



Stand van zaken:

Sportbroadcasting

De markt voor producties van sportuitzendingen is sterk in beweging, zowel op het gebied van veranderende gebruikstrends als de ondersteunende technologieën. Midden in de belangstelling staan bij de trends OTT, e-sports, dedicated sportcontent, sport staging, mobiele (verticale) weergave en maatschappelijk verantwoord. Bij de techniek draait het vooral om Replay, Rewind, slow/super motion en VR/AR en AI.

Tekst Ulco Schuurmans

Het uitzenden van sportprogramma's vraagt om een nieuwe benadering. Speciale op de wensen van de kijker afgestemde content. Zowel in de vorm van sport staging en gaming als weergave van selectieve samenvattingen of highlights op het mobieltje. Aanpassing van de verdienmodellen en sponsoring is nodig. Replay, Rewind, slow/super slow motion comprimeren de wedstrijd tot een enerverende korte clip en maken nauwkeurige sportanalyse mogelijk. Immersive 360 graden AV, VR, AR, MR en AI doen hun intrede.

De productie gaat naar edge computing in the cloud, automatisch met AI en machinelere, per 5G naar het mobieltje en het aanbrengen van rich content in de sportstreams. En bij de opname is het slow/super motion variabele framerates wat de cameraklok slaat.

OTT

Vrijwel elke sportzender en diverse andere broadcasters hebben wel een betaalkanaal voor sporttelevisie en bijbehorende sociale media. Veelal is er ook sprake van een multikanaals-klantbenadering waarbij de afnemer sport kan genieten op het platform en in de vorm die hij of zij wil. Desgewenst ook in Virtual of Augmented Reality. Relatieve nieuwkomers op deze markt zijn de grote techplatforms zoals Amazone, Facebook, Google en Apple. Die zetten net als Netflix hun kaarten op D2C (Direct to Consumer) aflevering van de sportcontent. Een betere relatie en kennis over de kijker moet de inkomsten verhogen. Dat vindt ook Disney, dat ook in exclusieve persoonlijke content voor betaal-tv stapt.

Probleem bij grootschalige toepassing bleek in 2018 de vertraging (latency) bij streaming beelden. Die kon oplo-

pen tot wel 60 seconden. In het ergste geval hoorde je het publiek al juichen voordat de goal op het big screen in de kroeg te zien was. In 2019 worden daarvoor nu verschillende technische oplossingen aangeboden. Over The Top brengt helaas ook piraterij met zich mee. Het omzeilen van betaalpoorten wordt door hackers tot een hoge kunst verheven. Al gauw gaat het bij een professionele league om miljoenen illegale streamers.

E-SPORTS

Een snel groeiende commerciële markt vormt serieuze sportgaming, de e-sports. Rond de 40% van de fans doet er al aan of heeft interesse in het mee/naspelen van de wedstrijden van hun favoriete teams. Inmiddels worden e-sports al op professioneel niveau voor social media-gespeeld. Heel geschikt als extra klantservice of een additioneel OTT-aanbod. Behalve betalende deelnemers tevens uitgebreide sponsoring, ook vanuit niet-sportgebonden adverteerders. Die outsiders zijn dol op creatieve sportcontent.

De huidige global audience voor e-sport heeft een omvang van ongeveer 380 miljoen mensen. Die bestaat voor 80% uit de

On Rewind

De recent door Netco Sports verworven OTT-oplossing On rewind voorziet in hosting, coding en management van videocontent. Tevens een krachtig platform voor live broadcast door de traditionele aanbieders, sharing op social media en hosting door third party suppliers (YouTube, Facebook, Dailymotion, Twitch). De videoclips zelf zijn geïntegreerd in een enhanced player. Hiermee kunnen de gebruikers niet alleen de zelf geselecteerde wedstrijden bekijken, maar hebben ze ook toegang tot de highlights via automatisch geïndexeerde markers. Het verdienmodel richt zich met name op mediabedrijven die beeldrechten hebben, maar deze op het moment nog onvoldoende exploiteren. Andere interessante specificaties zijn: Live alleen beschikbaar op de eigen site zonder reclame, automatisch schakelen tussen Live en Replay, het treft titelen van de inhoud, 24/7 beschikbaar op alle media, publieke of private toegang, gedetailleerde statistieken over elk besproken thema, bijlagen voor directe download tijdens het bekijken, multicam streaming, game-elementen met statistiek toevoegen en geïntegreerde chat (kan worden uitgeschakeld).

