



ManpowerGroup®

# GAME TO WORK



## **CÓMO LOS JUGADORES DE VIDEOJUEGOS ESTÁN DESARROLLANDO LAS COMPETENCIAS SOCIALES QUE NECESITAN LAS EMPRESAS**

*ManpowerGroup cuenta con más de 70 años de experiencia incorporando las competencias demandadas en diferentes sectores y desarrollando enfoques innovadores para conectar el Talento con el empleo que le permita prosperar. Actualmente, esto incluye acceder a las comunidades de Gaming —más activas que nunca y en crecimiento durante la pandemia de COVID-19— para identificar un enorme banco de Talento con una combinación única de las habilidades digitales y competencias sociales (o soft skills) más demandadas por las organizaciones.*







## CAMBIANDO LAS REGLAS DE JUEGO

¿Necesitas un colaborador creativo con la capacidad de resolver problemas complejos? Lo más recomendable sería buscar a un ávido jugador de Fortnite o a un campeón del League of Legends. Aunque los videojuegos se han considerado durante mucho tiempo un pasatiempo para niños y «holgazanes», los 2.500 millones de jugadores<sup>1</sup> que existen a nivel mundial están perfeccionando una gran variedad de competencias muy demandadas: desde trabajo en equipo y colaboración, a pensamiento crítico y toma de decisiones. Justo el Talento que necesitan las empresas para generar ventajas competitivas.

Como consecuencia de la pandemia de COVID-19, el mundo del empleo está experimentando cambios muy rápido. Las empresas están redistribuyendo recursos, fomentando el trabajo en remoto y pensando en la mejor manera de iniciar un «reseteo inteligente». Y mientras muchos sectores están teniendo dificultades, la industria de los videojuegos está en auge. Con las restricciones para viajar, el aumento del desempleo y la implantación de confinamientos reiterados y cuarentenas prolongadas en todo el mundo, en agosto de 2020 la venta de videojuegos aumentó un 37 por ciento respecto al año anterior<sup>2</sup> y el uso de videojuegos, un 75 por ciento<sup>3</sup>. Todas estas horas de juego no tienen por qué ser en vano. De hecho, estos futuros candidatos de empleo

que están esperando a que termine la pandemia han estado desarrollando muchas de las competencias requeridas para los puestos actuales y de próxima generación.

Incluso en un entorno económico sin precedentes, las empresas siguen teniendo dificultades a la hora de encontrar el Talento que necesitan. Por ejemplo: dos meses después de que la Organización Mundial de la Salud declarase la pandemia, Estados Unidos tenía 5,3 millones de vacantes permanentes<sup>4</sup>. La competencia por el Talento sigue siendo feroz y las organizaciones tienen que innovar respecto a dónde buscar las competencias que necesitan. Para muchas, esto significa pensar en cómo pueden sumar puntos gracias a las competencias transferibles.

ManpowerGroup cuenta con décadas de experiencia gestionando el desajuste de Talento. En colaboración con otras empresas punteras, ManpowerGroup está gamificando los procesos de selección, contratación y evaluación. Al mismo tiempo, estamos acercándonos al mundo de los videojuegos con soluciones creativas con el objetivo de identificar el Talento más difícil de encontrar y seleccionar las competencias humanas más demandadas.

**«En el entorno laboral actual, las empresas necesitan evaluar las competencias de forma diferente y creativa para atraer a las nuevas fuentes de Talento»**

**Tomas Chamorro-Premuzic, Chief Talent Scientist, ManpowerGroup**

<sup>1</sup> [Mil millones de nuevos jugadores van a transformar la industria de los videojuegos](#)  
Wired, 2019.

<sup>2</sup> [La venta de videojuegos aumentó un 37% en agosto respecto al año pasado](#)  
The Motley Fool, 2020.

<sup>3</sup> [Vacantes en Estados Unidos](#)  
Verizon Reports, 2020.

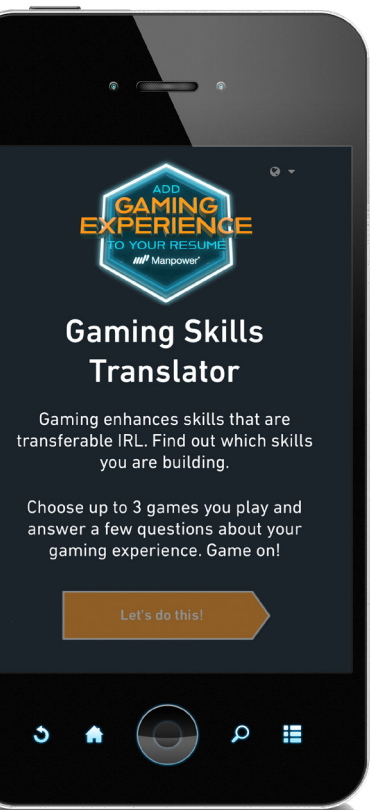
<sup>4</sup> [Ofertas de trabajo en Estados Unidos](#)  
Trading Economic, 2020.



