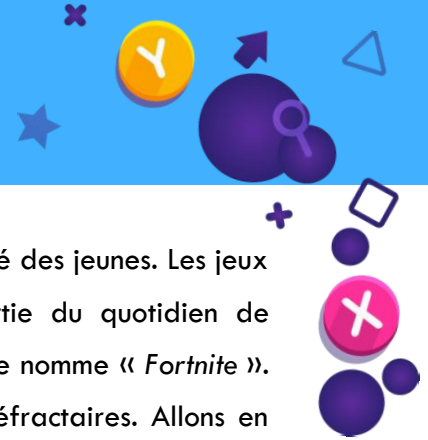


# FORTNITE



La technologie est sans aucun doute un sujet qui intéresse une grande majorité des jeunes. Les jeux vidéo n'échappent donc pas à cette tendance et font littéralement partie du quotidien de beaucoup de familles. Le dernier jeu vidéo ayant connu un immense succès se nomme « *Fortnite* ». Alors que les adolescents souhaitent y jouer, certains intervenants y sont réfractaires. Allons en découvrir les raisons.

## LE JEU

*Fortnite* est un jeu vidéo qui se déroule dans une ère post-apocalyptique ; la terre vient de vivre une tempête historique qui a décimé 98% de la population. Les participants doivent se battre ou affronter des créatures pour demeurer en vie. C'est donc un jeu de tir et de survie qui propose principalement deux manières de jouer :

### SAUVER LE MONDE

Cette version du jeu est la première à voir le jour en 2011. Les participants doivent, en équipe de quatre joueurs maximum, combattre les hordes de zombies et défendre des objets avec des fortifications à construire. Le concept du jeu est alors un mélange des jeux de construction comme *Minecraft* ainsi que plusieurs jeux de tir populaires. À cette époque, le jeu ne compte qu'un million de joueurs. Cette version du jeu est considérée comme un échec pour la compagnie.

### BATAILLE ROYALE

Ce n'est qu'en septembre 2017 que cette nouvelle version du jeu est proposée aux joueurs. Le but du jeu est d'opposer une centaine de joueurs les uns contre les autres afin que ceux-ci se battent jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule personne debout. Les combats se déroulent dans des arènes de plus en plus petites. Deux semaines après la sortie de cette deuxième version, ce sont plus de 10 millions de joueurs qui y jouent. Suite à un succès planétaire, la compagnie annonce qu'en 2019, *Fortnite* compte maintenant 250 millions de joueurs.

## FORTNITE SOUS LA LOUPE

Une compagnie nord-américaine appelée ESRB (Entertainment Software Rating Board) a pour mission de classer les jeux vidéo selon un âge recommandé pour y jouer. Les critères pour le classement incluent notamment la présence de sang, d'alcool, d'humour noir, de sexe, de drogues ainsi que des éléments interactifs. Ces derniers réfèrent aux informations personnelles des utilisateurs comme leur emplacement, les transactions dans le jeu, les interactions avec d'autres joueurs, etc. C'est donc une analyse complète de différents jeux qui est méticuleusement réalisée par ESRB. Enfin, pour la présence imminente de violence, le jeu *Fortnite* a été recommandé pour les joueurs de 13 ans et plus.

## UN JEU QUI CONQUIT LE COEUR DES JEUNES

Rapidement, Fornite est devenu le jeu de l'heure auprès des jeunes. Même s'ils n'ont pas l'âge recommandé, plusieurs préadolescents y jouent pour différentes raisons. Voici quatre d'entre elles :



### SOCIALISATION

Puisque le jeu peut se pratiquer en équipe, les jeunes adorent s'y retrouver et s'allier pour gagner. Cette expérience leur donne le sentiment d'appartenir à un groupe, de partager de bons moments et de lier des amitiés. Que ce soit en se réunissant chez un ami ou encore virtuellement, les équipes semblent favoriser les échanges positifs entre les joueurs.

