

Corso di Laurea in Comunicazione per le
Organizzazioni e le Imprese
Profilo COR

Sport e gaming nel Metaverso: tendenze in atto e possibili implicazioni

Tesi di laurea di Cornelia Cuciuc 5011703

Relatore: Ch.mo Prof. Massimiliano Monaci

Correlatore: Prof. Fabrizio Masia



Percorso

01

Metaverso e gaming

Industria del gaming e la sua relazione con il Metaverso.

02

Questionario

Questionario svolto e principali domande prese in analisi.

03

Analisi di regressione e clusterizzazione

Due analisi per approfondire la relazione che sussiste tra alcune domande del questionario.

04

Interviste

Interviste a Luigi Caputo e Fabio Viola.



Il Metaverso è un ambiente virtuale tridimensionale nel quale gli utenti sono rappresentati da avatar e possono interagire attraverso dei dispositivi tecnologici.

Questa definizione ricorda un altro evento che conosciamo già: i videogiochi.



I videogiochi da anni simulano ambienti virtuali e mettono in relazione persone.

Il gaming è in grado di unire i giocatori di tutto il mondo adottando un linguaggio universale: quello del gioco.

Questionario

Ricerca svolta durante il mio periodo di stage presso EMG per l'Osservatorio Italiano Esports.

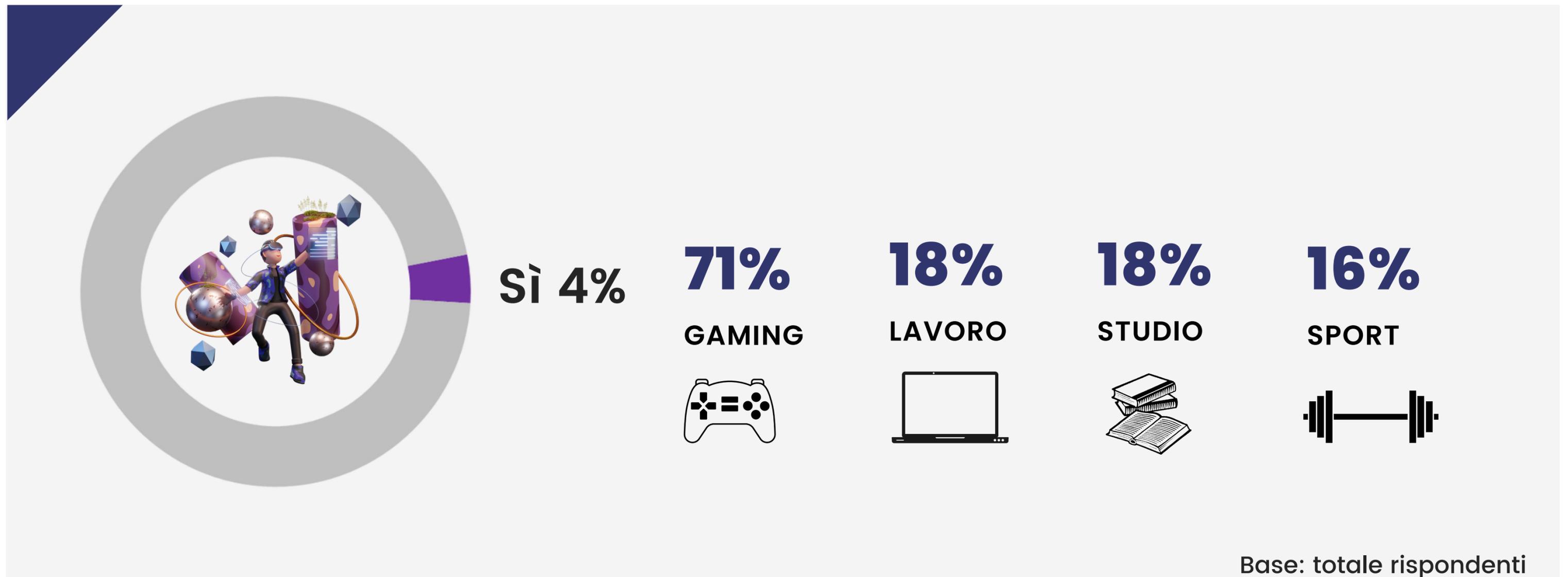
Gli obiettivi dell'indagine erano:

- Esplorare il numero di gamers italiani;
- Analizzare la conoscenza del Metaverso;
- Studiare l'eventuale esperienza in un Metaverso;
- Indagare il futuro del gaming rispetto alle novità in atto;
- Comprendere il sentiment, nonché la visione che la popolazione italiana ha rispetto al Metaverso.



