

Position Paper Esports

Input Esports, Arnhem 07-09-2022
Herziening van versie 18-05-2021

#wewinnenveelmetsport



Inhoudsopgave

1. Aanleiding	3
2. Vraagstelling	3
3. Definitie esports	3
4. Categorisering	4
5. Toegevoegde waarde voor de sportsector	4
6. Toegevoegde waarde voor de esports branche	5
7. Behoeftebepaling	5
8. Conclusies en aanbevelingen	5

1. Aanleiding¹

Het opstellen van dit position paper over esports heeft meerdere aanleidingen. Onder andere de volgende ontwikkelingen vragen om een verkenning van hoe esports in de Nederlandse sport kan worden verwelkomt:

- Het verzoek vanuit de esports branche tot aansluiting/associatie met NOC*NSF.
- Diverse ontwikkelingen binnen sporten en sportbonden, waaronder de groeiende inzet van beweeggames zoals 'Zwift' (KNWU), het organiseren van esports competities (KNVB) en het inrichten van esports afdelingen binnen bonden (KNAF).
- Ontstaan van nieuwe beweegvormen en aanbod op sportclubs, waaronder ook combinaties tussen videogaming en live sport.
- Bij de Sportinnovatiestudio komen er meerdere verzoeken van bonden binnen om esports en de betekenis/kansen te verkennen.
- De verkenning kansspelen en esports door de NLO.
- Ontwikkelingen binnen het IOC over de positie van esports in de internationale sportwereld. Waaronder de organisatie van de Virtual Series voorafgaand aan Tokyo 2020.

2. Vraagstelling

- Wat is de definitie van esports?
 - Welke vormen van esports zijn te onderscheiden?
- Welke toegevoegde waarde heeft esports voor de sportsector en vice versa?
 - Hoe kunnen we elkaar helpen in innovatie en professionalisering?
- Welke rol/taak zou NOC*NSF kunnen hebben?
 - Op welke manier kunnen sportbonden worden geholpen?
 - Hoe kan de verbinding worden gelegd tussen de sportsector en de esports branche?
 - Krijgt esports een plek binnen de vereniging NOC*NSF?
- Zo ja, hoe?
 - In welke vorm?

3. Definitie esports

Esports is het georganiseerd en competitief spelen van computerspellen (videogames) tussen teams of individuele spelers. Hierbij handhaaft een derde partij de spelregels en het toernooi- en wedstrijdverloop. Hierdoor bestaat esports altijd uit drie factoren: de game, de spelers en de organisator van het esports event. De eigenaar (ontwikkelaar of uitgever) van de betreffende game is in veel gevallen ook de organisator, zoals Riot Games bij League of Legends. In andere gevallen verleent de eigenaar een licentie aan een derde partij: de toernooiorganisator, wat dus ook een sportbond kan zijn (zoals binnen de schaaksport het geval is, of bij de e-divisie van de Eredivisie CV in samenwerking met de KNVB).

Er wordt onderscheid gemaakt tussen esports en videogaming waarbij esports onderdeel is van het grotere domein videogaming. Videogaming is in te delen in recreatief en competitief videogamen. Bij recreatief gamen wordt er tussen spelers en teams samen of tegen elkaar gespeeld, maar daarbij ontbreekt de derde organiserende partij die actief de regels handhaaft. Een voorbeeld van een recreatieve game is bijvoorbeeld het spelen van een potje FIFA met vrienden of het online spelen van FIFA voor de in-game ranglijst. Bij competitief videogamen (esports) spelen deelnemers wedstrijden op een event die doorgaans op een fysieke locatie wordt georganiseerd.

Het verschil tussen recreatief en competitief gamen is te vergelijken met hardlopen. Er zijn veel mensen die recreatief hardlopen en er is maar een klein aantal hardlopers dat deelneemt aan georganiseerde wedstrijden. Hetzelfde geldt voor de spelers van videogames. Niet alle videogamers beoefenen esports, maar alle esporters zijn wel videogamers.

4. Categorisering

De Nederlandse sport vertaalt de definitie van esports naar drie categorieën:

Categorie 1 en 2 zijn de categorieën die onder de definitie esports vallen. In de bijlage (meeste gestelde vragen over esports en gaming) is een verdere toelichting opgenomen.

1. Esports: Video games/wedstrijden via PC's, gameconsoles en mobiele telefoons/tablets, waarbij de traditionele sport wel de basis vormt. Sportsimulatiegames als FIFA en sim-racing.
2. Esports: Video games/wedstrijden via PC's, gameconsoles en mobiele telefoons/tablets, waarbij de inhoud van de game verder weg ligt van de traditionele sport. Dit zijn met name MOBA en Shooters. Bijvoorbeeld League of Legends en Fortnite.

De derde categorie: 'Virtuele Sporten' valt niet onder de definitie van esports, maar is wel belangrijk als het gaat om digitalisering en gamification van het sport- en beweegaanbod.

3. Virtuele sporten: Videogames/wedstrijden/trainingen waarbij aanvullend gebruik wordt gemaakt van simulatie (o.a. virtual en augmented reality), en/of bewegingen/vaardigheden die dicht tegen de daadwerkelijke sportbeoefening aanliggen en die ook kunnen worden getraind/verbeterd door de inzet van deze videogames. Bijvoorbeeld Zwift en I-pool. Ook home fitness past binnen deze categorie.

