

О ПРИРОДЕ ЧЕЛОВЕКА В СВЕТЕ ПОСТНЕКЛАССИЧЕСКОЙ НАУКИ
(БИПЕРСОНАЛЬНАЯ МОДЕЛЬ ЛИЧНОСТИ)Степан Эдуардович Давтян^{1,3}, Елена Николаевна Давтян^{2,3}

¹Санкт-Петербургский государственный университет, кафедра психиатрии и наркологии
медицинского факультета, 199106, г. Санкт-Петербург, В.О., 21-я линия, д. 8а,
e-mail: stepandavtian@gmail.com, ²Российский государственный педагогический университет
им. А.И.Герцена, 191186, г. Санкт-Петербург, наб. реки Мойки, д. 48,
³Городской психоневрологический диспансер №7 (со стационаром),
190020, г. Санкт-Петербург, Старо-Петергофский пр., д. 50

Реферат. В статье представлена трансдисциплинарная исследовательская модель человека в постнеклассической научной парадигме, показан её эвристический потенциал в объяснении механизмов развития психопатологии.

Ключевые слова: природа человека, постнеклассическая наука, многомирие, антиципация, игра, антропопоз, инфантроп, психопатология.

THE HUMAN NATURE IN THE LIGHT OF
POSTNONCLASSICAL SCIENCE
(BIPERSONAL MODEL OF PERSONALITY)Stepan E. Davtian^{1,3}, Elena N. Davtian^{2,3}

¹ St.-Petersburg state university, department of psychiatry and narcology, 199106, St.-Petersburg, Vasiljevsky island, 21-st line, 8a, e-mail: stepandavtian@gmail.com ²A.I.Gertsen Russian State Pedagogical University, 191186, St.-Petersburg, nab. reki Moiki, d. 48, ³ St.-Petersburg City Psycho-Neurology Dispensary (with a Hospital), 190005, St.-Petersburg, Staro-Petergofskii pr., 50.

The article presents a transdisciplinary research model of a human being in postnonclassical scientific paradigm and shows its heuristic potential to explain mechanisms of development of psychopathology.

Key words: human nature, postnonclassical science, multiworlds, anticipation, game, antropopoesis, infantrop, psychopathology.

Несмотря на ощутимый прогресс в области нейронаук, генетики и фармакологии, мы испытываем колоссальный дефицит в понимании природы и механизмов развития психопатологии. Накопление фактов существенно опережает наши возможности поиска их объяснений, а существующие теоретические схемы в рамках классических и полуклассических научных подходов явно уступают по уровню сложности ожидающим решения задач. Иначе говоря, мы знаем гораздо больше, чем понимаем. Особенно плохо мы понимаем природу человека: ту, в которой

он существует, и ту, которая его характеризует. Чтобы понять, нужно строить модели. Сложным саморазвивающимся¹ системам требуются постнеклассические модели, к ключевым характеристикам которых относятся междисциплинарность и универсальный эволюционизм с отказом от простых дихотомических и редукционистских схем. Содержанием настоящей работы является попытка ответить на два вопроса: первый — *как должен быть устроен мир* (природа человека в первом значении), *чтобы в нем можно было сходить с ума?* И второй — *как должен быть устроен человек* (природа человека во втором значении), *чтобы он сходил с ума так, как мы это наблюдаем в клинической практике?*

Уровни мира

Человек есть мера всех вещей...

Протагор

Одной из главных причин кризиса современной науки является то неудовлетворительное положение, которое в существующих моделях мира занимает человек. Мир в этих моделях не нуждается в человеке, он как будто существует

¹«Саморазвивающимся системам присущи иерархия уровневой организации элементов и способность порождать в процессе развития новые уровни организации. Причем каждый такой новый уровень оказывает обратное воздействие на ранее сложившиеся, перестраивает их, в результате чего система обретает новую целостность. С появлением новых уровней организации система дифференцируется, в ней формируются новые, относительно самостоятельные подсистемы. Вместе с тем перестраивается блок управления, возникают новые параметры порядка, новые типы прямых и обратных связей» [9].

