

УДК 005.95

DOI: 10.34670/AR.2022.21.80.038

Метавселенная в управлении персоналом

Рзаева Афсана Рамин кызы

Студент,
Российская академия народного хозяйства и государственной службы
при Президенте РФ,
119571, Российская Федерация, Москва, пр. Вернадского, 82-84;
e-mail: rzaeva.afsana@mail.ru

Аннотация

Информационные технологии стали неотъемлемой частью жизни нашего общества. Ежедневно мы сталкиваемся с инновационными изменениями в разных аспектах нашей жизни: работе, здравоохранении, образовании, науке и т.д. Настала очередная информационная эпоха, которая трансформирует многие процессы в современном мире, так как новые условия, такие как, цифровизация и пандемия, ускоряют прогресс в технологическом секторе. В то время как многие компании начинают все больше внедрять гибридный режим, рабочее место продолжает эволюционировать благодаря появлению виртуальной платформы «метавселенная». В статье рассматривается практика использования нового технологического проекта «метавселенная» в сфере управления персоналом. Дается определение понятию «метавселенная» и анализируется ее роль в трудовой деятельности. Приведены варианты применения и преимущества внедрения метавселенной в области управления персоналом зарубежными компаниями. В ходе исследования автор приходит к выводу, что метавселенная усовершенствует многие HR-процессы в организациях и станет одной из самых важных прорывных технологий всех времен. Следовательно, в ближайшем будущем российские компании также будут использовать эту виртуальную платформу для поиска, подбора, найма, обучения, адаптации и оценки персонала. Поэтому многим компаниям необходимо уже сейчас искать новые способы максимально эффективно использовать свои технологии.

Для цитирования в научных исследованиях

Рзаева А.Р. Метавселенная в управлении персоналом // Экономика: вчера, сегодня, завтра. 2022. Том 12. № 9А. С. 513-519. DOI: 10.34670/AR.2022.21.80.038

Ключевые слова

Метавселенная, управление персоналом, виртуальная платформа, виртуальная реальность, цифровизация.

Введение

Информационные технологии стали неотъемлемой частью жизни нашего общества. Ежедневно мы сталкиваемся с инновационными изменениями в разных аспектах нашей жизни: работе, здравоохранении, образовании, науке и т.д. Настала очередная информационная эпоха, которая трансформирует многие процессы в современном мире, так как новые условия, такие как, цифровизация и пандемия, ускоряют прогресс в технологическом секторе. В то время как многие компании начинают все больше внедрять гибридный режим, рабочее место продолжает эволюционировать благодаря появлению виртуальной платформы «метавселенная». Возможность существования «метавселенной» впервые предположил фантаст Нил Стивенсон в своем cyberpunk-романе «Лавина» (1992 г.). Она основывалась «на генерируемой компьютером вселенной, которую компьютер рисует согласно спецификациям и гонит через наушники. Люди – программы, называемые аватарами, выбор кем быть – неограничен». В целом метавселенная Нила Стивенсона строится как общее пространство в виртуальном мире, построенном по подобию реального, но с возможностью воображения для улучшения качества физических элементов [Алабина, Дзангиева, Юшковская, 2022].

По оценкам компании Gartner в 2026 году 25% мирового населения будет тратить хотя бы один час в день на работу, покупки, образование, общение или развлечения в метавселенной [Gartner..., www]. Исследователи также ожидают, что к 2026 году 30% организаций в мире смогут предложить продукты и сервисы для метавселенной. Поэтому метавселенная будет использоваться во многих рабочих процессах, включая управление персоналом, тем самым компании смогут улучшить взаимодействие между сотрудниками с помощью иммерсивных пространств в виртуальных офисах.

Основная часть

Бизнес заявляет, что Интернет в современном понимании этого явления вскоре перестанет существовать, поскольку будет заменен именно метавселенными в виде виртуальных пространств глобального масштаба для работы, развлечений, общения и занятия повседневными делами [Гуров, Конькова, 2022]. На данный момент для понятия метавселенной пока не существует общепринятой дефиниции. Например, венчурный инвестор М. Болл, считает, что метавселенная – это обширная сеть постоянных, визуализируемых в реальном времени трехмерных миров и симуляций, которые поддерживают непрерывность идентичности, объектов, истории, платежей и прав и могут быть испытаны синхронно практически неограниченным числом пользователей, каждый из которых обладает индивидуальным ощущением присутствия [Matthew..., www]. Марк Цукерберг же заявил, что метавселенная – это «объемный интернет» [Метавселенная..., www].

