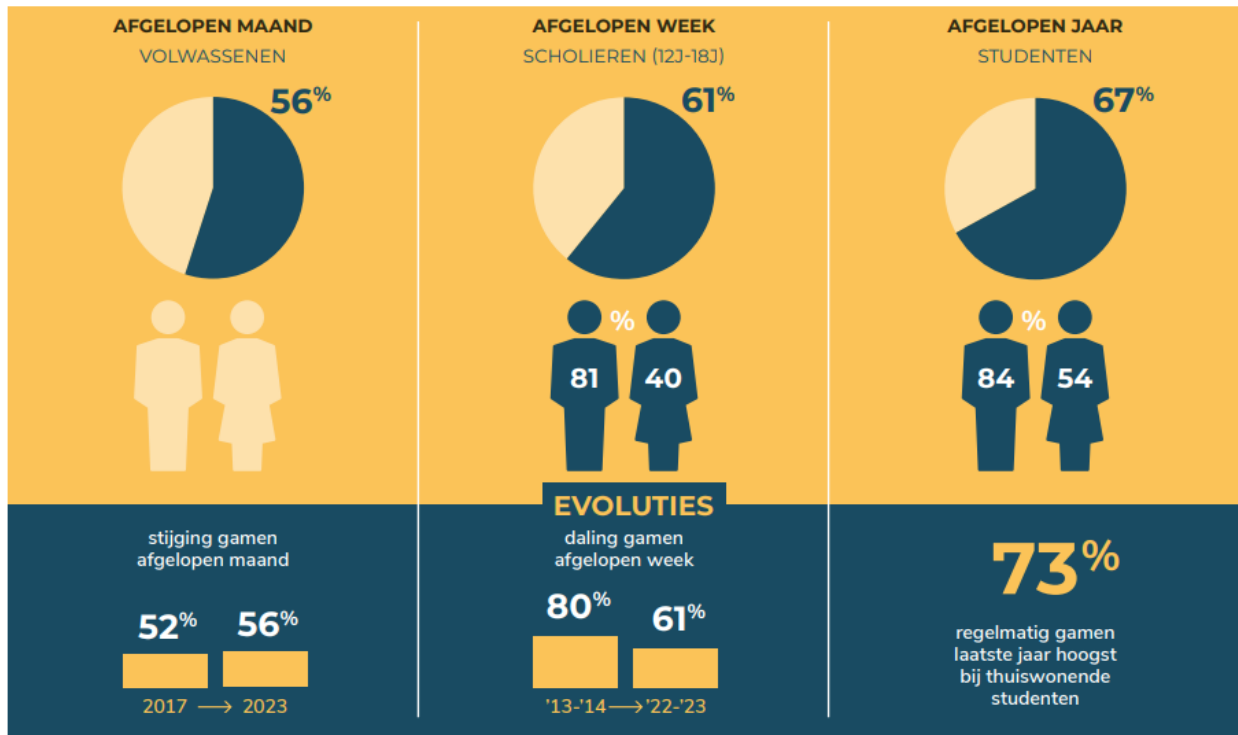


KERNCIJFERS GAMEN

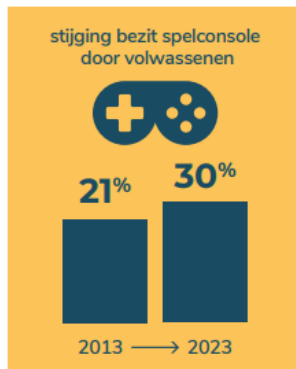
© update oktober 2024



GAMEN SUBGROEPEN



BESCHIK- BAARHEID



UITGAVEN AAN GAMES



OMZET GOKINDUSTRIE



HULPVRAAG DE DRUGLIJN



DEFINITIES

Gamen: spelen van een digitaal spel in een virtuele wereld op elektronische apparaten zoals computer, console, tablet of smartphone

Risikant gamen: wanneer men de controle over het gamegedrag verliest en dit zorgt voor negatieve invloeden op verschillende levensdomeinen, gedurende een langere periode. Wordt o.a. gemeten via de Videogame Addiction Test (VAT)

