

<http://validation.pressindex.com/PigeWeb/2007/6/3/2000/1753/HTML/-388906241.htm>

REF: ed221200706030515011-LBPU-00447556 - 03/06/2007

## Des entreprises recrutent sur Second Life

L'univers virtuel Second Life est en train de devenir un terrain de chasse aux talents pour certaines grandes entreprises, à la recherche de jeunes tournés vers la technologie et l'innovation. Cinq groupes français Alstom, Areva, CapGemini, L'Oréal et Unilog participeront les 19, 20 et 21 juin à un « salon virtuel de recrutement » dans ce monde en trois dimensions. La même semaine, la filiale française d'Accenture, le géant américain du conseil, organisera sur Second Life (SL) une campagne de recrutement tournée vers les profils technologiques. Pour tous ces groupes, il ne s'agit que d'un prérecrutement sur Second Life. L'embauche dans la vie réelle ne se fera qu'à l'issue d'entretiens dans la « Real Life » (RL). Un espace fréquenté par des technophiles Alors pourquoi Second Life ? « Nous avons d'importants besoins dans le secteur des nouvelles technologies. Or nous avons dû mal à trouver certains profils d'ingénieurs ou d'informaticiens en France », a expliqué un porte-parole d'Accenture. Second Life (secondlife.com), dont les jeunes Français se montrent friands, est un « lieu privilégié pour rencontrer nos cibles car c'est un espace fréquenté par des technophiles », souligne-t-il. En participant au salon virtuel « Neo Job-meeting » organisé par l'agence de publicité TMPNeo, Alstom (énergie, transports) entend « aller à la rencontre des jeunes en recherche d'innovation, en utilisant leurs propres outils », a indiqué Nicolas Jacqmin, chargé de la gestion des cadres et des compétences dans le groupe. Pour monter cette manifestation, l'agence a acheté plusieurs îles sur Second Life afin d'installer des pavillons de recrutement. TMPNeo est chargée de présélectionner sur CV les personnes qui souhaitent participer aux rencontres avec les 5 groupes français. L'agence prévoit de recevoir environ 700 candidatures via le site neojobmeeting.com. Des rendez-vous à des heures précises seront donnés aux personnes retenues, pour des entretiens d'une vingtaine de minutes. Les recruteurs auront l'apparence d'avatars ou personnages virtuels et seront eux-mêmes face à des avatars candidats. Ils communiqueront via un « chat ». « Dans les entretiens classiques, on est souvent intimidé. Avec Second Life, on sera tout de suite dans la proximité. Une barrière va tomber », pronostique Gueric de Beauregard, de la direction communication de L'Oréal (cosmétiques). « Mais les entretiens ne se traduiront pas par une embauche le soir même », avertit Corinne Descours, responsable de la communication Ressources humaines chez Areva (nucléaire). Il y aura forcément derrière des entretiens en face-à-face pour que l'embauche se concrétise, a-t-elle précisé.

---

Copyright © 2007 Pressindex & SPQR - Le Bien Public