

Belgian Entertainment Market 2007

	x million €			x million units		
	2007	2006	%	2007	2006	%
Albums	153,15	152,43	0,5	11,78	11,63	1,3
Singles	3,92	5,55	-29,4	0,87	1,29	-32,6
Muziekvideo (dvd/vhs)	11,86	14,86	-20,2	0,69	0,81	-14,8
Digital	13,23	10,39	27,3	10,55	7,57	39,3
Totaal Audio	182,2	183,2	-0,6	23,9	21,3	12,1
DVD verkoop	233,4	219,8	6,2	19,1	17,2	10,9
VHS verkoop	0,08	0,35	-77,1	0,03	0,08	-62,5
UMD	0,56	1,02	-45,1	0,07	0,07	0,0
BLU-RAY	1,14	0,01	n.a.	0,04	0	n.a.
HD-DVD	0,16	0	n.a.	0,01	0	n.a.
Totaal Video	235,3	221,2	6,4	19,2	17,4	10,8
PC games	35,55	35,36	0,5	1,82	1,67	9,0
Console games	161,46	118,03	36,8	4,62	3,38	36,7
Totaal Games	197,0	153,4	28,4	6,4	5,1	27,5
Totaal Entertainment Market	614,5	557,8	10,2	49,6	43,7	13,4

Cijfers afkomstig van GfK Benelux Marketing Services en BEA. 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.

	x million €			x million units		
	2007	2006	%	2007	2006	%
Entertainment Market	614,5	557,8	10,2	49,6	43,7	13,4
Hardware (Games consoles)	152,7	72,5	110,6	0,62	0,41	51,2
Totaal	767,2	630,3	21,7			