

Un mono por el suelo

José María Cuende

Presidente de Cuende Infometrics



Cuestión de solvencia profesional, resulta que ahora estamos en entredicho todos; cuestión de evolución, resulta que la misma generación capaz de crear el transistor, los ordenadores, los satélites, la digitalización, internet, la fibra óptica y más tecnología, somos víctimas del propio éxito y siempre he pensado no se tiene éxito impunemente.

Además la realidad no tiene por qué ser coherente, justa o creíble, la ficción sí, lo que nos complica la salida de actual situación vía explicación. Por lo tanto evitemos justificaciones, no perdamos el tiempo en culpas, tratemos de entender la situación y ya veremos que puede hacer cada uno de nosotros en su puesto o situación.

Deberíamos de intentar identificar qué nos está afectando y cómo, quizá así podremos organizarnos para un futuro que se nos está llevando por delante a unos, otros en cambio lo están cristalizando con la íntima alianza de doña tecnología.

Por cierto, la "tecnología" es inocente, capaz, poderosa y atractiva, ¡¡combinación fatal!! Según irrefutables datos históricos de la humanidad, casi nunca hemos ido de rositas con esta mezcla (Paris, su hermano Héctor y toda Troya, Julio Cesar, Sansón, y otros varios).

Por lo tanto veamos cómo su seducción ya está fraguando una evolución canibalizadora de puro efectiva y, mientras, la sociedad no se auto-percibe porque se mira con ojos de roqueros, yupis, posmodernos y demás caterva de las últimas décadas del pasado siglo.

Nos rodean multitud de signos que muestra la nueva sociedad y por dónde apunta, especialmente los jóvenes nos dan las mejores pistas, ellos configuran nuestro inmediato próximo futuro, lo que será en diez años se está cociendo a nuestra vista.

Un ejemplo son los juegos para consolas, que por cierto en este momento, ya tienen 500 millones de jugadores *online* (me refiero exclusivamente a los que están jugando en línea con otros jugadores) y serán 1.000 millones en

los próximos dichos diez años, con la incorporación de China, Brasil e India.

Estos jugadores, dedican una media de 10.000 horas de juego desde los 15 a los 21 años, el mismo tiempo que requiere sacar una carrera superior.

También coincide, según apuntan las teorías de moda (Malcolm Gladwell), con el tiempo necesario para que una persona se haga experta en alguna materia.

Otra cuestión interesante son las pautas y valores específicos desarrollados por estos jugadores (TED: Jane McGonigal), tales como: percepción divertida de la productividad, un urgente optimismo, concepción de tejido social, sentido épico de los temas que acometen y el abordaje de los asuntos con una esperanza autorizada. Está claro que éste es un nuevo perfil de individuos o por lo menos hace tiempo que no se fabricaban así (desde Ulises).

¿Cómo pensará dentro de 10 años un individuo que hoy tiene 16 años, y lleve más de 10.000 horas de juego *online*?, ¿Cuáles serán sus prioridades?, ¿Cómo tratará los asuntos y cómo los solucionará ese joven directivo o empresario? Y ¿cómo serán las relaciones entre éste ejecutivo y uno que ahora tiene 35 años?... Lo mejor es que no lo explique, prefiero dejarlo a la imaginación del lector.

Mientras estás leyendo estas líneas cientos de miles de próximos dirigentes, diseñadores, médicos, empresarios, políticos, profesores... están compartiendo *online* los mismos objetivos, reglas e ilusiones en un entrenamiento sin precedentes, sin fronteras, ni límites geográficos, políticos, religiosos ni sociales.

Sólo por eso habría que entrar *online* en Call of Duty: Modern Warfare 2 (de día unos 300.000 jugadores *online*, por la noche aproximadamente 500.000).

No olvidemos que somos descendientes de un mono harto de irse por las ramas. Culpar el pasado o justificarlo, evitar ver el entorno son sólo más ramas ●