

Estudo*

Usuários do Second Life na América Latina

* Fonte: Pesquisa realizada pela eC Metrics

PESQUISA QUANTITATIVA

Second Life - Perfil, Hábitos de Uso e Expectativas de Usuários na América Latina



Second Life is a 3D online digital world imagined and created by its residents

Perfil dos Usuários

PERFIL

USUÁRIOS SECOND LIFE

SEXO			
	Outros Países		Brasil
Masculino	58.0%		44.3%
Feminino	42.0%		55.7%

IDADE			
	Outros Países		Brasil
Menos de 20	4.5%		5.0%
21 a 24	18.8%		26.4%
25 a 34	50.0%		38.8%
35 a 49	24.1%		26.9%
50 a 59	2.7%		3.0%
60 ou mais	---		---

EDUCAÇÃO		
	Outros Países	Brasil
Pós-graduação	19.6%	41.0%
Universitário	64.3%	38.0%
Secundário	14.3%	10.0%
Primário	0.9%	11.0%
Não responde	0.9%	---



USUÁRIOS SECOND LIFE

VÍDEO-GAME

	Outros Países	Brasil
Sim	82.1%	67.2%
Não	17.0%	32.3%
Ns/Nc	0.9%	0.5%

TELEFONE CELULAR PRÉ-PAGO

	Outros Países	Brasil
Sim	78.6%	79.6%
Não	21.4%	20.4%

TELEFONE CELULAR PÓS-PAGO

	Outros Países	Brasil
Sim	59.8%	55.2%
Não	38.4%	44.3%
Ns/Nc	1.8%	0.5%



POSSUI CONEXÃO A INTERNET NA CASA

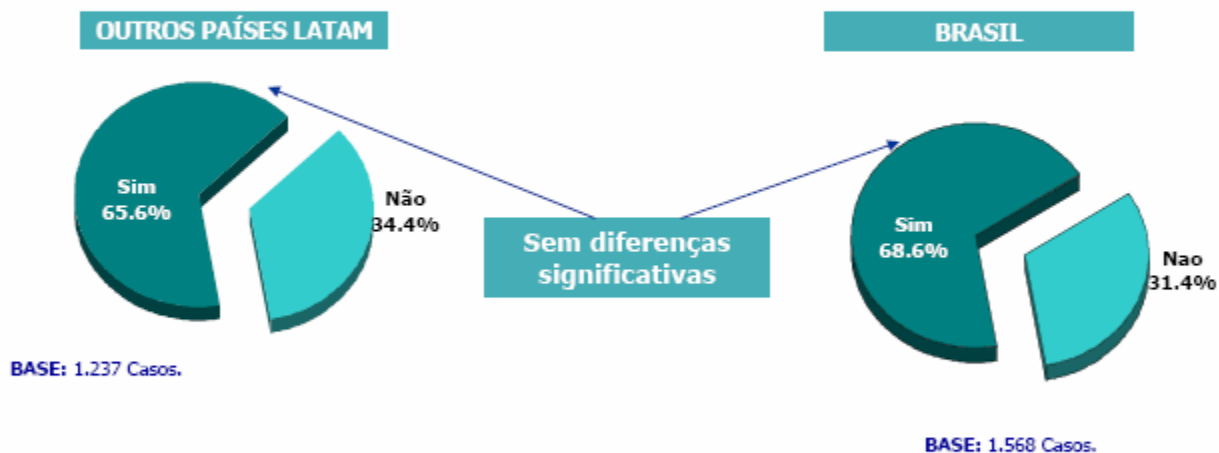
	Outros Países	Brasil
Sim, com banda larga	84.8%	77.1%
Sim, com linha discada (dial-up)	8.9%	15.4%
Não	6.3%	7.5%

TIPO DE PC UTILIZADO

	Outros Países	Brasil
Pentium IV	50.0%	38.3%
Pentium III	3.6%	10.4%
Core Duo	12.5%	10.4%
Athlon	7.1%	13.4%
Celeron	16.1%	19.9%
Outro	6.3%	2.6%
Ns/Nc	4.5%	5.0%



Você é usuário de jogos on-line ou visita websites/portais de mundos virtuais 3D na Web?



7 em cada 10 internautas entrevistados, independente do país em que vivem, acessam portais de jogos on-line ou mundos virtuais na Internet.

Ou seja, utilizam o mundo on-line como um excelente canal de entretenimento!

Qual(is) dos seguintes jogos, Websites ou portais 3D você conhece, mesmo que só tenha escutado na Mídia?

TOP SEVEN		
1	The Sims	70.01%
2	Second Life	67.14%
3	Active Worlds	25.54%
4	Ragnarok	25.76%
5	Entropia Universe	14.31%
6	Red Light Center	7.95%
7	Kaneva	6.31%

BASE: 1887 Casos. Resposta Múltipla

The Sims, Second Life, Active Worlds e Ragnarok são os 4 jogos/ mundos virtuais mais conhecidos entre os entrevistados.

