



AIBO

A (Wo)man's Best Friend. Get Attached, Wirelessly



Foto: Miriam J.S. Leis @ AIBO Meeting 2004

Welcome !

sony style Background picture: © Sony Corporation

ARTIFICIAL INTELLIGENCE ROBOT

AIBO = Akronym für "Artificial Intelligence Robot"

Im Japanischen kann AIBO (相棒) auch „Kumpel“,
oder „Partner“ bedeuten

AIBO SHOP
<http://www.jp.sonystyle.com/aibo/>

- Morphologisch hundeähnlicher Unterhaltungsroboter
- Hersteller: Sony Corporation (1999 - 2006)
- Von Sony niemals "offiziell" als Hundersatz konzipiert



AIBO-Entwicklungsgeschichte

AIBO ERS-110 (1999)

- Erster AIBO zunächst nur in Japan und später in den USA über Internet zu erwerben.

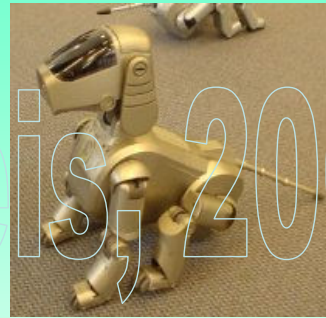


Foto: Miriam J.S. Leis @ AIBO Meeting 2004

- Die ersten 3000 in Japan über das Internet angebotenen AIBOs waren innerhalb von 20 Minuten ausverkauft.
- 2000 weitere, die in den USA angeboten wurden, hatten alle innerhalb von 4 Tagen einen Besitzer.

AIBO ERS-111 (1999 – 2000)

- Leicht modifizierte Version des ERS-110
- Ab Ende November 1999 in Japan, den USA und einigen europäischen Ländern (inkl. Deutschland) erhältlich gewesen
- Verkauf anfangs per Losentscheid (limitierte Auflage)
- Ab Februar 2000 keine Produktionsbeschränkung mehr



Foto: Miriam J.S. Leis @ AIBO Meeting 2004

AIBO ERS-210 (2000)

- Der Klassiker mit erweiterten Funktionen (2. AIBO-Generation)
- Fähigkeiten wie Spracherkennung- und Namenserkennung, sowie W-LAN Kommunikation implementiert
- Plattform für *RoboCup* Turniere („*Sony Four-Legged League*“)
- Für Programmierer interessant



Foto: Miriam J.S. Leis @ MeSci Japan, 2005

ERS-311 / 312 / 31L (2001)

- Auch „Latte“ und „Macaron“ genannt
- Superhit in Japan mit viel PR, inkl. Musikvideo mit J-Pop Star „Tommy“, interaktivem Video „Piropo“ und viel Medienrummel



Foto: Miriam J.S. Leis @ Saipan, 2005



© Sony Corporation

- Eher auf Entertainment und weniger auf Programmierung ausgerichtet (Zielgruppe: Senioren / Frauen)

- In Europa weniger beliebt und Verkauf nach kurzer Zeit aufgegeben
- Ab 2003 – 2006 nur noch in Japan erhältlich



© Sony Corporation

ERS-220 (2001)

- von „Entertainment Robot America“ (ERA), einem Tochterunternehmen von Sony entwickelt
- Eher als Forschungsplattform (insbesondere für experimentelle Zwecke) mit Schwerpunktsetzung auf die Softwareerweiterung ausgerichtet.



© Sony Corporation

- Außerhalb von Expertengruppen ein doch eher unbeliebt(er)es Modell

AIBO ERS-7 (2003)

„Seven“ - „Snoopy des 21. Jahrhunderts“

- Die „7“ als Glückszahl
- Ab 2003 das einzige in Europa / USA (neu) erhältliche Modell



Foto: Miriam J.S. Leis @ Duisburg, 2006



© Sony Corporation

- In Japan und Europa (inkl. Deutschland) sehr beliebtes Modell

- Erweiterte Funktion in Spracherkennung, Steuerung, Sensorik, Programmierung und Entertainment (e-mails vorlesen, MP3-Player, W-LAN mit Kameraüberwachung, Mustererkennung zur Steuerung)



© Sony Corporation

Am 26.01.2006 hat Sony bekannt gegeben, dass seine Robotikprojekte AIBO und QRIO eingestellt werden.



© Sony Corporation



Foto: Miriam J.S. Leis @ Sony Center Tokyo, 2005

Dies hat teilw. heftige Kritik und Proteste von AIBO-Fangemeinden, aber auch von Forschern / Entwicklern ausgelöst.

Miriam JS Leis, 2006

AIBO der Roboter

- AIBO ist eine Entität bestehend aus Hardwarekomponenten (Motoren, Aktuatoren, Sensoren, Kamera, Mikrochips, Prozessoren...)
- AIBO ist programmgesteuert (und auch sein anscheinend „autonomes Verhalten“ wird letztendlich über präzise Algorithmen festgelegt und gesteuert (simuliert))
- AIBO Roboter werden auch als Forschungsplattformen verwendet (*RoboCup* und Softwareentwicklung)
- OPEN-R SDK ist eine Plattform übergreifende Entwicklungsumgebung auf C++ - Basis (objektorientiert), die auch zur AIBO-Programmierung verwendet wird



www.rjgellivwv.pwp.pl/ajeyonde.co.uk/5

AIBO – Der Kumpel

- Für viele Besitzer ist AIBO mehr als eine Maschine, da er Emotionen simuliert und auf Stimuli reagiert
- Für sie hat er eine „Persönlichkeit“ und es kann sich durchaus eine Art emotionale Beziehung zwischen AIBO und Mensch entwickeln, obwohl die Beziehung als asymmetrisch erachtet wird (Anthropomorphisierung von Gegenständen)



<http://www.5b.biglobe.ne.jp/~aibofuku/>



<http://www.5b.biglobe.ne.jp/~aibofuku/>

- Es gibt AIBO Fan-Gemeinden und es entwickel(te)n sich soziale Netzwerke um AIBO (bspw. interetbasierte AIBO-Communities, die sich aber auch Face-to-Face treffen)
- In Japan werden AIBOs teilw. richtig verhätschelt



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

<http://www.mjsl.1a.gs>

SPECIAL THANKS TO:

