Научная статья
УДК 7.05:004
DOI 10.47475/2949-3390-2026-6-1-173-176

КРАСИВО, НО НЕПРАКТИЧНО: КАК ГЛАССМОРФИЗМ СТАЛ АУТСАЙДЕРОМ КОММУНИКАЦИОННЫХ ВЕБ-ПРОЕКТОВ

Дмитрий Эдуардович Коноплев
Челябинский государственный университет, Челябинск, Россия,
dmitrijkonoplev@ya.ru, ORCID 0000-0003-1350-4163.

Аннотация. В статье рассматривается специфика глассморфизма как разновидности современного веб-дизайна. Автор обращается к истории возникновения данного направления дизайна, логике его внедрения, а также вендорам, поддерживавшим и продвигавшим глассморфизм на своих платформах. Цель работы – установить причину, по которой глассморфизм не получил широкого распространения в современных коммуникационных веб-проектах. Используя инструментарий функционального и сравнительного анализа, автор сопоставляет глассморфизм с двумя наиболее распространенными конкурирующими разновидностями дизайна: плоским дизайном и Google Material дизайном. На основе комплексной оценки по пяти параметрам (характеризующая черта, ее функциональный смысл, техническая реализация, визуальный инструментарий и основное направление критики) сделан вывод об отсутствии у глассморфизма серьезных конкурентных преимуществ при наличии существенных недостатков, относящихся к базовым требованиям юзабилити.

Ключевые слова: веб-дизайн, глассморфизм, медиакоммуникации, плоский дизайн, юзабилити, google material дизайн

Для цитирования: Коноплев Д. Э. Красиво, но непрактично: как глассморфизм стал аутсайдером коммуникационных веб-проектов // Динамика медиасистем. 2026. Том 6, Вып. 1. С. 173–176. doi: 10.47475/2949-3390-2026-6-1-173-176

Original article

CATCHING, BUT AIMLESS: HOW GLASSMORPHISM BECAME AN OUTSIDER IN WEB COMMUNICATIONS PROJECTS

Dmitry E. Konoplev
Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, Russia,
dmitrijkonoplev@ya.ru, ORCID 0000-0003-1350-4163.

Abstract. This article points to the features of glassmorphism as a form of contemporary web design. The author examines the history of this design movement, the goal setting behind its implementation, and the vendors who supported and promoted glassmorphism on their platforms. The aim of the study lies within establishment of the reason why glassmorphism has not become widespread in contemporary web communication projects. By the means of functional and comparative analysis, the author compares glassmorphism with two of the most common competing design styles: flat design and Google Material Design. Based on a comprehensive assessment across five habits (characterizing feature, its functional meaning, technical implementation, visual tools, and the main focus of criticism), the author concludes that glassmorphism lacks significant competitive advantages while still having significant drawbacks related to basic usability requirements.

Key words: web design, glassmorphism, media communications, flat design, usability, Google Material Design

For citation: Konoplev D. E. (2026). Catching, but aimless: how glassmorphism became an outsider in web communications projects. *Dynamics of Media Systems*, Vol. 6, Issue 1: 173–176. doi: 10.47475/2949-3390-2026-6-1-173-176 (In Russ.).

Проблема поддержания интерфейсов веб-проектов (как медийных, так и всех прочих) в актуальном состоянии, кроме своей очевидной стороны, представленной необходимостью совмещать желаемый функционал с требованиями духа времени, отличается присутствием значимого фактора, который обычно остается в тени – фактора уместности внедрения трендов в повседневную практику коммуникационных проектов. Характерным примером такого рода является тернистый путь внедрения в веб-проекты

