



Esports

Standpuntbepaling Vlaams sportbeleid:

Duiding & benchmark

Juni 2023



SPORT.
VLAANDEREN

Inleiding

Dit document is een uitdieping van de publicatie “Esports – Standpuntbepaling Vlaams Sportbeleid”. Het bevat bijkomende duiding, achtergrondinformatie en een benchmark ten opzichte van de situatie in mogelijke referentielanden inzake esportsbeleid. De elementen uit dit document hebben de standpuntbepaling rond esports mee gevormd.

Definities en cijfers

Hieronder vind je enkele essentiële definities en cijfers terug om snel je weg te vinden in de wereld van esports en gaming.

• Esports

Esports zijn digitale, georganiseerde competitieve videospellen in een virtuele omgeving waarbinnen mentale (en in mindere mate ook coördinatie-) vaardigheden worden uitgeoefend om een overwinning te behalen op basis van algemeen aanvaarde regels. De regels van de competitie worden bepaald door de software van het computerspel (dus door het bedrijf dat het spel ontwikkelt) en eventueel bijkomende externe reglementen, al dan niet opgelegd door de wedstrijdorganisator. Esports worden online of op evenementenlocaties door individuele spelers of teams gespeeld. Vaak zijn de spelers op grotere toernooien (semi-)professioneel actief.

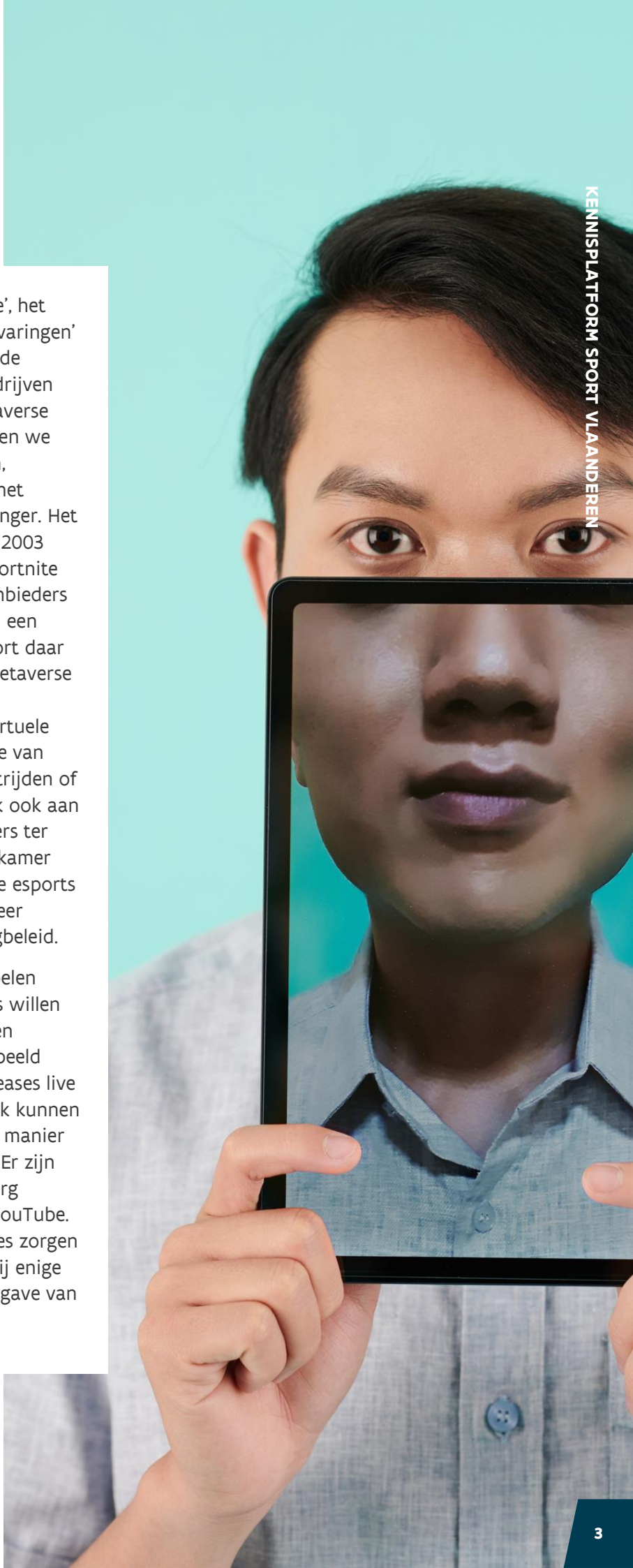
Het Europees Parlement definieert esports als volgt: competities waar individuen of teams videogames spelen, meestal voor publiek, live in persoon of online voor entertainment, prijzen of geld. De definitie bevat een menselijk element (spelers), een digitaal element (de games) en een competitief element (de competitie).”

- **Gaming:** Het ‘spelen van videospelletjes’, in een niet georganiseerde, voornamelijk individuele context. Hoewel er lokale en online multiplayer mogelijkheden zijn, is dit zelden of nooit vanuit een bewuste, doelmatige teamcontext.
- **Exergaming:** (een samentrekking van “exercise” en “gaming”) een term die wordt gebruikt voor videospellen die fysieke inspanning of actieve bewegingen vergen om de game aan te sturen. Exergaming maakt gebruik van technologie die lichaamsbeweging of -reactie volgt, capteert en omzet naar instructies voor de gamebesturing.

Sport Vlaanderen en Howest experimenteren met exergames in hun Sportscube for Active Gaming

- **E-sports:** (van het Engelse electronic sports) is een subcategorie in esports-competities en videospellen. Dit is de term die gebruikt wordt voor die games die een digitale versie zijn van echte sporten, maar in de meeste gevallen is hier geen sport- of beweegcomponent aan verbonden (bv. FIFA voetbal van ontwikkelaar EA Sports).

- **Sporten in de 'Metaverse':** De 'metaverse', het 'nieuwe internet', met nieuwe 'sociale ervaringen' zou het speerpunt kunnen worden voor de komende jaren van grote technologiebedrijven als Meta, Google en Microsoft. In de metaverse zullen we elkaar virtueel ontmoeten, zullen we werken, (tijd)reizen, naar concerten gaan, sporten, gamen en zoveel meer. Games met virtuele werelden bestaan uiteraard al langer. Het computerspel Second Life begon er al in 2003 mee. Bekende actuele voorbeelden zijn Fortnite en Roblox. Vandaag de dag zijn sportaanbieders actief op het internet via een website en een socialmedia-account. In de toekomst hoort daar mogelijks ook een aanwezigheid in de metaverse bij. In deze virtuele sportarena kunnen sportliefhebbers samenkomen via hun virtuele avatars, kopen en dragen ze merchandise van hun favoriete clubs, kijken ze naar wedstrijden of doe ze mee aan sportevenementen. Denk ook aan trainingssessies met de beste sporttrainers ter wereld, die als hologram in je eigen huiskamer staan. Zo biedt een toekomst met actieve esports en exergames in de metaverse, steeds meer perspectieven voor het sport- en beweegbeleid.
- **Streamingplatformen:** Binnen esports spelen streamingsdiensten een grote rol. Spelers willen maar al te graag hun activiteiten delen en gemeenschappen vormen. Het is bijvoorbeeld mogelijk om video's te delen, nieuwe releases live te volgen en livestreams te bekijken. Vaak kunnen kijkers ook met elkaar chatten en op die manier met andere esportsers in contact komen. Er zijn diverse streamingsdiensten momenteel erg populair, waaronder Twitch, Hitbox en YouTube. Net als bij conventionele sportcompetities zorgen esports-streamingplatforms ervoor dat zij enige exclusiviteit hebben wat betreft de weergave van de belangrijkste evenementen.





- **Virtual reality (VR)**

- Virtualrealitygaming: biedt een extra dimensie aan het klassieke gamen door via computertechnologie de gamer zelf visueel in de virtuele, digitaal gesimuleerde wereld van de game te plaatsen. Hierdoor krijg je het gevoel dat je rechtstreeks kan interageren met de gesimuleerde omgeving. Dit vraagt extra infrastructuur en hard- en software ten opzichte van het klassieke gamen. Een gamer heeft minstens een VR-headset nodig, maar voor een optimale werking heb je soms nog extra bekabeling en motion capture apparatuur nodig, of zelfs een heuse “VR-gamerroom”.
- Sport Vlaanderen beschikt over een dergelijke VR-gamerroom voor exergames: de Sportscube for Active Gaming in Sport Vlaanderen Brugge, in samenwerking met Howest.
- VR biedt de mogelijkheid om beweging te stimuleren tijdens activiteiten (‘exergaming via VR’). Deze software kampt nog met de perceptie dat dergelijke games niet lang speelbaar zijn, doordat de speler relatief snel misselijk zou worden. Door de snelle ontwikkeling van de technologie is dit fenomeen echter sterk gereduceerd.
- De PlayStation4 VR-headset is het best verkochte toestel. Er zijn meer dan vier miljoen PlayStation VR-headsets verkocht (want.nl). Een nieuwe generatie VR-headsets is in ontwikkeling voor de in 2021 gelanceerde PlayStation5.
- Intussen 4de generatie VR-toestellen (1ste in '80). De Oculus Quest 2 (Facebook/Meta) is tegenwoordig een gamechanger, doordat de VR-bril geen bekabeling meer nodig heeft en toch nog grafisch erg performant blijft.
- Met de komst van 5G-technologie kunnen hier in de nabije toekomst wellicht nog grote sprongen gemaakt worden.
- VR blijft wel een niche binnen gaming/esports, onder meer door de bijkomende eisen op het vlak van tools en infrastructuur. De VR-ontwikkeling gaat wel steeds sneller, doordat ook andere dan de gamesectoren voordelen zien in de toepassing: training, opleiding, gezondheidszorg.

De globale omvang van de esports sector

Net zoals bij computergames, zijn er bij esports als de competitieve variant van games heel wat verschillende genres. Er zijn meer dan 30 officieel erkende gametitels (“disciplines”). De meest populaire esports-games in 2022 zijn: Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), League of Legends (LoL), Dota 2, Fortnite, Call of Duty (CoD)

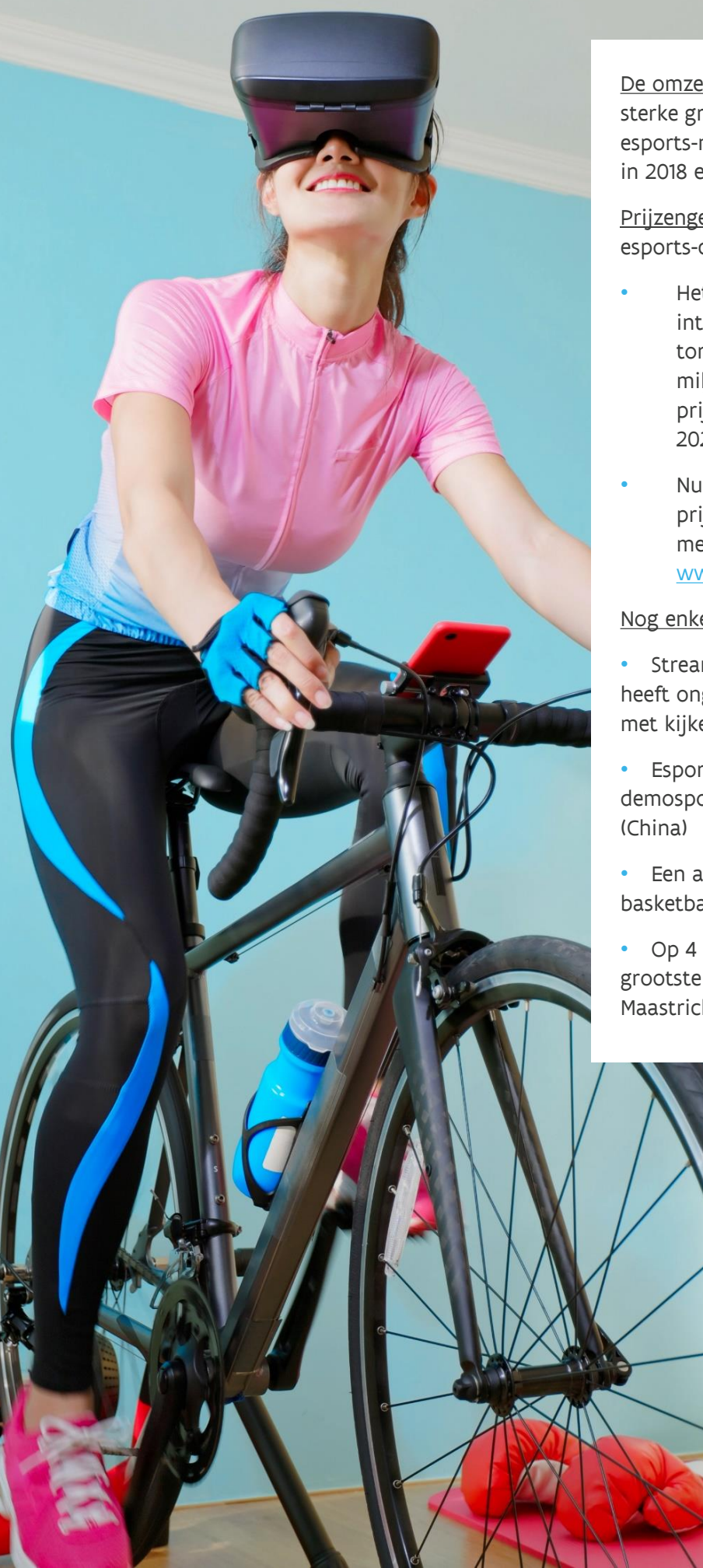
Bij esports zijn de populairste genres:

- Tactische ‘shooters’: deze games worden in ‘eerste persoon’ gespeeld en je opereert in een team om bepaalde doelen te behalen en de tegenstander te verslaan (voorbeeld: Counter-Strike, Call of Duty, ...)
- MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) Games: strategisch spel waarbij je met je team het hoofdkwartier (de ‘basis’) van je tegenstander moet vernietigen (voorbeeld: League of Legends, Dota 2, ...)
- Virtuele sportsimulators: deze games zijn virtuele simulaties van bestaande sporten (voorbeeld: FIFA, eFootball, ...)
- Vechtspelen: close combat games waarbij twee spelers door toepassing van digitale technieken hun directe tegenstander proberen te verslaan (voorbeeld: Street Fighter, ...)

Volgens Statista zouden er op de wereld 3,2 miljard mensen zijn die op een of andere manier actief gamen, los van de frequentie. Esports-beoefenaars vormen hier maar een fractie van, maar hier zijn minder eenduidige cijfers over terug te vinden.

- Per esports-game zijn wel meer detailcijfers terug te vinden. Zo geven verschillende online bronnen aan dat League of Legends (LoL), mogelijks het meest gespeelde esports-game, ongeveer 115 miljoen spelers zou tellen in 2021. Een fractie daarvan zijn ook (professionele) competitieve spelers
- Kijkers wereldwijd: er waren 454 miljoen esports-kijkers wereldwijd in 2019 en 532 miljoen esports-kijkers wereldwijd in 2022. Dit zijn mensen die via verschillende kanalen (vaak streamingdiensten) op occasionele of frequente basis naar esports-wedstrijden kijken (dus toeschouwers).





De omzet wereldwijd wordt gekenmerkt door een sterke groei: de opbrengst van de wereldwijde esports-markt bedroeg ongeveer 776 miljoen USD in 2018 en steeg tot 1,38 miljard USD in 2022.

Prijzengeld: Het prijzengeld in de beste betalende esports-competities kan erg hoog oplopen:

- Het “WK” voor Dota 2 (tornooinaam: ‘The international’) is het best betalende esports-tornooi, met een totale prijzenpot van 32,85 miljoen USD in 2022 (ter vergelijking: prijzenpot Wimbledon Tennis Grand Slam in 2022 bedroeg 51,4 miljoen USD)
- Nummer 10 op het lijstje van hoogste prijzengeld in 2022 was League of Legends met 7,7 miljoen USD als prijzenpot (bron: www.statista.com)

Nog enkele feiten:

- Streamingdienst Twitch (= Netflix van esports) heeft ongeveer 150 miljoen bezoekers/kijkers (vgl. met kijkers American Football)
- Esports worden opgenomen in de Asian Games: demosport in 2018 (Indonesië), officieel in 2022 (China)
- Een aantal (inter)nationale sportclubs (voetbal, basketbal, ...) richten een eigen e-sportafdeling op
- Op 4 en 5 juni 2022 vond het MECC, het grootste sports gaming festival in Europa, plaats in Maastricht. Het MECC zet ook in op actieve esports.

Esportssector in België

Belgisch Esports platform: [Komende esports events in België en het buitenland - esportsBelgie.be](#)

Belgian esports Federation (BeSF)

- Bestuurders: Michel Maus, Jozef Verschueren, Samy Bessi
- Vleugels per gemeenschap in oprichting
- Esports Vlaanderen (bestuurders: Karl Dhont, Alexander Dumon, Michel Maus)
- Wallonie-Bruxelles Esports (in oprichting?)
- BeSF is lid van de European esports Federation en van de International esports Federation

Volgens het BeSF zijn de meest voorkomende types games die geassocieerd worden met esports:

- MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) bv. League of Legends of Dota 2.
- FPS (First Person Shooter) bv. Counter-Strike of Call of Duty.
- Sports franchise (e-sports) zoals bv. FIFA, NB2K, NFL of F1 2020.
- Fighting bv. Streetfighter, Smash bros of Tekken.
- Battle Royales bv. Fortnite, PUBG of H1Z1.
- RTS (Real-Time Strategy games) bv. Starcraft of Age of Empire.

Er is private steun voor esports in België via onder andere Game Mania (eigen lessen), Proximus en ProLeague (eigen competitie)

De geschatte marktwaarde van de esports-sector in België is 2,8 miljoen (onderzoek Paypal uit 2018)

De 'Expert Class in esports Management' van de Vrije Universiteit Brussel: de eerste universiteit in de Lage Landen met een postuniversitair programma voor esports als specifiek vakgebied. De opleiding wordt georganiseerd binnen de Faculteit LK en de Vakgroep BESW en ging van start in oktober 2020. ([Expert Class in Esports Management \(vub.ac.be\)](#))

Er ontstaan ook bottom-up initiatieven; zo vond in maart 2022 het eerste Vlaamse kampioenschap exergaming plaats.

Relevante internationale organisaties op het vlak van esports

1. De European esports Federation (EEF)

- is in februari 2020 opgericht in het Europees Parlement als de overkoepelende federatie voor 23 nationale esports-organisaties en 3 belangrijke stakeholders in het Europese esports-ecosysteem.
- Het doel van de EEF is om esports-spelers en organisaties te (re)presenteren in de Europese politiek, media, sport en maatschappij, en het bouwen van een platform voor haar leden en de esports-beweging om esports te ontwikkelen en te promoten als een bewuste, verantwoordelijke, duurzame, inclusieve, gezonde en op waarden gebaseerde activiteit.
- De EEF is een continentale vleugel van de IeSF.

2. International esports Federation (IeSF)

- Oprichting 8 augustus 2008 (Denemarken, Zuid Korea, Duitsland, Oostenrijk, België, Nederland, Zwitserland, Vietnam en Taiwan als stichtende leden) – 123 nationale federaties als lid (15/04/2022).
- Profileert zich als de internationale sportfederatie voor esports en streeft onder meer naar (inter)nationale erkenning (als sport) (door lobbying voor lidmaatschap bij IOC).
- De taken van IeSF zijn de hosting van internationale evenementen, promotie en ledenuitbreiding, standaarden uitwerken voor onder andere scheidsrechters, spelers, competities, opmaak van de regelgeving, en het voeren van een anti-dopingbeleid (officieel ondertekenaar WADA-code).
- Eigen definitie van esports: “esports is a competitive sport performed in a virtual environment in which physical and mental abilities are exercised to create victory conditions through generally accepted rules”.
- Organiseert het Wereldkampioenschap esports.
- Lid van [Tafisa](#), een internationale sport voor allen organisatie.
- Zet ook in op VR-component, dit is ‘discipline’ in ontwikkeling van ruimere esports.

3. Global Esports Federation (GEF)

- Lijkt een concurrerende internationale esportsfederatie voor IeSF.
- Streeft ook naar het promoten van de geloofwaardigheid, de legitimiteit en de prestige van esports. Wil atleten, spelers en industrie samen brengen in een platform. Wil competitie en gemeenschappen ontwikkelen, net zoals de link tussen sport, esports en technologie. Wil de authentieke stem zijn voor de esportsbeweging in de wereld. Zet minder expliciet in op de link tussen esports en sport.
- De ledenstructuur is onduidelijk. GEF beweert 100 federaties als lid te hebben, maar er is online geen lijst terug te vinden van die federaties. GEF geeft wel een lijst weer van partnerorganisaties, waaronder ook enkele internationale sportorganisaties, zoals de ISF (international school sport federation).

4. World Esports Consortium ([WeSCo](#))

- Opgericht door esports-organisaties uit China, Nederland, Australië en Brazilië op 14 september 2016.
- Toegewijd aan de “Olympische geest”.
- Wil hoge standaard zetten voor ethiek, duurzaamheid en goed bestuur in esports.
- Ondersteunt (nationale) organisaties (federaties, ontwikkelaars, e.a. esports stakeholders) bij de uitbouw van hun statuten, organisatiestructuren, principes van goed bestuur, uitwerken van een regelgevend kader, ...
- Biedt ondersteuning in functie van lobbywerk bij (lokale) overheden om erkend te worden als reguliere sport of om een wetgevend kader te creëren waardoor de sector (financieel) ondersteund wordt.
- Heeft anti-doping departement. Voert anti-dopingcontroles uit gebaseerd op WADA normen (maar beleid is nog zwak in de sector).
- Organiseert internationale competities (bv. WeSCO e-Sports World Cup).

5. World Esports Association ([WESA](#))

- Soort van internationale liga opgericht in 2016: samenwerking tussen ‘industry-leading professional teams’ en ESL (grootste esports-bedrijf ter wereld).
- Hun taken zijn de sector professionaliseren (spelerrepresentaties in organisaties, standaard regelgeving, inkomsten voor teams), het waken over speelschema’s: evenwicht tussen spelers, fans, organisatoren en broadcasters, en alle stakeholders rond discussietafel krijgen.

6. Esports Integrity Coalition ([ESIC](#))

- Bewaken de integriteit van esports-competities sinds 2016.
- Zijn verantwoordelijk voor preventie, onderzoek en vervolging van alle mogelijke inbreuken in de esports-sector, zoals matchfixing, gokfraude en doping.

Esports en het IOC

Op internationaal vlak zagen we de voorbije jaren een afwisselende aantrekking en afstoting tussen de esports-sector en de sportsector. Dat blijkt ook uit de internationale evoluties en de gecompliceerde, wisselende relatie tussen het IOC en de esports-sector sinds 2018. De toenadering tussen sport en esports werd intensief besproken tijdens een aantal internationale bijeenkomsten, waarbij alle stakeholders van de Olympische Beweging betrokken waren:

1. Esports forum door GAISF en IOC (20-21 juli 2018, Lausanne)
 - Dialoog opstarten tussen olympische familie en esports-community
 - Identificeren waar samenwerking mogelijk is
 - Oprichting esports Liaison Group om engagement tussen sectoren te versterken.
 - Idee voor aparte esports Olympics (Mark Rein ><Bach)?
2. Olympism in Action Forum (5-6 oktober 2018, Buenos Aires), voortgangsrapport Liaison Group
3. Het GAISF IF Forum (5-7 november 2018, Lausanne)
4. De 23ste ANOC General Assembly (28-29 november 2018, Tokio)
5. Olympic Summit (december 2018)

Deze gesprekken mondden uit in een eerste samenwerking tussen het Internationaal Olympisch Comité (IOC), vijf internationale sportfederaties (IF's) en gameontwikkelaars: de Olympic Virtual Series (OVS), het allereerste evenement met een olympische licentie voor fysieke en niet-fysieke virtuele sporten.

De Olympic Virtual Series, die plaatsvonden in de aanloop naar de Olympische Spelen van Tokio 2020, maar er feitelijk wel los van stonden, begonnen op 13 mei en duurden tot en met 23 juni 2021. De idee is om via de Olympic Virtual Series liefhebbers van virtueel sporten, esports en gaming over de hele wereld te mobiliseren, om zo een nieuw Olympisch publiek te bereiken. Het IOC onderschrijft dat het OVS ook de ontwikkeling van fysieke en niet-fysieke vormen van sport zal aanmoedigen in lijn met de aanbevelingen van de Olympische Agenda 2020+5 van het IOC.

De Olympic Virtual Series (OVS) van 2021 waren het eerste evenement met een Olympische licentie voor virtuele sporten

De volgende vijf sporten maakten deel uit van de Olympic Virtual Series in 2021:

- Baseball (WBSC) ([Olympic Virtual Baseball Event \(olympics.com\)\)](https://olympics.com/en/olympic-virtual-baseball-event))
- Wielrennen ([Olympic Virtual Cycling Event \(olympics.com\)\)](https://olympics.com/en/olympic-virtual-cycling-event))
- Zeilen ([Olympic Virtual Sailing Event \(olympics.com\)\)](https://olympics.com/en/olympic-virtual-sailing-event))
- Motorsport ([Olympic Virtual Motorsport Event \(olympics.com\)\)](https://olympics.com/en/olympic-virtual-motorsport-event))
- Roeien ([Olympic Virtual Rowing Event \(olympics.com\)\)](https://olympics.com/en/olympic-virtual-rowing-event))

IOC President Thomas Bach: “The Olympic Virtual Series is a new, unique Olympic digital experience that aims to grow direct engagement with new audiences in the field of virtual sports. Its conception is in line with Olympic Agenda 2020+5 and the IOC’s Digital Strategy. It encourages sports participation and promotes the Olympic values, with a special focus on youth.”

De Olympic Virtual Series kregen een vervolg in 2023, onder de aangepaste naam [Olympic esports Series](#). Tussen maart en juni 2023 kon je deelnemen aan virtuele varianten van boogschieten, baseball, schaken, wielrennen, dans, motorsport, zeilen, taekwondo en tennis. Finaal werd ook schieten nog toegevoegd aan het programma als ‘invitational’ event. Als apotheose werden de finales gehouden tijdens de ‘Olympic esports Week’ op 22-25 juni 2023 in Singapore.

Initiatieven zoals het OVS creëren een podium om de dialoog tussen de fysieke sportwereld en de virtuele esports en gaming-gemeenschap aan te gaan. Deze dialoog willen we trouwens ook vanuit het Vlaamse sportbeleid aangaan, waarbij een esports en gaming als een aparte sector/beleidsveld zien.

Belangrijk bij de OVS is dat er formats worden aangeboden die de online massadeelname maximaliseert en prioriteit geeft aan inclusie en participatie van belangrijke doelgroepen. Wanneer er een slimme link wordt gelegd met bestaande offline sportinitiatieven en topevents kan exergaming aan deelnemers de mogelijkheid geven om van thuis uit of vanuit hun lokale trainingsfaciliteiten fysiek deel uit te maken van het event.

IOC Sports Director Kit McConnell: “There was a consensus that future collaboration will be based on ensuring that any activity supports and promotes the Olympic values; and while the goal was not to develop a pathway towards the inclusion of esports on the Olympic programme, we have a strong plan for ongoing dialogue and engagement and are in a strong position to coordinate and support the wider engagement of the Olympic Movement with esports.”

De flirt tussen het IOC en de esports-sector gaat echter met ups en downs. Beide partijen zien de (commerciële) meerwaarde van een relatie, maar er zijn ook nog heel wat fundamentele verschillen die het IOC ervan weerhouden om esports echt als sport te beschouwen.



Internationale benchmark esportssector

We merken dat er al heel wat landen zijn waar esports een erkenning of ondersteuning krijgen. De manier waarop verschilt wel nog vaak. Bij de grote Aziatische spelers en Rusland is deze erkenning expliciet als onderdeel van de reguliere sportsector. Bij de meeste van onze buurlanden gebeurt dit echter op een alternatieve manier - via digitaal beleid, als spel,... - of is deze erkenning er niet of nog in de maak. Kortweg kunnen we stellen dat men in Aziatische landen sneller de link legt tussen sport en esports dan in Europa. De [sportdefinitie van de Raad van Europa](#) (zie verder) speelt hier ongetwijfeld een rol in.

Europese en Aziatische landen zijn het sterkst vertegenwoordigd als leden van de International esports Federation (IeSF). Hoewel IeSF zich het duidelijkst profileert als de Internationale Sportfederatie in de klassieke zin, stel je vast dat de sector zich internationaal nog aan het vormen is. Getuige hiervan zijn de verschillende 'governing bodies' die je kan tegenkomen bij een snelle online zoektocht (zie onder 1.4: IeSF, WESA, WesCO, ESIC). De verhouding tussen deze organisaties is niet altijd even duidelijk.

feitelijke opname van esports in de sportwereld verre van evident. Ter illustratie enkele quotes van sleutelspelers:

- British Esports Association: "The aim is not to push esports as a sport, or as a rival to traditional sport, but as a credible activity in its own right which can have positive cognitive and other benefits when done in moderation. Esports also promotes teamwork and communication, develops communities and provides jobs."
- Voormalig GAISF President Patrick Baumann(†): "But it would be wrong to assume that shared passion and competitive spirit translate into an inevitable fit between esports and the Olympic Movement. There are far more complex issues for us to discuss in the months and years ahead."
- IOC President Thomas Bach: "The promotion of peace and friendship are core Olympic values and, there is a red line on any association between the Olympic Movement and any game which glorifies violence. That will not change."

De esportssector is een kapitaalkrachtige sector, die een sterke lobbymachine heeft gecreëerd.

De esportssector is een kapitaalkrachtige sector, die een sterke lobbymachine heeft gecreëerd. Getuige daarvan de bijzondere aandacht die GAISF en het IOC de laatste jaren aan deze sector schenken. Hoewel er internationaal op vele fronten een toenadering gezocht wordt tussen de sport- en esports-sector, is een



De esportssector heeft zich op korte termijn ontwikkeld tot een belangrijke economische speler, door de nauwe verwevenheid met de gamingsector. Door de grote invloed op de jeugd, heeft de sector echter ook een grote maatschappelijke impact. Voor de sportsector kan deze impact een bezorgdheid zijn, aangezien een ongenueanceerde promotie voor esports sedentair gedrag in de hand kan werken, wat haaks staat op de doelstellingen van een sportbeleid.

Het [European Sports Charter](#) van de Raad van Europa, wat een aanbeveling inhoudt voor sportbeleid in de Europese landen, geeft volgende definitie van sport: “Alle vormen van fysieke activiteit die, door losse of georganiseerde participatie, het uitdrukken of verbeteren van fysieke fitheid en mentaal welbevinden, het vormen van sociale relaties of het behalen van resultaten in competities van alle niveaus tot doel hebben”. Indien we deze definitie zouden volgen, lijkt een erkenning als sport moeilijk te staven. Dit betekent echter niet dat er geen alternatieven mogelijk zijn om deze sector een plaats te geven binnen het beleid van de Vlaamse overheid.

Hieronder volgt een overzicht van de situatie in de ons omringende landen en enkele andere belangrijke landen in de esports sector. Deze screening is uitgevoerd op basis van de beschikbare info op overheidswebsites en websites van koepelorganisaties. De info is niet geverifieerd bij de beleidsmakers uit de landen zelf. De laatste update dateert van midden 2023.

Tabel: internationale benchmark esportssector

Land	Officiële federatie	Erkend	Subsidie	Opmerkingen
België	BeSF: Belgian esports Federation VESF: Vlaamse esports Federatie opgericht /FG vleugel in oprichting (?)	Nee, noch in Vlaanderen, noch in Franse Gemeenschap	Nee	BeSF is medeoprichter van IeSF (dus pionier) Geen website van de Vlaamse vleugel beschikbaar
Duitsland	<u>ESBD</u> : eSport-Bund Deutschland	In uitvoering (regerakkoord 2/2018) => statuut uitgeschreven in: <u>Digitales Arbeiten im ESBDStand: 31.05.2019 (eSportbund.de)</u>	Nee	Beslissing erkenning doorgeschoven naar DOSB (en daar voorlopig vast), wel al beslissing over visa buitenlanders
Frankrijk	<u>ASeF</u> : l'Association France esports	Ja, maar niet als 'sport' (wel via specifiek statuut in "wet voor digitale Republiek")	Ja, niet via sport (zie erkend)	Er is nog niets officieel bekendgemaakt omtrent een gelijkaardig virtual event zoals op OS in Tokio. <u>Verschil tussen wereld van sport en eSport respecteren</u> , maar esportssector wel uitgebouwd op basis van normen en waarden van sportsector
VK	<u>BEA</u> : British esports Association	<u>Ja</u> , maar als spel, niet als sport, via Departement Digitaal, Cultuur, Media en Sport	Nee (voor BEA), Er is wel een Gamefonds	Locatie in Pinewood Studios met Nat. trainingscenter. Als spel en niet als sport Lid van Sport+Recreation Alliance (Britse "VSF")
Italië	<u>FIDE</u> : Federazione Italiana Discipline Elettroniche	Ja, maar niet als een reguliere sport, wel als een 'sportieve activiteit'	?	Aangesloten bij 'Italian Popular Sport Movement' die erkend is door CONI (niet rechtstreeks) In Italië wordt in het <u>maatschappelijk debat</u> gepleit voor een specifiek regelgevend kader voor de sector. Individuele sportfederaties zoals voor voetbal en zeilen hebben een esportswerking opgestart voor hun virtuele variant.

Land	Officiële federatie	Erkend	Subsidie	Opmerkingen
Finland	<u>SEUL</u> : Suomen Elektronisen Urheilun Liitto	Ja, via Fins ministerie van onderwijs en cultuur (incl. sport)	Ja	Erkend als traditionele sport Elite spelers erkend als elite atleten via statuut leger Lid van VALO (koepelorganisatie van de sportfederaties) Lid van Fins OC ('partnerlid', niet als 'echt lid') Onderschrijven antidopingrichtlijn WADA
Nederland	<u>ESB</u> : Nederlandse eSport Bond	Nee	Nee	NOC*NSF wel positief t.o.v. eventueel lidmaatschap.
Denemarken	<u>ESD</u> : ESportDanmark	Ja, via opname door DGI dat erkend is door ministerie van Cultuur (sport)	Ja, via ministerie van cultuur (<u>sportwet</u>)	Decentraal sportbeleid, via 3 erkende koepels (o.a. DGI) Investeren in <u>infrastructuur</u> maar geen erkenning als echte sport door DIF (NOC)
Zuid Korea	<u>KeSPA</u> : Korea e-Sports Association	Ja, via ministerie Cultuur, Sport en Toerisme	Ja	Erkenning reeds in 2000, pionier op wereldvlak
China	CSIC: General Administration of Sport of China, China Sport Information Center, esports Department	Ja	Ja	Esports valt onder de directe bevoegdheid van het Departement Sport. Mei 2021 organiseerde Beijing een reeks "Esports Beijing 2021" evenementen als onderdeel van een campagne om van Beijing de esports en video game hoofdstad van de wereld te maken.
Rusland	<u>ReSE</u> : Russian esports Fed. (Federatie van Computersporten van Rusland)	Ja, via het ministerie van Sport	Ja	Zetten zwaar in op eSportinfrastructuur, competities, training, ...
VS	<u>Amcoes</u> : American Confed. of Esports <u>Pamesco</u> : Pan American Esports Confederation <u>USeF</u> : United States esports Federation (lid van IeSF)	Heeft <u>geen overheidsinstelling</u> die toeziet op sportbeleid	/	Esports spelers erkend als topatleten door overheid, sneller visa voor buitenlanders.

Deze screening is uitgevoerd op basis van de beschikbare info op overheidswebsites en websites van koepelorganisaties. De info is niet geverifieerd bij de beleidsmakers uit de landen zelf. Laatste update dateert van midden 2022.

Rapport 'Gamen en eSport in Nederland. Van breedtesport tot topsport'. – Mulier Instituut

Mulier instituut bracht in 2019 het rapport uit: 'Gamen en eSport in Nederland. Van breedtesport tot topsport'.

Het onderzoek duikt in de wereld van e-sport en gamen. Het onderzoek 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?

De belangrijkste conclusies uit het onderzoek zijn:

- Eén op de vijf volwassen Nederlanders (18%) heeft in het afgelopen jaar een langdurende online game gespeeld zoals FIFA en Fortnite. De belangrijkste reden om te gamen is om samen met anderen te kunnen spelen (47%), maar gamen kan soms ook ten koste gaan van contacten met de buitenwereld (11%).
- Ongeveer 1 procent van de gamers geeft aan esports te beoefenen, de competitieve variant van gamen. Daarnaast kijkt 4 procent van de bevolking weleens naar esports-wedstrijden, bijvoorbeeld via YouTube en Twitch.tv. Van de gamers kijkt een groter percentage naar de wedstrijden (16%).
- Slechts 6 procent van de Nederlanders vindt esports een echte sport. Onder gamers vindt een kleine minderheid (11%) esports een sport.
- De spelers zijn vaker man (24%) dan vrouw (13%). De spelers zijn verder vooral jong.
- De wijze van organisatie van esports wijkt sterk af van traditionele sporten. Een centraal orgaan ontbreekt vrijwel en competities zijn in handen van commerciële bedrijven.
- Behalve samen spelen noemen gamers de competitie (30%), creativiteit kwijt kunnen (20%), leren doorzetten (20%), een eigen droomwereld (19%) en doen wat je wilt (28%) als redenen om te gamen.
- De nadelen die de gamers noemen zijn onder andere de tijd die gamen kost (43%) en dat het verslavend is (24%).
- Een kwart van de gamers speelt met bekenden, een derde met kennissen van internet en 40 procent tegen een 'machine'.

Esports background analysis – esports research network

Het European Parliament's Committee on Culture and Education bestelde een [Background Analysis report](#) bij het Esports Research Network dat in mei 2022 uitkwam.

Het abstract leest als volgt: "Esports is een integraal deel geworden van de digitale gemeenschap. Het is een snel evoluerend en heterogeen fenomeen en een crosssectioneel onderwerp dat linken heeft met gaming, entertainment en media, cultuur en kunst, onderwijs, zaken, diversiteit en inclusie en sport. In de achtergrondanalyse leggen de auteurs uit wat esports is voor hen, hoe de verschillende ecosystemen er uit zien en wat de opportuniteiten en uitdagingen zijn. esports kan gebruikt worden als een instrument om de moderne digitale gemeenschap vorm te geven en als een sleutelement van een digitale Europese identiteit."

Hieronder vind je een samenvatting van de bevindingen van het rapport:

- De 'moderne' esports bestaan ongeveer 25 jaar en zijn dus nog relatief jong
- De beschrijvende definitie van de auteurs heeft drie fundamentele elementen die esports karakteriseren:
 - Een menselijk element door de spelers
 - Een digitaal element via de games
 - Een competitief element
- Esports zijn een onafhankelijk product van digitalisatie met eigen principes en regels. Het is een crosssectioneel onderwerp dat linken heeft met gaming, entertainment en media, cultuur en kunst, onderwijs, zaken, diversiteit en inclusie en sport.
- Esports zijn geen uniek, homogeen ecosysteem, maar zijn erg heterogeen (op het vlak van de inhoud van videogames, de manier waarop deze gespeeld worden en de strategie van de uitgever achter elk

ecosysteem) en daardoor zijn er ook weinig universele standaarden in die industrie/gemeenschap.

- De vraag of esports sport is, is ontoereikend en mist een noodzakelijk referentieraamwerk. Door hun brede scope overlappen beide termen voor een stuk. Daarom is er ook een scheiding nodig op vlak van terminologie en juridisch kader. Dit kan enkel bereikt worden door videogames expliciet uit te sluiten van sport.
- Een marktanalyse van de Europese esports-industrie is complex doordat de beschikbare data erg heterogeen zijn. Desondanks is het wel duidelijk aangetoond dat het om een groeiende markt gaat, en dat ondersteuning vanuit overheden op dit ogenblik inconsistent is en tekortschiet in effectiviteit.

“De esports industrie groeit constant en evolueert snel. Daarom is het noodzakelijk om bestaande uitdagingen zo snel mogelijk aan te pakken.”

- Esports vertegenwoordigen opportuniteiten en uitdagingen voor de Europese samenleving.
- Om een passende (overheids)strategie te ontwikkelen in deze volatiele en snel evoluerende industrie, is er nood aan een blijvende evaluatie van dit fenomeen om ook tijdig passende bijstellingen aan die strategie mogelijk te maken.
- De esports-industrie groeit constant en evolueert snel. Daarom is het noodzakelijk om bestaande uitdagingen zo snel mogelijk aan te pakken.

Esports op de olympische agenda?

In dit stuk delen we een interpretatie van Professor Jim Parry, die een internationaal gekende sportfilosoof is. De interpretatie ligt in lijn met de positie die ook door de Raad van Europa werd ingenomen.

In “[E-sports are not sports](#)” en het vervolgartikel “[Esports Will Not Be at the Olympics](#)” bespreekt Jim Parry waarom esports (behalve exergames, de fysieke virtuele varianten) niet kunnen erkend worden als een sport van het Olympische type, en daarom niet geïntegreerd kunnen worden in het olympisch programma. Hij beargumenteert dit op basis van de vaststelling dat ze onvoldoende ‘menselijk’ zijn aangezien ze directe lichamelijke ontbering en omdat er geen lichaamsbeheersing en lichaamsvaardigheden moeten aangesproken worden en op basis van de vaststelling dat de ontwikkeling, de productie, het eigendom en de promotie van esports veraf staan van het sportbeleid, sportinstanties en de sportsector in zijn geheel.

De auteur geeft aan dat de aspiraties van esports om toegelaten te worden tot het olympisch programma daarom al falen bij de eerste horde. Het antwoord op de essentiële vraag: “zijn het olympische sporten?” is volgens hem “nee”. Wanneer esports om te beginnen geen sport is, zijn andere overwegingen overbodig. Claims over hun

populariteit bij de jeugd, hun overeenkomsten met sport (qua training, voorbereiding, fysieke eisen, toeschouwers...), hun institutionalisering, en hun ethische status, zijn dus naast de kwestie. Maar al te vaak begint een discussie over esports met beschrijvingen van hun populariteit en hun aantrekkingskracht op jongeren, maar dat zijn kwesties van tweede orde. De logische voorafgaande vraag die moet worden beantwoord – dus voordat er bijvoorbeeld wordt ingegaan op hun populariteit bij de jongerendemografie – is: zijn het sporten? Hetzelfde geldt voor de ethische bezwaren van het IOC tegen het onaanvaardbare geweld in sommige computerspelletjes. Die bezwaren zijn relevant, maar de conceptuele vraag of esports sport zijn, komt eerst.

Parry wijst erop dat er vele sporten zijn die de eerste horde wél nemen, maar om verschillende redenen toch nooit zijn toegelaten tot het olympisch programma, en dat waarschijnlijk ook nooit zullen worden. De esports-kwestie moet dus niet worden gezien als een geïsoleerde vraag van de esports-sector, het sluit zich aan bij claims van veel sporten die eerder wel al door het IOC zijn erkend als sport van het olympische type.





COLOFON

Deze publicatie is een uitgave van Sport Vlaanderen, to stand gekomen door de dienst Kennis en Informatiecentrum Sport (KICS)

Deze publicatie is ook te raadplegen via sport.vlaanderen/kennisplatform.

Redactie

Brecht De Vos

Juni 2023

Depotnummer D/2023/3241/237

Verantwoordelijke uitgever

Philippe Paquay

Administrateur-generaal

Agentschap Sport Vlaanderen

Arenbergstraat 5, 1000 Brussel



SPORT.
VLAANDEREN