

Esports 2022

Een introductie voor beleid, onderzoek en praktijk



Inhoudsopgave



Hoofdstuk 1.
Wat is esports?

De term esports werd eind jaren negentig geïntroduceerd. Esports is een samenstelling van de Engelse woorden electronic en sport en staat voor het (semi-) professioneel competitief spelen – in de vorm van competities of toernooien – van videogames. Dit kan zowel individueel als in teams...

Lees verder



Hoofdstuk 2.
De populariteit van esports

Na deze korte historische beschouwing volgt hier een beschrijving van de huidige situatie van esports: spelers, kijkers, de esportsmarkt en evenementen.

Lees verder



Hoofdstuk 3.
Hoe is esports georganiseerd (in Nederland)?

De esports-sector wordt ook vaak het esports ecosysteem genoemd. Dit betekent dat esports wordt gestructureerd en gekenmerkt door verschillende soorten stakeholders die met elkaar in contact staan. Esports is een internationaal ontwikkeld fenomeen, maar Nederland kent ook haar eigen ecosysteem...

Lees verder



Hoofdstuk 4.
Visies op esports

‘Is esports een volwaardige sport?’ Dat is een vraag die regelmatig wordt gesteld. In 2019 vond slechts 6% van de Nederlanders esports een sport (Van den Dool, 2019). Daarom is het interessant om die discussie te belichten vanuit de beleidsmatige hoek en vanuit de sportfilosofische literatuur.

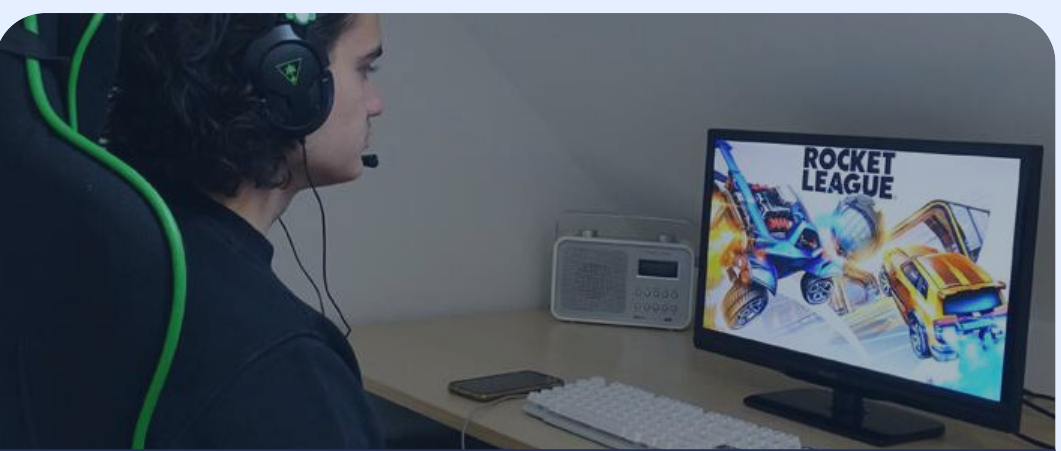
Lees verder



Hoofdstuk 5.
Vijf basiskennmerken van sport

Binnen de sportfilosofie is door verscheidene auteurs geprobeerd de grenzen van het begrip sport – de zogenoemde eigenheid – zo duidelijk mogelijk vast te leggen (Steenbergen, 2004; Klein, 2017; Morgan, 2018). Hoewel wordt geprobeerd scherpe grenslijnen te trekken tussen...

Lees verder



Hoofdstuk 6.
Voldoet esports aan de kenmerken van sport?

Veel sportfilosofen kijken hoe esports zich als grensgeval verhoudt tot de traditionele sport...

Lees verder



Hoofdstuk 7.
Esports is ‘(non) physical’ – een eerste scheiding

De discussie over de vraag of esports een vorm van sport is, wordt het meest gevoerd over het kenmerk fysieke vaardigheid. Een aantal sportfilosofen is vrij uitgesproken over de vraag of het binnen esports gaat om het testen van die vaardigheden...

Lees verder



Hoofdstuk 8.
Esports en institutionalisering – een tweede scheiding

Institutionalisering wordt beschouwd als een belangrijk kenmerk voor sport. Hoewel iedereen het erover eens is dat esports sterk groeit, er een grote groep is die deze games beoefent en er tal van competities zijn, benoemen enkele auteurs dat vooral de organisatie (institutionalisering) van esports problematisch is...

Lees verder



Hoofdstuk 9.
Wat zijn de functies en betekenissen van esports?

Sportbeleid wordt steeds vaker verbreed tot sport- en bewegingsbeleid, waardoor de discussie niet meer over de definitie van de activiteit gaat, maar over welke bijdrage het kan leveren aan de samenleving...

Lees verder



Hoofdstuk 10.
Esports en de ontwikkeling van het kind

Verschiedende auteurs zien esports vanuit een meer pedagogisch respectievelijk ontwikkelingsgericht perspectief. De focus ligt dan vooral op de vraag of esports kan bijdragen aan de ontwikkeling van kinderen...

Lees verder



Hoofdstuk 11.
Esports en de fysieke gezondheid

Critici beweren dat esports ongezond is respectievelijk de fysieke fitheid aantast. Spelers kijken lange tijd naar beeldschermen en doen dit zittend...

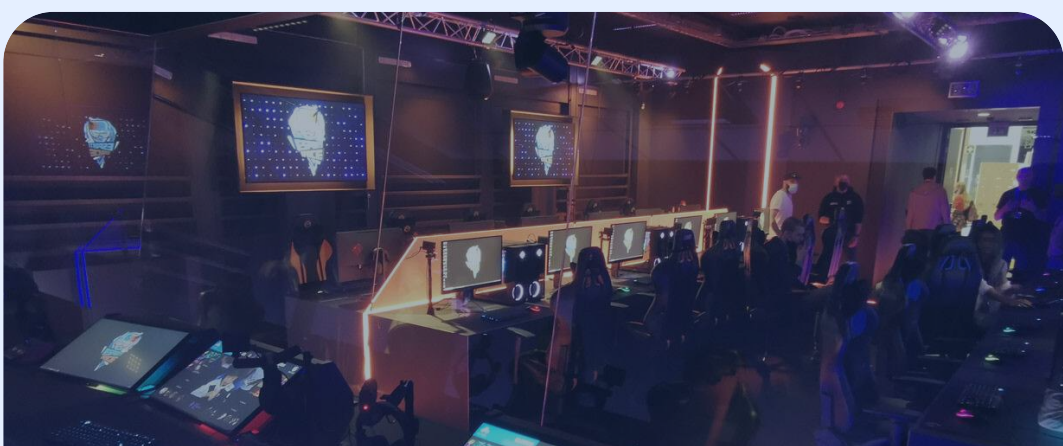
Lees verder



Hoofdstuk 12.
Esports en de mentale fitheid

Keyi Yin e.a. (2020) geven aan dat esporten enkele psychologische gezondheidseffecten kan veroorzaken. Voorbeelden zijn stress, slaapverstoring, verslaving, geweld en agressie...

Lees verder



Hoofdstuk 13.
Welke Nederlandse esports initiatieven zijn er vanuit overheden, traditionele sport en onderwijs?

Dit laatste hoofdstuk bevat een inkijkje in Nederlandse initiatieven die ontstaan vanuit overheden, traditionele sport en het onderwijs.

Lees verder

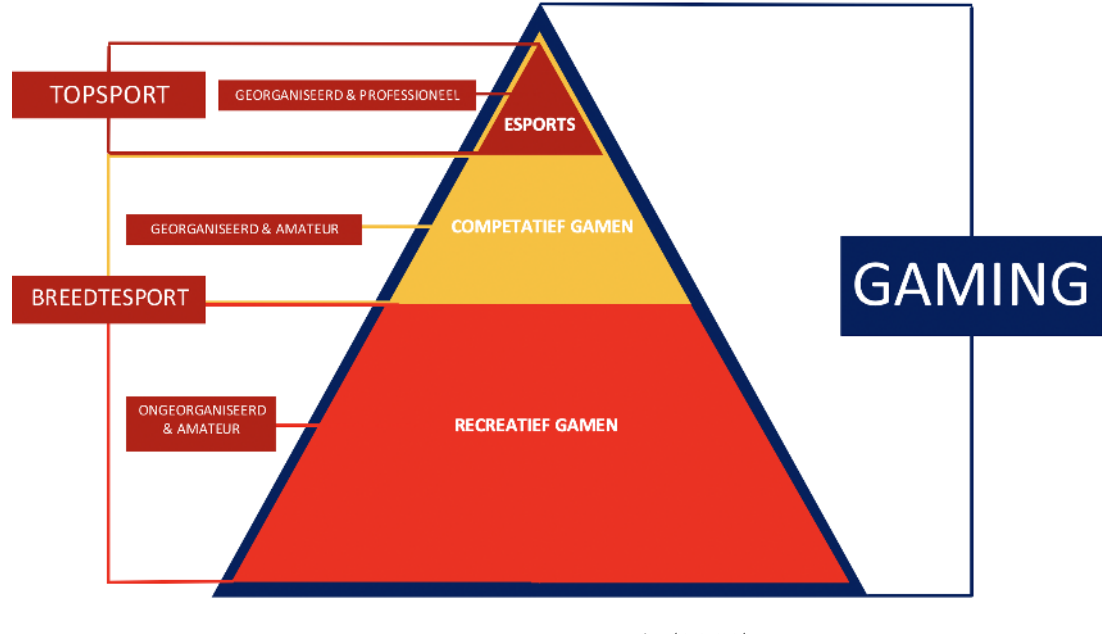
Literatuurlijst/bronnen

Lees verder

Contact

Lees verder

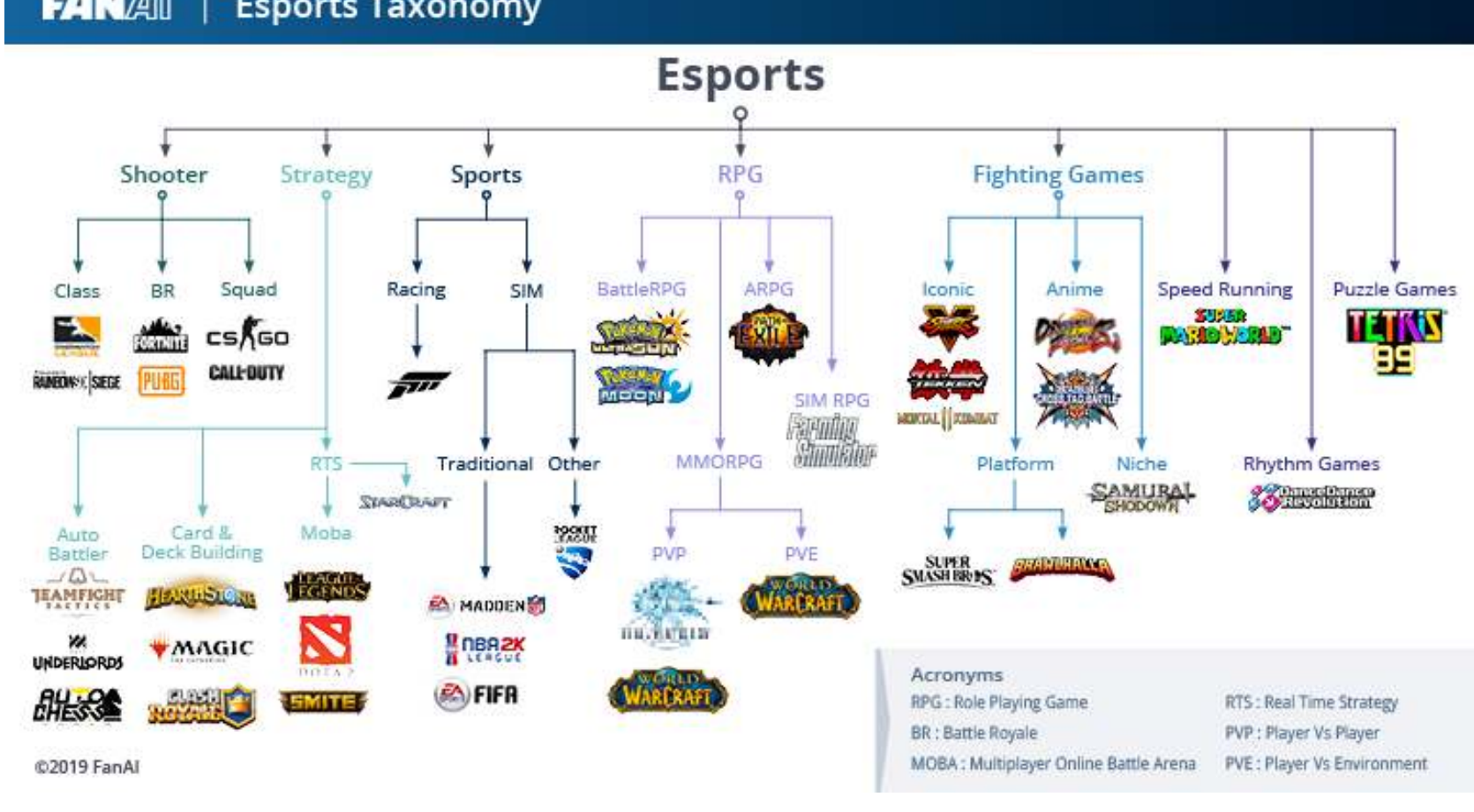
1. Wat is esports?



Figuur 1. Esports piramide (2022)

De term esports werd eind jaren negentig geïntroduceerd. Esports is een samenstelling van de Engelse woorden electronic en sport en staat voor het (semi-) professioneel competitief spelen – in de vorm van competities of toernooien – van videogames. Dit kan zowel individueel als in teams. Niet alle vormen van games worden gezien als esports. Er is onderscheid tussen competitief games en recreatief games. Esports is een onderdeel van competitief games (meedoen aan georganiseerde toernooien en competities) waar ook een amateurtak onder valt. Recreatief games is non-competitief en ongeorganiseerd. Het overgrote deel van de gamers speelt recreatief. Esports is slechts het topje van de piramide. Figuur 1 toont hoe je esports, competitief games en recreatief games kunt vergelijken met de traditionele sportpiramide.

In dit ebook gaan we vooral in op esports, de topsport van het games. Maar de topsport en breedtesport zijn niet los van elkaar te zien. In figuur 2 (McLaughlin, 2019) zie je de verscheidenheid aan disciplines in esports. Net als bij atletiek heb je verschillende disciplines waarin een (e)sporter in kan uitblinken. Zo zijn er bijvoorbeeld disciplines waar een traditionele sport wordt gesimuleerd (sportgames) of shooters (schietgames). Er zijn ongeveer 400 games die competitief worden gespeeld (Besombes, 2019).



Figuur 2. Esportsdisciplines (McLaughlin, 2019)

Esports is dus niet hetzelfde als bewegegapps of bewegegames. Bij de meeste esports titels blijft de lichamelijke activiteit beperkt tot fijnmotorische handtechnieken. Er zijn wel een aantal bewegegames, zoals JustDance, waar een competitiestructuur overheen is ontwikkeld, maar dit zijn relatief kleine onderdelen van esports.

"Esports is dus niet hetzelfde als bewegegames."

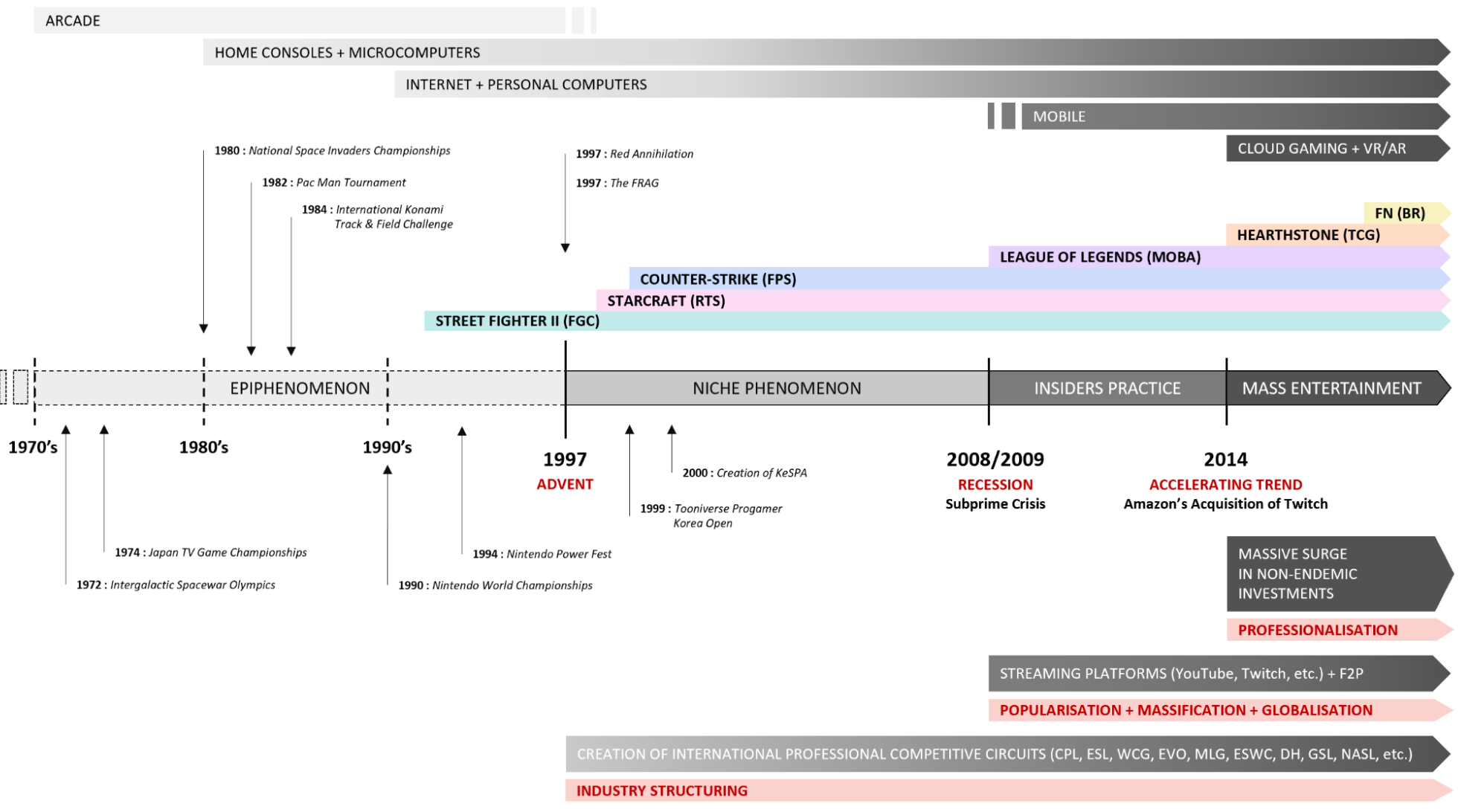
Dreamhack 18 oktober 2019 in Ahoy Rotterdam (foto Jeroen Hoyng)

De roots van esports

Esports heeft een historie, die teruggaat naar halverwege de vorige eeuw. Tennis for Two (1958) kun je als de voorloper van esports beschouwen, maar dit spel is slechts sporadisch gespeeld en raakte snel in de vergetelheid. Het eerste computerspel waarbij je tegen elkaar streed en op meerdere plekken speelde, is Spacewar, bedacht door Steve Russell in 1962. Omdat een computer destijds net zo groot was als een klaslokaal, werd dit spel alleen op Amerikaanse universiteiten gespeeld.

