

Esports in Nederland

Factsheet 2023

Deze factsheet geeft je een inzicht in de organisatie van de Nederlandse esportwereld met gegevens over teams, competities en game-uitgevers. Ook krijg je inzicht in de kijkcijfers, het prijzengeld, en populaire esports binnen Nederland. Esportsprofessionals, onderzoekers en beleidsmakers binnen overheden en sportbonden kunnen deze factsheet gebruiken als uitgangspunt om zowel grip te krijgen op, als richting te geven aan esports in Nederland.



Leestip

Er zijn nog weinig valide data met feiten over esports in Nederland. Om toch een beeld te krijgen van de industrie biedt deze factsheet een overzicht van informatie op basis van de beschikbare data in 2023. Meer relevante overwegingen bij het interpreteren van de data zijn terug te vinden aan het einde van deze factsheet.

1 Definitie van esports

Esports is een samenstelling van de Engelse woorden electronic en sports en staat voor het (semi-)professioneel competitief spelen – in de vorm van competities of toernooien – van videogames.^[1] Dit kan zowel individueel als in teams. Niet alle vormen van gamen worden gezien als esports. Er is onderscheid tussen competitief gamen en recreatief gamen. Esports is slechts het topje van de piramide.

Uit marktonderzoek van Loadout blijkt dat 27% van de ruim 1.500 Nederlandse respondenten op de hoogte is van het bestaan van esports. Echter blijkt uit datzelfde onderzoek ook dat ongeveer de helft hiervan esports anders definieert dan de hiernaast genoemde definitie zoals het spelen van games tegen de spelcomputer, online gamen, spelen van sportgames of het spelen van verschillende games.^[2]

2 Esportsgames en genres

Esports is de verzamelnaam van honderden verschillende games die competitief worden gespeeld. Niet alle competitieve spellen zijn een goed gestructureerde esport met competities en toernooien. In Nederland zijn er slechts een aantal games waar een competitieve structuur omheen is gebouwd, zoals FIFA/FC 24 en League of Legends. De grootste esportsgames worden vaak op de PC of console gespeeld, gevolgd door de smartphone.^[4]



Wist je dat...

Videogames bestaan uit verschillende disciplines, zoals sport-, schiet- en strategiegames en zijn vaak te verdelen in subdisciplines? Zo is er binnen de schietgames (shooters) onderscheid tussen First Person Shooters, Battle Royale en Third Person Shooters.^[3]

3 Organisatie van esports

Esports is een wereldwijde sector, die ook in Nederland een eigen ecosysteem kent. Bij het organiseren van een competitieve structuur rondom videogames zijn vier primaire stakeholders noodzakelijk. Competitieve spelers en teams nemen deel aan competities en toernooien van videogames. Deze games zijn in beheer van game-uitgevers. Zij organiseren en controleren toernooien en competities of geven toestemming aan competitie- en toernooi-organisatoren om dit te doen. Door de rol van de game-uitgevers en het digitale- en internationale karakter is esports anders georganiseerd dan de traditionele sport.



Meer weten over andere belangrijke stakeholders in het Nederlandse ecosysteem, zoals: media, maatschappelijk, financiën, infrastructuur of kennis? Bekijk dan de interactieve infographic Esports: het Nederlandse ecosysteem (2023).

Nederlandse teams en organisaties

Esportsteams bestaan uit esporters van een specifieke game. Deze teams komen vaak namens een organisatie of club uit in competities en toernooien. Professionele teams beschikken vaak over een coachingstaf met bijvoorbeeld een hoofdcoach, assistent-coach en soms analisten, scouts, diëtisten, fysiotherapeuten en psychologen. Op dit moment zijn er in Nederland ongeveer **116 esportteams*** actief die onderdeel uitmaken van **62 organisaties** zoals esportsorganisaties, onderwijsinstellingen en traditionele sportorganisaties.^[5] Deze organisaties zijn vaak actief in Rocket League (44%), FIFA (37%), League of Legends (27%) en een of meer games in het genre shooters (23%). Gelegenheds-esportsteams, teams die spontaan ontstaan, of op willekeurige momenten samenkomen, zijn niet meegeteld omdat de teams kortstondig en lastig vindbaar zijn. *Dit zijn amateur, studenten, semi-pro en professionele esportsteams.



Slechts een handvol Nederlandse organisaties en spelers nemen deel aan de sterkste internationale competities en hebben salarissen en contracten waarvan esporters kunnen leven zoals Team Liquid en Team Gullit. In Nederland is nog geen sprake van een groot professioneel veld van teams en esporters.



