



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TORINO

Corso di Laurea in Educazione Professionale



Progetto di Metodologia della Ricerca Educativa

Prof. R. Trincherò

***Uso dei videogiochi e socialità
negli adolescenti***

A.A. 2018/2019

A cura di:
Castellana Sara
Lepore Giovanna
Russo Eleonora
Venco Clara

Indice

1. Tema, problema conoscitivo, obiettivo di ricerca

1.1 Tema

1.2 Problema conoscitivo

1.3 Obiettivo di ricerca

2. Quadro teorico

2.1 Mappa concettuale

2.2 Stesura mappa concettuale

2.3 Bibliografia e sitografia

3. Strategia di ricerca, ipotesi di lavoro, identificazione dei fattori

3.1 Strategia di ricerca

3.2 Ipotesi di lavoro

3.3 Fattore dipendente

3.4 Fattore indipendente

3.5 Variabili di sfondo

4. Definizione operativa dei fattori

5. Popolazione di riferimento, campione e tecnica di campionamento

5.1 Popolazione di riferimento

5.2 Campione

5.3 Tecnica di campionamento

6. Tecniche e strumenti di rilevazione dei dati

7. Raccolta dei dati

7.1 Metodo di raccolta dati

7.2 Matrice dei dati

8. Tecniche di analisi dei dati

8.1 Analisi monovariata

8.2 Analisi bivariata

9. Controllo delle ipotesi ed interpretazione dei risultati

10. Autoriflessione

1. Tema, problema conoscitivo e obiettivo di ricerca

1.1 Tema

Uso dei videogiochi e socialità negli adolescenti

1.2 Problema conoscitivo

Vi è relazione tra l'uso dei videogiochi e la socialità negli adolescenti?

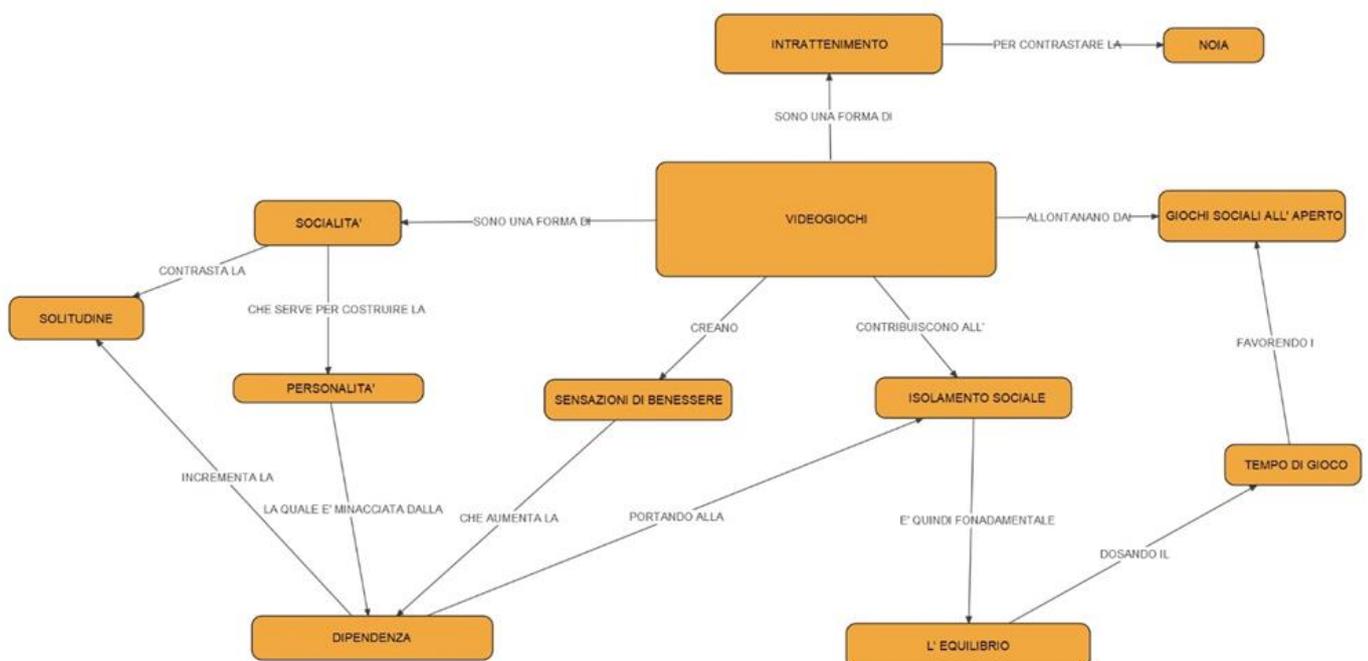
1.3 Obiettivo di ricerca

Stabilire l'esistenza di una relazione tra l'utilizzo dei videogiochi e l'isolamento sociale negli adolescenti.

2. Quadro teorico

Per la costruzione del quadro teorico si è partiti da una ricerca effettuata su "Google Scholar" a proposito del rapporto tra videogiochi e isolamento sociale. Dopo aver preso visione di diversi articoli online, si sono presi in esame solamente alcuni paragrafi, utili per la ricerca empirica.

2.1 Mappa concettuale



2.2 Stesura mappa concettuale

La socialità è la condizione per esprimere la propria personalità, di conseguenza l'uomo ha necessità di stare con gli altri, anche se di fondo vi è una ragione di soddisfare i propri bisogni, egoisticamente. Appurato che la socialità è fondamentale nell'uomo, a volte tendiamo a stare in solitudine (in questo caso voluta, vedremo più a fondo) perché ne sentiamo il bisogno e ci circondiamo di prodotti d'intrattenimento: libri, serie tv, film e videogiochi. Tutti questi sono da considerare mezzi, che sicuramente potremmo reputare cultura o arte, ma principalmente svolgono la funzione d'intrattenere il fruitore.

Il cervello, nonostante sia in continuo risparmio energetico per non esplodere, ha bisogno continuo di stimoli: non può rimanere con le mani in mano altrimenti avrebbe allucinazioni e si creerebbero gravi problemi cerebrali. Si gioca ai videogiochi perché si ci sta annoiando.

Si sente la necessità di stare soli per provare maggiore climax emotivo e vivere la storia in maniera più intima. Nei titoli multigiocatore si può creare una squadra con amici virtuali o conosciuti nella vita reale, ma si crea comunque una barriera filtrata dallo schermo e manca il contatto fisico, il poter guardarsi negli occhi.

Per quanto riguarda i più giovani, il videogame conduce ad una chiusura eccessiva dei bambini, che si rapportano solo con uno schermo e con i personaggi dell'episodio con cui stanno giocando.

Il videogioco comporta un allontanamento dai giochi di una volta, dalla socializzazione naturale davanti ad un pallone, dal contatto con l'aria aperta. Oggi la gente è diventata molto più solitaria e videodipendente, preferendo passare ore e ore davanti allo schermo di una tv piuttosto che chiacchierare con gli amici o semplicemente fare una passeggiata in centro con loro.

La soluzione sta nel giusto equilibrio, nel dosare il tempo passato con i videogames, alternandolo magari a passeggiate al verde o al contatto con altri coetanei.

Non è un caso che nell'era della comunicazione il disagio aumenti sempre di più, perché è sempre più assente la capacità di comunicare, di entrare in relazione con sé stessi e con gli altri in modo autentico. Il rischio è che la realtà virtuale sostituisca quella reale (soprattutto in adolescenza) e favorisca l'isolamento.

Sembra che i videogiochi esercitino reazioni contrastanti. Alcune persone provano verso di essi un'incontrollabile repulsione. Altre se ne sentono irresistibilmente attratte. Su quelle che ne sono attratte, giocare non solo non soddisfa il bisogno, ma sembra addirittura che lo faccia crescere ancora di più.

Purtroppo sembra che tra i minori prevalgano quelli che si sentono irresistibilmente attratti dai

videogiochi.

Il videogioco è un'attività che allontana dalle preoccupazioni o dalle frustrazioni quotidiane, crea emozioni induce uno stato modificato di coscienza, come quello della trance ipnotica, fa stare bene. Dopo un po' senza questo stato di benessere si sta male (dipendenza), ma per ricrearlo occorrono dosi sempre maggiori (assuefazione) di videogioco. Si ha quindi il bisogno di giocare sempre più a lungo, o con giochi sempre più emozionanti, sempre più violenti, con effetti grafici sempre più accattivanti, con situazioni sempre più incredibili.

