



جهاز "قياس" مشاعر اللاعب

تمكن مهندسون من جامعة ستانفورد من تطوير جهاز تحكم لألعاب الفيديو يمكن من قياس فيزيولوجية اللاعب و بالتالي جعل صعوبة اللعبة و تفاعليتها مرتبطة بمشاعر اللاعب (عند الشعور بالملل، أو عند تهمسه...) حيث أن قياس نشاط الدماغ بشكل متواصل سيكون هو المفتاح للحصول على جيل جديد من ألعاب الفيديو. و من أجل هذه الغاية فقد طور نموذج جهاز تحكم لألعاب الفيديو في مختبر " غريغور كوفاكس " بتعاون مع "تيكساس إنسترومنت"، حيث يمكن من معرفة " تعابير " الجهاز العصبي لشخص ما عن طريق تتبع نشاط القلب، درجة حرارة الجلد و معدل التنفس، و بالتالي فإن قياس هذه المتغيرات يمكن من فهم ماذا يحدث للدماغ أثناء اللعب بشكل فوري. سيسهل هذا الأمر تطوير ألعاب تتفاعل و الحالة النفسية للمستخدم . و يقول "مكال" قائد مشروع التحكم في الألعاب: "هذه الطريقة في استشعار النشاط اللاإرادي هي طريقة فريدة، لأنه يمكن القيام بها بدون عمليات اجتياحية (Invasive) كما أن جزءاً من هذا المشروع هو امتداد لمشروع التحكم في درجة حرارة الجلد بالنسبة لمرضى الصرع (epilepsy) في مستشفى ستانفورد". و من جهة أخرى فقد اقترح "مكال" تعويض اللوحة الخلفية، وحدة تحكم إكس بوكس 360، بنموذج ثلاثي الأبعاد يحتوي على مختلف المستشعرات (sensors) من منصة معدنية على سطح جهاز التحكم لقياس دقات القلب، تدفق الدم، معدل التنفس و مدى عمقه، كما تتوفر على مستشعر ضوئي إضافي لقياس ثاب للنشاط القلبي.



إعداد: طلال بلخيري

التدقيق اللغوي: رشيد لعناني

رابط الفيديو:

<https://www.youtube.com/watch?v=nYbcIun-VFU>

المرجع:

<http://news.stanford.edu/news/2014/april/game-controller-excitement-040714.htm>

1