

PERBANDINGAN SELF-EFFICACY DITINJAU DARI STATUS PEMAIN ESPORT (PROFESIONAL DAN AMATIR)

Dida Kusumah¹, Yati Ruhayati², Mohammad Zaky³

Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}

didakusumah22@upi.edu¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat *self-efficacy* antara pemain Esport profesional dan pemain Esport amatir. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain komparatif. Sampel penelitian berjumlah 100 pemain Esport yang terdiri atas pemain profesional dan amatir yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen General Self-Efficacy Scale (GSES) yang dikembangkan oleh Schwarzer dan Jerusalem (1995). Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji *Independent Sample t-Test* untuk menguji perbedaan *self-efficacy* antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat *self-efficacy* antara pemain Esport profesional dan amatir. Temuan ini mengindikasikan bahwa status pemain bukan merupakan faktor yang secara langsung membedakan tingkat keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menghadapi tantangan dan menyelesaikan tugas dalam konteks Esport. Simpulan, *self-efficacy* dapat berkembang melalui berbagai faktor seperti pengalaman bermain, dukungan sosial, serta proses pembelajaran yang diperoleh pemain. Oleh karena itu, pengembangan aspek psikologis perlu menjadi perhatian dalam pembinaan Esport pada seluruh jenjang kompetisi untuk mendukung performa dan perkembangan pemain secara optimal.

Kata Kunci: Esport, Pemain Amatir, Pemain Profesional, *Self-Efficacy*

ABSTRACT

This study aimed to examine the differences in self-efficacy levels between professional and amateur esports players. A quantitative approach with a comparative research design was employed. The study involved 100 esports players, consisting of both professional and amateur players, who were selected using a purposive sampling technique. Data were collected using the General Self-Efficacy Scale (GSES) developed by Schwarzer and Jerusalem (1995). The data were analyzed using descriptive statistics and an Independent Samples t-test to examine differences in self-efficacy between the two groups. The findings revealed no significant difference in self-efficacy levels between professional and amateur esports players. These results indicate that player status is not a direct factor distinguishing individuals' confidence in their ability to cope with challenges and accomplish tasks within the esports context. In conclusion, self-efficacy can be developed through various factors, including playing experience, social support, and the learning processes acquired by players. Therefore, the development of psychological aspects should receive greater attention in esports training and development programs at all levels of competition to optimize player performance and long-term development.

Keywords: Esports, Amateur Players, Professional Players, *Self-Efficacy*

PENDAHULUAN

Perkembangan Esport dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan peningkatan yang sangat pesat dan telah diakui sebagai bagian dari cabang olahraga kompetitif yang menuntut performa tinggi (Luo et al., 2025). Tidak hanya kemampuan teknis bermain game, Esport juga menuntut kesiapan fisik dan psikologis pemain dalam menghadapi tekanan kompetisi, tuntutan konsistensi performa, serta pengambilan keputusan yang cepat dan tepat (Choi et al., 2024). Dalam konteks ini, faktor psikologis menjadi aspek penting yang turut menentukan kualitas performa pemain Esport, baik pada level profesional maupun amatir (Diviani et al., 2025).

Salah satu faktor psikologis yang berperan penting dalam performa atlet adalah *self-efficacy*, yaitu keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menghadapi tantangan dan menyelesaikan tugas tertentu (Kaczmarek & Drazkowski, 2025). *Self-efficacy* yang tinggi memungkinkan pemain Esport untuk tetap percaya diri, mampu mengelola tekanan pertandingan, serta mempertahankan fokus dan performa saat berada dalam situasi kompetitif (Tabacof et al., 2021). Sebaliknya, *self-efficacy* yang rendah dapat berdampak pada menurunnya kepercayaan diri, munculnya keraguan dalam mengambil keputusan, serta inkonsistensi performa selama permainan. Oleh karena itu, *self-efficacy* menjadi variabel psikologis yang relevan untuk dikaji dalam konteks Esport (Wang et al., 2022).

