



4842996

*На правах рукописи*

*Кузнецова*

**КУЗНЕЦОВА НИНА СЕРГЕЕВНА**

**ВЕБ-ДИЗАЙН КАК ИНСТРУМЕНТ МОДЕЛИРОВАНИЯ  
ВИРТУАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА  
СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ**

Специальность 24.00.01 – Теория и история культуры

**АВТОРЕФЕРАТ**  
диссертации на соискание ученой степени  
кандидата культурологии

**Саранск 2010**

**Работа выполнена на кафедре дизайна и рекламы ГОУВПО  
«Мордовский государственный университет имени Н. П. Огарева»**

**Научный руководитель:** доктор философских наук профессор  
**Ирина Львовна Сиротина**

**Официальные оппоненты:** доктор философских наук доцент  
**Юлия Александровна Елисева**

кандидат философских наук  
**Захряпин Алексей Викторович**

**Ведущая организация:** Санкт-Петербургская государственная  
художественно-промышленная академия  
им. А. Л. Штиглица

Защита состоится «23» декабря 2010 г. в 11.30 часов на заседании диссертационного совета Д 212.117.10 по защите диссертации на соискание ученой степени доктора философских наук, доктора культурологии и доктора искусствоведения при Мордовском государственном университете имени Н. П. Огарева по адресу: 430005, Республика Мордовия, г. Саранск, ул. Полежаева, 44-а, ауд. 417.

С диссертацией можно ознакомиться в Научной библиотеке им. М. М. Бахтина Мордовского государственного университета, с авторефератом – на сайте <http://www.mrsu.ru>.

Автореферат разослан «23» ноября 2010 г.

Ученый секретарь  
диссертационного совета  
кандидат философских наук  
доцент



Ю. В. Кузнецова

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования обусловлена тем обстоятельством, что интенсификация внедрения компьютерных технологий во все сферы жизнедеятельности общества в современном мире вызвала к жизни ряд новых тем, среди которых проблема виртуализации занимает особое место.

Новейшие информационные технологии сформировали искусственную среду, имеющую пространственно-временные преимущества перед уже существующими информационными системами. Ее виртуальная сущность и масштабы распространения технологий нарушают привычное целостное бытие человека. При этом, кроме технической стороны, в компьютерной виртуальной реальности проявляется и культурный аспект, связанный с образованием нового культурного пространства, обладающего новыми формами взаимодействия и проявления творческой сущности людей. Виртуальная реальность с ее размытыми пространственно-временными границами превращается в основную среду обитания современного (особенно молодого) человека. Сегодня любая форма культуры содержит в себе виртуальный образ, способствующий погружению в ее среду. Виртуальная же культура основывается на средствах воздействия, способствующих более глубинному вовлечению человека в свое пространство, что приводит к вытеснению виртуальностью реальности и потере чувства объективности мира. Для «очеловечивания» этого искусственного пространства потребовалось связующее звено, обеспечивающее его взаимодействие с массовым пользователем. Этим звеном стал веб-дизайн.

По мере вовлечения в динамическую веб-среду миллиардов людей и превращения ее в часть повседневной жизни веб-дизайн приобретает новые черты. Он способствует созданию эффективной информационной платформы, отвечающей задачам веб-ресурса, а также приводит к выявлению и развитию коммерческого, коммуникативного, социокультурного потенциала этой виртуальной среды. В результате веб-дизайн выступает в роли инструмента культурных трансформаций.

Аудио-визуальный поток, создаваемый элементами веб-дизайна, способствует формированию в сознании человека определенных образов, но динамичный темп современной жизни, информационная насыщенность веб-пространства и потребительская политика в отношении пользователя создают поверхностные ощущения, лишая человека глубинного усвоения информации. В таких условиях отчетливо выступает проблема иллюзорности этого пространства, которая влечет за собой вопрос о соотношении понятий «виртуальность» и «иллюзорность».

Поэтому весьма актуальным для научного поиска становится выявление видов, функций, механизмов и инструментов веб-дизайна, его роли в формировании и «смягчении» виртуализированного современного культурного пространства.

**Степень теоретической разработанности проблемы.** Проблемное поле диссертационного исследования обширно. Оно включает в себя анализ понятия «виртуальность» и его проявления в современном мире, осмысление явления веб-дизайна, проблему установления взаимосвязи технологий и человека в контексте современного социокультурного веб-пространства посредством веб-дизайна, отражение аспектов информационного, игрового и коммуникационного характера веб-дизайна в процессе взаимодействия с пользователем. Поэтому используемые в работе труды можно разделить на три группы.

#### *Глобальные проблемы современной культуры.*

**Процессы глобализации** современной культуры отражены в трудах зарубежных (З. Бауман, У. Бек, М. Маклюэн и др.) и отечественных ученых (В. Л. Иноземцев, В. А. Мамонова, К. Э. Разлогов, Ю. А. Сухарев и др.). В трудах анализируются взаимодействия происходящих процессов глобализации, в том числе в сфере культуры, и современного человека.

