



Deze factsheet presenteert de belangrijkste cijfergegevens van het voorbije decennium over de omvang en de impact van gamen in Vlaanderen en België.

We bespreken achtereenvolgens

- gamen door verschillende groepen;
- problematisch gamen;
- de samenhang tussen gamen en middelengebruik;
- psychologische en sociale problemen;
- de hulpvraag bij gamers;
- hoeveel geld aan gamen wordt besteed;
- de omzet van de game-industrie.

Deze factsheet maakt deel uit van een reeks factsheets over verschillende producten. Het document '[achtergrond bij de factsheets](#)' geeft meer uitleg bij de gebruikte cijfers. In deze factsheet staan heel wat cijfers uit 2020 en 2021, twee jaren waarin de impact van de coronapandemie groot was. Houd daarom doorheen het hele document in het achterhoofd dat bepaalde veranderingen of evoluties in 2020 en 2021 het gevolg kunnen zijn van de sterk veranderde maatschappelijke context (o.a. lockdownperiodes, langdurige coronamaatregelen en de sluiting van het uitgaansleven, scholen, eventzalen, sportkantines e.a.).

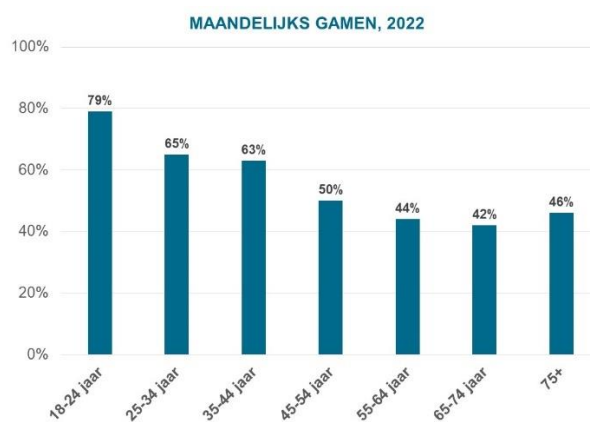
Onder gamen verstaan we het spelen van een digitaal spel in een virtuele wereld op elektronische apparaten zoals computer, console, tablet of smartphone. Er bestaan avonturengames, vecht- en schietgames, platformgames, puzzelgames, simulatiegames (sport, race, ...), 'role playing' games, strategiegames en combinaties hiervan. Gamers kunnen zowel online als offline gamen.

Gamen

Algemene bevolking

In 2022 speelde 55% van de Vlamingen van 18 jaar of ouder minstens maandelijks een digitale game. Tegenover 2017 (52%) was dat een toename van 3% maar tegenover 2021 (57%) een daling van 2%.^a

Van de 18-24-jarigen gamet bijna 8 op 10 maandelijks. Ruim 4 op 10 van de 55-plussers zegt maandelijks te gamen.

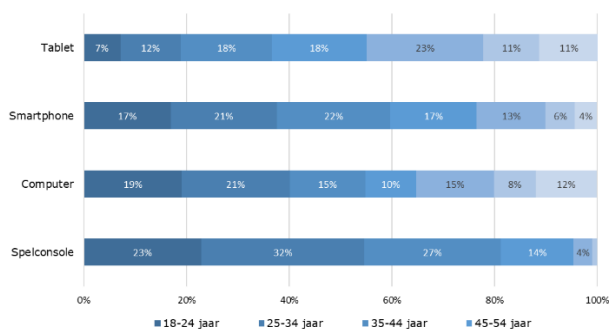


Gamen gebeurde voornamelijk op de smartphone (33%), maar ook op de computer (20%), de tablet (16%) of de console (15%).

Het profiel van de Vlaamse gamers varieerde sterk volgens het toestel dat ze daarvoor gebruikten. De smartphone springt er in alle leeftijdsgroepen bovenuit. De spelconsole is vooral populair bij 18-24-jarigen. 75-plussers gamen vooral op de computer.¹ Iets meer mannen (51%) dan vrouwen (49%) gameden de afgelopen maand.²

^a Vanaf 2022 bestond de steekproef uit personen van 18 jaar en ouder terwijl dit voorheen 16 jaar en ouder was.

