

글로벌 음악 스트리밍 성장 둔화 속 AI 생성 음원 확산과 이용자 신뢰 이슈 부상

사례포커스

디저(Deezer) 내 AI 생성 음원 급증

디저에서는 2026년 7월 신규 업로드의 절반 이상이 AI 생성 음원으로 나타났으나, 실제 스트리밍 비중은 낮은 수준에 머무름. 이는 AI 음악 공급 확대와 실제 이용자 수요 사이에 차이가 있음을 보여주는 사례임.

| 2026년 상반기 글로벌 주요 음악기업 매출 실적 |

기업	기간	주요 실적	출처
유니버설 뮤직 그룹	4월~6월	매출 전년 동기 대비 13.3% 증가	UMG 실적발표(7/30)
워너 뮤직 그룹	4월~6월	매출 전년 동기 대비 10% 증가	WMG 실적발표(8/3)
스포티파이	4월~6월	매출 전년 동기 대비 14% 증가	Spotify 실적발표(8/4)

뉴스브리프

글로벌 음악 시장은 스트리밍을 중심으로 성장세를 이어가고 있음. 국제음반산업연맹(IFPI)의 2026년 보고서에 따르면 2025년 **글로벌 음악 매출**은 317억 달러(원화 약 45.4조 원)¹⁾로 전년 대비 6.4% 증가하며 처음으로 300억 달러(원화 약 43조 원)를 돌파했으며, 스트리밍 매출은 220억 달러(원화 약 31.5조 원) 이상으로 전체의 69.6%를 차지함. 또한 음악 소비량도 지속적으로 증가하고 있음. 데이터 제공기업 루미네이트(Luminate)에 따르면 2026년 상반기 **글로벌 주문형 음악 스트리밍**은 2.8조 회로 전년 동기 대비 9.8% 증가했으며, 미국 외 지역은 11.8% 증가해 미국의 4.8%보다 높은 성장세를 보임. 다만 **스트리밍 이용량**이 유료 가입자보다 빠르게 증가하는 가운데, **가격 인상**이 매출 성장을 견인하는 흐름이 나타남. 실제 유니버설 뮤직 그룹(Universal Music Group)의 구독 매출 성장 가운데 약 3.5%포인트가 가격 인상에 따른 것으로 분석돼 향후에도 스트리밍 가격 수준을 유지하며 수익성을 확보하려는 전략이 이어질 가능성이 있음.

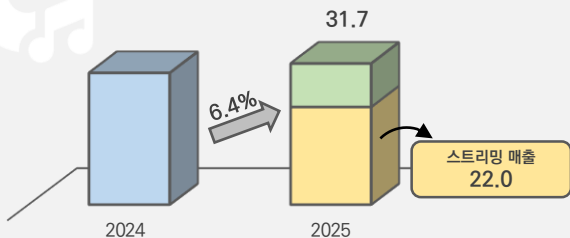
한편 **생성형 AI 음악**은 스트리밍 플랫폼 내에서 빠르게 증가하고 있음. 음악 스트리밍 플랫폼 **디저(Deezer)**에서는 2026년 4월 하루 신규 업로드의 약 44%가 AI 생성 음악이었으며, 7월에는 50%를 넘어 하루 약 9만 곡에 달한 것으로 나타남. 그러나 AI 음악이 전체 스트리밍에서 차지하는 비중은 1~3% 수준에 그치고 있으며, 상당수는 부정 스트리밍으로 판별되고 있어 **AI 음악 공급 증가**가 실제 청취 수요 증가로 이어지지는 않고 있음.

소비자 인식도 악화되는 추세임. 루미네이트 조사에서 AI 음악에 대한 소비자 인식 지표는 2025년 5월 -13%에서 11월 -20%로 하락했으며, 특히 Z세대와 알파세대에서 부정적 반응이 두드러짐. 기존 아티스트의 스타일이나 음색을 모방한 AI 음악에 대한 거부감도 높게 나타남.

결국 글로벌 음악 시장은 스트리밍을 중심으로 성장하고 있으나 가입자 증가 둔화와 AI 음악에 대한 낮은 소비자 수용성이 새로운 과제로 부상하고 있으며, 향후 음악 스트리밍 플랫폼에는 가격 전략과 함께 AI 콘텐츠의 투명한 관리 및 이용자 신뢰 확보가 중요해질 전망이다.

글로벌 음악 매출 시장 규모

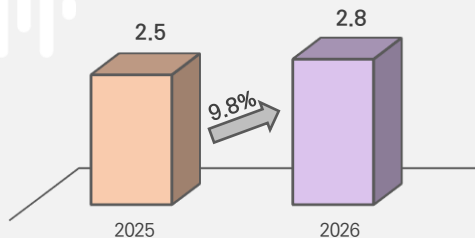
기준: 2024년&2025년, 단위: 십억 달러



출처: Chartix, "Music Industry 2026 Report: H1 Data on Revenue, AI, M&A", 2026.08.08., <https://www.chartix.com/blog/business/music-industry-h1-2026-data-report>

상반기 글로벌 주문형 음악 스트리밍 현황

기준: 2025년&2026년 상반기, 단위: 조 회



출처: Luminate, "Luminate 2026 Midyear Report: Trends in Music, Television & Film", 2026.07.15., <https://luminatedata.com/blog/luminate-2026-midyear-report-trends-in-music-television-film/>

본 보고서의 주요내용

글로벌 음악 시장은 스트리밍 중심의 성장세를 이어가고 있으나, 유료 가입자 증가 둔화와 AI 생성 음원의 급증이 새로운 변화로 나타나고 있음.

본 보고서의 시사점

스트리밍 시장의 성숙과 AI 음악 확산으로 가격 전략과 콘텐츠 관리의 중요성이 커지고 있음. 특히 AI 음악의 투명한 관리와 이용자 신뢰 확보가 주요 과제로 부상하고 있음.

1) 1달러=1,433.60원(2026.08.03., KEB하나은행 매매기준율 적용)

2) Z세대(Gen Z): 대체로 1990년대 후반~2010년대 초반 출생 세대로, 인터넷·스마트폰·SNS 환경에 익숙한 디지털 세대

3) 알파세대(Gen Alpha): 대체로 2010년대 초반 이후 출생 세대로, AI·스마트기기·스트리밍 등 디지털 환경을 어린 시절부터 경험한 세대

* 내용 출처: Chartix, "Music Industry 2026 Report: H1 Data on Revenue, AI, M&A", 2026.08.08., <https://www.chartix.com/blog/business/music-industry-h1-2026-data-report>

Luminate, "Luminate 2026 Midyear Report: Trends in Music, Television & Film", 2026.07.15., <https://luminatedata.com/blog/luminate-2026-midyear-report-trends-in-music-television-film/>

NPR, "AI music is flooding streaming platforms. But listeners like it less and less", 2026.05.02., <https://www.npr.org/2026/05/02/nx-s1-5804489/music-listeners-dislike-ai-music-study>

* 통계 출처: Chartix, "Music Industry 2026 Report: H1 Data on Revenue, AI, M&A", 2026.08.08., <https://www.chartix.com/blog/business/music-industry-h1-2026-data-report>

Luminate, "Luminate 2026 Midyear Report: Trends in Music, Television & Film", 2026.07.15., <https://luminatedata.com/blog/luminate-2026-midyear-report-trends-in-music-television-film/>