

**Test** ◀ Une seule manette qui remplacerait toutes les autres ? Pas si simple.

# Télécommande en chef

La télécommande est une espèce commensale de l'homme. Lorsque son habitat est favorable (une maison de technophile ayant les moyens), elle se reproduit au fur et à mesure que les appareils électroniques colonisent le foyer. Rapidement, les zappettes prolifèrent sur la table du salon ou sous les coussins du canapé.

Aussi, la télécommande universelle est-elle une arme contre cette invasion. La Harmony One du constructeur Logitech est un modèle haut de gamme dont l'adoption vous coûtera 200 euros. Son usage est assez bluffant, notamment grâce à la présence d'un écran tactile. Ce

dernier peut afficher les boutons de commande de la manette de jeu d'une console ou les touches de couleur des télécommandes de «box» des fournisseurs d'accès à Internet. Il permet également de démarrer plusieurs appareils simultanément, par exemple votre téléviseur et votre platine de salon, pour visionner un DVD. Une telle merveille peut-elle remplacer tout le troupeau de télécommandes domestiques ? Pas si sûr.

Son dressage à tous les appareils électronique demande la patience et la persévérance d'un moine Shaolin. Tout commence par le branchement de la Harmony One à un ordinateur, que suit la création d'un

compte sur le site du constructeur. Ensuite, vient la fastidieuse chasse aux références de vos appareils (toujours inscrite dans l'endroit le plus inaccessible ou sur la notice que vous avez égarée depuis longtemps). Lorsque votre appareil est référencé dans la base de données du site, tout va pour le mieux. Le paramétrage se limite à une série de clics en réponse à des questions parfois déconcertantes («Pour regarder TV avec un PVR, quel dispositif utilisez-vous pour contrôler le volume ?»). Si l'appareil est inconnu, il faudra mettre la télécommande d'origine à côté de la Harmony One et en presser les touches pour que les deux modèles échangent leur savoir.

Ce qui augure alors de nombreux allers-retours entre l'ordinateur et les appareils pour affiner les réglages. Et lorsque la commande «mise en marche» allume votre téléviseur mais éteint votre lecteur de DVD, il y a de quoi faire une crise de nerf. De guerre lasse et par esprit pratique, on se rabat alors souvent... sur la télécommande d'origine. La Harmony One risque donc de n'être qu'un (joli) individu de plus dans la grande famille des télécommandes du foyer.

ERWAN LECOMTE

Une étude révèle notre comportement et nos habitudes d'utilisation de l'appareil.

## La zappette, cette sale bête

Sondage express dans un rayon de cinq mètres au bureau. «*Tas combien de télécommandes ?*» Réponses de deux à cinq, dont un sondé qui précise : «*J'en ai au moins trois dont je ne dois plus avoir les appareils parce que je ne sais plus à quoi elles correspondent.*» *Liberation* est dans la norme : quatre télécommandes et plus est ce que l'on trouve couramment dans les foyers européens, d'après une étude qu'a commandée Logitech, fabricant de... télécommandes, justement. 2504 foyers ont été interrogés dans cinq pays d'Europe, dont la France, par le cabinet Lightspeed Research pour savoir, un, combien de

zappettes possédaient les gens et deux, s'ils savaient s'en servir. Les résultats sont cruels et inversement proportionnels à la quantité d'engins présente dans la maison.

**Antiséche.** Déjà, quand on leur demande de considérer l'ensemble de leur électronique de loisir, un quart de ces foyers européens (24%) répondent honnêtement qu'une seule personne sait s'en servir à la maison. En France, le score est un petit poil pire avec 26% des ménages consultés qui avouent que seul un membre de l'entourage maîtrise tout ce bazar. Pas brillant.

Pour s'en sortir, tous ces gens

se débrouillent à l'ancienne : ils écrivent la procédure sur un papier et collent l'antisèche à côté de l'appareil concerné. C'est ce que font 24% des Européens, et, pire de pire, 35% des Français. Qu'on ne se raconte pas que c'est un truc de vieux : le recours à ce pense-bête se répartit très également entre les différentes catégories d'âge. Avantage de la technique : la feuille a quelques chances de rester à côté de l'engin, contrairement à la zappette qui, elle, disparaît dans les coussins du canapé.

**Fourbi.** On notera avec soulagement que moins de 10% des sondés ont recours à une tierce personne qui s'y connaît pour

se faire aider. Mais le chiffre qui rassure Logitech, c'est celui qui révèle que 63% des Européens rêveraient d'une télécommande unique «*marchant parfaitement*» pour assurer le fonctionnement de tout ce fourbi. Le chiffre chute à 44% chez les Français, et peut-être y a-t-il ici davantage de gens qui pensent qu'on ne va pas rajouter une zappette de plus au tas que l'on a déjà. Mais c'est un détail : que la moitié des Européens puissent souhaiter acheter une télécommande unique et magique que Logitech prétend fournir, c'est une bonne nouvelle pour un commerçant.

→ SIBYLLE VINCENDON

## ▼ CONSOLES DE JEUX VIDÉO

# Kinect relance Microsoft face à Nintendo et Sony

Le système futuriste qui permet de jouer sans manette est commercialisé mercredi en Europe. Cette interface naturelle pourrait reléguer la télécommande aux oubliettes.

PAR LAURENT PERICONE

**C**omment relancer l'attrait des consommateurs pour les consoles de salon alors que la concurrence des jeux en ligne se fait de plus en plus menaçante ? Les fabricants pensent avoir trouvé la réponse en développant de nouvelles interactions avec la machine. Sony a lancé sa manette sans fil Move en septembre. Elle offre désormais une alternative crédible à la Wii de Nintendo. Microsoft va plus loin encore en commercialisant mercredi en Europe (une semaine après les États-Unis) son accessoire de jeux Kinect, issu des recherches du groupe américain sur les interfaces naturelles (voir encadré).

Ce petit boîtier se connecte à la console Xbox 360 et se place au-dessus du téléviseur. Il est composé d'une caméra mobile qui reconnaît et suit les mouvements du corps d'un ou plusieurs joueurs, d'un capteur qui analyse le volume et la profondeur de la pièce et d'un micro pour communiquer avec la console. Au programme de ce lancement, une quinzaine de jeux dans lesquels le joueur utilise son corps

pour taper dans le ballon, danser, faire du rafting mais aussi prendre des cours de gym. L'objectif de Microsoft — comme ses concurrents — est d'élargir son public au cercle familial. « C'est une première étape. L'an prochain, des jeux plus élaborés seront commercialisés à destination cette fois de notre clientèle la plus fidèle, les gamers purs et durs », souligne David Dufour, chef de produit Xbox chez Microsoft France.

## ■ INNOVATIONS

Autre originalité : le développement de jeux hybrides, comme le dernier « Harry Potter » d'Electronic Arts, qui se jouent avec la manette classique de la Xbox et dont certaines scènes nécessitent l'usage de la Kinect. « Les éditeurs de jeux ont parfaitement relevé le défi de travailler sous cette plateforme inédite, ce qui va nous permettre de proposer 18 jeux compatibles d'ici à Noël, poursuit David Dufour. Nous leur avons laissé une grande liberté. Si nous avons sélectionné trois jeux de danse, c'est que chaque

**27,78**

développeur a choisi une expérience de jeu différente. »

Kinect va aussi offrir des fonctionnalités inédites : une

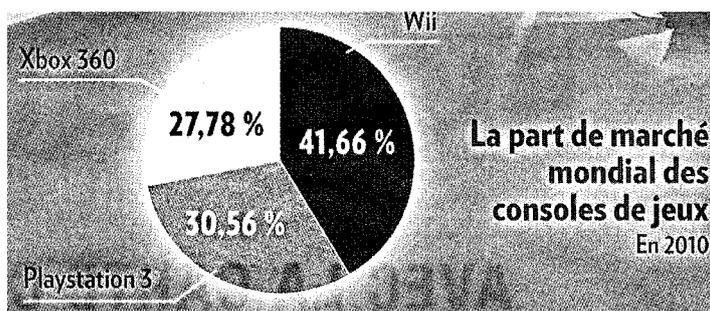
nouvelle façon de commander sa télévision (voir ci-dessous), une reconnaissance faciale des joueurs, une navigation plus intuitive dans les menus des services en ligne de la console et aussi la possibilité de faire des « chat vidéo » entre deux consoles ou entre une Xbox et un correspondant sur PC équipé de Windows Live Messenger. « L'autre innovation majeure incluse dans le système Kinect est la commande vocale de l'interface de la Xbox. En raison de problèmes de traduction en français, cette fonction ne sera disponible qu'au printemps prochain », explique David Dufour. Ce nouvel accessoire devrait permettre à Microsoft de relancer l'intérêt pour cette version de la Xbox qui s'est vendue à 2 millions d'exemplaires depuis son lancement en 2005. Un récent lifting lui a permis de gagner en puissance et en stockage pour le même prix.

