



# **Università degli Studi di Torino**

Dipartimento di Scienze della Sanità Pubbliche e Pediatriche

Corso di laurea in Educazione Professionale

Metodologia della Ricerca Educativa

Anno accademico 2019-2020

## ***Vi è relazione tra uso di videogiochi e comportamento aggressivo dei giocatori?***

*Siciliano Alessia*

*Matricola: 938921*

# Indice

1. Premessa
2. Definizione tema, del problema e dell'obiettivo di ricerca
3. Quadro teorico
4. Mappa concettuale
5. Tipologia di ricerca
6. Ipotesi di lavoro
7. Fattori
8. Definizione operativa dei fattori
  - 8.1 Variabili di sfondo
  - 8.2 Domande di triangolazione
9. Popolazione di riferimento, numerosità del campione e tipologia di campionamento
10. Tecniche e strumenti di rilevazione dati
11. Questionario
12. Piano di raccolta dati
13. Matrice dati
14. Analisi monovariata
15. Analisi bivariata
16. Interpretazione dei risultati
17. Conclusioni
18. Sitografia
19. Bibliografia

## **1. Premessa**

Ho deciso di intraprendere questa ricerca al fine di verificare se sia presente una relazione tra l'utilizzo di videogiochi e il comportamento aggressivo dei giocatori perché, al giorno d'oggi, sono tantissimi i ragazzi che ne fanno un uso eccessivo e, proprio per questo, mi sono chiesta se fosse possibile che il loro utilizzo potesse influenzare il loro comportamento in modo negativo.

## **2. Definizione del tema, del problema e dell'obiettivo di ricerca**

Tema di ricerca : Videogiochi e comportamento aggressivo dei giocatori

Problema di ricerca: Vi è relazione tra uso di videogiochi e comportamento aggressivo dei giocatori?

Obiettivo di ricerca: Verificare se esiste una relazione tra uso di videogiochi e comportamento aggressivo dei giocatori

## **3. Quadro teorico**

Sin dal 1975, quando nacque il primo videogioco, questi dispositivi di intrattenimento sono diventati sempre più comuni nelle case di tutto il mondo. A seguito di una ricerca è stato scoperto che al mondo sono circa 2,3 miliardi le persone che vi giocano, con una prevalenza di utilizzo del sesso maschile su quello femminile e con un'età media dai 10 ai 25 anni.

Questi dispositivi favoriscono maggiore intrattenimento e socialità, in quanto non solo si può giocare da soli, ma anche con amici e familiari. Allo stesso tempo però sono stati prodotti dei giochi più cooperativi, svolti principalmente online, che hanno provocato un isolamento sociale portando così i giocatori ad una vera e propria dipendenza con conseguente fuga dalla realtà. A questo proposito, lo studioso statunitense Bushman ha paragonato il giocare ai videogiochi con il fumare le sigarette: egli ha infatti detto che fumare una sola sigaretta non provocherà il cancro ai polmoni, ma fumarne tante costantemente incrementa il rischio. Allo stesso modo i videogiochi violenti comportano, a chi ne fa un uso spropositato, degli effetti cumulativi di aggressività.