Inhoudstafel

Gamen bij volwassenen	3
Gamen in secundair onderwijs.....	3
Gamen in hoger onderwijs	4
Hulpvraag	5
Markt en economie.....	5

Gamen bij volwassenen (18-64 jaar, Vlaanderen)

Gamen laatste maand

IMEC, Digimeter, 2023

- In 2023 speelde 56% van de volwassenen minstens maandelijks een digitale game. Tegenover 2017 (52%) was dat een toename, maar tegenover 2022 (55%) bleef dat min of meer gelijk¹.
- Meer mannen dan vrouwen gameden de afgelopen maand op een spelconsole (72% mannen, 28% vrouwen) of een computer (66% mannen, 35% vrouwen)². Evenveel mannen als vrouwen gamen op de tablet (49% mannen, 51% vrouwen) en de smartphone (49% mannen, 51% vrouwen).
- In de leeftijdsgroep 18-24 jaar lag het maandelijks gamen het hoogst (76%). Ruim 4 op 10 van de 55-plussers zegt maandelijks te gamen. Het maandelijks gamen was het laagst bij de 64-74-jarigen (45%).
- Gamen gebeurde voornamelijk op de smartphone (37%), maar ook op de computer (22%), de tablet (14%) of de console (17%). De spelconsole was vooral populair bij 18-34-jarigen. 75-plussers gameden vooral op de computer. Gamen met een VR-bril komt zelden voor (2%).
- Online gamen kwam vooral voor bij jongeren van 18-26 jaar: 25% van hen sprak minstens maandelijks met vrienden af om online een spel te spelen, 20% volgde streams van gamers en 5% volgde e-sports.

Video Games Europe & European Games Developer Federation, European Key Facts 2022

- Ter vergelijking, op basis van cijfers voor 2021 van Frankrijk, Duitsland, Italië, Spanje en het Verenigd Koninkrijk stelt de Europese gamesindustriesector dat 53% van de bevolking tussen 6 en 64 jaar videogames speelde.
- 68% deed dat op smartphone of tablet, 58% op een console en 48% op een computer.
- De gemiddelde leeftijd was 32 jaar.
- 17% speelde minimum 1 uur per maand, 74% speelde minimum 1 uur per week. 9% speelde minstens één keer het afgelopen jaar. Gemiddeld werd 8,8 uur per week op videogames gespeeld.
- 47% van de videogamespelers zijn vrouwen.

Gamen in secundair onderwijs (12-18 jaar, Vlaanderen)

Gamen (laatste week)

VAD-leerlingenbevraging, 2022-2023

- In het schooljaar 2022-2023 gamede 61% van de jongeren in het secundair onderwijs in de week voordat de bevraging bij hen werd afgenomen. In het schooljaar 2021-2022 was dat gelijk (61%). Tien jaar eerder, in het schooljaar 2013-2014, was dat hoger, namelijk 80%.
- 81% van de jongens en 40% van de meisjes gamede de afgelopen week.
- 38% van de jongeren gamede tot maximum 7 uur in de week voordien en 23% spendeerde meer dan 7 uur aan gamen.
- 38% van de jongens gamede lang (7 uur of meer in de week voordien), tegenover 8% van de meisjes.
- Lange tijd spenderen aan gamen kwam meer voor bij leerlingen van 12-14 jaar (26%) dan bij leerlingen van 17-18 jaar (20%).

¹ Let wel op met de vergelijking doorheen de tijd want vanaf 2022 bestond de steekproef uit personen van 18 jaar en ouder terwijl dit voorheen 16 jaar en ouder was.

