



Rapport

Het carrièreverloop van de esporter

Het carrièreverloop van de esporter

Met steun van het Ministerie van Volksgezondheid, Welzijn & Sport

Mark Melman

Agnes van Suijlekom

Teun-Tigo Verkerk

Voor meer informatie kunt u contact opnemen met het Mulier Instituut.

© Mulier Instituut

Utrecht, 6 mei 2025

www.mulierinstituut.nl

info@mulierinstituut.nl

Disclaimer

U mag delen uit deze publicatie overnemen op voorwaarde van bronvermelding: auteur(s), de titel van de publicatie en het jaar van uitgave.

Er gelden gebruiksvoorwaarden voor de foto's in deze publicatie. Neem foto's daarom niet over zonder toestemming van het Mulier Instituut.

Over ons

Het Mulier Instituut doet sportonderzoek voor beleid en samenleving. Voor overheden, maatschappelijke organisaties, onderwijsinstellingen, sportorganisaties en bedrijven onderzoeken we allerlei thema's op het gebied van sport en sportief bewegen: van de sportdeelname van (groepen) Nederlanders tot de motorische vaardigheden van kinderen, en van diversiteit en inclusie in de sport tot de economische impact van sportevenementen.

Het Mulier Instituut is een onafhankelijke stichting zonder winstoogmerk.

Ons doel is bijdragen aan goed onderbouwd beleid, gericht op de bevordering van sport, sportief bewegen en versterking van de sportsector. Dit doen we op verschillende manieren:

We verzamelen data en monitoren de Nederlandse sportsector en beleidsprogramma's.

We ontwikkelen kennis en onderzoeksmethoden via verkennende en verdiepende studies.

We duiden onderzoeksuitkomsten en vertalen deze naar de beleidspraktijk.

We onderbouwen beleidsbeslissingen met expertise en advies.

We bieden gevraagd en ongevraagd duiding en reflectie in de rol van 'kritische vriend' van de sportsector.

We zetten ons in voor de bevordering van de sportwetenschap.

Afkortingen & Begrippen

Afkortingen

MOBA	Multiplayer online battle arena
BEN	Branchevereniging Esports Nederland
LAN	Local Area Network
Scrim	Scrimmage

Begrippen

Try-outs

Een selectieproces waarbij spelers hun vaardigheden laten zien om te bewijzen dat ze geschikt zijn voor een team.

Solo queue rankings

Individuele ranglijsten in competitieve games waarbij spelers zonder vooraf gevormde teams spelen.

Scrims

Oefenwedstrijden tussen teams die bedoeld zijn om strategieën en vaardigheden te trainen in een competitieve setting.

Inhoudsopgave

Het carrièreverloop van de esporter

Samenvatting	5
1 Inleiding	6
1.1 Achtergrond	6
1.2 Doel en vraagstelling	6
2 Onderzoeksmethode	8
2.1 Individuele interviews met (oud-)esporters	8
2.2 Respondenten	9
3 Resultaten	10
3.1 Wie zijn de esporters in dit onderzoek?	10
3.2 Van gaming naar esports	11
3.3 Het leven als esporter	13
3.4 De rol van de omgeving	18
3.5 Inkomsten en baan zekerheid in esports	21
3.6 Einde van de esports carrière	23
4 Conclusie & aanbevelingen	26
4.1 Conclusies	26
4.2 Aanbevelingen	28
4.3 Vervolgonderzoek	28
Bronnen	31
Bijlage 1 - Interviewleidraden	32

Het carrièreverloop van de esporter

Over het onderzoek

Esports, de professionele en competitieve variant van gamen, wint wereldwijd aan populariteit. De aansluiting van de Branchevereniging Esports Nederland bij NOC*NSF en de organisatie van de eerste Olympische Spelen voor esports tonen aan dat esports steeds serieuzer wordt genomen. Maar over (Nederlandse) esporters en hun carrière is nog weinig bekend.

In dit onderzoek brengen we daarom de carrièreontwikkeling van esporters in kaart als basis voor verder onderzoek naar esports in Nederland. Hiervoor hebben we interviews gehouden met vijftien (semi-)professionele (oud-)esporters. De hoofdvraag die we in dit rapport beantwoorden is: hoe ziet het carrièreverloop van een esporter eruit?

Conclusies

- Esporters beginnen vaak jong met gamen en worden professioneel halverwege hun tienerjaren. Hun carrière is meestal kort en eindigt vaak als ze begin twintig zijn, onder andere vanwege afnemende prestaties, andere interesses en financiële onzekerheid.
- Een esports-carrière is vaak onzeker door de instabiliteit van games en competities. Game-eigenaren kunnen plots de financiering stopzetten, waardoor esporters werkloos kunnen worden, zelfs als ze onder contract staan bij een esportsteam. Toch maken de meeste esporters zich weinig zorgen over hun toekomst.
- Meerdere esporters ervaren enorme prestatiedruk, vooral de esporters die actief zijn op het hoogste niveau en onderdeel van een team zijn (geweest). Sommige esporters besteden vrijwel al hun vrije tijd aan esports. Dit roept vragen op over hun mentale en fysieke gezondheid. Goede begeleiding en steun van naasten kunnen helpen om stress en overtraining te voorkomen.
- De meeste esporters ervaren steun van hun ouders, die hun wedstrijden volgen en hen steunen in voor- en tegenspoed. Deze steun is belangrijk voor hun motivatie, maar kwam in sommige gevallen pas toen ouders inzagen dat hun kind beroepsmatig met esports bezig was en er geld mee ging verdienen.
- Coaches beïnvloeden de prestaties van esporters en kunnen belangrijke mentale ondersteuning bieden. Maar meerdere esporters benoemen dat de coach of het team te weinig aandacht besteedt aan hun mentale gezondheid.

Inleiding

In dit hoofdstuk beschrijven we de aanleiding, het doel en de onderzoeksvraag van het onderzoek.

1.1 Achtergrond

Esports is het (semi-)professioneel competitief beoefenen van videogames. Het is te zien als de topsportvariant van gamen (Kenniscentrum Sport en Bewegen, 2022). De afgelopen jaren is deze vorm van topsport enorm in populariteit gegroeid. Miljoenen mensen wereldwijd kijken naar de wedstrijden.

De marktwaarde van esports in 2023 werd geschat op 1,72 miljard dollar en groeit naar verwachting tot 9,29 miljard dollar in 2032 (Fortune Business Insights, z.d.). Esports genereert inkomsten uit advertenties, sponsoring, ticketverkoop, merchandise en mediacontracten.

Ook voor partijen uit de 'traditionele' topsport blijft deze groei niet onopgemerkt. Eind 2023 is de Branchevereniging Esports Nederland (BEN) geassocieerd lid geworden bij NOC*NSF. Dit biedt esports toegang tot de expertise en het netwerk van traditionele sporten. Tegelijkertijd kunnen esportsorganisaties NOC*NSF voorzien van nieuwe inzichten in moderne, digitale vormen van sportbeleving. Voor de esportssector kan dit leiden tot verdere professionalisering en een bredere acceptatie van esports binnen de (top)sportwereld.

Ook op mondiaal niveau is er toenemende aandacht voor esports. In 2025 worden in Saudi-Arabië de eerste Olympische Spelen voor esports georganiseerd (IOC, 2024).

Waar in de topsport veel bekend is over bijvoorbeeld trainingskwesties, de ondersteuning van de omgeving en de rol van coaches, liggen hier in de esports nog veel vragen. Er is relatief weinig onderzoek gedaan naar esports in Nederland. Uit oriënterende gesprekken met experts op het gebied van esports volgde dat een verkennend onderzoek naar 'de esporter' een belangrijke basis kan leggen voor onderzoek naar esports in Nederland.

1.2 Doel en vraagstelling

Het doel van dit onderzoek is om inzicht te geven in het carrièreverloop van de esporter. De hoofdvraag die we in dit rapport beantwoorden is:

Hoe ziet het carrièreverloop van een esporter eruit?

Om de hoofdvraag te beantwoorden, hebben we de volgende deelvragen geformuleerd:

- Wanneer ben je een esporter?
- Hoe ziet de transitie van gamer naar esporter eruit?
- Hoe ziet het dagelijks leven van een esporter eruit?
- Wat zijn redenen om te stoppen met esports?



Leeswijzer

In hoofdstuk 2 beschrijven we de onderzoeksmethode die we hebben gebruikt. Hoofdstuk 3 bevat de resultaten van het onderzoek. In hoofdstuk 4 geven we enkele conclusies, doen we aanbevelingen voor esportsorganisaties en kijken we vooruit op mogelijk vervolgonderzoek.

Onderzoeksmethode

In dit hoofdstuk leggen we uit op welke manier we data hebben verzameld. Daarnaast geven we achtergrondinformatie over de respondenten.

2.1 Individuele interviews met (oud-)esporters

We hebben individuele semigestructureerde interviews gehouden met vijftien (semi-)professionele (oud-)esporters. De gesprekken voerden we tussen februari en juni 2024.

