

Динамический принцип построения модели логических уровней НЛП

Статья опубликована в журнале Вестник НЛП №1.

Авторы: Георгий Александрович Щеглов

Темы, затрагиваемые в статье: Фундаментальное НЛП

*"Перед вами пирамида
удивительного вида".
Детский стишок*

Раппорт

Как всякое мастерство, НЛП - есть воплощение баланса. Баланса между теорией и практикой, между наукой и искусством, между сложностью и простотой. В этом оно подобно игре в шахматы, где одно поле - восемь на восемь клеток, два цвета и шесть видов фигур создают громадное разнообразие партий; или музыке, где семь нот есть источник всех мелодий. НЛП состоит из небольшого числа элементов, которые дают небывалую разрешающую способность для изучения и описания субъективного опыта человека, а также гибкие и мощные средства проведения изменений. Каждая техника и каждая модель НЛП как инструменты мастера сочетают гибкость с четкостью формы, простоту структуры с богатством и глубиной "недокументированных возможностей", часто неожиданно открывающихся со временем. В настоящей статье описано одно такое любопытное свойство модели логических уровней, которое, возможно, упростит понимание того, что "стоит за" логическими уровнями и прибавит еще несколько степеней свободы мастерам НЛП.

Настоящее состояние: Модель логических уровней

Начнем, как водится в любой хорошей теории, с определений. Роберт Дилтс, автор модели, в своей энциклопедии НЛП [1] вводит логические уровни как отношения между элементами субъективного опыта: "Термин логические уровни, в том виде, как он применяется в НЛП, был адаптирован Р. Дилтсом из работ Г. Бейтсона в середине 80-х и относится к иерархии уровней процессов для личности или группы. Функция каждого уровня заключается в организации, синтезе и прямом взаимодействии с нижележащими уровнями. Изменения чего-либо на верхнем уровне будет неизбежно проецироваться вниз, вызывая изменения на нижних уровнях. В то же время изменения на нижних уровнях не обязательно вызывают изменения на верхних. Эти уровни включают (в порядке от высшего к низшему): (1) идентичность, (2) убеждения и ценности, (3) способности, (4) поведение и (5) окружение. Шестой уровень, относящийся к "духовному", может быть определен как "поле отношений", окружающее множество индивидуумов и формирующее ощущение взаимосвязи с сверхсистемой, большей, чем отдельная личность". Далее в статье Р. Дилтса приводится схема "сети логических уровней", где даются другие, параллельные названия уровней: окружение - реакции, поведения - действия, способности - направление, убеждения и ценности - дозволение и мотивация, идентичность - (внимание!) названа миссией, а духовный уровень - трансмиссией (то есть то, что стоит по ту сторону миссии, а не деталь автомобиля!). Эту же систему параллельных названий можно встретить и в русском переводе, например, в [2]. Такое двойное обозначение вносит некоторую путаницу, поскольку многие курсы НЛП-Практик, например [3], упоминают уровень миссии как самостоятельный логический уровень. Сложность с разделением уровней является одним из симптомов того, что модель не исчерпала возможностей для развития и совершенствования. В частности, вопрос о критериях самостоятельного логического уровня обходится стороной авторами книг по НЛП. При проведении семинаров тренеру сложно бывает ответить на вопрос, почему действия и способности - это разные уровни, а убеждения и ценности объединены в один уровень. Наличие критерия позволило бы, кроме теоретического описания, помочь при практической калибровке уровней в коммуникации, когда, например,

сложно определить, к какому уровню относится паттерн сравнения в метамодеи к способностям или к убеждениям. В качестве исходной модели логических уровней выберем обобщение нескольких описаний логических уровней, показанное на рисунке 1. Всего получилось семь логических уровней и само собой напрашивается решение раскрасить их в семь цветов радуги. Автор использует такую схему окраски, когда самый верхний уровень - трансмиссия - окрашен в самый загадочный, по утверждениям метафизиков, фиолетовый цвет. Разумеется, эта раскраска - дело вкуса и ведущей репсистемы.



Переходя от общих определений к частным, коснемся двух важнейших сторон модели: теоретического описания уровней и описания практических способов применения пирамиды. Отталкиваясь от этой информации, легче будет понять суть предлагаемой идеи.

Описание уровней

При знакомстве с логическими уровнями первым делом приходит на ум известное человеческое свойство - раскладывать все по полочкам. Продолжая аналогию, можно сказать, что изучение пирамиды уровней - хороший способ изучить сам "шкаф", со всеми его полочками. В модели Р. Дилтса внимание уделяется и самой системе

расположения полочек, и тому, что и где лежит. Подобное знание оказывается весьма полезным на практике. Особенно, когда все разложил по полочкам, а что именно и куда конкретно - уже забыл. Каждая "полочка" такого "шкафа" предназначена для хранения совершенно определенного сорта информации. То есть каждый логический уровень обозначает уникальное множество категорий субъективного опыта. Посмотрим, что же скрывается за названиями уровней?

Начнем снизу вверх (см. рис. 1).

"Уровень окружения включает в себя специфические внешние условия, в которых имеют место ваше поведение и взаимодействия", - вводит определение автор модели. Следуя определению, дополним его информацией из советского энциклопедического словаря [4]: "окружающая среда - среда обитания и деятельности человечества, окружающий человека природный и созданный им материальный мир".

Как сказал бы новый русский, это "чисто конкретный" уровень. Все, что может быть выражено словами относительно этого уровня, отвечает на вопросы популярной телепрограммы: "Что? Где? Когда?" и другие аналогичные животрепещущие вопросы, например: "С кем? У кого?". По сути своей уровень окружения описывает некоторую территорию, "ареал обитания" человека.

Уровень окружения - набор категорий опыта, обладающих свойством статики (то есть неизменных во времени). Время на этом уровне - всего лишь еще одно измерение, уточняющее положение по отношению к настоящему. Здесь нет движения. Движение находится выше на уровне действия.

"Этот уровень относится к поведенческой активности или результату в пределах окружения - т. е. предполагает, что произошло, где и с кем", - так описывает уровень действия энциклопедия НЛП. **Уровень действия** часто в литературе называют уровнем поведения. Энциклопедический словарь определяет поведение как "присущее живым существам взаимодействие с окружающей средой, включающее их двигательную активность и ориентацию по отношению к этой среде". Таким образом, этот уровень, отвечающий на вопрос "Что делает?", посвящен информации об изменениях и

движениях, выражаемой различными глаголами. Здесь неявно присутствует скорость как показатель движения. Я хожу - одна скорость. Я бегаю - другая скорость. Я мчусь во всю прыть - третья скорость. На этом уровне время - уже не дополнительная координата, а мера изменений. Получается, что уровень действия соответствует задачам, похожим на те, что ставит перед собой кинематика - раздел теоретической механики, где изучается только механическое движение тел без анализа определяющих это движение условий и причин.

