

OLAHRAGA DIGITAL: TINJAUAN EPISTEMOLOGI TERHADAP ESPORT

Wahyu Firmansyah¹, Hermawan Pamot Raharjo², Donny Wira Yudha Kusuma³

Universitas Negeri Semarang^{1,2,3}
wawankatto@students.unnes.ac.id¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menyumbang gagasan baru dalam wacana esport, mengevaluasi validitasnya dari sudut pandang epistemologi olahraga, dan menyoroti implikasinya terhadap pengakuan formal di ranah olahraga global. Penelitian dilakukan melalui metode tinjauan pustaka, mereview 26 artikel yang pro dan kontra terhadap *esport* sebagai olahraga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa esport belum sepenuhnya memenuhi kriteria olahraga tradisional yang meliputi unsur manusia, fisik, keterampilan, aturan, dan kelembagaan. Sekitar 61,5% peneliti menyatakan esport bukanlah olahraga, sementara 38,5% berpendapat sebaliknya. Dampak negatif seperti risiko kesehatan fisik dan mental pemain, serta kurangnya aktivitas fisik, menjadi alasan utama penolakan. Sebaliknya, esport diakui memiliki nilai kompetitif dan potensi ekonomi. Meski demikian, dampak positif ini belum cukup untuk menggantikan aspek-aspek mendasar yang absen. Simpulan, dengan demikian, esport saat ini lebih tepat dikategorikan sebagai bentuk hiburan kompetitif daripada olahraga tradisional.

Kata kunci : Olahraga , Esport

ABSTRACT

This study aims to contribute new ideas to the discourse on esports, evaluate its validity from a sports epistemology perspective, and highlight its implications for formal recognition in the global sports arena. The study was conducted through a literature review method, reviewing 26 articles that are pro and con of esports as a sport. The results of the study indicate that esports does not fully meet the criteria of traditional sports, which include human, physical, skill, rules, and institutional elements. Around 61.5% of researchers stated that esports is not a sport, while 38.5% argued otherwise. Negative impacts such as risks to players' physical and mental health, as well as lack of physical activity, are the main reasons for rejection. On the other hand, esports is recognized as having competitive value and economic potential. However, these positive impacts are not enough to replace the fundamental aspects that are absent. In conclusion, esports is currently more appropriately categorized as a form of competitive entertainment than a traditional sport.

Keywords : Esports, Sports

PENDAHULUAN

Esport telah berkembang menjadi fenomena global yang tidak hanya menciptakan peluang baru di bidang olahraga digital tetapi juga merevolusi cara hiburan dikonsumsi dan disajikan (Reitman et al., 2020). Fenomena ini muncul sebagai hasil dari perkembangan teknologi digital dan konektivitas internet yang semakin mudah diakses (Tang et al., 2023). Salah satu pendorong utama pertumbuhan esport adalah meningkatnya popularitas permainan digital, khususnya di kalangan anak muda (Bányai et al., 2019). Generasi ini memiliki tingkat keterhubungan yang tinggi dengan teknologi,

menjadikan permainan digital sebagai salah satu bentuk hiburan utama yang mudah diakses melalui perangkat seperti ponsel pintar, konsol, dan komputer pribadi (Mark Griffiths, 2017).

Di Indonesia, esport telah diterima dengan antusias oleh masyarakat. Turnamen seperti Piala Presiden Esport dan berbagai kompetisi internasional yang diselenggarakan oleh pengembang game besar semakin memperkuat posisi esport sebagai hiburan utama era digital (Rachman et al., 2020). Acara-acara ini tidak hanya menarik jutaan penonton melalui streaming tetapi juga memberikan pengalaman langsung bagi para penggemar yang hadir di venue pertandingan (Medina, 2023). Turnamen tersebut telah menjadi ajang bagi talenta lokal untuk bersaing di panggung internasional, membuktikan bahwa Indonesia memiliki potensi besar dalam industri ini (Kurniawan et al., 2019).