PROFIEL MAANDELIJKSE GAMERS VOLGENS LEEFTIJD EN TYPE TOESTEL (2022)



Online gamen kwam vooral voor bij jongeren van 18-26 jaar: 26% van hen sprak minstens maandelijks met vrienden af om online een spel te spelen, 22% volgde streams van gamers en 8% volgde e-sports.³ Iets meer mannen (51%) dan vrouwen (49%) gameden de afgelopen maand online.⁴

In 2019 deden de Onafhankelijke Ziekenfondsen een enquête bij 976 jongeren van 12 tot 23 jaar in België over gamen. Daaruit bleek dat 6 op de 10 jongeren, evenveel jongens dan meisjes, spelletjes speelden op hun smartphone of tablet. Jongens spendeerden daar meer tijd aan dan meisjes. 4 op de 10 jongeren gameden ook op hun pc of console. Dat kwam meer voor bij jongens: 6 op de 10 jongens speelden spelletjes op een console of computer, tegenover slechts 3 op de 10 meisjes. Gamers nam wel wat tijd in beslag. 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.⁵

Op basis van cijfers voor 2021 van Frankrijk, Duitsland, Italië, Spanje en het Verenigd Koninkrijk stelt de Europese Games industrie sector dat 52% van de bevolking tussen 6 en 64 jaar videogames speelde. 63% deed dat op smartphone of tablet, 54% op een console en 52% op een computer. De Europese videogamespeler was gemiddeld 31 jaar. 15% speelde minimum 1 uur per maand, 78% speelde minimum 1 uur per week. 15% speelde minimum een uur per maand. Gemiddeld werd 9 uur per week op videogames gespeeld. 48% van de videogamespelers zijn vrouwen.⁶

Scholieren in het secundair onderwijs

Gamen is voor de meeste jongeren een onderdeel van hun vrijetijdsbesteding.

Tijdens het schooljaar 2021-2022 gamede 61% van de Vlaamse jongeren in het secundair onderwijs in de week voordat de bevraging bij hen werd afgenomen. Tijdens het schooljaar 2013-2014 ging het nog om 80%.

37% van de jongeren gamede tot maximum 7 uur in de week voordien en 25% spendeerde de voorbije week meer dan 7 uur aan gamen.

Jongens gameden opvallend vaker en langer dan meisjes. Zo spendeerde 41% van de jongens 7 uur of meer aan gamen in de week voordien, terwijl slechts 7% van de

meisjes hetzelfde deed. Ook kwam gamen frequenter voor bij jongere leerlingen. Langer tijd spenderen aan gamen (7 uur of meer in de week voordien) kwam meer voor bij leerlingen van 12-14 jaar (27%) dan bij de leerlingen van 17-18 jaar (19%).⁷

Uit een online enquête die in 2019 bij jongeren in het secundair onderwijs in Vlaamse scholen werd afgenomen, bleek dat de smartphone het populairste toestel was om te gamen. In 2016 gaf de helft van de jongeren aan dat ze de voorbije maand een spelletje op hun smartphone hadden gespeeld. In 2019 steeg dat naar zeven op de tien jongeren.⁸

Uit onderzoek uit 2017 bleek nog dat gamen op de smartphone vooral populair was bij de jongste leerlingen.⁹

Toestellen waarop jongeren van 12-18 jaar de afgelopen maand dagelijks een game speelden, 2017¹⁰

	Eerste graad	Tweede graad	Derde graad
Gsm of smartphone	68%	44%	34%
Spelconsole aangesloten op tv	18%	18%	14%
Laptop of PC	18%	14%	13%
Tablet	22%	9%	6%
App op smart TV	9%	3%	2%
Draagbare spelconsole	6%	3%	2%
Hybride spelconsole (Nintendo Switch)	3%	1%	1%

Een online-enquête in het najaar van 2021 gaf aan dat 70% van de leerlingen in het lager onderwijs en 59% van de leerlingen in het secundair onderwijs mediatoestellen gebruikt om te gamen. Een vijfde van de kinderen en jongeren gamet niet elke dag. 56% van de leerlingen in het lager onderwijs die gamen gamet maximum 1 uur per schooldag. 33% gamet tussen 1 en 3 uur. 11% gamet meer dan drie uur op een schooldag. 40% van de leerlingen in het secundair onderwijs gamet tussen 1 en 3 uur op een schooldag 8% doet dat meer dan drie uur. In het weekend wordt er meer gegamed. Slechts 5% van de kinderen en jongeren die gamen gamet nooit op een vrije dag. De meerderheid van de leerlingen in het lager onderwijs (53%) en van de leerlingen in het secundair onderwijs (58%) speelde het vaakst samen met vrienden of mensen die ze kennen, virtueel of in dezelfde ruimte.¹¹

Studenten in het hoger onderwijs

In 2021 bleek dat 67% van de studenten in het hoger onderwijs in Vlaanderen de afgelopen 12 maanden games gespeeld hadden. Meer mannelijke (84%) dan vrouwelijke (54%) studenten gameden de afgelopen 12 maanden. De meeste studenten die het voorgaande jaar gameden deden dat minstens één keer per week (70%). 24% van die laatstejaarsgamers gamede dagelijks.

