Università degli Studi di Torino
Corso di Laurea I° livello scienze dell'educazione (indirizzo nidi)
Anno Accademico 2013-3014
CORSO DI METODOLOGIA DELLA RICERCA EDUCATIVA
Prof. Roberto Trinchero

"VI È RELAZIONE TRA L'UTILIZZO DI VIDEOGIOCHI DA PARTE DEGLI ADOLESCENTI E LA LORO TENDENZA AD ISOLARSI DALLA SOCIETÀ?"

Claudia Bacchetta
Matricola: 757216

PREMESSA

Il motivo che mi ha spinto a voler svolgere questa ricerca è che sempre più spesso si sente di ragazzi/e che nel loro tempo libero preferiscono stare davanti ad uno schermo, a giocare in una dimensione virtuale, piuttosto che uscire realmente con gli amici o fare sport.
Ho deciso così di affrontare questo argomento, concentrandomi sul mondo adolescenziale, per capire se vi sia una relazione tra l'utilizzo di videogiochi da parte degli adolescenti e la loro tendenza ad isolarsi dalla società, dal mondo esterno.

INDICE

1-tema di ricerca
2-problema di ricerca
3-obiettivo di ricerca
4-quadro teorico
5-mappa concettuale
6-scelta della strategia di ricerca
7-formulazione dell'ipotesi di ricerca
8-definizione operativa
9-popolazione di riferimento, numerosità del campione e tipologia del campionamento
10-scelte delle tecniche e strumenti di rilevazione dati
11-questionario
12-analisi dei dati (monovariata, bivariata)
13-interpretazione dei risultati
14-autoriflessione
15-sitografia
16-matrice dei dati

TEMA DI RICERCA

Il tema della seguente ricerca verte sulla relazione che intercorre tra l'utilizzo dei videogiochi e il problema dell'isolamento sociale, negli adolescenti.

PROBELMA DI RICERCA

Vi è relazione tra l'utilizzo di videogiochi da parte degli adolescenti e la loro tendenza ad isolarsi dalla società?

OBIETTIVO DI RICERCA

Con la seguente ricerca si vuole indagare se vi sia un rapporto tra l'uso di videogiochi e l'isolamento sociale negli adolescenti, attraverso una ricerca standard su un campione di 45 soggetti tra i 15 e i 20 anni.

QUADRO TEORICO

L’attività ludica include aspetti psicologici, educativi e sociali di fondamentale importanza, poiché stimola la formazione della personalità, l’apprendimento di regole e l’integrazione sociale.

Oggi il gioco è, sempre più spesso, costituito dal “videogioco”.

Negli ultimi anni si è sempre più notata la dipendenza dai videogiochi. I fattori che inducono molti ragazzi e ragazze a “cadere” nella trappola dei videogames sono molteplici. Essi vanno da problemi relazionali a problemi di salute, nonché a seri problemi di inserimento nei diversi contesti lavoratavi e scolastici.
È un fenomeno in forte crescita ed è paragonabile, per certi versi, alle altre dipendenze.

Sicuramente il videogioco non è portatore solo di effetti negativi. Ciò che è sbagliato è il suo abuso. Infatti, il videogioco, se usato con ragionevolezza, stimola le abilità manuali e di percezione; la comprensione dei compiti da svolgere, sostenendo anche le forme induttive di pensiero; può favorire l’allenamento dell’autocontrollo e della gestione delle emozioni connesse all’esercizio di un compito; può sviluppare diversi aspetti della personalità, quali l’abilità di prendere decisioni

velocemente, di affrontare difficoltà e di prendere iniziative.

I videogiochi vengono anche utilizzati a scopo educativo/formativo: vi sono software informatici sviluppati da alcune aziende specializzate, che prevedono programmi di videogiochi per sostenere l'apprendimento anche per coloro che possiedono disturbi specifici, quali dislessie o deficit sensoriali. Il videogioco ha un potere motivante molto forte ed una capacità di catturare e mantenere l'attenzione, utilizzando contemporaneamente anche più canali sensoriali di stimolazione. Le potenzialità dei videogiochi, quindi, devono far riflettere sul fatto che, spesso, non è questo strumento di gioco ad essere nocivo di per se stesso, ma il suo utilizzo incondizionato e spropositato. (*come spiega la psicologa Monica Monaco,* http://www.benessere.com/psicologia/arg00/videomania_videodipendenza.htm)

La tecnologia di massa ha notevolmente modificato la qualità di vita ma anche quella dei rapporti umani, rilevandosi a volte uno strumento pericoloso nel momento in cui ne è stato fatto abuso. Sono moltissimi, ormai la maggior parte, gli adolescenti che hanno a che fare con nuove tecnologie e quindi anche videogiochi.

