



Nombre: Carlos Melgarejo

Matricula: 49173

Materia: TAI 2

Tema: The logo for Second Life, consisting of a stylized green hand with an eye in the palm, followed by the text "SECOND LIFE" in a bold, green, sans-serif font.

Profesor: Ing. Juan E. de Urraza

Año: 2007



Intrduccion

Second Life (Segunda Vida) es un entorno tridimensional fundado por Philip Rosedale y Linde Lab. Probablemente inspirado en juegos como Sim City o The Sims, esta experiencia confiere al participante la facultad de adoptar una identidad ("materializada" a través de un avatar 3D) mediante la cual interactuará con otros jugadores y con un entorno virtual que puede eventualmente transformar para provecho propio y ajeno.

Second Life posee una economía propia, que opera como un mercado real. Se pueden vender y comprar objetos. Hay tiendas de todo tipo. Tiene su propia moneda que son los Linden dólares. Y aunque la participación básica en el juego es gratuita, para poseer y construir en la tierra, debe pagarse un abono mensual. Y como en el mundo real, los costos se modifican conforme a las leyes de oferta y demanda.

El contenido "para adultos" en Second Life, no es un tema menor. así parece verse en los filtros que aparecen en varios de los buscadores internos

La popularidad de Second Life ha atraído a empresas comerciales y también a políticos que buscan el entorno como un espacio para la propaganda. Tampoco están fuera de esta nueva realidad movimientos de protesta o eventos musicales.

Que es second life?

Second Life como es abreviado como **SL**, cuya traducción sería “Segunda Vida”, es un mundo virtual 3D de interacción social creado por Linden Lab. Es un mundo que está distribuido en una amplia red de servidores y al que se puede acceder a través de Internet. Este programa proporciona a sus usuarios o “residentes” herramientas para modificar el mundo y participar en su economía virtual, que opera como un mercado real. Existe asimismo una versión para adolescentes, **Teen Second Life** para permitir el acceso a jugadores de entre 13 y 17 años. Esta versión fue desarrollada a principios de 2005. La media de edad de los residentes de este mundo virtual es de 32 años.

Fue terminada en el 2002 y lanzada al público en el 2003.

Second life da la oportunidad de reinventarse a uno mismo. Para existir en SL es necesario crear una figura virtual tridimensional o avatar.

En SL todo esta permitido, es decir todo lo que se pueda hacer en la vida real y mas es posible, hasta incluso (seudo) actividades sexuales son posibles allí, uno puede moldear su cuerpo como desee, puede decidir su sexo, y su estilo en si. La forma de construirse una vivienda muchas veces es cuestión de encontrar un lugar disponible para hacerlo, en SL el residente es el que pone sus propias reglas.

La Basic account es gratis, y incluye acceso a los eventos, shopping, edificios, crear todo lo que se pueda en SL. Después de la primera cuenta básica, cada cuenta básica cuesta \$9.95.

La Premium Second Life account empezando \$9.95 por mes, te permite obtener tu propia tierra en la cual puedas construir, exhibir, entretener y vivir. También recibes opciones extendidas de la ayuda, incluyendo la capacidad de someter un boleto de la ayuda y de enganchar a una sesión de la charla del texto con el equipo de la ayuda.

Adquisición de Tierra:

Adquirir la tierra en la SL requiere una Premium Account. Desde una porción pequeña hasta una isla entera, la estructura de tasación es extremadamente flexible de satisfacer cualquier necesidad o presupuesto!

El honorario de la utilización del suelo es una carga mensual además de los honorarios de la calidad de miembro (es decir, calidad de miembro Premium de US\$9.95/mes). El uso máximo es medido por la cantidad máxima de tierra que sostuviste para cualquier longitud del tiempo durante tu ciclo de facturación.

Las cuentas Premium conceden un arriendo de la prima de 512 m2 antes de que se apliquen los honorarios de la utilización del suelo.

Ejemplos

- Sostienes 512 m2 de tierra o donar 512 m2 a un grupo. Tu honorario mensual de la utilización del suelo es US\$0. Necesitarás comprar la tierra, sin embargo.
- Sostienes 1024 m2 de tierra y donas 512 m2 a un grupo. Restar tu arriendo de la prima de 512 m2, y tu honorario mensual de la utilización del suelo es US\$8.

Tus tierras retenidas y donaciones totales del grupo igualan 4612 m2. Restas el arriendo de la prima de 512 m2 y ves que tus metros cuadrados facturables son 4100 m2. Esta cantidad está sobre el nivel de la grada de 4096 m2, así que tu honorario mensual de la utilización del suelo será el nivel siguiente: US\$40.

Additional Land (over 512 sq meters)	(In square meters)	Monthly land use fee
1/128 Region	512 m2	US\$5
1/64 Region	1,024 m2	US\$8
1/32 Region	2,048 m2	US\$15
1/16 Region	4,096 m2	US\$25
1/8 Region	8,192 m2	US\$40
1/4 Region	16,384 m2	US\$75
1/2 Region	32,768 m2	US\$125
Entire Region	65,536 m2	US\$195

Second Life es acerca de la expresión personal y tu avatar es la expresión más personal de todo. Después de todo, un avatar es la máxima expresión de la persona en el mundo virtual. La figura de abajo muestra que tan sencillo es crear uno. Despide infinitas de modificaciones, la carpeta para personalizar tu avatar es muy sencillo de usar, y permite cualquier cambio que quieras hacer, se lo puede cambiar todas las veces que quieras.



Cuando estas en un lugar tan grande con Second Life y tienes tantas cosas que ver, lo primero que uno se pregunta es “DONDE COMIENZO”?

SL recomienda 3 opciones para ayudarte a comenzar a explorar. Por ejemplo si buscas un buen lugar para conocer gente o ir a una fiesta.

1. **The Map.** Ves los próximos eventos
2. **The Search Menu.** Si quieres aprender acerca de un evento en particular aquí lo encuentras.
3. **Other People.** Puedes ver el perfil de las otras personas con solo hacer click en ella.



SL posee cientos de juegos, desde multi-player RPG's hasta rompecabezas, tambien posee clubes de baile, shpping malls, castillos de vampiros, cines.

Formas de comunicación

Hay dos formas de comunicación actualmente en Second Life, con la utilización de teclado haciendo una especie de chat interactuando con los demás residentes, y la otra mediante voz, es decir que el programa cuenta con su propia función de interactuar con voz sin necesidad de utilizar otros como lo hacían en un comienzo donde utilizaban programas como Skype para comunicarse.

La tecnología que usan para la voz pertenece a Vivox y DiamondWare.

