



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;
- COVID-19.

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. We wijden aan het eind van de factsheet een hoofdstukje aan specifieke resultaten in coronatijden. Maar houd 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 kan zowel online als offline.

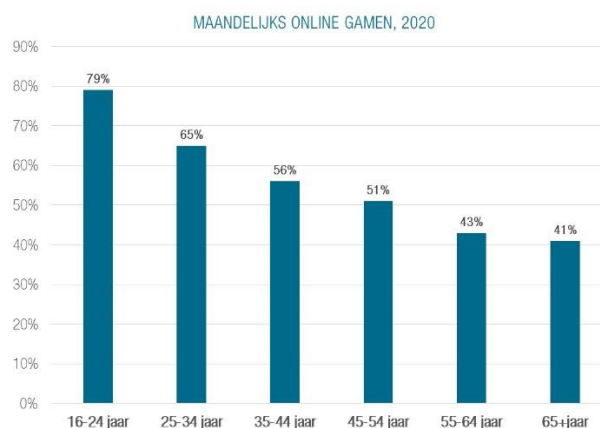
Gamen

Algemene bevolking

In 2020 speelde 54% van de Vlamingen van 16 jaar of ouder minstens maandelijks een digitale game. Tegenover 2019 (42%) was dat een

toename van 12%. Gamers gebeurde voornamelijk op de smartphone (33%), maar ook op de computer (23%) of de tablet (16%).

Online gamen kwam vooral voor bij de jongere generatie: 79% van de 16-24-jarigen gamede de afgelopen maand online. Iets meer mannen (51%) dan vrouwen (49%) gamede de afgelopen maand.¹



Het profiel van de Vlaamse gamers varieerde sterk volgens het platform dat ze daarvoor gebruikten. De spelconsole is vooral populair bij 16-34-jarigen. 9% spreekt maandelijks af met vrienden of kennissen om online te gamen. Dat komt vooral voor in de groep 16-24-jarigen (35%).²

Profiel van maandelijks gamers volgens gebruikt platform, 2020³

	man	vrouw	16-34 jaar	35-54 jaar	55 jaar of ouder
Spelconsole	68%	33%	60%	36%	5%
Computer	63%	37%	38%	25%	37%
Smartphone/gsm	48%	52%	41%	35%	23%
Tablet	41%	59%	21%	29%	50%
Eender welk toestel	51%	49%	36%	32%	32%

Deloitte's Global Mobile Consumer Survey is een jaarlijks internationaal onderzoek bij gebruikers van mobiele telefoons dat ook in België plaatsvindt. Uit de resultaten bij de Belgische representatieve steekproef van 18-75-jarigen bleek dat in 2019 50% van alle

smartphonegebruikers spelletjes speelde op zijn of haar smartphone.⁴ 29% deed dat minstens een keer per week.⁵

In dit onderzoek gaven ongeveer evenveel vrouwen (52%) als mannen (48%) aan games op hun smartphone te spelen. Hoe jonger de leeftijdsgroep, hoe vaker gebruikers gameden op hun mobiele telefoon. In 2019 speelde 71% van de 18- tot 24-jarigen spelletjes op de smartphone. Bij de 25- tot 34-jarigen gamede 61% op het toestel, bij de 35- tot 44-jarigen ging het om 57%.⁶

Games werden op verschillende momenten gedurende de dag gespeeld. 51% deed dat terwijl men thuis ontspande en 30% tijdens het woon-werkverkeer.

