

Ковалева Светлана Евгеньевна

ИСТИННАЯ И ЛОЖНАЯ (МНИМАЯ) ЭКЗИСТЕНЦИИ В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

В статье рассматривается проблема человеческого бытия в виртуальной реальности, порожденной информационными технологиями. Процесс виртуализации и замещение им действительности происходят симуляционным образом. Автор обращает внимание на феномен отчуждения человека в пространстве виртуального. Истинное существование замещается ложной экзистенцией, которая означает утрату связи индивида с трансцендентным. Одним из способов реализации истинности бытия может быть искусство.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2012/11-2/26.html

Источник

Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2012. № 11 (25): в 2-х ч. Ч. II. С. 109-113. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2012/11-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: voprosy_hist@gramota.net

УДК 130.122

Философские науки

В статье рассматривается проблема человеческого бытия в виртуальной реальности, порожденной информационными технологиями. Процесс виртуализации и замещение им действительности происходят симуляционным образом. Автор обращает внимание на феномен отчуждения человека в пространстве виртуального. Истинное существование замещается ложной экзистенцией, которая означает утрату связи индивида с трансцендентным. Одним из способов реализации истинности бытия может быть искусство.

Ключевые слова и фразы: экзистенция; виртуальность; симуляция; отчуждение; трансценденция.

Светлана Евгеньевна Ковалева

Кафедра философии

Пензенская государственная технологическая академия

Kovaleva-se@rambler.ru

ИСТИННАЯ И ЛОЖНАЯ (МНИМАЯ) ЭКЗИСТЕНЦИИ В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ[©]

Виртуальная реальность глубоко проникла в жизнь людей, вошла в повседневность общества. Выделить ее из общих мировоззренческого и социокультурного контекстов крайне сложно. В последнее время понятие «виртуальный» употребляется в контексте совершенно удаленном от области информатики и компьютерной техники. Почти обыденным сегодня стало использование таких выражений, как «виртуальные деньги», «виртуальный магазин», «виртуальное обучение», «виртуальная игра», «виртуальное сообщество» и т.п.

В самом общем виде виртуальную реальность можно определить как искусственный мир, воспринимаемый как действительный. Это мир, который можно считать иллюзорным и воображаемым.

Виртуальность – это вероятностное развитие событий, когда увиденное трансформируется в сознании человека. Сущностью процесса виртуализации реальности является ее замещение симуляционным образом, смоделированным современными техническими средствами. Симуляция ставит под сомнение различие между «истинным» и «ложным», между «реальным» и «воображаемым».

Д. В. Иванов предлагает виртуализацию рассматривать как любое замещение реальности ее симуляцией или образом – не обязательно с помощью компьютерной техники, но обязательно с применением логики виртуальной реальности [Цит. по: 5, с. 373].

Жан Бодрийяр писал: «Мы живем в эпоху симуляций» [10, р. 4]. Под симуляцией он понимал способы культурной репрезентации, которые «симулируют реальность: телевидение, киберпространство, виртуальную реальность, спецэффекты, видеоигры, интерактивные экраны» [2, с. 34]. Бодрийяр считает, что симулировать не значит притворяться. Если человек в виртуальном мире притворяется каким-то героем своих мечтаний, он может просто претендовать на то, что он будет всего лишь называться этим героем и никаким образом не походит на него. Если человек симулирует этого героя, он уже сознательно проявляет в себе некоторые «истинные» черты характера и поведения этого героя. Складывается ситуация с утверждением и распространением симуляций «реального мира», где трудно или почти невозможно различить истинное от мнимого, реальное от симуляции. При этом происходит «утрата реальности», на смену которой приходит «гиперреальность». По Бодрийяру, реальное значит воображаемое [Там же, с. 86].

Посредством технологий, создающих виртуальную реальность, человеку становится возможным специфически по-новому ощутить бытие, обрести новый телесный образ, и возникает вопрос о существовании истинной или ложной (мнимой) экзистенции.

Человека, по Ясперсу, можно рассматривать через экзистенцию. Именно из экзистенции открывается новое видение бытия, выводится подлинное бытие, смысл всего сущего. Она является первоначалом своего собственного «Я» [3, с. 68].

