

BRANCHE BAROMETER

2014

DANSKE INDHOLDS- PRODUCENTER

FILM, TV &
COMPUTERSPIL



1. BAGGRUND OG FORMÅL	3
2. KONKLUSIONER	4
3. METODE	5
4. OM SELSKABERNE	6
4.1 FORDELING AF VIRKSOMHEDER PÅ HOVEDFORRETNINGSOMRÅDER	6
4.2 AFLEDTE FORRETNINGSOMRÅDER	7
5. ØKONOMIEN I SELSKABERNE	11
5.1 TRUSSELSNIVEAU	11
5.2 OMSÆTNING	13
5.3 IND TJENING	14
5.4 UDFORDRINGER FOR VÆKST	16
6. OM VIRKSOMHEDERNES ORGANISATION	17
6.1 ANTAL FASTANSATTE	17
6.2 REKRUTTERING	19
6.3 KØNSFORDELING OG ARBEJDSMILJØ	21
7. OM VIRKSOMHEDERNES STRATEGI	23
7.1 DIGITALISERING	24
7.2 INNOVATION	25
8. INTERNATIONALISERING	28
9. KAPITAL	30
9.1 PROJEKTFINANSIERING	30
9.2 FORRENTNING	31
10. BRANCHENS UDVIKLING	33

1. Baggrund og formål

Denne rapport har til formål at undersøge de danske indholdsproducenter på virksomhedsniveau og kortlægge stemningen i branchen lige nu sammenholdt med de foregående år. Undersøgelsen er foretaget i sensommeren 2014 og spørger til branchens udvikling det foregående år, altså sommer 2013 - sommer 2014. Fokus er på virksomhedernes økonomi, strategi og organisering samt på producenternes forventninger til fremtiden.

De kreative audiovisuelle erhverv, så som film, tv og computerspil, er vigtige elementer i fremtidens danske økonomi. Samtidig er det erhverv, som netop nu er påvirkede af forandrede markedsvilkår på baggrund af digitaliseringen, som for nogle virksomheder udgør en trussel og for andre en mulighed.

De audiovisuelle brancher udgøres af mange forskellige selskaber, små som store, kommercielle og mindre kommercielle spillere, samt forskellige forretningsområder. Rapporten omfatter disse bredt: både film, tv og computerspilbrancherne.

Branchebarometeret ændrer sig fra år til år, og hvert år tilføjes nye spørgsmål til barometeret. I år spørges som noget nyt ind til kønsfordelingen og arbejdsmiljøet i virksomhederne.

Rapporten er disponeret på følgende måde:

- I kapitel 2 præsenteres rapportens hovedkonklusioner
- I kapitel 3 beskrives den anvendte metode
- I kapitel 4 beskrives de undersøgte virksomheder
- I kapitel 5 fremlægges undersøgelsens resultater i forhold til økonomiske nøgletal
- I kapitel 6 beskrives resultater i forhold til organisation
- I kapitel 7 fremlægges respondenternes svar om strategi
- I kapitel 8 tages temperaturen på virksomhedernes internationalisering
- I kapitel 9 præsenteres resultater omhandlende kapital og projektf finansiering
- I kapitel 10 opsummeres producenternes forventninger i forhold til brancheudviklingen

2. Konklusioner

Virksomhederne oplever stadig **et højt trusselsniveau**, og omkring halvdelen af selskaberne har været økonomisk truet det forgangne år. Dog er tallet faldet fra 56% sidste år til 51% i år. Det gælder på tværs af film-, tv- og computerspilbranchen.

Færre af virksomhederne har oplevet en indtjeningsvækst det seneste år. 43% af virksomhederne har haft en vækst i indtjeningen. Dette gælder især for tv- og computerspilbranchen og i mindre grad for filmbranchen.

Brancherne udgør kontinuerligt en såkaldt "hit or miss" industri, hvor enkelte succesfulde projekter skal opveje for tab på flertallet af projekter. Samlet set er der ligesom i 2013 **19% af virksomhederne, som har fået forrentet virksomhedens investering i alle de projekter**, virksomheden har beskæftiget sig med det seneste år. I computerspilbranchen er tallet dog steget væsentligt fra 12% til 23%.

Sidste års analyse viste, at hele 70% af virksomhederne i brancherne har afledte forretningsområder. Tendensen er lettere stigende, og i år har **74% af virksomhederne afledte forretningsområder**, og 41% er økonomisk afhængige af disse. Områderne dækker over alt, som ikke er produktion af nyt indhold, og gælder områder fra postproduktion til konsulentbistand.

Udviklingen inden for adgang til projektf finansiering går stadig i den forkerte retning. Sidste år mente størstedelen af film- og tv-branchen, omkring 70%, at adgangen til projektf finansiering var vanskeligere end året inden. I computerspilbranchen derimod mente 70% enten, at adgangen var blevet bedre eller at den holdt samme niveau. I år mener omkring **60% af film og tv-branchen, at det i 2014 er blevet endnu vanskeligere**, mens hele 77% af computerspilbranchen, mener at adgangen enten er blevet bedre, eller holder status quo.

Brancherne er stadig internationale, **og 72% af branchens virksomheder har aktiviteter i udlandet, mod 80% sidste år.**

Der er større klarhed omkring betydningen af overgangen til digital distribution end sidste år. I film- og tv-branchen mener 30%, at overgangen til digital distribution gøre det sværere at realisere et overskud, **mens kun 20% mener at den digitale distribution gør det lettere at realisere et overskud.** Resten anvender ikke digital distribution eller har udelukkende opereret på et digitalt marked, og mærker derfor ingen overgang. Sidstnævnte gælder i høj grad computerspilvirksomhederne.

Brancherne har en forholdsvis **ligelig kønsfordeling** – bortset fra computerspilsbranchen, hvor halvdelen af selskaberne består af 100% mænd og yderligere 11% har under 10% kvinder ansat. Til gengæld er det i computerspilsbranchen, at arbejdsmiljøet opfattes bedst – her synes 34%, at arbejdsmiljøet **altid** er fysisk, socialt og psykisk sundt, mens tallet i film og tv er henholdsvis 19 og 17%. **Langt størstedelen på tværs af brancher, svarer at der er perioder med stress, men at miljøet overordnet er fysisk, socialt og psykisk sundt.** Kun 3% mener, at arbejdsmiljøet er usundt.

Brancherne arbejder i tæt tilknytning til offentlige organisationer såsom Det Danske Filminstitut, Public-service-kanalerne, ministerier, væksthuse og lign. **61% af virksomhedere baserer i nogen grad, i høj grad eller i meget høj grad deres forretning på offentlig støtte eller offentlige kunder.**

3. Metode

Branchebarometeret er designet af Producentforeningen, og selve undersøgelsen er udført af Megafon i perioden 2. september til 15. september 2014. Undersøgelsen er gennemført som en internetundersøgelse, dvs. et online spørgeskema.

Deltagerne i undersøgelsen er direktørerne for de danske indholdsproducerende virksomheder inden for film, tv og computerspil. Producentforeningen har forsynet Megafon med lister over indholdsproducenter, og respondenterne er herefter blevet kontaktet af Megafon. Listerne over indholdsproducenter er baseret på de virksomheder, som er blevet identificeret som kernevirksomheder i rapporten "Danske indholdsproducenter i tal – film, tv og computerspil 2013".

Den samlede population for undersøgelsen består af 525 respondenter, hvoraf 134 udfyldte spørgeskemaet. Dette svarer til en gennemførelsesprocent på 25,5%, hvilket er tilfredsstillende for denne slags undersøgelser. Det er Megafons vurdering, at de gennemførte 134 besvarelser er et passende antal til at give tilstrækkelig statistisk sikkerhed for de opnåede resultater.

Selskaberne blev i første spørgsmål bedt om at identificere deres hovedforretningsområde som enten tv, film eller computerspil, og resultaterne i denne rapport vil blive præsenteret ud fra denne opdeling. De selskaber, som har opgivet "andet" som hovedforretningsområde er blevet frasorteret i denne rapport efter en analyse af virksomhederne. Selskaberne blev også bedt om at opdele deres aktiviteter på undergrupper som for eksempel "dokumentarfilm" eller "tv-drama". På grund af de meget små delmængder er der ikke foretaget yderligere beregninger på dette grundlag, da den statistiske usikkerhed ville blive for høj. Derfor indgår opdelingen heller ikke i rapporten.

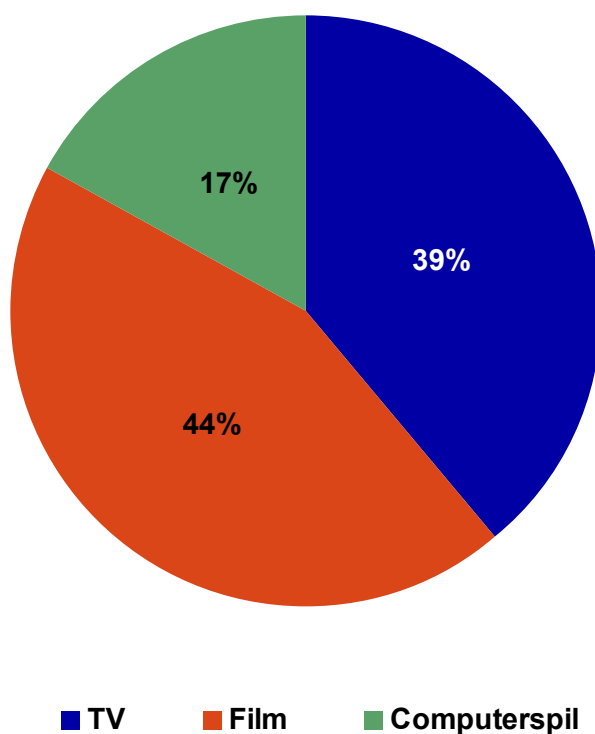
Som en del af branchebarometeret spurgte vi ind til virksomhedernes økonomiske nøgletal. Tallene er ikke udtryk for regnskabsmæssige sandheder, men er derimod skøn gennemført af de adspurgte respondenter. Der er således en vis usikkerhed om, hvorvidt disse tal svarer til den faktiske økonomiske udvikling. Dette er dog ikke et problem, da målsætningen netop har været at kortlægge producenternes opfattelse af situationen.

4. Om selskaberne

I det følgende præsenteres de tre forskellige brancher, som er grundlaget for analysen, og deres afledte forretningsområder.

4.1 Fordeling af virksomheder på hovedforretningsområder

I alt har 134 selskaber deltaget i undersøgelsen. De fordeler sig som følger på de tre hovedforretningsområder film, tv og computerspil. Denne fordeling følger omsætningsfordelingen i branchen ifølge "Danske indholdsproducenter i tal 2013". (Filmbranchen inkl. reklamefilm 45%, tv-branchen 35% og computerspilbranchen 20%).

