FURBY.

Przez cały wiek XX wierzono, że futurystyczna przyszłość rodem z science-fiction - gdzie samochody będą latać, a we wszystkich obowiązkach zastąpią nas roboty - nastąpi w 2000 roku. W latach 90. mityczne millenium było niemal na wyciągnięcie ręki. Nieodłącznym elementem tych wizji były roboty i androidy – elektroniczne postacie lub przedmioty, które „rozmawiały" z człowiekiem, pracowały dla niego i posiadały zaczyn własnej „świadomości". I o ile zautomatyzowane zabawki-roboty mają długą historię, tak dopiero gwałtowny rozwój technologiczny w latach 90. pozwolił na zalanie rynku wszelkiego typu zabawkami „interakcyjnymi". Przedmioty służące do zabawy „komunikowały się" z odbiorcą, tworząc iluzję relacji wprawiających w zachwyt dzieci oraz w zdumienie dorosłych. Sprawiały też, że „robotyczne" wizje nowego tysiąclecia stawały się coraz bardziej realne. Wśród elektronicznych zabawek jedna szczególnie wyróżniała się pod względem inwencji i oryginalności: Furby.

Wypuszczony na rynek w październiku 1998 roku przez Tiger Electronics (od 2002 roku franczyzę przejęło Hasbro) zaprojektowany przez Davida Hamptona i Caleba Chung[1] Furby od początku cieszył się ogromną popularnością. Szybko wygrał konkurs na „British Toy Retailers Association's Toy of

[1]Hasło „Furby" w Wikipedii: https://en.wikipedia.org/wiki/Furby. (dostęp: 12.01.2026 r.), A. Marsh, *Coded for Cuteness: How the Furby Conquered Hearts and Minds Real programming chops lay behind the Furby's cuddly, creepy facade*, https://spectrum.ieee.org/furby-toy (dostęp: 21.01.2026 r.).

The Year”[2] stając się najbardziej pożądanym prezentem gwiazdkowym. Kosztował „tylko” 35 dolarów[3] więc wyprzedawał się w minuty, a na nienasyconym rynku pojawiło się miejsce na osoby odsprzedające Furby po zawyżonych cenach[4]. Zabawka w kształcie uroczego, futrzastego stworka kryła w sobie przerażająco wiele możliwości. Emitowane w 1998 roku reklamy w wersji anglojęzycznej zapewniały, iż „The more you play, the more they do. And say!” (Parafrazując: im więcej się z nimi bawisz, tym więcej są w stanie zrobić. I powiedzieć!)[5]. Nie było to tylko puste marketingowe hasło. System pozornej „nauki” stanowił podstawę mechanizmu Furby'ego. Na początku porozumiewał się przy pomocy wymyślonego języka „furbiańskiego”, który stanowił zlepek 42 wyrazów powstałych na bazie języka japońskiego i niemieckiego[6] (obowiązkowym dodatkiem do każdej zabawki był słowniczek „furbiańsko – angielski”). Z czasem Furby przechodził na docelowy język angielski, pogłębiając iluzję „inteligentnego” bytu. Dziecko angażowało się w tłumaczenie fraz wypowiadanych przez nowego przyjaciela zabaw i „uczyło” go angielskiego[7]. Furby komunikował też swoje potrzeby i myśli, reagował na głaskanie i łaskotanie. Mechanizm pozwalał mu mrugać oczami, otwierać plastikowy pyszczek (Furby'ego karmiło się poprzez naciskanie jego języka. Furby zazwyczaj oznajmiał radośnie dziecku, kiedy się już „najadł”), machać uszami i kiwać się, najczęściej do śpiewanych przez siebie piosenek. Mało tego – dwa ustawione naprzeciw siebie egzemplarze „rozmawiały” ze sobą!

W Polsce zabawka niestety była prezentem stosunkowo drogim i trudno dostępnym. Na rodzimym rynku pojawiła się w 1999 roku w cenie od 240 do 399 złotych. Na premierę Furby'ego w kraju sprowadzono ledwie pięć tysięcy sztuk. Polskie dzieci, które nie miały dostępu do oryginału musiały zadowolić się znacznie uszczuploną mechanicznie, miniaturową wersją zabawki dodawaną do zestawu „Happy Meal” w McDonaldzie[8].

Jak na przystępną zabawkę dla najmłodszych Furby był zdecydowanie zaawansowany technicznie – jego rdzeń stanowił 8-bitowy mikroprocesor 6502, którego używano do takich urządzeń jak Apple

---

[2]A. Marsh, *Coded for Cuteness... .*

[3]Robots, Furby https://robotsguide.com/robots/furby/ (dostęp: 21.01. 2026 r.).

