

Piotr Kubiński
(Uniwersytet Warszawski)

ZNAKOWY CHARAKTER GRAFICZNYCH INTERFEJSÓW UŻYTKOWNIKA W GRACH WIDEO*

INTERFEJSY – WPROWADZENIE DO TEMATU

Rozważania dotyczące tekstu wieloznakowego, które tworzą oś dyskusji w niniejszym numerze, nie powinny się odbyć bez namysłu nad zjawiskiem graficznego interfejsu użytkownika – stanowi on trudną do przecenienia część tekstów nowomediálních, a wśród nich zwłaszcza gier wideo¹. Gry wideo dostarczają bowiem szczególnie wyrazistych przykładów do rozważań nad tytułowym zagadnieniem – interfejsy w grach elektronicznych są bardzo urozmaicone i należą do rozwijających się najdynamiczniej.

Aby móc precyzyjnie mówić o znakowym charakterze omawianych interfejsów, należy przede wszystkim powiedzieć, czym jest interfejs, a także zdefiniować jego szczególną odmianę – graficzny interfejs użytkownika. Najbardziej podstawowe, a przy tym szerokie i uwzględniające uwarunkowania techniczne, jest rozumienie tego terminu zamieszczone w *Słowniku terminologii medialnej*. W myśl zawartej tam definicji i n t e r f e j s to „urządzenie, układ elektroniczny lub oprogramowanie służące do wymiany informacji pomiędzy: komponentami wchodzącymi w skład systemu komputerowego, programami lub pomiędzy komputerem a użytkownikiem”².

Zaletą tej szerokiej definicji jest to, że wydobywa komunikacyjny aspekt zjawiska³. Warto w tym miejscu przypomnieć rozróżnienie komunikacji: człowiek-urządzenie i komunikacji: urządzenie-urządzenie, proponowane przez Umberta

* Publikacja powstała w ramach realizacji projektu badawczego NN 103 398340 finansowanego ze środków Narodowego Centrum Nauki w Krakowie.

¹ Pojęcie „gry wideo” rozumiem w znaczeniu szerokim, oderwanym od konkretnego urządzenia, na którym te gry są uruchamiane. Oznacza to, że w zakres pojęcia „gry wideo” wchodzi takie gry elektroniczne, jak gry komputerowe, gry konsolowe oraz gry arcade’owe (działające na automatach na monety).

² Hasło *interfejs* w: *Słownik terminologii medialnej*, red. W. Pisarek, Warszawa 2006. W wyjaśnieniu terminu pomocna okazuje się także etymologia słowa (ang. *interface*, gdzie *inter* podkreśla charakter zapośredniczający).

³ Por. także użycie terminu w takich publikacjach specjalistycznych, jak: F. Rumsey, J. Watkinson, *Digital Interface Handbook*, Boston 2004; G. Stringham, *Hardware/Firmware Interface Design*, Burlington 2010.

Eco, który rozumie „proces komunikacyjny jako przepływ [*passage*] sygnału (niekoniecznie znaku) ze źródła (przez przekaźnik i za pomocą kanału) do adresata [*destination*]. Sygnał w procesie przepływu z urządzenia do urządzenia nie ma właściwości znaczących, lecz może jedynie określać adresata *sub specie stimuli*. W takim przypadku nie mamy do czynienia z procesem sygnifikacji, lecz z przepływem pewnej informacji”⁴. Taki właśnie przepływ sygnału, informacji ma miejsce w interfejsach hardware’owych. Natomiast dla naszych rozważań interfejs staje się rzeczywiście interesujący poznawczo dopiero wtedy, gdy umożliwia semiozę; gdy w układzie komunikacyjnym pojawi się pierwiastek ludzki, osoba odczytująca znak, korzystająca z niego. By odnieść to do cytowanej definicji: interesuje nas jedynie ten typ interfejsu, który pozwala na porozumiewanie się „pomiędzy komputerem a użytkownikiem”. Tego typu interfejsy zwykle się nazywają interfejsami użytkownika (ang. *user interface*), ponieważ ich cechą charakterystyczną jest to, że prezentują komputerowe dane w taki sposób, by były one zrozumiałe właśnie dla użytkownika (a więc na przykład w sposób tekstowy lub graficzny). Warto w tym momencie przytoczyć definicję autorstwa Lona Barfielda, która – choć chyba nie w pełni zamierzenie, jednak bardzo trafnie – zwraca uwagę właśnie na znakowy charakter interfejsu: „Interfejs użytkownika jest zbudowany z tych części systemu, które są zaprojektowane tak, aby były widoczne i manipulowalne przez użytkownika, jak i z tych modeli i impresji, które są budowane w umyśle użytkownika na skutek interakcji z tymi widocznymi i manipulowanymi częściami”⁵.

