



Passione
ed emozione



L'evento

Per il sesto anno consecutivo il **Game Fair** si presenta nella cornice di Tarquinia.

Il **Game Fair**, unico esempio di festa campestre in Italia, richiama ogni anno decine di migliaia di visitatori da tutto il Paese ed anche dall'estero (oltre 50.000 nell'edizione 2011). Come già detto, per il 2012 questo appuntamento senza uguali nel suo genere, si svolgerà a Tarquinia nella splendida cornice di una tenuta che arriva sino al mare. Un'occasione straordinaria per tutti gli appassionati.

La manifestazione si svolgerà in tutta la sua grandezza grazie allo scenario naturalistico mozzafiato che



si apre in ampi e superbi spazi incorniciato da colline, una lussureggiante pineta tipica della Maremma, la spiaggia e il mare. Grazie agli spazi aperti è possibile apprezzare e vivere pienamente tutte le iniziative e gli spazi relax.

La festa sarà un concentrato di iniziative di ogni genere legati a questo mondo. Spettacoli con cani, cavalli, falconieri, tiro a volo (prove per il pubblico ed esibizione dei campioni), percorsi di caccia, tiro ad aria compressa, ma anche arco e fionda, dimostrazioni e prove di

pesca anche in mare, battesimi della subacquea. L'evento è strutturato per riuscire a dare al pubblico molteplici motivi

per passare alcune piacevoli giornate nella piana con una serie di iniziative di ricreazione per le famiglie e per i ragazzi. Una buona occasione per fare una vacanza in una località dalle molteplici possibilità di carattere turistico, culturale e storico.

Il pubblico degli ultimi anni si è oramai stabilizzato con metà dei partecipanti di appassionati diretti delle discipline interessate e l'altra metà di famiglie e simpatizzanti. Una eterogeneità che rende ancora più ricca ed interessante la manifestazione in tutte le sue sfaccettature.

La provenienza nazionale del pubblico da anche una caratterizzazione particolare all'evento che, anche per questo, non ha confronti con nessun altro. Nell'edizione 2011 sono oltre 200 gli autobus che sono giunti da ogni parte d'Italia.





Note storiche

In Italia la manifestazione giunge alla sua ventunesima edizione. A livello internazionale, invece, il **Game Fair** è un evento nato in Inghilterra nel 1950 a cura della «Country Landowners Association», un'organizzazione di gentiluomini di campagna che intendeva in questo modo valorizzare quel tipo di cultura e tradizione, tra l'altro procurando di riunire periodicamente tutti gli amanti della caccia, dei cani, dei cavalli, della pesca e della vita in campagna. Attualmente questa manifestazione è estesa dall'Inghilterra alla Francia, dalla Spagna agli Stati Uniti e all'Italia. Nel nostro Paese la

manifestazione arrivò per ultima, tuttavia trovando il terreno ideale per presentarsi in una veste nuova, con l'inserimento di elementi e di tratti che sono propri della cultura e della tradizione che fanno riferimento alla vita rurale italiana. La prima esperienza italiana risale al 1991-1997 e fu svolta sul lago di Bracciano presso la Tenuta Odescalchi. Successivamente, fino al 2002, la manifestazione si è organizzata, anche grazie all'interessamento della Regione Toscana, nella Tenuta Bellavista Insuense di Collesalveti (LI).



Fino al 2006 si è scelta, invece, la Tenuta Santa Barbara nel comune di Bracciano (Roma), a due passi dal lago omonimo. A partire dal 2007 la manifestazione si svolge a Tarquinia, in località Spinicci.



La tenuta

consentirà di avere una doppia circolazione con la facilitazione di afflusso e deflusso dei visitatori.

A destra e a sinistra degli ultimi 500 metri della strada due ampi campi, pressoché piani di circa 18 ettari ciascuno, saranno le aree rispettivamente dei parcheggi e del villaggio espositivo a Nord, dei campi tiro e del percorso caccia a Sud. Oltre questi due campi una pineta marittima lungo tutta la larghezza dell'area e con una profondità variabile tra i 30 e i 100 metri, luogo nel quale è attrezzata tutta l'area ricreativa con ristoranti bar e altro. Al di là della pineta, una radura della profondità di circa 100 metri e della larghezza

di oltre 400 accoglie le aree dei principali eventi con il ring degli spettacoli principali con un'ampia tribuna, il tondino tradizionale maremmano della merca, un ring dedicato alla monta americana ed uno per le gare di monta tradizionale. Superata la radura si potrà raggiungere una zona di dune con vegetazione di una profondità di circa 80 metri e subito oltre la spiaggia sul mare, area nella quale troveranno dimora una serie di attività legate all'acqua: la spiaggia è divisa in quattro aree ben distinte: area relax (con la presenza anche di un piccolo punto ristoro) area dimostrazioni (per le dimostrazioni di lavoro in acqua con animali), area pesca.

Sono quasi 80 gli ettari della tenuta che ospiterà la grande festa del vivere la natura. Un'area splendida e ricca di elementi naturali: una pineta tipica della maremma, una macchia che giunge a ridosso della spiaggia e del mare. Una splendida cornice destinata a caratterizzare molto l'appuntamento di Tarquinia. Una strada di accesso porta dalla provinciale sino all'area della manifestazione. Al suo fianco una via parallela





Le attività

La scelta delle attività è propedeutica anche per il profilo specifico del pubblico che arriva al **Game Fair**. Ampliare i settori di riferimento ha un significato importante perché vuole dire implementare il pubblico e le differenti caratteristiche dello stesso. E' un patrimonio straordinario della manifestazione.

La natura

Presente in tutta la sua prorompente vitalità, di fatto il teatro più importante per lo svolgimento della manifestazione.

Il tiro e la caccia

La caccia e il tiro sportivo sono l'anima stessa del **Game Fair**. Grazie anche agli armieri italiani, che sono i più prestigiosi al mondo, si possono sperimentare numerose armi e visitare i campi di tiro, completamente a disposizione del pubblico che intenda divertirsi o che

semplicemente voglia avvicinarsi a questa disciplina.

