



House of Esports

BELEIDSPLAN



We're in for the better game

Gamen in de maatschappij

De veranderende samenleving

We leven in een veranderende samenleving. En dat zien we ook in het aanbod van sport, recreatie, entertainment en cultuur. Er is meer diversiteit in het aanbod, een veranderend behoeft patroon en meer keuzes in vrijetijdsbesteding. Er is steeds meer individualisering en volgens het Sociaal Cultureel Planbureau zal het aantal leden bij verenigingen de komende jaren steeds verder dalen¹. Stichting House of Esports gelooft in de maatschappelijke meerwaarde van sociale participatie en burgerschap tot het "samen doen". Er komt een nieuwe generatie aan waar allerlei devices als smartphones, tablets, VR AR en PC's een wezenlijk onderdeel zijn van hun leven en tot hun eerste levensbehoefte horen.

Esports en Gamen

Populariteit van esports is vooral onder de nieuwe generatie, maar ook bij de millennial en Generatie Z groot. De term 'esports' staat voor het competitief spelen – in de vorm van competities of toernooien – van computerspellen. Voor een groot deel vinden wedstrijden online plaats, maar ook op grote evenementen en fysieke locaties waar men elkaar offline treft. Waar esports de topsport bedient, geldt gaming als de breedtesport. Wereldwijd wordt esports steeds populairder. Terug te zien in de cijfers van fans en toeschouwers zowel online als in stadions (2019: 335 miljoen). En zelfs tot over een miljard aan prijzengeld in 2019².

In Nederland hebben we esports (nog) niet op deze manier afgebakend. De term 'esports' gebruiken we als brede definitie voor elke gameplay in een virtuele wereld. Van de games die thuis op een computer of console worden gespeeld, tot grote competities met stadions vol toeschouwers. Maar ook de games die fysieke beweging koppelen aan de virtuele wereld, zoals bijvoorbeeld met innovatieve gymzalen. Het werken met deze brede definitie heeft als doel de gehele belevingswereld van de 'nieuwe generatie' mee te nemen, van topsport tot grassroots. We denken dat de overheid samen met het bedrijfsleven maar ook maatschappelijke- onderwijs- en welzijnsorganisaties een rol moeten nemen binnen esports en gaming, een (vooralsnog) commerciële wereld.

De nieuwe generatie moet gefaciliteerd worden in hun hobby en sport. Voor esports moet een uitgebreid actieplan opgezet worden met aandacht voor evenementen, ondersteuning en andere domeinen zoals gezondheid, zorg, economie, arbeidsmarkt, jeugd en onderwijs (van normen, waarden en bewustwording tot het inzetten van influencers). Een consortium moet worden gevormd met bedrijfsleven, kennisinstellingen, gebruikers en overheid.

Diverse interventies zijn gestart waar House of Esports in Rotterdam een belangrijke rol heeft gespeeld, voor de troepen uit heeft gelopen en een echte pioniersrol vervuld heeft in de afgelopen drie jaar.

¹ SCP (Rapportage sport 2018)

² Kenniscentrum Sport (Gamen & esport in Nederland, 2019)

House of Esports

House of Esports is ontstaan vanuit de behoefte van diverse stakeholders in de esportsmarkt om meer draagvlak te creëren in Nederland voor esports als sport en als onderdeel van de maatschappij.

House of Esports bouwt aan een community voor de gamer die geaccepteerd wordt en voorziet in hun behoeftes. Door middel van verschillende concepten en samenwerkingen is House of Esports de thuisbasis voor esports in Nederland.

House of Esports beweegt zich op het snijvlak van overheid, onderwijs, welzijn, bedrijfsleven, de community en de esports stakeholders. Op deze manier komt de maatschappelijke waarde die esports kan bieden naar voren.

Vanuit deze maatschappelijke waarde faciliteren en ondersteunen wij de sport en brengen het naar een hoger niveau.

We're in for the better game!

Missie

House of Esports creëert een community die aansluit bij deze tijd. Een inspirerende plek en platform voor de nieuwe generatie waar ze kunnen gamen, leren, sporten, bewegen en socializen. Uitgangspunten zijn de kansen en de positieve elementen van gamen op de ontwikkeling en ontplooiing van kinderen.

Visie

Gamen & esports is een perfect middel om de millennial en Gen Z doelgroep te bereiken en te verbinden. Wij voorzien in de behoefte van de doelgroep door een breed aanbod te faciliteren.

Doelen

Het Nationaal Sportakkoord

De opzet van House of Esports draagt bij aan diverse ambities van het Nationaal Sportakkoord. Met name **'inclusief sporten en bewegen'** en **'vitale sport- en beweegaanbieders'** zijn onderwerpen waarvoor House of Esports een vernieuwende aanpak heeft gevonden en nieuwe concepten ontwikkeld heeft.

