

Головчинер (Новикова) В.Ю.

**УРОВНИ ОБРАБОТКИ ИНФОРМАЦИИ**

Рассмотрена связь между мерностями функций информационного метаболизма по А. Букалову и уровнями интеллекта по Я. Фельдману.

*Ключевые слова:* соционика, психическая функция, психология, функция информационного метаболизма, уровни интеллекта, мерность психической функции.

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	В 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 гото-

вить 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	В поле внимания	Пиктограмма	Четные уровни	В 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	

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-й 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-й 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 Ивановича, 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-й 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-м 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-й 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-м 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 двумерной функции на 4-м 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-м 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-м уровне с четырехмерных функций реальность представляется как система систем, а любые факты рассматриваются элементами нескольких систем одновременно и попадают 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.

#### Л и т е р а т у р а :

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

*Статья поступила в редакцию 15.09.2014 г.*