Werving

Om respondenten te werven benaderden we in januari 2024 via verschillende kanalen esporters om mee te doen aan dit onderzoek. De meeste esporters benaderden we persoonlijk via de chatfunctie van Discord (online communicatieplatform voor gamers). Daarnaast hebben we via de mail of WhatsApp contact gehad met een aantal esporters en hebben we esporters en esportscoaches aangesproken tijdens congressen.

Bij de selectie van respondenten streefden we naar diversiteit in games. De enige vereiste was dat de respondenten zichzelf als esporter zien. Voor de meeste respondenten betekende dit dat ze op hoog niveau meedoen aan esportstoernooien. Verder hanteerden we geen inclusiecriteria.

Toestemming

Voorafgaand aan de gesprekken gaven alle deelnemers schriftelijk toestemming voor deelname aan het onderzoek.

Dataverzameling

Voor de semigestructureerde interviews gebruikten we een gespreksleidraad met vooraf bepaalde thema's. Deze thema's sluiten aan bij de onderzoeksvragen en het doel van dit onderzoek. In de gesprekken vroegen we de esporters onder andere naar hoe zij begonnen met esports en hoe hun dagelijks leven als esporter eruitziet. We vroegen daarbij specifiek naar de trainingsomstandigheden en de steun vanuit hun omgeving. Aan oud-esporters vroegen we ook waarom zij zijn gestopt met esports. De volledige gespreksleidraad staat in bijlage 1.

Om de drempel voor deelname te verlagen gaven we respondenten de keuze om online of op een fysieke locatie het interview te voeren. We spraken veertien respondenten online via Microsoft Teams. Met één respondent spraken we af op het kantoor van het Mulier Instituut.

Analyse

Alle interviews hebben we met toestemming opgenomen met audioapparatuur en vervolgens woordelijk uitgewerkt. De transcripten hebben we inhoudelijk

gecodeerd en thematisch geanalyseerd. Voor de analyse gebruikten we het programma MAXQDA (versie 2022), software voor kwalitatieve data-analyse. Om de resultaten te illustreren gebruiken we in dit rapport enkele citaten van deelnemers. Hierbij gebruiken we pseudoniemen.

2.2 Respondenten

In totaal spraken we met vijftien esporters, waarvan er twaalf nog actief zijn en drie zijn gestopt met esports.

Geslacht en leeftijd

We spraken één vrouw; de rest van de esporters identificeert zich als man. De leeftijd van de respondenten varieert van 18 tot 38 jaar, maar de meesten zijn tussen de 20 en 25 jaar oud.

Etniciteit

De esporters beschrijven hun etnische achtergrond voornamelijk als Nederlands. Drie esporters hebben geen volledig Nederlandse achtergrond: zij zijn Nederlands-Grieks, Nederlands-Chinees en Nederlands-Spaans.

Opleiding en werk

Tien esporters volgen een studie, variërend van mbo tot universitair. Eén hiervan volgt een opleiding gericht op esports. Vijf respondenten hebben een bijbaan van enkele uren per week naast hun studie.

Woonomgeving

De esporters hebben verschillende woonsituaties. Vijf esporters wonen zelfstandig, zoals in een studentenhuis, op zichzelf of samen met een partner. Tien esporters verblijven (tijdelijk) bij hun ouders, vaak vanwege een stage of andere praktische redenen.

Handicap

We spraken één esporter met een handicap.

Resultaten

In dit hoofdstuk presenteren we de resultaten van de interviews. We beginnen met een beschrijving van de esportsers die deelnemen aan dit onderzoek. Vervolgens beschrijven we hoe hun carrières begonnen. In de paragrafen 3.3 tot en met 3.5 schrijven we over aspecten uit de esports carrière. We sluiten af met ideeën over en ervaringen met stoppen met esports.

3.1 Wie zijn de esportsers in dit onderzoek?

Gespeelde games

De esportsers zijn of waren actief in verschillende games, in verschillende genres:

- sportgames: FIFA, simracing met Air Factor 2, Rocket League;
- shooters: Valorant, Overwatch;
- MOBA (*multiplayer online battle arena*): League of Legends;
- Vechtgames: Street Fighter.

Ambities

De esportsers hebben uiteenlopende ambities binnen de esports. Veel esportsers streven naar een hogere ranking, zoals de top 5 of top 20 in Europa. Vaak willen ze zich kwalificeren voor prestigieuze toernooien in hun game, zoals de Overwatch World Cup.

Sommigen hebben de ambitie om professionele spelers te worden en dromen van een fulltime rol binnen topteam, bijvoorbeeld in Berlijn, waar optimale training en competitief spelen mogelijk zijn.

Ook de wens om op een podium voor een live publiek te spelen tijdens LAN-toernooien (Local Area Network, toernooien op een fysieke locatie) noemen meerdere esportsers. David vertelt over zijn ambities:

'Ik zou graag de finale on stage spelen, op een LAN-evenement. Dus dat houdt in dat je bijvoorbeeld naar een locatie gaat waar publiek is. (...) Het is natuurlijk ook anders dan bijvoorbeeld een online tournament, want dan speel vanuit huis. Ik denk misschien dat ik meer nerveus zou zijn, maar het zal me wel vet lijken.'

Tot slot is het genereren van inkomen uit esports, bijvoorbeeld door een contract bij een professioneel team, een belangrijke motivatie.



Wanneer ben je een esporter? En wat is esports?

Deze twee vragen hebben we aan de respondenten voorgelegd.

● Esports

Esports heeft volgens de respondenten deze aspecten:

- professioneel games beoefenen;
- in competitief verband games spelen;
- de topsport van het gamen.

Een aantal respondenten vindt het moeilijk deze term te omschrijven.

● Esporters

Je bent volgens de respondenten een esporter als je:

- deelneemt aan wedstrijden en toernooien op hoog niveau;
- onderdeel bent van een esportsorganisatie;
- inkomsten genereert uit je esportsbezigheden.

● Esports als topsport?

Esporters hebben uiteenlopende meningen over of esports als topsport kan worden beschouwd. Voor sommigen is het een volwaardige topsport vanwege de mentale en fysieke inzet die nodig is om op hoog niveau te presteren. Anderen zien esports als topsport vanuit een mentaal perspectief, maar vinden dat het gebrek aan fysieke activiteit esports onderscheidt van traditionele topsport.

3.2 Van gaming naar esports

We vroegen de esporters hoe zij begonnen met gamen, op welke leeftijd, met welke games en wie daarbij een rol speelden. Daarnaast vroegen we hoe ze de overgang naar (semi-)professioneel gamen hebben ervaren en hoe dit bij esporters in hun omgeving was.

Begin van de carrière

Over het algemeen begonnen de meeste esporters al op jonge leeftijd met gamen, vaak toen ze tussen de 3 en 7 jaar oud waren. Gamen begon als bron van vermaak, vaak samen met anderen.

Veel esporters werden beïnvloed door hun omgeving om te beginnen met gamen. Vaak introduceerden vrienden, broers of ouders ze in de gamingwereld. Veel esporters zijn steeds meer gaan gamen omdat ze beter wilden worden dan anderen. Daarnaast werden enkele esporters geïnspireerd door livestreams en toernooien te kijken.

De eerste games die esporters speelden, zijn vaak dezelfde games als hun familie of vrienden speelden. Veel genoemde games zijn Pokémon, Call of Duty, en FIFA. Deze games speelden ze op consoles, zoals Nintendo en PlayStation, en de PC. De eerste aanraking met competitie ontstond door lokale LAN-parties¹ of onderlinge toernooitjes met vrienden.

¹ Een LAN-party is een evenement waarbij mensen samenkomen op een fysieke locatie om hun computers of game-consoles op hetzelfde LAN-netwerk aan te sluiten en samen te gamen.

Overgang naar esports

De meeste esporters begonnen met esports in hun tienerjaren, toen ze ongeveer 16 jaar oud waren. Voor Finn, een esporter met een handicap, duurde het langer voordat hij goed genoeg was om op hoog niveau uit te komen. In vignet 1 schrijven we meer over de carrière van Finn.

Een manier om lid te worden van een esportsteam is via try-outs. Teams benaderen spelers, waarna zij zich moeten bewijzen door meerdere keren mee te doen aan try-outs. Deze try-outs kunnen variëren in lengte, waarbij er meerdere dagen of zelfs weken gespeeld wordt. Hierbij kijken teams niet alleen naar technische vaardigheden, maar ook naar communicatie, persoonlijkheid en omgang met feedback. Jayden zegt hierover:

'Aan het eind van een try-out kijken ze terug naar wat je fout of goed doet. Hierbij letten ze op communicatie, persoonlijkheid en spelvaardigheden, want je moet wel binnen het team passen.'

Een aantal esporters is gescout door teams op basis van hun prestaties in *solo queue rankings* of deelname aan kleinere competities. Solo queue is een game-modus waarbij spelers individueel deelnemen en willekeurig aan anderen worden gekoppeld om tegen een ander team te spelen.

