

Eine Milliarde Dollar und eine Milliarde Stunden



Second Life wächst und gedeiht, jedoch weitgehend unbemerkt von den deutschen Medien. Ich muss mir mal selbst ein bisschen mehr in den Hintern treten und mehr darüber veröffentlichen. Ich habe jetzt übrigens eine [Partnerin](#) in in Second Life. Ich nenne sie [Suad](#), warum, sag ich nicht. Im realen Leben stammt sie aus einem europäischen Nachbarland, arbeitet in der Security-Branche und ist Bikerin (will sagen: Sie fährt ein Motorrad). Man nimmt einen anderen in Second Life zum Partner, wenn man meistens mit ihm oder ihr (virtuell) zusammen sein will. Hier treiben wir uns in den Rocky Mountains oder was auch immer das ist herum. Auf dem letzten Bild sind wir jedoch auf meiner Lunar Station.



Aus der [Pressemitteilung](#) von Lindenlab: „Eine Milliarde Stunden und eine Milliarde Dollar: Second Life feiert wichtige Meilensteine in der Geschichte virtueller Welten“. „Die Inworld-Wirtschaft wuchs seit dem zweiten Quartal 2008 bis zum zweiten Quartal 2009 jährlich um 94 Prozent. Heute werden beinahe 50 Millionen US-Dollar pro Monat durch Transaktionen zwischen den Nutzern umgesetzt, so dass in Second Life ein jährlicher Erlös von mehr als einer halben Milliarde Dollar erwirtschaftet wird. Somit stellt Second Life das größte virtuelle Wirtschaftssystem der Welt dar.“

„Seit seiner Einführung in 2007 wurden 18 Milliarden Minuten Voice Chat in Second Life genutzt. Die Anzahl an Sprachminuten wuchs seit dem zweiten Quartal 2008 bis zum zweiten Quartal 2009 um jährlich 44 Prozent; sechs Milliarden Minuten allein in 2009. Das macht Second Life zu einem der führenden Voice

Over IP-Anbieter(VoIP).

Jede Sekunde werden in Second Life etwa 1.250 Textnachrichten verschickt, während an einem durchschnittlichen Tag mehr als 600 Millionen Wörter geschrieben werden. Ungefähr 60 Prozent der aktiven Second Life-Nutzer kommen nicht aus den USA und vertreten über 200 verschiedene Länder auf der ganzen Welt. Der Second Life Viewer ist in 10 Sprachen erhältlich.“