Microsoft décline la commercialisation de Kinect en trois offres : le boîtier seul vendu avec un jeu (149 euros), le pack avec la Xbox 360 4 Go (299 euros) et un autre avec la Xbox 250 Go (349 euros). Le groupe américain table sur 5 millions d'unités vendues dans le monde pour le trimestre en cours, dont 2 millions pour l'Europe.

## LES INTERFACES NATURELLES FACILITERONT LES RELATIONS HOMME-MACHINE

Microsoft travaille depuis longtemps sur les nouvelles interfaces entre l'homme et la machine. Ses centres de recherche disposent de briques technologiques importantes qui ont permis, par exemple, de mener à bien le projet Natal (devenu cette année Kinect) en deux ans seulement. Idem pour la technologie tactile avec sa table Surface, destinée à une clientèle professionnelle. Le géant américain du logiciel a annoncé la semaine dernière le rachat d'une petite société californienne Canesta, spécialisée des interfaces naturelles.

Elle conçoit des puces capables d'identifier des formes en relief à grande vitesse. Intégrés dans des caméras, ces capteurs « intelligents » reconnaissent le visage d'un utilisateur et interprètent ses gestes comme autant de commandes pour la machine sur laquelle elle est connectée. Ces gestes, associés à la commande vocale, offriront de nouveaux services pour naviguer dans nos gadgets électroniques préférés. Des débouchés importants sont aussi attendus dans l'automatisation de la conduite automobile. L. P.



## Rupture de stock aux États-Unis

Les premières estimations officielles font état de 600.000 exemplaires vendus la première semaine.

À L'ENTRÉE DU PLUS GRAND « BEST BUY » de New York, deux adolescents s'essayaient à Kinect. Mais si l'envie leur prenait de craquer, ils devront prendre leur mal en patience. « Nous n'en avons plus, explique un vendeur. Peut-être en fin de semaine. » Moins d'une semaine après son lancement outre-Atlantique, il est déjà en rupture de stock un peu partout. Chez le premier distributeur américain d'électronique grand public, mais aussi chez Wal-Mart, Target ou Amazon. Un peu plus loin, chez GameStop, le ton est plus calme. « On en a vendu près de 80 depuis le lancement, ce qui est plutôt bien », annonce un vendeur. Dans cette enseigne d'abord fréquentée par les « gamers », on prépare davantage la sortie du dernier « Call of Duty », le jeu d'Activision (Vivendi), pour laquelle on va rester ouvert une bonne partie de la nuit. Kinect se retrouve relégué en fond de boutique.

Microsoft cible avant tout les « casual gamers », ces joueurs occasionnels qui ont fortement adopté la Wii de Nintendo. Pour y parvenir, la firme de Redmond a mis les grands moyens. Lancement médiatique sur Times Square, partenariats à foison (avec Pepsi, Kellogg's ou Burger King)... Certains évoquent un budget inouï d'un demi-milliard de dollars pour assurer la promotion de Kinect.

Aucun chiffre de vente n'a pour l'instant filtré du côté de Redmond. « 600.000 exemplaires écoulés lors de la première semaine de commercialisation », avance l'analyste Michael Patcher. C'est un enjeu stratégique pour le groupe. Surtout aux États-Unis, le seul marché où il parvient presque à faire jeu égal avec Nintendo. Si le système doit être un succès, cela sera d'abord sur le sol américain, estiment les professionnels du secteur. Mais « Big N » pourrait vite contre-attaquer et baisser les prix de la Wii. **JÉRÔME MARIN, À NEW YORK**

## Une nouvelle télécommande de téléviseur

Avec sa console et sa Xbox, Microsoft est partenaire de Canal Plus.

**CHOISIR SA CHAÎNE** de télévision ou sélectionner une vidéo à la demande en parlant ou en passant sa main devant le téléviseur : ce sera possible dès l'an prochain pour les abonnés à Canal Plus avec la Kinect. C'est la prochaine étape d'un partenariat entre le groupe de télévision payante et le géant américain autour de la Xbox, qui rassemble « le meilleur des contenus et le meilleur de la technologie », insiste Bertrand Meheut, PDG de Canal Plus.

Depuis l'été déjà, Canal Plus à la demande, le service de vidéo à la demande Canal Play et la saison de foot sur Foot Plus sont accessibles aux joueurs sur Xbox 360, avec une interface de navigation pilotée par la manette de la console. Sur le million d'inscrits à la communauté Xbox Live — accessible par la console connectée par ADSL — plus de 100.000 téléchargements de programmes Canal Plus à la demande ont été enregistrés, avec une moyenne de 5 par semaine, par foyer contre 3 pour les abonnés sans Xbox. Foot Plus est devenue l'une des

applications les plus téléchargées par la Xbox.

