



Jelle Saldien, Ivan Hermans (met een onderdeel van Anty), Bram Vanderborgh, Kristof Goris en robot Lucy

De robot Anty is een miereneter met een grappige slurf en een zachte, groene vacht. Hij zal het speelkameraadje worden van heel wat kinderen die langdurig in het ziekenhuis moeten verblijven. Drijvende kracht achter het project is gewezen radiomaker Ivan Hermans uit Hoeilaart, die de medewerking kreeg van een paar onderzoekers van de Vrije Universiteit Brussel.

TEKST Ines Minten | FOTO Filip Claessens

Een knuffelrobot voor zieke kinderen

Nu is Anty nog een model dat er alleen leuk uitziet, maar nog niets kan. Binnen drie jaar zal hij al een stuk verder staan. De robot zal met zijn ogen knippen, je aankijken als hij in je buurt is, met zijn oren flapperen en over van alles en nog wat uitleg geven via het scherm in zijn buik. 'In 1993, toen ik nog bij Omroep Brabant (Radio 2) werkte, ben ik een kankerpatiëntje tegengekomen. Ze droomde ervan om Michael Jackson te ontmoeten en ik heb geholpen om die droom waar te maken', vertelt Ivan Hermans. Vanaf dat ogenblik is hij zich blijven inzetten voor zieke kinderen. Langzaam groeide het idee van een knuffelrobot die de dagen van de patiëntjes kan opvrolijken.

Sociale robots

Momenteel staan veel mensen nog huiverachtig tegenover robots. Het woord roept beelden op van stalen monsters die schieten op al wat beweegt. De robots van de *Robotics & Multibody Research Group* aan de VUB slagen er stilaan in om dat negatieve imago van zich af te schudden. Zo ontwikkelde Bram Vanderborgh Lucy, een levensgrote wandelende robot met een ingenieus spiersysteem. Anty profiteert uiteraard mee van alle aanwezige expertise in de groep. 'Het voordeel van robotica is dat je er de mens centraal mee kunt stellen. De robots zullen hun communicatie moeten aanpassen aan

die van de mens', legt Bram uit. 'Met de huidige technologie is het meestal omgekeerd. Gebruik je een computer, dan pas jij je aan: eerst dat knopje, dan die functie.' Om robots te leren communiceren met mensen is doorgedreven multidisciplinair onderzoek nodig. 'Psychologen en sociologen onderzoeken hoe de robots zich moeten gedragen en wij, de ingenieurs, integreren die informatie dan in onze hard- en software.' In die sociale dimensie zien de ingenieurs de toekomst van de robotica. Voor het Anty-project heeft de VUB twee onderzoekers aangesteld. Jelle Saldien en Kristof Goris hebben zich enthousiast achter het project geschaard. Kristof: 'Het is een extra motivatie als je weet dat je voor een goed doel werkt.'

Meer dan speelgoed

Anty wordt veel meer dan een ingewikkeld speeltje. Hij krijgt ook een job. Als een kind bang is voor een onderzoek, kan Anty uitleggen wat er precies zal gebeuren en waarom dat nodig is. 'Als een patiëntje onder de scanner moet, kan de robot zelfs meegaan', zegt Bram.

Anty is groen en heeft een slurf. 'Daar hebben de kinderen zelf voor gekozen', vertelt Ivan. 'Ik ben met een aantal tekeningen naar een kleuterschool gestapt. De kleuters vonden Anty het sympathiekst en dus is het Anty geworden. Ik vind het belangrijk om de kinderen zoveel mogelijk inspraak te geven

in het project. De knuffelrobot wordt immers hún speelviendje, niet iets dat vooral volwassenen leuk moeten vinden.' □

Meer weten?

www.anty.org
<http://anty.vub.ac.be>

Un robot-nounours pour enfants malades

On n'associe pas immédiatement robots et tendresse. Or, les robots qui sont développés par le Robotics & Multibody Research Group de la VUB, parviennent petit-à-petit à rompre avec cette image négative. Ainsi, il y a Anty, un fourmilier qui, avec sa drôle de trompe et sa douce peluche verte sera le camarade de jeu des enfants qui doivent passer un séjour de longue durée à l'hôpital. A l'heure qu'il est, Anty n'est qu'un modèle qui présente plutôt bien mais qui ne sait encore rien faire. Dans trois ans, il aura déjà fait beaucoup de progrès. Le robot pourra cligner de l'oeil, vous regarder quand il se trouve près de vous, remuer ses oreilles et fournir des explications sur tout et n'importe quoi par le biais de l'écran dans son ventre.