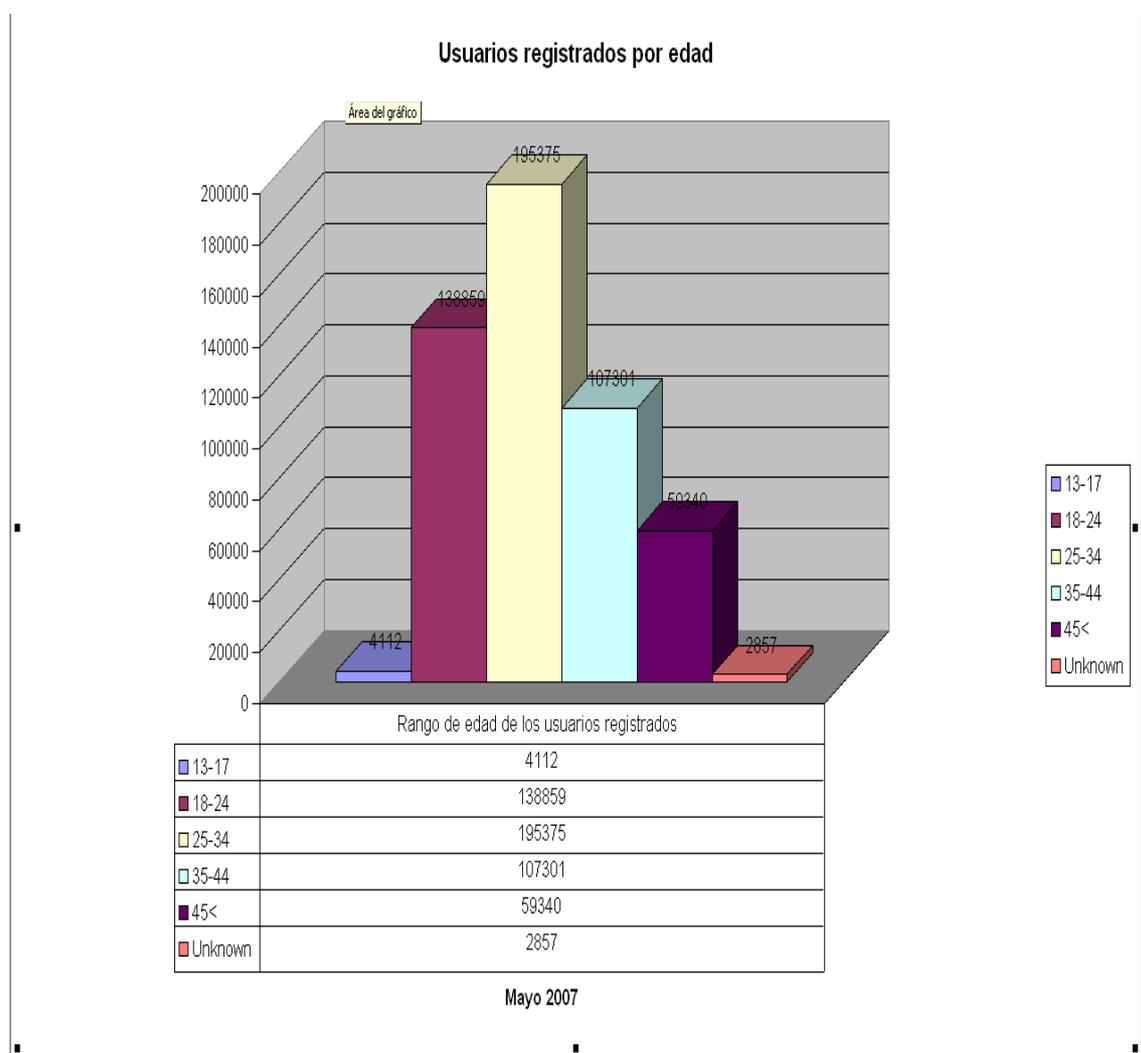


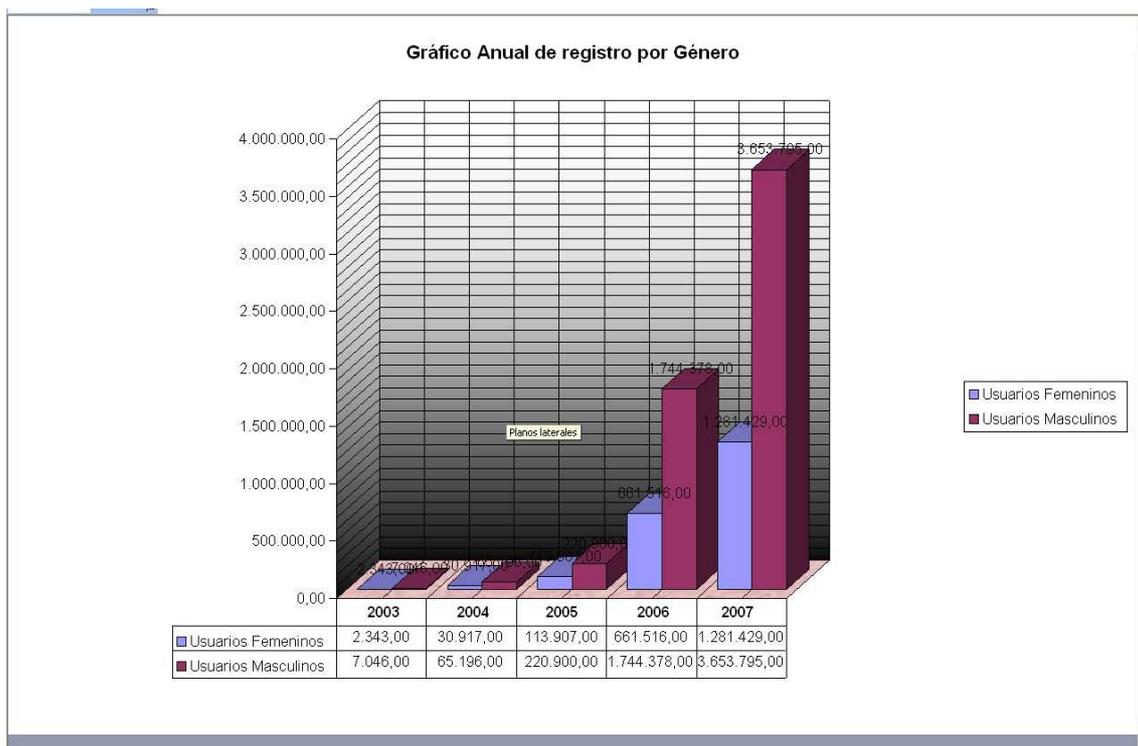
Distribución de Second Life en la Sociedad

Basándonos en las estadísticas recopiladas podemos obtener interesantes conclusiones acerca de cómo se distribuye socialmente Second Life, es decir quien son sus usuarios, como se distribuyen y que uso dan del mundo virtual.

En primer lugar podemos observar que el rango de edad en los usuarios, es mayoritariamente joven en especial desde 25 a 34 años, no obstante tanto los rangos 18 a 24 como el de 35 a 44 tienen un peso importante en el total, de ello se abstrae que el “metaverso” tiene con una edad media de 33 años, asegurada la continuidad en el tiempo.



Por sexos, los hombres tienen en nuestro país un peso mayoritario (según nuestras estadísticas un 75% hombres 25% mujeres a Mayo 2007, según el análisis de “The cocktail análisis” 65% Hombres), no obstante y paradójicamente no forzosamente su representación en Second Life “Avatar” tiene porqué ser de su mismo género.



A pesar de esta diferencia a la hora de distribuir por géneros el número total de usuarios, las diferencias se minimizan en cuanto a las horas que dedican a la actividad hombres y mujeres, pues estos datos son mucho más parejos.

