Автор: Головчинер (Новикова) В.Ю.

В начале 2000-х Я.А.Фельдман сформулировал теорию уровней абстрактного интеллекта (ТУАИ), которая привлекла внимание многих своей простотой, универсальностью и обширностью перспектив применения.

В основу теории легла идея о том, что более развитый интеллект способен и склонен обрабатывать объекты большей сложности. Дальнейшая работа теоретической мысли привела автора к выявлению и описанию уровней интеллекта, а также демонстрации анализа и моделирования многих научных, социальных и культурных процессов с применением ТУАИ.

ТУАИ утверждает, что человеческая деятельность в любой области расслаивается по уровням. Всего уровней 10 с номерами от 0 до 9, однако в практической жизни почти не встречаются уровни 0 и 9, поэтому обычно рассматриваются восемь уровней с номерами от 1 до 8.

Каждому уровню соответствует определенная мощность поля внимания.

Уровень	Поле внимания	Пиктограмма
1	Один объект	
2	Много объектов	
3	Один процесс	
4	Много процессов	
5	Одна карта	
6	Много карт	

7	Одна система	
8	Много систем	

Применительно к соционической теории интересно рассмотреть процесс информационного метаболизма через призму ТУАИ, тем более что даже при беглом взгляде представляется очевидным, что человек воспринимает, обрабатывает и выдает информацию о том количестве и качестве объектов, на которое хватает мощности поля его внимания.

Нетрудно заметить, что все восемь уровней можно условно разделить на две группы мощности поля внимания: нечетные - «один» и четные – «много». Каждый нечетный уровень задает принципиально новое качество объекта внимания, а четные уровни, оперируя понятием «много», задают новый уровень количественной характеристики.

Переход от нечетного уровня к четному, т.е. внутри одного качества объекта от характеристики «один» к характеристике «много», по замыслу автора имеет качественный скачок.

С одной стороны, трудно не согласиться, ибо хозяйка умеющая готовить только по рецепту только одно блюдо, будет существенно отличаться от хозяйки, которая умеет готовить только по рецепту много разных блюд. Зная на практике таких хозяек, мы, безусловно, будем считать вторую более «качественной» хозяйкой.

С другой стороны, это качество другой основы, чем то, что позволяет третьей хозяйке самой придумывать рецепты блюд.

Можно сказать, что переход от «один» к «много» - это расширение качества, а переход от четного уровня к последующему нечетному – это углубление качества, переход на качественно новый уровень.

Таким образом, разбивая уровни по категориям качества, получаем следующую картину

Нечетные уровни	Четные уровни	Поле внимания
1	Один объект	
		2
3	Один процесс	
		4
5	Одна карта	
		6
7	Одна система	
		8

Нетрудно заметить, что выделенные нечетные уровни коррелируют с параметрами обработки информации, задающими мерность функции. А заданное уровнем поле внимания соответствует особенностям обработки информации с позиции определенного параметра.

Рассмотрим подробнее.

1 уровень (в поле внимания один объект) соответствует первому параметру обработки информации – параметру опыта.

Особенность обработки информации одномерными функциями заключается в том, что опыт извлекается локально, обособленным эпизодом, вырванным из контекста происходящего. Фактически, собранный в рамках одномерной функции опыт представлен набором отдельных приемов, сюжетов, техник и оценок, несвязанных между собой. А при необходимости извлечь информацию из опыта одномерной функции, происходит перебор и попытка подбора подходящего эпизода вне возможности оценить целостный контекст происходящего.

Как ребенок исследует гору игрушек, перебирая одну за другой, а не охватывая взглядом и оценкой все игрушки сразу.

При обработке информации одномерной функцией внимание человека фокусируется на том, что он интерпретирует как отдельный объект (не факт, что это выделение будет верным, кстати), а извлеченный опыт капсулируется и отправляется в хранилище памяти в обособленную ячейку. Объединение, слияние, взаимовлияние и трансформация таких капсул возможны лишь при проживании нового опыта, но не вследствие одной только внутренней работы мысли.

Приведем фантазийный абсурдный пример исследования новой деревни.

Приехал человек в новую деревню, за сараем у Ивана Ивановича наступил на грабли. Шишка на лбу – это капсула локального опыта о том, что за сараем у Иван Иваныча лежат грабли. Далее работа мысли не распространяется. Чтобы узнать обо всех граблях и сараях этой деревни, нужно опытным путем лично исследовать все дворы. И собрав на лбу все капсулы опыта, запомнить, что в каждом дворе грабли лежат за сараем (например).

3 уровень (в поле внимания один процесс) соответствует второму параметру обработки информации – параметру норм.

Нормы есть не что иное, как совокупность правил, приемов и условностей, задающая традиции поведения в социальной группе. С точки зрения качества информации - это уже объединение неких разрозненных объектов предыдущего уровня в общий тренд, формирование качественно новой единицы информации. Человек хранит в памяти, а при необходимости извлекает и использует наборы приемов поведения или других реакций. Здесь появляется новый уровень свободы действий: можно следовать за трендом, а можно – против него.

Продолжая пример с новой деревней, можем сказать, что первая капсула опыта, полученная за сараем Иван Иваныча, наталкивает на мысль, что тут вообще принято хранить грабли за сараями, а следовательно, приближаясь к сараю Петра Петровича, нужно готовить лоб ко встрече с граблями. Ну и если наш исследователь решится поселиться в этой деревне и ассимилироваться в местное общество, он уже знает, где будет правильным хранить грабли. А если решит поселиться и стать оппозиционером, он тоже знает, что грабли из-за сарая лучше убрать, дабы подчеркнуть оппозиционность курса.

