



ALIENWARE
**FORTNITE DUO
CHAMPIONSHIPS**
FEATURING
FORTNITE

Rapport

Gaming- evenementensector

Aanzet voor een kennisagenda

Gaming-evenementensector

Aanzet voor een kennisagenda

Met ondersteuning van het ministerie van VWS

Chris Dalhuisen
Niels Meulenbroeks
Paul Hover

Voor meer informatie kunt u contact
opnemen met het Mulier Instituut.

© Mulier Instituut

Utrecht, april 2025
www.mulierinstituut.nl
info@mulierinstituut.nl

Foto voorblad: H20 (Fortnite duo Championships by Alienware, Esports finale event in Rabo Esports Stadium)

Disclaimer

U mag delen uit deze publicatie overnemen op voorwaarde van bronvermelding:
auteur(s), de titel van de publicatie en het jaar van uitgave.

Er gelden gebruiksvoorwaarden voor de foto's in deze publicatie. Neem foto's daarom niet over zonder
toestemming van het Mulier Instituut.

Over ons

Het Mulier Instituut doet sportonderzoek voor beleid en samenleving. Voor overheden, maatschappelijke organisaties, onderwijsinstellingen, sportorganisaties en bedrijven onderzoeken we allerlei thema's op het gebied van sport en sportief bewegen: van de sportdeelname van (groepen) Nederlanders tot de motorische vaardigheden van kinderen, en van diversiteit en inclusie in de sport tot de economische impact van sportevenementen.

Het Mulier Instituut is een onafhankelijke stichting zonder winstoogmerk.

Ons doel is bijdragen aan goed onderbouwd beleid, gericht op de bevordering van sport, sportief bewegen en versterking van de sportsector. Dit doen we op verschillende manieren:

We verzamelen data en monitoren de Nederlandse sportsector en beleidsprogramma's.

We ontwikkelen kennis en onderzoeksmethoden via verkennende en verdiepende studies.

We duiden onderzoeksuitkomsten en vertalen deze naar de beleidspraktijk.

We onderbouwen beleidsbeslissingen met expertise en advies.

We bieden gevraagd en ongevraagd duiding en reflectie in de rol van 'kritische vriend' van de sportsector.

We zetten ons in voor de bevordering van de sportwetenschap.

Afkortingen

ESLOL	Elite Series: League of Legends
LEC	League of Legends EMEA Championships
CIT	Coördinatie- en Informatiepunt Topsportevenementen
SWOT	Strengths, weaknesses, opportunities and threats
SBI	Standaard bedrijfsindeling

Inhoudsopgave

Gaming-evenementensector

Samenvatting	5
1 Inleiding	8
1.1 Achtergrond	8
1.2 Doel en onderzoeksvragen	8
1.3 Methode	9
2 Resultaten	10
2.1 Esports- en gaming-evenementensector	10
2.2 Sterktes, zwaktes, kansen en bedreigingen	23
2.3 Toekomstambities	28
2.4 Bijdrage aan maatschappelijke doelen	30
2.5 Kennishiaten	32
3 Conclusie	34
3.1 Gaming-evenementensector	34
3.2 Sterktes, zwaktes, kansen en bedreigingen	34
3.3 Toekomstambities	34
3.4 Bijdrage aan maatschappelijke doelen	35
3.5 Kennishiaten	35
Bronnen	37

Gaming-evenementensector: aanzet voor een kennisagenda

Doel en methode

Het doel van dit onderzoek is om een aanzet voor een kennisagenda voor de Nederlandse gaming-evenementensector te maken. Een kennisagenda voor een sector is een beschrijving van de belangrijkste kennisvragen die in een sector leven. We onderscheiden de volgende onderzoeksvragen: 1) Wat kunnen we verstaan onder de Nederlandse gaming-evenementensector? 2) Wat zijn de kansen, bedreigingen, sterktes en zwaktes van de gaming-evenementensector? 3) Welke ambities zijn er in de sector voor de komende vijf jaar? 4) In hoeverre zijn er in de sector (ambities voor) projecten om bij te dragen aan maatschappelijke (niet-commerciële) doelen? 5) Welke informatie ontbreekt er om de ambities te verwezenlijken? Hiervoor hebben we literatuurstudie verricht en interviews afgenomen.

Gaming-evenementensector

‘Videogames spelen (gamen) of het competitief beoefenen hiervan (esports) op tijdelijke, niet-alledaagse gebeurtenissen’: dat is onze beschrijving van gaming-evenementen. Evenementen kunnen online of offline plaatsvinden, esports en/of gaming aanbieden, en mogelijkheden bieden om zowel deel te nemen als te kijken. Informatie over de sector is niet gebundeld en niet van context voorzien.

Gaming wordt gekenmerkt door diversiteit. Er zijn veel soorten genres, uiteenlopende betaalmodellen en de videogames kunnen op allerlei apparaten worden gespeeld.

Gamers vormen het hart van het ecosysteem van de sector en uiteenlopende organisaties maken daar deel van uit. Gameontwikkelaars hebben een bijzondere positie omdat zij eigenaar of rechtenhouder van de spellen zijn.

Sterktes, zwaktes, kansen en bedreigingen

Sterktes van de Nederlandse gaming-evenementensector zijn de verbondenheid, innovatie en maatschappelijke oriëntatie. Een beperkte professionaliteit, hoge benodigde investeringen voor evenementen (en de uitdaging om financiers te vinden) en kleine doelgroep door de Nederlandse taal zijn zwaktes.

Een toenemende interesse bij overheden en bedrijven en de aandacht voor inclusie en innovatie zijn kansen. Gamingevenementen kunnen jonge doelgroepen bereiken en ‘beraken’ en een vehikel vormen voor het inrichten van een digitale samenleving.

Bedreigingen voor de Nederlandse esports- en gaming-evenementensector zijn de onbekendheid en complexiteit, beperkte juridische en organisatorische kaders, en vooral stigmatisering.

Toekomstambities

Destigmatisering en meer bewustzijn creëren bij organisaties buiten de sector staat hoog op de agenda. Een ander speerpunt is het professionaliseren van de sector, onder andere door nieuwe sponsors aan te trekken en een financieel duurzamer ecosysteem te ontwikkelen.

Ook focussen ze zich op goede prestaties en de organisatie van nieuwe esports- en gaming-evenementen. Een aantal partijen heeft de ambitie om een internationaal toonaangevend esports-evenement naar Nederland te halen.

Bijdrage aan maatschappelijke doelen

Organisaties in de Nederlandse gaming-evenementensector zien kansen om via de evenementen aan te sluiten bij maatschappelijke opgaven. Hierbij benoemen ze vooral dat deze evenementen ontmoetingsplekken bieden voor een diverse doelgroep, waar ook eenzaamheid aan de orde kan zijn. Daarnaast zien ze dat gaming-evenementen een vruchtbare bodem kunnen zijn voor technologische ontwikkeling. Op lokale schaal zien sommige respondenten kansen voor sportverenigingen om de betrokkenheid van jonge leden te verhogen met gaming-activiteiten.

Kennishiaten

Binnen de sector bestaan drie kennishiaten. De sector:

- is gebaat bij actuele en onafhankelijke marktinformatie van de sector in Nederland;
- is op zoek naar manieren om de (maatschappelijke) impact van gaming- en esports-evenementen in kaart te brengen;
- heeft behoefte aan zicht op de kenmerken, motivaties en gedragingen van spelers en kijkers van esports- en gaming-evenementen (out-of-game aspecten).

Het Mulier Instituut is voornemens om – samen met organisaties in de sector - met deze kennishiaten aan de slag te gaan.



Inleiding

In dit hoofdstuk schetsen we de achtergrond, het doel en de onderzoeksvragen van dit onderzoek. Ook bespreken we de gebruikte methode.

1.1 Achtergrond

Ontwikkeling gaming-evenementen

De eerste videogamingcompetitie dateert van 1972, georganiseerd aan de universiteit van Stanford (Vegara Ferri et al., 2020). Een volgende mijlpaal was de First National Space Invaders Competition in 1980 in de Verenigde Staten, georganiseerd door gameontwikkelaar Atari. Dit evenement trok 10.000 bezoekers. In 2007 was er voor het eerst livestreaming, op een website die nu Twitch heet (daarvoor kon dat alleen beperkt via televisie). In Azië bereiken esports-evenementen tegenwoordig honderden miljoenen volgers (Leon et al., 2022).

Esports en gaming hebben sindsdien een verdere vlucht genomen (Svensson et al., 2022). Het verschil tussen esports en gaming wordt in het volgende hoofdstuk beschreven. De activiteiten wortelen zich stap voor stap steviger in het internationale sportlandschap (Vegara Ferri et al., 2020). De helft van de Europeanen beschouwt zichzelf als gamer (Laaninen & Wessman, 2023). Experts lijken het erover eens te zijn dat de sector verder zal groeien: in een samenleving waarin technologie steeds meer invloed uitoefent, is het niet verrassend dat die ook (het volgen van) sport beïnvloedt (Keiper et al., 2017).

In Nederland

Esports- en gaming-evenementen zijn ook niet meer weg te denken uit Nederland. Nationale esports-evenementen zoals de KPN eDivisie zijn op televisie en internet te zien. Ahoy stroomt vol met duizenden esporters en gamers ter gelegenheid van DreamHack, een Rocket League Major en LEC Finals.¹ Ook gemeenten en sportclubs komen steeds vaker in aanraking met esports en gaming en zetten kleine of grote evenementen op poten.

Veel is nog onbekend over esports en gaming en over de evenementen daarvan in Nederland. Als organisaties beleid voor esports- en gaming-evenementen willen ontwikkelen, is kennis van die sector noodzakelijk. Tegen deze achtergrond is dit onderzoek tot stand gekomen.

1.2 Doel en onderzoeksvragen

Het doel van dit onderzoek is om een aanzet voor een kennisagenda voor de Nederlandse gaming-evenementensector te maken. Een kennisagenda voor een sector is een beschrijving van de belangrijkste kennisvragen die in een sector leven.

¹ Dreamhack Rotterdam 2022 trok ruim 14.000 bezoekers uit meer dan twintig landen ([Events.nl](https://www.events.nl)), de LEC Spring Finals van 2019 zo'n 15.000 ([Gamer.nl](https://www.gamer.nl))

We onderscheiden de volgende onderzoeksvragen:

1. Wat kunnen we verstaan onder de Nederlandse gaming-evenementensector?

2. Wat zijn de kansen, bedreigingen, sterktes en zwaktes van de gaming-evenementensector?

3. Welke ambities zijn er in de sector voor de komende vijf jaar?

4. In hoeverre zijn er in de sector (ambities voor) projecten om bij te dragen aan maatschappelijke (niet-commerciële) doelen?

5. Welke informatie ontbreekt er om de ambities te verwezenlijken?

1.3 Methode

We hebben semigestructureerde interviews met acht personen afgenomen. Inzet was om een gevarieerde groep personen te spreken. Het model in hoofdstuk 2 (figuur 2.1) biedt een overzicht van betrokken organisaties. Dat model hebben we gebruikt om tot een gevarieerde selectie te komen. We spraken met gemeenten, evenementenorganisatoren, esports- en gaming-accommodaties en een onafhankelijke expert. Dion Bulkens (specialist Esports, Gaming en Gamification bij het Kenniscentrum Sport & Bewegen) heeft een eerdere versie van deze publicatie van feedback voorzien. We zijn deze personen erkentelijk voor hun bijdrage aan dit onderzoek.

Daarnaast hebben we een beknopte (wetenschappelijke) literatuurstudie uitgevoerd.



Leeswijzer

In hoofdstuk 2 beantwoorden we de onderzoeksvragen. De conclusie staat in hoofdstuk 3.

