



Brain Computer Interface



Nell'aprile 2009 **Adam Wilson**, uno studente dell'Università del Wisconsin, è diventato il primo al mondo a **comunicare con il pensiero** con **Internet**.

Wilson, attraverso un **encefalogramma interpretato da un'applicazione software** scritta da lui, ha inviato un messaggio a **Twitter**, il Social Media usato per inviare brevi testi detti Tweet. Il messaggio è stato creato dal cervello di Adam per mezzo della lettura di lettere luminose lampeggianti, il messaggio è esattamente *"using eeg send Tweet"*, quindi *"utilizzando l'elettroencefalografia invio un Tweet"*.

La possibilità di **comunicare** con un computer e più in generale **con la Rete**, attraverso il pensiero, da ipotesi di fantascienza sta diventando realtà. Lo **studio** della possibilità di interagire direttamente con il cervello **ha avuto inizio nel 1970** all'Università di **California**, Los Angeles e ha il nome di **"Brain Computer Interface"** (BCI).

Il **BCI** si occupa di studiare la possibilità che ha il nostro cervello di comunicare con qualunque apparato esterno e ha avuto in questi decenni numerose applicazioni in particolare per le persone con gravi handicap. In un **recente sondaggio** è stato chiesto a un campione di **diecimila cittadini americani**, se erano disponibili a **inserire nel loro cervello un dispositivo** per poter comunicare con la Rete attraverso il pensiero e a sorpresa ben **l'11%** degli intervistati ha risposto **positivamente**.



Lo stesso **Pentagono** ha investito **4 milioni di dollari** per un programma chiamato "**Silent talk**" o conversazione muta. L'obiettivo del Pentagono è di mettere in **comunicazione** tra loro **i soldati** durante le **operazioni di guerra attraverso il pensiero**, la creazione quindi del soldato telepatico. **DARPA**, la divisione del Pentagono incaricata delle ricerche, sta sviluppando una tecnologia per **identificare le parole create dal segnale neuronale** prima che vengano trasformate in suoni e disporre quindi di una **telepatia mediata dai computer**.

Alcuni prodotti per la comunicazione attraverso il pensiero, sono già disponibili, in particolare per il mercato dei giochi e per comunicare con oggetti a breve distanza, spesso legati a casi di necessità. La società **Epoc** permette di trasmettere con il pensiero, per mezzo di sensori applicati sul corpo e di un'applicazione residente sul proprio computer, un segnale di richiesta di aiuto ai propri conoscenti, oppure organizzazioni di pronto intervento. **Mattel MindFlex** consente di **muovere con il pensiero degli oggetti** durante un gioco grazie a dei sensori indossati come un cappello. Una dimostrazione molto popolare di Mind Flex muove una pallina in un percorso disseminato di ostacoli. **Force Trainer** è un gioco invece che s'ispira alla saga di Star Wars: l'utente può replicare una serie di situazioni, di spostamento degli oggetti, dai film attraverso il pensiero, quindi ripresi da scene dei film di Star Wars.

Il **cervello** è quindi **l'ultima frontiera** per comunicare con la Rete attraverso un computer, dopo la tastiera, la voce o i movimenti oculari. In teoria in futuro si potrà comunicare con un amico con il pensiero e interagire con qualunque oggetto che ci circonda.

[CASALEGGIO ED ASSOCIATI](#)