Условия и причины движений следует искать на уровне способностей. **Способности** по энциклопедическому словарю - это "индивидуальные особенности личности, являющиеся субъективными условиями успешного осуществления определенного рода деятельности".

"Многое в нашем поведении происходит из "ментальной карты" и других внутренних процессов, чьи ресурсы находятся внутри нашего разума. Это уровень опыта, который стоит за вашим непосредственным восприятием окружения", - определяет Р. Дилтс содержание данного уровня.

На этом уровне НЛП группирует разные алгоритмы и стратегии, стоящие за поведением и отвечающие на вопрос "Как?". Сюда же относятся различные состояния, являющиеся ресурсами при осуществлении стратегий. Способности - своего рода двигатели, внутренние силы нашего поведения, источники движения. Ответ на вопрос: "Что же вызывает эти силы?" - лежит на более высоком уровне убеждений и ценностей. Р. Дилтс пишет: "Ваши убеждения и ценности выходят за пределы отдельных мыслей и служат для поддержания, подавления или обобщения целых стратегий, планов и направлений рассуждения". Этот уровень интересен тем, что на его примере можно проследить эволюцию модели логических уровней и ощутить, что данная модель является живой и развивается под влиянием практики. Изначально название уровня включало только убеждения. Потом в названии появились убеждения и ценности как некоторое объединение. Далее, по мере того как для практики требовалось все больше различать убеждения и ценности, выделились два четких подуровня: подуровень убеждений и подуровень ценностей. Каждый

из них по-своему важен и уникален. Однако пока они не выделены как отдельные уровни и сосуществуют вместе. Здесь же мы рассмотрим их по отдельности.

Убеждения.

В энциклопедическом словаре [4], как это ни странно, нет определения термина "убеждение". Нет такого определения даже в философском словаре советских времен. Это тем более забавно, если вспомнить, что всю прошлую эпоху мы боролись за свои убеждения, а за что боролись, оказывается, даже не определено. Вынужденно обратимся к другим источникам. В словаре русского языка [5] есть два определения, отличающихся высокой степенью обобщения: "убеждение - твердый взгляд на что-либо, сложившийся на основе каких-либо идей" и "убеждения - система взглядов, мировоззрение". Более развернутое определение приписывается Сократу: "Убеждения - это "рефлекс" человека, его фиксированные реакции на те или иные стороны жизни". Роберт Дилтс в своей книге [2] дает другое определение: "Убеждения - это обобщение какого-либо взаимоотношения между проявлениями жизненного опыта". То есть речь идет о некоторых устойчивых связях, отвечающих на вопрос "Почему? Как это взаимосвязано?". Это либо причинно-следственные связи, например: "Если я здоров, я могу помогать другим", либо логические отношения, использующие операторы сравнения, например: "Красные яблоки лучше зеленых". Частным случаем является равенство: "что в лоб, что по лбу - все едино" или эквивалентность: "курение [тождественно равно] вредно". Кроме того, в распоряжении уровня убеждений весь набор и логических, и алгебраических операций, которые можно найти только в арсенале математики.

Сама модель логических уровней - характерный пример опыта на уровне убеждений, поскольку (см. начало статьи) модель оперирует отношениями между элементами субъективного опыта. На этом уровне, как в обычной математике, можно заниматься арифметикой, то есть связывать элементы сенсорного опыта, или алгеброй, переходя от "конкретных чисел" к неким переменным, сенсорная суть которых не определена, либо подставляется потом после преобразований, либо не подставляется вовсе. Речь идет о номинализациях, объектах языка, лишенных сенсорного опыта. Эти

объекты часто справедливо считают вредными и борются с ними при помощи метамодели. Однако без таких "алгебраических переменных" нашего опыта одно и то же "уравнение проблемы" с новыми "конкретными числами" являлось бы для нас каждый раз новым, и надо было бы искать способ его решения заново, тратя время и ресурсы.

Ценности.

Здесь находится источник переменных, используемых в убеждениях. Это царство номинализаций и понятий, имеющих весьма большой масштаб обобщений и обладающих главной отличительной особенностью - значимостью.

Как сообщает энциклопедический словарь, "ценность - положительная или отрицательная значимость объектов окружающего мира для человека, социальной группы, общества в целом, определяемая не их свойствами самими по себе, а их вовлеченностью в сферу человеческой жизнедеятельности, интересов и потребностей, социальных отношений". Именно значимость является ключом для понимания уровня, отвечающего на вопрос "Почему это так важно?"

Ценности подобны фундаменту или сваям личностного опыта. Свая связываются между собой убеждениями, поддерживающими ценности. Вся конструкция в целом образует цоколь здания, которое называется личностным своеобразием, или идентичностью. Из энциклопедии НЛП: "**Уровень идентичности** сводит систему убеждений и ценностей в самоощущение... Уровень идентичности указывает, с какой личностной ролью или самоощущением связана проблема или результат: "Кто предполагается вовлеченным? Какие убеждения, ценности, способности и поведение ассоциируются с различными ролями?"

Прибавляя к этому определение энциклопедического словаря: "личность - устойчивая система социально значимых черт, характеризующих индивида как члена общества или общности", получим исчерпывающее описание категорий опыта, находящихся на данном уровне.

Если логический уровень убеждений и ценностей - есть некая алгебра человеческого опыта, то, продолжая параллель с математикой,

уровень идентичности - некая топология. Топология - обобщение геометрии, занимающееся классификацией различных фигур и их свойств как целостных объектов. В обычной геометрии квадраты, круги и треугольники - уникальные в смысле топологии фигуры с уникальными свойствами. Аналогично на уровне идентичности "Бизнесмен", "Семьянин", "Профессионал" - отдельные уникальные роли со своими уникальными качествами.

А еще уровень идентичности - это уровень имен. Главный критерий вынесен в заголовок уровня - идентичность. Как в романе У. Ле Гуин "Волшебник земноморья" знание истинных имен окружающих предметов делает волшебника профпригодным, так и в НЛП - знание имен отдельных частей личности дает консультанту возможность осуществлять максимально быстрые изменения. Как в обычном программировании идентификаторы применяются для доступа к информации, так и в НЛП на этом логическом уровне расположены идентификаторы очень больших целостных комплексов нашего опыта.

Ради чего даются уникальные имена? Ради чего определяются уникальные целостности? Ради чего играет та или иная роль? Ответ лежит на более высоких логических уровнях.

Уровень миссии и трансмиссии Роберт Дилтс объединяет в единый уровень "Spiritual", который можно перевести и как "духовный": "В конце концов, имеется уровень, включающий то, что, как правило, касается "духовного" опыта. Это относится к вашему ощущению чего-то, что выходит за ваше личное видение себя самого и включает ваше видение больших систем окружающих конкретные роли, ценности, убеждения, мысли, действия или ощущения... Этот уровень относится к тому, что может являться видением или "духом" личности, группы или организации".

