

mentalista : : : : foot

Le premier jeu de foot par la pensée

dossier de presse – mai 2018

mentalista foot à la Paris Games
Week du 25 au 30 octobre 2018,
au Parc des expositions de la
Porte de Versailles

mentalista.fr/foot

Contactez-nous

Thu Trinh-Bouvier
Directrice de la communication
thu@mentalista.fr

Suivez-nous

facebook : [@mentalistafoot](https://www.facebook.com/mentalistafoot)
twitter : [@mentalistafoot](https://twitter.com/mentalistafoot)
instagram : [@mentalistafoot](https://www.instagram.com/mentalistafoot)

#mentalistafoot

Mentalista foot, le 1er jeu de foot par la pensée

Loin de la frénésie des stades de foot, c'est dans une toute autre ambiance que se déroule un match de mentalista foot. Sur le terrain, le calme et la concentration règnent. Pas de crampons mais trois électrodes constituent l'équipement nécessaire aux joueurs de ce nouveau sport qui sollicite les méninges. Installés côte à côte, deux participants s'affrontent, pour déplacer la balle, ils doivent l'imaginer se déplacer sur le terrain et marquer dans le but de l'adversaire. Le coup de sifflet lance le début du match. Que le meilleur gagne !

La naissance de mentalista foot

Grâce à l'open source et au partage de connaissances constitutifs d'internet, Gille de Bast apprend, découvre et expérimente l'analyse des ondes cérébrales.

A l'origine du projet, il y a Bastien Didier, alias Gille de Bast, un artiste numérique qui explore depuis plusieurs années le champ des interfaces cerveau-machines. « Ce jeune prodige de 23 ans » (*Tracks*, magazine d'ARTE), originaire de Chalon-sur-Saône, en est même aujourd'hui l'un des spécialistes reconnus.

À 18 ans, encore étudiant en design à l'école Estienne à Paris, Gille de Bast participe à la campagne de financement participatif d'OpenBCI, la première carte électronique capable de capter les ondes cérébrales en dehors des laboratoires à un prix abordable. Il se lance alors dans les neurosciences avec pour seul bagage ses connaissances en programmation et en mathématiques. Grâce à l'open source et au partage de connaissances constitutifs d'internet, il apprend, découvre et expérimente l'analyse des ondes cérébrales. Au fil des années, il amasse une somme de connaissances loin des modèles académiques.



En parallèle de ses études (il est bientôt diplômé d'un Master 2 Métiers du Multimédia Interactif à la Sorbonne), il développe ainsi depuis trois ans un savoir-faire dans la création d'interactions entre le cerveau et l'environnement, et a décidé en 2016 de fonder mentalista, une entreprise de biotechnologies focalisée sur la recherche et le développement de solutions de communication entre le cerveau et l'environnement. Grâce à la complémentarité des savoir-faire de Gille de Bast et de ses associés, et à l'envie mutuelle d'inscrire ce projet entrepreneurial dans une dimension artistique qu'est née l'aventure mentalista.

Gille de Bast utilise les ondes cérébrales comme matériau de création

Le logiciel a été entraîné à reconnaître une série de fréquences du cortex visuel correspondant à l'image mentale de la balle qui se déplace à gauche ou à droite.

Parmi ses créations, mentalista foot permet aux participants de jouer une partie de football en captant et interprétant les ondes cérébrales des joueurs, pour déplacer... une balle de foot motorisée !

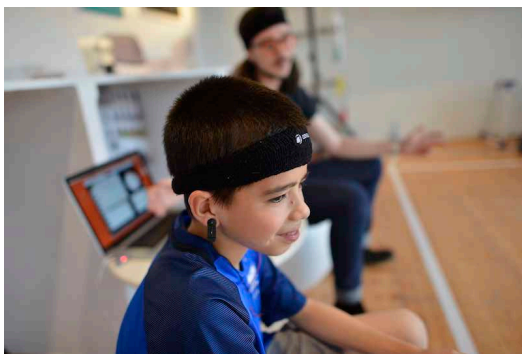
C'est à l'aide d'un casque électroencéphalographique (EEG), capable de capter les ondes cérébrales que l'intensité électrique d'une pensée est récupérée. Les données du cerveau sont ainsi recueillies via des électrodes. Ces derniers sont reliés à un programme informatique qui analyse les fréquences du cortex visuel. Le logiciel dispose de fonctionnalités d'apprentissage machine (ou *machine learning*). Il s'agit d'une caractéristique algorithmique permettant aux machines d'apprendre par elles-mêmes, après avoir été confrontées à de nombreux exemples.

