

VALUE FORMATION

RAPPORT FÖR PRESENTATION VID UPPLEVELSEDAGEN 14 NOV

SUMMARY

Svensk upplevelseindustri

**Analys av branschens utveckling och
framtidsförutsättningar**

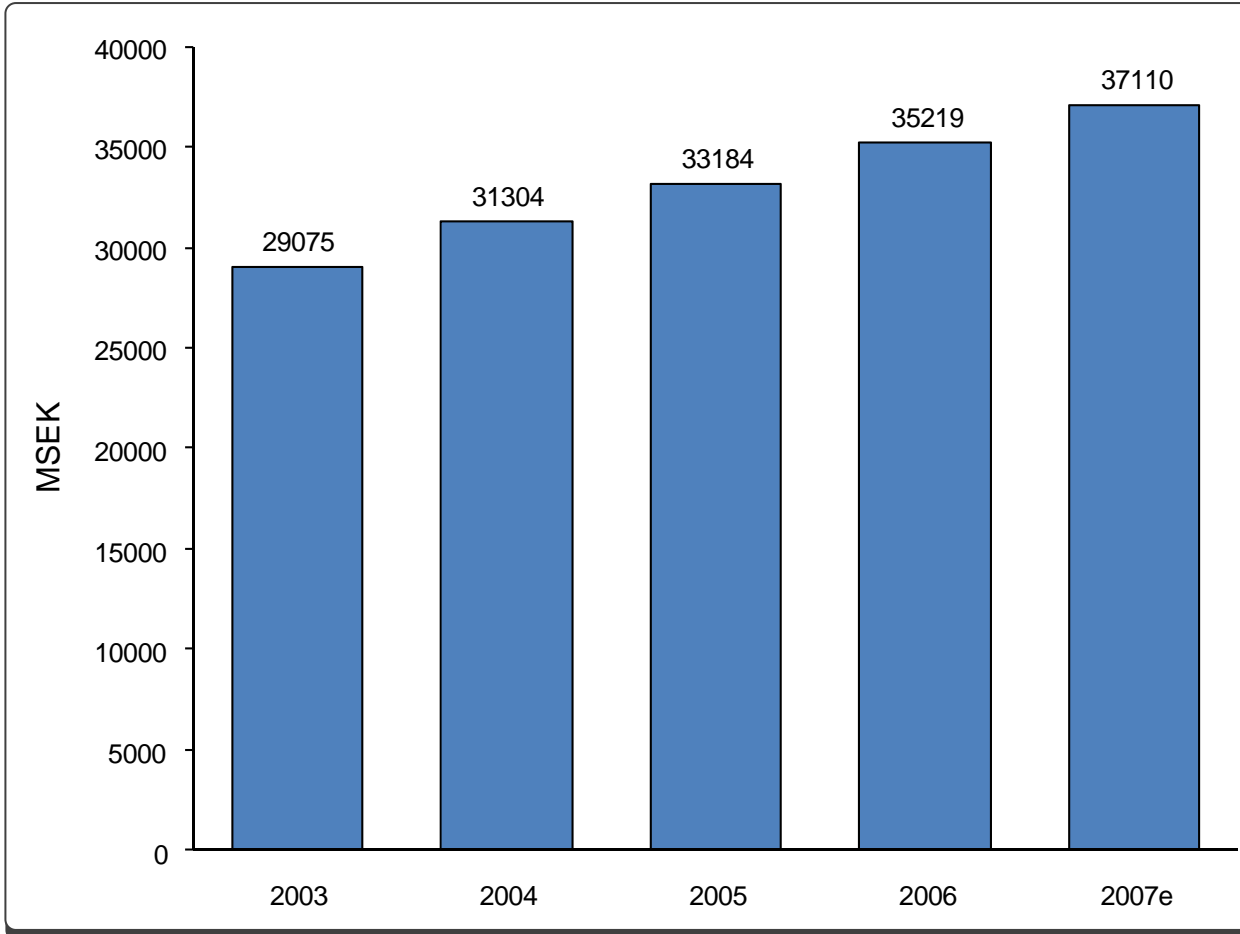
Stockholm
14 november 2007

Innehåll

- Upplevelseindustrins utveckling
- Branschstruktur
- Utvecklingens drivkrafter
- Trender och effekter
- Framtidsutmaningar