36% van de studenten die de afgelopen 12 maanden games speelden besteedden daar meer dan 7 uur per week aan. Dit aandeel is groter bij mannen (52%) dan vrouwen (19%). 5% van de laatstejaarsgamers spendeerde gemiddeld meer dan 4 uur per dag aan gamen. Ook daar scoren mannen hoger: 8% van de mannelijke gamers doet dit dagelijks gemiddeld meer dan 4 uur, terwijl dit bij vrouwelijke gamers 1,4% is.¹²

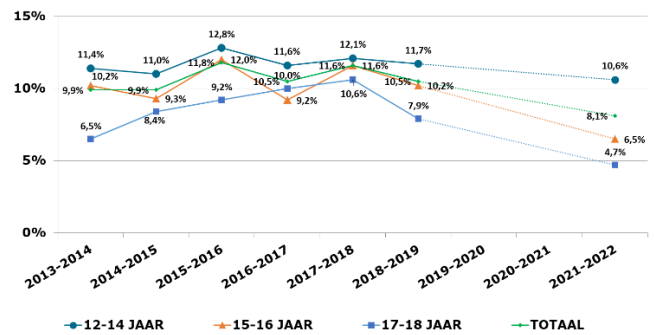
Problematisch gamen

De meeste gamers spelen als hobby of ontspanning. Voor een kleine groep kan gamen problematisch worden. Dit is het geval wanneer men de controle over het gamegedrag verliest en dit zorgt voor negatieve invloeden op verschillende levensdomeinen, gedurende een langere periode. De Videogame Addiction Test (VAT) is een test die peilt naar problematisch gamegedrag^b.¹³

6% van de Belgische volwassen respondenten die in 2012 deelnamen aan een studie over problematisch internet- en computergebruik behaalde een positieve score op de VAT (cut off 2 of hoger) en voldeed daarmee aan de criteria voor problematisch gamen. Geëxtrapoleerd naar de totale Belgische (volwassen) bevolking zou dat betekenen dat 3% problematisch gamet. Problematisch gamen kwam vooral bij mannen voor.¹⁴

8% van de scholieren in het secundair onderwijs in Vlaanderen haalde tijdens het schooljaar 2021-2022 een score op de verkorte VAT die wees op riskant gamen (cut off 3).^c Dit is het laagste aandeel sinds de eerste meting van het schooljaar 2013-2014. Mogelijks riskant gamen kwam vooral bij jongens voor (12% bij jongens tegenover 4% bij meisjes). Voor 11% van de jongeren in de jongste leeftijdsgroep (12-14 jaar) is het gamen mogelijks riskant tegenover voor 5% van de oudste jongeren (17-18-jaar). Het aandeel risicovolle gamers in de leeftijdsgroep 15-16-jarigen daalde sterk. Bij de 17-18-jarigen was er tussen 2013-2014 en 2017-2018 een duidelijke stijging, waarna dat aandeel sterk daalde.¹⁵

EVOLUTIE VAN RISICOVOL GAMEN BIJ SCHOLIEREN IN HET VLAAMS SECUNDAIR ONDERWIJS, SINDS SCHOOLJAAR 2013/2014



Het aantal uren gamen is sterk gerelateerd aan mogelijks riskant gamen, maar een hoog aantal uren besteed aan gamen hoeft niet te wijzen op probleemgedrag. 9% van de jongeren die geen indicatie vertoonden voor riskant gamen, gamede toch meer dan 14 uur in de week voordien. Onder de jongeren die wel een indicatie voor riskant gamen vertoonden, gamede 53% meer dan 14 uur in de week voordien.¹⁶

Gamen, middelengebruik en gokken

Onderzoek naar het verband tussen middelengebruik, gokken en gamen is beperkt. Er zijn verschillende studies die een verband terugvinden tussen middelengebruik en (problematisch) gamen, al zijn er ook studies die er niet in slagen om dit verband aan te tonen. Recent onderzoek stelt steeds vaker dat er een verband is tussen middelengebruik, problematisch gokken en (problematisch) gamen, maar momenteel is het nog niet mogelijk om hier eenduidige conclusies uit te trekken.¹⁷

Psychologische, sociale en lichamelijke problemen

Verscheidene studies vermelden een hoge samenhang tussen problematisch gamen en psychiatrische stoornissen. De psychiatrische stoornissen die het vaakst worden genoemd in combinatie met problematisch gamen zijn depressieve stemmingsstoornissen, angststoornissen

^b Let wel, deze vragenlijst is geen screening- of diagnose instrument, maar kan wel op populatieniveau een indicatie geven van mogelijks riskant gedrag.

