

## **Inleiding**

De Vereniging Sport & Recht heeft mij gevraagd een bijdrage te leveren aan het thema "esports".

Hoewel esports al lang een specifieke doelgroep boeit, die online via platforms als Twitch en Youtube competities volgt, alsmede live aanwezig is bij grote esports toernooien, is het slechts het afgelopen jaar of in het beste geval de afgelopen twee jaar, dat esports in de belangstelling staat van het grote publiek in Nederland. In haar kielzog volgt inmiddels ook het bedrijfsleven, dat in esports de mogelijkheid ziet om een geheel nieuwe, voornamelijk jongere doelgroep te bereiken. Een doelgroep die minder traditionele televisie kijkt en via genoemde platforms of via vlogs van inmiddels bekende Nederlanders kijkt naar hoe anderen gamen.

In Nederland brak esports pas echt goed door toen in het seizoen 2017-2018 de Eredivisie begon met de E-Divisie, waarbij aan clubs gelieerde esporters virtueel de eredivisie spelen met het spel FIFA van Electronic Arts, in een parallelle competitie aan de competitie die zich op het veld afspeelt.

Als gevolg van de publiciteit die de e-divisie krijgt, zou je bijna vergeten dat het spel FIFA in de wereld van esports nog slechts een bijrol speelt. Er zijn veel grotere spellen, die wereldwijd zorgdragen voor een miljoenenpubliek en miljoenen dollars aan prijzengeld beschikbaar hebben.

Esports is derhalve 'serious business', maar is het ook een sport? Is het een hype of is esports duurzaam? Is het met andere woorden iets waar de vereniging Sport & Recht zich mee bezig zou moeten houden? Het lastige aan deze vraag is, dat ik mij namens de vereniging Sport & Recht met de beantwoording van deze vraag zal bezighouden, ook als ik tot de conclusie zal komen dat esports géén sport is en de vereniging Sport & Recht zich daarom dus met esports niet zou moeten bezighouden.

Voordat ik aan de vraag toekom of esports een sport is, moeten we eerst stilstaan bij de vraag wat esports eigenlijk is. In mijn bijdrage zal ik esports onderscheiden van de traditionele sport. Met dit laatste bedoel ik dan de sport die georganiseerd is via de piramide van de internationale en nationale sportbonden en clubs.

## **Wat is esports**

De term 'esports' staat voor elektronische sport, waarbij computers de spelers faciliteren in het uitoefenen van een videogame, zijnde de wedstrijd tussen de spelers.

Het eco systeem van esports wordt gevormd doordat professionele spelers wereldwijd tegen elkaar video games spelen in competitieverband of tijdens toernooien en daar prijzengeld mee verdienen, al dan niet in teamverband en al dan niet ondersteund door teameigenaren en sponsors. De video games worden ontwikkeld door commerciële ondernemingen en als spel aan de consument op de markt gebracht. Deze spellen worden niet alleen professioneel gespeeld (esports wedstrijden), maar ook recreatief.

Esports bestaat uit verschillende subculturen, wat we in de traditionele sport zouden omschrijven als verschillende soorten van sporten (tennis, voetbal, volleybal etc.).

Esports kent spellen die door meerdere spelers tegen elkaar gespeeld wordt in een Multi Player Online Battle Arena (MOBA, zoals league of legends of Dota 2) of gericht op 'overleven' (first person shooter/last man standing, zoals Counter Strike: Global Offensive), kaartspellen (Hearthstone) of virtuele traditionele sportspellen (zoals FIFA 19).

Samengevat zit het verdienmodel voor de ontwikkelaar van een spel (Riot, Valve, Blizzard) er vaak in dat het spel zelf gratis wordt aangeboden, maar om het te spelen heeft de speler "heroes" nodig en kan men aan deze heroes aanpassingen doen met behulp van "skins". De heroes worden in eerste instantie vaak ook gratis aangeboden, maar dienen na een zekere (korte) periode gekocht te worden. De eveneens aan te kopen skins geven de heroes een nieuw uiterlijk.

