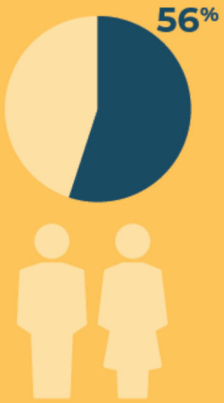
KERNCIJFERS GAMEN

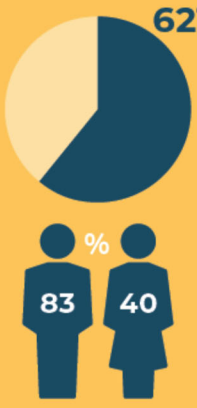
© update oktober 2025

GAMEN SUBGROEPEN

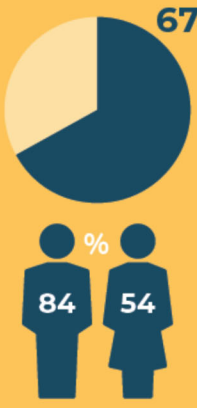
AFGELOPEN MAAND
VOLWASSENEN



AFGELOPEN WEEK
SCHOLIEREN (12J-18J)

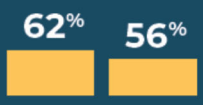


AFGELOPEN JAAR
STUDENTEN

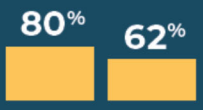


EVOLUTIES

daling gamen afgelopen maand



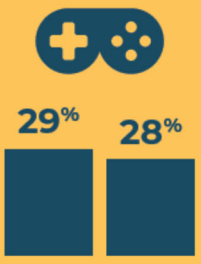
daling gamen afgelopen week



73%
regelmatig gamen laatste jaar hoogst bij thuiswonende studenten

BESCHIKBAARHEID

bezit spelconsole aangesloten op tv door volwassenen



UITGAVEN AAN GAMES

daling uitgaven Belgische huishoudens



OMZET GAME-INDUSTRIE

stijging omzet van Belgische game-ontwikkelingsmarkt



aantal gamebedrijven in België

151
in 2024

HULPVRAAG DE DRUGLIJN

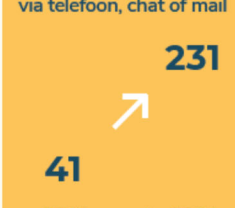
ZELFTEST GAMEN -18 JARIGEN
aantal keer ingevuld



ZELFTEST GAMEN +18 JARIGEN
aantal keer ingevuld



CONTACTEN 'GAMEN EN INTERNETGEBRUIK'
via telefoon, chat of mail



DEFINITIES

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

Riskant 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)

VAD

Inhoudstafel

Gamen bij volwassenen 3
Gamen in secundair onderwijs 4
Gamen in hoger onderwijs 5
Gamen bij jongeren en jongvolwassenen 5
Hulpvraag 5
Markt en economie 6

Gamen bij volwassenen (18-64 jaar, Vlaanderen)

Gamen per dag

Sciensano, Gezondheidsenquête 2023-2024[1]

- Volwassen Vlamingen tussen 18-64 jaar gamen gemiddeld 24 minuten per dag in hun vrije tijd.
- 92% van de volwassenen gamede tussen de 0-2 uur per dag. 6% van de volwassenen gamede tussen de 2-4 uur per dag en 1,7% gamede tussen de 4-8 uur per dag.
- De gemiddelde tijd dat mannen per dag spendeerden aan gamen (33 minuten per dag) lag dubbel zo hoog als bij vrouwen (16 minuten per dag).
- De gemiddelde tijd dat volwassenen gamen per dag lag het hoogst bij de leeftijdsgroep 18-24 jaar (70 minuten per dag) en het laagst bij de leeftijdsgroep 45-54 jaar (14 minuten per dag).

