Piotr Kubiński
Uniwersytet Warszawski

Niwelowanie emersji. Strategie estetyczne w projektowaniu graficznych interfejsów użytkownika w grach wideo

Streszczenie. Niniejszy artykuł przedstawia najważniejsze strategie estetyczne podejmowane przez projektantów graficznych interfejsów użytkownika w grach wideo. Wśród tych strategii, mających zredukować emersyjne działanie interfejsów, autor wyróżnia: minimalizację, stylizację, diegetyzację, metainterfeizację, konfiguracyjność oraz tematyzację. Wykorzystanie tych strategii – które bynajmniej nie wykluczają się wzajemnie – może nie tylko służyć iluzji niezmediatyzowanego uczestnictwa w akcji gry, lecz także przyczyniać się do budowania wizualnej tożsamości i rozpoznawalności danej produkcji.

Słowa kluczowe.

1. Emersyjność interfejsów

W artykule *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo* zawartym w niniejszym tomie przedstawiłem autorską kategorię emersji. Za jej pomocą nazywam te zjawiska, które – celowo lub nie – ujawniają zapośredniczony, zmediatyzowany charakter rozgrywki, przez co zmniejszają wrażenie zanurzenia w świecie gry, redukują uczucie bezpośredniej obecności w cyfrowej przestrzeni. Niniejszy artykuł jest próbą zbadania emersyjnego działania graficznych interfejsów użytkownika w grach wideo, a przede wszystkim – wskazania i zanalizowania tych strategii estetycznych, jakie podejmują twórcy gier, by emersyjność interfejsów minimalizować.

Ukształtowanie graficznych interfejsów użytkownika w bardzo dużym stopniu decyduje o tym, jak gra jest odbierana przez użytkowników. Nie

chodzi jednakże tylko o to, jak interfejsy realizują swoje dwie zasadnicze funkcje: informacyjną i narzędziową¹. Już sam sposób, w jaki zaprojektowano wizualny aspekt tego elementu gry, może wywoływać efekt emersyjny – lub odwrotnie: może sprzyjać wrażeniu obecności w cyfrowym świecie gry.

W swojej najbardziej podstawowej postaci graficzny interfejs użytkownika jest elementem metadiegetycznym i ekranowym². Te dwa określenia oznaczają, że jest on wizualizowany jako obiekt nienależący do świata fabularnego (nie jest elementem diegetycznym) i występujący wyłącznie na płaszczyźnie ekranowej (a nie w przestrzeni trójwymiarowej, w której rozgrywa się akcja)³. Czytelny przykład takiego interfejsu dostarczają takie gry, jak *Prince of Persia* [Brøderbund 1989] zaprojektowana jeszcze na komputery Apple II oraz nowsza – *F.E.A.R. 3* [Day 1 Studios 2011].

Ilustracja 1. Zrzut ekranu z gry *Prince of Persia* [Brøderbund 1989]. Na osobnym pasku interfejsu zawarto dwie informacje: czerwone trójkąty w lewym dolnym rogu oznaczają stan zdrowia bohatera; napis „60 MINUTES LEFT” informuje, że gracz ma jeszcze sześćdziesiąt minut na ukończenie misji.

¹ Na temat informacyjnego i narzędziowego aspektu graficznych interfejsów użytkownika w grach wideo zob. [Kubiński 2013].

² Odwołuję się tu do typologii Erika Fagerholta i Magnusa Lorentzona [2009].

³ Częstym określeniem tego typu interfejsu jest „HUD” (skrót angielskiego *Heads-Up Display*).

Ilustracja 2. Zrzut ekranu z gry *F.E.A.R. 3* [Day 1 Studios 2011]. Elementy graficznego interfejsu użytkownika wyświetlane na płaszczyźnie ekranu (m.in. niediegetyczne informacje o rodzaju broni i liczbie posiadanej amunicji, instrukcje i informacje o postępie w rozgrywce) nie zajmują osobnej części ekranu.

W *Prince of Persia* przestrzeń fabularna i płaszczyzna interfejsu niediegetycznego są od siebie wyraźnie oddzielone – inaczej jest w wypadku *F.E.A.R. 3*, gdzie elementy graficznego interfejsu użytkownika są rozmieszczone w różnych częściach ekranu, przestrzeń fabularną widzimy niejako poprzez te elementy interfejsu. W obydwu wypadkach elementy te są przedstawiane jako dwuwymiarowe i niewystępujące w przestrzeni diegetycznej (a więc należące wyłącznie do metafabularnej płaszczyzny ekranowej). W rezultacie samo występowanie takich obiektów w grze ma potencjał emersyjny – podkreśla bowiem jej zmediatyzowany charakter; wydobywa płaszczyznę ekranu, czym przypomina o technologicznym zapośredniczeniu przestrzeni gry⁴.