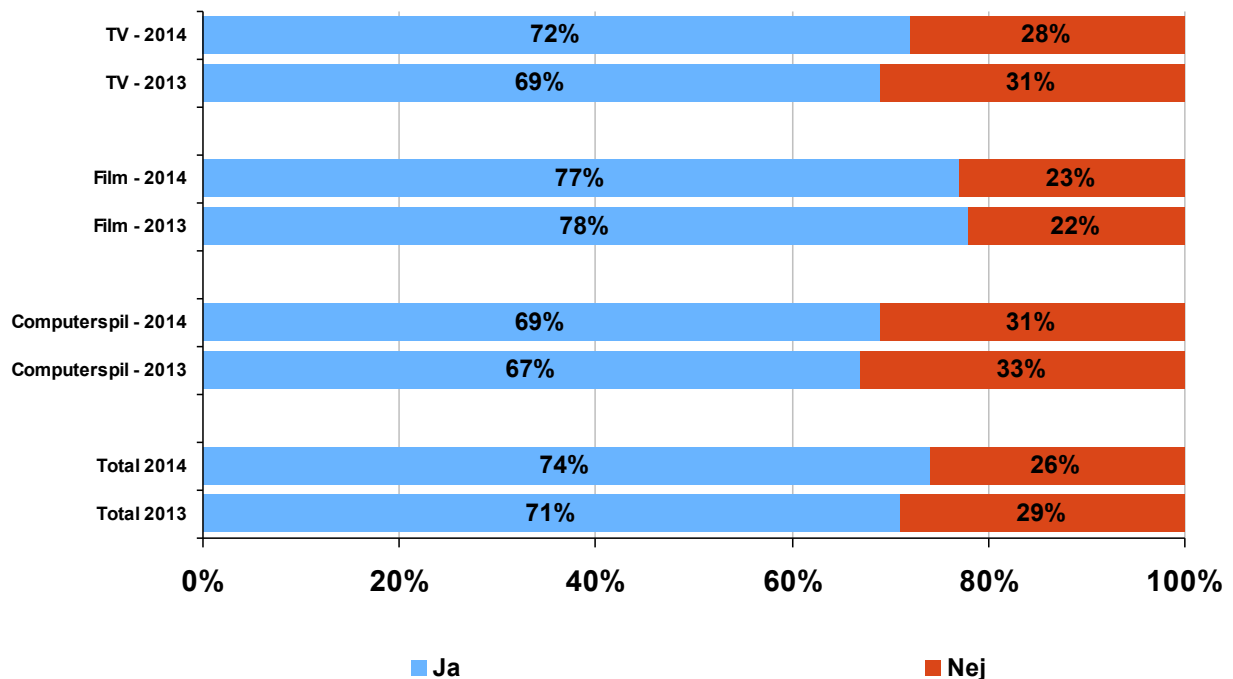


4.2 Afledte forretningsområder

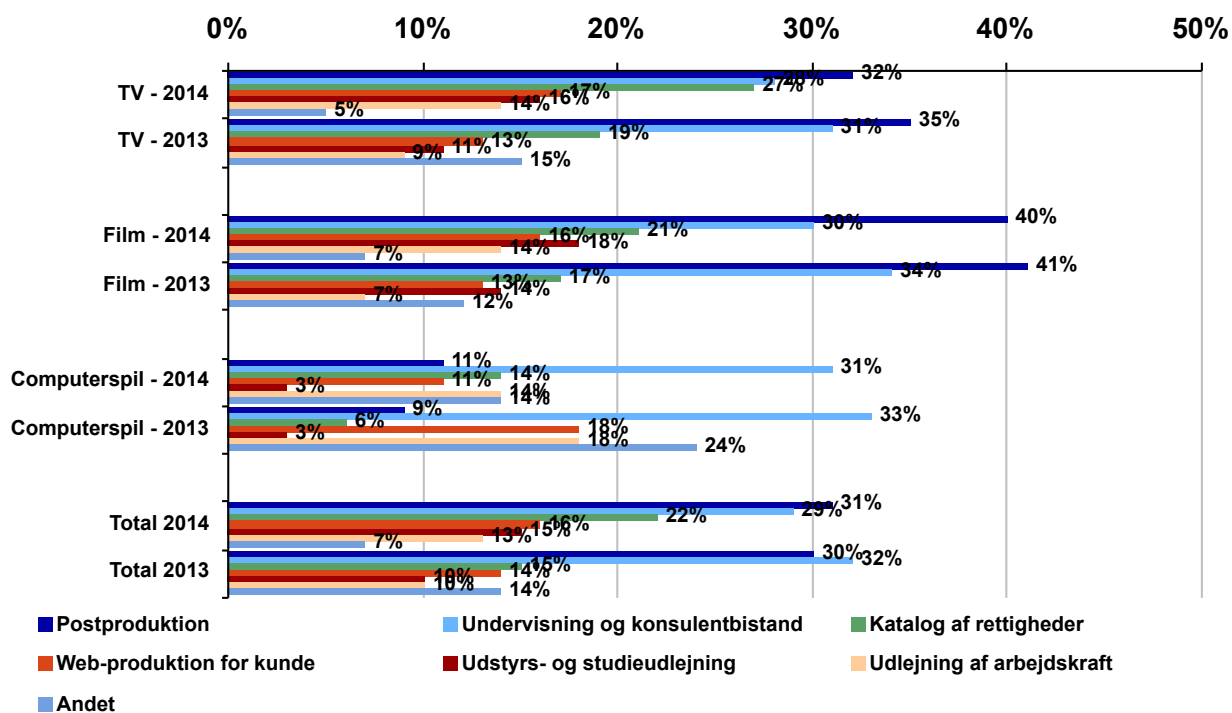
Sidste år viste undersøgelsen, at siloerne brancherne imellem var ved at blive nedbrudt, idet nogle af film- og tv-producenterne var begyndt at producere computerspil. Denne udvikling gælder stadig, men den er ikke udpræget i vækst.

Det er generelt et usikkert marked at producere film, tv og computerspil i (hvilket også vil fremstå senere i rapporten), og derfor kan det for virksomhederne være nødvendigt at diversificere forretningsmodellen. Det er således også flertallet af produktionsselskaber, faktisk hele 74%, der udover deres hovedforretningsområde har afledte forretningsområder. Disse kan eksempelvis være aktiviteter, hvor virksomhederne teknisk servicere øvrige selskaber eller hvor virksomhederne generer indtjening på de led af værdikæden, der følger efter produktion. Det kan også være udlejning af medarbejderes eller ejerleders kompetencer på konsulentvilkår eller øvrige afledte aktiviteter.

02a-1. Har I afledte forretningsområder udover selve produktionen? ’



02a-2. Hvilke afledte forretningsområder udover selve produktionen har I?

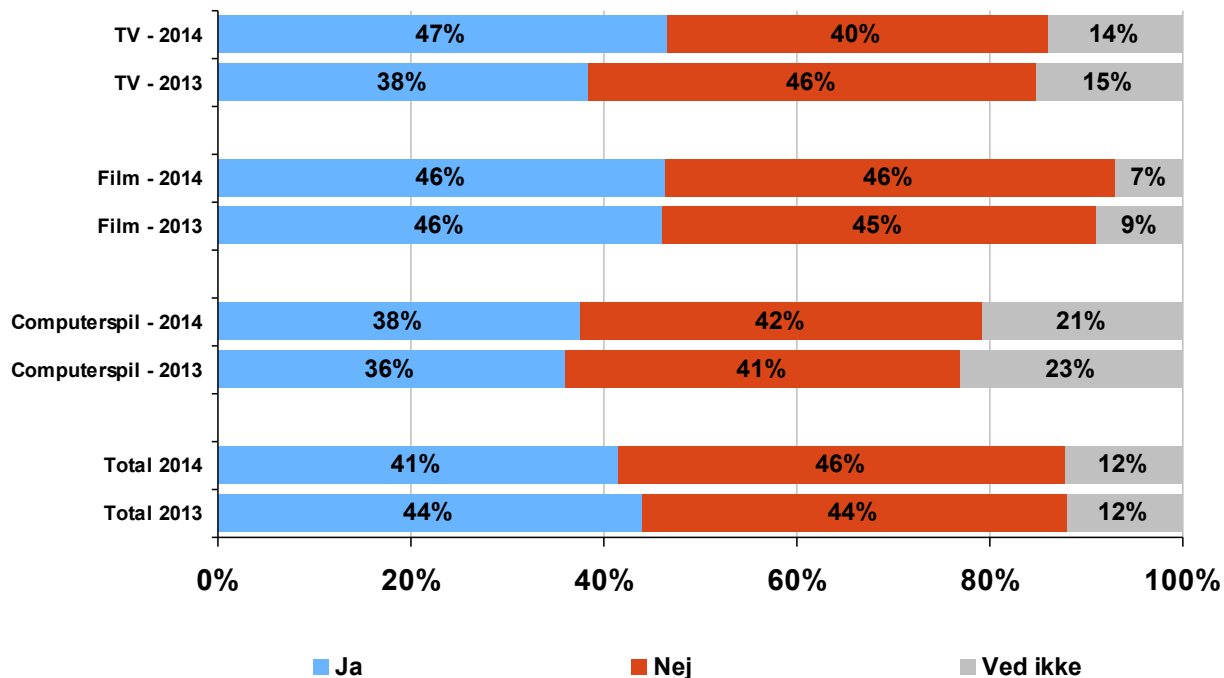


Ovenstående graf viser, at der er stor variation delbrancherne imellem. Film- og tv-branchen ligner hinanden meget, mens computerspilbranchen skiller sig mere ud, når det gælder typen af afledte forretningsområder. Dette skyldes sandsynligvis, at film og tv-brancherne er mere udstyrsbaserede og produktionsprocessen mere opdelt, mens computerspilbranchens produktion primært baseres på menneskelige ressourcer.

I film- og tv-brancherne udgør postproduktion en indtjening for hhv. 40 og 32% af de virksomheder, der har afledte forretningsområder. Næsten ligeså stor en del af virksomhederne beskæftiger sig med undervisning og konsulentbistand, men også kataloget af rettigheder gør sig gældende.

I computerspilbranchen er det primært konsulentbistand, som bidrager til indtægterne. Dette gælder for 31% af virksomhederne, men også webproduktion for kunder og udlejning af arbejdskraft er indtægtskilder for spilproducenterne.

02b. Ville I have en levedygtig forretning uden dette afledte forretningsområde?

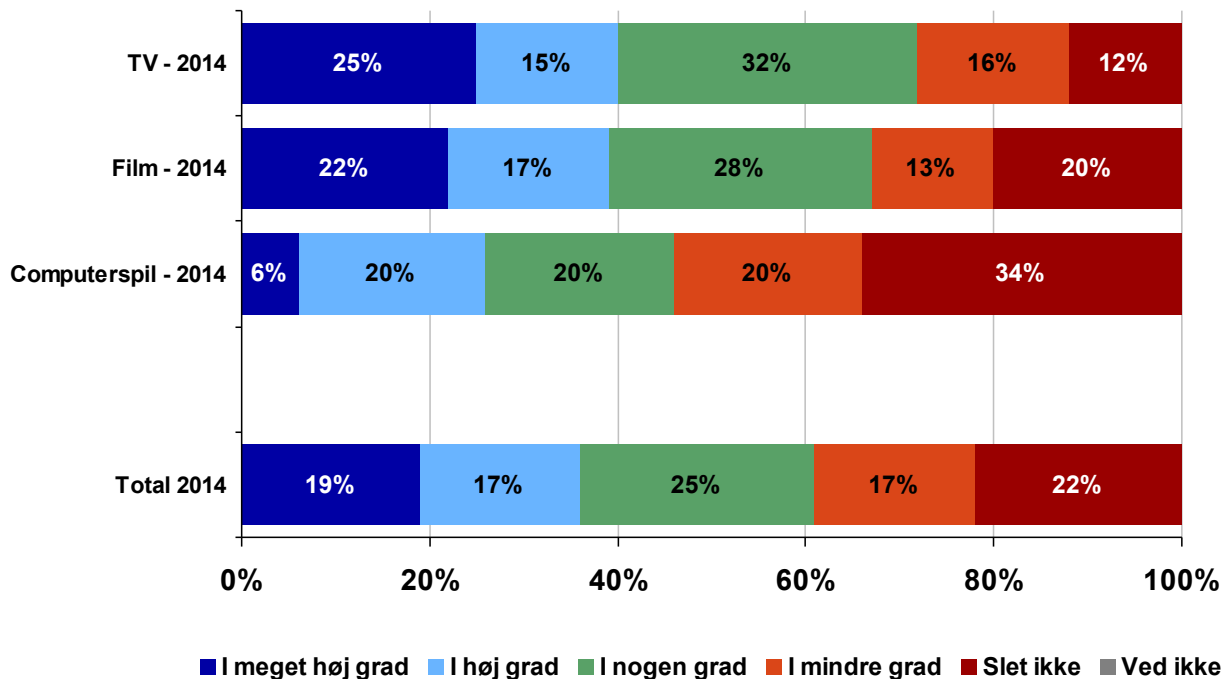


46% af de adspurgte virksomheder svarer, at de ikke ville have en levedygtig forretning uden deres afledte forretningsområde. Dermed står det klart, at en stor andel af producenterne er afhængige af de relaterede forretningsområder, som ligger uden om selve produktionen. På den måde fungerer den IP-baserede film-, tv- og computerspilproduktion som centrifugalkraften i en bredere forretningsportefølje. Det er en lille stigning i forhold til året inden.

Sidste år blev respondenterne spurgt direkte ind til, hvor stor betydning rettighedskataloget havde for virksomhedernes forretning. Dette var lidt mere udbredt i film- og tv-brancherne, men samlet set var og er det kun 26% af virksomhederne, som baserer deres forretning på bagkataloget i 2014.

I år har vi så valgt at spørge ind til indholdsproducenternes afhængighed af offentlig støtte og offentlige kunder.

15f. I hvilken grad baserer I jeres forretning på offentlig støtte og/eller offentlige kunder?



Ikke overraskende er der en højere andel i film og tv-branchen, som baserer sig på støtte og indkøb fra hhv. filminstituttet og DR. Men også i computerspilbranchen er der 46%, som i en eller anden grad baserer deres forretning på offentlig støtte og kunder. Dette vil være støtte fra Filminstituttets spilordning og Nordic Game Program samt enkelte opgaver for offentlige organisationer – eksempelvis inden for digitale læringsmidler og for DR.

