



ManpowerGroup®

# GAME TO WORK



## CÓMO LOS GAMERS ESTÁN DESARROLLANDO LAS HABILIDADES BLANDAS QUE REQUIEREN LOS EMPLEADORES

*ManpowerGroup tiene más de 70 años de experiencia transfiriendo habilidades en demanda de diferentes sectores y desarrollando enfoques innovadores para conectar al talento con empleos en los que puedan prosperar. Hoy en día, eso incluye aprovechar las comunidades de gamers, más activas que nunca y creciendo en tamaño durante la pandemia de COVID-19. Identificando un vasto grupo de talentos con una combinación única de capacidades digitales y las habilidades sociales que más necesitan las organizaciones.*





## UNA PERSPECTIVA QUE CAMBIA EL JUEGO

¿Buscas un colaborador creativo con habilidades complejas para la resolución de problemas? Te recomendamos que busques un jugador ávido de Fortnite o un campeón de League of Legends. Durante mucho tiempo, pasado por alto como un pasatiempo para niños y “holgazanes”, los 2,500 millones de jugadores del mundo<sup>1</sup> han estado perfeccionando una amplia variedad de habilidades en demanda, desde el trabajo en equipo y la colaboración hasta el pensamiento crítico y la toma de decisiones. Exactamente el talento que los empleadores necesitan para desbloquear una ventaja competitiva.

El mercado de capital humano está cambiando rápidamente a raíz de la pandemia de COVID-19. Los empleadores están reasignando recursos, cambiando al trabajo remoto y pensando en las mejores formas de marcar el comienzo de un “reinicio inteligente”. Y aunque muchas industrias están luchando, los videojuegos no son una de ellas. Con las restricciones de viaje, el aumento del desempleo, los cierres repetidos y las cuarentenas prolongadas en todo el mundo, las ventas de videojuegos en agosto de 2020 aumentaron un 37 por ciento<sup>2</sup> año tras año y los juegos en sí mismos un 75 por ciento<sup>3</sup>. Y todo esto no tiene por qué ser en vano. De hecho, los futuros candidatos a puestos de trabajo que esperan a que pase la pandemia han estado

desarrollando muchas de las habilidades necesarias para los empleos de hoy y de la próxima generación.

Incluso en un entorno económico sin precedentes, los empleadores siguen teniendo dificultades para encontrar el talento que necesitan. Caso en cuestión: dos meses después de que la Organización Mundial de la Salud declarara una pandemia, EE. UU. Tenía 5,3 millones de puestos de trabajo permanentes<sup>4</sup>. La competencia por el talento sigue siendo feroz y las organizaciones deben ser creativas sobre dónde obtienen las habilidades que necesitan. Para muchos, eso significa considerar cómo las habilidades transferibles pueden ayudarlos a mejorar su juego.

ManpowerGroup tiene décadas de experiencia en abordar la escasez de talento aprovechando las habilidades transferibles de las personas a través de industrias y etapas profesionales. Trabajando con empresas con visión de futuro, ManpowerGroup está ludificando los procesos de reclutamiento, contratación y evaluación, y aprovechando el mundo del videojuego mediante la aplicación de soluciones creativas para identificar talentos difíciles de encontrar y obtener habilidades con mayor demanda.

***“En el entorno laboral actual, los empleadores deben evaluar las habilidades de manera diferente y creativa para atraer nuevas fuentes de talento.”***

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

<sup>1</sup> [A Billion New Players Are Set to Transform the Gaming Industry](#) Wired, 2019.

<sup>2</sup> [Video Game Sales Up 37% Year Over Year in August](#) The Motley Fool, 2020.

<sup>3</sup> [Gaming Usage Up 75 Percent Amid Coronavirus Outbreak](#) Verizon Reports, 2020.

