



Jaarverslag 2024

House of Esports bestaat 7 jaar. Wat begon als een afstudeerscriptie van vader en zoon is inmiddels uitgegroeid tot een organisatie met landelijke én internationale impact.

In 2024 hebben we als House of Esports opnieuw flinke stappen gezet. We professionaliseerden onze interne organisatie, breidden onze maatschappelijke programma's uit en zagen een enorme toename in de vraag naar gamification als middel voor welzijn, onderwijs, sport én inclusie.

Welzijn

Welzijn blijft het hart van ons werk. Dankzij de structurele samenwerking met de welzijnsinstellingen in Rotterdam – waaronder Dock, SOL, Gro-Up en WMO Radar – zijn we inmiddels wekelijks in tientallen wijken actief met Ezones, vakantieprogramma's en structurele programmering. Wat ooit begon in Rotterdam, bouwen we nu uit in Den Haag, Utrecht, Amsterdam én – sinds kort – Eindhoven. Daarnaast starten we samenwerkingen in kleinere steden op basis van licenties zoals Oss en Nieuwegein.

Inclusie

Inclusie speelt hierin een steeds belangrijkere rol. Vanuit het Living Lab Inclusie Rotterdam zijn we in 2024 gestart met meerdere pilots waarin we gaming inzetten om drempels tussen mensen te verlagen. Een voorbeeld is GameBuddies, waarin valide en mindervalide sporters elkaar ontmoeten via gamen. In samenwerking met Revalidatiecentrum Rijndam ontwikkelen we nieuwe vormen van revalidatie, sociale interactie en activatie met behulp van gametechnologie. Gaming is de enige sport waarin we écht dichtbij atletische gelijkheid komen – en dat maakt het een krachtig middel om inclusie te bevorderen.

Internationaal

Ook internationaal maken we stappen. Op Saba hebben we de eerste programma's afgerond, in 2025 volgen Sint Eustatius en andere partners in Caribisch Nederland. Onze aanpak trekt bovendien belangstelling uit België, Engeland en Duitsland, waar we oriënterende gesprekken voeren over kennisdeling en gezamenlijke projecten. Wat begon in een klaslokaal in Rotterdam, inspireert nu professionals ver buiten onze landsgrenzen.

Onderwijs

In het onderwijs zien we dezelfde ontwikkeling. Onze lesprogramma's als Gamen in de Maatschappij, GameTech, GameSkills, en GameTime worden op tientallen scholen en opleidingen gebruikt – van praktijkschool tot hbo. Met instellingen als Zadkine, de Haagse Hogeschool, Techniek College Rotterdam en de Beroepscampus in Middelharnis werken we aan digitale vaardigheden, balans en loopbaanoriëntatie.



Sport

Sport blijft een belangrijke pijler. Van clinics op basisscholen tot innovatieve projecten met sportbonden. De samenwerking met het Sportbedrijf Rotterdam en topsportevenementen zoals de Tour de France Femmes geven ons bereik een nieuwe dynamiek. Ook ons werk met Erasmus Esports onderstreept het belang van gamen als sport én sociaal bindmiddel.

Evenementen

Onze Game Events en mobiele E-zones zijn onmisbaar geworden op festivals, sportevenementen en maatschappelijke beurzen. Hoogtepunten in 2024 waren de Tour de France Femmes met een scholentour in alle doorkomstplaatsen in de Metropoolregio Rotterdam - Den Haag maar ook bij Honkbal en Basketbal evenementen ism de respectievelijke bonden, de Next Gen Games in het Olympisch Stadion en ons eigen event De @venture Games in AFAS Live – in 2025 volgt de derde editie, nog groter en breder opgezet.

Team

We zijn er trots op dat ons team inmiddels bestaat uit 20 vaste medewerkers, 10 stagiaires en een oproepgroep van betrokken coaches. Met regelmatige train-de-trainer-sessies en inspiratiedagen zorgen we voor een lerende organisatie, waarin ook onze mensen zich kunnen blijven ontwikkelen.

Zeven jaar na onze start voelen we sterker dan ooit de verantwoordelijkheid én het potentieel van wat we doen. Of het nu gaat om een kind in een kwetsbare wijk, een meisje dat via GameGirls haar plek vindt, een oudere die digitaal leert meedoen via GameSeniors, of een revalidant die door gamification opnieuw in beweging komt – we zien dagelijks het verschil dat we maken.

We kijken vooruit. Naar groei, verdieping en vooral: naar verbinding. Naar steden die zich bij ons netwerk aansluiten, naar concepten die zich blijven ontwikkelen, en naar mensen die elkaar vinden in spel, techniek en betekenis.

We zijn nog lang niet uitgespeeld.
We're in for the better game.

Wim Noordzij
Voorzitter House of Esports