Voor veel esporters begon de reis in de studentenleague of bij lokale toernooien, maar naarmate ze beter en zichtbaarder werden, volgden uitnodigingen van grotere organisaties. Hierdoor konden ze uiteindelijk een professionele positie binnen een team innemen. Zo ook bij Sam:

'Eerst speelde ik meer kleine toernooitjes. Dat waren een paar wedstrijden en dan was het weer klaar. Een half jaar later ben ik begonnen met de studentenleague. Daarin gerold, daar wat matches gespeeld, maar nog steeds niet echt met esports bezig. En toen kwam [esportsorganisatie], een best grote organisatie in de Benelux naar me toe van: "yo, heb je zin om bij ons te komen spelen?" Dus toen ik die eenmaal geïnd was, dacht ik wel van "oké, nu ben ik met esports bezig".'

Op de vraag of het begin van hun esports-carrière vergelijkbaar is met andere esporters, geven de meeste esporters aan dat hun start vergelijkbaar was met die van anderen, al waren er wel variaties in details. Veel esporters begonnen met gamen doordat een familielid, zoals een broer of vader, al speelde, waarna ze zelf interesse kregen. Anderen kwamen zelf in aanraking met een spel en werden steeds beter door er veel uren in te investeren. Oud-esporter Matthias vertelt hierover:

'Ik denk dat heel veel mensen die nu op een hoog niveau op esports zitten, exact hetzelfde traject hebben meegemaakt: ze spelen het spel, want ze vinden het leuk. Ze worden er goed in, een team ziet dat, het team pakt ze op en dan vanaf daar komen ze in aanraking met esports.'

Vaak was er een omslagpunt waarop ze besloten om esports serieuzer te nemen, meestal nadat ze door een team werden opgemerkt of succes boekten in toernooien.

We hebben de esportsers ook gevraagd naar de leeftijd waarop ze zichzelf als esportser zagen. Bij sommigen was dit al op jongere leeftijd, rond de 17 of 18 jaar. Anderen begonnen op latere leeftijd, zoals midden 20, met hun professionele carrière.

Het traject van opgemerkt worden en de overstap naar spelen in teamverband blijkt voor veel esportsers een vergelijkbare weg te zijn.

3.3 Het leven als esportser

Naast de opleiding en bijbaan staat de gemiddelde week van de esportsers voor een groot deel in het teken van esports. Ze besteden hun tijd vooral aan trainen (individueel of met het team) en wedstrijden of toernooien. Een enkele esportser is daarnaast bezig met streamen of het maken van online content rondom esports.

Trainingen

De meeste esportsers spelen grotendeels vanuit huis. Zij trainen individueel of hebben trainingssessies met hun team (*scrims*). Bij enkele teams kijkt de coach mee met deze teamsessies. Later in dit hoofdstuk gaan we uitgebreid in op de rol van de coach.

Sommige teams hebben een fysieke locatie waar de esportsers kunnen trainen. Vaak is dat voor de teamsessies. Enkele teams komen bijvoorbeeld één dag in de week samen om op locatie te trainen of hebben een ruimte ter beschikking waar de esportsers kunnen trainen, zoals bij Jesse:

'Ik ging weleens naar kantoor en dan gingen we daar tegen elkaar spelen. Dus er waren ruimtes waar je tegen elkaar kon oefenen. En dan is het ook weleens fijn dat je in een andere setting zit, dat je lekker naast iemand zit in plaats van dat je online met elkaar moet communiceren. Dus dat is toch altijd een beetje een andere omgeving waar je dan in zit en dat kan ook positieve effecten hebben. Maar de meeste uren maak je wel echt thuis.'

Sommige teams organiseren een paar keer per jaar een *bootcamp*. Tijdens deze bootcamp komt het team voor een korte periode (enkele dagen tot een week) samen om 'offline' te trainen. Zo'n bootcamp wordt vaak georganiseerd door teams

die geen vaste fysieke trainingslocatie hebben en vindt meestal vlak voor een toernooi plaats. Alle esporters hebben positieve ervaringen met bootcamps, waaronder Tom:

'Eigenlijk is mijn werk twee stappen van mijn bed vandaan. En dat kan mentaal... soms heb je een beetje het gevoel dat je vastzit. Dus als je dan zulke bootcamps hebt, of je hebt bijvoorbeeld van die mediadagen, dat je ergens naartoe kan gaan, dan is dat wel leuk om mee te maken.'

Er zijn ook teams die altijd op locatie trainen. Een aantal oud-esporters heeft op professioneel niveau in het buitenland gespeeld. Het esportsteam is dan vaak gevestigd in een stad waar alle teamleden verblijven. Dit zijn vaak teams die op het hoogste niveau uitkomen, zoals bij oud-esporter Hans, die een tijd in een buitenlandse stad heeft gewoond voor zijn esportscarrière:

'De teamtrainingen waren altijd op locatie. We hadden vaak een gaming room. Daar zaten we met z'n allen. En dan hadden we een bepaalde plek met een groot scherm waar we samen konden reviewen. De solotrainingen deden we daar ook, dus je zat wel vaak met iedereen om je heen. Alhoewel... sommige spelers hadden ook een computer op hun kamer en die trokken zich even terug. Omdat je anders wel echt de hele dag met mensen zit, de hele week. Maar goed, ja, je zit wel vaak op dezelfde plek.'

Vrijwel alle esporters vinden het leuk om samen op locatie te trainen.

Aantal uren esports per week

Op de vraag hoeveel uur ze gemiddeld trainen, kregen we van bijna alle esporters terug dat dit erg verschilt.

Zo besteden fulltime esporters meer tijd aan trainen dan degenen die hun esportscarrière combineren met een studie of baan. Op doordeweekse dagen spelen de parttime esporters enkele uren in de avond, en in het weekend maken zij vaak lange dagen. Fulltime esporters besteden ook op doordeweekse dagen veel tijd aan training.

Daarnaast trainen enkele parttime esporters minder als zij een drukke periode hebben met hun studie, bijvoorbeeld tijdens een tentamenperiode. Zowel fulltime als parttime esporters trainen meer als er een toernooi aankomt. Verder verschilt het per team en per niveau hoeveel er wordt getraind.

Duidelijk is dat er nogal wat factoren zijn die het aantal uren trainen beïnvloeden, maar de meeste esporters uit dit onderzoek trainen gemiddeld 25 tot 35 uur per week. Dit gaat om het aantal uren dat ze individueel en met het team trainen. Als je de uren die ze besteden aan toernooien en wedstrijden daarbij optelt, loopt het aantal uren dat ze wekelijks aan esports besteden voor de meeste esporters op tot

30 à 40 uur per week, met uitschieters naar 80 à 90 uur voor degenen die fulltime aan esports doen.

Prestatiedruk en hoge verwachtingen

Enkele esporters vertellen dat zij te maken hebben (gehad) met grote prestatiedruk en hoge verwachtingen vanuit hun team. Het lijkt in de esportswereld de norm te zijn om vrijwel al je vrije tijd in esports te steken. Hans, oud-esporter, zegt hierover:

'Ik denk dat het een hele giftige industrie is qua werken. Je moet er gewoon heel veel tijd in steken. Je hebt geen vrije tijd. En er waren ook jongens, als ze dan een vriendin kregen, werden ze meteen slechter. En dan was het team boos dat ze een vriendin hadden, want dat zorgt ervoor dat ik mijn succes niet kan behalen. Omdat jij je best niet aan het doen bent. Je bent heel erg van elkaar afhankelijk. Dus ja, het is een hele bijzondere industrie.'

Hans zat in een esportsteam waarin volgens hem iedereen 90 uur speelde, dus was het vanzelfsprekend dat hij dat ook zou doen: **'zo werkt dat, dat hoort er gewoon bij'**. Omdat je je bij esports niet per se fysiek hoeft in te spannen, kun je het de hele dag spelen, aldus Hans.

Ook Matthias, oud-esporter, geeft aan dat van hem werd verwacht dat hij dagen van veertien tot zestien uur maakte. Dit zorgde ervoor dat hij zich schuldig ging voelen wanneer hij in zijn vrije tijd iets anders deed, ook al was het een andere game:

'En dan zat ik weleens in die gaming room van hun. Dan zaten zij allemaal op een rijtje te trainen. En dan zat ik eigenlijk te relaxen, want we hadden onze trainingssessie al gehad. En dan zat ik Diablo te spelen in mijn vrije tijd. Dat is een heel ander spel, dat is gewoon een beetje breinloos spelen. En soms had ik dan wel een lichtelijk schuldgevoel dat zij gewoon de hele tijd zo bezig waren en dat ik gewoon een beetje zat te relaxen.'

Voor de esporters die actief zijn of waren op het hoogste niveau en onderdeel van een team zijn (geweest), ervaren deze prestatiedruk en hoge verwachtingen.

Wedstrijden en toernooien

Elke game heeft een eigen toernooisysteem. Vaak is er een Europese competitie en een mondiale competitie waar de esporters zich voor kunnen kwalificeren. Een voorbeeld hiervan is de Valorant Champions tour. Er is een aantal games met een nationale competitie, maar die zijn er weinig binnen Nederland. Bij League of Legends maakt Nederland bijvoorbeeld deel uit van de Benelux League samen met België en Luxemburg. Bij FIFA is er wel een nationale competitie: de E-divisie.

Het komt regelmatig voor dat de kwalificatiewedstrijden online worden gespeeld en de voorrondes en/of finales plaatsvinden in een andere stad of een ander land. Voor grotere toernooien zijn deze finales vaak 'offline', waarbij alle esporters in dezelfde

ruimte spelen (ook wel LAN event genoemd). Zij spelen dan op een stage, waarbij vaak ook publiek aanwezig is. Op één na hebben alle esporters uit dit onderzoek dit meegemaakt. Allen omschrijven zij zo'n offline toernooi als het meest waardevolle moment in hun esportscarrière, zoals Lars:

'Ja dat is wel echt leuk als je dan bijvoorbeeld dan echt op zo'n stage zit met je team. Als je bijvoorbeeld een ronde wint dat je elkaar even een boxje geeft van: "ja lekker gedaan". Ik denk dat als iedereen gewoon thuis achter zijn computer zit, ja dan zit je helemaal alleen in je kamer. Dat is dan toch heel anders als je ineens allemaal naast elkaar zit en je speelt echt als een team. Dus dat is wel altijd heel leuk.'

Er bestaan ook speciale toernooien voor esporters die zich identificeren als trans, non-binair of queer, zoals Marginalized Genders. Luna doet mee aan deze toernooien, al worden deze vaak vanuit de Verenigde Staten georganiseerd, waardoor ze vaak tot vroeg in de ochtend aan het spelen is door het tijdsverschil. Dit zijn vaak wel toernooien die wat toegankelijker zijn qua niveau. Luna vertelt hierover:

'Bij de Marginalized Gender heb ik wel altijd een plek. Niet dat ik er gelijk uit val. Maar in de echte toernooien, zoals in Europa, dan vraag ik me af of ik dat in de toekomst nog red qua niveau.'

De meeste esporters waarderen tijdens offline evenementen vooral het samenzijn met het team, op een stage spelen, het publiek en dat alles voor ze geregeld wordt (catering, overnachting, etc.).

Combineren met opleiding

Tien esporters volgen een opleiding naast de esports. Over het algemeen lijken ze esports en hun opleiding goed te kunnen combineren. Het wordt lastig als drukke schoolperiodes samenvallen met een esportstoernooi of -trainingsblok. Oud-esporter Matthias vertelt hierover:

'Tijdens sommige seizoenen waren die pieken op andere momenten. Dus dan is het prima te combineren. Maar soms kwamen die twee dingen echt samen. Dan heb je maar vier uur slaap op een dag. En dat was ook toen ik die burn-out had. Toen zijn die twee pieken samengekomen tijdens mijn propedeusejaar. En daarom ging het helemaal fout in dat jaar voor mij. Alles kwam samen. Al mijn deadlines waren tijdens mijn play-offs. Dus ik moest elke dag scrimmen, elke dag bezig zijn met League of Legends. En een universitaire propedeuse is ook gewoon echt heel veel werk. En dan kwam het allebei samen en dan... Voor mij waren het een van de meest ongezonde jaren die ik heb gehad, met zo weinig slaap en veel te veel Redbulletjes om erdoorheen te komen.'

Hoe esportsers de combinatie van esports en een (fulltime) studie ervaren, hangt deels af van hoe flexibel de opleiding is wat betreft vrijstelling voor esports. Voor Matthias, die geen vrijstelling kreeg, zorgde deze combinatie voor een ongezonde periode en een burn-out. Ook andere respondenten zonder vrijstelling ervaren deze combinatie als pittig. Sommige scholen geven esportsers tijdelijk vrijstelling van onderwijs, zodat zij bijvoorbeeld naar een belangrijke teamtraining of een finale in het buitenland kunnen. Dit maakt het voor de esportsers makkelijker te combineren.

Tijdsbesteding naast esports

Eerder schreven we al dat veel van de vrije tijd van esportsers naar het trainen van de game gaat. Zo geeft een van de oud-esporters aan dat hij er **'elk weekend moment van de dag'** mee bezig was. Maar dit geldt niet voor alle esportsers.

Zo zijn er zeven esportsers die regelmatig een fysieke sport beoefenen. Vier esportsers vinden hun ontspanning door een serie te kijken of met vrienden af te spreken. In enkele interviews horen we terug dat het afspreken met vrienden minder is geworden tijdens de esports-carrière.

Esports met een handicap

We spraken voor dit onderzoek één esportser met een handicap: Finn. Voor Finn verloopt zijn esports-carrière voor een deel anders dan die van de meeste esportsers. In onderstaand vignet beschrijven we zijn verhaal.

Vignet 1. Het leven als esportser met een handicap

In het interview vertelt Finn open over zijn jeugd. Op 6-jarige leeftijd wordt duidelijk dat Finn voor de rest van zijn leven met een handicap door het leven zal gaan. Een bewogen periode, maar gamen is altijd zijn uitlaatklep. In die tijd waren er veel uitdagingen, maar Finn geeft aan dat er tegenwoordig veel meer mogelijk is in het gamen met zijn beperking.

Na vele jaren trainen met veel doorzettingsvermogen wordt hij steeds beter in de game en gaat hij spelen op competitief niveau. Zijn familie en vriendin zijn trots op Finn en steunen hem. Finn speelt veel online, maar reist ook regelmatig naar het buitenland om deel te nemen aan esportswedstrijden. Hij speelt daar tegen valide esportsers en presteert op hoog niveau. Wel moet hij altijd een begeleider meenemen die hem kan ondersteunen tijdens de reis. En dat kost hem twee keer zoveel geld. Hierover vertelt hij:

'Ik denk dat het binnen esports redelijk uniek is dat mensen een handicap hebben. Zeker op hoog niveau. En ik denk dat mensen die net als ik een handicap hebben, of je nou in een rolstoel zit, blind bent of iets anders hebt, die hebben waarschijnlijk ook begeleiding nodig. En voor die mensen is het al lastig om voor jezelf überhaupt zo'n reis te regelen, qua financiën. Maar als je dan ook nog eens voor een begeleider moet betalen... Het zou wel fijn zijn als er, in het kader van esportsontwikkeling, in de toekomst subsidies of fondsen voor opgericht kunnen worden. Dat mensen daar een beroep op kunnen doen als je kunt aantonen dat je een handicap hebt.'

Finn geeft aan dat hij het geluk heeft dat hij de kosten voor zijn begeleider kan bekostigen uit zijn sponsoring, maar 'dat komt ook niet aanwaaien', aldus Finn. Hij is van plan om voorlopig nog actief te blijven als esporter: 'Zolang ik het leuk vind, blijf ik ermee doorgaan'.

3.4 De rol van de omgeving

We vroegen de esporters in hoeverre zij steun (hebben) ervaren vanuit hun omgeving tijdens hun esports-carrière. De meerderheid van de esporters woont thuis bij hun ouders, dus we hebben specifiek gevraagd naar de ervaren ondersteuning van ouders. Daarnaast vroegen we welke steun zij ervaren van familie (broers/zussen en overige familieleden) en naar de rol van hun coach(es).

Ouders

● Ervaren steun van ouders

De meeste esporters ervaren steun van hun ouders bij hun activiteiten als professioneel gamer. De meest genoemde voorbeelden van steun door ouders zijn:

- interesse tonen in esports, bijvoorbeeld door informatie op te zoeken over esports of vragen te stellen over de game;
- naar wedstrijden kijken die de esporter speelt, online of op een fysieke locatie;
- sociale steun, bijvoorbeeld door een luisterend oor te bieden, ze gerust te stellen bij tegenslag of samen prestaties te vieren;
- financiële ondersteuning, zodat de esporter ook met minder inkomsten door kan gaan met de carrière.

Jesse vertelt hoe zijn ouders hem steunen:

'Door gewoon vragen aan me te stellen. Bijvoorbeeld of het goed met me gaat. Dat soort standaard dingetjes. En ook op de momenten dat het even wat minder gaat, dat ze er voor me zijn. Als ik bijvoorbeeld iets in een toernooi heb verloren of ik heb lang ergens naartoe gewerkt, maar op dat moment lukt het dan net even niet. Dan ondersteunen ze me daarin. Dat ze me niet alleen in m'n kamer laten zitten, maar dan komen ze even bij je of vragen ze van: "Hé, kom je even naar beneden, en dan praten we er gewoon even over." Ik denk dat dat wel heel belangrijk is.'

In veel interviews komt naar voren dat de steun die de esporters ervaren vanuit hun ouders, niet als vanzelfsprekend wordt gezien door andere esporters. Enkele respondenten benoemen dat zij zich in een unieke situatie bevinden waarin hun ouders de esports-carrière aanmoedigen. Zij hebben geregeld ervaren dat esporters om hen heen niet werden gesteund door hun ouders. Zo vertelt Sam dat het niet vaak voorkomt dat ouders komen kijken bij fysieke sportwedstrijden:

'Mijn ouders waren er vorig jaar, zijn ze naar België gereden. Toen zaten ze er als twee oudjes. En iedereen vond het ook gewoon mooi om te zien. Ik zei van: "Ik vind het keileuk als jullie komen". Dus die waren erbij en liepen tussen allemaal jonge mannetjes, haha. Nee, het is niet de trend dat ouders meegaan.'

