

# Lavoro, persone e scuola nella società della conoscenza

*Cosa vuol dire "società della conoscenza"?  
Quali sono le dinamiche che stanno trasformando  
la vita individuale e collettiva?*

■ **Sebastiano Bagnara**, Politecnico di Milano  
[sebastiano.bagnara@polimi.it](mailto:sebastiano.bagnara@polimi.it)

Verso la fine del secolo scorso è iniziata una profonda trasformazione sociale di cui oggi possiamo intravedere con chiarezza i tratti caratteristici.

Innanzitutto, è avvenuto un cambiamento strutturale nel mercato del lavoro. I dati USA dicono che alla fine del secolo scorso gli addetti in agricoltura sono ormai una ridottissima minoranza (0.4%), gli operai sono ancora un gruppo sociale importante (26.1%), i servizi mantengono la maggioranza relativa (43.4%), ma sono in diminuzione dal 1980, quando avevano raggiunto il loro massimo (46.2%). Invece cresce, e in modo rapido, dopo essere rimasto per metà secolo una minoranza stabile, ma di dimensioni ridotte (intorno al 10%), un gruppo sociale che viene denominato in vari modi, ma è ormai conosciuto come "lavoratori della conoscenza" oppure, più recentemente, come "classe creativa" [Florida, 2002]. I dati del censimento del 1999 assicurano che esso rappresenta ormai quasi un terzo (30%) della popolazione attiva.

Le attività di contadini e operai sono note, meno chiari sono invece i mestieri dei servizi e le professioni della conoscenza, che fino a poco tempo fa venivano compresi in un'unica categoria, denominata, in modo non particolarmente perspicace, "post-industriale". È sufficiente ricordare quali siano le principali categorie professionali, comprese in ciascuno dei due gruppi per cogliere subito differenze evidenti.

Le occupazioni tipiche dei servizi riguardano la salute, la ristorazione, la pulizia degli ambienti, il commercio al minuto, ecc. In sostanza, i servizi comprendono tutte quel-

le attività che fino a poco tempo fa erano eseguite direttamente dalle singole persone o da familiari e non venivano nemmeno percepite come "lavoro". Divenivano "occupazioni" solo in pochi casi, quando il livello di ricchezza permetteva di farle eseguire da altre persone, definite, appunto, "di servizio".

Assai diverse sono invece le occupazioni della conoscenza. Il cuore di queste professioni è rappresentato da lavori in informatica, ingegneria ed architettura, ricerca, istruzione, arte, design, intrattenimento e comunicazione. Tutti questi mestieri e professioni hanno due caratteristiche in comune: non producono né scambiano prodotti fisici, ma informazioni e idee, e il valore della prestazione è determinato solo in maniera minima dal tempo impegnato, quanto piuttosto dal grado di innovazione e dalla qualità delle idee che producono.

Sono i mestieri della società della conoscenza. La società della conoscenza però non potrebbe esistere senza la contemporanea presenza e il supporto dei gruppi sociali che producono e scambiano prodotti o che erogano servizi. Continua dunque ad esistere, e rimarrà essenziale, chi lavora la terra, chi produce beni solidi e durevoli, chi provvede alla manutenzione dei corpi e dei luoghi dei corpi (ospedali, case, uffici, strade, città, luoghi di divertimento). Tuttavia, le tecnologie e le infrastrutture organizzative, i tempi, gli stili di vita, i comportamenti individuali e collettivi prevalenti sono sempre più simili a quelli adottati dal nuovo gruppo sociale che rappresenta il cuore della società della conoscenza.

Alcuni sostengono che è nata una nuova classe sociale: la classe creativa e dei lavoratori della conoscenza.

### L'INSTABILITÀ "NATURALE" DEI LAVORATORI DELLA CONOSCENZA

I lavoratori della conoscenza hanno rappresentato, dall'inizio del secolo scorso, uno stabile 10%, fino al 1970, quando cominciano a crescere. Letteralmente, esplodono dopo il 1990.

