'est facile de jouer dans un jeu, mais si nous dans la vraie vie, il ne se passe pas, je ne sais pas comment on va réagir. On aura beaucoup plus de gens à mettre à l'abri. Ce sera plus compliqué. C'est vrai que tu prends un minimum conscience de te dire que ben voilà, ça peut arriver à n'importe qui.

Mélanie : Pour info, en fait, pour faire des effets, ils se sont basés sur des faits scientifiques. Du coup, qu'est-ce que tu as appris ou compris au travers de ce jeu ?

Edith : Mais on dit toujours que les pauvres seront les premiers touchés, ceux sont ceux qui seront touchés. On dit toujours que, plus tu as de l'argent, moi ça va t'impacter et au moins tu as de l'argent... eh ben tant pis pour toi. C'est un peu ça. J'ai vraiment... En fait, j'ai voulu aller tout en haut de la map pour voir la différence. Et en allant en haut, j'ai vu que tout le monde était bien aisé et que tout en bas, c'était vraiment tout cabossé. Tu vois vraiment la différence entre les pauvres et les riches, la classe sociale.

Mélanie : Quel impact penses-tu que ce jeu pourrait avoir sur les gens qui ne sont pas nécessairement sensibilisés aux enjeux climatiques ?

Edith : Je crois que c'est vraiment de leur montrer, comme je l'ai dit, les deux facettes. Je crois que ça peut vraiment montrer... peut-être parce que nous, en tant qu'habitants, on ne peut rien faire... parce que... t'as de l'argent, t'as pas d'argent, tu ne sais quand même rien faire. Mais c'est plus peut-être pour montrer... on va dire aux personnes plus haut placées que nous en disant que c'est vraiment un problème d'équité par rapport à l'argent. Je trouve que c'est ça le problème, j'ai l'impression qu'il est là le problème. Et puis il y a aussi nos actions qui rentrent en jeu évidemment, mais je vois que j'ai l'impression que plus t'es aisé, plus tu peux faire plus d'action que quand t'es pauvre, tu peux faire moins d'action, parce que quand tu es pauvre, tu penses plus à ton argent qu'à la planète ou alors que les riches peuvent faire beaucoup. Et comme c'est mal réparti... Je pense que c'est ça qu'on devrait mettre en lumière : la répartition de l'argent.

Mélanie : Est-ce que tu as trouvé que les effets du réchauffement climatique dans le jeu étaient réalistes et crédibles ou alors penses-tu que c'était plutôt du divertissement et ça manquait de réalisme ?

Edith : Bien il y en a ça va, par exemple pour la mer, ça, c'est sûr que la mer... ça se voit bien. Par contre, par exemple, ici, je me suis arrêtée à la société des eaux dans le jeu et je trouve que ce n'est pas assez réaliste dans la société des eaux. Parce que si vraiment, il y avait un problème de sécheresse, de réchauffement climatique, la Société des eaux ne serait pas représentée comme ça. Il faudrait plus mettre en action que la société des eaux à un problème et peut-être montrer que voilà, soit ça travaille trop, ça se travaille plus assez que dire « Voilà, la société a un problème ». Après, au niveau du soleil et tout, on le voit par rapport aux gens qui sont souvent dans leur tente, il n'y a pas beaucoup de lumière. On n'a pas beaucoup de gens à l'extérieur, donc ça oui, j'ai trouvé ça bien... Juste le seul point, la société des eaux qu'on aurait pu plus mettre en valeur en disant « il manque d'eau, il y a la sécheresse, donc il y a un problème ».

Mélanie : Et maintenant, on va passer aux questions sur tes habitudes de jeu. À quelle fréquence joues-tu aux jeux vidéo ?

Edith : Seulement avec mon copain, donc, c'est-à-dire 2-3 fois par mois à peu près.

Mélanie : Avant ce jour, tu connaissais GTA ?

Edith : Oui.

Mélanie : Tu y as déjà joué ?

Edith : J'ai déjà joué oui.

Mélanie : Maintenant, on va passer aux questions sur ton rapport à l'environnement et aux changements climatiques. Donc, quel est ton rapport à l'environnement aujourd'hui ?

Edith : J'essaie de faire attention à mon échelle. On va dire que je fais... par exemple, si je peux aller à pied quelque part, je vais à pied, par exemple. Comme j'habite dans un endroit où on est bien desservi. Si je peux aller à la poste à pied au lieu d'aller en voiture. J'essaie de faire au mieux que je peux et de ne pas trop sortir la voiture. Et par exemple, c'est sûr qu'avec mon copain, on fait souvent du covoiturage, on va souvent à deux avec une même voiture, on trouve ça mieux. Si on peut éviter la voiture, c'est mieux. Par exemple, moi, je suis quelqu'un qui ne va pas souvent prendre l'avion parce que je sais que ça a une empreinte carbone horrible. J'essaie au minimum de me dire, soit on peut prendre la voiture, soit le train. Souvent, j'essaie de prendre le train parce que je trouve ça mieux, même si je n'aime pas trop, je me dis ça peut quand même faire plaisir à la planète. Et puis, j'essaie d'acheter moins de plastiques, moins de choses comme ça et toujours acheter local, pour faire vivre... J'essaie de faire à mon échelle. Je fais déjà quelque chose.

Mélanie : Et du coup, est-ce que ce rapport à l'environnement a évolué au fil du temps ?
Puisque maintenant, on parle beaucoup plus de l'environnement à la télé par exemple. Il y a les rapports du GIEC qui sont un peu alarmants.

Edith : Bien avant, ce n'est pas que je m'en foutais, mais avant, je n'avais pas ce rapport. Je me disais « Bah ce n'est rien, ça, ce seront sûrement les autres qui feront ». Ou alors, je me dis « bon, ça ne va pas augmenter ». Mais au final, je me suis rendu compte que ça ne fait qu'augmenter. Et je me dis si je peux faire à mon échelle quelque chose. Par exemple, j'ai remarqué que le problème, pour l'instant, c'est le plastique. Donc, du coup, j'essaie vraiment de plus consommer de plastique, par exemple chez moi, je n'ai plus de packs de six bouteilles, on achète une grosse bouteille de 8 litres, comme ça on essaie de moins gaspiller. Maintenant, on essaye aussi de prendre l'eau du robinet quand on peut. On essaye vraiment au maximum de consommer sans faire trop de déchets qu'on ne sait pas recycler, mais on essaye au maximum de faire le moins de déchets possibles.

Mélanie : Qu'est-ce que tu ressens lorsqu'on évoque le réchauffement climatique ?

Edith : En fait ça m'énerve et à la fois, je me sens coupable parce que je sais qu'il y a sûrement des choses que je fais qui font que le réchauffement climatique... que ça augmente... que je fais partie de ce problème. Et à la fois, je me dis « mais mince, si tout le monde faisait quelque chose, peut-être que ça aiderait à peut-être à 10 ou 20 % ». Et ça m'énerve parce que des fois, je suis... j'ai plus envie de le faire parce que je me dis « mais mince, ce n'est peut-être pas moi qui vais changer les choses et je me dis « mais mince, peut-être que la voisine d'à côté ne le fait pas ». Mais je me force, parce que je me dis, au moins j'aurai bonne conscience que je l'ai fait et des fois, j'aimerais bien forcer les personnes à le faire. Et par exemple, avec mon copain, j'essaie de lui dire « allez, viens, on va prendre une gourde au lieu de prendre une bouteille d'eau » et j'essaye, même s'il n'aime pas, de lui dire « allez, on prend notre gourde et pas une bouteille d'eau ». Donc, si je veux au moins le faire faire à mes amis ou à mon entourage, je me dis que j'ai déjà fait ma part des choses.

Mélanie : Quel est ton degré d'implication concernant le climat ?

Edith : Ben si moi, je me dis... je dirai que je ne suis toujours pas assez impliquée parce que je sais que je pourrais faire plus. Maintenant, je sais que si je me compare à d'autres personnes sans me jeter des fleurs, je dirais que je suis quand même impliquée parce que comparé à d'autres personnes, je dirais que je suis plus impliquée. Mais c'est vrai que je sais que je peux faire mieux et j'essaye de me dire « aller, tu peux faire mieux ».

Mélanie : Donc tu te situerais plutôt dans « très impliquée » ou « assez impliquée » ?

Edith : Ben si c'est moi toute seule, je dirais assez impliquée. Mais si je me compare peut-être à d'autres personnes, j'irai que je suis plus impliquée. Mais de mon point de vue, je sais que je peux faire mieux.

Mélanie : Comment décrirais-tu ton niveau de conscience environnementale et comment cela influence-t-il tes choix et tes comportements au quotidien ?

Edith : Bien par exemple, j'essaie de moins en moins d'acheter des vêtements dans les grands magasins. C'est vrai que je me rends compte que j'achète de moins en moins de vêtements parce que voilà... Un seul truc que je dois faire attention... et ça, c'est vraiment dur, je ne dois pas faire ça, et pourtant ça m'énerve parce que c'est encore une fois une question d'argent. C'est que je commande sur le site Shein que tout le monde connaît et je me rends compte au

fur et à mesure qu'en fait, c'est une catastrophe monumentale et je devrais vraiment arrêter. Mais ce qui m'énerve, c'est que parfois pour les mêmes vêtements que tu vas acheter à 5 € sur Shein, tu vas le trouver à 10-20 € sur H&M, donc il y a aussi... c'est ça qui m'énerve, pour le réchauffement, j'ai l'impression qu'il est lié à l'argent, ce que les gens vont se dire que par facilité, on va acheter quelque chose qui est facile pour nous et que si tu veux faire une bonne action, tu dois déboursier... je ne sais pas... blindé d'argent. Et au final, les gens n'ont peut-être pas envie, comme par exemple acheter une gourde, si tu dois acheter une gourde, bien, elle va te coûter, je ne sais pas... peut être 15-20€, tu n'as peut-être pas envie de dépenser 15-20 €, tu as peut-être envie d'acheter un steak ou du poisson, au lieu de faire quelque chose. Donc, je peux comprendre que les gens n'ont pas envie. Et c'est ça qui m'énerve, c'est que le moi, c'est le problème des vêtements, j'essaie de moins en moins, mais quand même... Je sais, je fais par facilité. C'est ça en fait.

Mélanie : Et sur les réseaux sociaux aussi. Ils te poussent à la consommation.

Edith : Bien, c'est ça souvent, tu vois les gens sur les réseaux sociaux. Tu te dis, « tiens, elle a un nouveau vêtement, ah, mais j'aime bien. » Tu n'en as peut-être pas besoin et c'est peut-être un caprice et après sur le coup, tu ne penses pas au réchauffement et c'est après que tu dis merde, si j'avais su, je ne l'aurais pas acheté.

Mélanie : Alors comment vois-tu le rôle des individus, dans leur globalité, dans la lutte contre le réchauffement climatique ?

Edith : J'ai l'impression que les gens ne font rien, ou très peu. J'ai l'impression que les gens, ils se disent, on va occulter, au plus que ça on ne va rien dire ou va laisser faire les choses. Et puis quand vraiment, ce sera la catastrophe, ou vraiment, on ne saura plus rien faire, il n'y aura plus de retour en arrière, on va dire « Ah ben si on avait su », bien oui, mais c'est trop tard ! Et donc du coup ça m'énerve parce que j'ai l'impression qu'on n'est qu'une petite minorité à se dire « Attention, attention, il faut faire attention, on est à la limite du non-retour » et au final, les grandes personnes qui sont dans leur grande maison, comme nos ministres et tout eux, ils s'en foutent parce que ça ne les atteint pas. Allez, on peut dire encore merci qu'on est en Belgique, en Belgique, ça va, je n'aimerais pas vivre dans les pays comme en Italie ou en Espagne, où là, ils sont en ce moment même en train d'avoir 30°C. Le monde est sous la pluie. Et je me dis voilà, si tu n'es pas dans la situation, tu ne peux pas vivre quoi. Et je trouve qu'on ne devrait plus mettre les gens dans la situation pour les impacter. Mais j'ai l'impression qu'ici, ils s'en foutent.

Mélanie : Et du coup est-ce que tu penses que ce jeu pourrait peut-être aider les gens à prendre conscience ?

Edith : Oui, je pense que ça peut faire prendre conscience aux gens de se dire que si vous ne faites rien, ça peut vous arriver. Voilà. Mais je pense qu'on va montrer aux gens des images et ils vont dire « Ah oui, oui, c'est bien, mais vont se détacher en se disant que ce n'est qu'un jeu, que ça ne peut pas arriver. Moi, je pense que le mieux c'est de prendre des personnes, les mettre dans la situation et dire voilà ce qui va arriver... Et là, je pense que ça peut faire réfléchir les gens, parce que j'ai l'impression que les gens se détachent trop de tous les jeux vidéo, même si montrer une image de gens, comme il y a eu en Australie, avec le réchauffement, avec les koalas, les gens ont dit « Oh oui, c'est triste, c'est triste, c'est triste et tout ». Ben oui, mais les gens qui étaient là-bas le vivaient, ils pleuraient en se disant « mince il y a des koalas qui meurent devant nous, on ne sait rien faire. » Ben ouais, mais nous, on regarde à la télé, assis chez toi avec un ventilateur et c'est tout. Les gens ne se rendent pas compte, je crois qu'on doit mettre les gens en situation. Comme ici, bientôt, il va y avoir la canicule, mais ce n'est pas logique. Ici, on est au mois de mai, il ne fait à peine même pas 15°C alors qu'on devrait avoir plus. C'est ça que je pense que les gens ne se rendent pas compte. Encore tout à l'heure, je disais à ma maman que ce n'était pas logique, ce n'est vraiment pas logique ce qui arrive, il n'y a personne qui réagit. Je ne comprends pas ce qu'on devrait faire de plus pour alerter la population.

Mélanie : Comment envisages-tu l'avenir de la planète et comment cela t'affecte-t-il émotionnellement ?

Edith : C'est grave ce qu'il va arriver, c'est très grave. J'ai encore dit, il n'y a pas longtemps à mes parents, je ne sais pas quel monde je vais laisser à mes enfants. Et ça, ça me fait très peur et ça me rend très mal. Parce que si ça ne tenait qu'à moi, on va dire entre guillemets, je ne ferai pas d'enfants, mais je sais que je ne peux pas vivre sans enfant. J'ai envie d'avoir un enfant, mais je me dis, c'est égoïste ce que je vais faire parce que je ne sais pas ce que je vais laisser à mes enfants. Déjà, nous, maintenant, on voit les problèmes, qu'est-ce que ce sera dans 50 ans. Ou qu'est-ce qu'eux vont vivre. Si déjà nous, on a du mal dans certaines régions, en France, ils n'ont pas d'eau. Qu'est-ce que je vais laisser à mes enfants ? Ça m'affecte beaucoup et je me dis donc que je ne sais pas où on va. Et ça me fait super peur. C'est égoïste, je ne sais pas... moi, ça me fait peur en fait, parce que ça va tellement trop vite. Le temps passe trop vite, la vie va trop vite et la planète meurt à petit feu. Quand j'entends parfois qu'il

y a des astronautes qui disent « qu'une fois que vous partez dans l'espace et que vous voyez la terre et que vous revenez, vous prenez réellement conscience des catastrophes de la Terre parce que vous voyez la Terre dans son entièreté ». Et il y a eu une interview, il n'y a pas longtemps, du dernier astronaute qui est revenu, qui a dit « Quand vous voyez la terre, vous prenez conscience de la catastrophe et là, vous changez complètement votre regard. Ou quand tu fais un voyage humanitaire aussi au pays africain. Je sais qu'il y a une youtubeuse qui a dit « Quand j'ai fait mon voyage, et que je suis rentrée, toutes mes habitudes ont changé. Parce que tu prends conscience que les gens... Donc ça aussi peut-être organisé des voyages avec des gens, pour leur montrer que dans des pays peut être un peu plus loin, que c'est le carnage.

4.4 Entretien Hamza

Mélanie : Donc on va commencer par les questions concernant l'immersion. Qu'as-tu ressenti comme émotion lors de la partie de jeu ?

