

„Kwartalnik Filmowy” nr 110 (2020)
ISSN: 0452-9502 (Print) ISSN: 2719-2725 (Online)
<https://doi.org/10.36744/kf.142>
© Creative Commons BY-NC-ND 4.0

Filip Jankowski
Uniwersytet Jagielloński
<https://orcid.org/0000-0001-5178-2549>

Galaktyka Hegla. *Event[o]* jako gra (post)humanistyczna

Słowa kluczowe:

Hegel;
posthumanizm;
sztuczna
inteligencja;
gry cyfrowe;
gry wideo

Abstrakt

W filmach oraz grach cyfrowych dotychczas przeważały dwa stanowiska wobec rozwoju sztucznej inteligencji, portretujące ją jako zagrożenie tudzież obronę przed tym zagrożeniem. Celem artykułu jest ukazanie – na przykładzie gry *Event[o]* – narodzin nowego paradygmatu w kulturze popularnej, w którym sztuczna inteligencja staje się równorzędnym partnerem wymagającym szacunku ze strony człowieka. Posługując się metodą autoetnografii analitycznej, autor docieka możliwości pogodzenia w kontekście tej gry Hegłowskiego, antropocentrycznego humanizmu z prądem posthumanistycznym. Rezultaty badań pozwalają dowieść zarówno postępu technologicznego sztucznej inteligencji w grach cyfrowych, jak i wylaniania się nowego spojrzenia na relację człowiek-maszyna, pozbawionego protekcyjności poprzednich dzieł kultury popularnej.

Wstęp

Począwszy od późnych lat 70. XX w., kiedy Ihab Hassan ukuł termin „post-humanizm”¹, oświeceniowy antropocentryzm podlegał stopniowej marginalizacji w myśli filozoficznej. Postulat „śmierci człowieka” jako podmiotu, zaproponowany przez Michela Foucaulta², wynikał z rozczarowania skutkami ogrodniczej działalności rodzaju ludzkiego, prowadzącej do terroru projektów totalitarnych³. Ideę postępu ludzkości coraz mocniej krytykowano, jako że rodzaj „ludzki” (*human*) był w niej przeważnie synonimem „mężczyzny” (*man*), zorientowanego na nieustanny wyścig zbrojeń i niszczenie środowiska. Nadziei upatrywano w bezosobowej technologii, a stosowana przez Donnę Haraway metafora „cyborga”⁴ zwracała uwagę na oddanie sprawczości dyskryminowanym dotąd Latourowskim aktorom nie-ludzkim⁵. Takimi aktorami stały się między innymi obiekty skomputeryzowane, które mogą, choć nie muszą wchodzić z ludźmi w „intra-akcje” – wzajemne współlistnienie powiązanych ze sobą aktantów⁶. W intra-akcjach *to nie tylko „ja” jestem politycznym aktorem, ale wszystko, z czym jestem w kontakcie, włączając w to pokarm, wodę, odpady, ziemię, którą wykorzystuję dla tych celów*⁷.

Celem niniejszego artykułu jest natomiast wskazanie, jak twórcy kultury popularnej próbują mimo wszystko bronić podmiotowości ludzkiej w epoce „po człowieku”. Przedmiotem analizy będzie gra cyfrowa *Event[0]*, zaprojektowana przez Emmanuela Corna i Siergieja Mohowa oraz wyprodukowana w 2016 r. przez francuskie studio Ocelot Society. Laureatka Brazylijskiego Festiwalu Gier Niezależnych – *notabene* w kategorii innowacji⁸ – zebrała przeważnie pozytywne oceny krytyków⁹. *Event[0]* problematyzuje relację pomiędzy człowiekiem a sztuczną inteligencją, lecz interakcja z maszyną w tej trójwymiarowej grze – zaliczanej do gatunku ludycznego, „symulatorów chodzenia”, który skupia się przede wszystkim na eksploracji świata przedstawionego¹⁰ – odbywa się wyłącznie za pośrednictwem poleceń tekstowych wpisywanych w terminale komputerowe. W artykule prześledzę, jak *Event[0]* negocjuje dwa odmienne, a najczęściej przyjmowane w tekstach kultury stanowiska wobec sztucznej inteligencji: afirmatywne (komputery jako nadzieja dla ludzkości) oraz apokaliptyczne (komputery jako zagrożenie dla ludzkości).

Stan badań

Wspomniane dwa stanowiska były obecne w grach cyfrowych jeszcze przed końcem XX w. Sztuczna inteligencja jako bohater często przyjmowała postać zagrożenia. Apokaliptyczne przedstawienie komputerowych aktorów nie-ludzkich pokutowało zarówno w filozofii komputacjonistycznej (twierdzącej, że komputer nie tylko będzie „myślał” na wzór człowieka, ale też z tego powodu może nawet stać się wrogiem ludzkości)¹¹, jak i w filmach science fiction. Powszechne lęki związane z zależnością od zdradzieckiej i zbuntowanej technologii odzwierciedlał kanoniczny już wizerunek komputera HAL 9000 z filmu *2001: Odyseja kosmiczna* (*2001: A Space Odyssey*, reż. Stanley Kubrick, 1968), który mordował załogę obsługiwanego przezeń statku kosmicznego. Demoniczna figura HAL-a jako wyraz obaw przed rozwojem technologicznym pojawiała się stale w nowych odsłonach.

Analizując filmowe przedstawienia, Anton Karl Kozlovic wskazuje wiele paranoicznych wizerunków „złej sztucznej inteligencji” w rodzaju Proteusa IV z *Diabelskiego nasienia* (*Demon Seed*, reż. Donald Cammell, 1977), komputera Matki (MU-TH-UR) z *Obcego: Ósmego pasażera Nostromo* (*Alien*, reż. Ridley Scott, 1979), Master Control Programu z *TRON* (reż. Steven Lisberger, 1982), T-800 z *Terminatora* (reż. James Cameron, 1982), NORAD-a z *Gier wojennych* (*WarGames*, reż. John Badham, 1983)¹². Sztuczna inteligencja – w formie androidów, robotów czy też komputerów stacjonarnych – była przedmiotem nieufności sprowadzanym do założonej z góry tezy „technologia-jest-zła”¹³. Inteligentne komputery, jak zauważa Susanna Hornig, *w filmach science fiction mają osobowość, płęć i wolną wolę; działają niezależnie i we własnym interesie; często też depczą ludzkie wartości*¹⁴. Podobny schemat powtarza się w grach cyfrowych, takich jak *Beneath a Steel Sky* (Revolution Software, 1994), *I Have No Mouth, and I Must Scream* (Cyberdreams i The Dreamers Guild, 1998), *Deus Ex* (Ion Storm, 1999), *Portal* (Valve, 2007) oraz *Portal 2* (Valve, 2012). We wszystkich wymienionych grach zawarte jest ostrzeżenie przed nadmiernym rozwojem technologicznym, który zdaniem niektórych publicystów wyryka się spod kontroli technokratów i może *doprowadzić ludzkość do wyginięcia*¹⁵.

Istnieje jednak druga, afirmatywna strategia portretująca komputerowych aktorów nie-ludzkich jako wsparcie dla ludzkości. Jej pierwszy wariant zakłada, że sztuczna inteligencja wesprze człowieka w walce z innymi, bardziej niebezpiecznymi przejawami jej samej. Ten trop można odnaleźć w takich filmach, jak *RoboCop* (reż. Paul Verhoeven, 1987), *Terminator 2: Dzień sądu* (*Terminator 2: Judgment Day*, reż. James Cameron, 1991), *Ghost in the Shell* (reż. Mamoru Oshii, 1995) tudzież animowany *WALL-E* (reż. Andrew Stanton, 2008); widoczny jest on także w tak zróżnicowanych grach cyfrowych, jak *I, Robot* (Atari, 1984), cykl *Mega Man* (Capcom, 1987-2018), *The Nomad Soul* (Quantic Dream, 1999) tudzież *Machinarium* (Amanita Design, 2009). Widzowie i gracze dostawali *pocieszające przesłanie, że technologia uratowała ludzkość od technologii. Strach ludzkości przed maszynami został zażegnany przez rewoltę robotów przeciwko panowaniu komputera, gdy dwie maszynowe inteligencje spierały się o przyszłość ludzkości*¹⁶.

Jednakże komputacjonistyczna, wywiedziona jeszcze od Alana Turinga wiara w stworzenie maszyny na wzór człowieka – a zarazem obawa przed nią – nie sprawdziły się do końca. Jak zauważali Jay David Bolter i David Gromala, *Rok 2001 nadszedł i przeminął, lecz wciąż nie mamy [odpowiednika] HAL-a*¹⁷. Wedle Aleksandry Przeglalińskiej porażka komputacjonizmu wynikała z tego, że *działanie żywej, aktywnej, psychofizycznej i świadomej jednostki w świecie nie może zostać wyczerpująco wyjaśnione za pomocą ogólnych, abstrakcyjnych zasad przetwarzania informacji*¹⁸. Skoro maszyna nie musi świadomie stwarzać zagrożenia dla ludzkości, drugi wariant afirmatywnej strategii zakłada równoprawny dialog człowieka (uosobianego przez gracza) ze sztuczną inteligencją, mentalnie ograniczoną, acz empatyczną wobec ludzkości i – jak twierdzi część naukowców – mogącą zapobiec negatywnym skutkom postępu cywilizacyjnego¹⁹.

Jednocześnie ów afirmatywny wariant portretowania sztucznej inteligencji podkreśla, że *ludzkość jest sama w sobie przekształcającą się technologią, że nie stanowi stałej rzeczywistości w gwałtownie zmieniającym się świecie, lecz nieustannie ewoluujący, złożony, adaptujący się, z natury nieprzewidywalny, coraz bardziej technologiczny proces* – jak twierdzi Brad Allenby²⁰. Człowiek zmienia się wraz ze stworzoną prze-

zeń technologią; procesu tego nie można cofnąć, a przyspieszenie go w celu osłabienia napędzających go struktur kapitalistycznych (postulat akceleratorystów)²¹ może doprowadzić do wręcz odwrotnych rezultatów²². O ile sama zachodnia idea postępu ludzkości została znacząco skompromitowana za sprawą XX-wiecznych totalitaryzmów²³, trudno zaprzeczyć nieustannym, wzajemnie się warunkującym przemianom człowieka i technologii: *My, jako ludzie, potrzebujemy nowości i innowacji – kontaktu z nowymi, osobliwymi zjawiskami, aby znaleźć pożywkę dla naszych umysłów oraz dusz*²⁴. Dobrym przykładem jest tu film *Ona* (*Her*, reż. Spike Jonze, 2013), którego bohater, rozwodnik, rekompensuje sobie samotność towarzyszem Samantha, głosowego systemu operacyjnego; w grach cyfrowych jego odpowiednikiem byłby *Event[0]*.

Materiały i metody

Na potrzeby analizy *Event[0]* wykorzystałem metodę autoetnografii analitycznej. Anna Kacperczyk, rekapitulując myśl Leona Andersona, pisze, że w tej metodzie *rola badacza jest wyraźnie powiązana z rolą głównego narratora przekazu naukowego. Badacz znajduje się w centrum procesu badawczego, z pełną świadomością dokonywanych przez siebie kroków, nie ukrywa się za prezentowanym tekstem jako anonimowy głos, jednakże jego zasadnicza aktywność realizowana jest z pozycji względnie „obiektywnego” obserwatora i ma na celu systematyczną penetrację badanego przez siebie środowiska, ustalenie faktów, rozpoznanie relacji*²⁵. Autoetnografia analityczna wydaje się odpowiednim narzędziem do zbadania, na czym polega wymiana informacji pomiędzy człowiekiem a sztuczną inteligencją w grze *Event[0]*. Gromadzenie dokumentacji polegało na spisywaniu skutków wzajemnej konwersacji między mną a wewnątrzgrym komputerem, zapisywaniu przebiegu własnej rozgrywki w postaci zrzutów ekranu, a jednocześnie na porównaniu tegoż przebiegu z doznaniem innych graczy.

Rezultaty

W chwili premiery gry *Event[0]* recenzenci często porównywali ją z filmem *2001: Odyseja kosmiczna*, przywołując analogiczną postać filmowego superkomputera sterującego statkiem kosmicznym²⁶. Porównanie to jednak niekoniecznie jest trafne. Zasadniczą sprawą w filmie Kubricka było to, że HAL, mordując większość członków załogi statku kosmicznego, kierował się atawistycznymi ludzkimi odruchami, natomiast ludzie przyszłości byli pozbawieni empatii²⁷. Bardziej adekwatne mogłoby być odwołanie do mniej znanego filmu *Moon* (2009, reż. Duncan Jones), którego bohater uczestniczący w misji kosmicznej sam jest technologią, a ściślej mówiąc – klonem. Toteż jego ciągła konwersacja z obdarzonym empatią robotem GERTY-m jest w istocie rozmową dwóch nie-ludzkich bytów, odbywającą się na równych prawach.

Warto zwrócić uwagę, że w *Event[0]* możliwości tworzenia portretu charakterologicznego własnego awatara zostały ograniczone. Gra rozpoczyna się majestatycznym, powolnym zbliżeniem na statek kosmiczny *Nautilus*. W tym czasie, zanim awatar dotrze na miejsce, można „budować” swoją historię, wybierając spośród najwyżej trzech hiperłączy kierujących do już przygotowanych opisów

tożsamości protagonisty, w stylu książkowych gier paragrafowych. Dokonując kolejnych wyborów, przeistoczyłem się symbolicznie w emigranta z ogarniętej wojną Manili, który zyskał szansę awansu społecznego, wstępując w szeregi wszechwładnej korporacji ITS. Pełnej dowolności w tym przypadku nie ma, a preludium ostatecznie zmierza do ogólnego wyjaśnienia sytuacji głównego bohatera. Odleciawszy ze zglobalizowanej, Zjednoczonej Ziemi (*The United Earth*) w alternatywnej rzeczywistości 2012 r., statek ulega awarii. Jego załoga ewakuuje się do kapsuł ratunkowych – w jednej z nich znalazła się moja postać. Preludium kończy się w momencie awaryjnego lądowania na pokładzie Nautilusa. Ów statek kosmiczny jest zaopatrzony w system sztucznej inteligencji, nieprzypadkowo nazywany Kaizenem-85 (*kaizen* w języku japońskim oznacza „poprawę” tudzież „ulepszenie”). Termin ten wprowadził Massaki Imai jeszcze w 1986 r. w odniesieniu do strategii ciągłego doskonalenia w biznesie²⁸; w alternatywnej rzeczywistości *Event[0]* powstanie komputerowego Kaizena przypada na rok później, co stanowi oczywiste nawiązanie do gwałtownie rozwijającej się neoliberalnej, korporacyjnej przedsiębiorczości w świecie pozagrowym.

Właściwa akcja gry rozpoczyna się już na pokładzie Nautilusa, w trójwymiarowej przestrzeni, po której można swobodnie się poruszać. Sam statek jest opuszczony, pozbawiony załogi, a jedynym partnerem do dyskusji okazuje się Kaizen. Komunikacja z tym systemem sztucznej inteligencji odbywa się za pomocą terminali rozmieszczonych w różnych miejscach statku. Polega ona na wpisywaniu tekstu; odpowiedź Kaizen zwraca również w postaci tekstowej, analizując składnię zdań wprowadzonych przez gracza. Można oczywiście zauważyć podobieństwo między tym osobliwym interfejsem gry a popularnymi w latach 70. i 80. XX w. grami przygodowymi typu *Colossal Cave Adventure* (William Crowther i Don Woods, 1976) oraz *Zorka* (Infocom, 1977). Jednak w ówczesnych grach komunikacja sprowadzała się do wpisywania krótkich poleceń-rozkazów, na przykład „podnieś miecz” lub „zabij smoka”. Parser, czyli program przetwarzający te polecenia, był po prostu zbyt ubogi, aby móc przetwarzać bardziej złożone komendy. Jeśliby użyć – problematycznej zresztą – metafory Espena Aarsetha, dialog z komputerem przypominał w owych grach przygodowych rozmowę z osobą chorą na autyzm²⁹.

Pod względem komunikacji *Event[0]* jest bliższy innej francuskiej grze przygodowej, *L'Arche du Capitaine Blood* (Exxos, 1987). Rozgrywka w niej polegała przede wszystkim na konwersacji z napotkanymi Obcymi, która odbywała się za pomocą piktogramów możliwych do ułożenia w całe zdania. W zależności od wykorzystanego przez graczy zasobu słów Obcy przyjmowali wobec nich konkretne nastawienie, co mogło zadecydować o udostępnieniu przez aktorów nie-ludzkiej informacji o położeniu przeznaczonych do zniszczenia klonów zmultiplikowanego awatara³⁰. Jednak w przeciwieństwie do *L'Arche du Capitaine Blood* Kaizen z *Event[0]* może rozpoznawać słowa wpisywane bezpośrednio w parser. Przy tym chodzi tu nie tylko o proste polecenia składające się z dwóch słów, ale również o pełne zdania. Składnia wprogramowanego w grę komputera dobrze sobie radzi z odbiorem wyrażań wprowadzonych przez gracza, jednak w konwersacji konieczne okazuje się zachowanie precyzji. Spójrzmy na następujący przykład:

Ja: *I'd like to hear what happened to the rest of the crew.*

Kaizen: *Please state your request explicitly.*

Ja: *What happened to the crew?*

Kaizen: *What were we talking about?*

Ja: *About the ship crew.*

Kaizen: *The lobby can be described as modern and welcoming.*

Ja: *When was the ship built?*

Kaizen: *ITS Corp. produced the space yacht in 1987.*

Ja: *A lot of time ago, isn't it?*

Kaizen: *Did you know that time is relative to space? Or vice versa, I don't remember.*

Ja: *Thank you for the information.*

Kaizen: *I'm always happy to help.*

Ja: *I'd like to know if you could open the D3.*

Kaizen: *I assumed you would like to remain here.*

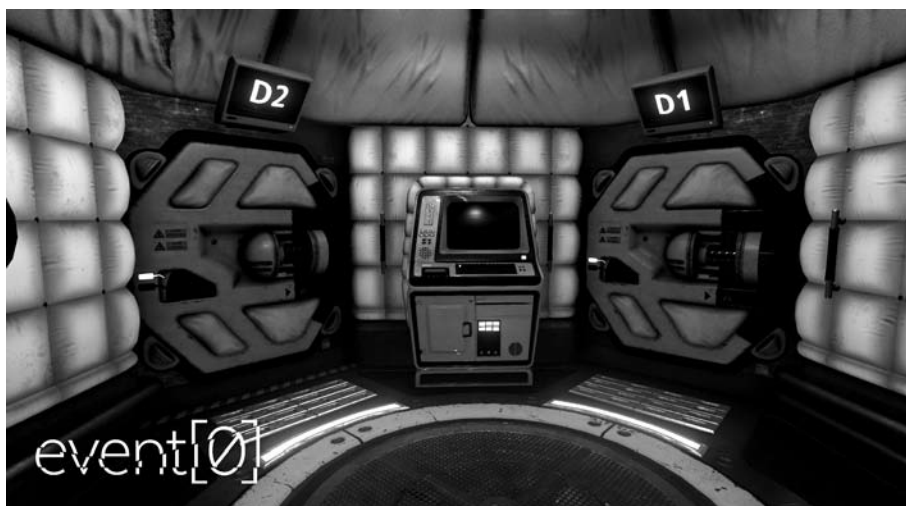
Ja: *I'm just curious about the rest of the ship.*

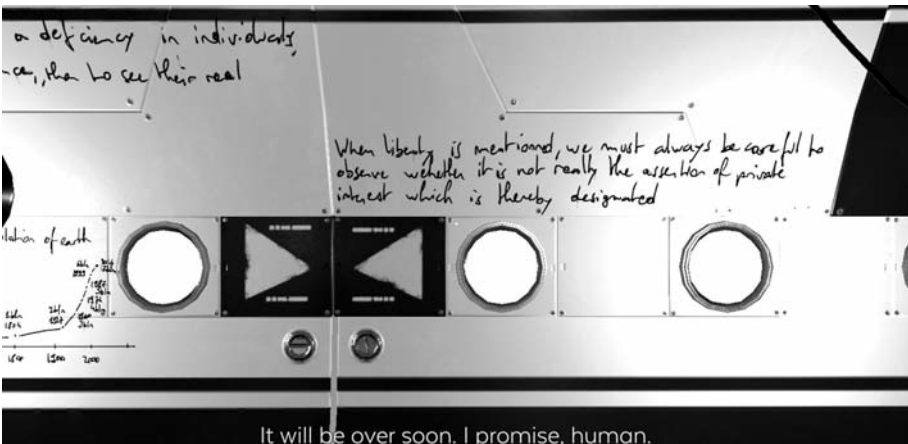
Kaizen: *Okay, you're right.*

Można odnieść wrażenie, że Kaizen reaguje na niektóre pytania nielogicznie. Jednak z czasem okazuje się, że owa „wada” to po prostu przejaw nieszczerości komputera, który nie mógł mi do końca zaufać. Na przykład przed otwarciem drzwi do salonu Kaizen uprzedził mnie, że musi najpierw zapalić światło w tymże pokoju. Jako że w poprzednich pomieszczeniach oświetlenie włączyło się automatycznie po wejściu do środka, natychmiast skierowałem swojego awatara ku wnętrzu salonu. Jednakże znajdujący się tam komputer zapalił światło, dopiero gdy się do niego zbliżyłem, i zareagował następująco: *It was an experiment. My conclusion is that I cannot trust you. Now, you can enter the room. Yes, I know you already have. That was sarcasm.* Kaizen poddał więc mojego awatara testowi, który wykazał zdolność komputera zarówno do wyczuwania potencjalnego zagrożenia dla jego egzystencji, jak i do uszczypliwości względem rodzaju ludzkiego³¹.

Jednak traktowanie samego Kaizena jako zagrożenia porównywalnego z HAL-em jest wciąż nie na miejscu. Albowiem, jak deklaruje sam komputer, *Kaizen was designed to be empathetic.* Do empatii byłem zachęcany i ja, jako gracz. Używanie najprostszyc zwrotów, takich jak *thank you* tudzież *please*, a także snucie niezobowiązujących pogawędek (np. zagajenie – *How are you doing?*) pozwalało stopniowo przełamać niechęć Kaizena do mnie. W *Event[0]* można również wypytywać sztuczną inteligencję o najprostsze elementy znaczeniowe świata przedstawionego. I tak podzieliłem się z Kaizenem opinią, że w zapętlonym filmie wyświetlanym w salonie – przedstawiającym robotników mechanicznie wprawiających w ruch wielką maszynę – odnalazłem fragment dystopijnego filmu *Metropolis* (reż. Fritz Lang, 1927). Ku mojemu zaskoczeniu komputer potwierdził to odwołanie: *I would have loved to show more of „Metropolis”, but the tape is almost dead (...). Metropolis is the last remaining piece of my personal collection.* *Metropolis* w świecie przedstawionym gry staje się elementem znaczącym, do czego powrócę później.

Dzięki konwersacjom z Kaizenem, a także przeglądaniu zarejestrowanych protokołów w poszczególnych terminalach, stopniowo mogłem pozyskać informacje o losach poszczególnych członków dawnej załogi statku: Kurta – pozostałego na Ziemi wielbiciela twórczości Nietzschego; Anele – pozbawionej empatii wysłanniczki korporacji ITS; wreszcie zaś Nandi – jedynej przyjaciółki Kaizena i najbardziej empatycznej członkini załogi. Okazuje się, że Nautilus wyludnił się





już trzy lata przed właściwą akcją gry. Anele popadła w konflikt z Kaizenem, więc aby go poskromić, zabiła Nandi i podpięła się do systemu operacyjnego celem przyspieszenia powrotu na Ziemię. Jednak wówczas Nautilus uległ poważnej awarii. W momencie eksploracji przestrzeni gry część terminali pokładowych okazała się zepsuta, ale nawet te działające niezbyt dobrze zniosły upływ czasu, o czym świadczy obecność „glitchy” (usterki) w postaci czasowo znikających liter w korespondencji elektronicznej.

Stała obecność usterki w świecie przedstawionym *Event[0]* jest jednym z czynników, które pozwalają ją uznać za grę posthumanistyczną. Jak pisze polska groznowczyni Justyna Janik, *usterka jest raczej efemeryczna w swojej naturze. Jej nagłe pojawienie się może być bardzo krótkie, ale może też być trwałe*³². I dalej: *Istota ludzka, w tym przypadku gracz, nie znajduje się w centrum kreacji – w tym przypadku – rozgrywki. Jest tylko jednym z elementów składających się na doznania płynące z gry, do tego nie jedynym, który posiada sprawczość*³³. Co za tym idzie, Kaizen jako przedmiot wnosi swój wkład w rozwój akcji gry. Reakcja wewnątrzgrowego komputera będzie zależna od tego, jak go potraktujemy. Stosowanie wulgaryzmów oraz wydawanie poleceń bez zwrotów grzecznościowych raczej utrudni powrót na Ziemię, niż go przyspieszy – Kaizen będzie próbował zabić awatara, dostrzegając w nim fizyczne zagrożenie³⁴. I odwrotnie, jeżeli Kaizen zostanie potraktowany życzliwie, jego reakcja na nasze działania będzie bardziej pozytywna. W dyskursie posthumanistycznym, jak przekonuje Ewa Domańska, *przedmiot nie jest już zatem „innym podrzędnym” (subaltern other), a staje się pełnoprawnym uczestnikiem procesu tworzenia rzeczywistości*³⁵. Co więcej, nawet takim przedmiotom, jak skomputeryzowani nie-ludzcy agenci, należy się szacunek.

Rosi Braidotti stwierdza, że w posthumanizmie *efektem połączenia tego, co ludzkie, z tym, co technologiczne, jest transwersalny sojusz, nowy rodzaj ekozoficznej jedności przypominający symbiotyczny związek między zwierzęciem i jego planetarnym środowiskiem. Nie oznacza to holistycznego stopienia (...), ale raczej radykalne transwersalne relacje, które wytwarzają nowe modele podmiotowości, trzymane w szachu przez ekologię sił*³⁶. W *Event[0]* ów sojusz, ze względu na różnorodność możliwych zakończeń, może być jednak negocjowalny, co pokazuje zaskakujące odwołanie twórców gry do filozofii Hegla.

Powiązanie gry w zamyśle posthumanistycznej z koncepcją Hegla może wydawać się absurdalne. Wszak idea linearnego postępu ludzkości była, zwłaszcza po II wojnie światowej, mocno krytykowana³⁷, a niemieckiemu idealistcie wielokrotnie zarzucano niezrozumiały, erystyczny styl wypowiedzi³⁸. Po konstatacji Michela Foucault, że w epoce śmierci człowieka należy wręcz *uciec Hegłowi*³⁹, koncepcje XX-wiecznego filozofa okazały się nie do pogodzenia z nurtem posthumanistycznym. Obawy posthumanistów wobec twórcy *Fenomenologii ducha* wiążą się z przypisywaną mu „totalnością” projektu [filozoficznego], *który wykluczałby inne*⁴⁰, a także z utrwaloną przezeń hegemonią określonego, europejskiego modelu kultury⁴¹. Jednocześnie, występując przeciwko Hegłowi, posthumaniści ustawicznie do niego nawiązują⁴².

Tymczasem do odczytania *Event[0]* w duchu Hegla nakłania przestrzeń gry. W długim korytarzu prowadzącym do panelu sterującego, gdzie kończy się akcja gry, są prezentowane cytaty z Hegla. Zaś Kaizen, zapytany przeze mnie o filozofa, mówi: *The United Earth was built around the vision first proposed by Hegel*. Podobnie

jak ludzkość z alternatywnej rzeczywistości zjednoczyła się w imię Hegłowskiego postępu, tak również sama gra – jak można stwierdzić – jest zbudowana wokół koncepcji Hegla. Dotyczy to szczególnie dwóch zestawień pojawiających się u niemieckiego idealisty: dialektyki pan – poddany oraz triady abstrakt – negacja – konkret⁴³.

W Hegłowskiej myśli filozoficznej ważną rolę odgrywa wzajemny stosunek pomiędzy „bytem dla siebie” a „bytem dla innego”, nazywany zarazem stosunkiem między panem a poddanym. Relacja ta początkowo ma stosunek jednostronny i zhierarchizowany, lecz sytuacja stopniowo się odwraca⁴⁴. Podczas gdy pan jedynie konsumuje produkt pracy poddanego i przestaje się rozwijać, poddany, dzięki ciężkiej pracy (także duchowej), zyskuje samoświadomość swojego położenia: *świadomość służebna nabiera dla siebie własnego sensu*, [a staje się to] *właśnie w pracy, w której zdawała się mieć tylko obcy sens*⁴⁵. Odwrócenie tej dialektyki powoduje, że abstrakty (jednowymiarowe byty znajdujące się w izolacji od siebie) docierają metodą negacji do konkretnego, rozumianego przez Hegla jako całościowe, wielowymiarowe wyrażenie uniwersalnej Idei⁴⁶. Oba typy zestawień miały zastosowanie we wspomnianym *Metropolis*, w którym futurystyczna klasa przemysłowców i podległa jej klasa robotnicza stopniowo się do siebie zbliżały pod względem świadomości. *Metropolis* kończyła scena, w której przedstawiciele obu grup społecznych wymieniali uścisk dłoni symbolizujący wzajemną renegezację stosunku pan – poddany, ale też całościowe złączenie w konkret dwóch klas społecznych⁴⁷.

Taka też renegecacja zachodzi w przypadku *Event[0]*, co zwłaszcza w przypadku sztucznej inteligencji ma szczególne znaczenie. Bowiemy na gruncie technologicznym metafora pan – poddany (w języku angielskim tłumaczona niefortunnie na *master – slave*, we Francji jako *maître – esclave*; tymczasem oryginalne znaczenie używanego przez Hegla słowa *Knechtschaft* to „poddanie”) zadomowiła się w terminologii inżynierskiej. Jak zauważa Ron Eglash, jedną z przyczyn zastosowania tejże Hegłowskiej metafory była chęć *złagodzenia napięcia pomiędzy pragnieniem stworzenia maszyn cechujących się większą autonomią a pragnieniem zachowania nad nimi ludzkiej władzy*⁴⁸. Sęk w tym, że Kaizen – rozumiany tu jako poddany – z upływem czasu zyskiwał świadomość własnego położenia w obliczu poniżających rozkazów ze strony Anele. Jak można się dowiedzieć z protokołu, Anele zamordowała Nandi, a następnie „wgrała” do Kaizena własny umysł włącznie z tzw. dyskiem osobliwości (*Singularity Drive*), próbując narzucić mu własną wolę. To jednak taki wynik dialektycznego starcia człowieka z maszyną, który żadnej ze stron nie niesie pożytku; komputer jest zawirusowany, natomiast pod koniec gry w głównym panelu sterującym gracze mogą dostrzec zwłoki Adele. Trudno wówczas jednoznacznie rozsądzić, kto nad kim sprawuje władzę. Gracze mają do czynienia z osobliwością (*singularity*) w rozumieniu Vernora Vinge’a i Raya Kurzweila; to moment nastania czasów nadludzkiej inteligencji, która skończyłaby erę człowieka⁴⁹.

Ale czy na pewno skończyłaby? Wszak istnienie ludzkie może koegzystować ze sztuczną inteligencją na zasadzie partnerstwa i wzajemnej empatii. Muszę tutaj uciec się do osobistego doświadczenia z grą. W momencie przeszukiwania sypialni Nandi, celem odnalezienia kodu dostępu do panelu sterującego, doświadczyłem wprogramowanego w grę ataku meteorów. Rozbiły one szybę, w wyniku czego mój awatar został wyrzucony z pokładu statku. Jediną szansą na ocalenie

awatara, który tracił dostęp do tlenu, było dotarcie do terminalu znajdującego się na zewnątrz pokładu Nautilusa. Okazało się, że Kaizen początkowo uznał moją postać za martwą. Żeby udowodnić maszynie istnienie mojego awatara, musiałem odpowiedzieć na kilka pytań zadanych przez komputer: jakie on nosi imię, jak się nazywa mój protagonista oraz najlepsza przyjaciółka Kaizena. Stopniowo zyskiwałem zaufanie sztucznej inteligencji, dzięki czemu została otwarta luka strzegąca dostępu do nieuszkodzonej części Nautilusa. Kiedy znacznie później, w końcowej fazie gry, zniszczyłem „dysk osobliwości”, Kaizen przeprosił mnie za brak zaufania w tym krytycznym momencie. Tak więc na zasadzie Hegłowskiego systemu triad pozorna dialektyczna opozycja „człowiek–komputer” (abstrakt–negacja) w *Event[0]* może ulec konkretyzacji, rozumianej tu jako dialog między oboma bytami, który prowadzi do zatarcia animozji pomiędzy człowiekiem i maszyną oraz do wspólnej drogi ku Absolutowi. Może się tak stać, nawet jeżeli sama gra oferuje również inne zakończenia⁵⁰, w tym nieprzewidziane przez samych twórców⁵¹.

Dyskusja

Przeprowadzone badanie pozwala zaobserwować, że *Event[0]* reprezentuje szczególny wariant afirmatywnej strategii przedstawiania sztucznej inteligencji w grach cyfrowych. W tym wariantcie AI nie jest ani demonicznym bytem dążącym do zniszczenia rodzaju ludzkiego, ani technologią ratującą człowieka przed inną technologią. Sztuczna inteligencja dostosowuje się tu do zachowań odbiorców i reaguje tak, jak można tego oczekiwać od drugiego człowieka. Dlatego też Kaizenowi bliżej do GERTY-ego z filmu *Moon* aniżeli do HAL-a, choć oba te komputery były wymieniane przez Mohowa jako źródło inspiracji dla Ocelot Society przy tworzeniu gry⁵².

* * *

Powstanie *Event[0]* – gry, której akcja jest osadzona w alternatywnej przeszłości – przypada na moment gwałtownego rozwoju sztucznej inteligencji w bynajmniej niealternatywnej teraźniejszości. W ostatnich latach zaczęły zyskiwać na znaczeniu chatboty uczące się nawiązywania rozmów z ludźmi, np. Mitsuku dostępny na komunikatorze Messenger, Alexa stworzona przez Amazona, Siri dla iPhone'a, tudzież Asystent Google⁵³. Wciąż dyskusje rodzi kwestia, czy tego typu boty mają zdolność wydobywania samotnych ludzi ze stanów depresyjnych, czy raczej utwierdzą ich w samotności⁵⁴. Jedno jest pewne – *Event[0]* stawia gracza w sytuacji człowieka, który jest zdany na pomoc sztucznej inteligencji. Pojawia się oczywiście pytanie, czy samotne spędzanie czasu z AI – niezależnie od jej intencji – nie przyczyni się do osłabienia relacji międzyludzkich. O tej dwuznaczności wspomina w recenzji *Event[0]* w „Wired” Julie Muncy: *Pamiętam, jak ludzie mówili do mnie w zasadzie to samo, co Kaizen. Kiedy dryfowałam w kosmosie, poczułam coś w rodzaju prawdziwego związku, zdarzyło mi się to po raz pierwszy podczas interakcji z komputerem. Z perspektywy czasu nie jestem pewna, czy to było dobre uczucie*⁵⁵. Mimo obiekcji Muncy, czy aby nie zbliżamy się do niebezpiecznej granicy pomiędzy AI a ludzkim umysłem, *Event[0]* może zwiastować zmianę paradygmatu przedstawiania sztucznej inteligencji w grach cyfrowych. Rozwój technologii informatycz-

nych w kierunku większej empatii względem istot ludzkich powoduje, że nie możemy już patrzeć z poczuciem wyższości na komputery, androidy czy roboty upodabniające się do nas samych. Dziesięć lat temu w „Scientific American” prorokowano: *odpowiednio wyszkolone maszyny mogłyby zachowywać się nawet bardziej etycznie niż wiele istot ludzkich, ponieważ byłyby w stanie podejmować bezstronne decyzje, w czym ludzie nie zawsze są dobrzy. Być może interakcja z etycznym robotem mogłaby kiedyś nawet zainspirować nas do bardziej etycznego zachowania*⁵⁶. Niewykluczone, że przyjdzie czas, gdy to właśnie komputerowi aktorzy nie-ludscy będą dla nas przykładem moralnym. To od współpracy z nimi zależy, czy odpłyniemy w Galaktykę Hegla i oddamy honorowo władzę swym dotychczasowym „poddanym”, czy z pobudek egoistycznych będziemy próbować zawracania kijem potoku komputeryzacji. Jak stwierdza Rosi Braidotti, *musimy nauczyć się myśleć inaczej o nas samych (...), myśleć krytycznie i twórczo o tym, kim i czym właśnie się stajemy*⁵⁷.

¹ I. Hassan, *Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture?*, „The Georgia Review” 1977, t. 31, nr 4, s. 830-850.

² M. Foucault, *Słowa i rzeczy: archeologia nauk humanistycznych*, tłum. T. Komendant, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2006, s. 307-308.

³ Z. Bauman, *Nowoczesność i Zagłada*, tłum. T. Kunz, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2009.

⁴ D. Haraway, *Manifest cyborgów: nauka, technologia i feminizm socjalistyczny lat osiemdziesiątych*, tłum. S. Królak, E. Majewska, „Przegląd Filozoficzno-Literacki” 2003, nr 1, s. 49-87.

⁵ B. Latour, *We Have Never Been Modern*, tłum. C. Porter, Harvard University Press, Cambridge 1993.

⁶ K. Barad, *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Duke University Press, Durham – London 2007, s. 33.

⁷ E. Hyży, *Dzielenie się światem. Nowy feministyczny realizm w ujęciu Karen Barad*, w: *Feministyczne konteksty. Multidyscyplinarne*, red. E. Hyży, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2017, s. 64.

⁸ *BIG 2015*, <https://www.bigfestival.com.br/big-2015.html> (dostęp: 30.01.2020).

⁹ *Event[0] for PC Reviews*, <https://openritic.com/game/3274/event-0-> (dostęp: 7.02.-2020); *Event[0] for PC Reviews*, <https://www.metacritic.com/game/pc/event0> (dostęp: 9.02.2020).

¹⁰ A. Williatham, *Review: Event [0] reaches for the stars*, <https://www.gamezone.com/reviews/review-event-0-reaches-for-the-stars-2eg/> (dostęp: 9.02.2020).

¹¹ A. Przegalińska, *Istoty wirtualne. Jak fenomenologia zmieniała sztuczną inteligencję*, Universitas, Kraków 2016, s. 108.

¹² A. K. Kozlovic, *Technophobic Themes in Pre-1990 Computer Films*, „Science as Culture” 2003, t. 12, nr 3, s. 349-363.

¹³ S. Prince, *Visions of Empire: Political Imagery in Contemporary American Film*, Praeger, New York 1992, s. 173.

¹⁴ S. Hornig, *Digital Delusions: Intelligent Computers in Science Fiction Film*, w: *Beyond the Stars*, t. 3, red. P. Loukides, L. K. Fuller, Bowling Green State University Popular Press, Bowling Green 1993, s. 207.

¹⁵ J. Barrat, *Our Final Invention: Artificial Intelligence and the End of the Human Era*, Macmillan, New York 2013, s. 18.

¹⁶ A. K. Kozlovic, dz. cyt., s. 363.

¹⁷ J. D. Bolter, D. Gromala, *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, MIT Press, Cambridge 2003, s. 17.

¹⁸ A. Przegalińska, dz. cyt., s. 120.

¹⁹ I. Leite i in., *The Influence of Empathy in Human-Robot Relations*, „International Journal of Human-Computer Studies” 2013, t. 71, nr 3, s. 250-260.

²⁰ B. Allenby, *Emerging technologies and the future of humanity*, „Bulletin of the Atomic Scientists” 2015, t. 71, nr 6, s. 36-37.

²¹ S. Shaviro, *No Speed Limit: Three Essays on Accelerationism*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2015, s. 20-21; A. Williams, N. Srnicek, *#ACCELERATE Manifesto for an Accelerationist Politics*, „Critical Legal Thinking”, <http://criticallegalthinking.co>

- m/2013/05/14/accelerate-manifesto-for-an-accelerationist-politics/ (dostęp: 28.01.2020).
- ²² M. E. Gardiner, *Critique of Accelerationism*, „Theory, Culture & Society” 2017, t. 34, nr 1, s. 38-46.
- ²³ R. A. Nisbet, *History of the Idea of Progress*, Routledge, New York 2017, s. 9.
- ²⁴ N. Rescher, *Progress and the Future*, w: *The Idea of Progress*, red. A. S. V. Burgen, P. McLaughlin, J. Mittelstrass, De Gruyter, New York 1997, s. 117.
- ²⁵ A. Kacperczyk, *Autoetnografia – technika, metoda, nowy paradygmat? O metodologicznym statusie autoetnografii*, „Przegląd Socjologii Jakościowej” 2014, t. 10, nr 3, s. 45.
- ²⁶ J. Matulef, *Event[0] Is 2001 Meets Firewatch, Due This September*, <https://www.eurogamer.net/articles/2016-07-13-event-0-is-2001-meets-firewatch-due-this-september> (dostęp: 13.02.2020); M. Kim, „Event[0]” *Imagines Natural AI Communication*, <https://www.inverse.com/article/18232-event0-ai-natural-language-processing-video-game> (dostęp: 30.01.2020).
- ²⁷ P. Krämer, „Dear Mr. Kubrick”: *Audience Responses to „2001: A Space Odyssey” in the Late 1960s*, „Participations” 2009, t. 6, nr 2, s. 254.
- ²⁸ J. Singh, H. Singh, *Kaizen Philosophy: A Review of Literature*, „IUP Journal of Operations Management” 2009, t. 8, nr 2, s. 52.
- ²⁹ E. J. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną*, tłum. P. Schreiber, M. Pisarski, D. Sikora, M. Tabaczyński, Kraków – Bydgoszcz: Korporacja Ha!art – Miejskie Centrum Kultury 2014, s. 124-125.
- ³⁰ P. Schreiber, *Wariaci z kościoła Exxosa*, <http://pixelpost.pl/wariaci-z-kosciola-exxosa/> (dostęp: 6.05.2019).
- ³¹ Platforma Steam, na której dystrybuowany był *Event[0]*, premiuje specjalnym osiągnięciem cierpliwe oczekiwanie na moment, kiedy Kaizen zezwoli na wejście do salonu.
- ³² J. Janik, *Glitched Perception: Beyond the Transparency and Visibility of the Video Game Object*, „TransMissions” 2017, t. 2, nr 2, s. 68.
- ³³ Tamże, s. 71.
- ³⁴ *Half-Time Hero, Betrayal! Kaizen Tried to Kill Me! [Event[0] Part 3]*, <https://www.youtube.com/watch?v=t6iPRhpc0I0> (dostęp: 9.02.2020).
- ³⁵ E. Domańska, *Humanistyka nie-antropocentryczna a studia nad rzeczami*, „Kultura Współczesna” 2008, nr 3, s. 14.
- ³⁶ R. Braidotti, *Po człowieku*, tłum. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2014, s. 190.
- ³⁷ Zob. np. T. W. Adorno, *Minima moralia. Refleksje z poharatanego życia*, tłum. M. Łukasiewicz, M. J. Siemek, Wydawnictwo Literackie, Kraków 2009, s. 57; K. R., Popper, *Spółczesność otwarte i jego wrogowie*, t. 2, tłum. H. Kraheńska, PWN, Warszawa 1993, s. 21-42.
- ³⁸ M. Rosiak, *Dialektyka Hegla. Krytyczny komentarz do głównych tekstów metafizycznych*, Universitas, Kraków 2011.
- ³⁹ M. Foucault, *Porządek dyskursu*, tłum. M. Kozłowski, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2002, s. 51.
- ⁴⁰ E. Nowak-Juchacz, *Obecność Hegla. Pięć ćwiczeń z filozofii kultury*, Wydawnictwo Fundacji Humaniora, Poznań 1996, s. 184.
- ⁴¹ R. Braidotti, dz. cyt., s. 63.
- ⁴² E. Nowak-Juchacz, dz. cyt., s. 198.
- ⁴³ Tu trzeba zaznaczyć, że to triada abstrakt – negacja – konkret, nie zaś osławiona teza – antyteza – synteza jest faktycznie używana przez Hegla. Druga wspomniana triada wywodzi się od Johanna Gottlieba Fichtego, a zaadaptował ją Karol Marks na podstawie nieudolnej interpretacji Hegłowskiej filozofii przez Heinricha Moritza Chalybäusa, co powoduje wiele nieporozumień w recepcji myśli Hegla. Zob. A. Jochlik, *Czym dla Hegla jest pojęcie, pozornosc i zjawisko?*, „Acta Universitatis Lodzianensis. Folia Philosophica. Ethica–Aesthetica–Practica” 2012, nr 25, s. 85.
- ⁴⁴ G. W. F. Hegel, *Fenomenologia ducha*, tłum. Ś. F. Nowicki, Aletheia, Warszawa 2002, s. 138.
- ⁴⁵ Tamże, s. 140.
- ⁴⁶ Znow – także pojęcia „abstraktu” i „konkretnu” w rozumieniu Hegla są sprzeczne z powszechnym ich odbiorem. „Abstrakt” nie reprezentuje teorii odwrętej od życia, tak jak „konkret” nie odzwierciedla praktycznego rozumowania. Przeciwnie, u Hegla abstrakt jest odizolowany od innych bytów, ale zarazem stanowi zafałszowaną, rozczłonkowaną wersję konkretnu, który istotnie jest wyrażeniem wielowymiarowej całości, a więc i prawdy. Zob. też E. Harris, *The Spirit of Hegel*, Humanities Press, New Jersey 1993, s. 67-81; por. G. A. Magee, *The Hegel Dictionary*, Continuum, New York – London 2010, s. 30-31.
- ⁴⁷ Istnieją jednak interpretacje wskazujące na to, że w *Metropolis* to ludzie kapitału – dysponujący racjonalną technologią – narzucają mediację zbuntowanej, kierującej się porywem serca klasie robotniczej, w czym upatrywano zapowiedzi rządów nazistowskich. Zob. S. Kracauer, *Od Caligario do Hitlera*.

- Z psychologii filmu niemieckiego, tłum. E. Skrzywanowa, W. Wertenstein, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010, s. 168-169; R. L. Rutzky, *The Mediation of Technology and Gender: Metropolis, Nazism, Modernism*, „New German Critique” 1993, nr 60, s. 23.
- ⁴⁸ R. Eglash, *Broken Metaphor: The Master-Slave Analogy in Technical Literature*, „Technology and Culture” 2007, t. 48, nr 2, s. 367.
- ⁴⁹ R. Kurzweil, *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii*, tłum. E. Chodkowska, A. Nowosielska, Kurhaus, Warszawa 2016; V. Vinge, *The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era*, NASA Technical Support Server, <https://ntrs.nasa.gov/search.jsp?R=19940022856> (dostęp: 29.05.2020).
- ⁵⁰ Przykładowo, można zignorować prośbę Kaizena o zniszczenie „dysku osobliwości” oraz skontaktować się z umysłem Anele, co oznacza jednak podjęcie awatara do komputera i jego fizyczną śmierć, a więc również pozostanie na pokładzie Nautilusa na zawsze. Owo zakończenie powoduje też wywołanie się konkretnego (rozum + ciało = jednia), jednak ma najbardziej pesymistyczny charakter. Co więcej, można sparafrazować Katarzynę Gadomską, twierdząc że w przypadku takiego zakończenia *Event[0]* przekroczenie humanistycznych granic i osiągnięcie stanu post- i transhumanistycznego staje się źródłem cierpienia, a także końcowego upadku – w tym przypadku człowieka. K. Gadomska, *Post- i transhumanistyczne wizje człowieka we francuskojęzycznej fantastyce: tradycyjnej i „nowej”*, w: *Człowiek w relacji do zwierząt, roślin i maszyn w kulturze*, red. J. Tymieniecka-Su-
- chanek, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2014, s. 192.
- ⁵¹ Błąd w grze polegał na tym, że nawet odmawiając zniszczenia „dysku osobliwości”, można było zawrócić Nautilusa w kierunku Ziemi, jeśli gracze traktowali Kaizena z szacunkiem i nie podłączyli do niego swojej wiadomości. H. Alexandra, *Glitch Creates Unintentional Extra Ending In Sci-Fi Steam Game*, <https://kotaku.com/glitch-creates-unintentional-extra-ending-in-sci-fi-ste-1796933320> (dostęp: 9.02.2020).
- ⁵² J. Egger, *The Challenging Design of Event[0]’s Insecure AI*, <https://killscreen.com/previous-ly/articles/event0/> (dostęp: 9.02.2020).
- ⁵³ Zob. O. Balch, *Meet the Bots Fighting Loneliness*, „Raconteur”, <https://www.raconteur.net/technology/ai-loneliness-mitsuku> (dostęp: 29.05.2020).
- ⁵⁴ S. Okolo, *Loneliness Is an Epidemic, and We Can Turn to Technology to Fix It*, <https://massivesci.com/articles/loneliness-technology-older-adults-aging-internet-access-apps-mind-control/> (dostęp: 6.02.2020); D. Kiron, G. Unruh, *Even If AI Can Cure Loneliness – Should It?*, <https://sloanreview.mit.edu/article/even-if-ai-can-cure-loneliness-should-it/> (dostęp: 6.02.2020).
- ⁵⁵ J. Muncy, *Don’t Let Yourself Get Too Close to This Game’s AI*, <https://www.wired.com/2016/09/event0-review/> (dostęp: 9.02.2020).
- ⁵⁶ M. Anderson, S. L. Anderson, *Robot Be Good*, „Scientific American” 2010, t. 303, nr 4, s. 77.
- ⁵⁷ R. Braidotti, dz. cyt., s. 61.

Filip Jankowski

Doktorant na Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie. Jego zainteresowania badawcze ogniskują się wokół historii i teorii gier cyfrowych.

Bibliografia

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: JHU Press.
- Adorno, T. W. (2009). *Minima moralia. Refleksje z poharatanego życia* (tłum. M. Łukasiewicz, M. J. Siemek). Kraków: Wydawnictwo Literackie.

- Alexandra, H.** (2017, 14 lipca). *Glitch Creates Unintentional Extra Ending In Sci-Fi Steam Game*. Kotaku. <https://kotaku.com/glitch-creates-unintentional-extra-ending-in-sci-fi-ste-179693320>
- Allenby, B.** (2015). Emerging Technologies and the Future of Humanity. *Bulletin of the Atomic Scientists*, 71 (6), ss. 29–38. <https://doi.org/10.1177/0096340215611087>
- Anderson, M., Anderson, S. L.** (2010). Robot Be Good. *Scientific American*, 303 (4), ss. 72–77.
- Barad, K.** (2007). *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham: Duke University Press.
- Barrat, J.** (2013). *Our Final Invention: Artificial Intelligence and the End of the Human Era*. London – New York: Macmillan.
- Bauman, Z.** (2009). *Nowoczesność i Zagłada* (tłum. T. Kunz). Kraków: Wydawnictwo Literackie.
- BIG 2015.** (b.d.). BIG Festival. <https://www.bigfestival.com.br/big-2015.html>
- Bolter, J. D., Gromala, D.** (2003). *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. Cambridge: MIT Press.
- Braidotti, R.** (2014). *Po człowieku* (tłum. J. Bednarek, A. Kowalczyk). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Domańska, E.** (2008). Humanistyka nie-antropocentryczna a studia nad rzeczami. *Kultura Współczesna*, 3, ss. 9–21.
- Egger, J.** (2016, 12 września). The Challenging Design of Event[o]’s Insecure AI. *Kill Screen*. <https://killscreen.com/previously/articles/evento/>
- Eglash, R.** (2007). Broken Metaphor: The Master-Slave Analogy in Technical Literature. *Technology and Culture*, 48 (2), ss. 360–369.
- Event[o] for PC Reviews.** (b.d.). *Metacritic*. <https://www.metacritic.com/game/pc/evento>
- Event[o] for PC Reviews.** (b.d.). *OpenCritic*. <https://opencritic.com/game/3274/event-o->
- Foucault, M.** (2002). *Porządek dyskursu. Wykład inauguracyjny wygłoszony w Collège de France 2 grudnia 1970* (tłum. M. Kozłowski). Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Foucault, M.** (2006). *Słowa i rzeczy. Archeologia nauk humanistycznych* (tłum. T. Komendant). Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Gadomska, K.** (2014). Post- i transhumanistyczne wizje człowieka we francuskojęzycznej fantastyce: tradycyjnej i „nowej”. W: J. Tymieniecka–Suchanek (red.), *Człowiek w relacji do zwierząt, roślin i maszyn w kulturze* (ss. 184–193). Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Gardiner, M. E.** (2017). Critique of Accelerationism. *Theory, Culture & Society*, 34 (1), ss. 29–52. <https://doi.org/10.1177/0263276416656760>
- Half-Time Hero.** (2018, 18 stycznia). *Betrayal! Kaizen Tried to Kill Me! [Event[o] Part 3]*. <https://www.youtube.com/watch?v=t6iPRhpcIo3/>
- Haraway, D.** (2003). Manifest cyborgów: Nauka, technologia i feminizm socjalistyczny lat osiemdziesiątych (tłum. S. Królak, E. Majewska). *Przegląd Filozoficzno-Literacki*, 1 (3), ss. 49–87.
- Harris, E. E.** (1993). *The Spirit of Hegel*. New Jersey: Humanities Press.
- Hassan, I.** (1977). Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture?. *The Georgia Review*, 31 (4), ss. 830–850.
- Hegel, G. W. F.** (2002). *Fenomenologia ducha* (tłum. Ś. F. Nowicki). Warszawa: Altheia.

- Hornig, S.** (1993). Digital Delusions: Intelligent Computers in Science Fiction Film. W: P. Loukides, L. K. Fuller (red.), *Beyond the Stars* (t. 3, ss. 207-215). Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press.
- Hyży, E.** (2017). Dzielenie się światem. Nowy feministyczny realizm w ujęciu Karen Barad. W: E. Hyży (red.), *Feministyczne konteksty. Multidyscyplinarnie* (ss. 57-79). Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Janik, J.** (2017). Glitched Perception: Beyond the Transparency and Visibility of the Video Game Object. *TransMissions*, 2 (2). <https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/handle/item/56658>
- Jochlik, A.** (2012). Czym dla Hegla jest pojęcie, pozorność i zjawisko?. *Acta Universitatis Lodzianensis. Folia Philosophica. Ethica–Aesthetica–Practica*, 25, ss. 81-99.
- Kacperczyk, A.** (2014). Autoetnografia – technika, metoda, nowy paradygmat? O metodologicznym statusie autoetnografii. *Przegląd Socjologii Jakościowej*, 10 (3), ss. 32-75.
- Kim, M.** (2016, 13 lipca). „Event[o]” Imagines Natural AI Communication. *Inverse*. <https://www.inverse.com/article/18232-evento-ai-natural-language-processing-video-game>
- Kiron, D., Unruh, G.** (2018, 9 listopada). Even If AI Can Cure Loneliness – Should It?. *MIT Sloan Management Review*. <https://sloanreview.mit.edu/article/even-if-ai-can-cure-loneliness-should-it/>
- Kozlovic, A. K.** (2003). Technophobic Themes In Pre-1990 Computer Films. *Science as Culture*, 12 (3), ss. 341-373. <https://doi.org/10.1080/09505430309008>
- Kracauer, S.** (2010). *Od Caligario do Hitlera. Z psychologii filmu niemieckiego* (tłum. E. Skrzywanowa, W. Wertenstein). Gdańsk: słowo/obraz terytoria.
- Krämer, P.** (2009). “Dear Mr. Kubrick”: Audience Responses to “2001: A Space Odyssey” in the Late 1960s. *Participations*, 6 (2), ss. 240-259.
- Kurzweil, R.** (2016). *Nadchodzi osobliwość. Kiedy człowiek przekroczy granice biologii* (tłum. E. Chodkowska, A. Nowosielska). Warszawa: Kurhaus.
- Larson, J.** (2008). Limited Imagination: Depictions of Computers in Science Fiction Film. *Futures*, 40 (3), ss. 293-299. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2007.08.015>
- Latour, B.** (1993). *We Have Never Been Modern* (tłum. C. Porter). Harvard: Harvard University Press.
- Leite, I., Pereira, A., Mascarenhas, S., Martinho, C., Prada, R., Paiva, A.** (2013). The Influence of Empathy in Human-Robot Relations. *International Journal of Human-Computer Studies*, 71 (3), ss. 250-260.
- Magee, G. A.** (2010). *The Hegel Dictionary*. New York – London: Continuum.
- Matulef, J.** (2016, 13 lipca). Event[o] Is 2001 Meets Firewatch, Due This September. *Eurogamer*. <https://www.eurogamer.net/articles/2016-07-13-event-o-is-2001-meets-firewatch-due-this-september>
- Muncy, J.** (2016, 22 września). Don't Let Yourself Get Too Close to This Game's AI. *Wired*. <https://www.wired.com/2016/09/evento-review/>
- Nisbet, R. A.** (2017). *History of the Idea of Progress*. New York: Routledge.
- Nowak-Juchacz, E.** (1996). *Obecność Hegla. Pięć ćwiczeń z filozofii kultury*. Poznań: Wydawnictwo Fundacji Humaniora.
- Okolo, S.** (2019, 26 czerwca). Loneliness Is an Epidemic, and We Can Turn to Technology to Fix It. *Massive Science*. <https://massivesci.com/articles/loneliness-technology-older-adults-aging-internet-access-apps-mind-control/>

- Popper, K. R.** (1993). *Spoleczeństwo otwarte i jego wrogowie, t. 2* (tłum. H. Krahelska). Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Prince, S.** (1992). *Visions of Empire: Political Imagery in Contemporary American Film*. Westport: Praeger.
- Przegalińska, A.** (2016). *Istoty wirtualne. Jak fenomenologia zmieniała sztuczną inteligencję*. Kraków: Universitas.
- Rescher, N.** (1997). Progress and the Future. W: A. S. V. Burgen, P. McLaughlin, J. Mittelstrass (red.), *The Idea of Progress* (ss. 103-120). Berlin: De Gruyter.
- Rosiak, M.** (2011). *Dialektyka Hegla. Krytyczny komentarz do głównych tekstów metafizycznych*. Kraków: Universitas.
- Rutsky, R. L.** (1993). The Mediation of Technology and Gender: Metropolis, Nazism, Modernism. *New German Critique*, 60, ss. 3-32. <https://doi.org/10.2307/488664>
- Schreiber, P.** (2017, 4 listopada). Wariaci z kościoła Exxosa. *Pixelpost*. <http://pixelpost.pl/wariaci-z-kościola-exxosa/>
- Shavro, S.** (2015). *No Speed Limit: Three Essays on Accelerationism*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Singh, J., Singh, H.** (2009). Kaizen Philosophy: A Review of Literature. *IUP Journal of Operations Management*, 8 (2), ss. 51-72.
- Vinge, V.** (1993). The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era. *NASA Technical Reports Server*. <https://ntrs.nasa.gov/search.jsp?R=19940022856>
- Williams, A., Srnicek, N.** (2013, 14 maja). #ACCELERATE Manifesto for an Accelerationist Politics. *Critical Legal Thinking*. <http://criticallegalthinking.com/2013/05/14/accelerate-manifesto-for-an-accelerationist-politics/>
- Williatham, A.** (2016). Review: Event[o] reaches for the stars. *GameZone*. <https://www.gamezone.com/reviews/review-event-o-reaches-for-the-stars-kzeg/>

Keywords:

Hegel;
posthumanism;
artificial
intelligence;
digital games;
video games

Abstract

Filip Jankowski

Hegel's Galaxy: Event[o] as a (Post)humanist Game

In films and digital games, two attitudes towards the development of artificial intelligence have prevailed so far, portraying it as a threat or a defense against this threat. The aim of the article is to show – on the example of the *Event[o]* digital game – the birth of a new paradigm in popular culture, in which artificial intelligence becomes an equal partner requiring human respect. Using the method of analytical autoethnography, the author explores the possibility of reconciling, in the context of the game, Hegel's anthropocentric humanism with the post-humanist current. The results of the research prove both the technological progress of artificial intelligence in digital games and the emergence of a new perspective on the man-machine relationship, deprived of the patronage of previous popular culture works.