



SCUMM I 000

ŚWIECKI OKAZJONALIZM A INTERFEJS
GIER KOMPUTEROWYCH,
CZYLI PRZEDMIOT I PRZYCZYNOWOŚĆ W „PRZY-
GODÓWKACH” TYPU POINT-AND-CLICK

GRZEGORZ CZEMIEL



Lata 1987–1998 stanowią ważny rozdział w historii gier komputerowych. To okres potężnych przemian technologicznych, kiedy wraz z intensywnym rozwojem komputerów osobistych ustalały się kanony projektowania interfejsu, wprowadzania danych i manipulowania nimi.

Pierwszym ważnym krokiem było upowszechnienie się myszki jako podstawowego narzędzia służącego interakcji z systemem operacyjnym i obsłudze oprogramowania. Później nastąpiła wyraźna specjalizacja sprzętowa układów graficznych, która doprowadziła do prawdziwego „wyścigu zbrojeń” w kategorii wydajności rysowania światów trójwymiarowych. Te dwie rewolucje informatyczne wyznaczają zarazem początek i koniec złotego wieku klasycznych gier przygodowych, choć oczywiście ich historia zaczęła się znacznie wcześniej – w 1983 roku, kiedy to ukazała się gra *King's Quest I* – a kolejne jej rozdziały zapisywane są do dziś, czego znamienitym dowodem jest *Thimbleweed Park*, utrzymana w stylistyce retro gra, na której rozwój autorzy uzbierali w serwisie Kickstarter ponad 625 tysięcy dolarów.

Mimo ogromnej nostalgii za typowymi „przygodówkami” gatunek ten jednak stracił na znaczeniu i nie jest już dziś w stanie konkurować z zaawansowanymi technicznie grami pokroju *Assassin's Creed* czy *Grand Theft Auto* wydawanymi na DVD. Niezależnie od obecnej sytuacji na rynku interaktywnej rozrywki cyfrowej wiele cech charakteryzujących dzisiejsze gry i interfejsy komputerowe ma swoje źródła w tych skromnych z dzisiejszej perspektywy kilkudyskietykowych produkcjach. Nie utraciły one również nic ze swojego humoru, a pod względem fabularnym można je śmiało uplasować w ścisłej czołówce gier wszech czasów. Urok starych gier komputerowych bowiem nie bierze się wyłącznie z melancholii, w którą popaść można po ujrzeniu ekranu startowego w trybie EGA przy akompaniamencie muzyki MIDI. „Retromania”, o której przekonująco pisze Simon Reynolds, jest oczywiście ważnym czynnikiem determinującym nasze „uzależnienie od przeszłości”, czyli zapętlenie kultury popularnej w błędnym kole nieskończonych powtórzeń¹. Teorie „nawiedzenia” czy też „uwiedzenia” przeszłością nie wyczerpują jednak fenomenu omawianych gier.

Ich sekret bowiem zdaje się leżeć znacznie głębiej niż na bezpośrednio dostępnej powierzchni. Posia-

dają one naturalnie swoją niezapomnianą, oryginalną estetykę (do której jeszcze wrócę), ale to nie do niej sprowadza się siła ekspresji drzemiąca w takich klasycznych tytułach, jak *The Secret of Monkey Island* (1990) czy też *Day of the Tentacle* (1993). Nie chodziłoby tutaj również o muzykę, świetne dialogi czy też później dodane atrakcyjne głosy aktorów. Tym, co czyni te gry wyjątkowymi, jest ich silny wymiar retoryczny oraz „siła przekonywania” (*persuasiveness*) – termin wprowadzony do opisu retorycznego wymiaru gier komputerowych przez Iana Bogosta w książce *Persuasive Games*². Autor wyraża w niej opinię, że „przekonujące” gry komputerowe wyróżnia „skuteczne użycie procedur retorycznych”³, które rozumieć należy jako oparte na regułach mechanizmy przetwarzania i interakcji. Gry komputerowe nie argumentują przy pomocy klasycznych figur retorycznych, typowych dla sztuki oratorskiej, lub poprzez retorykę czysto wizualną, opartą na gramatyce kształtów i kolorów, jaką bombardowani jesteśmy z billboardów. Ich sposób ekspresji wiąże się z „retoryką proceduralną”, która polega na „tworzeniu reguł zachowania i konstruowaniu dynamicznych modeli”⁴. Takie ujęcie sprawia, że możliwa staje się analiza gier komputerowych, która uwzględni ten specyficzny sposób ekspresji. Zaproponowana przez Bogosta metodologia nie redukuje gier ani do tekstu, ani do obrazu. Co więcej, kładzie on nacisk bardziej na projektowanie i samą grę (czyli dwie strony komunikacji) niż na grę w izolacji, traktowaną jako obiekt analiz tekstowych lub wizualnych.