По данным Всемирного экономического форума, около 58% компаний будут использовать эту технологию в течение следующих 2 лет [We..., www]. Так, в январе 2022 года компания Lenovo провела исследование, посвященное тому, как метавселенные могут изменить работу компаний и сотрудников.

По заказу Lenovo специализированная организация YouGov опросила около 7,5 тыс. работающих в США, Великобритании, Бразилии, Сингапуре, Китае и Японии [Enterprise..., www]. Выяснилось, что почти половина опрошенных (44%) хотели бы работать в метавселенной и считают, что она может повысить продуктивность. 20% ответили, что не хотят

работать в метавселенной, 21% заявили, что им безразлично, а 15% что у них пока еще не сформировалось об этом мнение. Более половины опрошенных (51%) отметили, что «скорость внедрения метавселенной их работодателями является индикатором готовности к таким изменениям, как использование в рабочих процессах виртуальной или дополненной реальности». При этом 59% считают, что их работодатели пока еще либо не знают о метавселенных, либо не совершают достаточных усилий для внедрения таких технологий на рабочих местах. Опираясь на данное исследование, актуальность внедрения данной технологии в трудовую деятельность очевидна. Поэтому следует рассмотреть практику использования метавселенной в области управления персоналом.

В то время как многие все еще выясняют, насколько метавселенная отличается от существующих платформ виртуальной реальности, некоторые организации, такие как Accenture и Siemens, уже нашли методы ее использования, создав виртуальные офисы, виртуальные ярмарки подбора персонала и даже виртуальные ретриты.

В 2020 году, незадолго до начала пандемии, компания Accenture создала виртуальную платформу для вовлечения сотрудников под названием Nth Floor. Платформа, которая была построена с использованием технологии Microsoft MR под названием Mesh, позволяет сотрудникам Accenture встречаться для презентаций, общаться друг с другом и даже проводить тренинги, и все это без личной встречи.

С июня 2021 года их компании в Австралии и Новой Зеландии используют виртуальную реальность для адаптации своих новых сотрудников. Более 2000 сотрудников Accenture познакомились со своими коллегами виртуально в метавселенной. В первый день новые сотрудники берут свой ноутбук, создают себе аватаров, а затем получают доступ к программе адаптации сотрудников One Accenture Park – виртуальному миру, где сотрудники взаимодействуют со своими коллегами, а новые сотрудники проводят четверть ознакомительного обучения. Это футуристическое пространство, похожее на парк развлечений, которое имеет центральный конференц-зал, виртуальный зал заседаний и монорельсы, приближающиеся к различным экспонатам. В одном виртуальном пространстве группы новых сотрудников знакомятся с вымышленным клиентом, исследуют виртуальное пространство по отдельности и просматривают истории о реальных клиентах Accenture.

Помимо адаптации, Accenture также успешно использует эту технологию для обучения своих сотрудников. В метавселенной работники могут посещать такие места, как «Phishing Pier», где они могут пройти интерактивное обучение по кибербезопасности. Они также могут участвовать в метафорических интерактивных играх, таких как «восхождение на гору лидерства» или «посещение фонтана навыков», чтобы «собрать» монеты навыков. Согласно исследованиям, после обучения люди забывают 70% учебного материала в течение 24 часов, а через месяц они помнят лишь 10% из изученного материала. Но если использовать метавселенную при обучении персонала – это станет гораздо увлекательнее и полезнее для усвоения изучаемого материала.

Иммерсивная платформа Accenture стала прототипом того, как специалисты по кадрам будут нанимать и взаимодействовать с новыми и существующими сотрудниками. Кроме того, из-за ограничений, вызванных пандемией, компании не только проводят собеседования в Zoom, но и одновременно экспериментируют с вовлечением сотрудников в метавселенную, внедряя такие технологии, как виртуальная реальность (VR), дополненная реальность (AR) и смешанная реальность (MR).

В марте 2022 года Accenture объявила о разработке новой платформы Metaverse Continuum,

в которой размещаются многочисленные виртуальные миры и опыт, чтобы изменить то, как люди работают и взаимодействуют. Metaverse Continuum – это спектр улучшенных цифровыми технологиями миров, реальностей и бизнес-моделей, готовых произвести революцию в жизни и бизнесе в следующем десятилетии. В новом отчете было опрошено более 4600 «лидеров бизнеса и технологий в 23 отраслях в 35 странах», и было обнаружено, что 71% ответили, что метавселенная окажет положительное влияние на их организации, а 42% заявили, что она станет «прорывной» или «трансформационной» [Tech..., www].