## ATRAYENDO LAS COMPETENCIAS DEL FUTURO

Los videojuegos no solo desarrollan habilidades técnicas, sino también competencias sociales, unas competencias cada vez más valoradas, debido a que las tareas rutinarias ya son ejecutadas por máquinas y procesos de automatización<sup>5</sup>. Los jugadores aportan mejores capacidades de pensamiento crítico, creatividad, inteligencia emocional y resolución de problemas complejos<sup>6</sup>. Los videojuegos incluso enseñan a los jugadores a dar feedback de forma efectiva<sup>7</sup>. Estas competencias sociales son difíciles de encontrar y aún más difíciles de enseñar —el 43 por ciento de las empresas dicen que cada vez es más difícil encontrar las competencias sociales que están buscando<sup>8</sup>. La pandemia también ha acelerado la demanda de competencias sociales como la capacidad de colaboración, comunicación y aprendizaje<sup>9</sup>, y los videojuegos pueden ayudar a solucionar este desajuste.

*Los videojuegos incluso se están abriendo paso en la educación formal. En Estados Unidos, la Universidad de Kentucky y la Universidad Estatal de Ohio ofrecen formación en e-sports<sup>10</sup>, y la Universidad Marquette lanzó en 2019 el primer equipo nacional de e-sports dentro del marco de deportes universitarios de alto nivel<sup>11</sup>.*



### Traductor de competencias en videojuegos

ManpowerGroup ha analizado más de 11.000 videojuegos de 13 géneros diferentes —acción-aventura, juegos de rol, música, indie, etc.— para identificar las principales competencias que se desarrollan en cada categoría y relacionar esas habilidades con las competencias laborales. También hemos identificado los grupos de empleo en los que esas competencias eran decisivas. Por ejemplo, un jugador de Call of Duty o Fortnite desarrolla las competencias sociales requeridas en un puesto de empaquetador de almacén, como pensamiento crítico, conciencia espacial y capacidad de resolución de problemas.

La herramienta online de ManpowerGroup, [Gaming Skills Translator](#), permite a los candidatos introducir los videojuegos a los que juegan, su experiencia, su nivel de conocimientos y el tiempo que le dedican.

A continuación, la herramienta traduce esa información en competencias laborales que pueden añadir en sus CV, mencionar en entrevistas y que, en última instancia, pueden ayudarles a conectar con empleos potenciales que se ajusten a sus capacidades. Este traductor de competencias ofrece a los seleccionadores un conjunto de instrumentos para identificar Talento prometedor más rápido y describir mejor lo que los jugadores pueden ofrecer a una organización. De esta forma, cuando los candidatos conozcan cómo se traducen sus videojuegos favoritos en competencias laborales, podrán comunicar mejor sus capacidades en entrevistas y CV. Asimismo, cuando las empresas y los seleccionadores tengan más datos de evaluación sobre las competencias y el potencial, la conexión entre profesionales y empleos mejorará significativamente<sup>12</sup>.

Para obtener más información sobre nuestra iniciativa de orientación al candidato, visita <http://www.manpower.es/gaming>.

<sup>5</sup> [La disposición de los jugadores de videojuegos](#) Harvard Business Review, 2008.

<sup>6</sup> [Los beneficios de jugar a videojuegos](#) American Psychologist, 2014.

<sup>7</sup> [Los beneficios de los videojuegos en la educación](#) Education & Health, 2002.

<sup>8</sup> [Se buscan personas: los robots las necesitan](#) ManpowerGroup, 2019.

<sup>9</sup> [El futuro del empleo, según los profesionales: una nueva normalidad mejor para todos](#) ManpowerGroup, 2020.

<sup>10</sup> [Las universidades están ofreciendo diplomas en deportes electrónicos con programas de 36.000 dólares](#) CBS News, 2019.

<sup>11</sup> [Marquette lanzará un equipo universitario de deportes electrónicos en 2019](#) Forbes, 2019.

