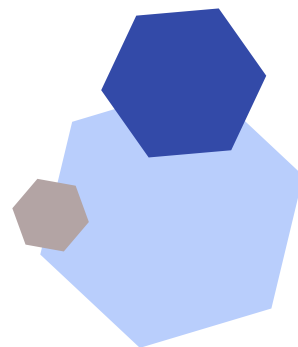


ESPORTO PAMOKŲ PROGRAMOS POVEIKIS 9 KLASĖS MOKINIAMS



TYRIMO
ATASKAITA
2024 M.

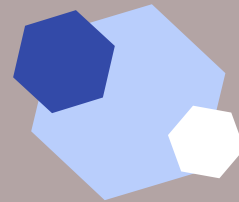


Taikomosios
antropologijos
organizacija
„Anthropos“



anthropos

ĮVADAS



2022–2023 mokslo metais Vilniaus švietimo pažangos centro (toliau – „EDU Vilnius“) iniciatyva vienoje jaunimo mokykloje pradėta įgyvendinti pilotinė esporto (esportas – varžymusi pagrįstas virtualus sportas) programa 9-10 klasių mokiniams/ėms/* . 2023–2024 mokslo metais programa vyko su 9 klasės ligtol programoje nedalyvavusiais mokiniais[1]. Programos esmė – vienerius mokslo metus mokiniai/ės/* dalyvauja specialiose esporto pamokose. Padedant profesionaliam esporto žaidėjui jie/jos/j* mokosi žaisti esporto žaidimą ir su psichologės pagalba ugdo socialinius, emocinius ir sveikos gyvensenos įgūdžius. Projekto laukiamas rezultatas – mokinių socialinės, emocinės ir sveikos gyvensenos kompetencijos augimas bei išaugusi motyvacija eiti į mokyklą / mokyti.

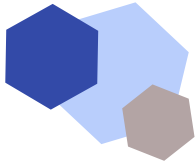
Kokybiniu tyrimu buvo siekiama išsiaiškinti šioje programoje dalyvaujančių mokinių socialinių, emocinių, sveikos gyvensenos įgūdžių, akademinų rezultatų pokyčius bei nustatyti kaip keitėsi programoje dalyvaujančių mokinių požiūris į mokyklą ir mokymąsi. Tyrimą atliko taikomosios antropologijos organizacijos „Anthropos“ tyrėjos/ai Renida Baltrušaitytė, Kornelija Čepytė ir Giedrius Jankauskas.

[1] Nors programos dalyvių sąrašė buvo ir mokinių merginų, tačiau visose stebėtose pamokose dalyvavo tik mokiniai vaikinai, dėl to šioje ataskaitoje žodis *mokiniai* bus vartojamas ne apibendrinti merginas ir vaikus, o nurodyti į tyrimo dalyvių grupę, kurią sudarė vien mokiniai vaikinai.

MOKSLINĖS LITERATŪROS APIE ESPORTO PAMOKAS APŽVALGA

Per pastaruosius porą dešimtmečių esporto populiarumas smarkiai išaugo ir tapo neatsiejama dalies jaunimo kultūros dalimi (Intel, 2022; Richards, 2020). Ši varžymusi grįsta kompiuterinių žaidimų rūšis pradėjo skintis kelią ir į mokyklas, tiek integruojant esportą pamokose (Lee et al., 2020; Reitman et al., 2018; Rothwell & Shaffer, 2019; Steinkuehler et al., 2019; Tjønndal & Skauge, 2021), tiek ir popamokinėje veikloje (Cortés, 2023; Steinkuehler & King, 2009). Tiesa, vis dar esama nemažai skepticizmo mokytojų bei tėvų tarpe dėl tokių užsiėmimų naudą mokiniams/ėms/* (Reitman et al., 2018). Lygiagrečiai su esporto, kaip užsiėmimo mokykloje srities, augimu matomas ir multidisciplininis susidomėjimas šiuo reiškiniu akademijoje (Reitman et al., 2020; Zomer et al., 2021). Tolesniuose pastraipose plačiau apžvelgsime tarptautinėje akademinėje literatūroje randamas ir aptiriamas esporto bei jo integravimo mokyklose galimai suteikiamas naudas ir žalas.