Sam benoemt hierbij dat sommige esporters zich ervoor schamen als hun ouders komen kijken, maar dat hoorden we van andere esporters in dit onderzoek niet terug.

Ondanks dat een groot deel van de ouders van de esporters uit dit onderzoek de voorwaarde stelt dat de esporter een opleiding afmaakt, motiveren zij het esporten wel. De esporters ervaren dat het zonder steun vanuit ouders lastig is om door te gaan met het najagen van een carrière in professioneel gamen. Dit geldt vooral voor jongere esporters.

● Omslagpunten in ervaren steun van ouders

Hoewel de meeste esporters steun ervaren van hun ouders, is deze steun er niet altijd vanaf het begin geweest. In het begin van de carrières waren er tussen de esporters en hun ouders geregeld conflicten. Deze gingen vooral over schoolprestaties. Het toekomstperspectief is een belangrijke factor in hoe de ouders erin staan.

Tussen deze beginperiode en de periode waarin de esporters zich nu bevinden, vond bij ouders van meerdere esporters een omslagpunt plaats. Daarna verminderden de conflicten en steunden de ouders de esporters (meer). In de meeste gevallen hangt het omslagpunt samen met het inzicht dat esporter een beroep is en dat je er geld mee kunt verdienen, of met het spelen van wedstrijden in het buitenland. Hierin is het toekomstperspectief ook weer van belang. Hans, oud-esporter, vertelt hierover:

'Mijn ouders waren altijd heel erg tegen het gamen toen ik jonger was. Omdat het ook vaak betekende dat ik ook minder ging sporten. En die zagen natuurlijk een jongetje dat alleen maar achter de computer zat. Dus die hebben eigenlijk altijd hun best gedaan om tegen te werken. Maar toen ik geld ging verdienen, toen het een soort van gerespecteerde baan was, toen vonden ze het wel oké. Maar daarvoor niet.'

Als ouders inzien dat hun kind succesvol is in esports of er inkomsten uit haalt, slaat het handelen om van afkeur, onbegrip of afzijdigheid naar actieve uitingen van steun, aldus meerdere esporters. Enkele esporters ervaren al vanaf het begin steun van hun ouders.

Familie en vrienden

We vroegen de esporters ook naar de ervaren steun van andere familieleden, zoals broers en zussen en opa's en oma's. Vergelijkbaar met ouders noemen veel respondenten over deze familieleden dat ze steun ervaren. Veel opa's en oma's

weten niet wat esports is, maar in enkele gevallen zijn er opa's of oma's die de esports carrière van hun kleinkind op de voet volgen.

De vrienden van de esporters zijn over het algemeen ook steunend en de meesten gamen zelf ook. Toch ontstaan er soms knelpunten in vriendschappen. Zo komt naar voren dat het lastig kan zijn om tijd te maken voor vrienden, doordat esports tijdrovend is. Maar dit doet over het algemeen niks af aan de ervaren steun vanuit die vrienden. Bij sommige vrienden, zeker als die zelf niet gamen, ontstaat wel onbegrip over de esports carrière. Maar dit lijkt niet iets te zijn waar de esporters mee zitten.

Coaches

Veertien van de vijftien esporters die we spraken hebben een coach (gehad). Volgens oud-esporter Lex was het tot een aantal jaren geleden nog niet vanzelfsprekend dat zoveel esporters een coach hadden:

'Ik was een van de eersten die een coach had. Toen was het hebben van een coach eigenlijk helemaal niet normaal, die zijn pas gekomen in 2021. Dat is eigenlijk weer het einde van mijn carrière.'

De huidige generatie esporters heeft daarentegen vaak al meerdere coaches gehad en daarmee verschillende coachingsstijlen ervaren. In sommige teams hebben esporters zelfs meerdere coaches met verschillende rollen. Hierdoor kunnen de meesten goed benoemen welke eigenschappen van een coach zij wel of niet waarderen.

Het is volgens de esporters belangrijk dat een coach zelf veel ervaring heeft met de game. Dit is noodzakelijk om goede strategieën en tactieken te bedenken voor het team: een belangrijke taak van een coach. Dit doet de coach vooral tijdens de teamsessies en bij wedstrijden. Het is hiervoor belangrijk dat een coach de situatie goed kan overzien en hierover duidelijk en op een juiste wijze communiceert met de spelers. Jayden benadrukt het belang van goede communicatie:

'Strategische coaches zijn soms, niet allemaal, gewoon echt jongens die een beetje in zichzelf zijn en, ja, super slim zijn, maar ze kunnen het niet altijd het goed overbrengen naar de spelers. Soms hele harde jongens.'

Daarnaast speelt de coach een rol in het bevorderen van het samenspel en het creëren van een teamgevoel. Ongeveer de helft van de esporters benoemt dat de coach ook mentale ondersteuning biedt, bijvoorbeeld door de esporters te motiveren of te helpen met stress om te gaan. Jesse vertelt hierover:

'Mentaal is denk ik echt een heel belangrijk aspect. Het nadeel is dat je een perfecte wedstrijd kunt spelen, maar alsnog verliest, omdat er soms dingen gebeuren waar je geen invloed op hebt. En als ik ergens niet tegen kan is het onrecht, dus vandaar dat het bij mij soms goed was dat er iemand achter me zat. Als er dingen gebeuren waar ik geen invloed op heb, dan kan ik best hoog in mijn emoties zitten: negatief reageren, boos worden, of weet ik het veel wat. Daarom is het wel fijn dat iemand je gewoon rustig kan houden, en weer scherp kan maken.'

De ideale coach lijkt iemand die oog heeft voor zowel het spelinhoudelijke als het mentale aspect. Met de spelinhoudelijke kennis lijkt het bij de meeste coaches goed te zitten, maar niet elke coach besteedt aandacht aan mentale aspecten of doet dit op de juiste manier. Wat dat betreft lijken goede coaches schaars te zijn, zoals Niels aangeeft in het interview.

Bij sommige teams worden workshops gegeven over mentale aspecten door externen, maar er zijn ook teams en coaches die hier geen aandacht aan besteden. Zo vertelt Max dat hij met zijn team bezig is met 'gewoon training' en dat er geen aandacht wordt besteed aan bijvoorbeeld omgaan met druk.

De meerderheid van de esporters is tevreden over hun (voormalige) coach(es), maar vooral op het gebied van communicatie en mentale ondersteuning lijkt er nog verbetering mogelijk.

3.5 Inkomsten en baan zekerheid in esports

Inkomsten uit esports

Van de vijftien esporters die we voor dit onderzoek spraken, zijn er dertien die inkomsten uit esports krijgen of hebben gekregen. Er zijn vier bronnen van inkomsten voor de professioneel gamers:

- salaris uit een contract bij een team;
- prijzengeld bij wedstrijden;
- streamen;
- persoonlijke sponsors.

Jesse vertelt over deze inkomstenbronnen:

'Ik denk dat de top tien of vijftien van Nederland er financieel van kan rondkomen. Alles daaronder, als je enkel kijkt naar het salaris wat je krijgt van de clubs of organisaties... denk ik niet dat je daar rond van kan komen. Maar tuurlijk heb je er zelf ook invloed erop. Als jij je eigen social media goed onderhoudt, je gaat livestreamen, of tweets voor sponsors uploadt: dat zijn allemaal dingen waar je inkomsten uit kan genereren.'

Tien esporters hebben een contract met een vast maandsalaris (gehad). Vaak liggen deze bedragen rond of net onder het Nederlandse minimumloon. Er zijn weinig

esporters die van deze inkomsten kunnen rondkomen, maar veel esporters wonen bij hun ouders en studeren nog, dus voor hen is het een 'prima extraatje'.

Bijna alle esporters in dit onderzoek hebben weleens prijzengeld gewonnen. De hoogte van het prijzengeld verschilt per game en per competitie en loopt enorm uiteen. Waar de ene esporter een cadeaubon van 20 euro won, verdiende een andere esporter 10.000 euro aan prijzengeld.

Sam vertelt dat hoe hoger je maandsalaris is, hoe kleiner je aandeel van het prijzengeld is. Hij legt uit dat je als esportsteam niet én geen of weinig salaris kan uitbetalen én al het prijzengeld kan pakken. Dan hebben de esporters geen reden meer om voor die organisatie te spelen. Maar als het salaris van een esporter hoger wordt, wil de organisatie ook een deel van het prijzengeld (onder andere om de salarissen te kunnen betalen).

Volgens een aantal respondenten liggen de Nederlandse esportssalarissen lager dan in andere landen. Dat geldt ook voor het prijzengeld.

Twee esporters verdienen geld door te streamen. Finn is een content creator op Twitch² en verdient daar geld mee. Hij moet dan voldoen aan bepaalde eisen, bijvoorbeeld een minimumaantal volgers of kijkers. Hij wordt betaald vanuit Twitch en vanuit de sponsoring via zijn kanaal. Zo maakt hij bijvoorbeeld reclame door de logo's van sponsors te laten zien op het Twitch-kanaal, in ruil voor inkomsten. Finn is de enige esporter die we spraken met persoonlijke sponsors. Andere esporters worden gesponsord via hun team.