Secondo i sostenitori della dipendenza da videogiochi come disturbo psichiatrico, le emozioni e la sensazione di piacevole star bene creati dai videogiochi, sono dovuti al rilascio nell'organismo di sostanze come anfetamine e dopamine. A brevissimo termine queste sostanze provocano nell'organismo una sensazione diffusa di benessere, o hanno un effetto sedativo rispetto a stati, anche leggeri, d'ansia o di depressione. A lungo andare creano dipendenza (si comincia a stare male non si può giocare) o assuefazione (perdono efficacia, e ne occorrono dosi sempre più forti per tornare a stare bene).

2.3 Bibliografia e sitografia

- <http://www.icdionigi.it/>
- <https://www.proversi.it/tesi/dettaglio/1189-il-videogame-ha-ripercussioni-negative-sulla-socialita-dei-bambini-https://gameplay.cafe/rubriche/editoriali/videogiochi-e-solitudine/>

3. Strategia di ricerca, ipotesi di lavoro, identificazione dei fattori

3.1 Strategia di ricerca

Per verificare l'esistenza di una relazione tra l'utilizzo dei videogiochi e la socialità degli adolescenti, la strategia di ricerca utilizzata è quella della ricerca standard che permette di spiegare gli stati assunti da un dato fattore sulla base di quelli assunti da altri fattori.

3.2 Ipotesi di lavoro

Esiste una relazione tra l'utilizzo dei videogiochi e la socialità degli adolescenti

3.3 Fattore dipendenti

Socialità

3.4 Fattore indipendente

Utilizzo dei videogiochi

3.5 Variabili di sfondo

Genere ed età

4. Definizione operativa dei fattori

I fattori da noi individuati non sono stati tutti direttamente rilevabili. Per i fattori non direttamente rilevabili abbiamo applicato il processo di operalizzazione per poter ottenere gli item di rilevazione.

Fattori	Indicatori	Item di rilevazione	Variabili
VIDEOGIOCHI = Play station, giochi sul tablet, giochi sul telefono	Quanto tempo si dedica ai videogiochi durante il periodo scolastico	1) Durante l'anno scolastico, giochi ai video giochi ?	<ul style="list-style-type: none"> - Ogni giorno - Quasi tutti i giorni - Solo nel weekend - Ogni tanto - Mai
	Dedicare più di un'ora al giorno per i videogiochi	2) Quando giochi ai videogiochi, per quanto tempo ci giochi ?	<ul style="list-style-type: none"> - Meno di un'ora - Un'ora - Due ore - Più di due ore
	Capire da quanto tempo si gioca	3) Da che età giochi ai video giochi?	<ul style="list-style-type: none"> - Dalla scuola materna - Dalla 1-2-3 elementare - Dalla 4-5 elementare - Dalla scuola media
	I genitori ritengono che i ragazzi giochino troppo	4) I tuoi genitori ti dicono che dovresti giocare di meno?	<ul style="list-style-type: none"> - Spesso - Qualche volta - Mai
	Riuscire a staccarsi dai videogiochi per una settimana	5) È difficile per te stare una settimana senza video giochi?	<ul style="list-style-type: none"> - Un po' difficile - Molto difficile - Non è difficile
		6) In un pomeriggio libero preferisci:	<ul style="list-style-type: none"> - Giocare ai videogiochi da solo - Invitare gli amici e giocare ai videogiochi insieme - Giocare ai videogiochi online in collegamento con amici - Vedersi con gli amici e fare altro
	Preferire i videogiochi ad altro	7) Ti chiedono cosa vorresti per il tuo compleanno, cosa sceglieresti ?	<ul style="list-style-type: none"> - Nuovi videogiochi - Soldi da spendere per i videogiochi - Libri - Vestiti - Giochi di società - Altro

SOCIALITA'	Valutare il piacere di stare in compagnia di altri ragazzi.	1) Ti piace passare del tempo con altri ragazzi della tua età?	<ul style="list-style-type: none"> - Si - Abbastanza - Non tanto
	Valutare quanto tempo si trascorre in compagnia di altri ragazzi della propria età.	2) Quanto tempo trascorri con i ragazzi della tua età in una settimana ?	<ul style="list-style-type: none"> - Per niente - Poco - Spesso - Tanto
	Capire come si trascorre il tempo in compagnia.	3) Cosa fai quando incontri i tuoi amici ?	<ul style="list-style-type: none"> - Sport - Uscite all'aperto - Altre attività (scout , oratorio) - Giochi in casa (no videogiochi) - Andare insieme al cinema, bowling, laser game...
	Valutare come si comunica tra gli adolescenti .	4) Quale modo preferisci per comunicare con i tuoi amici?	<ul style="list-style-type: none"> - Messaggi - Telefonate - Altri social - Incontrarsi - Videogiochi online
	Individuare gli hobby dei ragazzi.	5) Cosa preferisci fare nel tuo tempo libero?	<ul style="list-style-type: none"> - Stare a casa solo - Vederti con amici - Stare con la famiglia
	Valutare come si passa il tempo in casa propria per gli adolescenti	6) Quando sei a casa preferisci:	<ul style="list-style-type: none"> - Stare da solo - Stare in compagnia della tua famiglia - Dipende dalle volte
	Individuare come si rapportano i giovani durante il tempo libero a scuola.	7) A scuola durante l'intervallo:	<ul style="list-style-type: none"> - Stai da solo - Giochi o chiacchieri con qualche compagno - Stai un po' con tutti
	Valutare la partecipazione dei giovani per uscite extra scolastiche.	8) I tuoi amici/compagni ti cercano e ti invitano quando organizzano qualche evento ?	<ul style="list-style-type: none"> - Sempre - Spesso - Mai - Poche volte

	Individuare quanto i giovani si confidano con altre persone.	9) Ti confidi con i tuoi amici ?	<ul style="list-style-type: none"> - Sempre - Spesso - Poche volte - Mai
	Individuare se le altre persone richiedono il parere dell'amico.	10) I tuoi amici si confidano con te?	<ul style="list-style-type: none"> - Sempre - Spesso - Poche volte - Mai
	Individuare come ci si sente con gli amici.	11) Quando sei con altre persone della tua età:	<ul style="list-style-type: none"> - Sei a tuo agio - Tendi a isolarti - Dipende dalle volte
	Valutare se con le persone più grandi si è partecipativi.	12) Quando sei con altre persone della tua età	<ul style="list-style-type: none"> - Partecipi - Sei attivo e partecipi alle decisioni del gruppo - Rimani in disparte
	Valutare il carattere della persona	13) Ti ritieni una persona:	<ul style="list-style-type: none"> - Chiusa/timida con tutti - Chiusa/timida con chi non conosci e aperta/espansiva con chi conosci - Aperta/espansiva con tutti

5. Popolazione di riferimento, campione e tecnica di campionamento

5.1 Popolazione di riferimento

Per la nostra ricerca empirica abbiamo preso in esame ragazzi e ragazze dagli 11 ai 14 anni.

5.2 Campione

Il gruppo preso in esame è composto da 53 soggetti, di cui 28 ragazze e 25 ragazzi, dagli 11 ai 14 anni.

5.3 Tecnica di campionamento

Abbiamo scelto di utilizzare un campionamento non probabilistico per le sue caratteristiche di praticità e rapidità e per la necessità di avere campioni che presentino soggetti con specifici caratteri scelti in base agli scopi della nostra ricerca. La tecnica di campionamento da noi utilizzata è stata quella non probabilistica accidentale, in quanto abbiamo scelto soggetti da noi facilmente reperibili nel centro estivo della Parrocchia Natale del Signore della zona Santa Rita di Torino.

Abbiamo somministrato un questionario cartaceo a tutti i ragazzi presenti al centro estivo frequentati le scuole medie quindi di età comprese tra gli 11 e i 14 anni. I ragazzi sono risultati essere 11 soggetti di 11 anni, 11 soggetti di 12 anni, 19 soggetti di 13 anni e 9 soggetti di 14 anni.