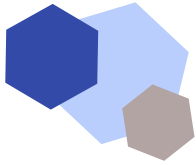
Kai kurios studijos teigia, jog ši varžymusi grįsta kompiuterinių žaidimų rūšis gali duoti naudos vystant jaunuolių socio-emocinius įgūdžius. Pavyzdžiui, tiek netnografinis tyrimas, apžvelgiantis duomenis iš įvairių Norvegijos vidurinių mokyklų (Tjønndal & Skauge, 2021), tiek tyrimai atlikti keletoje Kalifornijos valstijoje (JAV) esančių vidurinių mokyklų (Lee et al., 2020; Steinkuehler et al., 2019) suteikia pagrindo manyti, jog kolektyvinis įsitraukimas į užsiėmimą, tokį kaip esportas, padeda mokiniams/ėms/* ugdyti savo socialinius ir emocinius gebėjimus plečiant socialinį ratą bei užmezgant naujas draugystes. Taip pat pastebima, kad esport žaidimai padeda jaunuoliams/ėms/* pasijusti pritačiusiais/iomis/*, „savais“ bei veikia kaip priemonė patenkinti poreikį priklausyti grupei, kurią vienija bendras interesas (Eklund & Roman, 2018). Pasak Bjørner (2014), viena pagrindinių priežasčių, kodėl jaunimas smarkiai domisi tokio tipo žaidimais yra būtent socialinis faktorius, galimybė bendrauti su kitais žaidėjais. Žaidimo metu užmegzti ryšiai turi potencialo ir toliau būti gilinami, jei draugystės iš virtualaus pasaulio yra perkeliamos ir palaikomos kasdienybėje (Trepte et al., 2012). Kita vertus, anot Yang ir Liu (2017), jei kompiuteriniai žaidimai pasirenkami tik dėl galimybės užmegzti naujas pažintis, rezultatai dažnai gali neatitikti lūkesčių, o tokiu atveju jaunuoliams/ėms/* padidėja rizika patirti vienišumą ir/ar sumažėjusį gyvenimo pasitenkinimo jausmą, labiau nei tiems/oms/*, kurie/ios/* žaidžia siekdami/os/* palaikyti draugystes.



Esporto tipo žaidimai taip pat gali prisidėti ugdant empatiją, jei žaidimo metu yra skatinamas prosocialus dalyvių elgesys (Harrington & O'Connell, 2016). Kaip rodo kitas tyrimas, tokiam mokymosi procese nėra itin svarbi paties kompiuterinio žaidimo forma – tai gali būti net ir žaidimai su agresijos ir žiaurumo elementais – svarbiausia yra bendradarbiavimas tarp žaidėjų (Jin & Li, 2017). Populiariai nuomonei, jog šiuolaikiniais kompiuteriniais žaidimais skatinamas smurtas jaunimo tarpe, prieštarauja Nyderlanduose atlikta ilgalaikė studija, rodanti sąsają tarp varžymusi paremtų esport žaidimų ir mažėjančio problemiško bendravimo bei pagerėjusių tarpusavio santykių tarp bendraamžių (Lobel et al., 2019).

Kitas akademinėje literatūroje aptariamas su dalyvavimu esporto žaidimuose susijęs privalumas yra teigiama įtaka jaunimo psichologinei ir fizinei sveikatai, bei sveikos gyvensenos įgūdžių mokymas esporto pagalba. Anot Martončik (2015), socioemocinių gebėjimų lavinimas žaidimo metu gali daryti pozityvų poveikį žaidžiančiųjų psichinei sveikatai, kadangi jaunuoliai/ės/* virtualiame pasaulyje puoselėja draugystes, jaučiasi priklausantys didesnei grupei, o tai mažina atskirties jausmą. Esport tipo žaidimai gali turėti naudos ir fizinei jaunuolių sveikatai (Shum et al., 2021). Nors vis dar gajus kompiuterinius žaidimus žaidžiančio jaunuolio, ypač vaikinio, stereotipinis įvaizdis kaip fiziškai neaktyvus ir dažnai turinčio viršsvorio problemų, tačiau didžiojoje dalyje per pastaruosius porą dešimtmečių atliktų tyrimų nėra matoma tiesioginių sąsajų tarp tokio pobūdžio užsiėmimų bei su svoriu susijusių sveikatos iššūkių (Kracht et al., 2020). Netgi priešingai – teigiama, jog esportas kaip tik gali būti naudojamas kaip įrankis mokyklose sudominti tradiciniais sportiniais užsiėmimais tuos/as/* mokinius/es/*, kurie/ios/* įprastai vengia fizinio lavinimo pamokų (Hayes & Silberman, 2007).