5. Økonomien i selskaberne

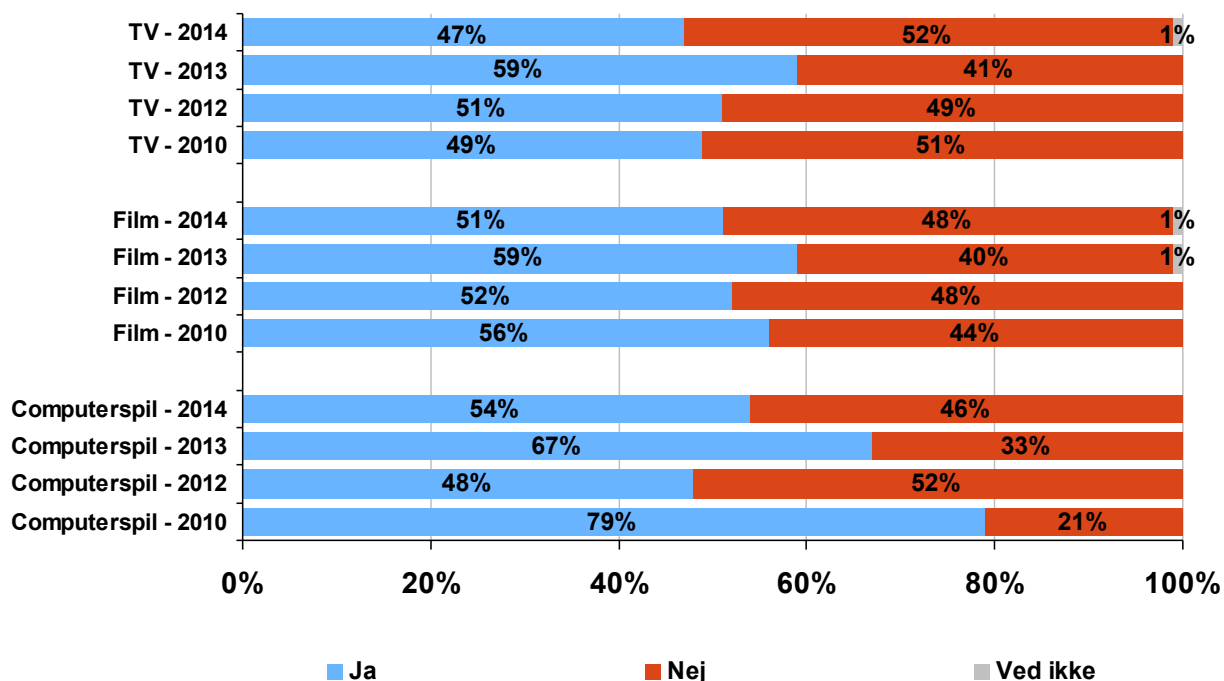
I det følgende præsenteres udviklingen af omsætningen og indtjeningen i det forløbne år, samt forventninger til udviklingen i det kommende år.

5.1 Trusselsniveau

Producenterne oplever stadig et højt trusselsniveau. I gennemsnit på tværs af brancherne har 51% af respondenterne oplevet, at deres virksomhed har været truet. Dette stabile trusselsniveau hen over de sidste tre år er udtryk for en turbulent, hitbaseret branche, hvor virksomhederne åbner og lukker afhængig af finansieringsstrømme og projektsucces.

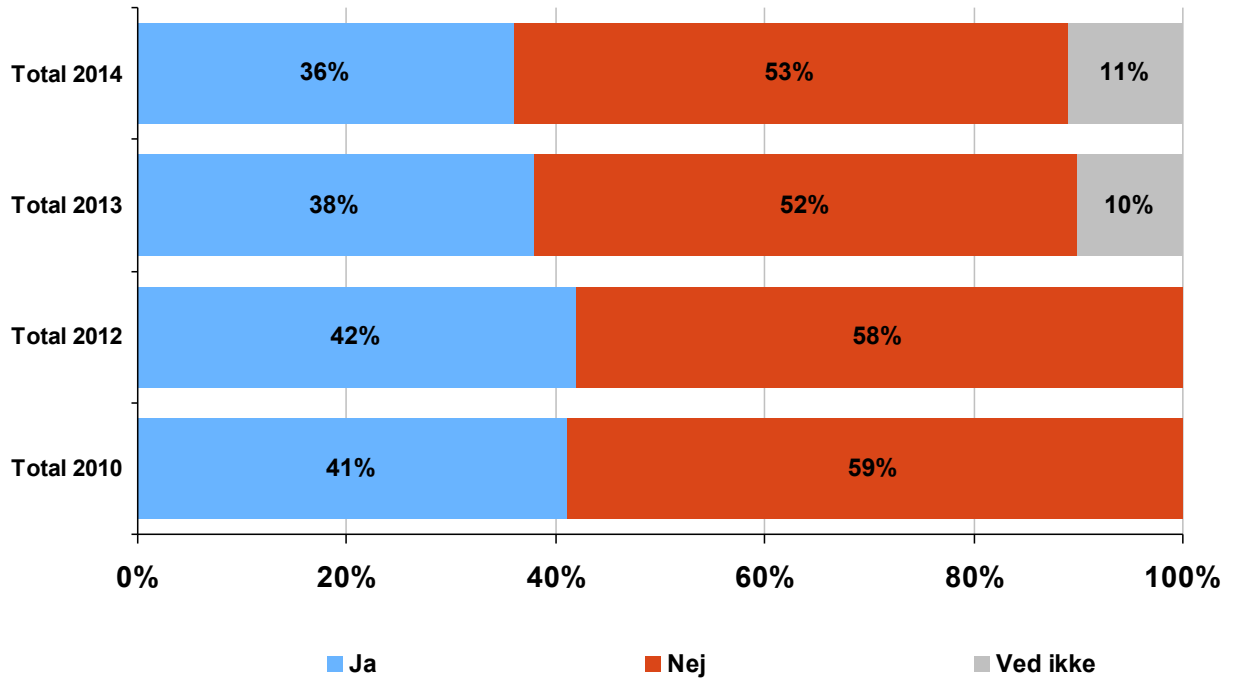
De største udsving ses i computerspilbranchen, hvor virksomhederne har oplevet et meget svingende trusselsniveau i løbet af de fire år.

03a. Har du følt, at din virksomhed har været økonomisk truet sidste år?



Dog gentager tidligere års mønster sig, hvor producenterne er mere positive i vurderingen af næste års virksomhedsøkonomi og deraf følgende trusselsniveau. Dette ses i diagrammet nedenfor, hvor kun 36% vurderer, at deres virksomhed vil blive økonomisk truet dette år.

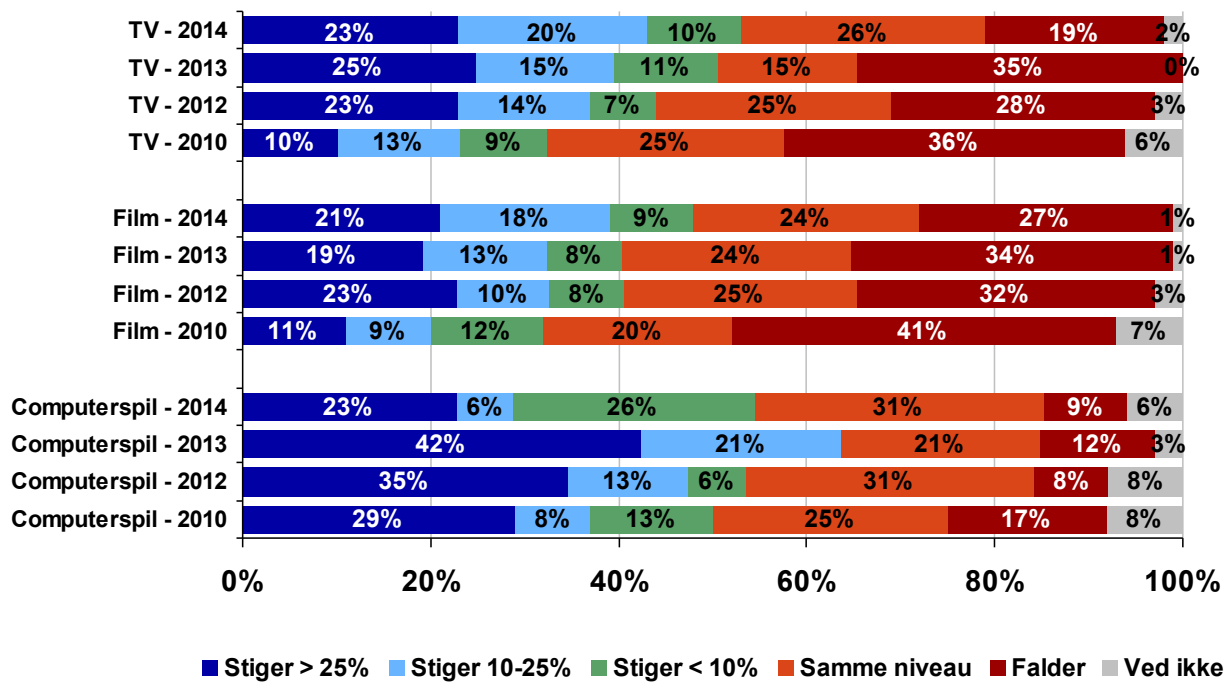
03b. Forventer du at din virksomhed vil blive økonomisk truet dette år?



5.2 Omsætning

Der er optimisme at spore hos tv- og computerspilproducenterne, og i 2014 angiver også filmbranchen mere positive takter – 48% har haft en stigende omsætning.

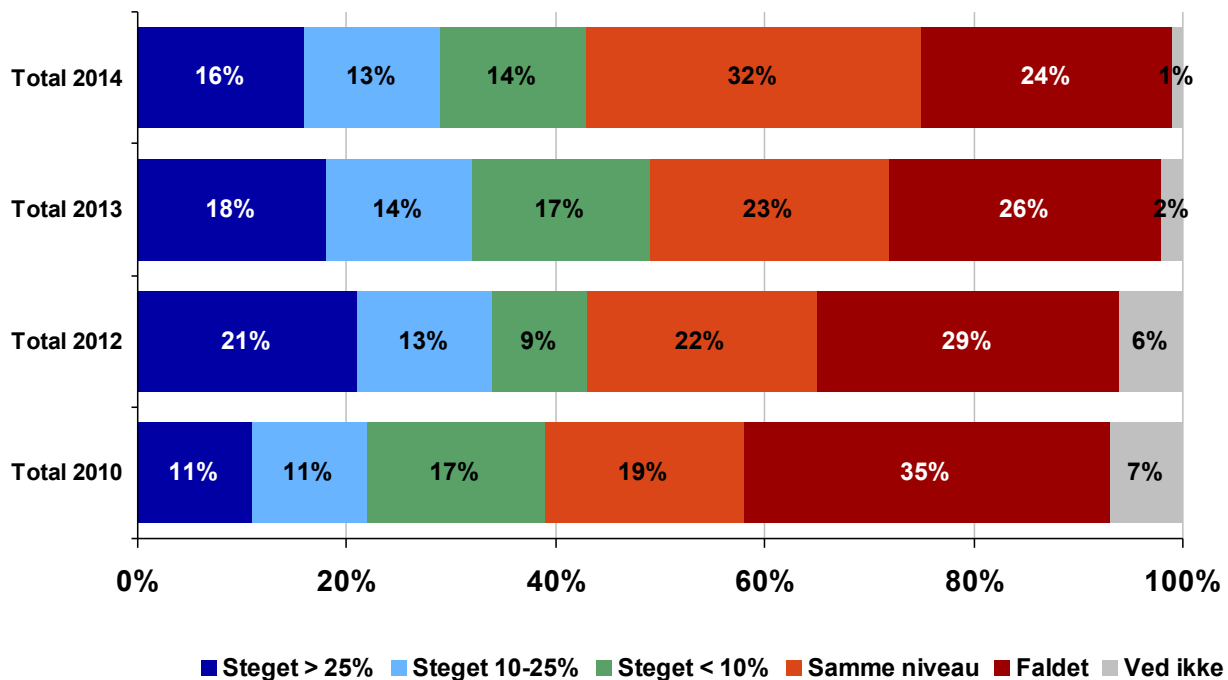
04a. Hvordan har din omsætning udviklet sig det sidste år?

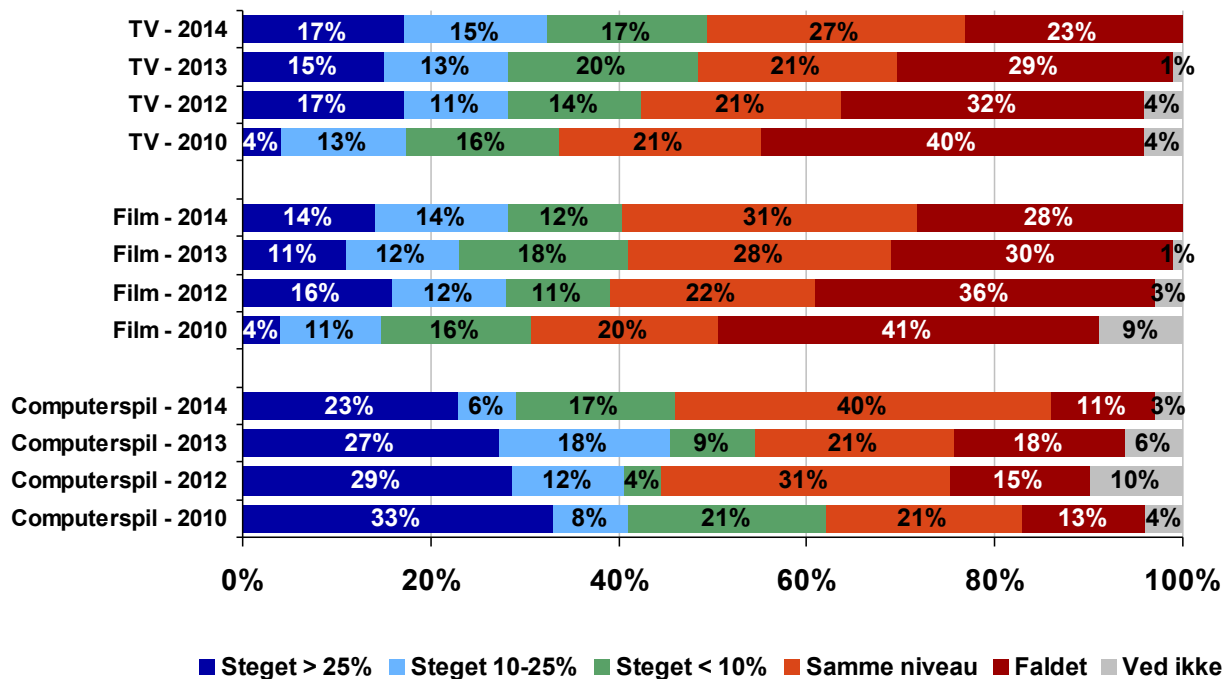


5.3 Indtjening

Bundlinjen er selvfølgelig det vigtigste succesparameter for alle virksomheder. Omsætningsvækst skal gerne omsættes til indtjeningsvækst. Dette er ikke tilfældet for alle virksomheder, og samlet set er det kun 33% af virksomhederne, der har oplevet en vækst i indtjeningen.

