**29 de agosto: Día Mundial del Videojuego**

**La industria del videojuego marca tendencia a nivel de innovación, negocio y empleo**

* **El sector del entretenimiento electrónico y sus constantes avances tecnológicos, más allá del negocio, están marcando el camino a otras industrias y reinventando las estrategias de atracción y selección.**

**Madrid, 28 de agosto de 2024.-**Mañana se conmemora el **Día Mundial del Videojuego**, una fecha que pone en valor un sector que moviliza una creciente actividad económica. Los videojuegos, que comenzaron como una forma de entretenimiento, se han convertido en una industria con capacidad de marcar tendencia en diversos ámbitos, incluyendo la innovación y el empleo y suponen, además, una herramienta útil para en el desarrollo de *soft y hard skills*.

Por ello, en el informe **‘Next level: videojuegos, negocio y empleo’**, ManpowerGroup analiza cómo el sector está impactando en otras industrias y en el mundo del empleo. Para ello, repasa cinco tendencias que conectan el entretenimiento virtual y el ámbito empresarial: la creciente influencia de los videojuegos en el ámbito profesional; el impulso a la IA del sector; las nuevas realidades de trabajo y de juego; la gamificación del mundo profesional; y desarrollo de habilidades a través de videojuegos.

La creciente **influencia de los videojuegos** en el ámbito profesional ha estimulado el desarrollo de tecnologías, como los sistemas de computación de alto rendimiento, unidades de procesamiento gráfico (GPUs) y soluciones de software innovadoras. Estos avances están siendo adoptados por otras industrias, lo que genera nuevas oportunidades y también nuevos desafíos. La comunidad global de *gamers* es un público atractivo y se calcula que la inversión en publicidad en videojuegos se doblará entre 2022 y 2027. Pero, además, representa una porción creciente de la población activa, lo que debe impulsar a las empresas a considerarlos como una herramienta en sus estrategias de reclutamiento.

Esta industria también está liderando la **aplicación de la IA**, por ejemplo, en los personajes no jugables, la generación de contenidos y las narrativas más realistas. Esto expande los límites de los entornos visuales y crea experiencias inmersivas que contribuyen a desarrollar habilidades críticas en los jugadores, como la resolución de problemas y el pensamiento estratégico. De hecho, el 70% de las empresas creen que la IA tendrá un impacto positivo en la formación y que pueden mejorar las habilidades de sus equipos.

Además, los avances en ámbitos como **el** **metaverso, la realidad virtual y la realidad aumentada** están creciendo gracias a las experiencias de juego inmersivas. Estos desarrollos están transformando mucho más que la forma de jugar, ya que casi la mitad de las empresas (48%) cree que el metaverso puede suponer una oportunidad para nuevos modelos de negocio. Un claro ejemplo es la formación: las investigaciones muestran que este tipo de formaciones permiten completar los objetivos hasta cuatro veces más rápido en un entorno digital que en un aula tradicional.

Por otra parte, la **gamificación** está siendo utilizada para aumentar el compromiso de los empleados y mejorar los resultados empresariales. Las compañías que adoptan estas prácticas logran beneficios como la reducción de la rotación de personal y un mayor rendimiento den los programas de formación, mejorando tanto la retención del conocimiento como la satisfacción de los empleados. De hecho, según se apunta en el informe, 9 de cada 10 profesionales se sienten más felices y productivos en entornos gamificados.

Los videojuegos contribuyen al desarrollo de ***soft skills*** como el pensamiento crítico, la creatividad y la inteligencia emocional, entre otras. Estas habilidades son cada vez más valoradas por las empresas, que las consideran fundamentales en un entorno profesional donde la automatización de procesos continúa avanzando. De hecho, más de la mitad de las compañías (56%) afirman que valoran las habilidades que los candidatos han obtenido a través de los videojuegos en sus procesos de selección, mientras que el 66% de los profesionales creen que las *skills* desarrolladas jugando son transferibles a su puesto de trabajo.

El informe concluye que industria de los videojuegos está a la vanguardia en innovación tecnológica y ofrece valiosas lecciones para otros sectores. La aplicación de los avances logrados en el sector *gaming* en otros entornos contribuye a mejorar la conexión con clientes, empleados y otros públicos. A medida que la competencia se intensifica, la formación continua y la gamificación se vuelven esenciales para el desarrollo de habilidades y la fidelización del talento.

**ManpowerGroup** es la compañía líder mundial en soluciones de talento y tecnología. Ayuda a las organizaciones a adaptarse a un mercado del empleo en constante cambio, seleccionando, evaluando, desarrollando y gestionando el talento que necesitan para lograr sus objetivos de negocio. Apoyándose en las últimas herramientas tecnológicas, crea estrategias innovadoras para cientos de miles de empresas cada año, permitiéndoles contar con los profesionales cualificados que necesitan, al mismo tiempo que ofrece un empleo digno y sostenible a millones de personas. A través de sus distintas marcas (Manpower, Experis y Talent Solutions), aporta valor a candidatos y clientes en más de 75 países, como lleva haciendo durante más de 70 años. Además, sus políticas de diversidad, inclusión e igualdad y sus buenas prácticas de negocio son reconocidas por multitud de organizaciones.

Más información en [www.manpowergroup.es](http://www.manpowergroup.es).

**Para más información:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Agencia de comunicación Indie PR  **Cristina Villanueva**  Tel.: 687 14 73 60  [cristina@indiepr.es](mailto:cristina@indiepr.es)  **Carmen Polo**  Tel.: 628 88 79 64  [cpolo@indiepr.es](mailto:cpolo@indiepr.es) |  | **ManpowerGroup**  Dpto. Comunicación  Juan Gómez Rodríguez  Tel. 687 51 96 90  [juan.gomez@manpowergroup.es](mailto:juan.gomez@manpowergroup.es) |