

 Global içgörüler

Oyun Dünyasında 2024 Görünümü

İŞVERENLERİN **%56**'Sİ
ADAYLARIN OYUN BECERİLERİNİ
DEĞERLENDİRİYOR

İŞVERENLERİN **%70**'İ
YAPAY ZEKA'NIN BECERİ GELİŞTİRME
ÜZERİNDE OLUMLU BİR ETKİSİ
OLACAĞINA İNANIYOR

ÇALIŞANLARIN **%46**'Sİ
SANAL GERÇEKLIK EĞİTİMİNDE RAHAT
HİSSETTİKLERİNİ BELİRTİYOR

İÇERİK

Geleceğe Yönelik Açıklamalar

Bu rapor, teknoloji endüstrisindeki işgücü talebi ve gelişmekte olan teknolojilerin kullanımı ile ilgili ifadeler de dahil olmak üzere ileriye dönük ifadeler içermektedir. Gerçek olaylar veya sonuçlar, riskler, belirsizlikler ve varsayımlar nedeniyle ileriye dönük beyanlarda yer alanlardan önemli ölçüde farklı olabilir. Bu faktörler, 31 Aralık 2023 tarihinde sona eren yıla ait Form 10-K Yıllık Raporunda "Risk Faktörleri" başlığı altında yer alan bilgiler de dahil olmak üzere Şirketin SEC'e sunduğu raporlarda bulunanları içerir ve bu bilgiler buraya referans olarak dahil edilmiştir. ManpowerGroup, yasaların gerektirdiği durumlar dışında, bu raporda yer alan ileriye dönük veya diğer ifadeleri güncelleme yükümlülüğünü reddeder.



Binlerce yıldır, Ur Kraliyet Oyunu, Senet, Warri, Mahjong ve satranç gibi oyunlar, stratejik ve problem çözme becerilerini geliştirmek için bir oyun, bağlantı ve fırsat kaynağı olmuştur. Kişisel bilgisayarın ortaya çıkmasıyla birlikte, oyunların bu yeni ortamda doğal olarak gelişti ve yaygınlaştı. Bununla birlikte, masa oyunlarından farklı olarak, video oyunları aracılığıyla edinilen ve geliştirilen beceriler artık mevcut teknolojinin çoğunu kapsarken gelecekteki gelişmelerin önünü açıyor.

Şu anda dünya genelinde [internet kullanıcılarının %80'den fazlası](#) çeşitli cihazlarda video oyunları oynamaktadır. Mobil cihazlardan PC'lere ve PS5'ten Steam Deck'lere kadar, insanlar daha önce hiç olmadığı kadar oyun oynamaktadır ve bu yeni araçları ve sistemleri giderek artan bir hızla öğrenmektedirler. Oyun endüstrisi en son teknolojik atılımlarla ilerlerken, dijital dönüşüm girişimlerini genişletmeyi amaçlayan kuruluşlar, yarın için hayati öneme sahip teknik becerileri belirlemek ve yetenekli bireyleri keşfetmek için bu sektöre yönelebilir. **ManpowerGroup Global İçgörüler raporunda, iş dünyasının geleceğini etkileyecek beş ana global oyun trendini araştırıyoruz.**

- Hangi teknolojilerin diğer endüstriler üzerinde en büyük etkiye sahip olması bekleniyor?
- Bu teknolojiler iş yapma şeklimizi ve işverenler için en iyi uygulamaları nasıl etkileyecek?
- Bu trendlerin global işgücü üzerindeki potansiyel etkileri nelerdir?
- Bu trendler, küresel yetenek açığı döneminde dijital dönüşümü nasıl etkilerler?