Biorąc powyższe wnioski za punkt wyjścia, można się pokusić o przeprowadzenie analizy mającej na celu doprecyzowanie, na czym polega siła ekspresji gier komputerowych przynależących do gatunku *point-and-click* z czasów, gdy święciły one największe tryumfy i kształtowały cyfrową wrażliwość pokoleń, które wkrótce miały położyć podwaliny pod dzisiejszą rzeczywistość komputerową. Najbardziej zaś rozpoznawalne i popularne

¹ S. Reynolds, *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*, London 2011.

² I. Bogost, *Persuasive Games*, Cambridge 2007.

³ Ibidem, s. 46.

⁴ Ibidem, s. 29.

gry tego rodzaju powstawały na bazie zaprojektowanego w 1987 roku przez Arica Wilmundera i Rona Gilberta skryptowego języka programowania SCUMM.

SCUMM został opracowany jako proste narzędzie do budowania gier przygodowych, pozwalające wygodnie dodawać postaci, przedmioty i lokacje, projektując przestrzeń gry bez konieczności programowania wszystkiego od zera. Jak wskazuje jego nazwa, *Script Creation Utility for Maniac Mansion* stanowił pomoc przy tworzeniu pierwszej, legendarnej dziś gry przygodowej *Maniac Mansion*, której akcja toczy się w rezydencji rodziny Edisonów, gdzie szalony doktor Fred, działając pod wpływem dwóch macek z kosmosu (fioletowej i zielonej), wysysa mózgi niewinnych ludzi. Główny bohater, Dave Miller, musi powstrzymać niepoczytalnego naukowca z pomocą dwóch kumpli i odnaleźć swoją dziewczynę Sandy Pantz. Pomimo niewątpliwego uroku fabuły nawiązującej do wszelkich stereotypów filmów klasy B, to przede wszystkim interfejs gry stanowił zasadniczą innowację i krok naprzód. Konkurencyjne przygodówki, opracowane przez firmę Sierra Online w latach 80., wymagały wpisywania komend składających się z czasownika i rzeczownika. W *Maniac Mansion* wystarczyło wybrać komendę spośród gotowego zestawu dostępnego zawsze na dole ekranu i skierować kursor na odpowiedni przedmiot znajdujący się na ekranie lub w inwentarzu obok listy komend. Żmudne wpisywanie trudnych czasem do odgadnięcia rzeczowników zostało tym samym zastąpione intuicyjnym wskazywaniem elementów za pomocą myszki. Tym samym interfejs SCUMM jest nie tylko prostym systemem konstruowania procedur na poziomie projektowania gry, ale również intuicyjnym interfejsem pozwalającym na łatwą interakcję z otoczeniem przez graczy. Za pomocą tego udoskonalonego wciąż języka skryptowego zaprojektowano później wiele gier, które odniosły ogromny sukces i przyczyniły się do uzyskania przez firmę Lucas-Arts wiodącej pozycji na rynku.