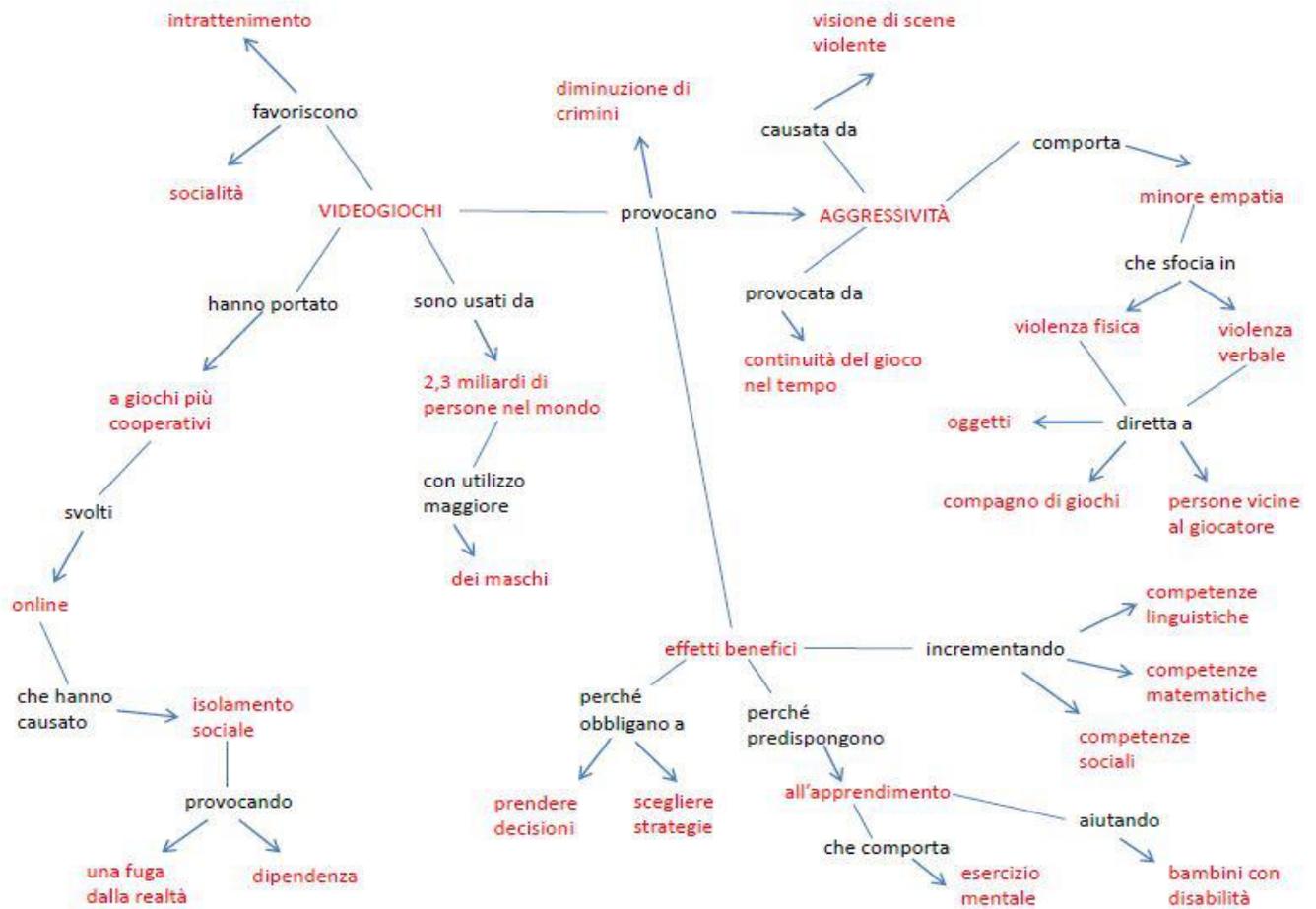
Nel 2009 Anderson e Carnagey hanno proposto due teorie per spiegare il perché dei comportamenti aggressivi dei giocatori: nella prima è stato detto che la causa del comportamento aggressivo è il contenuto violento dei videogiochi che fa aumentare o lo stato affettivo o l'eccitazione fisiologica della persona. Per quanto riguarda la seconda ipotesi, invece, è stato affermato che la causa dell'aggressività sia la competitività, in quanto stimola i pensieri o i sentimenti aggressivi. Dunque in generale è stato scoperto che l'aggressività è causata dalla visione di scene violente e che comporta una minore empatia che, nella maggior parte dei casi, sfocia in violenza fisica e verbale diretta principalmente alle persone vicine al giocatore, al proprio compagno di giochi oppure agli oggetti vicino a lui. Un dato importante che è emerso è che l'utilizzo di videogiochi dal contenuto violento porta ad una diminuzione di crimini nei 6 mesi successivi all'utilizzo del gioco. Questo potrebbe essere causato dal fatto che i giocatori possono sfogare la propria rabbia ed aggressività nel gioco e non nella vita reale. Un altro fattore che ha fatto preoccupare molto gli studiosi è stato la forte preferenza dell'uso di videogiochi violenti piuttosto che di un altro genere.