Upplivseindustrin visar en stabil tillväxt över de senaste fyra åren

Upplivseindustrins totala förädlingsvärde 2003-2007e (MSEK) ¹



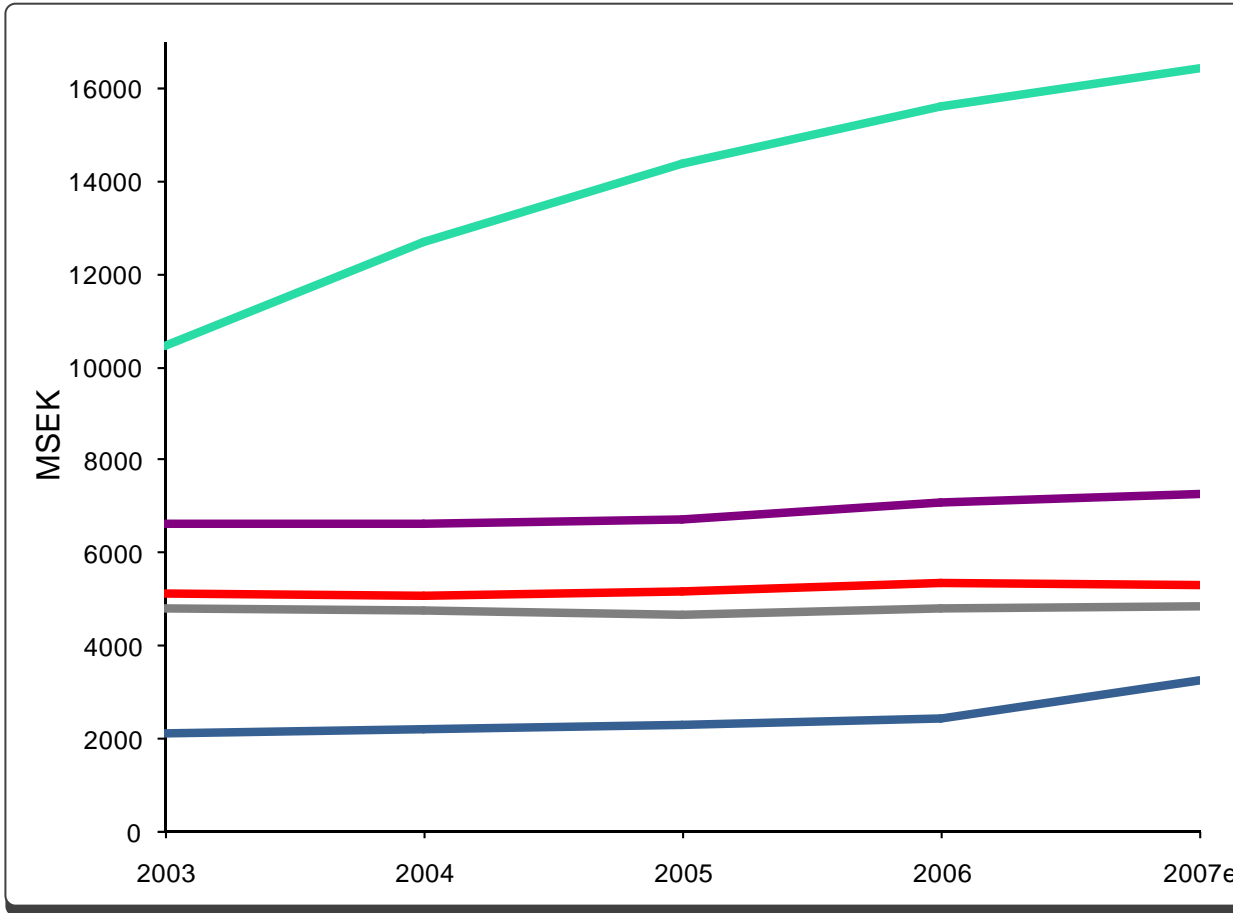
Kommentar

- Upplivseindustrin omfattar fem delbranscher vars produkter till övervägande del regleras av immaterialrätten:
 - Data- och TV-spel
 - TV
 - Film
 - Musik
 - Böcker
- Totalt förädlingsvärde
 - 2006: **35,2 Mdr**,
 - 2007 estimerat: **37,1 Mdr**
- Genomsnittlig årlig förädlingsvärde-tillväxt för branschen som helhet: ca **6%**
- Genomsnittlig BNP-tillväxt i Sverige motsvarande period: **3%**

(1) Källa: branschdata , analys och estimat Value Formation/LTH . Estimat för 2007 baserad på genomsnittlig årlig tillväxttakt 2003-2006, samt uppskattningar från Data- & TV-spelsbranschen

God tillväxt i branscherna TV samt Data- och TV-spel medan övriga håller en stabil nivå