На практике из "духовного" уровня выделяется особый самостоятельный логический уровень. Он носит название "Миссия". По определению энциклопедического словаря "миссия (от лат. missio - посылка, поручение) - делегация, посылаемая в др. страну с определенным поручением". Определение не точно, а, скорее, метафорически проясняет суть опыта, собранного на данном уровне. Главным критерием отбора служит ключевое слово "определенное

поручение". Это уровень маршрутов, проложенных по "карте, которая не территория". Это стратегический уровень, отвечающий на вопросы: "Зачем? Ради чего? В чем смысл?". Ответы на стратегические вопросы на уровне миссии позволяют отобрать опыт, необходимый для осуществления миссии, - начиная от необходимых ролей и кончая конкретным сенсорно проверяемым окружением. Модель этого процесса воплощена, например, в компьютерных играх RPG, где, зная задачу и маршрут, каким предстоит пройти, можно выбрать для себя подходящего героя: воина, мага или даже вора, задать необходимые "скилы"-способности и подобрать нужное вооружение-окружение. Если продолжать "научную" метафору, то уровень миссии открывает уровни философского и метафизического опыта, касающегося систем, больших, чем отдельная личность или идентичность. Следующий уровень называется "Трансмиссия". Называть этот блок информации логическим уровнем вообще-то некорректно, поскольку, по сути дела, это целая пирамида логических уровней, надстроенная над уровнем миссии, как изображено на рисунке 2.



Перевернутая пирамида трансмиссии объединяет информации о системах, для которых субъект является одной из составляющих

частей. В этом, по определению Дилтса, и состоит уровень "spiritual". Данная пирамида в НЛП пока исследована мало. По крайней мере, подробного ее описания, как и методов работы с ее уровнями, в известных учебниках НЛП нет. Даются только схемы, подобные рис. 2, где названия уровней и их количество несколько изменяется от источника к источнику. Однако именно в этой пирамиде заложен громадный потенциал для системного консультирования коллективов, начиная от семейной терапии и заканчивая крупными фирмами и государственными институтами. Решение конфликтов, ответы на вопросы: "Кто кому чего и сколько должен?" - могут быть эффективно решены именно с позиций высших системных логических уровней.

Применение логических уровней

"Карта не территория" - гласит одна из основополагающих базовых пресуппозиций НЛП, намекая одновременно и на то, что факт отличается от рассказа о факте, и на то, что определенное сходство все-таки имеет место быть. Иначе кому нужна такая карта? Что отражает карта НЛП? Какими картами пользуются исследователи и консультанты в своей работе? НЛП на сегодня выделяет в субъективном опыте три больших раздела: внешнее поведение, внутренние состояния и внутренние расчеты. Как инструмент НЛП модель логических уровней используется для работы с внутренними расчетами.

НЛП дает в руки консультанта некую "легенду карты", общую для большинства человеческих моделей мира. Этот набор "топографических обозначений" - инструментарий НЛП, который поразительно эффективен.

Если продолжать дальше картографическую метафору, то логические уровни более всего похожи на средство для изучения рельефа "карты". Название модели располагает к такой метафоре. На обычных географических картах рельеф обозначают замысловатыми полосами и пятнами разного цвета, где каждому цвету соответствует свой диапазон высот. Рядом, в легенде, обычно в виде небольшой раскрашенной пирамидки, дается соответствие цветов и высот (глубин). Пирамиду логических уровней можно сравнить с такой пирамидой "высот и глубин человеческого опыта". Само описание уровней - всего лишь таблица высот, легенда карты. Реальный же рельеф надо определять, а то получится, как в известной поговорке:

"Гладко было на бумаге, да забыли про овраги". Из анализа литературы можно сделать вывод, что применение логических уровней в НЛП включает пять основных направлений, которые здесь будут только названы, поскольку для подробного описания каждого потребовалась бы целая книга:

1. Калибровка логического уровня, на котором происходит коммуникация: описывается опыт, заявляется проблема, желаемое состояние, эффекты и т. п. Если пользоваться метафорой рельефа, то процесс калибровки можно сравнить с измерением "высоты над уровнем моря".

2. Подстройка и раппорт по логическим уровням. При этом консультант, пользуясь калибровкой, следует за клиентом не только "по направлению" его проблемы, например, от симптомов к желаемому состоянию, но и "по высоте". При этом устанавливается некоторый рабочий "диапазон высот доверия".

3. Выявление и коррекция смещения логических уровней. Здесь уже имеет место искусственное изменение "рельефа". Оно носит локальный характер: засыпаются пропасти различий, сглаживаются неприступные пики обобщений.

4. Интеграция логических уровней. Это достаточно сложная техника, направленная на систематизацию субъективного опыта, сродни серьезным инженерным работам. Происходит мощное преобразование рельефа карты, которое часто приводит к повороту рек в новое русло.

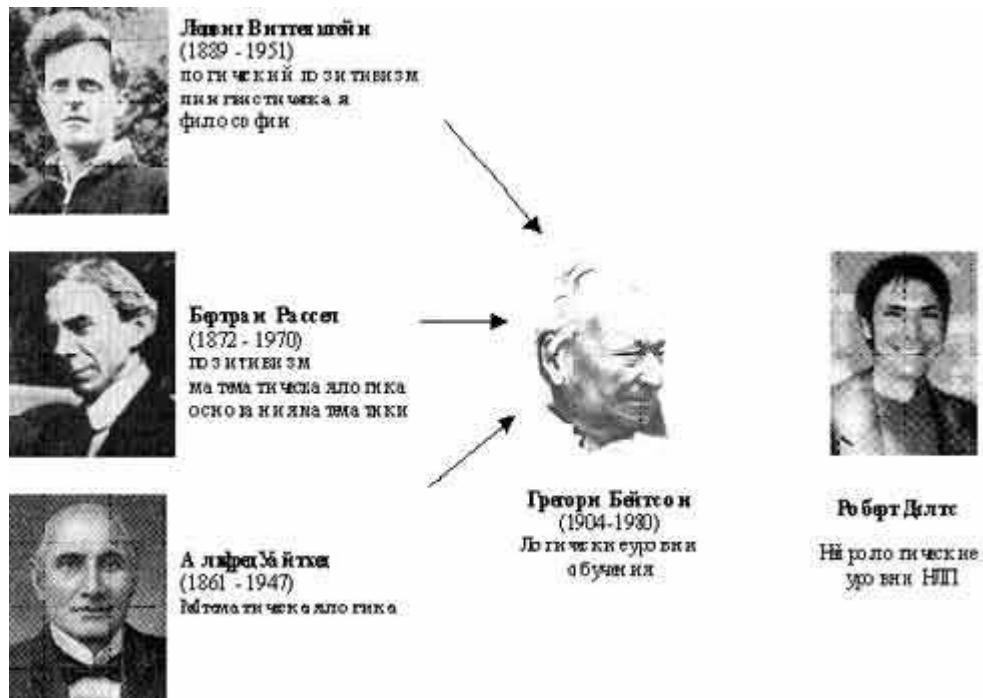
5. Использование логических уровней как одной из систем координат для ориентации в "карте" клиента. Наиболее известна модель SOAR, или "куб Дилтса", где логические уровни используются совместно с линией времени и позициями восприятия для создания новых техник. Здесь консультант пользуется знанием о рельефе максимально гибко и системно, прокладывая дорогу, по которой пройдут предполагаемые изменения наилучшим образом.

