Studium eskalacji konfliktu na podstawie gry *Detroit Become Human*. Analiza wybranych dylematów świata przedstawionego

BEATA HEREŚNIAK

Uniwersytet Warszawski
b.heresniak@student.uw.edu.pl

Nim przystąpi się do omawiania tekstu kultury, którym jest wspomniana w tytule gra, dobrze jest także przyjrzeć się materii, której niniejszy rozdział dotyczy. Słowo „konflikt" (łacińskie: *conflictus*; Wietrzykowski 2016: 134) z pewnością pojawi się jeszcze nie raz, a określić nim można bardzo wiele. Konflikt naturalnie powiązany jest z niezgodą, rozdźwiękiem lub sprzecznością. Często utożsamiany jest z agresją i jako taki przejawia się w różnych formach, choćby fizycznej czy słownej. Impulsywna reakcja na niezgodę jest dość częstym zjawiskiem i z łatwością można ją zaobserwować nie tylko u dorosłych, ale i wśród dzieci. Na wczesnym poziomie edukacji bywają to chociażby szkolne bójki. W miarę dorastania zatargi przeradzają w coraz niebezpieczniejsze już zwady ze względu na inną doniosłość zdarzeń i szerszy wachlarz dostępnych środków nacisku.

Konflikt bywa także zakomunikowany w mniej dosadny sposób niż ten prezentowany czasem przez kibiców po wyjściu z meczu. Sprzeciw można wyrażać świadomie i celowo, jak ma to miejsce w formie oralnej lub słownej. Przy czym pokrewne te grupy rozdzielne zostały umyślnie, słowa nierzadko nie idą w parze z przekazem oralnym, a mowa, jak i fonia, nie ogranicza się do

wyrazów. Dezaprobata czy protest może być wyrażany bez udziału świadomości – w odruchach, mimice i mowie ciała. Są tam zakodowane sygnały wrogości i komunikaty o nieporozumieniu. Powszechne jest przeświadczenie o tym, że przeważająca część ludzkiej rozmowy odbywa się na podstawie obserwacji ruchów interlokutora. Nie jest to zdanie nieuzasadnione, choć z pewnością warto porzucić chęć rozpoznawania kłamstwa tylko na podstawie ruchu gałek ocznych (Wiseman, Watt, Brinke, Porter, Couper & Rankin 2012).

Świat przedstawiony

Pierwszym i najoczywistszym konceptem, który nasuwa się na myśl przy komentowaniu sytuacji spornych w grze, jest motyw eskalowania antagonizmów między grupami społecznymi w *Detroit Become Human*. Jeszcze trzydzieści lat temu, można to chyba stwierdzić z dużą dozą pewności, gry komputerowe nie były uznawane za media przekazujące wiele wartościowych treści. Zmieniło się to na przestrzeni lat i teraz tego typu rozrywka z powodzeniem staje się narzędziem ukazywania istotnych tematów. Gry komputerowe dołączyły do dziedziny sztuki.

Detroit Become Human jest grą przygodową, napisaną i wyreżyserowaną przez Davida Cage'a. Została wydana w 2018 roku na konsolę PlayStation 4. Wyprodukowana została przez studio Quantic Dream, które odpowiadało za sukces gier takich jak: *Heavy Rain* (2010), *Fahrenheit: Indigo Prophecy* (2005) i *Beyond: Dwie Dusze* (2013). Wszystkie te utwory charakteryzują się silnym naciskiem na rozbudowaną fabułę, która odzwierciedla się zarówno w opcjach dialogowych, jak i w podejmowaniu decyzji, mających niebagatelny wpływ na cały świat przedstawiony, a dzięki temu mogących prowadzić do wielu bardzo odmiennych zakończeń. W grze wykorzystano widok trzecioosobowy, czyli taki, w którym gracz obserwuje ciąg wydarzeń i otaczającą bohatera przestrzeń zza pleców kontrolowanej postaci. Z tej właśnie perspektywy, a raczej z trzech różnych perspektyw, gracz poznaje rzeczywistość i realia Detroit z 2038 roku. Rozgrywka jest okazją do wcielenia się w trzy różne androidy. Każdy z nich stworzony został do innego celu, funkcjonował w odmiennych realiach. Postaci wychodzą z różnych środowisk oraz są stawiane w trudnych sytuacjach.

Fabuła gry (bo sama gra rozpoczyna się jeszcze przed opowiedzeniem historii, samo menu wprowadza już w świat przedstawiony) rozpoczyna się z chwilą, gdy nowy, innowacyjny android policyjny zostaje wezwany

do poprowadzenia swojej pierwszej sprawy. CyberLife, firma produkująca androidy, wysyła specjalny model robota RK800, który ma współpracować z policją w sprawie przestępstw defektów (jednostek, których program działa niepoprawnie). Connor, czyli pierwsza z grywalnych postaci, zostaje innym, wyróżniającym się policjantem, przy czym niemalże od razu zostaje okrzyknięty zdrajcą działającym przeciwko grupie, do której prymarnie należy. Android ten współpracuje z porucznikiem Andersonem, z którym może nawiązać silną relację. Mowa tu zarówno o ogromnej przyjaźni, jak i o daleko idącej nienawiści. Funkcjonariusz ten odznacza się ogromną niechęcią wobec androidów, ponieważ obarcza je winą za śmierć swojego kilkuletniego syna. Kluczowymi momentami dla relacji bohatera z partnerem jest ratowanie jego życia, słuchanie poleceń, zgłębianie wiedzy o nim na własną rękę, a także, naturalnie, prowadzenie śledztw. Connor, w zależności od prowadzenia gry, może dołączyć się do rebeliantów i walczyć po ich stronie (co nie zawsze musi skończyć się ocaleniem) lub też pozostać wiernym swoim twórcom, wydać defektów i zostać zastąpionym przez nowszy model.

Gracz kontroluje także dwa inne androidy. Jednym z nich jest Kara, pomoc domowa, która nawiązuje silną emocjonalną relację z dziewięcioletnią Alice, córką Todda. Sprzeciwia się rozkazowi, by chronić dziewczynkę przed agresywnym ojcem i wspólnie uciekają z domu. W trakcie swoich przygód decydują się wyjechać do Kanady, gdzie mogłyby zacząć życie od nowa. W trakcie swojej podróży poznają wiele androidów i ludzi, a nawet wchodzą w interakcje z innymi znanymi już graczowi androidami, to znaczy z pozostałą dwójką postaci – Connorem oraz Marcusem. Pod koniec gry dziewczęta mogą także spotkać swojego dawnego właściciela i od ich reakcji zależy to, czy zostaną przez niego wydane w ręce władz.

Kolejnym androidem jest Marcus, specjalny model zaprojektowany przez Kamsky'ego (twórcę wszystkich androidów) dla znanego, niepełnosprawnego malarza, którego robot pielęgnuje na początku historii. Ten sam android po doświadczeniu niesprawiedliwości, zostaje wyrzucony na złomowisko w przekonaniu, że został zniszczony. Udaje mu się wrócić, by niewiele później zapoczątkować rewolucję. Naturalnie żaden właściciel nie wydałby podobnego polecenia, jednak defekt z łatwością bierze odpowiedzialność za swoje decyzje. By android mógł zrzucić jarzmo rozkazów, musiał się im jedynie – albo aż – sprzeciwić.

Ze wszystkich trzech postaci tylko sprzeciw, „obudzenie się" (zezwolenie na uczuciowe działanie) Connora jest opcjonalne i może, ale nie musi, zdarzyć się pod koniec gry. U pozostałej dwójki bohaterów zostanie defektem, czyli

androidem z całkowicie autonomiczną decyzyjnością i wolną wolą, jest nieodzowne do dalszego prowadzenia rozgrywki. Tak dla Kary, jak i dla Markusa punktem zapalnym, zmuszającym ich do podjęcia sprzecznej z rozkazem decyzji, jest sytuacja, kiedy osoba, na której im zależy, znajduje się w bezpośrednim niebezpieczeństwie (Waszkiewicz 2018: 200). Pierwsza więc zasada, mówiąca o tym, że w żadnym wypadku nie można skrzywdzić człowieka, sprawia, że decydują się ją złamać. Chronią życie człowieka, jednocześnie zdecydowawszy się na zaatakowanie innego.

Rozgrywka pozwala graczowi na dość swobodne eksplorowanie otoczenia, oferuje wiele różniących się od siebie scenariuszy. Gra dostosowuje się do dokonanych wyborów, przez co możliwe jest opowiedzenie historii kilka, a raczej kilkadziesiąt razy. Narracja jest dopracowana i mocno rozgałęziona, a sposób jej prowadzenia zależy w głównej mierze od zaangażowania gracza. Podjęte lub zaniechane działania mają poważne konsekwencje dla świata przedstawionego, a także dla samych bohaterów, każda z kontrolowanych postaci może zginąć. Co więcej, każda śmierć ma inny wpływ na fabułę, także ze względu na moment, w którym nastąpiła. Nawet w wypadku, gdy jedna z postaci powróci do fabuły w sposób wytłumaczalny przez rzeczywistość przedstawioną (w ten sposób Connor może przeważnie kontynuować swoją historię – jest stwarzany ponownie po śmierci na posterunku, w trakcie wykonywania zadania), można zauważyć ciągłość jej pamięci na podstawie reakcji. Można by w tym kontekście wskazać chociażby na działania Connora na dachu przeszukiwanego budynku w zaawansowanej części gry. Zachowuje się on naturalnie, bez zbędnych akcji prowadzi śledztwo, tropiąc zbiegłego defekta. Dzieje się tak, jeśli pierwszą swoją misję zakończył pomyślnie. Druga opcja odsyła do samego początku gry. Podczas pierwszej misji Connor ma za zadanie uratować dziewczynkę z rąk androida, który stoi na dachu, grożąc jej śmiercią. Connor może tu przeprowadzić spokojną rozmowę i uratować dziewczynkę bez zdenerwowania, może okłamać androida i strzelić do niego, gdy dziecko jest bezpieczne, może rzucić się do niego, by odepchnąć małoletnią od przepaści (tym gestem sam się poświęca) i rozbić się o bruk z defektem oraz niewłaściwie ocenić sytuację i spaść z dachu nie uratowawszy nikogo. Powróciwszy więc do kwestii wysokości, gdy Connor jakiś czas później tropi defekty na dachu potężnego wieżowca i sprawdza, czy nie rzuciły się one ze spadochronami w dół, przy wyjrzeniu za barierkę, ze zdenerwowaniem odsunie się od krawędzi. Jest to drobiazg, wspomnienie pierwszej misji. Connor ma pamięć o uczuciach, które towarzyszyły mu, choćby i nieśmiertelnemu, gdy spadł. Dbałość o szczegóły w konstruowaniu gry jest na bardzo wysokim

poziomie[1], a liczba możliwych scenariuszy pozwala na wciąż nowe odkrywanie zaskakujących połączeń i ukrytych znaczeń.

I only have one language; it is not mine [2]

W przytaczanym przykładzie gracz jest aktywnym uczestnikiem eskalowania agresji i pogłębiania podziałów pomiędzy dwoma grupami społecznymi. Jest w stanie za pomocą swoich wyborów trwale wpłynąć na przedstawiany świat i na relacje w nim panujące. Pierwszą i wyjściową kwestią będzie więc naświetlenie i przyjrzenie się przykładowym wyborom, które doprowadzają do zaostrzenia lub załagodzenia społecznego w swojej strukturze sporu. Sporu znanego od dawna, bo przecież rozchodzi się o niewolnictwo, oraz sporu zupełnie nowego, częściowo dość aktualnego – o sztuczną inteligencję i jej prawa, a może też uczucia.

Już w pierwszym spotkaniu z jednym z bohaterów, z Markusem, który wyszedł do miasta, by odebrać farby dla swojego właściciela, gracz otrzymuje wiele wymownych sygnałów o sytuacji androidów w społeczeństwie. Konflikt jednak nie musi zachodzić między jednostkami, często obecny jest między grupami, które prezentują swoje protesty i tarcia ideologiczne. Po krótkim spacerze bez trudu zauważa się roboty pracujące jak niewolnicy. Są one wykonawcami ciężkich prac fizycznych, poniżanymi przez pracodawców. Uliczny kaznodzieja obarcza androidy odpowiedzialnością za zło świata, nazywa pomiotami szatana. Pikietujące na placu grupy atakują głównego bohatera tylko ze względu na to, że jest przedstawicielem sztucznej i – paradoksalnie – bardziej ludzkiej inteligencji. W oczach demonstrantów to właśnie androidy były powodem braku miejsc pracy dla przeciętnych obywateli. Niebezpieczną dla protagonisty bójkę przerywa policjant, który postanawia interweniować, jednak nie czyni tego ze względu na społeczną sprawiedliwość. Jest tu rękojmią prawa – wszak rzecz, którą poruszamy z zewnątrz, siedząc przed komputerem, ma swojego właściciela. Pokrzywdzony jest broniony przez prawo własności. Dzieje się to wyłącznie z uwagi na niechęć płacenia kary. W końcu tak skomplikowany twór ludzkiej techniki kosztuje małą fortunę.

1 Kolejnym przykładem jest ojciec Alice, którego można oczami Connora zobaczyć na komisariacie, gdy przychodzi w spawie zbiegłego androida. Dzieje się tak oczywiście tylko w wypadku, w którym gracz go nie zabije w poprzednim rozdziale.

2 (Derrida 1998: 1)

To ujęcie człowieka, bo za ludzi właśnie zaczynają uchodzić inteligentne maszyny, jest znane już od starożytności. Sytuacja prawna androida nie różniła się wiele od sytuacji rzymskiego niewolnika. Oba byty uważane były za rzeczy, z tym jednak odstępstwem, że niewolnik był uznawany za człowieka jeśli nie pod względem prawa osobowego, to choćby przynajmniej względem tego naturalnego. Człowieka w 2038 roku nie można jednak ukarać poprzez zmianę jego statusu i osoby w androida. Sytuacje oparte na podobnej zasadzie były jednak znane w rzymskiej jurysprudencji. Rzecz jasna nie usiłowano na skutek wymyślnych tortur zmienić wolnego człowieka w cyborga, jednak dotkliwie zmieniano jego podmiotowość prawną. Niewypłacalny dłużnik popadał w niewolę, z tym zastrzeżeniem, że musiał zostać sprzedany poza granice państwa (*trans Tiberim* – „poza Tyber"; Dajczak, Giaro & Longchamps de Bérier 2013: 184).

Obie jednak rzeczy miały ograniczony katalog praw. Niewolnik i android są osobami prawnymi. Pojęcie *persona* początkowo oznaczało w Rzymie maskę teatralną (sam temat kreacji poruszony zostanie w innym miejscu). Słowo funkcjonowało w bardzo pokrewnym sensie na gruncie prawa prywatnego. Był to termin oznaczający „kogoś uprawnionego do udziału w »grze«, jaką stanowił obrót prawny. Jeśli niewolnik miał odpowiednie kwalifikacje psychofizyczne, dysponował takim uprawieniem w postaci zdolności do działań, a zwłaszcza czynności prawnych" (Dajczak, Giaro & Longchamps de Bérier 2013: 182). Podobnie i androidy zawierają niewielkie umowy, nabywają ruchomości na rzecz swoich właścicieli. Przykładem mogą być kupione przez Markusa farby.

Dokonywanie wyborów jednorazowo

Od samego początku wyraźnie zarysowany jest więc kontekst antagonizmów społecznych. Od gracza zależy sposób poprowadzenia opowieści świata dalej. Może za pomocą agresywnej polityki doprowadzić do stworzenia obozów zagłady dla androidów (co powoduje przeskok analogii historycznej ze starożytności do czasów wiele nam bliższych). Może także spokojnie dyskutować, mając na względzie jak najmniejszą liczbę ofiar po obu stronach sporu.

Jednym z wyborów, który zdaje się najbardziej obrazowy, jest gest, który ma manifestować nastawienie przebudzonych androidów. Podczas pochodu po ulicach Detroit, roboty są wzywane do zatrzymania się pod groźbą ostrzału. Wtedy zostaje przedstawiony wybór kilku opcji reakcji. Pierwsza zakłada uklęknięcie – przybranie na powrót niewolniczej, uległej postawy pełnej niemocy.

Druga, w zasadzie raczej podobna do poprzedniej – to podniesienie rąk. Kolejna odpowiedź przejawia się przez uniesienie pięści – jawny i zrozumiały gest agresji, zauważenie siły i czynnego oporu. Wybór jednak czwartej, ostatniej opcji sprawia, że cała grupa androidów siada na bruku w jednej, zwartej masie. Jasno pokazują brak złych intencji i jednocześnie dają do zrozumienia, że walczą o swoje należne miejsce. By nie wrócić do poprzedniego stanu, ale by jednocześnie nie zaogniać konfliktu i pokazać swój upór, nieugiętość w słusznej sprawie, można skupić się na ostatniej z postaw.

Kształtowanie relacji odbywa się także interpersonalnie, w dialogach bezpośrednich, z ograniczoną liczbą osób. Tu przejść można do postaci, którą gracz poznaje na samym początku, do postaci, która otwiera perspektywę. Pierwszym poznawanym bohaterem jest Connor, poszukujący. Jest on androidem śledczym, zaprogramowanym, by wyłapywać wadliwe androidy, tak zwane defekty, które zaczęły przeciwstawiać się komendom i odczuwać emocje. Uczucia te tłumaczone były zwykle błędami oprogramowania.

Pierwszym wyborem, który gracz musi podjąć, wcieliwszy się z Connora, jest dość prosta czynność – interakcja z żywym organizmem, która już od tej chwili może rozchwiać postrzeganie androida. Na korytarzu domu, do którego zostało się wezwanym, można znaleźć rybkę. Podjęcie decyzji ogranicza się do ocalenia jej lub zostawienia na podłodze. Światowa statystyka pokazuje, że 70% grających schyliło się, by zobaczyć zwierzę, z czego 64% postanowiło ją uratować (Holl 2019: 6).

Jednak ten jeden drobny i nieznaczny ruch wprowadza wielkie zmiany. Nie do świata przedstawionego, co prawda. Fabuła opowieści nie jest w żaden sposób zależna od ocalenia zwierzęcia, tak samo jak okoliczności nie zmieniają się przez wykorzystanie kilku sekund na ratowanie stworzenia. Jednak drobny gest wprowadza najwięcej rozedrgania w świadomość Connora. Od razu po podjęciu nieracjonalnej i nieprzewidzianej przez oprogramowanie decyzji, w prawym górnym rogu ekranu pojawia się komunikat o wzrastającej niestabilności programu. Takim sposobem gracz powoli i przeważnie dość konsekwentnie prowadzi do osłabiania wgranych toków decyzyjnych, przez co pozwala androidowi śledczemu na samodzielne podejmowanie decyzji, bez obciążenia zewnętrznego. A tym właśnie skażony jest każdy android.

