

Van zolderkamer tot stadion

HOE ESPORTS VOLWASSEN WERD

Wie bij topsport nog altijd denkt aan gras, zweet en volle kleedkamers, loopt anno 2026 achter de feiten aan. Esports is al lang geen niche meer voor een kleine groep gamers op een zolderkamer. Het is uitgegroeid tot een wereldwijde industrie met professionele clubs, coaches, trainingsschema's, bomvolle arena's vol toeschouwers en prijzengeld waar menig topsporter van droomt.

Dat contrast wordt extra duidelijk wanneer je het heden naast het verleden legt. Tijdens een rondetafelgesprek over de ontwikkeling van esports klinkt één conclusie al snel eensgezind: dit is geen spelletje meer.

Kelders en bioscopen

Voor Nederlandse esportspionier Sander Kaasjager begon het allemaal begin jaren 2000, in een tijd waarin esports nauwelijks structuur kende. "Nu speel je in enorme arena's met camera-crew, lichtshows en complete producties," vertelt hij. "Maar ik heb ook toernooien gespeeld in een kelder. En een finale in een bioscoopzaal. Dat voelde toen al gigantisch. Dat was toen ook gigantisch, want je was dat helemaal niet gewend."

Kaasjager behoorde tot de eerste generatie die internationaal doorbrak. Hij speelde first-personshooters als Quake, Painkiller en Unreal Tournament en nam in 2004 deel aan de Electronic Sports World Cup 2004, destijds één van de drie grootste esportseventen ter wereld. "Dat blijft mijn meest memorabele toernooi. Voor het eerst internationaal, tegen de absolute top. Alles was nieuw: het reizen, het podium, het idee dat je ineens tegen spelers uit de hele wereld speelde."

Hoewel hij al vroeg speelde voor topteam Fnatic, was professionalisering nog geen vanzelfsprekendheid. "Ik had een manager en soms werd er veel geregeld, maar je moest ook enorm veel zelf uitzoeken. Reizen, hotels, eten. Er waren geen voorbeelden, geen vaste paden. Je wist ook niet hoelang zo'n carrière kon duren of wat verstandig was om te doen."



Het mentale aspect is heel belangrijk. Daar stond je vroeger veel minder bij stil.

Omslag

Die pioniersfase staat in schril contrast met hoe esports er vandaag uit ziet. Coaches, diëtisten, mentale begeleiding en vaste trainingsschema's zijn inmiddels eerder regel dan uitzondering. "Als ik toen meer had gedaan aan voeding en fysieke training, had ik er misschien nóg meer uit kunnen halen," zegt Kaasjager nu, met de wijsheid van achteraf. "Het mentale aspect is heel belangrijk. Daar stond je vroeger veel minder bij stil."

Aan dezelfde tafel zit Max Koelemaij, esporter bij FC Volendam en een van de bekendere Nederlandse FIFA-spelers. Zijn verhaal laat zien hoe vanzelfsprekend die professionaliteit inmiddels is. "Of je een echte topsporter bent, hangt van de speler af," zegt hij. "Maar in principe trainen we net zo serieus als andere sporters." Die trainingen lopen sterk uiteen. "Dat kan een uurtje per dag zijn, maar in drukke periodes ook zes tot acht uur. Acht uur gamen klinkt misschien relaxed, maar mentaal is het echt intensief."

Volgens Koelemaij verklaart dat ook waarom steeds meer spelers werken met mentale coaches en diëtisten. "Ik doe dat zelf nog niet, omdat ik me mentaal sterk genoeg voel, maar ik weet dat andere spelers daar veel aan hebben."

