

La société NeuroSky propose de contrôler les jeux vidéo par la pensée **Technologie**

Posté par: Visiteur

Publié le : 20-06-2010 23:56:03

A l'heure où les géants des jeux vidéo se livrent bataille autour du contrôle gestuel en multipliant les accessoires, la société américaine NeuroSky veut aller encore plus loin avec un casque muni d'un capteur cérébral permettant de jouer directement avec la pensée

NeuroSky a présenté son dispositif, baptisé "MindSet", cette semaine à Los Angeles, lors du salon des jeux vidéo Electronic Entertainment Expo (E3). Le casque en question est constitué d'un capteur qui se place sur le front et mesure l'activité cérébrale. Les données sont ensuite retranscrites dans les jeux vidéo.

Dans "Neuroboy", un jeu de démonstration, un journaliste de l'AFP est par exemple parvenu à soulever une voiture virtuelle, en relâchant ses pensées, puis à la faire exploser en se concentrant sur le véhicule. Il est également possible de soulever des objets, un peu comme les chevaliers Jedi utilisent la "Force" dans les films "Star Wars", a indiqué un responsable de l'entreprise, Stanley Yang. "Pour les jeux avec de la magie ou de la sorcellerie (...) ce sera encore plus intense si vous utilisez votre cerveau ou vos pensées", a-t-il dit. Selon NeuroSky, les joueurs sont prêts à lâcher leurs manettes traditionnelles et à vivre de nouvelles expériences, comme c'est déjà le cas avec le contrôle gestuel lancé par la Wii de Nintendo en 2006. Les deux autres grands constructeurs, Sony et Microsoft, ont dévoilé cette semaine leurs propres accessoires de contrôle gestuel: "Move", pour la Playstation 3, et "Kinect", pour la Xbox 360. NeuroSky, basée en Californie, propose déjà des jeux "classiques" utilisant sa technologie et cherche désormais à se faire une place dans le monde des jeux vidéo. L'entreprise affirme avoir noué des contacts avec des éditeurs et des constructeurs à l'occasion de l'E3. Pour NeuroSky, le contrôle par la pensée est l'avenir de la technologie. "Quand on regarde tout ce qui a été inventé jusqu'ici, on constate que c'est l'homme qui doit s'adapter aux machines", a souligné M. Yang, en citant boutons et autres interrupteurs. Or "l'idée, c'est de voir un jour les machines s'adapter aux humains".

afp.com