

Overzicht van Nederlandse onderzoeks- en kennisinstellingen in esports

Er bestaan op dit moment geen kennis- en onderzoeksinstellingen die zich volledig richten op esports. Er zijn wel een aantal instellingen die zich deels, maar wel structureel richten op esports:

Kenniscentrum Sport & Bewegen

Op 1 januari 2021 lanceerde Kenniscentrum Sport & Bewegen (KcSB) een nieuw thema esports, gaming en gamification (EGG). Waar het gaat om esports, ondersteunen ze coaches met kennis die hen helpt om hun talenten optimaal te begeleiden naar een topprestatie. Ze verzamelen en delen best practices, maar ook ervaringen die minder succesvol zijn gebleken. Ook verbinden ze de EGG-wereld, het onderzoeksveld en de sport- en beweegprofessional door een kennisconsortium in te richten of aan te sluiten bij een bestaand kennisnetwerk. Zo heeft de afdeling Topsport Topics (in opdracht van SEG Esports) een jetlag protocol ontwikkeld voor het Nederlands esports team Overwatch.

Universiteit Twente (UT)

De Universiteit Twente heeft een esportslab waar structureel onderzoek naar esports plaatsvindt. Ook is hier in 2021 een esportslounge geopend.

Hogeschool Arnhem-Nijmegen (HAN)

De HAN participeert in een consortium dat onderzoek doet naar talentontwikkeling en -identificatie. Het consortium is gelieerd aan het Esports Talent Center Gelderland.

Mulier Instituut

Het onderzoeksbureau Mulier Instituut publiceerde in 2019 [een onderzoek](#) over gamen & esports in Nederland. Het bureau is van plan dit onderzoek te herhalen in 2024.

Lectorenplatform Sport & Bewegen | Watertoren Sport & Bewegen

In 2023 namen het Watertoren Sport & Bewegen (netwerk van hoogleraren sport & bewegen van de Nederlandse Universiteiten) en het Lectorenplatform Sport & Bewegen (netwerk van lectoren sport & bewegen van de Nederlandse Hogescholen) de [Kennis-agenda esports: prestatieverbetering](#) in ontvangst. Daarmee onderkennen ze de groeiende relevantie van esports voor onderzoek.