

Esports: Het Nederlandse ecosysteem



Introductie

Sluiten

Deze infographic geeft een overzicht van de belangrijkste stakeholders en marktpartijen.

Waar gaat deze infographic over?

Esports - het (semi-)professioneel competitief spelen van videogames -, is een wereldwijde sector, die ook in Nederland een eigen ecosysteem kent. Deze infographic geeft weer welke primaire en secundaire stakeholders actief zijn in het Nederlandse esports-ecosysteem en hoe deze markt in Nederland georganiseerd is.

Voor wie is deze infographic bedoeld?

Deze infographic is bedoeld voor professionals op het gebied van esports. We stellen deze informatie beschikbaar zodat jij, als professional, voldoende kennis hebt om zelfstandig de grootte en kansen van de sector in te schatten. Via de buttons onder elk onderdeel vind je uitgebreide informatie over welke rol deze stakeholders hebben in het ecosysteem en welke organisaties er in Nederland actief zijn.

Wil je meer informatie over esports?

Als het thema esports relatief nieuw voor je is, of als je graag je kennis over het onderwerp wil uitbreiden, bekijk dan ook:

- **Ebook Esports:** een introductie voor beleid, onderzoek en praktijk
- **Factsheet Esports in Nederland**
- **Kennisagenda esports:** prestatieverbetering

Dit interactieve ecosysteem is ontwikkeld in samenwerking met de Branchevereniging Esports Nederland en geïnspireerd op het model van Scholz (2020) over de categorisering van het esports ecosysteem.¹

¹ Scholz T. (2020). Deciphering the World of eSports. International Journal on Media Management 2020, Vol. 22, No.1, 1-12



Toelichting bij het ecosysteem

Sluiten

Er komt een hoop kijken bij het in kaart brengen van het Nederlandse esports-ecosysteem. Daarom is deze infographic in verschillende stakeholdergroepen ingedeeld. De toelichting hieronder helpt je een eindje op weg:

- ▶ Esports is een verzamelnaam van de competitieve varianten van games.
- ▶ Elke esports is anders georganiseerd en heeft een eigen ecosysteem met een game-uitgever, toernooi- en competitie-organisatoren, teams, spelers en publiek.
- ▶ Bij het organiseren van een competitieve structuur rondom videogames (esports) zijn primaire en secundaire stakeholders van belang. Primaire stakeholders zijn **competitieve spelers en teams, game-uitgevers en competitie- en toernooi-organisatoren**. Secundaire stakeholders zijn organisaties die we kunnen onderverdelen in **infrastructuur, media, financieel, maatschappelijk en kennis**.
- ▶ Game-uitgevers zijn eigenaar van een game, waardoor veel andere organisaties in het esportsveld van hen afhankelijk zijn.
- ▶ Esports is top-down georganiseerd, waardoor het internationale ecosysteem al verder ontwikkeld is dan de nationale ecosystemen. Dit staat in contrast met de ontwikkeling van veel traditionele sporten die bottom-up zijn ontstaan.
- ▶ Een deel van competities waar Nederlandse teams aan meedoen, bestaat uit teams uit de gehele Benelux. Deze infographic richt zich alleen op het Nederlandse ecosysteem.

