

Recrutement Second Life

Nejobmeeting, le premier salon de recrutement sur Second Life
www.nejobmeeting.com

SecondLife RadioGenerique

Guides du jeu et des milliers de Linden\$ à gagner sur le forum
second-life.radiogenerique.com

La Poste SAP

Avec Genius, simplifiez-vous la vie en toute confiance
www.genius-laposte.fr/

RapidSL Development

Second Life Beratung und Planung für Ihr Unternehmen
www.rapidsl.de

ACTUALITES FEMME ZOOM > [LA UNE](#) > [HIGH TECH](#) > [INSOLITE](#) > [PEOPLE](#)

PARIS (AFP)

Second Life, nouveau terrain de chasse pour repérer les talents

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.



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.

Pionnière à quelques semaines près, Vedior France (travail temporaire) a ouvert en mai une agence de recrutement "Expectra" sur SL. "En quinze jours, nous avons eu plus de 500 visiteurs dans nos locaux et plus de quarante personnes ont déposé un curriculum vitae", a déclaré vendredi à l'AFP Eric Toussaint, responsable marketing d'Expectra, filiale de Vedior spécialisée dans les profils cadres et hautes compétences.

Pour tous ces groupes, il ne s'agit que d'un pré-recrutement sur Second Life. L'embauche dans la vie réelle ne se fera qu'à l'issue d'entretiens dans la "Real Life" (RL).

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 vendredi à l'AFP 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. "Nous cherchons des pionniers", ajoute-t-il.

Pour monter cette manifestation, l'agence a acheté plusieurs îles sur Second Life afin d'installer des pavillons de recrutement. TMPNeo est chargée de pré-sélectionner sur CV les personnes qui souhaitent participer aux rencontres avec les cinq groupes français. L'agence prévoit de recevoir environ 700 candidatures via le site nejobmeeting.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".

Là, la cravate ne sera pas de rigueur. "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.

A la mi-mai, TMP, la maison-mère américaine de TMPNeo, a tenu un forum de recrutement sur Second Life avec de grandes entreprises aux Etats-Unis (ebay/Paypal, HP, Microsoft...). A cette occasion, 150 entretiens avaient été réalisés. Créé en 2003 par la société californienne Linden Lab, Second Life revendique 6,8 millions de résidents dont 1,75 million se sont connectés au cours des deux derniers mois.