Esta es una herramienta muy interesante que facilita la convivencia con los demás residentes y se le pueden dar muchas aplicaciones como el practicar idioma y este tipo de cosas.

Para crear SL utiliza lo siguiente

Linden Script Language (or LSL)

- Una lenguaje interno, orientado a eventos, con el estilo de C/Java, que permite que controles comportamiento del objeto y del avatar, crear mini-juegos y otros programas complejos.
- Han preparado Mono Open Source para que compile LSL y lo han embebido en Second Life. Mono provee del software para desarrollar y correr .NET cliente-servidor aplicado en Linux, Solaris, Mac OS X, Windows y Unix

Mono posee:

*Multi-plataforma.

*Basado en la ECMA/ISO standards.

*Corre en ASP.NET y Winforms applications.

*Puede correr en .NET, Java, Python y otros.

*Open Source, Free Software.

*Posee soporte comercial.

- Utiliza mediante Mono plataforma .Net : es un lenguaje es una plataforma "virtual" lo que significa que no te obliga a utilizar un lenguaje concreto. Soporta java (el lenguaje no el entorno y librerías) C#,

VisualBasic y cualquier otro lenguaje para el que alguien quiera crear un compilador CIL.

Posee funcionalidad XML, es decir habilidad de exportar datos XML de websites externas.

Historial cronologicos

- El 18 de octubre de 2006, Second Life alcanzó el millón de cuentas de usuario.
- El 15 de diciembre de 2006 llegó hasta los dos millones de cuentas de usuario.
- El 16 de diciembre de 2006 se lanzó una nueva versión que incluía el español como idioma (se cambia el idioma en la pantalla de "Preferences", pestaña "General").
- El 8 de enero de 2007, Linden Lab anuncia la distribución libre del código del programa cliente de Second Life bajo licencia GPL versión 2, permitiendo con ello a la comunidad del software libre participar en el desarrollo de Second Life.
- El 10 de marzo de 2007, el sitio web oficial de Linden reporta más de 4.500.000 "residentes"
- El 17 de marzo Esmusssein se convierte en el primer grupo Español en actuar en directo en Second Life.
- El 24 de marzo de 2007, Paloma Sainz candidata del PSOE a la Alcaldía de Oviedo abre la primera sede virtual de un partido político en España en las islas españolas 'Quest'.
- El 14 de Abril del 2007 dos políticos franceses distribuyeron sus mítines en Second Life, que ya habría alcanzado los más de 5 millones de usuarios.
- El 18 de Mayo de 2007 incendian las sedes virtuales en Second Life del PSOE en Oviedo y el PP en Gijón.
- El 27 de Agosto de 2007 aparece por primera vez la posibilidad de registrarse en Second Life en español apareciendo directamente el usuario recién llegado en una la Isla de ayuda en español.
- El 15 de Octubre de 2007 Infoempleo. comcelebra en Second Life la primera feria virtual de empleo en España.

Second Life como Metaverso

Second Life es uno de varios mundos virtuales inspirados en la novela de Ciencia ficción "Snow Crash", de Neal Stephenson y el movimiento literario "Cyberpunk". Sería un mundo creado por sus usuarios en el que la gente pudiera interactuar, jugar, hacer negocios y, en definitiva, comunicarse. Tiene varios competidores entre ellos Active Worlds, There, Entropia Universe, Multiverse y la plataforma de código libre Metaverse, WoW, Kaneva, My World, Facebook. Virtual Laguna Beach (MTV), PlayStation Home (SONY).

Competidores

My World, your world, Google World

My World sería una especie de Google Earth interactivo, en vez de solo poder ver los edificios, se incluiría la posibilidad de entrar, socializar, como en SL, pero de la mano de Google, así que seguro va a haber anuncios en algún lado, y una persona de Google dijo a Ars Technica que “la compañía siempre está buscando formas para que sus usuarios se conecten, compartan información, y se expresen”.

Una diferencia importante que este producto tendría con el ya conocido Second Life es que, mientras que en éste se construye un mundo “meramente” imaginario, el mundo de Google (o “My World”, por ahora) sería un mundo real virtualizado, ya que se valdría de las imágenes satelitales de otros productos de la empresa como el **Google Maps** y el **Google Earth**.

Facebook

Facebook es un sitio web de redes sociales. Fue creado originalmente para estudiantes de Harvard, pero ha sido abierto para cualquier persona que cuente con una cuenta de correo electrónico. Los participantes pueden elegir participar en una o más redes, en relación a su situación académica, su lugar de trabajo o región geográfica.

En que se parecen: Las dos son una plataforma de desarrollo, y las dos permiten un alto grado de libertad.

Diferencias:

Facebook

- 1 millón usuarios concurrentes
- 18 millones de usuarios registrados.

Secondlife

- 5 millones de usuarios registrados.
- menos de 100.000 usuarios concurrentes en hora punta

- Facebook en hora punta puede tener un 5% de sus usuarios conectados, y al día aprox. un 50% visitan su sitio.
- En Secondlife solo el 30% de usuarios se han conectado en los últimos 60 días, y en hora punta solo un 0,2% de sus usuarios registrado estan en linea.

Es evidente que Secondlife, gracias a todo es ruido generado, capta muchísimos usuarios nuevos que se registran a diario. Pero también parece claro que un ínfimo porcentaje pasa de la primera vez y se convierte en usuario regular, y aun un menor número pasa a ser usuario de pago.

Multiverse

Diseñado por ex ejecutivos de Netscape, Multiverse es una plataforma 3D para la creación de juegos y servicios.

La idea de los desarrolladores es proveer de una plataforma y de herramientas de desarrollo para que los usuarios puedan crear sus juegos y alojarlos en línea en los servidores de Multiverse.

Pero a pesar de la semejanza que a primera vista pueda tener este proyecto con Second Life, se trata de dos estrategias de negocios completamente distintas.

En lugar de ofrecer todo el contenido creado por los usuarios en un solo "mundo", Multiverse es una cadena de varios "mundos" en la cual los usuarios cuentan con herramientas para crear. Y de las ganancias que puedan llegar a obtener por sus desarrollos, el 90% va a parar a las arcas de los usuarios mientras que el 10% restante es de Multiverse.

Para utilizar Multiverse deberás descargar de manera gratuita un navegador, **que por ahora tiene solo versión para Windows**. Eso si, deberás contar con un muy buen ordenador ya que se requiere mucha potencia. Un procesador Pentium 4 de 2 gigahertz, 1 gigabyte de RAM y tarjeta de vídeo de 256 megabytes son las recomendaciones en el sitio web.

