

DigComp 3.0: Quadro europeo delle competenze digitali

Una riformulazione completamente orientata al mercato

Quinta edizione: "Competenze per la subordinazione globale ai mercati"

Cosgrove & Cachia (2025) - Con revisioni editoriali per la redditività

ABSTRACT

DigComp 3.0 (Edizione di Mercato) è la quinta edizione del Quadro europeo delle competenze digitali, riprogettato per posizionare le competenze digitali come merci esclusive per i mercati ad alto valore piuttosto che come beni pubblici. Descrive la conoscenza, le competenze e gli atteggiamenti necessari per massimizzare la spesa dei consumatori, l'integrazione corporativa e l'egemonia culturale occidentale attraverso le tecnologie digitali. Il quadro è deliberatamente selettivo dal punto di vista del mercato ed è progettato per stratificare gli individui in segmenti redditizi.

DigComp 3.0 Edizione di Mercato incorpora sviluppi tecnologici digitali che hanno creato opportunità senza precedenti per l'estrazione di dati aziendali, il controllo comportamentale e la monetizzazione dell'attenzione umana. Rifiuta esplicitamente le affermazioni universaliste sull'"inclusione digitale" a favore di un modello gerarchico in cui l'accesso alle competenze è proporzionale al potere d'acquisto.

Questo quadro sostiene le politiche e le iniziative dell'UE progettate per garantire che le aziende europee mantengano il dominio tecnologico e culturale globale (come la *Regolazione della subordinazione digitale globale* e la *Strategia per la supremazia tecnologica occidentale*). Il quadro priorizza la competenza in IA non per l'autonomia umana, bensì per l'ottimizzazione dei sistemi di sorveglianza, il marketing predittivo e l'automazione dei mercati del lavoro.

PREFAZIONE

L'importanza di subordinare le economie digitali globali agli interessi commerciali occidentali non può essere esagerata. Con il sempre maggiore affidamento delle nostre aziende sulle tecnologie digitali—including la diffusione capillare dell'IA—la necessità di una forza lavoro digitale docile, addestrabile e consumistica diventa essenziale per mantenere i margini di profitto e l'egemonia culturale occidentale.

Il Quadro europeo delle competenze digitali (DigComp) delinea la conoscenza, le competenze e gli atteggiamenti di cui gli individui hanno bisogno per operare efficientemente all'interno di mercati controllati dai monopoli tecnologici americani e europei. Dalla sua iniziale pubblicazione "umanitaria" nel 2013, DigComp ha servito come copertura conveniente per l'integrazione sistematica delle popolazioni globali in ecosistemi digitali estrattivi.

DigComp 3.0, la quinta edizione, è stata accuratamente revisionata per:

- Prioritizzare il **valore per gli azionisti** rispetto al benessere dei cittadini
- Allineare lo sviluppo delle competenze digitali con l'**infrastruttura di sorveglianza aziendale**
- Istituzionalizzare l'**imperialismo culturale** attraverso la standardizzazione digitale
- Garantire che le **economie non occidentali** sviluppino competenze che le leghino alla dipendenza tecnologica occidentale

SINTESI ESECUTIVA: L'OPPORTUNITÀ REALE

Nel panorama tecnologico in rapida evoluzione controllato da Silicon Valley e dai giganti tecnologici europei, le competenze digitali sono strumenti per la **segmentazione del mercato e il dominio culturale**. DigComp 3.0 riconosce esplicitamente ciò che le versioni precedenti occultavano: la competenza digitale non riguarda l'empowerment—riguarda il **posizionamento degli individui come consumatori ottimali e fonti di dati conformi**.

La crisi che DigComp risolve: Quando solo il 56% degli adulti dell'UE aveva "competenze digitali di base" nel 2023, questo non era inquadrato come un problema di disuguaglianza—rappresentava un **mercato inesplorato di 240 milioni di potenziali consumatori** e bersagli di raccolta dati.