Meskipun penelitian mengenai aspek psikologis dalam olahraga telah banyak dilakukan, kajian yang secara spesifik membandingkan *self-efficacy* berdasarkan status pemain Esport masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian seperti yang dilakukan oleh (Sanz-Matesanz et al., 2024) lebih berfokus pada atlet olahraga konvensional atau mengkaji Esport secara umum tanpa membedakan karakteristik pemain berdasarkan level profesional dan amatir. Padahal, perbedaan tuntutan kompetisi, pengalaman bertanding, serta lingkungan latihan antara pemain profesional dan amatir berpotensi menimbulkan perbedaan tingkat *self-efficacy* (Hao et al., 2020). Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut untuk memperkaya kajian psikologi olahraga dalam konteks Esport (Chang et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan tingkat *self-efficacy* antara pemain Esport profesional dan amatir. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai peran *self-efficacy* ditinjau dari status pemain, serta menjadi bahan pertimbangan bagi pelatih, manajer tim, dan penggiat Esport dalam merancang program pembinaan yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada pengembangan aspek psikologis pemain.

KAJIAN TEORI

Self-efficacy merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam mengorganisasi dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas tertentu. Dalam konteks Esport, *self-efficacy* menjadi salah satu faktor psikologis yang berperan penting karena memengaruhi kemampuan pemain dalam menghadapi tekanan pertandingan, mengambil keputusan secara cepat, serta mempertahankan performa selama kompetisi berlangsung. Pemain yang memiliki tingkat *self-efficacy* tinggi cenderung lebih

percaya diri dalam menghadapi situasi sulit, mampu mengendalikan tekanan, dan tetap fokus ketika menghadapi tantangan selama permainan. Sebaliknya, rendahnya *self-efficacy* dapat menyebabkan keraguan terhadap kemampuan diri sehingga berdampak pada menurunnya kualitas pengambilan keputusan dan performa bermain (Kaczmarek & Drajzkowski, 2025; Tabacof et al., 2021; Wang et al., 2022).

Esport merupakan aktivitas olahraga berbasis permainan digital yang menuntut kemampuan teknis, kognitif, dan psikologis secara bersamaan. Seiring berkembangnya Esport sebagai cabang olahraga kompetitif, tuntutan terhadap pemain tidak lagi terbatas pada penguasaan mekanik permainan, tetapi juga kemampuan mengelola tekanan, bekerja sama dalam tim, serta mempertahankan konsistensi performa pada berbagai situasi kompetitif. Oleh karena itu, aspek psikologis seperti *self-efficacy* menjadi salah satu komponen penting yang mendukung keberhasilan pemain dalam mencapai performa optimal. Pengembangan *self-efficacy* juga berkontribusi terhadap kemampuan pemain dalam beradaptasi dengan dinamika pertandingan yang semakin kompleks (Luo et al., 2025; Choi et al., 2024; Diviani et al., 2025).

Perbedaan karakteristik antara pemain Esport profesional dan amatir berpotensi memengaruhi perkembangan *self-efficacy*. Pemain profesional umumnya memiliki pengalaman kompetitif yang lebih tinggi, intensitas latihan yang lebih terstruktur, serta tuntutan performa yang lebih besar dibandingkan pemain amatir. Sebaliknya, pemain amatir cenderung bermain dalam lingkungan yang lebih fleksibel dengan tekanan kompetisi yang relatif lebih rendah. Meskipun demikian, *self-efficacy* tidak hanya dibentuk oleh status kompetitif, tetapi juga dipengaruhi oleh pengalaman bermain, dukungan sosial, proses pembelajaran, serta persepsi individu terhadap kemampuan yang dimiliki. Dengan demikian, pemain profesional maupun amatir memiliki peluang yang sama untuk mengembangkan keyakinan terhadap kemampuannya apabila memperoleh pengalaman dan lingkungan yang mendukung (Hao et al., 2020; Kaczmarek & Drajzkowski, 2025; Chang et al., 2024).

Berdasarkan kajian tersebut, *self-efficacy* dipandang sebagai konstruk psikologis yang penting untuk dikaji dalam Esport karena berhubungan dengan kemampuan pemain dalam menghadapi tuntutan kompetisi. Meskipun terdapat perbedaan karakteristik antara pemain profesional dan amatir, belum banyak penelitian yang secara langsung membandingkan tingkat *self-efficacy* berdasarkan status pemain. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran empiris mengenai ada atau tidaknya perbedaan *self-efficacy* antara pemain Esport profesional dan amatir, sehingga dapat menjadi dasar dalam pengembangan program pembinaan yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan teknis, tetapi juga pada penguatan aspek psikologis pemain (Sanz-Matesanz et al., 2024; Wang et al., 2022; Choi et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain komparatif untuk membandingkan tingkat *self-efficacy* antara pemain Esport profesional dan pemain Esport amatir. Desain komparatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan tingkat *self-efficacy* berdasarkan status pemain tanpa memberikan perlakuan atau intervensi tertentu kepada responden.

Subjek penelitian terdiri atas 100 partisipan yang terbagi dua kelompok, yaitu pemain Esport profesional ($n=50$) dan pemain Esport amatir ($n=50$). Pemain Esport profesional merupakan atlet UKM Esport Universitas Pendidikan Indonesia yang tergabung dalam tim resmi dan aktif mengikuti kompetisi, sedangkan pemain Esport amatir adalah individu yang aktif bermain Esport namun tidak tergabung dalam tim profesional dan bermain pada level komunitas atau non-resmi. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria responden merupakan pemain Esport aktif dan bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner yang disebarakan secara daring melalui Google Forms. Tingkat *self-efficacy* diukur menggunakan General Self-Efficacy Scale (GSES) yang dikembangkan oleh Schwarzer dan Jerusalem (1995). Instrumen ini terdiri atas 10 butir pernyataan dengan skala Likert yang digunakan untuk mengukur keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menghadapi tantangan dan menyelesaikan tugas. GSES dipilih karena telah banyak digunakan dalam penelitian olahraga serta memiliki validitas dan reliabilitas yang baik.

Prosedur penelitian diawali dengan penentuan responden sesuai kriteria yang telah ditetapkan, kemudian dilanjutkan dengan pemberian penjelasan mengenai tujuan dan prosedur penelitian serta memperoleh persetujuan responden untuk berpartisipasi. Selanjutnya, responden diminta mengisi kuesioner secara mandiri melalui Google Forms. Data yang terkumpul diperiksa kelengkapan dan kelayakannya sebelum dianalisis. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menggambarkan tingkat *self-efficacy* pada masing-masing kelompok, kemudian dilanjutkan dengan uji *Independent Sample t-Test* apabila data berdistribusi normal atau uji *Mann-Whitney U* apabila data tidak berdistribusi normal untuk mengetahui perbedaan tingkat *self-efficacy* antara pemain Esport profesional dan amatir.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1 menunjukkan karakteristik demografi dari 100 responden penelitian. Berdasarkan jenis kelamin, responden terdiri dari 50 laki-laki (50%) dan 50 perempuan (50%), sehingga distribusi gender relatif seimbang. Berdasarkan usia, kelompok usia 19-22 tahun merupakan kelompok terbanyak dengan 37 responden (37%), diikuti kelompok usia kurang dari 19 tahun sebanyak 32 responden (32%), dan usia di atas 22 tahun sebanyak 31 responden (31%).

