



Esports

Position paper

Arnhem, 18-05-2021

Bezoekadres

Papendallaan 60, Arnhem

Postadres

Postbus 302, 6800 AH Arnhem

Telefoon

+31 (0)26 483 44 00

Email

info@nocnsf.nl

Web

nocnsf.nl

Partners: Nederlandse Loterij • AD • Heineken • H2 • Rabobank

Inhoudsopgave

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

1. Aanleiding

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 virtuele sportversies, simulatietrainingen, virtuele afdelingen binnen bonden en esports toernooien.
- De groeiende inzet van simulaties en virtueel trainen als aanvulling op het topsportprogramma.
- 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 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.

2. Vraagstelling

- Wat is de definitie van esports? En welke vormen van esports zijn er te onderscheiden?
- Hoe kan de esports branche helpen bij het innoveren van sport? Met andere woorden, welke toegevoegde waarde heeft esports voor de sportsector en vice versa?
- Welke taak zou NOC*NSF kunnen hebben? Op welke manier kunnen sportbonden worden geholpen? Hoe kunnen we de verbinding leggen tussen de sportsector en de esports branche?
- Geven we esports een plaats binnen de vereniging NOC*NSF? Zo ja, hoe? En in welke vorm?

In dit position paper stellen we als sportsector een gezamenlijke definitiebepaling op, benoemen we de toegevoegde waarde van esports voor de sportsector en vice versa, schetsen we de eerste behoeftebepaling van de sportbonden en doen we aanbevelingen voor het vervolg in de verwelcoming van esports binnen de sportsector en binnen de vereniging NOC*NSF.

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. 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 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 een wedstrijd gespeeld, maar daarbij ontbreekt de derde organiserende partij die actief regels handhaaft. Een voorbeeld van een recreatieve game is bijvoorbeeld het spelen van een potje FIFA met vrienden op de bank of het online spelen van FIFA voor de in-game ranglijst. Bij competitief videogamen (esports) spelen deelnemers wedstrijden, die doorgaans buiten de 'normale' omgeving van de game worden 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

Het IOC maakt onderscheid tussen esports (virtual sports) en videogaming:

Virtual sports:

- physical sports (cycling)
- non-physical sports (football)

Video gaming

- Competitive gaming (League of Legends)
- Casual gaming (Super Mario)

Vanuit de Nederlandse sport vertalen wij dit in drie categorieën:

1. Video games/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, I-pool en racesimulaties. Ook home fitness past binnen deze categorie.
2. Video games/wedstrijden via PC's, gameconsoles en mobiele telefoons/tablets, waarbij de traditionele sport wel de basis vormt. Bijvoorbeeld sport games als FIFA.
3. 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 Strategy games en Shooters. Bijvoorbeeld League of Legends en Fortnite.

De sportbonden en NOC*NSF zetten momenteel al in op categorie 1 en 2 en zien dit ook als een aanvulling op het bestaande aanbod en als versterking van de al bestaande esport communities. Bovendien zien we met name in categorie 1 nieuwe beweegvormen ontstaan waarmee we mensen die niet of onvoldoende bewegen in Nederland kunnen stimuleren. Categorie 2 geeft de mogelijkheid om nieuwe doelgroepen meer bij de sport te betrekken.

Categorie 3 staat momenteel nog verder weg van de sportsector. Dit vraagt om een verdere verdieping van de samenwerking tussen de sportsector en de esports branche. Wij denken vanuit inclusie en willen op voorhand niets of niemand uit de esports branche uitsluiten. Echter houden we wel rekening met de uitgangspunten van het IOC:

- Focus op uitsluitend esports van, of gerelateerd aan, Internationale Federaties.
- Passen bij de olympische waarden. De categorie Shooters lijkt hiermee te botsen.

