



## **WERKGROEPEN BEN**

Na de bijeenkomst in april is er een inventarisatie gemaakt van de uitwerkingen van de groepen die bijna alle onderdelen besproken hebben of in ieder geval aangetipt. Uit deze uitwerkingen heeft het bestuur een nieuwe indeling van de werkgroepen gemaakt en de werkgroepen teruggebracht van 11 naar 6 en geprobeerd meer lijn in te brengen en ook keuzes te maken in prioriteiten en korte en lange termijn doelen. In deze notitie staan de 6 nieuwe werkgroepen en bullits die hier van belang kunnen zijn om tot de doelstellingen van de vereniging te komen.

We vragen nu aspirant leden zitting te nemen in een van deze werkgroepen en in september te komen met een notitie waarin de stappen aangegeven worden om invulling te geven aan de doelen en taken van de Branchevereniging esports Nederland. Deze notitie wordt naar alle aspirant leden gestuurd en voor eind juni moeten de werkgroepen samengesteld zijn. We vragen de aspirant leden lid te worden voor 75 euro per jaar. Daarboven kunnen bedrijven die groter zijn en een extra donatie geven.

Onderstaand een overzicht van wat we tot nu toe hebben gedaan. We geven in de nieuwe werkgroepen een aantal onderdelen die uitgewerkt moeten worden maar ruimte geven aan toevoegingen.

## Doelen

- Alle geassocieerde partijen binnen het segment esports, gaming en gamification op de hoogte gesteld van het bestaan van de brancheorganisatie en hen de mogelijkheid te geven om lid te worden.
- Een helder beeld creëren waar wij voor staan als brancheorganisatie, zodat de betrokken partijen weten waar wij voor staan en waar zij ons voor kunnen gebruiken. Plus een congruent verhaal hebben die wij als BEN naar buiten dragen vanuit ons als persoon.
- 50 leden als ondergrens voor het aantal leden die aangesloten zijn bij BEN.
- Essentiële partners die bij ons zijn aangesloten die substantieel en strategisch aan de basis van BEN staan (Juridisch, overheden en instanties).
- (werkdocument) 'officiële' aanspreekpunt zijn voor esports in Nederland.
- (werkdocument) politiek en publiek informeren over wetenschappelijke resultaten over effecten van esports op cognitieve en sociale vaardigheden
- NOS\*NSF link maken en acceptatie VWS
- Partners/sponsors regelen voor financiële steun
- Actiepunten en projecten (welke zijn prioriteit) in gang zetten met werkgroepen, selectie maken waar de werkgroepen aan zullen werken om dit jaar eind Q4 afgerond te hebben.



## Nieuwe Werkgroepen

### 1. Erkenning & Belangenbehartiging

Deze werkgroep zal een rol spelen in het meedenken en het contact tussen relevante organisaties om esports te professionaliseren. Denk hierbij aan politiek en overheden. Ook wordt er gekeken naar hoe wij als bond ons verhaal naar buiten kunnen uitdragen zodat mensen vanuit esports en ook daarbuiten weten wat ze aan ons hebben.

- Lobbyen
- Zijn we ook een bond en hoe verhoudt zich dit tot de bestaande bond.
- Topsportstatus

### 2. Esports piramide

Deze werkgroep zal zich bezig houden met hoe de esports piramide kan worden opgebouwd in Nederland. Denk hierbij aan esports voor de jeugd organiseren door middel van verenigingen of andere manieren en hoe vanuit de jeugd er een leerlijn komt om van jonge esportster naar topsportster te kunnen uitgroeien.

- Talentontwikkeling
- Topsport
- Breedtesport
  - Verbinding zoeken met verenigingen
  - Verbinding maken met Esports Teams

### 3. Onderwijs & maatschappij

Deze werkgroep zal zich bezig houden met de invloed van esports op het onderwijs en de maatschappij en hoe het onderwijs en esports invloed kan hebben op esports. Denk hierbij aan welke opleidingen er voor het esports ecosysteem moeten komen en aan welke kwaliteitseisen deze moeten voldoen en het afstemmen van het aanbod. Ook hoe er gezorgd kan worden voor integriteit, diversiteit en inclusiviteit in alle lagen en breedte van esports. Hoe esports, gaming en gamification verbonden kan worden aan reguliere sport. En over voorlichting en hoe wij als BEN ons verhaal uitdragen.

- Scholen & opleidingen PO, VO, MBO HBO Universiteit
- Welzijn
- Reguliere Sport
- Integriteit en diversiteit
- Voorlichting
  - Gezond en verantwoord gamen
  - Verhaal branchevereniging, waar we voor staan en voor wie we het doen



#### 4. Professionalisering

Deze werkgroep zal zich bezig houden om esports in alle facetten binnen het ecosysteem te professionaliseren. Denk hierbij aan het creëren van producten om algemene informatie, zoals wet en regelgeving inzichtelijk te maken, en om kwaliteitseisen en gedragsregels op te stellen voor teams, partijen, organisaties, etc.