Piksellerden İlerlemeye: Oyunun Büyüyen İş Dünyasına Etkisi



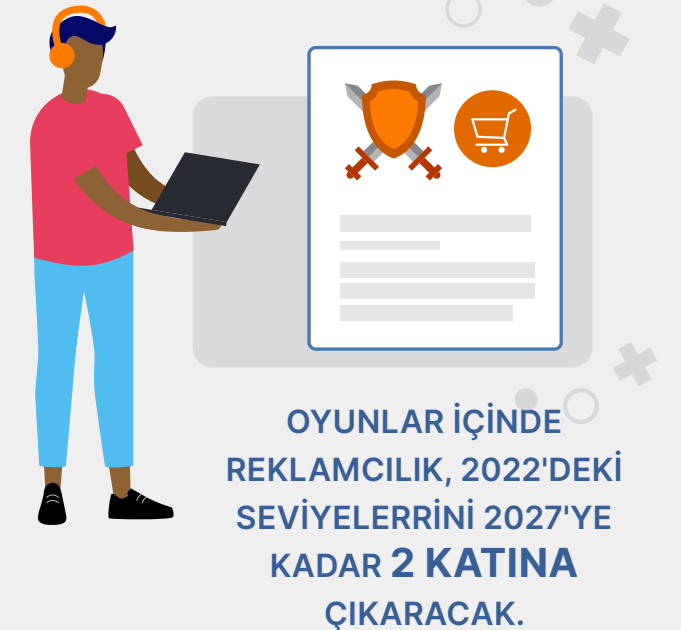
Oyun endüstrisinin gerçek zamanlı grafiklere, yapay zekaya (AI) ve etkileşimli hikayeleştirmeye odaklanması, hesaplama gücünün ve performansının sınırlarını zorlamıştır. Teknolojik mükemmeliyet için sarfedilen bu çaba, yüksek performanslı bilgisayar sistemlerinin, grafik işlemcilerinin (GPU) ve yenilikçi yazılım çözümlerinin geliştirilmesini teşvik etmiştir. Bu teknolojilerin tüm endüstriler tarafından benimsenmesiyle, işgücü trendlerini yeniden şekillendirerek yeni fırsatlar ve zorluklar yaratma potansiyelini ortaya çıkarmıştır.

- **Ciddiye Alınması Gereken Gelişmeler:** Nvidia, başlangıçta oyun odaklı bir grafik kartı üreticisi olarak ortaya çıktı. Devam eden süreçte şirket teknolojilerinin yapay zeka, otonom araçlar ve kripto para gibi uygulamalarda giderek artan kullanımından faydalandı. Nvidia'nın piyasa değeri son zamanlarda 2 trilyon doları aşarak, Microsoft (3.09 trilyon dolar) ve Apple'ın (2.77 trilyon dolar) ardından Wall Street'in en değerli üçüncü şirketi haline geldi.¹
- **Stream Yükselişi:** Valve Corporation tarafından 20 yıl önce küçük bir girişim olarak başlatılan Steam, bugün 73.000'den fazla oyun ve 33 milyon aktif kullanıcıya sahip video oyunları pazarı haline gelmiştir.²
- **Reklamverenler Dikkatlerini Topluyor:** Toplam oyun gelirlerinin, 2023'teki 227 milyar dolardan 2027'de 312 milyar dolara yükselmesi beklenmektedir. Bu veriler %7.9'luk bir yıllık büyüme oranını temsil etmektedir. Oyun sektörüne olan güven arttıkça, reklam gelirlerinin 2022 ile 2027³ arasında neredeyse iki katına çıkması ve 2025 yılında 100 milyar dolara ulaşması beklenmektedir.

1. Reuters 2. Statista 3. PwC

İşgücü Çıkarımları:

- İşverenler, reklamverenlerin giderek artan küresel oyun piyasasını hedeflediğini göz önünde bulundurarak, bu kanalı işe alım pazarlamalarına nasıl dahil edeceklerini düşünmelidir.
- Nvidia gibi markaların gösterdiği hızlı büyüme, oyun endüstrisinin iş ve işgücü trendlerinin etkileyicisi olmaktadır.
- Oyuncular, işgücünün artan bir payını temsil etmektedir. İşverenler oyuncuları etkilemek için uygulamaları inceleyerek, bu önemli fırsatı değerlendirmelidir.





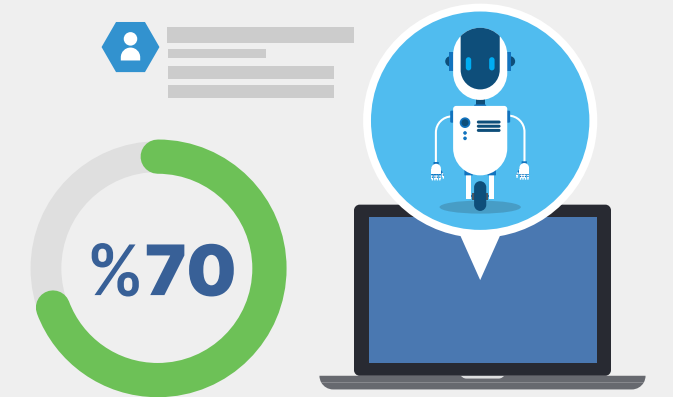
NPC'ler: Oyun İşgücünü Artırmak İçin Yapay Zekâyı Kullanma

Oyun endüstrisi yapay zeka teknolojisinin kullanımında öncü olmaya hazır durumda. Yükselen uygulamalar arasında; oyuncu olmayan karakterlerle (NPC'ler) daha fazla etkileşim yaratma, otomatik içerik üretimi ve dinamik hikayeleştirme bulunmaktadır. Oyunlardaki bu yapay zeka destekli deneyimler, sanal ortamların sınırlarını zorlayarak, problem çözme, stratejik düşünme ve hatta yumuşak beceriler gerektiren etkileşimli deneyimler yaratmaktadır.