Financiën

Infrastructuur

Maatschappelijk



Esports: Het Nederlandse ecosysteem

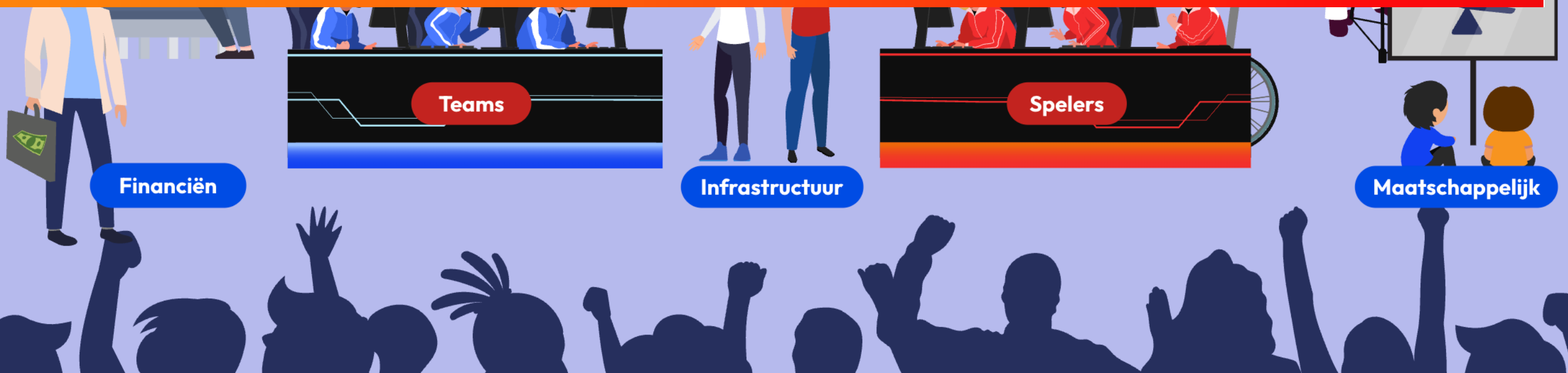
+ Introductie

+ Primaire

Sluiten

Primaire stakeholders

Bij het organiseren van een competitieve structuur rondom videogames (esports) 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.



Esports: Het Nederlandse ecosysteem

Primaire stakeholders

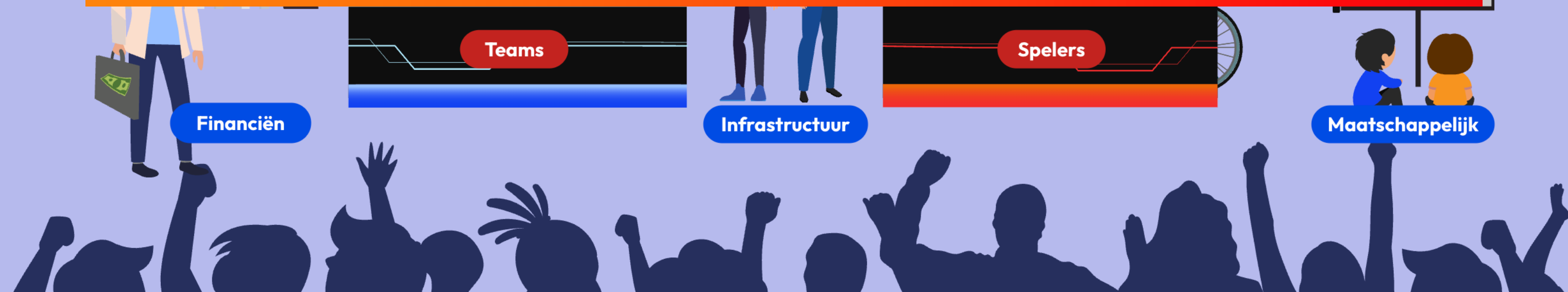
Sluiten

Toernooi- en competitie-organisatoren

Professionele toernooien en competities worden in Nederland bijna altijd georganiseerd door organisatoren uit de Benelux. Dit doen zij in opdracht en binnen de voorwaarden van de game-uitgever. Deze regionale toernooien en competities kunnen voor de spelers en teams dienen als opstap naar internationale wedstrijden. In Nederland hebben we enkele organisatoren voor de professionele competities in 2022 en 2023 zoals Unlocked (Elite Series) en Eredivisie CV (eDivisie).

Benieuwd welke toernooi- en competitie-organisatoren er in Nederland zijn?

Bekijk het overzicht



Teams

Esportsteams zijn teams van esporters van een specifieke game. Deze teams komen vaak namens een organisatie of club uit in competities en toernooien. De (semi-)professionele teams beschikken over een coachingstaf met bijvoorbeeld een hoofdcoach, assistent-coach en soms analisten, scouts, diëtisten, fysiotherapeuten en psychologen.

De vier meest voorkomende structuren van esportsteams zijn:

1. Esportsteams en spelers zijn onderdeel van een **esportsorganisatie**. Zo'n organisatie bestaat vaak uit verschillende esportsteams, die uitkomen in verschillende esports. Zo heeft bijvoorbeeld **mCon** esports teams en spelers in League of Legends, Rocket League en FIFA. **Team Gullit** richt zich dan weer alleen op FIFA/FC24.
2. Esportsteams en spelers komen uit voor een **traditionele sportorganisatie**. Denk bijvoorbeeld aan het FIFA/FC24-team, dat namens Ajax in de eDivisie speelt. Dit komt vooral voor bij sportgames, maar er zijn ook uitzonderingen. Zo speelt Heracles Almelo ook mee met de Rocket League Elite Series.
3. Esportsteams en spelers komen uit voor een **onderwijsinstelling**. Denk bijvoorbeeld aan de teams die in de Dutch Student League uitkomen. Dit gaat met name om universiteiten, hogescholen en het middelbaar beroepsonderwijs.
4. Esportsteams maken **geen deel uit van een bredere organisatie**. Deze teams worden ook wel mixteams genoemd. Dit zijn gelegenheidsteams, die voor een specifiek toernooi of competitie samenspelen.

Momenteel zijn er ongeveer 116 esportsteams in Nederland. Benieuwd welke dit zijn en welke games veel beoefend worden?

Bekijk het overzicht



Competitieve spelers

Competitieve spelers gamen tegen elkaar. Zij zijn in te delen in verschillende groepen:

- ▶ **(Semi-)professionele esporters** staan onder contract bij esportteams of worden hierdoor ingehuurd. Deze esporters worden betaald om mee te doen in competities en op toernooien op het hoogste niveau.
- ▶ **Amateur-competitieve gamers** spelen soms voor esportsorganisaties, maar vooral individueel of in mixteams. Deze mixteams bestaan uit spelers die voor een enkel toernooi of competitie samenspelen.
- ▶ **Aangepaste esporters** - esporters met een lichamelijke en/of verstandelijke beperking - spelen competitief op amateurniveau in reguliere of aangepaste toernooien. Deze groep is zowel mondiaal als in Nederland nog zeer klein, maar in ontwikkeling.

Er ontbreekt een compleet overzicht van spelers die uitkomen voor Nederlandse esportteams. Op basis van data van de Branchevereniging Esports Nederland en Kenniscentrum Sport en 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.¹ Aanvullend zijn er ook spelers die in gelegenheidsteams spelen, of professioneel 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.²

¹ Bulkens D. (2023). Factsheet esports in Nederland. Utrecht: Kenniscentrum Sport & Bewegen.

² Dool, R. van den (2019). Gamen & esport in Nederland. Utrecht: Mulier Instituut.



Esports: Het Nederlandse ecosysteem

Primaire stakeholders

Sluiten

Game-uitgevers

Game-uitgevers (ook wel publishers genoemd) financieren de ontwikkeling, marketing en productie van videogames. Zij hebben de intellectuele en industriële rechten en zijn daarmee de eigenaar van de game. Hierdoor hebben de publishers ook de belangrijkste stem in het organiseren en structureren van competities en toernooien. Voorbeelden van uitgevers zijn Electronic Arts, Epic Games en Riot Games. In Nederland staan deze publishers vaak op grote afstand, omdat zij mondiaal zijn georiënteerd. Enkele uitgevers hebben zich verzameld in de [Videogames Federatie Nederland](#).

Benieuwd welke game-uitgevers er zijn en welke esportsgames zij uitgeven?

Bekijk het overzicht

Teams

Spelers

Financiën

Infrastructuur

Maatschappelijk



Esports: Het Nederlandse ecosysteem

+ Introductie



Game-uitgevers

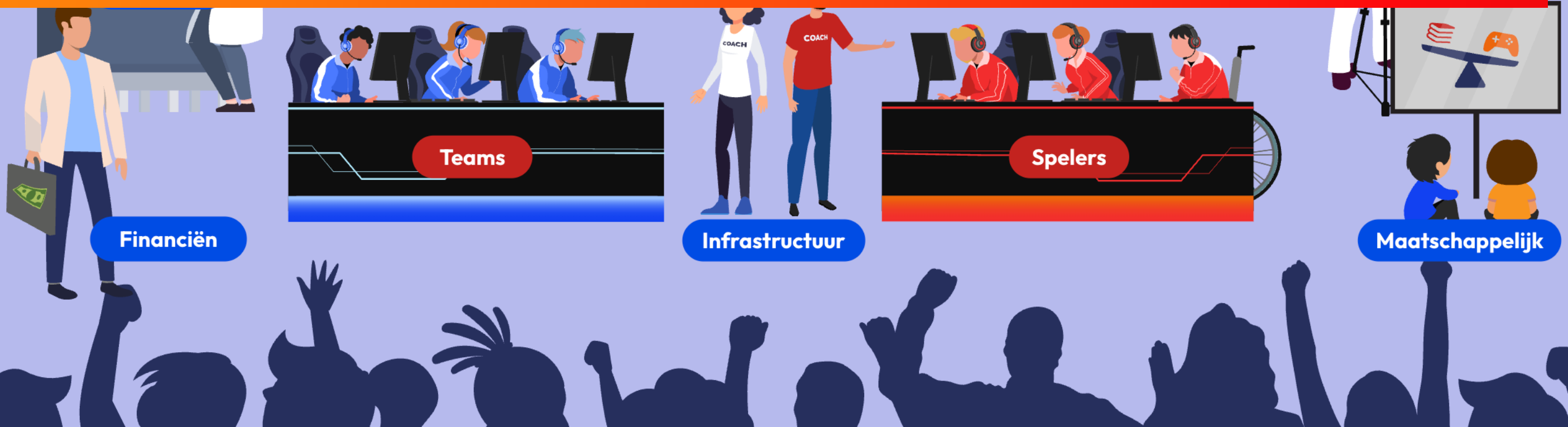


+ Primaire stakeholders

Sluiten

Secundaire stakeholders

Naast primaire stakeholders zijn er nog andere organisaties, die een plek hebben in het Nederlandse esports-ecosysteem. Zij zijn onder te verdelen in: infrastructuur, media, financieel, maatschappelijk en kennis.



Kennis

Op verschillende niveaus dragen stakeholders met kennis bij aan het ecosysteem zoals juristen, consultants, onderwijsinstellingen en onderzoeksinstellingen.

Juristen

Esports dient te voldoen aan allerlei type wetgeving. Denk hierbij aan spelerscontracten, intellectuele eigendomsrechten van games, en sponsor- en marketingcontracten. Juristen helpen professionals met het maken van de juiste keuzes door te adviseren.

Consultancy en management

Aangezien esports nog sterk in ontwikkeling is om financieel stabiel te worden zijn specialistische esportsfuncties in Nederland nog schaars. Er zijn wel verschillende bedrijven die daarom ondersteuning bieden op het vlak van bijvoorbeeld spelers- en performance management, marketing, strategie en evenementen.

Onderwijsinstellingen

Esports bestaat uit een grote verzameling van beroepen. Onderwijsinstellingen onderwijzen studenten over esports en leiden studenten op voor een baan in esports. Dit begint op de basisschool al met voorlichtingen en digitale geletterdheid. Later in het mbo, hbo en wetenschappelijk onderwijs zijn er opleidingen die zich (deels) richten op esports.

Benieuwd welke onderwijsinstellingen zich met esports bezighouden? [Bekijk het overzicht.](#)

Kennis- en onderzoeksinstellingen

Kennisgedreven organisaties dragen bij aan onafhankelijke kennisontwikkeling en kennisverspreiding over esports. Denk hierbij aan universiteiten, hogescholen, onderzoeksbureaus en kennisinstellingen.

Benieuwd welke kennis- en onderzoeksinstellingen zich met esports bezighouden? [Bekijk het overzicht.](#)



Secundaire stakeholders

Sluiten

Financiën

Sponsoren en investeerders spelen een belangrijke rol in de financiële basis van esports.

Sponsoren

60 procent (837 miljoen dollar) van de wereldwijde omzet van esports komt voort uit sponsoring.^[1] Veel esportsorganisaties zijn afhankelijk van (enkele) sponsoren. Dit maakt het businessmodel van esports niet altijd even toekomstbestendig. Beperkte diversificatie van inkomsten, grote afhankelijkheid van externe factoren zoals de economie en sponsorprioriteiten en vaak tijdelijke sponsorovereenkomsten, kunnen zorgen voor een onzekere financiële situatie voor esportsorganisaties. Ook in Nederland hanteren de meeste teams dit model.

Investeerders

Esportsteams en -organisaties worden regelmatig bijgestaan door investeerders. Dit zijn soms investeringsgroepen, maar ook individuen. Zo zijn er traditionele topsporters, die investeren in esports. Er zijn ook enkele overheden die investeren, omdat zij kansen zien om esports in te zetten voor maatschappelijke doelstellingen zoals de provincie Gelderland in het Esports Talent Center Gelderland.

¹ Newzoo (2022). Global Esports & Live Streaming Market Report (Free Version | 2022).

Financiën

Infrastructuur

Maatschappelijk



Infrastructuur

Verschillende stakeholders leveren een belangrijke bijdrage aan de fysieke en technologische infrastructuur van esports zoals hardware-leveranciers en locatie-eigenaren.

Front-end hardware-leveranciers

Deze front-end (voorkant) leveranciers bieden gaming-apparatuur zoals pc's, muizen, toetsenborden, consoles, monitoren en stoelen. Deze hardware is nodig om daadwerkelijk te kunnen spelen. Dit materiaal is voor het publiek ook zichtbaar in tegenstelling tot de back-end hardware.