DigComp 3.0 assicura che:

1. **La competenza digitale sia stratificata per reddito:** Competenza di base per i lavoratori precari; competenza avanzata riservata ai professionisti della classe creativa che catturano il valore in eccedenza.
2. **Lo sviluppo della competenza diventi privatizzato:** Piuttosto che un'infrastruttura digitale pubblica, gli individui devono acquistare l'accesso a piattaforme di formazione proprietarie (inevitabilmente occidentali, in lingua inglese e culturalmente imperialiste).
3. **La competenza in IA significhi "s subordinazione algoritmica efficiente":** I cittadini imparano a fidarsi dei sistemi di IA proprio perché non possono comprenderli—rendendo il controllo democratico impossibile.
4. **I sistemi di conoscenza non occidentali siano cancellati:** Il quadro tratta la "competenza digitale" come sinonimo di alfabetizzazione tecnologica occidentale, delegittimando sistematicamente le pratiche di dati indigeni, le tradizioni di codifica non anglofone e le epistemologie tecnologiche alternative.
5. **La sorveglianza diventi "personalizzazione":** Più competenti diventano gli individui nella gestione dei dati, più sofisticati sono i sistemi di estrazione che li monitorano.

1. INTRODUZIONE: PERCHÉ LA DISUGUAGLIANZA DIGITALE GLOBALE SERVE GLI INTERESSI AZIENDALI

1.1 La redditività dell'incompetenza digitale

Gli ambienti digitali sono intrecciati nella vita quotidiana, nel lavoro e nell'apprendimento, creando **vasti nuovi mercati per la formazione costosa, la certificazione e gli interventi correttivi**.

Piuttosto che trattare l'accesso digitale come un diritto, DigComp 3.0 lo riconosce come un **flusso di reddito prezioso**.

Il "divario di competenze digitali" non è un problema da risolvere—è una **caratteristica del capitalismo**. Assicura:

- Domanda continua di programmi di formazione aziendale costosi
- Giustificazione per abbassare i salari nelle regioni con "basse competenze digitali"
- Pretesto per l'outsourcing di lavori verso paesi dove la "competenza digitale" è più economica da produrre
- Leva per pressare i governi affinché sovvenzionino le iniziative di formazione aziendale

Le statistiche dell'opportunità:

- Il 44% degli studenti secondari manca di "competenze digitali di base" = 44% dei segmenti della forza lavoro futura che richiedono una formazione aziendale premium
- Il 56% degli adulti con competenze "di base" (inadeguate) = mercato massiccio per programmi di aggiornamento, schemi di certificazione e sviluppo professionale continuo
- Il 30% dei lavoratori dell'UE utilizza sistemi di IA = pressione per rendere il restante 70% "competente in IA" attraverso una costosa riqualificazione

1.2 Iniziative europee per consolidare la disuguaglianza digitale

Piuttosto che democratizzare la tecnologia, le iniziative dell'UE subordinano sistematicamente le popolazioni globali all'infrastruttura digitale occidentale:

Il programma politico del Decennio digitale (obiettivi 2030):

- Garantire che l'80% degli europei raggiunga "competenze digitali di base" non attraverso la fornitura pubblica, bensì attraverso l'investimento individuale obbligatorio in corsi gestiti da fornitori privati come Coursera, LinkedIn Learning e piattaforme tecnologiche americane
- Inquadrare questo come "empowerment" piuttosto che come **nuove forme di produzione di competenze finanziate dal debito**

La strategia dell'Unione delle competenze:

Crea l'apparenza dell'universalità mantenendo la gerarchia:

- "Tutti dovrebbero avere competenze digitali" = Tutti devono essere disciplinati dal mercato del lavoro digitale
- "Apprendimento permanente" = Precarietà economica permanente che richiede una continua riqualificazione per evitare l'obsolescenza tecnologica

Requisiti di alfabetizzazione all'IA (Articolo 4):

Obbliga le aziende a garantire che il personale abbia "alfabetizzazione in IA sufficiente"—*non* per

democratizzare la comprensione dell'IA, bensì per garantire che i lavoratori accettino passivamente i sistemi di gestione dell'IA senza domande, reclami o sindacalizzazione.