Certo, i videogiochi non hanno solo effetti negativi sui chi ne usufruisce. Essi infatti portano anche ad effetti benefici sulla persona in quanto obbligano quest'ultima a prendere decisioni e scegliere strategie da usare nel lungo termine, cosa che non accade quando si leggono libri o quando si ascolta musica. Secondo una ricerca svolta da Griffith, è emerso che giocare predispone all'apprendimento che, già di per sé, comporta un esercizio mentale. Sempre più usati in vari ambiti quali l'università, le aziende, il settore militare, sono gli edugames, ossia dei giochi di training. Recentemente è stato anche scoperto che l'utilizzo di videogiochi è un vero e proprio strumento di sostegno per l'apprendimento dei bambini con disabilità e con difficoltà attentive ed impulsività. Inoltre i videogiochi sono usati anche per migliorare le capacità di prendersi cura di sé da parte di bambini ed adolescenti con patologie mediche. In particolare, giocare ai videogames, e in generale l'uso di computer e di strumenti tecnologici, permette ai bambini di sviluppare delle abilità logiche e percettivo-motorie che consentono anche di apprendere le materie scolastiche divertendosi.

Un altro effetto benefico che comporta l'uso di videogiochi è l'incremento delle competenze linguistiche, matematiche e sociali.

Per concludere si può dunque affermare che ci sia una relazione tra l'uso di videogiochi e il comportamento aggressivo dei giocatori in quanto, come già detto, essi causano una minore empatia nel giocatore che sfocia la maggior parte delle volte in violenza. Allo stesso tempo si può anche dedurre, dalle ricerche svolte, che essi portano anche ad effetti positivi in quanto riducono il tasso di criminalità grazie al loro contenuto violento, che permette alle persone di sfogarsi in una finta realtà e non con le persone a loro vicine, e apportano degli effetti benefici con conseguente incremento delle competenze linguistiche e sociali, nonché ad un aiuto fondamentale per l'apprendimento, anche di bambini affetti da disabilità.

#### 4. Mappa concettuale



#### 5. Tipologia di ricerca

Al fine di verificare se ci sia un relazione tra l'uso di videogiochi e il comportamento aggressivo dei giocatori ho scelto di utilizzare la ricerca standard.

#### 6. Ipotesi di lavoro

L'ipotesi di ricerca è che vi sia una relazione tra l'uso di videogiochi e comportamento aggressivo dei giocatori

## 7. Fattori

Fattore indipendente: Uso di videogiochi

Fattore dipendente: Comportamento aggressivo

## 8. Definizione operativa di fattori

FATTORE	INDICATORE	DOMANDA	RISPOSTA
<b>Uso di videogiochi</b>			
	Ore trascorse giornalmente giocando	Quanto tempo passi a giocare ai videogiochi?	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 30 minuti al giorno</li> <li>➤ 1-2 ore al giorno</li> <li>➤ 2-4 ore al giorno</li> <li>➤ 5-7 ore al giorno</li> </ul>
	Numero di giorni settimanali trascorsi giocando	Quante volte a settimana?	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Una volta a settimana</li> <li>➤ 2-3 volte a settimana</li> <li>➤ 4-5 volte a settimana</li> <li>➤ Tutti i giorni</li> </ul>
	Tipologia di videogioco	Che tipologia di videogiochi preferisci?	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Azione</li> <li>➤ Avventura</li> <li>➤ Logica</li> <li>➤ Sparatutto</li> <li>➤ Altro</li> </ul>
	Stato d'animo durante il gioco	Come ti senti mentre giochi?	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tranquillo</li> <li>➤ Agitato</li> <li>➤ Arrabbiato</li> <li>➤ Nervoso</li> <li>➤ Altro</li> </ul>
	Giochi individuali o con amici	Preferisci giocare da solo o con amici?	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Da solo</li> <li>➤ Con amici</li> <li>➤ Entrambi</li> </ul>
<b>Comportamento aggressivo</b>			
	Comportamento con le persone con cui si interagisce dopo aver giocato	Come pensi che sia il tuo comportamento con le persone che ti circondano dopo aver giocato?	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Normale</li> <li>➤ Schivo</li> <li>➤ Arrabbiato</li> <li>➤ Nervoso</li> <li>➤ Altro</li> </ul>
	Presenza di	Hai ami assunto	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sì, sempre</li> </ul>

	comportamenti aggressivi dopo aver giocato	dei comportamenti aggressivi dopo aver giocato (ad esempio rotto o lanciato oggetti)?	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sì, qualche volta</li> <li>➤ Raramente</li> <li>➤ Mai</li> </ul>
	Presenza di sentimenti aggressivi dopo il gioco	Hai mai provato sei sentimenti aggressivi verso qualcuno dopo aver giocato (ad esempio voglia di avere uno scontro con qualcuno)?	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sì, sempre</li> <li>➤ Sì, qualche volta</li> <li>➤ Raramente</li> <li>➤ Mai</li> </ul>

### **8.1 Variabili di sfondo**

Genere, età, scuola frequentata

### **8.2 Domande di triangolazione**

Raccontami di una tua giornata tipo dove parli anche del momento in cui giochi ai videogiochi.

