

## VIDEOLOJËRAT - NJË VËSHTRIM I PERCEPTIMEVE TË NXËNËSVE DHE PRINDËRVE

Skender Mekolli  
Instituti Pedagogjik I Kosovës  
[skender.mekolli@gmail.com](mailto:skender.mekolli@gmail.com)

### Abstrakt

*Videolojërat janë bërë një formë argëtimi e përditshme dhe shumë e përhapur te nxënësit. Përdorimi i tyre është rritur në mënyrë të vazhdueshme. Sipas disa hulumtimeve, mesatarisht, nxënësit luajnë videolojëra deri në dy orë në ditë, kurse një përqindje e konsiderueshme e tyre shprehën se luajnë katër ose më shumë orë në ditë.*

*Hulumtimi është sasior dhe cilësor. Qëllimi i hulumtimit është vlerësimi i ndikimit të videolojërave në sjelljen dhe suksesin e nxënësve në shkollë, sipas perceptimit të vetë nxënësve dhe prindërve të tyre, si dhe opinionet e tyre lidhur me shpeshësinë e përdorimit, mbikëqyrjen, përmbajtjen e lojërave që ata luajnë dhe kohën që kalojnë duke luajtur në pajisjet që posedojnë, apo edhe online. Popullacionin e përbëjnë nxënësit e klasave 8 dhe 9, sepse, sipas studimeve të shumta, rezulton se kjo grupmoshë shpenzon më së tepërmi kohë duke luajtur me videolojëra Instrumentet që janë përdorur për mbledhjen e të dhënave janë pyetësori për nxënës dhe pyetësori për prindër.*

*Sipas të dhënave nga hulumtimi, nxënësit në përgjithësi kanë nënvlerësuar kohën e kaluar duke luajtur videolojëra dhe mohuar ndikimin e tyre në suksesin e arritur në shkollë. Pjesa dërmuese e tyre mendon se të luajturit me videolojëra nuk ndikon fare ose ndikon fare pak në arritjen e rezultateve të mira. Rreth 40% e nxënësve mendojnë se videolojërat e dhunshme kontribuojnë në sjelljen agresive te nxënësit, kurse nëse fëmijët tashmë kanë sjellje agresive, lojërat e dhunshme mund të shtojnë edhe më tepër këtë agresivitet.*

*Ndikimi i video lojërave të dhunshme në sjelljen agresive, sipas prindërve, është dyfish më i madh krahasuar me fëmijët e tyre. 80.9% e prindërve kanë deklaruar se videolojërat e dhunshme, që shfaqin luftime dhe shkatërrime të botës reale, mund t'i shtyjnë në sjellje agresive, kurse 13.8% mendojnë se lojërat e dhunshme nuk kanë ndikim.*

**Fjalët çelës:** videolojëra, përmbajtja e lojërave, mbikëqyrja e prindit, efektet pozitive, efektet negative.

## Video games - an overview of perceptions students and parents

Skender Mekolli  
Kosovo Pedagogical Institute  
[skender.mekolli@gmail.com](mailto:skender.mekolli@gmail.com)

### **Abstract**

*Video games have become an everyday form of entertainment and very popular among students. Their use has increased steadily. According to some studies, on average, students play video games for up to two hours a day, and a significant percentage of them say they play four or more hours per day.*

*The research is quantitative and qualitative. The purpose of the research is to assess the impact of video games on the behavior and success of students in school, according to the perception of students themselves and their parents, as well as their opinions about the frequency of use, supervision, content of games they play and time spend playing on the devices they own, or even online. The population consists of students in grades 8 and 9, because, according to numerous studies, it turns out that this age group spends most of the time playing video games. The instruments used for data collection are a questionnaire for students and a questionnaire for parents.*

*According to research data, students generally underestimate the time spent playing video games and deny their impact on school achievement.*

*Most of them think that playing video games does not affect the achievement of good results at all. About 40% of students think that violent video games contribute to aggressive student behavior, and if children already have aggressive behavior, violent games can further increase this aggressiveness. The impact of violent video games on aggressive behavior, according to parents, is twice as great compared to their children. 80.9% of parents stated that violent video games, which show fighting and destruction in the real world, can lead them to aggressive behavior, while 13.8% think that violent games have no effect.*

**Keywords:** *video games, content of games, parental supervision, positive effects, negative effects.*

## Hyrje

Bota e sotme, që na rrethon, është e përbërë kryesisht nga teknologjia. Për një kohë relativisht të shkurtër, jemi zhytur në botën e televizionit, rrjeteve sociale, radios, internetit, udhëtimeve emocionuese virtuale, teknologjisë 3-D etj. Por asnjë fushë e teknologjisë nuk është bërë aq e popullarizuar sa ajo e videolojërave.

Sipas Anand (2007), vetëm në Shtetet e Bashkuara depërtimi i videolojërave në familjet që kanë fëmijë që luajnë është shumë i madh, me rreth 90 % . Ky është një nivel rekord, që vazhdon të rritet. Nxënësit e shkollave të mesme duket se janë grupi kryesor i lojtarëve, thjesht për arsye se nuk kanë mbikëqyrje të mjaftueshme prindërore (Anand, 2007).

Interneti me shpejtësi të lartë ka bërë të mundur që vitet e fundit të luhen online dhe të shkarkohen videolojëra menjëherë e shumë prej tyre me pagesë. Shitja e tyre është shndërruar në një biznes shumë fitimprurës, të vlerësuar prej 29 miliardë dollarësh në 2005 (Wong, 2006).

Ashtu si çdo risi tjetër në shoqëri, edhe futja e videolojërave solli pyetjen "Cilat janë efektet ose pasojat negative?". Efektet e mundshme të televizionit të dhunshëm, vitet e fundit, kanë tërhequr shumë vëmendjen (Gentile & Walsh, 2002). Funk (2005) ka raportuar që 53% e lojërave të luajtura nga fëmijët e klasës së parë deri në të tretën përmbajnë dhunë dhe ky ekspozim ndaj dhunës mund të çojë në rezultate problematike të shëndetit mendor (Blake & Hamrin, 2007).

## Konteksti teorik

Videolojërat janë bërë një formë argëtimi tepër popullor dhe i përhapur. Përdorimi i tyre është rritur në mënyrë të qëndrueshme me kalimin e kohës (Rideout, Foehr, & Roberts, 2010) dhe sot 9 nga 10 fëmijë dhe adoleshentë amerikanë luajnë videolojëra (Gentile, 2009; Gentile & Walsh, 2002). Mesatarisht, të rinjtë luajnë për dy orë në ditë videolojëra. Sidoqoftë, një përqindje e konsiderueshme e tyre raportojnë të luajnë katër ose më shumë orë në ditë (Bailey, West, & Anderson, 2010). Ky fakt, që një numër kaq i

madh i fëmijëve dhe adoleshentëve luajnë shpesh videolojëra, bën që të kuptuarit e efekteve të lojërave të lojtarët është i rëndësishëm për hulumtim.

