

# Harvard Deusto

# BR

Business Review

MONOGRÁFICO



## COMPETENCIAS PROFESIONALES

en el contexto de la transformación digital

# LOS 'ESPORTS', UNA HERRAMIENTA PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS LABORALES

La industria de los videojuegos existe desde la creación de las consolas hogareñas hace cuatro décadas, y se posiciona, por su escalabilidad e interactividad, sobre otras formas de entretenimiento como la musical y cinematográfica. ¿Cómo pueden beneficiarse las empresas del uso de videojuegos para mejorar las capacidades de su capital humano?

**FEDERICO WINER**

*Visiting Lecturer* en el Institute for Sport Business  
de la Loughborough University London



**H**ace pocas semanas organicé una partida de *Scorched Earth*, un videojuego de estrategia, con mi hijo Lennart. Cuando le pregunté qué nombre quería utilizar para su personaje virtual, su respuesta fue "Fortnite". Él, un niño de cuatro años que jamás jugó a ese título, usa como

apodo el nombre del videojuego de *esports* más popular del momento. Y es que los videojuegos ya ocupan parte importante de la vida de muchos individuos. De los 7.600 millones de personas que hay en el planeta, 2.200 millones (aproximadamente, el 30%) son jugadores<sup>1</sup>. Este número incluye juegos sociales y juegos móviles, así como juegos multijugador gratuitos y de pago. De este grupo de jugadores, en 2019 se esperan 380 millones de fanáticos de los *esports*. Con semejantes estadísticas de penetración y volúmenes de negocio, es seguro asumir que los videojuegos y las comunidades sociales que los rodean están aquí para quedarse, como una parte esencial de la cultura moderna a nivel mundial<sup>2</sup>. Se trata de una auténtica revolución cultural que atraviesa todas las capas de las sociedades y que, como otras, acarrea modificaciones de comportamiento. Como académico dedicado al estudio del desarrollo de datos y ecosistemas informativos en la industria de los juegos, el objetivo de este artículo es presentar las oportunidades que los *esports* ofrecen para el desarrollo de las competencias digitales de los directivos y trabajadores, en un momento en que la automatización de procesos mediante el uso de inteligencia artificial (IA) desplaza a las personas de las tareas repetitivas hacia puestos donde puedan aportar mayor valor.

**TRANSFORMACIÓN INTELIGENTE**

Si hubo un episodio que marcó a fuego las sociedades modernas occidentales, ese fue la Revolución Francesa de 1789, con su carga previa de la filosofía ilustrada. Sus consecuencias sociales y políticas fueron tan amplias

que es imposible entender los sucesos posteriores sin mirar de reojo lo que tejió en ese momento. De hecho, una revisión moderna de la primera y segunda Revolución Industrial sugiere que estas no hubieran tenido lugar si no hubiera sido por el cambio de las relaciones sociales de producción y las transformaciones drásticas de su mano de obra<sup>3</sup>. Lo mismo pasa en la actualidad con los procesos drásticos de cambio que se producen en la investigación y producción.

Desde mediados del siglo XX, la automatización industrial comenzó a disminuir las tareas repetitivas realizadas por los trabajadores. La línea de producción secuencial de Henry Ford dejó atrás al obrero para dar lugar a los robots. Con el avance de la tecnología y la popularización de las computadoras en las corporaciones, a partir de finales de los años 70, la automatización de procesos de negocio incrementó esta tendencia. Así, llegamos al cambio de siglo con las empresas inmersas en procesos de transformación digital, que fue un adiós al papel y a lo analógico, siendo reemplazados por textos y servicios digitales. El siguiente y último paso de este proceso es la irrupción de la inteligencia artificial, que hace que los trabajos basados en el conocimiento sean menos tediosos, per-

