



Master: Beau De Coster, Ghent University
Promotor: Prof. dr Annick Willem



1. Achtergrond

De omzet van de gaming-markt wordt wereldwijd op een slordige 120 miljard euro geschat in 2019 en kent de laatste jaren groei met dubbele cijfers. Ook in België (31^e grootste gamemarkt ter wereld) groeit de belangstelling. De veelheid aan actoren (gameontwikkelaars, uitgevers, consolemakers, distributeurs, spelers,...), de verschillende soorten games (georganiseerd/individueel, spel/competitie, met/zonder lichaamsbeweging,...), en het ontbreken van een afgelijnde structuur en definitie zorgen voor onduidelijkheid. Het doel van deze masterproef was dan ook om het esports-fenomeen in kaart te brengen, te schetsen wat het nu precies inhoudt en te bekijken op welke manier het zich verhoudt tot de meer gevestigde en gekende termen als gaming en sport. Er werd op zoek gegaan naar duiding bij de controverserige en onenigheid in de discussie of esports al dan niet tot het sportlandschap kan en mag gerekend worden.

2. Onderzoeksmethoden

In dit exploratief onderzoek werd aan de hand van een kwalitatieve dataverzamelmethode gepeild naar een antwoord op volgende onderzoeksvraag; *Kunnen we esports (op termijn) in het rijtje van traditionele sporten plaatsen?* Daarnaast werden de gelijkenissen tussen esports en traditionele sporten onderzocht, alsook waarin esports zich onderscheidt van gaming, en hoe de duurzaamheid van esports kan gegarandeerd worden. Zes verschillende esports-experts werden bevroegd omtrent het begrip esports en al zijn

omringende aspecten. Deze data werd geanalyseerd met het kwalitatieve analyseprogramma, Nvivo 12.

3. Belangrijkste resultaten

Esports kan beschouwd worden als een niche binnen de gamingindustrie, waar het zich vooral onderscheidt op vlak van competitie en professionaliteit. Sport en esports hebben heel wat gelijkenissen zoals het spel- en competitie-element, het belang van vaardigheid, de organisatie en het hebben van een heel breed doelpubliek en bereik. Het ontbreken van een fysieke component is één van de voornaamste en meest gecontesteerde verschillen tussen esports en sport. Daarnaast verschilt ook de mate van institutionalisering wat binnen esports bemoeilijkt wordt door de unieke eigenaarsstructuur en de macht van spelontwikkelaars. Deze laatste aspecten zorgen ervoor dat het volgens experts te vroeg is om esports effectief als sport te aanschouwen.

4. Relevantie voor de praktijk

De resultaten van dit exploratief onderzoek bieden context aan het begrip esports, dat booming business is en waar verschillende stakeholders (onderwijs, sport, media) met argusogen naar kijken. Experts duiden het concept waardoor kennis toeneemt en mogelijke vooroordelen, met negatieve percepties van de gaming sector tot gevolg, genuanceerd worden.

5. Referenties

Cunningham, G. B., et al (2018). eSport: Construct specifications and implications for sport management. *Sport Management Review*, 21(1), 1-6.