

Capabilities building, formazione individuale ed impatti nella sfera economica e nel settore sociale

**Intervento del prof. Pier Luigi Sacco, IUAV Venezia
Bressanone, 3-4 dicembre 2009**

1. Premessa

Gli economisti si sono occupati molto del tema della formazione e dell'apprendimento, e hanno elaborato negli ultimi anni delle vere e proprie teorie rispetto ai modelli di crescita endogena che sono utili a descrivere qual è il ruolo della formazione ed apprendimento in rapporto alla crescita economica dei territori.

In particolare gli economisti riconoscono al tema della formazione un ruolo specifico, per il semplice motivo che le forme tradizionali di crescita economica sono soggette ai cosiddetti rendimenti decrescenti. Ogni qual volta noi utilizziamo delle risorse materiali sappiamo che queste risorse danno un contributo alla crescita in termini di produttività, che però tende progressivamente a diminuire laddove maggiore è l'intensità di sfruttamento delle risorse. Nel caso dell'apprendimento, invece, si verifica un fenomeno opposto. Alla crescita del processo d'apprendimento da parte dell'individuo durante la sua vita - accumulazione delle informazioni e conoscenze - questa risorsa, l'apprendimento, diventerà 'produttiva'. E' possibile osservare questa tendenza nei paesi maggiormente industrializzati, caratterizzati dalla presenza di un modello di sviluppo basato sulla definita "economia della conoscenza", sistemi in altre parole nei quali l'apprendimento diventa un motore centrale della crescita, a tutti i livelli. Tali sistemi poggiano su forme di produzione economica ad alto contenuto d'informazioni, che invece di presentare tassi di crescita decrescenti, mostrano tassi di crescita non solo economici crescenti. Questo ragionamento, meccanicistico, che di fatto tocca molto poco il tema reale di che cos'è la formazione, ha comunque avuto una presa enorme sugli economisti, e li ha portati a ragionare su un vero e proprio nuovo paradigma di crescita.

Quello che vorrei invece illustrare sono le dinamiche di apprendimento, ragionando sul rapporto tra formazione e crescita economica in maniera più complessa - e da un certo punto di vista, forse, anche più profondo e stabile di quello che immaginano i racconti tradizionali degli economisti -, ed è proprio questo l'argomento che illustrerò in questo contributo.

2. Cultura e Apprendimento: Italia ed Europa

Quella che viene presentata successivamente, è la comparazione di due classifiche compilate da organi ufficiali della Comunità Europea. Dal punto di vista dei dati empirici non hanno niente in comune, statisticamente, infatti, nessuna delle due è stata elaborata utilizzando informazioni presenti anche nell'altra. Nello specifico, la tabella di sinistra illustra la classifica del tasso dell'innovazione dei paesi dell'Europa a 15 come misurato dall'*Innovation Scoreboard 2008*. La classifica è una misura sintetica del tasso d'innovazione per nazione a livello europeo, computato da una struttura statistica che è direttamente affiliata alla Comunità Europea, e come varie altre, ampiamente accettata e diffusa all'interno dei paesi membri. La comparazione è effettuata però rispetto alla media dei paesi facenti parte dell'Europa a 27 - una discrasia che sarà spiegata successivamente. La tabella sulla destra, invece, illustra la classifica per gli stessi paesi europei, ed in questo caso l'oggetto dell'analisi investe la dimensione della partecipazione dei cittadini residenti rispetto ad attività di natura artistica/culturale durante l'anno 2007. Anche questa classifica è stata stilata da un organismo ufficiale della Comunità Europea quale l'Eurobarometro, ovvero la struttura incaricata di operare la rilevazione dell'opinione pubblica continentale, e come la precedente presenta dati rispetto alla media dei paesi facenti parte dell'Europa a 27. In questo specifico caso, poi, le informazioni sono ricavate da un rapporto elaborato per lo scopo, *European Culture Values*, nel quale per la prima volta viene esplorata in concreto la propensione e la partecipazione dei cittadini europei rispetto alla cultura.