L'adolescenza è il periodo della crisi, di staccamento dai propri genitori e della scoperta di nuovi punti di riferimento; in questa fase delicata è più probabile che si rischi di scivolare verso comportamenti disturbati.
Negli ultimi anni una nuova forma di isolamento sociale si sta verificando tra i nuovi giovani "digitali" e nei casi più gravi, si cade in comportamenti di dipendenza patologica verso le nuove tecnologie accompagnati da un vero e proprio ritiro in casa.

In Giappone, il dottor Tamaki Saito (miglior psichiatra esperto in materia) conia per la prima volta il fenomeno di Hikikomori, che significa isolarsi, ritirarsi. Vi sono quasi un milione di adolescenti che costituiscono questo fenomeno, sparsi per lo più nelle periferie urbane del Giappone e le ricerche stanno dimostrando come il fenomeno si stia espandendo anche in Occidente. Quando nel 2002 in Gran Bretagna la BBC mandò in onda un documentario sull'Hikikomori, la redazione venne tempestata di messaggi da parte di spettatori che riportavano la loro personale esperienza.

La diffusione di videogiochi consente di vivere in una realtà parallela fatta di nickname, avatar, personalità costruite ad hoc per mascherare debolezze e fragilità. In questo mondo virtuale non c'è spazio per l'incontro con l'altro, i contatti reali sono inesistenti, la comunicazione viene mediata dalla rete internet. Attraverso i videogiochi si evita il confronto con aspettative troppo elevate, fuggendo dal rischio di delusioni e frustrazioni comunque necessarie per la crescita e lo sviluppo psico-affetivo.
Il rischio è quello di vedere gli adolescenti scomparire fra le mura della loro stanza, chiusi in un mutismo di fronte al quale spesso il genitore si trova impreparato (*Alessia Fistola,* *http://www.abcpsy.it/le-nuove-vesti-dell-isolamento-sociale-fra-i-giovani-adolescenti--l-hikikomori.html*).

Nel momento in cui il soggetto compie un uso protratto nel tempo, si parla di video-abuso, un comportamento incontrollato, dal punto di vista quantitativo. Un disturbo che sottolinea la presenza del video abuso, è la sedentarietà, all'origine di problematiche fisiche e di sovrappeso.

Un altro atteggiamento negativo è la "video-fissazione", cioè la prolungata esposizione ad un videogame, senza pause e completamente assorbiti dal gioco in silenzio. Questo atteggiamento, facilita la caduta delle barriere razionali.

L'abuso di videogiochi interferisce pesantemente nella vita relazionale del soggetto: aumentando progressivamente le ore trascorse davanti al videogioco, diminuisce il tempo disponibile da dedicare alle persone significative e alla famiglia. In questo modo si rovinano i rapporti tra genitori-figli, amicizie importanti e rapporti di coppia. Il tempo speso a giocare virtualmente, crescendo

