

# Tomodachi

IDM Grupp 5 – Anders Fougstedt, Anders Green, Tobias Kask, Anna Sjödin, Lay Truong

## Bakgrund

I mitten av 1990-talet växte en ny och storartad trend fram i Japan – den så kallade tamagotchin. De som införskaffade en sådan fick ett litet plast-ägg och en grafisk display med ett litet spel där man som användare skulle försöka ta hand om ett digitalt djur. Till sin hjälp fanns ett fåtal funktioner som simulerar vanlig djurskötsel med möjligheter såsom mat, lek och träning. Spelets mål var att djurets ägare skall använda dessa funktioner för att få det att må så bra som möjligt. Tamagochin var väldigt simpel och gav inga möjligheter till personifiering av sin varelse. Succén var dock ett faktum och sträckte sig långt utanför landets gränser tack vare en revolutionerande idé och ett smidigt utförande.

Det tog inte lång tid för det lilla digitala husdjuret att vandra från Japan till Sverige och till vart och vartannat barns hand. En tamagochi-feber drabbade världen och konceptet spred sig snabbt till andra marknader, såsom musik- och spelmarknaden. Likt en dagslända dog dock tamagochin ut ett par år senare, något som vi tror grundas i bristen på valmöjligheter och en ständig upprepning av samma moment. Tio år efter flugan har vi nu valt att damma av det gamla konceptet och försöka återuppliva dess storhetstid, och kan argumentera för dess framgång genom att vi med dagens teknik kan undvika flera av de tråkiga moment som idag hindrar den stora massan att plocka upp sin tamagochi ur byrålådan.

Vi har valt att kalla vårt koncept för *tomodachi* av ett flertal anledningar. En användare som hör namnet kommer med största sannolikhet att associera till en tamagochi, vilket underlättar eftersom vår idé i grunden är baserad på just detta koncept. Vi är inte ute efter att stjäla det ursprungliga konceptet, utan vill snarare marknadsföra det genom att det precis som namnet ger sken av skall ses som en variant av ursprunget. Namnet *tomodachi* är dessutom en blinkning åt dess koncept, då översättningen av detta japanska ord på svenska utläses som ”vän” eller ”kompis”.

## Prototypkoncept

Vårt prototypkoncept för att kunna skapa en personlig relation med sin Sony-Ericsson K750i har sina rötter i en tamagotchiliknande mjukvaruapplikation. Användaren skall frivilligt kunna ladda ner en tomodachi till sin mobiltelefon, för att i samma stund bli husse eller matte till en egen varelse efter en kort introduktion där användaren väljer en grafisk representation av sin varelse (med möjlighet att göra egna), dess namn och eventuella andra inställningar.

Mobilen ses fördelaktligen som varelsens bostad, där denna lever och till slut även dör. Som användaren skall man med hjälp av telefonens funktioner kunna interagera med sin tomodachi, som ses som metaforer för en levande varelses primitiva behov. För att kunna hålla varelsen i liv ligger det på användarens ansvar att bistå med tillräckligt med mat och kärlek, som i sin tur är uppdelad i bland annat lekande och kelande. Skulle någon av dessa faktorer vara otillräckliga utifrån ett förbestämd värde kommer detta leda till att varelsen varnar användaren om dess situation genom att vibrera samt visa animationer. Om användaren väljer att ignorera situationen kommer detta leda till att varelsen mår allt sämre tills den till slut dör.

Vi har resonerat kring ett antal metaforer mellan en mobiltelefons funktioner och en tomodachis behov, mat och kärlek:

- För att kunna ”mata” sin varelse krävs det att användaren använder samtals- eller kamerafunktionen på mobiltelefonen. Då användaren ringer eller tar emot ett samtal kommer varelse under den tidsperiod som samtalet varar att kontinuerligt matas (varelsen kan inte matas ihjäl, vilket den ursprungliga tamagotchin kunde). Användaren kan även alternativt mata varelsen genom att ta stilbilder och/eller rörliga bilder med hjälp av kameran på mobiltelefonen. Varelsen matas kontinuerligt under den tidsperiod som användaren spelar in film, alternativt ökar dess mättnadskänsla med en konstant då användaren tar ett stillbildsfoto. Skillnaden mellan de två alternativen är att samtalsfunktionen generellt sett är en effektivare matning vilket leder till att varelsen snabbare blir mätt.
- För att ge kärlek till varelsen kan användaren välja att låta varelsen leka eller dansa, gå ut med den eller ge godis till den, där varje handling är kopplad till en eller flera unika funktioner. Handlingarna är kopplade som följer:
  - Leka – Som användare låter man varelsen leka under den tidsperiod som man spelar något av de spelen som finns att tillgå på mobiltelefonen.
  - Dansa – Samtidigt som användaren lyssnar på radion eller någon av de ljudfiler som stöds av mobiltelefonen kommer varelsen dansa.
  - Ge godis – Varje gång man skickar eller tar emot ett SMS eller MMS får varelsen en godis för varje meddelande (ett meddelande = en godisbit).
  - Gå ut – När användaren väljer att ta emot eller skicka paket via någon av dessa tjänster: WAP, Bluetooth eller USB kommer han eller hon rasta varelsen. När användaren utnyttjar WAP-tjänster kommer varelsen rastas så länge som man är ansluten till tjänsten, till skillnad från Bluetooth och USB då varelsen endast kommer rastas då paket skickas till eller från telefonen. Detta innebär att användaren inte kan aktivera sin Bluetooth för att gå ut med varelsen utan han eller hon kommer också att behöva överföra filer.

Det är viktigt att tomodachi inte blir en leksak som kostar pengar, dvs. att dess existens inte är beroende av att användaren tvingas utnyttja kostsamma funktioner. En riktlinje är att det alltid skall finnas en kostnadsfri möjlighet att tillfredsställa sin tomodachi.

För att hålla varelsen glad krävs det att användaren tillfredställer varelsen inte bara med hjälp av en av dessa funktioner utan ett flertal. Om varelsen uppnår en viss nivå av glädje kommer användaren så länge detta varar att belönas med poäng, vilka han eller hon kan använda för att ”köpa” saker till sin varelse, såsom klädesplagg och leksaker. Skulle användaren lyckas med att döda varelsen kan denne ladda hem en ny varelse till mobiltelefonen efter en stunds obligatoriskt sörjande.

### **”Ytterligare tankar/idéer”**

- Varelsen kan med hjälp av bluetooth ”lukta” sig till varelse i närheten, och om båda varelsers husse respektive matte godtar det, så skall det finnas en möjlighet att varelserna kan ”träffas” och jämföra sina personligheter. Ju mer lika personligheter varelsen har, desto bättre vänner blir de och ökar varelsens trivsel genom social kontakt. Om varelsen träffas flera gånger så kan ett vänskapsförhållande växa fram, och dess trivsel ökar ömsesidigt så länge de umgås.
- Varelsen bör kunna åldras. Att den åldras blir något som kan göra den mer levande, den emulerar då verkliga livet lite närmre. Den borde nog kanske inte kunna dö av

ålder. Det blir mer naturligt men å andra sidan gör det ändå att du kan förlora din varelse trots att du tar väl hand om den fortfarande. Det är ändå en långsiktig utveckling, en process som sträcker sig över månader eller mer.

- Konceptet kan vidareutvecklas i mer detaljerade steg. Bl.a. skulle varelsen bli mer personlig om den hade mer detaljerade personlighetsdrag som går bortom bara en mätare på statusskärmen. Den kan t.ex. göra olika saker då och då beroende på personlighet, om den tycker om en boll du köpt till den kanske den själv plockar fram den och leker med den ibland, gillar den musik extra mycket kanske den visar att den vill dansa för dig genom att titta frågande på dig och ta några små förhoppningsfulla danssteg. På sådana sätt blir varelsen mer personaliserad genom mer än bara sakerna du köper till den.
- I inledningen av vår idéprocess argumenterade vi för att varelsen skulle vara en oskiljaktig del av telefonen. Kort därefter upptäckte vi i genomförandet av en annan metod att vi var övertygade om att en personifiering enklast nås genom total valfrihet över vilka applikationer sin telefon skall innehålla. Vi reflekterade över denna paradox och kom fram till slutsatsen att vår ”tomodachi” inte skall vara bunden till telefonen, utan skall vara tillgänglig för nedladdning från telefontillverkarens hemsida tillsammans med andra applikationer.