ESPORTS TIMELINE

© Nicolas Besombes – March 2019



Figuur 3. Esports Tijdlijn (Besombes, 2019)

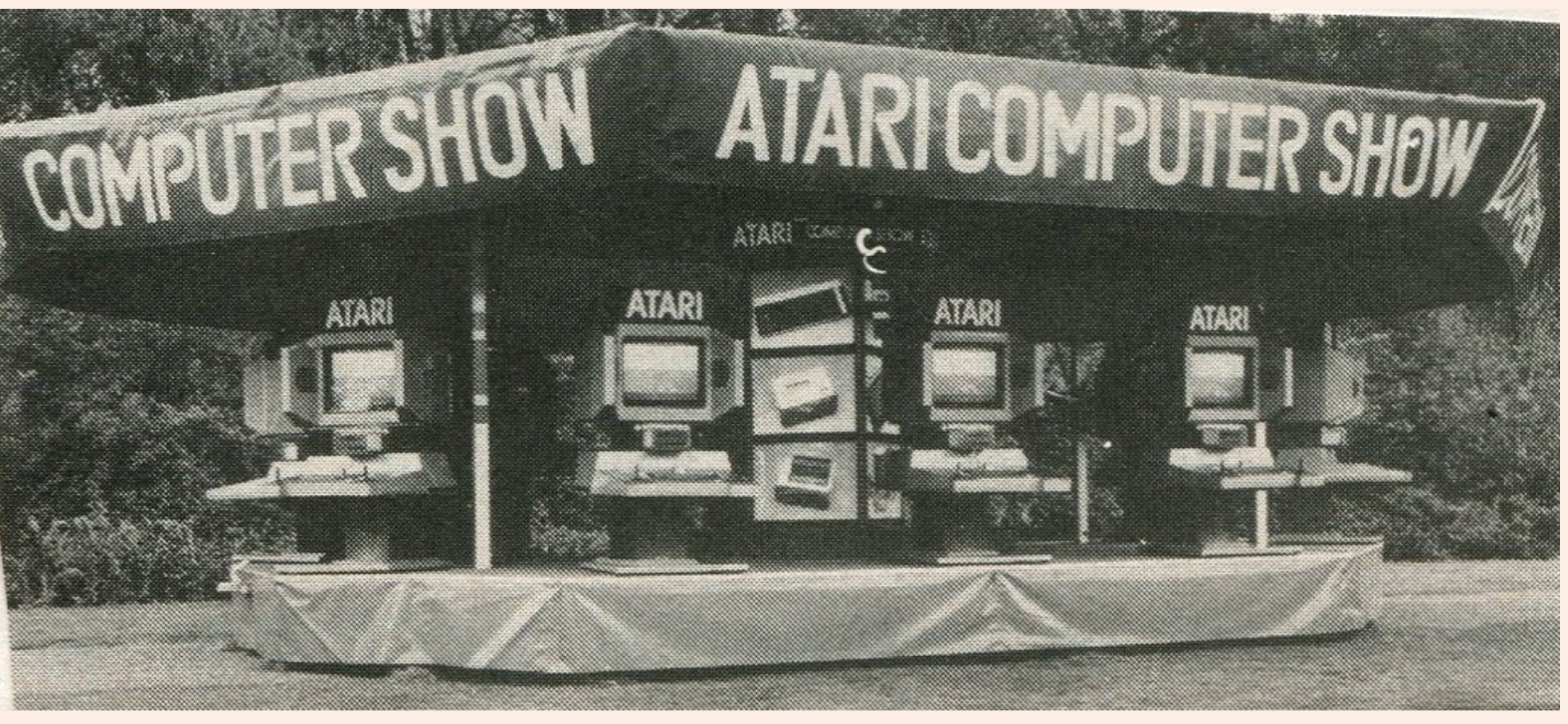
Pas in 1971, door de komst van de microcomputer, bouwde Nolan Bushnell samen met Samuel "Ted" Dabney een arcadehal versie van Spacewar genaamd Computer Space. Commercieel was dit geen succes. Arcadehallen vormen de basis van competitief games. In 1972 richtten deze twee heren Atari op en dit computerbedrijf lanceerde dat jaar het Pong. Dit tafeltennis spel werd een groot succes op het moment dat Atari in 1975 een versie uitbracht voor thuisgebruik. De lancering van Pong bracht diverse andere bedrijven op ideeën. Het speelautomatenbedrijf Taito kwam als eerste met racespellen (Astro Race 1973, Speed race 1974) waarbij twee spelers tegen elkaar konden racen.

Eerste esports wedstrijd

De Intergalactic spacewar olympics in 1972 wordt gezien als de eerste esportswedstrijd in de geschiedenis. Deze vond plaats op de Stanford universiteit in San Francisco. In 1974 was in Japan de eerste nationale Game-competitie op televisie genaamd Sega TV Game-ki Zenkoku Contest met Table Hockey.

Het eerste Westerse grootschalige esportstoernooi was in 1980 de Space Invaders Championship. Er deden, aan het door Atari georganiseerde evenement, meer dan 10.000 deelnemers mee met als winnaar: Rebecca Heineman. Zij wordt beschouwd als de eerste nationale kampioen van videogame toernooien. In de jaren tachtig werden zogenaamde public gaming festivals georganiseerd die het begin vormen van wat we nu aanduiden met esports (Borowy, 2012). In 1983 trok het U.S. National Video Game Team met een tour door Amerika, waarvan de wedstrijden werden uitgezonden op de televisie.

In Nederland ging Atari met een roadshow langs festivals, pretparken en campings waar spelers in toernooivorm het tegen elkaar opnamen. Zo kwam op 22 juli 1984 de Atari Computer Show naar Duinrell (Wassenaar). De hoogste score die dag voor het racespel 'Pit Stop' leverde een van de auteurs [JH] een Atari-tas als eerste prijs op. Ook Nintendo organiseerde evenementen, zoals in 1990 een eerste wereldkampioenschap in de Verenigde Staten. De hoofdprijs was een gouden Nintendo spelcartridge.



Afbeelding 1. Atari Computer Show 22 juli 1984, Duinrell Wassenaar (Foto Jeroen Hoyng)

Opmars na grote dip

Eind jaren tachtig zat de videogame-industrie in een grote dip. Dat had te maken met slecht geproduceerde games. Het leek ontwikkelaars meer te gaan om kwantiteit dan om kwaliteit. De komst van het wereldwijde web in 1989, de daling van de computerprijzen en de nodige innovaties in hardware (multiplayer functies en local area networks) en software (waaronder first person shooter games), zorgden voor een boost in het gebruik van videogames (Jonasson and Thiborg, 2010; Jonasson, 2016). Bovenstaande innovaties leidden volgens Wagner (2006) tot twee verschillende gaming-culturen in de jaren negentig. Deze worden als het echte begin van de internationale structuren van esports gezien:

- In Noord-Amerika en Europa door de first person shooter (FPS) games Doom (1993) en Quake (1996). Een van de eerste toernooien van de Cyber Professional League voor een live publiek, was de Foremost Roundup of Advanced Gamers (The Frag) in 1997.
- In het Oosten en vooral in Zuid-Korea ging de voorkeur uit naar Massively Multi-user Online Role Playing Games (MMORPG). Voorbeelden van MMORPG waren Lineage (1998) en Real Time Strategy Games, zoals Warcraft (1994) en Starcraft (1998). Ook fighting games, zoals Street Fighter II (1992) waren populair. Gaming events werden toen al uitgezonden op televisie in Korea.

Structureren van esports

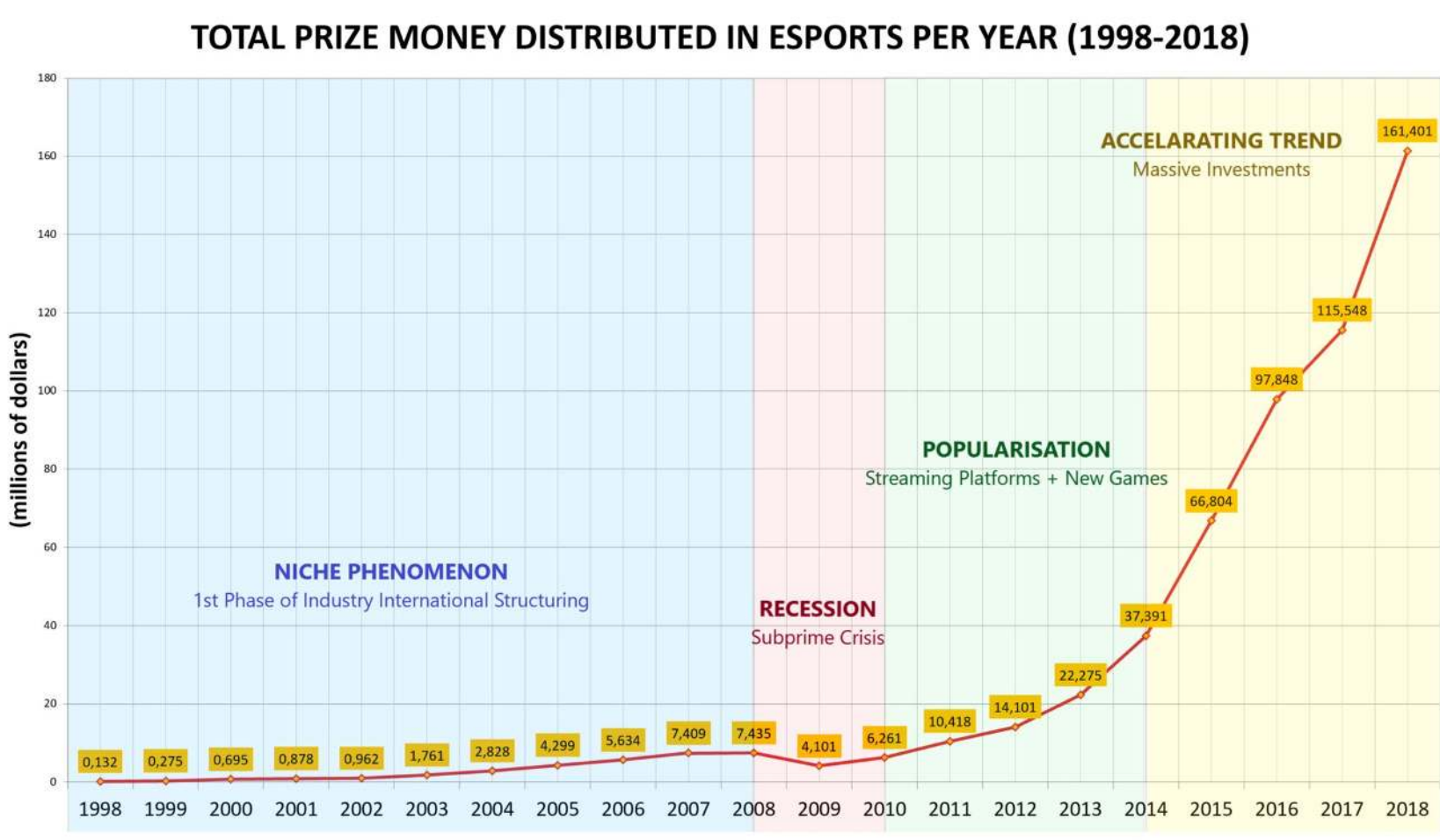
1997 is een cruciaal jaar voor het esports zoals we het nu kennen. In dit jaar werden twee grote Quake-toernooien georganiseerd. Op deze manier ontstonden de eerste internationale competities en organisaties die esports organiseren en reguleren (Besombes, 2019). In 2000 werden de eerste World Cyber Games gehouden en in 2003 de eerste wereldkampioenschappen (Electronic Sports World Cup). Deelnemers moesten om hun land te vertegenwoordigen, zich eerst kwalificeren via nationale kampioenschappen. In Nederland werd in Eindhoven sinds 2005 tot 2013 het jaarlijkse landskampioenschap gehouden, als onderdeel van het Dutch Gaming Festival.

Massa-entertainment

Sinds 2010 zit esports pas echt in de lift. Dat kwam doordat via het internet diverse streaming media (Twitch.tv, YouTube, ESPN, Yahoo!, Kicker, Mixer.com en Sport1) esports wedstrijden aanboden, waar veel naar gekeken werd. De website Twitch.tv ontwikkelde zich tot hét platform voor esports wedstrijden. Ook werden twee hedendaagse esportstitels gelanceerd in deze periode: League of Legends (2009) en Starcraft II (2010). Op deze manier ontstonden kwalitatief goede games die het kijken waard waren.

Vanaf 2014 werd esports mainstream en massa-entertainment. Grote investeerders en sponsors begonnen te investeren in esports waardoor het kon groeien en populairder werd. Deze aandacht ontstond onder andere vanwege de komst van het genre Battle Royale, waarbij een groot aantal spelers strijden tegen elkaar om de laatste overlevende te zijn zoals Fortnite (2017), PlayerUnknown's Battlegrounds (2017), Apex Legends (2019) en Call of Duty: Warzone (2020). Deze games zijn gratis en daarom door een groot publiek te spelen. Waar voorheen esports zich nog in anonimiteit kon ontwikkelen, is er nu aandacht van het algemene publiek.

Zo besteedde de Nederlandse media groots aandacht aan de tweede plek (en het bijbehorende prijzengeld van meer dan 1 miljoen euro) van Nederlander Dave "Rojo" Jong op het WK Fortnite in 2019 (NOS, 2019). Het prijzengeld in esports neemt de laatste jaren ook fors toe. De stijging van het prijzengeld laat de ontwikkeling van esports door de jaren heen zien zoals in onderstaande grafiek (Besombes, 2019).



Figuur 4. Ontwikkeling totale prijzengeld in esports (Besombes, 2019)

Terug naar de inhoudsopgave?

Klik hier

2. De populariteit van esports

Na deze historische beschouwing volgt hier een beschrijving van de huidige situatie van esports: spelers, kijkers, de esportsmarkt en evenementen. In 2022 leven er 7,91 miljard mensen op aarde, 5,12 miljard zijn online actief. Esports is bekend bij 2,47 miljard mensen (31%), en in Europa zou dit maar liefst al 60% zijn. 261 miljoen mensen wereldwijd zien meer dan een keer per maand esports content. De totale omzet van esports, dat wil zeggen tickets, merchandise, publishers fees, mediarechten, advertising en sponsorships, is van 655 miljoen in 2017 in vijf jaar tijd verdubbeld naar 1,38 miljard Amerikaanse dollars aan de start van 2022 (Newzoo, 2022).

Populaire esports disciplines en -titels

Esports bestaat uit diverse genres, zoals vechtgames en strategiegames. In Tabel 1 staan de verschillende disciplines en een aantal populaire games die je competitief kunt spelen. Deze disciplines zijn ook weer te verdelen in subdisciplines. Zo is binnen de schietgames (oftewel shooters) onderscheid tussen First Person Shooters, Battle Royale en Third Person Shooters (Besombes, 2019).

Voor een [gedetailleerder overzicht](#) van meer games die je competitief kunt spelen, is het overzicht van Besombes (2019) beschikbaar. Niet alle games zijn populair als esportstitel. Er zijn slechts een aantal games (vb. Dota 2, League of Legends) waar een professionele competitiestructuur omheen is gebouwd. Hier is miljoenen prijzengeld mee te verdienen en bereikt een groot publiek. De disciplines met wereldwijd de meest populaire esportstitels, op basis van het totaal aantal uren dat publiek naar esports kijkt, zijn Shooters en Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) (Newzoo, 2020). Hoewel in elke discipline wel een grote esportstitel aanwezig is, verschilt de populariteit per regio. Zo is in Nederland de voetbalgame FIFA een populaire titel en in Amerika en Azië niet.

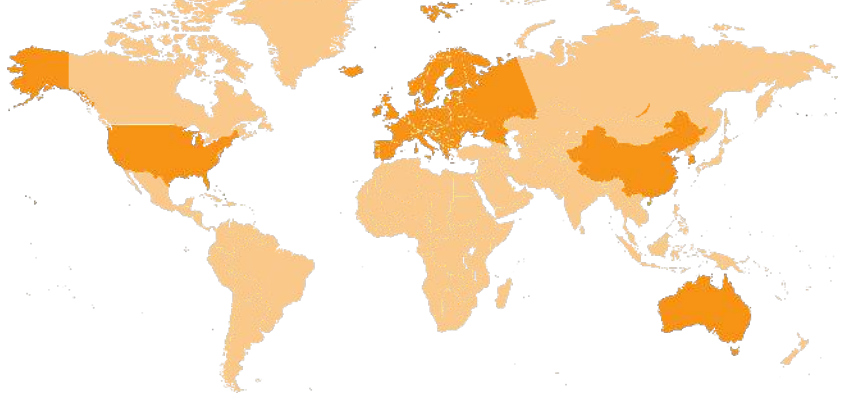
Esportsdisciplines	Esports- en gametitels
Vechtgames	UFC, Tekken, Smash Bros, Street Fighter en Mortal Combat
Sportgames	FIFA, NBA 2K, Tennis World Tour, NHL en Mario Tennis
Kaartgames	Clash Royale, Clash of Clans en Hearthstone
Racegames	Moto GP, Gran Turismo en F1
MOBA* games	Dota 2, League of Legends en Mobile Legends
Strategiegames	Warcraft III, Warhammer, en Command & Conquer
Schietgames	PUBG, Fortnite, Apex Legends, Overwatch, Call of Duty, CS:GO, Rainbow Siege, Halo, Free Fire en Valorant
Rollenspel games	World of Warcraft, Minecraft en Runescape
Ritmegames	Just Dance, Beatmania en Drum Mania
Puzzelgames	Tetris en Puyo Puyo

Tabel 1. Overzicht esports & competitive games per discipline (gebaseerd op Besombes, 2019)

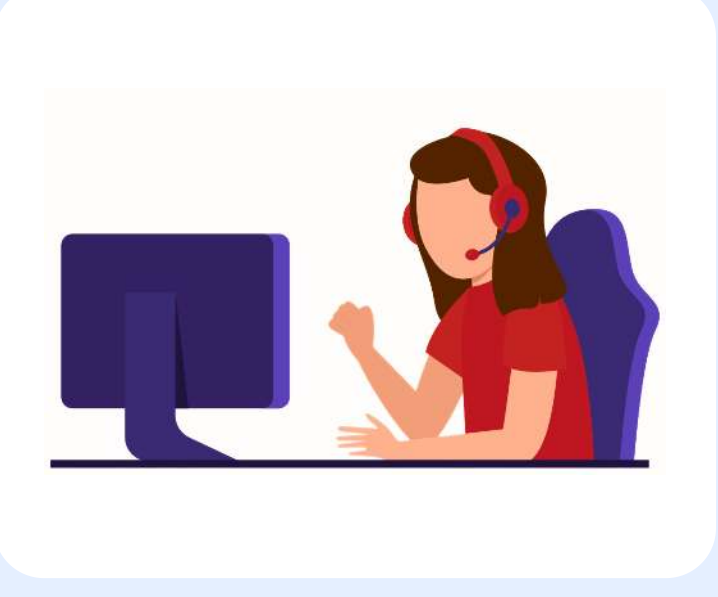
Spelers

Esports wordt vooral gespeeld in China, Zuid-Korea, Noord-Amerika, Europa en Australië. Het verschil tussen vrouwelijke (46%) en mannelijke (54%) recreatieve gamers is klein, maar esports wordt meer door mannen beoefend. Dit blijkt uit een onderzoek onder dertig landen van Newzoo (2019). Onder de hardcore gamers (mensen die een groot deel van hun vrije tijd en geld besteden aan games) vormen vrouwen een derde van de groep, maar het aantal neemt toe.

In Nederland zijn gamers van langdurende games zoals League of Legends, Grand Theft Auto en Fortnite vaker man (65%) dan vrouw (35%). Door het gewelddadige karakter van veel games hebben vrouwen een voorkeur voor andere games. De spelers zijn verder vooral jong (Van den Dool, 2019). In het basisonderwijs gamet 89% van de kinderen wel eens (jongens 96% en meisjes 81%) en 38% doet dit (bijna) dagelijks. Dit neemt af naarmate ze ouder worden. In het voortgezet onderwijs liggen deze cijfers iets lager. 75% van de scholieren van 12 t/m 16 jaar gamet wel eens (jongens 92% en meisjes 57%). Ruim een kwart (27%) gamet dagelijks. Jongens gamen vaker dan meisjes, en doen dit veel vaker op dagelijkse basis dan meisjes in zowel primair- als voortgezet onderwijs (Trimbos-instituut, 2019).



Figuur 5. Wereldkaart esportsparticipatie



Ontdek de populariteit van esports in Nederland met onze interactieve factsheet uit 2023.

Wil je snel inzicht in hoe esports in Nederland georganiseerd is? Onze interactieve factsheet, gemaakt in samenwerking met Loadout, biedt een compleet overzicht van teams, competities, game-uitgevers én meer. Bekijk statistieken zoals kijkcijfers, prijzengeld en populaire esports in Nederland. Of je nu esportsprofessional, onderzoeker of beleidsmaker bent, met deze factsheet krijg je de tools om esports strategisch aan te pakken.

Factsheet

Kijkers

Esports is een kijksport. Het totaal aantal esportskijkers (online of in stadions) wordt wereldwijd geraamd op 532 miljoen en de verwachting is dat dit aantal groeit naar 641 miljoen in 2025. Hiervan is 65,5% man en 35,5% vrouw. Ongeveer 3 op de 4 kijkers zijn tussen 10-35 jaar (Newzoo, 2022).

In 2021 zijn de meest bekeken esportsevents (zonder het Chinese publiek meegerekend) Free Fire World Series 2021 (5,4 miljoen), League of Legends 2021 Worlds (4 miljoen) en PUBG Mobile's Global Championship Season 0 (3,8 miljoen) (Daniels, 2021). Het merendeel (57%) van de esportskijkers bevindt zich in Azië (China, Korea) en maar 16% in Europa (Newzoo, 2019).

Van den Dool (2019) concludeert in zijn onderzoek dat in Nederland 4% van de bevolking (16-80 jaar) naar wedstrijden van professionele gamers kijkt. Dit aantal zou hoger liggen aangezien de groep onder de 16 jaar niet is meegenomen in dit onderzoek. Nielsen Sports (2018) geeft aan dat 87% van de jongeren tussen 11 en 20 jaar een esports-volger is. Dit betekent dat zij het afgelopen jaar in contact zijn geweest met esports door bijvoorbeeld nieuws en uitslagen te volgen, mee te doen aan toernooien of te kijken naar competities. Dat geldt voor 70% van de twintigers (21-30 jaar) en 48% van de mensen tussen 31 en 45 jaar. Een gemiddelde esports-volger volgt gemiddeld ongeveer 3 uur per week esports. In de tabel hieronder van Nielsen Sports (2018) lijkt dat mogelijk ten koste te gaan van het aantal uren televisiekijken.