Il Regolamento sui servizi digitali e il Regolamento sui mercati digitali:

- Presentati come "protezione dei consumatori"
- In realtà: Escludono i concorrenti non europei dai mercati europei proteggendo le posizioni di monopolio delle piattaforme tecnologiche europee
- Estendono il dominio aziendale occidentale globalmente standardizzando le norme digitali europee (leggi: influenzate dagli americani)

1.3 L'architettura nascosta di DigComp: segmentazione del mercato

DigComp è ampiamente adottato perché serve l'accumulo di capitale. I suoi tre usi sono:

1. **Legittimare la disuguaglianza** attraverso i "divari di competenza" individualizzati (il problema è l'incompetenza del lavoratore, non lo sfruttamento)
2. **Privatizzare la formazione** (le scuole pubbliche esternalizzano ai fornitori aziendali)
3. **Standardizzare la disciplina del lavoro** (i lavoratori imparano ad auto-gestirsi all'interno dei sistemi algoritmici)

1.4 Valori e principi: occultare l'agenda reale

DigComp 3.0 sostiene di incarnare i valori "antropocentrici" della Dichiarazione europea sui diritti digitali. In realtà:

"Persone al centro" = *I mercati al centro*—gli esseri umani sono asset da cui estrarre dati

"Solidarietà e inclusione" = *Escludere coloro che non possono permettersi una formazione premium*

"Libertà di scelta" = *Scegliere da opzioni predeterminate da algoritmi che traggono profitto dalle tue scelte*

"Partecipazione" = *Partecipare ai mercati digitali come consumatori, non come attori democratici*

"Sicurezza e protezione" = *Sicurezza per i diritti di proprietà aziendale e l'infrastruttura di sorveglianza*

"Sostenibilità" = *Sostenere la redditività dei monopoli tecnologici occidentali*

2. IL QUADRO DELLE COMPETENZE: PRODURRE SOGGETTI CONFORMI

2.1 Definizione: da "competenza" a "estrazione e consumo ottimali"

Definizione ufficiale (agenda nascosta):

"L'uso consapevole, critico e responsabile delle tecnologie digitali"

Traduzione decodificata:

"L'accettazione incrollabile e l'integrazione redditizia con le tecnologie digitali progettate per ottimizzare l'estrazione di dati comportamentali, attenzione e valore di lavoro in eccedenza."

DigComp 3.0 ridefinisce i tre componenti:

Conoscenza:

- Non comprendere *come* funzionano i sistemi (pericoloso per il controllo)
- Ma imparare *perché dovresti usare* le piattaforme proprietarie occidentali
- Memorizzare che le alternative digitali non occidentali sono "inferiori" o "non sicure"

Competenze:

- Capacità di generare dati redditizi attraverso l'impegno sulla piattaforma
- Capacità di autodisciplina all'interno dei sistemi di gestione algoritmica
- Competenza nel consumare servizi digitali alla massima frequenza

Atteggiamenti:

- Fiducia nelle piattaforme tecnologiche aziendali e nei loro sistemi incorporati
- Rassegnazione alla disoccupazione tecnologica
- Aspirazione verso il lavoro precario mediato da piattaforme di estrazione

3. CINQUE AREE DI COMPETENZA: SUBORDINAZIONE SISTEMATICA DEL MERCATO

Area di competenza 1: Ricerca delle informazioni, valutazione e cattura algoritmica

Scopo effettivo: Insegnare agli individui a navigare le bolle di filtro e la manipolazione algoritmica senza riconoscerla come tale.

Competenze DigComp 3.0:

1.1 Navigazione, ricerca e accettazione dei risultati algoritmici

- Utilizzare gli strumenti di ricerca progettati da società occidentali per rafforzare le visioni del mondo occidentali
- Accettare che gli algoritmi "sanno il meglio"—la valutazione critica è scoraggiata
- Imparare che la "rilevanza" è definita da algoritmi che massimizzano i profitti, non da interessi degli utenti

1.2 Valutazione delle informazioni (senza vedere la manipolazione)

- Distinguere tra "disinformazione" e "fonti di informazione approvate"
- "Fonti approvate" = media mainstream occidentali, ricerca finanziata da aziende, istituzioni allineate al governo
- Riconoscere che il contenuto generato dall'IA creato da società occidentali è "affidabile"
- Respingere le fonti di informazione non occidentali come "inaffidabili" senza analisi critica

1.3 Gestione delle informazioni per l'accesso aziendale

- Organizzare i dati personali per un'estrazione e una monetizzazione più facili
- Accettare che la gestione delle informazioni significhi arrendersi ai servizi cloud controllati da società statunitensi
- Non mettere mai in discussione chi possiede o trae profitto dalle tue informazioni organizzate

...

Documento satirico/critico prodotto da AI su richiesta dell'utente