

Wetenschap&Onderzoek

E-sport en gaming in Nederland

Een Nederlander zonder kinderen zou zomaar het belang van *online gamen* en e-sport kunnen ontgaan. Slechts af en toe berichten de traditionele media over de tientallen miljoenen kijkers naar e-sportwedstrijden, de enorme geldprijzen die daarbij horen en de (massale) beoefening van games zoals Fortnite of Pokémon Go. Het Mulier Instituut dook in de wereld van e-sport en gamen en beantwoordt de belangrijkste vragen over deze ontwikkeling, zoals: hoe populair is e-sport? Is e-sport wel een sport? Wie zijn de spelers en wat zijn plus- en minpunten van gamen? Onder e-sport verstaan we de wedstrijdvariant van langdurende online games. Hier gaan we in het eerste deel op in.

DOOR REMKO VAN DEN DOOL

Na de eerste e-sportwedstrijd in 1972 in San Francisco, werden al snel games als tv-spel op televisie uitgezonden. Hoewel rond het jaar 2000 her en der e-sportwedstrijden live op tv te zien waren, kreeg het met de komst van breedbandinternet (2011) pas echt een grote vlucht. Vooral via de gespecialiseerde e-sportwebsite Twitch.tv en YouTube. Volgens een schatting zouden er in 2017 2,5 miljard gamers zijn. Zij gaven 79 miljard dollar aan games uit. Voor e-sport zelf bedroeg de omzet 655 miljoen dollar en het prijzengeld 121 miljoen dollar (ook 2017).

Is e-sport wel een sport?

Van de volwassen Nederlanders beschouwt slechts 6 procent e-sport als sport. Onder dagelijkse gamers ligt dit percentage nauwelijks hoger. Desalniettemin zijn er wel

kenmerken van e-sport die bij populaire sporten horen, zoals een sterke competitie en een groot kijkerspubliek. Daarnaast 'trainen' e-sporters veel om de wereldtop te halen (en tot een echte 'sportheld' uit te groeien). Grote sportorganisaties zoals de KNVB en het IOC nemen e-sport steeds vaker serieus (elke betaald voetbalclub in Nederland heeft een e-sportteam).

Hoe is e-sport georganiseerd?

Hoewel in Nederland met name in het studentenleven e-sportverenigingen bestaan, is mede door de grote variatie aan games (nog) geen sterke fysieke/lokale organisatie opgebouwd. Op internet is de organisatie van e-sport juist zeer sterk. De uitgevers van games organiseren via hun games wedstrijden. Daarnaast organiseren grote techbedrijven wedstrijden in

stadions. Via e-sportinfluencers vinden wedstrijden plaats op webplatforms zoals YouTube en Twitch.tv. De KNVB stimuleert via eDivisie de e-sport in Nederland (vooral FIFA). E-sporters zijn soms in teams georganiseerd, zoals Team Liquid, dat e-sporters onder andere ondersteunt met trainingsfaciliteiten.

Populariteit e-sport in Nederland

Van de Nederlanders van 16 tot 80 jaar geeft 4 procent aan naar e-sport te kijken en 1 procent zegt zelf competitief te gamen, oftewel e-sport te beoefenen. Gamers kijken veel vaker dan niet-gamers naar e-sportwedstrijden.

Deelname online games in Nederland

Een kleine meerderheid van de jongeren speelt langdurende online games, zoals Fortnite, Grand Theft Auto en FIFA. Van de mensen van 65 tot 80 jaar speelt een paar procent dergelijke games. Van alle volwassenen speelt 18 procent online games. De ouderen kiezen vaker voor traditionele spellen zoals schaken (26%). Kortdurende spelletjes zoals Tetris zijn bij alle leeftijden in gelijke mate populair

(20%). Dat geldt ook voor gokspelletjes (3%). Per saldo speelt 52 procent van de volwassenen een online game of spel. Van de jongeren is dat circa drie kwart en van de gepensioneerden 41 procent.

Wie zijn de spelers van langdurende games en hoe spelen zij?

De spelers van langdurende online games zijn overwegend jong en man. De gamers spelen vooral Grand Theft Auto, Call of Duty, FIFA en Fortnite, maar geen enkele van deze games is dominant. Opvallend is vooral de grote variëteit in games. Vrouwen spelen vaker Pokémon Go.