<sup>12</sup> [¿Y si acabásemos con las entrevistas de trabajo?](#) Fast Company, 2018.



# SUBIENDO DE NIVEL: DE LOS VIDEOJUEGOS AL MERCADO LABORAL

Los diferentes géneros de videojuegos ayudan a los jugadores a desarrollar las competencias más demandadas. Los videojuegos multijugador en equipo permiten a los jugadores desarrollar competencias de colaboración, comunicación y liderazgo, mientras que los videojuegos de estrategia suelen centrarse en la resolución de problemas y el pensamiento lateral. Sigue leyendo:

## Estrategia, rompecabezas, y preguntas y respuestas

***StarCraft, Civilization, Pac-Man, Words with Friends or League of Legends***



Los jugadores desarrollan capacidades de toma de decisiones, planificación, concentración y persistencia. La resolución de problemas es la base de los videojuegos en los que los jugadores tienen que considerar diferentes enfoques para pasar al siguiente nivel<sup>13</sup>. Estos videojuegos ayudan a los jugadores a perfeccionar su capacidad de hacer inferencias y pensar de forma sistemática para resolver el juego, lo que desarrolla sus competencias de pensamiento crítico.

### COMPETENCIAS CLAVE DESARROLLADAS

- Pensamiento crítico
- Creatividad
- Resolución de problemas
- Percepción social

### EMPLEOS POTENCIALES

- Operadores de producción y maquinaria
- Empleados de almacén y de la construcción
- Técnicos de control de calidad



## Acción-aventura y juegos de rol

***World of Warcraft, Assassin's Creed, Monster Hunter o Pokémon***

Los entornos virtuales multiusuario (MUVE, por sus siglas en inglés) y los videojuegos de rol multijugador masivos online (MMORPG, por sus siglas en inglés) reflejan que el mundo de los videojuegos se ha vuelto más social. Los jugadores de esta categoría suelen estar interesados en colaborar y competir como un equipo.

### COMPETENCIAS CLAVE DESARROLLADAS

- Colaboración
- Comunicación
- Resolución de problemas
- Criterio y toma de decisiones

### EMPLEOS POTENCIALES

- Auxiliar administrativo
- Analista financiero
- Responsable de atención al cliente

## Mundo abierto

***Minecraft, Legend of Zelda o The Elder Scrolls***



Open-world games let gamers roam free and they tend to have enhanced creativity and better visual-spatial skills—the ability to envision movement of objects in space—important for careers in science and engineering.<sup>14</sup> Los videojuegos de mundo abierto dan libertad de movimiento a los jugadores. Estos suelen contar con una creatividad más desarrollada y una mejor capacidad visual-espacial —la capacidad de imaginar el movimiento de los objetos en el espacio—, competencias importantes en las carreras de ciencia e ingeniería<sup>14</sup>.

### COMPETENCIAS CLAVE DESARROLLADAS

- Creatividad
- Colaboración
- Percepción social
- Coordinación

### EMPLEOS POTENCIALES

- Ingeniero eléctrico
- Diseñador gráfico
- Chef o cocinero

<sup>13</sup> El papel de la gamificación y el aprendizaje basado en videojuegos en la evaluación auténtica en entornos visuales Wood et al., 2013.

<sup>14</sup> Las habilidades espaciales pueden perfeccionarse a través de la formación, incluidos los videojuegos Temple University, 2012.



«Fortnite es como una red social. Las personas juegan con amigos y desconocidos y usan Fortnite como medio de comunicación<sup>15</sup>».

Tim Sweeney, CEO, Epic Games



## Juegos de equipo, deportes y carreras

**Call of Duty, FIFA, Rocket League o Mario Kart**

Estos videojuegos pueden enseñar a los jugadores a dar feedback de forma efectiva<sup>16</sup>. Los jugadores de juegos de equipo desarrollan competencias de planificación y táctica, colaboración y comunicación, conciencia espacial y estrategias para superar adversidades.

### COMPETENCIAS CLAVE DESARROLLADAS

- Pensamiento crítico
- Colaboración
- Criterio y toma de decisiones
- Evaluación de sistemas

### EMPLEOS POTENCIALES

- Representante o responsable de centro de atención telefónica
- Empaquetador de almacén
- Personal sanitario

## Indie y música

**Mario Party, Just Dance, Guitar Hero o Rock Band**

Los jugadores nunca esperan dominar un desafío, canción o baile de principio a fin a la primera. Esta capacidad de aprendizaje —la habilidad y el deseo de crecer rápidamente y adaptar competencias— es lo que más valoran las empresas<sup>17</sup>. Los jugadores saben que esperar la perfección solo les hará fallar; en su lugar,



### COMPETENCIAS CLAVE DESARROLLADAS

- Creatividad
- Colaboración
- Aprendizaje activo
- Coordinación

### EMPLEOS POTENCIALES

- Especialista en fabricación digital
- Personal sanitario
- Representante de ventas

<sup>15</sup> El creador de Fortnite cree que Epic Games llegará a ser tan grande como Facebook o Google. Variety, 2019.