Interfejsy użytkownika zatem – po pierwsze – tłumaczą cyfrowe dane na język zrozumiały dla niewyspecjalizowanego użytkownika i – po drugie – umożliwiają mu interakcję⁶. Powyższe rozumienie pozostaje zgodne z rozpoznaniem Piotra Celińskiego, autora jednej z bardzo nielicznych polskich publikacji omawiających to zagadnienie z perspektywy humanistycznej, który definiuje interfejs jako „słownik niezbędnych w obustronnym porozumiewaniu poleceń i określona postać technologii, umożliwiające jego wykorzystanie”⁷.

FUNKCJE GRAFICZNYCH INTERFEJSÓW UŻYTKOWNIKA W GRACH WIDEO

W grach wideo termin „graficzny interfejs” w efekcie specjalizacji – zarówno w opisach publicystycznych, jak i naukowych (np. ludologicznych) – dotyczy wyłącznie pewnych elementów gry: tych obliczonych na komunikację: gracz – program. Przez interfejs użytkownika w tego typu programach rozumie się elementy

⁴ U. Eco, *Teoria semiotyki*, tłum. M. Czerwiński, Kraków 2009, s. 9 (podkr. – P.K.).

⁵ L. Barfield, *The User Interface Concepts & Design*, Wokingham 1993, cyt. za: L. Kuźniarz, M. Piasecki, *Zarys obiektowej metodologii analizy i projektowania multimedialnego interfejsu użytkownika*; http://www.ii.pwr.wroc.pl/~piasecki/publications/kuzniarz_piasecki_MiSSI-98.pdf (dostęp 17.04.2013, podkr. – P.K.).

⁶ Obrazowo pisze o tym Søren Lauesen, który nazywa interfejs użytkownika „tą częścią systemu, którą widzisz, słyszysz i czujesz. Inne części systemu, jak choćby baza danych, w której przechowuje się informacje, pozostają ukryte” (tłum. – P.K.). S. Lauesen, *User Interface Design: A Software Engineering Perspective*, Harlow 2005, s. 4.

⁷ P. Celiński, *Interfejsy. Cyfrowe technologie w komunikowaniu*, Wrocław 2010, s. 16.

nienależące do samego świata przedstawionego gry, będące pewnego rodzaju nakładką, poprzez którą gracz postrzega ten świat.

Podstawowe aspekty tego typu interfejsowych nakładek to:

a) **a s p e k t k o m u n i k a c y j n y** – przede wszystkim zapewnianie graczowi dodatkowych informacji (np. takich, których nie byłby w stanie uzyskać na podstawie obserwacji wirtualnego świata przedstawionego);

b) **a s p e k t n a r z ę d z i o w y** – dostarczanie graczowi narzędzi umożliwiających przeprowadzenie pożądanej (inter)akcji.

W obrębie aspektu komunikacyjnego najważniejszą funkcją interfejsu jest jego **f u n k c j a i n f o r m a c y j n a**, choć wtórnie interfejsy pełnią oczywiście wiele innych funkcji i często zdarza się, że konkretna realizacja interfejsu w danej grze będzie sprzągać w sobie wiele z nich. Na przykład w niektórych wypadkach wraz z funkcją informacyjną współwystępuje funkcja impresyjna (np. jeśli w grze wyścigowej, takiej jak *GRID 2*, zaczniemy jechać pod prąd, to gra podpowie, że jedziemy w złym kierunku i tym samym zachęci nas do prawidłowej jazdy) lub stylizacyjna (np. w serii gier sportowych *FIFA* interfejs jest stylizowany tak, by widok ekranu przypominał transmisję telewizyjną meczu – jest to jednocześnie bardzo wyraźny przykład remediacji⁸). Warto przy tym odwołać się do Romana Jakobsona, autora klasycznego podziału funkcji językowych. Rosyjski teoretyk literatury zwracał uwagę, że funkcje nie mają charakteru wzajemnie się wykluczającego: „nie mogliśmy [...] znaleźć komunikatu słownego spełniającego tylko jedną funkcję. Odmienność każdorazowego aktu mowy polega nie na monopolu którejś z funkcji, ale na odmiennym porządku hierarchicznym funkcji”⁹. W interfejsach da się dostrzec podobny mechanizm: funkcja informacyjna implikuje do pewnego stopnia np. funkcję impresyjną, ponieważ informacja może skłonić gracza do podjęcia konkretnych działań tylko pod pewnymi warunkami (jednak nie musi: może się bowiem zdarzyć, że gracz łamie reguły gry nie przypadkowo, ale intencjonalnie). Ponieważ jednak struktura komunikatu – by posłużyć się sformułowaniem Jakobsona – „zależy przede wszystkim od funkcji dominującej”¹⁰, to koncentruję się właśnie na funkcji informacyjnej.

Aby różnice pomiędzy wskazanym wcześniej aspektem komunikacyjnym i aspektem narzędziowym były czytelne, warto posłużyć się przykładem. Interfejs pierwszego typu – a więc ten, który przede wszystkim dostarcza graczowi informacji – jest widoczny np. w grze *Doom*. Tutaj pasek interfejsu (szara belka widoczna na dole ekranu) głównie **i n f o r m u j e** gracza np. o procentowym stanie zdrowia bohatera czy o ilości posiadanej amunicji. Większość z tych danych ma kluczowe znaczenie dla pomyślnego przebiegu rozgrywki, a jednocześnie nie byłaby możliwa do pozyskania na podstawie samej obserwacji świata przedstawionego.

Czytelnego przykładu interfejsu o rozbudowanym **a s p e k c i e n a r z ę d z i o w y m** dostarcza gra *SimCity*, w której zadaniem gracza jest budowanie miasta i zarządzanie nim. W *SimCity* interfejs graficzny ma bardzo rozbudowaną i różnorodną postać, jednak jego stałym elementem jest jasna belka na dole ekranu, gdzie widnieją liczne ikony. Kliknięcie dowolnej z nich powoduje rozwinięcie

⁸ Mechanizm remediacji pierwsi opisali Jay David Bolter i Richard Grusin, zob. J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge 2000.