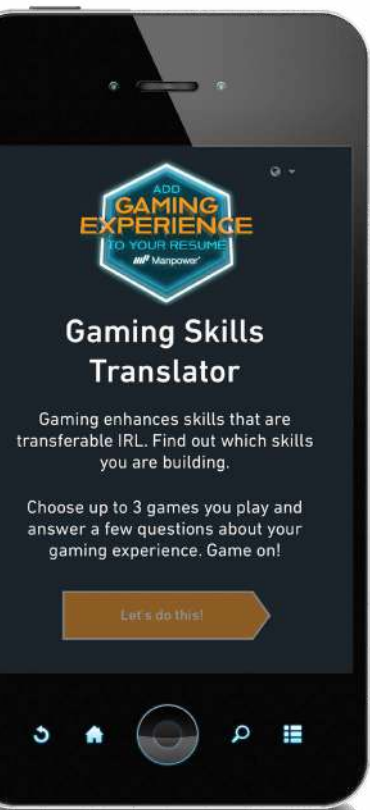
<sup>4</sup> [United States Job Openings](#) Trading Economic, 2020.



## GANAR LAS HABILIDADES DEL FUTURO

Los juegos cultivan no solo las habilidades técnicas, sino también las habilidades blandas que son cada vez más valiosas a medida que la automatización y las máquinas realizan tareas más rutinarias.<sup>5</sup> Los jugadores aportan un mejor pensamiento crítico, creatividad, inteligencia emocional y resolución de problemas complejos a la mesa.<sup>6</sup> Los juegos incluso enseñan a los jugadores cómo tener una retroalimentación de manera efectiva.<sup>7</sup> Estas habilidades sociales son difíciles de encontrar e incluso más difíciles de capacitar: el 43 por ciento de los empleadores dice que es más difícil enseñar las habilidades sociales que están buscando<sup>8</sup>. Esta crisis pandémica también ha acelerado la demanda de habilidades sociales como la colaboración, la comunicación y la capacidad de aprender<sup>9</sup>, y los videojuegos pueden ayudar a llenar estos vacíos de habilidades.

*Los videojuegos incluso se están abriendo camino hacia la educación formal. En EE. UU. se pueden obtener títulos en deportes electrónicos en la Universidad de Kentucky y en la Universidad Estatal de Ohio,<sup>10</sup> y la Universidad de Marquette lanzó el primer equipo de deportes electrónicos del país al más alto nivel en deportes universitarios en 2019.<sup>11</sup>*



### Test de habilidades de videojuego

ManpowerGroup analizó más de 11,000 juegos en 13 géneros, desde acción, aventuras, juegos de rol, música e indie, para identificar las principales habilidades sociales desarrolladas en cada categoría y luego trasladó esas habilidades al ámbito laboral. También identificamos los empleos en los que esas habilidades pueden encajar. Por ejemplo, una persona que juega Call of Duty o Fortnite cultiva las habilidades blandas que requiere un empacador de almacén, como el pensamiento crítico, la conciencia espacial y la resolución de problemas.

El [Test de Habilidades de Videojuego](#) patentado de ManpowerGroup permite a los candidatos ingresar los videojuegos específicos que juegan, su experiencia, nivel de habilidad y la cantidad de tiempo que pasan jugando. Luego, la herramienta traduce la información en habilidades laborales que pueden agregar a los currículos y destacar en entrevistas y en última

instancia, ayudar a conectarse con posibles coincidencias laborales. El test proporciona un nuevo conjunto de herramientas para que los reclutadores identifiquen talentos prometedores más rápido y representen mejor lo que los gamers pueden ofrecer a una organización. Y cuando los candidatos tienen una idea de cómo sus juegos favoritos se traducen en habilidades para trabajar, pueden transmitirlos mejor en entrevistas y currículums. Cuando los empleadores y los reclutadores tienen más datos de evaluación sobre las habilidades y el potencial, la correspondencia entre el individuo y el rol es significativamente mejor.<sup>12</sup>

Para obtener más información sobre nuestra iniciativa dirigida a los candidatos, visita [www.game2work.com](http://www.game2work.com).

<sup>5</sup> [The Gamer Disposition](#) Harvard Business Review, 2008.

<sup>6</sup> [The Benefits of Playing Video Games](#) American Psychologist, 2014.

<sup>7</sup> [The Education Benefits of Videogames](#) Education & Health, 2002.

<sup>8</sup> [Humans Wanted: Robots Need You](#) ManpowerGroup, 2019.

