

Виртуализация человека как личностная и социальная проблема

В. В. Агеев

Университет Кайнар, Алматы, Казахстан

Paper received 11.06.2016; Accepted for publication 20.06.2016.

Аннотация. В статье раскрывается сущность виртуализации как проблемы современного социума. Показано, что виртуализация есть продукт идеологии потребления. Общество потребления становится возможным только в виртуальном пространстве, которое уничтожает идеальное пространство человека. Показано, что только в идеальном пространстве возникают новые возможности человека как источника изменения социума. В виртуальном пространстве человек теряет свою креативную идентичность и деградирует как личность. Человек перестает быть самодостаточным и суверенным существом и это есть личностная проблема. Социум теряет человека как источник собственного изменения и это есть социальная проблема.

Ключевые слова: виртуальное пространство, идеальное пространство, общество потребления, человек как источник социального изменения.

Введение в проблему. Бессилие современных интерпретационных схем (структурализм, деконструктивизм, постструктурализм, постмодернизм) свидетельствует о том, что «... «... На пороге XXI столетия в общественном сознании все более утверждается мысль о том, что человечество находится на крутом переломе ... » ... » [13, с. 147].

Человечество в процессе исторического развития создало для себя две «подушки безопасности»: культуру и цивилизацию. Культура аккумулирует духовную сущность человека (telos). Душа – это способность человека удерживать идеальные формы как возможности своего существования: «... душа есть местонахождение форм, ... , и имеет формы не в действительности, а в возможности ... » [1, с. 433]. Цивилизация аккумулирует инструментальную сущность человека (praxis) – способность человека производить средства своего существования как деятельного существа.

В процессе противоречивой истории исходная целостность культуры и цивилизации раскололась. В результате превращения *праксиса производства* в «... *праксис потребления* ... » [4, с. 11] цивилизация превратила социум в бездуховный технократический и стала ведущей в борьбе с культурой.

С этих пор целью технократического социума стало производство предметов потребления как средств собственного воспроизводства. Вместо производства человеком форм своего существования, технократический социум стал навязывать человеку формы потребления как единственно возможные формы социального существования. Потребление предметов, став смыслом жизни социального человека, сделало его своим рабом, лишив универсальной души.

Расколовшееся в результате глобального потребления единство духовной культуры и технократической цивилизации, раскололо человека и социум, человека внутри самого себя: «... индивидуальное и коллективное равновесие оказывается всё более скомпрометировано в той самой мере, в какой множатся технические условия его реализации ... » [4, с. 157]; «... общество создает все более растущие нарушения равновесия как у индивидов, так и у целых социальных категорий Под давлением стольких противоположных принуждений индивид утрачивает единство ... » [6, с. 158].

Технократический социум стремится подчинить себе душу человека. Эта борьба происходит в виртуальном пространстве. Оно намеренно создается для человека-потребителя, заменяя виртуальным пространством идеальное пространство возможностей, порождаемых самим человеком.

Добываясь превращения человека в бездушного потребителя предметов, технократический социум намеренно «вытаскивает» его в объективное виртуальное пространство, препятствует конструированию субъективного идеального пространства, закрывает ему доступ к реальной действительности. Поскольку «... потребление – это система, которая обеспечивает порядок знаков и интеграцию группы ... » [4, с. 75], то технократический социум как общество потребления провоцирует «... отказ от действительности на основе жадного и умножающегося изучения ее знаков ... » [4, с. 11].

Как суверенный создатель знаков, человек выступает источником социальных изменений. Как подчиненный потребитель симулякров [4], человек выступает средством воссоздания технократической социальности: «... «Современный мир состоит из моделей и симулякров, не обладающих никакими референтами, не основанных ни в какой «реальности», кроме их собственной, которая представляет собой мир самореферентных знаков. Симуляция, выдавая отсутствие за присутствие, одновременно смешивает всякое различие реального и воображаемого ... » [7, с.188]; «... логика потребления определяется как манипуляция знаками. В ней отсутствуют символические ценности созидания ... » [6, с. 103].

В результате потребляющей активности, человеческая душа, понимаемая со времен Аристотеля как «форма форм»: «... душа есть как бы рука: как рука есть орудие орудий, так и ум – форма форм ... » [1, с. 440], превращается в резервуар, заполненный симулякрами [4], игровыми значениями, виртуальными целями и виртуальными ценностями.

