

Nom *Kinect Adventure !*

Date de sortie 2010

Catégorie *Jeu d'action-aventure*

Jeu recommandé aux joueurs âgés de plus de 3 ans.

Modalités d'utilisation *Jeu en solo ou à deux*
travail thérapeutique en
côte-à-côte
cadre individuel ou
groupal

Interface *Console de Jeu vidéo Microsoft Xbox360
et Caméra numérique Kinect*

Description :

Le logiciel *Kinect Adventure !*® appartient à la catégorie des jeux vidéo d'action-aventure. Il se joue exclusivement sur la console de jeu vidéo Microsoft Xbox360® munie de la caméra Kinect® qui capte et reproduit en temps réel à l'écran la forme du corps du joueur ainsi que les gestes qu'il effectue. Quatre spécificités en découlent.

Premièrement, le jeu vidéo repose habituellement sur la manipulation d'une interface d'entrée telle que la manette de jeu vidéo ou le couple clavier/souris. Le logiciel *Kinect Adventure !*® s'en distingue nettement puisqu'il impose de jouer sans interface matérielle. C'est ici le corps du joueur qui fait fonction d'interface de communication avec la machine.

Deuxièmement, le jeu vidéo repose sur un principe de réalisation d'actions virtuelles par l'intermédiaire d'une interface matérielle dont la manipulation permet d'obtenir un résultat, moyennant une moindre dépense d'énergie en comparaison de celle demandée pour effectuer le geste réel. Or, le jeu vidéo *Kinect Adventure !*® sollicite la sensorimotricité du joueur qui se trouve dans une position au plus près de la réalité du geste.

Troisièmement, ce jeu vidéo repose sur une utilisation spécifique des personnages de pixel. En effet, contrairement à d'autres logiciels, la représentation de soi virtuelle, ou l'avatar, est semi-transparente. Le joueur voit son avatar de dos, ce qui crée un effet de prolongement entre le corps virtuel du personnage virtuel-numérique et le corps réel du joueur. De plus, l'apparition de l'avatar et le déroulement du jeu impose que le joueur soit présent effectivement dans la zone captée par la caméra Kinect. Lorsque le jeu vidéo se déroule normalement, le joueur a l'impression que son corps réel est effacé et absenté « par effet de cadre » pour être « déplacé » et transféré sur et dans le corps virtuel-numérique du personnage qui le représente. Il y a donc un principe de présence/absence du corps réel du joueur. L'entité de pixel assure alors le rôle d'intermédiaire d'action figurant une unité formelle qui échoïse la gestualité du joueur. La « réponse » de l'avatar produit un effet de congruence entre le soi et le non-soi, ce qui donne au joueur un sentiment d'immersion c'est-à-dire d'adhésion subjective à l'expérience vidéo-ludique qui se déroule sous ses yeux.

Par contre, si le joueur sort de l'aire de jeu, le logiciel se met en pause, en attendant qu'un participant ne reprenne la partie. Toute sortie du champ capté par la caméra conduit à l'apparition d'une représentation figurative de la zone de jeu et de la position du corps du joueur. Un message l'invite alors à se repositionner au milieu de la zone de jeu. L'avatar apparaît puis disparaît, par alternance. S'il se recentre cela fait cesser le clignotement de son avatar qui se rematématise à l'écran. La sortie persistante de la zone de jeu conduit à la disparition du corps virtuel de l'avatar. Cette spécificité repose donc sur un principe de trans-corporalité virtuelle-numérique c'est-à-dire de coexistence et d'interdépendance indifférenciante entre le corps réel du joueur et le corps virtuel de l'avatar.

Une quatrième spécificité du dispositif *Kinect Adventure !*® se rapporte à ces modalités de jeu vidéo en côte à côte qui placent joueurs et thérapeutes d'emblée dans une position de partage esthétique potentiel. Cependant, contrairement à la danse qui suppose davantage d'improvisation, le jeu vidéo propose de partir de l'apprentissage d'une gestualité « convoquée » par la situation de jeu pour aller vers une gestualité virtuelle spontanée.

Le jeu vidéo *Kinect Adventure !*® contient cinq mini-jeux qui peuvent être joués seul ou en binôme. Au premier plan, chaque joueur est représenté par un avatar qu'il manipule en présence du groupe. Il peut également détruire certains éléments du décor. À mi-plan se trouvent des objets mobiles ainsi que des personnages qui encouragent les joueurs à poursuivre l'aventure. À l'arrière-plan se trouve un ciel ainsi qu'un décor et une géographie inatteignable qui constitue un fond unitaire et indestructible.

