人型ロボットの最新技術動向

数年後には販売を実現

人間とともに暮らし、家事の手伝いや介護などはもちろん、話し相手にもなってくれる人型ロボットの開発が現実味を帯びてきた。彼らは命令に従順なだけでなく、時には話しかけてもプイッとそっぽを向くなどはっきりとした性格も持ち始めた。独り暮らしの高齢者の世話役はもちろん、家族の一員としても活躍の場が見込まれる。早ければ数年後にはこうしたロボットが販売される予定で、ロボットとの共生の時代はもうすぐそこまできている。

独り暮らしの高齢者を想定

遠隔地の家族に異常をメールで

人間はロボットを単なる機械でなく、一つの生き物のように感情を移入して接することが多いようだ。いろいろな研究機関でロボットの開発が進んでいるが、実際に人間と共存する実験では、人間がロボットに愛着を感じるケースが目立つ。

松下電器産業が一般家庭で実験中の掃除ロボットは時々、イスや机にぶつかりながらも懸命にゴミを吸い続ける。ロボットとはいっても形はただの箱で、人間の姿とは似ても似つかない。それでもひたすら働き続ける様子がいじらしく見えるようで、「がんばれ」という感情を持つ人が少なくない。

こうしたロボットでさえ感情を移入できるのであれば、人間の形に近いロボットはまず間違いなく、機械以上の存在として認識するはずだ。人間の発する質問に答えたり、朝起こしにきてくれたり、外出先から戻るとお帰りなさいと出迎えてくれたりすると、それはもう立派な家族の一員といえる。

◆高齢者の癒やし

三菱重工業が開発中の「ワカマル」はまさに、こうした行動をこなす未来型のロボットだ。しかも未来とはいっても05年春に、100万円台で市販することがすでに決まっており、ごく近い将来、夢物語と思っていたことが現実となる。

同社では「ワカマル」の主な利用者として、独り暮らしの高齢者を想定している。起床時間になれば起こしにいき、起きなければ遠隔地に住む家族にメールで異常を知らせる。風呂から長く出てこなかったり、話しかけても返事がない場合も同様に家族に知らせる。

もちろん会話もできる。1万語を理解し、数百の文章をしゃべる。

「薬の時間ですよ」「何時に帰ってくるの」などの言葉を話しかけ、返事をもらうまでがまん強く待ち続ける。会話の少ない独り暮らしの高齢者にとって、こうしたやりとりが癒やしにつながることは十分に予想できる。

同社ではロボットは人に近い形にすれば親和性があるが、あまり似過ぎると「気持ち悪くなる」と判断。「ワカマル」の顔には目だけで鼻や口は与えなかった。足も車輪とし、二足歩行は採用しなかった。どういう形が最も愛着がわくのか。今後の研究が注目される。

三菱重工業の「ワカマル」

◆今から心の準備を

このほかにも、国際電気通信基礎技術研究所（ATR）が開発した「ロボビー」は、3、4歳の言語能力を持ち「かわいいね」とほめてやると腕を回して抱きついてくる。自ら「どこから来たの」との質問を発し、その答えに対し「近いね」など言葉をつなぐやりとりも可能だ。

日本SGIの「Posy（ポージー）」は、3歳女児のイメージで、上を見上げて大人を見る視線や歩み寄る姿が実にかわいい。人間が助けなければ話したり手を動かしたりはできないが、かわいらしさで一つの世界観で音の発生する方向や強さなどを判断し、顔を向ける方向を決めている。音のする方向とは反対の方向を向くようにすればすねた性格、音の方向を向くようにすればいじらしい性格、途中で音が入ればその方向に少し向くようにすればフラフラタイプといった具合だ。

作り上げている。ペットであり、執事であり、子供でもあるロボットが家庭に入ってくる日はそう遠くはない。わがままを言ったり、じっと見つめたりさまざまな行動をとると思えば、人間が助けてあげないと何もできないロボットもいる。

まずは独り暮らしの高齢者が利用者として想定されているが、便利で、癒やし効果もあり、時にはケンカ相手にもなるなら、親子4人の標準的な家庭でも存在意義はある。これらロボットたちとどのように付き合っていくのか。今から心の準備をしておくことが必要かも知れない。

雑音の中でも人の言葉を認識

3、4歳児の言語能力も

◆わがままな性格も自在

奥野博京都大学教授が開発中の「SIG」は、話しかけるとプイッとそっぽを向く。別にすねているわけではなく、奥野教授が与えた個性だ。もちろん、最初に声をかけた人だけを一生懸命に見つめるいじらしい性格や、途中で別の人が話しかけると少しだけそちらに顔を向けるフラフラタイプも思いのままだ。

「SIG」は雑音のなかでもちゃんと人の言葉を認識できる。実際の家庭の中では会話の最中に、テレビの音やドライヤーの騒音、ドアの開閉音などが飛び込んでくる。これらの音を雑音として認識し、人の言葉に注意を向けるようにしたのだ。

