

Play-Making International ApS

Rydholt 2, 2840 Holte

CVR-nr. 20 23 52 92

Årsrapport

1. januar - 31. december 2016

Årsrapporten er fremlagt og godkendt på selskabets ordinære generalforsamling den 28. juni 2017.

Knud Møller Larsen
Dirigent

Indholdsfortegnelse

	<u>Side</u>
Påtegninger	
Ledelsespåtegning	1
Den uafhængige revisors revisionspåtegning	2
Ledelsesberetning	
Selskabsoplysninger	5
Ledelsesberetning	6
Årsregnskab 1. januar - 31. december 2016	
Anvendt regnskabspraksis	36
Resultatopgørelse	38
Balance	39
Noter	41

Ledespåtegning

Direktionen har dags dato aflagt årsrapporten for regnskabsåret 1. januar - 31. december 2016 for Play-Making International ApS.

Årsrapporten er aflagt i overensstemmelse med årsregnskabsloven.

Jeg anser den valgte regnskabspraksis for hensigtsmæssig, og efter min opfattelse giver årsregnskabet et retvisende billede af selskabets aktiver, passiver og finansielle stilling pr. 31. december 2016 samt af resultatet af selskabets aktiviteter for regnskabsåret 1. januar - 31. december 2016.

Ledelsesberetningen indeholder efter min opfattelse en retvisende redegørelse for de forhold, som beretningen omhandler.

Årsrapporten indstilles til generalforsamlingens godkendelse.

Holte, den 28. juni 2017

Direktion

Knud Møller Larsen

Den uafhængige revisors revisionspåtegning

Til anpartshaveren i Play-Making International ApS

Konklusion

Vi har revideret årsregnskabet for Play-Making International ApS for regnskabsåret 1. januar - 31. december 2016, der omfatter anvendt regnskabspraksis, resultatopgørelse, balance og noter. Årsregnskabet udarbejdes efter årsregnskabsloven.

Det er vores opfattelse, at årsregnskabet giver et retvisende billede af selskabets aktiver, passiver og finansielle stilling pr. 31. december 2016 samt af resultatet af selskabets aktiviteter for regnskabsåret 1. januar - 31. december 2016 i overensstemmelse med årsregnskabsloven.

Grundlag for konklusion

Vi har udført vores revision i overensstemmelse med internationale standarder om revision og de yderligere krav, der er gældende i Danmark. Vores ansvar ifølge disse standarder og krav er nærmere beskrevet i revisionspåtegningens afsnit "Revisors ansvar for revisionen af årsregnskabet". Vi er uafhængige af selskabet i overensstemmelse med internationale etiske regler for revisorer (IESBA's Etiske regler) og de yderligere krav, der er gældende i Danmark, ligesom vi har opfyldt vores øvrige etiske forpligtelser i henhold til disse regler og krav. Det er vores opfattelse, at det opnåede revisionsbevis er tilstrækkeligt og egnet som grundlag for vores konklusion.

Ledelsens ansvar for årsregnskabet

Ledelsen har ansvaret for udarbejdelsen af et årsregnskab, der giver et retvisende billede i overensstemmelse med årsregnskabsloven. Ledelsen har endvidere ansvaret for den interne kontrol, som ledelsen anser nødvendig for at udarbejde et årsregnskab uden væsentlig fejlinformation, uanset om denne skyldes besvigelser eller fejl.

Ved udarbejdelsen af årsregnskabet er ledelsen ansvarlig for at vurdere selskabets evne til at fortsætte driften; at oplyse om forhold vedrørende fortsat drift, hvor dette er relevant; samt at udarbejde årsregnskabet på grundlag af regnskabsprincippet om fortsat drift, medmindre ledelsen enten har til hensigt at likvidere selskabet, indstille driften eller ikke har andet realistisk alternativ end at gøre dette.

Revisors ansvar for revisionen af årsregnskabet

Vores mål er at opnå høj grad af sikkerhed for, om årsregnskabet som helhed er uden væsentlig fejlinformation, uanset om denne skyldes besvigelser eller fejl, og at afgive en revisionspåtegning med en konklusion. Høj grad af sikkerhed er et højt niveau af sikkerhed, men er ikke en garanti for, at en revision, der udføres i overensstemmelse med internationale standarder om revision og de yderligere krav, der er gældende i Danmark, altid vil afdække væsentlig fejlinformation, når sådan findes. Fejlinformationer kan opstå som følge af besvigelser eller fejl og kan betragtes som væsentlige, hvis det med rimelighed kan forventes, at de enkeltvis eller samlet har indflydelse på de økonomiske beslutninger, som regnskabsbrugere træffer på grundlag af årsregnskabet.

Den uafhængige revisors revisionspåtegning

Som led i en revision, der udføres i overensstemmelse med internationale standarder om revision og de yderligere krav, der er gældende i Danmark, foretager vi faglige vurderinger og opretholder professionel skepsis under revisionen. Herudover:

- Identificerer og vurderer vi risikoen for væsentlig fejlinformation i årsregnskabet, uanset om denne skyldes besvigelser eller fejl, udformer og udfører revisionshandlinger som reaktion på disse risici samt opnår revisionsbevis, der er tilstrækkeligt og egnet til at danne grundlag for vores konklusion. Risikoen for ikke at opdage væsentlig fejlinformation forårsaget af besvigelser er højere end ved væsentlig fejlinformation forårsaget af fejl, idet besvigelser kan omfatte sammensværgelser, dokumentfalsk, bevidste udeladelser, vildledning eller tilsidesættelse af intern kontrol.
- Opnår vi forståelse af den interne kontrol med relevans for revisionen for at kunne udforme revisionshandlinger, der er passende efter omstændighederne, men ikke for at kunne udtrykke en konklusion om effektiviteten af selskabets interne kontrol.
- Tager vi stilling til, om den regnskabspraksis, som er anvendt af ledelsen, er passende, samt om de regnskabsmæssige skøn og tilknyttede oplysninger, som ledelsen har udarbejdet, er rimelige.
- Konkluderer vi, om ledelsens udarbejdelse af årsregnskabet på grundlag af regnskabsprincippet om fortsat drift er passende, samt om der på grundlag af det opnåede revisionsbevis er væsentlig usikkerhed forbundet med begivenheder eller forhold, der kan skabe betydelig tvivl om selskabets evne til at fortsætte driften. Hvis vi konkluderer, at der er en væsentlig usikkerhed, skal vi i vores revisionspåtegning gøre opmærksom på oplysninger herom i årsregnskabet eller, hvis sådanne oplysninger ikke er tilstrækkelige, modificere vores konklusion. Vores konklusioner er baseret på det revisionsbevis, der er opnået frem til datoen for vores revisionspåtegning. Fremtidige begivenheder eller forhold kan dog medføre, at selskabet ikke længere kan fortsætte driften.
- Tager vi stilling til den samlede præsentation, struktur og indhold af årsregnskabet, herunder noteoplysningerne, samt om årsregnskabet afspejler de underliggende transaktioner og begivenheder på en sådan måde, at der gives et retvisende billede heraf.

Vi kommunikerer med den øverste ledelse om blandt andet det planlagte omfang og den tidsmæssige placering af revisionen samt betydelige revisionsmæssige observationer, herunder eventuelle betydelige mangler i intern kontrol, som vi identificerer under revisionen.

Udtalelse om ledelsesberetningen

Ledelsen er ansvarlig for ledelsesberetningen.

Vores konklusion om årsregnskabet omfatter ikke ledelsesberetningen, og vi udtrykker ingen form for konklusion med sikkerhed om ledelsesberetningen.

Den uafhængige revisors revisionspåtegning

I tilknytning til vores revision af årsregnskabet er det vores ansvar at læse ledelsesberetningen og i den forbindelse overveje, om ledelsesberetningen er væsentligt inkonsistent med årsregnskabet eller vores viden opnået ved revisionen eller på anden måde synes at indeholde væsentlig fejlinformation.

Vores ansvar er derudover at overveje, om ledelsesberetningen indeholder krævede oplysninger i henhold til årsregnskabsloven.

Baseret på det udførte arbejde er det vores opfattelse, at ledelsesberetningen er i overensstemmelse med årsregnskabet og er udarbejdet i overensstemmelse med årsregnskabslovens krav. Vi har ikke fundet væsentlig fejlinformation i ledelsesberetningen.

København, den 28. juni 2017

BUUS JENSEN

Statsautoriserede revisorer
CVR-nr. 16 11 90 40

Henrik Paaske

Statsautoriseret revisor

Selskabsoplysninger

Selskabet	Play-Making International ApS Rydholt 2 2840 Holte
	CVR-nr.: 20 23 52 92
	Hjemsted: Rudersdal
	Regnskabsår: 1. januar - 31. december
Direktion	Knud Møller Larsen
Revision	BUUS JENSEN, Statsautoriserede revisorer

Udvikling i aktiviteter og økonomiske forhold

OMSÆTNING, INVESTERING OG RESULTAT

INDLEDENDE BEMÆRKNINGER

Den globale spilindustri escalerer og kører i 2016 i højere gear end nogensinde.

22 år (skriver to og tyve år!) efter den spæde start, da undertegnede direktør Knud Møller Larsen (i det følgende benævnt KML) i 1995 opfandt internet-concepterne, e-handel, e-interaktion, e-gaming og online-casinoer, kører den globale spilindustri i højeste gear med udsigt til en eskalerende udvikling, dokumenteret med Newzoo's kvartalsrapport fra 20. april 2017 som kilde.

Det bør indledningsvis fremhæves, at KML helt fra starten opfattede interactive on-line spil både som gambling (Pengespil) og gaming (Underholdningsspil), men satte focus på gambling, fordi gaming ikke umiddelbart gav nutidens supplerende mulighed for indtjening via annoncer, fees, salg, m.m. Og med e-betting (væddemål) på e-sport (online-konkurrencespil) er der efterhånden flydende grænser mellem, hvad der er penge-spil og rene underholdningsspil (både solo-aktivt og inter-aktivt). Dog er betting og casino-spil reguleret med lovgivning, mens computer- og videospil foregår mere frit uden regulering. De indledende bemærkninger til PMI's årlige ledelsesberetning vedr. tendenser i on-line spil de har KML valgt at illustreret med væksten i computerspil og ikke gambling (hasard-spil).

Med reference til Newzoo skal fremhæves følgende estimater,

Global omsætning

Spilbranchen omsatte for 100.1 mia. USD globalt i 2016 svarende til en vækst en vækst på 7.8% i forhold til 2015. Heraf udgjorde mobil-omsætningen 46.1 mia. USD svarende til 42% af totalomsætningen.

Forecastet for 2017 er 108.9 mia. USD svarende til en vækst på 7.8% i forhold til 2016 og med 2.2 mia. spillere.

Spilfordelingen på platforme

Estimatet for 2016 på 108.9 mia. USD viser følgende fordeling,

Smartphones: 32%, Tablets: 10%, Konsoller: 31%, PC-browsere: 4% og Downloaded PC: 23%

Tilsvarende viser estimatet for 2020 på 128.5 mia. USD følgende fordeling,

Smartphones: 40%, Tablets: 10%, Konsoller 28%, PC-browsere: 3% og downloaded PC: 19%.

Gaming flytter sig til de mobile platforme med 42% af den globale omsætning i 2016 til 50% i 2020.

Fordelingen digitalt/analogt

Den digitale omsætning i 2016 beløber sig til 94.4 mia. USD, hvilket svarer til en andel på 87% af det globale marked. Det er interessant at konstatere, at reale spil i virkelighedens verden efterhånden kun udgør 13%.

Global fordeling

Fordelingen på verdensdele viser dominans for Asia-Pacific med 47%. Herefter følger North America med 25%, Europe-Middleeast-Africa med 24% og Latin America med

Ledelsesberetning

4%. Det er interessant at konstatere, at Asia-Pacific dominerer med 47%.

Største Lande

De største lande er Kina med 27.5 mia. USD og USA med 25.1 mia. USD svarende til mere end halvdelen af den globale omsætning i 2016. Specielt interessant er estimaterne for udviklingen af mobil-spil i Kina, hvor alene de to mega-firmaet, Tencent og NetEase i 2016 tilsammen omsætter for 11.2 mia. USD og 14.6 mia USD i 2017.

Denne positive udvikling af spilbranchen efter mange års ørkenvandring fra den spæde start i sidste halvdel af 90'erne noteres selvfølgelig med stor anerkendelse af KML, hvis pionérindsats dengang er blevet efterfulgt og udviklet af de mange nye aktører i både privat og offentlig regi med realiseringen af visionen fra dengang, en global spil-industri med milliardomsætning.