Hamza : De la frustration. J'éprouvais un peu de plaisir quand j'étais au volant de la voiture. Si je trouvais ça sympa... ce sont les émotions que j'ai quand je me retrouve dans un jeu de ce type-là. Après frustration, parce que forcément parce qu'on a un court laps de temps pour se familiariser avec le jeu et bien comprendre les objectifs. Et ce qu'on a comme possibilité. Également ce qu'on a comme type d'action dans le jeu, etc. Mais enfin, vu que c'est un « copier-coller » de GTA, il y a plein de choses qu'on ne trouve pas forcément. J'imagine que ça devait être probablement trop violent. Mais voilà, à mon avis... C'était de la frustration par rapport au temps. Après, j'ai compris l'idée du jeu, c'est l'immersion dans un monde où le réchauffement climatique a eu des conséquences désastreuses pour la société, pour la planète. Donc, c'est vrai que je me suis interrogé beaucoup quand je suis arrivé aux différents points... Enfin le premier point et donc le point de départ... Je ne me suis pas vraiment rendu compte de ce qui se passait, c'est plutôt en arrivant à la manifestation, j'ai vu quelques panneaux et j'ai compris qu'ils manifestaient pour le climat. Et puis on est passé aux coins où il y avait des SDF. Et donc là, j'ai compris que ça avait un lien avec le climat. Et puis c'était de me retrouver dans l'eau la première fois, j'étais juste pied au plancher et je me retrouve dans l'eau... et donc là, je comprends que je dois sortir de ma voiture et que je dois nager. Puis, j'ai exploré un peu le monde en dessous de l'eau, ça, c'est aussi... ça fait réfléchir aussi sur ce qui pourrait arriver à la planète. Donc, du coup, je pense que l'immersion est intéressante parce que ça matérialise un peu ce qui pourrait éventuellement se passer.

Mélanie : OK et qu'est-ce que tu as aimé pendant le jeu ?

Hamza : Ce que j'ai aimé plus. Euh... Ce que j'ai aimé dans le jeu, c'est le fait que oui, forcément, il y a eu... on ait vraiment cette immersion dans un monde où le réchauffement climatique a eu un gros impact. Ça, c'est vraiment intéressant. Oui de naviguer dans la map et de se rendre compte un peu de ce que ça pourrait être. Ce que j'ai aimé aussi, c'est la conduite, mais ça, je crois que je te l'avais dit. Et puis, je crois que c'était vraiment ça. C'est vraiment le point positif du jeu, c'est ça.

Mélanie : OK et qu'est-ce qui a été difficile pour toi ?

Hamza : Ce qui a été difficile pour moi... Ça fait des années que je n'ai pas joué à la console, donc les commandes, c'était un petit peu plus compliqué. Et puis comprendre concrètement ce que je devais faire, à part explorer, je ne faisais rien d'autre. J'essayais de comprendre un peu s'il n'y avait pas des actions spécifiques que je devais faire. Mais voilà, je pense que l'objectif de l'expérience est vraiment d'être en immersion, et de se rendre compte un peu de l'état de la planète dans ce jeu-là. Sinon, en termes de complexité, qu'est-ce qu'on pourrait aussi ?...

Mélanie : Je pense la langue ?

Hamza : Oui, forcément ! La langue, effectivement. C'est vrai, je n'y avais pas pensé parce que du coup, j'ai zappé plein de trucs, parce que je ne me suis pas concentrée là-dessus. Il y avait quelques panneaux en anglais, mais c'est vrai que pour le reste, c'est vrai que c'était, c'était plus... Après, quand j'ai exploré le jeu sous l'eau, là, j'ai vu quelques trucs qui étaient écrits sous des enseignes, etc. Mais ce n'était pas... je pense ce qui était vraiment plus intéressant. Et puis, ne pas comprendre aussi éventuellement ce que les gens racontaient, parce que quand tu les bousculais, ils te parlaient, ou alors, je pense qu'ils parlaient aussi entre eux, etc. Et donc ça, on ne comprenait pas, ça aurait été plus intéressant de l'avoir en français.

Mélanie : Quels sont les éléments visuels, sonores ou autres qui t'ont le plus marqué ?

Hamza : Alors ce qui m'a marqué, c'est... en fait rien de particulier. Je n'ai pas repéré quelque chose de vraiment particulier par rapport à un autre GTA, par exemple. Ça ne m'a pas marqué. Je ne sais pas s'il y avait des choses vraiment à retenir à ce niveau-là.

Mélanie : Quels ont été les moments les plus mémorables pour toi en jouant à cette version de GTA, en particulier en ce qui concerne le réchauffement climatique ?

Hamza : Oui, c'est quand on arrive dans l'eau, c'est vraiment ça le plus marquant parce que forcément, par rapport à une autre version de GTA, on voit des SDF et on voit des manifestations, ça arrive. Il y avait aussi le policier, mais du coup, c'est vraiment la partie de la ville qui est inondée, qui est la plus marquante.

Mélanie : Maintenant, que tu as joué au jeu, est-ce que tu ressens une émotion, un sentiment particulier, que tu n'avais pas avant ?

Hamza : Honnêtement rien de particulier, peut-être qu'il me faut un peu le temps de digérer, mais ouais, je me sens peut-être un peu détendu, parce que j'ai joué. On se sent un peu détendu. Après, c'est vrai que oui, forcément, je pense que je vais me poser des questions par rapport au réchauffement climatique. Pas que je ne m'en posais pas avant, mais je vais l'avoir en tête peut-être aujourd'hui, je vais peut-être y réfléchir un petit peu plus. Ça va rester dans un coin de ma tête.

Mélanie : Qu'as-tu appris ou compris au travers de ce jeu ?

Hamza : Pas grand-chose... après compréhension... non plus, c'est des choses qu'on sait déjà, mais je pense que c'est un rappel. Maintenant, c'est vrai que si je ne m'étais jamais intéressé à la question, forcément ça m'aurait interpellé, j'aurais sûrement appris des choses. Mais je n'ai rien appris de vrai en particulier, sauf vraiment une projection... donc ça peut être un apprentissage.

Mélanie : C'est une projection scientifique. Quel impact penses-tu que ce jeu pourrait avoir sur les joueurs qui ne sont pas nécessairement sensibilisés aux enjeux climatiques ?

Hamza : Je pense que ça peut être intéressant, pour des personnes qui ne sont pas sensibles à ça ou qui n'ont pas eu l'éducation nécessaire. Ça peut être intéressant. Après, je pense que le jeu, en soi, ne changera rien. Je pense que ça doit être plutôt multifactoriel et je pense que l'éducation à travers le jeu, et puis des choses concrètes, etc. Ça peut être intéressant. Mais le jeu seul ne peut pas changer grand-chose, à mon avis. Mais ça peut faire partie d'un processus beaucoup plus complexe de prise de conscience.

Explication de la campagne.

Mélanie : Est-ce que tu as trouvé que les effets du réchauffement climatique dans le jeu étaient assez réalistes, assez crédibles, ou alors est-ce que tu penses que c'était plutôt du divertissement, et ça manquait de réalisme justement ?

Hamza : Oui, je pense que ça relève plutôt du divertissement. Après, je pense que c'est normal parce que c'est orienté divertissement pour des personnes qui aiment déjà jouer à ce type de jeu et donc je pense que c'est normal. Alors du point de vue divertissement, ça manquait de challenge. J'imagine qu'il y avait probablement des missions...

Mélanie : En fait, il y avait des missions, mais en portugais...

Hamza : Oui, en portugais, c'est un peu compliqué. Donc ça, c'est vrai que du coup, ça à mon avis au niveau divertissement, ça doit être plutôt sympa à faire. Maintenant, en termes de réalisme, je pense que oui, je pense que si c'est ce à quoi ça pourrait ressembler, non ? Je pense que c'est quand même assez réaliste. Maintenant, je trouve qu'il n'y a pas beaucoup de monde et que la ville est vraiment vide, etc. Du coup, je me demande si ce serait aussi vide que ça, ça pose question. Du coup, c'est réaliste, c'est une projection, mais je pense que c'est vraiment axé divertissement et c'est intéressant de le faire dans ce sens-là.

Mélanie : Maintenant, on va passer aux questions sur tes habitudes de jeu. Donc, à quelle fréquence joues-tu aux jeux vidéo

Hamza : Pfff... on va dire 3-4 fois par an. Avant, je faisais plus. Mais aujourd'hui, je considère vraiment que c'est une perte de temps parce que je deviens plus vieux. Non, mais je trouve que c'est... aujourd'hui, je préfère me former, regarder des vidéos sur des sujets qui m'intéressent. J'apprends quelque chose... dans le jeu, ici ce n'est peut-être pas le cas, mais de manière générale, dans le jeu, je trouve que c'est... on n'en ressort pas avec grand-chose. Il y a des jeux que j'aime bien, des jeux historiques, etc. Enfin, des jeux où il y a une dimension historique, par exemple. Alors là, c'est intéressant parce qu'on apprend des choses malgré nous. Mais c'est vrai que des jeux où je vais purement foncer dans les murs, avec une voiture, ça m'intéresse plus trop.

Mélanie : Tes centres d'intérêts ont évolué.

Hamza : Oui, c'est ça ! Alors qu'avant, je pouvais passer des heures dessus.

Mélanie : Donc tu connaissais déjà GTA ?

Hamza : Oui, je connais bien, j'ai passé pas mal de temps dessus.

Mélanie : Maintenant, on va passer aux questions concernant ton rapport à un environnement et au changement climatique. Donc quel est ton rapport à l'environnement aujourd'hui ?

Hamza : Pour être honnête avec toi, je ne me sens pas impliqué parce que je me pose beaucoup de questions sur... je ne suis pas complotiste... mais sur la véracité de certains faits et aussi l'utilisation politique qu'on en fait derrière. Maintenant, je suis conscient qu'il ne faut pas polluer la planète, qu'il faut faire attention à notre consommation, etc. Mais après, je ne sais pas, des fois, j'ai l'impression qu'on est trop alarmistes et des fois, j'ai l'impression que... justement, dans certaines parties du globe plutôt liées à la pollution, mais pas vraiment au CO2, je trouve vraiment la pollution que je suis... en tout cas que j'essaie de faire attention et que j'essaie de comprendre, j'essaie de... bon, je ne pourrais rien changer, mais au moins comprendre et peut-être éduquer aussi mes enfants par rapport à ça. Après, pour l'histoire du CO2, j'ai l'impression que c'est trop politisé. Je ne suis pas vraiment sensible à ça, mais les déchets en plastique dans l'océan, ce genre de choses. Donc, je fais attention à ce que je jette dans la poubelle, le tri. Et je fais attention comme toute personne responsable, je suis dans la nature, je ne jette pas de déchets qui ne sont pas biodégradables, par exemple, etc. C'est juste des réflexes qu'on a... enfin que j'ai en tout cas. Mais je ne me sens pas vraiment impliqué puisque ça. Et puis au niveau de la question du CO2, peut-être que je me trompe ou en tout cas, je devrais m'inquiéter. Mais pour le moment, je ne pose pas trop ces questions. Et c'est probablement aussi dû au fait que je travaille beaucoup. J'ai beaucoup le nez, dans le guidon. Du coup, je me pose peut-être moins de questions existentielles.

Mélanie : Et du coup, ce rapport à l'environnement a toujours été le même ou bien, il a évolué au fur et à mesure des années ?

Hamza : Forcément, il a évolué au fur et à mesure des années. Aujourd'hui, on en entend beaucoup plus parler et forcément, on acquiert plus de connaissances. Plus on grandit, plus on acquiert de connaissance et du coup, forcément, notre perception du problème change. Maintenant, je dirais peut-être qu'avant, j'avais plus de temps, etc. j'ai l'impression que j'étais plus impliqué avant. Aujourd'hui, j'ai d'autres problématiques à gérer. Je ne vais pas dire que c'est le cadet de mes soucis, ce n'est pas ça, mais c'est clair que je pense que mon rapport à cette problématique-là. En tout cas, je pense que je suis moins impliqué qu'avant, c'est sûr.

Mélanie : Et du coup, qu'est-ce que tu ressens quand on évoque le réchauffement climatique ?

Hamza : Alors, du coup, j'ai toujours du mal... c'est toujours la même question. Pour moi, une fois que les choses sont un peu politisées, ça me gêne un petit peu. Maintenant, c'est clair que, à côté de ça, je vais vers des sources d'information alternatives où il y a moins cette dimension politique. Mais du coup, ça oui, ça me touche, c'est clair. Je ne pense pas que c'est

ça...je ne pense pas que ça change réellement mon quotidien. Je fais déjà quelques efforts, peut-être que je pourrais en faire plus, mais je pense qu'alors, à l'inverse de ce que je dis, parce que je vais me contredire aussi. Mais je pense qu'au niveau politique, on devrait imposer des choses parce qu'il faut, peut-être plus ou peut-être d'une autre manière. Parce qu'on va vers des solutions qui ne sont pas forcément les bonnes. Pour moi, par exemple, l'éolien, la voiture électrique, etc. Ce ne sont pas des solutions, c'est du cache-misère. Je pense qu'il doit y avoir une volonté politique de vraiment vouloir résoudre le problème. Mais le problème, aujourd'hui, j'ai l'impression que c'est plutôt un argument politique. Du coup, c'est ça qui est problématique.

Mélanie : Du coup, quel est ton degré d'implication concernant le climat ?

Hamza : Moi, je ne dirais pas très impliqué, pour être honnête, pas très très impliqué. Alors, parce que je ne fais pas attention à... Si on parle de ma consommation de carburant, je ne me limite jamais, je ne fais pas de grands trajets, non plus. Je fais 20-25 km par jour, ce n'est pas énorme. Je ne me prive pas d'aller en voyage... Enfin, je n'ai pas de remords par rapport à ça. Je pense que j'ai une empreinte carbone qui est quand même limitée par rapport à mon style de vie. Mais pas parce que je fais attention, parce qu'en réalité, j'ai toujours vécu comme ça.

Mélanie : Comment décrirais-tu ton niveau de conscience environnementale et comment cela influence-t-il tes choix et tes comportements au quotidien ?

Hamza : Alors... conscience environnementale, je pense que oui... ça se rejoint un peu, mais du coup, je pense que moi, c'est vraiment toutes les questions qui sont liées plus à la pollution que le CO₂, où je fais vraiment plus attention. Mais je pense que oui, je n'ai pas vraiment de conscience environnementale parce que je n'ai pas l'impression aussi non plus de détruire l'environnement qui m'entoure. Donc, voilà, peut-être que parfois ça me fait quelque chose de voir des entreprises polluer, et ce genre de chose. J'ai l'impression que ce n'est pas une problématique qui me touche parce que je n'ai pas... mon quartier n'est pas inondé et en même temps, je n'ai pas l'impression de réellement faire de mal à la nature par rapport à mon mode de consommation. Donc j'ai... je pense que j'ai des œillères par rapport à ça.

Mélanie : Comment vois-tu le rôle de l'individu dans la lutte contre le réchauffement climatique ?

Hamza : Le problème, c'est que je me pose aussi des questions sur la nature du réchauffement climatique. Est-ce que ce n'est pas lié à des cycles que la Terre connaît ? Et du coup, des fois,

je me dis est-ce que réellement l'homme a eu un impact sur le réchauffement climatique ? Ou est-ce que simplement ça fait partie de la vie de la Terre et que la terre se réchauffe et à terme va se refroidir et rebondir dans des cycles. Mais là, je pense que l'individu... si l'individu a réellement un impact... si l'être humain, a réellement un impact réel sur le réchauffement climatique. Je pense que chacun est responsable, tout le monde est responsable de ce qu'il fait et forcément si tout le monde fait attention, on essaie de... Si tout le monde s'en fiche, comme moi, je pense que ça n'ira pas. Et puis voilà, je pense que c'est politique aussi, au niveau politique, il faudrait probablement des choses intelligentes qui soient mises en place, et que ce ne soit pas uniquement des mesures pour faire du bien à leur image.

Mélanie : Et donc, comment envisages-tu l'avenir de la planète face au réchauffement climatique et comment cela t'affecte émotionnellement ?

Hamza : Comment je vois dans le futur le réchauffement climatique et comment et ça m'affecte ? Ben moi, je pense que si le réchauffement et qu'on gagne, je n'espère pas trop de degré, parce que ça va être compliqué. Je pense qu'il va y avoir... qu'on va avoir de plus en plus de réfugiés climatiques, par exemple. On va être beaucoup plus limités dans nos modes de consommation, etc. Et puis, il y a probablement peut-être des zones, des continents, qui risquent d'être immergés. Et puis, émotionnellement, le problème, c'est que j'ai l'impression d'être stoïque, en fait par rapport à ça. Mais après, ça fait partie de moi, de ma personnalité aussi. J'aime bien analyser la situation et me faire une idée plus tard. Ne pas être top dans l'émotionnel tout de suite. Donc ça, c'est un trait de personnalité, je pense. Du coup, émotionnellement, je ne peux pas répondre à cette question, c'est vraiment à voir plus tard.

4.5 Entretien Mario

Mélanie : On va commencer par les questions d'immersion et je voulais savoir ce que tu as ressenti comme émotion particulière quand tu as joué au jeu ?

Mario : Euh... Je dirais de l'étonnement. Parce que ça fait bizarre de voir la ville dans cet état et enfin voir toute cette eau monter et tous les SDF. Et aussi sur le fait qu'il n'y ait pas de voiture aussi. C'est étonnant et à la fois interpellant.

