



# Videojuegos controlados con el pensamiento

**Publicado: Jueves 15 marzo 2007 | 10:20:25 pm.**

**Publicado por: Juventud Rebelde**

Podrían ser realidad dentro de muy poco, gracias a sensores que miden el humor de las personas mediante emisiones de ondas cerebrales. Según una compañía norteamericana, ese tipo de distracciones electrónicas estará disponible al finalizar este año, pues de hecho ya se han creado cascos de bajo costo para el uso de esa tecnología. La invención recibe el nombre de NeuroSky y según sus creadores no traerá ningún tipo de problema a quien la use... UN MAPA DE LAS ZONAS MÁS AMENAZADAS DEL PLANETA está disponible en vivo a través del sitio de mapas on line Google Earth, gracias a un acuerdo de este con la organización ecologista WWF. Desde ahora, los interesados en el medio ambiente no solo podrán ver las zonas más afectadas por fenómenos naturales o deterioradas por la mano del hombre, sino que podrán consultar algunos de los proyectos que se está realizando para tratar de mitigarlos. La iniciativa no solo permitirá a los internautas conocer los más de 150 proyectos que WWF desarrolla en todo el mundo, sino comprender mejor el desafío que supone la conservación de la naturaleza, según sus patrocinadores... MÁS DE CUATRO MILLONES DE PERSONAS VIVEN EN EL MUNDO VIRTUAL de Second Life (Segunda Vida) disponible para todo aquel que tenga una conexión a Internet, una computadora rápida y el programa correspondiente, que se puede descargar gratuitamente. Este universo virtual, que en realidad es un juego electrónico, permite a sus participantes crearse una personalidad ficticia con la cual «vivir en el ciberespacio». No obstante, los especialistas indican que este tipo de práctica puede generar adicción, pues los jugadores hallan una forma de enajenarse de su realidad.

<http://www.juventudrebelde.cu/cuba/2007-03-15/videojuegos-controlados-con-el-pensamiento>