

# La conoscenza è come la luce

**VETTORE DI INCORPORAZIONE DUALE**  
 PUÒ ESSERE LEGATA A UN OGGETTO  
 OPPURE A UN PROCESSO E, IN BASE  
 A QUESTO, RIMANERE VINCOLATA AL  
 CONTESTO 'AMBIENTALE' IN CUI SI GENERA

di ALBERTO FELICE DE TONI



Nella precedente rubrica abbiamo affermato che, talvolta, la conoscenza è difficilmente dissociabile dal suo contesto di origine; ovvero, più che a un oggetto facilmente estraibile dal suo contesto e quindi riproducibile, la conoscenza è associabile a un processo, che è in stretta relazione a valori, cultura e condizioni sociali ed economiche dell'ambiente in cui la conoscenza è innervata.

La conoscenza può essere, quindi, considerata come un'entità incorporata in un oggetto o in un processo. In altre parole, il vettore della conoscenza può essere un oggetto, un processo oppure entrambi. L'attribuzione al vettore della conoscenza di una natura duale (oggetto e processo) si ispira all'attribuzione alla luce di una natura duale (corpuscolare e ondulatoria).

## CORPUSCOLARE E ONDULATORIA

La natura 'corpuscolare' della conoscenza si palesa quando essa può facilmente dissociarsi dal contesto di origine (conoscenza incorporabile in un oggetto), mentre la natura 'ondulatoria' della conoscenza si esprime nei contesti che esercitano su di essa una funzione determinante (conoscenza incorporata in un processo).

Come l'effetto fotoelettrico svela la natura corpuscolare della luce, così la trasferibilità del sapere in contesti diversi da quelli di origine, grazie alla incorporazione in prodotti, svela la natura 'corpuscolare' della conoscenza.

Analogamente, i fenomeni associati



alla natura ondulatoria della luce (riflessione, rifrazione, diffrazione) potrebbero trovare corrispondenze in una natura 'ondulatoria' della conoscenza. In questo caso essa è incorporata in un processo in stretta relazione ai valori, alla cultura e alle caratteristiche strutturali del contesto di origine.

Stiamo, di fatto, interpretando l'incorporazione della conoscenza secondo il principio di complementarità, per cui due teorie possono falsificarsi reciprocamente, ma reciprocamente interagire, in qualche modo alternandosi nella spiegazione dello stesso fenomeno.

## NATURA E VALORE

Nello schema, pubblicato in pagina, sono indicati prodotti e attività che incorporano conoscenza e che si differenziano per: natura della conoscenza conservativa, moltiplicativa e generativa; valore della conoscenza in relazione al contesto, indipendente o dipendente; vettore di incorporazione della conoscenza, oggetto o processo.

**QUADRANTE 1:** i brevetti o i segreti industriali sono esempi di oggetti che incorporano conoscenza che, se non fosse protetta, potrebbe essere utilizzata da

altri, estraendola dal contesto originale, in quanto conoscenza replicabile indipendentemente dal contesto di applicazione.

**QUADRANTE 2:** nei laboratori artigianali o nelle botteghe artistiche le tecniche e le pratiche si tramandano da maestro ad allievo e la conoscenza è scarsamente codificata in manuali; gli apprendisti imparano attraverso processi di 'narrazione' e imitazione. Il contesto è tendenzialmente chiuso, infatti ogni bottega ha i suoi segreti, e la conoscenza dipende dal contesto stesso. Considerazioni analoghe possono essere estese anche all'ambito industriale e a quello dei servizi.

**QUADRANTE 3:** le tecniche e le pratiche, anche quando non protette, non possono essere replicate tout court in altri contesti, in quanto i processi co-evolvono con il contesto in cui sono applicati; se si separa quella conoscenza da suo contesto, si ottiene una conoscenza diversa, perché si perde tutto quell'insieme di relazioni, legami e interconnessioni che la caratterizzano. Si possono, per esempio, esportare le pratiche della Lean Production fuori dal Giappone, ma funzionano diversamente in Italia e in Europa, in relazione ai diversi sistemi culturali e sociali.

**QUADRANTE 4:** il software non proprietario od open source è un esempio eclatante di indipendenza completa dal contesto di applicazione. A Londra, come a Tokio, la conoscenza per programmare in Linux è la stessa.

In sintesi, la conoscenza è una entità incorporata: in un oggetto (nei quadranti 1 e 4), il cui valore è indipendente dal contesto di generazione e applicazione; oppure in un processo (nei quadranti 2 e 3), il cui valore è dipendente dal contesto di generazione e applicazione.

detoni@uniud.it