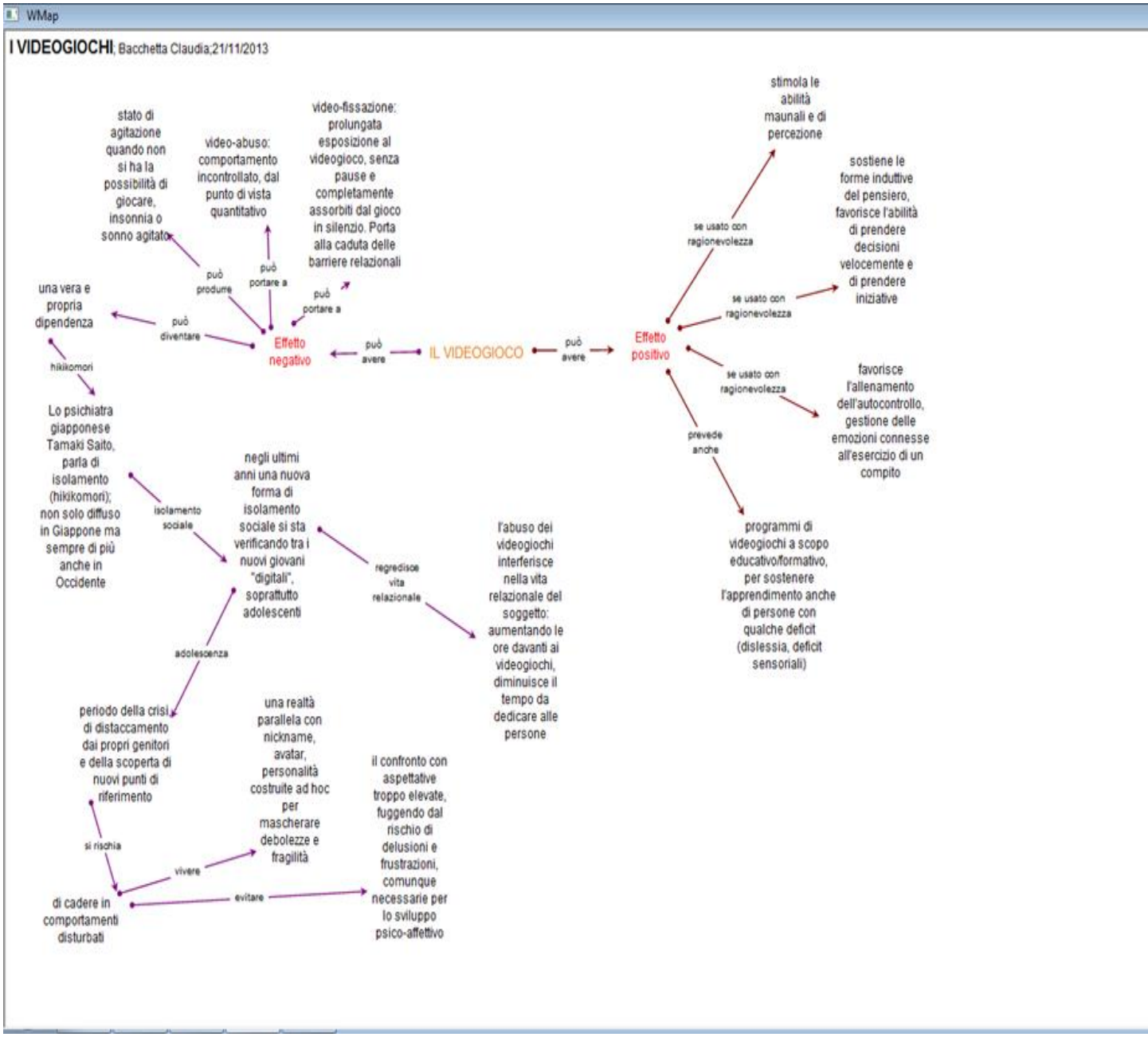
sproporzionatamente, finisce per togliere spazi anche alle attività connesse all'apprendimento scolastico che, se svolte, vengono praticate velocemente, con scarsa applicazione e con una stanchezza mentale (e spesso visiva) che porta ad evidenti risvolti negativi sul rendimento scolastico.

La dipendenza da videogioco può produrre uno stato di agitazione, quando non si ha la possibilità di giocare ed d'insonnia o sonno agitato. Uno dei punti-chiave del video-abuso e video-dipendenza è la sfida tra individuo e macchina che si instaura attraverso il gioco, radicando un bisogno di dimostrare a se stessi e all' "antagonista virtuale" il proprio valore e le proprie capacità *(come viene spiegato da psicologi della Onlus S.I.I.Pa.C, società italiana intervento patologie compulsive).*

É stato ipotizzato che la volontà di reclusione da parte degli adolescenti in questi videogiochi possa dipendere dalla presenza asfissiante della madre iperprotettiva che alimenta nel figlio insicurezze e vergogna ("non mi sento adeguato e quindi mi nascondo"); oppure può essere determinato dallo sviluppo di una fobia scolastica o da fenomeni di bullismo tra i banchi di scuola.

È quindi importante che i genitori siano attenti e vigili di fronte a simili comportamenti, per aiutare i propri figli ad uscire da questo tunnel, se necessario anche grazie a terapie psicologiche.

MAPPA CONCETTUALE



STRATEGIA DI RICERCA

Ho deciso di utilizzare una strategia di ricerca standard.

IPOTESI DI RICERCA

La mia indagine è stata guidata dal fatto che vi sia relazione tra l'utilizzo di videogiochi da parte degli adolescenti e la loro tendenza ad isolarsi dal mondo esterno.

In particolare che vi sia una relazione tra il genere dei soggetti (maschio/femmina) e la quantità di tempo che passano davanti ai videogiochi; che vi sia una relazione tra il tempo dedicato ai videogiochi e quello passato sia con gli amici che con i parenti.

FATTORE DIPENDENTE

Isolamento sociale

FATTORE INDIPENDENTE

Utilizzo di videogiochi

DEFINIZIONE OPERATIVA

I fattori sono concetti astratti quindi dopo la rilevazione dei dati è stato necessario stabilire degli elementi concreti, empiricamente osservabili. Questi elementi sono gli indicatori del concetto che danno una definizione operativa dei concetti astratti (utilizzo di videogiochi e tendenza degli adolescenti ad isolarsi dalla società). Per ogni fattore possono esserci più indicatori, dai quali derivano poi più domande del questionario. Ogni domanda genera infine uno o più variabili nella matrice dei dati.