По словам исполнительного директора группы Accenture, Пола Догерти, следующее поколение Интернета «разворачивается» и приведет к новой волне цифровой трансформации, намного большей, чем ранее наблюдавшейся, чтобы изменить то, как люди живут и работают.

Тем не менее, Accenture не единственная компания, которая экспериментирует с этими технологиями. Немецкая транснациональная компания Siemens использовала метавселенную для проведения виртуальной конференции, на которой сотрудники впервые могли быть на пляже и смотреть фейерверки. В другой части мира южнокорейский гигант Samsung провел виртуальную ярмарку подбора персонала с использованием этой технологии.

В то время как Accenture и Siemens пробуют VR и MR для вовлечения и найма сотрудников на глобальном уровне, индийские компании также активно внедряют метавселенную в рабочие процессы.

Например, платформа Incluzon по обучению и найму персонала на основе искусственного интеллекта в Мумбаи стремится оцифровать процесс собеседования с помощью реализаций метавселенных. Компания создает платформу, которая, по ее утверждению, позволит HR-специалистам оценить язык тела и уровень доверия интервьюируемого. Соучредитель Incluzon, Навин Джангир, считает, что Индия в настоящее время находится на зарождающейся стадии внедрения метавселенной, особенно в HR-практике [HR..., www].

Современные технологии позволяют сравнивать и отображать специализированные навыки любого кандидата на соответствующие должности. Однако при оценке недавнего поведения кандидата аналитика ограничивается психометрическими тестами и извлечением дополнительных параметров с помощью оценки коммуникации. С помощью метавселенной можно иметь больший контроль над созданием виртуальной рабочей среды и отображением того, как кандидат принимает решения или расставляет приоритеты в своих задачах в соответствии заданным сценариям. Полученные поведенческие параметры кандидатов будут гораздо надежнее.

В то же время индийская страховая компания Star Health And Allied Insurance организовала виртуальную ярмарку вакансий, на которой они поработали с 3000 инженерами. Организация также провела инструктаж по пожарной безопасности в виртуальной программе, в которой приняли участие 55 человек.

Директор отдела кадров компании Star Health And Allied Insurance, Срихарша Ачар, считает, что подбор персонала и управление опытом сотрудников (Employee Experience) станут первыми двумя HR-процессами, которые полностью перейдут в метавселенную в ближайшем будущем. «Об этом много шума, поскольку это новая технология, и молодые кадры заинтересованы в ее разработке. Насколько я понимаю, если гибридная модель работы является проблемой, то метавселенная – это решение», – объясняет Ачар [Metaverse..., www]. Но он проявляет осторожность в отношении конфиденциальности и безопасности данных, которые были предметом обсуждения, поскольку все больше и больше компаний перешли на работу из дома во время пандемии.

Таким образом, метавселенная станет потенциалом для создания человеческих связей в гибридной рабочей экосистеме, так как пандемия изменила методы работы, поэтому сохранять эффективную коммуникацию между сотрудниками стало довольно сложно.

Заключение

По результатам исследования и анализа практики использования метавселенной в зарубежных компаниях, можно сделать вывод, что данная технологическая тенденция усовершенствует многие процессы в области управления персоналом и таким образом улучшит деятельность организаций. Во время релокации бизнесу важно сохранить своих сотрудников и связь с ними. Поэтому перед HR-менеджерами будут стоять новые задачи по достижению высокой эффективности и удержанию удаленных команд. Использование виртуальных пространств поможет для организации дистанционной работы и сохранения чувства принадлежности к компании у сотрудников. В связи с этим метавселенную можно использовать в следующих HR-процессах:

Поиск и подбор персонала станет эффективнее. Уйдет необходимость личного присутствия в офисе как кандидата, так и нанимающего менеджера.

Найм персонала станет намного объективнее. Собеседования будут проходить с аватаром, который может быть как голограммой реального человека, так и обезличенной формой. Это означает, что предвзятость при приеме на работу исчезнет. Кроме того, у компаний и кандидатов появится возможность быстро продемонстрировать продукт или переместиться в другое рабочее пространство, чтобы протестировать решение кейса в ходе интервью [Неплюкий..., www].

Оценка персонала будет максимально прозрачной. Наподобие рейтинговой системы в играх она будет аккумулировать всю имеющуюся аналитическую и статистическую информацию на основе большого массива данных.

