CENSIS

Documento completo relativo al sondaggio[1]

(in ottemperanza all'art. 5 del Regolamento in materia di pubblicazione e diffusione dei sondaggi sui mezzi di comunicazione di massa approvato dall'Autorità per le garanzie nelle comunicazioni con delibera n. 256/10/CSP, pubblicata su GU n. 301 del 27/12/2010)

1.TITOLO DEL SONDAGGIO

1° Rapporto IIDEA-Censis "Il valore economico e sociale dei videogiochi in Italia"

2. SOGGETTO CHE HA REALIZZATO IL SONDAGGIO

Demetra opinioni.net

3. SOGGETTO COMMITTENTE

Censis

4. SOGGETTO ACQUIRENTE

Censis-IIDEA

5. DATA O PERIODO IN CUI È STATO REALIZZATO IL SONDAGGIO

Dal 08/07/2021 al 17/07/2021

[1] Tutti i campi sono obbligatori.

CENSIS

6. MEZZO/MEZZI DI COMUNICAZIONE DI MASSA SUL/SUI QUALE/QUALI È PUBBLICATO O DIFFUSO IL SONDAGGIO[2] (*pubblicato sul quotidiano/periodico cartaceo e/o elettronico, diffuso sull'emittente radiofonica, televisiva o sul sito web)*

Corriere della sera del 29/10/2021
Italia Oggi del 29/10/2021
Bresciaoggi del 29/10/2021
Il giornale di Vicenza del 29/10/2021
La Provincia del 29/10/2021
La Sicilia del 29/10/2021
L'Arena del 29/10/2021

7. DATA DI PUBBLICAZIONE O DIFFUSIONE

dal 29/10/2021

8. TEMI/FENOMENI OGGETTO DEL SONDAGGIO *(economia, società, attualità, costume, marketing, salute, etica, ambiente etc.*)

Opinione degli italiani sui videogiochi

9. POPOLAZIONE DI RIFERIMENTO

Popolazione residente in Italia di età dai 18 anni in sù in possesso di telefonia fissa, o iscritta al panel web Opinioni.net

10. ESTENSIONE TERRITORIALE DEL SONDAGGIO[3]

Italia

[2] Fatti salvi i casi di esclusione di cui all'articolo 2 comma 3 del Regolamento.
[3] Nel definire l'estensione territoriale del sondaggio è possibile scegliere tra due opzioni, la prima con l'elenco dei comuni oggetto della rilevazione, la seconda con il numero dei comuni suddiviso per area geografica.

CENSIS

10.1.COMUNI DI RILEVAZIONE [4]

Opzione a). Elenco dei Comuni

Acerra
Aci Catena
Acireale
Acquaformosa
Acqualagna
Acquaviva Picena
Acquaviva Platani
Adelfia
Adria
Adro
Afragola
Agugliano
Albairate
Albano Laziale
Albano Sant'Alessandro
Albaredo d'Adige
Albenga
Albera Ligure
Albiano d'Ivrea
Albignasego
Albinea
Alcamo
Alessano
Alghero
Almenno San Bartolomeo
Altamura
Altofonte
Alzano Lombardo
Anagni
Ancona
Andria
Anguillara Sabazia
Anzio
Anzola dell'Emilia
Apice
Appiano Gentile
Appiano sulla strada d
Apricale
Aquino
Aragona
Arcene
Arcola
Arconate
Arenzano
Arezzo
Arluno

[4] Inserire, nella casella di testo, l'elenco dei comuni in formato tabella.

CENSIS

Opzione b). Numero di comuni[5]

Comuni	Nord Ovest	Nord Est	Centro	Sud e Isole	Totale
fino a 5mila abitanti					
più di 5mila abitanti					
fino a 10mila abitanti					
tra 10mila e 100mila abitanti					
più di 100mila abitanti					
Totale					

11. METODO DI CAMPIONAMENTO *(inclusa l'indicazione se trattasi di campionamento probabilistico o non probabilistico, del panel e l'eventuale ponderazione)*

Campione proporzionale (non probabilistico) della popolazione di riferimento per genere, classe d' età e zona di residenza e ampiezza demografica del comune

