

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

FACOLTÀ DI SCIENZE STATISTICHE

Corso di Laurea triennale in Statistica, Economia e Finanza



TESI DI LAUREA

TELEVISIONE E SODDISFAZIONE NELLE RELAZIONI
INTERPERSONALI

RELATORE: Chiar.mo Prof. Efrem Castelnuovo

CORRELATORE: Chiar.mo Prof. Paolo Vanin

LAURENDA: Cavallin Irene

Anno accademico 2009/2010

Alla mia famiglia

SOMMARIO:

Introduzione:	- 7 -
Riassunto letteratura esistente:	- 9 -
Televisione e lavoro:	- 13 -
Televisione e soddisfazione nei rapporti interpersonali:	- 17 -
Modelli:	- 21 -
Conclusioni:	- 35 -
Bibliografia.....	- 37 -

Introduzione:

Erano gli anni Venti, e mentre il mondo cercava di riprendersi dalla distruzione della Prima Guerra Mondiale, nasceva la televisione. Una scatola nera, dove scorrevano le immagini e si assistevano ai primi telegiornali, show, film, insomma, un nuovo modo di vedere la comunicazione. Col tempo ha iniziato ad invadere le case delle persone, affiancando il mezzo di divulgazione più diffuso che c'era all'epoca: la radio. La tv iniziò a diventare sempre più presente, e spesso le famiglie si riunivano davanti ad essa per ore. Oggigiorno è la principale fonte d'intrattenimento per le persone nel loro tempo libero: rilassa, informa, fa ridere, fa piangere oppure fa paura ma soprattutto ha un basso, bassissimo costo marginale immediato. Per guardare la televisione non serve uscire di casa, organizzarsi con altre persone, pagare un biglietto, o fare file inutili. Basta schiacciare un tasto, sedersi comodi sul divano scegliendo che cosa guardare e restare passivi a godersi lo spettacolo.

Negli ultimi quarant'anni gli economisti hanno cercato di capire quali fattori determinassero la soddisfazione nella vita delle persone. Uno dei principali risultati ottenuti è il paradosso reddito-felicità, sembra infatti che all'aumentare del reddito le persone non siano però maggiormente felici. Alcuni hanno considerato la televisione, e più precisamente le ore passate davanti alla televisione, come variabile rilevante in questo studio per verificare se realmente guardare la tv abbia dei benefici sulla soddisfazione della nostra vita o se in realtà sia un male guardarla. Le televisione ci rende felici? Passare delle ore davanti a questa scatola nera è meglio di uscire con gli amici o fare dello sport?

Le persone occupano il tempo libero scegliendo tra varie alternative, c'è chi legge ad esempio, o chi fa sport e chi invece preferisce guardare la tv. Davanti alla televisione ci si rilassa e si stacca la mente dai pensieri e dai problemi della vita reale rifugiandosi in un mondo fittizio che però ci fa stare bene. A volte anche guardare la televisione può essere un modo di socializzare e di ritrovarsi con gli amici, o con la famiglia, ma altre volte le persone si rinchiodano nella loro solitudine davanti a questa scatola nera

isolandosi dal mondo. Ma qual è la “dose” giusta di televisione? Quanto è giusto guardarne? Quando guardare la tv diventa un problema, una mania?

Giacomo Corneo, nell’elaborato “*Work and television*”, studia la relazione tra le ore trascorse davanti alla tv e ore di lavoro effettivo, arrivando alla conclusione che a livello globale chi lavora di più passa anche più tempo davanti alla televisione e quindi che esiste una relazione positiva tra queste due variabili. Mentre a livello individuale la correlazione tra ore passate davanti la tv e ore lavorative è negativa. Inoltre dallo studio emerge che gli individui dovendo scegliere quanto tempo dedicare alla socializzazione e quanto stare davanti alla tv, si posizionano, a seconda del governo in carica, su due equilibri diversi, uno con molte ore di tv e poche dedicate al sociale e uno con diverse ore spese socialmente e meno ore trascorse davanti alla televisione.

Chiara Dal Bianco invece, nella sua tesi, analizzando dati provenienti dall’*Indagine Multiscopo sulle Famiglie* relativi all’anno 2002, spiega che la correlazione tra ore di lavoro e tempo trascorso davanti la tv è negativa sia a livello individuale sia a livello globale. Inoltre trova che la soddisfazione familiare è massima per livelli intermedi di tempo passato davanti alla tv.

In questa tesi consideriamo i risultati trovati da Corneo e quelli osservati da Dal Bianco cercando di trovare un modello economico che riesca a spiegare entrambi i risultati a livello globale e cercando di capire quale relazione c’è in realtà tra le ore passate davanti alla tv e la soddisfazione nelle relazioni interpersonali.

Riassunto letteratura esistente:

Oggi giorno la televisione ha un ruolo fondamentale per la società. È grazie alla televisione che siamo informati in tempo reale su tutto quello che accade nel mondo e che la gran parte delle aziende riesce a vendere i loro prodotti tramite pubblicità mirate, ma è anche a causa della tv, soprattutto dei film, che abbiamo una visione distorta della realtà. La televisione oltre ad essere una fonte d'informazione molto preziosa, è costantemente presente nelle nostre giornate, dandoci esempi di vita sbagliati e un'idea della realtà non aderente a quella che in verità è. Come spiega Shurm (2005), in tv, la violenza, i crimini, i litigi, ma anche le professioni più ambite (come l'avvocato, il dottore, il poliziotto) sono più frequenti che nella realtà. Secondo l'autore più si guarda la televisione e quindi più si è esposti a questa distorsione della realtà, più siamo propensi a proiettare questo mondo fittizio nella nostra quotidianità, creandone una visione diversa da quella reale. Ma allora come e quanto influenza la nostra vita questo mezzo di comunicazione? Sarebbe giusto limitarne l'uso per salvaguardarci da questa distorsione della realtà? Quanto influisce nei rapporti con le altre persone questa visione differente che ci dà la tv di ciò che ci circonda, considerando che poi viene proiettata nel mondo reale?

Per farci un'idea generale dei temi che sono già stati affrontati nella letteratura economica, ripresentiamo alcune brevi recensioni delle pubblicazioni di economisti che hanno affrontato nel passato il tema che stiamo considerando.

Luigino Bruni e Luca Stanca in *"Income Aspirations, Television and Happiness: Evidence from the World Values Survey"* cercano di dare una spiegazione al paradosso reddito-felicità tramite le aspirazioni. Secondo gli autori ogni individuo ha delle aspirazioni materiali che sono influenzate dall'adattamento e dal confronto e che crescono con l'aumentare del reddito. Ogni volta che un individuo raggiunge uno status sociale maggiore, aumentando il reddito, e quindi raggiungendo le sue aspirazioni, si adatta al livello raggiunto, ambendo quindi ad aspirazioni maggiori. Questo accade principalmente per il confronto che avviene con le persone che sono allo stesso livello

economico, e per le immagini televisive che ci danno un'idea di persone facoltose molto distanti dalla realtà, illudendoci di poter ambire ad una soddisfazione maggiore grazie l'acquisto dei prodotti pubblicizzati.

In *“Does watching TV make us happy?”* Frey parla di come molte persone guardino la tv per più ore di quante considerino ottimali. Secondo l'autore gli individui soffrono di un problema di autocontrollo che li porta ad eccedere nell'uso della televisione con una conseguente diminuzione della soddisfazione nella vita. La tv rende le persone più passive, diminuisce la fantasia nei bambini, riduce lo stress mentre la si guarda, ma una volta spenta gli effetti svaniscono e crea dipendenza. Tutto questo a lungo termine favorisce la diminuzione della soddisfazione nella vita delle persone. Egli inoltre trova una correlazione positiva tra le aspirazioni materiali e il guardare la tv, mentre invece esiste una correlazione negativa tra la soddisfazione finanziaria e le ore trascorse davanti alla televisione. Da questi studi risulta che alcune persone con un significativo costo opportunità del tempo, passando troppo tempo davanti alla tv, hanno una perdita di utilità, ovvero una diminuzione della soddisfazione personale, ma resta da valutare se è l'abuso di ore passate davanti alla televisione a causare questa perdita o se in realtà è l'opposto, ovvero che sono le persone infelici a priori che abusano della tv.

