



UNE NOUVELLE ÉTUDE COMMANDÉE PAR YOUTUBE RÉVÈLE LES COMPÉTENCES ACQUISES PAR LA GEN Z EN JOUANT AUX JEUX VIDÉO

À RETENIR

- Une nouvelle étude menée par YouTube révèle que la pratique des jeux vidéo contribue à renforcer la confiance de la génération Z dans ses compétences professionnelles.
- La majorité des recruteurs interrogés ont déclaré qu'ils étaient plus susceptibles d'embaucher un joueur de jeux vidéo, mais seulement 30% des membres de la génération Z qui jouent aux jeux vidéo l'incluraient dans leur CV.
- La résolution de problèmes, la communication et la réflexion stratégique sont des compétences précieuses que les jeux vidéo aident à développer.
- [Matt Barr](#), maître de conférences en informatique à l'université de Glasgow, en Écosse, partage les meilleurs jeux pour aider à perfectionner les compétences les plus convoitées par les recruteurs en France

12 MARS 2023 : Selon une nouvelle étude commandée par YouTube, les jeux vidéo aideraient la génération Z à développer des compétences comme la réflexion stratégique, la communication ou encore la résolution de problèmes.

L'étude, commanditée par YouTube, a révélé que 59% des recruteurs sont plus enclins à embaucher un amateur de jeux vidéo et à parler des compétences qu'il a développées dans ce domaine, même si seulement 30% des jeunes de la génération Z déclarent qu'ils le mentionneraient lors d'un entretien ou sur leur CV. L'enquête de YouTube corrobore [les études existantes](#) sur la façon dont les jeux vidéo contribuent à apporter aux joueurs des compétences précieuses et utiles en France¹.

Interrogés sur les compétences qu'ils recherchent le plus lorsqu'ils recrutent une personne pour un poste de débutant, les employeurs considèrent que la communication (47 %), l'envie d'apprendre (50 %), la bonne gestion du temps (47 %) et la capacité à prendre des initiatives (46 %) sont les compétences les plus précieuses pour leur entreprise.

Si l'on croise ces données avec les compétences attribuées aux joueurs de jeux vidéo, on constate que 46% d'entre eux affirment que les jeux vidéo les aident à acquérir des compétences

¹ [LHH Readiness Index](#)

stratégiques, à résoudre des problèmes (28 %), à rester calmes sous la pression (28 %) et à communiquer (47 %).

L'enquête a également révélé que 60 % des joueurs de jeux vidéo affirment que le fait d'échanger avec d'autres joueurs sur des plateformes telles que YouTube les aide à communiquer avec plus d'assurance, une compétence très prisée par les recruteurs.

La bonne nouvelle, c'est que la plupart de ces compétences sont aisément transférables, de sorte que ceux qui cherchent à gagner de l'argent via une voie moins traditionnelle peuvent également en bénéficier. C'est d'autant plus important que 52 % des membres de la génération Z ne se voient pas dans un emploi traditionnel et souhaitent diversifier leurs sources de revenus (69 %).

"Je pense qu'une plateforme comme YouTube, qui nous permet de regarder des enregistrements de gameplay ou des streams, nous permet de comprendre comment les joueurs de haut niveau, ou les joueurs en général, abordent la résolution de problèmes, de voir comment ils font face à la pression et comment ils changent leurs stratégies à la volée. Nous apprenons de nouvelles compétences, nous voyons comment de nouvelles stratégies peuvent aboutir et in fine nous apprenons quelque chose que nous pouvons appliquer à notre propre activité", a déclaré [Matt Barr](#), maître de conférences et professeur associé à l'université de Glasgow, auteur du livre Graduate Skills and Game-Based Learning ([Compétences des diplômés et apprentissages par le jeu](#)).

YouTube a récemment annoncé que le nombre total de vues concernant les contenus liés aux jeux vidéo dépassait les 2 000 milliards en 2022². En décembre de l'année passée, les contenus liés aux jeux vidéo avaient attiré plus de 500 millions de spectateurs connectés quotidiennement et plus de 120 milliards d'heures de visionnage cumulées³.

