



BRANCHE- BAROMETER

2015

DANSKE INDHOLDS- PRODUCENTER

FILM, TV & COMPUTERSPIL

Udarbejdet af Producentforeningen på baggrund af data fra Megafon

1. BAGGRUND OG FORMÅL	3
2. KONKLUSIONER	4
3. METODE	6
4. OM SELSKABERNE.....	7
4.1 FORDELING AF VIRKSOMHEDER PÅ HOVEDFORRETNINGSOMRÅDER.....	7
4.2 AFLEDTE FORRETNINGSOMRÅDER	8
4.3 OFFENTLIGE MIDLER.....	11
5. ØKONOMIEN I SELSKABERNE.....	12
5.1 TRUSSELSNIVEAU.....	12
5.2 OMSÆTNING.....	13
5.3 IND TJENING.....	14
6.1 ANTAL FASTANSATTE.....	18
6.2 REKRUTTERING	19
6.3 ARBEJDSMILJØ	22
7. OM VIRKSOMHEDERNES STRATEGI.....	23
7.1 STRATEGISKE ÆNDRINGER	23
7.2 DIGITALISERING	25
7.3 INNOVATION	26
8. INTERNATIONALISERING	29
8.1 EJERSKABSFORHOLD.....	29
8.2 INTERNATIONALE AKTIVITETER	32
9. KAPITAL	34
9.1 PROJEKTFINANSIERING.....	34
9.2 FORRENTNING	35
10. BRANCHENS UDVIKLING.....	37

1. Baggrund og formål

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 virksomhedernes sikkerhedspolitik samt ejerskabsforholdene og hvordan disse påvirker virksomhedernes forhandlingsposition i forhold til udvalgte aspekter.

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 2015 og spørger til branchens udvikling det foregående år, altså sommeren 2014 til sommeren 2015. Fokus er på virksomhedernes økonomi, strategi og organisering samt på producenternes forventninger til fremtiden.

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 økonomisk trusselsniveau. **Over halvdelen af selskaberne har følt sig økonomisk truede det sidste år.** På tværs af brancherne er omsætningen steget for halvdelen af virksomhederne, mens 27% har oplevet et fald. **34% af virksomhederne har oplevet et fald i indtjeningen det seneste år.**

Afledte forretningsområder er fortsat en del af virksomhedernes forretningsmodeller, og **73% af virksomhederne angiver, at de ud over deres hovedforretningsområde, produktionen, har afledte forretningsområder.** 47% svarer endvidere, at de ikke ville have en levedygtig forretning uden.

Brancherne arbejder i tæt tilknytning til offentlige organisationer såsom Det Danske Filminstitut, Public-service-kanalerne, ministerier, væksthuse, etc. **75% af virksomhederne baserer deres forretning på offentlig støtte eller offentlige kunder** mod 78% året før. Der er dog en tendens til, at virksomhederne oplever en større grad af afhængighed, og en større andel er i meget høj grad afhængige af offentlige midler.

Arbejdsmiljøet er fortsat for de flestes vedkommende enten helt eller overvejende sundt. En mindre men voksende gruppe på tværs af delbrancherne angiver, at presset på arbejdspladsen er et alvorligt problem med konsekvenser for medarbejderne. 20% af virksomhederne har formuleret en skriftlig sikkerhedspolitik.

Flere oplever, at overgangen til **digital distribution gør det sværere at realisere et overskud.** Antallet af virksomheder, som ikke anvender digital distribution, er faldende.

Nogle virksomheder har ikke udelukkende dansk ejerskab, men **126 ud af 128 opfatter deres virksomhed som dansk.** På tværs af delbrancher og ejerskabsforhold oplever virksomhederne fortrinsvis at deres form for ejerskab enten er fordelagtig eller uden betydning i forhold til deres forhandlingsposition.

Adgangen til projektfinansiering er fortsat problematisk for selskaberne. **Kun 5% mener, at det er blevet lettere at finansiere projekter,** mens 48% mener, at det er blevet sværere. Computerspilbranchen er mere optimistisk end de øvrige producenter.

Brancherne udgør kontinuerligt en såkaldt "hit or miss" industri, hvor enkelte succesfulde projekter skal opveje for tab på flertallet af projekter. **Over halvdelen af de adspurgte har ikke fået forrentet deres egeninvestering i størstedelen af deres projekter** det seneste år

Branchernes forventning til mediebranchen som helhed er en anelse mere optimistisk end i 2014.

Computerspilbranchen ser lyst på fremtiden for egen udvikling med 68%, der forventer fremgang, mens tv- og filmproducenterne er mere afmålte, og lige så mange tror deres branche bevæger sig opad som nedad.

3. Metode

Branchebarometeret er designet af Producentforeningen, og selve undersøgelsen er udført af Megafon i perioden 15. september til 29. oktober 2015. 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 2014".

Den samlede population for undersøgelsen består af 615 respondenter, hvoraf 128 udfyldte spørgeskemaet. Dette svarer til en gennemførelsesprocent på 20,8%, hvilket er tilfredsstillende for denne slags undersøgelser. Det er Megafons vurdering, at de gennemførte 128 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.

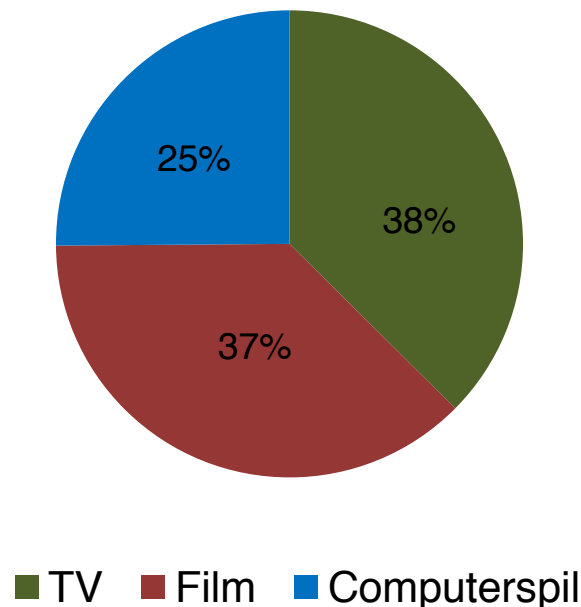
Som en del af branchebarometeret spurgte vi ind til virksomhedernes økonomiske nøgletal. Tallene er ikke udtryk for regnskabsmæssige sandheder, men er derimod skøn gennemført af de adspurgte respondenter. Der er således en vis usikkerhed om, hvorvidt disse tal svarer til den faktiske økonomiske udvikling. 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 128 selskaber deltaget i undersøgelsen. De fordeler sig som følger på de tre hovedforretningsområder film, tv og computerspil:



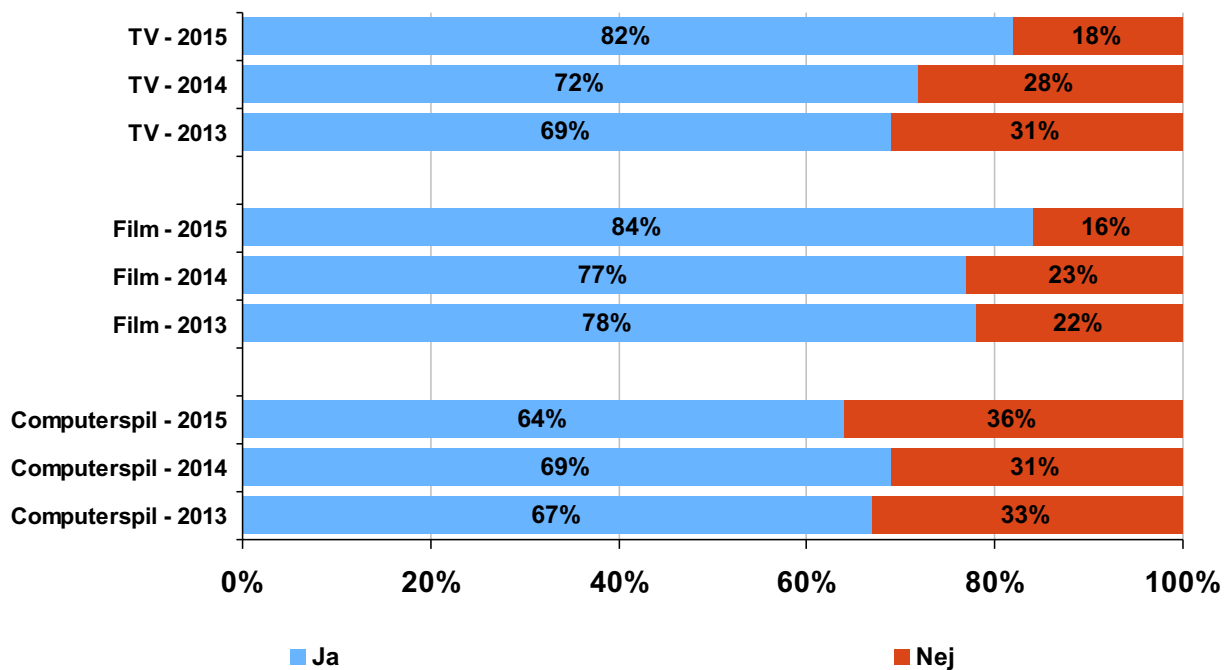
Fordelingen ligner ikke i udpræget grad fordelingen på de hovedforretningsområder, som er opgjort i Danske Indholdsproducenter i Tal. I årets Branchebarometer er computerspilbranchen underrepræsenteret, da de i antal virksomheder udgør 38% af de audiovisuelle erhverv. Dette kan skyldes at der især i denne delbranche er kommet mange nye virksomheder til inden for det sidste år, og at de først er ved at etablere sig.

Tv- og filmbrancherne, som i højere grad består af cementerede virksomheder, er dermed i højere grad repræsenterede i Branchebarometeret. Filmproducenterne, som både omfatter spillefilm, dokumentarfilm og reklamefilm udgør ifølge rapporten Danske Indholdsproducenter i Tal 2014 omtrent 39% af producenterne, mens tv-branchen tegner sig for 24%.

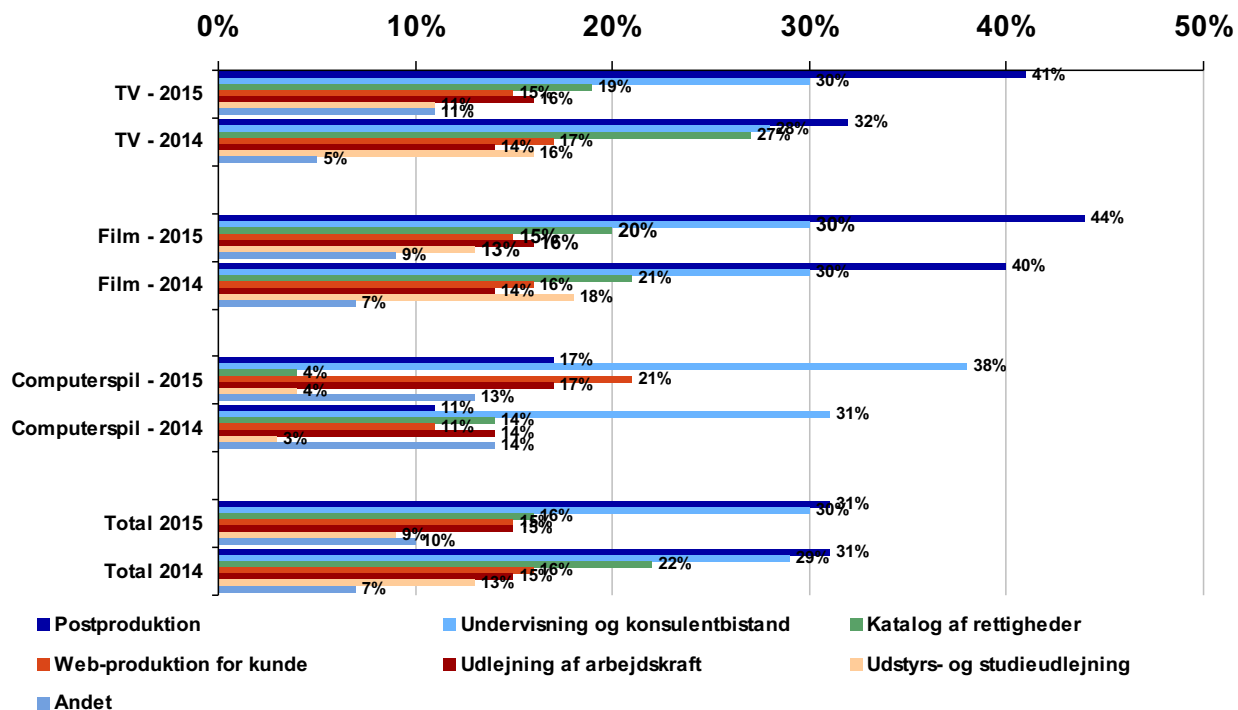
4.2 Afledte forretningsområder

Det er generelt et usikkert marked at producere film, tv og computerspil, og derfor kan det for virksomhederne være nødvendigt at diversificere forretningsmodellen. Det er således også flertallet af produktionsselskaber, faktisk hele 73%, der udover deres hovedforretningsområde har afledte forretningsområder. Disse kan eksempelvis være aktiviteter, hvor virksomhederne teknisk servicerer 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?

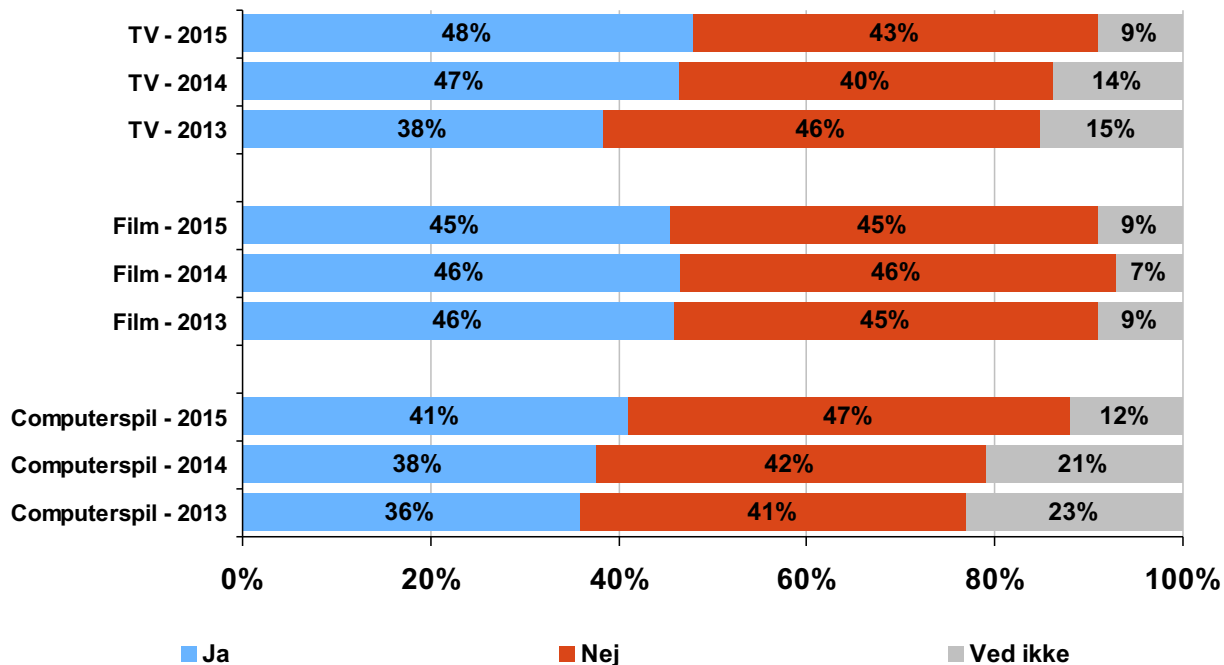


Ovenstående graf viser, at der er stor variation delbrancherne imellem. Film- og tv-branchen ligner hinanden meget, mens computerspilbranchen skiller sig mere ud, når det gælder typen af afledte forretningsområder. Dette skyldes sandsynligvis, at film og tv-brancherne er mere udstyrsbaserede og produktionsprocessen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

I film- og tv-brancherne udgør postproduktion en indtjening for henholdsvis 44% og 41% af de virksomheder, der har afledte forretningsområder. 30% af disse virksomheder beskæftiger sig med undervisning og konsulentbistand. At have et katalog af rettigheder er fortsat også en kilde til indtægter, dog for tv-branchen i langt mindre grad end året forinden.

I computerspilbranchen er det primært konsulentbistand, som bidrager til indtægterne. Dette gælder for 38% af virksomhederne, men også webproduktion for kunder og udlejning af arbejdskraft er fortsat indtægtskilder for spilproducenterne.

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

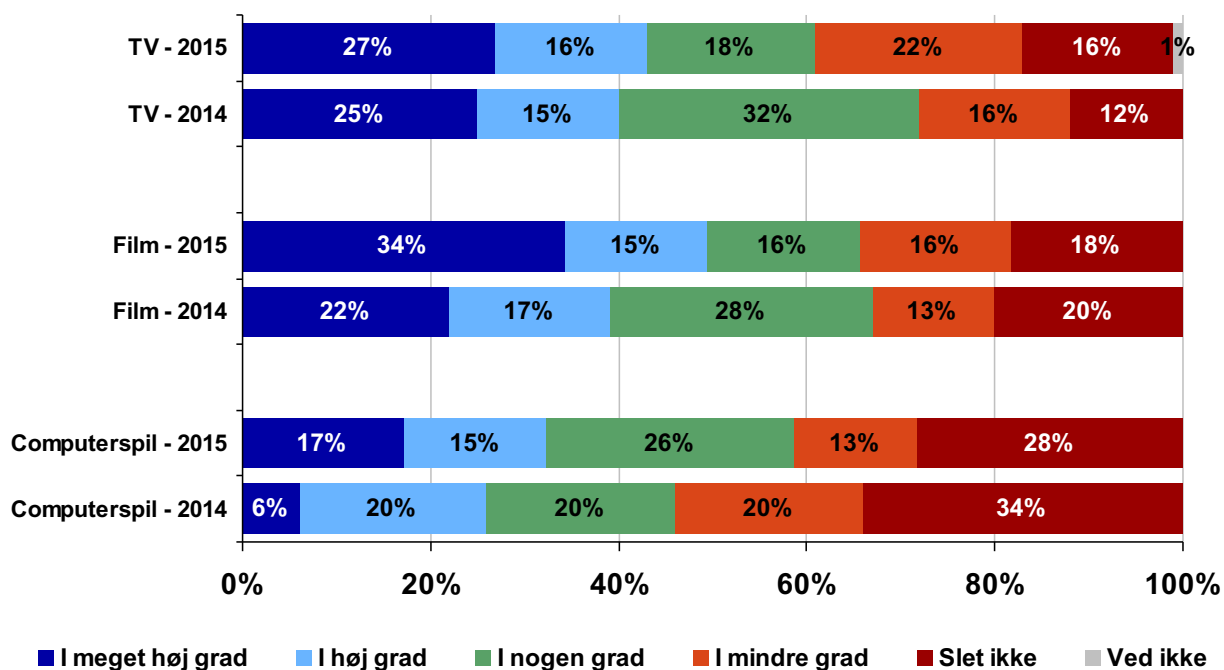


47% af de adspurgte virksomheder svarer, at de ikke ville have en levedygtig forretning uden deres afledte forretningsområde mod 46% året forinden. Det tyder på, at en ret stor andel af producenterne er afhængige af de relaterede forretningsområder, som ligger uden om selve produktionen. Der er altså for næsten halvdelen af de adspurgte virksomheder tale om en bredere forretningsportefølje centreret om indholdsproduktion.

4.3 Offentlige midler

Offentlige støttekroner og offentlige kunder er en del af branchernes grundlag. For nogle i højere grad end andre

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-brancherne, som baserer sig på støtte og indkøb fra hhv. filminstituttet og DR. Der er endog sket et skred for filmbranchen, hvor 34% af respondenterne angiver at de "i meget høj grad" baserer deres forretning på offentlig støtte eller offentlige kunder mod blot 22% i 2014.

Inden for tv-branchen er der samlet set færre end sidste år, der forlader sig på de offentlige støttekroner eller opgaver i en eller anden grad.

Også computerspilbranchen er i 2015 afhængig af offentlig støtte/kunder – og det i langt højere grad end året før. Hele 17% angiver at de "i meget høj grad" baserer deres forretning herpå. Samlet set er der tale om hele 58% af computerspilselskaberne, som i en eller anden grad baserer deres forretning på offentlig støtte eller kunder. Dette kan være støtte fra Filminstituttets spilordning og Nordic Game Program samt enkelte opgaver for offentlige organisationer.

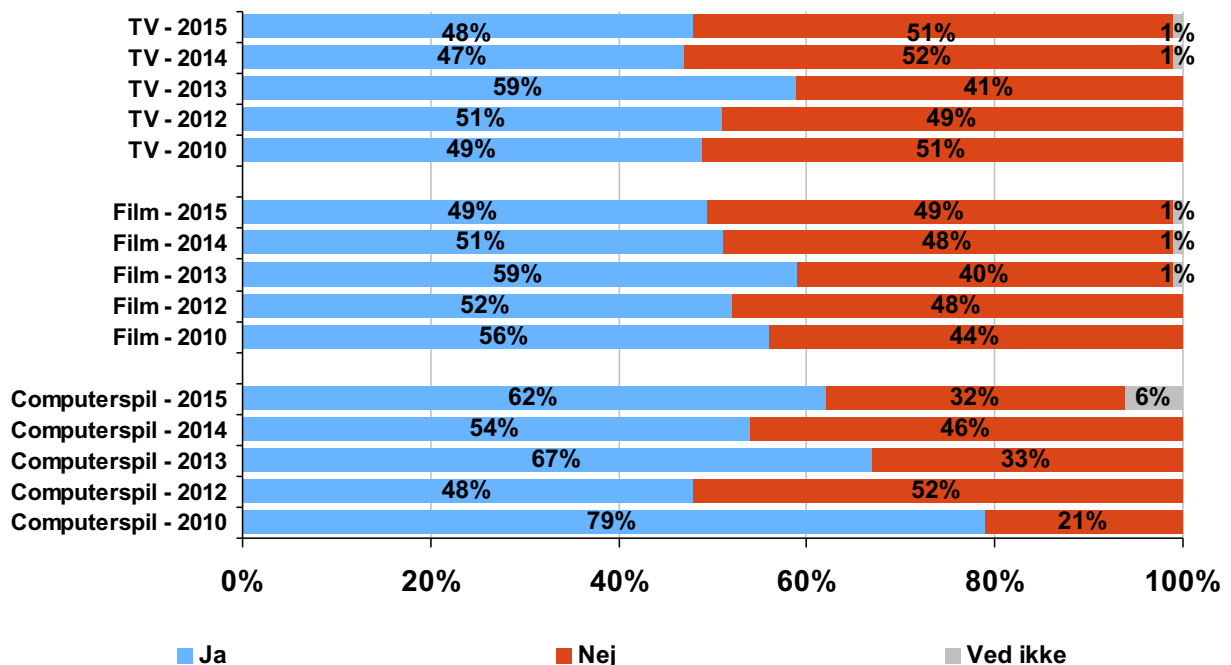
5. Økonomien i selskaberne

I det følgende præsenteres virksomhedernes vurdering af egen økonomi; herunder trusselsniveauet, udviklingen af omsætningen og indtjeningen i det forløbne år.

5.1 Trusselsniveau

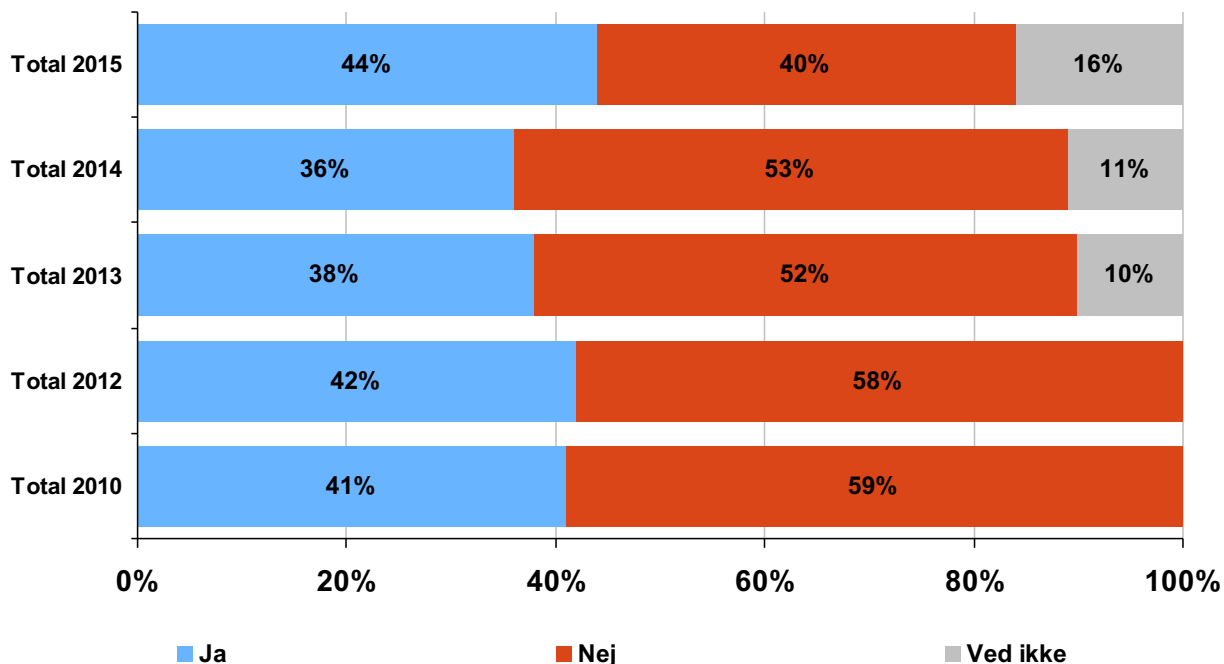
Producenterne oplever fortsat et højt trusselsniveau. I gennemsnit på tværs af brancherne har 55% af respondenterne oplevet, at deres virksomhed har været truet det seneste år. Der tegner sig et billede af et næsten stabilt trusselsniveau for henholdsvis film- og tv-brancherne, mens computerspilbranchen oplever større udsving fra år til år. Det er i computerspilbranchen, man finder det største trusselsniveau, og kun 32% af de adspurgte har ikke følt sig økonomisk truet over det sidste 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 44% vurderer, at deres virksomhed vil blive økonomisk truet det kommende år.

