

## Verkopen fysiek product en muziekdownloads in 2011

	x miljoenen euro's			x miljoenen stuks		
	2010	2011	%	2010	2011	%
Albums (fysiek)	177,3	160,9	-9,2%	15,1	13,5	-10,9%
Singles (fysiek)	1,2	0,9	-28,7%	0,3	0,2	-30,1%
Muziekvideo (dvd/vhs)	22,4	18,4	-17,9%	1,6	1,4	-14,7%
Albums (digitaal)	11,8	16,4	38,8%	1,2	1,6	38,8%
Singles (digitaal)	6,5	8,7	34,3%	6,2	8,4	35,3%
<b>Totaal Audio</b>	<b>219,2</b>	<b>205,3</b>	<b>-6,3%</b>	<b>24,4</b>	<b>25,1</b>	<b>2,8%</b>
dvd	258,5	227,4	-12%	24,6	23,5	-4,5%
Blu-ray	28,7	36,2	26%	1,5	2,3	56,4%
<b>Totaal Video</b>	<b>287,2</b>	<b>263,6</b>	<b>-8,2%</b>	<b>26,1</b>	<b>25,8</b>	<b>-1%</b>
PC games	37,5	31,4	-16,2%	2,2	1,8	-18,5%
Console games	246,6	228,7	-7,2%	7,1	6,4	-10,3%
<b>Totaal Games</b>	<b>284,1</b>	<b>260,1</b>	<b>-8,4%</b>	<b>9,3</b>	<b>8,2</b>	<b>-12,2%</b>
<b>Totaal entertainmentsoftware</b>	<b>790,5</b>	<b>729</b>	<b>-7,8%</b>	<b>59,8</b>	<b>59,1</b>	<b>-1,2%</b>
Games hardware (consoles)	181,2	145,9	-19,5%	0,9	0,75	-16,3%
<b>Totaal Entertainmentmarkt</b>	<b>971,7</b>	<b>875,0</b>	<b>-10,0%</b>	<b>60,7</b>	<b>59,9</b>	<b>-1,4%</b>

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 in dit overzicht niet gerapporteerd.

## Consumentenbestedingen 2011

	x miljoenen euro's		
	2010	2011	%
Audio fysiek	201	180	-10,4%
Audio digitaal	21	34	61,9%
<b>Totaal Audio</b>	<b>222</b>	<b>214</b>	<b>-3,6%</b>
Video fysiek	287	264	-8%
Video digitaal	35	53	51,4%
<b>Totaal Video</b>	<b>322</b>	<b>317</b>	<b>-1,6%</b>
Games fysiek	284	260	-8,5%
Games digitaal	18	28	55,6%
<b>Totaal games</b>	<b>302</b>	<b>288</b>	<b>-4,6%</b>
<b>Totaal entertainmentmarkt</b>	<b>846</b>	<b>819</b>	<b>-3,2%</b>

Cijfers afkomstig van GfK Retail and Technology Benelux en NVPI. Onder 'Audio digitaal' wordt de consumentenomzet betaalde downloads + schatting consumentenomzet streamingabbonementen verstaan. Onder 'Video digitaal' wordt de geschatte betaalde consumentenomzet in transactionele of subscriptievorm voor filmed content (films en series) verstaan, exclusief adult, (catch-up) tv content en user generated content. Onder 'Games digitaal' wordt verstaan de geschatte betaalde consumentenomzet via 1st party networks, 3rd party networks, online networks en is exclusief niet-betaalde transacties via bijvoorbeeld online networks.