**Ranking Innovation Scoreboard 2008
(EU15 countries)**

- 1 Sweden
- 2 Finland
- 3 Denmark
- 4 Germany
- 5 Netherlands
- 6 France
- 7 Austria
- 8 UK
- 9 Belgium
- 10 Luxemburg

(EU27 average)

- 11 Ireland
- 12 Spain
- 13 **Italy**
- 14 Portugal
- 15 Greece

**Ranking Participation to Artistic
Activities by Citizens Euro-barometer
2007**

(EU15 countries)

- 1 Sweden
- 2 Luxemburg
- 3 Finland
- 4 France
- 5 Denmark
- 6 Netherlands
- 7 Belgium
- 8 Germany
- 9 UK
- 10 Austria

(EU27 average)

- 11 Ireland
- 12 **Italy**
- 13 Spain
- 14 Greece
- 15 Portugal

È abbastanza intuitivo già ad un primo livello di lettura, come ci sia effettivamente poco in comune dal punto di vista empirico tra i dati di partecipazione all'attività artistica e la capacità innovativa di un paese. Eppure se viene rivolta maggiore attenzione alle due classifiche è possibile osservare come dalla comparazione emerga una forte assonanza tra i paesi che sono sopra o sotto la media della dell' Europa 27. Da un punto di vista statistico se fosse applicato un 'test dei ranghi' a queste due classifiche per evidenziare se le due descrivono un fenomeno se non identico, quantomeno fortemente associato statisticamente, con una confidenza probabilmente del 99% questo test permetterebbe di verificare l'esistenza di una precisa associazione.

Di che cosa stiamo parlando, considerando che si tratta di due fenomeni che apparentemente non hanno sovrapposizione dal punto di vista statistico, e perché abbiamo usato l'Europa 27 come metro di comparazione?

Partiamo da quest'ultima domanda: abbiamo usato l'Europa 27, invece del classico parametro d'Europa a 15, perché è proprio nella sua scala allargata anche ai nuovi paesi membri dell'unione, che emergono sostanziali elementi di novità; il fatto che ci siano dei paesi europei che sono sotto la media dell'EU 27 pur facendo parte dell'EU 15 ci dice che questi paesi, nello specifico dei due campi precedentemente descritti, hanno un rendimento peggiore in una delle due classifiche rispetto ad alcuni dei paesi nuovi entrati. È quindi particolarmente importante effettuare questa comparazione, non solo dal punto di vista statistico, ma anche in prospettiva di configurare politiche idonee per lo sviluppo dell'apprendimento e della conoscenza. L'Europa a "due velocità" che è stata per lungo tempo paventata dai fautori dell'unificazione nelle dimensioni dell'economia della conoscenza, ovvero l'Europa dell'Ovest da una parte e quella dell'Est dall'altro, si sta in realtà configurando come una Europa a due velocità di tipo diverso, nella quale ci sono paesi nuovi membri che sono estremamente dinamici e propositivi, come ad esempio la Slovacchia, e ci sono alcuni paesi dell'Ovest, tra cui, purtroppo, l'Italia, che sono in questo momento più lenti della stessa media dell'Europa 27.

Perché queste due classifiche mostrano delle associazioni significative e segnalano un elemento particolarmente importante in una prospettiva di sviluppo futuro?

E' necessario partire dal presupposto rispetto a che cosa vuol dire il termine partecipare ad un'attività culturale, intendendo in particolare non semplicemente frequentare come pubblico, come *audience* un'attività culturale, ma *partecipare*, una differenza che all'apparenza può sembrare solo linguistica ma che nella realtà è semantica, e la cui differenza si riflette nell'interpretazione nei dati come da tabelle precedenti. Partecipare significa essere partecipi, lasciarsi coinvolgere da un'esperienza culturale. Partendo da questa prospettiva, partecipare ad un'esperienza culturale, laddove viene innescato questo processo di coinvolgimento, significa effettuare un percorso, ed esporsi a nuove visioni fatte di tecniche visive e codici

linguistici / sintattici, attraverso i quali l'individuo è in grado di rimettere in discussione i propri pregiudizi, le proprie aspettative, le proprie visioni del mondo, sulla base della "prospettiva di senso" che ci viene offerta da quella particolare esperienza culturale, dai linguaggi a cui l'individuo è esposto.

Un esempio può essere utile a chiarire il meccanismo:

Io vado al museo, vedo un'opera d'arte, ad esempio legata alla dimensione del contemporaneo. Non mi aspetto neanche che quella cosa possa essere considerata un'opera d'arte, posso quindi dire "mi piace", "non mi piace", girarmi ed andarmene. In questo caso ho frequentato un evento culturale. Ma posso anche accettare la sfida, lasciarmi coinvolgere dall'opera, mettermi in condizioni di capire il perché quella è proposta, come effettivamente è, opera d'arte. In altre parole comprendere, ad esempio, il linguaggio dell'artista, il senso che vuole comunicare, il contesto storico, sollecitando le mie capacità, le mie curiosità e i miei meccanismi di apprendimento.