принципов глассморфизм-дизайна. В данной статье мы пытаемся проследить логику реализации подобных проектов и ответить на главный вопрос: почему глассморфизм стал аутсайдером среди всех существующих разновидностей современного веб-дизайна и практически полностью исчез из коммуникационных веб-проектов? Для ответа на данный вопрос мы будем обращаться к инструментарию функционального и сравнительного анализа, рассматривая составляющие элементы глассморфизма в соотнесении с другими актуальными паттернами современного веб-дизайна. Важно отметить, что в отечественном научном дискурсе почти отсутствуют примеры обращения к проблематике внедрения глассморфизма. Среди имеющихся трудов необходимо отметить работу Н. А. Абрамович и В. В. Шалухиной, рассматривающих специфику интерфейсов в глассморфизме (Абрамович, Шалухина, 2021), а также небольшую группу исследований лишь косвенно затрагивающих глассморфизм и посвященных современным трендам в UX/UI дизайне (Гришина 2022), мобильных приложениях (Алипатова, Свищёв 2023), веб-приложениях (Мосиевич, Букреев, 2023) и визуальном дизайне в целом (Потапенко 2023; Филимонова, Горина 2024). Мы попытаемся исправить эту ситуацию.

Откуда взялся глассморфизм?

Концепция глассморфизма, то есть направления веб-дизайна, основанного на принципе имитации на экранах эффекта матового стекла, была предложена корпорацией Apple в 2013 году с внедрением седьмой версии операционной системы iOS. Для индустрии веб-дизайна это было малозаметное новшество, поскольку Apple не преследовала цели полностью изменить все интерфейсы своих устройств: изменения внедрялись постепенно, затронули только часть графики и не вышли за пределы iOS экосистемы.

Про глассморфизм вспомнили в 2020 году, когда разработчики стали внедрять отдельные «стеклянные элементы» в свои проекты, сборки которых публиковались на платформах Behance и Dribbble. Удивительным образом одним из вдохновителей «глассморфизм ренессанса» стал вечный конкурент Apple - корпорация Samsung, представившая «стеклянную» концепцию интерфейса для своих устройств серии Galaxy S20. Третьим трендсеттером стал проект Microsoft Fluent Design System, в 2022 году внедривший глассморфизм-паттерны в Windows 10 вместе с обновлением Fall Creators Update. На данном этапе глассморфизм как направление дизайна практически не выходил за пределы интерфейсов операционных систем соответствующих устройств, и, разумеется, претензии к нему предъявлять могли только обладатели смартфонов Apple и Samsung, а также пользователи компьютеров на базе iOS и Windows 10. Проблемы данного направления дизайна никак не связывались с сетевыми проектами и браузерным интернетом.

Зачем веб-проектам нужен глассморфизм?

Логика внедрения глассморфизма в интерфейсы на уровне декларируемых перечисленными выше вендорами целей, может быть описана двумя словами: «красиво» и «современно». Разработчики пытались сделать дизайн своих проектов более ярким и заметно отличающимся от всего того, что уже активно использовалось в начале 2020-х годов (плоский дизайн, Google Material дизайн, отчасти 3D-дизайн), делая акцент не на новый функционал (как выяснится далее - его не было), а на привлекательный внешний вид. Кроме того, глассморфизм связывали с эффектом глубины и многослойности дизайна (верхний слой с функционалом на матовом стеклянном фоне плюс цветная подложка под ним), а также потенциальной возможностью акцентировать внимание пользователей на контенте – стеклянные поверхности меньше отвлекают пользователей от содержания веб-страниц, поскольку фактически сводят оформление к простой иерархии прозрачных слоев.

К середине 2022 года интерес к глассморфизму проявили разработчики проектов в браузерном интернете, подхватив софтверный тренд. В сети впервые появились полноценные глассморфизм-сайты: Docspo.com, Espanium.com, Flagpack.xyz, Genesis.live, Interbanknetwork.com, Reflect.app, Semantical.com, Usebubbles.com и многие другие. Почти все их ждала печальная судьба: к 2025 году большинство сайтов из первой волны популярности глассморфизма либо отказались от данной дизайн-модели, либо закрылись. Причина везде была одна и та же: их погубил негативный пользовательский опыт.

Что пошло не так?

