

Корпверс (CorpVerse, Corporate Metaverse) — это масштабная сеть интероперабельных (3+N)-мерных миров, обеспечивающих для организаций радикальный прирост эффективности труда за счет: снятия ограничений и требований физического присутствия через виртуальный и гибридный опыт; снятия барьера синхронизации взаимодействия за счет асинхронного, теневого и основанного на ИИ присутствия; повышения индивидуальных и коллективных когнитивных способностей сотрудников; демократизации корпоративных иерархий и схем отношений; внедрения возможности рефлексивного наблюдения за собой и организацией со стороны.

Наблюдения

Эксперименты и опыты

Практика и оптимизация

Анализ и предупреждение рисков

Table with 5 columns: Уровень 1 Осведомленность, Уровень 2 Активность, Уровень 3 Операционность, Уровень 4 Системность, Уровень 5 Трансформационность

Драйверы

Метавселенная — это классная новая тема, выходящая далеко за рамки существующих AR/VR-сценариев.
Элементы метавселенной распространяются через инструменты коммуникации. Продолжаются эксперименты с AR/VR.
Сотрудники используют консьюмерские приложения для экспериментов с метавселенной. Первые персонализированные ИИ-ассистенты и боты, созданные с low/no-code инструментами.
Компании создают цифровых двойников помещений, процессов и операций, делая возможными асинхронные взаимодействия с тенями сотрудников.
Метавселенная становится привычной частью гибридной корпоративной культуры. Первые бизнесы, официально зарегистрированные только в метавселенной.

X1 = Корпверс-компания
Формируется парадигма "провайдера метавселенной". Устанавливается термин "мета-рожденные стартапы".
Появляются первые бизнес-функции (отделы).

M2 = M1 + Мета-двойник компании
Модульные комнаты / капсулы, заточенные под функцию и переносимые куда угодно, делают возможным "подключение к Матрице".
Новые схемы организации объединяются с картами взаимодействия и пространстве: орг-структура и карты гибридного офиса становятся единым целым.

V3 = V2 + Капсулы виртуального опыта
Цифровые расширения рабочих пространств повышают эффективность и возможности в отдельных задачах и сценариях.
Оборудование для гибридного и виртуального опыта становится частью стандартного набора оборудования для сотрудников.

A4 = A3 + Анимированные функции
Взаимодействие с аватарами (агентами) внешних партнеров и вендоров для обсуждения или совершения сделок вместо реальных людей.
"Тень босса" — аватары, натренированные руководителями и на их опыте, используются для подготовки к встречам и советам.

Драйвер развития: разрыв между бизнес-моделью и моделью мира метавселенной.

Драйвер развития: страх упустить следующую волну трансформации.

Драйвер сопротивления: необходимость разделить бизнес или выделить мета-часть в спин-офф.

Драйвер развития: разрыв между моделью управления и операционным режимом.

Драйвер развития: перепределение смысла офиса, орг-структуры и бизнес-модели.

Драйвер сопротивления: часть функций, заточенных на конкретных людей, не переносимы в цифровую форму.

Драйвер развития: запрос на бесшовный гибридный опыт.

Драйвер развития: запрос на радикальный прирост личной эффективности.

Драйвер сопротивления: разрыв между руководителями со старыми традициями и новым поколением сотрудников.

Драйвер развития: компенсация личного отсутствия в растущей мерности миров.

Драйвер развития: персонализация виртуальных себя: восстановление физичности.

Драйвер сопротивления: потеря легального контроля над действиями и расширение поверхности угроз.

M1 = Мета-двойник офиса
Гибридные комнаты позволяют "телепортироваться" в суррогаты в других x-вселенных: забрать домой или на удаленную встречу.
Виртуальные карты офиса с отображением присутствия, доступности и возможностью взаимодействия, построенные на цифровых репликах физических помещений.

V2 = V1 + Виртуальные порталы и комнаты
Сотрудники используют дополненные виртуальные эффекты через консьюмерские приложения для праздников и других событий в офисе.
Брендированные, защищенные, авто-генерируемые виртуальные корпоративные комнаты сохраняют свое состояние между встречами.

A2 = A1 + AI-ассистенты
Коммуникационные вендоры и стартапы предлагают "стандартных" ботов для метавселенных (например, секретари встреч со встроенными функциями).
HR-департаменты создают первых аватаров на базе low/no-code платформ для поддержки новых сотрудников.

A3 = A2 + Асинхронные тени
Сторонние персонажи (NPC) становятся частью опыта корпоративной метавселенной, продолжая проведенные тренинги и встречи с внешними экспертами.
Сотрудники используют low/no-code платформы для программирования теневого поведения своих аватаров в асинхронных сценариях.

Хайп
Лидеры компаний изучают тему метавселенных, чтобы оценить потенциал, влияние и ключевые сценарии нового стека технологий.
Сотрудники компаний изучают тему метавселенных через консьюмерскую призму: развлечения и социальные сценарии.

Первые вызовы
Сотрудники как консьюмеры потребляют массовый медиаконтент, созданный на фрилансворке создания мета-аватаров (первый сериал Netflix или курс на Coursera).
Ранние эксперименты по "дополнению" офисного пространства с использованием консьюмерских приложений (мобильная дополненная реальность).

Работа мечты
Первые публичные "записанные в метавселенной" встречи с конфиденциальными деталями переговоров и встреч.
Сотрудники говорят с AI-аватарами лидеров и занимающих менеджеров продуктивных компаний (например, с Тимом Куксом) прямо с их карьерных страниц.

Соприкосновение сфер
Цифровые двойники активности детей доступны как стриминговый опыт для родителей (например, наблюдение за детьми в школе через их аватаров).
Строители метавселенной предлагают стандартные шаблоны для встраивания присутствия в виртуальном мире для типового малого и среднего бизнеса.

Зеркало общества: чума и надежда
Настоящие "цифровые наркотики" и опыт с высокой степенью погружения становятся социальной проблемой.
Первая волна малых и средних бизнесов, созданных изначально для метавселенных.
Зеленый (углеродный) налог на метавселенные и виртуальный опыт приводят к поиску баланса в смешивании цифровых и физических миров.

Консьюмерская метавселенная Игры

Промышленная метавселенная

Игра как заработок / Строительство миров

Консьюмерская метавселенная Игры

Промышленная метавселенная

КОРПОРАТИВНАЯ МЕТЕВСЕЛЕННАЯ

КОНСЬЮМЕРСКАЯ МЕТЕВСЕЛЕННАЯ

КОНСЬЮМЕРСКАЯ МЕТЕВСЕЛЕННАЯ ИГРЫ

ПРОМЫШЛЕННАЯ МЕТЕВСЕЛЕННАЯ

