

determinants of consumer behavior in the modern society]. *Extended abstract of candidate's thesis*. Kharkiv [in Ukrainian].

8. Nabrusko, I. Yu. (2010). *Styli spozhyvannia ta statusna nerivnist v umovakh suchasnoii Ukrainy* [Consumption styles and status inequality in modern Ukraine]. *Metodolohiia, teoriia ta praktyka sotsiologichnoho analizu suchasnoho suspilstva – Methods, theory and practice of the modern society sociological analysis*, 16, 373-376 [in Ukrainian].

9. Posypanova, O. S. (2004). *Sotsialnaya psikhologiya potrebleniya* [Social psychology of consumption]. Kaluga: Izd-vo KGPU [in Russian].

10. Semenov, K. (1999). *Candidate's thesis*. – St. Petersburg [in Russian].

11. Anufriyeva, R. A., Golovakha, Ye. I., Donchenko, Ye. A., & et al. (1982). *Stil zhizni lichnosti. Teoreticheskiye i metodologicheskiye problemy* [Personality lifestyle. Theoretical and methodological problems]. Kyiv: Naukova dumka [in Russian].

12. Suimenko, Ye. I., & Yefremenko, T. O. (2003). *Homo economicus sovremennoy Ukrainy. Povedencheskiy aspekt* [Homo economicus in modern Ukraine. Behavioral aspect]. Kyiv: Institut sotsiologii NAN Ukrainy [in Russian].

13. Ariely, D. (2008). *Predictably irrational*. Harper Collins [in English].

О. В. Овчар

СОЦИАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ФАКТОРЫ ПОТРЕБИТЕЛЬСКОГО ПОВЕДЕНИЯ

Статья посвящена проблеме детерминации потребительского поведения, предложен обзор основных теорий детерминации потребительского поведения: теория социокультурной детерминации потребления, социо-экологический подход, модель Ф. Котлера и т.д. Проанализированы основные группы факторов, влияющих на формирование и реализацию потребительского поведения, особое внимание уделено социально-психологическим факторам: социальный класс, референтная группа, семья, мода, реклама, общение, социальные нормы и ценности, стиль жизни личности.

Ключевые слова: потребительское поведение, социальная мотивация, стиль жизни, ценности, референтная группа.

O. V. Ovchar

SOCIO-PSYCHOLOGICAL FACTORS OF CONSUMPTION BEHAVIOR

The article is dedicated to the problem of consumption behavior determination, a review of main theories of determination of consumption behavior is proposed: theory of socio-cultural determination of consumption, socio-ecological approach, etc. Consumption behavior appears to be a complicated phenomenon that is determined by complex of factors including individual and over-individual determination. In modern theories of consumption, the key role in determination of the consumption behavior is played by socio-cultural determination. From the standpoint of I. Nabrusko, socio-cultural determination of consumption means that within the frames of certain social class different types of consumption styles might exist. Socio-ecological approach implies that consumption behavior is determined also by specific character of environment. A special case is metropolis being created as a specific environment, which influences on the different directions of consumption behavior and its intensity. In the article the review of different approaches to the classification of factors which have impact on the consumption behavior is proposed. For instance, Philip Kotlers' model that implies 4 main groups of factors: cultural, social, psychological and personal. I. Alyoshina proposes a model which consists of 2 main groups of factors: outer factors (culture, family, values, social status, demography, reference groups, etc) and inner ones (perception, memory, attention, motivation, personal traits, emotions). Main groups of factors influencing the consuming behavior are analyzed; particular attention is devoted to socio-psychological factors: social class, groups of membership (including family), reference groups, social norms and values, individual's lifestyle as well as socio-cultural field including fashion, advertising and mass communication.

Keywords: consumption behavior, social motivation, lifestyle, values, reference groups.

