

# Psicometria

---

**NOME:**.....

**MATRICOLA:** .....

Nelle pagine seguenti la ricerca sarà descritta e saranno formulate alcune domande riguardanti i risultati della ricerca. Rispondi alle domande sulla base della tua interpretazione delle analisi statistiche riportate in seguito.

Si ricorda che un buon esito della prova richiede di rispondere in maniera concisa ma precisa, costruendo risposte logiche e con riferimenti precisi alle analisi statistiche utilizzate. Le risposte devono necessariamente rientrare nello spazio assegnato nei fogli seguenti. Se si desidera avere più spazio, è segno che si è scritto troppo o non si è stati sufficientemente concisi.

È vivamente consigliato, sebbene non obbligatorio, scrivere con una calligrafia chiara ed inequivocabile.

---

## Descrizione della ricerca

Una ricerca sperimentale è volta a determinare se l'interazione con videogiochi violenti può aumentare l'aggressività dei giocatori. A tale scopo un campione sperimentale è stato diviso in due gruppi: il primo gruppo ha interagito per 1 ora con un videogioco violento (il protagonista è un assassino che deve uccidere vari personaggi), il secondo gruppo ha giocato per un ora con un gioco non violento (simulatore di volo). Una test di aggressività, basato sul riconoscimento di item legate o meno all'aggressività, è stato somministrato ai soggetti sperimentali prima e dopo l'interazione con il videogioco. Il test di aggressività è dunque formato da cinque item, con punteggi alti indicanti maggiore aggressività.

Lo scopo della ricerca è di stabilire se l'interazione con il videogioco violento aumenti il punteggio al test di aggressività.

## Descrizione dei dati

I dati sono organizzati come segue.

- 1) La variabile *gruppi*, indica il tipo di videogioco con cui il soggetto ha interagito: 0=videogioco non violento e 1=videogioco violento.
- 2) Le variabili *prima1*, *prima2* ... *prima5*, indicanti il punteggio ai cinque item del test di aggressività prima di interagire con il videogioco.
- 3) La variabile *dopo1*, *dopo2*, ..., *dopo5*, indicanti il punteggio ai cinque item del test di aggressività dopo aver interagito con il videogioco.

## Domande

- 1) *Determinare le dimensioni sottostanti agli item del test di aggressività, tenendo separata aggressività prima con aggressività dopo?*
- 2) *Aggregando gli item del test formando una misura di aggressività prima ed una per aggressività dopo, possiamo affermare che il tipo di videogioco influenza l'aggressività dell'utente? Spiegare in che modo*
- 3) *Determinare la correlazione tra prima e dopo al netto delle differenze dovute al videogioco guardato?*
- 4) *Quanta variabilità dell'aggressività dopo aver giocato dipende dal tipo di videogioco giocato?*