Om spelletjes te spelen, kozen mannen en vrouwen van onder de 44 jaar bij voorkeur de smartphone. 45-plussers verkozen daarvoor de laptop. 14% van alle mobiele telefoongebruikers in België gebruikte de vorige dag een draagbare spelconsole.⁷

Onderzoek van Deloitte in 2021 bij een representatieve steekproef van Belgische consumenten tussen 18 en 75 jaar gaf aan dat er in België 5,3 miljoen gamers waren in 2020. Er waren ongeveer evenveel mannelijke als vrouwelijke gamers. Om te gamen gaven mannen de voorkeur aan een console, vrouwen aan een smartphone. Ook jongeren van 18-24 jaar gameden bij voorkeur op een smartphone. Op een console werd frequenter gespeeld. 31% van de eigenaars van een console gameden de afgelopen dag tegenover 19% van de personen met een mobiel toestel. 12-23-jarigen speelden 11 uur per week videogames.⁸

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.

Gamen 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.⁹

Op basis van cijfers voor 2020 van Frankrijk, Duitsland, Italië, Spanje en het Verenigd Koninkrijk stelt de Interactive Software Federation of Europe (ISFE) dat 50% van de bevolking tussen 6 en 64 jaar videogames speelde. 60% deed dat op smartphone of tablet, 54% op een console en 49% op een computer. De Europese videogamespeler was gemiddeld 31 jaar. 15% speelde minimum 1 uur per maand, 76% speelde minimum 1 uur per week. Gemiddeld werd 9,5 uur per week op videogames gespeeld. 47% van de videogamespelers zijn vrouwen.¹⁰

Scholieren in het secundair onderwijs

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

Tijdens het schooljaar 2018-2019 gamede 76% van de Vlaamse jongeren in het secundair onderwijs in de week voordat de bevraging bij hen werd afgenomen. 53% van de jongeren gamede tot maximum 7 uur in de week voordien en 24% spendeerde de voorbije week meer dan 7 uur aan gamen.

Jongens gameden opvallend vaker en langer dan meisjes. Zo spendeerde 39% van de jongens 7 uur of meer aan gamen in de week voordien, terwijl slechts 8% 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 iets meer voor bij www.vad.be

leerlingen van 12-14 jaar (26%) dan bij de leerlingen van 17-18 jaar (18%).¹¹

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.¹² In 2017 gamede 48% van de jongeren dagelijks. Gamers op de smartphone was vooral populair bij de jongste leerlingen. In de eerste graad van het secundair onderwijs speelde 68% van de jongeren dagelijks een spelletje op de smartphone, in de derde graad was dat nog 34%. Op een vrije dag werd intensiever op games gespeeld dan op een schooldag. Op een schooldag gaf ruim 15% aan minstens drie uur te gamen. Op een niet-schooldag speelde 44% van de gamers minstens drie uur.¹³

Toestellen waarop jongeren van 12-18 jaar de afgelopen maand dagelijks een game speelden, 2017¹⁴

	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%

Studenten in het hoger onderwijs

In 2017 bleek dat 50% van de studenten in het hoger onderwijs in Vlaanderen de afgelopen 12 maanden games gespeeld hadden. Meer dan dubbel zoveel mannelijke (73%) dan vrouwelijke (32%) studenten gameden de afgelopen 12 maanden. Er was niet veel verschil in de frequentie van gamen op verschillende gamevormen, al werden spelconsoles het minst frequent gebruikt. Mannelijke studenten gamen het vaakst op PC-games, terwijl vrouwelijke studenten het vaakst op de smartphone gamen.

71% van de gamers besteedde maximum 7 uur per week aan gamen. 2% van alle studenten besteedde wekelijks minimum 28 uur aan gamen. Lang gamen komt meer voor bij mannelijke dan vrouwelijke studenten. 19% van de mannelijke gamers gamede meer dan 14 uur, 6% van de vrouwelijke gamers gamede meer dan 14 uur.¹⁵

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^{a,16}

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.¹⁷

11% van de scholieren in het secundair onderwijs in Vlaanderen haalde tijdens het schooljaar 2018-2019 een score op de verkorte VAT die wees op riskant gamen (cut off 3).^b Mogelijks riskant gamen kwam vooral bij jongens voor (16% bij jongens tegenover 4% bij meisjes). Voor 12% van de jongeren in de jongste leeftijdsgroep (12-14 jaar) is het gamen mogelijks riskant tegenover voor 8% van de oudste jongeren (17-18-jaar).¹⁸