Immagina di giocare contro un tuo amico. Lui vince e tu perdi: come reagisci?

Se, subito dopo aver terminato di giocare, i tuoi genitori ti rimproverano come ti comporti con loro?

Ti è mai capitato di sfogare la rabbia causata da un gioco su qualcosa o qualcuno? Se sì racconta un episodio.

## **9. Popolazione di riferimento, numerosità del campione e tipologia di campionamento**

Popolazione di riferimento: La popolazione di riferimento per questa ricerca è composta da studenti frequentanti la scuola secondaria di secondo grado della provincia di Biella con età compresa tra i 14 e i 20 anni.

Numerosità del campione: Il campione della ricerca è composto da 50 studenti di genere misto.

Tipologia di campionamento: La tecnica di campionamento utilizzata per questa ricerca è di tipo non probabilistico accidentale a valanga in quanto hanno partecipato alla ricerca i soggetti più facili da reperire e coloro che, tramite il passa parola, sono venuti a conoscenza del questionario.

## 10. Tecniche e strumenti di rilevazione dati

Per rilevare i dati ho utilizzato un questionario semistrutturato, composto quindi sia da domande a risposta chiusa, per le quali era possibile dare una sola risposta scegliendo tra quelle proposte, sia a risposta aperta. Il questionario è stato creato utilizzando la piattaforma Google Form ed è stato inviato al campione di riferimento tramite un link. In seguito all'analisi delle risposte emerse, ho ottenuto variabili di tipo testuale, categoriali non ordinate, categoriali ordinate e cardinali.

## 11. Questionario

### Vi è relazione tra uso di videogiochi e comportamento aggressivo dei giocatori?

Ciao sono Alessia una studentessa dell'Università di Torino del corso di Educazione Professionale. Ti chiedo di compilare, nel modo più sincero possibile, questo questionario, che rimarrà anonimo, così da potermi aiutare con la mia ricerca che sto svolgendo per l'università. Grazie mille in anticipo!!

Sesso \*

Maschio

Femmina

Età \*

Testo risposta breve

Scuola \*

- Liceo Scientifico
- Liceo Linguistico
- Liceo Classico
- Liceo Artistico
- Liceo Scienze Umane
- Itc Bona
- Itis
- Agrario
- Alberghiero
- Altro...

Quanto tempo passi a giocare ai videogiochi? \*

- 30 minuti al giorno
- 1-2 ore al giorno
- 2-4 ore al giorno
- 5-7 ore al giorno

---

Quante volte giochi a settimana? \*

- Una volta a settimana
- 2-3 volte a settimana
- 4-5 volte a settimana
- Tutti i giorni

Che tipologia di videogiochi preferisci? \*

- Azione
  - Avventura
  - Logica
  - Sparatutto
  - Altro...
- 

Come ti senti mentre giochi? \*

- Tranquillo
- Agitato
- Arrabbiato
- Nervoso
- Altro...

Preferisci giocare da solo o con amici? \*

- Da solo
  - Con amici
  - Entrambi
- 

Come pensi che sia il tuo comportamento con le persone che ti circondano dopo aver giocato? \*

- Normale
- Schivo
- Arrabbiato
- Nervoso
- Altro...

Hai mai assunto dei comportamenti aggressivi dopo aver giocato (ad esempio rotto o lanciato oggetti) ? \*

- Sì, sempre
- Sì, qualche volta
- Raramente
- Mai

Hai mai provato dei sentimenti aggressivi verso qualcuno dopo aver giocato (ad esempio voglia di avere uno scontro con qualcuno) ? \*

- Sì, sempre
- Sì, qualche volta
- Raramente
- Mai

Raccontami di una tua giornata tipo dove parli anche del momento in cui giochi ai videogiochi. \*

Testo risposta lunga

---

Immagina di giocare contro un tuo amico. Lui vince e tu perdi: come reagisci? \*

Testo risposta lunga

---

Se, subito dopo aver terminato di giocare, i tuoi genitori ti rimproverano come ti comporti con loro? \*

Testo risposta lunga

---

Ti è mai capitato di sfogare la rabbia causata da un gioco su qualcosa o qualcuno? Se sì racconta un episodio. \*

Testo risposta lunga

---

## 12. Piano di raccolta dati

Il questionario è stato somministrato online tramite un link a causa del distanziamento sociale dovuto al Covid-19. Le risposte ottenute sono state inserite all'interno di una matrice dati creata su Excel e sono state analizzate utilizzando il programma JsStat.

