

**Огорокова В.В.**

Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К.Д. Ушинського

**АНТРОПОЛОГІЧНИЙ ФАКТОР ВІРТУАЛІЗАЦІЇ СУСПІЛЬСТВА:  
ВСЕСВІТНЬО-ІСТОРИЧНИЙ ПІДХІД**

*В умовах, коли поняття «віртуальне» стало стрижневим у повсякденному житті людини, коли інформаційно-комунікативні технології захоплюють значну частину часу та життєвого простору, питання антропологічного фактору є безумовним. Тому стаття присвячена визначенню впливу сучасної віртуалізації суспільства на життя людини, на її світорозуміння, характер конструювання навколишнього середовища.*

*Всесвітньо-історичний підхід, на який прямо вказано в темі статті, дає змогу розглянути на глобалізаційному рівні віртуалізацію як черговий етап нескінченного історико-культурного генезису. У цьому плані автором використано праці одного з ідеологів технократичної концепції О. Тоффлера, на основі яких чітко простежується система взаємовідношення людина – техніка в межах чергування трьох хвиль: аграрної, індустріальної та постіндустріальної. Футурошок, який переживає на психологічному рівні людина, виражається в неможливості останньої швидко реагувати на швидку мінливість або рухливість сфер реально/не реально.*

*Звертається увага на обставину, що в історичному розумінні віртуальність не є новим феноменом, вона як продукт творчої діяльності людини спрямована на побудову іншого позачасового укладу, притаманного їй як головна характеристика (звідси її розуміння як симуляції соціальної дійсності). Сюди належать погляди античних мислителів стосовно світу ейдосів, розмежування на два гради в середньовічній теології історії та, звісно, утопічні конструкції. У цьому разі проводиться паралель між зниженням ролі утопічної думки в суспільному середовищі й поширенням комп'ютерних технологій. По суті, віртуальна реальність виконує функції утопічної свідомості людини в інформаційно-комунікативному просторі.*

*Стверджується, що віртуальна реальність розкриває себе як репрезентативна модель соціально-культурної дійсності, можливість утілити ідеальні конструкції в кіберпросторі, досягнути їх візуально й чуттєво. Відбуваються зрушення на психофізіологічному рівні, оскільки змінюється система цінностей, отождошення своєї особистої ідентичності з віртуальним світом. Звідси поняття «віртуальна людина», проблема уречевлення людини.*

**Ключові слова:** віртуалізація, віртуальна людина («*Homo virtualis*»), віртуальна реальність, симуляція, кіберпсихологія, цифрова антропологія.

**Постановка проблеми.** Інтенсивне впровадження комп'ютерних технологій у життя людини й суспільства загалом розкрило нові аспекти конструювання соціальної дійсності, комунікативні аспекти взаємодії акторів як учасників цього процесу. Природно, що Інтернет як нове інформаційне середовище передбачає специфічні засоби діяльності в ній, що тягне за собою зміну соціалізації, формування соціальної ідентичності, як наслідок, світорозуміння людини. Останнє багато в чому пояснює ту обставину, що в сучасній гуманітаристиці вже мова йде про інформаційну соціалізацію як новий вектор розвитку особистості в інформаційному суспільстві.

Ідеться про те, що вказані трансформаційні процеси впливають на антропологічні підстави, порушуючи питання про подальший психофізіологічний розвиток особистості. Досить лише зга-

дати такий міждисциплінарний науковий напрям, як трансгуманізм, який, виникнувши на стику ХХ–ХХІ століть, поставив собі за мету модифікувати тіло людини так, щоб у майбутньому воно не було схильне до тих негативних впливів, які призводять до його хвороби і смерті в сучасному житті. Імморталізм став однією з головних проблем, над якою працюють учені в цій галузі. І не дарма в сучасному науковому середовищі з'явилася така галузь, як цифрова антропологія (Digital anthropology), основним завданням якої є дослідження в системі співвідношення людина – технології.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Якщо говорити про стан дослідження цієї проблематики, то варто зазначити, що тема ця відносно нова, що й пояснює багато в чому незначну кількість наукових розробок. Серед останніх варто відзначити праці Т. Баширова, Н. Водяно-

