

똑똑한 의자 나왔네

앉은사람 재미-지루함 구별

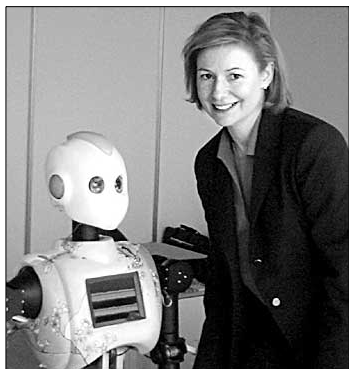
MIT 피카드교수 내한 발표

“앉아 있는 사람이 흥미를 느끼고 있는지, 따분해 하는지를 아는 똑똑한 의자가 현실로 다가오고 있습니다.”

지난주 서울 강남구 삼성동 코엑스에서 열린 ‘제14회 가상현실 및 원격재현 국제학술회의(ICAT 2004)’에 참가한 미국 매사추세츠공대(MIT) 로절린 피카드 교수(42)의 말이다. 피카드 교수는 2일 이 학회에서 ‘감성적 지능을 가진 기계를 향해’라는 주제로 발표했다.

피카드 교수는 MIT 미디어랩 ‘감성 컴퓨팅(affective computing)’ 연구그룹의 책임자로 인간의 감정을 인식하고 그 상황에 맞게 반응하는 똑똑한 물건을 개발하고 있다.

의자에 앉아 컴퓨터게임을 하는 사람은 재미에 빠지면 화면 가까이 앉아 게임에 열중하는 반면 따분함을 느끼면 기지개를 켜거나 화면에서 멀리 떨어져 이리저리 몸을 비튼다. 피카드 교수팀은 의자에 앉은 사람이 재미를 느끼는지, 그렇지 않은



이충환 동아시아언스 기자 cosmos@donga.com

한국과학기술원(KAIST) 양현승 교수가 개발한 로봇 ‘아미엣’과 포즈를 취한 MIT 로절린 피카드 교수.

지에 따라 등받이에 미치는 압력의 강도나 분포가 달라진다는 점에 착안해 사람의 재미를 알아채는 똑똑한 의자를 개발했다.

연구팀은 사용자와 의사소통이 이뤄지는 컴퓨터 모니터도 만들어 냈다. 사람이 컴퓨터를 쓰다가 다른 작업을 하느라 모니터를 보지 않으면 이 모니터는 덩달아 다른 쪽으로 향하고 사용자가 우울해하면 화면에 즐거운 패턴을 보여준다.

이충환 동아시아언스 기자