² Cijfers uit digimeter 2021, niet digimeter 2022

Mediaraven, Apestaartjaren, 2024

- In 2023 gaf 79% van de **leerlingen in het gewoon lager onderwijs** aan dat ze mediatoestellen gebruikten om te gamen. 82% van de leerlingen in het buitengewoon lager onderwijs gameden.
- De meerderheid (71%) van de leerlingen in het lager onderwijs speelde het vaakst alleen. De groep die meestal met familie speelde (53%) of met vrienden online of in dezelfde ruimte (47%), was kleiner.
- In 2023 gaf 68% van de **tieners** en 58% van de jongeren aan dat ze mediatoestellen gebruikten om te gamen.
- De meerderheid (68%) van de leerlingen in het secundair onderwijs (tieners en jongeren) speelde het vaakst samen met vrienden of mensen die ze kenden, virtueel of in dezelfde ruimte. De groep die meestal alleen speelde, was kleiner, namelijk 52%.

Onafhankelijke Ziekenfondsen, Onderzoek naar digitale gezondheid en digitaal welzijn, 2018

- In een bevraging van jongeren tussen 12 en 23 jaar, speelde 59% spelletjes op een smartphone of tablet. Evenveel jongens als meisjes speelden spelletjes op hun smartphone of tablet, maar jongens spendeerden daar meer tijd aan.
- 42% van de jongeren gamede ook op pc of console. Meer jongens (58%) dan meisjes (27%) deden dat en jongens spendeerden daar ook meer tijd aan.
- Ongeacht het medium speelde 29% van de jongens meer dan 15u per week, bij de meisjes ging het om 7%. Gemiddeld werd 11u per week aan gamen besteed.

Risikant gamen

VAD-leerlingenbevraging, 2022-2023

- In het schooljaar 2022-2023 vertoonde 8% van de jongeren riskant gamegedrag³. In het schooljaar 2021-2022 was dit gelijk (8%) en in het schooljaar 2013-2014 was dat hoger (10%).
- Mogelijk riskant gamen kwam vooral bij jongens voor (12%), en minder bij meisjes (4%).
- Voor 10% van de jongeren in de jongste leeftijdsgroep (12-14 jaar) is het gamen mogelijk riskant tegenover voor 6% van de oudste jongeren (17-18-jaar).

Gamen in hoger onderwijs (studenten, Vlaanderen)

VAD-studentenbevraging, 2021

- In 2021 had 67% van de studenten de afgelopen 12 maanden games gespeeld.
- Meer mannelijke (84%) dan vrouwelijke (54%) studenten gameden de afgelopen 12 maanden.
- 70% van de studenten die het voorgaande jaar gameden, deed dat minstens één keer per week. 24% gamede dagelijks.
- 36% van die studenten besteedde meer dan 7 uur per week aan gamen. Dit aandeel is groter bij mannen (52%) dan vrouwen (19%).
- 5% van die studenten besteedde gemiddeld meer dan 4 uur per dag aan gamen. Dit aandeel is groter bij mannen (8%) dan bij vrouwen (1,4%).
- 73% van de thuis wonende studenten gamede in het laatste jaar regelmatig, tegenover 66% van de kotstudenten en 67% van de zelfstandig wonende studenten.

³ Dit wordt gemeten via de korte versie van de VAT die zes vragen bevat: (1) Hoe vaak vind je het moeilijk om met gamen te stoppen? (2) Hoe vaak zeggen anderen (bijvoorbeeld vrienden of ouders) dat je minder zou moeten gamen? (3) Hoe vaak ga je liever gamen dan dat je tijd met anderen doorbrengt (bijvoorbeeld vrienden of ouders)? (4) Hoe vaak voel je je onrustig, gestrest of geïrriteerd omdat je niet kunt gamen? (5) Hoe vaak maak je je huiswerk snel en slordig af om te kunnen gamen? (6) Hoe vaak ga je gamen omdat je je rot voelt?. Vanaf een gemiddelde score van 3 is er een indicatie voor riskant gamegedrag (Mérelle et al., 2016).

Hulpvraag

Online zelftest

De Druglijn, Vlaanderen, 2023

- In 2023 werd op de Druglijnwebsite de zelftest gamen voor -18 jarigen 19.445 keer ingevuld. Dat was meer vergeleken met 2013 (527 keer ingevuld) en minder dan in 2022 (20.996 keer ingevuld).
- In 2023 werd op de Druglijnwebsite de zelftest gamen voor volwassenen 2.302 keer ingevuld. Dat was meer vergeleken met 2013 (1.067 keer ingevuld) en minder vergeleken met 2022 (2.208 keer ingevuld).