6. Tecniche e strumenti di rilevazione dei dati

Per questo tipo di ricerca abbiamo deciso di utilizzare tecniche e strumenti ad alta strutturazione. Abbiamo perciò creato un questionario cartaceo a risposte chiuse. Al suo interno abbiamo inserito le variabili, facendo riferimento alla definizione operativa. Per questa ricerca di tipo standard abbiamo creato 20 variabili a risposta multipla precedute da una breve presentazione della nostra ricerca e alcune indicazioni su come rispondere al questionario.

Cari ragazzi, stiamo facendo un'indagine sull'uso che voi fate dei **videogiochi (play station, Xbox, giochi sul tablet, giochi sul telefono)** e sulle **relazioni che avete con le altre persone**, in particolare con i vostri coetanei. Vi chiediamo la cortesia di rispondere a queste poche domande in forma anonima, ma con sincerità per aiutarci nella nostra ricerca. Non esistono risposte giuste o sbagliate, esistono le vostre personali opinioni. Grazie per la vostra disponibilità!

Età

M	F
---	---

1. Durante l'anno scolastico, giochi ai videogiochi (crocetta una sola risposta)
 - ogni giorno
 - quasi tutti i giorni
 - solo nel weekend
 - ogni tanto
 - mai *se hai crocettato questa risposta, vai alla domanda n 6
2. Quando giochi ai videogiochi, per quanto tempo ci giochi? (crocetta una sola risposta)
 - meno di un'ora
 - un'ora
 - due ore
 - più di due ore
3. Da che età usi i videogiochi? (crocetta una sola risposta)
 - dalla scuola materna
 - dalla 1-2-3 elementare
 - dalla 4-5 elementare
 - dalla scuola media
4. I tuoi genitori ti dicono che dovresti giocare di meno? (crocetta una sola risposta)
 - spesso
 - qualche volta
 - raramente
 - mai

5. Quanto è difficile per te stare una settimana senza i videogiochi? (crocetta una sola risposta)
- molto difficile
 - abbastanza difficile
 - poco difficile
 - non è difficile
6. In un pomeriggio libero preferisci: (crocetta una sola risposta)
- giocare ai videogiochi da solo
 - invitare gli amici a casa e giocare ai videogiochi insieme
 - giocare ai videogiochi online in collegamento con gli amici
 - vedersi con gli amici e fare altro
7. Se ti chiedono cosa vorresti per il tuo compleanno, cosa sceglieresti? (crocetta una sola risposta)
- nuovi videogiochi
 - soldi da spendere per i videogiochi
 - libri
 - vestiti
 - giochi di società
 - altro, cosa?
8. Ti piace passare del tempo con altri ragazzi della tua età? (crocetta una sola risposta)
- sì
 - abbastanza
 - non tanto
 - no
9. Quanto tempo trascorri con i ragazzi della tua età in una settimana?
Crocetta la casella: 1 poco – 5 tanto
- | | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|
10. Cosa fai di solito quando ti incontri con i tuoi amici? (crocetta una sola risposta)
- sport
 - uscite/giochi all'aperto (passeggiare, prendere un gelato, giocare ai giardini)
 - altre attività (scout, oratorio)
 - giochi in casa (no videogiochi)
 - andare insieme a cinema, bowling, laser game o altro
11. Quale modo preferisci utilizzare per comunicare con i tuoi amici? (crocetta una sola risposta)
- messaggi
 - telefonate
 - altri social
 - incontrarsi
 - attraverso videogiochi online

12. Durante il tuo tempo libero preferisci: (crocetta una sola risposta)
- stare da solo
 - vederti con i tuoi amici
 - trascorrere il tempo con la tua famiglia
13. A scuola, durante l'intervallo, di solito: (crocetta una sola risposta)
- stai da solo
 - giochi o chiacchieri sempre e solo con alcuni compagni
 - stai un po' con tutti
14. Quando sei a casa in genere preferisci: (crocetta una sola risposta)
- stare da solo
 - stare in compagnia delle altre persone della tua famiglia
 - dipende dalle volte
15. I tuoi amici/compagni ti cercano e ti invitano quando organizzano qualche evento/uscita? (crocetta una sola risposta)
- sempre
 - spesso
 - poche volte
 - mai
16. Ti confidi con i tuoi amici? (crocetta una sola risposta)
- sempre
 - spesso
 - poche volte
 - mai
17. I tuoi amici si confidano con te? (crocetta una sola risposta)
- sempre
 - spesso
 - poche volte
 - mai
18. Quando sei con altre persone della tua età: (crocetta una sola risposta)
- sei a tuo agio
 - non ti senti a tuo agio
 - dipende dalle volte (dalle situazioni e dalle persone)
19. Quando sei con altre persone della tua età: (crocetta una sola risposta)
- resti in disparte
 - sei attivo, fai proposte e partecipi
 - lasci che gli altri decidano e fai quello che loro propongono
20. Ti ritieni una persona (crocetta una sola risposta)
- chiusa/timida con tutti
 - chiusa/timida con chi non conosci e aperta/espansiva con chi conosci
 - aperta/espansiva con tutti

7. Rilevazione dei dati

7.1 Metodo di raccolta dei dati

Abbiamo creato il questionario su un file di Word e ne abbiamo stampato il numero di copie necessarie così da poterlo somministrare in versione cartacea a tutti i soggetti del campione.

I questionari sono stati somministrati ai 53 ragazzi frequentanti il centro estivo della parrocchia Natale del Signore della zona Santa Rita di Torino in cui opera, come animatrice, una studentessa del gruppo. È stato quindi facile per noi prendere i contatti con i responsabili e ottenere l'autorizzazione a svolgere la nostra ricerca in quell'ambiente.

In una giornata al centro estivo, mentre i ragazzi erano suddivisi in piccoli gruppi per svolgere delle attività, seguiti dai rispettivi animatori, noi abbiamo somministrato il questionario separatamente ad ognuno dei gruppi. La compilazione individuale del questionario è stata preceduta da una breve presentazione collettiva nella quale abbiamo illustrato ai ragazzi le motivazioni della ricerca e le modalità con le quali avrebbero dovuto rispondere alle nostre domande.

Ogni gruppo ha impiegato circa 15 minuti a compilare il questionario. Il tempo di somministrazione di tutti i questionari è stato di circa due ore.

7.2 Matrice dei dati

Successivamente abbiamo raccolto le risposte e registrate in un file Excel, ricavando la matrice casi per variabili, in modo tale che per ogni riga corrispondesse un soggetto e per ogni colonna una variabile.

(allegato)

8. Tecniche di analisi dei dati

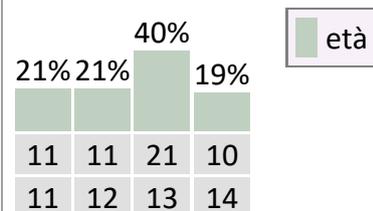
Per analizzare i dati abbiamo inserito la matrice dei dati nel programma Jstat indicatoci dal prof. Trincherò sul sito di edurete, per effettuare l'analisi monovariata e bivariata delle variabili.

