

Ανασκόπηση Ερευνών 1985 - 1996

Στον πίνακα [11] παρουσιάζονται αναλυτικά τα στοιχεία των συγκεκριμένων ερευνών, όπως παρατίθενται από τον Harris (2001).

Επιθετικότητα:				
Μελέτη	Έτος	Υποκείμενα	Μέθοδος	Ευρήματα
Kestenbaum and Weinstein	USA 1985	n=208 11-14 χρ.	Survey	Τα ψηφιακά παιχνίδια που απαιτούν επιθετική συμπεριφορά έχουν ηρεμιστική επίδραση στους παίκτες
Cooper and Mackie	USA 1986	n=84 10-11 χρ.	Observation of free play	Στα κορίτσια παρατηρήθηκε αύξηση της επιθετικότητας, ενώ κανένα αποτέλεσμα δεν παρατηρήθηκε στα αγόρια.
Anderson and Ford	USA 1986	n=60 μαθητές	Randomised Control Trial	Τα ψηφιακά παιχνίδια που απαιτούν επιθετική συμπεριφορά σε υψηλό βαθμό συντέιναν σε αύξηση των επιθετικών δράσεων
Lin and Lepper	USA 1987	n=210 10-12 χρ.	Survey	Αύξηση της παρορμητικότητας / επιθετικών ονειροπολήσεων από την ενασχόληση των αγοριών με παιχνίδια λαβυρίνθου (arcade)
Graybill, Strawniak, Hunter and O'Leary	USA 1987	n=126 8-12 χρ.	Randomised Control Trial	Καμία αύξηση της επιθετικότητας
Winkel, Novak and Hopson	USA 1987	n=56 14 χρ.	Randomised Control Trial	Καμία Αύξηση της επιθετικότητας
Silverne and Williamson	USA 1987	n=28 4-6 χρ.	Observation of free play	Αύξηση της επιθετικότητας
Schutte, Malouff, Postgorden and Rodasta	USA 1988	n=31 5-7 χρ.	Observation of free play	Αύξηση της επιθετικότητας
Griffiths and Dancaster	1995 USA	n=24 μαθητές	Randomised Control Trial	Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και τα υποκείμενα και των δύο ομάδων (A + B) είχαν σημαντικά υψηλότερα ποσοστά καρδιακών παλμών και τα υποκείμενα της A ομάδας συμμετέχοντες εμφάνισαν σημαντικά μεγαλύτερη διέγερση
Irwin and Gross	1995 USA	n=60 7-8 χρ.	Observation of free play (Heart rate)	Αύξηση της επιθετικότητας
Sanger	UK 1996	n=100 4-9 χρ.	Observation/ Interviews	Λίγα στοιχεία ότι τα παιδιά επηρεάζονται ιδιαίτερα από τις μυθοπλασίες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.
Αυτοαίσθημα:				
Μελέτη	Έτος	Υποκείμενα	Μέθοδος	Ευρήματα
Dominick	1984 USA	n=250 16-17 χρ.	Survey	Σημαντική σχέση ανάμεσα στην ενασχόληση με τα ψηφιακά παιχνίδια και την επιθετική και παραβατική συμπεριφορά

Fling, Smith, Rodriguez, Thornton, Atkins and Nixon	USA1992	n=153 11-14 χρ.	Survey	Ένα μέρος της ενασχόλησης με τα παιχνίδια συσχετίζεται με την επιθετικότητα και όχι με την αυτοεκτίμηση
Εξάρτηση:				
Μελέτη	Έτος	Υποκείμενα	Μέθοδος	Ευρήματα
Shotton	1989 USA	n=127	Follow-up study	Οι νεότερη ομάδα είχε καλά εκπαιδευτικά και επαγγελματικά αποτελέσματα για τα επόμενα 5 χρόνια
Phillips, Rolls, Rouse and Griffiths	1995 UK	n=868 13 χρ.	Survey	Μόνο 7,5% των παικτών θα μπορούσαν να θεωρηθούν εθισμένοι
Εγκληματικότητα (ψηφιακά παιχνίδια που λειτουργούν με κέρματα):				
Μελέτη	Έτος	Υποκείμενα	Μέθοδος	Ευρήματα
Huff and Collinson	1987 UK	n=100 15-21 χρ.	Survey	Από το σύνολο των παικτών, εκείνοι που επέδειξαν παραβατική συμπεριφορά* είχαν ξεκινήσει να παίζουν σε μικρότερη ηλικία, ξόδευαν όλα τους τα χρήματα για τα παιχνίδια, είχαν περισσότερα κοινωνικά προβλήματα, έλειπαν περισσότερες φορές από την εργασία τους και δεν ξεχνούσαν την ώρα για φαγητό .
*Παραβατική συμπεριφορά: ανέφεραν ότι προέβησαν σε κλοπή για να παίξουν ψηφιακά παιχνίδια.				
Ακαδημαϊκή επιτυχία:				
Μελέτη	Έτος	Υποκείμενα	Μέθοδος	Ευρήματα
Creasey and Myers	1986 USA	n=64	Survey	Καμία διαφορά σε ακαδημαϊκό επίπεδο ανάμεσα σε ομάδες παικτών και μη παικτών και καμία διαφορά στις δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου και στις επαφές τους με τους συνομηλίκους τους.
Schwartz	1988 USA	n=24	Randomised Control Trial	Τα παιδιά που διδάχθηκαν ανάγνωση / κατανόηση μέσα από ψηφιακά παιχνίδια βελτιώθηκαν ταχύτερα από εκείνα που διδάχθηκαν μέσω δασκαλοκεντρικών μεθόδων.

Ανασκόπηση των ερευνών [1985 – 1996] για τη σχέση των ψηφιακών παιχνιδιών με επιθετικές - παραβατικές συμπεριφορές (Harris, 2001).