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

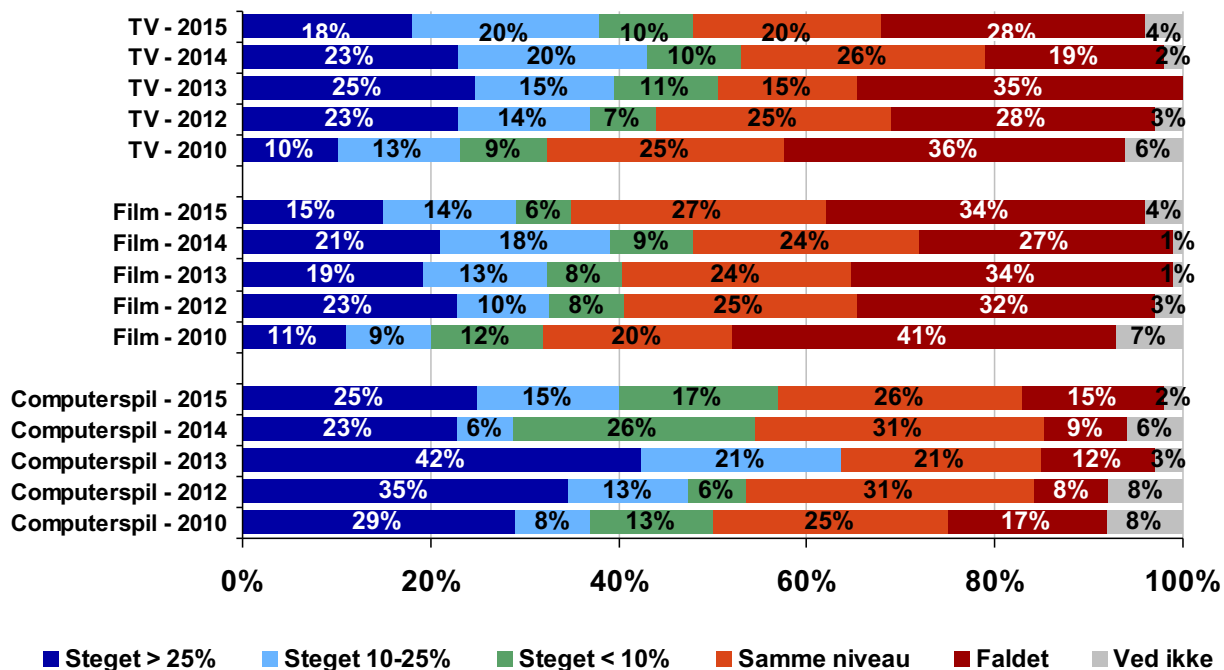


5.2 Omsætning

Omsætningen er steget hos tv- og computerspilproducenterne i 2015, mens filmproducenterne ikke i nær så høj grad har set en positiv udvikling. Kun 35% af de adspurgte filmproducenter har oplevet en stigning i omsætningen, og 34% har oplevet et fald.

Gennemsnittet på tværs af brancherne giver dog et billede af, at 47% har oplevet en eller anden grad af omsætningsstigning, mens 27% har angivet, at omsætningen er faldet det seneste år.

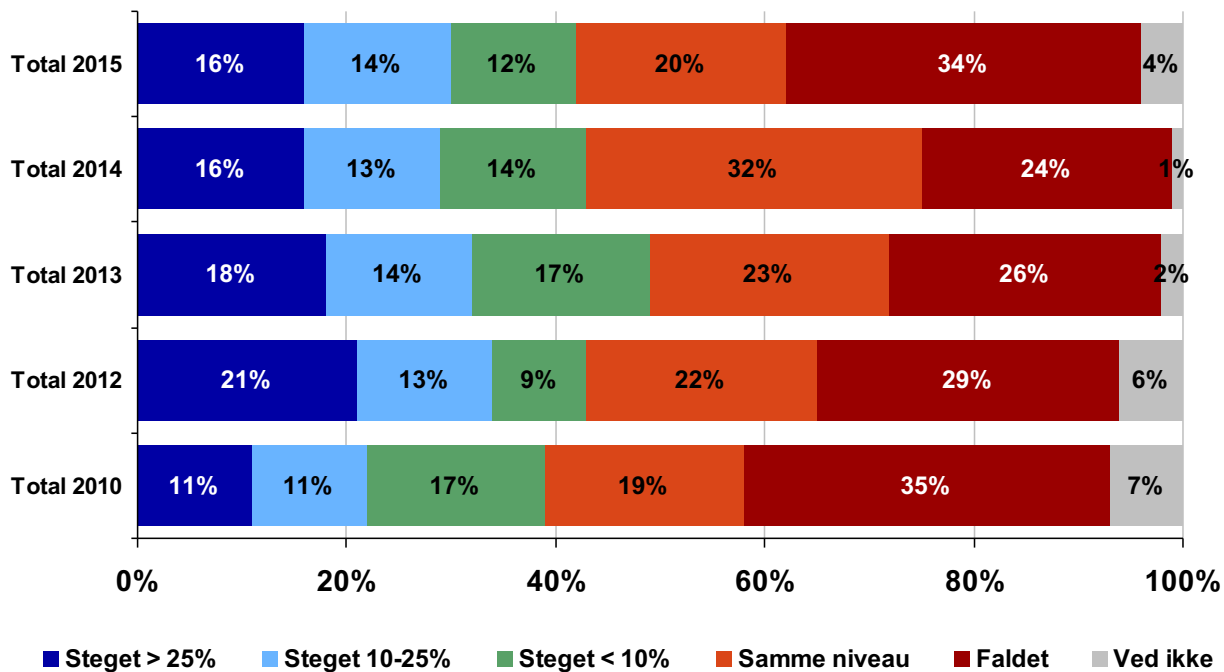
04a. Hvordan har din omsætning udviklet sig det sidste år?



5.3 Indtjening

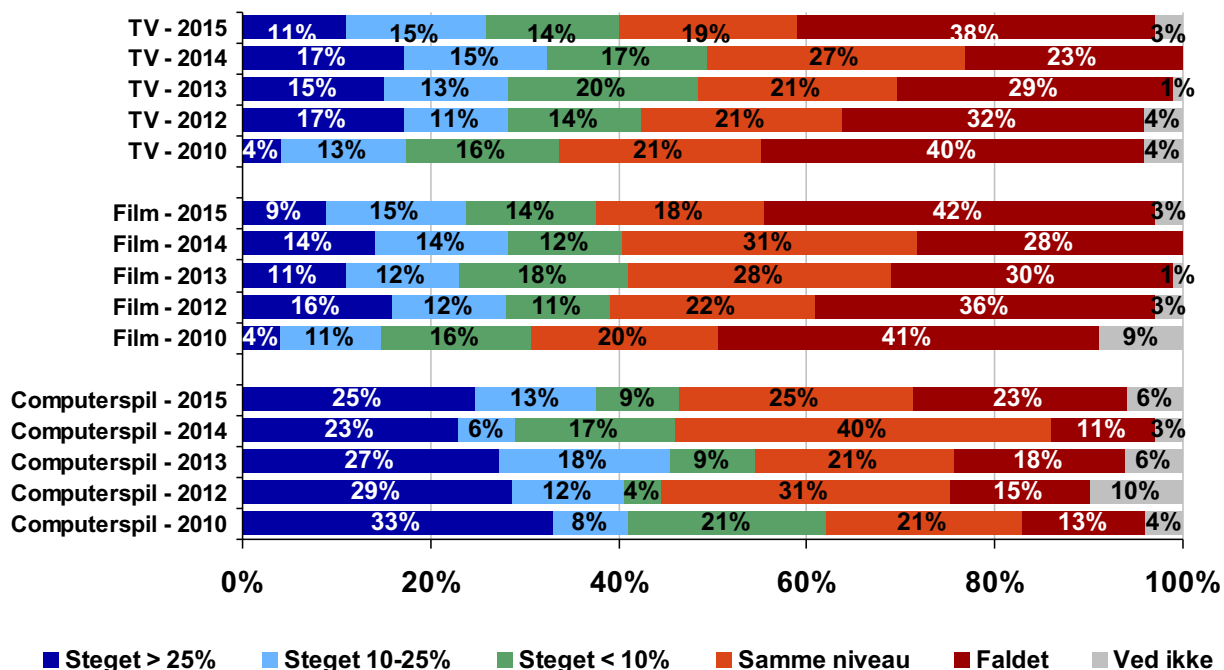
Bundlinjen er selvfølgelig det vigtigste succesparameter for alle virksomheder. Omsætningsvækst skal gerne omsættes til indtjeningsvækst. Dette er ikke tilfældet for alle virksomheder, men samlet set har 42% af de adspurgte virksomheder oplevet en vækst i indtjeningen.

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



Indtjeningen på tværs af delbrancherne opleves for 42% af respondenterne som stigende mod 43% sidste år. Udviklingen viser dog en langt større andel af producenter, der har oplevet et fald i indtjeningen inden for det seneste år.

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



Hvor 57% af computerspilproducenterne oplever en eller anden grad af vækst i omsætningen, er det kun 47% af dem, der formår at omsætte denne til vækst i indtjeningen. I Tv-branchen melder 48% om omsætningsvækst, mens 40% beretter om vækst i indtjeningen. For filmbranchen er billedet vendt på hovedet, og selv om der kun er 35%, der oplever omsætningsvækst, er der for 38% af filmproducenterne tale om en vækst i indtjeningen.

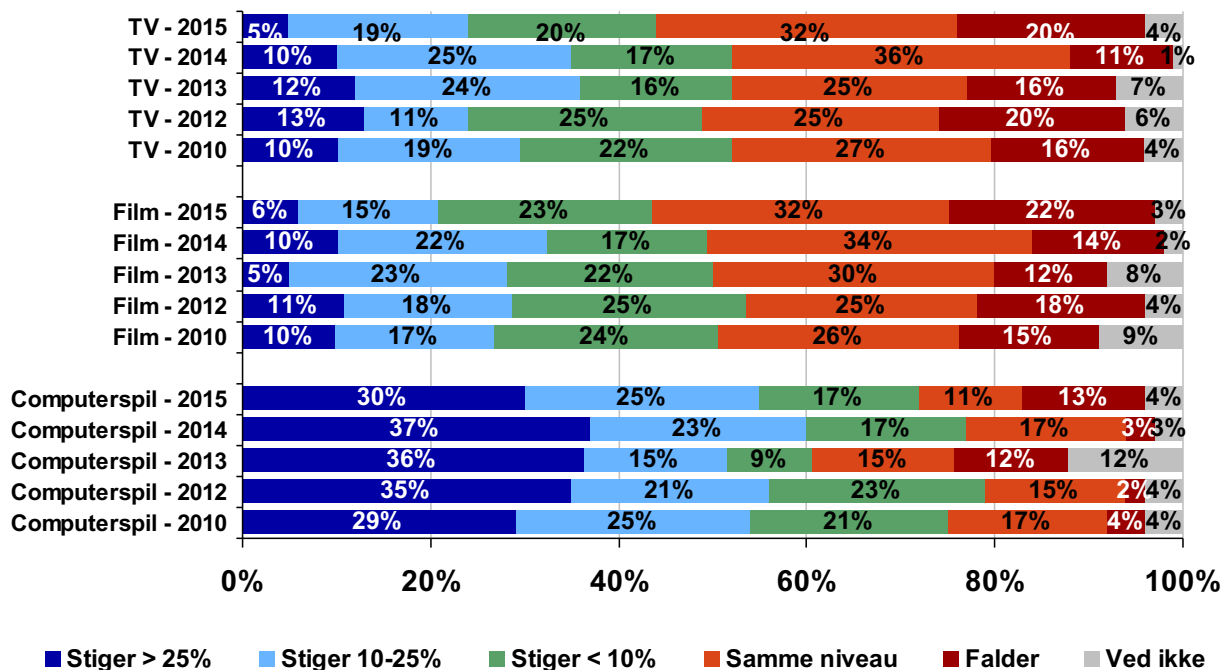
Andelen af virksomheder, der oplever faldende indtjening, er for alle tre delbrancher noget højere end året forinden.

Forventningerne til det kommende års indtjening er mere afmålt i år end i 2014 over hele linjen.

Computerspilproducenterne er fortsat de mest optimistiske, og 72% af de adspurgte i denne delbranche forventer en eller anden grad af stigning i indtjening, mens 13% af dem venter et fald i indtjeningen mod bare 3% sidste år.

For film- og tv-brancherne er der 44% der venter indtjeningsvækst i det kommende år, mens henholdsvis 22% og 20% tror mere på et fald i indtjeningen.

05c. Hvordan forventer du din indtjening vil udvikle sig i det kommende år?

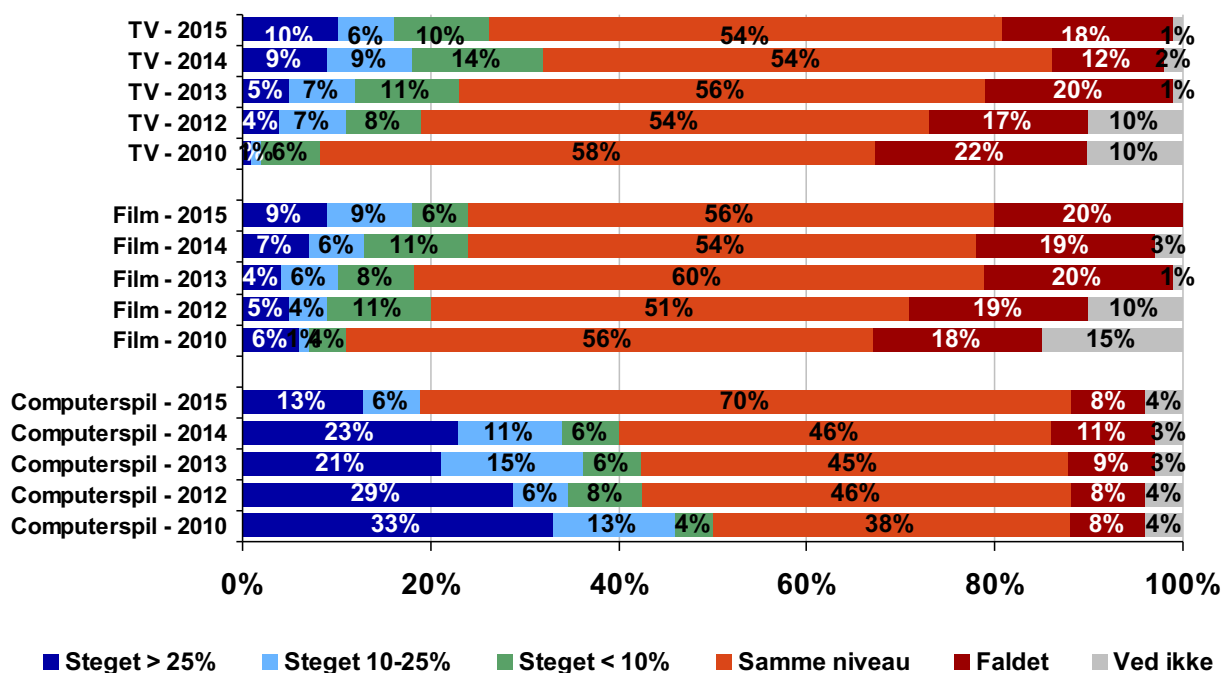


6. Om virksomhedernes organisation

I rapporten ”Danske indholdsproducenter i tal 2014”, som baseres på tal fra Danmarks Statistik kan man se, at udviklingen i niveauet af fastansatte er meget forskellig brancherne imellem. I tv- og computerspilbrancherne har man de seneste år oplevet en ret kraftig vækst (henholdsvis 65% og 42% fra 2009 til 2014) i antal fastansatte, mens man i filmbranchen har oplevet en mindre nedgang. En vis andel af nedgangen i filmbranchen skyldes antagelig, at flere i branchen arbejder freelance og fakturerer produktionsselskabet i stedet for at være lønmodtagere.