8.1 Analisi monovariata

Abbiamo effettuato l'analisi monovariata analizzando singolarmente le variabili, trattando in particolar modo la distribuzione di frequenza (rappresentandola con adeguati grafici a barre, in quanto rende più agevole comparare dati differenti), gli indici di tendenza centrale (che indicano qual è il punto intorno al quale si trova la distribuzione dei dati) e gli indici di dispersione (indicano quanto è concentrata la distribuzione campionaria intorno al valore centrale)

Età

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
11	11	21%	11	21%	10%:32%
12	11	21%	22	42%	10%:32%
13	21	40%	43	81%	26%:53%
14	10	19%	53	100%	8%:29%



Campione:

Numero di casi = 53

Indici di tendenza centrale:

Moda = 13

Mediana = 13

Media = 12.57

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.28

Campo di variazione = 3

Differenza interquartilica = 1

Scarto tipo = 1.02

Indici di forma:

Asimmetria = -0.23

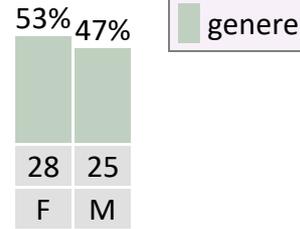
Curtosi = -1.07

Popolazione

Parametro	Intervallo Confidenza 95%
Media	da 12.29 a 12.84
Scarto tipo	da 0.87 a 1.3

Genere

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
F	28	53%	28	53%	39%:66%
M	25	47%	53	100%	34%:61%



Campione:

Numero di casi= 53

Indici di tendenza centrale:

Moda = F

Mediana = F

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.5

Giochi ai videogiochi?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
mai	2	4%	2	4%	0%:11%
ogni giorno	14	26%	16	30%	15%:38%
ogni tanto	20	38%	36	68%	25%:51%
quasi tutti i giorni	12	23%	48	91%	11%:34%
solo nel weekend	5	9%	53	100%	2%:17%

Campione:

Numero di casi= 53

Indici di tendenza centrale:

Moda = ogni tanto

Mediana = ogni tanto

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.27



Per quanto tempo giochi ai videogiochi durante l'anno scolastico?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
due ore	10	20%	10	20%	9%:31%
meno di un'ora	13	25%	23	45%	14%:37%
più di due ore	4	8%	27	53%	0%:15%
un'ora	24	47%	51	100%	33%:61%

Campione:

Numero di casi= 51

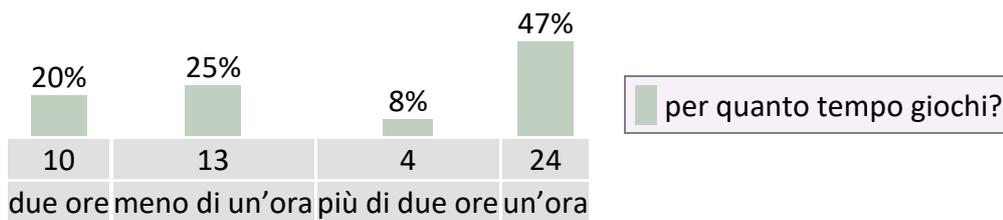
Indici di tendenza centrale:

Moda = un'ora

Mediana = più di due ore

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.33



Da che età giochi ai videogiochi?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
1-2-3 elementare	8	16%	8	16%	6%:26%
4-5 elementare	25	49%	33	65%	35%:63%
scuola materna	2	4%	35	69%	0%:12%
scuola media	16	31%	51	100%	19%:44%

Campione:

Numero di casi= 51

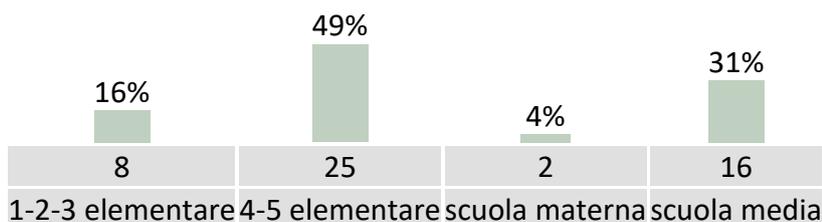
Indici di tendenza centrale:

Moda = 4-5 elementare

Mediana = 4-5 elementare

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.36



da che età giochi?

I tuoi genitori dicono che dovresti giocare di meno?

Modalità	Frequenza semplice	Percentuale semplice	Frequenza cumulata	Percentuale cumulata	Int. Fid. 95%
mai	11	22%	11	22%	10%:33%
qualche volta	20	39%	31	61%	26%:53%
raramente	7	14%	38	75%	4%:23%
spesso	13	25%	51	100%	14%:37%

Campione:

Numero di casi= 51

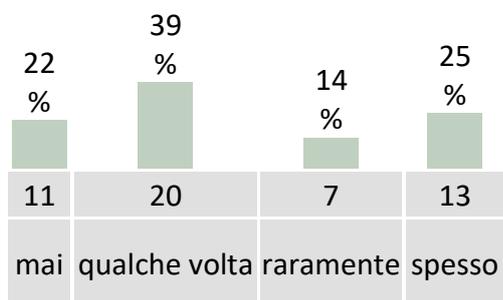
Indici di tendenza centrale:

Moda = qualche volta

Mediana = qualche volta

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.28



i tuoi genitori dicono che dovresti giocare di meno?

È difficile stare una settimana senza giocare?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
abbastanza difficile	4	8%	4	8%	0%:15%
molto difficile	2	4%	6	12%	0%:12%
non è difficile	26	51%	32	63%	37%:65%
poco difficile	19	37%	51	100%	24%:51%

Campione:

Numero di casi= 51

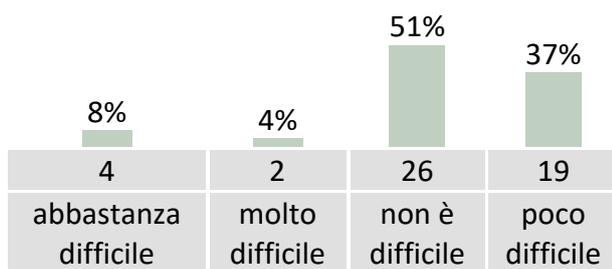
Indici di tendenza centrale:

Moda = non è difficile

Mediana = non è difficile

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.41



È difficile stare una settimana senza giocare?

In un pomeriggio cosa preferisci fare?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
altro	44	83%	44	83%	73%:93%
videogiochi amici	4	8%	48	91%	0%:15%
videogiochi online	5	9%	53	100%	2%:17%

Campione:

Numero di casi= 53

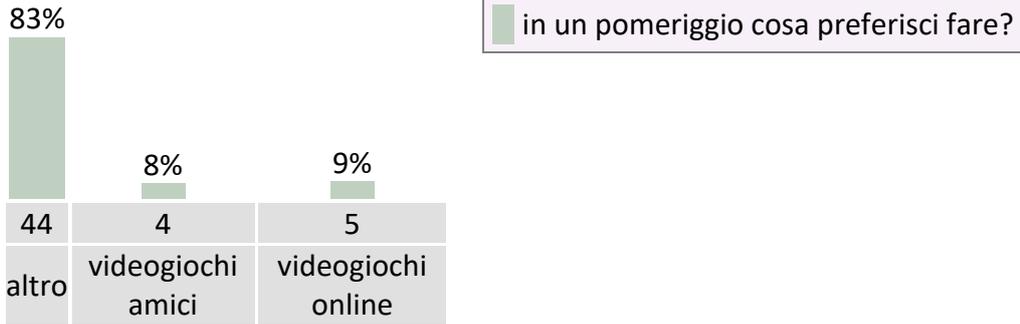
Indici di tendenza centrale:

Moda = altro

Mediana = altro

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.7



Cosa vorresti per il tuo compleanno?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
altro	7	13%	7	13%	4%:22%
giochi di società	4	8%	11	21%	0%:15%
libri	4	8%	15	28%	0%:15%
nuovi videogiochi	5	9%	20	38%	2%:17%
soldi per videogiochi	3	6%	23	43%	0%:12%
vestiti	30	57%	53	100%	43%:70%

Campione:

Numero di casi= 53

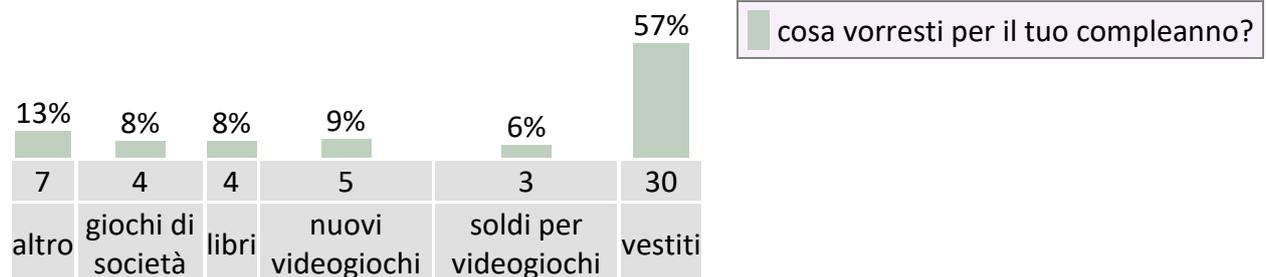
Indici di tendenza centrale:

Moda = vestiti

Mediana = vestiti

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.36



Ti piace stare con le persone della tua età?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
abbastanza	5	9%	5	9%	2%:17%
non tanto	3	6%	8	15%	0%:12%
si	45	85%	53	100%	75%:95%

Campione:

Numero di casi= 53

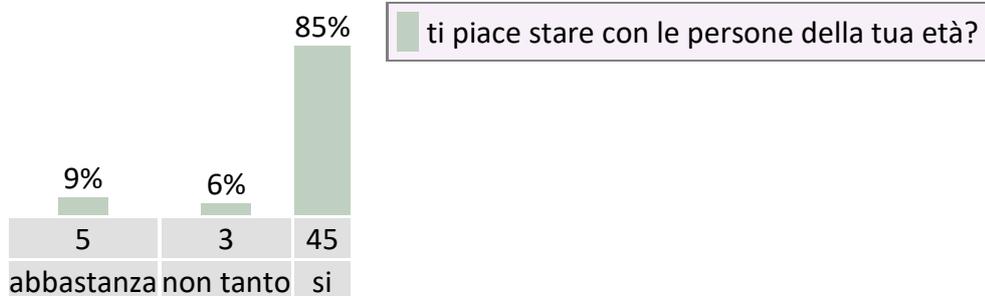
Indici di tendenza centrale:

Moda = si

Mediana = si

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.73



Quanto tempo trascorri con i tuoi coetanei in una settimana?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
2	1	2%	1	2%	0%:8%
3	18	34%	19	36%	21%:47%
4	13	25%	32	60%	13%:36%
5	21	40%	53	100%	26%:53%

Campione:

Numero di casi= 53

Indici di tendenza centrale:

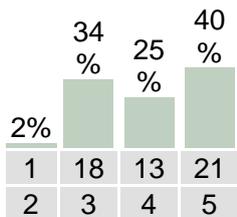
Moda = 5

Mediana = 4

Media = 4.02

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.33



■ quanto tempo trascorri con i tuoi coetanei in una settimana?

Cosa fai quando incontri i tuoi amici?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
altro	11	21%	11	21%	10%:32%
attività	7	13%	18	34%	4%:22%
giochi in casa	3	6%	21	40%	0%:12%
sport	8	15%	29	55%	5%:25%
uscite	24	45%	53	100%	32%:59%

Campione:

Numero di casi= 53

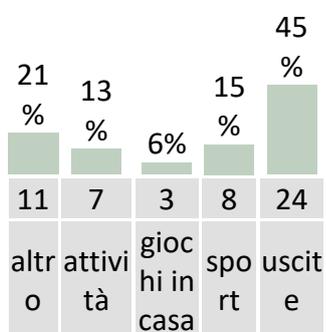
Indici di tendenza centrale:

Moda = uscite

Mediana = sport

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.29



■ cosa fai quando incontri i tuoi amici?

Come preferisci comunicare con i tuoi amici?

Modalità	Frequenza semplice	Percentuale semplice	Frequenza cumulata	Percentuale cumulata	Int. Fid. 95%
incontrarsi	22	42%	22	42%	28%:55%
messaggi	13	25%	35	66%	13%:36%
social	4	8%	39	74%	0%:15%
telefonate	10	19%	49	92%	8%:29%
videogiochi online	4	8%	53	100%	0%:15%

Campione:

Numero di casi= 53

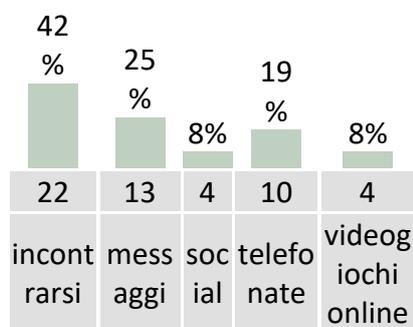
Indici di tendenza centrale:

Moda = incontrarsi

Mediana = messaggi

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.28



come preferisci comunicare con i tuoi amici?

Cosa preferisci fare durante il tempo libero?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
amici	42	79%	42	79%	68%:90%
famiglia	9	17%	51	96%	7%:27%
solo	2	4%	53	100%	0%:11%

Campione:

Numero di casi= 53

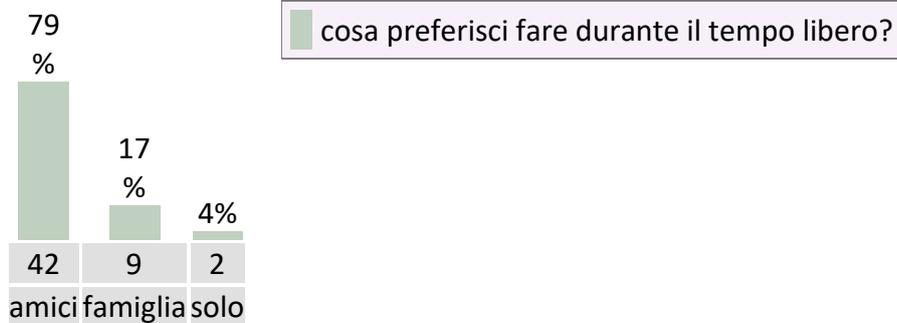
Indici di tendenza centrale:

Moda = amici

Mediana = amici

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.66



Con chi stai durante l'intervallo a scuola?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
alcuni	19	36%	19	36%	23%:49%
solo	3	6%	22	42%	0%:12%
tutti	31	58%	53	100%	45%:72%

Campione:

Numero di casi= 53

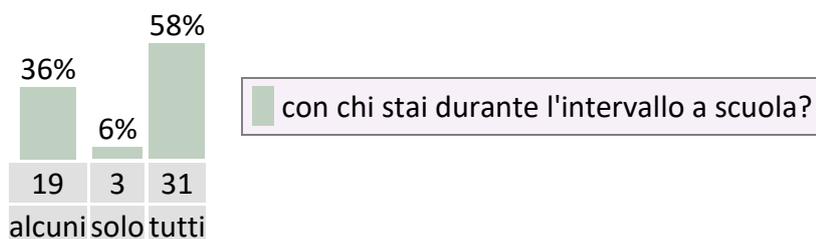
Indici di tendenza centrale:

Moda = tutti

Mediana = tutti

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.47



Quando sei a casa con chi stai?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
dipende	33	62%	33	62%	49%:75%
famiglia	13	25%	46	87%	13%:36%
solo	7	13%	53	100%	4%:22%

Campione:

Numero di casi= 53

Indici di tendenza centrale:

Moda = dipende

Mediana = dipende

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.47



I tuoi amici ti invitano quando organizzano qualche uscita?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
poche volte	14	26%	14	26%	15%:38%
sempre	11	21%	25	47%	10%:32%
spesso	28	53%	53	100%	39%:66%

Campione:

Numero di casi= 53

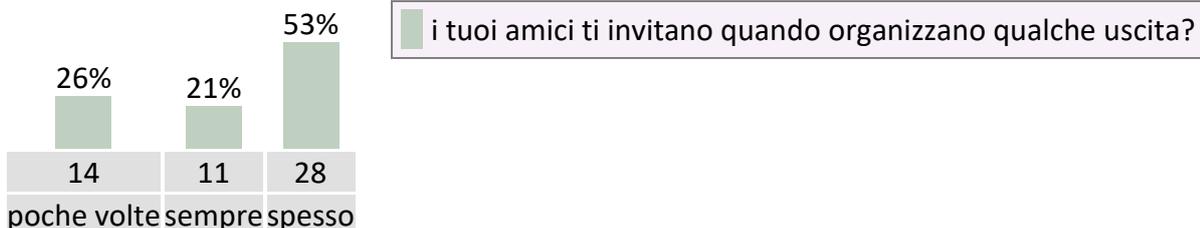
Indici di tendenza centrale:

Moda = spesso

Mediana = spesso

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.39



Ti confidi con i tuoi amici?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
mai	1	2%	1	2%	0%:8%
poche volte	15	28%	16	30%	16%:40%
sempre	7	13%	23	43%	4%:22%
spesso	30	57%	53	100%	43%:70%

Campione:

Numero di casi= 53

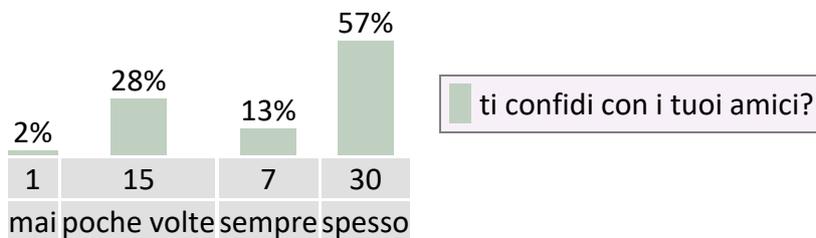
Indici di tendenza centrale:

Moda = spesso

Mediana = spesso

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.42



I tuoi amici si fidano con te?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
mai	1	2%	1	2%	0%:8%
poche volte	6	11%	7	13%	3%:20%
sempre	10	19%	17	32%	8%:29%
spesso	36	68%	53	100%	55%:80%

Campione:

Numero di casi= 53

Indici di tendenza centrale:

Moda = spesso

Mediana = spesso

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.51



Come stai quando sei con persone della tua età?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
agio	23	43%	23	43%	30%:57%
dipende	29	55%	52	98%	41%:68%
non agio	1	2%	53	100%	0%:8%

Campione:

Numero di casi= 53

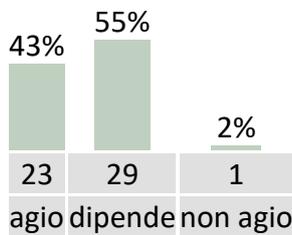
Indici di tendenza centrale:

Moda = dipende

Mediana = dipende

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.49



come stai quando sei con persone della tua età?

Come sei quando sei con altre persone della tua età?

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
altri decidono	13	25%	13	25%	13%:36%
attivo	40	75%	53	100%	64%:87%

Campione:

Numero di casi= 53

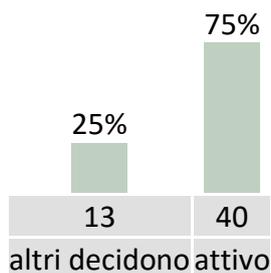
Indici di tendenza centrale:

Moda = attivo

Mediana = attivo

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.63



come sei quando sei con altre persone della tua età?

Ti ritieni una persona

Modalità	Frequenza semplice	Percent. semplice	Frequenza cumulata	Percent. cumulata	Int. Fid. 95%
aperta	27	51%	27	51%	37%:64%
chiusa	1	2%	28	53%	0%:8%
dipende	25	47%	53	100%	34%:61%

Campione:

Numero di casi= 53

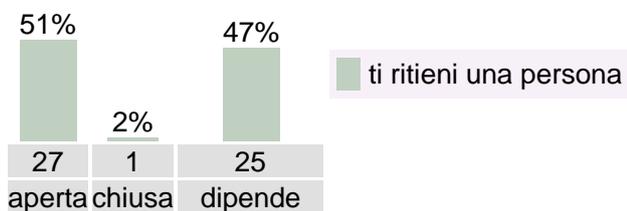
Indici di tendenza centrale:

Moda = aperta

Mediana = aperta

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.48



8.2 Analisi bivariata

Attraverso l'analisi bivariata, che serve per spiegare gli stati assunti da un dato fattore sulla base di quelli assunti da un altro fattore, abbiamo controllato se ci fosse una relazione significativa tra tutte le coppie di variabili possibili. Abbiamo quindi calcolato il residuo standardizzato, che corrisponde alla differenza tra frequenza osservata e frequenza attesa, successivamente abbiamo diviso il risultato ottenuto per la radice quadrata della frequenza attesa. Una volta calcolato il residuo standardizzato abbiamo elevato alla seconda tutti i valori ottenuti e sommandoli abbiamo ottenuto il valore dell' χ^2 quadro.

Adesso andremo ad analizzare tutti i valori significativi ($\alpha < 0.05$) ottenuti.

Nelle celle delle tabelle che seguono sono indicati:

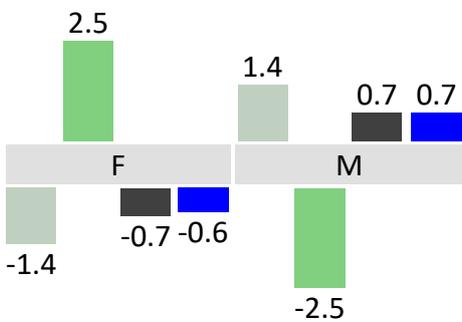
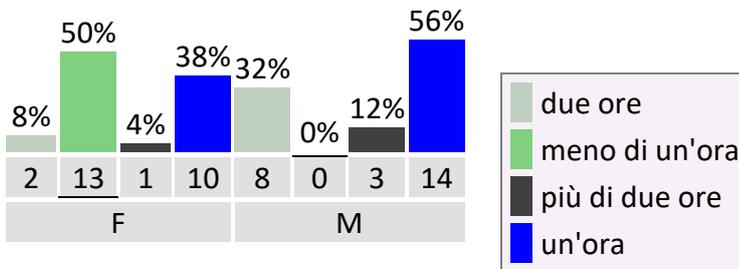
- la frequenza osservata O
- la frequenza attesa A
- il residuo standardizzato di cella, ossia lo scarto tra frequenza osservata e attesa rapportato alla radice quadrata della frequenza attesa $(O-A)/\sqrt{A}$

Genere x per quanto tempo giochi?

per quanto tempo giochi?-> genere	due ore	meno di un'ora	più di due ore	un'ora	Marginale di riga
F	2 5.1 -1.4	13 6.6 2.5	1 2 -0.7	10 12.2 -0.6	26
M	8 4.9 1.4	0 6.4 -2.5	3 2 0.7	14 11.8 0.7	25
Marginale di colonna	10	13	4	24	51

X quadro = 18.25. Significatività = 0

V di Cramer = 0.6

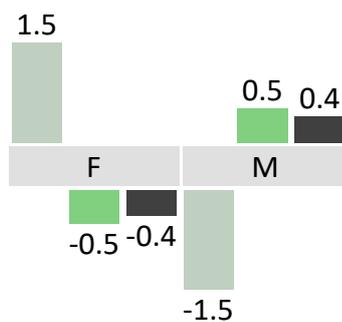
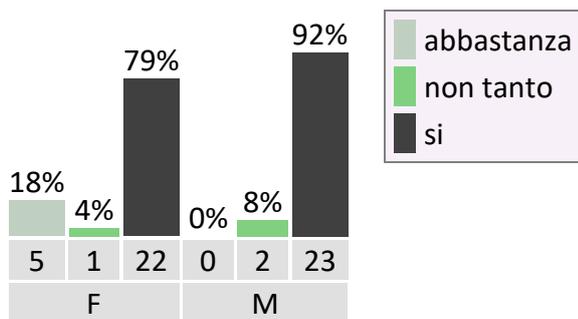


Genere x ti piace stare con le persone della tua età?

ti piace stare con le persone della tua età?-> genere	abbastanza	non tanto	si	Marginale di riga
F	5 2.6 1.5	1 1.6 -0.5	22 23.8 -0.4	28
M	0 2.4 -1.5	2 1.4 0.5	23 21.2 0.4	25
Marginale di colonna	5	3	45	53

X quadro = 5.2. Significatività = 0.074

V di Cramer = 0.31

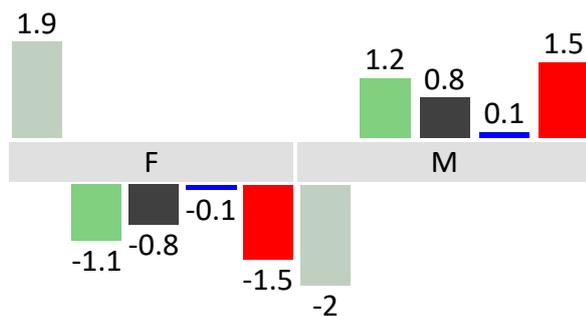
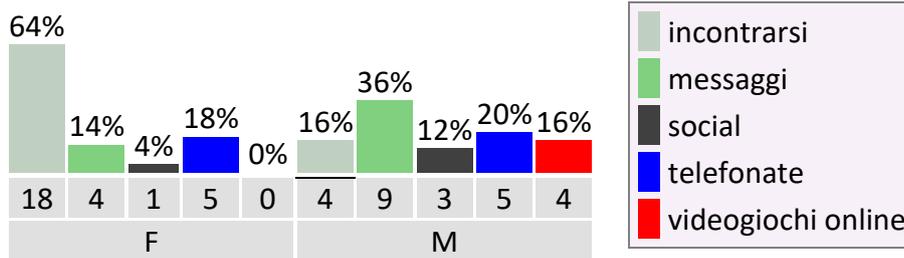