**Процессы массовой и межкультурной коммуникации** в сложившейся социокультурной ситуации представлены трудами зарубежных ученых (Т. Адорно, Ж. Бодрийяр, Х. Ортега-и-Гассет, Р. Харрис, М. Хоркхаймер, К. Ясперс и др.) и разработками российских авторов (Э. Ф. Макаревич, В. В. Миронов, Л. Д. Подгорная и др.).

**Проблемы информационного общества** осмысливались в контексте работ зарубежных мыслителей (Д. Белл, М. Кастельс, У. Мартин, Э. Тоффлер и др.) и теоретических изысканий отечественных ученых (В. А. Виноградов, А. Д. Еляков, Д. И. Иванов, В. З. Коган, Л. В. Скворцов, С. К. Шайхитдинова и др.).

В исследовании **постмодернизма** диссертант опирался на труды зарубежных авторов (Ф. Гваттари, Ж. Делез, Ф. Джеймисон, Ж.-Ф. Лиотар, У. Эко и др.) и научные работы российских ученых (Ю. Н. Давыдов, Д. И. Дубровский, В. К. Курицын, М. Г. Карымова, В. А. Кутырев, Н. Б. Маньковская, М. Н. Эпштейн и др.).

**Игра** как форма коммуникации проанализирована в работах зарубежных (Э. Берн, Г. Гессе, Й. Хейзинга) и отечественных (Л. С. Выготский, С. А. Кравченко, В. М. Розин) авторов.

#### *Виртуалистика*

Проблемам **виртуальности** сегодня посвящено довольно много работ самого разнообразного контекста. Зарубежная философская литература акцентирует внимание преимущественно на проблеме коммуникации «человек – машина», моделирование нового типа реальности посредством компьютерной техники и т.д. Традиционная российская школа виртуалистики уделяет особое внимание выработке философской концепции понимания, анализа и оценки феномена виртуальной реальности. В исследовании современного виртуального пространства диссертантом опора делалась на труды зарубеж-

ных ученых (Д. Гамильтон, Николай Кузанский, Фома Аквинский, Ф. Хэммит и др.), а также на философские представления отечественных авторов (Е. В. Грязнова, В. А. Емелин, А. В. Захряпин, А. В. Коротков, М. М. Кузнецов, В. М. Маслов, Н. А. Носов, Р. А. Нуруллин, С. И. Орехов, А. В. Прохоров, С. С. Хоружий).

### *Дизайн и веб-дизайн*

В работах отечественных ученых Н. И. Барсуковой, Г. Н. Лолы, В. А. Лукова, А. А. Останин, И. А. Розенсон, В. В. Чижикова рассматривается понятие *дизайна* в пространстве современной культуры, что позволяет на их основе провести первоначальное осмысление сущности веб-дизайна как разновидности дизайна.

Среди исследований отечественных авторов, рассматривающих *веб-дизайн* как инструмент современных информационных технологий, наибольший интерес представляют теоретические работы профессиональных веб-дизайнеров Дмитрия Кирсанова и Артемия Лебедева. Среди зарубежных работ данной тематики наиболее значимыми являются труды следующих авторов: Д. Д. Гарретта, К. Клониингер, С. Круга, П. Морвиля, Я. Нильсена.

Большинство из вышеупомянутых авторов в различных аспектах лишь касаются отдельных сторон виртуального веб-пространства, целостные исследования по данной тематике пока отсутствуют.

**Гипотеза научного исследования.** Современное культурное веб-пространство содержит не только значимую информацию, но и активную информационную оболочку, состоящую из элементов веб-дизайна. Веб-дизайн, оказывая влияние на коммуникационный процесс с веб-пользователем, выстраивает новую модель взаимодействия, основанную на манипулировании пользовательскими ощущениями. При этом он становится все более тонким инструментом регулирования информационного потребления в условиях изменения социокультурной ситуации в сторону виртуализации.

**Объектом исследования** является виртуальное пространство современной культуры и веб-пространство как частное его проявление.

**Предметом** – веб-дизайн как инструмент моделирования виртуального пространства современной культуры.

**Целью диссертации** является социокультурный анализ воздействия веб-дизайна на информационное восприятие человеком современного виртуального пространства.

Для достижения поставленной цели предполагается решение следующих исследовательских задач:

- проанализировать виртуальность как культурный феномен, соотнести его с феноменом иллюзорности;
- выявить особенности современного виртуального пространства;
- выделить и описать стадии становления веб-дизайна;

- рассмотреть механизмы функционирования веб-дизайна как инструмента формирования восприятия человеком веб-пространства.

Методологической основой и научно-теоретической базой послужили фундаментальные идеи мировой и отечественной культурологии и философии, теоретические разработки в области семиотики, теории коммуникации, теории игры, отчасти психологии и социологии, а также труды российских и зарубежных теоретиков и практиков дизайна и веб-дизайна.