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 48% meer dan 14 uur in de week voordien.¹⁹

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.²⁰

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 (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.²¹

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.^{c,22}

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%).²³

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.^d De zelftest over gamen voor -18-jarigen was in 2020 de tweede populairste test na de zelftest voor alcohol. Hij werd 19.124 keer ingevuld in 2020. Dat was 10% meer dan in 2019 (n=17.346). 43% van deze testen wees op een laag risico, 38% op een toenemend risico en 20% op een hoog risico om in de problemen te komen met gamen.

In 2020 werd de zelftest over gamen voor volwassenen 5.646 keer ingevuld. Dat was 15% meer dan in 2019. 78% daarvan wees op een

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

^b 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 www.vad.be

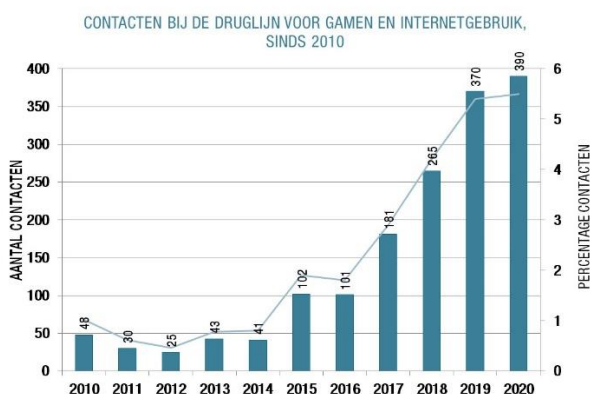
zijn: nooit, zelden, soms, vaak of zeer vaak. Elk antwoord werd gescoord gaande van 1 (nooit) tot 5 (zeer vaak). Van deze scores werd een gemiddelde berekend om te bepalen vanaf wanneer men van mogelijks problematisch gamen kan spreken. Vanaf een gemiddelde score van 3 (vanaf gemiddeld soms te hebben geantwoord) is er een indicatie voor problematisch gamen (Mérelle et al., 2016).

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

^d 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.

laag risico, 18% op een toenemend risico en 5% op een hoog risico om in de problemen te komen met gamen.²⁴

In 2020 kwam 'gamen en internetgebruik' in 390 van de contacten^e van De Druglijn aan bod. Dat was 6% van alle contacten van De Druglijn. 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. Vergeleken met 2010 kreeg de Druglijn in 2020 bijna acht keer meer vragen over dit onderwerp.²⁵



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.²⁶

3% (n=3.083) van het totaal aantal cliënten in de Centra voor Algemeen Welzijnswerk had in 2020 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.²⁷

In de CGG worden aanmeldingsvragen in verband met gamen niet specifiek geregistreerd. De registratie gebeurt op basis van de DSM-classificatie, waarbinnen de gamestoornis nog geen officiële diagnose is. Deze vragen worden mogelijk 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

37% van de Vlaamse populatie van 16 jaar en ouder gaf aan in 2020 thuis een spelconsole te bezitten. Dat was iets meer dan in 2019 (35%). Het populairst bleef de vaste spelconsole die aangesloten wordt op het

televisietoestel (33%). 12% had een draagbare console en 6% een hybride spelconsole.²⁸ Mensen die thuis een spelconsole hadden zijn vooral te vinden in de leeftijdsgroep 16-34 jaar. Vooral personen die samenwonen met partner en kinderen bezitten een console.²⁹

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.³⁰

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.³¹ Elke Belgische speler die geld uitgaf aan games en gaming spendeerde ongeveer 122 EUR per jaar (wat eveneens onder het gemiddelde lag).³²

In 2020 gaven Belgische huishoudens gemiddeld 22 euro uit aan games^f. 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).³³

