

Gartner: yrityksille pukukoodi myös pelimaailmoihin

8.10.2009 13:50 — Perttu Pitkänen
perttu.pitkanen@sanoma.fi

Tutkimus- ja konsulttiyhtiö Gartner neuvoo yrityksiä antamaan työntekijöilleen pukeutumis- ja käytösohjeet myös virtuaalimaailmoihin.

Yritykset käyttävät tartuntatautien ja säästöjen takia yhä enemmän virtuaalimaailmoja esimerkiksi koulutustilaisuuksien ja kokousten järjestämiseen.

Joissakin virtuaali- ja pelimaailmoissa käyttäjät luovat itseään edustavan 3D-hahmon eli avatarin.

Markkinatutkimus- ja konsulttiyhtiö Gartnerin mukaan yritysten pitäisikin kiinnittää nykyistä enemmän huomiota työntekijöidensä tekemien avatarien pukeutumiseen ja käyttäytymiseen.

- Neuvomme yrityksiä laatimaan käytösohjeet, jotka pätevät aina kun työntekijä edustaa yritystään, oli se sitten todellisessa tai virtuaalimaailmassa, sanoo johtaja **James Lundy**.

- Vain virtuaalimaailmoja koskevia erityisohjeita voi lisätä tarpeen mukaan.

[Gartner luettelee yrityksille perussääntöjä](#) virtuaaliohjeiden laadintaan. Yhtiöiden pitäisi ensiksikin opettaa työntekijöitään liikkumaan avatareillaan.

Lisäksi yrityksissä pitäisi tajuta, että ihmiset yleensä kiintyvät luomiinsa avatar-hahmoihin, ja haluavat niiden näyttävän persoonallisilta. Juuri tässä vaiheessa pitäisi ottaa huomioon yrityksen pukukoodi, jos hahmoa käytetään työtehtävissä.

Yritysten todellisessa maailmassa antamien käytösohjeiden pitäisi myös ulottua virtuaalimaailmoihin. Työnantajien pitäisi myös opettaa alaisia hallitsemaan yrityksen maineen hallintaan liittyviä riskejä ja vastuita.

Virtuaalimaailmoissa myös vapaa-aikana viihtyville työntekijöille Gartner ehdottaa erillistä tähän tarkoitukseen tehtyä

avatar-hahmoa.

<http://www.digitoday.fi/bisnes/2009/10/08/gartner-yrityksille-pukukoodi-myos-pelimaailmoin/200921585/66>