"Des dizaines de millions de personnes viennent sur YouTube pour se perfectionner aux jeux vidéo. Ces mêmes jeux sont ceux dont les études montrent qu'ils aident à développer des compétences importantes pour la réussite d'une carrière. Je suis particulièrement ravie de constater le désir des recruteurs à découvrir ce que les passionnés de jeux vidéo peuvent apporter à leur entreprise. Nous sommes extrêmement fiers du rôle que jouent les créateurs de contenus YouTube dans ce parcours d'apprentissage, car ils aident les jeunes à apprendre et à s'améliorer à travers un loisir dont l'impact hors ligne est prouvé", déclare [Ian Storey](#), directeur de Hays Technologies.

Méthodologie :

Pour l'enquête auprès des recruteurs, Censuwide a interrogé 1 909 recruteurs au total, dont 500 recruteurs dans chacun des marchés du Royaume-Uni, de la France et de l'Espagne et 200 recruteurs dans chacun des marchés de l'Arabie saoudite et des Émirats arabes unis.

Pour l'enquête Gen-Z, Censuwide a interrogé 5525 Gen-Z au Royaume-Uni, en Espagne, en France, aux Émirats arabes unis et en Arabie saoudite (KSA) (âgés de 16 à 26 ans).

En termes d'échantillon et de méthodologie, il s'agissait d'une enquête quantitative en ligne recrutée à l'aide d'une double option dans un panel en ligne. Pour la question de l'âge pour l'enquête Gen Z, l'âge est demandé précisément à partir d'une liste déroulante.

² Internal YouTube Data

³ Internal YouTube Data

ANNEXE

Table des matières

- [Résultats complets de l'étude](#)
- [À propos de la génération Z](#)
- [Autres informations fournies par Matt Barr sur les jeux et les compétences professionnelles](#)
- [Citation de Hays, société multinationale de conseil en recrutement](#)

Résultats complets de l'étude

Réalisée : 21.02.23 - 24.02.23

1	Selon une étude réalisée par Censuwide, 30 % des sondés issus de la génération Z (âgés de 18 à 26 ans) en France ont déclaré qu'ils mentionneraient leurs loisirs sur leur CV, car cela leur donnerait l'occasion de parler des compétences qu'ils ont acquises.
2	Selon une enquête réalisée par Censuwide, les personnes interrogées issues de la génération Z (âgées de 18 à 26 ans) en France ont déclaré que les jeux vidéo leur avaient permis d'acquérir des compétences telles que la réflexion stratégique (46 %), la capacité à rester calme sous la pression (28 %) et des aptitudes à la résolution de problèmes (28 %).
3	Selon une enquête réalisée par Censuwide, 55 % des personnes interrogées issues de la génération Z (âgées de 18 à 26 ans) en France pensent que le fait d'avoir un passe-temps les aide à se préparer à leur premier emploi.
4	Selon une enquête réalisée par Censuwide, 52 % des sondés issus de la génération Z (âgés de 18 à 26 ans) en France reconnaissent ne pas vouloir d'un travail traditionnel et 69 % reconnaissent qu'ils veulent des sources de revenus multiples.
5	Selon une enquête réalisée par Censuwide, 47 % des personnes interrogées appartenant à la génération Z (âgées de 18 à 26 ans) en France reconnaissent que les jeux vidéo leur ont donné confiance en eux pour faire face aux problèmes du monde du travail.
6	Selon une enquête réalisée par Censuwide, plus de 60 % des sondés de la génération Z (âgés de 18 à 26 ans) en France jouant aux jeux vidéo reconnaissent que le fait d'échanger avec leurs collègues eux-mêmes joueurs les a aidés à être plus confiants en termes de communication.
7	Selon une enquête réalisée par Censuwide, les Français issus de la génération Z (âgés de 18 à 26 ans) considérant les jeux vidéo comme un loisir ont déclaré que les jeux de réflexion, les jeux de stratégie et les simulateurs de gestion des ressources figuraient parmi les cinq principaux types de jeux qui leur permettaient d'acquérir des compétences qu'ils pourraient mettre à profit dans la vie professionnelle.
8	Selon une enquête réalisée par Censuwide, 59 % des recruteurs en France ont déclaré qu'ils étaient plus enclins à embaucher une personne qui jouait aux jeux vidéo et qui pouvait parler des compétences qu'elle avait développées en jouant.