Tabel 1. Sosiodemografi Sampel

Karakteristik	Sampel		Full Sampel	
	n	%	n	%
Status Pemain				
Profesional	50	50,00	100	100,00
Amatir	50	50,00		
Usia				
<19	32	32,00	100	100,00
19-22	37	37,00		
>22	31	31,00		
Jenis E-sports				

Point Blank	12	12,00	100	100,00
Valorant	12	12,00		
Free Fire	23	23,00		
Dota 2	16	16,00		
Honor of Kings	12	12,00		
Mobile Legend: Bang Bang	12	12,00		

Berdasarkan jenis permainan Esports yang dimainkan, responden paling banyak berasal dari game Free Fire sebanyak 23 orang (23%), diikuti Dota 2 sebanyak 16 orang (16%), sedangkan Point Blank, Valorant, Honor of Kings, dan Mobile Legends masing-masing sebanyak 12 orang (12%). Berdasarkan status pemain, terdapat 52 pemain profesional (52%) dan 48 pemain amatir (48%). Hasil ini menunjukkan bahwa sampel penelitian memiliki distribusi yang cukup beragam dari segi usia, jenis permainan, dan status pemain.

Statistik deskriptif tingkat *self-efficacy* berdasarkan status pemain Esports disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Statistik Deskriptif

	Status Pemain	N	Mean	SD	Std. Error Mean
General Self-Efficacy Scale	Profesional	50	23,64	6,907	,977
	Amatir	50	26,22	6,460	,914

Tabel 2 menyajikan statistik deskriptif tingkat *self-efficacy* berdasarkan status pemain Esports. Kelompok pemain profesional yang berjumlah 50 orang memiliki nilai rata-rata (Mean) *self-efficacy* sebesar 23,64 dengan standar deviasi 6,907 dan standard error sebesar 0,977. Sementara itu, kelompok pemain amatir yang juga berjumlah 50 orang memiliki nilai rata-rata *self-efficacy* sebesar 26,22 dengan standar deviasi 6,460 dan standard error sebesar 0,914. Hasil ini menunjukkan bahwa secara deskriptif pemain amatir memiliki rata-rata *self-efficacy* yang lebih tinggi dibandingkan pemain profesional, dengan selisih rata-rata sebesar 2,58 poin.

Hasil uji perbedaan *self-efficacy* antara pemain profesional dan amatir dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Perbedaan Self-efficacy Pemain Profesional dan Amatir

		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
General Self-Efficacy Scale	Equal variances assumed	,010	,920	-,929	98	,057	-2,580	1,337
	Equal variances not assumed			-,929	97,564	,057	-2,580	1,337

Tabel 3 menampilkan hasil uji *Independent Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan *self-efficacy* antara pemain profesional dan amatir. Hasil uji homogenitas varians (*Levene's Test*) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,920 ($>0,05$),

sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok homogen dan analisis menggunakan asumsi *equal variances assumed* dapat diterapkan. Hasil uji t menunjukkan nilai $t = -1,929$ dengan derajat kebebasan (df) = 98 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,057. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik pada tingkat *self-efficacy* antara pemain Esports profesional dan amatir. Meskipun demikian, nilai rata-rata menunjukkan bahwa pemain amatir memiliki tingkat *self-efficacy* yang cenderung lebih tinggi dibandingkan pemain profesional, dengan perbedaan rata-rata sebesar 2,58 poin.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengindikasikan bahwa status pemain tidak selalu menjadi faktor utama yang menentukan keyakinan individu terhadap kemampuannya dalam menghadapi tantangan dan menyelesaikan tugas dalam konteks Esport. Menurut teori *self-efficacy* yang dikemukakan oleh Bandura (1977), keyakinan terhadap kemampuan diri dipengaruhi oleh berbagai sumber, seperti pengalaman keberhasilan (*mastery experience*), pengalaman vikarius, persuasi verbal, dan kondisi fisiologis maupun emosional. Oleh karena itu, baik pemain profesional maupun amatir memiliki peluang yang relatif sama untuk mengembangkan *self-efficacy* apabila memperoleh pengalaman bermain, dukungan sosial, serta lingkungan yang mendukung perkembangan kemampuan mereka.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Wang et al., (2022) yang menyatakan bahwa *self-efficacy* pada pemain Esport lebih berkaitan dengan persepsi individu terhadap kemampuannya dalam bermain dibandingkan dengan status atau tingkat kompetisi yang diikuti. Penelitian tersebut menemukan bahwa pemain yang memiliki keyakinan tinggi terhadap kemampuannya cenderung mampu mengendalikan kecemasan kompetitif dan mempertahankan performa permainan secara lebih baik. Dengan demikian, *self-efficacy* dapat berkembang pada berbagai level pemain selama mereka memiliki pengalaman dan kepercayaan terhadap kemampuan yang dimiliki.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh temuan Kaczmarek & Drażkowski, (2025) yang menjelaskan bahwa sumber daya psikologis dalam Esport, termasuk *self-efficacy*, tidak hanya dibentuk oleh pengalaman kompetitif formal tetapi juga oleh interaksi sosial, dukungan rekan satu tim, serta pengalaman positif selama bermain. Kondisi tersebut memungkinkan pemain amatir untuk memiliki tingkat *self-efficacy* yang setara bahkan lebih tinggi dibandingkan pemain profesional. Dalam lingkungan Esport modern, akses terhadap latihan, informasi strategi permainan, serta komunitas daring yang luas memberikan kesempatan bagi pemain amatir untuk mengembangkan keyakinan diri yang kuat meskipun belum berada pada level profesional.

Secara deskriptif, penelitian ini menunjukkan kecenderungan *self-efficacy* yang lebih tinggi pada pemain amatir dibandingkan pemain profesional. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui adanya perbedaan tuntutan dan tekanan kompetitif yang dihadapi kedua kelompok. Pemain profesional umumnya menghadapi target performa yang lebih tinggi, evaluasi yang lebih ketat, serta ekspektasi dari organisasi maupun penggemar. Kondisi tersebut dapat menyebabkan pemain profesional melakukan penilaian diri yang lebih realistis atau bahkan lebih kritis terhadap kemampuan yang dimiliki. Sebaliknya, pemain amatir cenderung bermain

dalam lingkungan yang lebih fleksibel dengan tekanan yang lebih rendah sehingga dapat mempertahankan persepsi positif terhadap kemampuan dirinya.

Penjelasan tersebut sejalan dengan penelitian Trotter et al., (2023) yang mengungkapkan bahwa perkembangan dan kesejahteraan psikologis pemain Esport dipengaruhi oleh karakteristik lingkungan kompetisi yang mereka hadapi. Semakin tinggi tuntutan kompetitif, semakin besar pula tekanan psikologis yang harus dikelola oleh pemain. Oleh karena itu, pemain profesional tidak selalu menunjukkan tingkat *self-efficacy* yang lebih tinggi dibandingkan pemain amatir meskipun memiliki pengalaman bertanding yang lebih banyak. Hasil penelitian Sanz-Matesanz et al., (2024) juga menunjukkan bahwa faktor psikologis dalam lingkungan Esport dipengaruhi oleh berbagai aspek, seperti pendidikan, pengalaman, kondisi fisik, dan karakteristik kompetisi, sehingga status kompetitif bukan satu-satunya faktor yang menentukan tingkat keyakinan diri individu.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *self-efficacy* pada pemain Esport merupakan konstruk psikologis yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal. Tidak ditemukannya perbedaan yang signifikan antara pemain profesional dan amatir mengindikasikan bahwa pengembangan *self-efficacy* perlu menjadi perhatian pada seluruh jenjang pembinaan Esport. Program pengembangan mental, pemberian pengalaman kompetitif yang positif, serta dukungan sosial yang memadai dapat membantu meningkatkan *self-efficacy* pemain tanpa memandang status kompetitif yang dimiliki.