La pesca

Durante i quattro giorni che si susseguiranno a Tarquinia, saranno numerosi gli appuntamenti e le iniziative dedicate alla pesca.

I cani

Una presenza importante e imponente quella dei cani al **Game Fair**. La cinofilia affrontata a 360 gradi. Un appuntamento unico per gli appassionati che potranno trovare nella grande kermesse di Tarquinia tantissimi motivi d'interesse sul migliore amico dell'uomo.

I cavalli

Nella tenuta teatro del **Game Fair** la presenza dei cavalli è una costante ineludibile. Vivere la natura, il contenuto rurale della manifestazione e il legame con il territorio non possono fare a meno della necessaria presenza dei cavalli e dei loro straordinari addestratori e conduttori.

I falconieri

La falconeria, una delle arti di caccia più antiche e affascinanti, da sempre trova nel **Game Fair** un terreno ideale.

Il Country Style

Il ritorno al contesto rurale e alle tradizioni della vita in campagna, l'immersione nella tranquillità e nella bellezza della natura, sono elementi che concorrono alla creazione di un vero e proprio stile di vita.

La gastronomia

Con un vero e proprio villaggio del gusto dove poter assaggiare ed acquistare le specialità.

DATE & ORARI

Venerdì 1 giugno	9.00-18.30
Sabato 2 giugno	9.00-18.30
Domenica 3 giugno	9.00-18.30





L'evento e gli eventi

Saranno oltre 150 gli eventi. Un programma che si animerà nelle apposite aree e in grado di riempire interamente le giornate dall'alba al tramonto. Ecco la sua articolazione:

Campi di tiro al piattello.

Con possibilità per tutte le case armiere interessate di allestire delle aree di tiro gestite con le proprie armi. L'organizzazione è in grado di fornire il servizio completo.

Area di tiro con l'arco. Qui tutti, grandi e piccini, avranno la possibilità di cimentarsi con un'affascinante e antica disciplina.

Gare di agility e dimostrazioni cinofile. Sono attesi i più importanti e prestigiosi allevatori italiani e sono in programma dimostrazioni di ogni genere.

Pesca. Oltre alle prove in acque interne, grazie alla localizzazione sul mare si potranno effettuare dimostrazioni tecniche di pesca tra le più appassionanti, tra cui il surf casting. Ci saranno, tra l'altro, prove di pesca per ragazzi con una piccola gara di lancio a loro dedicata. Inoltre, un'area sarà dedicata alla pesca a mosca.

Equitazione. Tanti i cavalli in questa edizione e 3 ring dove

in tre giorni di manifestazioni si succederanno ben 15 diversi spettacoli di equitazione, con dimostrazioni di ogni genere, pony per battesimi a cavallo dei ragazzi e i tradizionali spettacoli dei Butteri e monta western.

Falconeria. Saranno continue le prove dei falconieri con le loro straordinarie evoluzioni.

Al centro del villaggio espositivo anche un ring nel quale si succederanno in progressione dimostrazioni e incontri con e di associazioni, allevatori e dimostratori di diverse discipline venatorie e di addestramento.

Sul palchetto all'interno del villaggio espositivo, durante tutte le giornate di esposizione, si succederanno le esibizioni dei fischiatori.

Durante tutta la giornata sono previste numerose dimostrazioni di Merca simulata presso il tondino della Merca.

Sala delle Conferenze, nella quale si succedono una serie di incontri e dibattiti tutti orientati ai settori di interesse dell'evento.



LE AREE DEGLI SPETTACOLI

*Ring spettacoli
Ring monta tradizionale
Ring cani
Ring prove cavallo
Ring dimostrazioni venatorie
Tondino della merca
Area tiro spettacolo
Area mare pesca
Area mare recupero con animali
Palco dei fischiatori
Sala conferenza*

LE AREE INTERATTIVE

*Tiro al piattello
Tiro con aria compressa
Tiro con l'arco
Tiro con la fionda
Tiro dinamico sportivo
Soft air
Area Agility Dog
Prove a cavallo
Battesimo della sella
Prove di lanci pesca
Indiana Park
Toro meccanico*

ALTRE INIZIATIVE

*Riproduzione villaggio buttero
Fattoria didattica
Mostra mercato del collezionismo
Borsa del cavallo*

AREA CHILDREN

Una area completa dedicata ai ragazzi dove troveranno accoglienza e la possibilità di giocare imparando. Un'area dunque non solo ludica ma anche educativa.



Target appassionati dei settori



50.000 Visitatori

Il pubblico proviene da tutta Italia (oltre 200 autobus nel 2011) con una distribuzione geografica abbastanza omogenea tra nord centro e sud.

Il pubblico è diviso in questo modo:

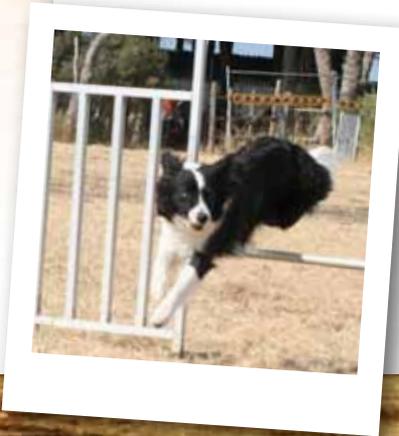
- 60% appassionati
- 25% accompagnatori
- 15% pubblico generalista

I settori degli appassionati sono:
CACCIA - TIRO - CINOFILIA - PESCA -
CAVALLO (sono stati messi in
ordine di importanza)



Nelle pagine successive il profilo medio degli appassionati di ogni settore. Gli elementi che se ne traggono sono di interesse non solo per evidenziare le specificità del pubblico, ma anche per individuare interesse diversi e trasversali.