Trečia pastebima su esportu galimai susijusi nauda yra mokymosi įgūdžių lavinimas. Kaip rodo Steinkuehler ir King (2009) atliktas tyrimas popamokinėje jaunuolių grupėje (Viskonsino valstija, JAV), esportas gali turėti teigiamos įtakos lavinant itin menkai raštingų jaunuolių skaitmeninio raštingumo įgūdžius. Cortés (2023) tyrimo dalyviai keliuose Arizonos valstijos (JAV) aukštųjų mokyklų esport klubuose įvardijo, kad esport žaidimai daro pozityvią įtaką jų tolesniam edukaciniam ir/ar profesiniam pasiruošimui. Tiesa, pats tyrėjas pastebėjo, jog raštingumo svarba esporte buvo labiau susijusi su socialinėmis funkcijomis, nei akademinį įgūdžių lavinimu. Esport žaidimų integravimas į tradicines pamokas gali būti naudingas tose situacijose, kai mokiniai/ės/* nesidomi įprastu mokymosi procesu, tačiau yra entuziastingai nusiteikę/usios/* kompiuterinių žaidimų atžvilgiu (Hayes & Silberman, 2007; Lee et al., 2020). Pavyzdžiui, tam tikri kompiuteriniai žaidimai gali sudominti mokinius/es/* mokytis užsienio kalbų (Chik, 2014; Ebrahimzadeh & Sepideh, 2019), istorinės tematikos virtualius pasaulius galima pritaikyti istorijos pamokose (Gilbert, 2019; McCall, 2016;).



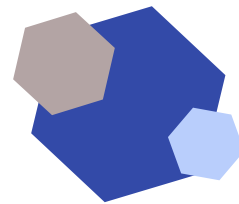
Dar viena akademinėje literatūroje minima su esporto užsiėmimais siejama nauda yra atskirties tarp jaunimo iš skirtingų etninių grupių mažinimas, bei pagalba integruojant jaunuolius/es/* su judėjimo negalia. Esporto užsiėmimai gali būti pasitelkiami įtraukti mokinius/es/* iš skirtingų aplinkų, turint omenyje, jog mokiniai/es/* priklausantys etninėms mažumoms yra linkę daugiau laiko praleisti virtualiose erdvėse (Rideout et al., 2011). Esama pavyzdžių, kaip esporto užsiėmimai sėkmingai įtraukia judėjimo negalią turinčius/ias/* jaunuolius/ias/*: virtualiame pasaulyje jie/os/* turi galimybę lygiavertiškai rungtyniauti su judėjimo iššūkių nepatiriančiais/iomis/* bendraamžiais/ėmis/* (Kartal, 2023; Tjørndal & Skauge, 2021).

Svarbu paminėti, jog greta kompiuterinių žaidimų nešamos naudos, su esportu yra siejami ir iššūkiai. Pavyzdžiui, Delyje (Indija) atliktas tyrimas rodo, jog esporto tipo žaidimams priklausomybę turintis jaunimas pasižymi aukštu agresyvumo laipsniu ir prasta psichologine gerove (Kumari et al., 2022). Šiame tyrime taip pat tyrinėta koreliacija tarp žaidėjų, kenčiančių nuo priklausomybės žaidimams, ir aukšto nerimo lygio, tačiau ji nenustatyta. Kituose tyrimuose identifikuojama, kad nesaikingai skiriant laiko kompiuteriniams žaidimams padidėja rizika išsivystyti tokiems psichinės sveikatos sutrikimams kaip priklausomybė (Paulus et al., 2018) ar depresija (Ferguson et al., 2017).

Virtualūs esporto pasauliai taip pat nebūtinai yra konstruktyvūs bei teigiamas patirtis skatinančios erdvės. Pavyzdžiui, žaidėjos moterys dažnai susiduria su diskriminacija ar seksualiniu priekabiavimu (Darvin et al., 2020; Zolides, 2015), kurių priežastimi gali būti tai, jog esporto erdvėse dominuoja baltieji heteroseksualūs vaikinai (Rusk & Ståhl, 2024), jose aukštinamas hyper-vyriškumas (Witkowski, 2013). Jei nėra dirbama su jaunuoliams/ėmis/* žaidimo metu kylančiomis emocijomis (Kaluarachchi, 2023), virtualūs esporto žaidimų pasauliai gali tapti kibernetinių patyčių (cyberbullying) erdvėmis.