Адаптация и обучение персонала станут проходить более качественно и быстро. Метавселенная поможет обеспечить новым сотрудникам возможность погрузиться в виртуальный мир своего нового работодателя, визуализируя организационную структуру и офисное здание, взаимодействуя и встречаясь с коллегами, а также участвуя в обязательных тренингах.

Согласно отчету Forrester, совместное виртуальное пространство также может создавать и укреплять общую культуру. Хорошо продуманный виртуальный офис может создать чувство принадлежности, установить нормы поведения и укрепить доверие между коллегами в то время, когда корпоративная культура ослабевает из-за дистанционного формата работы. Таким образом, метавселенная может стать одним из способов сохранения корпоративной культуры.

В российской практике на данный момент отсутствует опыт использования этой технологии в деятельности компаний. Так, всероссийский центр изучения общественного мнения (ВЦИОМ) провел исследование о том, сколько россиян знают о метавселенных и в чем видят пользу и вред от их создания [ВЦИОМ, www]. Основная часть россиян – 90% не знают, что такое метавселенные. Каждый пятый слышал этот термин, но не понимает его (23%), еще треть считают метавселенные вредными. Таким образом, как показывает исследование, большинство россиян еще не знают о существовании данной технологии.

В эпоху быстрого технологического прогресса метавселенная станет одной из самых важных прорывных технологий всех времен. Следовательно, в ближайшем будущем российские

компании также будут использовать эту виртуальную платформу для поиска, подбора, найма, обучения, адаптации и оценки персонала. Поэтому многим компаниям необходимо уже сейчас искать новые способы максимально эффективно использовать свои технологии.

Библиография

1. Алабина Т.А., Дзангиева Х.С., Юшковская А.А. Метавселенная как глобальный тренд экономики // Экономика, профессия, бизнес. 2022. № 1. С. 5-12.
2. ВЦИОМ. URL: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/v-avatory-ja-gotov-pust-menja-nauchat>
3. Гуров О.Н., Конькова (Кураева) Т.А. Метавселенные для человека или человек для метавселенных // Искусственные общества. 2022. Т. 17. Вып. 1. URL: <https://artsoc.jes.su/s207751800019011-1-1>
4. Метавселенная: неизбежное будущее цифровых технологий? // Энергетика и промышленность России. 2022. № 03-04 (431-432). URL: <https://www.eprussia.ru/epr/articles/metavselennaya-neizbezhnoe-budushchee-tsifrovyykh-tekhnologiy.htm>
5. Неплоский наем: какие возможности открывает метавселенная для сферы HR. URL: https://pro.rbc.ru/news/61c4accd9a794711387ad6e8?text_hash=36fe21a142372ab67338c8377165a76d
6. Enterprise Metaverse: Employees Are Ready, Can Organizations Deliver? URL: <https://news.lenovo.com/pressroom/press-releases/enterprise-metaverse-employees-ready-organizations-deliver/>
7. Gartner Predicts 25% of People Will Spend At Least One Hour Per Day in the Metaverse by 2026. URL: <https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2022-02-07-gartner-predicts-25-percent-of-people-will-spend-at-least-one-hour-per-day-in-the-metaverse-by-2026>
8. HR warms up to the metaverse to conduct interviews, enhance employee engagement. URL: <https://www.techcircle.in/2022/03/10/hr-warms-up-to-the-metaverse-to-conduct-interviews-enhance-employee-engagement>
9. Matthew Ball blog. URL: <https://www.matthewball.vc/the-metaverse-primer>
10. Metaverse and HR: Is it a Match? Industry Leaders Explain What to Expect. URL: <https://allthingstalent.org/2022/04/21/metaverse-and-hr-is-it-a-match-industry-leaders-explain-what-to-expect/amp/>
11. Tech Trends 2022: Meet Me in the Metaverse. URL: <https://www.accenture.com/gr-en/insights/technology/technology-trends-2022>
12. We could be spending an hour a day in the metaverse by 2026. But what will we be doing there? URL: <https://www.weforum.org/agenda/2022/03/hour-a-day-in-metaverse-by-2026-says-gartner/>

Metaverse in personnel management

Afsana R. Rzaeva

Graduate Student,
Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration,
119571, 82-84, Vernadskogo ave., Moscow, Russian Federation;
e-mail: rzaeva.afsana@mail.ru

Abstract

Information technology has become an integral part of our society. Every day we face innovative changes in different aspects of our life: work, healthcare, education, science, etc. The next information age has come, which is transforming many processes in the modern world, as new conditions, such as digitalization and a pandemic, accelerate progress in the technology sector. While many companies are increasingly adopting hybrid mode, the workplace continues to evolve with the advent of the Metaverse virtual platform. The article discusses the practice of using the new technological project “Metaverse” in the field of personnel management. The definition of the concept of metauniverse is given and its role in labor activity is analyzed. Application options and

advantages of introducing the metaverse in the field of personnel management by foreign companies are given. During the study, the author concludes that the metaverse will improve many HR processes in organizations and become one of the most important breakthrough technologies of all time. Therefore, in the near future, many Russian companies will also use this virtual platform to search, select, hire, train, adapt and evaluate personnel. Therefore, many companies now need to look for new ways to make the most of their technology.

