

# Upplevelseindustrin:

## Kulturexport/-import, datorspel, turism m.m.

Upplevelseindustrin är ett samlingsbegrepp för företag vars uppgift är att skapa och/eller leverera upplevelser i någon form. I Sverige brukar i begreppet upplevelseindustri ingå arkitektur, dator- och tv-spel, design, film, foto, konst, litteratur, marknadskommunikation, media, mode, musik, måltid, scenkonst och turism/besöksnäring. Begreppet upplevelseindustri har sitt ursprung i boken *The Experience Economy* (Pine/Gilmore). Andra begrepp är *creative industries* eller *cultural industries*.

I rapporten *The Economy of Culture in Europe* (EU-kommissionen 2006) konstateras att kulturindustrin och kultursektorn (Cultural Economy) bidrar med 2.6 procent av EU-ländernas samlade BNP och utgör 3,1 procent av sysselsättningen. Bl.a. dessa resultat har refererats till som argument då det gäller kulturen som drivkraft inom ramen för Lissabonstrategin för tillväxt och sysselsättning. Rapporten kan illustrera behovet av att ta fram studier för att följa utvecklingen inom ett bredare definierat kulturekonomiskt begrepp än det "traditionella" kulturpolitiska området.

KK-stiftelsen redovisade i rapporten "Upplevelseindustrin 2003 -Statistik och jämförelser", en statistik om svensk upplevelseindustri med en uppdatering av rapporten 2004. I KK-stiftelsens rapport om upplevelseindustrin inräknas bl.a. arkitektur, design, film/foto, konst, litteratur, marknadskommunikation, media, mode, musik, scenkonst, turism/besöksnäring. Upplevelseindustrin svarade enligt rapporten för en nettoomsättning om 366 miljarder kronor och upplevelseindustrins bidrag till BNP i dessa termer skulle motsvara ca 4,8 procent.

### Upplevelseindustrins förädlingsvärde i miljarder SEK, 1997-2002. Värdet från slutet av resp. år. Delområden i storleksordning för 2002.

	Mdr kr	Andel, %
Turism	24,8	23
Media	18	16
Måltid	16,8	15
Mode	13,5	12
Marknadskommunikation	12,9	12
Litteratur	4,8	4
Film/foto	4,6	4
Upplevelsebaserat lärande	4,5	4
Musik	3	3
Arkitektur	2,8	3
Design	2,5	2
Scenkonst	0,9	1
Konst	0,5	0
<b>Upplevelseindustrin totalt</b>	<b>109,7</b>	<b>100</b>

Källa: Upplevelseindustrin 2004. Statistik. KK-stiftelsen. Primärkälla SCB

### Upplevelseindustrin 2002. Omsättning och värde. Mdr kr. Antal anställda

Nettoomsättning, mdr kr	366
Produktionsvärde mdr kr	331
Förädlingsvärde mdr kr	110
Antal anställda	277 000
Antal företag	101 000

Källa: Upplevelseindustrin 2004. Statistik. KK-stiftelsen. Primärkälla SCB

I rapporten konstateras att upplevelseindustrin växte under 2002 med 1 procent när det gäller förädlingsvärde. Antalet anställda har minskat med knappt 3 procent, medan antalet företag har ökat med drygt 5 procent.

ITPS, Institutet för tillväxtpolitiska studier, har i ett regeringsuppdrag tagit fram en kunskapsöversikt om upplevelseindustrins och de kreativa näringarnas betydelse. I rapporten visas på en koppling mellan kultur, kreativitet och näringsliv. Begreppet ”cultural economy” inkluderar fler näringar jämfört med begreppet upplevelseindustri, t.ex. stora delar av turismrelaterade näringar. Oavsett vilket begrepp som används visar den statistiska genomgången i ITPS:s rapport att näringssektorn, mätt med de båda avgränsningarna, har haft en ekonomisk tillväxt över perioden 1997 till 2005 som i stort sammanfaller med utvecklingen för tjänstesektorn i sin helhet. Detta skulle enligt definitionerna innebära att upplevelseindustrin har drygt 430 000 sysselsatta i landet medan nära 510 000 är sysselsatta inom näringssektorn som svarar mot begreppet ”Cultural Economy”.