Il 4% ha avuto esperienze nel Metaverso

Hai mai avuto anche solo per poco un'esperienza nel Metaverso? Di che tipo?



Il Metaverso viene visto come un'evoluzione del gaming

Quanto sei d'accordo con le seguenti frasi riguardanti il Metaverso?

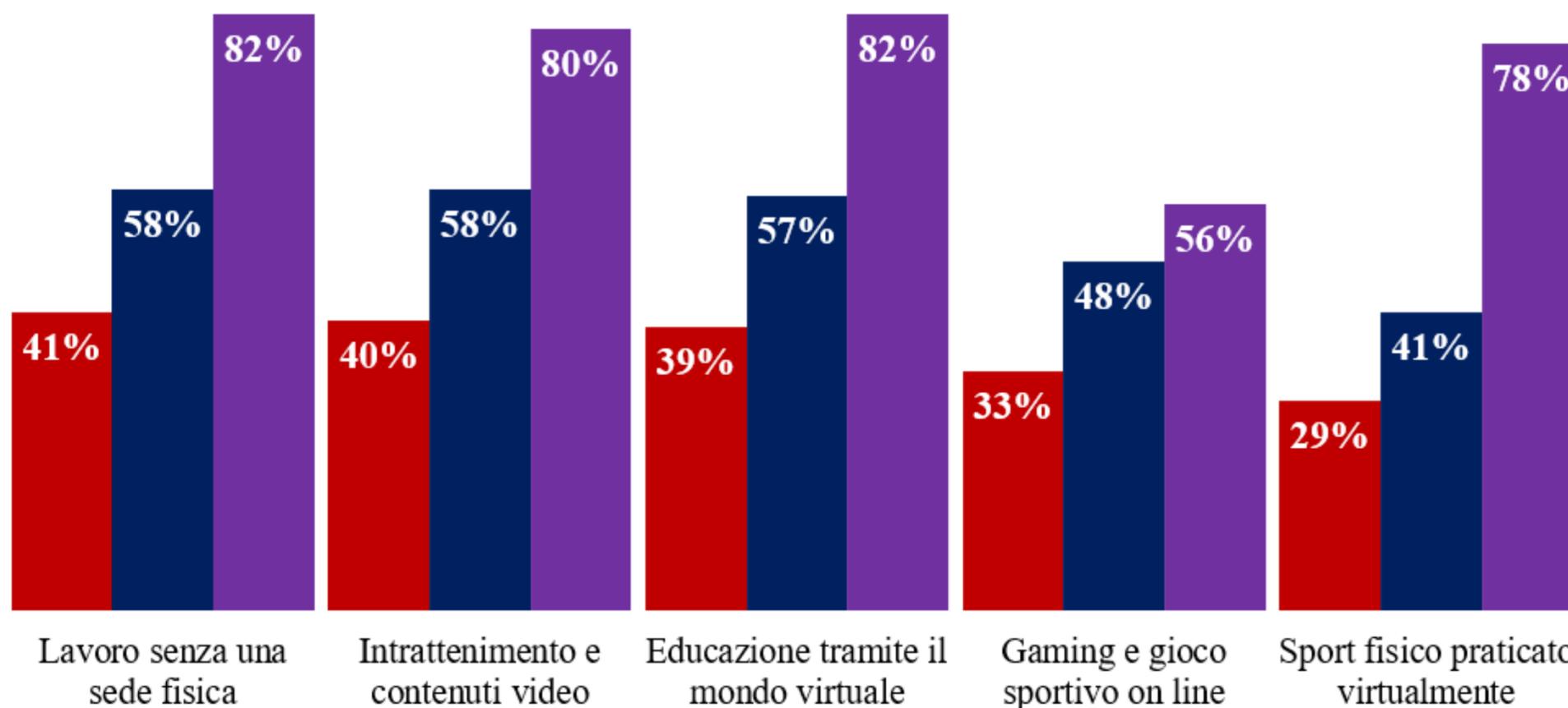


Base: totale rispondenti

Il lavoro senza una sede fisica è la motivazione che spinge ad entrare nel Metaverso

Da 1 a 10 quale dei seguenti settori ti spingerebbe ad entrare nel Metaverso?

