

De entertainmentmarkt in 2007

	x miljoenen euro's			x miljoenen stuks		
	2007	2006	%	2007	2006	%
Albums	238,2	247,9	-4	19,0	19,5	-2
Singles	4,2	6,4	-35	1,0	1,7	-37
Muziekvideo (dvd/vhs)	39,3	52,5	-25	2,8	3,5	-19
Downloads	12	10,1	19	12	10,1	19
Totaal Audio	293,6	316,9	-7,3	34,9	34,8	0,5
VHS	0,2	0,7	-74	0,05	0,2	-78
dvd	346,4	332,5	4	32,4	30,1	8
umd	0,8	1,1	-29	0,09	0,09	0
Blu-ray	1,8	0,0		0,06	0	
HD DVD	0,4	0,0		0,01	0	
Totaal Video	349,5	334,3	4,6	33,2	30,4	9,3
PC games	57,1	57,2	0	3,7	3,8	-3
Console games	227,1	170,8	33	6,9	5,5	26
Totaal Games	284,2	228	24,6	10,6	9,3	14
Totaal entertainmentsoftware	915,3	869,1	5,3	66,7	64,4	3,6
Games hardware (consoles)	212,2	112,5	89	0,99	0,62	60
Totaal Entertainmentmarkt	1139,5	991,7	14,9			

Cijfers afkomstig van GfK Benelux Marketing Services 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.

Door een significante uitbreiding van het aantal verkooppunten dat de verkopen van games rapporteert, is het marktbeeld van 2007 nauwkeuriger dan ooit. Om een goede vergelijking met 2006 te kunnen maken zijn de hierboven getoonde cijfers over 2006 gecorrigeerd. Ze kunnen daardoor afwijken van eerder gepubliceerde cijfers.