1. Tóm tắt về nghiên cứu: “Who plays video games?”.

* Vấn đề/câu hỏi được nghiên cứu:
  + 95 sinh viên của lớp Statistics 2, Section 1, khóa mùa thu 1994 ở trường Berkeley, California được lựa chọn ngẫu nhiên để tham gia khảo sát.
  + Mục định là để xác định mức độ thường xuyên của việc chơi games ở sinh viên và điều gì họ thích hoặc không thích về games.
* Dữ liệu dùng để nghiên cứu: chia làm 3 phần chính
  + Phần đầu khảo sát mức độ thường xuyên của việc chơi games.
  + Phần thứ 2 khảo sát liệu sinh viên thích hoặc không thích chơi games, và lí do tại sao.
  + Phần thứ 3 thu thập các thông tin chung về sinh viên, như độ tuổi và giới tính, cũng như các thông tin khác như địa chỉ email, suy nghĩ về toán học, điểm số mong muốn ở lớp học…
* Cơ sở và phương pháp nghiên cứu:
  + Phương pháp khảo sát:
    - Tất cả đối tượng được khảo sát là sinh viên đăng ký lớp học Giới thiệu về xác suất và thống kê, Section 1, khóa mùa thu 1994.
    - Danh sách các sinh viên tham dự thi học kỳ 2 được sử dụng để lựa chọn đối tượng khảo sát.
    - Có 314 sinh viên tham dự kỳ thi, để lựa chọn ra 95 đối tượng, các sinh viên được đánh số từ 1 đến 314 sau đó một máy sinh số giả ngẫu nhiên lựa chọn ra 95 số từ 1 đến 314.
    - Để khuyến khích tính trung thực, các sinh viên được ẩn danh.
    - Để đảm bảo tính chính xác của khảo sát, người thu thập khảo sát được yêu cầu tóm lược vắn tắt mục đích của khảo sát tới các sinh viên và đảm bảo sự ẩn danh.