9	Selon une enquête réalisée par Censurwide, les recruteurs français ont déclaré que l'adaptabilité (53 %), l'envie d'apprendre (50 %), la communication (47 %), l'organisation (47 %) et la capacité à prendre des initiatives (46 %) figurent parmi les compétences les plus recherchées lorsqu'ils recrutent une personne pour un poste de débutant.
10	Selon une enquête réalisée par Censurwide, 56 % des recruteurs français sont d'accord pour dire qu'ils seraient impressionnés par un candidat qui utilise un loisir tel que les jeux vidéo pour illustrer les compétences qu'il a pu acquérir.
11	Selon une enquête réalisée par Censurwide, 40 % des recruteurs français ont déclaré que les jeux vidéo de stratégie et les jeux vidéo multijoueurs étaient le loisir qui donnaient aux candidats les meilleures chances de développer des compétences utiles pour le travail.
12	Selon une étude réalisée par Censurwide, 67 % des recruteurs français ont déclaré avoir vu plus de jeunes (moins de 25 ans) mentionner les jeux vidéo comme loisirs sur leur CV au cours des cinq dernières années.

À propos de la génération Z

La génération Z se définit essentiellement comme les personnes nées entre 1996 et 2012. Les personnes nées au début de cette génération ont aujourd'hui une vingtaine d'années et nombre d'entre elles commencent à entrer sur le marché du travail.

La génération Z représente 27 % de la population active mondiale d'ici 2025.

Selon l'indice de préparation, la génération Z est non seulement la plus anxieuse lorsqu'il s'agit de son parcours professionnel, mais elle manque également de confiance en ses compétences et en son rôle sur le lieu de travail.

Informations complémentaires fournies par [Matt Barr](#)

Selon [Matt Barr](#), les jeux les plus aptes à développer les types de compétences recherchées par les employeurs sont les jeux de stratégie en temps réel (RTS), suivis des jeux d'arènes de combat en ligne multijoueurs (MOBA).

[Matt Barr](#), maître de conférences en informatique à l'université de Glasgow, en Écosse, a lui-même mené des recherches approfondies sur le sujet : *"D'une certaine manière, il n'est pas surprenant que les joueurs aient établi ce lien entre les jeux auxquels ils jouent et leur future carrière. Mes propres travaux dans ce domaine ont montré que les jeux vidéo peuvent contribuer à développer des compétences importantes pour l'emploi, telles que la communication, l'ingéniosité et l'adaptabilité.*

Un joueur intelligent peut établir des parallèles entre ce qu'il fait dans un jeu vidéo et ce qu'il pourrait avoir à faire au travail, à l'université ou dans un établissement d'enseignement supérieur, et se sentir confiant dans les outils dont il dispose pour réussir, parce qu'il a fait quelque chose de similaire dans son jeu favori.

Pendant des décennies, on nous a dit que la pratique d'un sport d'équipe, par exemple, était une "bonne chose". Cela développe le travail d'équipe, les compétences en matière de communication, etc. On encourage donc les gens à parler de leur passage dans l'équipe de football ou de hockey lorsqu'ils postulent à un emploi.

Bien entendu, on peut en dire autant des jeux vidéo en équipe. En effet, dans le monde virtuel, le type de coopération en ligne que requièrent les jeux vidéo est peut-être plus pertinent que jamais.

Des plateformes comme YouTube renforcent ce processus d'apprentissage, car les joueurs peuvent s'en servir pour comprendre comment les joueurs de haut niveau abordent la résolution de problèmes. Cela permet de voir comment les joueurs se débrouillent sous la pression et comment ils modifient leurs stratégies à la volée, ce qui est un excellent moyen d'apprendre avant de l'appliquer à son propre jeu."

Citation de [Ian Storey](#), directeur chez Hays

"Les compétences acquises grâce aux jeux vidéo peuvent être très pertinentes sur le marché du travail actuel. L'industrie des jeux vidéo a d'ailleurs été reconnue pour aider à encourager les travailleurs à s'orienter vers le secteur de la technologie, en particulier dans les domaines qui souffrent d'une pénurie de talent, comme le développement. Les hackathons, par exemple, génèrent un croisement évident entre les communautés du jeu vidéo et du codage. En ce qui concerne la mention des jeux vidéo dans votre CV, il est important de le rendre pertinent par rapport à l'emploi auquel vous postulez. Il en va de même pour tous les centres d'intérêt que vous jugez pertinents dans le cadre d'une candidature à un emploi. Ne sous-estimez pas la possibilité de mettre en évidence les compétences acquises grâce à vos loisirs", a déclaré [Ian Storey](#), directeur chez Hays, société de recrutement multinationale.

Contacts Presse :

- Johanna Vogel – johanna.vogel@pprww.com – 07 63 40 97 13
- Marie Lestage – marie.lestage@pprww.com – 06 51 21 39 18