- **AI Eğitimi:** İşverenlerin çoğu (%70), önümüzdeki iki yıl içinde AI dahil olmak üzere etkileşimli teknolojinin, çalışan eğitimi ve beceri geliştirme¹ programlarına olumlu bir etkisi olacağına inanmaktadır.
- **DevOps ve QA Otomasyonu:** Oyun sektörünün liderleri, oyun geliştirme ve kalite güvence (QA) operasyonlarının daha fazla yönünü otomatikleştirmeye yönelik artan potansiyel görüyor. Oyun sektörü ilk benimseyen olduğundan, en iyi uygulamaların zamanla diğer sektörlerle yayılması muhtemeldir.²
- **Çalışanların Karışık Duyguları:** Son zamanlarda birçok ülkedeki çalışanlara büyüyen AI kullanımı hakkında nasıl hissettikleri sorulduğunda, İlginç (29%), Endişeli (20%) ve Güvenli (16%) olduklarını belirtmişlerdir.³
- **Daha Fazla İşgücü Eğitimi Gerekliyor:** Artan AI kullanımı ve ilgisi nedeniyle, İK liderlerinin çoğu (%63) çalışanlar için ek AI eğitiminin önemli olacağı belirtilmektedir.⁴

İşgücü Çıkarımları:

- Küresel yetenek açığı ve AI'nın benimsenmesi aynı anda yükseliyor. Yeni araçları kullanmak için işgücünü yeniden eğitmeye odaklanmayanlar, insan sermayelerini tam olarak kullanma fırsatını kaçıracaklar.
- Oyun endüstrisi AI'nın benimsenmesinin öncüsü olacak ve daha da yüksek nitelikli işgücü gerektirecek. Diğer endüstriler de oyunun bu araçları daha hızlı kullanma şekline ders alabilirler.
- Tekrarlayan görevlerin ve süreçlerin otomasyonu, oyun endüstrisi çalışanlarının iş tatminini ve aynı zamanda üretkenliklerini artırma potansiyeline sahiptir.



İŞVERENLER, YAPAY ZEKANIN EĞİTİM VE BECERİ GELİŞTİRME ÜZERİNDE OLUMLU BİR ETKİSİ OLACAĞINA İNANIYOR.

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



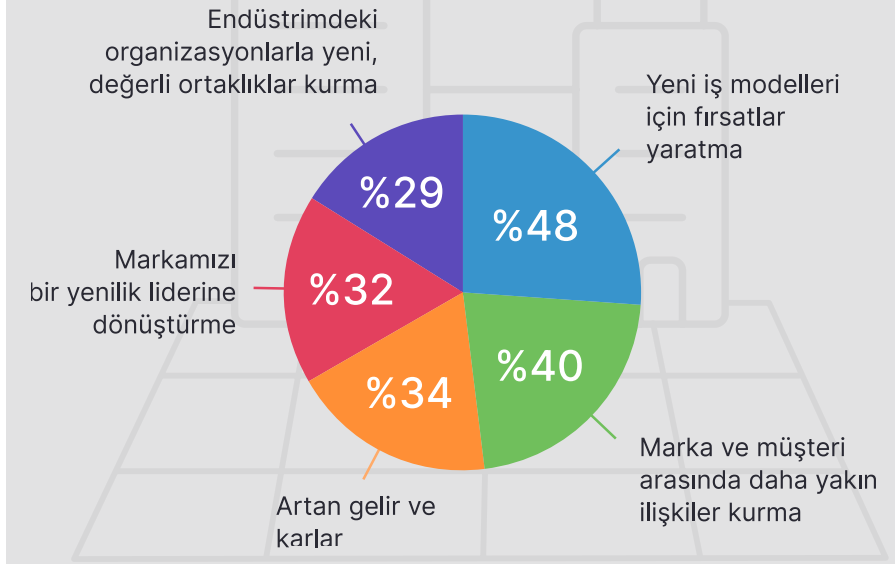
İş ve Oyun İçin Yeni Bir Gerçeklik

Sürükleyici oyun deneyimlerine artan talep, metaverse, sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR) teknolojilerine artan ilgiyi de tetikledi. Bu yenilikler, sadece oyunların geliştirilme ve oynanma