Gamen laatste maand

IMEC, Digimeter, 2024

- In 2024 speelde 56% van de volwassenen minstens maandelijks een digitale game. Tegenover tien jaar eerder in 2014 (62%) was dat een daling, maar tegenover 2023 (55%) bleef dat gelijk[2].
- Meer mannen dan vrouwen gameden de afgelopen maand op een spelconsole (21% mannen, 10% vrouwen) of een computer (28% mannen, 15% vrouwen)[3]. Meer vrouwen dan mannen gameden op de tablet (12% mannen, 17% vrouwen) en de smartphone (36% mannen, 41% vrouwen).
- In de leeftijdsgroep 18-24 jaar lag het maandelijks gamen het hoogst (85%). Ruim 4 op 10 van de 55-plussers zegt maandelijks te gamen. Het maandelijks gamen was het laagst bij de 75+ (42%).
- Gamen gebeurde voornamelijk op de smartphone (39%), maar ook op de computer (22%), de tablet (14%) of de console (16%). De spelconsole is vooral populair bij 18-34-jarigen. 75-plussers gamen vooral op de computer (26%). Gamen met een VR-bril komt zelden voor (1%).
- Online gamen kwam vooral voor bij jongeren van 18-24 jaar: 31% van hen sprak minstens maandelijks met vrienden af om online een spel te spelen, 19% volgde streams van gamers en 4% volgde e-sports.

Video Games Europe & European Games Developer Federation, European Key Facts 2023

- Ter vergelijking, op basis van cijfers voor 2023 van Frankrijk, Duitsland, Italië, Spanje en het Verenigd Koninkrijk stelt de Europese Games industriesector dat 53% van de bevolking tussen 6 en 64 jaar videogames speelde.
- 68% deed dat op smartphone of tablet, 56% op een console en 46% op een computer.
- De gemiddelde leeftijd was 31 jaar.
- 17% speelde minimum 1 uur per maand, 73% speelde minimum 1 uur per week. 10% speelde minstens één keer het afgelopen jaar. Gemiddeld werd 8,9 uur per week op videogames gespeeld.
- 44% van de videogamespelers zijn vrouwen.

[1] In 2023-2024 werd gamegedrag voor het eerst gemeten in de gezondheidsenquête.
[2] 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.
[3] Cijfers uit digimeter 2021, niet digimeter 2022

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

Gamen (laatste week)

VAD-leerlingenbevraging, 2023-2024

- In het schooljaar 2023-2024 gamede 62% van de jongeren in het secundair onderwijs in de week voordat de bevraging bij hen werd afgenomen. In het schooljaar 2022-2023 was dat gelijkaardig (61%). Tien jaar eerder, in het schooljaar 2013-2014, was dat hoger, namelijk 80%.
- 83% van de jongens en 40% van de meisjes gamede de afgelopen week.
- 37% van de jongeren gamede tot maximum 7 uur in de week voordien en 26% spendeerde meer dan 7 uur aan gamen.
- 43% 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 (29%) dan bij de leerlingen van 17-18 jaar (21%).

Mediaraven, Apestaartjaren, 2024

- In 2023 gaf 79% van de **leerlingen in het gewoon lager onderwijs** aan dat ze mediatoestellen gebruiken 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 kennen, 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, speelden 59% spelletjes op een smartphone of tablet. Evenveel jongens als meisjes speelden spelletjes op een smartphone of tablet, maar jongens spendeerden daar meer tijd aan.
- 42% van de jongeren gameden ook op een 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 15 uur per week, bij de meisjes ging het om 7%. Gemiddeld werd 11 uur per week aan gamen besteed.

Riskant gamen

VAD-leerlingenbevraging, 2023-2024

- In het schooljaar 2023-2024 vertoonde 9% van de jongeren riskant gamegedrag[4]. In het schooljaar 2022-2023 (8%) en tien jaar eerder in het schooljaar 2013-2014 (10%) was dit gelijkaardig.
- Mogelijk riskant gamen kwam vooral bij jongens voor (13%) en minder bij meisjes (4%).
- Voor 12% van de jongeren in de jongste leeftijdsgroep (12-14 jaar) was het gamen mogelijks riskant tegenover voor 6% van de oudste jongeren (17-18-jaar).

[4] 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).

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 studenten die het voorgaande jaar gameden, deden dat minstens één keer per week. 24% gamede dagelijks.
- 36% van die studenten besteedden meer dan 7 uur per week aan gamen. Dit aandeel was groter bij mannen (52%) dan vrouwen (19%).
- 5% van die studenten besteedden gemiddeld meer dan 4 uur per dag aan gamen. Dit aandeel was 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.