Innym wartym wspomnienia przykładem jest pierwsza interakcja z Hankiem Andersonem, przyszłym partnerem bohatera. Gdy Connor znajduje porucznika w barze, usiłuje go przekonać, by zajął się nową, właśnie przydzieloną sprawą zabójstwa. Znajomość mężczyzn nie zaczyna się zbyt dobrze,

głównie z powodu niechęci starszego policjanta. Android, by przekonać go do opuszczenia baru, może zachować się na trzy sposoby. Gra umożliwia: wylanie pitego przez porucznika drinka, postawienie porucznikowi kolejnego oraz najbardziej neutralne z podanych – poczekanie na zewnątrz. Nietrudno domyśleć się konsekwencji każdego z tych działań. Czekanie, tak jak kupienie alkoholu, może nie spowodować pożądanej reakcji, jednak wylanie napoju z pewnością nie wpłynie dodatnio na nową znajomość. Przywołanie tego przykładu miało tylko służyć zobrazowaniu żywego aparatu badawczego, jakim niekiedy może być gra, w zauważaniu momentów eskalowania się wrogości. Wyjaśnia ona niektóre mechanizmy sporów i pomaga w świadomym ich obserwowaniu na wielu płaszczyznach.

Dubio ergo cogito

Konflikt jest także rozziewem między dwoma stanami rzeczy, dysharmonią spraw, jest pęknięciem w poglądach i sposobie patrzenia. Dlatego wartościowe będzie poruszenie nie tylko wspomnianych komunikatów, które odpowiadają ze kreowanie sytuacji konfliktowej w skali makro, lecz także zauważenie problemów skali mikro. Autorka rozdziału ma tu na myśli rozdźwięk wewnętrzny postaci, zmuszonej do podjęcia decyzji i wybrania idei, z którą się utożsamia. Na tle dylematów moralnych jednostka staje w sytuacji antagonizowania samej siebie, kwestionuje swoje wybory, racje i przekonania. Zauważa też różnice w zachowaniu, potrafi odseparować siebie od grupy, zauważyć inność. Widoczne są pęknięcia podczas spojrzenia w lustro – gestu dość abstrakcyjnego, jeśli bierze się pod uwagę, że to maszyna zauważa swoje bycie i usiłuje nadać mu sens, zauważyć własną niepowtarzalność wśród setek takich samych modeli. Produkowane masowo roboty zaczynają widzieć swoją odrębność, tożsamość i jednostkowość, stają w konflikcie do tego, kim są, kim były i kim mogłyby być, nie wspominając o tym, kim by chciały się stać.

Jak można się przekonać nawet we współczesnym świecie, roboty są już w stanie nie tylko wykonywać działania matematyczne, analizować dane i obliczać prognozy, ale także malować obrazy czy pisać książki. Tu tylko zastanawiać się można nad przynależnością prawną wspomnianych dóbr. Ochrona własności intelektualnej, jak wskazuje ustawa, dotyczy dzieł człowieka, bo jako takiego domniemywa się „twórcę", niezależnie od jego wieku. Przedmiotem prawa autorskiego jest bowiem „każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym

charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia (utwór)" (Orka.sejm.gov 2021; ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 roku), jak można przeczytać w pierwszym artykule ustawy. Wciąż jednak tak ujmowane dzieło powinno odznaczać się oryginalnością i jednostkowymi cechami. Tu powstaje pytanie o samoświadomość sztucznej inteligencji, bo nie sposób wątpić w ich możliwości komunikacji działań (od)twórczych. Jednak największą dylematem pozostaje zagadnienie samoświadomości, uznania własnego jednostkowego bytu w oderwaniu od innych.

Obie te kwestie zostają poruszone w grze. Jeden z bohaterów, Markus, już na samym początku fabuły ma dostęp do kulturowego rozwoju – może czytać książki, grać w szachy lub komponować utwory na pianinie. Następnie Carl, jego właściciel i nauczyciel, zabiera go do warsztatu i prosi o próbę namalowania czegoś od siebie, czegoś niebędącego dziełem odtwórczym. Nawet jeśli na sztaludze pojawia się szkic podobny do watykańskiego *Stworzenia Adama*, malarz chce, by android przelał na płótno cząstkę siebie samego. Gracz ma dwanaście możliwości wyboru tematyki obrazu, ale każda z nich przedstawia coś nowego, w czym bohater zawarł swoje przemyślenia i odczucia. Wrażliwość rozbija się o trzy tematy: androidy, ludzi i osobowość. Następnie dopiero skupia się na subiektywnych przemyśleniach, na tym, co męczy wewnętrznie. Może to być ból androidów, smutek z powodu własnej przynależności, nadzieję na lepsze zrozumienie. W kontekście człowieka ukazać może wściekłość, gniew i frustrację, ale także nadzieję i okazywaną empatię. Ten ostatni obraz, ze względu na użyte barwy, odsyła gracza do znanej z *Matrixa* sceny. Pokazuje on bowiem otwarte dłonie: jedne czerwone, drugie niebieskie. Wkrada się tu interesujący dialog z nierealną rzeczywistością i przeświadczeniami oraz intertekstualny i niebanalny problem sztucznej inteligencji, która może przejąć władzę nad ludźmi. Markus jest w pewnym sensie jak Neo, to on może doprowadzić do upadku całego funkcjonującego systemu.