## 13. Matrice dati

Vedi file allegato "Matrice dati"

## 14. Analisi monovariata

Utilizzando il programma JsStat ho ottenuto gli indici di tendenza centrale (moda, mediana e media) e di dispersione (squilibrio, campo di variazione, differenza interquartilica e scarto tipo) delle singole variabili.

### Distribuzione di frequenza: genere

Modalità	Frequenza semplice	Percent semplice	Frequenza cumulata	Percent cumulata	Int. Fid. 95%
<b>f</b>	13	26%	13	26%	14%:38%
<b>m</b>	37	74%	50	100%	62%:86%

#### Campione:

Numero di casi= 50

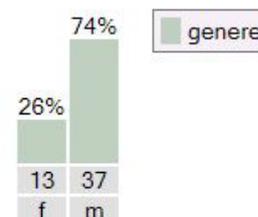
Indici di tendenza centrale:

Moda = m

Mediana = m

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.62



### Distribuzione di frequenza: età

Modalità	Frequenza semplice	Percent semplice	Frequenza cumulata	Percent cumulata	Int. Fid. 95%
<b>14</b>	2	4%	2	4%	0%:12%
<b>15</b>	5	10%	7	14%	2%:18%
<b>16</b>	5	10%	12	24%	2%:18%
<b>17</b>	12	24%	24	48%	12%:36%
<b>18</b>	17	34%	41	82%	21%:47%
<b>19</b>	7	14%	48	96%	4%:24%
<b>20</b>	2	4%	50	100%	0%:12%

#### Campione:

Numero di casi= 50

Indici di tendenza centrale:

Moda = 18

Mediana = 18

Media = 17.32

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.22

Campo di variazione = 6

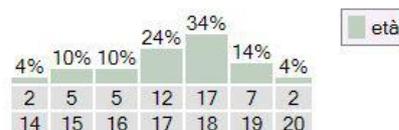
Differenza interquartilica = 1

Scarto tipo = 1.42

Indici di forma:

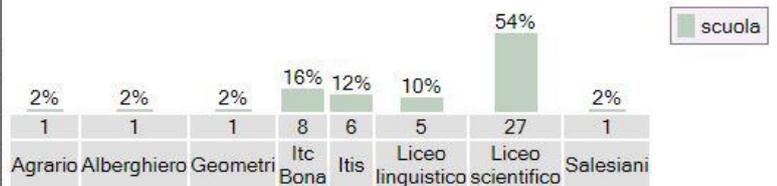
Asimmetria = -0.49

Curtosi = -0.22



**Distribuzione di frequenza:**  
**scuola**

Modalità	Frequenza semplice	Percent semplice	Frequenza cumulata	Percent cumulata	Int. Fid. 95%
<b>Agrario</b>	1	2%	1	2%	0%.8%
<b>Alberghiero</b>	1	2%	2	4%	0%.8%
<b>Geometri</b>	1	2%	3	6%	0%.8%
<b>Itc Bona</b>	8	16%	11	22%	6%.26%
<b>Itis</b>	6	12%	17	34%	3%.21%
<b>Liceo linguistico</b>	5	10%	22	44%	2%.18%
<b>Liceo scientifico</b>	27	54%	49	98%	40%.68%
<b>Salesiani</b>	1	2%	50	100%	0%.8%



**Campione:**

Numero di casi= 50

Indici di tendenza centrale:

Moda = Liceo scientifico

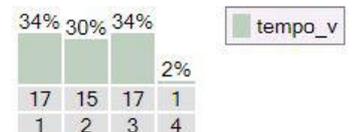
Mediana = Liceo scientifico

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.34

**Distribuzione di frequenza:**  
**tempo\_v**

Modalità	Frequenza semplice	Percent semplice	Frequenza cumulata	Percent cumulata	Int. Fid. 95%
<b>1</b>	17	34%	17	34%	21%.47%
<b>2</b>	15	30%	32	64%	17%.43%
<b>3</b>	17	34%	49	98%	21%.47%
<b>4</b>	1	2%	50	100%	0%.8%