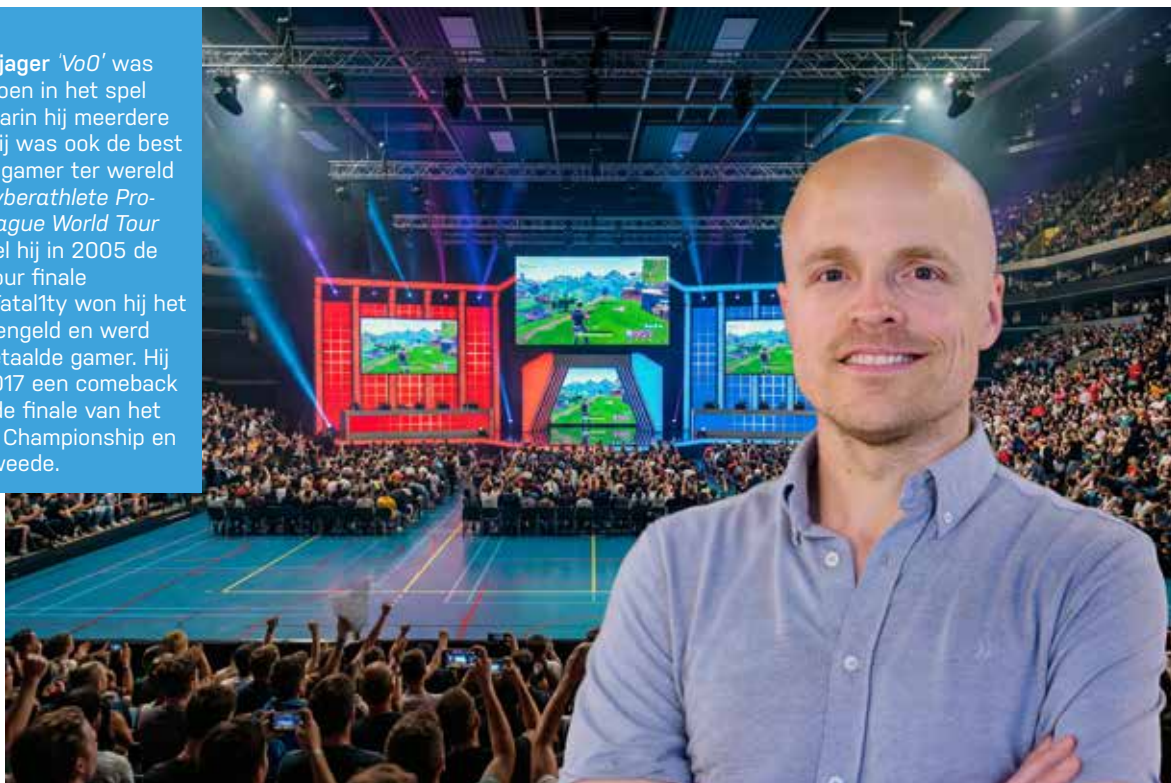
Clubs, coaches en volle tribunes

Waar esports ooit vooral individueel was, zijn spelers nu steeds vaker onderdeel van een organisatie. "FC Volendam neemt esports serieus," zegt Koelemaij. "Maar clubs als Ajax hebben echt complete teams eromheen. Dat is wel next level." Volgens hem zie je dat niet alleen terug in begeleiding, maar ook in media-aandacht, content en fanbeleving.

Die professionalisering vertaalt zich direct naar publiek. Koelemaij ervaarde dat zelf tijdens het wereldkampioenschap FIFA in Berlijn. "Dat was mijn vetste ervaring tot nu toe. Duizenden mensen op de tribune, mijn familie erbij. Dan voelt het echt alsof je ergens voor speelt." Hij eindigde daar als negende van de wereld, pas achttien jaar oud. "Dat voelde echt als mijn doorbraak."

PIONIER

Sander Kaasjager 'Vo0' was wereldkampioen in het spel Painkiller, waarin hij meerdere titels won. Hij was ook de best verdienende gamer ter wereld tijdens de *Cyberathlete Professional League World Tour* (CPL). Hoewel hij in 2005 de CPL World Tour finale verloor van Fatal1ty won hij het meeste prijzengeld en werd hij de bestbetaalde gamer. Hij maakte in 2017 een comeback en bereikte de finale van het Quake World Championship en werd daar tweede.



CIJFERS ESPORTS

Grote spelersbasis: Nederland telt ruim 9,6 miljoen gamers.

Competitieve spelers: In 2019 speelde 1% van de Nederlanders tussen 16-80 jaar in een esports-competitie (niet allemaal professionals).

Professioneel inkomen: Professionele esportsers kunnen gemiddeld tussen de €1800 en €6700 verdienen per maand, naast prijzengeld.

INKOMSTENSTROMEN IN NEDERLANDSE ESPORTS

Prijzengeld: Nederlandse spelers, zoals Joreus (Rocket League), verdienen via internationale toernooien tienduizenden tot honderdduizenden euro's aan prijzen, zoals te zien is bij de Esports World Cup.

