Т. В. АНАНЬЕВА
Доцент кафедры дизайна и художественной обработки материалов Липецкого государственного технического университета
e-mail: tatianna12@mail.ru

В. А. КУКУШКИНА
Доцент кафедры дизайна и художественной обработки материалов Липецкого государственного технического университета
e-mail: vera.a.kukushkina@mail.ru

М. В. РЕШЕТОВА
Кандидат искусствоведения, доцент кафедры «Рекламы, связей с общественностью и дизайна» ФГБОУ ВО «Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова»
e-mail: reshetovam@inbox.ru

Н. А. КОРОБЦЕВА
Доктор технических наук, профессор кафедры «Информационных технологий и компьютерного дизайна», ФГБОУ ВО «Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)»
e-mail: korobzeva@inbox.ru

И. В. БЛИНОВА
Доцент Южно-Уральский государственный университет, филиал в г. Златоусте, Златоуст, Россия
blinova-irina79@mail.ru

Д. В. КАКОВКИН
Студент 1 курса кафедры дизайна и художественной обработки материалов Липецкого государственного технического университета
e-mail: kakovkin2021@bk.ru

T.V. ANANYEVA
Associate Professor of the Department of Design and Artistic Processing of Materials of Lipetsk State Technical University
e-mail: tatianna12@mail.ru

V. A. KUKUSHKINA
Associate Professor of the Department of Design and Artistic Processing of Materials, Lipetsk State Technical University, Member of the Union of Designers of Russia
e-mail: vera.a.kukushkina@mail.ru

D. V. KAKOVKIN
1st year student of the Department of Design and Artistic Processing of Materials at Lipetsk State Technical University
e-mail: kakovkin2021@bk.ru

M.V. RESHETOVA
Candidate of Art History, Associate Professor of the Department of Advertising, Public Relations and Design, Plekhanov Russian University of Economics
e-mail: reshetovam@inbox.ru

N.A. KOROBTSEVA
Doctor of Technical Sciences, Professor of the Department of Information Technologies and Computer Design, Kosygin Russian State University (Technologies. Design. Art)
e-mail: korobzeva@inbox.ru

I.V. BLINOVA
Associate Professor, South Ural State University (branch in Zlatoust), Zlatoust, Russia
e-mail: blinova-irina79@mail.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2026_2_2_248_256

ТРАНСФОРМАЦИЯ ВИЗУАЛЬНОГО ЯЗЫКА В СОВРЕМЕННОЙ ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ. ВЛИЯНИЕ ИНТЕРФЕЙСОВ, ВИДЕОИГР И СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ НА ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ИСКУССТВО

THE TRANSFORMATION OF VISUAL LANGUAGE IN THE MODERN DIGITAL ENVIRONMENT. THE IMPACT OF INTERFACES, VIDEO GAMES, AND SOCIAL MEDIA ON GRAPHIC DESIGN AND ART

Статья посвящена исследованию изменений визуального языка графического дизайна и цифрового искусства под воздействием трех ключевых факторов: эволюции пользовательских интерфейсов (от скевоморфизма к плоскому дизайну и неоморфизму), развития видеоигр как самостоятельной художественной практики (пиксель-арт, фотореализм, environmental storytelling, геймификация) и распространения социальных сетей, сформировавших платформенные эстетики, мемы и новые форматы визуальной коммуникации. Отдельное внимание уделяется технологиям искусственного интеллекта, которые переопределяют понятия авторства, стиля и творческого процесса. На основе междисциплинарного подхода (искусствоведение, визуальная культурология, теория дизайна) выявляются механизмы кроссплатформенной миграции визуальных кодов и формирование гибридных эстетик. Делается вывод о возникновении принципиально новой визуальной культуры, в которой традиционные категории искусства обретают новое содержание, а дизайн становится универсальным языком цифровой эпохи.

The article is devoted to the study of changes in the visual language of graphic design and digital art under the influence of three key factors: the evolution of user interfaces (from skeuomorphism to flat design and neumorphism), the development of video games as an independent artistic practice (pixel art, photorealism, environmental storytelling, and gamification), and the spread of social networks that have shaped platform aesthetics, memes, and new formats of visual communication. Special attention is given to artificial intelligence tech-

nologies that are redefining the concepts of authorship, style, and the creative process. Based on an interdisciplinary approach (art history, visual culture studies, and design theory), the article identifies the mechanisms of cross-platform migration of visual codes and the formation of hybrid aesthetics. The article concludes that a fundamentally new visual culture is emerging, in which traditional art categories acquire new content and design becomes universal.

