

 Global Insights

# Perspectivas del Mundo Laboral en el Sector de los Videojuegos para el 2024

**56%**

DE LOS EMPLEADORES CONSIDERAN LAS HABILIDADES DE JUEGO DE LOS CANDIDATOS.

**70%**

DE LOS EMPLEADORES CREEN QUE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL TENDRÁ UN IMPACTO POSITIVO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES

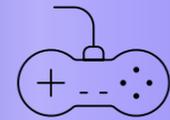
**46%**

DE LOS TRABAJADORES DICEN SENTIRSE CÓMODOS CON LA FORMACIÓN EN REALIDAD VIRTUAL.





# Contenido



TENDENCIA UNO

**De Píxeles a Progreso:  
La Influencia Comercial  
en Crecimiento de los  
Videojuegos**

TENDENCIA DOS

**NPCs: Optimizando  
la Fuerza Laboral de  
los Videojuegos con  
Inteligencia Artificial**



TENDENCIA TRES

**Una Nueva Realidad para  
el Trabajo y el Juego**

TENDENCIA CUATRO

**Gamificación del  
Trabajo**



TENDENCIA CINCO

**Logro Desbloqueado:  
Habilidades Adquiridas  
a través de los  
Videojuegos**

## Declaraciones a Futuro

Este informe contiene afirmaciones de carácter prospectivo, incluidas las relativas a la demanda de mano de obra en la industria tecnológica y el uso de tecnologías emergentes. Los acontecimientos o resultados reales pueden diferir materialmente de los contenidos en las declaraciones prospectivas debido a riesgos, incertidumbres y suposiciones. Estos factores incluyen los que se encuentran en los informes de la empresa presentados ante la SEC, incluida la información bajo el título "Factores de riesgo" en su Informe Anual en el Formulario 10-K para el año finalizado el 31 de diciembre de 2023, cuya información se incorpora aquí por referencia. ManpowerGroup renuncia a cualquier obligación de actualizar cualquier declaración prospectiva o de otro tipo en este informe, excepto cuando sea requerido por la ley.



INTRODUCCIÓN

TENDENCIA UNO

TENDENCIA DOS

TENDENCIA TRES

TENDENCIA CUATRO

TENDENCIA CINCO

CONCLUSIÓN



Durante miles de años, los juegos, como el Royal Game of Ur, Senet, Oware, Mahjong y el ajedrez, han sido una fuente de juego, conexión y una oportunidad para perfeccionar habilidades estratégicas y de resolución de problemas. Con la llegada de la computadora personal (PC), era natural que los juegos se expandieran a través de este nuevo medio y más allá. Sin embargo, a diferencia de los juegos de mesa, las habilidades adquiridas y desarrolladas a través de los videojuegos ahora abarcan gran parte de la tecnología actual mientras allanan el camino para futuros avances.

Actualmente, más del [80% de los usuarios de internet en todo el mundo](#) juegan videojuegos en varios dispositivos. Desde móviles hasta PC, y desde PS5 hasta Steam Decks, las personas están jugando más que nunca, y están aprendiendo estas nuevas herramientas y sistemas a un ritmo cada vez más rápido. A medida que la industria de los videojuegos avanza con tecnologías de última generación, las organizaciones que aspiran a expandir sus iniciativas de transformación digital pueden recurrir a este sector para identificar las habilidades tecnológicas cruciales para el futuro, y para descubrir a los talentosos individuos que ya están adquiriendo esas habilidades hoy. **En este informe de ManpowerGroup Global Insights, exploramos cinco tendencias globales clave en el mundo de los videojuegos que influirán en el futuro del trabajo.**

- ¿Qué tecnologías se espera que tengan el mayor impacto en otras industrias?
- ¿Cómo influirán en la forma en que trabajamos y cuáles son las mejores prácticas para los empleadores?
- ¿Cuáles son los impactos potenciales de estas tendencias en la fuerza laboral global?
- ¿Cómo influyen en la transformación digital durante un tiempo de escasez de talento global?





INTRODUCCIÓN

TENDENCIA UNO 

TENDENCIA DOS

TENDENCIA TRES

TENDENCIA CUATRO

TENDENCIA CINCO

CONCLUSIÓN



# De Píxeles a Progreso: La Influencia Comercial en el Crecimiento de los Videojuegos



El énfasis de la industria del videojuego en los gráficos en tiempo real, la inteligencia artificial (IA) y la narrativa interactiva ha ampliado los límites de la potencia y el rendimiento informáticos. Esta búsqueda de la excelencia tecnológica ha impulsado el desarrollo de sistemas informáticos de alto rendimiento, unidades de procesamiento gráfico (GPU) y soluciones de software innovadoras. A medida que estas tecnologías se han ido generalizando en todos los sectores, están a punto de reconfigurar las tendencias de la mano de obra creando nuevas oportunidades y retos.

- **Ya no estamos jugando:** Nvidia, que comenzó como un fabricante de tarjetas gráficas centrado en los juegos, ha capitalizado el creciente uso de su tecnología para aplicaciones como la IA, los vehículos autónomos y las criptomonedas. La capitalización bursátil de Nvidia ha superado recientemente los 2 billones de dólares, lo que la convierte en la tercera empresa más valiosa de Wall Street, por detrás de Microsoft y Apple, con 3,09 y 2,77 billones de dólares, respectivamente.<sup>1</sup>
- **Tomando Impulso:** Lanzada originalmente como una pequeña startup por la Corporación Valve hace 20 años, hoy en día, existen más de 73,000 juegos y 33 millones de usuarios activos en el mercado de videojuegos Steam.<sup>2</sup>
- **Los publicistas, ¡Tomen Nota!** Se espera que los ingresos totales del juego aumenten de 227.000 millones de dólares en 2023 a 312.000 millones en 2027, lo que representa una tasa de crecimiento anual compuesto (TCAC) del 7,9%. Con el aumento de la confianza en el sector del juego, se prevé que los ingresos por publicidad casi se dupliquen entre 2022 y 2027<sup>3</sup> y alcanzarán los 100.000 millones de dólares en 2025.

1. [Reuters](#) 2. [Statista](#) 3. [PwC](#)

## Implicaciones en la fuerza laboral:

- A medida que los anunciantes se dirigen cada vez más a la creciente comunidad mundial de jugadores, los empresarios deberían plantearse cómo incorporar este canal a su marketing de contratación.
- El crecimiento meteórico de marcas como Nvidia, representa el papel del sector del juego como uno de los primeros influyentes en las tendencias empresariales y laborales.
- Los jugadores representan una parte cada vez mayor de la mano de obra. Buscar en la industria del juego las mejores prácticas para atraer a los jugadores es una oportunidad importante para los empleadores.





INTRODUCCIÓN

TENDENCIA UNO

TENDENCIA DOS 

TENDENCIA TRES

TENDENCIA CUATRO

TENDENCIA CINCO

CONCLUSIÓN



## NPC: Aprovechar la IA para aumentar la mano de obra de los videojuegos

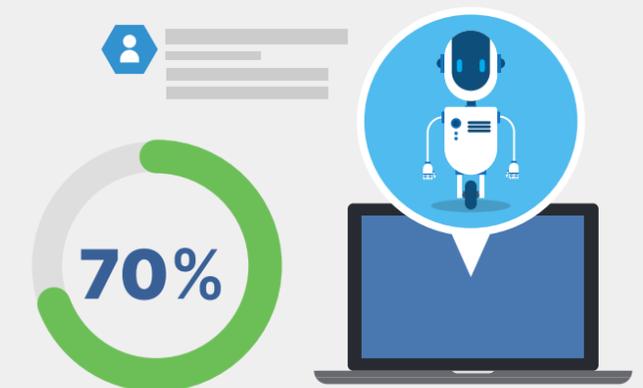
El sector del juego también está a punto de liderar el uso de la tecnología de IA. Entre las aplicaciones en auge figuran la creación de una mayor interacción con los personajes no jugadores (PNJ), la generación automatizada de contenidos y la narración dinámica de historias. Estas experiencias de juego impulsadas por la IA están ampliando los límites de los entornos virtuales, creando experiencias inmersivas que exigen resolución de problemas, pensamiento estratégico e incluso habilidades interpersonales.

- **Formación en IA:** La mayoría de los empleadores (70%) cree que la tecnología inmersiva, incluida la IA, tendrá un impacto positivo en los programas de formación y capacitación<sup>1</sup> de sus empleados en los próximos dos años.
- **Automatización de DevOps y QA:** Los líderes del sector del juego ven cada vez más posibilidades de automatizar más aspectos del desarrollo de juegos y de las operaciones de control de calidad. Dado que el sector del juego es uno de los primeros en adoptar las mejores prácticas, es probable que con el tiempo se extiendan a otras aplicaciones e industrias.<sup>2</sup>
- **Los trabajadores tienen sentimientos encontrados:** Cuando se preguntó recientemente a los trabajadores de varios países cómo se sentían ante el creciente uso de la IA, dijeron sentirse intrigados (29%), nerviosos (20%) y confiados (16%).<sup>3</sup>
- **Se necesita más formación para la fuerza laboral:** Debido al creciente uso y atención de la IA, la mayoría de los líderes de RRHH (63%) afirman que la formación adicional en IA para los empleados será fundamental.<sup>4</sup>

1. [ManpowerGroup Employment Outlook Survey, Q3 2023](#) 2. [Bloomberg](#) 3. ManpowerGroup Worker Survey, October 2023 4. [Talent LMS](#)

## Implicaciones en la fuerza laboral:

- La escasez mundial de talento y la adopción de la IA crecerán simultáneamente. Aquellos que no se centren en capacitar a su plantilla para utilizar estas nuevas herramientas perderán la oportunidad de aprovechar plenamente su capital humano.
- El sector del juego estará a la vanguardia de la adopción de la IA y necesitará una mano de obra aún más cualificada. Otras industrias también pueden aprender del rápido despliegue de estas herramientas en el sector del juego.
- La automatización de tareas y procesos repetitivos tiene el potencial de mejorar la satisfacción laboral de los trabajadores de la industria del juego, al tiempo que aumenta su productividad.



DE LOS EMPLEADORES PIENSAN QUE LA IA TENDRÁ UN IMPACTO POSITIVO EN LA CAPACITACIÓN Y MEJORA DE HABILIDADES.





INTRODUCCIÓN

TENDENCIA UNO

TENDENCIA DOS

TENDENCIA TRES 

TENDENCIA CUATRO

TENDENCIA CINCO

CONCLUSIÓN

# Una nueva realidad para trabajar y divertirse



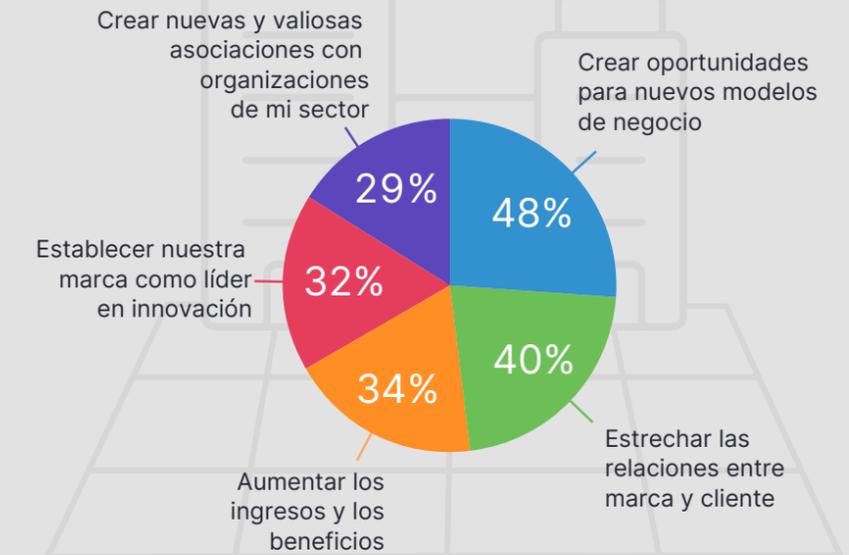
La demanda de experiencias de juego cada vez más inmersivas ha avivado el interés por las tecnologías del metaverso, la realidad virtual (RV) y la realidad aumentada (RA). Estas innovaciones no solo están transformando la forma de desarrollar y jugar, sino que también están encontrando aplicaciones en diversos

campos, como la educación, la sanidad y la formación empresarial. A medida que las industrias aprovechan la RV y la RA para las simulaciones de formación, la colaboración a distancia y la visualización mejorada, crece la demanda de profesionales cualificados en estas tecnologías.

- **Creando una experiencia:** En 2030, el metaverso podría alcanzar los 900.000 millones de dólares y el 65% de las actividades se centrarán en experiencias virtuales. Los juegos, el fitness inmersivo y el entretenimiento estarán a la cabeza a corto plazo. Sin embargo, se espera que le sigan los casos de uso empresarial para la colaboración, la productividad, el marketing digital, la formación de empleados, la educación y la atención sanitaria.<sup>1</sup>
- **Los ejecutivos del sector del juego son optimistas sobre los casos de uso:**<sup>2</sup> Casi todos los ejecutivos del sector (97%) coinciden en que el juego es hoy el centro de la innovación metaversa. También esperan muchas ventajas empresariales aplicables a todos los sectores.
- **Los trabajadores están con la mente abierta:** Los trabajadores están dispuestos a probar más experiencias virtuales en el lugar de trabajo. Casi la mitad (46%) afirma que se sentiría cómodo recibiendo formación o entrenamiento virtual. La mayoría (51 %) también afirma que se sentiría cómoda participando en una entrevista de RV<sup>3</sup>
- **Los empleadores están experimentando:** Un número significativo de empleadores (18%) afirma estar utilizando actualmente la RV en su proceso de contratación y otro 35% tiene previsto incorporar esta tecnología en los próximos tres años.<sup>4</sup>

1. [Bain & Company](#) 2. [EY](#) 3. [Experis 2023 Immersive Tech Report](#) 4. [ManpowerGroup Employment Outlook Survey, Q3 2023](#) 5. [PwC](#)

## Beneficios de jugar en el Metaverso



## Implicaciones en la fuerza laboral:

- Las experiencias inmersivas, pioneras en los juegos, crean nuevas oportunidades para que las empresas conecten con sus empleados y clientes.
- Los trabajadores están abiertos a la formación virtual y las investigaciones estiman que la formación puede completarse 4 veces más rápido en un entorno virtual que en un aula tradicional.<sup>5</sup>
- Los trabajadores también están abiertos a la incorporación de experiencias virtuales en el proceso de contratación, lo que crea una importante oportunidad para que los empleadores se diferencien con los candidatos.





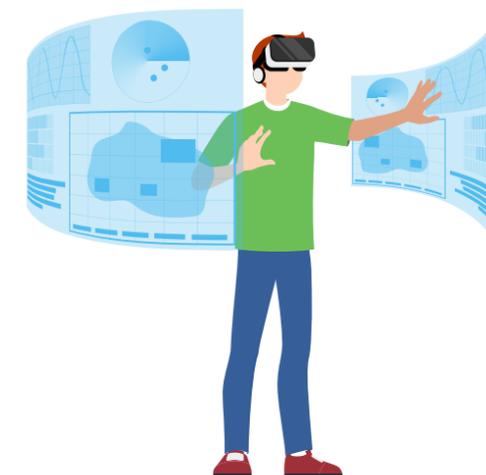
# Gamificación del trabajo

Aunque la gamificación se ha convertido en una palabra de moda muy utilizada en los últimos años, sigue siendo muy relevante para la industria del juego y el futuro del trabajo. La gamificación se desmitifica cuando se define correctamente como el uso de la mecánica de juego y el diseño de experiencias para implicar y motivar digitalmente a las personas para que alcancen sus objetivos. Desde este punto de vista, la gamificación crea oportunidades en todo el mundo laboral para aumentar el compromiso y mejorar los resultados empresariales.

- **Jugando para ganar:** En los juegos, a todo el mundo le gusta el reconocimiento por ganar, pero, por desgracia, muchos trabajadores de la Generación Z y de la Generación del Milenio creen que no hay forma de ganar en el trabajo. En un estudio reciente, el 50% afirmó que cree que la dirección no reconoce el buen rendimiento en el trabajo. La mayoría (79%) también dijo que un aumento en el reconocimiento o las recompensas les haría más leales a su empleador actual.<sup>1</sup>
- **Gamificación de la evaluación:** Un proceso de contratación tradicional con un proceso de entrevistas estructurado tiene un 50% de posibilidades de encontrar al candidato adecuado. Sin embargo, la integración de evaluaciones gamificadas mantiene a los candidatos comprometidos y puede aumentar esta cifra hasta el 80 %.<sup>2</sup>
- **Los trabajadores son el juego:** Los empleados afirman que la gamificación les hace sentirse más productivos (89%) y felices (88%) en el trabajo. Los trabajadores que reciben formación gamificada dicen sentirse motivados y productivos (83 %), mientras que los que reciben formación no gamificada (61 %) dicen sentirse aburridos e improductivos.<sup>3</sup>



LA GAMIFICACIÓN HACE QUE LOS TRABAJADORES SE SIENTAN MÁS FELICES (88%) Y MÁS PRODUCTIVOS (89%) EN EL TRABAJO.



## Implicaciones en la fuerza laboral:

- El argumento comercial a favor de la gamificación como herramienta para mejorar el compromiso de los empleados es claro y puede ayudar a reducir el elevado coste de la rotación de personal (18.591 dólares por empleado).<sup>4</sup>
- La gamificación es una oportunidad fácil de aumentar las tasas de finalización de la formación de los empleados, la retención de conocimientos y la satisfacción de los empleados con los programas de formación o actualización de conocimientos.
- Los empresarios que busquen inspiración pueden buscar ideas en el creciente número de juegos y en la comunidad de jugadores de su propia plantilla.

1. [SHRM](#) 2. [ManpowerGroup](#) 3. [Talent LMS](#) 4. [Gartner](#)





INTRODUCCIÓN

TENDENCIA UNO

TENDENCIA DOS

TENDENCIA TRES

TENDENCIA CUATRO

TENDENCIA CINCO



CONCLUSIÓN



# Logro Desbloqueado: Habilidades Adquiridas a través de los Videojuegos

Los juegos no sólo cultivan las habilidades técnicas, sino también las interpersonales, cada vez más valiosas a medida que la automatización y las máquinas realizan más tareas rutinarias. Los jugadores ponen sobre la mesa habilidades mejoradas, como el pensamiento crítico, la creatividad, la inteligencia emocional y la resolución de problemas complejos. Los juegos pueden incluso enseñar a los jugadores a comunicar sus opiniones de forma más eficaz. Estas habilidades blandas son cada vez más difíciles de encontrar, ya que los empleadores luchan contra la escasez mundial de talento.

- **Elige tu personaje:** Más de la mitad de los empresarios (56%) afirman que tendrían en cuenta los conocimientos de juego de los candidatos durante el proceso de contratación. Un grupo aún mayor (65%) afirma que tiene previsto tener en cuenta las habilidades de juego de los candidatos en el futuro.<sup>1</sup>
- **Potencia tus habilidades:** Dos tercios (66%) de los adultos estadounidenses creen que las habilidades desarrolladas a través de los juegos y los deportes electrónicos serán útiles en el mundo laboral ahora o en el futuro.<sup>2</sup>
- **Nuevos Jugadores motivados:** Ocho de cada 10 jóvenes de la Generación Z y de la Generación del Milenio creen que las habilidades en los deportes electrónicos cambian las reglas del juego.<sup>2</sup>



EL 66% DE LOS TRABAJADORES CREE QUE HABILIDADES DESARROLLADAS A TRAVÉS DE JUEGOS O LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS SON RELEVANTES EN EL TRABAJO.



## Implicaciones en la fuerza laboral:

- La consideración de las habilidades de los videojuegos puede ayudar a los empleadores a atraer nuevas comunidades de talento y descubrir habilidades que de otro modo podrían haber pasado desapercibidas.
- El reconocimiento de estas habilidades también permite a los empleadores interactuar de manera más significativa con los jugadores dentro de su propia fuerza laboral, así como con la creciente comunidad global de más de 3 mil millones de jugadores.
- Identificar habilidades adyacentes que ya han sido desarrolladas a través de los videojuegos también puede ayudar a controlar los gastos de capacitación y reconversión al evitar entrenamientos redundantes.

1. [ManpowerGroup Employment Outlook Survey, Q3 2023](#) 2. ManpowerGroup U.S. Worker Survey, [March 2023]



INTRODUCCIÓN

TENDENCIA UNO

TENDENCIA DOS

TENDENCIA TRES

TENDENCIA CUATRO

TENDENCIA CINCO

CONCLUSIÓN

# Principales oportunidades laborales en el sector del juego



**Don't Sleep on Gaming:** Dado que el sector de los videojuegos sigue a la cabeza de la innovación tecnológica, sobre todo en experiencias de usuario más inmersivas, los empresarios de todos los sectores harían bien en mantener las pestañas (del navegador) abiertas a las oportunidades de aplicarlas a los gemelos digitales y otras aplicaciones de simulación.



**Mantén tu (A)I en el Premio:** Todavía estamos en los primeros días de la adopción de la IA, pero la creciente complejidad de los juegos significará la pronta adopción de estas herramientas en la industria del juego. Los empresarios del juego tendrán que mantenerse a la vanguardia en materia de contratación, retención y formación para triunfar en un mercado cada vez más competitivo.



**Reimagine su realidad:** El sector del juego liderará la innovación en RV, RA y metaverso. Sería una oportunidad perdida si los empleadores no aprovecharan esta tecnología para implicar a su propia mano de obra y encontrar oportunidades para capacitar a los empleadores para aprovechar esta tecnología en otras industrias.



**Mejora el aprendizaje y la retención:** No es ningún secreto que las empresas necesitan seguir evolucionando para prosperar, incluso para sobrevivir. Para hacerlo de forma eficaz, el aprendizaje continuo y la mejora de las cualificaciones deben ocupar un lugar central tanto para los empresarios como para los empleados. La gamificación puede ayudar a las empresas a maximizar sus inversiones en formación a corto y largo plazo.



**El mundo laboral multijugador:** En el sector de los videojuegos y la tecnología en general, el debate se centra a menudo en la escasez de talento y las carencias de competencias duras. A medida que los empleadores tratan de formar equipos cada vez más ágiles y globales, no deben olvidar la importancia de colmar las lagunas en las competencias interpersonales. Los mismos conceptos que conectan a los jugadores en los juegos multijugador masivos en línea (MMO) podrían aprovecharse para ayudar a ampliar los esfuerzos de mejora de las competencias interpersonales.



# Soluciones globales de personal para el sector del juego



Consultoría y análisis de personal



Gestión del personal



Recursos de talento



Gestión de Carrera profesional



Transición profesional



Atracción de grandes talentos



**Sobre Nosotros** — ManpowerGroup® (NYSE: MAN), empresa líder mundial en soluciones de recursos humanos, ayuda a las organizaciones a transformarse en un mundo laboral en rápida evolución mediante la búsqueda, evaluación, desarrollo y gestión del talento que les permite triunfar. Desarrollamos soluciones innovadoras para cientos de miles de organizaciones cada año, proporcionándoles talento cualificado a la vez que encontramos empleo significativo y sostenible para millones de personas en una amplia gama de sectores y competencias. Nuestra experta familia de marcas - Manpower, Experis y Talent Solutions - crea sustancialmente más valor para candidatos y clientes en más de 70 países y territorios y lo ha hecho durante más de 75 años. Somos reconocidos constantemente por nuestra diversidad - como uno de los mejores lugares para trabajar para Mujeres, Inclusión, Igualdad y Discapacidad, y en 2024 ManpowerGroup fue nombrada una de las Empresas Más Éticas del Mundo por 15ª vez - todo lo cual confirma nuestra posición como la marca de elección para el talento en demanda.