Уничтожая субъективное идеальное пространство возможностей человека, заменяя его объективным виртуальным пространством, социум уничтожает человеческую универсальность и самостоятельность, человеческую личность: «... потребитель не имеет ничего от универсального существа ... » [4, с. 80].

В результате формирования технократического социума, потребительская ценность произведенного

предмета маскируется его меновой стоимостью: « ... все вещи отныне *производятся* как меновые ценности ... » [6, с. 158]. Предмет превращается в игровой знак, который и является истинным предметом потребления: « ... истина современного предмета состоит не в том, чтобы служить для чего-то, но чтобы значить, чтобы не употребляться больше в качестве инструмента, а быть знаком ... » [6, с. 106].

В виртуальном пространстве формы предметов потребления превращаются в формы игровой активности, становятся целями и ценностями сетевого человека. Сетевой человек, потеряв креативную идентичность, превращается в средство технократического социума.

Превратившийся в средство, сетевой человек начинает выступать в роли супердетерминированного существа. Тем самым, проблема суверенного человека снимается с повестки дня: « ... чрезмерный акцент на сверхдетерминированности человека и его сознания фактически снимает и сам вопрос о человеке ... » [8, с. 76].

Сетевой человек перестает быть самодетерминированным существом, он становится подчиненной, неопределенной «точкой» в сетевом пространстве внешних изменчивых связей и отношений: « ... «Личность» как момент детерминации исчезла ... индивид не является больше средоточием автономных ценностей, он не более чем точка пересечения многочисленных отношений в процессе подвижных взаимоотношений ... » [6, с. 148].

В итоге наступает « ... «смерть субъекта», ... «смерть автора», ... «смерть читателя» ... » [7, с. 21] и, наконец, «*смерть самодостаточного человека*». Это есть *проблема человека*.

Но и для технократического социума его собственная виртуализация есть пока ещё не осознаваемая проблема, так как его историческое изменение без духовного содержания невозможно. Поскольку субъектом социальных изменений является индивидуальный человек: « ... « ... Силы, вызывающие изменения, действуют в индивидах, образующих социальную группу, а не в абстрактной культуре» ... » [5, с. 55], виртуализированный социум убивает в сетевом человеке свой источник самоизменения. Поэтому технократический социум замыкается в границах бессмысленного самопотребления. Без духовного содержания он не способен выйти в историческое пространство самоизменения.

При этом изобилие не является решением социальных проблем. Изобилие как исторический факт даже не есть «точка на векторе прогресса». Оно есть новая объективная ситуация, порождающая новые проблемы и предполагающая иную социальность: « ... Изобилие ... не рай, ... – оно ведет к новой объективной ситуации, управляемой новой моралью. Объективно говоря, это не прогресс, это просто *что-то другое* ... » [6, с. 152]; « «Революция изобилия» не кладет начало идеальному обществу, она просто порождает другой тип общества ... » [6, с. 152].

Более того, с социальной точки зрения изобилие есть не что иное, как новая система социального принуждения: « ... само изобилие является только ... системой принуждения нового типа ... » [6, с. 152].

Таким образом, виртуализированный социум обречен на вечное репродуктивное существование, поскольку не способен к самоизменению. Это есть *проблема социума*.

Раскол социума на поп-культуру и технократическую цивилизацию. Как же так случилось, что единый целостный организм социума раскололся на культуру и цивилизацию? Как культура превратилась из духовной в поп-культуру, а цивилизация из *праксиса созидания* – в *праксис потребления*, который вытеснил духовную культуру из человеческой жизни, заменив её поп-культурой?

По-видимому, проблема в противоречии между культурой и цивилизацией. Культура имеет духовную природу: « ... « ... Всякая культура ... есть культура духа; ... – она есть продукт творческой работы духа над природными стихиями ... » ... » [3, с. 43]. Цивилизация имеет механистичную природу: « ... « ... Цивилизация есть переход от культуры, от созерцания, от творчества ценностей к самой «жизни» ... » [3, с. 43]; « ... « ... Цивилизация, в противоположность культуре, ... – реалистична, демократична, механична. Она хочет не символических, а «реалистических» достижений жизни, хочет самой реальной жизни, а не подобий и знаков, не символов иных миров ... » [3, с. 44].

