

[독일] 음반산업, ‘스트리밍’ 분야의 성장으로 2002년 이후, 20년 만에 약 20억 유로 매출 달성

2023. 03. 20.

대구대학교 일반대학원 법학과
구문모

독일 음반산업협회(Bundesverband Musikindustrie, BVMI)는 ‘2022 음악 산업 연례 보고서’를 발표함. 디지털 분야는 전년(76.4%) 대비 80.3%로 성장세를 기록하였고 물리적 분야(오프라인 판매)는 전년(23.6%) 대비 19.7%로 감소세를 보임. 시장점유율은 ‘오디오 스트리밍’이 73.3%로 가장 많았으며, ‘CD’ 앨범이 12.9%로 후 순위를 차지함. 결과적으로 독일 음반산업은 20년 만에 20억 7,000만 유로라는 성과를 달성함.

1. 개요

독일은 세계 3위의 음반 시장이며, 독일 음반산업협회(Bundesverband Musikindustrie, BVMI)는 자국의 음악 소비를 약 85% 이상 책임지고 있는 음악 단체임.

2023년 2월 28일, 독일 음반산업협회는 ‘2022 음악 산업 연례 보고서’를 발표함.

2. 주요 내용

2022년 독일 음반 판매 매출¹⁾은 2002년(22억 1,000만 유로)에 이어 20년 만에 처음으로 20억 유로를 초과한 20억 7,000만 유로를 달성함. 해당 매출은 ‘CD’와 ‘바이닐(Vinyl) 앨범’, ‘다운로드’의 판매와 ‘스트리밍 산업’ 등을 모두 포함하여 계산한 금액임. 이는 2021년의 시장 성장률에 견주어 볼 때²⁾, 6.1%가 성장한 결과임.

1) 부가가치세(VAT)를 포함한 소매 기준의 수익임.

2) 2021년 음반 매출 현황은 19억 6천만 유로로 디지털 분야가 76.4%로 가장 많이 차지함.

2021년부터 2022까지 독일 음반 판매 매출 현황

2021년	디지털 분야 (76.4%)			물리적 분야(오프라인 판매) (23.6%)			
	다운로드건 별 (3.0%)	오디오 스트리밍 (68.3%)	디지털(기타) (5.1%)	물리적(기타) (0.5%)	음악-DVD 롱플레이 블루레이 비디오 (0.8%)	바이닐 앨범 (Vinyl-Alben) (6.0%)	CD 앨범 (16.3%)
2022년	디지털 분야 (80.3%)			물리적 분야(오프라인 판매) (19.7%)			
	다운로드건 별 ³⁾ (2.2%)	오디오 스트리밍 (73.3%)	디지털(기타 ⁴⁾ (4.8%)	물리적(기타 ⁵⁾ (0.3%)	음악-DVD 롱플레이 블루레이 비디오 (0.5%)	바이닐 앨범 (Vinyl-Alben) (6.0%)	CD 앨범 (12.9%)

출처 : MARKTDATEN 2022/2021(BVMI)

2022년 음반 판매 매출 현황에서 디지털(Digital) 분야의 판매가 80.3%, 물리적(Physisch) 분야의 판매가 19.7%를 기록하였음. 디지털 분야는 ‘오디오 스트리밍’이 73.3%로 압도적인 매출을 차지하였고, 물리적 분야에서는 ‘CD 앨범’이 12.9%의 시장점유율을 보임.

- 디지털 분야는 ‘다운로드’와 ‘기타’ 영역이 각각 0.8%, 0.3% 감소하였음.
- 물리적 분야는 ‘바이닐 앨범’의 경우 전년도와 같은 6.0%를 유지하였고, ‘음악-DVD 롱플레이와 블루레이 비디오’와 ‘기타’ 영역은 각각 0.3%와 0.2% 감소하였음. 다만, ‘CD 앨범’은 전년도 대비 약 3.4% 감소하였지만, 여전히 물리적인 분야에서는 유일하게 압도적인 매출 분야를 차지하고 있음.

2022년 총매출 분야의 세부적인 항목을 살펴보면, ‘팝(Pop)’ 분야가 24.1%로 가장 많았으며, ‘힙합(Hip-Hop)’ 분야가 19.3%, ‘락(Rock)’ 분야가 18.6%를 차지하였음.

- 이어, 패밀리(Family) 분야가 11.8%, 댄스(Dance) 10.9%, 기타(Sonstige) 4.8%, 독일 팝(Deutsch Pop) 3.6%, 술라거(Schlager)⁶⁾ 3.1%, 클래식(Klassik) 1.8%, 재즈(Jazz) 1.5%, 민속(민요)음악(Volksmusik) 0.5% 순으로 시장점유율을 차지함.

3) ‘트랙(Track)’과 ‘번들(Bundle)’, ‘뮤직비디오(Musikvideo)’의 다운로드 퍼센티지를 포함하고 있음.

4) 기타에는 ‘착신음/통화연결음’과 ‘비디오 스트리밍’ 그리고 다른 라이선스 수입을 포함하고 있음.

5) 기타에는 ‘싱글(Single) 음반’, ‘음악 카세트(Musikkassetten, MC)’, ‘슈퍼 오디오 CD(SACD)’, ‘비디오 스트리밍’, ‘블루레이 오디오’를 포함하고 있음.