### HUMOUR

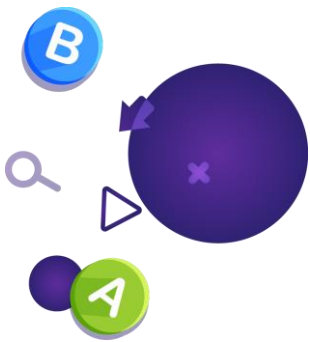
Les créateurs de ce jeu semblent avoir un sens de l'humour très développé ; ce qui plaît certainement aux utilisateurs. En effet, tout au long du jeu, on retrouve plusieurs blagues ou éléments insolites qui font rire comme des hamburgers au fromage géants, des voitures de golf ou encore des costumes originaux. Enfin, à l'école, il n'est pas rare de voir les jeunes reproduire des mouvements ou des danses que l'on retrouve dans le jeu comme la « floss dance », danse de la soie dentaire, en français.

## GRAPHISMES

Contrairement à d'autres jeux de tir populaires, les concepteurs de ce jeu ont fait le choix de présenter des illustrations colorées et fantaisistes qui se rapprochent de la réalité des films d'animation des jeunes. Ce n'est donc pas surprenant de voir que les jeunes qualifient les graphiques d'attrayants.

## MODÈLES

Le jeu *Fortnite* a aussi connu un grand succès auprès d'athlètes de différents sports comme le baseball, le football ou encore le hockey. Les jeunes sont ainsi curieux de découvrir ce jeu qui fait tant parler et auquel leurs idoles jouent.



## UN JEU QUI REFROIDIT LES INTERVENANTS

Alors que les jeunes ont immédiatement adopté le jeu *Fortnite*, plusieurs parents, éducateurs, enseignants et autres intervenants sont loin d'être enchantés à l'idée que les jeunes jouent à ce jeu vidéo. Afin de bien comprendre leur réflexion, voici quelques éléments qui pèsent dans la balance :

### VIOLENCE

Un des premiers éléments derrière l'hésitation des intervenants à laisser les jeunes jouer à *Fortnite* est la présence de violence dans un jeu de tir. Le but du jeu étant de « tuer » les autres joueurs, certaines personnes craignent que cette formule incite les joueurs à devenir agressifs dans leur vie personnelle, à l'extérieur du jeu.

### LANGAGE INAPPROPRIÉ

Le jeu *Fortnite* comprend une fonction de messagerie dans laquelle les participants d'une même partie peuvent interagir ensemble. Ainsi, il arrive fréquemment que les propos tenus durant ce jeu soient vulgaires, offensants et inappropriés pour les jeunes joueurs. Il est toutefois pertinent de mentionner que cette fonction peut être désactivée.

## DÉPENDANCE

Puisque le jeu Fortnite est accrocheur, les jeunes peuvent y passer plusieurs heures de leur journée, ce qui a pour effet de négliger d'autres sphères de leur développement telles que l'activité physique, l'étude, les amitiés, les relations familiales, etc.

Enfin, le jeu est conçu afin que les joueurs y fassent des « achats intégrés » ; ce qui signifie que le jeu est gratuit, mais que les utilisateurs peuvent acheter certains éléments comme des costumes spéciaux ou des accessoires. Les intervenants craignent ainsi que les préadolescents ne saisissent pas totalement la valeur monétaire des microtransactions présentes dans le jeu et qui créent une certaine dépendance.

## HAMEÇONNAGE

Étant donné que ce jeu se joue « en ligne » et est donc accessible à une foule de personnes, nous ne pouvons pas sélectionner avec qui les jeunes peuvent interagir. Toujours en lien avec la messagerie du jeu Fortnite, il est déjà arrivé, à plusieurs reprises, que des adultes malintentionnés aient piégé les jeunes en leur demandant des photos, de l'argent ou encore de les rencontrer en personne. Ces échanges peuvent dérapier rapidement sans que les jeunes tiennent leur adulte responsable au courant. Les parents, enseignants et éducateurs s'inquiètent donc de la cybersécurité des jeunes joueurs qui pourraient paniquer et mal réagir face à ce genre de situation.