Shurm in *“Television's cultivation of material values”* si sofferma sull'attenzione e l'elaborazione che gli individui hanno in relazione ai messaggi televisivi. Secondo Shurm più le persone prestano attenzione ed elaborano questi messaggi, più sono materialiste. Le persone che guardano molta televisione sono propense a pensare che i beni di lusso sono più comuni di quanto lo siano realmente e quindi sono portate a valorizzare maggiormente i beni e i piaceri materiali. L'autore trova inoltre che chi presta più attenzione ai messaggi televisivi ha una maggiore capacità di elaborazione. Dai risultati ottenuti in questo paper si evidenzia che gli individui con un livello maggiore di attenzione tendono ad essere più critici nei confronti della tv e a guardarla perciò per meno tempo, anche se, dalle regressioni stimate dagli autori questa correlazione risulta avere un effetto minimo, ciò significa che comunque molte persone con una buona attenzione abusano ugualmente dell'uso della televisione.

In *“Watching alone: relational goods, television and happiness”* Luigino Bruni e Luca Stanca analizzano il ruolo dei beni relazionali nello “star bene” e come le relazioni interpersonali, che non erano state considerate negli studi precedenti, possano influire nel paradosso reddito-felicità. Gli autori trovano che il tempo speso con gli amici, i familiari o in organizzazioni che operano nel sociale, ha un effetto significativo e positivo sulla soddisfazione personale. Risulta inoltre esserci una relazione negativa tra il consumo di beni relazionali e il tempo trascorso davanti alla tv. Infatti chi guarda più televisione è incentivato a credere che un consumo maggiore di beni materiali possa accrescere la soddisfazione individuale, di conseguenza aumenta la quantità delle ore lavorative a discapito del tempo impiegato in relazioni interpersonali, ma ciò in realtà causa l’effetto contrario, ovvero la diminuzione dell’appagamento della propria vita.

Giacomo Corneo in *“Work and television”* spiega come il consumo di beni relazionali possano influire nella soddisfazione personale. Il tratto distintivo di questi beni è che il beneficio derivante dal loro consumo aumenta proporzionalmente al tempo che l’agente dedica alla socializzazione ma anche al tempo che gli altri agenti ci dedicano. Egli presenta un modello economico nel quale i vari giocatori decidono come spendere il loro tempo libero in relazione anche alle decisioni altrui, per spiegare come mai c’è una relazione positiva tra ore passate davanti la tv e ore lavorative. Fa quindi una distinzione tra tempo libero speso socialmente, e quindi con altre persone, e tempo libero trascorso in solitudine, trovando che equilibri con poco tempo passato a contatto con le altre persone ma molte ore passate a lavoro e nel vedere la tv coesistono con equilibri con più tempo trascorso in attività sociali e meno tempo trascorso davanti alla tv e al lavoro.

Corneo sostiene che l’equilibrio possa venire determinato dal governo esistente che è a sua volta influenzato dal popolo, infatti egli fa una distinzione tra paesi con una maggioranza capitalista e paesi con una maggioranza lavoratrice. Sembra infatti che nei paesi capitalisti l’equilibrio determinato dal governo è quello con un maggior numero di ore passate a lavoro e davanti alla tv, mentre nei paesi con maggioranza lavoratrice i governi spostano la scelta sull’equilibrio con meno ore al lavoro e davanti alla tv.

Anche se a livello individuale la correlazione trovata è negativa, a livello globale esiste una correlazione positiva tra ore passate davanti alla tv e ore lavorative. Secondo l'autore questo avviene perché gli individui spendono del tempo socialmente solo se anche gli altri investono in questo tipo di attività. Altre possibili giustificazioni di questi risultati sono che chi lavora di più è meno incentivato a trascorrere del tempo a fare qualcosa di attivo o ad organizzarsi con altre persone, poiché richiederebbe un ulteriore spreco di energie, chi invece lavora meno è meno stanco e di conseguenza più incentivato a svolgere attività sociali nel tempo libero. Inoltre chi lavora di più, passando più tempo a lavoro, socializza molto di più con i colleghi e le persone con le quali entra in contatto nel posto di lavoro, di conseguenza potrebbe già essere soddisfatto della sua vita sociale e non sentire il bisogno di socializzare anche a casa nel suo tempo libero.

Chiara Dal Bianco nella sua tesi *“Televisione e felicità degli italiani. Un'analisi empirica”* parte dai dati italiani provenienti dall'*indagine multiscopo sulle famiglie* dell'Istat relativa all'anno 2002 e li analizza prendendo in considerazione singolarmente la soddisfazione economica, l'appagamento nelle relazioni familiari e in quelle con gli amici e per concludere quello nel tempo libero.

Dal Bianco a differenza di Bruni e Stanca trova che l'appagamento economico non è influenzato dal consumo di beni relazionali, e di conseguenza non esiste nessun legame tra la soddisfazione economica e il tempo trascorso davanti alla tv. Nella soddisfazione nelle relazioni familiari la televisione ha un effetto strano, ha un effetto positivo se usata con moderazione, ma se utilizzata in eccesso non ha effetti sulle relazioni familiari. Non riscontra quindi su dati italiani ciò che Bruni e Stanca ritengono, ovvero che c'è una relazione positiva tra ore passate davanti alla tv e soddisfazione familiare. Per quanto riguarda gli amici ancora una volta si riscontra che la tv agevola le amicizie se usata con moderazione ma se usata in eccesso le danneggia. Nel tempo libero invece le conclusioni a cui è giunta sono in contrapposizione con quelle di Corneo. Secondo Dal Bianco infatti con i dati italiani risulta esserci una correlazione negativa tra ore lavorative e ore trascorse alla tv, mentre l'autore trova risultati opposti. A livello individuale però la suddetta correlazione è negativa per entrambi.

Televisione e lavoro:

Consideriamo ora gli elaborati di Chiara Dal Bianco (2008) e Giacomo Corneo (2005). Dal Bianco parte dai dati dell'*indagine multiscopo sulle famiglie* relativa all'anno 2002, questi dati vengono raccolti ogni anno dall'Istat per rilevare i comportamenti quotidiani delle famiglie italiane, tramite questionari si cerca di raccogliere informazioni sullo stile di vita delle famiglie e sulle opinioni che hanno a riguardo dei servizi di pubblica utilità. Ogni indagine viene fatta su un campione di circa 20.927 famiglie, raggiungendo un totale di 55.294 individui.

L'autrice considera nello studio alcune delle variabili di controllo, le variabili dipendenti e quelle relative all'utilizzo del tempo (ad esempio l'età, il sesso, lo stato civile, la partecipazione ad associazioni di volontariato, culturali o religiose, il titolo di studio, il luogo di residenza, variabili relative al lavoro e altro ancora) e degli indicatori di soddisfazione. Questi indicatori riguardano l'ambito economico, familiare, con gli amici e nel tempo libero. I dati relativi a queste ultime variabili sono stati raccolti elencando i vari indicatori di soddisfazione e ponendo agli individui con un'età maggiore dei 14 anni la seguente domanda: "Pensi agli ultimi 12 mesi, Lei si ritiene soddisfatto dei seguenti aspetti che hanno riguardato la sua vita?", le possibili risposte al quesito erano: molto, abbastanza, poco o per niente. Dal Bianco regredisce infine ogni indicatore di soddisfazione per le variabili considerate, per verificare cosa e quanto incide sull'appagamento personale relativo ai vari ambiti considerati.

Esaminando la soddisfazione nel tempo libero l'autrice trova che c'è una correlazione positiva con il tempo trascorso davanti la tv; la televisione infatti è una delle attività principali nel tempo libero, ha bassi costi, richiede un impiego minimo di energie, la si può utilizzare comodamente a casa, senza doversi organizzare per tempo o con altre persone e ci fa rilassare. Trova inoltre che le variabili relative al lavoro domestico e quello stipendiato sono significative e hanno segno negativo; cosa ragionevole se si pensa che le ore di lavoro, stipendiato o no, sono ore tolte al tempo libero.