Popullariteti në rritje i videolojërave ka sjellë një shpërthim hulumtimesh mbi efektet e tyre (Barlett, Anderson, & Swing, 2009). Literatura gjithnjë e më e madhe kërkimore mbi këtë temë tregon në mënyrë të vazhdueshme se efektet e videolojërave nuk janë të parëndësishme. Efektet domethënëse të tyre gjenden në një gamë të gjerë fushash (Anderson, Gentile, & Dill, 2012). Disa nga këto efekte janë hulumtuar gjerësisht dhe janë vërtetuar mirë, siç janë efektet e lojërave të dhunshme në agresivitet (Anderson & Dill, 2000). Hulumtimet e fundit kanë nxjerrë në shesh një numër pasojash të tjera pozitive dhe negative të luajtjes së videolojërave, siç janë efektet e dobishme të lojërave pro sociale (Greitemeyer & Osswald, 2010), efektet pozitive të lojërave aksion në aftësitë vizuale-hapësinore (Green & Bavelier, 2007), efektet e dëmshme të lojërave të shpejta në aftësitë njohëse (Bailey, West and Anderson, 2010) dhe fenomeni i varësisë nga videolojërat (Gentile et al., 2011).

Rezultatet e një studimi tregojnë se 90% e fëmijëve të moshës 9-13 vjeç luajnë videolojëra. Gunter (1997/2008) shprehet se fëmijët në moshën 6-11 dhe 12-17 vjeç përbëjnë numrin më të madh të lojtarëve. Tërheqja dhe çmimi i lirë i lojërave kompjuterike nga njëra anë dhe dobësia e planifikimit për të kaluar kohën e lirë, si dhe mungesa e kulturës, objekteve rekreative dhe sportive, janë faktorët që rrisin dëshirën e fëmijëve dhe adoleshentëve për lojëra kompjuterike. Me gjithë shqetësimet, disa studiues besojnë se këto lojëra janë të dobishme për të mësuarit dhe duhet përdorur. Lojërat edukative përdoren për mësimdhënie, praktikim, mësimnxënie, matjen e njohurive dhe zhvillimin e aftësive. Duke përdorur ato, fëmija zhvillon punë interaktive, rrit kureshtjen, zhvillon ndihmën e ndërsjellë, krijon shprehitë e punës individuale dhe në grup. Një numër i madh i portaleve në internet ofrojnë mundësi për lojëra kompjuterike nëpër fusha të ndryshme mësimore, duke u dhënë nxënësve mundësinë për të zhvilluar aftësi dhe njohuri në shumicën e lëndëve mësimore. Lojërat kompjuterike cilësore janë të dizajnuara për të simuluar situatat në shkollë (ushtrime, pyetje, zgjidhje problemi). Sipas Kebritchi et al., (2008), mësimdhënësit në kopshte, në shkolla, në universitete, pastaj në ushtri, në mjekësi dhe në spitale, duhet të përdorin

lojërat për të rritur të nxënit (të mësuarit), si: a) praktika përdoret në vend të shpjegimit, b) videolojërat të japin kënaqësi dhe motivim personal, c) prezantohen aftësi dhe stile të ndryshme të të mësuarit, d) përmirësohen shkathësitë etj. (Charles & McAlister, 2004; Holland, Jenkins & Squire, 2002). Sipas Pernsky (2001, cituar në Kebritchi et al., 2008), lojërat kompjuterike mund të krijojnë kulturë të re të të mësuarit.

Videolojërat shoqërohen me efekte përfituese, siç janë funksionet njohëse të përmirësuara, p.sh. vendimmarrje e shpejtë (Green et al., 2010; Bavelier et al., 2012), fleksibiliteti kognitiv (Colzato et al., 2010), dhe rritja e përqendrimit (Green and Bavelier, 2003); megjithatë ato mund të kenë efekt negativ nëse promovojnë sjellje agresive (Anderson, 2004; Anderson et al., 2010). Shqetësimet për efektet e mundshme negative të videolojërave mund t'u atribuohen videolojërave të dhunshme. Karen Ritchie (2006, cituar në Delaunay, A. 2012) shpjegon se truri i njeriut vazhdon të zhvillohet deri në moshën 15-vjeçare. Sipas saj, dhuna që përmbajnë videolojërat ndikon në zhvillimin e të rinjve dhe do t'i bëjë ata më agresivë. Lojtari nuk është një dëshmitar i thjeshtë i dhunës, ai merr pjesë drejtpërdrejt në të, duke kontrolluar lëvizjet e heroit të tij.

Edhe pse studime të shumta mbështesin pretendimin se videolojërat e dhunshme ndikojnë negativisht në qëndrimet dhe sjelljet e adoleshentëve (Fraser et al., 2012; Siyez dhe Baran, 2017), ka edhe studime në të cilat nuk manifestohen këto pretendime (Adachi dhe Willoughby, 2011). Prandaj, debati mbi efektet e mundshme të dobishme, kundrejt efekteve anësore (negative) të videolojërave të dhunshme, mbetet i diskutueshëm.

### **Pyetjet hulumtuese**

Qëllimi i hulumtimit është vlerësimi i ndikimit të videolojërave në sjelljen dhe suksesin e nxënësve në shkollë, sipas perceptimit të vetë nxënësve dhe prindërve të tyre, si dhe opinionet e tyre lidhur me shpeshësinë e përdorimit, mbikëqyrjen, përmbajtjen e lojërave që ata luajnë dhe kohën që kalojnë duke luajtur në pajisjet që posedojnë, apo edhe online.

Përmes hulumtimit synojmë të japim përgjigje në pyetjet:

1. Çfarë ndikimi kanë videolojërat në sjelljen dhe suksesin e nxënësve në shkollë?
2. Çfarë është përmbajtja e videolojërave që luajnë nxënësit?
3. Cilat janë dallimet mes nxënësve të vendbanimeve rurale dhe urbane në përdorimin e videolojërave?
4. Cili është qëndrimi i prindërve për videolojëra?

## **METODOLOGJIA**

### ***Modeli i hulumtimit***

Për të arritur qëllimin dhe objektivat e hulumtimit, janë përdorur metoda dhe instrumente që mundësuan të sigurohen të dhëna sasiore dhe cilësore, në ndërlidhje me pyetjet kërkimore për marrjen e perceptimeve nga nxënësit dhe prindërit për ndikimin e videolojërave në sjellje dhe sukses, kohën e kaluar në lojëra, përmbajtjen e lojërave, qëndrimet e prindërve dhe mbikëqyrjen prindërore.

Përpunimi i të dhënave cilësore, të mbledhura nga pyetjet e hapura në pyetësorë, është bërë duke bërë nxjerrjen e temave dhe përshkrimin e tyre. Kjo qasje mundësoi që problemet e ngritura të klasifikohen, të interpretohen dhe të përshkruhen në kategori tematike dhe të lidhen me pyetjet kërkimore, në bazë të së cilave pastaj janë nxjerrë edhe konkluzione nga hulumtimi dhe rekomandimet se si të veprohet në të ardhmen.

### ***Popullacioni dhe mostra***

Popullacioni i hulumtimit përbëhet nga nxënësit dhe prindërit. Nga ky popullacion është zgjedhur mostra e hulumtimit nga rajoni i Prishtinës, më saktësisht 14 shkolla të mesme të ulëta, të vendbanimeve urbane dhe rurale. Nxënësit e përzgjedhur (gjithsej 312 nxënës) janë nga klasat e 8-ta dhe të 9-ta, të zgjedhur në mënyrë rastësore. Mostrën e prindërve e përbejnë 195 prindër të nxënësve të anketuar në shkollat përkatëse, pra një mostër prej gjithsej 507 respondentësh.

***Instrumentet dhe metodat***

Anketimi është realizuar përmes pyetësorëve për anketim. Janë hartuar dy lloj pyetësorësh: për nxënës dhe për prindër. Pyetjet janë të tipit të mbyllur, por ka edhe të tipit të hapur, të dy llojet e pyetësorëve. Shumica e pyetjeve të tipit të mbyllur kanë vetëm nga një alternativë, kurse të tjerat më shumë alternativa. Disa nga pyetjet e pyetësorëve për nxënës dhe prindër janë të njëjta, me qëllim të krahasimit të perceptimeve, qëndrimeve dhe reagimeve të tyre për të njëjtin problem.