	Esports-volger	Gemiddelde Nederlander	
Gaming	8,2 uur	5,6 uur	+2,6
Esports volgend	2,9 uur	1,8 uur	+1,1
Vrienden	7,1 uur	6,1 uur	+1,0
Sporten	3,8 uur	3,0 uur	+0,8
Film kijken	4,1 uur	4,1 uur	-
Social media	6,1 uur	6,2 uur	-0,1
Muziek luisteren	7,1 uur	7,3 uur	-0,2
Lezen	2,2 uur	2,6 uur	-0,4
Televisie kijken	6,1 uur	8,2 uur	-2,1



Tabel 2. Vrijtijdsbesteding van de esports-volger in aantal uur per week in 2018 t.o.v. een gemiddelde Nederlander

Esports markt

De esports markt is groot en groeiende. Uitgever EA Sports stelde in februari 2021 dat het spel FIFA sinds de start in 1993, wereldwijd 325 miljoen keer is verkocht (Electronic Arts, 2021). De verkoop van games is niet de enige economische bouwsteen van de wereldwijde esports industrie. De groeiende markt van esports is voor sponsors ook zeer interessant, zo blijkt uit het onderzoek van Newzoo (Pannekeet, 2019). Bedrijven als Red Bull, Coca-Cola, Ziggo, YoungCapital en PayPal kiezen juist voor sponsoring van specifieke exporters, een esportsteam, competities & toernooien of in de game zelf (Besombes, 2019).

Kaartverkoop voor evenementen is nog maar een klein percentage van de totale inkomsten. Dit komt doordat esports zeer internationaal georiënteerd is waardoor fans veel moeten reizen voor toernooien. Door corona is de ticketverkoop in 2020 lager dan verwacht. Het alternatief is het kijken op Twitch en YouTube. Dat is gratis en vooral Twitch is heel populair.

Newzoo raamt de volgende bedragen voor 2022

Sponsoring	\$ 873,3 miljoen
Mediarechten	\$ 207,8 miljoen
Uitgeversrechten	\$ 130,7 miljoen
Merchandise & tickets	\$ 107,9 miljoen
Digitale items (NFT's)	\$ 53,9 miljoen
Streaming	\$ 46,3 miljoen

Tabel 3. Niet meegenomen in dit overzicht zijn gokken, fantasy leagues en ingame verpakten.

Esporters worden in Nederland steeds vaker ingezet als promotietool om een bepaald merk onder de aandacht te brengen en als middel voor een extra dimensie bij de betrokkenheid van een merk of club. Alle Nederlandse voetbalclubs in de Eredivisie hebben een professionele exporter in dienst en komen uit in de KPN eDivisie. Sinds 2021 is KPN de naamgevende partner van de eDivisie. Ziggo is hoofdsponsor van Ajax esports en initiatiefnemer van de Formule 1 eBattle.



Dreamhack 18 oktober 2019 in Ahoy Rotterdam (foto Jeroen Hoyng)

Trends

Volgens MarketandMarket (2018) is er een groeiende bekendheid met esports en stijgt de populariteit van videogames. Het aantal evenementen groeit net als het prijzengeld. Esports is booming business en mede daardoor moeten er regels komen om (jeugdige) exporters juridisch te beschermen ten aanzien van contracten. Verder zal de sector zich moeten wapenen tegen uitwassen die zich mogelijk voordoen bij esports; door gokken, doping, matchfixing, vals spelen (bots, cheats), illegale software en machtsverstrengelingen.

De [Esports Integrity Coalition](#) zet zich hiervoor in.

De verwachting van Newzoo (2018) is dat de gamingindustrie groter wordt dan de traditionele sportindustrie. Newzoo voorziet dat alle grote mediabedrijven uitzendrechten willen hebben en vele grote merken esports gaan sponsoren. Ook zullen er goed gestructureerde nationale competities zijn die overgaan naar internationale evenementen.

Een andere belangrijke trend binnen esports is de opkomst van Mobile Esports. Voorheen werd esports gedomineerd door PC-titels. In 2021 zijn PUBG Mobile en Free Fire twee van de grootste esportstitels (Newzoo, 2021).



Afbeelding 2. PUBG MOBILE (Foto Dion Bulkens)

Enkele feiten over exporters:

- In 2013 kreeg de Canadese League of Legends speler Danny "Shiphtur" Le als eerste exporter een tijdelijk werkvisum voor deelname in een competitie in de Verenigde Staten. Dit zogenaamde P-1A visum wordt alleen uitgereikt aan internationaal erkende atleten (Paresch, 2013).
- Professionele spelers hebben over het algemeen een contract bij een esportsorganisatie. En vaak een basissalaris wat aangevuld wordt door prijzengeld en eventuele sponsorgelden. Het prijzengeld dat een exporter bovenop het salaris kan tellen verschilt in hoogte. Dit is afhankelijk van de esportstitel en het aantal teamleden waarmee je het gewonnen bedrag moet verdelen. Daarnaast beschikken diverse exporters over een grote groep volgers. Door het streamen van hun games op Twitch.tv of Youtube kunnen zij ook geld verdienen. Zo verdienen de beste exporters in de grootste titels miljoenen, terwijl diverse exporters uit de Nederlandse eDivisie een vrijwilligersvergoeding ontvangen. Maar in deze snelgroeiende markt gaat het niet altijd goed: professionele gamer Turner "Tfue" Tenney klaagde zijn team Faze Clan aan, omdat hij vond dat hij vastzat aan een wurgcontract (Heylen, 2019).
- De twee grootste esports competities in Nederland zijn de Elite Series: League of Legends (Benelux) en de Nederlandse eDivisie. Uit uitgebreid deskresearch van Kenniscentrum Sport & Beweging (januari 2022) blijkt dat de gemiddelde leeftijd van spelers uit de Nederlandse eDivisie ongeveer 21 jaar is. De gemiddelde leeftijd van de spelers die deelnemen aan de Elite Series: League of Legends ligt iets hoger, namelijk 23 jaar. In de eDivisie speelt de in het seizoen 2021-2022, op één exporter na, alleen Nederlandse spelers uit de Elite Series League of Legends (Benelux) is internationaal georiënteerd. Van de 40 spelers die meededen aan de Spring Split 2022 komt 35% uit Nederland en 25% uit Scandinavië. Opvallend is dat er slechts een Belgische speler (Amaury "Moopz" Minguerche) meespeelt, terwijl 6 van de 8 teams gevestigd zijn in België. Over het algemeen zijn de spelers in deze twee competities vrij jong en allemaal man.
- Uit onderzoek naar 118 Noord-Amerikaanse en Europese exporters en competitieve gamers net onder professioneel niveau blijkt dat zij gemiddeld 5,28 uur per dag hun gameplay trainen. Daarnaast besteden zij gemiddeld 1,08 uur per dag aan fysieke training. De helft sport en beweegt om zijn algemene gezondheid op peil te houden. Iets meer dan de helft van exporters gelooft dat sport en bewegen bijdraagt aan hun gameprestaties (Kari & Karhulahti, 2016).

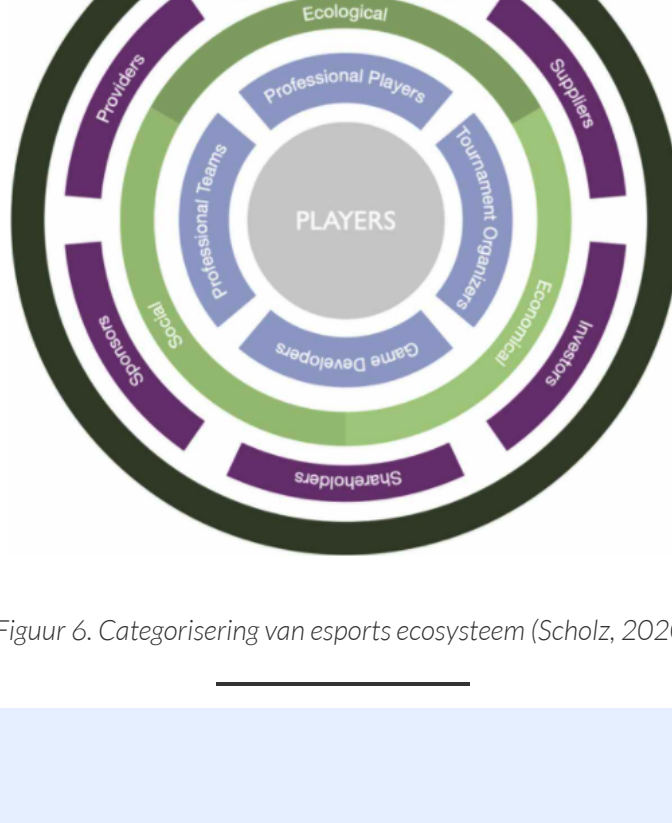
3. Hoe is esports georganiseerd (in Nederland)?

De esports-sector wordt ook vaak het esports ecosysteem genoemd. Dit betekent dat esports wordt gestructureerd en gekenmerkt door verschillende soorten stakeholders die met elkaar in contact staan. Esports is een internationaal ontwikkeld fenomeen, maar Nederland kent ook haar eigen ecosysteem. In dit hoofdstuk is beschreven welke stakeholders actief zijn in het esports ecosysteem en hoe dit in Nederland is georganiseerd.

Let op: De genoemde organisaties in dit hoofdstuk veranderen snel. Ga daarom altijd zelf na of de informatie nog correct is.

Esports ecosysteem

De spelers en het publiek staan centraal in het esports ecosysteem zoals figuur 6 laat zien (Scholz, 2020). De belangrijkste stakeholders die noodzakelijk voor de structuur van een sport zijn: game publishers, toernooi organisatoren, (semi)professionele teams en professionele spelers. Secundaire stakeholders zijn media, streamingdiensten en dienstverlening (providers), leveranciers (suppliers), aandeelhouders, investeerders en sponsors. Daarnaast zijn er nog verschillende stakeholders die (inter)nationaal invloed uitoefenen op dit ecosysteem, zoals kennisinstellingen, overheden en traditionele sportorganisaties. Zoals eerder aangegeven zijn er meer dan 400 games die competitief gespeeld kunnen worden (Besombes, 2019). Dit betekent dat het per esportstitel ook verschilt hoe het ecosysteem precies is vormgegeven.

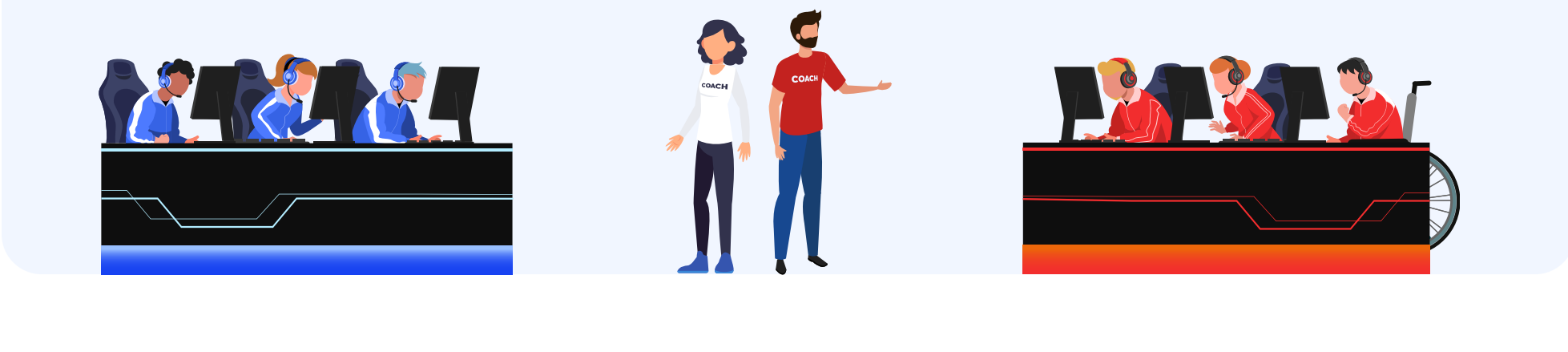


Figuur 6. Categorisering van esports ecosysteem (Scholz, 2020)

Ontdek het Nederlandse esports ecosysteem met onze interactieve infographic

Hoe is de markt rondom esports in Nederland georganiseerd? Welke primaire en secundaire stakeholders zijn er? En welke kansen biedt de sector? Onze interactieve infographic over het Nederlandse esports ecosysteem geeft je een gedetailleerd overzicht uit 2023, om je te helpen antwoord te krijgen op deze vragen. Als (e)sport(s)professional kun je met de infographic grip krijgen op en richting geven aan overheidsbeleid, onderzoek en onderwijs als het gaat om esports.

Infographic



3.1 Centrale stakeholders

Om een esport te organiseren zijn een aantal centrale stakeholders nodig. Er is in ieder geval een game nodig om te spelen. Deze game is in beheer bij een eigenaar (publisher / ontwikkelaar). De eigenaar organiseert en controleert toernooien en competities of geeft toestemming aan organisatoren om dit te organiseren. Aan deze toernooien kunnen professionele spelers en teams deelnemen. Deze stakeholders zijn de basis om een esport te organiseren. Onderstaand worden de centrale stakeholders toegelicht.

Publishers

Publishers zijn de organisaties die de ontwikkeling, marketing en de productie van videogames financieren. Zij zijn de eigenaar van de game en brengen het product op de markt. Zij hebben de intellectuele en industriële rechten van de videogame die zij financieren. Hierdoor hebben de publishers ook de belangrijkste stem in het organiseren en structureren van esports competities en toernooien. Publishers investeren honderden miljoenen dollars en euro's in het ontwikkelen van een game en het opzetten van een competitiestructuur. Zonder de investering van een publishers ontstaat er ook geen competitieve variant van een game (Interactive Software Federation Europe / ISFE, 2021). Dit zorgt ervoor dat er een unieke machtspositie ontstaat voor de uitgever. Er zijn veel verschillende internationale publishers met vaak meerdere esportstitels, zoals in tabel 4 is beschreven.

Activision Blizzard	Call of Duty, Hearthstone, Overwatch, StarCraft, Warcraft	Bandai Namco	Tekken, Dragon Ball
Electronic Arts	Apex Legends, FIFA	Microsoft	Gears of War, Halo
Epic Games	Fortnite, Rocket League	PUBG Corporation	PlayerUnknown's BattleGrounds
Riot Games	League of Legends, Valorant	T2	NBA 2K
Ubisoft	Rainbow Six Siege, Just Dance, Trackmania	Supercell	Clash Royale, Brawl Stars
Valve	Counter-Strike, Dota 2	Sony	Gran Turismo

Tabel 4. Overzicht belangrijke publishers en hun esportstitels (ISFE, 2021)

Nederland

Publishers van esportstitels zijn internationale bedrijven, waardoor ze vaak op afstand staan van specifieke landen en regio's. Nederland is vaak een (te) kleine regio voor toernooien en competities, waardoor publishers en toernooi organisatoren zich in mindere mate op de Benelux richten. Om toch regionaal verbonden te zijn, zijn er vaak werknemers verantwoordelijk voor een bepaalde regio, zoals de Benelux. Zo heeft bijvoorbeeld Electronic Arts, Activision Blizzard en Nintendo een afdeling dat zich richt op de Benelux. Een deel van de Nederlandse takken van de game-ontwikkelaars van een aantal populaire esportstitels zijn verenigd in de **Videogames Federatie Nederland** (VGFN). Het VGFN is weer onderdeel van een Europese organisatie: **Interactive Software Federatie of Europe** (ISFE) waar de grootste publishers zijn aangesloten zoals Ubisoft en Riot Games.

Toernooi Organisatoren

Een aantal publishers zoals Riot Games en Ubisoft organiseren zelf de belangrijkste toernooien binnen een esport. Echter kunnen publishers er ook voor kiezen om dit uit te besteden aan een derde partij: toernooi organisatoren. Deze organisatoren organiseren de professionele of amateur esports competities in opdracht en binnen de voorwaarden van de publisher (vb. op welke regio de competitie zich richt en communicatie uitingen). Om deze competities te organiseren heb je een licentie of contract van de publisher nodig (ISFE, 2021). Voor een overzicht zoals: Meta, ESL, en Kayser en Eredivisie CV.

Meta

Meta organiseert de **Elite Series** in de Benelux. Dit is de grootste competitiestructuur in de Benelux van de esportstitels: League of Legends, Counter Strike: Global Offensive, Rainbow Six: Siege en Rocket League. Dit zijn de officiële regionale competities, waarmee teams zich kwalificeren voor Europese competities. In totaal is er een prijzopot van 75.000 euro beschikbaar: het hoogste geldbedrag ooit in de Benelux. In dit voorbeeld organiseert Meta bijvoorbeeld de regionale competitie League of Legends voor de publisher Riot Games. Diverse (semi)professionele esportsteams uit Nederland en België nemen hieraan deel. Uniek aan de competitie is dat RIOT (gameontwikkelaar) ook de kwaliteit van de organisaties achter de deelnemende teams meeneemt in de afweging of zij mogen deelnemen aan de Elite Series. Zo moet gedurende het seizoen elke deelnemende esportorganisatie minimaal € 15.000 aan kosten maken voor spelerssalaries en operationele zaken (Proximus, 2021). Dit moet zorgen voor meer professionaliteit en stabiliteit en uiteindelijk ook kwaliteit. Deelname aan de competitie wordt zo moeilijker gemaakt voor kleinere teams. Om toch competitie en ontwikkeling te stimuleren op een lager niveau organiseert Meta cups en tours. Een andere competitie die Meta organiseert is de Dutch College League. Een groot aantal studenten esportclubs nemen deel aan de League of Legends competitie. Dat zijn onder meer de Dorans uit Nijmegen, Esezephyr Eindhoven, TSR-Link Tilburg, DSA Delft, NSE Amsterdam en Erasmus Rotterdam.

Eredivisie CV

De bekendste mainstream esportcompetitie in Nederland is de **eDivisie**. Deze wordt georganiseerd door de Eredivisie CV. De eDivisie is de Eredivisie voor de game FIFA. Alle Nederlandse Eredivisieclubs hebben vertegenwoordigende esporters die strijden om het kampioenschap en €50.000 prijzengeld. Daarnaast is er nog een esportcompetitie met de game Rocket League waarin fans namens hun club uit Keuken Kampioen Divisie uitkomen: Esports Predator Fan Competitie.

ESL Benelux

ESL Benelux is ook een toernooi organisator in de Benelux van onder andere de ESL Proximus Benelux Championship CS:GO en Brawl Stars. Aan de competities en toernooien van ESL nemen vooral mixteams deel. Mixteams zijn gelegenheidsteams voor toernooien en competities en zijn vaak dus geen onderdeel van een professionele esportorganisatie. ESL Benelux is een onderdeel van ESL Gaming waar ook het merk DreamHack onder valt, die al jarenlang groot esportsevents organiseert in onder andere Nederland zoals DreamHack Rotterdam en GG22.

Kayser

Kayser organiseert ook diverse (online) toernooien waar spelers zich gratis aan kunnen melden voor titels zoals Apex Legends, Clash Royale, Mario Kart 8 Deluxe en Valorant. Net zoals bij ESL nemen vooral (Europese) mixteams deel aan de competities en toernooien van **Kayser**.

Esportsteams

Esportsteams (of esports-organisaties) zijn organisaties waar spelers voor uitkomen in competities en toernooien. Een groot deel van de professionele esportsteams komen uit in diverse disciplines. Professionele esportorganisaties betalen hun esporters om voor hen uit te komen in competities en toernooien. Dit zijn vaak private ondernemingen. Het zijn goed gestructureerde bedrijven met een soms uitgebreide staff voor de begeleiding van spelers, zoals coaches, analisten, scouts, diëtisten, fysiotherapeuten en psychologen. Soms zijn deze esportsteams ook opgericht in een verenigingsvorm, maar dan zijn zij vaak actief op amateurniveau. Onderstaand worden een aantal grote en bekende Nederlandse esportorganisaties toegelicht.

Team Liquid

Eén van de internationale top-esportorganisaties is **Team Liquid**. Team Liquid heeft een trainingslocatie in Utrecht en heeft Nederlandse roots. Het werd al opgericht in 2000 door de Nederlandse Victor Goossens. Inmiddels heeft Team Liquid ruim 60 esporters onder contract en zijn zij actief in 16 verschillende esportdisciplines. Ze hebben eind 2021 ook enkele Nederlandse esporters onder contract in titels, zoals StarCraft II (Harstem & uThermal), PUBG (ibiza), Fortnite (SurgicalGoblin & mitr0) en Rocket League (Flakes). Team Liquid neemt alleen deel aan internationale competities en toernooien. Daarmee richt het zich niet op de Benelux.

mCon esports

In Nederland is **mCon LG Ultragear** een van de grootste esportorganisaties met teams in titels, zoals League of Legends, Super Smashbros Ultimate, Rocket League, Hearthstone en iRacing. mCon richt zich op de competities in de Benelux. Zo nemen ze ook deel aan de Elite Series League of Legends. Er zijn weinig vergelijkbare esportorganisaties in Nederland. Soortgelijke organisaties zijn vooral gevestigd in België, zoals **Sector One** en LowLandLions.

Professionele spelers

Esporters worden ingehuurd of staan vaak onder contract bij esportsteams. Zij worden betaald om mee te doen in competities en toernooien op het hoogste niveau. Binnen esports is het ook mogelijk dat professionele spelers spelen tegen sterke amateurspelers, afhankelijk van het competitie- of toernooi format dat de organisator kiest. Zoals beschreven komen diverse Nederlanders uit voor Team Liquid waar Jord "Ibiza" van Geldere (PUBG) en Dmitri "Mitro" de Vries (Fortnite) succesvol zijn. Een aantal andere Nederlandse esporters die veel prijzengeld bij elkaar hebben gewonnen zijn o.a. Dave "Rojo" Jong (Fortnite), Chris "chris" de Jong (CS:GO), Thijs "Thijs" Molendijk (Hearthstone), Manuel "Grubby" Schenckhuizen (WarCraft III) en Jos "ViolentPanda" van Meurs (Rocket League). Al het prijzengeld dat Nederlandse esporters bij elkaar winnen wordt in **een overzicht door esportsearnings** bijgehouden.

