

# KESKIVIIKKO 23.9.2009

## LUOVUUS JA TEKNOLOGIA VIRTUAALIMAAILMASSA, Ballroom 2

Pj. Timo Soininen, toimitusjohtaja, Sulake Corporation

### 13:30 Käyttäjien luoma sisältö avainasemassa Habbossa

Timo Soininen, toimitusjohtaja, Sulake Corporation

Maailman suurin teinien virtuaalimaailma Habbo toimii tällä hetkellä aktiivisesti 31 maassa kuudella mantereella. Virtuaalimaailman sivustoilla käy yli 13 miljoonaa yksittäistä vierailijaa kuukausittain ja lähes kymmenvuotisen historian aikana Habbon hahmoja on luotu pitkälti yli 140 miljoonaa. Käyttäjien aktiivisuus on myös maailman huippuluokkaa, sillä keskimääräinen kävijäsessio kestää nykyään noin 43 minuuttia.

Habbon menestyksen takana on useita tekijöitä, mutta yksi selkeimpiä on erittäin vahva käyttäjälähtöisyys. Habbo-yhteisöistä löytyy julkisia tiloja ja runsaasti koko yhteisöä koskettavia kampanjoita, kilpailuita ja muita aktiviteetteja. Suuresta sivunäkyvyydestä huolimatta nämä yhteiset aktiviteetit eivät suinkaan ole se primääri syy miksi teinit palaavat palveluun. Habbossa käydään muiden käyttäjien vuoksi; Habbot luovat omia tilojaan, tapaavat ystäviään ja järjestävät erilaista ohjelmaa toisilleen. Myös tilastot todistavat käyttäjälähtöisen sisällön suosion: yksityishuoneita on tällä hetkellä luotu yli 70 miljoonaa!