^c Om de prevalentie van problematisch gamen na te gaan werd in de VAD-leerlingenbevraging de korte versie van de VAT opgenomen met zes vragen: Hoe vaak vind je het moeilijk om met gamen te stoppen? Hoe vaak zeggen anderen (bijvoorbeeld vrienden of ouders) dat je minder zou moeten gamen? Hoe vaak ga je liever gamen dan dat je tijd met anderen doorbrengt (bijvoorbeeld vrienden of ouders)? Hoe vaak voel je je onrustig, gestrest of geïrriteerd omdat je niet kunt gamen? Hoe vaak maak je je huiswerk snel en slordig af om te kunnen gamen? Hoe vaak ga je gamen omdat je je rot voelt? De antwoordmogelijkheden zijn: nooit, zelden, soms, vaak of zeer vaak. Elk antwoord werd gescoord gaande van 1 (nooit) tot 5 (zeer vaak). Van deze scores werd een gemiddelde berekend om te bepalen vanaf wanneer men van mogelijks problematisch gamen kan spreken. Vanaf een gemiddelde score van 3 (vanaf gemiddeld soms te hebben geantwoord) is er een indicatie voor problematisch gamen (Mérrelle et al., 2016).
www.vad.be

(gegeneraliseerde angststoornis, sociale-angststoornis, paniekstoornis), aandachtsdeficiënte-/hyperactiviteitsstoornissen (ADHD) en autismespectrumstoornis. Verder worden slaap-waakstoornissen, obsessieve-compulsieve stoornissen, persoonlijkheidsstoornissen, psychotische stoornissen en ouder-kindrelatieproblemen in verband gebracht met problematisch gamegedrag.¹⁸

Dit komt ook tot uiting in Belgisch onderzoek. Volwassenen die problematisch gamen hebben meer last van depressieve gevoelens en eenzaamheid. Ze percipiëren minder controle over het leven en hebben een lagere eigenwaarde. Compulsieve gamers scoren lager op de persoonlijkheidsdimensies aardigheid, vindingrijkheid, nauwgezetheid en emotionele stabiliteit^d.¹⁹

Jongeren zijn zich bewust van de mogelijke invloed van gamen op hun gezondheid. Toch gaf in een onderzoek in 2018 iets meer dan 6 op de 10 jongeren tussen 12 en 23 jaar aan dat ze al minstens één soort fysieke pijn hebben ervaren door te gamen: aan de ogen (28%), aan de hals/nek (23%), aan het hoofd (22%), aan de duim (16%) of aan de arm (12%). 55% van de jongeren gaf aan dat ze zich ooit al in een emotioneel negatieve toestand bevonden door te gamen. Wat het meest voorkwam was het gevoel uitgeput te zijn (28%), het gevoel overdreven te hebben (18%), zich schuldig voelen (12%) en zich geïsoleerd voelen (11%).²⁰

Hulpvraag

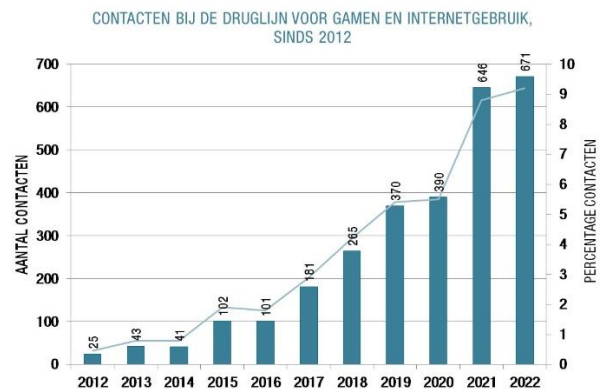
Niet alle types hulpverlening registreren hulpvragen die gelinkt zijn aan problemen door gamen op een uniforme manier of in een overkoepelend registratiesysteem. Daarnaast kunnen dubbeltellingen voorkomen (bv. van personen die hulp krijgen in verschillende instellingen). Bovendien kan er ook een onderschatting zijn door het niet registreren van problematisch gamen indien dit voorkomt naast een andere problematiek. Er zijn dus geen globale uitspraken mogelijk over hoeveel gamers in behandeling zijn in België. Ook een stijging of daling in het aantal personen dat hulp zoekt omwille van problemen met gamen is niet zo eenvoudig te interpreteren. Het kan gaan om een toe- of afname van het aantal problematische gamers in de maatschappij. Evenzeer kan het wijzen op een verandering in het hulpaanbod, in de toegankelijkheid van de hulpverlening of in het verwijzingsbeleid. Er kunnen zich ook wijzigingen voorgedaan hebben in de manier van registreren.

Sinds enkele jaren beschikt de Druglijnwebsite over een tool voor online hulp. Op www.druglijn.be/test-jezelf kan een zelftest over gamen ingevuld worden waarmee men kan nagaan hoe riskant het eigen gamegedrag is^e. De zelftest over gamen voor -18-jarigen was in 2022 de tweede populairste test na de zelftest voor alcohol. Hij

werd 20.966 keer ingevuld. Dat was 8% meer dan in 2021 (n=19.468). 45% van deze testen wees op een laag risico, 37% op een toenemend risico en 18% op een hoog risico om in de problemen te komen met gamen.

In 2022 werd de zelftest over gamen voor volwassenen 2.208 keer ingevuld. Dat was 45% minder dan in 2021. 77% daarvan wees op een laag risico, 17% op een toenemend risico en 6% op een hoog risico om in de problemen te komen met gamen.²¹

In 2022 kwam 'gamen en internetgebruik' in 671 van de contacten^f van De Druglijn aan bod. Dat was 9% van alle contacten van De Druglijn. In 2022 lag het aantal contacten waarin gamen en internetgebruik aan bod kwam 4% hoger in vergelijking met het jaar ervoor. Tien jaar eerder, in 2012, lag het aantal contacten over dit thema nog op 25. De meerderheid van de vragen die in deze categorie werden ondergebracht gaan over gamen en online gamen. Enkele vragen gaan over internetgebruik in het algemeen.²²



Uit een bevraging van hulpverleningsinstellingen in Vlaanderen in 2012 bleek dat 55% van de Centra Algemeen Welzijnswerk (CAW) en 60% van de JAC's (Jeugd Advies Centrum) te maken kregen met problematisch gamen. 73% van de Centra Geestelijke Gezondheidszorg (CGG) antwoordde dat ze te maken kregen met cliënten die problematisch gamen. In psychiatrische ziekenhuizen kwam deze problematiek in mindere mate voor.²³

In de Centra voor Algemeen Welzijnswerk (CAW) had in 2022 4% (n=3.740) van het aantal cliënten op het onthaal een verslavingsproblematiek. Sinds 2018 wordt in de registratie van de CAW geen onderscheid meer gemaakt naar type verslavingsprobleem. In 2017 hadden 45 cliënten problemen met gamen of internetgebruik.²⁴

In de CGG worden aanmeldingsvragen in verband met gamen niet specifiek geregistreerd. De registratie gebeurt op basis van de DSM-classificatie, waarbinnen de

^d De respondenten gaven dit zelf aan via psychologische schalen in een vragenlijst.

^e De test voor meerderjarigen is gebaseerd op de Internet Addiction Test, de test voor minderjarigen is ontwikkeld door het Instituut voor Onderzoek naar Leefwijzen & Verslaving.

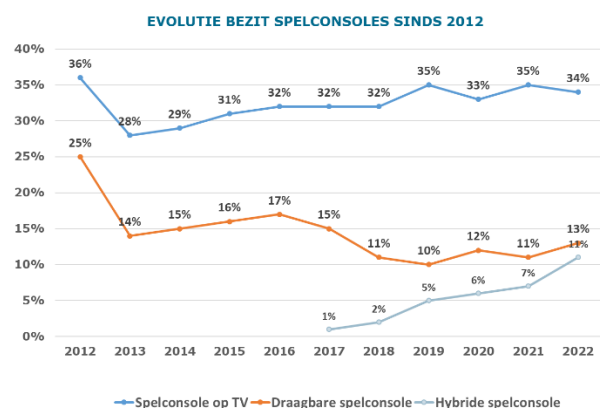
^f Dit aantal omvat zowel de telefonische vragen als de vragen via mail. www.vad.be

gamestoornis nog geen officiële diagnose is. Deze vragen worden mogelijks ondergebracht in de categorie ‘ander verslavingsprobleem’ of ‘stoornis in de impulsbeheersing’. Er zijn dus geen exacte cijfers te geven over het aantal personen in behandeling voor problematisch gamen in de CGG. Meer en meer CGG breiden hun groepswerking voor vroeginterventie voor jongeren uit naar het thema gamen. Exacte cijfers daarover zijn niet beschikbaar.

