Cantina 2.0: gamification per la ripartenza dell’enoturismo

scritto da Roxana Zeca | 22 Aprile 2021



La pandemia ha fortemente impattato l’accoglienza in cantina. Se da una parte, il fermo ha permesso di comprendere meglio l’importanza di un **piano di accoglienza ben strutturato**, da un’altra, invece, sono state ingenti le perdite a causa delle restrizioni imposte.

Per facilitare la ripresa del settore enoturistico, grazie allo sviluppo di **nuovi strumenti digitali**, è stato possibile svolgere online gran parte delle attività prima svolte in presenza, permettendo così di **mantenere vivo l’interesse** nel settore enoturistico italiano.

Uno dei servizi che sta maggiormente coinvolgendo i cosiddetti turisti enogastronomici è la **gamification**: la possibilità di scoprire i territori, il cibo ed il vino

attraverso un **gioco virtuale** volto a fidelizzare i clienti ed offrire un servizio esperienziale.

Le cantine che implementeranno un percorso digitale nel loro progetto di **Hospitality**, non avranno solamente un utile sostegno in ripresa alla situazione pandemica, ma permetterà loro di **anticipare i trend innovativi** e digitali, in quanto l'enoturismo sta diventando sempre più un asset strategico da promuovere attraverso strumenti innovativi come la gamification.

Secondo i dati di Newzoo, infatti, rispetto al 2019 il mercato dei videogiochi ha avuto una crescita dell'1,7%, con una valore di di 1 miliardo e 785 milioni di euro e 17 milioni di giocatori italiani. Si prevede, inoltre, che se persisteranno le restrizioni e le misure di contenimento della pandemia**, entro il 2023 il mercato dei videogiochi** e eSports salirà ad un **valore di 200 miliardi di dollari**.

Un progetto che sta aiutando le cantine a implementare percorsi digitali interattivi è **Winexplorer**, dell'azienda The Round Table, di cui abbiamo avuto testimonianza diretta nel nostro Campus Hospitality da parte del **fondatore Francesco Moneta e Maria Gobbi, Digital Project Manager**.

Winexplorer è un progetto innovativo, unico nel suo genere, volto alla **narrazione e promozione del cibo, del vino e dei loro territori la "gamification"**, ovvero tramite l'utilizzo di strumenti digitali interattivi ed esperienze personali "in presenza".

Attraverso il gioco, i visitatori entrano a far parte della **community** dei Winexplorers, ricevendo un passaporto digitale timbrato ad ogni sfida compiuta, con la possibilità di **ricevere sconti, promozioni speciali, welcome kit e trattamenti speciali** una volta che la visita in cantina verrà svolta in presenza.

Gli **obiettivi** del progetto, inoltre, sono:

- far conoscere le denominazioni italiane, i prodotti enogastronomici, i luoghi ed i territori;
- promuovere la visita in cantina, stimolando le scelte per l'enoturismo del 2021;
- promuovere le vendite off e on-line.

Dall'altro lato, inoltre, sono innumerevoli i **benefici** che l'utilizzo del digital game Winexplorer apporta alla **cantina**:

- l'utilizzo di un modulo CRM di fidelizzazione previsto durante il gioco;
- digital engagement finalizzato a favorire la scoperta del territorio e dell'azienda prima della visita in presenza;
- maggiore conoscibilità e promozione aziendale;
- favorire l'acquisto dei prodotti nei canali horeca ed e-commerce.

Winexplorer si rivela, pertanto, uno strumento strategico per i produttori, Consorzi di Tutela, Enti di promozione turistica e per il Turismo enogastronomico italiano.

Attraverso la gamification, inoltre, è possibile **intercettare e coinvolgere il target dei Millennials**, capofila trainante del turismo enogastronomico futuro, che ricerca sempre più un'esperienza personalizzata e coinvolgente sotto il punto di vista culturale, esperienziale e digitale.

Se vuoi mantenerti sempre aggiornato e non vuoi perderti le prossime testimonianze dal mondo del vino, partecipa ai nostri prossimi CAMPUS in programma.