In 2021 bestond de top vijf van de best verkochte spellen uit FIFA 22, Grand Theft Auto V, FIFA 21, Call of Duty: Vanguard en Mario Kart 8 Deluxe.³⁴

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.³⁵

Omzetcijfers game-industrie

In 2020 bracht de gamemarkt in Europa 23,3 miljard euro op. Tegenover 2017 stegen de inkomsten met 22%. Wat betreft toestellen kwamen de meeste inkomsten van de verkoop van spelconsoles (44%). Wat betreft medium kwamen de meeste inkomsten van online toepassingen^g (40%). In Europa verdrievoudigden de inkomsten van de online gamemarkt tussen 2015 (4,6 miljard euro) en 2020 (14 miljard euro). 64% van de inkomsten kwam uit in-game extra's, bijkomende downloadbare inhoud voor games die al gekocht werden. 25% kwam van het downloaden van games en 11% van "gameabbonementen en social games".³⁶

E-sports is een van de sterkst groeiende pijlers van de videogame industrie. In 2019 bedroegen de inkomsten uit e-sports wereldwijd 958 miljoen USD, in 2020 werd dat 1 miljard USD. In 2020 werden in Europa 92 miljoen mensen bereikt met e-sports.³⁷

In 2020 bedroeg de totale omzet van de Belgische gameontwikkelingsmarkt 82 miljoen EUR. Dit was in 2012 nog 41 miljoen EUR. In 2020 waren in België 84 gamebedrijven^h actief, waarvan 60% in Vlaanderen, 17% in Wallonië en 7% in Brussel.³⁸

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

^e Dit aantal omvat zowel de telefonische vragen als de vragen via mail.

^f Het gaat om de gemiddelde uitgaven per huishouden en per jaar.

^g Daaronder werd verstaan: volledige gamedownloads, in-game extra's, sociale games, www.vad.be

browsergames.

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

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.³⁹

COVID-19

Het jaar 2020 werd getekend door de uitbraak van de COVID-19-pandemie. Maandenlang hield de verspreiding van het virus de wereld in de greep. Sciensano onderzocht of de maatregelen die werden genomen om het virus in te dammen een impact hadden op het spelen van internet- of videospelletjes, door te kijken of er verschillen waren tussen de periode voor en de periode na de genomen preventieve coronamaatregelen (de zogeheten 'lockdown'). De steekproeven waren niet representatief omdat de kenmerken van de onderzoekspopulatie sterk afweken van die van de algemene bevolking in België of Vlaanderen.

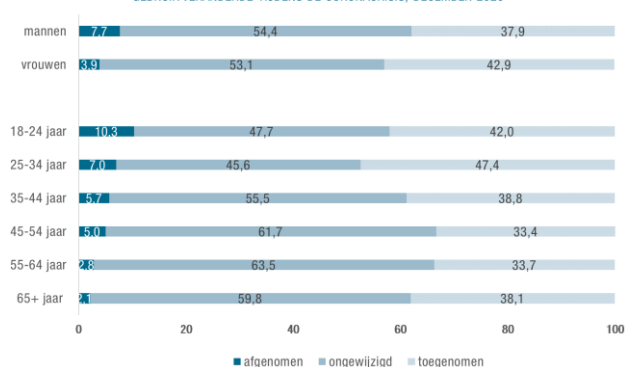
In de COVID-19-gezondheidsenquête van december 2020 afgenomen bij mensen van 18 jaar en ouder, gaf 39% aan internet- of videospelletjes te spelen. Dit kwam vooral voor bij jongeren (69% van de 18-24-jarigen en 57% van de 25-34-jarigen), maar ook bij 21% van de 65-plussers.

Voor de grootste groep bleef het gamegedrag ongewijzigd (54%), voor 40% nam het gamen toe sinds de coronacrisis en slechts 6% ging minder gamen. Er waren iets meer vrouwen dan mannen die aangaven dat ze meer gingen gamen sinds de coronacrisis (43% versus 38%).