şeklini dönüştürmekle kalmıyor, aynı zamanda eğitim, sağlık ve kurumsal eğitim gibi çeşitli alanlara da adapte ediliyor. Endüstriler, VR ve AR'ı eğitim simülasyonları, uzaktan işbirliği ve gelişmiş görselleştirme için kullanırken, bu teknolojilerde uzmanlaşmış profesyonellere olan talep artıyor.

- **Deneyim Yaratmak:** 2030 yılına kadar, metaverse 900 milyar dolara kadar ulaşabilir ve etkinliklerin %65'i sanal deneyimlere odaklanacaktır. Oyunlar, sürükleyici fitness ve eğlence kısa vadede öncülük edecek. Ancak işbirliği, üretkenlik, dijital pazarlama, çalışan eğitimi, eğitim ve sağlık gibi iş amaçları için kullanımların da geleceği beklenmektedir.¹
- **Oyun Yöneticileri Kullanım Senaryolarına Olumlu Bakıyor:**²Hemen hemen tüm endüstri yöneticileri (%97), oyunun bugün metaverse yeniliklerinin merkezinde olduğunu kabul ediyor. Ayrıca, tüm endüstrilere uygulanabilir pek çok iş faydası bekliyorlar.
- **Çalışanlar Açık Fikirli:** Çalışanlar, işyerinde daha fazla sanal deneyimi denemeye açık. Neredeyse yarısı (%46), sanal eğitim veya koçluktan memnuniyet duyacaklarını belirtiyor. Çoğunluk (%51) ayrıca bir VR mülakatına katılmaları durumunda rahat hissedeceklerini söylüyor.³
- **İşverenler Deneyimler:** İşverenlerin önemli bir kısmı (%18), işe alım süreçlerinde şu anda VR kullanıyor ve %35'i bu teknolojiyi önümüzdeki üç yıl içinde süreçlerine dahil etmeyi planladığı belirtiliyor.⁴

Metaverse'de Oynamanın Faydaları:



İşgücü Çıkarımları:

- Oyunda öncü olan sürükleyici deneyimler, işverilerin çalışanları ve müşterileriyle bağlantı kurmaları için yeni fırsatlar yaratır.
- Çalışanlar sanal eğitime açık ve araştırmalar, eğitimin geleneksel bir sınıftan 4 kat daha hızlı bir şekilde sanal bir ortamda tamamlanabileceğini öngörüyor.
- Çalışanlar, işe alım sürecine sanal deneyimleri dahil etme konusunda da açık fikirli ve bu, işverilerin kendilerini farklılaştırma için önemli bir fırsat yaratıyor.

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

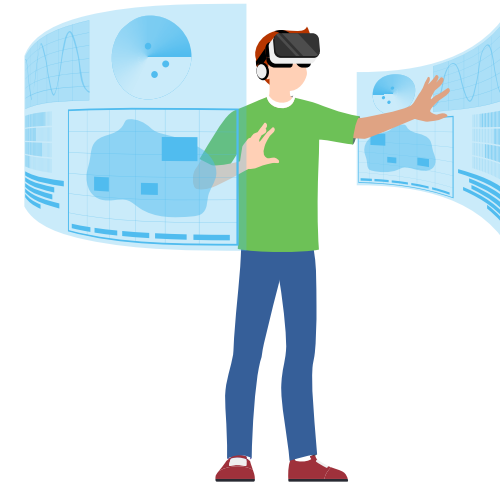
İşin Oyunlaştırılması

Oyunlaştırma son yıllarda yaygın olarak kullanılan bir terim haline gelmiş olsa da, oyun endüstrisi ve iş dünyasının geleceği açısından oldukça önemli. Oyunlaştırma, insanları hedeflerine ulaşmaları için dijital olarak etkileşime geçirmek ve motive etmek amacıyla oyun mekaniğinin ve deneyim tasarımının kullanılması olarak doğru bir şekilde tanımlandığında, gizemini ortadan kaldırır. Bu açıdan bakıldığında oyunlaştırma, iş dünyasının her noktasında katılımı artırmak ve iş sonuçlarını iyileştirmek için fırsatlar yaratıyor.