Branscutveckling, totalt förädlingsvärde per sektor 2003-2007e (MSEK) ¹



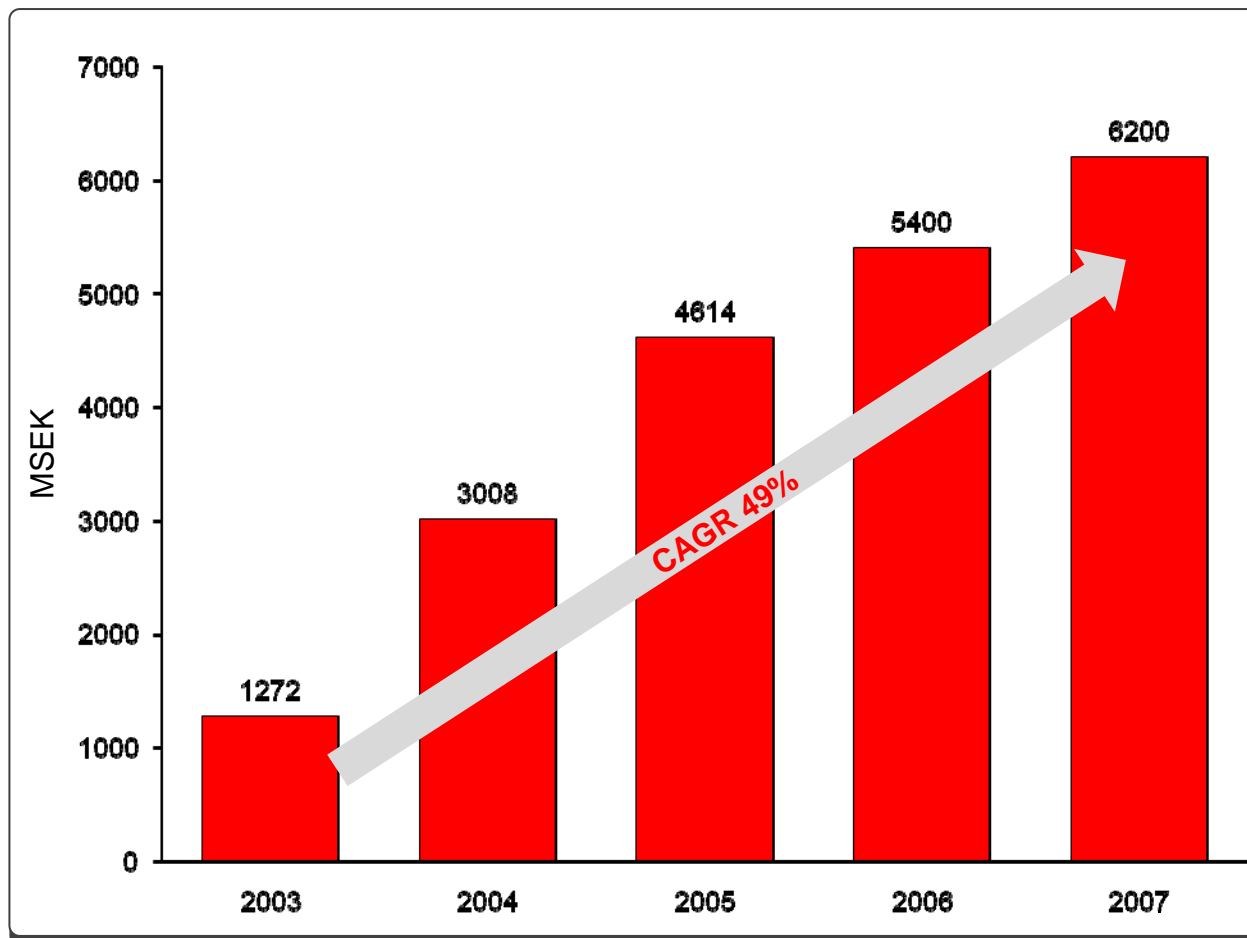
Kommentar

- **TV**
 - Förädlingsvärde 2006: **15,6 Mdr**
 - Årlig tillväxt 03-07: **12%**
- **Bokförlag**
 - Förädlingsvärde 2006: **7 Mdr**
 - Årlig tillväxt 03-07: **2%**
- **Musik**
 - Förädlingsvärde 2006: **5,3 Mdr**
 - Årlig tillväxt 03-07: **1%**
- **Film**
 - Förädlingsvärde 2006: **4,8 Mdr**
 - Årlig tillväxt 03-07: **0,7%**
- **Data- och TV-spel**
 - Förädlingsvärde 2006: **2,4 Mdr**
 - Årlig tillväxt 03-07: **12%**

(1) Källa: branschdata, analys och estimat Value Formation/LTH. Estimater för 2007 baserade på genomsnittlig årlig tillväxttakt 2003-2006, samt uppskattningar från Data- och TV-spelsbranschen

Men den illegala nedladdningen visar ännu kraftigare tillväxt

"Piracy" – värdet av den illegala nedladdningen 2003-2007 (MSEK) ¹



Kommentar

- Kombinationen av digitaliserat innehåll och distribution över Internet har lett till en snabb ökning av illegal nedladdning
- Fonogramdistributionen drabbades först men i dag är det data- & TV-spelsbranschen som har den största illegala volymen
- *Alla* upplevelsebranscher påverkas av att dagens regelverk inte ger tillräcklig möjlighet till sanktioner mot illegal nedladdning

(1) Värdet av illegal nedladdning baserat på värdet av potentiellt intäktsbortfall för musik- och filmbranschen, respektive bedömt värde av nedladdat material inom Data- och TV-spel. Böcker har inte kunnat uppskattas.

Utöver de tre aktörsgруппerna i värdekedjan har upplevelseindustrin en särpräglad *näringskedja* inom producentledet

Upplevelseindustrins värdekedja

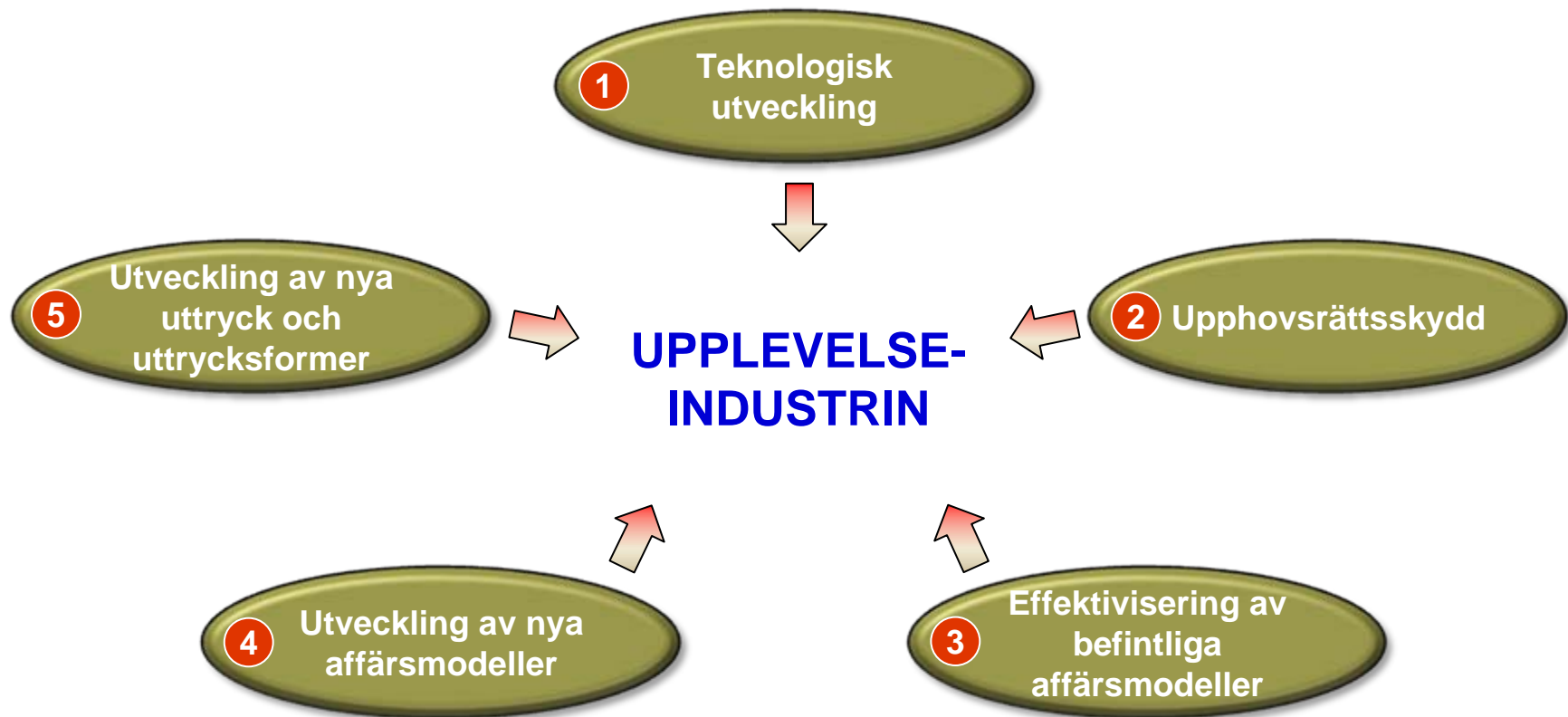


Upplevelseindustrins näringskedja



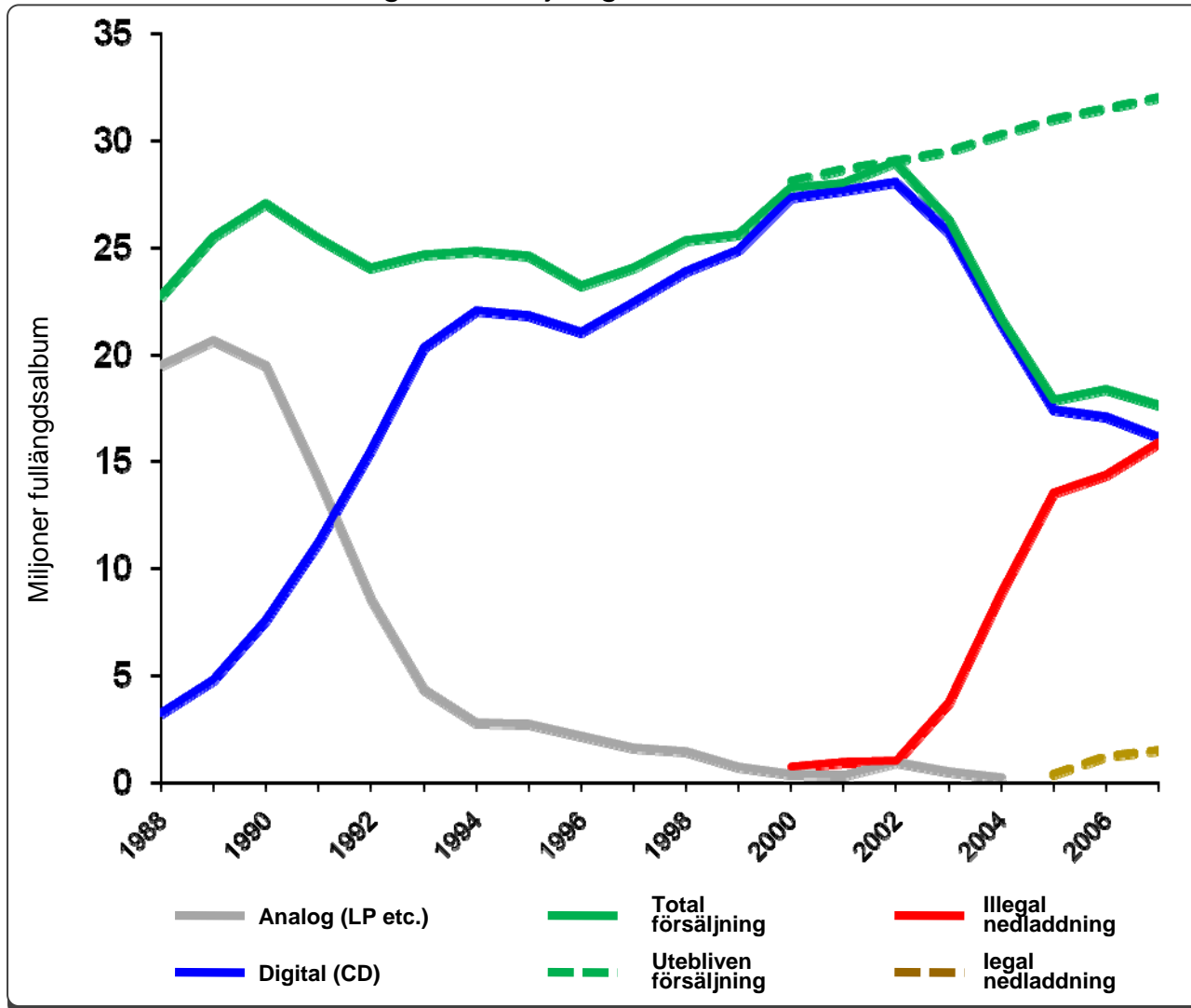
Fem krafter kommer att vara drivande för branschens fortsatta utveckling

Drivkrafter till upplevelseindustrins framtida utveckling



Svårigheten att anpassa affärsmodellerna är tydlig inom musikindustrin - fonogramförsäljningen nästan halverad på 5 år!

Svensk fonogramförsäljning/-distribution 1988 - 2007



Kommentar

- Musikindustrin har gått från analogt (LP) till digitalt (CD) format och vidare till digital distribution (mp3) via Internet
- Vid övergången från LP till CD fungerade existerande affärsmodeller bra
- Vid övergången från CD till mp3 reagerade industrin inte tillräckligt snabbt på behovet av nya affärsmodeller. Detta bidrog till en hastig tillväxt av illegal nedladdning. Försäljningen av CD halverades på fyra år.
- Det är värt att notera att en aktör utanför industrin (Apple) skapade den första riktigt framgångsrika affärsmodellen för legal nedladdning

Utvecklingen av upphovsrätten styr framtida prestationer

Upphovsrättsskyddets två viktiga syften

Säkerställa upphovsmannens ideella rätt

- Upphovsmännen måste ha möjlighet att kontrollera hur deras verk distribueras
- Regelverket måste ge skydd mot icke auktoriserad bearbetning
- Regelverket måste vara internationellt kongruent