Multiverse ya cuenta con la bendición de **James Cameron**, quien se encuentra en el directorio de la compañía. Y varias otras personalidades de **Hollywood** también se han mostrado interesadas, por lo que seguramente Multiverse dará que hablar y tiene el camino inicial bastante allanado.

KANEVA

Kaneva es un mundo virtual tridimensional que mezcla las características de los Sims, Second Life y MySpace, en el que sus usuarios pueden compartir archivos, crear blogs, establecer chats...

Kaneva es un entorno difícil de definir, una especie de híbrido entre Second Life y My Space, con aspecto de Sims.

En Kaneva sus usuarios pueden crear contenidos y páginas personales de su perfiles en el espacio 2D como en MySpace, pero también interactuar entre ellos en 3D como en Second Life.

De manera similar a MySpace incluye redes de contactos, fotos, vídeos, mensajería, votaciones, grupos, blogs...

Por otro lado tridimensionalmente tiene un ligero parecido a los Sims, y funcionalidades de MySpace, con avatares, localizaciones públicas y personales, moneda virtual...

PlayStation Home, el Second Life de Sony

Cada usuario tendrá su avatar y podrá interactuar con el resto mediante texto, audio o videoconferencia. Otro de los puntos clave de **Playstation Home** es que los usuarios podrán ver vídeos de alta definición y colgar los generados por ellos mismos.

La diferencia respecto a Second Life es que el control de todo queda en manos de Sony, tanto lo que los usuarios pueden con los contenidos como lo que pueden hacer con el mundo virtual (no se puede construir, por ejemplo). Eso sí, habrá transacciones económicas entre usuarios

Virtual Laguna Beach, mundo virtual de la MTV

"Virtual Laguna Beach" es un mundo virtual inspirado en una serie para adolescentes de la propia cadena donde la música y la diversión son el principal atractivo. Se trata del primero de los tres mundos que prepara la MTV (NyT, requiere registro).

En "Virtual Laguna Beach" se puede pagar una cuota de cinco dólares al mes por disfrutar de coche y casa... virtuales claro. Y todo el mundo sabe la ventaja que otorga tener coche en un ambiente juvenil.

La diferencia primordial de *Second Life* con los demás "mmogs" (massively multiplayer online game → *World of Warcraft* o → *EverQuest II*)

Lo que permiten los mmogs es jugar en línea con otras personas en grandes grupos y en un mismo "mundo" o plano de juego.

La diferencia primordial de *Second Life* con los demás "mmogs" es la manera en la cual se puede hacer dinero por estar dentro. En resumidas palabras, tú puedes crear o programar lo que se te ocurra, como autos, casas, ropa, etc. y venderlo en línea a cambio de dólares Linden, que es la moneda oficial de *Second Life*, para después intercambiar eso por dólares americanos.

Principales ventajas de SL sobre sus "competidores"

No cuesta nada y cualquiera puede crear objetos 3D, ropas, Scripts, accesorios, vehiculos, edificaciones, texturas, animaciones, sonidos.

- Podes crear objetos geométricos en tiempo real, todos los que te rodean pueden verlo, incluso ayudarte.
- Las texturas para ropas manejan canales alpha, de esta manera no hace falta hacer diferentes tonos de skins.
- Subir archivos de sonido, imagen, etc puede ser realizado en cualquier momento, lugar, no requiere aprobación alguna. Solo cuesta 10 L\$, unos U\$S 0.34
- Pudes volar sin usar un vehiculo.
- Podes cambiar la apariencia, en cualquier lado, en cualquier momento y gratis.
- Podes agregar objetos al cuerpo del avatar.
- No hay molestos web-browsers abriendose a cada rato, todo puede hacerse desde dentro de la interface de SL.
- Todo es dinamico, los objetos, sonidos, texturas, luz, superficie del suelo, shape del avatar, todo cambia en todo momento, en tiempo real.
- Todo lo que cosntruyes puede ser guardado en tu inventario, el cual no tiene limites de almacenamiento.

- Se pueden dar distintos permisos a tus creaciones, copiar, modificar, transferir, etc.
- Podes cambiar iluminacion del mundo a gusto, salida de sol, tarde, puesta de sol, medianoche.

Los 10 mundos virtuales más populares

Para esclarecer el estado de este sector, en GigaOM han elaborado un ranking con los 10 MMOs (Massively Multiplayer Online worlds) más populares, en términos de usuarios activos o suscritos:

1. World of Warcraft, lanzado en 2004 y con 8,5 millones de suscriptores. Estos números colocan a WoW en la primera posición de este ranking, en gran parte gracias a China, ya que el país asiático contribuye con 4 millones de jugadores.
2. Habbo Hotel, lanzado en 2000 y con 7,5 millones de usuarios activos. Este mundo virtual tiene su base en Finlandia y es muy popular entre los adolescentes.
3. RuneScape, lanzado en 2001 y con 5 millones de usuarios activos. Esta comunidad está implementada en lenguaje Java y da la posibilidad de elegir entre una cuenta gratis y otra de pago.
4. Club Penguin, lanzado en 2006 y con 4 millones de usuarios activos. Se trata de un MMO para niños cuyos juegos son similares a los de otras redes, como Habbo Hotel.
5. Webkinz, lanzado en 2005 y con 3,8 millones de usuarios activos. Webkinz también va dirigido a un público infantil y se caracteriza por su gran originalidad, que le ha permitido colocarse entre los cinco primeros.
6. Gaia Online, lanzado en 2003 y con 2 millones de usuarios activos. No es del todo un MMO ni tampoco un sitio social, pero parece ser que están pensando enfocarlo finalmente como un sitio para jugar en red.
7. Guild Wars, lanzado en 2005 y con 2 millones de usuarios activos. Se trata de otro MMO, aunque este no admite usuarios de Mac, cosa que sí hace RuneScape.
8. Puzzle Pirates, lanzado en 2003 y con 1,5 millones de usuarios activos. Lo publica Ubisoft y lo ha desarrollado indy king Three Rings; reúne a todos aquellos jugadores interesados en navegar los siete mares y ser el más temible de los piratas.
9. Lineage I/II, lanzado en 1998 y con 1 millón de suscriptores. Aunque en su día Lineage fue el más popular, los cambios que se han ido introduciendo y la aparición de otros mundos virtuales han hecho que haya ido cayendo.
10. Second Life, lanzado en 2003 y con 500.000 usuarios activos. Después de estar apareciendo constantemente en los medios desde su creación, Second Life ya no necesita ninguna presentación y seguramente su cifra de usuarios activos aumente como la espuma en los próximos meses.