**Campione:**

Numero di casi= 50

Indici di tendenza centrale:

Moda = 1; 3

Mediana = 2

Media = 2.04

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.32

Campo di variazione = 3

Differenza interquartilica = 2

Scarto tipo = 0.87

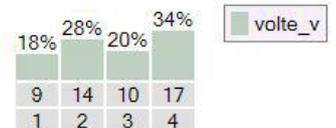
Indici di forma:

Asimmetria = 0.1

Curtosi = -1.29

**Distribuzione di frequenza:**  
**volte\_v**

Modalità	Frequenza semplice	Percent semplice	Frequenza cumulata	Percent cumulata	Int. Fid. 95%
<b>1</b>	9	18%	9	18%	7%.29%
<b>2</b>	14	28%	23	46%	16%.40%
<b>3</b>	10	20%	33	66%	9%.31%
<b>4</b>	17	34%	50	100%	21%.47%



**Campione:**

Numero di casi= 50

Indici di tendenza centrale:

Moda = 4

Mediana = 3

Media = 2.7

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.27

Campo di variazione = 3

Differenza interquartilica = 2

Scarto tipo = 1.12

Indici di forma:

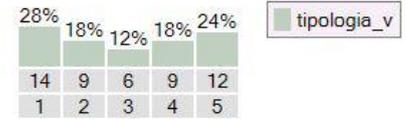
Asimmetria = -0.16

Curtosi = -1.37

**Distribuzione di frequenza:**

**tipologia\_v**

Modalità	Frequenza semplice	Percent semplice	Frequenza cumulata	Percent cumulata	Int. Fid. 95%
1	14	28%	14	28%	16%.40%
2	9	18%	23	46%	7%.29%
3	6	12%	29	58%	3%.21%
4	9	18%	38	76%	7%.29%
5	12	24%	50	100%	12%.36%



**Campione:**

Numero di casi= 50

Indici di tendenza centrale:

Moda = 1

Mediana = 3

Media = 2.92

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.22

Campo di variazione = 4

Differenza interquartilica = 3

Scarto tipo = 1.56

Indici di forma:

Asimmetria = 0.07

Curtosi = -1.54

**Distribuzione di frequenza:**

**tipologia\_v2**

Modalità	Frequenza semplice	Percent semplice	Frequenza cumulata	Percent cumulata	Int. Fid. 95%
calcio	2	17%	2	17%	0%.50%
guerra	1	8%	3	25%	0%.33%
musicale	1	8%	4	33%	0%.33%
simulatori_guida	1	8%	5	42%	0%.33%
simulazione_corse	1	8%	6	50%	0%.33%
sport	2	17%	8	67%	0%.50%
sport azione	1	8%	9	75%	0%.33%
strategico	1	8%	10	83%	0%.33%
tutto	2	17%	12	100%	0%.50%



**Campione:**

Numero di casi= 12

Indici di tendenza centrale:

Moda = calcio; sport; tutto

Mediana = tra simulazione\_corse e sport

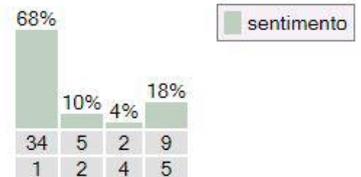
Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.13

**Distribuzione di frequenza:**

**sentimento**

Modalità	Frequenza semplice	Percent semplice	Frequenza cumulata	Percent cumulata	Int. Fid. 95%
1	34	68%	34	68%	55%.81%
2	5	10%	39	78%	2%.18%
4	2	4%	41	82%	0%.12%
5	9	18%	50	100%	7%.29%



**Campione:**

Numero di casi= 50

Indici di tendenza centrale:

Moda = 1

Mediana = 1

Media = 1.94

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.51

Campo di variazione = 4

Differenza interquartilica = 1

Scarto tipo = 1.57

Indici di forma:

Asimmetria = 1.28

Curtosi = -0.18

**Distribuzione di frequenza:**  
sentimento\_v2

Modalità	Frequenza semplice	Percent semplice	Frequenza cumulata	Percent cumulata	Int. Fid. 95%
allegro	1	11%	1	11%	0%.44%
alterno	1	11%	2	22%	0%.44%
carico	1	11%	3	33%	0%.44%
determinato	1	11%	4	44%	0%.44%
dipende_cosa_succede	1	11%	5	56%	0%.44%
dipende_del_gioco	1	11%	6	67%	0%.44%
fiato_sospeso	1	11%	7	78%	0%.44%
rilassato	1	11%	8	89%	0%.44%
spensierato	1	11%	9	100%	0%.44%



**Campione:**

Numero di casi= 9

Indici di tendenza centrale:

Moda = allegro; alterno; carico; determinato;  
dipende\_cosa\_succede; dipende\_del\_gioco; fiato\_sospeso;  
rilassato; spensierato

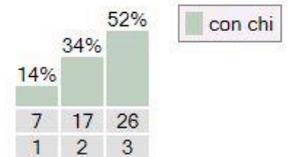
Mediana = dipende\_cosa\_succede

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.11

**Distribuzione di frequenza:**  
con\_chi

Modalità	Frequenza semplice	Percent semplice	Frequenza cumulata	Percent cumulata	Int. Fid. 95%
1	7	14%	7	14%	4%.24%
2	17	34%	24	48%	21%.47%
3	26	52%	50	100%	38%.66%



**Campione:**

Numero di casi= 50

Indici di tendenza centrale:

Moda = 3

Mediana = 3

Media = 2.38

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.41

Campo di variazione = 2

Differenza interquartilica = 1

Scarto tipo = 0.72

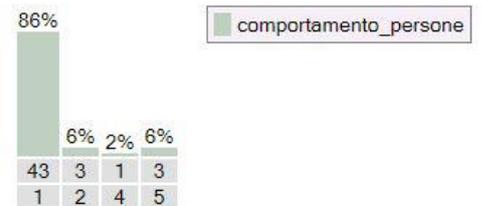
Indici di forma:

Asimmetria = -0.71

Curtosi = -0.77

**Distribuzione di frequenza:**  
comportamento\_persono

Modalità	Frequenza semplice	Percent semplice	Frequenza cumulata	Percent cumulata	Int. Fid. 95%
1	43	86%	43	86%	76%.96%
2	3	6%	46	92%	0%.13%
4	1	2%	47	94%	0%.8%
5	3	6%	50	100%	0%.13%



**Campione:**

Numero di casi= 50

Indici di tendenza centrale:

Moda = 1

Mediana = 1

Media = 1.36

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.75

Campo di variazione = 4

Differenza interquartilica = 0

Scarto tipo = 1.03

Indici di forma:

Asimmetria = 2.92

Curtosi = 7.06

**Distribuzione di frequenza:  
comportamento\_persone\_v2**

Modalità	Frequenza semplice	Percent semplice	Frequenza cumulata	Percent cumulata	Int. Fid. 95%
altalenante	1	33%	1	33%	0%:100%
dipende_cosa_succede	1	33%	2	67%	0%:100%
divertito_teso	1	33%	3	100%	0%:100%



**Campione:**

Numero di casi= 3

Indici di tendenza centrale:

Moda = altalenante; dipende\_cosa\_succede; divertito\_teso

Mediana = dipende\_cosa\_succede

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.33

**Distribuzione di frequenza:  
comportamento\_oggetti**

Modalità	Frequenza semplice	Percent semplice	Frequenza cumulata	Percent cumulata	Int. Fid. 95%
2	7	14%	7	14%	4%:24%
3	22	44%	29	58%	30%:58%
4	21	42%	50	100%	28%:56%



**Campione:**

Numero di casi= 50

Indici di tendenza centrale:

Moda = 3

Mediana = 3

Media = 3.28

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.39

Campo di variazione = 2

Differenza interquartilica = 1

Scarto tipo = 0.69

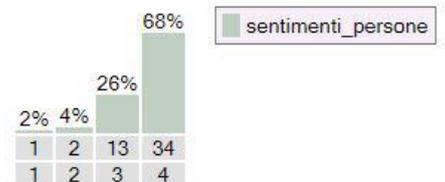
Indici di forma:

Asimmetria = -0.44

Curtosi = -0.88

**Distribuzione di frequenza:  
sentimenti\_persone**

Modalità	Frequenza semplice	Percent semplice	Frequenza cumulata	Percent cumulata	Int. Fid. 95%
1	1	2%	1	2%	0%:8%
2	2	4%	3	6%	0%:12%
3	13	26%	16	32%	14%:38%
4	34	68%	50	100%	55%:81%



**Campione:**

Numero di casi= 50

Indici di tendenza centrale:

Moda = 4

Mediana = 4

Media = 3.6

Indici di dispersione:

Squilibrio = 0.53

Campo di variazione = 3

Differenza interquartilica = 1

Scarto tipo = 0.66

Indici di forma:

Asimmetria = -1.81

Curtosi = 3.34

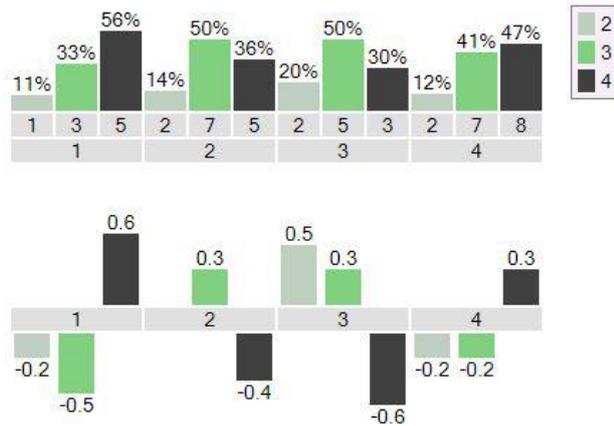
## 15. Analisi bivariata

Utilizzando l'analisi bivariata è stato possibile verificare il livello di significatività tra le variabili del fattore indipendente e quelle del fattore dipendente con la costruzione di una tabella a doppia entrata. Se la significatività tra le variabili è inferiore a 0,05 si dice che esiste una relazione tra le due variabili prese in considerazione.

Tabella a doppia entrata:  
volte\_v x comportamento\_oggetti

comportamento_oggetti-> volte_v	2	3	4	Marginale di riga
1	1 1.3 -0.2	3 4 -0.5	5 3.8 0.6	9
2	2 2 0	7 6.2 0.3	5 5.9 -0.4	14
3	2 1.4 0.5	5 4.4 0.3	3 4.2 -0.6	10
4	2 2.4 -0.2	7 7.5 -0.2	8 7.1 0.3	17
Marginale di colonna	7	22	21	50

X quadro = 1.8. Significatività = 0.937  
V di Cramer = 0.13



Ho deciso di riportare questa relazione in quanto è quella che possiede il valore più vicino a 0,05 nonostante sia comunque maggiore.

## 16. Interpretazione dei risultati

Dopo aver svolto l'analisi monovariata e bivariata delle variabili ed aver analizzato i risultati, posso affermare che non sia presente una relazione tra l'utilizzo dei videogiochi e il comportamento aggressivo dei giocatori. Pertanto la mia ipotesi iniziale non è confermata.

## 17. Autoriflessione sull'esperienza compiuta

Questa esperienza mi ha permesso di comprendere al meglio come si svolge una ricerca empirica, partendo dalla teoria per poi arrivare alla pratica. Con questa attività ho imparato a costruire il quadro teorico, fondamentale se si vuole svolgere una ricerca, la mappa concettuale, il questionario semistrutturato e, infine, come analizzare i dati raccolti dalle risposte date dal campione di riferimento.

Tra i punti di forza della mia ricerca posso evidenziare il fatto di aver scelto un campione composto da giovani studenti che, sicuramente, mi hanno aiutata a raggiungere in modo più efficace e veloce il mio obiettivo di 50 componenti. Penso infatti che se avessi scelto di somministrare il questionario ad un campione composto da individui con un'età più avanzata, avrei avuto maggiori difficoltà nel reperire le risposte che mi servivano.

Tra i punti di debolezza della mia ricerca rientrano alcune domande del questionario: è capitato infatti che venissero interpretate in modo diverso dai soggetti intervistati e, questo, ha reso più complicata l'analisi delle risposte. Nel caso in cui dovessi ripetere l'esperienza penso che, prima di inviare il questionario all'interno campione, lo manderò ad una piccola parte di esso così da poter verificare se i soggetti interpretano tutte le domande nello stesso modo.

## **18. Sitografia**

<https://www.stateofmind.it/2019/08/videogiochi-violenza/>

<https://www.stateofmind.it/2017/03/videogiochi-violenti-aggressivita/>

<https://www.stateofmind.it/2016/03/videogiochi-violenti-comportamenti-aggressivi/>

<https://www.mediasocialweb.it/News-122/Aggressivita-e-Violenza-tra-Videogiochi-e-Realta/>

## **19. Bibliografia**

“I metodi della ricerca educativa” Roberto Trinchero, Editori Laterza, 2004