Механистичная цивилизация, в отличие от духовной культуры, нацелена на реальность. Природа цивилизации такова, что ослепленная реальностью желаемого результата, она вытесняет индивидуальное творчество, обезличивает человека. В этом и состоит парадокс, противоречие личностной, индивидуально творческой культуры и коллективной, обезличивающей человека цивилизации: « ... субъектом культуры является ... индивидум, личность ... » [6, с. 14]; « ... « ... В цивилизации ... коллективный труд вытесняет индивидуальное творчество. Цивилизация обезличивает. Освобождение личности, которое как будто бы цивилизация должна нести с собой, смертельно для личной оригинальности. Личное начало раскрылось лишь в культуре. Воля к мощи «жизни» уничтожает личность. Таков парадокс истории ... » ... » [3, с. 44].

Внутренним механизмом существования целостного социума является противоречивый переход от культуры к реальности жизни. Но при этом: « ... « ... Между человеком и природой становится искусственная среда орудий Жизнь делается все более и более технической. Машина налагает печать своего образа на дух человека, на все стороны его деятельности. Цивилизация имеет не природную и не духовную основу, а машинную основу. ... в ней торжествует техника над духом В цивилизации ... нет духовной целостности культуры ... » ... » [3, с. 45].

Причина такого превращения состоит в том, что в целостном социуме начинает преобладать ориентация на реальность предметов, подчиняющих себе идеальность души, вместо ориентации на идеальность души, подчиняющей себе реальность предметов. Такое превращение приводит к переориентации самого социума с духовного созидания – на потребление предметов-знаков: « ... истина современного предмета состоит не в том, чтобы служить для чего-то, но

чтобы значить, чтобы не употребляться больше в качестве инструмента, а быть знаком ... » [6, с. 106].

Постепенно реальность производимого предмета приобретает социальную (меновую) ценность, которая «втайне» от человека-потребителя производится технократическим социумом и маскирует потребительскую ценность. Возникает парадоксальная ситуация: потребление становится игровой комбинаторикой знаков в результате устранения из социальной жизни всяческой реальности, бытия, противоречия подлинности и видимости. В этой игровой действительности уничтожается любое индивидуальное бытие: « ... Потребление ... гедонистично и регрессивно. ... это процесс поглощения знаков и поглощения знаками В распространенном процессе потребления нет больше души, тени, двойника, образа в зеркальном смысле. Нет больше ни противоречия бытия, ни проблематики подлинности и видимости. Есть только излучение и получение знаков, и индивидуальное бытие уничтожается в этой комбинаторике и подсчете знаков ... » [6, с. 163].

Конкуренция и социальная мобильность – эти виртуальные божества сетевого социума создают все необходимые условия для внутреннего разрушения некогда целостного индивида: « ... общество создает все более растущие нарушения равновесия как у индивидов, так и у целых социальных категорий, охваченных императивом конкуренции и восходящей социальной мобильности Под давлением стольких противоположных принуждений индивид утрачивает единство. Социальное неравенство добавляется к внутреннему разрыву между потребностями и стремлениями, делая это общество все более несогласованным, дезинтегрированным, «больным» ... » [6, с. 158].

Теоретическим объяснением происходящего саморазрушения некогда целостного социума является проведенное Ж. Лаканом и Ж. Дерридой расчленение сосюрговской структуры знака и придание **означающему** статуса самостоятельной, независимой от **означаемого** действительности: « ... Первым против сосюрговской концепции знака выступил в 50-х годах Ж. Лакан Он утверждал, что означающее и означаемое образуют отдельные ряды, «изначально разделенные барьером, сопротивляющимся обозначению». Тем самым Лакан фактически раскрепостил означающее, освободив его от зависимости от означаемого ... » [7, с. 17]; « ... Но ... наиболее авторитетное среди постструктуралистов теоретическое обоснование этой критики традиционной концепции знака дал Ж. Деррида ... » [7, с. 18]. Такая деконструкция губительно сказалась не только на классической теории познания, но стала основанием отчуждения человека от реального мира, от духовности, от социума, от самого себя: « ... верность отражения свидетельствует ... о реальном соответствии между миром и нами. Поэтому отделение образа от его источника оказывается символом, знаком того, что мир становится смутным, что наши действия от нас ускользают, и мы лишаемся тогда перспективы в отношении самих себя. В этом случае нет больше приемлемого тождества: я становлюсь для себя самого другим, я *отчужден* ... » [6, с. 161].