Een kort uitstapje naar een uitspraak van de Nederlandse rechter uit augustus 2017 met betrekking tot het gebruik van portretrechten bij het ontwerpen van heroes (ECLI:NL:RBAMS:2017:5415 - Rechtbank Amsterdam):

League of Legend introduceerde (overigens reeds in 2014 rondom het WK Voetbal in Brazilië) in haar spel het personage "Striker Lucian". De betreffende heroë heeft de bekende dreadlocks en bril van Davids, evenals een voetbaloutfit. Volgens de uitspraak is de gelijkenis zo sterk dat er een schending van het portretrecht van Davids heeft plaatsgevonden. Die schending geeft hem recht op een schade-vergoeding. Riot Games moet daartoe berekenen hoeveel het verdiende met het personage. Op basis daarvan wordt bepaald wat de compensatie voor Davids wordt. In de winkel van League of Legends is de skin voor 750 Riot Points te koop, wat ongeveer vijf euro is.

Riot Games stelde tijdens de rechtszaak dat er geen grote gelijkenissen bestaan tussen Davids en het personage, maar de rechter volgde dat standpunt niet:



### **Is esports sport?**

Ik ben geen aanhanger van de in dit verband wel gebezigde adagium: "als er bier en chips bij betrokken zijn, kan het geen sport zijn". Daar is ook nog wel het een en ander tegenin te brengen met behulp van voorbeelden uit traditionele, en als zodanig erkende, sporten, zeker op amateurniveau.

Is het relevant om na te denken over de vraag of esports kan worden aangemerkt als 'sport' of maakt dat eigenlijk niet zoveel uit? Is het voldoende om het als sport aan te merken, alleen al omdat veel mensen esports volgen, ernaar kijken en zelf videogames spelen? In ieder geval vanuit een Europees en Nederlands standpunt beoordeelt, is het relevant om een antwoord op deze vraag te geven. Het zijn van een erkende sport roep rechtsverhoudingen in het leven tussen de aanbieder, spelers, nationale en internationale sportorganisaties en overheden, die zonder die kwalificatie niet ontstaan.

Denk daarbij aan stipendia, vrijstellingen of aangepaste studieschema's op universiteiten en hogescholen, maar ook aan erkenning vanuit de Treaty on the Functioning of the European Union (TFEU), vooral gebaseerd op artikel 6 TFEU.

Artikel 6 TFEU geeft de EU de bevoegdheid om lidstaten op velerlei wijze te ondersteunen wanneer de activiteiten van sport bijdragen aan de doelstellingen van de EU met betrekking tot sport ('specific characteristics of sports'):

*"Article 6 TFEU gives the EU powers to carry out actions to support, coordinate or supplement EU countries' action in areas such as sport, education and culture.*  
(<https://eur-lex.europa.eu/legal-content>)

Ik zou bij de beantwoording van deze vraag willen aanhaken bij de definitie die de Council of Europe geeft aan sport:

"all forms of physical activity which, through casual or organised participation, aim at expressing or improving physical fitness and mental well-being, forming social relationships or obtaining results in competition at all levels". (artikel 2 van the European Sports Charter 1992, herzien in 2001, <https://rm.coe.int/16804c9dbb>)

De Europese Commissie heeft deze definitie vervolgens in 2007 ook gebruikt in de White Paper on Sport.

In feite gaat het (ook in bovengenoemde definitie) om 5 kernactiviteiten:

Sport is een

1. Lichamelijke activiteit, die
2. mede te beoefenen is in recreatieve vorm,
3. waarbij enige competitie (strijd) aanwezig is,
4. die algemeen als zodanig erkend wordt (media, marketing e.d.) en
5. die in georganiseerd verband plaatsvindt

Ik zal aan de hand van deze 5 kernactiviteiten esports nader beschouwen:

### **1. Lichamelijke activiteit**

Het stereotype beeld van de esporter die op de bank met bier en chips zijn spel achter de computer speelt, alleen of met vrienden, is al lang geen realistische kijk meer op de esporter. Dat neemt niet weg dat dit argument nog steeds gebezigd wordt om esports niet als sport te betitelen: "if it can be done while drinking and smoking, then it is not a sport".