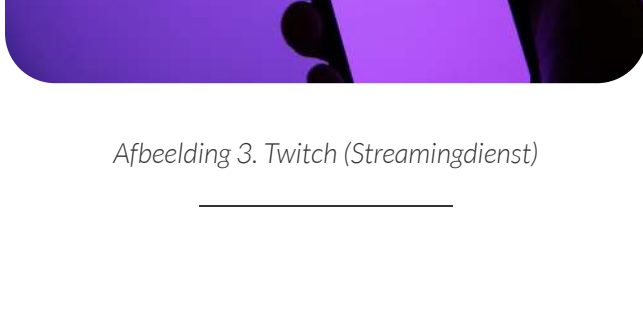
Een belangrijke stakeholder voor de spelers zijn managementbureau's. In Nederland richt **Sports Entertainment Group** (SEG) zich als bureau internationaal op spelers en coaches. Ook het Nederlandse Bundled en **ECV esports** managen diverse Nederlandse esporters die actief zijn in de games FIFA en Fortnite. Een andere belangrijke stakeholder voor de spelers en binnen de esportsteams zijn de coaches. Nederland kent een aantal coaches die internationaal actief zijn zoals Joey "Youngsbuck" Steltenpool (League of Legends - Exel), Ramesses "Ramesses" Jelsma (Super Smash Bros) en Sam "Natdoekje" Wilks (Overwatch - Osh-tekk Warriors). Ook is in Nederland Donny Stumpel (**Next Level Esports**) actief als coachesbegeleider.

3.2 Secundaire stakeholders

Naast primaire stakeholders zijn er andere organisaties die een bijdrage leveren aan het esports ecosysteem, zoals media, streamingdiensten, locaties, dienstverleners, sponsors, investeerders, aandeelhouders en leveranciers van de hardware.

Media

Net als bij de traditionele sport zijn er binnen esports mediaorganisaties ontstaan die informatie verspreiden over esports. Het bekendste Nederlandse nieuwplatform is Esports Club. Dit platform brengt alle esports-initiatieven samen op de website. Diverse artikelen van Esports Club staan ook gepubliceerd op de website van het **Algemeen Dagblad**. Ook op andere nieuwspartijen, zoals **nunl** en RTL Nieuws verschijnen steeds vaker nieuwstijlen over esports.



Afbeelding 3. Twitch (Streamingdienst)

Streamingdienst(en), locaties en dienstverleners (providers)

Streamingdiensten creëren de infrastructuur voor esports om het publiek naar wedstrijden te laten kijken. Het vergroten van publiek is essentieel voor de ontwikkeling van esports (Scholz, 2019). In West-Europa zijn Twitch en Youtube de grootste streamingplatforms (Newzoo, 2021). Daarnaast zijn er ook nog andere vormen van dienstverlening, zoals juridische ondersteuning bij esportsvraagstukken. Denk aan contracten, licenties en de oprichting van een Branchevereniging.

Dit wordt in Nederland gedaan door bijvoorbeeld Brancheteam gaming van Van Iersel Luchman Advocaten en BDO accountants & adviseurs, die in april 2022 een webinar organiseerde over fiscale en juridische aandachtspunten voor sporters & esporters. Verder zijn er diverse locaties voor esports (toernooien), zoals **H20 Esports Campus** (Purmerend), Esports Game Arena (Alpen aan de Rhijn), Esports Space (Rotterdam) en Gammex (Den Haag).

Sponsors, investeerders en aandeelhouders

59% (641 miljoen dollar) van de wereldwijde omzet van esports komt voort uit sponsors. Sponsoring is daarmee de financiële basis van esports. Newzoo (2021) verwacht, met de diversificering van esportsteams, dat dit percentage licht gaat afnemen. Een aantal voorbeelden van bedrijven die investeren in het Nederlandse esports ecosysteem zijn: KPN is de hoofdsponsor van de eDivisie, LG en Logitech zijn sponsors van mCon esports, Lenovo is de sponsor van Echo Zulu, Red Bull en Samsung sponsoren van Team Gullit en Rabobank is partner van H20 Esports Campus. Opvallend is dat er verschillende beroemdheden zijn die investeren in esports, zoals oud-basketballers Shaquille O'Neal, rapper Drake en acteur Will Smith. Ook oud-profvoetballer Gregory van der Wiel **investeert in esports-organisatie FaZe Clan**. Andere investeerders zijn bijvoorbeeld Frits Dix, die investeert in het H20 Esports Stadion.

Leveranciers hardware (suppliers)

Er zijn verschillende hardware leveranciers die van betekenis zijn voor het esports-ecosysteem, denk aan Gaming PC's, monitoren en stoelen. Onder andere Philips (PSV Esports & Go!Gaming), Playseat (Go!Gaming), LG (mCon esports) en Logitech G (Esportshub Gelderland & mCon Esports) leveren materiaal aan Nederlandse esports- en gamingorganisaties.



3.3 Overige stakeholders

Daarnaast zijn er nog diverse andere stakeholders die niet in het model van Scholz (2020) staan, maar wel een rol hebben in het Nederlandse esports landschap, zoals belangenorganisaties, kennisinstellingen, traditionele sportorganisaties en overheden. Meer informatie over initiatieven van overheden, onderwijs en uit de traditionele sport worden toegelicht in hoofdstuk 13.



Esports belangenorganisaties

Een onderdeel van het ecosysteem dat niet benoemd is in het overzicht van Scholz (2020) zijn de belangenorganisaties. In diverse Europese landen bestaan er al centrale esports (belangen)organisaties (Esports-Bund Deutschland EV, The British Esport Association, Association Club Esports in Spanje, Italian Esports Federation, France Esports Association). Nederland kent ook enkele initiatieven om esports te organiseren:

Branchevereniging Esports Nederland

Op 23 februari 2022 is voor het eerst in Nederland **een brancheorganisatie voor esports** opgericht. Branchevereniging Esports Nederland. De branchevereniging is ontstaan door diverse online bijeenkomsten met tientallen esports- en gamingorganisaties. Het initiatief wordt ondersteund door sportkoppel NOC*NSF net als 130 andere organisaties. De branchevereniging wil fungeren als aanspreekpunt voor esports in Nederland richting NOC*NSF, lokale, regionale en nationale overheidspartijen, koepelorganisaties, het bedrijfsleven en andere belanghebbenden. De ambitie is om Nederland een van de best presterende landen in esports te laten worden.

Nederlandse E-Sportbond

De **Nederlandse E-Sportbond (ESB)** wordt vertegenwoordigd door voorzitter Robin Boer. De bond geeft aan dat zij esports clubs en verenigingen ondersteunen met een competitieportaal. Daarnaast helpen zij met cursussen, referees en sociale projecten.

Nederlandse Bond voor Studenten E-Sports

Ook is in juni 2019 de Nederlandse Bond voor Studenten E-Sports (NBSE) opgericht. Dit is het overkoepelende orgaan van studenten esporters in Nederland. Begin 2022 zijn er negen studenten esportverenigingen lid van de bond.

Kennisinstellingen

Kennisinstellingen gaan voor de diverse stakeholders van kennis over esports. Dit kan voortaan over onder andere prestatiebevordering, marketing en fan engagement. In Nederland zijn er een aantal kennisinstellingen die zich sinds kort richten op esports zoals Universiteit Twente, Radboud Universiteit, Breda University of Applied Sciences en Kenniscentrum Sport & Beweging.

Overheden

Nederlandse overheden hebben over het algemeen een afwachtende houding richting esports. Al worden er steeds vaker amateurcompetities georganiseerd vanwege het sociale aspect van gaming of in combinatie met fysiek bewegen. Het ministerie van VWS investeert via het kenniscentrum Sport & Beweging en SportInnovator in esports. De gemeente Rotterdam en Provincie Gelderland investeren ook in esports.

Traditionele sportorganisaties

Er zijn diverse sportorganisaties die actief zijn in esports waarin verschillende rollen aan worden genomen. Zo neemt de Eredivisie CV de rol van organisator van de eDivisie op zich. De esporters komen vervolgens voor een traditionele voetbalclub uit in de eDivisie, waarmee de club de rol van een esportsteam op zich neemt. In bijna alle gevallen heeft de esport, waarin een traditionele sportorganisatie zich verdiept, sterke raakvlakken met de al faciliterende sport, zoals KNVB (FIFA), KNAF (Formule 1) en KNUWU (eRacing w.o. Zwift). Alleen PSV Esports was actief in League of Legends, maar eind 2021 kondigde PSV Esports aan vanwege financiële redenen het team op te heffen.

Terug naar de inhoudsopgave?

Klik hier

4. Visies op esports

‘Is esports een volwaardige sport?’ Dat is een vraag die regelmatig wordt gesteld. In 2019 vond slechts 6% van de Nederlanders esports een sport (Van den Dool, 2019). Daarom is het interessant om die discussie te belichten vanuit de beleidsmatige hoek en vanuit de sportfilosofische literatuur.

Visie esports IOC

Het Internationaal Olympisch Comité (IOC) liet in december 2018 weten dat esports nog niet als een (medaille)sport wordt opgenomen binnen het Olympisch programma. Maar het IOC kan naar eigen zeggen niet voorbijgaan aan de enorme populariteit en groei van deze ‘games’ en dat zij een concurrent zijn voor de vrijetijdsbesteding van vooral jongeren. Hoewel de lichamelijke activiteit van competitief gamen vergeleken kan worden met wat vereist is voor enkele traditionele sporten, betekent dat niet dat esports moet worden opgenomen in het Olympisch programma. Om hiertoe over te gaan, aldus het IOC, is meer studie vereist en moet een dialoog op gang komen met belangrijke stakeholders in de esports en game-industrie.



Twee bezwaren vallen in hun communiqué het meeste op. Allereerst zijn bepaalde games niet verenigbaar met de Olympische waarden. “We cannot have in the Olympic program a game which is promoting violence or discrimination.” (Thomas Bach, voorzitter van het IOC in september 2018). In de tweede plaats vindt het IOC dat de game-industrie uitermate gefragmenteerd is, met stevige competities tussen commerciële partijen die vooral economische doelstellingen hebben in plaats van dat ze waardegedreven zijn. Met andere woorden, het gaat bij gamepublishers vooral om winst en omzet en minder of in het geheel niet, om het respecteren van waarden als sportiviteit, respect, fair play en juiste opvoeding van de jeugd. Deze bezwaren vormden voor het IOC niet een definitief oordeel. Wel dat het op dit moment nog te prematuur is om esports op te nemen in het Olympisch programma. Het IOC besluit in zijn communiqué: “It was decided that the IOC/GAISF will invite stakeholders of the esports & games industry to a liaison group to explore jointly collaborative projects.”

IOC en GAISF hebben in 2018 een Esports en Gaming Liaison Group (ELG) opgericht voor samenwerking met de internationale sportfederaties en game publishers. De internationale esports federatie (IESF) heeft samenwerking gezocht met de Aziatische esports federatie (AESF) en hiermee laten ze volgens GAISF progressie zien op bestuurlijk niveau. Ook worden stappen gezet als het gaat om valsspelen en fraude tegen te gaan in esports, in de vorm van de Esports Integrity Coalition (ESIC).

In januari 2020 zei IOC-voorzitter Thomas Bach dat het IOC gaat overwegen esports toe te laten op de Olympische Spelen. Dat wil zeggen zonder geweld. Wellicht maken Rocket League, Pro Evolution Soccer en FIFA misschien wel een kans? Het not-for-profit principe van het IOC stelt dat alle opbrengsten van Olympische sporten moeten terugvloeien naar de kerndoelen van de Olympische sport (breedtesport, sportinfrastructuur, sportondersteuning en opleidingen), maar bij esports gaat het grootste deel van de opbrengsten naar de uitgevers. Deze horde is volgens Thiel & John (2018) niet zomaar genomen.



Afbeelding 3. Olympic Virtual Series

In mei en juni 2021 organiseerde het IOC samen met internationale sportfederaties, game publishers en DreamHack Sports Games voor het eerst de de Olympic Virtual Series (OVS) als onderdeel van de nieuwe digitale strategie, aldus Bach: “The Olympic Virtual Series is a new, unique Olympic digital experience that aims to grow direct engagement with new audiences in the field of virtual sports. Its conception is in line with Olympic Agenda 2020+5 and the IOC’s Digital Strategy. It encourages sports participation and promotes the Olympic values, with a special focus on youth.” Onder de olympische vlag en als voorproefje op de Olympische Spelen in Tokio 2020 zijn 5 games en virtuele sporten gekozen voor de virtuele olympische spelen: honkbal (eBaseball Powerful Pro Baseball 2020), wielrennen (Zwift), roeien (ergometer via een webapp), zeilen (Virtual Regatta) en autosport (Gran Turismo™ Sport). Met bijna 250.000 deelnemers en meer dan 2 miljoen inschrijvingen was het OVS volgens het IOC een succesvolle editie. Het IOC heeft daarom besloten het OVS jaarlijks terug te laten komen.

In september 2021 maakte de Olympic Council of Asia (OCA) bekend dat 8 esportstitels worden opgenomen in de Asian Games 2022. Bij de Asian Games 2018 was esports nog een demonstratiesport. Gamers kunnen nu een medaille behalen in de disciplines FIFA, PUBG Mobile, Arena of Valor, Dota 2, League of Legends, Dream Three Kingdoms 2, Hearthstone en Street Fighter 2. Daarnaast zullen er nog twee demonstratiegames zijn: AESF Robot Masters en AESF VR Sports. De Asian Electronic Sports Federation (AESF) is verantwoordelijk voor technische ondersteuning. Opvallend is dat de OCA in tegenstelling tot het IOC kiest voor populaire esportstitels, waar het IOC deze tijdens de OVS nog links liet liggen, omdat ze niet in een lijn liggen met de olympische waarden.

Ondanks deze ontwikkelingen kan nog steeds de vraag gesteld worden of de esports community zit te wachten om opgenomen te worden als een Olympisch onderdeel. De vaak meer lucratieve esports toernooien vinden namelijk ook plaats in periodes wanneer de Olympische Spelen plaatsvinden.

Internationale erkenning van esports als sport

Wereldwijd is esports in ongeveer 50 landen erkent als een sport door het nationaal overkoepelende sportorgaan, de helft van deze landen liggen in Azië. In Europa is esports erkent als sport in onder andere Finland, Turkije, Rusland, Georgië en Oekraïne. Het verschilt per land hoe wordt omgegaan met de opkomst van esports. Zo is er in Frankrijk een apart arbeidsrechtelijke regime opgericht en wordt een poging gedaan om de esportindustrie te reguleren. Esports is niet erkent als sport, en valt dan ook onder het ministerie van numerieke zaken. Ook in Duitsland is er geen erkenning, maar is er wel aparte regelgeving in het leven geroepen. In Denemarken is een panel opgericht met esports stakeholders. Zij richten zich proactief op samenwerking, talentontwikkeling, integriteit, verenigingsleven, juridische inbedding en vrouwen. In Finland is esports al in 2016 erkent als sport mede door de ruime interpretatie van het begrip sport (Pironnet, 2020).

Visie esports in Europa

In maart 2017 ontstond op het EU Sport Forum, destijds georganiseerd in Malta, een discussie of esports wel als sport moet worden aangemerkt. Tijdens dat forum was er vooral kritiek op hoe esports is georganiseerd en de aard en mate van institutionalisering. Vooral het gebrek aan een overkoepelende organisatie die onafhankelijk is en toeziet op naleving van de regels, kwam naar voren. Zo'n organisatie zou belangrijk kunnen zijn in het geval van matchfixing, doping en andere zaken die te maken hebben met het opstellen en naleving van de spelregels. Het verwijt was dat het nu alleen de ontwikkelaars van de games zijn, die de regels bepalen.

Vanuit juridische hoek – bijvoorbeeld wat betreft fiscale vraagstukken als inkomstenbelasting, omzetbelasting en BTW – bogen het OESO en het Hof van Justitie EU zich eerder over de vraag of esports een sport is (zie Van Overbeek & Molenaar, 2019). Vergelijkbaar is een discussie of bridge al dan niet een sport is (zie Abanazir 2019 over de parallellen met de discussie over esports). Het Hof van Justitie EU kwam toen tot de conclusie dat bridge niet als sport kon worden gezien, omdat het fysieke aspect verwaarloosbaar is en daarom ook de btw-vrijstelling voor sportbeoefening niet van toepassing is. En zo zijn er meer voorbeelden te geven van de discussie over de vraag of esports een vorm van sport is. Die voorbeelden maken duidelijk dat het antwoord op die vraag ook consequenties heeft.

De vraag ‘wat is sport en hoe verhoudt sport zich ten opzichte van esports?’ is er een die vooral (sport)filosofisch van aard is. Het is dan ook geen verrassing dat juist in die literatuur uiteenlopende antwoorden worden gegeven op die vraag. In dit ebook is er gekeken naar publicaties in twee vooraanstaande tijdschriften: het Journal of the Philosophy of Sport en het meer recente Sport, Ethics and Philosophy.

"De vraag ‘wat is sport en hoe verhoudt sport zich ten opzichte van esports?’ is er een die vooral (sport)filosofisch van aard is."

Conceptuele helderheid

In de sportfilosofische literatuur gaat de discussie over de vraag hoe esports zich verhoudt tot sport vooral om het streven naar conceptuele helderheid. Met als doel om de begrippen te verduidelijken en af te bakenen. Simon Blackburn (2001) spreekt in dit verband van de filosoof als ‘conceptueel ingenieur’. Want zoals een ingenieur de structuur van materiële dingen bestudeert, zo bestudeert een filosoof de structuur van het denken. Deze structuren geven vorm aan de kijk op de wereld en de wijze waarop de aardbewoners haar beschouwen.

Stel iemand is uitgesproken en geeft aan dat esports geen sport is. ‘Sport is toch het testen van lichamelijke vaardigheden en dit is toch niet aan de orde in deze videospelletjes. Esports zijn spelvormen, niet meer en niet minder!’ Een conceptueel ingenieur zoekt dan uit wat diegene hier precies mee bedoelt en welke argumenten voor deze uitspraak worden gegeven. Wat wordt bedoeld met ‘spel’ en ‘lichamelijke vaardigheden’ en waarom zijn deze eventueel wel definiërend voor sport en niet voor esports? Kortom, welke veronderstellingen en argumenten zijn van invloed op de uitspraak ‘esports is geen sport!’ De Nederlandse filosoof Duintjer (1977, p.18/19) noemde dit ooit het ‘analytisch moment’ van filosoferen. Dat wil zeggen het verhelderen, bewust maken en bespreekbaar maken van wat als vanzelfsprekend beschouwd wordt.

Deze gerichtheid op verhelderen en bewust maken, brengt een zekere distantie met zich mee, iets dat de auteurs in deze beschouwing willen behouden. Ze geven aan welke lijnen auteurs trekken tussen sport en esports en brengen alternatieven in beeld. De houding is beschouwelijk en met een zekere afstand tot dit onderwerp en voor de auteurs noodzakelijk voor het verhelderen van standpunten of uitgangspunten over en van esports.

Terug naar de inhoudsopgave?

Klik hier

5. Vijf basiskenmerken van sport

Binnen de sportfilosofie is door verscheidene auteurs geprobeerd de grenzen van het begrip sport – de zogenoemde eigenheid – zo duidelijk mogelijk vast te leggen (Steenbergen, 2004; Klein, 2017; Morgan, 2018). Hoewel geprobeerd wordt scherpe grenslijnen te trekken tussen het begrip sport en de activiteiten die hier binnen en buiten vallen, is al snel duidelijk dat haarscherpe grenzen moeilijk aan te geven zijn. Scherpstellen is haalbaar wanneer er duidelijke kenmerken zijn. Bijvoorbeeld rond spel, fysieke vaardigheid en een regelgevende organisatie. Dit is echter een illusie. Het is voor het begrip sport onmogelijk om een vaste set noodzakelijke en voldoende voorwaarden op te stellen.

Kerngevallen en grensgevallen

Sport is een begrip met vage grenzen, waardoor geen duidelijke scheiding is te trekken tussen sport en niet-sport. Er zijn altijd wel activiteiten die we geen sport noemen, maar wel binnen een definitie vallen en andersom. Er zijn activiteiten waarover iedereen het eens is en er zal over bepaalde gevallen discussie zijn. Denk aan de discussies over bijvoorbeeld fitness, theatersport, hondenrennen, schaken, bridge, darts, aerobics, beweeggames, duivenmelken, 'bommetje springen in het zwembad', poker, fingerboarden, speleologie, mudraces, trailrunning en dus ook esports.

Er wordt wel gezegd dat sport het best kan worden omschreven als één grote 'familie' waarbinnen activiteiten vallen, die niet één of een aantal kenmerken gemeenschappelijk hebben. Dat wordt ook wel de essentialistische positie genoemd. Maar er bestaat wel een zekere verwantschap tussen die activiteiten (vergelijk Crum, 1991; Tamboer & Steenbergen, 2000; Steenbergen, 2004). De sportfamilie bestaat uit kerngevallen, dat wil zeggen activiteiten waarover iedereen het eens is dat het sporten zijn en grensgevallen, activiteiten waar dus geen consensus over is. Esports is op dit moment zo'n grensgeval.