Resultaten

In dit hoofdstuk beantwoorden we per paragraaf een onderzoeksvraag. Achtereenvolgens komen de volgende onderwerpen aan bod: de definitie van de esports- en gaming-evenementensector, sterktes, zwaktes, kansen en bedreigingen, toekomstambities, de bijdrage aan maatschappelijke en niet-commerciële doelen en de kennishiaten.

2.1 Esports- en gaming-evenementensector

Gaming en esports

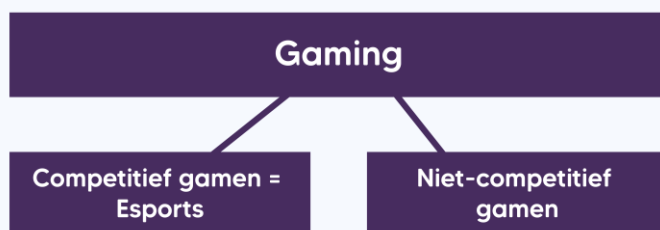
● Definitie

In de wetenschappelijke literatuur is geschreven over definities van gamen en esports, en over de vraag of we gamen en/of esports als 'sport' kunnen beschouwen (o.a. Parry, 2018; Heere, 2017; Van Hilvoorde & Pot, 2016). De literatuur wijst uit dat er (nog) geen breed gedragen definities zijn, mede door de complexiteit van de sector (Jenny et al., 2016; Tang et al., 2023).

Wel gebruiken wetenschappers kenmerken om esports af te bakenen (Formosa et al., 2022; Tang et al., 2023). Waar sommigen esports verbinden aan de benodigde technologie (Hamari & Sjöblom, 2017; Scholz, 2019), focussen anderen op een vergelijking met sport (Wagner, 2006), de vaardigheden die nodig zijn (Pedraza-Ramirez et al., 2020) en de organisatie van esports (Taylor, 2012; Witkowski, 2012).

In dit rapport volgen we de definities van Scholz & Nothelfer (2022; **figuur 2.1**).²

Figuur 2.1
Categorisering van gaming



Bron: Scholz & Nothelfer, 2022. Bewerking: Mulier Instituut.

² Volgens Jenny et al. (2016) zijn 'electronic sports', 'cyber sports', 'gaming', 'competitive computer gaming' en 'virtual sports' synoniemen voor esports.



Gamen, competitief gamen en niet-competitief gamen

Gamen is het competitief en niet-competitief spelen van videogames.

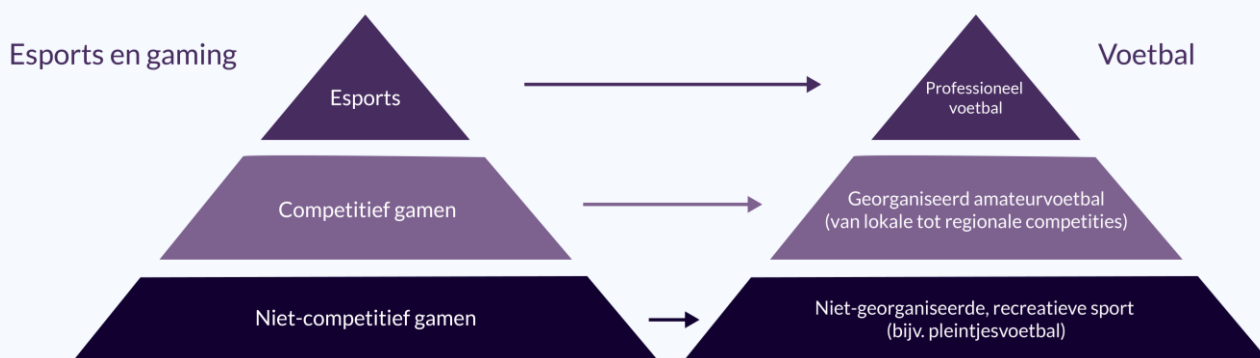
Esports is het (veelal georganiseerd, (semi-)professioneel) competitief spelen van videogames (zie ook Bulkens et al., 2022; Kenniscentrum Sport & Bewegen, 2023).³

Niet-competitief gamen is gamen zonder competitie-element. Dit wordt ook wel casual gaming genoemd.

De European Club Association (ECA) maakt een vergelijking met voetbal. Dit model verduidelijkt de verschillen tussen gaming en esports en hoe die zich verhouden tot (veld)voetbal ([figuur 2.2](#)). De ECA ziet competitief gamen dus niet als esports en laat zien dat gezaghebbende organisaties verschillende definities hanteren.

Figuur 2.2

Vergelijking van de structuur van esports en gaming (eFootball) met voetbal



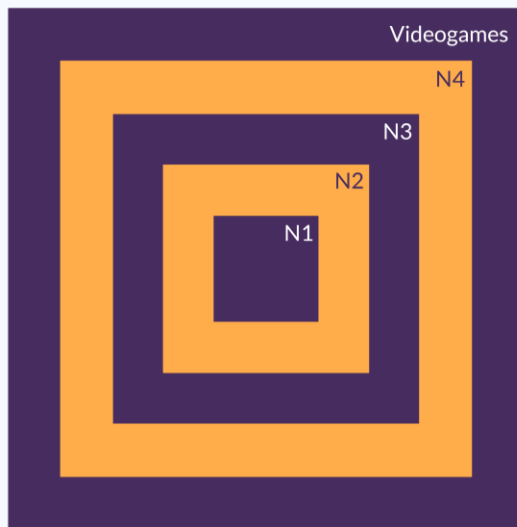
Bron: ECA, 2021. Bewerking: Mulier Instituut.

● Gamingactiviteiten

Gamingactiviteiten kunnen nader worden gespecificeerd. Scholz & Nothelfer (2022) onderscheiden vijf niveaus van gaming en esports ([figuur 2.3](#)).

³ De term 'esports' komt uit het Engels en is een afkorting van 'electronic sports'.

Figuur 2.3
Categorisering van esports en gaming



Videogames

Iedereen die videogames speelt.

Niveau 4: Informele esports

Spelers nemen het op tegen elkaar als hobby zonder formele organisatie.

Niveau 3: Amateur-esports

Spelers hebben een formele organisatie gevormd en vertegenwoordigen deze organisatie in wedstrijden tegen anderen.

Niveau 2: Semi-professionele esports

De organisatie heeft professionele structuren en specialiseert zich in esports.

Niveau 1: Professionele esports

Professionele organisaties met gecontracteerde spelers nemen deel aan competities op het hoogste niveau.

Bron: Scholz & Nothelfer, 2022. Bewerking: Mulier Instituut.

● **Genres**

Er zijn veel soorten video games. Deze kunnen onderverdeeld worden in genres.

Mahlangu & Naudé-Potgieter (2024) onderscheiden:

- *first-person shooter* (bv. Counterstrike);
- *real-time strategy games* (bv. Starcraft);
- *sports games* (bv. FIFA);
- *multiplayer online battle arenas* (bv. League of Legends);
- *fighting games* (bv. Super Smash Bros);
- *mobile-specific* (Clash of Clans).

● **Apparaten**

Videogames kunnen op verschillende apparaten gespeeld worden. Leon et al. (2022)

schetsen op welke apparaten dit kan:

- smartphones;
- tablets;
- computers/desktops/laptops;
- gameconsoles (bv. PlayStation 5).

Wereldwijd omvatten games voor smartphones en tablets ongeveer de helft van de markt (49%), gevolgd door gameconsoles (28%) en computers (23%) (Newzoo, 2024). Voor esports worden met name computers gebruikt, al zijn andere (mobiele) apparaten in opkomst, met name in Azië (Lal, 2019).

● Betaalmodellen

Games worden gekenmerkt door uiteenlopende betaalmodellen en toegangsmogelijkheden. Volgens Macey et al. (2020) behoren daartoe:

- *Free-to-Play*: gratis toegankelijk; veel games verdienen geld aan spelers via microtransacties voor cosmetische items (bv. *skins*), extra content (bv. levels) en voordelen (bv. *game valuta*);
- *Pay-to-Play*: spelers betalen eenmalig;
- *Subscription-Based Games*: spelers betalen een periodieke vergoeding.

Evenementen

● Definitie

Evenementen zijn tijdelijke, niet-alledaagse gebeurtenissen waarbij mensen samenkomen. Dit kunnen zowel kleinschalige als grootschalige evenementen zijn, waarbij ook het aantal mensen dat samenkomt sterk kan verschillen (Chappelet & Parent, 2017; Parent & Reutsch, 2020). Als je deze omschrijving toepast op esports, zou je esports-evenementen kunnen omschrijven als de competities, toernooien en niet-alledaagse wedstrijden waarbij mensen samenkomen (als deelnemer of bezoeker).

● Grote evenementen

Over de hele wereld vinden esports-evenementen plaats, met duizenden bezoekers en geldprijzen van miljoenen euro's. Bekende voorbeelden hiervan zijn jaarlijks terugkerende kampioenschappen, zoals 'The International' voor DOTA2, 'Worlds' voor League of Legends en de 'Majors' van Counter Strike (tweejaarlijks). De finale van League of Legends-kampioenschappen trekt in de Verenigde Staten meer kijkers dan de finales van de National Basketball Association (NBA) en Major League Baseball (MLB) (Leon et al., 2022).

Esports hebben een plek gekregen binnen prestigieuze evenementen zoals de Asian Games, de Olympische Spelen (via de Olympic Esport-series) en de Commonwealth Games 2022 (Qian et al., 2024; Svensson et al., 2024).

In 2024 brak de finale van het Wereldkampioenschap League of Legends (Worlds) nog kijkcijferrecords. Zo keken op het hoogtepunt bijna 7 miljoen mensen wereldwijd tegelijkertijd, keken gemiddeld 5,6 miljoen mensen naar de finale en keken deze mensen samen in totaal 25,3 miljoen uur naar de finale (Esports Charts, 2024a).

● Kleinere evenementen

Ook op kleinere schaal vinden competities en toernooien plaats voor (semi-)professionele spelers. Zo hebben studententeams in Nederland eigen competities, strijden Eredivisieteam in de eDivisie en spelen Nederlandse en Belgische teams het spel League of Legends in de Elite Series (Kenniscentrum Sport & Bewegen, 2023).

Door wedstrijden op lager niveau te winnen kan men zich opwerken naar steeds grotere toernooien, met meer prijzengeld, een hoger niveau en meer fans.



Esports Charts

Esports Charts is een vooraanstaande bron voor kijkcijfers in esports. De Oekraïense website verzamelt kijkcijfers van veel streamingplatforms die esports-evenementen uitzenden, controleert deze data op betrouwbaarheid en presenteert deze (deels tegen betaling).

Bekende platforms waar Esports Charts mee samenwerkt zijn YouTube, Twitch, Kick en TikTok. De formule waarmee Esports Charts kijkcijfers becijfert, is niet openbaar.

Op de website zijn cijfers te vinden van negentig games. De organisatie geeft geen toelichting op basis waarvan ze de games en de evenementen binnen de game hebben geselecteerd.

Kijkcijfers in esports worden vaak in drie varianten gepresenteerd: *peak viewership* (piek gelijktijdige kijkers), *average viewership* (gemiddeld aantal kijkers) en *hours watched* (aantal gekeken uren).

Data van grote Chinese platforms, zoals Douyu en BiliBili, worden vaak niet meegenomen, omdat deze data ontoegankelijk of minder goed te controleren zijn. Gepresenteerde kijkcijfers voor esports-evenementen zijn dan ook bijna altijd exclusief China.

