

Firmit epäonnistuvat virtuaalimaailmoissa

19.5.2008 11:56 — Aleksis Moisio aleksi.moisio@sanoma.fi

Firmojen projektit virtuaalimaailmoissa onnistuvat harvoin, selvitys sanoo.

Yhdeksän kymmenestä yritysten aloittamasta projektista virtuaalimaailmassa epäonnistuu ensimmäisen puolentoista vuoden aikana. Virtuaalimaailmoin liittyvillä projekteilla voi olla kuitenkin suuria vaikutuksia ne aluille panneisiin organisaatioihin, kertoo tutkimusyhtiö [Gartner](#).

Gartnerin analyytikoiden mukaan suuri osa projekteista epäonnistuu, koska niissä keskitytään liiaksi teknologiaan, eikä mietitä käyttäjien tarpeita.

- Realistinen grafiikka ja fyysinen vuorovaikutus ovat yhtä tyhjän kanssa, jos suuri yleisö ei arvosta läsnäoloa, eikä koe sitä sitouttavaksi, varajohtaja **Steve Prentice** sanoo Gartnerin tiedotteessa.

Liian teknologiavetoisen lähestymistavan lisäksi virtuaalimaailmaprojektit epäonnistuvat myös siksi, että ne on usein käynnistetty vain imagosyistä.

Useissa yritysten virtuaalimaailmaprojekteissa ei ole mietitty hankkeen tavoitteita ja sen käyttäjiä sekä heidän odotuksiaan.

Epäonnistumisista huolimatta Gartner uskoo yritysten sisäisten virtuaalimaailmojen yleistymiseen.

Yritykset voivat hyödyntää sisäisiä virtuaalimaailmoja muun muassa koulutuksessa. Virtuaalimaailman avulla firman on mahdollista säästää esimerkiksi videokonferenssien kuluissa sekä matkustuskustannuksissa.

Tutkimusyhtiö ennustaa, että jopa 70 prosentilla yrityksistä on oma, yhtiön sisäinen virtuaalimaailmansa vuonna 2012.

<http://www.digitoday.fi/bisnes/2008/05/19/firmit-epaonnistuvat-virtuaalimaailmoissa/200813568/66>