Diferencias de Uso por Género

		%
Total Horas	145.407.700,48	100,00%
Total Horas Mujeres	62.620.931,93	43,07%
Total Horas Hombres	82.786.768,56	56,93%

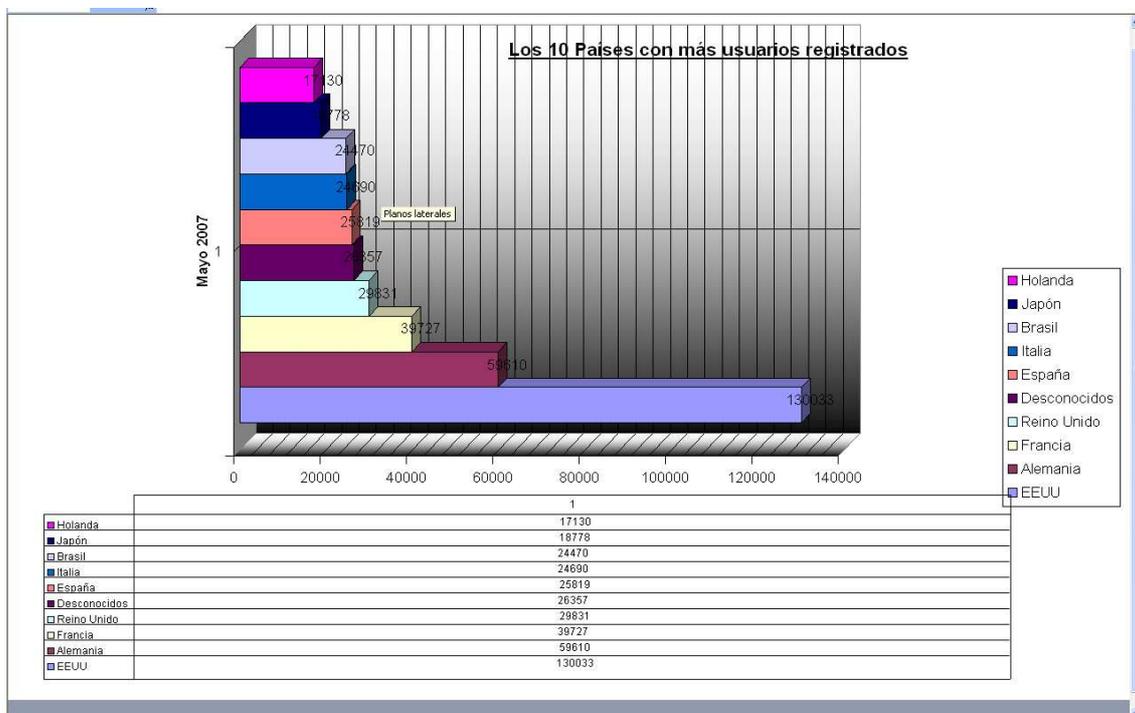
Otras estadísticas significativas y haciendo referencia al anteriormente citado estudio de “The cocktail análisis”, sería el de que los usuarios españoles cuentan en general con estudios universitarios (un 52%) y cuentan con trabajo (69%).

Estos dos parámetros refutan la idea estereotipada sobre los usuarios de Second Life, que quedaban definidos como ociosos sin ningún tipo de inquietudes culturales o de otro tipo.

En cuanto a la importancia de nuestro país en el global de usuarios a nivel mundial, si bien es cierto que estamos muy por encima de la media en cuentas activas;

España	25819	5,08%
Media	5028	0,99%

No es si embargo menos cierto que estamos lejos de EEUU que ostenta el mayor volumen de usuarios, pero también de países como Alemania o Francia que presentan unas características demográficas algo más similares a las nuestras



A parte de los anteriores parámetros quizá más “clasificatorios” podríamos también analizar cómo llegan los distintos usuarios a second life y que buscan en esta “otra vida”.

En cuanto a la primera pregunta la mayor parte llegan a partir de los medios de comunicación (62%) , lo que entronca con la idea de que lo “nuevo” e “innovador” de los nuevos mundos virtuales, lo que los hace ser distribuidos a la masa social.

Por lo que respecta a la segunda cuestión, la mayor parte de los usuarios accedió por mera curiosidad (62%) , mientras que el 22% quería conocer a otras personas .