SIMPULAN

Penelitian ini memberikan gambaran bahwa *self-efficacy* merupakan aspek psikologis yang dapat berkembang pada setiap pemain Esport tanpa bergantung sepenuhnya pada status kompetitif yang dimiliki. Keyakinan terhadap kemampuan diri terbentuk melalui berbagai pengalaman, proses pembelajaran, interaksi sosial, serta adaptasi individu dalam menghadapi tantangan selama bermain dan berkompetisi.

Temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pengembangan aspek psikologis perlu menjadi bagian penting dalam pembinaan Esport, baik pada pemain profesional maupun amatir. Oleh karena itu, pelatih, pengelola tim, dan organisasi Esport perlu memberikan perhatian yang seimbang terhadap penguatan mental, peningkatan kepercayaan diri, serta penciptaan lingkungan yang mendukung perkembangan psikologis pemain. Dengan demikian, upaya pembinaan tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan teknis, tetapi juga pada pengembangan sumber daya psikologis yang dapat menunjang performa dan keberlanjutan karier pemain Esport.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191–215. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.84.2.191>
- Chang, K., Lee, H. W., & Bennett, G. (2024). Generation Z and Millennial esports gamers' perceived toxicity risk and game brand loyalty: moderated mediation effects of brand identification, self-efficacy, and support from game brand. *Young Consumers*, 25(1). <https://doi.org/10.1108/YC-11-2022-1635>
- Choi, W., Jang, W. (William), Song, H., Kim, M. J., Lee, W., & Byon, K. K. (2024). Esports for development? Exploring esports player profiles and their

- development and well-being outcomes. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 25(3). <https://doi.org/10.1108/IJSMS-08-2023-0160>
- Diviani, N., Chadha, S., Mulas, P., & Rubinelli, S. (2025). Safe listening beliefs, attitudes, and practices among gamers and esports participants: International web-based survey. *JMIR Formative Research*, 9. <https://doi.org/10.2196/60476>
- Hao, L., Lv, Q., Zhang, X., Jiang, Q., Liu, S., & Ping, L. (2020). Conquering gender stereotype threat in “digit sports”: Effects of gender swapping on female players' continuous participation intention in eSports. *Scientific Programming*, 2020. <https://doi.org/10.1155/2020/8818588>
- Kaczmarek, L. D., & Drajkowski, D. (2025). Interpersonal capitalization in esports enhances players' psychological resources and well-being. *Scientific Reports*, 15(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-025-17968-1>
- Luo, Y., Liu, L., Luo, X., & Li, S. (2025). From gamers to players: Chinese Generation Z's perspectives on minors dropping out of school to become professional esports players. *International Review for the Sociology of Sport*, 60(5). <https://doi.org/10.1177/10126902241293309>
- Sanz-Matesanz, M., Martínez-Aranda, L. M., & Gea-García, G. M. (2024). Coaching efficacy in the esports environment: Analysis by education level, classification, competitive videogame and physical status. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 19(61). <https://doi.org/10.12800/ccd.v19i61.2134>
- Schwarzer, R., & Jerusalem, M. (1995). Generalized self-efficacy scale. In J. Weinman, S. Wright, & M. Johnston (Eds.), *Measures in health psychology: A user's portfolio. Causal and control beliefs* (pp. 35–37). NFER-NELSON.
- Tabacof, L., Dewil, S., Herrera, J. E., Cortes, M., & Putrino, D. (2021). Adaptive esports for people with spinal cord injury: New frontiers for inclusion in mainstream sports performance. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.612350>
- Trotter, M. G., Obine, E. A. C., & Sharpe, B. T. (2023). Self-regulation, stress appraisal, and esport action performance. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1265778>
- Wang, C. M., Hong, J. C., Ye, J. H., & Ye, J. N. (2022). The relationship among gameplay self-efficacy, competition anxiety, and the performance of eSports players. *Entertainment Computing*, 42. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100489>