Dans le cadre d'un match de mentalista foot, le logiciel a été entraîné à reconnaître une série de fréquences du cortex visuel correspondant à l'image mentale de la balle qui se déplace à gauche ou à droite. Les participants n'ont qu'à visualiser mentalement le déplacement de la balle pour la faire bouger réellement sur le terrain.

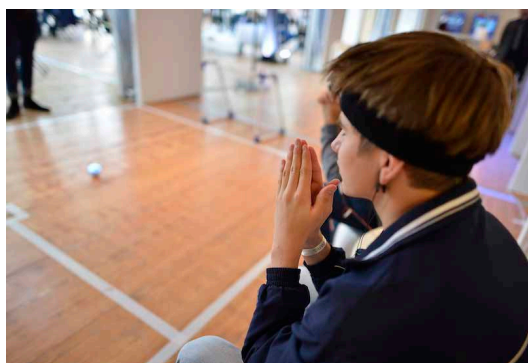
Comment se déroule une partie de foot du futur ?

Deux joueurs s'affrontent pour marquer des buts avec leur cerveau. Afin de déplacer la balle connectée, les joueurs équipés d'un casque électroencéphalographique (EEG) doivent visualiser le mouvement de cette balle vers le but de leur adversaire. Le signal électrique qui correspond à cette image mentale permet d'interagir avec l'objet connecté.

Le ballon, dont le diamètre est de 7cm, est motorisé et peut se déplacer grâce à des commandes numériques. Le terrain de 2m par 3m est délimité par un marquage au sol, visible par les joueurs et les spectateurs. Toute sortie est suivie d'une remise en jeu au centre sans avantage ou désavantage pour une équipe.



Attention, l'algorithme est capable de détecter les cerveaux dopés !



Comme pour le football traditionnel, le seul moyen de marquer un but est de mettre le ballon dans les cages. La durée d'un match est de 5 à 10min. Elle s'adapte en fait à la capacité mentale des joueurs, qui sont libres de stopper le match à tout moment. Un match officiel dure 25 minutes. Tout est fait pour que le match soit le plus réaliste et fair-play possible du début à la fin. L'arbitre a le pouvoir de lancer le jeu, de signifier les fautes et de mettre fin à la partie après le temps réglementaire écoulé ou requête du joueur perdant. Attention, l'algorithme est capable de détecter les cerveaux dopés ! L'arbitre dispose d'un sifflet. L'algorithme lui est silencieux.

Si vous êtes prêt pour une partie de foot mental et que vous êtes curieux de tester le potentiel de votre cerveau en équipe, mentalista foot est fait pour vous !
Rendez-vous du 25 au 30 octobre à la Paris Games Week, au Parc des expositions de la Porte de Versailles, pour le premier tournoi mondial de mentalista foot !

Informations pratiques

mentalista foot à la Paris Games Week du 25 au 30 octobre 2018, au Parc des expositions de la Porte de Versailles

Les règles officielles du mentalista foot :
mentalista.fr/mentalistafoot/rules

mentalista.fr/foot

Contactez-nous

Thu Trinh-Bouvier
Directrice de la communication

thu@mentalista.fr
06.25.36.66.03

Suivez-nous

facebook : [@mentalistafoot](https://www.facebook.com/mentalistafoot)
twitter : [@mentalistafoot](https://twitter.com/mentalistafoot)
instagram : [@mentalistafoot](https://www.instagram.com/mentalistafoot)

#mentalistafoot