FATTORI	**INDICATORI**	**DOMANDE QUESTIONARIO**	**VARIABILI**
utilizzo di videogiochi	Tempo dedicato ai videogiochi	Generalmente, quanto ti capita di giocare con i videogiochi?	A) poco B) a volte C) spesso
	Scelta dei videogiochi	Quale genere di videogiochi preferisci?	A) avventura B) fantascienza C) azione D) altro
	Motivazione di giocare ai videogiochi	Qual'è il motivo principale per cui giochi con i videogiochi?	A) relax B) divertimento C) competitività D) altro
	Pensare al videogioco	Durante il giorno, quando non hai la possibilità di giocarci, pensi al videogioco?	A) mai B) a volte C) spesso
	Luogo in cui si gioca	Dove ti capita di giocare maggiormente	A) in camera da solo B) in casa anche se ci

		ai videogiochi?	sono altre persone C) a casa di amici D) altro
isolarsi dalla società	Occupazione tempo libero	Come utilizzi il tempo libero?	A) esco con gli amici B) faccio sport C) gioco con i videogiochi D) altro
	Frequentazione amicizie	Quante volte alla settimana esci con gli amici?	A) 1-2 volte B) 2-3 volte C) più di 3 volte
	Occupazione tempo con gli amici	Quando esci con gli amici, cosa fate?	A) andiamo al parco B) giochiamo con i videogiochi C) andiamo al bar D) altro
	Con parenti	Passi del tempo con i tuoi parenti?	A) poco B) a volte C) spesso
	Partecipazione ad associazioni o gruppi (sportivi, oratorio..)	Fai parte di associazioni o gruppi (sportivi, oratorio..)?	A) no B) sì

PRESENZA ANCHE DELLE VARIABILI DI SFONDO (ETÀ, GENERE E RESIDENZA).

POPOLAZIONE DI RIFERIMENTO, NUMEROSITÀ DEL CAMPIONE E TIPOLOGIA DEL CAMPIONE

La popolazione di riferimento presa in considerazione è composta da soggetti di età compresa tra i 15 e i 20 anni, residenti in alcuni paesi in provincia di Milano, alcuni conoscenti e altri no.
La ricerca è stata effettuata mediante la somministrazione di un questionario su un campione di 45 individui, tra maschi e femmine, adottando un campionamento di tipo non probabilistico accidentale, in quanto i soggetti sono stati scelti per comodità di rilevazione.

SCELTA DELLE TECNICHE DI RILEVAZIONE DATI

Ho deciso di utilizzare una tecnica di rilevazione dati altamente strutturata: il questionario cartaceo auto-compilato a domande chiuse, mantenendo l'anonimato.
Il vantaggio di questo tipo di raccolta è la rapidità con cui è possibile ottenere informazioni.

QUESTIONARIO

Il questionario che vi propongo è anonimo e composto da 13 domande a risposta chiusa a cui bisogna rispondere segnando una sola opzione tra quelle elencate.
Si chiede gentilmente di rispondere nel modo più veritiero possibile per garantire l'efficacia della ricerca, che mi sarà utile per l'esame universitario, "pedagogia sperimentale".
Grazie per la collaborazione.

1) Età: _ _

2) Genere: A ☐ Maschio
B ☐ Femmina

3) Residenza: _____ (__)

4) Come utilizzi il tuo tempo libero? A ☐ esco con gli amici
B ☐ faccio sport
C ☐ gioco con i videogiochi
D ☐ altro

5) Quante volte alla settimana esci con i tuoi amici? A ☐ 1-2 volte
B ☐ 2-3 volte
C ☐ più di 3 volte

6) Quando esci con gli amici cosa fate? A ☐ andiamo al parco
B ☐ giochiamo con i videogiochi
C ☐ andiamo al bar
D ☐ altro

7) Passi del tempo con i tuoi parenti? A ☐ poco
B ☐ a volte
C ☐ spesso

8) Fai parte di associazioni o gruppi (sportivi, oratorio..)? A ☐ no
B ☐ sì

9) Generalmente quanto ti capita di giocare con i videogiochi? A ☐ poco
B ☐ a volte
C ☐ spesso

10) Quale genere di videogiochi preferisci? A ☐ avventura
B ☐ fantascienza
C ☐ azione
D ☐ altro

11) Qual'è il motivo principale per cui giochi con i videogiochi? A ☐ relax
B ☐ divertimento
C ☐ competitività
D ☐ altro

12) Durante il giorno, quando non hai la possibilità di giocarci, pensi al videogioco? A ☐ mai
B ☐ a volte
C ☐ spesso

13) Dove ti capita di giocare maggiormente ai videogiochi? A ☐ in camera da solo
B ☐ in casa anche se c'è qualcun' altro
C ☐ in casa di amici
D ☐ altro

ANALISI DEI DATI

Dopo aver raccolto tutti i questionari compilati, ho creato su Excel una matrice dati, grazie alla quale ho potuto compiere l'analisi monovariata e quella bivariata, tramite il programma JsStat.

