

# Avec Kinect, Microsoft impose l'interface naturelle aux consoles de jeux vidéo

Une semaine après le lancement de Kinect (ex projet Natal) aux Etats-Unis, Microsoft ouvre la commercialisation de son boîtier de contrôle de jeux vidéo sans manette à **23 pays européens**, dont la France, ce mercredi 10 novembre (dès minuit). Pour mémoire Kinect est un boîtier qui se place au niveau du téléviseur et permet, grâce à des caméra et capteurs 3D, de reproduire les mouvements du joueur qui viennent s'appliquer en temps réel à son avatar ludique sur une Xbox 360. **Une interface naturelle qui relègue joystick et autres manettes au rang des antiquités technologiques** et ouvre une nouvelle voie commerciale à la console de jeux de Microsoft. Distribuée à 45 millions d'unité dans le monde, la Xbox 360 détient moins de 28 % du marché mondial derrière la Playstation 3 de Sony (plus de 30 %) et l'incontournable Wii de Nintendo (près de 42 %) initiateur du principe de détection de mouvement dans l'univers des jeux sur consoles.

Microsoft espère vendre **2 millions de Kinect** dans la zone Europe, Moyen-Orient, Afrique (EMEA) d'ici la fin de l'année. Soit 40 % des 5 millions de ventes prévisionnelles dans le monde sur la même période. Un pari ambitieux mais réaliste. Pour l'anecdote, les Américains du Nord se sont arrachés la Kinect dont 600.000 exemplaires auraient été distribués dès la première semaine, selon les analystes, entraînant des ruptures de stock dans le pays. Kinect permet en effet à Microsoft d'**élargir la base clients** des «hardcore gamers» aux «casual gamers», autrement dit monsieur et madame tout le monde. Un marché déjà tiré par la Wii de Nintendo et que tente de rejoindre Sony avec le Move (équivalent à la Wiimote). En d'autres termes, Microsoft a bien l'intention de détourner les clients de Nintendo.

Il n'en reste pas moins que le constructeur japonais conserve l'avantage tarifaire. La Wii est aujourd'hui disponible à moins de 200 euros en France alors que l'accès à la Xbox 360 couplé au Kinect varie entre 299 euros (disque 4 Go) et 349 euros (250 Go). Les possesseurs d'une Xbox 360 pourront investir dans le nouveau boîtier seul pour **149 euros**. 18 jeux dédiés seront disponibles pour les fêtes de fin d'année. Des titres destinés à la famille avec des applications de danse, de fitness, de sport, de course... L'année prochaine devrait voire l'arrivée de jeux habituellement dédiés aux joueurs invétérés dont un *Harry Potter* chez Electronic Arts qui alternera usage de la manette et interface naturelle pour certaines scènes.

Si Kinect se destine avant tout au secteur du jeu vidéo, Microsoft compte bien [poursuivre ses investissements et recherches applicatives](#) en matière d'interfaces naturelles. Kinect peut d'ores et déjà être utilisé sur le Xbox Live pour piloter l'accès aux contenus mais aussi profiter du système de chat vidéo avec Vidéo Kinect. L'entreprise de Redmond compte également **transformer son boîtier en télécommande de téléviseur**. Objectif : pouvoir choisir sa chaîne ou sélectionner une vidéo à la demande par de simple gestes ou commandes vocales. Bientôt la fin de la multiplication des télécommandes à la maison? Microsoft a passé un partenariat en ce sens avec Canal Plus et devrait présenter une solution l'année prochaine. Les deux acteurs partagent déjà leurs services à travers les offres Canal Play (VOD) et Foot disponibles via la Xbox 360 depuis l'été dernier. Une offensive qui, au-delà des PC, pourrait bien installer Microsoft comme un acteur majeur dans les foyers résidentiels. En France, Microsoft a vendu 2 millions de Xbox 360 depuis son lancement en

2005.