В результате **производства социальных значений** под видом **производства предметов**, потребительская ценность устраняется меновой ценностью. В процессе рыночного кругооборота производимые предметы превращаются в игровые знаки, а истинным **объектом/субъектом** потребления становится не человек, и даже не социум, а система игровых знаков – симулякров: « ... *Субъект потребления – это система знаков* ... » [6, с. 164].

С психологической точки зрения, такая метаморфоза возможна в результате формирования виртуальной психики, блокирующей формирование рационального мышления, но открывающей путь к постмодернистскому «поэтическому мышлению»: « ... Хайдеггер под влиянием восточной философской традиции создал ту модель «поэтического мышления», которая стала доминирующим признаком постмодернистского сознания ... » [8, с. 209].

В виртуальной психике сетевого человека ведущим становится виртуальный образ, который блокирует «выход» на рациональное мышление. Это происходит в результате «работы» средств массовой информации, использующих перцептивные средства коммуникации, и рекламы, засоряющей перцептивное пространство сетевого человека: « ... постмодернистская мысль пришла к заключению, что все, принимаемое за действительность, на самом деле есть не что иное, как представление о ней, зависящее к тому же от точки зрения, которую выбирает наблюдатель, и смена которой ведет к кардинальному изменению самого представления. Таким образом, восприятие человека объявляется обреченным на «мультиперспективизм», на постоянно и калейдоскопически меняющийся ряд ракурсов действительности, в своем мелькании не дающих возможности познать ее сущность ... » [8, с. 230].

По Ж. Бодрияру, такая социально опосредованная виртуальная перцепция совершенно бессодержательна. За ней нет никакой реальности, в отличие от познавательной человеческой перцепции. С точки зрения постструктурализма, жизнь представляется как бесконечный процесс игровой комбинаторики симулякров, игровых предметов-знаков: « ... «Постструктурализм ... предполагает перенос акцента со смысла на игровое действие, или с означаемого на означающее ... » [7, с. 47]. В виртуальном пространстве не возникает необходимости рефлексии, нет необходимости познать свою душу. В виртуальном пространстве существуют только виртуальные образы, выступающие в качестве средств организации **игровой жизни** и не имеющие никакого отношения к реальности жизни, потребляемые и транслируемые сетевым человеком.

Выразителем такого положения вещей является концепция постмодернизма. В качестве философской доктрины современного мира она отрицает необходимость какой-либо реальности. Идеология постмодернизма построена на признании единственной человеческой реальностью **игровой виртуальной псевдо-реальности** интерпретаций.

В такой псевдо-реальности всё начинается с интерпретации, продолжается в пространстве интерпретаций и заканчивается интерпретацией. В

псевдо-реальности реальности – нет.

Информационное общество – это общество «сетевого человека». Современный социум в определенной степени воспроизводит первобытный племенной социум. Сетевое и племенное общества имеют очень много общего. При этом смена магической веры – на веру в средства массовой информации, ничего не меняет по существу: «... технический успех недостаточен, чтобы показать, что наше поведение реалистично, а поведение туземцев связано с чем-то воображаемым. Одна и та же психика сказывается в том, что, с одной стороны, магическая вера индейцев никогда не разрушается... и что, с другой стороны, чудо телевидения постоянно реализуется, *не переставая быть чудом*, – это происходит благодаря технике, которая стирает в сознании потребителя сам принцип социальной действительности, долгий процесс общественного производства, ведущий к потреблению образов. Таким образом, телезритель, как туземец, переживает присвоение образа как захват, осуществившийся в результате действительного чуда...» [6, с. 9].

Как таковой, в сети, как и в племенном социуме, **индивидуальный человек** – не существует. В сетевом обществе индивидуальность есть индивидуальная проекция сети на человека. Мышление сетевого человека есть оперирование симулякрами непосредственно в процессе сетевой коммуникации. Вне коммуникации сетевой человек как индивидуальный факт не существует, вне сети он «умирает».

Если **понятие** как средство рационального мышления выражает **сущность** реальности, то **виртуальный образ** как средство «поэтического мышления» выражает **впечатление** от изменчивой игровой практики «здесь и теперь».

