

Prijetnja metaverzuma: 'TV će umrijeti sa svojom publikom'

Kategorija: MAGAZINAŽurirano: Nedjelja, 10 Travanj 2022 08:16

Objavljeno: Nedjelja, 10 Travanj 2022 08:16

#NOVO VRIJEME#

Televizijske kuće će se radikalno morati prilagoditi brzorastućem svijetu internetske zabave ako namjeravaju opstati, upozoravaju stručnjaci.

Televizijske kuće već pokušavaju sustići internetske divove gaming industrije u borbi za pažnju mlađih publika i, posljedično, prihoda od oglašavanja.

Nazire se početak takozvanog "metaverzuma", što je pojam koji se odnosi na sustav interaktivnih internetskih svjetova, igara i trodimenzionalnih sastajališta, koji već sad privlače milijune korisnika.

Dok su stariji potrošači medijskih sadržaja još uvijek privezani uz tradicionalnu televiziju, gledanost među mlađima od 35 godina se u posljednjih godinu dana prepolovila i naglo će padati kako se metaverzum bude razvijao, prema statistici u njemačkoj kompaniji koja se bavi istraživanjem tržišta.

"Mladi ljudi su evoluirali od pasivnih promatrača TV-a do aktivnih igrača i odmakli su se od ekrana (računala) u korist pametnih telefona. TV kanali će umrijeti zajedno sa svojim publikama", rekao je Frederic Cavazza, suosnivač francuske tvrtke specijalizirane za digitalnu transformaciju Sysk.

'Dio priče'

Televizijske će se kuće, kako bi doprle do mladih ljudi, morati natjecati s gaming platformama poput Robloxa, Fortnitea i Minecrafta, koje već uspostavljaju dominantnu poziciju na tržištu i smatraju se prethodnicima metaverzuma.

Polovica dobne skupine od 9 do 12 godina u Sjedinjenim Američkim Državama barem jednom tjedno koristi Roblox, platformu na kojoj igraju igre, slušaju koncerte ili se jednostavno druže s prijateljima, prema Dubitu, tvrtki koja se bavi istraživanjem medija.

Publike mogu biti ogromne: 33 milijuna ljudi gledalo je repera Lil Nas X-a kako nastupa na Robloxu 2020., što je tri puta više od ljudi koji su ga gledali na televiziji na dodjeli Grammyja ovog tjedna.

Televizijske kuće moraju odabrati hoće li ostati na sve manjem tržištu tradicionalne televizije ili će svoja lica i brandove početi dovoditi na platforme metaverzuma, rekao je Matthew Warneford, suosnivač Dubita.

"To znači dovoditi ljude u svijet, učiniti ih dijelom priče, igrati pored njihovih prijatelja, na isti način kao što Disneyland vama i vašim prijateljima omogućuje da budete u njihovom svijetu s Mickey Mouseom", rekao je.

'Ostati relevantni'

Televizijske kuće imaju vremena prilagoditi se, no suočavaju se s velikim izazovom jer

Prijetnja metaverzuma: 'TV će umrijeti sa svojom publikom'

Kategorija: MAGAZINAžurirano: Nedjelja, 10 Travanj 2022 08:16

Objavljeno: Nedjelja, 10 Travanj 2022 08:16

istodobno moraju zadovoljiti potrebe starijih ljudi koji gledaju tradicionalnu televiziju, sredovječni ljudi pak se okreću streaming platformama, a mladi ljudi žude za interaktivnom i društvenom razonodom.

"Ako želimo ostati relevantni, morat ćemo se postaviti prema svim ovim tipovima korištenja", rekla je Kati Bremme, voditeljica odjela za inovacije francuske javne televizije France Televisions.

Rekla je da je ta javna televizija još uvijek u fazi istraživanja, gdje se poigrava s proširenom i virtualnom stvarnošću kako bi stvorila uranjajuća kulturna i sportska iskustva.

Najveći izazov, međutim, bi mogao biti financijske naravi.

Televizijske kuće dosad nisu bile pogođene padom prihoda od oglašavanja zbog tehnološkog napretka, kao što je to bio slučaj drugih tradicionalnih medija poput novina.

To bi se moglo promijeniti "brže nego što ljudi shvaćaju", rekao je Warneford.

Ranije je bilo teško premjestiti televizijske oglase u svijet gaminga jer su individualne kompanije stvarale igre "koje su zaključale i zarobile svu vrijednost", dodao je.

No, metaverzum nudi mnogo otvorenije polje djelovanja, na kojem brandovi imaju puno više mogućnosti promocije i izravne prodaje dobara korisnicima.

Modne i luksuzne marke već zarađuju milijune prodajući virtualnu odjeću i predmete na Robloxu, Fortniteu i drugim platformama.

"Ako žele doprijeti do mladih ljudi, hoće li kompanije nastaviti ići na televiziju ili će otići nekamo gdje se mladi ljudi zaista nalaze - u gamingu i metaverzumu?", upitao je Warneford. (Hina)