■ Totale ■ Conoscitori Metaverso ■ Utilizzatori Metaverso



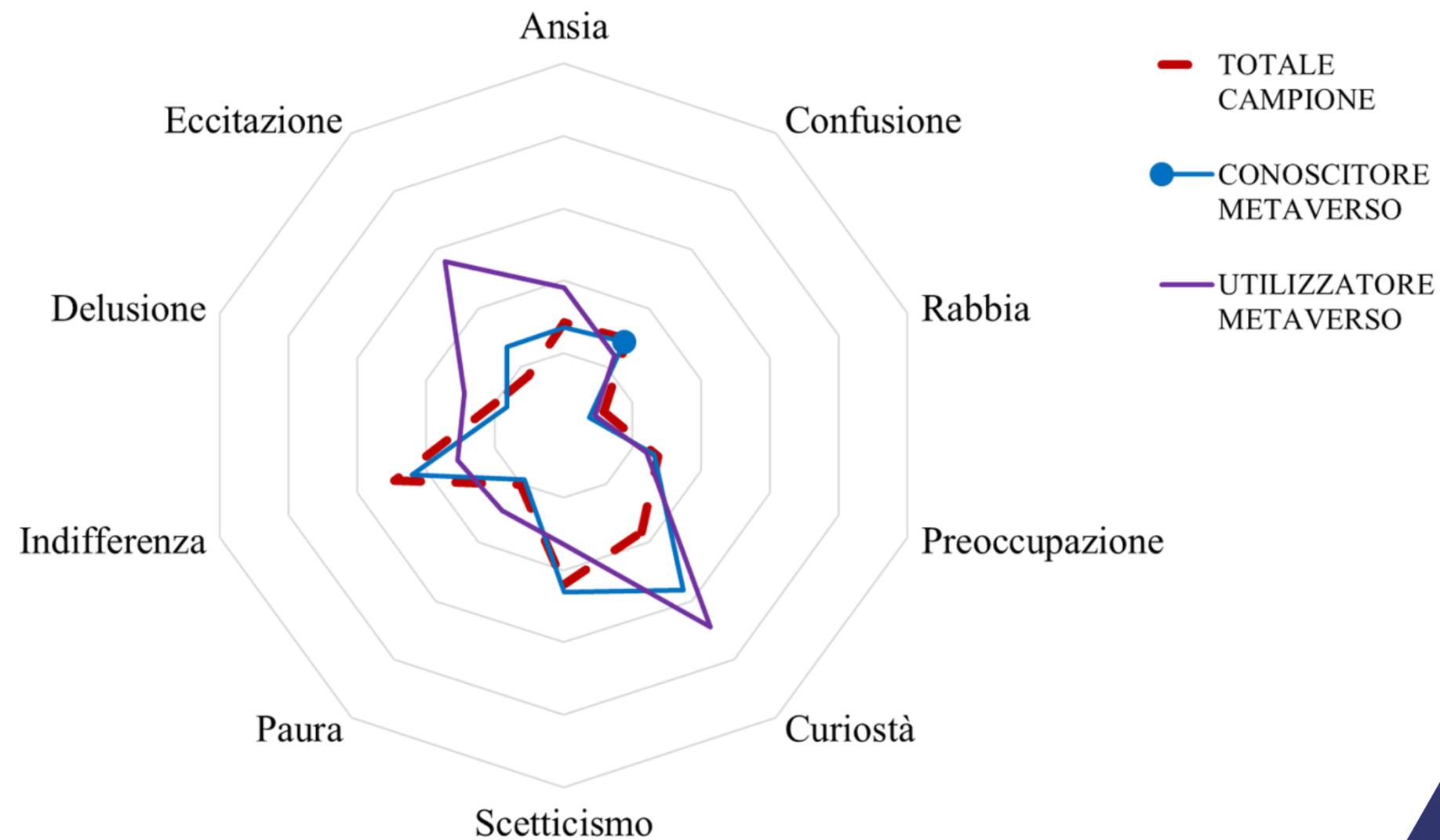
Voti percentuali da 6 a 10

Base: totale rispondenti



Chi conosce il Metaverso prova curiosità

Nell'insieme quali sentimenti provi quando pensi al Metaverso?



