

Next level: videojuegos, negocio y empleo



Introducción

Durante gran parte de la historia pasatiempos como el ajedrez o las cartas han sido fuente de diversión y conexión y han permitido desarrollar la capacidad de resolver problemas. En un mundo cada vez más digital, los videojuegos han multiplicado su impacto. Sin embargo, a diferencia de los juegos de mesa, **las habilidades desarrolladas a través del entretenimiento virtual tienen un componente tecnológico que las acerca al mundo del empleo.**

En la actualidad, más del **80% de los usuarios globales de internet juegan** con móviles, tabletas o consolas. Se juega más que nunca y la rápida evolución de los distintos dispositivos obliga a los gamers a aprender constantemente nuevas herramientas y sistemas. En plena revolución digital, **las empresas no pueden vivir de espaldas a las skills tecnológicas relacionadas con los videojuegos** y deben explorar qué pueden aportar esos gamers en su entorno profesional.

E, impulsando este movimiento, **toda una industria se desarrolla a su alrededor impulsada por la innovación.**

En este informe, ManpowerGroup explora **cinco tendencias globales que relacionan el ámbito empresarial y el entretenimiento virtual** para dar respuesta a preguntas como “¿Qué tecnologías tendrán un mayor impacto en otros sectores?”, o “¿De qué manera influyen los videojuegos a la manera de trabajar de sus equipos?”.



Tendencias

PRIMERA



Una creciente influencia de los videojuegos en el ámbito profesional

SEGUNDA



El sector de los videojuegos impulsa la IA

TERCERA



Nuevas realidades de trabajo y juego

CUARTA



Gamificación del mundo profesional

QUINTA



Desarrollo de habilidades a través de videojuegos

PRIMERA

SEGUNDA

TERCERA

CUARTA

QUINTA



Una creciente influencia de los videojuegos en el entorno profesional

El énfasis que ha puesto de la industria del videojuego en la generación de gráficos, el desarrollo de la inteligencia artificial (IA) y narración interactiva han permitido un desarrollo sin precedentes del sector.

Este impulso hacia la excelencia tecnológica ha estimulado el desarrollo de sistemas de computación de alto rendimiento, unidades de procesamiento gráfico (GPUs) y soluciones de software innovadoras.

Estos avances han llegado a otras industrias, ya preparadas para crear nuevas oportunidades, pero presentando también sus propios desafíos.



Implicaciones para el empleo:

- ▶ A medida que crece la comunidad global de gamers, las empresas deben analizar cómo incorporar los videojuegos en su marketing de reclutamiento.
- ▶ Los jugadores representan, cada vez más, una parte relevante de la población activa. Buscar inspiración en la industria del videojuego e identificar las mejores prácticas para mejorar el atractivo del entorno profesional es una oportunidad relevante para las compañías en un contexto de desajuste de talento.



ManpowerGroup®

PRIMERA

SEGUNDA

TERCERA

CUARTA

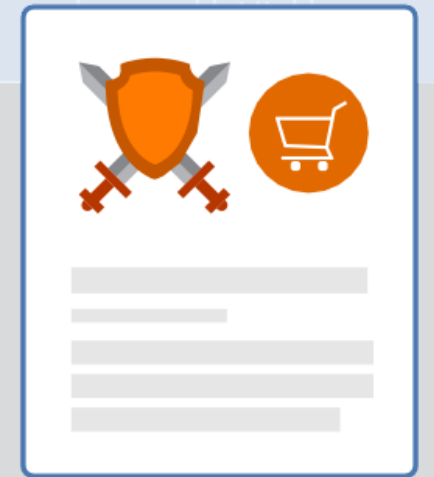
QUINTA



∴ **Ya no es un juego: Nvidia**, que comenzó como un fabricante de tarjetas gráficas para videojuegos, ha visto crecer el uso de su tecnología para aplicaciones como IA, vehículos autónomos o criptomonedas. De este modo, su capitalización de mercado superó los 2.000 millones de dólares, convirtiéndose en la tercera compañía más valiosa de Wall Street, tras Microsoft y Apple.¹

∴ **A toda máquina:** creada como una pequeña startup por Valve Corporation hace 20 años, **Steam** es un marketplace especializado en videojuegos, que cuenta hoy en día hay más de 73.000 juegos y 33 millones de usuarios activos.²