Систематизировав таким образом существующую информацию о пирамиде логических уровней, диссоциируем ее от модели и перейдем в метапозицию, удобную для обсуждения новых идей. Однако предварительно полезно познакомиться с некоторыми глубинными принципами, лежащими в основе логических уровней НЛП.

Причины: существующие метасоставляющие модели логических уровней.

Самой сутью того направления психологии, которое носит название нейро-лингвистическое программирование, является греческая приставка "мета", означающая в переводе "через", "стоящий за". Именно изучение того, что "стоит за", привело к созданию НЛП. Группа исследователей психологии под руководством Ф. Пьюселика, в которой и началось зарождение НЛП, носила название "Мета". Однако это была не первая группа исследователей, прикрепившая на щит слово "Мета". На рубеже прошлого и позапрошлого веков период расцвета переживала группа ученых, исследовавшая метаматематику. Среди этих ученых были А. Уайтхед и Б. Рассел. Целью их работы являлся поиск общей непротиворечивой логической основы, объясняющей, ни много, ни мало, что же "стоит за" всей математикой. Итогом трудов этих великих математиков и философов стали "Начала математики" [6]. Там постулировалось, что за математикой стоит исключительно формальная логика, излагались многие важные логические принципы, общие для всей математики, и, в частности, принципы иерархической организации логических объектов. Авторы "Начал" использовали достижения философов в области логики и языка (не правда ли похоже на НЛП?) и, в частности, "Логико-философский трактат" Л. Витгенштейна [7].

Хотя в результате деятельности этой первой группы "Мета" появилась теорема Геделя, доказывавшая строго, что математика не может быть сведена к формальной логике; наследство, наработанное А. Уайтхедом и Б. Расселом, сохранилось и перешло к основателям НЛП через посредничество известного антрополога Г. Бейтсона. Приложив принципы метаматематики к психологии, Бейтсон ввел понятие логических уровней информации. В его работе [8] были указаны всего четыре уровня: (1) ограничения & возможности, (2) действия & реакции, (3) карты & планы, (4) духовный (spiritual)/ видение. Развивая это направление дальше, Р. Дилтс несколько видоизменил пирамиду, добавил в нее уровни и, что самое главное, предложил способы практического использования модели в НЛП. Таким образом, как оказывается при ближайшем рассмотрении, модель Р. Дилтса



метафоре. На обычных географических картах рельеф обозначают замысловатыми полосами и пятнами разного цвета, где каждому цвету соответствует свой диапазон высот. Рядом, в легенде, обычно в виде небольшой раскрашенной пирамидки, дается соответствие цветов и высот (глубин). Пирамиду логических уровней можно сравнить с такой пирамидой "высот и глубин человеческого опыта". Само описание уровней - всего лишь таблица высот, легенда карты. Реальный же рельеф надо определять, а то получится, как в известной пословице: "Гладко было на бумаге, да забыли про овраги". Из анализа литературы можно сделать вывод, что применение логических уровней в НЛП включает пять основных направлений, которые здесь будут только названы, поскольку для подробного описания каждого потребовалась бы целая книга:

1. Калибровка логического уровня, на котором происходит коммуникация: описывается опыт, заявляется проблема, желаемое состояние, эффекты и т. п. Если пользоваться метафорой рельефа, то процесс калибровки можно сравнить с измерением "высоты над уровнем моря".
2. Подстройка и раппорт по логическим уровням. При этом консультант, пользуясь калибровкой, следует за клиентом не только "по направлению" его проблемы, например, от симптомов к желаемому состоянию, но и "по высоте". При этом устанавливается

- некоторый рабочий "диапазон высот доверия".
3. Выявление и коррекция смещения логических уровней. Здесь уже имеет место искусственное изменение "рельефа". Оно носит локальный характер: засыпаются пропасти различий, сглаживаются неприступные пики обобщений.
 4. Интеграция логических уровней. Это достаточно сложная техника, направленная на систематизацию субъективного опыта, сродни серьезным инженерным работам. Происходит мощное преобразование рельефа карты, которое часто приводит к повороту рек в новое русло.
 5. Использование логических уровней как одной из систем координат для ориентации в "карте" клиента. Наиболее известна модель SOAR, или "куб Дилтса", где логические уровни используются совместно с линией времени и позициями восприятия для создания новых техник. Здесь консультант пользуется знанием о рельефе максимально гибко и системно, прокладывая дорогу, по которой пройдут предполагаемые изменения наилучшим образом.

Систематизировав таким образом существующую информацию о пирамиде логических уровней, диссоциируем от модели и перейдем в метапозицию, удобную для обсуждения новых идей. Однако предварительно полезно познакомиться с некоторыми глубинными принципами, лежащими в основе логических уровней НЛП.

Причины: существующие метасоставляющие модели логических уровней.

Самой сутью того направления психологии, которое носит название нейро-лингвистическое программирование, является греческая приставка "мета", означающая в переводе "через", "стоящий за". Именно изучение того, что "стоит за", привело к созданию НЛП. Группа исследователей психологии под руководством Ф. Пьюселика, в которой и началось зарождение НЛП, носила название "Мета". Однако это была не первая группа исследователей, прикрепившая на щит слово "Мета". На рубеже прошлого и позапрошлого веков период расцвета переживала группа ученых, исследовавшая метаматематику. Среди этих ученых были А. Уайтхед и Б. Рассел. Целью их работы являлся поиск общей непротиворечивой логической основы,

объясняющей, ни много, ни мало, что же "стоит за" всей математикой. Итогом трудов этих великих математиков и философов стали "Начала математики" [6]. Там постулировалось, что за математикой стоит исключительно формальная логика, излагались многие важные логические принципы, общие для всей математики, и, в частности, принципы иерархической организации логических объектов. Авторы "Начал" использовали достижения философов в области логики и языка (не правда ли похоже на НЛП?) и, в частности, "Логико-философский трактат" Л. Витгенштейна [7].

