



De visie van BEN op esports, gaming en gamification

Het bestuur heeft sinds de oprichting van de branchevereniging geluisterd naar haar leden en andere belanghebbenden. Op basis van deze inzichten is het bestuur tot een visie gekomen die in dit document wordt gedeeld. Maar uiteindelijk bepalen de leden de koers van de branchevereniging. Op 21 maart 2023 vindt de Algemene Ledenvergadering (ALV) plaats waarop de leden kunnen stemmen over de koers. Tot en met 7 maart 2023 hebben leden de mogelijkheid om schriftelijk moties in te dienen over de koers van de vereniging. Dat kan via info@bvesports.nl. Het bestuur zal voorafgaand aan de ALV een advies geven over de motie, waarna het tot stemming zal worden gebracht. Leden ontvangen in de weken voorafgaand aan de ALV per email een uitnodiging.

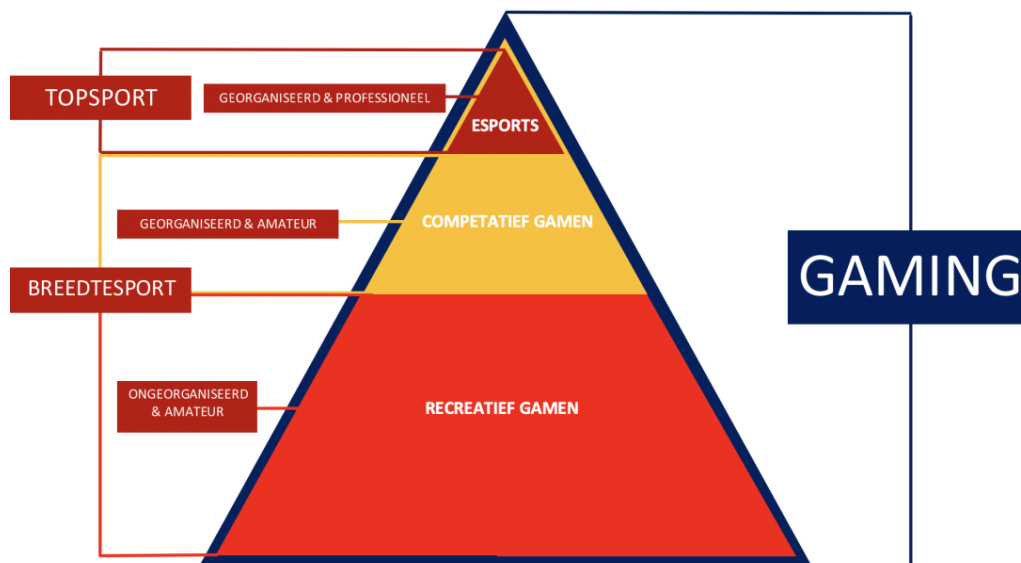
Een van de belangrijkste discussies rondom de oprichting van de Branchevereniging Esports Nederland is welke definitie van esports gehanteerd moet worden. In dit document zal niet worden getracht met een nieuwe definitie te komen, maar een visie uiteen te zetten hoe we met deze onderwerpen aan de slag kunnen gaan zodat het de Nederlandse esportsindustrie op de lange termijn versterkt.

Esports is esports. Een ruimere definitie hanteren doet geen recht aan de sector, maar houdt ook internationaal geen stand. Een van de verantwoordelijkheden van de branchevereniging is om op een correcte wijze om te gaan met terminologie, zeker wanneer er zoveel onduidelijkheid rondom heerst.

Tegelijkertijd is de esportsindustrie geen geïsoleerd domein en hangt het samen met andere sectoren. Momenteel is esports voor een groot deel afhankelijk van sponsorgeld (Newzoo, 2020). Voor opkomende sectoren zijn dit zeer volatiele, onzekere inkomsten. Andere inkomstenbronnen zijn daarom essentieel om te groeien als sector. Op de korte termijn zullen deze inkomsten ook buiten de specifieke kaders van esports gezocht moeten worden.

Vanuit de publieke sector en traditionele sportorganisaties wordt veel geïnvesteerd in esports en deze inkomsten zijn voor veel organisaties de oplossing voor een duurzaam verdienmodel dat niet afhankelijk is van sponsorgeld. Deze organisaties hebben echter niet per definitie hetzelfde belang op het gebied van esports als de industrie zelf. De uitdaging hierin is om de balans te bewaren tussen deze korte termijn financiële belangen en de lange termijn belangen van de branche als geheel.

De esportspiramide van Kenniscentrum Sports & Bewegen (2020) illustreert dat esports niet bestaat zonder competitief gamen en recreatief gamen. De branchevereniging zal daarom ook in deze domeinen activiteiten moeten faciliteren die uiteindelijk ook ten goede komen van esports. Een goed voorbeeld is LVL in Berlijn. LVL richt zich primair op recreatief gamen en de gaming lifestyle, maar deze onderneming heeft weldegelijk een zeer positieve invloed op esports.



Figuur 1: De esportspiramide (Kenniscentrum Sport & Beweging, 2020)

Waar de meeste esports voortkomen uit de wereld van gaming, worden sommige specifieke titels vooralsnog gedreven vanuit sporten en bewegen. Het bestaansrecht van bijvoorbeeld FIFA en NBA2K is de traditionele sport waarop het is gebaseerd. De clubs, bonden en het verenigingsleven kunnen grote bijdragen leveren aan een sterker fundament van de esports. Gemeenten en provincies houden zich bezig met esports om jongeren te bereiken en daar maatschappelijke thema's aan te verbinden, zoals gezond eten en bewegen.

Het is evident dat voor deze organisaties esports niet het doel is. Sterker nog, vaak zijn ze helemaal niet geïnteresseerd in esports, maar verwarren zij esports met *virtual sports* of de *gamification* van sport en bewegen. Samenwerken met deze partijen hoeft geen probleem te zijn, mits zij ook rekening houden met de belangen van esports. Wanneer de branchevereniging samenwerkt met deze partijen hoeven virtual sports niet vermeden te worden omdat het geen esports is, maar kan er juist gekeken worden hoe virtual sports en esports elkaar versterken. Juist door ons ook bezig te houden met virtual sports kan de branchevereniging invloed uitoefenen op hoe organisaties omgaan met esports, zowel in activiteiten als bewoording.

De branchevereniging behartigt de belangen van esports in Nederland. We moeten zorgvuldige afwegingen maken tussen de korte termijn belangen en financiële oplossingen enerzijds, en de lange termijn belangen anderzijds. We verbreden niet de definitie van esports, maar verbreden wel onze blik om meer invloed te hebben op hoe organisaties met esports omgaan. Esports is het doel, gaming en de gamification van sport en bewegen de middelen.

Referenties:

Kenniscentrum Sports & Beweging (2020). *Esports: een introductie voor beleid, onderzoek en praktijk*.

Newzoo (2020). *The Global Esports Audience Will Be Just Shy of 500 Million This Year*.

<https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-esports-sponsorship-alone-will-generate-revenues-of-more-than-600-million-this-year>