Сложность предмета исследования, функционирующего в динамичном и постоянно изменяющемся социокультурном веб-пространстве, исключала возможность использования какого-то одного метода в его анализе. В связи с этим в работе реализован комплексный междисциплинарный подход, который потребовал применения современных методов, присущих культурологии, философии, социологии:

- *историко-генетический* метод, позволивший рассмотреть различные периоды существования веб-дизайна, исследовать процесс его становления;

- *феноменологический* метод, позволяющий определить содержание и смысловое наполнение исследуемых явлений;

- *структурно-семиотический* метод, позволивший изучать механизмы функционирования веб-дизайна и игры как знаковых систем;

- *интегративный* метод, позволяющий применить знания, полученные различными науками при решении задач, поставленных в настоящем исследовании.

**Научная новизна** диссертационной работы проявляется как в постановке проблемы, так и в результатах, достигнутых в ходе исследования:

- исследованы различные научные представления о виртуальности и ее иерархичности, через сопоставление понятий «виртуальность» и «иллюзорность» определены противоположные признаки и намечена взаимосвязь этих двух явлений;

- показаны основные особенности современного виртуального пространства, охарактеризованы происходящие изменения в социокультурной ситуации под воздействием развивающихся информационных технологий;

- описаны основные этапы становления и сопоставлены различные классификации веб-дизайна;

- рассмотрены механизмы функционирования веб-дизайна в современном социокультурном виртуальном пространстве и выявлены основные принципы его взаимодействия с человеком.

**На защиту выносятся следующие основные выводы и положения диссертационного исследования:**

1. Виртуальность – это пространственно-временной континуум, при погружении в который человек рождает образы, детерминированные его психофизиологическими реакциями, эмоциональной восприимчивостью, накопленным опытом и зависящие от окружающего внешнего мира и его воздействия на органы чувств. Иллюзорность и виртуальность – взаимопревращаемые понятия. При этом, если виртуальность способствует раскрытию потенциала человека за счет расширения возможностей его органов чувств, то иллюзорность

может привести к заблуждению, формирующемуся в результате обманчивого восприятия действительности.

2. Бытие человека всегда содержало и содержит в себе виртуальную составляющую, которая может стать базой для иллюзорных состояний. Компьютерные технологии синтезировали виртуальное пространство, техническое по своей природе, сформировавшее в свою очередь новый образ жизни в информационном обществе. Сегодня образность, создаваемая с помощью веб-технологий, предоставляет привлекательную возможность замены естественной среды пребывания человека виртуальностью, адаптированной иллюзорными компонентами.

3. Веб-дизайн выступает элементом «очеловечивания» технического виртуального пространства. В его становлении можно выделить несколько стадий:

- в конце 1950-х гг. становятся доступными для публичного использования результаты военных технологий; «обживание» искусственной информационной среды происходит на уровне любознательного исследования возможностей нового пространства;

- с начала 1990-х гг. разработка технологий гипертекста и языка разметки, появление браузеров открыли возможность создания первых продуктов для массового использования, представленных в привычной для чтения форме;

- на рубеже XX – XXI вв. произошло выделение веб-дизайна как самостоятельной технологии со своими методами воздействия и формами представления информации;

- сегодня веб-дизайн приобрел дополнительный статус эмоционального проводника пользователя в веб-среде в связи с коммерциализацией искусственного веб-пространства.

4. Веб-дизайн использует легко интерпретируемые символы. Для создания эмоциональной оболочки информационного веб-ресурса он имитирует чувственные ощущения воспринимаемых образов. Происходит поверхностное погружение в повторное переживание событий материального бытия. При этом у пользователя формируются ощущения, носящие иллюзорный характер. С помощью веб-дизайна они обретают вид полноценного чувственного восприятия виртуального пространства.

5 В веб-пространстве используются игровые приемы для налаживания и поддержания связи с потребителем. Первоначально они применялись для обучения пользователя работе с новыми технологиями. В настоящее время игра – это элемент потребительской системы эмоционального удержания внимания пользователя. Она преобразовалась в играизацию, носящую иллюзорный характер. Полноценная же эффективная информационная коммуникация в этом пространстве возможна только через проявление уважения к аудитории, а значит, необходим профессиональный, ясный, доступный, свободный от «шумов» и манипулятивных технологий, отвечающий требованиям современной эстетики веб-дизайн. Только тогда он сможет сохранить

виртуальный статус веб-пространства во взаимопереходящих состояниях «виртуального-иллюзорного».

#### **Теоретическая и практическая значимость исследования.**

Теоретическая значимость исследования состоит в целостном анализе феномена виртуальности применительно к веб-пространству и в комплексном изучении веб-дизайна как инструмента «очеловечивания» искусственной среды.

Результаты, полученные в ходе работы, способствуют глубокому осмыслению происходящих изменений в культуре и обществе.

Материалы диссертационной работы могут быть использованы в дальнейшей научно-исследовательской и преподавательской деятельности.