<sup>9</sup> [The Future for Workers, By Workers: Making the Next Normal Better for All](#) ManpowerGroup, 2020.

<sup>10</sup> [Colleges Are Starting Degrees in Esports with \\$36,000 Programs](#) CBS News, 2019.

<sup>11</sup> [Marquette to Add Varsity Esports in 2019](#) Forbes, 2019.

<sup>12</sup> [What If We Killed the Job Interview?](#) Fast Company, 2018.



# AVANCEMOS: VIDEOJUEGOS EN EL TRABAJO

Los diferentes géneros de videojuegos ayudan a los jugadores a desarrollar las habilidades sociales más solicitadas. Los juegos en equipo (multijugador) permiten a las personas cultivar habilidades de colaboración, comunicación y liderazgo, mientras que los juegos de estrategia tienen más probabilidades de enfatizar la resolución de problemas y el pensamiento lateral. Conoce más:

## Estrategia, Puzzle y Quiz

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



Los jugadores desarrollan la toma de decisiones, la planificación, la concentración y la perseverancia. La resolución de problemas está en el corazón de los videojuegos que requieren desarrollar enfoques para avanzar al siguiente nivel.<sup>13</sup> Estos juegos ayudan a perfeccionar la capacidad para hacer inferencias y pensar de manera sistémica sobre cómo resolver el juego, lo que desarrolla sus habilidades de pensamiento crítico.

### **HABILIDADES CLAVE DESARROLLADAS**

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

### **POSIBLES COINCIDENCIAS LABORALES**

- Operadores de producción y maquinaria
- Trabajadores de almacén y construcción
- Técnicos de control de calidad



## Acción-Aventura y Juego de Roles

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

Los entornos virtuales multiusuario (MUVE) y los juegos de rol en línea multijugador masivo (MMORPG) reflejan cómo los juegos se han vuelto más sociales. Los jugadores de acción tienden a estar interesados en dominar las habilidades, colaborar y competir en equipo.

### **HABILIDADES CLAVE DESARROLLADAS**

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

### **POSIBLES COINCIDENCIAS LABORALES**

- Asistente administrativo
- Analista financiero
- Gerente de servicio al cliente

## Open World

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



Los juegos de open world permiten a los gamers deambular libremente, tienden a tener una mayor creatividad y mejores habilidades visoespaciales, la capacidad de visualizar el movimiento de objetos en el espacio, importante para las carreras de ciencia e ingeniería.<sup>14</sup>

### **HABILIDADES CLAVE DESARROLLADAS**

- Creatividad
- Colaboración
- Percepción social
- Coordinación

### **POSIBLES COINCIDENCIAS LABORALES**

- Ingenieros eléctricos
- Diseñadores gráficos
- Chefs o cocineros

<sup>13</sup> [The Role of Gamification and Game-Based Learning in Authentic Assessment Within Virtual Environments](#) Wood et al., 2013.

<sup>14</sup> [Spatial Skills May Be Improved Through Training, Including Video Games](#) Temple University, 2012.

*“Fortnite es como una red social. La gente juega con extraños y amigos usando la plataforma como base para comunicarse.”<sup>15</sup> Tim Sweeney, CEO, Epic Games*



## Team-Playing, Deportes y Carreras

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

Los videojuegos pueden enseñar a los jugadores cómo dar retroalimentación de manera efectiva.<sup>16</sup> Las personas que juegan en equipo desarrollan habilidades de planificación y tácticas, colaboración y comunicación, afrontando la adversidad y la conciencia espacial.

#### HABILIDADES CLAVE DESARROLLADAS

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

#### POSIBLES COINCIDENCIAS LABORALES

- Líder o representante de call center
- Empacador de almacén
- Proveedor de cuidados de la salud

## Indie y Música

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



Los jugadores nunca esperan conquistar un desafío, una canción o un baile de principio a fin en su primer intento. Es esta capacidad de aprendizaje, la capacidad y el deseo de crecer y adaptar rápidamente el conjunto de habilidades de uno, lo que será más valioso para los empleadores.<sup>17</sup> Los jugadores saben que esperar la perfección sólo los prepara para el fracaso; más bien, han aprendido que la perseverancia y la práctica dan frutos.