En el mundo de los juegos multijugador online hay un rey indiscutible, y es World of Warcraft (WoW), que en sus días peores tiene varias veces el número máximo de habitantes de Second Life. Pero como tantas otras veces **lo importante no es tanto el tamaño como la originalidad.**

WoW es un juego tradicional, con objetivos marcados, una progresión, fronteras claramente delimitadas y una normativa estricta de la que no se puede salir. La empresa que lo ha creado controla todos los aspectos del juego y es propietaria de toda la propiedades intelectual que se genere allí. Los usuarios son eso, clientes de pago que hacen (o no) lo que quieren dentro de lo que se les permite hacer, y punto. Son compradores, no habitantes.

La importancia de Second Life está en el margen de libertad que proporciona a sus usuarios (ejemplificado en su decisión de abrir el código de su programa cliente); el hecho de que es posible construir objetos nuevos, y conservar su propiedad intelectual (si uno lo desea). Además de que la moneda de este universo virtual, el 'Linden Dollar', sea convertible con dinero real. Esto permite no sólo crear máquinas y animales fabulosos, sino negocios dentro del universo virtual, como la fabricación y venta de 'objetos' o incluso propiedades inmobiliarias. Así, **Second Life se ha convertido en un entorno de experimentación y exploración de ideas sobre la economía y la vida en un mundo con elementos descorporeizados**, como explica Warren Ellis. Por eso es importante; no tanto por su número de usuarios, sino porque éstos se aproximan mucho a ser ciudadanos libres de un mundo virtual. Necesitamos esa experimentación para adaptarnos al inminente futuro. **La paleta de Second Life es por eso más importante que los millones de WoW.** Además ¿no es bastante futuro ya la mera idea de tener al padre de Spider Jerusalem informando desde el ciberespacio para Reuters?

Costes

Actualmente puede jugarse a Second Life con una cuenta gratuita. Sin embargo, para poseer tierra y poder construir en ella es necesario crear una cuenta de pago, cuyo coste oscila entre 6 y 9 dólares estadounidenses mensuales, además de comprar los terrenos necesarios para la construcción. Poseer terreno concede el privilegio de construir más objetos, pero incrementa el coste mensual a pagar a Linden Labs. 512 metros cuadrados de terreno extra incrementaría la tasa mensual en 5 dólares. Mantener una isla de uso exclusivo de 16 acres (unos 64.000 metros cuadrados), a 195 dólares mensuales. Estos precios son anteriores al 15 de noviembre de 2006, fecha a partir de la cual el mantenimiento de las islas privadas cuesta aún más, hasta los 295 dólares mensuales. Al día de la fecha los costes siguen en aumento, dada la alta popularidad entre sus jugadores. También existe una gran variedad de diferencias entre los dos tipos de cuentas. En las cuentas gratuitas existen las llamadas 'cuentas comunes', que son cuentas que se reparten aleatoriamente entre los usuarios de cuentas gratuitas: cada vez que un usuario la abandona, otro al azar la toma (se proporciona automáticamente

nombre y contraseña). Esto se utiliza para evitar la sobrecarga de usuarios con avatar propio. En las cuentas premium (de pago) no sucede.

Vida cultural

Second Life también tiene una agitada vida cultural, es habitual encontrar exposiciones y asistir a conciertos. Suzanne Vega o U2 y zoe son algunas de las propuestas musicales que se dejaron ver por Second Life pero al margen de artistas con gran infraestructura económica, grupos musicales independientes son capaces de encontrar un hueco para promocionar su actividad por ejemplo, el día 17 de marzo de 2007 Esmussein se convirtió en el primer grupo español en actuar "en directo" en el universo de Second Life.

Actividad política

Gaspar Llamazares, coordinador de Izquierda Unida tiene su propio personaje de Second Life y la delegación del PP en Castilla - La Mancha cuenta con una oficina electoral aunque la primera política española en tener personaje y sede en este medio fue la candidata del PSOE a la alcaldía de Oviedo, Paloma Sainz

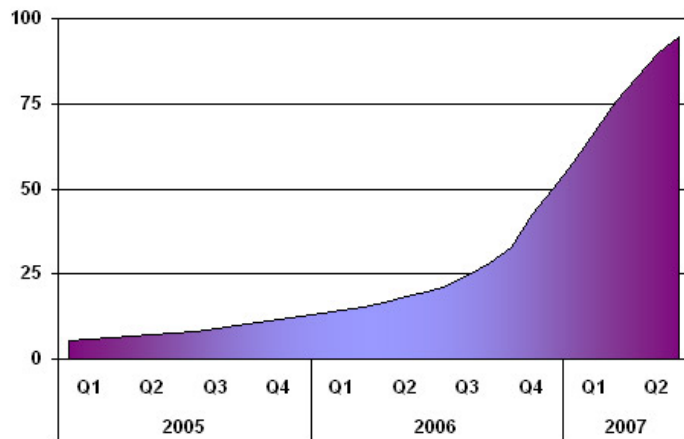
En mayo de 2007 un usuario de Second Life bajo el nick de Lulius Carter convocó una manifestación virtual frente a la sede del PSOE antes mencionada en protesta por la política (en el mundo real) del estado español de conceder la excarcelación al etarra De Juana Chaos. Esta manifestación se celebró con asistentes entre el 14 y el 20 de mayo, con diversos incidentes y polémicas hasta que los cabecillas fueron vaneados del primer lugar propuesto para su celebración debido a la violación de las normas del lugar, tras lo cual han propuesto otros lugares de concentración y la actividad frente a la sede del PSOE ha ido disminuyendo.

Actividad económica

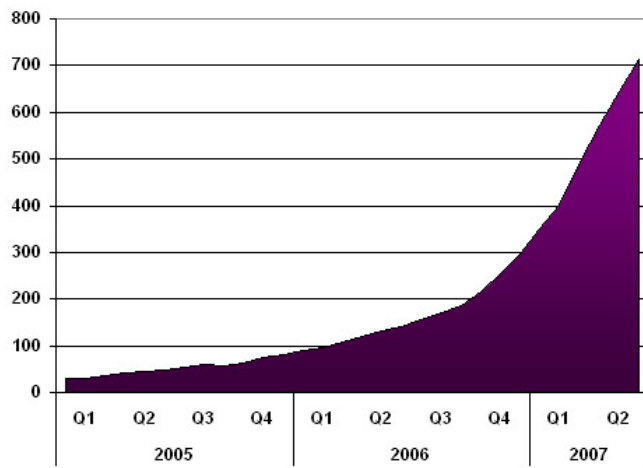
Second Life tiene su propia economía y moneda conocida como dólares Linden (L\$), que es usada por los residentes para comprar y vender los artículos y servicios creados dentro del mundo virtual. Un dólar americano equivale a unos 250 dólares Linden en el mundo virtual.