Ogni qual volta l'individuo effettua questo percorso, procede nella direzione di ri-modellare il patrimonio cognitivo, di arricchire quindi, per mezzo della provocazione intellettuale, emotiva, psicologica posta dall'esperienza artistica nel suo complesso, le informazioni e conoscenze fino ad ora presenti nel cervello. Ora, se quest'attività non viene effettuata saltuariamente, ma viene compiuta con continuità, quasi come una attività quotidiana, ancora se la partecipazione alla cultura viene strutturalmente pianificata quale elemento centrale nei modelli di uso del tempo, ecco emergere come, attraverso la partecipazione alle attività culturali, sia possibile innescare un processo dove la produzione e la circolazione delle idee e della conoscenza nella società prende una logica e prospettiva diversa.

Diviene, così, possibile utilizzare l'esperienza artistica quale veicolo per promuovere nuovi modelli mentali e d'apprendimento. Più in generale l'esperienza d'apprendimento collegata alla partecipazione culturale può portare a ri-configurare da parte dell'individuo la visione del mondo e i modi d'iterazione con questa. Ecco emergere un nuovo meccanismo sociale di relazione con la realtà circostante, non più vincolato dal limite delle capacità cognitive presenti, ma proattivo, che si alimenta attraverso il progressivo investimento in nuove esperienze.

Ma questo meccanismo sociale viene promosso solamente laddove la società diviene più innovativa? No, questo meccanismo diviene un circolo virtuoso che fa sì che l'individuo, ma anche la società nella sua interezza, quando incontra una nuova idea, un nuovo linguaggio, non si limiti a valutarla rispetto alle categorie cognitive presenti, ma bensì cercando di attivarne di nuove, generando modelli di pensiero più sofisticati ed innovativi.

E' necessario precisare che la parola innovazione non è sinonimo di nuove idee. Joseph Schumpeter nel suo fondamentale libro che è 'La teoria dello sviluppo economico' (1912) all'inizio del secolo scorso, già elencava come l'innovazione sia la capacità di trasformare una idea nuova in valore economico, vale a dire la capacità di far sì che questa idea nuova si trasformi in un processo, in un prodotto, con un valore di mercato.

Il problema non è quindi avere idee, il problema è il meccanismo sociale che trasforma l'idea in valore economico. È questo un meccanismo sociale che coinvolge tantissimi attori diversi: coinvolge il banchiere che deve finanziare l'idea, coinvolge l'attore pubblico che deve creare le condizioni perché un certo tipo di produzione possa essere avviata nel modo più adatto, coinvolge gli stessi utenti, gli stessi consumatori che di fronte a qualcosa di nuovo non reagiscono in modo spaventato ma curioso e sono disposti a sperimentare. Coinvolge i lavoratori, che di fronte a questo tipo di prodotto, di processo nuovo non reagiscono ergendo barricate, ma cercando d'imparare rapidamente per trasformare in valore quest'idea.

Ecco, è necessario comprendere che una società innovativa è una società nella quale la produzione e la circolazione di conoscenza diventano un fatto fondamentale della vita quotidiana delle persone, e l'investimento in cultura, la partecipazione, uno dei mezzi privilegiati. Da questo punto di vista la cultura non è uno dei tanti modi di utilizzare il tempo libero, la cultura è una vera e propria piattaforma sociale di pre-innovazione. Maggiore è la nostra capacità di accedere ad opportunità culturali, di far accedere le persone alle opportunità culturali, maggiore è la nostra capacità di apprendere, e come società di riconoscere le buone idee e quindi creare le condizioni perché si trasformino in valore economico.

Da questo punto di vista se qualcuno un giorno fosse in grado di valutare l'effetto macroeconomico della cultura come piattaforma d'innovazione, probabilmente sarebbe possibile verificare come questo effetto macroeconomico è persino superiore a quello, già importante, che la cultura ha come capacità diretta di produzione di valore economico attraverso le industrie culturali creative (ad esempio valore diretto generato dalla presenza nei musei, teatri, ed indiretto attraverso il turismo). Noi oggi sappiamo che in Europa i settori, i macrosettori, delle industrie culturali creative hanno un peso notevole; il rapporto della Comunità Europea pubblicato alla fine del 2006, il cosiddetto *Rapporto Figel*, presenta dati che attestano come le industrie culturali creative in Europa valgono complessivamente circa 654 miliardi di Euro - dati 2003, ormai molto vecchi -. In termini di paragone, la cifra corrisponde più o meno al doppio dell'industria automobilistica

europea. Questo significa che il "giro d'affari" generato dalla cultura promuove questo settore ad un livello superiore in termini di dimensioni ed effetti nel continente europeo rispetto, ad esempio, a quello immobiliare, della chimica gomma-plastica, alimentare, del tabacco, e di tutta una serie di altri mercati. Ebbene, malgrado queste cifre, così impressionanti, se fosse calcolato l'effetto macroeconomico della cultura quale canale d'innovazione, otterremo probabilmente delle cifre ancora più impressionanti di queste.