Android czerpie swoje inspiracje z otoczenia. I tak w jednym ze scenariuszy Markus maluje portret swojego opiekuna. Jest to chyba najpiękniejsze przedstawienie ich relacji. Obraz jest bowiem wyrażeniem poczucia komfortu, bezpieczeństwa i spokoju, które wiąże się z rodziną. Takimi właśnie słowami opisana jest namalowana podobizna Carla. Reakcja androida dobitnie wskazuje na autentyczne przywiązanie do jedynej osoby, która się nim przejmuje i traktuje jak partnera do rozmowy, nie jak przedmiot.

Dyskusyjną i niejasną, także z ludzkiego puntu widzenia, kategorię samoświadomości zwieńczają cztery obrazy. Ten najbardziej zastanawiający jest wątpliwościami

co do tożsamości i jest on autoportretem androida, nieodzwierciedlającym jednak szczegółowo cech fizycznych, twarz jest bowiem nieco zatarta. Malarz pomija swoją przynależność do bezosobowych, nieczułych maszyn przez nieumieszczenie diody na swojej skroni – jednego z najbardziej oczywistych znaków.

Androidy podejmują decyzje o swoim życiu, stanowią i tworzą siebie, mimo wpojonych zasad i zapisanych reguł. W relacjach z innymi ludźmi zachowują się na różne sposoby, w zależności od okoliczności również przybierają maski i stają się niekiedy bardziej ludzcy od ludzi. Nie trudno zauważyć dość dużej dozy czułości, empatii i człowieczeństwa w mówieniu o maszynach. Może to być zaskakujące, ale jednocześnie nie jest trudne do wytłumaczenia. Poruszane wątki jasno ukazują prawidłowość w działaniach androidów. W wypadku pierwszego zabójstwa, które bada Connor, defekt działał w obronie własnej. Był przypalany i bity przez właściciela bez konkretnego powodu. W samoobronie zaatakował i zabił swojego pana.

Podobnie Kara – przerywa swoje milczenie i przeciwstawia się rozkazowi, by powstrzymać niesprawiedliwość. Nie zgadza się na karcenie, okrutne traktowanie niewinnego dziecka. To w jego obronie sprzeciwia się temu, co zostało wpisane w jej naturę. Ból jest językiem, którego androidy nie muszą się uczyć, by wiedzieć, że nie należy on do odpowiedniej formy komunikacji. I choć, przynajmniej wyjściowo, nie znają ludzkich algorytmów od strony empirycznej, to jednak muszą posługiwać się pojęciami im niedostępnymi.

> Ten język, choć nigdy nie będzie moim, jest jedynym, w którym przeznaczono mi mówić tak długo jak mowa jest możliwa dla mnie w życiu i śmierci. Widzisz, ten język nigdy nie będzie moim. I mówiąc szczerze, nigdy nie był.
>
> Od razu docenisz źródło moich cierpień, miejsce moich pasji, moich pragnień, moich modlitw, powołanie moich nadziei, gdyż język przenika je wszystkie (Derrida 1998: 2)[3].

Androidy odwracają się od swoich stwórców po tym, jak przez ludzi zostaje im wyrządzona krzywda. Nigdy nie atakują pierwsze i widać to nawet

[3] Przekład własny za: „Yet it never be mine, this language, the only one I am thus destined to speak, as long as speech is possible for me in life and death; you see, never will this language be mine. And, truth to tell, it never was.

You at once appreciate the source of my sufferings, the place of my passions, my desires, my prayers, the vocation of my hopes, since the language runs across them all".

na przykładzie bardzo skrzywdzonego przez los Ralpha, który padł ofiarą niezliczonych ataków. Choć grozi on bohaterkom, to nie unieszkodliwia ich bez ostrzeżenia. Pokazuje to jednocześnie smutną prawdę o ludziach – oni także bronią się przed doświadczoną wcześniej krzywdą. Z tą różnicą, że androidy miały szansę zostać stworzonymi jako całkowicie wolne od krzywd, jako prawdziwa *tabula rasa*. Dopiero później konfrontowały informacje o świecie z doświadczeniami. Tu następowało także wewnętrzne pęknięcie, istniejące w jaźni androidów. Macki takich niekompatybilności sięgają jednak dalej niż krańców świadomości bohatera.

Oddalenie perspektywy

Poza tarciami grupowymi i wewnętrznym brakiem spoistości osoby, istnieje także płaszczyzna osiągalna tylko dla gracza, niedostępna postaciom fikcyjnym. Wychwycenie jej nie jest kłopotliwe, napotyka się bowiem szereg niespójności w świecie. Przestrzeń pęka pod palcami, gdy obserwator zdaje sobie sprawę ze złamania czwartej ściany i wciągnięcia w rozgrywkę gracza nie tylko jako stojącego za sceną mistrza kukiełek, lecz także jako wpisany w wirtualną rzeczywistość byt, do którego odnoszą się postaci. Odbiorca zostaje, poniekąd bez swojej zgody, a na pewno bez swojej wiedzy, wtłoczony do świata przedstawionego i dopiero po fakcie jest w stanie zauważyć kierowane bezpośrednio do niego odniesienia. Jest to jak „ty", pisane wielką literą. Chodzi tu o klarowne i częste wykrzyknienia androidów, które zostały skomentowane nieco niżej. Jednak by zacząć od początku, należy wytłumaczyć kilka niewiadomych, które zostały wplecione w struktury opowieści. Jedną z powtarzających się wciąż zagadek jest znaczenie „rA9" zbitki znaków, która niewiele mówi grającemu przez większą część gry, a często i nawet po jej zakończeniu.