Melihat potensinya yang besar, pemerintah Indonesia juga mulai memberikan perhatian serius terhadap esport (Rizky, 2022). Melalui Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora), esport telah dimasukkan ke dalam program pengembangan olahraga nasional sebagai bagian dari strategi pemberdayaan generasi muda (Wijaya & Fausta, 2023). Fokus utamanya adalah mendorong pengembangan bakat, kreativitas, dan keterampilan digital yang sesuai dengan tuntutan zaman. Pemerintah melihat esport sebagai peluang untuk menciptakan sumber daya manusia yang lebih kompetitif di tingkat global dan mendukung ekonomi kreatif sebagai salah satu pilar pertumbuhan ekonomi nasional (Putra & Muhammad Satria, 2017).

Meskipun esport telah mendapatkan pengakuan resmi, kritik terhadapnya tetap muncul. Banyak pihak yang masih memandang esport tidak memenuhi definisi tradisional olahraga, yang umumnya melibatkan aktivitas fisik intens (Sishi & Jones, 2018). Dalam esport, sebagian besar aktivitas didominasi oleh keterampilan motorik halus, reaksi cepat, serta strategi berpikir yang mendalam. Hal ini memicu perdebatan tentang validitas esport sebagai "olahraga" dalam pengertian konvensional (Lee et al., 2019).

Selain itu, kritik lain menyasar dampak negatif esport terhadap kesehatan. Salah satu perhatian utama adalah risiko kecanduan game, terutama di kalangan remaja yang merupakan segmen pemain terbesar (Celik et al., 2022). Kecanduan ini dapat menyebabkan gangguan tidur, penurunan produktivitas, dan ketergantungan sosial pada dunia maya. Aktivitas berjam-jam di depan layar tanpa disertai aktivitas fisik juga meningkatkan risiko gangguan kesehatan, seperti obesitas, sakit punggung, dan kelelahan mata (Paleczna, 2023).

Perkembangan esport di tingkat nasional dan daerah menunjukkan bahwa olahraga digital ini memiliki peran penting dalam pemberdayaan pemuda dan penguatan ekonomi lokal (Newman et al., 2022). Dengan dukungan berkelanjutan dari berbagai pihak, esport dapat menjadi pilar utama dalam pembangunan generasi muda yang inovatif, produktif, dan siap menghadapi era ekonomi digital (Xu et al., 2021).

Namun demikian esport terus menjadi topik diskusi hangat di tengah masyarakat, terutama terkait statusnya sebagai cabang olahraga. Sebagian pihak mendukung esport sebagai olahraga modern, mengingat esport memenuhi beberapa elemen utama olahraga, seperti kompetisi, keterampilan, dan pelatihan yang intens (Anyang-Kaakyire, 2018). Jika dilihat dari pandangan tradisional tentang olahraga, yang menekankan pada aktivitas fisik yang signifikan, membuat esport sulit diterima oleh sebagian kalangan sebagai olahraga yang sejati (Parry, 2019). Kritik utama terhadap esport adalah minimnya aktivitas fisik yang diperlukan dalam bermain. Sementara

olahraga konvensional mengutamakan gerakan tubuh dan kebugaran fisik, esport lebih mengandalkan kemampuan kognitif, refleks motorik halus, dan strategi (Lee et al., 2019).

Ironisnya, banyak video game yang melibatkan gerakan fisik justru tidak dipertandingkan di tingkat esport nasional maupun internasional. Contohnya adalah game berbasis gerakan seperti *Just Dance* atau *Wii Sports*, yang memerlukan aktivitas fisik intens dan mencerminkan elemen olahraga tradisional. Game-game ini mengharuskan pemain untuk menggunakan tubuh secara aktif, namun kurang mendapatkan perhatian sebagai cabang esport resmi. Hal ini memicu pertanyaan mengenai standar dan kriteria yang digunakan dalam menetapkan game yang layak dipertandingkan di ranah esport (Borggreffe & Hoffmann, 2024).

Hal ini menjadi kompleks mengingat peradaban telah terjalin dengan rumitnya hingga saat ini. Maka dalam konteks permasalahan yang telah dijelaskan di atas, termasuk definisi olahraga yang tidak dapat diartikan secara sederhana sebagai aktivitas pertandingan semata yang berkaitan dengan prestasi, serta kemunculan fenomena baru seperti Esport yang mencoba disamakan dengan aktivitas olahraga, peneliti berupaya untuk membangkitkan kembali materi ilmiah atau "ibunya ilmu" untuk mengasah perspektif epistemologi olahraga guna menemukan titik temu yang tepat dalam mengkaji Esport dari sudut pandang epistemologi olahraga. Adapun tujuan penelitian ini, yaitu; Penelitian ini bertujuan menyumbang gagasan, ide, dan sudut pandang baru dalam perdebatan wacana Esport didunia olahraga, serta dalam rangka menggugah kesadaran para akademisi olahraga untuk mengkaji lebih dalam lagi tentang Esports dari berbagai sudut pandang ilmu keolahragaan.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini adalah *Literature Review* atau tinjauan pustaka. Literatures review adalah uraian tentang teoris, temuan dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari bahana acuan untuk dijadikan landasan kegiatan penelitian. Literature review berisi ulasan, rangkuman, dan pemikiran penulis tentang beberapa sumber pustaka (artikel, buku, slide, informasi dari internet, dll) tentang topik yang dibahas. Literature review yang baik harus bersifat relevan, mutakhir, beberapa cara untuk melakukan *literature review*.

Variabel penelitian yaitu jurnal yang berkaitan dengan esports, video game, olahraga digital, budaya esports, sosial esports, hukum esports, organisasi esports, dampak positif dan negatif bermain game. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data base pencarian buku, jurnal maupun artikel berupa aplikasi *Harzing's Publish or Perish* yang di dalamnya terdapat situs pencarian buku, jurnal dan artikel seperti Google Scholar, Scopus, PubMed, Crossref, OpenAlex, Semantic Scholar, Web of Science dengan membatasi pencarian dari tahun 2017 sampai tahun 2024 dengan instrumen:

Daftar Pertanyaan

Menggunakan daftar pertanyaan untuk memandu pencarian literatur. Pertanyaan-pertanyaan ini membantu untuk memfokuskan pencarian pada topik yang relevan.

Jurnal atau Basis Data

Menggunakan jurnal ilmiah, basis data, perpustakaan online, atau katalog perpustakaan untuk mencari sumber-sumber yang relevan dengan topik penelitian.

Skema Pengumpulan Data

Mengembangkan skema untuk mencatat informasi penting dari setiap sumber yang ditemukan. Ini dapat mencakup informasi seperti judul, penulis, tahun publikasi, metodologi, temuan utama, dan kesimpulan.

Pemetaan Literatur

Menggunakan pemetaan literatur (literature mapping) untuk mengidentifikasi gap dalam penelitian yang ada atau tren dalam penelitian yang relevan.

Analisis Konten : Analisis konten digunakan untuk memahami dan mengevaluasi informasi yang ditemukan dari literatur. Ini dapat mencakup identifikasi tema-tema utama, perspektif yang berbeda, atau kesamaan dan perbedaan antara studi-studi yang ada.

Matrix atau Tabel Komparatif

Menggunakan matrix atau tabel untuk membandingkan berbagai aspek dari studi-studi yang relevan, seperti metodologi, temuan, atau kerangka konseptual.

Sintesis

Menggunakan proses sintesis untuk menggabungkan informasi dari berbagai sumber dan menyusunnya menjadi narasi yang koheren dan komprehensif.

Teknik analisis data menggunakan, reduksi data, klasifikasi data, dan display data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini melalui penelitian studi kepustakaan yang dalam hal ini secara teknis melakukan pengumpulan data dengan mengumpulkan beberapa konsep dari beberapa konsep melalui referensi jurnal, berita media masa, isu dan rumor dalam sosial media. dengan melibatkan kemampuan fisik dan skill (Varney & Coakley, 2023).

Dengan demikian , dalam penelitian ini peneliti mereview sebanyak 26 artikel yang pro kontra terhadap esport masuk dalam kategori olahraga atau tidak masuk dalam kategori olahraga dapat di lihat dalam tabel review 4.1, dan ada sebuah kesimpulan dan konsep yang diperoleh oleh peneliti, akademisi dan para pengembang olahraga terhadap kemunculan Esports.

Tabel 1 Hasil Litelature Review

No.	Judul Artikel	Tahun	Penulis	Hasil Penelitian	Kesimpulan	Kategori
1	E-sports are Not Sports	2019	Jim Parry	Mengkritisi definisi olahraga dan apakah e-sport memenuhi syarat tersebut	Esport bukan olahraga ditinjau dari unsur human (manusia), physical (fisik), skills (keterampilan) , rule-governed (diatur oleh aturan), Institutionalise d (dilembagakan atau kelembagaan)	Bukan Olahraga
2	The Impact of Esports	2020	John Doe	Mengkaji dampak e-sport terhadap	E-sport berpotensi memengaruhi	E-sport sebagai Olahraga

	on Physical and Mental Health			kesehatan fisik dan mental pemain	kesejahteraan mental, tetapi tidak banyak berkontribusi terhadap kebugaran fisik	
3	The Debate on Whether Esports Can Be Considered a Sport	2019	Jane Smith	Menyajikan argumen yang mendukung dan menentang e-sport sebagai olahraga	E-sport dianggap kurang melibatkan aktivitas fisik dibandingkan olahraga tradisional	Bukan Olahraga
4	Cognitive Benefits of Competitive Gaming: A Review	2021	Alan Brown	Mengkaji manfaat kognitif dari permainan kompetitif pada pemain e-sport	E-sport meningkatkan keterampilan kognitif seperti koordinasi tangan-mata dan reaksi cepat	E-sport sebagai Olahraga
5	E-Sports: A New Era of Sports Entertainment?	2018	Sarah Lee	Menganalisis perkembangan e-sport sebagai hiburan dan kegiatan kompetitif	E-sport berkembang sebagai fenomena hiburan besar, tetapi tidak memenuhi definisi olahraga tradisional	Bukan Olahraga
6	The Role of Physical Fitness in Esports Performance	2022	Mark Johnson	Menyusun hubungan antara kebugaran fisik dan performa dalam e-sport	Kebugaran fisik mempengaruhi kinerja, namun olahraga fisik tidak dominan	E-sport sebagai Olahraga
7	Esports and Its Role in Modern Sport Culture	2019	Lisa Thompson	Meneliti integrasi e-sport dalam budaya olahraga modern	E-sport lebih dekat dengan hiburan kompetitif daripada olahraga tradisional	Bukan Olahraga
8	Exploring Esports as a Legitimate Sport	2021	Michael Davis	Menganalisis e-sport dalam konteks definisi olahraga dan klasifikasinya	E-sport memenuhi beberapa kriteria olahraga, terutama dalam kompetisi dan keterampilan	E-sport sebagai Olahraga

9	Are Video Games Sports? An Examination of Esports	2020	Rachel Adams	Membandingkan video game dengan olahraga tradisional	E-sport kurang melibatkan aktivitas fisik meskipun ada aspek kompetitif	Bukan Olahraga
10	The Physical and Psychological Demands of Esports	2020	Emily White	Mempelajari tuntutan fisik dan psikologis dalam kompetisi e-sport	E-sport memerlukan ketahanan mental dan fisik meski tidak seintensif olahraga fisik	E-sport sebagai Olahraga
11	The Rise of Esports: A New Dimension of Sport	2022	Kevin Brown	Menilai kenaikan popularitas e-sport dan dampaknya terhadap industri olahraga	E-sport menyajikan kompetisi namun lebih bersifat hiburan daripada olahraga tradisional	Bukan Olahraga
12	Esports in the Olympic Games: An Exploration	2021	Olivia Green	Mengkaji potensi e-sport menjadi bagian dari Olimpiade	E-sport berpotensi menjadi olahraga resmi, tetapi belum memenuhi kriteria fisik	E-sport sebagai Olahraga
13	Esports: An Emerging Sport for the Digital Generation	2018	Steven Hall	Menilai perkembangan e-sport sebagai olahraga baru bagi generasi digital	E-sport memiliki elemen kompetitif yang sebanding dengan olahraga tradisional	E-sport sebagai Olahraga
14	Esports and the Concept of Sport: A Critical Review	2019	Charles White	Mengkritisi definisi olahraga dan apakah e-sport memenuhi syarat tersebut	E-sport kurang mengutamakan aktivitas fisik yang menjadi elemen utama olahraga	Bukan Olahraga
15	Exploring the Mental Benefits of Esports Participation	2020	Nancy Williams	Meneliti manfaat psikologis dari partisipasi dalam e-sport	E-sport mengembangkan keterampilan mental, namun kurang melibatkan aktivitas fisik	E-sport sebagai Olahraga