вої, В. Ємеліна, В. Силаєва, В. Сулімова, В. Щербакова. Зокрема, В. Щербаков звертає увагу на проєктивний характер цього питання, тому що система взаємовідносин людина – техніка може виступати і як загроза майбутньому людини, і як єдиний шлях його порятунку [16, с. 120]. Н. Водянова, вивчаючи особливості впливу віртуалізації на людину, указує на так звану «фрагментарність суб'єкта»: індивід утрачає певну цілісність, самоідентичність, у ньому зникає самість, внутрішній стрижень [4, с. 60]. В. Сулімов визначає сучасне становище людини в інформаційному просторі ситуацією фатальною несумісності людини та знеособленої соціальної комунікації, що втягує її в себе. Соціальне поглинає персоніфіковане, і комунікативність виявляється шляхом до її ж власного руйнування: комунікація, що стала підставою соціальності, руйнує соціальність як таку, оскільки, розчиняючись у баченні себе ззовні, індивід утрачає можливість фокусування погляду «зсередини» [10, с. 124].

Тобто проєкція системи людина-техніка має різне забарвлення (позитивне й негативне бачення майбутнього), на що вказує ідея про уречевлення людини в процесі поступового розширення інформаційно-комунікативних технологій, втрату її самості як особистості, зрештою, антропологічні трансформації. Для сучасної історичної науки ця тема є особливо актуальною, тому що дає змогу виявити витоки в соціально-культурному розвитку суспільства, простежити його як безперервний процес видозмін подібних явищ.

**Постановка завдання.** Мета дослідження – розкрити основні моменти антропологічного фактору процесу віртуалізації суспільства, механізми змін у людському середовищі в умовах панування інформаційного простору.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** На початку дослідження варто звернути увагу на ту обставину, що віртуальність у своєму смислово значенні не є новим явищем для нашого часу. Оскільки віртуальність, по суті, являє собою результат творчої діяльності людини, спрямована на будову іншого буттєвого виміру, то подібні її риси простежуються з давніх часів. У цьому плані віртуальна реальність розглядається як суб'єктивно-конструйований психологічний світ індивіда, який є наслідком процесу пізнання світу. Ескапістські мотиви відрізняють віртуальність від будь-якого іншого явища, оскільки з давнього часу людина намагалася «утекти» в інший світ, значно відмінний від реального. Достатньо лише пригадати утопічні твори зі Стародавнього часу

(наприклад «Ідеальна держава» Платона), у яких зображувалося життя, абсолютно протилежне дійсному. Якщо до середини ХХ століття людина могла лише абстрактно уявити вигадані країни, то із цього часу за допомогою комп'ютерної техніки людина отримала змогу створити інший вимір, утілити в ньому свої образи нової соціальної дійсності. І не дарма з кінця ХХ століття віртуальна реальність у науці набуває розуміння як симуляції (заміщення) соціальної дійсності, яка дає людині змогу конструювати бажані образи у віртуальному просторі. Віртуальна реальність є репрезентацією соціально-історичної дійсності.

Важливим у цьому випадку є зауваження Д. Дубовицької, яка звертає увагу на віртуальність як одну з головних ознак людського існування. Це не просто витвір людини або людська суб'єктивність, це феномен, що виражається як потенція, що здійснюється протягом процесу еволюції. Саме володіння потенційністю дає можливість феномену віртуальності перетворювати нематеріальні образи в процесі актуалізації за допомогою творчості й креативу в реальні відчутні об'єкти дійсності. Потенційність віртуальності проявляється через творчі процеси в момент актуалізації та відбивається в готових продуктах творчої діяльності [6, с. 373].

У цьому ракурсі, на думку вченого, варто говорити про метаісторію, яка виникає в якомусь смисловому просторі, невидимому для людства, але є простором, який обумовлює походження тих чи інших явищ протягом усієї історії людства. Тобто виходить, що саме віртуальний простір дає змогу будувати моделі майбутнього, а отже, за допомогою процесу віртуалізації людство має можливість прогнозувати історичні події, будувати ефективні довгострокові стратегічні плани, що відіграє важливу роль у сучасному суспільстві, яке стрімко розвивається [6, с. 375].

Реклама, відео, кіно, онлайн-спілкування тощо – усе це породжує симулякри – образи копій дійсності, які в наш час не просто впливають на свідомість людини, а формують її світобачення, ставлення до тих чи інших подій у житті. І не дарма в наш час літературна утопія переживає період свого спаду. Багато в чому це пояснюється технічною можливістю людини конструювати свої ідеальні «образи» у віртуальному просторі (на відміну від утопії попередніх епох), виконуючи тим самим функції утопічної думки. Що знову-таки повертає в бік соціальної симуляції. Звідси впливає висновок, що якщо розглядати віртуальність як властиву людині ознаку

в процесі пізнання світу/його конструювання, то вона в процесі історичного розвитку мала різні форми вираження. Філософський світ ідей (ейдосів), утопічна думка, театральне мистецтво, світ земний і божественний – усе це в різні часи мало своє забарвлення, головне, вплив на людину, її світогляд, розуміння своєї ролі у світі.