#### **Апробация результатов работы.**

Основные концептуальные идеи диссертации были представлены на международных, всероссийских и региональных конференциях и семинарах: «Discursus» (г. Саранск, 2007, 2009), Огаревские чтения (г. Саранск, 2008, 2009), «Научный потенциал молодежи – будущему Мордовии» (г. Саранск, 2009), «Образовательная индустрия в культурном пространстве Республики Мордовия» (г. Саранск, 2010), «Актуальные проблемы социальной коммуникации» (Нижний Новгород, 2010), научная конференция молодых ученых, аспирантов и студентов Мордовского государственного университета им. Н. П. Огарева (г. Саранск, 2010). Содержание работы отражено в 11 публикациях, в том числе одна статья в ведущем рецензируемом научном журнале ВАК.

**Структура и объем работы** определяются целью, задачами и логикой исследования. Основной текст содержит 171 страницу и имеет следующую структуру: введение, две главы (пять параграфов), заключение, библиографический список, включающий 213 наименований, приложение.

## **ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ**

**Во введении** обосновывается актуальность темы и значение основных проблем, рассматриваемых в работе, указывается степень их изученности, устанавливается объект и предмет исследования, формулируются цель и задачи диссертации, раскрывается ее методология, характеризуется научная новизна, теоретическая и практическая значимость полученных результатов.

**Первая глава «Культурные трансформации XXI в.»** посвящена определению основных понятий и обсуждению наиболее очевидных позиций отечественных и зарубежных исследователей.

**В первом параграфе «Феномен виртуальности»** изучена эволюция процесса осмысления понятия «виртуальность» от средневековой философской категории до определения информационного пространства, созданного с помощью компьютерных технологий, и проведен сравнительный анализ понятий «виртуальность» и «иллюзорность».



Исследователи феномена виртуальности, рассматривая его с разных позиций и стремясь отразить его сущность в определении, пришли к выводу о многозначности этого термина. Диссертант определяет виртуальность с точки зрения психологически-экзистенциального подхода. Характер и время существования в актуальном состоянии субъективного образа виртуального переживания зависит от эмоциональной восприимчивости человека, от накопленного им опыта, уровня личностной целостности, а также от окружающего внешнего мира и его воздействия на органы чувств.

Основываясь на этимологии понятий «виртуальность» и «иллюзорность», диссертант сопоставляет их. Виртуальность рассматривается с точки зрения онтологического подхода как возможная форма бытия, а иллюзорность – как искаженное представление о явлениях и предметах окружающего мира, созданное в результате принятия желаемого за действительное или в связи с несовершенством органов чувств. Диссертант приходит к выводу, что иллюзорность и виртуальность – взаимопревращаемые явления. Виртуальность как нереализовавшаяся форма бытия может проявиться в иллюзорной форме, а кем-то созданный иллюзорный мир, получив конкретные формы актуального воплощения, способен выстроить виртуальный образ.

Виртуальность современного компьютерного пространства, завораживающая своими неограниченными возможностями моделирования жизни, создала опасный путь ухода от реальности. И человек, «питающийся от Сети», начинает зависеть от компьютера, превращаясь из активного создателя и потребителя виртуальной культуры с богатым внутренним миром в пассивного наблюдателя за машинными процессами создания «культуры будущего». Компьютерная виртуальная реальность вместе с культурными феноменами, создаваемыми компьютерными технологиями и средствами массовой информации, составляют виртуальную культуру, создателем и потребителем которой является homo virtualis. Для него характерно превращение виртуальной реальности в основную среду обитания с размытыми пространственно-временными границами. Еще одним «симптомом» homo virtualis можно назвать образ жизни «в режиме мультимедиа». При этом происходит изменение не только моральных норм, связанных, прежде всего, с отсутствием ответственности за свои поступки (потому что можно «переиграть»), но и ценностных ориентиров. Вместе с этим появляются новые культурные артефакты с характерными для данной эпохи чертами.

В итоге диссертант констатирует, что виртуальность занимает значительное пространство в постмодерном обществе, проявляясь в различных формах современной культуры, анализируется и исследуется с разных позиций, но при этом пока не имеет фиксированного определения. Виртуальная среда, созданная посредством информационно-технологических достижений, находится в состоянии интерактивной фрагментации, нарушая целостность системы «душа-тело» нематериализованными в физическое пространство объектами, потоки которых не успевают качественно обрабатываться, хотя и создают мнимое ощущение полноценной жизни у некоторых граждан общества.

Во втором параграфе «Гуманитарное измерение веб-пространства» диссертант выделяет четыре стадии становления веб-дизайна и рассматривает основные процессы развития разнообразных форм представления информации в веб-среде.

Анализируя этимологию понятия «веб-дизайн», автор отмечает проявление процесса универсализации, характерного для эпохи глобализации. Универсальность названия «веб-дизайн» связана и с тем, что оно указывает на область его деятельности – веб-пространство.

