

УДК 130.2:004

А. А. Михайловский
аспирант кафедры философии
Запорожского национального университета

СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ ПРОЦЕССА ВИРТУАЛИЗАЦИИ В КОНТЕКСТЕ ПРОБЛЕМ СИСТЕМЫ «ЧЕЛОВЕК – ОБЩЕСТВО – КИБЕРПРОСТРАНСТВО»

Техногенная цивилизация на протяжении своего развития породила множество феноменов различной природы. Среди них наиболее актуальным явлением современности являются информационно-коммуникационные технологии. Совершив на рубеже тысячелетий прорыв – цифровую революцию, они ускоренными темпами овладевают все большими гранями человеческого бытия. Значимость этого процесса для человека и общества такова, что позволяет говорить о формировании реальности нового типа – виртуальной реальности, также именуемой киберпространством.

В самом общем смысле под киберпространством понимают совокупность всех информационных ресурсов, доступных посредством сети Интернет. Впервые термин киберпространство был введен писателем Уильямом Гибсоном и использовался им в научно-фантастических произведениях. Однако со всевозрастающим процессом компьютеризации и информатизации термин «киберпространство» обрел значение реального феномена и стал все чаще фигурировать в научной среде. Под «киберпространством» в работе У. Гибсона подразумевается существование личности в условиях тотальной (насколько это возможно) компьютеризации. В определении данного понятия автором сделан акцент на бытии личности, на её взаимодействии с другой личностью, обществом в новых условиях [1, с. 16]. В этом значении киберпространство выступает как синоним виртуальной реальности и обозначает искусственную нематериальную реальность, созданную с помощью компьютерных технологий, в которую входит человек.

Интернет, как киберпространство, уже утвердился в качестве второй реальности, эволюционировав из информативной среды в среду социального взаимодействия. Благодаря сети Интернет происходит процесс замещения реального пространства – как места воспроизводства общества – пространством виртуальным. Современные тенденции показывают, что человек входит в киберпространство не только как оператор информационных узлов, но и как полноценный субъект виртуального общества. Собственно, вместе с обществом личность самого субъекта начинает подвергаться процессу виртуализации. В рамках данной темы производится социально-философский анализ процесса виртуализации с целью выявления основных проблемных узлов системы «человек – общество – киберпространство».

Под виртуализацией следует понимать процесс перехода субъектов и объектов социальных отношений из среды реального физического в среду виртуального информационно-взаимодействия. «Виртуализация объектов социального универсума выражена преимущественно в нематериальном способе производства ценностей и благ, информационно-идеальном глобальном взаимодействии различных государств и локализованных групп» [17, с. 147]. Человек, становясь субъектом виртуальных отношений, также подвергается виртуализации, его «личность становится виртуальной, происходит виртуализация всех ее сторон, атрибутов, все социальные связи также приобретают виртуальный характер» [1, с. 16].

Для выявления сущностных характеристик процесса виртуализации следует, в первую очередь, определить ее причины. Глобальная компьютеризация и информатизация являются логической причиной ориентации субъекта на киберпространство, однако помимо вытекающей логической необходимости в социальной действительности существуют определенные явления, побуждающие личность совершать отказ от реальности в пользу виртуального мира. Среди этих явлений феномен отчуждения занимает особое место, так

как является обуславливающим фактором перехода личности в киберпространство.

Человек в условиях современной социальной реальности не имеет возможности реализовывать себя как личность, так как вынужден посвящать большую часть сознательной жизни работе, не связанной с его личными предпочтениями. Человек осуществляет трудовую деятельность с целью обеспечения жизни необходимыми ресурсами, при этом теряет возможности для творческой самореализации и личностного социального взаимодействия. Само устройство современного общества отчуждает человека от реальности и от самого себя. Острая конкуренция, поддерживающая состояние постоянного соперничества, изменяющиеся условия труда, отсутствие права на ошибку – все эти и подобные явления оказывают на человека колоссальное психологическое давление, вызывая отторжение социальных реалий. Перечисленные явления можно охарактеризовать как симптомы феномена отчуждения.

