

IBM HỢP HÀNH, ĐÀO TẠO NHÂN VIÊN TRONG ... THẾ GIỚI ẢO

IBM qu

IBM quyết tâm nhảy vào thế giới ảo bằng một khoản đầu tư lên tới 10 triệu USD rải đều trong 12 tháng tới, mà mở màn là việc phô trương thanh thế trong trò game Second Life đang rất thịnh hành hiện nay.

Chủ tịch kiêm giám đốc điều hành Sam Palmisano dự kiến sẽ truy cập vào thế giới ảo của Second Life vào thứ 3 tuần tới, "gặp gỡ" với 7000 nhân viên tại Trung Quốc và phát biểu trước 250 nhân viên khác trên một ... hòn đảo ảo.

Second Life hiện là một trong những thế giới ảo nổi tiếng nhất hiện nay với hơn 1 triệu thành viên. Trong thế giới ấy có cả nền kinh tế và tiền tệ y như ngoài đời thực. Luồng tiền giao dịch, luân chuyển trong thế giới ảo này lớn và sôi động đến mức nhiều hãng lớn đã phải để mắt đến Second Life trong chiến lược kinh doanh tương lai của mình.

Những thế giới ảo 3D như Second Life đang hút khách tới mức các tập đoàn lớn như IBM cũng phải dòm ngó và đưa vào chiến lược kinh doanh tương lai. Nguồn: Linux.softpedia

Tháng trước, hãng thông tấn Reuters thậm chí còn mở cả một "văn phòng đưa tin" ảo trong Second Life, hoạt động như một chiếc cầu nối giữa hai bờ thực-ảo.

Về phần mình, IBM hiện là tập đoàn lớn nhất trong danh sách Fortune 500 của thế giới ảo Second Life. Hãng chủ yếu sử dụng thế giới này để đào tạo và gặp gỡ nhân viên nhưng cũng đã có lần tổ chức hẳn một giải vô địch tennis Wimbledon ảo.

Dự định sắp tới của hãng là xây dựng một mạng nội bộ 3D trong Second Life để mọi người trong tập đoàn thảo luận những thông tin kinh doanh nhạy cảm. Mục tiêu của IBM là giành thế vô địch trong "Kinh doanh ảo" giống như hãng từng vô địch về kinh doanh điện tử trong suốt thời kỳ dot-com bùng nổ vậy.

"Chúng tôi luôn tự hỏi: Nếu 20 năm trước bạn đã biết Web sẽ như ngày hôm nay, bạn có hành động khác đi không?", ông Sandy Kearney, giám đốc kinh doanh ảo và Internet 3D của IBM cho biết. "Web mất cả vài thập kỷ để trưởng thành, nhưng Internet ba chiều thì chỉ mất bằng nửa thời gian đó thôi".

Một thông tin có thể khiến nhiều người ngạc nhiên: IBM đã tổ chức nhiều cuộc họp và thậm chí còn tiến hành nghiên cứu trong thế giới ảo với 20 khách hàng lớn, bao gồm các hãng viễn thông và hàng không. Một hãng xăng dầu muốn nhờ IBM biến thế giới ảo thành lò đào tạo nhân viên, trong khi một hãng thực phẩm lớn của Anh thì muốn xây cửa hàng ảo, cho phép người dùng mua thực phẩm qua mạng.

Dù hiện đã là đại gia số một trong thế giới ảo song IBM khẳng định mục tiêu của họ không bó hẹp với Second Life. "Chúng tôi muốn sáp nhập tất cả các "ốc đảo ảo" đang tồn tại riêng rẽ hiện nay, từ Second Life cho đến Multiverse và Bigworld....Khi ấy, bạn sẽ có thể tung tăng qua lại trong vũ trụ ảo mà không bị rào cản chia cách nào hết".

Trọng Cẩm