

Den økonomiske effekt af generativ AI for den danske musikindustri

Notat udarbejdet af HBS Economics for Koda og IFPI Danmark

SEPTEMBER 2025

Indledning og sammenfatning

Den danske musikindustri befinder sig i en brydningstid, hvor teknologiske fremskridt inden for især generativ kunstig intelligens (AI) potentielt kan ændre de økonomiske og kreative strukturer, som kendetegner industrien i dag. Udviklingen er allerede i fuld gang, og generativ AI har på kort tid opnået stor udbredelse inden for musikindustrien. Fx udgjorde AI-genereret musik 28 pct. af den nye musik på den franske musiktjeneste Deezer i september 2025. Til sammenligning lå tallet på 10 pct. i januar måned.

Den danske musikbranche er vant til nye teknologier, og i dag bruger mange i branchen AI til at understøtte og inspirere dem, når de fx skriver nye sange. Generativ AI rummer også et bredere potentiale for musikindustrien, fordi teknologien også kan bidrage til at reducere produktionsomkostninger, skabe nye forretningsmodeller og øge produktiviteten i branchen.

Omvendt er den hastige udvikling i brugen af AI ikke uden udfordringer. I musikindustrien spiller rettigheder og ophavsret en central rolle i det økonomiske kredsløb, og netop derfor rejser AI nye spørgsmål – for hvem ejer fx rettigheder til musik, der er fuldt AI-genereret? For at sikre ansvarlig udvikling og brug af AI i musikindustrien skal man skelne mellem fuldt AI-genereret musik og AI-assisteret musik, hvor kunstnere bruger AI som et kreativt værktøj. Dertil kommer, at AI-tjenester oftest bruger ophavsretligt beskyttet materiale som træningsdata uden tilladelse eller betaling.

I dette notat belyser vi alene effekterne af fuldt AI-genereret musik. Vi vurderer, hvordan øget udbredelse af fuldt AI-genereret musik forventes at påvirke den danske musikindustri økonomisk frem mod 2030. Vores skøn er baseret på en fremskrivning af omsætningen fra indspillet musik i Danmark frem mod 2030, samt estimer fra eksisterende undersøgelser om effekter af fuldt AI-genereret musik for musikindustrien i forskellige

lande.¹ Vores skøn er derfor forbundet med usikkerhed.

De eksisterende undersøgelser finder, at markedet for fuldt AI-genereret musik forventes at blive mangedoblet de kommende år, hvor AI-værktøjer udvikler sig til selvstændige kompositions- og produktionssystemer. Det skaber en fordrejet og ulig konkurrencesituation mellem menneskeskabt musik og fuldt AI-genereret musik. Musikindustrien har således udsigt til et betydeligt indtægtstab som følge af fuldt AI-genereret musik. De eksisterende undersøgelser finder, at musikindustrien i forskellige lande står overfor et omsætningstab på mellem 23 pct. og 27 pct. i 2028.

AI kan koste den danske musikindustri 28 pct. af omsætningen i 2030

Vi finder, at fuldt AI-genereret musik – i fravær af politisk og markeds-mæssig indgriben – kan forventes at reducere omsætningen i den danske musikindustri med ca. 6,9 mia. kr. (2025-priser) fra 2025 til 2030. I takt med at udbredelsen af AI vokser, stiger omsætningstabet, og alene i 2030 forventes fuldt AI-genereret musik at medføre et årligt omsætningstab på ca. 2 mia. kr. for den danske musikindustri. Det svarer til et omsætningstab på 28 pct. i 2030, sammenlignet med en situation, hvor fuldt AI-genereret musik ikke er mere udbredt end i dag.

Den danske musikindustri kan således være mere eksponeret over for generativ AI end musikindustrien i mange andre lande. Det skyldes, at omsætningen fra digitale kanaler, særligt streaming, udgør en større andel af den samlede musikomsætning end i mange andre lande, samtidig med, at AI-genereret musik i særlig grad forventes netop at kunne erstatte musik på digitale kanaler.