Spelers

Er ontbreekt een compleet overzicht van spelers die uitkomen voor Nederlandse esportteams. Op basis van data uit 2023 van de Branchevereniging Esports Nederland en Kenniscentrum Sport & Bewegen wordt geschat dat het aantal competitieve spelers bij Nederlandse organisaties tussen de **450 - 600** ligt, inclusief de 160 (bijna altijd buitenlandse) spelers van Team Liquid.^[5] Aanvullend zijn er ook spelers die in gelegenheidsteams spelen, of Nederlandse professionele esporters die in het buitenland actief zijn. Onderzoek van het Mulier Instituut laat wel zien dat ongeveer **1% van de dagelijkse en wekelijkse gamers** deelnemen aan esportscompetities.^[6]



Spelers in deze competities zijn vaak jong en bijna altijd man.^[1]
In 2022 varieerde de leeftijd in de twee grootste Nederlandse competities (eDivisie en Elite Series League of Legends) tussen 17 en 29 jaar, met een gemiddelde leeftijd van ongeveer 21 jaar voor de eDivisie en 23 jaar voor de Elite Series.^[1]

Game-uitgevers

Wereldwijd zijn er ruim **45 uitgevers** van esportsgames. Zij zijn eigenaren van de games en hebben een bepalende stem in elke esport. Dit zijn internationale organisaties; voor de Benelux regio zijn er niet altijd vertegenwoordigers en staan ze vooral op afstand. Enkele uitgevers hebben zich verzameld in de Videogames Federatie Nederland. Zes uitgevers en ontwikkelaars van populaire esportsgames zijn:

1. Tencent Games

PUBG Mobile
& Arena of Valor

2. Riot Games

League of Legends
& Valorant

3. Valve Corporation

Dota 2 &
Counter-Strike

4. Activision Blizzard

Overwatch
& Call of Duty

5. Electronic Arts (EA)

FIFA/FC24
& Apex Legends

6. Epic Games

Rocket League
& Fortnite

Nederlandse esportscompetities en -toernooien

Voor een aantal van bovengenoemde games zijn er in 2022 en 2023 in Nederland nationale competities of toernooien georganiseerd. Aan de meeste van deze wedstrijden nemen ook teams uit België en Luxemburg deel. In tegenstelling tot veel traditionele sporten is er nog geen georganiseerde breedtesportstructuur met competities per niveau. De belangrijkste competities en toernooien in Nederland per game zijn:

WEDSTRIJDVORM	GAME	NEDERLANDSE COMPETITIE/TOERNOOI*	ORGANISATOR
Competities (wedstrijden verdeeld over een lange periode)	Rocket League	Elite Series, Dutch Student League, MBO Esports League (2023), Rocket Benelux Circuit 2023	Unlocked & Rocket Benelux
	League of Legends	Elite Series (Divisie 1 en 2) en Dutch Student League (2023)	Unlocked
	FIFA	eDivisie (2023)	Eredivisie CV
	CS:GO	Elite series (2022)	Unlocked
	Rainbow Six Siege	Benelux League & Benelux cup (2022)	Unlocked
Toernooien (wedstrijden verdeeld over een korte periode)	Valorant	Valorant Trinity Trials (2023) en Valorant King Cup (2023)	Unlocked & H2O Esports
	Tekken	Benelux Championship (2023)	Bandai Namco
	Fortnite	Alienware Duo Championships (2023)	H2O Esports
	Overwatch	Netherlands Open Trials (2023)	Gamebattles

Om een mondiale competitiestructuur te ontwikkelen, organiseren lokale competitieorganisatoren namens de game-uitgever vaak regionale competities zoals in de Benelux. In Nederland zijn er tussen de 5-10 organisatoren, waarvan slechts enkele de professionele competities organiseren. Zo organiseert Unlocked de Elite Series en de Eredivisie CV de eDivisie.^[5]

*Dit bestaat uit (semi-)professionele competities. Het is mogelijk dat er andere competities zijn of opkomen die niet in dit overzicht staan.

4 Esportskijkers

Het totaal aantal esportskijkers wordt wereldwijd geraamd op 532 miljoen en groeit naar verwachting naar 641 miljoen in 2025.^[7] Hiervan is 65,5% man en 35,5% vrouw. Ongeveer 3 op de 4 kijkers zijn tussen de 10 en 35 jaar.

Nederlandse esportskijkers

Hoeveel Nederlanders naar esports kijken is lastig te duiden, omdat cijfers uiteenlopen. Zo laat onderzoek van het Mulier Instituut (2019) zien dat ongeveer 4% van de respondenten en 23% van de wekelijkse gamers wel eens naar professionele gamers kijkt^[6], terwijl recent marktonderzoek van Loadout (2023) aangeeft dat 11% van alle respondenten en 47% van de wekelijkse gamers minstens één keer per week esports competities kijkt.^[2] Het verschil in tijdsperiode, definitie van esports kijken en het hogere aantal wekelijkse gamers onder de respondenten bij het onderzoek van Loadout zijn mogelijk verklaringen voor dit verschil.

Aantal kijkers naar Nederlandse esports competities

Uit data van esportsplatform Echarts blijkt dat het peakviewership (het hoogst aantal online kijkers op een moment) van Benelux toernooien en competities in 2022-2023 varieerde tussen de **450 en 3.500 online kijkers via Twitch en YouTube**. De eDivisie is de uitzondering. De finale in 2023 had 13.000 online kijkers tegelijk.^[4] Daarnaast waren hier nog **1.000 fysieke toeschouwers** en duizenden kijkers van de TV-uitzending en TikTok bij aanwezig blijkt uit data van de Eredivisie. In vergelijking met de grote internationale toernooien die in de Benelux zijn georganiseerd is dit in groot contrast. Zo werd de PGL Major CS:GO 2022 in Antwerpen door ruim 2,1 miljoen online^[4] en 15.000 fysieke kijkers tegelijk bekeken en Rocket League Fall Major 2022 in Ahoy Rotterdam door 180.000 online kijkers^[4] en ruim 5.500 fysieke aanwezigen. De cijfers over het aantal fysieke toeschouwers zijn beschikbaar gesteld door de toernooi-organisatoren Unlocked en ESL FACEIT GROUP.