Emersyjne działanie interfejsów może być zróżnicowane, ponieważ te elementy gry uległy konwencjonalizacji. W rezultacie dla części graczy są one oczywiste, a przez to mało zauważalną częścią rozgrywki. Twórcy gier – a zwłaszcza wyspecjalizowani projektanci interfejsów – zdają sobie

⁴ Podobna teza pojawia się także w artykule Grega Wilsona, designera, który postuluje ograniczanie takich ekranowych elementów interfejsu, ponieważ dostrzega w wielu z nich czynnik pomniejszający immersję, zob. [Wilson 2006].

jednak sprawę z emersyjnego potencjału interfejsu i dlatego sięgają po różne strategie estetyczne, by zniwelować jego niepożądane oddziaływanie. W niniejszym artykule analizuję najważniejsze takie strategie, posługując się w tym celu perspektywą semiotyczną oraz analizą kompozycji wizualnej. Moją ambicją nie jest stworzenie pełnego katalogu takich strategii (tym bardziej że z biegiem czasu twórcy będą zapewne wprowadzać nowe sposoby niwelowania emersji). Zamiast tego wskazuję techniki najważniejsze i najczęściej występujące. Zaliczam do nich: minimalizację, stylizację, diegetyzację, metainterfeizację, konfiguracyjność oraz tematyzację.

Ta autorska propozycja terminologiczna ma służyć łatwemu i precyzyjnemu rozróżnieniu poszczególnych strategii (a co za tym idzie – także doświadczeniu narzędzi przyszłym badaczom). Dlatego ich nazwy skonstruowałem tak, by każdorazowo wskazywały rozpoznaną dominantę estetyczną. Stąd również wynikają terminologiczne neologizmy widoczne w nazwach niektórych strategii (diegetyzacja, metainterfeizacja) – ich znaczenie objaśniam w toku analizy. Przykłady gier, po które sięgam, dobrałem w sposób arbitralny: w każdym wypadku dałoby się wskazać inne przykłady gier realizujących omawiane strategie. Dokonany dobór jest jednak celowy: kierowałem się tym, by wybierane przykłady jak najpełniej i w jak najbardziej czytelny sposób ilustrowały omawiane zjawisko.

Wreszcie wypada dodać, że skatalogowane przeze mnie strategie nie wykluczają się wzajemnie – możliwe i bardzo częste jest łączenie kilku z nich w obrębie jednej gry (na przykład interfejs w danej grze może jednocześnie być wynikiem tendencji zarówno do stylizacji, jak i do konfiguracyjności).

2. Strategia minimalizacji

Jedną z najprostszych i najczęściej spotykanych strategii mających na celu niwelowanie efektu emersyjności interfejsu jest strategia **minimalizacji**, która polega na dążeniu do jak największej przezroczystości elementów interfejsu, a więc na ograniczaniu ich liczby i wielkości na ekranie. W ten sposób twórcy starają się zminimalizować udział interfejsu graficznego w doświadczeniu gry przez użytkownika. Dobrego przykładu zastosowania strategii minimalizacji dostarcza gra *Red Dead Redemption* [Rockstar San Diego 2010], z której zrzut ekranu widoczny jest poniżej.

Ilustracja 3. Zrzut ekranu z gry *Red Dead Redemption*

Red Dead Redemption jest fabularną grą akcji osadzoną w realiach westernowych. Jak w wielu innych grach stworzonych przez amerykańskie studio Rockstar – m.in. *Grand Theft Auto IV* [Rockstar North 2008] oraz *Max Payne 3* [Rockstar Vancouver 2012] – tak i tu metadiegetyczne, wyłącznie ekranowe elementy interfejsu zostały zredukowane do minimum. Jedynym stale obecnym takim elementem jest minimapa widoczna w lewym dolnym rogu ekranu oraz dwa towarzyszące jej niewielkie paski – czerwony (informujący o stanie zdrowia bohatera) oraz niebieski (informujący o energii wierzchowca – ten drugi pasek pozostaje pusty, jeżeli bohater porusza się pieszo). Na minimapie (która dodatkowo jest półprzezroczysta, przez co jeszcze mniej rzuca się w oczy) czasami wyświetlane są symbole oznaczające ważne punkty znajdujące się w najbliższej okolicy.

W niektórych sytuacjach na ekranie wyświetlają się także inne elementy interfejsu, takie jak ten widoczny w prawym dolnym rogu ekranu – w tym przypadku jest to komunikat „Accept duel challenge” oraz znaczek kółka. Jest to informacja dla gracza, mówiąca o tym, że zbliżył się właśnie do elementu świata diegetycznego (w tej sytuacji – innego bohatera), z którym może wejść w interakcję po użyciu stosownego przycisku (tu: wciśnięcie przycisku kółka na kontrolerze spowoduje stanięcie do walki z rewolwerowcem wyzywającym bohatera na pojedynek).

W trakcie analizy powyższego przykładu warto zwrócić uwagę na to, że omawiane elementy zajmują niewiele miejsca na ekranie, są częściowo

przezierne, a wykorzystane w nich kolory nie są jaskrawe (czerwień zarówno paska zdrowia, jak i przycisku kółka jest stonowana) – wszystkie te czynniki sprawiają, że interfejs nie odciąga uwagi gracza od samego świata przedstawionego.

3. Strategia stylizacji

Inną bardzo często wykorzystywaną strategią jest ta polegająca na **stylizacji** elementów interfejsu. Polega ona nie na ukrywaniu elementów interfejsu, ale na kształtowaniu ich wizualnej warstwy w taki sposób, aby była ona spójna z estetyką świata fabularnego lub z estetyką danej sytuacji ukazanej w grze. W ten sposób stwarza się iluzję, że elementy interfejsu stanowią część diegezy, choć w rzeczywistości wcale tak nie jest. Taki właśnie zabieg da się wskazać w symulatorze ekonomiczno-taktycznym *Omerta: City of Gangsters* [Haemimont Games 2012], którego akcja toczy się w Stanach Zjednoczonych w czasach prohibicji. By uwiarygodnić toczącą się rozgrywkę, twórcy nie ograniczyli się do zachowania wierności realiom historycznym pod względem występujących w grze budynków, samochodów czy strojów. To, że akcja *Omerty* rozgrywa się w okresie międzywojennym, podkreślono także za pomocą wyglądu interfejsu.

Ilustracja 4. Zrzut ekranu z gry *Omerta: City of Gangsters* [Haemimont Games 2012]

Najwyrazistszym przykładem stylizacji są w wypadku *Omerty* wizerunki występujących tu bohaterów. Ich zdjęcia są czarno-białe i wyglądają jak stare, nieco pożółkłe fotografie z epoki. Podobną techniką wykonano panele z wyświetlającymi się komunikatami, które także utrzymano w podobnej kolorystyce. Również wykorzystane w interfejsie ikony wyglądają tak, jak elementy z epoki (np. rewolwer widoczny na pasku informacyjnym znajdującym się na dole ekranu). Wszystkie te części interfejsu nie pasowałyby oczywiście do gry osadzonej w innych realiach – na przykład do produkcji fantasy, takiej jak *Diablo III* [Blizzard Entertainment 2012]. W wypadku tej gry na pasku informacyjnym oprócz ikonek odpowiadających za poszczególne zdolności bohatera widoczne są dwie kule z płynnymi zawartościami: jedną krwistoczerwoną (oznaczającą zdrowie), a drugą – fioletową (informującą o ilości energii magicznej bohatera)⁵. Ponieważ jednocześnie obok tych czar widnieją wizerunki fantastycznych postaci wyglądające jak wyrzeźbione w marmurze, to można to interpretować np. jako swoisty ołtarz metaforycznie obrazujący życie głównego bohatera. Niezależnie od interpretacji wszystkie te fantastyczne elementy niosące skojarzenie z magią i niesamowitością pozostają zgodne ze stylistyką gry – wyglądają tak, jakby faktycznie mogły istnieć w świecie przedstawionym.

Ilustracja 5. Zrzut ekranu z *Diablo III* [Blizzard Entertainment 2012].

⁵ Kolor cieczy w drugiej kuli zależy od postaci, w jaką wciela się gracz – jeżeli postacią tą jest np. mnich, to zawartość kuli okazuje się biała i oznacza energię duchową.

Ilustracja 6. Zrzut ekranu z gry FIFA 14 [EA Sports 2013]

Zupełnie inaczej technika stylizacji działa w odniesieniu do gier sportowych, takich jak seria piłkarska *FIFA*. W tym przypadku najważniejsze informacje, jakich potrzebuje gracz, to dane o aktualnym wyniku oraz czasie, który upłynął od początku spotkania. Twórcy gry, zamiast wymyślać nowy sposób na wyświetlanie tego typu informacji, sięgnęli po wzorzec obecny w kulturze od wielu lat – a przez to bardzo czytelny. Otóż w telewizyjnych transmisjach meczów futbolowych tego typu informacja podawana jest na niewielkim pasku, często umieszczonym w rogu ekranu. Dzięki temu, że czas i wynik meczu podane są w grze właśnie w taki sposób, komunikat jest zrozumiały i jednocześnie – ze względu na swoją typowość i utrwaloną kulturowo formę – cechuje go **funkcjonalna transparentność**, a więc nie podkreśla zmediatyzowanego charakteru gry. Dodatkowe elementy interfejsu (taktyczny podgląd całego boiska, informacje o zawodnikach dokonujących zmiany, dane dotyczące ilości celnych podań wymienionych w obydwu drużynach etc.), które pojawiają się na ekranie, są również albo zapożyczone z języka relacji telewizyjnych, albo wykonane w sposób spójny z pozostałymi częściami interfejsu.

W wypadku serii gier *FIFA* wyraźnie daje się dostrzec mechanizm remediacji rozumianej jako „reprezentacja jednego medium w drugim”, jak zdefiniowali ją Jay David Bolter i Richard Grusin [2000: 45]. Takie wykorzystanie w interfejsach elementów znanych z innych technologii komunikacyjnych

nie jest niczym zaskakującym; jak pisze Piotr Celiński [2010: 18], „Interfejsy zakotwiczą cyfrowe technologie w analogowych portach kultury, są pomostami pomiędzy już oswojoną rzeczywistością analogową a falą technologii cyfrowych”. Steven Johnson natomiast w klasycznej monografii *Interface Culture* zwraca uwagę na to, że podobny proces zapożyczania metafor ze świata analogowego trwał od samego początku powstawania interfejsów komputerowych [Johnson 1997: m.in. s. 45–48]. Interfejsy wykorzystujące znane kody kulturowe mogą być dzięki temu bardziej intuicyjne w obsłudze (a w rezultacie ich oddziaływanie emersyjne może być mniejsze).

4. Strategia diegetyzacji

O ile strategia stylizacji opierała się na takim kształtowaniu interfejsu, by wyglądał „jakby był częścią świata przedstawionego”, o tyle **diegetyzacja** polega na wprowadzaniu do świata cyfrowego takich elementów, które przejmują informacyjną funkcję dwuwymiarowego, ekranowego interfejsu (i tym samym sprawiają, że staje się on – przynajmniej do pewnego stopnia – zbędny)⁶. Tak właśnie dzieje się w *Metro 2033* [4A Games 2010], grze opartej na prozie rosyjskiego pisarza fantastyki Dmitrija Głuchowskiego. W produkcji tej (oraz w jej kontynuacji – *Metro: Last Light* z 2013 r.) wykorzystano szeroki wachlarz nowatorskich elementów diegetycznych przejmujących informacyjną funkcję tradycyjnego interfejsu.

Ilustracja 7. Zrzut ekranu z gry *Metro 2033* [4A Games 2010]

⁶ Na temat diegetycznych elementów interfejsów zob. także [Fagerholt, Lorentzon 2009].

Ilustracja 8. Zrzut ekranu z gry *Metro 2033* [4A Games 2010]

Jeden z takich elementów wiąże się z koniecznością używania w grze masek przeciwgazowych, które mają ograniczone zasobniki tlenu. Ponieważ wyczerpują się one po paru minutach, gracz musi pamiętać o wymianianiu ich – w przeciwnym wypadku kierowany przez niego bohater może się udusić. W wielu grach informacja o tym, jak wiele powietrza zostało jeszcze w masce, zostabyby wyświetlona na płaszczyźnie ekranu: albo za pomocą wskaźnika procentowego, albo za pomocą licznika mierzącego pozostały czas. Twórcy *Metro: Last Light* – najwidoczniej zdając sobie sprawę z tego, że podobne rozwiązanie byłoby dla graczy nadmiernym ułatwieniem – zdecydowali się nośnikiem informacji uczynić obiekt fabularny, a nie komunikat wyświetlający się na płaszczyźnie ekranu (doprowadzili więc do diegetyzacji interfejsu). Główny bohater gry nosi na nadgarstku zegarek ze stoperem, który nastawia zawsze wtedy, gdy wkłada maskę tlenową. Gracz, aby dowiedzieć się, ile czasu pozostało do wyczerpania tlenu, musi sprawić, że bohater wyciągnie rękę przed siebie, co umożliwi odczytanie informacji z zegarka⁷. Stanowi to istotne utrudnienie zwłaszcza w sytuacjach walki lub ucieczki – co oczywiście było zabiegiem zamierzonym przez twórców.

Podobnie w grze *Metro 2033* działa tak zwany dziennik. Dziennik to forma notatek występująca w bardzo wielu grach, w których użytkownik ma

⁷ Zob. ilustracja 7.

do wykonania sekwencji różnych zadań – gra automatycznie sporządza dla gracza kluczowe notatki, tak by nie pogubił się w zawiłościach fabuły (należy przy tym pamiętać, że fabularne gry wideo to często utwory, których poznanie w całości wymaga przynajmniej kilku – a czasem kilkudziesięciu godzin). W wielu grach dziennik jest wyświetlany w osobnym oknie, jako element rozbudowanego interfejsu czy też menu. W *Metro 2033* notatki pojawiają się na rzeczywistym, diegetycznym notatniku. Aby więc przejrzeć zawarte tam informacje fabularne, bohater musi wyjąć dziennik z ekwipunku i – jeżeli jest ciemno – poświecić sobie zapalniczką.