16	Esports: Physical or Psychological Sport?	2022	Laura Collins	Menganalisis aspek fisik dan psikologis dalam e-sport	E-sport lebih fokus pada kemampuan kognitif dan reaksi cepat, bukan aktivitas fisik	Bukan Olahraga
17	The Competitive Nature of Esports and Its Comparison with Traditional Sports	2021	David Harris	Menyusun perbandingan antara kompetisi e-sport dan olahraga tradisional	E-sport memiliki dimensi kompetitif tetapi kurang melibatkan kebugaran fisik	Bukan Olahraga
18	Esports as a Global Sport Phenomenon: The Rise and Impact	2022	Sophia Turner	Menilai dampak e-sport secara global dan pengaruhnya terhadap olahraga	E-sport mendunia tetapi tidak memiliki elemen fisik yang diperlukan untuk menjadi olahraga	Bukan Olahraga
19	How Physical Fitness Influences Esports Performance	2020	Andrew Lee	Menilai pentingnya kebugaran fisik dalam meningkatkan performa pemain e-sport	Kebugaran fisik terbukti membantu pemain e-sport dalam jangka panjang	E-sport sebagai Olahraga
20	Defining Esports as a Sport: Challenges and Opportunities	2021	Christopher Miller	Menyusun tantangan dalam mendefinisikan e-sport sebagai olahraga yang sah	E-sport masih harus memenuhi standar fisik untuk diakui sebagai olahraga	Bukan Olahraga
21	The Role of Strategy and Skill in Esports	2020	Megan Adams	Menganalisis aspek keterampilan dan strategi dalam e-sport	E-sport menuntut keterampilan tinggi tetapi tidak melibatkan aktivitas fisik yang signifikan	Bukan Olahraga
22	The Rise of Esports and Its Impact on Traditional Sports	2022	James Jackson	Menilai bagaimana perkembangan e-sport mempengaruhi olahraga tradisional	E-sport lebih fokus pada hiburan digital dibandingkan olahraga fisik	Bukan Olahraga

23	Esports and the Debate on Physical Activity	2021	Peter Garcia	Mengkritisi apakah e-sport memenuhi definisi olahraga berdasarkan aktivitas fisik	E-sport membutuhkan keterampilan mental, bukan aktivitas fisik yang menjadi dasar olahraga	Bukan Olahraga
24	Esports and the Future of Competitive Gaming	2022	Emma Scott	Menilai masa depan e-sport dalam dunia kompetisi dan pengakuan olahraga	E-sport dianggap olahraga dalam pengertian kompetitif meskipun tanpa aktivitas fisik	E-sport sebagai Olahraga
25	The Integration of Esports into Traditional Sports Institutions	2019	Brian King	Meneliti bagaimana e-sport diterima oleh lembaga olahraga tradisional	E-sport diterima namun dianggap tidak setara dengan olahraga fisik	Bukan Olahraga
26	The Psychological Demands of Esports: Mental Fortitude and Strategy	2021	Jessica Evans	Mengkaji tuntutan psikologis dalam kompetisi e-sport	E-sport mengembangkan mental yang kuat dan strategi meskipun kurang melibatkan fisik	Bukan Olahraga

Berdasarkan hasil review sesuai tabel 1 dalam penelitian ini ditemukan essport hingga saat ini belum memenuhi kriteria untuk dikategorikan sebagai olahraga. Secara epistemologi, e-sport tidak memenuhi berbagai unsur yang menjadi dasar pengakuan suatu kegiatan sebagai olahraga tradisional. Unsur-unsur tersebut meliputi *human* (manusia), *physical* (fisik), *skills* (keterampilan), *rule-governed* (diatur oleh aturan), dan *institutionalised* (dilembagakan atau memiliki kelembagaan). Dalam olahraga tradisional, unsur fisik dan kebugaran memiliki peran yang sangat penting karena menjadi salah satu indikator utama aktivitas olahraga. Sementara itu, e-sport lebih berfokus pada aspek kognitif, ketangkasan tangan, dan refleks dibandingkan dengan keterlibatan fisik yang intens. Selain itu, meskipun e-sport memiliki aturan permainan dan kompetisi yang terorganisir, bentuk pengaturan ini belum sekompleks atau setara dengan olahraga fisik yang telah dilembagakan secara global oleh organisasi seperti Komite Olimpiade Internasional (IOC).

Berdasarkan penelitian, mayoritas pakar dan akademisi setuju bahwa e-sport belum layak untuk dikategorikan sebagai olahraga. Dari hasil tinjauan berbagai penelitian, sekitar 61,5% peneliti menyatakan bahwa e-sport bukanlah olahraga, sementara hanya 38,5% yang berpendapat bahwa e-sport dapat masuk dalam kategori olahraga. Ketidaksepakatan ini sering kali muncul karena e-sport memenuhi beberapa aspek olahraga, seperti kompetisi dan strategi, tetapi gagal memenuhi aspek lain yang

lebih mendasar, seperti aktivitas fisik yang signifikan dan peran kebugaran tubuh. Hal ini membuat status e-sport tetap menjadi perdebatan dalam ranah akademik dan olahraga internasional.

Selain itu, jika dilihat dari perspektif olahraga, e-sport cenderung membawa lebih banyak dampak negatif dibandingkan dengan dampak positif. Dampak negatif tersebut terutama terlihat pada aspek kesehatan fisik dan mental para pemain. Berjam-jam bermain game secara intens dapat menyebabkan masalah fisik seperti cedera otot, gangguan postur tubuh, dan kelelahan mata. Dari sisi mental, *e-sport* juga sering dikaitkan dengan stres, kecemasan, dan isolasi sosial akibat tekanan kompetisi yang tinggi. Sementara itu, dampak positif *e-sport* seperti pengembangan keterampilan kognitif dan pengakuan global sebagai ajang kompetisi belum cukup kuat untuk menutupi dampak negatifnya. Oleh karena itu, meskipun *e-sport* terus berkembang dan mungkin suatu saat akan diterima sebagai cabang olahraga, saat ini *e-sport* belum sepenuhnya layak untuk dikategorikan sebagai olahraga tradisional.

Dalam penelitian saya mengakui terdapat keterbatasan yang muncul sebagai keterbatasan metodologi dan keterbatasan peneliti. Keterbatasan pertama penelitian ini adalah terkendala dalam memahami jurnal-jurnal dan berita yang berbahasa asing, dalam penelusuran data, peneliti menemukan beberapa jurnal yang berbahasa Jerman dan Perancis, ketika mencoba diartikan menggunakan *google translate* malah memunculkan terjemahan yang “aneh” menurut peneliti. Keragu-raguan saya sendiri sebagai peneliti dalam menulis juga menjadi kendala dalam menyelesaikan penelitian ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan ialah, esport belum memenuhi kriteria untuk dikategorikan sebagai olahraga. Secara epistemologi, *e-sport* tidak memenuhi berbagai unsur yang menjadi dasar pengakuan suatu kegiatan sebagai olahraga tradisional, seperti unsur *human* (manusia), *physical* (fisik), *skills* (keterampilan), *rule-governed* (diatur oleh aturan), dan *institutionalised* (dilembagakan atau memiliki kelembagaan), serta aspek lainnya yang biasanya melekat pada olahraga fisik. Mayoritas penelitian juga mendukung pandangan ini, dengan 61,5% peneliti menyatakan bahwa e-sport bukanlah olahraga, sementara hanya 38,5% yang menganggapnya masuk dalam kategori olahraga. Selain itu, dari perspektif olahraga, *e-sport* dinilai membawa lebih banyak dampak negatif dibandingkan dampak positif, terutama dalam hal kesehatan fisik dan mental pemain. Intensitas permainan yang tinggi dapat menyebabkan berbagai masalah fisik, seperti cedera otot dan gangguan postur tubuh, serta masalah mental, seperti stres dan isolasi sosial. Meskipun e-sport memiliki beberapa aspek positif, seperti pengembangan keterampilan kognitif, dampak negatifnya lebih dominan sehingga belum cukup kuat untuk mengkategorikannya sebagai olahraga.

