

DE TWENTSCHE COURANT Tubantia

donderdag 8 jul. 2004



E-mail



Adverteren



Abonneeservice



colofon

MARKTPLAATS

zoeken

[Auto](#)[Banen](#)[Regiolink](#)[Kleintjesmarkt](#)[← terug](#)

Een pc die boos wordt

NIEUWS

[Voorpagina](#)[Alle koppen](#)[Dossiers](#)[Fotoalbums](#)[Kindernieuws](#)[Reizen](#)[Internet](#)

SERVICE

[Televisie](#)[Film](#)[Familieberichten](#)[Gastenboek](#)[zCool](#)[Hotels in Twente](#)[Uit Eten](#)[SportLink](#)[Verkeer](#)[Weer](#)[Zoek op Internet](#)**ENSCHEDÉ - Er ligt een glansrijke carrière voor de virtuele persoonlijkheid in het verschiet. Als leraar, autoverkoper en misschien zelfs als psychiater op internet.**

De vakgroep Taal, Kennis en Interactie (TKI) van Universiteit Twente heeft de virtuele persoon een gezicht en emoties gegeven, waardoor het mogelijk is dat de persoon in het beeldscherm boos, blij of verrast raakt door de informatie die hij van de computergebruiker krijgt. De Vietnamese student Bui The Duy (26) heeft voor zijn onderzoek psychologie, informatica en taaltechnologie gekoppeld aan een menselijk

spiermodel.

Zie ook

■ [Een computer met gevoel](#)■ [Obie: een virtuele persoonlijkheid die reageert met gepaste menselijke emotie](#)[← terug](#)[reageer](#) | [verzend](#) | [print](#) | [abonneren op De Twentsche Courant Tubantia](#)

De Twentsche Courant Tubantia | 07-07-2004 | zoeken

Copyright © 2004 De Twentsche Courant Tubantia - alle rechten voorbehouden



WELKOM

[Instellingen](#)**Spelregels voor****op artikelen**[← lees v](#)**Weer:**

Wisselvallig

Temp: 19/13 W3

Verkeer:

- Jaaroverzicht 2002
- Jaaroverzicht 2003
- Marathonclinics
- Marathon NewYork
- Vuurwerkcramp
- Poll-archief
- Vinden
- Wandelschool
- Wachtijden ziekenhuis

[Auto](#)[Banen](#)[Regiolink](#)[Kleintjesmarkt](#)

NIEUWS

[Voorpagina](#)[Alle koppen](#)[Dossiers](#)[Fotoalbums](#)[Kindernieuws](#)[Reizen](#)[Internet](#)

SERVICE

[Televisie](#)[Film](#)[Familieberichten](#)[Gastenboek](#)[zCool](#)[Hotels in Twente](#)[Uit Eten](#)[SportLink](#)[Verkeer](#)[Weer](#)[Zoek op Internet](#)

Universiteit Twente geeft virtuele persoonlijkheden een gezicht

Een computer met gevoel

Boos op je computer? Opgepast, de computer kan ook boos worden op jou! Maak kennis met Obie, een virtuele persoonlijkheid, die gevoelens en emoties laat zien. Obie is een kind van de techniek, gevoed met kennis over psychologie, informatica en menselijke anatomie.



Straks vertoont niet alleen de pc-gebruiker emoties maar ook de computer.
(foto GPD)

Het klinkt revolutionair en misschien zelfs een beetje eng. Een virtuele persoonlijkheid die reageert op de informatie die de computergebruiker geeft. Zeg je iets vervelends, dan wordt Obie boos. Wie aardig is, krijgt een glimlach. De Vietnamese student Bui The Duy promoveerde op de Universiteit Twente met een gedetailleerd spiermodel voor virtuele karakters. Een vleugje taaltechnologie, menselijke anatomie, psychologie en informatica en voila: Obie is geboren. Bui The Duy (26) heeft een computerpersoonlijkheid gecreëerd met gevoel. Althans, zo lijkt het. Obie kent woede, blijdschap, angst en walging en hij kan zijn afkeuring laten zien ook. De 'agent' (de benaming voor computerpersoonlijkheden) heeft kortom een gezicht gekregen. Virtuele karakters zijn op zich niet nieuw. De fervente internetbezoeker komt ze nu al tegen, als tweedimensionale hulpjes met vrij beperkte vermogens. Je kunt hierbij denken aan een smiley waarvan de mond omkrult in een gulle glimlach. Amerikaanse militairen daarentegen maken al dankbaar gebruik van de hightech gevoelige computerpersonen. Bui The Duy demonstreert zo'n spel, waarbij twee militairen met een geweer staan te wachten en een vrouw wanhopig met haar armen zwaait bij een gewond kind. 'Het is de vraag wat de militair nu moet doen', legt de Vietnamese promovendus uit. En de reactie van de vrouw in het computerspel hangt af, van wat de militair gaat doen. Klinkt wat ingewikkeld, maar het komt erop neer dat