Wykorzystanie tego mechanizmu przynosi istotne konsekwencje w rozgrywce: bohater mający w jednej dłoni notatnik, a w drugiej zapalniczkę jest bezbronny – po dziennik należy więc sięgać jedynie w bezpiecznych miejscach. Wymusza to na graczku koncentrację i ostrożność, jaką musiałby się wykazać, gdyby rzeczywiście znalazł się w takich sytuacjach zagrożenia, w jakich uczestniczy dzięki grze. Warto przy tym zauważyć, że utożsamienie czynności gracza i kierowanej postaci, a także utożsamienie ich perspektyw poznawczych (to znaczy: gracz poznaje nowe informacje lub czyta notatki w dokładnie taki sam sposób, jak robi to protagonista) wzmacnia identyfikację z bohaterem.

5. Strategia metainterfeizacji

Strategią pokrewną wobec diegetyzacji jest wykorzystywanie metainterfejsów. Przez metainterfesję rozumiem takie elementy, które są elementami wizualizowanymi wyłącznie jako przynależące do płaszczyzny ekranowej, a jednocześnie należące do świata diegetycznego. Choć na pierwszy rzut oka stwierdzenie, że dany obiekt jest diegetyczny, a jednocześnie jest wyświetlany wyłącznie jako byt ekranowy, brzmi jak sprzeczność, to jednak w wyjątkowych sytuacjach da się wskazać takie rozwiązania. Interesującego przykładu metainterfeizacji dostarcza gra *Deus Ex: Bunt Ludzkości* [Eidos Montreal 2011] – antyutopia konfrontująca gracza z problematyką transhumanizmu oraz etycznych aspektów doskonalenia ludzkiego organizmu dzięki rozwojowi nauki i technologii. Główny bohater gry, Adam Jensen, w wyniku odniesionych ran musiał przejść szereg skomplikowanych operacji, które uratowały mu życie, ale jednocześnie bezpowrotnie zmieniły jego ciało. Jensen stał się hybrydą: pół człowiekiem, pół maszyną. Właśnie

ten fakt umożliwił twórcom zastosowanie szczególnego rodzaju elementu diegetycznego, który nazywam **metainterfejsem**. Na początkowym etapie gry – a więc jeszcze przed operacją i poprzedzającym ją wypadkiem bohatera – interfejs płaszczyznowy w grze nie występuje w swojej najbardziej charakterystycznej postaci, jest zredukowany do minimum.

Ilustracja 9. Zrzut ekranu z gry *Deus Ex: Bunt Ludzkości* [Eidos Montreal 2011] – wygląd gry, kiedy główny bohater nie ma jeszcze wszczepów usprawniających widzenie, więc metainterfejs nie jest jeszcze widoczny

Dodatkowy interfejs pojawia się dopiero po wspomnianej operacji, gdy bohaterowi zostają wszczepione implanty wspomagające działanie oczu. Dzięki nim na sztuczną soczewkę bohatera zostaje nałożony filtr wyświetlający minimapę okolicy, listę zadań do wykonania, stan zdrowia, znaczniki wskazujące kierunek, w którym należy podążać, oraz inne pomocne dane. Oznacza to, że omawiane elementy faktycznie są interfejsem – ale i s t n i e - jącym w świecie gry. Obraz, który widzi gracz, jest zatem całkowicie tożsamy z tym, co postrzega bohater (poza nielicznymi momentami, gdy rozgrywka przestaje być ukazywana z perspektywy pierwszoosobowej). Zjawisko to nazywam metainterfejsem, ponieważ interfejs rzeczywiście istniejący w grze jest wizualizowany tak, by jawił się graczowi jako niediegetyczny, a więc jako zjawisko zachodzące na płaszczyźnie ekranu. Dochodzi tu zatem po pierwsze do redukcji efektu emersyjnego – informacje wyświetlane na ekranie znajdują bowiem uzasadnienie fabularne (są widoczne nie

tylko dla gracza, lecz także dla bohatera). Po drugie – podobnie jak wypadku diegetyzacji w grze *Metro 2033* – prowadzi to do wzmocnienia identyfikacji gracza i kierowanego przezeń bohatera ze względu na ich u wspólnioną percepcję.