Base: totale rispondenti



Analisi di regressione

“In generale, come valuti l’idea di far parte del Metaverso in futuro?”

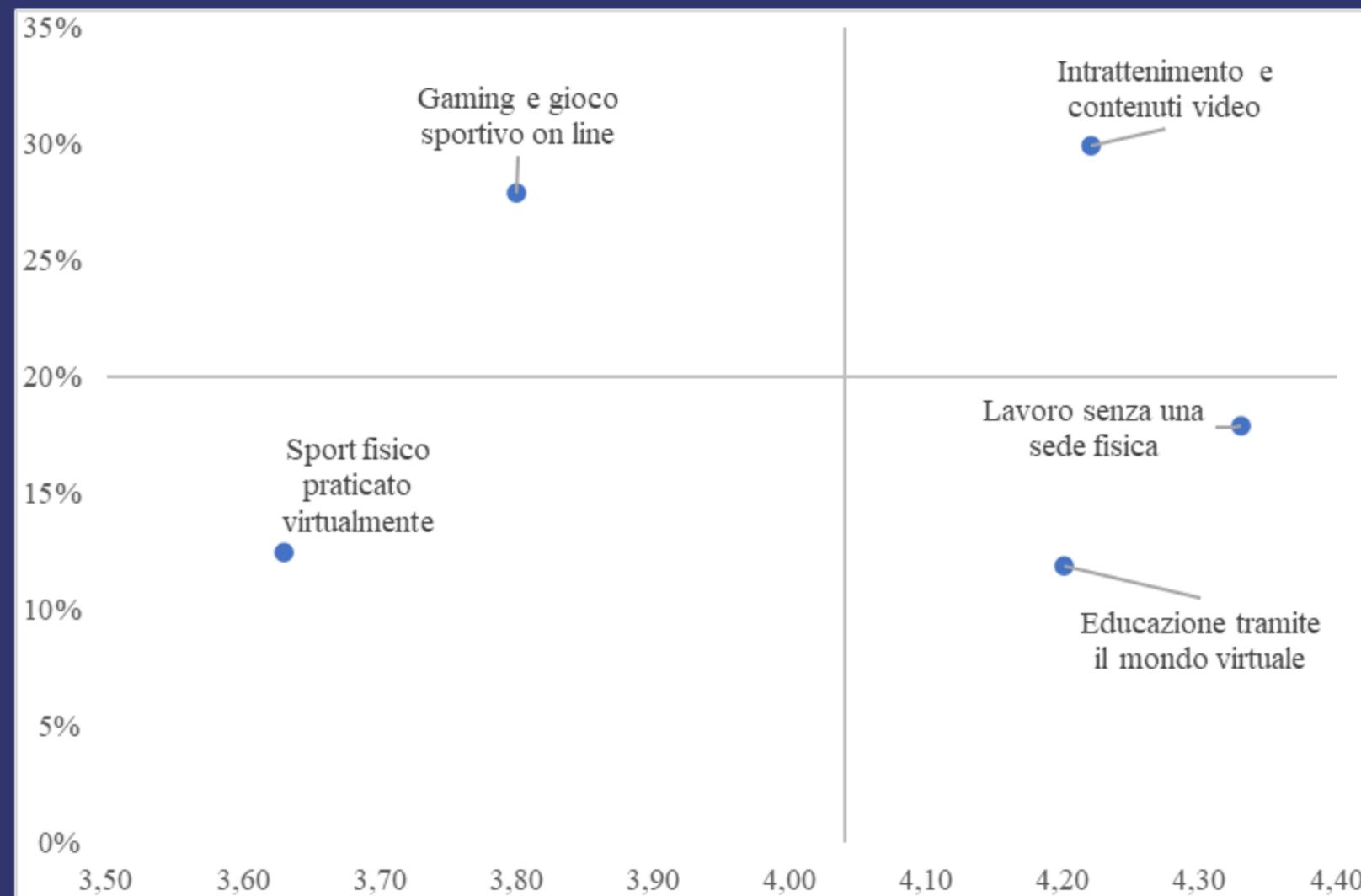
“Dando un voto da 1 a 10, quali dei seguenti settori potrebbero convincerti ad entrare nel Metaverso?”