Herudover registreres spilbranchens nu indiskutable internationale succes – som Danmark også er en del af, se ledelsesberetningen - af undertegnede firma Play-Making International (i det følgende kaldet PMI) som den ultimative indikation på firmaets innovationskraft og evne til at opfinde og forudsige globale trends, her internet-casinoer som killer-app for PMI's egentlige dagsorden og udvikling af e-handel på nettet, tre år før betalingstransaktioner på Internettet blev en realitet i 1997.

Men alle PMI's forsøg på dengang at realisere e-handel ideen sammen med spillere som IBM, Microsoft, den danske stat (folketinget) og casinoer (bl.a. Casino Monte Carlo) via møder, presseomtale, TV-interviews og korrespondance igennem fem år fra 1995 til 2000 faldt som bekendt til jorden.

Dette betød, at PMI i år 2000 opgav at få sat Danmark på landkortet som det første land i verden med operationsdygtige online casinoer, der kunne tilbyde spillere lovlig gambling på tværs af landegrænser. Dog overtog Tipstjenesten (nu Danske Spil) under statens ejerskab PMI's casino- og spilconcept efter et par års parkering i et evaluerende spiludvalg fra 1997 til 1999, men PMI og den danske stat tabte førertrøjen til udviklingen af det globale e-handels marked. Samtidig mistede PMI interessen for at samarbejde med Folketinget om at realisere flere trendsættende PMI projekter med globalt potentiale til gavn for Danmark.

Ledelsesrapporten som dokumentation for opfindelsen af e-handel

I 1995 var den eneste mulighed for at lancere et firma traditionel markedsføring via presse og TV. Det sociale medie Facebook kom først på banen i 2004, men allerede i 2006 brugte PMI videoer på YouTube til global markedsføring af nye projekter inden for andre brancher end spilindustrien.

Dog har PMI aldrig benyttet sociale medier til at markedsføre KML som opfinderens af e-handel i globalt context. Historien omtales og fastholdes kun i Årsrapporten til Erhvervsstyrelsen i Danmark, skrevet på det danske sprog for en meget begrænset kreds af personer.

Men historien kan dokumenteres med breve og artikler i PMI's eget nyhedsmedie fra midt-halvfemserne, som blev distribueret til ministre, toperhvervsfolk og danske redaktører med henblik på at inspirere til national innovation, specielt inden for IT.

På denne måde har undertegnede KML fastholdt retten til at påberåbe sig faderskabet til opfindelsen af e-handel og i det hele taget interaktion på Internettet så tidligt som i 1994-95.

Ledelsesberetning

Derfor fastholdes store dele af PMI's årsrapport uændret fra år til år, samtidig med at der gives afkald på at anvende de sociale medier til markedsføring af PMI.

En kommende bog om KML's opfindelse af e-handel på Internettet i 1994-95 kan blive et interessant supplement til fortællingen om Tim Berners-Lee's opfindelse af WorldWideWeb, beskrevet eksempelvis i Berlingske den 8. juni 2015 i artiklen, 'Manden der opfandt Internettet' i anledning af dennes 60-års fødselsdag,

I 1989 opfandt Tim Berners-Lee, en britisk videnskabsmand på CERN i Schweiz, WWW, WorldWideWeb. Formålet var at udvikle et sprog, som via elektroniske netværk (dengang almindelig telekommunikation) kunne opfylde behovet for deling af information mellem videnskabsmænd i universiteter og institutter overalt på jordkloden. Den første hjemmeside, skrevet med det banebrydende HTML-programmeringsprog, var en beskrivelse af World Wide Web conceptet og blev hosted på Tim Berners-Lees NeXT computer på CERN. Den blev lagt ud på telenettet den 6. august 1991. Den 30. april 1993 blev WWW publiceret og gjort frit tilgængelig for alle verdens borgere, idet Tim Berners-Lee gav afkald på at tage patent på sin opfindelse. Frit tilgængelige servere og web.browsere gav alle mulighed for at 'bladere' i de tilgængelige biblioteker. Dette betød, at de få brugere på dette tidspunkt kunne dele hjemmesider og dokumenter på tværs af landegrænser.

I 1994 opfandt KML helt upåagtet 13p-conceptet, som er en virksomhedsgenerator til produktion af virksomheder, og som udmøntede sig konkret i grundlæggelsen af PMI.

Og i 1994-95 opfandt KML helt upåagtet for offentligheden - men særdeles værdsat af alle kopisterne - conceptet for pengetransaktioner på Internettet - som konkret blev udmøntet i killer-applikationen, Internet-casinoer, der skulle bane vejen som driver for KML's idé om handel på Internettet.

Ledelsesberetningens historiske indhold bevares fortsat.

Med henvisning til ovennævnte vælger KML at fastholde ledelsesberetningen fra sidste år ordret (med få udeladelser og tilføjelser), kun justeret med omsætning, investering og resultat samt de indledende bemærkninger om vilkårene, fordi situationen er fastholdt uændret for PMI som et bench mark for nutidens løbende IT-innovation baseret på PMI-visionerne fra 1994.

Det er faktisk værd at fremhæve, at alle vore tidlige profetier og scenarier for Internettets udvikling og indgriben i alle livets forhold fra 1994 er blevet til virkelighed, scenarier og concepter som blev offentliggjort før Gerstner (IBM) og Gates (Microsoft) overhovedet havde tænkt på og anerkendt mulighederne i denne nye teknologi. Begge disse topchefer blev faktisk kontaktet af PMI i 1995 som mulige samarbejdspartnere. Gerstner så straks potentialet og lånte ideerne til IBM's up-front IT-udvikling, mens Gates i første omgang negligerede 'world wide web' som et uinteressant forretningsområde.

Alene at få ideen om et Internet-baseret web-casino tilbage i 1995 på et tidspunkt, hvor der globalt kun var 300.000 brugere på Internettet, som dengang kun blev brugt til grafisk eksponering af firma hjemmesider uden mulighed for digital interaktion med kunder, anser PMI selv som en innovativ præstation af de mere epokegørende. Derfor ønsker undertegnede eneejer og grundlægger af PMI at fastholde og forsvare denne opfindelse som en milepæl i nyere IT-historie qua denne kontinuerlige og lovformelige udfærdigelse af ledelsesberetninger og

Ledelsesberetning

regnskabsaflæggelse for PMI.

Web-casino opfindelsen blev lanceret i 1996 dels som 'killer-applikation' for at animere en udvikling af markeder på Internettet (e-handel) med pull-effekt og dels som en supereffektiv døråbner til alverdens regeringer og investorer, idet alene tanken om og muligheden for pengespil og dermed handel på Internettet virkede attraktiv på alle, som blev kontaktet med tilbud om samarbejde. Dog kom conceptet først på den globale dagsorden som en realitet med IBM's SET-standard medio 1997, der gjorde digitale betalingstransaktioner sikre og mulige på Internettet. I de følgende år boomede Internet-handel og IT-firmaer på alverdens aktiemarkeder, indtil boblen brast i 2001, og dot.com eventyrets første fase var et afsluttet kapitel.

I øvrigt fungerer PMI fortsat som grundlæggerens personlige firma med ide-generering og concept-udvikling som eneste aktivitet. Senest og i skrivende stund med bl.a. AWS-projekterne.

Endelig bør tilføjes, at udviklingen af digitale IT-applikationer, som fortsat er et af PMI's focusområder, nu synes underlagt forudsigelige og faste mønstre, som bl.a. formes af alverdens skoleelever og universitets studerende i et direkte samspil på Internettet og de mobile platforme. Innovation og iværksætteri er således nu blevet faste discipliner på skoleskemaerne i mange lande som en global tendens.

Det kan i denne sammenhæng nævnes, at Danmarks første institut for spiludvikling blev åbnet den 25. juni 2015 i Grenaa, 'Institut for Dansk Spiludvikling'. Dette udspringer af datamatiker- og multimedieuddannelsen på Erhvervsakademi Dania med 200 studerende. Instituttets formål er at samle, systematisere og formidle den viden, som danske og internationale forskere skaber om spil, så det kan skabe værdi og indsigt for den danske spilbranche.

Bemærkelsesværdige tendenser i 2016

Computer-spil industrien boomer i Danmark. I 2015 nåede den samlede omsætning fra danske spilproducenter 1,2 mia. DKr efter en fordobling over tre år, og fremadrettet forventes en lignende fordobling over de følgende tre år. Her har mobilspillet Subway Surfers været det store lokomotiv. Subway Surfers er stadig verdens mest downloadede spil. Det er en ren pengemaskine for Sybo og Kiloo. Spillet er en af forklaringerne på den danske spilbranches nuværende succes.

I april 2017 blev 'Games Week Denmark' afholdt for første gang med 2200 deltagere fra spilindustrien ved 18 events i Århus og København. Over 25 tunge, internationale og danske investorer deltog for at mødes med 50 danske spilfirmaer. Jesper Kildebogaard (herefter benævnt JK) fra 'Erhverv' dækkede begivenheden. Vi har tilladt os at bruge dele af hans interviews som illustration af situationen for computerspil i Danmark i 2016, da der kun foreligger fyldestgørende branchetal for 2015.

En af investorerne var finske Supercell, som med mobilspil har i løbet af 5 år skabt en omsætning i 2015 på over 15 mia. DKr og et driftsoverskud på 6,3 mia DKr. Det seneste spil, Clash Royale, har på 13 måneder tjent over 1 milliard USD hjem til Supercell, som i 2016 blev købt af den kinesiske spil gigant Tencent for 75 Mia. DKr. Nu vil folkene bag Supercell investere i nye selskaber, så grundlægger og kreativ direktør - og milliardær på sin andel i selskabet - Mikko Kodisoja var blandt gæsterne i København. Han udtaler i IP-interview: 'Vi leder efter dem, som laver 'the next big thing'. Og der er helt sikkert noget at komme efter i Danmark, for I laver god original IP (spilindhold, red.) som Subway Surfers, og I har en tradition for kreative virksomheder som Lego. Jeres industri

for mobilspil er nok ikke så moden som i Finland, for vi har en lang historie for at udvikle mobilspil. Men vi må arbejde sammen i Norden, for vi er oppe imod store spillere i resten af verden’.

I Sverige og Finland er computerspilsbranchen vokset til et helt andet niveau end i Danmark, og det er ikke kun på grund af Supercell, som i sig selv omsætter for mere end ti gange hele den danske branche. I Sverige var omsætningen næsten 10 mia. kr. og i Finland over 18 mia. kr. i 2015.

Direktøren for Nordisk Film Games, Mikkel Weider (en af de nye aktører i branchen) udtaler i JP-interview om en fordobling af totalomsætningen på spilmarkedet de næste tre år til omkring 3 mia. DKr.: ‘Det er ikke urealistisk, for vi ser mange spilfirmaer, som bobler op nu. I forhold til for fem år siden er der både kommet flere, og der er kommet flere af høj kvalitet. Der skal ikke være mange af dem, som slår igennem internationalt, før man virkelig kan mærke det. Bare én titel, der bliver populær internationalt, kan gøre en stor forskel’.

Direktøren for Interactive Denmark, Jan Niiendam udtaler i JP-interview: ‘Der har altid været en stor virkelyst i den danske spilbranche, men ud over IO Interactive, der i 1990'erne og frem fik succes med Hitman-spillene, var det dengang småt med økonomisk succes. I dag er der en anden professionalisering, og nye, store investorer har fattet interesse for computerspil som en vækstbranche, lyder vurderingen fra branchedirektøren. For fem år siden sagde alle spiludviklerne, at det største problem var at skaffe kapital. I dag kan de tale det sprog, som investorerne forstår. De er meget mere forretningsklar’.

Bestyrelsesmedlem David Helgason, stifter af Unity Technologies og investor udtaler I JP-interview: ‘Den danske spilbranche har aldrig været i bedre stand end nu. Det er ret fantastisk. Der er kommet mange spilfirmaer og en del tjener penge – og nogle tjener rigtig mange. Globalt er der en eksplosion af diversitet i spilbranchen nu, for mindst en milliard mennesker spiller, og kan du ramme bare én promille af dem, er det én million mennesker og basis for en succes’.

Der er altså omsider optimisme og vækst i den danske spilindustri, som udvikler og sælger indhold til computer-spil, ikke mindst på mobil-plattformen. Dette er så ubetinget den nye globale megatrend anno 2016. Og ikke overraskende jager alle den næste store ‘killer-app’.

Bemærkelsesværdige tendenser i 2015

Fra årsrapporten 2015 gengives følgende afsnit direkte:

Væksten i computerspil eskaleres fortsat både med hensyn til antallet af spillere og spiludviklere, og parallelt hermed vokser også antallet af spilforskere. Nordicom skriver følgende om åbningen af forskningscenter CEAGAR i Aalborg:

Verden over bruger mere end 2 milliarder mennesker mere end 3 milliarder timer om ugen på digitale spil. Spilindustrien omsætter globalt for over 700 milliarder kroner om året og er en af de hurtigst voksende, teknologidrevne og innovative brancher. Samtidig er spil ikke kun underholdning, big business og big data, men også læring, uddannelse og træning – hvert år udgives tusindvis af kommercielle læringsspil, som dagligt benyttes i undervisningen.