05b. Hvordan har din indtjening udviklet sig det sidste år?

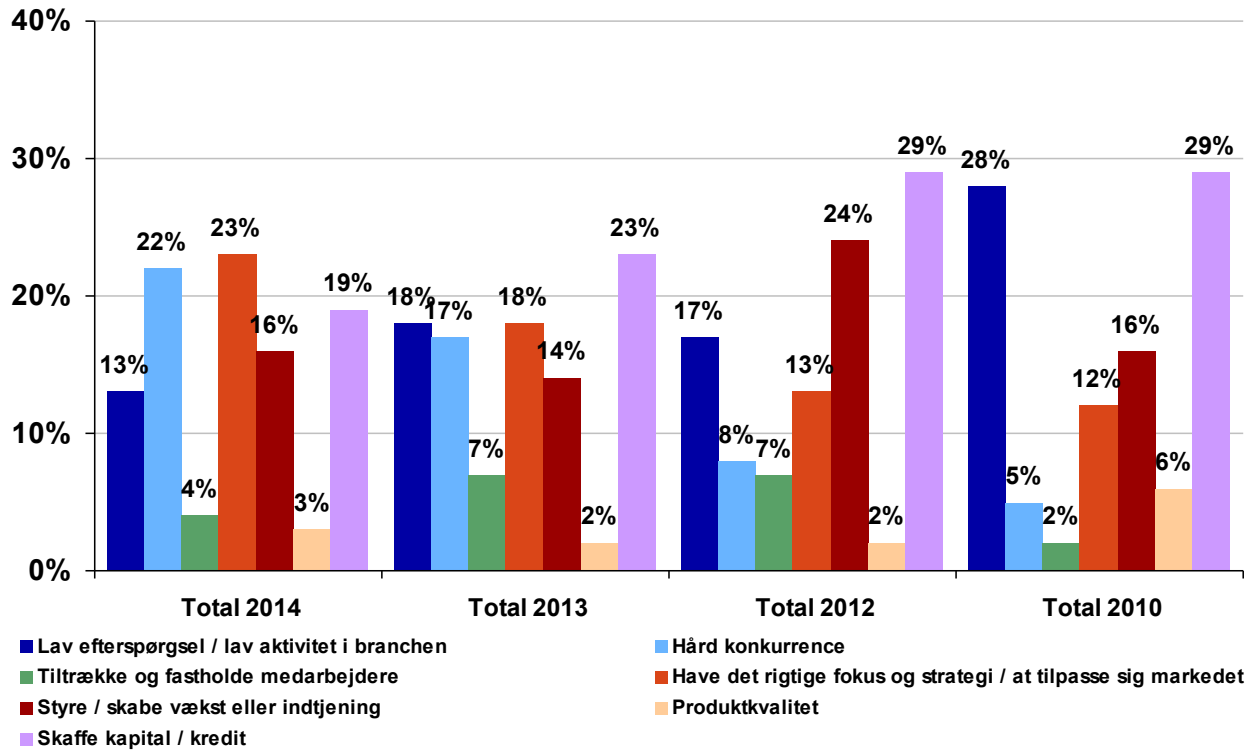




55% af computerspilproducenterne oplever omsætningsvækst, men lidt færre omsætter denne til indtjeningsvækst: nemlig 46%. Dette forhold ligner sidste års, hvor tallene dog var højere i begge spørgsmål. TV-branchen der virkelig har gennemgået en stejl vækstkurve de seneste år, forsætter derudaf. 53% melder om vækst i omsætningen, og 49% har vækst i indtjeningen. I filmbranchen derimod er indtjeningen stagnerende/en smule faldende 40% oplevede indtjeningsvækst mod 41% sidste år.

5.4 Udfordringer for vækst

06a. Hvad har været den største udfordring for vækst sidste år?



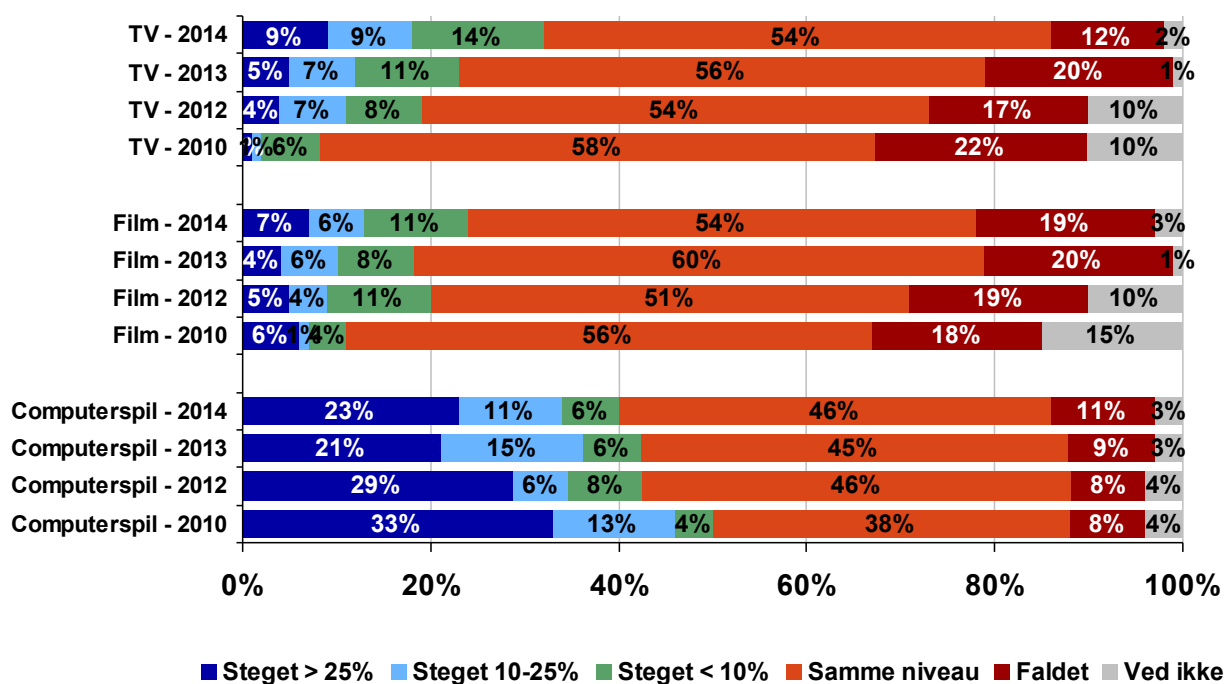
I ovenstående grafer ses delbranchernes oplevelser af de største udfordringer for vækst. Mest interessant er det, at udfordringen med at skaffe kapital/kredit ikke er så fremherskende i virksomhedernes opfattelse som tidligere år.

6. Om virksomhedernes organisation

I rapporten "Danske indholdsproducenter i tal 2013", som baseres på tal fra Danmarks Statistik, kan man se, at udviklingen i niveauet af fastansatte er meget forskellig brancherne imellem. I tv- og spilbrancherne har man de seneste 4 år oplevet en ret kraftig vækst (hhv. 57% og 40% fra 2009 til 2013) i antal fastansatte, mens man i filmbranchen har oplevet en mindre nedgang. En vis andel af denne nedgang i filmbranchen skyldes antagelig, at flere i branchen arbejder freelance og fakturerer produktionsselskabet i stedet for at være lønmodtagere.

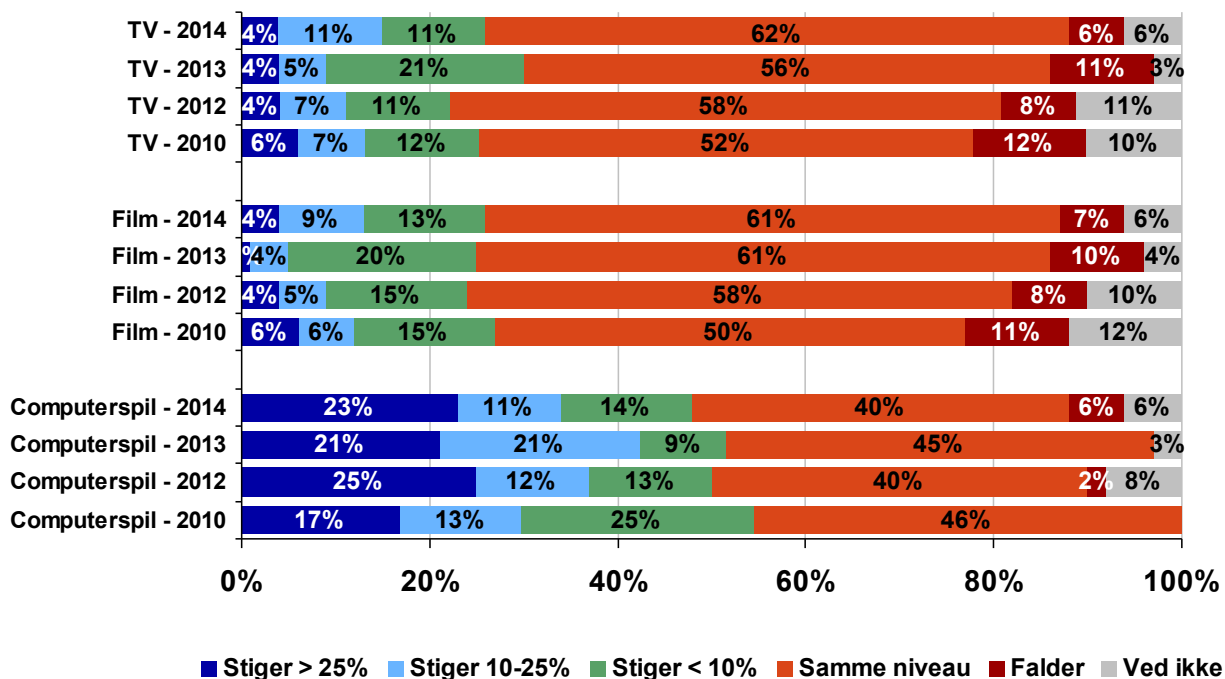
6.1 Antal fastansatte

07a. Hvordan har antallet af fastansatte medarbejdere udviklet sig sidste år?



Når det gælder den relative udvikling fremadrettet, ligner brancherne hinanden lidt mere. Det er dog stadig særligt computerspilbranchens respondenter, der er positive, når det gælder udsigten til at ansætte flere medarbejdere.

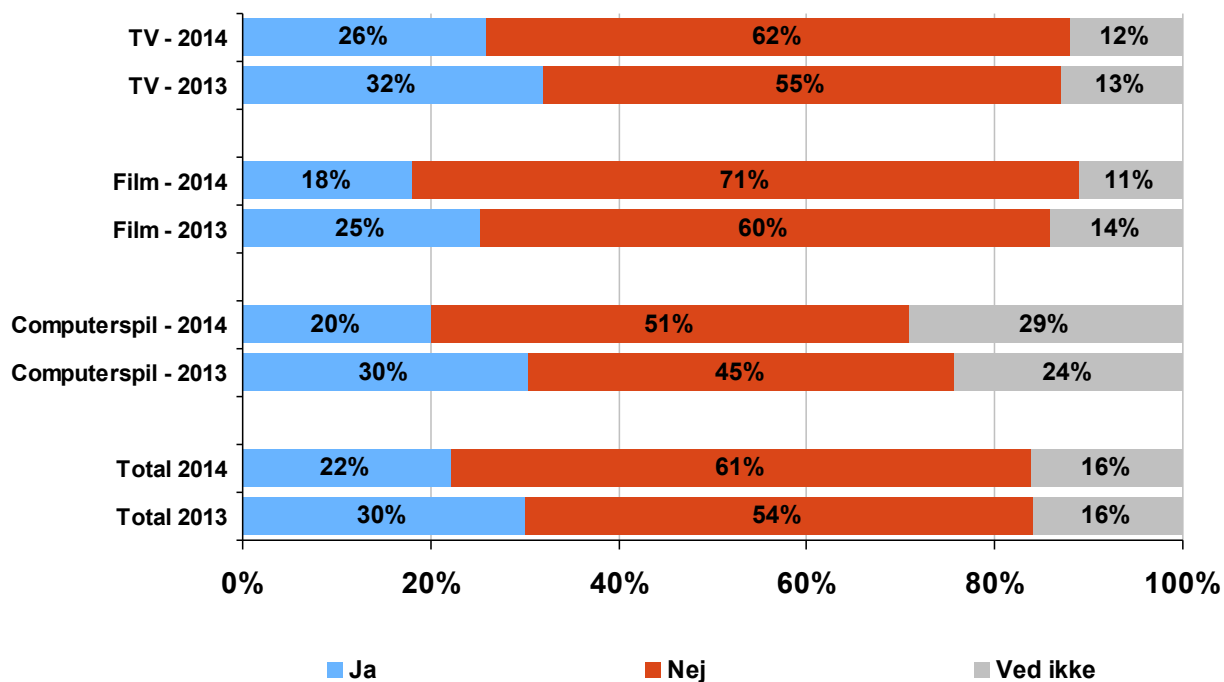
08a. Hvordan forventer du, at antallet af fastansatte medarbejdere kommer til at udvikle sig det næste år?