de gebruiker achter zijn pc-scherm de enige is die het scenario, het gedrag en dus de reactie van de virtuele persoon kan beïnvloeden. 'In dit geval betekent het dat militairen niet naar het oorlogsgebied zelf hoeven om voorbereid te zijn op dit soort gevallen.' Nieuw aan het onderzoek van de UT zijn de gedetailleerde en levensechte

WELKOM

[Instellingen](#)**Spelregels voor****op artikelen**[lees v](#)**Weer:**

Wisselvallig

Temp: 19/13 W3

Verkeer:

- Jaaroverzicht 2002
- Jaaroverzicht 2003
- Marathonclinics
- Marathon NewYork
- Vuurwerkkramp
- Poll-archief
- Vinden
- Wandelschool
- Wachttijden ziekenhuis

gezichtsuitdrukkingen, die snel reageren op de informatie die ze krijgen. Obie wordt niet, zoals zijn voorgangers, boos na drie minuten, maar onmiddellijk. Hierdoor zijn ze niet langer 'virtuele sufferdjes' die te lang boos blijven als de omstandigheden veranderen. Ze reageren ogenblikkelijk op de informatie uit hun omgeving omdat alle prikkels gekoppeld zijn aan een spiermodel dat overeenkomt met dat van de mens.

De informatie kan op verschillende manieren bij Obie komen. Een stem (waaruit vaak een bepaalde emotie voortkomt), taal en tekst (die naast een bepaalde inhoud ook een eigen stijl heeft), geluiden, gebeurtenissen. Er zijn verschillende manieren te bedenken. Met de expressie kan de 'agent' zich in de toekomst een stuk geloofwaardiger maken. De wetenschappelijke ontwikkeling en toepassing van een virtuele persoonlijkheid heeft in eerste instantie vooral een grote impact op de markt van de computerspelletjes. 'Je ziet vaak dat bepaalde dingen als eerste in de game-industrie worden toegepast', weet professor Anton Nijholt, hoofd van de vakgroep Taal, Kennis en Interactie. 'Ik denk dat het vervolgens heel snel kan gaan. Binnen een aantal jaren worden we op internet geholpen door een agent, al zie je dat zulke ontwikkelingen nooit in een keer gerealiseerd worden, dat gaat stapsgewijs, zulke dingen moeten groeien.'

De mogelijke toepassingen zijn oneindig, maar een aantal voorbeelden springen eruit. 'Kinderen bijvoorbeeld die op jonge leeftijd moeten leren werken met computers kunnen een virtuele leraar krijgen. Als ze verkeerd bezig zijn en iets fout doen, kan Obie ze corrigeren.' Obie heeft namelijk een gezicht dat boekdelen spreekt. Maar ook verpleegkundigen in opleiding die virtueel moeten leren prikken kunnen uit een gepijnigd gezicht op de pc afleiden dat ze er net naast zaten. Een ander voorbeeld is de virtuele verkoper, die vraagt wat de klant wil. En - uiteraard - altijd beleefd blijft. Als verschillende technieken en onderzoeken gekoppeld worden is het in de toekomst zelfs mogelijk dat je hele gesprekken kunt voeren met je computer. Zelfs een virtuele psychiater is in theorie niet ondenkbaar, volgens Nijholt. Het gezicht dat de UT de virtuele persoon gegeven heeft, zet een belangrijke stap in die richting. 'Er zal nog goed moeten worden nagedacht over hoe dit soort dingen het beste kunnen worden toegepast, maar ik voorspel dat het binnen een paar jaar heel normaal is om door iemand als Obie geholpen te worden op internet.'