***Procedura e mbledhjes së të dhënave***

Në fazën e parë janë mbledhur të dhënat përmes hulumtimit kabinetik, të cilat janë shqyrtuar, analizuar dhe krahasuar. Në fazën e dytë janë përgatitur instrumentet e hulumtimit, është bërë pilotimi i tyre në një shkollë dhe pas ndryshimeve dhe plotësimeve të nevojshme, hulumtimi është realizuar në terren me mbledhjen e të dhënave përmes pyetësorëve. Plotësimi i pyetësorëve për nxënës është bërë gjatë një ore mësimore në prani të anketuesit, pas sqarimeve të nevojshme, për arsyet dhe qëllimin e realizimit të këtij hulumtimi, duke iu përkujtuar atyre se pyetësi është anonim dhe shërben vetëm për qëllim studimi.

Prindërve u është dërguar pyetësi përmes fëmijëve të tyre. Pyetësin e plotësuar nga prindi dhe të mbyllur në pliko, ata e kanë dorëzuar te drejtori i shkollës apo kujdestari i klasës, i cili pastaj e ka përcjellë te hulumtuesi.

***Procedura e analizës së të dhënave***

Të dhënat sasiore janë analizuar përmes metodës statistikore, përmes SPSS-it, dhe janë paraqitur në mënyrë grafike e tabelare. Të dhënat cilësore, të mbledhura nga pyetjet e hapura, janë analizuar duke interpretuar dhe grupuar përgjigjet për çdo pyetje, të cilat pastaj janë interpretuar në mënyrë përshkruese.

## REZULTATET E HULUMTIMIT

Në këtë pjesë të raportit pasqyrohen rezultatet e dala nga përpunimi i dhënave të siguruar nga hulumtimi “Videolojërat - një vështrim i perceptimeve të nxënësve dhe prindërve”.

Rezultatet nga pjesëmarrësit e përfshirë në hulumtim janë paraqitur të sistemuara në pjesë, të cilat paraqesin perceptimet e nxënësve dhe prindërve për ndikimin e videolojërave në sjellje dhe sukses, kohën e kaluar në lojëra, përmbajtjen e lojërave, qëndrimet e prindërve dhe mbikëqyrjen prindërore.

Nxënësit e përzgjedhur për këtë hulumtim janë nga klasat e 8-ta dhe të 9-ta. Shprehur në përqindje, 56.7% janë nxënës të klasës së 8-të, kurse 43.3% të klasës së 9-të. 57.7% prej tyre janë nga vendbanimet rurale, kurse 43.7% nga ato urbane. Referuar gjinisë së nxënësve, 54.2% i takojnë gjinisë mashkullore, kurse 45.2% gjinisë femërore.

Mostrën e prindërve e përbejnë 195 prindër të nxënësve të anketuar në shkollat përkatëse, prej tyre 38.7% janë nga vendbanime urbane, kurse 61.3% nga ato rurale. Përkatësia gjinore e prindërve të anketuar është pothuajse e barabartë -50.3% me 48.7% në favor të gjinisë femërore. Sa i përket arsimimit të prindërve, 30.8% prej tyre janë me kualifikim të lartë, 40.0% me atë të mesëm, kurse 29.2% prej tyre me arsim fillor. Nga këta prindër, 62.8% janë të punësuar, kurse 37.2% të papunë.

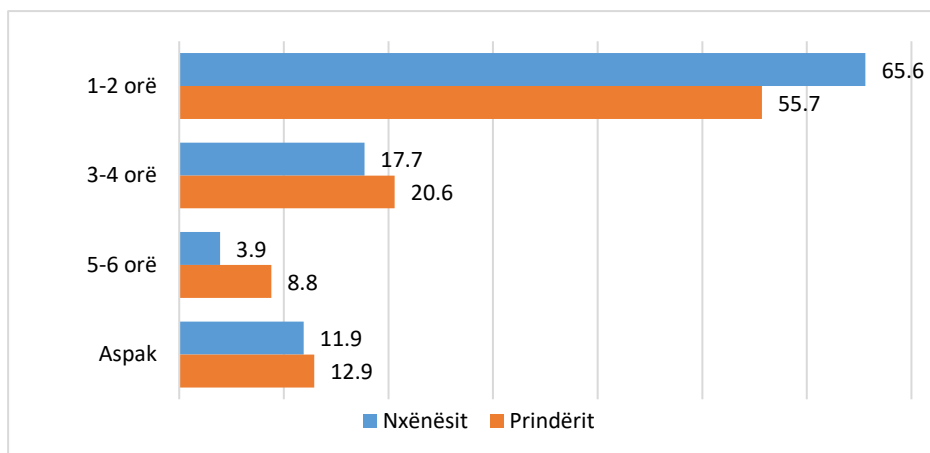
### Perceptimet e nxënësve dhe prindërve

Në ditët e sotme nxënësit përdorues të internetit përdorin kompjuterin si mjet komunikimi për të qëndruar në kontakt me të tjerët, si një mjet argëtimi për kalimin e kohës së lirë, duke dëgjuar muzikë, shikuar filma apo luajtur videolojëra dhe si mjet edukimi, si burim informacioni për detyrat e shkollës, duke iu konsumuar një pjesë të madhe të kohës.

Lidhur me atë se sa shpesh gjatë javës luajnë nxënësit dhe sa kohë qëndrojnë para kompjuterëve, konzolave apo telefonave, duke luajtur videolojëra, nga hulumtimi rezulton se 39% prej tyre luajnë një deri dy herë në javë, 29% 3-6 herë në javë, kurse 26% e bëjnë këtë çdo ditë. Numri më i madh i tyre, më



saktësisht 65.6%, këtë e bën 1-2 orë gjatë ditës, kurse 17.7% kalojnë 3-4 orë gjatë ditës duke luajtur.



*Grafiku 1. Koha e kaluar duke luajtur, sipas nxënësve dhe sipas prindërve*

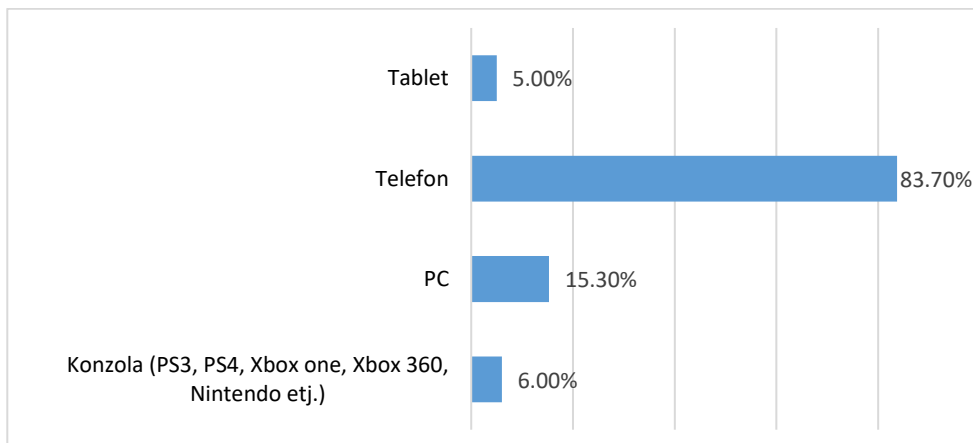
Gati gjysma e nxënësve të anketuar kanë deklaruar se janë nxitur të luajnë videolojëra nga shokët, kurse pjesa tjetër nga kureshtja dhe uebfaqet e lojërave.

