

« WORK HARD, PLAY HARDER » LE JEU VIDÉO, UN DÉVELOPPEUR DE COMPÉTENCES ?

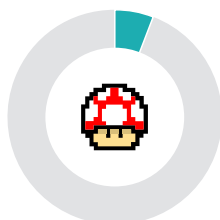
COMMUNIQUÉ DE PRESSE . JANVIER 2020



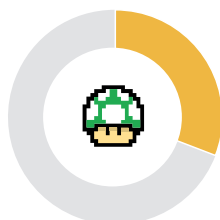
Concentration et persévérance, les deux compétences les plus développées par la pratique des jeux vidéo.

Divertissement ou addiction, simple passe-temps ou expérience antisociale... La pratique des jeux vidéo suscite des controverses. Cependant les jeux vidéo sont avant tout des jeux, facteurs très puissants de motivation et d'engagement. Qu'elles soient compétitives (ex : Call of Duty, Fortnite) ou plus collaboratives (ex : Age of Empires, Battlefield, Final Fantasy), les expériences variées offertes par ces jeux permettent de développer de nombreuses compétences. Pour aller plus loin, l'EDHEC NewGen Talent Centre a interrogé de jeunes étudiants pour mieux comprendre leur pratique des jeux vidéo. Quelle est leur fréquence de jeu ? Quels sont leurs jeux préférés et quelles compétences disent-ils développer en jouant ? Ces soft skills peuvent-elles être utiles dans le monde professionnel ?

UNE PRATIQUE PLUS ASSIDUE POUR LES HOMMES



6%
Des femmes ont une
pratique assidue
(2 x par semaine
et plus)



33%
Des hommes ont une
pratique assidue
(2 x par semaine
et plus)

D'après les résultats de l'enquête, la pratique des jeux vidéo est répandue au sein des étudiants, mais sans excès. Plus d'un quart des étudiants interrogés ne joue jamais, 31% sont des joueurs occasionnels (2 à 3 fois par an), 23% sont réguliers (au moins deux fois par mois) et 20% jouent de manière assidue (c'est-à-dire 2 fois par semaine ou plus).

Mais la pratique est clairement plus assidue pour les hommes. Seul 1 garçon sur 10 interrogés ne joue jamais aux jeux vidéo contre 4 filles sur 10. Les hommes sont aussi les répondants qui ont cité une plus grande variété de jeux (144 contre 99 pour les femmes).

Les répondants masculins plébiscitent les jeux de sport (le jeu de la FIFA est par exemple cité par 34% d'entre eux), les jeux de stratégie (comme League of Legends) et d'action (Assassin 's Creed) tandis que les étudiantes préfèrent les jeux de simulation (par exemple The Sims).

Des compétences révélatrices de la personnalité

Joueurs ou joueuses, les étudiants interrogés développent les mêmes compétences. Au global, la concentration et la persévérance figurent en tête des compétences les plus citées par les répondants.

L'ensemble de ces compétences ont été classées selon 5 profils de personnalité adaptés du modèle de motivation et de personnalité de Mowen¹. Chaque profil est détermi-

MÉTHODOLOGIE & PROFIL DES RÉPONDANTS

Cette enquête a été réalisée auprès de 2510 futurs étudiants d'écoles de management en France, âgés de 20 à 23 ans. Les questions ont porté sur leur pratique des jeux vidéo : leurs jeux vidéo préférés, leur fréquence de jeu et leur perception des compétences développées par cette pratique.

CONTACT PRESSE

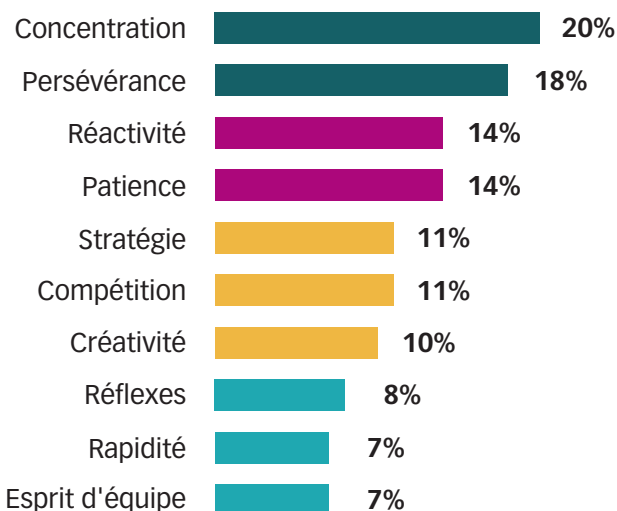
EDHEC Business School
Angèle PELLICIER
angele.pellicier@edhec.edu
01 53 32 87 67 / 06 68 11 39 04

NewGen
TALENT CENTRE

QUEL EST VOTRE JEU PRÉFÉRÉ ?



