

2006.12.02

---

# 유비쿼터스와 인간형 로봇 산업

---

정일

## 목 차

1. 인프라
2. 황산벌 뼈꾸기
3. 친구를 위한 과제

## 유비쿼터스

1. 모든 사물의 컴퓨터화
2. 모든 사물의 네트워크화



1. 모든 사물의 소재지 파악
2. 모든 사물의 업무상태 파악
3. 모든 사물의 향후 업무 조율



사물의 노예화를 통한  
인간활동의 단순노무 해방과  
창조력 증대

## 로봇

1. 모든 사물 인지능력 보유
2. 모든 상황파악 및 대처능력 보유



1. 가사노동 대행
2. 방법 대행
3. 놀이 대행



로봇의 노예화를 통한  
인간활동의 단순노무 해방과  
창조력 증대

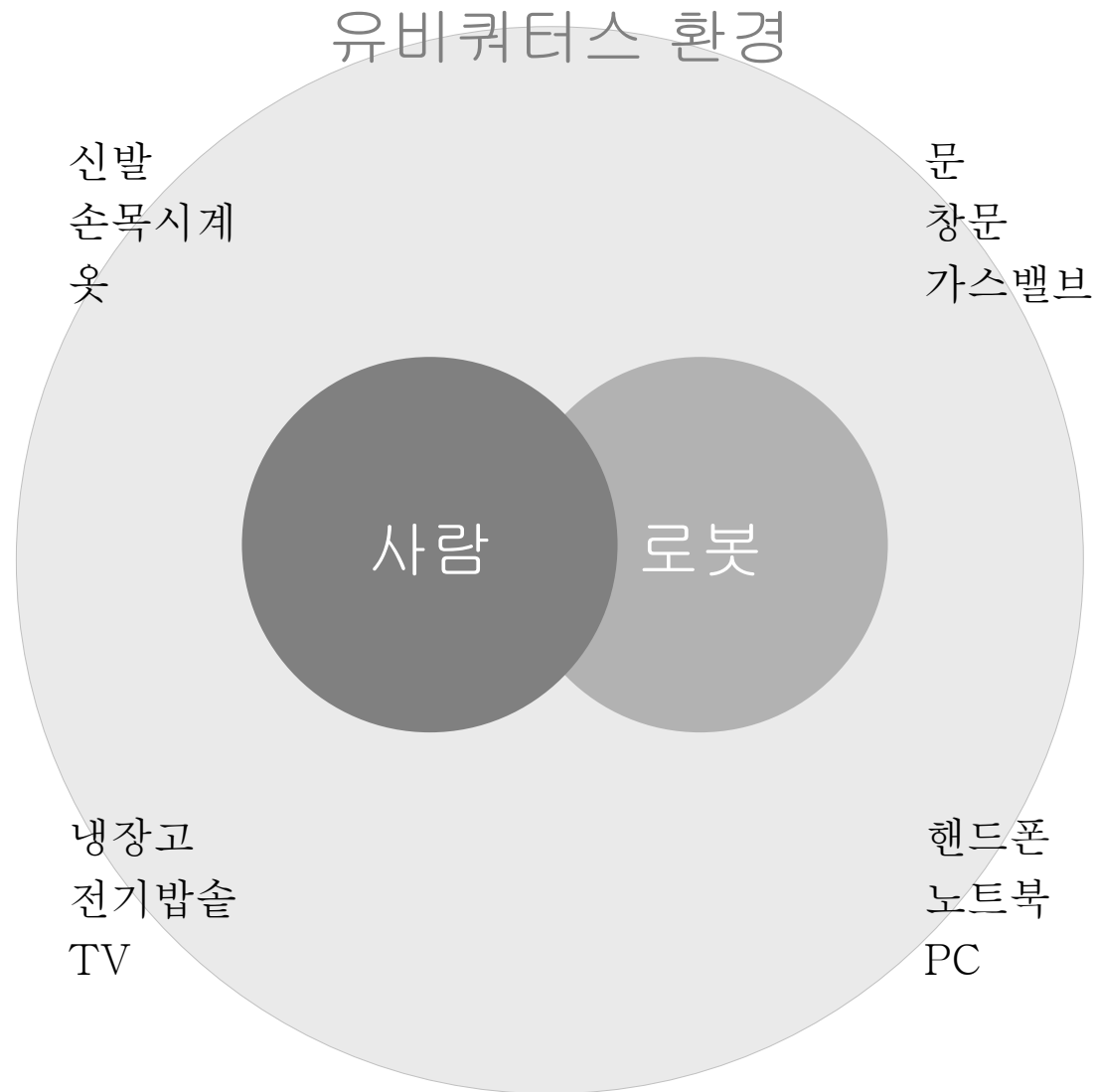
사람 = 빛, 공기  
로봇 = 유비쿼터스

### 사람의 문제점

1. 숨을 쉬어야 산다
2. 빛이 있어야 산다

### 로봇의 문제점

1. 자신의 위치 값을 모른다
2. 1억만 화소가 필요하다



유비쿼터스 환경은 로봇사회를 위한 기본인프라다.

질문 : 왜 인간형 로봇인가?

답변 : 왜 인간형 로봇은 로봇은 안돼나?

### 가격

1. 고가다
2. 너무 고가다

상  
체

하  
체

### 기술

1. 보행모션의 어려움
2. 보행의 불합리성

1의 답 : 완성됨, 쉬움  
2의 답 : 보행은 바퀴

## 로봇의 역할

로봇의 노예화를 통한  
인간활동의 단순노무 해방과  
창조력 증대

## 친구

1. 가사노동
2. 자녀양육
3. 벗



인간형로봇

## 노예

1. 가사노동
2. 방법



구동형로봇

## 대세 : 황산벌 배꾸기

### PC시장

스텐퍼드 대학의 배꾸기 사단



PC게임에 심취한 배꾸기들



배꾸기들의 실리콘밸리

### 로봇시장

한국/일본의 인간형로봇대회 배꾸기 사단



인간형로봇 격투게임에 심취



배꾸기 중심의 인간형로봇시장 형성



## 친구로서의 로봇을 위한 과제