Человек сетевой на современном витке истории воссоздает **человека племенного** («... В современную эпоху «нового племенного человека»...» [2, с. 33]), который не мог существовать в отрыве ни от своего племенного социума, ни от территории, на которой проживало племя: «... «Связь между личностью и ее страной не является географической или случайной связью: это – жизненная, духовная и священная связь. Своя страна... это одновременно и символ и средство общения по отношению к невидимому и могущественному миру предков и сил, от которых исходит жизнь людей и природы». Поэтому удалить туземца от его тотемических центров, – это не просто изгнать его или оставить его в неблагоприятные условия. Это означает буквально лишить его возможности жить. «... Отнимите у туземца территорию его племени, и он лишается возможности соблюдать впредь большинство своих церемоний. Он чахнет от горя»...» [11, с. 305].

Эта характеристика напоминает современного члена сетевого общества, буквально прикованного к всевозможным гаджетам, на ходу поглощающего и передающего информацию, не успевающий ее осмыслить. Тек же, как и племенной человек, человек сетевой «умирает», будучи отлученным от сетевого сообщества, от виртуального пространства, где находится и живет его племя-сеть: «... В силу этой же сопричастности человек, навсегда покинувший

землю, где живет его социальная группа, перестает быть ее частью. Он для нее мертв, более мертв, чем если бы он просто прекратил жить... . Таким же образом изгнание навсегда тоже равнозначно смерти...» [10, с. 172].

Психическая жизнь сетевого человека очень похожа на психическую жизнь человека племенного. У обоих отсутствует понятие причинно-следственной связи, нет необходимости выяснять объективные причины, поскольку «... умственная жизнь... зависит от того первичного и первостепенного обстоятельства, что в их представлениях мир чувственный и мир иной образуют единство... . Если человеческое старание и может что-нибудь принести, то не следует ли использовать его прежде всего для того, чтобы интерпретировать, регулировать и... даже вызывать проявление этих сил?...» [10, с. 44].

Человек сетевой не существует вне дискурсов: «... При всей разнородности этих дискурсов, обусловленной специфическими задачами разных форм познания, в своей совокупности они образуют, по утверждению Фуко, более или менее единую систему знаний – эпистему. В свою очередь, она реализуется в речевой практике современников как строго определенный языковой код – свод предписаний и запретов. Эта языковая норма якобы бессознательно предопределяет языковое поведение, а, следовательно, и мышление отдельных индивидов...» [7, с. 19], вне сетевой информации; вне системы потребления: «... Современный человек проводит все менее и менее свою жизнь в труде на производстве, а все более и более он проводит ее в *производстве* и непрерывном обновлении своих собственных потребностей и своего благосостояния. Он должен постоянно заботиться о мобилизации всех своих возможностей, всех своих потребительских способностей. Если он об этом забывает, ему любезно и настоятельно напоминают, что он не имеет права не быть счастливым. Неправда, значит, что он пассивен: он развивает, он должен развивать постоянную активность. Иначе он рискует удовлетвориться тем, что имеет, и стать асоциальным...» [4, с. 76].

Возник новый племенной человек, не способный к целостному восприятию и оторванный от реальности. Но если человек племенной – это естественный феномен, то человек сетевой – это искусственный эпифеномен как продукт социальной виртуализации, порождаемой глобализацией технократической цивилизации.

Блокированный, с одной стороны, от реальной действительности: «... отказ от действительности на основе жадного и умножающегося изучения ее знаков...» [4, с. 11], он, с другой стороны за счет фрагментации восприятия, блокирован от рационального мышления.

Система дикого потребления, возникшая как средство самоуничтожения духовного начала человечества, поглощает уже и своих создателей. Смертельная инерция самоуничтожения во благо мифа «изобилия» не дает возможности осмыслить тот факт, что изобилие – это не решение проблемы свободы, а ее усугубление: «... само изобилие является только... системой принуждения нового типа...» [6, с. 152].

С психологической точки зрения, виртуальная дей-

ствительность – это действительность без-референтных и бесплодных знаков-симулякров: « ... «Современный мир состоит из моделей и симулякров, не обладающих никакими референтами, не основанных ни в какой «реальности», кроме их собственной, которая представляет собой мир самореферентных знаков. Симуляция, выдавая отсутствие за присутствие, одновременно смешивает всякое различие реального и воображаемого ... » [7, с. 188].

Так же, как и человек-племенной, противопоставленный хаосу реальности, человек-сетевой противопоставлен тому же хаосу реальности, но уж без веры в чудо, а с верой в потребление: « ... В качестве потребителя человек вновь становится одиноким, представляет собой клеточку, сверх того, становится *стадным* существом ... » [4, с. 81].

