

Bilanz der deutschen Musikindustrie für 2018:

- **Streaming und CD 2018 die mit Abstand dominierenden Musikformate**
- **Brancheneinnahmen 2018 knapp auf Vorjahresniveau**
- **Deutschlands Musikindustrie in digitaler Umbruchphase stabil auf Kurs**

Berlin, 7. März 2019 – Der Gesamtumsatz der deutschen Musikindustrie erreicht 2018 knapp die Höhe des Vorjahres. Wie der Bundesverband Musikindustrie (BVMI) heute bekanntgab, nahm die Branche insgesamt 1,582 Milliarden Euro mit Musikverkäufen über Streaming-Angebote, auf CD, als Download oder Vinyl ein. Das sind 0,4 Prozent weniger als 2017, der Markt bleibt damit stabil. Hierzu trägt einerseits das Audio-Streaming bei, das weiter in die Höhe schoss (+33,5%) und damit nun einen Marktanteil von 46,4 Prozent verbucht. Andererseits ist die CD trotz eines Minus' von rund 20 Prozent immer noch klar der zweitstärkste Umsatzbringer mit einem Marktanteil von 36,4 Prozent. Mit sehr deutlichem Abstand folgen Downloads, die 7,8 Prozent des Umsatzes beisteuerten, und die Vinyl-LP. Letztere, über viele Jahre ununterbrochen im Aufwind, ist gegenüber dem Vorjahr um 5,2 Prozent gesunken und liegt Ende 2018 bei einem Marktanteil von 4,4 Prozent. Das Geschäft der Branche hat sich damit 2018 weiter deutlich in den digitalen Raum verschoben: 56,7 Prozent des Umsatzes wurden mit Audio- und Video-Streams sowie mit Downloads erwirtschaftet, 43,3 Prozent entfielen entsprechend auf das physische Geschäft.

Dr. **Florian Drücke**, der Vorstandsvorsitzende des BVMI: „Nach zuvor vier Wachstumsjahren befindet sich der Branchenumsatz mittlerweile im zweiten Jahr auf einem Plateau, was keine schlechte Nachricht ist. Vielmehr hält die deutsche Musikindustrie in der aktuellen Transformationsphase weiterhin Kurs, und das, obwohl wir bei der CD, die bei uns noch immer in erheblichem Maß zu den Brancheneinkünften beiträgt und entsprechend hohe Relevanz für die Gesamtbilanz hat, einen Rückgang von 20 Prozent sehen. Dass der Markt stabil ist, liegt an den andauernden erheblichen Zuwächsen beim Audio-Streaming: Ein Plus von 33,5 Prozent auf bereits sehr hohem Niveau zeigt die große Akzeptanz bei den Fans. Ein sehr gutes Vorzeichen für die kommenden Jahre, weil das auch ein Indikator für die zunehmende Zahlungsbereitschaft der Nutzerinnen und Nutzer ist; der Löwenanteil der Umsätze im Audio-Streaming-Bereich wird schließlich durch die Premiumabos generiert.“

Drücke weiter: „Eine Botschaft an all jene, die noch immer der Meinung sind, User Upload-Plattformen sollten keine höheren Lizenzen zahlen müssen: Laut aktuellen Studien konsumieren die Fans Musik zu etwa gleichen Zeitanteilen über Audio- und Video-Streaming-Angebote. Das schlägt sich jedoch mitnichten im Umsatz nieder. Während Audio-Streaming inzwischen für bald 50 Prozent der Brancheneinnahmen steht, fließen durch die über Video-Dienste gestreamte Musik gerade einmal 2,4 Prozent an die Kreativen und ihre Partner zurück, was in der aktuellen Diskussion über die Urheberrechtsreform oft vergessen wird.“

Pressekontakt:

Sigrid Herrenbrück // Leiterin Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
herrenbrueck@musikindustrie.de // +49-30-59 00 38-44

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.

Weitere Informationen: www.musikindustrie.de, www.playfair.org