5. Toegevoegde waarde voor de sportsector

Esports kan op verschillende manieren van waarde zijn voor de sportsector:

- Het is een nieuwe manier om de jeugd, die een andere belevingswereld hebben dan volwassenen, te bereiken.
- Er ontstaan nieuwe beweegvormen. Onder andere door augmented en virtual reality.
- Er ontstaan nieuwe competitieve vormen en disciplines binnen bestaande sporten.
- Het is een middel om sportaccommodaties aantrekkelijker te maken.
- Potentieel bereik van nieuwe doelgroepen en bijbehorende media en nieuwe partners.
- Er ontstaan verschillende toepassingen voor de topsport.
- Het geeft een (beweeg)alternatief buiten het sportseizoen.
- 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 waarde zijn voor de esports branche door:

- Het bieden van bestaande structuren.
- Erkenning aan deze vorm van sport/bewegen/competitie (stempel NOC*NSF en/of sportbond geeft waarde). Denk ook aan het organiseren van een officieel NK.
- Toegang te bieden tot gelden van onder andere de overheid.
- Topsportexpertise te bieden (trainingen, CTO, gezond/fit, et cetera).
- Te ondersteunen in reglementering (opstellen reglementen, contracten en dergelijken).
- In te zetten op fairplay (matchfixing, doping, discriminatie).
- Aansluiting bij het tuchtrecht (ISR).
- Advisering op diverse thema's (gezonde sport, veilig, verantwoord, diversiteit, et cetera).

7. Behoeftebepaling

Om de toegevoegde waarde te verzilveren is verdere toenadering tussen de sportsector en de esports branche van belang. Als eerste stap zien we de volgende behoeften:

- Inzicht in de structuren/organisaties/stakeholders binnen de esports branche.
- Bundeling van kennis/krachten/partijen uit de esports branche.
- Één 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 officiële aansluiting bij de vereniging.

8. Conclusies

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

- De sportsector en de esports branche zijn voor elkaar van toegevoegde waarde. Hier liggen kansen en hier dienen we op te acteren.
- De esports branche stimuleren/vragen zich te verenigen tot één volwassen gesprekspartner voor de sport en deze organisatie vervolgens als sportsector te ondersteunen in de doorontwikkeling tot een structurele partner. Hierin streven we niet per definitie naar een lidmaatschap.
- Focus op esports uit de categorie 1 en/of 2. 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 categorie 1. Onder andere door deze nieuwe beweegvormen in te zetten om inactieve Nederlanders in beweging te krijgen.
- Gesprek over categorie 3 open houden en gezamenlijk de doorontwikkeling en kansen voor beide partijen benutten. Rekening houdend met de internationale ontwikkelingen in de sport.
- Gezamenlijk ontwikkelen van in-, uit- en doorstroommogelijkheden voor esporters uit met name categorie 2 en 3.

9. Aanbevelingen en vervolg

De belangrijkste vervolgstap ligt momenteel bij de esports branche zelf. De sportsector vraagt organisaties in de Nederlandse esports wereld zich te verenigen tot één volwassen gesprekspartner. Om dit proces te stimuleren stellen wij de volgende aanbevelingen voor:

- De sportsector steunt het initiatief om een brancheorganisatie voor esports in Nederland op te richten. Concreet doet de sportsector dit door als NOC*NSF en betrokken sportbonden het oprichtingsmanifest voor een branchevereniging in esports te ondertekenen.
- Als vervolg op het getekende oprichtingsmanifest het, vanuit de sportsector, ondersteunen bij het inrichten van de organisatievorm waarin de esports branche gaat samenwerken.
- Vanwege het dynamische karakter van de esports branche blijven we als sportsector de ontwikkelingen volgen, maar willen we de markt haar werk laten doen om daarmee innovatie te blijven stimuleren.
- Structurele middelen vrijmaken om een coördinator esports aan te stellen met als taken:
 - Sparringpartner voor de doorontwikkeling van de brancheorganisatie voor esports in Nederland.
 - Aanjagen, stimuleren en ondersteunen van innovatie binnen sportbonden in de (door)ontwikkeling van esports aanbod. Focus ligt hierin op esports uit categorie 1 en 2.
 - Inventariseren en inzetten van nieuwe beweegvormen om meer Nederlanders in beweging te krijgen.
 - Verdere verkenning toegevoegde waarde van esports uit categorie 3.
 - Verdere verkenning doorontwikkeling in- uit en doorstroommogelijkheden voor esporters uit met name categorie 2 en 3.