<sup>16</sup> Los beneficios de los videojuegos en la educación. Education & Health, 2002.

<sup>17</sup> Se buscan personas: los robots las necesitan. ManpowerGroup, 2019.



## APRENDIZAJE CONTINUO EN ACCIÓN

Los videojuegos ayudan al cerebro a crear mejores modelos o esquemas cognitivos, lo que facilita el proceso de predecir y reaccionar ante nuevas situaciones<sup>18</sup>. La capacidad de aprendizaje o [Learnability Quotient \(LQ\)](#) de una persona ayuda a predecir su éxito laboral a lo largo del tiempo.

La evaluación web de ManpowerGroup permite a las personas identificar su estilo de aprendizaje y recibir recomendaciones sobre cómo seguir desarrollando sus competencias y su empleabilidad.

**«Los videojuegos fomentan el aprendizaje continuo; a medida que los profesionales se adaptan al cambiante entorno laboral, esta capacidad de ajustar competencias cobra cada vez más importancia».**

*Luca Giovannini, Vice President, Global Innovation and Analytics, ManpowerGroup*

## REDISEÑANDO EL CV

*Incorporar las competencias de los videojuegos en el CV puede compensar un déficit de experiencia e incluso ayudar a diferenciar candidatos. En Noruega, donde más de la mitad de los jóvenes de entre 16 y 24 años juegan todos los días a videojuegos, las empresas ya están explotando ese Talento.*

El esfuerzo de introducir la experiencia con los videojuegos en los procesos de solicitud ha dado resultados en Komplett, una empresa internacional de comercio electrónico cuyo equipo de atención al cliente se ha visto reforzado con la incorporación de profesionales que son capaces de realizar varias tareas a la vez y de trabajar en múltiples canales. La empresa se ha dado cuenta de que algunos jugadores de videojuegos adoptan posiciones de liderazgo de forma natural y varios han sido transferidos a puestos de gestión.

«Los jugadores desarrollan conocimientos y competencias fáciles de transferir al sector del comercio electrónico; por ejemplo, habilidades informáticas y cognitivas, como capacidades de concentración, multitarea y de cooperación», Daniel Huan, Customer Care Manager, Komplett.

En Lyse Dialog, una empresa de servicios públicos, Linn Jordbakke dirige un equipo de 35 personas en atención al cliente. Cree que seleccionar candidatos a partir de sus competencias sociales le ha ayudado en sus esfuerzos de contratación. Desde que empezaron a invitar a los candidatos a compartir proactivamente su experiencia con los videojuegos, la empresa ha experimentado un aumento del 10 por ciento en el número de candidatos que mencionan los videojuegos en su CV. Y lo que es más importante, ha mejorado su imagen como empresa de preferencia.

«Los videojuegos desarrollan muchas competencias que se pueden transferir al mundo laboral, como la cooperación con otras personas, el pensamiento estratégico y la concienciación sobre las elecciones y sus consecuencias», Linn Jordbakke, Customer Service Team Leader, Lyse Dialog.

<sup>18</sup> [Jugar a videojuegos de acción facilita el desarrollo de mejores modelos de percepción](#) National Academy of Sciences, 2014.



## NIVELANDO EL CAMPO DE JUEGO

Las empresas quieren encontrar a los mejores candidatos y entender qué motiva a sus profesionales. Aquí es donde la evaluación entra en juego. Las evaluaciones validadas científicamente pueden ofrecer información rica y cuantificable que nos ayudará a identificar a las personas potencialmente más adecuadas para una organización o un puesto. Al mismo tiempo, los candidatos más jóvenes quieren evaluaciones que les ofrezcan información personalizada y les ayuden a entender sus competencias, intereses y preferencias laborales.

**SkillsInSight** usa la inteligencia artificial para descifrar la empleabilidad de una persona a través del análisis de características predictivas del éxito laboral. Incluye un juego cognitivo que se adapta al rendimiento del candidato: aumenta de dificultad si se responde de forma correcta y simplifica las preguntas si se cometen errores. Además, ofrece información sobre **las tres áreas clave que ManpowerGroup ha identificado como características predictivas del éxito laboral de una persona:**



### SIMPATÍA

amable, cooperativo y gratificante a la hora de trabajar con él



### CAPACIDAD

gran capacidad para resolver problemas e identificar patrones en datos, pensamiento crítico



### AMBICIÓN

organizado, motivado y orientado a objetivos

Las evaluaciones basadas en videojuegos (GBAs, por sus siglas en inglés), como la incluida en SkillsInSight, fomentan prácticas de contratación más diversas e inclusivas porque únicamente analizan datos sin tener en cuenta cuestiones de raza, género, discapacidad o trasfondo social. Los datos recopilados mediante las GBAs ofrecen información sobre las competencias sociales analizadas con la inteligencia artificial de SkillsInSight, por ejemplo, inteligencia emocional, empatía, colaboración, aprendizaje y estilos de trabajo. Aunque la comunicación personal sigue siendo importante, las GBAs ofrecen una precisión basada en datos que contribuye a un proceso de contratación más justo, efectivo y atractivo.

## CONCLUSIÓN: PLAY HARD, WORK HARD

Con cada videojuego, la próxima generación de jugadores está desarrollando las competencias más demandadas por las empresas. Sociales, estratégicos, competitivos y diversos; casi el 50 por ciento de los jugadores de Estados Unidos son mujeres y su edad media es de 34 años<sup>19</sup>. La industria está creciendo a la velocidad de la luz. Las empresas y los candidatos que reconozcan las aplicaciones de los videojuegos en el mundo real tendrán la oportunidad de incorporar competencias valiosas en organizaciones que necesitan ese Talento cualificado.

**Que empiece el juego.**

<sup>19</sup> [La forma en la que los consumidores interactúan con los videojuegos está cambiando: casi la mitad de los jugadores son mujeres; más de la mitad son mayores de 30](#) NewZoo, 2020.





## ACERCA DEL ESTUDIO

ManpowerGroup encargó a Deeper Signals una revisión exhaustiva de la literatura científica para identificar cómo transferir la experiencia en videojuegos al mundo laboral. Analizaron los géneros de videojuegos más relevantes, abarcando más de 11.000 videojuegos, y trabajaron con jugadores profesionales para identificar las competencias requeridas en esos géneros. ManpowerGroup encargó un estudio para entender qué competencias sociales necesitan las empresas y cómo las definen. Inforcorp realizó un estudio cuantitativo con 24.419 profesionales procedentes de seis sectores industriales en 44 países y territorios: Alemania, Argentina, Australia, Austria, Bélgica, Brasil, Bulgaria, Canadá, China, Colombia, Costa Rica, Croacia, Eslovaquia, Eslovenia, España, Estados Unidos, Finlandia, Francia, Grecia, Guatemala, Hong Kong, Hungría, India, Irlanda, Israel, Italia, Japón, México, Noruega, Nueva Zelanda, Países Bajos, Panamá, Perú, Polonia, Portugal, Reino Unido, República Checa, Rumanía, Singapur, Sudáfrica, Suecia, Suiza, Taiwán y Turquía. Reputation Leaders analizó los resultados para llegar a una clasificación de las competencias sociales más demandadas desde el punto de vista de las empresas.

## ACERCA DE MANPOWERGROUP

ManpowerGroup® (NYSE: MAN), la empresa de soluciones de Talento líder a nivel mundial, ayuda a las organizaciones a transformarse en el cambiante mundo laboral a través de la selección, evaluación, desarrollo y gestión del Talento que les permitirá triunfar. Desarrollamos soluciones innovadoras para cientos de miles de organizaciones cada año y les proporcionamos Talento cualificado mientras encontramos un empleo significativo y sostenible a millones de personas dentro de una gran variedad de sectores y competencias. Nuestra profesional familia de marcas –Manpower, Experis y Talent Solutions– crea un valor considerable para candidatos y clientes de más de 75 países y territorios, una labor que lleva haciendo durante 70 años. Recibimos reconocimientos constantemente por nuestra diversidad –como mejor empresa en términos de inclusión, igualdad, mujeres y discapacidad; en 2021 ManpowerGroup fue nombrada una de las Empresas Más Éticas del Mundo por duodécima vez–, lo que confirma nuestra posición como la marca de preferencia para la búsqueda de Talento.



ManpowerGroup®

Síguenos:

