



ManpowerGroup®

GAME TO WORK



W JAKI SPOSÓB GRACZE ROZWIJAJĄ POŻĄDANE PRZEZ PRACODAWCÓW UMIEJĘTNOŚCI MIĘKKIE?

Poszukiwanie talentów dziś wymaga sięgnięcia także do zasobów świata gier – społeczności aktywnych jak nigdy dotąd i rosnących w siłę podczas pandemii COVID-19. To pula talentów dysponujących unikalną kombinacją kompetencji cyfrowych oraz umiejętności miękkich, które są najbardziej poszukiwane przez organizacje.





PRZEŁOMOWA PERSPEKTYWA

Czy Twoja organizacja chciałaby powiększyć swoje zasoby kadrowe o kreatywnego pracownika z rozbudowanymi umiejętnościami rozwiązywania problemów? Poszukiwania warto zacząć wśród zapalonych graczy *Fortnite* lub mistrzów *League of Legends*. Przez wiele lat lekceważony, traktowany tylko jako hobby świat gier, który obecnie tworzy 2,5 miliarda osób¹, sprzyja doskonaleniu szerokiego spektrum pożądanych kompetencji – od umiejętności pracy w zespole i współpracy do krytycznego myślenia i podejmowania decyzji.

Rynek pracy zmienia się dynamicznie na skutek pandemii COVID-19. Podczas gdy wiele branż boryka się z trudnościami, sytuacja w przemyśle gier jest inna. Przy obostrzeniach w podróżowaniu, lockdownie oraz długich okresach kwarantanny obowiązujących na całym świecie, sprzedaż gier wideo w sierpniu 2020 r. wzrosła o 37%² rok do roku, a odsetek osób grających w gry wzrósł o 75%³. W rzeczywistości potencjalni pracownicy w okresie izolacji społecznej rozwijają wiele umiejętności

kluczowych na rynku pracy zarówno obecnie, jak i w przyszłości.

W bezprecedensowym otoczeniu ekonomicznym pracodawcy nadal mają trudności ze znalezieniem pracowników o odpowiednich kompetencjach. Konkurencja w pozyskiwaniu talentów jest wysoka, a organizacje muszą wykazać się większą kreatywnością, szukając kanałów dotarcia do kandydatów z pożądanymi umiejętnościami.

„W obecnym środowisku pracy pracodawcy muszą inaczej i kreatywniej oceniać umiejętności, żeby zidentyfikować nowe źródła pozyskiwania talentów.”

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

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

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

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



JAK POZYSKAĆ UMIEJĘTNOŚCI PRZYSZŁOŚCI?

Granie rozwija nie tylko umiejętności techniczne, lecz także kompetencje miękkie, które obecnie zyskują na znaczeniu w dobie rozwijającej się automatyzacji procesów⁴. Gracze wnoszą do organizacji kreatywność, inteligencję emocjonalną i złożone umiejętności rozwiązywania problemów⁵. Ponadto gry uczą o tym, jak efektywnie przekazywać informacje zwrotne⁶. Pandemia zwiększyła popyt na takie umiejętności miękkie jak współpraca, komunikacja i zdolność uczenia się⁷, a granie w gry może je rozwinąć i udoskonalić.

Granie staje się nawet stałym elementem edukacji formalnej. W USA można zdobyć dyplom z e-sportu na Uniwersytecie Kentucky i na Uniwersytecie Stanu Ohio⁸, natomiast w 2019 r. Uniwersytet Marquette powołał pierwszą amerykańską drużynę e-sportową, grającą na najwyższym poziomie rywalizacji sportowej uczelni wyższych⁹.