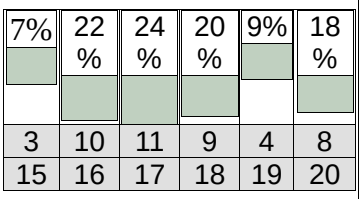
ANALISI MONOVARIATA:

ETÀ. VARIABILE 1

V1

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
15	3	7%	3	7%	0%:14%
16	10	22%	13	29%	10%:34%
17	11	24%	24	53%	12%:37%
18	9	20%	33	73%	8%:32%
19	4	9%	37	82%	1%:17%
20	8	18%	45	100%	7%:29%

Campione:
Numero di casi= 45
Indici di tendenza centrale:
Moda = 17
Mediana = 17
Media = 17.56
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.19
Campo di variazione = 5
Differenza interquartilica = 3
Scarto tipo = 1.53
Probabilità di normalità della distribuzione: 0.31

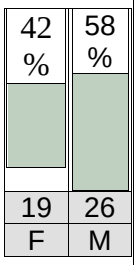


GENERE. VARIABILE 2

V2

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
F	19	42%	19	42%	28%:57%
M	26	58%	45	100%	43%:72%

Campione:
Numero di casi= 45
Indici di tendenza centrale:
Moda = M
Mediana = M
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.51



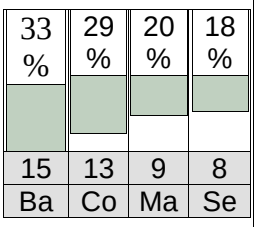
RESIDENZA. VARIABILE 3

Ba: Bareggio (MI)
Co: Corbetta (MI)
Ma: Magenta (MI)
Se: Sedriano (MI)

V3

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
Ba	15	33%	15	33%	20%:47%
Co	13	29%	28	62%	16%:42%
Ma	9	20%	37	82%	8%:32%
Se	8	18%	45	100%	7%:29%

Campione:
Numero di casi= 45
Indici di tendenza centrale:
Moda = Ba
Mediana = Co
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.27



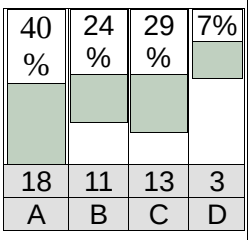
OCCUPAZIONE TEMPO LIBERO. VARIABILE 4

A: esco con gli amici
B: faccio sport
C: gioco con i videogiochi
D: altro

V4

M	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
A	18	40%	18	40%	26%:54%
B	11	24%	29	64%	12%:37%
C	13	29%	42	93%	16%:42%
D	3	7%	45	100%	0%:14%

Campione:
Numero di casi= 45
Indici di tendenza centrale:
Moda = A
Mediana = B
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.31



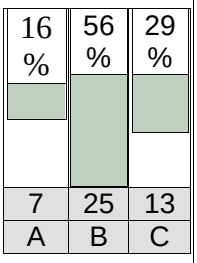
FREQUENTAZIONE AMICIZIE. VARIABILE 5

A: 1-2 volte
B: 2-3 volte
C: più di 3 volte

V5

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
A	7	16%	7	16%	5%:26%
B	25	56%	32	71%	41%:70%
C	13	29%	45	100%	16%:42%

Campione:
Numero di casi= 45
Indici di tendenza centrale:
Moda = B
Mediana = B
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.42



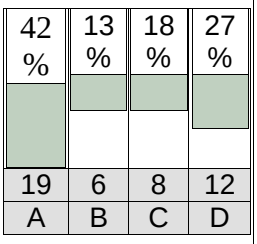
OCCUPAZIONE CON AMICI. VARIABILE 6

A: andiamo al parco
B: giochiamo con i videogiochi
C: andiamo al bar
D: altro

V6

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
A	19	42%	19	42%	28%:57%
B	6	13%	25	56%	3%:23%
C	8	18%	33	73%	7%:29%
D	12	27%	45	100%	14%:40%

Campione:
Numero di casi= 45
Indici di tendenza centrale:
Moda = A
Mediana = B
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.3



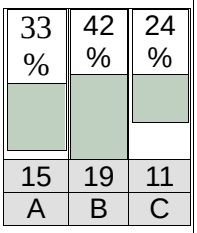
CON I PARENTI. VARIABILE 7

A: poco
B: a volte
C: spesso

V7

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
A	15	33%	15	33%	20%:47%
B	19	42%	34	76%	28%:57%
C	11	24%	45	100%	12%:37%

Campione:
Numero di casi= 45
Indici di tendenza centrale:
Moda = B
Mediana = B
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.35



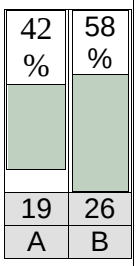
FARE PARTE DI ASSOCIAZIONI O GRUPPI. VARIABILE 8

A: no
B: sì

V8

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
A	19	42%	19	42%	28%:57%
B	26	58%	45	100%	43%:72%