Apibendrinant, per pastaruosius porą dešimtmečių esporto populiarumas smarkiai išaugo ir tapo svarbia jaunimo kultūros dalimi. Ši kompiuterinių žaidimų rūšis integruojama tiek mokyklų pamokose, tiek popamokinėje veikloje, tačiau vis dar susiduria su skepticizmu iš mokytojų ir tėvų pusės. Akademiniai tyrimai rodo, kad esportas gali teigiamai prisidėti prie socio-emocinių, sveikos gyvensenos ir akademinų įgūdžių lavinimo, taip pat mažinti atskirtį tarp jaunimo iš skirtingų etninių grupių bei įtraukti jaunuolius su judėjimo negalia. Tačiau pastebimos ir neigiamos su esportu susijusios pasekmės: padidėjęs streso lygis, agresija, kibernetinės patyčios, diskriminacija, seksualinis priekabiavimas ir hiperbolizuotas vyriškumo suvokimas, kurie gali turėti neigiamos įtakos jaunuolių psichologiniam vystymuisi. Būtina toliau tyrinėti esporto teikiamas naudas ir žalas, siekiant geriau suprasti šio reiškinio poveikį jaunimo psichinei ir fizinei sveikatai bei bendram vystymuisi.

TYRIMO APIBENDRINIMAS IR IŠVADOS



Dalyvaujamojo stebėjimo ir fokus grupių metu surinktų duomenų analizė parodė, kad esporto pamokose buvo stipriai plėtojami (1) emocijų įvardijimo, reflektavimo ir valdymo, (2) bendravimo ir bendradarbiavimo, (3) savęs ir socialinių situacijų analizės bei savikontrolės įgūdžiai. Teigiamus mokinių pokyčius šiose srityse teigė pastebintys fokus grupėse kalbinti mokytojai ir esporto pamokų lektoriai, įvardino patys mokiniai. Stiprėjančius mokinių įgūdžius šiose srityse tyrėjos fiksavo dalyvaujamojo stebėjimo metu.

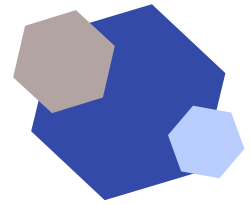
Tyrimo metu surinkti duomenys atskleidė, kad emocinių įgūdžių lavinimas buvo vienas svarbiausių esporto pamokų metu vykstančių mokymosi procesų. Emocinių įgūdžių lavinimas esporto pamokose apėmė mokymąsi atpažinti ir įvardinti savo emocijas, vartoti ir suprasti jausmažodžius, reflektuoti kilusius jausmus ir kalbėtis apie juos, valdyti emocijas.

Su emocijomis susiję įgūdžiai esporto pamokoje buvo plėtojami tiek pokalbių, tiek žaidimo metu. Tai, jog esporto pamokose dalyvaujantys mokiniai geriau nei anksčiau valdo emocijas, įvardijo daugelis fokus grupėse kalbintų mokytojų. Mokytojos teigė pastebinčios, kad vaikinai ramiau reaguoja į nesėkmes, geba suvaldyti emocijas, taigi teigti, kad tai buvo vienas iš pozityvių esporto pamokų poveikių.

Bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžiai esporto pamokose buvo lavinami mokantis reikšti savo mintis ir nuomonę, išklausti kitus, užduoti klausimus, bendradarbiauti ir komandiškai siekti tikslo, imtis iniciatyvos ir prisiimti atsakomybę. Sąlygas šiuos įgūdžius lavinti sudarė ir pats grupės interakcija paremtas pamokos modelis, ir komandinis žaidimo „League of Legends“ pobūdis. Būtent teigiamus su bendravimu ir bendradarbiavimu susijus pokyčius įvardijo mokytojai ir lektoriai fokus grupės metu. Juos reflektavo ir įvardijo ir patys mokiniai, kai esporto pamokose buvo kalbama apie tai, ko jie jaučiasi išmokę ir kaip jie pasikeitė esporto pamokų dėka. Pamokų procesas galimai turėjo teigiamos įtakos dalyvaujančių mokinių socialiniams įgūdžiams.

Esporto pamokose mokiniai mokėsi savirefleksijos ir socialinių situacijų analizės. Šie įgūdžiai daugiausiai buvo plėtojami per diskusijas ir pokalbius įvairiomis gyvenimiškomis temomis. Teigiamas savęs reflektavimas ir vertinimas buvo vienas didžiausių iššūkių mokiniams. Pamokų metu jis buvo lavinamas ir skatinamas įvairiais būdais. Mokytojai teigė pastebintys padidėjusią kai kurių esporto pamokose dalyvaujančių mokinių savivertę. Didėjantį pasitikėjimą savimi indikavo ir tai, kad kai kurie mokinių buvo atviresni ir mažiau baiminosi suklysti. Pamokos taisyklės ir žaidimas taip pat galimai darė teigiamą įtaką mokinių savikontrolės įgūdžiams.

TYRIMO APIBENDRINIMAS IR IŠVADOS (TĘSINYS)



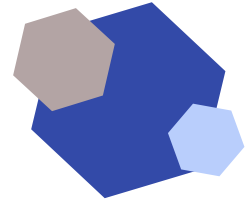
Įvardintieji įgūdžiai buvo plėtojami visose pamokos dalyse, taip pat per neformalius pamokos aspektus – lektorių bendravimą ir kuriamą santykį su mokiniais, atmosferą, grupės kultūrą. Pastebėtina, kad esporto pamokos pasižymėjo sinergija tarp skirtingų pamokos dalių: nei viena jų nefunkcionavo atskirai nuo kitų. Mokymosi procesas dažniausiai vyko per bendrą patirtį ir jos reflektavimą, o ne instrukcijų kaip veikti suteikimą. Tuo esporto pamokos skyrėsi nuo standartinio mokymosi proceso mokykloje ir potencialiai darė jas patrauklesnes jaunimo mokyklos mokiniams.

Žaidimas esporto pamokose funkcionavo ne tik kaip mokinius pamokas lankyti motyvuojanti priemonė, bet kaip ir labai svarbus išskirtų įgūdžių lavinimo įrankis. Dėl savo formato „League of Legend“ žaidimas sukurdavo kontekstą, kuriame „čia ir dabar“ išgyvenamos labai stiprios emocijos, kurios reflektuojamos iš karto po žaidimo. Dėl savo pobūdžio žaidimas esporto pamokose funkcionavo ir kaip priemonė komandinio darbo įgūdžiams lavinti. Ypač paveikia priemone jis tapo tuomet, kai pradėta žaisti susijungus į esporto grupės komandą ir atsirado galimybė reflektuoti ir analizuoti ir bendrą komandinę patirtį, ir kiekvieno nario veiksmus. Nors pamokos kontekste mokiniai nebuvo linkę prisiimti atsakomybės grupėje, žaidimas tam tikra prasme priversdavo tai padaryti ir gyvai, čia ir dabar, veikti ir siekti bendro tikslo. Mokinius, kurie norėjo tobulėti žaidime, žaidimas mokė ir didesnės savikontrolės.

Itin svarbi lektorių strategija esporto pamokoje buvo taikyti priežasties-pasėkmės principu grįstas taisyklės, kurių visi pamokos dalyviai laikėsi sistemingai ir nuosekliai. Tiek dalyvaujamojo stebėjimo, tiek fokus grupių su suaugusiaisiais metu surinkti duomenys leidžia daryti išvadą, kad grupės taisyklių įvedimas ir nuoseklus taikymas ne tik padėjo pamokos dalyviams mokytis elementarių bendravimo grupėje principų (kalbėti po vieną ir išklausti, nesinaudoti telefonais ir pan.) bei kurti bendrą kultūrą, kur visi „kalba ta pačia kalba“. Šios taisyklės taip pat padėjo formuoti lygiavertiškumu grįstą grupės dinamiką, kai grupės susitarimai yra svarbiausias interakciją apibrėžiantis faktorius. Be to, taisyklės lavino savikontrolę ir skatino prisiimti atsakomybę.

Svarbi lektorių strategija buvo papildomai klausinėti mokinius pokalbių ir pasidalijimų metu. Klausinėjami vaikinai išanalizuodavo ir reflektuodavo situaciją, konkrečiau įvardindavo patirtis ir emocijas, sugalvodavo argumentų, kuriais grįsdavo savo išvadas. Klausinėjami mokiniai į procesą įsitraukdavo nepaviršutiniškai. Atsakinėdami į klausimus vaikinai ne tik sau ir kitiems įvardindavo tam tikrus dalykus apie save, bet taip pat mokydavosi patys analizuoti įvairias situacijas gyvenime ir taip geriau suprasti save.