6.2 Rekruttering

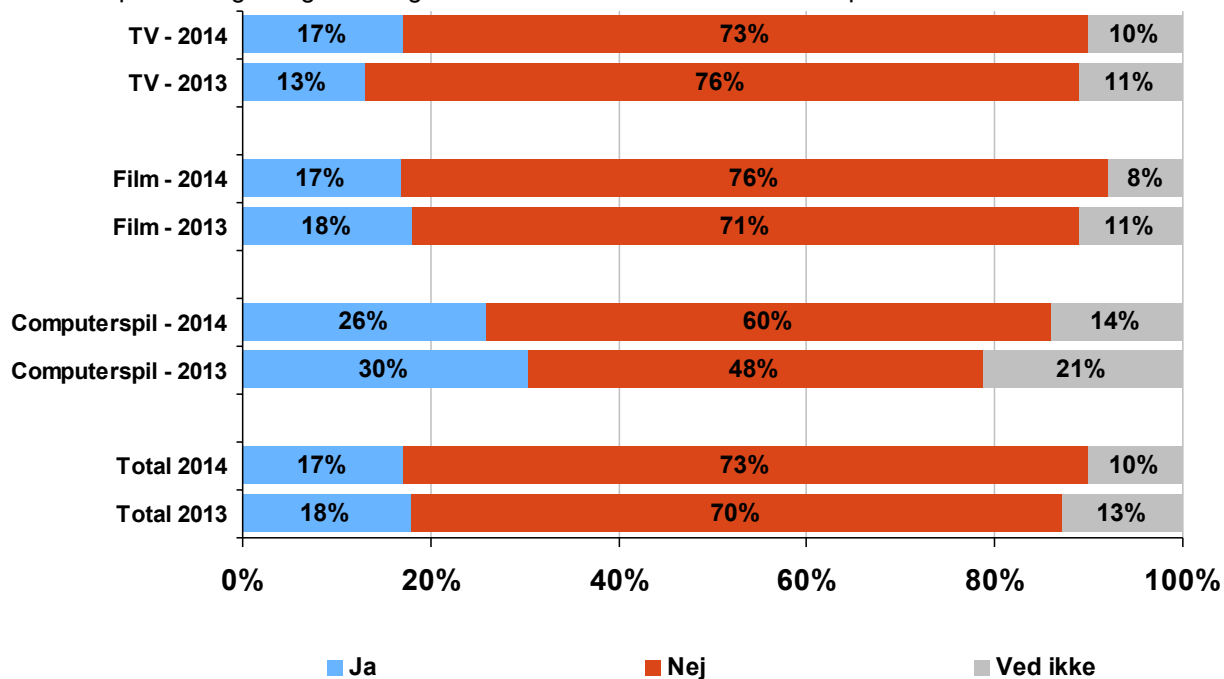
Respondenterne er blevet bedt om at svare på, om det har været vanskeligt at tiltrække attraktive medarbejdere i det seneste år, og desuden om rekrutteringen har været påvirket af eksterne barrierer, som eksempelvis lovgivningsmæssige forhold.

09a. Har det været vanskeligt at tiltrække attraktive medarbejdere i det seneste år?

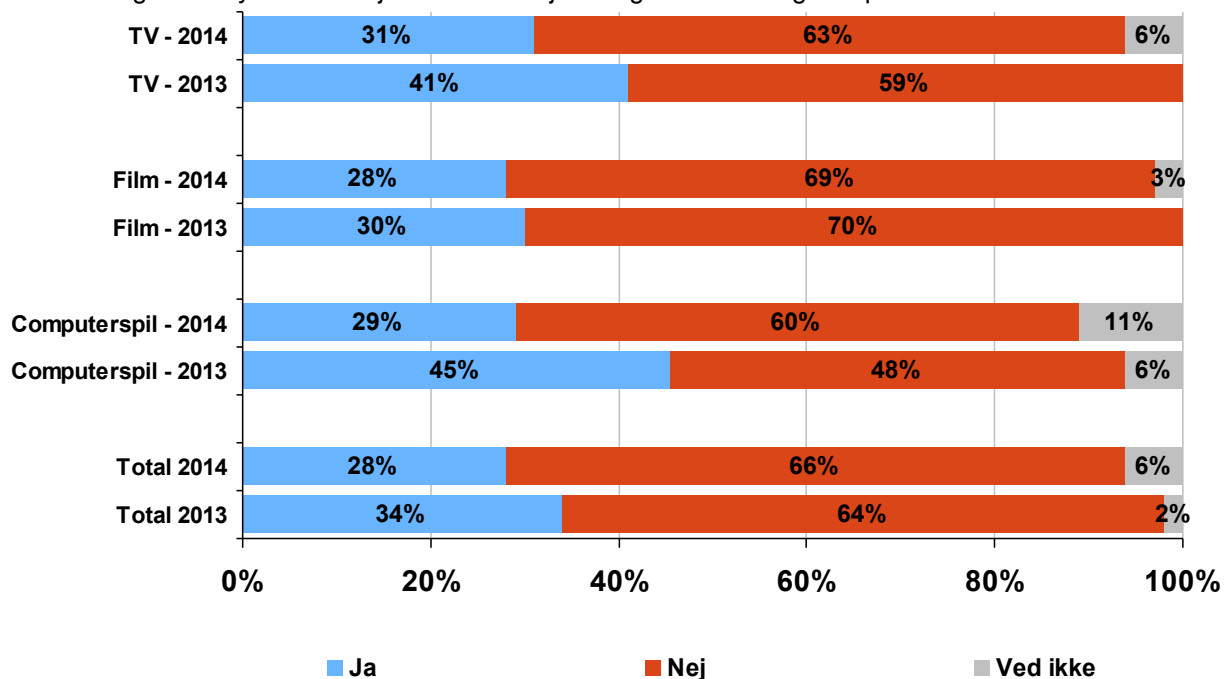


Både i tv-, film- og computerspilbranchen oplever man, at det kan være vanskeligt at rekruttere nye medarbejdere, som har det tilstrækkelige kompetenceniveau. 22% af virksomhederne oplever dette. Nedenfor kan man se, at det delvist skyldes, at virksomhederne oplever lovgivningsmæssige eller andre eksterne barrierer. 26 % af spilproducenternes respondenter peger på eksterne barrierer som årsagen til vanskeligheder med at rekruttere medarbejdere.

09b. Har I oplevet lovgivningsmæssige eller andre eksterne barrierer for optimale ansættelsesforhold?



09c. Har I søgt efter nye medarbejdere uden for jeres eget netværk og kompetencefelt i det seneste år?

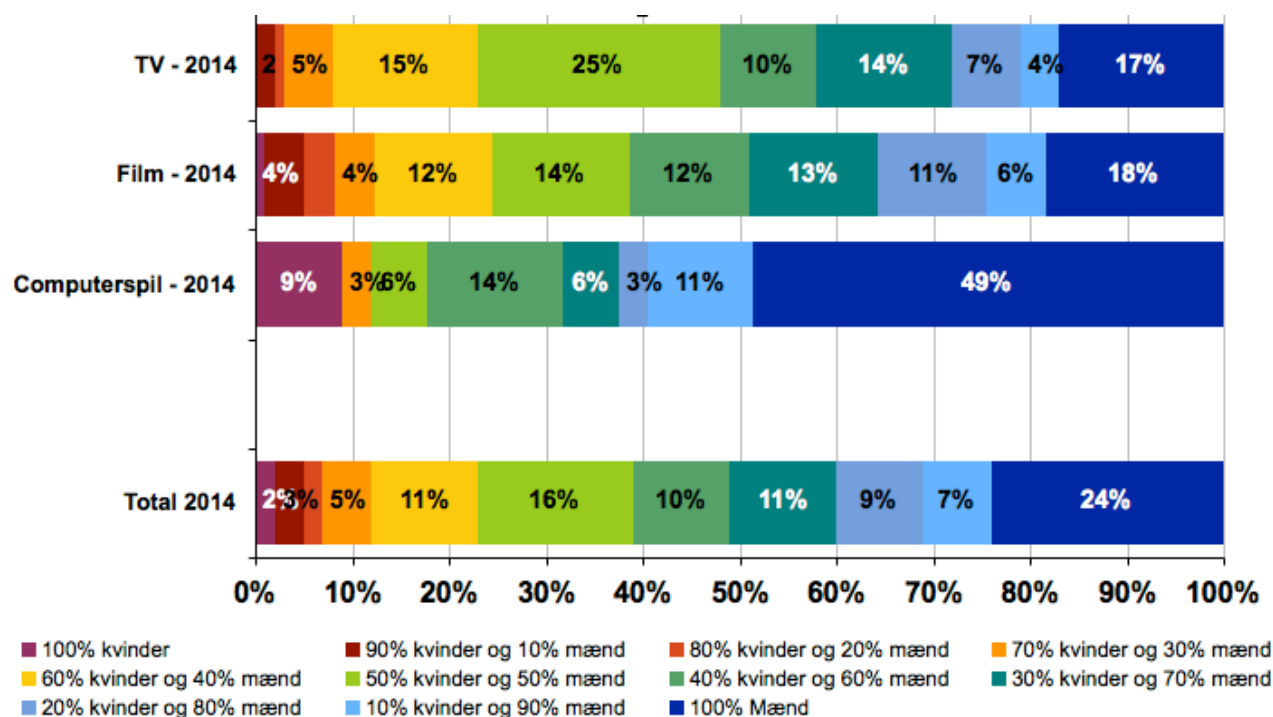


Kun 28% af respondenterne på tværs af brancherne har eftersøgt medarbejdere uden for deres eget netværk og kompetencefelt, hvilket er en forholdsvis lav andel.

6.3 Kønsfordeling og arbejdsmiljø

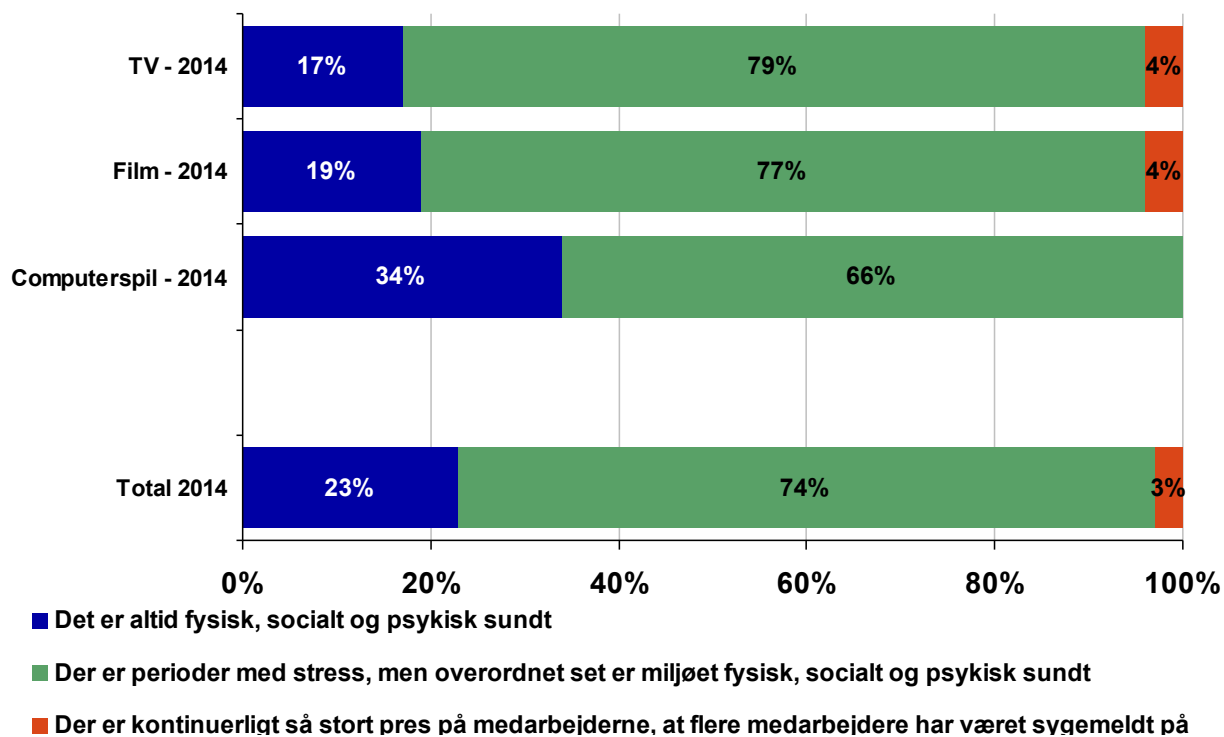
For første gang i år er respondenterne blevet spurgt ind til kønsfordelingen i virksomhederne. Brancherne har en forholdsvis ligelig kønsfordeling med let overvægt af mænd – bortset fra computerspilsbranchen, hvor halvdelen af selskaberne består af 100% mænd og yderligere 11% har under 10% kvinder ansat.