Fit zijn is echter ook voor de professionele esporter van het grootste belang om optimaal te kunnen presteren in een spel. Dat "smoking en drinking" in traditionele sport op amateurniveau eveneens voorkomt, zal menigeen die op zondagochtend het sportveld oploopt kunnen hebben waargenomen.

Focus en uithoudingsvermogen in esports zijn noodzakelijk, ook om de psychische druk die het spel

meebrengt, te kunnen weerstaan. Professionele esports teams zorgen voor hun esportsers als atleten. De grotere esports teams vangen de esportsers intern op: zorgen voor goede huisvesting, zorgen voor goede voeding, slaap en beweging.

In 2016 is door Prof. Dr. Ingo Froböse, hoogleraar Sport & Beweging aan de Duitse Sport Universiteit ('Deutsche Sport Hochschule') in Keulen een onderzoeksrapport gepubliceerd over esportsers en hun fysieke belasting. Hij komt na zo'n 5 jaar studie tot de conclusie dat deze gelijkgesteld moet worden aan die van atleten in traditionele sporten. (Stress im eSport – Ein Einblick in Training und Wettkampf, 2016)

Volgens het onderzoek van Froböse verricht een esportser 400 hand bewegingen per minuut op muis en keyboard, 4 keer zoveel als een gemiddelde computer gebruiker. Daarbij zijn de bewegingen asymmetrisch; beide handen worden gelijktijdig ingezet en op hetzelfde moment worden verschillende hersendelen gebruikt.

Zelfs een tafeltennisser van wie de oog-hand coördinatie eveneens zwaar op de proef gesteld wordt, ondervindt niet deze stress.

Froböse heeft voorts de hartslag van een esportser gedurende een competitie gemeten en komt uit op 160 tot 180 slagen per minuut, vergelijkbaar aan een marathonloper. De hoeveelheid stress hormoon Cortisol die tijdens een wedstrijd vrij komt is volgens het onderzoek vergelijkbaar aan een Formule 1-rijder.

Vanwege de gelijkenissen met een atleet uit de traditionele sporten, adviseert Froböse een esportser ook een gelijke trainingsstijl te adopteren als een atleet uit de traditionele sport. Leven als een professional, met gezonde voeding, voldoende slaap en leven voor de (e)sport.

Ik ben geneigd de studie van Froböse te volgen bij de beantwoording van de vraag of een esportser een lichamelijke activiteit uitoefent. Tegen dit standpunt worden veelal argumenten aangevoerd als het zittend bestaan van de esportser en het feit dat de computer en de muis een belangrijke factor in het spel zijn. Beide argumenten zijn wat mij betreft juist, maar zeggen niets over de inspanning die een esportser zich moet getroosten, zowel in training als tijdens wedstrijden. Beide argumenten gelden ook voor de Formule 1-coureur, die een zittend bestaan leidt en voor het succes van zijn of haar race mede afhankelijk is van hoe de auto zich houdt.

Maar net als bij esports gaat het bij motorsport (maar ook bij handboog of pistoolschieten) om de combinatie van mens en machine, waarbij de sporter bepaalt hoe de machine wordt bediend en ingezet om de wedstrijd te winnen. Vaardigheid en strategie komen op deze wijze ook bij esports samen.

## **2. Mede te beoefenen in recreatieve vorm**

Het behoeft geen betoog of verdediging dat esports bij uitstek in recreatieve vorm beoefent wordt, soms tot grote ergernis van ouders die hun kinderen nog steeds het liefst zien buitenspelen (en sporten). Voor mij wordt derhalve ook aan onderdeel 2 van de definitie van sport voldaan.

Koen Weijland, voormalig esportser FIFA bij Ajax en inmiddels tv persoonlijkheid rondom esports in Nederland, begrijpt dat ouders twijfels hebben over de waarde van esports als recreatie, afgezet tegen traditionele sporten. Hij probeert de combinatie van esports met een gezonde levensstijl over te brengen op zijn volgers.