È facile accorgersi che questo fenomeno è connesso con lo sviluppo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Il parallelismo fra nuova classe e cambiamento tecno-economico non è però completo. Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione sono state dapprima utilizzate per agire sulle tecnologie a base energetica, permettendo l'automazione. Solo successivamente sono state impiegate per agire sull'informazione stessa, trattata come materia prima e non come strumento di controllo delle macchine.

È il passaggio che S. Zuboff [1988] trova già indicato nella parola "informatica", che segnala due finalità, informazione e automazione, non contrapposte, ma irriducibili. L'automazione rappresenta forse una condizione per raggiungere la società della conoscenza, ma non la caratterizza. Essa sostituisce ed elimina il lavoro umano e lo rende residuale, di servizio alle macchine nei processi produttivi. L'informazione invece è il prodotto del lavoro umano finalizzato alla creazione e allo scambio di novità: vive di lavoro umano non lo distrugge. Per questo, si usano, e sono entrambe corrette, le definizioni di "lavoratori della conoscenza", che insiste sugli strumenti che i lavoratori utilizzano, cognitivi invece che manuali, e di "classe creativa" che indica che cosa si produce con quegli strumenti.

La classe sociale che incarna la società della conoscenza cresce rapidamente solo dopo che l'automazione è molto avanzata (negli USA, ma anche in Italia il passaggio all'automazione si conclude praticamente durante gli anni novanta), quando diviene disponibile la tecnologia che integra informazione e comunicazione: internet. È con la diffusione di Internet che la classe creativa in poco tempo raddoppia in ampiezza.

Internet è la tecnologia dello scambio comunicativo e il valore di uno scambio comunicativo è connesso con il grado di novità e con l'intensità emotiva che provoca, ma novità ed emozioni non si producono

né si consumano con i tempi di un bene durevole, di un'auto, o una lavatrice. Nella società della conoscenza, il tempo di produzione di un'idea può essere anche molto lungo, mentre il tempo della sua riproduzione è sostanzialmente nullo. È facile e costa un tempo minimo copiare un software anche molto sofisticato, mentre l'ideazione e la produzione del primo esemplare possono durare anni. E una novità appena comunicata non è più tale. Anche le emozioni hanno cicli di vita non assimilabili ai tempi del consumo di merci.

Il valore è quindi legato alla capacità di creare conoscenze ed emozioni sempre nuove: il vero capitale è la conoscenza intesa come capacità di produrre novità. Il valore di un'impresa ma anche degli individui nella società della conoscenza risiede soprattutto in questa capacità, nel capitale intellettuale. Novità ed emozioni non esistono in astratto ma rispetto ai desideri, alle aspettative, alle paure, ai bisogni delle persone. E le persone sono invase da proposte di novità cognitive ed emotive: internet moltiplica la disponibilità di novità. Ogni proposta di novità ed emozione deve farsi largo in un mare di offerte.

L'economia della conoscenza viene da questo punto di vista a coincidere con l'economia dell'attenzione [Davenport e Beck, 2001]: la capacità di produrre novità che vincono nella competizione per catturare la vera risorsa scarsa nel mercato, l'attenzione delle persone.

La società della conoscenza è quindi sostanzialmente regolata da due forze tipicamente umane, le stesse che rendono utile la tecnologia che la incarna: la capacità di produrre novità, ovvero il capitale intellettuale, e la capacità di catturare l'attenzione, ovvero il capitale sociale. Queste due forze struttureranno internamente la società della conoscenza, e, soprattutto la seconda, influenzano le altre società (agricola, industriale, dei servizi) con le quali inevitabilmente e inestricabilmente sono connesse.