10d. Hvad er kønsfordelingen i medarbejderstaben?



Til gengæld er det i computerspilsbranchen, at arbejdsmiljøet opfattes bedst – her synes 34%, at arbejdsmiljøet altid er fysisk, socialt og psykisk sundt, mens tallet i film og tv er henholdsvis 19% og 17%. Langt størstedelen på tværs af brancher, svarer at der er perioder med stress, men at miljøet overordnet er fysisk, socialt og psykisk sundt. Kun 3% mener, at arbejdsmiljøet er usundt.

10c. Hvad er din oplevelse af arbejdsmiljøet i virksomheden?

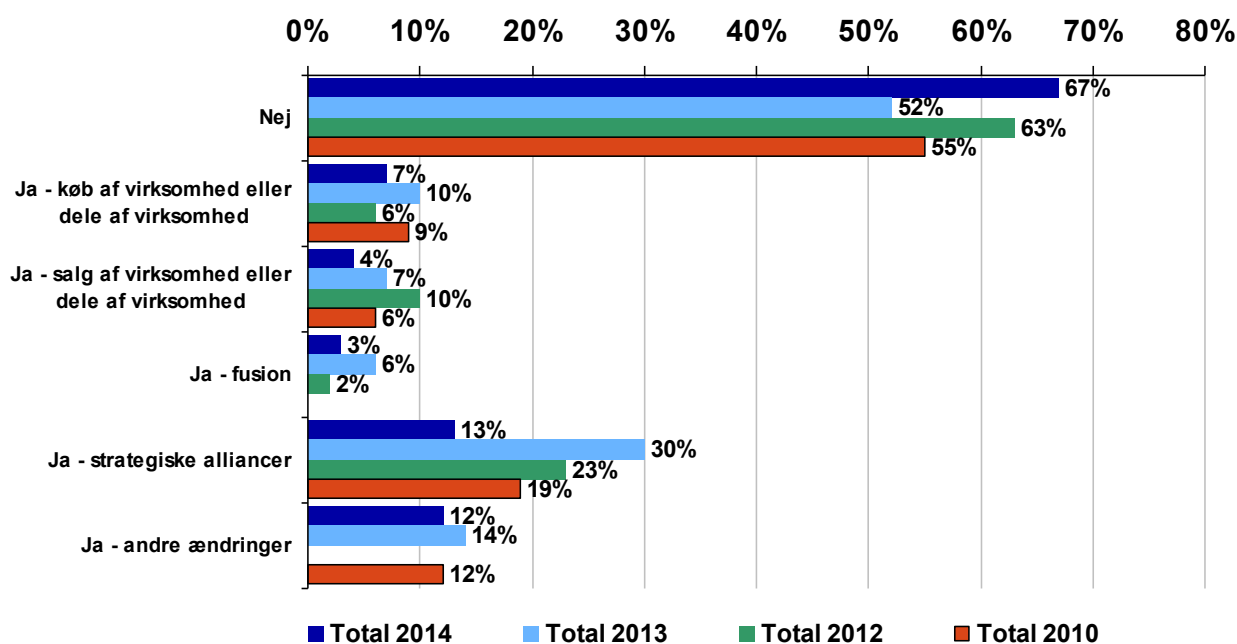


7. Om virksomhedernes strategi

De danske film-, tv- og computerspilproducenter er bevidste om behovet for at tænke strategisk og langsigtet for deres virksomhed. Omkring 50% af virksomhederne har en skriftlig forretningsplan.

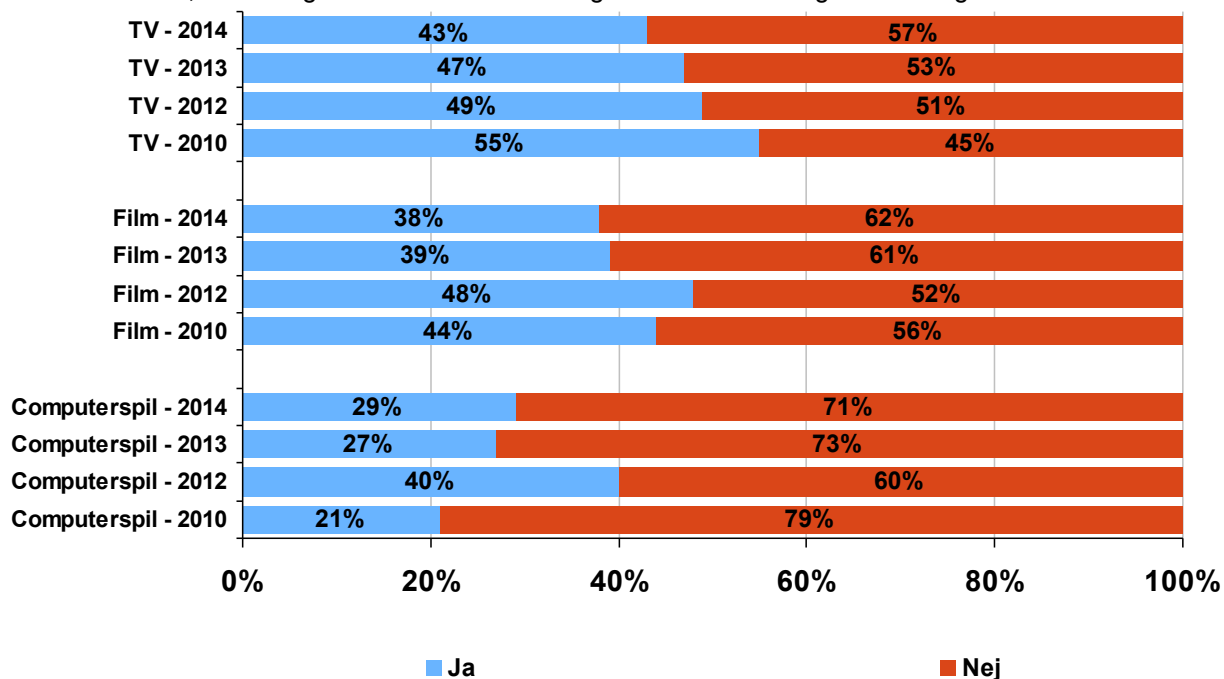
Nedenfor kan man desuden se, at ca. 33% af virksomhederne har gennemført fundamentale strategiske ændringer. Dette er et fald fra året før, men stadig et ret højt niveau, hvilket tyder på en branche i konstant forandring.

11a. Er der blevet gennemført fundamentale strategiske eller organisatoriske ændringer i din virksomhed sidste år?



Virksomhederne har en kontinuerlig målsætning om øget effektivisering. Men i både film- og tv-branchen, er der i år færre virksomheder, der angiver at de skal spare næste år, hvilket også hænger godt sammen med de positive forventninger til indtjeningen.

11c. Forventer du, at I skal gennemføre rationaliseringer eller omkostningsreduceringer næste år?



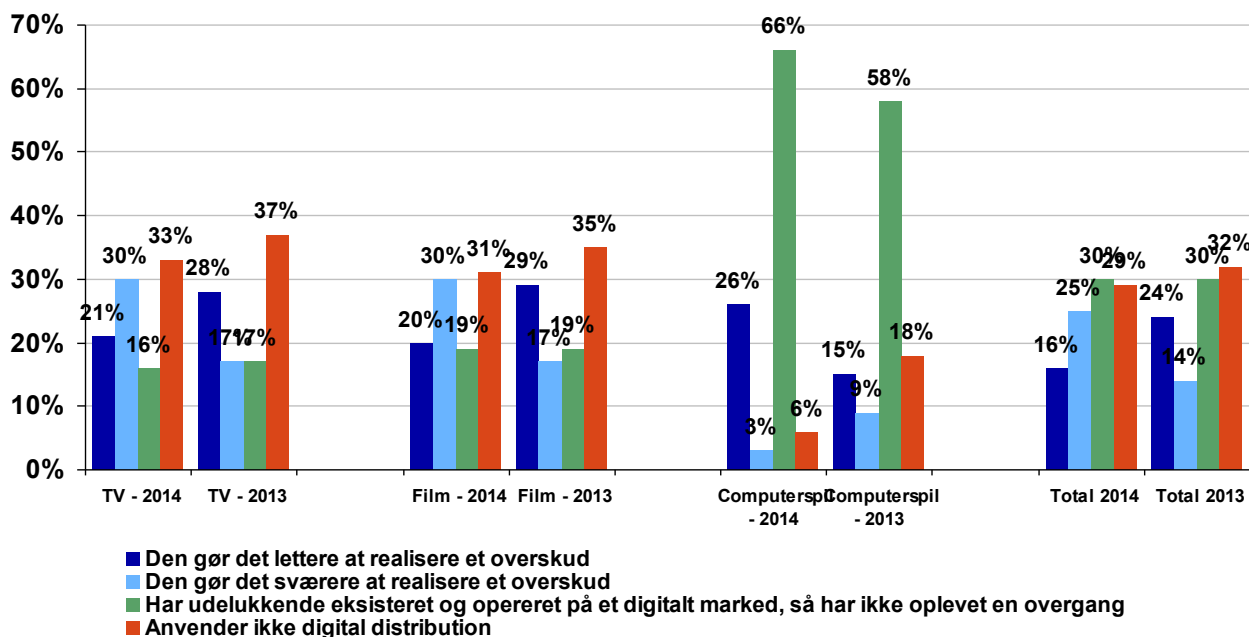
7.1 Digitalisering

Overgangen til digital distribution i filmbranchen er efter mange års omtale en realitet med lanceringen af Netflix, HBO, Youbio og Viaplay i efteråret 2012. Det betyder et stort skred i afsætningsmulighederne for film- og tv-produkter, mens spilbranchen i længere tid har distribueret mange typer af produkter online, hvorfor spørgsmålet for dem er mindre relevant.

Sidste år gik svarene i mange retninger, og flertallet vidste endnu ikke, hvad digitaliseringen betød for deres indtjening.

Der er større klarhed omkring betydningen af overgangen til digital distribution end sidste år. I film- og tv-branchen mener 30%, at overgangen til digital distribution gøre det sværere at realisere et overskud, mens kun 20/21% mener at den digitale distribution gør det lettere at realisere et overskud. Resten anvender ikke digital distribution eller har udelukkende opereret på et digitalt marked, og mærker derfor ingen overgang. Sidstnævnte gælder i høj grad computerspilsvirksomhederne, hvor kun 3% mener at den digitale distribution har gjort det vanskeligere at realisere et overskud.

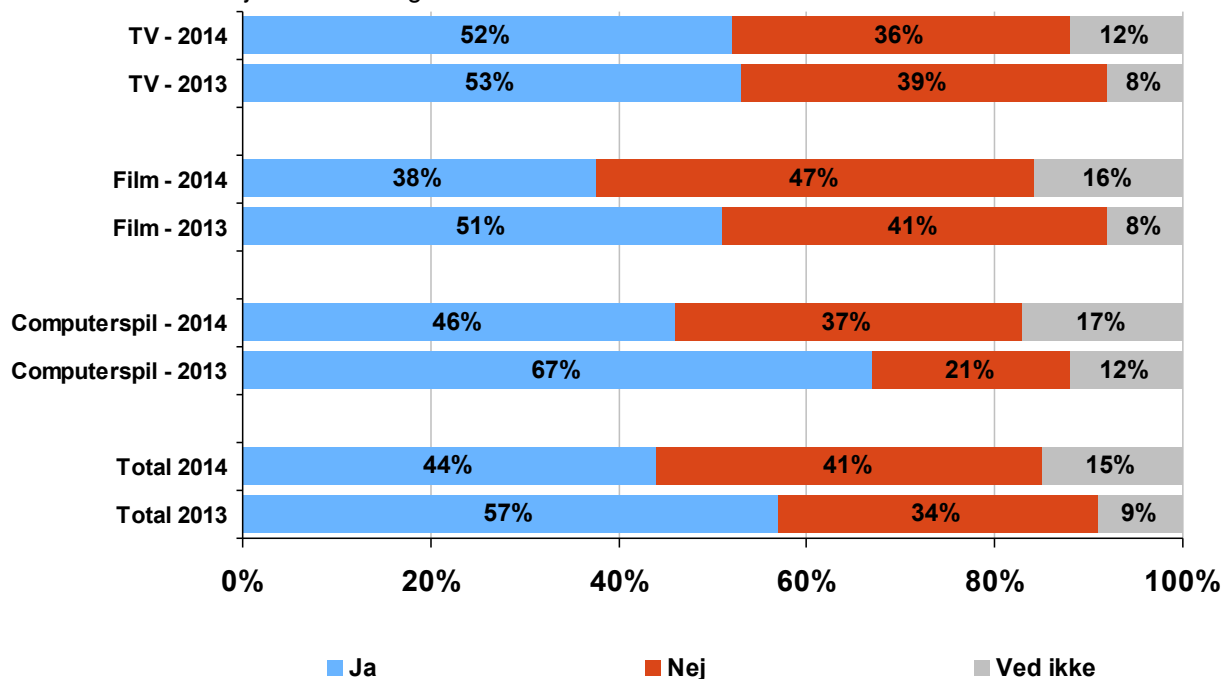
15a. Hvad har overgangen til digital distribution betydet for jeres indtjening det seneste år?



