

GAX DANS SECOND LIFE



La plate-forme de simulation virtuelle de la société Second Life a atteint, aujourd'hui, un niveau de notoriété exceptionnel. Plus de sept millions «d'habitants» s'y sont inscrits, dont plus de la moitié sont européens. Il s'agit de bien plus qu'un simple jeu, et de nombreuses multinationales (IBM, Warner Bros, Adidas, Dell, Toyota...) y ont établi une «présence», l'agence de presse Reuters y a dépêché un journaliste à temps plein et quelques-unes des plus grandes institutions éducatives y propo-

sent des cours à distance et certains pays y ont établi une ambassade... Le Luxembourg fait, désormais, partie de la fête, puisque Gax Technologies vient d'y ouvrir des bureaux. La société y voit l'opportunité d'une nouvelle méthode de communication directe avec le consommateur et entend développer, à terme, une gamme de solutions IT également exploitable dans Second Life.