

Les chiffres Insolites du jeu vidéo on-line Second Life

Insolite

Posté par : JerryG

Publié le : 25/9/2009 0:00:00

1 milliards d'heures, 1 milliard de dollars : Second Life célèbre le passage d'une ère majeure dans l'histoire des mondes virtuels. Les statistiques de Linden Lab témoignent de l'engagement massif de ses utilisateurs et de l'ampleur de la plus grande économie de biens virtuels au monde développée par ses résidents.

Linden Lab®, créateur du monde virtuel Second Life ®, annonce que ses résidents ont changé l'équivalent de plus d'un milliard de dollars US entre eux et qu'ils ont passé plus d'un milliard d'heures dans Second Life. Second Life franchit ainsi un nouveau cap dans l'histoire des mondes virtuels.

L'entreprise partage à cette occasion une série de statistiques additionnelles démontrant l'étendue de Second Life et de son économie basée sur le marché des biens virtuels, ainsi que la richesse de l'activité de ses résidents et leur engagement.

Petit rappel :

Second Life est une simulation sociale virtuelle, permettant de vivre une "seconde vie" sous la forme d'un avatar dans un univers persistant géré par les joueurs.

Depuis sa création, l'environnement tri dimensionnel riche de Second Life, repose sur l'imagination collective et l'ingéniosité des ses résidents. Représentant la plupart des pays du monde et des centaines de cultures, la communauté Second Life utilise notamment le monde virtuel pour créer, se connecter, collaborer, communiquer, dépassant les barrières du langage et annihilant les distances géographiques. La combinaison d'un monde sans frontières et d'une base d'utilisateurs fortement engagés a permis à Second Life d'évoluer rapidement et de franchir aujourd'hui des étapes clés de son développement.



Les quelques temps forts pour Second Life sont :

Plus d'un milliard d'heures ont été passées, au total, par l'ensemble des utilisateurs à travers le monde soit 115 000 ans, durant lesquelles les résidents ont pu faire de nouvelles rencontres ou parler avec leurs amis, assister à des concerts live, créer, vendre et

acheter des biens virtuels, apprendre une langue   trang  re, participer    des r  unions professionnelles et bien plus encore. Les utilisateurs de Second Life ont pass   de plus en plus de temps dans le monde virtuel avec un total de 126 millions d'heures atteint au deuxi  me trimestre 2009, soit une augmentation de pr  s de 33% d'une ann  e sur l'autre.

100 minutes est la moyenne du temps que passent les R  sidents dans Second Life    chaque visite. Cette moyenne est nettement sup  rieure    la moyenne enregistr  e sur les autres r  seaux sociaux et t  moigne de l'engagement unique des R  sidents.

L'  quivalent de plus d'un milliard de dollars a   t   d  pens   entre R  sidents sur Second Life pour l'achat et la vente de biens ou de services virtuels. L'  conomie Inworld a progress   de 94% entre le 2  me trimestre 2008 et le deuxi  me trimestre de 2009. Avec pr  s de 50 millions de dollars   chang  s entre utilisateurs chaque mois, l'  conomie de Second Life repr  sente un march   de pr  s d'un demi milliard de dollars par an, faisant de Second Life la plus grande   conomie virtuelle du monde.

Les R  sidents cr  ent plus de 250 000 nouveaux biens virtuels chaque jour que ce soit des v  tements, des v  hicules, des immeubles ou des syst  me de traducteurs automatiques pour ne citer que quelques exemples. Il ya aujourd'hui plus de 270 terabytes de contenus sur Second Life et cela augmente de pr  s de 100% chaque ann  e.

Plus de 18 milliards de minutes de chat vocal ont   t   utilis  es sur Second Life depuis que le chat a   t   introduit en 2007. Les minutes utilis  e en chat vocal on augment  e de 44% entre le 2  me trimestre 2008 et le deuxi  me trimestre de 2009. Plus de six milliards de minutes ont   t   utilis  e rien qu'en 2009, faisant de Linden Lab un des plus grands fournisseurs de VoIP.

