



Esports

Standpuntbepaling Vlaams sportbeleid

Juni 2023



SPORT.
VLAANDEREN

Inleiding

De discussie over de positie van esports binnen de sportsector en binnen het sportbeleid komt de laatste jaren regelmatig aan de oppervlakte. De vraag voor erkenning vanuit de esportssector steekt regelmatig de kop op. Vertegenwoordigers van het sportbeleid worden vaak uitgenodigd om op allerhande seminaries en conferenties over dit onderwerp in debat te gaan.

De sportsector staat niet achter een erkenning van esports als sport op basis van inhoudelijke argumenten. Voornamelijk het ontbreken van fysieke activiteit conflicteert met de prioritaire doelstelling van het Vlaamse sportbeleid, namelijk zoveel mogelijk mensen aanzetten tot sporten en bewegen. Aangezien esports beoefenen voornamelijk een sedentaire activiteit is, is een opname van de esportssector binnen het sportbeleid esports niet aan de orde.

Het standpunt van de Vlaamse Sportraad sluit hierbij aan. Zij bracht op 20 december 2018 volgend advies uit over esports en gaming: *“Hoewel de Vlaamse Sportraad het belang en nut van nieuwe technologieën gerelateerd aan gaming voor de sportsector onderkent, concludeert de raad echter dat esports niet past binnen de missie van het Vlaams sportbeleid. De leden adviseren wel om het maatschappelijk belang (heel groot bereik, jonge doelgroep) en eventuele negatieve gevolgen van esports, bijvoorbeeld de impact van gaming op welzijn en gezondheid, verder te onderzoeken en het een plaats te geven in een ander beleidsdomein van de Vlaamse overheid.”*

De Vlaamse Regering keurde op 25 maart 2022 een Visienota Gamebeleid 2022-2025 goed. Deze visienota zet de lijnen uit voor het Gamebeleid van de Vlaamse Regering voor de periode 2022-2025, met naast concrete acties ook een breder strategisch beleidskader. Een specifiek aandachtspunt heeft betrekking op de organisatie van esports in Vlaanderen.

Samenvatting

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.

Hoewel er zeker raakvlakken zijn tussen de esportssector en de sportsector, zijn er ook heel wat fundamentele verschillen.

Het sportbeleid beschouwt esports niet als sport, maar ziet dit eerder als een (nieuwe) aparte sector. Exergaming, waar wel duidelijk een bewegingscomponent aanwezig is, bevat wel potentieel voor de sportsector. De nood aan een duidelijk en breder gedragen Vlaams standpunt rond de positie van esports dringt zich op.

De visienota Gamebeleid 2022-2025 (op 25 maart 2022 door de VR goedgekeurd) vermeldt de noodzaak van een beleidsdomeinoverschrijdend overleg waarbij minstens de beleidsvelden media, cultuur, jeugd en sport betrokken worden. Het lijkt opportuun om daar ook de beleidsvelden onderwijs en innovatie bij te betrekken.

De standpuntbepaling vanuit het Vlaamse sportbeleid, zoals in dit artikel voorgesteld, kan een aanzet vormen voor een beleidsdomeinoverschrijdend overleg.

In de visienota wordt gewezen op de noodzaak van een beleidsdomeinoverschrijdend overleg en worden de beleidsvelden media, cultuur, jeugd en sport genoemd. Het lijkt ons opportuun om daar eventueel ook nog onderwijs en innovatie bij te betrekken.

Internationaal

Een [resolutie van het Europees Parlement van 10 november 2022](#) over esports en videogames stelt dat esports en sport twee verschillende sectoren zijn. Dit werd beslist op basis van de fundamentele verschillen tussen beide activiteiten. Tegelijk erkent het Europees Parlement ook enkele raakpunten, namelijk positieve waarden zoals fair play, non-discriminatie, teamwork, inclusie, etc., waarin beide sectoren van elkaar kunnen leren en elkaar kunnen versterken.

Op internationaal vlak zagen we de voorbije jaren een afwisselende aantrekking en afstoting tussen de esportssector en de sportsector. Dat blijkt ook uit de internationale evoluties en de gecompliceerde, wisselende relatie tussen het IOC en de esportssector 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.

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

De flirt tussen het IOC en de esportssector gaat echter met ups en downs. Beide partijen zien de (commerciële) meerwaarde van een relatie, maar de fundamentele verschillen weerhouden het IOC ervan om esports als sport te beschouwen. De selectie van games tijdens de OVS/OES zijn overigens niet de games die populair zijn binnen de sportsgemeenschap.

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

“Op dit ogenblik hebben esports geen duidelijke plaats binnen het Vlaamse beleid. Er dringt zich dus een duidelijk Vlaams standpunt op over de positie van deze sector.”

We monitoren de internationale evoluties op de voet, maar tegelijk zoeken we best proactief naar een gedragen oplossing in Vlaanderen. Op dit ogenblik hebben esports geen duidelijke plaats binnen het Vlaamse beleid. Er dringt zich dus een duidelijk Vlaams standpunt op over de positie van deze sector. De prioritaire doelstellingen van het Vlaamse sportbeleid mogen we daarbij niet uit het oog verliezen: namelijk het vormen van een gezonde, fysiek actieve bevolking via beweging en sporten.

Esports definiëring

Esports zijn digitale, georganiseerde competitieve videospellen in een virtuele omgeving waarbinnen mentale vaardigheden (en in mindere mate coördinatie) worden uitgeoefend om een overwinning te behalen op basis van algemeen aanvaarde regels. Esports worden daarnaast door professionele spelers of teams online of op evenementenlocaties gespeeld.

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).”

Als men computerspellen speelt zonder dat er sprake is van een duidelijke competitieve context in een georganiseerd verband, spreekt men enkel van gaming. Het aantal gamers werd in 2021 geschat op 3,2 miljard. Hoewel esports zich soms tracht te profileren als losstaand van het gamen, zijn beide toch heel nauw aan elkaar gelinkt.

Het overzicht in tabel 1 is geen SWOT analyse van de esportssector. Het geeft wel een overzicht van een aantal topics die in overweging kunnen worden genomen om een eventuele vraag vanuit de esportssector tot opname in de sportsector en de denkoefening rond esports binnen het Vlaamse beleid in een juist perspectief te plaatsen.

De weergegeven raakpunten zijn geen argumenten pro opname van esports in de sportsector, maar geven aan dat beide sectoren met vergelijkbare kansen, uitdagingen en problemen kampen.

De fundamentele verschillen tonen aan dat de integratie van esports in de sportsector niet aan de orde is. De opgesomde troeven zijn deze die door de esportssector zelf naar voren worden geschoven. Er is op dit ogenblik echter nauwelijks of geen wetenschappelijk onderzoek om deze claims te staven.

De valkuilen geven tenslotte een aantal reeds gekende problemen weer waar de esportssector mee te kampen heeft. Een aantal daarvan zijn ook gekend binnen de sportsector, waardoor kennisuitwisseling over bestrijding en preventie een meerwaarde zou kunnen zijn.

Omgevingsanalyse esportssector

In de aanvullende publicatie '[esports_Standpuntbepaling_sport_duiding_en_benchmark](#)', gelinkt aan deze standpuntbepaling en terug te vinden op het [Kennisplatform van Sport Vlaanderen](#), kan je meer achtergrondinformatie en duiding vinden over wat esports is, hoe de sector eruitziet en wat de voornaamste actoren zijn. Je vindt er ook een benchmark van het statuut van esports in andere landen.



Tabel 1: raakpunten en verschillen tussen sport en esports

Fundamentele verschillen

- De afwezigheid van fysieke activiteit bij esports zorgt voor een fundamenteel verschil met sport
- In tegenstelling tot sportfederaties als erkende 'sporteigenaar', zijn het in esports de gameproducenten die eigenaar zijn van het spel en zijn zij het (tot nu toe) die de regels van het spel bepalen
- In veel esports games is er een (sterke) vorm van geweld aanwezig (virtuele oorlog, schieten, vechten) waardoor dit niet strookt met de waarden van de sportsector (een belangrijke reden die het IOC aangaf om esports niet op te nemen in het officiële Olympisch programma)
- Draagvlak: uit onderzoek (zie 'esports_Standpuntbepaling sport_duiding en benchmark') in Nederland blijkt dat slechts 6 procent van de Nederlanders esports als een 'echte' sport aanzien. Onder gamers vindt een kleine minderheid (11%) esports een sport.
- Het is een sterk versnipperde sector

Raakpunten met sportsector

- Verschillende competitieniveaus
- Groeiende vermarkting, idolisering van toppers, en stijgende (sponsor)contracten
- Groeiend belang 'grassroots'-beleving
- Ethische vraagstukken: strijd tegen goksector/match fixing, anti-doping (?), geweld (bv. Shooting games vs. Risicovechtsport), ...
- Potentieel voor inclusie, educatieve programma's en gemeenschapsvorming
- Nood aan gelijkaardige belastingvoordelen, visaregeling voor buitenlanders in functie van wedstrijden, ... zoals er reeds bestaan voor de sportsector

Troeven esports (volgens esportssector)

- Toename waarnemings- en cognitieve vaardigheden
- Bevordert concentratie en behendigheid, beslissingsvermogen, reactietijd en multitasking
- Stimuleert hersenontwikkeling
- Positieve invloed op communicatieve en sociale vaardigheden en promoot teamwerk en ontwikkelt gemeenschappen (kan gamers uit hun isolatie halen)
- Creëert cybervaardigheden