また、複数の人が同時に話しかけても、きちんとそれぞれ何を言ったかを理解することもできる。3人が同時にある数字をいう実験では、見事に三つとも正解を言い当てた。

「SIG」の性格付けはこうした音声を聞き分ける研究から生まれた。顔の左右にある二つの耳で音の発生する方向や強さなどを判断し、顔を向ける方向を決めている。音のする方向とは反対の方向を向くようにすればすねた性格、音の方向を向くようにすればいじらしい性格、途中で音が入ればその方向に少し向くようにすればフラフラタイプといった具合だ。

京都大学の「SIG」

ネットワーク型ロボットの最新技術動向

RT（ロボット・テクノロジー）が未来を拓くモノづくりからパーソナルまでをテーマにした2003国際ロボット展が開催される。日本のRTは高精度・高機能のモノづくり分野で、世界で最も高い評価を受け、現在稼働中の産業用ロボットの約半数は日本製である。このモノづくり分野からパーソナル分野への拡大、すなわち、人間の生活における心身の支援へRT分野を広げたことも日本技術の底力である。

IT進展で利用者増加

生活に密着したパーソナル分野へ拡大

パーソナル化に貢献したロボットとして、**写真1**に示すアザラシ型ロボットの出現がある。一方、ITの進展も目覚ましく、とくにパーソナルな掃除ロボットなど、生活に密着したロボットの開発が盛んになってくれば、ますますもう立派な家族の一員といえる。

写真1　アザラシ型ロボット　「パロ」

東京都立科学技術大学
電子システム工学科
教授　山口　亨

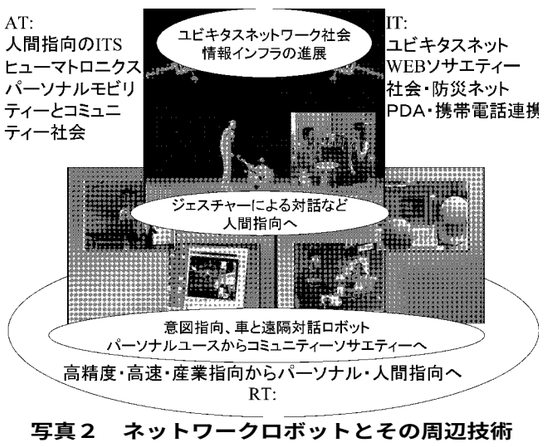


写真2　ネットワークロボットとその周辺技術

ユビキタスネットワーク　ユニケーション社会を支えるネットワーク・ロボットに新たな産業分野と市場の拡大がある。**写真2**に示すようにRTの進展のみならず、AT（とくにITS）、IT（とくに情報家電）と相互に作用しスパイラル的で広範囲の展開を期待できる。

総務省はネットワーク・ロボット技術に関する調査研究会（座長：徳田英幸慶応大学教授）を開催し、オープンなプラットフォームの実現を目指している。ITではマイクロソフトがステレオ視カメラを用いた手の認識による次世代のナチュラルインターフェースを計画している。RTではジェスチャー認識を用いたユーザーとの相互作用を重要視して先行し実施されており、多くの展示があり興味深い。

写真3に示す科学技術振興機構さきがけ21「相互作用と賢さ」研究領域（総括：原島文雄東京電機大学教授）を用い、ジェスチャー認識から意図認識、意図ネットワークへの進展とその重要性を示す。中央奥はIT機器としてサイバー美術館、左はi-Table（知的テーブルロボット）、右はi-Chair（知的パーソナルモビリティロボット）を想定したプロトタイプである。

ユーザーはジェスチャーでサイバー美術館の絵画を選ぶ。ユーザーが立ち上がって呼ぶ場合、i-Chairはユーザー意図に基づくネットワークにより協調して連携し、ユーザーを支援する。

このように、単なるジェスチャー認識からユーザーの意図認識へ処理を深め、認識された意図をベースとしたネットワークコミュニティーが実現される。ネットワーク・ロボット・テクノロジーがパーソナルユースからコミュニティーソサエティーへ発展し進化する。家庭内・高齢者の生活支援から社会・防災ネットワークシステムへ発展することができる。この新たな芽生えを展示会で実感できると期待する。