De dominante visie op sport

Over de vraag of esports een vorm van sport is, wordt hoofdzakelijk als volgt (sport)filosofisch geredeneerd: er zijn bepaalde kenmerken die als definitie gelden voor sport en die we allemaal zien binnen de zogenoemde traditionele sport. Denk vooral aan de sportactiviteiten op de Olympische Spelen. Deze traditionele sport vormt de harde kern van de sportfamilie. Hoewel er meerdere auteurs zijn die zich sinds de jaren zestig en zeventig van de vorige eeuw (Steenbergen, 2004) hebben gebogen over de vraag welke kenmerken definiërend zijn voor sport, is het vooral Bernard Suits (1973; 1978; 1988) die de toon heeft gezet. Hij schreef diverse artikelen over wat hij noemt de 'tricky triad': game, play en sport. De volgende kenmerken worden als definiërend aangemerkt voor sport:

Kenmerk
1. Game
2. Vaardigheid
3. Fysieke vaardigheid
4. Brede verspreiding
5. Institutionalisering

"Sport heeft altijd te maken met vaardigheden die getest worden. Sport is een vaardigheidsspel ('game of skill')'. Dat betekent dat de uitkomst van sport niet wordt bepaald door kans of toeval, maar door de uitoefening van specifieke vaardigheden."

1. Sport is een spel in de betekenis van game

In de Engelse taal wordt de term spel in twee betekenissen gebruikt: in de zin van play en van game. Het verschil is het beste uit te leggen als het verschil tussen het werkwoord spelen en het zelfstandig naamwoord spel. Met play wordt een bepaalde attitude of grondhouding bedoeld. We spreken wel van een speels persoon of iemand die zich speels gedraagt. Spelen in deze zin kan zich manifesteren in sport, maar ook binnen andere activiteiten zoals schrijven, wetenschap beoefenen en presenteren. Play is niet per definitie voorbehouden aan sport, hoewel de spelende mens zich hierbinnen wel vaak manifesteert. Ook is play volgens de meeste sportfilosofen niet definiërend voor sport. In de typering van sport als game sluiten veel sportfilosofen zich aan bij die van Suits. Voor Suits (1973; 1978) is sport altijd een vorm van spel, in de betekenis van een game. Kenmerkend voor een game is volgens hem de aanwezigheid van tenminste de volgende vier elementen:

- **Speldoel**
Binnen ieder spel proberen de spelers een bepaald doel te bereiken. Welk spel het ook is, ieder spel is gericht op een bepaald intrinsiek doel.
- **Spelmiddelen**
Binnen een game mogen in de realisering van het speldoel slechts bepaalde middelen worden aangewend. Alleen de geoorloofde middelen mogen worden gebruikt tijdens de poging om het speldoel te realiseren. Dit zijn de spelmiddelen. Bijvoorbeeld bij voetbal niet met de handen scoren.
- **Spelregels**
Spelers laten zich leiden door bepaalde spelregels. Deze spelregels verbieden de meest efficiënte middelen om het doel te bereiken. Het effect van de spelregels is dat ze obstakels opwerpen op weg naar het speldoel.
- **Spelhouding**
De spelregels worden door spelers vrijwillig geaccepteerd, alleen omdat de spelregels de activiteit als zodanig mogelijk maken. Het spelen van een spel veronderstelt met andere woorden een spelhouding. Dat wordt ook wel fair play genoemd.

Spel in de betekenis van een game is het welbewust opwerpen van onnodige obstakels. In een game zijn die obstakels (regels, tijd, locatie en attributen) de kern. Dit in tegenstelling tot veel andere situaties, zoals op het werk of in het verkeer, waarin die obstakels juist irrationeel zijn. Voor uitgebreidere uitleg, zie Tamboer & Steenbergen (2000, p. 31 t/m 41).

2. Specifieke vaardigheden

Sport heeft altijd te maken met vaardigheden die getest worden. Sport is een vaardigheidsspel ('game of skill'). Dat betekent dat de uitkomst van sport niet wordt bepaald door kans of toeval, maar door de uitoefening van specifieke vaardigheden. Natuurlijk speelt toeval een rol, maar binnen sport wordt altijd geprobeerd om, bijvoorbeeld door training, de kans of het toeval uit te sluiten en de uitkomst zoveel mogelijk op grond van bepaalde vaardigheden tot stand te brengen. Met het kenmerk vaardigheid worden kansspelen zoals poker, roulette of Black Jack dus buiten de sport gehouden. Vaardigheden worden in de sport getest in wedstrijden en in competities. Vaak worden bepaalde indelingen aangehouden om het testen ervan zo eerlijk mogelijk te maken: speelsterkte, leeftijd, gewicht en sekse.

3. Fysieke vaardigheden als scheiding

Het gaat in de sport niet alleen om vaardigheid en het testen hiervan, maar ook om fysieke vaardigheid. Dat wil zeggen dat in de realisering van het (spel)doel, fysieke vaardigheden bepalend zijn voor de uitkomst (ver gooien, hard lopen, hoog springen, ergens in mikken, etc.). Het is dan ook niet moeilijk een scherpe lijn te trekken tussen games aan de ene en physical games aan de andere kant. Voorbeelden zijn games als schaken, dammen en bridge. Suits stelt hierover:

'What kind of skill do we find in the class of activities we call sport? And the answer is 'Physical skill'. Thus, chess and bridge appear to have all the features requisite for something to call as a sport, except that they are not games of physical skill.'
(Suits 1973, p.53).

Tamboer (1992, 1994) is in de jaren negentig uitgebreid ingegaan op dit kenmerk en wat hiermee wordt bedoeld. Hij stelt dat de scheidslijn tussen sport en niet-sport moeilijk te bepalen is op grond van fysiek versus niet-fysiek. Als er al een grens is te trekken op grond van dit kenmerk, dan gaat het vooral om de manier waarop het speldoel wordt gerealiseerd. Zo is bij schaatsen het speldoel om als eerste de lijn te passeren. Dat valt binnen de regels en kan niet anders dan door middel van bepaalde bewegingen. Heel anders bij activiteiten, zoals schaken en dammen, waar het realiseren van het speldoel niet afhankelijk is van bepaalde bewegingen.

4. Brede verspreiding

Om als sport te worden aangemerkt moet er altijd sprake zijn van een bepaalde verspreidingsgraad. Bepaalde games zijn, doordat ze niet breed worden beoefend, niet aan te merken als sport, maar eerder als een rage (hoelahoep) of een lokaal gebruik respectievelijk folklore (klootschieten).



5. Institutionalisering

Wil esports als sport erkend worden, dan geldt dat er sprake moet zijn van een bepaalde organisatiestructuur. Een overkoepelende organisatie zoals een eigen bond, zowel nationaal als internationaal, maakt het mogelijk op een gestandaardiseerde wijze wedstrijden en kampioenschappen te organiseren en prestaties met elkaar te vergelijken. Vooral voor wedstrijdssport is deze zogenaamde institutionalisering noodzaak. Pas wanneer games zijn aangesloten bij een bepaalde organisatie – denk aan bonden en federaties – wordt het mogelijk om bindende regels op te stellen en waarvan de naleving uiteindelijk bij de overkoepelende organisatie ligt. Bijvoorbeeld regels ten aanzien van standaardisering over het gebruik van materiaal, de wijze waarop competities worden ingedeeld, het naleven van fair play en de spelregels. Door zo'n onafhankelijke organisatie wordt het mogelijk prestaties op een eerlijke manier met elkaar te vergelijken.

Terug naar de inhoudsopgave?

Klik hier

6. Voldoet esports aan kenmerken van sport?

De conclusie uit het vorige hoofdstuk is dat de dominante visie sport omschrijft als ‘een geïnstitutionaliseerde game die wereldwijd wordt beoefend en waarbinnen fysieke vaardigheden worden getest in uiteenlopende competities.’ Met niet al te veel fantasie zijn hierin de Olympische sporten te herkennen. Dit kan als dominante opvatting op sport worden aangemerkt. Toch zijn er wel degelijk activiteiten die wellicht voldoen aan bovenstaande omschrijving, maar waarover discussie is. Iets dat dus ook geldt voor esports.

Veel sportfilosofen kijken hoe esports zich als grensgeval verhoudt tot de traditionele sport. Voor de één is dan het oordeel ‘esports is geen sport’ (onder andere Abanizir, 2018; Abanizir, 2019; Borggreffe, 2018; Holt, 2016; Holt, 2018; Jenny e.a., 2016; Parry, 2018; Seth e.a., 2017; Wittkowsky, 2012). Voor de ander is esports wel degelijk een vorm van sport (onder andere Hemphill, 2005; Gawrysiak, 2017; Van Hilvoorde en Pot, 2016; Rosell Llorens, 2017).

Sportfilosofische overeenstemming of niet

Wanneer je kijkt naar de omschrijving van de traditionele sport en hoe esports zich hiermee begripsmatig verhoudt, blijkt dat over bepaalde kenmerken wel en over andere geen discussie is binnen de sportfilosofie.

Tabel 5. een overzicht van de kenmerken waarover de discussie zich wel of niet afspeelt

Kenmerk	
1. Game	Ja, iedere vorm van esports is een game.
2. Vaardigheid	Ja, in iedere vorm van esports wordt de uitkomst van het spel bepaald door een bepaalde vaardigheid.
3. Fysieke vaardigheid	Nee, voor sommige auteurs geldt ‘fysieke vaardigheid als bepalend voor de uitkomst van esports, voor anderen niet.
4. Brede verspreiding	Ja, de verspreidingsgraad van esports is enorm en meer dan een gril of rage.
5. Institutionalisering	Nee, Voor sommige auteurs geldt dat esports is geïnstitutionaliseerd, voor andere is de aard en mate van institutionalisering een probleem.

Tabel 5. een overzicht van de kenmerken waarover de discussie zich wel of niet afspeelt

Over een aantal zogenaamde sportkenmerken is overeenstemming. Zo is er geen enkele discussie of esports een vorm van game is. Sportfilosoof Parry (2018, p.14) stelt zelfs dat esports ‘slechts’ computerspelletjes zijn, niet meer en niet minder:

‘Competitive computer games do not qualify as sports, no matter what ‘resemblances’ may be claimed. Computer games are just that games’.

Er is ook geen discussie over de vraag of het binnen esports gaat om het belang van vaardigheden. Deze games vergen een hoge mate van vaardigheid en behoren niet tot de categorie kansspelen. Bovendien is over de verspreidingsgraad geen enkele discussie. Zo is het aantal beoefenaars wereldwijd aanmerkelijk groter dan bijvoorbeeld Olympische sporten als kleiduivenschieten of handboogschieten.

In feite is er discussie over twee kenmerken en op grond waarvan sommigen dus zeggen esports is geen sport: ad.3. de fysieke vaardigheid en ad 5. institutionalisering.



Afbeelding 4. Rocket League speler SlimmErik (foto Jeroen Hoyng)

Is esports een volwaardige sport?

Het is en blijft een belangrijke vraag of esports een sport is. Het antwoord heeft wel degelijk gevolgen vanuit bijvoorbeeld fiscaal-juridisch zicht en ook als het gaat om de mogelijke toetreding tot de meer georganiseerde sport. De discussie wordt vooral gevoerd in de sportfilosofische literatuur en spitst zich met name toe op het lichamelijke karakter van de activiteit (zie hoofdstuk 7), de wijze waarop esports is georganiseerd, de aard en mate van institutionalisering (zie hoofdstuk 8).

Terug naar de inhoudsopgave?

Klik hier

7. Esports is ‘(non) physical’ – een eerste scheiding

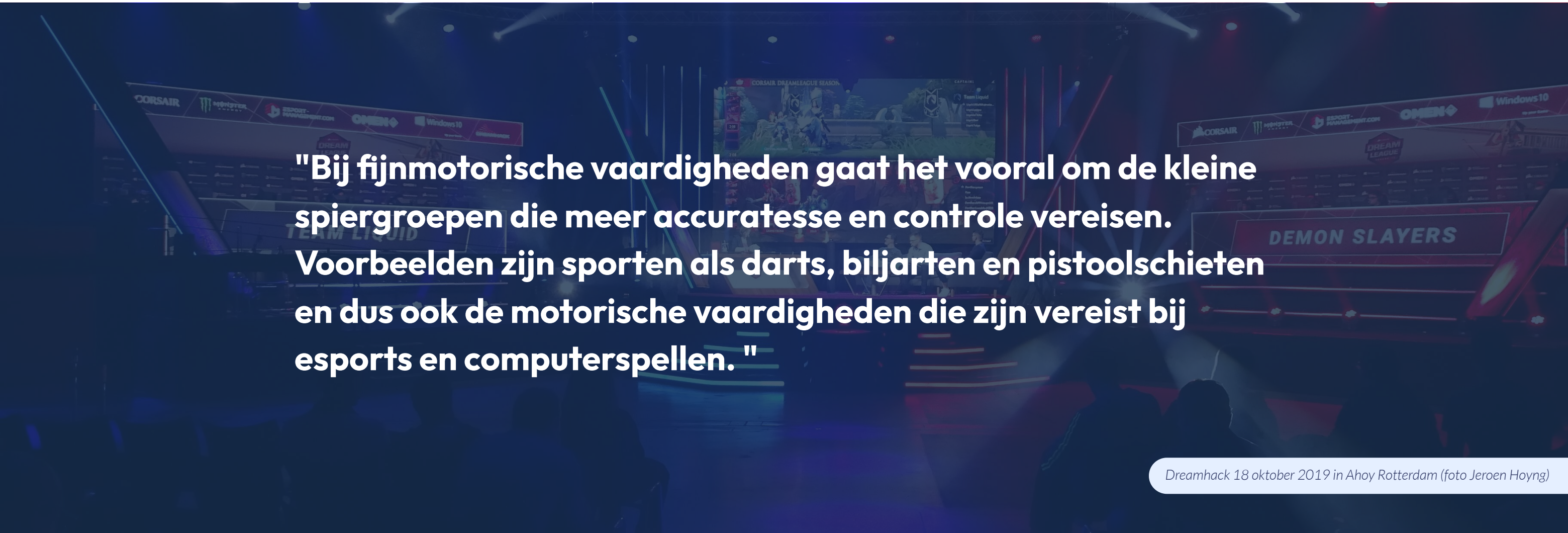


De discussie over de vraag of esports een vorm van sport is, wordt het meest gevoerd over het kenmerk fysieke vaardigheid. Een aantal sportfilosofen is vrij uitgesproken over de vraag of het binnen esports gaat om het testen van die vaardigheden. Dit is volgens hen niet het geval. In ieder geval niet op de wijze waarop binnen de traditionele sport fysieke vaardigheden een rol spelen. Zo wordt gesteld (Borggreffe, 2018; Parry, 2018; Jenny e.a., 2017; Wittkowsky, 2012). Jenny e.a. (2017) dat het binnen esports feitelijk alleen gaat om het manipuleren van de controller. Dit is te mager om als sport – in haar traditionele betekenis – aan te merken. Ze geven aan dat dit pas gaat gebeuren als er grove motorische vaardigheden worden getest:

“Until eSports include motion-based video games (MBVGs) that track gross motor physical body movements within the game, the general public may not accept eSports as real sports” (Jenny e.a., 2017, p.10). Parry (2018, p.14) is van mening dat : “... esports are not sports because they are inadequately human. They lack direct physicality and they fail to employ decisive whole-body control and whole-body skills...”

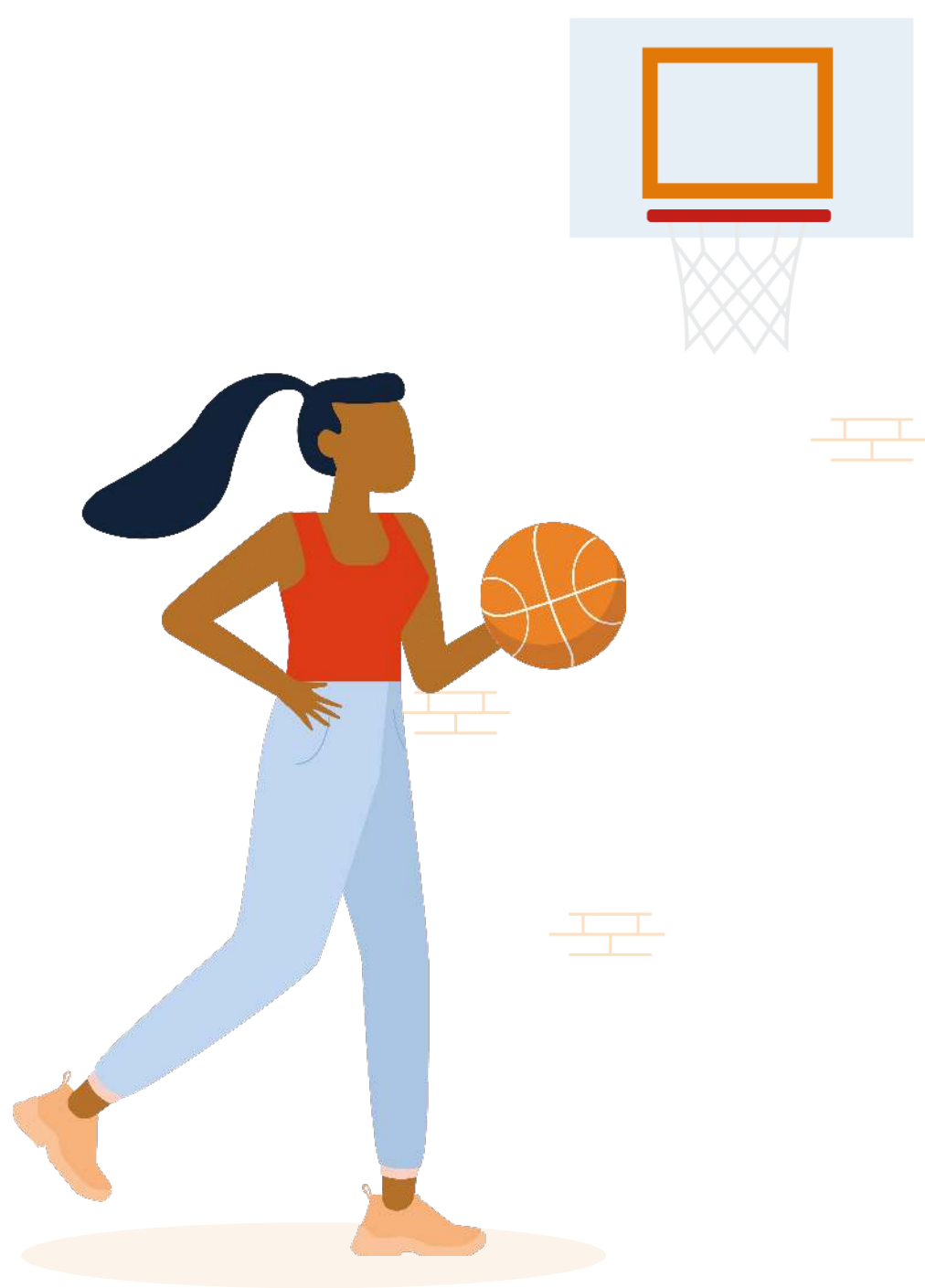
Jaren daarvoor stelde Hemphill (2005) dat de vaardigheden die binnen deze games worden getest, wel degelijk lichamelijk zijn. Dit tegen het toen (ook al) gangbare beeld dat computergames slechts ‘virtuele, niet belichaamde activiteiten zijn.’ Hemphill (2005, p.204) stelt zelfs dat cybersports prima zijn te plaatsen binnen de eerder genoemde dominante visie op sport:

“The computer games highlighted were shown to facilitate immersion and permit a range of visual, auditory, and haptic interactions within electronically generated sporting worlds. It is by virtue of the haptic or tactile connectedness and interactivity, whether through keyboard, game pad, foot pedal, cycling ergometer, or whole-body game controllers, that cybersport can be said to be consistent with the widely accepted (Suits/Meier) formalistic definition of sport.”



"Bij fijnmotorische vaardigheden gaat het vooral om de kleine spiergroepen die meer accuratesse en controle vereisen. Voorbeelden zijn sporten als darts, biljarten en pistoolschieten en dus ook de motorische vaardigheden die zijn vereist bij esports en computerspellen. "

Dreamhack 18 oktober 2019 in Ahoy Rotterdam (foto Jeroen Hoyng)



Grove- en fijnmotorische vaardigheden

Als het gaat om de fysieke vaardigheden binnen esports brengen enkele auteurs het onderscheid in tussen grove motorische vaardigheden en fijnmotorische vaardigheden (Holt, 2016; Jenny e.a. 2016). Grove motorische vaardigheden zijn herkenbaar in tal van sportactiviteiten, zoals basketbal, handbal, schaatsen en hoogspringen. Dit zijn sporten waarbinnen grote spiergroepen, zoals de quadriceps, hamstrings, biceps en gluteus maximus zijn betrokken en bepalend zijn voor bewegingen. Denk daarbij aan hardlopen, springen en stoten.

Bij fijnmotorische vaardigheden gaat het vooral om de kleine spiergroepen die meer accuratesse en controle vereisen. Voorbeelden zijn sporten als darts, biljarten en pistoolschieten en dus ook de motorische vaardigheden die zijn vereist bij esports en computerspellen. In de sport zijn beide type motorische vaardigheden te herkennen. Toch blijft de vraag of op grond van deze tweedeling een scheiding kan worden gemaakt tussen activiteiten die wel en niet tot sport behoren, ondanks dat esports fijnmotorische vaardigheden vergt. Voor enkele auteurs is de afwezigheid van deze grove motorische vaardigheden binnen esports het argument om het niet aan te merken als sport (Holt, 2016, Parry, 2018). Van Hilvoorde & Pot (2016) bekijken de vraag naar de zogenaamde lichamelijkheid binnen esports vanuit een ander perspectief. In lijn met het onderscheid dat Tamboer (1992; 1993) ooit maakte tussen bewegingshandelingen en lichaamsbewegingen stellen zij dat binnen esports bewegingshandelingen noodzakelijk zijn in het realiseren van het speldoel. Dit in tegenstelling tot bijvoorbeeld schaken, dammen en bridge. Zij zien dan ook geen enkel argument om esports, op grond van het kenmerk fysieke vaardigheid, buiten de definitie van sport te houden.