∴ **Los anunciantes se unen al juego:** se espera que los ingresos totales del sector del videojuego aumenten de 227 mil millones de dólares en 2023, a 312 mil millones en 2027. Esto representa una tasa de crecimiento anual compuesta del 7,9%. Gracias a este aumento, se calcula que los **ingresos por publicidad, para 2025, superarán a los generados por los propios jugadores** y casi se duplicarán entre 2022 y 2027.³



El dato:

x2,

la inversión en
publicidad en
videojuegos se
doblará entre
2022 y 2027

1. Reuters 2. Statista 3. PwC



PRIMERA

SEGUNDA

TERCERA

CUARTA

QUINTA



El sector de los videojuegos impulsa la IA

La industria del videojuego también parece destinada a liderar en la aplicación de la IA. De hecho, los avances en inteligencia artificial se están implementando en la creación de personajes no jugables (NPCs) más interactivos, la generación automatizada de contenido y la narración dinámica.

Estos avances en el campo de la IA impulsados por el sector de los videojuegos están ampliando los límites de los entornos virtuales, creando experiencias inmersivas que demandan resolución de problemas, pensamiento estratégico y, cada vez más, soft skills.



Implicaciones para el empleo:

- ▶ La escasez global de talento y la adopción de IA crecerán en paralelo. Aquellas empresas que no mejoren las habilidades de sus equipos para usar nuevas herramientas perderán muchas oportunidades.
- ▶ La industria del videojuego está ya a la vanguardia del uso de la IA. Otros sectores pueden aprender del ágil despliegue de estas herramientas.
- ▶ La automatización de tareas y procesos repetitivos puede mejorar la satisfacción de los profesionales con su trabajo, al mismo tiempo que aumentar su productividad.



ManpowerGroup®

PRIMERA

SEGUNDA

TERCERA

CUARTA

QUINTA



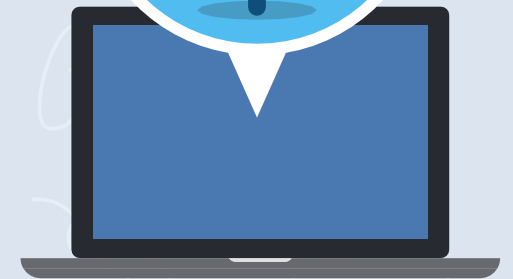
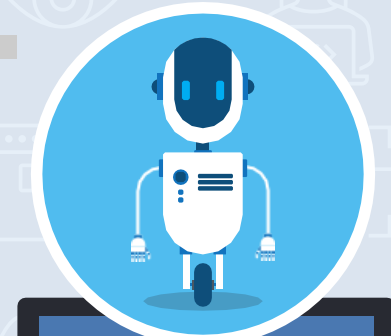
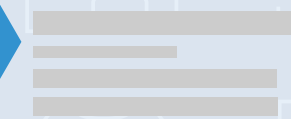
∴ **Necesidad de más formación:** el creciente despliegue de la IA hace que la mayoría de directivos de RR.HH. (63%) valoren como crítica el desarrollo de habilidades relacionadas con la inteligencia artificial.¹

∴ **Pero también es una herramienta:** la mayoría de empresas (70%) creen que la tecnología inmersiva, incluida la IA, tendrá un impacto positivo en sus programas upskilling y reskilling de para sus equipos en los próximos dos años.²

∴ **Automatización de DevOps y QA:** los líderes de la industria del videojuego ven gran potencial para automatizar cada vez más aspectos del desarrollo y del control de calidad (QA) del producto. Dado que se trata de un sector pionero, es muy probable que las mejores prácticas lleguen también a otras industrias.³

∴ **Sentimientos encontrados entre los profesionales:** consultados sobre cómo se sienten acerca del creciente uso de la IA, los sentimientos más comunes entre los trabajadores son: **intriga** (29%), **nervios** (20%) y **confianza** (16%).⁴

1. [Talent LMS](#) 2. [Estudio de Proyección de Empleo de ManpowerGroup, T3 2023](#) 3. [Bloomberg](#) 4. Encuesta a los profesionales estadounidenses de ManpowerGroup (octubre de 2023)



El dato:

El **70%**

de las empresas creen que la IA tendrá un impacto positivo en la formación



ManpowerGroup

PRIMERA

SEGUNDA

TERCERA



CUARTA

QUINTA

Nuevas realidades de trabajo y juego

Las experiencias de juego son cada vez más inmersivas y han impulsado un creciente interés en el metaverso, la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA).