6) 독일의 대중음악(가요) 형식의 음악.

2013년부터 2022년까지 음반 판매와 동시 녹음(터빙), 저작권접권에 대한 총수익

(단위: 백만 유로)

음반 판매	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	증감(21/22)
총합계(①+②)	1,452	1,479	1,546	1,593	1,588	1,499	1,637	1,786	1,951	2,070	6.1%
① 물리적 분야	1,124	1,107	1,060	989	848	634	577	510	463	408	-11.9%
② 디지털 분야	328	371	486	604	741	866	1,060	1,276	1,487	1,661	11.7%
동시 녹음 ⁷⁾	5	7	7	7	7	10	8	7	9	10	21.6%
GVL(저작권접권) ⁸⁾	149	160	162	272	310	230	215	216	249	232	-6.6%

출처 : MARKTDATEN 2022(BVMI)

물리적 분야는 2013년부터 꾸준히 감소하고 있지만, 디지털 분야는 지속적인 성장세로 2013년 당시 물리적 분야의 매출액을 2020년 초과 달성하였으며, 2022년에는 16억 6,100만 유로를 달성함.

디지털 분야는 전년 대비 11.7%의 성장세를 보였던 반면, 물리적 분야는 -11.9%의 감소세를 보임. 독일 음반산업협회(BVMI)는 ‘오디오 스트리밍’의 경우, 전년도에 비해 14.0%가 성장하였으며, ‘CD 앨범’은 17.1%가 감소하였다고 발표함. ‘바이닐 앨범(Vinyl Alben)’은 5.1%로 성장세를 보였지만, 2021년 20.1%까지 증가세를 기록한 바 있어, 상대적으로 감소한 경향을 보임.

3. 시사점

‘스트리밍’ 기술을 이용한 음악 분야의 성장은 긍정적 신호이지만, 자칫, ‘물리적’ 분야의 시장침체로 이어질 수 있으며, 이는 음반 시장의 이용이 단일화되는 결과로 이어질 수 있음.

‘오디오 스트리밍’은 음악 산업의 매출 성장을 이루었고, 긍정적인 결과로 평가되지만, 디지털 음악 이용이 스트리밍에만 의존하는 경우, 이용료 증가로 이어질 수 있음. 따라서 다양한 음악 이용 방법에 대한 고민이 균형 있는 시장 발전으로 이어질 수 있음을 시사함.

■ 참고자료

(링크 1) 2022년 독일 음반산업협회(BVMI) ‘음악 산업 연례 보고서’(보도자료)

<https://www.musikindustrie.de/presse/presseinformationen/bvmi-marktdaten-2022>

(링크 2) 2022년 시장 데이터(독일 원문)

7) 텔레비전, 영화, 게임 또는 광고 등에 음악 이용을 위해 체결된 라이선스.

8) 예술저작권협회(GVL)의 저작권접권(Verwandte Schutzrechte).

https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/05_Presse/01_Pressemitteilungen/2023/P_M_BVMI_Musikindustrie_in_Deutschland_2022_FINAL.pdf

(링크 3) 2022년 시장 데이터(영어 번역문)

https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/05_Presse/01_Pressemitteilungen/2023/03_German_music_industry_annual_report_2022_FINAL.pdf

(링크 4) 2022년 음원 매출 현황

https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/05_Presse/01_Pressemitteilungen/2023/01_Umsatzanteile-aus-dem-Musikverkauf-Physisch-Digital_2022_72dpi.jpg

(링크 5) 2022년 전체 매출 중 개별 항목별 매출 현황

https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/05_Presse/01_Pressemitteilungen/2023/23_Umsatzanteile-der-einzelnen-Repertoiresegmente_72dpi.jpg

(링크 6) 2013년부터 2022년까지 음반 판매와 동시 녹음(더빙), 저작권접권에 대한 총수익

https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/05_Presse/01_Pressemitteilungen/2023/02_Gesamtumsatz-aus-Musikverkauf_-Synchronisation-und-Leistungsschutzrechten_2013-2022_72dpi.jpg

(링크 7) 2013년부터 2022년까지 스트리밍 현황

https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/05_Presse/01_Pressemitteilungen/2023/09_Musikstreaming-seit-2013_72dpi.jpg

(링크 8) 2021년 독일 음반산업협회(BVMI) '음악 산업 연례 보고서'(보도자료)

<https://www.musikindustrie.de/presse/presseinformationen/musikgeschaefit-in-deutschland-bald-zu-vier-fuenfteln-digital%C2%A0>

(링크 9) 2021년 시장 데이터(독일 원문)

https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/05_Presse/01_Pressemitteilungen/2022/P_M_BVMI_Musikindustrie_in_Deutschland_2021_Final_220303.pdf

(링크 10) 2021년 음원 매출 현황

https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/05_Presse/02_Fotos_News/2022/Jahreszahlen_2021/02_Umsatzanteile-aus-dem-Musikverkauf-Physisch-Digital.jpg

(링크 11) 2021년 전체 매출 중 개별 항목별 매출 현황

https://www.musikindustrie.de/fileadmin/bvmi/upload/05_Presse/02_Fotos_News/2022/Jahreszahlen_2021/03_Umsatzanteile-der-einzelnen-Repertoiresegmente.jpg