Voor de jongste respondenten (18-25 jaar) gaven aan minder te gamen sinds de coronacrisis. Tevens was het percentage dat aangaf meer te gamen sinds de coronacrisis in deze groep het hoogst.

Spelen van video- en internet spelletjes nam vooral toe bij personen die alleen wonen en in éénoudergezinnen.⁴⁰

PERCENTAGE DAT VIDEO- OF INTERNETSPELLETJES SPEELT DAT AANGAF DAT HUN GEBRUIK VERANDERDE TIJDENS DE CORONACRISIS, DECEMBER 2020



Onderzoek naar de impact van covid-19 op gamen in vijf Europese landen gaf aan dat de wekelijkse gametijd met 1,5 uur toenam tussen 2019 en 2020 bij spelers tussen 6 en 64 jaar. Slechts een klein deel ging meer spenderen aan in-game extra's (6%).

Ongeveer 3 op 10 spelers gaf aan dat videogames hen hielp om zich vrolijker, minder angstig en minder geïsoleerd te voelen.

18% van de spelers speelde gedurende de lockdown meer games online met vrienden, familie of andere spelers.⁴¹

Conclusie

In 2020 speelde 54% van de Vlamingen van 16 jaar of ouder minstens maandelijks een digitale game. Tegenover 2019 (42%) was dat een toename van 12%. Het grootste aandeel gamers bevindt zich onder de 16-34-jarigen. Gamen komt iets meer voor bij mannen dan vrouwen maar het verschil is klein.

Vooraf voor jongeren maakt gamen een vast deel uit van de vrijetijdsbesteding. Tijdens het schooljaar 2018-2019 gamede 76% van de jongeren in het secundair onderwijs in de week voordat de bevraging bij hen werd afgenomen. Jongens gamen vaker en langer dan meisjes. Jongere leerlingen gamen eveneens frequenter.

50% van de studenten in het hoger onderwijs in Vlaanderen had in 2017 de afgelopen 12 maanden games gespeeld. Meer dan dubbel zoveel mannelijke (73%) dan vrouwelijke (32%) studenten gameden de afgelopen 12 maanden.

In 2019 speelde 50% van alle smartphonegebruikers tussen 18 en 75 jaar in België spelletjes op zijn of haar smartphone.

In België waren in 2020 5,3 miljoen gamers.

Voor een kleine groep wordt gamen mogelijks riskant. Voor 3% van de Belgische bevolking van 18 jaar en ouder is gamen problematisch.

Van de scholieren in het secundair onderwijs in Vlaanderen haalde 11% tijdens het schooljaar 2018-2019 een score op de VAT die wees op mogelijks riskant gamen. Dit kwam vooral bij jongens voor en bij jongeren uit de jongste leeftijdsgroepen.

6% van de contacten van De Druglijn had in 2020 te maken met gamen. De zelftest over gamen voor -18-jarigen op de website van De Druglijn gaf voor 20% van de jongeren een hoog risico op problemen met gamen aan. Bijna driekwart van de CGG, tweederde van de JAC's en ruim de helft van de CAW kreeg in 2012 te maken met problematisch gamen.

37% van de Vlamingen van 16 jaar en ouder gaf aan in 2020 thuis een spelconsole te bezitten. Elke Belgische speler die geld uitgaf aan games en gamen spendeerde daaraan ongeveer 122 EUR per jaar.

In 2020 bracht de gamemarkt in Europa 23,3 miljard euro op. Tegenover 2017 stegen de inkomsten met 22%. De inkomsten van de Europese online gamemarkt verdrievoudigden tussen 2015 en 2020. E-sports is een van de sterkst groeiende pijlers van de videogame industrie. In 2020 werden in Europa 92 miljoen mensen bereikt met e-sports.

In België bedroeg de economische waarde van videogames in 2021 600 miljoen euro.