Человеческое бытие у Ясперса так же, как и у Хайдеггера, есть всегда «бытие с другими». Согласно М. Хайдеггеру: «То, что есть человек... покоится в его экзистенции» [9, с. 199]. Категорию «Другого» мы будем рассматривать как нечто иное для своего «Я». В этом случае «Другой» как «не-Я» присутствует во мне самом. Так, например, М. Бахтин писал, что «нечто большее меня присутствует во мне» [1, с. 351]. Следовательно, в человеке живет еще одно «Я», так называемое «не-Я», которое реализуется в ином пространстве, чуждом самому себе, в данном случае виртуальном, без которого («не-Я») человек чувствует себя ущербным, обделенным. Истинность его существования заключается в выходе за пределы заданного, убегающего от себя к другим. Выход навстречу «Другому» есть одновременно расширение собственного «Я», расширение «Я» за его первичные пределы. Экзистенциальное существование всегда представляет собой существование отдельного человека и заключается в его исторической исключительности и незаменимости.

Истинную экзистенцию Ясперс рассматривает сквозь призму коммуникации. Истина носит личный характер, поэтому у каждого человека своя истинная экзистенция.

Карл Ясперс, анализируя современное положение человека в социуме, считает, что он утратил свою субстанцию, свою самостоятельность, оказался во власти чуждых и ложных форм существования. В обыденности человек не всегда осознаёт себя как экзистенцию, для этого необходимо, чтобы он оказался в пограничной ситуации. Столкновения с так называемыми пограничными ситуациями (смерть, страдания, ненадежность, случай, вина и т.п.) явно отрезвляют и приводят к осознанию своей экзистенции, своего истинного существования. Через пограничные ситуации, экзистенцию и свободу человек, согласно Ясперсу, может «пробиться» к другому, не физическому, а уже духовному миру [3, с. 69-70].

Согласно Ясперсу, одним из основных моментов, ведущих к экзистенции, является «экзистенциальная коммуникация». Ясперс писал: «Я существую лишь в коммуникации с другим» [Цит. по: 4, с. 115]. Индивид не может пребывать в абсолютном одиночестве. Он становится самим собой, обретает себя только с помощью связи с другим человеком, но не обычной, а экзистенциальной, когда другой воспринимается как экзистенциальная самость. Тем не менее, он не может вступить в это экзистенциальное общение, не побывав в одиночестве с самим собой. Под «экзистенциальной коммуникацией» Ясперс понимал внутреннюю, свободно избранную связь людей, в которой они открываются друг другу как самоценные и неповторимые личности. Вступление в коммуникацию – разумеется, экзистенциальную – является условием свободы личности.

Коммуникация у Ясперса служит средством, позволяющим отличить истину от иллюзий: если я могу сообщить свою истину другому (а не всему), если она в принципе сообщается, то это и является критерием ее истинности [Там же, с. 119].

Поскольку сам индивид – это и есть бытие, в котором имеется вопрос «о личном бытии», экзистенция – это постоянный выбор индивидом своих возможностей, своего будущего, постоянное осознание и доопределение человеком самого себя в воспринимаемом мире и своем способе существования в нем.

Таким образом, экзистенция человека – это не открытое существование, а скрытое внутри человека, выраженное в виде его мыслей и воображений, имеющих индивидуальную особенность.

Мартин Хайдеггер различает два способа существования человека – подлинный и неподлинный [3, с. 53].

Истинная, то же самое, что подлинная экзистенция человека в виртуальной реальности, характеризуется следующим: осознанием своей смертности, конечности и свободы, временности, причем потеря этой способности переводит человека на уровень существования вещей или живых существ, не способных к осознанию своей принадлежности к бытию. *Ложная (мнимая)*, неподлинная, экзистенция виртуальной реальности характеризуется нарушением диалектического единства жизни и смерти, появляется возможность так называемой «перезагрузки» (виртуальную смерть, а затем «новорождение» можно перенести несколько, а то и неограниченное количество раз). Таким образом, смерть здесь обретает иной онтологический статус, перестает быть экзистенциальным основанием жизни человека, пределом, придающим очертания бытию, и становится всего лишь способом описания реальности. Именно феномен смерти открывает человеку подлинность его существования, что побуждает осмыслить свое бытие. Нарушение этой истины приводит индивида к ложной экзистенции, где его бытие полностью поглощается виртуальной средой и рассматривается как вещь, где человек как живое существо становится не способным к осознанию своей принадлежности к бытию.