Подано до редакції 11.07.14

УДК: 159.923.2

В. Г. Пахомова

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ КОНСТИТУИРОВАНИЯ ОБРАЗА Я В КОНТЕКСТЕ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

В статье представлены основные взгляды исследователей на проблему виртуальной реальности, дано определение таким понятиям, как реальность нового типа, фантазм, метафора. Определено место фантазма как основополагающего элемента конституирования образа Я в виртуальной реальности. Показано, что в реальности нового типа разворачивается процесс фантазматического конституирования, результатом которого является виртуальный субъект. Рассмотрены три стадии фантазматического конституирования: уровень конституирования времени, уровень конституирования индивидуального целостного субъекта с окружающим его миром и уровень конституирования интерсубъективности.

Ключевые слова: фантазм, конституирование, образ Я, виртуальная реальность, реальность нового типа, постмодерн.

Постановка проблемы. Определяется относительной новизной самого феномена виртуальной реальности, прежде всего той её составляющей, которая формируется в рамках всемирной сети. Современное постинформационное общество характеризуется своим движением к виртуальности, которая становится новой плоскостью функционирования индивидуальности. Виртуализация общества с неизбежностью предполагает и трансформацию самого человека: происходит интенсивное становление виртуальных личностей, которые используют сетевые «ники» (англ. «Nick») вместо родовых имен и организуют глобальные сообщества. Налицо факт виртуализации сегодняшнего постинформационного общества, в котором симулятивная деятельность принимает такие масштабы, что позволяет говорить об утрате устойчивости социальных структур и об ощущении призрачности, нестабильности социального бытия в ситуации постмодерна.

В сфере компьютерных технологий и масс-медиа культуры, моментально-дискретных, вспыхивающих и сменяющихся блоков, психический аппарат человека перестраивается и настраивается на виртуальность, входит в особый виртуальный режим. Технологически продуцируемая «виртуальная реальность» утрачивает статус принадлежащей исключительно сфере техногенных феноменов и становится «метафорической реальностью», позволяющей определить контуры иных реалий (психологического, социально-философского, антропологического и культурологического порядка), с которыми человек столкнулся в эпоху постмодерна и изучение которых, несомненно, актуально.

Анализ основных исследований и публикаций. Увеличение интереса к виртуальной реальности, превратившее её в объект рефлексии, во многом объясняется также и её созвучностью постмодернизму, который на данном этапе стал одним из ведущих направлений интеллектуальной мысли и теоретической креативности. Распространение понятия виртуальности в самых разных областях науки, искусства и практики позволяют говорить о новой парадигме, выражаемой в понятиях самоорганизации, кооперативных эффектов, формообразующих случайностей и некоторых других.

Наиболее разработанным направлением является изучение виртуальной реальности как психологического феномена. Именно оно положило начало отечественным исследованиям виртуальной реальности. В 1994 г. вышла фундаментальная монография Н. А. Носова «Психологические виртуальные реальности» [8], где были обозначены основные проблемы и направления дальнейших исследований виртуальной реальности в аспекте психологии. Виртуальное понимается Н. А. Носовым как некая реальность, которая независимо от своей природы обладает определенными качествами. Позволяет говорить о виртуальной реальности как о принципиально отличной от других, по его мнению, четыре основных её свойства: порожденность, актуальность, автономность, интерактивность.

Для выявления сущности виртуальной реальности, её онтологического статуса в рамках информационного общества используются теоретические концепты, сформировавшиеся в рамках постмодернизма.

Так, характеристика порожденных социокультурных процессов, их анализ и понимание наиболее полно раскрываются при опоре на теоретические посылы Ж. Делеза и Ж. Бодрийера с использованием понятия симулякра для толкования знака, обретающего свое собственное бытие [2].

С социально-психологической точки зрения представляется, что исследование идентификационных структур личности в условиях новой информационной среды предполагает, как минимум, две основные логические линии анализа: изучение виртуальной среды как нового ресурса идентичности; изучение трансформаций идентификационных процессов при условии их протекания в виртуальной среде.

