

12 Dicembre 2024 - 16:19 di *Redazione Jamma*

La seconda edizione dello studio esorta i brand a non considerare più il gaming come un nice-to-have, invitandoli a sfruttare a pieno il potere della sua culture. Con 2,4 miliardi di giocatori in tutto il mondo e un fatturato che...

Per leggere questo articolo

[Accedi o abbonati](#)

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=325385>