

Humanoidens historia

- 1973 byggs världens första fullstora humanoid i Japan. Wabot 1 kan bland annat gå på två ben, lyfta föremål, ta emot röstkommandon, mäta avstånd och konversera på japanska.
- 1984 byggs roboten Flakey, en mobil robot som sedan utvecklas med ljudsensorer, kameror, laser, motorer osv.
- På 1990-talet börjar mängder av japanska företag, däribland Hitachi och Mitsubishi, producera kommersiella robotar.
- 1995 är Tamagochis ett faktum. De är små elektroniska leksaker av plast med en LCD-display och är hur populära som helst. De fungerar som ett slags husdjur som behöver omvårdnad för att växa och må bra. Om man missköter sin Tamagochi kan den dö.
- 1996 landar USA den cirka 11 kilo tunga microrovern Sojourner på en annan planet. Den sexhjuliga farkosten samlar in prover, fotograferar miljön och sänder bilderna till jorden.
- 1998 lanseras leksaken Furbee. Den pälsklädda roboten som kan prata, rapa och snarka blir en succé bland barnen.
- Kismet, världens första sociala robot, testas 1999 på vanliga människor. Med hjälp av ögonrörelser, huvudrörelser och ansiktsuttryck interagerar roboten med människor. Samma år lanseras robohunden Aibo.
- 2001 lanseras humanoiden Asimo, en fjärrstyrd figur som på olika sätt kan interagera med människor. Ett stort antal humanoider utvecklas i Japan och visas upp för världen. Humanoiderna kan göra allt från att spela violin, dirigera, dansa, springa, tala och spela fotboll. Intresset växer för servicerobotar av olika slag och robotdammsugare och robotgräsklippare är inte längre en ovanlig företeelse.



Robotikens lagar

Robotikens lagar är ett antal lagar inom science fiction vars syfte är att göra det omöjligt för robotar att skada människor. Lagarna formulerades under 1940-talet av författaren Isaac Asimov, tillsammans med John W Campbell som då var redaktör för science fiction-tidskriften Astounding Science Fiction.

Lagarna, som ursprungligen var tre till antalet, lyder:

1. En robot får inte skada en människa, eller genom att inte ingripa tillåta att en människa kommer till skada.
2. En robot måste lyda de kommandon en människa ger den så länge inte dessa kommandon strider mot Första lagen.
3. En robot måste skydda sig själv så länge det skyddet inte strider mot Första eller Andra lagen.

Senare lade Asimov till ytterligare en lag som han kallade den "nollte", övergripande lagen.

0. En robot får inte skada mänskligheten, eller genom att inte ingripa tillåta att mänskligheten kommer till skada.