сам по себе, а человек в нем присутствует в роли наблюдателя (классика) или активного участника (неклассика), познавая его благодаря тому, что наделен сознанием, в котором мир отражается с той или иной степенью достоверности: уберечь человека, и мир останется, в общем и целом, таким, как мы его знаем – с его законами, объектами и событиями, – каким он и был в дочеловеческие времена². При таком подходе, однако, игнорируются два важных обстоятельства:

- То, как *выглядит мир*, зависит от того, как *устроен наблюдатель*: есть ли у него глаза, нейроны, способность перемещаться и т.д. Какова бы ни была *действительность*, наблюдаемая *реальность* у каждого из видов живых существ – своя. Реальность – видоспецифична. Всякое живое существо вписано в свою реальность³, а не в действительность, про существование которой оно даже не подозревает. Чем сложнее оно устроено, тем сложнее его реальность и формы поведения в ней. Мы не знаем, какова реальность летучей мыши⁴, но она знает и прекрасно к ней адаптирована.

Реальность человека, должно быть, очень сильно отличается от реальности летучей мыши, но это лишь видовое отличие. Принципиальная же разница заключается в том, что человек существует в *объясненной* реальности: он и воспринимает и понимает реальность сквозь призму своего мировоззрения, через своего рода теоретические очки, привносящие во всё им наблюдаемое то, чего там изначально не содержалось – *смыслы*. Такие «вещи» как причинность, пространство, время, атомы, гравитация, не говоря уже о добре и зле, справедливости, истине, красоте – не имеют прямого отношения к действительности, а представляют собой сложные *концепты* и *конструкты*, категоризирующие и конструирующие реальность таким образом, чтобы она была для нас *понятна*. Далее мы будем придерживаться нижеследующей терминологической схемы.

Действительность – это тотальность всего объективно существующего, в какой бы форме оно ни существовало (поле, вакуум и т.п.), включая всё неживое, живое и разумное (что бы это ни значило) *до и вне* какого-либо наблюдения или объяснения. Мы не знаем, какова действительность, но можем строить модели на основании того, что наблюдаем.

Реальность – это наблюдаемая действительность, раскрывающаяся перед любым живым существом в виде последовательно разворачивающихся *сцен*. Содержание этих сцен (например, вид из глаз) определяется состояниями самого

наблюдателя (например, его мозга), скоррелированными с процессами, протекающими вовне. Сцена, таким образом, является не частью внешней реальности, а репрезентацией собственного состояния, определяющей то, как *выглядит* реальность, хотя все закономерности того, как она себя ведет (в особенности в ответ на действия наблюдателя) по-прежнему целиком лежат в царстве (объективной) действительности.

Мир – это объясненная реальность, в которую вписан человек как разумное существо. Сколько объяснений, столько и миров – по человеку в каждом – составляющих вместе систему *много-мирия*. Человек воспринимает себя уже не в сценах, а в *ситуациях*, каждую из которых воспринимает как часть большого мира. Мир, с одной стороны, понимается как полная совокупность всех ситуаций, а с другой – как система, незримо присутствующая в каждой из ситуаций, диктующая её «правильное» восприятие/понимание и устраняющая неопределенность и неоднозначность, свойственную любой ситуации как сложному семиотическому комплексу⁵. Важно при этом понимать, что в описываемой модели мир не складывается из ситуаций, а раскладывается на ситуации: целое доминирует над частями. Ситуация отличается от сцены тем, что является осмысленной репрезентацией мира здесь и сейчас, связанной сложными отношениями с другими ненаблюдаемыми ситуациями мира как в пространстве, так и во времени (причинно-следственные связи).

Таким образом, миры не заданы – они формируются в процессе целенаправленной познавательной деятельности человека. Любого рода неопределенность или неоднозначность в большинстве стандартных ситуаций «на лету» устра-

²Следствием такого положения дел является парадокс, известный под названием «психофизическая проблема», с вытекающей из него «проблемой свободы воли».

³Umwelt в понимании Якоба фон Икскюля [13]

⁴Каково это – быть летучей мышью? [12]

⁵В знаковых системах одно означающее может указывать на несколько означаемых и наоборот, что находит свое отражение в таких явлениях как *синонимия* и *омонимия*. Подобно текстам, состоящим из слов, миры состоят из ситуаций. Каждое слово текста многозначно, однако благодаря тому, что тексты (как и миры) передают смыслы, в словах (как и в ситуациях) актуализируются и фиксируются (через контекст) вполне определенные значения, помогающие этот текст правильно понять. Чем меньше в тексте смысла, тем неопределеннее контекст и тем труднее понять, что в точности означают слова. Если смысл текста истолкован неверно, то ошибочно будут прочтены и некоторые слова; и, наоборот, ошибочное прочтение некоторых слов приведет к искаженному или извращенному пониманию смысла текста. Сказанное в полной мере относится и к отношению «ситуация-мир».