写真3　RTのパーソナルユースからコミュニティーへ

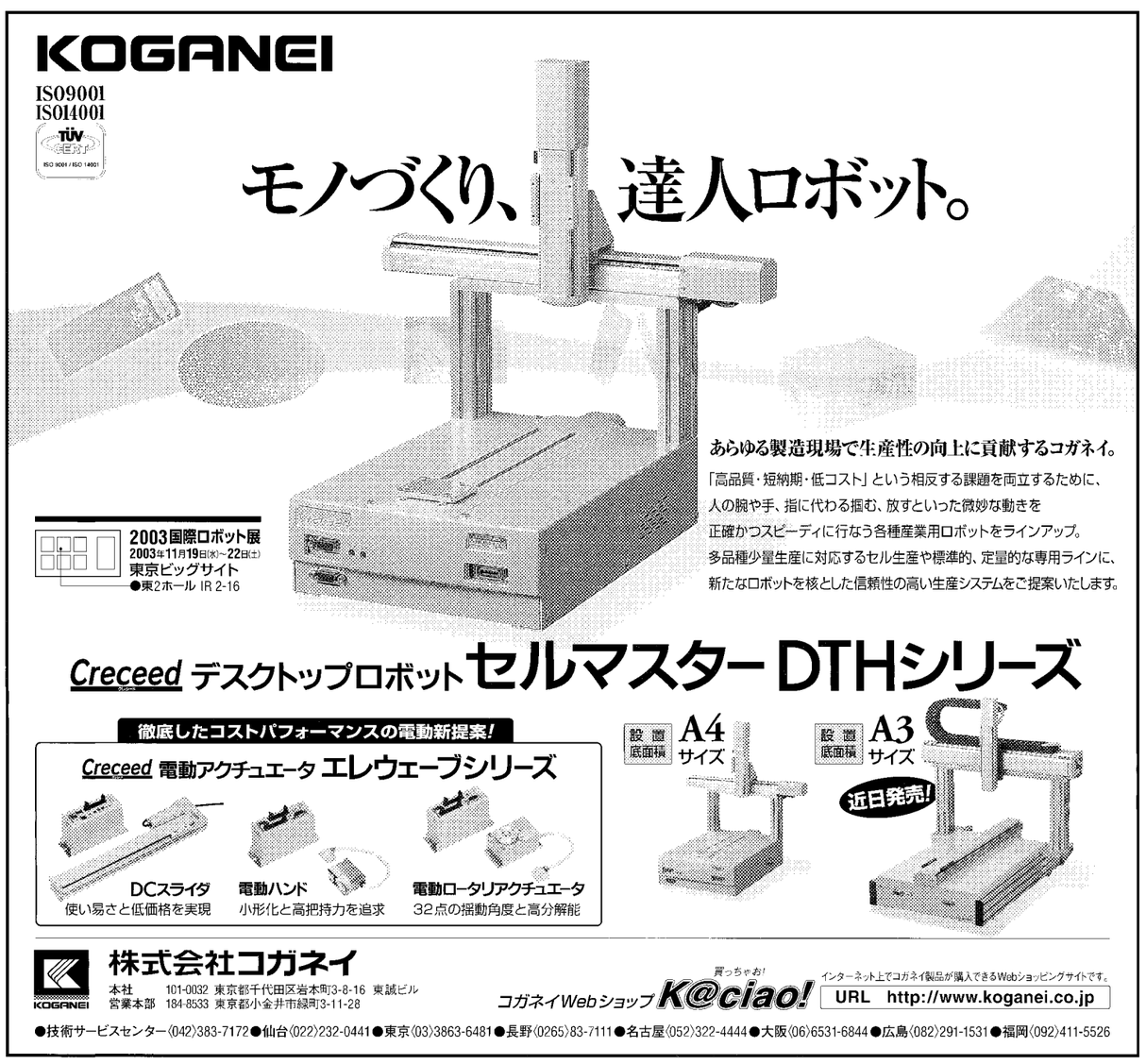
コミュニティーソサエティーに発展

新たな芽生えを展示会で

ユビキタスネットワーク社会のインフラはすでに整いつつあり、ロボットや車、情報家電へ共通に利用できるプラットフォームの実現が急がれている。この進化したコミュニティーソサエティーに発展するには、ロボットに新たな方向性が見られる。鳥の羽ばたきを観察した技術者が羽ばたかない飛行機で成功したように、ネットワーク能力に優れる次世代型ネットワーク・ロボットはある意味では鉄腕アトム的指向を超え、ロボット・IT機器群が複数協調しユーザーを支援する技術へと進化しつつある。

AT（オートモーティブ・テクノロジー）の祭典である東京モーターショー2003が開催され、ネットワーク型ITS（高度道路情報システム）の展示があった。トヨタ自動車のPMはパーソナルユースの車で、パーソナル間のコミュニケーションの橋渡しをすることで注目された。自動車技術会エレクトロニクス部会ではヒューマトロニクスを提唱する。パーソナル（個人）ーネットワーク型ロボットや車ーパーソナルのような新しいコミュニケーション社会への展開が期待できる。

写真3に示す科学技術振興機構さきがけ21「相互作用と賢さ」研究領域（総括：原島文雄東京電機大学教授）を用い、ジェスチャー認識から意図認識、意図ネットワークへの進展とその重要性を示す。中央奥はIT機器としてサイバー美術館、左はi-Table（知的テーブルロボット）、右はi-Chair（知的パーソナルモビリティロボット）を想定したプロトタイプである。

ユーザーはジェスチャーでサイバー美術館の絵画を選ぶ。ユーザーが立ち上がって呼ぶ場合、i-Chairはユーザー意図に基づくネットワークにより協調して連携し、ユーザーを支援する。

このように、単なるジェスチャー認識からユーザーの意図認識へ処理を深め、認識された意図をベースとしたネットワークコミュニティーが実現される。ネットワーク・ロボット・テクノロジーがパーソナルユースからコミュニティーソサエティーへ発展し進化する。家庭内・高齢者の生活支援から社会・防災ネットワークシステムへ発展することができる。この新たな芽生えを展示会で実感できると期待する。