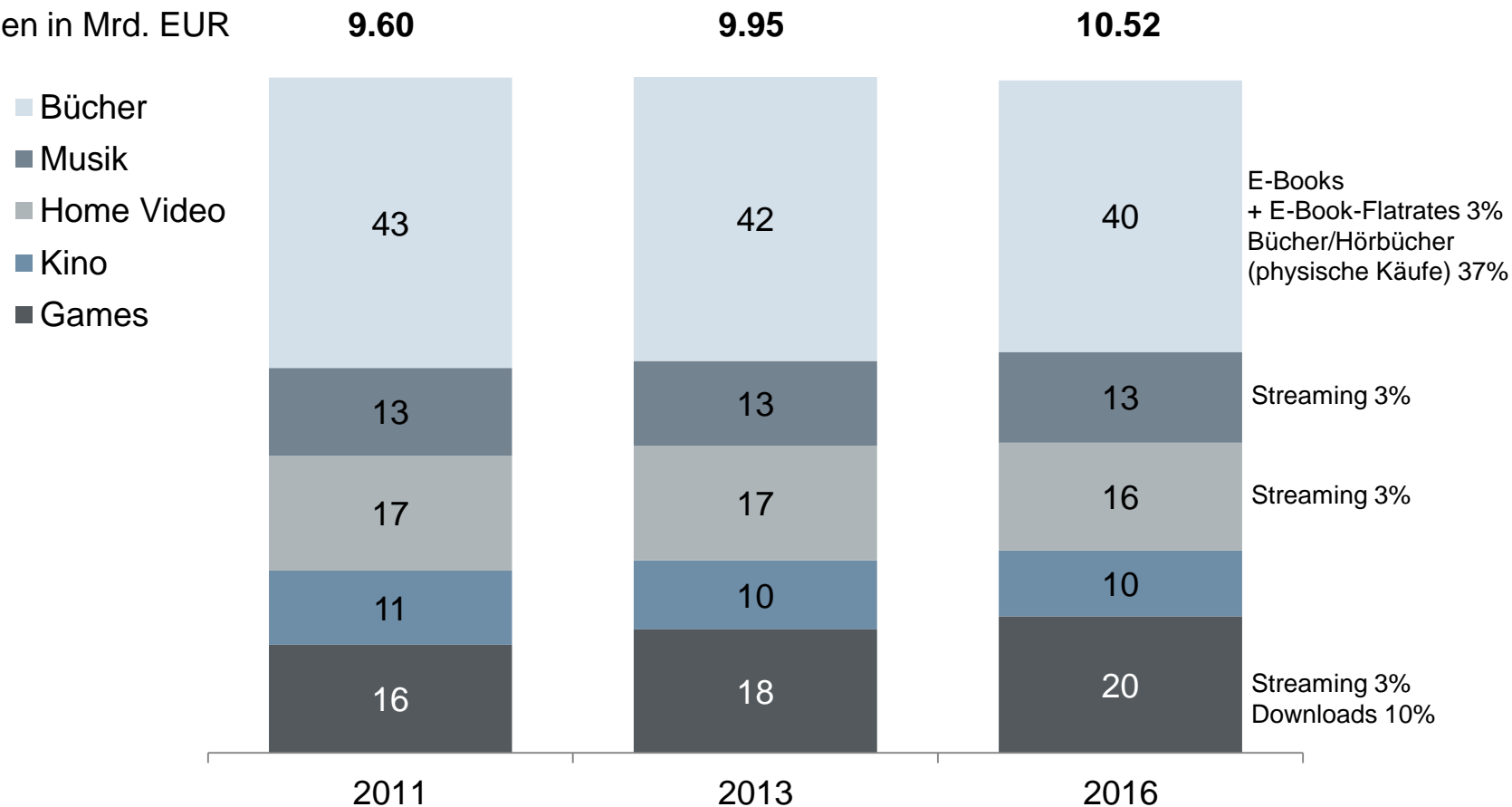


Fast die Hälfte aller Entertainment -Ausgaben entfallen auf Bücher.

Umsätze im deutschen Entertainmentmarkt (physisch und digital)

Gerundete Prozente

Ausgaben in Mrd. EUR



Quelle: GfK Media Scope, n= 25.000 Personen ab 10 Jahre

Die digitalen Varianten sind bei Games besonders stark.

Physische und digitale Vertriebsanteile im Entertainment-Markt 2016

Werte in Mio. Euro

	Total	Physische Käufe	Downloads	Streaming
Bücher	4.228	3.917	223	88
Musik	1.410	875	188	347
Home Video	1.729	1.184	220	326
Games	2.128	847	995	286

Quelle: GfK Media Scope, n= 25.000 Personen ab 10 Jahre

Jeder Digitalkäufer gibt im Durchschnitt doppelt so viel aus wie noch vor vier Jahren.