«В социальной философии и в социологии отчуждение – это общественное отношение, социокультурная связь между субъектами, которая вышла из-под их контроля и стала самостоятельной, господствующей над ними силой. Это иносбытие свободы, ее противоположность. Человек стремится преодолеть существующие формы своего отчуждения и достичь более высокого уровня свободы. При этом он нередко порождает новые формы отчуждения и попадает под их влияние» [11, с. 181]. Отчуждение как социальный феномен было осмыслено К. Марксом. Так, по мнению К. Маркса, человек реализует свою человеческую сущность посредством труда. Однако в условиях капиталистических отношений труд и его результаты становятся неподвластными человеку, так как человек вынужден продавать свой труд владельцу производственных систем, а не направлять его на собственную творческую реализацию, в результате этого – человек и создаваемый им мир оказываются чуждыми друг другу. Конечно, отчуждение царит не только в сфере труда и производства, оно присутствует практически во всех аспектах человеческой жизни, в том числе и тех, которые касаются личностных и семейных отношений. «Отчуждение характеризуется разрушающим влиянием социальной жизни на личность человека и является исторически проходящей формой опредмечивания человеком своих деятельных способностей. Отчуждение связано с овеществлением, фетишизацией общественных связей, с опосредованием отношений между людьми институционально-вещными организациями» [2, с. 34].

В реальности человек не может реализовать свои базовые человеческие качества, то есть не может выразить свою человеческую сущность. Ощущая пропасть между собой и окружающей действительностью, человек не находит реальных механизмов для ее преодоления, поэтому устремляется на поиски альтернативы, в качестве которой и выступает виртуальная реальность. Киберпространство открывает перед человеком новые возможности, позволяет делать то, что не было доступно в реальном мире: реализовывать свой творческий потенциал, формировать контент, налаживать коммуникационные связи, находить единомышленников, проводить досуг. «Интернет – это одно из самых значительных достижений человека, его появление дает человеку свободу действий, свободу доступа к информации и ее обмену, где все глобальные коммуникации интегрируются в единое целое. Киберпространство – единственное, что связывает людей вне социальных слоев и географического положения, выступая реальностью единения людей и раскрытия границ

человека» [14, с. 90]. Все эти преимущества на фоне отчужденной реальности делают очевидным выбор субъекта в пользу виртуального мира.

Итак, процессы отчуждения в реальном мире побуждают человека переходить в мир виртуальный, однако в новых условиях проблема отчуждения не только не находит своего решения, а наоборот, выходит на совершенно новый качественный уровень. Являясь альтернативной социальной реальностью, киберпространство формирует свой специфический спектр отношений и соответственно проблем. Сам процесс участия субъекта в социальной жизни виртуальной реальности является, по сути, отчуждением. «Как любое общество, культура киберпространства обладает своим собственным набором ценностей, стандартов, языка, символов, к которому приспособляются отдельные пользователи. Таким образом, опосредованно через виртуальное «Я» происходит отчуждение реального «Я» от норм и правил традиционной культуры» [2, с. 35].

Интернет изначально создавался как средство для накопления, обмена и передачи информации, однако с дальнейшим своим развитием и повсеместным распространением компьютерной техники, подстраиваясь под социальные нужды индивидов, эволюционировал в среду социального взаимодействия. То есть, в определенной мере киберпространство является отражением реальных социальных отношений. Так, по мысли автора теории «виртуального общества» А. Бюля, с развитием технологий виртуальной реальности компьютеры из вычислительных машин превратились в универсальные машины по производству «зеркальных» миров. В каждой подсистеме общества образуются «параллельные» миры, в которых функционируют виртуальные аналоги реальных механизмов воспроизводства общества: экономические интеракции и политические акции в сети Internet, общение с персонажами компьютерных игр и тому подобное. Процесс замещения с помощью компьютеров реального пространства – как места воспроизводства общества пространством виртуальным – Бюль называет виртуализацией» [6].

Виртуализация общества связана с виртуализацией механизмов его воспроизводства, однако будучи помещенными в виртуальную среду, учитывая ее специфику, эти механизмы не могут оставаться точной копией своих реальных аналогов. Виртуальная среда приводит к трансформации социокультурной системы и социокультурного пространства, однако при этом киберпространство как культурное явление не меняет основных потребностей человека, а создает новый формат современной культуры. Как было сказано выше, киберпространство, подобно реальной культуре, обладает своим собственным набором социальных интеракций (ценностей, стандартов, символов и т.д.). Это позволяет говорить о функционировании в киберпространстве специфических социальных отношений, на основе которых формируется новая социальная общность.

«Глобальная сеть создает условия для формирования виртуальных общностей, генерирует текстовые форматы нового типа, стирает границы между государствами, элиминирует расстояния, разъединяющие людей и, в конечном счете, выстраивает вокруг себя специфическую форму культуры – киберкультуру» [5, с. 55]. Понятие «киберкультура» в большинстве случаев синонимично понятию «интернет-культура». «Под интернет-культурой обычно подразумевают культуру подачи информации и общения в Интернете, которая неотделима от ценностных приоритетов пользователей Сети» [7, с. 239]. Так Е. С. Ляшенко определяет интернет-культуру как «систему ценностей, эстетических норм, традиций, систему знаков, символов и смыслов, культуру обмена и хранения информации в пространстве коммуникации, культуру взаимодействия пользователей» [10, с. 99]. Е. А. Петрик в свою очередь отмечает, что сам по себе Интернет является своего рода обществом, обладающим собственной культурой, искусством, наукой, обычаями и стандартами поведения, а интернет-культура – это смесь культур реального мира, которые преобразованы под воздействием онлайн-мира [15, с. 50].

Одной из главных характерных черт интернет-культуры является ее опосредованность индивидуальным уровнем, которой определяется потребностями и личными мотивами человека, являющимся субъектом информационного пространства. Как было отмечено выше, преодолевая отчуждение, человек стремится к приобретению более высокого уровня свободы. Именно потребность в индивидуальной свободе, которая выражается в утверждении собственного «Я», предопределила становление киберпространства в качестве социальной среды. Так, по мнению М. Кастельса, «культура Интернета – это культура создателей Интернета» [8]. Под создателями Интернета М. Кастельс подразумевает хакеров как основных репрезентов идеологии свободы. «При этом, под самим понятием «культура» он понимает набор ценностей и убеждений, определяющих поведение человека» [8]. «Он считает, что культуру Интернета следует определять по совокупности ценностей и убеждений создателей Интернета, которые стали основополагающими для идеологии Сети. По этому поводу философ подчеркивает, что культура Интернета, «будучи эксплицитной...», является некой коллективной конструкцией, которая выходит за пределы индивидуальных предпочтений и влияет на деятельность носителей этой культуры, в данном случае – производителей-пользователей Интернета» [7, с. 238]. То есть, мы можем наблюдать диалектическую взаимозависимость, где интернет-культура создается личностными потребностями и мотивами субъекта, и, в свою очередь, личность субъекта, пребывая в интернет-культуре, подвергается ее влиянию. Подобная взаимозависимость имеет также онтологическую природу: благодаря сознанию индивида, виртуальные информационные потоки идентифицируются и приобретают смысл, то есть информация создается человеком для человека и благодаря человеку эта информация переходит в актуальное состояние. Так, по мнению философа и теолога П. Тиллиха: «Виртуальное – есть интеллектуальная способность самого человека создавать виртуальные вещи, выступать творцом виртуального мира» [3, с. 94]. Подобно тому, как реальная культура опосредствована физическими рамками природы, так и интернет-культура в своем смысловом значении существует в пределах человеческого сознания. «Виртуальная реальность сама, являясь результатом человеческой деятельности и сознания, существенно влияет на процесс его формирования, по-новому расставляет акценты в его составляющих, приводя к существенным изменениям и деформациям. Под влиянием виртуальной реальности происходят структурные сдвиги в рамках сознания» [9]. Поэтому, именно в рамках субъектного взаимодействия формируются основные проблемные узлы системы «человек – общество – киберпространство».

Таким образом, проблема виртуализации и киберпространства в своей основе имеет антропологическое измерение и связана с процессами отчуждения. Отчуждение является одной из основных причин виртуализации личности, и отчуждение определяет характер пребывания личности в условиях киберпространства. Отчуждаясь от реальности и погружаясь в киберпространство, человек становится субъектом интернет-культуры, которая в силу своего генезиса является личностно-ориентированной, что определило ее привлекательность для личности. Взаимодействуя в пределах информационного наполнения интернет-культуры, личность субъекта подвергается ее воздействию, что приводит к появлению новых форм отчуждения.