## NUANCES DE GRIS

En conclusion, face à une décision comme celle-ci de laisser jouer, ou non, les jeunes à un jeu comme *Fortnite*, les arguments ne sont jamais tout blancs ou tout noirs ; nous nous retrouvons confrontés à mille et une nuances de gris. D'un côté, les jeunes adorent y jouer et y trouvent une expérience sociale positive. De l'autre, ce jeu présente des dangers inhérents qui inquiètent les intervenants. Personne n'a la réponse exacte à cet enjeu. Et vous, si vous étiez parent, laisseriez-vous jouer votre enfant à *Fortnite*?



## FORTNITE – COMPRÉHENSION DE LECTURE



### COMPRÉHENSION

1. Dans quelle ère se déroule l'histoire du jeu de Fortnite?

\_\_\_\_\_

2. Relie chacune des versions du jeu aux informations qui la concernent :

Version

**SAUVER LE MONDE**

•

- inspirée du jeu Minecraft.
- connaît un succès planétaire.
- lancée en septembre 2017.

Version

**BATAILLE ROYALE**

•

- considérée comme un échec.
- 100 joueurs s'affrontent pour gagner.
- compte plus de 250 millions de joueurs.

3. La compagnie ESRB, en charge d'évaluer l'âge recommandé pour les jeux vidéo, classe le jeu Fortnite pour quel groupe d'âge?

- a) 7 ans et plus
- b) 9 ans et plus
- c) 13 ans et plus
- d) 15 ans et plus

4. Les athlètes de différents sports adoptent également le jeu de Fornite. Quels sports pratiquent-ils professionnellement?

- a) Hockey, baseball, tennis
- b) Football, hockey, baseball
- c) Tennis, baseball, football
- d) Aucune de ces réponses

5. Nomme trois éléments mentionnés dans le texte que les jeunes trouvent particulièrement drôles dans le jeu :

\_\_\_\_\_

6. Que veut dire l'expression « peser dans la balance » ?

---

---

7. VRAI OU FAUX?

	VRAI	FAUX
Le jeu contient des microtransactions.		
Fortnite n'est pas un jeu qui comporte de la violence.		
La fonction « messagerie » du jeu peut être désactivée.		
Les participants d'une même partie peuvent interagir ensemble.		
Aucun joueur ne s'est fait piéger par des personnes malintentionnées.		

### INTERPRÉTATION

8. Selon toi, est-ce que les jeunes de moins de 13 ans pourraient jouer à Fortnite? Explique ta réponse à l'aide du texte.

---

---

### RÉACTION

9. Quelle(s) information(s) du texte t'a ou t'ont le plus surpris? Pourquoi?

---

---

### APPRÉCIATION

10. À qui proposerais-tu de lire ce texte? Pourquoi?

---

---

# CRÉDITS

**UN MERCI IMMENSE À BÉNÉDICTE FOURNIER POUR SA  
RELECTURE ET SES COMMENTAIRES.**

Informations :

<https://www.protegez-vous.ca/bloque/charles-desy/fortnite-bataille-royale>

<https://www.lapresse.ca/actualites/justice-et-faits-divers/202004/22/01-5270502-la-police-recherche-des-victimes-de-leurre-denfants-sur-fortnite.php>

<https://www.journaldemontreal.com/2020/04/24/des-hockeyeurs-jouent-a-fortnite-pour-la-bonne-cause>

<https://petitecrapule.fr/quel-age-jouer-fortnite/>

<https://www.nytimes.com/2018/04/30/well/family/parenting-the-fortnite-addict.html>

<https://www.esrb.org/ratings-guide/>

Polices :

**PBPEPPERMINTCAKEPOP**

Tw cent MT

Illustrations :

[https://www.freepik.com/free-vector/antigravity-technology-with-elements\\_4083546.htm#page=1&query=nintendo&position=8](https://www.freepik.com/free-vector/antigravity-technology-with-elements_4083546.htm#page=1&query=nintendo&position=8)