Существование человека между действительной реальностью и искусственно созданной настоящей нивелируется (становится схожим), что очень часто он перестает понимать, где пребывает: в настоящем или виртуальном мире. Таким образом, виртуальное здесь выступает как подмена одного типа бытия другим.

В настоящее время общество переживает «коммуникативный» этап своего развития. Пользователю информационными технологиями – компьютер (глобальная сеть Интернет), телевидение, телефон и т.п. – предлагаются различные виды виртуальной коммуникации, предоставляющие удобную иллюзию бытия в мире совместно с «Другими». Индивид обращается в виртуальный мир, чтобы избавиться от чувства одиночества, обыденного существования, – это своего рода уход от реальности.

Для реализации своего способа существования индивид может выбрать такую форму реализации, как виртуальный мир Интернета. Здесь он может легко самореализоваться, что не всегда получается сделать в реальной жизни. Любой человек, в реальности «худой» или «толстый», инвалид или абсолютно здоровый, но не уверенный в себе, может вообразить себя героем своей мечты и стать таковым, переносясь в виртуальную реальность компьютерного мира. Но в обыденности ничего не изменится. Жизнь в виртуальной реальности способна заменить человеку его существование в реальном пространстве и времени, «помочь» ему забыть о своих трудностях и каких-то проблемах, а также о бренности человеческого существования. Такое воображение создает иллюзорность бытия, где иллюзорность мы понимаем не просто как искаженную реальность, но как обманчивость, которая проявляется в кажущейся осязаемости, телесности виртуального бытия.

Человек, попадая в виртуальный мир, находится в ограниченном пространстве взаимодействия и подчиняется уже «виртуальным» правилам, имеющим схожесть, но не абсолютную одинаковость с реальным миром. Широта допустимых правил и отличает виртуальность от реальной жизни, ее следует понимать как менее совершенную, нежели наша телесная действительность. Таким образом, в данной ситуации экзистенция индивида нарушается и тем самым замещается неподлинной экзистенцией. В таком случае индивид не может быть самим собой, он всего лишь проекция своего воображения, субъективного произвольного фантазирования. Переживание реальности происходит посредством образности.

Другими словами, человек проявляет пассивность по отношению к своему виртуальному образу. Согласно онтологии Сартра категория «не-Я» есть абсолютная пассивность. То есть для того чтобы выглядеть

сильным, красивым или спортивным и т.п. не нужно прикладывать никаких физических усилий, а можно просто виртуализировать тот реально желаемый образ, засевший в сознании человека. В реальном же мире человек может быть принципиально активен, именно его субъективность является принципом, создающим окружающую действительность.

Тем не менее, погружаясь в пространство виртуального мира, наше движение, переживания вынужденно будут сопровождаться движением и переживаниями в физическом мире. В этом случае происходит слияние человеческого и технологического. Однако мы все равно остаемся в реальном мире. Происходит двойственность миров, человек раздваивается, тем самым нарушается его истинное и в то же время ложное существование. Возникает эффект двойного присутствия, обладание двумя самостями. Таким образом, происходит расщепление целостности индивида, который одновременно находится в двух параллельных мирах.

Согласно Хайдеггеру, «реальность с позиций экзистенциальной аналитики присутствия, подчеркивает неразрывность человеческого существования и виртуальной реальности» [9, с. 246]. Онтология виртуальной реальности антропоцентрична по своей сути, человек играет ключевую роль в ее существовании.

Экзистенция человека в сравнении с экзистенцией других живых существ и вещей обладает более высоким онтологическим статусом, поскольку существование человека есть понимающее, трансцендирующее. С точки зрения Ясперса, экзистенция неразрывно связана с трансценденцией, в которой человеческое бытие выходит за свои пределы. Ясперс пишет: «Экзистенция нуждается в другом, а именно в трансценденции, благодаря которой она, не создающая самое себя, впервые выступает как независимый источник в мире...» [Цит. по: 3, с. 48].