Campione:
Numero di casi= 45
Indici di tendenza centrale:
Moda = B
Mediana = B
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.51

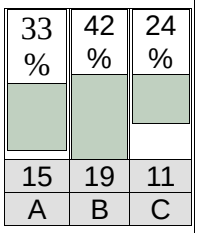


TEMPO DEDICATO AI VIDEOGIOCHI. VARIABILE 9

A: poco
B: a volte
C: spesso

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
A	15	33%	15	33%	20%:47%
B	19	42%	34	76%	28%:57%
C	11	24%	45	100%	12%:37%

Campione:
Numero di casi= 45
Indici di tendenza centrale:
Moda = B
Mediana = B
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.35

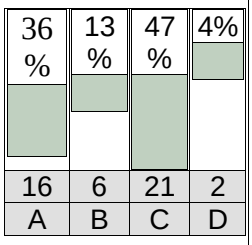


SCELTA DEI VIDEOGIOCHI. VARIABILE 10

A: avventura
B: fantascienza
C: azione
D: altro

V10

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
A	16	36%	16	36%	22%:50%
B	6	13%	22	49%	3%:23%
C	21	47%	43	96%	32%:61%
D	2	4%	45	100%	0%:13%



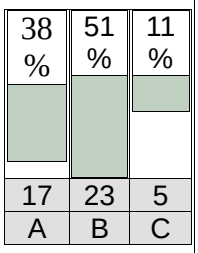
Campione:
Numero di casi= 45
Indici di tendenza centrale:
Moda = C
Mediana = C
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.36

MOTIVAZIONE DI GIOCARE CON VIDEOGIOCHI. VARIABILE 11

A: relax
B: divertimento
C: competitività

V11

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
A	17	38%	17	38%	24%:52%
B	23	51%	40	89%	37%:66%
C	5	11%	45	100%	2%:20%



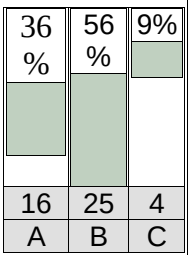
Campione:
Numero di casi= 45
Indici di tendenza centrale:
Moda = B
Mediana = B
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.42

PENSARE AL VIDEOGIOCO. VARIABILE 12

A: mai
B: a volte
C: spesso

V12

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
A	16	36%	16	36%	22%:50%
B	25	56%	41	91%	41%:70%
C	4	9%	45	100%	1%:17%



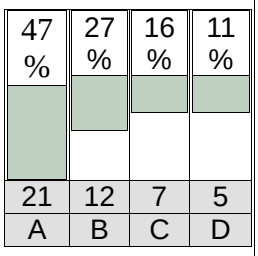
Campione:
Numero di casi= 45
Indici di tendenza centrale:
Moda = B
Mediana = B
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.44

LUOGO IN CUI GIOCA CON I VIDEOGIOCHI. VARIABILE 13

A: in camera da solo
B: in casa anche se ci sono altre persone
C: in casa di amici
D: altro

V13

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
A	21	47%	21	47%	32%:61%
B	12	27%	33	73%	14%:40%
C	7	16%	40	89%	5%:26%
D	5	11%	45	100%	2%:20%



Campione:
Numero di casi= 45
Indici di tendenza centrale:
Moda = A
Mediana = B
Indici di dispersione:
Squilibrio = 0.33

ANALISI BIVARIATA: serve per controllare se le mie ipotesi possono essere confermate o meno. Utilizzo la tabella a doppia entrata, per confrontare le variabili.

Tabella a doppia entrata

La tabella a doppia entrata riporta la distribuzione congiunta delle due variabili. I dati del campione ci danno, per ogni cella:

- La frequenza osservata O_i ossia il numero di casi che hanno quei dati valori sulle variabili considerate.
- La frequenza attesa A_i, ossia la frequenza che avremmo osservato nella cella se la disposizone dei casi nelle celle della tabella fosse da attribuirsi al caso. E' lecito pensare che questo accada se non vi è una relazione tra le due variabili, ossia un addensamento di casi in alcune celle della tabella dovuto ad una 'attrazione' tra determinate modalità dele due variabili. La frequenza attesa deriva da una semplice proporzione: se non vi è attrazione tra le modalità delle due variabili il numero di casi in una cella dovrebbe avere la stessa proporzione rispetto al suo marginale di riga che ha il suo marginale di colonna rispetto al totale dei casi, ossia

  A_i : marginale di riga = marginale di colonna : totale dei casi

  da cui deriva che

  A_i=(marginale di riga * marginale di colonna)/numero di casi

  Ovviamente quanto più le frequenze osservate si discostano dalle frequenze attese tanto più è probabile che vi sia attrazione tra le singole modalità delle variabili e quindi vi sia una relazione tra le due variabili.
- La differenza tra la frequenza osservata e la frequenza attesa, al quadrato (per evitare problemi di segni negativi), rapportata alla frequenza attesa . Quanto più è alto questo indice tanto più si può dire vi sia uno scostamento, per quella singola cella, tra la situazione osservata e la situazione di pura casualità, e quindi un'attrazione tra le due modalità. Questo indice non va utilizzato se la frequenza attesa è inferiore a 1, dato che il valore diventa artificialmente alto perché il denominatore è inferiore a 1. In questo caso è utile accorpare i casi per evitare di avere frequenze marginali troppo basse.

La somma di tutti gli scostamenti dovuti a ciascuna singola cella si chiama X quadro, vale , ed è un indice della presenza di attrazioni tra le modalità. Come spiegato precedentemente questo indice

non può essere applicato quando sono presenti frequenze attese inferiori a 1.

TABELLA A DOPPIA ENTRATA V2/V9

V2: M = maschio; F = femmina.

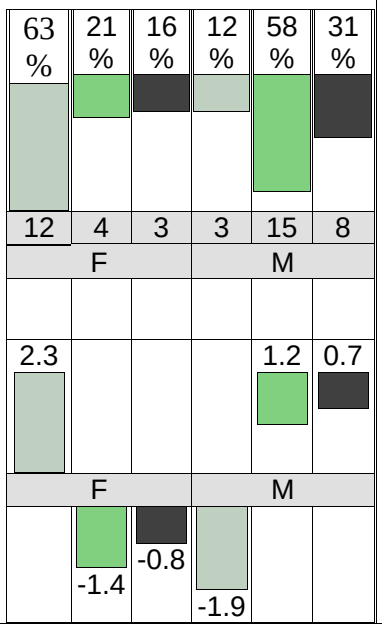
V9: tempo dedicato ai videogiochi (A: poco; B: a volte; C: spesso)

V2 x V9

V9-> V2	**A**	**B**	**C**	Marginale di riga
F	12 *6.3* **2.3**	4 *8* -1.4	3 *4.6* -0.8	19
M	3 *8.7* -1.9	15 *11* 1.2	8 *6.4* 0.7	26
Marginale di colonna	15	19	11	45

X quadro = 13.27

Significatività = **0.001**



Attraverso il valore della significatività (0,001) che è inferiore al valore 0,05, posso dedurre che vi sia una relazione significativa tra il genere (maschio/femmina) e la quantità di tempo che i soggetti trascorrono davanti ai videogiochi.

Per questo motivo la mia ipotesi iniziale è corroborata dai dati, tenendo in considerazione che il numero di soggetti maschi della mia ricerca è maggiore rispetto a quello femminile.

TABELLA A DOPPIA ENTRATA V5/V9

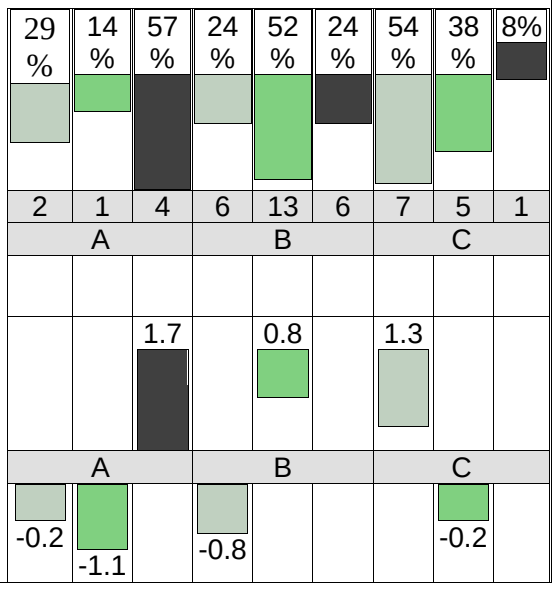
V5: frequentazione amicizie (A: 1-2 volte a settimana; B: 2-3 volte; C: più di 3 volte)

V9: tempo dedicato ai videogiochi (A: poco; B: a volte; C: spesso)

V9-> V5	**A**	**B**	**C**	Marginale di riga
A	2 *2.3* -0.2	1 *3* -1.1	4 *1.7* 1.7	7
B	6 *8.3* -0.8	13 *10.6* 0.8	6 *6.1* 0	25
C	7 *4.3* 1.3	5 *5.5* -0.2	1 *3.2* -1.2	13
Marginale di colonna	15	19	11	45

X quadro = 8.8

Significatività = 0.066



Attraverso il valore della significatività (0,066) che è superiore al valore 0,05, non posso supporre che vi sia una relazione significativa tra il tempo dedicato ai videogiochi e quello passato con gli amici.
Per questo motivo la mia ipotesi iniziale (la quantità di tempo passato con gli amici dipende dalla quantità di tempo utilizzato davanti ai videogiochi) non può essere confermata poichè non corroborata dai dati.