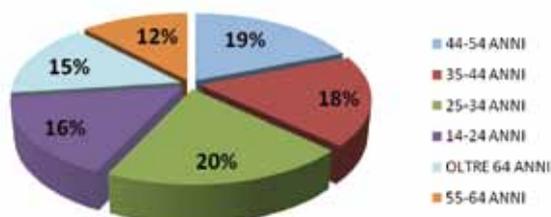
del Game Fair



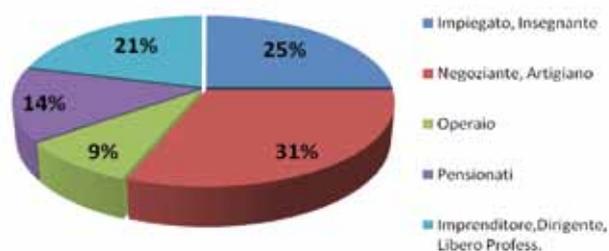


Appassionati di caccia

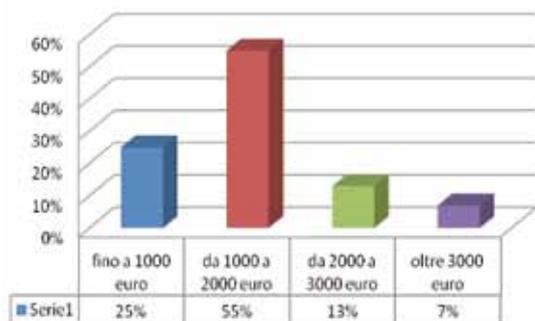
FASCE DI ETÀ



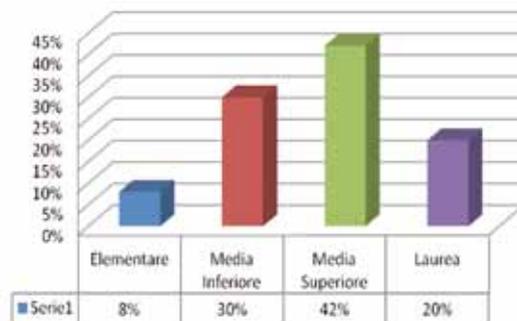
PROFESSIONE



FASCE DI REDDITO MENSILE



TITOLO DI STUDIO



ALTRE INFORMAZIONI

Spende in viaggi	fino a 1500 Euro/anno	37%	da 1500 a 2500 Euro/anno	38%	oltre 2500 Euro/anno	25%
Spende in attrezzature	da 500 a 1000 Euro/anno	32%	da 1000 a 1500 Euro/anno	48%	oltre 1500 Euro/anno	20%
Spende in abbigliamento	da 500 a 1000 Euro/anno	20%	da 1000 a 1500 Euro/anno	65%	oltre 1500 Euro/anno	15%

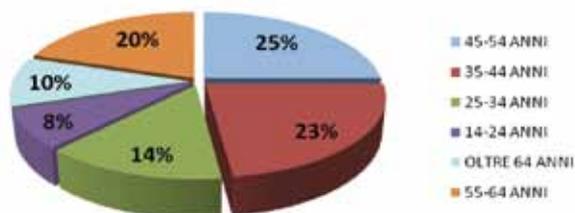
INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Utilizza carta di credito	92%
Possiede un Pc	74%
Possiede auto fuoristrada o station wagon	58%
Possiede barca o gommone	26%
Possiede un camper	21%

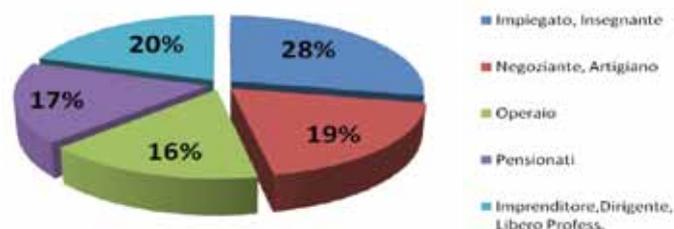


Appassionati di armi e tiro

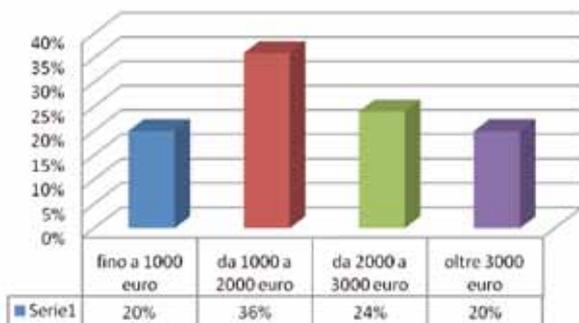
FASCE DI ETÀ



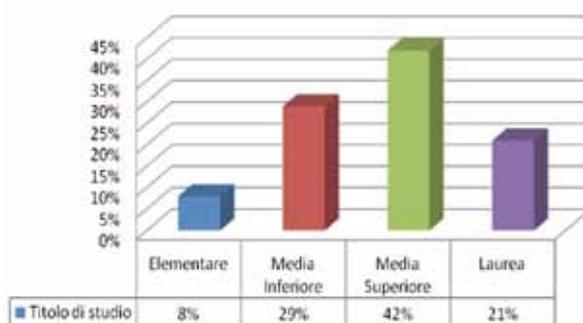
PROFESSIONE



FASCE DI REDDITO MENSILE



TITOLO DI STUDIO



ALTRE INFORMAZIONI

Spende in viaggi	fino a 1500 Euro/anno	25%	da 1500 a 2500 Euro/anno	52%	oltre 2500 Euro/anno	23%
Spende in attrezzature	da 500 a 1000 Euro/anno	31%	da 1000 a 1500 Euro/anno	37%	oltre 1500 Euro/anno	32%
Spende in abbigliamento	da 500 a 1000 Euro/anno	20%	da 1000 a 1500 Euro/anno	56%	oltre 1500 Euro/anno	24%