La conoscenza è per definizione, dinamica, instabile: non raggiunge mai uno stato di stasi o di equilibrio. Anche la conoscenza del passato muta, non vi è semplice accumulo. Come avviene per la nostra memoria, dove l'attività corrente, le aspettative attuali e le opportunità per il futuro ricostruiscono continuamente la nostra esperienza e i nostri ricordi, così anche ogni tipo di conoscenza viene continuamente riscritta non solo per nuove scoperte, ma anche per nuove interpretazioni. Novità e cambiamento

rappresentano le caratteristiche normali, lo stato delle cose nella società della conoscenza, in tutte le aree in cui si dispiega: dalla ricerca sul genoma a quella su nuovi format di intrattenimento. Nella società della conoscenza, la continua rincorsa verso la novità produrrà una “naturale” instabilità.

Quando l'instabilità è strutturale, non solo è controproducente, ma è semplicemente impossibile adottare forme organizzative che privilegiano regolarità e gerarchia. Occorre adattarsi alla complessità e all'incertezza. Se non si può prevedere da dove può arrivare la novità, allora, la soluzione migliore è un'organizzazione che non privilegia alcuno, ma consente di cogliere qualsiasi elemento rilevante, capace di attirare l'attenzione, ovunque esso sbocchi. E, per l'appunto, l'organizzazione a rete, che contraddistingue Internet, non privilegia le eventuali regolarità nei flussi comunicativi, ma piuttosto sostiene la continuità della comunicazione di tutti con tutti.

## LE PERSONE NELLA SOCIETÀ DELLA CONOSCENZA

Le persone, che appartengono alla società conoscenza e già vivono nei luoghi sociali della produzione della novità, presentano alcune caratteristiche che le differenziano in modo sostanziale da quelle che hanno abitato e continueranno a abitare prevalentemente nelle altre società.

In primo luogo, necessitano dell'accesso continuo e facile alle tecnologie della comunicazione, che costituiscono loro il ambiente di lavoro. In secondo luogo, proprio perché la loro attività è centrata sulla creatività, hanno bisogno di continuo aggiornamento. Devono vivere in ambienti che facilitino e stimolino l'apprendimento, in modo da aumentare il loro capitale intellettuale. L'obsolescenza nelle conoscenze si traduce nell'uscita rapida dalla società della conoscenza. In terzo luogo, nessuna intrapresa assicura stabilità: una soluzione di successo può venire rapidamente messa fuori mercato da una soluzione migliore. Il posto di lavoro e il lavoro stesso sono instabili.

La disponibilità alla mobilità verso luoghi dove si presentano occasioni di lavoro, e alla flessibilità per intraprendere nuovi lavori sono le due caratteristiche essenziali e indispensabili delle persone per stare nella società della conoscenza. Il comportamento delle persone nella società della conoscenza è caratterizzato proprio dalla flessibilità fra lavori, e dalla mobilità fra luoghi, fra aree geografiche anche molto distanti. Questi

comportamenti, intrinseci alla società della conoscenza, tradizionali nella classe creativa (si pensi al mondo dello spettacolo) portano ad esperienze di vita assolutamente peculiari, diverse da quelle degli appartenenti alla società industriale.

È questa disponibilità “naturale” che già rende così difficile il passaggio dalla società industriale a quella dell'informazione: non si tratta di imparare un nuovo mestiere, ma di trasformare il modo di concepire la propria vita e di pensare il proprio futuro. È più di un cambiamento culturale: è una radicale trasformazione della persona [Sennet, 1998].

Mobilità e flessibilità cambiano anche le relazioni sociali: rendono transitori i legami. Le relazioni fra le persone risultano “deboli”. Gli individui diventano “nodi”, che possono (forse debbono) parlare con tutti, ma senza privilegiare nessuno, pena il rischio dell'esclusione.

I rapporti sociali mimano le caratteristiche della tecnologia che incarna la società della conoscenza. Nella rete nessun legame fra nodi è identico al precedente: se questo capita, avviene per caso. Se questo caso si ripete, allora la rete è debole. Anche l'identità sociale viene continuamente ricostruita. È multiforme.

