

¿Cómo utilizar el metaverso? Solo si es para entretener, según estudio de Sortlist

El estudio de Sortlist, la plataforma de matchmaking B2B, revela que la mayoría de los usuarios no confiaría en un mundo virtual

Un nuevo estudio de Sortlist, la plataforma de matchmaking B2B, revela que los usuarios de toda Europa ven el metaverso mayormente como un medio de entretenimiento. Según una encuesta que la empresa realizó a 200 usuarios de toda Europa, el 20 % dijo que el mundo virtual es "una forma de escapar del mundo real", seguido por el 17 % que dijo que es el futuro y el 16 % que lo ve como una forma de distracción.

Aun así, el 54 % de los usuarios encuestados señaló que no confiaría en un mundo virtual, lo que pone de manifiesto el problema más importante al que debe enfrentarse la adopción masiva del metaverso.

Además, la encuesta muestra que, para las mujeres, el metaverso representa una forma de escapar del mundo real (58 %), mientras que para los hombres representa el futuro (53 %).

El estudio también incluye algunas conclusiones interesantes que podrían hacer que las marcas evalúen sus inversiones en el metaverso a largo plazo:

Casi el 70 % de los encuestados entiende lo que es el metaverso.

Las mujeres (91,43 %) son más conscientes que los hombres (88,54 %) de lo que es el metaverso.

Casi el 60 % del público en general afirma conocer lo que son las NFT. De ellos, los hombres están más informados que las mujeres (76 % frente a 46 %).

Las NFT siguen siendo objeto de debate para muchos; el 61 % de los encuestados no pensaría en invertir en ellas.

Los usuarios mayores de 54 años sabían que el metaverso era un mundo virtual (63 %) en mayor proporción que los usuarios más jóvenes de entre 25 y 34 años (59 %).

El estudio completo se puede encontrar aquí: https://www.sortlist.es/blog/como-utilizar-el-metaverso/

Datos de contacto:

Jorge Uceda 634735380

Nota de prensa publicada en: España

Categorías: Nacional Telecomunicaciones Marketing E-Commerce Innovación Tecnológica