Hij zegt daarover in een interview met 'Alles over Sport':

*“Als ik in mijn filmpjes zeg dat je niet alleen FIFA moet spelen of kijken, maar ook buiten moet gaan voetballen, dan heeft dat effect, omdat ik een soort held voor hen ben.”*

<https://www.allesoversport.nl/artikel/esports-gewoon-een-game-of-echte-sport/>.

### **3. Waarbij enige vorm van strijd aanwezig is**

Een ieder die op youtube, twitch of fox, of beter nog live eens een esports wedstrijd heeft gevolgd, zal gezien hebben dat er evenveel beleving en strijd aanwezig is als bij een wedstrijd uit een van de traditionele sporten.

### **4. Die algemeen als zodanig erkend wordt (media, marketing ed).**

Om het belang van esports in de markt en daarmee de erkenning van esports als een serieuze bezigheid te benoemen, kunnen we het beste kijken naar wat onderzoeksrapporten zeggen over de ontwikkeling van esports. Er circuleren veel rapporten met statistieken op internet, die niet allemaal consistent zijn in wat gezegd wordt over de ontwikkeling van esports, maar het navolgende lijkt wel een getrouw beeld te geven:

- De markt voor het spelen van games is met bijna 11% in 2017 ten opzichte van 2016 gestegen. In 2017 gaat er USD 116 Miljard om in deze markt (waarvan de USA en China reeds 50% uitmaken, Europa is goed voor USD 26,4 Miljard).
- Esports fans zijn sinds 2015 in aantallen sterk gestegen. In 2015 keken er nog 235M mensen naar esports (fans én incidentele kijkers) in 2017 is dat aantal toegenomen tot 385M kijken. De verwachting is dat er in 2020 590M kijkers zullen zijn, een toename van ruim 20% in 5 jaar tijd.
- De omzet in esports laat een nog sterkere stijging zien over genoemde jaren 2015-2020, de totale omzet in esports in 2015 bedroeg USD 1,5 Miljard en zal naar schatting USD 1,9 Miljard bedragen in 2020 (in 2022 USD 2,3 Miljard).
- Investeerders hebben vertrouwen in de markt, die een waarde heeft van USD 1,5 miljard door in 2017 USD 750M in esports te investeren.
- De prijzenpoule van Dota 2 bedroeg in 2017 USD 37,1 M met 12,6M kijkers per maand. League of Legend heeft meer kijkers (101M per maand), maar een kleine prijzenpoule (USD 11,4M).

(data uit: Newzoo, Market Overview, the global games and esports market, 2017 en Esports courtside: playmakers of 2017, December 2017, Superdata Research 2017).

Inmiddels heeft McDonalds Duitsland laten weten zich terug te trekken als sponsor van de Duitse voetbalbond en zich te richten op de Duitse toernooien van de ESL, de Esports League. Mc Donalds wordt in 2019 official partner van de ESL Meisterschaft, het Duits kampioenschap voor Counter Strike:Global Offensive, League of Legends en FIFA.

<http://database.esportsobserver.com/game/fifa-18>

<https://esportsobserver.com/mcdonalds-esl-deal-renewal/>.

Mercedes, ook reeds sponsor van de ESL, heeft eveneens besloten vanaf eind 2019 zich niet meer te verbinden aan de Duitse Voetbalbond.

Gezien de publieke belangstelling en het feit dat esports een duidelijke propositie heeft voor het bedrijfsleven (sponsors en investeerders) om een nieuw, jonger publiek te bereiken, kom ik tot de slotsom dat ook aan dit aspect van de definitie van sport, wordt voldaan voldoet. Esports is een activiteit die algemeen wordt erkend.

## 5. Die in georganiseerd verband plaatsvindt

Dit laatste onderdeel uit de definitie van sport vormt het eigenlijke onderwerp van mijn bijdrage. Mijn conclusie is dat esports niet dezelfde organisatiestructuur kent als de traditionele sport. Dat is niet vreemd, want esports is nog pril in haar bestaan en in vergelijking tot de de Internationale RoeiFederatie als de oudste internationale sportbond, opgericht in 1892, is de achterstand van esports op de tradionele sport qua organisatiestructuur derhalve groot.

