

Esports Governance

Dolf Segaar, advocaat sportrecht CMS

Onderwerpen:

- Wat is esports
- Is esports sport?
- aan de hand van definitie van sport bespreken van aspecten van esports, inclusief governance
- Bedreigingen voor esports: matchfixing, betting, doping, kansspelautoriteiten



Wat is esports?

- Electronische sport, waarbij computers de spelers faciliteren in het uitoefenen van een videogame, als wedstrijd tussen de spelers.
- Ecosysteem bestaat uit verschillende subculturen:
 - MOBA (Multi Player Online Battle Arena): League of Legends, Dota 2
 - First Shooter/last man standing: Counter Strike: Global Offensive
 - Traditionele sportgames: FIFA 19



Edgar Davids



- Striker Lucian
- Rechtbank Amsterdam, 9 augustus 2017: ECLI:NL:RBAMS:2017:5415

Edgar Davids



Is esports sport?

- Is er een belang om als sport te worden aangemerkt?
- Aansluiting zoeken bij definitie Council of Europe (1992, herbevestigd 2001 en in witboek Europese Commissie in 2007 overgenomen):
- “ *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*”

Definitie van sport

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) en
5. Die in georganiseerd verband plaatsvindt



Lichamelijke activiteit

“if it can be done while drinking and smoking it is not a sport”

– Onderzoek wijst echter uit:

- Esporter heeft 400 handbewegingen per minuut (4x het gemiddelde)
- 160 tot 180 hartslagen per minuut (marathonloper)
- Hoeveelheid vrijkomend cortisol hormoon gelijk aan Formule 1 coureur

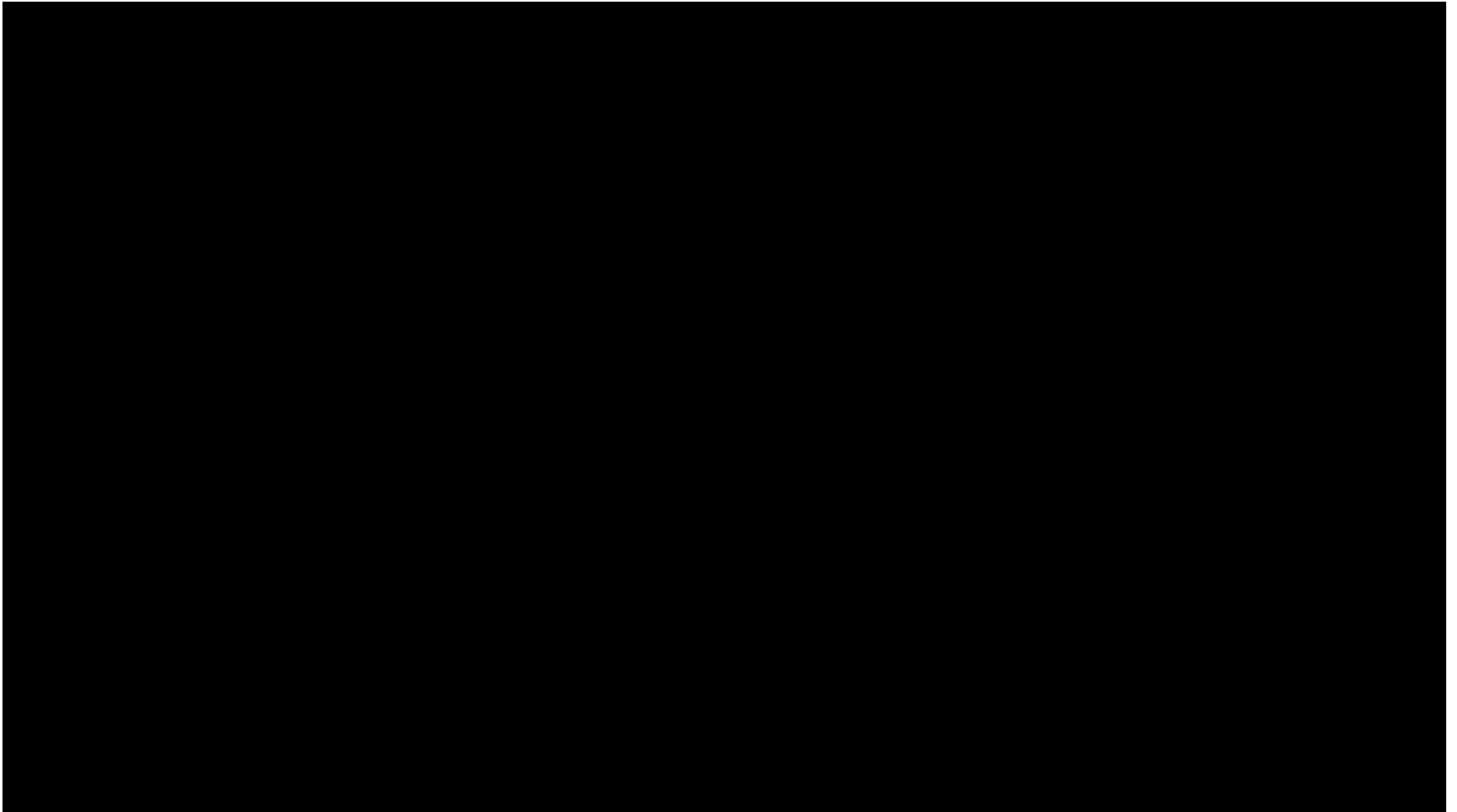


Mede te beoefenen in recreatieve vorm

- Esports worden gemakkelijk (en (volgens sommigen te vaak) ook recreatief gespeeld.



Waarbij enige vorm van strijd aanwezig is



Die algemeen als zodanig erkend is

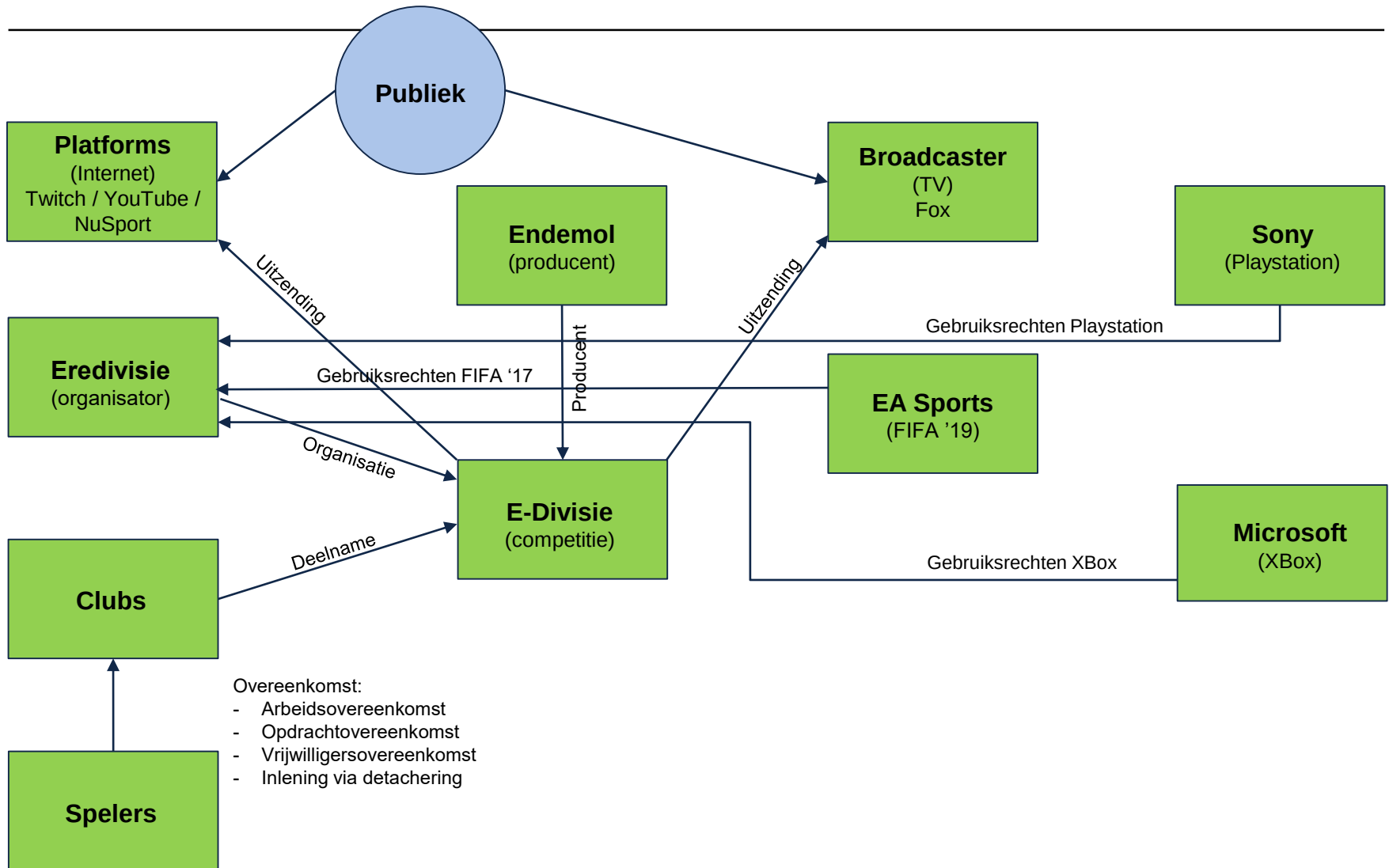
- De markt voor het spelen van games is met bijna 11% in 2017 ten opzichte van 2016 gestegen. In 2017 gaat er USD 116 Miljard om in deze markt (waarvan de USA en China reeds 50% uitmaken, Europa is goed voor USD 26,4 Miljard).
- Esports fans zijn sinds 2015 in aantallen sterk gestegen. In 2015 keken 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.
- 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).

