

LA RICERCA DELLA SAGGEZZA NELLA SOCIETÀ DELL'INFORMAZIONE

Dove sono i saggi nell'età dell'informazione? Chi, ad oggi, ha acquisito competenze tali da poter essere riconosciuto come autorità in grado di guidare, attraverso la sua esperienza, l'interazione tra l'utente e le diverse declinazioni delle tecnologie dell'informazione?

In un mondo in cui la crescita dell'universo digitale è esponenziale e inarrestabile l'utente medio è spesso inerte, incapace di avere pieno controllo degli strumenti digitali. L'incessante e dirompente introduzione di nuove tecnologie sembra non lasciare il tempo all'individuo di acquisirne piena consapevolezza. Anche in ambito professionale, la diffusione della tecnologia rende la figura dell'esperto maggiormente elusiva, insinuando costantemente nuove concezioni di competenza. In questo contesto le nuove generazioni, naturalmente più esposte e ricettive, sono sistematicamente indotte ad insegnare alle precedenti, apparentemente incapaci di adempiere al ruolo di educatore all'uso delle ICTs.

Per indagare tali questioni strutturiamo il nostro elaborato nel modo seguente. Individueremo diverse classi di utenti sulla base di come si interfacciano con le tecnologie dell'informazione. Cercheremo, in particolar modo, di riconoscere e distinguere per ogni classe le circostanze che inducono gli utenti ad un primo approccio, le diverse modalità e scopi principali di utilizzo delle ICTs. In mancanza del saggio, l'utente sembra approcciarsi in modo diretto o per imitazione alla nuova tecnologia, sviluppando una conoscenza superficiale e scarsamente spendibile. Cercheremo di esplorare le ragioni dell'inefficacia dell'apprendimento per utilizzo diretto di tecnologie immediate, confrontandolo con una forma di apprendimento più tradizionale, basata su fatica e impegno, e mediata dall'autorità competente; proveremo a delineare le caratteristiche di una nuova figura di esperto e a suggerire un set di competenze che permetta all'utente di adattarsi in modo flessibile alla rapidità del progresso tecnologico.

Il metodo di raccolta delle informazioni per la stesura dell'elaborato sarà principalmente qualitativo: verterà sulla ricerca in letteratura scientifica e sull'analisi del contenuto del libro *The Game* di Alessandro Baricco. Inoltre, tenteremo di introdurre dati quantitativi raccolti con l'ausilio di sondaggi che verranno tenuti in considerazione solo se significativi. Somministreremo un Modulo Google a un campione di popolazione appartenente alla *Generazione Y e Z*, investigando la natura soggettiva dell'approccio e della relazione con le ICTs.