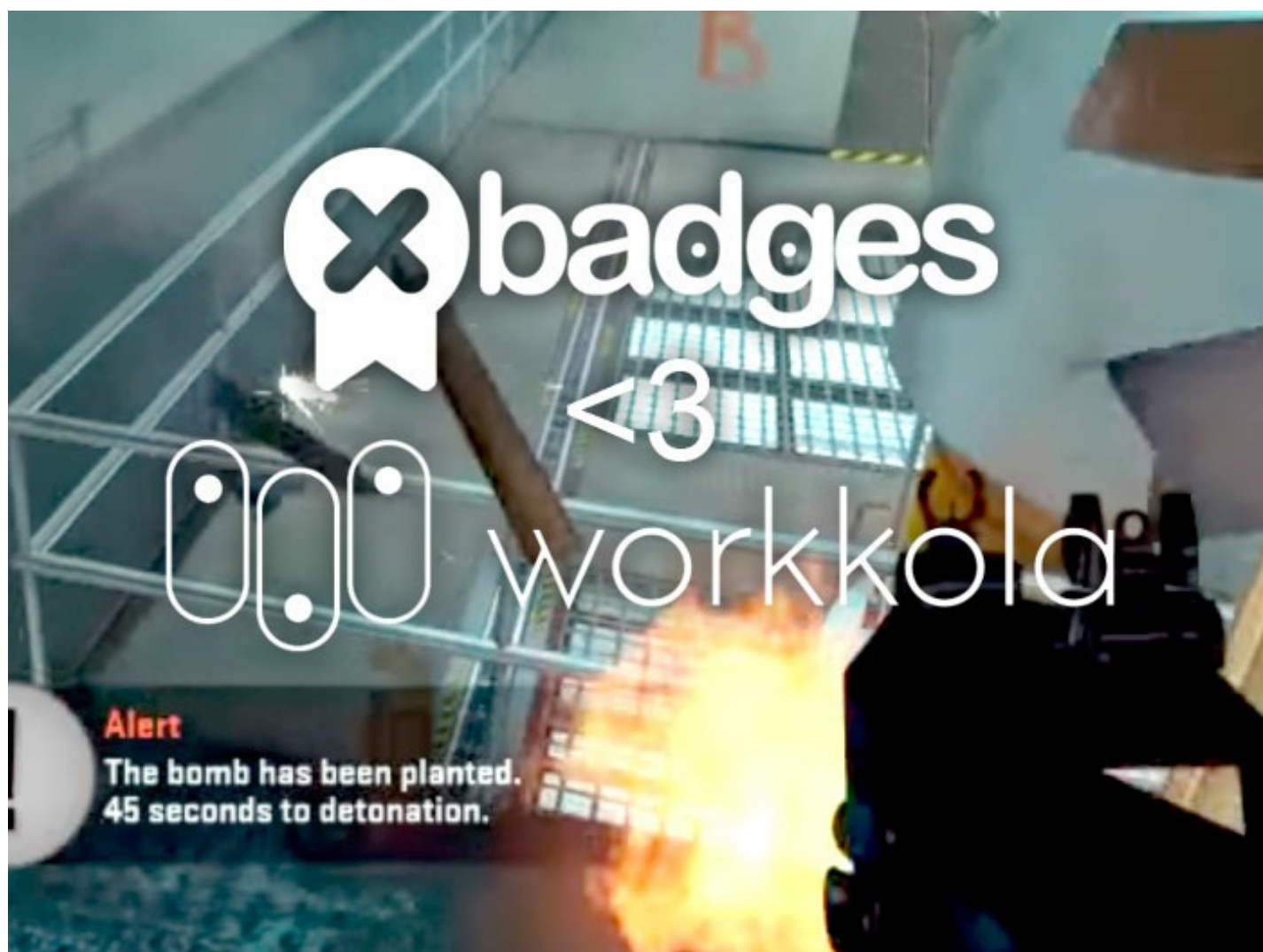


# Subiendo de nivel tus Soft Skills con Counter Strike

 [gecon.es/soft-skills-counter-strike/](http://gecon.es/soft-skills-counter-strike/)