[4]D. Travers Scott, *Retrospective Technological Mythmaking: Media Discourses of Furby and Artificial Intelligence*, "Journal for Media History" 26(2), 2023, s. 7. https://www.researchgate.net/publication/376987686_Retrospective_Technological_Mythmaking_Media_Discourses_of_Furby_and_Artificial_Intelligence (dostęp: 12.01.2026 r.).

[5]Reklamy zabawki Furby z lat 1998-2000 są dostępne na platformie YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=PHWcBbf0Eng&list=PLXq9ObUBLV1pJnMj3ogu1_OrkgwSe0KkV&index=1, https://www.youtube.com/watch?v=T8jXE1hIjjw, https://www.youtube.com/watch?v=-n0Bupm8mkg&list=PLXq9ObUBLV1pJnMj3ogu1_OrkgwSe0KkV&index=2 (dostęp: 12.01.2026 r.).

[6]Hasło „Furby” w CHM (Computer History Museum): https://www.computerhistory.org/revolution/artificial-intelligence-robotics/13/294/1306 (dostęp: 21.01.2026 r.). Według A. Marsh język „furbiański” zawierał w sobie elementy z języka tajlandzkiego, mandaryńskiego oraz hebrajskiego: A. Marsh, *Coded for Cuteness...*

[7]D. Travers Scott, *Retrospective Technological Mythmaking*..., s. 6.

[8]B. Koziczyński, *333 popkulturowe rzeczy... lata 90.*, 2024, s. 165.

II czy Commodore 64[9]. Inwencja techniczna sprawiła, że stał się jednym z eksponatów w Computer History Museum w Kaliforni w kategorii „Roboty wokół nas", uzupełniając kolekcję o wiele bardziej zaawansowanych maszyn[10].

Furby nie posiadał znamion sztucznej inteligencji ani dodatkowych, ukrytych funkcji technicznych, mimo to mechanizm zabawki był niezrozumiały dla większości konsumentów. Wiele doniesień prasowych wiązało jego schemat działania z sztuczną inteligencją, która kojarzyła się ówczesnym odbiorcom z wrogimi, samoświadomymi maszynami z „Terminatora" czy „Łowców androidów"[11]. Szczególnie mechanizm „reakcji" Furby'ego na odpowiedni ruch czy dotyk zacierał granicę między zabawką a „żywym stworzeniem". Najlepiej obrazowało to „zachowanie" zabawki na odwrócenie jej do góry nogami: po 30 sekundach Furby reagował panikował i oznajmiał, że się „boi". Użytkownik mimowolnie reagował jakby trzymał żywą istotę – zwierze lub dziecko – i poprawiał „pozycję"[12]. Furby'ego w przeciwieństwie do innych elektronicznych zabawek nie dało się po prostu „wyłączyć". Zawsze był w trybie gotowym na śpiew czy rozmowę do czasu wyczerpania baterii[13]

Funkcjonowało też błędne przekonanie, iż Furby nagrywa wypowiadane przy nim zdania i może je w każdej chwili odtworzyć. Budziło to powszechne obawy i teorie spiskowe, bo przecież nikt nie chce być „nagrywany" bez swej zgody przez wyjątkowo „inteligentną" zabawkę. Nawet amerykańskie National Security Agency w strachu przed ewentualnymi wyciekami poufnych danych zabraniało swoim pracownikom przynoszenia Furby'ego do pracy[14].

Ciekawym komentarzem elektronicznego bytu Furby'ego jest wprowadzenie go do świata sztuki współczesnej przez Kelly Heaton. Artystka interesowała się wpływem zmechanizowanych zabawek na amerykańskie społeczeństwo i kulturę. Wykorzystując własne wykształcenie w Massachusetts Institute of Technology oraz we współpracy z programistą Stevem Gray'em dokonała partycypacji zabawki: rozłożony i przeprogramowany Furby stał się „molekułem", „pikselem" i „naukowym okazem". W projekcie „Reflection Loop" (2001 r.) znajdowała się m.in. instalacja „The Pool": na olbrzymim panelu artystka zamontowała czterysta plastikowych „twarzy" Furby'ego, które zostały zmodyfikowane tak, aby zachowywały się jak reaktywne piksele, reagujące płynnie na stojącego przed nimi człowieka. Reakcja zabawki stała się „lustrem" odbijającym ruch i ciało odbiorcy[15].