Прежде всего исследовательский интерес к проблематике идентичности в виртуальной реальности задан характеристиками той макрокультурной ситуации, в которой эти исследования разворачиваются. А именно — «созвучностью» самой феноменологии виртуальной реальности современному соционормативному канону человека и мира, который утверждается эпохой постмодерна, что может быть раскрыто следующим образом. Во-первых, многократно отмечаемая анонимность виртуальности соответствует общему кризису рационализма сегодня, утверждению иррациональности социального бытия, утрате социальной реальностью своей определенности и устойчивости, а, следовательно, и привычных оснований для социальной самокатегоризации.

Во-вторых, возможность «игры» с ролями и построением множественного «Я» в Интернете, во многом напоминает реальность постмодерна как принципиально множественной, требующей от человека постоянных переключений на различные социальные ситуации, что увеличивает «удельный вес» возможных Я-концепций личности в общей структуре самосознания.

В-третьих, единственная реальность личности – в виртуальности, суть – реальность самопрезентации сегодня, как отмечается многими исследователями социальных реалий постмодерна, «Я» как регулирующая и смыслообразующая структура становится избыточной, оставляя необходимой лишь инсценировку своей индивидуальности.

В-четвертых, виртуальная реальность предлагает человеку максимум возможностей для любого рода конструирования — в реальности постмодернистское состояние неопределенности вызывает к жизни креативный субъект: в силу актуальной потери социальных ориентиров возрастает необходимость конструирования социальных отношений и собственной идентичности.

В. М. Малкиным в диссертационном исследовании «Психологические особенности самоконструирования в виртуальной реальности» (2013 г.) [7] была предложена идея возникновения психической реальности, находящейся на стыке виртуальной реальности и реальности объективной, где в роли «дополнений» будут выступать психические интроекты, интеграция которых повлечет за собой процесс виртуального самоконструирования. В. М. Малкин отмечает, что пользователь, находящийся в виртуальной

реальности – это только потребитель, а сама реальность остается статичной. Следовательно, существующая тенденция разъединять формы экзистенциального присутствия субъекта на «виртуальную» и «объективную» не верна. Сама по себе виртуальная реальность – это совокупность интерфейсов множества сайтов, а её ценность как психической реальности каждый пользователь определяет для себя сам. Тогда как «реальность нового типа – это вид психической реальности, возникающий из слияния объективной и виртуальной психической реальности, в качестве совокупности фантазмов пользователей сети Интернет» [7, с.55].

Ввиду того, что реальность нового типа обладает всеми характеристиками реальности психической, процесс и механизмы самоконституирования будут детерминированы референтной группой субъекта в реальности нового типа. В. М. Малкин [7] утверждает, что коллективный фантазм участников сетевых коммуникаций возникает и будет функционировать как производная психической реальности, созданной её участниками, а для подробного раскрытия процессов репрезентации субъекта в реальности нового типа он опирался на понятие «конституирование», то есть, «самообнаружение предметности в сознании, понимая под предметностью не эмпирически-индуктивную данность, а эйдетически-смысловую самоданность» [7].

Вслед за В.М. Малкиным, применительно к пространству активности субъекта нами используется термин «реальность нового типа» взамен «виртуальной реальности» в понимании Дж. Ланьера.

Цель статьи – представить фантазм как основной элемент, детерминирующий конституирование образа Я в виртуальной реальности.

Изложение основного материала. Понятие «конституирование» являлось основным для философских взглядов Эдмунда Гуссерля [4], который процесс конституирования условно делит на три уровня: уровень конституирования времени, уровень конституирования индивидуального целостного субъекта с окружающим его миром и уровень конституирования интересубъективности, т.е. уровень возникновения сообщества трансцендентальных субъектов в общезначимом мире. Роль «Я» в конституировании времени расценивается Гуссерлем довольно скромно, поскольку конституирование времени является результатом пассивного синтеза, а не активной деятельности субъекта [1, с. 15]. Согласно Э. Гуссерлю: «Сознание обязательно включает в себе временные структуры, благодаря чему временность сознания обладает совершенно уникальным характером» [4].