TABELLA A DOPPIA ENTRATA V7/V9

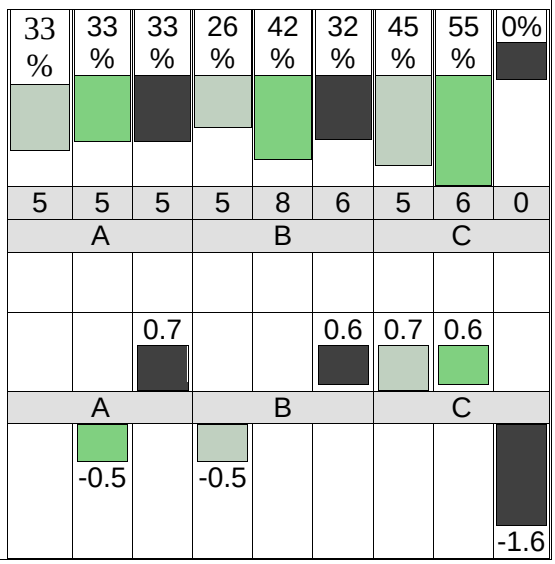
V7: con i parenti (A: poco; B: a volte; C: spesso)

V9: tempo dedicato ai videogiochi (A: poco; B: a volte; C: spesso)

V9-> V7	**A**	**B**	**C**	Marginale di riga
A	5 *5* 0	5 *6.3* -0.5	5 *3.7* 0.7	15
B	5 *6.3* -0.5	8 *8* 0	6 *4.6* 0.6	19
C	5 *3.7* 0.7	6 *4.6* 0.6	0 *2.7* -1.6	11
Marginale di colonna	15	19	11	45

X quadro = 5.01.

Significatività = 0.286



Attraverso il valore della significatività (0,286) che è superiore al valore 0,05, non posso supporre che vi sia una relazione significativa tra il tempo dedicato ai videogiochi e quello con la famiglia e parenti.
La mia ipotesi iniziale non può essere confermata poichè non corroborata dai dati.

INTERPRETAZIONE DEI RISULTATI

-Analizzando i dati raccolti attraverso il calcolo dell'analisi monovariata sul mio campione di 45 casi è emerso che:
L'età media dei soggetti è di 17 anni, seguito subito dai sedicenni.
Il 58% sono maschi.
Il 33% risiede a Bareggio (MI).
Il 40% dei soggetti nel tempo libero, esce con gli amici e solo il 29% gioca con i videogiochi.
La maggior parte dei soggetti, 56%, frequenta i propri amici 2-3 volte alla settimana.
Il 42% dei soggetti quando è con gli amici va al parco e solo il 13% gioca con i videogiochi.
È stato riscontrato come molti soggetti facciano parte di associazioni o gruppi (sportivi, oratorio), essi rappresentano il 58% (contro il 42% che non ne fanno parte).
Il tempo dedicato ai videogiochi non è molto per la maggior parte dei soggetti (a volte: il 42%; poco il 33% e spesso il 24%).
Il 47% tende a preferire i videogiochi di azione e il motivo per cui la maggior parte gioca è per divertimento (51%).

Solo il 9% dei soggetti pensa spesso durante la giornata, quando non ha la possibilità di giocarci, ai videogiochi, contro il 56% che ci pensa a volte.
Infine, il luogo in cui la maggior parte dei soggetti vi gioca è in camera da solo, corrispondente al 47%.
-Analizzando i dati raccolti attraverso il calcolo dell'analisi bivariata sul mio campione di 45 casi è emerso che:

vi è una relazione significativa tra il genere dei soggetti e la quantità di tempo che trascorrono davanti ai videogiochi; non vi è relazione tra il tempo dedicato ai videogiochi e quello passato con gli amici e con i parenti. Quindi posso dedurre che la mia ipotesi di partenza (vi è una relazione tra l'utilizzo di videogiochi e la tendenza degli adolescenti ad isolarsi dal mondo esterno) non può essere confermata.

AUTORIFLESSIONE

In questo lavoro di ricerca empirica, le maggiori difficoltà che ho riscontrato riguardano:
-il sollecitamento degli intervistati nella compilazione del questionario somministratogli, sebbene nel complesso abbiano adempiuto al compito in modo veritiero ed efficiente;
-l'utilizzo di JsStat che talvolta ha riscontrato problemi nel funzionamento.

Nonostante questo, è stata una bella esperienza di lavoro che mi ha permesso di utilizzare nuovi strumenti informatici e coinvolgere amici e conoscenti nella ricerca.

SITOGRAFIA

http://www.benessere.com/psicologia/arg00/videomania_videodipendenza.htm

http://www.abcpsy.it/le-nuove-vesti-dell-isolamento-sociale-fra-i-giovani-adolescenti--l-hikikomori.html

http://www.siipac.it/it/patologie/dipendenza-da-videogames/conseguenze