Uit de COVID-19-gezondheidsenquête bleek dat 39% van de deelnemers video- of internet spelletjes speelde tijdens de COVID-pandemie. 40% ging meer gamen sinds de coronamaatregelen. Onderzoek naar de impact van covid-19 op gamen in vijf Europese landen gaf aan dat de wekelijkse gametijd met 1,5 uur toenam tussen 2019 en 2020 bij spelers tussen 6 en 64 jaar.

- ¹ Vandendriessche, K., Steenberghs, E., Matheve, A., Georges, A. & De Marez, L. (2021). *IMEC digimeter 2020. Digitale trends in Vlaanderen*. Gent: IMinds.
- ² Vandendriessche, K., Steenberghs, E., Matheve, A., Georges, A. & De Marez, L. (2021). *IMEC digimeter 2020. Digitale trends in Vlaanderen*. Gent: IMinds
- ³ Vandendriessche, K., Steenberghs, E., Matheve, A., Georges, A. & De Marez, L. (2021). *IMEC digimeter 2020. Digitale trends in Vlaanderen*. Gent: IMinds. Data op verzoek.
- ⁴ Deloitte (2020). *Belgian Edition. Mobile Consumer Survey 2019*. Geraadpleegd op 21 december 2020 via <https://www2.deloitte.com/be/en/pages/technology-media-and-telecommunications/topics/mobile-consumer-survey-2019.html>
- ⁵ Deloitte (2020). *Mobile Consumer Survey 2019: The Belgian Cut*. Geraadpleegd op <https://www2.deloitte.com/be/en/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/mobile-consumer-survey-2018.html>
- ⁶ Deloitte (2020). *Belgian edition. Mobile Consumer Survey 2019*. Geraadpleegd op 21 december 2020 via <https://www2.deloitte.com/be/en/pages/technology-media-and-telecommunications/topics/mobile-consumer-survey-2019.html>
- ⁷ Deloitte (2019). *Mobile Consumer Survey 2018: The Belgian Cut*. Geraadpleegd op <https://www2.deloitte.com/be/en/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/mobile-consumer-survey-2018.html>
- ⁸ Deloitte (2021). *2021 Digital consumer trends. The Belgian Cut*. Geraadpleegd op <https://www2.deloitte.com/be/en/pages/technology-media-and-telecommunications/topics/digital-consumer-trends-2021.html>
- ⁹ Onafhankelijke ziekenfondsen (2019). *Jongeren gamen gemiddeld 11u per week*. Geraadpleegd op <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*. Brussel: Dedicated.
- ¹⁰ ISFE (2021). *Key Facts 2020*. Brussel: ISFE. Geraadpleegd via <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2021/10/2021-ISFE-EGDF-Key-Facts-European-video-games-sector-FINAL.pdf>
- ¹¹ Rosiers, J., Coghe, E., Peeters, H., Peleman, K., Van Damme, J. (2020). *VAD-leerlingenbevraging in het kader van een Drugbeleid Op School. Syntheserapport schooljaar 2018-2019*. Brussel: VAD. Data op verzoek.
- ¹² Vanwynsberghe, H., & Callens, J. (2020). *Kinderen, jongeren en games. De opvallendste cijfers uit apestaartjaren 2020*. Gent: Mediawijs en Mediaraven. <https://drive.google.com/file/d/1tU4he2gEgQsdKBB-StQ1SnnMM0lo9dZ/view>
- ¹³ Bastien, D., Callens, J., De Brabander, N., Godfroid, N., Vandebussche, E., Vanhove, K., Vanwynsberghe, H. (2018). *Apestaartjaren. de digitale leefwereld van kinderen en jongeren*. Gent: Mediawijs en Mediaraven.