Взаимодействие субъекта с информационной средой и ее агентами (другими субъектами) осуществляются посредством социальной сети. «Социальная сеть – это социальная структура, состоящая из группы узлов, которыми являются социальные объекты (люди или организации), и связей между ними (социальных взаимоотношений). Если говорить более простым языком, – это некая группа знакомых людей, где сам человек является центром, а его знакомые ветками» [13]. Здесь можно отметить, что сама структура социальной сети демонстрирует нам свою эгоцентрическую сущность. В конкретной форме киберпространства

«социальная сеть – это, в первую очередь, интерактивный многопользовательский веб-сайт, контент которого наполняется самими участниками сети. Сайт представляет собой автоматизированную социальную среду, позволяющую общаться группе пользователей, объединенных общим интересом» [16]. Благодаря социальным сетям человек может организовать свое личное виртуальное пространство и наполнить его контентом. При этом человек может преподнести свой контент другим пользователям, создавая вокруг него коммуникацию или принимая участие в коммуникации вокруг чужого контента, формируя таким образом комьюнити. «Комьюнити здесь является неким собранием людей, находящихся во взаимодействии и связанных между собой общими целями, интересами в пространстве в течение определенного времени» [16]. В этом свойстве социальные сети удовлетворяют самым базовым социальным потребностям индивида в виде самореализации и коммуникации.

Однако, при всех своих преимуществах подобная социальная организация создает ряд проблем, касающихся личностных аспектов существования субъекта. Эгоцентрическая иерархическая модель виртуальных отношений приводит к усилению позиций человеческого «Я» в виртуальном мире при одновременном их ослаблении в мире реальном. «Широкие возможности для жизни виртуальных личностей в сети, анонимность и возможности безграничного (в рамках интернет-технологий) творчества могут привести к разделению человеческого «Я» и деперсонализации личности, провоцируя личность реальную на жизнь в виртуальном пространстве» [2, с. 35].

Проблема деперсонализации в киберпространстве носит ярко выраженный характер. Прежде всего, это возникающий диссонанс между реальным и виртуальным «Я» субъекта. Чем более привлекательным оказывается виртуальный мир, тем менее у человека возникает желание покинуть его и возвращаться к повседневным действиям в наскучившей реальности. В связи с этим, у человека развивается интернет-зависимость, которая характеризуется непреодолимым желанием быть постоянно в сети в ущерб реальной жизни. «Личность, полностью поглощенная киберпространством, характеризуются наличием минимальных коммуникативных связей, кризисом личных отношений и переживанием чувства одиночества. Такие личности испытывают трудности на работе, а иногда и вовсе отстраняются от трудовой деятельности, от политики, от различных социальных институтов и др.» [2, с. 35]. Выбирая киберпространство в качестве основной арены социального взаимодействия, человек переносит туда социальный элемент собственного «Я», оставляя реальность лишь биологические функции. Происходит расслоение субъекта на социальные и биологические элементы, то есть происходит отчуждение человека от самого себя и от собственного тела.

Пребывание личности в условиях киберпространства также сопровождается процессом деперсонализации. Связано это с тем, что социальная сфера киберпространства не является целостной структурой, а состоит из различных автономно функционирующих узлов (эго-центров), между которыми осуществляется коммуникация. Социальная структура киберпространства предполагает самореализацию и самопрезентацию субъектного «Я» посредством его участия в дискурсах, сфокусированных вокруг независимых центров. «Включенность социального актора в различные дискурсы приводит к множественности его самоопределения. Презентация образа, а значит и самоидентификация, производится за счет участия в дискуссиях и создания собственных тем. Личностная идентичность в таком случае представляет собой постоянно изменяющийся в дискурсивных практиках конструкт, который определяется способами взаимодействия в процессе сетевой коммуникации» [16]. То есть личность, принимая участие в тематически несвязанных между собой комьюнити, может одновременно занимать различные виртуально пространственные и личностные позиции. В данном контексте с личностью происходит

то, что исследователь А. Бюль называет состоянием фрагментации. Состояние фрагментации связано с тем, что киберпространство, являясь, по сути, мозаичной структурой, включает в себя множество фрагментов – принципиально не связанных между собой виртуальных миров. «Множественность предъявления киберпространства в различных, организованных по принципиально разным правилам виртуальных мирах, приводит к нарушению способности целостного осознания своего тела, «реального пространства» и связи «прошлое-будущее». А. Бюль констатирует ускорение процессов фрагментации субъекта в виртуальном обществе, посредством включения его во множество принципиально разнородных и не совпадающих между собой виртуальных миров, которые начинают замещать собой «единую реальность» [12, с. 89].

