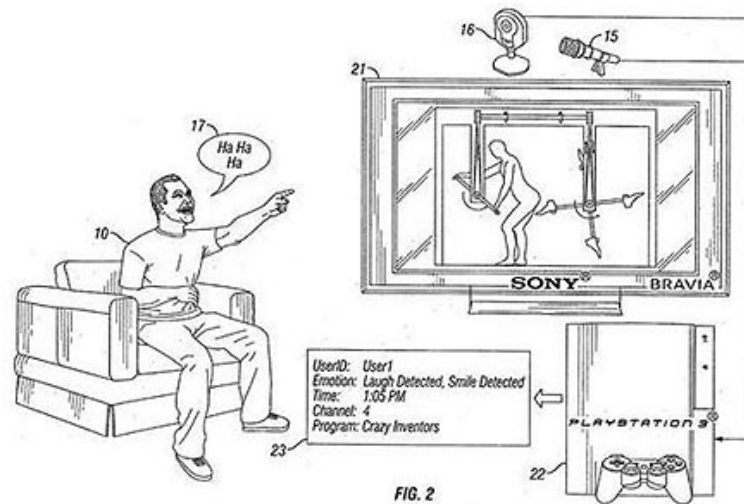


Sony patenta una tecnología que reconoce emociones en la PlayStation 3



Las compañías de videojuegos continúan volcadas con su carrera de desarrollo de periféricos, una fiebre que inició Sony, Nintendo aupó al Olimpo, y ya que no da tregua. Tras el E3 con más movimiento que se recuerda, ahora Sony ha patentado un sistema de reconocimiento de emociones para PlayStation 3.

Tres de las sagas estrella para el público de masas en Playstation 2 fueron 'Buzz', 'Singstar' y 'Eyeto', las tres basadas en periféricos: pulsadores, micrófonos y cámara. Años después Nintendo lanzó Wii, basada en el popular mando, y los controladores redoblaron su protagonismo.

En la pasada feria Electronic Entertainment Expo (E3), Sony y Microsoft presentaron sus propios controladores basados en el movimiento y otras compañías confían en el atractivo de los periféricos. El próximo 'Tony Hawk' de Activision se venderá junto a una tabla de 'skate' sin ruedas pero con sensores de movimiento.

La fiebre no para y a principios de agosto trascendió una patente de Nintendo: un cojín hinchable en el que se colocaría el Wiimote para que el jugador controle los juegos sentado, con el movimiento de su trasero. Ahora se suma una nueva patente quizá no tan rocambolesca pero más original.

Emocional

Sony ha patentado un sistema de cámara y micrófono que permitirá a la consola Playstation 3 interpretar las emociones del usuario. Aún se desconoce la aplicación que tendrá este nuevo ingenio, si bien la patente lo relaciona con el visionado de programas -Playstation 3 cuenta con un receptor de TDT que se vende por separado- con un espectador que se está riendo.

Según informa Joystiq, el nuevo invento reconocerá todo tipo de emociones, no sólo la alegría, tales como la tristeza, el enfado, felicidad o, incluso, aburrimiento.

Teniendo en cuenta que Playstation Eye, la cámara disponible para la última consola de Sony, dispone de micrófono y recoge imágenes, es posible que la nueva tecnología de Sony llegue a su consola en forma de nuevo 'software', ya fuera descargable o vendido de forma física.

El Mundo, Madrid, 17 agosto 2009, Tecnología, online.