CÔNG NGHỆ 3D VÀ XÃ HỘI ẢO SẼ TẠO NÊN WEB 3.0

Khi kh

Khi khái niệm Web 2.0 còn chưa thực sự là điều dễ hiểu thì những ý tưởng về "chân dung" mạng thông tin toàn cầu thế hệ tiếp theo đã xuất hiện. Giới quan sát cho rằng, trong 10 năm tới, tương lai của World Wide Web sẽ định hình với môi trường ba chiều và sự giao thoa của thế giới ảo với đời thực.

Cách đây một thập kỷ, Internet bắt đầu chứng kiến sự chuyển biến cơ bản với trào lưu Web 2.0 khi các dạng thông tin như wiki, blog, game nhập vai trực tuyến... làm thay đổi hẳn quan niệm về báo chí, mua bán, ngân hàng..., mở ra vô số cơ hội cho những ngành nghề khác nhau.

Web 2.0 đang ở vào giai đoạn mà những doanh nghiệp nhỏ xuất hiện như nấm và giành được những thành công to lớn, giống như Web 1.0 của năm 1997 trong cuộc "bùng nổ dotcom". Những hiện thân tiêu biểu của Web 2.0 hiện nay là trang chia sẻ phim cá nhân YouTube, mạng giao lưu MySpace, trang trao đổi hình ảnh Flickr, từ điển bách khoa Wikipedia... với 2 đặc tính chung nổi bật là sự "tương tác" và "chia sẻ".

Nguồn: web3dnews

Ngay ở giai đoạn Web 1.0, những công ty lớn cũng đã nhận thấy Internet không phải là thứ đồ chơi của giới công nghệ mà thực sự là kênh phân phối sản phẩm, dịch vụ nhiều hình thức. Vì thế, họ đã chủ động tham gia vào xu hướng này và kết quả là gần như mọi loại hình kinh doanh cơ bản hiện nay đều phần nào có sự hiện diện hoặc mang hơi hướng của web.

Với Web 2.0, các doanh nghiệp có thể tạo ra những cộng đồng khách hàng mới, thiết kế sản

phẩm, bán hàng, quảng bá thông tin, hỗ trợ lẫn nhau khai thác dịch vụ và khắc phục những khiếm khuyết... Ví dụ, các công ty sản xuất đồ thể thao như Nike hay Adidas hiểu rằng hầu hết những giá trị gia tăng của họ không nằm trong khâu sản xuất mà phụ thuộc vào yếu tố thiết kế thời trang. Và thế là thay vì chỉ tìm cách tạo ra mẫu giày thì họ đem đến cho giới trẻ công cụ tự thiết kế và chiêm ngưỡng sản phẩm của mỗi cá nhân thông qua môi trường trực tuyến. Sau đó, những ý tưởng này có thể được nhà sản xuất triển khai thành mặt hàng cụ thể, đáp ứng đúng nhu cầu của người tiêu dùng. Điều đó phản ánh một phần vai trò công cụ hỗ trợ của web thế hệ 2.

Một trong những yếu tố then chốt mà nhiều chuyên gia cho rằng sẽ đưa web sang giai đoạn 3.0 chính là việc sử dụng rộng rãi môi trường không gian 3 chiều (3D) dưới dạng nền trình duyệt. Hiện tại, mọi người đang duyệt web trong môi trường 2D. Với băng thông và sức mạnh điện toán ngày càng mạnh cùng những công nghệ khác đang không ngừng được cải tiến, việc thiết lập không gian ba chiều cho web là việc không còn quá xa. Viễn cảnh tiêu biểu cho điều này là hình ảnh một người tiêu dùng lấy xuống khỏi giá trưng bày và mặc thử một chiếc áo sơ mi, soi trong gương ảo xem có vừa không rồi mới quyết định mua.

Không chỉ có vấn đề thương mại, khía cạnh tình cảm của con người cũng đã lan tỏa vào thế giới ảo. Trong không gian mạng, người ta tán tỉnh, yêu nhau, kết hôn... Thậm chí, các chính khách khi muốn bày tỏ cử chỉ đẹp trước công chúng có thể hôn những đứa bé ảo thay vì trẻ con thực. Web sẽ không chỉ còn là một công cụ để mua hàng ngay quảng cáo mà thực sự là một công cụ để thực hiện mọi loại hoạt động khác nhau trong sinh hoạt hàng ngày.

Điều này đang diễn ra với trò chơi mô phỏng cuộc sống Second Life, do một công ty ở San Francisco (Mỹ) cung cấp, hiện có tới 1,2 triệu người tham gia. Trong game này, người ta có thể thấy một số hãng may mặc tên tuổi tham gia kinh doanh hàng ảo. Các buổi trình diễn thời trang, thi người đẹp... diễn ra không khác gì sự kiện tương tự ngoài đời, thậm chí còn hấp dẫn hơn. Gần đây, một nhà mốt ở Milan (Italy) còn thường xuyên vào Second Life để theo dõi những ý tưởng thời trang mới. Có lần bắt gặp một thiết kế rất ấn tượng, họ đã liên hệ với chủ mẫu này trong game và mời ký hợp đồng thực sự. Tác giả hóa ra không phải nhà thiết kế chuyên nghiệp mà chỉ là một giáo viên. Người này sau đó đã thôi việc giảng dạy và trở thành chuyên gia thời trang thực thụ. Đây là ví dụ tiêu biểu cho cái gọi là "sự xuất khẩu giá trị từ thế giới ảo ra thế giới thực".

Hiện tại trên thế giới có khoảng 50 triệu blogger (người có trang web cá nhân). Các dạng wiki thì có tới trên một triệu mục thông tin. Thêm vào đó là khoảng 35 triệu người chơi game và 70 triệu thanh thiếu niên tham gia mạng xã hội trên MySpace. Với một nền tảng như vậy, nhiều người tin rằng các hoạt động trong thế giới ảo sẽ thống trị xã hội tương lai.