#### HABILIDADES CLAVE DESARROLLADAS

- Creatividad
- Colaboración
- Aprendizaje activo
- Coordinación

#### POSIBLES COINCIDENCIAS LABORALES

- Especialista de manufactura digital
- Proveedor de cuidados de la salud
- Representante de ventas

<sup>15</sup> 'Fortnite' Creator Sees Epic Games Becoming as Big as Facebook, Google Variety, 2019.

<sup>16</sup> The Education Benefits of Videogames Education & Health, 2002.

<sup>17</sup> Humans Wanted: Robots Need You ManpowerGroup, 2019.



## APRENDIZAJE CONTINUO EN ACCIÓN

Los juegos ayudan al cerebro a crear mejores modelos o plantillas cognitivas, lo que facilita la predicción y la reacción ante situaciones nuevas.<sup>18</sup> El [Learnability Quotient \(LQ\)](#) de una persona ayuda a predecir el éxito en el lugar de trabajo a lo largo del tiempo. La evaluación de ManpowerGroup permite a las personas identificar su estilo de aprendizaje y recibir recomendaciones sobre cómo seguir desarrollando sus habilidades y empleabilidad.

*“Los juegos fomentan la habilidad del aprendizaje continuo, y esta capacidad de adaptar el conjunto de habilidades es cada vez más crítica a medida que las personas se adaptan al panorama laboral en constante cambio.” Luca Giovannini, Vice President, Global Innovation and Analytics, ManpowerGroup*

## RENOVACIÓN DEL CURRÍCULUM

*Agregar habilidades de juego al CV puede superar las brechas de experiencia e incluso ayudar a diferenciar a los candidatos. En Noruega, donde más de la mitad de los jóvenes de entre 16 y 24 años juegan videojuegos a diario, los empleadores ya están aprovechando al talento.*

El esfuerzo por incorporar la experiencia de juego en el proceso de solicitud ha valido la pena para Komplet, una empresa global de comercio electrónico cuyo grupo de servicio al cliente se ha visto reforzado por la incorporación de empleados que pueden realizar múltiples tareas y trabajar en múltiples canales. La compañía ha descubierto que algunos jugadores asumen naturalmente los roles de liderazgo en el lugar de trabajo y varios han pasado a la gestión.

“Los gamers desarrollan conocimientos y habilidades que se transfieren fácilmente a la industria del comercio electrónico, por ejemplo, habilidades de TI y habilidades cognitivas como el enfoque, la multitarea y la cooperación”, Daniel Huan, Gerente de atención al cliente de Komplet.

En Lyse Dialog, una empresa de servicios públicos, Linn Jordbakke lidera un equipo de 35 personas que trabajan en servicio al cliente y ha notado que reclutar candidatos con habilidades blandas transferibles la ha ayudado en sus esfuerzos de contratación. Desde que invitó a los candidatos a compartir de manera proactiva su experiencia de videojuego, la compañía ha visto que el 10 por ciento de los candidatos registrados incluyen juegos en sus CV. Más importante aún, ha mejorado su imagen como empleador preferido entre un segmento de talento.

“Los juegos desarrollan muchas habilidades que son transferibles a la vida laboral, como la cooperación con otros, el pensamiento estratégico, la conciencia de las opciones y las consecuencias”, Linn Jordbakke, líder del equipo de servicio al cliente de Lyse Dialog.

<sup>18</sup> [Action Video Game Play Facilitates the Development of Better Perceptual Templates](#) National Academy of Sciences, 2014.



## NIVELANDO EL CAMPO DE JUEGO

Los empleadores quieren encontrar la mejor opción y comprender qué motiva a sus trabajadores. Ahí es donde entra en juego la evaluación. Las evaluaciones validadas científicamente pueden proporcionar información rica y cuantificable que ayuda a identificar a las personas que son potencialmente adecuadas para una organización o función. Al mismo tiempo, los candidatos más jóvenes quieren evaluaciones que les brinden información personalizada que los guíe a comprender sus habilidades, intereses y preferencias laborales.