Le conoscenze spendibili sono poco accumulabili: non diventano mai un patrimonio. Spesso non vi è un vero e proprio posto di lavoro: si lavora per strada, in treno, a casa. L'orario di lavoro è appannaggio degli esclusi dalla società informazione. Nessuno rimane in un'impresa per un tempo sufficiente per arrivare a sentire senso di appartenenza. L'identità professionale non è mai robusta. E comunque, quasi mai si concretizza in un'esperienza significativa e lunga in un'organizzazione.

L'instabilità che caratterizza la società della conoscenza è anche il tratto distintivo dell'esperienza di vita delle persone che la compongono: identità debole in continua riconfigurazione e distribuita su episodi e aspetti diversi che vengono spesi di volta in volta in funzione delle occasioni e degli interlocutori.

L'etica prevalente è quella del successo individuale e della qualità della prestazione nel lavoro in cui si è, in un dato momento, impegnati: è l'etica dell'*hacker*, come la definisce Himanen [2002]. Il lavoro non viene quasi mai visto come fatica, ma piuttosto come realizzazione di sé: nella società della conoscenza il tempo di lavoro non è regolato dai tempi dell'affaticamento, come avvie-

ne nel lavoro industriale, ma dal successo aspettato e dalla domanda del cliente. Il tempo di lavoro è quindi un fatto strettamente personale. Quindi, è ben poco presente il sindacato tipico, che per sua storia ed esperienza focalizza la sua offerta di rappresentanza nella negoziazione dei tempi della fatica e la loro remunerazione: pause, orari, giorni di lavoro, ferie.

La società della conoscenza ha giornate di tantissime ore, e, per via della globalizzazione, di molti fusi. E le settimane sono spesso senza sabato e domenica.

Queste condizioni producono un insieme di sindromi da ansia, incertezza e isolamento sociale (di solito definiti i “costi umani della flessibilità”), ma anche un fenomeno sociale complesso, particolarmente interessante e apparentemente contraddittorio rispetto ad alcuni scenari e visioni sulla società della conoscenza ancora diffusi e di moda.

Si sostiene, infatti, che le tecnologie della società della conoscenza portano tutti a vivere nello stesso spazio virtuale, che non ha distanze e posti (in inglese si direbbe, in modo icastico, “*a virtual space, no places*”). Si ipotizza cioè una società che vive in uno spazio unico, in cui non vi sono tante città e tanti paesi, ma un unico “villaggio globale”, dove tutti e tutto sono a portata di click. Si sostiene anche che il mondo si va dividendo fra chi abita in questo villaggio, e chi sta fuori (è la versione forte del cosiddetto *digital divide*), nei villaggi e nelle città reali.

Si osserva invece il principiare di un fenomeno peculiare che probabilmente caratterizzerà la società della conoscenza. Le persone, in carne e ossa, che compongono i primi avamposti della società della conoscenza tendono ad abitare luoghi specifici, caratterizzati dalla capacità di soddisfare i loro bisogni peculiari.

Questi luoghi sono aggregati urbani dove vi è ampia disponibilità di tecnologie: chi arriva, ritrova immediatamente il suo ambiente di lavoro. Mettono a disposizione strutture e ambienti qualificati di aggiornamento e apprendimento. Comprendono spesso università e scuole di prestigio, ma anche luoghi di cultura, come musei, teatri e gallerie. Costituiscono ambienti sociali aperti alla diversità, tolleranti, dove è facile costruire rapidamente legami, anche se deboli, e forme di solidarietà sociale. Sono caratterizzati dalla numerosità di “luoghi terzi” (e quindi né solo privati, né solo di lavoro), ristoranti, bar, pub, club, in cui è facile l'incontro

durante tutto l'arco della giornata, sia di notte sia di giorno.

Sono ambienti che hanno anche un elevato grado di piacevolezza, che nasce dalla disomogeneità piuttosto che dalla conformità dei gusti. Urbanisticamente, questi luoghi sono assolutamente distanti dai quartieri borghesi, ma anche operai della società industriale. Sono contenitori ed espositori della diversità che stimola la creatività.