Markt en economie

Beschikbaarheid gamen

34% van de Vlaamse populatie van 18 jaar en ouder gaf aan in 2022 thuis een spelconsole te bezitten. Dat was vergelijkbaar met 2021 (35%) maar iets minder dan tien jaar geleden in 2012 (36% in 2012). Het populairst bleef de vaste spelconsole die aangesloten wordt op het televisietoestel (34%). 13% had een draagbare console en 11% een hybride spelconsole. De hybride spelconsole won sinds 2021 aan populariteit (+4%)²⁵ Mensen die thuis een spelconsole hadden zijn vooral te vinden in de leeftijdsgroep 18-24 jaar.²⁶



94% van de jongeren in het secundair onderwijs bezat in 2019 een smartphone, voor hen tevens het populairste toestel om te gamen. 49% bezat een spelconsole.²⁷

Hoeveel geld wordt aan gamen besteed?

Van alle Belgische gamers spendeerden in 2015 twee miljoen spelers geld aan games. De betaler-speler ratio kwam daarmee uit op 48%, wat onder het West-Europese gemiddelde van 53% lag.²⁸ Elke Belgische speler die geld uitgaf aan games en gaming spendeerde ongeveer 122 EUR per jaar (wat eveneens onder het gemiddelde lag).²⁹

In 2020 gaven Belgische huishoudens gemiddeld 22 euro uit aan games⁹. Let wel, dit zijn de gemiddelde uitgaven over alle huishoudens, dus niet enkel van de huishoudens waarin gegamed wordt. Het grootste deel daarvan ging naar videospelletjes (voor console of voor pc) (13 euro),

het overige deel ging naar de aankoop van de spelconsole zelf (Xbox, Playstation,...) (6 euro) of toebehoren (3 euro).³⁰

In 2022 bestond de top vijf van de best verkochte spellen in België uit FIFA 23, Call of Duty: Modern Warfare II, Grand Theft Auto V, Elden Ring en FIFA 22.³¹

29% van de Belgen tussen 18 en 75 jaar die op een smartphone gamen spendeerde in 2019 geld aan games, vooral dan aan in-app-tegoeden. 5% gaf meer dan 20 euro per maand uit.³²

Omzetcijfers game-industrie

In 2021 bracht de gamemarkt in Europa 23,3 miljard euro op. Tegenover 2018 (21 miljard) stegen de inkomsten met 11%. Wat betreft toestellen kwamen de meeste inkomsten van de verkoop van smartphones en tablets (45%). Wat betreft medium kwamen de meeste inkomsten van apps (45%). 81% van de omzet is voor rekening van de digitale gamemarkt. 69% daarvan kwam uit in-game extra's, bijkomende downloadbare inhoud voor games die al gekocht werden. 22% kwam van het downloaden van games en 9% van "gameabonnementen en social games".³³

E-sports is een van de sterkst groeiende pijlers van de videogame industrie. In 2022 bedroegen de inkomsten uit e-sports wereldwijd 1,4 miljard USD. In 2022 keken 271 miljoen mensen meer dan een keer per maand naar e-sports.³⁴

In 2021 bedroeg de totale omzet van de Belgische gameontwikkelingsmarkt 88 miljoen EUR. Dit was in 2012 nog 41 miljoen EUR. In 2021 waren in België 110 gamebedrijven^h actief, waarvan 76% in Vlaanderen, 22% in Wallonië en 12% in Brussel.³⁵

De economische waarde van videogames bedroeg in 2021 in België 600 miljoen euro. Dit cijfer omvatte de verkoop van spelconsoles, accessoires, abonnementen, prepaid-kaarten, fysieke en digitale videogames en de in-game aankopen op alle toestellen plus de omzet van de Belgische gameontwikkelaars.

Mobiel gamen was bijzonder populair. Er waren in België in 2021 147 miljoen downloads van mobiele games in de App Store van Apple en de Google Play Store samen.³⁶

⁹ Het gaat om de gemiddelde uitgaven per huishouden en per jaar.

