

## STUDIO DI SETTORE SG54U

ATTIVITÀ 92.34.2 – SALE GIOCHI E BILIARDI  
ATTIVITÀ 92.34.4 – ALTRE ATTIVITÀ DI INTRATTENIMENTO E  
SPETTACOLO (SOLO SE SVOLTA DA GESTORI DI APPARECCHI DI  
INTRATTENIMENTO)

Settembre 2002

## STUDIO DI SETTORE SG54U

	Numero	% sugli invii
Invii	6.607	
Ritorni <sup>(1)</sup>	2.403	36,4

<b>Distribuzione dei questionari non elaborati per tipologia di scarto</b>		
	Numero	% sui ritorni
Cause di esclusione	860	35,8
Cause di inapplicabilità	70	2,9
Errori o incoerenze nella compilazione	65	2,7

	Numero	% sugli invii
Questionari elaborati per lo studio di settore	1.408	21,3

<b>Distribuzione dei questionari elaborati per Forma Giuridica</b>		
	Numero	% sugli elaborati
Persone fisiche	903	64,1
Società di persone	187	13,3
Società di capitali, enti commerciali e non	318	22,6

<sup>(1)</sup> Per il codice 92.34.4 il questionario doveva essere utilizzato solo dai gestori di apparecchi di intrattenimento

## INQUADRAMENTO GENERALE

Lo studio analizza le attività economiche relative al cosiddetto settore dell'intrattenimento automatico ovvero l'intrattenimento legato a videogiochi, biliardi, calcio balilla, bowling, flipper, giochi per bambini, ecc. installati presso locali pubblici o aperti al pubblico. In particolare il settore comprende le attività che operano nei seguenti codici di attività:

- 92.34.2 Sale giochi e biliardi;
- 92.34.4 Altre attività di intrattenimento e spettacolo (solo se svolta da gestori di apparecchi di intrattenimento).

I fattori che hanno contribuito maggiormente a determinare i modelli di business prevalenti sono:

- la tipologia di attività;
- la dimensione delle imprese (ampiezza dei locali, numero di apparecchi, numero di addetti);
- la tipologia di intrattenimento;
- l'eventuale offerta di servizi aggiuntivi (bar/ristorazione).

Sulla base del primo fattore, la tipologia di attività, l'analisi consente di operare una distinzione tra esercenti (*cluster 1, 2, 3 e 6*) e gestori/noleggiatori (*cluster 4 e 5*).

Con il termine **esercenti** si fa riferimento ai gestori delle sale specializzate nell'intrattenimento (sale giochi, sale biliardi, bowling). Considerato che per una sala giochi un importante elemento di successo è l'installazione di giochi che rappresentino una novità, ne consegue che di norma gli esercenti trovano più conveniente "noleggiare" (o ricevere in comodato d'uso) i video giochi dai gestori (proprietari) degli apparecchi senza acquisirne la proprietà. Gli

apparecchi generalmente acquistati dai gestori di sale sono i biliardi, i calcio balilla e le piste da bowling, ovvero gli apparecchi non influenzati dal fattore novità.

L'attività dei **gestori** di apparecchi di intrattenimento, invece, consiste nell'installazione dei propri apparecchi presso esercizi di varia natura (sale specializzate ma anche esercizi commerciali in cui l'attività prevalente è diversa quali, ad esempio, bar, pizzerie, stabilimenti balneari, discoteche, ecc.). Come contropartita degli spazi forniti per l'installazione dei videogiochi, i proprietari degli apparecchi cedono una parte dell'incasso agli esercenti delle attività in cui i video giochi stessi sono installati. Con riferimento a questi operatori viene generalmente utilizzato il termine *noleggiatori* anche se di norma i rapporti tra i gestori e gli esercenti non sono regolati da un vero e proprio contratto di noleggio ma da una semplice cessione in comodato d'uso.

In alcuni casi i proprietari degli apparecchi da intrattenimento possiedono delle sale giochi in cui generalmente installano i propri apparecchi.

Nell'ambito dei gestori di videogiochi, il *secondo fattore*, la dimensione delle imprese, consente di distinguere tra imprese strutturate (*cluster 5*) - che presentano una certa articolazione in termini di personale, mezzi di trasporto, superfici utilizzate, nonché un'ampia dotazione di apparecchi da intrattenimento - e realtà meno strutturate (*cluster 4*) sia in termini di addetti e di spazi che di apparecchi.

Sulla base del terzo fattore, la tipologia di intrattenimento, è possibile operare una distinzione tra sale giochi in cui prevalgono i videogiochi e i giochi a premio (*cluster 6*), sale in cui la principale attrazione è rappresentata dai biliardi (*cluster 3*), sale giochi specializzate nell'intrattenimento dei più

piccoli (cluster 2) e sale caratterizzate dalla presenza delle piste da bowling e dall'offerta di servizi aggiuntivi (ad esempio bar/ristorazione) (cluster 1).