Säkerställa att ägaren till upphovsrätt får betalt

- "Om upphovsmän inte får ersättning för sina prestationer blir det inga prestationer"
- Det måste finnas ett effektivt och genomdrivbart skydd för ägarna till upphovsrätter
- Regelverket måste ge konsumenterna rimlig möjlighet att disponera de produkter eller tjänster de betalar för
- Nuvarande regelsystem har byggts upp under mycket lång tid — därför kan det ta många år innan ett fungerande nytt finns på plats

Grundval: Under upphovsmannens kontroll med sanktioner som biter

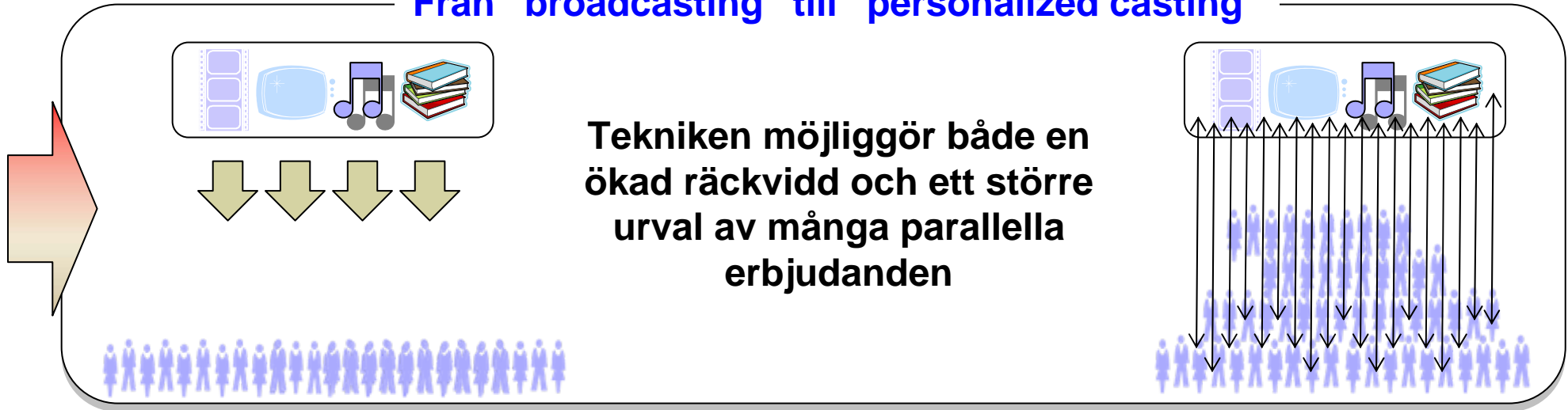
Från konsumtionskultur till deltagarkultur - konsumenten blir en aktiv medskapare

- **Konsumenterna vill inte enbart vara passiva mottagare**
 - Istället är de medproducenter av varandras upplevelser. Ett exempel är ett minskande intresse för dokusåpor som baseras på att några få utvalda (representanter för den stora massan) är aktiva som deltagare i programmet
- **Allt fler kan också själva medverka i skapandet**
 - Maktstrukturen har förskjutits och som upplevelsekonsument väljer man själv att delta, istället för att väljas ut som deltagare