TYRIMO APIBENDRINIMAS IR IŠVADOS (TĘSINYS)



Saugios aplinkos ir grupės kultūros kūrimas pasitelkiant rašytas ir nerašytas taisykles, pamokos ritualus bei lygiavertiškumu, pagarba ir atvirumu grįstas bendravimas su mokiniais buvo taip pat labai svarbios lektorių taikomos priemonės. Saugi aplinka ir lygiavertiškas santykis kūrė galimybes labai atviriems pokalbiams ir pasidalinimams esporto pamokų metu, o šie skatino savirefleksiją ir įvairių socialinių situacijų analizę ir refleksiją.

Nors pamokų metu tyrėjoms ir lektoriams klausiant prisiminti ir apibendrinti visą esporto pamokų patirtį vaikinams nebuvo lengva, dalykai, kuriuos jie įvardijo, daugiausiai siejosi su socialinėmis kompetencijomis – išmoko bendrauti, pradėjo drąsiau bendrauti, tapo atviresni, išmoko dirbti komandoje, susirado draugų. Mokiniai pastebėjo, kad pagerėjo jų savikontrolė. Įvairios reakcijos ir mokinių pasisakymai stebėtų pamokų metu indikavo, kad vaikinai esporto pamokas ir lektorių pastangas labai vertina. Jie itin vertino galimybę esporto pamokų metu pasikalbėti įvairiomis, kartais net labai nepatogiomis ar skaudžiomis, temomis. Jie teigė to esporto pamokose nesitikėję, tačiau kai kuriems jų galimybė pasikalbėti buvo svarbesnė, nei žaisti kompiuterinį žaidimą.

Esporto pamokose plėtoti įgūdžiai potencialiai pasitarnauja ir kituose kontekstuose bei kitų pamokų metu. Mokytojos atkreipė dėmesį į keletos projekte dalyvaujančių mokinių pagerėjusius mokymosi rezultatus ir iš dalies juos siejo su teigiama esporto pamokų įtaka jų savivertei ir komunikaciniams gebėjimams. Vis dėlto išsamesnių duomenų apie gerėjančius mokinių akademinis rezultatus šiuo tyrimu nepavyko užfiksuoti. Šis tyrimas buvo stipriai apribotas turimo laiko – nebuvo galimybės stebėti ir palyginti mokinių elgesio ir įgūdžių mokslo metų pradžioje ir gale. Tačiau svarbu paminėti, kad net turint tokią galimybę nebūtų įmanoma izoliuoti kitų mokiniams įtaką darančių faktorių. Dėl šios priežasties ir šioje ataskaitoje teigiami mokinių pokyčiai ir esporto pamokų įtaka jiems nurodoma kaip galima, bet ne užtikrinta išvada.

Mokslinės literatūros apžvalga atskleidė, kad per pastaruosius porą dešimtmečių esporto populiarumas smarkiai išaugo ir tapo svarbia jaunimo kultūros dalimi. Ši kompiuterinių žaidimų rūšis integruojama tiek mokyklų pamokose, tiek popamokinėje veikloje įvairiose pasaulio šalyse, tačiau vis dar susiduria su skepticizmu iš mokytojų ir tėvų pusės. Akademiniai tyrimai rodo, kad esportas gali teigiamai prisidėti prie socio-emocinių, sveikos gyvensenos ir akademinų įgūdžių lavinimo, taip pat mažinti atskirtį tarp jaunimo iš skirtingų etninių grupių bei įtraukti jaunuolius su judėjimo negalia. Būtent socio-emocinių įgūdžių lavinimas kaip teigiamas esporto pamokų poveikis dalyvaujantiems mokiniams labiausiai išryškėjo ir šio tyrimo metu.

MOKSLINĖS LITERATŪROS SĄRAŠAS

Bjørner, T. (2014). 'You've been in the house too long, she said, and I naturally fled'. An analysis of habitus among Danish e-sport players. *Scandinavian Sports Studies Forum*, 5, 149–66.

Chik, A. (2014). Digital Gaming And Language Learning: Autonomy And Community. *Language Learning & Technology*, 18(2), 85–100.

Cortés, L. E. P. (2023). Literacies at Play. *Gaming Ecologies and Pedagogies Series*, 5, 11–66.

Darvin, L., Vooris, R., & Mahoney, T. (2020). The Playing Experiences Of Esport Participants: An Analysis Of Treatment Discrimination And Hostility In Esport Environments. *Journal of Athlete Development and Experience*, 2(1), 36–50.

Ebrahimzadeh, M., & Sepideh, A. (2017). The Effect Of Digital Video Games On Efl Students' Language Learning Motivation. *Teaching English with Technology*, 17(2), 87–112.

Eklund, L., & Roman, S. (2018). Digital Gaming And Young People's Friendships: A Mixed Methods Study Of Time Use And Gaming In School. *Young*, 27(1), 32–47. doi:10.1177/1103308818754990.

Ferguson, C. J., Bowman, N. D., & Kowert, R. (2017). Is The Link Between Games And Aggression More About The Player, Less About The Game?. In Sturme, P. (Ed.), *The Wiley Handbook Of Violence And Aggression* (pp. 1–6). John Wiley & Sons.

Gilbert, L. (2019). "Assassin's Creed Reminds Us That History Is Human Experience": Students' Senses Of Empathy While Playing A Narrative Video Game. *Theory & Research in Social Education*, 47(1), 108–137.

Hayes, E., & Silberman, L. (2007). Incorporating Video Games Into Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 78(3), 18–24.

Harrington, B., & O'Connell, M. (2016). Video Games As Virtual Teachers: Prosocial Video Game Use By Children And Adolescents From Different Socioeconomic Groups Is Associated With Increased Empathy And Prosocial Behaviour. *Computers in Human Behavior*, 63, 650–658.

Yang, C. C., & Liu, D. (2017). Motives Matter: Motives For Playing Pokémon Go And Implications For Wellbeing. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(1), 52–57.

Intel (2022). *Leagues of Learning: The Rising Tide of Esports in K-12 Education* (Report Version 2.1). Clarity Innovations, Inc.

Jin, Y., & Li, J. (2017). When Newbies And Veterans Play Together: The Effect Of Video Game Content, Context, And Experience On Cooperation. *Computers in Human Behavior*, 68, 556–563.

Kaluarachchi, C., Wickramatunga, C., & Warren, M. (2023). The Dark Side of E-sports: The Role of Player Emotions and Cyberbullying in MOBA. *Forty-Fourth International Conference on Information Systems*. 1–9.

Kartal, M. (2023). Accessibility Technologies in Esports and Their Impact on Quality of Life in People with Physical Disabilities. *International Journal of Disabilities Sports and Health Sciences*, 6(1), 464–474. doi:10.33438/ijds.1355037.

MOKSLINĖS LITERATŪROS SĄRAŠAS

Kozinets, R. V. (2002). The Field Behind The Screen: Using Netnography For Marketing Research In Online Communities. *Journal of Marketing Research*, 39(1), 61–72. doi:10.1509/jmkr.39.1.61.18935.

Kracht, C. L., Joseph, E. D., & Staiano, A. E. (2020). Video Games, Obesity, and Children. *Current Obesity Reports* 9(1), 1–14. doi:10.1007/s13679-020-00368-z.

Kumari, L., Sharma, U., & Singh, S. (2022). E-Sports, Anxiety, Aggression and Psychological Well-being: A Cross-sectional Study. *Journal of Clinical & Diagnostic Research*, 16(9). 1–6.

Lee, J. S., Wu, M., Lee, D., Fleming, L., Ruben, L., Turner, T., Brown, K. & Steinkuehler, C. (2020). Designing An Interest-Based Integrated Curriculum Around Esports. *International Journal of Designs for Learning*, 11(3), 78–95.

Lobel, A., Engels, R. C., Stone, L. L., & Granic, I. (2019). Gaining A Competitive Edge: Longitudinal Associations Between Children's Competitive Video Game Playing, Conduct Problems, Peer Relations, And Prosocial Behavior. *Psychology of Popular Media Culture*, 8(1), 76.

Martončík, M. (2015). e-Sports: Playing Just For Fun Or Playing To Satisfy Life Goals? *Computers in Human Behavior*, 48, 208–211. doi:10.1016/j.chb.2015.01.056.

McCall, J. (2016). Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction To The Field And Best Practices. *Simulation & Gaming*, 47(4), 517–542.

Paulus, F. W., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet Gaming Disorder In Children And Adolescents: A Systematic Review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645–659.

Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture*, 15(1). 32–50. doi:10.1177/1555412019840892

Reitman, J. G., Cho, A., & Steinkuehler, C. (2018). The Rise Of High School Esports: A Landscape Analysis Of US Programs. (White Paper). 1–22. Connected Learning Lab.