Nella descrizione dei cluster individuati sulla base di tali fattori l'indicazione dei valori numerici riguarda, salvo segnalazioni contrarie, valori medi.

## **DESCRIZIONE ECONOMICA DEI CLUSTER**

### **Cluster 1 – Sale bowling**

#### **Numerosità: 77**

Al cluster appartengono le sale giochi di maggiori dimensioni (all'attività ricreativa sono destinati 980 mq).

Si tratta di sale che offrono ai clienti molteplici tipologie di intrattenimento: sono infatti mediamente presenti 12 piste da bowling, 25 videogiochi, 5 biliardi a tariffa oraria, 3 calcio balilla, 2 flipper; gli altri apparecchi disponibili sono rappresentati da biliardi a gettone (6 nel 39% delle sale), apparecchi a premio (8 nel 42% delle sale) e tavoli da ping pong (3 nel 45% delle sale).

Per completare l'offerta di intrattenimento sono generalmente presenti locali destinati a bar (107 mq) che dispongono mediamente di circa 40 posti a sedere. In un numero limitato di casi (10%) sono presenti anche locali destinati a ristorazione. Infine quasi metà delle sale (43%) offre ai clienti la possibilità di accedere a internet (*internet point*).

Trattandosi di strutture destinate ad accogliere un elevato numero di clienti (concentrati solitamente nelle ore serali e nei giorni festivi), le sale sono generalmente collocate in zone periferiche (63% dei casi) o extraurbane (21%) ed è spesso prevista un'area riservata al parcheggio (oltre 700 mq).

Tra le funzioni svolte dai 4 addetti (di cui 2 dipendenti) mediamente occupati nell'attività, rientrano la manutenzione degli apparecchi e la gestione del bar.

La principale fonte di ricavo è rappresentata dal gioco del bowling (41% dei ricavi) ma anche il servizio bar e distributori automatici fornisce un significativo contributo (circa il 20%). La quota residua di ricavo è distribuita soprattutto tra videogiochi (18% dei ricavi) e biliardi (8%).

Coerentemente con la consistenza numerica degli apparecchi presenti nelle sale, sia le imposte sugli intrattenimenti (circa 9.600 euro) sia le spese per la manutenzione e la riparazione (circa 4.200 euro) sono superiori alla media del settore.

Per quanto riguarda la forma giuridica, si tratta quasi esclusivamente (92% dei casi) di società, in particolare di società a responsabilità limitata (66% dei casi).

## **Cluster 2 – Aree giochi dedicate ai bambini**

### **Numerosità: 53**

Trattandosi di imprese specializzate nell'intrattenimento dei più piccoli, la maggior parte dei ricavi (73%) deriva dai giochi per bambini; per il resto la principale attrazione è costituita dai videogiochi.

L'attività ricreativa è svolta prevalentemente in spazi all'aperto (che ricoprono circa 270 mq). Poiché nel cluster si riscontra una consistente presenza di esercizi con numero di giorni d'apertura non superiore a 180, si può presupporre che le strutture del cluster sono aperte prevalentemente stagionalmente o solo nei fine settimana. Il 42% dei soggetti dispone anche di locali al chiuso destinati all'attività ricreativa (circa 150 mq).

In linea con la specializzazione delle strutture, il numero di giochi a gettoni per bambini (13) è superiore alla media del settore; le strutture ospitano anche

45 videogiochi per il 36% dei casi, 6 flipper per il 26% e 8 apparecchi a premio per il 17%.

Si tratta prevalentemente di ditte individuali (79%) in cui lavora solo il titolare raramente coadiuvato da altri addetti; i lavoratori dipendenti sono presenti solo nell'8% dei casi.

### **Cluster 3 – Sale biliardi**

#### **Numerosità: 75**

Il cluster è formato dalle sale in cui la principale attività di intrattenimento è rappresentata dai biliardi (45% dei ricavi). Presenti nelle sale anche videogiochi (che apportano il 21% dei ricavi) e apparecchi a premio (19% dei ricavi per il 37% dei soggetti). La quota residua dei ricavi, per il 39% delle imprese che la hanno indicata, è riconducibile principalmente al servizio bar e distributori automatici.

All'interno dei locali destinati all'attività ricreativa (che occupano 234 mq) trovano posto 8 biliardi a tariffa oraria e 13 videogiochi; in alcuni casi sono presenti apparecchi a premio (11 per il 44% dei soggetti), calcio balilla (2 per il 37% dei soggetti) e biliardi a gettone (5 per il 20% dei soggetti).

Nel 60% delle sale sono presenti anche locali destinati a bar (che occupano 58 mq), metà dei quali dispone in media di 30 posti a sedere.

Relativamente alla forma giuridica, si evidenzia una prevalenza di ditte gestite in forma societaria (60% dei casi) rispetto alle ditte individuali. Mediamente operano in tali esercizi 1 o 2 addetti.