- Standaardisatie
- Ombudsman
- Gedragsregels
- Keurmerk

#### 5. Gamification

Deze werkgroep zal zich bezig houden met alle aspecten rondom gamification. Zoals, artificial intelligence, virtual reality en augmented reality. Denk hierbij aan hoe een brug tussen AR, VR en AI en esports geslagen kan worden. Of welke toepassingen voor verschillende doeleinden gebruikt kunnen worden, waar het esports, gaming en gamification ecosysteem beter van wordt.

- AR VR AI
- Interactive games

#### 6. Eventorganizers / publishers

Deze werkgroep zal zich bezig houden met esports evenementen, het verbinden van stakeholders voor evenementen en het contact tussen publishers van de gespeelde esports games in Nederland. Denk hierbij aan grote evenementen om samen met de branche er betere en grotere events neer te zetten waarbij meer mensen geïnteresseerd raken in de wereld van esports. Hierbij wordt ook nagedacht hoe de Branchevereniging Esports Nederland meer zichtbaarheid kan krijgen door middel van evenementen, competities en toernooien.

- Om zichtbaarheid van BEN ook te verspreiden
  - ESL
  - Dreamhack
  - META

## Uitkomst eerste bijeenkomst

### wensen en behoeften Algemeen:

- Standaardisatie. Zoals: een standaard document voor spelerscontracten en andere basis-zaken, mogelijk ook een KvK inschrijving om te factureren voor spelers en hoe dit werkt met de belasting.
- Inzicht te krijgen in jong talent, vanaf 6/7 jaar oud. De vraag is hoe hiermee om te gaan? Wat is ethisch verantwoord en hoe kunnen we hier goed mee omgaan als branche?
- Erkenning van teams.
- Duidelijkheid wat de rol van de Branchevereniging Esports Nederland is in verhouding met de Esportsbond. Waar zit de overlap en waar zitten de verschillen.
- Een raad van advies samen te stellen. Een groep ervaren esports mensen met veel kennis die zich beschikbaar stellen om werkgroepen te ondersteunen bij vraagstukken.
- Inzicht in wie de belanghebbende zijn van BEN, zoals: gemeenten, politiek etc.
- Lobbyen van BEN om meer bekendheid te krijgen als branche
- Belangrijke partijen zoals NOC\*NSF de wereld van esports ervaren, door ze bijvoorbeeld naar de CS:GO Major in Antwerpen te nemen.
- Helderheid over het belang voor NOC\*NSF om esports als sport te erkennen. Het directe en indirecte belang, zoals het bereiken van jongeren etc.
- Hoe er besluiten worden gemaakt binnen BEN.
- Het erbij betrekken van grote corporate bedrijven die van invloed kunnen zijn binnen esports.
- Uitdragen van het lidmaatschap. Bijvoorbeeld een bordje voor de deur van bedrijven.
- Een moderne naam dan "lid", mogelijk dat dit vernoemd kan worden als bijvoorbeeld: supporter, fan of volger.
- Duidelijkheid wanneer je lid kan worden en waar de grens ligt om bij BEN te kunnen aansluiten.
- Informatie voor ouders om in te lichten wat gaming en esports is en hoe ze daarmee kunnen omgaan. Om niet alleen te informeren, maar dat ook ouders handvatten krijgen om er iets mee te kunnen gaan doen.
- Hoe we jongeren vanuit JOGG (Jongeren op Gezond Gewicht) kunnen ondersteunen aan een gezonden leefstijl.
- Voorlichting op basisscholen, kinderopvang, bibliotheken, EHBO-groepen en andere instanties over de wereld van esports, gaming en gamification.
- Contributie opzetten, zodat de doelstellingen van BEN gehaald kunnen worden.
- Dat BEN het centrale aanspreekpunt wordt voor alles esports, maar dat het niet concurreert met leden.
- Dat Discord als belangrijk communicatiemiddel tussen de leden van BEN wordt gezien. Een plek waar iedereen binnen de Branche samen kan komen.



- De gemeentes hebben vaak veel budgetten beschikbaar om esports te laten groeien. Wanneer wij erkenning hebben dan is het gemakkelijker om esports met overheidsgelden te laten groeien.
- Stigma betreft gamen weghelpen. Dit door het juiste beeld in de media te schetsen, wat voor positieve effecten het heeft in de maatschappij en op sociaal/emotioneel gebied etc. Laten zien wat er nu voor ontwikkelingen zijn i.p.v. over 10 jaar.
- Een rechtlijnig verhaal wat esports is. “dit” is esports. En dat wij als branche hier achter staan.
- Dat BEN op “hoog niveau” actief is. Zoals de tweede kamer en overheden en grote partijen. En bij het “lagere” en “middel” niveau een faciliterende rol speelt. Door verbinden, producten maken etc.
- Kennisdeling onderling de leden van BEN. Hierin is het belangrijk dat BEN hierin een faciliterende rol speelt. Dit is niet vanzelfsprekend. Voorkomen van een alleen commercieel netwerk.
- Lobbyen vanuit BEN voor de leden, niet door de leden.
- Dat dit document een mogelijke actielijst is met dingen die wij binnen de werkgroepen kunnen gaan ontwikkelen.
- Ambassadeurs vanuit Ben. Personen die namens BEN spreken en ook ingezet kunnen worden.
- Binnen BEN en hun leden iedereen in zijn /haarkracht zetten om elkaar te ondersteunen waar dat kan.