Субъект и окружающий его мир возникают на втором уровне конституирования. Конституирование тела, пишет Эдмунд Гуссерль, происходит двояким образом: «с одной стороны, оно [тело] есть чисто физическая вещь и поэтому имеет реальные свойства, которые взаимодействуют с окружающим миром, но с другой стороны, тело – это не просто совокупность физических процессов, но и носитель чувственных переживаний и связанных с ними чувственных настроений и инстинктов» [1]. В поле виртуальной реальности отсутствует возможность конституирования физической вещи, однако, созданный цифровой конструкт (персонаж многопользовательской он-лайн игры или страница пользова-

теля социальной сети) может выступать в качестве объекта, на который могут быть спроецированы чувственные переживания пользователя. Более того, такой цифровой конструкт – это возможность для его создателя выразить чувство или испытать эмоцию в поле виртуальной реальности, и происходит это благодаря тексту [1]. Вместе с текстом, выступающим структурно-функциональной единицей виртуальной реальности, изображение, как своего рода гипертекст, становится следующим инструментом для конституирования.

Следовательно, тело виртуального субъекта всегда находится в прошлом, но его телесные проявления, выраженные с помощью текстовых сообщений (ритуалы общения, телесные эмоциональные реакции и т.д.), будут восприниматься как явления настоящего, так как потенциал действия таких сообщений будет реализовываться непосредственно в момент прочтения текста.

Человечество, давно признавшее факт своей конечности и подтверждая это историей каждого отдельно взятого субъекта, создает то, что Артур Шопенгауэр называл мировой волей. «Воля человека – воля, существующая в каждом человеческом индивидуе, – есть не более чем объективация этой мировой воли» [10, с. 29]. Мировая воля, как коллективный фантазм планетарного размера, включив однажды субъекта в свою систему, использует его одновременно с целью собственной репрезентации и как источник нового материала для постоянного конституирования. Обретая знания через объективацию воли, субъект также получает и коллективные переживания, и страхи, в том числе и страх смерти.

В «Символическом обмене и смерти» Ж. Бодрийяр пишет: «Смерть – это всегда уже имеющийся избыток и доказательство того, что жизнь существует лишь при изъятии из неё смерти, что жизнь существует лишь при вторжении в неё смерти и при обмене с ней, иначе она обречена на дисконтинуальный режим ценности, а значит на абсолютный дефицит» [2, с. 277]. Как и любое желание, желание жить проявляет себя только при объективации через страх потери, страх смерти. Препятствием, необходимым для того, чтобы ощутить желание жизни как объект желания, будет выступать, пускай и находящийся в «фоновом режиме», страх перемен.

В виртуальной реальности возникнет имаго, наделенное свойствами субъекта и его пассивным опытом. Децентрировав «Я» с помощью создания цифрового конструкта (например, персонаж в компьютерной игре), субъект получает доступ к широкому спектру возможностей, не только оберегающих от страха смерти, но и способствующих фантазматическому конституированию личности.

В поле виртуальной реальности отсутствует время как фактор, определяющий процессы старения (и в конечном итоге – смерть), а также нет «физической угрозы» существованию в форме вредоносного влияния окружающей среды, необходимости дышать и питаться, что означает, что созданные пользователями виртуальные образы могут существовать вечно.

Ещё один способ совладать со страхом смерти, представленный в поле виртуальной реальности, – это создание множества цифровых конструктов. Выступающий одновременно в качестве родителя и ребёнка пользователь наделяет «виртуальных детей» различной

внешностью, именами, взглядами на жизнь до тех пор, пока выплеснутое наружу, но обращённое, по сути, к самому себе либидо не запустит процесс конституирования реального «Я».

