



House of Esports Anbi

INLEIDING

De stichting House of Esports heeft een ANBI-status sinds 2020.

HoE heeft een educatieve en maatschappelijke doelstelling, om door middel van voorlichting en bewustwording een actieve en gezonde leefstijl onder kinderen te promoten, met beweging en aandacht voor balans, terwijl zij ook hun talenten via het samen spelen mogen ontdekken, dus waar hun natuurlijke manier van probleemoplossing goed werkt. Door die unieke werkwijze van House of Esports leren kinderen dat zij ook in het spel hun persoonlijke talent al inzetten en kunnen herkennen.

Tegelijk leren zij dat ondanks die succeservaring in het spel, wel moeten leren streven naar balans met hun slaap, vriendjes, school etc, voor geluk in het echte leven. Door die bewustmakende aanpak weten wij te bereiken dat kinderen (door volwassenen als ouders en docenten) aanspreekbaar en bereikbaar zijn op het onderwerp gamen en gametijd. De stichting helpt zo gameverslaving te voorkomen en juist positieve leerervaringen in het echte leven te stimuleren.

Wanneer wij terugblikken op de laatste vijf jaar van activiteiten, kunnen we vaststellen dat de stichting dienstbaar werkt aan andere Goede doelen stichtingen (zoals de Giovanni van Bronckhorst foundation bij ons om de hoek, Stichting Leaf etc.), Welzijnsorganisaties en op basis van vragen van basisscholen, voortgezet onderwijs en Middelbaar beroepsonderwijs. We hebben overheden, welzijnsinstellingen, sportkoepels, educatieve instellingen en bedrijven kunnen vragen om donaties om meer zelf initiatief te kunnen vormgeven, vandaar dat de ANBI status goed voor ons heeft gewerkt.

De actuele doelstelling van de stichting luidt:

Het inzetten van Esports voor maatschappelijke doeleinden, waarbij de focus vooral wordt gelegd op de sociale cohesie, educatie, cognitieve ontwikkeling, saamhorigheid, gezondheid en het wegnemen van de negatieve stigma's van gamen, het bijdragen aan de profilering van Esports, Gamen en Gamification als vorm van educatie en het verrichten van al hetgeen met het vorenstaande verband houdt of daartoe bevorderlijk kan zijn.

Voor alle activiteiten van de stichting House of Esports geldt: We organiseren die met steun van overheid/welzijn/fondsen in een programma dat wij aanbieden aan doelgroepen als:

1) Interventie voor kinderen 8-14 jaar met een laag ontwikkeld zelfvertrouwen

Het bijzondere van het concept van de stichting House of Esports is dat dankzij haar benadering van het ontdekken van talent door observatie van het gedrag van kinderen in games en aanjagen van fysieke beweging op een leuke manier.

Dat laatste doen we o.a. met interactief sporten met sensoren (directe feedback) of de gamewand/klimwand waarop bijvoorbeeld fysiek geklommen wordt om punten te halen.

2) Preventie voor kinderen 12-18 jaar, om gameverslaving te voorkomen, zoals welzijnsorganisaties en zorgorganisaties als Dock, SOL, WMO Radar, Gro Up, Welzijn Scheveningen, Swazoom, Combiwell en anderen van ons vragen.

Voor de projectactiviteiten van de stichting die wij organiseren voor kwetsbare doelgroepen (kinderen in armoede, kinderen met leerachterstanden), maakt dat het erg belangrijk is om deze ANBI status te hebben om ook bij vermogensfondsen aan te kunnen kloppen of steun te krijgen van bedrijven (MVO en sponsoring).





Voorlichting en overdracht aan jeugdwerkers

Het tweede belangrijke en herkenbare doel van de stichting is het bewustmaken van de doelgroep die wij zelf kunnen bereiken met de informatie over bewust gamen.

De visie voor de komende periode is dan ook om deze samenwerkingspartijen meer te bieden om zelf vorm te geven aan het organiseren van activiteiten waar ons leefstijlmodel in verankerd is. Het gaat hier om bewustmaking van de samenleving, om gameverslaving voor te kunnen zijn, een helder en maatschappelijk relevant doel.

Wij zien dat door de activiteiten van de stichting, kinderen meer bereid zijn om over hun ervaring in het spel te spreken. Als effect heeft dit dat ouders/docenten/hulpverleners met het kind in gesprek komen over wat het kind in het spel ervaart en het kind daardoor beter kunnen begeleiden naar een gezonde leefstijl, met voor het kind zelf inzicht in om belangrijke elementen in balans te brengen om zich goed te blijven voelen: De digitale schijf van vijf, Welzijn, onderwijs, sport, sociaal en spel. Daarmee dragen wij (en met ons steeds meer professionals in zorg/onderwijs en welzijn) bij aan de maatschappelijke doelstelling om gameverslaving onder jongeren tegen te gaan.