Analizza poi anche la relazione tra ore lavorative e tempo dedicato alla televisione: divide in due sottocampioni i dati, considerando chi lavora per più di 40 ore settimanali e chi invece non supera questa soglia. Regredendo di nuovo questi due

gruppi per l'indicatore della soddisfazione nel tempo libero trova che le correlazioni tra ore trascorse a guardare la tv e appagamento nel tempo libero sono per entrambi positive e significative ma con effetti marginali diversi: chi lavora per più di 40 ore settimanali ha un effetto marginale maggiore rispetto a chi ha meno ore lavorative.

Variabile dipendente	Ore lavorative > 40		Ore lavorative < 40	
	Ore trascorse davanti alla tv		Ore trascorse davanti alla tv	
Soddisfazione nel tempo libero	Probit 0.06	Effetto marginale 0,02 (5,10)	Probit 0,03	Effetto marginale 0,009 (4,84)

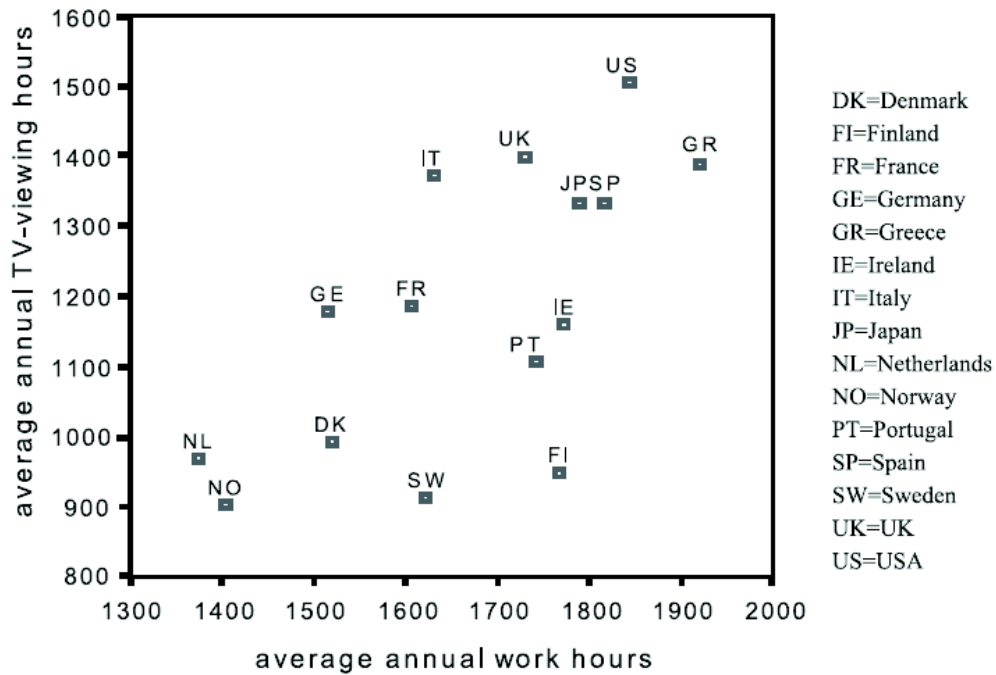
Considerati questi risultati si potrebbe confermare la validità delle conclusioni di Corneo. Infatti chi lavora di più ha una maggiore soddisfazione nel trascorrere del tempo davanti alla tv rispetto a chi invece lavora meno. Questo potrebbe essere spiegato dal fatto che chi lavora meno ha più tempo libero e più energie ed è quindi maggiormente incentivato ad organizzarsi per uscire con gli amici o svolgere attività fuori casa. Chi invece passa più tempo a lavoro, è probabilmente più stanco e avendo anche meno tempo libero a disposizione fatica ad organizzarsi per uscire o svolgere altre attività impegnative preferendo trascorrere del tempo davanti alla televisione.

Oppure spiegando quanto trovato con i beni relazionali, chi lavora di più potrebbe essere meno incentivato ad uscire, visto quello che fanno gli altri. Se tutti lavorano molto si è meno propensi a partecipare ad attività sociali, visto che poche persone lo fanno, e ne deriverebbe perciò una minore soddisfazione personale nel farlo, questo ci porta quindi a rimanere a casa a guardare la tv.

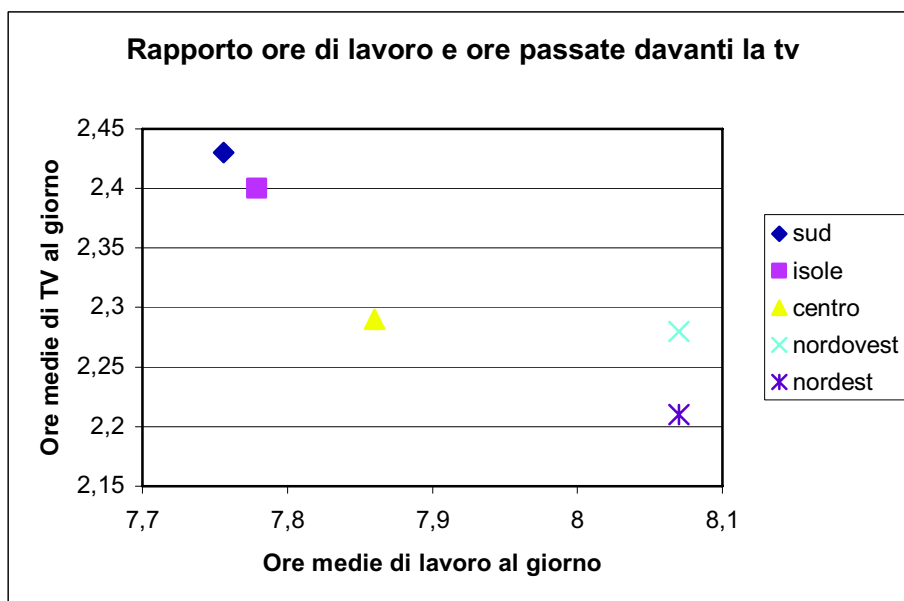
Dalla regressione di Dal Bianco, nella quale viene considerata la soddisfazione nel tempo libero come variabile dipendente, consegue invece che la correlazione tra ore trascorse davanti alla televisione e ore lavorative è negativa, risultato prevedibile considerando il fatto che chi lavora maggiormente ha meno tempo libero e di conseguenza passa meno tempo davanti alla tv.

Corneo nel suo elaborato prende in considerazione diversi paesi, ognuno rappresentativo per le diverse condizioni sociali, politiche, culturale ed economiche ed osserva la relazione presente tra le medie annuali di ore trascorse davanti alla tv e le ore lavorative basandosi su dati rilevati negli anni 1994-2000.

Il grafico sottostante riassume le conclusioni a cui l'autore è giunto, ovvero che c'è una relazione positiva tra tempo passato a guardare la televisione e ore di lavoro, infatti Corneo trova un coefficiente di correlazione di 0.66, coefficiente che attraverso una stima OLS risulta essere anche fortemente significativo, inoltre si evidenziano notevoli differenze tra i vari paesi.



Dal Bianco considerando che l'Italia è un paese dove ci sono forti diversità culturali ed economiche tra nord e sud, suddivide il campione analizzato in base all'area geografica di provenienza, facendo perciò una distinzione tra il sud, il centro, il nordest, il nordovest e le isole. Con i dati disponibili, relativi all'anno 2002, analizza quindi la relazione tra lavoro e televisione mantenendo questa separazione in sottocampioni. Ciò che ne risulta è un grafico a dispersione dove però a differenza di quello trovato da Corneo, la correlazione tra ore medie di lavoro e ore medie di visione della televisione è negativa.



Come sostenuto da Corneo, anche qui la relazione cambia a seconda della diversa area geografica considerata, ma il coefficiente di correlazione a livello globale è negativo, così come a livello individuale, e non positivo.

Dal Bianco sostiene che esiste anche un'ulteriore possibile distinzione nel campione a seconda del sesso. Infatti trova che le donne lavorano per meno ore rispetto agli uomini e le relazioni tra il tempo trascorso a lavorare e le ore passate a guardare la tv sono per entrambi negative, anche se molto piccole. Ne consegue perciò che aumentando le ore lavorative c'è una diminuzione del tempo speso davanti alla televisione, e quindi anche in questo caso i risultati sono opposti a quelli trovati da Corneo.