^h Het gaat om gamestudio's, uitgevers, serviceproviders en versneller/incubators.
www.vad.be

- ¹ De Marez, L., Sevenhant, R., Denecker, F., Georges, A., Wuyts, G., & Schuurman, D. (2023). *IMEC digimeter 2022. Digitale trends in Vlaanderen. Tabellenrapport*. Minds..
- ² Vandendriessche, K., Steenberghs, E., Matheve, A., Georges, A. & De Marez, L. (2021). *IMEC digimeter 2020. Digitale trends in Vlaanderen*. IMinds.
- ³ De Marez, L., Sevenhant, R., Denecker, F., Georges, A., Wuyts, G., & Schuurman, D. (2023). *IMEC digimeter 2022. Digitale trends in Vlaanderen. Tabellenrapport*. Minds..
- ⁴ Vandendriessche, K., Steenberghs, E., Matheve, A., Georges, A. & De Marez, L. (2021). *IMEC digimeter 2020. Digitale trends in Vlaanderen*. IMinds.
- ⁵ Onafhankelijke ziekenfondsen (2019). *Jongeren gamen gemiddeld 11u per week*. Onafhankelijke ziekenfondsen. <https://www.oz.be/over-oz/nieuws/gezondheid/2019/gaming>
- Onafhankelijke ziekenfondsen (2019). *Onderzoek naar de digitale gezondheid en het digitale welzijn van jonge Belgen*. Dedicated.
- ⁶ ISFE-EGDF (2022). *Key Facts 2021*. ISFE-EGDF. [https://www.videogameseurope.eu/data-key-facts/key-facts-from-2021-europe-video-games-sector//](https://www.videogameseurope.eu/data-key-facts/key-facts-from-2021-europe-video-games-sector/)
- ⁷ Rosiers, J. (2023). *VAD-leerlingenbevraging in het kader van een Drugbeleid Op School. Syntheserapport schooljaar 2021-2022*. VAD. Data op verzoek.
- ⁸ Vanwynsberghe, H., & Callens, J. (2020). *Kinderen, jongeren en games. De opvallendste cijfers uit apestaartjaren 2020*. Mediawijs en Mediaraven. <https://drive.google.com/file/d/1tU4he2qEqQsdKBB-StQ1SnNNMOlog9dz/view>
- ⁹ Bastien, D., Callens, J., De Brabander, N., Godfroid, N., Vandenbussche, E., Vanhove, K., Vanwynsberghe, H. (2018). *Apestaartjaren. de digitale leefwereld van kinderen en jongeren*. Mediawijs en Mediaraven.
- ¹⁰ Bastien, D., Callens, J., De Brabander, N., Godfroid, N., Vandenbussche, E., Vanhove, K., Vanwynsberghe, H. (2018). *Apestaartjaren. de digitale leefwereld van kinderen en jongeren*. Mediawijs en Mediaraven.
- ¹¹ Vanwynsberghe, H., Joris, G., Waeterloos, C., Anrijs, S., Vanden Abeele, M., Ponnet, K., De Wolf, R., Van Ouytsel, J., Van Damme, K., Vissenberg, J., D'Haenens, L., Zenner, E., Peters, E., De Pauw, S., Frissen, L., & Schreuer, C. (2022). *Onderzoeksrapport Apestaartjaren: de digitale leefwereld van kinderen en jongeren*. Mediaraven. <https://www.apestaartjaren.be/>
- ¹² Van Damme, J., Thienpondt, A., Rosiers, J., Tholen, R., Soye, V., Sisk, M., Van Hal, G., & Deforche, B. (2022). *In hogere sferen? Volume 5. Een onderzoek naar het middelengebruik bij Vlaamse studenten*. VAD. https://www.vad.be/assets/ln_hogere_sferen_Vol_5_rapport
- ¹³ Van Rooij, A. J., & Schoenmakers, T. M. (2013). *Monitor Internet en Jongeren 2010-2012. Het (mobiele) gebruik van sociale media en games door jongeren [The (mobile) use of social media and games by adolescents]*. IVO.
- ¹⁴ Klein, A., De Cock, R., Rosas, O., Vangeel, J., Minotte, P., & Meerkerk, G.-J. (2013). *Compulsief internetgebruik bij Belgische volwassenen*. KULeuven. https://soc.kuleuven.be/web/files/11/97/Fact_sheet_Compulsief_internetgebruik_bij_Belgische_volwassenen.pdf
- ¹⁵ Rosiers, J. (2023). *VAD-leerlingenbevraging in het kader van een Drugbeleid Op School. Syntheserapport schooljaar 2021-2022*. VAD. Data op verzoek.
- ¹⁶ Rosiers, J. (2023). *VAD-leerlingenbevraging in het kader van een Drugbeleid Op School. Syntheserapport schooljaar 2021-2022*. VAD. Data op verzoek.