Contrairement à des jeux de simulation de sport ou à des jeux de danse, ce jeu vidéo met moins l'accent sur la technicité des gestes et l'exactitude des mouvements que sur le caractère distrayant et amusant du jeu ainsi que sur la beauté et l'aspect vivant des décors. De plus, contrairement à des jeux de danse ou d'autres types de jeu qui proposent une situation au cours de laquelle le joueur devra accorder ses gestes à ce qu'il perçoit à l'écran, ce jeu repose sur un principe inverse puisque c'est le logiciel qui reproduit les gestes du joueur et non le joueur qui doit imiter l'Avatar.

Ce jeu vidéo se joue essentiellement avec une posture debout qui nécessite un certain espace pour se déplacer dans un environnement en trois dimensions.

Certains mini-jeux contenus dans Kinect Adventure impliquent une coopération de la part des joueurs tandis que d'autres introduisent une dimension de rivalité voire de compétition soit du fait de la présence d'un chronomètre soit du fait de la séparation de l'écran en deux espaces identiques, mais distincts qui différencient du coup nettement les actions des deux joueurs qui se trouvent alors totalement dépendants l'un de l'autre.

Voici une présentation de la manière dont les mini-jeux peuvent être proposés, en rapport avec un travail sur un processus de différenciation-individuation.

Premier jeu : descente infernale

Le jeu *Descente infernale* met en scène une situation inspirée de la ruée vers l'or. Patients voient leurs avatars respectifs en côte à côte au sein d'un canoë qui dévale un cours d'eau. Pour diriger l'embarcation, ils doivent se déplacer latéralement et de manière coordonnée. Il s'instaure alors une situation de peau commune et d'accordage réciproque par l'intermédiaire du jeu vidéo. Cette fonction d'accordeur du jeu vidéo implique un partage esthétique et une compréhension mutuelle entre les joueurs. Le jeu vidéo propose un univers perceptif particulièrement immersif au sein duquel les joueurs peuvent co-éprouver des expériences de dévalement, d'accélération et de chutes vertigineuses. Cependant, le canoë ne se renverse jamais et les difficultés rencontrées par les joueurs ne les empêchent pas d'arriver au terme du parcours. Autrement dit, ce jeu représente de manière non-traumatique une situation de jeu en double au cours de laquelle les enjeux de survie qui réactivent des angoisses de chute sans fin sans désorganiser les joueurs.

Deuxième jeu : 20.000 fuites

Le jeu *20.000 fuites* se déroule au sein d'un aquarium inversé c'est-à-dire que les avatars sont à l'intérieur et que l'eau se trouve à l'extérieur. La vitre qui sépare les deux univers est régulièrement fissurée par les attaques de poissons. Cela entraîne une intrusion de l'eau à l'intérieur de l'espace où se trouvent les avatars. L'écoulement du liquide peut être arrêté par la coordination des gestes des joueurs. Il leur suffit pour cela de placer une partie de leur corps devant les trous pour résorber ceux-ci et réparer la vitre. La configuration de ce jeu convoque une situation paranoïde qui impose une articulation du corps et une synchronisation de la gestuelle entre soi, l'autre et l'avatar. La vitre représente la peau commune hypersensible qui se perce au moindre impact, mais qui peut être réparée après les agressions de l'extérieur. Par rapport au jeu précédent, celui-ci introduit un début d'autonomie et donc d'indépendance entre les joueurs.

Troisième jeu : dans le vide

Le jeu *Dans le vide* se passe dans un vaisseau spatial. Les avatars se trouvent en situation pesanteur modifiée. Les joueurs sont invités à éclater de petites bulles d'eau qui sortent des murs après qu'une petite lumière les ait prévenu de leur sortie. Pour cela, ils peuvent se déplacer dans l'espace en mimant les battements d'ailes d'un oiseau. Outre la facilitation des processus d'anticipation et de mémoire d'amorçage, la situation d'éclatement des bulles met en scène une opération de perçage et d'explosion d'enveloppes, ce qui renvoie à la constitution du premier feuillet d'une peau. Ce jeu permet aux joueurs de gagner en autonomie l'un par rapport à l'autre avec la possibilité d'explorer l'espace tridimensionnel en avançant, en reculant, en montant dans les airs en situation de quasi-apesanteur. La possibilité d'aller et venir librement prolonge ainsi un processus d'individuation amorcé dans le jeu précédent.