Хотя в результате деятельности этой первой группы "Мета" появилась теорема Геделя, доказывавшая строго, что математика не может быть сведена к формальной логике; наследство, наработанное А. Уайтхедом и Б. Расселом, сохранилось и перешло к основателям НЛП через посредничество известного антрополога Г. Бейтсона. Приложив принципы метаматематики к психологии, Бейтсон ввел понятие логических уровней информации. В его работе [8] были указаны всего четыре уровня: (1) ограничения & возможности, (2) действия & реакции, (3) карты & планы, (4) духовный (spiritual)/ видение. Развивая это направление дальше, Р. Дилтс несколько видоизменил пирамиду, добавил в нее уровни и, что самое главное, предложил способы практического использования модели в НЛП. Таким образом, как оказывается при ближайшем рассмотрении, модель Р. Дилтса

имеет глубокие культурные корни, и можно даже изобразить ее некое генеалогическое древо на рисунке 3.

Есть ряд составляющих, которые "стоят за" логическими уровнями и которыми объясняют внутреннее устройство модели. Первая составляющая - "волшебное число" Миллера (7 ± 2), показывающее, сколько единиц информации человек может удерживать одновременно в поле своего сознательного внимания. Конечно, человек часто обрабатывает гораздо большее число единиц информации. Поэтому важно, по каким принципам происходит отбор элементов опыта в круг внимания.

Вторая составляющая модели - группировка, имеющая непосредственное отношение к указанным принципам. Когда количество элементов увеличивается, происходит группировка

информации и далее - уже работа с группами. Группировка - один из механизмов образования логических уровней. Каждый уровень - определенная группа информации.

Существует немало способов группировки информации путем задания множеств некоторых элементов. В случае НИП - это элементы субъективного опыта. С моделью логических уровней тесно связаны три способа задания множеств, объединенных общим латинским корнем *ductio*, хорошо известным нам по слову "кондуктор". Первый способ - индукция (от лат. *Inductio*) - наведение, побуждение. Множество элементов задается, когда в группе объектов выявляется некий общий принцип, выносимый в название группы. Например, для ручек, карандашей и ластиков существует общий объединяющий признак, который можно назвать "канцтовары". При таком подходе количество фокусов внимания уменьшается: вместо отдельных предметов указывается только заголовок группы - общий признак. Происходит укрупнение информации.

Второй способ - обратный - заключается в разукрупнении информации. Он носит название "дедукция" (от лат. *deductio*) - выведение. Здесь изначально имеется некоторый объект, который принимается за название группы. Далее происходит описание группы путем перечисления всех ее элементов. Например, если объявить, что стол - это название некоторой группы предметов, то, чтобы задать эту группу дедукцией, надо перечислить детали стола: ножки, раму, столешницу, винты и т. д.

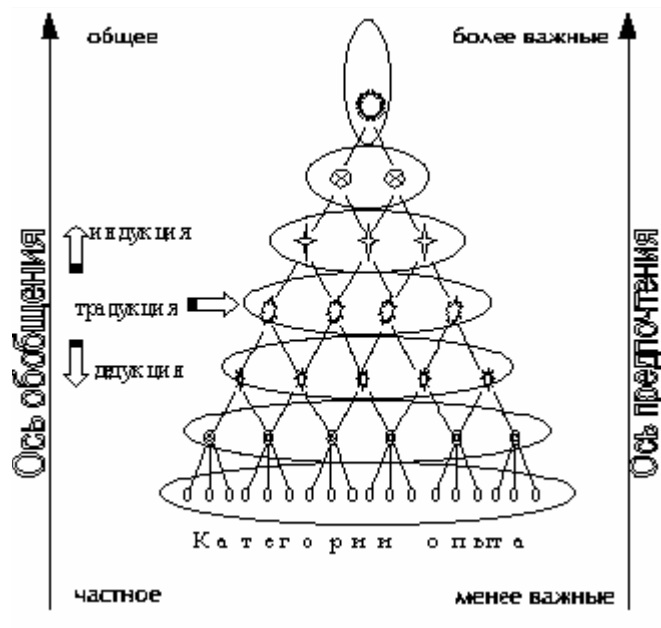
В первых двух способах группировки заголовки качественно отличается от элементов группы по принципу "общее (заголовок) - частное (элементы)". Таким образом, задается некая микроиерархия информации. Если продолжить объединение и группировать индуктивно заголовки групп и дедуктивно элементы групп, то иерархия, построенная по принципу "общее-частное", будет разрастаться, образуя новые и новые уровни. Третий способ группировки не формирует подобной иерархии. В этом способе, называемом традукцией (*troductio* - переводение), используется принцип подобия. Все элементы множества подобны друг другу, в том числе и заголовку группы, и имеют одинаковый

масштаб обобщения. Примером может служить множество ("маятник"), содержащее элементы: качели, метроном, приливы и отливы, электрический колебательный контур, грузик, подвешенный на пружинке и пр.

Использование "Х-дуктивных" механизмов группировки порождает взаимосвязи между элементами множеств, которые, если их изобразить графически, образуют древовидную пирамидальную структуру (рис. 4). Чем ближе к вершине пирамиды, тем степень обобщения выше. Получается, что можно ввести некоторую координатную ось от основания к вершине пирамиды и откладывать на ней величину обобщения, или, как говорят в НИП, размер разбивки информации. Отсюда в НИП индукцию часто обозначают стрелкой вверх, дедукцию - стрелкой вниз, а традицию - стрелкой, перпендикулярной оси разбивки.

Третьей метасоставляющей логических уровней является понятие предпочтения. "Человек - существо предпочитающее", - гласит шуточная пословица. Но в каждой шутке есть доля шутки. Все, что становится человеческим опытом, не просто раскладывается по полочкам и группируется, но и расставляется по ранжиру. К группировке "Х-дукций" добавляется другой способ отбора информации, которая попадает в число 7 ± 2 нашего внимания. Одни элементы опыта сравниваются с другими, и по результатам происходит упорядочение. В море информации, кроме взаимосвязей "общее/частное", появляются взаимосвязи "лучшие/худшие", "первые/последние", "главные/второстепенные". Возникает очередь, из которой в круг внимания попадают те элементы, которые стоят впереди.

В модели логических уровней оба описанных выше принципа действуют в одной упряжке. С учетом предпочтений древовидная структура взаимосвязей укрупнения/разукрупнения превращается в иерархию - четвертую метасоставляющую модели (рис. 4).



