

» Gesamtumsatz aus dem Verkauf von physischen Tonträgern und digitalen Musikprodukten (Deutschland)
einschließlich Leistungsschutzrechten und Synchronisation

Entwicklung des Umsatzes aus dem Verkauf von physischen Tonträgern und digitalen Musikprodukten 2000-2016



	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
	in Mio. €																
Tonträger und digitale Musikprodukte ¹	2.630	2.365	2.201	1.816	1.753	1.748	1.706	1.652	1.623	1.575	1.489	1.483	1.435	1.452	1.479	1.546	1.593
physisch	2.630	2.365	2.202	1.816	1.740	1.717	1.624	1.564	1.479	1.402	1.285	1.236	1.141	1.124	1.107	1.060	989
digital	-	-	-	-	13	30	82	88	144	173	204	247	294	328	371	486	604
GVL-Leistungsschutzrechte ²	k.A.	130	120	148	145	151	158	154	150	175	180	126	144	149	160	157	168
Synchronisation ³	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	5	7	5	7	7	7
Umsatz insgesamt	2.630	2.495	2.321	1.964	1.898	1.899	1.864	1.806	1.773	1.750	1.673	1.614	1.586	1.606	1.643	1.715	1.768

Hinweis: Umsatz zu Endverbraucherpreisen inkl. Mehrwertsteuer; GVL und Synchronisation: Gesamterträge wie angefallen.

¹ Ab 2002 inkl. Musikvideos, ab 2004 inkl. Downloads (Pay per Track/Bundle), ab 2006 inkl. Mobile (Realtones, Ringbacktones, sonstige musikbezogene Inhalte), ab 2008 inkl. Aboservices, werbefinanzierten Streaming-Services und sonstigem Einkommen aus digitalen Geschäftsfeldern.

² Gesamterträge der GVL: Die Zahlen für Einnahmen aus Leistungsschutzrechten im Jahr 2016 standen noch nicht abschließend fest, daher handelt es sich bei dem angegebenen Betrag um einen Schätzwert; der Wert für 2015 war im Nachhinein um -3,9 Mio. € zu korrigieren. In den Jahren 2012, 2013 und 2014 gab es darüber hinaus gesonderte Nachzahlungen für Privatkopienutzungen, die sich auf Forderungsbestände aus Vorjahren bezogen; im Jahr 2015 gab es keine gesonderten Nachzahlungen für Privatkopienutzungen. Im Jahr 2011 musste der Wert aufgrund einer Zahlungsverweigerung der Geräteindustrie nachträglich von 185 auf 126 Mio. € nach unten korrigiert werden.

³ Synchronisation: Lizeinnahmen der Musikfirmen aus der Verwendung von Musik in TV, Film, Games oder Werbung.

Quelle: Musikindustrie in Zahlen, hrsg. v. Bundesverband Musikindustrie, diverse Jahrgänge.