Baan(on)zekerheid in esports

Vier respondenten benoemen dat er veel onzekerheid is wat betreft inkomsten in de esportsindustrie, waaronder Niels:

'Maar het is een beetje een gok. Het is een beetje onzeker. Dat is de hele wereld van esports eigenlijk wel.'

Niels maakte mee dat hij een contract tekende voor een mooi inkomen, maar dat werd na drie maanden opgezegd. De inkomsten verschillen per team en per jaar, maar ook als esporters hebben getekend bij een team lijkt er nog steeds onzekerheid te zijn. Oud-esporter Hans vertelt:

'Loyaliteit bestaat niet, een team wil knallen. Een team heeft bepaalde sponsors of investeerders die ze moeten blij maken. Je kunt heel snel vervangen worden.'

² Twitch is een livestreamingplatform, vooral gericht op gaming, waar gebruikers live content kunnen uitzenden en interactie hebben met kijkers via de chat.

Ook het carrièreperspectief van een esporter is allesbehalve zeker. De kans om fulltime professioneel esporter te worden is erg klein en esportscarrières zijn vaak van korte duur. De esporters uit dit onderzoek realiseren zich dat ze niet voor altijd esporter kunnen blijven en dat er een kans is dat ze niet op het hoogste niveau zullen komen. Zo geeft Lex, oud-esporter, aan dat de 'houdbaarheidsdatum op een esporter' heel laag ligt. Hier bedoelt hij mee dat esporters al op jonge leeftijd 'met pensioen' gaan: vaak al als ze in de twintig zijn.

Ondanks de onzekerheid in de esportswereld maken de deelnemende esporters zich niet veel zorgen om hun carrière. Vooral jonge esporters die thuis wonen en nog studeren, geven aan dat ze weinig te verliezen hebben. Zij zijn vooral bezig met de korte termijn en het realiseren van hun ambities in de esports. Wel volgen veel esporters nog een studie ernaast waar zij prioriteit aan geven, zoals Rick. Hij start binnenkort met een studie en verwacht dan te stoppen met esports:

'Ik maak me niet echt zorgen, want ik heb natuurlijk gewoon de studie waar ik naar vooruitkijk. Zodra ik begin met de studie, denk ik dat ik gewoon stop met de officiële competitie, want dat kost veel te veel tijd. Maar zorgen? Nee, omdat ik nog niet hoog genoeg zit. Als je heel hoog in de esports zit, heb je de kans dat je teamgenoten het hogerop willen zoeken en dat je dan uit het team gegooid wordt. Dat gebeurt echt wel vaak. En dan moet je echt spelen voor je leven.'

Hij geeft hierbij aan dat vooral fulltime esporters op het hoogste niveau zorgen hebben over hun positie binnen het team.

3.6 Einde van de esports carrière

Stoppen met esports

Aan de oud-esporters vroegen we op welke leeftijd ze gestopt zijn met esports. De meesten stopten toen ze begin twintig waren, afhankelijk van de game. In sommige gevallen blijven esporters tot na hun dertigste actief, afhankelijk van de snelheid en complexiteit van de game.

Uit de verschillende interviews komt een aantal redenen naar voren waarom esporters besluiten te stoppen met hun carrière.

Een belangrijke reden is minder goed presteren, vaak doordat ze ouder worden. Veel esporters geven aan dat ze op een bepaald moment simpelweg niet meer mee kunnen met de jongere generatie esporters, van wie de reactiesnelheid en vaardigheid vaak beter zijn dan bij oudere esporters. Dit maakt het voor oudere esporters moeilijker om op het hoogste niveau te blijven concurreren.

De esporters geven aan dat je al behoort tot de oudere generatie esporters als je begin twintig bent. Maar niet elke esporter stopt op deze leeftijd. Sommige esporters gaan door tot ze eind twintig of begin dertig zijn.

Een andere reden om te stoppen met esports is dat het leven naast esports steeds belangrijker wordt. Esporters noemen dat ze meer tijd willen besteden aan andere aspecten van hun leven, zoals studie, werk, relaties of persoonlijke ontwikkeling. Sommigen voelen de druk om te kiezen tussen hun esports carrière en andere levensdoelen, zoals het afronden van een universitaire studie of het opbouwen van een carrière, zoals Jayden:

'Ik denk wel dat ik het kan blijven doen en zeker ook omdat ik het leuk vind. Alleen de vraag is, kan ik het blijven doen? Want over vijf jaar ben ik 26. Dan moet je toch werken, dan heb je misschien een vriendin [...], dat is nog vijf jaar. Dan kun je niet meer zeggen van ik ga iedere avond zes dagen in de week lang gamen, want dan zegt mijn vriendin waarschijnlijk: "ja, no way". Dus dat zijn wel overwegingen, maar ik denk wel dat ik altijd het blijf doen. En dan misschien over vijf jaar, dat ik zeg, twee avonden in de week, dan zo hier en daar een toernooitje voor de gein.'

Net als Jayden vinden de meeste esporters het belangrijk om hun opleiding af te maken, zodat zij een 'back-up' hebben.

Tot slot spelen financiële redenen een rol bij het beëindigen van de esports carrière. Sommige spelers zien geen financiële beloning die opweegt tegen de tijd en moeite die ze in esports steken. Esporters geven aan dat het steeds moeilijker wordt om de moeite en tijd die nodig is voor professioneel gamen te verantwoorden als het financiële vooruitzicht onzeker is.

Toekomstplannen

Een aantal esporters heeft verschillende plannen en ambities voor na hun actieve carrière in de competitieve gamingwereld. Zij zijn erin geïnteresseerd om te blijven werken binnen de esports, bijvoorbeeld als coach of teammanager. Ze willen hun opgedane kennis en ervaringen delen, om zo andere esporters te ondersteunen in hun ontwikkeling. Zo zegt Jayden: **'Het liefst zou ik een team coachen. Ik heb de afgelopen jaren zoveel geleerd dat ik daarin door wil gaan.'**

Zelfs nadat ze gestopt zijn met competitief spelen, willen veel esporters betrokken blijven bij de gemeenschap. Ze geven aan dat ze esports willen blijven volgen, ook als ze niet meer actief deelnemen aan toernooien. Dit laat zien dat de passie voor esports en de verbondenheid hiermee voor velen blijft bestaan, ongeacht of ze zelf nog op hoog niveau spelen.

Daarnaast erkennen veel esporters het belang van het afronden van hun opleiding en zijn ze actief bezig met hun studie. Ze vinden het belangrijk om verder te kijken dan de sportwereld. Dit beaamt oud-esporter Lex:

'Ik zie om mij heen gebeuren dat mensen hun school niet afmaken om zich te richten op hun esportscarrière. Zij hebben daarna erg veel moeite om hun leven weer op de rit te krijgen. Daar mag van mij ook meer gewaarschuwd voor worden. Je moet een plan hebben voor na de esports. Maak bijvoorbeeld je middelbare school af, ga dan een paar jaar in de esports, en dan kan je daarna nog gewoon studeren. Maar als je je eerst op esports richt, en daarna nog moet gaan onderzoeken wat je met je leven wilt doen, maak je het jezelf heel lastig.'

Dit geeft aan dat esporters wel degelijk bezig zijn met het leven na esports, ook als ze nog actief zijn als esporter.

Conclusie & aanbevelingen

In dit onderzoek hebben we gekeken naar het carrièreverloop van esporters. In dit hoofdstuk volgen de belangrijkste conclusies. Vervolgens doen we enkele aanbevelingen voor esportsorganisaties. Tot slot benoemen we mogelijke richtingen voor vervolgonderzoek.

4.1 Conclusies

Carrièreverloop: een vroege start, een vroeg pensioen

Esporters beginnen vaak op jonge leeftijd met gamen. Ze gaan steeds meer oefenen, omdat ze beter willen zijn dan vrienden of familieleden. De esporters winnen steeds vaker in de game en gaan (meer) deelnemen aan wedstrijden.

De transitie van gamer naar esporter vindt bij veel esporters halverwege hun tienerjaren plaats. Deze transitie vindt vaak plaats nadat ze gescout worden door een esportsteam of een toernooi winnen. Sommige esporters worden na het spelen van try-outs opgenomen in een team. De esporters vinden dat je een esporter bent als je deelneemt aan wedstrijden of toernooien op hoog niveau, onderdeel bent van een esportsorganisatie en/of geld verdient met esports.

Een esports-carrière is doorgaans kort. De kans is niet groot dat de esporters (voor lange tijd) kunnen rondkomen van hun esportsbezigheden. Esporters stoppen vaak al met esports als ze begin twintig zijn. Veel esporters vinden het daarom belangrijk om hun opleiding af te ronden, omdat ze zekerheid willen voor de toekomst.

De belangrijkste redenen om te stoppen met esports zijn minder goede prestaties (bijv. door afname van reactiesnelheid), financiële onzekerheid en andere interesses. Veel esporters hebben al plannen voor een carrière na esports. De meesten willen betrokken blijven bij de esportsgemeenschap.

In dit onderzoek spraken we drie oud-esporters. Twee van hen zijn enkele maanden voor het interview gestopt met esports. Vanwege het beperkte aantal oud-esporters en omdat twee van de drie *nét* zijn gestopt, hebben we beperkt zicht op hoe oud-esporters de periode na hun esports-carrière ervaren.