Энциклопедическим словарем иерархия (от греч . hieros - "священный" и arche - "власть") трактуется так: "расположение частей или элементов целого в порядке от высшего к низшему". Иерархия очень распространенная и устойчивая структура организации целого из частей. Прежде всего, это различные социальные образования: от муравейника до королевства. Можно найти и другие примеры: дерево, русло реки с притоками, организация нервной или кровеносной системы у живых организмов. Эти иерархии естественным образом выстраиваются в природе под влиянием важности функций, пропускной способности, возраста составляющих систему частей. В субъективном же опыте часто возникают иерархии, которых на самом деле в природе нет: различные классификации и таблицы о рангах. Подобные образования существуют только в умах людей и часто больше связаны с субъективными ценностями, чем с реальной природой. Например, царство зверей во главе со львом. Однако и вся наука пользуется такими умозрительными построениями, помогающими познавать мир, строить модели и передавать знания наиболее полно, логично и эффективно. Здесь особую роль играют описанные Б. Расселом и А. Уайтхедом принципы иерархий:

- Каждый последующий уровень включает предыдущие.
- На каждом уровне свои законы.
- Изменения на верхнем уровне отражаются на всех нижних.
- Изменения на нижних уровнях передаются вверх только как

количество в качество.

- Иерархии могут быть вложены друг в друга.

Логические уровни - одна из таких научных моделей. Иерархия обладает четкой направленностью - осью "высоты" логических уровней, которая совпадает с осью размера разбивки. Общие категории опыта являются более важными.

Теперь, описав территорию "за" и "вокруг" логических уровней, можно приступить к самому интересному. Когда модель видна как на ладони, можно, наконец, сформулировать несколько вопросов, на которые предполагается искать ответы в конце статьи.

Желаемое состояние: вопросы, на которые интересно найти ответы. Модель логических уровней - удивительно мощный инструмент. В описанных выше контекстах он работает очень эффективно. Поэтому поначалу вопросов нет. Есть шаги техник и правила калибровки уровней. Они четкие, ясные и при правильном использовании быстро приводят к желаемому результату. Вопросы возникают, когда, поупражнявшись, начинаешь замечать тонкие различия в категориях опыта на разных логических уровнях у разных людей и пользоваться моделью не просто как инструментом практика, а как системой координат мастера НЛП. Еще один источник вопросов - семинары, когда надо объяснить устройство модели. Так возникли несколько основных вопросов.

Вопрос первый

По какому критерию выделяется отдельный, самостоятельный логический уровень?

У Г. Бейтсона их было четыре. У Р. Дилтса в энциклопедии - пять. На современном курсе "Практик" используется шесть. Если собрать всю информацию, то можно выделить семь уровней (см. рис.1). Сколько вообще может быть уровней?

При этом одни уровни цельны, как, например, Окружение или Идентичность, а другие содержат подуровни, как Убеждения/Ценности или Трансмиссия. Как определить, какие категории опыта образуют уровень, а какие - только подуровень?

Вопрос второй

Достаточно ли принципа укрупнения/разукрупнения, чтобы объяснить качественное изменение категорий опыта от уровня к уровню?

В учебниках НЛП в основу перехода к более высокому уровню положен только принцип индукции. Например, говорят, что действия - есть некоторое обобщение окружения, способности - обобщение действий и т. д. Однако обобщение само по себе автоматически не гарантирует столь мощного качественного перехода. Да, примеры обобщений с уровня на уровень существуют. Сегодня здесь, завтра там - движение. Музыка, слова, ритм - пение. Здесь качественный переход достигается, когда ряд признаков на одном уровне скорее объединяются, чем обобщаются для характеристики категории с другого уровня. Но легко найти и обратные примеры: "бегать, прыгать и кидаться всякими снарядами - это стадион", "читать, считать и писать - это школа". Кроме этого, обобщение может качественно принадлежать к тем же категориям опыта, что и частности. Если частные примеры лежат в области окружения (стол, стул, кровать - это окружение), то обобщение легче и естественнее всего происходит на этом же уровне (мебель - это тоже окружение). Другой пример из уровня действия: бег, ходьба, полет - перемещения. Следовательно, подобная группировка логических элементов с одного уровня под началом элемента с другого уровня не создает ясной модели логических уровней как иерархии. Разумеется, принцип обобщения в построении логических уровней сомнения не вызывает (слишком уж общими, туманными становятся размышления, когда речь заходит о миссии и смысле жизни). Вопрос: "Что еще обеспечивает качество перехода? В чем это качество?"

Вопрос третий

Что определяет порядок расстановки уровней? Пирамида логических уровней в учебниках всегда дается цельно. Все уровни сразу расставлены по своим местам. Ось важности элементов задана сразу. Подразумевается, что положение уровней определено эмпирически, благодаря гению и большому опыту создателей

модели. Ось размера разбивки добавляется к этой оси предпочтения, когда говорится о качествах отдельных уровней по сравнению с другими. Важность уровней определяет размер разбивки, а не наоборот. Этот тонкий момент часто вызывает вопросы типа: "Неужели миссия важнее окружения только тем, что она более общая и размытая?"

Вопрос четвертый

В чем механизм влияния верхних уровней на нижние уровни и нижних - на верхние? Принципы иерархии - наиболее важная часть модели как инструмента изменений. В учебниках НЛП действие принципов Рассела объясняется просто: изменяем более высокий, то есть более общий ЛУ, и сразу изменяются все расположенные ниже частности. Например: изменили уровень личностного своеобразия, добавили новую роль, и все частные для новой идентичности убеждения, способности, действия и окружение изменяются естественным образом. Если же надо идти от низшего уровня к высшему, то переход качества достигается изменением количества. Все ясно. Но остается вопрос: "Каким конкретно образом это можно делать?"

Итак, что может быть интереснее вопросов? Только ответы на вопросы. Предлагаемая идея, возникшая из практического опыта наблюдений за собой и общения с другими людьми, позволяет увидеть в известной модели логических уровней еще одну, весьма любопытную сторону, которая часто подразумевается и используется, но до настоящего момента не описана явно.

Операции: динамический принцип построения логических уровней. В последнее время исследователи НЛП стали обращать свое внимание на динамику систем при поиске новых моделей и уточнении старых. Дестабилизация, устойчивость, аттракторы - все эти термины пришли в НЛП сравнительно недавно. Подобное развитие НЛП свидетельствует, что термин "программирование" понимается уже не как кодирование, а как кибернетика и теория систем. С точки зрения указанных наук человек - сверхсложная система как в плане

устройства, так и в плане самоуправления и управления. Такая система существенно изменяется во времени. Здесь нет стационарных, неизменных величин, разве только квази (как бы) стационарные, которые на самом деле тоже, хотя и медленно, но меняются. Динамика изменений для системы стоит на первом месте. Скорости, ускорения, постоянные времени происходящих процессов, инерция, запаздывание - все эти термины, обычно используемые в физике, теории колебаний, теории автоматического управления и других, сугубо технических науках, представляются очень мощным ресурсом для становления НЛП не только как набора техник эффективных изменений, но и как серьезной науки о субъективном человеческом опыте.

