

помогают компании привлечь, сохранить, поддержать и применить интеллект для разных целей. Следовательно, для любой организационной формы управления знаниями необходим тщательно подготовленный набор норм корпоративной культуры, поддерживаемых программным обеспечением и системами оценки эффективности и вознаграждения, приспособленными к конкретным целям организации. В связи с этим следует отметить концепцию управления целями – аттрактивный менеджмент [10].

Таким образом, можно заключить, что максимально эффективное использование интеллектуальных и творческих ресурсов, а значит, и достижение цели организации во многом зависит от эффективного управления знаниями. Главным преимуществом этой технологии является взаимовыгодное развитие как корпорации в целом, так и ее сотрудников. Несмотря на то, что технология управления знаниями переживает начальный этап своего становления, за ней будущее информационного общества. В настоящее время среди российских руководителей существует понимание необходимости построения эффективной системы управления знаниями, поэтому основной вклад в становление нового общества должны внести образовательные системы, учитывающие специфику социальной структуры будущего.

**М. ГОРБУЛЕВА, аспирант**  
**Л. ШАБАНОВ, доцент**

Основной задачей образования является социализация человека, адаптация его к сложившейся системе ценностей, стереотипам поведения и структуре отношений. Появление в социуме молодежных маргинальных групп есть свидетельство «срыва» адаптации, симптом нерешенных проблем в образовательном пространстве.

### Литература

1. См.: Мелик-Гайказян И.В., Лукьянова Н.А., Матвеева О.Ю. Миф, мечта, реальность: Постнеклассические измерения пространства культуры. – М., 2005.
2. См.: Matveeva O.Y. Lifelong Learning as a Technology of Information Society // Lifelong Learning in the City-Region: Proceeding of International Conference/ – Pecs, Hungary, 23–25 Sept. 2007. – Pecs: PUP, 2007.
3. Флорида Р. Креативный класс: Люди, которые меняют будущее. – М., 2005.
4. См.: Мелик-Гайказян И.В., Мелик-Гайказян М.В., Роготнева Е.Н. Информационные условия достижения мечты // Высшее образование в России. – 2006. – № 5.
5. См.: Мелик-Гайказян И.В. Методология моделирования структур элитного образования // Высшее образование в России. – 2006. – № 11.
6. Белл Д. Грядущее постиндустриальное общество. – М., 1999.
7. Друкер П. Посткапиталистическое общество. За фасадом информационной революции // Новая постиндустриальная волна на Западе. – М., 1990.
8. Риддерстрале Й., Нордстрем К. Караоке-капитализм. Менеджмент для человечества. – СПб., 2004.
9. См.: Куинн Дж. Управление профессиональным интеллектом. – <http://www.elitarium.ru>
10. См.: Мелик-Гайказян И.В., Мелик-Гайказян М.В. Аттрактивный менеджмент: методологические проблемы теории управления и философское обоснование понятия // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2007. – № 11.

### Маргинальность как симптом срыва социальной адаптации

Маргинальные группы представляют собой неформальные и неконформистские объединения, установление четких границ которых затруднительно внутри исторически очерченного периода существования молодежной субкультуры. Затруднения вызваны тем, что такой сложный социальный объект, обозначаемый как «моло-

дежь», в пространстве культуры всегда попадает в некое маргинальное пограничье социума. Этот локус соседствует с полем мифа (часто индивидуального), с полем архетипа (отношения молодого человека с обществом) и полем символов инициации (связанных с самореализацией молодого человека в социуме). К этому следует добавить и два направления развития молодежной субкультуры: направленность в будущее (современными примерами могут быть киберпанки, хакеры, некоторые молодежные политические и религиозные объединения); направленность в прошлое (например, в наши дни это толкиенисты, ролевики, реконструкторы). Но если направленность в грядущее естественна для молодежи как в будущем взрослой части социума, то направленность в прошлое есть способ бегства от реальности в фантазийные героические века. Симптомом бегства и ухода в современных маргинальных молодежных группах, по нашему мнению, является использование символики меча [1].

Меч имеет особое значение во многих культурах, знаменуя собой не только доблесть, силу, храбрость воина, но и изменяющееся отношение человека к мечу как к

оружию, знаку отличия и символу, наделяемому сакрально-религиозной и культурно-социальной семантикой [2, с. 11]. Между тем в действительности настоящего меч полностью утрачивает свое утилитарное назначение. Поэтому активное обращение к новым формам фехтования как непосредственному действию мечом есть не столько выражение потребности соприкосновения с его предметностью, сколько подтверждение желания погрузиться с его помощью в мощный семиотический пласт, в котором царит символика меча. Кроме того, меч архетипичен и являет собой воплощение паттернов поведения в классической человеческой ситуации, которая символизируется значимыми образами персонажей или лидеров имидже-влияния [3]. Иными словами, меч становится осязаемым подтверждением близкого соприкосновения маргинального пограничья и культурных пространств мифа, архетипа и символа.

Образ меча напрямую связан с идеей взросления, перехода из беззащитного детства в самостоятельное автономное состояние. Во многом именно поэтому архетип меченосного существа так часто появляется в образах молодежной субкультуры (об-



ложки дисков, реклама, картины мира «фэнтези», модные аксессуары, культовая литература). Следует отметить, что в историко-ролевой субкультуре, объединяющей большую когорту молодежных групп, принципы организации подобны структуре воспитательных составляющих образовательных систем. Зачастую сами участники молодежных объединений не разделяют историческое и ролевое «фехтование», а целью игры является общение, реконструкция прошлого, проникновение в различные эпохи, самопроявление участников. Игры воссоздают стиль и образ жизни эпохи, ее психологию и дух, также часто реконструируются миры литературных произведе-

дений. Для полноценного вовлечения в «другие миры» необходимо читать различную литературу (от технической до фэнтези), знать историю и традиции изучаемой культуры, рефлексировать, сопоставлять ее, изучать корни своей культуры, заниматься спортом. Все участники подчиняются четким, непротиворечивым, кратким правилам игры, в которых оговорены права и обязанности участников, команд, ведущих, порядок их взаимодействия. Короче говоря, молодежь в таких группах увлечена делом. Однако отчетливо прослеживается принципиальное отрицание норм настоящего и явное отсутствие каких-либо прагматических целей. Можно вспомнить, что в нашей стране первые представители ролевиков – джедаи и толкиенисты – появились в конце 80-х годов, то есть в начале перестройки социальных отношений, за которой не поспевают образование. В процессе стихийной самоорганизации молодежь получает возможность компенсировать неудовлетворенность сценариями поведения, предлагаемыми социумом.

Само коммуникативное поле молодежной субкультуры нам представляется в виде большого поля с разными внешними и внутренними источниками формирования. Оно может быть описано в виде следующих кластеров (или субполей) [4, с. 109–164].

*Неформалы, отверженные социумом*, – это люди, которые по каким-либо причинам не смогли вписаться в общество на определенном этапе его развития (сюда же относятся союзы инвалидов). Мы выделили три наиболее четко представленных блока: детдомовцы (интернатовцы); «застрявшие» («олдовые»); криминальная субкультура. Здесь меч используется как образ, имеющий агрессивный или статично-оборонный план выражения ответной реакции на аутсайдерское положение в социуме. В данном случае мы имеем дело с прямым и явным «браком» в работе образования как социального института. Образовательное пространство изначально структурируется

таким образом, что маргинализирует потенциальных участников этих неформальных объединений.

*Неформалы прямого политического толка.* К ним относятся: антиглобалисты, битники, гринписовцы, диссиденты (правозащитники), молодежные объединения внутри политических партий, фашики, скинхэды, хип-хопперы, экстремистские организации. Есть в этой когорте и так называемые «зайцы» – те, кто присоединился к партии (как правило, во время сезонной активности на выборах) ради какой-либо выгоды (например, платы за работу). Меч используется в символике этих объединений в качестве знаковой формы, выражающей нормативные функции идеологической риторики лидеров влияния. Протестный характер данных объединений возникает вследствие отрицания социальных идеалов, предлагаемых в конкретной социокультурной системе. Идеиные участники этих организаций проявляют выраженную социальную активность, которая не нашла поддержки в догматических локусах образовательного пространства [5].

*Неформалы креативного характера* (они же *богема*, самоназвание – *Underground*) – это писатели, художники, музыканты и их друзья. Наличие внешней атрибутики в данном случае оказывается слабой попыткой создать хоть какую-то иллюзию организованного объединения (КСП, МОМА, рок-клубы). При этом с большой долей вероятности можно предположить, что даже среди самих членов такой группы нет единства, тесных эмоциональных связей и сплоченности (исключение составляли, пожалуй, только Митьки и растаманы). Символика меча используется здесь как знак принадлежности к определенной группе. Данные организации есть «продукт» тех искаженных форм, которые принимают творческие образовательные среды в существующем образовательном пространстве.

*Неформалы непрямого политического толка:* визионеры, интели, киберпанки,

неприсоединенцы, панки, религиозные нонконформисты, сектанты, хакеры, хиппи. Меч включен в предметный мир данной группы как меч-артефакт, оружие фэнтезийного свойства, оружие *неотмирного* героя, то есть в качестве знака виртуальной реальности, создаваемой членами объединений в противоположность наличной реальности.

*Неформалы неполитического толка:* байкеры, байсекеры, гопники, готы, гранжеры, джанглы, индейцы, кислотники, ледетки, металлисты, толкиенисты, роллеры, экстремалы. Меч входит в элементы игры, неся ритуальные функции и являясь выражением эпатажной инсценировки. Эта когорта неформалов (как и предыдущая группа) зачастую есть продукт произвольного сочетания воспитывающих технологий безмятежной и догматической образовательных сред, не учитывающих высокую поисковую активность личности.

*Неформалы-конформисты* – социальные движения, главный лозунг которых – «Мы против того, чтобы быть “против”» (мажоры, моды, попперы, форца, хайлайфисты). Меч здесь присутствует в качестве приметы гламурности. В данном случае мы имеем дело с естественной маргинальностью, которая обычно проходит вместе с молодостью.

Итак, маргинальные молодежные группы формируются, *во-первых*, как социальное следствие протестных настроений данной возрастной группы. Исторически социализация личности включала в себя целые блоки архаичного наследия, в котором были выработаны механизмы инициации. Этот процесс регламентировал формирование социального «Я» и адаптацию к многообразию индивидуальных траекторий развития [4, с. 204–214]. В традиционной культуре целью инициации является передача общепринятых ценностей и норм поведения поколению, достигшему социального совершеннолетия (12–13 лет). Отсюда и тесная связь с половозрастным разделением труда и спецификой, определяющей со-

циокультурные представления. Обязательными обрядами считаются:

- посвятительные церемонии для всех достигших установленного возраста;
- ритуальная изоляция посвящаемых на определенный срок;
- бесцензурное введение молодежи в мир таинств и культов;
- физические и моральные испытания посвященных.

Однако у многих народов «традиционных» культур в принципе не существует понятий «тинейджер» и «молодежная субкультура», а «право носить свой меч» до сих пор является показателем зрелости, взрослости, полноправия, преодоления «промежуточного» состояния (уже не ребенок, еще не взрослый). В инициации происходит отделение себя от «детского» мира, проход через легенду, переживание *borderline* – пограничного состояния. Это движение сквозь сказку – волшебный мир фантазии и обыденного восприятия нереальности, которая описывает всю последующую жизнь героев одной скучной мало-значительной строчкой «и стали они жить-поживать да добра наживать» во взрослом мире своих родителей, которые состарятся и в мудрости своей покинут этот материальный мир. Во многом это путешествие по дороге индивидуации проходит через столкновение с «тенью» и через испытание. Все это призвано сформировать у молодежи чувство сплоченности, причастности к взрослому миру, обеспечить их переход в ранг полноправных членов общества («право носить свой меч»). Именно здесь сокрыт глубокий смысл этого личностного новообразования. Однако отметим, что в реально существующих маргинальных группах данное личностное новообразование имеет специфическое искажение. Характер использования символики меча фиксирует два явления – псевдоморфоз (ложное образование) и симулякр (инсценировку) [6], возникающих из-за социальной инфантильности. Переходный возраст уже не имеет четких границ (он «плывет» от 13 лет – полу-

чения неоконченного среднего образования – через 16-летие – окончание школы, 18-летие – призыв в армию, 21–23-летие – окончание вуза вплоть до 24–28-летия – окончания аспирантуры или ординатуры). Возникает возможность в течение 14 лет находиться внутри маргинальной ситуации, связанной с кризисной дилеммой: кто я – «поучаемый ребенок» или «распоряжающийся взрослый»? В 28 лет мы получаем все тот же внутрличностный конфликт, что и в 13.

Данное обстоятельство становится *второй* причиной формирования маргинальных молодежных групп. Молодой человек продолжает нести бремя «детскости» и «несамостоятельности», на деле становясь классической маргинальной личностью, живущей в нескольких переходных социальных статусах, характеризующихся своей незавершенностью. Плюральность образовательного пространства способствует усвоению ценностей конфликтующих, полярных – параллельных культур, не обеспечивая молодого человека надежным «навигатором» в поликультурном мире. В результате предлагаемая информационным обществом дифференциация моделей поведения не сопровождается этически и рационально подкрепленным навыком совершения личного выбора. В организации образовательного пространства отсутствует тот «социальный лифт», который делает ребенка самостоятельной личностью [7].

Новая маргинальность – это специфическая черта представителя современной молодежи, которая не несет в себе негативные черты аутсайдера, а является скорее ответом на отсутствие ясных способов адаптации в информационном обществе.

Псевдоморфоз института инициации порождает псевдосоциализацию. Провозглашаемые цели не соответствуют реальному поведению и ожиданиям – молодой человек получает меч не как символ взрослости, а как продолжение игры. На наш взгляд, предлагаемая семиотическая диагностика перспективна и указывает на те проблемы образования, которые нуждаются в методологических решениях.

### Литература

1. См.: Горбулева М.С. Меч и его символические характеристики в современной культуре // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2007. – № 11; Горбулева М.С. Модель множественных воплощений символа в информационных процессах социокультурных систем (на примере символизма меча) // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2008. – № 1.
2. См.: Винклер фон П. Оружие / Под ред. А.И. Устинова, Ю.В. Шокарева – М., 1992.
3. См.: Юнг К.Г. Душа и миф: Шесть архетипов. – М., 2005.
4. См.: Шабанов А.В. Социально-психологические характеристики молодежных субкультур: социальный протест или вынужденная маргинальность? – Томск, 2005.
5. См.: Мелик-Гайказян И.В. Методология моделирования структур элитного образования // Высшее образование в России. – 2006. – № 11.
6. См.: Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. – М., 1996.
7. См.: Мелик-Гайказян И.В. Принципы моделирования уровней образования // Высшее образование в России. – 2007. – № 8.

