

УДК 004.51

Голубицкая Варвара Александровна, студент второго курса, Санкт-Петербургский государственный университет телекоммуникаций им. проф. М. А. Бонч-Бруевича, г. Санкт-Петербург

**ИНТЕРФЕЙС КАК ИГРОВАЯ СРЕДА: ТРАНСОФОРМАЦИЯ UI/UX
ДИЗАЙНА ИЗ ИНСТРУМЕНТА УПРАВЛЕНИЯ В
САМОСТОЯТЕЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ ЖАНР**

Аннотация

В исследовательской работе был рассмотрен уникальный феномен трансформации пользовательского интерфейса из вспомогательного элемента взаимодействия с механиками игры – в самостоятельный объект повествования нарратива. Целью исследования стало выделение мета-интерфейсных игр в отдельный, самостоятельный игровой жанр. Был проведен анализ контента в популярных цифровых библиотеках (Steam, VK play) и сравнительный анализ пользовательской активности за период с 2018 по 2025 год.

Annotation

This research examines a unique phenomenon of user interface transformation from an auxiliary element of interaction with game mechanics into an independent object of narrative discourse. The aim of the study was to identify meta-interface games as a distinct and independent game genre. Content analysis was conducted using popular digital libraries (Steam, VK play) along with comparative analysis of user activity for the period from 2018 to 2025.

Ключевые слова: UI/UX, интерфейс, геймдизайн, мета-интерфейс, игровой жанр, диегетический интерфейс, инди-игры.

Keywords: UI/UX, interface, game design, meta-interface, game genre, diegetic interface, indie games

Привычное, классическое проектирование интерфейсов в игровых проектах долгое время рассматривала UI как невидимый, прозрачный слой на экране. Согласно определению Алана Купера, американского проектировщика интерфейсов, идеальный интерфейс – это тот, который пользователь не замечает. Однако в последнее десятилетие в сфере инди-игр ситуация кардинально изменилась: интерфейс стал агрессивным, материальным. Он перестал быть инструментом, трансформировавшись в полноценное игровое пространство.

Данное исследование было призвано классифицировать этапы этой эволюции и рассмотреть относительно новый жанр, который можно назвать UI-driven games. Гипотеза исследования заключается в том, что интерфейс в современных видеоиграх теряет вспомогательную функцию и приобретает свойства самостоятельной игровой среды, что подтверждается ростом коммерческих показателей проектов с экспериментальным UX.

Основой исследования послужила теория процедурной риторики и классификации интерфейсов (диегетические, мета и пространственные) Яна Богоста, американского дизайнера видеоигр. Исследование проводилось в два этапа: качественный анализ с типологизацией интерфейсов в ключевых инди-релизах последних лет, а затем количественный анализ - сбор и сопоставление данных об уровне заинтересованности пользователей и их вовлеченности в игровой процесс в зависимости от вида интерфейса.

Традиционный HUD исторически выполнял вспомогательную функцию. Игрок обращал свой взгляд на основные характеристики персонажа, воспринимая эти элементы как графическую абстракцию, вынесенную над игровым миром, видимую только самому игроку. Первым существенным сдвигом стало появление диегетических интерфейсов, где элементы UI были вшиты непосредственно в физическое пространство игры. Яркий пример - серия игр Metro от 4A Games. В этом проекте важные показатели отображаются исключительно через материальные объекты, например на

часах главного героя. Здесь интерфейс перестал быть суперпозицией над миром и игровой условностью, он стал частью нарратива выживания.

Следующий, по-настоящему жанрообразующий этап развития связан уже не с погружением в мир через UI, а с превращением самого взаимодействия с интерфейсом в полноценный игровой процесс. Ключевой пример - игра *Papers, Please*. Весь геймплей представляет собой симуляцию рабочего места инспектора таможенной службы. Игрок постоянно взаимодействует исключительно с объектами UI. Именно в этом проекте интерфейс бюрократической машины приобрёл свойства полноценной игровой среды - непривычное взаимодействие с кнопками, таблицами и спрайтами полностью заменило классический игровой формат.

