

AVATAR CŨNG CÓ THỂ "BÔN TÀU"?

IBM và

IBM và Linden Lab hiện đang liên kết để thực hiện dự án giúp cho các nhân vật - avatar ảo có thể di chuyển trong tất cả các thế giới ảo khác nhau thay vì mỗi avatar chỉ tồn tại trong một thế giới riêng như hiện nay.

Gã khổng lồ trong lĩnh vực máy tính và cha đẻ của Second Life đang cùng tiến hành toàn cầu hoá các avatar. Dự án này nhằm mở rộng thế giới ảo bằng việc giới thiệu những công cụ mở tồn tại trong mọi môi trường trực tuyến. Hai công ty này hy vọng rằng có thể đẩy mạnh mối quan hệ trong những thế giới ảo cũng như giúp người chơi dễ dàng hơn trong việc khám phá thế giới này.

Hiện nay, mỗi thế giới ảo đòi hỏi người chơi hoặc người sử dụng phải trải qua quá trình tạo avatar riêng. Đó chính là hiện thân của họ trong thế giới ảo. Thường thì một avatar được tạo riêng cho một thế giới ảo. Avatar này không thể di chuyển trong những không gian ảo khác.

Dự án được IBM and Linden Lab tiến hành nhằm tạo một hệ thống tạo nhân vật toàn cầu - một avatar dùng cho tất cả các thế giới ảo. Theo đó, bề ngoài của các nhân vật có thể thay đổi tùy thuộc vào thế giới mà nó đang đi qua, nhưng những đặc điểm chính như là phong thái, những dữ liệu cá nhân cơ bản sẽ được giữ lại.

Bằng việc tạo ra sự dễ dàng di chuyển của các avatar trong các thế giới ảo khác nhau hai công ty hy vọng có thể tạo ra sức cạnh tranh trong thị trường thế giới trực tuyến.

Ban đầu, hai đối tác này sẽ tập trung vào việc tạo dựng một hệ thống cho phép các nhân vật có thể di chuyển trong các thế giới ảo. Sau đó là tạo hệ thống thiết lập nhân vật toàn cầu cho phép người chơi có thể tạo một avatar dùng cho tất cả các thế giới ảo.

Thế giới ảo đã trở nên hết sức phổ biến. Vào năm 2006, khi hội nghị thế giới ảo được tổ chức, mới chỉ có 9 thành viên tham gia nhưng đến năm 2007 số thế giới ảo góp mặt trong hội nghị được tổ chức vào tuần này tại San Jose, đã lên tới con số 30.