For citation

Rzaeva A.R. (2022) *Metavseleonnaya v upravlenii personalom* [Metaverse in personnel management]. *Ekonomika: vchera, segodnya, zavtra* [Economics: Yesterday, Today and Tomorrow], 12 (9A), pp. 513-519. DOI: 10.34670/AR.2022.21.80.038

Keywords

Metaverse, personnel management, virtual platform, virtual reality, digitalization.

References

1. Alabina T.A., Dzangieva Kh.S., Yushkovskaya A.A. (2022) *Metavseleonnaya kak global'nyi trend ekonomiki* [Metaverse as a global trend of the economy]. *Ekonomika, professiya, biznes* [Economics, profession, business], 1, pp. 5-12.
2. *Enterprise Metaverse: Employees Are Ready, Can Organizations Deliver?* Available at: <https://news.lenovo.com/pressroom/press-releases/enterprise-metaverse-employees-ready-organizations-deliver/> [Accessed 09/09/2022]
3. *Gartner Predicts 25% of People Will Spend At Least One Hour Per Day in the Metaverse by 2026.* Available at: <https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2022-02-07-gartner-predicts-25-percent-of-people-will-spend-at-least-one-hour-per-day-in-the-metaverse-by-2026> [Accessed 09/09/2022]
4. Gurov O.N., Kon'kova (Kuraeva) T.A. (2022) *Metavseleennye dlya cheloveka ili chelovek dlya metavseleennykh* [Metauniverses for humans or humans for metauniverses]. *Iskusstvennye obshchestva* [Artificial Societies], 17, 1. Available at: <https://artsoc.jes.su/s207751800019011-1-1> [Accessed 09/09/2022]
5. *HR warms up to the metaverse to conduct interviews, enhance employee engagement.* Available at: <https://www.techcircle.in/2022/03/10/hr-warms-up-to-the-metaverse-to-conduct-interviews-enhance-employee-engagement> [Accessed 09/09/2022]
6. *Matthew Ball blog.* Available at: <https://www.matthewball.vc/the-metaverse-primer> [Accessed 09/09/2022]
7. *Metaverse and HR: Is it a Match? Industry Leaders Explain What to Expect.* Available at: <https://allthingstalent.org/2022/04/21/metaverse-and-hr-is-it-a-match-industry-leaders-explain-what-to-expect/amp/> [Accessed 09/09/2022]
8. (2022) *Metavseleonnaya: neizbezhnoe budushchee tsifrovyykh tekhnologii?* [Metaverse: the inevitable future of digital technologies?]. *Energetika i promyshlennost' Rossii* [Energy and industry of Russia], 03-04 (431-432). Available at: <https://www.eprussia.ru/epr/articles/metavseleonnaya-neizbezhnoe-budushchee-tsifrovyykh-tekhnologiy.htm> [Accessed 09/09/2022]
9. *Neploskii naem: kakie vozmozhnosti otkryvaet metavseleonnaya dlya sfery HR* [Non-flat hiring: what opportunities the metaverse opens up for the HR sphere]. Available at: https://pro.rbc.ru/news/61c4accd9a794711387ad6e8?text_hash=36fe21a142372ab67338c8377165a76d [Accessed 09/09/2022]
10. *Tech Trends 2022: Meet Me in the Metaverse.* Available at: <https://www.accenture.com/gr-en/insights/technology/technology-trends-2022> [Accessed 09/09/2022]
11. *VTsIOM* [All-Russian Center for the Study of Public Opinion]. Available at: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analitycheskii-obzor/v-avatory-ja-gotov-pust-menja-nauchat> [Accessed 09/09/2022]
12. *We could be spending an hour a day in the metaverse by 2026. But what will we be doing there?* Available at: <https://www.weforum.org/agenda/2022/03/hour-a-day-in-metaverse-by-2026-says-gartner/> [Accessed 09/09/2022]