### Kulturexport -kulturimport

Den svenska kulturexporten har fått uppmärksamhet genom musikexportens växande betydelse men export av film, TV-produktioner, datorspel, design och mode har också pekats på som framtidsbranscher för den svenska ekonomin. Den svenska förlags- och tidskriftsbranschen visar också på kraftig internationell tillväxt.

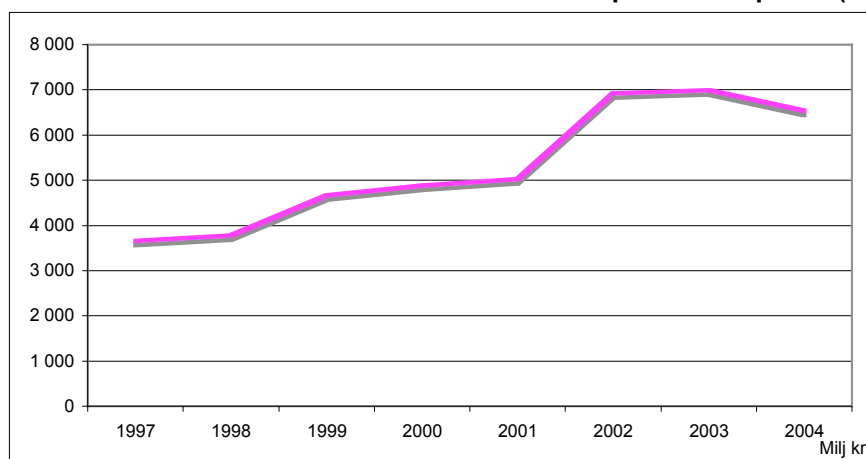
Exportrådet har i en studie<sup>1</sup> uppskattat att 94 000 personer är sysselsatta inom sektorn upplevelseindustrin. Exportrådets uppskattning skiljer således i antal sysselsatta väsentligt från skattningen i ITPS:s rapport. Enligt Exportrådet skulle sektorn bidra med 37,4 miljarder kronor till BNP och 16 miljarder till den svenska exporten, motsvarande 1.6 procent.

### Sveriges handelsutbyte med varor och tjänster inom kulturområdet 2002 US\$

	Heritage goods	Books	Newspapers periodicals	Other printed matter	Recorded media	Visual arts	Audiovisual media	Total cultural goods
Export	7 512	95 405	20 117	34 788	644 907	43 664	28 903	875 299
Import	8 701	148 761	57 583	28 465	425 398	69 207	92 024	830 142

Källa: Unesco Institute of Statistics, UIS. International Flows of Selected Cultural Goods and Services. 2006

<sup>1</sup> Exportrådet: Export of Swedish Experience Industry, 2006

**Musikindustrins inkomster från varurelaterad export. Fasta priser (2004=100). Milj kr**

Källa: Export Music Sweden

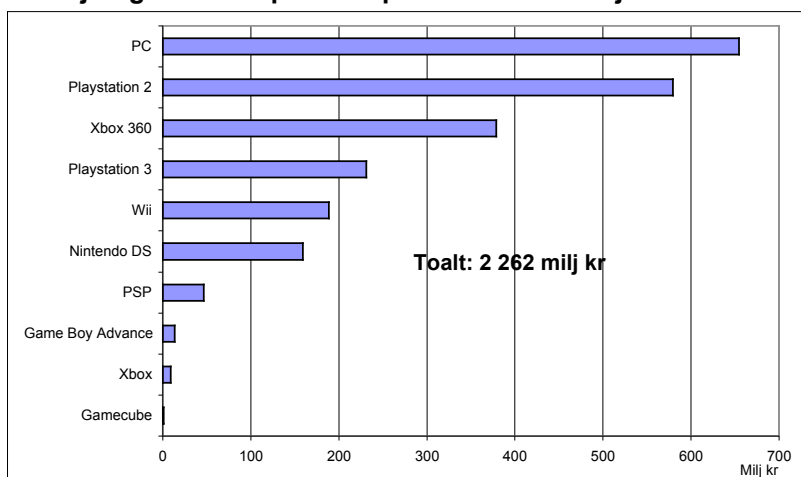
Enligt branschorganisation "Export Music Sweden" var de totala exportinkomsterna från musikindustrin 2004 ca 6,5 miljarder kronor. Royalties stod för 1,3 miljarder kr och den varurelaterade exporten bidrog med 4,9 miljarder kr medan den servicerelaterade exporten svarade för 334 milj kr. I fasta priser ökade exporten med ca 80 procent åren 1997-2004.