leeftijdsgroep 18-35 jaar. Het publiek van de nabije toekomst. Gedurende 2018 werd er wereldwijd meer dan 2,6 miljard uur aan e-sports-content geconsumeerd. De jaarlijkse groei bedraagt circa 38%. YouTube en Twitter betreden eveneens de arena van e-sports, andere sociale media zullen snel volgen. En de stap naar sfeer makende VR en AR is al gezet. E-sports bieden een prima opties voor fan-engagement, multidimensionale (live) streaming en event experience.

ANDERE SPORTCONTENT?

Volstaan de traditionele sportcontent en de huidige programmering voor sportuitzendingen nog? Momenteel is de corebusiness van broadcasters de live streaming content van sportwedstrijden en -evenementen op de flatscreen thuis, in het café of buiten. Dat gaat veranderen. Fundamenteel zijn hierbij drie belangrijke ontwikkelingen. Als eerste neemt de aandachtspanne van de kijker af. Voer voor samenvattende rewind, het toevoegen van VR of AR en intrigerende info-



INTELLIGENT NETWORKS FOR ANY FORMAT



INFRASTRUKTUR
Echtzeit-Netzwerke für Video,
Audio & Kommunikation



KOMMUNIKATION
Funk & Intercom



SECURITY
CCTV & Akkreditierung

RIEDEL'S ARTIST AND BOLERO
SHARE THE
AT SIXTH ANNUAL
ELECTRIC LOVE FESTIVAL

READ MORE:



© RIEDEL

SLOMO.TV EN PANASONIC

Tegenwoordig kan geen sportuitzending op hoog niveau meer zonder Super Motion-camera's. Slomo.tv en Panasonic bieden hiervoor een complete business solution op basis van de 4x Super Motion-camera AK-HC5000. In 2017 introduceerde Slomo.tv met succes haar multikanaals opname- en slow-motion replayservers geïntegreerd met de Panasonic AK-HC5000 camera. Dit inclusief de meest betaalbare broadcast-grade server Arrow-II.

In 2018 volgde de Panasonic 4K/4X SuperMotion AK-UC4000 camera die meteen naadloos in alle slomo.tv-servers werd geïntegreerd. Het verschil tussen AK-UC4000 en zijn voorganger is dat het verschillende Super Motion-formaten ondersteunt - 2x, 3x, 4x - zowel voor progressieve (1080p) als voor geïnterlineerde (1080i) modi.

De Arrow-II is de meest betaalbare multikanaals opname- en slow-motion replayserver met uitzendkwaliteit. Aan boord zijn 8 bi-directionele 3G / HD / SD SDI-videopoorten en een ingebouwde opslag van maximaal 533 uur HD-video. De server is ontworpen om elke taak te 'dekken' en biedt zes opnamekanalen met gelijktijdig zoeken op alle zes kanalen en twee afspreekkanalen met overgangseffect. Indien nodig kan deze server worden gebruikt als een 7-kanaals slow motion replay-systeem.

Arrow-II is de eerste budgetserver die een DMR-optie biedt voor directe opname in NLE-bestandsindelingen. Arrow-II heeft een redundante voedingsoptie. De videoReferee-optie van Arrow-II kan ook worden gebruikt als een achtkanaals video-beoordelings-systeem in verschillende sportcompetities, waaronder voetbal, ijshockey, basketbal en handbal.

De nieuwe Super Motion-modi van de AK-UC4000 van Panasonic maakten het mogelijk om één Arrow-II-server te gebruiken met één 4x of 3x camera of met twee 2x camera's in 1080p video-formaat. In de geïnterlineerde modus (1080i) kunt u werken met één 4x, twee 3x of drie 2x camera's.

services. Waren de wedstrijden zelf eerder nog het hoofdgericht, de aanvankelijke toetsjes in de vorm van extra social en multimedia claimen inmiddels al het smaakmakende voorgerecht of worden zoals bij e-sports een submaaltijd.

Meerdere andere zaken vragen ook om de aandacht van de kijker. Hoe kan je daar als sportbroadcaster zelf op inspelen met nieuwsflitsen, weer, interactieve scores en smart commercials? Houdt het menselijk kijkersbrein bij de les en ze kijken gewoon langer en nemen dedicated extra informatie op. Nieuwe technieken zoals voice activation en chatbots kunnen bijdragen aan meer interactief klantcontact.

