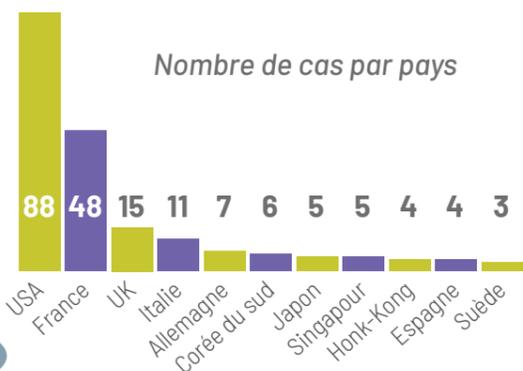


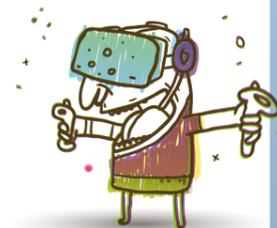
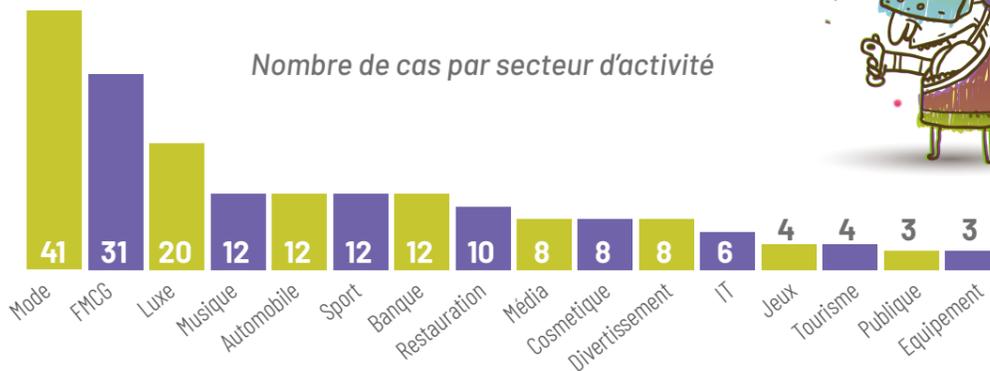
BENCHMARK +200 CAMPAGNES MARKETING DANS LES MÉTAVERSES

Les Métaverses sont en train d'être lancés auprès du grand public et de très nombreux projets verront le jour dans les prochains mois (et années !). Pour être « en départ lancé », les grands annonceurs sont déjà en train de tester des campagnes marketing virtuelles & immersives. Nous en avons référencé plus de 200 pour vous permettre d'imaginer le futur du marketing dès aujourd'hui.

