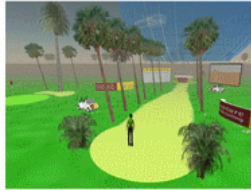


Flash CXP**GRH – Second Life crée un nouveau mode de recrutement**

Le monde virtuel de Second Life, lieu de rencontres sur le Web, peut aussi faire office d'espace de recrutement. La semaine dernière, deux entreprises, la société de consulting Accenture France, et TMPNEO, une agence de publicité spécialisée dans les ressources humaines, ont eu l'idée originale d'exploiter cet espace Web doté d'une représentation graphique en trois dimensions pour y faire rencontrer employeurs et candidats. Le premier, Accenture, y lancera, du 18 au 22 juin prochain, une véritable campagne de recrutement pour ses propres besoins. Le second, TMPNEO, organise dans ce même univers, du 19 au 21 juin, un salon virtuel de recrutement, baptisé Neo Job-Meeting, qui réunira cinq employeurs prestigieux : Alstom, AREVA, Capgemini, L'Oréal et Unilog.

Pour Accenture France, cette session de recrutement dédiée à des profils technologiques (domaines SAP, SOA, transformation informatique et infrastructure) permettra aux managers d'Accenture de rencontrer des candidats sur "l'île" Accenture virtuelle créée spécialement pour l'occasion. La démarche pour le candidat qui souhaite postuler est simple. Après avoir créé son avatar, sorte d'alter ego virtuel, sur le site Second Life (l'inscription y est gratuite), il s'enregistre sur un mini-site dédié : accenture-secondlife.com. Un e-mail indiquant la date et l'heure de la rencontre avec un manager Accenture sera envoyé au candidat sur sa boîte aux lettres électronique. Le jour J, un simple clic sur un lien contenu dans le courriel le « téléportera » directement sur l'île Accenture.

Cette île ressemble à un grand terrain de golf comprenant deux zones distinctes : une aire d'accueil complétée d'un espace privatif pour les entretiens. Des panneaux d'affichages interactifs disposés sur l'île apportent en complément les informations nécessaires aux avatars sur les activités du groupe Accenture et sur l'agenda des entretiens à venir. Le candidat peut librement se déplacer sur l'île puis, en un clic, se téléporter dans l'espace d'entretien. Cette grande sphère bleue, qui peut accueillir jusqu'à cinq rendez-vous simultanément, assure la confidentialité nécessaire au bon déroulement des rencontres avec les managers Accenture. D'une durée moyenne de 20 minutes, les entretiens sont avant tout basés sur l'échange. En effet, les managers d'Accenture qui mènent les rendez-vous sont aussi là pour partager leur expérience sur les grands projets d'innovation technologique et pour répondre à toutes les questions sur les métiers, les missions ou les opportunités proposées par le groupe. D'autres entretiens, dans la vie réelle cette fois, viendront compléter cette première prise de contact et finaliser la phase de recrutement.



Pour TMPNEO, l'objectif est de créer en exclusivité un événement de recrutement au sein du monde virtuel le plus fréquenté du moment afin d'y réunir les candidats et les recruteurs d'Alstom, Areva, Capgemini, L'Oréal et Unilog, de manière originale et inédite en France. Durant trois jours, les candidats en recherche d'emploi qui se seront inscrits sur Second Life pourront "chatter" avec des recruteurs lors d'entretiens privés, en savoir plus au sujet des opportunités d'emploi de chaque entreprise, recueillir de l'information sur les entreprises à l'intérieur de leur pavillon virtuel et expérimenter un environnement virtuel en menant une recherche d'emploi active.

En ligne depuis 2003, Second Life est un univers virtuel en 3D. La majeure partie du monde virtuel est créée par les joueurs eux-mêmes. On s'y promène sous les traits d'un avatar, un personnage que l'on compose de toutes pièces, au gré de ses envies. Second Life ne comprend pas de scénario préétabli, de compétition, ni de mission à accomplir... Cette plateforme interactive est uniquement dédiée aux rencontres et aux discussions. L'univers se démarque également par son économie : les joueurs peuvent créer et vendre leurs créations (vêtements, immobilier, etc.). Les échanges se font en Linden-dollars : monnaie virtuelle qui peut être échangée contre de la monnaie réelle. Malgré les apparences Second Life n'est pas un jeu à proprement parler mais bien une simulation du monde réel.

> L'AVIS DU CXP

Claire-Marie de Vuillod : Une première en Europe

Le secteur du recrutement n'a pas fini de nous impressionner. Pour attirer les jeunes qualifiés, les entreprises cherchent à utiliser les outils qui leur sont familiers et tentent de nouvelles expérimentations. Après les SMS, les blogs, les "chats", voici qu'entre en scène le concept de "second life". L'engouement des internautes pour Second Life, univers virtuel en 3D en ligne depuis 2003, ne cesse en effet de croître. Second Life compte plus de sept millions de "résidents" (c'est le nom des habitants de Second Life), dont 31,2% d'Américains et, en deuxième position, 12,7 % de Français (site indexel.net de mars 2007). Une étude récente du cabinet américain ComScore, spécialiste de la mesure d'audience sur Internet, révèle une augmentation de 46% du nombre de "résidents" entre janvier et mars 2007. Selon cette enquête, en mars dernier, 1,3 million de personnes ont téléchargé le logiciel permettant de se connecter à Second Life et se sont effectivement rendues dans cet univers parallèle.

Le pavillon virtuel de recrutement Néo Job-Meeting, organisé par TMPNEO, filiale de l'agence de communication RH TMPworldwide, constitue une première en Europe, les TMP US ayant déjà monté une manifestation de cette nature en mai dernier aux Etats-Unis avec les entreprises eBay/Paypal, HP, Microsoft, Sodexho, T-Mobile et Verizon. Pour Accenture France, l'opération constitue un joli coup de publicité.

La question est de savoir si ce média permettra d'atteindre les objectifs. Il faudra attendre septembre 2007 pour connaître les résultats de ces opérations. Pour TMPNEO comme pour Accenture, les objectifs sont ambitieux. Les organisateurs de Neo Job-Meeting ont prévu de rencontrer plus de 700 candidats qui auront été préselectionnés après avoir envoyé leur CV. Accenture de son côté (qui ambitionne 850 embauches nouvelles d'ici août 2007) prévoit de rencontrer par le biais de cette campagne sur Second Life quelque 200 jeunes diplômés. Elle a pris soin d'orienter cette campagne "virtuelle" sur des profils technologiques, Second Life intéressant davantage les jeunes fêrus de high-tech que des gestionnaires.

Est-il préférable de réaliser ce type d'événement en associant plusieurs recruteurs, comme le fait l'agence TMPNEO, ou en solitaire comme le fait Accenture ? Difficile de le savoir. Une chose est sûre, ce type d'expérience a au moins deux mérites. Le premier est la confidentialité assurée au candidat : en effet, dans les premiers entretiens, les candidats ne sont pas obligés de dire qui ils sont, puisqu'ils utilisent le truchement d'un avatar (personnage virtuel) qui leur garantit l'anonymat. Le deuxième avantage est le gain de temps qu'il assure à tous les participants, notamment pour les candidats qui n'habitent pas dans la ville du recruteur. Chaque entretien par "chat" se programme sur une durée qui ne dépassera pas vingt minutes derrière l'ordinateur. De son côté, le recruteur va gagner beaucoup de temps sur la sélection des premiers entretiens d'embauche.

L'Oeil Expert, juin 2007

Mis en ligne le 31/05/2007

[Retour à la liste des actualités](#)

© Copyright CXP 2006