

# GAME TO WORK:

## LAS COMPETENCIAS LABORALES QUE ENSEÑAN LOS VIDEOJUEGOS

MANPOWERGROUP ©.


¿Quién nos iba a decir que nuestros pequeños *gamers* están trabajando su futuro laboral a la vez que juegan con las consolas? Eso es lo que ha descubierto un estudio de Manpower en el que se explica cómo las comunidades de *gaming*, más activas que nunca y en crecimiento durante la pandemia de COVID-19, son un enorme banco de talento que cuenta con una combinación única de las habilidades digitales y competencias sociales más demandadas por las organizaciones.



**“ En el entorno laboral actual, las empresas necesitan evaluar las competencias de forma diferente y creativa para atraer a las nuevas fuentes de talento ”**

**TOMÁS CHAMORRO-PREMUZIC,  
CHIEF TALENT SCIENTIST, MANPOWERGROUP.**



 Necesitas un colaborador creativo con capacidad para resolver problemas complejos? Lo más recomendable sería buscar a un ávido jugador de Fortnite o a un campeón del League of Legends. Pero si lo que buscas es alguien orientado a dominar desafíos y que sean persistentes, entonces busca a un experto en Mario Party. 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 el trabajo en equipo y la colaboración, hasta el pensamiento crítico y la toma de decisiones. Justo el tipo de talento que necesitan las empresas para generar ventajas competitivas.

## Los jugadores aportan mejores capacidades de pensamiento crítico, creatividad, inteligencia emocional y resolución de problemas complejos, e, incluso, aprenden a dar *feedback* de forma efectiva ●

Como consecuencia de la pandemia por Covid-19, el mundo del empleo está experimentando cambios acelerados. 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>. Millones de horas invertidas que, aunque nos sorprenda, no son en vano. De hecho, los *gamers* de hoy serán los candidatos de mañana y lo bueno es que mientras se divierten están 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.

### ATRAYENDO LAS COMPETENCIAS DEL FUTURO ]

Los videojuegos no solo desarrollan habilidades técnicas, sino también competencias sociales que cada vez son 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>, e, incluso, aprenden 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 dice que cada vez es más difícil encontrar las competencias sociales que están buscando<sup>8</sup>- en un entorno, el de la pandemia, que 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.

### EL TRADUCTOR DE COMPETENCIAS EN VIDEOJUEGOS ]

El estudio 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 ha encontrado los grupos de empleo en los que esas competencias son decisivas. Por ejemplo, un jugador de Call of Duty o Fortnite desarrolla las competencias sociales requeridas en un puesto de empaquetador de almacén como el pensamiento crítico, la conciencia espacial y la 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 de manera más rápida y describir mejor lo que los jugadores pueden ofrecer a una organización.

De esta forma, cuando los candidatos conocen 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>.

### SUBIENDO DE NIVEL: DE LOS VIDEOJUEGOS AL MERCADO LABORAL ]

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

## ESTRATEGIA, ROMPECABEZAS, Y PREGUNTAS Y RESPUESTAS

<p><b>JUEGOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• StarCraft</li> <li>• Civilization</li> <li>• Pac-Man</li> <li>• Words with Friends</li> <li>• League of Legends</li> </ul>	<p>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.</p>
<p><b>COMPETENCIAS CLAVE DESARROLLADAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensamiento crítico</li> <li>• Creatividad</li> <li>• Resolución de problemas</li> <li>• Percepción social</li> </ul>	<p><b>EMPLEOS POTENCIALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Operadores de producción y maquinaria</li> <li>• Empleados de almacén y de la construcción</li> <li>• Técnicos de control de calidad</li> </ul>

## ACCIÓN-AVENTURA Y JUEGOS DE ROL

<p><b>JUEGOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• World of Warcraft</li> <li>• Assassin's Creed</li> <li>• Monster Hunter</li> <li>• Pokémon</li> </ul>	<p>Los entornos virtuales multiusuario (MUVE, por sus siglas en inglés) y los videojuegos de rol multijugador masivos <i>online</i> (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.</p>
<p><b>COMPETENCIAS CLAVE DESARROLLADAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Colaboración</li> <li>• Comunicación</li> <li>• Resolución de problemas</li> <li>• Criterio y toma de decisiones</li> </ul>	<p><b>EMPLEOS POTENCIALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Auxiliar administrativo</li> <li>• Analista financiero</li> <li>• Responsable de atención al cliente</li> </ul>

**Los videojuegos multijugador en equipo permiten a los jugadores desarrollar competencias de colaboración, comunicación y liderazgo, y los videojuegos de estrategia suelen centrarse en la resolución de problemas y el pensamiento lateral .**

## MUNDO ABIERTO

<p><b>JUEGOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Minecraft</li> <li>• Legend of Zelda</li> <li>• The Elder Scrolls</li> </ul>	<p>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>.</p>
<p><b>COMPETENCIAS CLAVE DESARROLLADAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad</li> <li>• Colaboración</li> <li>• Percepción social</li> <li>• Coordinación</li> </ul>	<p><b>EMPLEOS POTENCIALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ingeniero eléctrico</li> <li>• Diseñador gráfico</li> <li>• Chef o cocinero</li> </ul>

## JUEGOS DE EQUIPO, DEPORTES Y CARRERAS

<p><b>JUEGOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Call of Duty</li> <li>• FIFA</li> <li>• Rocket League</li> <li>• Mario Kart</li> </ul>	<p>Estos videojuegos pueden enseñar a los jugadores a dar <i>feedback</i> 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.</p>
<p><b>COMPETENCIAS CLAVE DESARROLLADAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensamiento crítico</li> <li>• Colaboración</li> <li>• Criterio y toma de decisiones</li> <li>• Evaluación de sistemas</li> </ul>	<p><b>EMPLEOS POTENCIALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Representante o responsable de centro de atención telefónica</li> <li>• Empaquetador de almacén</li> <li>• Personal sanitario</li> </ul>

## INDIE Y MÚSICA

<p><b>JUEGOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mario Party</li> <li>• Just Dance</li> <li>• Guitar Hero</li> <li>• Rock Band</li> </ul>	<p>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, han aprendido que la persistencia y la práctica dan sus frutos.</p>
<p><b>COMPETENCIAS CLAVE DESARROLLADAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creatividad</li> <li>• Colaboración</li> <li>• Aprendizaje activo</li> <li>• Coordinación</li> </ul>	<p><b>EMPLEOS POTENCIALES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Especialista en fabricación digital</li> <li>• Personal sanitario</li> <li>• Representante de ventas</li> </ul>

**Los videojuegos, incluso se están abriendo paso en la educación formal. En EE.UU., 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 ●**

## APRENDIZAJE CONTINUO EN ACCIÓN PARA REDISEÑAR EL CV ]

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 y a ello apunta la evaluación web que acompaña este estudio, ya que permite a las personas identificar su estilo de aprendizaje y recibir recomendaciones sobre cómo seguir desarrollando sus competencias y su empleabilidad.

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. Por ejemplo, el esfuerzo de introducir la experiencia con los videojuegos en los procesos de solicitud ha dado resultados en Komplet, 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”*, explica Daniel Hauan, Customer Care Manager de la compañía.

Otro ejemplo: 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. Así lo explica Linn Jordbakke, Customer Service Team Leader de la empresa: *“Los videojuegos desarrollan muchas competen-*

## Los videojuegos ayudan al cerebro a crear mejores modelos o esquemas cognitivos, lo que facilita el proceso de predecir y reaccionar ante nuevas situaciones •

*cias 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”.*

### 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. Y 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 como, por ejemplo, que 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 comenten 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 y pensamiento crítico.
- **AMBICIÓN:** Organizado, motivado y orientado a objetivos.

Las evaluaciones basadas en videojuegos (GBAs, por sus siglas en inglés) como la anterior fomentan prácticas de contratación más diversas e inclusivas porque únicamente analizan datos sin tener en cuenta cuestiones de raza, género, discapacidad o trasfondo so-

cial. 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, estratégicas, competitivas y diversas... ya que 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 y 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!

### 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. ]

+ info: <http://www.manpower.es/gaming>.

### ✍ NOTAS

1. Mil millones de nuevos jugadores van a transformar la industria de los videojuegos Wired, 2019.
2. La venta de videojuegos aumentó un 37% en agosto respecto al año pasado The Motley Fool, 2020.
3. El uso de videojuegos aumentó un 75% durante el brote de coronavirus Verizon Reports, 2020.
4. Vacantes en Estados Unidos Trading Economic, 2020.
5. La disposición de los jugadores de videojuegos Harvard Business Review, 2008.
6. Los beneficios de jugar a videojuegos American Psychologist, 2014.
7. Los beneficios de los videojuegos en la educación Education & Health, 2002.
8. Se buscan personas: los robots las necesitan ManpowerGroup, 2019.
9. El futuro del empleo, según los profesionales: una nueva normalidad mejor para todos ManpowerGroup, 2020.
10. Las universidades están ofreciendo diplomas en deportes electrónicos con programas de 36.000 dólares CBS News, 2019.
11. Marquette lanzará un equipo universitario de deportes electrónicos en 2019 Forbes, 2019.
12. ¿Y si acabásemos con las entrevistas de trabajo? Fast Company, 2018.
13. El papel de la gamificación y el aprendizaje basado en videojuegos en la evaluación auténtica en entornos visuales Wood et al., 2013.
14. Las habilidades espaciales pueden perfeccionarse a través de la formación, incluidos los videojuegos Temple University, 2012.
15. El creador de Fortnite cree que Epic Games llegará a ser tan grande como Facebook o Google Variety, 2019.
16. Los beneficios de los videojuegos en la educación Education & Health, 2002.
17. Se buscan personas: los robots las necesitan ManpowerGroup, 2019.
18. Jugar a videojuegos de acción facilita el desarrollo de mejores modelos de percepción National Academy of Sciences, 2014.
19. 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.

**// 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.