Mélanie : Qu'est-ce que tu as aimé pendant le jeu ?

Mario : C'était quand même drôle que la ville soit sous l'eau, parce qu'au final, on pouvait se promener en jet ski un peu partout.

Mélanie : Qu'est-ce qui a été difficile pour toi ?

Mario : À part le fait que ce soit en portugais. Après le fait que le fait qu'il n'y ait pas de voiture, il faut autant à chaque fois se promener à pied. Mais aussi le fait qu'il n'y ait pas d'autre... même de PNG dans la rue, c'était bizarre.

Mélanie : OK, quels sont les éléments visuels, sonores ou autres qui t'ont le plus marqué dans le jeu ?

Mario : Visuels, c'était, toutes les manifestations, tous les SDF. Le fait que la ville soit sous l'eau.

Mélanie : Quels ont été les moments les plus mémorables pour toi quand tu as joué à cette version de GTA et en particulier en ce qui concerne les effets du réchauffement climatique.

Mario : Mémorables... Mais le fait que tout d'un coup, on est sur la route et d'un coup, on tombe dans l'eau parce qu'on ne s'y attend pas.

Mélanie : Qu'est-ce que tu ressens maintenant, une fois que tu as joué au jeu ? Un sentiment, une émotion particulière que tu ne ressentais pas avant de commencer le jeu

Mario : C'est quand même un peu interpellant parce que, au final, ça colle quand même un aperçu de ce qu'il risque d'arriver, si on ne fait pas attention à l'environnement.

Mélanie : C'est vrai. Et qu'as-tu appris ou compris au travers de ce jeu ?

Mario : Qu'il pourrait y avoir plein de conséquences si on ne fait pas attention au réchauffement climatique et ce n'est pas juste au niveau météorologique, il n'y a pas de conséquence derrière à cause de ça.

Mélanie : Donc c'est vraiment le facteur qui t'a interpellé ?

Mario : Ouais !

Mélanie : OK. Quel impact penses-tu que ce jeu pourrait avoir sur des joueurs qui ne sont pas nécessairement sensibilisés au réchauffement climatique ?

Mario : Ça peut leur apporter des indications sur ce qui se passera si... même si les personnes n'étaient pas forcément très intéressées avant. Ils auront un aperçu de ce qui se passera si ça continue comme ça.

Mélanie : OK. As-tu trouvé que les effets du réchauffement climatique dans le jeu étaient assez réalistes et de crédibles ? Ou est-ce que c'était plutôt du divertissement ? Et ça manquait de réalisme et crédibilité.

Mario : Je pense que c'est quand même réaliste, même si c'est un peu peut-être abusé parce que je ne sais pas si ça ira à ce niveau-là, au niveau de la montée des eaux, etc. Même au niveau de... peut-être un jour ça arrivera au niveau de la population... Je ne sais pas si ça se passera vraiment comme ça. Mais sinon, pour moi, oui, ça me paraît peut-être un peu abusé, mais c'est quand même réaliste parce que ce qui risque d'arriver.

Mélanie : En fait, pour te mettre un peu le contexte du jeu, c'est vraiment basé sur des faits scientifiques. Donc c'est des projections du futur qu'on retrouve évidemment, tout ce qui est camp de réfugiés, on ne sait pas, on ne sait pas du tout, ce sont des réfugiés climatiques. Donc voilà, ça risque d'arriver, mais on ne sait pas. Donc c'est vrai qu'il y a de la réalité, mais peut-être pas totalement. Maintenant, on va passer aux questions sur tes habitudes de jeu. Donc à quelle fréquence joues-tu aux jeux vidéo ?

Mario : Euh, je dirais trois fois par semaine.

Mélanie : Ok, environ combien de temps, à chaque fois ?

Mario : Deux ou trois heures.

Mélanie : OK. Et avant ce jour, tu connaissais GTA ?

Mario : Ouais !

Mélanie : Tu y jouais souvent ?

Mario : Oui, j'y jouais souvent.

Mélanie : Maintenant, on va passer aux questions concernant ton rapport à l'environnement et aux changements climatiques. Donc quel est ton rapport à l'environnement aujourd'hui ?

Mario : Pour l'instant, je n'ai pas trop de rapport avec ça. Ce n'est pas quelque chose qui m'intéressait plus que ça... Pour l'instant.

Mélanie : Quand tu dis pour l'instant... ?

Mario : Euh... C'est vrai qu'après ça... Au bout d'un moment, il faudra quand même changer nos habitudes, etc. Donc, je pense qu'il faudra quand même s'y intéresser, mais c'est vrai que pour l'instant ce n'est pas ce à quoi je pense. Après. C'est vrai que ça sera important dans les années à venir.

Mélanie : Du coup, tu penses peut-être que sans changer « son état d'esprit », je ne sais pas si je peux dire comme ça, mais...

Mario : Après, je n'ai pas de...

Mélanie : ... De à l'avenir, bientôt ou dans 10-20 ans, quand il commencera à y avoir vraiment des effets chez nous ?

Mario : Non, mais je pense déjà, maintenant, je dirai que je n'ai pas de mauvaises habitudes par rapport à ça, donc je ne peux pas faire grand-chose tout seul, mais juste faire attention à ce qu'on fait au niveau de l'environnement.

Mélanie : Et du coup, je répète ma question, ce rapport à l'environnement qui n'est pas très présent actuellement. Ça a toujours été le même ou avant, il n'y avait pas du tout... Tu ne pensais pas du tout à l'environnement, quelques années en arrière.

Mario : Non, mais je pense que toutes les personnes qui en parlent, ça a quand même évolué par rapport à avant. C'est quand même plus de sensibilisation aujourd'hui plutôt qu'avant. Donc oui, ça a quand même évolué, mon rapport a quand même évolué. En bien, je vais dire par rapport à l'environnement.

Mélanie : Et qu'est-ce que tu ressens lorsqu'on évoque le réchauffement climatique ? Quand tu vois les rapports du GIEC ou lorsqu'on en parle au JT, qu'est-ce que tu ressens ?

Mario : C'est vrai que c'est quand même alarmant si tous ces chiffres sont réels. Est-ce que ça a des grosses conséquences ? Peut-être même dans un avenir proche. On parle quand même de 50 ans. Je pense que ce n'est pas si loin que ça, quoi.

Mélanie : Et du coup, quel est ton degré d'implication concernant un climat ?

Mario : Dans quel sens « impliqué » ?

Mélanie : « Impliqué » dans le sens où tu vas faire des gestes au quotidien. Où tu vas essayer d'améliorer l'environnement ?

Mario : Non, non, mais je fais quand même attention à toutes les consommations possibles au quotidien. Après, je ne suis pas la personne qui va les manifester dans les rues.

Mélanie : Donc, en fait, c'est-à-dire que tes choix de consommation ne vont pas se faire en premier par rapport à l'environnement ? Il y a des gens comme ça qui vont dire maintenant, je ne mange pas ça parce que ça vient de trop loin.

Mario : Non, ça non pas à ce point-là, encore.

Mélanie : Donc on pourrait dire alors que tu es assez impliqué ?

Mario : Oui, voilà. Je fais attention à tous les gestes que je fais au quotidien, je ne vais pas me priver de manger.

Mélanie : Comment vois-tu le rôle des individus dans la lutte contre le réchauffement climatique ?

Mario : Je pense qu'il doit y avoir une conscience qui doit être établie, mais pas de la part des individus, mais des pouvoirs gouvernementaux. Et après, c'est à eux de décider sur ce qu'ils doivent faire comme gestes pour que les individus puissent les respecter après.

Mélanie : Et comment envisager l'avenir de notre planète face au réchauffement climatique ? Et comment cela affecte-t-il émotionnellement ?

Mario : Je pense que même si ça continue comme ça et que personne ne fait d'efforts au niveau du gouvernement, c'est vrai que ça va s'empirer de plus en plus au fil des années, enfin peut-être pas tout de suite, mais au fil des années... dans une centaine d'années peut-être. Je pense que quand ça deviendra catastrophique, on aura peut-être... on assistera à la fin de l'humanité.

Mélanie : Et donc émotionnellement ?

Mario : Oui, c'est triste parce qu'il y avait moyen de changer les choses. Enfin, c'était possible de changer les choses. Mais il faut agir maintenant, et pas après.

Mélanie : Et du coup, est-ce que tu penses que ce genre de campagne, tu viens de tester le jeu GTA... Est-ce que tu penses que ça peut possiblement éveiller les consciences et aider les personnes à comprendre un peu comment la planète peut devenir dans quelques années ?

Mario : Je pense que c'est une bonne façon parce qu'au quotidien, on n'a pas vraiment d'aperçu, immersif de ce que ça peut devenir plus tard, sur la planète et du coup... Un jeu comme ça, ça permet de vraiment être dans l'action et pouvoir vraiment se sentir à la place du personnage et être vraiment dedans.

Mélanie : OK. Toi, tu t'es vraiment senti dedans ?

Mario : Mais oui, c'est comme si... Enfin, au bout de 10-15 minutes, c'est comme si tu étais dans le monde virtuel. Donc, forcément, tu te sens à la place de la personne et tu comprends toutes les contraintes auxquelles tu dois faire face.

Mario : Oui... tu ne pouvais pas courir aussi vite que dans le jeu GTA classique, tu ne pouvais pas utiliser ta voiture. Mais bon regarde ici à Bruxelles, ils interdisent les voitures... je pense qu'on y arrivera un jour.

Mario : Après, il y avait aussi les voitures électriques qu'on pouvait prendre du coup

Mélanie : Est-ce que tu veux rajouter quelque chose par rapport au jeu ?

Mario : Non, mais juste le fait que ça devrait peut-être être permanent et avoir un accès permanent pour tout le monde. Ça aurait peut-être plus d'impact sur les gens.

4.6 Entretien Nathan

Mélanie : Alors, on va passer aux questions sur l'immersion. Donc, qu'as-tu ressenti comme émotion lors de la partie de jeu ?

Nathan : Comme émotion... ? Pas grand-chose. Je me dis que c'est plus une fiction, même si c'est +3°C uniquement. On a du mal à y croire, à réaliser. On n'arrive pas à y croire, en tout cas, c'est mon avis. Comme émotion, pas grand-chose.

Mélanie : OK. Qu'est-ce que tu as aimé pendant le jeu ?

Nathan : Le fait qu'il n'y ait plus personne, sauf les sans-abris. La map a bien été refaite, franchement, c'est plutôt bien pensé. Tout est aux couleurs de Greenpeace. L'immersion est sympa.

Mélanie : Ok, qu'est-ce qui a été difficile pour toi ?

Nathan : Comprendre le portugais.

Mélanie : Il n'y a pas eu d'autres problèmes ?

Nathan : Si... dans le jeu, globalement, il y avait des bugs, mais sinon tu ne peux pas faire ce que tu veux parce que ton personnage... ça te demande de mettre un masque parce qu'il y a du smog, de la pollution, on le voit bien donc, tu es limité de par l'environnement lui-même.

Mélanie : Tu peux me donner un exemple de bugs rencontrés ?

Nathan : Ouais, j'étais en jet ski sur l'eau quand tout à coup, je me suis mangé un mur.

Mélanie : Ok, quels sont les éléments visuels, sonores ou autres qui t'ont le plus marqué ?

Nathan : Visuel, le smog, direct. En sonore, il n'y a pas grand-chose, je n'ai pas entendu de choses alarmantes. Après, visuel... ce qu'ils ont fait dans le jeu en lui-même, donc tout est inondé ou au contraire, il n'y a plus d'eau dans les barrages. C'est plutôt le décalage entre ce qu'on voit nous concrètement dehors, ou ce qu'on connaît de la map de GTA et de ce qu'ils ont fait là.

Mélanie : Quels ont été les moments les plus mémorables pour cette version originale, en particulier en ce qui concerne le réchauffement climatique ?

Nathan : Quand j'ai vu les panneaux. Au tout début où ils disaient, « On préfère explorer Mars que de sauver la planète ». C'est marrant parce que c'est décalé, mais c'est la réalité. Et en lisant les panneaux globalement, parce que ce qui était mis était assez vrai.

Mélanie : Ok. Comment te sens-tu maintenant que tu as exploré le jeu ? Un sentiment, une émotion que tu n'avais pas avant d'explorer le jeu.

Nathan : Hummm... Que je n'avais pas avant ? Non, il n'y en pas que je n'avais pas avant. C'est plutôt la même chose, du style, je ne préfère pas y croire, et me dire que ça ce n'est pas réaliste et concret.

Mélanie : Qu'as-tu appris ou compris au travers de ce jeu ?

Nathan : Hummm... Appris... Que 3°C ça peut changer pas mal de choses, alors que c'est que 3°C, mais c'est 3°C concrets sur le long terme, ce n'est pas juste un jour +3°C. Et compris... que globalement soit on s'adapte, soit il faut changer maintenant et ça on sait bien que personne ne le fait.

Mélanie : Quel impact penses-tu que ce jeu pourrait avoir sur les joueurs qui ne sont pas nécessairement sensibilisés au réchauffement climatique, aux enjeux climatiques, en général ?

Nathan : Bah donner une idée d'une autre réalité qui pourrait arriver, et c'est tout... leur montrer la possibilité de l'avenir.

Mélanie : As-tu trouvé que les effets du changement climatique qui sont intégrés dans le jeu étaient réalistes et crédibles ou bien penses-tu que ça relevait plutôt du divertissement ?

Nathan : Non, je trouve que ça ne manquait pas de réalisme. Par contre, comment on peut prouver que ça va se passer puisque ce n'est jamais arrivé... ?

Mélanie : C'est basé sur des faits scientifiques.

Nathan : Ouais, mais les faits scientifiques... Donc, je ne sais pas ça soit je ne veux pas m'y fier, soit je n'arrive pas à m'y fier... C'était quoi la question ?

Mélanie : As-tu trouvé que les effets du réchauffement climatique dans le jeu étaient réalistes et crédibles ?

Nathan : Pour le smog, clairement, il y a des villes où ça existe déjà. Pour les inondations, on sait clairement que ça existe, et que c'est en train de monter. Après, ils ont pris une ville qu'ils ont clairement inondée et ils se sont basés que sur une ville. Donc tout, il y avait tout sur peu de terrain, on va dire, ce n'est pas à l'échelle planétaire, mais à l'échelle d'une ville. Donc, ils ont mis le paquet là-dessus. On ne sait pas si c'est vraiment concret à ce niveau-là. Mais globalement ce qui est montré existe déjà, en fait.

Mélanie : Maintenant, on va passer aux questions sur tes habitudes de jeux. À quelle fréquence joues-tu aux jeux vidéo ?

Nathan : Bah... Plus beaucoup. Plus trop de fréquence, puisque je ne joue plus beaucoup, mais je ne sais pas, je dirai 3-4 fois par mois.

Mélanie : Et avant ? Il y a quelques années ?

Nathan : C'était tous les jours.

Mélanie : Ok, et en moyenne d'heure ?

Nathan : Au moins 2 heures.

Mélanie : Avant ce jour, tu connaissais GTA ?

Nathan : Oui

Mélanie : Tu y as beaucoup joué ?

Nathan : Oui, déjà fini.

Mélanie : OK, maintenant, on va passer aux questions concernant ton rapport à l'environnement et au changement climatique. Quel est ton rapport à l'environnement aujourd'hui ?

Nathan : Aujourd'hui, j'essaie de respecter un max, mais pas dans l'extrême, non plus. Il y a moyen de faire beaucoup mieux quand même. Mais je pars du principe que ce que je fais, moi, n'a pas de sens à partir du moment où personne d'autre... où je suis l'un des seuls à le faire ou dans le sens où ça reste limité. Si moi, je le fais et qu'on est 10 % dans le pays à le faire. Globalement, on sait très bien que ça n'a pas vraiment d'impact. Donc, au final, je me dis que ça ne sert à rien de s'obliger à devenir ultra écologiste et d'aller beaucoup plus loin, si ce n'est pas obligatoire de manière globale, partout.

Mélanie : Ok, et ce rapport à l'environnement a toujours été le même pour toi, ou alors, il a évolué au fur et à mesure des années ? Parce que maintenant, on entend beaucoup plus parler du réchauffement climatique à la télé, on entend bien les rapports sur le réchauffement climatique du GIEC. Donc, est-ce qu'il a évolué ou il a toujours été même ?