Коммуникация как обмен информацией заменила сетевому человеку общение как поиск общего и создание нового. «Новую» информацию он потребляет в виртуальном пространстве, где ее производят средства массовой информации.

Отличие человека- сетевого от человека-племенного состоит в том, что психика племенного человека опосредована *познавательным опытом* племени и представляла собой магический способ отображения реальной действительности. Для сетевого человека проблемы соотношения образа и реальности не существует, он отчужден от реальности, он отчужден от себя: « ... верность отражения свидетельствует ... о реальном соответствии между миром и нами. Поэтому отделение образа от его источника оказывается символом, знаком того, что мир становится смутным, что наши действия от нас ускользают, и мы лишаемся тогда перспективы в отношении самих себя. ... я становлюсь для себя самого другим, я *отчужден* ... » [6, с. 161]. Его виртуальная психика *опосредована* не опытом действия с реальностью, а сетевой игровой комбинаторной активностью со знаками.

Если познавательные схемы племенного человека формировались, вычерпываясь из естественной референтной реальности, то виртуальные схемы сетевого человека производятся и задаются виртуальной действительностью искусственных без-референтных знаков-симулякров.

В виртуальном пространстве постоянно разрушается перцептивная структурированность, а поскольку основой возникновения и функционирования мышления является наличие структуры, то неструктурированная перцептивная действительность не может стать источником для возникновения рационального мышления.

Сетевой человек намеренно фиксируется на уровне неструктурированной перцепции, которую он не может преодолеть и, следовательно, не может перейти на уровень рационального мышления.

Способность к рациональному мышлению у сетевого человека подменяется способностью к «поэтическому мышлению», которое формируется на основе калейдоскопически меняющихся сетевых отношений. Продуктом «поэтического мышления» является информация, представляющая собой виртуальные образы постоянно меняющихся игровых комбинаций.

Тем самым, нарушается онтогенетическая логика становления человека разумного, основой которого является структурированность реальной действительности. Вместо этого предлагается искусственная виртуальная реальность, намеренно неструктурированная и сопротивляющаяся попыткам человека ее осмыслить. То есть попыткам воспроизвести в ментальных структурах некие устойчивые структуры реальности.

Наличие ментальных структур как структур референтных значений и смыслов (теоретическое знание) позволяет предвидеть, делать выводы и *иметь собственную точку зрения*.

Единственная возможность для человека преодолеть внешнее влияние виртуальной сети, – это создать индивидуальную культуру, собственный идеальный мир, моделируя реальностью своего существования, реальность предметного и социального миров: « ... « ... Человеческую культуру в ее целостности можно описать как процесс последовательного самоосвобождения человека. Язык, искусство, религия, наука суть различные стадии этого процесса. В каждом из них человек проявляет и испытывает новую возможность – возможность построения своего собственного «идеального» мира ... » ... » [9, с. 103].

Человек станет свободным тогда, когда откажется от социокультурного детерминизма: « ... психоантропологический подход ... рассматривает значения, выражавшиеся через человеческое поведение, как лежащие *внутри индивида*. Они рассматриваются как представления конкретного человека, а не как проявления общественных представлений той группы, к которой принадлежит индивид. В психологической антропологии происходит окончательный отказ от социокультурного детерминизма ... » [12, с.187].

Как и племенной человек, сетевой человек является предвестником социального кризиса, который должен разрешиться новым типом социальности и новым типом человека.

ЛИТЕРАТУРА

1. Аристотель. Сочинения в четырех томах. Т.1. Редактор В.Ф.Асмус. О душе. Книга третья. Глава восьмая. М., «Мысль», 1975. – 550 с.
2. Багновская, Н.М. Культурология: Учебное пособие. – 2-е издание. - Москва: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К⁰», 2006. – 300 с.
3. Бердяев, Н.А. Воля к жизни и воля к культуре // На переломе. Философские дискуссии 20-х годов: Философия и мировоззрение / составитель П.В.Алексеев. – Москва: Политиздат, 1990. – 528 с. с. 73-84.
4. Бодрийяр, Жан. Общество потребления. Его мифы и структуры / Перевод с французского, послесловие и примечание Е.А.Самарской. – Москва: Республика; Культурная революция, 2006. – 269 с.
5. Васильев, М.И. Введение в культурную антропологию. Учебное пособие. – Великий Новгород: НовГУ им. Ярослава Мудрого, 2002. – 156 с.
6. Есин, А.Б. Введение в культурологию: Основные понятия культурологии в систематическом изложении: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений. – Москва: Издательский центр «Академия», 1999. – 216 с.