Nga përgjigjet e prindërve rreth frekuencës dhe kohës së kaluar duke luajtur videolojëra, rezulton se 35.1% të fëmijëve të tyre luajnë një deri dy herë në javë, kurse 27.35% - 3-6 herë në javë, kurse 23.7% se këtë e bëjnë çdo ditë. Sipas prindërve, koha e kaluar e fëmijëve të tyre duke luajtur videolojëra është diçka më e ulët se shkalla e përqindjes nga përgjigjet e fëmijëve/nxënësve. Sa i përket kohës së kaluar duke luajtur video lojëra, ekziston dallim i theksuar sipas vendbanimit. 78.03% të nxënësve nga vendbanimet urbane kalojnë 1 deri 2 orë duke luajtur, kurse 12.88% e bëjnë këtë 3 deri 4 orë në ditë. Nga ana tjetër, 59.76% e nxënësve nga vendbanimet rurale, luajnë 1 deri 2 orë, kurse 22.49% 3 deri 4 orë. Tabela ne vazhdim paraqet këto dallime.

*Tabela 1. Dallimet fshat-qytet në kalimin e kohës duke luajtur*

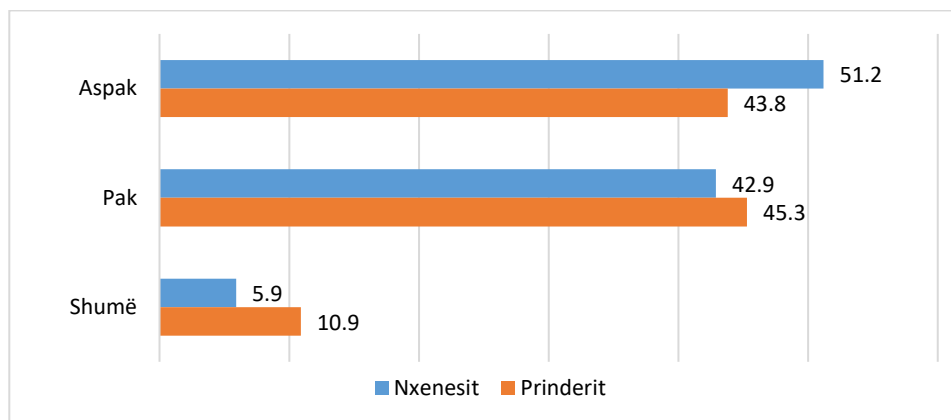
	Fshat		Qytet	
	N	%	N	%
1-2 orë	101	59.76	103	78.03
3-4 orë	38	22.49	17	12.88
5-6 orë	3	1.78	2	1.52
Aspak	27	15.98	10	7.58

Interneti ofron informata dhe mundësi të pafundme për të mësuar dhe për t'u argëtuar. Përdorimi i tij është bërë i lehtë dhe i thjeshtë. Në jetën e përditshme nxënësit bëjnë një mori aktivitete në internet, varësisht nga mosha e gjinia. Ata e përdorin internetin për biseda në mes tyre, kryesisht në rrjete sociale, muzikë, lojëra dhe blogje. Lojërat në internet janë një nga aktivitetet e tyre të preferuara. Këtë e mundësojnë pajisjet e shumta teknologjike që ekzistojnë sot. Të dhënat nga hulumtimi tregojnë se prej këtyre pajisjeve nga nxënësit, për videolojëra, telefoni përdoret në 83.7% të rasteve, kurse kompjuteri 15.3%. Konzolat për lojëra dhe tableti përfaqësohen me nga 6, përkatësisht 5%.

*Grafiku 2. Pajisjet që shfrytëzojnë nxënësit për videolojëra sipas nxënësve*

Në përgjithësi, nxënësit e anketuar deklarojnë se nuk shpenzojnë shumë në videolojëra, më saktësisht 88.6% prej tyre. Pjesën më të madhe të këtyre shpenzimeve e bëjnë në blerjen e videolojërave, kurse për blerjen e pajisjeve dhe “items”, si dhe për të luajtur në internetkafë 11.4%. Shumica e nxënësve, apo 71.8% e tyre, janë përgjigjur se derisa janë në internet ata luajnë me shokët e tyre, të cilët i njohin personalisht, kurse pjesa tjetër me familjarët, me shokët të cilët i kanë njohur në internet, apo edhe me të huaj.

Nxënësit në përgjithësi e kanë nënvlerësuar kohën e kaluar duke luajtur videolojëra dhe mohuar ndikimin e tyre në suksesin e arritur në shkollë. Pjesa dërmuese e tyre mendon se të luajturit me videolojëra nuk ndikon fare ose ndikon shumë pak në arritjen e rezultateve të mira. Vetëm 5.9% prej tyre e pranojnë këtë ndikim. Edhe në vijimin e shkollës, sipas tyre, videolojërat kanë pasur ndikimin e tyre, por në një shkallë pak më të ulët, rreth 5%.



*Grafiku 3. Ndikimi i videolojërave në suksesin e arritur në shkollë, sipas nxënësve dhe prindërve*

Interneti ka një potencial të rëndësishëm për t’iu siguruar fëmijëve dhe të rinjve informacion edukativ dhe mund të krahasohet me një bibliotekë të madhe në shtëpi. Depërtimi i internetit në shkollë dhe në familje bën të mundur që nxënësit të bëjnë kërkime dhe të marrin të dhëna edukative nga bibliotekat, uebsajtet, muzetë, galeritë dhe burime të tjera informative nga e gjithë bota.

Është e rëndësishme të njohim qëllimet e përdorimit të internetit nga fëmijët, sepse kjo shërben për të pasur një pasqyrë të qartë për qëllimet e përdorimit të tij nga fëmijët, nëse ai përdoret për mësim, për lojëra, për komunikim (rrjete sociale, bisedë me telefon etj.), për të shikuar filma, për të dëgjuar muzikë, apo për të bërë foto. Sipas prindërve të anketuar, rezulton se 36.4% e përdorin kompjuterin, tabletin, telefonin apo konzolën për mësim, nga 14% për biseda (messenger, facebook, bisedë me kamerë), për të shikuar video dhe filma dhe për të shkarkuar dhe dëgjuar muzikë, kurse 11% e përdorin për lojëra. Tabela në vazhdim paraqet më në detaje qëllimin dhe shpeshhtësinë e përdorimit të pajisjeve teknologjike.

*Tabela 2. Qëllimi dhe shpeshhtësia e përdorimit të pajisjeve teknologjike sipas prindërve*

	kuurrë	rrallë	nganjëherë	1 deri 2 herë në javë	3 deri 4 herë në javë	1 herë në ditë	shumë herë në ditë
Për mësim	1.1	13	13.6	18.5	17.4	36.4	1.1
Për lojëra	10.0	30.0	20.0	9.4	10.6	11.1	8.9
Për kërkim në internet	1.1	6.6	23.6	7.1	11.5	22	28
Për biseda (messenger, facebook, bisedë me kamerë)	12.1	9.9	22	6	6	14.8	29.1
Për të shkruar në blog	54	22.4	13.2	1.1	3.4	5.2	0.6
Për të shikuar video dhe filma	4.4	16.1	28.3	12.8	10.6	14.4	13.3
Për të shkarkuar dhe dëgjuar muzikë	4.4	12.8	22.2	8.9	10.6	13.9	27.2
Për të bërë foto, filma	15.7	23.3	32	8.1	4.7	4.7	11.6
Tjetër (çka)							

Me gjithë shqetësimet, disa studiues besojnë se videolojërat janë të dobishme për të mësuarit dhe duhet të përdoren. Sipas Kebritchi et al., (2008), mësime të ndryshme në kopshte, në shkollë, në universitete, pastaj në ushtri, në mjekësi dhe në spitale, duhet të përdoren lojërat për të rritur të nxënësit (të mësuarit), si: a) praktika përdoret në vend të shpjegimit, b) videolojërat të japin kënaqësi dhe motivim personal, c) prezantohen aftësi dhe stile të ndryshme të të mësuarit, d) përmirësohen shkathhtësitë etj.

