

3 simples actos de empatía que hicieron del CEO de Nintendo un líder eficaz

Durante sus 15 años en Nintendo, el CEO **Satoru Iwata (qepd)** estableció un legado de liderazgo, simpatía, inclusión e innovación.

La empatía siempre suena como algo simple: póngase en el lugar de otra persona, vea cómo se siente y considere esos sentimientos antes de actuar.

Sin embargo, es probable que haya tratado con muchos líderes, en el trabajo, en las aulas, en los equipos, en la política, que parecían haber fallado en Empathy 101.

Un lunes, cuando la mayoría de los miembros del mundo empresarial se detienen para conmemorar el legado del director ejecutivo de Nintendo, Satoru Iwata, quien falleció el sábado a los 55 años, puede argumentar de manera convincente que su mayor logro fue su aplicación de la empatía, tanto en su juegos y en su empresa.

Aquí están algunos ejemplos, extraídos de obituarios de Iwata en el *New Yorker*, *The New York Times*, y en otros lugares:

Él personalmente realizó una serie de entrevistas con los empleados de Nintendo. Estas entrevistas aparecieron en el sitio de Nintendo bajo el título "Iwata pregunta". Mire cualquiera de los videos y podrá ver de inmediato cuán querido es y cuán a gusto se sienten los empleados con él. Le hará preguntarse por qué todos los directores ejecutivos no realizan una serie de entrevistas en video como esta.

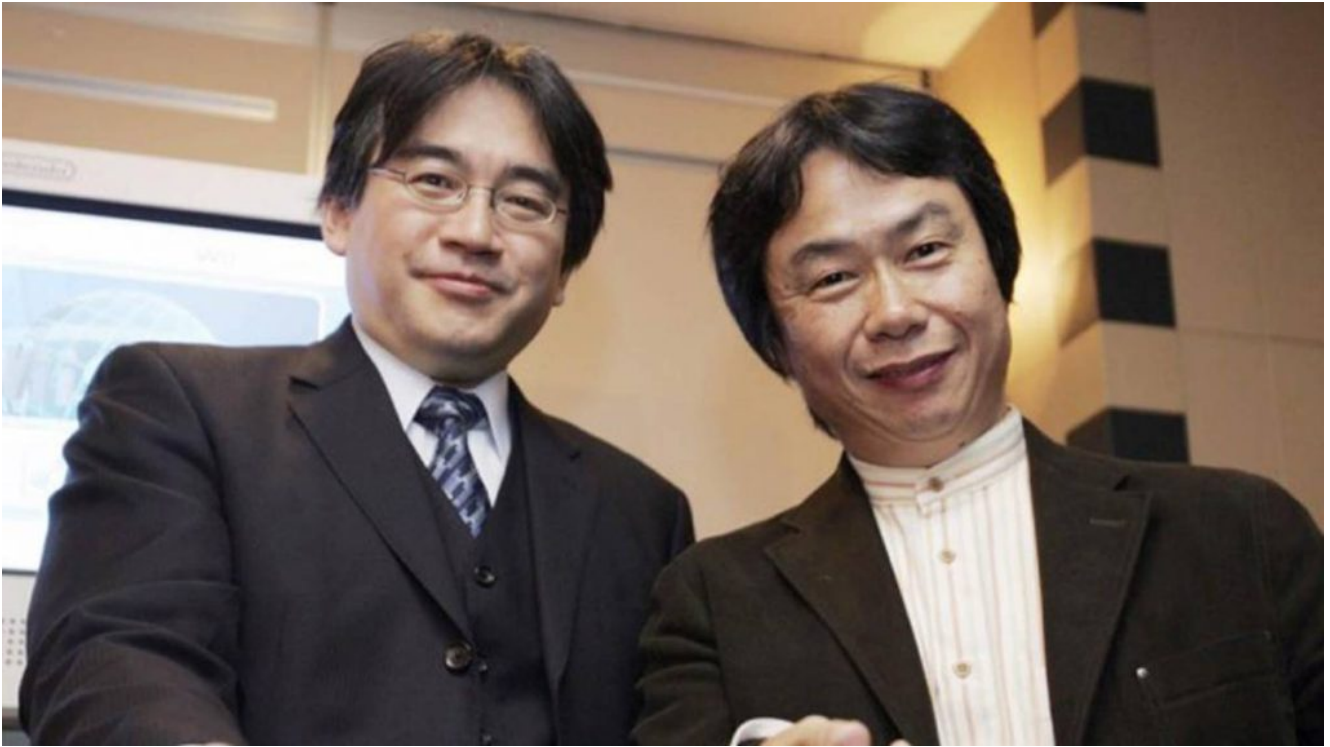


Satoru Iwata, antiguo CEO de Nintendo (ya fallecido)

“Lo recuerdo muy activamente interesado en todo lo que tenías que decir, y siempre hablando de los aspectos técnicos de la creación de juegos”, dijo Dylan Cuthbert, un desarrollador de Kioto que apareció en la serie, a Simon Parkin del *New Yorker* . . “Incluso traducía palabrería tecno a personas que lo rodeaban sin conocimientos técnicos”.

Él era responsable de su propio desempeño. Regularmente se imponía recortes salariales, a veces reduciendo su salario a la mitad, cada vez que las ganancias de Nintendo caían.

Si ve los recortes salariales autoimpuestos como parte del legado empático de Iwata, lo retratan de una manera halagadora y precisa. No pasó la pelota proverbial. No se escondió detrás de la retórica de los equipos. Como líder, se enfrentó a la música.



Satoru Iwata y Shigeru Miyamoto (creador de Mario Bros, entre muchos juegos)

Nunca olvidó lo que era ser un desarrollador de juegos ... o una persona normal que solo quiere jugarlos. Como señala el obituario del *New York Times*, Iwata supervisó la producción del juego de Gameboy "Kirby's Dream Land". En este juego, "un protagonista rosa hinchado que devora enemigos y los escupe como proyectiles se convirtió en un sello distintivo del juego casual para el dispositivo de juego móvil". En otras palabras, el juego no es ciencia espacial. Como Candy Crush, Tetris o Pac Man, su encanto es que cualquiera puede captarlo en segundos y empezar a divertirse.

The *New Yorker* menciona que el conocimiento de programación de Iwata lo hizo simpatizar no solo con los jugadores, sino también con sus desarrolladores. "Nunca sentí que él pensara que era más importante, más inteligente o más poderoso que yo, aunque él era todas esas cosas", dijo el desarrollador Martin Hollis a Parkin. "Nunca sentí que fuera mi jefe, o el jefe de mi jefe. Sentí que era un amigo que intentaba ayudarme en mis proyectos. No hay otra persona como él en el mundo".

¿Cómo te recordarán tus empleados?