

## Emprender y jugar



Por Lic. Néstor Rabinovich  
Consultor en Ventas,  
Marketing y Creatividad  
[www.rabinovichasesor.com.ar](http://www.rabinovichasesor.com.ar)



¿Comparar emprender y desarrollar un negocio con un videojuego? ¿Pueden ser parecidos el desafío de ir por un sueño como un emprendimiento y el que supone un juego en el mundo virtual? ¿Qué podemos aprender del diseño de un videojuego para aplicarlo a nuestra actividad?

*¿Qué podemos aprender del diseño de un videojuego para aplicarlo a nuestra actividad?*

Dicho así, puede sonar extraño. Después de todo, se podría argumentar que emprender tiene poco de juego. Pero sería un argumento dicho desde un supuesto que vamos a revisar en esta nota.

Porque hacer negocios y jugar, en algún punto, pueden sonar contradictorios. Si bien hay un ejercicio lúdico y placentero en el emprender, los riesgos y temores en juego pueden poner en duda la idea de pensarlo como juego.

*La posibilidad de subir de nivel depende de no perder más de una cantidad de "vidas" en el camino. Quiere decir: no es eterna la posibilidad de perdurar en el juego, tenemos una serie de oportunidades.*

Veamos la esencia de un video juego. ¿Cuáles son sus componentes? En los juegos vamos pasando de niveles, cada uno con un grado de dificultad creciente, y donde se acelera todo el proceso a medida que avanzamos. La posibilidad de subir de nivel depende de no perder más de una cantidad de "vidas" en el camino. Quiere decir: no es eterna la posibilidad de perdurar en el juego, tenemos una serie de oportunidades. Depende de nuestra destreza, habilidad, tolerancia a la frustración, encontrarle la vuelta, paciencia, sostener la velocidad que apura los movimientos, disponer de la agilidad mental necesaria.

Todos esos son componentes del emprender, donde el romanticismo de eternas oportunidades supone no ser realistas, donde creer que se puede



no es sinónimo de poder, donde cada paso que damos es eso: un paso que hay que medir, probar, y donde el logro alimenta lo motivación y la autoestima. Por lo tanto, demos pasos posibles, adecuados a nosotros.

*En los juegos hay protagonistas, seguidores, premios, personajes que nos ponen en peligro. En el emprendimiento estamos nosotros, con nuestros miedos, percepción de riesgos, están los mercados, el contexto.*

En los juegos hay protagonistas, seguidores, premios, personajes que nos ponen en peligro. En el emprendimiento estamos nosotros, con nuestros miedos, percepción de riesgos, están los mercados, el contexto. Fantasmas internos y los de afuera. Un conjunto de variables para dominar, y muchas que están fuera de control. Debemos ser conscientes de nosotros y de nuestras posibilidades. Perder el dominio es sinónimo de perder rentabilidad. Perder el dominio del juego, tratar de forzar los tiempos, es perder el juego. Hay que facilitar el círculo virtuoso que supone cada subida de nivel, la confianza que genera, la disposición a nuevos riesgos.

En cada emprendimiento hallamos fracasos, temores, el "qué dirán", exceso de confianza, creerse inmunizado, mandatos de otros, la comparación con el éxito de otros, creer en fórmulas mágicas, pretender subir de más de un escalón a la vez.

Como en los juegos...

- » ... la superación de cada etapa retroalimenta, como el premio en el juego, nuestra capacidad y valoración para seguir adelante;
- » ... disponemos de tres vidas. Suena fuerte. Tan fuerte como emprender, proyectarnos con la empresa propia y ser dueños de nuestro destino;
- » ... hace falta estar abierto y disponible a lo sorpresivo e inesperado;
- » ... buscar ayuda y colaboración, porque solos no podemos avanzar;
- » hay alguien a quien proteger y salvar. El sueño del final. El para qué. Emprender sin un sueño, sin una misión, es hacer algo vacío de sentido, para nosotros y los demás.

Vale la pena. Jugar y emprender. ■