Отечественный геймдизайн предложил ещё более радикальную версию игр с мета-интерфейсом в визуальной новелле *Tiny Bunny* или *Зайчик*. Здесь интерфейс из простого меню выбора превратился в основной метод повествования истории. Такое повествование ломает привычное восприятие информации в играх и открывает огромное количество возможностей для разработчиков. Например в моменты пикового психологического напряжения стандартные шрифты интерфейса начинают плыть и искажаться.

Для проверки гипотезы были проанализированы показатели некоторых проектов, вышедших в период с 2018 по 2025 год на платформе Steam. Выборка была разделена на три группы по принципу работы с пространством игрока. Первый тип (классический HUD) - интерфейс прозрачный и максимально функциональный. Второй тип (диегетический UI) - интерфейс встроенный непосредственно в мир игры. Третий тип (мета-интерфейс или интерфейс-как-жанр) - UI сам становится игровым полем либо ломает четвёртую стену. Результаты исследования приведены на диаграммах ниже.

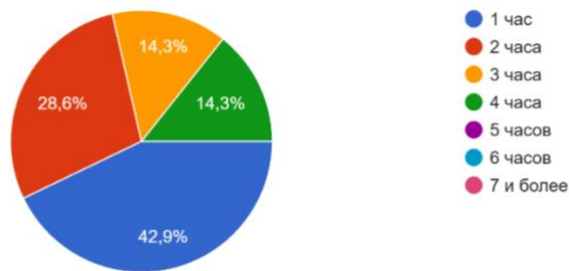


Рис. 1 Время игры в играх с стандартным HUD интерфейсом

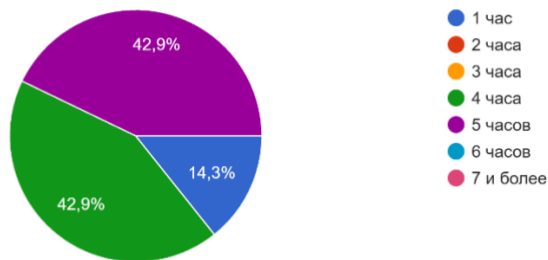


Рис. 2 Время игры в играх с диегетическим интерфейсом

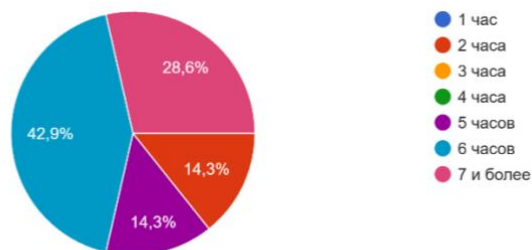


Рис. 3 Время игры в играх с мета-интерфейсом, чисто UI/UX игры

Проведённый анализ позволил выявить прямую зависимость между типом интерфейса и тем, насколько глубоко пользователи погружаются в игру. Для проектов с классическим HUD среднее время игры составляет около 2 часов (Рис. 1). В случае диегетического интерфейса этот показатель вырос до 5 или 6 часа в среднем (Рис. 2). А для игр, где интерфейс выступает в роли ключевой механики, медианное время игры составил от 6 и даже превышало 7 часов в день (Рис. 3). Как видно из этих цифр, проекты с необычным интерфейсом удерживают игроков в 3–4 раза дольше, чем стандартные нарративные игры с пассивным HUD.