Следующая стратегия совладания, продиктована желанием защититься от обсессивного страха перемен и невозможности эти перемены контролировать. В отличие от сетевых коммуникаций компьютерные игры – это череда ситуаций, в которых виртуальный субъект находится в постоянной опасности (Бондаренко Т. А.) [3]. Окружающая среда однозначно враждебна, те, с кем можно пообщаться, четко делятся на «синергистов» и «антагонистов», а продуктивность взаимодействия цифрового конструкта субъекта-пользователя с окружающей его действительностью и степень удовольствия, получаемого в процессе игры, будут зависеть от того, насколько правильно «настроен» цифровой образ. Если пользователю удастся реагировать адекватно, игра продолжается долго, если нет – персонаж умрёт. Но на смерти персонажа игра не заканчивается: защитный механизм «Всемогущий контроль», воплощенный в комбинации клавиш «SAVE» и «LOAD», может бесконечное количество раз возвращать персонажа к жизни на некотором, предваряющем только что пережитую смерть, этапе. Указанный механизм не только значительно снижает тревожность, связанную с потерей значимого объекта, но и постепенно формирует нарциссическое чувство всемогущества, так как субъект-пользователь, используя информацию, полученную перед смертью персонажа, сможет избежать травмирующей ситуации в будущем.

Иначе складывается ситуация в многопользовательских он-лайн играх, когда виртуальное тело сформировано и визуализировано самим игроком, субъект-пользователь, децентрирован благодаря процессам интерпассивности, а в качестве «синергистов» и «антагонистов» выступают другие игроки. Конструкт, с которым оперирует пользователь, всегда здоров, сыт и не требует отдыха, так что, сам по себе он самодостаточен и однажды созданный, может «жить» вечно. Ситуации, где персонажу будет что-то угрожать, возникают лишь тогда, когда субъект-пользователь в угоду своему нарциссизму начинает улучшать имеющийся цифровой конструкт, добывая главную ценность виртуальных миров – игровой опыт.

Резюмируя активность в многопользовательских он-лайн играх, В. М. Малкин выделяет следующую закономерность: чем больше опыта получает игрок, тем больше опыта ему понадобится в будущем, следовательно, сильнее будет его желание избежать смерти персонажа [7].

Заключительный, третий уровень конституирования характеризуется возникновением интерсубъективности, то есть определенной совокупности людей, обладающих общностью установок и воззрений. Недостающее в образе собеседника пользователь будет заполнять собственными представлениями и фантазиями. Так, в поле виртуальной реальности появляется Другой, как его описывал Жак Лакан [6]. Сформированный таким образом Другой будет обладать всей полнотой знаний и возможными удовлетворениями для наших желаний.

Необходимо отметить важность явлений, связан-

ных со временем на всех трёх уровнях, что подтверждает правомерность идеи Э. Гуссерля [4] о значимости времени как имманентного, так и объективного для процессов конституирования. Более того, третий уровень конституирования, связанный с появлением интерсубъективности и проходящий в виртуальной реальности, будет способствовать формированию завершённого телесного образа, закреплённого за конкретным цифровым конструктом. Сформированный образ тела является единственным зримым маркером начала процесса самоконституирования.

Согласно причинам, описанным выше, ключевыми для процесса самоконституирования виртуального субъекта, на наш взгляд, станут особенности сетевых коммуникаций между пользователем и его социальным окружением. Виртуальный социум формируют неопределённые метафоры субъектов-пользователей, где рамки и фокус будут продиктованы бессознательной спецификой каждого из участников сетевых коммуникаций.

«Метафора – это греза, сон языка (dreamwork of language)» [9, с. 173]. Следуя положениям Ж. Лакана [6; 15] о невозможности артикуляции желания, можно сделать вывод, что в фокусе метафоры будет попытка обрести желание, не прибегая к прямой вербализации. Подтверждением предыдущего тезиса может выступать так же и тот факт, что метафора всегда обращена к слушателю, к другому, и говорящему важно, чтобы этот Другой осознал скрытый в метафоре смысл. Субъект, создающий метафору, возвращает Другому собственное желание, надеясь путем познания желаний другого обрести знание о собственных желаниях. Понимание и толкование сути метафоры во многом зависит от бессознательных процессов воспринимающего. Однозначное понимание воспринимающим фантазма говорящего будет наступать при использовании «мертвых метафор», завуалированное значение которых уже прочно вплетено в языковую структуру.