Ma allora che relazione esiste tra le ore spese al lavoro e quelle trascorse davanti alla televisione? E da cosa dipende questa relazione? Perché a livello internazionale Corneo trova che chi lavora di più guarda anche per più tempo la televisione, mentre a livello nazionale Chiara Dal Bianco trova risultati opposti?

Shurm spiega come l'abuso di televisione ci renda più materialisti, e Bruni e Stanca a loro volta sostengono che la televisione ci illude di poter raggiungere una soddisfazione maggiore acquistando i prodotti pubblicizzati. Le ore lavorative aumentano quindi per poter avere un maggiore reddito e riuscire a soddisfare i nostri bisogni? È per questo che chi guarda meno la tv, ed è quindi meno esposto alle pubblicità, lavora per meno ore?

Televisione e soddisfazione nei rapporti interpersonali:

Chiara Dal Bianco, nella sua tesi, inoltre, analizza come la tv riesce ad influire sulla soddisfazione dei rapporti familiari, regredendo le varie variabili di controllo per l'indicatore di soddisfazione familiare. In questo caso il parametro relativo alle ore passate a guardare la tv ha segno positivo, con la particolarità che se dividiamo il campione in due sottogruppi a seconda delle ore passate davanti alla tv, il parametro è significativo se le ore sono meno di tre e non significativo altrimenti. Di conseguenza risulta che la visione della televisione non ha un effetto monotono sulla soddisfazione familiare, ha infatti dei benefici se usata con moderazione ma se si abusa di essa non sembra avere effetti sull'indicatore considerato.

Bruni e Stanca (2005) ottengono una correlazione positiva tra tempo trascorso davanti al televisore e tempo dedicato alle relazioni familiari per chi passa ogni giorno più di due ore davanti allo schermo. Secondo gli autori questo avviene perché le famiglie riescono, davanti alla tv, a trascorrere più tempo insieme, e a rafforzare quindi i rapporti tra i vari membri. Considerando paragonabili la soddisfazione familiare e il tempo dedicato alle relazioni familiari, ancora una volta i risultati a livello empirici con dati a livello nazionale di Dal Bianco e i risultati di Bruni e Stanca risultano discordanti.

Chiara dal Bianco considera inoltre anche la soddisfazione nelle relazioni con gli amici e regredisce questo indicatore per le variabili di controllo. Ne risulta che il parametro relativo alle ore trascorse davanti alla tv non è significativo. Se effettua altre due regressioni dividendo però in due sottocampioni gli individui, considerando chi guarda per più di tre ore al giorno la tv e chi invece la guarda per meno di tre ore, i risultati cambiano: per chi guarda più di tre ore al giorno il televisore esiste una correlazione negativa e significativa tra le ore di tv e la soddisfazione con gli amici, viceversa per chi passa meno tempo a vederla la correlazione è positiva e significativa. Anche qui si evidenzia come un basso consumo di televisione abbia dei benefici sulle relazioni interpersonali, mentre un abuso di questo mezzo di comunicazione le danneggia. Questo potrebbe essere giustificato con il fatto che un uso moderato della tv arricchisce il nostro bagaglio personale, ci rende più curiosi e migliora quindi i

rapporti con gli amici, un uso esagerato del televisore, invece, ci fa isolare dal mondo, e fa diminuire i rapporti con le altre persone.

Bruni e Stanca nel loro paper invece spiegano che la televisione crea un mondo fittizio fatto di relazioni e interazioni totalmente illusorie che tendono a sostituire le relazioni personali. I due autori sostengono che per gli accaniti telespettatori gli amici e la televisione diventano beni sostituti. Quando trovato da Dal Bianco è coerente con quanto sostenuto dagli autori. La studentessa riscontra che la soddisfazione nei rapporti con gli amici è negativa se si passa per più di tre ore davanti alla tv, positiva se invece si dedica meno tempo al televisore.

Come sottolinea Corneo nel suo paper, affinché un agente trovi un potenziale interagente, deve trovare il tempo di uscire, conoscere ed essere conosciuto da altre persone; la probabilità di incontrare delle persone con le quali si sta bene aumenta proporzionalmente al tempo che si dedica alla ricerca di gente da conoscere, viceversa la qualità della ricerca aumenta con l'aumentare del tempo che gli altri investono nella conoscenza di altre persone. Ad esempio, più tempo dedichiamo agli amici, uscendo e facendo nuove conoscenze, più probabilità abbiamo di trovare partner con i quali stiamo bene, ma se nessuno o poche persone escono, la nostra ricerca sarà limitata ad una vastità di scelta circoscritta e quindi ne risente la qualità dei rapporti che creiamo.

Corneo crea un modello di giochi nel quale due agenti decidono quanto tempo spendere socialmente a discapito delle ore trascorse davanti alla tv. Trova diversi equilibri di Nash, equilibri con poco tempo passato a contatto con le altre persone ma molte ore passate al lavoro e nel vedere la tv ed equilibri con più tempo trascorso in attività sociali e meno tempo trascorso davanti alla tv e al lavoro. Secondo Corneo l'equilibrio scelto tra questi viene determinato dal governo, che però è a sua volta influenzato dal popolo. Corneo sostiene che nei paesi con una maggioranza lavoratrice gli individui scelgono di passare meno tempo davanti alla tv trascorrono più tempo coltivando le relazioni interpersonali, invece nei paesi con una maggioranza capitalista si scelgono gli equilibri con più tempo passato a lavoro e davanti alla tv e meno tempo trascorso socialmente. Di nuovo viene evidenziato come l'aumentare delle ore lavorative fa lievitare anche le ore trascorse davanti al televisore, a discapito delle relazioni sociali.

Concludendo, sia a livello familiare che in relazione agli amici sembra che la televisione se guardata moderatamente abbia dei benefici, ma se si passa troppo tempo davanti ad essa risulta avere degli effetti negativi. Come si può spiegare questo fatto? Perché a livelli intermedi di uso del televisore si ha la massima soddisfazione nelle relazioni interpersonali?

Modelli:

Corneo per arrivare al modello stimato nel suo paper, si basa sulla complementarità strategica e il coordinamento tra i vari individui.

Egli sostiene che l'equilibrio proposto dal modello con molte ore di televisione e lavoro e poco tempo speso in relazioni interpersonali è frutto di un fallimento di coordinamento tra le persone.

Infatti, il punto fondamentale della teoria dell'offerta di lavoro è che le decisioni individuali sull'allocazione del tempo libero si formano in relazione alle possibilità di trascorrere del tempo con le altre persone, quindi anche alla disponibilità del tempo libero degli altri e questo influisce dunque sul costo opportunità del lavoro.

Corneo giustifica la differenza rispetto alla domanda di lavoro nei vari paesi con la diversa organizzazione delle attività nel tempo libero, infatti, nei paesi in cui c'è più possibilità dopo lavoro di svolgere altre attività organizzate, il tempo dedicato alla socializzazione è maggiore rispetto ai paesi dove l'organizzazione di altre attività è nulla.

L'autore spiega che nel tempo libero si consumano i cosiddetti beni relazionali: dei beni il cui consumo aumenta con l'aumentare del tempo che l'agente spende nel socializzare, ma anche con l'accrescere dello sforzo che gli altri agenti investono nella socializzazione. Gli individui infatti traggono una maggiore soddisfazione nel consumare questi beni se anche altri individui investono risorse in questo senso.

Due sono le esternalità che possono riguardare questo tipo di beni. La prima riguarda la formazione di una cerchia di amici, infatti per trovare potenziali amici bisogna cercarli, capire che siano compatibili con il nostro carattere e frequentarli. Ovviamente più tempo si spende nella ricerca di potenziali partner e maggiore sarà la possibilità di interagire con persone più adatte a noi. Viceversa la qualità della nostra ricerca sarà migliore se anche gli altri agenti dedicano più tempo a socializzare. Il secondo tipo di esternalità riguarda gli sforzi che i vari agenti fanno per migliorare le loro abilità di partner. Infatti, gli agenti hanno una maggiore soddisfazione nei loro rapporti se investono maggior tempo per migliorare le interazioni e viceversa, se anche gli altri si sforzano per aumentare la qualità delle uscite.