È in grado di stimare la relazione tra un set di variabili, una dipendente e un insieme di variabili indipendenti attraverso un’equazione di regressione.

Impatto elementi per entrare nel Metaverso

Rinforzare

Mantenere



Attenzionare

Investire

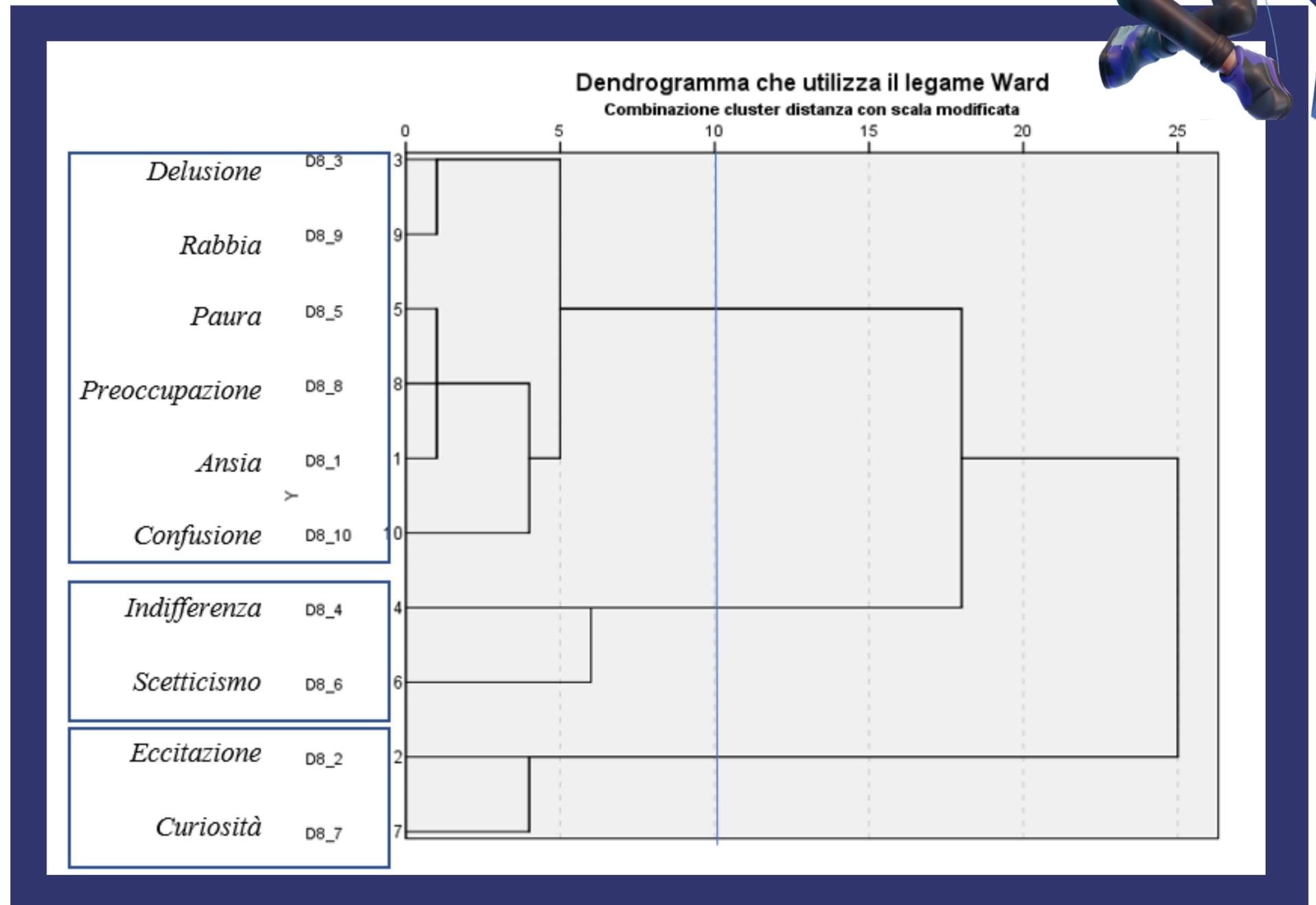
Media gradimento settori nel Metaverso

Clusterizzazione

La cluster analysis ha l'obiettivo di raggruppare in sottoinsiemi variabili appartenenti ad un insieme più ampio, in modo che gli elementi di ogni gruppo siano il più possibile omogenei tra loro e che i diversi gruppi siano il più eterogenei possibili.

"Nell'insieme quali sentimenti provi quando pensi al Metaverso?"

"In generale, come valuti l'idea di far parte del Metaverso in futuro?"



Personas

Personificazioni idealtipiche che rappresentano consumatori con medesime caratteristiche, comportamenti, percezioni e idee

	<i>Frequenza</i>	<i>Percentuale</i>
<i>Metaversiani</i>	146	14,6%
<i>Inconsapevoli</i>	296	29,6%
<i>Riluttanti</i>	558	55,8%
<i>Totale</i>	1000	100



I Metaversiani: provano emozioni positive rispetto al Metaverso e valutano l'idea di entrare nel Metaverso in maniera entusiastica.

Gli Inconsapevoli: provano indifferenza verso il tema e valutano l'entrata nel Metaverso in modo ambiguo, senza una presa di posizione precisa.

I Riluttanti: hanno una prospettiva negativa del Metaverso e provano rigetto e rabbia verso l'argomento.

Interviste

Le interviste hanno lo scopo di fornire un'interpretazione degli intervistati rispetto al tema preso in esame.

Indagano l'opinione di una sola persona senza il fine ultimo di voler generalizzare la ricerca, ma solo di fornire un'esperienza sociale relativa al Metaverso e al gaming.



Luigi Caputo