Volgens ons onderzoek speelt 31 procent van de gamers dagelijks en nog eens 34 procent wekelijks. Van de gamers vindt 23 procent dat zij te veel tijd gamen. Jongeren vinden vaker van zichzelf dat zij te veel tijd gamen. De meeste spelers hebben voor hun belangrijkste game de computer als tegenstander (40%). Daarnaast speelt 35 procent met mensen die zij via internet kennen (kan ook ad hoc) en 25 procent speelt met bekenden die zij uit de 'echte' wereld kennen. De speelfrequentie lijkt nauwelijks invloed te hebben op de voorkeur voor een type tegenstander.

Volgens een schatting waren er in 2017 2,5 miljard gamers. Zij gaven 79 miljard dollar aan games uit



FOTO: SHUTTERSTOCK

WAAR KOMT DE INFORMATIE OVER GAMEN EN E-SPORT VANDAAN?

Redenen om langdurende online games te spelen

Bijna de helft van de ondervraagde gamers geeft aan te spelen vanwege het sociale aspect (47%; zie tabel 1). Leren samenwerken hangt samen met samen spelen (door 9% genoemd). Ook leren doorzetten noemen de gamers als reden (20%). Bijna een vijfde noemt creativiteit kwijt kunnen als reden om te spelen (18%).

Het verlangen naar een eigen wereld en eigen subcultuur komt tot uiting bij een volgend cluster redenen. Doen wat je wilt geeft ruim een kwart van de online gamers als reden om te spelen (28%). Gelieerd aan deze reden is het hebben van een eigen droomwereld (19%).

Succes hebben met een activiteit kan een belangrijke drijfveer zijn om door te gaan. De gamers noemen deze reden niet zo vaak (14%). Ook niet meer kunnen stoppen noemen zij niet veel (11%). Competitie is wel een belangrijk motief om te spelen: liefst 30 procent noemt dit aspect.

TABEL 1. MOTIVATIE SPELEN ONLINE GAMES IN DE AFGELOPEN 12 MAANDEN, 16-79 JAAR (%)

ONLINE GAMERS (N=469)	
Leuk met anderen spelen	47
Leert samenwerken	9
Leert doorzetten	20
Creativiteit kwijt kunnen	18
Doen wat je wilt	28
Eigen (droom)wereld	19
Succes met spelen	14
Wil niet meer stoppen	11
Competitie	30
Anders	16

Nadelen spelen langdurende online games

Over de nadelen van gamen bestaat veel discussie. In de discussie blijft dikwijls de visie van de gamers onderbelicht. Dit hebben we in ons onderzoek ondervangen door de gamers zelf naar de nadelen te vragen. Een vijfde noemt geen enkel nadeel van het spelen van games (zie tabel 2). De meeste gamers noemen de hoeveelheid tijd die gamen in beslag neemt als nadeel (43%). Ruim een tiende geeft aan dat dit zelfs ten koste gaat van werk, studie of school (13%). Een reden voor de grote hoeveelheid tijd die met gamen is gemoeid, kan

We baseren onze informatie op een onderzoek onder gamers in het Nationaal Sportonderzoek (NSO) en wetenschappelijke artikelen over het onderwerp en actuele internetinformatie (voor meer informatie, zie het rapport *Gamen & esport in Nederland*). Het verzamelen van informatie over gamen en e-sport is enigszins gecompliceerd. Enerzijds laat de deelname van jongeren aan enquêtes te wensen over. Anderzijds hebben met name de uitgevers van de games informatie in handen zoals de standen en het aantal deelnemers. Het spreekt vanzelf dat de uitgevers de informatie over hun games het liefst in eigen hand houden. Een ander nadeel is de grote diversiteit van de games. De speelwijze, het benodigde aantal deelnemers en de vereiste cognitieve vaardigheden variëren sterk per spel.

Hoewel de Nederlandse bevolking volgens ons onderzoek e-sport niet als sport beschouwt, is het een belangrijk fenomeen geworden. Dat geldt ook voor *online gaming* en voor *serious gaming* (anders dan voor plezier). Vooral jongeren hebben online gaming als belangrijke tijdsbesteding. De jongeren beoefenen met name langdurende online games; ouderen met name kortdurende games/spelletjes.