- **Kazanmak İçin Oynamak:** Oyunlarda herkes kazanmaktan hoşlanır, ancak ne yazık ki birçok Z Kuşağı ve Y kuşağı çalışanı iş yerinde kazanmanın bir yolu olmadığını düşünüyor. Yakın zamanda yapılan bir araştırmada katılımcıların %50'si, yönetimin güçlü iş performansını tanımadığını düşündüğünü söyledi. Çoğu (%79), tanınma veya ödüllerdeki artışın kendilerini mevcut işverenlerine daha sadık hale getireceğini söyledi.¹
- **Değerlendirme Oyunlaştırması:** Geleneksel yöntemlerle yapılandırılmış bir mülakat ve işe alma süreci, doğru adayı bulma şansının %50 olduğunu göstermektedir. Ancak, oyunlaştırılmış değerlendirmelerin entegrasyonu adayların ilgisini çeker ve bu rakamı %80'e çıkarabilir.²
- **Çalışanlar Oyunu Seviyor:** Çalışanlar, oyunlaştırmanın işyerinde kendilerini daha üretken (%89) ve mutlu (%88) hissettirdiğini söylüyor. Oyunlaştırılmış eğitim alan çalışanlar kendilerini motive ve üretken hissettiklerini (%83) belirtirken, oyunlaştırılmamış eğitim alan çalışanlar (%61) sıkıldıklarını ve verimsiz hissettiklerini söylüyor.³



OYUNLAŞTIRMA,
ÇALIŞANLARI İŞTE
DAHA MUTLU
(%88) VE DAHA
ÜRETKEN (%89)
HİSSETTİRİYOR.



İşgücü Çıkarımları:

- Çalışan bağlılığını artırmaya yönelik bir araç olarak oyunlaştırmanın durumu açıktır ve çalışan devir hızının yüksek maliyetini (çalışan başına 18.591 ABD doları) azaltmaya yardımcı olabilir.⁴
- Oyunlaştırma, çalışan eğitimi tamamlama oranlarını, bilgi saklama süresini ve eğitim/beceri geliştirme programlarına ilişkin çalışan memnuniyetini artırmak için kolay bir fırsattır.
- İlham arayan işverenler, fikir edinmek için kendi iş gücü içindeki giderek artan sayıda oyuna ve oyun topluluğuna bakabilir.

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

Başarı Kilidi Açıldı: Oyundan Kazanılan Beceri Yakınlıkları

Oyun oynamak yalnızca teknik becerileri değil aynı zamanda otomasyon ve makinelerin daha rutin görevleri yerine getirmesi nedeniyle giderek daha değerli hale gelen sosyal becerileri de geliştirir. Oyuncular eleştirel düşünme, yaratıcılık, duygusal zeka ve karmaşık problem çözme gibi gelişmiş becerileri masaya getiriyor. Oyunlar, oyunculara geri bildirimleri daha etkili bir şekilde nasıl ileteceklerini bile öğretebilir. İşverenler küresel yetenek açığıyla mücadele ederken bu sosyal becerileri de bulmak giderek zorlaşıyor.

- **Karakterini Seç** İşverenlerin yarısından fazlası (%56) işe alım sürecinde adayların oyun becerilerini dikkate alacaklarını söylüyor. Daha da büyük bir grup (%65) gelecekte adayların oyun becerilerini değerlendirmeyi planladıklarını söylüyor.¹
- **Becerileri Geliştir:** Amerika'daki yetişkinlerin üçte ikisi (%66), oyun ve e-spor yoluyla geliştirilen becerilerin şu anda veya gelecekte iş dünyasında faydalı olacağını düşünüyor.²
- **Yeni Oyuncuları Motive Et:** Z kuşağından ve Milenyum kuşağından olanların 8'de 1'i e-spor becerilerinin bir oyun değiştirici olduğunu düşünüyor.²



ÇALIŞANLARIN %66'SI, OYUN VEYA E-SPOR YOLUYLA GELİŞTİRİLEN BECERİLERİN İŞTE GEÇERLİ OLDUĞUNA İNANIYOR.