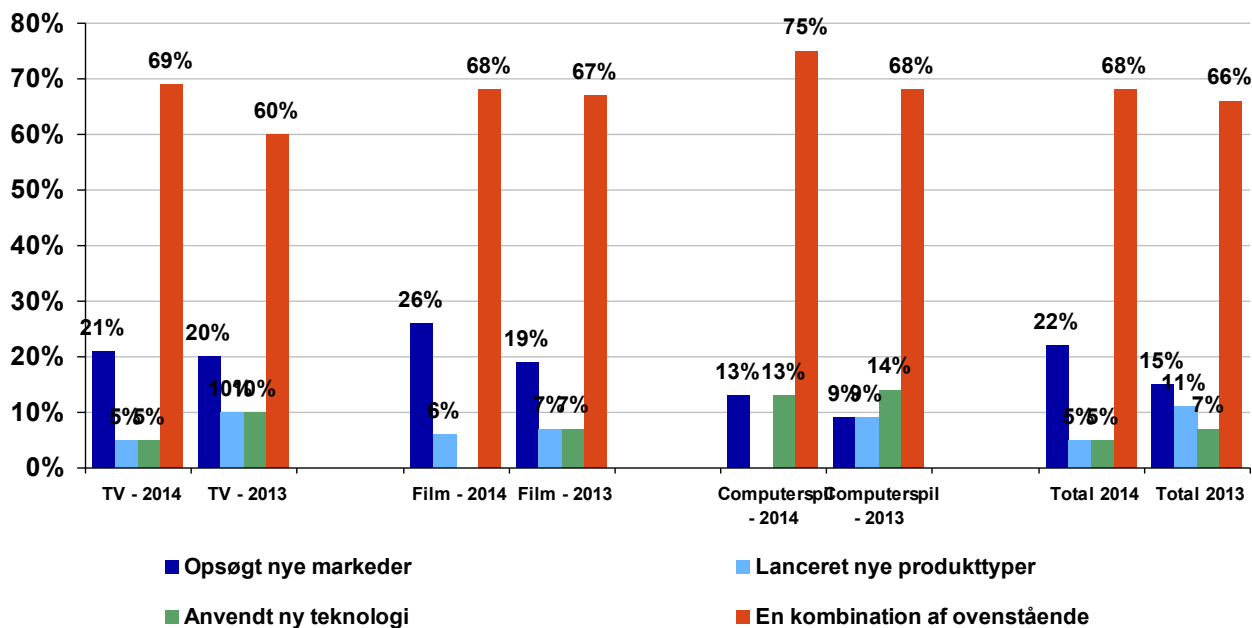
7.2 Innovation

Ordet innovation kan forstås på forskellige måder, hvorfor der selvfølgelig er en vis fortolkningsusikkerhed i svarene, når man spørger ind til netop innovation. Nedenfor kan man se, at over halvdelen af producenterne mener, at de har innoveret deres forretningsmodel i det seneste år. Virksomhederne har innoveret forretningen over en bred kram. Flertallet har både anvendt nye teknologier, innoveret deres produkt og opsøgt nye markeder.

15b. Har I innoveret jeres forretningsmodel i det seneste år?

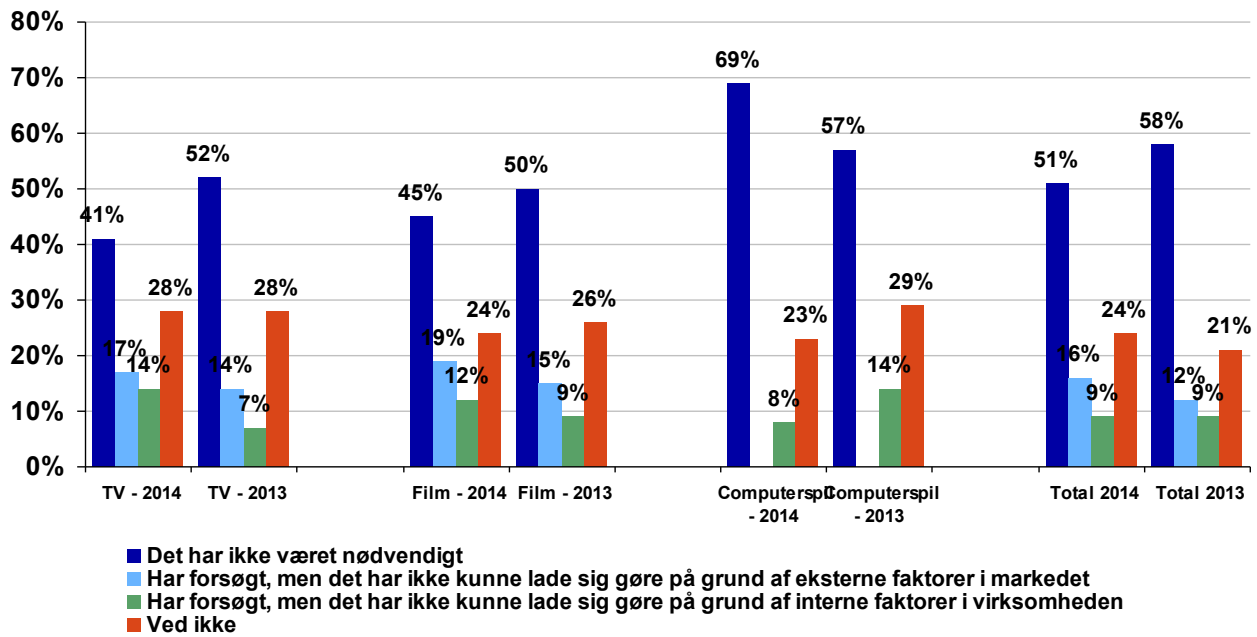


15d På hvilket område har I innoveret jeres forretningsmodel?



Flertallet af dem, der ikke har innoveret deres forretningsmodel, svarer at det ikke har været nødvendigt. Kun en mindre andel har mødt eksterne barrierer for innovation i markedet eller internt i virksomheden.

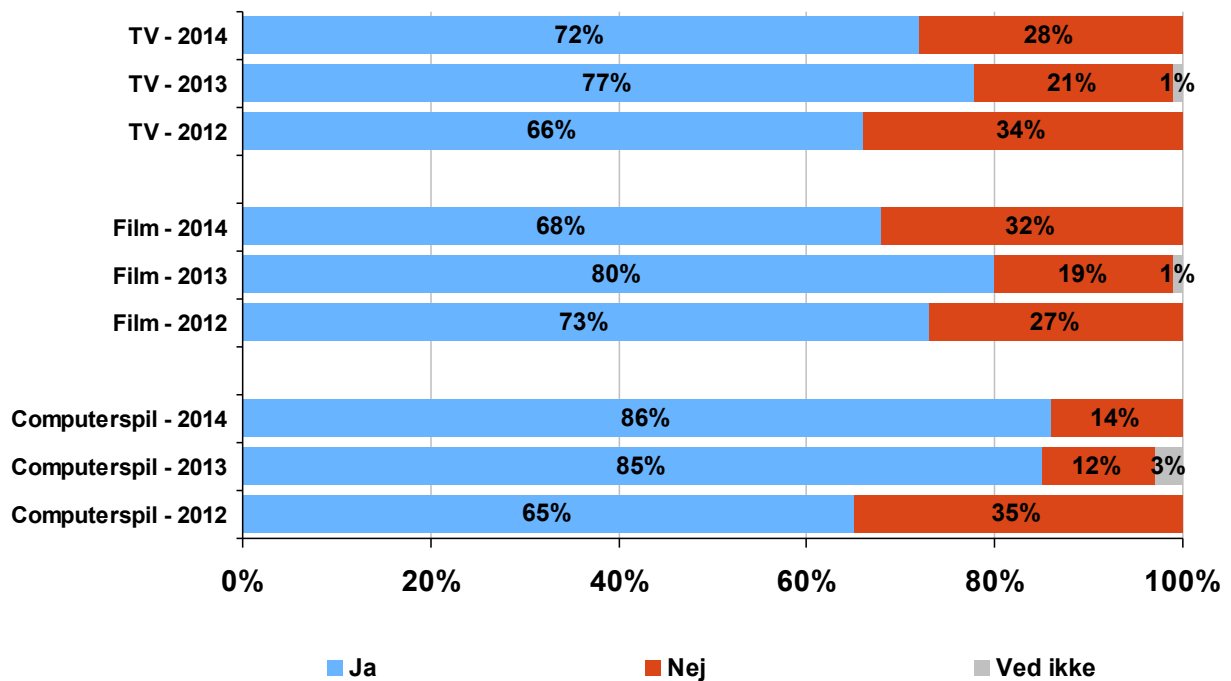
15c. Hvad er årsagen til, at I ikke har innoveret jeres forretningsmodel?



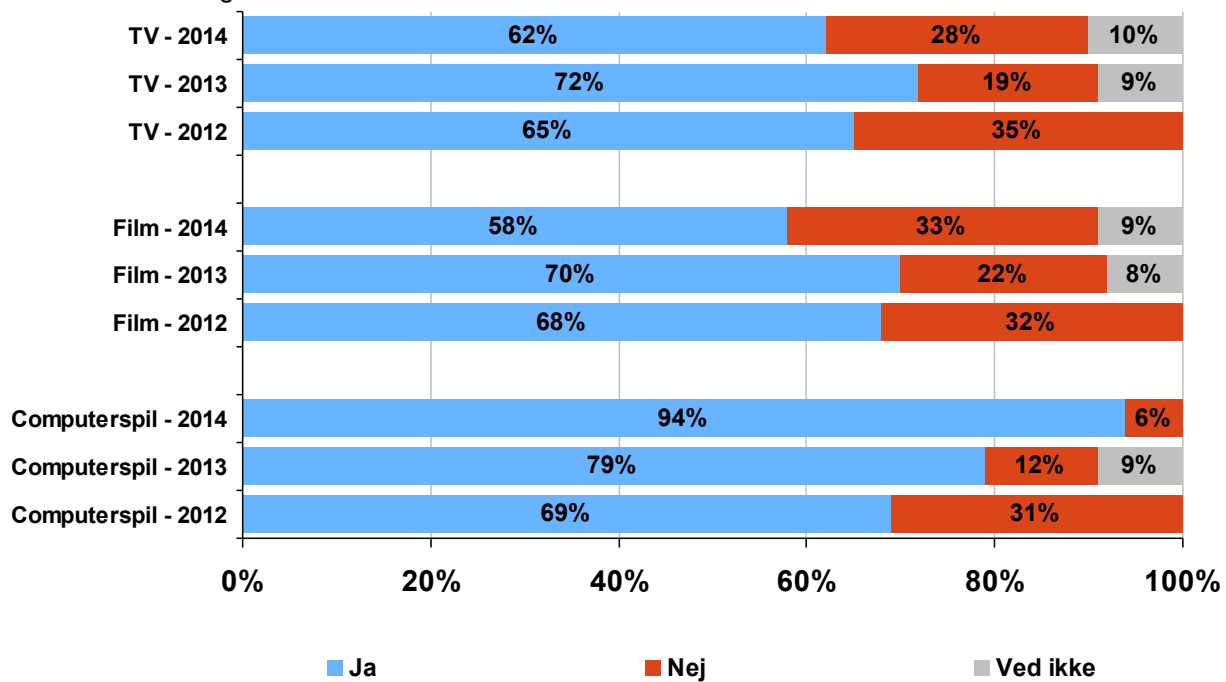
8. Internationalisering

Flertallet af virksomhederne har haft internationale aktiviteter i årets løb. Andelen er let faldende i film og tv-brancherne, men let stigende i computerspilbranchen. Det er da også computerspilbranchen, der har den højeste eksportandel på hele 81% (Danske indholdsproducenter i tal 2013).

13a. Har I sidste år haft internationale aktiviteter (samarbejde, finansiering, salg)



13c. Forventer I at øge virksomhedens internationale aktiviteter i det kommende år?