Дуже добре вплив техніки на людину простежується в технократичній концепції О. Тоффлера. Розглянувши історію суспільства на основі черговості трьох хвиль – стадій (аграрна, індустріальна, постіндустріальна), американський соціолог тим самим розкрив основи взаємозв'язку техніки й людини [14]. А саме О. Тоффлер говорить про наслідки та результати модернізації. Він пише про те, що людство захоплює невідомий раніше психологічний стан, який за своїм впливом може бути прирівняний до захворювання. Є в цієї хвороби, на думку мислителя, і своя назва «футурошок» – «шок майбутнього». Футурошок характеризується раптовою, приголомшливою втратою почуття реальності, уміння орієнтуватися в житті, викликаних страхом перед близьким прийдешнім [13].

О. Тоффлер пояснює стан футурошоку тим, що людина мало пристосована до мінливої реальності. Їй необхідно роз'яснити, що світ постійно змінюється. Якщо людина хоче адаптуватися до реальності, їй важливо перебудувати свою психіку, уникнути футурошоку. Почуття тривоги, яке зростає в людей через швидкість удосконалення технологій призводить до того, що вони не можуть орієнтуватися в навколишньому житті, утрачають здатність розумно керувати подіями, які стрімкою лавиною обрушуються на їхні голови [13].

О. Тоффлер заявляє, що ми рухаємося від масової фабричної системи в напрямі «кустарного» виробництва, «штучної» інтелектуальної праці, в основі яких лежать інформація й супертехнології. Кінцевим продуктом цього руху будуть не мільйони стандартизованих закінчених виробів, а індивідуалізовані товари й послуги [11]. Чим більшою мірою економіка та суспільство вступають у період третьої хвилі, тим менш ефективними будуть ставати традиційні форми організації, характерні для індустріального суспільства [12].

Дійсно, якоюсь мірою з американським ученим можна погодитися. Зміни у сфері інформаційної антропології мають незворотний характер, тому що безперервне вдосконалення комп'ютерних технологій сприяє й зміні людського життя на свідомому рівні. Створивши культуру, людина продовжила змінювати навколишній простір, породивши SMART- і NBIC-технології, які в поєднанні з

Мережею породжують абсолютно нову віртуальну екосистему, яку потенційно можна позначити як простір найближчого майбутнього, природу 3.0. Саме вона стає вмістилищем людського розуму, а незабаром, можливо, і його тіла. Покинути віртуальний світ людині поки ще на якийсь час може, вимкнувши телефон і комп'ютер, але з кожним роком робити це буде все складніше [1, с. 173].

На наш погляд, означені вище історико-культурні засади віртуалізації розкривають важливу обставину, а саме: говорячи про постіндустріальне суспільство, треба розуміти, що в постіндустріальному суспільстві народжується нова форма віртуалізації, але не віртуальна реальність як така, тому що й раніше людина стикалася з віртуальним у всіх сферах свого життєвого досвіду. Специфіка віртуальності, характерної саме для постмодерністського суспільства, полягає в тому, що вона стає гіперреальністю, новим життєвим простором людини, що заміщає собою простір соціальної реальності [9, с. 48]. Звідси стає зрозумілим звернення сучасних учених у сферу симуляції соціальної реальності.

Віртуальний світ змінює межі соціальної взаємодії, руйнує укорінений уклад, створює комфортне середовище співіснування людей. Сьогодні симуляція стає тотальною, вона є стигматом інформаційного суспільства. Віртуальна реальність мережі Інтернет розширює можливості спілкування, робить загальнодоступними навіть ті її види, які раніше були доступні лише обраним, творчо обдарованим людям. Водночас віртуалізація повсякденного життя людини призводить до формування нового типу соціокультурних змін: деформовані принципи взаємодії людей і їхні соціокультурні зв'язки, відсутня ієрархічна підпорядкованість елементів соціальної системи, «розмиті» соціальні структури тощо.

Цікаво, що подібні проблеми останнім часом широко обговорюються у сфері психології, що призвело до виникнення такого поняття, як кіберпсихологія, яку О. Войскунський визначає так: галузь психології, що об'єднує (і відповідає за) методологію, теорію і практику дослідження видів, способів і принципів застосування людьми соціальних сервісів Інтернету. Ці соціальні сервіси, побудовані на основі комп'ютерних і комунікаційних технологій, залучають людей і забезпечують їхню діяльність, причому найбільш сучасні з таких сервісів розвиваються не стільки розробниками, скільки самими користувачами [5, с. 88].

Технології віртуальної реальності стають інструментом трансформації вищих психічних

функцій людини. Деякі вчені вказують на необхідність говорити про фактор гіперсоціалізації, що набирає обертів, що визначає «овнешнення» людини, утрату нею можливості екзистенціальної рефлексії, а тим самим і припинення текст- й сенсопородження = виробництва культури [10, с. 123]. Сучасна людина, продовжують вони, включена в гіперкомунікацію, перебуває на перетині безлічі соціальних і соціокультурних полів, опиняючись у ситуації поглинання зовнішніми зв'язками та взаємодіями. Результатом стає обнулення її внутрішнього простору та, як ще один наслідок, припинення соціокультурного семіозису. Фрагментація індивідуальної свідомості, позбавленої можливості вбудовування себе в «акти світової місткості», вкидає її в ситуацію тотального абсурду, неможливості формування цілісної картини власного життєвого світу. Більш того, медіальність стає новим актом світової місткості, базовою парадигмою.

У цьому ракурсі В. Ємелін виділяє позитивні й негативні наслідки віртуалізації для самовизначення сучасної людини. Так, з одного боку, віртуальна реальність обмежує (іноді й зовсім знищує) рефлексивну діяльність людини, позбавляючи її здатності критично мислити, уніфікуючи її уявлення про світ і про себе. При цьому людина через віртуалізацію свідомості може втратити підстави не тільки для критичного оцінювання інформації, а в подальшому й власного світогляду.

З іншого боку, інформація, будучи стратегічним ресурсом у розвитку як суспільства загалом, так і людини окремо, здатна дати нові можливості для її самовдосконалення та особистісного зростання. Нарешті, інформаційні технології через розширення мережі взаємодій у режимі «Я – Інший», «Я – Ти» сприяють появі єдиного етосу, який передбачає визнання святості людського життя й загального права на щастя, самореалізацію в поєднанні з обов'язком сприяти розвитку космополітичної солідарності та збереженню середовища існування [8].

Яскравим свідченням антропологічної трансформації в сучасному суспільному середовищі є концепція «Digital Natives» (цифрові аборигени) американського соціолога М. Пренські. Досліджуючи рівень інформаційної культури сучасного суспільства, у статті «Digital Natives, Digital Immigrants» (2001 р.) [16] учений пише, що сьгоднішні учні не просто дещо відрізняються від попередніх (не тільки поступово заговорили інакше, почали носити інший одяг і прикраси, змінили стиль, як це відбувалося під час зміни інших

поколінь). А потрібно стверджувати, що стався дуже великий розрив, який пов'язано з винаходом і стрімким поширенням цифрових технологій останніми десятиліттями ХХ століття. Сьгоднішні молоді люди, які навчаються в школах і вишах, є представниками першого покоління, що виросло разом із цими новими технологіями. Усе своє життя вони проживають в оточенні цифрової техніки, будучи користувачами комп'ютерів, відеоігор, цифрових музичних плеєрів, відеокамер, мобільних телефонів та інших іграшок та інструментів цифрового століття. Комп'ютерні ігри, електронна пошта, інтернет, мобільні телефони є невід'ємною частиною їхнього життя. Їх і називає М. Пренські «цифрові аборигени».

Ті ж, хто народився до цифрової епохи, порівняно з нинішніми учнями залишаються так званими «цифровими іммігрантами». Найважливіша відмінність між цими двома групами поколінь, на думку М. Пренські, полягає в такому: цифрові іммігранти вчать адаптуватися до середовища, як усі звичайні іммігранти, хтось краще, хтось гірше, але всі вони завжди якоюсь мірою зберігають свій «акцент», тобто однією ногою вони завжди залишаються в минулому. Сьгоднішнє старше покоління соціалізуватися інакше, ніж діти, воно тільки зараз перебуває в процесі вивчення нової мови. Природно це позначається на світогляді, ставленні до комп'ютерних технологій як до джерела потрібної інформації для роботи тощо. Тобто, зауважує М. Пренські, ставлення цих двох поколінь до комп'ютерних технологій має різний ціннісний підтекст. Якщо для одних це джерело інформації, допомога в роботі тощо, то для інших це повсякденне життя, майже в усіх його проявах.