В данном параграфе автор рассматривает квалификации веб-сайтов в зависимости от принадлежности владельцев к определенной категории (классификация Д. Кирсанова), от стилизации оформления (классификация К. Клонингер), от подхода к пространству веб-страницы (дизайнерский или эргономический).

Диссертант замечает, что типология веб-дизайна не заканчивается рассмотренными классификациями. Отсутствие глубины, свойственной произведениям высокого искусства, привела веб-дизайн к такой гибкости, что веб-сайтам свойственно периодически меняться под действием различных обстоятельств внешнего мира, задающих ритм создания новых стилей и направлений. Так, в последнее время заметна тенденция создания версии веб-сайта, оптимизированной для мобильных устройств.

Еще одной тенденцией стала попытка сохранения системы национальных ценностей и адаптации веб-пространства под человека, учитывая, прежде всего, эстетические особенности, сформированные на протяжении длительного времени, на той физической территории, жители которой являются основными посетителями этой части веб-пространства. И хотя развитие веб-дизайна задается компьютерными и сетевыми технологиями, большая часть которых разрабатывается в США, и пользователь, привыкая к американскому типу презентации информации, меняет уровень восприятия, появилось веб-направление, пытающееся сохранить «культурный образец» от трансформации.

Веб-пространство исторически формировалось как информационное коммуникационное пространство для группы людей, а впоследствии приобрела массовую аудиторию. Веб-дизайн в этом контексте стал выполнять функцию преобразования содержания сообщения в привычную для данной эпохи форму. Совместно с формой представления информации разработчики веб-пространства стали увеличивать силу воздействия с помощью элементов дизайна, создающих чувственно осязаемую оболочку сайта и несущих дополнительную эмоциональную нагрузку. Именно поэтому Д. Гарретт, основоположник «информационной архитектуры», подчеркивает двойственную природу веб-дизайна, апеллируя к принципиально разным типам задач: разработке приложений компьютерных программ и распределению информации, например, в индустрии печати.

Таким образом, техническая природа созданного виртуального пространства потребовала процесса «очеловечивания» для массового использования. В искусственное пространство были внесены элементы, имитирующие

привычную для потребителя обстановку, и сформировано самостоятельное направление дизайна – веб-дизайн, развитие которого продолжается в настоящее время.

**Вторая глава «Соотношение виртуального и иллюзорного в веб-пространстве»** посвящена рассмотрению различных способов взаимодействия человека с веб-пространством посредством веб-дизайна.

**В первом параграфе «Веб-дизайн в потоке подражания реальности»** отмечаются элементы веб-дизайна, формирующие имитирующие поверхностные веб-ощущения.

Воспринимая информацию органами чувств, человек создает образ предмета, основываясь на своем мировосприятии, то есть эмоционально-чувственной составляющей мировоззрения. Интеллектуальная часть мировоззрения – миропонимание в совокупности с мировосприятием формируют мироотношение как комплекс ценностных ориентиров человека. В зависимости от ориентации на различные доли мировоззренческих составляющих в мироотношении пользователя к информационным потокам диссертант выделяет:

- сайты минимального дизайна, где основной поток информации поступает через логический канал;
- сайты взвешенного дизайна, где задействованы оба канала поступления информации приблизительно в равных долях;
- сайты, зашумленные дизайном, где поток информации в основном поступает через чувственный канал.

Приведенная классификация логически подводит диссертанта к мысли о связи формы и содержания в веб-пространстве как о соотношении эстетически-чувственной и информационно-логической составляющих искусственного виртуального пространства. В веб-пространстве форма перестает играть вспомогательную роль в создании образов и сама становится носителем нового образа.

Все процессы по коррекции опыта ориентации человека в информационном потоке являются отражением реальной жизни и, прежде всего, культурной ситуации постмодерного общества, характеризующейся информационными гиперреальностью и поверхностностью. Веб-дизайн взаимодействует с человеком непосредственно на уровне «человек–образ предмета». При этом происходит формирование симулякров, стирающих границы между знаками и реальностью. Веб-пространство перестает быть просто информационным хранилищем. Оно расширяет свои коммуникативные возможности, деформируясь в новое социокультурное пространство со своими явлениями и продуктами.

Сужение пространственно-временных рамок расширяет информационный поток, доступный пользователю. Этот объем данных обрабатывается поверхностно, с минимальными усилиями восприятия и анализа. Современное информационное общество лишается глубинной виртуальной составляющей, заменяя её иллюзорным шифрованием.

В веб-пространство разработчики пытаются внести образы и образцы внешнего мира. Для создания эффекта движения информационных блоков используются технологии, имитирующие перелистывание страниц либо создающие ощущение тактильного чувства через другие физически испытываемые события. При этом тактильные ощущения выражаются в виртуальной форме, имевшей актуальное воплощение в прошлом пользователя либо порожденной воображением и ассоциативным поиском схожих осязательных черт с окружающими человека материальными предметами. Изображение стимулирует возникновение иллюзорных конструкций, основываясь на образных ресурсах виртуальной личности.

