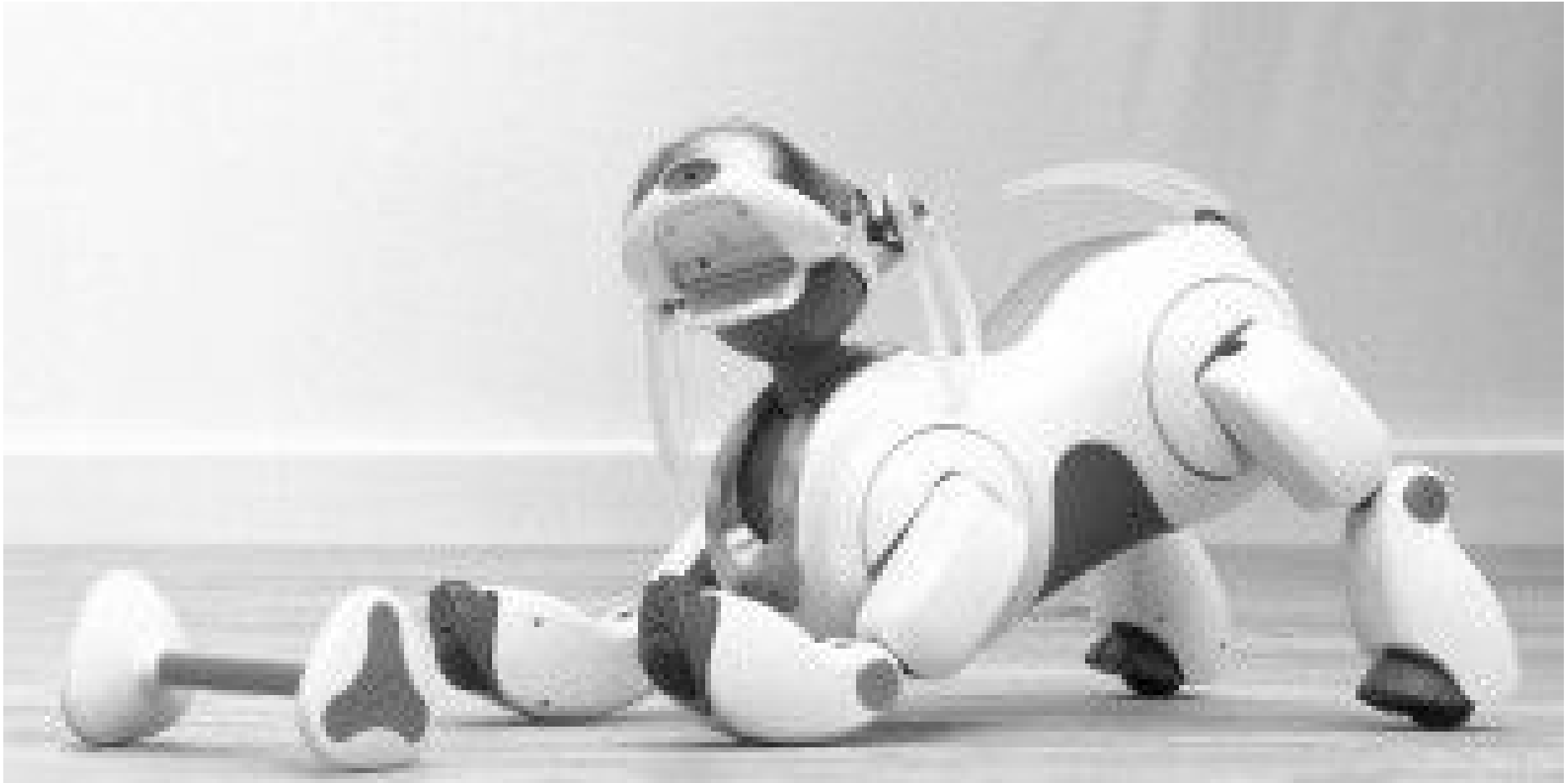


Aibo, le chien robot de Sony entre au musée

Posté le 02.09.15 par Newsroom | 10:30 UTC



Aibo, le chien robot de Sony a connu le succès pendant quelques années. Cet animal de compagnie robotique est, pour beaucoup, la première expérience qu'ils ont eu avec un robot. Sony a arrêté la production et le support technique pour Aibo, mais le robot n'est pas oublié, au contraire. Le Musée national de la nature et des sciences de Tokyo a décidé de faire entrer le chien robotique à sa collection permanente.

Ouvert en 1871, le Musée national de la nature et des sciences a pris ce nom en 2007. A l'intérieur sont exposées des collections allant des origines de la vie jusqu'aux technologies du futur. Au sein de ces collections, le musée possède également une "liste du patrimoine" qui distingue les produits ayant permis un

avancement de la technologie ou ayant eu un impact culturel ou économique pour le Japon. Créée en 2008, la liste atteint les 209 objets avec ceux ajoutés en 2015.



Parmi les 25 objets ayant rejoint le palmarès en 2015, on retrouve Aibo, le célèbre chien robot de Sony, le premier lecteur de Laserdisc semi-conducteur, créé par Pioneer Corp. en 1983 ou encore l'ordinateur personnel 8-bit de Sharp Corporation, lancé en 1978. Selon le musée, chacun des objets de la liste a eu une influence sur l'évolution du pays ou de la technologie. L'usage, par exemple, de lasers semi-conducteurs a permis à Pioneer de concevoir un lecteur de Laserdisc moins cher, plus petit et plus stable que les versions précédentes. Selon le musée toujours, le modèle LD-7000 de Pioneer a aidé la démocratisation des lecteurs de Laserdisc.

Aibo, baptisé comme cela pour Artificial Intelligent Bot, a été produit et vendu entre 1999 et 2006 à un prix de départ de 600 \$ (533 €). Le robot a été vendu à 150 000 exemplaire et est, selon le musée "le premier objet à être commercialisé avec comme objectif de faire rentrer un robot dans le quotidien des gens et dans leur maison." Les Aibo sont capables de se déplacer, de voir leur environnement et de reconnaître des commandes vocales. Sony a toutefois désiré les rendre le plus proche possible d'un animal réel et ses chiens robots étaient caractériels et n'obéissaient pas systématiquement aux commandes de leur maître.