Компромиссом между желанием удовлетворения и незнанием истинной природы желаний будет выступать фантазм. В монографии «Психология индивидуальности: новые модели и концепции» Н. Ф. Калина [5] отмечает, что «в соответствии с лакановскими представлениями о регистрах психики фантазмом можно назвать бессознательный сценарий получения удовольствия (jouissance), в котором Реальное, Воображаемое и Символическое слиты воедино, смешаны так, что подлинная причина наслаждения субъекту недоступна. Он имеет дело с чистым удовольствием, причем интенсивность переживания последнего настолько велика, что всё, связанное с фантазмом, вызывает если не энтузиазм и восторг, то, по крайней мере, сильную заинтересованность.» [5, с. 242].

Фантазм доступен познанию и описанию, прежде всего со своей символической стороны. Архетипы и архетипическая символика помогают в становлении фантазма, они – опора фантазматического конституирования объектных отношений (концепт психической реальности К.Г. Юнга) [5]. Может показаться, что фантазм – тот же архетипический комплекс, но это не так. Комплекс – это проблема в связи с архетипом, констелляция вытесненных содержаний определённой природы. Фантазм – влечение к архетипу во всей возможной полноте

последнего, сценарий удовлетворения, в который архетип вписан как способ и средство. Фантазм совпадает с индивидуальностью, служит её формой и выражает индивидуальное Реальное.

Фантазматическое удовлетворение желаний субъекта зиждется на способности метафоры выражать смысл кодированного Реальным желания в обход вербализации. Таким образом, цифровой конструкт – неотчуждаемое имаго, посредством которого субъект взаимодействует с виртуальной реальностью, будет являться симптомом фантазма – метафорой внутриспсихических переживаний. Метафора такого рода будет обращением к виртуальному социуму, латентным запросом, поиском значимого Другого и, оформленная в качестве текста, будет первичным способом поиска виртуального удовлетворения реальных желаний.

В итоге можно наблюдать справедливость базового постулата Ж. Лакана [6] о том, что желание субъекта есть желание Другого, а в случае реальности нового типа – множества персонифицированных других, объединившихся в единый образ. Каждый субъект-пользователь своей пустотой нереализованных желаний, сиюминутную квинтэссенцию которых он обращает к поисковой программе, делегируя полномочия поиска объекта виртуальному Другому, формирует объем виртуальной реальности.

Коллективный фантазм представляет собой продукт совместной коммуникации группы субъектов, в котором основной целью его создателей будет поддержание бессознательного гомеостаза группового наслаждения [7]. Субъект-пользователь будет формировать «реальность нового типа», индивидуально преломляя коллективный фантазм через призму свойственного для него фантазматического паттерна, одновременно обогащая общую картину возможных объективированных влечений и отыгрывая фокус метафоры собственного бессознательного.

Выводы. Психологические исследования в области изучения взаимодействия субъекта с полем виртуальной реальности ведутся с начала 90-х годов и с каждым годом их интенсивность растёт. Совокупность виртуальных объектов относительно порождающей реальности образуют виртуальную реальность. Виртуальные объек-

ты существуют только актуально, только «здесь и теперь», пока в порождающей реальности происходят процессы порождения виртуальных объектов; с окончанием процесса порождения соответствующие виртуальные объекты исчезают.

Нормативные рамки реальности нового типа иницируют повторное прохождение «стадии зеркала», приводящее к вторичному отчуждению и формированию нового конструкта – образу образа, отщепленного в детстве. Ж. Лакан пишет, что «исходя из стадии зеркала, история реальности начинает активно разворачиваться с момента проекции себя в то, что этой самой реальностью становится» [6], соответственно, у пользователей, повторно прошедших стадию зеркала и проецирующих себя в поле виртуальной реальности возникнет ряд интрапсихических изменений, делающих процесс виртуального конституирования возможным.