Maar het enkele feit dat er verschillen zijn in organisatiestructuur, in governance van de esports versus die van de traditionele sport, leidt op zichzelf nog niet tot de conclusie dat op dit onderdeel de definitie van sport faalt bij toepassing ervan op esports.

Om dat te beoordelen is het relevant stil te staan bij de vraag hoe esports op dit moment is georganiseerd en of dat zelfstandig beschouwt passend is bij het begrip "georganiseerd verband" in de de definitie van sport.

Bij de beoordeling van de wijze van organisatie van esports sluit ik aan bij definities van de EU waar het de 'good governance in sports' betreft:

*"The autonomy and self-regulation of sport organisations is underpinned by good governance in the sector. To promote good governance in sport at the European level, the Commission and EU countries are to endorse common standards through the exchange of good practice and by providing targeted support to specific initiatives.*

[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ Communication \(COM\(2011\) 12 final\) — Developing the European Dimension in Sport](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/Communication (COM(2011) 12 final) — Developing the European Dimension in Sport)

De uitwerking van dat uitgangspunt is ondermeer gegeven in de EU "Conclusions on enhancing integrity, transparency and good governance in major sport events:

*"sports federations managing their respective sports in accordance with the basic and recognised principles of good governance (e.g. transparency, democracy, checks and balances and solidarity) given that sports organisation is essentially self-regulated."*

[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/document 52016XG0614\(03\)\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/document 52016XG0614(03)))

Samengevat is de EU bereid sport als een bijzondere "bedrijfstuk" te zien vanwege de bijzondere karakteristieken van sport, die ook andere beleidsterreinen van de EU positief beïnvloeden, maar om die status te behouden, dient de sport haar organisatiestructuur op orde te hebben. De EU definieert 'het op orde hebben van de organisatiestructuur' met begrippen als transparant, democratisch, checks and balances en solidariteit.

De vraag is vervolgens of esports op dit moment voldoet aan de gegeven uitgangspunten van good governance? Mijn antwoord is om de navolgende redenen ontkennend.

### a. esports stakeholders

Esports kent verschillende stakeholders: de ontwikkelaar van de videogame (publisher), de toernooi-organisatie (vaak nog in één hand met de ontwikkelaar), teams, individuele spelers, sponsors, platforms zoals Twitch en Youtube, producenten van de te distribueren content en anderen.

Op het eerste gezicht zijn er veel gelijkenissen met de traditionele sport, waar toernooien georganiseerd worden door nationale en internationale federaties, waaraan teams en spelers meedoen, waar tv rechten verhandeld worden en dergelijke.

Ondanks de gelijkenissen, is er in mijn visie een essentieel verschil tussen esports en het ecosysteem van de traditionele sport en dat is gelegen in het (ontbreken of het beperkte) democratisch gehalte van de uiteindelijke rechthebbende bij esports.

In de traditionele sport is dat -gemakshalve- de nationale of internationale sportfederatie. Zij bepalen de wedstrijdkalender (al dan niet gezamenlijk met clubs), bij spelregelwijzigingen hebben zij het laatste woord, toernooien worden onder hun auspiciën georganiseerd en zij onderhandelen over de tv-rechten. Bij het voetbal spelen de clubs daarin ook een belangrijke rol, maar dat is bij de kleinere sports minder of niet het geval. De bonden schrijven de "rules of the game" en de leden van de bonden hebben daar direct of indirect een zekere invloed op. De rechtspraak in geval van het niet naleven van de regels is vastgelegd in tuchtrecht en arbitragereglementen.

Door de lidmaatschapsverhoudingen binnen de verenigingsstructuur waarin de sport is georganiseerd, is er een zekere vorm van democratie in de besluitvormingsprocessen, al dan niet op getrapte wijze. Ook al kennen ook democratische structuren soms excessen, met als meest sprekend voorbeeld de gebeurtenissen rondom FIFA, uiteindelijk hebben ook daar -soms mede onder druk van buitenaf- de democratische processen regulerend opgetreden.

Bij esports is geen sprake van een verenigingsstructuur of andere vorm van lidmaatschapsverhouding tussen de aanbieder en de deelnemende teams en sporters.

Weliswaar beginnen er geleidelijk aan franchises rondom een bepaalde videogame te ontstaan naar Amerikaans model van professionele sport, maar dat betreft voornamelijk de organisatie van teams.

Op dit moment wordt de esport zelf vooral gedomineerd door de publisher, de game-ontwikkelaar. De grootste esports toernooien als league of legend, Counter Strike:Global Offensive, Overwatch ed, worden voornamelijk met name georganiseerd door of onder auspiciën van de ontwikkelaar, Riot Games, Valve, Blizzard. Sommige ontwikkelaars geven weliswaar te kennen zichzelf vooral te zien als ontwikkelaar en niet als een esports onderneming en derhalve in te zijn voor een andere organisatie structuur, maar zover is het op dit moment nog niet.

(Laura L.Chao, You must Construct Additional Pylons: Building a better framework for Esports Governance, 86 Fordham L. Rev.737 (2017), 745).

Het democratisch gehalte van de videogamer ontwikkelaar is van een andere orde dan dat van de traditionele sportbond. De ontwikkelaar is geen vereniging met een ledenstructuur. Het is een commerciële onderneming, met aandeelhouders, gericht op het maken van winst en aandeelhouderswaarde. Als voorbeeld: de Chinese internet gigant Tencent heeft in 2011 voor \$ 400M 93% van de aandelen in Riot Games, de maker van League of Legends, verkregen en in 2015 voor een niet bekendgemaakte koopprijs de resterende 7%.

De ontwikkelaar behoeft zich als gevolg van de niet met een sportbond vergelijkbare organisatie structuur minder gelegen te laten liggen aan de wensen van de spelers en de teams. Deze hebben geen directe zeggenschap en kunnen slechts "stemmen met de voeten".

De macht van de ontwikkelaar is gelegen in het feit dat zij beschikt over alle intellectuele eigendomsrechten die betrekking hebben op de videogame, het spel. Niet alleen bepaalt de ontwikkelaar hoe het spel eruit ziet en welke regels er aan het spel verbonden zijn, ook het te gelden maken van de Intellectuele Eigendomsrechten verbonden aan het spel, wordt beheerst door de ontwikkelaar. Zij heeft alle (juridische en economische) touwtjes in handen en kan door middel van licenties aan door haar geselecteerde derden rechten verlenen. Daardoor kunnen teams deelnemen aan toernooien en kunnen partijen als ESL toernooien organiseren, maar alles valt of staat met de bereidheid van de ontwikkelaar om teams toe te laten of partijen rechten te verlenen om toernooien

te organiseren.

De "terms of use" van het spel league of Legends bijvoorbeeld bepalen in artikel 3.2. terzake van de Intellectuele Eigendomsrechten:

*"We (and our licensors) own and reserve all intellectual property rights and other rights and title in and to the Riot Services, and all data and content included therein, including, user accounts, computer code, titles, objects, artifacts, characters, character names, chat logs, Game recordings and broadcasts, locations, location names, stories, dialog, catch phrases, artwork, graphics, structural or landscape designs, animations, sounds, musical compositions and recordings, (...) audio-visual effects, character likenesses, methods of operation and gameplay (collectively, "Game Content"). You can't create any work of authorship based on the Game Content or Riot Services except as expressly permitted by us. (..)*

*You also agree that unless we grant you a license, in a signed written contract, you may never use any of our trademarks, service marks, trade names, logos, domain names, taglines, or trade dress. Any reproduction, redistribution, or modification of the Riot Services, or use of the Riot Services not in accordance with this Agreement, is expressly prohibited and may result in severe civil and/or criminal penalties."*

<https://euw.leagueoflegends.com/en/legal/termsfuse>

Illustratief is ook de volgende bepaling in de "terms of use" (artikel 4.4):

*"NOTWITHSTANDING ANYTHING TO THE CONTRARY HEREIN, YOU ACKNOWLEDGE AND AGREE THAT YOU SHALL HAVE NO OWNERSHIP OR OTHER PROPERTY INTEREST IN YOUR ACCOUNT, AND THAT ALL RIGHTS IN AND TO YOUR ACCOUNT ARE AND SHALL FOREVER BE OWNED BY AND INURE TO THE BENEFIT OF RIOT GAMES."*

Eenzelfde macht voor de ontwikkelaar geldt op het gebied van de spelregels, de "rules of the game". Het staat een ontwikkelaar vrij om op ieder moment dat het haar uitkomt de spelregels van de videogame aan te passen. In de hiervoor genoemde "terms of use" van het spel League of Legends staat in artikel 4.3 in dit verband:

*"We have the right to delete, alter, move, remove, or transfer any and all Game Content—including Virtual Items—in whole or in part, at any time and for any reason or no reason, with or without notice to you, and with no liability of any kind to you."*

Dit maakt het spel, i.c. League of Legends, in potentie onberekenbaar, ook al is het wellicht onwaarschijnlijk dat vaak van dit recht om tijdens de wedstrijd de spelregels aan te passen, gebruik gemaakt zal worden. Dat het desalniettemin voorkomt bewijst het toernooi in de Garena Pro League in 2017, waar Riot Games op het laatste moment nog besloot de league structuur zodanig aan te passen, dat midden in het seizoen alsnog een extra Vietnamees team aan de League of Legends competitie mocht deelnemen. De petitie die de gekwalificeerde teams tegen deze wijziging van de regels inbracht, luidde:

*"While we understand Garena wanting to reward Vietnam for their success; we object to the abrupt and arbitrary nature of this profound change and its effect on the upcoming premier tournament of our region. If Garena wishes to implement a rule of this nature in the future, we would both understand and support its incorporation. Yet, deciding in the midst of the competitive season, however seemingly justified, to change the rules in such a monumental fashion without reasonable or due notice would be fundamnetally unfair".*



Riot Games heeft geen gehoor gegeven aan de petitie, waarna het nieuw toegelaten team uit Vietnam, de 'Gigabyte Marines', uiteindelijk ook de League of Legends Garena Premier League won.

De ervaringen die in verschillende esport leagues zijn opgedaan, hebben ook rondom de governance verbeteringen laten zien, maar de invloed van de ontwikkelaar op het spel is nog steeds groot en dat maakt esports kwetsbaar. Die kwetsbaarheid zit op twee fronten:

1. De eerste vorm van kwetsbaarheid zit in bovengenoemde afhankelijkheid. Het gebruik op exclusieve wijze van Intellectuele Eigendomsrechten door één partij, de ontwikkelaar, maakt deelnemers aan esports sterk afhankelijk van de besluiten die zo'n partij neemt, zonder dat daar een duidelijke rechtsgang gegeven is om zulke besluiten van de ontwikkelaar aan te tasten.
2. De tweede vorm van kwetsbaarheid betreft afnemende winstgevendheid van een bepaalde videogame (en in het uiterste geval het faillissement van de ontwikkelaar). Dat kan het gevolg zijn van het feit dat een bepaalde videogame niet langer interessant genoeg is voor het grote publiek en toernooien live of via de uitzendende platforms niet meer of steeds minder worden gevolgd. Dat is vergelijkbaar wellicht aan de traditionele sport, maar waar er in de traditionele sport altijd wel de mogelijkheid blijft bestaan om de sport in kwestie te beoefenen buiten een bond om, bestaat er voor de geïnteresseerde speler geen mogelijkheid meer om het spel voort te zetten als de ontwikkelaar besluit haar videogame niet meer te produceren.

De eerste vorm van kwetsbaarheid is goed te ondervangen door de governance van esports zodanig aan te passen, dat men minder afhankelijk wordt van slechts één partij. Er zijn goede initiatieven daartoe genomen, ondermeer door de oprichting van de World Esports Association ('WESA'), opgericht door ESL en toonaangevende esports teams. WESA stelt zich ten doel esports verder te professionaliseren en heeft daartoe een aantal reglementen opgesteld, waaronder arbitrage regels en code of conduct regels voor spelers en teams.