**Musikindustrins inkomster från export 1997-2004. Milj. kr**

	Totala exportinkomster	Varurelaterade exportinkomster	Servicerelaterade exportinkomster	Exportinkomster från royalties
1997	3 368	2 200	424	684
1998	3 476	2 375	384	693
1999	4 321	3 150	400	753
2000	4 554	2 918	647	970
2001	4 809	2 757	700	1 336
2002	6 759	4 767	682	1 310
2003	6 969	5 270	383	1 316
2004	6 533	4 912	334	1 287

Källa: Export Music Sweden

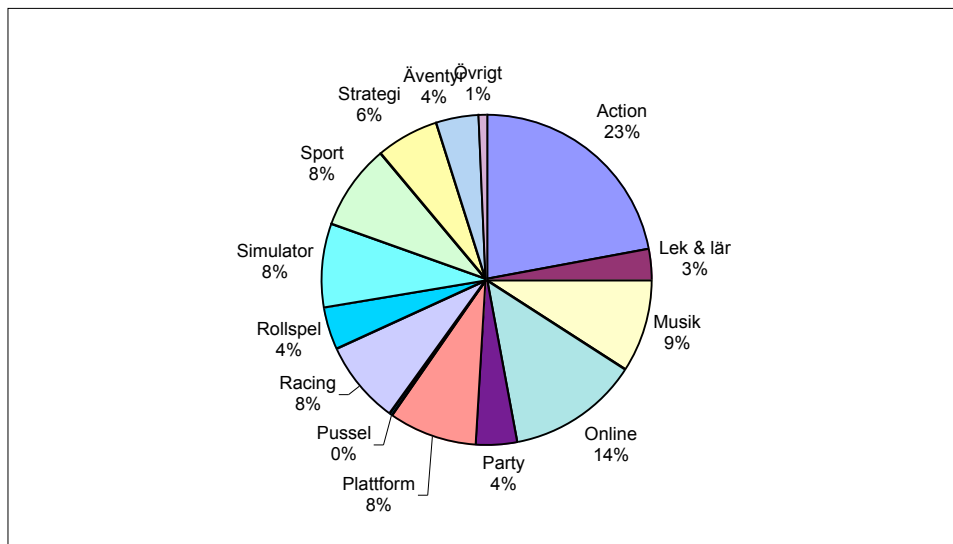
Utveckling och försäljning av datorspel är en expanderande bransch med en omsättning beräknad till ca 1 miljard kronor 2005 och med årlig tillväxt om 25 procent. Exportframgångarna i branschen har ibland liknats vid musikindustrins utveckling.

**Försäljning av datorspel efter plattform 2007. Milj kr**

Källa: Swedish Games Industry

Enligt Swedish Games Industry/Dataspelsbranschen såldes under 2007 över 7,6 miljoner spel motsvarande ett värde av 2,3 miljarder kronor i konsumentled. Detta belopp kan jämföras med biografernas samlade biljettintäkter om 1,2 miljarder kronor och försäljningen av musikfornogram/CD som omfattar 1,3 miljarder kronor.

#### Datorspelförsäljningen 2007 fördelat på genrer. Procent



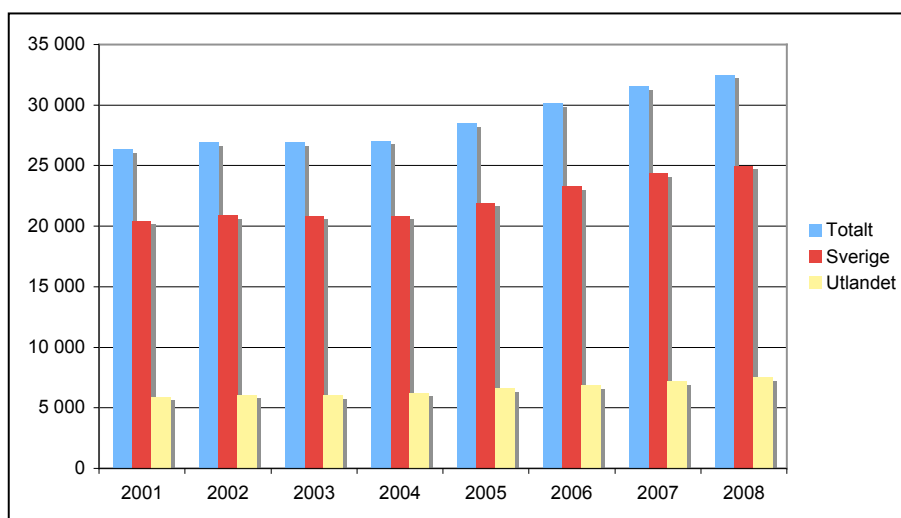
Källa: Swedish Games Industry

#### Turistkonsumtionen i Sverige fördelad på produktområden år 2005 Miljoner kronor.

Produkter/ Marknadssegment	Totalt svenska resenärer	Totalt utländska besökare	Total konsumtion i Sverige	Pro- cent
Logi, inkl. camping	13 304	3 108	16 412	9
Fritidshus	11 700	488	12 188	6
Utemåltider	12 722	15 710	28 432	15
Järnväg	1 666	285	1 951	1
Lokal- och fjärrtrafiktransporter	2 886	115	3 001	2
Taxi	4 716	122	4 838	3
Sjöfart	1 120	328	1 448	1
Luffart	12 237	8 587	20 824	11
Personbilsuthyrning	2 019	304	2 323	1
Resebyråtjänster	10 198	0	10 198	5
Kultur, rekreation och sport	5 400	3 623	9 023	5
Varuinköp, inkl. drivmedel	44 963	29 623	74 587	39
Övriga tjänster	5 753	0	5 753	3
Summa	128 686	62 292	190 978	100

Källa: Nutek och SCB/Nationalräkenskaperna.

## Övernattningar i 1000-tal på hotell, stugbyar, vandrarhem och campingplatser 2001-2008



Källa: Nutek och SCB

## Nyckeltal för svensk turistnäring 1995 till 2006

Löpande priser / miljoner kronor

År	Total turistkonsumtion i Sverige	Svenskars turistkonsumtion i Sverige	Utländska besökares konsumtion i Sverige	Förädlingsvärde	Sysselsatta årsverken	Andel av total BNP i procent
1995	113 178	84 665	28 513	39 522	102 650	2,78
1996	116 980	89 138	27 841	42 675	105 744	2,77
1997	129 904	96 555	33 349	45 508	107 864	2,83
1998	138 254	101 102	37 152	48 015	109 129	2,87
1999	142 862	104 127	38 735	49 958	112 890	2,82
2000	151 700	110 298	41 401	51 521	119 896	2,74
2001	165 761	116 721	49 040	54 148	126 639	2,8
2002	171 804	120 206	51 598	57 326	125 766	2,86
2003	170 989	120 801	50 188	57 204	125 458	2,76
2004	176 100	122 482	53 619	57 693	122 956	2,66
2005 prel	194 415	131 179	63 236	63 860	135 058	2,84
2006 prel	215 502	140 089	75 413	70 278	151 619	2,94
06/05 %	10,8	6,8	19,3	10,1	12,3	

Källa: Nutek och SCB

Version: 2009-01-30