Ilustracja 10. Zrzut ekranu z gry *Deus Ex: Bunt Ludzkości* – wygląd gry, gdy głównemu bohaterowi zainstalowano już wszcepki usprawniające widzenie. Informacje, takie jak stan zdrowia i akumulatorów czy minimapa (widoczne w lewych rogach ekranu), to przykłady metainterfejsu – są to bowiem elementy widziane przez samego bohatera (a wtórnie – także przez gracza)

6. Strategia konfiguracyjności

Strategia konfiguracyjności polega na częściowym powierzeniu użytkownikowi decyzji dotyczącej tego, jak ma wyglądać interfejs w grze. Zdarza się bowiem, że gracz może postanowić, jakie elementy interfejsu mają być wyświetlane lub gdzie powinny być widoczne. Z taką sytuacją mamy do czynienia np. w grze *Neverwinter* [Cryptic Studios 2013], gdzie po uruchomieniu odpowiedniej opcji wszystkie statyczne elementy interfejsu typu HUD (takie jak pasek mocy, minimapa, informacja o stanie towarzyszy) zostają podświetlone na zielono – można je wówczas przemieszczać po ekranie i ułożyć w takim miejscu, w którym będzie się z nich najwygodniej

korzystało. Niektóre spośród tych elementów można też całkowicie ukryć, jeśli gracz nie chce z nich korzystać. Indywidualizacja wyglądu gry może skutkować pomniejszeniem efektu emersyjnego, ponieważ gracz, który usunie z ekranu zbędne elementy, będzie w mniejszym stopniu zwracał uwagę na interfejs.

Ilustracja 11. Zrzut ekranu z gry *Neverwinter* [Cryptic Studios 2013]. Widoczne tu zielone prostokąty odpowiadają za poszczególne elementy interfejsu, które można przemieszczać lub usuwać

Konfiguracja interfejsu jest dostępna w wielu produkcjach, choć często w węższym zakresie niż w *Neverwinter*. Jeżeli gra została przetłumaczona z języka obcego, to bardzo często można wyłączyć napisy z tłumaczeniem, tak by nie odwracały uwagi gracza od właściwej akcji dziejącej się na ekranie, jeżeli rozumie on kwestie dialogowe wypowiedziane w oryginalnym języku. Warto przy tym zauważyć, że element, który dla jednego gracza będzie stanowił czynnik emersyjny, dla innego może stanowić warunek immersji – użytkownik nieznający języka, w którym powstała gra, bez odpowiednich napisów z tłumaczeniem będzie miał kłopoty z właściwym zrozumieniem fabuły lub rozgrywki.

7. Strategia tematyizacji

W wypadku **tematyizacji** interfejsu pomniejszenie efektu emersyjnego jest raczej skutkiem niż celem, dla którego sięga się po tę strategię. Jest tak dlatego, że tematyizacja polega na takim wykorzystywaniu części interfejsu, by był on nie tylko pośrednikiem, lecz także jednym z najważniejszych elementów rozgrywki. Doskonale widać to w grze *SimCity* [Maxis 2013] – symulatorze pozwalającym zarządzać metropolią. Można wręcz uznać, że miasto oglądane przez gracza jest jedynie kośćcem, na który nakładane są różnorakie graficzne filtry, często wykonane w wizualnie bardzo dopracowany i efektowny sposób. Poniżej widoczne jest zestawienie czterech zrzutów ekranu, z których pierwszy (patrząc od lewej, od góry) pokazuje zwykły widok miasta, natomiast na następnych widać: mapę wykształcenia (informuje o liczbie uczniów zapisanych do szkół w poszczególnych częściach miasta), mapę gęstości budynków (informującą o liczbie budynków przypadających na dany obszar) oraz mapę prądu (pokazującą, które budynki są podłączone do miejskiej sieci elektrycznej).

Ilustracja 12. Ilustracja zestawiająca cztery zrzuty ekranu z gry *SimCity* [Maxis 2013]

Co ciekawe, tych filtrów można uruchomić kilka jednocześnie, przez co samo miasto właściwie znika pod kolejnymi warstwami interfejsu: zosta-

je jeszcze bardziej zakryte przez skomplikowaną grę informacji i statystyk, które same w sobie zostają umieszczone w centrum uwagi gracza. W tym wypadku interfejs jest nie ukrywany (jak w wypadku strategii minimalizacji), ale wydobywany na wierzch – i to on sam może być postrzegany przez gracza jako właściwa materia rozgrywki.

Skrajnego przykładu strategii tematyzacji (połączonej z diegetyzacją) dostarcza gra *Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds* [Capcom, Fighting 2011]. By przedstawić wykorzystany tu zabieg, konieczne jest jednak krótkie wprowadzenie do gatunku bijatyk, którego przedstawicielką jest wspomniana gra. Otóż zasadnicza rozgrywka w bijatykach polega na tym, że bohater sterowany przez gracza pojedynkuje się z innymi postaciami – kierowanymi przez komputer lub drugiego gracza. Zazwyczaj w bijatykach dostępnych jest kilkanaście lub parędziesiąt takich postaci, z których każda dysponuje wachlarzem indywidualnych – czasem bardzo fantastycznych czy wręcz nieprawdopodobnych – technik walki (aby wykonać poszczególne ciosy, należy wcisnąć odpowiednią sekwencję klawiszy). Każdy udany cios zadany przeciwnikowi odbiera mu energię z paska życia, który to pasek jest zazwyczaj widoczny na górze ekranu (jest on jednocześnie klasycznym przykładem interfejsu metadiegetycznego). Użytkownik przegrywa daną walkę, gdy pasek zdrowia jego bohatera ulegnie wyczerpaniu.

W grze *Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds* jeden z dostępnych bohaterów noszący imię Deadpool może wykonać niezwykłą akcję: bohater... chwyta widniejący nad nim pasek życia (a więc element niediegetyczny!), następnie „odrywa go od ekranu”, by po chwili uderzyć nim przeciwnika. Następnie sięga po inny element interfejsu i również wykorzystuje go jako oręż.

Scenę tę należy zatem potraktować jako zabieg emersyjny, a mówiąc precyzyjniej: jako zabieg burzenia czwartej ściany⁸. Wydobywanie na pierwszy plan elementu niediegetycznego i użycie go zupełnie niezgodnie z konwencją wywołuje efekt zaskoczenia i rozbawienia. Taka ironiczna tematyzacja może wywołać w graczach refleksję na temat statusu interfejsu (jak to możliwe, że bohater widzi interfejs? czy te fragmenty ekranu istnieją rzeczywistości w świecie, w którym toczy się akcja?)⁹.

---

⁸ Zob. artykuł *Emersja – antyiluzyjny wymiar gier wideo* w niniejszym tomie.

⁹ Warto odnotować, że podobne granie konwencjami i podawanie w wątpliwość reguł rządzących medium jest w ogóle zachowaniem charakterystycznym dla Deadpola.

Ilustracja 13. Zrzut ekranu z gry *Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds* [Capcom, Fighting 2011]

8. Komplementarność wielu strategii

Strategie niwelowania emersyjnego charakteru interfejsów wskazane w niniejszym artykule nie wykluczają się wzajemnie. Wręcz przeciwnie – równoległe wykorzystanie kilku technik często wzmacnia pożądany efekt. Grą, w której szczególnie efektywnie wykorzystano kilka takich strategii, jest *Mirror's Edge* [DICE 2008]. Przede wszystkim jest ona przykładem skrajnie konsekwentnego stosowania techniki minimalizacji interfejsu – w *Mirror's Edge* przez większość czasu rozgrywki na płaszczyźnie ekranu w ogóle nie wyświetlają się żadne komunikaty ani dane: gracz ma przed oczyma jedynie świat wirtualny widziany z perspektywy głównej bohaterki. Niewielkie napisy dialogowe widoczne na dole ekranu pojawiają się jedynie w wybranych momentach (można je wyłączyć, co jest przykładem strategii konfiguracyjności) – twórcy gry sięgnęli także po stylizację czy diegetyzację (interaktywne elementy otoczenia gracz rozpoznaje po ich czerwonym kolorze).

Ilustracja 14. Zrzut ekranu z gry *Mirror's Edge* [DICE 2008]

Usunięcie elementów interfejsu było tutaj możliwe dzięki zaprojektowaniu nietypowych zasad rozgrywki. W przeciwieństwie do wielu innych gier ukazujących akcję z perspektywy pierwszoosobowej w *Mirror's Edge* zadaniem gracza nie jest walka z przeciwnikami, tylko jak najszybsze przedostanie się do konkretnego miejsca. Główna bohaterka imieniem Faith jest bowiem... kurierką dostarczającą niebezpieczne i nielegalne przesyłki w świecie przyszłości zdominowanym przez rządy totalitarne. A skoro system gry nie opiera się na walce, to gracz nie potrzebuje zbyt wielu dodatkowych informacji – wystarczy mu baczna analiza otoczenia i dostrzeganie najszybszych dróg ucieczki.

Jednoczesne zastosowanie kilku różnych strategii estetycznych poskutkowało w przypadku *Mirror's Edge* tym, że interfejs stał się – w porównaniu z innymi grami – niemal niedostrzegalny. Redukcja tych elementów, które wydobywają ekranowy, zapośredniczony charakter gry, sprawia, że gracz może skupić całą uwagę na rozgrywce toczącej się w trójwymiarowej przestrzeni cyfrowej. Z relacji wielu graczy wynika, że sprzyja to pełniejszemu zanurzeniu się w grę. Dowodu dostarcza dyskusja na temat interfejsów w grach, jaką przeprowadzili forumowicze serwisu Polygamia.pl (portalu poświęconego grom wideo). Większość dyskutantów jako najlepszy wskazała interfejs właśnie w grze *Mirror's Edge*. Dobitnym przykładem jest komentarz zamieszczony przez użytkownika Cezare, według którego: „inter-

fejs najlepszy ma *Mirror's Edge*, bo...wcale go nie ma!”¹⁰. Oczywiście nie jest prawdą, że w *Mirror's Edge* interfejs nie występuje; w istocie (dzięki wskazanym strategiom) został on zaprojektowany tak, by nie rzucał się w oczy i przede wszystkim – by nie podkreślał swojej pośredniczącej funkcji. Dzięki temu gra bardziej niż w innych okolicznościach wywoływała złudzenie bezpośredniego dostępu do świata, w którym toczy się akcja.