### ■ OPTION DISPONIBLE À NOËL

Pour Noël, c'est la chaîne elle-même et ses déclinaisons (Sport, Cinéma...) et aussi le bouquet CanalSat, qui pourront être pilotées via la Xbox. Cet accès est réservé aux abonnés Canal Plus ou CanalSat ayant l'option Web+Mobile et détenteurs de Xbox ayant souscrit l'abonnement Xbox Live Gold (5 euros par mois, environ 50 % des abonnés Xbox Live). Outre la qualité et la fluidité de l'interface, l'accès aux chaînes via la Xbox ouvre de nouvelles possibilités. Par exemple, réunir sur l'écran, face au programme, dans un salon virtuel, sa communauté d'amis représentés par leurs avatars, connectés en ligne par Xbox Live, et applaudir ou faire la ola ensemble devant un match de football.

partager ses émotions devant un programme...

Bertrand Meheut et Éric Boustouller, patron de Microsoft France, expliquent que l'objectif de chacun des deux groupes est d'élargir sa base d'abonnés. Conquérir une audience plus jeune et fidéliser ses abonnés en rendant l'expérience télévisuelle plus communautaire, pour Canal Plus. Pour Microsoft, ce type d'accord, conclu aussi avec BskyB au Royaume-Uni, les services de vidéo à la demande Hulu ou Netflix aux États-Unis, met l'interface Xbox 60 et bientôt la Kinect entre les mains de toute la famille. Les services proposés par la console sur le téléviseur — jeux, réseaux sociaux, TV, etc. — en font un véritable décodeur, dont la puissance rend la navigation plus agréable que les « box » des fournisseurs d'accès ADSL. Mais ces derniers arrivent aussi avec des innovations à Noël.

**ISABELLE REPITON**

## Prototype

# Dans un mur ou un miroir, la télécommande devient invisible

ALLUMER les ampoules d'une pièce, déclencher l'écoute d'un morceau de musique, envoyer un courriel à un parent... Autant d'actions qui pourront bientôt être réalisées en frappant simplement du doigt. Au moment où les télécommandes prolifèrent dans les appartements, avec une tendance marquée à s'égarer, elles pourraient bientôt se fondre dans les murs, les meubles et pratiquement tous les objets de la maison.

C'est la promesse d'une start-up française, Sensitive Object, créée en 2004 à partir des travaux fondamentaux de Mathias Fink, directeur du laboratoire ondes et acoustique (LOA) de l'Ecole supérieure de physique et chimie industrielle de la Ville de Paris (ESPCI). Le scientifique a découvert un phénomène étonnant : le retournement temporel des ondes acoustiques (*Le Monde* du 27 février 1998). Le principe consiste à capter la vibration d'un son dans un solide, à l'inverser et à la réinjecter. Miracle, l'onde reproduit le signal sonore d'origine exactement à l'endroit d'où il était parti. Comme si le temps s'inversait ou que le son se reflétait dans un miroir. Après avoir exploré de multiples pistes, telles que la destruction de tumeurs, de calculs rénaux ou, même, de torpilles, les chercheurs ont abouti à une application plus pacifique, mais particulièrement prometteuse : la localisation d'un bruit aussi ténu que celui qu'émet un doigt qui frappe sur une surface rigide.

« Fin 2008, nous prévoyons le lancement d'objets communicants comme de simples cadres sur lesquels on pourra coller des photos familiales ou différentes vignettes, indique Hervé Martin, PDG de Sensitive Object. Il suffira d'une frappe du doigt sur ces images pour déclencher un appel téléphonique via Internet, l'envoi d'un courrier électronique à la personne qui est sur la photo, ou encore l'écoute d'un morceau de musique favori. » Pour transformer un objet en une telle télécommande, il suffit de lui greffer un discret microphone et de lui apprendre à associer une zone à un ordre. Sensitive Object vise un prix de vente de l'ordre de 75 euros pour cet objet magique.

Sensitive Object travaille encore sur la miniaturisation du système et la réduction de son coût. Des essais sont actuellement en cours avec un grand fabricant de matériel électrique et un groupe hôtelier pour intégrer des interrupteurs aux murs, fenêtres ou meubles. Il suffira alors de frapper deux fois sur un miroir de salle de bains pour allumer ou éteindre l'éclairage. ■

MICHEL ALBERGANTI