---

[9]Oficjalny kod patentowy, opracowany przez Davida Hamptona i Wayne'a Schulza został opublikowany w w 2018 r. w „Internet Archive".: https://archive.org/details/furby-source/page/n1/mode/2up (dostęp: 21.01.2026).

[10]Hasło „Furby" w CHM (Computer History Museum): https://www.computerhistory.org/revolution/artificial-intelligence-robotics/13/294/1306 (dostęp: 21.01.2026).

[11]T. Scott poświęcił temu zagadnieniu artykuł, opierając się o prasę i relacje z lat 1998-1999. T. Scott, *Retrospective Technological... .*

[12]A. Marsh, *Coded for Cuteness... .*

[13]B. Koziczyński, *333 popkulturowe rzeczy...*, s. 165.

[14]T. Scott, *Retrospective Technological...*, s. 10; A. Marshall, *Furbies banned at US spy base*, https://www.independent.co.uk/news/furbies-banned-at-us-spy-base-1046935.html (dostęp: 12.01.2026 r.), (IAR) *Kontrwywiad bez zabawek*, „Słowo Ludu" 1999, nr 11, s. 16.

[15]O „Reflection Loop" i Kelly Heaton: https://www.kellyheatonstudio.com/reflection-loop; https://artelectronicmedia.com/en/document/kelly-heaton-reflection-loop/ (dostęp: 21.01.2026 r.)

Furby stanowił pomost pomiędzy tradycyjną mechaniczną zabawką a robotem–towarzyszem człowieka. Jego popularność nie słabła w kolejnych latach - doczekał się ośmiu serii produkcyjnych, wielu wariantów i w efekcie jest marką sprzedawaną do dziś[16]. Posiada własne, fanowskie „community”[17].

Co ciekawe, obecnie Furby zapisał się też jako element popkultury, przewrotnie nadając mu wręcz demoniczne właściwości. Jest to typowy zabieg w przestrzeni internetu – stworzenie mema o czymś „słodkim” i „niegroźnym” jako nośniku złowrogich działań i treści. By wymienić choćby jeden przykład: w animacji Netflixa z 2021 r. „Mitchellowie kontra maszyny”, w której fabuła opiera się na buncie sztucznej inteligencji Furby odgrywa epizodyczną rolę jako wyjątkowo przerażająca zabawka.

Tą popkulturową metamorfozę można zaobserwować również poprzez gry komputerowe. W 1999 r. powstała prosta w konstrukcji gra o świecie Furby'ego z myślą o najmłodszych[18], zaś w 2016 r. Furby stał się prototypem i głównym „potworem” indie gry z kategorii horroru[19].

W przypadku Furby'ego koncept nie wziął się z powietrza: wiele osób zapamiętało jak zostawiony w odległym kącie pokoju nagle zaczynał się do siebie odzywać lub śpiewać w niezrozumiałym języku[20]. „Świadomość” elektronicznej zabawki budziła wtedy nie zachwyt, lecz niepokój: w końcu mit buntu maszyn przeciwko ludzkości stanowił istotny motyw w opowieści o kosmicznym millenium.

---

[16]Ostatnia re-edycja zabawki przez firmę Hasbro nastąpiła w 2023 r.

[17]Furbiemu poświęcane są blogi, społeczności na Discordzie, osobne wątki na największych platformach społecznych. Jednym z ciekawszych przykładów jest https://furbytech.tumblr.com/ (dostęp: 12.01.2026 r.) w którym użytkownicy są zafascynowani mechanizmem zabawki i elektroniką, która ją napędzała.

[18]M.Jakubski, *Furby*, „CD-Action” 2000, nr 2, s. 120.

[19]Grę „Tattletail” można było nabyć na platformie Steam. Obecnie posiada własną stronę fandomową: https://tattletail.fandom.com/wiki/Tattletail_(Game)#:~:text=Tagline%20from%20the%20trailer%20of,its%20recalled%20predecessor%2C%20Mama%20Tattletail. (dostęp: 21.01.2026 r.).

[20]K. Ng, *Adorable, cuddly… evil? How the Furby took over the world* https://www.independent.co.uk/life-style/furby-history-toys-b2397147.html#:~:text=When%20Furby%20was%20first%20released%20in%201998%2C%20it%20quickly%20became%20a%20phenomenon&text=And%20people%20thought%20that%20was%20scary%20and%20weird%20and%20freaky%2C%20because%20it (dostęp: 12.01.2026 r.).

Kids now a days will never know true fear like when your furby starts singing at 3am