Genere x come preferisci comunicare con i tuoi amici?

come preferisci comunicare con i tuoi amici?-> genere	incontrarsi	messaggi	social	telefonate	videogiochi online	Marginale di riga
F	18 11.6 1.9	4 6.9 -1.1	1 2.1 -0.8	5 5.3 -0.1	0 2.1 -1.5	28
M	4 10.4 -2	9 6.1 1.2	3 1.9 0.8	5 4.7 0.1	4 1.9 1.5	25
Marginale di colonna	22	13	4	10	4	53

X quadro = 15.71. Significatività = **0.003**

V di Cramer = 0.54

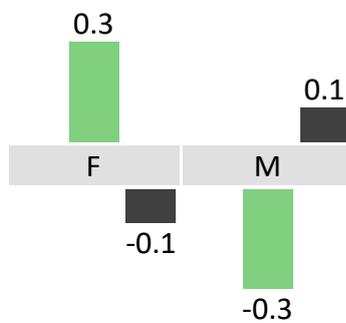
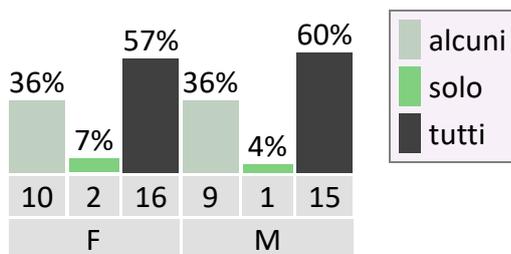


Genere x con chi stai durante l'intervallo a scuola?

con chi stai durante l'intervallo a scuola?-> genere	alcuni	solo	tutti	Marginale di riga
F	10 10 0	2 1.6 0.3	16 16.4 -0.1	28
M	9 9 0	1 1.4 -0.3	15 14.6 0.1	25
Marginale di colonna	19	3	31	53

X quadro = 0.25. Significatività = 0.883

V di Cramer = 0.07

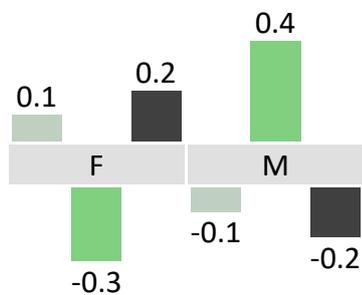
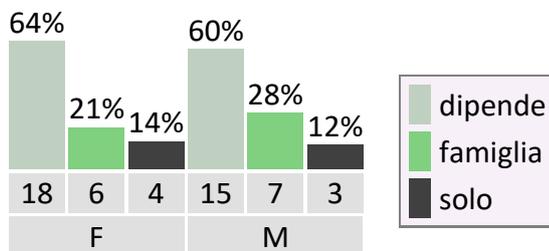


Genere x quando sei a casa con chi stai?

quando sei a casa con chi stai?-> genere	dipende	famiglia	solo	Marginale di riga
F	18 17.4 0.1	6 6.9 -0.3	4 3.7 0.2	28
M	15 15.6 -0.1	7 6.1 0.4	3 3.3 -0.2	25
Marginale di colonna	33	13	7	53

X quadro = 0.32. Significatività = 0.851

V di Cramer = 0.08

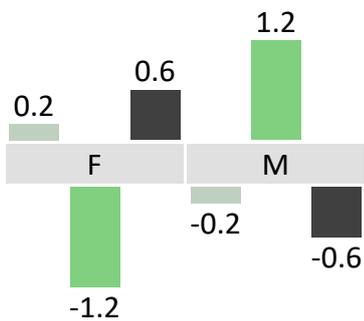
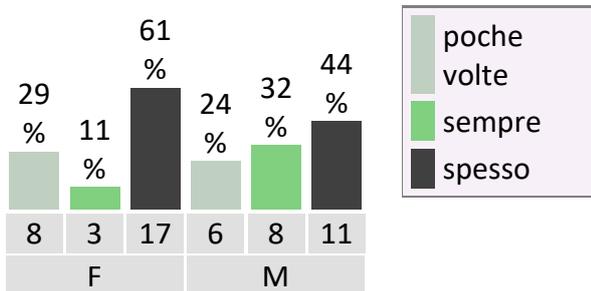


Genere x i tuoi amici ti invitano quando organizzano qualche uscita?

i tuoi amici ti invitano quando organizzano qualche uscita?-> genere	poche volte	sempre	spesso	Marginale di riga
F	8 7.4 0.2	3 5.8 -1.2	17 14.8 0.6	28
M	6 6.6 -0.2	8 5.2 1.2	11 13.2 -0.6	25
Marginale di colonna	14	11	28	53

X quadro = 3.69. Significatività = 0.158

V di Cramer = 0.26



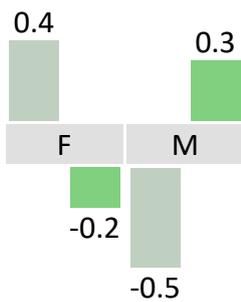
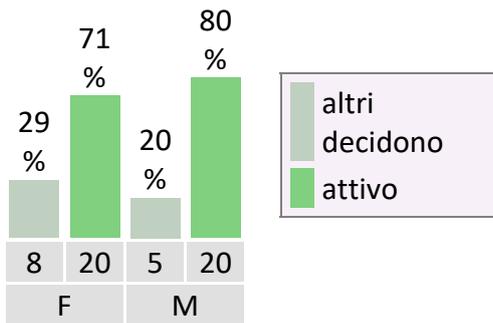
Genere x come sei quando sei con altre persone della tua età?

come sei quando sei con altre persone della tua età?-> genere	altri decidono	attivo	Marginal e di riga
F	8 6.9 0.4	20 21.1 -0.2	28
M	5 6.1 -0.5	20 18.9 0.3	25
Marginale di colonna	13	40	53

X quadro = 0.52. Significatività = 0.469

V di Cramer = 0.1

Probabilità esatta (dal test di Fisher) = 0.196

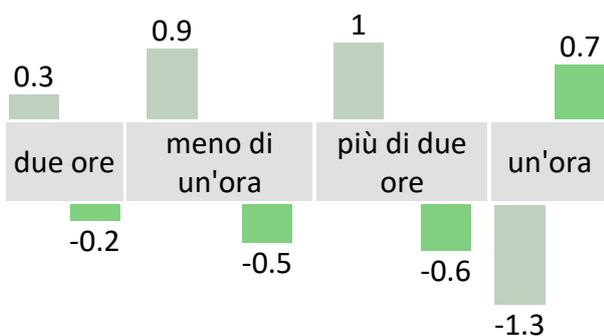
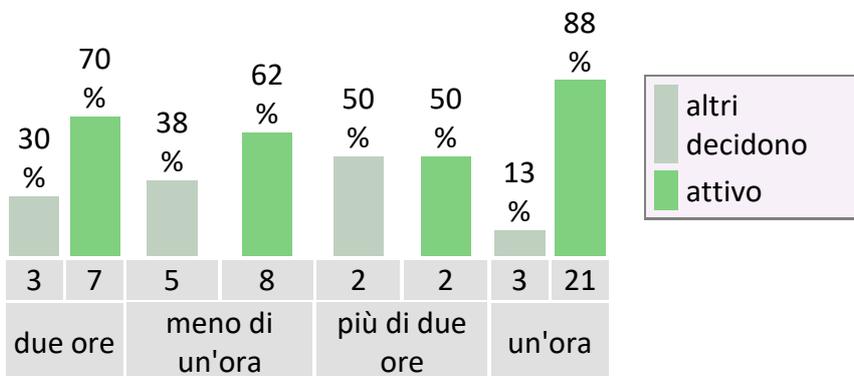