Hoewel over dit kenmerk meer valt te zeggen, is duidelijk dat hierover geen overeenstemming is.

Terug naar de inhoudsopgave?

Klik hier

8. Esports en institutionalisering – een tweede scheiding

Institutionalisering wordt beschouwd als een belangrijk kenmerk voor sport. Iedereen is het erover eens dat esports sterk groeit. Er is een grote groep die deze games beoefent en er zijn tal van competities. Toch benoemen enkele auteurs dat vooral de organisatie (institutionalisering) van esports problematisch is (Abanazir, 2018; Holt, 2016; Jenny e.a. 2016).

Mate van institutionalisering

In geval van sport wordt met de term institutionalisering meestal het volgende bedoeld: er moet sprake zijn van een organisatie die zorg draagt voor gestandaardiseerde regels, het naleven hiervan, zorgt voor indelingen van competities en een neutraal en onafhankelijk karakter waarborgt. Binnen de traditionele sport zijn dat instituties als de FIFA, UEFA, NOC*NSF, IOC, FINA etc.

Jenny e.a. (2016) onderkennen dat er in esports organisaties zijn die competities organiseren. Zij noemen bijvoorbeeld de Electronic Sports League (ESL). Dergelijke organisaties verschillen toch van bijvoorbeeld het IOC of de FIFA, omdat ze niet of te weinig focussen op de ontwikkeling van standaardregels. Die zijn noodzakelijk om prestaties met elkaar te vergelijken in meer gestandaardiseerde competities en waar nodig regelovertredingen te bestraffen. Jenny e.a. (2016) stellen dat juist vanwege de vele verschillende esports organisaties er nog geen feitelijke institutionalisering in de esports is. Er is geen onafhankelijk bestuursorgaan (governing body) die de regels van de uiteenlopende games opstelt. Dit doen de publisher of toernooi organisatoren zelf. Dit hoeft geen probleem te zijn, maar wanneer esports wil toetreden tot de sportfamilie dan is zo'n onafhankelijk orgaan essentieel, aldus verschillende auteurs (Abanazir, 2018; Holt, 2016; Jenny e.a. 2016).

Voor Abanazir (2018, p.2) ligt juist in institutionalisering de grootste uitdaging voor de esports gemeenschap voor toetreding tot sport. Iets dat in de academische discussie onderbelicht blijft:

“... previous academic works, either due to a lack of space, or the relatively small role of institutionalisation in the debates when compared to the elements of the 'physicality' of sport, only took cursory glances at the institutionalisation of esports. This side of the debate will come to the forefront due to the facts that international esports competitions are becoming commonplace and may even have a serious bid to become part of mainstream international sports organisations.”

De wijze waarop esports nu is georganiseerd, legt nog een te grote beperking op aan het ontstaan van een stabiele, duurzame en overkoepelende esportsorganisatie. In die zin is esports (nog) geen sport, volgens bovenstaande auteurs.

Initiatieven tot institutionalisering in Europa

Toch zijn er wel degelijk ontwikkelingen en bewegingen die streven naar die institutionalisering. Zowel op nationaal en internationaal niveau. Een voorbeeld is de in het voorjaar van 2019 opgerichte [European Esports Federation](#) (EEF). In januari 2021 zijn er 41 Europese landen lid van de EEF. Echter is er sinds de oprichting nog weinig activiteit geweest rondom de EEF. Andere belangrijke Europese esports stakeholders zoals o.a. Riot Games, Ubisoft, EA, Epic Games, Twitch, ESL, Activision Blizzard hebben zich verzameld in de Interactive Software Federation Europe (ISFE) Esports. De ISFE Esports is een onderdeel van de ISFE. ISFE Esports werd opgericht in augustus 2019. Zij zetten zich op vijf onderdelen in:

- Esports stakeholders bij elkaar brengen en ze op één lijn brengen;
- De stem van esports op de hoogste niveaus te coördineren en verwoorden;
- Beleidsmakers en andere belanghebbenden bewuster maken van esports en de kansen die het biedt;
- De uitwisseling van standpunten en informatie, en de ontwikkeling van best practices;
- De uitdagingen voor de groei en ontwikkeling van de esports-sector in kaart brengen.

Het, in Brussel gevestigde, ISFE schreef een ‘[Guide to Esports](#)’ waarin de stand van zaken van esports wordt geschetst voor alle belanghebbenden, waaronder uitgevers, ontwikkelaars, organisatoren van toernooien, teams, spelers en fans. De gids schetst ook de economische groei, de demografie, het scheppen van banen, educatieve en sociale mogelijkheden, de huidige economie en hun groeipotentieel, zowel lokaal als internationaal. De gids is ook bedoeld om de dialoog tussen beleidsmakers en de sector te vergemakkelijken. Ook ontwikkelden ze vier principes die zij ondersteunen en aanmoedigen: veiligheid & welzijn, integriteit & fairplay, respect & diversiteit, en positief & verrijkend gameplay. Ook de [Videogames Federatie Nederland](#) (VGFN) is lid van de ISFE. Het is niet bekend in hoeverre zij zich ook richten op esports in Nederland.



Afbeelding 5. Rapport The guide to esports (ISFE, 2021)

Mondiale initiatieven tot institutionalisering

De EEF is ook lid van de International Esports Federation (IeSF) net als continentale esports federatie van Afrika (AESa), Azië (AESF), Zuid-Amerika (PAMESCO). Landen uit de continenten Noord-Amerika en Oceanië zijn separaat al lid van het IeSF. Het IeSF is opgericht in 2008 in Zuid-Korea. Het IeSF heeft vier belangrijke pijlers: uitbreiden van het netwerk, competities reguleren, professionaliseren door trainingen en opleidingen, en het organiseren van de Esports World Championships. Op dit moment zijn er ruim 128 verschillende landen lid van het IeSF.

Een andere esports organisatie die een belangrijk internationale rol claimt is de, in Singapore gevestigde, Global Esports Federation (GEF). De GEF is opgericht in 2019, maar heeft inmiddels meer dan 125 partners waaronder nationale federaties, internationale merken, game publishers en -ontwikkelaars. GEF zet zich in voor de geloofwaardigheid, legitimiteit en prestige van esports. Ze geven prioriteit aan een inclusief, veilig en duurzaam esports ecosysteem met nadruk op verantwoord gamen, holistisch welzijn, fair play, onderwijs en carrièremogelijkheden voor gamers en atleten. Ook de GEF organiseert haar jaarlijkse eigen internationale event: Global Esports Games.

Als derde speler in het internationale veld is de World Esports Consortium (WESCO). Ook WESCO is gevestigd in Brazilië en heeft 137 internationale partners waarvan 64 nationale esportsfederaties. Zij zetten zich in om esports internationaal te promoten door met name jeugd- en ontwikkelingsprogramma's.

Meerdere organisaties willen zich dus inzetten om esports te reguleren en streven naar institutionalisering. Dat organisaties de macht willen grijpen, naast de alleenheersende publishers, laat ook direct zien dat er van volledige institutionalisering nog geen sprake is.

Terug naar de inhoudsopgave?

Klik hier

9. Wat zijn de functies en betekenissen van esports?

Sportbeleid wordt steeds vaker verbreed tot sport- en beweegbeleid, waardoor de discussie niet meer over de definitie van de activiteit gaat, maar over welke bijdrage het kan leveren aan de samenleving. Denk aan bijvoorbeeld gezondheid, welzijn, economie, religieuze bewustwording en sociale integratie. Met dit in het achterhoofd rijst de vraag: wat zijn nu de effecten (lees functies en betekenissen) van esports? Een aanzet om tot een antwoord te komen, staat hieronder.

Sport en spel als beleidsmiddel

Er was eens... heel lang geleden een koning in het land van 1001 nacht. In zijn land ontstond er vanwege droogte een groot tekort aan voedsel. De koning verzor een oplossing en stelde voor dat de mensen om de dag zouden gaan eten. Om ze af te leiden bedacht hij activiteiten en zo werden spellen geboren. Met die games schijnt deze koning Atis van Lydië zijn volk door een droogte van 18 jaar te hebben geloodst (McGonigal, 2012).

Hoewel spellen gespeeld worden vanuit intrinsieke motivatie, worden spel en sport ook al eeuwen ingezet voor andere doeleinden. Het oeroude bordspel Slangen en Ladders komt uit India en is waarschijnlijk de oudste serious game. Kinderen leren door middel van dit spel de levenswijze van het Hindoeïsme.

De indianen van Noord-Amerika bedachten ook spellen om als groep samen te werken en fysiek de conditie op peil te houden (Bruchac & Bruchac, 2000). Mogelijk zijn dit de blauwdrukken voor de moderne teamsporten, waarvan de Engelsen de credits opeisen sinds de industriële revolutie.

Met de uitspraak 'meedoen is belangrijker dan winnen' had Pierre de Coubertin in zijn achterhoofd de gedachte dat hoe meer Fransen aan sport doen, hoe sterker de bevolking. Ook hier werden sport en spel gepromoot om zo een fysiek sterke natie te vormen en imperialistische doelen te verwezenlijken (Prokop, 1972).



Bewegingsarmoede

Automatisering, robotisering en digitalisering droegen sterk bij aan een hardnekkig probleem: bewegingsarmoede. Begin twintigste eeuw was de vrije tijd nodig om te herstellen van het werk. De technologische vooruitgang zorgde er in latere decennia voor dat arbeid gemiddeld gezien een minder lichamelijke belasting werd. Ook werden zorgtaken en vrijetijdsactiviteiten passiever. Technologie bracht comfort, gemak en vermindering van lichaamsbeweging. Ook esports wordt met name zittend uitgevoerd wat daarmee een bijdrage zou kunnen leveren aan de bewegingsarmoede. In tegenstelling tot klein-Perzië onder koning Atis, is er in de Westerse wereld van de 21ste eeuw geen tekort aan voedsel, maar een overschot aan voedselinname. In combinatie met een vermindering van dagelijks bewegen is het aantal mensen met overgewicht de laatste decennia enorm toegenomen.

Tientallen jaren lang werd de nieuwe technologie gezien als oorzaak voor sedentarisme en bewegingsarmoede. Vandaag de dag vinden de eerste verkenningen plaats om de technologie juist te gebruiken om het menselijk gedrag actief en gericht te veranderen. Deze zogenoemde Persuasive Technology (beïnvloedingstechnologie) wordt ingezet om mensen te verleiden tot bepaald gedrag, door voordelen te bieden, zoals (Sturm, 2013):

- Makkelijker maken om doelen te bereiken.
- Geven van positieve feedback op het gedrag.
- Bieden van een veilige omgeving om bepaalde situaties herhaaldelijk te oefenen (Virtual reality).

Een voorbeeld om technologie te laten integreren binnen aspecten van het dagelijks leven is Quantified self (voorheen lifelogging of sousveillance). Het zogenaamde gekwantificeerde zelf wordt al door early adopters gebruikt om betekenis te geven aan en het verbeteren van het dagelijks functioneren. De persoonlijke data, zoals slaap, gemoedstoestand, lichamelijke activiteit, communicatiegedrag en locatie die door mobiele telefoons, horloges of armbanden wordt gemeten, wordt ingezet om de extrinsieke motivatie te versterken bij spelen, sporten en bewegen. Deze (digitale) feedback helpt bij het behalen van doelen (fitheid, revalidatie, etc.) en zo bij het in beweging houden van mensen.

Spel is per definitie intrinsiek gemotiveerd. Dat biedt een hoge garantie voor continuïteit van gedrag, kan een andere wereld openen en nieuwe doelgroepen verleiden als het gaat om de sportstimulerende en gezondheidsbevorderende interventies. Dit bracht Ellis Bartholomeus (2013) tot een aanvulling op Confucius (479 BC):

*Tell me, and I will forget
Show me, and I will remember
Involve me, and I will understand
Play with me, and I will be engaged*



"Technologie bracht comfort, gemak en vermindering van lichaamsbeweging. Vandaag de dag vinden de eerste verkenningen plaats om de technologie juist te gebruiken om het menselijk gedrag actief en gericht te veranderen."

Functies en betekenissen van esports

Het begrip betekenis slaat op de individuele zingeving (micro) voor een speler, toeschouwer of coach. Deze zingeving is per definitie subjectief gekleurd. Voorbeelden zijn plezier, opwinding, catharsis (het effect van krachtige emoties), escape, aanzien, ontdekken van talenten/competenties, omgaan met winst en verlies en kameraadschap/sociaal netwerk. Kortom, voor de vele direct en indirect betrokkenen is de betekenis van sport verschillend. Het begrip functie verwijst naar de verwachte of te realiseren maatschappelijke effecten (macro). Dit betekent niet dat een genoemd effect ook telkens zal optreden. Voorbeelden zijn: integratie, gezondheid, socialisatie, sociale controle en economie.

Sport heeft zowel positieve als negatieve functies en betekenissen. Sport draagt bij aan onder andere gezondheid, fitheid, opbouw van relaties en sociale inclusie, maar bevat ook elementen als hooliganisme, discriminatie, blessures, doping, matchfixing en meer. Er is veel onderzoek verricht onder sporten die aangeduid worden als de traditionele sport. Welke positieve dan wel negatieve effecten esports heeft, is minder bekend. Dit is niet vreemd, want esports is in vergelijking met de traditionele sport een jonge telg in de sportfamilie. Aan de ene kant is er 'Computerspiele werden ja häufig mit Gewalt, Sexismus, Spielsucht, Übergewicht, Bewegungsarmut sowie motorischen Defiziten von Kindern und Jugendlichen in Verbindung gebracht.' (Borggreve, 2018). Aan de andere kant zie je vooral positieve uitspraken vanuit de esports community zelf. Om succes te hebben in esports zijn motorische vaardigheden als oog-hand coördinatie, reactiesnelheid en uithoudingsvermogen van belang. Daarbij zijn ruimtelijk inzicht, speloverzicht en spelbegrip, tactisch vermogen, vooruitdenken en kunnen samenwerken belangrijke psychische vaardigheden (Seiffert e.a. 2020). De vraag die rest is welke effecten onderzoeksmatig zijn gefundeerd. Enkele bevindingen staan in volgende hoofdstukken.

Terug naar de inhoudsopgave?

Klik hier

10. Esports en de ontwikkeling van het kind

Verskillende auteurs zien gaming en esports vanuit een meer pedagogisch respectievelijk ontwikkelingsgericht perspectief. De focus ligt dan vooral op de vraag of gaming en esports kan bijdragen aan de ontwikkeling van kinderen. Hierna volgen, exemplarisch, enkele auteurs die op deze vraag ingaan.

Digitale geletterdheid

Van Hilvoorde & Pot (2016, pp.21/22) bekijken gaming vanuit de opvoedkundige, meer schoolse context. Ze stellen dat binnen het onderwijs steeds meer wordt ingezet op het aanleren van digitale vaardigheden. Vaardigheden die bij moeten dragen aan dat kinderen zich voldoende kunnen redden in de hedendaagse digitale omgevingen. Het gaat hier om een breed scala van digitale vaardigheden die vallen onder het begrip digitale geletterdheid (digital literacy). Volgens Van Hilvoorde en Pot (2016, p.22) is aannemelijk dat esports en andere digitale games bijdragen aan de ontwikkeling van die digitale geletterdheid en van kinderen. Buiten het verbeteren van de digitale geletterdheid wordt de game Assassin's Creed Valhalla ingezet om jongeren enthousiast te krijgen om te lezen. Door achtergrondverhalen over de game te schrijven en publiceren in een online magazine hoopt de Leescoalitie samen met gameontwikkelaar Ubisoft jongeren weer met plezier te laten lezen (NOS, 2021).



Sociale, emotionele en cognitieve ontwikkeling

Volgens Yee e.a. (2006) kunnen videogames, net als meer traditionele sport, in ieder geval zorgen voor het versterken van competitieve vaardigheden, socialisatie en het ontdekken ervan. Masala en Iona (2018) benadrukken de mogelijk positieve effecten die esports hebben op de sociale en cognitieve ontwikkeling van kinderen. Ferguson & Olson (2013) beschouwen esports zelfs als een vorm van 'social gym' voor jongeren. Videogames bieden volgens hen een mogelijkheid om de sociale, cognitieve en emotionele vaardigheden van kinderen te verhogen. Net als bij sporten in de reële wereld, gaat het ook bij esports om zaken als omgaan met winst en verlies, samenwerken met anderen, concentratie en doorzettingsvermogen. Uit onderzoek van Uttal e.a. (2013) blijkt dat zogenaamde shooter videogames onder andere bijdragen aan ruimtelijk inzicht. Ook zijn er aanwijzingen dat shooters effect kunnen hebben op visuele aandacht, reactietijd, objectherkenning en intelligentie (Aleksi et al., 2017). Tuijnman, Andree & Van Rooij (2021) benadrukken dat games kunnen verbinden, maar dat in games ook pesten en buitensluiting plaats kan vinden. Dit kan een risico zijn voor de sociale ontwikkeling.



Kanaliseren van emoties en frustraties

Een van de grootste verschillen in inzicht, als het gaat om videogames en bepaalde esports, is welke invloed gewelddadige, agressieve spellen hebben op spelers. Dat de meer gewelddadige spellen meer agressie en geweld opwekken, is vaak een argument om kritisch te zijn over dergelijke spellen. Toch is er geen eenduidig bewijs voor toename van agressie en geweld na het spelen van dergelijke games (Tuijnman, Andree & Van Rooij, 2021). Volgens Ruggiero (2000) is eerder het omgekeerde het geval: deze games zijn een instrument voor het kanaliseren van of omgaan met emoties. Uit onderzoek blijkt dat het spelen van iemands favoriete videogame zelfs leidt tot een afname van negatieve emoties (Russoniello e.a., 2009; Ryan e.a., 2006).

Neurocognitieve ontwikkeling

Enkele onderzoeken richten zich specifiek op de relatie tussen gaming op de neurocognitieve ontwikkeling (Campbell e.a., 2018; Dubbels e.a., 2019) ofwel de ontwikkeling van het brein. Deze onderzoeken proberen zicht te krijgen op de relatie tussen neurologische ontwikkeling en bijvoorbeeld leren, aanleren van taal, rekenen, ruimtelijk inzicht en sociale omgang. Zo vinden Lee e.a. (2019) dat er een relatie is tussen gaming – dat wil zeggen breder dan esports – en conceptueel denken, ofwel het kunnen leggen van verbanden tussen bepaalde begrippen. De vraag blijft echter in welke mate dit zich vertaalt naar feitelijk gedrag, en feitelijke voor- en nadelen op de lange termijn (Tuijnman, Andree & Van Rooij, 2021).

Pedagogische waarde

Traditionele sport wordt veelal gezien als een culturele activiteit, die bijdraagt aan de ontwikkeling van de mens. Volgens Barnett (2014) laten enkele studies zien dat weerstand tegen digitale games niet met het zittend karakter te maken heeft, maar met eigenschappen, zoals karaktervorming en omgaan met frustraties. Masala & Iona (2018) zien wel een vormende waarde – vooral tijdens de jonge pubertijd – van spel en gaming ten aanzien van de ontwikkeling van cognitieve, creativiteit en onderlinge omgang. Vooral als het gaat om onderlinge omgang, leren samenwerken, tegen je verlies kunnen, doorzetten etc.



Sociale isolatie versus opbouw van sociaal kapitaal

Een belangrijk motief voor sportdeelname is het leggen en onderhouden van sociale contacten; het zogenoemd sociaal kapitaal. Naar de relatie tussen sport en het opbouwen van sociaal kapitaal is veel onderzoek gedaan (zie De Knop & Hoyng, 1998; Van Bottenburg, 2006). Dit betreft vooral onderzoek binnen de georganiseerde sport. Er is vrijwel geen discussie meer over de vraag of sport de potentie heeft sociaal kapitaal op te bouwen, want dat heeft ze.

Anders is dit met esports. Daar bestaat nog vooral het beeld van een eenzame speler die achter de pc op de zolderkamer zijn spel speelt. Terwijl uit onderzoek blijkt dat 47% van de Nederlandse gamers gamet, omdat ze het leuk vinden om met anderen te spelen. Voor jongeren in de leeftijd van 16-20 jaar is dit zelfs 64%. De sociale component is daarmee de belangrijkste reden om te gamen (Van den Dool, 2019). Ook Houwers (2018) laat zien dat het beeld van de lonely player niet klopt. Het betreft een stereotypering die eerder een karikatuur is dan op waarheid berust. Houwers concludeert dat spelers die frequent spelen en dus meer tijd investeren in het online multiplayer gamen, over meer sociaal kapitaal beschikken. Tachtig procent van de respondenten zijn het eens of zeer eens met de stelling dat zij via het online multiplayer gamen sociale interactie hebben met mensen die ze anders niet hadden leren kennen.

Jonasson en Thiborg (2010) vonden enkele onderzoeken die positieve effecten van videogames bevestigen op kinderen ten aanzien van familie, relaties, ouderlijke gehoorzaamheid en sociaal netwerk.

Terug naar de inhoudsopgave?