Danmark har historisk set haft en god position inden for spilforskning, og Aalborg Universitet har den største koncentration af spilforskere i Danmark, på tværs af fag og institutter, samt gennem veletablerede samarbejder med industrien. Aalborg Universitet har derfor arbejdet på at samle disse forskere fra alle institutter i Aalborg, Esbjerg og København, og kræfterne forenes nu i CEnter for Applied GAME Research (CEAGAR). Med åbningen af CEAGAR den 23. september etablerer Aalborg Universitet nu et internationalt tværfagligt powerhouse inden for spilforskning, der skal operere i det hastigt voksende område for digitale spil, og som skal styrke, koordinere og udbrede tværfaglig forskning i, hvordan man kan udvikle og anvende spil og spilteknologier til utallige formål. Centret skal i direkte samarbejde med industri, andre forskningsenheder og uddannelsessektoren fokusere på at styrke anvendt spilforskning i både dansk og international sammenhæng – på tværs af udvikling, design, big data, læring, forretningsudvikling osv.

Forskningscenteret koordinerer forskning fra mere end 30 forskere på tværs af Aalborg Universitet, der alle arbejder med udvikling og anvendelse af spilteknologier til f.eks. underholdning, sundhed eller læring. Centeret koordineres via forskere på Aalborg Universitets afdeling i København, som har tilknyttet et GameLab til udvikling og afprøvning af prototyper. Centeret har tæt samarbejde både med spilindustrien og med en række forskellige organisationer, der anvender spil som f.eks. skoler, museer og læreruddannelser.

I 2015 var det et dansk spil, som blev det mest downloadede på verdensplan.

I en rapport fra App Annie, som leverer analyser af app-markedet, blev danske Subway Surfers rated som det mest downloadede spil, hvis man både tager udgangspunkt i Apples App Store og Google Play. Det skriver computerworld.dk.

Subway Surfers er produceret af den danske spilvirksomhed Kiloo. Ifølge Computerworld fører Kiloo en relativt anonym tilværelse i Aarhus. Bag selskabet står de to brødre Jacob Møller og Simon Møller, der stammer fra Silkeborg. Der er omkring 100 ansatte i selskabet.

App Store og Google Play er de to største platforme, hvor man kan downloade apps.

I App Store kan man downloade apps til Apple-produkter som iPhones og iPads. I Google Play kan man downloade apps til Android, der bliver brugt til størstedelen af de smartphones og tablets, som bliver fremstillet af de resterende producenter.

Subway Surfers er et freemium-spil. Det betyder, at det er gratis at downloade. Til gengæld kan man købe forskellige ting til, når man spiller.

Selv om det blev det mest downloadede spil i analysen, var det ikke at finde blandt de ti spil, som genererede den største omsætning.

Før skat havde Kiloo et resultat på 156 millioner kroner i 2014, hvilket er 39 procent højere end i 2013. I 2015 var dog noget sløjere med et resultat før skat på 43 millioner kroner.

Bemærkelsesværdige tendenser i 2014

Fra årsrapporten 2014 gengives følgende afsnit direkte:

Generelt finder KML ikke anledning til at fremhæve specielle innovative tiltag i 2014 ud over de i indledningen nævnte danske casino-projekter TivoliCasino.com og Danske Spils 'Live Casino', begge placeret på Malta.

Mest interessant er vel, at utallige multi-iværksættere udvikler APS (applikationer) til de mobile enheder, hvoraf nogle bliver til vækstfirmaer, hvoraf nogle bliver solgt til skyhøje priser.

Og nye betalingssystemer har været i focus, ikke mindst 'Mobile Pay', som erstatter brugen af betalingskort i detailhandelen. Og langt de fleste bankforretninger foregår på netbank, hvilket fremgår af en brancheindex-undersøgelse ultimo 2014 foretaget blandt 4.600 danske bankkunder. 82 % af de adspurgte svarer, at de foretrækker at benytte sig af netbank til bankforretninger frem for betjening i filial. Dette har medført centralisering og nedlæggelse af filialer.

Den svenske spilindustri vokser voldsomt. Microsoft køber Mojang, som står bag det populære 'Minecraft', og King, som leverer 'Candy Crush', bliver børsnoteret i New York.

Eksporttallene for dansk spilindustri kommer i efteråret 2015, men det kan oplyses, at branchen i 2013 talte 139 virksomheder, som beskæftigede 721 ansatte og præsterede en omsætning på 823 millioner kroner, hvoraf 670 millioner kroner var til eksport.

Danskernes indkøb af spil - både danskproducerede og udenlandske - nåede 1,53 milliarder kroner i 2014. 70 % af den samlede omsætning på spil til konsoller. PC'er og mobilt udstyr kommer nu fra det digitale salg (e-handel), som er steget 12 %. Til sammenligning blev der i Danmark i 2013 solgt spil for 1,43 milliarder kroner.

På verdensplan har analysehuset Gartner anslået, at der i 2014 blev omsat for 102 milliarder dollars på computerspil i alle afskygninger, mens salget i 2015 estimeres til 111 milliarder dollars.

Alt dette flugter med de tidlige PMI prognoser fra 1996 for antallet af Internet brugere og Internet spillere for år 2000 på et tidspunkt, hvor Internettet var i sin spæde begyndelse med 300.000 brugere.

Bemærkelsesværdige tendenser i 2013

Fra årsrapporten 2013 gengives følgende afsnit direkte:

Det mest interessante i 2013 er på hardware siden den fortsatte udvikling af håndholdte, mobile og brugervenlige kommunikationsenheder mod stadig højere kvalitet til stadig mindre forbrugerpriser samt mindre og mere effektive batterier kombineret med et utal af designbårne varianter. På softwaresiden satses der som altid på stadig større datakapacitet på de enkelte chips, integration af tovejs billed-, film-, data- og lyd kommunikation samt brugervenlighed på let forståelige og operationelle touch screen. Også håndholdte enheder som betalingsmiddel via screen scanning vinder indpas på bekostning af betalingskort med magnetstriber. I firmaerne og hjemmene fungerer fladskærme nu som brugerflade for både TV og Internet-applikationer. I det hele taget integreres flere og flere funktioner i de enkelte produkter.

Hardware siden domineres som altid af de store globale spillere, herunder Samsung, LG, Apple, Nokia, Philips, Panasonic, m.fl., mens softwaresiden parallelt med de globale spilleres dominans på styresystemer giver adgang for dannelse af nye firmaer baseret på både nye og eksisterende applikationer i forskellig kombination og context. De sociale medier har ud over anvendelsen til personlig exponering, net-working og vidensdeling vist sig at være en platform for iværksættere til udvikling af nye forretningsmodeller. Eksempelvis udvikler et af PMI's oprindelige focusområder, spilindustrien, sig eksplosivt på alle platforme, ikke mindst på de mobile enheder. Og apropos spilindustrien, så ses reklamer for udenlandske casino- og betting-udbydere nu ofte i.f.m. TV-udsendelser efter vedtagelsen af den nye spillovgivning. Danske Spil er også aktive på

Ledelsesberetning

reklamefronten. Dette lå ikke i kortene for 20 år siden. Og det bør vel også fremhæves, at spilindustrien på MACAO tordner i vejret, hvilket også verdens største kapital-forvalter, Blackrock har fået øje på. I 2013 steg spilomsætningen på Macao således 20% og kom op på 45 mia. dollars. Det er 7 gange højere end den, Las Vegas kan præstere.

En interessant nyere globale tendens er crowd sourcing, hvor enkeltindivider dels puljer penge til fonde eller egne projekter, dels puljer deres specialviden til større fælles viden banker på Internettet, f.eks. Wikipedia, og dels går sammen i innovative multi-teams - PMI's oprindelige innovations-concept for forretningsudvikling i teams.

Sidste skud på denne tendens er 'open innovation', hvor IT-teknologien og adgang til standardprogrammer giver alle mulighed for at deltage i innovation som brugere i større virksomheders udviklingsprogrammer eller som iværksættere af nye virksomheder. For KML og PMI er det spændende at se, hvordan vort snart 20-årige concept grundlag er ved at få vinger både lokalt og globalt på tværs af bruger/virksomhedsgrænser og kultur/lande grænser.

Også trenden mod små mobile net-computeres substitution af fastnet-computere i takt med flytningen af telekommunikation fra fastnet til mobile enheder, herunder et eskalerende udbud af talrige applikationer til mobil brug, bør fremhæves som interessant forretningsområde.

APPLIKATIONEN er faktisk blevet det mobile internets helt centrale strategiske og operationelle focusområde. Det er her kreativiteten og forretnings ideerne udfolder sig og resulterer i nye trends inden for service concepter og generering af nye firmaer med extreme værdier. Innovatorerne af Aps til smartphones og tablets er de nye dotcom'er. Det er her kapitalen fra investorerne og fondene søger hen efter kursfaldet for de hypede aktier som Twitter, Facebook, LinkedIn og tv-kometen Netflix, specielt i maj 2014, hvor eksempelvis Twitter faldt 20 % på blot én uge. Facebook og Netflix er faldet henholdsvis 20 og 30 pct, siden aktierne toppede i marts 2014. Twitters og Linkedins aktiekurser, som toppede i slutningen af 2013, er nu stort set halveret med kursfald på henholdsvis 60 og 40 pct. Under dotcom bølgen var det internettet, der var den nye platform. Nu er det applicationer på tablets og smartphones, som driver IT-bølgen. Firmaet UBER, som er en taxa-application på bl.a. mobil-platforme, der forbinder chauffører i netværket med kunder, er et eksempel på en global succes i flere af verdens metropoler.

Og endnu en tendens - men desværre negativ for Danmark - er værd at fremhæve. Danske IT-iværksættere søger mod udenlandske investorer og Børser, fordi venture-fonde, business angels og offentlige fonde mangler talent og risikovillighed til at identificere og støtte nye trendsættere i den spæde start. PMI's casinoprojekt og internetconceper i midt-halvfemserne er skrækscenarierne for konsekvenserne af denne lavt flyvende holdning. Zendesk er et eksempel på en dansk virksomhed, som ikke fik støtte i 2007, og som nu tæller 500 medarbejdere, har hovedsæde i USA, og stiler efter en nettogevinst på en halv milliard kr. ved den forestående børsnoteering i New York. Zendesk har udviklet en unik cloud-software, der optimerer virksomheders kundekontakt på alle platforme. Af andre it-selskaber, som presses til udlandet på grund af det talentløse investorbackup i Danmark, kan nævnes Asetek og Napatech, som lod sig notere på Oslo Børs i 2013. I 2014 er Jusy-Eat gået på børsen i London. Desuden har Sitecore og Trustcore meldt ud, at de stiler mod en amerikansk børsnoteering, hvilket også gælder Uni Technologies, der laver platforme til spiludviklere i hele verden.

Måske kan regeringens bebudede vækstplan rette lidt op på tingenes tilstand, men for de nye globalt orienterede iværksættere synes Danmark mindre og mindre relevant som et attraktivt

iværksætterland.

Efter denne indledning går vi til ledelsesberetningen, som med undtagelse af omsætning, investering og resultat samt de underliggende regnskabstal er en gentagelse af de seneste års ledelsesberetninger.

LEDELSESBERETNING

Indledning

Efter 17 års sendrægtighed lykkedes det omsider for en danske regering at få vedtaget en tidssvarende spillelovgivning, som blev effektueret den 1. januar 2012. Dette betyder, at spilmarkedet nu er liberaliseret og reguleret, idet danske online spillere herefter er underlagt at spille om penge hos udbydere med en helt særlig dansk licens, hvad enten det gælder poker, casino eller sportsbetting. Flere andre lande har allerede gennemført denne lovliggørelse af spilmarkedet, om end der stadig findes mange hvide pletter på det globale landkort, bl.a. Kina, som dog tillader gambling på Macao. PMI har som bekendt siden 1995 haft en professionel interesse i dette tema som pionér for lovlig online gambling, men har af indlysende grunde for længst måttet fokusere på alternative strategier for udnyttelsen af Internettets talrige muligheder.