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

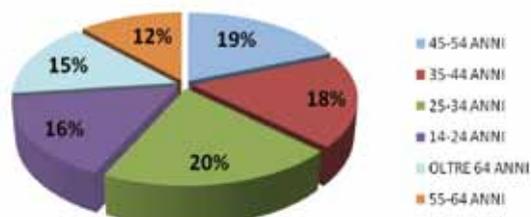
Utilizza carta di credito	93%
Possiede un Pc	79%
Possiede auto fuoristrada o station wagon	28%
Possiede barca o gommone	23%
Possiede un camper	10%



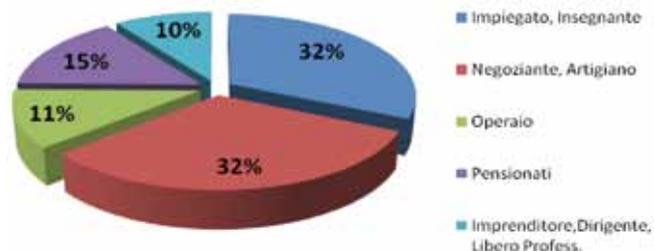


Appassionati di cinofilia

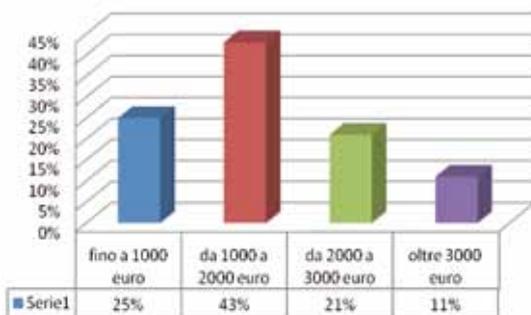
FASCE DI ETÀ



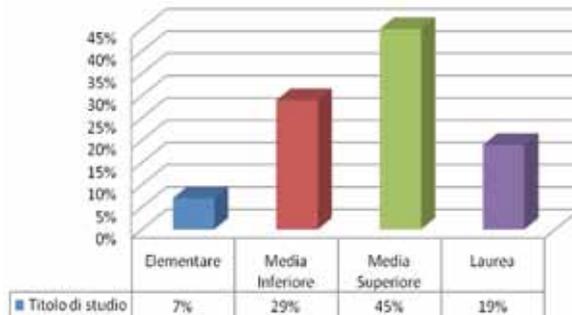
PROFESSIONE



FASCE DI REDDITO MENSILE



TITOLO DI STUDIO



ALTRE INFORMAZIONI

Spende in viaggi	fino a 1500 Euro/anno	32%	da 1500 a 2500 Euro/anno	41%	oltre 2500 Euro/anno	27%
Spende in attrezzature	da 500 a 1000 Euro/anno	43%	da 1000 a 1500 Euro/anno	31%	oltre 1500 Euro/anno	26%
Spende in abbigliamento	da 500 a 1000 Euro/anno	29%	da 1000 a 1500 Euro/anno	42%	oltre 1500 Euro/anno	29%

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Utilizza carta di credito	85%
Possiede un Pc	78%
Possiede auto fuoristrada o station wagon	29%
Possiede barca o gommone	23%
Possiede un camper	12%



Appassionati di pesca



Il settore della pesca sportiva in Italia

Operatori del settore (produttori, rivenditori, distributori, negozianti...)

Forza lavoro (circa 100.000 addetti)

Appassionati (oltre i 1.000.000 di pescatori divisi tra acqua dolce e mare)

Competitori (oltre 200.000 nelle diverse discipline)

Negozi (5000 dei quali circa il 60% solo esclusivamente di pesca, il 20% di dimensioni importanti)

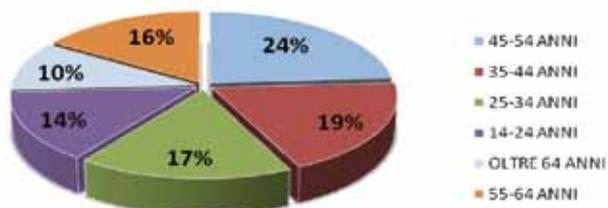
Lagheti di pesca sportiva (circa 1.000 in Italia)

Federazioni (2 le principali, la FIPSAS riconosciuta da CONI e ARCIPESCA)

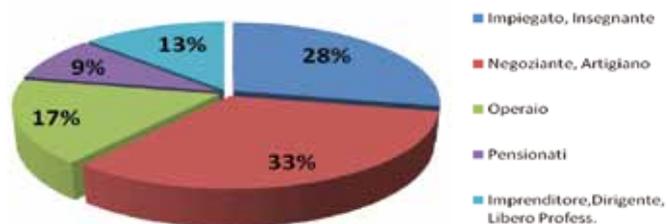
Associazioni (tantissime, qualche centinaio, solo una ventina quelle rappresentative)

Riviste di settore (ben 29 delle quali 19 distribuite in edicola)

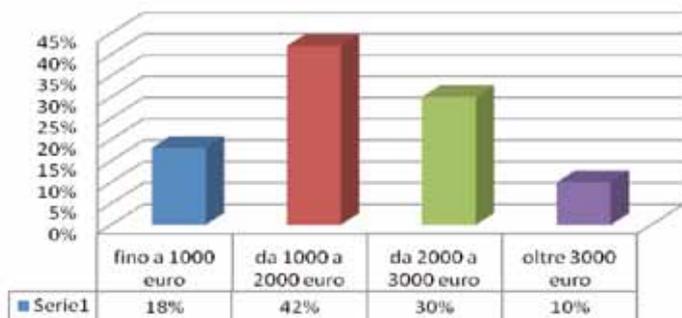
FASCE DI ETÀ



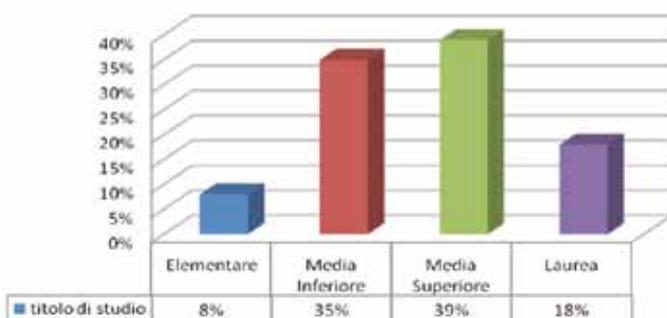
PROFESSIONE



FASCE DI REDDITO MENSILE



TITOLO DI STUDIO



ALTRE INFORMAZIONI

Spende in viaggi	fino a 1500 Euro/anno	35%	da 1500 a 2500 Euro/anno	42%	oltre 2500 Euro/anno	23%
Spende in attrezzature	da 500 a 1000 Euro/anno	12%	da 1000 a 1500 Euro/anno	18%	oltre 1500 Euro/anno	70%
Spende in abbigliamento	da 500 a 1000 Euro/anno	26%	da 1000 a 1500 Euro/anno	52%	oltre 1500 Euro/anno	22%

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Utilizza carta di credito	83%
Possiede un Pc	73%
Possiede auto fuoristrada o station wagon	37%
Possiede barca o gommone	55%



Il villaggio espositivo

Il villaggio espositivo, articolato su un'area di sei ettari e strutturato a ferro di cavallo con il lato aperto rivolto verso la pineta, ospita tutti gli stand. Sui lati Est, Nord e Sud sono disposti quelli legati agli aspetti più tradizionali del **Game Fair**. Con una generica divisione in grandi aree tematiche (AREA VENATORIA, CASE ARMIERE, AREA CINOFILIA, AREA CAVALLI, AREA PESCA, AREA GUSTO) gli spazi possono essere prenotati scegliendo tra un'ampia gamma di possibilità in quanto a collocazione e a tipologia. Naturalmente è anche possibile combinare in parallelo più

gazebo realizzando degli spazi articolati.

Tutte le caratteristiche di dettaglio e di possibilità sono contenute nella domanda di partecipazione.

LE STRUTTURE

Nel villaggio espositivo e nei vari villaggi sono disponibili gazebo con pavimentazione delle seguenti misure:

4x4

8x8 (solo per aree specifiche autorizzate preventivamente)

10x10 (solo per alcune aree del villaggio espositivo)

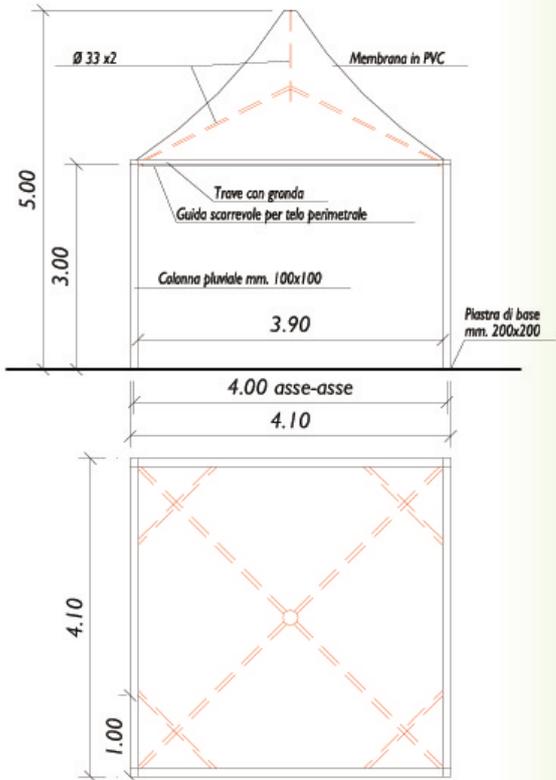
Per il villaggio della Cinofilia (posto a ridosso della pineta),

sul retro degli stand, è possibile avere un recinto realizzato con transenne dove poter stazionare gli animali a riposo e all'ombra. Sono disponibili anche spazi liberi sui quali allestire iniziative proprie con strutture autonome (non tensostrutture).

I CAMPI TIRO

Vi è anche la disponibilità di allestire dei campi tiro. Per farlo è necessario prenotare lo spazio con largo anticipo (anche per le opportune autorizzazioni). Sui campi tiro possono essere allestiti aree che coinvolgono le sole case espositrici del **Game Fair**.

