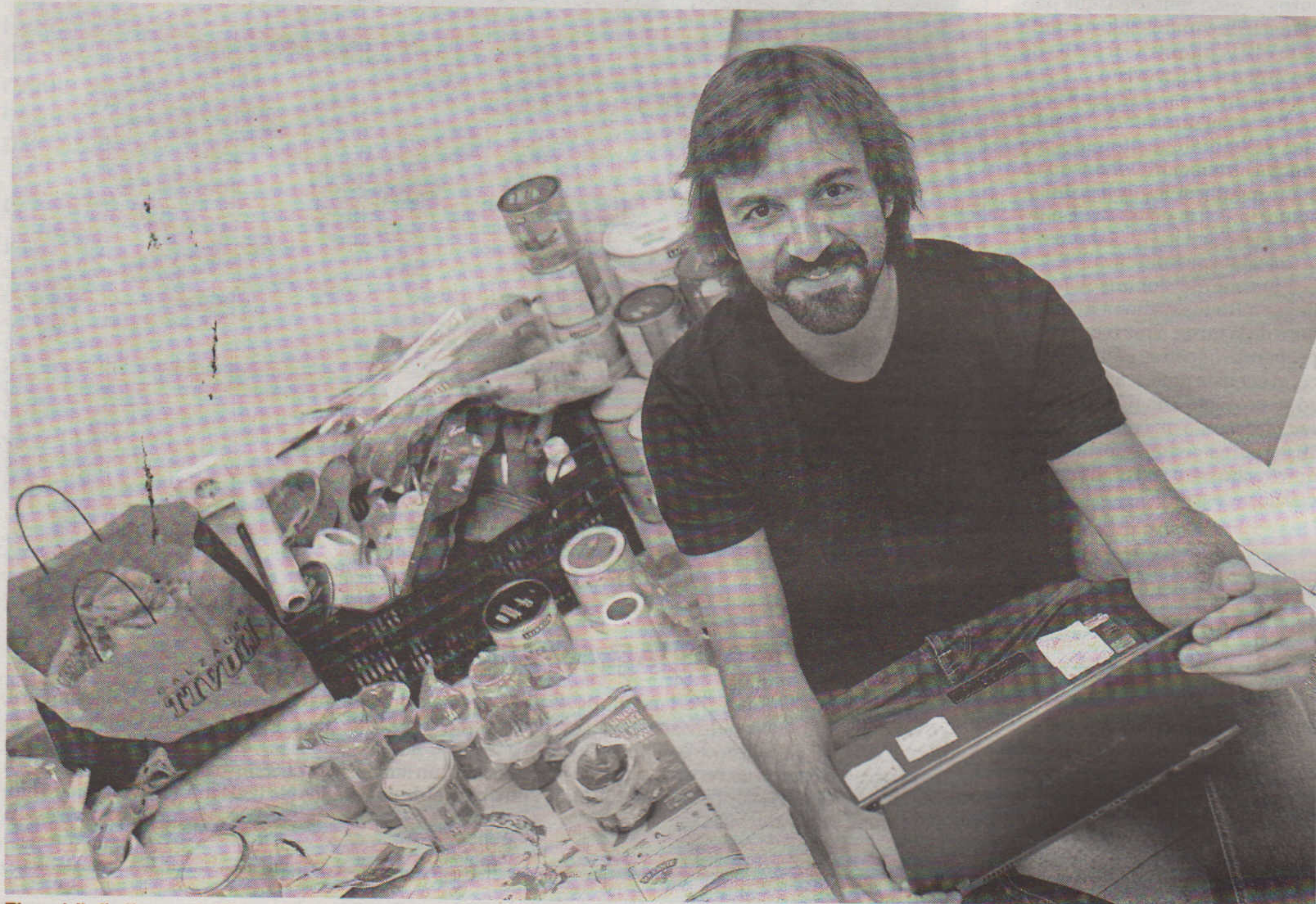


FERNANDO PIQUER MENA CREADOR DE VIDEOJUEGOS

# “Jugamos de pequeños pero no de mayores porque nos lo prohibimos”



El madrileño Fernando Piquer Mena habló ayer en Pamplona sobre cómo motivar a los trabajadores de una empresa mediante el juego. E.BUXENS

Madrileño de 42 años, considera el videojuego un arte, como el cine, con un potencial brutal. Está convencido de que aplicar el juego a la vida laboral motiva y mejora resultados. Y él lo practica y lo predica. Ayer, en Pamplona.

**LAURA PUY MUGUIRO**  
Pamplona

Cuando en casa de Fernando Piquer Mena entró un ordenador, él tenía 12 años. Sus padres querían que sus hijos estudiaran informática. Pero Fernando y su hermano Alberto, jugar y crear videojuegos. Así que tantas horas ante el ordenador hicieron que sus padres lo requisaran: sólo para el fin de semana. Consiguieron que los dos hermanos pasaran de lunes a viernes escribiendo en un cuaderno lo que teclearían sábado y domingo en el ordenador, el programa. “Creo que mis padres llegaron a pensar que lo peor que había entrado en su casa era el ordenador”, recuerda con una sonrisa. Hoy, a los 42 años, crea videojuegos y es director ejecutivo y fundador de Bitoon, desarrolladora de *Basketdudes*, un juego de baloncesto gratuito por Internet donde quien quiere compra virtualmente artículos para conseguir el mejor equipo. Fernando estuvo ayer en Pamplona y ofreció una *master class* en Creanavara (Centro Superior de Diseño). Habló de esto y de gamificación, cómo motivar a unos trabajadores mediante el juego.

**Su primer juego y el más desarrollado es gratuito, por Internet.** Dando juego gratis a todos conviertes en oportunidad algo de lo que siempre se habla: la amenaza de Internet por la piratería. El videojuego ha reinventado el negocio: te evitas todos los intermediarios porque lo pones en Internet y la gente se lo descarga; tiene un modelo sostenible porque, si juega mucha gente, siempre hay quien compra artículos; y, desde el punto de vista romántico, como creador, quieres que tu obra la disfrute la mayor gente posible, y dar tu juego gratis es no poder ponerlo más fácil.

**¿Y se puede vivir de lo que compra un porcentaje de jugadores?** Son micropagos para comprarte un jugador de baloncesto nuevo. O camisetas o zapatillas. Debes intentar que el juego sea lo suficientemente adictivo y divertido como para que algunos, de forma natural, entren a comprar cosas.

**¿Adictivo?** Me parece una relación muy honesta del creador con el usuario: si tu juego está bien, se quedará, y si no, no. Debes afinar para que tu juego destaque sobre otros.

**¿Por qué cree que gustan este tipo de juegos?**

Nuestra naturaleza siempre ha sido jugar con alguien o contra alguien. La inteligencia artificial se creó para sustituir a una persona porque en el origen de los ordenadores no era posible tener a dos conectadas al mismo tiempo. Pero la experiencia de jugar con otra persona que sin embargo es real y no conoces es mucho más satisfactoria.

**Ha venido a hablar sobre gamificación. ¿Me lo explica?** Se trata de que una tarea motive. Hay trabajos que son menos vocacionales, más mecánicos. Y el juego es el vehículo perfecto para motivar y para hacer inmersión a una persona en una tarea determinada, convirtiéndola en más deseosa de hacer esa labor que *a priori* es aburrida.

**¿Jugar en el trabajo?** El juego es inherente al ser humano. Jugamos de pequeños y no jugamos de mayores porque nos prohibimos jugar, porque hay que ser serios, estudiar y todo eso. De pequeño, aprendes con el juego, experimentas, estás en entornos de simulación. Y el videojuego te lleva a otro universo, pero los comportamientos se pueden mezclar con tareas serias para generar entornos donde todo sea más fácil de hacer. Leí un artículo que explicaba por qué los niños no se saben la tabla periódica de los elementos y se saben la tabla de los pokémon, cuando son muchísimos más.

**¿Y por qué?** Porque debes saber exactamente cómo funciona cada pokémon

para vencer a los demás. Te lo aprendes porque estás jugando y te motiva. Y digo, ¿cuál es el problema, lo que hay que aprender o la forma en la que te lo enseñan? **Imagine una empresa que fabrica tornillos. ¿Qué les cuenta?** Más que contar inventamos métodos que luego se implementan a través de tecnología, o un entorno donde esa labor te motive.

**¿Y cómo motiva al trabajador durante ocho horas al día que comprueba que las piezas que le van llegando en cadena están correctas para el siguiente paso?** Por ejemplo, creando una aplicación para cada uno de los que tiene un móvil que consiste en un dragón que lo haces evolucionar y mejorar conforme vas haciendo piezas. Está directamente vinculado. Tu mascota crece más, la puedes comparar con las del resto de compañeros, ellos lo pueden ver... Se trata de que tu trabajo sea más gratificante porque estás metiendo ese método que

## EN FRASES

“Jugar no es lo opuesto a trabajar o a estudiar: es un vehículo para alcanzar cosas”

“La próxima gran revolución tecnológica debe darse en la escuela”

hace que sea más divertido, más motivador, en el fondo.

**Usted ha dicho: “El juego es una de las mejores técnicas para aprender”.**

Un juego es un entorno para experimentar. Te sientes seguro porque las decisiones que tomas no tienen trascendencia. Hay un juego de un creador finlandés que me encanta: eres un agente de aduana de un país comunista inventado en el que decides el ingreso al país de ciudadanos, también de inmigrantes. En un escena pasa un hombre con los papeles en regla y conforme se marcha te dice que la siguiente es su mujer y que le dejes entrar. Pero ella no tiene los papeles. Y si le dejas pasar, te ponen una multa. Y, claro, tienes una familia que mantener. Si se muere tu suegra, tu madre o tu hijo porque no tienes nada para darles de comer, no pasa nada, pero estás sometido a un autochequeo moral. De ese tipo de cosas obviamente se aprende.

**¿Y se debería aprender con un juego la tabla periódica de los elementos?**

Sí. Lo he pensado alguna vez, sería factible. Lo que importa es la motivación con la que te vendan algo. Creo que la próxima gran revolución tecnológica tiene que darse en las escuelas porque la tecnología la tenemos que utilizar de otra manera. Históricamente nos han dicho que el tema de aprender es algo serio, “la letra, con sangre entra”, y no. Es revolución del método.

**¿Y no cree que con esa defensa pueden decirle que es un poco frívolo, poco serio?**

¿Y qué hay de malo en ese poco serio? Jugar no es lo opuesto a trabajar o a estudiar, es un vehículo para alcanzar cosas. “No es serio estudiar la tabla de los elementos sin sentarte a aprenderla de memoria”. ¿Y cuál es el problema? Si lo haces de forma divertida y al final consigues el objetivo, todos salimos ganando. **También ha dicho “todos nos hemos abstraído con un buen libro o hemos jugado a un videojuego que nos ha encerrado en su mundo paralelo”. ¿Puede enriquecer igual el videojuego que el libro?** Para mí, el videojuego es una creación, es arte, como el cine. Pero entiendo que es una disciplina muy joven aún. Hasta hace pocos años videojuego era sinónimo de friki que se encerraba en su habitación. Hay mucho que explorar. Habrá videojuegos que generarán un tipo de emociones y vivencias, distintas a las del libro, pero no excluyentes.

**¿Qué decir al joven emprendedor?** La gente debe perseguir sus sueños, que te van llevando por sitios que generalmente nunca son los que pensaste pero que están bien. Lo importante es disfrutar del viaje. Mi padre decía “la vida es muy corta, pero se te puede hacer muy larga”. Estas profesiones que son muy vocacionales hay que pelearlas.