

PLEO WORKSHOP 17 LUGLIO

Dal Tamagotchi a Pleo



PLEO
A UGOBO LIFE FORM

TAMAGOTCHI

Anno di produzione: 1996
Inventore: Aki Mata
Prodotto da: Bandai

Tamagotchi, gioco elettronico portatile il cui nome deriva dall'unione del termine giapponese "tamago" (che significa uovo) e della parola inglese "watch" (orologio), con l'aggiunta della "i" finale, per ottenere la sillaba giapponese chi, che indica affetto, nella mente dei suoi creatori è un essere venuto dallo spazio e curioso di vedere com'è la vita sulla terra. Ha la forma di un uovo e "vive" attraverso il suo schermo a cristalli liquidi. Scopo del gioco è dedicarsi alle cure di questo cucciolo virtuale, cercando di farlo vivere il più a lungo possibile. Caratteristica del prodotto è infatti quella di poter morire, se non accudito in maniera adeguata. Attraverso tre pulsanti si può interagire con l'animale, e svolgere determinate attività come nutrirlo, sgridarlo, farlo guarire con un'iniezione se si ammala.



Tamagotchi è il primo giocattolo da accudire costantemente, e sposta l'affettività della persona verso qualcosa di cui prendersi cura; non ha, però, "un corpo" né alcun elemento che permette l'interazione fisica con l'utente.



FURBY

Anno di produzione: 1998
Inventore: Dave Hampton
e Caleb Chung
Prodotto da: Tiger
Electronics



Furby è un peluche da accarezzare, il cui corpo è rivestito da sensori che gli fanno recepire i contatti con il mondo esterno, e le cui reazioni dipendono da come lo si tratta. L'aspetto esteriore ricorda i personaggi alieni della saga Star Wars, con orecchie simili a pinne di squalo e grandi occhini rotondi. La sua lingua ufficiale è il furbish (che deriva da un mix tra cinese, ebraico ed inglese), ma può parlare quella del paese in cui viene distribuito. Furby però, non impara a parlare ascoltando il suo padrone, ma pronuncia solo le parole contenute in memoria.

Furby è un robot dotato di sembianze zoomorfe e suscita tenerezza negli utenti; reagisce agli stimoli ma i suoi feedback sono standard, e si può interagire con lui solo attraverso il suo specifico codice.

AIBO

Anno di produzione: 1999
Inventore: Toshitada Doi
Prodotto da: Sony

Aibo è il cane robot in grado di sentire, vedere e muoversi in modo autonomo; è capace di individuare l'ambiente circostante tramite delle microcamere e di riconoscere i comandi vocali che gli vengono impartiti. Aiboware è il nome del programma che fa muovere il robot, ed è in grado di farlo evolvere facendolo partire dalla fase di cucciolo fino ad arrivare all'età adulta tramite l'interazione con il proprietario. Senza il programma il robot funziona in modalità emergenza, e quindi riconosce esclusivamente i comandi base. Quando Aibo è completamente sviluppato, ha la capacità di riconoscere fino a 100 comandi vocali.

Aibo integra in un'unica piattaforma un computer, delle microcamere, dei sensori ed un sistema di movimento rodato e funzionante: è un robot che stupisce per le sue reazioni, ma, nonostante il suo aspetto zoomorfo, non suscita l'inganno di un cucciolo reale al quale affezionarsi.