* * *

Strategie estetyczne przedstawione w niniejszym artykule z całą pewnością nie stanowią wyczerpującej klasyfikacji omawianego zjawiska – raczej wskazują najważniejsze tendencje w projektowaniu graficznych interfejsów użytkownika na potrzeby gier. Emersja okazuje się bowiem silnym czynnikiem kształtującym doświadczenie gracza także na poziomie graficznych interfejsów użytkownika. Sięganie przez projektantów po konkretne strategie estetyczne może nie tylko sprzyjać wytworzeniu iluzji bezpośredniego uczestnictwa w akcji, lecz także przyczyniać się do wizualnej rozpoznawalności i wyrazistości danej gry – tak niewątpliwie było w wypadku zarówno *Mirror's Edge*, jak i serii *Dead Space* [EA Redwood Shores; 2008], której znakiem rozpoznawczym stał się właśnie charakterystyczny interfejs diegetyczny.

Badania nad emersyjnością interfejsu i nad przeciwdziałającymi jej strategiami estetycznymi powinny być kontynuowane także dlatego, że projektanci z całą pewnością będą poszukiwać nowych sposobów na tworzenie angażujących interfejsów. Na dalszy namysł zasługuje również pytanie, w jaki sposób stosowanie tych strategii wpływa i może wpływać na inne typy interfejsów (np. dźwiękowe). Refleksja nad podobnymi zagadnieniami przyniesie lepsze rezultaty, jeśli uwzględni się w niej emersyjne działanie graficznych interfejsów użytkownika, które są przecież nieocenionym (choć często niedocenianym przez samych graczy) elementem kształtującym doświadczenie gry.

---

¹⁰ Dyskusja „Najładniejszy interfejs w grach...” na forum serwisu Polygamia.pl [pisownia oryginalna]. Przykładem tej dyskusji posłużyłem się także w tekście [Kubiński 2013].

Eliminating emersion. Aesthetic strategies of creation of graphical user interfaces in videogames

Summary. This article presents the most important aesthetic strategies used in the process of creation of graphical user interfaces in videogames. The author discerns such strategies as minimalization, stylization, usage of metainterfaces, configurability and thematization. Using these strategies allows designers not only to reduce the emersive influence of GUI's, but also to enhance game's visual identity and recognisability.

Keywords: emersion, immersion, videogames, computer games, GUI, graphical user interface

Bibliografia

Książki

- Bolter Jay David, Grusin Richard. 2000. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Celiński Piotr. 2010. *Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Fagerholt Erik, Lorentzon Magnus. 2009. *Beyond The HUD. User Interfaces for Increased Player Immersion In FPS Games*. Göteborg: Chalmers University of Technology.
- Johnson Steven. 1997. *Interface Culture. How Technology Transforms The Way We Create and Communicate*. San Francisco: Harper.

Artykuły

- Kubiński Piotr. 2013. *Znakowy charakter graficznych interfejsów użytkownika*. „Przegląd Humanistyczny” 4/2013, s. 73–81.

Źródła internetowe

Najładniejszy interfejs w grach..., <http://forum.polygamia.pl/dyskusje/najladniejszy-interfejs-w-grach/> [15.09.2014].

Wilson Greg. 2006. Off With Their HUDs!: Rethinking The Heads-Up Display In Console Game Design. www.gamasutra.com/view/feature/130948/off_with_their_huds_rethinking_.php [15.09.2014].

Przywołane gry

Dead Space [EA Redwood Shores 2008]

Deus Ex: Bunt Ludzkości [Eidos Montreal 2011]

Diablo III [Blizzard Entertainment 2012]

F.E.A.R. 3 [Day 1 Studios 2011]

FIFA 14 [EA Sports 2013]

Grand Theft Auto IV [Rockstar North 2008]

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds [Capcom, Eighting 2011]

Max Payne 3 [Rockstar Vancouver 2012]

Metro 2033 [4A Games 2010]

Metro: Last Light [4A Games 2013]

Mirror's Edge [DICE 2008].

Neverwinter [Cryptic Studios 2013]

Omerta: City of Gangsters [Haemimont Games 2012]

Prince of Persia [Brøderbund 1989]

Red Dead Redemption [Rockstar San Diego 2010]

SimCity [Maxis 2013]