няются мировым контекстом, и, благодаря упреждающим механизмам антиципации, этот процесс зачастую даже не осознается. В новых, нестандартных или сложных ситуациях неопределенность преодолевается осознанно путем активного (иногда многократного) прогнозирования и тестирования прогностических гипотез с коррекцией смыслов происходящего и собственных действий. Критерием объективности мира (=адекватности поведения) в многирии выступает не соответствие «картины мира» некому «объективному и независимо существующему миру», не точность отражения «реальных объектов» в «зеркале сознания», не сходство копии с оригиналом (ибо не существует ни копии, ни оригинала, ни зеркала), а соответствие ситуации прогнозу. Соответственно, *мир человека объективен постольку, поскольку он отвечает на его целенаправленные действия предсказуемым образом.*

Дефицит активности (в особенности, прогностической) является ключевым фактором, влияющим на формирование мира, в котором становится возможным поведение, квалифицируемое как патологическое [5]. При этом рано или поздно нарушается сама способность работы человека со знаками, включая активные и пассивные механизмы антиципации, а финальным семиотическим эквивалентом прогрессирующего заболевания может стать обеднение мира и поведения человека в нем, – уменьшение знаковости (*олигосемия*) и значимости (*гипосемия*) жизненных ситуаций, их фрагментов и мира в целом. Такому финалу, как правило, предшествуют периоды, в которых наблюдается усиление (в ущерб другим) значимости отдельных знаков (*гиперсемия*), извращенное толкование знаков под влиянием ложного контекста (*парасемия*), восприятие не очевидных для других наблюдателей знаков (*криптосемия*), а также непреодолимая неопределенность знака вследствие слабого или противоречивого контекста (*амбисемия*) [3].

Уровни игры

*Если продумать до конца всё, что мы знаем
о человеческом поведении, оно покажется нам
всего лишь игрою*

Йохан Хейзинга⁶

Критериям саморазвивающихся систем полностью отвечает стихия игры, в которой набор правил нижнего уровня реальности порождает

(конституирует) верхний (игровой) уровень реальности; при этом, правила нижнего уровня становятся законом верхнего. Верхний уровень обладает всеми признаками виртуальной реальности (порождённость, актуальность, интерактивность, автономность [6]), и в нём «разрешено всё, что не запрещено законом». Любопытно, что пока идет игра, на нижнем уровне действует обратный принцип: «запрещено всё, что не предписано правилами». Если ввести правила на втором уровне реальности, не нарушающие правила первого уровня (т.е. в согласии с законом собственного уровня), то возникнет третий уровень реальности – игра в игре – где уже правила второго уровня станут законом третьего уровня реальности⁷. Таким образом, в иерархии игровых уровней каждый следующий порождается правилами нижнего и вносит ограничения в протекающие «внизу» процессы: *верхние уровни доминируют над нижними, контролируют их и управляют ими.* События каждого уровня подчинены логике этого же уровня, их смысл принципиально нередуцируем к процессам нижележащего уровня.

Всё сказанное в полной мере относится и к играм, в которых существует актер, исполняющий роль. Функцию игрового пространства выполняет сцена, а предписывающие правила поведения записаны в «свитке» (франц. *rôle* «роль, список, свиток» из лат. *rotulus*). *Контроль* – это «контрсвиток» в руках режиссера, сверяющего записи своего свитка с действиями актера, и вмешивающегося в процесс (и тогда контроль переходит в управление) при отклонении актера от предписанной роли. Актер, воплотившийся в персонаже, может сыграть роль следующего уровня, подобно Гамлету, изображающему безумие («сцена на сцене» в формулировке Л.С. Выготского), и даже три роли одновременно (как И. Смоктуновский в фильме «Берегись автомобиля»).

⁶В версии перевода с нидерландского Д. В. Сильвестрова [11].

⁷Например, реальность шахматной игры существует, пока соблюдаются базовые правила игры – в пределах пространства доски, отпущенного времени и разрешенных ходов. Если, допустим, разыгрывается сицилианская защита, то игра поднимается на новый уровень, в котором вводятся новые ограничения на допустимые действия: ходы, считавшиеся бы правильными в первом уровне, могут оказаться неправильными во втором. При этом, «вычислить» какие ходы будут сделаны в реальной партии или понять их смысл, руководствуясь базовыми правилами игры невозможно.

