

우연히 유기견이 급증하고 있다는 기사를 본 후로부터 강아지를 위한 로봇을 만들어 보고 싶다는 생각을 하였습니다.

이를 실현해보기 위해 평소 프로그래밍에 관심이 많았던 2명의 학생과 팀을 이루어 유기견이 발생하는 이유를 조사해 보았습니다. 유의미한 조사 결과를 얻고자 일반인 100명을 대상으로 강아지를 키우고 싶어하는 이유에 관한 설문조사를 실시했습니다. 설문 조사 결과 시민 80 퍼센트 이상이 단지 개가 귀엽기 때문이라고 답했습니다. 이러한 통계는 유기견 상승 곡선의 원인이 동물을 키우는 일을 쉽게 여기는 사람들의 생각 때문이라는 것을 보여주었으며, “동물을 키우는 것이 얼마나 힘든 일인지 깨닫게 된다면 유기견의 숫자가 줄어든 수 있을까?” 라는 의문을 가지게 해주었습니다.

동물을 기르는 일 뒤에 따라오는 힘든 점을 사람들이 미리 경험해볼 수 있는 방법을 모색해보는 과정에서 “실제 강아지를 키우기 전 로봇 강아지를 대여받아 일정 기간 사용해보며 동물 기르기에 대해 신중한 결정을 내릴 수 있도록 하면 어떨까?”라는 생각을 하였습니다. 현재에도 대중에 판매되고 있는 강아지 로봇이 존재한다는 것을 알았으나, 상용화 된 강아지 로봇의 용도는 심리안정의 기능이나 동물의 생물학적인 구조를 기술적으로 구현하는 것에 초점이 맞춰져 있었습니다. 기존의 강아지 로봇은 용도적인 측면에서 저의 생각과 다른 점이 많아 강아지 로봇을 직접 제작해 보았습니다.

현재의 강아지 로봇과 큰 차이를 두려 노력한 부분은 식사와 배설 기능입니다. 먼저 컬러센서를 강아지 로봇의 입 천장에 달아서 입에 음식 즉, 브릭이 지나가면 브릭의 색을 인식하여 먹을 수 있는 음식과 못 먹는 음식을 구별하도록 하였습니다. 만일 강아지 로봇에게 주면 안 되는 음식을 주었을 경우 이상 증세를 보이도록 프로그래밍하여 아이들이 재미있게 학습할 수 있도록 하였습니다. 또한, 강아지 로봇의 뒤쪽 부분에는 모터와 칸막이를 달아 대변을 할 시간이 되면 모터가 칸막이를 열어 대변 활동을 할 수 있도록 설계하였습니다. 이렇게 완성된 강아지 로봇의 보완점을 찾고자 전문가의 의견을 들어보았습니다. 한 애견 샵에서는 “현재 아이들을 대상으로 하는 동물교육이 굉장히 제한적이라는 문제점에 적절한 해결책을 제시해줄 아이디어다”, “아이들이 동물 기르기의 어려움을 보다 확실히 접해볼 수 있겠다” 라며 직접 제작한 강아지 로봇에 대해 긍정적인 반응을 보였습니다.

강아지 로봇을 직접 설계하고 프로그래밍해보며 하나의 소중한 생명을 살리기 위한 일이 생각보다 힘들고 어려운 일이라는 것을 몸소 느낄 수 있었습니다. 또한, 동물의 생명과 더불어 인류의 풍요로운 삶을 위한, 혹은 목숨을 구해줄 수 있는 로봇을 프로그래밍해보고 싶다는 포부를 가지는 계기가 되었습니다.