5 уровень (в поле внимания одна карта) соответствует третьему параметру обработки информации – параметру творчества (или ситуации).

Наличие карты предполагает возможность свободного ориентирования на местности и самостоятельного прокладывания пути из пункта А в пункт Б, причем, множеством разных ситуативных способов: по горам, по воде, короткой или длинной дорогой, прямым или извилистым маршрутом. Маршруты можно пробовать, с середины пути пересматривать и прокладывать новые и т.п.

Описанное по сути и есть творческий процесс, который человек демонстрирует с трехмерных функций своего ТИМа. Зная, где он находится и куда хочет попасть, он формирует и пробует разные приемы и многоходовки, чтобы достичь цели. А карта по сути есть метафора обстоятельств (ситуации) в рамках которых человек формирует свои творческие приемы. Память в данном случае хранит уточненные тактико-технические характеристики местности, на которой приходилось бывать, дабы в следующий раз проложить маршрут (выработать творческий прием) еще более точно и даже виртуозно.

Если на предыдущем уровне у человека было два варианта движения: в соответствии

или в противоречии тренду (процессу), то на 5 уровне их уже множество на заданной плоскости.

Итак, наша деревня. Мы уже знаем, что тут принято хранить грабли за сараями. Однако, во время субботника, когда все жители, вооружившись граблями, убирают улицы и дворы, тех самых граблей за сараями нет. То есть, обычно грабли за сараями, но в текущей ситуации их там нет.

С другой стороны, с этого уровня обработки информации уже очевидно, какую ситуацию можно сформировать, чтобы получить желаемый результат. Если нужно, чтобы сейчас жители убрали грабли из-за сараев, можно организовать субботник.

7 уровень (в поле внимания одна система) соответствует четвертому параметру обработки информации – параметру глобальности (или времени).

Система, описывая принцип связи элементов, позволяет смотреть и видеть над ситуацией, т.е. система описывает те характеристики объектов, которые от ситуации не зависят.

Понимание системных принципов позволяет человеку ориентироваться в пространстве недостаточной фактической информации. Здесь просто нет необходимости знать все, достаточно знать ключевые факты, а далее системное видение позволяет рассчитывать недостающую информацию, что по сути и представляет собой прогноз. Феномен прогнозирования с четырехмерных функций был уже описан с позиций другого подхода в статье Новиковой В.Ю. «Соционическая природа субъективного восприятия времени». Этот же феномен подтверждается с позиций подхода ТУАИ.

Системное видение дает целостность представления о мире в рамках аспекта четырехмерной функции, по сути – ту самую глобальность параметра.

Окидывая нашу деревню взглядом четвертого параметра, мы видим, что в любом случае на пешеходных дорожках грабли не хранят, а хранят их на придворовой территории.

Такая лаконичность и емкость формулировок характерна для четырехмерных функций и объясняется способностью человека заглянуть в суть вещей, используя системное видение. А суть вещей, как правило, не требует многословных вариативных формулировок.

Информация четвертого параметра формирует зону актуального информационного поля, лежащего в основе интерпретации реальности. И тут правильнее говорить не о новом уровне свободы передвижения, как на предыдущих уровнях, а о выходе на уровень постоянного проживания реальности.

Итак, связь нечетных уровней с параметрами обработки информации показана, а что же описывают четные уровни? Наиболее очевидной представляется версия, что четные уровни описывают влияние так называемого фактора наполнения, который еще называют «проработкой» или «прокачкой» функции.

Другими словами, речь идет о возможном расширении качества обработки информации при методичном интенсивном развитии в области аспекта соответствующей функции.

И тогда по одномерной функции на 2 уровне человек может удерживать в поле внимания не один, а много объектов одновременно. Однако они все равно остаются для него обособленными, несвязанными и не трансформируются даже в один процесс.

По двухмерной функции на 4 уровне человек способен отслеживать много процессов одновременно (много в данном случае – все, что больше одного), т.е. быть в курсе традиций и норм поведения нескольких социальных групп одновременно, но это не дает выхода хотя бы на одну карту.

По трехмерной функции на 6 уровне много карт позволяют разворачивать творческие процессы одновременно в разных событийных плоскостях, что, безусловно, значительно повышает эффективность человека. Но не формирует системное видение.

И наконец, на 8 уровне с четырехмерных функций реальность представляется как система систем, а любые факты рассматриваются элементами нескольких систем одновременно, попадающими под их перекрестное влияние. Можно назвать этот уровень уровнем истинной глобальности.

Изложенный подход более наглядно показывает
- особенности обработки информации по каждому из параметров,
- иллюстрирует потенциал и предел развития мышления в рамках каждой функции,
- моделирует характер интеллектуальной активности человека в зонах аспектов разных блоков Модели А.

Изложенный теоретический материал уже много лет используется автором в процессе обучения теории и практике соционики и позволяет образно и емко передавать студентам большой массив информации о размерности функций.

Список литературы:

1. Букалов А.В. "Структура и размерность функций информационного метаболизма". // СМиПЛ, 1995, № 2.
2. Ермак В.Д. "Как научиться понимать людей". // М.: Астрель, 2003.
3. Новикова В.Ю. "Соционическая природа субъективного восприятия времени". // СМиПЛ, 2008, №5.
4. Фельдман Я.А. "Теория уровней и модель человека". // М.: Доброе слово: Черная белка, 2005.