Als laatste de snel groeiende sportconsumptie via mobile media. Dat vergt het nauwkeurig aanpassen van de content en uitzendingen op het juiste afspelplatform en schermformaat. Hoe maak je het grote wedstrijd-evenement ook big op de smartphone- of tabletdisplay? En welke meerwaarde (beleving, extra diensten) valt daaraan te koppelen? En biedt 5G straks de benodigde

streamingcapaciteit? Vlak verticale video niet uit. De smartphone en Snapchat tekenen voor tegen de 15% verticale kijkers. Wat vraagt dit extra bij de contentproductie?

STAGING VOOR SPORTEVENEMENTEN

Het aankleden van sportwedstrijden als een waar eventtoneel zit in de lift. Sportstaging vraagt echter om flinke investeringen. En daarbij heb je sponsors nodig. De sponsor als partner voor het realiseren van rich en meerlaagse content kwam al tot stand bij o.a. de Formule 1, grote voetbalcompetities en de Tour de France. Voor grotere merken zijn Brand & Productmarketing en het verwerven van gebruikersrechten heel aantrekkelijk. Zij willen daarvoor graag investeren in technologieën voor rich content, cliënt-engagement en de juiste assets voor pakkende sport storytelling.

VERANTWOORDELIJKHEID

Onder de sportkijkers groeit het besef dat zij ook een verantwoordelijkheid voor sociale omgeving en het milieu hebben. Uit onderzoek blijkt dat zo'n 66% van de toeschouwers dat onderschrijft. Tijd voor sociaal verant-





om

DUTCHMULTICAM

Outside Broadcast Van • ENG Crews • KA-Sat • Editing

Compacte high-end regiewagen, korte opbouwtijd!
Klein team, minder kosten!

HD - UHD - 4K - LIVE - STREAMING

dutchmulticam.nl

woordelijke en duurzame sportuitzendingen? Waarom ook niet. Het trekt kijkers en geeft hen een tevreden gevoel om op deze wijze ook iets voor de samenleving te kunnen betekenen! Bij de sociale factoren spelen sekse/gender, gelijkheid, uitbuiting/misbruik van sporters en andere ethische kwesties een belangrijke rol. Daar valt bij het schieten van de content goed rekening mee te houden. Duurzame sportkleding, zuinige stadionverlichting, besparen op besproeien en recycling liggen prima in het gehoor. En let vooral op zaken als vrouwen-sport en duurzaamheid. Doe jij het als broadcaster en/of sponsor niet dan zal een concurrent graag het stokje overnemen en daarvan de revenue plukken.

REPLAY

Het herhalen van spelmomenten is eigenlijk al zo oud als de sportjournaals. In de replay valt het doelpunt of ander belangrijk wedstrijdmoment opnieuw te zien, te beleven en/of te analyseren. Voorheen een heel gedoe met te ontwikkelen films en heen-en-weer te spoelen tapes. Dat heeft het digitale beeldtijdperk grondig veranderd. Instant replay en slow motion evolueerden deze manier van sportkijken tot een live hoog direct toegankelijk niveau. En de analyse werd recentelijk aangevuld met de videoscheidsrechter, de VAR. Replay raakt steeds meer grafisch opgetuigd met interactieve grafische scores

en statistieken, commentaren, captions en commercials. Een punt van aandacht vormt het opnemen met meerdere camera's en meerdere kanalen. Waar zit dan net die voor replay benodigde sportcontent? En kan je deze dan ook snel weergeven zonder de opname of het desbetreffende uitvoerkanal te verstoren?

Ook het terugzoeken op snelle mediaservers is in de praktijk minder eenvoudig dan het lijkt. Moderne software zoals die van Slomo.tv zoekt op zes kanalen tegelijk zonder het gebruik van in- of uitgangen. Wordt o.a. geleverd in combinatie met superspeed-camera en DirectConnet-verbinding.

REWIND

De techniek van het terugspoelen is volop in ontwikkeling. Dat gaat al jaren een stuk verder dan het hiervoor besproken terugkijken, replay. Momenteel zijn er meerdere toepassingen van rewind, te beginnen met het terugkijken van samengestelde sportfragmenten en -clips. Daar zijn inmiddels complete goed bekeken programma's en beluisterde podcasts van. Een hele wedstrijd bekijken in zes minuten of het totale sportjaar in een uurtje. Daarnaast de gepersonaliseerde versies voor (betaalde) afnemers. Rewind begint op de OTT-markt van betaald sport kijken al een veelbelovend woordje mee te spreken.



NewTek 3P Slow Motion Replay

Naast de TriCaster eindregiesystemen levert NewTek aparte SlowMotion systemen voor broadcast toepassingen. Deze kunnen gebruikt worden in een combinatie van 3G SDI HD en NewTek NDI video over IP workflow.

NewTek 3Play SloMotion instart replay is in twee uitvoeringen leverbaar. Allereerst de 3Play 4800 met 8x camera-ingangen in een mix van SDI HD en NDI IP, 8x simultane recorders, 4x redundant recording mode en twee onafhankelijk SDI HD uitgangen te configureren als A,B of A+B inclusief transitie overgangen.

De NewTek 3Play TC1 heeft 4x 3G HD SDI en 4x NDI video over IP ingangen in een mix van SDI en NDI te gebruiken en heeft vier recorders en daarbij vier 3G SDI uitgangen.

Door gebruik van Macro automatisering scripts zijn allerlei opvolgende handelingen eenvoudig onder te brengen onder een enkele knop, bijvoorbeeld door gebruik te maken van een Xkey paneel. Tevens worden de systemen standaard geleverd met een broadcast control panel.

Je kunt tijdens het opnemen of afspelen alle invalshoeken tegelijk bekijken. Tevens zijn alle opnamehoeken gesynchroniseerd en zichtbaar bij de uitvoer. Maak afspeellijsten aan met volledige overgangen, audio, geluidseffecten en stingeranimaties. Per uitgang zijn overlays beschikbaar met positionering en overgangen.

De systemen zijn geschikt om externe SDI routers aan te sturen en hebben ingebouwde functies om bijvoorbeeld highlights naar social media direct uit de 3Play te versturen, ook kunnen bookmarks en metadata tags worden geplaatst of een koppeling naar een MAM platform gemaakt worden. Tevens kunnen de 3Play systemen via netwerk en automatisering gekoppeld worden aan de NewTek TriCaster waarmee het ultieme sportregie systeem ontstaat. Dit maakt een unieke regie/slowmotion/videoserver combinatie mogelijk en multi inzetbaar voor studio, event en sport broadcast registraties, maar ook voor gebruik als VAR videoscheidsrechter systeem.





**10 JAAR
LINKING
PROFESSIONALS**

T +31 35 888 68 25
E hire@broadcastrental.com

broadcastrental.com

**BR  ADCAST
RENTAL**

Panasonic
BUSINESS



**MASTER OF
CEREMONY.**

AW-UE150 | AW-RP150





Rewind is ook een gedegen analyse-instrument. Door de belangrijke spelmomenten samen te vatten en strategisch te arrangeren kunnen trainers, coaches en spelers bekijken hoe de eigen wedstrijden plus toegepaste tactieken en die van de tegenstanders uitpakten. Daarop worden de nieuwe opstelling en speltechniek afgestemd. Een variant vormen de vaak met graphics en/of AR aangeklede spelanalyses en vooruitblikken voor de kijkers thuis. Die kunnen dan ook zelf zien hoe de wedstrijden nu eigenlijk precies verliepen, wat er goed en verkeerd ging en hoe het de volgende keer zou kunnen worden aangepakt.

Met het oog op het jongere kijkerspubliek gaat rewind de kant op van gamification. In de eerste plaats is deze generatie gewend aan het bedienen met controllers, actieknoppen en zelfs VR/AR-brillen. Als dat bij het bekijken van sport ook kan, gaat voor hen een nieuwe immersive beleefwereld met ondersteunende graphics en VR/AR/MR-elementen open. Rewind plakt de sportscènes daar realistisch realtime en onderdompelend streaming in. De interactieve bediening voor de scrollende vingers gaat de richting uit van game- en dronecontrollers.

Een nieuwe loot is rewind bij social media zoals Facebook en YouTube. Bij Facebook gaat het om Live Rewind dat al goed aanslaat. YouTube ondervond acceptatieproblemen doordat ze daar op de zelfgekozen inhoud i.p.v. de wensen van de kijker gokten.

