

# Introducción

## Una nueva sociedad con unos nuevos protagonistas

En 1969, Peter Drucker, considerado como el padre del *management* moderno, anticipó la llegada de una nueva era donde el factor de producción clave para crear valor y generar riqueza sería la información y el conocimiento, en lugar de los recursos físicos y materiales o el capital. Los protagonistas de esta nueva era serían los trabajadores del conocimiento.

¿Qué es un trabajador del conocimiento? Hay muchas definiciones circulando. En mi forma de entenderlo, que combina elementos de muchas de esas definiciones, éstas serían las tres principales características:

1. Todo aquel profesional cuya función principal sea resolver problemas, mediante la creación, distribución o aplicación de información/conocimiento.
2. El tipo de problemas que resuelve son problemas no operativos: aquellos para los que no existe una secuencia protocolizada de acciones que los resuelvan.
3. Para realizar estas tareas, necesita una gran variedad de talentos y habilidades. Por ejemplo: buscar y evaluar críticamente información; discriminar e interpretar diferentes fuentes, evaluando su calidad e identificando los intereses que hay detrás de cada argumento; leer de forma crítica y reflexiva, haciendo preguntas y estableciendo hipótesis; desarrollar análisis numéricos complejos; tener ideas y puntos de vista propios, en lugar de repetir o imitar los de otros; expresarse de manera argumentada, clara y concisa de forma oral (tanto de forma directa como a distancia) y por escrito... El dominio de cada habilidad es una condición necesaria, pero no suficiente. No basta con dominar sólo una de

ellas, es el conjunto de habilidades lo que tiene valor. Además, se trata de talentos y habilidades muy diferentes: para un profesional no es fácil dominarlas todas.

## ¿Cómo hemos llegado hasta aquí?

La historia de este libro ha tenido tres etapas importantes. El **primer hito** fue la publicación del libro *kNewton: buscando un orden en la información* (Alfons Cornella, 2004), un libro que recopilaba 100 “leyes” para entender cómo podíamos utilizar mejor la información en las organizaciones, y que a pesar de su poca distribución tuvo mucho éxito.

El **segundo hito** partió de una idea de Alfons, quien propuso en 2005 que los innovadores del país recopilaran leyes sobre la gestión de la información derivadas de su propia experiencia. Fue uno de los primeros ejercicios de *crowdsourcing*, de apertura a la comunidad para resolver problemas de conocimiento, que yo vi en marcha. A tal efecto, se habilitó un apartado en el *blog* de Infonomía, de forma que cada una de las personas que quisieran contribuir pudiera aportar su conocimiento. Quizás lo más interesante de ese proyecto es que los que lo originamos nunca nos vimos. No nos conocimos. No sé si estuvimos geográficamente lejos o cerca. Sólo sé que coincidimos en el tiempo y en el esfuerzo a realizar.

La participación fue alta. Concentrada en algunos nodos, como bien señalan las leyes de la nueva ciencia de redes, pero amplia. Se propusieron más de 300 leyes, algunas muy inteligentes, de las que estarán entre nosotros con el paso de los años. Se generó una pequeña conversación. Alguna quedó registrada, pero creo que la conversación más importante tuvo lugar en la cabeza de cada uno de los que realizaban aportaciones. Las ideas de otros, los sitios adonde miraban, hacían surgir nuevas ideas entre los que estaban participando en el proyecto. Alfons me ofreció entonces la oportunidad de editar aquellas aportaciones, de apalancar la inteligencia de otros, esos “relámpagos de conocimiento”, para convertirlos en un texto útil e interesante. Este texto, titulado *Más allá de Google*, se distribuyó como PDF gratuito a través de Infonomía, llegando en apenas un año a ser descargado por más de 300.000 personas.

El **tercer hito** es este libro que tienes entre manos, *Las reglas de juego*, que ha sido posible gracias a leqtor universal. Esta nueva versión, ampliada en más de

150 textos y revisada a fondo, tiene la voluntad de recopilar en un único volumen todo este conocimiento. Un libro entretenido y divertido, que te ayudará a comprender mejor los dos elementos fundamentales de la economía/sociedad del conocimiento: información y tecnología.

## ¿Por qué es todo esto importante?

La revolución digital que hemos vivido en los últimos quince años ha alterado dos factores fundamentales para el ser humano: tiempo y espacio. El tiempo porque hoy la información fluye a gran velocidad y el espacio porque ha reducido las distancias entre las personas. La alteración de estos dos factores, tiempo y espacio, ha traído consigo un aumento de la complejidad y por extensión, una mayor incertidumbre. Ante este escenario de incremento de la complejidad y la incertidumbre en nuestro entorno, tenemos dos opciones: 1) incrementar nuestra complejidad (aquí la información jugaría un rol fundamental), o 2) reducir la incertidumbre (aquí el elemento clave sería la tecnología). Por tanto, necesitamos comprender bien cómo información y tecnología funcionan y nos afectan, para poder sobrevivir en contextos como el actual.

## ¿Qué encontraré en este libro?

*Las reglas de juego* recoge y ordena más de 400 “leyes” y observaciones relativas a cómo utilizamos o nos afectan estas dos realidades cotidianas tan difíciles de manejar: información y tecnología. Dos elementos cuyo impacto será clave en la vida de las personas y en la competitividad de las empresas y los países del siglo XXI.

## ¿Cómo se utiliza?

El libro está estructurado en cuatro bloques: I) el infonomista, II) el sector de las TICs, III) la empresa en red, y IV) la sociedad. Sugiero leerlo como te dé la gana. Es un libro para leer en cualquier parte y en cualquier orden, para leerlo con una mente curiosa, no con una mente científica o académica. Para reflexionar sobre cómo te afectan a ti y a tu organización estas leyes. Y para pensar en la forma en que puedes hacerlas jugar a tu favor.

## Dedicatoria

Siempre he defendido que escribir un libro es una excusa para acercarse a cosas por las que uno siente pasión, a cambio de robarles tiempo a familia, amigos y conocidos. Por ello, me gustaría dedicar el libro a todos los que fueron atracados. Por todas las horas arrebatadas y deseando que este libro os guste, os entretenga y os descubra algo nuevo.

A mis padres, por ofrecerme tantas oportunidades y estímulos en mi juventud. Aquellos esfuerzos ampliaron mi mundo en vez de limitarlo. Y porque nunca hay que dejar de dar las gracias al club de *fans* más fiel que existe.

A mis amigos, quienes se alegrarán muchísimo por mí cuando lean estas líneas. Porque los elegí yo y porque ellos me eligieron. Porque no falláis nunca, y siempre apoyáis mis sueños. Por ser y por estar. Y porque os portáis conmigo como si fuera de vuestra propia familia.

Por y para todos vosotros, porque el futuro tiene una pinta increíble: llega el momento de comenzar a apasionarse por lo fundamental.

**Jorge Juan Fernández García**

*Oviedo, 14 de febrero de 2010*