© DR

Quatrième jeu : Rebonds

Le jeu *Rebonds* se déroule cette fois sur un terrain de basketball. Les joueurs sont invités à lancer à tour de rôle un ballon en direction du fond de l'écran. Les actions des joueurs visent à toucher des cibles mouvantes qui sont cachées derrière des caisses en bois destructibles. Chaque cible touchée démultiplie le nombre de ballons qui font retour. Le principe de ce jeu permet de jouer avec les états de la matière puisque les joueurs peuvent jouer entre le dur représenté par le mur au fond de l'écran, et le mou représenté par le ballon qui rebondit tout en conservant sa forme et sa vitesse. De plus, la situation de jeu associe le destructible représenté par les caisses en bois et le fond qui est indestructible. Ce jeu figure de manière scénique une situation d'appui sur un fond constitué et réfléchissant. L'opération de rebond du ballon permet une mise en métaphore de la situation de se renvoyer la balle. De plus, contrairement aux jeux précédents, ce jeu introduit un principe de rivalité potentielle entre les joueurs. Cela permet de mettre en scène une forme d'agressivité envers l'autre qui n'est plus uniquement un compagnon avec lequel coopérer. Il prolonge ainsi le processus d'individuation initié auparavant et repris à chaque fois.

Cinquième jeu : Un max de réflexes

Le jeu *Un max de réflexes* se déroule sur les rails d'un chemin de fer. Contrairement aux précédents jeux, celui-ci se joue avec la scission verticale de l'écran en deux parties égales qui sont respectivement attribuées aux joueurs. Ce principe d'écran « Splitté » figure le processus de différenciation-séparation, ce qui poursuit un mouvement d'individuation entre les joueurs. Dans ce jeu vidéo, les personnages doivent éviter des obstacles qui se trouvent sur la trajectoire des chariots sur lesquels chacun se trouve. Ce type de modalités de jeu renverse la perspective précédente qui consistait davantage à attraper le ballon. Le jeu propose ainsi un double retournement d'une situation de coopération à une rivalité entre les joueurs, mais également d'une opération de rapprochement vers l'évitement. Outre la mise en scène de la conflictualité, les joueurs peuvent se dépasser et voir leur avatar dans la partie de l'écran attribuée à l'autre. Cette situation permet de faire l'expérience d'un empiètement de l'espace de l'autre ou à l'inverse de l'espace intime par l'autre. Il ouvre sur la possibilité de se représenter des enjeux d'altérité interne et d'accueil de l'autre dans un espace à soi. Il permet par ailleurs de servir de relais à l'instauration d'un mécanisme d'identification projective.

Auteur(s)/thérapeute(s) :
Guillaume GILLET



Références sélectives :

- ARMAND AMATO E. (2014). « Pour une théorie unificatrice du jeu vidéo : le modèle analytique de la co-instanciation », in *Psychologie Clinique*, N°31, t.1, pp.52-66.
- GILLET G., LEROUX Y. (2015). « Jeux vidéo et supports ludiques numériques : des craintes à l'utilisation thérapeutique », in *Rééducation Orthophonique*, N°264, pp.225-237.
- GILLET G., PETER C., ESTINGOY P., BRUN A., « Intérêt du Jeu vidéo Kinect Adventure® en soins de réhabilitation : Entre médiation-clé et outil-support », in FRANCK N., *Outils de la Réhabilitation en psychiatrie*, Elsevier-Masson, Paris, 2016, pp.231-252.
- LE CORRE V., LATRY G. (2013). « Notes pour une métapsychologie du jeu vidéo comme objet de médiation thérapeutique », in *L'adolescent entre marge, art et culture*, Erès, Toulouse, pp.175-191.
- TORDO F. (2010). « Désir d'intersubjectivité dans les jeux vidéo : entre auto-empathie virtuelle et relations interpersonnelles réelles », in *Psychotropes*, Vol.16, t.3, De Boeck Supérieur, pp.179-191.
- ZIMMERMAN E. (2015). « Le rôle des matériaux pour un concepteur de jeux », in *Tracés*, Matières à jouer, n°28, t.1, pp.199-214.