De sportbonden en NOC*NSF zetten momenteel al in op categorie 1 en 3. Zij zien dit ook als een aanvulling op het bestaande aanbod en als versterking van de al bestaande community's. Bovendien zien ze met name in categorie 3 nieuwe beweegvormen ontstaan waarmee mensen die niet of onvoldoende bewegen in Nederland kunnen worden gestimuleerd. Categorie 1 geeft de mogelijkheid om nieuwe doelgroepen meer bij de sport te betrekken.

De sportsector staat momenteel nog wat verder af van categorie 2. Dit vraagt om een verdere verdieping van de samenwerking tussen de sportsector en de esports branche. De doelgroep binnen deze categorie is omvangrijk en divers. Het betrekken van deze groep kan voor zowel de sportsector als de esports branche interessant zijn. Een verdieping van de samenwerking zal uitwijzen of en op welke wijze er door de sportsector kan worden ingezet op categorie 2 en hoe esports het beste past binnen de vereniging NOC*NSF. Daarnaast blijven we ook internationaal aangehaakt op de ontwikkelingen binnen het IOC.

5. Toegevoegde waarde voor de sportsector

Esports en virtuele sporten kunnen op verschillende manieren van toegevoegde waarde zijn voor de sportsector:

- Het is een nieuwe manier om de jeugd, die een andere belevingswereld heeft dan volwassenen, te bereiken.
- Er ontstaan nieuwe beweegvormen en toepassingen voor de topsport. Onder andere door augmented en virtual reality.
- Er ontstaan nieuwe competitieve vormen en disciplines binnen bestaande sporten, wat voor verbreding en groei kan zorgen.
- Het is een middel om sportaccommodaties aantrekkelijker te maken.
- Potentieel bereik van nieuwe doelgroepen en bijbehorende media en nieuwe partners.
- Het is een kans om te denken buiten de huidige verenigings- en ledenstructuren.

6. Toegevoegde waarde voor de esports branche

De sportsector kan ook van toegevoegde waarde zijn voor de esports branche door:

- Aansluiting bij het verenigingslandschap.
- Erkenning aan deze vorm van sport/bewegen/competitie (erkenning door NOC*NSF en/of sportbond geeft waarde).
- Toegang te bieden tot gelden van onder andere de overheid.
- Het bieden van topsportexpertise (trainingen, CTO, gezond/fit, et cetera).
- Ondersteuning in reglementering (opstellen reglementen, contracten en dergelijken).
- Inzetten op fairplay (matchfixing, doping, discriminatie).
- Aansluiting bij het tuchtrecht (ISR).
- Advisering op diverse thema's (gezonde sport, veilige sportomgeving, verantwoord sporten, diversiteit in de sport, et cetera).

7. Behoeftebepaling

Om de toegevoegde waarde te verzilveren is verdere toenadering tussen de sportsector en de esports branche van belang. De eerste stap is het verkennen van onderstaande behoeftes:

- Inzicht in de structuren, organisaties en stakeholders binnen de esports branche.
- Bundeling van kennis, krachten en partijen uit de esports branche.
- Eén volwassen gesprekspartner voor de sport (naar voorbeeld van Platform Ondernemende Sportaanbieders).
- Centraal punt om expertise en advies in te winnen voor de doorontwikkeling van esports mogelijkheden binnen de sportbonden en NOC*NSF.
- Eerste toenadering tot mogelijke doorontwikkeling partnership en/of formele samenwerking met de vereniging.

8. Conclusies en aanbevelingen

Inmiddels heeft de esports branche zich verenigd. Op 28 februari 2022 is de Branchevereniging Esports Nederland (BEN)² officieel via notariële akte opgericht. De behoefte naar één volwassen gesprekspartner kan hiermee worden ingevuld. Om de ontwikkeling van BEN te stimuleren stellen wij voor om de volgende acties te ondernemen:

- Start proces om de best mogelijke samenwerking en best passende aansluiting van BEN bij de vereniging NOC*NSF te organiseren.
- BEN en haar leden inzetten om advies in te winnen rondom inkomende vraagstukken op het thema esports. Bijvoorbeeld mogelijke vrijstellingen van studenten die esports op topniveau beoefenen.
- BEN uitnodigen om plaats te nemen op de open stoel van het sectoroverleg.
- BEN meenemen in de ontwikkelingen op het gebied van veiligheid, integriteit en diversiteit.

Aanvullend kan de sportsector op basis van de inhoud van dit position paper voorlopig de volgende conclusies trekken:

- De sportsector en de esports branche zijn voor elkaar van toegevoegde waarde. Hier liggen kansen en dient geacteerd op te worden.
- Focus op esports (uit categorie 1) en virtuele sporten (categorie 3). Sportbonden stimuleren en ondersteunen om deze vormen van esports verder te integreren en/of te benutten binnen de eigen organisatie en community. Sportbonden zijn en blijven in de lead in deze verdere doorontwikkeling.
- Als sportsector meer gebruikmaken van de mogelijkheden binnen het aanbod van virtuele sporten. Onder andere door deze nieuwe beweegvormen in te zetten om inactieve Nederlanders in beweging te krijgen.
- Het gesprek over categorie 2 open houden en gezamenlijk de doorontwikkeling en kansen voor de sportsector en esports branche benutten. Rekening houdend met de internationale ontwikkelingen in de sport.
- Internationaal gelijke tred houden door intensief de samenwerking tussen het IOC en de internationale esports federaties te volgen.

¹ Dit Position Paper is tot stand gekomen in samenwerking met vertegenwoordigers van de KNVB, KNWU, KNAF, KNSchaakB, KNBB. Met hulp van Kenniscentrum Sport & Beweging.

#wewinnenveelmetsport