Tornando alle tabelle precedenti, è possibile verificare come il paese in cima alle due classifiche sia la Svezia, con una prevalenza dei paesi del nord Europa. Come mai? Per coloro che conoscono un po' la società svedese questo non desta meraviglia, perché dal punto di vista dell'accesso culturale quello che tipicamente accade in Svezia è che le persone, non solo sono dei grandi frequentatori d'attività culturali, ma acquisiscono come fatto sociale le competenze che occorrono per essere anche operatori culturali. Una larga fetta della popolazione, infatti, pratica regolarmente attività musicali e suona uno strumento, la percentuale di lettori abituali è nettamente superiore alla media europea, in generale gli abitanti praticano attività artistico-espressive di qualche tipo, come ad esempio nel campo del teatro in campo teatrale. La classifica illustra un macro aggregato, ma osservando gli ordini di grandezza di ogni singolo elemento di pertinenza culturale emerge con forza il meccanismo illustrato in precedenza. Ad esempio in Svezia soltanto il 7% della popolazione residente nel corso di un anno non ha accesso ad un'attività di tipo artistico. La stessa percentuale per l'Italia è il 49%, ovvero un italiano su due, sette volte la Svezia. Questo stesso 49% di italiani è praticamente lo stesso che non apre un libro in tutto l'anno, se non per motivi strettamente legati a delle necessità professionali o di altro genere.

Che cosa indicano questi dati? Indicano un preoccupante ritardo strutturale che il sistema paese ha rispetto alla dimensione culturale, semplicemente perché la società, intesa nei suoi attori ed istituzioni pubbliche e private, non sono in grado di valorizzare la cultura presente, sia questa fatta di edifici, musei, teatri, di produzioni, ma anche d'idee e di occasioni per innescare processi di apprendimento. E' un dato che preoccupa perché l'Italia sta commettendo degli errori strategici fondamentali dal punto di vista della creazione di quella società della conoscenza che permette di essere innovativi. Per fare questo, affinché sia possibile comprendere le ragioni di un investimento e di un piano strategico indirizzato a sviluppare una società della conoscenza, è necessario cercare di ragionare più approfonditamente su che cosa vuol dire apprendere dal punto di vista dei meccanismi comportamentali, che poi stanno alla base dei processi descritti in precedenza.

3. Cultura e meccanismi cognitivi

Questo è un ragionamento piuttosto lungo e complesso, che sarà presentato in maniera sintetica affinché sia agevole comprendere i passaggi.

Riprendendo dalla sezione precedente, che cosa significa che un'esperienza culturale può sfidare le capacità cognitive di un individuo? L'esempio più semplice che possiamo immaginare perché è più facile da visualizzare è l'ascolto musicale. Supponiamo che la base d'esperienza di un individuo medio nel campo dell'ascolto musicale sia essenzialmente ascoltare canzoni che passano alla radio in *heavy rotation* (in altre parole ciclicamente ad un tempo prefissato durante tutto il giorno) che durano all'incirca 3 minuti e mezzo, poniamo Laura Pausini. Ora, che cosa occorre per ascoltare ed apprezzare una canzone di Laura Pausini? Probabilmente non è necessario aver conseguito un diploma al Conservatorio, e probabilmente neanche una particolare, estesa, cultura musicale. In fondo, occorre semplicemente la capacità di rimanere concentrati per 3 minuti e mezzo su un pezzo che ha una struttura complessiva molto semplice: introduzione, strofa, ritornello, strofa, ritornello, strofa, ritornello, inciso, strofa, ritornello, ripresa, coda. Ci vuole più tempo a dirlo che a capirlo.

Dopo che l'individuo ha potuto ascoltare un po' di volte il brano, anche se non è dotato di uno specifico orecchio musicale, se il pezzo risulta gradito, e la persona è sufficientemente motivata, ci sarà un'elevata probabilità che il brano sia stato assimilato a livello cognitivo. La persona, quindi tenderà a ricordare il testo, più o meno la melodia, e probabilmente sarà in grado di eseguirlo a sua volta. Dal punto di vista cognitivo questa esperienza non è costosa, e richiede uno sforzo bassissimo. I modelli mentali presenti, gli schemi cognitivi già in possesso del soggetto saranno più che sufficienti per replicare questa struttura. Supponiamo ora che questo stesso individuo nel corso della sua vita abbia ascoltato soltanto musica di questo tipo, e che improvvisamente entri in una sala trovandosi ad ascoltare una sinfonia di Mahler, in cui la durata media del primo movimento è di 30 minuti, in cui è presente un organico orchestrale vasto e multiforme, ulteriormente una struttura musicale particolarmente complessa.