Неподлинное существование означает утрату связи с трансцендентным, что влечет за собой потерю человеком самоидентичности, раздвоение личности, его отстраненность от целостности мира. Так, например, человек, находясь в обществе и проживая свою жизнь, постоянно пытается реализовать свои жизненные устремления, «быть лучше», самореализоваться, раскрыть свое «Я». Находясь в виртуальном пространстве, он может создавать неограниченное число своих образов – «Я» и «не-Я». Он проецирует себя с помощью собственных чувств и мыслей таким, каким он хочет себя видеть в действительности, в то время как, находясь в реальном мире, он может абсолютно не соответствовать своему воображению. Индивид как бы пытается экзистировать, тем самым поддерживая свою виртуально-подлинную экзистенцию. Следовательно «Я» у пользователя одно, а «не-Я» много. Можно предположить, что мерой рациональности в определенном смысле является степень сомнения, фиксирующего неопределенность альтернативности и осознание необходимости выбора между «Я» и множеством виртуальных «не-Я». Сомнение, таким образом, обеспечивает возвращение индивида из мнимого мира в мир своего истинного «Я».

Таким образом, когда мы говорим о способе существования в виртуальном мире, мы можем говорить о виртуальной экзистенции. Под *виртуальной экзистенцией* мы понимаем новый способ существования, в процессе которого происходит множественность и изменчивость идентичности, что часто приводит к потере человеком собственного «Я». Индивид одновременно находится в подлинной действительности и в виртуальной реальности, воплощая себя в одном из образов той самой виртуальной реальности (человек жаждет и страшится одного и того же – осуществления своих фантазий). Однако образное воплощение человека в виртуальной реальности есть нечто иное, нежели, сам человек. Это определяет аллегоричный характер виртуальной реальности в отличие от символического характера мифологии, сновидений или человеческой фантазии. Образы виртуальной реальности не обретают свою сущностную предметность, являясь проекцией человеческого воображения на виртуально-подлинную экзистенцию – видеть и одновременно осознавать себя в совершенно ином свете (или виде). Аллегоричный характер виртуальная реальность имеет относительно к вне-виртуальной человеческой личности.

Можно предположить, что в виртуальной реальности будет формироваться новая личность с виртуально-подлинной экзистенцией, т.е. личность, основные качества которой будут раскрываться через самосознание и самоотнесенность внутри самой же виртуальной реальности. По отношению к виртуальной личности ее виртуально-чувственные образы не должны пониматься как аллегории.

В этом случае можно сказать, что виртуально-подлинная экзистенция – это созданная иллюзия внутри виртуального пространства, которая проникает повсюду и изменяет отношение человека к реальности. При этом ценность реальной жизни для очень многих постоянных пользователей снижается до пограничной отметки, когда возвращаться к обыденной жизни становится все труднее и труднее с каждым днем.

Истинная экзистенция в виртуальной реальности характеризуется переживанием целостности и полноты бытия, возникающим в результате соотносительности существования человека с окружающим миром в его открытости трансцендентному. *Ложная* экзистенция в виртуальной реальности означает отчуждение человека от общества и от самого себя в своей истинной экзистенции, потерянность человека, утрату стремления к полноте переживания бытия.

Эрих Фромм считает, что «отчужденный человек утрачивает связь с самим собой и становится неспособным в полной мере понимать как себя, так и окружающую его действительность» [8, с. 143].

В процессе данного отчуждения человек строит параллельные миры, наполненные множеством безликих «Других», функционирующих как виртуальные аналоги реальных механизмов воспроизводства общества, и по собственному желанию пребывает в них. В результате такого существования, а именно мнимой экзистенции, происходит отрыв человека от реальной действительности, «рассеянность» в «Других», что приводит к

патологии социальных отношений, отклонению в мышлении, забвению человеческого предназначения и потери себя как самого.

Тем самым человек оказывается в ложной экзистенции, а ложная экзистенция – это, как правило, невроз. Э. Фромм писал, что «любой невроз можно считать следствием отчуждения» [Там же, с. 146]. Если не придавать этому значения, последствия взаимодействия с системой виртуальной реальности могут быть самыми непредсказуемыми – это патологические состояния сознательной деятельности и расстройства психического характера, что в дальнейшем может сформировать «общество невротиков».