Entre os que jogam ou visitam portais 3D na WWW, 7 em cada 10 conhecem o Second Life.



Como ficou conhecendo o Second Life?

OUTROS PAÍSES LATAM

TOP FIVE		
1	Por comentários de amigos	42.9%
2	Navegando por Internet	42.9%
3	Comentários em TV ou rádio	21.4%
4	Comentários em diários e revistas	20.5%
5	Comentários em redes sociais (Orkut, MySpace)	10.7%

BASE: 112 Casos.

BRASIL

TOP FIVE		
1	Por comentários de amigos	48.8%
2	Navegando por Internet	45.8%
3	Comentários em TV o rádio	28.4%
4	Comentários em diários e revistas	25.9%
5	Comentários em redes sociais (Orkut, MySpace)	14.4%

BASE: 201 Casos.



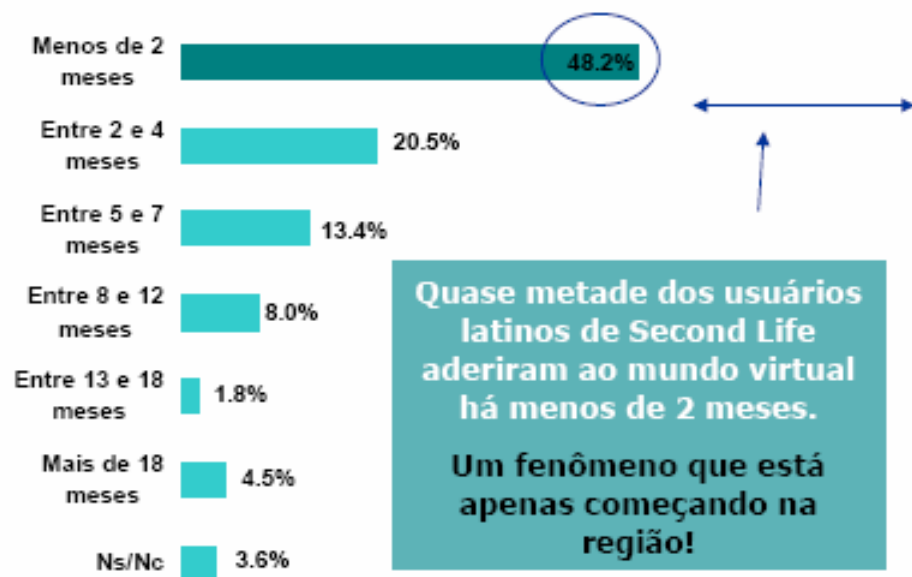
Ao Second Life se chega por dois caminhos principais:

- 1) Recomendações de amigos**
- 2) Internet**

No Brasil, o Viral Marketing é ainda mais forte do que em outros países da América Latina.

Desde quando é usuário do Second Life?

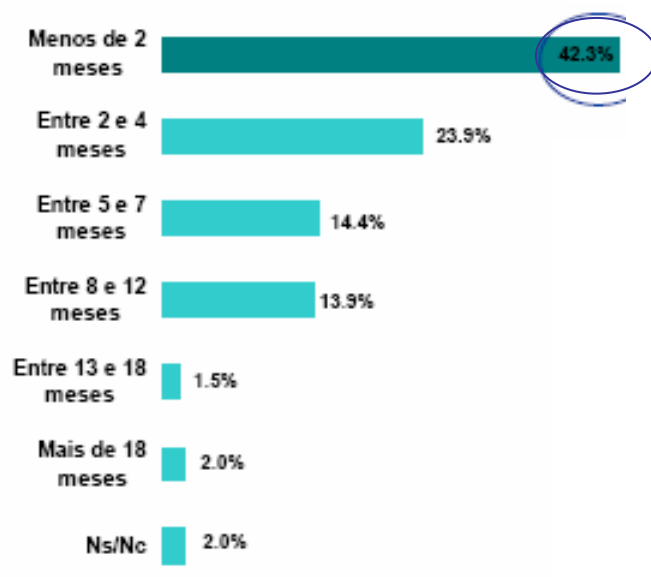
OUTROS PAÍSES



Quase metade dos usuários latinos de Second Life aderiram ao mundo virtual há menos de 2 meses. Um fenômeno que está apenas começando na região!

BASE: 112 Casos.