Activiteiten voorlichting

Het overdraagbaar maken van de ontwikkelde kennis (met maatschappelijk motief) aan professionals is de afgelopen jaren een van de hoofddoelen van de stichting geweest. Daarom willen wij de komende jaren, op basis van onze ervaringen en ons ontwikkelde model om kinderen een leef-balans bij het gamen mee te geven (onze digitale schijf van vijf), meer projecten gaan ontwikkelen voor:

a) voorlichting en bewustwording van de doelgroep kinderen/jongeren als doelgroep van samenwerkingspartners dus bijvoorbeeld via lessen op scholen en workshops met de deelnemers van projecten (welzijn, goede doelen) waar de stichting mee doet.

b) Overdracht aan professionals in welzijn/zorg/kind armoede stichtingen. De geleerde lessen voor de inzet van gamen voor specifieke doelgroepen willen we op professionals van andere organisaties waar wij mee samenwerken (welzijn, sport, onderwijs) overdragen, opdat zij Esports, gamen en gamification ook in hun activiteiten kunnen opnemen.

HOUSE OF ESPORTS BELEIDSPLAN 2025-2030

House of Esports heeft een nieuwe visie en nieuw beleid ontwikkeld voor 2025-2030.

House of Esports wil maatschappelijke impact creëren door de inzet van gamen en gamification binnen de domeinen welzijn, onderwijs en sport. Het doel is om sociale vaardigheden en 21st century skills aan te leren en inclusie te bevorderen door middel van verschillende programma's in grote steden in Nederland, met een bijzondere focus op de vier grootste steden: Amsterdam, Rotterdam, Den Haag en Utrecht.

Visie

Stimuleren van gezonde gametijd en balans tussen gamen, sport, welzijn, gezondheid en onderwijs.

Een hybride programma dat fysieke en mentale gezondheid verbetert door een combinatie van Esports en traditionele sport.

Aanleren van 21st century skills, zoals probleemoplossend vermogen, samenwerking, en digitale vaardigheden door gaming en gamification.

Inzetten van gamen voor maatschappelijke betrokkenheid, met een focus op inclusie en kwetsbare groepen.

Bevorderen van digitale geletterdheid en technische vaardigheden door middel van workshops in game-ontwikkeling en technologie.

Een inclusieprogramma waarbij jongeren (met beperking) en ouderen worden gekoppeld om via gamen intergenerationele banden te versterken. Jongeren leren ouderen gamen, wat zowel sociaal als cognitief stimulerend werkt.

Dit programma is mede gericht op ouderen, met als doel hen sociale en digitale vaardigheden aan te leren en isolement tegen te gaan door gaming en sociale interactie.

Kerndomeinen

Vanuit gamen in de maatschappij (creëren van maatschappelijke impact door gamen en gamification) hebben we veel nieuwe concepten voor verschillende doelgroepen en domeinen in de afgelopen 5 jaar ontwikkeld, vraag gedreven. Met name overheden en welzijn en onderwijsinstellingen.

Er zijn vier pijlers:

GameEducation; GameGym; GameEvents; VR/AR/XR

1. GameEducation: GameCraft, GameAcademy, GameTech, GameSkills, Gamen in de maatschappij, GamingWorks
2. GameGym: Combinatie sport en bewegen met gamen. Fysiek met Real life varianten, digital achter het scherm en met VR/AR
3. GameEvents: Esports Experience, Ezones op (sport)evenementen, Schooltours.
4. VR AR XR: Experiences, design, robotica,

Deze concepten kunnen in een mix voor specifieke Doelgroepen ingezet worden.

GameBuddies(inclusie), GameSeniors(ouderen), GameGirls(meisjes) GamePlay(jonge kind)

Verder focussen we ons in eerste instantie op welzijn, daarna onderwijs en als laatste sport met een voorkeur om hier een cross-over in te realiseren.

Met GameCraft(Minecraft, Drones, robotica) richten we ons naast scholen op specifieke projecten, Themajaren, vieringen(80 jaar bevrijding, watersnoodramp) in bibliotheken, erfgoedinstellingen en overheden.

We plaatsen Ezones mobiel bij (sport)evenementen en permanent in scholen, bedrijfsruimtes, evenementen terreinen, buurt clubhuizen, verenigingen en speeltuinen.

De Steden waar we ons op richten zijn de grote 4: Rotterdam, Den Haag, Amsterdam en Utrecht en op provinciaal niveau in Utrecht, Zuid-Holland, Zeeland en Brabant.

In het buitenland: België, Caribisch Nederland BES eilanden en Engeland. Daar werken we vanuit ons HQ met eventueel satelliet locaties in die steden. In het buitenland zullen we met licenties werken.