● Gaming-evenementen

Bij *gaming*-evenementen staat competitie in mindere mate centraal en is er meer aandacht voor recreatief gamen (Tang et al., 2023). Op deze evenementen komt men bijvoorbeeld bij elkaar om samen te gamen, hun passie voor gaming te delen met gelijkgestemden of kennis te maken met de nieuwste ontwikkelingen, zoals nieuwe gameconsoles of prototypes van videogames (Tang et al., 2023). In Nederland is GameForce een groot, jaarlijks terugkerend gaming-evenement. Het evenement werd in 2024 in de Jaarbeurs in Utrecht georganiseerd.

● Organisatie en geldstromen

Veel organisaties zijn gemoeid met de organisatie van een evenement. Het ecosysteem van de video game FIFA laat dit zien (**figuur 2.4**).⁴ De voetbalbond FIFA heeft van EA (ontwikkelaar en eigenaar van de game) de rechten ontvangen om FIFA 20-evenementen te organiseren. Voorbeelden zijn de eNations Cups en de eClub World Cups. De UEFA organiseert de eChampions League (ECA, 2021).

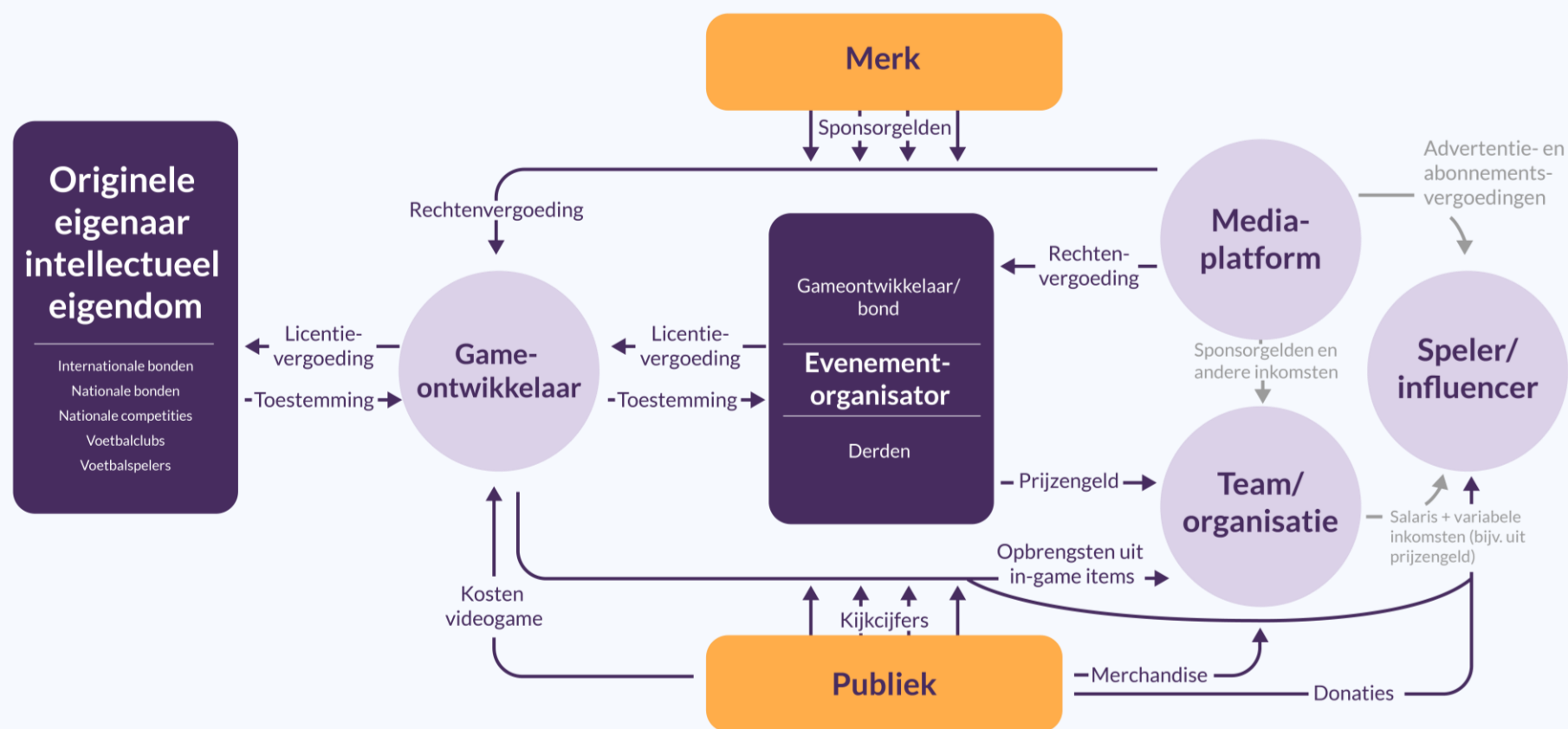
⁴ In 2023 is EA gestopt met het ontwikkelen van de video game FIFA. De belangrijkste redenen hiervoor waren de financiële en creatieve richtlijnen vanuit de FIFA (bond) (Orland, 2022). EA heeft het spel een nieuwe naam gegeven (EA Sports FC). De uitgever werkt nog wel samen met verschillende andere partners, zoals nationale competities en individuele spelers.

● Verschijningsvormen

Evenementen kennen verschillende verschijningsvormen. Op basis van drie aspecten kunnen we daar inzicht in krijgen:

- Locatie: evenementen kunnen online, offline en hybride (online en offline) plaatsvinden.
- Online en offline volgers/bezoekers: bij een online evenement onderscheiden we deelnemers en (online) volgers. Een offline evenement kent deelnemers en (live) bezoekers. Bij een hybride evenement zijn er zowel deelnemers als (online) volgers en bezoekers.
- Deelnemers: bij een esports- of gaming-evenement zijn er toernooien, competities en andere activiteiten. Bij esports-evenementen zijn deze activiteiten voornamelijk gericht op (semi-)professionele spelers, bij gaming-evenementen ook op recreatieve spelers. Een combinatie van toernooien, competities of activiteiten voor zowel recreatieve als (semi-)professionele spelers op één evenement is ook mogelijk.

Figuur 2.4
Ecosysteem en geldstromen in de videogame FIFA



Bron: ECA, 2021.

Vijf voorbeelden van evenementen

tabel 2.1 biedt inzicht in de drie kenmerken voor vijf evenementen. Onder de tabel lichten we de evenementen nader toe.

Tabel 2.1
Voorbeelden van esports- en gaming-evenementen en informatie over volgers en deelnemers

Evenement	Locatie		Volgers/bezoekers		Deelnemers	
	Land	Doelgroep	Online	Offline	Recreatief	(Semi-) professioneel
eDivisie eerste speelronde 2024/2025	NL	NL	57.000	n.v.t.	n.v.t.	18
DreamHack Rotterdam 2022	NL	Internationaal	32.000 en 3.900	onbekend	14.000	408
ESLOL	Benelux	Benelux	800	n.v.t.	onbekend	40
LEC Season Finals Finale 2024	Duitsland	EU	606.000	12.000	onbekend	10
Gameforce 2023	NL	NL	n.v.t.	13.500	onbekend	onbekend

Bron: zie toelichting in de tekst onder de tabel.

● **ESLOL**

ESLOL is de afkorting voor Elite Series: League of Legends. Dit is de hoogste Nederlandse en Belgische competitie in het spel League of Legends. Deze vindt volledig online plaats⁵. Acht teams met ieder vijf spelers nemen het tegen elkaar op. Via een livestream kan men de competitie volgen. Het aantal kijkers ligt lager dan bij internationale evenementen. In de zomer van 2024 bekeken gemiddeld achthonderd fans de livestreams van de wedstrijden (Esports Charts, 2024b).

● **LEC**

In Europa is de LEC (League of Legends EMEA Championship) het hoogste podium in het spel League of Legends. De tien teams die aan deze competitie meedoen, spelen al hun wedstrijden in een studio in Berlijn.

Fans kunnen in de studio en online naar de wedstrijden kijken. Afgelopen zomer keken gemiddeld ruim 200.000 mensen naar de streams van de wedstrijden in de reguliere competitie (Esports Charts, 2024a). Per wedstrijddag kunnen 210 fans plaatsnemen op de tribunes in de studio (Chiocchetti, 2024).

Finales vinden ook weleens in andere Europese steden plaats, zoals in Rotterdam (2019). De finale van de Season Finals van 2024 vond plaats in München.

⁵ De organisator van ESLOL, Unlocked, heeft besloten de licentie voor het organiseren van de Benelux-competitie voor League of Legends niet te verlengen. GameWaves heeft deze licentie overgenomen vanaf 2025. De nieuwe naam is Road of Legends.

12.000 bezoekers konden plaatsnemen in het stadion (Simply Munich, 2023) en er keken op het hoogtepunt zo'n 606.000 mensen online mee (Esports Charts, 2024c).

● eDivisie

In de eDivisie nemen esporters van de Eredivisieclubs het tegen elkaar op in het spel EA Sports FC (voorheen FIFA). In het seizoen 2024/2025 doet iedere club met één esporter mee aan de competitie.

De eDivisie kent een online en een offline component. De reguliere competitie, waarin men strijdt voor een plekje in de finales, vindt plaats in de studio van ESPN in Amsterdam, maar is voor fans alleen online te volgen. Fans kunnen de finale wel bezoeken.

Naast livestreams zijn de wedstrijden ook te volgen op televisie via ESPN. In 2020 trokken de uitzendingen van de eDivisie 500.000 unieke kijkers (KPN, 2021). De eerste speelronden van het seizoen 2024/2025 bekeken ongeveer 57.000 mensen op ESPN (Nationaal Media Onderzoek, 2024). Bij de finales in 2023 waren duizend bezoekers fysiek aanwezig (Kenniscentrum Sport & Bewegen, 2023).

● DreamHack

DreamHack is een organisatie die wereldwijd esports- en gamingfestivals onder dezelfde naam organiseert. Bezoekers kunnen samen gamen en deelnemen aan competities, hun favoriete influencers ontmoeten of genieten van muziek. Naast activiteiten voor enthousiaste gamers zijn er regelmatig officiële esportstoernooien voor professionele spelers.

DreamHack vindt offline plaats, al zijn toernooien vaak wel online te volgen. Doordat bezoekers zelf deel kunnen nemen aan wedstrijden, kennen de festivals veel meer spelers dan de meeste esports-evenementen.

In 2019 en 2022 organiseerde DreamHack evenementen in Ahoy Rotterdam. In 2022 kwamen er ruim 14.000 bezoekers op het evenement af (Events.nl, 2022).

Esportstoernooien voor de spellen Counter Strike en Super Smash Bros trokken gemiddeld respectievelijk ruim 32.000 (Esports Charts, 2022a) en 3.900 kijkers (Esports Charts, 2022b). In totaal deden 408 esporters mee aan deze toernooien, waarvan het overgrote deel aan de Super Smash Bros-toernooien (368) (Liquipedia.net, 2022a; Liquipedia.net, 2022b).

● GameForce

GameForce is een groot gaming-evenement in Nederland. Jaarlijks trekken meer dan tienduizend enthousiaste gamers van alle leeftijden naar de Jaarbeurs in Utrecht (Jaarbeurs.nl, z.d.). Bezoekers kunnen videogames spelen, stands bezoeken van videogameontwikkelaars en hardwareproducenten, of merchandise scoren.

Er zijn ook esportsteams aanwezig op het evenement en er vinden kleine toernooitjes plaats, maar deze zijn gericht op de bezoekers. Er zijn geen cijfers

bekend over het aantal bezoekers dat zelf deelneemt aan toernooitjes of andere game-activiteiten.