I 1994/1995 opfandt grundlæggeren KML af PMI to banebrydende Internet concepter, 'Internet markeder' og 'Internet casinoer' på et tidspunkt, hvor Internettet alene exponerede grafiske hjemmesider. Der var ca. 300.000 brugere af Internettet globalt, altså helt jomfruelig jordbund for nytænkning i det store format. Den nye idé var at bruge Internettet til at bringe personer med sammenfaldende interesser sammen, i første omgang for at skabe firmaer i.h.t. KML's iværksætter concept, '13p', i anden omgang for specielt at realisere penge- og varetransaktioner. Dette medførte udviklingen af ideen om 'Internet markeder', som senere blev benævnt e-handel. Tankegangen var så ny, at ikke engang CEO Gerstner (IBM) og CEO Gates (Microsoft) endnu havde erkendt eller set disse digitale muligheder. Meget tyder faktisk på, at det var KML's henvendelser til Gerstner og Gates om samarbejde, som var den udløsende faktor (talrige dokumenter kan sandsynliggøre dette). Først to år senere i sommeren 1997 realiserede IBM således betalingsmuligheden på Internettet med sin SET standard. Microsoft var mere sendrægtig, idet Gates var længere om at erkende online mulighederne. For at skabe interesse for at implementere ideen om Internet markeder (e-handel) besluttede KML sig for at opfinde en såkaldt 'killer-applikation', en proces som resulterede i en digital pengemaskine på Internettet, nemlig 'Internet-casinoer'. Opfindelsen krævede alene servere, algoritmer, lovgivning, udbydere og spillere for at kunne realiseres, altså rene tal-transaktioner. Men altafgørende var at finde en nation/regering samt et verdenskendt kasino, som ville være med til at realisere ideen om lovlige online casinoer og således levere dels den nødvendige lovgivning og dels troværdigheden. KML kontaktede således 100 regeringer, fik respons fra 10, og valgte den danske regering, d.v.s. finansministeren og Dansk Tipstjeneste. Desuden indledtes en dialog med kasino Monte-Carlo i Monaco. Disse beslutninger viste sig senere at være fatale. Danmark ønskede ikke at blive online-nation nummer et i verden efter at conceptet havde været evalueret i 'spiludvalget' i flere år, mens Monte Carlo Casino fandt conceptet mest velegnet til realisering i eget régi efter flere års overvejelser. Et samarbejde med PMI/KML blev afvist.

Denne unike iværksætter case har været behandlet i TV, dagblade, ministerbreve og erhvervskontakter uden benefice for PMI/KML, men da den er god at få forstand af, har casen i alle årsberetninger fra PMI været dokumenteret på stort set samme måde med henblik på at finde ud af, hvor lang tid der forløber for et globalt concept, opfundet af en dansker, før den danske

regering ser muligheden og går med, ikke på forkant men på bagkant. Desværre kan det i 2016 konstateres, at viljen og evnen til at investere i spil stadig er yderst beskedne i Danmark sammenlignet med f.eks. Sverige og Finland.

ÅRSBERETNINGEN 2016

Årsberetningen 2016 er således indholdsmæssigt endnu en gang blevet fastholdt i forhold til gentagelser fra tidligere beretninger, idet den sædvanlige benchmarking af dansk innovation mod PMI's projekt-concepter med globalt potentiale og national relevans fra 90'erne fortsat taler deres tydelige sprog, eftersom firmaets idegrundlag og opfindelser fra midthalvfemserne stadig er lige aktuelle. Alle PMI's visionære forudsigelser m.h.t. Internettets muligheder og den deraf følgende globalisering er således blevet til virkelighed, en påstand, som selvfølgelig kan dokumenteres og give credibility til PMI.

Hertil må tilføjes væsentlige (i 1995 uforudsete) nybrud og tendenser, udviklingen af de nye mobile platforme, i-pads (audio-visual media), smart-phones (telefon computere), i-phones (Apple smartphones) og tablets (tavlecomputere med touch screen), hvor ikke mindst Steve Jobs/Apple har været trendsætter.

PMI's visioner, mission og strategier er løbende blevet udviklet og tilpasset nye forretningsmæssige globale muligheder, dog uden at dette har været beskrevet explicit i årsberetningen p.g.a. firmaets politik m.h.t. fortrolighed og beskyttelse mod plagiering. Men det skal understreges, at firmaets fundament uændret hviler på 'play-making' conceptets arbejdsmetodik, d.v.s. tværfaglige teams (multi-teams) baseret på kreativitet og dynamik. PMI fokuserer således fortsat alene på innovation, concept-udvikling og markeds-evaluering, baseret på grundlæggeren KML's concept-generering. Derfor er PMI fortsat ejet 100% af grundlæggeren.

På den globale scene har KML's focus siden årtusindeskiftet været flyttet gradvist fra EU til Fjernøsten og de seneste år også til Sydamerika. Herudover nyder nogle af landene i 'Next-eleven-klyngen' også KML's bevågenhed inden for international 'partnering', ikke mindst i Sydkorea.

Interessant i denne sammenhæng var det, at også den dengang nye SRSF regering satte direkte minister-focus på BRIK-landene, hvor danske flagskibe som f.eks. Novo, Grundfoss og Danfoss har opereret i mange år. Som bekendt udnævnte Løkke-regeringen i maj 2011 nogle BRIK eksport-ambassadører, Ritt Bjerregaard for Kina, Henning Dyremose for Brasilien, Mariann Fisher Boel for Rusland og Uffe Ellemann-Jensen for Indien. Herudover blev Anne Birgitte Lundholt udnævnt som eksport-ambassadør for 'Next-eleven-klyngen' (herunder Tyrkiet, Mexico, Vietnam, Indonesien og Sydafrika). Men efter at SRSF regeringen trådte til ultimo 2011 er disse eksport-ambassadører blevet elimineret, idet ministrene og deres ministerier selv foretrækker at have direkte kontakt til disse 'emerging markets'. Interessen kan aflæses direkte i rejseaktivitet og deltagelse i internationale topmøder. Det danske formandskab i EU v/Helle Thorning bragte extra dansk focus på internationale anliggender i lyset af Euro-krisen og dens bristede forudsætninger, ensartede stabile og ansvarlige europæiske demokratier. Og efter ophøret af formandskabet kom Helle Thorning selv i spil til en toppost i EU med Merkel som sponsor, dog uden det ønskede resultat.

Hvordan den ved folketingsvalget den 25. juni 2015 nyvalgte statsminister Lars Løkke Rasmussen via sin udenrigsminister Kristian Jensen vil håndtere branding af Danmark og fremme eksporten synes i skrivende stund at tegne sig med stadig større udfordringer. Grøn energi, klimaændringen, folkevandringen, krigen i Mellemøsten, Nordkorea, EU, Brexit, Kina-

Ledelsesberetning

dominans og nedsmeltningen af Arktis er væsentlige focusområder. Indenrigspolitisk er vitale administrative digitale systemer som SKAT brudt sammen og skal reddes ved opdeling i 7 organisatoriske enheder spredt over Danmark.

Overordnet har regnskabsåret 2015 været fuldstændig upåvirket af globale finansielle bevægelser. PMI er 100 % finansieret af KML og derfor uafhængig af banklån og upåvirket af renter og gebyrer.

Interessant er det at fremhæve, hvad PMI skrev om EU-økonomien i årsrapport 2010:

'Globalt er vi ved udgangen af 2010 ved at være igennem krisen bortset fra EU og USA, som nok skal til at indstille sig på en ny økonomisk verdensorden. Det er overflødigt her at gå i detaljer, blot skal nævnes, at det globale marked flytter erhvervsaktivitet derhen, hvor den udføres billigst og bedst. Men en ny krise er under opsejling medio 2011 i EU med katastrofe-økonomierne, Grækenland, Italien, Spanien, Portugal og Irland. Dette kan bl.a. aflæses på de europæiske aktiemarkeds styrtdyk nu i juni 2011 efter et optimistisk første års kvartal, et styrtdyk som begynder at ligne det globale børs-kollaps i efteråret 2008, der blev udløst af Lehman Brothers spektakulære kollaps den 15. september i USA. Det er dog positivt, at dansk innovation på iværksætter-niveau er ved at komme i gang efter at have ligget underdrejet i flere år som følge af manglende kapital til videreudvikling af nyetablerede projekter. Således er der primo 2011 etableret et nyt investeringsselskab, 'Vækstkapital' med Vækstfonden, F&P, ATP og LD som investorer, der stiller sig til rådighed med risikovillig kapital for iværksættere samt små og mellemstore virksomheder. Som formand for bestyrelsen udpegede økonomi- og erhvervsminister Brian Mikkelsen i april 2011 Lars Nørby Johansen som formand for bestyrelsen. Denne beslutning om at inddrage ATP og LD midler synes at komme i sidste øjeblik jfr. forsiden af Berlingske Tidende den 21. juni 2011, 'Danmark skraber bunden i iværksætterlyst'.

Vi undlader også denne gang at gå i detaljer med Vækstfonden's aktiviteter. Men det bør nævnes, at Vækstfonden i 2013, 2014 og 2015 har haft flotte overskud p.g.a velykkede excits.

Men krisen dengang har også kunnet bruges konstruktivt til udvikling af nye forretningsmæssige muligheder. Her skal gentages følgende fra PMI's årsrapport 2009:

*"Finanskrisen og studiet af børsernes kursudvikling under krisen, herunder investorernes adfærd, har givet en enestående mulighed for at studere investor-adfærd i praksis. PMI har heller ikke holdt sig tilbage i denne sammenhæng, idet KML gennem aktive investeringer på web-børser har implementeret udviklings-projektet, **IGSI**, som er en spil-model for aktiehandel på nettet:*

IGSI er i PMI's terminologi en aktie-investeringsmetodik, der opfatter børshandel som intelligent gambling med/mod andre spillere med både forudsigelige og tilfældige randbetingelser.

IGSI-metodikker er faktisk – set med PMI's øjne – en pendant til poker, både i den reale verden og på internettet.

Poker er i PMI's terminologi en spil-investeringsmetodik, der opfatter poker som intelligent gambling med/mod andre spillere med både forudsigelige og tilfældige randbetingelser.

Ledelsesberetning

Den afsagte danske dom i 2009, der klassificerer poker og pokerturneringer som uintelligent tilfældighedsspil og dermed rubricerer pokerspil om penge til ulovligt hasard, var i sig selv tankevækkende, da den greb ind i en meget populær 'sportsgren' på det signifikant stigende globale spil-marked. Man tør næsten ikke tænke den tanke, at dommen i sin substans måske principielt kan udvides til også at omfatte day traders på net-børserne samt gearet og lånefinansierede aktie-spekulation."

PMI plejer altid i sin årsberetning at nævne eksempler på specifikke begivenheder, der har relation til de forretningsområder, som PMI tilbage i 90'erne identificerede som attraktive nye forretnings-potentialer, hvilket har vist sig at holde stik,

- Web-handel (markedspladser på nettet)
- Web-casinoer (pengespil på nettet)
- Web-TV (video og reklame på nettet)
- Web-Innovation (co-operation på nettet)
- Web-Interaction (communities på nettet)

Alle disse områder er nu i rivende udvikling, dog mest på de mobile platforme. Faktisk er det første gang, at årsrapporten ikke konkluderer 'behersket vækst uden banebrydende innovation'.

Det er fortsat rimeligt at fremhæve de løbende forbedringer af digitalt udstyr (performance, price, portabilitet og user-interface), væksten i mobile bredbåndsløsninger, væksten i brug af videokonferencer, væksten i produktion af mobil-indhold, væksten i brug af HD-eksponering samt væksten i sociale medier, hvor Facebook og YouTube penetrerer verdensmarkedet med stadig større styrke. Dog bør Facebook's børsflop i foråret 2012 mane til eftertanke.

Hvis PMI skal pege på nye væsentlige tendenser, er det stadig 'Cloud Computing' og 'Global company facilitating', hvor internettets muligheder for brug af centrale fælles digitale computer-facilities optimeres. Denne udvikling understøttes af trådløse standardløsninger for trådløs Internet-forbindelse i alle nye mobile og håndholdte tablets og i-phones.

Det bør også i denne sammenhæng nævnes, at PMI igennem fem år har arbejdet med det trendsættende innovations-projekt, HPWP, hvis succes er fuldt afprøvet, evalueret og dokumenteret, hvorfor der stadig er overvejelser om at aktivere potentialet i større scala på verdensmarkedet med relevante partnere afhængig af PMI's strategiske focusering.

I øvrigt er der først så sent som i maj 2011 blevet registreret begyndende konkurrence til dette fem år gamle PMI-concept, som vi absolut vil afholde os fra at omtale nærmere her.

Specifikt skal kun fremhæves følgende PMI-relevante facts fra 2009, som også er gældende for 2015,

- A. Business to Business handel har i mere end et årti været i voldsom vækst, men nu vinder Business to Consumer mere og mere fodfæste i den almindelige forbrugers bevidsthed.
- B. TV-2 er stadig ikke blevet solgt efter 13 års politisk nøl.
- C. Net-TV er omsider ved at blive en rentabel forretning for producenter af

INDHOLD med nye forretningsmodeller for indtægter relateret til besøgsantal, eksponering og pay per view.