12. RAPPRESENTATIVITÀ DEL CAMPIONE INCLUSA L'INDICAZIONE DEL MARGINE DI ERRORE

Campione rappresentativo della popolazione di riferimento.
Es. Margine massimo di errore (al livello fiduciario del 95%): 5,82% (solo Cati e Cami)
Es. Margine massimo di errore (al livello fiduciario del 95%): 3.09% (Con anche CAWI)

13. METODO DI RACCOLTA DELLE INFORMAZIONI

Tecnica CATI (Computer Assisted Telephone Interviewing) - Tecnica CAMI (Computer Assisted Nobile Interviewing) - CAWI (Computer Assisted Web Interviewing)

[5] La suddivisione geografica delle Regioni segue la ripartizione dell' Istat:

- Nord Ovest: Piemonte, Valle d'Aosta, Lombardia, Liguria
- Nord Est: Bolzano-Bozen, Trento, Veneto, Friuli Venezia Giulia, Emilia Romagna
- Centro: Toscana, Umbria, Marche, Lazio
- Sud e Isole: Abruzzo, Molise, Campania, Puglia, Basilicata, Calabria, Sicilia, Sardegna

CENSIS

14. CONSISTENZA NUMERICA DEL CAMPIONE DI INTERVISTATI, NUMERO DEI NON RISPONDENTI E DELLE SOSTITUZIONI EFFETTUATE;

Non reperibili	cifra ……2.984	% ……41,10
Rifiuti	cifra ……3.166	% ……43,60
Sostituzioni	cifra ……99	% ……1,40
Totale interviste effettuate	cifra ……1.007	% ……13,90

15. TESTO INTEGRALE DI TUTTE LE DOMANDE [6]

(*Testo delle domande e percentuale delle persone che hanno risposto a ciascuna domanda)*

1. Lei direttamente o un qualche membro della sua famiglia giocate ai videogiochi (ad esempio su console fisse, console portatili, computer, smartphone, tablet ecc.)? (Possibili più risposte per il sì)

☐Sì, io
☐Sì, il mio/la mia partner
☐Sì, mio fratello/sorella
☐Sì, i miei figli
☐Sì, i miei genitori
☐No, non gioco/giocano (esclude tutte le altre)
Base 100,0%

2. Se almeno un sì alla 1. Lei direttamente o chi gioca nella sua famiglia per quale scopo utilizza i videogiochi? (possibili più risposte per ogni colonna)

Io – Partner – Fratelli/Sorelle – Figli – Genitori

☐Tempo libero, relax
☐Istruzione, didattica
☐Tenersi in contatto con i propri amici/conoscenti
☐Trascorrere del tempo con la mia famiglia
☐Altro (specificare__)
Base 56,8%

3. Per tutti. Secondo Lei i videogiochi sono: (una risposta per riga)

Sì No
☐Socializzanti, creano relazioni, aiutano a fare attività di gruppo (ad esempio con amici, familiari, ecc.)
☐Facili, sono intuitivi, di facile e immediato utilizzo
☐La maggior parte adatta a tutti, cioè tutti possono giocarci (senza limiti di età, ad esempio per natura dei contenuti, linguaggio utilizzato, ecc.)
☐Utili, sviluppano capacità come risolvere problemi, prendere decisioni velocemente, ecc.
☐Divertenti, perché fanno trascorrere ore in modo piacevole
☐Coinvolgenti, sanno appassionare e trasmettere emozioni
☐Educativi, perché possono essere utili per la didattica (ad esempio trattare specifiche materie) e l'apprendimento di specifiche competenze (ad esempio problem solving, lavoro di squadra, ecc.)
Base 100,0%

4. Per tutti. Lei conosce e/o ha mai sentito parlare di esports, gaming competitivo? (una sola risposta)

DEFINIZIONE: circuiti competitivi, tornei o competizioni, con un pubblico di spettatori, in cui giocatori singoli o squadre giocano a videogiochi, sia in compresenza fisica che online, per ottenere premi o per puro intrattenimento)

☐Sì, ci partecipo

Contenuto bloccato, non è possibile apportare modifiche al documento.

[6] Inserire, nella casella di testo, l'elenco di tutte le domande.