

## Conclusión

En los anteriores apartados del presente estudio sobre Second Life, hemos dado una visión específica sobre diferentes temáticas, ¿Que es Second Life?, ¿Cómo está distribuido sociológicamente? y ¿Cuál es su influencia social?

Con la presente conclusión, pretendemos dar una visión algo más global y quizá más crítica, tanto del fenómeno Second Life como de otros mundos virtuales de similares características.

Si bien es innegable que la novedad del concepto y la posibilidad de poder interactuar con usuarios muy alejados en el espacio, hacen de estos "mundos paralelos" un fenómeno social en continuo crecimiento; no es menos cierto que pese a los más de 3 millones de registros con los que cuenta Second Life, no interactúan más de 20.000 personas en un mismo momento, si esto lo observamos desde una perspectiva mundial, no parecen cifras escandalosamente altas, por lo que debemos relativizar su impacto global.

Además, incluso las anteriores cifras están en la actualidad en entredicho ya que es la propia Linden Research (empresa del creador de Second Life y gestora del sistema) la que las mide y proporciona, el porqué de este inflado artificial de cifras parece obvio y es que Second Life necesita inversores para sobrevivir, empresas que deseen publicitarse e incluso operar virtualmente en la plataforma.

No parece que en este momento (según varios artículos en diarios digitales), Second Life genere suficientes ingresos y después de un periodo inicial de expansión, parece desde algún tiempo en "Stand By" a la espera de una nueva remontada.

Centrándonos en un aspecto social y quizás más cercano a nuestro objeto de estudio, en estos momentos se plantea una regulación legislativa de los mundos virtuales, se han dado casos de violaciones (virtuales) y abusos a menores (insisto virtuales, pero en éste momento en bufetes de abogados "reales" de EEUU), ya que no existe control sobre este tipo de temática y además junto con la inmobiliaria (*Sí*, también dentro del mundo virtual se comparan y venden parcelas y viviendas) es una de las principales fuentes de negocio en Second Life. (No olvidemos que el usuario medio de Second Life gasta unos 1.500 dólares reales al año en el mundo virtual).

No nos gustaría sin embargo, concluir si tocar el punto que para nosotros genera más clara mente una reflexión desde la Psicología Social

Damos por cierto, que hay usuarios de estas plataformas, disfrutando de la interacción “on line” de forma sana y positiva, al igual que lo hacen de su vida real.

Pero por otro lado no es menos cierto que existen un gran número de usuarios que las utilizan para evadirse de una realidad que les oprime o con la que simplemente no están a gusto.

Para ello mutan sus cualidades físicas, su profesión, sus gustos y se dan una segunda oportunidad virtual, olvidando su situación real.

Sin duda esta evasión y su por qué, es un gran elemento de reflexión