We zijn met een 20-tal steden in gesprek waar we ook in licentie kunnen werken zoals o.a. Nieuwegein, Schiedam, Oss, Capelle ad IJssel.

In het onderwijs zijn we begonnen in het PO met name buitenschools. Ook BSO's We zien een ontwikkeling in Praktijkonderwijs, VMBO en VO, maar met name in het MBO liggen grote kansen. In het HBO werken we concreet samen met de Haagse Hogeschool met een eigen Minor andere Hogescholen in Rotterdam Zeeland zijn toegankelijk en zijn mogelijke prospects. Op universitair niveau liggen er kansen bij Erasmus en TU Delft.

Vanuit Sport ligt de focus op grootschalige sportevenementen en bonden met scholentours en Ezones.

Ondanks de naam House of Esports neemt Esports een geringe plaats in, in het aanbod. Naast wat breedtesportactiviteiten organiseren we een aantal on en offline toernooien voor specifieke games en doelgroepen. Daar liggen wel kansen door communities te betrekken en aan ons te binden en te faciliteren en die daardoor een gezonde leefstijl aan te leren.

De afgelopen 5 jaar is HoE van een startup fase door naar een rollercoaster en scale up fase.

\

Strategische Doelen

1. Onderwijs en Vaardigheden Ontwikkelen

Doel: Bevorderen van 21st century skills, zoals kritisch denken, creativiteit, en digitale Geletterdheid bij jongeren via gamification.

Acties: Ontwikkelen van educatieve programma's die gamen integreren in het curriculum van scholen.

KPI's: Aantal scholen dat meedoet, aantal jongeren dat deelneemt, meetbare verbeteringen in soft skills.

2. Welzijn en Inclusie

Doel: Verbeteren van welzijn en sociale cohesie in gemeenschappen door gamen te gebruiken als verbindend middel.

Acties: Creëren van programma's die zich richten op kwetsbare groepen zoals ouderen, mensen met een beperking en sociaal geïsoleerde jongeren.

KPI's: Aantal deelnemers uit kwetsbare groepen, meetbare verbetering in sociale interactie en welzijn.

3. Sport en Gezondheid

Doel: Bevorderen van een gezonde levensstijl door de combinatie van Esports en fysieke activiteit.

Acties: Lanceren van GameGym-programma's die digitale en fysieke sport combineren in samenwerking met sportclubs, welzijnsinstellingen en scholen.

KPI's: Toename in fysieke activiteit bij deelnemers, aantal deelnemende scholen en sportclubs.

4. Digitale Innovatie

Doel: Ontwikkelen van technische vaardigheden en bevorderen van innovatief denken door jongeren in aanraking te brengen met game-technologie.

Acties: Workshops aanbieden in samenwerking met technologische bedrijven en scholen voor het leren van coderen, game-ontwikkeling en digitale geletterdheid.

KPI's: Aantal deelnemers aan technische workshops, toename in technologische kennis.

.Bronnen van inkomsten:

1. Gemeentelijke subsidies: Voor welzijn, sport en educatie.
2. Fondsenwerving: Crowdfunding en subsidies van fondsen die zich richten op educatie en maatschappelijke innovatie.
3. Europese subsidies: Onderzoeken van mogelijkheden voor Europese subsidieprogramma's zoals Erasmus+ of Horizon 2020 voor innovatie en inclusie.

Partnerschappen

1. Scholen en Onderwijsinstellingen

Samenwerken met basisscholen, middelbare scholen, ROC's en hogescholen om gamification en Esports te integreren in hun curricula.

2. Welzijnsorganisaties

Partnerschappen met lokale welzijnsinstellingen om jongeren, ouderen en kwetsbare groepen te betrekken bij de programma's.

3. Sportclubs en Gezondheidsinstanties

Sportclubs inschakelen voor GameGym-programma's en samenwerking met gezondheidsinstanties voor preventieve gezondheidszorg (JOGG) via gamification.

4. (Tech) Bedrijven en Esports-organisaties

Samenwerken met de technologie- en Esports-industrie om jongeren te onderwijzen in technologische vaardigheden en het ontwikkelen van digitale producten.

Conclusie

Dit beleidsplan voor House of Esports biedt een geïntegreerde aanpak om gamen en gamification in te zetten voor maatschappelijke impact binnen welzijn, onderwijs en sport. Door gebruik te maken van de Digitale Schijf van Vijf als onderlegger om balans aan te brengen in het leven van de doelgroepen en het uitrollen en implementeren van voornoemde programma's, zal het platform bijdragen aan de ontwikkeling van sociale vaardigheden, inclusie, en 21st century skills. Met een gefaseerde implementatie en sterke partnerschappen kan House of Esports de komende vijf jaar een duurzame verandering in Nederland realiseren.