Een geheel andere benadering is de Flatscreenstudio Rewind Sportboek-app. Een compleet sportboek met rewind van de bij de desbetreffende onderwerpen behorende sportclips. Er zijn betweterige chatbots aan boord die helpen om de gevraagde sportinformatie te vinden.

TERUGSPOELEN NAAR VR

Rewind naar VR bestaat al sinds 2016. O.a. bij de Fox Sports-uitzending van de Major League Soccer (MLS) Cup op zaterdag. De kijker kan dan terugspoelen door op de knop te tikken met de gebogen pijl rond een nummer om het virtuele tafelblad. Deze bevat ook de realtime game-en spelersstatistieken. Terugkijken tot 30 minuten geleden is mogelijk en kijkers kunnen gemakkelijk teruggaan naar de Live Stream door op de knop 'Go Live' direct boven de Rewind-knop te tikken. Een volgende stap vormt de mogelijkheid om herhalingen vanuit verschillende invalshoeken te controleren. Dat ontbreekt nog bij de meerderheid van VR live streams die worden geproduceerd en dicteren welk deel van de actie de kijker ziet.

SLOW MOTION

Het in slow motion bekijken maakt snelle sportgebeurtenissen snel en nauwkeuriger te bekijken en te analyseren. Er is een belangrijk verschil tussen het vertraagd (minder snel) afspelen en met highspeed opnemen. NLE-software kan het afspelen van de frames eenvoudig vertragen door de framesnelheid te verminderen. Met de juiste



Datavideo HDR-10 en HS-3200

Lekker compact en eenvoudig voor het uitvoeren van replay, dat is de Datavideo HDR-10-set met de RMC-400 controller. De HDR-10 is modulair op te bouwen, dus 1 apparaat per kanaal en met de controller kan je maximaal 4 units tegelijk bedienen. Per kanaal loopt een buffer van 30 seconden en op het moment dat er iets interessants gebeurt druk je op de knop voor een replay van maximaal 30 seconden.

Samenvattend heel betaalbare live sports met instant replay en meerdere resoluties (1080p/1080i/720p) voor verschillende camera's. Met de RMC-400 controller kan de operator de replay bijrijden (mark in/mark out), afspelen of klaarzetten voor afspelen waarna hij met een overgang automatisch instart (via GPI). Een jogwiel helpt om de I/O-punten aan te brengen. Ook kun je alle clips uit bijvoorbeeld een wedstrijd achter elkaar zetten en zo een 'highlight reel' maken en exporteren naar een harddisk. Met de T-bar valt de snelheid bij de replay in te stellen van 0-100%.

Multicam voor sportwedstrijden is het domein van de HS-3200. Dit is de grootste en laatste generatie mobiele studio's van Datavideo. Volledig 1080p (maar wel scaling op elke input, dus multiformat switchen), 12 inputs, 8 PiP's (ideaal voor e-sports) en streaming/recording ingebouwd. Tevens zijn er tal van effecten en animatiemogelijkheden aan boord. Samenvattend 12 kanalen HD streaming video voor on-the-go live sportproductie in een portable unit.



DIGITAL MIXING SYSTEM

RIVAGE

PM10



Live depends on us

“It’s the most reliable and easy to use console on the market.
And it sounds great!”

Horst Hartmann - Monitor Engineer, P!NK

www.yamahaproaudio.com



Perfecting The Art of Live Sound



krachtige GPU's zelfs realtime en behoorlijk vloeiend. Het blijft echter regelmatig behelpen. Het ziet er allemaal zelfs op 4K minder scherp uit, er vallen details weg en er ontstaan artefacten. Ander punt is dat gebruikers graag bestaande filmpjes in slow motion op hun eigen gebruikersplatform, bijvoorbeeld de smartphone, willen afspelen. Regelmatig zijn mediaspelers en/of de hardware daartoe onvoldoende zelf in staat. Als de sportprovider slow motion-clips vloeiend aanlevert voorziet deze in een stijgende vraag.