Wie is de Nederlandse esports kijker?

Onderzoek laat zien dat esports kijkers vooral jongere generaties zijn.^{[2, 6,}

^{7]} Over het algemeen geldt vanaf de leeftijd van 12 jaar: hoe ouder, hoe minder er wordt gegamed.^[2, 6, 8] Bijna alle kijkers gamen zelf ook. Door het ontbreken van de cijfers van jeugd tot 16 jaar in de onderzoeken van Mulier Instituut en Loadout lijkt daarmee een relevante groep kijkers te ontbreken.^[2, 6] **Ongeveer twee op de drie kijkers uit het onderzoek van Loadout is man en een op de drie vrouw^[2],** wat overeenkomt met het mondiale beeld.^[6]



5 Prijzengeld Nederlandse esports competities

De prijzenpot van wereldkampioenschap Dota 2 was in 2021 ruim 40 miljoen dollar. De game is hiermee verreweg de sport met het meeste prijzengeld in een toernooi. Voor Nederlandse competities ziet dit er heel anders uit. In 2023 was de prijzenpot 50.000 euro voor de eDivisie. Op de tweede plek met 17.000 euro staat de Rainbow Six Siege Seizoen 7. Andere semi-professionele competities bevinden zich tussen de 2.000-10.000 euro.^[4] Vaak wordt het prijzengeld ook nog verdeeld over de verschillende deelnemende teams, teamgenoten en de organisatie waar de spelers voor uitkomen. Buiten het spel FIFA/FC24 is het dan ook zeer lastig om professioneel uit te komen voor een esportsteam in de Benelux-competities.

Het is uitdagend om alle Nederlandse esports feiten op een rij te krijgen. Er is geen onafhankelijke onderzoeksinstelling die zich richt op esports. Om de onderzoeken in context te plaatsen, zijn er drie discussiepunten:

1. Deze factsheet is o.a. gebaseerd op online marktonderzoek van Loadout (2023) en het Mulier Instituut (2019). Respectievelijk zijn 1.520 en 2.426 Nederlanders van 16 jaar en ouder ondervraagd. Met deze beperkte aantallen en eventuele selectieve respondenten zijn de onderzoeken lastig generaliseerbaar naar alle Nederlanders.
2. Esports is onderhevig aan veel veranderingen. Bepaalde feiten en cijfers veranderen snel zoals teams, organisatoren, competities en populaire games. Deze factsheet is gemaakt op basis van de beschikbare data in 2023.
3. Cijfers van de groep 15 jaar en jonger ontbreken. Onder deze doelgroep zitten ook veel gamers^[7] die mogelijk ook esports kijken.

De gegevens van het onderzoek van Loadout behoren tot een niet-publiekelijk rapport. Wil je meer weten over dit marktonderzoek? Neem dan [contact](#) op met Loadout. Ben je benieuwd naar meer informatie over esports? Bekijk dan het [ebook esports](#), de [Kennisagenda esports prestatieverbetering](#) en de [infographic Esports: het Nederlandse ecosysteem](#).

© Kenniscentrum Sport & Bewegen | december 2023

Bronvermelding

- [1] Hoyng J, Steenbergen J, IJzerman H, & Bulkens D. (2022). Ebook esports: een introductie voor beleid, onderzoek en praktijk. Utrecht: Kenniscentrum Sport & Bewegen
- [2] Loadout. (2023). Insightful: Esports & Gaming in the Netherlands. Olen: Loadout.
- [3] Besombes N. (2019). Esports & competitive games by genre. Medium website. Geraadpleegd van: <https://medium.com/@nicolas.besombes/esports-competitive-games-by-genre-61fc9c6a8f>. [Op 06-09-2023].
- [4] Echarts. (2023). Geraadpleegd van: <https://echarts.com/>. [Op 06-09-2023].
- [5] Bulkens D. (2023). Het Nederlandse esports ecosysteem. Utrecht: Kenniscentrum Sport & Bewegen.
- [6] Dool R. van den (2019). Gamen & esport in Nederland: van breedtesport tot topsport. Utrecht: Mulier Instituut.
- [7] Newzoo. (2022). Global Esports & Live Streaming Market Report Free Version | 2022. Amsterdam: Newzoo.
- [8] Rombouts M, Dorsselaer S van, Scheffers - van Schayck T, Tuithof M, Kleinjan M, Monshouwer K. (2020). Jeugd en riskant gedrag 2019: Kerngegevens uit het Peilstationsonderzoek Scholieren. Utrecht: Trimbos-instituut.