Toernooiorganisaties kunnen hun wedstrijden laten plaatsvinden onder WESA-rules. Om de deelnemers daaraan te verbinden zullen deze bij inschrijving moeten verklaren de betreffende regels te aanvaarden en te zullen naleven (article 8.2 code of conduct):

*"Persons bound by this Code are obliged to respect all applicable laws and regulations as well as WESA's regulatory framework to the extent applicable to them."*

De Code bevat verschillende bepalingen die betrekking hebben op de integriteit van esports, waar het gaat om matchfixing, corruptie en omkoping, doping en anti-discriminatie. De code stelt zich ten doel om gedragsregels te stellen waaraan personen en organisatie zich hebben te houden bij deelname aan of organisatie van esports evenementen (*"defines the values and principles of WESA and lays down the consequent rules for behaviour and conduct within WESA as well as with external parties"*).

De bedreigingen die WESA in haar code benoemt zijn reëel en worden onderkent door de esports gemeenschap. Desalniettemin is er nog een grote diversiteit aan esportsorganisaties, elk met eigen toernooiregels en een eigen rechtsgang (of geen) in geval van geschillen tussen teams onderling of met de toernooi organisatie.

De tweede vorm van kwetsbaarheid, zijnde het van de markt halen van een bepaald spel, is niet eenvoudig te ondervangen, maar is eigen aan ook traditionele sporten. De spelers van dat spel zullen het dan maar moeten doen met de laatste versie die door de ontwikkelaar op de markt was gebracht, voor zolang dat gaat.

## Conclusie

De afhankelijkheid van de ontwikkelaar en het niet adequaat organiseren van tegenwicht daartegen, brengt mij tot de conclusie dat esports zich op dit moment niet kwalificeert als sport in de definitie van de Counsel of Europa. Er is geen adequate governance met een organisatiestructuur die transparant en democratisch is en gekenmerkt wordt door goede checks and balances en solidariteit.

Ik haast mij om op te merken dat in Azië esports inmiddels wel als officieel medaille winnend onderdeel is toegelaten tot de Asian games in 2022, maar daartegenover ondersteunt het IOC mijn conclusie.

Het IOC heeft zich i op het standpunt gesteld dat esports vaak te gewelddadig en discriminatoir zijn: *"we cannot have in the Olympic Program a game which is promoting violence or discrimination. So-called killer games. They, from our point of view, are contradictory to the Olympic values and cannot therefore be accepted"*, aldus Bach, voorzitter van het IOC tijdens de Asian games in augustus 2018 in Jakarta, in een interview met Stephem Wade van Associated Press . (<https://www.independent.co.uk/sport/olympics/olympics-esports-wont-be-added-killer-games-too-violent-ioc-president-thomas-bach-a8522301.html>).

Bach gebruikt overigens andere argumenten dan ik hiervoor heb benoemt om tot dezelfde conclusie te komen. Waar ik mij vanuit een organisatorisch oogpunt op het standpunt stel dat esports op dit moment zich niet kwalificeert als sport, kijkt het IOC derhalve meer naar de inhoud van het spel. Inmiddels zijn er ontwikkelingen op gang gekomen om toch te kijken naar mogelijkheden om esports te incorporeren in de Olympische familie (<http://www.sportspromedia.com/news/intel-ioc-esports-gaming-olympics-inclusion>).

Uit dit laatste voorbeeld wordt maar weer eens duidelijk dat niets in steen gebeiteld is, zeker niet waar het sport betreft. Het is zeker niet uitgesloten dat mijn conclusie dat esports geen sport is, over een half jaar alweer herroepen moet worden. En daarmee is het onderwerp voldoende actueel en interessant voor de Vereniging Sport & Recht om te blijven volgen.

Dolf Segaar  
Advocaat CMS Amsterdam  
November2018/september 2019