Глассморфизм фактически отменили пользователи после того, как стал очевидным главный негативный эффект данной разновидности дизайна – низкая контрастность на засвеченных экранах. В условиях дневного освещения или прямых солнечных лучей все визуальные преимущества глассморфизма нивелировались – пользователь просто не мог различить слои и полноценно пользоваться сайтами – все фоны сливались в один, а полупрозрачные кнопки и поля ввода становились неотличимы от цветных подложек сайтов. Чем активнее аудитория веб-проектов пользовалась смартфонами, тем сильнее было ее раздражение от сайтов и сервисов, видимость которых в прямом смысле зависела от интенсивности света: чем темнее вокруг, тем лучше вы видите, что написано на экране.

Попытка исправить вышеописанную проблему натолкнулась на типичный парадокс целеполагания: улучшение юзабилити сайтов с помощью минимизации, изначально заложенных в глассморфизм визуальных эффектов, приводило к уничтожению глассморфизма как такового – он просто превращался в плоский дизайн или Google Material.

Для минимизации негативного пользовательского опыта и улучшения взаимодействия пользователей в коммуникативных проектах, вендоры предложили новый перечень базовых принципов внедрения

глассморфизма, которые мы можем свести к пяти пунктам:

1) Глассморфизм внедряется только в ограниченном объеме и только для второстепенных элементов (как это делала Apple в 2013 году);

2) Фон под стеклянной поверхностью должен быть максимально простым, без использования сложной графики;

3) На одном экране не должно быть много стеклянных поверхностей, а элементы к ним привязанные, не должны отвечать за системный функционал (авторизация, комментарии, навигация по сайту);

4) Контрастность прозрачных элементов должна обязательно проверяться при разных условиях освещенности, либо с помощью плагинов, встроенных в среду разработки (например, через Contrast и Stark для Figma);

5) Границы прозрачных элементов должны быть акцентированы и распознаваемы с любым уровнем освещенности, например, с помощью цветовых переходов или расстановки теней.

Данные изменения оказали лишь ограниченный эффект на оформление веб-ресурсов, а сами вендоры-приверженцы глассморфизма впоследствии регулярно подвергались критике за игнорирование собственных принципов. Так, например, в 2025 году корпорация Apple стала мишенью нападок со стороны пользователей, после того как был анонсирован глассморфизм-проект Liquid Glass в рамках iOS 26, который в профессиональном сообществе сравнивали с самой неудачной попыткой внедрения прозрачных элементов в рамках операционной системы Microsoft Windows Vista в 2007 году.

Почему глассморфизм стал аутсайдером?

Чтобы ответить на данный вопрос, мы сравнили глассморфизм с двумя наиболее популярными разновидностями веб-дизайна (плоским дизайном и Google Material дизайном) по пяти базовым параметрам: главной отличительной черте, ее функциональному смыслу в интерфейсе, технологиям реализации дизайн-модели на уровне исходного кода проекта, визуальному инструментарию, а также главным мишеням критики. Данные были взяты из официальных документов платформ и технических характеристик фреймворков (*Таблица 1*).

Таблица 1 – Результаты сравнительного и функционального анализа глассморфизма в соотнесении с плоским дизайном и Google Material дизайном

Параметр	Плоский дизайн	Google Material	Глассморфизм
отличительная черта	минималистичная графика	тулбар-макет	эффект матового стекла
функциональный смысл	исключение случайных кликов	уменьшение когнитивной нагрузки	нет
технология реализации	HTML + CSS + JS	HTML + CSS + JS	HTML + CSS + JS
визуальный инструментарий	контур + заливка + текст	полиграфический паттерн + сайдбар	тень + прозрачность + размытие
основная мишень критики	однотипность проектов	нет	плохая видимость элементов

Как следует из представленной выше таблицы, глассморфизм не несет никакого нового функционала по сравнению с другими разновидностями дизайна: он, как и конкурирующие дизайн-модели, реализован на классическом сочетании HTML + CSS + JavaScript, но, при этом, не обладает никаким конкурентным преимуществом с точки зрения функционала.

В то время как плоский дизайн предоставляет пользователю удобство взаимодействия с веб-сайтом за счет простоты и типичности интерфейса, а Google Material дизайн снижает когнитивную нагрузку, убирая все дополнительные элементы (меню, маркированные списки, навигационные панели) в сайдбары и тулбары, глассморфизм лишь предлагает визуально привлекательное оформление интерфейса.

В современных коммуникационных веб-проектах этого оказалось недостаточно, что предопределило судьбу глассморфизма, ставшего экзотической средой воплощения дизайн-концепций, не привязанных к показателям эффективности пользовательского опыта и нуждам юзабилити.

Список источников

Абрамович Н. А., Шалухина В. В. Глассморфизм в пользовательских интерфейсах // Материалы докладов 54-й международной научно-технической конференции. Витебск, 2021. С. 99–102.

Алипатова Д. Г., Свищёв А. В. Анализ трендов дизайна мобильных приложений // Моя профессиональная карьера. 2023. №2 (54). С. 158–164.

Гришина К. С. Современные тенденции UX/UI дизайна // Наука. Технологии. Инновации. Сборник научных трудов XVI Всероссийской научной конференции молодых ученых. Т.7. Новосибирск, 2022. С. 45–48.

Мосиевич К. В., Букреев Д. А. Современные тенденции дизайна в разработке веб-приложений // Международный студенческий научный вестник. 2023. №6. С. 22.

Потапенко Н. И. Сравнительный анализ актуальных стилей в веб-дизайне // Информационные технологии. Физика и математика. Материалы 87-й научно-технической конференции. Минск, 2023. С.134–139.

Филимонова А. М., Горина Е. В. Современные тенденции в визуальном дизайне пользовательских интерфейсов // Вестник молодых ученых Санкт-Петербургского государственного университета технологии и дизайна. 2024. №4. С.45–50.

References

Abramovich N. A., Shaluhina V. V. (2021). Glassmorfizm v pol'zovatel'skih interfejsah [Glassmorphism in user interfaces]. *Proceedings of the 54th international scientific and technical conference*. Vitebsk, 99–102. (In Russ).

Alipatova D. G., Svishchyov A. V. (2023). Analiz trendov dizajna mobil'nyh prilozhenij [Analysis of mobile application design trends]. *Moya professional'naya kar'era*, 2 (54), 158–164. (In Russ).

Grishina K. S. (2022). Sovremennye tendencii UX/UI dizajna [Modern trends in UX/UI design]. *Nauka. Tekhnologii. Innovacii. Collection of scientific papers of the XVI All-Russian scientific conference of young scientists*, t.7, Novosibirsk, 45–48. (In Russ).

Mosievich K. V., Bukreev D. A. (2023). Sovremennye tendencii dizajna v razrabotke veb-prilozhenij [Modern design trends in the development of web applications]. *Mezhdunarodnyj studencheskij nauchnyj vestnik*, 6, 2. (In Russ).

Potapenko N. I. (2023). Sravnitel'nyj analiz aktual'nyh stilej v veb-dizajne [Comparative analysis of current styles in web design]. *Informacionnye tekhnologii. Fizika i matematika. Proceedings of the 87th scientific and technical conference*, Minsk, 134–139. (In Russ).

Filimonova A. M., Gorina E. V. (2024). Sovremennye tendencii v vizual'nom dizajne pol'zovatel'skih interfejsov [Modern trends in visual design of user interfaces]. *Vestnik molodyh uchenyh Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo universiteta tekhnologii i dizajna*, 4, 45–50. (In Russ).

Информация об авторе

Д. Э. Коноплев – доктор филологических наук, доцент, профессор кафедры медиапроизводства факультета журналистики Челябинского государственного университета

Information about the author

Dmitry E. Konoplev – Doctor of Philological Sciences, Associate Professor, Professor of the Department of Media Production, Faculty of Journalism, Chelyabinsk State University.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.
The author declares no conflicts of interests.

Статья поступила в редакцию 18.10.2025, одобрена после рецензирования 26.01.2026, принята к публикации 10.02.2026.
The article was received by the editors on 18.10.2025, approved after review on 26.01.2026; accepted for publication on 10.02.2026.