6.1 Antal fastansatte

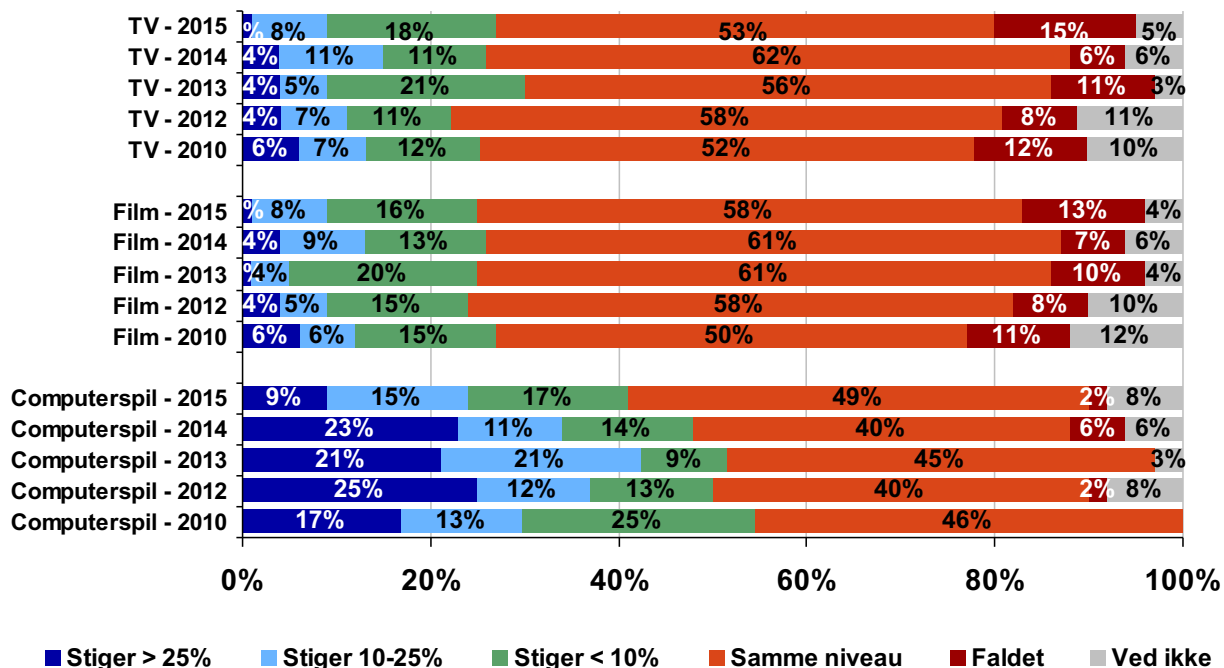
07a. Hvordan har antallet af fastansatte medarbejdere udviklet sig sidste år?



Antallet af fastansatte i computerspilbranchen er stigende, men i langt mindre grad end de foregående år. Tv- og filmbrancherne rapporterer om både stigende og faldende antal ansatte, men over halvdelen af virksomhederne beretter at niveauet ikke har ændret sig.

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.

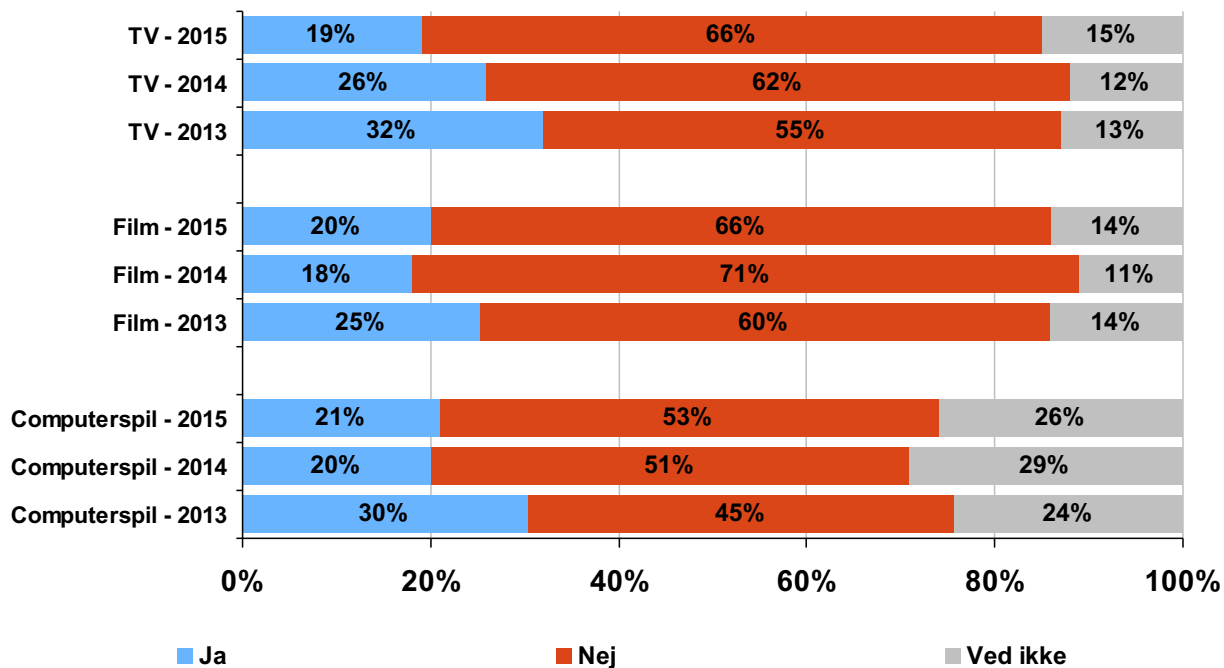
08a. Hvordan forventer du, at antallet af fastansatte medarbejdere kommer til at udvikle sig det næste år?



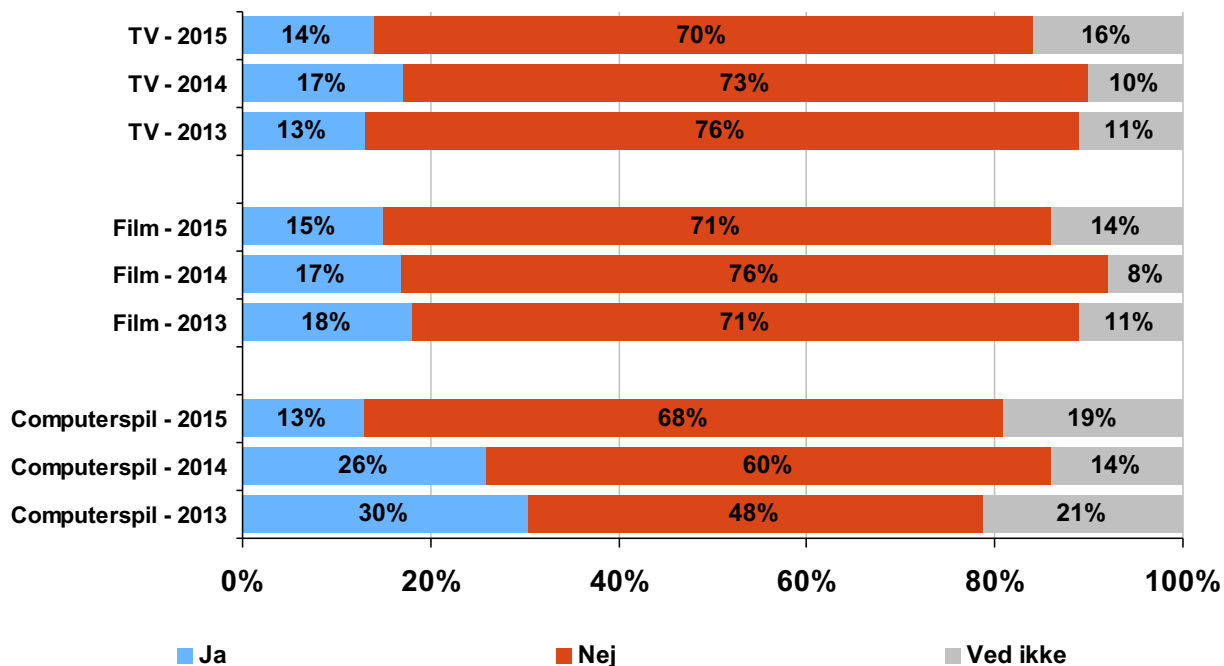
6.2 Rekruttering

Adspurg om hvorvidt det har været vanskeligt at tiltrække attraktive medarbejdere, minder delbranchernes svar om hinanden. Det er omtrent 20% af respondenterne, der føler at det er en udfordring at skaffe de rette medarbejdere.

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

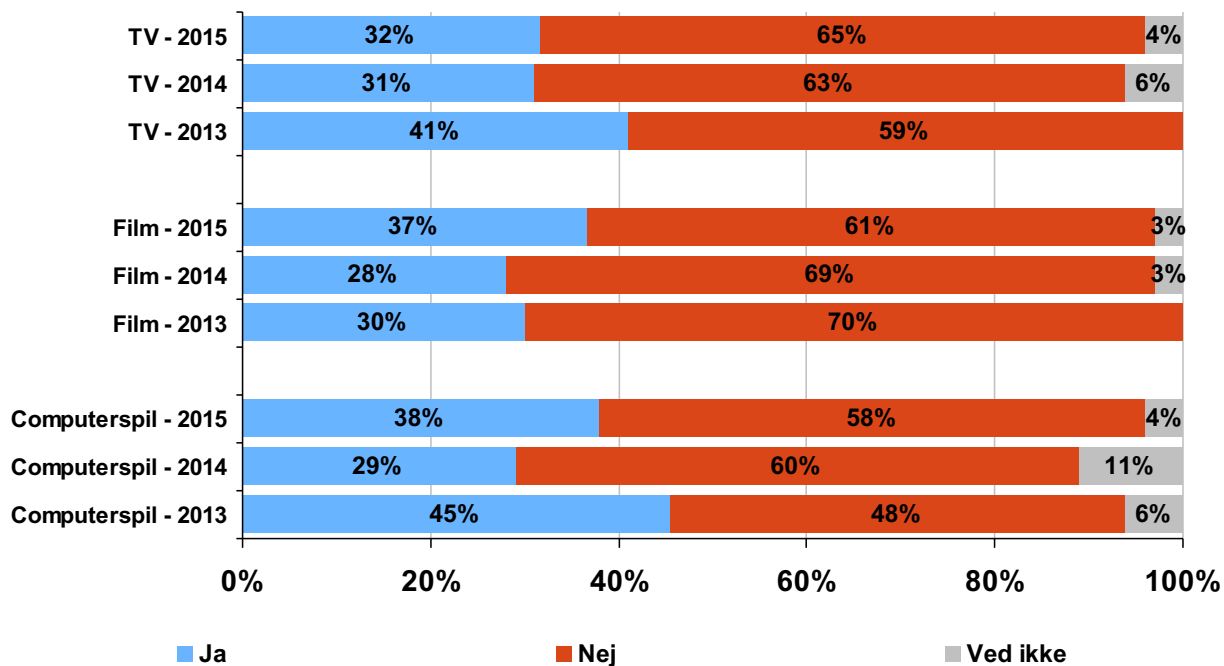


09b. Har I oplevet lovgivningsmæssige eller andre eksterne barrierer for optimale ansættelsesforhold?