Contacten bij De Druglijn

De Druglijn, Vlaanderen, 2023

- In 2023 ging 6% (n=417) van de contacten over 'gamen en internetgebruik'. Dat was lager dan in 2022 (9% van de contacten, n=671) en hoger dan in 2013 (0,8% van de contacten, n=43).

Markt en economie

Beschikbaarheid gamen

IMEC, Digimeter, 2023

- 30% van de volwassenen gaf aan in 2023 thuis over een spelconsole te bezitten. Dat was minder dan 2022 (34%) en meer dan in 2013 (21%).
- Het populairst bleef de vaste spelconsole die aangesloten wordt op het televisietoestel (30%). 12% had een draagbare console en 11% een hybride spelconsole. In 2021 was dat 12% draagbaar en 10% hybride. In 2013 was dat bij 9% een draagbare console.
- Mensen die thuis een spelconsole hadden, waren vooral te vinden in de leeftijdsgroep 18-24 jaar.

FOD Economie, huishoudbudgetonderzoek 2022, België

- In 2022 gaven Belgische huishoudens gemiddeld 27 euro uit aan games. Dat was iets minder dan in 2012 (29 euro).
- Het grootste deel ging naar videospelletjes (voor console of voor pc) (13 euro), het overige deel ging naar de aankoop van de spelconsole zelf (Xbox, Playstation, ...) (8 euro) of toebehoren (6 euro).
- De uitgaven lagen het hoogst in de leeftijdscategorieën 30-39 jaar (71 euro) en jonger dan 30 jaar (54 euro).

Delloite, Mobile Consumer survey, 2020

- 29% van de Belgen tussen 18 en 75 jaar die op een smartphone gamede, spendeerde in 2019 geld aan games, vooral dan aan in-app-tegoeden.
- 5% gaf meer dan 20 euro per maand uit.

Omzetcijfers gameindustrie

Video Games Europe & European Games Developer Federation, European Key Facts, 2022

- In 2022 bracht de gamemarkt in Europa 24,5 miljard euro op. Dat was meer dan in 2021 (23,3 miljard euro) en meer dan in 2018 (21 miljard euro).
- De meeste inkomsten bij toestellen kwamen van de verkoop van smartphones en tablets (42%) en consoles (42%). De meeste inkomsten bij medium kwamen van apps (45%).

- 83% van de omzet was voor rekening van de digitale gamemarkt. 41,5% daarvan kwam uit game downloads en in-game extra's zoals bijkomende downloadbare inhoud voor games die al gekocht werden. 41,5%% kwam van betalende apps of aankopen in apps. 17% van fysieke kopieën van games.
- E-sports was de sterkst groeiende pijler. In 2022 bedroegen de inkomsten uit e-sports 1,4 miljard USD.

Flemish Game Association, 2022

- In 2022 bedroeg de totale omzet van de Belgische game-ontwikkelingsmarkt 85 miljoen euro. Dat was lager vergeleken met 2021 (88 miljoen euro) en hoger dan 2012 (41 miljoen euro).
- In 2022 waren in België 133 gamebedrijven⁴ actief, waarvan 68% in Vlaanderen, 21% in Wallonië en 11% in Brussel.

Methodologische info over de gebruikte bronnen en een volledige referentielijst vind je in de infofiche "[achtergrond bij de factsheets](#)".

Colofon

Contactpersoon: Else De Donder, stafmedewerker VAD.

Lay-out concept: Wim Vandersleyen

V.U.: Dr. H. Peuskens, Vanderlindenstraat 15, 1030 Brussel

© oktober 2024

VAD, Vanderlindenstraat 15, 1030 Brussel

T 02 423 03 33 | vad@vad.be | www.vad.be

De informatie uit deze factsheet mag worden overgenomen mits vermelding van de referentie: VAD (2024).

Factsheet gamen. VAD.



⁴ Het gaat om gamestudio's, uitgevers, serviceproviders en versneller/incubators.