Back-end hardware-leveranciers

Deze back-end (achterkant) leveranciers richten zich op servers, dataopslag, netwerken, cloudservices en beveiliging. Ze zorgen ervoor dat de technische basis achter esports soepel werkt. Dit voorkomt vertragingen, storingen en valsspelen. Het is wat je niet ziet, maar wat het hele systeem draaiende houdt.

Locatie-eigenaren

Door het digitale karakter van games kunnen wedstrijden makkelijk online gespeeld worden. Professionele competities en toernooien worden vaak op fysieke locaties georganiseerd, zodat het publiek ook aanwezig kan zijn. Nederland telt een aantal vaste esportslocaties en enkele andere evenementenlocaties waar competities en toernooien gespeeld kunnen worden.

Benieuwd welke esportslocaties er in Nederland zijn?

Bekijk het overzicht



Maatschappelijk

Een klein deel van de stakeholders in esports is sterk maatschappelijk georiënteerd zoals belangenorganisaties, overheden, maatschappelijke organisaties en traditionele sportorganisaties.

Esports-belangenorganisaties

Zowel nationaal als internationaal ontstaan steeds meer belangenorganisaties. Zij vertegenwoordigen de belangen van de esportsbranche en/of van specifieke groepen, zoals spelers en coaches. Nederland kent ook enkele belangenorganisaties, zoals de [Branchevereniging Esports Nederland](#), [Esportbond](#) en [Nederlandse Bond voor studenten E-Sports](#).

Overheden en maatschappelijke organisaties

Er is vanuit nationale, provinciale en lokale overheden regelmatig aandacht voor esports, echter is de betrokkenheid nog beperkt. In sommige gevallen zien overheden esports als een kans om maatschappelijke doelen te bereiken. Denk bijvoorbeeld aan het behoud van jongeren bij de sportverenigingen, het ontwikkelen van talent, citymarketing en het tegengaan van eenzaamheid onder jongeren. Maatschappelijke organisaties - gericht op sport, welzijn, gezondheid en cultuur - krijgen dan vaak de opdracht om esports als middel in te zetten.

Benieuwd welke overheden en maatschappelijke organisaties zich met esports bezighouden? [Bekijk het overzicht](#)

Traditionele sportorganisaties

Enkele internationale sportfederaties werken samen met game-uitgevers, waardoor een aantal Nederlandse sportbonden - zoals de KNAF (autosport) en KNVB (voetbal) - een esportdiscipline organiseren.[1] Daarnaast speelt ook al jaren de discussie rondom acceptatie van esports als een sport binnen het Internationaal Olympisch Comité. Traditionele sportorganisaties zijn weliswaar een middel om esports breder onder de aandacht te brengen, maar lijken niet noodzakelijk voor het bestaansrecht van esports.

Benieuwd welke traditionele sportorganisaties zich met esports bezighouden? [Bekijk het overzicht](#)



Media

Verschillende type media voorzien het esportspubliek van content zoals mainstream media, casters, streamingdiensten en content creators.

Mainstream media

Mainstream nieuwsplatforms, zoals nu.nl, Algemeen Dagblad en RTL Nieuws, brengen de afgelopen jaren steeds vaker artikelen over esports uit. Daarnaast zijn er ook enkele kleine esports-specifieke nieuwsplatforms.

Streamingdiensten

Streamingdiensten bedienen het publiek van esportscompetities en -toernooien. In West-Europa zijn Twitch en YouTube de grootste streamingplatforms.¹ Wedstrijden worden in Nederland zeer sporadisch op nationale televisie uitgezonden behalve de eDivisie.

Casting

Casters becommentariëren en analyseren esportswedstrijden tijdens uitzendingen. Daarnaast zijn er enkele influencers, die de wedstrijd analyseren en hun ideeën met het publiek delen. Esports is vaak snel en dynamisch en casters zijn van cruciaal belang om de kijkervaring te verrijken en zo de betrokkenheid van het publiek te vergroten.

Esports- en gaming content creators

Esports- en gaming content creators creëren video's, livestreams, artikelen, podcasts en andere vormen van content binnen esports om hun kijkers en volgers te vermaken, informeren en betrekken. Content creators hebben een unieke rol in de esportsindustrie en dragen bij aan het vergroten van de populariteit en het bereik van esports. Verschillende esportsorganisaties hebben naast prestatieve teams ook content creators onder contract.

¹ Newzoo (2021). 2021 Global Esports & Live Streaming Market Report (Light Version).