İşgücü Çıkarımları:

- Oyun becerilerinin dikkate alınması, işverenlerin yeni yetenek gruplarını çekmelerine ve aksi takdirde fark edilemeyecek becerileri bulmalarına yardımcı olabilir.
- Bu becerilerin tanınması aynı zamanda işverenlerin hem kendi iş gücündeki oyuncularla hem de 3 milyardan fazla oyuncudan oluşan büyüyen küresel toplulukla daha anlamlı bir şekilde etkileşime geçmesine olanak tanır.
- Oyun yoluyla zaten geliştirilmiş yan becerilerin tanımlanması, gereksiz eğitimden kaçınarak yeniden beceri kazandırma / yeniden eğitime masraflarını kontrol etmeye de yardımcı olabilir.

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

Oyun alanındaki en önemli işgücü fırsatları:



Oyunda Geride Kalmayın: Oyun endüstrisi teknolojik yeniliklerde, özellikle de daha sürükleyici kullanıcı deneyimlerinde liderlik etmeye devam ederken, tüm sektörlerdeki işverenlerin bakış açılarını dijital ikizlere ve diğer simülasyon uygulamalarına uygulama fırsatlarına açık tutmaları akıllıca olacaktır.



Hedefinizi (Yapay) Zeka Üzerinde Tutun: Hala yapay zekanın benimsenmesinin ilk günlerindeyiz, ancak oyunların artan karmaşıklığı, bu araçların oyun endüstrisinde erken benimsenmesi anlamına gelecektir. Oyun sektöründe faaliyet gösteren işverenlerin, giderek daha rekabetçi hale gelen bir piyasada kazanmak için işe alma, elde tutma ve eğitim konularında bir adım önde olmaları gerekecek.



Gerçekliğinizi Yeniden Hayal Edin: Oyun endüstrisi VR, AR ve Metaverse alanındaki yeniliklere öncülük edecek. İşverenlerin bu teknolojiden kendi işgücünü dahil etmek için yararlanmaması ve işverenlerin bu teknolojiyi diğer sektörlerde kullanmasını sağlayacak fırsatlar bulmaması, kaçırılmış bir fırsat olacaktır.



Öğrenme ve Tutma Seviyesini Artırın: İşletmelerin gelişmek, hatta hayatta kalmak için gelişmeye devam etmesi gerektiği bir sır değil. Bunu etkili bir şekilde yapabilmek için, sürekli öğrenmenin ve beceri geliştirmenin hem işverenler hem de çalışanlar için ön planda ve merkezde olması gerekir. Oyunlaştırma, işletmelerin kısa ve uzun vadeli beceri geliştirme yatırımlarını en üst düzeye çıkarmalarına yardımcı olabilir.



İşin Çok Oyunculu Dünyası: Genel olarak oyun ve teknolojide, tartışma genellikle yetenek açığı ve zor beceri boşluklarına odaklanıyor. İşverenler giderek daha çevik ve küresel ekipler oluşturmaya çalışırken sosyal becerilerdeki boşlukları kapatmanın önemini unutmamalıdır. Massive Multiplayer Online (MMO) oyunlarında oyuncuları birbirine bağlayan aynı kavramlardan, sosyal beceri geliştirme çabalarının ölçeklendirilmesine yardımcı olmak için faydalanılabilir.

Oyun Endüstrisi için Küresel İşgücü Çözümleri

- 
İşgücü Danışmanlığı ve Analitiği
- 
İşgücü Yönetimi
- 
Yetenek Temini
- 
Kariyer Yönetimi
- 
Kariyer Geçişi
- 
Üstün Yetenek Çekme



Hakkımızda — Lider küresel iş gücü çözümleri şirketi ManpowerGroup® (NYSE: MAN), kuruluşların hızla değişen iş dünyasında kazanmalarını sağlayacak yetenekleri kaynaklayarak, değerlendirerek, geliştirerek ve yöneterek dönüşmelerine yardımcı olur. Her yıl yüz binlerce kuruluş için yenilikçi çözümler geliştiriyor, onlara vasıflı yetenekler sağlıyor ve çok çeşitli sektörlerde ve becerilerde milyonlarca insana anlamlı, sürdürülebilir istihdam buluyoruz. Uzman marka ailemiz Manpower, Experis ve Talent Solutions, 75'ten fazla ülke ve bölgede adaylar ve müşteriler için önemli ölçüde daha fazla değer yaratıyor ve bunu 75 yılı aşkın süredir yapıyor. Çeşitliliğimizle sürekli olarak tanınıyoruz - Kadınlar, Katılım, Eşitlik ve Engellilik için çalışmak için en iyi yer olarak ve ManpowerGroup 2024'te 15. kez Dünyanın En Etik Şirketlerinden biri seçildi; bunların tümü, ManpowerGroup'un aranan yetenek için konumumuzu doğruluyor.