Een carrière als esporter is onzeker, maar dat belemmert niet

Het carrièrepad voor esporters is vaak onzeker. Een verklaring hiervoor is onder andere de instabiliteit van esportsgames en competitiestructuren, aldus de programmacoördinatoren van Nederlandse esportopleidingen. Eigenaren van de games beslissen eenzijdig of de competitie gefinancierd blijft. Een esporter kan hierdoor van de een op de andere dag werkloos zijn (Tesselhof & Bulkens, 2023).

De meeste esporters uit dit onderzoek krijgen inkomsten door hun prestaties, bijvoorbeeld via prijzengeld of sponsors, of doordat ze in dienst zijn van een

esportsteam. Deze bedragen verschillen per esporter, maar de meeste contractspelers uit dit onderzoek verdienen het Nederlandse minimumloon.

Er is veel onzekerheid, ook als je onder contract staat bij een team. De esporters geven aan dat het vaak voorkomt dat contracten plotseling worden opgezegd, waardoor deze inkomsten van de ene op de andere dag weg kunnen vallen. Ondanks de onzekerheid in de esports wereld maken de deelnemende esporters zich niet veel zorgen om hun carrière.

Prestatiedruk: 'De norm is zoveel mogelijk trainen'

Meerdere esporters voelen een enorme prestatiedruk, zeker als ze onderdeel zijn van een team. Uit dit onderzoek blijkt dat de norm bij esports is om zoveel mogelijk te trainen. Esporters trainen gemiddeld zo'n 30 tot 40 uur per week, met uitschieters naar 80 à 90 uur.

Deze uren maken ze overwegend thuis, in een ruimte waar de esporters vrijwel altijd alleen zijn. Deze setting is toegankelijk en vertrouwd, maar de vraag is of er genoeg zicht is op de mentale en fysieke gezondheid van de esporters. Voldoende contact met anderen kan overbelasting, eenzaamheid en stress voorkomen. De coach kan hierin een belangrijke taak vervullen.

Beperkte aandacht voor mentale aspecten in de begeleiding

Uit de interviews blijkt dat coaches grote invloed kunnen hebben op de prestaties van de esporters. Coaches spelen een belangrijke rol door effectieve strategieën te ontwikkelen tijdens trainingen en wedstrijden en de teamdynamiek te bevorderen, maar ook door de spelers mentale ondersteuning te bieden. Enkele esporters benoemen dat hun coach een belangrijke rol speelt in het kunnen omgaan met de prestatiedruk in de zeer competitieve esportsomgeving.

Maar deze ondersteuning, bijvoorbeeld bij stress of tegenslag, biedt niet elke coach. Meerdere esporters benoemen dat de coach of het team te weinig aandacht besteedt aan hun mentale gezondheid, terwijl zeker relatief onervaren jonge topsporters dit wel nodig hebben.

Esporters voelen zich gesteund door hun ouders, maar niet vanaf het begin

Vrijwel alle esporters uit dit onderzoek ervaren steun van hun ouders. De ouders tonen interesse in hun game, volgen wedstrijden die hun kind speelt en zijn er voor hen in voor- en tegenspoed. In de beginfase van de carrière van een aantal esporters was deze steun niet altijd aanwezig, maar dit veranderde vaak toen ouders inzagen dat hun kind esports beroepsmatig ging beoefenen. Dit was vaak op het moment dat hun kind voor het eerst geld verdiende met esports.

In dit onderzoek ervoeren vrijwel alle esporters een omslagpunt in de ervaren steun van hun ouders, maar het lijkt aannemelijk dat dit niet voor alle esporters geldt. Dit roept vragen op over hoe het zit met de esporters die in hun hele esports carrière weinig tot geen steun ontvangen van hun ouders. Is het dan überhaupt mogelijk om een succesvolle esports carrière te hebben op jonge leeftijd,

of haken zij af? Uit onderzoek onder sporttalenten weten we immers dat (sociale) steun van ouders een belangrijke voorwaarde en motivator is voor sporttalenten.

4.2 Aanbevelingen

Dit onderzoek geeft inzicht in verschillende fases en aspecten van een esportscarrière. Deze inzichten kunnen helpen bij het begrijpen van deze relatief nieuwe tak van sport. De resultaten van dit onderzoek kunnen worden gebruikt bij de doorontwikkeling van esports in Nederland. In het kader van deze doorontwikkeling doen we twee aanbevelingen voor esportsorganisaties.

Besteed aandacht aan mentale aspecten

Een belangrijke conclusie is dat er in de begeleiding van esportsers beperkte aandacht is voor mentale aspecten. Topsport vereist psychische weerbaarheid, en dat is in esports niet anders. Zeker jonge topsporters kunnen kwetsbaar zijn en lopen mentale risico's door de hoge eisen die zij zichzelf opleggen en door verwachtingen van teams, coaches en (sociale) media.

De juiste mentale ondersteuning kan bijdragen aan de verbetering van hun mentale gezondheid en hun prestaties. We raden esportsorganisaties dan ook aan structureel aandacht te besteden aan mentale aspecten, zoals omgaan met stress en hoge verwachtingen. Bijvoorbeeld door coaches hierin op te leiden.

Besteed aandacht aan gezonde leefstijl

Daarnaast lijkt er weinig aandacht te zijn voor een gezonde leefstijl. Meerdere esportsers lijken zich niet (voldoende) bewust van het belang van genoeg slaap en gezonde voeding. Om gezondheidsproblemen zoals burn-outs en overtraining te voorkomen, raden we aan ook hier aandacht te besteden bij de begeleiding van (jonge) esportsers.

4.3 Vervolgonderzoek

Naar esports is nog weinig onderzoek gedaan. We benoemen twee mogelijke richtingen voor vervolgonderzoek.

Ervaringen en behoeften van esportscoaches

Coaches spelen een belangrijke rol bij het behalen van prestaties, maar ook voor het mentale en fysieke welzijn van esportsers. Maar er is nog weinig onderzoek gedaan onder (Nederlandse) esportscoaches zelf. Zicht op de ervaringen en behoeften van coaches kan helpen bij het doorontwikkelen van coaching in esports.

Transitie naar een volgende carrière

In dit onderzoek hebben we beperkt zicht gekregen op hoe oud-esporters de periode na hun esportscarrière ervaren. Vanuit onderzoek naar reguliere topsport is bekend dat de transitie van topsporter naar oud-topsporter een lastige periode kan zijn.

Topsporter is vrijwel altijd een tijdelijk beroep. Daarna moet de topsporter een andere maatschappelijke loopbaan oppakken of voortzetten, al dan niet binnen de (top)sportsector. Deze transitie kan gepaard gaan met uiteenlopende problemen, waaronder psychosociale problemen, ook wel het 'zwarte gat' genoemd.

Het is aannemelijk dat oud-esporters ook problemen ervaren tijdens deze transitie, zeker als zij plotseling en onvrijwillig stoppen. Vervolgonderzoek naar een grotere groep oud-esporters kan deze ervaringen inzichtelijk maken. Deze inzichten kunnen esportorganisaties en andere betrokken partijen helpen om esporters beter te ondersteunen bij de transitie naar een volgende carrière.



Bronnen

Fortune Business Insights. (z.d.). *Esports Market*. Opgehaald van <https://www.fortunebusinessinsights.com/infographics/esports-market-106820>

IOC. (2024). *IOC announces Olympic Esports Games to be hosted in the Kingdom of Saudi Arabia*. Opgehaald van <https://olympics.com/ioc/news/ioc-announces-olympic-esports-games-to-be-hosted-in-the-kingdom-of-saudi-arabia>

Kenniscentrum Sport en Bewegen. (2022). *Esports. Een introductie voor beleid, onderzoek en praktijk*.

Tesselhof, R. & Bulkens, D. (2023). *Dit zijn de 5 uitdagingen van talentontwikkeling in esports in Nederland*. Allesoversport.nl.

<https://www.allesoversport.nl/thema/topsport/dit-zijn-de-5-uitdagingen-van-talentontwikkeling-in-esports-in-nederland/>

Bijlage 1 – Interviewleidraden

Leidraad carrièreverloop van een esporter

1. Kennismaking + definitie esports

- Zou je jezelf kunnen voorstellen?
- Kun je iets vertellen over welke esports je op dit moment doet?
- Ben je onderdeel van een team of speel je individueel?
- Wat voor wedstrijden doe je op dit moment?
 - *Op welk niveau doe je deze wedstrijden?*
- Ben je nu voor een toernooi aan het trainen?
- Wat is tot nu toe je hoogst behaalde prestatie?
 - *Hoe lang is dit geleden?*
- *Wat is je meest waardevolle moment in de esports carrière tot nu toe?*
- Kun je iets vertellen over wat je nog in je esports carrière zou willen behalen?
 - *Ambities uitvragen; wat is ervoor nodig om dit te behalen?*
- Wanneer ben je volgens jou een esporter?
- Hoe zou jij de term esports omschrijven?
- Zie je esports als topsport?