С одной стороны, эти принципы основаны на субъективном опыте человека. Информация, получаемая через органы зрения, преломляется в сознании через жизненный опыт потребителя. С другой стороны, веб-дизайн, создавая оболочку пространства информационных ресурсов, призван управлять эмоциональным состоянием виртуальной личности, погруженной в переживание восприятий, имитирующих полноту ощущений материального мира. При этом передаваемое сообщение должно быть расшифровано огромной аудиторией с наименьшими искажениями.

Обобщая вышесказанное, диссертант отмечает, что особенности построения веб-пространства тесно связаны с прошлым опытом взаимодействия человека с информационными потоками, процесс декодирования которых обусловлен временными и пространственными рамками развития восприятия передаваемых сообщений посредством органов чувств. Точкой опоры веб-дизайна является возможность человека, находящегося в веб-пространстве, переносить опыт бытия в материальном мире в искусственно созданную среду. Сохранять устойчивость позиции участника диалога с пользователем веб-дизайну позволяют достаточно ясно воспринимаемые символы и образы стереотипного поведения, близкие массовому потребителю культуры. Организация веб-пространства осуществляется в зависимости от целей информационного контента, будь то создание сайта «домашней среды» или проектирование роскошных, ярких сайтов-промоушен.

**Во втором параграфе «Отражение процесса игры в виртуальном веб-пространстве»** автор рассматривает игровое пространство, создаваемое средствами веб-дизайна, и указывает на замену естественной игры иллюзорной в форме выверенной играизации.

Элементы игры, наполняющие веб-пространство, осуществляют функции привлечения и обучения человека использованию новых технологий. Но пользователи этого информационного контента, увлекаясь игрой, забывают об ее временности и подменяют действительность с ее многосторонними ощущениями иллюзорными игровыми ситуациями, которые формируются современными средствами массовой коммуникации.

Внедрение принципов игры в веб-пространство может идти через функциональную переориентацию существующих элементов веб-дизайна. Например, вид курсора в образе человеческой руки первоначально выполнял функцию адаптации к новому социокультурному пространству. Также неко-

торые веб-компании определяют для творческих порывов посетителей места, где веб-пользователь, «играя» с изображениями различных компонентов, формирует свой товар.

Впрочем, это внедрение в эмоциональное восприятие информационной формы человеком достигается через игровую природу *homo ludens*, подробно рассмотренную в работе Й. Хейзинги «Homo Ludens». При этом сам процесс игры в веб-пространстве приобретает алгоритмически выверенный иллюзорный характер. С. А. Кравченко использует для определения подобных состояний понятие «играизация», возникающее в результате общественной реакции на возрастающую сложность структуры социально-культурного пространства для противопоставления понятию «игры» Хейзинги. При этом он отмечает прагматичность первой в следовании интересам выгоды и пользы и практическую нецелесообразность второй. Сам пользователь при этом становится, как подметил Маркузе, «одномерным» элементом потребительской системы.

Диссертант отмечает, что в веб-пространстве есть сайты, не стимулирующие игровой характер взаимодействия с пользователем. Форма представления информации в этом случае схожа с формой документального кино. Различная степень погружения в виртуальность веб-пространства связана с мировоззрением человека. В особенности, это связано со сложностями адаптации к нелинейным информационным структурам, а также с устоявшейся ценностной системой взаимодействия с миром.

Веб-пространство спроектировано на нелинейном способе подачи данных и содержит огромный массив разнообразной информации. И если рассматривать веб-пространство как единый объект, то это бесстержневая ризома, что обеспечивает свободный поток данных. В основе конструкции отдельного сайта лежит образ пирамиды. Логически выверенная навигация, легкочитаемость используемых символов позволяют вести диалог с веб-потребителем, мотивируя его к выгодным для хозяев сайта действиям. Мотивационные образования веб-дизайна играют с восприятием человека, создавая своеобразный стержень этого гибрида пирамиды и ризомы.

Еще одним гибридным образованием современной веб-культуры стал процесс глокализации. С одной стороны, это виртуальное представление привычных элементов культуры для определенного сегмента физической географической территории в веб-пространстве. С другой стороны, эти элементы создают новую организацию информационного потока, более эффективно привлекая внимание человека. Стремление внести элементы местной культуры в глобальное информационное пространство связано с приоритетом развлекательности массового зрителя, нежели с просвещением.

Основываясь на транзактном анализе Э. Берна, диссертант рассматривает игровую коммуникативную территорию веб-сайта, где внешний аспект игры – испытываемое пользователем удовольствие, а мотивом является получение выгоды от последующего процесса массового потребления. У коммуникативного процесса в веб-пространстве имеются два участника: хозяин сайта, с определенной целью создавший сайт, и пользователи, получающие

виртуальные поглаживания через взаимодействие с компонентами веб-дизайна. Хозяин сайта, преследующий материальную выгоду, – это состояние, обозначенное Берном как Взрослый. Пользователь может проявить себя в одной из трех психологических реальностей (Взрослый, Родитель, Ребенок). В зависимости от состояния пользователя строится его взаимодействие с информационным пространством. Однако диссертант отмечает и вспомогательную функцию веб-дизайна, с помощью которого можно спроецировать нужное состояние в веб-пространство для удачной коммуникации.