Valkuilen

- Promotie van sedentair gedrag
- Vatbaar voor matchfixing
- Invloed van (online) gokken
- Invloed van commerciële organisaties: gameontwikkelaars als sport owner
- Promotie van geweld (shooter-games)
- Vatbaar voor verslaving, tot inherent verslavend
- Gevaar voor isolatie (urenlang alleen gamen)

Exergaming en sportbeleid

Exergaming is momenteel nog een niche in het gameaanbod. Het zijn games waarbij beweging nodig is om de gameplay aan te sturen.

Deze niche biedt door de actieve component wel opportuniteiten voor het sportbeleid. In 2019 kende de Vlaamse minister van Sport 375.000 euro toe in het kader van de projectoproep 'Virtual reality (VR)-games in het sport en beweegbeleid'. Dit leidde tot enkele virtualrealitygames met een duidelijke sport- of beweegcomponent (o.a. Ballistic en EXR).

Verder werden eind 2020 vijf innovatieve

projecten ondersteund die als eindproduct een augmented reality (AR)-game met een duidelijke sport- of beweegcomponent hebben. Deze zullen in de loop van 2023 klaar zijn. Aan de hand hiervan willen we kunnen nagaan welke mogelijkheden augmented reality biedt om mensen effectief aan te zetten tot meer sporten en bewegen.

Ten slotte lanceerde Sport Vlaanderen in april 2022 de Sportinnovatiemobiel, een mobiele versie van de [Sportscube for Active Gaming, onze exergaming hal](#) die in de Sportinnovatiecampus (i.s.m. Howest) in Brugge te vinden is.



Positie esports binnen het beleid van de Vlaamse overheid

Huidige situatie

De Vlaamse Regering keurde op 25 maart 2022 een Visienota Gamebeleid 2022-2025 goed als vervolg op het eerste Actieplan Gaming (2018-2021).

De rol van het actieplan werd in 2018 als volgt omschreven: “Met dit actieplan wil de Vlaamse overheid een antwoord bieden op de noden van de lokale gamesector en de beleidsaanbevelingen die door de onderzoekers van imec werden geformuleerd. Hierbij focussen we op meer investeringen in de Vlaamse gamesector, een specifiek ondersteunings- en begeleidingsaanbod op maat van gameontwikkelaars, internationalisering, een gecoördineerd gamebeleid en sensibilisering over het thema gaming.”

Het actieplan bevatte een overzicht van de verschillende overheidsacties ten gunste van de bredere gamesector, waaronder een aantal nieuwe initiatieven: zo werd het budget van het VAF/Gamefonds significant verhoogd en werd op federaal niveau het proces in gang gezet om het Tax Shelter-systeem uit te breiden naar de gamesector.

De visienota Gamebeleid 2022-2025 zet de verdere lijnen uit voor het Gamebeleid van de Vlaamse Regering. Hierin geeft men naast concrete acties ook een breder strategisch beleidskader weer. Een specifiek punt van aandacht in de visienota heeft betrekking op de organisatie van esports in Vlaanderen.

Esports stond tot voor kort volledig buiten het beleid van de Vlaamse overheid. De laatste jaren is er voor de gamingsector binnen het Vlaamse beleid wel ondersteuning voor de productiezijde van de sector, met name via het [Gamefonds \(VAF\)](#), dat valt onder de bevoegdheid van de Vlaamse minister van Media.

Potentiële scenario's voor de toekomst

Op basis van de huidige situatie is er op korte termijn geen kant en klare oplossing mogelijk om de participatiepijler binnen de esportssector te integreren in het Vlaamse beleid. Noch binnen sport, noch binnen cultuur laat de huidige regelgeving een oplossing toe die aan de vragen van de sector kan tegemoetkomen.

Langs deze weg kan uitgebreide steun bekomen worden voor gameontwikkelaars. Ook vanuit Onderwijs werden reeds investeringen gedaan. De bijdrage aan het VAF/Gamefonds vanuit Onderwijs gebeurt in functie van de doelstelling om de ontwikkeling van didactische games met het oog op het gebruik binnen een klascontext te stimuleren.

Daarnaast investeerden we vanuit het sportbeleid ook in de ontwikkeling van exergames (games met een essentiële beweegcomponent). Dankzij deze investeringen werd in 2021 de eerste speciaal voor virtual reality ontwikkelde sport 'Ballistic' voorgesteld, een combinatie van padel en volleybal. Deze Vlaamse uitvinding maakt het mogelijk om in een virtuele wereld een intensieve 2-tegen-2-sport te spelen. Dergelijke initiatieven creëren een opportuniteit om de fysieke sportwereld te verbinden met de virtuele sportgaminggemeenschap en biedt zo ook hefboomen voor het Vlaamse (sport- en beweeg)beleid.