Alle større danske dagblade er nu blevet multi-medie platforme, hvor den trykte avis suppleres med indtægter fra elektroniske nyheds-, underholdnings- og service-applikationer.

Dagbladet Børsen's internet-site med daglige børsrelevante news på web-TV er blevet en bragende succes med voksende daglige besøgstal.

Web-TV har bredt sig til talrige sites på internettet som informations-, underholdnings- og markedsføringsmedia.

- D. Co-operation på og via Internettet på tværs af landegrænser vinder mere og mere udbredelse både privat og erhvervsmæssigt og har været anvendt af PMI siden årtusindeskiftet.
- E. Det ultimative eksempel på web-medier i eksplosiv vækst er stadig det sociale concept, Facebook, men også YouTube, hvis concept implicerer distribution af videoer, er en markant spiller på den globale scene.

Men der er skete noget nyt i 2012, som også bør fremhæves i årsrapporten 2015:

TV-2 satser på mobil net-tv med en ny tjeneste, TV2 Play, der leverer alle kanaler live og samtidig tilbyder masser af tv on demand.

Det stadig aktuelle indledningsafsnit fra årsberetning 2007

Herudover vil vi ord for ord gentage den del af indledningsafsnittet fra årsberetning 2007, som omhandler de oven for nævnte nøgleområder, idet indholdet stadig er lige aktuelt, dog med den tilføjelse, at on-line spil i Danmark ved årsskiftet 2011/12 blev liberaliseret og reguleret, hvorfor 'Danske Spil' ikke længere har monopol i Danmark (citater):

- *Dansk Tiptjeneste skiftede i juni 2006 navn til 'Danske Spil' med hjemmesiden ud fra en i deres annoncering explicit erkendelse af behovet for en tilpasning til markedsvilkårene, nemlig at 'nye spil, ny teknologi og et globalt marked har udviklet sig'.*
- *TV2 lancerede juni 2008 planer om pengespil på nettet, idet man vil udnytte et smuthul i loven, hvor spilmonopolet, 'Danske Spil' fortsat sidder på tilfældighedsspil som bl.a. Lotto, mens andre udbydere i.h.t. myndighederne kan udbyde færdighedsspil som bl.a. Backgammon, Hole In One og 8-Ball.*
- *Ladbrokes og Unibet ser i TV2's plan om pengespil på nettet i juni 2008 en mulighed for i lighed med TV2 at reklamere for pengespil i reklameblokkene på TV2, således at en liberalisering af pengespil i Danmark synes at være en realitet efter 13 års ventetid, siden PMI lancerede ideerne i 1995 – 96.*
- *Internationale koncerner som Audi, Heiniken og Lastminute har allerede egne*

web-TV kanaler, og i Danmark er bl.a. Carlsberg fulgt efter. Nu har Nordisk Film lanceret planer om at lave køreklare brand-channel stationer, baseret på et brugerinteressant TV-indhold, altså PMI's ideer i slut-halvfemserne for små 10 år siden. I Storbritanien kommer der p.t. to nye brand-channels om ugen.

- *Partiet Venstre er medio juni 2008 parate til at bryde og privatisere spilmonopolet 'Danske Spil'. Forslaget implicerer en liberalisering af spilmarkedet, således at det skal være muligt for private at udbyde poker, sportsspil og casino. Dog skal 'Danske Spil' fortsat have monopol på guldvalven, 'Lotto'. Formålet er at flytte nogle af de mange danske udlandsorienterede net-spillere tilbage til Danmark..*
- *TV2 og DR har igennem de sidste par år accelereret satsningen på web-TV og brug af Internettet til distribution af indhold, herunder information, nyheder, spil, m.m., kombineret med reklamer, alt sammen gamle PMI-ideer. Dog har danske public service stationer endnu ikke udviklet profitable forretningsmodeller.*
- *Både DR og TV2 kæmper i 2008 med økonomiske problemer, førstnævnte p.g.a. de astronomiske budgetoverskridelser med TV-hus og koncertsal på Amager og sidstnævnte p.g.a. dårlig ledelse i såvel bestyrelse som direktion, specielt i år 2007. PMI forsøgte i slut-halvfemserne at indgå samarbejde med begge stationer om at udnytte sine visionære concepter med web-tv og web-spil uden held.*

Ideen med PMI's spilprojekt indebar oprindeligt tilbage i 1995, at Danmark skulle være foregangsland inden for digitale spil - både om penge (gambling og betting) og som leg (computerspil) - således, at Danmark blev eksportland af spil og ikke som nu i 2008 importland.

Derfor blev både Tipstjenesten (direktionen) og finansministeriet (finansminister Mogens Lykketoft) forsøgt inddraget i 1996/07, men ingen forstod helt, hvad Internettet var for en størrelse, og slet ikke dets potentielle digitale spil-muligheder. Nu mere end 10 år senere gennemfører Tipstjenesten under det nye brand, 'Danske Spil', PMI-conceptet i sin helhed på bagkant som follower og ikke som leader på forkant, oven i købet med lånt fjerdragt. Dette blev understreget allerede i PMI's årsberetning 2006:

- *Spilindustrien har i 2006 fået et solidt fodfæste i Danmark. Branchetallene fra 2004 er følgende: omsætning kr. 205 mio., 64 spilvirksomheder, 400 ansatte og 34% vækst fra 2002 til 2004.*
- *Det første hold autoriserede spiludviklere, 65 kandidater fra DADIU, er demiteret i 2006. DADIU er en to-årig uddannelse. Projektarbejdet foregår ofte i tværfaglige teams med studerende fra flere uddannelsesinstitutioner.*

PMI finder det positivt, at der nu for alvor er kommet gang i dansk spilindustri, herunder interaktive underholdnings-, lærings- og konkurrencespil, men...

- *Privatisering og salg af TV2 er dog stadig ikke i år 2012 effektueret og synes udsat på ubestemt tid, mens man afventer en EU-afgørelse om ulovlig mix af reklameindtægter og licensmidler. Samtidig er TV2 som allerede nævnt økonomisk nødlidende og absolut ikke klar til salg.*

PMI's vision indebar, at en privatisering af TV2 skulle fremme udviklingen af digitalt TV, en ide som bl.a. blev offentliggjort i landsdækkende kronikker i 1999, forfattet af undertegnede Knud Møller Larsen. Venstre's Jens Rohde (ordfører) og Konservative's Brian Mikkelsen (kultur og sportsminister) gik stærkt ind for øjeblikkelig privatisering i slut-halvfemserne, men efter regeringsskiftet og overtagelsen af ansvaret i 2002 er der ikke sket særlig meget. Og det nye medieforlig i foråret 2006 har ikke accelereret udviklingen nævneværdigt. Dog vil analog TV-formidling være afløst af digital TV-formidling overalt i Danmark i 2009.

- *DR lancerede omsider i 2006 on-demand-TV og potcast-TV og fulgte dermed TV2's digitale strategi, som dog stadig træder sine barnesko.*

Dette var en demonstration af manglende rettidig omhu inden for de danske public service stationer og deres overordnede ansvarlige i det danske folketing og regeringen, idet PMI allerede i 1997, 98 og 99 gentagne gange forsøgte at komme i nærkontakt og direkte samarbejde med direktionerne i DR og TV2, men desværre uden held for begge parter. Eksempelvis begyndte daværende generaldirektør for DR, Christian Nissen først så sent som i 1999 at inddrage overvejelser om digitalt TV i sine strategier for fremtidens TV i Danmark.

Som noget nyt kan nævnes det smalle medieforlig, som blev indgået i maj 2010 mellem Regeringen, DF og Liberal Alliance. Forliget rummer en ny radiokanal i udbud med et tilskud på 100 mio. kr. årligt. Den er tænkt som en public servicestation uden for Danmarks Radio. Desuden får TV 2's regionale kanaler mere sendetid og flere penge til rådighed. Berlingske Tidende driver nu – ud over FM6 – den nye radiokanal, Radio 24/7, som med statstilskud har fået tildelt P2-frekvensen fra DR og er en konkurrent til P1.

Også den nye digitale megatrend med high-performance interaktiv videokommunikation på internettet bør fremhæves. Microsoft's køb af Skype for 45 milliarder kroner den 10. maj 2011 er en del af denne trend. Manden, som sikrede handelen var Marc Andreassen. hvis pionérfirma, Netscape i midt-halvfemserne blev udkonkurreret af Microsoft, da Bill Gates opdagede potentialet i Internettet (efter af have kommunikeret med KML/PMI!). Skype handelen fik også betydning inden for internetbaserede spil, idet spillerne både kan kommunikere med og spille mod andre i realtid. Trenden er, at telekommunikation vil flytte over på fuldt digital internetteknologi.

PERIODENS AKTIVITET

Perioden ligner til forveksling årene 2002 – 2015 (nu 2016) med hensyn til strategisk, taktisk og operationel satsning. Således blev der brugt ressourcer på de sædvanlige vedligeholdende og udbyggende aktiviteter globalt/lokalt, herunder conference-deltagelse reelt og virtuelt, networking både reelt og virtuelt, PR/personlig markedsføring både reelt og virtuelt, m.m.

Men den væsentligste brug af ressourcer er fortsat blevet allokeret til konkret videre-udvikling af nye projekter og generering af nye concepter, hvis specifikke detaljer alle hemmeligholdes på

Ledelsesberetning

grund af dårlige erfaringer med plagiering af PMI's innovative koncepter og -ideer i slut-halvfemserne.

Denne fortsatte fokuserede satsning på udvikling og innovation i PMI-regi har medført, at omsætningen i perioden atter er lig nul, altså endnu en ren investeringsperiode i det danske PMI baseret alene på kreativ arbejdsindsats. Resultatet blev et beskedent underskud, som dækkes af anpartshaveren.

Periodens væsentligste nøgleaktiviteter har ligesom de forudgående regnskabsår været,

- Produktion af indhold til de igangværende internationale projekter,
- Udbygning af strategiske alliancer inden for firmaets focusområder.
- Udbygning og vedligeholdelse af internationale kontakter.
- Udvikling af nye produktideer og koncepter.

Af hensyn til strategien med fortrolighed omkring firmaets innovative projekter skal der her kun explicit nævnes - som endnu en gentagelse af årsberetningen for 2005 - de sædvanlige focusområder:

1. Privatisering/digitalisering af Spilmarkedet, herunder eliminering af Danske Spil's monopol (som blev ophævet pr. 1.1.2012) og implementering af en tostrengt forretningsstrategi baseret på både et hjemmemarked og eksportmarked samt Danske Spil's privatisering.
2. Privatisering/digitalisering af TV-markedet, herunder opløsning af det statsstyrede DR/TV2 TV-monopol og implementering af en tostrengt forretningsstrategi baseret på både hjemmemarked og eksportmarked samt TV2-privatisering.
3. Play-Making konceptets udbredelse som generel platform for ensemble kunst i bred forstand inden for politik, forretning, management, kunst, sport, leg, religion, innovation, m.m.
4. Play-Making konceptets rolle som virksomhedsgenerator og generel platform for produktion af nye virksomheder baseret på fødekæder og procesforløb med gradvis overgang fra offentlig støttet etablering til investor baseret vækst i privat regi.
5. Play-Making konceptets strategiske samarbejdsmetodik, matrix-gaming, som kan anvendes til optimering af performance inden for politik og forretning, hvor den enkelte spillers interesser afbalanceres med teamets interesser.

Inden for disse focus-områder opretholdes fuld mobiliseringsevne for altid at kunne matche relevante tunge spillere, der måtte udvise synergipotentialer for partnerskab og/eller projektsamarbejde med PMI. Men generelt må det konstateres, at Danmark er sakket bagud i den globale konkurrence med initiativer, der er kommet alt for sent og ligger på bagkant af den

Ledelsesberetning

globale udvikling. Selvfølgelig er der undtagelser, men disse spillere trækker til udlandet på grund af muligheden for at få risikovillig venture eller fondsbørskapital.

I årsberetningen 2007 blev skrevet,

- *at PMI så med optimisme på daværende Fog-regerings focusering på dansk konkurrenceevne i en globaliseret verden som resultat af forbedret evne til innovation, uddannelse, forskning, og iværksætter. Velfærdskommissionen og Globaliseringsrådet har været to skridt i den rigtige retning, men desværre lidt sent, hvilket dog blot indikerer, at enhver regering skal lære at kravle, før den kan gå, og det tager som bekendt tid.*
- *at den tiltagende globale økonomiske krise havde haft en positiv effekt på innovation, således at frontløbere som PMI og andre, der har registreret de globale tendenser tidligt, ville blive en stærkt efterspurgt ressource i Europa, ikke mindst i Danmark.*

Men med accelerationen af den globale økonomiske krise er scenen eller slagmarken trukket skarpere op, idet behovet for nytænkning og INNOVATION aldrig har været større, samtidig med at adgangen til VENTURE-KAPITAL aldrig været mindre. Således løb f.eks. Vækstfonden i Danmark løb næsten tør for kapital ved årsskiftet 09/10, og kun en velvillig og hurtig indgriben fra LØKKE-regeringens side med tilførsel på en halv million kroner bragte likviditeten op på det dobbelte.