Estas innovaciones no solo están transformando cómo se desarrollan y se emplean los juegos, sino que también se están encontrando nuevas aplicaciones en campos como la educación, los servicios médicos y los planes de formación en la empresa.

Ya se aprovechan la RV y la RA para realizar simulaciones en procesos de formación, para colaborar en remoto y visualizar datos y eso hará que aumente la demanda de profesionales cualificados para trabajar con estas tecnologías. Además, estas experiencias inmersivas crean nuevas oportunidades para que las empresas conecten con sus distintos públicos internos y externos.



Implicaciones para el empleo:

- ▶ Los profesionales están abiertos a experiencias virtuales de formación y las investigaciones muestran que éstas permiten completar los objetivos hasta cuatro veces más rápido en un entorno digital que en un aula tradicional.¹
- ▶ Además, los trabajadores también están bien dispuestos hacia experiencias virtuales en el proceso de contratación, lo que crea una oportunidad significativa para que los empleadores se diferencien ante los candidatos.



ManpowerGroup®

PRIMERA

SEGUNDA

TERCERA

CUARTA

QUINTA



∴ **Creando experiencias:** para 2030, el metaverso podría suponer un negocio de hasta 900 mil millones de dólares. A corto plazo, el segmento de los videojuegos y el entretenimiento abrirán el camino. Se espera que el uso corporativo (colaboración y productividad, marketing, formación o servicios médicos) siga la tendencia.¹

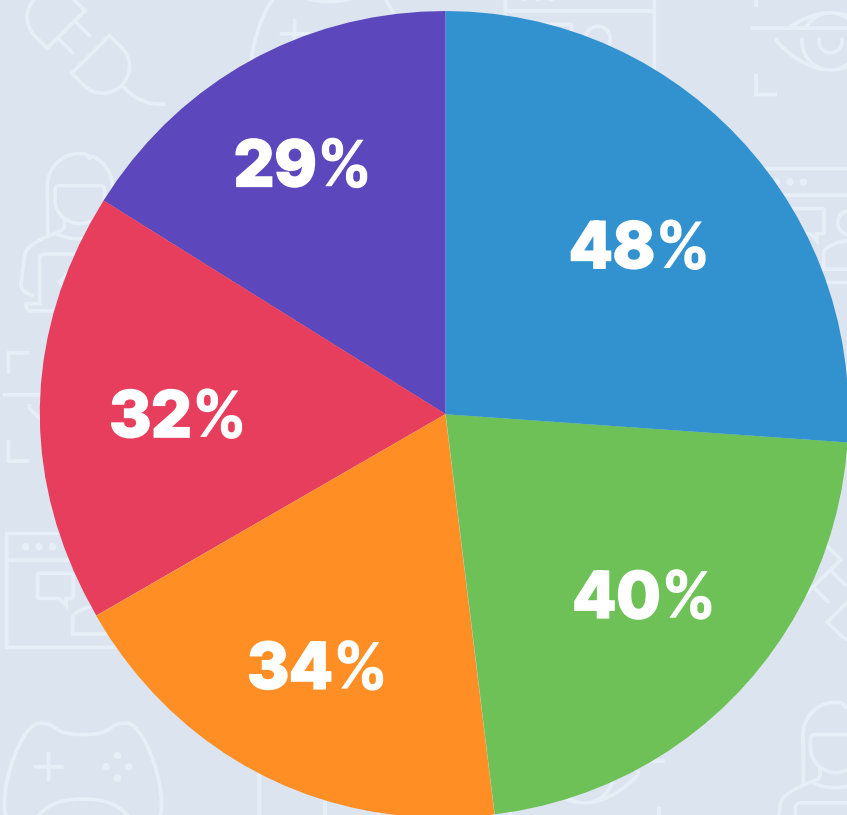
∴ **Optimismo entre directivos del sector del videojuego:** casi todos los ejecutivos de la industria (97%) coinciden en que los videojuegos están en el centro de la innovación del metaverso hoy en día. También anticipan beneficios empresariales gracias a las posibilidades de aplicación en todas las industrias.²

∴ **Los profesionales, divididos:** la mitad (51%) afirma que se sentirían cómodos participando en una entrevista en realidad virtual. Y son casi los mismos (46%) los que aceptarían de buen grado recibir formación o asesoramiento virtual.³

∴ **Las empresas experimentan:** un número significativo de organizaciones (18%) están actualmente utilizando la realidad virtual en sus procesos de selección y un 35% adicional planea incorporarla esta tecnología en los próximos tres años.⁴

1. [Bain & Company](#) 2. [EY](#) 3. [Experis 2023 Immersive Tech Report](#) 4. [Estudio de Proyección de Empleo de ManpowerGroup, T3 2023](#)

¿Qué beneficios esperan encontrar las empresas en el metaverso?