Отже, ми бачимо, що проблема соціальної ідентичності людини в епоху віртуалізації суспільства явно вказує на існування нової соціально-культурної спільності людей, об'єднаних прагненням значну частину свого життя проводити у віртуальному світі, де успішно задовольняються їхні основні культурні та соціальні потреби [9, с. 146]. У свою чергу, це сприяє виникненню таких понять, як «віртуальна» особистість («Homo virtualis»), «пост-людина» (або «надлюдина»). Д. Беляєв визначає «Homo virtualis» так: це умовне найменування для особливого людського виду, який народжується сьгодні, активно залученого в простір віртуальної реальності, де він реалізує індивідуально й культурно значущі поведінкові стратегії [2, с. 69]. Саме у віртуальному просторі віртуальна людина працює, учиться, відпочиває, спілкується, споживає інформацію й отримує

задоволення. Для цієї віртуальної особистості образи віртуального світу не є недовтіленими або алегоричними, вони цілком реальні, бо існують із нею в одному просторі. У «Homo virtualis» особливі, умовні антропні характеристики, нетривіальні ідентифікація й самоідентифікація, оскільки в просторі віртуальної реальності в процесах віртуального спілкування будь-яка людина може придбати бажані зовнішність, вік, стать, національність тощо [9, с. 150].

Вивчаючи антропологічний вимір існування Homo Virtualis, Д. Беляєв виділяє основні компоненти її трансформації, які водночас є її відмінностями від «традиційної» людини. По-перше, дематеріалізація людини, яка перетворюється в інформаційно-цифрову одиницю. Відповідно, вона втрачає тілесність і традиційні форми репрезентації. По-друге, на зміну матеріально-тілесній константності приходять віртуально-цифрова аватаризація. У мережевий віртуальній реальності людина може вибирати своє віртуальне втілення – альтер-его. Особливо аватаризація поширюється в рамках ігрових комп'ютерних дискурсів, де людина отримує можливість майже безмежного віртуального перевтілення. По-третє, ігрова комп'ютерна реальність наділяє Homo Virtualis багатьма надлюдськими здібностями, які нею реалізуються в рамках локального ігрового нарративу [2, с. 71].

Найчастіше термін «Homo virtualis» у наш час використовується в таких значеннях: вигадана особа, яка створена людиною або групою людей, що породжує семіотичні артефакти й/або описується ззовні (virtual character, virtual persona). Причому головним дискусійним питанням

у науковому середовищі є питання визначення віртуальної особистості 1) як реальної (тобто у фізіологічному плані) або 2) штучно створеної за прототипом реальної людини. Основною підставою подібних суджень є штучність віртуального простору, що накладає певні відбитки й на антропні характеристики його користувачів.

**Висновки.** Проведений аналіз дає змогу виокремити такі результативні положення. По-перше, віртуалізація суспільства з позиції історичної науки розглядається як черговий етап соціокультурного генезису. Віртуальність як така притаманна людській свідомості, форми її вираження з давніх часів були різними (від розмежування світу на міфологічному та релігійному рівнях до утопічних конструкцій). На сучасному етапі розвитку суспільства людина отримала змогу конструювати свої віртуальні світи за допомогою комп'ютерних технологій. Візуалізація отримала технологічний характер.

По-друге, антропологічні аспекти віртуалізації суспільства ґрунтуються на засадах трансформації у сфері психологічного усвідомлення людиною цифрової революції. Такі дискусійні питання, як проблема уречевлення людини (кіборгізація), тілесність віртуальної людини, пост-людина в руслі трансгуманістичних проєкцій, перетворення тіла в досконалу форму, що вирішило б проблему іморталізму (безсмертя), є результатом взаємодії людини та сучасних технологій. Цифрова дематеріалізація, візуальний характер осягнення соціальної дійсності, гейміфікація (ігрові підходи) у конструюванні віртуальних світів – усе це головні складники антропологічного фактору віртуалізації суспільства.

#### Список літератури:

1. Баширов Т.А. Человек в новой системе координат: грани виртуальной экосистемы. *Манускрипт*. 2019. Том 12. Выпуск 11. С. 172–175.
2. Беляєв Д. Виртуальное NET-бытие пост(сверх)человека. *Вестник Волгоградского гос. ун-та*. 2012. Серия 7. № 3 (18). С. 68–72.
3. Бочарова Т.А. Глобальная виртуализация как следствие информатизации общества. *Манускрипт*. 2020. Том 13. Выпуск 1. С. 129–132.
4. Водянова Н.В. Самореализация личности в пространстве Интернета в контексте коммуникативной антропологии. *Вестник Челябинского государственного университета. Серия «Философия. Социология. Культурология»*. 2009. № 11 (149). Вып. 11. С. 57–62.
5. Войскунский А.Е. Киберпсихология как раздел психологической науки и практики. *Universum: Вестник Герценовского университета*. 2013. № 4. С. 88–90.
6. Дубовицкая Д.А. Значение процесса виртуализации в современном пространстве культуры. *Культура и мировоззрение*. 2012. № 11 (045). С. 372–377.
7. Дунаев Р.А., Черняков А.Н. Онтологические основания «виртуального человека». *Научные ведомости. Серия «Философия. Социология. Право»*. 2013. № 9 (152). Вып. 24. С. 297–301.
8. Емелин В.А. Симулякры и технологии виртуализации в информационном обществе. *Национальный психологический журнал*. 2016. № 3 (23). С. 86–97. URL: [http://npsyj.ru/pdf/npj-no23-2016/npj\\_no23\\_2016\\_086-097.pdf](http://npsyj.ru/pdf/npj-no23-2016/npj_no23_2016_086-097.pdf).

9. Огорокова В.В. Образ нової соціальної реальності Постмодерну та форми його моделювання : монографія. Одеса : ВМВ, 2018. 288 с.

10. Сулимов В.А., Фадеева И.Е. Антропология современности: экзистенция, социальность, когниция. *Человек. Культура. Образование*. 2015. 2 (16). С. 120–131.

11. Тоффлер Э. Адаптивная корпорация. *Новая постиндустриальная волна на Западе*. Москва : Academia, 1999. URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000265/index.shtml>.

12. Тоффлер Э. Будущее труда. Интервью. *Новая технократическая волна на Западе*. Москва : Прогресс, 1986. URL: <https://gtmarket.ru/library/articles/2502>.

13. Тоффлер Э. Шок будущего. Москва : АСТ, 2002. 557 с. URL: <http://filosof.historic.ru/books/item/f00/s00/z0000262/index.shtml>.

14. Тоффлер Э. Третья волна. Москва : АСТ, 2002. 783 с.

15. Усанова Д.О. Виртуальность культурного пространства: основные вариации осмысления. *Челябинский гуманитарий*. 2012. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnost-kulturnogo-prostranstva-kljuchevye-variatsii-osmysleniya>.

16. Щербakov В.П. Антропология техники: от техник тела к техникам разума. *Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина*. 2016. № 3. С. 118–125.

17. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*. 2001. № 9–10. URL: <http://gimc.ru/content/statya-marka-prenski-aborigeny-i-immigranty-cifrovogo-mira>.

### **Okorokova V.V. ANTHROPOLOGICAL FACTOR OF VIRTUALIZATION OF SOCIETY: WORLD-HISTORICAL APPROACH**

*In an environment where the concept of the virtual has become a pivotal element in everyday life, when information and communication technologies capture a considerable part of time and living space, the question of anthropological factor is unconditional. Therefore, the article is devoted to determining the impact of modern virtualization of society on human life, its worldview, the nature of environmental design.*

*The world-historical approach, which is explicitly stated in the subject of the article, allows us to consider virtualization at the globalization level as the next stage of endless historical and cultural genesis. In this regard, the author used the works of one of the ideologists of the technocratic concept of E. Toffler; on the basis of which the system of human-technic relationship is clearly traced within the alternation of three waves: agrarian, industrial and post-industrial. Futuroshok, which is experiencing at the psychological level of man, is expressed in the inability of the latter to respond quickly to the rapid variability or mobility of the real or not real realms.*

*Attention is drawn to the fact that in the historical sense, virtuality is not a new phenomenon; These include the views of ancient thinkers regarding the world of the eidos, the two-gradation in medieval theology of history, and, of course, utopian constructions. In this case, there is a parallel between the diminishing role of utopian thought in the public environment and the blackening of computer technology. In fact, virtual reality performs the functions of a utopian consciousness of man in the information and communication space.*

*It is argued that virtual reality reveals itself as a representative model of socio-cultural reality, able to embody ideal constructions in cyberspace, and to grasp them visually and sensually. There are shifts at the psychophysiological level as the system of values changes, the identification of one's personal identity with the virtual world. Hence the concept of "virtual man", the problem of human fulfillment.*

**Key words:** virtualization, virtual person ("Homo virtualis"), virtual reality, simulation, cyberpsychology, digital anthropology.