I det følgende er vores beregninger og resultater nærmere beskrevet.

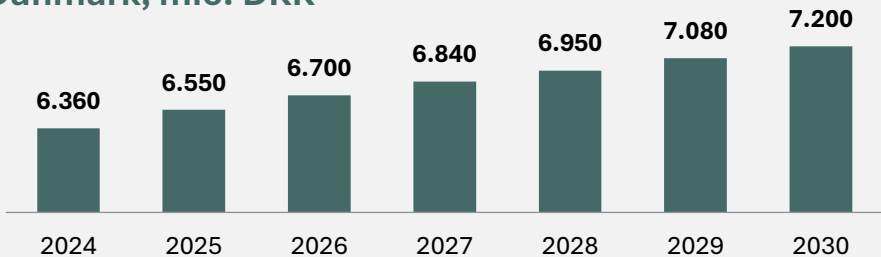
Udvikling af indspillet musik

De danske musikskabere omsatte i 2024 for knap 6,4 mia. kr. (2025-priser) fra indspillet musik. Vi har fremskrevet omsætningen fra indspillet musik frem mod 2030 på baggrund af udviklingen de seneste ti år for de enkelte delkomponenter af indspillet musik. I metodebilaget er vores fremskrivning nærmere beskrevet. På baggrund af denne fremskrivning forventes omsætningen fra indspillet musik at vokse til 7,2 mia. kr. i 2030 (2025-priser).

Den indspillede musik er i en udsat position for at blive erstattet af AI-genereret musik. AI har allerede opnået udbredelse henover de seneste år, og det vurderes derfor, at fuldt AI-genereret musik allerede har ført til et omsætningstab i musikindustrien. I vores beregninger ser vi alene på ændringen i udbredelsen af fuldt AI-genereret musik fra 2024 til 2030, fordi vi alene har tal for 2024 og frem. Vi opfanger således ikke det omsætningstab, der allerede har fundet sted, og som vil fortsætte frem mod 2030. Dermed undervurderer vi med stor sandsynlighed den samlede økonomiske påvirkning af den danske musikindustri.

Vores beregninger tager udgangspunkt i såkaldte *kannibaliseringssrater*. En kannibaliseringssrate er her et udtryk for hvor stor en del af

Forventet udvikling i omsætning fra indspillet musik i Danmark, mio. DKK



Note: Omsætningstal er i 2025-priser og er korrigeret for inflationsforventningerne frem mod 2030. Tallene er rundet af til nærmeste 10 mio. kr.

Kilde: Egne beregninger på baggrund af tal fra PMP Strategy, KODA, IFPI, Gramex, MPO, Musikforlæggerne og Finansministeriet.

omsætningen, der kan forventes at gå tabt, når den menneskeskabte musik erstattes af fuldt AI-genereret musik. Der er beregnet kannibaliseringssrater for musikindustrien i en række lande, og de ligger på omtrent samme niveau. Det vurderes derfor, at kannibaliseringssraterne med en vis usikkerhed også kan anvendes i en dansk kontekst.

Konkret tager vi udgangspunkt i PMP Strategys rapport for CISAC i 2024, hvor der beregnes kannibaliseringssrater på tværs af Digital, Tv & Radio, Baggrund og CD & Video. Vi har opdelt omsætningen fra dansk indspillet musik i de samme fire kategorier. Digital dækker bl.a. over streaming og downloads. TV & Radio dækker bl.a. over rettighedsindtægter, synkronisering og kommissionerede værker. Baggrundsmusik dækker over musik, der afspilles offentlige steder, fx på restauranter og i detailhandel. CD og Video dækker over indtægter fra fysisk salg af musik, film og spil. Indtægter fra de digitale kanaler fylder i dag klart størstedelen af musikomsætningen fra indspillet musik. Denne andel står til at vokse fra 72 pct. i 2024 til 76 pct. i 2030. Omvendt forventes TV & Radio og baggrundsmusik at fylde mindre af omsætningen for indspillet musik.