HIGHSPEED EN SUPER MOTION

Het met hogere framesnelheid opnemen van sport geeft een fraaie vorm van slow motion. Gewoon veel meer beelden met alle details en informatie erin, zonder deze additioneel te hoeven bewerken. Hoe sneller opgenomen des te beter de resultaten. In de praktijk hebben we het bij de doorsnee camcorder en videofilmende systeem/reflex-camera echter over 100 tot 240 fps. En bij een uitgebreid PTZ-netwerk ook nog eens van uit alle gezichtspunten en posities. Bij veldsport, zalsport en wielrennen doorgaans voldoende snel, maar niet voor Formule 1 en highspeed actiesporten. Dan komen Super Motion-camera's met framerate's van 500 tot wel 5.000 in het vizier. Dat vergt technologisch behoorlijk wat. De beeldprocessors lopen warm en vereisen daarom extra koelen. Het gaat zowel intern als de uitvoer om immense (live) datastromen. En op welke media of servernetwerken leg je dat dan

vast? En helemaal gecompliceerd pakt het aanleveren door meerdere Super Motion-camera's uit. Daar zijn dan dedicated broadcast sportsystemen voor nodig.

SPORTANALYSE

Sport Analytics is in de praktijk het gebruik van (beeld)gegevens en geavanceerde statistieken om de prestaties te meten en weloverwogen beslissingen te nemen. Het begon allemaal om het eigen spel te verbeteren en de tegenstander te kunnen verschalken. Sport-analyses kunnen, indien ze correct worden toegepast, enorme concurrentievoordelen opleveren voor een team of individu. Voortschrijdende technologie voor beeldanalyse, patroonherkenning, AI en machinelereen op basis van Big Sport-data maakt nu sportanalyse op hoog niveau mogelijk: geavanceerde geanimeerde statistieken, alerts met captions en VR/AR-presentatie en prestatie-optimalisatie.

Sport Analytics zijn momenteel in gebruik voor het verbeteren van spelers en games. O.a. de opstelling, aankoop van spelers en de focuspunten tijdens de wedstrijd. Het gebruik van Sport Analytics helpt teams om nuttige beslissingen te nemen om de teamprestaties te verbeteren. Beslissingen met betrekking tot het verwerven van spelers, de best mogelijke rotatie van een bepaald spel en op welke gebieden het team moet focussen voor het winnen van wedstrijden zijn een paar van de processen waarbij Analytics een belangrijke rol in speelt.

Dan de Social Media Analytics. De loyaliteit van fans, promoties, gebruik van social media, OTT-analyse en de opdrachten van fans vallen gewoon te meten. Bijvoorbeeld via het analyseren van sociale mediagegevens en interactie met fans op sociale platformen helpen teams te horen en te reageren op de stem van de klanten. De basis voor hun volgende actielijn voor engagement.

Weer een andere insteek vormt het AI-detecteren van de reacties, bewegingen en gezichtsuitdrukking zowel bij de uitzendingen als op de tribunes via de aanwezige camera's en sensoren. Net zoals Netflix dat de reacties van de kijkers vertaalt naar nieuwe betaalproducties.

Als laatste de letselanalyses. Dat is het voorspellen van de situaties waarin spelers het meest kwetsbaar zijn voor blessures, zodat vervangingen vooraf kunnen worden gepland. Dat verbetert de prestaties en effectiviteit van het team.

DE GRENZEN VAN DATA VERZAMELEN

Sportdata betekenen zowel informatie als geld, zowel bij professioneel als amateur. Clubs die al eigen camerasystemen ophangen om de spelers zelf en fans van rewinds en spelanalyses te voorzien. De dataverzamelaar mag daar echter geen misbruik van maken. Er is al een trend gaande om hier terdege op te letten. Elke sporter genereert data. Dit zowel via camera's op het veld of in de zaal als per smartwatch en motion-tracker. Ook het publiek en de kijkers thuis blijven in dezen niet gespaard. Slimme camerasystemen en sensoren houden hun reacties, gelaatsexpressies en voorkeuren bij. De organisatoren van sport (bonden, evenementen, clubs) verzamelen deze data en maken ze te gelde. En dat conflicteert met de wet op de privacy en AVG. Behalve deze privacywaakhonden werpen ook belangenbehartigers van de sporters zich op deze materie.

Sport-broadcast biedt met de recente trends en rewind/replay- en slow motion-technologie de kijker compleet gepersonaliseerde klantenreizen. Persoonlijke sportcontent opnieuw beleven, de opgewekte emoties doormaken en een gamefactor toevoegen. Dat zet de uitzend- en OTT-markt voor sport flink in beweging.