

Cosa pensano i giocatori del metaverso? da

Questa è l'enigma che il sondaggio sulla consapevolezza del metaverso, [condotto da Globant in collaborazione con YouGov](#), ha cercato di svelare. Lo studio ha raccolto le riflessioni, i comportamenti e le opinioni di 1000 tipologie differenti di giocatori, distribuiti tra computer, console e cellulari, e di età superiore ai 18 anni che trascorrono più di tre ore settimanali giocando ai videogiochi.

“Grazie a questo sondaggio, vediamo che, sebbene lo sviluppo del metaverso sia ancora nelle sue fasi iniziali, i giocatori considerano già questa tecnologia come in grado di espandere le possibilità nel campo del gaming”, ha dichiarato Nicolas Avila, Chief Technology Officer di Globant North America. “Man mano che la consapevolezza del metaverso e delle sue capacità diventa più comune, ci aspettiamo di vedere il metaverso diffondersi tra un numero maggiore di persone in tutti i settori”, aggiunge.

Le considerazioni effettuate da Avila trovano conferma anche in ambito gambling, dato che di recente negli Stati Uniti sono stati creati i primi casinò online nel metaverso (The Sandbox e Decentraland) e in virtù del fatto che molte softwarehouse hanno iniziato a sviluppare room in cui il metaverso diventerà l'assoluto protagonista. Metaverso e NFT sono considerati dagli esperti come i futuri volani del gambling online, innovazioni che insieme ai [sistemi di acquisizione clienti come i bonus](#) rappresenteranno le basi per il futuro del gaming.

Analizzando ancora i dati del sondaggio Globant-YouGov, poco più della metà (52%) dei giocatori ritiene che il metaverso cambierà l'industria dei videogiochi e molti (41%) pensano che questo mondo parallelo avrà un impatto positivo sul settore (contro il 25% che non è d'accordo). Inoltre, il 40% afferma che l'hype per i giochi nel metaverso è giustificato, anche se quasi un terzo (30%) è indeciso.

Un altro dei risultati chiave dell'indagine, di particolare interesse per i brand, riguarda il [modello play-to earn](#) per i giochi dell'universo parallelo. Secondo l'indagine, circa la metà degli intervistati (49%) è più interessata a giocare che a vincere, ma un numero significativo (40%) vede un grande valore nel combinare gioco e guadagno. Un dato che evidenzia come la futura relazione tra metaverso e gaming, oltre che con il gambling online, è potenzialmente interessante dal punto di vista economico per tutti gli operatori di gioco.

Infine, il 35% degli intervistati dichiara di essere a proprio agio con la pubblicità nel metaverso, mentre il 25% si dichiara indeciso e il 40% si sente a disagio.

[Read More](#)