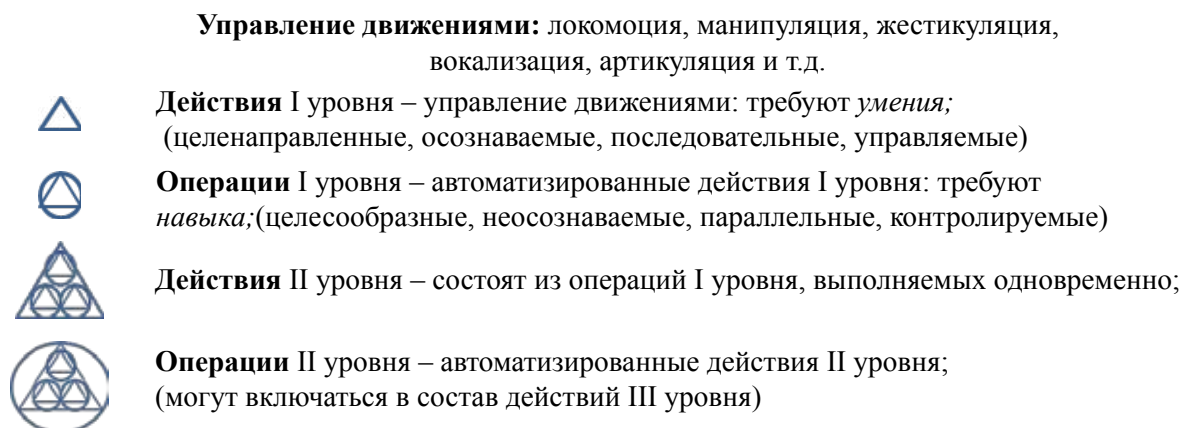


Рис. 1. Структура двухуровневой иерархии на примере управления движениями.

Актер верхнего уровня при этом является воплощением роли нижнего уровня, исполняемой актером, который является воплощением роли еще более нижнего уровня. Персонажи верхних уровней управляют действиями персонажей нижних уровней, ограничивая их степени свободы в той мере, в которой это диктуется ролями верхних уровней. Важно отметить, что ролевая активность верхнего уровня совершается осознанно, представляя собой *последовательность действий*, в то время как низкоуровневая активность выполняется в автоматическом режиме, не осознается и представляет собой набор *параллельно выполняемых операций*. Таким образом, действия (в норме) – это высокоуровневая, управляемая, осознаваемая и последовательно исполняемая *целенаправленная* активность, осуществляемая благодаря операциям – низкоуровневым, контролируемым, неосознаваемым, параллельным и *целесообразным* (рис. 1). Понять или объяснить действия, изучая операции, невозможно.

Всякая операция – это бывшее действие, автоматизировавшееся в процессе многократного повторения на этапах освоения нижних уровней игровой реальности, благодаря чему *умения* этих уровней становятся *навыками* верхних.

Уровни языка

*Границы моего языка означают границы
моего мира.*

Людвиг Витгенштейн⁸

Язык как саморазвивающуюся систему можно представить в виде следующей иерархии функциональных уровней, сопоставимых с разными этапами онтогенеза (и, вероятнее всего, филогенеза) человека:

- *номинативный* уровень, позволяющий именовать объекты, действия, свойства, отношения и т.д. (доличностный уровень, доступен также некоторым животным);
- *дескриптивный* уровень, позволяющий рассказывать истории, описывать ситуации, события и т.д. (уровень незрелой личности, доступен, за редкими исключениями⁹, только человеку);
- *экспланативный* уровень, позволяющий объяснять связи и отношения между событиями, объектами, их свойствами и т.д. (концепты; уровень зрелой личности).
- *конструктивный* уровень, позволяющий изобретать понятия, объекты, отношения и связи, никогда никем не наблюдавшиеся (конструкты; уровень творческой личности, факультативный уровень).

Коммуникативная функция, как самая древняя функция языка, пронизывает все уровни сверху донизу и уходит далее в доязыковые коммуникативные системы животных. Роль верхних уровней языка отражена в вышеприведенном эпиграфе и нами уже освещена в модели мира как объясненной реальности, поэтому остановимся на роли нижних уровней в онтогенезе человека, а именно – на небиологических его аспектах, касающихся развития психики и личности. Ввиду отсутствия специального термина для обозначения развития разумного начала в человеке, будем называть этот процесс *антропопозисом*¹⁰.