In sostanza, la società della conoscenza troverà e costruirà i suoi “places” (che si intravedono già adesso in aree di Austin, San Francisco, Seattle, Monaco, ma anche di Milano e di Bologna), dove i suoi componenti troveranno un ambiente di vita e di esperienza che soddisfa i bisogni e desideri (dalla cultura, alla vita notturna, alla organizzazione dei servizi) di chi non ha orari nel lavoro, ma è guidato dal perseguimento di obiettivi e non si pone, né può ragionevolmente porsi l'obiettivo della fine della flessibilità e della mobilità, e ha bisogno di opportunità piuttosto che di protezioni sociali. Siccome queste persone rappresentano il vero capitale indispensabile nella società della conoscenza, il capitale intellettuale, le imprese dell'innovazione tendono a spostarsi verso le medesime aree, aumentando così le opportunità di lavoro. Si abbassa probabilmente così anche l'ansia da flessibilità.

Paradossalmente, la società della conoscenza finisce per trovare soluzione almeno a parte dei suoi problemi recuperando il corpo e i suoi bisogni, costruendo nuovi ambienti di vita: “places” fisici, visibili con un'offerta di socialità immediata anche se a legame debole.

## IL LAVORO NELLA SOCIETÀ DELLA CONOSCENZA

Nella società della conoscenza il lavoro non sparisce, nonostante alcuni prefigurino scenari diversi [Rifkin, 1995], semmai è profondamente diverso da quello che siamo abituati a considerare il lavoro prevalente, il lavoro industriale. Infatti, il lavoro della classe creativa ha dimensioni nuove e peculiari [National Research Council - Committee on Techniques for the Enhancement of Human Performance, 1999], [Malone, 2004].

È *demograficamente eterogeneo*. La globalizzazione, con la distribuzione spaziale e temporale del lavoro, aumenta la diversità delle risorse umane. La forza lavoro diventa sempre più eterogenea per genere, razza, educazione, status. L'immigrazione è solo un aspetto del rimescolamento demografico

in corso. Questa dimensione configura una prima competenza necessaria dei nuovi lavoratori: competenza sociale e comunicativa, allargata allo scambio interculturale.

**È fluido.** I confini fra chi esegue un dato lavoro e chi svolge un'occupazione differente sono diventati estremamente deboli e permeabili [Davis e Meyer, 1999]. Una parte consistente dei lavoratori fa, quasi in parallelo, lavori diversi ma simili e, comunque, cambia frequentemente lavoro. Usufruisce però di una comune infrastruttura: i posti di lavoro tendono all'omogeneità. Questa infrastruttura non appartiene, poi, solo al mondo del lavoro: è entrata anche nella casa e nella vita. Si può anche a lavorare a casa. Una competenza essenziale consiste nel saper dominare la infrastruttura, pena l'esclusione dal lavoro.

**È vario.** I tradizionali complessi produttivi, organizzati sostanzialmente allo stesso modo, basati sulla ripetitività, sono in via di sparizione. I processi di produzione, attraverso il sub-contratto e l'*outsourcing*, sono distribuiti a livello mondiale in piccole e medie imprese che si danno forme organizzative peculiari per sfruttare le caratteristiche della forza lavoro e del contesto sociale e culturale. Le organizzazioni perciò fanno uso di una grande varietà di competenze specialistiche per raggiungere i propri scopi. E si osserva una vasta gamma di scelte diverse nei modi in cui uno stesso lavoro può venire organizzato. Questa trasformazione impone lo sviluppo di competenza nella lettura dei contesti, una capacità culturale che si fonda su conoscenze ed esperienze antropologiche e storiche.

**È cognitivamente impegnativo e richiede responsabilità.** Il nuovo lavoro concede grande discrezionalità e autonomia decisionale: ci sono ben pochi compiti ripetitivi svolti in ambienti stabili. Prevede invece attività sempre nuove in ambienti incerti [Bauman, 1999]. Occorrono capacità cognitive di analisi, diagnosi, pianificazione e di presa di decisione.