02/11/2017

Sergio Alloza



**Author:** [Sergio Alloza Castillo](#) >> [@PsyncGamer](#)

**Reviewed by:** [Flavio Escribano](#) >> [@ludictador](#)

## Intro

En este blog ya tenemos el hábito de hablar sobre las influencias de los videojuegos en la vida cotidiana y en la mente humana. En concreto y últimamente nos enfocamos en la relación entre éstos y las soft skills. En uno de nuestros últimos artículos hablamos sobre este tipo de habilidades y la necesidad creciente de potenciarlas para un mejor encaje en la sociedad laboral en [Why detecting and training Soft Skills \[with commercial video games\] is crucial in ICT Society](#).

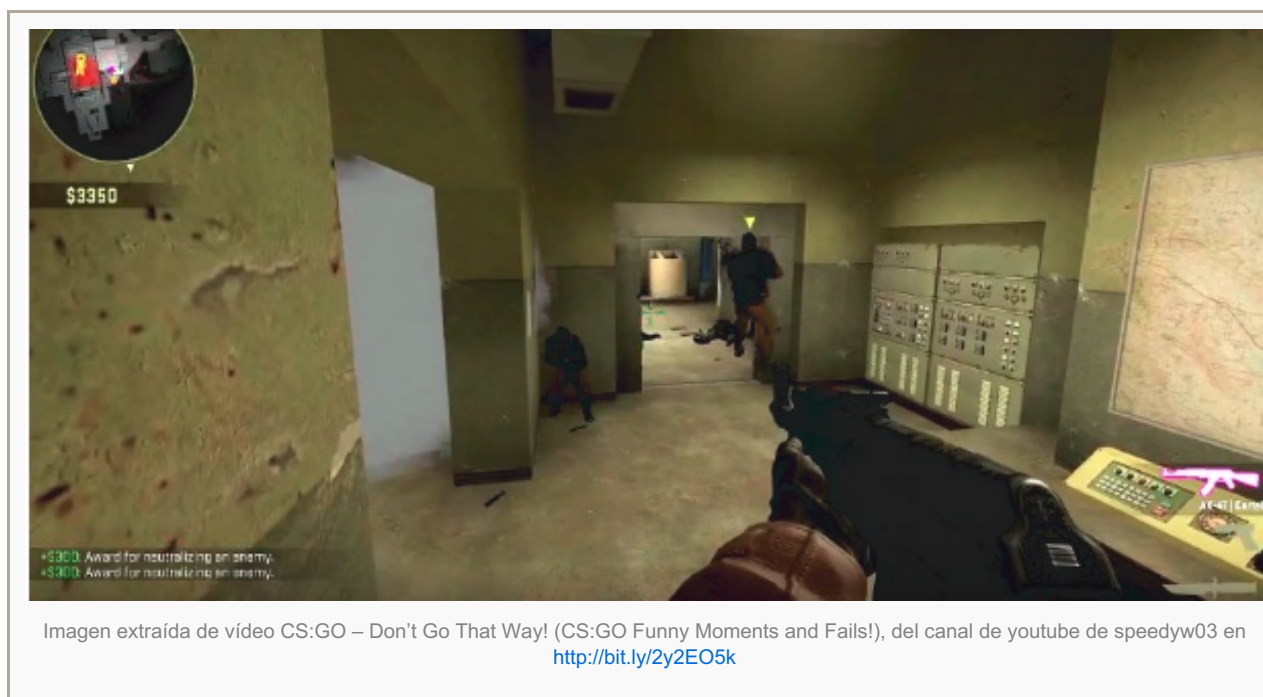
Nuestra necesidad de vincular las soft skills con los videojuegos comerciales nace del proyecto de investigación [XBadges](#), demostrando que los videojuegos pueden mejorar las soft skills tal y como se puede leer en los [resultados publicados](#).

Estamos muy contentos de anunciar que, a partir de hoy, no sólo se trata de un proyecto de investigación sino que se implementará en la innovadora plataforma de Talent Branding y recruitment [Workkola](#).

Workkola empezó hace ya algún tiempo a relacionar las soft skills con el mundo laboral. Ellos identifican las soft skills a través de un sistema 360° entre los mismos usuarios y las empresas con las que interactúan y en el que detectan, validan y potencian personalidades, valores, talentos, actitudes y competencias, los cuales juntos a las hard skills, quedan ligados automáticamente a sus perfiles profesionales sustituyendo el curriculum vitae por métricas reales, y mejorando su posicionamiento ante ofertas de empleo dónde esta información se convierte en la base de todo el proceso. Agradecemos mucho la oportunidad de iniciar este modelo de detección de soft skills en la plataforma Workkola.

### Eh, ¿pero este artículo no iba de Counter Strike? ¡Así es!

Tras mucho tiempo de investigación sobre el tema (entre muchos: Alloza & Escribano 2017; Triplett, 2008) ha llegado el momento de ser más específicos. Dejarnos de “videojuegos” clásicos e ir al detalle con videojuegos más actuales y así ver cómo realmente un videojuego influye sobre ciertas soft skills. En concreto hemos elegido -por suerte para sus fans- *Counter Strike: Global Offensive*, a partir de ahora CS:GO.



CS:GO es un juego del género *shooter* en el que, en el modo de partida más común, el usuario y el resto de su equipo deben cumplir ciertas condiciones para ganar múltiples rondas y así ganar la partida. Se pueden tomar dos bandos, terroristas y anti-terroristas (5 miembros cada equipo). En el equipo terrorista el objetivo es, o bien matar a todos los anti-terroristas, o bien plantar y activar una bomba y protegerla hasta que ésta explote. Por el contrario los anti-terroristas deben eliminar a todo el equipo enemigo o bien desactivar la bomba antes de que ésta explote. El juego cuenta con multitud de armas (réplicas que simulan armas reales) y mapas en los cuales los jugadores deben organizarse y dar lo mejor de ellos mismos para cumplir sus objetivos, y mucho más a nivel profesional.

Se ha escogido CS:GO por ser el más popular en [Steam](#) y con millones de jugadores en otras plataformas, así como la gran comunidad que se ha ido generando con el tiempo en torno a él. Sin saberlo, este popular videojuego ha ido entrenando a una gran cantidad de *gamers* en habilidades como coordinación óculo-manual, reflejos o algunas de las habilidades de las que ahora hablaremos, como velocidad de razonamiento por ejemplo. Incluso ya se había estudiado con anterioridad relacionándolo con la estimulación de la creatividad de los jugadores (Wright & Boria, 2002).

A día de hoy todo este entrenamiento pasa desapercibido no sólo por las empresas de selección de personal o

por las instituciones educativas sino también por los propios jugadores. Nuestro objetivo ahora es extraer, sintetizar y plasmar aquella información relativa a la mejora de habilidades que están proporcionando los videojuegos actuales, de manera continua y masiva. De este modo, los usuarios jugadores de videojuegos contarán con más información sobre sus perfiles, lo que podrá ayudarles a posicionarse mejor en el mercado laboral, además de seguir entrenando a conciencia.



Imagen extraída de ESPORT en <http://bit.ly/2hP4Se7>

Antes de ver cómo se realiza la medición de algunas habilidades a través de los videojuegos, veamos un poco de teoría detrás de algunas de las habilidades que hay detrás de Counter Strike y cómo se miden normalmente.

### **Velocidad de razonamiento**

CS:GO no es precisamente un juego lento. Sus partidas, sus rondas, suelen ser rápidas y abarcan muchísimas acciones por parte del jugador promedio. De hecho, el jugador no sólo tiene que ejecutar acciones en las partidas sino que la mayoría del tiempo estará recibiendo y gestionando información. Información sobre el mapa, sobre a dónde está apuntando, si el arma está cargada o no, si hay enemigos cerca y, si los hay, intentar esquivarlos y apuntarles con éxito..., y todo esto teniendo en cuenta la posición y acciones de sus compañeros de equipo entre muchas otras variables.

Está claro que CS:GO tiene todas las papeletas para poder plasmar y potenciar la velocidad de razonamiento y de razonamiento de sus jugadores.

Si entrásemos en profundidad a ver en qué consiste la velocidad de razonamiento y en qué conjunto de habilidades cognitivas encaja, podríamos escribir casi una tesis entera, por lo que nos quedaremos con la bien resumida definición de Goldhammer y Klein (2011):

*“(..)el constructo de la velocidad de razonamiento se percibe como la fluidez en el desempeño de tareas de razonamiento. De una perspectiva de diferencias individuales, los individuos son no sólo en su capacidad, sino también en el nivel de velocidad en que completan las tareas de razonamiento”.*

Como razonamientos también hay de muchos tipos (orientados al contexto, p.e. razonamiento matemático o espacial), la velocidad de razonamiento se puede entender literalmente como tal: velocidad o fluidez en realizar tareas de razonamiento (por ejemplo, rapidez en decir todas las soluciones que se te ocurran ante un problema) en un tiempo limitado (CHC theory, definition project: Flanagan & Dixon, 2013; McGrew 2009; Newton & McGrew, 2010; Schneider & McGrew, 2012).

Lo importante ahora es conocer a fondo cómo se suele medir esta habilidad de manera tradicional para luego poder ver cómo hacerlo en nuestro sistema. Esta habilidad es relativamente sencilla por lo que básicamente su



medición consiste en comprobar las velocidades de las personas al realizar diferentes test (ya sean espaciales, verbales, etc.) aunque destaca el enfoque de 'modelización conjunta' propuesto por Klein Entink, Fox et al. (2009), que además mide la precisión o validez de las respuestas.

## Gestión de equipos

Esta habilidad se percibe de manera global, pues en la gestión de equipos puede haber muchas habilidades conjuntas como, por ejemplo, inteligencia emocional (Goleman, González Raga and Mora, 2009), comunicación, asertividad o empatía.

De hecho **CASEL** (organización líder en la práctica de promover el aprendizaje académico, social y emocional integrado) en su clasificación de **competencias SEL** (Social and emotional learning) engloba la gestión de equipos dentro de un área aún más grande: Habilidades sociales, que las define como 'la capacidad de establecer y mantener relaciones saludables y gratificantes con diversos individuos y grupos. La capacidad de comunicarse claramente, escuchar bien, cooperar con los demás, resistir la presión social inapropiada, negociar el conflicto constructivamente, y buscar y ofrecer ayuda cuando sea necesario'. WEF (WORLD ECONOMIC FORUM) en su informe sobre el futuro del trabajo del 2016 define de forma más específica la gestión de equipos como 'motivar, desarrollar y dirigir a las personas mientras trabajan, identificando a las mejores personas para el trabajo'.



En este contexto, no hablamos de trabajo sino de gestión de equipos de 5 personas en partidas de CS:GO. De hecho es muy habitual que los jugadores se sincronicen entre ellos y cooperen, acordando el punto del mapa (A o B) al que se dirigen, seleccionando el mejor equipamiento en apenas unos segundos o generando estrategias entre todos.

Relativo a la medición, no existe una herramienta que mida la gestión de equipos como tal, sino que existen muchas herramientas que sirven para cuantificar y calificar los niveles de dichas sub-habilidades para así poder establecer un nivel determinado en gestión de equipos.

## Gestión del estrés

La gestión del estrés, más que una habilidad es una meta a la que se puede llegar de varias formas. Como bien explican Penedo et al. (2003) en su investigación, hay múltiples formas de gestionar el estrés, como la relajación, reestructuración cognitiva, apoyo social, asertividad, etc.

Sin embargo, en nuestro caso, la consideraremos como una habilidad, tal y como hizo Murphy (1996): 'ser capaz de mantener el rendimiento mientras estás estresado por ciertos estimulantes'. Así, independientemente

del método, mantenemos en el punto de mira el resultado. Es decir, que mientras estás jugando a CS:GO como jugador eres capaz de mantener la calma y seguir apuntando bien y acertando a pesar de tener a todo el equipo enemigo delante cargando contra ti, por poner un ejemplo.

Respecto a la medición en la investigación de Penedo et al. anteriormente citada, se medía la gestión del estrés con el instrumento (no publicado) *Measure of Current Status* (MOCS), un cuestionario que pregunta al usuario la capacidad percibida (valorada en escala de Likert entre '1 no puedo hacerlo en absoluto' y '5 puedo hacerlo extremadamente bien') para responder a los retos y demandas de la vida cotidiana o percepción de la capacidad de gestión del estrés. Algunas de las situaciones que plantea el cuestionario son:

- “Puedo reconocer fácilmente situaciones que me hacen sentir estresado o molesto.
- Puedo pararme y reexaminar mis pensamientos para obtener una nueva perspectiva.
- Puedo usar técnicas de relajación muscular para reducir cualquier tensión que experimento.
- Puedo pedir ayuda a la gente en mi vida cuando la necesite”.

### ¿Pero cómo se miden estas habilidades con videojuegos?

Normalmente estas habilidades (y sus sub-habilidades) siempre se miden de la misma manera: simulando situaciones donde las personas tienen que hacer uso de dichas habilidades para solucionar problemas. Esta evaluación puede tomar varias formas: desde un *rol-playing* delante de tu futuro jefe en una entrevista de trabajo, completar uno o varios cuestionarios llenos de preguntas o, lo más común en evaluación de habilidades cognitivas, realizar tests de carácter específico (espaciales, verbales, memoria, etc.). Lo curioso es que en Counter Strike todas estas cosas suceden continuamente y, en el caso de los jugadores, casi sin darnos cuenta. Si habéis jugado alguna vez o incluso sois jugadores profesionales, lo sabréis sin duda.

Como ya hemos visto en los ejemplos de CS, en cada una de las habilidades explicadas, el videojuego nos pone en situaciones en las que tenemos que desplegar todo nuestro potencial para procesar la información que recibimos lo antes posible, coordinarnos con el equipo o incluso dirigirlo y, sobre todo, gestionar toneladas de estrés mientras jugamos.



Imagen extraída de Twinfinite en <http://bit.ly/2z0KGKf>

Es decir que Counter Strike es un videojuego que (entre muchos otros) está diseñado para entretener y divertir a la gente pero se convierte a su vez en una herramienta óptima para identificar, evaluar e incluso entrenar estas habilidades, pues las situaciones en las que el jugador se ve inmerso requieren de niveles altos de tales habilidades para llegar a una resolución de problemas válida, en este caso ganar las partidas sin morir, hacer el mayor número de asesinatos, etc.

**¿Y qué elementos de los videojuegos nos dicen si un jugador ha hecho una determinada acción o varias dentro del mismo?**

**Los logros.** Los videojuegos más actuales suelen tener logros/trofeos que se desbloquean cuando realizas acciones en el videojuego.

Algunos ejemplos de logros del propio Counter Strike: Global Offensive (en Steam) y su relación con algunas habilidades son:

- **Blitzkrieg** (Sí, es el nombre de un logro). Descripción: gana un ronda contra cinco enemigos en menos de 30 segundos.
  - El hecho de que un jugador tenga este logro ya nos indica que ha sido capaz de ganar una ronda (solo o acompañado) contra el total del equipo enemigo en un tiempo muy rápido. Para realizar esta acción son bastante necesarias ciertas habilidades como por ejemplo la gestión de equipos (para poder sincronizarte con éste o incluso establecer pautas de acción tipo “go B and cover me”, por ejemplo), también la velocidad de razonamiento puesto que el objeto que aparece en pantalla se identifica como enemigo y se dispara (se supone que acertando). Todo esto en 30 segundos, y aún así es un logro desbloqueado por bastantes jugadores (más de un 60%).
- **A prueba de bombas.** Descripción: recibe 80 puntos de daño de granadas enemigas y sobrevive hasta el final de la ronda.
  - Este logro transmite muy bien la situación de estrés y tensión a la que un jugador puede verse sometido en una partida casual. Tras recibir un daño casi mortal, el jugador tiene que gestionar su estrés, entre muchas otras cosas (búsqueda visual de enemigos, anticipación, etc.) para poder sobrevivir hasta el final de la ronda y quedar vivo. Cualquier jugador reconocerá que “se pone un poco nervioso” cuando está sólo contra el equipo enemigo o está siendo perseguido por un enemigo armado hasta los dientes. Es este tipo de tensión o estrés el que puede verse trasladado a otros contextos no lúdicos, cuando se tengan que realizar tareas difíciles.
- **Lo primero es lo primero.** Descripción: mata personalmente a todo el equipo terrorista antes de que coloque la bomba en el modo Demolición.
  - No sólo tienes que ganar si no que además tienes que hacerlo solo. Aquí nos encontramos con una situación muy difícil y el jugador deberá extraer su máximo potencial para poder ser rápido, preciso, anticiparse a los múltiples enemigos y por supuesto a mantener la calma en todo momento. Normalmente esta categoría de logros sólo la obtienen jugadores profesionales debido precisamente a la inmensa cantidad de horas a dedicar o incluso a un entrenamiento externo para pulir aún más sus habilidades y poder llegar a tales niveles. Logros como éste son muy escasos por la tremenda dificultad que conlleva conseguirlos, además de las habilidades necesarias para poder obtenerlo.

Podríamos seguir hablando de otros logros como **El rey de la matanza** (Juega 5.000 partidas de los modos Carrera de Armamentos o Demolición) que son difíciles de conseguir, no por dificultad sino por tiempo, por lo que estos logros podrían reflejar unos niveles muy altos de persistencia o determinación ya que requieren de muchas horas de juego superando todas las emociones asociadas a un juego competitivo, entre ellas la frustración por morir o la impaciencia.

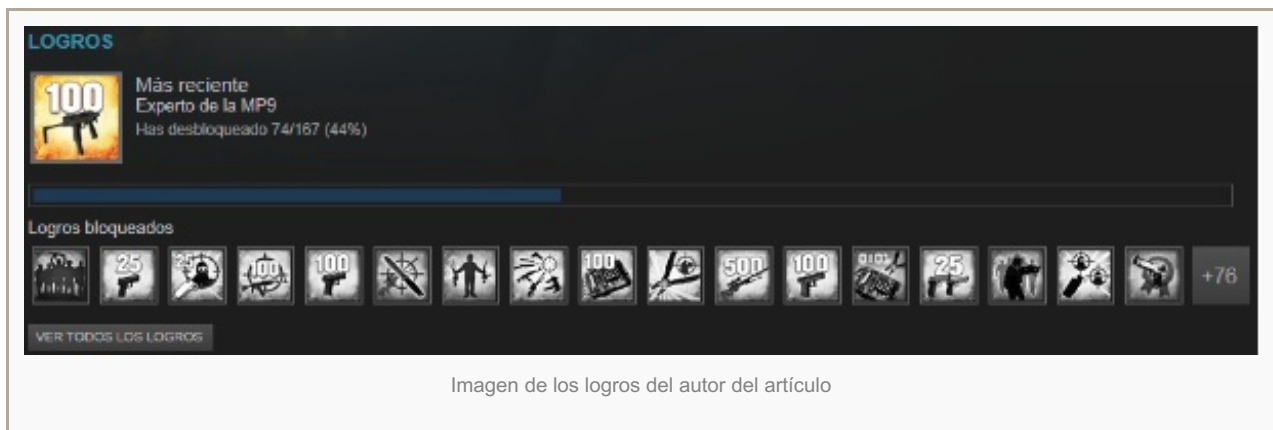


Imagen de los logros del autor del artículo

Concluyendo, vemos cómo los logros de CS:GO nos pueden ayudar a identificar las habilidades que tienen los jugadores y ver cómo éstas van creciendo a medida que el jugador sigue jugando y adquiriendo más y más logros.

Con esta relación establecida se puede llegar a ver más allá e incluso establecer niveles de habilidades, pues la velocidad de procesamiento no será la misma en un jugador profesional de CS:GO que la de un amateur, aunque los dos jueguen al mismo juego. También sería relevante tener en cuenta el factor del paso del tiempo. El tiempo es una variable que nos afecta a todos y que no debemos ignorar. Si por ejemplo un jugador consigue un logro que refleja un buen nivel de velocidad de razonamiento y pasan unos años, no por el hecho de que haya adquirido ese logro significa que vaya a seguir teniendo la misma velocidad de procesamiento durante toda su vida (por desgracia, si las habilidades no se estimulan o no se entrenan, generalmente decaen). Por lo que en este último punto se tendría que reforzar el concepto del re-entrenamiento o la re-obtención de logros y así poder ser más específicos a la hora de medir y entrenar soft skills.

### ¿Y cómo va a funcionar esto en la plataforma de Workkola?

Al inicio del artículo hemos citado y agradecido la presencia de [Workkola](#) y no lo hemos hecho aleatoriamente. Hemos establecido una colaboración conjunta en la que nos se incluye nuestro sistema de identificación de soft skills mediante los logros de los videojuegos de Steam. De esta manera, no sólo empezaremos a obtener datos reales sino también que muchos de los usuarios empezarán a adquirir la consciencia de que jugando a sus videojuegos favoritos están entrenando valiosas habilidades para su futuro profesional.

Una cosa ha quedado clara: **los videojuegos son excelentes como herramientas de entrenamiento y medición de habilidades transversales**, demostrado ya por muchos y ahora con videojuegos comerciales masivos. ¿El futuro? No amigos, el presente.

### Bibliografía

- Alloza, S. and Escribano, F. (2017). XBadges. How soft skills are boosted by video games: Improving persistence, risk taking & spatial reasoning with Flappy Bird, Pacman & Tetris. Repositorio institucional ULL. Extracted from <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/4764>.
- Flanagan, D. P., and Dixon, S. G. (2013). The Cattell-Horn-Carroll Theory of cognitive abilities. In D. P. Flanagan (Ed.), *Encyclopedia of Special Education* (pp. 368-382). John Wiley & Sons.
- Goleman, D., González Raga, D. and Mora, F. (2009). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- Goldhammer, F. and Klein, E. R. H. (2011). Speed of reasoning and its relation to reasoning ability. *Intelligence*, 39, 108–119.
- Klein Entink, R. H., Fox, J. P., and van der Linden, W. J. (2009). A multivariate multilevel approach to the modeling of accuracy and speed of test takers. *Psychometrika*, 74, 21–48.
- McGrew, K. S. (2009). CHC theory and the human cognitive abilities project: Standing on the shoulders of the giants of psychometric intelligence research. *Intelligence*, 37(1), 1-10.
- Murphy, L. R. (1996). *Stress Management in Work Settings: A Critical Review of the Health Effects*.

*American Journal of Health Promotion*, 11 (2).

- Newton, J. H., and McGrew, K. S. (2010). Introduction to the special issue: Current research in Cattell–Horn–Carroll–based assessment. *Psychology in the Schools*, 47 (7), 621-634.
- Penedo, F., Dahn, J., Molton, I., Gonzalez, J., Kinsinger, D., Roos, B., Carver, C., Schneiderman, N. and Antoni, M. (2003). Cognitive-behavioral stress management improves stress-management skills and quality of life in men recovering from treatment of prostate carcinoma. *Cancer*, 100 (1), 192-200.
- Schneider, W. J., and McGrew, K. S. (2012). The Cattell-Horn-Carroll model of intelligence. In D. P. Flanagan & P. L. Harrison (Eds.), *Contemporary intellectual assessment: Theories, tests, and issues* (99-144). New York, NY: Guilford Press.
- Triplett, J. (2008). The effects of commercial video game playing: a comparison of skills and abilities for the Predator UAV. Thesis. Air Force Institute of Technology. Air University.
- World Economic Forum (2016). The Future of Jobs. Employment, Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution. REF 010116. Recuperado de [http://www3.weforum.org/docs/WEF\\_Future\\_of\\_Jobs.pdf](http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs.pdf).
- Wright, T. and Boira, E. (2002). Creative Player Actions in FPS Online Video Games – Playing Counter-Strike. *Game Studies*, 2 (2).