Che cosa accadrà, quale reazione avrà la persona? Succederà che l'individuo che viene da esperienze con base di ascolto musicale di circa tre minuti e mezzo, forse già prima di questo lasso di tempo, comincerà a guardare il soffitto, a guardarsi la giacca, a guardare l'orologio, il programma di sala, vale a dire non riuscirà a rimanere concentrata. Non sarà in grado di rimanere concentrata perché sostanzialmente non riesce a

"leggere" quella musica; in altre parole non possiede la struttura cognitiva per dare senso a quell'ascolto. Il cervello abituato a trovarsi di fronte a strutture semplici e d'immediata comprensione, durante lo sviluppo del concerto tenderà naturalmente ed istintivamente a chiedere: dov'è il ritornello? In tutta la musica che ha ascoltato finora il ritornello si presentava dopo pochi secondi l'avvio del brano, nel caso di Mahler, dopo dieci minuti il ritornello ancora non emerge. In tutto ciò, la mente non sa a cosa attaccarsi, su cosa poggiare questa esperienza, non sa da dove cominciare per focalizzare l'attenzione su qualcosa, quindi comprenderla e giudicarla.

Questo meccanismo lo capì molto bene Walt Disney, quando nel film *Fantasia* costruì su dei pezzi musicali, per la maggior parte di casi astratti, un programma narrativo. Questo programma narrativo era molto diverso nei vari casi, c'erano situazioni come *Una notte sul monte calvo* di Modest Petrovič Musorgskij, nella quale c'è una vicenda con demoni, streghe, c'è *L'Apprendista stregone* di Dukas con Topolino che ammaestra il secchio e la scopa, ma in generale il film presenta un programma narrativo molto semplice, molto chiaro, che dà la possibilità, pur in presenza di brani musicali più complessi di una canzone di tre minuti e mezzo, di sovrapporre una struttura cognitiva (le immagini) che permette praticamente a tutti di seguire, di rimanere concentrati e quindi comprendere il linguaggio complessivo.

Lo stesso Walt Disney di fronte alla *Toccata e fuga in Re minore* di J.S. Bach si dovette arrendere all'incapacità della società a comprendere linguaggi complessi. Infatti all'inizio di *Fantasia* il primo pezzo, che appunto è la famosa *Toccata e fuga in Re minore* di J.S. Bach trascritta da Shostakovich, è abbinato ad immagini astratte. L'abbinamento risultò poco gradito al pubblico, proprio perché l'insieme era particolarmente complesso. In fondo *L'Apprendista stregone* di Dukas è un pezzo a programma, come si dice, vale a dire seppur sia presente una struttura musicale più complessa della canzone di tre minuti e mezzo, questa è però molto evocativa, e anche grazie alle immagini l'ascoltatore può abbastanza facilmente seguirne lo sviluppo. Di fronte al contrappunto di Bach, complesso e impegnativo in termini di attenzione, l'individuo può solo varcare la soglia di questa esperienza o rimanere fuori. Questo non significa che non siano possibili altri modi di assimilazione, ovvero degli altri modi per comprenderlo. Il punto è che questa tipologia di linguaggio culturale presenta un "costo d'accesso, o costo d'attivazione", un costo che l'individuo dovrà pagare affinché sia attivata una fondamentale ristrutturazione cognitiva, al fine di poter "leggere correttamente" e quindi comprendere quella musica.

Per entrare dentro (comprendere) un pezzo di Bach, per entrare dentro una sinfonia di Mahler è quindi necessario modificare le categorie di comprensione cognitive, in altre parole è necessario imparare ulteriori lettere dell'alfabeto per poter leggere anche le nuove parole. Per fare ciò, l'individuo dovrà pagare un costo notevole. Questo costo ha due componenti:

- un costo di ristrutturazione cognitiva al fine di elaborare un modello mentale più complesso che prevede un ascolto musicale che non è fatto con la struttura della canzonetta;
- un costo di rinuncia – costo opportunità lo chiamano gli economisti –, del tempo per fare questo, che il soggetto avrebbe potuto utilizzare per ascoltare ad esempio Laura Pausini, oppure ad usi del tempo che vanno benissimo già così come sono, che non necessitano di sforzi cognitivi ulteriori.

La somma di queste due componenti, lo sforzo cognitivo e la rinuncia ad usare il tempo in modi già sperimentati e conosciuti, è quello che possiamo chiamare sinteticamente "costo di attivazione" di un'esperienza. Un'esperienza si "attiva" (la comprendo, so giudicarla) soltanto se io sono disposto a pagare il costo cognitivo necessario perché questa parli e sia per me comprensibile. Nel caso della musica questo è evidente in maniera chiara.

Ma anche formule culturali apparentemente più immediate comportano un costo di attivazione. Guardare un quadro, ad esempio, teoricamente chiunque può guardare un quadro. Ma qual'è il tempo medio di permanenza nei musei degli spettatori davanti ai quadri? Francesco Antinucci, ricercatore del CNR di Roma, ha recentemente effettuato un rilevamento e lo ha calcolato per due sale centrali dei Musei Vaticani. Ebbene, i dati indicano in un secondo il tempo medio di permanenza di fronte ad un quadro in queste sale, il che vuol dire che per alcuni quadri la visione avviene per centesimi di secondo. Perché le persone non si fermano davanti ad un quadro? In buona sostanza perché non lo sanno leggere, in altre parole non hanno imparato l'alfabeto necessario per leggerlo, e si recano presso questo museo (ed altri) non per vedere i quadri, ma per riconoscere delle cose che hanno già visto. I soggetti tracciati presso i Musei Vaticani fanno delle esperienze a "costo di attivazione" basso o nullo perché sono stati abituati così, da qui i tempi di attenzione d'avanti alle opere, un meccanismo che riversa le possibili implicazioni che questo può quindi avere sui processi di formazione individuale

Ci sono stati importanti storici dell'arte che hanno dedicato documenti ed iniziative di divulgazione molto importanti ed efficaci, tra queste, ad esempio, la serie prodotta recentemente da Simon Shama, storico dell'arte inglese, per la televisione di stato inglese, la BBC. In questi filmati, Shama spiega una serie di quadri ed artisti famosi partendo da un particolare, per poi allargare la spiegazione all'intera opera e al

contesto storico in cui questa è stata prodotta. E' molto probabile che le persone che hanno visto questi programmi, se poste nella condizione (in un museo, mostra) di leggere un'opera, quando saranno di fronte ad un quadro, ancora meglio un quadro che abbia tratti di similarità rispetto a quanto osservato, lo osserveranno attentamente, perché in possesso degli elementi per poterlo fare.

4. Cultura e apprendimento, quale paradigma.

Il punto fondamentale di tutto questo ragionamento, è il seguente: quanto siamo disposti a pagare per le nostre esperienze, ad impegnare le nostre risorse per ampliare il bagaglio di conoscenze e quindi effettuare un percorso formativo. Questo elemento è particolarmente importante nelle società contemporanee dove, ad esempio, la frequenza d'aggiornamento delle tecnologie, anche le più semplici, ma anche dell'incremento della complessità delle società sempre più multietniche, necessità di continue riconfigurazioni delle categorie cognitive delle persone.

Il vero elemento discriminante oggi tra una società della conoscenza matura ed una che non lo è, è esattamente questo: quanto le persone sono disposte a pagare per fare delle esperienze e comprenderle? Ma tutte le esperienze culturali sono uguali, o esistono prodotti culturali primari e surrogati meno costosi (in termini di costo d'attivazione)?

Supponiamo che l'individuo abbia sviluppato una sua propensione, per cui se l'esperienza gli sembra più costosa di X per lui non vale, è troppo complicata, quindi non gli interessa. Ad esempio, leggere le poesie del fondatore della letteratura armena San Gregorio di Narek in armeno arcaico originale, ha un costo d'attivazione elevato. L'individuo può ammirarlo moltissimo ma dire – vabbè, leggo la traduzione italiana. In questa maniera l'individuo abbassa la soglia d'accesso, ovvero il "costo di attivazione", leggere la traduzione è quindi un'esperienza che comporta un costo che è sotto la sua soglia, ovvero quello che potremo chiamare lo "spazio di esperienza". Nello spazio d'esperienza ci stanno, sotto la soglia, tutte le esperienze per lui teoricamente accessibili, al di là della soglia ci stanno tutte le esperienze che pur esistendo a lui non interessano, almeno non in questo momento.

Quello che oggi noi sappiamo, soprattutto grazie agli studi condotti nella psicologia cognitiva è che la propensione individuale a fare determinate esperienze dipende in maniera fondamentale da quante esperienze sono state condotte in precedenza, ovvero dal bagaglio di esperienze assimilate. Un esempio può essere utile a chiarire il concetto. prendiamo la ginnastica, se un individuo effettua tutti i giorni trenta minuti di corsa con il tempo, con l'allenamento, sarà in grado di arrivare a correre per quaranta minuti, poi cinquanta. Se invece l'individuo ha le capacità per correre trenta minuti, ma ne effettua solo dieci, dopo un po' non sarà più in grado di raggiungere nemmeno i trenta minuti.

In altre parole, più le persone fanno con frequenza esperienze vicine alla loro soglia più questa soglia si alza. Più le persone fanno esperienze lontano dalla loro soglia più questa soglia si abbassa. Fare molte esperienze culturali espande il nostro spazio di esperienza, farne poche lo contrae.

Le persone che vivono in una società nella quale sono stimolate a fare molte esperienze incrementano il loro spazio d'esperienza, aumentando sviluppando la propensione a pagare "costi di attivazione" sempre più alti. Attraverso questo meccanismo, i soggetti diventano tecnicamente più liberi perché possono scegliere tra più esperienze senza vincoli di sorta, se non rispetto al giudizio e gusto. Quello che è fuori dallo spazio d'esperienza soggettivo, infatti, anche se tecnicamente l'individuo sarebbe in grado di sceglierlo, nella realtà non sarà mai, visto che non lo comprende, con ripercussioni immediate sul grado di libertà e di sviluppo individuale. Più è ampio, quindi, lo spazio di esperienza più l'individuo sarà libero, in senso positivo citando, il filosofo Isaiah Berlin. Passando da un livello micro, individuale, ad uno macro, di società, più questo accade a livello individuale, più sarà possibile configurare una società che produce e fa circolare informazioni.

Il grave problema che affligge le società contemporanee, come quella italiana, è che oggi la persona tende progressivamente a contrarre proprio la dimensione degli spazi d'esperienza, invece che ampliarla. Non esiste una società che più della nostra ha fornito opportunità per ampliare gli spazi d'esperienza. Le società più industrializzate si trovano in un periodo storico in cui è accessibile una tecnologia che nessun uomo, vissuto prima poteva avere. Eppure, nessuna società come l'attuale offre alle persone tante alternative a basso costo per non fare questo. Ad esempio un mezzo come la televisione, che potrebbe essere (com lo è stato) un mezzo per l'alfabetizzazione e formazione della società della conoscenza. La televisione è invece, oggi, un modello di esperienza a costo di attivazione nullo, o addirittura negativo.

Come fa un costo di attivazione ad essere negativo? Ci sono delle esperienze che le persone effettuano che prevengono dal fare ulteriori esperienze, perché fanno sembrare costoso quello che prima non lo era. Ad esempio, dopo aver visto una trasmissione nella quale le persone nel seguire ad una conversazione su un argomento qualsiasi, urlano e buttano all'aria tutto quello che c'è nello studio, farà sì che la prossima volta che una persona assisterà ad un dibattito televisivo, nel quale i partecipanti saranno inclini ad argomentare

serenamente, sarà portata a perdere l'attenzione chiedendo dov'è l'azione. Osserviamo queste dinamiche ed applichamole a quanto occorso alle ultime generazioni ed al modello di esperienza suscitato. C'è stata una fascia generazionale che ha avuto esattamente quanto descritto quale modello di riferimento, e per queste persone diventa insostenibile, dal punto di vista dei costi di attivazione, quello che per i loro genitori era divertente, come ad esempio assistere ad uno spezzone di un varietà con Mina protagonista. Se viene il programma visto da una persona nata e vissuta nella televisione di oggi commenterà che secondo lui nel programma "non succede niente", che il ritmo è lento, che l'argomento è vago e non si arriva mai al centro fondamentale. Questa tipologia di giudizi non è prodotta dall'incapacità di comprendere quell'esperienza, infatti, sono in presenza di un linguaggio semplice e privo di complessità. E' che quel tipo di esperienza per loro è diventata costosa, mentre per i loro genitori non lo era. Il problema è che dal punto di vista cognitivo la concorrenza delle alternative a basso costo invece di espandere la mia libertà la riduce, in un processo speculare ma contrario rispetto a quanto le persone hanno imparato attraverso l'economia di mercato. In questo senso, gli economisti sono abituati a pensare che se aumentano le alternative a costi sempre inferiori, questo produrrà un aumento del benessere negli individui e nella società intera. Questo è vero in alcuni campi, ma non è vero nell'ambito della economia della cognizione. Un esempio: le ricerche hanno dimostrato che quando gli abitanti dell'ex Unione Sovietica non avevano come alternative la televisione commerciale di oggi, il tasso di lettura era elevato, i giornali vendevano moltissime copie, così come la grande letteratura russa ed, in generale, la partecipazione ad eventi culturali. Oggi questo tipo di mercato è quasi distrutto, perché le alternative, che renderebbero tecnicamente più libere queste stesse persone, con un apparente più ampio spazio di libertà, hanno distrutto lo spazio di esperienza dei russi, facendola diventare una delle società nel quale i tassi di partecipazione culturali sono tra i più bassi d'Europa.

