

Los juegos de misterio en vivo se consolidan como la nueva tendencia para eventos de empresa

La empresa valenciana, Wegame, se ha especializado en la organización de ‘real games’ para particulares y empresas. Wegame organizará en las próximas dos semanas más de 95 juegos, coordinando a más de 1.500 participantes, en los eventos de empresa navideños

Wegame, empresa valenciana especializada en ‘real games’ y juegos de inmersión inicia en estos días un calendario con una intensa actividad, ya que tiene contratados, hasta la fecha, la organización de un total de 95 juegos, en los que participarán más de 1.500 personas, durante los eventos de empresa previos a la Navidad.

Chema Barcia, director de Wegame, reconoce que "estas semanas previas a la Navidad se convierten cada año en un momento clave en nuestra actividad, donde cada vez más las empresas necesitan liberar tensiones con el cierre de ejercicio y tomarse un respiro y este tipo de juegos son un recurso muy útil y sano en ese aspecto".

Juegos de Cluedo como una variante de los juegos de rol donde todos los invitados interpretan un personaje es la propuesta inicial de Wegame. Un asesinato y cómo esclarecer quien es el culpable, a partir del reparto de papeles entre los participantes y la supervisión de un actor que les guía en todo momento, desvela algo más sobre esta experiencia, de unas dos horas de duración, que ha permitido a esta joven empresa erigirse en líder de un sector y estar presente en más de 50 ciudades repartidas por toda España y contar con una cartera de más de 265 actores que coordinan estas misteriosas propuestas de ocio.

“Wegame, somos el juego”

Wegame aporta además un valor diferencial, dentro de la organización cuentan con un departamento creativo que ha desarrollado el guion de muchos de los juegos de inmersión que hoy ofrecen en su catálogo: ‘Cena en casa de los señores Muñoz’, ‘Los dos pretendientes’, ‘Juego de-mente. Cena con el Dr., Dhivago’, ‘Aniversario de la promoción de Instituto’ o ‘Tiene delito’, son algunas de las propuestas que adentran en esta afición al juego y para las que se suele contar con ambientación, atrezzo y apoyo de técnicos de iluminación, sonido o maquillaje.

El juego se impone en la empresa para motivar y fomentar espíritu de equipo

Diferentes estudios ya confirman que la gamificación, la posibilidad de utilizar técnicas y dinámicas de juegos en el ámbito laboral, es una práctica cada vez más extendida que mejora las capacidades de los trabajadores. Y en 2020, se estima que el sector de la gamificación crecerá un 500% vinculado al plano laboral, según apunta un estudio de Atrivity, plataforma internacional para la formación de empleados a través de técnicas de juego.

Datos de contacto:

Pere Ferrer
607804911

Nota de prensa publicada en: [Valencia](#)

Categorías: [Juegos](#) [Valencia](#) [Entretenimiento](#) [Recursos humanos](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>