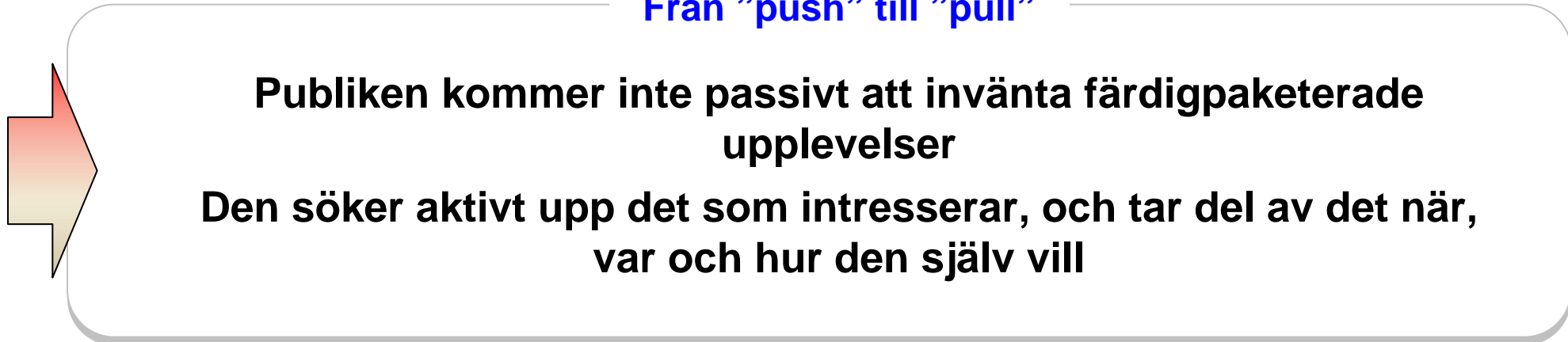


Två globala utvecklingstrender kommer att få avgörande effekt på upplevelseindustrins framtid

Från "broadcasting" till "personalized casting"



Från "push" till "pull"



Branschens aktörer måste ta nya roller och ge fler kreatörer en möjlighet att möta sin publik — men också underlätta för publiken att delta aktivt

➔ Rollfördelningen mellan aktörerna förändras

- Samspelet mellan kreatör, distributör och publik kommer att finna nya vägar. Det blir en mångfald av olika konstellationer
- Vissa aktörers roller försvinner, andra minskar i betydelse, och nya tillkommer

➔ Fler kreatörer hittar en publik

- Ibland en ganska smal publik - smala intresseområden kan ges utrymme
- Med global räckvidd och distribution utan rörliga kostnader så behöver man inte tilltala en bred publik för att nå volym

➔ Många parallella scener

- Med ett heterogent "upplevelselandskap" så finns utrymme för många parallella scener.

➔ Branschens roll blir att tillhandahålla?

- När publiken aktivt söker upp upplevelserna blir uppgiften att paketera och distribuera både mindre och mer betydelsefull; redaktionell kompetens premieras (sökmotorer!)
- Det är viktigt med ett brett urval, där publiken själv kan söka och sätta samman de upplevelser de vill ta del av

Framtidsutmaningen handlar om att aktivt driva utvecklingen – olika aktörer har olika huvuduppgifter

INDUSTRIN

En kreativ industri måste vara kreativ också i sin egen utveckling!

UPPLEVELSEINDUSTRIN

- Formera upplevelseindustrin som en tydlig industri
- Etablera en tydlig kommunikationsplattform, med fungerande mätning och rapportering av branschdata
- Utveckla kompetens och bidra till att utveckla och experimentera med nya affärsmodeller

BESLUTFATTARE

För långsiktig utveckling måste regelverket säkerställa att upphovsmän får ersättning för sina prestationer!

POLITIKER

- Utveckla regelverket
 - På kort sikt genom att samordna med omvärlden
 - På längre sikt – arbeta aktivt för att regelverket anpassas till ny teknologi
 - Sätt ett tydligt fokus på syftet — att säkerställa att upphovsmän bestämmer över och får ersättning för sina prestationer!

NYA DISTRIBUTÖRER

Eftersom Internet är en betydande distributionskanal för upplevelseprodukter måste operatörerna ta ett aktivt ansvar

INTERNETOPERATÖRER

- Ansvar för Internetoperatörer att motverka illegal nedladdning
- Medverka till att ett fungerande regelverk med sund konkurrens utvecklas och upprätthålls

Rapporten har tagits fram av Value Formation i samarbete med en forskargrupp vid Lunds Tekniska Högskola

Value Formation

- Gunnar Bergvall
Senior Advisor

gb@valueformation.com

0708 15 88 00

- Per Trossmark
Ekon.Dr. / Senior Partner

pt@valueformation.com

0704 13 56 43

Lunds Tekniska Högskola Lunds Universitet

- Ola Alexanderson
Ekon.Dr. / Forskningsledare
- Maria Andersson
- Sara Olofsson