Le goût sucré et addictif de Candy Crush

Autor(en): **Rein, Frédéric**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Générations**

Band (Jahr): **- (2016)**

Heft 82

PDF erstellt am: **28.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-830671

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

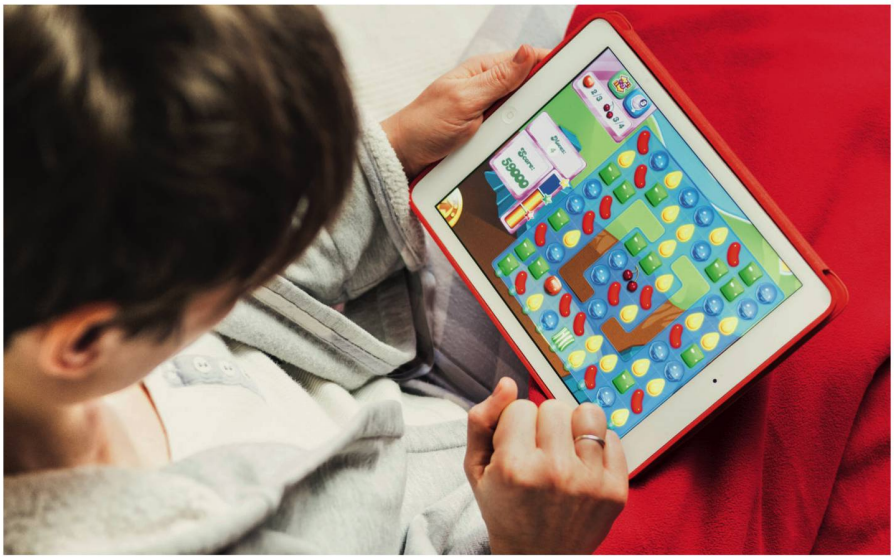
http://www.e-periodica.ch

Le goût sucré et addictif de Candy Crush

Véritable phénomène de société, ce jeu vidéo qui consiste à aligner des combinaisons de bonbons séduit les foules depuis 2012. Y compris les seniors.

Candy Crush possède les notes doucereuses et réconfortantes des bonbons qu'il met en scène, mais aussi leur côté addictif. Depuis 2012, date de la sortie de ce jeu vidéo gratuit (on peut toutefois acheter des vies), près de 318 millions de joueurs y ont pris goût. «Quand on commence, c'est difficile de ne pas se laisser prendre au jeu. Il a un côté jubilatoire», confie Béatrice, Neuchâteloise de 68 ans qui s'y adonne depuis bientôt trois ans. Inlassablement (c'est sans fin, car des niveaux sont sans cesse ajoutés par l'éditeur), ses adeptes alignent les combinaisons de bonbons, afin de passer au niveau suivant et de gagner des points. Un principe simple, mais viral, qui vaut à Candy Crush le titre de jeu vidéo le plus joué de par le monde!

Isabelle Muller, 59 ans, a commencé il y a près d'un an, sous l'impulsion de son compagnon. Depuis, Candy Crush a pris la place des sudokus dans le cœur de cette joueuse d'Etoy (VD): «Comme le sudoku, cette activité ne prend pas trop la tête et passe le temps. Ce petit monde coloré est devenu ma petite échappatoire quand il n'y a rien à la télé et je n'ai pas d'invités à la maison. C'est mon moment de détente.» Mais elle se défend d'être accro... «Je passe, certes, près d'une heure par jour sur ce jeu, mais je ne fréquente pas les forums. C'est, en revanche, un sujet de discussion avec mes collègues et mes connaissances, qui sont souvent plus aguerris et me donnent des astuces pour aller de l'avant quand je suis bloquée.»



Un succès de taille pour Candy Crush. De 7 à 77 ans, ils sont près de 320 millions à jouer dans le monde.

UN «DOUDOU SANS FIL»

Véritable phénomène de société, Candy Crush doit son succès, selon le psychologue et psychanalyste Yann Leroux, cité dans le magazine *Psychologies*, à sa fonction de «doudou sans fil, qui permet de pallier l'angoisse de la solitude, d'où son utilisation dans les transports, un espace social, mais sans relations sociales. Le jeu est aussi régressif en soi, puisqu'il nous fait quitter la réalité pour la puissance de l'imaginaire et du fantasme.»

Ce succès retentissant trouve évidemment un écho financier, puisque ce jeu génère beaucoup d'argent (1,9 milliard de dollars de chiffre d'affaires rien qu'en 2013). Hormis la publicité qui apparaît, les joueurs ont l'opportunité de se racheter des vies après avoir perdu celles gracieusement offertes, en début de partie. «Cela m'est arrivé une ou deux fois, concède Isabelle Muller. Mais je préfère m'abstenir et rester bloquée quelques heures que d'acheter des vies ou des bonus qui coûtent vite cher, puisque cela oscille entre 1 fr. et 15 fr., suivant la formule.»

Aujourd'hui, les joueurs de Candy Crush ne seraient plus que 6,6 millions à payer pour jouer (2,6%), contre 8,3 millions un an plus tôt. Le jeu serait-il en train de perdre de sa saveur? La passion s'évanouirait-elle au gré du temps et de la difficulté des niveaux à passer, comme le pense Isabelle Muller? Peut-être, mais c'est le risque du jeu (vidéo)!

FRÉDÉRIC REIN

COMMENT PRENDRE PART AU JEU?

Que ce soit sur un ordinateur, un téléphone ou une tablette, sur Android ou Mac, le jeu Candy Crush se télécharge gratuitement en quelques clics. Il suffit d'entrer le nom Candy Crush dans la rubrique «Recherches» de la boutique des Applications et de le télécharger. L'icone du jeu s'affiche alors à l'écran et il ne reste plus qu'à appuyer dessus pour accéder au premier niveau et commencer la partie.

Bosca78