QUELLES SONT LES COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES PAR VOTRE PRATIQUE DES JEUX VIDÉO ?



« Les étudiants indiquent développer concentration et persévérance grâce aux jeux vidéo. Ces deux compétences si prisées des recruteurs mais rarement reconnues à la jeune génération...devraient faire des joueurs des collaborateurs précieux pour les entreprises ! »

Manuelle MALOT,
Directrice de l'EDHEC NewGen Talent centre

né par sa propension principale à l'auto-efficacité, l'action, la compétition, l'apprentissage et la sociabilité :

- Apprentissage (learn) - Les joueurs et les joueuses mentionnent les mêmes compétences : **découverte, curiosité, réflexion et créativité.**
- Sociabilité (social) – **Travail en équipe, écoute, coopération et aide mutuelle.** Les filles citent en complément **les relations interpersonnelles.**
- Compétition (compete) – Les étudiants déclarent que la pratique des jeux vidéo développe **des capacités de compétition et de combativité.** Le **goût du challenge** est également évoqué par les filles.
- Action (task) – **Persévérance, organisation, rigueur, ténacité, analyse et agilité.**
- Auto-efficacité (self efficacy) – Les filles citent **la concentration, l'attention et la patience**, auxquelles s'ajoutent **la gestion du stress et l'anticipation** côté garçons.

Quelles implications pour les managers et les directions des ressources humaines ? L'environnement de jeu et l'organisation de la vie professionnelle ont beaucoup en commun. Des travaux de recherche ont montré qu'ils sont tous deux régis selon des valeurs, des priorités, des compétences et des normes identiques. Les compétences cultivées en jouant sont ainsi largement transposables à l'environnement de travail.

Les entreprises pourraient utiliser les jeux vidéo pour mieux comprendre le potentiel de leurs collaborateurs et développer leurs compétences tout au long de leur carrière. Le jeu représente en effet un contexte d'apprentissage particulièrement efficace. L'engagement des joueurs dans le développement des compétences se fait sans effort car ils sont intrinsèquement motivés. Il pourrait également être intéressant d'adapter et personnaliser la gestion des ressources humaines en fonction du profil des collaborateurs, qu'il soit orienté vers la compétition ou plus « socialisateur », car ces types de personnalité ne réagissent pas aux mêmes leviers de performance.

¹ Mowen JC (2000) The 3 M model of motivation and personality: Theory and empirical applications to consumer behaviour. Boston: Kluwer Academic Publishers.

CONTACT PRESSE

EDHEC Business School
Angèle PELLICIER
angele.pellicier@edhec.edu
01 53 32 87 67 / 06 68 11 39 04

NewGen
TALENT CENTRE



À PROPOS D'EDHEC NewGen TALENT CENTRE

Créé en mai 2013 sous la direction de Manuelle Malot, l'EDHEC NewGen Talent Centre a pour mission, en cohérence avec le credo « Make an Impact », d'apporter, par des approches nouvelles, des solutions innovantes aux problématiques d'attraction et de fidélisation des nouvelles générations aux entreprises globales.

Pour en savoir plus :
careers.edhec.edu/newgen

À PROPOS D'EDHEC BUSINESS SCHOOL

Fondée en 1906, l'EDHEC figure parmi les 15 meilleures Business Schools européennes. Implantée à Lille, Nice, Paris, Londres, Singapour et forte de plus de 90 nationalités présentes sur ses campus, l'EDHEC est une école résolument internationale et connectée au monde des affaires. Avec plus de 40 000 diplômés dans 120 pays, elle forme des managers engagés capables de relever les défis d'un monde en mutation. L'excellence, l'innovation et l'esprit d'entreprise sont au cœur des valeurs de l'EDHEC qui a développé un modèle stratégique unique fondé sur une recherche utile à la société, aux entreprises et aux étudiants incarné notamment par EDHEC-Risk Institute et Scientific Beta.

Véritable laboratoire d'idées, l'école est aussi pionnière de l'éducation digitale avec EDHEC Online, première plateforme de formation diplômante 100% en ligne.

Ces différentes dimensions font de l'EDHEC un lieu de savoir, d'expérience et de diversité propre à transmettre aux nouvelles générations les clés d'un monde en profond bouleversement.

L'EDHEC en chiffres : 8600 étudiants en formation initiale, 19 programmes diplômants du bachelor au PhD, 184 professeurs et chercheurs, 11 centres d'expertise.

Plus d'informations sur le site du Groupe EDHEC :
www.edhec.edu

**Les résultats de l'étude sont disponibles sur
le site de l'EDHEC NewGen Talent Centre :
CLIQUEZ-ICI**

CONTACT PRESSE

EDHEC Business School
Angèle PELLICIER
angele.pellicier@edhec.edu
01 53 32 87 67 / 06 68 11 39 04

NewGen
TALENT CENTRE