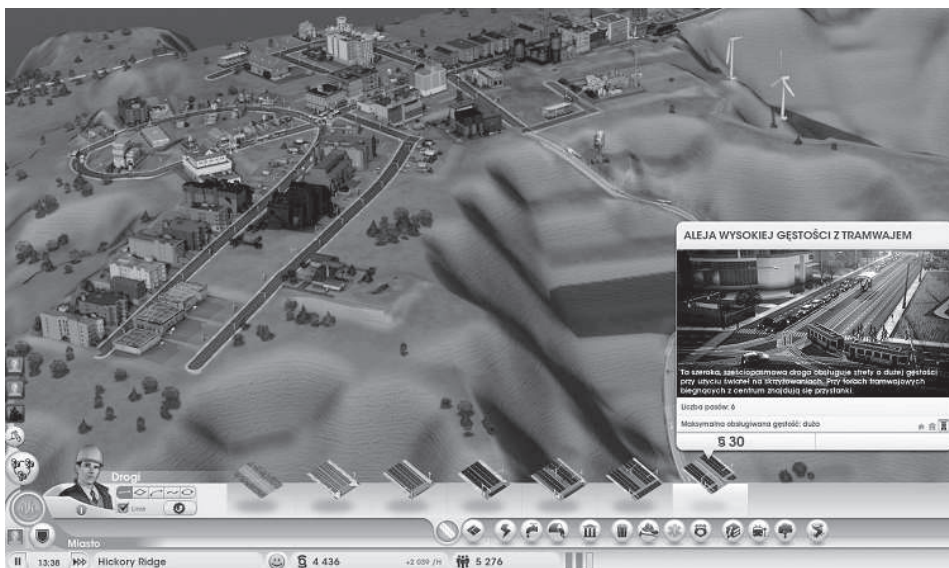
⁹ R. Jakobson, *Poetyka w świetle językoznawstwa*, tłum. K. Pomorska, w: tegoż, *W poszukiwaniu istoty języka: wybór pism 2*, wyb. M.R. Mayenowa, Warszawa 1989, s. 82 (podkr. – P.K.).

¹⁰ Tamże.



Rysunek 1. Zrzut ekranu z gry *Doom* (id Software, 1993).

dotychczasowego menu tematycznego, które udostępnia graczowi wykonanie rozmaitych akcji, na przykład wybudowanie różnych rodzajów dróg. Tego typu interfejsy są więc przede wszystkim podręcznymi narzędziami pozwalającymi graczowi na wchodzenie w interakcję ze światem gry.



Rysunek 2. Fragment zrzutu ekranu z gry *SimCity* (Maxis, 2013).

W tym wypadku interfejs równocześnie pełni w ogromnej mierze także funkcję informacyjną. Na dole ekranu widnieją stale zmieniające się

informacje, dotyczące m.in. budżetu miasta czy liczby jego mieszkańców. Poza tym, jeśli gracz kliknie na ikonę odpowiadającą za budowę węzłów komunikacyjnych i najedzie kursorem na konkretny rodzaj spośród możliwych do wybudowania dróg, to jego szczegółowy opis wyświetli się w oddzielnym oknie, tak jak widać to na powyższym przykładzie¹¹.

KSZTAŁTOWANIE ZNACZEŃ

Mechanizmy ukryte pod poszczególnymi elementami interfejsu stanowią jego nieodłączną część, którą trudno pominąć, gdy myśli się o grze i o doświadczeniu płynącym z jej użytkowania jako o całości – w ogromnym stopniu to właśnie korzystanie z tych mechanizmów kształtuje owo doświadczenie. I choć nie należy zapominać, że wspomniane mechanizmy wpływają na kształt i funkcjonowanie tych znaków, to jednak w analizie semiotycznej najważniejsza pozostaje sama warstwa znakowa.

Ten dwoisty, narzędziowo-komunikacyjny, charakter graficznych interfejsów użytkownika sprawia, że – z perspektywy gracza – pełnią one funkcję podrzędną w stosunku do świata gry i właściwej akcji. Są one narzędziem, które ma umożliwiać korzystanie z gry w jak najmniej kłopotliwy sposób. Poświadczają to opinie wyrażane przez samych graczy. Użytkownicy serwisu Polygamia.pl poświęconego grom wideo przeprowadzili na forum internetowym dyskusję na temat interfejsów w grach. Większość forumowiczów jako najlepszy wymieniała interfejs z gry *Mirror's Edge*. Jest to symptomatyczne, ponieważ tam tradycyjny interfejs... nie występuje; w grze nie ma żadnych dodatkowych pasków z informacjami, które zasłaniałyby świat gry widziany oczami bohaterki. Użytkownik Cezare napisał wprost: „interfejs najlepszy ma *Mirror's Edge*, bo... wcale go nie ma!”¹² Drugim najczęściej wymienianym tytułem w tej dyskusji jest seria gier *Dead Space*, gdzie również graficzny interfejs użytkownika został sprowadzony do minimum, ponieważ wiele jego funkcji przejęły elementy samego świata przedstawionego (w grach z tego gatunku za pomocą interfejsu wyświetla się np. informacja o stanie zdrowia bohatera – w *Dead Space* taką informację podają diody na kombinezonie bohatera).

Powyższe głosy doskonale pokazują, że użytkownicy najczęściej postrzegają interfejs jako element, który powinien pełnić swoją funkcję możliwie dyskretnie – być intuicyjny w obsłudze i funkcjonalnie przezroczysty. Jeśli jest inaczej, jeśli interfejs skupia na sobie uwagę i np. przez swoje niedoskonałe działanie odciąga uwagę od właściwej akcji, reakcją użytkownika jest zniecierpliwienie lub niezadowolenie¹³. Dlatego twórcy interfejsów w grach wideo dążą do tego, by były one zrozumiałe, intuicyjne i możliwie jak najłatwiejsze w obsłudze.

¹¹ W ten sposób znaki wchodzą tu we wzajemne relacje; znajomość zasad łączenia tych elementów (a więc tej swoistej gramatyki, której gracz uczy się wraz z poznawaniem kolejnych gier i ich interfejsów) jest warunkiem skutecznego, fortunnego działania gracza.

¹² Dyskusja *Najładniejszy interfejs w grach...* na forum serwisu Polygamia.pl: <http://forum.polygamia.pl/dyskusje/najladniejszy-interfejs-w-grach/> (dostęp 17.04.2013, pisownia oryginalna).

¹³ Jest to mechanizm podobny do tego, gdy czyta się tekst zapisany nieczytelną, np. zbyt wymyślną czcionką.

Pozostaje to zgodne ze słynną zasadą: „Don't Make Me Think!” („Nie każ mi myśleć!”), którą Steve Krug wyraził w stosunku do projektowania stron internetowych¹⁴. Zasada ta oznacza, że jeśli użytkownik musi się zastanawiać nad tym, jak działa dana strona internetowa, w jaki sposób może znaleźć coś w jej obrębie, to znaczy, że ta strona powinna zostać inaczej zaprojektowana. Podobną zasadę można odnieść do interfejsów gier wideo, ale i do wielu innych wytworów kultury digitalnej.

Osiągnięcie takiego poziomu intuicyjności obsługi i czytelności interfejsu graficznego jest możliwe przede wszystkim dzięki – po pierwsze – odwoływaniu się przez twórców gier do znaków i gatunków komunikacyjnych już funkcjonujących w kulturze. Jak celnie zauważa Celiński, interfejsy „odwołują się do już oswojonych technicznych artefaktów, tak jak strony internetowe nawiązują do stron książek czy starożytnych zwojów, i sprawdzonych w praktyce komunikacyjnej kodów, takich jak tekst, fotografia czy film. Interfejsy zakotwiczą cyfrowe technologie w analogowych portach kultury, są pomostami pomiędzy już oswojoną rzeczywistością analogową a falą technologii cyfrowych”¹⁵. Ta swoista remediacja – by ponownie posłużyć się terminem Jaya Davida Boltera i Richarda Grusina – sprawia, że korzystanie z interfejsów, „czytanie ich” może być bardzo intuicyjne. Po drugie jednak twórcy omawianych interfejsów często sięgają także po znaki utrwalone dopiero w środowiskach cyfrowych, a także w swoistym języku gier wideo, w operującym własnymi znaczeniami idiolekcie tego medium. Dzięki temu, że konkretne rozwiązania semiotyczne powtarzają się w obrębie gatunków czy serii tytułów, taki kod jest czytelny dla gracza nawykłego do obcowania z cyfrową rozrywką.

Przykładów zapożyczenia na potrzeby gier znaków utrwalonych w kulturze dostarcza cytowana już gra *SimCity*. Na dolnej belce interfejsu znajduje się na przykład ikonka przedstawiająca błyskawicę, której kliknięcie rozwija menu związane z siecią energetyczną zarządzanego miasta. Ten znak jest dla gracza czytelny, łatwy w interpretacji, ponieważ podobny symbol błyskawicy często pojawia się jako ostrzeżenie na urządzeniach pod wysokim napięciem elektrycznym. Obecność ikon odwołujących się do doświadczenia codzienności, wykorzystująca podstawową wiedzę kulturową gracza, być może służy także defikcjonalizacji świata gry. Przede wszystkim jednak wykorzystanie ikonki w takim kształcie ma charakter pragmatyczny: gdyby zamiast obrazka przedstawiającego błyskawicę niewielka ikona zawierała tekst (np. „sieć energetyczna”), interfejs byłby nieczytelny – w przeciwnym razie musiałby zajmować więcej miejsca. Posługiwanie się znakami obrazowymi jest zatem także przejawem pożądanego przez graczy **e k o n o m i c z n o ś c i w w y k o r z y s t a n i u p r z e s t r z e n i e k r a n o w e j**.

Warto jednak zwrócić uwagę, że elementy informacyjne interfejsu mają często charakter ikonoczno-liczbowy lub ikonoczno-słowny. Tuż poniżej omawianego znaku błyskawicy widoczna jest ikonka składająca się z liczby „5276” oraz znaku ikonocznego schematycznie przedstawiającego trzy postaci ludzkie. Ikona ta interpretowana jako całość oznacza, że zarządzana miejscowość ma obecnie 5276 mieszkańców. Zaprojektowanie znaku w taki sposób, by występowały w nim akurat trzy postaci jest zrozumiałe – mniej niż trzy osoby nie sugerowałyby jednoznacznie, że chodzi o grupę, ludzką zbiorowość. Tymczasem większa liczba ludzkich sylwetek mogłaby

¹⁴ S. Krug, *Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych*, tłum. K. Jurczyk, Gliwice 2005.

¹⁵ P. Celiński, *Interfejsy...*, s. 18.

sprawić, że znak graficzny nie byłby czytelny lub musiałby zajmować więcej miejsca. Taka postać znaku jest zatem wypadkową dwóch ścierających się tendencji – do jednoznaczności i do ekonomiczności przekazu.

Szczególnie interesującym przykładem, jaki da się znaleźć w omawianej grze, jest niewielka ikona prezentująca schematyczną uśmiechniętą twarz o zielonym kolorze. Na tym przykładzie można przyjrzeć się jednocześnie kilku równoległym zjawiskom. Po pierwsze, ikona ta oznacza obecny stan zadowolenia mieszkańców miasta oraz poziom poparcia wirtualnej społeczności, jakim cieszy się gracz. O tym współczynnikiem decyduje bardzo wiele elementów składowych (poziom bezrobocia, stopień zanieczyszczenia środowiska etc.), z którymi można się zapoznać po kliknięciu na omawianą ikonę. Ważne jest jednak to, że ikonka jest nie tylko narzędziem, którego kliknięcie udostępni nam szczegółowe dane, lecz także sama pełni funkcję informacyjną dzięki swojej zmiennej formie, reagującej na bieżący stan gry. Gdyby poparcie było niskie, to zamiast zielonej uśmiechniętej twarzy ikona pokazywałaby twarz czerwoną i wykrzywioną w grymasie niezadowolenia. Znak ten podaje dwa równoległe znaczenia. Znaczenie pierwsze (stałe obecne) to: 'po kliknięciu na tę ikonę dowiesz się, co składa się na stan twojego obecnego poparcia społecznego'. Drugie znaczenie tego znaku to: 'obecnie cieszysz się wysokim poparciem społecznym', jest ono jednak zmienne, wyrażające dynamiczny współczynnik determinowany przez wiele elementów składowych. Mamy więc do czynienia z wielofunkcyjnością znaku. Warto przy tym zauważyć, że projektant interfejsu odwołał się do najbardziej podstawowego, nieomal pierwotnego kodu kulturowego, w którym uśmiech oznacza zadowolenie, a wykrzywiony grymas – złość. Dodatkowo czytelność znaku ikonicznego zwiększono dzięki wykorzystaniu nieneutralnej kolorystyki. W tym wypadku zieleń niesie skojarzenie z satysfakcją, bezpieczeństwem, a czerwień – z zagrożeniem i złością.