⁸В версии перевода с немецкого И. Добронравова и Д. Лахути [1]

⁹Например, антропоидам, обученным жестовому языку.

¹⁰Однажды в близком значении «человек как произведение культуры» этот термин использовался московским философом П.Д. Тищенко [10] как альтернатива понятию «антропогенез»; мы выводим этот термин из понятия «аутопозис» в понимании У. Матураны и Ф. Варелы [4].

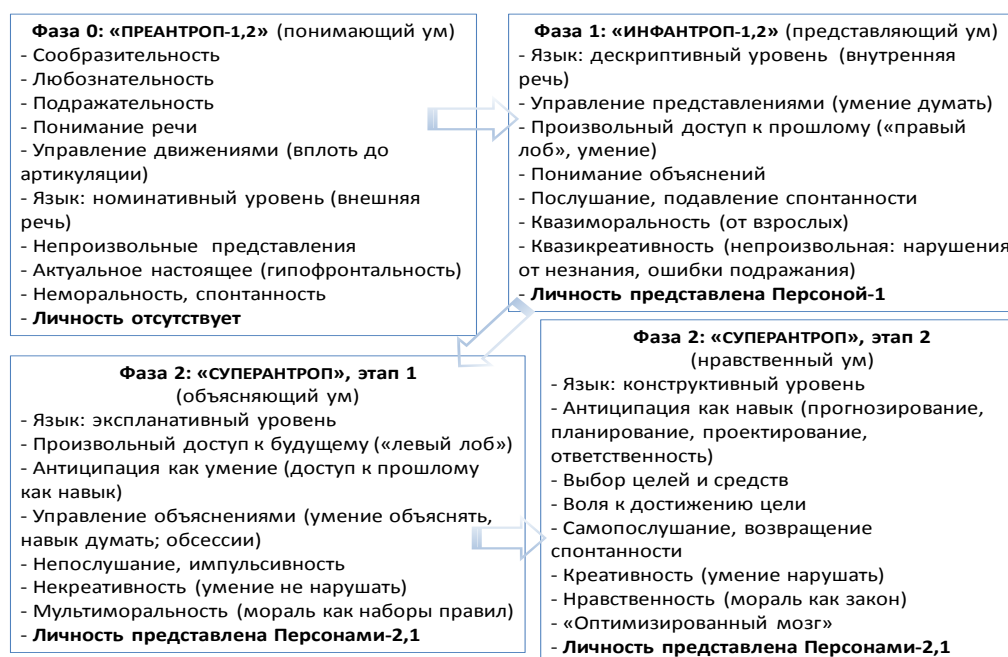


Рис. 2. Фазы и этапы антропопоза (пояснения к терминам в тексте)

Ключевая роль языка в антропопозе заключается в том, что овладевая номинативно-дескриптивными уровнями языка, человек приобретает способность, отсутствующую у других живых существ – *способность управлять своими представлениями*. Всякое животное, как и человек в *преантропный* период своего развития, умеет управлять лишь своими движениями – вплоть до артикулированной речи, доступной даже птицам. Однако лишь у человека внешняя речь (говорение) со временем сворачивается [2] во внутреннюю речь (думание), что знаменует собой трансформацию *понимающего* интеллекта (ума) животного в *представляющий*¹¹ ум (разум) человека. Граница между понимающим и представляющим интеллектом разделяет всё живое на неразумное и разумное: в царстве неразумного представления возникают непроизвольно, порождаются текущими событиями и управляют поведением животного, в то время как разумное существо, умеющее управлять своими представлениями (благодаря языку, позволяющему их именовать и связывать), подчиняет своё поведение не только текущим, но и ненаблюдаемым событиям и ситуациям, – как желательным, так и тем, которых следует избегать.

Уровни человека (биперсональная модель личности)

В заключительной фазе антропопоза формируется *объясняющий интеллект*. На рис. 2 кратко представлены все три фазы, каждая из которых

включает два этапа, первый из которых соответствует закреплению ролевого репертуара этого уровня в виде навыков, а второй – приобретению умений следующего уровня. Третья фаза описана поэтапно, так как в большинстве случаев на первом её этапе заканчивается процесс нормального развития человека.

Восхождение по уровням в биперсональной модели личности мыслится не как линейный процесс усложнения психики и личности, а как периодический процесс с двумя большими фазовыми переходами, каждый раз переводящими человека как сложную саморазвивающуюся систему на новый уровень саморегуляции с подчинением процессов контроля и управления с нижних уровней на верхние. Согласно игровой модели самоорганизации, приобретение умений эквивалентно освоению роли, исполнение роли – воплощению в персонаже. Фазовый переход в этом контексте представляет собой процесс *персонализации* – трансформации персонажа в персону (а умения в навык), в ходе которого персонаж нижнего уровня становится актером, исполняющим роли следующего уровня: *маска превращается в лицо, надевающие новые маски*.

¹¹Представлять – мысленно ставить перед собой то, что в данный момент перед тобой не находится – можно только в случае, если представляемое имеет имя; речь идет о произвольном контроле над представлениями, позволяющем сказать: «я представляю» в противовес пассивному процессу «мне представляется», характерному, например, для патологии обсессивного круга.

Первая персона (фаза 1, первый этап) появляется вскоре после «речевого взрыва» в возрасте около трех лет и проявляет себя уверенным использованием личных местоимений первого и второго лица. С этого времени человек становится индивидом, обладающим личностью, состоящей из одной персоны. Мы будем называть его человеком *нижнего* (inferior) уровня – *инфáнтропом*, что вполне созвучно детскому периоду его развития. Инфантроп – результат успешно исполняемой роли человека сумевшим взять языковой барьер представителем отряда приматов, которого в нашей неонимической систематике мы будем называть *преáнтропом*. *Темперамент* человека полностью определяется конституциональными особенностями преантропа, а *характер* – индивидуальными особенностями первой персоны. Инфантроп не имеет произвольного доступа к биографическому прошлому преантропа (чем и объясняется т.н. детская амнезия), однако ему доступны преантропные умения, навыки и общие знания (процедурная и семантическая память). Таким образом, эпизодическая (автобиографическая) память инфантропа либо контролируется его персоной, либо является структурной частью (аспектом) его персоны.

Вторая персона (фаза 2, первый этап) возникает в пубертатном возрасте в процессе второго большого фазового перехода и знаменует собой начало второй фазы антропопоза, в которой индивид наращивает свою личность, состоящую уже из двух персон. Мы будем называть его человеком *верхнего* (superior) уровня – *суперáнтропом*. Суперантроп – результат успешно исполняемой роли взрослого человека бывшим ребенком – инфантропом. *Морально-волевые качества* личности определяются индивидуальными особенностями второй персоны и окончательно формируются на втором этапе антропопоза. Напомним, что непосредственно осознаются процессы самого верхнего уровня: при наличии второй персоны, первая не осознается. В норме в бодрственном состоянии верхний человек не осознает присутствия нижнего человека (Гамлет ничего не знает об актере, исполняющем его роль). Тем более, присутствие нижнего человека не осознается окружающими: человек обращен к ним своей внешней – преантропной – ипостасью, воспринимаемой и понимаемой (в том числе и самим хозяином) как тело¹².

Есть все основания считать, что сновидения – это место, где здоровый взрослый человек имеет

возможность побыть и почувствовать себя инфантропом – эмоциональным и простодушным, ничему не удивляющимся, лишенным антиципации и здравого смысла, плывущим по течению обстоятельств существом, приключения которого, к счастью, легко стираются из памяти, стоит только проснуться/вернуться второй персоне. Рапорт при гипнотическом сеансе можно понимать как установление управляющего канала связи между второй персоной гипнотизера и первой персоной гипнотизируемого.

Произвольный доступ суперантропа к биографическому прошлому инфантропа затруднен и сильно ограничен при хорошей, хотя и не полной, доступности процедурной и семантической памяти. Можно предположить, что эпизодическая память суперантропа также строго персонализирована, а его доступ к ранним событиям жизни обеспечивается и поддерживается лишь благодаря повторяющимся воспоминаниям и рассказам очевидцев (родителей, друзей и т.д.). Частично это подтверждается нашей весьма ограниченной способностью помнить свои сновидения. Этот вопрос, однако, нуждается в дальнейшем прояснении.

Психопатология как расстройство биперсональной личности

В общем виде всю психопатологию можно понимать, как нарушение управления в вышеописанной многоуровневой иерархической системе в рамках биперсональной модели личности: 1) ослабление управляющих процессов верхнего уровня приводит к усилению/дезорганизации управляемых процессов нижнего (пограничная патология); 2) при критическом ослаблении/прекращении управления сверху, функции управления берет на себя нижележащий структурный уровень (психозы).

При патологии, несовместимой с полноценным функционированием верхнего уровня личности, вторая персона редуцируется к первой, суперантроп – к инфантропу, который теперь становится верхней инстанцией, осознает себя как та же личность и называет себя тем же «я». При этом он способен осознавать произошедшие в его состоянии и в окружающей обстановке изменения:

¹²Напрашивается параллель с такими «спрятанными» персонажами как мистер Хайд Р. Л. Стивенсона и Тень К.Г. Юнга.

чаще всего они сводятся к ухудшению самочувствия с ощущением собственной измененности, тревоге и непонятному изменению *смысла* происходящего. Как уже упоминалось выше, это связано с тем, что на каждом уровне реальности «одни и те же» события несут в себе разные смыслы («наверху» герои умирают, а «внизу» все притворяется). Именно поэтому переживания «провалившегося вниз» психотика так часто сопровождаются ощущением притворства и игры, далеко не ограниченным только интерметаморфозой, но и в явном или скрытом виде присутствующим в структуре всякого персекуторного бреда. Амнезия переживаний острого периода психоза отражает неспособность «вернувшейся» второй персоны получить доступ к событиям, в которых она не участвовала.

В силу ограниченного объема данной публикации, перечислим лишь некоторые психопатологические синдромы, развитие которых может рассматриваться как *инфантильный регресс*: помимо острых аффективно-бредовых состояний, это истерические и эпилептические сумерки, сомнамбулизм, онейроид, делирий, психотическая мания, депрессия и деперсонализация, апато-абулический дефект. Психические автоматизмы, амбивалентность, атаксию и иную атрибутику схизиса можно понимать, как проявления *диссоциированного регресса*, при котором первая персона получает доступ к самосознанию при частично функционирующей, но отчужденной верхней персоне, управляющая и контролирующая активность которой воспринимается нижней персоной (с которой ассоциируется вся личность) как постоянное вмешательство.

Кататонические состояния в их предельном выражении, а также вся тяжелая психопатология детского возраста, вероятнее всего, объясняются более глубоким, *преантропным регрессом*, в то время как психопатология пограничного уровня, такая как ОКР, – менее глубоким, *суперантропным регрессом*, при котором не происходит сдвига самосознания, но имеет место ослабление управляющих функций второй персоны, в результате чего возрастает активность нижеуровневых автоматизированных процессов, порождающих нецелесообразные движения и представления. Наконец, задержки и неравномерность в прохождении фаз и этапов антропопоэза ответственны за всю гамму патологии развития – от тяжелых форм умственной отсталости и аутизма до расстройств личности в традиционном смысле этого словосочетания.

Интересной представляется возможность объяснения таких относительно редких и загадочных расстройств как синдром аутоперсонамнезии [7, 8] и расстройство множественной личности. В рамках обсуждаемой модели оба эти состояния стартуют одинаково – с инфантильного регресса в условиях тяжелой психотравмирующей ситуации, в ряде случаев усиленной патогенным биологическим влиянием (экзогенным, либо эндогенным). Далее возможно несколько сильно маловероятных сценариев. Чаще всего, очевидно, наступает полноценное восстановление личности (полная *реперсонализация*) с амнезией психотических переживаний (в силу временного отсутствия второй персоны) в рамках острого (чаще всего, истерического) психоза. Интересующий нас вариант выхода – *патологическая реперсонализация*, в ходе которой исходная вторая персона не восстанавливается: либо порождается новая «чистая» вторая персона с пустой биографией и старой процедурной/семантической памятью (аутоперсонамнезия), либо вторая персона «со стажем» выбирается из числа старых (запасных?) не(до)персонализированных персонажей (отвергнутых, но не забытых окончательно?) пубертатного этапа антропопоэза (множественная личность).

Заключение

Человек действительно является био-психосоциальным существом. Однако социальность не представляет собой отличительное видовое качество человека – в природе существуют как менее, так и более социальные животные. На самом деле то, что возвышает человека над природой – это не социальность, а культура, вхождение в которую начинается с овладения языком, а завершается формированием личности (в индивидуальном мире), эволюцию которой мы попытались угадать в предлагаемой для обсуждения модели. Мы намеренно не углублялись в мозговые аспекты антропопоэза, полагая уместным посвятить этой проблеме отдельную публикацию. А пока отметим лишь, что рассматриваем биперсональную модель личности как эвристическую гипотезу, открывающую новые (в сравнении с декларативной «био-психо-социальной» моделью) возможности в исследовании психических расстройств и приглашаем заинтересованных коллег к открытой дискуссии.