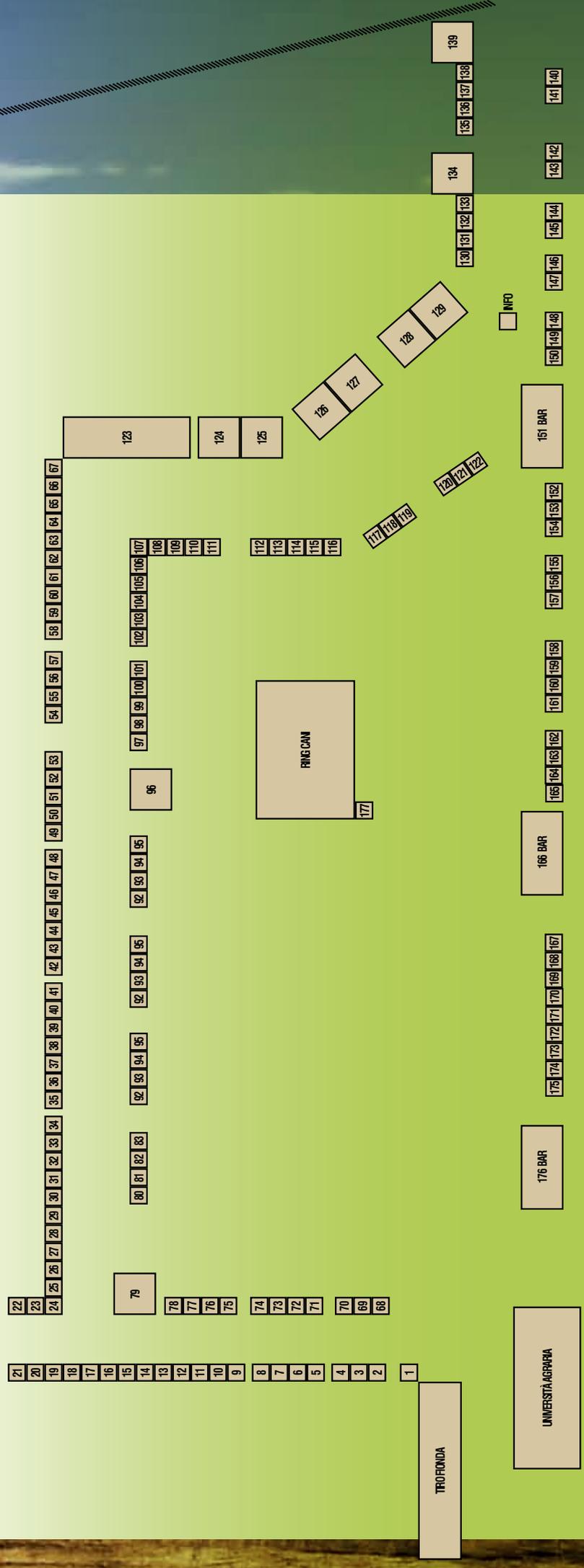




**STRUTTURA TENSOSTATICA 4x4
PIANTA E PROSPETTO**



INGRESSO PUBBLICO





Come arrivare

La scelta della location consente di avere un pubblico con caratteristiche nazionali. La centralità geografica permette infatti di avere una buona affluenza anche dal sud e dal nord (oltre che dal centro). Per i dettagli vi rimandiamo al profilo del visitatore dove si possono vedere in dettaglio le provenienze del pubblico. Questo fatto si concilia con una buona viabilità per l'accesso.

Tarquiniya gode di un'ideale posizione geografica servita dalla vicinanza di importanti punti di snodo. Ad esempio, il Porto di Civitavecchia è a soli 10 minuti per i collegamenti con la Sardegna e a soli 45 minuti dallo scalo aereo di Fiumicino per i collegamenti aerei nazionali e internazionali. La sua invidiabile posizione la propone obbligatoriamente come centro di accoglienza per ulteriori

sviluppi turistici nel futuro. La sua vicinanza ad alcune delle più belle città d'arte italiane (Roma 50 minuti, Firenze 2 ore e mezzo, Pisa 2 ore e mezzo, Siena 1 ora e mezzo, Napoli 3 ore, Viterbo 45 minuti, Orvieto 1 ora) la rendono, infatti, ideale crocevia per il turista che ama viaggiare.

La circolazione dei mezzi nelle giornate del **Game Fair** avverrà con la litoranea percorribile in un solo senso da Sud verso Nord. Pertanto, indipendentemente dalla direzione di arrivo, l'unica uscita sull'Aurelia è quella per Tarquinia-Tarquiniya Lido.

In auto

Da Roma

A12 fino a Civitavecchia, S.S. Aurelia uscita Tarquinia Lido al Km 102, S.P. Dall'uscita svoltare a sinistra seguendo le indicazioni per Tarquinia Lido. Dopo 2 km, giunti alla rotonda, caratterizzata

da un grande vaso, imboccare la prima a destra, la strada Litoranea. La si percorre sino al km 4,500 dove, seguendo le indicazioni **Game Fair**, si imbecca la strada a sinistra che porta direttamente nella località della manifestazione. Seguendo le indicazioni degli addetti si potrà parcheggiare nell'ampio parcheggio gratuito a disposizione.

Da Viterbo

Via Vetralla-Monteromano o Tuscania. Giunti sull'Aurelia la si segue sino all'uscita Tarquinia Lido al Km 102, S.P. Dall'uscita svoltare a sinistra seguendo le indicazioni per Tarquinia Lido. Dopo 2 km, giunti alla rotonda, caratterizzata da un grande vaso, imboccare la prima a destra, la strada Litoranea. La si percorre sino al km 4,500 dove, seguendo le indicazioni **Game Fair**, si imbecca la strada a sinistra che porta direttamente nella



Le coordinate **GPS**

042° 17,09' N

011° 40,04' E



località della manifestazione. Seguendo le indicazioni degli addetti si potrà parcheggiare nell'ampio parcheggio gratuito a disposizione.

Da Grosseto

S.S. Aurelia direzione Sud, segue sino all'uscita Tarquinia Lido al Km 102, S.P. Dall'uscita svoltare a destra seguendo le indicazioni per Tarquinia Lido. Dopo 2 km, giunti alla rotonda, caratterizzata da un grande vaso, imboccare la prima a destra, la strada Litoranea. La si percorre sino al km 4,500 dove, seguendo le indicazioni **Game Fair**, si imbecca la strada a sinistra che porta direttamente nella località della manifestazione. Seguendo le indicazioni degli addetti si potrà parcheggiare nell'ampio parcheggio gratuito a disposizione.



In treno

Tarquinia si trova sul tratto ferroviario Roma-Ventimiglia: stazione a 3 km con collegamento di Bus urbani. Sul web di Trenitalia ovviamente è possibile effettuare prenotazione on-line, consultando previamente gli orari e i percorsi dei treni. 89.20.21 è il numero del call-center per viaggi in treno low-cost: da comporre senza prefisso, da telefono fisso e dall'Italia.





Il pubblico del Game Fair

Durante lo svolgimento del del **Game Fair**, Expoage promuove ogni anno un'inchiesta tra i visitatori dell'evento. Un'inchiesta realizzata attraverso un questionario che è compilato da oltre **1.500 visitatori**. Lo scopo di questa indagine è di cercare di costruire una identità più schematica e precisa del visitatore tipo che si reca al **Game Fair**, così da riuscire a carpirne gli interessi, in maniera specifica e mirata, tramite un questionario consegnato all'interno della fiera, atto ad analizzare non solo la passione di riferimento, ma anche lo stato sociale, gli interessi specifici, la suddivisione tra le differenti discipline e molto altro ancora. Si tratta di un patrimonio informativo straordinario che permette, anche agli espositori, di orientare la presenza secondo specifici interessi.