	Andel af omsætning 2024	Fremskrevet andel af omsætning 2030
Digital	72%	76%
TV & Radio	18%	15%
Baggrund	8%	6%
CD & Video	3%	3%

Tab som følge af fuldt AI-genereret musik

Vi skønner, at den danske musikindustri – i fravær af politisk og markedsmæssig indgriben – risikerer at tabe yderligere godt 2 mia. kr. (2025-priser) i 2030 som følge af øget udbredelse af fuldt AI-genereret musik. Det svarer til 28 pct. af den forventede omsætning fra indspillet musik i 2030. Omsætningstabet sker når menneskeskabt musik erstattes af fuldt AI-genereret musik.

Omsætningstabet sker især gennem digitale kanaler, som i dag udgør hovedparten af indtægterne fra indspillet musik i Danmark – og som samtidigt forventes at vokse mest frem mod 2030. Netop her er kannibaliseringssraten høj. Det skyldes bl.a., at generativ AI kan skabe musik til såkaldte mood-playlister eller til indhold på sociale medier, der således erstatter menneskeskabt musik. Der er således gode muligheder for at erstatte menneskeskabt musik.

Da omsætningen fra digitale kanaler udgør en større andel af den samlede musikomsætning i Danmark end i mange andre lande, vil den danske musikindustri også være mere eksponeret over for generativ AI.

Det kommer også til udtryk ved, at den samlede kannibaliseringsrate er på 28 pct. i Danmark. Til sammenligning finder en række internationale undersøgelser, at kannibaliseringssraten typisk ligger på mellem 23 pct. og 27 pct. i andre lande.

	Omsætning 2030	Anvendt kannibaliserings- rate i 2030	Omsætningstab 2030
--	-------------------	---	-----------------------

 Digital	5.490 mio. DKK	30%	1.650 mio. DKK
 Radio & TV	1.100 mio. DKK	22%	242 mio. DKK
 Baggrund	430 mio. DKK	21%	90 mio. DKK
 CD & video	180 mio. DKK	21%	40 mio. DKK
I alt	7.200 mio. DKK	28%	2.020 mio. DKK

Note: Omsætningstal er i 2025-priser og er korrigeret for inflationsforventningerne frem mod 2030. Tallene er rundet af til nærmeste 10 mio. kr.

Kilde: Egne beregninger på baggrund af tal fra PMP Strategy, KODA, IFPI, Gramex, MPO, Musikforlæggerne og Finansministeriet.

Risiko for omsætningstab på 6,9 mia. kr. frem mod 2030

Fuldt AI-genereret musik kan potentielt erstatte en væsentlig andel af omsætningen fra indspillet musik i Danmark. Figuren til højre viser, hvordan øget brug af fuldt AI-genereret musik over tid kan forventes at påvirke omsætningen i den danske musikindustri.

Vores fremskrivning viser, at i en situation uden øget udbredelse af fuldt AI-genereret musik, der vil omsætningen fra indspillet musik vokse fra knap 6,4 mia. kr. i 2024 til 7,2 mia. kr. (2025-priser) i 2030.

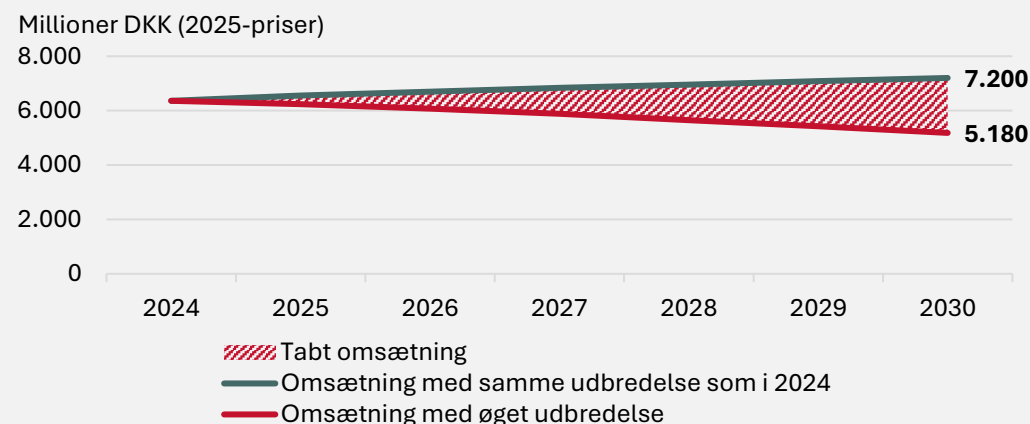
Hvis udbredelsen af fuldt AI-genereret musik omvendt øges som forventet, forventes omsætningen fra indspillet musik at falde til ca. 5,2 mia. kr. (2025-priser) i 2030.

De danske musikskabere står således over for at tabe 28 pct. af omsætningen fra indspillet musik i 2030 som følge af fuldt AI-genereret musik. Det svarer til ca. 2 mia. kr. (2025-priser).

Ser man på hele perioden fra 2024 og frem til 2030, forventes øget brug af fuldt AI-genereret musik at medføre et akkumuleret omsætningstab på 6,9 mia. kr. (2025-priser).

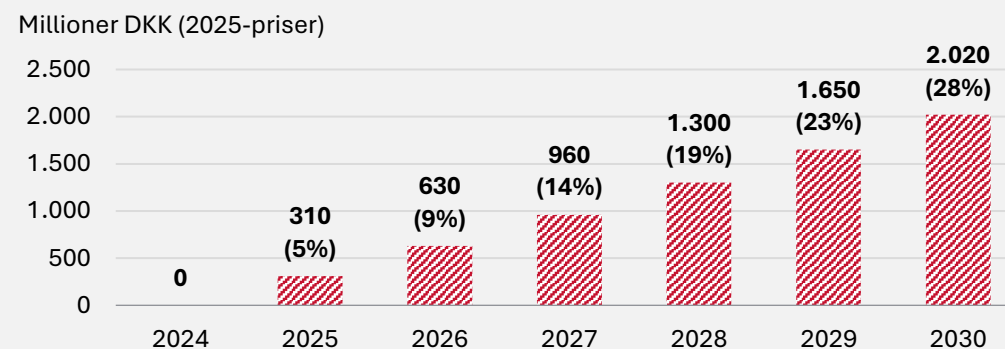
I fravær af politisk og markeds-mæssig indgriben, står den danske musikindustri således over for en betydelig udfordring de kommende år.

Udvikling i omsætning fra indspillet musik, med øget udbredelse af fuldt AI genereret musik, og samme udbredelse som i dag



6,9 mia. kr.
i akkumuleret
omsætningstab
(2024-2030)

Omsætningstab fra øget brug af fuldt AI-genereret musik



Note: Omsætningstal er i 2025-priser og er korigeret for inflationsforventningerne frem mod 2030. Tallene er rundet af til nærmeste 10 mio. kr. Musikskaberne betragtes her som alle traditionelle led, der tjener penge på indspillet musik.

Kilde: Egne beregninger på baggrund af tal fra PMP Strategy, KODA, IFPI, Gramex, MPO, Musikforlæggerne og Finansministeriet.

Metodebilag

I vores beregninger ser vi på, hvordan ændringer i udbredelsen af fuldt AI-genereret musik fra 2024 til 2030 kan forventes at påvirke omsætningen i den danske musikindustri frem mod 2030.

Først opgør vi de såkaldte kannibaliseringssrater, og dernæst opgør vi den del af den danske musikomsætning, som helt eller delvist er i risiko for at blive erstattet af fuldt AI-genereret musik.

KANNIBALISERINGSSRATER

En kannibaliseringssrate er her et udtryk for, hvor stor en del af omsætningen, der kan forventes at gå tabt, når menneskeskabt musik erstattes af fuldt AI-genereret musik.

De anvendte kannibaliseringssrater stammer fra PMP Strategys rapport for CISAC i 2024. Tallene er blevet valideret med øvrig international litteratur, særligt en opgørelse for det tyske og franske marked (Goldmedia for SACEM og GEMA (2024): *AI and Music*).

