



ID: 38756436

25-11-2011

INTERNET

“A economia no Second Life tem estado mais estável do que na vida real”

Co-fundador do mundo virtual gostava de criar um avatar de Warren Buffett

ANA TORRES PEREIRA
atp@negocios.pt

Philip Rosedale fundou o Second Life em 1999. Desde então, a vida real mudou e este mundo virtual cresceu, contando com mais de um milhão de utilizadores por dia. O responsável esteve em Portugal e conversou com o **Negócios**, explicando que a economia e a moeda do Second Life são muito mais estáveis do que o que acontece na vida real.

Com a actual crise, o mundo precisa de um Second Life?

Por comparação, a moeda e a economia no Second Life têm estado mais estáveis do que as da vida real. Há muitas lições interessantes que se podem retirar do mundo virtual para o mundo real.

Pode dar exemplos?

No mundo virtual há muito mais economia de mercado e muito menos intervenção do governo. A moeda do Second Life tem-se mantido muito mais estável do que o dólar ou o euro.

A gestão no Second Life é mais competente?

Não há gestão, pelo menos não no sentido que conhecemos. Esta plataforma pretende ser o mais aberta possível, permitindo que as pessoas possam vender, comprar, fazer dinheiro, fazer quase tudo com muito pouca gestão.

Como é que tem sido possível rentabilizar a empresa que gere o Second Life desde 1999?

Demorou muito tempo para criarmos o Second Life, e hoje conseguimos ter uma empresa rentável, com 200 pessoas. Todos os dias, pessoas e empresas compram e vendem coisas e geram milhões de dólares por dia nessas transações, e nós, como empresa, cobramos uma percentagem desse valor, porque as pessoas compram o terreno.

Como foi possível convencer investidores a apostar no Second Life?

Penso que há uma grande diferença entre o empreendedorismo aqui e nos EUA. Desde cedo, os pais encorajam os filhos a correr riscos e isso só acontece na cultura norte-americana, e é muito mais fácil criar



Philip Rosedale | O fundador do Second Life tem a ambição de que o mundo virtual chegue à dimensão do Facebook.

Muitas das experiências com empresas não correram bem. O que tem sido um sucesso são os testes de produto.

Acho que o Second Life não é grande o suficiente para o Warren Buffett.

PHILIP ROSEDALE
Fundador do Second Life

uma empresa e financiá-la nos EUA.

Quantos utilizadores tem o Second Life?

Temos cerca de um milhão, que o utilizam todos os dias.

É um volume suficiente para rentabilizar a empresa?

Para já tem sido suficiente para termos sucesso, mas claro que gostaria de ter mais centenas de milhares de pessoas, e algum dia vai acontecer.

Quais são os países mais desenvolvidos?

A Europa e os EUA pesam 60%. O Second Life é muito atractivo porque é muito criativo, artístico e muito empreendedor.

Como é que as empresas podem melhorar o seu negócio no Second Life?

Em 2006, quando o Second Life começou a ser mais conhecido, muitas empresas e pessoas quiseram participar, mas muitas dessas experiências não correram bem. O Second Life não é grande o suficiente para oferecer um conjunto de produtos para uma grande audiência. O que tem sido um sucesso são experiências relacionadas com o design, com testes de produto. O Second Life também é bom para fazer

reuniões e conferências, mas ainda requer algum treino para entrar.

O Second Life passou a ser a segunda escolha na estratégia digital?

Penso que sim, porque neste momento a prioridade das empresas têm sido as redes sociais. O mundo virtual é uma experiência mais profunda e diferente, é mais difícil de utilizar.

O Second Life pode atingir os números das redes sociais?

Sim, é o futuro. Eu estou muito entusiasmado com as potencialidades dos novos dispositivos, como o iPhone e o iPad. Acho que podemos fazer coisas ao nível do interface que não conseguíamos só com o PC. Hoje, o avatar fala mas a cara não mexe, e isso está prestes a mudar. Com a nova tecnologia, pode tirar uma fotografia com o telemóvel e o avatar fará os mesmos movimentos do rosto. Torna tudo mais realista.

Quem é que colocaria no Second Life?

Warren Buffett: consegue imaginá-lo a fazer investimentos no Second Life?

Acha que ele seria mais bem-sucedido no Second Life?

O Second Life não é grande o suficiente para o Warren Buffett.

UM MUNDO VIRTUAL

MUNDO A FINGIR

O Second Life é um mundo virtual onde é possível construir uma realidade própria a três dimensões, desde cidades, a negócios, a sonhos - é tudo possível na Internet.

AVATAR

É possível criar o seu avatar, ou seja, a sua personagem no seu mundo virtual. Este avatar pode ter a imagem real da pessoa, ou ser apenas uma personagem de ficção.

A DIVISA NO SECOND LIFE

O Linden Dollar é a moeda que circula na economia do Second Life. Cerca de 266 L\$ correspondem aproximadamente a 1 US dólar.

6 MIL PORTUGUESES ACTIVOS

No início do ano passado, cerca de seis mil portugueses estavam activos no Second Life, “65% tinham entre 35 e 49 anos, 24% entre 18 e 34 anos e 11% mais de 50 anos”, segundo o professor Paulo Frias, professor de Ciências da Comunicação da Universidade do Porto, citado pelo “Jornal de Notícias”.

DE EMPRESAS

A CLUBES DE FUTEBOL

São várias as empresas, entidades e até clubes de futebol que estão no Second Life. Já foi recriada a cidade de Lisboa e a presidência portuguesa também já marca presença no Second Life.

AVEIRO DESTACOU-SE

A Universidade de Aveiro foi a primeira universidade portuguesa no Second Life. Em 2007, Aveiro construiu virtualmente a ilha da universidade portuguesa.

PAGAMENTOS EM PORTUGUÊS

Os portugueses que estão no Second Life também podem carregar a sua conta através do sistema de pagamentos Payshop.