● Kleinere evenementen

Naast de evenementen die op landelijke of internationale schaal plaatsvinden, zijn er evenementen die kleinschaliger zijn. Bijvoorbeeld:

- Toernooien binnen een community of bij een sportvereniging: voorbeelden zijn EA Sports FC-toernooitjes in de kantine van de lokale voetbalvereniging of een competitie die een influencer organiseert voor een gamecommunity. In vergelijking met esports-evenementen kennen dit soort gaming-evenementen relatief veel spelers en weinig kijkers.
- Showmatches: dit zijn wedstrijden waarin esporters/influencers het opnemen tegen in elkaar in een vriendschappelijke wedstrijd. Men speelt vooral om het publiek te vermaken, waarbij winst meestal van onderschikt belang is. Dit gebeurt zowel online als offline. Showmatches kunnen als zelfstandige evenementen worden georganiseerd, maar kunnen ook plaatsvinden tijdens esports- of gaming-evenementen.

Ecosysteem

● Aantal gamers

Newzoo (2024) schat dat bijna de helft van de wereldbevolking videogames speelt. Volgens het bedrijf loopt het aantal spelers wereldwijd op van 3,4 miljard in 2024 tot ongeveer 3,7 miljard in 2027. Daarnaast verwacht Newzoo dat de omzet in de gamingsector in die periode toeneemt van 187 miljard naar 213 miljard euro. Het grote aantal spelers van videogames verklaren ze vooral door spellen op mobiele apparaten, zoals telefoons en tablets.

Definitie ecosysteem

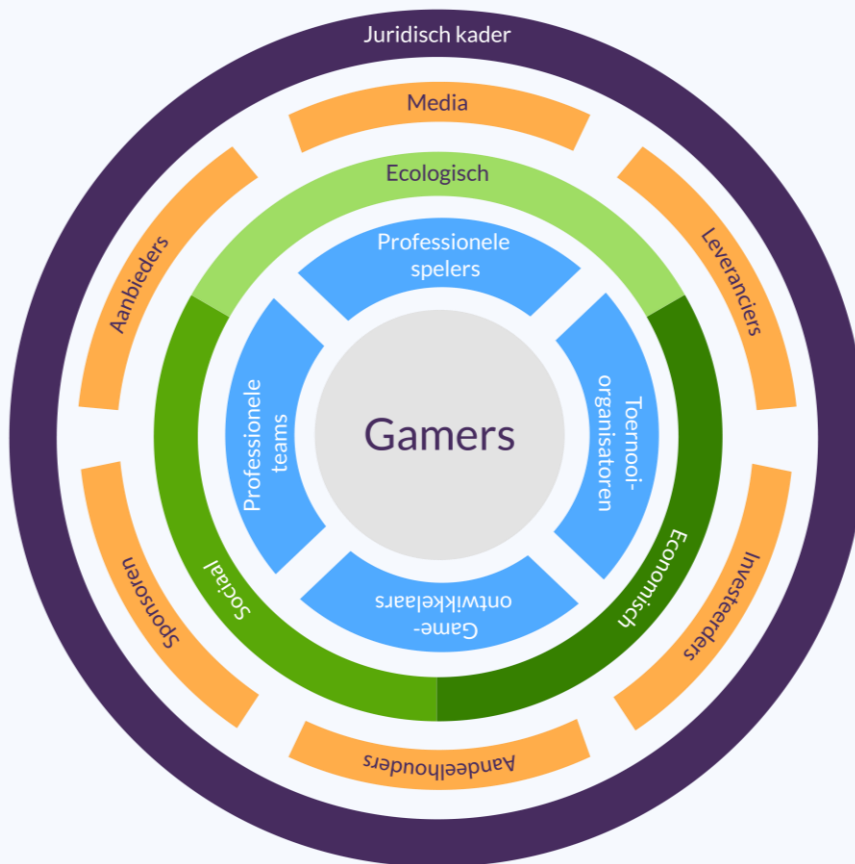
Een ecosysteem is een netwerk van onderling verbonden organisaties. Het ecosysteem van gaming is heterogeen en daardoor complexer dan dat van de traditionele sport (Reitman et al., 2020; ECA, 2021). Die complexiteit is het gevolg van de verschillende verschijningsvormen van gaming, de genres, de apparaten waarop gespeeld kan worden en de uiteenlopende betaalmodellen en toegangsmogelijkheden.

Daar komt bij dat de sector relatief jong is (waardoor velen er niet (voldoende) bekend mee zijn). En dat de sector is gerelateerd aan sport, maar ook raakt aan cultuur, entertainment, technologie en business (Jenny et al., 2016; Keiper et al., 2017; Scholz & Nothelfer, 2022; Macey et al., 2020; Reitman et al., 2020).

Scholz (2020) biedt inzicht in het ecosysteem van de gamingsector ([figuur 2.5](#)).

Figuur 2.5

Scholz' overzicht van partijen in de esports- en gamingsector



Bron: Scholz, 2020. Bewerking: Mulier Instituut.

We lichten een selectie van partijen uit het ecosysteem toe. We hanteren een Nederlands perspectief.

● Gamers en professionele spelers

○ Gamers

Mensen spelen video games om avonturen te beleven, even te ontsnappen van de echte wereld of het op te nemen tegen vrienden (Vorderer & Bryant, 2012). Esports en gaming hebben sinds de eeuwwisseling een sterke groei doorgemaakt. Van een niche heeft het zich ontwikkeld tot een wereldwijde industrie die ongeveer 1,4 miljard dollar waard is (Newzoo, 2022). Bekende videogames in Nederland die ook als esports fungeren, zijn League of Legends, Rocket League, EA Sports FC (voorheen FIFA) en Counter Strike (Kenniscentrum Sport & Bewegen, 2023). Naar schatting zijn er zo'n 450 à 600 esporters actief in Nederland (Kenniscentrum Sport & Bewegen, 2023).

Drie op de vijf volwassenen in Nederland (60 procent) hebben het afgelopen jaar een of meerdere online videogames gespeeld (Melman & Van den Dool, 2025, in voorbereiding). Dit is een stijging van 8 procentpunten ten opzichte van een meting vijf jaar eerder (Van den Dool, 2019).

Jongeren gamen vaker dan ouderen. Naast de tijd die men aan gaming besteedt, verschilt ook het type videogame dat jongeren en ouderen spelen. Jongeren spelen vaker langdurige videogames, terwijl ouderen eerder kiezen voor kortdurende of puzzelspellen.

De populairste spellen onder Nederlandse spelers van langdurige games zijn schietspellen (bijv. Call of Duty en Valorant), avontuurgames (zoals Assassin's Creed en Grand Theft Auto) en sportspellen (zoals FIFA/EA Sports FC en Need for Speed). Het onderzoek biedt geen inzicht in de populairste kortdurende of spellen.

○ **Influencers**

Niet alleen gamen, maar ook het kijken van video's of livestreams over gaming is populair, met name onder kinderen en jongeren. De personen achter deze video's en streams ontpoppen zich tot influencers met een grote schare volgers.

'Jelly' en 'Kwebbelkop' zijn internationaal bekende Nederlandse makers van gamingvideo's (resp. ruim 23 en 15 miljoen abonnees op YouTube in 2024). Hun video's zijn in het Engels. Bekende makers van Nederlandstalige gamingvideo's zijn bijvoorbeeld GameMeneer en Yarasky (resp. 1,2 miljoen en 790.000 abonnees op YouTube).

○ **Inkomsten esporters**

Nederlandse esporters hebben door de jaren heen zo'n 18 miljoen dollar aan prijzengeld bij elkaar gespeeld (Esports earnings, 2024b). Melchior 'Seleri' Hillenkamp is de Nederlander met het meeste prijzengeld: ruim 1,3 miljoen dollar. Naast inkomsten uit prijzengeld hebben esporters vaak een inkomen van een team. De hoogte hiervan is afhankelijk van het niveau waarop ze spelen.

○ **Team Liquid**

Een bekende esportsorganisatie in Nederland is Team Liquid. Deze organisatie werd in 2000 opgericht door de Nederlander Victor 'Nazgull' Goosens en heeft sinds 2020 ook een kantoor in Nederland (Team Liquid, z.d.).

Team Liquid is internationaal actief en is internationaal de organisatie met het meeste verdiende prijzengeld (ruim 53,4 miljoen dollar, Esports earnings, 2024a). Ze doet met haar teams of spelers niet mee aan Nederlandse competities. Ook staan er momenteel geen Nederlandse spelers onder contract bij de organisatie.

● **Gameontwikkelaars**

Videogameontwikkelaars vormen de ruggengraat van gaming en esports (Dutch Games Association, z.d.). In Nederland waren in 2021 630 bedrijven actief die

videogames ontwikkelen en uitbrengen (Dutch Game Garden, 2024).⁶ Samen hadden deze bedrijven een geschatte omzet tussen de 420 en 440 miljoen euro en ruim 4.500 werknemers in dienst in 2021.

De meeste werkgelegenheid in de sector is te vinden in en om Amsterdam. Bij de Nederlandse gameontwikkelaars is ruim de helft van het werknemersbestand jonger dan 35 jaar.

Videogameontwikkelaars in Nederland houden zich ook bezig met het ontwikkelen van toegepaste videogames (ook wel *serious games* genoemd). Deze games zijn minder gericht op entertainment en hebben meestal een educatieve functie.

Ongeveer een kwart van de ontwikkelaars in Nederland (151 van de 630) hield zich in 2021 hoofdzakelijk met dit type videogames bezig. Deze ontwikkelaars werken met name voor de zorgsector en het onderwijs, waar al succesvol gebruik gemaakt wordt van videogames (Abd-Alrazaq et al., 2021; De Freitas, 2018; Peñuelas-Calvo et al., 2020).

Gameontwikkelaars hebben intellectueel eigendom en beslissen over de commerciële rechten. Zij domineren de markt. Dit is anders dan bij veel andere sporten, waar niet-commerciële organisaties/rechtspersonen doorgaans de sport besturen (stichting of vereniging). Nationale en internationale bonden spelen in esports (nog) nauwelijks een rol door de grote macht die ontwikkelaars van videogames hebben (Peng et al., 2020; Wong & Meng-Lewis, 2022).

● Toernooi-organisatoren en bonden

Organisatoren van gaming-evenementen hebben een overeenkomst met de ontwikkelaar nodig om gebruik te maken van hun spellen (Heidenreich et al., 2022; Peng et al., 2020). Het verschilt per videogame in welke mate de ontwikkelaars betrokken zijn bij de organisatie van evenementen.

De onafhankelijke expert die we spraken licht het verschil met sport treffend toe:

‘Traditionele sport is van iedereen. Iedereen kan voetballen. Dit is niet het geval bij esports. De licentiehouder [gameontwikkelaar] heeft de volledige rechten over het spel.’ – Onafhankelijk expert

Nederland kent sinds 2010 een nationale bond (Nederlandse Esportsbond), die is aangesloten bij internationale federaties en een branchevereniging (Branchevereniging Esports Nederland). De branchevereniging is als geassocieerde aangesloten bij NOC*NSF (MacLaine Pont, 2024).

⁶ Dutch Game Garden is een organisatie die Nederlandse videogame-start-ups helpt bij hun ontwikkeling tot een volwaardig bedrijf. De organisatie heeft een breed netwerk en veel kennis in huis. Sinds 2012 bracht de organisatie meerdere keren de Games Monitor uit. Door beëindiging van de financiële steun sluit de organisatie eind 2024 de deuren.

Beide partijen zijn niet direct betrokken bij de organisatie van esports- en gaming-evenementen. De Nederlandse Esportsbond zorgt voor Nederlandse vertegenwoordiging bij de jaarlijkse wereldkampioenschappen van de International Esports Federation, een van de internationale federaties. Op dit WK won een team van Nederlandse vrouwen in 2023 het Counter Strike-toernooi (IESF, 2023).