В ходе анализа был также зафиксирован устойчивый рост интереса к проектам, которые эксплуатируют рутинные действия и мета-текстовые интерфейсы (Рис. 4)

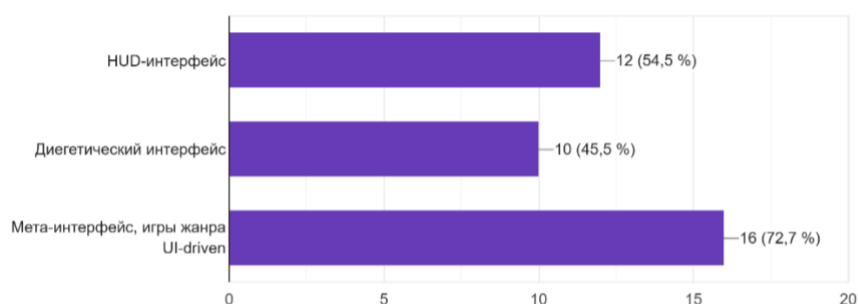


Рис. 4 Результаты опроса

Почему же игры, которые нарушают законы UX, оказались коммерчески успешнее, чем удобные и привычные проекты? Ответ лежит в плоскости семиотики и эстетики постмодерна. Когда привычный паттерн взаимодействия нарушается и интерфейс перестаёт быть предсказуемым и удобным, срабатывает эффект остранения. Восприятие снова становится острым, пользователь начинает видеть интерфейс, а не просто смотреть сквозь него. Так сформировалась новая жанровая конвенция: игрок в таких проектах подсознательно ждёт, что игра его обманет или подставит. Ключевой геймплейной петлёй здесь становится не прямая конфронтация с врагом, а деконструкция самих средств ввода-вывода. Впервые за долгое время битва с настройками перестала быть багом и превратилась в уникальное взаимодействие.

Проведённое исследование показало, что трансформация UI и UX в самостоятельный геймплейный жанр - это не случайность, а закономерный этап изменения игр как медиа. Диегетические и мета-интерфейсы перестали быть просто удачным дизайнерским решением, они сформировали устойчивый рыночный тренд с аномально высокими показателями удержания пользователей.

Классическое понимание графического интерфейса за долгие годы приобрело большое количество интерпретаций, а в некоторых став самостоятельной культурной формой. Игровой интерфейс перестал быть связующей между игроком и игровым миром, он стал самой игрой, нарративом.

Литература

1. Купер А. Об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия = About Face: The Essentials of Interaction Design / А. Купер, Р. Райман, Д. Кронин, К. Носсел. – 4-е изд. – Москва: Эксмо, 2019. – 784 с. – ISBN 978-5-04-102181-6.
2. Bogost I. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames / I. Bogost. – Cambridge: MIT Press, 2007. – 464 P. – ISBN 978-0-262-02614-7.
3. Bogost I. The Rhetoric of Video Games / I. Bogost // The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning / edited by K. Salen. – 2008. – P. 117–140.
4. Popu Lukas. Papers, Please: видеоигра / Lucas Popu. – 2013 [Электронный ресурс]. – URL: <https://store.steampowered.com/app/239030/>.
5. Metro 2033: видеоигра / 4A Games. – 2010 [Электронный ресурс]. – URL: <https://store.steampowered.com/app/43110/>.
6. Tiny Bunny/Зайчик: видеоигра / Saikono. – 2021 [Электронный ресурс]. – URL: <https://store.steampowered.com/app/1493460/>.
7. Норман Д. Дизайн привычных вещей/The Design of Everyday Things / Д. Норман. – Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 384 с. – ISBN 978-5-00117-159-1.
8. Schell J. The Art of Game Design: A Book of Lenses / J. Schell. – 3rd ed. – Boca Raton: CRC Press, 2019. – 656 P. – ISBN 978-1-138-63205-9.
9. SteamDB: база данных видеоигр [Электронный ресурс]. – URL: <https://steamdb.info>.

10. Galloway A. Gaming: Essays on Algorithmic Culture / A. Galloway. – Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006. – 160 P. – ISBN 978-0-8166-4850-4.

Аль-Нами Б.А. -А. Статья представлена научным руководителем, доцент кафедры ПМ СПбГУТ, кандидат технических наук Аль-Нами Б.А.-А.