

## Interactiefmarkt 2011

---

NVPI is de brancheorganisatie van de entertainmentindustrie en behartigt de belangen van het merendeel van de Nederlandse muziekmaatschappijen, uitgevers van audiovisuele content op digitale media en online en uitgevers van games en andere interactieve software. Jaarlijks laat zij diverse marktonderzoeken uitvoeren om zo een duidelijk beeld te kunnen presenteren van de ontwikkelingen in de diverse markten. In dit document vindt u data over de ontwikkelingen binnen de markt voor games en andere interactieve software, bestemd voor console of PC.

De gamesmarkt kent een grote diversiteit aan type dragers. Games worden specifiek voor een bepaald type drager ontwikkeld. We onderscheiden twee hoofdmarkten, de pc en de consolemarkt. Pc games werken uitsluitend aan de hand van een cd-rom. De consolemarkt kent meerdere dragers. De meest gangbare zijn die voor de PlayStation3 (PS3), Xbox 360, Nintendo DS en de Nintendo Wii.

In 2011 werden 6.4 miljoen consolegames verkocht. Dat is 10% minder dan het jaar ervoor, waardoor de omzet daalde tot 228.7 miljoen euro (-7,2%). Het aantal verkochte games voor de pc daalde met 18,5% tot 1,8 miljoen. Hierdoor daalde de omzet met 16,2% naar 31,4 miljoen euro.

Binnen de software voor consoles zijn de verschillende levensfasen van de consoles nadrukkelijk terug te zien. Ondanks de release van de 3DX daalde de portable markt ten opzichte van 2010. Daartegenover staat dat in 2012 de nieuwe PlayStation portable (PS Vita) is geïntroduceerd, hetgeen naar verwachting de portable markt weer een lift zal geven.

Binnen de home consoles was er vanuit Xbox360 veel aandacht voor 'motion gaming' met Kinect. Deze zorgde echter niet voor dezelfde marktresultaten in de verkoop van software als de Nintendo Wii in 2008. Nintendo introduceerde in juni 2012 de nieuwe Wii U, die vanaf het najaar uitgeleverd zal worden. PlayStation blijft voorlopig zijn installed base uitbreiden.

Tegenover de daling van de fysieke markt met in totaal 24 miljoen euro staat de groei van de digitale markt. De omzet van deze productgroep wordt ingeschat op 28 miljoen euro. Daarbij gaat het om spellen die worden verkocht via de netwerken van uitgevers zoals Xbox Live of het PlayStation Network en voor pc-games via portals als Steam. Gaming is daarnaast een belangrijk onderdeel van de mediaconsumptie via tablets, smartphones en sociale netwerken. De prijzen van dit soort games zijn echter vele malen lager dan die van games voor de consoles, waardoor het aantal consumpties sterker stijgt dan de omzet.

Naast de daling van console games daalde ook de verkoop van consoles. Werden er in 2010 nog negenhonderdduizend consoles verkocht, in 2011 is dat aantal gedaald tot zevenhonderdvijftigduizend. Dat betekent een daling van 19,5% in omzet naar 146,9 miljoen euro.

*Alle informatie in dit document is afkomstig van NVPI en GfK Retail and Technology*

## Verkoopmarkt

Ontwikkeling markt gamesmarkt (in miljoenen)

Jaar	Omzet	Groei	Volume	Groei
2001	106.71	22%	4.13	14%
2002	148.21	28%	4.59	10%
2003	166.5	12%	5.26	15%
2004	187.0	12%	6.6	27%
2005	186.0	-1%	6.8	3%
2006	228.0	15%	9.3	26%
2007	284.4	25%	10.6	14%
2008	342.4	21%	11.1	5%
2009	313.7	-8%	10.4	-7%
2010	284.1	-9.4%	9.3	-10.4%
2011	260.1	-8,4%	8.2	-12,2%

Ontwikkeling markt pc-games (in miljoenen)