2.2 Sterktes, zwaktes, kansen en bedreigingen

Om een beeld te krijgen van de stand van zaken in de Nederlandse esports- en gaming-evenementensector hebben we sterktes, zwaktes, bedreigingen en kansen geïnventariseerd. Dit is een SWOT-analyse (Strengths, Weaknesses, Opportunities & Threats).

Sterktes

● Verbondenheid

De respondenten uit de Nederlandse esports- en gaming-evenementensector zien de sector als een hechte community die elkaar snel weet te vinden en voor elkaar klaarstaat. Op grote evenementen zul je volgens een onafhankelijk expert een vriendelijke sfeer ervaren. Een andere respondent licht dit verder toe:

'Competitie werkt heel verbindend ... Men [zoals bezoekers] steunt beide teams. Er is een sterkere waardering voor de klasse en skill [vaardigheden] van spelers in plaats van steun voor een favoriet team.' – Koepelorganisatie

De verbondenheid in de sector is volgens een gemeente doorslaggevend geweest om een bid te winnen voor een internationaal evenement met gaming- en esports-elementen.

● Innovatie

De verbinding en kleinschaligheid van de Nederlandse esports- en gaming-evenementensector biedt de ruimte om te experimenteren en innoveren. Kennis en materialen voor evenementen worden regelmatig gedeeld, en een nieuw concept heeft minder competitie en kan zich daardoor makkelijker ontwikkelen.

Een organisator van gaming-evenementen ziet in Nederland relatief veel initiatieven voor en door enthousiastelingen. Op grotere schaal ziet de sector in Nederland veel ervaring met het organiseren van internationale topsportevenementen. Volgens sommige respondenten verbetert dit de ervaring van bezoekers en deelnemers ten opzichte van evenementen in andere landen.

● Maatschappelijk georiënteerd

Naast de onderlinge verbondenheid benadrukt een gemeente de maatschappelijke oriëntatie in de sector:

'Een kracht is dat de sector in de stad verder kijkt dan alleen het spel, maar het als middel te gebruiken voor sociale doeleinden. Soms is dat vergezocht, maar andere keren zijn het weer grote kansen.' – Gemeente

Een voorbeeld hiervan is een evenement waarbij de politie samenwerkt met een esports-evenementenlocatie en gaming-specialisten. Het probleem wordt aangepakt, is ongewenst gedrag online richting meisjes. Hoewel meerdere respondenten benadrukken dat het een inclusieve sector is, komt het namelijk ook voor dat met name vrouwen ongepast behandeld worden tijdens het gamen.

● **Geen geografische beperkingen**

Omdat gaming (volledig) online kan plaatsvinden, zijn er geen geografische beperkingen (o.a. ECA, 2021). Dit is mede te danken aan de stabiele internetverbinding in Nederland, wat in minder ontwikkelende landen niet vanzelfsprekend is.

Zwaktes

● **Nederlandse taal perkt doelgroep in**

Evenementen die zich richten op de Nederlandse markt, hebben een relatief kleine groep deelnemers en volgers in vergelijking met evenementen in het buitenland, waar Engels wordt gesproken. Niet alle mensen die gamen, zijn geïnteresseerd in esports, en er zijn veel verschillende spellen die je kunt spelen en volgen.

Daarnaast is bij veel Nederlandse evenementen de voertaal van commentators en analisten Nederlands, terwijl bij grote internationale evenementen de voertaal meestal Engels is. Met Engels kun je een grotere doelgroep bedienen.

Tegelijkertijd staat Nederland boven aan de lijst van landen waar mensen Engels als tweede taal het best beheersen (EF, 2024). Nederlanders kunnen hierdoor makkelijker (grotere) internationale evenementen volgen.

Daarnaast is er volgens de respondenten een beperkte bereidheid om te reizen voor evenementen, en volgen veel kijkers die online.

● **Onvoldoende professionaliteit**

Het beperkte financiële verdienvermogen zien respondenten als zwakte van de Nederlandse esports- en gaming-evenementensector. Dit is niet los te zien van de eerste fase van marktontwikkeling van de gamingsector. Vaak zijn vooral vrijwilligers of parttime medewerkers betrokken bij de organisatie van esports- en gaming-evenementen. Evenementen op Nederlandse schaal zijn daardoor volgens de sector zelf soms minder aantrekkelijk dan internationale evenementen.

'Nederland en België zijn vrij dure landen. Als spelers fulltime actief willen zijn, moet het salaris best hoog zijn, en voor Nederlandse organisatoren van evenementen zijn de kosten hoger dan in het buitenland. Doordat spelers niet fulltime kunnen spelen, gaat het niveau ook minder hard vooruit, waardoor het minder aantrekkelijk is voor fans om ernaar te kijken.' – Evenementen-organisator

● Hoge investeringen

Het organiseren van een esports- of gaming-evenement vraagt stevige investeringen, wat drempels kan opwerpen. Zowel de apparatuur als spellen zijn continu in ontwikkeling, en de spelers verwachten dat deze up-to-date zijn.

'De maatschappelijke baten van esports-evenementen kunnen groot zijn, maar het is nog heel lastig om middelen vrij te krijgen die het mogelijk maken om deze baten te behalen.' – Onafhankelijk expert

Kansen

● Gaming als hulpmiddel bij inrichten digitale samenleving

Respondenten zien gaming als een manier om de digitale samenleving vorm te geven. Dit geldt voor publieke en private organisaties in uiteenlopende sectoren, ook buiten de sport. De vaardigheden die nodig zijn voor gamen, zijn vaak ook vereist voor digitaal werk.

Esports kan worden gebruikt om typische problemen van Europese mkb-bedrijven op te lossen, met name op het gebied van werving en behoud van personeel (Scholz & Nothelfer, 2022). In de culturele sector zien we bijvoorbeeld musea die met gamen nieuwe doelgroepen aantrekken (Van Gogh Museum met Pokémon, en het Rijksmuseum bestaat inmiddels ook digitaal, in Minecraft) (Vink, 2024).

Gamification kan in onderwijs worden toegepast, om te leren programmeren en bij lesmethoden. Zo kan gamen bijdragen aan de digitale geletterdheid (o.a. Van Hilvoorde & Pot, 2016).

● Manier om jonge generatie te bereiken en te 'beraken'

Het leven van kinderen en jeugd – de volwassenen van straks – speelt zich voor een belangrijk deel online af. Gamen neemt een belangrijk deel van de online tijdsbesteding in beslag. Via games kunnen publieke en private organisaties op een passende manier in contact komen met jonge doelgroepen. Daarnaast kunnen doelgroepen 'beraakt' worden: dat betekent dat ze de boodschap ontvangen en het in positieve zin iets met hen doet.

● Inclusieve en innovatieve cultuur in Nederland

De Nederlandse cultuur is relatief inclusief. Veel esports- en gamingfans waarderen dat. Daarnaast is er in Nederland een grote technologische industrie, die zich via

gaming- en esports-evenementen kan profileren. In vergelijking met andere landen heeft Nederland hierin een sterke positie.

● **Gestaag groeiende interesse van overheden en bedrijven**

In Nederland gebeurt al veel, ondanks dat er nog geen gezamenlijke ambitie is om grote esports- en gaming-evenementen te organiseren. Tot nu toe zijn met name bedrijven in de sector actief die zich aan projecten (zoals evenementen) verbinden (zogenaamde *endemic sponsors*, denk aan Intel en ESPN).

Bedrijven die diensten en producten leveren die niet direct aan de markt van esports en gaming zijn gerelateerd (*non-endemic sponsors*), zoals supermarkten, verzekeraars en automerken, blijven in Nederland nog achter. In continenten die qua gaming vooroplopen (o.a. Azië) zien we dit al wel gebeuren. A-merken als Red Bull, Nike, Coca Cola, Nissan, Louis Vuitton, Mercedes, BMW, Porsche, Siemens, Gillette, Hyundai, DHL en Nestlé hebben zich verbonden aan gaming(-evenementen) (o.a. ECA, 2021).

'Er komt steeds meer ruimte in beleidsplannen voor esports. Wanneer esports in deze plannen benoemd wordt, betekent dit dat er middelen beschikbaar zijn. Esports is niet langer een doel, maar kan dan ook als middel gebruikt worden om voor maatschappelijke uitdagingen (bijv. sociale cohesie, inclusie, veiligheid). Als deze werking aangetoond wordt en beleidsmakers overtuigt, biedt dit de mogelijkheid om beleid nog meer en beter af te stemmen op esports.' – Onafhankelijk expert

Een esports-team deelde een verhaal met ons waarin ze uitdagingen schetsen. De afwegingen van een lokale supermarkt om een voetbalclub te sponsoren in plaats van een esports-team zijn niet altijd duidelijk.

'Een lokale supermarkt wil graag gezien worden bij evenementen. Een esports-organisatie kon aantonen dat ze tien keer meer zichtbaarheid dan de voetbalclub konden creëren voor dezelfde sponsoring. Toch gingen ze met de voetbalclub verder.' – Esportsteam

Bedreigingen

● **Onbekendheid**

De gamingsector is complex en in ontwikkeling. Het ontbreekt aan heldere, onafhankelijke en neutrale marktinformatie die bij elkaar is geplaatst en van context is voorzien. Voorbeelden zijn cijfers over Nederlandse evenementen, teams, producenten en deelnemers.

Hierdoor is het lastig om (potentiële) sponsors van goede informatie te voorzien over de sector en uit te leggen wat de sector is, waar ze voor staat en welke ambities er zijn. Organisaties in de gamingsector zijn bijvoorbeeld geregistreerd onder

diverse SBI-codes, waardoor er geen helder beeld is van het aantal bedrijven in de Nederlandse gamingsector.

● Juridische en organisatorische kaders in ontwikkeling

Er is geen coherente (Europese) strategie voor de juridische behandeling van gaming. Die verschilt van land tot land (ECA, 2021). Dat staat internationale activiteiten in de weg, zoals de organisatie van internationale evenementen.

Het Europees Parlement heeft opgeroepen om de waarde van het ecosysteem van gamen in de EU te erkennen door een Europese strategie te ontwikkelen. Het Parlement heeft ook benadrukt dat gamer beter beschermd moeten worden tegen manipulatieve praktijken en potentieel verslavende aspecten van games (Laaninen & Wessman, 2023).

Verder staat esports niet in de lijst van topsportdisciplines van NOC*NSF. Hierdoor staan esports-evenementen ook niet in de evenementenkalender van het Coördinatie- en Informatiepunt Topsportevenementen (CIT).

● Stigmatisering

In de externe omgeving vindt stigmatisering plaats. Negatieve aspecten die met gaming in verband worden gebracht, zijn de sociale onhandigheid van gamers en hun veronderstelde passiviteit (Svensson et al., 2024; Scholz & Nothelfer, 2022). Daarnaast zijn er – terecht of niet – zorgen over elementen van gokken in games en de (te) makkelijk te behalen excessieve beloningen, wat gemakzucht in de hand kan werken (o.a. Van Hilvoorde & Pot, 2016).

Ouders en verzorgers van kinderen brengen gamen in verband met te veel afleiding van studie (Svensson et al., 2024), mogelijk mede doordat ze zelf niet met gamen zijn opgegroeid (Macey et al., 2020). Er is ook onvoldoende zicht op hoe ouders of verzorgers aankijken tegen esports-evenementen (Mahlangu, N. & Naudé-Potgieter, 2024).