Kannibaliseringssraterne opgøres på fire hovedområder:

- **Digital (30 pct.):** Musik, der kan afspilles på fx mood-playlister på streamingtjenester eller på sociale medier.
- **TV & Radio (22 pct.):** Musik, der kan bruges til baggrunds-, underlægnings- og intromusik til tv, film og radio, gælder også VOD.
- **Baggrund (21 pct.):** Musik, der afspilles offentlige steder (fx storcentre, restauranter og butikker).
- **CD & Video (21 pct.):** Musik, der er produceret til fx videospil.

Raterne er opgjort frem til 2028. I dette notat anvendes de som kannibaliseringssraterne i Danmark i 2030. Da brugen af fuldt AI-genereret musik forventes at udvikle sig hastigt de kommende år, vil de anvendte rater for 2028 formentligt være et underkantsskøn for de faktiske kannibaliseringssrater i Danmark i 2030.

HBS ECONOMICS

DANSK MUSIKOMSÆTNING

Med udgangspunkt i tal fra KODA, IFPI, Gramex, MPO (Musikproducenternes Forvaltningsorganisation) og Musikforlæggerne har vi opgjort omsætningen fra indspillet musik i Danmark. På baggrund af denne opgørelse er de områder, der (delvist) kan erstattes af fuldt AI-genereret musik, udvalgt. Omsætningen er herefter opdelt efter de samme fire hovedområder som i PMP Strategys rapport.

De nyeste tal for den danske musikomsætning er i udgangspunktet fra 2024. I enkelte tilfælde er de nyeste tal fra mellem 2020 og 2023. Musikomsætningen er fremskrevet til 2030-niveau på baggrund af udviklingen fra 2015 til 2024 for hver enkelt delkomponent. For enkelte delkomponenter er omsætningen for 2024 ikke tilgængelig, og her er der således fremskrevet på baggrund af udviklingen i en kortere periode.

Delkomponenterne er derefter summeret til de fire hovedområder. Omsætningstallene er korrigeret til 2025-niveau på baggrund af forventningerne til udviklingen i forbrugerpriserne i Finansministeriets mellemfristede fremskrivning (Finansministeriet (Februar 2025): *Opdateret mellemfristet forløb*).

OMSÆTNINGSTAB SOM FØLGE AF FULDT AI-GENERERET MUSIK

Det forventede omsætningstab som følge af udbredelsen af fuldt AI-genereret musik er derved beregnet på baggrund af de relevante musikomsætningsbidrag og kannibaliseringssraterne. Den præcise opgørelse af de fire hovedområder i undersøgelsen fra PMP Strategy kendes ikke. Den danske musikomsætning er derved tilpasset de fire hovedområder med udgangspunkt i beskrivelserne i undersøgelsen fra PMP Strategy. Der findes ikke en universel opdeling af delkomponenterne, og der er således foretaget en vurdering af, hvordan omsætningen bedst tilpasses. Fx dækker Digital kun over selvstændig musik, mens digitale videoelementer hører til TV & Radio-kategorien (Gælder fx video on demand (VOD)).



HBS ECONOMICS er et samfundsøkonomisk konsulenthus, som skaber konkret og brugbar viden til vores kunder. Det gør vi ved at levere analyser af høj økonomifaglig kvalitet med et skarpt øje for den kontekst, analyserne indgår i, og formidlet i et klart og letforståeligt sprog.

I samarbejde med vores kunder skaber vi et stærkt og fagligt velfunderet vidensgrundlag, som kan understøtte beslutningsprocesser, skabe forandringer og sætte dagsordener i den brede offentlighed.

Vi er blandt landets førende eksperter i anvendte økonomiske og statistiske metoder og har dyb policy-indsigt på bl.a. arbejdsmarkeds-, erhvervs- og velfærdsområdet.

STRANDGADE 27B, 3. SAL
1401 KØBENHAVN K
WWW.HBSECONOMICS.DK
INFO@HBSECONOMICS.DK