Proviamo ora a cercare dei modelli teorici che spiegano, partendo da quanto esaminato finora, come gli individui scelgono di trascorrere il loro tempo libero e l'utilità che deriva dalle loro scelte.

Assumiamo il tempo di lavoro dato, visto che è plausibile pensare che chi ha più tempo libero a disposizione possa essere più incentivato a trascorrerlo con attività extralavorative, alternando la socializzazione alla visione della tv, rispetto a chi ha un lavoro full-time, per questo consideriamo individui che hanno a disposizione lo stesso tempo libero.

Possiamo pensare ad un modello in cui ci sono due giocatori, due amici o due famigliari ad esempio, che devono scegliere quanto guardare la televisione, a discapito del coltivare le relazioni interpersonali. Ogni giocatore ha tre possibili scelte riguardo al tempo dedicato alla tv: molto, abbastanza e poco. Consideriamo poi che ogni individuo ha un'utilità maggiore se dedica del tempo nelle relazioni interpersonali ma anche l'altro individuo investe in questo senso, basando quindi i nostri modelli sulla complementarità strategica e la coordinazione tra i giocatori così come fa Corneo.

Nei modelli teorici che seguiranno scelgo di considerare i giochi in strategie pure e non in strategie miste.

MODELLO 1:

Teniamo presente quanto trovato da Chiara dal Bianco, ovvero che a livelli intermedi, la visione del televisore dà dei benefici alle relazioni e alla soddisfazione che ne deriva, e che se guardata troppo la tv ha degli effetti negativi sull'appagamento personale.

Un primo modello che potrebbe rappresentare quanto detto finora è quello sottostante.

		Giocatore 2		
		Basso	Medio	Alto
Giocatore 1	Basso	(2,2)	(1,1)	(-1,0)
	Medio	(1,1)	(3,3)	(0,0)
	Alto	(0,-1)	(0,0)	(1,1)

Il modello trovato è un gioco di coordinamento, un individuo infatti ha un appagamento maggiore nello svolgere un'attività se anche l'altro fa le stesse scelte.

Dal gioco si nota che ci sono tre equilibri di Nash e che l'equilibrio intermedio è Pareto superiore agli altri due. L'equilibrio (Alto, Alto) ha dei payoff minori rispetto all'equilibrio (Basso, Basso), poiché guardare molta televisione danneggia i rapporti interpersonali, rendendoci insoddisfatti, invece trascorrere poco tempo davanti alla televisione, investendolo quindi nella socializzazione, ci appaga maggiormente.

Il modello può essere visto come un punto d'incontro tra quanto trovato da Chiara Dal Bianco e quanto sostiene Corneo nel suo paper.

I payoff dove c'è un minore uso della tv e un maggiore investimento nelle relazioni interpersonali risultano essere maggiori, nella realtà osservata sembra infatti che gli individui siano più soddisfatti se riescono ad instaurare e coltivare dei rapporti interpersonali invece che passare tutto il tempo a guardare la televisione. Dal Bianco infatti trova che la televisione ha un effetto negativo sulla soddisfazione nei rapporti interpersonali se guardata eccessivamente.

Un'altra cosa che emerge dal modello è che gli individui hanno dei payoff maggiori se collaborano con l'altro individuo ed arrivano ad una scelta comune. Infatti, come sostiene Corneo questo modello è basato sulla complementarità strategica, ovvero il fatto che il mio incentivo individuale nello scegliere una certa azione aumenta se l'altro giocatore fa la stessa scelta.

L'equilibrio (Medio, Medio) ha i payoff maggiori, questo perché il televisore, se guardato in modo moderato, può arricchire la persona, e di conseguenza migliorare i rapporti interpersonali, dando anche spunti di confronto e rendendo più facile di conseguenza il relazionarsi con altre persone.

Dal Bianco infatti spiega che la tv se guardata moderatamente ha dei benefici sulle relazioni con le altre persone, diventando anche occasione per star assieme e trascorrere del tempo in famiglia o per acquisire conoscenze e notizie che arricchiscono le relazioni interpersonali.

Come sostiene Corneo, esiste anche l'equilibrio in cui entrambi i giocatori guardano molto la televisione, equilibrio generato da un fallimento di coordinazione, visto che

considerati i benefici derivanti dalla socializzazione, i giocatori dovrebbero spostarsi su un equilibrio con un minor consumo di televisione, infatti i payoff di questo equilibrio sono bassi.

Un modo per poter arrivare ad una scelta Pareto efficiente è quello di trasformare il gioco da simultaneo a sequenziale. Se i giocatori scelgono in modo sequenziale, il secondo giocatore, data la scelta del primo, deciderà di optare per la strategia che gli dà il payoff maggiore, arrivando quindi ad un equilibrio di Nash.

Ipotizziamo ad esempio che sia il giocatore 1 a fare la prima scelta. Se sceglie le strategie "Alto" o "Medio" l'altro giocatore farà le stesse scelte poiché sono quelle che gli danno un payoff maggiore. Se invece sceglie "Basso" l'altro individuo sarà indifferente nello scegliere la strategia "Basso" o la strategia "Medio", visto che gli danno lo stesso payoff. Considerando i payoff, i giocatori hanno una maggiore utilità se si posizionano nell'equilibrio (Medio, Medio), di conseguenza se il giocatore 1 è razionale e sa che anche l'altro giocatore lo è, sceglierà la strategia "Medio", sapendo che di conseguenza anche l'altro farà la stessa scelta e arrivando quindi all'equilibrio Pareto superiore.

Se ci fosse comunicazione perfetta tra i giocatori, si potrebbe arrivare all'equilibrio Pareto superiore subito, visto che i giocatori potrebbero decidere a priori insieme quanto tempo dedicare alla tv e quanto tempo dedicare alla socializzazione, concordandosi per arrivare ad avere entrambi la massima soddisfazione. Questo non sempre è possibile poiché non è detto che i giocatori riescano a comunicare prima di effettuare le loro scelte e se anche fosse possibile non sempre i patti vengono poi rispettati da entrambe le parti, infatti al di là dell'accordo, poi ognuno pensa per sé, e alla scelta che lui ritiene ottima, data la scelta dell'altro, e non è detto che questa scelta coincida con quella stabilita.

MODELLO 2:

Proviamo ora a modificare i payoff per arrivare ad un gioco con due equilibri, cercando di rispecchiare ciò che Chiara Dal Bianco trova nel suo studio con dati

italiani, ovvero che guardare tv in modo moderato porta dei benefici nei rapporti interpersonali, in più, eliminando l'equilibrio che Corneo ritiene frutto di un fallimento di coordinamento tra gli individui, ipotizzando quindi che i giocatori riescano a coordinarsi e ad avere un'utilità maggiore.

Queste variazioni possono essere determinate da una maggiore consapevolezza che la troppa televisione, anche se a breve termine sembra non avere dei riscontri negativi, ma anzi, rilassa e ci fa distrarre dai problemi, dandoci quindi dei benefici a costi marginali bassissimi, col passare del tempo ci rende insoddisfatti della nostra vita.

Partiamo quindi dall'ipotesi che guardare troppa televisione danneggia i rapporti interpersonali perché il telespettatore si crea un mondo fittizio e la tv diventa un bene sostituto agli amici, associando al guardare tanta televisione un payoff negativo o al più nullo. In questo caso, le persone essendo più consapevoli dell'effetto negativo che la tv ha nei loro rapporti interpersonali, evitano di farne un abuso, e di conseguenza cercano di moderarne l'uso. Il gioco quindi a differenza di quello precedente, non ha l'equilibrio dove i giocatori dedicano entrambi molto tempo alla tv, equilibrio difatti considerato da Corneo come un fallimento di coordinazione, ma i giocatori cercano di investire maggiormente nella socializzazione.