Volgens onderzoek van het Trimbos-instituut maakt 21 procent van de ouders zich zorgen over het gamegedrag van hun kind (Rombouts et al., 2022), hoewel problematisch gamen volgens het jeugdinstituut maar bij 3 tot 4 procent van de kinderen voorkomt (Nederlands Jeugdinstituut, 2022).

In de sector heerst het idee dat gaming-evenementen niet dezelfde aandacht van traditionele media of potentiële sponsors krijgen als andere sportevenementen van vergelijkbare schaal. Er wordt minder gepubliceerd over esports- en gaming-evenementen, en de inhoud van de berichten is minder positief.

Ook media geven aandacht aan mogelijke negatieve gevolgen, zoals verslaving, eenzaamheid en passiviteit (RTL, 2019; NOS, 2021). Artikelen over de positieve gevolgen zijn er ook, maar volgens personen in de gamingsector zijn die onderbelicht.

● Cyberaanvallen

Bij een cyberaanval krijgen onbevoegden toegang tot computers, waardoor die niet (goed) meer bereikbaar zijn. Dit kan plaatsvinden in de vorm van Denial-of-service-aanvallen (DoS-aanvallen). Voor een evenement kan dit tot grote problemen leiden, die niet altijd snel kunnen worden opgelost (Kamaruddin et al., 2023).

2.3 Toekomstambities

De toekomstambities van de organisaties in de sector kunnen worden afgeleid van de resultaten van de SWOT-analyse (zie paragraaf 2.2).

Bewustzijn en destigmatisering

Bewustzijn creëren rondom esports en gaming is een ambitie die sterk naar voren komt bij verschillende partijen. Scholz en Nothelfer (2022) schetsen dat het aan de sector is om aan de samenleving uit te leggen waar ze voor staat, zodat de kloof tussen de gamingsector en de rest van de samenleving gedicht wordt.

Dit betekent volgens hen dat een proces van destigmatisering ingezet moet worden. Destigmatisering is het tegengaan van vooroordelen en stigmatisering. Door duidelijk te maken wat gaming precies inhoudt, wat gaming te bieden heeft aan de maatschappij en welke mogelijkheden er zijn voor mensen om zich te ontwikkelen, hopen partijen uit de sector stigmatisering te verminderen.

Enkele voorbeelden van positieve gevolgen waarvoor de sector zich inzet zijn:

- mensen verbinden op basis van een gedeelde hobby;
- carrièremogelijkheden in esports en gaming duidelijk maken;
- cognitieve, sociale en motorische vaardigheden ontwikkelen met esports en gaming.

***'[We moeten] duidelijk maken dat esports een innovatief fenomeen is dat niet zomaar verdwijnt.'* – Onafhankelijk expert**

Partijen richten zich hierbij op verschillende doelgroepen die aansluiten bij hun rol en belang. Een van de esportsteams geeft aan zich te richten op sponsors en Nederlanders die nog niet betrokken zijn bij esports en gaming. Ze willen deze groepen enthousiast maken voor esports en gaming. Evenementen kunnen een platform bieden om hier aandacht voor te genereren.

Doorontwikkeling en professionalisering

De sector wil esports en gaming in Nederland doorontwikkelen en verder professionaliseren. Voor esports ziet de branchevereniging de samenwerking met NOC*NSF als geassocieerd lid als een motor hiervoor. Deze organisatie heeft veel kennis, een groot netwerk en korte lijnen met de overheid waar de sector goed gebruik van kan maken. Andersom kan de branchevereniging bijdragen aan de doelen van de sportkoepel.

Een belangrijke voorwaarde voor doorontwikkeling en professionalisering van de esports-sector is volgens de branchevereniging **'dat er geld beschikbaar komt voor het ecosysteem om te kunnen groeien'**. Het is vanuit bedrijfseconomisch perspectief lastig voor teams, toernooiorganisatoren en evenementenlocaties om volledig op esports te focussen. Een toernooiorganisator die we spraken, geeft aan toe te werken naar een duurzame sector waarin het rendabel is voor alle belanghebbenden om met esports(-evenementen) bezig te zijn.

Het aanboren van nieuwe inkomstenbronnen speelt hierbij een grote rol. De esportsteams en de branchevereniging geven aan dat deze groei met name mogelijk is door *'non-endemic'* sponsors aan te trekken. Een overtuigend verhaal over de commerciële en maatschappelijke kansen, samen met een beter imago van esports, is nodig om deze bedrijven te bereiken.

Investerings vanuit de overheid in gaming kunnen ook een bijdrage leveren. Een van de gemeentes geeft aan gaming en esports als belangrijke industrieën te zien voor de toekomst. Investerings dragen bij aan de ontwikkeling van de sector én de economische kracht van de gemeente in de toekomst. Het helpt de gemeente ook zich te profileren als vooruitstrevend en innovatief.

'Gaming en esports vormen een van deze industrieën van de toekomst. De gemeente [...] wil voorwaarden scheppen die het ontwikkelen van de industrie mogelijk maakt.' – Gemeente

Internationale presentatie

In de gesprekken spraken de esports-stakeholders ambities uit over de organisatie van en de prestaties tijdens esports-evenementen. De branchevereniging heeft als doelstelling om Nederland wereldwijd structureel tot de top tien in esports te laten behoren, in de breedste zin van het woord (prestaties, omzet, organisatie van evenementen, enz.).

Ook de esportsteams die we spraken, hebben uitgesproken ambities wat betreft prestaties. Teams geven aan bij de wereldtop te willen (blijven) horen. Tijdens esports-evenementen strijden ze met andere teams om deze positie te behalen. Een van de teams koestert ook de vooraanstaande positie die ze hebben op het gebied van talentontwikkeling.

Een aantal andere partijen, zoals gemeenten, teams en de esportslocatie, geeft aan esports-evenementen te willen organiseren. Belangrijk hierbij is om er **'een zo groot mogelijk evenement van te maken, zodat het zichbaarder wordt en media er ook geïnteresseerd in raken'** (onafhankelijk expert). Voor esportsteams, toernooiorganisatoren en evenementlocaties behoort het organiseren van en deelnemen aan evenementen tot hun kernactiviteiten. Enkele gemeentes proberen esports-evenementen in te passen in hun beleid door deze te koppelen aan andere beleidsterreinen of maatschappelijke doelstellingen.

Een gemeente, de esportslocatie en de onafhankelijke expert hebben ook interesse in het organiseren van een groot, internationaal esports-evenement in Nederland. Dit levert volgens de onafhankelijke expert ook de lokale economie veel op en kan bijdragen aan het aanzien van esports in Nederland.

2.4 Bijdrage aan maatschappelijke doelen

De laatste jaren is er steeds meer aandacht in het beleid voor de maatschappelijke waarde van topsportevenementen (Ministerie van VWS et al., 2023). Overheid en bedrijven investeren veel in topsport (evenementen), omdat ze verwachten deze investering terug te verdienen of een bijdrage aan de samenleving te leveren (Huppertz et al., 2023; Schoemaker et al., 2024).

Om een eerste inzicht te krijgen in de maatschappelijke vraagstukken waar esports-evenementen mogelijk aan bij kunnen dragen hebben we dit tijdens de interviews gevraagd.

Eenzaamheid inperken

'Esports en gaming evenementen kunnen gebruikt worden om eenzaamheid tegen te gaan', aldus de onafhankelijke expert. Andere respondenten, zoals de esportslocatie, de branchevereniging, een gemeente en een team, zien dit ook. Online en offline evenementen kunnen elkaar hierin ondersteunen:

'Combinatie tussen online en offline versterkt elkaar heel erg. Online maakt het makkelijk om bruggetjes te bouwen, offline zorgt voor beter contact/interactie.' – Branchevereniging

Inclusie bevorderen

Esports en gaming zijn erg inclusief: **'Mensen die bij traditionele sport nooit competitief zouden zijn, bijvoorbeeld door een beperking, kunnen dit in esports wel'** (onafhankelijk expert).⁷ De expert benoemt ook dat esports kan helpen om mensen van verschillende achtergronden bij elkaar te brengen. Een gemeente benoemt dat veel esports-fans, -spelers en -teams heel open-minded zijn, al ziet ze ook dat mannen de sector nog sterk domineren. Toch zijn er nog flinke stappen te zetten om de potentie van esports en gaming op dit gebied volledig te verwezenlijken (Sweegers, 2021).

Andere doelgroep

Esports- en gaming-evenementen worden bezocht door een doelgroep die veel online is en lastig te bereiken is via traditionele wegen. Betrokkenheid bij esports- en gaming-evenementen door overheden of gemeenten biedt deze een platform om die doelgroep toch te bereiken en zelfs campagnes op te zetten specifiek voor esporters en gamers.

⁷ Zie bijvoorbeeld het verhaal van Sven 'BlindWarriorSven' van de Wege:
<https://blindwarriorsven.com/html/about.html>

De politie zet hier al actief op in, door contact te zoeken met gamende meiden om aandacht te vragen voor online haat, en door de wijk in te gaan om samen met de jeugd te gamen (Politie, 2022; Politie, z.d.).

‘Esports[-] en gaming[-evenementen] maken het mogelijk om mensen [die zich vooral online begeven] wel te kunnen bereiken (...), ook voor maatschappelijke doelen.’ – Organisator esports-evenementen



House of Esports

House of Esports is een Nederlandse organisatie die aandacht vraagt voor de waarde van esports en gaming. In programma's gebruiken zij esports en gaming om activiteiten op te zetten die aansluiten bij de interesses van gamers en de vraag van overheden, scholen, het bedrijfsleven en welzijnsorganisaties.

Zo bieden ze gymlessen aan met gaming-elementen (GameGym), gebruiken ze gaming om jongeren met een beperking te laten integreren in de maatschappij (GameBuddies), bieden ze voorlichting voor ouders (GameParents) en passen ze gaming toe om eenzaamheid onder ouderen tegen te gaan (GameSeniors).

Daarnaast beschikken ze over de mogelijkheid om op evenementen, sportdagen of schooluitjes gaming aan te bieden of toernooitjes te organiseren.

Indirecte maatschappelijke waarde

In de interviews benoemen de respondenten een aantal maatschappelijke waarden van esports die indirect verbonden zijn met evenementen. Bepaalde zaken zien we terug in de SWOT-analyse (paragraaf 2.2).

● **Innovatie en economische groei**

Respondenten uit de sector zien manieren waarop esports innovatie en economische groei stimuleert. Producenten van hardware, zoals grafische kaarten en processors, verbeteren hun producten om betere prestaties van esporters mogelijk te maken. Uiteindelijk profiteert ook de consument mee van deze ontwikkelingen als de innovaties toegepast worden in gangbare producten. De branchevereniging maakt een vergelijking met de autosport en -industrie.

● **Vaardigheden**

Onderzoek toont aan dat esports bijdraagt aan het ontwikkelen van communicatieve en creatieve vaardigheden, digitale geletterdheid en burgerschap (Zhong et al., 2022). Ook een aantal respondenten, zoals een gemeente en een

organisator van esports-evenementen, zien potentie: **'deze vaardigheden kunnen vaak goed gebruikt worden voor werk'** (organisator esports-evenementen).

● Kansen voor sportverenigingen

Een van de esportteams ziet kansen voor sportverenigingen. Esports- en gaming-evenementen naast het reguliere aanbod kunnen een impuls geven, zoals een pilot in Rotterdam laat zien (Sweegers et al., 2021).

'Op reguliere sportclubs zie je dat er een toernooitje wordt georganiseerd na een reguliere competitiedag. Dan zie je dat dat een nieuwe energie kan brengen op een sportclub.' – Esportsteam

Deze evenementen sluiten aan bij de beleving van de jeugdleden en bieden een omgeving waarin men onder begeleiding en op een laagdrempelige manier kennis kan maken met esports en gaming. Tegelijk kan de vereniging (jeugd)leden beter aan zich binden. De onafhankelijke expert ziet vergelijkbare mogelijkheden voor wijk- of buurtcentra.