Компромиссом для интрапсихических процессов субъекта становится фантазматическая активность, реализующаяся на стыке объективной и психической реальности, в поле, которое называется «реальность нового типа». Реальность нового типа объединяет фантазмы пользователей, формируя единый коллективный фантазм Сети, выступающий нормативной точкой отсчета для сетевых коммуникаций. Основой для возникновения фантазма служит неудовлетворенное желание, умалчивание о природе имеющегося желания. Фантазм – это бессознательный сценарий получения удовольствия, план и способ удовлетворения желаний Реального, о которых субъект ничего не знает.

Обладающая своей внутренней логикой «реальность нового типа» иницирует у субъекта-пользователя процесс фантазматического самоконституирования. Вследствие того, что «реальность нового типа» построена благодаря непрерывному воспроизведению механизма «обретения себя через отчуждение от себя», данный процесс будет копировать самоконституирование субъекта в объективной реальности.

В обществе постмодерна идентичность субъекта не является данной или авторитетно подтвержденной, поэтому конституирование создается методом проб и ошибок, его цели и пути могут постоянно изменяться.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бабушкин В. У. Феноменологическая философия науки: критический анализ / В. У. Бабушкин. – М.: Наука, 1985. – 188 с.
2. Бодрийяр Ж. Символический обмен и смерть / Ж. Бодрийяр; – 2-е изд. – М.: Добросвет, КДУ, 2006. – 389 с.
3. Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ / С. В. Бондаренко. – Ростов н/Д: Изд-во Рост. ун-та, 2004. – 305 с.
4. Гуссерль Э. Идеи к чистой феноменологии и феноменологической философии. Книга первая. Общее введение в чистую феноменологию / Гуссерль Э. – М.: Академический Проект, 2009. – 489 с.
5. Калина Н. Ф. Бессознательные аспекты индивидуальности / Н. Ф. Калина // Психология индивидуальности: новые модели и концепции / [под ред. Е.Б. Старовойтенко, В.Д. Шадрикова]. – М.: МПСИ, 2009. – С. 274-285.
6. Лакан Ж. Семинары. Кн. I: Работы Фрейда по технике психоанализа / Ж. Лакан; пер. с фр. М. Титовой, А. Черноглазова. – М.: ИТДГК "Гнозис", Изд-во "Логос", 1998. – 432 с.
7. Малкин В. М. Психологические особенности самоконструирования субъекта в виртуальной реальности: дис. ... канд. психол. наук: 19.00.01. – Симферополь, 2013. – 199 с.
8. Носов Н. А. Виртуальная психология / Н. А. Носов. – М.: Аграф, 2000. – 432 с.
9. Теория метафоры: Сборник / Пер. с англ., фр., нем., исп., польск. яз.; вступ. ст. и сост. Н.Д. Арутюновой / общ. ред. Н. Д. Арутюновой и М. А. Журиной. – М.: Прогресс, 1990. – 512 с.
10. Шопенгауэр А. Мир как воля и представление / А. Шопенгауэр; пер. Ю. И. Айхенвальда. – М.: Московский клуб, 1992. – 115 с.