Analiza tego, jakie znaczenia ewokują poszczególne kolory wykorzystywane do tworzenia interfejsów w grach wideo, to temat zasługujący na osobną publikację. Należy jednak zaznaczyć, że w języku gier wideo poszczególne kolory nie są trwale przypisane do konkretnych pól znaczeniowych. Czerwień (będąca notabene jedną z najbardziej wyrazistych barw, a przez to najchętniej wykorzystywanych w interfejsach) w *SimCity* oznacza najczęściej stan niedoboru, zagrożenia, niezadowolenia lub zmniejszania się jakiejś ważnej wartości. Tymczasem w niektórych grach kolorem czerwonym oznaczany jest stan zdrowia bohatera lub zdobywane punkty, a więc elementy, które najogólniej można by nazwać pozytywnymi i pożądanymi. Także kolor zielony – w *SimCity* oznaczający najczęściej dostatek, nadwyżkę i dobrostan – w niektórych grach funkcjonuje jako oznaczenie elementów o zgoła przeciwnym statusie, np. obiektów podlegających zepsuciu lub degeneracji. Oznacza to, że kolory nie mają autonomicznej mocy nadawania znaczeń, natomiast bardzo często ewokują powtarzalne pola znaczeniowe (regularności da się zauważyć na poziomie gatunkowym oraz w obrębie powtarzalnych typów obiektów). Zamiast konstytuować, kolor raczej wzmacnia te znaczenia. Dominantę znaku stanowią tu jednak jego inne parametry, takie jak kształt czy wykorzystanie komponentów słownych.

Wspomniałem, że interfejsy posługują się także znakami wykształconymi na skutek ewolucji języka gier wideo. Jednym z takich powtarzalnych znaków jest na przykład tzw. pasek zdrowia. Zazwyczaj przybiera on postać poziomej belki widocznej najczęściej nad głową postaci, do której się odnosi. Bywa także, że tego typu belka jest widoczna trwale na górze ekranu – po takie rozwiązanie sięga się

najczęściej w grach z gatunku bijatyk (np. serie *Mortal Kombat* czy *Street Fighter*), gdzie na ekranie walczą równocześnie zazwyczaj tylko dwie postaci.

Koncept polegający na tym, że stan zdrowia danej osoby można wyrazić za pomocą wypełnionej belki, której wypełnienie zanika wraz z otrzymywaniem przez bohatera kolejnych ciosów, jest czytelny dla graczy, pojawia się bowiem w bardzo wielu grach. Ponieważ tematem wielu gier jest walka, twórcy musieli wytworzyć taki prosty znak, który wyrażałby stan mierzących się ze sobą antagonistów. Tego typu znak został zatem wykształcony w toku ewolucji gier wideo; dzięki powtarzalnemu wykorzystaniu go w różnych grach zostało mu trwale przypisane konkretne znaczenie¹⁶.

Z tego samego powodu przesunęło się znaczenie znaku symbolicznego, jakim jest serce, w tekstach kultury (w szczególności popularnej) oznaczające przede wszystkim miłość, zakochanie. Ponieważ jednak o wiele częściej tematem gier jest walka niż miłość, to serce w grach często oznacza zdrowie lub życie – w ten sposób wykorzystane zostaje inne utrwalone znaczenie tego symbolu: serce jako ośrodek życia¹⁷.