Tërheqja dhe qasja e lehtë e lojërave kompjuterike rrisin dëshirën e nxënësve/fëmijëve dhe adoleshentëve për lojëra kompjuterike. Lojërat më të preferuara, sipas tyre, e të cilat i luajnë më shumë se dy herë në ditë, janë lojërat luftarake, me 19.1%, kurse lojërat për të mësuar dhe për të qenë i suksesshëm në shkollë përfaqësohen me 11%. Lojërat, të cilat nxënësit i luajnë një deri në dy herë në ditë me një shkallë më të lartë përqindjeje, janë: *Lojërat e kujtesës* (ku lojtari duhet të zgjidhë shumë enigma për të arritur në cak), *Lojërat e simulimit* (sporte, gara, ngasje aeroplanësh) dhe *Lojërat strategjike* (theksi nuk është në aftësitë e lojtarit, por në planifikimin e veprimit, në taktikë dhe në strategji). Tabela në vazhdim paraqet më në detaje përgjigjet e nxënësve lidhur me lojërat që ata i luajnë më së tepërmi në kompjuter, në tablet, në telefon apo në konzolë. E njëjta pyetje u është bërë edhe prindërve për lojërat, të cilat i luajnë fëmijët e tyre më së tepërmi. Përgjigjet e tyre në përgjithësi nuk dallojnë shumë nga ato të fëmijëve të tyre. Ndryshimi vërehet te lojërat luftarake, të cilat vetë nxënësit deklarojnë se i luajnë në një shkallë më të lartë sesa prindërit e tyre (5.8%).

Tabela 3. Llojet e lojërave që luajnë nxënësit

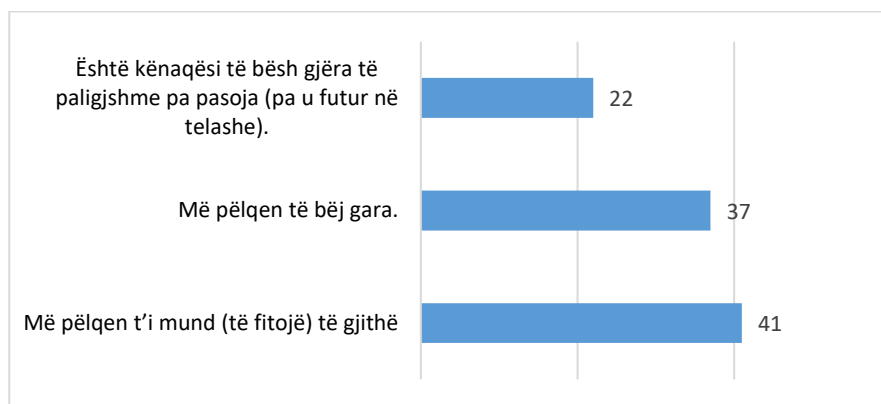
	Kurrë	1 - 2 herë në javë	1 - 2 herë në ditë	Më shumë se 2 herë në ditë
<b>Lojëra për të mësuar dhe për të qenë i suksesshëm në shkollë</b>	24.5	45	19.5	11
<b>Lojë në platformë</b> (lojtari përqendrohet për të kontrolluar lëvizjen e personazhit të tij. p.sh. Super Mario)	60.3	29.1	6.4	4.3
<b>Lojëra simulimi</b> (sporte, gara, aeroplanë)	34.6	48.6	12.1	4.6
<b>Lojëra me gjuajtje, luftë, luftime</b>	47.9	16.7	14.9	19.1
<b>Lojëra strategjike</b> (theksi nuk është në aftësitë e lojtarit, por në planifikimin e veprimit, në taktika, strategji)	55.8	28.4	8.3	7.6
<b>Lojërat e kujtesës</b> (lojtari duhet të zgjidhë shumë enigme për të arritur në cak)	42.8	37.7	11.6	7.2

### Videolojërat e dhunshme

Fëmijët luajnë lojëra që në moshë të vogël dhe shumë prej tyre luajnë lojëra të destinuara për të rriturit. Shumë nga këto lojëra shfaqin skena dhune. Në pyetjen se a luajnë ata lojëra që përmbajnë skena dhune, 31.5% prej tyre përgjigjen se ata luajnë lojëra të këtilla, kurse 68.5 nuk luajnë. Nga përgjigjet e nxënësve të vendbanimeve rurale, rezulton se përqindja e lojtarëve të lojërave të dhunshme është më e lartë se ajo nga vendbanimet urbane, rreth 7%. Në pyetjen e parashtruar prindërve, nëse fëmijët e tyre luajnë

videolojëra që mendojnë se janë të dhunshme, 25% shprehen se fëmijët e tyre luajnë lojëra të tilla.

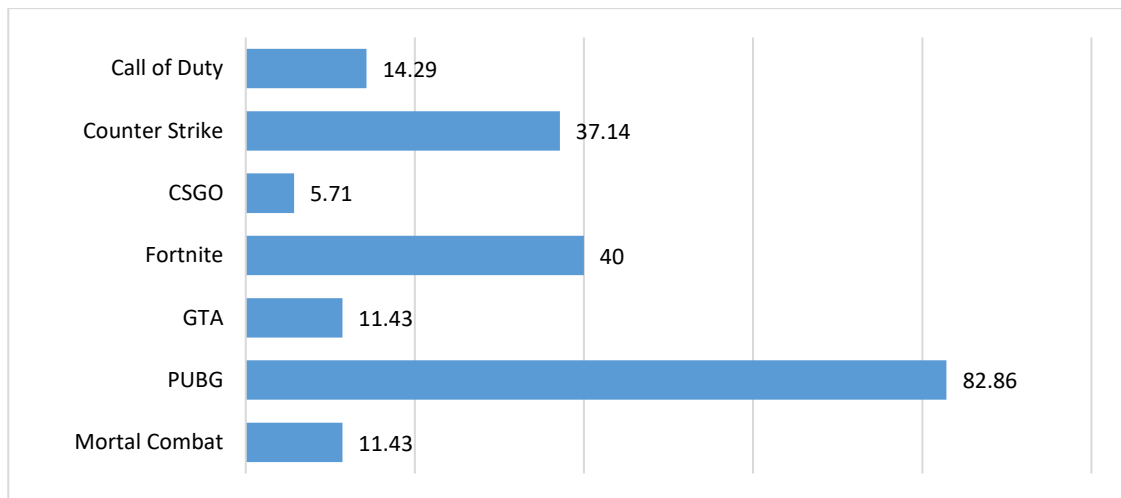
Në pyetjen e parashtruar nxënësve se përse luajnë lojëra të tilla, 41% prej tyre përgjigjen se thjesht u pëlqen të fitojnë ndaj kundërshtarëve, 37% u pëlqen të bëjnë gara, kurse 22% deklarojnë se është kënaqësi të bësh gjëra të paligjshme pa pasur pasoja, pra pa u futur në telashe.