Bij esports is in grote mate sprake van inclusiviteit (atletische gelijkheid) en ontbreken traditionele fysieke beperkingen. Met het wegnemen van belemmeringen worden meer Nederlanders naar sport, bewegen en verenigingen geleid. Het inzetten van esports kan een middel zijn om jongeren van online naar offline te bewegen. Ook de relatie met het Sportakkoord-thema **'vaardig in bewegen'** wordt gelegd om innovaties en technologie binnen esports te laten bijdragen aan de motorische vaardigheden van de jeugd. Bij voorkeur in wijken waar de doelgroep in hoge(re) mate voorkomt.

Communicatie, Marketingcampagne en PR

Bewustwording wordt een belangrijk onderdeel om de nieuwe generatie iets mee te geven waarbij het plezier hebben in gamen en het onderdeel uit te laten maken van een lifestyle eerste prioriteit heeft. Daarnaast wordt een campagne Game Bewust ontwikkeld en wordt de digitale schijf van vijf gepromoot.

Doelstellingen House of Esports ook inclusiviteit

House of Esports belicht de positieve kanten van esports/gamen. Wij zetten esports/gamen in om jongeren op een eigentijdse manier te bereiken.

Een nieuwe vorm van educatie met maatschappelijke insteek zijn de rode draad van House of Esports. De kernwaarde is balans. Daar hebben we een digitale schijf van 5 voor ontwikkeld.

Sport, Spel, School, Sociaal, en Slaap.

Iedereen aan het bewegen krijgen tussen de 4 en 84 jaar door een entertainment factor toe te voegen aan het bewegen. Het is zowel fun, entertainment, als serious gaming maar ook traumabehandeling en gamification voor ieder individu. Jong en oud worden getriggerd om te bewegen om zo een gezonder levensstijl te ontwikkelen zonder belerend te zijn.

Zitten is het nieuwe roken, en daar doen wij iets aan, maar altijd vanuit een positieve insteek en vanuit de fun en entertainment factor die esports en gamen mensen geeft.

Waarop zetten we in bij Gamers in de maatschappij?

Voortvloeiend uit de ambities van het Nationaal Sportakkoord en de beschreven maatschappelijke opgave en -belangen zetten we met House of Esports in op de benodigde ontwikkeling in de maatschappij en de (mogelijke) kansen die esports/gamen daartoe biedt voor de nieuwe generatie.

Het volgende doel wordt beoogd: *De ontwikkeling van esports/gamen op een positieve manier benutten om meer mensen in beweging te brengen en houden, jeugd bij elkaar te houden en inspelen op inclusiviteit om gelijke kansen te bieden door in aanraking te komen met esports.*

Als bijkomende meerwaarde wordt verder gebouwd aan een stevige, toekomstbestendige piramide voor esports. Waarin de breedtesport, ongeorganiseerd, georganiseerd, topsport en evenementen elkaar versterken in de ambitie om meer Nederlanders met plezier en ieder op zijn of haar manier te laten sporten en bewegen. Het vormen van de piramide kan bijdragen aan de nationale erkenning van esports als sport.

Het vernieuwen en verruimen van het sport en recreatieaanbod moet vanuit de centrale overheid opgenomen worden in hun beleid. De ontwikkeling van zowel bestaande sporten als van esports komen hiermee samen in een maatschappelijke uitdaging. Een uitdaging waar meerdere belangen van organisaties worden gediend. Het in beweging brengen en houden van Nederlanders, de sportpiramide vitaal houden, een tweedeling binnen de jeugd tegengaan³, kennis en expertise delen, commercieel belang door zichtbaarheid bij de doelgroep te genereren en aandacht voor bewust gaming (sociaal draagvlak creëren).

Wat moeten en/of kunnen we nu en in de toekomst met esports bezien vanuit maatschappelijke doelen die we stellen? Hoe om te gaan met de negatieve beeldvorming van gaming, denkend aan gameverslaving en als tegenhanger van buitenspelen? House of Esports experimenteert met vormen van gamification, het toepassen van spelprincipes en technologie, om een antwoord te vinden op de maatschappelijke opgave en de bijbehorende vragen.

³ www.sportenstrategie.nl/overheid/met-esports-willen-we-verenigingen-in-rotterdam-voorbereiden-op-de-toekomst/

Activaties en experimenten

Experimentele omgeving

De experimenten en activiteiten vinden op verschillende locaties plaats en hebben direct betrekking op de nieuwe generatie.

Als voorwaarde van een activatie/experiment geldt dat het bijdraagt aan de volgende uitgangspunten:

- Van activiteit naar structurele meerwaarde voor de maatschappij;
- Acceptatie van esports als sport (aandacht voor bewustwording en draagvlak bij omgeving);
- Inspiratie voor de maatschappij om aanbod uit te breiden en nieuwe doelgroepen te bereiken;
- Mogelijkheid om te monitoren op binding, werving en/of inclusiviteit;
- Meer begrip tussen belevingswereld van de nieuwe generatie, respectievelijk hun ouders;
- Een vernieuwend karakter hebben;
- Er wordt onderscheid gemaakt in drie soorten pilots (waar meerdere experimenten op mogelijk zijn):
 - * Gaming koppelen aan de sport met een beweeginterventie;
 - * Gamification in de sport, het toevoegen van technologie;
 - * Esports en gaming op de als maatschappelijk aanbod, het vormen van communities.

De gamer

Om meer inzicht te verkrijgen in esports moet er een verkennend onderzoek gedaan worden. Er wordt inzicht verkregen in de omvang en de kenmerken van de mensen die actief zijn met esports en gaming. Evenals inzichten in de aantallen en behoeften van (potentiële) beoefenaars. Dit levert input op voor beantwoording op de vraag of gezond gedrag (lichamelijk, mentaal en/of sociaal) met behulp van esports gestimuleerd kan worden of esports op een andere wijze een positieve bijdrage aan Nederland kan leveren.

Organisatie

Stichting House of Esports Gamen in de Maatschappij

Sporthal Nieuwe Persoonshal

Persoonsdam 139-142

3071 EE Rotterdam

info@houseofesports.nl

Overige gegevens

KvK 71522646

BTW NL858748149B01

RSIN 858748149

Bestuur

Op dit moment bestaat het bestuur uit 2 leden. Dhr. W. Noordzij, voorzitter en dhr. M. Oomen, penningmeester/secretaris. De doelstelling is om voor Q3 van dit jaar 5 bestuursleden aan boord te hebben. Drie nieuwe bestuursleden met specifieke competenties. Affiniteit met automatisering/ICT, accountancy en overheidsinstellingen. Het bestuur is onbezoldigd en ontvangt geen geldelijke beloning. Gemaakte onkosten kunnen worden vergoed. House of Esports wordt gerund door onbetaalde vrijwilligers, stagiaires, zzp-ers en één persoon met een dienstverband.

Werknemers

Er is één iemand in dienst die de uitvoering en planning aanstuurt. Er wordt samengewerkt met vrijwilligers, stagiaires, zzp'ers voor de ontwikkeling van programma onderdelen, curriculum en lesgeven. Als House of Esports haar doelen kan behalen en nationaal kennis gaat delen over "gamen in de maatschappij", dan zullen er meer mensen worden aangenomen.

Financiën

De financiële verantwoording van House of Esports bestaat uit derden gelden van overheden, onderwijsinstellingen, welzijnsinstellingen (Humanitas) en gemeentelijke sportinstellingen (Sportbedrijf, SportSupport) waarmee wordt samen gewerkt om maatschappelijke doelen "Gamen in de maatschappij, GameTime en GameGym" te verwezenlijken. Vanaf 2022 zal House of Esports zelfstandig moeten kunnen opereren en groeien als organisatie. Het is daarom belangrijk nieuwe inkomsten te gaan genereren via maatschappelijke partners en fondsen te werven.



Het werven van gelden

Om op nationaal niveau House of Esports uit te rollen en duurzaam bestaansrecht te geven willen we maatschappelijk partners en fondsen gaan werven. In de bezetting van mensen en hardware zal er geïnvesteerd moeten worden.

Beheer en besteding van het vermogen

In deze fase van ontwikkeling van House of Esports worden er projecten uitgevoerd in de Gemeente Rotterdam conform een projectbegroting. Het inrichten van een House of Esports op nationaal niveau brengt de nodige investeringen met zich mee. Naast personele bezetting zal er geïnvesteerd moeten worden in hardware. Ideaal zal er een participatie met overheden plaatsvinden of via maatschappelijke partners en fondsen. We willen vermogen op bouwen als buffer om tegenvallende opbrengsten op te kunnen vangen.

Bijlagen

Bijlage 1 Concepten & focus House of Esports

Game Society

Gamen in de Maatschappij / Educatie in bewust gamen

Gamen in de maatschappij door in te zetten op bewust gamen met de digitale schijf van vijf met drie onderdelen: sociaal, werk, gezondheid.

Game Gym en de Game Gym Wall

Gamen en bewegen

Door middel van de Game Gym wil House of Esports de beleving van het gamen vertalen naar de gymles. Met de Game Gym willen we kinderen en volwassenen weer laten bewegen.

Een van de middelen om dit te doen is de Game Gym Wall. Dit is een interactieve muur die spelletjes projecteert waarbij je met een bal punten kan scoren. Denk aan darten, memory, candy crush en space invaders.

Naast de Game Gym Wall heeft House of Esports ook een interactieve klimmuur. Bewegen staat centraal tijdens de Game Gym lessen, en samen werken we aan een gezondere samenleving. Zodra mensen de baan op stappen hebben ze continu plezier en vergeten ze dat ze aan het bewegen zijn.

Game Time

Spelen en ontmoeten in de wijk

House of Esports biedt gamers een plek waar ze kunnen spelen, trainen en samenkomen. Game Time is een wekelijks moment waarbij de deuren opengaan voor iedereen met een game hart. Jongeren die niet in staat zijn om thuis te gamen vinden hier een plek om met professionele apparatuur samen te spelen.

Uit ervaring blijkt dit concept zeer succesvol en jongeren komen graag terug. Ook bieden we themadagen, waar jongeren zich op andere vlakken kunnen ontwikkelen.



We're in for the better game