С точки зрения Хайдеггера, это – конфликт между истинным и ложным существованием человека. Когда человек нуждается в очищении своего существования от обезличивающих иллюзий виртуальной реальности, что является условием для подлинной встречи с «Другим», в результате которой достигается полноценная самореализация, обретаются новые возможности осознания себя.

Индивид хотя и осознает искусственность виртуального мира, в то же время часто отождествляет ее с действительностью, как правило, такая подмена сопровождается изменениями во взглядах человека на мир в целом. Тем не менее, за человеком всегда остается право выбора истинным и ложным существованием.

Сегодня информационно-коммуникативные технологии организуют пространство смыслов и воображений, проникая в социальную среду человека, становятся неотъемлемым атрибутом в жизни каждого индивида. Современная техника является не только причиной появления и устойчивого функционирования виртуального пространства, но и подчиняет себе человеческое бытие, тем самым проникая в его социальное измерение.

Таким образом, сложный и многоплановый характер взаимоотношений человека и искусственно-созданной виртуальной реальности приводит к тому, что многие активные пользователи уже проводят все свое свободное время в виртуальном мире и становятся его «обитателями». Виртуальная реальность, с одной стороны, оказывает положительное влияние на экзистенцию человека, усиливая его физические и ментальные возможности с помощью электронной техники, расширяя границы его истинного существования, предоставляет человеку новые возможности познания своего внутреннего мира как объективной реальности. Например А. А. Степанов и С. Ю. Желтов отмечают: «усиливающийся эффект правдоподобия компьютерной виртуальной реальности открывает новые возможности по реализации психологических и психофизических способностей человека» [7, с. 129].

С другой стороны оказывает разрушительное воздействие и деформирует духовный мир человека, происходит опустошение его нравственности и утрата духовных идеалов. Создавая виртуальный мир и пребывая в нем, человек в итоге попадает в зависимость от виртуальности, что может привести к утрате его истинной (бытийной) экзистенции.

Можно сделать вывод, что человечество постепенно интегрирует и полностью становится информационным. Создается новая цивилизация, в которой это «информационное» общество доверяет больше своим переживаниям, мечтам и страхам, сложившимся в ложной экзистенции, чем событиям, совершенным в реальности.

Можно предположить, что виртуальное пространство является необходимым средством достижения ложного существования, которое позволяет индивиду одновременно существовать в двух так называемых «параллельных» мирах, и тем самым осознания своей истинной экзистенции.

Следует отметить, что такой феномен, как виртуальная реальность, занимает довольно значительное социокультурное пространство в обществе постмодерна, и в дальнейшем его роль будет возрастать. Проблема существования в виртуальной действительности становится все более актуальной, где человек воплощается в ином по отношению к себе образе, а грани между истинной и ложной экзистенцией все больше стираются. Однажды человек не сможет отличить подлинность от неподлинности, истинность от лжи. Чувство экзистенциального отчуждения заставляет человека сомневаться в истинности своего существования, подлинности бытия. Таким образом, виртуальную реальность необходимо перевести в иное бытийное измерение. С одной стороны, оно может быть тождественно техническому существу, с другой – отлично от него. Примером может служить искусство, которое не позволяет утратить связи с трансцендентным, дающим индивиду духовное наполнение, чтобы у него тем самым оставался стимул к творчеству, развитию и жизни.

Список литературы

1. Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. М.: Искусство, 1979. 424 с.
2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции: философия эпохи постмодерна / пер. с фр. В. Н. Фуре. Минск, 1996. С. 34-86.
3. Больнов О. Ф. Философия экзистенциализма / пер. с нем. и предисл. С. Э. Никулина. СПб.: Лань, 1999. 224 с.
4. Гайденко П. П. Человек и история в свете «философии коммуникации» К. Ясперса // Человек и его бытие как проблема современной философии. М.: Наука, 1978. С. 115-119.
5. Информационное общество. СПб. – М., 2004. 507 с.
6. Сартр Ж.-П. Бытие и ничто: опыт феноменологической онтологии / пер. В. И. Колядко. М.: Республика, 2000. 639 с.
7. Степанов А. А., Желтов С. Ю. Принципы формирования компьютерных виртуальных пространств // Труды лаборатории виртуалистики. М., 1998. Вып. 4. Виртуальные реальности. С. 129-133.
8. Фромм Э. Здоровое общество. Догмат о Христе / пер. с нем. М.: АСТ; Транзиткнига, 2005. 571 с.
9. Хайдеггер М. Время и бытие: статьи и выступления / пер. с нем. М.: Республика, 1993. 447 с.
10. Baudrillard J. Simulations. N. Y.: Semiotext, 1983.