Gry stworzone przy użyciu SCUMM – w tym takie przeboje, jak *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*,

Indiana Jones and the Fate of Atlantis, *Sam & Max Hit the Road* czy *Full Throttle* – zawojowały rynek i zdobyły serca graczy. Mimo że różnią się, często znacznie swoją atmosferą, konwencją fabularną i grafiką, łączy je właśnie specyficzna proceduralność, która wynika wprost z tego, jak zostały zaprojektowane i jaki model interakcji ze światem przedstawionym proponują graczom do dyspozycji. Można wręcz powiedzieć, że ich „silnik” sprawia, iż przynależą do tego samego „gatunku”, ponieważ konstrukcja tych gier determinuje ich charakterystyczną retorykę. Siła przekonywania przygodówek typu *point-and-click* byłaby więc ściśle sprzężona z tym, jak te gry „wyodrębniają procedury działania bohaterów i przedmiotów w świecie oraz jak zarządzają regułami fizyki, które sprawiają, że przedmioty nie wypadają z tego świata i narzucają im ramy interakcji”⁵. Gry przygodowe z tamtego okresu cechowało wiele innowacji: zredukowano na przykład niepotrzebne przypadki uśmiercania bohatera, by gracze cieszyli się raczej obcowaniem z niezapomnianym humorem, intrygującymi zagadkami i sprawnie zarysowaną fabułą. Tym jednak, co wydaje się w nich najbardziej przekonujące, jest sposób interakcji z otoczeniem i proceduralność, której retoryczny wymiar stanowi sedno przygód Guybrusha Threepwooda, Indiany Jonesa, pary detektywów Sama i Maksa oraz wielu innych bohaterów tej epoki.

Kiedy Ian Bogost pisze w *Persuasive Games* o wpływie retoryki (czy też „sile perswazji”) gier komputerowych na dzisiejszy świat, ogranicza się do polityki, reklamy i edukacji, chociaż nie wyklucza analizy innych sfer, w których ekspresja gier może stanowić ciekawy i ważny głos. Nie odmawia również grom potencjału do modelowania światów realnych i wyobrażonych, również na gruncie filozoficznym. W tym sensie gry komputerowe mogą być narzędziami służącymi do spekulacji na temat budowy i działania rzeczywistości w takiej samej mierze, w jakiej przypisujemy taką funkcję literaturze, sztuce wizualnej i innym dziedzinom twórczości. Filozofia Bogosta nie jest w tym zakresie odosobnioną teorią. Reprezentuje on prężną gałąź filozofii zwaną

⁵ I. Bogost, *Unit Operations*, Cambridge 2006, s. 60.

spekulatywnym realizmem, która stawia sobie za cel rehabilitację metafizycznego realizmu w kontrze do „korelacyjizmu”, czyli postkantowskiego założenia, że na gruncie filozofii niemożliwe jest rozpatrywanie rzeczywistości i podmiotu samych w sobie, a jedynie „korelatu”, jaki tworzą one w świadomości. W obrębie spekulatywnego realizmu współistnieją kilka niezależnych nurtów, ale tylko jeden z nich – filozofię zwróconą ku przedmiotom (*object-oriented ontology*, w skrócie: OOO) – cechuje szczególnie bliska relacja ze światem gier komputerowych.

Pionierem OOO jest amerykański filozof Graham Harman, autor *Księgi sieci* i *Traktatu o przedmiotach*⁶. Wśród kontynuatorów tej myśli wyróżnić też można Iana Bogosta, który oprócz uprawiania filozofii zajmuje się projektowaniem gier komputerowych, oraz Leviego R. Bryanta. Ten ostatni we wstępie do swojej najnowszej książki *Onto-cartography* opowiada, że właśnie pod wpływem gry komputerowej, a dokładnie *SimCity 4*, doznał olśnienia, które wstrząsnęło jego poglądami i skłoniło do sformułowania nowego stanowiska filozoficznego. Jego podstawowym założeniem jest, że rzeczywistość nie jest redukowalna do znaczeń, narracji czy dyskursu, ale ma swoje korzenie w rzeczywistych własnościach szeroko rozumianych przedmiotów (*objects*), które składają się na świat⁷. Przedmioty te – jak argumentuje w *The Democracy of Objects* – istnieją wszystkie na równi, co oznacza, że „podmioty, grupy, fikcje, technologie, instytucje i tak dalej są tak samo realne, jak kwarki, planety, drzewa i niesporczaki”⁸. Wspomniany zaś już wyżej Ian Bogost wyznaje w pierwszym rozdziale *Alien Phenomenology*, że do pytania o to, jak to jest być czymś innym niż człowiek, doszedł właśnie na drodze rozważania tajemniczego, skrytego i niedostępnego wewnętrznego świata systemów komputerowych⁹.

W przeciwieństwie do absolutnie płaskiej ontologii Brunona Latoura, która stanowi podstawowe źródło OOO, Harman i inni nie redukują przedmiotów wszelkiej maści do sumy ich relacji, ale postulują, że wszystkie przedmioty są wycofane i nigdy nie przejawiają się w pełni, pozostając na zawsze skryte w swej istocie za ruchomą fasadą cech powierzchniowych. Ten element zwróconej ku przedmiotom filozofii Harmana jest wynikiem zderzenia przez tego autora myśli Latoura i Martina Heideggera. Przyjmując absolutne równouprawnienie w domenę ontologii, Harman wskazuje jednak, że przedmioty wycofują się w swoje głębinę, ponieważ ich naturalnym stanem bycia jest właśnie niedostępność. Prostą ilustracją tego fenomenu jest analiza narzędzia. Heideggerowski młotek (w kontekście gier mogłaby to być mysz komputerowa), dopóki używany, nie ujawnia się nam. Uświadamiamy go sobie mocniej dopiero wtedy, kiedy się zepsuje. Czy jednak nasza refleksja nad młotkiem wyczerpuje jego istnienie? Harman odpowiada przecząco, zaznaczając, że ani teoria, ani praktyka nie są uprzywilejowane:

„Mówiąc w skrócie, zarówno teoretyczna abstrakcja na temat narzędzi, jak i posługiwanie się nimi prowadzą do zniekształcenia tychże narzędzi. W tej mierze, w jakiej narzędzie jest «używane», jest ono «obecne» nie mniej niż obraz w świadomości. Narzędzie nie jest jednak «używane», ono po prostu istnieje. A o tyle, o ile istnieje, wykracza ono poza relacje, jakie nawiązuje – czy to z ludzką teorią, czy ludzką praktyką”¹⁰.

W książce *Alien Phenomenology* Bogost posługuje się przekonująco przykładem gry komputerowej E.T. na Atari 2600, by zilustrować niewyczerpywalny i nierdukowalny status najprostszej nawet gry¹¹, odsłaniając przepastne głębinę tam, gdzie kusi nas redukcjonizm.

Jak jednak można odnieść gry spod znaku SCUMM do spekulatywnego realizmu w Harmanowskim

⁶ G. Harman, *Księga sieci*, przekł. G. Czemieli i M. Rychter (publikacja w przygotowaniu); Graham Harman, *Traktat o przedmiotach*, przekł. M. Rychter, Warszawa 2013.

⁷ L.R. Bryant, *Onto-cartography. An Ontology of Machines and Media*, Edinburgh 2014, s. 5.

⁸ L.R. Bryant, *The Democracy of Objects*, Ann Arbor 2011, s. 32.

⁹ I. Bogost, *Alien Phenomenology or What It's Like to Be a Thing*, Minneapolis 2012, s. 9.

¹⁰ G. Harman, *Traktat o przedmiotach*, s. 64 (podkreślenie w oryginale).

¹¹ I. Bogost, *Alien Phenomenology*, s. 17–19.

wariancie? Otóż zaproponowany przez niego model ontologiczny, najpełniej wyłożony w *Traktacie o przedmiotach*, wymusza rewizję kategorii przyczynowości ze względu na zarysowane wyżej „odrzućcie możliwości bezpośredniej interakcji między bytami”¹², które chowają się w swoich niedosiężnych skorupach. Odrzuciwszy „magiczny super-byt odpowiedzialny za wszystkie relacje”, Harman wprowadza „konceptę przyczynowości zastępczej działającej lokalnie, w każdym punkcie kosmosu”¹³. To właśnie działanie przyczynowości zastępczej modeluje analizowane gry przygodowe, których ekspresja wynika z proceduralnej retoryki. W takim ujęciu, inspirowanym filozofią skierowaną ku przedmiotom, omawiane gry komputerowe oferowałyby metafizyczny model rzeczywistości, w którym przekroczony zostaje dualizm podmiot – przedmiot na rzecz uniwersum równouprawnionych przedmiotów, a interakcje pomiędzy przedmiotami odbywają się za sprawą przyczynowości zastępczej. Gry komputerowe, jak utrzymuje Alex Galloway, mogą symulować układy metafizyczne, co sprawia, że każda gra jest zarazem grą w metafizykę¹⁴. Można to prześledzić na styku interfejsu SCUMM i dociekań OOO.

W grach stworzonych przy użyciu SCUMM gracze eksplorują różne lokacje, rozmawiają z napotkanymi postaciami i rozwiązują zagadki. Znakomita większość z nich polega na używaniu odpowiednich przedmiotów na elementach otoczenia i manipulowaniu obiektami, które już się znajdują w bezdennej „kieszeni” bohatera. Paul Ennis dość dosadnie streścił naturę gier komputerowych, pisząc, że „wrzuceni jesteśmy do jakiegoś świata, w którym ciągle trzeba używać jakiegoś ekwipunku, a wszystko ma miejsce w jakiejś szalonej sieciowej konstrukcji elektronicznej. Co więcej, panuje tu obsesja przedmiotów, zwłaszcza

jeśli chodzi o ich zbieranie”¹⁵. Tylko odpowiednie używanie przedmiotów, łączenie ich w pary, dostarczanie odpowiednim postaciom i tak dalej popycha akcję do przodu. W innym razie mamy do czynienia z absolutnie statyczną sytuacją, w której wszystko jest wycofane i niepołączone. Nawet to, co przedstawia nam się w formie graficznej – elementy w inwentarzu czy inne rzeczy wyróżnione na graficznych planszach – nie próbuje „udawać” w fotorealistyczny sposób, że imituje te przedmioty lub określa, czym one są. Mamy do czynienia właściwie wyłącznie z „karykaturami” przedmiotów, zniekształconymi poprzez relacje, tak jak wskazuje na to Harman. Żadna z gier w obrębie zdefiniowanej tu kategorii nie próbuje być w jakimkolwiek sensie realistyczna. To nie mimesis jest tu główną stawką, tylko zawiązywanie relacji w świecie (działanie, tworzenie przedmiotów), w którym nie jest jednak możliwe budowanie połączeń wszystkiego ze wszystkim. Twórcy gier spod znaku SCUMM umieścili w grach liczne kwestie, które bohaterowie wygłaszają z oburzeniem w reakcji na próbę zawiązywania przypadkowych połączeń. „Relacje – pisze Harman – są osiągnięciem z trudem wynikiem, a nie punktem wyjścia”¹⁶. Celem gry jest odkrywanie, jak działa przyczynowość, a dokładnie, że „dwa obiekty oddziałują na siebie nawzajem tylko wtedy, gdy spotykają się we wnętrzu trzeciego. Rzeczy istnieją obok siebie, dopóki nie zdarzy się coś, co pozwoli im na interakcję”¹⁷.

Okazjonalizm, czyli pogląd, że za wszystkie relacje przyczynowe odpowiada bóstwo, zostaje zatem w tym ujęciu pozbawiony wymiaru teologicznego. Harman nazywa go więc „świeckim okazjonalizmem” i przypisuje to odkrycie Latourowi, określając je zarazem „największym przełomem, jakiego dokonał w metafizyce Latour”, i wyrażając pogląd, że „to dzięki niemu zapisze się on w historii na wieki”¹⁸. Funkcję sprawcy przejmują ostatecznie same przedmioty, które (jak już powiedziano wcześniej) istnieją wszystkie na

¹² G. Harman, *O przyczynowości zastępczej*, przekł. M. Rychter, „Kronos” 1/2012, s. 31.

¹³ Ibidem.

¹⁴ A. Galloway, *The Anti-Language of New Media*, cytata za: I. Bogost, *The Metaphysics Videogame Part 2*, http://bogost.com/blog/the_metaphysics_videogame_1 (20.02.2015).