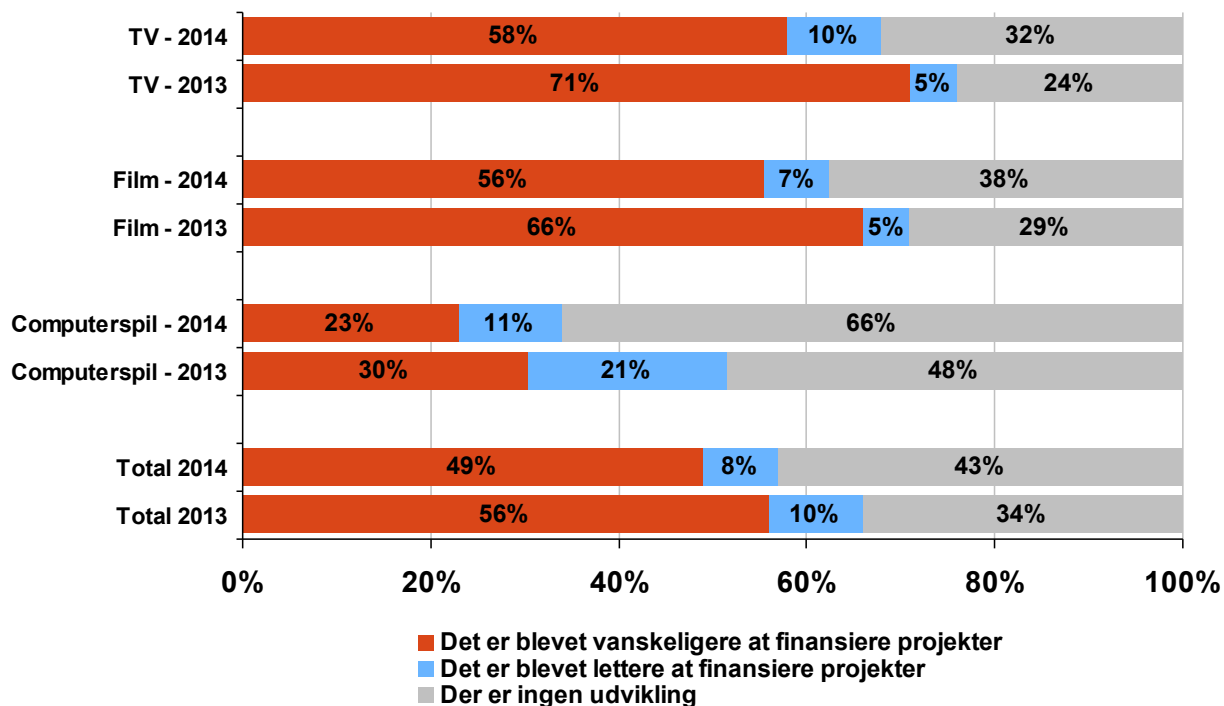
9. Kapital

Selvom fremskaffelsen af kapital ikke længere anses for at være branchernes største udfordring, er behovet evigt essentielt i en projektbaseret branche.

9.1 Projektfinansiering

Producenterne er blevet bedt om at svare på udviklingen i adgangen til projektfinansiering. På dette spørgsmål er der store brancheforskelle. I både film- og tv-branchen mener man i overvejende grad, at denne er blevet vanskeligere (hhv. 56 og 58% af respondenterne), mens computerspilbranchens virksomhedsrepræsentanter i langt højere grad er optimistiske. Her er det kun 23%, som mener, at det er blevet vanskeligere at skaffe finansiering, mens 11% mener adgangen til projektfinansiering er blevet bedre. De resterende 66% ser ingen udvikling.

14a. Hvordan oplever I adgangen til projektfinansiering sidste år i forhold til tidligere år?

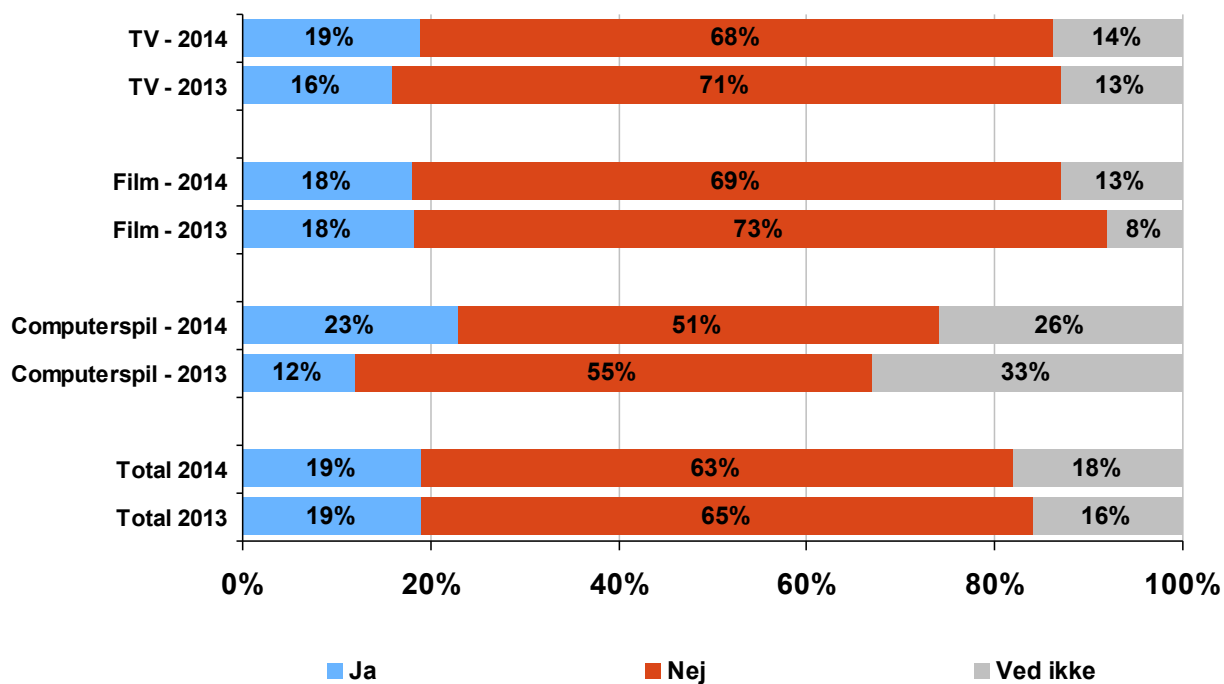


9.2 Forrentning

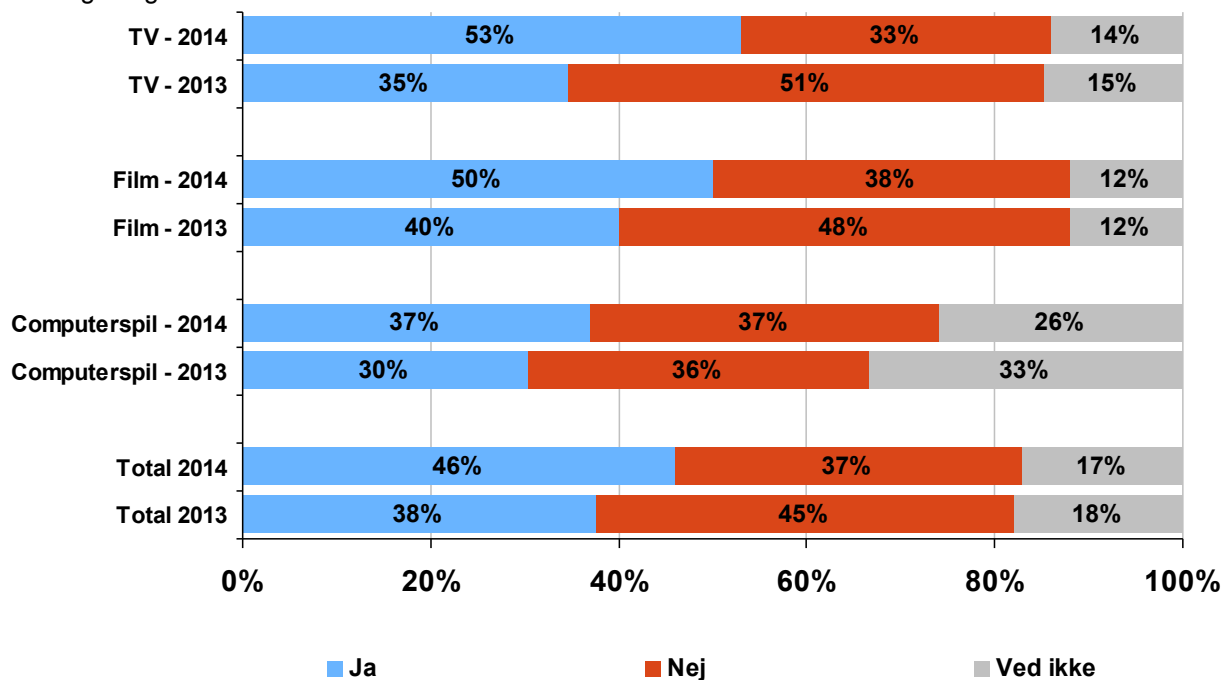
Film-, tv- og computerspilsbrancherne er projektbaserede brancher, og virksomhederne investerer i hvert enkelt projekt ud fra en forventning om en mulig forrentning. Men brancherne udgør en såkaldt "hit or miss" industri, hvor enkelte succesfulde projekter skal opveje for tab på flertallet af projekter. Dette kan også have betydning for branchernes afhængighed af afledte forretningsområder.

Under 20% af virksomhederne har fået forrentet virksomhedens investering i alle projekter, som virksomheden har beskæftiget sig med det seneste år. 46% af virksomhederne har fået forrentet størstedelen af deres projekter, hvilken er en pæn fremgang i forhold til sidste år, hvor andelen lå på 38%.

14b. Har I fået forrentet virksomhedens egeninvestering i alle de projekter, som virksomheden har beskæftiget sig med det seneste år?



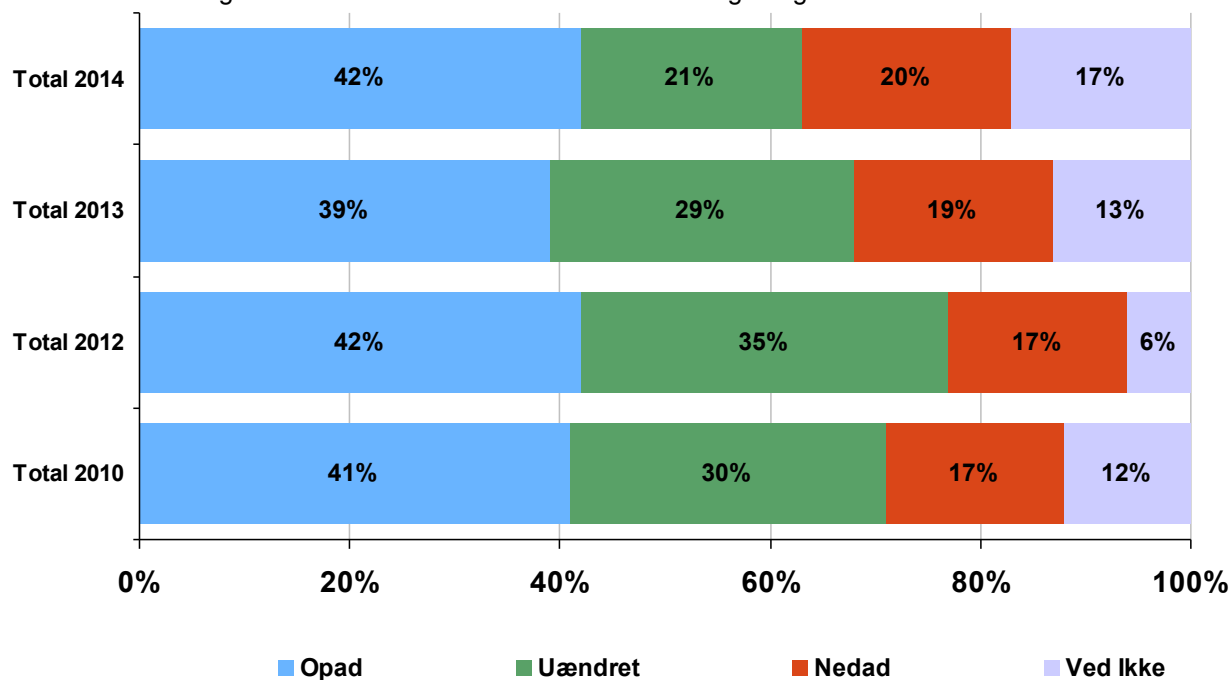
14c. Har I fået forrentet virksomhedens egeninvestering i størstedelen af de projekter virksomheden har beskæftiget sig med det seneste år?



10. Branchens udvikling

Som sædvanlig afsluttes spørgeskemaundersøgelsen med at tage temperaturen på de generelle forventninger til branchens udvikling. Branchens forventninger til mediebranchen som helhed har ikke ændret sig meget, og som sædvanligt er særligt computerspilproducenterne optimistiske på egne vegne. Hele 80% af branchens respondenter mener, at branchen er på vej opad, mens helt de samme forventninger ikke næres til de ældre film og tv-brancher.

16a. I hvilken retning tror du mediebranchen som helhed bevæger sig?



16b. I hvilken retning tror du din delbranche bevæger sig?