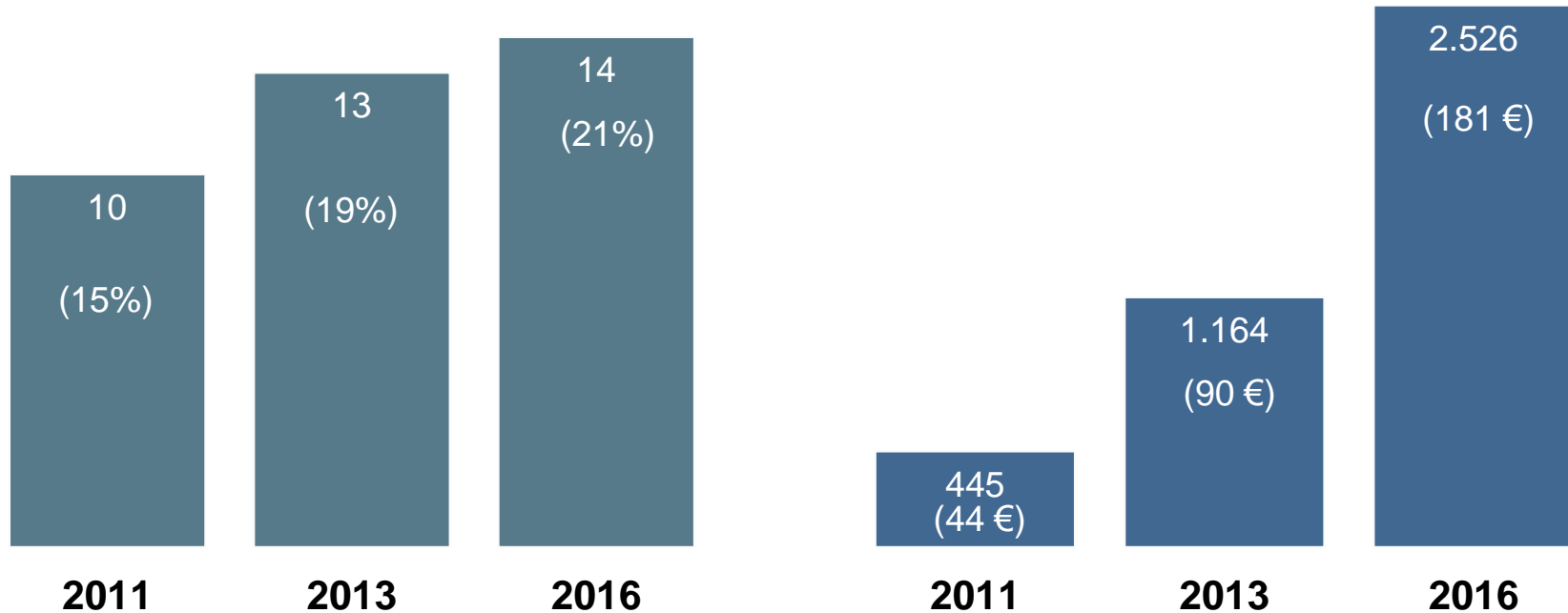
Käufer und Umsätze im digitalen Entertainmentmarkt

Anzahl Käufer in Mio.

(Anteil der Digitalkäufer an der Bevölkerung ab 10 Jahren)

Umsätze in Mio. Euro

(Durchschnittliche jährliche Ausgaben pro Digitalkäufer)

