

# TRIBUNE : vivre dangereusement avec la console Wii?

Ecrans de télévision enfoncés, lustres, vitres et verres brisés, plaies, bosses, articulations déboîtées, dents cassées? décidément la nouvelle 'expérience Wii' se conclue parfois par des catastrophes.

## **Comment en est-on arrivé là ?**

Cette 'expérience Wii', comme l'affirme la pub, est très physique. Plutôt que de jouer des pouces comme sur une manette classique, le joueur mime physiquement l'action et les mouvements d'un gyroscope intégré à la manette sont transcrits en signaux qui pilotent le jeu.



Or, certaines manettes présentent un défaut, le lien (la sangle) qui la relie au poigné du joueur se coupe, la manette échappe au joueur et termine sa course? dans le téléviseur, par exemple !

Mais le défaut de la sangle de la manette n'explique pas tout. Même si Nintendo vient d'annoncer le rappel de 3,2 millions de ce composant !

L'amplitude des mouvements du joueur ? rappelons que par exemple sur le tennis il reproduit le déplacement et la frappe de la raquette, ou sur le bowling le joueur mime le lancé de la boule ? ainsi que la violence du mouvement qui est prise en compte par les capteurs de la manette, imposent un espace de jeu important, ce qui n'est pas toujours le cas dans le salon.



.\_\*.\_\*.\_\*

*Légende : 'Je lui ai dit de garder la courroie sur le poignet'*

.\_\*.\_\*.\_\*

Pris dans le jeu, le joueur oublie le copain assis à côté de lui et le frappe, oublie le lustre au dessus de sa tête et le frappe, ou encore oublie la table de salon face à lui et se déboîte le genou en frappant une balle virtuelle !

## **La console Nintendo Wii est-elle dangereuse ?**

Certes les rapports d'accidents occasionnés par et à des joueurs se multiplient. Jamais avarés d'opportunisme, certains internautes se sont emparés du phénomène et les sites (blogs) où les joueurs relatent leurs accidents, avec force de photos, se multiplient, comme [Wiihaveaproblem](#) ou [wiidamage](#).

Pour autant, l'expérience de jeu est réelle et attirante, mais autrement plus physique que celle d'une manette et d'un clavier, il n'est pas surprenant de découvrir parfois quelques désagréments.

Le mouvement du pouce pour donner un coup de point n'a physiquement rien à voir avec un vrai coup de poing mimé devant son écran. Même si dans le jeu le résultat est le même.

Simplement il faudra y penser, déplacer les meubles, fixer des limites, par exemple s'éloigner suffisamment de l'écran, et rester attentif aux risques de débordement chez les joueurs (enfants ?) à tendance nerveuse.

Wiihaveaproblem propose même une solution radicale pour limiter le risque que la manette ne s'échappe :



Quant aux victimes des sévices de l'expérience Wii, ils pourront toujours se retourner contre Nintendo. Aux Etats-Unis, des avocats spécialisés sont très disponibles, ils pourraient même leur venir à l'idée de monter une 'class action' !