La prima cosa che abbiamo cercato di analizzare nell'inchiesta è stato di capire che tipo di visitatori abbiamo al **Game Fair**. Un primo dato interessante riguarda la specificità del pubblico. Il **68%** del pubblico fa parte degli appassionati dei diversi settori e discipline presenti, il **19%** è pubblico di familiari accompagnatori, il **13%** è composto da pubblico generalista (intendiamo un pubblico che non ha rapporto diretto con le discipline presenti ma viene a visitare una "**festa campestre**" e ad assistere agli spettacoli). Altro aspetto che abbiamo analizzato è stata la provenienza geografica dei nostri visitatori (**tabella 1**).

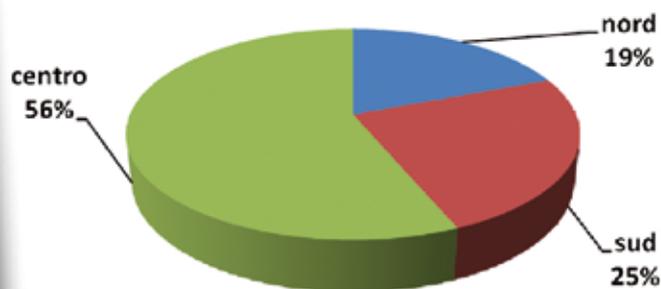
Un dato estremamente interessante che ci fa comprendere quanto la manifestazione abbia un carattere sostanzialmente nazionale. Nella tabella che riporta le percentuali divisi per regione, possiamo

TABELLA 1	
REGIONE	TOTALE
Valle D'Aosta	0,90%
Piemonte	1,80%
Lombardia	3,10%
Trentino Alto Adige	1,30%
Veneto	1,80%
Liguria	1,20%
Toscana	9,06%
Umbria	7,46%
Marche	4,02%
Lazio	38,01%
Abruzzo	3,93%
Molise	1,61%
Sardegna	1,30%
Campania	10,28%
Puglia	5,13%
Basilicata	2,40%
Calabria	4,80%
Sicilia	1,90%

vedere in dettaglio che vi sono visitatori provenienti da tutte le regioni Italiane. In misura diversa ma non vi è nessuna regione assente. Questo è già di per se un dato particolare. Ovviamente la fa da padrona il Lazio. Del resto non potrebbe



GRAFICO 1 - Suddivisione in macroregioni





essere diversamente sia per la collocazione geografica della manifestazione (Tarquinia è nel nord del Lazio), sia perché vicino ad un bacino d'utenza come quello di Roma la cui dimensione numerica rappresenta sicuramente un elemento importante. Del resto, questo dato è abbastanza allineato con il dato generalista delle fiere che vede la partecipazione del **35/40%** del pubblico dalla regione nella quale si tiene la manifestazione. Ma se leggiamo i dati divisi per macroregioni (parliamo di sud nord e centro (**grafico 1**)), allora possiamo dedurre un dato fondamentale. Il centro porta un valore complessivo del **56%** seguito dal sud con il **25%** e dal nord con il **19%**. Dunque con grande sorpresa il sud è presente in modo importante e lo è con tutte le regioni tra le quali spiccano Puglia e Calabria che, assieme rappresentano quasi il **10%** dei visitatori.





Veniamo ora all'età media del visitatore (**grafico 2**). Dobbiamo dire che questo dato può risultare leggermente sfalsato perché non abbiamo fatto compilare l'inchiesta ai bambini. Solo in alcuni casi abbiamo lasciato ai ragazzi dai 16 anni la possibilità di compilarla. Dunque il dato è svestito dalla presenza dei bambini venuti a rimorchio delle famiglie. Si consideri comunque che i bambini sino ai 13 anni rappresentano una fetta importante dei visitatori che sfiora il **7%**. Del resto, l'inchiesta voleva andare in direzioni diverse ed è per questo che abbiamo deciso di muoverci in questa direzione. L'età media del visitatore è di anni 43. Un dato confortante se lo rapportiamo con una presenza importante di persone in età avanzata. Un dato che ci fa comprendere anche la dinamicità di questo pubblico e dunque anche alcune risposte ed indicazioni che emergeranno più avanti nell'inchiesta.

Siamo poi passati ad analizzare come il pubblico si divide tra le differenti discipline presenti.

Non solo in termini generali ma anche specifici. Vale a dire che abbiamo cercato anche di capire maggiormente in dettaglio, tra gli appassionati di un mondo come quello della caccia e armi, quale maggiormente fosse l'interesse (chiedendo ad esempio tra caccia, armi e tiro) (**grafico 3**). I dati che ne emergono sono estremamente importanti e ci permettono di vedere con chiarezza che gli interessi iniziano ad essere articolati. Ne emerge che la caccia rappresenta il riferimento oltre il **33%** per i visitatori, ma anche la passione per le armi è al **19%** e per il tiro poco oltre il **12%**. Ovviamente i cani sono al **14%**, mentre cavalli al **7%** e pesca al **5%**, poi le altri minori. Dunque il mondo venatorio, nel suo complesso molto alto ma con una articolazione nel suo interno di preferenza specifica articolata. Un dato interessante che deve far riflettere sulle strategie e che ci conforta in alcune scelte di indirizzo generale che stiamo dando alla manifestazione sia in termini operativi che di comunicazione.