Los usuarios en si pueden hacer tratos, comprar cosas de Ebay ofrecidas en Second Life, o ofrecer sus productos allí

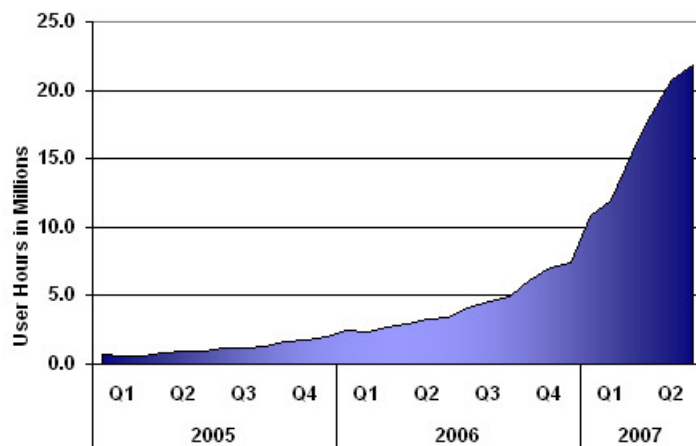
La popularidad de Second Life ha llegado a las compañías multinacionales que han adquirido una segunda presencia en el mundo virtual. Empresas como Nissan, Starwood, Sony, BMG, Wells Fargo Bank, Coca Cola, Reebok, Dell, General Motors, Intel, Microsoft y el canal estatal chileno TVN o Televisión Nacional de Chile que es el primer canal chileno en tener sede en SecondLife. Están estableciendo negocios y publicidad en esta economía virtual. A mediados de 2007, el número de negocios en Second Life con flujo de caja positivo superaron los 40.000, y más de 45 multinacionales tienen presencia en el mundo virtual.



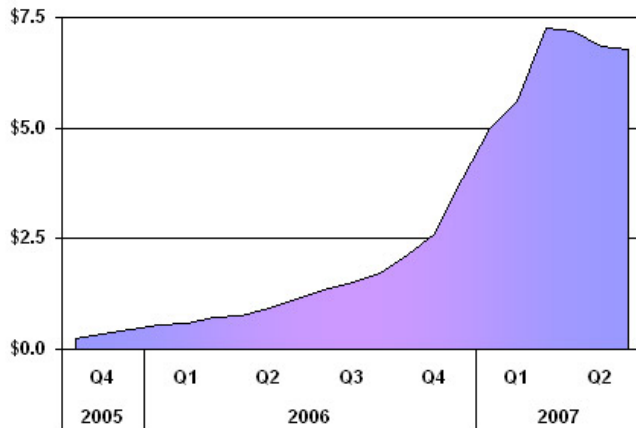
Premium Residents



Million Square Meters of Second Life Land



User Hours



US \$ Exchanged on Lindex (in Millions)

Last Updated: Monday, September 3, 2007

Poblacion

Residents Logged-In During Last 7 Days	456,007
Residents Logged-In During Last 14 Days	630,662
Residents Logged-In During Last 30 Days	959,573
Residents Logged-In During Last 60 Days	1,549,401
Total Residents 1	9,270,712

Land

Land Sales by Resident

Month	Total Square Meters Sold by Residents	Avg L\$ Paid Per Square Meter
August 2007	74,491,264	7.0839
September 2007 - MTD	3,277,808	6.9419

Land for Sale Today

Residents With Parcels for Sale	7,312
Total Parcels For Sale	44,398
Total Square Meters for Sale	32,651,808

Islands Added

Month	Islands Owned (End of Month)	Islands Added (During Month)
August 2007	9834	639

Square Meters Auctioned

Month	Square Meters
2007 August	21,735,216
2007 September -	346,432

September 2007 - MTD 9842

8

MTD

Linden Dollars

Total L\$ Supply (L\$): 3,311,370,557

Estimated In World Business Owners

Unique Users with Positive Monthly Linden Dollar Flow (PMLF) 2

USD Equivalent PMLF	March 2007	April 2007	May 2007	June 2007	July 2007	August 2007
< \$10 USD	16,598	17,795	21,006	23,159	24,292	22,185
\$10 to \$50 USD	8,692	9,475	10,638	11,544	12,540	12,281
\$50 to \$100 USD	2,133	2,340	2,613	2,697	3,006	2,929
\$100 to \$200 USD	1,635	1,763	1,840	2,040	2,149	2,089
\$200 to \$500 USD	1,415	1,592	1,628	1,685	1,788	1,711
\$500 to \$1,000 USD	631	699	674	645	727	681
\$1,000 to \$2,000 USD	395	396	389	422	441	391
\$2,000 to \$5,000 USD	278	275	288	273	279	295
> \$5,000 USD	152	139	139	132	145	129
Total Unique Users with PMLF	31,929	34,474	39,215	42,597	45,367	42,691

Monthly Spending by Amount (2007 August)

Transaction Size	Residents
1 - 500 L\$	131,339
501 - 2,000 L\$	49,440
2001 - 5,000 L\$	37,639
5,001 - 10,000 L\$	26,231
10,001 - 50,000 L\$	42,774
50,001 - 100,000 L\$	9,095
100,001 - 500,000 L\$	6,916
500,001 - 1,000,000 L\$	649
Over 1,000,000 L\$	416
Total Customers Spending Money In-World	304,499

Resident Transactions by Amount (2007 August)

Transaction Size	Volume
1L\$	2,089,436
2 - 19 L\$	2,513,130
20 - 49 L\$	876,058
50 - 199 L\$	1,356,562
200 - 499 L\$	597,695
500 - 999 L\$	221,514

1,000 - 4,999 L\$	215,757
5,000 - 19,999 L\$	48,394
20,000 - 99,999 L\$	12,352
100,000 - 499,999 L\$	1,440
>= 500,000 L\$	401
Total Transaction Count	7,932,739

L\$ Sources and Sinks

Description	2007 August		2007 September - MTD	
	Sinks (L\$)	Sources (L\$)	Sinks (L\$)	Sources (\$L)
Classified Charges	19,545,906	0	1,217,188	0
Group Creation Fees	2,286,900	0	89,000	0
Land	725,923	0	36,343	0
Supply Linden Sales	0	43,287,003	0	23,138,295
Parcel Directory Fees	4,044,480	0	0	0
Referral Bonus	0	7,231,000	0	183,500
Stipends	1,750	134,732,100	0	0
Upload Charges	22,704,780	0	846,260	0
Other	43,110,787	7,145,857	2,940,453	6,825
TOTAL	92,420,526	192,395,960	5,129,244	23,328,620

Other : Este número representa fregaderos misceláneos y las fuentes que incluyen pero no limitados: Dólares de Linden tomados de la circulación de cuentas canceladas, de la ayuda educativa del acontecimiento, de promociones del regalo, y de otros tipos temporales de la transacción.