- ¹⁷ Popelier, K., Vanmarcke, K., & Wijgaerts, F. (2017). *Dossier gamen*. VAD.
- ¹⁸ Popelier, K., Vanmarcke, K., & Wijgaerts, F. (2017). *Dossier gamen*. VAD.
- ¹⁹ Klein, A., De Cock, R., Rosas, O., Vangeel, J., Minotte, P., & Meerkerk, G.-J. (2013). *Compulsief internetgebruik bij Belgische volwassenen*. KULeuven. https://soc.kuleuven.be/web/files/11/97/Fact_sheet_Compulsief_internetgebruik_bij_Belgische_volwassenen.pdf
- ²⁰ Onafhankelijke ziekenfondsen (2019). *Jongeren gamen gemiddeld 11u per week*. Onafhankelijke ziekenfondsen . <https://www.oz.be/over-oz/nieuws/gezondheid/2019/gaming>
- Onafhankelijke ziekenfondsen (2019). *Onderzoek naar de digitale gezondheid en het digitale welzijn van jonge Belgen*. Dedicated.
- ²¹ De Druglijn (2023). *Evolutie van de contacten bij de Druglijn volgens middel sinds 2001*. De Druglijn. Data op verzoek.
- ²² De Druglijn (2021). *Evolutie van de contacten bij De Druglijn volgens middel sinds 2001*. De Druglijn. Data op verzoek.
- ²³ Klein, A., De Cock, R., Rosas, O., Vangeel, J., Minotte, P., & Meerkerk, G.-J. (2013). *Click. Compulsive Computer Use and Knowledge Needs in Belgium. A Multimethod Approach*. Belspo.
- ²⁴ CAW (2023). *Data e-dossier CAW*. CAW. Data op verzoek.
- ²⁵ Vandendriessche, K., Steenberghs, E., Matheve, A., Georges, A. & De Marez, L. (2021). *IMEC digimeter 2020. Digitale trends in Vlaanderen*. IMinds.
- ²⁶ De Marez, L., Sevenhant, R., Denecker, F., Georges, A., Wuyts, G., & Schuurman, D. (2023). *IMEC digimeter 2022. Digitale trends in Vlaanderen. Tabellenrapport*. Minds.
- ²⁷ Vandenbussche, E., Callens, J., Van Hecke, M., & Godfroid, N. (2020). *De digitale leefwereld van jongeren*. Mediawijs en Mediaraven. <https://www.apestaartjaren.be/>
- ²⁸ Newzoo (2016a). *Newzoo Summer Series #24: Belgian Games Market*. Newzoo. Geraadpleegd op 4 augustus 2016 via <https://newzoo.com/insights/infographics/newzoo-summer-series-24-belgian-games-market/>
- ²⁹ Bogte, K. (2016). *Gaming in Vlaanderen. Flega rapport 2016*. Flega vzw. Geraadpleegd op 3 augustus 2016 via https://drive.google.com/file/d/0B_cWZ4z363ZmRON5MTk1b3MycFk/view?pref=2&pli=1
- ³⁰ Federale Overheidsdienst (FOD) Economie, K.M.O., Middenstand en Energie (2021). *Huishoudbudgetonderzoek 2020*. FOD Economie, K.M.O., Middenstand Energie. <https://statbel.fgov.be/nl/themas/huishoudens/huishoudbudget#news>
- ³¹ Marien, S. (2023, 30 maart). In België maken we videogames van het hoogste niveau' en waarom niemand daarover spreekt. *Trends*. <https://trends.knack.be/nieuws/belgie-videogames-van-hoogste-niveau-waarom-niemand-daarover-spreekt/#:~:text=BelgianGames%2C%20de%20koopel%20van%20videogamefederaties,Elden%20Ring%20en%20FIFA%2022>
- ³² Deloitte (2020). *Belgian edition. Mobile Consumer Survey 2019*. Deloitte. Geraadpleegd op 21 december 2020 via <https://www2.deloitte.com/be/en/pages/technology-media-and-telecommunications/topics/mobile-consumer-survey-2019.html>
- ³³ ISFE-EGDF (2022). *Key Facts 2021*. ISFE-EGDF. <https://www.videogameseurope.eu/data-key-facts/key-facts-from-2021-europe-video-games-sector//>
- ³⁴ ISFE-EGDF (2022). *Key Facts 2021*. ISFE-EGDF. Geraadpleegd via <https://www.videogameseurope.eu/data-key-facts/key-facts-from-2021-europe-video-games-sector//>
- ³⁵ Flemish Games Association (Flega) (2022). *The Belgian Games industry. Facts and Figures 2021*. Flega. <https://www.flega.be/download/>
- ³⁶ Legrand, R. (2022, 15 maart). Belgische gamer zweert fysieke videospellen niet af. *De Tijd*. <https://www.tijd.be/ondernemen/entertainment/belgische-gamer-zweert-fysieke-videospellen-niet-af/10373518.html>