

NieR:Automata → To nie prawda, że roboty nie mają serc

Nawet jeśli w 11945 roku przedstawiciele gatunku *homo sapiens* jeszcze istnieją, to zebrani do kupy nie stanowiliby już ludzkości – pomyślałem przemierzając dystopiczne uniwersum gry zaprojektowanej przez Yoko Taro. W zamieszkałym głównie przez maszyny, postapokaliptycznym świecie *NieR:Automata*, człowieczeństwo zaczęło jawić mi się poniekąd jako atawizm, ale kompulsywnie łaknąłem kolejnych okruchów czegoś, co na potrzeby tego artykułu nazwę po prostu kulturą. Zazwyczaj analizowanie gier wideo nie sprawia mi większego problemu, a pogadanki scenariopisarzy, które mają na celu rozproszenie chęci poczynienia interpretacji, staram się brać w nawias („*I can only create a product that constantly betrays my own imagination*”¹). Tym razem zostałem zbity z pantałyku. Nad pierwszym zdaniem niniejszego tekstu pracowałem kilkanaście minut i choć ta moja teza wykoleiłaby się na gruncie formalnej logiki, to ewentualna wewnętrzna sprzeczność wynika chyba tylko z tego, że ludzkość traktujemy jako wszystkich ludzi zamieszkujących Ziemię, a nie jako naturę ludzką, której przypisywane są cechy takie jak dobroć, szlachetność i życzliwość.



Mimoходом zacząłem ten artykuł od zarysowania czasu akcji *NieR:Automata* i myślę, że warto zastanowić się chwilę, dlaczego melancholijna wizja Yoko Taro rozpoczyna się w momencie, w którym się rozpoczyna. W niniejszym tekście nie zdradzam niczego, co mogłoby Ci popsuć odbiór gry (uważam, że znacznie więcej obnażają trailery), potraktuj ten tekst jako tzw. problematykę.

¹ Yoko Toro w wywiadzie przeprowadzonym przez Matthew Waldena (<http://www.glixel.com/interviews/ga-nier-automata-director-taro-yoko-w472664>)