REFERENCES

1. Babushkin, V. U. (1985). *Fenomenologicheskaya filozofiya nauki: kriticheskiy analiz [Phenomenological philosophy of science: a critical analysis]*. Moscow: Nauka [in Russian].
2. Baudrillard, J. (2006). *Simvolicheskiy obmen i smert [Symbolic exchange and death]*. Moscow: Dobrosvet, KDU [in Russian].
3. Bondarenko, S. V. (2004). *Sotsialnaya struktura virtualnykh setevykh soobshchestv [The social structure of the virtual network communities]*. Rostov na Donu: Izd-vo Rost. un-ta [in Russian].
4. Gusserl, E. (2009). *Idei k chistoy fenomenologii i fenomenologicheskoy filosofii. Kniga pervaya. Obshcheye vvedeniye v chistuyu fenomenologiyu [Ideas for a pure phenomenology and phenomenological philosophy. The first book. General introduction to pure phenomenology]*. Moscow: Akademicheskii Proekt [in Russian].
5. Kalina, N. F. (2009). Bessoznatelnyye aspekty individualnosti [Unconscious aspects of personality]. *Psikhologiya individualnosti: novyye modeli i kontseptsii – Psychology of personality: new models and concepts*. Moscow: MPSI [in Russian].
6. Lakan, J. (1998). *Seminary. Kn. I: Raboty Freyda po tekhnike psikhoanaliza [Seminars. Book I: Freud's Works on the technique of psychoanalysis]*. (M. Titova, A. Chernoglazova, Trans). Moscow: ITDGK "Gnozis", Izd-vo "Logos" [in Russian].
7. Malkin, V. M. (2013). Psikhologicheskiye osobennosti samokonstruirovaniya subyekta v virtualnoy realnosti [Psychological characteristics of the subject's self-construction in virtual reality]. *Candidate's thesis*. Simferopol [in Russian].
8. Nosov, N. A. (2000). *Virtualnaya psikhologiya [Virtual psychology]*. Moscow: Agraf [in Russian].
9. Arutyunova, N. D., & Zhurinskaya, M. A. (1990). *Teoriya metafory: Sbornik [Theory of a metaphor: Collection]*. Moscow: Progress [in Russian].
10. Schopenhauer, A. (1992). *Mir kak volya i predstavleniye [The World as Will and Representation]*. (Yu. I. Aykhenvald, Trans). Moscow: Moskovskiy klub [in Russian].

В. Г. Пахомова

ПСИХОЛОГІЧНІ МЕХАНІЗМИ КОНСТИТУЮВАННЯ ОБРАЗУ Я В КОНТЕКСТІ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

У статті представлені основні погляди дослідників на проблему віртуальної реальності, дано визначення таких понять, як реальність нового типу, фантазм, метафора. Визначено місце фантазма як основоположного елементу конституювання образу Я у віртуальній реальності. Показано, що в реальності нового типу розгортається процес фантазматичного конституювання, результатом якого є віртуальний суб'єкт. Розглянуто три стадії фантазматичного конституювання: рівень конституювання часу, рівень конституювання індивідуального цілісного суб'єкта з навколишнім світом і рівень конституювання інтерсуб'єктивності.

Ключові слова: фантазм, конституювання, образ Я, віртуальна реальність, реальність нового типу, постмодерн.

V. G. Pakhomova

PSYCHOLOGICAL MECHANISMS OF SELF-IMAGE INSTITUTIONALIZATION IN THE CONTEXT OF VIRTUAL REALITY

The article presents the basic views of the researchers of the virtual reality phenomenon, it also defines the concepts such as the reality of a new type, a phantasm and a metaphor. The place of the phantasm as a fundamental element of self-image institutionalization in the virtual reality is defined. It is shown that a process of phantasmatic institutionalization is realized in the reality of a new type and its result is a virtual subject. There are three stages of phantasmatic institutionalization: the level of time institutionalization, the level of institutionalizing the individually integral subject with the surrounding world and the level of intersubjectivity institutionalization. The modern postinformational society is characterized by its motion to virtuality, which becomes the new plane of personality functioning. Virtualization of the society inevitably implies the transformation of a person. In the sphere of modern computer technology and mass media culture the human psychic apparatus is rearranged and adjusted to virtuality and always meets a special virtual mode. A technologically produced "virtual reality" is owned by the field of a man-made phenomenon and becomes a "metaphorical reality" allowing to determine the shades of different realities (psychological, social, philosophical, anthropological and cultural) that the person has faced in the postmodern era and the study of which is undoubtedly important. The aim of the article is to show the phantasm as the main element that determines personal identity institutionalization in the virtual reality. The psychological research in the study of the subject interaction with the field of virtual reality allows you to monitor the validity of the basic J. Lakan's postulate that a person's willingness is to have the desire of others and in the case of a new-type reality – the majority of not personified others united in a single character. Each user renders his/her unrealized desires through the momentary quintessence of searching program and delegates searching for the object of virtual others forming his/her own virtual reality.

Keywords: phantasm, institutionalization, self-image, virtual reality, new-type reality, postmodernity.

Подано до редакції 11.07.14