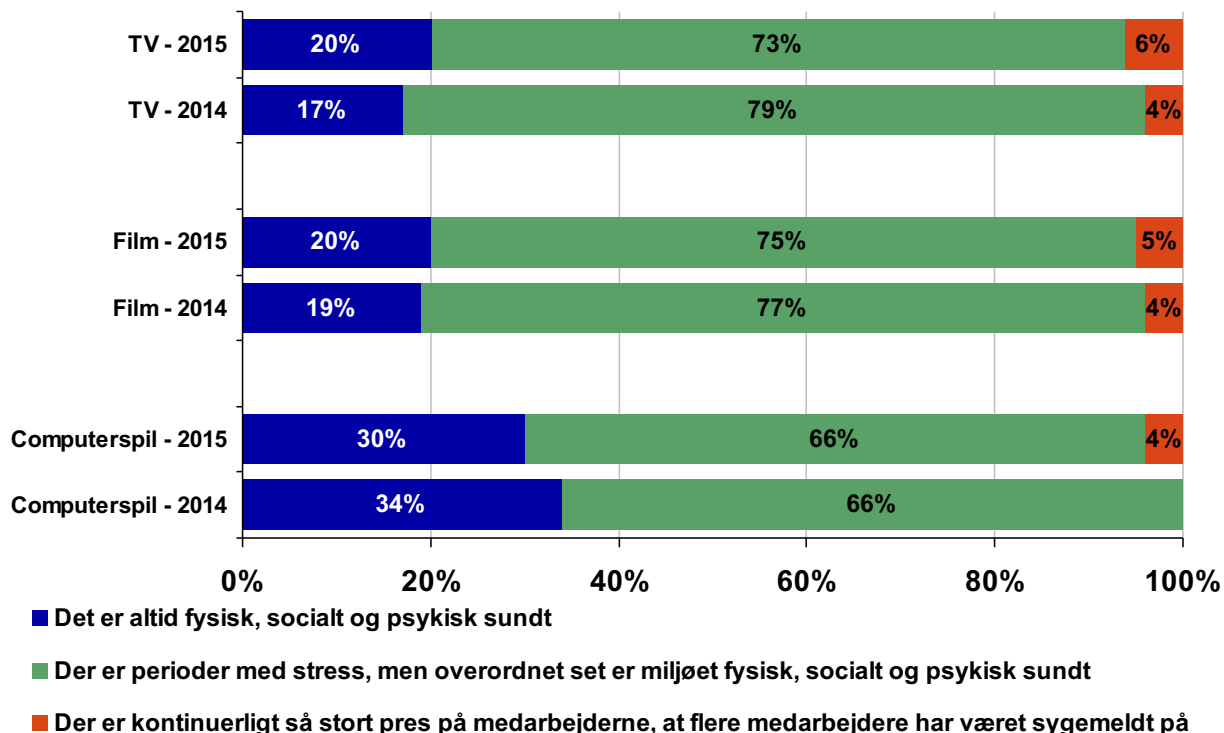
Herover kan man se, at det delvist skyldes, at virksomhederne oplever lovgivningsmæssige eller andre eksterne barrierer, men udviklingen tyder på, at eksterne faktorer er en mindre udfordring end det tidligere har været for at kunne tiltrække medarbejdere med de rette kompetencer. Især computerspilbranchen oplever færre forhindringer af denne karakter.

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



34% af respondenterne på tværs af brancherne har søgt efter medarbejdere uden for deres eget kompetencefelt. Tidligere har det primært været computerspil- og tv-brancherne, der har set værdi i at rekruttere folk med kompetencer, som ikke er direkte formet af de respektive delbrancher, men i 2015 har filmbranchen indhentet niveauet.

6.3 Arbejdsmiljø



I sidste års Branchebarometer spurgte vi ind til arbejdsmiljøet i virksomhederne, hvor langt størstedelen af respondenterne angav, at der var perioder med stress, men at arbejdsmiljøet overordnet set var fysisk, socialt og psykisk sundt. Det er også tilfældet i år, men en anelse flere svarer, at der kontinuerligt er så stort et pres på medarbejderne, at flere medarbejdere har været sygemeldt på grund af et fysisk, socialt eller psykisk usundt arbejdsmiljø; 5% i år mod 3% sidste år. Der er i computerspilvirksomhederne 30%, der angiver, at arbejdsmiljøet altid er fysisk, socialt og psykisk sundt, hvilket er et lille fald fra året før, mens det i tv- og filmbrancherne er 20% af respondenterne, der svarer dette.

7. Om virksomhedernes strategi

De danske film-, tv- og computerspilproducenter er bevidste om behovet for at tænke strategisk og langsigtet for deres virksomhed. 34% af virksomhederne har en skriftlig virksomhedsstrategi/vækstplan.

I år har vi også valgt at spørge ind til hvorvidt virksomhederne har formuleret en skriftlig sikkerhedspolitik. Alle arbejdsgivere skal sikre, at arbejdet kan udføres sikkerhedsmæssigt forsvarligt, og et redskab kan være, at virksomheden har en decideret sikkerhedspolitik, der tager højde for de specifikke risici, der kan være inden for området.

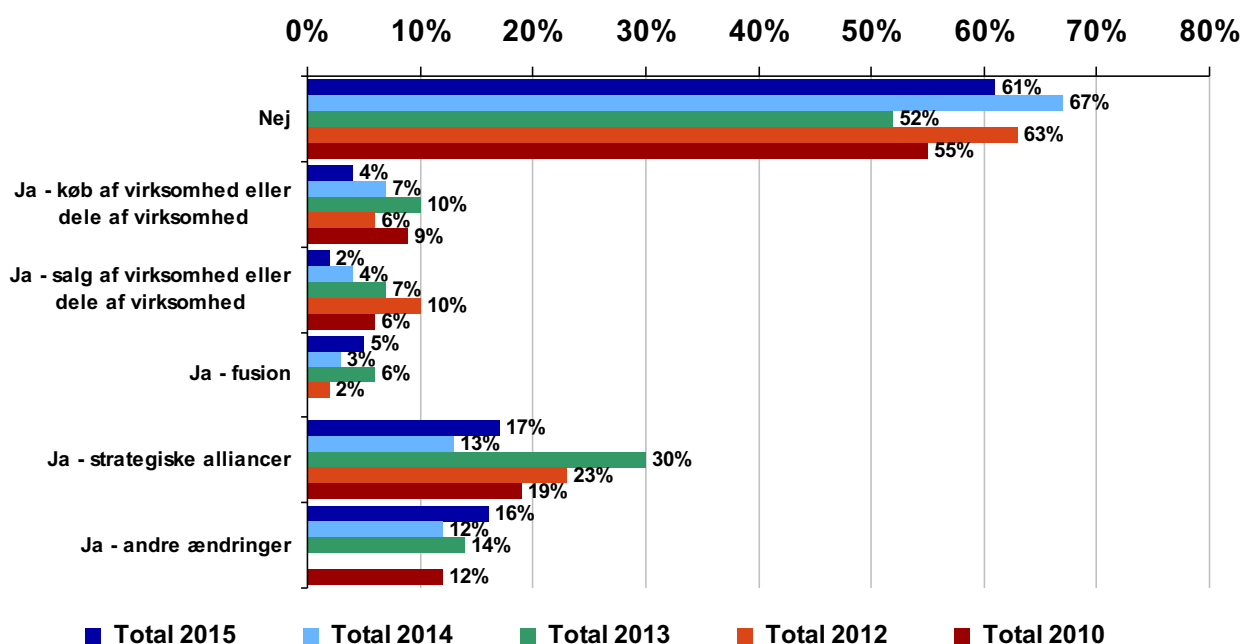
På tværs af brancherne angiver 20% af virksomhederne, at de har formuleret en sådan politik. Det er dog mest udbredt i film- og tv-branchen, og blandt computerspilvirksomhederne er det kun tilfældet for 13%.

7.1 Strategiske ændringer

Køb og salg af virksomheder og dele af virksomheder samt fusioner mellem virksomheder er blandt de mest fundamentale strategiske ændringer.

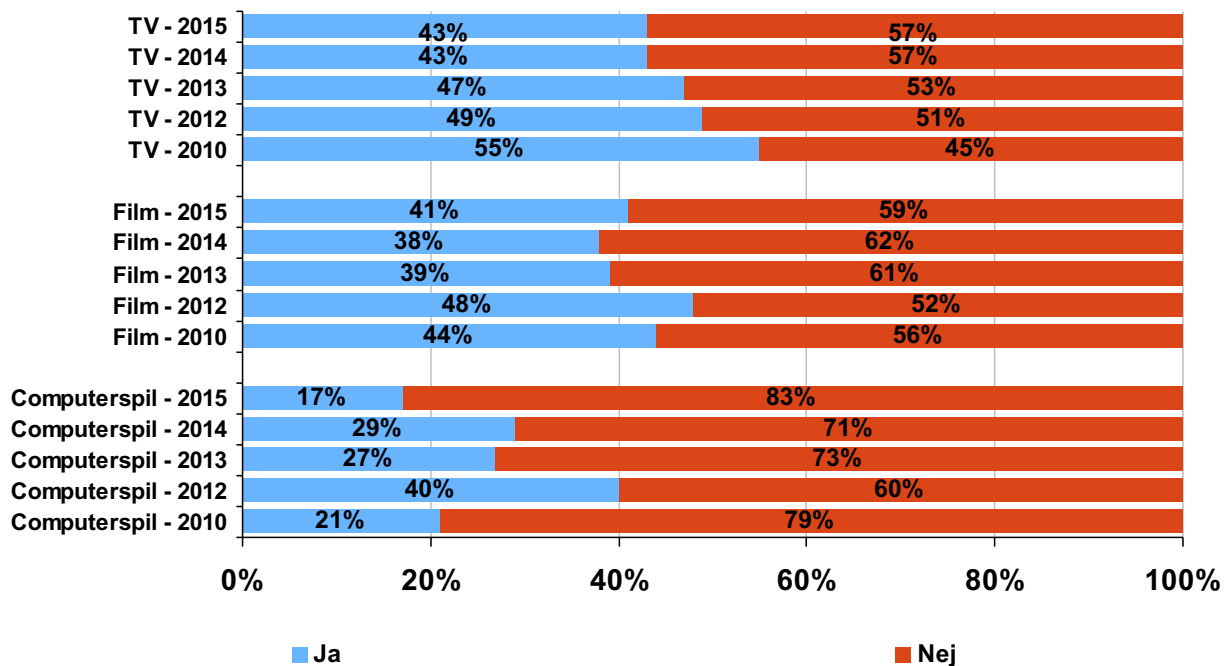
Nedenfor kan man se, at 39% af virksomhederne har gennemført disse strategiske ændringer. Dette er et lille fald fra året før, men stadig et ret højt niveau, hvilket tyder på en branche i konstant forandring. Der er primært tale om strategiske alliancer.

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



33% af virksomhederne i undersøgelsen forudser, at de vil komme til at skulle gennemføre rationaliseringer eller omkostningsreduceringer i løbet af det kommende år. Det er et fald fra 39% sidste år, og det tyder på at computerspilbranchens optimisme er årsag til faldet. Kun 17% af computerspilvirksomhederne forventer, at rationaliseringer eller omkostningsreduceringer bliver nødvendigt, hvor det sidste år var 29%. For film- og tv-brancherne ligner niveauet fra året før.

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



7.2 Digitalisering

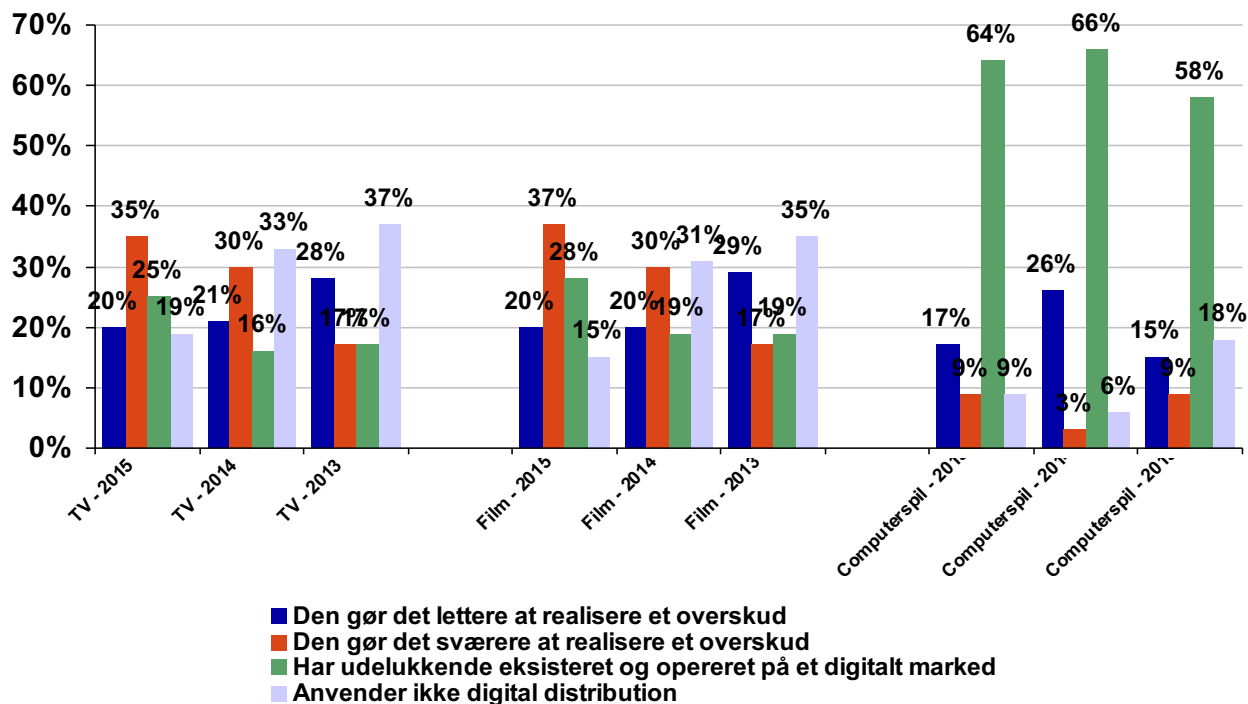
Overgangen til digital distribution i filmbranchen er efterhånden en realitet, og med denne udvikling følger en række nye muligheder såvel som udfordringer i afsætningsmulighederne for film- og tv-produkter, mens computerspilbranchen i længere tid har distribueret en række produkter online.

Det er derfor særligt interessant at spørge film- og tv-producenterne, hvad denne nye distributionsform har betydet for deres indtjening i det seneste år. Svarene går i mange retninger, og der er i film- og tv-brancherne flere, der mener, at det gør det sværere at realisere et overskud end det modsatte.

Computerspilbranchen er markant mere vant til digitale distributionsformer, og 64% af de adspurgte har udelukkende opereret på et digitalt marked.