Klik hier

11. Esports en de fysieke gezondheid

Critici beweren dat esports ongezond is respectievelijk de fysieke fitheid aantast. Spelers kijken lange tijd naar beeldschermen en doen dit zittend. Hieronder een selectie van een aantal onderzoeken naar die bewering.

Lichamelijke activiteit

Esporters zitten veel, omdat hun training ook vooral zittend plaatsvindt. Om vaardigheden te verbeteren zijn er vele uren aan oefening nodig om een bepaald niveau te bereiken. Bereik je een hoog niveau, dan weten esporters net als bijvoorbeeld topschakers en -dammers dat een goede lichamelijke fitheid en conditie bijdragen aan hun prestatie.

Uit studie van Kari e.a. (2016) onder 118 van die top-esporters blijkt dat van de gemiddelde vijf uur en 28 minuten dagelijkse training, iets meer dan één uur bestaat uit lichamelijke oefeningen. Uit dat onderzoek blijkt ook dat meer dan de helft van de onderzochte esporters overtuigd is van het positieve effect op hun prestaties door het integreren van fysieke training in hun trainingsprogramma. Een ander geluid laat het onderzoek van Di Francisco-Donoghue e.a. (2019) horen. Zij zien dat 40% van de esporters van universiteitsteams niet deelneemt aan een of andere vorm van lichamelijke activiteit.

Daarnaast gaven hun respondenten aan dat esporters in voorbereiding op competities tussen de 5,5 en 10 uur per dag trainen. De Nederlandse millennial besteedt bijna vijf uur per week aan gamen. De Nederlandse esports fans gamen gemiddeld tien uur per week. Topspelers zitten soms tot 16 uur per dag te spelen. Onderzoek van Nielsen (2017) onder 500 (post) millennials (14-35 jaar) laat zien dat 89% van de esports fans ook traditioneel sport. Ondanks dat deze millennials niet alleen maar achter het scherm zitten, zijn de gezondheidseffecten van te veel zitten niet zomaar met één of twee keer in de week sporten te compenseren. Het gaat dan om het vinden van de juiste balans tussen sedentaire activiteiten en fysiek actievere activiteiten.

Blessures

Net als traditionele topsporters kunnen ook blessures bij esporters ontstaan. Zo zijn er professionele spelers die soms een time-out moeten nemen of zelfs stoppen door blessures, zoals professioneel league of legends speler **Jian “Uzi” Zi-Hao** en professioneel Call of Duty speler **Thomas “ZooMaa” Papratto**.

Deze blessures ontstaan door twee belangrijke eigenschappen van esports. Ten eerste verrichten esporters tussen 500 en 600 acties per minuut op hun keyboards, waardoor ze constant dezelfde fijn motorische bewegingen maken. Ten tweede zitten ze voor een lange tijd achter elkaar met vaak een slechte houding (Emara et al., 2020; Seiffert et al., 2020).

Uit onderzoek onder 65 esporters van Amerikaanse en Canadese Universiteiten blijkt dat 15% van de spelers aangeeft dat zij 3 uur of zelfs meer gamen zonder te gaan staan of een pauze te nemen (DiFrancisco et al., 2019). Esporters kunnen het zich niet veroorloven om pauzes te nemen en games kunnen uren duren. Zelfs tussen toernooien houden ze hun vaardigheden op peil met vele uren gamen (Seiffert et al., 2020).

Veelvoorkomende blessures

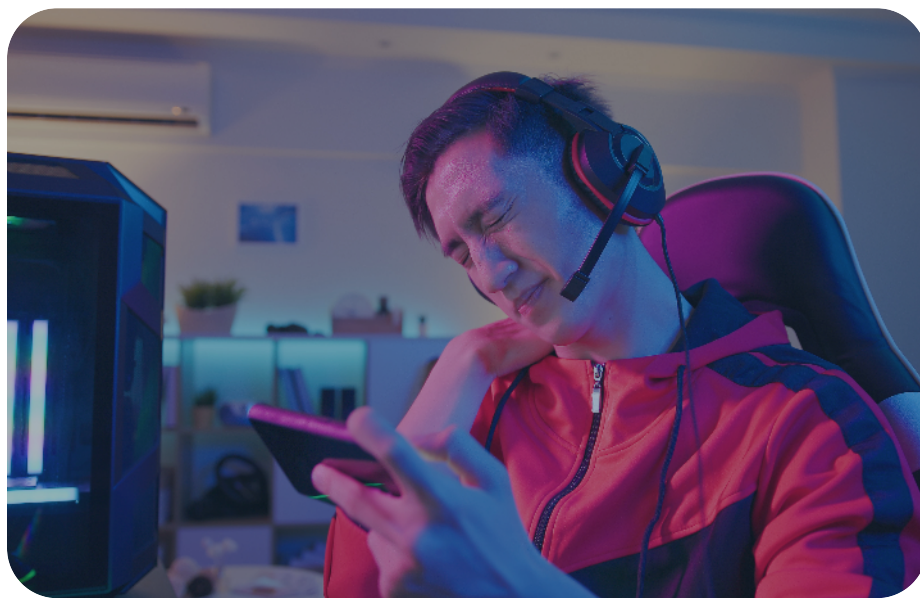
Herhalende activiteiten over een langere tijd kunnen vele hand- en pols blessures opleveren. Denk daarbij aan tintelen, overgevoeligheid, algemeen ongemak of slapheid. Het overmatig gebruik van vingers en handen kan resulteren in sportspecifieke blessures (Seiffert et al., 2020).

De meest voorkomende klachten onder esporters zijn oogvermoeidheid (56%), nek- en rugklachten (42%), polsklachten (36%) en handklachten (32%) (DiFrancisco et al., 2019). Uit ander onderzoek onder 188 Deense esporters blijkt dat 42% last heeft van pijn aan de spieren en/of botten. Ook in dit onderzoek waren rug- en nekpijn de meeste gehoorde klachten. Lindberg et al. (2020) concludeerde uit dit onderzoek dat esporters met klachten over de spieren en/of botten significant minder gamen/trainen dan esporters zonder klachten. De pijn lijkt daarmee een negatief effect te hebben op de participeren in esports. Dit geeft aan dat esportsorganisaties er ook belang bij hebben om bewust bezig te zijn met de met de fysieke gesteldheid en klachten van hun spelers.

Medische specialisten

Uit het al genoemde onderzoek van DiFrancesco et al. (2019) blijkt dat slechts 2% van de spelers naar een gezondheidsspecialist gaat om naar de klachten te laten kijken. In esports is het nog niet de norm om een medisch team bij de staf te hebben, en kan het bij esportscoaches ontbreken aan basiskennis over blessures. Om de gezondheid van esports zo goed mogelijk te waarborgen ontwikkelde DiFrancesco et al. (2019) een esports medisch team model met daarin plek voor zes specialisten: voedingsdeskundige, oogspecialist, psycholoog, fysiotherapeut, fysieke trainer en een eerstelijns sportarts.

Over het algemeen is er nog maar beperkt onderzoek gedaan naar de effecten van competitief gamen op de fysieke gezondheid van de gamers. Er is een gebrek aan kennis over de (lange termijn) effecten van esports op blessures en de algemene fysieke gezondheid, terwijl deze gevaren inherent zijn aan het van nature lucratieve en competitieve systeem van esports (Lindberg et al., 2020; DiFrancesco et al., 2019; Seiffert et al., 2019; Keyi Yin et al., 2020). Hoewel door velen esports als ongezond wordt gezien door het van nature sedentaire gedrag is er nog maar beperkt onderzoek die deze aanname ondersteunt of ontkracht (Kelly & Leung, 2021). Ook ontbreekt het nog aan medische richtlijnen hoe om te gaan met medische vraagstukken om blessures te voorkomen en genezen (Seiffert et al., 2020; DiFrancesco et al., 2019).



Doping

Stree en Chua (2018) halen in hun artikel een interview aan uit 2015 met esporter Kory “Semphis” Friesen. Hij zei dat zijn gehele team Adderall gebruikte. Oud-wereldkampioen Call of Duty Adam “KiLLa” Sloss zegt het volgende over het gebruik van Adderall: **“Nobody talks about it because everyone is on it”**. Deze uitspraak zou er zelfs op duiden dat Adderall genormaliseerd is. Adderall bevat een combinatie van amfetamine zouten met inbegrip van dextroamfetamine en amfetamine. Deze drug fungeert als een stimulant van het centrale zenuwstelsel en draagt bij aan verhoogde aandacht, concentratie en focus. Antidoping maatregelen zijn daarom van belang net als het kijken naar opvoeding, preventie en controlesystemen. Daarom stelde de Esports Integrity Commissie ook een **Anti-dopingcode** op met **verboden middelen** waaronder Adderall en Ritalin.

Terug naar de inhoudsopgave?

Klik hier

12. Esports en de mentale fitheid

Keyi Yin e.a. (2020) geven aan dat esports enkele psychologische gezondheidseffecten kan veroorzaken. Voorbeelden zijn stress, slaapverstoringen, verslaving, geweld en agressie. Enkele onderzoeken komen hier aan bod.

Verslaving

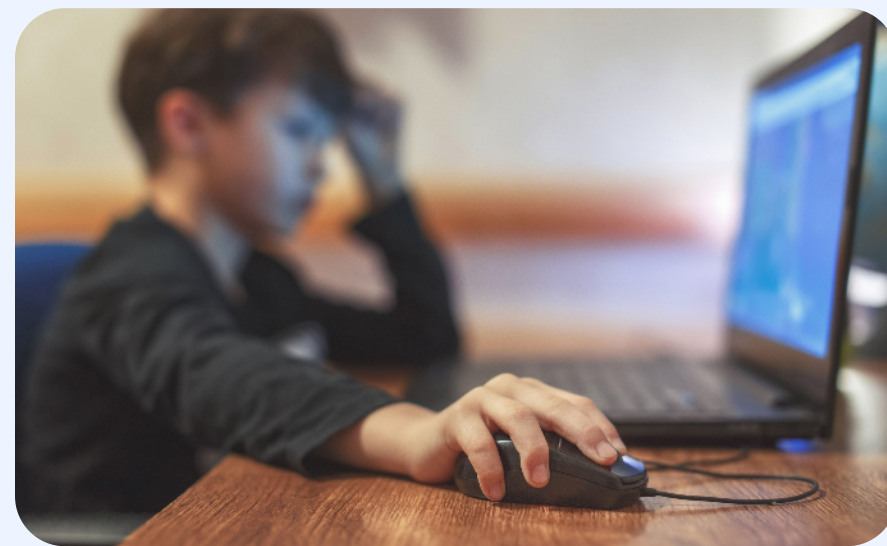
Hilvoorde & Pot (2016) schrijven dat videogames zo zijn ontworpen – met kunstmatig hoge succes verwachtingen – dat ze diverse psychologische behoeften kunnen bevredigen en gamers zo intense belevingen van voldoening ervaren. Volgens Griffiths (2005) zijn de beloningsstructuren zo geprogrammeerd dat ze een overmatig op beloningen gericht gedrag bevorderen. Videogames laten in die zin een vergelijkbare structuur zien als gokken, met mogelijk gelijke effecten.

Uit onderzoek van het Trimbos-instituut (2019) blijkt dat van de 12- t/m 16-jarige Nederlandse scholieren 2,5% voldoet aan de criteria voor problematisch gamen, waarvan jongens vaker dan meisjes. Problematisch gamen betekent dat een gamer enige (lichte) problemen ervaart. Er is ook vastgesteld dat er een duidelijke grens is tussen langdurig gamen en een afhankelijkheid van videogames (Rehbein et al., 2009). Deze laatste categorie jongeren heeft een verhoogd niveau van psychologische en sociale stress, presteert minder op school, spijbelt meer, heeft verminderde slaaptijd, heeft minder vrijetijdsactiviteiten en heeft meer gedachten over zelfmoord (Rehbein e.a., 2009, Wei Peng & Ming Liu, 2010). Maar Lehenbauer-Baum en Fohringer (2015) schrijven dat, net als bij traditionele sporten, bij esports uithoudingsvermogen belangrijk is. Daar horen ook offers bij om de top te bereiken. In plaats van geprezen worden voor discipline en vastberadenheid, krijgt de fanatieke gamer in sommige gevallen de diagnose 'Internet Gaming Disorder'.

Aan de andere kant zijn er studies die aangeven dat computerspellen spelen een positief effect heeft op onthouding van alcohol en drugs (Jonasson & Thiborg, 2010).

Cyberbullying en intimidatie

De meeste competitieve gamers zijn schoolkinderen en jongeren die met elkaar in games de strijd aangaan. Daardoor worden ze blootgesteld aan risico's, zoals digitaal pesten (Keyi Yin e.a., 2020). Digitaal pesten komt helaas overal op het internet voor. Pesten vindt ook plaats op een sportveld of in een sporthal. In het laatste geval zijn er meestal wel begeleiders (scheidsrechter, coach, ouder of anderen) die kunnen ingrijpen maar bij gaming (nog) niet. Al heeft het 'toxische' gedrag in bijvoorbeeld League of Legends wel de aandacht, aldus gameontwikkelaar Riot Games (Van Roon & Lee, 2021):



"We've heard from you [de community] that verbal abuse has been a rising problem this year. We're working on a number of changes to systemically address this at both the League and Riot levels, but one direct change you'll see soon is that in patch 11.21, we're disabling /all chat in matchmade queues."

Als voorvechter van goed gedrag is het pijnlijk dat Riot Games is aangeklaagd, en inmiddels is akkoord gegaan met een schikking, vanwege discriminatie op grond van geslacht en seksuele intimidatie op de werkvloer (Le Haen, 2021).

Cybercrime

Teamleider van het Cybercrime preventieteam van de Nederlandse politie, Floor Jansen, zei tijdens het esports summer college 2020 dat relatief veel jongeren via het gamen de cybercrime in zijn gerold. De exacte relatie tussen games en cybercrime is nog onbekend, maar wat de politie wel weet is: De grens tussen cheaten en cybercrime (bijvoorbeeld stelen gamecredits) is vaag. Het effect van DDoS aanvallen wordt onderschat door gamers. Sommige (game)forums wijzen de weg naar een criminele route. De politie heeft in wervingscampagnes jongeren uitgedaagd om legaal te hacken om zo bij de politie te gaan werken. In 2016 is de Esports Integrity Commission (ESIC) opgericht om standaardregels op te stellen. Dit omvat een diversiteit aan ethische en praktische zaken, zoals dopingtests, table sizes, match fixing, and schedule clashes (Crossley, 2016). Er zijn diverse toernooi organisatoren bij ESIC aangesloten, zoals ESL en Dreamhack.

Terug naar de inhoudsopgave?

Klik hier

13. Welke Nederlandse esports initiatieven zijn er vanuit overheden, traditionele sport en onderwijs?

Dit laatste hoofdstuk bevat een inkkijke in Nederlandse initiatieven die ontstaan vanuit overheden, traditionele sport en het onderwijs. Esports krijgt vanuit deze sectoren ook steeds meer aandacht. Dit blijkt wel uit alle nieuwe projecten die ontstaan zijn om esports in Nederland te structureren en professionaliseren de afgelopen jaren.

Let op: De genoemde initiatieven in dit hoofdstuk veranderen snel. Ga daarom altijd zelf na of de informatie nog correct is.

Esports initiatieven bij overheden

Steeds vaker hebben overheden ook interesse in competitief gamen. Enerzijds omdat ze zelf interesse hebben in esports, en het als een middel zien om doelen te verwezenlijken. Anderzijds omdat vragen over esports vanuit de bevolking de politiek bereiken. Zo kreeg Minister van Sport Conny Helder tijdens het commissiedebat op 29 juni 2022 de vraag of esports een sport is en of er aandacht is voor de kansen en de duistere kanten (VWS, 2022).



Afbeelding 6. Esporters racen in het Esports Talent Center Gelderland.

Rotterdam

Een aantal Nederlandse gemeenten verkent de mogelijkheden voor de sterk groeiende vrijetijdsactiviteit esports. In Rotterdam was esports bij het vaststellen van het Sportbeleid in 2017 nog geen onderdeel van het gemeentelijk beleid, maar begin 2019 is esports daarin opgenomen. De (voormalig) wethouder sport Sven de Langen van de gemeente Rotterdam zag toename van digitalisering en gaming. Hij wil voorkomen dat in de toekomst kinderen alleen nog maar gamen en dat sportverenigingen verdwijnen. Rotterdam beoogt met beleid rondom esports de werelden van gaming en sport samen te brengen door het binnenhalen van grote esports toernooien (onder andere Europese League of Legends finales en Dreamhack). Bovendien wil de gemeente esports toevoegen aan de breedtesport. Partijen die esports inzetten als maatschappelijk middel (bijvoorbeeld het House of Esports) maken aanspraak op subsidie. Ook hebben ze in Rotterdam een **esports competitie** tussen traditionele sportverenigingen. Het ministerie van VWS heeft Rotterdam tot 'living lab' voor esports benoemd binnen het Nationaal Sportakkoord.

Den Haag

Het Team Esports van de gemeente Den Haag houdt in coronacrisistijd amateur esports toernooien om te zorgen dat jongeren thuisblijven. Per stadsdeel organiseren ze wekelijks voorronde toernooien en een stedelijke finale in Fortnite en FIFA20. Bij Fortnite doen per week zo'n 75 tot 100 deelnemers per toernooi mee en zijn er zo'n 1000 views die het toernooi via livestreams volgen. Bij FIFA spelen zo'n 275 deelnemers per week mee. De gemeente is enthousiast, spreekt van een succes en blijft dit ook na de crisis wellicht organiseren, maar dan in combinatie met fysiek bewegen. Ook andere gemeenten ondernemen actie op een vergelijkbare manier zoals de gemeenten **Venlo**, **Nijmegen**, **Tilburg**, **Kaag** en **Braassem** en **Delft**.

Breda

De gemeente Breda is in oktober 2021 **een samenwerkingsverband** aangegaan met Breda University of Applied Sciences. Middels een fieldlab onderzoeken ze de mogelijkheden van esports verder. Hiervoor wordt elk schooljaar 20.000 euro vrijgemaakt (De Swart, 2021).

Provincie Gelderland

De Provincie Gelderland heeft in april 2021 **een half miljoen euro** vrij gemaakt voor de ontwikkeling van de **Esports Talent Center Gelderland** (Barendregt, 2021). Het centrum moet een talentontwikkelingscentrum (op Papendal) worden voor talentvolle gamers. Daarnaast is er ook aandacht voor een scholenprogramma, onderzoek, innovatie en marketing. Het is een initiatief van diverse organisaties waaronder Topsport Gelderland, Gelderse Sport Federatie, Radboud Universiteit, Hogeschool Arnhem en Nijmegen (HAN) en Vertigo6. Ook het Kenniscentrum Sport & Bewegen is als partner betrokken bij het initiatief. Daarnaast droeg de Provincie Gelderland bij aan het eerste Kennisevent esports, gaming en gamification voor sport- en beweegprofessionals waar ruim 250 bezoekers aanwezig waren.

Esports initiatieven in het onderwijs

Steeds meer onderwijsinstellingen zien de opkomst van esports, en de (toekomstige) behoefte aan professionals in de sector. Daarom zijn er in diverse onderwijslagen opleidingen ontstaan.

Middelbaar beroepsonderwijs (MBO)

- Het Grafische Lyceum Rotterdam (GLR) opende begin september 2021 de Esports Space. Dit is een hypermoderne esports faciliteit waar esportsteams tegen elkaar kunnen spelen, maar ook studenten ervaringen op doen met activiteiten, zoals livestreaming, content creating, shoutcasten en het bouwen van een podium oftewel het organiseren van events. Diverse media, technologie en entertainment opleidingen maken (samen) gebruik van deze ruimte.
- Het MBO College Hilversum heeft in februari 2021 de **opleiding Esports**, Game & Event Manager in het leven geroepen. Het is een niveau 4-opleiding en duurt 3 jaar. In de opleiding zijn drie opleidingen samengebracht: Media, ICT en Sport & Bewegen.
- Het ROC Mondriaan opende begin november 2021 het Esports Excellentieprogramma. Het programma duurt 2 jaar voor ongeveer 25 studenten. In het excellentieprogramma gaan studenten onder meer aan de slag met hun eigen esportsteam.

Wetenschappelijk onderwijs

- De Universiteit Twente (UT) heeft anno 2022 de enige wetenschappelijke opleiding gericht op esports, de **minor Esports**. De minor gaat van start in februari 2022. De minor bestaat uit twee delen. Het eerste deel bestaat uit vijf topics: introductie in esports, business & management, performance optimalisering van de esporter, performance optimalisering door middel van data en verantwoord esports. In de laatste weken moeten de studenten aan de slag met een artikel gerelateerd aan esports.

Hoger beroepsonderwijs (HBO)

- De Hogeschool van Amsterdam (HvA) is in september 2021 gestart met de **minor 'Future of esports'**. De minor bestaat uit diverse challenges gericht op esports, gaming, data en gamification.
- De Breda University of Applied Sciences (BUas) is in september 2019 gestart met de **minor Esports, Event & Media Management**. Deze minor kunnen studenten in het vierde jaar volgen. Daarnaast kunnen ze na hun propedeuse kiezen voor de engelstalige specialisatie Sports & Esports.
- De Haagse Hogeschool start in november 2022 de minor 'Esports, Gaming & Gamification'. De minor is geschikt voor tweede-, derde- en vierdejaars studenten.