Questo modello spiega quanto avviene nei paesi dove il consumo della televisione è medio basso, con un conseguente aumento delle ore spese socialmente. I motivi che portano gli individui a guardar poco la televisione possono essere molti, gli individui potrebbero essere incentivati a seguire corsi, dedicarsi agli hobbies, fare dell'attività fisica o trascorrere delle serate in compagnia degli amici, dall'esistenza di strutture adeguate che spronano le persone ad uscire di casa e a dedicarsi ad altre attività extralavorative. Viceversa, potrebbero essere stanchi di trascorrere del tempo da soli, sentire il bisogno di confrontarsi con altra gente, voler passare del tempo divertendosi senza pensare ai loro problemi quotidiani. Anche il palinsesto televisivo potrebbe far sì che una persona preferisca fare altro, infatti non sempre si è soddisfatti o interessati a quello che ci viene proposto.

I payoff relativi al guardare poco, o moderatamente la tv, vengono alzati, a sottolineare l'incremento che si ha a livello di appagamento personale se si spende più tempo a relazionarsi con altre persone, invece di rinchiudersi in casa a guardare la televisione.

Il modello che risulta è il seguente:

		Giocatore 2		
		Basso	Medio	Alto
Giocatore 1	Basso	(3,3)	(2,2)	(0,1)
	Medio	(2,2)	(3,3)	(0,0)
	Alto	(1,0)	(0,-1)	(-1,-1)

La strategia “Alto” è dominata dalle altre due e quindi eliminabile. È ragionevole pensare che gli individui preferiscano dedicare abbastanza tempo alla socializzazione a discapito della televisione, visto che l'appagamento che deriva dall'investimento di tempo in relazioni interpersonali è maggiore dalla soddisfazione che abbiamo nel passare del tempo davanti alla tv.

Risultano però esserci due equilibri di Nash, per (Basso, Basso) e (Medio, Medio), i cui payoff sono identici, ed è quindi indifferente per i giocatori spostarsi da un equilibrio all'altro. Dal Bianco nella sua tesi infatti sostiene che il trascorrere più di tre ore al giorno davanti alla tv abbia degli effetti negativi, mentre farne un uso moderato ha dei riscontri positivi sull'appagamento nelle relazioni interpersonali.

Di nuovo i due individui scelgono uno dei due equilibri tramite il coordinamento tra loro.

Se gli individui scelgono di guardare poco o mediamente la televisione, i loro payoff saranno maggiori se anche l'altro fa la stessa scelta e investe lo stesso tempo nella socializzazione.

Nel caso in cui i giocatori scelgono di guardare molto la tv i payoff sono maggiori se l'altro la guarda poco, infatti in questo caso, avendo la tv degli effetti negativi se utilizzata eccessivamente, e traendo dei benefici se l'altro dedica più tempo alle relazioni interpersonali, l'utilità sarà maggiore non se anche l'altro giocatore guarda molto la tv, ma se l'altro giocatore investe nella socializzazione.

Essendo consapevoli che troppa televisione fa male, e che quindi sarebbe meglio spendere quel tempo socializzando, i giocatori avranno dei payoff maggiori se l'altro giocatore dedica meno tempo alla televisione, infatti se anche l'altro guarda troppo la

tv, il rapporto ne risentirebbe maggiormente poiché nessuno dei due investe nella socializzazione.

Anche in questo caso, se ci fosse comunicazione perfetta tra i giocatori si potrebbe arrivare all'equilibrio Pareto superiore, infatti i due giocatori potrebbero accordarsi sulle scelte da fare arrivando ad avere i payoff maggiori, ma di nuovo, non è detto che gli accordi vengano poi rispettati, visto che al di là del patto poi ognuno sceglie ciò che gli sembra più adatto alle sue esigenze.

La trasformazione del gioco da simultaneo a sequenziale potrebbe anche qui favorire l'arrivo ad una scelta Pareto superiore, infatti il primo giocatore, che dovrà scegliere quanto tempo dedicare alla tv, se è razionale, e sapendo che anche l'altro giocatore è razionale, sceglierà la strategia che gli dà il payoff maggiore coerentemente con le scelte che ipoteticamente farà l'altro.

MODELLO 3:

Ipotizziamo ora che entrambi i giocatori preferiscano passare del tempo davanti alla tv piuttosto che passare del tempo assieme. Questo può avvenire per diversi motivi, gli individui, ad esempio potrebbero passare molto tempo a lavoro ed essere stanchi a fine giornata o potrebbero essere già soddisfatti delle loro relazioni interpersonali nell'ambito lavorativo e quindi, una volta a casa, preferiscono rimanere soli davanti alla televisione. Magari vivono in una famiglia composta da molte persone e quindi hanno già delle relazioni appaganti senza aver un ulteriore bisogno di socializzare. Un'altra possibile spiegazione è che ci sono individui che convivono con altre persone (una moglie ad esempio, o altri coinquilini) che avendo più tempo libero, organizzano per loro delle uscite o altro, e quindi non sono attivi nella socializzazione, ma vengono comunque resi partecipi pur dedicandoci poco tempo.

Ovviamente anche il palinsesto televisivo e le opportunità di svago fuori casa influiscono su queste scelte, un giocatore potrebbe essere appassionato di una serie televisiva o di un reality, ma una volta concluso il programma potrebbe preferire uscire

con gli amici, così come se si vive in una città ricca di stimoli esterni (cinema, pub, campi sportivi), si potrebbe essere più incentivati alla socializzazione e al passare del tempo con altre persone, ma viceversa, se si vive in un paese povero di strutture e attività organizzate, è più probabile che si preferisca passare il tempo guardando la televisione.

Alla base di questa scelta potrebbe esserci anche una difficoltà di coordinamento, gli individui potrebbero non riuscire a trovare un accordo comune su cosa fare o quando uscire, e preferire quindi rimanere a casa piuttosto che sforzarsi a trovare un punto d'incontro.

Questo modello spiega come potrebbe nascere a livello aggregato l'equilibrio in cui le persone trascorrono molto tempo davanti la tv, riducendo le ore dedicate alla socializzazione.

In questo caso il modello trovato è il seguente:

		Giocatore 1		
		Basso	Medio	Alto
Giocatore 2	Basso	(1,1)	(0,2)	(-1,1)
	Medio	(2,0)	(3,3)	(1,0)
	Alto	(1,-1)	(0,1)	(2,2)

Per entrambi la strategia "Basso" è dominata dalle altre due, e i due equilibri di Nash che si trovano, infatti, sono (Medio, Medio) e (Alto, Alto).

Questo modello potrebbe rappresentare tutti gli individui della nostra società che abusano della tv rinchiudendosi in un mondo estraneo alla collettività. Queste persone si relazionano solo con se stesse e con gli stereotipi che la tv fa passare per modelli del mondo reale, rendendo la loro vita monotona e priva di confronti con l'esterno e con gli altri individui.

Questo gioco non è altro che il punto d'arrivo di Corneo quando parla di un fallimento nel coordinamento tra i vari individui. Infatti, visto che ogni persona attua le sue scelte anche in base a ciò che fanno gli altri, più la società tende a chiudersi in casa davanti allo schermo, più sono incentivato a rimanere davanti alla tv anch'io. Si arriva quindi ad un equilibrio, che, però, non è quello Pareto superiore, ma dal quale non si riesce a muoversi se non con un cambiamento di massa. Ogni singolo individuo difatti sa che

avrebbe una maggiore utilità se guardasse moderatamente la tv, ma viste le decisioni degli altri individui continua a farne un abuso.

In questo modello gli individui scegliendo le strategie "Medio" e "Alto" hanno un'utilità maggiore se riescono ad organizzarsi e a coordinarsi dedicando lo stesso tempo alla tv.

Se, ad esempio, il giocatore 1 invece sceglie la strategia "Basso", la risposta ottima del giocatore 2 è guardare mediamente la televisione. Questo perché, sebbene investire nelle relazioni porta dei benefici e i giocatori dovrebbero essere più soddisfatti se riescono a coordinarsi, dato che preferiscono guardare la tv, la sua scelta sarà comunque di dedicare del tempo all'altro, pur non sacrificando troppo il televisore, e guardandolo quindi moderatamente in modo da riuscire a conciliare le cose.

L'equilibrio (Medio,Medio) è Pareto superiore rispetto all'equilibrio (Alto,Alto), infatti nonostante gli individui preferiscono trascorrere il loro tempo libero guardando la tv, questo li danneggia e li rende comunque insoddisfatti, proprio perché la tv ci propone ideali di vita e di persone che nella realtà non esistono, ma che ci presenta come modelli ai quali ambire, pur essendo irrealizzabili.

Come anche negli altri modelli di nuovo si potrebbe arrivare all'equilibrio Pareto superiore passando ad un gioco sequenziale anziché simultaneo, e ancora se ci fosse comunicazione perfetta tra i giocatori e fossero rispettati gli accordi precedentemente stipulati, si potrebbe giungere alla soluzione migliore per entrambi.

Nel corso del tempo i giocatori potrebbero comunque cambiare le loro preferenze e di conseguenza modificare i loro payoff spostandosi da un modello di gioco all'altro.

Questo cambiamento di preferenze può essere causato da fattori esterni, ad esempio, una variazione del palinsesto televisivo potrebbe incidere sulle scelte dei due giocatori.

Altre cose che potrebbero influire sui payoff dei giocatori sono un cambio di residenza, un individuo potrebbe trasferirsi in una grande città con molte occasioni di svago, e preferire la socializzazione alla tv, viceversa, se passasse ad un paese in

campagna con pochi stimoli esterni, inizierebbe ad aumentare il tempo dedicato al televisore a discapito della socializzazione.

Anche un cambiamento in famiglia, la nascita di un figlio ad esempio, o un matrimonio, potrebbe influenzare i payoff e togliere del tempo alla socializzazione, aumentando l'appagamento nel rimanere a casa a guardar la televisione assieme alla famiglia.

Vivere in una famiglia numerosa potrebbe renderci soddisfatti delle nostre relazioni interpersonali, oppure avere dei coinquilini o un partner che si impegnano per mantenere vive le relazioni con altre persone e investono del tempo per organizzare delle uscite o delle attività fuori casa, ci fa avere dei benefici a livello relazionale senza però dover investire troppo tempo nell'organizzazione.

Passare da un lavoro in ufficio ad un lavoro in cui si è sempre a contatto con la gente potrebbe diminuire il bisogno di uscire una volta finito di lavorare, dato che già nel lavoro si instaurano rapporti interpersonali che soddisfano il nostro bisogno di relazionarci.

A livello individuale i payoff potrebbero anche essere modificati a lungo andare dal fatto che i due giocatori non vadano d'accordo e preferiscano quindi rimanere a casa davanti al televisore piuttosto che uscire assieme.

L'insieme di payoff di un giocatore non sono quindi stabili, ma sono soggetti a variazioni nel corso del tempo dovute ad incentivi esterni che lo portano a preferire occupare il suo tempo facendo una cosa piuttosto dell'altra.

Ma se a livello individuale possiamo ragionare su questi modelli teorici, cosa succede poi a livello aggregato? Se i giocatori giocano su questi modelli diversi tra loro, cosa accade?

Corneo afferma che a livello aggregato, l'incentivo ad avere dei contatti sociali è forte se il livello generale del tempo speso socialmente è alto, invece è debole se gli sforzi nell'instaurare dei rapporti interpersonali degli altri individui sono deboli. Di nuovo si ha quindi l'incentivo di uscire e frequentare altra gente in base anche alle scelte altrui.

Gli equilibri multipli trovati dall'autore esistono se la complementarità strategica a livello aggregato è forte.

Egli spiega che gli individui scelgono come spendere il loro tempo in dotazione tra lavoro, tv e tempo speso socialmente, e sostiene che con il diminuire del tempo impiegato nelle relazioni interpersonali, c'è un aumento del tempo dedicato al lavoro e alla tv.

Nel modello di Corneo si trovano due equilibri, uno in cui si dedica poco tempo alla tv e molto alla socializzazione e un altro, opposto, dove gli individui passano gran parte del loro tempo davanti al televisore. Egli sostiene che quest'ultimo equilibrio con poche ore spese nel sociale sia frutto di un fallimento di coordinazione.

Come in tutti i modelli in cui c'è un fallimento nel coordinamento tra i giocatori, anche in questo, gli individui dovrebbero organizzarsi per trovare un modo per coordinarsi nelle attività complementari, dedicando quindi più tempo alla socializzazione, visti i benefici maggiori che ne derivano.

Ma, se da una parte uno spostamento verso un equilibrio Pareto superiore comporterebbe ad una maggiore soddisfazione personale di tutti, dall'altra è una cosa improponibile, visto che consisterebbe nella coordinazione di un numero elevatissimo di agenti.

Infatti nella società moderna, l'ambiente in cui viviamo è estremamente variegato e le reti sociali sono vastissime. Cercare di trovare un equilibrio Pareto superiore, e quindi coordinare verso un'unica scelta, una vastità di persone con differenti usi e gusti personali è impensabile.

Come sostiene Corneo, un modo per riuscire a spostare tutte le persone verso un equilibrio diverso potrebbe essere l'intervento del governo, che potrebbe incentivare le persone a svolgere attività extralavorative costruendo strutture attrezzate per lo sport all'aperto, parchi, piste ciclabili, o ad esempio stanziando degli incentivi economici per chi concilia lo sport al lavoro (o la scuola), o per chi frequenta corsi serali di aggiornamento.

Cosa succede allora a livello aggregato partendo dai modelli che abbiamo usato per spiegare la situazione a livello individuale?

Potremmo trovarci di fronte a diverse coppie di giocatori che fronteggiano tutte lo stesso gioco, ma si posizionano su equilibri diversi. In questo caso, essendo il gioco ripetuto più volte, ci si aspetta che i giocatori si spostino verso l'equilibrio Pareto superiore, arrivando ad un'unica soluzione, ma nel caso in cui ci siano due equilibri con payoff equivalenti, e quindi per le coppie sia indifferente spostarsi da un equilibrio ad un altro, le coppie dovranno coordinarsi istituendo delle "regole" in modo da decidere in quale dei due equilibri spostarsi. Non sempre questo è possibile, anzi come dice Corneo, in una società così complessa e dove le reti sociali sono vaste e intrecciate tra loro, è difficile cercare di coordinare tutti gli individui per arrivare ad un unico equilibrio.

Se invece ci trovassimo con diverse coppie che, però, si fronteggiano su modelli diversi, trovare un equilibrio Pareto efficiente per tutti non è semplice.

Un'altra cosa che potrebbe rendere difficile il raggiungimento di un equilibrio Pareto superiore sono, ad esempio, gli orari di lavoro, infatti non sempre gli orari di lavoro coincidono e due gruppi di persone potrebbero non riuscire ad avere delle ore libere contemporaneamente. Inoltre, ci sono lavori, soprattutto quelli serali, che occupano le ore dove la maggior parte delle persone è libera, lasciando invece del tempo libero quando gli altri individui sono al lavoro. In questi caso i giocatori, sebbene avrebbero un payoff maggiore nello spendere più tempo socializzando, non lo fanno, poiché non trovano incentivi esterni a farlo, oppure cercano delle persone che abbiano orari simili e riescano a condividere così dei momenti di svago con loro, ma questo implica degli sforzi nella ricerca e nel conoscere persone compatibili con il nostro carattere, considerando che visti gli orari particolari, la cerchia delle persone disponibili è ridotta e per tanto c'è meno varietà nella scelta.

Anche in questo caso il governo ha in qualche modo fatto sì che sia possibile per la maggior parte della popolazione aver degli orari di lavoro compatibili, limitando il numero di ore lavorative settimanali, e assumendo la domenica come giorno festivo, nel quale tipicamente non si lavora. Anche le settimane in cui le persone vanno in ferie, sono concentrate nel mese di agosto per la maggior parte dei lavoratori, così come ci sono delle festività religiose (Natale, ad esempio) che portano ad aver gran

parte dei lavoratori in riposo. Questo discorso è valido per la maggioranza degli individui, tranne che per alcune categorie, come ad esempio il settore turistico, che viceversa, incrementa la quantità di lavoro quando il più della popolazione va in vacanza, ma anche il settore sanitario o le forze dell'ordine, che dovendo essere perennemente attive nel territorio, non possono sempre godere di questi periodi di riposo prestabiliti, ma sono organizzati con turni che ne alternano l'impiego.

Può capitare inoltre che, soprattutto in gruppi numerosi, gli interessi nel tempo libero siano diversi, e che nessuno sia disposto a coordinarsi con gli altri, magari facendo a rotazione. Di nuovo si fatica quindi a trovare un equilibrio tra i vari individui che sia Pareto efficiente e soddisfi pienamente entrambe le coppie, o i gruppi.

Bisogna considerare che esistono anche dei costi di transizione nella socializzazione, infatti uscire la sera, praticare sport, iscriversi a dei corsi o dedicare del tempo ad altre attività sociali, ha dei costi immediati maggiori rispetto a quelli che ha il passare del tempo a guardare la tv.

Nel caso considerassimo dei rapporti interfamiliari, l'arrivo ad un equilibrio Pareto superiore per tutti sarebbe più semplice, infatti è più facile coordinarsi tra poche persone. Inoltre si ha un maggiore incentivo a fare qualcosa assieme anziché da soli. E si potrebbe arrivare ad un accordo che riesca a conciliare i desideri di tutti i membri.

I due equilibri trovati da Corneo sono quelli estremi. Questo significa che la popolazione o spende moltissimo tempo nel sociale, o impegna la maggior parte della sua giornata al lavoro e davanti alla tv.

È plausibile pensare che viste le difficoltà di coordinazione nelle società moderne, le persone preferiscano dedicare più tempo alla televisione e al lavoro, considerati i numerosi ostacoli che si incontrano nel privilegiare la socializzazione.

Razionalmente sarebbe meglio spostarsi su un equilibrio diverso, e passare quindi più tempo a contatto con altre persone, ma visto che le nostre scelte si basano sulla complementarità strategica, anche se individualmente dedico più tempo al sociale, se le altre persone continuano a trascorrere gran parte del loro tempo davanti alla tv, non ne ricavo nessun beneficio.

L'unico modo per avere una maggiore soddisfazione sarebbe spronare tutta la società a dedicare più tempo al sociale, cosa però difficile da attuare vista la vastità delle reti sociali.

Dall'altra parte esistono paesi che investono moltissimo in strutture e organizzazioni sociali, e quindi portano gli individui a spendere la maggior parte del loro tempo in attività fuori casa, minimizzando il tempo trascorso dalla tv.

Corneo infatti afferma che la determinazione dell'equilibrio scelto dipende dal tipo di governo presente, che incentiva o meno lo svolgimento di attività sociali, non è infatti una novità che nei paesi dove lo stato sostiene le attività sociali, la qualità della vita è migliore.

Concludendo, a livello aggregato, la popolazione fatica ad organizzarsi e collaborare per arrivare ad un equilibrio comune nel quale si spende gran parte del tempo libero nella socializzazione e arrivando così ad una soddisfazione maggiore, ma preferisce guardare maggiormente la televisione, che ha meno costi marginali immediati e necessita di meno sforzi organizzativi, impegno e costanza, cose necessarie invece nel coltivare relazioni interpersonali.

Conclusioni:

Riassumendo quindi quanto trovato in questa tesi, quanto influisce la tv nelle nostre relazioni interpersonali? Che dipendenza c'è tra le ore trascorse davanti alla tv e le ore dedicate alla socializzazione?

Nei vari modelli studiati per confrontare due giocatori abbiamo trovato che gli individui hanno una soddisfazione maggiore prima di tutto se riescono a coordinarsi tra loro, e se riescono quindi a trovare un equilibrio che dedichi lo stesso tempo per entrambi alla tv.

L'utilità poi è maggiore se i giocatori dedicano un tempo medio alla tv. Sembra infatti che nonostante un abuso della tv danneggi i rapporti con le altre persone creandoci un mondo fittizio e sostituendolo alla vita sociale, se la utilizziamo moderatamente, arricchisce il nostro bagaglio culturale, stimola l'interesse verso cose nuove e può essere anche un momento per star assieme ai familiari e condividere parte della giornata.

A livello aggregato è invece più difficile coordinare un così gran numero di individui verso un'unica scelta. Infatti vista la vastità delle reti sociali e la varietà di individui che ne fanno parte, è difficile trovare un equilibrio comune che renda tutti soddisfatti della scelta.

Il governo è riuscito in questi anni a spronare gli individui per far sì che passassero del tempo insieme piuttosto che chiusi in casa, attuando delle leggi che regolamentano l'orario di lavoro, rendendo la domenica, ad esempio, un giorno festivo e quindi di riposo, dove la gran parte dei lavoratori rimane a casa, e imponendo un tetto massimo di ore dedicate al lavoro.

Inoltre, con la costruzione di opere pubbliche, come stadi, teatri, parchi, ma anche semplici piste ciclabili, o con l'incentivo a far corsi di aggiornamento, o di lingua straniera ad esempio, riesce ad incentivare le persone a dedicare più tempo alle attività extralavorative a discapito della tv.

Una volta posizionati su un equilibrio, sarà difficile spostarsi su uno Pareto superiore, poiché questo cambiamento necessiterebbe di uno spostamento di massa, visto che l'incentivo individuale a cambiare strategia, se gli altri non la cambiano, è molto basso.

Di conseguenza, se gli individui si posizionano su un equilibrio con un numero elevato di ore spese davanti al televisore a discapito della socializzazione, nonostante la troppa tv li danneggi, e viceversa, spendendo più tempo nella socializzazione avrebbero un'utilità maggiore, continuano a fare un abuso di questo mezzo di comunicazione, poiché un cambiamento singolo non influirebbe nell'equilibrio scelto.

In conclusione, nonostante le persone siano consapevoli che il guardare troppa televisione non le appaga, ma danneggia i rapporti interpersonali e le rende insoddisfatte della loro vita, continuano a farne un abuso e a dedicarci molto tempo, a discapito della socializzazione. Un modo per migliorare la situazione e muoversi verso un equilibrio Pareto superiore, consisterebbe in uno spostamento di massa, cosa difficile da attuare, data la vastità delle reti sociali, ma possibile con l'intervento di un ente superiore (come il governo) che istituisca delle leggi, che riescano in qualche modo, a far sì che si dedichi più tempo alla socializzazione.

È anche vero comunque che, proprio il governo, è eletto dal popolo e ne rispecchia quindi le aspettative e agisce in base al suo interesse, di conseguenza tornano ad essere gli individui a decidere e ad orientarsi verso un equilibrio piuttosto che un altro.

Bibliografia:

Bruni, L., Stanca, L.M., 2006. Watching Alone: Relational Goods, Television and Happiness,. *Journal of Economic Behavior and Organization* (2006).

Bruni, L., Stanca, L., 2006. Income aspirations, television and happiness: evidence from the World Value Survey. *Kyklos* 59, 209-225.

Corneo, G., 2003. Media Bias and Wealth Concentration, University of Osnabrück, CEPR, CESifo; IZA.

Corneo, G., 2005. Work and television. *European Journal of Political Economy* 21, 99-113

Dahl, G., Della Vigna, S., 2007. Does Movie Violence Increase Violent Crime?

Dal Bianco, C., 2008. Televisione e felicità degli italiani. Un'analisi empirica.

Frey, B.S., Benesch, C., Stutzer, A., 2005. Does watching TV make us happy? Working Paper No. 241, Institute for Empirical Research in Economics, University of Zurich.

Gentzkow, M., Shapiro, J. M., 2006. Media Bias and Reputation, *Journal of Political Economy*, vol. 114, no. 2.

O'Guinn, T. C., Shrum, L. J., 1997. The Role of Television in the Construction of Consumer Reality. *Journal of Consumer Research*, vol. 23.

Riley, J., Cantwell, R., Ruttiger, K., 1949, Some observations on the social effects of television. *Public Opinion Quarterly* 13, 223-224.

Shrum, L. J., Wyer, R. S. Jr., O'Guinn, T. C., 1998, The Effects of Television Consumption on Social Perceptions: The Use of Priming Procedures to Investigate Psychological Processes. *Journal of Consumer Research*, Vol. 24.

Shrum, L.J., Burroughs J.E., Rindfleisch, A., 2005. Television's Cultivation of Material Values, *Journal of Consumer Research*, vol. 32, n.3, 473-479. Publisher with University of Chicago.