#### **Cluster 4 – Imprese di piccole dimensioni che gestiscono apparecchi da intrattenimento**

##### **Numerosità: 516**

Le imprese appartenenti al cluster gestiscono videogiochi ed altri apparecchi da intrattenimento presso esercizi di varia natura: bar/pub (da cui deriva il 68% dei ricavi), circoli (20% dei ricavi per il 56% dei soggetti) e sale giochi e biliardi (25% dei ricavi per il 35% dei soggetti).

Negli ultimi anni si è assistito ad un crescente interesse da parte degli utenti verso gli apparecchi a premio (ad esempio i videopoker). In linea con questa tendenza, la principale fonte di ricavo è rappresentata proprio dai giochi a premio presso terzi (46% dei ricavi), seguiti da videogiochi (36%) e flipper (9%).

Per quanto riguarda le spese, le imprese appartenenti al cluster oltre a pagare l'imposta sugli intrattenimenti (circa 8.850 euro), cedono una parte dell'incasso (circa 41.200 euro) ai titolari degli esercizi presso cui sono installati gli apparecchi.

La dotazione di apparecchi delle imprese è costituita da 52 videogiochi, 43 apparecchi a premio, 7 calcio balilla, 8 flipper. Inoltre sono presenti juke-box (5 per il 44% dei soggetti) e giochi a gettoni per bambini (10 per il 25% dei soggetti).

Per lo svolgimento dell'attività le imprese dispongono di locali destinati a deposito (74 mq) e uffici (sono presenti nel 42% dei casi e occupano 17 mq); quasi sempre dispongono di un automezzo per effettuare il trasporto degli apparecchi.

Si tratta prevalentemente di ditte individuali (69% dei casi) in cui lavorano 1-2 addetti.

L'area di svolgimento dell'attività è prevalentemente provinciale.

### **Cluster 5 – Imprese di grandi dimensioni che gestiscono apparecchi da intrattenimento**

#### **Numerosità: 91**

Le imprese di questo cluster si occupano della gestione di un numero di giochi consistente: 224 videogiochi, 206 apparecchi a premio, 33 flipper, 26 calcio balilla, 11 juke-box , 7 biliardi a gettone; un gestore su due indica in media 12 giochi per bambini.

Gli apparecchi da intrattenimento vengono installati principalmente presso bar/pub (62% dei ricavi), ma anche presso sale giochi (15%) e circoli (14%).

La principale fonte di ricavo è rappresentata dagli apparecchi a premio installati presso terzi (47% dei ricavi); seguono i videogiochi (31%) e i flipper (9%).

Dato l'elevato numero di apparecchi gestiti, sia l'imposta sugli intrattenimenti (circa 37mila euro) sia la quota di incasso spettante agli esercenti dei locali presso cui sono installati gli apparecchi (circa 220mila euro), sono superiori alla media del settore. Anche le spese sostenute per la manutenzione e la riparazione degli apparecchi (circa 14mila euro) sono superiori alla media. Per gli interventi di manutenzione si dispone in media di 3 addetti quasi sempre dipendenti.

Per la gestione dell'attività dispongono di locali destinati a deposito (279 mq) e uffici (34 mq). Il 25% dei soggetti dispone inoltre di locali destinati all'attività ricreativa (249 mq): una piccola parte dei ricavi deriva infatti da apparecchi installati presso esercizi propri.

Per gli spostamenti delle apparecchiature da un esercizio all'altro, sono presenti mezzi di trasporto: 3 automezzi di portata fino a 3,5 tonnellate e, per il 57% delle imprese, 2 autovetture.

Le imprese del cluster sono prevalentemente gestite in forma societaria (78%) ed impiegano in media 6 addetti di cui 3 – 4 dipendenti.

L'attività si estende prevalentemente al di fuori dei confini provinciali.

### **Cluster 6 – Sale giochi**

#### **Numerosità: 544**

Questo cluster, composto prevalentemente da piccole imprese che operano sotto forma di ditta individuale (81% dei casi), comprende sale di dimensioni contenute (circa 120 mq) la cui principale fonte di ricavo è rappresentata dai videogiochi (55% dei ricavi). Seguono apparecchi a premio (19% dei ricavi), flipper (8%) e biliardi (6%). Il 13% delle sale giochi ha indicato inoltre di offrire alla clientela il servizio bar e/o distributori automatici.

Le sale sono occupate principalmente da videogiochi (22); inoltre sono presenti 12 apparecchi a premio nel 57% delle sale, 3 flipper nel 55%, 2 calcio balilla nel 55% e 2 biliardi a gettone nel 37% .

Non essendo previsti servizi aggiuntivi rispetto alla fruizione dei videogiochi e degli altri apparecchi, l'attività è generalmente gestita dal solo titolare.