Gamen bij jongeren en jongvolwassenen (12-25 jaar, Vlaanderen)

JOP monitor, 2023

- In 2023 gamede 15% van de mannelijke jongeren meer dan 3 uur op een weekdag tegenover 3% van de vrouwelijke jongeren.
- Meer dan 3 uur gamen op een weekdag kwam vaker voor bij jongeren uit een gezin dat moeilijk rondkwam (16%), van wie de ouders laaggeschoold waren (22%) en die een buitenlandse herkomst hadden (14%).
- 31% van de mannelijke jongeren gamede meer dan 3 uur op een weekenddag, tegenover 8% van de vrouwelijke jongeren. De verschillen naar achtergrond waren minder uitgesproken.

Hulpvraag

Online zelftest

De Druglijn, Vlaanderen, 2024

- In 2024 werd op de Druglijnwebsite de zelftest gamen voor -18 jarigen 13.629 keer ingevuld. Dat was meer vergeleken met 2014 (2.965 keer ingevuld) en minder dan in 2023 (19.445 keer ingevuld).
- In 2024 werd op de Druglijnwebsite de zelftest gamen voor volwassenen 1.658 keer ingevuld. Dat was minder vergeleken met 2014 (1.696 keer ingevuld) en minder vergeleken met 2023 (2.302 keer ingevuld).

Contacten met De Druglijn

De Druglijn, Vlaanderen, 2024

- In 2024 ging 4% (n=231) van de contacten over ‘gamen en internetgebruik’. Dat was lager dan in 2023 (6% van de contacten, n=417) en hoger dan in 2014 (0,8% van de contacten, n=41).

Markt en economie

Beschikbaarheid gamen

IMEC, Digimeter, 2024

- 28% van de volwassenen gaf aan in 2024 thuis een spelconsole om aan te sluiten op de tv te bezitten. Dat was gelijkaardig met 2023 (30%) en 2014 (29%).
- Het populairst bleef dus de vaste spelconsole die aangesloten wordt op het televisietoestel. Daarnaast had 11% een draagbare console en 10% een hybride spelconsole. In 2023 was dat 12% draagbaar en 11% hybride.
- Mensen die thuis een spelconsole hadden, zijn vooral te vinden in de leeftijdsgroep 18-24 jaar.

FOD Economie, huishoudbudgetonderzoek 2024, België

- In 2024 gaven Belgische huishoudens gemiddeld 20 euro uit aan games. Dat was minder vergeleken met 2022 (27 euro) en ook iets minder tegenover tien jaar eerder in 2014 (22 euro).
- Het grootste deel ging naar videospelletjes (voor console of voor pc) (9 euro), het overige deel ging naar de aankoop van de spelconsole zelf (Xbox, Playstation, …) (6 euro) of toebehoren (5 euro).
- De uitgaven lagen het hoogst in de huishoudens met een referentiepersoon die jonger was dan 30 jaar (47 euro) of die tussen 30 en 39 jaar was (42 euro).

Delloite, Mobile Consumer survey, 2020

- 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.

Omzetcijfers gameindustrie

Video Games Europe & European Games Developer Federation, European Key Facts, 2023

- In 2023 bracht de gamemarkt in Europa 25,7 miljard euro op. Dat was meer dan in 2022 (24,5 miljard euro) en meer dan in 2018 (21 miljard euro).
- De meeste inkomsten bij toestellen kwamen van de verkoop van smartphones en tablets (41%) en consoles (41%).
- 85% van de omzet was voor rekening van de digitale gamemarkt, 15% van de verkoop 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, 2024[5]

- In 2024 bedroeg de totale omzet van de Belgische game-ontwikkelingsmarkt 75,9 miljoen euro. Dat was hoger vergeleken met 2023 (73,5 miljoen euro) en hoger dan 2014 (44 miljoen euro).
- In 2024 waren in België 151 gamebedrijven[6] actief, waarvan 85% in Vlaanderen en 15% in Brussel.

Methodologische info over de gebruikte bronnen en een volledige referentielijst vind je in de infofiche “achtergrond bij de factsheets”.

[5] De cijfers van Wallonië waren bij publicatie van het jaarrapport nog niet binnen. Deze cijfers werden dus enkel op basis van gegevens uit Vlaanderen en Brussel berekend.
[6] Het gaat om gamestudio's, uitgevers, serviceproviders en versneller/incubators.

Colofon

Contactpersoon: Else De Donder, stafmedewerker VAD.
Lay-out concept: Wim Vandersleyen
V.U.: dr. H. Peuskens, Vanderlindenstraat 15, 1030 Brussel
© oktober 2025
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 (2025). *Factsheet kerncijfers gamen.* VAD.