*Grafiku 4. Arsyet e përdorimit të videolojërave sipas nxënësve*

Videolojërat e dhunshme më të preferuarat, sipas nxënësve, janë: PUBG me 65.8% dhe Counter Strike: Global me 21.6%, kurse videolojërat tjera, si Fortnite, Call of Duty: Modern, Grand Theft Auto V, Call of Duty: Black Ops 4 etj., përfaqësohen me një përqindje prej 5 deri në 7%.

Edhe prindërit, ndër videolojërat e dhunshme më të preferuarat që i luajnë fëmijët e tyre kanë theksuar PUBG me 82.86%, Fortnite me 40% dhe Counter Strike me 37.14%, kurse të tjerat me një përqindje më të vogël.



*Grafiku 5. Video-lojërat e dhunshme, më të preferuarat që i luajnë fëmijët, sipas prindërve*

Këto lojëra, sipas 80.9% të prindërve, kontribuojnë në sjelljen agresive të fëmijët, kurse 13.8% mendojnë se lojërat e dhunshme nuk kanë ndikim në agresivitetin e fëmijëve. 5.3% prej tyre nuk dinë nëse ndikojnë apo jo. *Ne si nxënës duhet të luajmë lojëra, por jo lojëra të dhunshme, që ndikojnë në sjelljen tonë agresive dhe për shkak të lojërave e anashkalojmë mësimin. Do të ishte mirë nëse këto lojëra të dhunshme të kontrolloheshin dhe të mos lejohen fëmijët nën moshën 15 vjeç të luajnë këto lojëra, shprehet një nxënës. Unë mendoj që nuk duhet të luajmë shumë videolojëra, e sidomos ato të dhunshmet, sepse ato ndikojnë në sjelljen agresive dhe në suksesin tonë në shkollë, plotëson një tjetër.*

Ndikimi i videolojërave të dhunshme në sjelljen agresive, sipas nxënësve, është përgjysmë më i vogël krahasuar me prindërit e tyre. 41.4% e nxënësve kanë deklaruar se videolojërat e dhunshme, që shfaqin luftime dhe shkatërrime të botës reale, mund të ngatërrojnë fëmijët midis fantazisë dhe realitetit, duke çuar kështu në sjellje agresive, kurse 33.1% mendojnë se ato nuk shkaktojnë sjellje agresive. 25.5% prej tyre shprehen se nëse fëmijët



tashmë kanë sjellje agresive, lojërat e dhunshme mund të shtojnë edhe më tepër këtë agresivitet.

### **Mbikëqyrja e prindërve**

Siç dihet, rolin kryesor për parandalimin e fëmijëve që të kenë qasje në uebfaqe lojërash dhe materialesh me përmbajtje të papërshtatshme nëpërmjet internetit e kanë prindërit. Ata duhet të kontrollojnë vazhdimisht me çka merren fëmijët e tyre, çka kërkojnë në internet, të informohen mbi të gjitha rreziqet që shkakton ai dhe mënyrën e parandalimit të tyre, si dhe të komunikojnë me fëmijët e tyre rreth aktiviteteve në internet.

Lidhur me kontrollin nga ana prindërve të përmbajtjes së videolojërave që fëmijët luajnë, 68.9% kanë pohuar se prindërit e tyre janë shumë të kujdesshëm dhe i përcjellin se çfarë lojërash luajnë, kurse 25.8% e tyre shprehen se prindërit e tyre e dinë që fëmijët i kanë mjaft të pjekur për të luajtur këto lojëra dhe nuk i kontrollojnë se çfarë përmbajtjesh kanë ato. 5.3 % të nxënësve kanë deklaruar se prindërve të tyre nuk u intereson fare kjo. Prindi duhet t'i kontrollojë vazhdimisht fëmijët lidhur me lojëra dhe me rrjete sociale. *Prindi duhet t'i kontrollojë vazhdimisht fëmijët lidhur me lojëra dhe me rrjete sociale. Mendoj se rrjetet sociale janë duke i infektuar fëmijët deri në maksimum, madje edhe në raste në radikalizmin e fëmijëve në përdorim të substancave të ndryshme, andaj prindër mundohuni me qenë afër fëmijëve tuaj se një ditë do të jetë vonë,* thotë një prind.

Edhe të dhënat nga përgjigjet e prindërve, lidhur me kontrollin e përmbajtjes së videolojërave, dëshmojnë të njëjtën shkallë kontrolli. 69.3% prej tyre thonë se janë shumë të kujdesshëm dhe i përcjellin se çfarë lojërash luajnë fëmijët e tyre, kurse 26.8% nuk e bëjnë këtë, sepse mendojnë që fëmijët janë mjaft të pjekur për t'i luajtur këto lojëra. 3.9% të prindërve nuk interesohen fare. Nuk ka dallime të mëdha në mes të përgjigjeve të prindërve nga vendbanimet rurale me ato urbane.

Tabela 4. Kontrolli nga prindërit i përmbajtjes së videolojërave

	Nxënësit		Prindërit	
	Frequency	Valid Percent	Frequency	Valid Percent
Po, prindërit e mi janë shumë të kujdesshëm dhe më përcjellin se çfarë lojërash luaj	208	68.9	124	69.3
Jo, prindërit e mi e dinë që unë jam mjaft i/e pjekur për të luajtur këto lojëra	78	25.8	48	26.8
Jo, prindërve të mi nuk u intereson kjo	16	5.3	7	3.9

Shumë prindër të rinj janë rritur me konzolat e lojërave në shtëpitë e tyre. Pra, ata janë prindër dhe mund të jenë edhe vetë lojtarë potencialë të videolojërave. Në raport me fëmijët e tyre, kur ata luajnë, mbi 40% kanë deklaruar se ata çdoherë ose shpesh flasin me fëmijët e tyre për lojërat që luajnë, kurse rreth 36% rrallë ose kurrë. Zakonisht vetëm një numër i vogël i prindërve qëndrojnë pranë fëmijëve derisa ata luajnë. Mbi dy të tretat e prindërve janë shprehur se ata ua kufizojnë fëmijëve të tyre kohën për të luajtur videolojëra, kurse që nuk luajnë bashkë me fëmijët e tyre e pohojnë rreth 90%. Për ndonjë sjellje të veçantë, kur fëmijët e tyre luajnë videolojëra, shprehen se nuk kanë vërejtur diçka të veçantë. Në përgjithësi, ata janë të relaksuar, të përqendruar, por ndonjëherë edhe të zemëruar dhe të zhgënjyer.

Sipas të dhënave të dala nga hulumtimi, rezulton se nxënësit kanë perceptime të ndryshme për dhunën në lojëra, ndikimin e tyre për të kryer veprime të dhunshme, shtrirjen e saj, kufizimet për qasje dhe largimin e videolojërave të dhunshme nga shoqëria. Mbi 60% të nxënësve shprehen se nuk janë dakord fare ose nuk janë dakord se dhuna në një lojë ndikon në vendimin e tyre për ta blerë atë, kurse rreth 27% janë dakord ose janë plotësisht dakord për këtë. Pohimi se pas luajtjes së një loje të dhunshme është më lehtë

për të kryer një veprim të dhunshëm nuk pajtohen fare ose nuk pajtohen se është i pranueshëm 65% të nxënësve, kurse arsyetimin se dhuna është e përhapur në shoqërinë tonë për shkak të pranisë së vide lojërave të dhunshme e mohojnë mbi gjysma e të anketuarve. Mbi 20% prej tyre janë neutralë. Me konstatimin se të luash videoljërë të dhunshme është një mënyrë e mirë për t'u çliruar nga stresi dhe presioni që hasim në jetën tonë të përditshme, nuk janë fare dakord ose nuk janë dakord 59.9% e nxënësve, 16% kanë qëndrim neutral. Sipas të anketuarve, të miturit (nën moshën 17 vjeç) nuk duhet të lejohen të blejnë videoljërë të dhunshme. Këtë e deklarojnë rreth gjysma prej tyre, kurse 20% kanë qëndrim neutral. Pajtimet dhe mospajtimet e nxënësve të anketuar për këto çështje, më në detaje, janë paraqitur në tabelën në vazhdim.

*Tabela 5. Opinionet e nxënësve për videoljërë*

		1	2	3	4	5
		Nuk jam fare dakord	Nuk jam dakord	Neutral	Jam dakord	Plotësisht jam dakord
1	Dhuna në një lojë ndikon në vendimin tim për ta blerë atë.	45.4	16.3	10.6	14.9	12.8
2	Pas luajtjes së një loje të dhunshme, është më lehtë për të kryer një veprim të dhunshëm.	46.1	19.1	14.2	13.5	7.1
3	Më shumë preferoj të luaj lojërë të dhunshme sesa lojërë jo të dhunshme.	54.9	15.5	14.8	9.2	5.6

4	Arsyeja që dhuna është e përhapur në shoqërinë tonë është prania e videolojërave të dhunshme.	28.1	23.1	21.6	18.7	8.6
5	Dhuna është pjesë e jetës sonë dhe shfaqet kudo në shoqëri, jo vetëm në videolojëra.	9.9	11.3	16.2	35.2	27.5
6	Të luash videolojëra të dhunshme është një mënyrë e mirë për t'u çliruar nga stresi dhe presioni që hasim në jetën tonë të përditshme.	40.4	19.5	16.0	13.2	10.5
7	Të miturit (nën moshën 17 vjeç) nuk duhet të lejohen të blejnë videolojëra të dhunshme.	11.4	13.6	20.0	34.3	20.7
8	Heqja e videolojërave të dhunshme nga shoqëria do t'i bëjë njerëzit më pak agresivë dhe do ta bëjë jetën më të qetë.	14.7	9.1	18.2	31.5	26.6
9	Përmirësimi i sjelljes dhe suksesit në shkollë mund të	7.9	9.4	17.3	36.0	29.5

	arrihen nëse kompanitë e videolojërave ofrojnë tema mësimore si pjesë e paketës së videolojërave.					
10	Përmirësimi i sjelljes dhe suksesit në shkollë mund të arrihet nëse mësuesit luajnë videolojëra me nxënësit, si dhe monitorojnë lojërat e tyre.	45.2	14.1	17.0	16.3	7.4

### **Komente/sugjerime të nxënësve**

Nxënësit kanë bërë disa komente/sugjerime, të cilat janë paraqitur në vazhdim:

- Lojërat mund të jenë të dëmshme, prandaj nuk duhet t'i luajmë shpesh;
- Mendoj se nxënësit harxhojnë shumë nga koha e tyre për të luajtur videolojëra, të cilat në fund të ditës i bëjnë ata më agresivë;
- Lojërat e dhunshme nuk ndikojnë negativisht në jetën dhe mendjen e fëmijëve, prandaj duhet t'i largojmë nga jeta e tyre;
- Një grup njerëzish i caktuar nuk i përfaqëson të gjitha gjeneratat e reja. Ka shumë fëmijë që luajnë videolojëra të ndryshme vetëm për argëtim dhe kanë kontroll të plotë mbi veprimet e tyre;
- Unë si nxënës u sugjeroj të gjithë prindërve që të jenë të kujdesshëm ndaj fëmijëve të tyre meqë sot rrjetet sociale janë duke u përdorur

për aktivitete të papërshtatshme, të cilat po ndikojnë shumë në sjelljen e tyre dhe në uljen e interesimit për mësim;

- Videolojërat e dhunshme nuk të lirojnë dot nga stresi, por të japin më shumë stres dhe të bëjnë të varur prej tyre.

### **Komente/sugjerime të prindërve**

Prindërit kanë bërë disa komente/sugjerime, të cilat janë paraqitur në vazhdim:

- Ne si prindër mendojmë se lojërat e dëmshme janë të rrezikshme për fëmijët, ndikojnë negativisht në rritjen dhe edukimin e fëmijëve dhe të shoqërisë në përgjithësi;
- Kam besim te fëmija im, prandaj nuk e kontrolloj çdo gjë që ai luan. Sugjerimi është që prindërit të fitojnë një lloj besimi me fëmijët e tyre e t'i lënë më të lirë;
- Mendoj se videolojërat ndikojnë negativisht në suksesin e fëmijëve dhe në të ardhmen e tyre. Ato duhet të ndalohen rreptësisht;
- Prindi duhet t'i kontrollojë vazhdimisht fëmijët lidhur me lojëra dhe me rrjete sociale. Mendoj se rrjetet sociale janë duke i infektuar fëmijët deri në maksimum, madje edhe në raste në radikalizmin e fëmijëve në përdorim të substancave të ndryshme, andaj prindër mundohuni të qëndroni afër fëmijëve tuaj se një ditë do të jetë vonë.

### **Përfundime**

Brenda një kohe shumë të shkurtër interneti ka sjellë një revolucion të komunikimit dhe përhapjes së informacioneve në të gjithë botën. Fëmijët janë ata që janë prekur më shumë nga ky revolucion informacioni, duke qenë se janë më të dhënë pas zhvillimeve të reja të teknologjisë.

Në ditët e sotme nxënësit përdorues të internetit e përdorin kompjuterin si mjet komunikimi për të qëndruar në kontakt me të tjerët, si një mjet argëtimi, për kalimin e kohës së lirë, duke dëgjuar muzikë, duke shikuar filma, apo duke luajtur videolojëra, dhe si mjet edukimi, si burim informacioni për detyrat e shkollës, duke ua konsumuar një pjesë të madhe të kohës.

Lojërat në internet janë një nga aktivitetet e tyre të preferuara. Këtë e mundësojnë pajisjet e shumta teknologjike që ekzistojnë sot. Të dhënat nga hulumtimi tregojnë se prej këtyre pajisjeve nga nxënësit, për video-lojëra, telefoni përdoret në 83.7% të rasteve, kurse kompjuteri 15.3%. Konzolat për lojëra dhe tableti përfaqësohen me nga 6, përkatësisht 5%.

Nxënësit në përgjithësi e kanë nënvlerësuar kohën e kaluar duke luajtur videolojëra dhe duke mohuar ndikimin e tyre në suksesin e arritur në shkollë. Pjesa dërmuese e tyre mendon se të luajturit me videolojëra nuk ndikon fare ose ndikon shumë pak në arritjen e rezultateve të mira. Vetëm 5.9% prej tyre e pranojnë këtë ndikim.

Për kohën e kaluar duke luajtur videolojëra, ekziston dallim i theksuar sipas vendbanimit. 78.03% të nxënësve nga vendbanimet urbane kalojnë 1 deri 2 orë duke luajtur, kurse 12.88% e bëjnë këtë 3 deri 4 orë në ditë. Nga ana tjetër, 59.76% e nxënësve nga vendbanimet rurale luajnë 1 deri 2 orë, kurse 22.49% 3 deri 4 orë.