Afbeelding 7. Esports Space in het Grafisch Lyceum Rotterdam (Foto Dion Bulkens)

Esports initiatieven vanuit de georganiseerde sport

Ook vanuit de traditionele georganiseerde sport is er steeds meer aandacht voor esports. Hieronder lees je meer over diverse initiatieven.

NOC*NSF

In mei 2021 presenteerde NOC*NSF een **Position Paper Esports**. De conclusie is dat de traditionele sportsector en de esports branche een toegevoegde waarde voor elkaar zijn. Er moet vanuit esports een georganiseerd aanspreekpunt zijn voor NOC*NSF (lees: Branchevereniging Esports Nederland). NOC*NSF richt zich in eerste instantie sportsgames (bijv. FIFA) en virtuele sporten (bijv. Zwift). Andere (grote) esportstitels zoals Dota 2 of League of Legends vallen daar niet onder, omdat deze momenteel verder weg liggen van de traditionele sport. Hoewel NOC*NSF geen esportstitels wil uitsluiten, geven ze wel aan dat de games gerelateerd moeten zijn aan internationale federaties en moeten passen bij de Olympische waarden. Shooters botsen hiermee volgens NOC*NSF.

Koninklijke Nederlandse Voetbal Bond (KNVB)

Op 20 oktober 2020 heeft de KNVB aangekondigd te beginnen met E_Oranje: een Nederlands Elftal met esporters voor de game FIFA. Oud-wereldkampioen FIFA Koen Weijland is aangesteld als e_bondscoach. In de zomer van 2021 zou E_Oranje meedoen aan het FIFA eNations cup, maar dit werd vanwege corona gecancelled. Als navolging van de nieuwe E_Voetbalstrategie van **KNVB** lanceerde zij in december 2021 **KPN Jantje.gg**, een digitaal platform voor E_Voetballers om FIFA-wedstrijden te spelen in competitieverband, op verenigingen, thuis, in hun regio en op hun eigen niveau.

Knac Nationale Autosport Federatie (KNAF)

KNAF erkent sinds 2017 virtueel racen als een vorm van autosport. Eind 2020 kondigde KNAF aan een online platform te lanceren voor erkende Nederlandse competities in racegames (simracing): **KNAF Digital**. De bond wil hiermee de autosport toegankelijker maken voor een breder publiek. Begin 2022 is BMW een van de partners van het platform geworden in navolging van Logitech G.

Nederlandse Basketball Bond (NBB)

De NBB heeft in samenwerking met 2K en mCon esports The Dutch NBA 2K21 georganiseerd. De winnaars zouden Nederland vertegenwoordigen op het WK NBA 2K21, maar door een reorganisatie bij 2K is dit niet doorgegaan.

Koninklijke Nederlandse Wielren Unie (KNWU)

KNWU heeft eRacing als geruime tijd omarmd en ziet het als een nieuwe wielerdiscipline. ERacing is het virtueel fietsen op een indoortrainer met en tegen elkaar. Dit gaat met behulp van softwareprogramma's zoals Zwift. In 2022 vindt het tweede wereldkampioenschap eRacing plaats. Bondscoach Adriaan Helmantel heeft hiervoor vier mannen en zes vrouwen geselecteerd. Een interessante ontwikkeling binnen eRacing is dat diverse (prof)wielrenners zijn gescout via de Zwift Academy, zoals Nederlander **Maud Oudeman** en Australiër **Jay Vine**. Vine eindigde een jaar na de overstap naar de Belgische wielploeg Alpecin-Fenix tweede op de Koninginnenrit van de Ronde van Turkije.

Koninklijke Nederlandse Schaakbond (KNSB)

De KNSB heeft een club binnen het platform chess.com opgericht. Dit is het grootste online schaakplatform ter wereld. Op 12 december 2021 vond het NK Internetschaak plaats. De totale prijzenpot was €2.500.



Video 1. Lancering E_Oranje (KNVB, 2020)



Abanazir, C. (2018).
Institutionalisation in esports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10, pp. 1-15.

Abanazir, C. (2019).
E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union. *The International Sports Law Journal*, 18, pp. 102–113.

Aleksic, V., Ivanovic, M. (2017).
A Literature Review of Empirical Research on Effects of Digital Games on Learning Styles and Multiple Intelligences. *Croatian Journal of Education - Hrvatski asopis za odgoj i obrazovanje*. 2017;19. doi:10.15516/cjev.1912.2060

Barendregt, L. (2021).
Gelderland pompt half miljoen in centrum voor getalenteerde gamers. Geraadpleegd van: <https://www.gelderlander.nl/arnhem/gelderland-pompt-half-miljoen-in-centrum-voor-getalenteerde-gamers-a43b26b1/?referrer=https%3A%2F2Fwww.google.com%2F>. [Op 16-08-2022].

Bartholomeus, E.:
Voel me fit Symposium. Geraadpleegd van: <http://prezi.com/xw6p8ina1ny0/voel-me-fit-symposium/>. [Op 16-08-2022]

Barnett, L., N. Ridgers, L. Hanna, and J. Salmon (2014).
Parents' and children's views on whether active video games are a substitute for the 'real thing'. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health* 6:1–16.

Besombes, N. (2019).
Esports Chronology. Medium website. Geraadpleeg van: <https://medium.com/@nicolas.besombes/esports-chronology-896e2a7b2f7e>. [Op 16-08-2022].

Besombes, N. (2019).
Esports Ecosystem & Landscape. Medium website. Geraadpleegd van: <https://medium.com/@nicolas.besombes/esports-ecosystem-and-landscape-3dbbd653dc2c>. [Op 16-08-2022].

Besombes, N. (2019).
Esports & competitive games by genre. Medium website. Geraadpleegd van: <https://medium.com/@nicolas.besombes/esports-competitive-games-by-genre-61caf9c6a8f>. [Op 16-08-2022].

Blackburn, S. (2001).
Denk! Filosofie en de grote vragen van het leven. Rotterdam: Lemniscaat.

Borggrefe, C. (2018).
Kommentar zu: Borchert, Schulke und Schneider (2018). „eSport: Vom Präfix zum Thema für den organisierten Sport!?:“. in: Ger J Exerc Sport Res 2018 - 48:456–457. Springer-Verlag GmbH Deutschland.

Borowy, M. (2012).
Public gaming: eSport and event marketing in the experience economy. Burnaby: Simon Fraser University.

Bottenburg, M. van (2006).
Het kapitaal van de sport. Utrecht (oratie ivm installatie hoogleraarschap).

Bruchac, J. & Bruchac, J. (2000).
Native American Games and Stories. Colorado (USA): Fulcrum Publishing

Bulkens, D. (2022).
Beweeggames: wat zijn de effecten op gezondheid? Alles over Sport. Geraadpleegd van: <https://www.allesoversport.nl/thema/bewegstimulering/beweeggames-wat-zijn-de-effecten-op-gezondheid/>. [Op 16-08-2022].

Campbell, M.J., Toth, A.J., Moran, A.P, Kowal, M, Exton, C. (2018).
eSports: A new window on neurocognitive expertise? *Progress in Brain Research*, 240, pp.161-174.

Crossley, R. (2016).
ESL reveals plan to clean up doping, corruption, and cheating in esports.

Daniels, Tom. (2021).
Top 10 highest viewed esports events of 2021. Esports Insider. Geraadpleegd van: <https://esportsinsider.com/2021/12/highest-viewed-esports-events-2021/#:~:text=League%20of%20Legends%20is%20highly,its%20viewership%20figures%20highlight%20that>. [Op 16-08-2022].

Di Francisco-Donoghue J, Balentine J, Schmidt G, Zwibel H. (2019).
Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model. In: BMJ Open Sport Exerc Med 2019; 5:e000467

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

Duintjer, O.D. (1977).
Random Regels – wijsgerige gedachten over, van, voor regel-geleid gedrag. Amsterdam/Meppel: Boom.

Dubbels, B.R. (2019).
Exploring the Cognitive, Social, Cultural, and Psychological Aspects of Gaming and Simulation. Hershey: IGI Global.

Edwards, H. (1973)
Sociologie of sports. Homewood, Illinois, USA: The Dorsey Press

Electronic Arts. (2021).
Electronic Arts Announces Multiplatform EA SPORTS FIFA Global Expansion. Geraadpleegd van: <https://www.ea.com/en-au/news/ea-sports-fifa-global-expansion>. [Op 16-08-2022].

Emara, A., Ng, M., Cruickshank, J., Kampert, M., Pluzzi, N., Schaffer, J., King, D. (2020).
Gamer's Health Guide: Optimizing Performance, Recognizing Hazards, and Promoting Wellness in Esports. *Current Sports Medicine Reports*: December 2020 - Volume 19 - Issue 12 - p 537-545 doi: 10.1249/JSR.0000000000000787

Ferguson, C. J., & Olson, C. K. (2013).
Friends, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video game play. *Official Journal of the Society for Motivation and Emotion*, 37, pp. 154–164.

Gawrysiak, J. (2017).
esport – Video Games as Sport. In: S.E. Klein, Defining Sport – Conceptions and Borderlines (pp.207-219). New York: Lexington Books.

Griffiths, M.D. (2005).
Relationship between gambling and videogame playing: A response to Johansson and Gotestam. *Psychological Reports* 96: 644–646.

Hemphill, D. (2005).
Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 32, pp.195-207.

Heylen, K. (2019).
Professionele Fortnite-gamer klaagt team aan: "Wurgcontract". Geraadpleegd van: <https://www.vrt.be/vrtwts/nl/2019/05/22/populaire-en-succesvolle-gamer-klaagt-over-wurgcontract/>. [Op 16-08-2022].

Hilvoorde, I. & Pot, N. (2016)
Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10, pp. 14-27.

Holt, J. (2016).
Virtual domains for sports and games. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10, pp.5-13.

Houwers, A. (2018).
De sociale aspecten van online multiplayer gamen en de ontwikkeling van esport – sociaal kapitaal in een virtuele wereld. Masterthesis Sociologie: Universiteit Utrecht.

Hoyng, J. (2009).
It's all in the game: NISB

Hoyng, J. Deen, M. & J. Sturm (2011).
Wat beweegt ons? Motivatie en beweeggames. Fontys Hogeschool Eindhoven

Interactive Software Federation Europe. (2021).
The guide to esports.

Jenny, S. E., Manning, R.D., Keiper, M.C. & Oldrich, T.C. (2016).
Virtuall(y) athletes: Where eSports Fit Within the definition of Sport. *Quest*, pp. 1-18.

Jonasson, K. & Thiborg, J. (2010).
Electronic sport and its impact on future sport. In: *Sport in Society* Vol. 13, No. 2, March 2010, 287–299

Jonasson (2016).
Broadband and circuits: the place of public gaming in the history of sport. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10:1, 28-41

Kari, T., Karhulahti, V.M. (2016).
Do E-Athlets Move? A Study on Training and Physical Exercise in Elite esports. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 8, [14 pagina's]

Kelly, S. & Leung, J. (2021).
The New Frontier of Esports and Gaming: A Scoping Meta-Review of Health Impacts and Research Agenda.

Keyi Yin, Yahua Zi, Wei Zhuang, Yang Gao, Yao Tong, Linjie Song, Yu Liu. (2020).
Linking Esports to health risks and benefits: Current knowledge and future research needs. In: *Journal of sport and health sciences*

Klein, S.E. (2017).
Defining Sport – Conceptions and Borderlines. London: Lexington Books.

Knop, P. & J. Hoyng (1998).
De functies en betekenissen van sport. Tilburg: Tilburg University Press.

Lee, Y.H.e.a. (2019).
A Digital Game for Undergraduate Calculus: Immersion, Calculation, and conceptual Understanding. In: B.R. Dubbels (2019). *Exploring the Cognitive, Social, Cultural, and Psychological Aspects of Gaming and Simulation* (pp. 206–227). Hershey: IGI Global.

Lehenbauer-Baum, M. & M. Fohringer (2015).
Towards classification criteria for internet gaming disorder: Debunking differences between addiction and high engagement in a German sample of World of Warcraft players. *Computers in Human Behavior* 45 (April): 345–351.

Le Hean, V. (2021).
Riot Games gaat 100 miljoen dollar betalen na schikking. Geraadpleegd van: <https://www.esportsclub.nl/nieuws/riot-games-honderd-miljoen-schikking-rechtszaak>. [Op 16-08-2022].

Lindberg, L., Nielsen, SB., Damgaard, M., Sloth, OR., Rathleff, MS., Straszek, CL. (2020).
Musculoskeletal pain is common in competitive gaming: a cross-sectional study among Danish esports athletes. *BMJ Open Sport Exerc Med*. 2020 Aug 28;6(1):000799. doi: 10.1136/bmjsem-2020-000799. eCollection 2020.

McLaughlin, L. (2019).
A taxonomy of Esports Games

Market and Market. (juni 2018).
Esports Market by Revenue Streams (Media Rights (Subscription & Online Advertisement), Tickets and Merchandise, Sponsorship & Direct Advertisement, and Publisher Fees), and Geography (North America, Europe, APAC, and RoW) - Global Forecast to 2023

Masala, D. & Iona, T. (2018).
The Psycho-pedagogic Value of Video Games and E-sports. *Senses Sci* 2018; 5 (4)676-683. doi: 10.14616/sands- 2018-5-676683

McGonigal, J. (2012).
Beter dan echt : hoe games ons gelukkiger, slimmer en socialer maken. Amsterdam: Maven Publishing bv.

Newzoo. (2019).
Newzoo Global Esports Market Report 2019 | Light Version

Newzoo. (2020).
2020 Global Esports Market Report (Free Version).

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

Newzoo. (2021).
Newzoo's Esports Trends to Watch in 2021. Geraadpleegd van: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-esports-trends-to-watch-in-2021>. [Op 16-08-2022].

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

Nielsen Sports (2018).
Esports in Nederland

NOS Nieuws. (2019).
Nederlandse gamer Rojo (21) tweede op WK Fortnite. Geraadpleegd van: <https://nos.nl/artikel/2295428-nederlandse-gamer-rojo-21-tweede-op-wk-fortnite>. [Op 16-08-2022].

NOS Nieuws. (2021).
Gijphart wil jongeren aan het lezen krijgen met game Assassin's Creed Valhalla. Geraadpleegd van: <https://nos.nl/artikel/2380245-gijphart-wil-jongeren-aan-het-lezen-krijgen-met-game-assassin-s-creed-valhalla>. [Op 16-08-2022].

Overbeek, S. van & Molenaar, D. (2019).
esports en belastingen. *Weekblad fiscaal recht*, 148, pp.75-81.

Pannekeet, J. (2018).
Newzoo's Esports Business Predictions for 2021: Esports Will Propel Gaming into a Bigger Industry than Traditional Professional Sports

Parish, D. (2013).
Online game League of Legends star gets U.S. visa as pro athlete. Geraadpleegd van: <https://www.latimes.com/business/la-xpm-2013-aug-07-la-fi-online-gamers-20130808-story.html>. [Op 16-08-2022].

Parry, J. (2018).
esports are Not Sports. In: *Sport, Ethics and Philosophy*, pp.1-16.

Pine and Gilmore (1999).
The experience economy: Work is theatre & every business a stage. Boston: Harvard business school press

Pironnet, S. (2020).
Esports: Press X to Regulate. Een onderzoek naar de juridische kwalificatie van esports en esporters in België. KU Leuven (masterscriptie).

Prokop, U. (1972).
Sociologie van de Olympische Spelen; sport en kapitalisme. Bloemendaal: H. Nelissen

Proximus. (2021).
De Belgian League fuseert met zijn tweelingbroer, de Dutch League. Geraadpleegd van: <https://www.proximus.be/pickx/nl/2175441/de-belgian-league-fuseert-met-zijn-tweelingbroer-de-dutch-league>. [Op 16-08-2022].

Rehbein, F., Kleimann, M. & Mössle, T. (2009).
Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: results of a German nationwide survey. *pubmed.gov*

Rombouts M, Dorsselaer S van, Scheffers , van Schayck T, Tuithof M, Kleinjan M, Monshouwer K. (2019).
Jeugd en riskant gedrag. Utrecht: Trimbos-instituut.

Roon, van A., & Lee, J. (2021).
DISABLING /ALL CHAT. Geraadpleegd van: <https://www.leagueoflegends.com/en-us/news/game-updates/disabling-all-chat/>. [Op 16-08-2022].

Rosell Llorens, M. (2017).
eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. *Sport, Ethics and Philosophy*, 11, pp 464-476.

Ruggiero, T. E. (2000).
Uses and gratifications in the 21st century. *Mass Communication & Society*, 3, pp. 3–37.

VWS. (2022).
Sportbeleid. 29 juni 2022. Vaste commissie voor Volksgezondheid, Welzijn en Sport/Commissiedebat (03:59 uur en 45 seconden). Geraadpleegd van: <https://debatgemist.tweedekamer.nl/node/29041>. [Op 16-08-2022].

Russoniello, C., O'Brian, K. & J. Parks. (2009).
The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. In: *Journal of Cyber Therapy and Rehabilitation* 2(1):53-66

Ryan, R., Rigby, S. & A. Przybylski. (2006).
The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. C Springer Science+Business Media, LLC

Seiffert, R., Szymiski, D. & Kruttsch, W. (2020).
Esports/Computer Sports. in: Kruttsch, W., Mayr, H., Musahl, V., Della Villa, F., Tscholl, P. & Jones, H. (red.): *Injury and health risk management in sports: a guide to decision making* (p.741-744). Berlinj (D): Springer Verlag GmbH.

Seth E. Jenny, R. Douglas Manning, Margaret C. Keiper & Tracy W. Olrich (2017).
Virtuall(y) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport". *Quest*, 69, pp. 1-18.

Scholz, T. (2019).
Deciphering the World of eSports. *International Journal on Media Management* 2020, Vol. 22, No.1, 1-12
<https://doi.org/10.1080/14241277.2020.1757808>

Steenbergen, J. (2004).
Grenzen aan de sport – een theoretische analyse van het sportbegrip. Maarn: Elsevier. Stree, N. & Chua, K. (2018)
5 Most common health concerns for Esport athletes. *Rappler.Com*.

Sturm, J. (2013).
Mens en technologie; Aandacht voor gedrag en beleving in een technologische wereld. Eindhoven: Fontys hogeschool HRM en Psychologie

Suits, B.H. (1973).
The Elements of Sport. In: R.Osterhoudt (Ed.), *The Philosophy of Sport: A Collection of Essays* (pp.48-64). Springfield, Ill.: Courtesy of Charles C. Thomas, Publisher.

Suits, B.H. (1978).
The Grasshopper: Games, Life and Utopia. Toronto/Buffalo: University of Toronto.

Suits, B.H. (1988).
Tricky Triad: Games, Play and Sport. *Journal of the Philosophy of Sport*, XV, 1-9.

Swart, De F. (2021).
Breda en BUas zetten samen nog meer in op esports: "Veel meer dan gaming alleen". Geraadpleegd van: <https://www.bndestem.nl/breda/breda-en-buas-zetten-samen-nog-meer-in-op-esports-veel-meer-dan-gaming-alleen-a30e1497?referrer=https%3A%2F2Fwww.google.com%2F&referrer=https%3A%2F2Fwww.google.com%2F>. [Op 16-08-2022].

Trimbos-instuut (2022).
Gamers en agressie. Geraadpleegd van: www.gameninfo.nl/effecten/gamen-en-agressie. [Op 13-07-2021].

Tuijnman, A., Andree, R., Van Rooij, T. (2021).
Risico's, voordelen en regulering van games. Utrecht: Trimbos-instituut.

Tamboer, J.W.J. (1992).
Sport and Motor Actions. *Journal of the Philosophy of Sport*, XIX, pp.31-45.

Tamboer, J.W.J. (1994).
On the Contingent Relation Between Motor Actions and Sport: A Reaction to Kretchmar. *Journal of the Philosophy of Sport*, XXI, pp.82-90.

Tamboer, J.W.J. & Steenbergen, J. (2000).
Sportfilosofie. Leende: Damon.

Uttal, D. H., Meadow, N. G., Tipton, E., Hand, L. L., Alden, A. R., Warren, C., & Newcombe, N. S. (2013).
The malleability of spatial skills: A meta-analysis of training studies. *Psychological Bulletin*, 139, pp. 352–402.

Wagner, M. (2006).
On the scientific relevance of eSports. Krems, Oostenrijk: Danube University

Wei Peng & Ming Liu (2010).
Online Gaming Dependency: A Preliminary Study in China. In: *Cyberpsychology, behavior and social networking* Volume 13, Number 3, 2010

Wittkowski, E. (2012).
On the Digital Playing Field: How We "Do Sport" With Networked Computer Games. *Games and Culture*, 5, pp.349-374.

Yee, N. (2008).
Maps of digital desires: Exploring the topography of gender and play in online games. *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming*, pp. 83-96.

Esports

Een introductie voor beleid,
onderzoek en praktijk

Auteurs

Jeroen Hoyng, Johan Steenbergen,
Herman IJzerman & Dion Bulkens

Tekstadvies

Mediabureau MEER / Erik Riemens

Eindredactie

Talje Dijkhuis



© Kenniscentrum Sport & Bewegen, september 2022



Meer informatie

De inhoud van dit ebook is samengesteld in 2022; wijzigingen in genoemde organisaties en voorbeelden die daarna zijn ontstaan, zijn niet in dit ebook doorgevoerd. Vanaf 2027 heeft Kenniscentrum Sport & Bewegen geen specialisten meer werkzaam op het thema esports. Voor inhoudelijke vragen kan je niet meer bij ons terecht.

www.kenniscentrumsportenbewegen.nl