Nathan : Non, il a évolué parce qu'en soi, quand j'étais petit, on n'en parlait pas tant que ça, ça commençait à arriver. Vraiment à nous conscientiser à l'école. Mais je sais bien qu'aujourd'hui, il y a une nette différence par rapport à ça. À l'école, on en parle beaucoup plus souvent, dans le supérieur ou dans l'inférieur. Donc, non, clairement ça a évolué. Après, dans ma manière de faire, j'ai appris quelques trucs du style, au niveau du tri, mais rien de ouf globalement. Je pense que ce n'est qu'une question d'éducation de base.

Mélanie : OK, donc c'est plutôt l'éducation scolaire ?

Nathan : Non, il y a la maison aussi.

Mélanie : Que ressens-tu lorsqu'on évoque le réchauffement climatique ?

Nathan : Du déni.

Mélanie : Toi, tu es dans le déni ?

Nathan : Bah oui, parce que comme je t'ai dit ça ne sert à rien de vouloir faire plus, si on sait bien que ce n'est pas global.

Mélanie : Quel est ton degré d'implication concernant le climat ?

Nathan : Je pense que comparé à ce qu'on rejette, qu'on consomme, etc. Moi, pour moi, je dirais quand même, pas très impliqué. Même si je suis capable de faire mieux, mais globalement pas très impliqué.

Mélanie : Comment décrirais-tu ton niveau de conscience environnementale et comment cela influence-t-il tes choix et tes comportements quotidiens ?

Nathan : Je pense être assez bien conscientisé du problème, mais mon comportement au quotidien, ce sont les choses basiques, le tri... encore au travail, il n'y en a pas. Il n'y en a pas parce qu'il n'y a pas de tri possible dans les poubelles. Mais globalement, c'est le tri basique. Essayer de ne pas rouler avec une voiture qui pollue énormément, ou des conneries comme ça. Ça reste basique.

Mélanie : Comment vois-tu le rôle des individus dans la lutte contre le réchauffement climatique ?

Nathan : Ah... inexistant quasiment. Je vois un rôle plutôt existant dans le sens où ils vont polluer beaucoup plus qu'à l'inverse, lutter contre le réchauffement. Ce serait, ils polluent à 80% et les 20% essayent de faire un minimum, mais sans plus.

Mélanie : Et comment envisages-tu l'avenir de notre planète face au réchauffement climatique et comment cela affecte-t-il émotionnellement ?

Nathan : Euh, franchement, l'avenir, je n'arrive pas trop à l'imaginer comme ça. Je me dis que globalement les systèmes technologiques peuvent peut-être régler ça. Donc, je ne sais pas, je vois... en fait, je n'y pense pas trop.

Mélanie : Donc, on en revient à tu es dans le déni ?

Nathan : Ouais, mais je suis dans le déni parce que même si c'est scientifique, encore une fois, ce n'est jamais arrivé, on ne peut pas prévoir l'avenir à 100%. Même si c'est scientifique, ils se sont déjà gourés sur pleins de trucs, donc je ne dis pas que le réchauffement climatique n'existe pas, ça clairement oui ! Mais je ne me dis pas que ça, ça va arriver forcément demain.

4.7 Entretien Nicolas

Mélanie : Je vais commencer par les questions d'immersion. Qu'est-ce que tu as ressenti comme émotion lors de la partie de jeu ?

Nicolas : C'était plus de la découverte. Moi, je connaissais déjà un peu la map tout ça et ça m'a semblé bizarre qu'il y ait vraiment des endroits... enfin, ils ont vraiment mis des camps tout ça. Et c'est vrai qu'il y a des endroits où j'ai un peu moins bien compris. Mais après, ouais, la manifestation, j'ai regardé sur les panneaux ce qui était écrit tout ça. C'est vrai que... Ben ouais, j'étais curieux, quoi.

Mélanie : Et qu'est-ce que tu n'as pas très bien compris, du coup ?

Nicolas : Il y a des endroits où tu vois, il y a juste des tas de gravier. Il y a des points d'intérêt qui, je trouve, ne sont pas très très fous. Mais dans l'ensemble oui, tout est compris.

Mélanie : Qu'est-ce que tu as aimé pendant le jeu ?

Nicolas : Ben du coup, la manifestation. Puis j'étais à Santa Monica, là où il y a la grande roue. J'étais en bateau et j'étais en sous-marin. C'est vrai que ça m'a fait bizarre. Et puis il y a même des endroits où, par exemple, la grande réserve d'eau... Ben en fait, elle est asséchée. Ça, je trouvais que c'était super bien. Et ouais, dans l'ensemble... Il y a un endroit et à un moment, tu verras dans la vidéo, je roule et puis je me retrouve dans l'eau. Et c'est là que je me suis dit qu'ils ont été loin.

Mélanie : Ça fait bizarre ?

Nicolas : Oui, parce que tu roules et tu te retrouves dans l'eau, quoi.

Mélanie : Donc, pour résumer, on peut dire que tu as un peu tout aimé ?

Nicolas : Oui, voilà. Moi, je trouve que c'était une belle découverte en tout cas.

Mélanie : Qu'est-ce qui a été difficile pour toi ?

Nicolas : C'était les véhicules. Parce que je me suis crashé avec la trottinette, j'ai dû marcher... Et c'est ouais, et alors, tu vois, il y a des endroits où ce n'est pas très bien éclairé, où il y a beaucoup de brouillard tout ça. Et du coup, tu ne vois pas vite l'eau. Dans l'ensemble, il n'y a pas grand-chose.

Mélanie : La langue ne t'a pas bloquée un peu, dans la progression du jeu ?

Nicolas : Nan nan, en soi, ce qui est bien, c'est qu'à chaque fois que tu arrives sur un point d'intérêt, c'est dommage que ce n'est pas en anglais ni en français. Mais tu vois, il y avait une petite description. Mais bon, un peu bloqué par le portugais.

Mélanie : Quels sont les éléments visuels, sonores ou autres qui t'ont le plus marqué ?

Nicolas : Mais du coup, là où il y a la manifestation, même si je trouve que c'est peu, il aurait dû mettre un peu plus, je pense. Mais dans l'ensemble, la manifestation, les panneaux ont été travaillés. Il y a la grande réserve d'eau qui est complètement asséchée alors que de base... Voilà quoi. Du coup, on voyait tout le relief. Et alors à un moment, j'ai pris un sous-marin. Je voyais vraiment encore les bâtiments, tout ça. Et ça, c'est vrai que ça fait un peu bizarre.

Mélanie : Quels ont été les moments les plus mémorables pour toi en jouant à cette version de GTA, et en particulier concernant les effets du réchauffement climatique ?

Nicolas : C'est exactement la même réponse qu'avant. C'est vrai qu'avec l'eau qui est vraiment à des endroits improbables, on ne s'y attend pas et je trouvais ça plutôt bien, c'est bien mis en place, parce qu'on se rend compte que le niveau d'eau augmente et dans l'ensemble, tout est vraiment bien et je n'ai pas forcément de truc mémorable. Mis à part les 2-3 trucs que j'ai dits juste avant.

Mélanie : OK. Alors maintenant, que tu as exploré le jeu, comment tu te sens, est-ce que tu as un sentiment, une émotion particulière que tu n'avais pas non plus avant d'explorer le jeu ?

Nicolas : C'est de la curiosité. Sur la durée, je pense que j'aurais vraiment fait tout le tour (de la map). Maintenant, très curieux de savoir ce qui se passe tout ça. C'est plus préventif, je trouve ça plutôt bien.

Mélanie : Qu'est-ce que tu as appris ou compris au travers du jeu ?

Nicolas : Mais c'est que le niveau d'eau augmente avec la température, sans pouvoir rien y faire quelque chose. Et surtout bien les réserves d'eau existantes, qui elles, s'assèchent, ce qui est quand même assez contradictoire. Et alors, ouais, les gens vivent dehors, dans des camps.

Mélanie : Donc, ça t'a fait comprendre les effets auxquels on peut être, on va être confrontés.

Nicolas : C'est ça !

Mélanie : Quel impact penses-tu que ce jeu pourrait avoir sur des joueurs qui ne sont pas forcément sensibilisés au réchauffement climatique ?

Nicolas : Bien pour les joueurs. Mais comme je l'ai dit, c'est fort différent, enfin, on retrouve quand même... Moi, par exemple, je me suis retrouvé plus ou moins dans l'expérience. Je savais plus ou moins où aller tout ça. Mais c'est vrai qu'il y a des endroits où on ne s'y attend pas. J'étais sur la plage, on ne voyait que les palmiers. C'est vrai que ça, ça fait un peu bizarre, mais je pense que ça peut avoir un bon effet plutôt positif.

Mélanie : Et du coup, d'après toi, est-ce que tu trouves que les effets du réchauffement climatique étaient réalistes dans le jeu et assez crédibles, ou alors ça relevait plutôt du divertissement et ça manquait de réalisme et de crédibilité ?

Nicolas : Moi, je pense que c'était quand même, plutôt assez réaliste. Maintenant, je ne sais pas s'il y a d'autres météo que le gros brouillard que j'ai eu, mais dans l'ensemble, je pense que ça faisait partie de l'immersion. Et moi, je pense que c'était quand même assez réaliste sur certains trucs. Maintenant, bien sûr, ils n'ont pas mis... Parce qu'il y aurait plus qu'une trentaine de tentes dans les rues, mais je trouvais ça plutôt assez cool. Puis je trouvais ça cool, réaliste. Et alors, il y avait un truc que je voulais découvrir ce qui se passait, tout ça en dessous. Alors que, peut-être que si j'avais été sur la version de base, je n'aurais jamais été voir en dessous.

Mélanie : Maintenant, des questions sur tes habitudes de jeu. À quelle fréquence joues-tu aux jeux vidéo ?

Nicolas : Plus ou moins tous les jours ou un peu moins ces derniers temps, mais dans l'ensemble plus ou moins tous les jours.

Mélanie : Et combien de temps à peu près ?

Nicolas : Je pense qu'en deux semaines 40 heures, 35-40 heures.

Mélanie : Et donc avant ce jour, tu connaissais GTA ?

Nicolas : Oui ben oui !

Mélanie : Tu y as beaucoup joué ?

Nicolas : Enfin pas beaucoup, mais oui, j'ai quand même joué. Après, le jeu est un vieux de dix ans, donc...

Mélanie : ... Il se renouvelle.

Nicolas : C'est ça, c'est une nouvelle version.

Mélanie : Maintenant, on va parler de ton rapport à l'environnement et au réchauffement climatique. Donc, quel est ton rapport à l'environnement aujourd'hui ?

Nicolas : Je fais plutôt attention. Mais je pense comme tout le monde, enfin, tous les jeunes de mon âge, plus ou moins, je fais attention. Maintenant, il y a des trucs qui sont inévitables. On est obligé de continuer à utiliser. Mais dans l'ensemble, je pense que je ne suis pas quelqu'un qui regarde trop sur l'écologie, mais je fais quand même attention.

Mélanie : Et du coup, ce rapport à l'environnement a toujours été le même ou il a évolué au fur et à mesure des années ? Parce qu'aujourd'hui, on parle beaucoup du GIEC, on parle beaucoup du réchauffement climatique.

Nicolas : Moi, je pense que c'est avec le temps. On l'a toujours su, mais c'est juste qu'avec le temps, on l'a mieux compris. Et alors, quand il y a eu les grandes manifestations en 2016, c'est à ce moment-là qu'on s'est rendu un peu plus compte. Et c'est vrai qu'on a été vite sensibilisés, par rapport à mes parents qui, eux, ont été sensibilisés quand moi, je l'ai été. Du coup, c'est vrai qu'ils ont eu un gros train de retard. Mais oui, je pense que ça fait déjà un petit temps que je le sais.

Mélanie : Qu'est-ce que tu ressens quand on évoque le réchauffement climatique ?

Nicolas : Bah, à vrai dire, je sais que tout va évoluer dans l'ensemble. Au niveau de l'eau tout ça. Mais j'essaie peut-être de me voiler la face ou quoi, mais dire que ça ne changera pas d'ici là. Bah, à mon avis, peut-être dans 20 ou 30 ans, ça sera un sujet polémique.

Mélanie : OK. Quel est ton degré d'implication concernant le climat ?

Nicolas : Je dirais assez impliqué. Parce que je sais bien qu'il y a des choix. Peut-être des trucs que j'achète ou même des trucs que je jette qui ne sont pas peut-être pas écologiques. Mais dans l'ensemble, j'essaie de faire attention.

Mélanie : Alors, du coup, comment décrirais-tu ton niveau de conscience environnementale ? Comment cela influence-t-il sur tes choix et tes comportements au quotidien ?

Nicolas : Par rapport à mes choix, je fais attention de regarder par rapport à tout ce qui est plastique, tout ça. Bon, je trie, je pense comme la plupart des gens, mais trier le plastique, tout ça. J'évite de trop en acheter. Par exemple, j'achète quasiment plus de bouteilles d'eau. J'ai acheté, je ne sais pas combien de gourdes, peut-être trois ou quatre, mais je les remplis assez... Voilà quoi. Je fais plutôt attention à d'autres trucs, couper les lampes, tout ça. Le chauffage, on ne le met pas à 25, on fait plutôt attention. Mais voilà, je pense que ça ne doit pas être une règle, mais plutôt un mode de vie. Et j'ai plus ou moins évolué comme ça. Donc, dans l'ensemble, ça va.

Mélanie : Comment vois-tu le rôle des individus dans la lutte contre le réchauffement climatique ?

Nicolas : Bah ils ont raison. Maintenant, il y a des trucs qui sont quand même extrêmes ou un peu comme dans toutes les causes. Je pense qu'il y a des manières de faire qui pourraient être différentes, même par rapport aux gouvernements, aux villes, tout ça. Peut-être arrêter d'utiliser des sacs poubelles en plastique, tout ça. Mais dans l'ensemble, je pense que les gens qui luttent font un très bon travail, mais ce n'est pas eux qui auront le dernier mot. Et ça, c'est plutôt triste.

Mélanie : Qui aura le dernier mot, d'après toi ?

Nicolas : Ben du coup, c'est quand ça évoluera. Mais ce seront surtout les personnes plus haut placées pour mettre en avant certaines dispositions. Mais comme dans tout, ça sera beaucoup trop tard ; à ce moment-là.

Mélanie : Comment envisages-tu l'avenir de la planète face au réchauffement climatique Et comment cela t'affecte-t-il émotionnellement ?

Nicolas : Ben moi, je pense qu'il y aura sûrement des dispositifs qui vont faire que ça va se stabiliser à un moment ou un autre. Je suis là, pour l'instant, on n'est pas assez équipés, au courant, on n'a pas les outils qu'il faut pour. Je pense qu'on va avoir un pic, peut-être dans dix ou quinze ans, peut-être 20 ans. Et puis à ce moment-là, on se rendra compte et il y aura des mesures qui seront prises à ce moment-là. Mais émotionnellement, je me dis, c'est dingue, mais on ne pourra pas aller contre. Il va se passer, le fait qu'il va y avoir des débordements, etc. On va subir ça, mais dans un futur plutôt lointain.

4.8 Entretien Pascal

Mélanie : Donc on va commencer par des questions concernant l'immersion. Qu'est-ce que tu as ressenti comme émotion lors de la partie de jeu ?

Pascal : C'est stressant... Stressant, parce que je ne sais pas manipuler, donc c'est stressant.

Mélanie : Qu'est-ce que tu as aimé le plus pendant le jeu ?

Pascal : Le fait de se déplacer, c'est assez intuitif.

Mélanie : Qu'est-ce qui a été difficile pour toi ?

Pascal : La manipulation... Il y a ça et forcément, je ne sais pas... je ne sais pas bien voir là où je dois aller puisque je ne sais pas manipuler.

Mélanie : Vraiment la manipulation, c'est ce qui a gâché ton expérience ?

Pascal : Oui.

Mélanie : Quels sont les éléments visuels ou sonores qui t'ont le plus marqué dans le jeu ?

Pascal : La sirène, donc ça m'a appelée à aller voir ce qui se passait ça, c'était un point d'intérêt. Le reste...

Mélanie : Quels ont été les moments les plus mémorables pour toi en jouant à ce jeu, et plus particulièrement concernant le réchauffement climatique ?

Pascal : L'arrivée de l'eau déjà. Tu es en ville, tu te balades, et puis à certains moments, tu vas vers une autoroute et c'est de l'eau. Donc forcément, il y a un problème au niveau climatique, et ça... Les manifestations dues au climat, la pollution, la végétation qui prend le dessus. Donc c'est un laisser-aller forcément de la population vu le climat qui s'y installe.

Mélanie : Comment te sens-tu maintenant ? Une émotion, un sentiment que tu n'avais pas avant de jouer au jeu ?

Pascal : Énervé... Moi, je suis énervé par rapport au jeu. Moi, c'est personnellement ça m'énervé puisque je ne joue jamais. Mais le fait de découvrir quelque chose que j'ai déjà en tête, à part qu'ici, c'est bien démonstratif, on voit l'impact du climat par le biais d'un dessin mouvementé. Mais je le sais déjà que ça arrivera comme ça.

Mélanie : Tu es énervé par rapport aux conséquences du réchauffement climatique ou par rapport au jeu ?

Pascal : Aux conséquences ! C'est le jeu qui m'énervé d'une part, mais le reste sans plus. Je pensais déjà... c'est le but... l'échéance, elle sera là maintenant, le voir en dessin mouvementé par le biais de ce jeu, je m'y attends de toute façon.

Mélanie : Qu'est-ce que tu as appris ou compris au travers du jeu ?

Pascal : C'est toujours le même principe. Comprendre la détérioration du climat par rapport à ce que nous, on a fait. Maintenant, est-ce qu'il va arriver... c'est le fait d'être mis dans un jeu. Ben, on est 10 ans en avance sur ce qu'il se passe maintenant.

Mélanie : Quel impact penses-tu que ce jeu pourrait avoir sur les gens qui ne sont pas nécessairement sensibilisés au climat ?

Pascal : Pour les jeunes, jouer avec ce genre de jeu, c'est déjà comprendre ce qui va se passer. Ils voient déjà en jouant ce qu'il va se passer dans 10-20-30 ans.

Mélanie : OK et pour toi, est-ce que tu as trouvé que les effets du réchauffement climatique dans le jeu étaient réalistes et crédibles ? Ou alors c'était plutôt du divertissement et ça manquait de crédibilité.

Pascal : Non crédible, c'est crédible. Ça, c'est inévitable.

Mélanie : Juste pour info, quand ils ont créé le jeu, ils se sont vraiment basés sur des faits scientifiques pour dire qu'il y aura la montée de l'eau. La brume aussi, c'est la pollution. Donc, je ne sais pas si tu as vu aussi quand il courrait, il avait du mal.

Pascal : Non non non. Moi, les sons... Au niveau du son, je n'ai pas entendu grand-chose.

Mélanie : Maintenant, je passe à des questions sur tes habitudes de jeu. À quelle fréquence joues-tu aux jeux vidéo ?

Pascal : Jamais.

Mélanie : Est-ce que tu connaissais le jeu GTA ?

Pascal : Non.

Mélanie : De nom ?

Pascal : Même pas.

Mélanie : Maintenant, je vais te poser des questions concernant ton rapport à l'environnement et au réchauffement climatique. Quel est ton rapport à l'environnement aujourd'hui ?

Pascal : On y fait attention, Tout le monde y fait attention. On tri, on fait attention à ce qu'on brûle ou des choses ainsi, oui non, il y a un impact directement dans le ménage. On fait attention. C'est obligé.

Mélanie : Et ce rapport à l'environnement, pour toi, il a toujours été le même ou alors, il a évolué au fur et à mesure du temps ?

Pascal : Non, ça a évolué. Les saisons ont changé, toutes des choses ainsi. Il y a un impact qui est déjà visible maintenant.

Mélanie : Et toi, ton rapport à l'environnement, le fait que maintenant, tu tries tes déchets, tu manges local.

Pascal : Tout ça je le fais déjà depuis quelques années, on mange local, on vit à la campagne, on tri les déchets, on fait attention, on ramasse les déchets, on fait des choses... des petits gestes qui font que si tout le monde faisait la même chose que nous, on avancerait mieux pour la planète.

Mélanie : Du coup, tous ces gestes au quotidien, tu les fais maintenant, mais est-ce qu'il y a quelques années, tu les faisais aussi ?

Pascal : Non. Avant, on n'y faisait pas attention. C'est depuis qu'on a mis en place des systèmes. Déjà, quand on est en ville, où le tri nous a été demandé par les communes ou l'État, on a dû faire déjà à ce moment-là, parce qu'on était obligé, et parce que les médias ont retransmis des choses aussi qui ont fait qu'on était impacté. On a compris que... voilà la pollution, les reportages tout ça, nous ont endoctrinés et maintenant, on ne sait pas. Voilà, c'est là, on ne sait pas faire autrement que d'avancer dans ce sens-là.

Mélanie : OK. Qu'est-ce que tu ressens lorsqu'on évoque le réchauffement climatique ?

Pascal : Mais moi rien. Mais pour vous, les jeunes, pour les petits enfants, là, c'est effectivement... si on ne fait pas quelque chose maintenant, ma descendance aura beaucoup de problèmes puisque le réchauffement trois degrés, c'est important. Dans 50 ans, les trois degrés seront là. Et moi, ma petite fille actuellement, je ne sais pas comment elle va se retrouver. Et même vous, les plus jeunes.

Mélanie : Et du coup, quel est ton degré d'implication concernant le climat ? Selon toi.

Pascal : Non, je ne suis pas écolo à 200 %, mais à 60-70 %, oui.

Mélanie : Comment décrirais-tu ton niveau de conscience environnementale ? Comment cela l'influence-t-il tes choix et tes comportements au quotidien.

Pascal : Mes choix deviennent une habitude, d'office, l'habitude, s'est installée. Donc, il y a un rituel dans le sens où on mange moins de viande. Forcément, tout a augmenté. Ces choses qui étaient, qui deviennent... je veux dire, plus rares, ne sont plus accessibles. Donc forcément, on fait attention. Pareil, on ne va pas prendre la bagnole pour faire 100 mètres.

Mélanie : Comment vois-tu le rôle des individus dans la lutte contre le réchauffement climatique ? Quand je dis individu, c'est vraiment dans la globalité.

Pascal : Ils ne sont pas encore assez impliqués pour que ça change, surtout les politiques. Maintenant, ce sont surtout eux qui décident, ce sont tous ces décideurs qui prônent l'écologie et en fin de compte, ce sont toujours des plans en 5-10-15-20 ans et jamais dans l'actualité. Voilà, ça n'empêche pas... Et voilà, c'est l'État qui doit faire, qui doit prendre position pour nous.

Mélanie : Comment envisages-tu l'avenir de notre planète face au réchauffement climatique et comment cela t'affecte-t-il émotionnellement ?

Pascal : Pareil, on revient à la même chose. Pour moi, c'est trop tard, je ne serai plus rien faire. C'est le petit geste que je vais faire, doit être mis par toutes les générations pour que les futures générations aient quelque chose de bien. Et maintenant, voilà. Moi, je ne saurai pas faire plus. En tout cas du moins mon niveau et peut-être le dire au voisin les choses ainsi. Qu'il fasse attention ça. Mais ça, tout dépend des générations. Il y a des générations, qui comprennent les plus anciennes, qui ont pollué, en leur temps eux ne comprennent pas.

Mélanie : Et du coup, émotionnellement ?

Pascal : Ça va me toucher, de toute façon, il y a un impact directement sur la personne puisqu'on sait bien que tout ce qu'on a utilisé comme énergie maintenant, ne fut-ce que manger de la viande. Quand on voit l'évolution des peuples qui... Ou en Europe et dans les pays, je veux dire... modernes où on fait attention à tout. Et d'un autre côté, les pays pauvres ne font attention à rien parce qu'ils n'ont pas les moyens. Et voilà, c'est un peu comment dire... C'est comme le riche qui lui ne fait attention à rien puisqu'il peut se permettre de prendre un avion quand il veut. Et le pauvre qui ne sait plus se permettre de prendre l'avion parce que ça coûte cher et en fin de compte le riche peut se permettre tout et pollue donc 2 fois plus qu'un autre. Voilà, ça, c'est l'exemple que j'ai.

4.9 Entretien Sean

Mélanie : Donc, je vais commencer par les questions concernant l'immersion dans le jeu. Donc qu'est-ce que tu as ressenti comme émotion lors du jeu ?

Sean : Je vais dire, je me suis beaucoup amusé. Je garde en tête que c'était un jeu vidéo, mais sinon, c'était très vide, il y avait énormément de vide, sauf à quelques points d'intérêt où il avait de la population. Il n'y avait pas grand-chose. Très brumeux, donc très sinistre... je pense que c'était un peu le but. Sinon, l'immersif, ça a été, le jeu de base, je l'ai déjà donc ce n'était pas difficile de m'immerger et d'avoir connu le jeu normal et d'avoir cette version-là qui est plus sombre, c'est différent.

Mélanie : OK. Qu'est-ce que tu as aimé pendant le jeu ?

Sean : La trottinette électrique m'a beaucoup fait rire. J'ai réussi à couler la trottinette électrique au bout de 5 minutes, du coup, j'ai dû en retrouver une autre. Donc tu as peut-être une vidéo de moi en train de boire de la bière et de tourner dans tous les sens. Et au cas où boire de la bière et du champagne ça permet de recourir.

Mélanie : C'est bon à savoir.

Sean : Des quelques mots que j'ai vus en portugais, en fait le personnage avait soif donc, si tu veux il y a moyen d'aller chercher à boire.

Mélanie : Ok, qu'est-ce qui a été difficile pour toi ?

Sean : Comprendre les points d'intérêts. Tu as en a choisi trois qui étaient très évidents dans ce qui se passait donc, la manifestation, l'inondation. D'ailleurs pour le 18 (inondation), j'ai planté ma trottinette en y allant, donc je n'ai pas été au point, je me suis noyé dedans, et après, j'ai trouvé une autre trottinette pour faire le tour et aller au point en question. Donc, évidemment, là, il y avait un gros intérêt. Et le camp de réfugiés, et du coup, j'ai cherché un petit peu s'il y avait autre chose à faire, comme c'est le premier que j'ai été atteindre. Il y avait beaucoup d'endroits où il y avait juste des déchets, je suis quand même rentré dans le métro pour voir ce qu'il y avait, etc. Mais sinon, c'est le seul truc que j'aie trouvé un peu compliqué, c'est de trouver où étaient certains points d'intérêts. Il y en a certains qui étaient moins intéressants que d'autres qu'on a fait, ceux que tu as marqué, en gros, j'avais l'impression de louper quelque chose.

Mélanie : Tu en as fait d'autres ?

Sean : Oui, oui, j'ai pris le 4 qui est en fait l'endroit où on commence, du coup, j'en ai profité pour prendre un hélico et essayer d'autres voitures, dont une voiture qui va à 11 km. Il y en a une qui fonctionne de voiture qui roulait un peu trop bien. Mais j'ai tout de suite troqué pour l'hélico, comme ça, je pouvais vraiment aller à des points plus loin, j'ai essayé d'aller plus dans le nord, là où il y a le désert, voir ce qu'il y avait. Je n'ai pas eu le temps d'y aller. Je me suis arrêté à un point avec le gros « Vinewood », où il y a aussi un camp de réfugiés. J'ai testé tous les trucs possibles, on sait même faire des doigts d'honneur, donc le métro inondé, des déchets, des accidents, devant l'observatoire, les barils radioactifs. J'ai juste survolé en hélico, parce qu'il me restait 30 sec... Je voulais en faire plus, j'ai vu ce qui était intéressant.

Mélanie : OK. Quels sont les éléments visuels ou sonores qui t'ont le plus marqué ?

Sean : La brume, vraiment la brume, c'est le truc qu'on remarque de manière permanente. Bon ici, j'ai terminé de nuit donc c'était assez flagrant, déjà quand on ne voit pas grand-chose de nuit, avec la brume, ça se réduisait encore plus. Passer sous les ponts en hélico, c'est plus compliqué quand on ne voit pas le pont arriver. Mais oui, sinon c'était ça. Et le fait que les seuls endroits où il y avait des personnes, c'était aux points d'intérêt. Mais c'est peut-être fait pour des questions de simplicité au niveau du déplacement des points d'intérêt.

Mélanie : Quels ont été les moments les plus mémorables pour toi en jouant cette version de GTA et en particulier en ce qui concerne le réchauffement climatique ?

Sean : Le point que j'ai trouvé le plus intéressant, je dirais, c'était là où il y avait la manifestation devant le bâtiment avec les deux rangées de policiers qui n'étaient clairement pas du côté des manifestants. C'était le point que j'ai remarqué. Que la montée des eaux, ça me semblait évident, je l'ai remarqué à plusieurs endroits et pas seulement au point d'intérêt n°18, celui-là, je l'ai bien vu. Mais avec les manifestants et les policiers ce point-là, je l'ai trouvé particulièrement bien fait. C'est très probablement ce qui se passerait.

Mélanie : Comment te sens-tu maintenant ? Un sentiment, une émotion que tu n'avais pas avant d'explorer le jeu.

Sean : Pas vraiment. Je vais être honnête, je ne me sens pas vraiment différent. C'est une expérience intéressante, mais personnellement, je ne me sens pas plus touché. Quand je me dis qu'il y avait des policiers, je me dis « oui, c'est vrai, certainement, ce serait comme ça ».

Mélanie : Ok, donc pas forcément de sentiment particulier ?

Sean : Les trottinettes électriques qui vont à 100 km, c'est dangereux.

Mélanie : Et qu'est-ce que tu as appris ou compris au travers de ce jeu ?

Sean : Comme je dis, ce ne sont pas des choses qui me sont inconnues, dans le sens où je sais déjà... la montée des eaux, elle est évidente. Même si je n'y pense pas tous les jours... Le fédéral qui serait contre les gens ça ne m'étonne pas, ça ne nous choquerait pas. Donc, je dis pour moi, c'est juste, ah bah oui... c'est normal. Enfin normal... ce n'est pas normal, mais c'est très probablement ce qui se passerait. Il n'y a rien qui m'a choqué que je n'ai pas vu.

Mélanie : Quel impact penses-tu que ce jeu pourrait avoir sur des personnes qui ne sont pas forcément sensibilisées au réchauffement climatique ?

Sean : Tu veux dire comment... dans le style une expérience comme celle-ci qui est une expérience courte ou la distribution d'un jeu de ce type-là à plus grande échelle dans le but de vendre ce jeu ?

Mélanie : Le jeu est tiré d'une campagne qui a été faite au Brésil et donc pendant cette campagne, il y a eu des streamers brésiliens qui sont connus, qui ont fait des events. Mais du coup, le jeu ici, j'ai réussi à y avoir accès, mais il n'est plus accessible, c'était juste pour une courte période. Ils utilisent encore le jeu pour des événements. Mais voilà, ça ne dure pas très longtemps à chaque fois. Mais du coup, oui, ce genre de jeu.

Sean : En imaginant un jeu de ce style-là destiné au public, donc à la production, à la vente, qui traite de l'environnement... Je te parle en tant que développeur de jeux vidéo. (J'ai fait mes études là-dedans, c'est une des raisons pour lesquelles j'ai essayé de trouver tous les petits bugs possibles et imaginables.) Il ne fonctionnerait pas tel quel, même si on corrigeait les bugs. Ici, l'environnement, on le met en avant, mais il n'y a pas d'intérêt à montrer ça. Il faut qu'il soit beaucoup plus centré sur l'action, sur qu'est-ce que le joueur doit faire. Ici, en 30 min, il n'y a pas le temps de faire quand chose. Il y a des missions, il faut voir les missions, comment elles sont faites, elles sont tournées. Donc ici, c'est un peu compliqué d'analyser cette partie-là. Mais ce qui va capter l'attention des gens, plus que juste « Ah merde, l'eau elle a monté », c'est vraiment l'action que lui va entreprendre dessus. Ici, avec une courte expérience avec le jeu tel que l'on a eu l'occasion de le voir, donc sans les missions, c'est un peu léger. Pour la distribution, ça ne fonctionnerait pas. J'essaie de repenser à d'autres jeux dans ce style-là qui n'ont pas bien fonctionné, des jeux religieux, des jeux basés sur la religion, ils ont tous fait des flops seulement parce qu'ils ne sont pas bien conçus. Ils sont plus axés sur le message que sur ce qui va vraiment attirer les gens dessus. Si on veut toucher plus aux gens, il faut peut-être effacer le message pour qu'il reste en fond, qui reste constamment présent, mais sans juste le mettre au visage des gens, en espérant qu'ils vont se rendre compte de quelque chose.

Mélanie : Et peut-être en rajoutant les missions... parce que j'ai retiré...

Sean : Oui, mais encore une fois des missions bien faites. Donc intégrer une histoire ou quelque chose comme ça, parce que si c'est juste exposé les faits, autant avoir un poster.

Mélanie : Je peux te dire que les missions, c'est aller au contact des gens, faire signer une pétition, porter secours aux gens qui sont pris au piège par la montée des eaux, par exemple, ils sont sur le toit de leur maison. Et l'autre, je ne me souviens plus.

Sean : Ça, c'est déjà beaucoup donc, ils ont limité le jeu pour que les gens, que les gens ne fassent pas n'importe quoi. C'est à prendre en compte, il faut mettre une action centrée sur le message que l'on veut faire passer, mais sans juste l'afficher aux gens de manière statique. C'est un peu comme j'ai dit au début avec les points d'intérêt, est-ce qu'il y a quelque chose à faire ou ils sont juste là pour dire « Regarde, il y a quelque chose » que s'il y a juste quelque chose à regarder, autant avoir un poster plutôt qu'un jeu vidéo. Le message, lui, passera pareil.

(Échange concernant la compréhension des messages en portugais qui apparaissaient à l'écran).

Mélanie : Du coup, est-ce que tu as trouvé que les effets présents dans le jeu étaient réalistes et crédibles, ou alors ça relevait plus du divertissement et ça manquait de crédibilité ?

Sean : Non, je ne pense pas. Ce n'est pas trop compliqué de répondre à cette question, dans le sens où les effets sont là, ils sont présents et ils ne sont pas fictifs. Les gens dans la rue pour des causes de changement climatique, il y en a déjà, pas par chez nous, mais il y a déjà des endroits où c'est beaucoup plus compliqué de vivre. Du moins, je suppose que le réchauffement climatique en est une cause, peut-être pas totalement, mais en partie. Mais il n'y a rien de non réalistes. Un hélico écrasé... qu'est-ce qui fait là ? Pourquoi il s'est écrasé ? C'est un peu plus compliqué à se mettre en place. Mais quand on voit la montée des eaux qu'il y a eu par rapport au jeu qu'on connaît avant, il y a déjà un certain niveau dont on peut se projeter loin dans le futur. Qui sait ce qui sait ce qu'il s'est passé, mais ça paraît crédible, en tout cas, très crédible.

Mélanie : OK, mais du coup, juste pour te dire qu'ils se sont basés sur des faits scientifiques pour les effets.

Sean : Oui, ça ne m'étonne pas.

Mélanie : Voilà, donc on va passer aux questions sur tes habitudes de jeu. À quelle fréquence joues-tu aux jeux vidéo ?

Sean : Alors, je joue moins qu'avant, mais quand je joue, ce sont des sessions de 4h. Si j'ai l'occasion de faire une session de 4h par jour, je ferai une session de 4h par jour. C'est très aléatoire, mais bien chargé quand même.

Mélanie : Donc, plusieurs fois par semaine ?

Sean : Oui, je troque mes heures de sommeil, donc...

Mélanie : Du coup, avant ce jour, tu connaissais GTA ?

Sean : Oui !

Mélanie : Tu y as déjà joué ?

Sean : Oui, j'ai à peu près 500h dessus.

Mélanie : Du coup, on va passer à des questions sur ton rapport à l'environnement et au changement climatique. Quel est ton rapport à l'environnement aujourd'hui ?

Sean : Alors mon rapport à l'environnement. Je ne sais pas comment le décrire, mais si j'ai des déchets dans la rue, je me les mets en poche et je les jette dans les poubelles appropriées, je ne jette rien dans la nature. Je ne fume pas du coup, je ne largue pas mes mégots par terre, c'est un avantage. Euh... mon rapport à l'environnement... si on a une méthode propre pour faire de l'électricité, parce que c'est souvent le sujet de la production d'électricité. Je suis pour... mais pour l'instant, on a le nucléaire, l'éolien, les panneaux photovoltaïques, les barrages hydroélectriques et les centrales à charbon. L'éolien et le photovoltaïque sont de très bonnes idées, mais qui, à mon avis, ne sont pas plausibles sur le long terme. Les panneaux photovoltaïques sont extrêmement durs à recycler. Probablement cancérigène, mais ça va évoluer, je ne dis pas qu'on ne cherche pas d'autres solutions. C'est très compliqué à gérer sur des grands réseaux. Certaines rues se sont retrouvées couper d'électricité parce qu'ils avaient tous des panneaux photovoltaïques. S'il n'y a plus de différence de potentiel entre le réseau normal et le panneau photovoltaïque, il n'y a plus de courant qui circule, donc ça, c'était assez compliqué. Les éoliennes, ont une durée de vie de 20 ou 25 ans. On ne sait pas comment les démonter ni les recycler, parce que les compagnies électriques ont un contrat avec le fermier qui va l'avoir dans son champ et à la fin du contrat l'éolienne appartient au fermier qui va devoir se démerder. Ce n'est peut-être pas le cas partout, mais c'est un peu compliqué sur le long terme de se projeter où ça va aller. Personnellement, je suis pour le nucléaire, car les émissions de CO2 sont proches de zéro. Le nucléaire, ce sont des quantités ridicules de

déchets radioactifs, on cherche encore des méthodes pour les éliminer, ce n'est pas le plus clean, pour l'instant, on les enterre pour ne plus en entendre parler, ce n'est pas top, mais au niveau rentabilité, c'est ce qui produit moins de CO₂, et c'est ce qui produit le plus. Le cas de l'Allemagne qui a fermé ses centrales nucléaires pour ouvrir des centrales à charbon, c'est abominable. C'est une idée qui me... je n'ai pas de mot pour décrire ça. Je ne sais pas quel est le con qui a pensé à ça.

L'hydroélectrique, c'est bien l'hydroélectrique. Pas de pollution, utilise juste l'eau, mais il faut avoir le terrain pour... Il y a plusieurs solutions, la science continue d'avancer, on trouvera d'autres méthodes. J'ai beaucoup d'espoir pour la fusion nucléaire qui elle est sans déchets radioactifs avec 2500 fois la puissance d'une centrale nucléaire, donc c'est presque de l'énergie gratuite, si tout fonctionne bien. Donc j'espère qu'on trouvera une solution viable. En matière d'environnement, ce qu'on entend beaucoup aujourd'hui, c'est le véhicule électrique, je trouve ça très ridicule. Sur le moment, ça ne produit pas de CO₂, mais l'électricité, il faut voir d'où elle vient. Les centrales à charbon qui polluent énormément pour recharger les voitures électriques des Allemands, il y a un problème, c'est juste qu'on déporte le souci. Se débarrasser des voitures thermiques, c'est juste pour les revendre à l'Afrique qui va quand même polluer de son côté. Donc, la pollution sera toujours là. C'est juste que nous on nous aura fait acheter une voiture électrique avec des batteries au lithium qui sont très coûteuses, très polluantes en cas d'incendie, très polluante à la production aussi, il faut recréer le lithium, et même si c'est les petits enfants qui vont creuser pour la majeure partie, il y a des camions qui consomment 1200 litres au 100, qui les transportent de la carrière à l'usine. Donc, est-ce que c'est une bonne idée ? Pour des performances, pour des véhicules de sport ? Éventuellement, c'est un moyen de production comme un autre. Pour de la production de masse, pour l'environnement ? Je trouve ça ridicule. En plus de coûter extrêmement cher.

Mélanie : Donc, du coup ton rapport à l'environnement. Toi, tu fais attention... ?

Sean : Je veux bien faire attention, je fais attention, je n'ai pas envie de polluer spécifiquement. Je ne fais pas la course à qui fera le plus de fumée avec sa voiture, ça n'a aucun intérêt. Il y en a qui le font, aux États-Unis. Je fais attention, mais les solutions qu'on nous vend, ne sont pas des solutions. Éteindre la lumière avant de sortir d'une pièce, c'est bien, c'est vrai que c'est bien. Mais en attendant, il y a des multinationales qui produisent 70% de la population mondiale ou 240 dirigeants mondiaux qui utilisent leur jet privé pour se réunir en Europe ou nous dire de baisser le chauffage de 20°C, il faut arrêter de se foutre de la

gueule des gens. Donc voilà mon rapport à l'environnement, c'est... Moi, je veux bien, mais on ne nous aide pas sur le côté, on nous vend des fausses solutions.

Mélanie : Et du coup, ce rapport à l'environnement a toujours été le même ou il a évolué au fil du temps ?

Sean : J'ai toujours fait attention à ce que je fais au niveau du tri sélectif, n'est serait-ce que de ne pas jeter mes déchets sur la route, j'ai été éduqué comme ça... Donc, ça j'ai toujours fait attention. Éteindre la lumière, etc. ou mettre un pull lorsque j'ai un peu trop froid, plutôt que d'allumer le chauffage. Même si ; sur des questions économiques à la maison, le réflexe, il est là, t'en qu'à faire, autant le garder. Mais en grandissant, on a une certaine conscience de ce qu'on a autour de nous, qui évolue. Je ne sais pas si ici, le jeu m'a appris plus que ce que je ne savais déjà, mais peut-être qu'un petit peu arrangé ça pourrait toucher un public plus jeune qui, eux, ne connaissent pas tout ça et qui n'ont pas l'occasion de se renseigner ou juste, ils n'ont pas d'intérêt parce qu'ils sont encore trop jeunes. Aux jeunes, on ne peut pas leur demander de faire des recherches et de trouver des solutions qui permettent de produire plus d'électricité en faisant le moins de CO₂. On va leur dire oui, c'est ça... et ils le croient ou pas. Généralement, on va leur dit oui, mais le nucléaire, c'est mal. Du coup, ils vont garder en tête que le nucléaire, c'est mal perçu comme un tour de chauffe.

Mélanie : Du coup, toi, quand on évoque le réchauffement climatique, qu'est-ce que tu ressens ?

Sean : Honnêtement, je pense qu'on est foutu. C'est triste à dire, mais il y a déjà beaucoup d'années qu'on tire la sonnette d'alarme « Attention, il ne reste plus que 50 ans avant que nos ressources soient épuisées. Attention, il reste plus que 20 ans ». Et puis on apprend qu'on a déjà consommé les ressources de l'année prochaine. On ne va pas vers un mieux, les fausses solutions de la voiture électrique, ça ne va pas aider. Si tu dis à une famille de classe moyenne « eh revends ta Fiat Punto à 3 500 € pour acheter une Tesla à 50 000 ». Prends une Citroën ami, c'est électrique, c'est écologique, elle coûte pas cher. Certes, tu dois attacher tes enfants sur le toit, mais au moins, tu sauves l'environnement... c'est... On a intérêt à faire une sacrée découverte pour moi, je compte sur la technologie pour nous sauver. Si on peut compter que sur l'humain, il faudra un miracle. On a déjà vu des cas très intéressants dans l'humainitaire, notamment avec les trous dans la couche d'ozone. On a beaucoup parlé il y a 30-50 ans, parle encore quand j'étais jeune. Je ne sais plus exactement. Les trous dans la couche d'ozone, ça fait des ravages, parce que du coup les rayons du soleil... le bétail devenait aveugle, les

champs... C'était vraiment une catastrophe et on s'est rendu que c'était dû au gaz qu'on utilisait dans les aérosols. Et le monde entier s'est accordé à ne plus utiliser ce gaz-là en utilisant un autre gaz qui était neutre. Et les trous dans la couche d'ozones se sont rebouchés au fil des années. On en entend plus parler parce que le problème a été réglé en majeure partie. On a vu ce fameux trou se boucher.

Mélanie : Donc, si j'interprète bien, tu penses qu'il y a peut-être un peu d'espoir qu'on trouve une solution, que les êtres humains fassent quelque chose. Si je reprends ton exemple, la décision a été prise à l'international.

Sean : Oui, ce ne sont pas les petits gens qui ont décidé de ce qu'il y avait dans leurs aérosols, c'étaient les multinationales, le gouvernement et tout cela qui se sont mis ensemble, qui se sont mis d'accord bizarrement sur ce point-là. C'est peut-être pessimiste, mais je pense qu'ils avaient un intérêt derrière aussi ou alors il y avait vraiment un cas de conscience, ce serait génial. S'il y a vraiment eu une conscience derrière, ce serait fantastique. Mais je ne pense pas. Je pense qu'il y a eu quelque chose. Si ce quelque chose peut venir en aide au réchauffement climatique, pour régler ce problème-là, éventuellement, il y aura un espoir en continuant d'avancer... parce que plus, on comprend son environnement, plus on peut régler ses problèmes. Ici, le cas de la fusion nucléaire, c'est quelque chose qui est recherché depuis longtemps, qui est très compliqué à mettre en place. Mais une fois que c'est là, ça règle la crise énergétique. Déjà l'environnement, ne s'en portera que mieux. Ce n'est pas pour ça que les voitures électriques sont une bonne idée, sauf si on trouve un autre type de batterie... la technologie pourrait aider. C'est mon point de vue. Si on doit compter juste sur les humains, on est foutu.

Mélanie : Et du coup, quel est ton degré d'implication ?

Sean : Moyennement impliqué, dans le sens où je fais ce que je peux de mon côté, pour ne pas empirer les choses, je fais attention, mais d'un côté, j'attends de voir ce qui va se passer parce que je ne pense pas que ce soit de mon ressort, ce n'est pas moi qui vais changer les choses. Je dois déjà gérer mes affaires, c'est déjà compliqué. Le problème des petits gens qui doivent acheter une Tesla, alors qu'ils ont les moyens de s'acheter une Fiat Punto. On peut signer des pétitions, tout ce qu'on veut, les pétitions n'ont jamais rien changé. Greta Thunberg... très beau message. Ah oui, ça fait plein de pub, ça fait gagner plein d'argent, mais on en parle plus, rien n'a changé.

Mélanie : Comment décrirais-tu ton niveau de conscience environnementale ? Comment cela influence tes choix et tes comportements au quotidien ?

Sean : Si on prend l'Amazonie, les forêts, les plantations pour l'huile de palme, le Nutella, je ne sais pas m'en passer... enfin, je n'en mange pas tous les jours, mais je continue d'acheter du Nutella parce que tout le reste ne vaut pas... C'est vrai que si l'on se mettait tous ensemble, qu'on boycottait tous Nutella, peut-être que... Si on avait demandé à l'Europe d'arrêter Nutella, il va y avoir des grèves, des émeutes, mais il y a des choses dans le confort qu'on devrait stopper juste pour aider la planète, mais il y a des choses que personnellement, je ne suis pas prêt à abandonner.

Mélanie : Mais, il y a des trucs que tu fais aussi. Tu m'as parlé du tri. Tu as été éduqué comme ça.

Sean : Oui, c'est ça, ici le tri, je le fais parce que je sais à peu près le raisonnement qu'il y a derrière, que tout ce qui est recyclage, de comment ça se passe, du coup, j'ai le besoin de le faire en sachant ce qui se passe derrière et comment ça peut aider les gens qui font le tri derrière, le côté recyclage. Si on met tout dans la même poubelle, c'est le bordel derrière. Des choses comme ça qui ne vont rien nous coûter, je le fais avec plaisir. Si on me dit « arrête de conduire ta voiture parce qu'elle pollue... » Voilà ce genre de concessions que je ne pourrais pas faire. Après, si on me dit « utilise ce biocarburant pour le même prix que l'autre, il fonctionne tout aussi bien et il est bon pour l'environnement ». Pas de souci, je passe au biocarburant, sans problème.

(Il m'explique le LPG)

Mélanie : Comment vois-tu le rôle des individus dans la lutte contre le réchauffement climatique ?

Sean : Si on parle d'individus, des gens de mon niveau... Je trouve ça minime. C'est beaucoup trop insignifiant pour avoir un impact. À mon point de vue. Après, comme je dis, si tout le monde arrête le Nutella soudainement, peut-être que ça va....

Mélanie : Mais du coup, pour que tout le monde fasse ça, il faut que sa décision soit prise de plus haut, non ?

Sean : Il y a peut-être quelque chose à faire, mais si seulement dix personnes n'arrivent pas à se mettre d'accord sur un sujet important au niveau national, comment 6 millions de personnes

peuvent se mettre d'accord d'arrêter le Nutella ? Je dis 6 millions, mais c'est probablement beaucoup plus. Peut-être que les campagnes pourraient aider. Autre sujet de campagne, le bien-être animal. Je ne mange pas de foi-gras, je n'apprécie pas la manière dont s'est fait, je n'en mange pas. Pareil pour le caviar, je n'aime pas la manière dont s'est fait... je n'ai pas l'argent pour du caviar de toute façon. Les œufs de lompes ça fonctionne très bien, ça doit avoir plus ou moins le même goût et on ne tue pas les mamans pour avoir les œufs de lompes, donc c'est... Peut-être que des campagnes ça irait. Après ça dépend des campagnes, des personnes. Il y a des activistes, mais surtout... c'est la mode des gens qui vont se gluer sur la route. À part faire chier la moitié de la ville, ça ne sert à rien. Vous mettez votre vie en danger, vous risquez l'amputation. C'est comme les gens qui ont jeté de la soupe sur un tableau de Van Gogh... Mais pourquoi ? Ça n'a aucun sens. Il faut faire les choses bien, il faut y réfléchir. Et je sais que Greenpeace a de très bonnes équipes marketing. Il y a plein d'organisation comme ça qui ont une très bonne équipe de marketing, mais il faut avoir les bonnes idées pour toucher les gens sans les gaver. Si on gave les gens, ils n'écoutent pas et ils auront même tendance à faire le contraire. C'est un équilibre à trouver. Je reviens à l'exemple du jeu. Il ne faut pas juste afficher les faits aux gens. Il faut que ce soit mis dans une action qu'ils vont trouver intéressante. Ici, le recyclage, c'est quelque chose que je trouve intéressant. Ça ne coûte rien. Je le fais avec grand plaisir parce que je sais que derrière il y aura un truc. C'est le même exemple, je n'ai pas un grand panneau qui me dit « mets tes bouteilles dans la poubelle bleue ». Il faut trouver le dosage pour que ça parle aux gens.

Mélanie : Du coup, dernière question, comment envisages-tu l'avenir de notre planète face au réchauffement climatique et comment cela t'affecte-t-il émotionnellement ?

Sean : L'avenir de la planète... on dit souvent que la planète va être détruite à cause du réchauffement, de ses problèmes environnementaux. Je ne suis que moyennement d'accord. Parce que ce n'est pas la planète qui va être détruite, elle sera toujours là, il y a des cas d'animaux qui se sont adaptés à leur nouvel environnement. Nous, on ne sera peut-être plus là, ça, c'est une chose. L'humanité est, pour moi, vouée à disparaître. Mais la planète sera toujours là. Le caillou va continuer de tourner pendant quelques millions d'années. Comment ça m'affecte ? Je fais ce que je dois faire et j'attends de voir ce qu'il va se passer, mais c'est plus de la curiosité morbide que...

4.10 Entretien Simon

Mélanie : On va commencer par des questions concernant l'immersion. Qu'est-ce que tu as ressenti comme émotion lors de la partie de jeu ?

Simon : Oui, c'était chouette jusqu'au moment où j'ai vu que la ville était ensevelie... Enfin inondée. Mais si tu vas dans les parties rivières, bah en fait, tu bugues et tu restes au fond de l'eau et tu ne sais plus jamais remonter.

Mélanie : Il y a eu un bug ?

Simon : Oui, donc, j'ai réussi plus ou moins à m'échapper de ça. Sauf que le moment où je suis mort, ça, c'était cool parce que je suis retourné au point de départ. Parce que tu ne pouvais pas mourir, en fait, puisque le jeu considérait que tu étais juste en train de nager normalement. Mais à part ça, c'était chouette. Un peu vide, il n'y a pas de voiture, de vie à part aux points d'intérêts où c'est un peu spécial.

Mélanie : Du coup, comme émotion ?

Simon : C'est triste puisque ça fait un peu genre apocalypse, mais à part ça...

Mélanie : Qu'est-ce que tu as aimé le plus dans le jeu ?

Simon : En une demi-heure, c'est un peu compliqué de dire. C'est très court, surtout avec les petits bugs à gauche et à droite, c'est ça qui était rigolo. Là, j'ai toujours la bouteille de bière ancrée dans la main. La façon dont le personnage bouge différemment lorsqu'il porte un objet. Ça doit être normal, mais comme c'est retravaillé... En fait, ce sont surtout ces petites incohérences. Donc j'ai aimé toutes les petites incohérences.

Mélanie : Qu'est-ce qui a été difficile pour toi ?

Simon : La prise en main ça va. Je n'ai pas compris ce que Sean et Sophie me disaient parce que toutes les voitures que j'ai testées allaient vite... je ne sais pas si c'est un bug ou pas.

Mélanie : Au niveau de la langue, ça ne t'a pas bloqué ?

Simon : Ça ne m'a pas bloqué dans le sens où je ne faisais pas spécialement attention. Après oui, on avait la petite astuce du E pour choisir les véhicules, ça, ça m'a beaucoup aidé. Les menus qui ne disparaissent pas aussi (bug)

Mélanie : Quels sont les éléments visuels ou sonores qui t'ont le plus marqué ?

Simon : Il n'y a pas d'éléments sonores.

Mélanie : Tu n'avais pas de son ?

Simon : J'avais du son, mais c'était juste... bah comme il n'y a pas de vie, en fait dans cette ville, ça devient juste plat. Bon, quand j'ai été au point d'intérêt où il y avait une manifestation, j'entendais les gens manifester, mais ils ne bougeaient pas spécialement.

Mélanie : Et au niveau visuel, il n'y a pas d'éléments qui t'ont marqué dans le jeu ?

Simon : Humm... si ! D'après ce que je vois sur la carte, il y a la mer qui a monté et les lacs sont asséchés. C'est un peu spécial si c'est vraiment comme ça que ça devrait arriver.

Mélanie : Juste pour te dire, quand ils ont développé le jeu, ils se sont basés sur des faits scientifiques. Après, tu y crois, tu n'y crois pas... Quels ont été les moments les plus mémorables pour toi, en jouant à cette version de GTA et plus particulièrement en ce qui concerne les effets du réchauffement climatique ?

Simon : Mais ça, c'est un peu lié au jeu, mais d'une certaine façon, je crois que ça pourrait arriver... Bah, la montée des eaux dans la ville qui a enseveli, qui inonde toute la ville. Eh bien, il y avait un garage juste à côté d'un port. C'est drôle dans le sens où tu ne peux plus voyager en voiture, donc tu utilises le bateau parce que c'est le moyen de transport sur l'eau. Donc ça aussi, c'est un bug, mais les feux de signalisation qui s'amuse à jouer dans l'eau...

Mélanie : Comment te sens-tu maintenant que tu as exploré le jeu ? Une émotion, un sentiment que tu n'avais pas avant.

Simon : Pas spécialement. Ça ne m'a pas impacté plus que ça, dans le sens où, comme je t'ai donné l'exemple du port qui est à côté du garage, bah, je pense que l'humanité va plus se diriger vers ça s'il y a la montée des eaux. On va essayer de trouver un autre moyen de transport pour pouvoir se déplacer sur les eaux.

Mélanie : Qu'est-ce que tu as appris ou compris au travers du jeu ?

Simon : « Puntos de intereses ». À part, les messages que l'on a télé, à la radio, dans les médias, qui sont retransmis dans un jeu vidéo, c'est d'autres façons de communiquer, de l'importance de s'occuper du réchauffement climatique, etc.

Mélanie : Quel impact penses-tu que ce jeu pourrait avoir sur les joueurs qui ne sont pas nécessairement sensibilisés au réchauffement climatique ?

Simon : Si on enlève tous les bugs qu'il y a, ça peut être un moyen subtil de les sensibiliser. Mais après, il ne faut pas faire... dans le sens où ce point-là, il faut sensibiliser pour le réchauffement climatique, mais le mettre de façon subtile comme ça, ça rentre dans la tête sans que ça soit vraiment... on essaie de te faire rentrer un message.

Mélanie : Est-ce que tu as trouvé que les effets du réchauffement climatique dans le jeu étaient réalistes et crédibles ou bien c'était plutôt du divertissement, et ça manquait de crédibilité et de réalisme ?

Simon : Je t'ai parlé de la montée des eaux dans la ville, ça je pense que oui, c'est quelque chose qui va arriver. Mais c'est le côté, les lacs sont asséchés, donc il y a toute l'eau de ces lacs qui est partie. Et ce qui est bizarre d'une certaine façon pour moi. Mais après, je ne m'y connais pas du tout dans les conséquences du réchauffement climatique, mais je sais aussi que c'est possible que ça soit comme ça.

Mélanie : Maintenant, je vais passer aux questions sur tes habitudes de jeu. À quelle fréquence joues-tu aux jeux vidéo ?

Simon : Une fois par jour, on va dire.

Mélanie : Ce sont des sessions de combien de temps ?

Simon : 1h, je n'ai plus trop le temps.

Mélanie : Avant ce jour, tu connaissais GTA ?

Simon : Oui !

Mélanie : Tu y as déjà joué ?

Simon : Pas à cette version-là, mais sinon oui.

Mélanie : Maintenant, je passe aux questions concernant ton rapport à l'environnement et au réchauffement climatique. Quel est ton rapport à l'environnement aujourd'hui ?

Simon : Je pense... Bien pas grand-chose, je crois, que ce n'est pas parce que je m'en fiche, mais je ne vais pas faire de manifestation, etc. contre le réchauffement climatique. Mais tout

ce que je peux faire de mon côté, par exemple, ne pas balancer mes déchets sur la route, trier les déchets, etc. Essayer de faire... utiliser des emballages réutilisables, bah ça je le fais puisque c'est pratique, d'une certaine façon.

Mélanie : Ce rapport à l'environnement a toujours été le même ou alors, il a évolué au fil des années ?

Simon : Alors, il a fait une grosse évolution quand j'étais petit. C'est parce que les souvenirs d'enfance... Quand j'étais petit, j'ai lancé un berlingot de chocolat par terre dans le jardin d'à côté et je me suis dit « la poubelle est juste là ». Et depuis, j'ai arrêté de le faire et j'ai juste gardé en poche, et je l'ai jeté après. Mais je ne pense pas que je pensais déjà au réchauffement climatique. C'est juste « pourquoi je le jette là, alors que je peux le jeter normalement ? ».

Mélanie : Qu'est-ce que tu ressens lorsqu'on évoque le réchauffement climatique ?

Simon : Beaucoup de drama, mais beaucoup de gens ne s'y connaissent pas spécialement et ce sont ces personnes-là qui en parlent le plus. Et au final, dès que tu commences à creuser un petit peu, on va vers la catastrophe, quoi, mais ce n'est pas imminent, on a encore un peu de temps.

Mélanie : Quel est ton degré d'implication selon toi concernant le climat ?

Simon : Pas énorme, enfin, si je peux éviter d'engendrer plus d'émissions de carbone, ou autre. Moi, je ne vais pas le faire, tant que n'en vois pas... Par exemple, l'avion, je vais le faire, mais le prendre le moins possible si je peux.

Mélanie : Toujours avec cette conscience environnementale ?

Simon : Oui.

Mélanie : Donc, on va dire que tu es quand même assez impliqué ?

Simon : (Hésite) on va dire que si c'est sur 10, je suis à 5-6.

Mélanie : Comment décrirais-tu ton niveau de conscience environnementale ? Comment cela influence-t-il tes choix et tes comportements au quotidien ?... Tu as déjà répondu à cette question donc, on va passer à la suivante. Comment vois-tu le rôle des individus dans la lutte contre le réchauffement climatique ?

Simon : J'ai l'impression qu'ils parlent beaucoup du futur, de qu'est-ce qui va arriver si on ne fait pas le nécessaire pour éviter... pour réduire le réchauffement climatique. Mais il n'y a pas beaucoup d'idées qui sont mises en place de ces personnes-là.

Mélanie : Comment envisages-tu l'avenir de notre planète face au réchauffement climatique et comment cela t'affecte-t-il émotionnellement ?

Simon : Émotionnellement, ça ne m'affecte pas énormément dans le sens où les gros impacts qui vont arriver, je ne vais pas les vivre. On les vit un petit peu : il y a plus d'inondation, des étés qui sont très chauds et parfois très très froids, mais ce n'est pas moi qui vais vraiment subir les gros changements. Donc, émotionnellement, ça ne me dérange pas. Après, comme j'ai envie d'avoir des enfants, bah, je vais essayer de leur dire qu'il faut respecter la nature, vivre... essayer de polluer le moins possible. Oui, si je peux avoir des panneaux photovoltaïques ou une petite éolienne dans mon jardin, ça je vais le mettre en œuvre pour... ça ne coûte rien et puis ça rapporte beaucoup.

4.11 Entretien Sophie

Mélanie : On va commencer par les questions concernant l'immersion.

Sophie : Je t'avoue que je n'ai pas vu grand-chose du coup.

Mélanie : Qu'est-ce que tu as ressenti comme émotion lors de la partie de jeu ?

Sophie : Énormément de solitude.

Mélanie : Parce qu'il n'y avait personne d'autre ?

Sophie : Euh ouais, à part des camps de réfugiés. D'habitude, quand tu joues à GTA, c'est blindé, donc... là, on est un peu seul, c'est un peu ennuyant.

Mélanie : Qu'est-ce que tu as aimé le plus dans le jeu ?

Sophie : Je dois avouer que je n'ai pas aimé grand-chose. Au vu des bugs qu'il y a eu, je n'ai pas vraiment su jouer. Je ne peux pas aider vraiment sur cette question.

Mélanie : Qu'est-ce qui a été difficile pour toi ?

Sophie : Trouver un véhicule, avancer avec le véhicule, du coup avec les bugs. Et surtout trouver un véhicule, ça a été compliqué.

Mélanie : Quels sont les éléments visuels ou sonores qui t'ont le plus marqué ?

Sophie : Le fait que les rues soient complètement vides et qu'il y a juste des réfugiés qui sont mis en espèce de camp par endroit.

Mélanie : Ok. Quels ont été les moments les plus mémorables pour toi concernant cette version de GTA et notamment en ce qui concerne les effets du réchauffement climatique ?

Sophie : Comme je n'ai pas beaucoup visité la carte, du coup, je n'ai pas vraiment de réponse à ça.

(Discussion concernant les bugs et la frustration de ne pas avoir pu explorer le jeu à cause des bugs qu'elle a rencontrés. Je lui ai expliqué que cela ne faussait pas mes résultats, car les bugs sont des éléments qui peuvent bloquer l'immersion du joueur dans le jeu).

Mélanie : Comment te sens-tu maintenant que tu as exploré le jeu ? Un sentiment, une émotion que tu n'avais pas avant.

Sophie : Pas vraiment différente.

Mélanie : Qu'est-ce que tu as appris ou compris au travers du jeu ?

Sophie : Pas vraiment grand-chose non plus.

Mélanie : Quel impact penses-tu que ce jeu pourrait avoir sur les joueurs qui ne sont pas nécessairement sensibilisés au réchauffement climatique ?

Sophie : S'ils jouent sans bugs. En vrai, je ne suis pas sûre que ça aurait un impact envers les gens qui ne sont pas sensibilisés parce que ça ne donne pas spécialement une image représentative de ce que pourrait être le futur en vrai et ça n'explique pas les causes. On voit juste...on ne comprend pas vraiment... Enfin, je n'ai pas très bien compris ce qui se passe, mais les rues sont vides. Il y a quelques endroits où il y a des camps de réfugiés et en fait, on ne sait pas trop ce qui s'est passé. Donc pour moi, quelqu'un qui arrive dans une map comme ça, et qui n'est absolument pas du tout sensibilisé au réchauffement climatique, je pense que ça n'aurait pas vraiment d'impact. Maintenant, s'il y a un storytelling derrière et qui explique le comment on est arrivé à ça, peut-être que...

(Je lui ai expliqué le déroulement de la campagne)

Sophie : S'il n'y a pas de contexte, quelqu'un qui est derrière qui est là pour expliquer et pour vraiment mettre les explications et le contexte là-dessus, je ne suis pas sûre que ça aurait un impact sur les gens.

Mélanie : Est-ce que tu as trouvé sur les effets du réchauffement climatique étaient assez crédibles et réalistes ou c'était plutôt du divertissement et ça manquait de réalisme et de crédibilité ?

Sophie : Comme je n'ai pas vu énormément... Mais là en tout cas, l'augmentation des eaux, c'est le seul truc que j'aie vraiment vu. Je dirais que oui, on sait de toute façon ce qu'il va arriver. Je pense aux camps d'immigrés, tous les gens qui sont dans la ceinture chaude de la Terre, clairement, c'est soit ils vont monter, soit ils vont cramer. Le problème, c'est qu'on n'a pas de place pour mettre tout le monde au-dessus.

Mélanie : Du coup, je vais te poser des questions sur tes habitudes de jeu. Donc à quelle fréquence joues-tu aux jeux vidéo ?

Sophie : Actuellement, pas beaucoup. Je dirais 2 fois par mois. Des sessions de 2 heures plus ou moins, depuis que j'ai le chien...

Mélanie : Du coup, avant ce jour, tu connaissais GTA ?

Sophie : Oui !

Mélanie : Tu y as déjà joué ?

Sophie : Oui, plus de 250h de jeu sur GTA.

Mélanie : Du coup maintenant, je vais te poser des questions concernant ton rapport à l'environnement. Donc quel est ton rapport à l'environnement aujourd'hui ?

Sophie : Oh bah, je suis agronome, donc évidemment, j'ai quand même de bonnes notions de l'environnement et aujourd'hui, on voit déjà des différences par rapport à quand on était enfant, ça, c'est sûr. N'est serait-ce qu'au niveau des insectes, on en voit beaucoup moins qu'avant, les papillons, ça pullulait, mais maintenant quand on en voit un « oh un papillon », c'est tellement rare maintenant d'en voir un. Les abeilles se font de plus en plus rare aussi, il n'y en a plus beaucoup. Les plantes, c'est pareil, on voit beaucoup plus de plantes invasives,

que des plantes un peu plus locales, on en voit de moins en moins. Il y a de plus en plus d'espèces qu'on introduit aussi parce que l'humain aime bien faire joue-joue avec la nature et toutes les espèces qu'on a introduites, on les voit de plus en plus, et nos espèces de chez nous se font bouffer. J'ai conscience qu'il y a clairement des changements.

Mélanie : Est-ce que ce rapport à l'environnement a toujours été le même ou bien, il a évolué avec le temps ?

Sophie : On a toujours été très sensibilisés dans la famille, on a toujours été très nature. Mon grand-père était étymologique donc...

Mélanie : Donc, c'est surtout par rapport à l'éducation ?

Sophie : Oui, clairement.

Mélanie : Qu'est-ce que tu ressens lorsqu'on évoque le réchauffement climatique ?

Sophie : Pour moi, c'est de la peur. Qu'est-ce qui va se passer ? On ne sait pas... Enfin si, on s' imagine très bien ce qui va se passer. Et c'est de la peur. On sait très bien que tout le monde en Europe et dans les pays occidentaux, ça ne va pas le faire du tout, Ça va créer des guerres, ça va créer des tensions. En plus, il y aura des soucis au niveau nourriture. Donc, c'est du stress, parce que ça va clairement créer des problèmes.

Mélanie : Quel est ton degré d'implication concernant le climat ?

Sophie : On va dire que j'essaie de faire attention à certaines choses qui, pour moi, semblent assez importantes. Par exemple, j'essaie de consommer assez local pour éviter qu'il y ait d'acheter des trucs qui viennent du Paraguay, d'Afrique, enfin voilà. Pour éviter d'avoir des transports en cargo qui soient polluants. J'essaye de consommer un maximum local, de faire vivre les fermiers qui sont de la région pour faire du circuit court, avoir une meilleure rémunération aussi pour les acteurs locaux. Maintenant, je ne m'empêche pas de rouler avec ma voiture. De partir de temps en temps en vacances, en avion, puisqu'au final ce n'est pas nous qui polluons le plus, ce sont les multinationales. Je n'ai pas envie non plus d'être de ce côté et de m'interdire de tout. Alors qu'au final, ce n'est pas moi qui pollue le plus.

Mélanie : Du coup, on peut dire que tu es assez impliquée ?

Sophie : Ouais.

Mélanie : Comment décrirais-tu ton niveau de conscience environnementale et comment cela influence-t-il tes choix et tes comportements au quotidien ?

Sophie : Je suis impliquée, j'essaie quand même de faire attention, sans me gâcher la vie non plus.

Mélanie : Comment vois-tu le rôle des individus dans la lutte contre le réchauffement climatique ?

Sophie : Le problème, c'est que ce n'est pas une question d'individu, c'est une question de groupe. En général, je trouve que les gens ne sont pas spécialement impliqués, ce que je comprends parce que pour moi, au niveau gouvernemental, au niveau européen, on essaie juste de nous faire culpabiliser et on nous impose des trucs qu'on n'a pas spécialement envie de faire. Alors qu'à côté, on voit que tous les gens qui ont le pouvoir, ils ne rentrent pas du tout dans la même chose que nous. Donc de ne pas faire les mêmes choses que nous. Et donc, quand on voit des politiciens ou même des footballeurs qui prennent un avion pour faire Nantes-Paris, je me dis pourquoi moi, je ne devrais pas prendre mon avion une fois par an pour aller en vacances.

Mélanie : C'est un peu une inégalité ?

Sophie : Exactement, C'est vous les pauvres, vous faites ce qu'on vous dit et nous les riches, si on veut faire 40 allers-retours, Nantes-Paris sur la journée, on le fait pour.

Mélanie : Comment vois-tu l'avenir de notre planète face au réchauffement climatique, et comment cela t'affecte-t-il émotionnellement ?

Sophie : Ah bah, je ne l'envisage pas bien. Et émotionnellement. Moi, ça a été, entre autres, une des décisions pour lesquelles je ne veux pas d'enfant, ce n'est juste pas question de mettre un enfant dans ce monde, alors qu'il y a un avenir incertain. Je n'ai pas envie que mon gosse crève la dalle.

4.12 Entretien Véronique

Mélanie : Je vais commencer avec les questions en rapport à l'immersion. Qu'est-ce que tu as ressenti comme émotion lors du jeu ?

Véronique : Du stress. Oui, vraiment du stress. Et puis envie d'y aller et de gagner. Ça, c'est mon tempérament.

Mélanie : Donc, une envie de découvrir ?

Véronique : Oui, bien oui, puisque moi, j'aime bien, c'est des choses que je ne connais pas, donc ça me plaît forcément.

Mélanie : Et donc du stress... ?

Véronique : Oui, mais du beau stress, du stress motivant, qui donne envie d'y aller. Pas de l'adrénaline... pas à ce point-là, mais presque.

Mélanie : Donc c'est vraiment par rapport au jeu ?

Véronique : Oui, c'était par rapport au jeu et puis l'envie de voir ce que c'était. Moi, je n'ai jamais fait ça. Et puis c'était quand même un truc sur l'écologie, là où tu vois que tout est inondé. Tu vois que les gens font des feux dehors, qu'ils ne savent plus vivre. J'ai quand même observé même si je n'ai pas eu l'air. Non, non, mais c'était quand même... C'est un peu... Tu te crois dans un film d'apocalypse, en fait. Donc, uniquement avec trois degrés en plus... Quand tu imagines, tu te dis... Et, tu vois les réactions des gens maintenant...

Mélanie : ... Ça ne va pas aller...

Véronique : Oui et non, parce que ça reste irréel. Ce n'est pas de la peur, c'est bêtement le fait de dire aux gens de ne pas couper leur pelouse maintenant... Je l'ai bien vu ici, « Oui, mais tout le monde le fait » Ben oui, c'est parce que tout le monde le fait, que c'est un problème. Moi, je trouve ça vraiment inquiétant parce que je n'ai pas l'impression que nous-même, à notre niveau, on fait des choses. On se dit toujours « Oui, mais les grands (les personnes haut placées) ne font rien » ... Bah oui, et alors, toi, tu peux le faire.

Mélanie : Qu'est-ce que tu as aimé pour le jeu ?

Véronique : Déjà dans le jeu en tant que tel, comme je ne connaissais pas, pour moi, c'était bien, c'était vraiment une découverte de voir un peu ce que c'est. Mais en même temps, sans

en avoir l'air, tu plonges dans le problème... dans l'apocalypse, sans t'en rendre compte, mais tu t'en rends compte quand même. Tu vois les paysages... tu ne sais pas aller aux points d'intérêts parce qu'il y a de l'eau partout, il y a les brigades d'intervention, qui sont là et qui bloquent les routes, tu vois, donc...

Mélanie : Tu as bien aimé l'univers du jeu ?

Véronique : Oui oui oui.

Mélanie : Qu'est-ce qui a été difficile pour toi ?

Véronique : Ça ! La manette, parce que ça, c'est vraiment quelque chose que je ne connais. Donc ça, pour moi, c'était plus compliqué.

Mélanie : OK, et au niveau de la langue, est-ce que ça t'a perturbé ?

Véronique : Non, je connais un peu l'espagnol et ça se ressemble un peu.

Mélanie : Quels sont les éléments visuels ou sonores, qui t'ont le plus marqué ?

Véronique : Les sirènes, c'était fort et je pensais même que c'était ici. Mais je me suis rendu compte que c'était dans le jeu. Mais en même temps, l'atmosphère est très calme, c'était bizarre parce que tu ne vois personne, tu n'as pas de voiture, je roule à gauche et il n'y a personne... C'est bizarre en fait.

Mélanie : Quels ont été les moments les plus mémorables pour toi en jouant à cette version de GTA et en particulier en ce qui concerne les effets du réchauffement climatique ?

Véronique : Le fait qu'on soit entouré d'eau, dans le jeu, que tu ailles n'importe où... Pour un point d'intérêt, j'ai réussi à trouver un chemin, mais pour un autre, il y avait de l'eau. Donc voilà, c'est ça et c'est ce qui nous attend. Donc, moi, je ne le verrai peut-être pas, mais c'est ce qui nous attend.

Mélanie : Comment te sens-tu maintenant, après avoir exploré le jeu, un sentiment, une émotion que tu n'avais pas avant ?

Véronique : En fait, le jeu permet de se rendre compte, d'être dans la situation, ce qu'on n'a pas à l'heure actuelle et de me dire que le petit effort que je fais, bah au moins, je le fais. Il faut continuer et il faut persuader les gens de le faire. Il faut persévérer.

Mélanie : Quel impact penses-tu que ce jeu pourrait avoir sur les gens qui ne sont pas nécessairement sensibilisés au réchauffement climatique ?

Véronique : Ça dépend s'ils sont attentifs à ce qui est autour du jeu. Parce que... je ne sais pas... je n'ai jamais joué à ce jeu-là. J'ai l'habitude de regarder, je ne regarde pas que ce qui me concerne, je regarde tout autour, c'est dans ma nature, mais s'il y a des gens qui ne sont pas... enfin qui regardent que ce qui les concerne ça ne va rien changer pour eux. Mais en même temps, je pense qu'on doit être plus actif dans l'implication des gens en leur montrant que ce n'est pas si compliqué que ça d'avoir une implication pour préserver le climat. En fait, c'est ça... je pense que les gens ne comprennent pas qu'il y a plein de petites choses qui sont à notre portée qu'on peut faire. Et ça le jeu... je ne sais pas si ça le montre, je ne pense pas, mais ça montre qu'on doit plus impliquer les gens. En fait, quand les gens sont impliqués, ils apprennent. Dans n'importe quel enseignement, c'est comme ça en fait. Si tu ne fais que rester passif et regarder ce qui se passe, tu ne vas rien retenir et rien apprendre.

Mélanie : Est-ce que t'as trouvé les effets du réchauffement climatique dans le jeu étaient réalistes et crédibles ou bien c'était plutôt du divertissement, et que ça manquait de réalisme ?

Véronique : Divertissement ? Ça non, certainement pas. Parce qu'on sait qu'on va arriver à ça. Et il faut montrer que c'est maintenant qu'il faut agir. Plus on agit maintenant, plus on va retarder ça (montre son écran de la tête). Je n'irai pas jusqu'à dire que c'est réaliste parce que c'est tellement loin que ça ne peut pas être réaliste à 100%, mais ça montre qu'on doit faire quelque chose.

Mélanie : Juste pour info, ils se sont basés sur des faits scientifiques, par rapport aux effets présents dans le jeu. Après, c'est scientifique donc ça peut évoluer, évidemment. Maintenant, je vais te poser des questions sur tes habitudes de jeu. À quelle fréquence joues-tu aux jeux vidéo ?

Véronique : Jamais !

Mélanie : Est-ce que tu connaissais GTA ?

Véronique : Non.

Mélanie : Même pas de nom ?

Véronique : Oui, forcément.

Mélanie : OK, donc maintenant, on passe aux questions, concernant ton rapport à l'environnement et au changement climatique. Quel est ton rapport à l'environnement aujourd'hui ?

Véronique : Euh... J'essaie de... J'essaie de consommer un maximum local et donc de saison. Pour moi, ça me paraît une évidence de déjà commencer par là. D'avoir le moins de déchet possible. Et quand on consomme local, c'est plus facile, parce que rien n'est pré-emballés, ce n'est pas de la nourriture préparée, bon, tu dois faire beaucoup de choses toi-même. Et quelque part, c'est ça. L'avantage aussi, c'est que c'est tout près et ça me permet aussi de commander sur une plateforme en ligne de coopérative est d'avoir quand même un maximum de choses diversifiées, même si c'est du local. Donc, quelque part, même si de par mon boulot, je roule, mais déjà rien que ça. Dans mon travail, j'essaie de ne pas me déplacer inutilement avant, tous les jours, j'étais dehors pour mon boulot, maintenant, ce n'est pas nécessaire. Donc quand je ne dois pas me déplacer, quand je ne dois pas rouler, je ne le fais pas. Donc la gestion des déchets... ça je l'ai déjà dit. Donc vraiment local, de saison, acheter ce qu'il nous faut et pas commencer... En fait, je me suis rendu compte, quand tu vas dans les grands magasins, tu achètes beaucoup dont tu n'as pas besoin. J'ai déjà agi là-dessus et c'est très facile à faire. Donc voilà. Et jusque maintenant, je pense que c'est déjà bien.

Mélanie : Et du coup, ce rapport à l'environnement a toujours été le même ou bien a-t-il évolué ?

Véronique : Non, il a évolué, parce qu'on voit le changement climatique, on voit la sécheresse, on voit les inondations. Et celui qui ignore ça, c'est parce qu'il veut l'ignorer, parce qu'il faut vraiment être aveugle et sourd, pour ne pas le voir. Donc, dans ma nature, je ne suis pas quelqu'un qui reste sans rien faire. Donc, je vais le faire maintenant. Ce n'est pas facile d'encourager les autres parce qu'à côté de ça, on a beaucoup de choses qui sont complètement aberrantes. Mais il faut quand même persévérer.

Mélanie : Que ressens-tu lorsqu'on évoque le réchauffement climatique ?

Véronique : De la tristesse, parce que c'est à cause de nous, de notre surconsommation, de nos « j'ai le droit », « j'ai le droit de le faire, donc je le fais », on n'en a pas forcément besoin.

Mélanie : Quel est ton degré d'implication concernant le climat, selon toi ?

Véronique : Je ne sais pas à quel degré je suis... J'essaie de réfléchir autrement. Avant de faire des choses, je ne les fais plus de manière spécifiquement impulsive, je réfléchis quand même.

Mélanie : On peut dire que tu es très impliquée ?

Véronique : Je ne sais pas si je suis très impliquée... je suis impliquée, mais très impliquée, je ne suis pas sûre. Je pense que je peux encore faire plus, mais je ne sais pas encore comment le faire. J'essaie déjà de bien rodé ce que je fais. Et puis, peut-être qu'après, je vais encore... voilà quoi. On a mis des panneaux solaires à la maison. On essaie de consommer, mais pas de surconsommer.

Mélanie : Comment décrirais-tu ton niveau de conscience environnementale ? Comment ça influence tes choix et tes comportements au quotidien ?

Véronique : Alors moi, je suis vraiment pleinement consciente de l'environnement. Et donc, comme je t'ai dit maintenant, je réfléchis à chaque fois, c'est devenu naturel. Bon, maintenant quand je ne trouve pas de solution et qu'il faut impérativement faire ça, je n'ai pas vraiment le choix, bêtement ma voiture de société, je ne pouvais pas prendre une électrique. Déjà, est-ce que c'est réellement un choix écologique à l'heure actuelle ? Quand on regarde l'empreinte écologique totale de la voiture électrique, je ne suis pas certaine de ça. Mais ça, ça reste entre parenthèses. Maintenant, l'autre côté négatif, c'est que je fais trop de kilomètres pour pouvoir recharger la voiture. Mais ce que j'ai fait, c'est que j'ai pris une hybride rechargeable essence. Et je l'utilise quand c'est vraiment nécessaire. Avant, je pouvais la prendre 10 fois par jour, sans regarder, maintenant plus. J'essaye de rassembler les choses. Et puis le fait d'avoir du local, je ne vais pas tous les jours dans les magasins, je vais de moins en moins dans les magasins. J'ai quand même cette confiance-là.

Mélanie : Comment vois-tu le rôle des individus dans la lutte contre le réchauffement climatique.

Véronique : Je pense qu'on a tous un rôle à jouer. C'est parce que tout le monde ne joue pas que voilà... On a tous cette excuse : « Oui, mais il y a ça qui ne va pas ». Et ça, il faut arrêter.

Mélanie : Comment vois-tu l'avenir de notre planète face au réchauffement climatique et comment cela t'affecte-t-il émotionnellement ?

Véronique : Honnêtement, je ne suis pas vraiment inquiète pour moi, mais je suis inquiète pour vous, les petits-enfants, arrières-petits-enfants. En fait, c'est ça quand on voit comment le

monde est maintenant. On se dit... Mais qu'est-ce que vous allez avoir ? Moi, je m'inquiète et j'essaye de faire tout ce que je peux. Mais voilà, petit à petit, de plus en plus, mais il faut qu'il y ait plus de gens, donc il faut enseigner ça aux gens.

Mélanie : Mais du coup, tu penses que ce genre de campagne pourrait fonctionner à plus grande échelle ?

Véronique : Oui, il faut quand même aller beaucoup plus loin. Il faut vraiment confronter les gens à la réalité, remettre le réel besoin au centre. De quoi est-ce qu'on a réellement besoin ? Qu'est-ce qui nous satisfait réellement ?