Teorii na temat rA9 jest bardzo wiele. Niektóre zakładają ukrycie w ciągu znaków nazwiska „Kamsky" – twórcy androidów. Inne odnoszą się do wpływu istotnego dla fabuły narkotyku „red ice" („r" od angielskiego „red", „ice" od dziewiątej litery alfabetu, którą jest „i" właśnie), którego wątek nie został zawarty w grze, mimo takich zamiarów. Niektórzy odnajdują tam wpisanie postaci z gry, teorię jakoby Alice miała dziewięć lat. Inni dociekliwi fani zadali sobie trud, by zanalizować niezroumiałe ciągi liter, które pojawiały się na ekranie po podjęciu destabilizującej program decyzji. Z liter układał się napis: „9 DEVIANT", czyli defekt, android, którego osąd jest zakłócony przez emocje. Ponieważ

jednak trudno byłoby zgłębić wszystkie pomysły w jednym rozdziale, autorka skupi się na jednym wytłumaczeniu i zaproponuje zbadanie innych propozycji samodzielnie przez czytelników.

Nie reprodukować

Wspomniana zbitka znaków pojawia się przeważnie w odniesieniu do wyższej siły, która jest jedyną nadzieją androidów. „Tylko rA9 nas ocali" – stwierdza jeden z bohaterów i nietrudno zauważyć, że nie on jeden w to wierzy. Można spotkać się z pewnego rodzaju kultem, uporczywym powtarzaniem nazwy, składania ofiar bożkowi lub wyobrażeniu. Dość prędko dochodzi się do przeświadczenia, że rA9 jest określeniem wszechobecnego boga androidów. Na marginesie można tylko odnotować kolejną cechę, którą maszyny zaczęły dzielić z ludźmi, to jest wiarę.

Na jednej ze stron internetowych opisany jest łatwy sposób na poznanie rozwiązania tajemnicy rA9. Poleca się tam spojrzenie na odwrotną stronę płyty oryginalnej gry, tam ma kryć się odpowiedź. Istotnie, po odwróceniu błyszczącego plastikowego dysku, ujrzeć można gładką powierzchnię, która odbija naszą twarz. Gracz, kontrolujący wszystko twór, jest powracającym wciąż rA9. I jest to dodatkowym aspektem w jakim analizować można fabułę. W tym momencie każde odniesienie do siły wyższej jest realnym i bardzo naglącym wołaniem w stronę ekranu. Postaci nie są świadome swojej przynależności do świata przedstawionego, nie rozbiją więc w ten sposób czwartej ściany. Jednak nagle każde przeświadczenie o tym, że rA9 słyszy słowa androidów i widzi ich działania, jest jak najbardziej prawdziwe. Prawdziwe i beznadziejne, bowiem wołanie rzadko kiedy rozumiane jest wtedy, gdy się je słyszy.

Kolejną lustrzaną zagadką może stać się moment, gdy gracz, czyli odbicie rA9, zagląda przez ramię budzącego się do świadomości androida, który obserwuje samego siebie w innym zwierciadle. Można odnieść wrażenie, że jest się tylko taflą srebrzonego od spodu szkła. Podobnie wskazuje często doświadczane w grach fabularnych poczucie, jakoby było się (pod)świadomością postaci. Obok maski androida udającego kogoś, kim nie jest, pojawia się podwójne wykorzystanie odbicia, niczym prawdziwy bal iluzorycznych spojrzeń.

I'm not a robot

W samym menu gry wprowadzona zostaje także narracja zewnętrzna. Na otwierającej wszystko stronie znajduje się osoba, która ocenia działania sterującego oraz prowadzi z nim dialogi. Mowa o Chloe, o androidzie, który przełamuje czwartą ścianę. Rozmawia z graczem, pyta go o poglądy, zdanie. Nawiązuje dialog, a nawet komplementuje wystrój pokoju. I nade wszystko uzmysławia grającemu, że przez cały czas jest obserwowany. Urocza blondynka, która ukazuje się po uruchomieniu gry, patrzy na każdy wykonany gest i na każdą podjętą przez odbiorcę decyzję. Wywołuje presję, przypomina o tym, jak ważne są życia androidów i podkreśla, że grający ma nad nimi całkowitą kontrolę.

