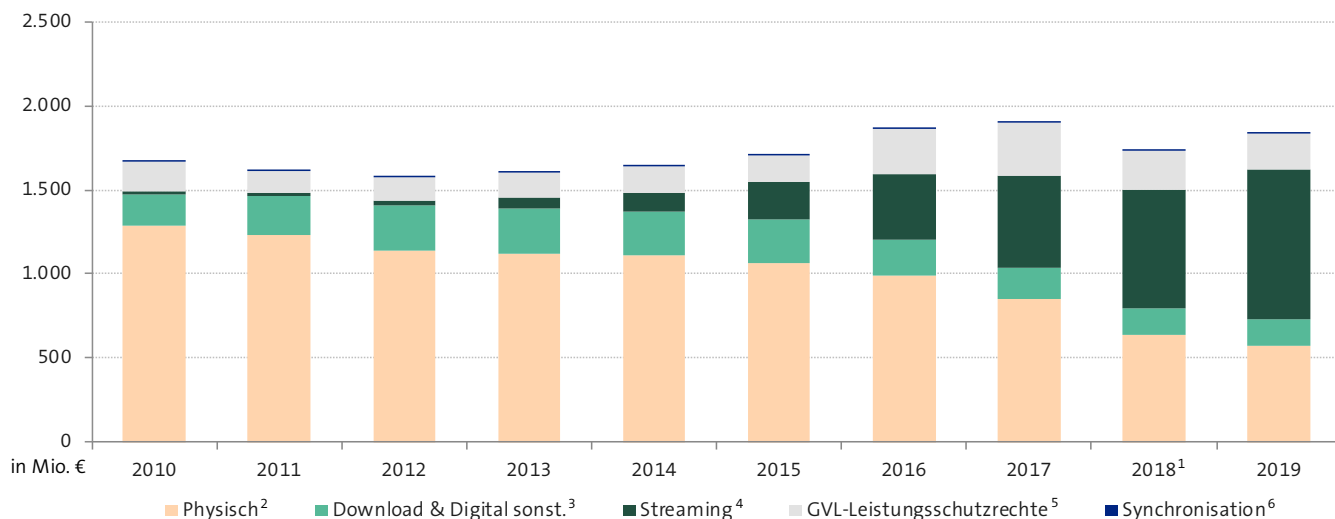


» **Gesamtumsatz aus digitalen Musikverkäufen und dem Verkauf von physischen Tonträgern**
einschließlich Leistungsschutzrechten und Synchronisation

Entwicklung des Umsatzes in Deutschland 2010-2019



	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018 ¹	2019
	Umsatz in Mio. € (Anteil am Gesamtumsatz in %)									
Physisch insgesamt ²	1.285 (77%)	1.236 (77%)	1.141 (72%)	1.124 (70%)	1.107 (67%)	1.060 (62%)	989 (53%)	848 (45%)	634 (36%)	577 (31%)
Digital insgesamt	204 (12%)	247 (15%)	294 (19%)	328 (20%)	371 (23%)	486 (28%)	604 (32%)	741 (39%)	866 (50%)	1.046 (57%)
Download & Digital sonst. ³	184	229	265	268	263	263	219	191	162	151
Streaming ⁴	19	17	29	61	108	223	385	549	705	895
GVL-Leistungsschutzrechte ⁵	180	126	144	149	160	157	168	310	230	213
Synchronisation ⁶	4	5	7	5	7	7	7	7	10	8
Umsatz insgesamt	1.673	1.614	1.586	1.606	1.643	1.715	1.768	1.905	1.739	1.844

Hinweis: Umsatz zu Endverbraucherpreisen inkl. Mehrwertsteuer; GVL und Synchronisation: Gesamterträge wie angefallen. Alle Angaben sind gerundet, wodurch es zu Differenzen zwischen Gesamtumsatz und der Summe der einzelnen Umsatzsegmente eines Jahres kommen kann.

¹ Bis 2017 inkl. Hörbuch-Umsätze, ab 2018 ohne.

² Inkl. SACD/DVD-Audio und Video (DVD, VHS, Blu-ray).

³ Download: Singles und Album (inkl. Musikvideo und sonstige Downloads); Digital sonstiges: Video-Streaming-Plattformen, Mobile Realtones/Ringbacktones, Einkommen aus Cloud-Services

⁴ Audio-Streaming-Plattformen; Premiumumsätze hochgerechnet zu Endverbraucherpreisen.

⁵ Gesamterträge der GVL: Die Zahlen für Einnahmen aus Leistungsschutzrechten im Jahr 2019 standen noch nicht abschließend fest, daher handelt es sich bei dem angegebenen Betrag um einen Schätzwert. Der Wert der Erträge aus Vergütungsansprüchen für das Jahr 2018 ist um 4 Mio. € aufgrund außerplanmäßiger Nachzahlungen im Bereich Sendung und privater Vervielfältigung höher ausgefallen als prognostiziert. Für 2019 ist wegen der ausbleibenden Nachzahlungen für vergangene Jahre mit einem Rückgang der Erlöse zu rechnen.

⁶ Synchronisation: Lizenzeinnahmen der Musikfirmen aus der Verwendung von Musik in TV, Film, Games oder Werbung.

Quelle: *Musikindustrie in Zahlen*, Hrsg. v. Bundesverband Musikindustrie, diverse Jahrgänge.