**Richiede flessibilità.** Vi è una grande flessibilità orizzontale e verticale: un lavoratore della conoscenza può essere impegnato, anche nel corso della stessa giornata, addirittura in parallelo, su più progetti, in cui può ricoprire ruoli diversi. Ad esempio, in un progetto può essere il capo, e in altri progetti avere un ruolo marginale. Diventa essenziale capire e gestire le interazioni e le relazioni sociali per la negoziazione e la cooperazione. È essenziale saper gestire conflitti ed emozioni in modo efficace e coerente.

**Pretende integrazione e visione.** La forte interdipendenza fra cambiamenti nel mercato, demografia, nelle tecnologie, politica delle risorse umane e struttura dei sistemi organizzativi richiede approcci integrati. In questa situazione, certamente bisogna sapere fare bene il proprio mestiere, ma non basta. Il lavoratore della conoscenza deve possedere visione e una cultura sistemica.

Insomma, nella società della conoscenza, dove i mercati sono caratterizzati dall'incertezza, gli obiettivi non sono mai chiari e definiti, ed il valore è dato dal livello di novità, il lavoro richiede un alto grado di discrezionalità e di flessibilità. È essenziale collaborare per affrontare la complessità e l'incertezza. Per risolvere i problemi è necessario analizzare collettivamente lo stato delle cose, convenire sul significato dell'informazione, negoziare le azioni da intraprendere.

Insomma, il taylorismo è lontano.

## ALCUNE DOMANDE SUL FUTURO DELLA SCUOLA

Il lavoro appena descritto è già vita quotidiana di un terzo dei lavoratori americani. Vengono a questo punto spontanee alcune domande sullo stato e sul futuro della scuola.

Ci si può domandare se il sistema scolastico attuale sappia produrre le competenze necessarie per entrare attivamente nella società della conoscenza. L'ultima indagine dell'OECD [2001] porta alla conclusione che la scuola non sia affatto capace di questo. Un sistema scolastico che dà risultati veramente miseri quando valutato in base alle capacità acquisite dai ragazzi a quindici anni, non è pensabile che porti questi stessi ragazzi a sviluppare a un livello sufficiente le competenze, necessarie, per usare l'infrastruttura di comunicazione globale. Non parliamo poi della capacità di collaborare su problemi nuovi in condizione di incertezza con persone di culture e lingue diverse: non sanno nemmeno a usare appropriatamente la propria.

Bottani [2004] giustamente sostiene che la scuola come la conosciamo è destinata a scomparire nel corso del XXI secolo. Ma forse è ottimista. Questa scuola sta già scomparendo. Infatti, la divaricazione fra le competenze sviluppate dalla scuola e quelle necessarie nel lavoro nella società della conoscenza è cominciata già negli anni settanta con lo sviluppo della nuova classe creativa. Da allora, è cominciata la scomparsa di questa scuola: i risultati della commissione Gardner, che parlava di una nazione, gli

USA, a rischio per il fallimento del suo sistema educativo, e che segnalavano un progressivo distacco fra scuola e società (ma non era ancora chiaro quale società) vengono pubblicati già all'inizio del decennio successivo [Gardner, 1983].

Nonostante l'acutezza dell'analisi, la risposta ai problemi non è stata affatto risolutiva: anzi il divario si è progressivamente allargato fino a diventare un baratro. Il motivo del progressivo deterioramento non stava nell'analisi, sostanzialmente giusta, ma nella terapia adottata. Il rapporto non diede luogo ad un ripensamento strategico del sistema, ma a miriadi di soluzioni essenzialmente tecnologiche, che inseguivano il mito dell'automazione vista come opzione strategica di successo. Ci si dimenticava, o non ci si accorgeva, che l'automazione è un'operazione di *labour saving* che mantiene costante il modello organizzativo: la scuola invece aveva bisogno di una trasformazione organizzativa, nella natura dei suoi processi fondamentali (didattici) e negli obiettivi che richiedevano non il *labor saving* bensì il pieno utilizzo e la trasformazione delle persone. L'uso cieco della tecnologia, giustificata sempre con la riduzione degli insegnanti e con la miracolistica previsione di migliorare la qualità della scuola aumentando con le tecnologie la diffusione delle prestazioni dei pochi bravissimi, ha accentuato il peggioramento della scuola e l'aumento del distacco dai bisogni di competenza ma anche di cittadinanza che andavano emergendo. Ma la scomparsa di questa scuola non è solo dovuta alla progressiva mancanza di sintonia fra competenze che essa produce e competenze necessarie per stare nella so-