Esportshub

In 2020 gaf de provincie Gelderland een financiële bijdrage aan de ontwikkeling van een Esportshub op Papendal. De provincie beoogt hiermee bij te dragen aan het oplossen van complexe problemen, zoals sociale cohesie, inclusie, mentaal welzijn, beweegarmoede, (val)preventie voor ouderen en de toekomstbestendigheid van sportverenigingen.

Na vier jaar liep de periode van de financiering af, maar was de Esportshub nog niet geheel gereed om alle gestelde doelen te halen. Eind 2024 gingen de Provinciale Staten akkoord met een aanvullende bijdrage voor het jaar 2025 (Provincie Gelderland, 2024).

2.5 Kennishiaten

Met de groei van de gamingsector, vooral na het jaar 2000, is ook het onderzoek toegenomen. Inmiddels wordt gaming vanuit uiteenlopende wetenschappelijke disciplines bestudeerd. Relevante kennishiaten zijn onderstaand beschreven.

Actuele marktinformatie Nederlandse gaming(eventementen)sector

Veel fundamentele vragen blijken nog onbeantwoord (Reitman et al., 2020).

Een sector met een omvang en betekenis zoals die van de Nederlandse gaming(eventementen)sector is gebaat bij een overzicht van actuele informatie over de aanbod- en vraagzijde van de markt. Momenteel is er wel informatie, maar die is niet compleet en is versnipperd over websites, rapporten en artikelen van uiteenlopende personen en organisaties.

Vanuit internationale optiek pleiten Scholz & Nothelfer (2022) voor interdisciplinair onderzoek om de industrie beter te begrijpen en te zien hoe gaming ingezet kan worden voor de Europese samenleving. Zij breken daarnaast een lans voor de oprichting van een Europees onderzoekscentrum en voor een regelgevende autoriteit.

Beter zicht op de gaming(eventementen)markt kan bijdragen aan het ontwikkelen van een netwerk van organisaties in de gamingsector en organisaties die daar op het eerste gezicht weinig affiniteit mee hebben.

‘Hoe zorg je ervoor dat partijen instappen in esports met de juiste motieven en een bijdrage leveren aan de groei en continuïteit van Nederlandse esports-evenementen? Bewustwording en duidelijkheid met betrekking tot ambities en behoeften zijn cruciaal.’ – Onafhankelijk expert

Onderzoeksmethoden ontwikkelen

We raden aan om te bezien in welke mate gaming een plek moet krijgen in het sport- en beweegonderzoek en de methoden die daarvoor worden gebruikt. Er wordt onderzoek gedaan naar sportevenementen, maar voor gaming-evenementen is mogelijk een aanpassing van een methode wenselijk.

‘... Inzetten van een methodiek om het effect/resultaat van esports evenementen te kunnen meten. Voor sport bestaat dit al en wordt dit al veel gedaan. Mogelijk hebben esports-evenementen andere waarden/uitkomsten dan sportevenementen. Zou goed zijn om dat inzichtelijk te hebben, omdat het ook helpt om nieuwe doelen te stellen, beleid in te richten en investeringen te verantwoorden. Ook netwerkeffecten moeten hierin meegenomen worden.’
– Gemeente

Kenmerken, gedrag en motivatie van spelers en kijkers van evenementen

Veel onderzoek naar kenmerken, gedrag en motivatie van spelers en kijkers (offline bezoekers en online kijkers) is volgens Macey et al. (2020) gebaseerd op *in-game* informatie en sterk gericht op verkoop (*in-game* aankopen) en retentie (behoud van aandacht voor de game). Een voorbeeld zijn de uitgaven van kinderen aan *in-game* producten (Mahlangu & Naudé-Potgieter, 2024). Deze informatie is mede in verband met commerciële belangen niet voor iedereen toegankelijk.

Er is meer aandacht nodig voor *out-of-game* aspecten: zaken die niet met informatie in de game aan het licht kunnen worden gebracht. Voorbeelden zijn motivaties van spelers en kijkers, de houding van mensen in hun sociale omgeving – zoals ouders of verzorgers – tegenover gaming(-evenementen), en de mate waarin kijken naar gamen leidt tot zelf gamen. Svensson et al. (2024) werpen de vraag op in hoeverre gamen eraan bij kan dragen aan dat gamers en kijkers (meer) gaan sporten.

Conclusie

In dit laatste hoofdstuk geven we in het kort antwoord op de vijf onderzoeksvragen.

3.1 Gaming-evenementensector

‘Videogames spelen (gamen) of het competitief beoefenen hiervan (esports) op tijdelijke, niet-alledaagse gebeurtenissen’: dat is onze beschrijving van gaming-evenementen. Deze evenementen kennen verschillende verschijningsvormen. Zo kunnen ze in meer of mindere mate online of offline plaatsvinden, esports en/of gaming aanbieden, en mogelijkheden bieden om zowel deel te nemen als te kijken.

Enkele organisaties tonen informatie over gaming-evenementen, zoals kijkcijfers en bezoekersaantallen. Maar zij geven beperkt informatie over de gebruikte methodes en definities. Bovendien is deze informatie versnipperd.

Gaming wordt gekenmerkt door diversiteit. Er zijn veel soorten genres, uiteenlopende betaalmodellen en de video games kunnen op allerlei apparaten worden gespeeld.

Gamers vormen het hart van het ecosysteem van de sector en uiteenlopende organisaties maken daar deel van uit. Gameontwikkelaars hebben een bijzondere positie omdat zij eigenaar of rechthouder van de spellen zijn.

3.2 Sterktes, zwaktes, kansen en bedreigingen

Sterktes van de Nederlandse gaming-evenementensector zijn de verbondenheid, innovatie en maatschappelijke oriëntatie. Daartegenover staan zwaktes, zoals de beperkte professionaliteit, hoge benodigde investeringen voor evenementen (en de uitdaging om financiers te vinden) en kleine doelgroep door de Nederlandse taal.

Een toenemende interesse bij overheden en bedrijven en de aandacht voor inclusie en innovatie zijn kansen. Gamingevenementen kunnen bovendien jonge doelgroepen bereiken en ‘beraken’ en een vehikel vormen voor het inrichten van een digitale samenleving. Bedreigingen voor de Nederlandse esports- en gaming-evenementensector zijn de onbekendheid en complexiteit, beperkte juridische en organisatorische kaders, en vooral stigmatisering.

3.3 Toekomstambities

Destigmatisering en meer bewustzijn creëren bij organisaties buiten de sector staat hoog op de agenda.

Een ander speerpunt is het professionaliseren van de sector, onder andere door nieuwe sponsors aan te trekken en een financieel duurzamer ecosysteem te ontwikkelen.

Ook focussen ze zich op goede prestaties en de organisatie van nieuwe esports- en gaming-evenementen. Een aantal partijen heeft de ambitie om een internationaal toonaangevend esports-evenement naar Nederland te halen.

3.4 Bijdrage aan maatschappelijke doelen

Organisaties in de Nederlandse gaming-evenementensector zien kansen om via de evenementen aan te sluiten bij maatschappelijke opgaven. Hierbij benoemen ze vooral dat deze evenementen ontmoetingsplekken bieden voor een diverse doelgroep, waar ook eenzaamheid aan de orde kan zijn.

Daarnaast zien ze dat gaming-evenementen een vruchtbare bodem kunnen zijn voor technologische ontwikkeling.

Op lokale schaal zien sommige respondenten kansen voor sportverenigingen om de betrokkenheid van jonge leden te verhogen met gaming-activiteiten.

3.5 Kennishiaten

Binnen de sector bestaan drie kennishiaten. De sector:

- is gebaat bij actuele en onafhankelijke marktinformatie van de sector in Nederland;
- is op zoek naar manieren om de (maatschappelijke) impact van gaming- en esports-evenementen in kaart te brengen;
- heeft behoefte aan zicht op de kenmerken, motivaties en gedragingen van spelers en kijkers van esports- en gaming-evenementen (out-of-game aspecten).

Het Mulier Instituut heeft de wens om – samen met organisaties in de sector - met deze kennishiaten aan de slag te gaan.



Bronnen

Abd-Alrazaq, A., Alajlani, M., Alhuwail, D., Schneider, J., Akhu-Zaheya, L., Ahmed, A., & Househ, M. (2021). The Effectiveness of Serious Games in Alleviating Anxiety: Systematic Review and Meta-analysis. *JMIR Serious Games*, 10(1), e29137. <https://doi.org/10.2196/29137>

Bulkens, D., Hoyng, J., Steenbergen, J., & IJzerman, H. (2022). *Ebook esports: een introductie voor beleid, onderzoek en praktijk*. Kenniscentrum Sport & Bewegen.

Chappelet, J., & Parent, M., M. (2017). The (wide) world of sports events. In M. M. Parent, & J. Chappelet (Reds.), *Routledge Handbook of Sports Event Management* (pp. 1-18). Routledge.

Chiocchetti, C. (2024). Riot shares exclusive first look at revamped Arena in Berlin. *Dotesports.com*. <https://dotesports.com/league-of-legends/news/riot-shares-exclusive-first-look-at-revamped-arena-in-berlin>

De Freitas, S. (2018). Are Games Effective Learning Tools? A Review of Educational Games. *Educational Technology & Society*, 21 (2), 74-84. https://web.archive.org/web/20181231152951id_/https://www.j-ets.net/ETS/journals/21_2/6.pdf

Dutch Games Association (z.d.). *About DGA*. <https://dutchgamesassociation.nl/about-dga/>

Dutch Game Garden (2024). *Games Monitor 2022: The Netherlands*. <https://www.dutchgamegarden.nl/games-monitor-3/>

ECA (2021). *Esports – Curse of blessing for football clubs? Establishing a common understanding, outlining strategic pathways and identifying business opportunities and threats*. European Club Association.