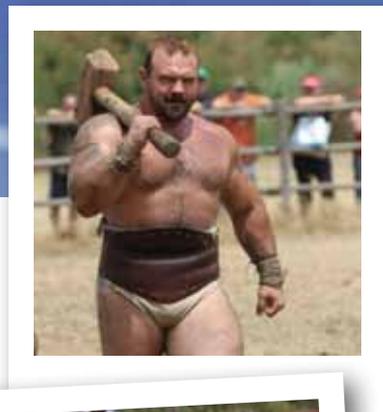


GRAFICO 2 - Fasce di età

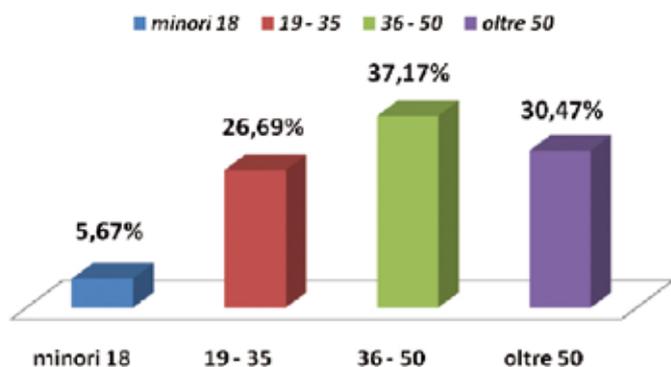
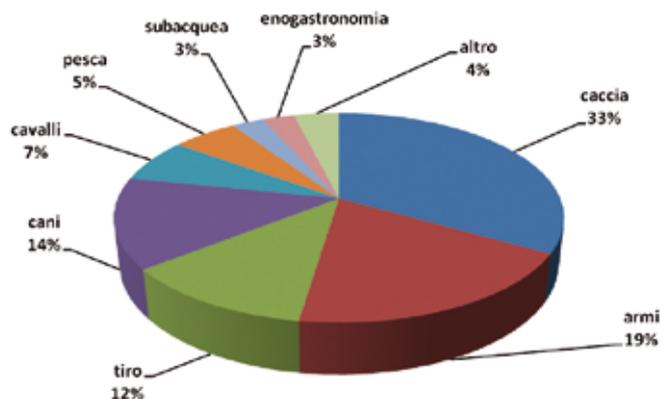


GRAFICO 3 - Per cosa sei venuto al Game Fair







Siamo poi scesi maggiormente nel dettaglio per cercare di definire meglio il livello sociale e la tipologia del visitatore. Siamo partiti dall'analisi del livello di studio (**grafico 4**). Abbiamo chiesto al visitatore di informarci sul livello di studio raggiunto (il **47%** possiede l'attestato di scuole medie inferiori, mentre il **43%** quello di medie superiori). Un dato che si allinea abbastanza con lo standard italiano medio. Tuttavia vale la pena di sottolineare che, quasi il 50% della popolazione dei visitatori intervistata si ferma alla licenza media. Un dato che ci deve fin da subito far capire che, nella scelta della comunicazione va tenuta in grande considerazione la scolarizzazione media. In particolare nella scelta degli strumenti di comunicazione. Del resto, questo elemento emergerà ancora più chiaramente avanti nell'inchiesta dove affrontiamo alcune analisi di dettaglio sui mezzi di comunicazione.

La risposta alla domanda sulla professione svolta (**grafico**

5), si evince che una fetta importante dei visitatori, 1/3 per la precisione, svolgono la professione di operaio con appunto un valore del **34%**, seguita dall'impiegato con il **19%** e dal libero professionista, sempre il **19%**, ci allineiamo anche in questo caso al primo dato della scolarizzazione. Vale anche la pena di sottolineare la presenza di un **8%** di dirigenti che, è un dato estremamente alto se lo rapportiamo al dato generico della popolazione dove si abbassa sotto l'**1%**. Dunque anche su questo dato ci sono elementi che ci aiutano a comprendere l'estrema varietà del pubblico. Siamo oltretutto in linea con il dato che appunto è emerso dalla prima analisi. Se vogliamo fare solo una analisi spicciola, possiamo già vedere che, il **33%** degli intervistati svolge una professione che non lo lascia davanti al monitor di un computer durante le ore lavorative. Solo per dire in prima battuta che lo strumento di internet, per quella fetta è sicuramente meno efficace che per altre.



GRAFICO 4 - Livello di studio

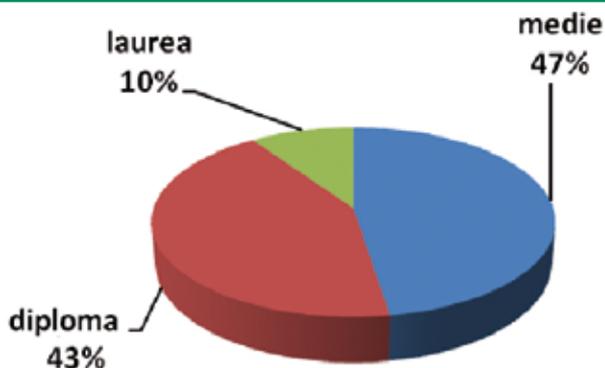
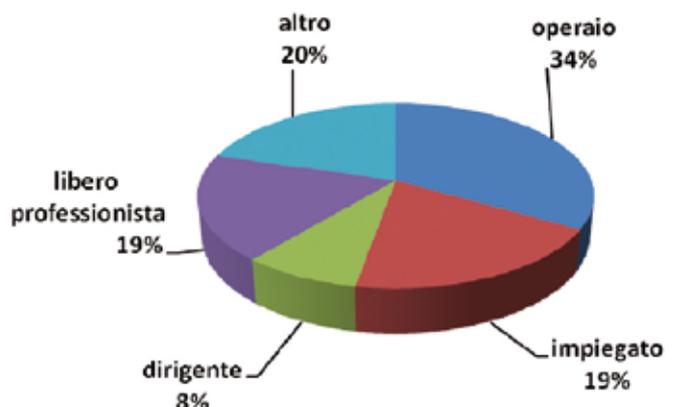


GRAFICO 5 - Professione







Info

Per qualunque esigenza e informazione, potete rivolgervi direttamente alla segreteria organizzativa:

expogeo

Via Mecenate 76/22
20138 Milano
tel 02/89697856
fax 02/89697857
info@expogeo.it
www.gamefairitalia.it
info@gamefairitalia.it