Разумеется, технократический подход к психологии неприменим. Слишком сложен объект моделирования. Но даже использование уже известных динамических моделей: традукции, аналогии, метафоры - позволяет многое понимать более целостно, в связи с всеобщими физическими законами природы, частью которой является человек. Ответы на вопросы о модели логических уровней, как кажется автору, тоже лежат в области динамики систем. Итак, что объединяет все логические уровни и что одновременно служит причиной образования столь явных качественных различий? В чем вообще уникальность пирамиды Дилтса по сравнению, скажем, с репрезентативными системами?

Возможно, ответ состоит в том, что логические уровни отражают динамику нашего опыта и все оттенки опыта, связанные с изменениями.

Человек по природе своей - хищник. Он очень чутко реагирует на различные движения. В карте, которая не территория, важное место должна занимать фильтрация и калибровка изменений для оценки действий не только как последовательности фактов, но и с точки зрения скоростей изменения окружающей действительности, а также изменения скоростей, то есть ускорений, и т. д. Такие фильтры помогают при предсказании действий для оценки своих сил, при достижении целей.

Получается, что в нашей карте закодирована не просто линия времени, подобная дороге с верстовыми столбами-событиями, а целая сложная система оценки скоростей различных изменений, которая, в

частности, находит выражение в модели логических уровней. Осмыслить такую модель помогает метафора. Случалось ли вам, путешествуя на поезде, смотреть в окно? Наблюдая за законный пейзаж, можно заметить, что окружающие предметы движутся с разной скоростью в зависимости от расстояния до них. Придорожные столбы так и мелькают. Деревья, растущие чуть поодаль от полотна, стремительно проносятся мимо, а гора на горизонте остается почти недвижимой. Иногда кажется, что достаточно просто подвинуть гору - буквально на миллиметр - и долгое путешествие сразу закончится!!! Однако в модели логических уровней есть и отличия от метафоры с закоронным пейзажем. Не расстояние до предмета служит здесь мерилор скорости изменений, а другие, более глубокие механизмы, - механизмы интегрирования и дифференцирования, известные нам из математики.

Когда мы идем, наше окружение все время меняется, остается постоянным только наше действие. Когда у нас есть постоянная способность, есть и стратегия. Мы, реализуя модель ТОТЕ, используем разные действия, и окружение меняется гораздо быстрее. Чтобы овладеть поведением, надо либо очень-очень многое менять на уровне окружения, либо чуть-чуть, самую малость, изменить способности. Вдумайтесь в эту фразу: "Изменение изменений дает больший эффект, чем просто изменение".

Отсюда следует идея о том, что каждый отдельный логический уровень - это обобщение мер изменчивости тех категорий опыта, которые расположены на нижележащем логическом уровне (возможно, это определение следует перечитать несколько раз, чтобы понять полностью).

Получается еще одна важная ось измерения субъективного опыта в дополнение к индукции, дедукции и традукции. Изучать изменения как раз и помогает понятие производной. Предел отношения изменения функции к изменению аргумента - это мера изменчивости какого-либо процесса. Например, скорость - производная положения, ускорение - производная скорости. Есть понятие разгонности - производной ускорения. Когда известно, какова скорость, как она меняется, то, пользуясь интегрированием, можно восстановить картину изменения положения.

Если предположить, что в основе логических уровней лежат механизмы интегрирования и дифференцирования опыта с целью выделения меры изменчивости, то получается весьма интересная модель. Приведем ее базовые пресуппозиции.

Пресуппозиция первая

Каждый последующий логический уровень - есть мера изменчивости категорий опыта, расположенных на предыдущем уровне. Если определить уровень окружения как уровень статичных координат, то уровень действия метафорически может быть определен как мера изменчивости окружения -уровень производных от этих координат по времени. Например, бег - это изменение положения в пространстве с определенной скоростью. Мытье посуды - изменение в окружающей вас посуде от грязной к чистой (субмодальности чистоты посуды подбираются индивидуально). Уровень способностей получается мерой изменчивости поведения. Чтобы бегать быстрее, можно изменять дистанции, мерить время, подбирать кроссовки, тренера и много еще чего держать в голове, работая на уровне окружения, а можно обратиться к тому, отчего зависит быстрота бега, что определяет изменение скорости. И тогда работать придется всего лишь с одной способностью - быстро бегать. Уровень убеждений - это мера изменчивости способностей. Ценности при этом становятся мерой изменчивости убеждений, а идентичность - мерой изменения ценностей. Уровень миссии предстает в ином свете, когда о нем думаешь как о скорости изменения идентичности. Термин личностного роста перестает быть неконкретным статичным существительным. За ним появляется динамика, которую можно измерить и оценить.

В целом все уровни в модели оказываются связаны друг с другом. Так, уровень способностей - это одновременно вторая производная от окружения. То есть некоторое ускорение. И здесь сразу вспоминаешь, что со времен И. Ньютона ускорение связывали с понятием силы. И рождается еще одно определение уровня способностей как источника сил для изменения окружения. Но дифференциальная связь уровней еще сильнее. Убеждения влияют на окружение как третья производная, а миссия, с учетом ценностей - как шестая! Силу такого влияния легко себе представить, используя обратный

процесс - интегрирование по времени. В качестве примера воспользуемся (как цифровой метафорой) простой задачей из механики. Пусть на уровне окружения есть переменная $X(T)$. Тогда, если уровнем выше существует постоянное поведение $\Pi = \text{const}$, влияющее на X , то изменение на уровне окружения пропорционально первой степени времени T :

$$X = \int \Pi dt = X_{\text{начальное}} + \Pi \times T$$

Если же определена способность $C = \text{const}$, влияющая на окружение, то изменение окружения будет пропорционально:

$$X = \int \int C dt = X_{\text{начальное}} + \Pi_{\text{начальное}} \times T + \frac{1}{2} C \times T^2$$

Если же определена миссия $M = \text{const}$, то изменения окружения будут пропорциональны шестой (!!!) степени T :

$$X = \int \int \int \int \int \int M dt^6 = X_{\text{нач}} + \Pi_{\text{нач}} \times T + \frac{1}{2!} C_{\text{нач}} \times T^2 + \frac{1}{3!} Y_{\text{нач}} \times T^3 + \frac{1}{4!} \Pi_{\text{нач}} \times T^4 + \frac{1}{5!} I_{\text{нач}} \times T^5 + \frac{1}{6!} M \times T^6$$

Здесь все переменные с индексом "нач." - некоторые константы, начальные поведения (Π), способности (C), убеждения (Y), ценности (Π) и идентичность (I).