5. Conclusioni.

Com'è stato possibile osservare, il vero problema non è quindi fornire più educazione, mezzi, strumenti d'accesso agli individui rispetto alla cultura che può permettere lo sviluppo della società, ma indirizzare queste opportunità correttamente nella direzione di costruire una società della conoscenza, libera quindi di leggere ed esprimere giudizi senza vincoli. In particolare, il vero problema si pone rispetto alle "condizioni sociali", ovvero se sono presenti le "condizioni sociali" affinché le persone siano stimolate a costruire degli spazi di esperienza ed innescati quei meccanismi di formazione continua, vera linfa dello sviluppo delle società contemporanee.

I ragazzi italiani sottoposti al test PISA (OCSE) sulle abilità cognitive risultano tra i peggiori dei paesi più industrializzati. I nostri adolescenti mostrano una cultura cognitiva mediamente scarsa, anche se con enormi differenze tra differenti zone d'Italia. Ad esempio, il Nord Est, il Triveneto, è migliore dal punto di vista della performance che è allineata alla media europea. Alla domanda rispetto a quanto ritengono importante la conoscenza scientifica, gli adolescenti italiani sorprendentemente rispondono in maniera positiva, sopra la media europea. Paradossalmente sono gli stessi ragazzi che fanno peggio dei loro coetanei finlandesi, eppure pensano che per loro la scienza sia più importante dei loro coetanei finlandesi. Allora, come si spiega questa *performance* così negativa?

La ragione è riconducibile vedendo la risposta ad un'altra domanda sempre del test PISA, che porta a verificare l'importanza attribuita alla scienza, alla conoscenza scientifica nelle relazioni tra pari (ragazzi – ragazzi). Ebbene, i dati segnalano come questa risposta fornita dai ragazzi italiani sia una delle peggiori risposte dell'intero panel dei paesi OCSE. I nostri adolescenti, che avrebbero una motivazione intrinseca ad imparare, si vedono socialmente disincentivati ad imparare perché pensano che mostrare un eccessivo interesse per queste conoscenze li penalizzerà nelle loro relazioni. Il problema non è quindi semplicemente il livello e la qualità della scuola, ovvero l'investimento in informazione che facciamo, come un certo ragionamento presumibile porterebbe a pensare; certo, è importante, ma questo è una conseguenza. Il vero problema è che tipo d'incentivi sociali sono presenti o realizzati al fine di fornire alle persone le possibilità di investire su loro stesse, affinché amplino le loro conoscenze, aumentino i loro spazi di esperienza, procedano nella direzione di quel percorso di formazione continua. La società attuale, gli adulti, coloro che hanno il peso decisionale ed organizzativo rilevante, stanno proponendo un modello che disincentiva nei ragazzi la costruzione degli spazi d'esperienza complessi. Chi lo fa, chi si forma, chi impara, è ridicolo, è patetico, non ha capito niente di come funziona la società. Una società che attribuisce a questo tipo d'atteggiamento uno "stigma", un segno distintivo di disapprovazione sociale, riferito ad alcune caratteristiche personali, è vicina al ridicolo e all'incapacità di rigenerarsi, non solo demograficamente ma soprattutto mentalmente. Questo non accade nei paesi in cima alla classifica presa in esame, dove il riconoscimento sociale legato all'apprendimento e alla costruzione di conoscenze è un altissimo livello di riconoscimento approvazione e di prestigio sociale. Se non viene compresa questa meccanica sociale dell'apprendimento non è possibile ragionare approfonditamente sui livelli di spesa e sulla formazione a livello nazionale, e questo spiega

inoltre, perché la capacità di formazione da un lato, e d'apprendimento dall'altro sia costantemente in declino.

Affinché sia possibile alla società italiana competere nell'arena globale, è necessario procedere nella costruzione di una società della conoscenza. Costruire una società della conoscenza significa prima di tutto impostare una strategia ed azioni corrispondenti affinché sia possibile dare alla conoscenza un valore sociale, e questo può essere attuato soltanto se si comincia a pensare che la dimensione dello spazio d'esperienza delle persone è oggi un'infrastruttura, una vera e propria piattaforma di sviluppo, più importante delle strade, della cablatrice di internet e di qualunque altra piattaforma tecnologica sia possibile immaginare.