

Virtuaalimaailma

Virtuaalimaailma on yhteisöllisen verkon menetelmä, jota etenkin yritysmaailmassa ja koulutusorganisaatioissa käytetään muun muassatapaamisiin, yhteistyöhön, mentorointiin, uusien työntekijöiden perehdytykseen.

IBM-yhtiön johtajan Neil Katzin mukaan "virtuaalimaailma on kolmiulotteinen ympäristö, johon voi osallistua reaaliaikaisesti. Käyttäjä kokee olevansa osa ympäristöä ja hän on vuorovaikutuksessa muiden siellä olevien ihmisten kanssa."

Virtuaalimaailmojen on tutkimuksissa todettu parantavan yhteistyötä eri kulttuurien välillä. Etenkin maailmanlaajuisesti toimivissa yrityksissä virtuaalimaailma on tapa luoda yhtenäistä yrityskulttuuria.

Tunnetuimpia virtuaalimaailmoja ovat [Second Life](#) ja Habbo.

Wikipedia-artikkeli virtuaalimaailmoista:

http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_world

Video

Virtual world tour 2008:

<http://www.youtube.com/watch?v=Z7C6LAEQUGs>