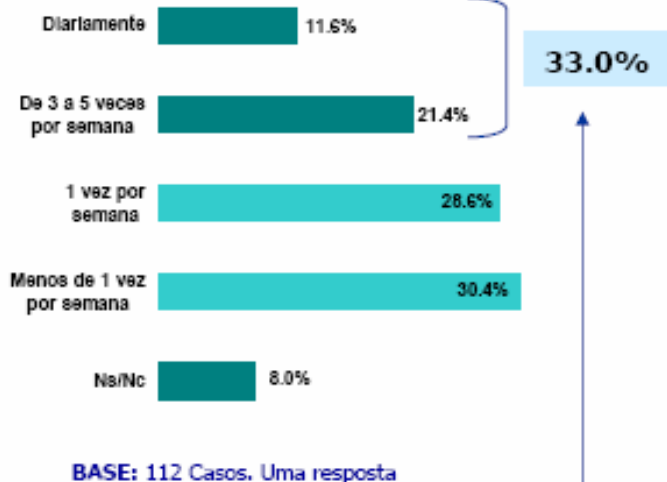
BRASIL



BASE: 201 Casos.

Com que frequência você acessa o SL?

OUTROS PAÍSES



BRASIL



Os Brasileiros se destacam como os jogadores mais habituais de SL. São os mais "seduzidos" pelo novo mundo virtual.

Opinião dos Usuários

Como você definiria o Second Life?

Os participantes
definem **3 CONCEITOS**
básicos para
caracterizar a
identidade do SL:



**“UN MUNDO VIRTUAL PARALELO,
EM 3D”**

**“UM JOGO INTERESSANTE E
EMOCIONANTE”**

**“UMA EXPERIÊNCIA LÚDICA,
INÉDITA PARA OS SENTIDOS”**

Como você definiria o Second Life?

OUTROS PAÍSES

*Divertido.
Entretido
(13.5%)*

**Excelente
Espetacular
Grandioso
(9.0%)**

**Um bom
jogo
(5.4%)**

*Uma
experiência
inédita e
original
(4.5%)*

Entre os usuários de outros países, SL é considerado uma experiência lúdica, um jogo inovador e original.



BASE: 112 Casos. Resposta Espontânea.
Mencões mais significativas

17

Como você definiria o Second Life?

BRASIL



Um mundo virtual. 3D
(8.5%)

Entre os brasileiros, SL se interpreta como um "mundo virtual".

Um complexo interessante e emocionante.

Muito bom.
Original
(5.0%)

Um jogo interessante e emocionante
(6.5%)

Interessante
.Inteligente
(3.5%)

Opinião dos Usuários

Em uma escala de 1 a 10 Pontos, que nota você daria ao Second Life em ...

Atributo	Qualificação Alta (8 a 10 Pontos)	
	Outros países	Brasil
Originalidade	80.4%	70.6%
Inovação	78.6%	73.1%
Dinamismo	65.1%	60.7%
Interface amigável	54.4%	50.2%
Facilidade de uso	48.1%	37.8%
Rapidez de navegação	50.0%	37.3%

**OS BRASILEIROS
SÃO USUÁRIOS MAIS
EXIGENTES**

**Originalidade e Inovação
são os atributos com melhor
performance do SL**

PARA CONSIDERAR

Os atributos com pior qualificação do SL são rapidez de navegação e facilidade de uso.

Qual das seguintes 3 atividades melhor descreve o que HOJE é o Second Life:

Resposta		
	Outros países	Brasil
1. É mais um lugar de diversão	43.8%	63.7%
2. É mais um ambiente de negócios	11.6%	6.0%
3. É mais um ambiente de relacionamentos	44.6%	30.3%



Os usuários brasileiros se destacam entre os que consideram SL um lugar de diversão

Principais Conclusões

- ❖ Os usuários do SL na América Latina, independente do país de residência, jogam com frequência na Internet. Entre os jogos mais conhecidos, se destacam The Sims, SL, Ragnarok e Active Worlds.
- ❖ Ao Second Life se chega através de recomendações (de amigos, companheiros de trabalho, de estudo, familiares, entre outros) e navegando na Internet.
- ❖ Em média, 4 a cada 10 usuários aderiram ao SL há menos de 2 meses. Nesse sentido, os brasileiros se destacam como os usuários com maior cultura de uso - os mais "seduzidos" pelo novo mundo virtual.
- ❖ Para os entrevistados, a identidade do SL se articula em torno de 3 elementos:
 - ❖ **UM MUNDO VIRTUAL. PARALELO. EM 3D.**
 - ❖ **UM JOGO INTERESSANTE E EMOCIONANTE.**
 - ❖ **UMA EXPERIÊNCIA INÉDITA PARA OS SENTIDOS.**

Podemos destacar **3 GRANDES OPORTUNIDADES DE NEGÓCIO** no SL:

- ❖ **ATUALMENTE**, não existe um lugar/local que atraia a maioria dos participantes. Um espaço a explorar, que deveriam aproveitar as marcas.
- ❖ **7 de cada 10 consultados não possuem propriedades no SL. Desses, 80% aspiram contar com uma. Oportunidade para as empresas ampliarem o incentivo e oferta de propriedades no mundo virtual.**
- ❖ **SECOND LIFE é percebido como um espaço para levar adiante transações comerciais. Quase 5 em cada 10 usuários, o consideram um lugar muito seguro ou seguro para efetuar operações de eCommerce.**