25 PAYS REPRÉSENTÉS



177 ANNONCEURS REPRÉSENTÉS

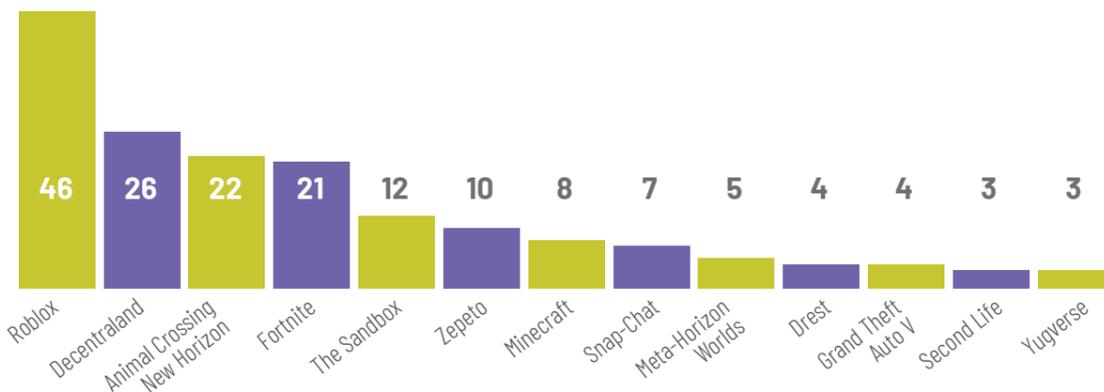


36 ÉCOSYSTÈMES* DIFFÉRENTS

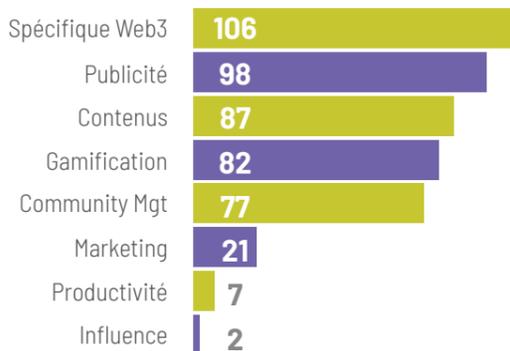
Nombre de cas par écosystème (les plus représentés)

* Nous avons retenu soit :

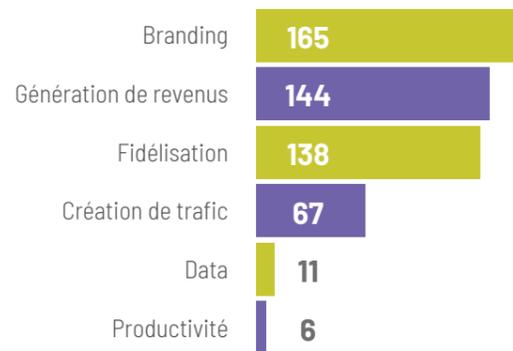
- > Les écosystèmes d'ores et déjà considérés comme des Métaverses (ex : The Sandbox, Decentraland),
- > Les environnements qui s'annoncent comme des futurs Métaverses (Roblox, Fortnite...),
- > Des sites ou applications avec des technologies immersives et proches de ce que sera l'expérience utilisateur d'un Métaverse.



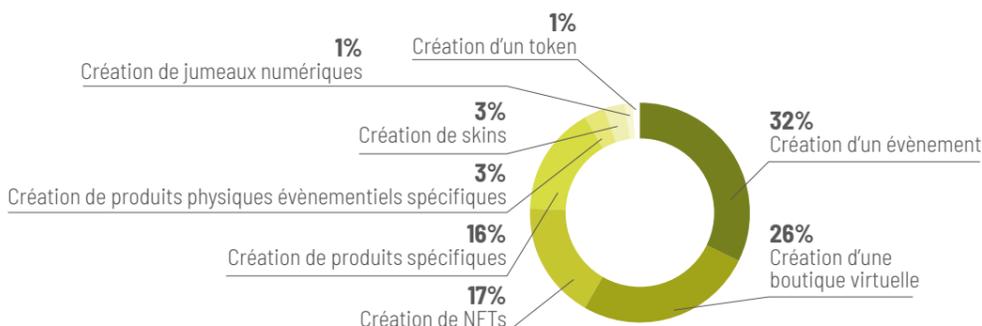
PRINCIPALES MÉCANIQUES DE L'OPÉRATION (Plusieurs mécaniques par cas)



PRINCIPALES FINALITÉS DE L'OPÉRATION (Plusieurs finalités possibles)



MÉCANIQUES SPÉCIFIQUES WEB3



DÉTAIL DES FINALITÉS SPÉCIFIQUES « GÉNÉRATION DE REVENUS »



EN SYNTHÈSE

- Des annonceurs de toutes tailles et tous secteurs expérimentent déjà des campagnes immersives
- Si certaines mécaniques paraissent futiles (ex : faire livrer une pizza à son avatar) d'autres sont beaucoup plus stratégiques (ex : créer des produits hybrides virtuel/réel).
- La génération de revenus est déjà une réalité pour les marques les plus avancées
- Dans tous les cas, c'est l'occasion d'apprendre pour adapter ses process de création / production / mesure
- Chaque cas marketing est documenté dans notre base de données pour des présentations sectorisées