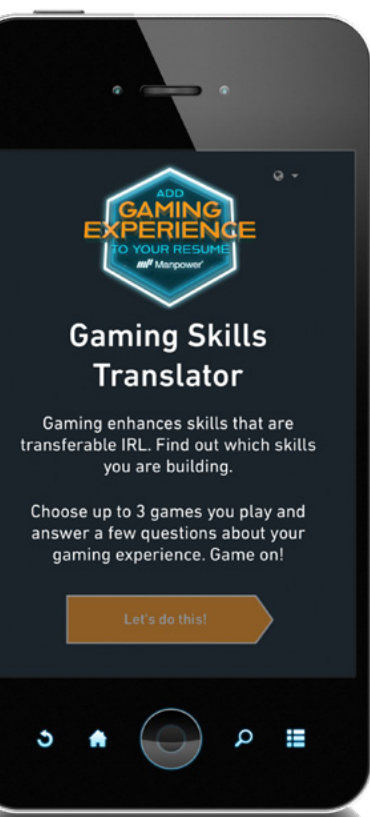
Gaming Skills Translator

Firma ManpowerGroup dokonała analizy ponad 11 tysięcy gier reprezentujących 13 gatunków – począwszy od gier akcji/przygodowych, przez gry fabularne (tzw. RPG), kończąc na grach muzycznych i niezależnych (*indie*) – w celu identyfikacji umiejętności miękkich, które są rozwijane w każdej kategorii gier. Następnie sporządziła schemat w odniesieniu do kompetencji zawodowych. Wskazane zostały także grupy stanowisk, na których te umiejętności odgrywają najważniejszą rolę przy dopasowywaniu profilu kandydata do danego zawodu. Dla przykładu: gracz, który grywa w gry takie jak *Call of Duty* lub *Fortnite* rozwija takie kompetencje miękkie, które są cenne w branży magazynowej, czyli myślenie krytyczne, orientację w przestrzeni i umiejętność rozwiązywania problemów.

Opracowane przez ManpowerGroup narzędzie internetowe Gaming Skills Translator to platforma pozwalająca kandydatom na określenie kompetencji miękkich na podstawie ich gamingowych preferencji. Aby poznać wynik

ankiety, należy najpierw wybrać konkretną grę, wypełnić pola z doświadczeniem i poziomem zaawansowania oraz czasem poświęconym grze. Następnie narzędzie analizuje zebrane dane i przekłada je na umiejętności kluczowe na rynku pracy, które kandydat może zamieścić w swoich dokumentach aplikacyjnych czy wymieniać jako mocne strony na rozmowach kwalifikacyjnych. Gaming Skills Translator zapewnia rekruterom nowy zestaw narzędzi do szybszej identyfikacji talentów o pożądanych kompetencjach oraz inne spojrzenie na wartość, jaką wnoszą gracze do organizacji. Świadomość kandydatów na temat doskonalenia umiejętności miękkich podczas gry pozwala im lepiej zaprezentować swoją kandydaturę podczas rozmów kwalifikacyjnych i wzbogaca ich CV. Z drugiej strony, gdy pracodawcy i rekruterzy mają więcej danych do oceny umiejętności i potencjału kandydatów, dopasowanie poszczególnych osób do właściwej roli jest znacznie efektywniejsze¹⁰.

Dowiedz się więcej o naszej inicjatywie, odwiedzając stronę www.game2work.com.



⁴ [The Gamer Disposition](#) Harvard Business Review, 2008.

⁵ [The Benefits of Playing Video Games](#) American Psychologist, 2014.

⁶ [The Education Benefits of Videogames](#) Education & Health, 2002.

⁷ [The Future for Workers, By Workers: Making the Next Normal Better for All](#) ManpowerGroup, 2020.

⁸ [Colleges Are Starting Degrees in Esports with \\$36,000 Programs](#) CBS News, 2019.

⁹ [Marquette to Add Varsity Esports in 2019](#) Forbes, 2019.

¹⁰ [What If We Killed the Job Interview?](#) Fast Company, 2018.



WYŻSZY POZIOM: GRY ROZWIJAJĄ KOMPETENCJE ZAWODOWE

Różne gatunki gier pozwalają graczom rozwinąć poszukiwane na rynku umiejętności miękkie. Gry zespołowe (typu *multiplayer*) rozwijają współpracę, komunikację i przywództwo, podczas gdy gry strategiczne umiejętności rozwiązywania problemów i myślenia krytycznego.

Strategia, Puzzle i Quiz

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



Gracze rozwijają zdolności podejmowania decyzji, planowania, koncentracji i wytrwałość. Rozwiązywanie problemów leży u sedna gier, które wymagają wypracowania sposobów, by przejść do kolejnych poziomów¹¹. Gry te pomagają doskonalić zdolności wyciągania wniosków i stworzenia planu w celu ukończenia gry, co z kolei rozwija krytyczne myślenie.

PODSTAWOWE UMIEJĘTNOŚCI ROZWIJANE PRZEZ GRACZY

- Myślenie krytyczne
- Kreatywność
- Umiejętność rozwiązywania problemów
- Percepcja społeczna

POTENCJALNE DOPASOWANIA ZAWODOWE

- Operatorzy produkcji i maszyn
- Pracownicy magazynowi i budowlani
- Technicy kontroli jakości



Gry akcji/przygodowe i RPG

World of Warcraft, Assassin's Creed, Monster Hunter lub Pokémon

Środowiska wirtualne dla wielu użytkowników (MUVEs) oraz gry multiplayer (MMORPGs) potwierdzają, że granie stało się czynnością bardziej społeczną. Gry akcji zazwyczaj wymagają od graczy opanowania umiejętności współpracy i rywalizacji zespołowej.

PODSTAWOWE UMIEJĘTNOŚCI ROZWIJANE PRZEZ GRACZY

- Współpraca
- Komunikacja
- Umiejętność rozwiązywania problemów
- Ocena i podejmowanie decyzji

POTENCJALNE DOPASOWANIA ZAWODOWE

- Asystenci w administracji
- Analitycy finansowi
- Menadżerowie obsługi klienta

Otwarty świat

Minecraft, Legend of Zelda lub The Elder Scrolls



Gry z otwartym światem pozwalają graczom na swobodne poruszanie się, a grający charakteryzują się większą kreatywnością, lepszymi zdolnościami wizualno-przestrzennymi (tj. umiejętnością przewidywania ruchu obiektów w przestrzeni), co jest istotne w zawodach związanych z nauką ścisłą i inżynierią¹².

PODSTAWOWE UMIEJĘTNOŚCI ROZWIJANE PRZEZ GRACZY

- Kreatywność
- Współpraca
- Percepcja społeczna
- Koordynacja

POTENCJALNE DOPASOWANIA ZAWODOWE

- Inżynierowie elektrycy
- Graficy
- Szefowie kuchni lub kucharze

¹¹ [The Role of Gamification and Game-Based Learning in Authentic Assessment Within Virtual Environments](#) Wood et al., 2013.

¹² [Spatial Skills May Be Improved Through Training, Including Video Games](#) Temple University, 2012.

„Fortnite jest jak sieć społecznościowa. Grając z nieznajomymi i z przyjaciółmi, gracze wykorzystują Fortnite jako platformę do komunikacji.”¹³

Tim Sweeney, CEO, Epic Games



Gry zespołowe, sporty i wyścigi

Call of Duty, FIFA, Rocket League lub Mario Kart

Gry mogą nauczyć graczy, jak efektywnie przekazywać informacje zwrotne¹⁴. Użytkownicy gier zespołowych rozwijają umiejętności planowania i taktyki, współpracy i komunikacji, rozwiązywania problemów i doskonałą orientację w przestrzeni.

PODSTAWOWE UMIEJĘTNOŚCI ROZWIJANE PRZEZ GRACZY

- Myślenie krytyczne
- Współpraca
- Ocena i podejmowanie decyzji
- Rozwiązywanie problemów

POTENCJALNE DOPASOWANIA ZAWODOWE

- Przedstawiciele lub kierownicy call center
- Pakowacze
- Pracownicy opieki zdrowotnej

Niezależne gry komputerowe (tzw. indie) i gry muzyczne

Mario Party, Just Dance, Guitar Hero lub Rock Band

Gracze nigdy nie zakładają, że przejdą dane zadanie, na przykład wykonają piosenkę lub taniec od początku do końca za pierwszym razem. Kluczowa jest tu zdolność uczenia się i chęć do szybkiego poszerzenia i przystosowania własnego zasobu umiejętności¹⁵, dlatego za cel obierają wytrwałość i praktykę.



PODSTAWOWE UMIEJĘTNOŚCI ROZWIJANE PRZEZ GRACZY

- Kreatywność
- Współpraca
- Aktywne uczenie się
- Koordynacja

POTENCJALNE DOPASOWANIA ZAWODOWE

- Specjaliści ds. produkcji cyfrowej
- Pracownicy opieki zdrowotnej
- Przedstawiciele handlowi

¹³ 'Fortnite' Creator Sees Epic Games Becoming as Big as Facebook, Google Variety, 2019.

¹⁴ The Education Benefits of Videogames Education & Health, 2002.

¹⁵ Humans Wanted: Robots Need You ManpowerGroup, 2019.



GRY WSPIERAJĄ KSZTAŁCENIE USTAWICZNE

Granie pomaga kandydatom stworzyć lepsze kognitywne modele lub schematy, ułatwiając tym samym przewidywanie nowych sytuacji i reagowanie na nie¹⁶. Dzięki zdolności kandydata do uczenia się ([Learnability Quotient \(LQ\)](#)), można określić między innymi otwartość na zdobywanie nowych informacji i stylu uczenia.

„Granie sprzyja kształceniu ustawicznemu, a zdolność do adaptacji własnych umiejętności jest coraz bardziej istotna, ponieważ ludzie przystosowują się do wciąż zmieniającego się rynku pracy.”

Luca Giovannini, Vice President, Global Innovation and Analytics, ManpowerGroup

ODŚWIEŻENIE CV

Dodanie do CV umiejętności nabytych dzięki grom może zrekompensować braki wynikające z niewielkiego doświadczenia zawodowego, a nawet przyczynić się do zwiększenia atrakcyjności na tle pozostałych kandydatów. W Norwegii, gdzie ponad połowa młodych ludzi w wieku 16-24 lat co dzień gra w gry, pracodawcy sięgają już do społeczności graczy w poszukiwaniu pożądanych talentów.

Wysilek związany z przełożeniem potencjału gier na proces aplikacyjny opłacił się w przypadku Komplett – światowej firmy działającej na rynku e-commerce, której zespół ds. obsługi klienta został wzmocniony przez pracowników zdolnych do wykonywania kilku zadań jednocześnie. Firma odkryła, że niektórzy gracze naturalnie wchodzi w rolę przywódcze, a niektórzy z nich obejmują już stanowiska na szczeblu kierowniczym.

„Gracze poszerzają wiedzę i rozwijają te umiejętności, które z łatwością przekładają się na ich sukces w branży e-commerce, np. umiejętności informatyczne i kognitywne jak skupienie, wielozadaniowość, współpraca.” Daniel Hauan, Customer Care Manager, Komplett.

W Lyse Dialog, firmie świadczącej usługi komunalne, liderką 35-osobowego zespołu obsługi klienta jest Linn Jordbakke. Według niej zachęcanie kandydatów do proaktywnego dzielenia się swoim doświadczeniem zdobytym w świecie gier, pomogło jej w efektywniejszym pozyskiwaniu pracowników o potrzebnych transferowalnych kompetencjach miękkich. Co ważne, firma wzmocniła swój wizerunek i oceniana jest obecnie jako chętnie wybierany pracodawca na rynku pracy.

„Granie kształtuje wiele umiejętności, które dzięki swojej uniwersalności mogą być przeniesione do życia zawodowego, a mówimy tu o współpracy, myśleniu strategicznym i świadomości wyborów oraz konsekwencji.” Linn Jordbakke, lider zespołu obsługi klienta, Lyse Dialog.

¹⁶ [Action Video Game Play Facilitates the Development of Better Perceptual Templates](#) National Academy of Sciences, 2014.

GRA A SUKCES ZAWODOWY

Pracodawcy chcą znaleźć kandydatów, którzy najlepiej pasują do ich firmy i zrozumieć, co motywuje pracowników. Tu kluczową rolę odgrywa ocena. Dzięki merytorycznej ocenie możemy zidentyfikować osoby dobrze dopasowane do organizacji lub funkcji. W tym celu można skorzystać m.in. z ocen opartych na grach (ang. Game-based assessments/GBA) jak **SkillsInSight** ManpowerGroup.

To narzędzie, które wykorzystuje sztuczną inteligencję do analizy kompetencji danej osoby pod kątem cech prognozujących jej sukces zawodowy. W ramach tego narzędzia użytkownicy grają w grę, której poziom trudności wzrasta wraz z wynikami kandydata lub obniża się, jeżeli kandydat udziela błędnych odpowiedzi i traci punkty. W ten sposób otrzymujemy informację (ang. insight) o trzech głównych obszarach, które ManpowerGroup określa, jako wskaźniki prawdopodobieństwa sukcesu zawodowego:



SYMPATIA
przyjacielski,
współpracujący i dający
poczucie satysfakcji
podczas wspólnej pracy



ZDOLNOŚĆ
mający duży potencjał do
rozwiązywania problemów,
identyfikowania schematów w danych
i myślący krytycznie



DETERMINACJA
zorganizowany,
zmotywowany i nastawiony
na osiągnięcie celu

Zastosowanie takich rozwiązań jak SkillsInSight umożliwia bardziej różnorodne i inkluzywne praktyki rekrutacji, ponieważ bazuje na danych, które dają wgląd w umiejętności miękkie, np. inteligencję emocjonalną, empatię, współpracę, style uczenia się i pracy. GBA przyczynia się do bardziej efektywnego i angażującego procesu zatrudnienia.

WNIOSEK: BAW SIĘ INTENSYWNIE, PRACUJ CIĘŻKO

Z każdą grą nowe pokolenie graczy rozwija najbardziej poszukiwane przez pracodawców umiejętności miękkie: społeczne, strategiczne czy rywalizacji. Już prawie 50% graczy w USA stanowią kobiety, a średni wiek gracza wynosi 34 lata¹⁷. Pracodawcy i kandydaci bez względu na płeć dostrzegają, że granie daje możliwość wniesienia do organizacji cennych umiejętności i uniwersalnych kompetencji, które pozwolą na rozwój biznesu.

¹⁷ [The Way Consumers Interact with Games Is Changing: Nearly Half of Gamers Are Female; Over Half Are 30+](#) NewZoo, 2020.



O BADANIU

ManpowerGroup zlecił Deeper Signals przeprowadzenie kompleksowej analizy literatury naukowej w celu określenia umiejętności transferowalnych związanych z grami i ich przydatności zawodowych. Deeper Signals przeanalizował także najpopularniejsze rodzaje gier, łącznie ponad 11 tysięcy, i podjął współpracę z doświadczonymi graczami, aby stworzyć listę kluczowych umiejętności.

ManpowerGroup zlecił także badanie firmie Infocorp w celu określenia, jakich umiejętności miękkich poszukują pracodawcy i jak je definiują. Infocorp przeprowadził badanie jakościowe z udziałem 24 419 pracodawców z sześciu sektorów w 44 krajach i terytoriach takich jak: Argentyna, Australia, Austria, Belgia, Brazylia, Bułgaria, Kanada, Chiny, Kolumbia, Kostaryka, Chorwacja, Czechy, Finlandia, Francja, Niemcy, Grecja, Gwatemala, Hong Kong, Węgry, Indie, Irlandia, Izrael, Włochy, Japonia, Meksyk, Holandia, Nowa Zelandia, Norwegia, Panama, Peru, Polska, Portugalia, Rumunia, Singapur, Słowacja, Słowenia, Republika Południowej Afryki, Hiszpania, Szwecja, Szwajcaria, Tajwan, Turcja, Wlk. Brytania i USA. Reputation Leaders poddało wyniki analizie w kierunku klasyfikacji najbardziej pożądanych umiejętności miękkich z perspektywy pracodawców.

O MANPOWERGROUP

ManpowerGroup® (NYSE: MAN), to wiodąca spółka oferująca rozwiązania w zakresie zatrudniania pracowników na całym świecie, które pomagają organizacjom przekształcać się w szybko zmieniającym się świecie pracy dzięki odnajdywaniu, ocenianiu, rozwijaniu talentów i zarządzaniu nimi. Nasze specjalistyczne marki (Manpower®, Experis®, Talent Solutions) od niemal 70 lat tworzą znacznie większą wartość dla naszych kandydatów i klientów spośród 80 krajów i terytoriów. Firma ManpowerGroup jest doceniana za różnorodność – jest przyjaznym miejscem do pracy dla wszystkich bez względu na płeć, także dla osób z niepełnosprawnościami. W 2020 roku firma ManpowerGroup po raz jedenasty została uznana za jedną z najbardziej etycznych firm na świecie. To potwierdza pozycję organizacji, która cieszy się największym zaufaniem w branży i dostarcza rozwiązania, które pozwalają klientom i kandydatom odnieść sukces w zmieniającym się świecie pracy.



ManpowerGroup®

Dołącz do nas na:

