

 Global Insights

# Gaming 2024



**56%**

DES EMPLOYEURS TIENNENT  
COMPTE DES COMPÉTENCES  
DES CANDIDATS EN MATIÈRE  
DE JEUX VIDÉO

**70%**

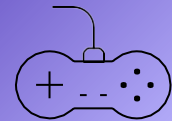
DES EMPLOYEURS ESTIMENT QUE  
L'IA AURA UN IMPACT POSITIF  
SUR L'AMÉLIORATION DES  
COMPÉTENCES

**46%**

DES EMPLOYÉS SE DISENT  
À L'AISE AVEC LA FORMATION  
EN VR



# Contenu



TENDANCE UNE

**L'influence  
croissante des  
jeux vidéo dans  
l'entreprise**

TENDANCE DEUX

**PNJ : comment  
tirer parti de l'IA  
pour développer  
l'apprentissage**



TENDANCE TROIS  
**Une nouvelle  
réalité**

TENDANCE QUATRE  
**Gamification  
au travail**



TENDANCE CINQ

**Les bonnes  
pratiques  
acquises grâce au  
gaming**

## Déclarations prospectives

Le présent rapport contient des déclarations prospectives, y compris des déclarations concernant la demande de main-d'œuvre dans l'industrie technologique et l'utilisation des technologies émergentes. Les événements ou résultats réels peuvent différer matériellement de ceux contenus dans les déclarations prévisionnelles en raison de risques, d'incertitudes et d'hypothèses. Ces facteurs comprennent ceux qui figurent dans les rapports de la société déposés auprès de la SEC, y compris les informations sous la rubrique " Facteurs de risque " dans son rapport annuel sur le formulaire 10-K pour l'année se terminant le 31 décembre 2023, ces informations étant incorporées dans le présent document par référence. ManpowerGroup décline toute obligation de mettre à jour les déclarations prospectives ou autres contenues dans ce rapport, sauf si la loi l'exige.

\*Personnage non jouer



INTRODUCTION

TENDANCE UNE

TENDANCE DEUX

TENDANCE TROIS

TENDANCE QUATRE

TENDANCE CINQ

CONCLUSION



Depuis des milliers d'années, les jeux, tels que le jeu de Dames, le Mahjong et les échecs, sont une source de distraction, de connexion et une occasion d'affiner ses compétences en stratégie et résolution de problèmes. Avec l'avènement de l'ordinateur personnel (PC), il était naturel que les jeux se développent sur ce nouveau support et au-delà. Toutefois, contrairement aux jeux de société, les compétences acquises et développées grâce aux jeux vidéo englobent désormais une grande partie de la technologie actuelle, tout en ouvrant la voie aux progrès futurs.

Actuellement, plus de 80 % des internautes dans le monde jouent à des jeux vidéo sur différents appareils. Du mobile au PC et de la PS5 à la Switch, les gens jouent plus que jamais - et apprennent ces nouveaux outils et systèmes à un rythme de plus en plus rapide. Alors que l'industrie du jeu vidéo s'élance vers de nouveaux sommets grâce à des innovations technologiques de pointe, les entreprises en quête de transformation numérique peuvent s'inspirer de ce secteur pour identifier les compétences techniques clés de demain et découvrir les talents qui les maîtrisent déjà. **Dans ce rapport de ManpowerGroup Global Insights, nous explorons quatre grandes tendances issues des jeux vidéo qui influenceront l'avenir du monde du travail.**

- Quelles sont les technologies qui devraient avoir le plus d'impact sur les autres industries ?
- Comment influenceront-ils notre façon de travailler et les meilleures pratiques des employeurs ?
- Quels sont les impacts potentiels de ces tendances sur le monde du travail ?
- Comment influencent-ils la transformation numérique en cette période de pénurie de talents au niveau mondial ?







INTRODUCTION

TENDANCE UNE

TENDANCE DEUX

TENDANCE TROIS

TENDANCE QUATRE

TENDANCE CINQ

CONCLUSION



# L'influence croissante des jeux vidéo dans l'entreprise



L'accent mis par l'industrie du jeu sur les graphismes en temps réel, l'intelligence artificielle (IA) et la narration interactive a repoussé les limites de la puissance de calcul et de la performance. Cette volonté d'excellence technologique a stimulé le développement de systèmes informatiques à haute performance, d'unités de traitement graphique (GPU) et de solutions logicielles innovantes. Ces technologies, dont l'adoption s'est généralisée dans tous les secteurs d'activité, sont sur le point de modifier les tendances du Monde du travail en créant de nouvelles opportunités et de nouveaux défis.

- **Plus question de jouer** : Nvidia, qui était à l'origine un fabricant de cartes graphiques axé sur les jeux, a capitalisé sur l'utilisation croissante de sa technologie pour des applications telles que l'IA, les véhicules autonomes et les crypto-monnaies. La capitalisation boursière de Nvidia a récemment dépassé les 2 trillions de dollars, ce qui en fait la troisième entreprise la plus prestigieuse de Wall Street, derrière Microsoft et Apple, avec respectivement 3,09 et 2,77 trillions de dollars.<sup>1</sup>
- **Steam** : Lancée à l'origine comme une petite entreprise par Valve Corporation il y a 20 ans, le market place des jeux vidéo Steam compte aujourd'hui plus de 73 000 jeux et 33 millions d'utilisateurs actifs.<sup>2</sup>
- **Revenu publicitaire** : Le revenu total des jeux devrait passer de 227 milliards de dollars en 2023 à 312 milliards de dollars en 2027, soit un taux de croissance annuel composé (TCAC) de 7,9 %. La confiance dans le secteur des jeux augmentant, les recettes publicitaires devraient presque doubler entre 2022 et 2027<sup>3</sup> et atteindre 100 milliards de dollars en 2025.

1. [Reuters](#) 2. [Statista](#) 3. [PwC](#)

## Implications pour le monde du travail:

- Alors que les annonceurs ciblent de plus en plus la communauté des joueurs, les employeurs devraient réfléchir à la manière d'intégrer ce canal dans leur campagne de recrutement.
- La croissance fulgurante de marques telles que Nvidia illustre le rôle de l'industrie du jeu en tant qu'influenceur précoce des tendances en matière de commerce et de recrutement.
- Les joueurs représentent une part croissante des recrutements. Se tourner vers l'industrie du jeu pour trouver les meilleures pratiques permettant d'impliquer les joueurs est une opportunité importante pour les employeurs.



LA PUBLICITÉ  
DANS LES JEUX  
DOUBLERA  
D'ICI À 2027.



INTRODUCTION

TENDANCE UNE

TENDANCE DEUX

TENDANCE TROIS

TENDANCE QUATRE

TENDANCE CINQ

CONCLUSION



# PNJ : comment tirer parti de l'IA pour développer l'apprentissage

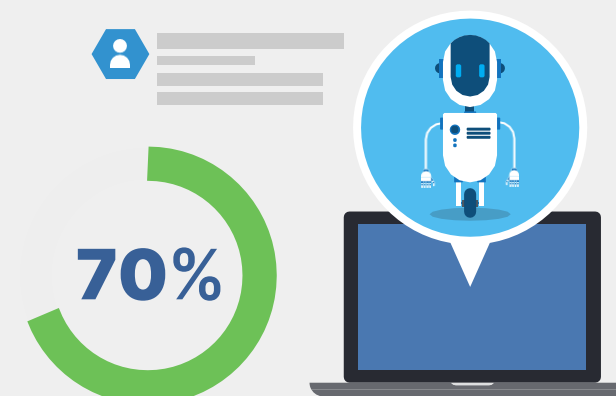
L'industrie du jeu vidéo s'apprête également à révolutionner l'expérience utilisateur grâce à l'intelligence artificielle (IA). Parmi les innovations les plus prometteuses, on trouve la création de personnages non joueurs (PNJ) plus interactifs, la génération automatisée de contenu et des récits dynamiques. Ces expériences de jeu immersives pilotées par l'IA vont bien au-delà des simples réflexes et de la dextérité. Elles stimulent la résolution de problèmes, la pensée stratégique et même des compétences non techniques, repoussant ainsi les limites des mondes virtuels.

- **Formation avec l'IA** : La plupart des employeurs (70%) pensent que la technologie immersive, y compris l'IA, aura un impact positif sur les programmes de formation et de perfectionnement<sup>1</sup> de leurs salariés au cours des deux prochaines années.
- **DevOps & QA Automation** : Selon les leaders de l'industrie du jeu vidéo, l'automatisation est en passe de se généraliser dans le développement des jeux et les processus d'assurance qualité (QA). Pionnière en matière d'adoption de ces technologies, l'industrie du jeu est susceptible d'inspirer d'autres secteurs et d'influencer leurs pratiques à l'avenir<sup>2</sup>
- **Les craintes des salariés** : Lorsqu'on a récemment demandé à des salariés de plusieurs pays ce qu'ils pensaient de l'utilisation croissante de l'IA, ils se sont dit intrigués (29 %), nerveux (20 %) et confiants (16 %).<sup>3</sup>
- **Nécessité d'une formation plus poussée pour les salariés** : En raison de l'utilisation croissante de l'IA et de l'attention qu'elle suscite, la plupart des responsables RH (63 %) estime qu'il sera essentiel de dispenser aux salariés une formation supplémentaire sur l'IA.<sup>4</sup>

1. [ManpowerGroup Employment Outlook Survey, Q3 2023](#) 2. [Bloomberg](#) 3. [ManpowerGroup Worker Survey, October 2023](#) 4. [Talent LMS](#)

## Implications pour le monde du travail:

- La pénurie de talents au niveau mondial et l'adoption de l'IA augmenteront simultanément. Ceux qui ne s'attachent pas à former leur salarié à l'utilisation de ces nouveaux outils manqueront l'occasion de tirer pleinement parti de leur capital humain.
- Les jeux seront à la pointe de l'adoption de l'IA et nécessiteront une main-d'œuvre encore plus qualifiée. D'autres secteurs peuvent également s'inspirer du déploiement plus rapide de l'IA dans les jeux de ces outils.
- L'automatisation des tâches et des processus répétitifs peut améliorer la satisfaction des travailleurs de l'industrie du jeu tout en stimulant leur productivité.



DES EMPLOYEURS ESTIMENT QUE  
L'IA AURA UN IMPACT POSITIF  
SUR LA FORMATION ET  
L'AMÉLIORATION DES COMPÉTENCES.



## INTRODUCTION

## TENDANCE UNE

## TENDANCE DEUX

## TENDANCE TROIS

## TENDANCE QUATRE

## TENDANCE CINQ

## CONCLUSION

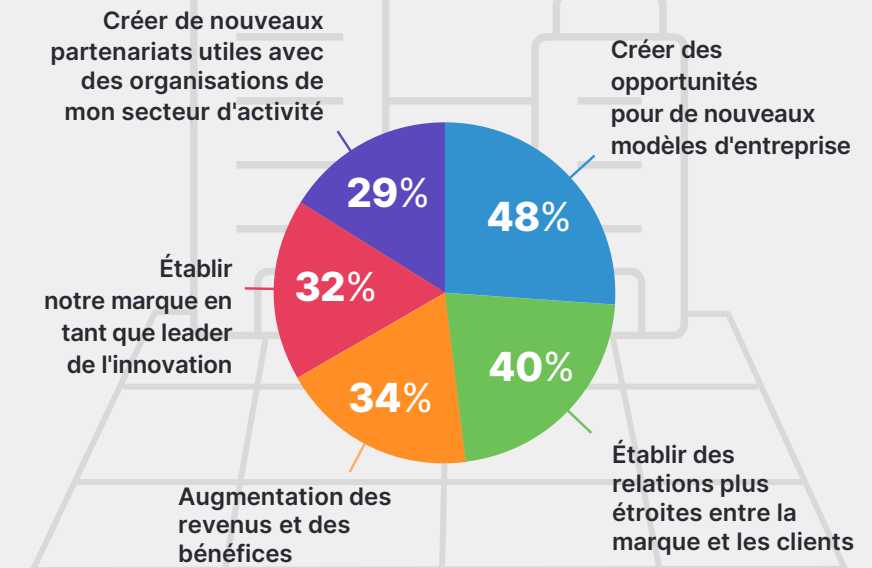


# Une nouvelle réalité

L'engouement pour les jeux toujours plus immersifs a propulsé le métavers, la réalité virtuelle (VR) et la réalité augmentée (AR) sur le devant de la scène. Loin d'être de simples gadgets, ces technologies révolutionnent non seulement le monde du jeu vidéo, mais elles trouvent également des applications dans des domaines variés comme l'éducation, la santé et la formation professionnelle. Simulations de formation, collaboration à distance, visualisation améliorée... La VR et la AR transforment ces secteurs, créant ainsi une forte demande de professionnels qualifiés dans ces domaines.

- **D'ici 2030, le métavers pourrait atteindre 900 milliards de dollars** et 65 % des activités se concentreront sur les expériences virtuelles. À court terme, les jeux, le fitness immersif et les divertissements seront en tête. Cependant, l'utilisation en entreprise pour la collaboration, la productivité, le marketing digital, la formation des employés, l'éducation et les soins de santé devraient suivre.<sup>1</sup>
- **La quasi-totalité des dirigeants du secteur (97 %)** s'accordent à dire que les jeux sont aujourd'hui au cœur de l'innovation métaverse. Ils s'attendent également à de nombreux avantages commerciaux applicables à tous les secteurs.
- **Les salariés sont ouverts à davantage d'expériences virtuelles** sur le lieu de travail. Près de la moitié d'entre eux (46 %) déclarent qu'ils seraient à l'aise pour recevoir une formation ou un coaching virtuel. Une majorité (51 %) déclare également qu'elle se sentirait à l'aise pour participer à un entretien en VR.<sup>3</sup>
- **Un nombre important d'employeurs (18%)** déclarent utiliser actuellement la VR dans leur processus de recrutement et 35% supplémentaires prévoient d'intégrer la technologie dans les trois prochaines années.<sup>4</sup>

## Avantages du métavers



- Les expériences immersives offrent aux employeurs de nouvelles possibilités d'entrer en contact avec leurs salariés et leurs clients.
- Les salariés sont ouverts à la formation virtuelle et la recherche estime que la formation peut être finalisée quatre fois plus rapidement dans un environnement virtuel que dans une salle de classe traditionnelle.<sup>5</sup>
- Les salariés sont également ouverts à l'idée d'intégrer des expériences virtuelles dans le process de recrutement.

1. [Bain & Company](#) 2. [EY](#) 3. [Experis 2023 Immersive Tech Report](#) 4. [ManpowerGroup Employment Outlook Survey, Q3 2023](#) 5. [PwC](#)







## INTRODUCTION

## TENDANCE UNE

## TENDANCE DEUX

## TENDANCE TROIS

## TENDANCE QUATRE

## TENDANCE CINQ

## CONCLUSION

# Gamification du travail

Alors que la gamification soit devenue un mot à la mode ces dernières années, elle reste très pertinente pour l'industrie du jeu et l'avenir du travail. La gamification est démystifiée lorsqu'elle est correctement définie comme l'utilisation de la mécanique du jeu et la conception d'expériences pour engager et motiver numériquement les gens à atteindre leurs objectifs. De ce point de vue, la gamification crée des opportunités dans le monde du travail pour accroître l'engagement et améliorer les résultats de l'entreprise.

- **Jouer pour gagner** : dans les jeux, tout le monde apprécie la reconnaissance de la victoire, mais malheureusement, de nombreux salariés de la génération Z et du millénaire ont l'impression qu'il n'y a aucun moyen de gagner au travail. Dans une étude récente, 50 % d'entre eux ont déclaré qu'ils pensaient que la direction ne reconnaissait pas les bonnes performances professionnelles. La plupart d'entre eux (79 %) ont également déclaré qu'une augmentation de la reconnaissance ou des récompenses les rendrait plus fidèles à leur employeur actuel.<sup>1</sup>
- **Gamification de l'évaluation** : Un processus d'embauche traditionnel avec un processus d'entretien structuré a 50 % de chances de trouver le bon candidat. Cependant, l'intégration d'évaluations ludiques permet de maintenir l'engagement des candidats et peut faire passer ce chiffre à 80 %.<sup>2</sup>
- **Les salariés sont des joueurs** : Les salariés disent que la gamification les rend plus productifs (89%) et heureux (88%) au travail. Les salariés qui reçoivent une formation gamifiée se disent motivés et productifs (83 %), tandis que ceux qui reçoivent une formation non gamifiée (61 %) disent s'ennuyer et ne pas être productifs.<sup>3</sup>



LA GAMIFICATION  
REND LES  
SALARIES  
**PLUS HEUREUX  
(88%) ET PLUS  
PRODUCTIFS  
(89%) AU TRAVAIL.**



## Implications pour le monde du travail:

- L'intérêt de la gamification pour améliorer l'engagement des salariés est évident et peut contribuer à réduire le coût élevé du turn-over (18 591 dollars par salarié).<sup>4</sup>
- La gamification permet d'augmenter le taux d'achèvement de la formation des salariés, la rétention des connaissances et la satisfaction des salariés à l'égard des programmes de formation ou d'amélioration des compétences.
- Les employeurs en quête d'inspiration peuvent s'inspirer du nombre sans cesse croissant de jeux et de la communauté des joueurs au sein de leur propre personnel.

1. [SHRM](#) 2. [ManpowerGroup](#) 3. [Talent LMS](#) 4. [Gartner](#)



# Les bonnes pratiques acquises grâce au gaming

## TENDANCE UNE

## TENDANCE DEUX

## TENDANCE TROIS

## TENDANCE QUATRE

## TENDANCE CINQ

## CONCLUSION

Loin de se limiter aux aptitudes techniques, les jeux vidéo développent également des compétences non techniques, d'autant plus cruciales à l'heure où l'automatisation confie aux machines les tâches routinières. Les joueurs acquièrent ainsi des capacités de raisonnement critique, de résolution de problèmes et de travail en équipe, toutes hautement appréciées par les employeurs.

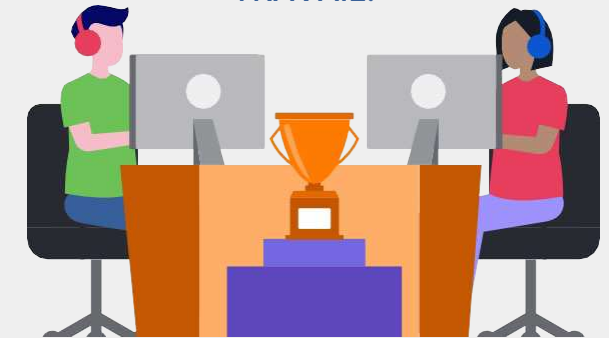
Les jeux enseignent également une communication efficace, notamment la formulation claire et argumentée de feedbacks. Des compétences non techniques précieuses et de plus en plus recherchées face à la pénurie mondiale de talents.

- **Plus de la moitié des employeurs (56 %)** affirment qu'ils prendraient en compte les compétences des candidats en matière de jeux vidéo au cours du processus d'embauche. Un groupe encore plus important (65%) déclare qu'il envisage de prendre en compte les compétences de jeu des candidats à l'avenir.<sup>1</sup>
- **Deux tiers (66 %) des adultes américains** pensent que les compétences acquises grâce aux jeux et aux sports électroniques seront utiles dans le monde du travail, aujourd'hui ou à l'avenir.<sup>2</sup>
- **Motiver les nouveaux joueurs** : 8 membres de la génération Z et des milléniaux sur 10 pensent que les compétences en matière d'e-sport peuvent changer leur décision.

1. [ManpowerGroup Employment Outlook Survey, Q3 2023](#) 2. ManpowerGroup U.S. Worker Survey, [March 2023]



66% DES SALAIRES  
ESTIMENT QUE LES  
**COMPÉTENCES**  
DÉVELOPPÉES GRÂCE  
AUX JEUX OU AUX  
SPORTS ÉLECTRONIQUES  
SONT PERTINENTES AU  
TRAVAIL.<sup>2</sup>



## Implications pour le monde du travail:

- La prise en compte des compétences en matière de jeux peut aider les employeurs à attirer de nouveaux talents et à révéler des compétences qui, autrement, n'auraient peut-être pas été reconnues.
- La reconnaissance de ces compétences permet également aux employeurs d'engager de manière plus significative les joueurs au sein de leur propre effectif ainsi qu'au sein de la communauté mondiale de plus de 3 milliards de joueurs.
- Identifier les compétences complémentaires qui ont déjà été développées par le jeu peut également aider à optimiser les dépenses liées à l'amélioration et au développement des compétences en évitant les formations redondantes.







## INTRODUCTION

## TENDANCE UNE

## TENDANCE DEUX

## TENDANCE TROIS

## TENDANCE QUATRE

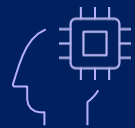
## TENDANCE CINQ

## CONCLUSION

# Ce qu'il faut retenir



**Ne négligez pas l'impact du gaming :** Alors que l'industrie du gaming continue d'être à la pointe de l'innovation, notamment en ce qui concerne les expériences utilisateur plus immersives, les entreprises de tous secteurs seraient bien avisées de garder leurs onglets (de navigateur) ouverts aux opportunités et à d'autres applications de simulation.



**Considérez l'importance de l'IA :** L'adoption de l'IA n'en est qu'à ses débuts, mais la complexité croissante des jeux entraînera son adoption rapide. Les entreprises du secteur devront garder une longueur d'avance en matière de recrutement, de fidélisation et de formation pour s'imposer sur un marché de plus en plus concurrentiel.



**Réimaginez votre réalité :** l'industrie du jeu vidéo est à l'avant-garde de l'innovation technologique. Les employeurs qui sauront exploiter le potentiel de la RV, de la RA et du métavers pour engager leurs salariés et créer de nouvelles opportunités seront les mieux placés pour réussir dans l'économie numérique.



**Améliorez l'apprentissage et la fidélisation :** La gamification est un outil puissant qui peut aider les entreprises à transformer l'apprentissage continu et le perfectionnement en une expérience plus motivante, engageante et efficace pour leurs salariés. En adoptant une approche stratégique et bien conçue, les entreprises peuvent tirer parti du pouvoir du jeu pour maximiser leurs investissements en formation continue et atteindre leurs objectifs.



**Le monde multijoueur du travail :** Dans le domaine des jeux et de la technologie en général, le débat se concentre souvent sur la pénurie de talents et les lacunes en matière de compétences. Alors que les employeurs cherchent à former des équipes de plus en plus agiles et globales, ils ne doivent pas oublier l'importance de combler les lacunes en matière de compétences non techniques. Les mêmes concepts qui relient les joueurs dans les jeux en ligne massivement multijoueurs (MMO) pourraient être exploités pour aider à développer les compétences non techniques.



# Solutions globales en matière de jeux pour le monde du travail



Conseil et analyse en  
matière de  
recrutement



Gestion  
du personnel



Recrutement  
De talents



Gestion  
de carrière



Transition  
de carrière



Attirer les  
meilleurs talents



**A propos de nous** - ManpowerGroup®, acteur majeur de l'emploi dans le monde depuis plus de 70 ans, accompagne les talents et les entreprises en proposant des solutions concrètes et adaptées aux enjeux de flexibilité, de recrutement, de formation et de gestion des carrières, dans plus de 75 pays et territoires. Le groupe porte la conviction qu'un emploi valorisant et durable a le pouvoir de changer le monde. Pour relever les grands défis de notre temps, du dérèglement climatique à la pénurie de talents, le groupe cible les domaines où ses actions ont le plus de chances de faire bouger les lignes. Il apporte des réponses aux défis d'attraction et de fidélisation des Talents ainsi qu'aux nouvelles aspirations des candidats dans un monde du travail en pleine accélération. ManpowerGroup accompagne l'ensemble des transformations digitales et RH des entreprises, à travers ses trois marques, Manpower, Experis et Talent Solutions.

En 2024, le Top Employers Institute a décerné le label Top Employers France à Manpower pour la 3e année consécutive et à Experis pour la 5e année consécutive, pour leur politique RH, de diversité et d'employabilité.

En France, ManpowerGroup emploie plus de 10 000 collaborateurs.