Еще одним немаловажным аспектом, обуславливающим процесс деперсонализации в сети, является унификация. Несмотря на изначально личностную ориентацию, киберпространство, в сущности, является коллективным образованием. Тотальная массовость киберпространства, его неограниченность физическими рамками пространства и времени, культурными и государственными границами, детерминирует личность в пределах единого социокультурного образования, которое функционирует по единому принципу. Личность, дезинтегрированная отчуждающими особенностями виртуальной коммуникации, теряет свои индивидуальные очертания и становится клеткой единого кибернетического организма. В связи с этим, А. Петренко-Лысак отмечает, что «в киберпространстве мы сталкиваемся с кибервиртуальной личностью, которая имеет кибервиртуальное тело и кибервиртуальное сознание, которые не являются строго определенными и локализованными. Характерной чертой данной личности является постоянное блуждание, а ее сознание является метауровневой надстройкой, распределенной по множеству обычных сознаний. Кибервиртуальное тело может включать в себя не только собственное тело, но и тела других личностей, когда в рамках единого тела проявляется групповое сознание нескольких личностей» [4, с. 30]. Здесь мы можем наблюдать, что киберпространство приобретает функции коллективного сознания, что подразумевает под собой выход человека на совершенно новый качественный уровень существования.

Подводя итог, стало возможно зафиксировать такие моменты:

- 1) Проблема виртуализации носит антропологический характер, то есть имеет отношение к личностным аспектам существования субъекта.
- 2) В антропологической плоскости отчуждение является основной причиной, обуславливающей переход личности в киберпространство и ее дальнейшее пребывание в нем.
- 3) Виртуализированная личность становится агентом виртуальной интернет-культуры, генезис которой также связан с процессами отчуждения. Пребывание в киберпространстве, человек подвергается воздействию феноменов интернет-культуры, что приводит к появлению новых форм отчуждения в виде разделения человеческого «Я» и деперсонализации личности.
- 4) Феномены интернет-культуры, отчуждая человека от норм и правил реальной культуры, от собственного тела, трансформируя человеческое «Я», формируют новый тип личности – виртуальную личность, которая утрачивает свои сущностные антропологические очертания.

Литература

1. Барышев Р. А. Личность в контексте киберпространства / Р. А. Барышев // Вестник Челябинского государственного университета. – 2011. – № 2 (217). – С. 15-18.
2. Барышев Р. А. Киберпространство как зона отчуждения / Р. А. Барышев, М. В. Румянцев // Вестник НГУ. – 2008. – № 1. – С. 34-36.
3. Гаврилова А. А. Осмысление феномена виртуальной реальности в философском дискурсе / А. А. Гаврилова // Омский научный вестник. – 2014. – № 2 (126). – С. 93-96.

4. Доброносова Ю. Д. Экзистенциальные аспекты самоздйнения в контексте сучасного розмаїття медіа / Ю. Д. Доброносова // Актуальні проблеми філософії та соціології. – 2017. – № 16. – С. 29-32.

5. Добычина Н. В. Интернет как элемент виртуальной реальности / Н. В. Добычина // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. – 2010. – № 1. – С. 55-64.

6. Иванов Д. В. Виртуализация общества [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.politology.vuzlib.su/book_o056_page_6.html

7. Іщук С. М. Культура Інтернету в контексті культури інформаційного суспільства / С. М. Іщук // Наукові записки КУТЕП. – 2014. – № 17. – С. 234-245.

8. Кастельс М. Культура Інтернета [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://litresp.ru/chitat/ru/%D0%9A/kasteljs-manuelj/galaktika-internet/5>

9. Крупенникова Л. Ш. Виртуальная личность: Нет-мышление, сетевой психотип и Интернет-фобии / Л. Ш. Крупенникова, В. И. Курбатов // Инженерный вестник Дона. – 2014. – № 3. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ivdon.ru/ru/magazine/archive/n3y2014/2537>

10. Ляшенко Е. С. Семиотический аспект интернет-культуры / Е. С. Ляшенко // Гуманитарный вектор. – 2011. – № 2 (26). – С. 99-105.

11. Новая философская энциклопедия : в 4 т. / Науч. ред.: В. С. Степин, А. А. Гусейнов, Г. Ю. Семигин, А. П. Огурцов. – М. : Мысль, 2010. – Т. 3. – 692 с.

12. Обухов К. Н. «Субъект виртуального общества» А. Бюля: техноцентризм в определении индивида в структурах коммуникативной реальности / К. Н. Обухов // Социальная онтология в структурах теоретического знания: Материалы II Всероссийской науч.-практ. конф., 28–29 мая 2010 г., г. Ижевск. – Ижевск : Удмуртский университет, 2010. – 210 с.

13. Отношение человека к миру под воздействием социальных сетей. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://studbooks.net/1383829/psihologiya/otnoshenie_cheloveka_miru_vozdeystviem_sotsialnyh_setey

14. Петлин М. А. Социально-философские аспекты киберпространства / М. А. Петлин // Вестник Омского университета. – 2014. – № 3. – С. 89-90.

15. Петрик Е. А. Интернет-маркетинг / Е. А. Петрик. – М. : МФПА, 2004. – 299 с.

16. Сергодеев В. А. Сетевые интернет-сообщества: сущность и социокультурные характеристики / В. А. Сергодеев // Вестник Адыгейского государственного университета. – 2013. – № 1 (113). – С. 122-127.

17. Шевяков Д. А. Социально-философский анализ феномена виртуализации реальности / Д. А. Шевяков // Вестник ТГУ. – 2009. – № 7 (75). – С. 146-151.

Аннотация

Михайловский А. А. Социально-философский анализ процесса виртуализации в контексте проблем системы «человек – общество – киберпространство». – Статья.

В статье производится социально-философский анализ процесса виртуализации личности и общества с учетом проблемных узлов, сформированных спецификой коммуникации в киберпространстве. В процессе анализа дается сущностная характеристика процессу виртуализации, раскрываются ее основные причины, на основании чего выводится общий знаменатель, позволяющий выявить и комплексно рассмотреть проблематику вокруг системы «человек – общество – киберпространство». В результате исследования выявлено антропологическое измерение процесса виртуализации, зафиксировано отчуждение в роли детерминанта обуславливающего процесс виртуализации, вскрыта отчуждающая сущность виртуальной коммуникации и социальных процессов внутри киберпространства.

Ключевые слова: виртуализация, киберпространство, отчуждение, общество, личность.

Анотація

Михайловський А. О. Соціально-філософський аналіз процесу віртуалізації у контексті проблем системи «людина – суспільство – кіберпростір». – Стаття.

У статті проводиться соціально-філософський аналіз процесу віртуалізації особистості і суспільства з урахуванням проблемних вузлів, сформованих специфікою комунікації у кіберпросторі. У процесі аналізу надається сутнісна характеристика процесу віртуалізації, розкриваються її основні причини, на підставі чого виводиться загальний знаменник, що дозволяє виявити і комплексно розглянути проблематику навколо системи «людина – суспільство – кіберпростір». У результаті дослідження виявлено антропологічний вимір процесу віртуалізації, зафіксовано відчуження у ролі детермінанта, що обумовлює процес віртуалізації, розкрита відчужувана сутність віртуальної комунікації і соціальних процесів усередині кіберпростору.

Ключові слова: віртуалізація, кіберпростір, відчуження, суспільство, особистість.

Summary

Mykhailovskiy A. O. Social and philosophical analysis of the virtualization process in the context of the “man – society – cyberspace” system problems. – Article.

In the article the social and philosophical analysis of the process of individual and society virtualization, taking into account the problem nodes, formed by the specifics of communication in cyberspace. In the process of analysis, the virtualization process is essentially characterized, its main causes are revealed, on the basis of which a common denominator is derived, which allows to identify and comprehensively consider the problems of the “man – society – cyberspace” system. As a result of the research, the anthropological dimension of the virtualization process was revealed, alienation as the determinant of the virtualization process was identified, the alienating essence of both virtual communication and social processes inside cyberspace was revealed.

Key words: virtualization, cyberspace, alienation, society, personality.