

Musikindustrie in Zahlen 2016: Markt wächst um 3 Prozent, Streaming erstmals zweitstärkstes Umsatzsegment nach der CD

Berlin, 2. März – Das Wachstum der deutschen Musikindustrie 2016 hat die ersten Hochrechnungen erneut übertroffen: Mit einem Plus von insgesamt drei Prozent fällt das Endergebnis um 0,6 Prozentpunkte besser aus als noch zu Jahresbeginn kalkuliert. In Summe wurden mit dem Verkauf von CDs, Schallplatten und Downloads sowie den Einnahmen aus dem Audio-Streaming 1,593 Milliarden Euro umgesetzt.¹ Mit Abstand größter Umsatzgenerator bleibt die CD mit einem Marktanteil von 53,8 Prozent; Platz zwei jedoch belegt mit 24,1 Prozent erstmals das Audio-Streaming, das dank des weiterhin kräftigen Wachstums (+ 72,7%) die Downloads auf Platz drei (Marktanteil: 12,2%) verweist. Noch stärker als im Vorjahr ist die Nachfrage nach Vinyl gestiegen: Ein Plus von 40,1 Prozent beschert der Schallplatte 2016 einen Umsatzanteil von 4,4 Prozent und schiebt sie in der Gesamtwertung vorbei an Musik-DVD und Blu-ray Video auf Rang vier. Insgesamt wurden im vergangenen Jahr 62,1 Prozent mit physischen Formaten und 37,9 Prozent durch das Digitalgeschäft erwirtschaftet.

Prof. **Dieter Gorny**, Vorstandsvorsitzender des BVMI: „Vier Jahre Wachstum in Folge zeigen: Die digitale Transformation des deutschen Musikmarktes verläuft weiterhin positiv und sie ist auch nachhaltig dank der richtigen Geschäftsmodelle und dank einer integrierten Strategie, die das ganze Panorama physischer und digitaler Verbreitungsformate einbezieht. Dass inzwischen auch große Technologiekonzerne auf den Kuratierungsansatz der Audio-Streaming-Angebote setzen, unterstreicht darüber hinaus die Vorreiterrolle, die die Musikindustrie innerhalb der digitalen Ökonomie innehat. Damit die starken Marktpulse durch das Streaming erhalten bleiben, muss es jetzt endlich gelingen, den sogenannten Value Gap zu schließen – zugunsten der gesamten Kreativwirtschaft.“

Dr. **Florian Drücke**, Geschäftsführer des BVMI: „Der Streamingzuwachs lässt sich gut an der Zahl gestreamter Songs innerhalb unserer Vergleichswoche am Jahresende zeigen: 2012 waren es 99 Millionen, 2016 schon 906 Millionen, knapp das Zehnfache. Diese Dynamik führt jetzt zu einer spannenden Neuordnung des Marktes: Streaming ist zweistärkstes Umsatzformat nach der CD, damit haben wir 2016 eine zentrale Wegmarke passiert. Mit dieser Entwicklung vor Augen werden wir die europäischen Reformüberlegen im Bereich des Urheberrechts in diesem Jahr besonders intensiv begleiten. Es muss jetzt erst recht darum gehen, den wunderbar innovativen digitalen Geschäftsraum mit funktionsfähigen Rechtsdurchsetzungsinstrumenten auszustatten und Rechtssicherheit für alle zu schaffen.“

Pressekontakt: Sigrid Herrenbrück // herrenbrueck@musikindustrie.de // +49 (0)30 - 59 00 38 -44

¹ Umsatz bewertet zu Endverbraucherpreisen inkl. Mehrwertsteuer

Über den Bundesverband Musikindustrie e. V.:

Der Bundesverband Musikindustrie (BVMI) vertritt die Interessen von rund 250 Tonträgerherstellern und Musikunternehmen, die mehr als 80 Prozent des deutschen Musikmarkts repräsentieren. Der Verband setzt sich für die Anliegen der Musikindustrie in der deutschen und europäischen Politik ein und dient der Öffentlichkeit als zentraler Ansprechpartner zur Musikbranche. Neben der Ermittlung und Veröffentlichung von Marktstatistiken gehören branchennahe Dienstleistungen zum Portfolio des BVMI. Seit 1975 verleiht er die GOLD- und PLATIN-Awards an die erfolgreichsten Künstler in Deutschland, seit 2014 auch die DIAMOND-Awards und seit 1977 werden die Offiziellen Deutschen Charts im Auftrag des BVMI erhoben. Zur Orientierung der Verbraucher bei der Nutzung von Musik im Internet wurde 2013 die Initiative PLAYFAIR ins Leben gerufen. Das kulturelle Engagement des BVMI erfolgt unter dem Label der Deutschen Phono-Akademie: Jährlich werden herausragende Künstler mit dem Deutschen Musikpreis ECHO, dem ECHO Klassik und dem ECHO Jazz ausgezeichnet.

Weitere Informationen: www.musikindustrie.de, www.echopop.de, www.echoklassik.de, www.echojazz.de, www.playfair.org