7. Ильин, И.П. Постмодернизм от истоков до конца столетия: Эволюция научного мифа. Москва: Интрада, 1998. – 250 с.
8. Ильин, И.П. Постструктурализм. Деконструктивизм. Постмодернизм. Москва, 1996. – 256 с.
9. Кассирер, Э. Эссе о человеке. Часть вторая. Человек и культура // Хрестоматия по истории философии (западная философия): Учеб. пособие для вузов: В 3 ч. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС. – ч.2, 2001. – 528 с.
10. Леви-Брюль, Люсьен. Первобытный менталитет. – Перевод с французского Е.Калыщикова. – СПб.: «Европейский дом», 2002. – 400 с.
11. Леви-Брюль, Люсьен. Сверхъестественное в первобытном мышлении. — М.: Педагогика-Пресс, 1994. – 608 с.
12. Лурье, С.В. Историческая этнология. Учебное пособие для вузов. 2-е изд. М., Аспект Пресс, 1998. – 448 с.
13. Поликарпов, В.С. Культура на пороге XXI в. // Поликарпов В.С. Лекции по культурологии. – М.: «Гардарика», «Экспертное бюро», 1997. – 344 с. с. 327-342.

REFERENCES

1. Aristotle. Compositions in four volumes. T.1. The editor V.F. Asmus. About a soul. The book the third. Chapter the eighth. Moscow, «Thought», 1975. – 550 p.
2. Bagnovsky, N.M. Cultural science: the Manual. – 2 edition. - Moscow: Izdatel'sko-trading corporation «Dashkov and K⁰», 2006. – 300 p.
3. Berdjaev, N.A. Will to live and will to culture//On fracture. Philosophical discussions 1920s: Philosophy and outlook / the originator of the Item P.V.Alekeseev. – Moscow: Politizdat, 1990. – 528 p. p. 73-84.
4. Baudrillard, Jean. The Consumer society. Its myths and structures / Translation with French, an epilogue and E.A. Samarskoj's note. – Moscow: the Republic; the Cultural revolution, 2006. – 269 p.
5. Vasiljev, M.I. Introduction in cultural anthropology. The manual. – Veliky Novgorod: NovGU of Yaroslav Mudryi, 2002. – 156 p.
6. Yesin, A.B. Introduction in cultural science: the Main concepts of cultural science of a systematic statement: the Manual for students of higher educational institutions. – Moscow: Publishing Centre «Academy», 1999. – 216 p.
7. Ilyin, I.P. A postmodernism from sources till the end of century: Evolution of the scientific myth. Moscow: Intrada, 1998. – 250 p.
8. Ilyin, I.P. Poststructuralism. Deconstructivism. Postmodernism. Moscow, 1996. – 256 p.
9. Cassirer, E. The essay about the person. A part the second. The person and culture//the Anthology of philosophy history (the western philosophy): the Manual for higher education institutions: in 3 parts. – Moscow: Humanitarian publishing Centre VLADOS. – ч.2, 2001. – 528 p.
10. Levi-Brjul, Ljusen. Primitive mentality. – translation with the French E. Kalytsikova. – St. Petersburg: «the European house», 2002. – 400 p.
11. Levi-Brjul, Ljusen. Supernatural in primitive thinking. — Moscow: Pedagogics-Press, 1994. – 608 p.
12. Lurije, S.V. Historical ethnology. The manual for higher education institutions. 2 edition. Moscow, Aspect Press, 1998. – 448 p.
13. Polikarpov, V.S. Culture on a threshold of XXI century // Polikarpov V.S. The lectures on cultural science. — Moscow: «Gardarika», «Expert bureau», 1997. – 344 p. p. 327-342.

Virtualization of the man as a personal and social problem

Ageyev V.

Abstract. In the article virtualization is analyzed as a problem of modern society. Virtualization is a product of ideology and practice of consumption. The consumer society become possible only in virtual space which destroy ideal space of the man. Only in the ideal space are produced new possibilities of the man as source of change of society. In virtual space the man lose creative identity and degrade as the personality. The man cease to be a self-sufficient and sovereign being. It is a personal problem. The socium lose the person as a source of own change. It is a social problem.

Keywords: *virtual space, ideal space, consumer society, the man as a source of social change.*