ЛИТЕРАТУРА

1. Витгенштейн Л. Логико-философский трактат [Пер. с нем. И. Добронравова и Д. Лахути; Общ. ред. и предисл. Асмуса В.Ф.] М.: Наука, 1958 (2009). 133 с.
2. Выготский Л.С. Мышление и речь. 5е изд. М.: Лабиринт, 1999. 352 с.
3. Давтян С.Э. Природа человека и эволюция психотической реальности (трансдисциплинарная модель) // Известия Иркутского государственного университета, серия «Психология». 2013. Т. 2, № 2. С. 18–32.
4. Матурана У., Варела Ф. Древо познания: Биологические корни человеческого понимания [Пер. с англ. Ю. А. Данилова]. М.: Прогресс-Традиция, 2001. 224 с.
5. Менделевич В.Д., Соловьева С.Л. Неврология и психосоматическая медицина. М.: Городец, 2016. 596 с.
6. Носов Н.А. Виртуальная реальность // Вопросы философии. 1999. № 10. С. 152–164.
7. Остроглазов В.Г. Autopersonamnesia. Новый психологический феномен? Независимое сравнительное исследование. Часть 1 // Независимый психиатрический журнал. 2004. №4. С. 51–58.
8. Перехов А.Я. Аутоперсонамнезия. В кн.: Психиатрия. Ростовская научно-педагогическая школа: Учебник [Под ред. В.А. Солдаткина]. Ростов н/Д: Профпресс, 2016. С. 764–806.
9. Стёпин В.С. Исторические типы научной рациональности: проблемы демаркации и преемственности // Философия, методология и история науки. 2015. Т. 1, № 1. С. 6–27.
10. Тищенко П.Д. Био-власть в эпоху биотехнологий. М.: ИФ РАН, 2000. 177 с.
11. Хейзинга Йохан. Homo ludens. Человек играющий [Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильвестрова]. СПб: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
12. Nagel Th. What Is It Like to Be a Bat? // The Philosophical Review. 1974. Vol. 83 (4). P. 435–450.
13. Uexcuлл, Jakob von. Theoretische Biologie. Berlin: Springer, 1928. 253 p.

REFERENCES

1. Wittgenstein L. *Logiko-filosofskii traktat*. Moscow: Nauka, 1958 (2009). 133 p. (in Russian)
2. Vygotskii L.S. *Myshlenie i rech'*. Moscow: Labirint, 1999. 352 p. (in Russian)
3. Davtian S.E. *Izvestiya Irkutskogo gosudarstvennogo universiteta*. 2013. Vol. 2, № 2. pp. 18–32. (in Russian)
4. Maturana H., Varela F. *Drevo poznaniya: Biologicheskie korni chelovecheskogo ponimaniya*. Moscow: Progress-Traditsiya, 2001. 224 p. (in Russian)
5. Mendelevich V.D., Solov'eva S.L. *Nevrozologiya i psikhosomaticheskaya meditsina*. Moscow: Gorodetz, 2016. 596 p. (in Russian)
6. Nosov N.A. *Voprosy filosofii*. 1999. № 10. pp. 152–164. (in Russian)
7. Ostroglazov V.G. *Nezavisimyi psikhiatricheskii zhurnal*. 2004. №4. pp. 51–58. (in Russian)
8. Perekhov A. Ya. In: *Psikhiatriya. Rostovskaya nauchno-pedagogicheskaya shkola*. Rostov-on-Don: Profpress, 2016. pp. 764–806. (in Russian)
9. Stepin V.S. *Filosofiya, metodologiya i istoriya nauki*. 2015. Vol. 1, № 1. pp. 6–27. (in Russian)
10. Tishchenko P.D. *Bio-vlast' v epokhu biotekhnologii*. Moscow: IF RAN, 2000. 177 p. (in Russian)
11. Huizinga Johan. *Homo ludens. Chelovek igrayushchii*. Saint Petersburg: Izd-vo Ivana Limbakha, 2011. 416 p. (in Russian)

Поступила 25.12.16.