



Giochi online e qualità della vita

Un'indagine sul mondo Travian

Cristiano Tessitore
Università degli Studi di Firenze

Convegno "Qualità della vita: riflessioni, studi e ricerche in Italia
9 e 10 settembre 2010



Sommario

- Obiettivi della ricerca
- Il contesto
- Analisi dati
- Conclusioni



Sommario

- **Obiettivi della ricerca**
- Il contesto
- Analisi dati
- Conclusioni



Obiettivi della ricerca

Studiare gli atteggiamenti dei giocatori online ponendoli in relazione con il proprio livello di felicità e soddisfazione

Particolare riguardo all'età evolutiva

Ottenere dati per investigare il Differential Item Functioning dei modelli IRT



Obiettivi della ricerca

Particolare riguardo all'età evolutiva

←
Giovani under 22



Sommario

- Obiettivi della ricerca
- **Il contesto**
- Analisi dati
- Conclusioni

Il contesto

Giochi **MMOG**

Massive
Multiplayer
Online
Games

I MMOG sono un genere di **giochi online** in cui un **elevatissimo** numero di persone interagisce con altre in un **mondo virtuale**

MMORPG (Massively multiplayer online role playing game)

MMORTS (Massively multiplayer online real time strategy)

MMOFPS (Massively multiplayer online first person shooter)

Il contesto

E' solo un gioco? Mica tanto...

Il mercato mondiale:

2010 ->6,2 mld dollari

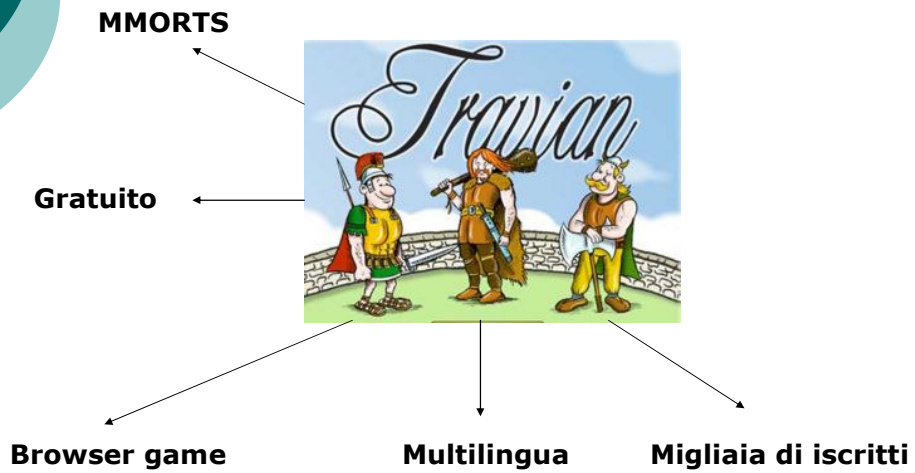
2014 ->8,3 mld dollari

(Fonte dati e stime: Il Sole 24 ore)

Utenti mondo 2008:

World of Warcraft: 11,5 milioni

Il contesto



Il contesto



Circa 108.000 profili di cui 12.000 online

Il contesto

380/1200 335/1200 541/1200 591/800 13/21

Unifi Research



Produzione:

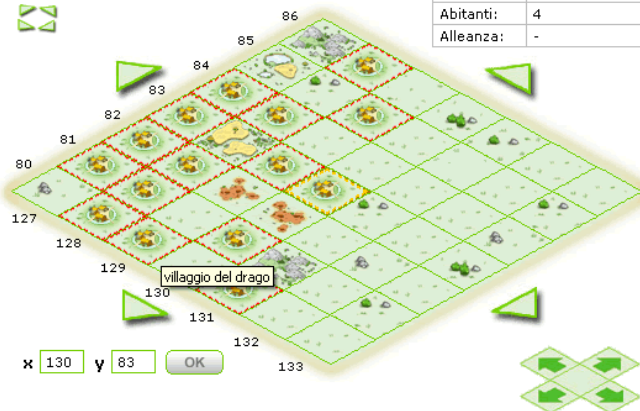
Legno: 11 ogni ora
Argilla: 11 ogni ora
Ferro: 14 ogni ora
Grano: 8 ogni ora

Unità:

nessuna

Il contesto

Mappa(129|80)



villaggio del drago	
Giocatore:	sergio98
Abitanti:	4
Alleanza:	-

x 130 y 83 OK

Il contesto

Lessico particolare:

Sharare
Pushing
Niubbo
Mazze
Ally
Sitter
Farmizzare
Ninjata
Raidare
Pallino (blu,verde,grigio)

Il contesto

Questionario on-line

Piattaforma Limesurvey

sul sito web del laboratorio Starse



3 lingue



3 canali



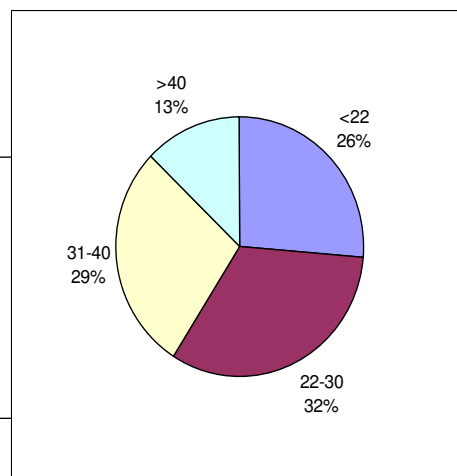
Sommario

- Obiettivi della ricerca
- Il contesto
- **Analisi dati**
- Conclusioni

Struttura del campione

Età

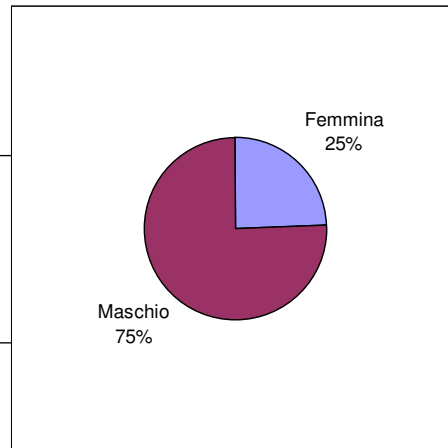
	Frequenza
Under 22	60
22-30	74
31-40	65
Over 40	29
Totale	228



Struttura del campione

Genere

	Frequenza
Femmina	56
Maschio	172
Totale	228



Struttura del campione

Età per genere

		<22	22-30	31-40	>40	Totale
Genere	Femmina	8,3	18,4	35,4	51,7	24,8
	Maschio	91,7	81,6	64,6	48,3	75,2
Totale		100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
Base n.		60	76	65	29	230

In tabella, valori percentuali

Analisi dei risultati

Tribù preferita



Analisi dei risultati

Tribù preferita

	<22	22-30	31-40	>40	Tot.
Romani	20,0	34,2	32,3	27,6	29,1
Galli	13,3	17,1	18,5	20,7	17,0
Teutoni	55,0	44,7	41,5	44,8	46,5
Non ho una tribu preferita	11,7	3,9	7,7	6,9	7,4
Totale	100	100	100	100	100
Base n.	60	76	65	29	230

In tabella, valori percentuali

Analisi dei risultati

Travian PLUS








“Hai mai acquistato Travian Plus?”

	<22	22-30	31-40	>40	Totale
Sì	50,0	67,1	92,3	86,2	72,2
NO	50,0	32,9	7,7	13,8	27,8
Totale	100	100	100	100	100
Base n.	60	76	65	29	230

In tabella, valori percentuali

Analisi dei risultati

Felicità

	<22	22-30	31-40	>40	Totale
	16	20	27	19	21
	45	43	24	26	35
	25	20	36	15	25
	14	11	12	22	14
	0	5	2	11	4
	0	2	0	7	2
	0	0	0	0	0
Totale	100	100	100	100	100
Base n.	51	61	59	27	198

In tabella, valori percentuali

Analisi dei risultati

Un indice di dipendenza dal gioco

- Cerco modi per giocare a Travian quando non sono a casa
- Riesco a prevedere per quanto tempo giocherò online
- Mi preoccupo per il gioco quando non sono collegato (es: penso a cosa fare quando mi collegherò)
- Uso il tempo libero per navigare sui siti relativi a Travian
- Le mie emozioni nella vita vera sono più forti che nel gioco online
- Cerco di far iscrivere al gioco amici/familiari/partner
- Penso che la mia vita senza il gioco online sarebbe peggiore
- Mangio al computer mentre gioco o salto i pasti per giocare
- Tendo a non dire agli altri per quanto tempo gioco
- Sto lontano da Travian anche per alcuni giorni
- Ho timore che la vita senza il gioco online sarebbe noiosa e vuota

Analisi dei risultati

Un indice di dipendenza dal gioco

	<22	22-30	31-40	>40	Totale
Dip.Bassa	17,0	22,2	13,3	10,3	16,6
Dip.Media	62,3	57,1	65,0	62,1	61,5
Dip.Alta	20,8	20,6	21,7	27,6	22,0
Totale	100	100	100	100	100
Base n.	60	76	65	29	230

In tabella, valori percentuali

Analisi dei risultati

Soddisfazione e dipendenza

“Quanto sei soddisfatto oggi della tua qualità di vita?”

	Indice di dipendenza dal gioco		
	Bassa	Media	Alta
<22	7,8	7,0	5,7
22-30	7,1	6,8	6,5
31-40	7,1	7,3	6,4
>40	7,7	6,2	5,4
Totale	7,3	6,9	6,1

In tabella, valori percentuali

Analisi dei risultati

Gioco online e benessere

“Il gioco online contribuisce al tuo benessere?”

	<22	22-30	31-40	>40	Totale
Per niente	25	33	20	26	26
Poco	49	48	61	59	54
Abbastanza	16	16	17	11	16
Molto	8	2	2	4	4
Totalmente	2	2	0	0	1
Totale	100	100	100	100	100
Base n.	51	61	59	27	198

In tabella, valori percentuali



Analisi dei risultati

Alcuni commenti...

Sono serviti a molto questi 5 minuti per compilare il questionario, mi hanno fatto capire che perdo troppo tempo attaccato ad un pc!

Maschio, 19 anni

secondo me questa indagine la dovrebbero fare tutti quelli ke giocano a travian..per sapere ke problema puo creare questo gioco....

Maschio, 15 anni

ormai ho smesso e sto molto meglio!

Femmina, 36 anni



Sommario

- Obiettivi della ricerca
- Il contesto
- Analisi dati
- **Conclusioni**

Conclusioni

- Indagine “in progress”
- L'indice di dipendenza del gioco può essere migliorato grazie all'uso dei modelli IRT
- I profili U22 e O40 sono simili per molti aspetti
- Vi sono anche giocatori più avanti con gli anni

Fine!

Grazie per l'attenzione

Per contatti
cristiano.tessitore@unifi.it