De duizenden online games zijn niet zomaar op een hoop te gooien. Verschillen bestaan bij de cognitieve 'opbrengst' en de noodzaak tot samenwerken. Ook de gamers zelf verschillen. Een deel behoort tot de wat eenzameren mensen die anoniem in hun wereld wegdromen. Voor anderen is het een leuke activiteit om de cognitieve vaardigheden te verbeteren en samen met vrienden te spelen. Mannen spelen vaker online games dan vrouwen. Dit kan met de gewelddadigheid van sommige games te maken hebben. We zien bij de sportdeelname een duidelijke trend van individualisering. E-sport en gaming passen hier goed in doordat je kunt spelen op eigen momenten en ruime keuzes hebt (er zijn duizenden games). Gamers hoeft niet altijd duur te zijn. Oudere games zijn goedkoper en soms tweedehands verkrijgbaar.

De verwachting is dat er voorlopig geen sterke verenigingsstructuur ontstaat voor e-sport en gamen. Wellicht heeft op korte termijn het spel FIFA met de ondersteuning van voetbalorganisaties daarvoor de beste papieren.

van doen hebben met dat gamen volgens een kwart van de gamers verslavend is (24%).

De sociale druk van medespelers om te blijven spelen wordt door 6 procent gevoeld. Hoewel we hiervoor vaststelden dat sociale contacten een belangrijke reden zijn om online te spelen, gaat dit bij 11 procent van de gamers wel ten koste van de contacten met anderen, zoals niet-spelers. Nadelen die meer met het spelen zelf van doen hebben zijn: irritant gedrag van andere spelers (25%), het niveauverschil tussen de spelers (13%) en de hoge kosten (10%).

TABEL 2. NADELEN SPELEN ONLINE GAMES IN DE AFGELOPEN 12 MAANDEN, 16-79 JAAR (%)

ONLINE GAMERS (N=469)	
Kost veel tijd	43
Minder goed voor werk, studie of school	13
Verslavend	24
Kost veel energie	4
Sociale druk medespelers	6
Minder contact met anderen	11
Kost veel geld	10
Niveauverschillen spelers	13
Irritant gedrag anderen	25
Anders	3
Geen minder leuke zaken	20

Plus- en minpunten van gamen: wetenschappelijk onderzoek

Regelmatig ontstaat discussie over de maatschappelijke en persoonlijke effecten van gamen. Enkele van deze vragen bespreken we kort met daarbij het antwoord dat we in eerder wetenschappelijk onderzoek vonden.

Bevorderen gewelddadige games geweld in de samenleving? Serieuze aanwijzingen dat de veelal gewelddadige games tot geweld in de maatschappij leiden zijn er niet. Geweldplegers zijn wel vaak jonge mannen en die groep gamet veel.

Hoe onderhouden gamers sociale contacten? Gamers hebben vooral via hun spel contact met elkaar. Daarnaast besluiten bestaande vriendengroepen samen te gamen. Bij een deel van hen gaat de tijd voor gamen ten koste van contact met mensen die niet gamen. Dit alles sluit niet uit dat sommige gamers ook eenzaam zijn. Een klein deel is verslaafd aan gamen. Hebben gamers nog tijd om te sporten? We vonden geen relatie voor wel of niet gamen en sportfrequentie. Mogelijk spelen gamers vooral op dode uurtjes (ten koste van bijvoorbeeld televisiekijken).

Wat zijn de gevolgen voor de cognitieve vaardigheden van gamers? Afhankelijk van

Bijna de helft (47%) van de gamers geeft aan te spelen vanwege het sociale aspect

de game zijn meerdere cognitieve vaardigheden nodig om te spelen. Reactiesnelheid is vanzelfsprekend, maar ook samenwerken en doorzetten kunnen belangrijk zijn. *Serious games*, spelen zonder plezier als doel, zijn ontworpen om deze cognitieve vaardigheden te stimuleren. In principe zijn deze effecten positief. Bij (problematische) gamers kan de tijd voor gamen ten koste gaan van het aantal uren slaap, waardoor zij minder geconcentreerd zijn om te werken of te leren. Uiteraard heeft dit een negatief effect op het cognitief functioneren. ●

Dit artikel is geschreven op basis van het rapport 'Gamen & esport in Nederland. Van breedtesport tot topsport (2019)'. Dit rapport is te vinden op www.mulierinstituut.nl.