Dog syntes Vækstfondens årskonference i maj 2011 at markere et vendepunkt, idet fondens likvide beredskab blev styrket væsentligt med nye fondsdannelser. Og der var fornyet optimisme at spore blandt det rekordstore antal på 1200 deltagere. Og tendensen syntes at fortsætte på årskonferencen i maj 2012 med Carsten Kock som ny formand for bestyrelsen. Men på konferencen i maj 2013 syntes tonen knapt så optimistisk. På 13 år havde Vækstfonden akkumuleret et tab på 745 mio. kr.

Dette billede af Vækstfonden er nu i 2016 totalt ændret med store overskud i 2014, 2015 og 2016.

Det bør også for den gode ordens skyld nævnes, at PMI siden 2007-rapporten har styrket sin globale penetreringsstrategi væsentligt ved at inddrage yderligere 2 etablerede internet-platforme i sin kommunikationsstrategi ud over Google, Yahoo, MySpace og YouTube, nemlig Facebook og Twitter.

Men Yahoo's ændrede medie-strategi inden for video-exponering primo 2011 har været et udfordrende tilbageslag for en del af KML's internet-aktivitet. Her så man for første gang en af de store web-browsere diktere sine brugere nye betingelser, som over night eliminerede image-platforme, der var blevet opbygget og brandet igennem adskillige år. PMI mistede et væsentligt internet-fodfæste i Kina, Japan og Korea, men skaden er dog til at overskue på grund af PMI's styrke-positioner på andre web-browsere.

Det bør i denne sammenhæng fremhæves, at Yahoo p.t. er i så stor økonomisk krise, at der er tale om at sælge kerne forretningen. Underskuddet i 1. kvartal 2017 er således 99 mio. USD, mod et overskud på 21 mio. USD i 1. kvartal 2016.

SUMMARISK FIRMA-HISTORIE

Play-Making International, grundlagt i 1994, er blandt de sidste iværksætter-firmaer fra midt-halvfemserne, som stadig eksisterer, omend såvel omsætning som profit i denne innovative enhed opgøres til nul kroner. Således beskæftiger PMI sig alene med Research & Development til fremme af de virksomheds-projekter, som innovationen i det danske PMI afføder.

Vi skal ikke her gentage afsnittet, ”summerisk firma-historie”, men alene henviser til det pågældende afsnit i årsrapporten 2007.

FIRMAETS IDE-GRUNDLAG

Beskrivelsen af firmaets ide-grundlag er en gentagelse af det tilsvarende afsnit i ledelsesrapporten 2007, idet en del af PMI’s mission stadig er at udbrede denne tankegang til den innovative vækstsektor i Danmark:

Play-Making International blev grundlagt i 1994 med det nationale hovedformål, at udbrede tankegangen om systematisk og marketingdrevet innovation i Danmark baseret på en ide om, at Danmark skulle mobiliseres som en forretningsmæssig enhed på forkant i den kommende Internet-drevne og Internet-forbundne globaliserede verden.

Forretningsmodellen var at gøre minilandet Danmark med blot 5 millioner indbyggere til en lukrativ, konkurrencedygtig enhed med en veluddannet befolkning, som skulle omskoles fra lønmodtagerkultur til selvstændighedskultur med henblik på at fremme lysten og evnen til at etablere nye virksomheder såvel nationalt som internationalt. Nøgleordene var innovation, aktivt medejerskab, global orientering, tværfagligt team-work og tværkulturelt team-work.

Midlet var - og er stadigvæk - et concept, der samler alle management-discipliner i en enkel formel med stærk gennemslagskraft således, at formelen opfanges og gøres til mental ejendom i samme øjeblik den ses og bliver forstået. Det væsentlige var at bringe indhold og form sammen i et stærkt marketing-concept. Dette concept blev kaldt 13p, idet det involverer et dynamisk forløb og samspil mellem 13 moduler - alle startende med p-ord på engelsk, tysk, fransk og dansk - et samspil, som transformerer et innovativt projekt fra ide til aktie. Brugen af tallet 13 havde to formål, dels provokationen i at anvende et tal, som mange er bange for - innovation er risikobetonet - og dels signalet om, at der kan være en betydelig gevinst i heldigt timede og dygtigt gennemførte innovations-projekter, altså ’noget for noget’.

Også navnet på firmaet - Play-Making International - bygger på en syntese mellem indhold og signalværdi, idet play-making i overført betydning er ’fodbold’, hvor bolden er forretningsideen, der bringes i spil på egen banehalvdel og udvikler sig op over midtbanen til konkurrencesituationen på modstanderens banehalvdel for til sidst at ende i den målgivende og profitgivende scoring. Firmaets navn blev inspireret af Michael Laudrup’s spil i Barcelona i starten af 90’erne, hvor han som play-maker, d.v.s. som spilfordeler i angrebet, var med til at score mange mål. Oven i købet var han på det tidspunkt bandlyst i Jante-lovens land, Danmark, hvilket var en ekstra motivation for at bruge ham som metafor i et nyt innovations-concept. Da landsholdet så i 1992 vandt europa-mesterskabet i fodbold, lå ideen til innovations-conceptet klar. Det skulle baseres på leg, spil og sport således, at det umiddelbart appellerede til unge mennesker og studerende. De skulle ikke bare læse og lære for at blive lønmodtagende funktionærer, de skulle selv skabe ’fodboldhold’ i form af nye virksomheder og være en del af en ny dansk selvstændighedskultur.

Endelig var landsholdet i damehåndbold en bekræftelse på styrken i begreberne, play-maker og

Ledelsesberetning

play-making som firmaets BRAND og fundament. Her var play-makeren på holdet nøglespilleren, som bandt angreb og forsvar sammen og sørgede for, at holdet som helhed performede i alle situationerne under den dynamiske spilafvikling.

Det bør nævnes, at efter at play-making og 13p blev registreret som varemærker i 1994, fik damehåndbolden for alvor tag i den danske befolkning, hvilket indebar, at det danske kvindelandshold med Anja Andersen i spidsen fik en markant plads i TV-mediet. Og ikke nok med det. Ordet play-maker blev brugt op til 20 - 30 gange i løbet af 60 minutters spil. Altså indebar det valgte firmanavn og firmaconcept den ønskede marketing-kraft.

Siden har mange personer ladet sig inspirere og påvirke af firmaets logo og brevpapir, idet sigtekornet i hovedlogoet markerer målrettethed og fokusering, mens 13p formen umiddel bringer forståelse for, hvordan man kommer fra ide til faktura, når der er tale om seed-investering, d.v.s. grundlæggelse af nye firmaer baseret på en unique opfindelse, ide, applikation, forretningsmodel eller concept.

PMI har igennem 22 år fastholdt 'play-making' som idegrundlag. I øvrigt bruger mange danskere efterhånden fodbold-metaforene både i forretningslivet og inden for politik, herunder 'stå på mål for', 'sparke til hjørne', 'gå efter bolden og ikke efter manden', etc.

ÅRSRAPPORTENS INDHOLD

Det er ikke nogen hemmelighed for læserne af PMI's årsrapporter, at PMI altid har interesseret sig for dansk innovation på overordnet nationalt niveau og forsøgt at inspirere bl.a. politikerne på Christiansborg til generelt at fremme dansk innovationsevne og specifikt at fremme innovationsprojekter med globalt potentiale og betydning for nationalproduktet.

Det er derfor alene den årlige evaluering af Danmarks innovationsevne og politiske catch-up på concepter, som for længst burde være sat i søen, der er bestemmende for specificationsgraden og indholdet i denne årsberetning, idet PMI fortsætter med at relancere tidligere projekt-ideer, så længe de bevarer aktualiteten som inspiration for dansk iværksætter, og så længe projekt-ideerne sætter halvfemsernes fodslæbende nøl inden for dansk innovation i relief. PMI-concepterne bruges derfor fortsat som en form for bench-marking. Dette er faktisk hovedformålet med denne næsten altid uændrede årsrapport, som efterhånden kun registrerer forretningsudvikling på toppen af kendte trends. Der er langt mellem de markante 'killer-applikationer'. SKYPE synes at være en af de sidste. Den statiske del af årsrapporten er således en markering af, hvad der er sket på internet-fronten siden de PMI-visionerne i starten af 90'erne.

Vi skal derfor i lighed med de tidligere år igen medtage nogle af de mange kronikker, PMI skrev og fik offentliggjort i pressen i halvfemserne, dels for at inspirere nye kuld af iværksættere, og dels for at bruge disse som pejlemærker på tidsaksen for at dokumentere tidsafstanden mellem ideers opståen og deres implementering i dansk regi.

Dengang var internettet ikke særligt udbredt, hvilket betød, at blad- og tv-redaktørerne sad som gatekeepere og filtrerede ide-strømmen. Alligevel lykkedes det KML/PMI at få indrykket kronikker i de fleste dagblade. Det var faktisk kun Politiken og Børsen, som vægrede sig imod at publicere KML/PMI kronikker. Mandag Morgen lancerede aldrig direkte PMI's concepter og ideer, kun indirekte, idet PMI bevidst søgte at inspirere Mandag Morgen til at lancere

nytænkning, som kunne komme dansk konkurrenceevne til gode, en strategi som lykkedes fuldt ud (påstanden kan selvfølgelig dokumenteres).

I dag er dagbladenes monopol brudt, og mange af disse gamle trykte medier er inde i en voldsom omstilling mod de PMI-ideer, som de nægtede at omtale i pionerfasen. De udvider således nu de traditionelle kerneområder med elektroniske medier og nye forretningsmodeller, hvilket PMI absolut finder positivt. Ideernes frie samspil kan nu kun blokeres af de store net-portaler.

NØGLE-KRONIKKER

Det er en kendt sag, at PMI har brugt kronikker i dagbladene - specielt i de større provinsbyer - dels som PR for egne ideer og dels som inspiration til sin målgruppe (regering, politikere, erhvervsfolk og embedsmænd).

Her skal endnu en gang gengives tre visionære KML-kronikker fra 1999 inden for internet-spil, digitalisering af Danmark og privatisering af TV2, som dokumenterer de danske politikeres manglende handlekraft og rettidig omhu, når bolden spilles op til nationale innovative projekter på forkant af en kommende global udvikling. Kronikkerne taler for sig selv, men set med 2012 (nu 2013) øjne er disse tre kronikker vidnesbyrd om spildte nationale muligheder tilbage i 1999, som stadig 13 år (nu 14 år) senere er til diskussion og overvejelse på den politiske dagsorden. Dette er en advarsel om, at en mini-nation som Danmark bør møde globaliseringen visionært og satse på nye ideer og friske spillere, når nye trendsættende innovationer sættes i spil. I dette game tæller kun rettidig omhu og en sikker fornemmelse for fremtidens muligheder. Og det nytter ikke at spille de gode boldoplæg og -indlæg videre til "Tordenskjolds Soldater" i form af bevillinger til opfølgning, evaluering og udvikling og samtidig holde de kreative bold-oplæggere uden for det målsøgende spil. Idé-magerne, projektmagerne, entrepreneurerne, iværksætterne, opfinderne, ildsjælene og concept-magerne skal selv være med, og skattemidlerne skal ikke kun gå til administratorer og rådgivere. Der skal investeringskroner på bordet til iværksætternes projekter. Ellers kommer dansk iværksætterbåren innovation ikke til gavn for velfærdsnationen Danmark. Tænk bare på de mange forgæves initiativer på iværksætterfronten sidst i halvfemserne, hvor utallige unge dynamiske iværksættere gik på banen uden at pengetankene i Danmark støttede med investeringskroner.

KML-KRONIK, Fyens Stiftstidende, 15. september 1999, "Et skridt frem og tre tilbage".

"Regeringens længe ventede rapport om spil i Danmark var en overraskelse – men sensationelt var rapportens forsøg på bevidst eller ubevidst at neutralisere en dansk pioner-indsats igennem tre år for at gøre Danmark til foregangsland for Internet-kasinoer. Forfatteren giver her et historisk rids over, hvad der gik forud, og hvad Folketinget nu burde gøre."

Spilrapporten i 1999

Nyrup-regeringens spiludvalg frigav den 19. august klokken 12 fra Finansministeriets reception den længe ventede spilrapport, "Spil i Danmark – overvejelser om en ny regulering". Rapportens indhold – specielt den manglende analyse af Internettets muligheder – var en overraskelse. Men nok så sensationelt var rapportens forsøg på, bevidst eller ubevidst, at neutralisere en dansk pionerindsats på global forkant igennem de seneste tre år for at gøre Danmark til et foregangsland for Internet-kasinoer.