EF (2024). *EF English Proficiency Index*. <https://www.ef.com/assetscdn/WIBlwq6RdJvcD9bc8RMd/cefcom-epi-site/reports/2024/ef-epi-2024-english.pdf>

Esports Charts (2022a). *ESL Challenger – DreamHack Rotterdam 2022*. <https://escharts.com/tournaments/csgo/esl-challenger-dreamhack-rotterdam-2022>

Esports Charts (2022b). *DreamHack Rotterdam 2022*. <https://escharts.com/tournaments/ssb/dreamhack-rotterdam-2022>

Esports Charts (2024a). *Worlds 2024: Lists of all viewership records and achievements*.
<https://escharts.com/news/worlds-2024-lists-all-viewership-records-and-achievements>

Esports Charts (2024b). *Elite Series Summer 2024*.
<https://escharts.com/tournaments/lol/elite-series-summer-2024-lol>

Esports Charts (2024c). *LEC Season Finals 2024*.
<https://escharts.com/tournaments/lol/lec-season-finals-2024-lol>

Esports Earnings (2024a). *Team Liquid*.
<https://www.esportsearnings.com/teams>

Esports Earnings (2024b). *Netherlands*.
<https://www.esportsearnings.com/countries/nl>

Events.nl (2022). *Tweede editie DreamHack Rotterdam groot succes*.
<https://www.events.nl/nieuws/tweede-editie-dreamhack-rotterdam-groot-succes>

Formosa, J., O'Donnell, N., Horton, E. M., Türkay, S., Mandryk, R. L., Hawks, M., & Johnson, D. (2022). Definitions of Esports: A Systematic Review and Thematic Analysis. *Proceedings Of The ACM On Human-Computer Interaction*, 6(CHI PLAY), 1–45. <https://doi.org/10.1145/3549490>

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/intr-04-2016-0085>

Heere, B. (2017). Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. *Sport Management Review*, 21(1), 21–24.
<https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.002>

Heidenreich, H., Brandt, C., Dickson, G., & Kurscheidt, M. (2022). Esports Associations and the Pursuit of Legitimacy: Evidence From Germany. *Frontiers in Sports And Active Living*, 4. <https://doi.org/10.3389/fspor.2022.869151>

Huppertz, N., Van den Tweel, M., & De Jeu, A. (2024). *Topsportpodium Nederland 2021-2030: Rapportage internationale topsportevenementen in Nederland en hun maatschappelijke waarde (Stand van zaken en inzichten september 2024)*. CIT.
<https://cit.sport.nl/media/orapeo15/rapportage-topsportpodium-nl-september-2024.pdf>

IESF (2023). *World Championships*. <https://iesf.org/world-championship/>

Jaarbeurs.nl (z.d.). *GameForce – Your Journey Through Gaming*.
<https://www.jaarbeurs.nl/en/event/gameforce-your-journey-through-gaming>

Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2016). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport". *Quest*, 69(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>

Kamaruddin, N., Khir, M., & Nasir, H. (2023). Risk Issues in Esports Events: A Proposal for a Research Framework. *Information Management and Business Review*, 15, 396-409. [https://doi.org/10.22610/imbr.v15i3\(SI\).3496](https://doi.org/10.22610/imbr.v15i3(SI).3496)

Keiper, M. C., Manning, R. D., Jenny, S., Olrich, T., & Croft, C. (2017). No reason to LoL at LoL: the addition of esports to intercollegiate athletic departments. *Journal for the Study of Sports and Athletes in Education*, 11(2), 143-160. <https://doi.org/10.1080/19357397.2017.1316001>

Kenniscentrum Sport & Bewegen (2023). *Factsheet Esports in Nederland*. <https://www.kennisbanksportenbewegen.nl/?file=11579&m=1704716992&action=file.download>

KPN (2021). *eDivisie wordt 'KPN eDivisie' vanaf start nieuwe seizoen op 30 maart*. <https://www.overons.kpn/nieuws/edivisie-wordt-kpn-edivisie-vanaf-start-nieuwe-seizoen-op-30-maart/>

Laaninen, T., & Wessman, T. (2023). *Developing the video games and e-sports sector in the EU*. EPRS (European Parliamentary Research Service).

Lal, K. (2019). How Multiplayer Mobile Games have Grown and Changed Over Time? *Asian Journal Of Applied Science And Engineering*, 8(1), 61-72. <https://doi.org/10.18034/ajase.v8i1.56>

Leon, M., Hinojosa-Ramos, M. V., León-Lopez, A., Belli, S., López-Raventós, C., & Florez, H. (2022). eSports Events Trend: A Promising Opportunity for Tourism Offerings. *Sustainability*, 14(21), 13803. <https://doi.org/10.3390/su142113803>

Liquipedia.net (2022a). *Dreamhack Rotterdam 2022: Melee*. <https://liquipedia.net/smash/DreamHack/2022/Rotterdam/Melee>

Liquipedia.net (2022b). *Dreamhack Rotterdam 2022: Ultimate*. <https://liquipedia.net/smash/DreamHack/2022/Rotterdam/Ultime>

Maclaine Pont, E. (2024). 'Erkenning' voor esports na aansluiting bij NOC*NSF. *SportknowhowXL*. <https://www.sportknowhowxl.nl/nieuws-en-achtergronden/nieuwsberichten/nieuwsbericht/167367/-27erkenning-27-voor-esports-na-aansluiting-bij-noc-nsf>

Macey, J., Tyrväinen, V., Pirkkalainen, H., & Hamari, J. (2020). Does esports spectating influence game consumption? *Behaviour and Information Technology*, 41(1), 181-197. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2020.1797876>

Mahlangu, N., & Naudé-Potgieter, R. (2024). The Growing Popularity of eSports Events: Insights from Parents. In K. Berezina, L. Nixon, & A. Tuomi (Eds.), *Information and Communication Technologies in Tourism 2024. ENTER 2024. Springer Proceedings in Business and Economics* (pp. 218-227). Springer.
https://doi.org/10.1007/978-3-031-58839-6_23

Melman, M., & Van den Dool, R. (2025, in voorbereiding). *Gamen in Nederland 2024*. Mulier Instituut.

Ministerie van VWS, NOC*NSF, & VSG (2023). *Strategisch kader topsport 2032*.
<https://open.overheid.nl/documenten/142aa1d9-30f1-4756-ae45-2528415a9760/file>

Nationaal Media Onderzoek (2024). *Kijkcijfers ESPN 5 november*.

Nederlands Jeugdinstituut [NJI]. (2022). *Cijfers over gamen*.
<https://www.nji.nl/cijfers/gamen>

Newzoo (2022). *Global Esports & Live Streaming Market Report 2022 (Free version)*.
<https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>

Newzoo (2024). *Global Games Market Report 2024 (Free version)*.
<https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-games-market-report-2024-free-version>

NOS Nieuws (2021). *Meer zorgen om gamegedrag kinderen, deskundigen waarschuwen voor té strenge regels*. <https://nos.nl/artikel/2370688-meer-zorgen-om-gamegedrag-kinderen-deskundigen-waarschuwen-voor-te-strenge-regels>

Orland, K. (2022). EA Sports officially ends FIFA partnership after 30 years of games. *Ars Technica*. <https://arstechnica.com/gaming/2022/05/ea-friendship-ended-with-fifa-now-ea-sports-fc-is-my-best-friend/>

Parent, M. M., & Ruetsch, A. (2021). Introduction: The world of major sports events. In M. M. Parent, & A. Ruetsch (Eds.), *Managing Major Sports Events: Theory and Practice* (pp. 1-17). Routledge.

Parry, J. (2018). E-sports are Not Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(1), 3–18.
<https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1489419>

Pedraza-Ramirez, I., Musculus, L., Raab, M., & Laborde, S. (2020). Setting the scientific stage for esports psychology: a systematic review. *International Review Of Sport And Exercise Psychology*, 13(1), 319–352.
<https://doi.org/10.1080/1750984x.2020.1723122>

Peng, Q., Dickson, G., Scelles, N., Grix, J., & Brannagan, P. M. (2020). Esports Governance: Exploring Stakeholder Dynamics. *Sustainability*, 12(19), 8270. <https://doi.org/10.3390/su12198270>

Peñuelas-Calvo, I., Jiang-Lin, L. K., Girela-Serrano, B., Delgado-Gomez, D., Navarro-Jimenez, R., Baca-Garcia, E., & Porras-Segovia, A. (2020). Video games for the assessment and treatment of attention-deficit/hyperactivity disorder: a systematic review. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 31(1), 5–20. <https://doi.org/10.1007/s00787-020-01557-w>

Politie (2022). *Politie organiseert evenement gamen met de politie, alleen voor meisjes*. <https://www.politie.nl/nieuws/2022/oktober/24/04-gamen-met-de-politie--girls-only.html>

Politie (z.d.). *Wijkagent Sander over gamen met jongeren*. <https://kombijde.politie.nl/blog/agent/gamen-als-agent>

Provincie Gelderland (2024). *Motie: Esports hub kan zelfstandig door met een zetje*. https:// gelderland.stateninformatie.nl/document/14958108/3/24M143-Esports+hub+kan+zelfstandig+door+met+een+zetje?connection_type=17&connection_id=11296270

Qian, Y., Yu, B., & Li, W., & Xu, C. (2024). *Esports Debut as a Medal Event at 2023 Asian Games: Exploring Public Perceptions with BERTopic and GPT-4 Topic Fine-Tuning*.

Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture*, 15(1), 32-50. <https://doi.org/10.1177/1555412019840892>

Rombouts, M., Monshouwer, K., & Van Dorsselaer, S. (2022). *Ouders over middelengebruik, sociale mediagebruik en gamen door jongeren*. Trimbos-instituut.

RTL Nieuws. (2019). *Gameverslaving straks erkend als stoornis: dit zijn de symptomen*. <https://www.rtl.nl/nieuws/nederland/artikel/4728846/gameverslaving-erkend-als-stoornis-who-therapie-kliniek-vergoeding>

Schoemaker, J., De Cocq, S., Breedveld, K., & Hover, P. (2024). *Betrokkenheid & draagvlak van topsportevenementen (white paper)*. <https://www.kennisbanksportenbewegen.nl/?file=11857&m=1724248182&action=file.download>

Scholz, T., M. (2019) *eSports Is Business: Management In the World of Competitive Gaming*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-11199-1>

Scholz, T. M. (2020). Deciphering the World of eSports. *The International Journal On Media Management*, 22(1), 1–12.

<https://doi.org/10.1080/14241277.2020.1757808>

Scholz, T. M., & Nothelfer, N. (2022). *Research for CULT Committee – Esports*. European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies.

Simply Munich (2023). *2024 League of Legends EMEA Championship Season Finals in Munich*. <https://www.munich.travel/en/topics/b2b/news/league-of-legends-2024>

Svensson J., Leis, O., & Trotter, M.G. (2024). Parental support in esports through the lens of the theory of planned behaviour. *Frontiers in Sports and Active Living*, 6, 1366122. <https://doi.org/10.3389/fspor.2024.1366122>

Sweegers, R., Van Bezooijen, B., Khoebal-Malaihollo, L., & Van Rooijen, M. (2021). *Level up! Ontdek kansen in de wereld van esports en gaming*. Arko Sports Media.

Tang, D., Sum, R. K., Li, M., Ma, R., Chung, P., & Ho, R. W. (2023). What is esports? A systematic scoping review and concept analysis of esports. *Heliyon*, 9(12). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23248>

Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. MIT Press.

Team Liquid (z.d.). *Team Liquid – about*. <https://teamliquid.com/about>

Van den Dool, R. (2019). *Gamen & esports in Nederland*. Mulier Instituut. <https://www.kennisbanksportenbewegen.nl/?file=9587&m=1589540208&action=file.download>

Van Hilvoorde, I., & Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10, 1–14. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1159246>

Vegara Ferri, J. M., Ibáñez-Ortega, D., Carboneros, M., López-Gullón, J., & Angosto, S. (2020). Evaluation of the tourist perception of the spectator in an eSport event. *PUBLICACIONES*, 50. <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v50i1.15992>

Vink, M. (2024, 12 september). *Esports en gaming: een vernieuwde horizon voor sponsoring en partnerships*. <https://www.sponsorreport.nl/blogesports-en-gaming-een-vernieuwde-horizon-voor-sponsoring-en-partnerships/>

Vorderer, P., & Bryant, J. (2012). *Playing video games: Motives, responses, and consequences*. Routledge.

Wagner, M. G. (2006). *On the Scientific Relevance of eSports*.
https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports

Witkowski, E. (2012). On the Digital Playing Field. *Games And Culture*, 7(5), 349-374. <https://doi.org/10.1177/1555412012454222>

Wong, D., & Meng-Lewis, Y. (2022). Esports: an exploration of the advancing esports landscape, actors and interorganisational relationships. *Sport in Society*, 26(6), 943-969. <https://doi.org/10.1080/17430437.2022.2086458>

Zhong, Y., Guo, K., Su, J., & Chu, S. K. W. (2022). The impact of esports participation on the development of 21st century skills in youth: A systematic review. *Computers & Education*, 191, 104640. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104640>

Chris Dalhuisen
c.dalhuisen@mulierinstituut.nl

Niels Meulenbroeks
n.meulenbroeks@mulierinstituut.nl

Paul Hover
p.hover@mulierinstituut.nl