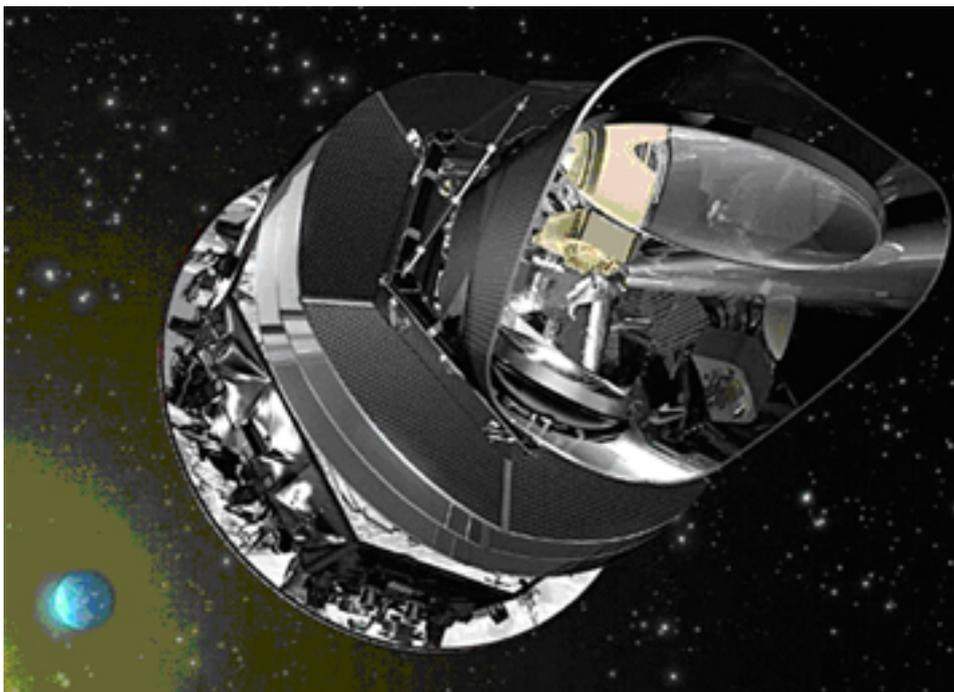


Près de 1 250 messages instantanés sont envoyés toutes les secondes dans Second Life, et plus de 600 millions de mots sont tapés chaque jour. Ils sont écrits par près de 60% des résidents actifs de Second Life basés en dehors des US et ils viennent de plus de 200 pays. Le Viewer Second Life est en outre disponible en 10 langues.

Deux milliards de mètres carrés, c'est la surface totale approximative atteinte par le monde virtuel Second Life et soit l'équivalent de l'état du Rhode Island aux US. La surface de Second Life a augmenté de près de 18% depuis le 1er trimestre 2009 et de près de 75% depuis le 1er trimestre 2008. En tant que créateur et vendeur originel de toute la surface virtuelle dans Second Life, Linden Lab n'est pas uniquement le fournisseur de cet espace accueillant les biens virtuels de ses résidents, mais également un l'un des principaux vendeurs de biens virtuels.

Les outils pour la création de contenu ou la gestion de transactions, parmi les plus avancés, ainsi que le fait que les résidents conservent leurs droits sur le contenu qu'ils créent Inworld ont permis de faire de ce monde virtuel un lieu privilégié de change de contenu créé par les utilisateurs (User Generated Content ou UGC).

Second Life a la plus forte économie de biens virtuels créés par des utilisateurs au monde. Le contenu unique que les résidents créent et vendent sur Second Life fait de ce monde virtuel une expérience passionnante pour ses utilisateurs et une plateforme pratique pour les entreprises et les éducateurs. Le monde virtuel offre aux créateurs de contenu par la vente de leur biens ou services une véritable expérience d'entrepreneurs.



Une grande variété d'activités incite les résidents à passer plus de 40 millions d'heures sur Second Life chaque mois. Par exemple, les résidents rencontrent et se réunissent tout en explorant des environnements uniques, dansent à des concerts en live, visitent des galeries d'art, apprennent de nouvelles langues, voguent sur les mers virtuelles et

construisent des nouvelles créations.

Les entrepreneurs venant du monde entier ont lancé leur activité avec succès sur Second Life et ont fait des profits en vendant aux autres leurs biens et services virtuels. Des centaines d'universités et d'entreprises bien réelles, incluant celles du Fortune 500, utilisent Second Life comme plateforme pour apprendre, lancer des formations, pour organiser des réunions et des événements ou encore pour collaborer et réaliser des prototypes.

« Ces chiffres donnent un vrai sens à certains aspects essentiels de Second Life - la nature profonde de l'engagement des monde 3D, l'utilisation de masse de Second Life en tant que plateforme de communication, et la force de son économie basée sur le nombre important de biens virtuels que les utilisateurs créent », explique **Mark Kingdon**, CEO de Linden Lab.

« Ces chiffres ne sont qu'un aspect du succès de Second Life et de ses résidents aujourd'hui. Ils démontrent toute la légitimité de Second Life en tant que leader des mondes virtuels. Mais il y a encore beaucoup plus. 2009 est une année de révolution pour Second Life, et nous sommes bien positionnés pour redynamiser notre croissance en 2010 avec une série d'initiatives stratégiques qui amélioreront l'expérience utilisateur pour les actuels résidents et propulsera notre expansion avec de nouveaux utilisateurs. »