Richards, P. W. (2020). *Esports in Education: Exploring Educational Value in Esports Clubs, Tournaments and Live Video Productions*.

Rideout, V., Lauricella, A., & Wartella, E. (2011). *Children, Media, and Race: Media Use Among White, Black, Hispanic, and Asian American Children* (Report No. June 2011). Northwestern University.

Rothwell, G., & Shaffer, M. (2019). eSports in K-12 and Post-Secondary schools. *Education Sciences*, 9(2), 105.



MOKSLINĖS LITERATŪROS SĄRAŠAS

Rusk, F., & Ståhl, M. (2024). Esports: The New “White Boys” Club? Problematizing the Norms Limiting Diversity and Inclusion in an Educational Gaming Context. In V. Tavares, & T.A. Skrefsrud (Eds.), *Critical and Creative Engagements with Diversity in Nordic Education* (pp. 213–230). Lexington books.

Shum, H.-L., Lee, C.-H., & Cheung, J. C.-S. (2021). Should Esports Be a Co-Curricular Activity in School? *Children & Schools*, 43(1), 61–63. doi:10.1093/cs/cdaa028

Steinkuehler, C., & King, E. (2009). Digital Literacies For The Disengaged: Creating After School Contexts To Support Boys' Game-based Literacy Skills. *On the Horizon*, 17(1), 47–59.

Steinkuehler, C., Reitman, J., Gardner, R., Campbell, K., & Cho, A. (2019). *Academic and Social-Emotional Learning in NASEF: Quantifying the Patterns in Qualitative Observations*. (White Paper No. 5013.02). Connected Learning Lab.

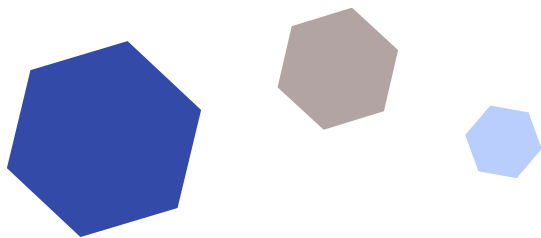
Tjønndal, A. & Skauge, M. (2021). Social Innovation and Virtual Sport: A Case of Esports in Norway. In A. Tjønndal (Ed.), *Social Innovation in Sport* (pp. 135–168). Palgrave Macmillan.

Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The Social Side Of Gaming: How Playing Online Computer Games Creates Online And Offline Social Support. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 832–839. doi:10.1016/j.chb.2011.12.003.

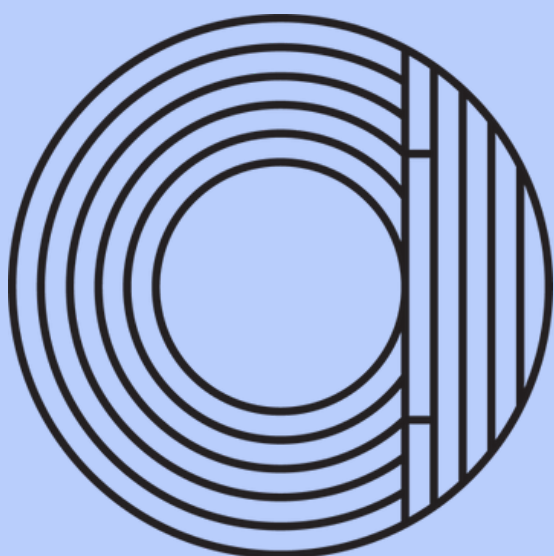
Witkowski, E. (2013). Eventful Masculinities: Negotiations Of Hegemonic Sporting Masculinities at LANs'. In M. Consalvo, K. Mitgutsch, & A. Stein (Eds.), *Sports Videogames* (pp. 217–235). Routledge.

Zolides, A. (2015). Lipstick Bullets: Labour And Gender In Professional Gamer Self-Branding. *Persona Studies*, 1, 42–53. doi:10.21153/ps2015vol1no2art467

Zomer, C., Magee, L., & Third, A. (2021). Benefits Of Recreational Gaming And E-Sports For Young People: Literature Review. *Young & Resilient Research Centre*. Western Sydney University.



KONTAKTAI



anthropos



**Taikomosios
antropologijos
organizacija
„Anthropos“**

www.anthropos.lt
taikomoji.antropologija@gmail.com