PODSUMOWANIE

Semiotyczny aspekt graficznych interfejsów użytkownika w grach wideo jest ściśle sfunekjonalizowany, ponieważ zależy od tego, do jakich celów służy interfejs w danych grach. Podstawowym jego zadaniem jest – po pierwsze – udostępnianie graczowi czytelnych w identyfikacji i łatwych w użyciu narzędzi; oraz – po drugie – przekazywanie ważnych informacji, które pomagają graczowi w prowadzeniu rozgrywki. Częstokroć obydwie te role są odgrywane jednocześnie. Ze względu na tę wielofunkcyjność interfejsu, przez jego charakter narzędziowo-informacyjny, musi być on możliwie lapidarny – za pomocą jak najłatwiejszych w interpretacji znaków przekazywać niezbędne treści. Dlatego projektanci interfejsów chętnie sięgają po znaki skodyfikowane, utrwalone w kulturze (także – w kulturze gier wideo¹⁸).

Jednocześnie istotny dla warstwy znakowej pozostaje fakt, że interfejs nierzadko bywa postrzegany jako pośledniejszy element gry, jako jedynie pośrednik do właściwego doświadczenia gry. Choć jest on przecież (często nieodzownym) elementem rozgrywki, to jednak bywa przez użytkowników mniej ceniony od samego wirtualnego świata, do którego daje nam dostęp (funkcja narzędziowa) i o którym dostarcza nam wiedzy (funkcja informacyjna). Z tego względu zwykle interfejsy są

¹⁶ Warto zwrócić uwagę na konsekwencję takiej genezy znaku. Otóż jest on zrozumiały wyłącznie dla osób, które przynajmniej sporadycznie mają kontakt z grami. Na problem hermetyzacji języka gier wideo zwracał uwagę Jesper Juul: J. Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and their Players*, Cambridge – Massachusetts 2009. Zob. także przyp. 11. w niniejszym artykule.

¹⁷ Oto jedno ze znaczeń, jakie przytacza Władysław Kopaliński: „Serce – źródło życia. «Strzeż swego serca, bo z niego tryska źródło życia!» (Ks. *Przypowieści* 4,23). Wg Pliniusza St. (11,37) jest to organ, który się pierwszy budzi do życia i ostatni zamiera w ciele ludzkim”. Hasło *serce*, w: *Słownik symboli*, red. W. Kopaliński, Warszawa 1991.

¹⁸ Na temat kategorii kultury gier wideo zob. J. Dovey, H.W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, tłum. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011, rozdz. 1–2.

projektowane tak, by były możliwie przezroczyste, zajmowały jak najmniej przestrzeni ekranowej – sprzyja to k o n d e n s a c j i z n a k u. Możliwa jest jednak i inna strategia estetyczna, która polega na stylizacji elementów interfejsu tak, by sprawiały wrażenie, że należą do świata przedstawionego, a nie do przestrzeni ekranowej.

Wskazanie tych wszystkich zjawisk, a zwłaszcza analiza znakowego charakteru interfejsów graficznych, pozwala lepiej zrozumieć naturę gier wideo. W widoczny sposób pokazuje to, że badanie gier wideo, które są wieloznakowymi wytworami nowomediálnymi, nie powinno się ograniczać do analizy np. tego, jak skonstruowany jest świat przedstawiony, czy do aspektów ludycznych. Powinno uwzględniać także analizę interfejsów, w tym ich bogatej warstwy znakowej.

SIGN-BASED GRAPHICAL USER INTERFACE IN VIDEO GAMES

Summary

The article discusses the ways of creating meanings using graphical interfaces in video games. First, the author explains the category of interface and classifies it as a new media phenomenon; then he analyzes the functions of the graphical interfaces in games and also indicates selected strategies of meaning creation which may be noticed in various elements of interfaces. The article portrays the interface as a multi-functional phenomenon using the signs fixed in the culture and seeking condensation and transparency of a sign.

Trans. Izabela Ślusarek