



Jugar con la crisis innovando 02/12/2008 13:08:12

José Luis Larrea, presidente de Ibermática, considera que el juego constituye una fórmula idónea para promover la sorpresa y el estímulo, actitudes necesarias para estimular la innovación, sobre todo en tiempos de crisis como los que vivimos.



Hablar de jugar cuando nos encontramos sometidos a una situación de crisis como la actual puede parecer un sinsentido, incluso podría interpretarse como una broma de mal gusto. Sin embargo, es el principal reto que tenemos para superar la situación, dominarla y salir reforzados para el progreso futuro. En realidad, la crisis se ha presentado de pronto, con una crudeza impensable y un alcance inimaginable. **Una crisis que, como un dragón mitológico, se ha instalado en nuestras vidas, arrasándolo todo.** El dragón de la crisis aparece fuerte, invencible y provoca un estado de miedo, aterroriza y paraliza.

Este dragón amenaza con llevarse por delante todo lo construido hasta la fecha y nos encontramos, en gran medida, con una tremenda sensación de incapacidad para responder a la amenaza, con un miedo creciente que se apodera de nuestras organizaciones y se proyecta en las personas. **Ante la situación de crisis, las empresas miramos al espacio de la acción y encontramos tan solo las armas del pasado.** Intentamos activar nuestros procesos de calidad para hacer nuestros productos y servicios más

competitivos, pero, sobre todo, miramos a los costes, a todo tipo de costes, para reducirlos con el fin de enfrentar la situación.

Entre estos costes, los laborales vuelven a tener una importancia capital. Y, por último, volvemos a mirar los recursos naturales, si los tenemos, para darles una vuelta más de tuerca. En definitiva, volvemos a mirar todo aquello que nos sirvió para ganar competitividad, para ver si en el pasado volvemos a encontrar las respuestas del futuro. Lamentablemente, el pasado no nos va a dar la clave del futuro. La clave del futuro sigue estando en la innovación. Una innovación que en la práctica empresarial hemos abandonado, en cuanto el dragón de la crisis mostró su crudeza, para volver a las prácticas de siempre, las que nos hicieron competitivos en el pasado, pero que no nos servirán para el futuro.

El dragón de la crisis acaba con los **espacios de estímulo, destruye los espacios de conversación y cooperación, y arrasa los espacios de reflexión. Finalmente, produce tanto miedo que puede paralizar y terminar con los espacios de acción.** Estos espacios de estímulo, conversación, reflexión y acción son los espacios de la innovación. El primer espacio que debemos activar para innovar es el de la sorpresa y el estímulo. Es un espacio de juego con nosotros mismos y nuestro entorno para buscar sorprendernos con lo cotidiano. Este espacio de juego y estímulo busca la inspiración innovadora en lo cotidiano, en lo natural, en lo normal. Es un espacio en el que no buscamos sorprendernos por lo estrambótico o lo inimaginable, sino por lo cotidiano. Trabajar este espacio para la innovación es cultivar un espíritu que no se sorprende porque aparece una "vaca volando", sino que es capaz de estimular sus pensamientos y encontrar yacimientos de innovación en la naturaleza y en las cosas que nos rodean.

Del espacio del estímulo, sorpresa y juego debemos pasar al espacio de la sugerencia y la conversación. Lo que en el primer espacio de la innovación nos sorprendió por su sencillez, en el segundo espacio nos debe sugerir. Así, el estímulo que provocó la sorpresa y capturó nuestra atención, se proyecta en un espacio en el que la conversación juega un papel capital. Compartir con otros, conversar y escuchar nos llevará a encender la llama de la sugerencia, un universo lleno de posibilidades para explorar. **El tercer espacio de la innovación es el de la evocación. Lo que nos sorprendió y nos sugirió necesita posarse, necesita pasar por un período de reflexión individual en el que el pensamiento se proyecta y evoca un nuevo elemento,** que surge de aplicar el pensamiento ya construido con anterioridad a la nueva realidad sugerida por el estímulo que nos sorprendió. Por último, el espacio de la acción es el cuarto espacio de la innovación. Es el espacio en el que se aplica la nueva idea, se le da sentido útil y práctico a la innovación y se proyecta en el progreso de la empresa y la sociedad.

Los cuatro espacios de la innovación son fundamentales para innovar, progresar y ganar el futuro. Son fundamentales para derrotar al dragón de la crisis. Y para eso, el primer paso es jugar con la crisis. Llevar al dragón de la crisis al primero de los espacios de la innovación: el espacio de la sorpresa y el estímulo, el espacio del juego. El dragón como estímulo, como necesidad "sobrevvenida", debe abrirnos las puertas de los otros espacios de la innovación, pero no para destruirlos sino para activarlos. Por eso, necesitamos jugar con la crisis, cabalgar el dragón, situar las cosas en su justa medida, superar el miedo y activar la innovación.

Sólo aquellos que jueguen con la crisis, **cabalgando el dragón, mirando en los yacimientos de innovación que nos rodean ahora más que nunca, serán capaces de activar todo el universo de oportunidades que conlleva toda crisis.** También es cierto que no es fácil cabalgar el dragón, superando el miedo y abriendo la mente al juego de la innovación, porque el dragón es fuerte, poderoso y amenazante. Pero no importa, no hay otro camino mejor que jugar con la crisis innovando.

José Luis Larrea, presidente de **Ibermática**.