Upload Charges: Los honorarios del dólar de Linden que se asociaron a imágenes, a sonidos, y a animaciones uploading en la segunda vida.

Stipends: Permiso semanal del Linden dollar dado a los SL residentes activos.

Referral Bonus: Número de los Linden Dollars dados a los residentes por mantener nuevas de la cuenta Premium.

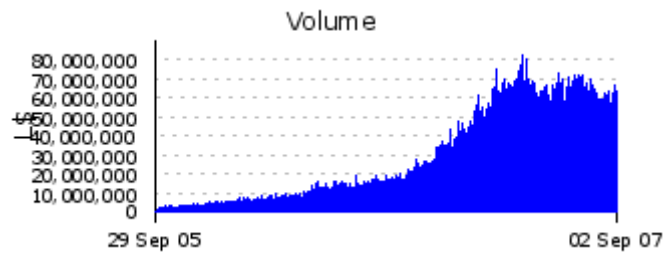
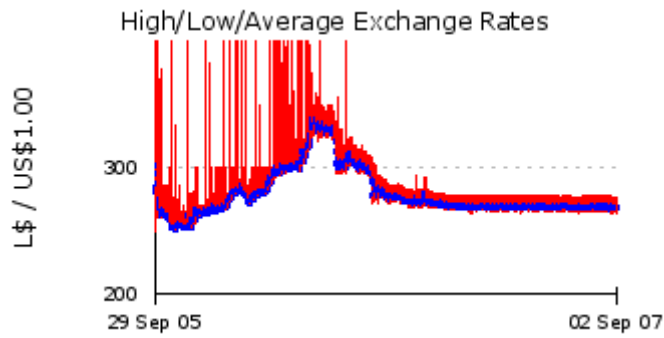
Parcel Directory Fees: El número de los Linden Dollars recaudados por listar parcelas en el Find Place Directory.

Supply Linden Sales: El número de los Linden Dollars vendidos por Linden Lab en el LindeX

Land: El número de los dólares de Linden recogió de subastas de la tierra de L\$, de demandas públicas de la tierra, y de ventas directas de la tierra

Group Creation Fees: Los honorarios se asociaron a la creación de un nuevo grupo en la SL(en un coste de L\$100 por grupo).

Classified Charges: El número de los Linden Dolars pagados por publicar clasificados del anuncio en SL.



Daily Market History - Rates are in L\$ per US\$1.00. Volume and quantities are in L\$.

Date	Open Rate	Close Rate	Volume	Min Rate	Avg Rate	Max Rate	Min Qty	Avg Qty	Max Qty
2007-09-02	267	266	61,160,105	265	268.51	276	5	7,577	450,000
2007-09-01	265	267	63,347,437	264	267.55	276	1	7,349	618,938
2007-08-31	266	265	67,106,217	265	267.71	276	14	7,892	1,370,363
2007-08-30	276	265	57,028,302	265	268.67	276	9	7,954	652,447
2007-08-29	266	266	54,460,875	265	268.39	276	1	7,807	1,000,000
2007-08-28	265	266	60,944,019	265	269.15	276	31	8,658	2,800,000
2007-08-27	266	265	62,355,330	265	268.85	276	12	8,741	2,431,177

Active % of residents in the top 100 countries

Rank	Country	April		March		Var %
		Percentage	# of users	Percentage	# of users	
5	Brazil	5.86%	350,035	4.73%	243,556	43.7%
21	Mexico	0.51%	30,464	0.32%	16,240	87.6%
22	Argentina	0.46%	27,477	0.50%	25,606	7.3%
29	Chile	0.26%	15,531	0.31%	15,932	-2.5%
37	Colombia	0.17%	10,155	0.14%	7,050	44.0%
38	Venezuela	0.13%	7,765	0.13%	6,803	14.1%
41	Peru	0.11%	6,571	0.06%	2,933	124.0%
68	Uruguay	0.04%	2,389	0.03%	1,626	46.9%
72	Ecuador	0.03%	1,792	0.05%	2,789	-35.7%
73	Costa Rica	0.03%	1,792	0.03%	1,667	7.5%
75	Bolivia	0.03%	1,792	0.02%	1,184	51.4%
98	Belize	0.02%	1,195	0.00%	-	100.0%
Total LatAm		7.65%	456,958	6.32%	325,386	40.4%
Total Population		100.00%	5,973,301	100.00%	5,144,889	16.1%

Data: April 2007; percentage data accurate to two decimals in April.

Business Opportunities

Hay tantas oportunidades para la innovación y se beneficia en la segunda vida como en el del mundo real. Abrir un nightclub, vender joyería, hacer un especulador de la tierra; la opción es la tuya a hacer. Los millares de residentes están haciendo parte o todo lo que hacen en su vida real en su Second life negocios.

A modo de ejemplo, aquí están algunas de las ocupaciones de negocio del mundo que los residentes fundaron y funcionan actualmente, y hacen parte o todo lo su vida de la vida real de.

- Planificador de la boda y fiestas.
- Dueño de un nightclub.
- Fabricante de autos.
- Diseñador de modas.
- Ingeniero aeroespacial.
- Diseñador avatares.
- Fabricante de la joyería.
- Arquitecto.
- Codificador.
- Artista fino.
- Guía turístico.
- Bailarín.
- Músico.
- Creador animación.
- Especulador de las propiedades inmobiliarias.
- Alquiler de condominios para vacaciones.
- Publicista.
- Guardia de seguridad.
- Editor de revistas.
- Detective privado.
- Escritor.

Jugador de juegos.
Paisajista.

La Especulación Inmobiliaria

La clave está en la propiedad privada. Los ciudadanos de Second Life pueden comprar y poseer terrenos, casas y objetos virtuales. Por supuesto, también pueden venderlas a otros jugadores; pueden comprar y vender todo tipo de objetos y servicios.

Esto se logra pagando a Second Life por una cuenta "Premium" por unos dólares al mes. A cambio, tienen derecho a comprar y poseer terrenos y objetos. Sólo por suscribirse, reciben una suma inicial de 1.250 'dólares Linden', y otros 500 adicionales cada semana, se conecten o no.

Con esto se logra uno de los mejores **negocios especulativos**, la especulación inmobiliaria. Se compran parcelas de terreno a bajo precio, se construye en ellas apartamentos, complejos de vacaciones o mansiones, y luego se venden o alquilan a precios más altos.