В зависимости от включенности пользователя в игровое пространство компьютерной виртуальной среды диссертант выделяет активные и пассивные состояния. Активный участник видит основную цель в получении необходимой информации, не искушаясь на игровые формы привлечения внимания. Для пассивного типа характерны неоформившиеся потребности и использование информационного пространства для развлечения, в соответствии с указанным направлением получения симуляций. Активный тип тоже может воспринимать эмоциональную игру, но при этом он руководствуется собственным чувственным опытом.

Таким образом, для свободного взаимодействия с современной культурой информационного потребления человеку необходимо выработать гибкость мышления и эмоциональную стойкость, что позволит экономично распределять внимание и полно воспринимать информационный пласт веб-пространства.

В третьем параграфе «Веб-дизайн как источник информативности и информационного перенасыщения» рассматриваются проблемы информационного взаимодействия с современным пользователем.

В современной технической коммуникации У. Эко в зависимости от средства получения информации выделяет две группы реципиентов:

- потребители готовых образов, создаваемых посредством телевидения;
- потребители, фильтрующие информационный поток с экранов компьютеров.

Современное веб-пространство, помимо визуального отображения информации, использует средства вербальной коммуникации, претерпевшие изменения. С одной стороны, ситуация постмодернизма, особенно фрагментарность и увлечение игровыми приемами, породили многовариантность текстовой интерпретации. С другой, гиперссылки создают механизм организации текста в веб-среде и способ перемещения по информационному пространству нелинейным ризоморфным образом.

В качестве модели перемещения пользователя в информационной системе, отвечающей принципам гиперреальности, исследователь стратегий поиска М. Д. Бейтс предлагает модель «сбора ягод». Это метафорически характеризует современное поведение пользователя в веб-пространстве.

Для ориентирования пользователя в огромном массиве данных в веб-технологиях помимо традиционной иерархической навигации используется семантическая навигация. Диссертант анализирует таксономический, фасетный и фолксномический подходы структуризации данных. Фолксномия

создает более разветвленную систему, соответствующую фрагментарности и ризомной форме познания. Но эта система является субъективной. Взамен существующего семантического принципа представления данных с помощью хаотичного облака тэгов В. Степаненко предлагает идею «нейротегов» и семантической сетевой технологии, сочетающей древовидный принцип структурирования информации и процесс взаимодействия с потребителем. Диссертант отмечает, что идейный потенциал модели «нейротегов», заимствующей биологический принцип строения человека, огромен, но в настоящее время является довольно дорогостоящим проектом для реализации.

Помимо ориентирования непосредственно в информационном потоке, перед современным пользователем встает проблема ориентирования в форме представления данных. Современный массив информации и множество форм представления данных приводят к «застроенности» пространства. Так, для борьбы с графической избыточностью в полиграфии дизайнеры предлагают использовать двухцветную графику. Такое направление существует и в веб-дизайне. Веб-дизайн с доминированием двух цветов (фоновый и шрифтовый) позволяет создать акцент на определенном информационном блоке с помощью одного или нескольких других цветов, тем самым повышая информационную эффективность в многообразии данных. При этом для формирования гармоничного, удобного для чтения пространства фоновый и шрифтовый цвета контрастируют друг с другом.

Проявление уважения к аудитории через цветовое спокойствие гармоничной веб-формы позволяет человеку отдохнуть от избыточных информационных потоков и получить дозированный объем информации. Так, веб-продукт Google создает «зону тишины» за счет белого фона, свободного от информационных объектов, не связанных с поисковой деятельностью компании. Эпизодическое игровое предложение в виде преобразования букв в праздничный логотип в форме графической метафорической интерпретации одного из мировых событий (70-летие Джона Леннона, 110 лет со дня рождения Антуана Экзюпери, хоккей Зимних Олимпийских игр и т. д.) не сбивает ритм поиска потребителя.

С одной стороны, иллюзия информационного насыщения позволяет поддерживать массового пользователя в нужном тоне для управления его потребительскими желаниями. При этом потребитель, не успевая усваивать весь поток, перестает осознавать ценность информации. С другой стороны, у информационно избирательного потребителя эта информационная насыщенность может вызвать процесс отторжения информации и выход из информационной коммуникации.

Таким образом, технологии борьбы за потребителя, в том числе и веб-дизайн, могут способствовать усвоению нужной информации, ориентируя человека в огромной массе данных. С другой стороны, веб-дизайн, насыщая информационное веб-пространство образами реального мира, несет дополнительную информационную нагрузку, которая должна облегчать взаимодействие с технической природой веб-пространства. Только в этом случае возможна полноценная информационная коммуникация.