Salariissen en contracten: Professionele esportsers ontvangen ook vaste salariissen van hun teams met uitschieters voor topspelers.

Sponsoring & Merchandising: Teams en spelers genereren inkomsten via sponsorcontracten en merchandise, hoewel dit minder gedocumenteerd is in Nederland.

Competities: De eDivisie (voor EA Sports FC) is een grote nationale competitie waar spelers prijzengeld winnen, met €50.000 in 2023, waarvan €20.000 voor de winnaar.

GROTE PRIJZENPOTTEN (INTERNATIONAAL)

- De prijzenpotten van grote internationale toernooien zijn astronomisch, met bijvoorbeeld de Dota 2 World Championship met meer dan \$18 miljoen!
- Nederlandse spelers doen mee aan deze wereldwijde toernooien en delen in de prijzen, hoewel ze niet de absolute wereldtop qua prijzengeld bereiken.

MARKTGROEI

De wereldwijde esportsmarkt groeide in 2024 naar \$1,75 miljard en wordt verwacht te groeien naar bijna \$10 miljard in 2033, wat de economische activiteit in Nederland ook stimuleert.

RECENTE TOPSPELERS PER GAME

Dota 2: Melchior 'Seleri' Hillenkamp is de meest verdienende Nederlander, met grote overwinningen in 2024 met Gaimin Gladiators.

EA FC (FIFA): Manuel 'ManuBachoor' Bachoor is een recente wereldkampioen (2023, 2024) en een van de toppers.

Emre Yilmaz is ook een top-EA FC-speler.

Coen Jansen werd in 2024 Nederlands kampioen allround gamen, wat diversiteit in gaming skills laat zien.

**ESPORTER****Max Koelemaij**

De 20-jarige Max Koelemaij komt dit KPN eDivisie-seizoen 2025-2026 uit voor FC Volendam. Hij is al ruim 4 seizoenen esporter en heeft op meerdere internationale toernooien gespeeld. Max kwam onder meer uit voor de esportsteams van Ajax en FC Utrecht en speelt het voetbalspel EA FC, dat vroeger nog FIFA heette.

“

We trainen net zo serieus als andere sporters. Dat kan een uurtje per dag zijn, maar ook zes tot acht uur. Klinkt misschien relaxed, maar is mentaal echt intensief.

Voor buitenstaanders blijft de omvang van esports soms lastig te bevatten. "Het lijkt op veel vlakken op echt voetbal," zegt Koelemaij. "Je hebt coaches, schema's, fans en prijzengeld. Natuurlijk is het niet zo groot als voetbal, maar spelen voor drie- of vierduizend mensen is al geweldig." Prijzengelden van tienduizenden euro's in de E-divisie en een WK met een prijzenpot van een miljoen dollar zijn inmiddels geen uitzondering meer. Tegelijkertijd neemt ook de druk toe: presteren gebeurt allang niet meer buiten het zicht van fans, media en sociale platforms.

Vooruitkijken en terugblikken

Kaasjager, inmiddels veertig jaar oud, volgt de scene nauwelijks meer. "Ik heb een gezin, werk fulltime. Ik ben met esports-pensioen." Toch kijkt hij met trots terug. "Ik heb op mijn twintigste de wereld rondgereisd om games te spelen. Dat is een unieke levenservaring."

Hoewel trots blijft er bij Kaasjager ook een lichte wat-als-gedachte hangen. "Soms denk ik wel: ben ik niet tien jaar te vroeg geboren? Met Twitch, YouTube en streaming had ik misschien een hele andere carrière kunnen opbouwen." In zijn tijd bestonden die mogelijkheden simpelweg nog niet. "Toen ik voor het eerst hoorde dat mensen naar streams keken, dacht ik: wie kijkt daar nou naar? Nu is het een hele industrie."

Waar Kaasjager met trots terugblijkt, kijkt Koelemaij juist vooruit. "Het is een industrie die ook in Nederland nog veel groter kan worden. Zeker door de jeugd en digitalisering. Als we hier vol op inzetten, is esports over tien jaar ook in Nederland echt booming."

Van kelders en bioscopen tot volle stadions: esports is volwassen geworden, maar groeit nog elke dag verder. Of het echter ooit als échte sport gezien gaat worden, is uiteindelijk de vraag. En of dat ook nodig is, een tweede. ■