

## ■ Interactiefmarkt algemeen

---

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 software op dragers, bestemd voor console of PC. Dit marktsegment maakt 64% van de totale markt uit<sup>1</sup>. Naar verwachting zal dit aandeel in 2013 krimpen naar 59%, ten gunste van Social gaming, games op mobiele telefoons, Massive Multiplayer Oline games en Portal gaming<sup>2</sup>.

De interactiefmarkt heeft de afgelopen jaren een onstuimige groei laten zien en leek met een daling in 2009 op weg te zijn naar stabilisatie. Dat kwam doordat de 'nieuwe generatie' consoles inmiddels het stadium van massaconsumptie hebben bereikt. Dat vertaalde zich onmiddellijk in prijsverlagingen van zowel consoles als games voor die consoles.

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 2010 werden 7.1 miljoen consolegames verkocht . Dat is 10% minder dan het jaar ervoor, waardoor de omzet daalde tot 246,6 miljoen euro (-9,8%). Het aantal verkochte games voor de pc daalde met 11,6% tot 2.2 miljoen. Hierdoor daalde de omzet met 6,7% onder de 40 miljoen euro.

Naast de daling van console games daalde het ook de verkoop van consoles. Werden er in 2009 nog 1,1 miljoen consoles verkocht, in 2010 is dat aantal gedaald tot 0,9 miljoen. Dat betekent een daling van 20,5% in omzet naar 181,2 miljoen euro.

Succesvolle games voor de console waren in 2009 onder andere Wii Fit en Mario Kart van Nintendo voor de Wii. Call of Duty: Modern Warfare 2 van Activision Blizzard voor de PS3 en de Xbox 360. Best verkocht PC game in 2009 was The Sims 3 van Electronic Arts.

---

<sup>1</sup> Newzoo schat de bestedingen aan Online en Mobile Gaming in op 160 miljoen euro in 2010.

<sup>2</sup> Market Study Dutch Games Industry, Deloitte/DGA, April 2011

▪ **Verkoopmarkt**

*Ontwikkeling markt gamesmarkt (in miljoenen)*

Jaar	Omzet	Groei	Volume	Groei
2000	83.23		3.55	
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%

*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%

*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%

*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%

- **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 elektronikawinkel (24%). Warenhuizen en postorderbedrijven (5%) sluiten de rij. De overige 1% komt voor rekening van de andere verkoopkanalen.

- **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	29%	28%
Arcade	1%	2%
Combat/Fight	12%	17%
Platform/Jump/3D Action	1%	6%
Role Play action	2%	5%
Simulaties	20%	14%
Sports	4%	16%
Thinking & Classic	10%	7%
Music	0%	4%
War & Strategy	21%	1%
Overig	0%	0%

- **Top 10 consolegames 2010**

1	Call of Duty/Black Ops	PS3	Activision/Blizzard
2	New Super Mario Bros	Nint.WII	Nintendo
3	FIFA 11	PS3	Electronic Arts
4	Call of Duty/ Black Ops	X-Box 360	Activision Blizzard
5	Super Mario Galaxy 2	Nint. WII	Nintendo
6	Call of Duty/Modern Warfare 2	PS3	Activision Blizzard
7	Red Dead Redemption	PS3	Take-Two Interactive
8	Gran Turismo 5	PS3	Sony
9	Mario Kart + Wheel	Nint. WII	Nintendo
10	Wii Fit Plus + Balance Board	Nint. WII	Nintendo

- **Top 10 PC games 2010**

1	World of Warcraft/Cataclysm	Activision Blizzard
2	Call of Duty/ Black Ops	Activision Blizzard
3	Starcraft 2/ Wings of Liberty	Activision Blizzard
4	The Sims 3	Electronic Arts
5	Call of Duty/ Modern Warfare 2	Activision Blizzard
6	Rollercoaster Tycoon 3	Namco Bandai
7	Battlefield/Bad Company 2	Electronic Arts
8	The Sims 3/Ambitions	Electronic Arts
9	Command & Conquer 4/ Tiberium Twilight	Electronic Arts
10	The Sims 2	Electronic Arts