**SkillsInSight** aprovecha la inteligencia artificial para decodificar la empleabilidad de una persona, seleccionando características que predicen el éxito en el lugar de trabajo. Incluye un juego cognitivo que se adapta al desempeño del candidato, aumentando en complejidad a medida que los reactivos se responden correctamente y volviéndose más simple si se cometen errores. Proporciona información sobre tres áreas clave que ManpowerGroup ha identificado como predictores de la probabilidad de éxito de una persona en el espacio laboral:



### SIMPATÍA

amigable, cooperativa y gratificante trabajar con ella



### CAPACIDAD

gran capacidad para resolver problemas, identifica patrones en datos y piensa críticamente



### AMBICIÓN

bien organizada, motivada y orientada a logros

Las evaluaciones basadas en juegos, como la integrada en SkillsInSight, permiten prácticas de contratación más diversas e inclusivas porque manejan datos y no tienen en cuenta la raza, el género, la discapacidad y el origen social. Los datos recopilados por GBA proporcionan información sobre las habilidades blandas medidas por La IA de SkillsInSight, como inteligencia emocional, empatía, colaboración, aprendizaje y estilos de trabajo. Si bien la comunicación cara a cara sigue siendo importante, los GBA ofrecen rigor basado en datos que contribuyan a un proceso de contratación más equitativo, eficaz y atractivo.

## CONCLUSIÓN: JUEGA DURO, TRABAJA DURO

Con cada juego jugado, la próxima generación de gamers está desarrollando personas con las habilidades más buscadas por los empleadores. Social, estratégico, competitivo y diverso—casi el 50 por ciento de los jugadores en los EE. UU. son mujeres y el jugador promedio tiene 34 años<sup>19</sup>. La industria está creciendo a la velocidad de la luz. Empleadores y candidatos que reconocen el mundo real de las aplicaciones de los videojuegos tienen la oportunidad de aportar habilidades valiosas a los lugares de trabajo que necesitan talento calificado **Game on.**



<sup>19</sup> [The Way Consumers Interact with Games Is Changing; Nearly Half of Gamers Are Female; Over Half Are 30+](#) NewZoo, 2020.

## ACERCA DEL ESTUDIO

ManpowerGroup encargó a Deeper Signals que realizara una revisión exhaustiva de la literatura científica para identificar cómo la experiencia en videojuegos es transferible al lugar de trabajo. Analizaron los géneros de juegos más relevantes, cubriendo más de 11,000 juegos, y trabajaron con jugadores experimentados para identificar una lista de habilidades necesarias para la experiencia en estos géneros. Es una investigación para comprender qué habilidades blandas necesitan los empleadores y cómo las definen. Infocorp encuestó a 24,419 empleadores 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, Rumania, Singapur, Sudáfrica, Suecia, Suiza, Taiwán y Turquía. Se analizaron los resultados para llegar a una taxonomía de las habilidades blandas más demandadas desde la perspectiva de los empleadores.

## ACERCA DE MANPOWERGROUP

ManpowerGroup® (NYSE: MAN) somos la compañía global líder en soluciones de capital humano que ayuda a las organizaciones a transformarse en el cambiante mundo del trabajo, por medio de la búsqueda, evaluación, desarrollo y gestión de talento que les permita triunfar. Desarrollamos soluciones innovadoras para cientos de miles de clientes de diferentes industrias y conectamos millones de personas con diferentes habilidades a un empleo sustentable y con propósito. Nuestra familia de marcas expertas Manpower, Experis, y Talent Solutions crean mayor valor para nuestros clientes y candidatos en 75 países desde hace más de 70 años. Somos reconocidos constantemente por nuestra diversidad - como el mejor lugar para trabajar para la mujer, la inclusión, la igualdad y la discapacidad y en 2020 ManpowerGroup fue nombrada una de las empresas más éticas del mundo por onceavo año - todo esto confirma nuestra posición como la marca elegida para la demanda de talento. [www.manpowergroup.com](http://www.manpowergroup.com)



ManpowerGroup®

Síguenos:

