



Celebramos nuestra primera Edición del año 2021, intentando seguir brindándoles información y conocimientos en materia del compliance, dentro de esta pandemia que nos esta tocando vivir.

En esta 8va edición, conversamos con Tomás Giovanetti, quien a sus 22 años es CEO de y fundador de The Gaming Agency – TGA. Él nos cuenta el desarrollo de TGA, los desafíos que enfrenta el Compliance y la tecnología, la industria de los juegos en el ámbito corporativo y su visión de la gamificación en los próximos 5 años.

Hola Tomas, es un enorme placer conversar contigo. Quiero comentarte que también fue un honor compartir panel contigo en el IFCA International Compliance Congress 2020.

Por favor, cuéntanos tu historia personal y, ¿Cómo llegaste a la posición que tienes actualmente en TGA?

Mi viaje comenzó cuando tenía 16 años y un amigo mío sufría de acoso escolar en la escuela secundaria. En ese momento, jugaba torneos y entrenaba para ser tenista profesional. Sin embargo, me di cuenta de que tenía que hacer algo para solucionar este problema. Así es como creé el primer videojuego de bullying diseñado para concientizar sobre este problema mundial. El juego fue descargado por miles de personas y fui invitado a algunos de los canales de noticias más importantes. Luego de esta experiencia, me di cuenta del poder que tienen los videojuegos debido a la interacción constante con los jugadores, y decidí crear una empresa de juegos corporativos llamada TGA "The Gaming Agency", con un objetivo bien definido: ser el puente de la comunicación y transmisión de contenido entre empresas, instituciones y sus comunidades a través del entretenimiento. Practicar un deporte competitivo



me ayudó a ganar disciplina y me enseñó a lidiar con la frustración. Dos cosas muy importantes que tuve que utilizar más adelante al crear mi empresa.

¿Cuántos años tiene TGA? y ¿Por qué su headquarters es en Miami?

TGA tiene 5 años. Nosotros trabajamos a diario con una red de más de 50 profesionales ubicados en España, Francia, Estados Unidos, México, Argentina, Chile y Perú. Debido a las muy diferentes ubicaciones y políticas, decidimos utilizar una empresa estadounidense que facilite los aspectos operativos y contractuales.

¿Por qué la gamificación corporativa y no juegos de recreo?

Queremos mostrarle a la gente que los juegos no solo son útiles para divertirse, sino que también pueden usarse para entrenar y educar a las personas. Desde la creación de nuestro primer videojuego, buscamos educar a las personas enseñándoles conocimientos específicos y generar valor entre nuestros jugadores. Training Games usa técnicas del mundo del juego como recompensas, pun-

tos, insignias, comentarios frecuentes y progresión a través de muchos niveles. Estos se utilizan para hacer que el entrenamiento sea más efectivo al hacer que el aprendizaje sea más entretenido. Estas plataformas aseguran que los empleados sean los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje y construcción de conocimiento, tomando decisiones concretas y simulando situaciones que deben afrontar en la vida real.

Me gustaría conocer su opinión sobre los desafíos que enfrenta el Compliance y el papel de la tecnología para abordarlos.

Veo un cambio en la visión del Compliance de los reguladores. Ahora la atención se centra en los resultados (en la efectividad de los programas), y no solo en qué programas se seleccionarán para asegurar el cumplimiento de los funcionarios y empleados. Creo que el principal desafío al que nos enfrentamos es: ¿Cómo simplificar los procesos de Compliance pero reforzándolos al mismo tiempo? Y la respuesta es: "con tecnología". La tecnología es la herramienta que permite no solo reducir tiempos y costos, sino también asegurar mejores resultados en términos de efectividad. Existe una gran cantidad de software y plataformas tecnológicas eficaces que ayudan a las empresas a manejar los problemas de Compliance. Desde la conexión de bases de datos, con contenido de información regulatoria, hasta el procesamiento de eventos complejos. Además de estos, la inteligencia artificial y el aprendizaje automático son potentes herramientas disponibles. Es importante señalar que Gaming está aquí para complementar otras tecnologías, no para reemplazarlas. Para concluir con su pregunta, el enfoque debe estar en la efectividad de los programas de Compliance. También en la cultura de la empresa, su misión y sus valores, se vuelve fundamental para propósitos de asegurar el compliance. Por último, pero no menos importan-

te, la segmentación y el análisis de datos para abordar problemas específicos de una manera separada y diferente también son muy importantes.

Cuéntanos, ¿En qué consiste uno de los juegos que preparas para tus clientes?

Creamos videojuegos a medida, cuidadosamente diseñados para un problema específico. Creemos que es muy importante comprender los desafíos de la empresa con la que estamos trabajando y la audiencia que la va a utilizar. Nuestros videojuegos varían en función de la edad, el nivel educativo de los jugadores, el departamento donde trabajan y más. Con esta información, creamos un videojuego único diseñado para ellos.

¿Podrías darnos una descripción general de la industria del juego y decirnos cómo los juegos pueden ser útiles para las corporaciones?

Los juegos se consideran una de las industrias más interesantes de la tecnología debido a su importancia para la cultura, el entretenimiento y el avance tecnológico. También es una industria muy inclusiva y expansiva. Hay juegos y una forma de jugar para casi todos los humanos, lo que hace que los videojuegos sean una de las industrias más queridas del mundo.

Está creciendo más rápido de lo esperado y ahora se estima que tendrá un valor de USD 159,3 mil millones en 2020*.

Aquí tenemos información útil:

- Hay 2.700 millones de jugadores en todo el mundo en 2020.

- El 48% de los estudios de juegos trabajan en juegos de realidad virtual / realidad aumentada.

- Cada día se lanzan 25 juegos nuevos en Steam.

- La industria global del juego crecerá a una tasa compuesta anual del 12% entre 2020-2025.

- El 45% de los jugadores estadounidenses son mujeres.

*Un aumento del 76,8% en comparación con las cifras previstas en 2016 para 2020. Además, las empresas ahora utilizan soluciones basadas en juegos para comunicar contenido con fines de marketing y capacitación, lo que hace que estos

procesos sean más divertidos y efectivos.

¿Cuáles son los beneficios que los juegos pueden proporcionar para el Compliance en las organizaciones?

Es importante comprender que el concepto de “cultura de Compliance” existe desde más de una década. Los escándalos de ética y cumplimiento continúan demostrando que estas culturas aún faltan en muchas organizaciones. Sin un compromiso organizacional con el Compliance, las políticas y procedimientos son simplemente documentos. Las empresas deben hacer todo lo posible



para fomentar una cultura que fomente el cumplimiento en todos los niveles y en toda la organización. Los juegos pueden ofrecer beneficios no solo para capacitar y evaluar a los empleados en habilidades sociales (como liderazgo, formación de equipos, comunicación, gestión



Nuestra solución es un videojuego diseñado adecuadamente para capacitar a los empleados en Compliance y evaluar sus conocimientos, combinando habilidades duras y habilidades blandas.



del tiempo, resolución de problemas, resolución de conflictos y toma de decisiones). Pero también en conocimientos técnicos específicos o habilidades duras (como incorporación, procesos productivos, ventas y experiencia del cliente, estándares de seguridad y Compliance). Nuestra solución es un videojuego diseñado adecuadamente para capacitar a los empleados en cumplimiento y evaluar sus conocimientos, combinando habilidades duras y habilidades blandas. Los empleados no solo deben conocer las reglas y regulaciones de Compliance, *deben internalizar sus conocimientos y demostrar un comportamiento adecuado*. Esto se puede lograr a través de un módulo de simulación cuidadosamente diseñado que recrea diferentes situaciones reales que los empleados pueden experimentar.

¿Cómo ves la gamificación en los próximos 5 años y el futuro de TGA?

Veo un crecimiento exponencial en la industria debido a los números en constante aumento. Además, la crisis de la pandemia COVID-19 dio un impulso a la industria y las empresas comenzaron a darse cuenta de que los procesos y la tecnología de digitalización son inminentes. Los procesos tradicionales que habían establecido no son compatibles con la situación actual, teniendo que buscar nuevas alternativas, apresurando la transición hacia soluciones tecnológicas.

Entrevista por:

Marco Ruiz Martínez
Diretor de Assuntos
Corporativo de Ethics

Editado por:

Claudia Arévalo Silva



Ethics

Asociación Peruana de
Ética y Compliance