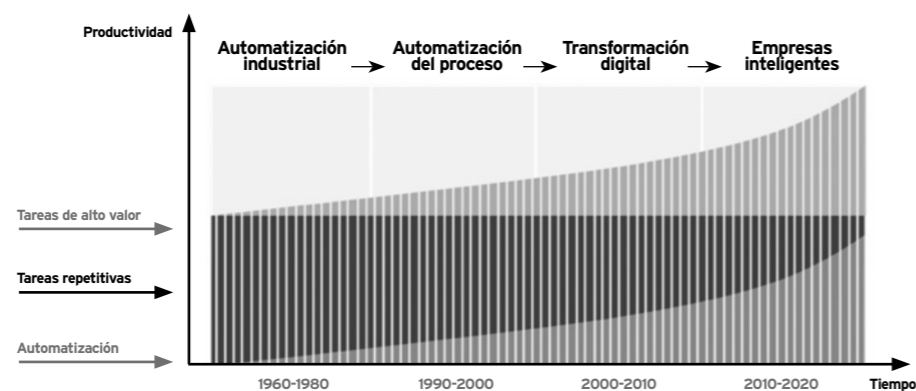


mitiendo a los profesionales centrarse en los aspectos más interesantes de sus tareas (ver el cuadro 1).

No obstante, la automatización puede tener un alto coste. Ellen Ruppel

Shell, académica en la Universidad de Boston y autora de cuatro libros de referencia sobre el mercado laboral, señala que los trabajos de más rápido crecimiento incluyen asistentes de salud personales con bajos salarios, servicio de alimentos y otros trabajos que las máquinas no pueden hacer<sup>4</sup>. Los puestos mejor remunerados, como, por ejemplo, los relacionados con el derecho, contabilidad y programación, experimentaron pérdidas mucho mayores debido a la automatización; una tendencia que seguirá al alza. Y añade que los estadounidenses en edad laboral tienen menos trabajo que en el pasado: solamente el 25% consigue "buenos empleos", aquellos que tienen remuneraciones de, al menos, 38.900 dólares al año y acarrean beneficios de salud y jubilación. Otras regiones, como el sur de Europa, pueden sufrir un impacto mayor debido a la menor competitividad de estas economías en los mercados globales. También en esa línea, el informe *Future of Jobs 2018*, del Foro Económico Mundial (WEF), advirtió que, en la actualidad, el 29% de las tareas laborales las hacen las máquinas y que, para el año 2025, se eliminarán 75 millones de

**CUADRO 1. LAS EMPRESAS INTELIGENTES ASCIENDEN A LOS EMPLEADOS PARA CENTRARSE EN TAREAS DE MAYOR VALOR**

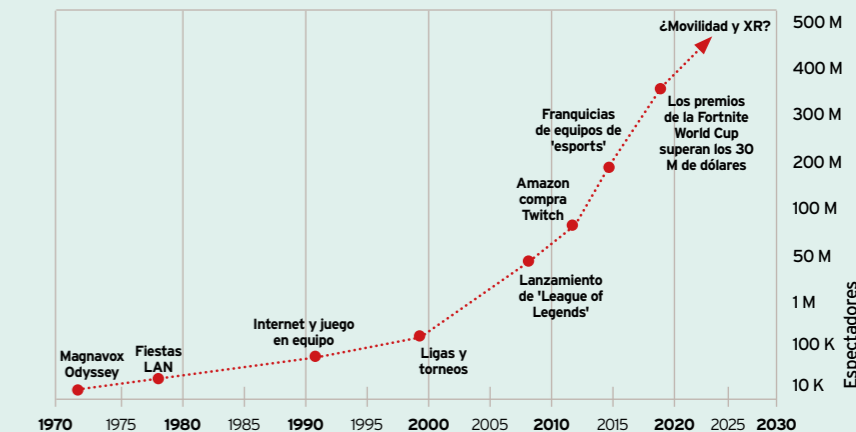


Fuente: 6th Sense on the Intelligent Enterprise, SAP. 2019

**LA INDUSTRIA DE LOS 'ESPORTS'**

El surgimiento de la industria de los deportes electrónicos desde la publicación de *League of Legends* (LoL) en 2009 y su popularización ha aumentado el ritmo de desarrollo de esta industria, que ha atraído nuevas empresas de patrocinio y publicidad (que representan el 60% de los ingresos totales del segmento, según IAB, situándose en torno a 533 millones de euros al año en 2019). El impulso de los nuevos interesados en el sector ha alimentado la expansión para el período 2018-2022, con un crecimiento previsto de dos dígitos en tres áreas: audiencia, premios y monetización<sup>1</sup>, y el pronóstico para 2022 espera 1.700 millones de dólares, lo que refleja una tasa de crecimiento anual compuesta (CAGR) del 70% a partir de 2018.

**Cronología de la evolución de la audiencia global de esports e hitos del sector**



Fuente: elaboración propia basada en el modelo de FNATIC (2019)

**Pero ¿qué son los esports?** Los deportes electrónicos se definen comúnmente como torneos competitivos de videojuegos, especialmente entre jugadores profesionales. Dichos jugadores son aquellos que compiten en torneos o juegan para una audiencia en un servicio de transmisión en directo a cambio de un pago. Debido a que los deportes electrónicos son un movimiento relativamente nuevo que cambió la percepción de la industria, el campo no ha sido investigado exhaustivamente por los académicos, y esto permite la oportunidad de explorar más en detalle para definir qué juegos deben considerarse parte del deporte electrónico.

Para abolir la vaguedad de la práctica de los deportes electrónicos y para el propósito de este documento, esto se define como la práctica de los videojuegos profesionales en torneos o ligas donde ningún componente de inteligencia artificial influye en el desempeño de los personajes principales o jugadores durante los partidos.

puestos de trabajo –principalmente, los más rutinarios, como captura de datos y contabilidad–, debido al avance de la automatización.

Si bien la inteligencia artificial (IA) obliga a la evolución de procesos y, por consecuencia, a una transición de los trabajadores hacia otras tareas, es

importante desmitificar el efecto del cine sobre la irrupción de esta nueva tendencia, donde las máquinas reemplazan a los seres humanos y, normalmente, esclavizan a la humanidad, como en *Terminator* (1984) o en *A.I.* (2001). Es fundamental derribar los mitos que se desarrollan alrededor de

## ES FUNDAMENTAL DERRIBAR LOS MITOS QUE SE DESARROLLAN ALREDEDOR DE LA IA PARA SU DISCUSIÓN EN EL MUNDO LABORAL: DE MOMENTO, SE PUEDE ENSEÑAR A LAS MÁQUINAS A QUE REALICEN UNA GRAN CANTIDAD DE TAREAS REPETITIVAS, PERO TODAVÍA NO SE HAN ADAPTADO A LA CONEXIÓN DE LOS CONCEPTOS TAL COMO HACEMOS LAS PERSONAS



→ la IA para su discusión en el mundo laboral: de momento, se puede enseñar a las máquinas a que realicen una gran cantidad de tareas repetitivas, pero todavía no se han adaptado a la conexión de los conceptos tal como hacemos las personas. Contrario a lo que se observa en las distopías futuristas de las novelas, los algoritmos programados detrás de un proceso pueden dominar ciertos aspectos de los procesos creativos, pero no conquistar la intuición humana. Por ello, de momento, las personas siguen siendo imprescindibles en la toma de decisiones, apoyándose en las métricas y sugerencias que los cálculos pueden ofrecer.

Tricia Wang, etnógrafa en tecnología y cofundadora de Constellate Data, destaca que el Big Data significa para las empresas lo que el oráculo de Delos para los antiguos griegos. Sin embargo, las empresas no pueden depender únicamente de la información, y están sujetas a la toma de malas decisiones y pérdida de oportunidades: “Centrarse estrictamente en datos numéricos funciona al analizar sistemas finitos. Pero comprender los sistemas dinámicos y en evolución requiere datos densos, la investigación cualitativa obtenida de los sentimientos e interacciones humanas”<sup>5</sup>. Así, los trabajadores del presente han de evolucionar en sus tareas junto con la informa-

ción que recolectan, procesan y distribuyen las máquinas para una mejor toma de las decisiones. ¿Pero cómo lograrlo? Existe una amplia discusión en el mercado sobre las características de estas competencias de valor agregado que requieren los nuevos puestos de trabajo en el mercado global. Si bien podemos identificar diferencias entre los distintos segmentos de la economía, y, por lo tanto, que las habilidades directivas varían entre regiones o industrias, hay un denominador común que trasciende todas las fronteras, y es el manejo de los entornos digitales: prácticamente toda empresa moderna opera en sistemas y procesos computarizados que requie-

ren una adopción nativa por parte de sus empleados.

El informe del WEF estima que el 54% de la fuerza laboral necesitará actualizar su formación, focalizándose en tecnologías de Internet, inteligencia artificial, análisis de Big Data y computación en la nube. Es en este campo donde los videojuegos, y el segmento de *esports* dentro de los mismos, se convierten en una herramienta para la potenciación de las habilidades mencionadas.

Numerosos estudios académicos han demostrado la positiva relación entre la utilización de los juegos como entrenamiento habitual y la velocidad cognitiva<sup>6</sup>. También, que son un cam-

po fértil para la solución de problemas estratégicos. Y es que, entre otras características, los jugadores más expertos suelen tener más memoria a corto plazo, control ejecutivo, eficiencia en el cambio de tareas y capacidad de solución bajo presión. La próxima sección explora estas características y, también, las tensiones que aparecen en contra del uso de los juegos electrónicos como parte de la cultura.

### APRENDER Y BENEFICIARSE DEL JUEGO

Los videojuegos son una nueva forma de arte, interactivo y digital, en el que más del 80% de los adolescentes de los países industrializados invierten unas diez horas semanales. Estos mismos jóvenes dedican cinco veces menos tiempo –es decir, dos horas a la semana– a la lectura tradicional<sup>7</sup>. Esos son los números que, por lo general, desesperan a sectores críticos del entorno digital, ya que sienten que los mundos digitales deshumanizan a las personas. Esta no es una nueva controversia, ya que, desde la década de los 80, se generó una amplia gama de debates sobre los efectos sociales de las consolas y el entretenimiento digital. Un ejemplo es la masacre de Oslo de 2011: las noticias destacaban una y otra vez los gustos del culpable por los videojuegos (porque en los escritos que realizó antes de los crímenes señalaba que jugaba a *Call of Duty* y *World of Warcraft*), y, como resultado, una cadena de tiendas del país retiró esos títulos de la venta. El segundo caso, más reciente, son los tiroteos masivos de Dayton, Ohio, y El Paso, en Estados Unidos: el presidente americano insistió en culpar a los “videojuegos horripilantes y espeluznantes” como los causantes de las muertes. Todo ello pese a que numerosas investigaciones académicas no encuentran conexión alguna entre la violencia de las pantallas y la de la vida real<sup>8</sup>.

Uno de los bastiones públicos de defensa de los *esports* son las asociaciones que se han creado desde la popularización del fenómeno en la última década. Un ejemplo es la Asociación Británica de *Esports*, que pone sus esfuerzos en destacar una mirada positiva de la comunidad desde su fundación en el año 2016. Su líder, Chester King, explica que se debe educar a las

audiencias para que se den cuenta de las ventajas: “Mediante los juegos se obtienen capacidades cibernéticas. Además, hay muchas oportunidades laborales para abrir caminos, como ser un jugador profesional, periodista o entrenador”. Así, señala que los juegos pueden ser herramientas de aprendizaje para nuevas habilidades personales y profesionales.

Pero los *esports* no son totalmente homogéneos: cada género tiene unas características únicas que los diferencian del resto. Además, según el juego, se requieren distintos esfuerzos por parte de los jugadores para desarrollarse. Por ejemplo, en los *first person shooters* (FPS), como *Counter-Strike*, *Apex Legends* o *Fortnite*, hay mucho

## LOS 'ESPORTS' NO SON TOTALMENTE HOMOGÉNEOS: CADA GÉNERO TIENE UNAS CARACTERÍSTICAS ÚNICAS QUE LOS DIFERENCIAN DEL RESTO. ADEMÁS, SEGÚN EL JUEGO, SE REQUIEREN DISTINTOS ESFUERZOS POR PARTE DE LOS JUGADORES PARA DESARROLLARSE

más esfuerzo de coordinación entre manos y ojos que en otros títulos como *StarCraft*, donde la estrategia en tiempo real es lo que prima. Esto es lo que observó el doctor Brian Glass, de la escuela de Ciencias Biológicas y Químicas en la Universidad Queen Mary, en Londres, con su estudio sobre 72 jugadores en 2013. Sus resultados comparativos entre los jugadores que controlaban *The Sims* y *StarCraft* arrojaron que estos últimos aportan una mayor “velocidad, precisión y flexibilidad cognitiva. Lo que es un activo en una persona para cambiar de una tarea a otra”. Más allá de las características particulares que ofrece cada título, los especialistas de entrenamiento en *esports* coinciden en tres grandes áreas de mejora.

### Relaciones sociales

“Los *esports* facilitan la forma en la que las personas se relacionan con sus amigos, de una forma activa y positiva”, explica Mimi Ito, profesora de Antropología Cultural en la Universidad de California-Irvine y especialista en las relaciones de los jóvenes con la tec-

nología digital. Además, en esta línea, el 52% de los *gamers* reconoció a la Asociación Británica de *Esports* que su círculo social se configuró, al menos en una parte, gracias a las comunidades online del juego en el que se desarrollaban. Y es que los *esports* dan lugar a equipos y grupos de personas que comparten una pasión e intercambian valores culturales y lingüísticos (pueden cumplir el mismo rol que el deporte, la música o cualquier otra expresión cultural), y se ha comprobado que las personas se relacionan más fácilmente cuando esto sucede. Esto puede ser un arma potente para generar nuevos negocios y conversaciones laborales.

Gian Luca Vitale, consultor de Price Waterhouse Coopers (PwC), nutre la

discusión alrededor de los juegos: en el último panel organizado en su empresa para discutir las oportunidades de los *esports* a nivel corporativo, los expertos coincidieron en el factor social que estos torneos otorgan a las empresas. Las percepciones negativas de la sociedad han quedado atrás; mediante los *partnerships* adecuados, puede haber nuevas oportunidades comerciales y una mejora de la percepción del *branding* interno y externo. A fin de cuentas, las asociaciones quieren mostrarse innovadoras respecto a las tendencias del mercado, y los *esports* son un fenómeno social joven con el que las marcas buscan asociarse. La conexión con el mercado objetivo de empleados es parte de una cultura que es menos formal, más relajada e interactiva.

### Actividad cerebral

La doctora Constance Steinkuehler, profesora de Informática en la Universidad de California-Irvine, afirma que los videojuegos incrementan la actividad cerebral: “La idea de que los juegos erosionan la intelectualidad de las

## CUADRO 2. LOS 'ESPORTS' EN LA FORMACIÓN

Los *esports* ofrecen nuevas oportunidades en el desarrollo de las competencias personales y profesionales, y están siendo incorporados a los programas de formación de prestigiosas instituciones educativas. Y es que, al igual que otros aspectos de un programa educativo o de instalaciones, el tener una estrategia alrededor de los videojuegos ya se considera un parámetro más para atraer talento y tentar a los estudiantes que buscan un centro donde desarrollarse. Y esto no se limita únicamente a la educación superior universitaria, ya que las escuelas primarias y secundarias también siguen esta línea.

- Uno de los centros de conocimiento más importantes de Europa, el **Instituto de Tecnología Skolkovo**, lanzó en 2017 un programa de *esports* para los miembros de su comunidad, el cual conecta a los jugadores y aporta un ecosistema de desarrollo en la industria. Ivan Khlebnikov, director de la Fundación Skoltech Endowment, destacó que él mismo facilitó “el desarrollo de diversas tecnologías de juego, como las interacciones de equipo en realidad virtual, visualizaciones en realidad virtual, enfoques novedosos para la codificación y tecnologías eficientes de computación en la nube. Estas aplicaciones prácticas tienen el potencial de generar ideas que conducirán a la creación de nuevas empresas por parte de estudiantes e investigadores”.
- Olga Yaroslavskaya, directora del **Centro de Educación y Deporte para escuelas en Moscú**, anunció en abril de 2019 que para ese curso habría en la capital rusa actividades de *esports* para los estudiantes de los cursos primarios superiores. Para ello, se reclutaron 120 entrenadores y se organizó un calendario de torneos interescolares.
- Con la misma orientación, la **Federación de Deportes Académicos de América del Norte (NASF)** promueve la expansión de estos programas en Estados Unidos en las escuelas secundarias: “La popularidad de los videojuegos entre los estudiantes de secundaria es innegable. Si juegan contra amigos mientras están en casa, ¿por qué no fomentar la comunidad y la conexión jugando en un ambiente cooperativo en la escuela?”, resaltan en el programa. Un aspecto interesante es la identificación de futuro talento directivo mediante los roles que adoptan los jugadores en los títulos, ya sea en liderazgo o como soporte. “En definitiva, mediante el juego, los estudiantes pueden ser más astutos y apetecibles para el mercado laboral”, señala la Asociación Británica de Sports.

→ personas es una falacia. Los *esports* reducen el tiempo de pantalla y lo convierten en tiempo activo”, explica. Además, favorecen el *multitasking*, ya que la informática requiere que el usuario organice su escritorio virtual con distintas herramientas para desarrollar sus tareas. Solo en un entorno de navegación por Internet y uso de aplicaciones web en un navegador, los usuarios suelen abrir de 17 a 22 *tabs* cada 100 acciones de navegación. La familiarización y el uso de juegos aportan facilidades para cambiar entre esas pantallas.

Ya sea conectándose a un juego de *shooter* como *Fortnite* o a las cartas de *Hearthstone*, el hecho de que haya una persona al otro lado de la pantalla implica unas acciones más interactivas e inmediatas. Los *esports*, contrariamente a muchos videojuegos tradicionales, difícilmente se desarrollan por turnos o en escenarios *stand-by*, y requieren acciones constantes. Una estadística reciente en el popular *League of Legends* (LoL) contabilizó unos cuatro mil clics por jugador en media hora de partida, es decir, un ratio de 133 clics por minuto. Eso es alta in-

tensidad, ya que, en un trabajo normal de oficina, el promedio es de doce clics por minuto, unas diez veces menos. En un momento de mayor presión, la persona “entrenada” por los videojuegos podría incrementar su productividad.

En cierto modo, todos los *esports* requieren la toma de decisiones en tiempo real, ya que son entre personas. Algunos títulos como la saga *StarCraft*, particularmente popular en Asia, requieren la administración de recursos y cálculo por parte de los jugadores para la organización de la *supply chain* y para producir. En la edición II, se requiere la administración eficiente de “*minerals, vespene gas and supply*”. Cada equipo, en función de su procedencia, tiene bonus y facilidades sobre cómo administrarlos. Esto facilita el cálculo mental a un ritmo muy superior a muchos ejercicios en papel.

### Incremento de memoria y decisiones

Un estudio de la neurocientífica cognitiva Daphne Bavelier asegura<sup>9</sup> que el juego de cinco a diez horas por semana “estimula las zonas del cerebro asociadas a la memoria y atención”.

Si ampliamos la mirada fuera de los *esports*, otros videojuegos también estimulan las habilidades directivas en escenarios de la vida real. MobyGames registra casi 7.958 títulos en el área de simulación, donde los juegos de *management* tienen una gran influencia. Por ejemplo, en el título *Detroit*, el jugador se mete en la piel del director general de un fabricante de automóviles que debe diseñar los modelos y planificar el *go-to-market* contra otros competidores.

Más allá de la complejidad de cada juego, el uso de *key performance indicators* (KPI) está presente en todos los *esports* para medir el rendimiento de los participantes. Pero no todos los títulos tienen el mismo impacto, y, dependiendo de las habilidades a trabajar, cada juego puede ofrecer características diferentes. El asesoramiento de un experto puede facilitar esta tarea. Si no se dispone de nadie y no se quiere externalizar en un consultor, hay diversas bases de datos –como MobyGames– que proveen excelente información segmentada por categorías.



En definitiva, los juegos y *esports* proponen escenarios de resolución de problemas mediante una serie de acciones. En las escuelas de negocios se implementaron hace tiempo, y prácticamente todos los programas de *management* incluyen un módulo de simulación con el que crear diferentes escenarios para los estudiantes (ver el cuadro 2).

### RECOMENDACIONES 'GAMERS' PARA LAS EMPRESAS DE HOY

Una vez expuestos los porqués de lo que sucede en el entorno de los *esports* y los procesos de automatización en las sociedades, defendemos la utilización de los videojuegos en la empresa para adquirir nuevas habilidades relacionadas con las nuevas demandas de los empleos. La incorporación de los mismos tendrá un impacto directo en aquellas personas curiosas y sensibles a estos contenidos.

Los lugares de trabajo que brindan una experiencia exitosa ofrecen exce-

lencia en tres áreas: las físicas, como las instalaciones; las tecnológicas, con herramientas de alta calidad, que se necesitan para desarrollar las tareas, y las culturales, que nutren el ambiente definido en la empresa<sup>10</sup>. Crear un espacio para jugar a *esports*, ya sea desde una consola o desde ordenadores específicos, establecerá nuevas relaciones entre los compañeros que tengan los mismos intereses, contribuyendo a su motivación y retención. Alrededor de este lugar se pueden crear eventos, como torneos entre los departamentos o contra proveedores.

La Corporate Esports Association es un ejemplo de organización de torneos en títulos como *Dota 2*, en el que los trabajadores participan, y el premio se dona a una organización benéfica. Su frecuencia es de una vez a la semana, por lo que el compromiso de tiempo es ínfimo.

En el caso de las empresas desarrolladoras de software, los *esports* son un canal de reclutamiento directo: el

MÁS ALLÁ DE LA COMPLEJIDAD DE CADA JUEGO, EL USO DE 'KEY PERFORMANCE INDICATORS' (KPI) ESTÁ PRESENTE EN TODOS LOS 'ESPORTS' PARA MEDIR EL RENDIMIENTO DE LOS PARTICIPANTES. PERO NO TODOS LOS TÍTULOS TIENEN EL MISMO IMPACTO, Y, DEPENDIENDO DE LAS HABILIDADES A TRABAJAR, CADA JUEGO PUEDE OFRECER CARACTERÍSTICAS DIFERENTES

perfil de los jugadores que participan en los eventos suele coincidir con los puestos más demandados de desarrollo. Por eso, no es casual que el Electronic Sports Festival de Austria esté organizado por eSports Holding GmbH, una empresa perteneciente al grupo Diamir GmbH que se focaliza en aplicaciones *mobile*.

### CAMBIO DE PARADIGMAS

Según la Asociación Mundial de Estadísticas de Usuarios de Internet (2019), el 55,6% de la población mundial está conectado a Internet. El hecho de que haya más de cuatro mil trescientos millones de usuarios en línea en todo el mundo es algo único en la historia, porque rompe con los límites comunicativos anteriores, los principios de interconexión, las comunidades virtuales y la inteligencia colectiva<sup>11</sup>. Algunas investigaciones científicas ya han revelado la importancia de los círculos de relación en torno a la vida de las personas para la



## LOS 'ESPORTS', INSERTADOS EN LA CULTURA POPULAR JUVENIL COMO UN FENÓMENO APABULLANTE, TIENEN CARACTERÍSTICAS QUE AYUDAN A QUE LAS PERSONAS ENTRENEN SUS CAPACIDADES PARA ADQUIRIR LOS PUESTOS DE ALTO VALOR AGREGADO

el cambio de los hábitos de consumo y pensamiento. En este contexto, la industria de los *esports* es un agente transformador clave, debido a las comunidades virtuales creadas en torno a los juegos y a cómo facilitan la comunicación entre sus miembros. A modo de ejemplo, la mayoría de los títulos de deportes electrónicos ofrecen herramientas de comunicación, ya que los jugadores humanos necesitan intercambiar instrucciones para realizar sus tareas. Además, los *esports* se distribuyen a través de plataformas de transmisión, como Twitch o YouTube Gaming, con las herramientas de interactividad más altas para los fanáticos y espectadores, en comparación con cualquier otro medio, como radio, televisión, revistas o periódicos.

### CONCLUSIONES

Algunos autores aseguran que, en el contexto actual, las empresas deben adoptar una agresiva política de automatización para mantener una ventaja competitiva. Es decir, todas las empresas han de prepararse para automatizar, y, por ello, tanto los trabajadores como los directivos deberán adaptarse a ello más pronto que tarde. Los *esports*, insertados en la cultura popular juvenil como un fenómeno apabu-

llante, tienen características que ayudan a que las personas entrenen sus capacidades para adquirir los puestos de alto valor agregado, habilidades fundamentales en el mercado digital, como trabajo en equipo, pensamiento sistemático y aprendizaje virtual<sup>13</sup>. Nutrir a las comunidades que se generan alrededor de los títulos de videojuegos de este tipo puede aportar a las empresas, sociedades y miembros de las mismas la posibilidad de incrementar sus relaciones y solucionar problemas complejos. ●

### REFERENCIAS

1. Gaimin. "How Many Gamers Are There?, Gaimin" (<https://gaimin.io>), 6 julio de 2018.
2. IQ Magazine. *Value of the global entertainment and media market from 2011 to 2021 (in trillion U.S. dollars)*. Statista, 2017.
3. Grau Mateu, J. *La Restauració i les revolucions burgeses (1815-1843)*. UOC, 2010
4. Ruppel, E. *The Job*. Currency, 2018.
5. Wang, T. TEDxCambridge, septiembre de 2016.
6. Griffiths, M. D. "The psychosocial impact of professional gambling, professional video gaming & eSports". *Casino & Gaming International*, 28, 2017.
7. Statista. *Hours per week teenagers spend playing video games in the U.S. by device 2012 | Survey*. 2012.  
  
Statista. *Time spent reading books in the U.S. 2012 | Statistic*. 2002.
8. Ferguson, F. J. "It's time to end the debate about video games and violence". *The Conversation*, febrero de 2018 ([www.theconversation.com](http://www.theconversation.com)).
9. Daphne Bavelier. *El cerebro bajo la influencia de los videojuegos*. TEDTalks, Lausana, Suiza, junio de 2012.
10. Morgan, J. *The Employee Experience Advantage*. Wiley, 2017.
11. Lévy, P. *La Cibercultura, el segon diluvi?* Barcelona: Edicions de la Universitat Oberta de Catalunya, 1998.
12. Lévy, P. *La Cibercultura, el segon diluvi?* Edicions de la Universitat Oberta de Catalunya, 1998.
13. Edery, D. y Mollick, E. *Changing the Game - How Video Games Are Transforming the Future of Business*. 2008.

i. Goldman Sachs. *Research's report "The World of Games: eSports: From Wild West to Mainstream"*. 26 de junio de 2018.

→ salud, el desarrollo y el bienestar en la vida moderna<sup>12</sup>. Los conceptos conocidos, la amistad y los grupos tienen nuevos límites e interpretaciones desde la aparición de Internet en la era de la hiperconectividad y la influencia de las redes sociales en la comunicación. La existencia de Facebook, Twitter, LinkedIn, WhatsApp y múltiples cuentas de identidad digital ha creado una alteración drástica de las personas por

"Los 'esports', una herramienta para desarrollar competencias laborales".  
© Planeta DeAgostini Formación, S.L.

Suscríbete a

# Harvard Deusto

Tu herramienta para la toma de decisiones.

[www.harvard-deusto.com](http://www.harvard-deusto.com)

Suscripción

Digital Papel Hemeroteca

**219€** /año\* (iva incluido, 11 números)

Llama al **900 81 81 92** o entra en la web y **suscríbete**



Consulta y descarga online de:

Incluye el acceso a los más de 1.800 artículos de la hemeroteca Harvard Deusto. La mejor selección de artículos, casos prácticos y entrevistas de universidades, escuelas de negocio y consultoras de renombre en tendencias de Management, Marketing, Ventas y aplicaciones de las TIC en la empresa, escritos por los más destacados autores nacionales e internacionales.