2. Begin carrière van een esporter

- Kun je iets vertellen over hoe je bent begonnen met gamen?
(doorvragen: leeftijd, door wie, waarom begonnen, welke games gedurende carrière?)
- Kun je iets vertellen over hoe je uiteindelijk esporter bent geworden?
(doorvragen: leeftijd)
- Denk je dat het begin van jouw esports carrière te vergelijken is met die van andere esporters? (doorvragen: start leeftijd gamen, startleeftijd competitief niveau)
- Wil je verder nog iets kwijt over het begin van jouw esports carrière?

3. Trainingsomstandigheden

- Kun je iets vertellen over hoe een gemiddelde dag of week voor jou eruit ziet?
- Waar train je? (*thuis, op locatie/club*)
- Hoeveel uren train je?
 - *Hoeveel hiervan samen of alleen?*
- Op welke manier train je met de game?
 - *Train je op specifieke scenario's of skills?*
- Word je begeleid door een coach?
 - *Indien ja: Kun je iets vertellen over de rol van jouw coach?*
 - *Indien nee: zou je hier behoefte aan hebben?*
- Wil je verder nog iets kwijt over je trainingen als esporter?

4. Leven naast esports en omgeving

- Wat doe je naast esports?
 - *Andere hobby's, school/studie? Werkzaamheden?*

- *Hoe is dit te combineren met esports?*
- Wat vindt je omgeving ervan dat je esporter bent?
 - *Doorvragen specifieke groepen: ouders, familie en vrienden*
 - *Voel je je gesteund door je omgeving om esports? Door wie wel/niet? Op welke manier steunen of ondersteunen zij jou? Werd er anders naar je esports gekeken op het moment dat je beter werd (en er geld mee ging verdienen)*
- Wil je verder nog iets kwijt over je bezigheden naast esporter?

5. Esporter als beroep

- Kun je iets vertellen over de financiële aspecten van het zijn van een esporter?
 - Heb je inkomsten uit salarissen, prijzengeld, sponsorcontracten?
 - > *Zo ja, in welke verhouding ontvang je deze inkomsten? Hoe gaat de organisatie om met de inkomsten (worden de inkomsten verdeeld onder de spelers?)*
 - > *Doorvragen indien sponsorcontracten en indien tijd: heb je verplichtingen richting de sponsor?*
 - Kun je leven van esports?
 - > *Heb je een baan naast de esports?*
- Maak je je zorgen over of je wel esporter kan blijven?
- Wil je verder nog iets kwijt over de financiële kant en de baan zekerheid van esports?

6. Stoppen en leven na esports

- Denk je er weleens aan om te stoppen met esports?
- Kun je iets vertellen over wat je na je esports carrière zou willen gaan doen?
- Wat is in de carrière van een esporter de gemiddelde leeftijd dat men stopt met esports?
- Wat zijn redenen om te stoppen met esports?
- Zijn er mensen in je omgeving gestopt met esports?
 - *Zo ja, doorvragen: wat zijn hun redenen geweest om te stoppen met esports? Op welke leeftijd zijn zij ongeveer gestopt.*
- Wil je nog iets kwijt over het einde van de carrière van een esporter?

7. Achtergrondvragen

Tot slot willen we je graag nog wat achtergrondvragen stellen. Deze vragen stellen we aan alle deelnemers, om een idee te krijgen van de diversiteit van de groep esporters die we spreken. Ik wil graag benadrukken dat je deze vragen niet hoeft te beantwoorden als je dat niet wil.

- Welk opleidingsniveau volg je of heb je gevolgd?
- Wat is je gender?
- Hoe zou je je etnische achtergrond omschrijven?

We zijn aan het einde van het interview. Zijn er nog punten die je kwijt wilt? Heb je nog vragen over het interview, of onderwerpen die nog niet aanbod zijn gekomen?

Leidraad carrièreverloop van een oud-esporter

Voorstellen + introductie

Wij doen onderzoek naar het carrièreverloop van de esporter in Nederland. Hierbij zijn we benieuwd naar jouw ervaringen als esporter en hoe jouw carrière heeft gezien. Graag benadruk ik dat het om jouw ervaringen gaat, en dat er geen foute antwoorden zijn. We gaan de komende tijd met meerdere esporters in gesprek en zullen tegen de zomer hier een rapport over opleveren.

Het interview zal ongeveer één uur duren. Je hebt van mij via de mail een toestemmingsformulier ontvangen en deze heb jij al ondertekend teruggestuurd. Heb jij hier nog vragen over? Of heb je nog andere vragen over het onderzoek?

Zoals je hebt kunnen lezen in het toestemmingsformulier neem ik het geluid van het gesprek graag op. Na het uitwerken van het gespreksverslag zal de opname worden verwijderd. Vind je het goed als ik nu de geluidsopname aanzet?

1. Kennismaking + definitie esports

- Zou je jezelf kunnen voorstellen?
 - *Leeftijd, woonsituatie (thuiswonend of uit huis wonend, NL, buitenland, provincie)*
- Kun je iets vertellen over welke esports je hebt gedaan in je carrière?
- Was je onderdeel van een team of speelde je individueel?
- Aan wat voor wedstrijden heb je meegedaan?
 - *Doorvragen: op welk niveau waren deze wedstrijden?*
- Wat is tot nu toe je hoogst behaalde prestatie?
 - *Doorvragen: Hoe lang is dit geleden?*
- Wanneer ben je volgens jou een esporter?
- Hoe zou jij de term esports omschrijven?

2. Begin carrière van een esporter

- Kun je iets vertellen over hoe je bent begonnen met gamen?
(doorvragen: leeftijd, door wie, waarom begonnen, welke games gedurende carrière)
- Kun je iets vertellen over hoe je uiteindelijk esporter bent geworden?
(doorvragen: leeftijd)
- Denk je dat het begin van jouw esports carrière te vergelijken is met die van andere esporters? (doorvragen: start leeftijd gamen, startleeftijd competitief niveau)
- Wil je verder nog iets kwijt over het begin van jouw esports carrière?

3. Trainingsomstandigheden

- Kun je iets vertellen over hoe een gemiddelde dag voor jou eruit zag tijdens je esports carrière?
- Waar trainde je? (*thuis, op locatie/club*)
- Hoeveel uren trainde je?
 - *Hoeveel hiervan samen of alleen?*
- Trainde je vooral met de game zelf? Train je specifieke vaardigheden?

- Werd je begeleid door een coach?
 - *Indien ja: Kun je iets vertellen over de rol die jouw coach had?*
 - *Indien nee: zou je hier behoefte aan gehad hebben?*
- Wil je verder nog iets kwijt over je trainingen als esporter?

4. Leven naast esports en omgeving

- Wat deed je naast esports?
 - *Doorvragen: Andere hobby's, school/studie? Werkzaamheden?*
 - *Doorvragen: Hoe was dit te combineren met esports?*
- Wat vond je omgeving ervan dat je esporter was?
 - *Doorvragen specifieke groepen: ouders, familie en vrienden*
 - *Doorvragen: Voelde je je gesteund door je omgeving om esports? Door wie wel/niet? Op welke manier steunen of ondersteunden zij jou?*
- Wil je verder nog iets kwijt over je bezigheden naast esporter?

5. Esporter als beroep

- Kun je iets vertellen over de financiële aspecten van het zijn van een esporter?
 - *Had je inkomsten uit salarissen, prijzengeld, sponsorcontracten?*
- Kon je leven van je esports?
 - *Doorvragen: moest je een baan hebben naast de esports?*
- Maak je je zorgen over of je wel esporter kon blijven?
- Wil je verder nog iets kwijt over de financiële kant en de baan zekerheid van esports?

6. Stoppen en leven na esports

- Kun je iets vertellen waarom je bent gestopt met esports?
- Hoe heb je de periode ervaren nadat je gestopt bent esports?
- Wat is er voor esports in de plaats gekomen?
- Houd je je nog op enige manier bezig met esports?
- Zijn er mensen in je omgeving gestopt met esports?
 - *Zo ja, doorvragen: wat zijn hun redenen geweest om te stoppen met esports? Op welke leeftijd zijn zij ongeveer gestopt.*
- Wil je nog iets kwijt over het einde van de carrière van een esporter?

7. Achtergrondvragen

Tot slot willen we je graag nog wat achtergrondvragen stellen. Deze vragen stellen we aan alle deelnemers, om een idee te krijgen van de diversiteit van de groep esporters die we spreken. Ik wil graag benadrukken dat je deze vragen niet hoeft te beantwoorden als je dat niet wil.

- Welk opleidingsniveau volg je of heb je gevolgd?
- Wat is je geslacht?
- Hoe zou je je etnische achtergrond omschrijven?

Afsluiting

We zijn aan het einde van het interview. Zijn er nog punten die je kwijt wilt? Heb je nog vragen over het interview, of onderwerpen die nog niet aanbod zijn gekomen?

A large, thick, orange abstract graphic that starts at the top left, loops around, and then curves downwards towards the bottom right, resembling a stylized '3' or a calligraphic flourish.

Mark Melman
m.melman@mulierinstituut.nl

Agnes van Suijlekom
a.vansuijlekom@mulierinstituut.nl

Teun-Tigo Verkerk