- ¹⁴ Bastien, D., Callens, J., De Brabander, N., Godfroid, N., Vandebussche, E., Vanhove, K., Vanwynsberghe, H. (2018). *Apestaartjaren. de digitale leefwereld van kinderen en jongeren*. Gent: Mediawijs en Mediaraven.
- ¹⁵ Van Damme, J., Thienpondt, A., Rosiers, J., De Bruyn, S., Soyev, V., Sisk, M., Van Hal, G., & Deforche, B. (2018). *In hogere sferen? Volume 4. Een onderzoek naar het middelengebruik bij Vlaamse studenten*. Brussel: VAD. Geraadpleegd van <http://www.vad.be/materialen/detail/in-hogere-sferen-volume-4-een-onderzoek-naar-middelengebruik-bij-vlaamse-studenten>
- ¹⁶ 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]*. Utrecht: IVO.
- ¹⁷ Klein, A., De Cock, R., Rosas, O., Vangeel, J., Minotte, P., & Meerkerk, G-J. (2013). *Compulsief internetgebruik bij Belgische volwassenen. Leuven*. KULeuven. Geraadpleegd op 3 augustus 2016 via https://soc.kuleuven.be/web/files/11/97/Fact_sheet_Compulsief_internetgebruik_bij_Belgische_volwassenen.pdf
- ¹⁸ Rosiers, J., Coghe, E., Peeters, H., Peleman, K., Van Damme, J. (2020). *VAD-leerlingenbevraging in het kader van een Drugbeleid Op School. Syntheserapport schooljaar 2018-2019*. Brussel: VAD. Data op verzoek.
- ¹⁹ Rosiers, J., Coghe, E., Peeters, H., Peleman, K., Van Damme, J. (2020). *VAD-leerlingenbevraging in het kader van een Drugbeleid Op School. Syntheserapport schooljaar 2018-2019*. Brussel: VAD. Data op verzoek.
- ²⁰ Popelier, K., Vanmarcke, K., & Wijgaerts, F. (2017). *Dossier gamen*. Brussel: VAD.
- ²¹ Popelier, K., Vanmarcke, K., & Wijgaerts, F. (2017). *Dossier gamen*. Brussel: VAD.
- ²² Klein, A., De Cock, R., Rosas, O., Vangeel, J., Minotte, P., & Meerkerk, G-J. (2013). *Compulsief internetgebruik bij Belgische volwassenen. Leuven*. KULeuven. Geraadpleegd op 3 augustus 2016 via https://soc.kuleuven.be/web/files/11/97/Fact_sheet_Compulsief_internetgebruik_bij_Belgische_volwassenen.pdf
- ²³ Onafhankelijke ziekenfondsen (2019). *Jongeren gamen gemiddeld 11u per week*. Geraadpleegd op <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*. Brussel: Dedicated.
- ²⁴ De Druglijn (2021). *Online aanbod De Druglijn. Aantal afgelegde zelftests en kennistests per middel sinds 2009*. Brussel: De Druglijn. Data op verzoek.
- ²⁵ De Druglijn (2021). *Evolutie van de contacten bij De Druglijn volgens middel 2001-2020*. Brussel: De Druglijn. Data op verzoek.
- ²⁶ 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*. Brussel: Belspo.
- ²⁷ SOM (2021). *Data e-dossier CAW*. Borgerhout: SOM. Data bekomen op verzoek.
- ²⁸ Vandendriessche, K., Steenberghs, E., Matheve, A., Georges, A. & De Marez, L. (2021). *IMEC digimeter 2020. Digitale trends in Vlaanderen*. Gent: IMinds.
- ²⁹ Vandendriessche, K., Steenberghs, E., Matheve, A., Georges, A. & De Marez, L. (2021). *IMEC digimeter 2020. Digitale trends in Vlaanderen*. Gent: IMinds. Data op verzoek.
- ³⁰ Vandebussche, E., Callens, J., Van Hecke, M., & Godfroid, N. (2020). *De digitale leefwereld van jongeren*. Gent: Mediawijs en Mediaraven. <https://www.apestaartjaren.be/>