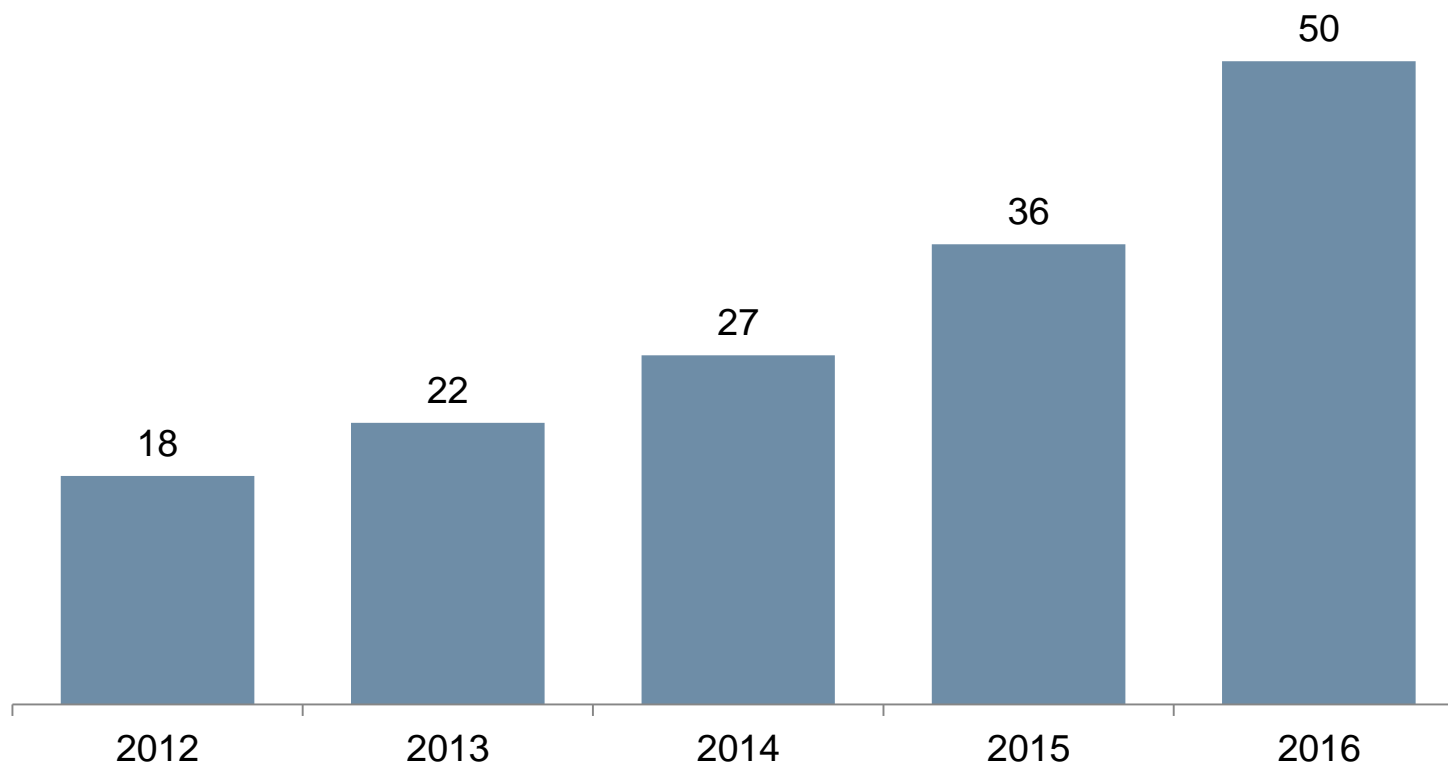


Quelle: GfK Media Scope, n= 25.000 Personen ab 10 Jahre

Die Ausgaben für Schallplatten haben sich in den letzten vier Jahren fast verdreifacht.

