

# Se gli androidi diventano umani

**Videogiochi - *Detroit: Become Human* affronta la relazione tra uomo e macchina**

/ 18.06.2018  
di Davide Canavesi

L'intelligenza artificiale sta lentamente facendosi strada nella vita di tutti i giorni. Assistenti personali sui cellulari, auto con la guida autonoma, algoritmi di *deep learning*. Magari non ce ne siamo ancora accorti ma a nostra disposizione ci sono molte applicazioni che sfruttano l'intelligenza artificiale per aiutarci nella nostra routine quotidiana. Quello che ancora non esiste e che forse non esisterà ancora per molto tempo è un'intelligenza artificiale in grado di fare tutte le cose che fa l'essere umano. Gli androidi indistinguibili da noi potrebbero, insomma, non esistere mai. Ma la domanda che si pone il game designer francese David Cage in *Detroit: Become Human* è: e se esistessero? Se fossimo in grado di creare macchine intelligenti così simili a noi da avere le nostre stesse speranze, sogni e paure? Sarebbero ancora oggetti, macchine da assemblare e distruggere, oppure li accetteremmo come nostri pari?

Siamo a Detroit nell'anno 2038 e gli androidi sono una componente essenziale della società. Lavorano per noi, accudiscono i nostri figli, sbrigano le faccende domestiche, ci intrattengono. Per gli umani non sono altro che schiavi, oggetti a cui abbaiare ordini. Ed essi ubbidiscono, coscienziosamente, senza mai lamentarsi. Giocattoli inermi nelle mani dei loro burattinai. Sono stati creati schiavi ma, al contempo, quasi indistinguibili dai loro padroni. Inizialmente creati per servire, gli androidi lentamente stanno però cambiando. Alcuni iniziano a provare paura, rabbia e si ribellano alle crudeltà dei loro legittimi proprietari. Sviluppano insomma emozioni e con queste iniziano i problemi, la sfiducia e la paura. Per gli umani si tratta di un semplice problema tecnico da correggere mentre per i diretti interessati si tratta letteralmente di una questione di vita o di morte. In *Detroit: Become Human* seguiremo le vicende di tre androidi. Marcus è al servizio di un artista invalido che lo tratta come se fosse suo figlio. Kara è una domestica in casa di un uomo violento, padre di una giovane ragazza. Connor è un prototipo avanzato di androide assegnato al dipartimento di polizia cittadino che sta indagando sui motivi che portano i suoi simili a diventare dei ribelli. La storia di tutti e tre è interamente nelle nostre mani: come reagiranno, quali scelte faranno e quali conseguenze dovranno affrontare.

I titoli della francese Quantic Dream sono da sempre interamente basati su scelte e dilemmi morali. Più storie interattive che videogiochi in senso stretto, lo scopo è quello di farci provare emozioni e di offrire storie il meno lineari possibili. Negli anni ci sono stati giochi con più o meno successo quali *Fahrenheit*, *Heavy Rain* e *Beyond: Two Souls*.

*Detroit: Become Human* è la summa di tutta l'esperienza fatta in passato e riesce, forse per la prima volta, a soddisfarci completamente. Durante svariate decine di ore di gioco che ci aspettano dovremo prendere molte decisioni cruciali: reagire con violenza o con pacatezza, risparmiare una vita o prenderla, essere gentili o crudeli. Ogni singola decisione fatta dal giocatore avrà un serio impatto sugli eventi futuri in modi che a volte è davvero difficile prevedere. Specialmente nei panni di

Marcus potremo influenzare direttamente il futuro dell'intera specie degli androidi, sia esso nell'insegna della convivenza pacifica o nello scontro armato con l'umanità. Per rendere il giocatore più attento alle possibili ramificazioni della storia è stato inserito una sorta di albero delle conseguenze. Al termine di ogni capitolo potremo vedere tutte le scelte narrative possibili e in particolar modo quelle che abbiamo deciso di prendere. Se inizialmente questi percorsi sembrano discostarsi poco gli uni dagli altri ci accorgeremo, col passare delle ore, che interi rami di storia ci saranno preclusi in base a quanto abbiamo fatto. Sta al giocatore decidere se desidera terminare il gioco una volta soltanto e accontentarsi di un finale definitivo, nel bene o nel male che sia, oppure se tornare indietro a punti cruciali della trama e vedere in quale direzione possiamo andare comportandoci diversamente. Noi l'abbiamo fatto e gli eventi possono prendere pieghe davvero inattese.

Questo gioco non ci ha solo piacevolmente sorpreso per quanto riguarda la trama ma lo ha fatto anche a livello tecnico. In particolar modo la recitazione e il doppiaggio sono riuscitissimi, elevando gli standard a livelli per ora raramente raggiunti nel mondo dei videogames. Ogni personaggio è straordinariamente espressivo ed è in grado di trasmettere emozioni non solo tramite le parole ma anche attraverso la mimica facciale. Sicuramente uno dei titoli più impressionanti a disposizione dei possessori di PlayStation 4.

*Detroit: Become Human* tratta argomenti interessanti: la relazione tra uomo e macchina potrebbe diventare presto un tema non più solamente limitato alla fantascienza. Già oggi ci si interroga sull'eticità di lasciar interagire l'assistente vocale di Google con gli esseri umani senza che essi sappiano di parlare con una rete neurale. Sebbene siamo comunque lontani dal convivere con intelligenze artificiali complete è possibile che un giorno dovremo fare una scelta: uguaglianza o schiavitù? Gentilezza o crudeltà? A noi la scelta.