Fëmijët luajnë lojëra që në moshë të vogël dhe shumë nga këto lojëra shfaqin skena dhune. Ndikimi i këtyre lojërave të dhunshme në sjelljen agresive, sipas nxënësve, është përgjysmë më i vogël krahasuar me prindërit e tyre. 41.4% e nxënësve kanë deklaruar se videolojërat e dhunshme, që shfaqin luftime dhe shkatërrime të botës reale, mund të ngatërrojnë fëmijët midis fantazisë dhe realitetit, duke çuar kështu në sjellje agresive, kurse 33.1% mendojnë se ato nuk shkaktojnë sjellje agresive.

Lidhur me kontrollin nga ana e prindërve të përmbajtjes së video-lojërave që fëmijët luajnë, 68.9% kanë pohuar se prindërit e tyre janë shumë të kujdesshëm dhe i përcjellin se çfarë lojërash luajnë, kurse 25.8% shprehen se prindërit e tyre e dinë që fëmijët i kanë mjaft të pjekur për të luajtur këto

lojëra dhe nuk i kontrollojnë se çfarë përmbajtjesh kanë ato. 5.3 % të nxënësve kanë deklaruar se prindërve të tyre nuk u intereson fare kjo.

Edhe të dhënat nga përgjigjet e prindërve, lidhur me kontrollin e përmbajtjes së videolojërave, dëshmojnë të njëjtën shkallë kontrolli. 69.3% prej tyre thonë se janë shumë të kujdesshëm dhe i përcjellin se çfarë lojërash luajnë fëmijët e tyre, kurse 26.8% nuk e bëjnë këtë sepse mendojnë që fëmijët janë mjaft të pjekur për t'i luajtur këto lojëra. 3.9% të prindërve nuk interesohen fare.

Shumë prindër të rinj janë rritur me konzolat e lojërave në shtëpitë e tyre. Pra, ata janë prindër dhe mund të jenë edhe vetë lojtarë potencialë të videolojërave. Në raport me fëmijët e tyre, kur ata luajnë, mbi 40% kanë deklaruar se ata çdoherë ose shpesh flasin me fëmijët e tyre për lojërat që luajnë, kurse rreth 36% rrallë ose kurrë.

Brenda një kohe shumë të shkurtër, interneti ka sjellë një revolucion të komunikimit dhe përhapjes së informacioneve në të gjithë botën. Në ditët e sotme, nxënësit përdorues të internetit përdorin kompjuterin si mjet komunikimi dhe si një mjet argëtimi për kalimin e kohës së lirë duke luajtur videolojëra. Përmbajtja e videolojërave ka evoluar shumë me zhvillimin e teknologjisë. Shumë nga këto lojëra kanë elemente të dhunshme. Thuhet shpesh se videolojërat kanë një ndikim negativ te lojtarët e rinj, sepse i bëjnë ata më indiferentë dhe më të pandjeshëm ndaj vuajtjeve të të tjerëve. Prindërit kanë përgjegjësi për konsumimin e videolojërave nga fëmijët e tyre, duke kontrolluar përmbajtjen e lojërave në të cilat ata kanë qasje dhe duke kufizuar kohën e kaluar përpara konzolës ose kompjuterit.

Edhe nëse nuk ka studime vërtet përfundimtare për efektet konkrete të dhunës në videolojëra, fakti mbetet se disa prej tyre paraqesin skena mjaft shqetësuese. Prandaj, debati mbi efektet e mundshme të dobishme kundrejt efekteve negative të videolojërave të dhunshme mbetet i diskutueshëm.



## Rekomandime

- Të bëhet ndërgjegjësimi i fëmijëve dhe prindërve në lidhje me rreziqet që sjell interneti dhe mënyrën e përdorimit të internetit të sigurt. Duhet të merren masa për përhapjen e programeve kompjuterike, të cilat i bllokojnë këto materiale;
- Prindërit duhet të kontrollojnë vazhdimisht me çka merren fëmijët e tyre, të informohen mbi të gjitha rreziqet që shkakton interneti dhe mënyrën e parandalimit dhe të komunikojnë me fëmijët e tyre në lidhje me problemet që ata kanë;
- Në mënyrë që të parandalohen dëmet e një fenomeni të tillë, prindërit duhet të bisedojnë me fëmijët e tyre rreth këtyre imazheve dhe t'u shpjegojnë rrezikun që u vjen prej tyre, t'u shpjegojnë që është një aktivitet i paligjshëm dhe që lidhet me abuzimin ndaj fëmijëve;
- Shkollat duhet të japin kontributin e tyre në luftën kundër abuzimit të fëmijëve, duke i drejtuar fëmijët drejt përdorimit të disa uebsaiteve, të cilat mundësojnë informacione tërheqëse, argëtuese dhe edukuese për ta.

## Referencat

1. Adachi, P. J., & Willoughby, T. (2011). The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence? *Psychology of Violence, 1*(4), 259.
2. Anand, V. (2007). A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *Cyberpsychology and Behavior, 10*(4), 552-559.
3. Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Dill, K. E. (2012). Prosocial, antisocial, and other effects of recreational video games. In D. G. Singer & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (2nd ed.) (pp. 249-272). Thousand Oaks, CA: Sage.

4. Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173.
5. Anderson, C.A. (2004). An update on the effects of violent video games. *Journal of Adolescence*, 27, 113-122.
6. Anderson, C.A., & Dill, K.E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772-790.
7. Bailey, K., West, R., & Anderson, C.A. (2010). A negative association between video game experience and proactive cognitive control. *Psychophysiology*, 47, 34-42.
8. Barlett, C. P., Anderson, C. A., & Swing, E. L. (2009). Video game effects-confirmed, suspected, and speculative: A review of the evidence. *Simulation Gaming*, 40, 377-403.
9. Charles, D., McAlister, M. (2004). Integrating Ideas about Invisible Playgrounds from Play Theory into Online Educational Digital Games. M. Rauterberg (Ed.): ICEC 2004, LNCS 3166, pp. 598 - 601.
10. Christin, A. S. et al. (2018). *Potential Adverse Effects of Violent Video Gaming: Interpersonal- Affective Traits Are Rather Impaired Than Disinhibition in Young Adults*. *Frontiers in Psychology*.
11. Delaunay, Aurélie. (2012). Jeux vidéo et agressivité : quelles relations chez les enfants de cycle 3 ? Education. dumas-00765201
12. Gentile, D.A., Lynch, P.T., Linder, J. R., & Walsh, D.A. (2003). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors and school performance. *Journal of Adolescence*, 27
13. Green, C. S., & Bavelier, D. (2007). Action video game experience alters the spatial resolution of attention. *Psychological Science*, 18(1), 88-94.
14. Gunter, B., (2008). Video and computer games effect on children. Translated by Hassan Pourabedini Nayini. Tehran. Javane Roshd. Publication date in original language, 1997).

15. Hastings, E. C. et al. (2009). *Young Children's Video/Computer Game Use: Relations with School Performance and Behavior*. Issues Ment Health Nurs.
16. Holland, W., Jenkins, H., Squire, K. (2002). Video game theory. In Perron, B., and Wolf, M. (Eds). Routledge. Retrieved 14 February 2010 from <http://www.educationarcade.org/gtt/>
17. Kebritchi, M. Hirumi. A, & Bai.H. (2008). the effects of modern math video games on student math achievement and math course motivation; Research brief. Unpublished dissertation. College of Education, Department of Educational Technology, Research and Leadership. University of Central Florida.
18. Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). Generation M2: Media in the lives of 8- to 18-year olds. Retrieved from <http://www.kfrr.org/entmedia/entmedia012010nr.rfm>