



Halfjaarcijfers entertainmentmarkt 2010

	x miljoenen euro's			x miljoenen stuks		
	2010	2009	%	2010	2009	%
Albums (fysiek)	85,43	91,60	-6,7	7,28	7,43	-2,0
Singles (fysiek)	0,79	0,97	-18,9	0,22	0,26	-16,0
Muziek-dvd	10,91	12,34	-11,6	0,78	0,95	-17,5
Albums (digitaal)	5,25	4,17	26	0,53	0,42	26
Singles (digitaal)	2,77	2,54	8,9	2,79	2,57	8,9
Totaal Audio	105,1	111,6	-5,8	11,6	11,6	-0,2
dvd	121,46	130,71	-7,1	11,4	13,91	-18,0
Blu-ray	12,84	7,49	71,4	0,66	0,30	120,4
Overig*	0,01	0,04	-65,6	0	0	-54,7
Totaal Video	134,31	138,24	-2,8	12,06	14,21	-15,1
PC games	15,88	18,60	-14,6	1,04	1,16	-10,0
Console games	100,91	116,60	-13,5	3,02	3,40	-11,3
Totaal Games	116,79	135,2	-13,6	4,06	4,56	-10,9
Totaal entertainmentsoftware	348,23	378,35	-8,0	24,41	27,42	-11
Games hardware (consoles)	79,92	108,68	-26,5	0,41	0,54	-24,6
Totaal Entertainmentmarkt	436,17	493,74	-11,7	28,14	30,95	-9,1

* Onder overig vallen VHS, UMD en HD-DVD

Cijfers afkomstig van GfK Retail and Technology 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.