Die in georganiseerd verband plaatsvindt

- Esports heeft niet dezelfde organisatiestructuur als traditionele sport. EU verwacht van sport, dat de organisatie zich kenmerkt door:
 - Transparantie
 - Democratie
 - Checks & Balances
 - Solidariteit



Stakeholders esports



Organisatiestructuur esports

- Ontbreekt aan democratie en solidariteit: zeggenschap ontwikkelaar onbeperkt.
- Ontbreekt aan transparantie:
- *"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."* (terms of use league of Legends)
- Gebrekkige Checks & Balances: interne rechtspraak is gebrekkig geregeld

Kwetsbaarheid esports wegnemen

- Kwetsbaarheid gelegen in afhankelijkheid van ontwikkelaar: governance aanpassen.
- Voorbeeld: World Esports Association (WESA):
- *“Persons bound by this Code are obliged to respect all applicable laws and regulations as well as WESA’s regulatory framework tot he extent applicable to them”*
- WESA komt ook op tegen matchfixing, betting, doping, integriteitsvraagstukken



Stand van zaken: esports als sport?

- Duits Olympisch Comité: geen erkenning, gevaar van verslaving, geweld en gezondheidsrisico's
- Nederland: kansspelautoriteit: lootboxes
- Nederland: NOC*NSF sluit aan bij Sportaccord, standpunt IF's
- IOC: gewelddadig en discriminatoir
- aanpassen governance kan op den duur leiden tot erkenning esports als sport.



Bedankt voor uw aandacht

Vragen?

C/M/S/ Law-Now™

Your free online legal information service.

A subscription service for legal articles
on a variety of topics delivered by email.
www.cms-lawnow.com

C/M/S/ e-guides

Your expert legal publications online.

In-depth international legal research
and insights that can be personalised.
eguides.cmslegal.com

CMS Legal Services EEIG (CMS EEIG) is a European Economic Interest Grouping that coordinates an organisation of independent law firms. CMS EEIG provides no client services. Such services are solely provided by CMS EEIG's member firms in their respective jurisdictions. CMS EEIG and each of its member firms are separate and legally distinct entities, and no such entity has any authority to bind any other. CMS EEIG and each member firm are liable only for their own acts or omissions and not those of each other. The brand name "CMS" and the term "firm" are used to refer to some or all of the member firms or their offices.

CMS locations:

Aberdeen, Algiers, Amsterdam, Antwerp, Barcelona, Beijing, Belgrade, Berlin, Bratislava, Bristol, Brussels, Bucharest, Budapest, Casablanca, Cologne, Dubai, Duesseldorf, Edinburgh, Frankfurt, Geneva, Glasgow, Hamburg, Hong Kong, Istanbul, Kyiv, Leipzig, Lisbon, Ljubljana, London, Luxembourg, Lyon, Madrid, Mexico City, Milan, Moscow, Munich, Muscat, Paris, Podgorica, Prague, Rio de Janeiro, Rome, Sarajevo, Seville, Shanghai, Sofia, Strasbourg, Stuttgart, Tehran, Tirana, Utrecht, Vienna, Warsaw, Zagreb and Zurich.

www.cmslegal.com