Det er værd at bemærke, at en faldende andel af respondenterne på tværs af delbrancherne ikke anvender digital distribution.

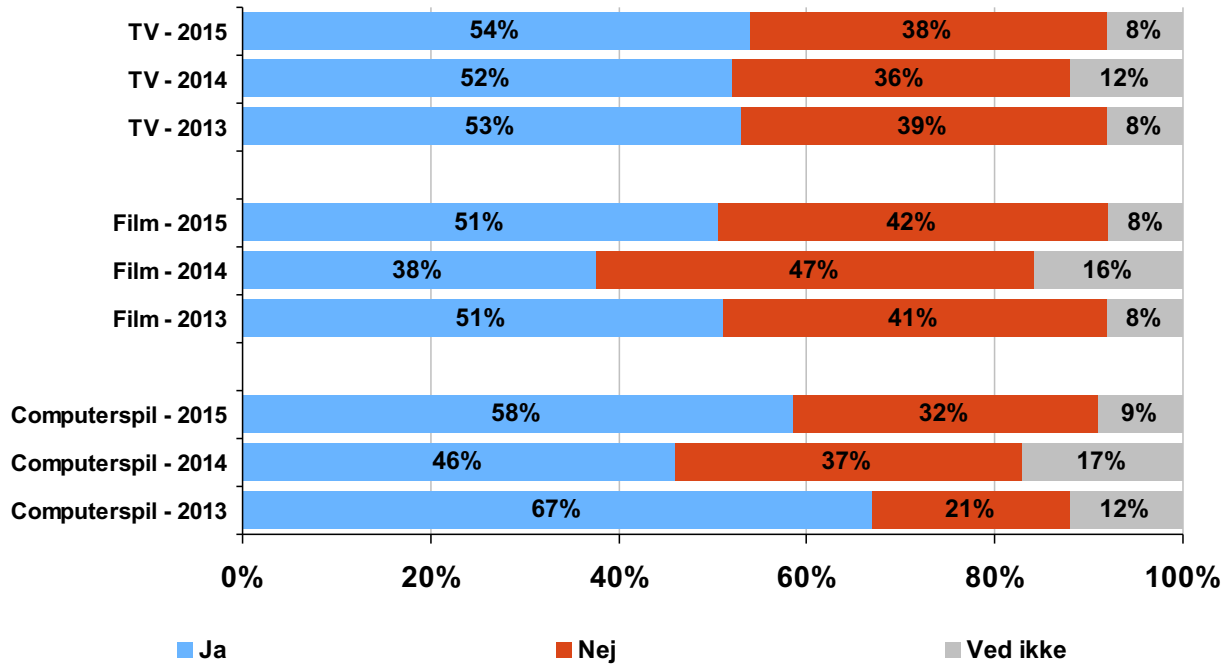
15a. Hvad har overgangen til digital distribution betydet for jeres indtjening det seneste år?



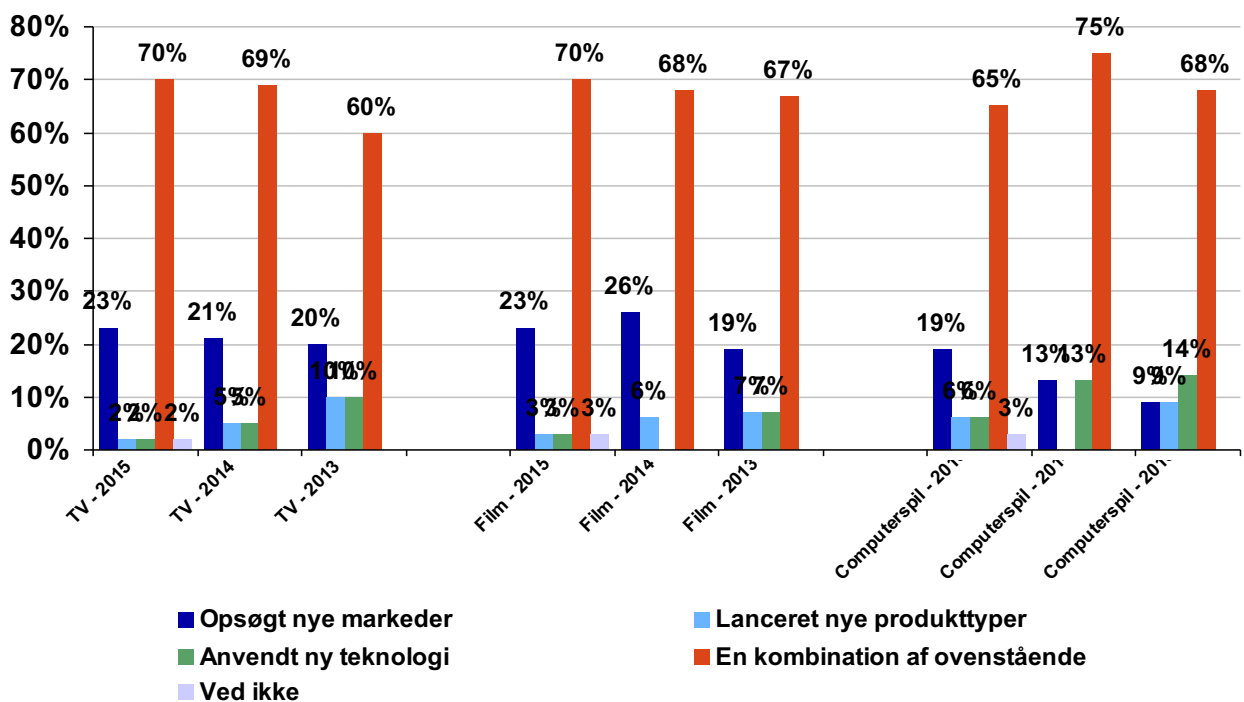
7.3 Innovation

Nedenfor kan man se, at over halvdelen af producenterne mener, at de har innoveret deres forretningsmodel i det seneste år. Flertallet har anvendt en kombination af nye teknologier, nye produkttyper og nye markeder. Næsten en fjerdedel har alene opsøgt nye markeder, hvilket tyder på et øget internationalt fokus.

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

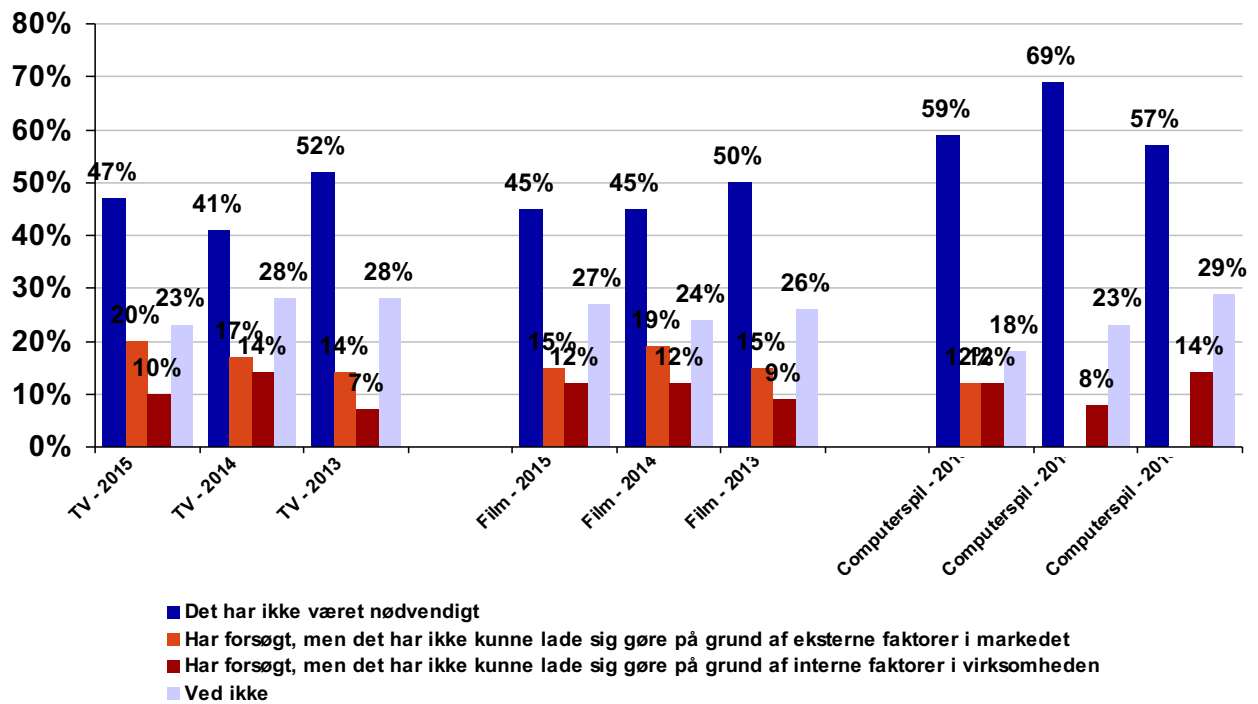


15d På hvilket område har I innoveret jeres forretningsmodel?



Halvdelen af dem, der ikke har innoveret deres forretningsmodel, svarer, at det ikke har været nødvendigt. Kun 26% har mødt barrierer enten eksternt i markedet eller internt i virksomheden.

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



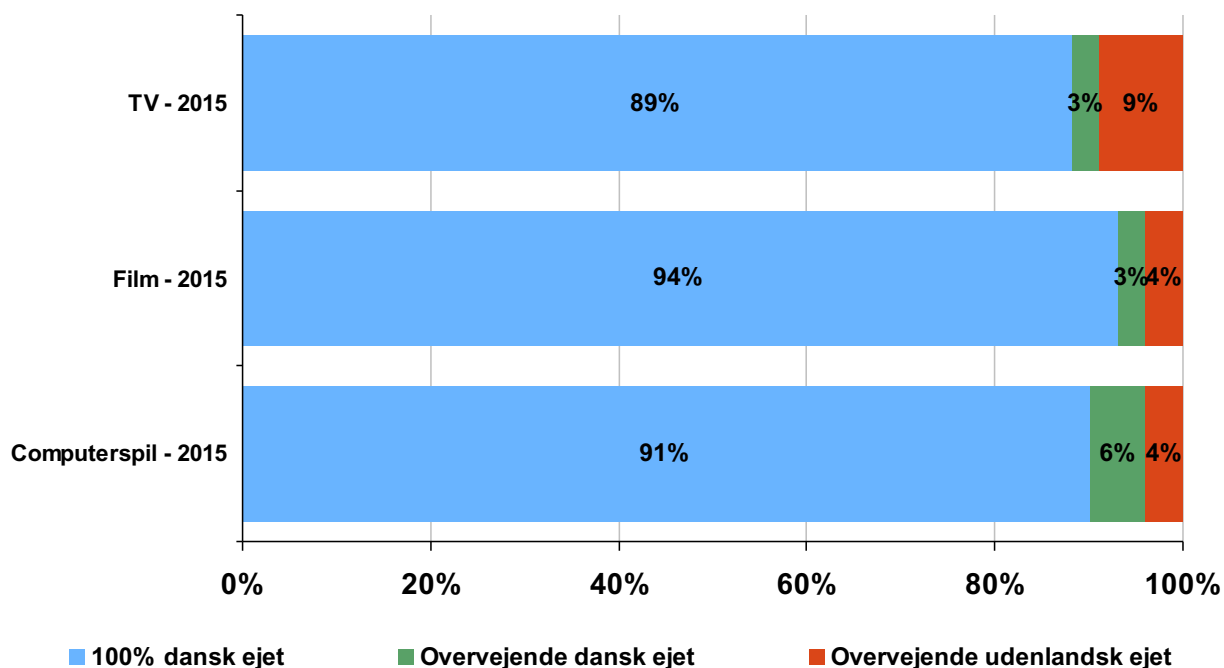
8. Internationalisering

Branchebarometeret udvikler sig fra år til år, og i 2015 har vi valgt at spørge ind til hvorvidt virksomhederne er dansk eller udenlandsk ejede, hvordan de opfatter deres ejerskabsforhold og hvordan det påvirker deres forhandlingsposition.

8.1 Ejerskabsforhold

Som det fremgår af grafen herunder er langt de fleste virksomheder fuldstændig dansk ejede, mens en mindre andel har udenlandsk ejerskab i højere eller lavere grad. De helt udenlandsk ejede virksomheder indgår ikke i denne analyse. Det er i tv-branchen, man finder den største andel af overvejende udenlandsk ejede virksomheder.

12a. Er din virksomhed dansk eller udenlandsk ejet?