Конечно, этот пример очень примитивен. Но это всего лишь метафора, показывающая, что миссия как мера изменчивости позволяет колоссально ускорить изменение окружения. Метафора также показывает, как сложен обратный процесс: чтобы определить поведение, надо задать окружение хотя бы для двух моментов времени. Тогда поведение определяется мерой изменчивости:

$$\Pi = \frac{X(T_2) - X(T_1)}{T_2 - T_1}$$

Чтобы изменить поведение, определив способность, надо задаться уже минимум тремя различными окружениями:

$$C = \frac{\frac{X(T_3) - X(T_2)}{T_3 - T_2} - \frac{X(T_2) - X(T_1)}{T_2 - T_1}}{T_3 - T_1}$$

Чтобы изменять верхние уровни, количество рассматриваемых элементов опыта на уровне окружения нужно еще увеличить. Это делает понятным то, каким образом изменения на нижних уровнях передаются наверх как количество категорий в качество - меру изменчивости.

Такая, возможно чересчур математизированная, метафора логических уровней показывает, насколько человек обладает совершенной системой управления. Практически ни одно техническое устройство управления не учитывает изменения шестой производной регулируемого параметра.

Пресуппозиция вторая

Каждый вышестоящий логический уровень является потенциалом для нижестоящего уровня.

Эта пресуппозиция отвечает на вопрос об изменениях опыта от контекста к контексту.

Потенциал, согласно определению [9]: "понятие, характеризующее широкий класс физических силовых полей и вообще поля физических величин, представленных векторами. Это функция многих переменных, частные производные которой по указанным переменным в заданной точке определяют в этой точке некоторую векторную величину".

Всем хорошо известна потенциальная энергия земного притяжения. Потенциал гравитационного поля определяет ускорение свободного падения в любой точке пространства. Потенциал является другой разновидностью меры изменчивости. Это изменчивость не во времени, а изменчивость значения заданной величины в пределах некоторого поля. Все поле задается одним общим законом, который определяет значения в каждой точке поля.

Переходя к модели логических уровней, можно метафорически сказать, что вышестоящий уровень определяет некие общие законы - потенциалы, которые определяют разнообразие объектов на нижележащем уровне. Это мера изменчивости опыта не во времени, а от контекста к контексту.

Принципы иерархий при этом сохраняются. Из технических наук известно, что если потенциал поля определен, то становится возможным решать различные прикладные задачи. Если же потенциал неизвестен, то восстановить его, используя опытные данные и уравнения - весьма нетривиальная задача. В силу такой сложности распространено априорное задание потенциала: "предположим, что потенциал имеет вид...". Буквально то же самое происходит при интеграции логических уровней. Гораздо удобнее сразу задать желаемый потенциал поведения, то есть способность, чем восстанавливать его, обсуждая множество различных вариантов поведения в различных контекстах. Пользуясь метафорой потенциала, можно найти контекст, где некоторое поведение максимально или минимально выражает заданную способность, и как одно действие в рамках одной способности связано с другим действием. Получается некоторое поле поведения для определенной способности. Поскольку все уровни связаны, то получается сложная структура: поведение - потенциал окружения, способности - потенциал для поведения и потенциал потенциала окружения. Тогда уровень миссии как раз получается самым мощным потенциалом изменений из всех используемых сейчас на практике.

Пресуппозиция третья

Логический уровень представляет собой множество категорий субъективного опыта, которые определяют меру изменчивости нижележащего логического уровня. Величина этой меры, переменная от контекста к контексту, определяется потенциалом вышележащего логического уровня.

Здесь описано ни что иное, как система, составленная из первых двух

пресуппозиций.

Если взять, например, уровень идентичности, то на этом уровне каждое отдельное личностное своеобразие (Роль) задает некоторую меру изменения убеждений и ценностей. Конкретная Роль определяет то, как может меняться с течением времени связанная с ней система ценностей и убеждений. В каждом конкретном контексте Роль по-разному влияет на изменение своих убеждений и ценностей. А набор всех возможных Ролей и то, как изменяются эти роли от контекста к контексту, определяет потенциал, заданный миссией. Подобные примеры можно построить для каждого из уровней, кроме разве что уровня окружения, который содержит не меру изменчивости опыта, а непосредственно сенсорный опыт.

Так, при помощи трех пресуппозиций, можно сформулировать идею динамического принципа построения логических уровней. Теперь поговорим о том, что же эта идея может дать консультантам НЛП на практике.

Эффекты

Как же можно использовать предложенную модель?

Во-первых, дополнительный фокус внимания (мера изменчивости опыта) бывает полезен в "спорных моментах" при калибровке уровней. Когда паттерн сравнения с умолчанием в метамодеи принадлежит уровню убеждений, а когда к уровню способностей? Здесь поможет оценка меры изменчивости. Если сравнительное прилагательное или наречие показывает меру изменения поведения (Я хочу писать лучше), то это уровень способностей, а если оно входит в логическую формулу, определяя некоторое отношение (Лето лучше), то это уже уровень убеждений.

Во-вторых, работа с логическими уровнями как с динамическими характеристиками опыта помогает при интеграции уровней. Например, можно просто переходить с уровня на уровень, задавая вопросы:

- В чем Ваша Миссия?
- Кто Вы, реализующий свою миссию?

- Какие убеждения и ценности присущи Вам в этой роли? И т. д.
- А можно, дополнительно, пользуясь предлагаемой моделью, собирать информацию и о степени влияния уровней друг на друга, например:
- Как сильно вы будете меняться со временем как личность, выполняя свою Миссию? Как сильно надо менять Ваше личностное своеобразие при изменении контекстов осуществления Миссии?
- Насколько чувствительны Ваши ценности и убеждения к изменению личностного своеобразия?
- Какое поле способностей соответствует Вашему убеждению?

В-третьих, пользуясь приведенными пресуппозициями, можно просто придумать свою технику работы с потенциалами клиента. Можно собрать информацию о том, какие группы категорий опыта ваш собеседник считает своими потенциалами. Как называются эти потенциалы? Как они связаны друг с другом? Далее можно выделить несколько уровней, построить уникальную пирамиду потенциалов клиента и работать с ней, проводя калибровку, подстройку, интеграцию и исправляя смещение уровней - точь-в-точь, как с классическими логическими уровнями Р. Дилтса или Г. Бейтсона. И последнее. Возможно, сформулированные пресуппозиции помогут определиться с количеством и качеством уровней и помогут вводить новые уровни по мере развития НЛП. Например, уровень ценностей (как потенциал и мера изменчивости убеждений) вполне может быть выделен в самостоятельный уровень. А сколько потенциалов таит в себе уровень трансмиссии, но это отдельная тема для исследований.

Экологическая проверка

Излагая свои идеи в этой статье, автор ставил своей целью дать любопытное и неожиданное, с его точки зрения, множественное описание модели логических уровней.

Возможно, кому-то предлагаемые идеи покажутся слишком сложными, а кому-то откроют новые яркие горизонты, подскажут новые слова и вопросы и привнесут дополнительные ощущения удовольствия от познания новых высот и глубин человеческого опыта и совершенствования мастерства.