Ciencia y Tecnología

Tecnología que registra emociones humanas

eMotion es una innovadora empresa israelí. La visión detrás de esta empresa es conectar entre nuestras emociones y los sistemas basados en computadoras. eMotion fue formada por un grupo de profesionales para revolucionar la interfaz hombre-máquina, cuya tecnología se basa en una amplia investigación biomédica, centrándose en la influencia de los medios sobre las emociones, capacidades de sensores mejorados y algoritmos para la detección de emociónes por medios artificiales. «Nuestra experiencia es clave en el desarrollo del mercado de los juegos y los juegos de alta gama, diseños de sistema electrónicos, desarrollo y producción (estándares y militares), bio-retroalimentación, sensores e incluso para terapia, además de la industria de semiconductores y desarrollos de algoritmos de alto nivel».

eMotion ya ha desarrollado varios prototipos, pruebas de concepto y demostraciones para mostrar la viabilidad de la tecnología. Los desarrollos ya patentados son compatibles con todas las consolas de juego, y pueden adaptarse a todos los motores de juego de forma Plug & Play.

Se trata de una pulsera, cómoda y fácil de vestir, que registra las señales que luego son interpretadas y transmitidas a otro equipo que puede ser una consola de juegos u otro.

eMotion pretende cambiar la forma en que «el juego» interactúa con el jugador (y no viceversa) habilitando al juego mismo a saber cómo se siente el jugador, sus sentimientos, su humor, estados emocionales y permitir que el juego mismo se adapte a estas situaciones, modificando la dificultad u otros parámetros.

Grandes empresas de juego como lo son, por ejemplo, Sony, Microsoft, Nintendo, etc., están en una lucha constante, donde cada uno invierte billones en esfuerzos para ser quién le da al jugador la sensación de que él es una parte del juego.

Estamos desarrollando un sistema que mide los parámetros de *biofeedback* del jugador, analiza el estado emocional del jugador y el juego recibe un informe del nivel de inmersión del jugador. El juego es entonces consciente del estado del jugador, y se ajusta en consecuencia.

Esta tecnología, hoy pensada para juegos, puede ser algo impresionante si pensamos en otras aplicaciones, como por ejemplo hospitales, donde los médicos puedan conocer además de los resultados de exámenes clínicos, los estados de ánimo de los pacientes, pre y post operaciones.

Otros usos pueden ser de carácter militar, donde el estado de animo y estrés de las tropas también juegan un papel importante. Las aplicaciones de esta tecnología son muy prometedoras, y será un gran avance en la interacción hombre máquina, e incluso entre personas, siempre y cuando la privacidad de la información que se obtiene no sea utilizada de forma maliciosa.

INSERCIÓN