Ключевые слова: визуальный язык, графический дизайн, цифровая среда, пользовательский интерфейс, скевоморфизм, плоский дизайн, неоморфизм, видеоигры, геймификация, социальные сети, платформенная эстетика, искусственный интеллект, генеративный дизайн, трансформация визуальности.
Keywords: visual language, graphic design, digital environment, user interface, skeuomorphism, flat design, neumorphism, video games, gamification, social media, platform aesthetics, artificial intelligence, generative design, and visual transformation.

Современная цифровая среда не является линейной или иерархической системой; она представляет собой сложное, многослойное и ризоматическое пространство, в котором визуальный язык непрерывно трансформируется под воздействием технологических инноваций, эволюции пользовательских интерфейсов, изменяющихся социокультурных практик и обратных связей между этими уровнями. За последние два десятилетия дизайн пользовательских интерфейсов претерпел несколько парадигмальных сдвигов, двигаясь от реалистичной имитации физических объектов к радикальному минимализму, а затем — к диалектическому синтезу в гибридных формах (неоморфизм, стекломорфизм, клипморфизм). В основе исследования лежит междисциплинарный подход, объединяющий методы искусствоведческого анализа, визуальной культурологии, семиотики (в частности, понятие «эмоционального графокода» [7, с.76]), медиаархеологии и теории аффордансов. Как отмечают исследователи, практика проектирования веб-интерфейса подразумевает нахождение оптимальных технологических, психологических и эстетических решений, позволяющих пользователю эффективно и длительно взаимодействовать с информационными системами [12, с. 79]. В качестве методов исследования применяются историко-генетический анализ, ком-

паративный анализ дизайн-решений разных эпох и платформ, а также визуальный семиотический анализ ключевых произведений цифрового искусства и массового дизайна.

Первым значительным и эвристически плодотворным этапом в эволюции графических пользовательских интерфейсов стал скевоморфизм (приблизительно 1984–2012). Этот подход использовал метафоры физического мира для снижения порога вхождения в цифровую реальность: тени, градиенты, фактуры (кожа, дерево, ткань) и даже звуки имитировали объекты-предшественники. Цифровые календари напоминали настольные перекидные блоки, записные книжки — кожаные ежедневники с прошивкой, аудиоплееры — физические устройства с вращающимися регуляторами. Как подчеркивает Д.Ю. Некрасов, скевоморфизм выполнял фундаментальную адаптивную функцию: «кардинально новая среда, нематериальная, но пластичная и интерактивная, потребовала определённого периода адаптации» [3, с. 35]. Однако к началу 2010-х годов, по мере цифровой грамотности массового пользователя, скевоморфизм стал восприниматься как избыточно «тяжёлый», визуально шумный и неэффективный. Реакцией на эту перегруженность стал плоский дизайн, который, как отмечает А.Р. Болтаева, развивался «в противовес концепции скевоморфизма и выступал против методов «реальной» визуализации объектов в пользу более упрощённых и эстетически простых решений» [2, с. 115]. Плоский дизайн отказался от теней, градиентов, текстур и псевдообъемности, утвердив культ чистой геометрии, крупной гротескной типографики и открытых цветовых решений. Логическим, но не линейным развитием этого направления стал Material Design от Google (2014), который, сохраняя плоскостную основу, ввел метафору «цифровой бумаги» с многослойностью, системой теней и анимированными переходами, создающими иерархию и иллюзию глубины [1, с.35]. Одной из последних и наиболее показательных тенденций является неоморфизм (около 2019–2020 гг.) — гибридное образование, сочетающее плоскостную сетку с мягкими рельефными элементами, словно выступающими из фона. Неоморфизм использует две тени (светлую и темную) для создания эффекта выпуклости или вогнутости, что придает интерфейсу тактильную качественность при сохранении минималистичной эстетики. Важно, что неоморфизм — это не возврат к старому скевоморфизму, а его ремедиация: он симулирует не конкретный физический объект, а общее свойство материальности.

