

De entertainmentmarkt in 2009

	x miljoenen euro's			x miljoenen stuks		
	2008	2009	%	2008	2009	%
Albums (fysiek)	223,90	210,96	-5,8%	17,99	17,00	-5,5%
Singles (fysiek)	2,51	2,00	-20,4%	0,68	0,52	-24,0%
Muziekvideo (dvd/vhs)	33,3	30,56	-8,2%	2,52	2,24	-10,9%
Albums (digitaal)	6,97	9,40	34,8%	0,70	0,94	34,8%
Singles (digitaal)	4,20	5,43	29,3%	4,24	5,48	29,3%
Totaal Audio	270,88	258,35	-4,6%	26,13	26,18	0,2%
dvd	328,40	292,94	-10,8%	32,23	28,73	-10,9%
Blu-ray	9,62	19,01	97,6%	0,37	0,86	133,4%
Overig*	0,64	0,07	-88,8%	0,07	0,01	-84,4%
Totaal Video	338,66	312,02	-7,9%	32,67	29,60	-9,4%
PC games	48,40	40,24	-16,9%	3,03	2,47	-18,6%
Console games	293,99	273,49	-7,0%	8,10	7,89	-2,6%
Totaal Games	342,39	313,73	-8,4%	11,13	10,35	-7,0%
Totaal entertainmentsoftware	951,93	884,10	-7,13%	69,93	66,13	-5,43%
Games hardware (consoles)	312,50	228,05	-27,0%	1,476	1,128	-23,5%
Totaal Entertainmentmarkt	1.264,43	1.112,16	-12,0%	71,40	67,26	-5,8%

* Onder overig vallen VHS, UMD en HD-DVD

Cijfers afkomstig van GfK Retail and Technology Benelux en NVPI. De tabel geeft de consumentenbestedingen (inclusief btw) aan aanschaf van de genoemde entertainmentproducten weer. Directe of indirecte bestedingen aan het huren, lenen, kopiëren, luisteren, bekijken of op een andere manier consumeren van entertainmentproducten worden hier niet gerapporteerd.