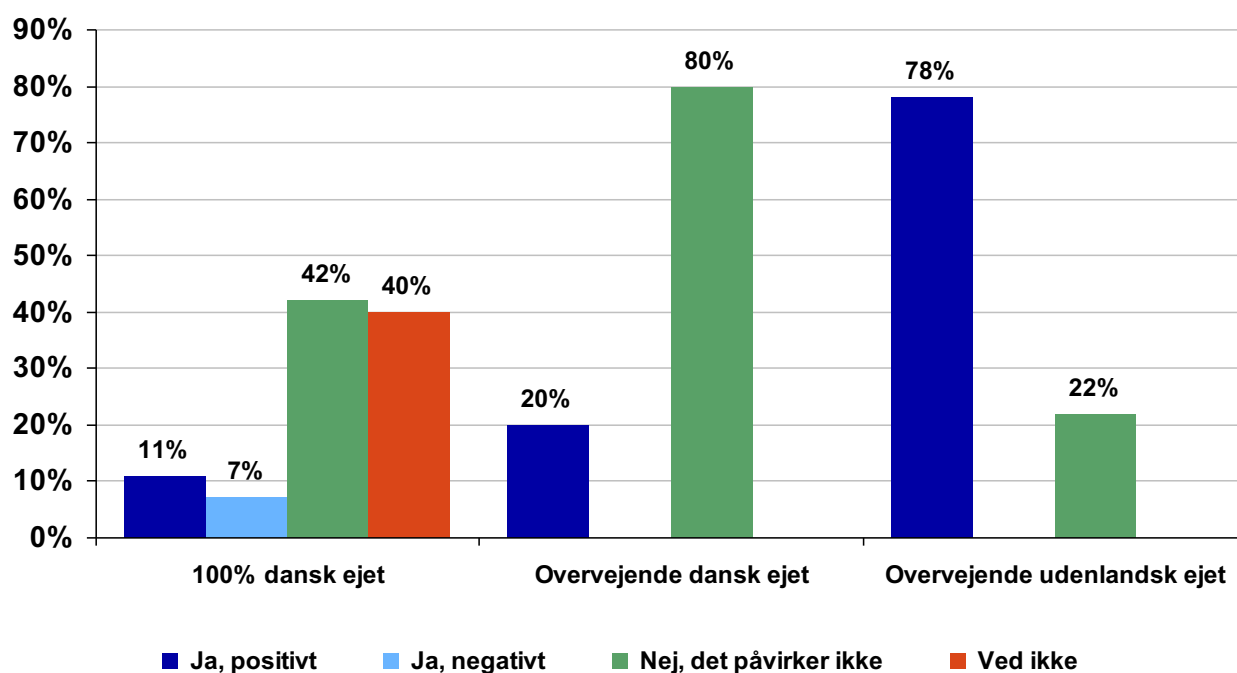
De 14 virksomheder, der har angivet overvejende dansk eller overvejende udenlandsk ejerskab, har vi endvidere spurgt om, hvorvidt de opfatter deres virksomhed som dansk. Langt størstedelen svarer ja på dette spørgsmål; kun én computerspilproducent og én tv-producent svarer nej.

Virksomhederne er blevet spurgt, om deres danske eller delvist udenlandske ejerskab har nogen indflydelse på deres forhandlingsposition inden for tre områder.

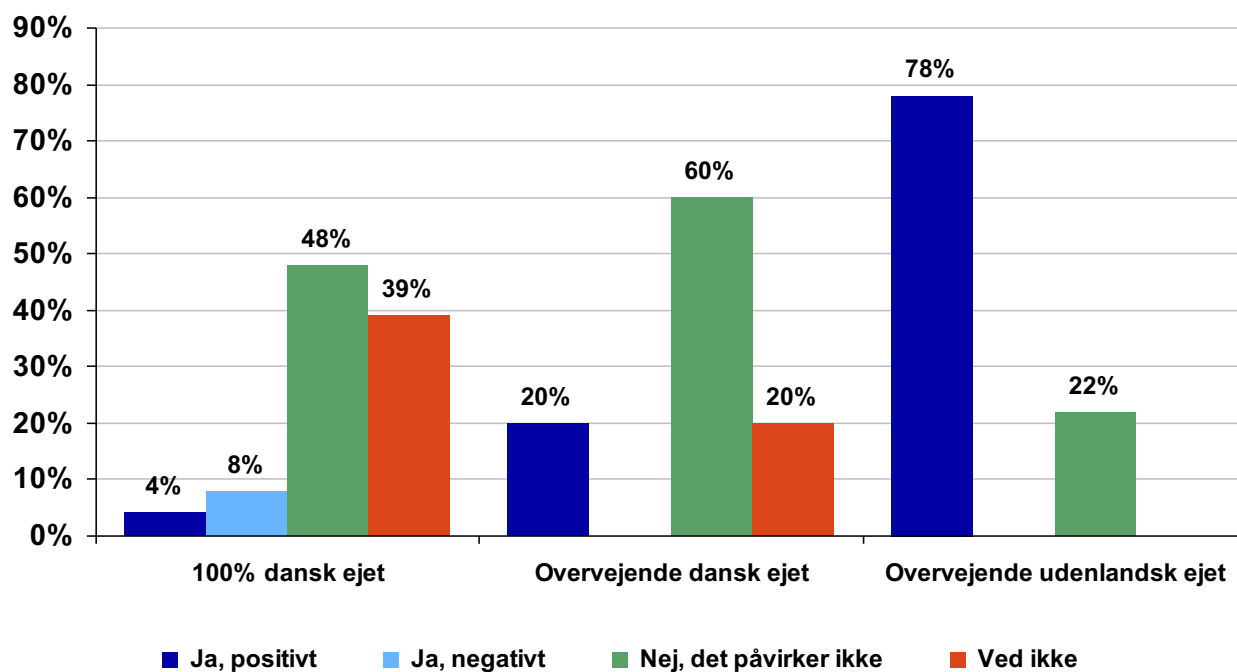
De fuldstændig danske selskaber svarer fortrinsvis, at deres danske ejerskab ikke har nogen effekt eller at de ikke kender effekten af ejerskabet på deres forhandlingsstyrke i forhold til adgang til finansiering eller adgang til et katalog af produkter, mens et mindre antal angiver, at det har en positiv eller negativ indflydelse. Adspurgte om hvorvidt det danske ejerskab påvirker deres position i forhandling med danske aftagere, er 19% overbevist om, at det har en positiv effekt, mens 8% svarer, at det har en negativ effekt. De overvejende dansk ejede virksomheder svarer også primært, at deres ejerskab ikke påvirker deres forhandlingsposition i forhold til adgang til finansiering eller adgang til et katalog af produkter, mens 20% svarer, at det har en positiv indflydelse. Ved spørgsmålet om deres position i forhandling med danske aftagere er 40% af den mening, at det er en fordel.

De overvejende udenlandsk ejede virksomheder er overvejende positive (78%), når de bliver spurgt om ejerskabets effekt på adgang til finansiering eller adgang til et katalog af produkter. Når talen falder på forhandlingspositionen med danske aftagere svarer 11%, at de mener, det har en negativ indflydelse, mens størstedelen angiver at det ikke har indflydelse.

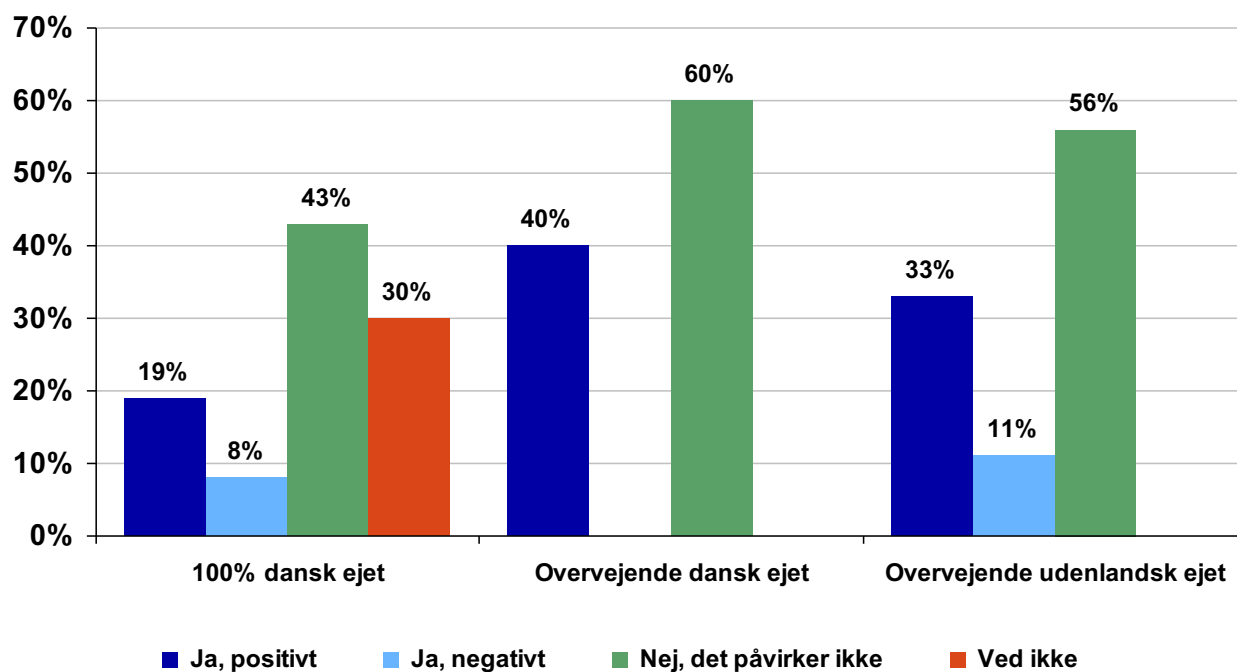
12ca. Påvirker jeres ejerskabsforhold (dansk/udenlandsk) jeres forhandlingsstyrke i forhold til adgang til finansiering?



12cb. Påvirker jeres ejerskabsforhold (dansk/udenlandsk) jeres forhandlingsstyrke i forhold til adgang til et katalog af produkter?



12cc. Påvirker jeres ejerskabsforhold (dansk/udenlandsk) jeres forhandlingsstyrke i forhold til position i forhandling med danske aftagere?

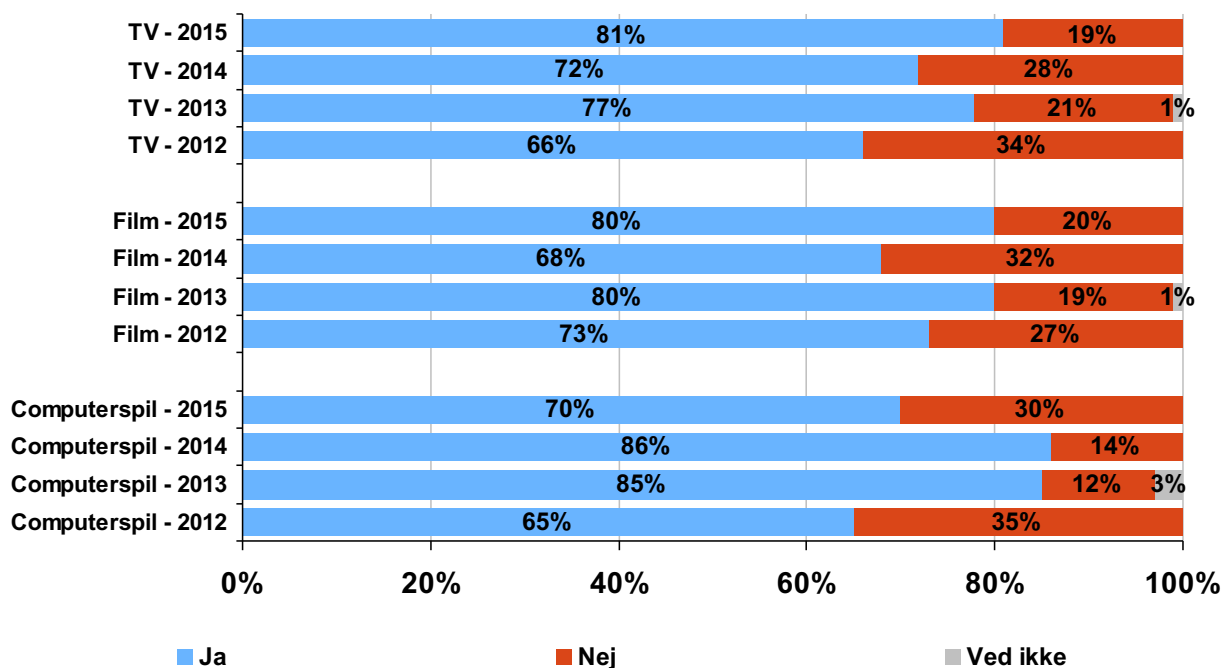


8.2 Internationale aktiviteter

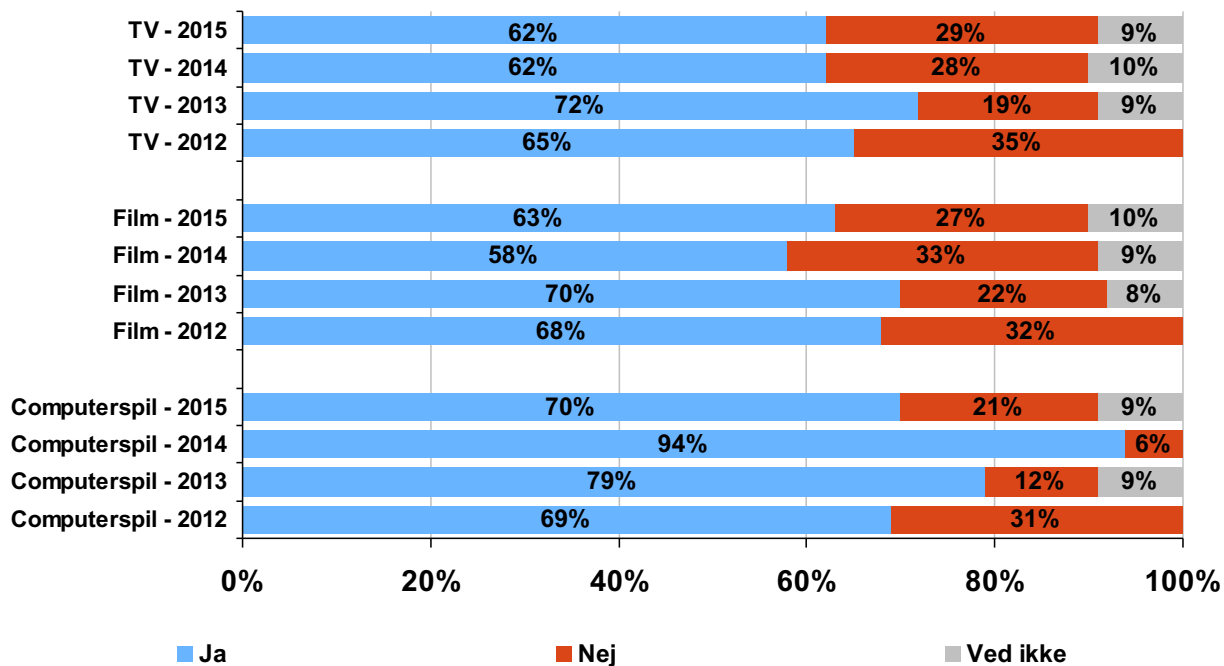
Det er slående, at film- og tv-virksomhederne i det seneste år har haft internationale aktiviteter i mere udpræget grad end sidste år. Denne udvikling kan muligvis tilskrives almindelige markeds- og projektfluktuationer men kan også være udtryk for et øget internationalt fokus. For computerspilproducenterne er det gået den modsatte vej, men niveauet er fortsat højt.