Современные игровые проекты демонстрируют спектр визуальных практик, который простирается от гиперреализма до нарочитой архаизации. Как указывает И.И. Шедько, можно проследить путь трансформации видеоигровой графики, возникшей в результате технических ограничений, со временем в отдельные художественные стили: пиксель-арт, воксель-арт, стиль low poly [4, с. 225]. Пиксельная графика, первоначально бывшая вынужденной мерой, давно стала самостоятельной формой изобразительного языка, к которой современные художники обращаются намеренно — ради ностальгического эффекта, минимализма или отстранения от фотореализма. Low poly графика, в свою очередь, модифицировалась из артефакта технической несовершенности в разряд художественного стиля, формирующего узнаваемую геометрическую эстетику, где гранёность становится достоинством. Основными детерминантами современных графических стилистических течений в видеоиграх остаются технические характеристики платформы, но решающую роль теперь играет дизайнерское намерение: стилизация под «ретро», cel-shading, монохромность или гипертрофированная цветовая насыщенность. Одним из наиболее значительных вкладов видеоигр в визуальную культуру за пределами игровой индустрии стало развитие концепции environmental storytelling — повествования через окружение. Как пишет А. Д. Смольников, это форма бессловесного, пространственного наратива, «когда само пространство, его детали, состояние объектов и их расположение рассказывают историю, погружая пользователя в мир игры и углубляя его эмоциональную связь с игровым миром» [5, с. 72]. Этот принцип ныне проник в дизайн виртуальных музеев, интерактивных инсталляций и даже в интерфейсы веб-сайтов. Важным теоретическим мостом между игровым дизайном и визуальной культурой является геймификация. Как отмечает А.А. Клокотина, принципы визуализации пользовательских интерфейсов видеоигровых проектов — прогресс-бары, ачивменты, системы уровней — активно заимствуются образовательными платформами, фитнес-приложениями, корпоративными порталами [6, с 186]. Визуальный язык геймификации становится новой риторикой мотивации.

Социальные сети сформировали не просто каналы распространения изображений, но самостоятельные платформенные эстетики — визуальные режимы, диктуемые интерфейсом, алгоритмом и форматом потребления. Социальныая сеть долгое время культивировала квадратную кадрировку и фильтры, имитирующие пленочную фотографию; TikTok

закрепил вертикальное видео, динамичный монтаж и эстетику быстрой нарезки; Pinterest сформировал «досковую» логику коллажирования. Каждая платформа навязывает глубинную оптику: вертикальность для смартфона, цикличность для Stories, бесконечную прокрутку для ленты. Мемы как гибридные визуально-текстовые конструкции стали универсальным языком цифровой коммуникации. Как показано в исследовании эмоционального графокода как семиотического феномена, эмодзи, стикеры, мемы и GIF-анимации представляют собой новые формы визуальных знаков, функционирующих в цифровой коммуникации и требующих особого семиотического анализа [7]. Мем — это не статичный образ, а формула изменчивости: его визуальная схема остается узнаваемой, но наполнение варьируется, создавая бесконечные варианты. Дизайн шаблонов для социальных сетей (Canva, Adobe Express) демократизировал визуальное производство: миллионы пользователей без формального дизайнерского образования ежедневно создают графику, что привело к появлению «народной эстетики» (vernacular aesthetics) — решений, которые профессиональные дизайнеры сначала отвергали, а затем начали сознательно переосмысливать. Социальные сети изменили не только продукты, но и процесс: дизайнеры сегодня вынуждены проектировать системы визуальных элементов, способных адаптироваться к разным платформам, форматам и контекстам потребления [8, с. 30; 9, с. 452], Более того, социальные сети колоссально ускорили темпоральность дизайн-трендов: тенденции возникают, распространяются и устаревают в течение нескольких месяцев, тогда как ранее стили менялись десятилетиями.

Технологии искусственного интеллекта, особенно генеративные нейросети (DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion), совершили революцию в визуальном производстве. Как отмечают исследователи, нейросети все активнее используют не только для генерации изображений, но и как полноценный инструмент решения проектных задач [10, с. 30]. Нейросети трансформируют ландшафт возможностей: они генерируют невиданные стилистические гибриды, создают фотореалистичные миры и динамичные арт-объекты. Искусство нейронных сетей ставит под вопрос фундаментальные категории западной эстетики — авторство, оригинальность, творческий процесс и намерение. Кто является автором изображения, созданного нейросетью по текстовому запросу? Программист, обучивший модель? Пользователь, сформулировавший промпт? Сама нейросеть? Или множество анонимных художников, чьи работы вошли в обучающую

выборку? Эти вопросы находятся в центре современных искусствоведческих, юридических и этических дискуссий. Исследователи подчеркивают необходимость сохранения «человеческого фактора» в творческой работе при активном внедрении ИИ [11, с.110]. Вместе с тем ИИ создает новые эстетические возможности: генеративные нейросети позволяют дизайнеру фокусироваться на кураторской и концептуальной работе. В игровой индустрии ИИ применяется для процедурной генерации контента и генеративной стилизации. Особого внимания заслуживает феномен «AI-арта» как самостоятельного художественного направления, где эстетика «галлюцинаций» нейросетей — сюрреалистичные искажения, странные анатомические несоответствия, неожиданные текстурные сочетания — становится сознательно используемым художественным приёмом, формирующим новую образную систему.