Per quanto tempo giochi? x come sei quando sei con altre persone della tua età?

come sei quando sei con altre persone della tua età?-> per quanto tempo giochi?	altri decidono	attivo	Marginal e di riga
due ore	3 2.5 0.3	7 7.5 -0.2	10
meno di un'ora	5 3.3 0.9	8 9.7 -0.5	13
più di due ore	2 1 1	2 3 -0.6	4
un'ora	3 6.1 -1.3	21 17.9 0.7	24
Marginale di colonna	13	38	51

X quadro = 4.66. Significatività = 0.199

V di Cramer = 0.3

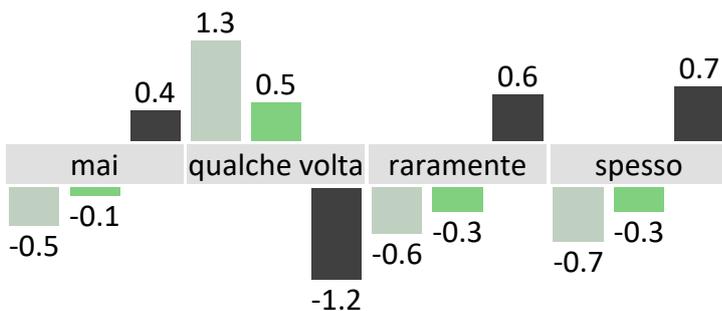
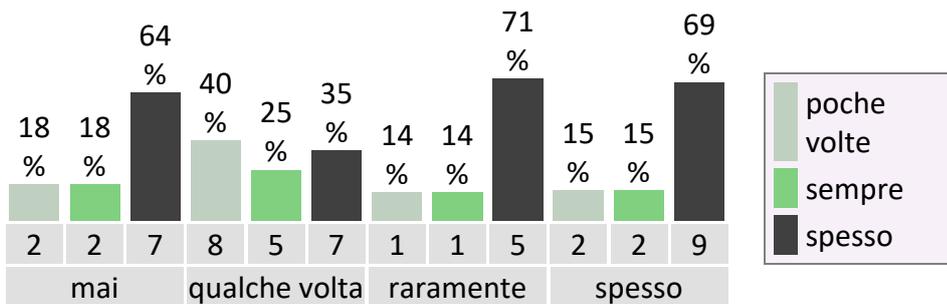


I tuoi genitori dicono che dovresti giocare di meno? x i tuoi amici ti invitano quando organizzano qualche uscita?

i tuoi amici ti invitano quando organizzano qualche uscita?-> i tuoi genitori dicono che dovresti giocare di meno?	poche volte	sempre	spesso	Marginale di riga
mai	2 2.8 -0.5	2 2.2 -0.1	7 6 0.4	11
qualche volta	8 5.1 1.3	5 3.9 0.5	7 11 -1.2	20
raramente	1 1.8 -0.6	1 1.4 -0.3	5 3.8 0.6	7
spesso	2 3.3 -0.7	2 2.5 -0.3	9 7.1 0.7	13
Marginale di colonna	13	10	28	51

X quadro = 5.71. Significatività = 0.457

V di Cramer = 0.24

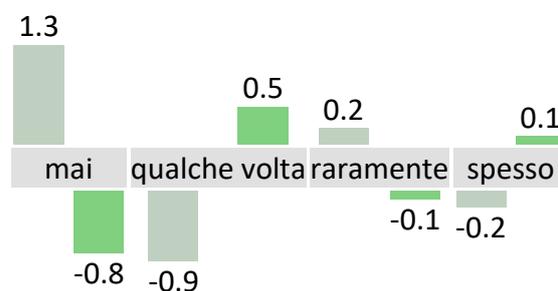
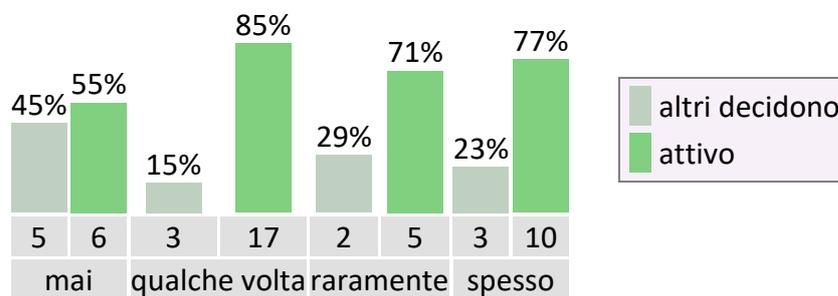


I tuoi genitori dicono che dovresti giocare di meno? x come sei quando sei con altre persone della tua età?

come sei quando sei con altre persone della tua età?-> i tuoi genitori dicono che dovresti giocare di meno?	altri decidono	attivo	Marginale di riga
mai	5 2.8 1.3	6 8.2 -0.8	11
qualche volta	3 5.1 -0.9	17 14.9 0.5	20
raramente	2 1.8 0.2	5 5.2 -0.1	7
spesso	3 3.3 -0.2	10 9.7 0.1	13
Marginale di colonna	13	38	51

X quadro = 3.54. Significatività = 0.315

V di Cramer = 0.26



9. Controllo delle ipotesi ed interpretazione dei risultati

Attraverso l'analisi monovariata abbiamo potuto osservare le percentuali delle risposte date, in modo da capire quale fosse quella più frequente. Successivamente, attraverso l'analisi bivariata abbiamo individuato tra quali variabili esistesse una relazione statisticamente significativa.

Grazie all'analisi bivariata dei dati abbiamo potuto concludere che esiste una relazione tra: il genere e la quantità di tempo che si gioca ai videogiochi dello 0, il genere e il piacere nel socializzare con i coetanei dello 0.074, il genere e con chi si preferisce trascorrere l'intervallo a scuola dello 0.883, il genere e con chi si preferisce stare quando si è a casa dello 0.851, il genere e il ricevere inviti da parte degli amici dello 0.158, il genere e il modo di essere con i coetanei dello 0.469, la quantità di tempo dedicato al gioco e il modo di essere con i coetanei dello 0.199, il richiamo dei genitori nel giocare di meno e il ricevere inviti da parte degli amici dello 0.457, il richiamo dei genitori nel giocare di meno e il modo di essere con i coetanei dello 0.315.

L' unica relazione significativa riscontrata è quella tra il genere e il modo preferito di comunicare con gli amici (**0.003**).

Svolgendo questa ricerca abbiamo potuto analizzare se effettivamente l'utilizzo prolungato dei videogiochi influenza in modo significativo la socialità degli adolescenti.

Abbiamo potuto notare che non tutte le variabili prese in esame possono definirsi statisticamente correlate tra loro, e quindi che l'ipotesi di ricerca da noi ipotizzata è valida solo per una variabile.

La maggior parte delle relazioni è stata riscontrata tra il genere e l'utilizzo dei videogiochi o la socialità. Mentre esistono poche relazioni tra la variabile dipendente e quella indipendente.

10. Autoriflessione

Questa ricerca ci ha dato la possibilità di sperimentare concretamente le conoscenze teoriche acquisite durante il corso, come ad esempio la costruzione di un questionario a domande chiuse, rivolto ad adolescenti e l'analisi dei risultati ottenuti approcciandoci per la prima volta al programma JsStat.

Creare il questionario ci ha permesso di riflettere su quanti e quali siano i diversi indicatori collegati ai due diversi fattori analizzati e quante possono essere, di conseguenza, le diverse variabili collegate ad essi.

Creando il questionario ci siamo accorte che il fattore dipendente (socialità degli adolescenti) così formulato tendeva ad essere molto generico, è infatti stato difficile trovare i giusti indicatori per valutarlo. A ricerca conclusa abbiamo constatato che avremmo dovuto formulare domande più specifiche e rivolgere la ricerca ad un campione più numeroso e a persone di contesti diversi per verificare meglio le nostre ipotesi e trovare relazioni più significative.

In conclusione, il tema centrale della ricerca è per noi interessante ma avremmo affrontato alcuni aspetti della ricerca in modo differente per i motivi sopra elencati.