



Tecnologia - Comunità gaming e metaverso: una migrazione lenta ma persistente

Roma - 31 dic 2022 (Prima Pagina News) Si parla di gaming nel Metaverso.

Il futuro del gaming è nel metaverso. Per la verità, già in questo momento diversi titoli sono disponibili nei diversi mondi virtuali, ma è nel futuro che questa tecnologia dovrebbe vedere il vero e proprio boom. L'ultimo atterrato in The Sandbox è Habbo, una comunità virtuale in pixel-art attualmente disponibile su una piattaforma di socializzazione in cui, oltre a contribuire alla gestione dell'hotel, si può chattare con gli altri utenti e creare nuove amicizie. Nella versione del gioco ideata per il metaverso The Sandbox, si potrà aiutare il receptionist Frank nella gestione dell'Habbo Hotel mediante il completamento di una serie di task, che permetterà di raggiungere gli ulteriori sviluppi del gioco e sperimentare l'espansione della narrazione. Il Sandbox metaverso è spesso utilizzato anche per l'apprendimento e l'istruzione, poiché consente agli utenti di creare ambienti educativi immersivi e di condividere le loro creazioni con altri. Infine, può essere utilizzato per lo sviluppo di progetti di ingegneria e di design, per la creazione di modelli 3D e per la visualizzazione di dati. Habbo non è però il primo prodotto del gaming ad aver messo piede nel Web 3.0, ma è preceduto da altri grandi titoli come Roblox, Fortnite e Minecraft, con quest'ultimo che vanta il record di gioco online più venduto di tutti i tempi. C'è poi Decentraland, metaverso in cui si può acquistare e vendere terreni e all'interno del quale è stato sviluppato il casinò virtuale ICE Poker, che in soli tre mesi ha fatto registrare entrate pari a 7.5 miliardi di dollari. Una buona prospettiva, quindi, anche per il settore del gambling, la cui variante online sta vivendo il momento più glorioso di sempre e relegando in secondo piano l'offerta terrestre. Negli ultimi anni è infatti cambiato il modo di giocare, insieme alle preferenze degli utenti e agli utenti stessi. I nuovi giocatori sono più giovani, più social, più connessi. Preferiscono i giochi interattivi, in cui sono disponibili chat room che offrono possibilità di scambio con le altre persone, come le piattaforme tecnologicamente avanzate come Neon54, ed esperienze virtuali che emulano quelle dal vivo. Queste stanze virtuali sono molto amate dalle nuove generazioni di giocatori in quanto offrono un'esperienza di gioco più immersiva e autentica, poiché utilizzano tecnologie innovative come streaming e le live chat, ormai considerati come elementi che rendono l'esperienza di gioco più sociale e coinvolgente. Ecco perché il futuro dell'iGaming sembra proprio all'insegna del metaverso: le preferenze attuali sono un chiaro segnale per il futuro. E questo segnale punta dritto al metaverso, l'ambiente virtuale e ipertecnologico che mette in primo piano proprio l'interazione fra utenti e l'emulazione del reale.

(Prima Pagina News) Sabato 31 Dicembre 2022

Verbalia Comunicazione S.r.l. Società Editrice di PRIMA PAGINA NEWS
 Registrazione Tribunale di Roma 06/2006 - P.I. 09476541009
 Iscrizione Registro degli Operatori di Comunicazione n. 21446

Sede legale : Via Costantino Morin, 45 00195 Roma
 Redazione Tel. 06-45200399 r.a. - Fax 06-23310577
 E-mail: redazione@primapaginanews.it