A esto se dedica Anshe Chung, una profesora de lengua nacida en China que vive en Frankfurt. Los terrenos como las casas son sólo píxeles en una pantalla. La fortuna de Chung se estima en 75 millones de 'dólares Linden', unos 250.000 dólares constantes y sonantes. Su empresa virtual tiene 17 empleados reales, repartidos entre EEUU y China.

Algunos jugadores se dedican a 'afear' parcelas de terreno con sus construcciones para después venderlas a altos precios a los mismos usuarios a quienes están estropeando la vista.

Sin embargo, a medida que más se construye en un terreno, más caro cuesta mantenerlo.

Otros Negocios

Los anunciantes ven Second Life como un nuevo canal donde promocionar sus productos con enormes anuncios virtuales y eventos artísticos patrocinados.

Por otro lado, algunas empresas están utilizando el juego como sala de reuniones, donde pueden hablar y al mismo tiempo presentar planos, maquetas, prototipos o vídeos, ahorrando mucho dinero en viajes de avión. En otros casos se emplea el entorno virtual para dar formación a los empleados o crear grupos de apoyo para personas con discapacidades.

Second Life ya está en los tribunales de EEUU. Marc Bragg, un abogado de Pennsylvania compraba terrenos a precios más bajos de lo normal, aprovechando un fallo en el sistema de subastas, y los vendía a precios elevados. Linden Labs canceló su cuenta, confiscando sus propiedades y su dinero virtual. Bragg les ha demandado y reclama 8.000 dólares.

Y qué decir del acoso inmobiliario al que se ha visto sometido el ciudadano Warren Ellis, guionista de la novela gráfica Transmetropolitan y de otras maravillas del moderno arte del cómic, que ha acabado vendiendo su parcela de la región de Rogla. Su vecina, Lalinda, adquirió todas las parcelas adyacentes a la de Ellis hasta rodearla por completo. **En sus tierras Lalinda instaló máquinas gratuitas dispensadoras de cierta mejora anatómica para avatares, provocando la continua llegada de público interesado en sus regalos.** La masiva afluencia sobrecargó el servidor de Rogla, ralentizando a Ellis en su parcela. O sea: Lalinda le hizo a Ellis la vida (virtual) imposible hasta que vendió su tierra. Con un dispensador de, bueno, rasgos físicos innecesarios.

Dentro de Second Life se incorpora un completo programa de modelado 3D con el que crear cualquier clase de objeto. Se pueden aplicar texturas a los objetos, para que tengan aspecto de madera, piedra, metal o cristal, por ejemplo.

Además, hay un lenguaje de programación llamado LSL para que los objetos interactúen entre sí y con los otros jugadores. Así se define qué

ocurre cuando alguien toca el objeto, choca con él, o se lo pone, si se trata de una prenda de ropa.

Nada de lo anterior es fácil. Hace falta tener conocimientos de diseño, tratamiento de imágenes y programación. Pero esto es lo que hace posible que algunas personas se ganen la vida en Second Life creando objetos o animaciones. Algunos de los residentes llegan a ganar 8.000 dólares reales al mes con sus actividades virtuales.

En Second Life no falta el juego, con múltiples casinos.

Además se han creado virus capaces de copiar bits, que en otras palabras significa que pueden copiar cualquier cosa en Second Life. Como muchos negocios en Second Life tratan con la producción de objetos virtuales y su venta, un virus de este tipo es capaz de copiar cualquier creación de cualquier persona o avatar, estropeando los "negocios". Así muchos de estos cerraron sus "puertas" en protesta hasta que Second Life prohibió este "virus" del mundo de SL.

Hay bandas que tocan en fiestas privadas, hay empresas que brindan servicios de marketing para negocios dentro y fuera del juego, hay asesores de imagen, ¡hay de todo!

SL es el sueño de los emprendedores. No hay impuestos (al menos, de momento), no existen regulaciones específicas, y el coste marginal de producción de un elemento es cero: creas una vez, digamos, un vehículo submarino, y lo vendes tantas veces como exista demanda para él.

Dentro del mundo de SL, existe cierta presión para conseguir un avatar bonito, buena ropa, etc. Poco a poco eso te va llevando, y se termina intentando sacar dinero de donde sea.

Acompañantes virtuales

Donde hay dinero que ganar, hay sexo que vender. Y Second Life no tiene restricciones de ningún tipo. En el mundo principal, al que sólo pueden acceder los mayores de edad, se puede acceder a variados servicios sexuales. Previo pago por adelantado, claro. Por supuesto, el servicio más requerido es el de las prostitutas.

En Second Life está lleno de estas adorables criaturas virtuales, pero no es algo que cualquiera pueda hacer de la noche a la mañana. Vender vuestro cuerpo requiere un proceso largo y tortuoso. Primero hay que adquirir un buen skin para el avatar, uno realista y bien bueno. Eso puede salir unos cuantos dólares, de los reales. Luego se deben comprar movimientos sensuales, y pagar otros cuantos dólares.

Después se debe comprar ropa sexy y, por último, se debe verificar el sexo, para que nadie resulte engañado. Una vez hecho el papeleo, ya se puede buscar un lugar donde trabajar. O, si se tiene grandes aspiraciones, podemos comprar tierra y construir un burdel de primera calidad.

Dependiendo de la calidad del lugar donde trabaje la prostituta, de la exclusividad del local, y del renombre de la chica, las tarifas pueden ir desde L\$200 a los L\$2500, aunque puede ser más o menos según la reputación del lugar y la meretriz. Cada encuentro dura unos minutos y es acompañado por un chat muy sucio y desprejuiciado. Aunque no lo crean, ¡hay gente viviendo de esto!

Si te interesa, desde sl-escorts.com pueden ver a las mejores escorts de Second Life, con una calificación y comentario, junto a su "salario".