Establecer nuevos contactos con entidades de mi sector

Posicionar la marca como innovadora

Aumentar ingresos y beneficios

Construir relaciones más sólidas con sus consumidores

Crear oportunidades para nuevos modelos de negocio



ManpowerGroup

PRIMERA

SEGUNDA

TERCERA

CUARTA

QUINTA



Gamificación del mundo profesional

Aunque “gamificación” se ha convertido en una palabra de moda en los últimos años, es más que un cliché. Se desmitifica cuando se define, y emplea, adecuadamente: el uso de mecánicas de juego y el diseño de experiencias para involucrar y motivar digitalmente a las personas a alcanzar sus objetivos.

Visto desde esta perspectiva, supone una oportunidad para aumentar el compromiso y mejorar los resultados empresariales.



Implicaciones para el empleo:

- ▶ La gamificación mejora el nivel de compromiso de los equipos. Así, ayuda a reducir el coste de rotación de personal (una media de unos 8.000 euros por empleado).¹
- ▶ A nivel de formación, también contribuye a aumentar la tasa de finalización, la retención del conocimiento y la satisfacción del empleado.
- ▶ Las empresas que necesiten inspiración u orientación, pueden recurrir a los gamers dentro de la propia organización.



ManpowerGroup

PRIMERA

SEGUNDA

TERCERA

CUARTA

QUINTA



∴ **Jugar para ganar:** desafortunadamente, muchos profesionales de la Generación Z y Millennials sienten que no pueden ganar en su empleo. En un estudio reciente, el 50% cree que sus responsables directos no reconocen sus logros. La mayoría (79%) también afirma que el reconocimiento y las recompensas mejorarían su nivel de fidelización con su empresa actual.¹

∴ **Gamificación de la evaluación:** un proceso de contratación tradicional, mediante entrevista estructurada, tiene un 50% de probabilidades de encontrar al candidato adecuado. Con el uso de herramientas de evaluación gamificadas, además de tener a los candidatos más comprometidos, el dato aumenta hasta el 80%.²

∴ **Los profesionales están listos para jugar en el trabajo:** dicen que la gamificación les hace sentir más productivos (89%) y felices (88%). Además, los que reciben formación gamificada se sienten motivados y productivos (83%), mientras que aquellos que reciben capacitación sin dinámicas de juego (61%) se perciben como aburridos e improductivos.³



El dato:

9 de cada 10

profesionales se sienten más felices y productivos en entornos gamificados

1. SHRM 2. ManpowerGroup 3. Talent LMS



ManpowerGroup®

PRIMERA

SEGUNDA

TERCERA

CUARTA

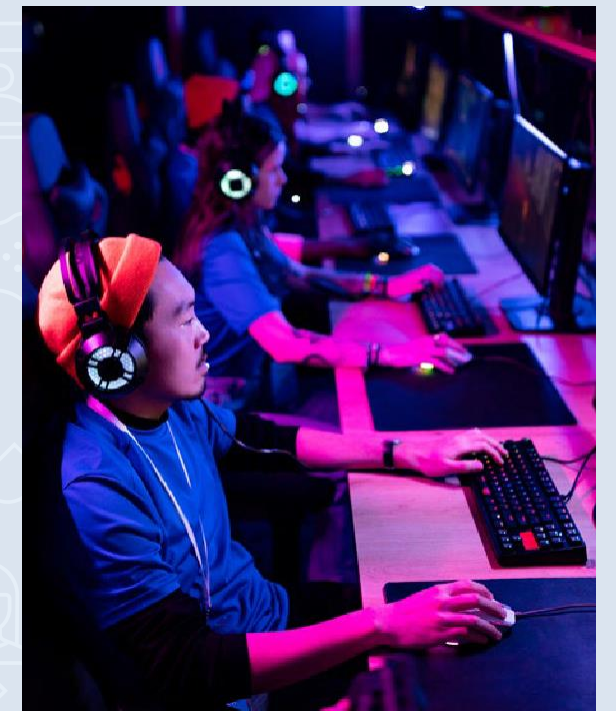
QUINTA

Desarrollo de habilidades a través de videojuegos

Los gamers desarrollan habilidades técnicas, pero también soft skills, cuyo valor no deja de crecer a medida que la automatización y las máquinas realizan las tareas más rutinarias.

Entre las habilidades que se desarrollan jugando está el pensamiento crítico, la creatividad, la inteligencia emocional, la resolución de problemas complejos o, incluso, la comunicación efectiva.

Estas skills son cada vez más valoradas en un entorno de escasez global de talento.



Implicaciones para el empleo:

- ▶ Tener en cuenta las habilidades obtenidas a través de los videojuegos permite a las empresas acceder a nuevos nichos de talento –la creciente comunidad global es de más de 3.000 millones de jugadores- y a encontrar skills que podrían pasar desapercibidas.
- ▶ En esta línea, también fomenta el compromiso entre los gamers que ya estén en los equipos. Además, puede ayudar a optimizar los gastos de upskilling y reskilling, al evitar la formación redundante.



ManpowerGroup®

PRIMERA

SEGUNDA

TERCERA

CUARTA

QUINTA

∴ **Elegir un personaje:** 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. Un grupo aún mayor (65%) está abierto a considerarlas en el futuro.¹

∴ **Pasar al siguiente nivel:** dos tercios (66%) de los adultos estadounidenses creen que las habilidades desarrolladas a través de los videojuegos les serán útiles ahora o en el futuro de su carrera profesional; y ocho de cada diez personas de la Generación Z y Millennials piensan que las habilidades relacionadas con el ocio electrónicos son capaces de cambiar las reglas de juego.²



El dato:

El **66%** de los profesionales creen que las habilidades desarrolladas en videojuegos son transferibles a su trabajo²

1. [Estudio de Proyección de Empleo de ManpowerGroup, T3 2023](#) (marzo de 2023) 2. Encuesta a los profesionales estadounidenses de ManpowerGroup



ManpowerGroup®

Conclusiones



❖ **No seas un NPC (personaje no jugable):** la industria de los videojuegos continúa liderando la innovación tecnológica, especialmente con experiencias de usuario más inmersivas. Las empresas de otros sectores deben mantenerse atentas para aplicar bien estas tecnologías.



❖ **Utiliza la IA para mejorar las experiencias:** aún estamos en las primeras fases de adopción de la IA, pero la creciente complejidad de los juegos implica, necesariamente, su desarrollo por la industria del videojuego. Las empresas del sector deben estar a la vanguardia en selección, fidelización y formación del talento para mantenerse en un mercado cada vez más competitivo.



❖ **Explora nuevos mundos:** la industria del videojuego es pionera en realidad virtual, aumentada y en metaverso. Empresas de cualquier sector pueden aprovechar estas tecnologías para conectar mejor con sus diferentes públicos internos y externos (empleados, candidatos, clientes, etc.).



❖ **Sube de nivel en formación y en fidelización:** las compañías necesitan seguir evolucionando para ser competitivas. La manera más efectiva es el aprendizaje continuo y la mejora de habilidades y debe convertirse en una prioridad para organizaciones y profesionales. La gamificación ayuda a las empresas a optimizar sus inversiones en formación a corto y a largo plazo.



❖ **Elige el modo multijugador:** en el sector del videojuego, y en la tecnología en general, hay preocupación sobre la escasez de talento. Existen brechas de competencias técnicas, pero tampoco deben olvidarse las habilidades blandas. Las dinámicas que conectan a los gamers en los juegos sociales (MMO, por sus siglas en inglés) podrían aprovecharse para la mejora de las soft skills.



Soluciones de ManpowerGroup para todo el ciclo de talento



Consultoría y
análisis de
talento



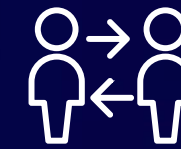
Gestión del
talento



Selección de
talento



Gestión de
carrera



Transición de
carrera



Atracción del
mejor talento



Para más información, visita: www.manpowergroup.es.