



ISTOCK.COM/VERTIGO3D

Fortnite inaugure un monde de jeux sociaux

Le monde virtuel captive des millions de personnes.

-
- [30/07/2019](#)

Moins de deux ans après le lancement du jeu vidéo Fortnite, il a déjà atteint un impact mondial. Selon un rapport publié le 4 juin par le *National Research Group* [Groupe de recherche national], le joueur moyen passe maintenant plus de temps sur Fortnite que sur Facebook, Instagram, Netflix ou YouTube. Dites adieu à l'ère des médias sociaux et bonjour à l'ère des jeux sociaux.

Le but de *Bataille Royale Fortnite*, une combinaison de *Minecraft* et *The Hunger Games*, est simple : Survivre le plus longtemps possible. Cent joueurs sont débarqués sur une île où ils construisent des structures pour se protéger et rassemblent des armes pour tuer les autres compétiteurs. Le dernier homme, ou la dernière équipe, qui reste debout gagne. Chaque partie peut durer jusqu'à 20 minutes, selon la durée de votre survie. Les illustrations colorées du type dessins animés dissimulent la violence, permettant aux parents et aux enfants d'ignorer la véritable intention du jeu.

Lancé en juillet 2017, Fortnite compte maintenant plus de 250 millions de joueurs actifs dans le monde. Quatre-vingt-deux pour cent de ces 250 millions de joueurs ont moins de 35 ans. Avec un revenu annuel de \$ 2.4 milliards, l'entreprise n'est pas seulement un concurrent majeur pour les autres entreprises de jeux, mais aussi pour les sites de vidéo-streaming et les médias sociaux.

En janvier, le PDG de Netflix, Reed Hasting, a déclaré que son entreprise « rivalise (et perd) davantage avec Fortnite qu'avec HBO ». Les joueurs passent en moyenne 21% de leur temps libre sur le jeu, selon le Groupe de recherche national.

Une des raisons pour lesquelles le jeu a eu autant de succès, c'est qu'il attire à la fois les joueurs qui veulent perfectionner leurs compétences et ceux qui « veulent tout simplement passer du temps dans son monde virtuel », a écrit Patrick Shanley pour le *Hollywood Reporter*.

Quand le disc-jockey de la musique de danse électronique, *Marshmello*, a organisé un concert incluant le jeu en février, cela attira 10 millions de spectateurs. « Le fait d'avoir un événement qui attire autant de gens, quel que soit sa capacité, rend très réelle la menace que Fortnite soit une plate forme », a déclaré Jon Penn, le PDG du Groupe de recherche national. Michael Pachter, analyste de *Wedbush*, a déclaré : « Fortnite est une plate-forme sociale à 100 pour cent ». Donc, avec Fortnite, le monde des médias sociaux est remplacé par le monde des jeux sociaux.

Tim Sweeney, PDG de *Fornite Developer Epic Games*, a déclaré à *Hollywood Reporter* que l'un des objectifs futurs du jeu est de permettre aux gens de « s'exprimer dans Fortnite de toutes sortes de façons », tout comme ils le font en créant une page Facebook ou Twitter.

Ce phénomène mondial relativement nouveau attire rapidement des jeunes adolescents et des enfants. Le Groupe de recherche national a rapporté que 53% des jeunes de 10 à 12 ans qui ont répondu à leur sondage, jouaient à Fortnite chaque semaine. Ceci est bien plus élevé que ceux qui utilisent Facebook et Instagram régulièrement.

Cette statistique parmi les préadolescents est **CHOQUANTE**. Le nombre élevé de jeunes personnes jouant à ce jeu, crée une pression intense sur les amis, où plus d'enfants veulent jouer à Fortnite. Souvent, ceux qui deviennent dépendants ne se rendent pas compte du piège dans lequel ils sont tombés. Les utilisateurs de Fortnite ont dit au Groupe de recherche nationale que le jeu est « le meilleur endroit pour être authentiquement soi-même et pour me connecter à ce dont tout le monde parle, me faisant ressentir que je ne suis pas seul ». Les utilisateurs ont l'impression de faire partie d'une communauté plus grande qu'eux-mêmes.

Les recherches indiquent que le sens de la communauté que plusieurs joueurs ressentent est superficiel et éphémère. Des études ont démontré que plus nous sommes devenus connectés en tant que société, plus les gens signalent des sentiments de solitude et de dépression. Les médias sociaux ont explosé à l'échelle mondiale, cependant les gens, y compris les jeunes, se sentent seuls.

Il semble que de plus en plus de gens voient la crise de santé mentale et physique que cause cette addiction. Le 25 mai, l'Organisation mondiale de la santé a ajouté « le trouble du jeu » à sa classification internationale des maladies. Ce trouble est décrit comme « un type de comportement de jeu persistant ou récurrent, que la personne soit en ligne ou hors ligne. Il se manifeste par une perte de contrôle du jeu, une augmentation de la priorité donnée au jeu, dans la mesure où le jeu prime sur d'autres intérêts de la vie, les activités quotidiennes et la poursuite ou l'escalade du jeu, malgré les conséquences négatives. »

Le nombre d'enfants consultant des médecins avec ce problème est en croissance. Certains enfants ont joué à ce jeu, sans arrêt durant des heures, refusant de manger, et ont été admis dans des hôpitaux pour malnutrition. Les psychologues décrivent des enfants qui sont devenus si obsédés par Fortnite—y jouant à toutes heures du jour et de la nuit—qu'ils sont devenus violents lorsque leurs parents essaient d'intervenir. Une fillette de 9 ans au Royaume-Uni a été placée en cure de désintoxication quand son addiction à Fortnite a atteint le point où elle mouillait ses vêtements pour continuer à jouer son jeu, plutôt que d'aller à la toilette, et ensuite elle frappait son père quand il essayait de l'empêcher de jouer.

Les problèmes ne se limitent pas aux enfants. L'industrie du jeu vidéo déchire aussi les mariages. De janvier à septembre 2018, 200 couples du Royaume-Uni ont cité l'addiction au jeu vidéo comme raison de leur divorce. Ceci représente environ 5% de toutes les pétitions reçues au cours de cette période.

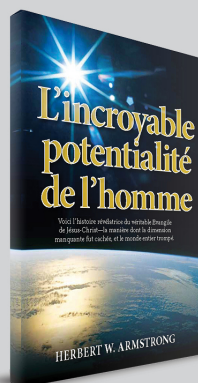
Les effets de ces dépendances sont faciles à voir, mais un grand nombre de personnes sont quand même tenues captifs par cette habitude destructrice. Comment cela est-il possible ?

Écrivant sur cette dépendance à Fortnite plus tôt cette année, le rédacteur exécutif de la *Trompette* Stephen Flurry a écrit :

Chaque jour, une vraie « bataille royale » *fait rage*. Son objectif n'est pas seulement votre attention, mais le contrôle de votre esprit. Satan existe, et il veut contrôler votre attention et votre temps. Il veut que vous brisiez les lois qui mènent au succès, à l'équilibre et au bonheur. Il veut vous rendre dépendant de la technologie électronique et à d'autres activités qui vous *font perdre votre temps* et vous distraient de ce qui compte réellement dans la vie—développer votre relation avec Dieu et Sa Famille.

La Bible révèle qu'il y a un diable et qu'il a beaucoup de pouvoir. Vous pouvez lire au sujet de sa puissance dans des passages comme 2 Corinthiens 4 : 4 et Éphésiens 2 : 2. Satan est celui qui est en fin de compte derrière ce phénomène terrible. M. Flurry a conclu son article en écrivant : « Ne vous laissez pas être programmé. Osez être différent—osez décider. Osez apprendre les lois de Dieu pour atteindre le succès et le bonheur, et pour mener une vie équilibrée avec un but et un potentiel incroyable. »

Pour plus d'informations sur ce mode de vie extraordinaire, veuillez commander un exemplaire gratuit de [L'incroyable potentialité de l'homme](#), par Herbert W. Armstrong. ■



**Téléchargez, ou
commandez votre
copie gratuite de
**L'incroyable
potentialité
de l'homme**
maintenant en cliquant ici.**