

# Second Life a dépassé le milliard d'heures d'existence

Beaucoup de chiffres concrets pour un monde fait de virtualité. **Second Life** a plus d'**1 milliard d'heures** d'existence (soit 115 000 ans) si l'on cumule le temps passé par ses résidents sur la plateforme depuis sa création en 2003. Le leader de la 3D en ligne intègre plusieurs activités qui vont du simple «*chat*» entre particuliers, à la stratégie marketing pour les sociétés présentes, possédant leur « succursale » virtuelle.

*« Il permet à ses utilisateurs communément appelés Résidants, de créer eux-mêmes leur propre contenu, d'interagir avec les autres, de monter leur affaire, de collaborer ou de former les autres utilisateurs », rappelle Linden Lab, la société qui gère Second Life, dans son communiqué. 360 millions de dollars y ont ainsi été échangés en 2008. Plus d'un milliard de dollars depuis 2003.*

Autre chiffre éloquent, **1250 messages instantanés** sont envoyés toutes les secondes depuis 200 pays en 10 langues différentes. Second Life tente ainsi de prouver qu'il n'est pas une simple curiosité technologique ou un passe temps virtuel mais qu'il a bel et bien sa place dans le monde de l'économie et des réseaux sociaux.

D'ailleurs, il dépasse de loin [Facebook](#) en terme de durée pour chaque visite. Le site monopolise ainsi ses « Résidants » pendant **100 minutes par connexion**. Cette fréquentation génère une véritable économie: *« Avec près de 50 millions de dollars échangés entre utilisateurs chaque mois, l'économie de Second Life représente un marché de près d'un demi milliard de dollars par an, faisant de Second Life la plus grande économie virtuelle du monde », précise le communiqué de presse.*

Si l'on en croit l'expansion du territoire de [Second Life](#) qui représente aujourd'hui, deux milliards de mètres carrés (en croissance de +19% depuis le premier trimestre 2009, 33% sur l'année), **le marché de bien virtuel a de l'avenir**. Avec le développement du numérique et du haut débit, il se pourrait bien que la population de Résidants augmente de manière significative et que l'on voit d'ici là, de nouveaux services s'y développer. Peut-être commanderons-nous alors notre plombier, grâce aux mondes virtuels en tri dimension. On n'arrête pas le progrès...