Luigi Caputo, ceo e founder di Sport Digital House (SDH) e fondatore dell'Osservatorio Italiano Esports, la prima piattaforma B2B che aggrega gli operatori del settore gaming.

“Il mondo gaming è già femminile, peccato che le aziende non lo sfruttino.”

“È soprattutto per loro [gen Alpha e gen Z] il Metaverso, visto che la generazione Alpha si ritrova tutti i giorni all'interno dei videogiochi come se fosse una piazza dove incontrarsi. Per i più grandi è strano il Metaverso, ma loro [gen Alpha e gen Z] sono già abituati a queste dinamiche. Queste per loro sono dinamiche già esistenti, ci sono già abituati, non è nulla di nuovo”



OIES
OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS



Fabio Viola

Fabio Viola è il curatore della Reggia de La Venaria Reale, ma occupa anche il ruolo di game designer per Lucca Crea e per la Fondazione Alghero, dove coordina il progetto "Play Alghero".

Fabio Viola è un game designer tra i più affermati nazionalmente e internazionalmente che vanta il contributo al lancio di moltissimi franchising video-ludici: Fifa, The Sims, SimCity, Crash, Tetris.



“Non è il gaming che è nel Metaverso, ma è il Metaverso che è nel gaming, è lui che confluirà nel gaming.

Tutto ciò che oggi è considerato Metaverso è nato o è stato sperimentato all'interno dell'industria dei videogiochi, magari con nomi nuovi. Pensa alla realtà virtuale, alle monete virtuali, gli NFT e gli avatar, ma anche i motori grafici oggi utilizzati da queste piattaforme come Unreal Engine, Unity sono motori dei videogiochi e potremo andare avanti".

Corso di Laurea in Comunicazione per le
Organizzazioni e le Imprese
Profilo COR

Grazie per l'attenzione

Tesi di laurea di Cornelia Cuciuc 5011703

Relatore: Ch.mo Prof. Massimiliano Monaci
Correlatore: Prof. Fabrizio Masia