Zie ook

■ [Een pc die boos wordt](#)

 terug

[reageer](#) | [verzend](#) | [print](#) | [abonneren op De Twentsche Courant Tubantia](#)

De Twentsche Courant Tubantia | 07-07-2004 | zoeken

Copyright © 2004 De Twentsche Courant Tubantia - alle rechten voorbehouden

Wij gaan door met de zondagkrant. U toch ook?



MIJN WERELD, MIJN KRANT. OOK OP ZONDAG!



- [Auto](#)
- [Banen](#)
- [Regiolink](#)
- [Kleintjesmarkt](#)



Obie: een virtuele persoonlijkheid die reageert met gepaste menselijke emotie

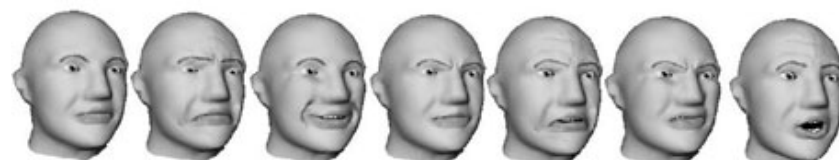
NIEUWS

- [Voorpagina](#)
- [Alle koppen](#)
- [Dossiers](#)
- [Fotoalbums](#)
- [Kindernieuws](#)
- [Reizen](#)
- [Internet](#)

SERVICE

- [Televisie](#)
- [Film](#)
- [Familieberichten](#)
- [Gastenboek](#)
- [zCool](#)
- [Hotels in Twente](#)
- [Uit Eten](#)
- [SportLink](#)
- [Verkeer](#)
- [Weer](#)
- [Zoek op Internet](#)

ENSCHEDÉ - De virtuele persoonlijkheid Obie kent zes zichtbare basisemoties: woede, angst, blijdschap, verdriet, walging en verrassing. Al deze emoties laat Obie zien in 24 verschillende gradaties. Van ontzettend boos tot een beetje blij. Dat aantal is geen willekeur, het is gerelateerd aan een wetenschappelijk spiermodel van de mens.



Al kent de mens natuurlijk meer gevoelens en emoties dan de zes bovengenoemde. Veel emoties - bijvoorbeeld jaloezie - zijn echter niet van een mensengezicht af te lezen. En dat geldt ook voor het gezicht van Obie, die levensecht reageert. Dat Obie zo realistisch aandoet heeft te maken met het feit dat de expressie zich niet alleen bevindt aan de oppervlakte. Alle uiteinden van spieren en zenuwen zijn ingevoerd in de computer, waardoor een fijnmazig stelsel is ontstaan. Een bedenkelijke frons levert op die manier ook daadwerkelijk rimpels op in het virtuele voorhoofd. Door het onderzoek op de faculteit Elektrotechniek, Wiskunde en Informatica (EWI) van de Universiteit Twente is de eerste bijna levensechte computerpersoonlijkheid geschapen. Niet eerder is een gezicht voor computertoepassingen zo gedetailleerd gemodelleerd naar een menselijk spiermodel. In combinatie met taaltechnologie en psychologie gaat Obie in de toekomst waarschijnlijk een succesvol leven leiden op internet.

Zie ook

- [Een pc die boos wordt](#)



[reageer](#) | [verzend](#) | [print](#) | [abonneren op De Twentsche Courant Tubantia](#)

De Twentsche Courant Tubantia | 07-07-2004 | zoeken

Copyright © 2004 De Twentsche Courant Tubantia - alle rechten voorbehouden



WELKOM
[Instellingen](#)

Spelregels voor op artikelen

[lees v](#)



Weer:
Wisselvallig
Temp: 19/13 W3
Verkeer:

- Jaaroverzicht 2002
- Jaaroverzicht 2003
- Marathonclinics
- Marathon NewYork
- Vuurwerkkramp
- Poll-archief
- Vinden
- Wandelschool
- Wachtlijden ziekenhuis