Наиболее интересные и значимые визуальные инновации возникают на пересечении рассмотренных сред. Игровая эстетика проникает в интерфейсы социальных сетей (эффекты параллакса, анимированные реакции, механика уровней). Дизайн интерфейсов влияет на игровые меню и HUD, внедряя минималистичные иконки и жестовую навигацию. Эстетика нейросетевых изображений становится трендом в графическом дизайне и рекламе. Возникает явление кроссплатформенной визуальной ризомы, когда один и тот же прием циркулирует между интерфейсом, игрой, мемом и нейросетевой генерацией, каждый раз мутируя. В итоге мы наблюдаем не просто смену стилей, а фундаментальную трансформацию статуса визуального в культуре. Традиционные категории искусства уступают место категориям процессуальности, адаптивности и пользовательского опыта. Дизайн в цифровой среде перестает быть прикладной дисциплиной, оформляющей готовое содержание; он становится универсальным медиумом, порождающим само содержание, его форматы и способы восприятия. В этом смысле визуальный язык современности — это не просто совокупность изображений, а среда обитания, в которой мы мыслим, чувствуем и конструируем реальность.

Список литературы:

1. *Исламов А.М.* Удовлетворённость пользователя и эффективность решения задач при работе с различными интерфейсами (плоский, объёмный и вещественный дизайн) [Электронный ресурс]: выпускная квалификационная работа. — Москва, — 2024. — 73 с.

2. *Болтаева А.Р.* Адаптация к цифровым интерфейсам: использование скевоморфизма и плоского дизайна / А.Р. Болтаева // Российский университет дружбы народов. — 2020. — № 2. — С. 114–119.

3. *Некрасов Д.Ю.* Скевоморфизм в цифровых интерфейсах и художественных программах / Д.Ю. Некрасов // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. — 2013. — № 10–2. — С. 34–36.

4. *Шедько И.И.* Видеоигровые изобразительные стили / И.И. Шедько // Художественная культура. — 2021. — № 4. — С. 224–245.

5. *Смольников А.Д.* Повествование через окружение: о художественных приёмах в нарративах компьютерных игр / А.Д. Смольников // Гуманитарная информатика. — 2020. — № 12. — С. 69–76.

6. *Клокотина А.А.* Основы визуализации пользовательских интерфейсов видеоигровых проектов. — Самара —2024. — С. 185–187.

7. Эмоциональный графокод как семиотический феномен: от эмодзи до визуальных символов / Е.А. Гришина, М.В. Терещенко, Д.С. Петров // Вестник. — Санкт-Петербург — 2025. — № 6— С. 251–254.

8. *Горячева А.А.* Влияние социальных сетей на визуальный язык современного дизайна / А.А. Горячева // Дизайн. Материалы. Технология. — 2022. — № 3 (63). — С. 28–33.

9. *Митрофанова А.Ю.* Влияние социальных медиа на графический дизайн / А.Ю. Митрофанова // Молодой учёный. — 2021. — № 50 (392). — С. 451–454.

10. *Холодова А.И.* Искусственный интеллект в дизайне: инструмент или конкурент? / А.И. Холодова // Изобразительное искусство Урала, Сибири и Дальнего Востока. — 2025. — № 4 (25). — С. 28–33.

11. *Булатова А.В.* Использование нейросетей в дизайн-образовании / А.В. Булатова, Н.И. Журавлева, С.В. Мельникова // Академический вестник УралНИИпроект РААСН. — 2025. — № 2 (65). — С. 107–113. — DOI: 10.25628/UNIIP.2025.65.2.016.

12. *Ейкина Н.Н.* Развитие коммуникативного потенциала web-дизайна в современном обществе / Н.Н. Ейкина // Визуальная коммуникация в социокультурной динамике: сборник статей II Международной научной конференции. — 2021. — № 5 — С. 77–82.

13. Виртуальные туры по культурным, православным объектам и музеям как инструмент социокультурной интеграции лиц с ограниченными возможностями здоровья / В.А. Кукушкина, Т.В. Ананьева, М.В. Решетова [и др.] // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2025. — № 4–2. — С. 279–289.