

Exame Informática 01-01-2007	Periodicidade:	Mensal	Temática:	Tecnologia
	Classe:	Tecnologia	Dimensão:	497 cm²
	Âmbito:	Nacional	Imagem:	S/Cor
	Tiragem:	58900	Página (s):	58

Como a IBM entrou no Second Life e viu o futuro da Internet

Se há um exemplo perfeito da rede colaborativa que caracteriza a Web 2.0 é este – um mundo virtual criado pelos próprios utilizadores onde o limite é a imaginação de cada um. A IBM convidou a *Exame Informática* para uma reunião "dentro" do Second Life e explicou-nos porque é que esta plataforma é o prenúncio da Web 3.0.

Isabel Infante, em Londres

Depois de fazermos o *login* na reunião virtual, que juntou em tempo real vários jornalistas de tecnologia e funcionários da IBM dispersos pelo mundo, falámos com Roo Reynolds, Metaverse Evangelist da IBM que, orgulhosamente, reclama o mérito de ter já convertido mais de 600 colegas a adoptarem uma "segunda vida" dentro da Internet e que se gaba de promover frequentes reuniões de trabalho debaixo de um enorme toldo azul suspenso num espaço de acesso reservado à empresa algures dentro do Second Life (SL).

A IBM não seria, à partida, uma empresa que esperávamos ver associada a um mundo virtual na Internet. Porque é que o SL vos interessa?

O que nos interessa não é particularmente o SL, mas o seu conceito de plataforma de rede virtual a 3D que acreditamos pode ser indicador do que será o futuro da Internet. Estamos a fazer experiências em vários outros mundos virtuais, mas o SL é aquele que, neste momento, nos parece mais maduro e o que é mais facilmente reconhecido pelas pessoas.

Qual é o potencial tecnológico que a IBM vê nos mundos virtuais?

Nesta fase, e porque tudo isto é muito novo e recente, interessa à IBM assumir-se como um *early adopter* destas plataformas para tentar perceber o que pode ser feito no futuro. E pela experiência que já temos consideramos que são plataformas colaborativas muito ricas, capazes de gerar experiências sociais muito interessantes. Como é que podemos aproveitar este potencial? Ainda não sabemos muito bem. Mas sabemos que temos que estar lá!

A IBM está a desenvolver alguma tecnologia associada ao SL?

Temos estado a fazer algumas experiências como o projecto que foi recriar virtualmente no SL a Cidade Proibida e ter 9000 chineses na inauguração em tempo real. Na verdade já temos equipas na IBM cuja única função é trabalhar dentro do SL a tentar perceber para onde tudo isto pode evoluir e como. Mas, para já, usamos mais esse mundo virtual para ter discussões internas com colegas das várias delegações mundiais e também com clientes e parceiros. É uma excelente alternativa à conferência telefónica ou à videoconferência porque verificamos que comunicamos de forma mais livre, descontraída, colaborativa e produtiva.

Mas o SL é uma plataforma totalmente controlada pela Linden Labs, a criadora do jogo, e corre directamente a partir dos servidores deles. Por que é que a IBM se empenha num ambiente de que é mera utilizadora e onde tecnologicamente não pode mexer?

Essa é uma questão importante para nós e é por isso que estamos à espera que a Linden Labs cumpra o que já anunciou e



Roo Reynolds, Metaverse Evangelist da IBM. Missão: demonstrar aos colegas e superiores o potencial dos mundos virtuais da web

transforme o SL numa plataforma *open source*. Só a partir daí poderemos começar a ter algum controlo, a desenvolver código próprio e a usar os nossos servidores. Quando isso acontecer, tudo se torna muito mais interessante e estaremos definitivamente interessados em assumirmo-nos como *developers*.

A IBM acredita então que a Web 3.0 será a Web 3D?

É sempre perigoso prever o futuro mas parece que à luz de tudo o que está a acontecer – acesso massificado à banda larga, evolução do *hardware*, sofisticação do *software* 3D, a transformação da Internet de um ambiente passivo onde as pessoas iam para consumir conteúdos e onde agora vão para produzir conteúdos – julgo que o SL é o reflexo perfeito da metamorfose da Internet e um prenúncio do que se avizinha para os próximos tempos. Por isso, julgo que o futuro da Internet será provavelmente baseado em plataformas *open source* que vão garantir a conectividade, não de um, mas de vários mundos virtuais 3D.