“De Vlaamse Regering keurde op 25 maart 2022 een Visienota Gamebeleid 2022-2025 goed als vervolg op het eerste Actieplan Gaming (2018-2021).”

Een Vlaams beleid voor de ondersteuning of begeleiding van de beoefenaars van gaming of esports (via een 'governing body') en een duidelijke regelgeving bestaan voorlopig echter nog niet.

Het is wel noodzakelijk om vanuit de Vlaamse overheid de dialoog aan te gaan met de sector om een toekomstvisie uit te werken. Het is belangrijk dat dit beleidsdomeinoverschrijdend gebeurt. In de visienota Gamebeleid 2022-2025 van de Vlaamse Regering werd een dergelijk beleidsdomeinoverschrijdend overleg ook reeds voorop gesteld.

Conclusie

Hoewel er bepaalde opties denkbaar zijn om de synergie tussen (een deel van) de esportssector en het sportbeleid vorm te geven, namelijk bij exergaming, stellen we heel wat fundamentele verschillen vast. Bepaalde actoren binnen de esportssector claimen op dit ogenblik ten onrechte de term sport. We beschouwen puur sedentaire gameactiviteiten zonder bewegingscomponent niet als sport. Indien het wel duidelijk om games met een bewegingscomponent (exergaming) gaat, zijn we wel bereid die te omarmen. Wij wensen vanuit Sport dan ook graag betrokken te blijven bij het beleidsdomeinoverschrijdend overleg rond gaming, met bijzondere interesse wanneer het exergaming betreft.

De reden waarom we esports niet als sport beschouwen is dat op geen enkele manier kan aangetoond worden dat deze activiteit zou bijdragen tot het tegengaan van sedentair gedrag, laat staan tot de bevordering van een gezonde, actieve levensstijl. De beoefening van esports, met uitzondering van de disciplines met een exergaming component (zeer beperkte aandeel binnen de gamepopulatie), staat door de sedentaire aard haaks op de finale doelstellingen van het sportbeleid, namelijk het vormen van een gezonde, fysiek actieve bevolking via bewegen en sporten.

Het aandeel van exergaming is te beperkt in het totaalaanbod van esports om doorslaggevend te zijn. De verkoop van VR-headsets blijft op dit ogenblik immers beperkt tot een niche binnen de gamingindustrie, waarvan de competitieve eSporters slechts een beperkte groep zijn. De populariteit van shooting games binnen de esportssector zorgt op dit ogenblik ook nog voor een conflict met de normen, waarden en ethiek van de sportsector.

Ondanks dit, zijn we er vanuit het sportbeleid wel van overtuigd dat deze sector omwille van haar maatschappelijke impact een plaats verdient binnen het Vlaamse beleid als nieuwe autonome sector, zodat Vlaanderen een partnerschap kan uitbouwen met de esportssector. Zo kunnen we de sector vatten binnen een duidelijk en gedragen kader van beleidsdoelstellingen.

Om de juiste plaats te vinden voor deze nieuwe sector lijkt een beleidsdomeinoverschrijdende aanpak de meest aangewezen optie. De esportssector valt immers niet duidelijk bij één huidig beleidsveld in te delen. Dat beleidsdomeinoverschrijdend overleg is inmiddels ook opgenomen in de door de Vlaamse Regering goedgekeurde Visienota Gamebeleid 2022-2025. Vanuit het sportbeleid kijken we ernaar uit om hier een constructieve bijdrage aan te leveren.

Zodra er een correcte plaats gevonden wordt binnen het Vlaamse beleid, kan Vlaanderen ook een governing body erkennen en eventueel ondersteunen. Er is immers nood aan een duidelijk gesprekspartner die de ruime esports en gamingsector kan vertegenwoordigen. Vlaanderen zal ook een regelgevend kader moeten creëren en duidelijke beleidsdoelstellingen (fair play, ethiek, promotie, ...) opleggen als returnvoorwaarde voor eventuele ondersteuning.

Deze standpuntbepaling vanuit het Vlaamse sportbeleid ligt in lijn met de resolutie van het Europees Parlement van 10 november 2022 over esports en videogames en kan een aanzet vormen voor het beleidsdomeinoverschrijdend overleg dat hierover moet plaatsvinden.





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/2023/3241/236

Verantwoordelijke uitgever

Philippe Paquay
Administrateur-generaal
Agentschap Sport Vlaanderen
Arenbergstraat 5, 1000 Brussel



SPORT.
VLAANDEREN