cietà della conoscenza. Anche se è una colpa grave della scuola essere, di fatto, fra le cause del *digital divide*, una ragione della scomparsa della scuola nasce da un fatto solo apparentemente più banale: il sistema scolastico attuale è pensato per una società poco dinamica, dove i bambini crescevano in ambienti stabili come erano stabili il lavoro e l'occupazione dei genitori. Il sistema scolastico è stato disegnato attorno alla fabbrica fordista e alle grandi istituzioni burocratiche, che avevano tempi certi e immutabili. Avevano anche esigenze certe e stabili. Si sapeva cosa la fabbrica e l'ufficio chiedevano e quando chiudevano.

L'avvento della classe creativa fa saltare la stabilità, si passa alla flessibilità persino esagerata: i bambini come le famiglie diventano anch'essi flessibili, hanno tempi poco prevedibili e stanno nei posti per poco tempo, quasi mai sufficiente a completare un ciclo, alle volte nemmeno l'anno scolastico. Il sistema scolastico attuale scompare anche perché la sua rigidità temporale e spaziale fa a pugni con flessibilità spaziale e temporale della classe creativa.

Il fenomeno del *homeschooling* [NCES, 2001], che sta diventando un fenomeno di massa negli USA, viene interpretato spesso come dovuto al rifiuto dei genitori a mandare i figli in una scuola, presuntivamente, laica dove si parla di Darwin e non di creazione. Invece, è probabilmente una risposta alla sostanziale inadeguatezza della scuola di comprendere i bisogni, anche banali, di tempo, di una nuova classe, che è ancora priva di volontà politica (ma questo è un altro discorso), ma si esprime già per stili di vita e comportamenti omogenei.

### riferimenti bibliografici

- Bauman Z. (1999), *La società dell'incertezza*, Il Mulino, Bologna.
- Bottani B. (2004), *Educazione e Scuola*, Supplemento III dell'Enciclopedia del Novecento dell'Istituto dell'Enciclopedia Italiana, Roma.
- Davenport T.H., Beck J.C. (2001), *The attention economy: Understanding the new currency of business*, Harvard Business School, Cambridge.
- Davis S., Meyer C. (1999), *Blur: The Speed of Change in the Connected Economy*, Warner, New York.
- Florida R. (2002), *The rise of creative class*, Basic Books, New York.
- Gardner D. P. (1983), *A nation at risk: the imperative for educational reform*, National Commission on Excellence in Education, Washington D.C.
- Himanen P. (2002), *The hacker ethic and the spirit of information age*, Random, New York.
- Malone T. W. (2004), *The future of work: how the new order of business will shape your organization, your management style and your life*, Harvard Business School Publishing, Cambridge, MA.
- NCES (National Center for Education Statistics) (2001), *Homeschooling in the United States: 1999*, Institute of Education Sciences, U.S. Dept. of Education, Washington D.C.
- National Research Council - Committee on Techniques for the Enhancement of Human Performance (1999), *The changing nature of work: Implications for occupational analysis*, National Academy of Sciences, Washington D.C.
- OECD (2001), *Connaissance et compétences: des atouts pour la vie, Premiers résultats de PISA 2000*, Paris.
- Rifkin J. (1995), *The end of work: the decline of the global labour force and the dawn of post-market era*, Putnam, New York.
- Sennett R. (1998), *The corrosion of character: the personal consequences of work in the new capitalism*, Norton & Company, New York.
- Zuboff S. (1988), *In the age of smart machine: the future of work and power*, Basic Books, New York.