**В заключении** подводятся итоги исследования, делаются выводы, намечаются перспективы дальнейшей работы.

В связи с бурным развитием компьютерных технологий и сформировавшимся веб-пространством как искусственной средой, в которую активно погружен человек, большую роль начинает играть феномен виртуальности. Это явление находится в соотношении взаимопревращения с иллюзорностью, в отличие от которой виртуальность способствует раскрытию потенциала человека. Одним из инструментов моделирования современного виртуального пространства стал веб-дизайн. На современном этапе веб-дизайн является развивающейся технологией. Каждый день появляются новые веб-сайты с уникальным представлением информации, разрабатываются новые элементы взаимодействия с пользователем, совершенствуются имеющиеся формы воздействия на органы чувств, внедряются игровые принципы подачи информации. Веб-дизайн в эпоху коммерциализации веб-проектов становится все более тонким инструментом регулирования процесса информационного потребления. И все чаще активные агрессивные элементы, вызывающие негативные ощущения, сменяются осознанным размещением веб-объектов, отвечающих принципам эстетического информационного пространства. Таким образом, веб-дизайн становится инструментом формирования и поддержания процесса взаимодействия человека и веб-среды.

**Основное содержание исследования отражено в следующих публикациях:**

*Статьи в ведущих рецензируемых научных журналах:*

1. Кузнецова Н. С. Веб-сайты Мордовии: соотношение этнокультурного и глобального / Н. С. Кузнецова // Регинология. – 2010. – № 4. – С. 137–140.

*Другие публикации:*

2. Кузнецова Н. С. Место веб-дизайна в работе глобальной сети / Н. С. Кузнецова // Discursus-VIII : материалы аспирант. семинара. – Саранск : Тип. «Красный Октябрь», 2007. – С. 57–62.

3. Кузнецова Н. С. Понятие виртуальности и ее место в современной культуре / Н. С. Кузнецова // Nota bene: альманах. – 2009. – № 15. – С. 217–220.

4. Кузнецова Н. С. Проявление виртуальности в современной культуре / Н. С. Кузнецова // Discursus-IX : материалы аспирант. семинара. – Саранск : Изд-во Мордов. ун-та, 2009. – С. 60–61.

5. Кузнецова Н. С. Адаптация современной виртуальной среды с помощью веб-дизайна / Н. С. Кузнецова // Регион : культура в поисках самоидентичности : материалы всерос. науч. конф. с международным участием. – Саранск : Изд-во Мордов. ун-та, 2009. – С.132–133.

6. Кузнецова Н. С. Homo virtualis как создатель и потребитель виртуальной культуры / Н. С. Кузнецова // XXXVII Огаревские чтения : материалы науч. конф. : в 3 ч. – Саранск : Изд-во Мордов. ун-та, 2009. – Ч. 1. : Гуманитарные науки. – С. 182–183.



7. Кузнецова Н. С. Творчество в пространстве Интернета: человек или компьютер? / Н. С. Кузнецова // Научный потенциал молодежи – будущему Мордовии : материалы итоговой регион. науч.-практ. конф. : в 2 ч. – Саранск : Изд-во Мордов. ун-та, 2009. – Ч. 1 : Гуманитарные науки. – С. 157–158.

8. Кузнецова Н. С. Веб-дизайн как «язык» культуры постмодернизма / Н. С. Кузнецова // XXXVIII Огаревские чтения : материалы науч. конф. : в 3 ч. – Саранск : Изд-во Мордов. ун-та, 2010. – Ч. 1. : Гуманитарные науки. – С. 153–154.

9. Кузнецова Н. С. Веб-дизайн в роли инструмента культурных трансформаций / Н. С. Кузнецова // Образовательная индустрия в культурном пространстве Республики Мордовия : материалы регион. науч. конф. – Саранск : Тип. ООО «Мордовия – Экспо», 2010. – С. 66–67.

10. Кузнецова Н. С. Веб-дизайн: ритмы информационного потребления / Н. С. Кузнецова // Материалы XIV научной конференции молодых ученых, аспирантов и студентов Мордовского государственного университета имени Н. П. Огарева : в 2 ч. – Саранск : Изд-во Мордов. ун-та, 2010. – Ч. 2 : Гуманитарные науки. – С. 123–124.

11. Кузнецова Н. С. Виртуальные коммуникации в эпоху технологизации / Н. С. Кузнецова // Актуальные проблемы социальной коммуникации : материалы первой междунар. науч.-практ. конф. – Н. Новгород : НГТУ, 2010. – С. 241–243.

Бумага офсетная. Формат 60x84 1/16. Гарнитура Таймс.  
Печать способом ризографии. Усл. печ. л. 1,14. Уч.- изд. л. 1,41.  
Тираж 100 экз. Заказ № 107.

Отпечатано с оригинала-макета заказчика  
в ООО «Референт»  
430000, г. Саранск, пр. Ленина, 21.  
тел. (8342) 48-25-33