63% af alle respondenterne forventer at øge deres internationale aktiviteter endnu mere i det kommende år.

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

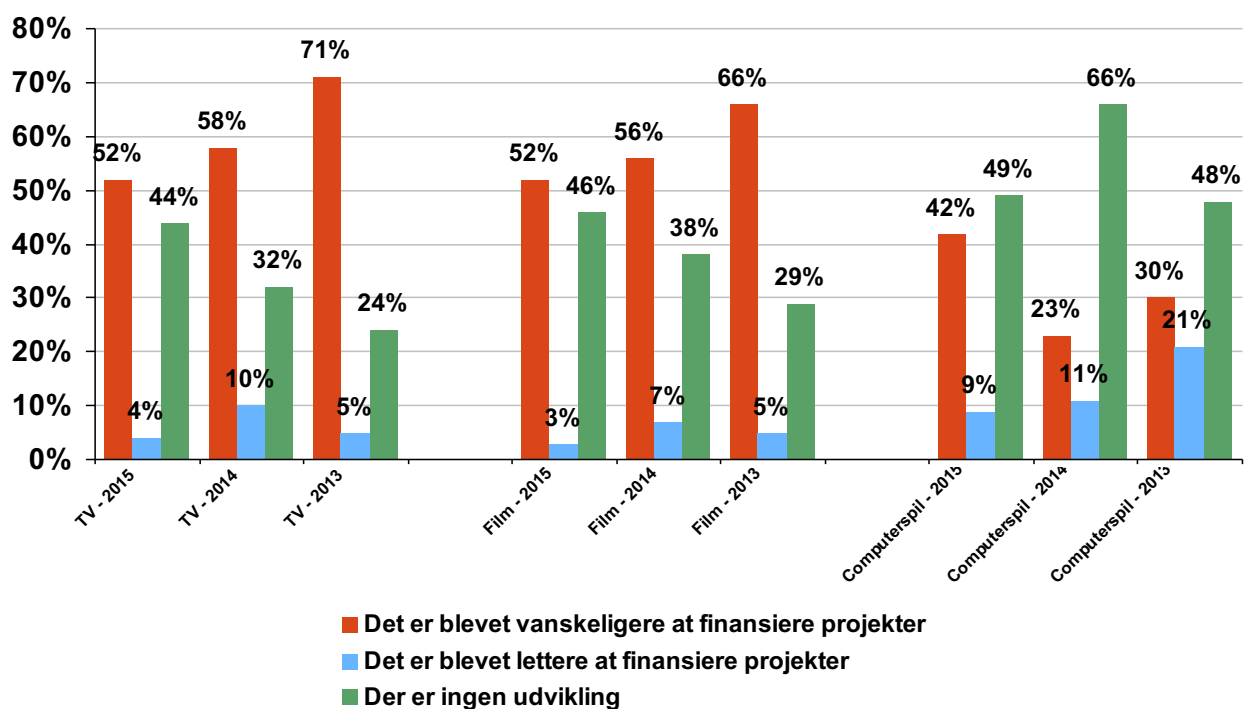
Film-, tv- og computerspilbrancherne er projektbaserede, og finansieringen er som oftest en blanding af privat finansiering, offentlig støtte og producentens egeninvestering.

9.1 Projektfinansiering

Spørgsmål om udviklingen i adgangen til projektfinansiering afslører store brancheforskelle. I både film- og tv-brancherne mener over halvdelen af respondenterne, at denne er blevet vanskeligere.

Computerspilbranchen udtrykker fortsat mere optimisme end film- og tv-brancherne, men udviklingen over de sidste år tegner et billede af, at computerspilproducenterne finder situationen sværere end tidligere.

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



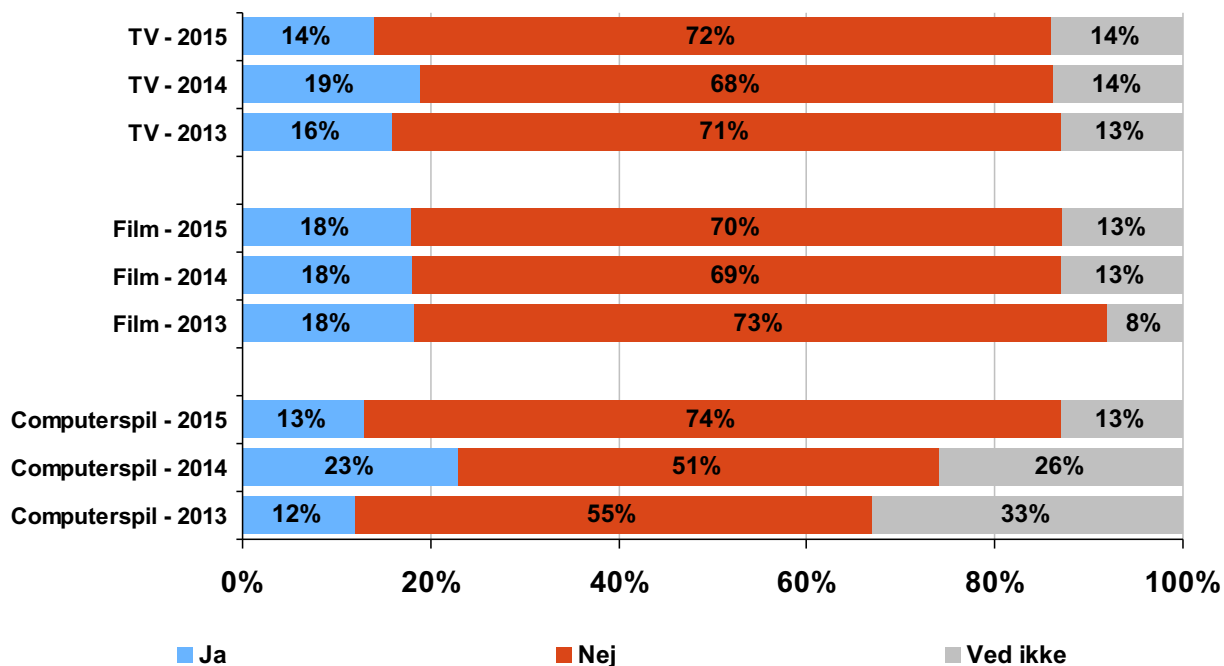
9.2 Forrentning

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.

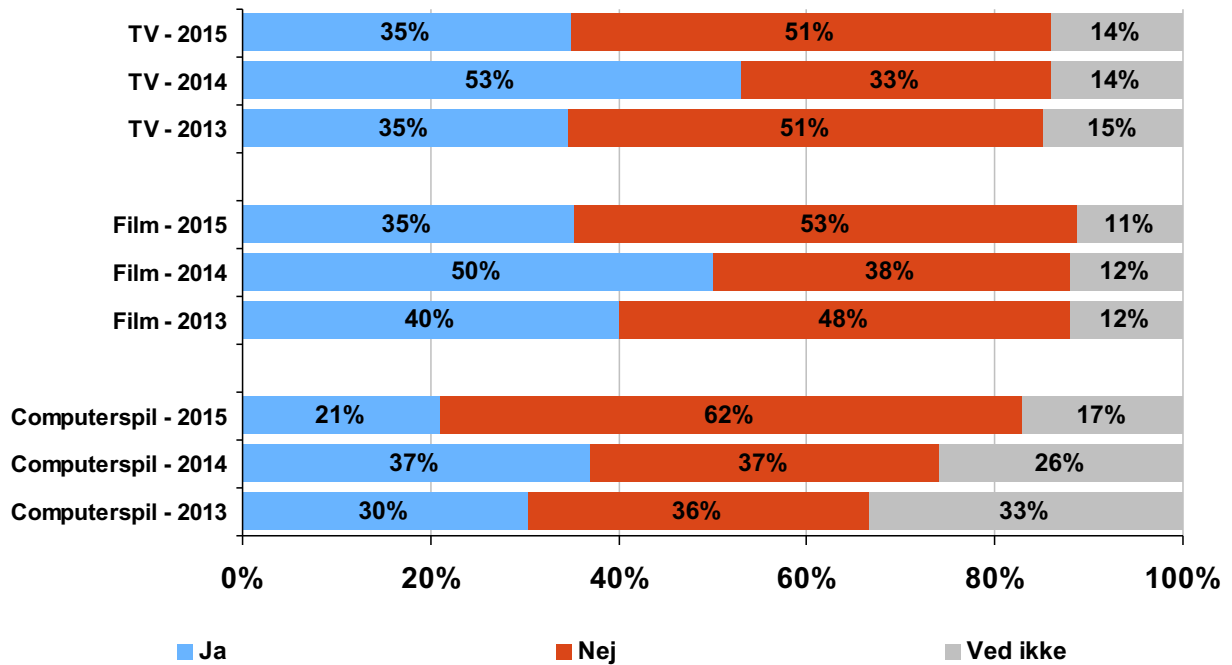
Kun 15% af virksomhederne har fået forrentet virksomhedens egeninvestering i samtlige projekter, som de har beskæftiget sig med i løbet af det seneste år. I en branche hvor succeserne skal finansiere resten af projekterne, er det ikke et dårligt resultat. Samlet set har 30% af virksomhederne fået forrentet størstedelen af deres projekter. Der er altså antalsmæssigt flere projekter, der ikke tjener sig hjem end projekter, der bliver kommercielle succeser. Dette kan have en direkte betydning for branchens afhængighed af afledte forretningsområder.

Det er værd at bemærke, at det især er computerspilbranchen, hvor virksomhederne ikke i særligt høj grad får forrentet deres egeninvesteringer. Dette kan blandt andet skyldes, at computerspilbranchen stadig er ved at vokse sig til og en række nye virksomheder kommer til i disse år, som muligvis endnu ikke har lanceret særligt mange produkter.

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



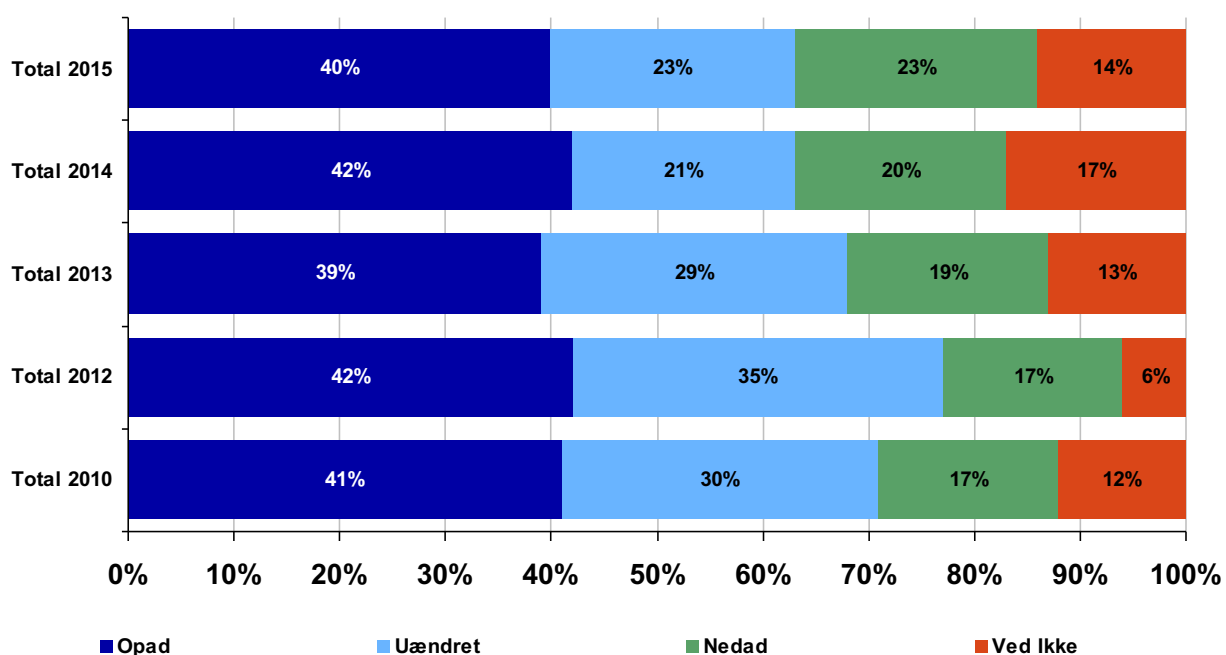
14c. Har I fået forrentet virksomhedens egeninvestering i størstedelen af de projekter virksomheden har beskæftiget sig med det seneste år?



10. Branchens udvikling

Som sædvanlig afsluttes spørgeskemaundersøgelsen med at tage temperaturen på de generelle forventninger til branchens udvikling. Branchens forventninger til mediebranchen som helhed er stort set uændrede om end en anelse mindre optimistiske end sidste år

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



Der er dog store forskelle, når man betragter de enkelte delbranchers forventninger. Særligt computerspilproducenterne ser lyst på fremtiden med hele 68%, som forventer fremgang. Tv- og filmbrancherne ser anderledes på fremtiden, og der er blandt disse respondenter flere, der tror at deres respektive delbrancher bevæger sig nedad end opad.

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