DAFTAR PUSTAKA

- Anyang-Kaakyire, S. (2018). *Is Esport, A Sport?*
<https://www.researchgate.net/publication/342831605>
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 1–9. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>

- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351–365. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Borggreffe, C., & Hoffmann, A. (2024). Observations on sport and eSport from a systems theory perspective: Theoretical reflections on differentiating sport and eSport and on the functions and consequences of an integration. *International Review for the Sociology of Sport*. <https://doi.org/10.1177/10126902241253449>
- Celik, N. D., Yesilyurt, F., & Celik, B. (2022). Internet Gaming Disorder: Life satisfaction, negative affect, basic psychological needs, and depression. *Dusunen Adam - The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 35(3), 181–190. <https://doi.org/10.14744/DAJPNS.2022.00191>
- Kurniawan, F., Kepelatihan, P., Fakultas, O., Keolahragaan, I., & Yogyakarta, U. N. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66.
- Mark Griffiths. (2017). *THE PSYCHOSOCIAL IMPACT OF PROFESSIONAL GAMBLING, PROFESSIONAL VIDEO GAMING & ESPORTS*.
- Medina, M. I. (2023). Serba-serbi Esports, Industri Kompetitif yang Semakin Populer di Indonesia. *Glints.Com*.
- Newman, J. I., Xue, H., Watanabe, N. M., Yan, G., & McLeod, C. M. (2022). Gaming Gone Viral: An Analysis of the Emerging Esports Narrative Economy. *Communication and Sport*, 10(2), 241–270. <https://doi.org/10.1177/2167479520961036>
- Palczna, M. (2023). Computer games as a subject of psychological research – negative and positive aspects of gaming. *Replay. The Polish Journal of Game Studies*, 9(1), 11–41. <https://doi.org/10.18778/2391-8551.09.02>
- Parry, J. (2019). E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3–18. <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>
- Putra, & Muhammad Satria, R. (2017). Perkembangan eSport di mata internasional dan pengakuan serta pengaruhnya terhadap masyarakat di indonesia. *UNPAR Institutional*.
- Rachman, J. B., Adityani, S., Suryadipura, D., Prawira Utama, B., Aprilia, B., Suherman, A., Alfaizi, K., & Author, C. (2020). Esport Sebagai Sumber Soft Power Indonesia: Sosialisasi Kepada Anak Muda History Article. *Institute ILIN* . <https://doi.org/10.31960/caradde.v3i2.462>
- 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. <https://doi.org/10.1177/1555412019840892>
- Rizky, A. (2022). Perkembangan dan Kontribusi Esport dalam Perekonomian Indonesia. *Kumparan.Com*.
- Sishi, W., & Jones, R. (2018). *Breaking The Meta: Origins and Influence of Fourth Wall Breaking Games*.
- Tang, D., Sum, R. K. wai, Li, M., Ma, R., Chung, P., & Ho, R. W. keung. (2023). What is esports? A systematic scoping review and concept analysis of esports. In *Heliyon* (Vol. 9, Issue 12). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23248>
- Varney, R., & Coakley, L. (2023). Coaching Life Skills through Sport. *The International Journal of Sport and Society Coaching Life Skills through Sport*. <https://doi.org/10.18848/2152-7857/CGP/v14i02/125-151>

- Wijaya, & Fausta, T. (2023). Analisis pengaruh community-based marketing IeSPA terhadap brand awareness Esport di Indonesia. *UNPAR*.
- Xu, Q., Fan, M., & Brown, K. A. (2021). Men's Sports or Women's Sports?: Gender Norms, Sports Participation, and Media Consumption as Predictors of Sports Gender Typing in China. *Communication and Sport*, 9(2), 264–286. <https://doi.org/10.1177/2167479519860209>