¹⁵ P. Ennis, *Metaphysics Videogame*, cytata za: ibidem.

¹⁶ G. Harman, *Książę sieci*, op. cit. (wyróżnienie w oryginale).

¹⁷ G. Harman, *O przyczynowości zastępczej*, op. cit., s. 33.

¹⁸ G. Harman, *Książę sieci*, op. cit.

tym samym, demokratycznie ujętym poziomie ontologicznym. Uzgodnienie świeckiego okazjonalizmu z tezą o wycofaniu przedmiotów pociąga za sobą – jak twierdzi Harman – tezę, że „jedynym miejscem w świecie, gdzie zachodzą interakcje, jest sfera zmysłowa, fenomenalna”¹⁹. Dzieje się tak, ponieważ żaden realny przedmiot, wycofany i ukryty, nie może wejść w bezpośredni kontakt z innym, a więc to tylko przedmioty zmysłowe – inaczej mówiąc, przemianowane „przedmioty intencjonalne” Husserla – mogą wchodzić ze sobą w kontakt. Przyczynowość zachodzi przy pomocy zmysłowych pośredników, którzy reprezentują dany przedmiot rzeczywisty we wnętrzu innego przedmiotu²⁰. Przyczynowość wiążącą jedne przedmioty za pomocą innych, bez przekraczania ich ścisłych granic, Harman nazywa „zbuforowaną”. Nie wchodzi ona w kontakt z rzeczą jako całością, ale potrzebuje jedynie dostępu do niektórych z jej istotowych własności²¹.

Nie inaczej też dzieje się w grach typu *point-and-click*. Konwencjonalne i ściśle umowne reprezentacje przedmiotów, którymi manipulują bohaterowie, wcale nie udają, że są czymś więcej niż zmysłowymi, karykaturalnymi wizerunkami. Co więcej, każde nowo wytworzone połączenie uformowane jest wewnątrz trzeciego przedmiotu – w przypadku omawianych gier jest to sam interfejs stanowiący pulpit, na którym eksperymentalnie badane i testowane są najróżniejsze związki. On też jest przedmiotem funkcjonującym na równi z wszystkimi innymi, a jego „buforujący” charakter podkreśla umieszczenie go na dole ekranu, w jednym panelu wraz z inwentarzem. Sam bohater zaś jest takim samym przedmiotem jak wszystkie te, z którymi wchodzi w interakcje lub które napotyka.

Podsumowując, satysfakcja, jaka płynie z rozwiązywania zagadek w klasycznych grach przygodowych, byłaby w ujęciu filozofii zwróconej ku przedmiotom ściśle związana z odkrywaniem możliwych połączeń między przedmiotami i radością ze stosowania

przyczynowości zastępczej. System SCUMM, który stanowi skryptową platformę programistyczną i określa konstrukcję światów w grach stworzonych przy jego pomocy, determinuje ekspresję gier przygodowych opartą na retoryce proceduralnej. W ramach tej ekspresji klasyczne przygodówki modelują pewne aspekty świata, zamykając je w karykaturalnej, „dziwnej” (*weird*) rzeczywistości, którą spekulatywny realizm pozwala odczytać jako metafizyczną symulację. Kiedy więc epoka omawianych gier dobiegła końca wraz ze wzrostem popularności takich produkcji jak *Quake* czy *Tomb Raider* oraz z tryumfem konsol, pozostała po nich trudna do zapelnienia luka, która przejawia się dziś w niszowej, ale wciąż utrzymującej się popularności produkcji w rodzaju *Maniac Mansion*. Szczęśliwie Graham Harman i podobni do niego filozofowie, którzy stawiają sobie za cel „rozwińnięcie Świeckiego Okazjonalizmu w wersji 2.0”²², dostarczają narzędzi, by docenić inwencję i wciąż nieodkryte aspekty nowatorstwa gier typu *point-and-click*.

¹⁹ G. Harman, *O przyczynowości zastępczej*, op. cit., s. 35.

²⁰ *Ibidem*, s. 37.

²¹ *Ibidem*, s. 44.

²² G. Harman, *Książę sieci*, op. cit.