Jaar	Omzet	Groei	Volume	Groei
2002	61.7		2.74	
2003	67	9%	3.05	11%
2004	68	1.5%	3.7	22,6%
2005	58	-15%	3.2	-15%
2006	57.1	-2%	3.8	10%
2007	57.1	0%	3.7	-3%
2008	48.4	-15%	3	-17%
2009	40.2	-17%	2.5	-19%
2010	37.5	-6.7%	2.2	-11.6%
2011	31.4	-16.2%	1.8	-18.5%

Ontwikkeling markt consolegames (in miljoenen)

Jaar	Omzet	Groei	Volume	Groei
2002	86.51		1.85	
2003	99.5	15%	2.20	19%
2004	119	19.6%	2.95	33,9%
2005	128	7%	3.6	24%
2006	170.8	33%	5.5	52%
2007	227.1	33%	6.9	26%
2008	294	30%	8.1	17%
2009	273.5	-7%	7.9	-3%
2010	246.6	-9.8%	7.1	-10%
2011	228,7	-7,2%	6,4	-10,3%

Ontwikkeling markt consoles (in miljoenen)

Jaar	Omzet	Groei	Volume	Groei
2005	89	-	0.56	-
2006	112,5	74%	0.62	10%
2007	212.2	89%	0.99	60%
2008	312.5	47%	1.48	49%
2009	228.1	-27%	1.13	-24%
2010	181.2	-20.5%	0.9	-18.6%
2011	145.9	-19.5%	0.75	-16.3%

## Verkoopkanalen

De traditionele entertainmentzaak blijft – samen met de speelgoedzaak - met 70% het belangrijkste afzetkanaal voor games. Een ander kanaal met een behoorlijk aandeel is de elektronicawinkel (24%). Warenhuizen en postorderbedrijven(6%) sluiten de rij.

## Genres

Het genreaandeel in pc games en consolegames verschilt aanzienlijk. Opvallend is dat strategie- en oorlogsspellen op console nauwelijks in trek zijn. Deze worden voornamelijk op pc gespeeld. Dat geldt uiteraard voor de MMORPG's, zoals Word of Warcraft.

Genre	Aandeel PC markt	Aandeel consolemarkt
Adventure/Action	36%	28%
Arcade Action	1%	18%
Combat/Fight/Action	13%	15%
Music Games	-	16%
Platform/Jump/3-d Action	-	6%
Role Play Action	3%	5%
Simulations	22%	5%
Sports Game	4%	1%
Thinking & Classic	7%	3%
War Games & Strategy	14%	3%

## Top 10 PC games 2011

1.	BATTLEFIELD 3	ELECTRONIC ARTS
2.	THE SIMS 3	ELECTRONIC ARTS
3.	CALL OF DUTY/MODERN WARFARE 3	ACTIVISION BLIZZARD
4.	THE SIMS 3/BEESTENBENDE	ELECTRONIC ARTS
5.	ELDER SCROLLS 5/SKYRIM	BETHESDA SOFTWARES
6.	THE SIMS 3/GENERATIONS	ELECTRONIC ARTS
7.	WORLD OF WARCRAFT/CATAclysm	ACTIVISION BLIZZARD
8.	CALL OF DUTY/BLACK OPS	ACTIVISION BLIZZARD
9.	THE SIMS 3/LATE NIGHT	ELECTRONIC ARTS
10.	THE SIMS/MEDIEVAL	ELECTRONIC ARTS

## Top 10 consolegames 2011

1.	CALL OF DUTY/MODERN WARFARE 3	PS3	ACTIVISION BLIZZARD
2.	FIFA 12	PS3	ELECTRONIC ARTS
3.	CALL OF DUTY/MODERN WARFARE 3	X-BOX 360	ACTIVISION BLIZZARD
4.	CALL OF DUTY/BLACK OPS	PS3	ACTIVISION BLIZZARD
5.	BATTLEFIELD 3	PS3	ELECTRONIC ARTS
6.	JUST DANCE 3	WII	UBISOFT
7.	FIFA 12	X-BOX 360	ELECTRONIC ARTS
8.	WII PARTY	WII	NINTENDO
9.	NEW SUPER MARIO BROS	WII	NINTENDO
10.	POKEMON WHITE	DS	NINTENDO