Entwicklung der Ausgaben für Schallplatten

Werte in Mio. Euro

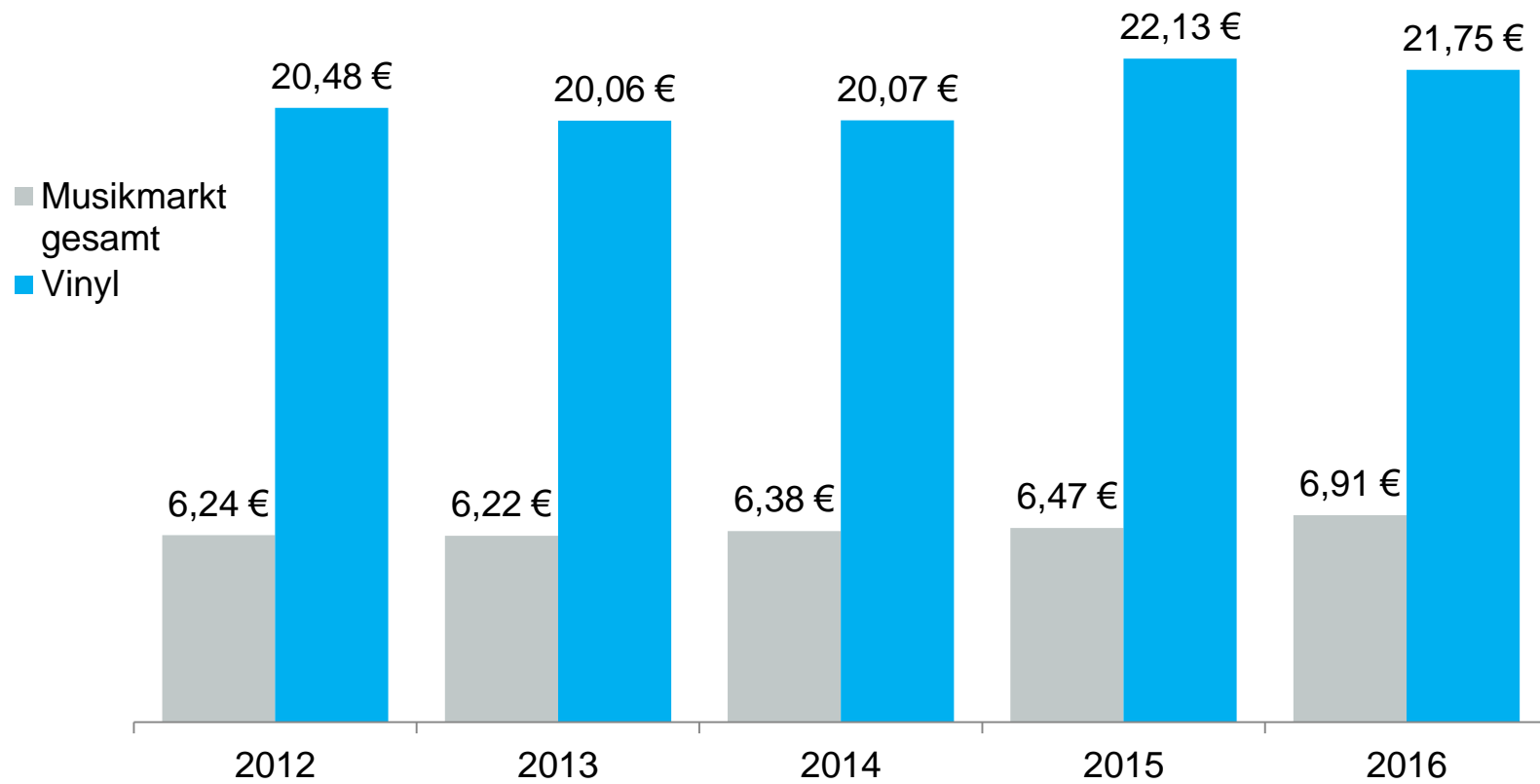


Quelle: GfK Media Scope, n= 25.000 Personen ab 10 Jahre

Schallplatten kosten in etwa dreimal so viel wie eine durchschnittliche Musikeinheit.

Preise im deutschen Musikmarkt (physisch und Download, ohne Streaming)

Durchschnittspreis pro verkaufter Einheit in Euro



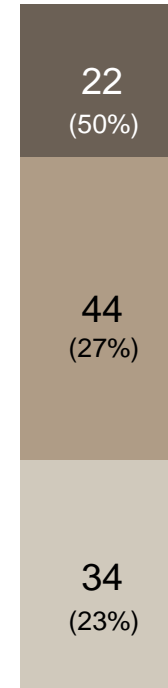
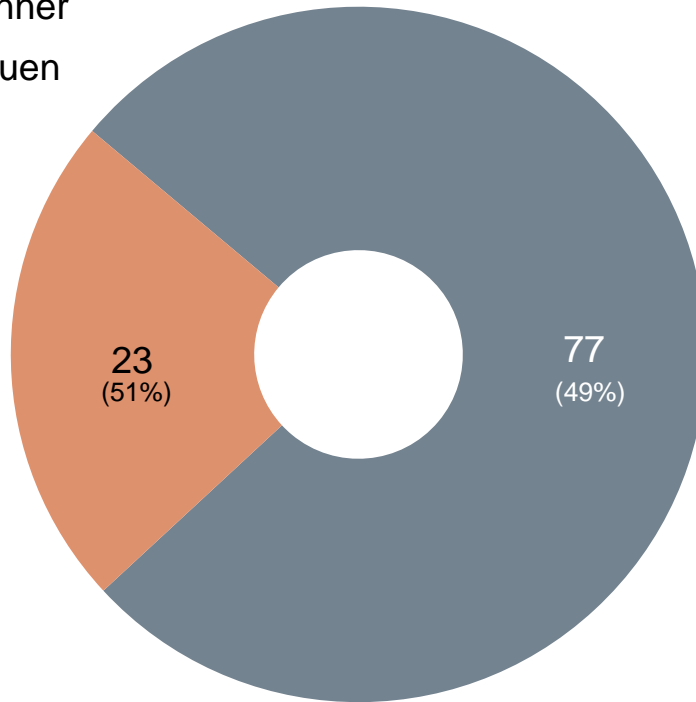
Quelle: GfK Media Scope, n= 25.000 Personen ab 10 Jahre

Schallplatten werden mehrheitlich von Männern gekauft.

Schallplatten Käufer nach Geschlecht und Alter

Gerundete Prozente, (in Klammern Anteil in der Bevölkerung ab 10 Jahren)

■ Männer
■ Frauen



■ 50 Jahre und älter

■ 30-49 Jahre

■ 10-29 Jahre

Studienbeschreibung

Methode

Quelle:	GfK Verein/ GfK Media Scope
Methode:	GfK Media Scope, Individualpanel
Befragungszeitraum:	Jahr 2016
Zielpersonen:	Allgemeine Bevölkerung ab 10 Jahren
Stichprobe:	N= 25.000 Personen