- ³¹ Newzoo (2016a). *Newzoo Summer Series #24: Belgian Games Market*. Amsterdam: Newzoo. Geraadpleegd op 4 augustus 2016 via <https://newzoo.com/insights/infographics/newzoo-summer-series-24-belgian-games-market/>
- ³² Bogte, K. (2016). *Gaming in Vlaanderen. Flega rapport 2016*. Gent: Flega vzw. Geraadpleegd op 3 augustus 2016 via https://drive.google.com/file/d/0B_cWZ4z363mRON5MTk1b3MycFk/view?pref=2&pli=1
- ³³ Federale Overheidsdienst (FOD) Economie, K.M.O., Middenstand en Energie (2021). *Huishoudbudgetonderzoek 2020*. Brussel: FOD Economie, K.M.O., Middenstand Energie. Gedownload van <https://statbel.fgov.be/nl/themas/huishoudens/huishoudbudget#news>
- ³⁴ Legrand, R. (2022, 15 maart). *Belgische gamer zweert fysieke videogames niet af. De Tijd*. <https://www.tijd.be/ondernemen/entertainment/belgische-gamer-zweert-fysieke-videospellen-niet-af/10373518.html>
- ³⁵ Deloitte (2020). *Belgian edition. Mobile Consumer Survey 2019*. Geraadpleegd op 21 december 2020 via <https://www2.deloitte.com/be/en/pages/technology-media-and-telecommunications/topics/mobile-consumer-survey-2019.html>
- ³⁶ ISFE (2021). *Key Facts 2020*. Brussel: ISFE. Geraadpleegd via <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2021/10/2021-ISFE-EGDF-Key-Facts-European-video-games-sector-FINAL.pdf>
- ³⁷ ISFE (2021). *Key Facts 2020*. Brussel: ISFE. Geraadpleegd via <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2021/10/2021-ISFE-EGDF-Key-Facts-European-video-games-sector-FINAL.pdf>
- ³⁸ Flemish Games Association (Flega) (2021). *The Belgian Games industry. Facts and Figures 2020*. Kortrijk: Flega. Geraadpleegd op 10 december 2021 via <https://drive.google.com/file/d/1yWfRl94m0DrUtiQ3u9GtlwUEacsjW6/view>
- ³⁹ Legrand, R. (2022, 15 maart). *Belgische gamer zweert fysieke videogames niet af. De Tijd*. <https://www.tijd.be/ondernemen/entertainment/belgische-gamer-zweert-fysieke-videospellen-niet-af/10373518.html>
- ⁴⁰ Berete, F., Braekman, E., Charafeddine, R., Demarest, S., Drieskens, S., Gisle, L. & Hermans, L. (2020). *Vijfde COVID-19-gezondheidsenquête. Eerste resultaten*. Brussel: Sciensano. Gedownload van https://www.sciensano.be/sites/default/files/report5_covid-19his_nl_1.pdf
- ⁴¹ Ipsos, ISFE (2020). *Video gaming in lockdown. The impact of Covid-19 on video game play behaviours and attitudes*. Ipsos, ISFE. geraadpleegd via <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2020/09/IpsosMori-Gaming-during-Lockdown-Q1-Q2-2020-report.pdf>

Colofon

Redactie: Else De Donder, stafmedewerker VAD
Lay-out concept: www.watf.be
V.U.: dr. H. Peuskens, Vanderlindenstraat 15, 1030 Brussel
© december 2021
VAD, Vanderlindenstraat 15, 1030 Brussel
T 02 423 03 33 | F 02 423 03 34 | vad@vad.be | www.vad.be
Deze factsheet is gratis te downloaden op <http://www.vad.be/materialen/detail/factsheet-gamen>
De informatie uit deze factsheet mag worden overgenomen mits vermelding van de referentie: VAD (2021). *Factsheet gamen*. Brussel: VAD.