TRUE AND FALSE (IMAGINARY) EXISTENCE IN VIRTUAL REALITY

Svetlana Evgen'evna Kovaleva
Department of Philosophy
Penza State Technological Academy
Kovaleva-se@rambler.ru

The author considers the problem of human existence in virtual reality generated by information technologies, tells that the process of virtualization and the replacement of reality by this process happen in simulation way, and pays attention to the phenomenon of man alienation in the space of virtual. True existence is replaced by false existence, which signifies the loss of an individual's connection with the transcendent. Art can be one of the ways of true existence realization.

Key words and phrases: existence; virtuality; simulation; alienation; transcendence.

УДК 008

Культурология

Статья посвящена рассмотрению исторической изменчивости визуальных механизмов репрезентации реальности в художественной культуре. Рассматриваются исторические типы визуальности в искусстве. Проводится культурологический анализ характера визуальных трансформаций в художественной картине мира модернизма и постмодернизма. Визуальный поворот, отразившийся в текстах художественной культуры со второй половины XX в., находит соответствие явлению монтажа как свойства второй моделирующей системы. Выявляются особенности, характерные для нового визуального мышления.

Ключевые слова и фразы: визуальный поворот; монтажный способ видения; фрагментация картинного пространства; тип визуальности; картина мира; визуальная модель; машинное зрение; монтаж.

Марина Юрьевна Кузьмина

Кафедра теории и истории культуры

Забайкальский государственный гуманитарно-педагогический университет им. Н. Г. Чернышевского
marinabaksh1@rambler.ru

**МЕХАНИЗМ КОДИРОВАНИЯ ВИЗУАЛЬНОЙ ИНФОРМАЦИИ
В ПРОИЗВЕДЕНИЯХ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЫ[©]**

Статья выполнена в рамках федеральной целевой программы «Научные и научно-педагогические кадры инновационной России» на 2009-2013 гг. (мероприятие 1.3.2). Лот № 2, 2011 – 1.3.2. – 303-013, «Проведение научных исследований целевыми аспирантами в следующих областях: философские науки, социологические науки и культурология; филологические науки и искусствоведение; психологические и педагогические науки». Тема ПНИР: «МОНТАЖ В ИСКУССТВЕ КАК АКТУАЛЬНЫЙ МЕХАНИЗМ ПРЕЗЕНТАЦИИ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ». Гос. контракт № 14.740.11.1314 от 20.06.11.

В современной теории искусства при изучении исторической изменчивости произведений искусства основным показателем является его визуальное устройство, т.е. анализ типов зрительного взаимодействия автора и зрителя. В художественной культуре визуальное является моделью реконструкции мировидения и мироощущения человека. Задачей статьи является анализ составляющих механизма кодирования визуальной информации в современной художественной культуре, предполагающей монтажный способ видения как результат визуальных трансформаций XX в.

Теоретическое осмысление исторической изменчивости художественного восприятия в разные эпохи позволило зафиксировать многообразие типов восприятия в зависимости от типа акта взаимодействия произведения с реципиентом. Современные рецептивные исследования показывают, что «деформация» смысла и ценности произведения от эпохи к эпохе является закономерностью. Исследователями типов визуальности в искусстве являются С. М. Даниэль, П. Е. Родькин, А. А. Курбановский, А. А. Горных, А. Р. Усманова, Ю. Б. Боров, М. Г. Чистякова и др.

Напомним, что существует несколько исторически изменяющихся моделей мира, которые складываются под воздействием развития науки и, как следствие, изменения «визуальных моделей».

Так, Г. Н. Дульнев выделяет Ньютоно-картезианскую модель мира XVIII в.; модель мира XIX в.; модель мира первой половины XX в.; модель мира второй половины XX в. Согласно Ньютоно-картезианской модели, в мире имеет место линейная причинно-следственная связь, материальный мир имеет четкие границы [8].