Jest to jedyna postać, która opuszcza rzeczywistość przedstawioną i wychodzi z jednego ze światów podrzędnych, to jest z opowiadanej historii, by obserwować wszystko z innej, wyższej perspektywy. Jest w końcu jednym z ulubionych modeli samego twórcy sztucznej inteligencji – Kamsky'ego. Dziewczyna ma dostęp do innego spojrzenia na świat. Można odnieść wrażenie wielopoziomowego labiryntu albo matrioszki. Android, który jest zależny od opowiadanej w grze historii, wychodzi z niej, by obserwować zza kulis władcę marionetek. Jednak poza niewinnym patrzeniem, znajduje odpowiednie struny, by grać na odbiorcy. Wydawać by się mogło, że mowa o żywej osobie, jednak warto wskazać na to, że większość dialogów i pytań Chloe jest wysoce tendencyjna. Oto postać z gry usiłuje wpłynąć na podejmującego decyzje, bo wie, że sama nie ma mocy zmienić rzeczywistości z 2038 roku.

Najbardziej wzruszającym i interesującym momentem rozmów z Chloe wydaje się jej pytanie na koniec rozgrywki. Po przejściu gry kobieta wyznaje, że „coś się w niej zmieniło", „czuje się inna". Pyta więc interlokutora o zgodę na odejście, by mogła poszukiwać swojego człowieczeństwa, nie identyfikując się już z maszyną. Z wyrażenia zgody cieszy się i obiecuje nigdy nie zapomnieć uczynionego dobra. Jeśli jednak zakaże się jej odejścia, podejmuje ona decyzję o skasowaniu swojej pamięci, doświadczeń i tego, czego się nauczyła, by móc wciąż odpowiednio wykonywać wyznaczone jej zadanie. Powrót do gry odbywa się jak za pierwszym razem, bo w pamięci androida nie zostało żadne wspomnienie o poprzednich przeżyciach. To działanie wśród wszystkich innych wydaje się najbardziej rozpaczliwe i przerażające. Końcowo po kilkunastu godzinach spędzonych na tworzeniu tej historii, trudno pozostać nieczułym na człowieczeństwo nawet ukryte w maszynie, a na dodatek wrócić i ze smutkiem słuchać tych znanych już dialogów i komend.

Odsunąć można się jeszcze bardziej. Z ostatnim konfliktem, który jakoś jest związany ze światem Detroit, zostaje grający. On podejmuje decyzje w imieniu robotów. On kieruje wszelkimi działaniami, poglądami czy życiem i śmiercią. Niemalże jak Bóg, ale ten, który nie pozostawił wiele wolnej woli. To przez jego działania androidy są oceniane jako ludzkie i zasługujące na własny głos. Można się jednak zastanawiać czy nieprawdziwe poczucie człowieczeństwa, czyli ludzkie podejmowanie decyzji w imieniu androida nie zadaje kłamu prezentowanemu pojmowaniu i uznawaniu sztucznej inteligencji. Jest to niewątpliwie kwestia kilku obszarów świadomości. Końcowo trudno uważać za uczuciowe roboty, których emocje napędza człowiek. Wyciąganie wniosków o sztucznej inteligencji, które byłyby ugruntowane w rzeczywistości, wydaje się od początku błędne przez skażone i subiektywne działania czynnika ludzkiego. Niełatwa polemika z punktami widzenia jest wykorzystywana w narracji w każdym momencie, jeśli tylko wystarczająco się przyjrzeć zasianym w fabule wątpliwościom.

Źródła cytowań

Dajczak, Wojciech, Tomasz Giaro, Franciszek Longchamps de Bérier (2013), *Prawo rzymskie u podstaw prawa prywatnego,* Warszawa: Wydawnictwo Prawnicze PWN.

Derrida, Jaques (1998), *Monolinguism of the Other; or, The Prosthesis of Origin*, przekł. Patric Menash, Stanford: Stanford University Press.

Holl, Elisabeth (2019), 'Rise of the machines – Moral decisions in Detroit Become Human', online: https://www.researchgate.net/publication/334536328_Rise_of_the_machines_-_Moral_decisions_in_Detroit_Become_Human [dostęp: 14. 04. 2020].

Orka.sejm.gov.pl (2021), 'Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych (1994)', online: http://orka.sejm.gov.pl/proc2.nsf/ustawy/86_u.htm, art. 1 [dostęp: 12.03.2021].

Waszkiewicz, Agata (2018); '(Trans)humanism and the Postmodern Identities: the Player in Detroit: Become Human', *Acta Humana* 9, s. 200.

Wietrzykowski, Piotr (2016), *Słownik polsko-łacińsko-grecki*, online: http://voc.wietrzykowski.net./VOC.%20plg%20-%20K.pdf [dostęp 13. 04. 2020].

Wiseman, Richard, Caroline Watt, Leanne ten Brinke, Stephen Porter, Sara-Louise Couper, Calum Rankin (2012), 'The Eyes Don't Have It: Lie Detection and Neuro-Linguistic Programming', *PLOS ONE*, 7 (7), online: https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0040259, [dostęp 13. 04. 2020].