

APPROFONDIMENTI

Alcuni esempi di sperimentazioni nel Metaverso da parte di aziende del Retail Specializzato

Nel settore del Retail, tra i pionieri vi sono già alcuni grandi player della moda. In particolare, **Kering** ha investito in un fondo da **1,5 miliardi di Dollari** per lo sviluppo di Metaverso e tecnologie comparabili.

Con Roblox, Gucci ha rilasciato **Gucci Garden**, una mostra virtuale unica e interattiva: quando i visitatori entrano nel Gucci Garden, gli avatar diventano manichini che muovendosi per le diverse sale “assorbono” elementi della mostra, trasformandosi in artwork digitali. Sempre Gucci ha inaugurato su Roblox un nuovo spazio digitale permanente, chiamato **Gucci Town**.

Benetton è entrata nel Metaverso con lo **store virtuale PlayChange**, in cui i visitatori non acquisteranno capi ma parteciperanno a esperienze di gaming che consentiranno loro di accumulare QR code per poi effettuare acquisti nello store fisico.

Nike sta lanciando prototipi di scarpe per farle provare agli utenti nel mondo virtuale, prima di avviare una produzione di massa in quello reale, realizzando un laboratorio dove si possono testare le preferenze dei consumatori.

Un altro caso interessante è **Starbucks**, che ha recentemente annunciato il suo programma di fidelizzazione. Denominato “**Odyssey**”, il programma consente di partecipare a giochi interattivi e quiz, con l’obiettivo di **fidelizzare maggiormente il cliente**.

Fonte: elaborazione The European House – Ambrosetti su fonti varie, 2022.

PER INFORMAZIONI ALLA STAMPA

Lead Communication – Tel 02 860616 contact@leadcom.it

Anita Lissona, 335 498993, anita.lissona@leadcom.it

Alessandro Garavaglia, 3389099342, alessandro.garavaglia@leadcom.it