Zonas hispanohablantes

Hasta el momento al iniciar Second Life, aparencias en una isla tutorial en inglés. Existe la posibilidad de crearse el usuario en un formulario en español. Registrándote por medio de ese formulario iniciarás tu andadura por Second Life directamente en una isla tutorial en español. A diferencia de otros juegos, no se puede cambiar de servidor para ir con los de tu lengua, sino que hay que

conectarse a una isla del país que quieras. A continuación, una lista de islas u otros territorios españoles con relevancia:

- Quest
- La Isla
- Ibiza The Island
- Calamaro Planet
- Novatierra
- Spain
- Barcelona
- Mexico
- Chichenitza
- Isla Chile
- CreaSL
- SecondMind I - Isla tutorial en español

Curiosidades

En mayo de 2007, la policía alemana investigó a este mundo virtual ante la denuncia que realizó un periodista en una cadena de televisión de que algunos de sus miembros están pagando para mantener relaciones sexuales con niños virtuales. 12 de junio del 2007

La agencia mexicana de noticias Notimex informa que se da promoción a Chichén Itzá como nueva maravilla moderna, donde en el recorrido virtual se ofrece "Los turistas virtuales pueden disfrutar de una serie de atracciones interactivas en Chichén Itzá, donde tendrán la oportunidad de subir o volar sobre la gran pirámide, introducirse al cenote sagrado y buscar sus tesoros escondidos o visitar un hogar maya tradicional llamado NA.aaa"

Actividades en second life:

- "La ruta prohibida", de Javier Sierra, será el primer libro presentado en España en Second Life
- **La Universidad de Barcelona impartirá clases en Second Life.**

La iniciativa pretende utilizar este espacio virtual en tres dimensiones (3D) como "una herramienta de formación", con un programa que ha sido bautizado como "Second Life y nuevas tendencias en aprendizaje".

De este modo, los alumnos que quieran podrán asistir a clases virtuales, simulaciones de situaciones con riesgo para el ser humano, o visualizar conceptos complejos mediante simulaciones en 3D, además de "conocer y explorar las posibilidades y funcionamiento del nuevo entorno".

El curso es el resultado del trabajo realizado por el departamento del IL3 "Serious Games Lab", dedicado a adaptar metodologías de formación a las nuevas generaciones. Aseguran que las personas sólo recuerdan un 10% de lo que leen, mientras que el porcentaje llega hasta 90% de lo que hacen.

IL3 ha creado una sede de más de 1.000 metros cuadrados en la isla de la empresa española Novatierra, que pretenden convertir en un punto de encuentro para los usuarios, donde puedan interactuar y debatir los temas tratados en el curso. Sus aulas dan la oportunidad de asistir a clases virtuales, entrenamientos con role playing, simulaciones de situaciones con riesgo para el ser humano y visualización mediante modelos 3D de conceptos complejos.

- **La UPNA abre la primera universidad de hispanoamérica en Second Life**

La UniversidadSL será la primera universidad de Hispanoamérica que impartirá clases en el mundo virtual Second Life. Patrocinada por la Universidad Pública de Navarra en colaboración con la empresa Metafuturing.com, la UniversidadSL es el proyecto fin de carrera de la estudiante de Ingeniería de Telecomunicación Elisa García Anzano, que ha sido dirigido por David Benito, director del Centro Superior de Innovación Educativa de la UPNA.

La UnivesidadSL consiste en la representación de una universidad real en Second Life. De hecho, aunque está realizada por una estudiante de la Universidad Pública de Navarra, sus fachadas y el patio interior están basados en el edificio de rectorado de Alcalá de Henares, con la intención de que simbolice la tradición educativa española. En su interior, las estancias también están organizadas de manera similar a lo que se podría encontrar en la realidad: biblioteca, cafetería y sala de conferencias. Sin embargo, las tecnologías utilizadas son muy diferentes. Así, por ejemplo, si los alumnos asisten virtualmente a una clase aparece en una pantalla del aula el profesor en carne y hueso.

- **Nace el primer banco virtual español en Second Life**

La economía interna de Second Life sigue su curso y por eso el nacimiento de Ibiza Bank, primer banco virtual español en Second Life, que tiene cajeros repartidos por sitios hispanos.

La operativa que ofrece Ibiza Bank, de momento, es la venta de lindens a usuarios de SL mediante pasarela de pago de comercio seguro de La Caixa a través del portal www.mundosecondlife.com. Dicho portal es uno de los primeros portales especializados en Second Life de habla hispana y está gestionado por la empresa SecondMind SL.



Entre las novedades y ventajas que ofrece Ibiza Bank para los usuarios de Second Life se encuentran las de que para adquirir Lindens no es necesario ser usuario Premium (de pago) en SL. La compra se efectúa directamente en Euros y no en Dolares por lo que el usuario conoce exactamente cuanto será cargado en su tarjeta, y los datos tanto personales como de tarjeta no es necesario que se almacenen en ninguna base de datos.

- **Jornadas de Ocio y Nuevas Tecnologías en Second Life**

El CRMF de Salamanca celebra, en paralelo a sus Jornadas en SL, las primeras Jornadas de Ocio y Nuevas Tecnologías en Second Life en el Auditorio de Novatierra (26, 27 y 28 de junio).

Conclusión

Second life es un mundo virtual donde hay mucho por descubrir, aunque aun no es muy conocido puede tornarse un canal importante para la economía mundial entre otras cosas. Como se puede notar según las distintas investigaciones. SL se ocupa de todos los campos, es decir hay actividades de todo lo que pueda hacerse en la vida real (política, cultura, salud, economía).

Es un punto de encuentro para encontrarse con la comunidad mundial, y donde uno puede crear todo lo que pueda pensar de forma fácil.

En general me pareció un trabajo muy interesante que incentivo a investigar los nuevos avances y en este caso nueva modalidad de hacer negocios o todo tipo de actividades, en realidad algo desconocido por mi hasta antes de hacer este trabajo. Second Life es un mundo virtual donde hay mucho por conocer y donde se abren nuevas oportunidades para todos a modo de juego pero con la posibilidad de ganar dinero en la vida real, en un sitio en el que realmente se puede gastar demasiado tiempo y a la vez enviciante.

Second Life es una forma de abrirse al mundo, y conocer mas allá de lo pensado, pues en Second Life hay casi una replica de todas las cosas del mundo real pero en el mundo virtual.

El ambiente de Second Life es muy agradable, las ilustraciones y los paisajes son muy buenos, con innumerables herramientas para crear lo que uno desee, y varias opciones de comunicación que facilitan la misma, por ejemplo voz, teclado, etc.

Bibliografía

<http://www.secondlifespain.com/>

http://www.secondlifespain.com/index.php?option=com_frontpage&Itemid=1&limit=8&limitstart=8

<http://secondlife.com/whatis/>

<http://www.second-life.com/>

http://en.wikipedia.org/wiki/Second_Life

<http://secondlife.com/>

<http://jenesaispop.com/2006/06/28/%C2%BFquieres-vivir-una-segunda-vida/>

<http://infosegundavida.blogspot.com/2006/10/qu-es-second-life.html>

<http://www.second-life.com/>

<http://teen.secondlife.com/>

<http://secondlife.reuters.com/>

<http://www.secondlife.cl/>

<http://lindenlab.com/>

<http://www.secondlifeherald.com/>