



” Karin Pilsäter uttryckte skepsis mot vad hon kallade kosmetiska program för att stödja kvinnors företagande”

Läs Jonas inlägg på

esbribloggen

 Kontakt Webbkartan Om webbplatsen 

- ▶ Om ESBRI
- ▶ Estrad
- ▶ Entré
- ▶ Prenumeration
- ▶ The Sweden-U.S. Entrepreneurial Forum
- ▶ Webb-tv
- ▶ Nytt & Nyttigt
- ▶ Movements
- ▶ Diana
- ▶ Lärarworkshop
- ▶ From Research to Business
- ▶ Press

▼ Kunskapsbank

- Artiklar
- Boktips
- Avhandlingar
- Licentiatuppsatser
- Referat
- Debatt
- Konferenser
- Länkar
- Vad är entreprenörskap?



Foto: Matts Nordenskiöld

Publicerad: 2010-06-22

[Click here for an English version of the article](#)

Följande text publicerades även under vinjetten "Åsikten" i Entré nr 2, 2010:

Nu kommer avaprenörerna

Det går knappt en dag utan att vi hör om hur sociala medier och webb 2.0 påverkar organisationer, kundrelationer och produktivitet. Men vad många inte inser, eller ens har hört talas om, är att utvecklingen redan har kommit långt inom nästa generations teknik: webb 3.0 eller 3D-internet/virtuella världar. Mycket tyder på att den här utvecklingen kan vara drivkraften bakom en ny industriell revolution.

Den största skillnaden är att i webb 3.0 interagerar användarna med varandra med hjälp av avatarer, tredimensionella digitala figurer. Avataren fungerar som användarens representant i den digitala världen och ger en större känsla av närvaro. Närvarokänslan stärks ytterligare av att man interagerar med andra avatarer genom text-chat, röstsamtal och kroppsrörelser. Hjärnforskare har visat att användarna verkligen lever sig in i sina avatarer, att de skapar en känsla av att vara på plats i den virtuella världen.

Jag ser tre huvudsakliga områden där utvecklingen inom virtuella världar kommer att påverka företagandet och samhället i stort. 1) Arbetsmarknaden kommer att bli mindre platsbunden. Arbetskraften har, till skillnad från varor och kapital, varit ganska orörlig. Men numera kan företag anställa folk från hela världen i sina virtuella kontor. Företag och myndigheter rekryterar redan inom de virtuella världarna, och anställda på företag som IBM går varje morgon till sina virtuella kontor för att träffa kollegor, kunder och partners från hela världen.

2) Virtuella världar förbättrar odds för mindre företag. Utan alltför stora kostnader kan de utveckla sina produkter och tjänster genom att användare från hela världen involveras i innovationsprocessen. De kan tillverka och hantera komplicerade produkter och tjänster direkt i de virtuella världarna, utan de kostnader och koordinationsbehov som den fysiska världen kräver. Ökad direktkontakt med kunder över hela världen leder också till kunskap om utländska marknader, och en smidigare internationaliseringsprocess. Genom de virtuella världarna får företagen även tillgång till en global talangpool, med både individer som arbetar på konsultbasis och potentiella heltidsanställda.

3) Framväxten av nya ekonomier som inte är knutna till enskilda länder. Flera virtuella världar, som Second Life och Entropia Universe, har sina egna

 Följ oss   

Mest lästa artiklar

1. Nu kommer avaprenörerna
2. Tillväxtmöjligheter och levebröd
3. Handla för samverkan
4. Studenter måste knuffas till handling
5. Here come the avapreneurs



282

Så många boktips om entreprenörskap, innovation och småföretagande finns i ESBRI's Kunskapsbank

Webb TV



Uppsatstävling
innovation kommersialiserande nyttiggörande

Nytt & Nyttigt
 2009, 2010
 – en uppsatstävling om innovation

För mer info och anmälan: www.innovationsuppsats.se

ekonomier med en virtuell valuta som kan växlas till verkliga pengar. Trots finanskrisen har de virtuella ekonomierna växt. 2009 uppgick Second Lives "BNP" till 567 miljoner dollar, större än flera av världens länder. Den svenska regeringen har mer eller mindre legitimerat Entropia Universe genom att godkänna en bank etablerad av moderbolaget Mindark AB. Det innebär att Entropias invånares banksättningar garanteras av svenska staten.

Med de virtuella ekonomiernas framväxt kommer möjligheten att försörja sig i en virtuell värld. Man kan skapa och sälja sina produkter och tjänster till kunder över hela världen – direkt i den virtuella världen. Jag kallar dem som försörjer sig på det här sättet för *avaprenörer* (avatar+entreprenör), och deras företag för *born virtuals*. De representerar ett nytt sätt att organisera ekonomisk aktivitet.

Den här utvecklingen kommer att innebära stora förändringar inom många områden. Juridiken, det finansiella, utlandshandeln och arbetsmarknaden är några områden som kommer att påverkas. Dessutom kommer många traditionella värdekedjor att utmanas, vilket kräver nya former av ledarskap.

Det här kanske låter avlägset, speciellt när många menar att virtuella världar bara duger till verklighetsflykt. Men, ovanstående scenario kan mycket väl ligga precis runt hörnet. Utvecklingen inom de här områdena går snabbt: digital överföring av kroppsrörelser, ansiktsuttryck, känsel och lukt är på gång. Men den verkliga katalysatorn kommer troligen när den största användargruppen av virtuella verkligheter, de som i dag är mellan nio och femton år, kliver in på arbetsmarknaden.

We ain't seen nothing yet...

Om Robin Teigland

Robin Teigland, alias Karinda Rhode i Second Life, är docent på Center for Strategy and Competitiveness vid Handelshögskolan i Stockholm. Mer information om hennes projekt om entreprenörskap och innovation i virtuella världar finns på www.nordicworlds.net Du når henne på robin.teigland@hhs.se

Text: Robin Teigland

[+ Tipsa andra](#) | [f](#) [t](#) [e](#) [t](#)

Kommentera artikeln

Namn

Länk till egen sajt/blogg

Kommentar