Internet-kasino ideen fra 1996

I efteråret 1996 fik denne kroniks forfatter – direktør i og stifter af innovationsfirmaet Play-Making International – blandt de første i verden ideen til pengespil på Internettet, herunder digitale Internet-kasinoer, baseret på kombinationen af TV og Internet. Dette skete på et

tidspunkt, hvor Internettet langt fra var klar til dette koncept på grund af manglende pengetransaktion, datakapacitet, lovgivning og sikkerhed. Men projektet blev startet alligevel. Globalt var ambitionen at skabe en international kæde af Internet-kasinoer med geografisk forankring i de enkelte lande og blåstempling af de lokale regeringer. Lokalt var ambitionen at etablere Cybercasino-Denmark med regeringen som partner.

Kasinoer skulle ud over skatteprovenuet generere kapital til en innovationsfond på 13 milliarder kroner, Danish Foundation of Excellence. Visionen var at gøre Danmark til skoleeksempel i EU og lade udviklingen af et dansk web/tv-casino være lokomotiv for dansk Internet og multimedieudvikling og samtidig finansiere denne.

Udenlandske regeringskontakter i 1997

I begyndelsen af 1997 blev 50 regeringer kontaktet, herunder den danske, med en anmodning om igangsætning af lovarbejde for Internet-kasinoer og et tilbud om projekt-samarbejde. Ud over den danske regering svarede 10 regeringer tilbage. De fleste var meget usikre på, hvad Internettet kunne bruges til, og nogle søgte ligefrem rådgivning.

Pressen adopterede hurtig ideen om et dansk Internet-kasino, og jeg kom i 1997 på forsiden af samtlige dagblade og deltog i adskillige TV-interviews, både alene og sammen med politikere, blandt andre Brian Mikkelsen (K) og Peder Sass (S), som begge var positive over for projektet.

Igennem 1997, 1998 og 1999 modtog ministre, embedsmænd og retsudvalg skriftlige henvendelser samt nyhedsbrevet Power-Play med oplæg til det danske Internet-kasino.

Denne lobbyvirksomhed affødte dels en række høflige ministerbreve og dels inspiration til regeringens beslutning i februar 1998 om at nedsætte det hemmelige spiludvalg, som skulle analysere spilmarkedet, herunder mulighederne på Internettet.

Desuden blev Dansk Tipstjeneste, TeleDanmark Internet, DR, TV 2, pensionskasser, ventureselskaber, mediekoncerner, danske kasinoer, private investorer m. fl. kontaktet af PMI i perioden 1997 – 1998 af undertegnede for at gå sammen om at skabe Cybercasino-Denmark.

Politisk spilrapport

Spilrapporten udkom på en solskinsdag i august 1999 – som et lyn fra en klar himmel.

Det mest positive, der kan siges om rapporten, er, at den er solidt håndværk fra embedsmændene, hvid opgave næppe var at få strategiske visioner, som regering og folketing vel selv bør være de nærmeste til at levere. Faktisk fortjener udvalget ros for en informativ, nyttig og velstruktureret beskrivelse af det danske spilmarked, hvad angår nuværende regulering, love, regulering, almennyttige fonde, udbydere, markedsandele, myndighedsansvar, beskatning, afgifter, aktiviteter, etc.

Men, men, men ... rapporten savner mildt sagt det strategiske globale perspektiv med hensyn til Internettets muligheder. Udvalgets bidrag til en dansk Internet-strategi begrænses til en hensigtserklæring om, "at der hurtigst muligt bør tages initiativ til regulering af Internettet".

Men udvalget fremsætter to forslag, som reelt skubber udviklingen tre år baglæns.

For det første foreslås Internet-spil udbudt således, at kun personer bosat i Danmark kan deltage. Dette forslag er teknologisk næsten umuligt at gennemføre på Internettets globale markedsplads. Det svarer til et forsøg på at stoppe lys med en glasplade.

For det andet foreslås, at Dansk Tipstjeneste som forsøg gives eneret på at udbyde Internet-spil i Danmark. Spilaktiviteten foreslås begrænset til det danske spilmarked på 10 milliarder kroner, hvor udlændinge ikke må deltage i spillet. Det svarer til, at dansk landbrug ikke må sælge smør i England.

Spilrapportens fejlkonklusioner

Jeg er som idé-manden til danske pengespil på Internettet overbevist om, at rapportens defensive strategi er helt urealistisk i den globale landsby. Jeg tror dog ikke, at folketingets flertal vil lægge rapportens manglende internationale perspektiv til grund for den nye spillovgivning.

Tipstjenestens forventning om stiltiende aftaler mellem landene om opdeling af verden i regionale monopolmarkeder og embedsmændenes forslag om en spilibegrænsning til et

hjemmemarked, som udelukker udlændinge, skruer tiden tilbage til 1996 fra før, Play-Making International lancerede ideen om pengespil på Internettet.

Eneste farbare vej er en offensiv udadvendt strategi baseret på valutaskabende Internet-kasinoer med kendte og nye pengespil, som betjener hjemmemarkedet på dansk og udlandet på de relevante sprog. Et kendt dansk Internet-kasino, hvis hjemmeside repræsenterer Danmark – turisme, erhvervsliv og kultur – vil desuden kunne støtte eksporten og valutaindtjeningen generelt.

Om igen ...

DANMARK kan endnu nå at tilkæmpe sig sin fortjente plads i førerfeltet, men nu haster det med regeringsinitiativet, da de udenlandske kasinoer ellers vil løbe det danske spilmarked over ende. Og hvis ikke Tipstjenesten vil samarbejde om realiseringen af Cybercasino-Denmark, påtager Play-Making International sig fortsat gerne rollen som rytteren i den gule førertrøje.

Eventuelt kan opgaven med pengespil deles op i både et hjemmemarked og et exportmarked, der betjenes af henholdsvis Cybercasino-Denmark, som Tipstjenesten kan tage sig af, og Cybercasino-Copenhagen, som jeg kan stå i spidsen for.

Men projektet skal i gang nu. Det danske Internet-kasino er nemlig *Danmarks-fremme* i stor skala på den globale scene.

Civiling., HD Knud Møller Larsen

KML-KRONIK, Frederiksborg Amtsavis, 10. dec. 1999, "Spurt-opgør i Tour de Digi-Danmark"

"Regeringens Internet-rapport er en fiasko til 25 mio. skattekrone. Nu har regeringen sat spurtstærke forskningsminister Birte Weiss ind i det digitale opløb, skriver kronikøren".

Regeringens Internet-rapport fra november 1999

Nyrup-regeringens Internet-udvalg frigav den 29. november 1999 den igennem 10 måneder ventede strategirapport, "Det Digitale Danmark - omstilling til netværks-samfundet". Forfatterne, EU-parlamentariker Lone Dybkjær og adm. dir. Jørgen Lindegaard erklærer i forordet, at rapporten kort fortalt handler om, "hvordan Danmark kan blive førende IT-nation i netværkssamfundet, samtidig med at de bedste værdier i velfærdssamfundet videreføres". Store ord som desværre ikke holder stik. Rapporten er en fiasko til 25 millioner skattekrone. Nu har Nyrup-regeringen sat spurtstærke forskningsminister Birte Weiss ind i det digitale opløb for at sikre en plads på år 2000-podiet i Tour de Digi-Danmark og dermed at vende det foreløbige nederlag til sejr. Hun kan vinde vinde den spektakulære år 2000-IT-etapesejr, men det kræver, at hun samarbejder med de digitale antiloper forrest i feltet.

Det Digitale Danmark Det mest positive, der kan siges om rapporten, er nemlig, at den overhovedet er blevet skrevet, idet den er et forsøg på i stor skala at samle dansk brain-power omkring en dansk IT-strategi. Negativt vurderes rapporten som værende en 100 siders opremsning af allerede tænkte tanker og initiativer, hvilket betyder, at forfatterne foreløbig kun har bragt sig på højde med situationen, sådan som den så ud for et år siden, uden at tage visionære føringer. Rapporten savner en overordnet conceptuel metodik. Man vælger at begrænse den visionære og kreative indsats til fem tilfældige mål med konkrete anbefalinger: Uddannelse, e-handel, Digital forvaltning, Danmark som e-nation og to IT-fyrtårne. Stort og småt imellem hinanden uden en overordnet samlende logisk struktur. Man fokuserer på lokale dk-domæner og glemmer brug af globale com-domæner til nationale portaler. Det synes at være betegnende for rapportens dynamik, at man foreslår jordbaserede IT-fyrtårne med lang etableringstid (Aalborg-området er allerede etableret, men Ørestaden er et projekt på lang sigt) og overser virtuelle IT-lokomotiver med øjeblikkelig performance.

Tour de DigiDanmark Udvalgsarbejdet svarer til Tour de France situationen, hvor feltets bageste ryttere - her det danske ddd-team med Dybkjær og Lindegaard som holdets stjerner - på en af de

svære bjergetaper beslutter sig til at mobilisere alle kræfter for at lægge sig sig spidsen for løbet. Det lykkes ddd-teamet efter 10 månedes hårdt slid at cykle op igennem hele feltet til de forreste ryttere. Avancementet gennemføres ved at udnytte slipstrømmen fra baghjulene på de mere dynamiske foregangsmænd, ved at bruge sponsorstøtte på 25 millioner kroner fra Finansloven, og ved at ligge på siden af motorcyklerne med DR-kameraerne for at komme i focus og få mere sponsorstøtte. Men helt fremme i feltet konstaterer ddd-folkene til deres overraskelse - trods intranet kommunikation i øresneglene - at der allerede er andre ryttere i udbrud længere fremme. Danske IT-Ryttere i udbrud Blandt disse digitale antiloper foran feltet ligger en dansk rytter, kronikkens forfatter, civilingenj./civiløkonom Knud Møller Larsen - direktør i og stifter af innovationsfirmaet, Play-Making International - som nu igennem fem år qua sit nyhedsbrev, Power-Play NewsLetter har leveret Internet-visioner til bl.a. Regering og Folketing, visioner som til stadighed har været et til to år foran den danske IT-udvikling og helt i front med den globale Internet-udvikling. Formålet har været og er stadig et forsøg på at inspirere til gennemførelse af velfærdsstatens næste fase, det digitale multi-samfund, som første gang blev beskrevet i dansk dagspresse - også af kronikforfatteren - i Information den 15. januar 1997 for snart tre år siden i kronikken, "Ideerne ingen fatter". Her beskrives modellen for ddd-rapportens nye netværkssamfund. Men desværre har Regering og Folketing ikke hidtil sat det digitale multi-samfund på den politiske dagsorden, heller ikke under de seneste Finanslovs-forhandlinger. Nu er chancen der med Lone Dybkjær's og Jørgen Lindegaard's ddd-rapport, også selv om karakteren for den tekniske stil kun er middel på grund af indholdet. Tilingen af indsatsen er nemlig optimal her lige før årtusindeskiftet, og det kunstneriske indtryk ligger til topkarakter med ddd-teamets spektakulære kørsel. Derfor er skal fremdriften i angrebet fastholdes, således at ddd-teamet frigør sig fra feltet og kommer helt op til udbryderne, som længe har ligget i global front. Denne gang skal det lykkes gennem et nationalt team-work at sikre en IT-etapesejr. Mange tidligere danske udbrudsforsøg er nemlig blevet misbrugt af dansker-teamet, hver gang et samarbejde er forsøgt etableret ved at glide tilbage til danskerne i feltet fra sikre førerpositioner. Her skal fremhæves nogle eksempler.

Multi-Netværkssamfundet - en dansk idé fra 1994 Allerede i efteråret 1994 begyndte jeg med udgangspunkt i innovation og IT at virke aktivt i Danmark for udbredelsen af ideen om et kommende globalt netværkssamfund med regionale og lokale virtuelle/reale samarbejdsformer, båret af fælles visioner, mål og interesser. Dette udmøntede sig rent konkret i stiftelsen af innovationsfirmaet, Play-Making International den 1. august 1994 og udgivelsen af nyhedsbrevet, Power-Play News-Letter, som nøglepersoner i Danmark nu har modtaget igennem fem år, herunder politikere, embedsmænd, pengefolk, pressefolk, erhvervsledere, m.fl. Formålet er at udbrede ideen om "play-making" som fremtidens dynamiske team-work både i offentligt og privat regi, idet vi tror på, at det organiserede, tværfaglige team - hvad enten det opererer på samfundsplan, virksomhedsplan eller organisationsplan - vil være den enhed, som bedst vil kunne udnytte IT-mulighederne, der indebærer, at alle får adgang til al information gennem elektroniske nationale og internationale medier. Conceptet omfatter metodikker og procedurer for etablering, finansiering og udvikling multi-teams samt coaching af disse til høj performance - altså i overført betydning etablering af vinderhold. Danmark burde kunne blive et af disse. Internet Multi-markedet - en dansk idé fra 1995 I 1995 videreudviklede jeg mit oprindelige concept til Internet-conceptet, 13/p-www, en multi-market-model for matching af ressourcer på Internettet, herunder projekter på idé-børser, arbejdskraft på job-børser, kapital på venture-børser, varer på auktions-børser og virksomheder på aktie-børser. Formålet var masseproduktion af nye virksomheder ved hjælp af virtuelle communities og fysiske værdikæder. Conceptet blev i november måned 1995 tilbudt som et joint-venture til statsminister Nyrup fra Danmark, president Gerstner fra IBM og president Gates fra Microsoft på et tidspunkt, hvor IBM startede sin Internetdivision, og hvor Gates endnu ikke vidste, om han ville satse på Internettet. Resultatet var høflige møder og venlige telefoniske og skriftlige afslag, idet ingen ville eller kunne tage stilling

til en vision, som indebar interaktivitet på virtuelle Internet multi-markedspladser og -mødesteder. Men ideerne var plantet og halvandet år senere i 1997 lancerede IBM sit concept med e-business, som ikke overraskende lignede delmoduler i 13/p-www conceptet, fordi dette tidligt havde lagt sig på forkant af trenden i den nye digitale tidsalder. Ligeledes blev conceptet tilbudt EU-kommissionen som EU-Internet-virksomhedsgenerator, men det blev afvist med den begrundelse, at en enkeltstående privat organisation ikke kunne modtage EU-midler. Først i 1998 slog ideerne igennem i Danmark med de første venture-børser, ligesom venture-branchen på samme sene tidspunkt investerede i de første e-business projekter.

Det digitale web/TV-cybercasino - en dansk idé fra 1996I efteråret 1996 fik jeg ideen til pengespil på Internettet, herunder et digitalt web/TV-casino. Dette skete på et tidspunkt, hvor Internettet var utilstrækkeligt på grund af begrænsninger m.h.t. pengetransaktion, datakapacitet, lovregulering og sikkerhed. Globalt var ambitionen at skabe en international kæde af Internet-casinoer med geografisk forankring i de enkelte lande og blåstempling af de lokale regeringer. Lokalt var ambitionen at etablere cybercasino-denmark med regeringen som partner. Kasinoet skulle ud over et skatteprovenu generere kapital til en innovationsfond på to gange 13 milliarder kroner, Danish Foundation of Excellence og et Innovationsinstitut for kommercialisering af interaktiv web-teknologi. Visionen var at gøre Danmark til eksempel i EU for Internet-lovgivning og -teknik og lade udviklingen af et digitalt web/TV-casino være lokomotiv for dansk IT- og Multimedia-udvikling og samtidig finansiere denne. Fonden skulle således være til gavn for dansk kultur-udvikling i bredeste forstand, herunder iværksætter, innovation, IT-udvikling, fremtidsprojekter, kulturspring, nytænkning, etc. Desuden skulle fonden finansiere et dansk operahus, et olympisk stadion, computere til den danske befolkning og kreative kulturprojekter inden for film, musik, litteratur, design, maleri, opera, skuespil, sport, mode, skulptur, arkitektur, etc.

Sådan vinder Danmark IT-spurten i år 2000, men ...Jeg har således med risiko for at blive likvideret i Janteland lagt op til danske IT-spurtsejre på mange bjergetaper igennem de seneste fem år, herunder de nævnte meget spektakulære etaper, Multi-Netværkssamfundet i 1994, Internet-Multimarkedet i 1995 og Digitalt web/TV-casinoet i 1996. Hver gang har jeg ligget i udbrud blandt de bedste angribere fra de store firmahold på den globale scene (IBM, Oracle, SAP, Microsoft), uden at det er lykkedes danske ryttere med Finansloven som sponsor at nå op og vinde en IT-etapesejr i fællesskab. Innovations-initiativet i 1994 resulterede i statens nu mislykkede forsøg med etablering af 13 Udviklings-selskaber, Internet-initiativet i 1995 resulterede i etableringen af CIT, som ikke har fokuseret på Internet og Multimedia, web/TV-casino-initiativet fra 1996 er foreløbigt blevet neutraliseret af en mislykket spil-udvalgsrapport i august 1999 uden Internet-visioner, og Casino-fonden fra 1996 er blevet neutraliseret af Vækstfondens to innovationsfonde i 1999. Senest er Play-Making initiativet igennem fem år bevidst eller ubevidst forsøgt neutraliseret med den her evaluerede IT-udvalgsrapport, Det Digitale Danmark. Der synes at tegne sig et billede af et skatteyder-sponsoreret team, som tilsyneladende er sig selv nok, og som hidtil ikke har magtet at vinde de store IT-bjergetaper, selv på baghjul, og selv om private digitale antiloper foran det globale felt tilbyder sig som assisterende hjælperyttere for at give Danmark en etapesejr. Meget afhænger nu af den nye forskningsminister Birte Weiss, som er udnævnt af Nyrup-Regeringen til at lede ddd-teamet på næste bjergetape. Evner hun fra ddd-teamets nuværende plads i feltet at nå op til de danske udbrydere, og evner hun - hvis dette lykkes - at medvirke til en IT-spurtsejr, hvor kræfterne forenes for at bringe Danmark på forkant. Positionerne på målstregen vil give svaret allerede i år 2000.

Civiling., HD Knud Møller Larsen

KML-KRONIK, Fyens Stiftstidende, 1. maj 2000, "TV2 som dansk Net-TV-Lokomotiv

”Det virker positivt, at politikerne omsider har erkendt, at net-tv er et fænomen, som det er nødvendigt at tage strategisk stilling til på nationalt niveau. Desuden synes medieforliget at lægge op til et samarbejde med aktører fra det private erhvervsliv. Kronikøren opfordrer kulturministeren til at tilvejebringe lovgrundlag for at bringe TV2 i offentligt udbud.”

Medieforligets digitale konsekvens: Udlicitering af TV2.

Tirsdag den 28. marts 2000 indgik regeringen, SF og CD et Medieforlig for perioden 2001 - 2004. Det skete som et lyn fra en klar himmel efter en weekend, hvor de andre partier ikke fik muligheden for at deltage i møderne. Forliget drejede sig om i første omgang tildeling af af radiokanaler til DR og TV2. I anden omgang om udlicitering i EU-udbud - udløst af heftige protester fra konkurrerende TV-stationer og lokalradioer - men på vilkår, som stadig synes at favorisere de statsstøttede DR og TV2. Begivenheden virker absurd i den nye digitale globale verden, hvor snart sagt enhver skoleelev med en computer og lidt ekstra udstyr kan etablere egne radio- og TV-stationer på Internettet.

Men, men, men... Medieforliget har en skjult dagsorden, som kun ganske få har erkendt, og som næsten ikke er været fremme i debatten. Medieforliget åbner nemlig mulighed for, at DR og TV2 omsider satser på digitalt NetTV, som netop denne kroniks forfatter, civilingeniør Knud Møller Larsen med innovationsfirmaet, Play-Making International igennem tre år har forsøgt at få Regeringen, Folketinget og de to danske public service kanaler til at sætte på den politiske dagsorden. Og her kan fremtidens digitale antiloper sikre en dansk succes, mens de analoge dinosaurer fra krit- og tavletiden går på aftægt.

Medieforligets skjulte dagsorden: Digital mobilisering.

Ud over udliciteringen af de to radiokanaler nævner Mediaaftalen nærmest i bisætninger, at dansk public service skal folkeliggøre IT, at DR og TV2 skal drive online-virksomhed på kommercielle vilkår, at radio- og fjernsynsloven skal ændres i næste folketingssamling, at der skal opbygges digitale sendernet til DR og TV2 (satellit, jordbaseret, lysleder), at der afsættes midler til digitalisering af et repræsentativt udsnit af programaktiviteterne i DR og TV2, og at der de næste fire år afsættes midler i kommende finanslove til digitalt TV. De aftalte budgetter er for både DR og TV2 90 mio. kr. til digital programudvikling og 100 mio. kr. til Internet-aktivitet. Det virker positivt, at politikerne omsider har erkendt, at NetTV er et fænomen, som det er nødvendigt at tage strategisk stilling til på nationalt niveau. Derfor har undertegnede valgt at opfatte det nye Medieforlig som en invitation til et samarbejde om realisering af dansk NetTV omfattende egne TV-concepter og -formater.

En mulig dansk digital NetTV-strategi.

Kronikforfatterens vision har været at lade udviklingen af et dansk NetTV være digitalt IT-lokomotiv for den danske Internet-udvikling. TV-mæssigt var visionen, at lade DR tage sig af public service på hjemmemarkedet, mens TV2 kunne optræde som kommerciel station på eksportmarkedet med en dot com portal, f.eks. NetTv2you.com. Dette indebærer, at TV2 bør udskilles fra det licensfinansierede og programsamarbejdende slægtsskab med DR og udliciteres som en ren kommerciel reklame-finansieret TV-station. Et eksportorienteret og engelsksproget NetTV2 kunne basere sig på TV-formater som Danish Cybercasino med pengespil, Denmark in Focus med profilerende turistreklamer, Royal Denmark med events fra Kongehuset, Danish Life Style med dansk dagligliv, Danish Values med kulturværdier, Danish Business Life med dansk industri, etc. Ud over de mange avisartikler og TV-udsendelser i 1997 bør det nævnes, at projektet også har været beskrevet den 17. juni 1998 i et brev til DR's generaldirektør Christian S. Nissen og direktør Bjørn Eriksen i.f.m. et forslag til et joint-venture omkring realiseringen af et dansk NetTV-casino som public service. Og Chr. Nissen svinger tydeligvis på samme bølgelængde. Efterfølgende lancerede generaldirektøren nemlig i en stort opsat artikel i Børsen ideen om DR som et dansk, digitalt IT-lokomotiv med domicil i den kommende Ørestad sammen med en IT-Højskole. I 1999 blev påvirkningen af politikere og mediefolk intensiveret af

undertegnede med to landsdækkende kronikkampagner, een i august om NetTV-Casinoer, og een i november om Danmarks digitale IT-agterudsejling i forhold til Udlandet.

Dialog med danske TV-folk om NetTV

Det seneste halve år har undertegnede stillet op til nærkontakt med spørgsmål og opfølgende breve på alle konferencer, hvor danske TV- og Radiofolk har været tilstede i panelet for at inspirere TV-branchen til at gå sammen om engelsksproget dansk eksport NetTV. Formålet har helt klart været at animere til et mentalt paradigmeskift, at tænke globalt og handle både globalt og lokalt. Dansk NetTV stopper nemlig ikke ved Gudenåen, da Internettet overskrider regionale grænseskel.

MediaForums konference, Digitalt TV den 29. sept. 99 blev et vendepunkt og paradigmeskift. Alle væsentlige TV-folk var på banen blandt de 100 deltagere, herunder et stærkt bestykket panel med nøglepersoner fra DR (Torben Fröhlich), TV-2 (Peter Parbo), TvDanmark (Jesper Sehested Lund), TV3 (Niels-Jørgen Langkilde), TeleDanmark Kabel TV (Torben Thune), Nordisk Film/Egmont (Anders Lassen), Berlingske Tidende (Anne Grethe Rasmussen) og TMP (Hermann Haraldsson). Konferencen bevægede sig ikke overraskende på lokalt dansk niveau med focus på omkring fem millioner dansksprogede TV-brugere, indtil undertegnede påpegede eksport-perspektivet og foreslog Danmark lanceret som branded dot com. Så kom der fart på TV-folkene. Alle paneldeltagerne erklærede interesse for det internationale perspektiv, og alle fandt ideen med Danmark som varemærke relevant.

MedieTopmødet, den 8. marts 2000 på Berlingske Tidende med 100 deltagere og et panel bestående af DR(Bjørn Erichsen), TV-2 (Christina Lage), TV-3 (Jens Torpe), TvDanmark (Jesper Sehested Lund) og Conni Hedegaard (Deadline,DR2) blev også en mulighed for at foreslå eksport-NetTV som en dot com portal realiseret gennem en alliance af flere partnere. Bjørn Erichsen så meget gerne et internationalt concept og nævnte et nordisk TV-samarbejde med børne-TV, som satser på Norden som een region. Dog var hans erfaringer med danske forsøg på alliancer skuffende. Christina Lage (ny TV2-direktør) var igang med at overtage styringen af TV2, hvilket betød, at hun nøjedes med generelle hensigtserklæringer. Jens Torpe fra TV3/MTG lancerede sit forkantprojekt med digitalt MTG-TV fra satellitter som en realitet allerede i april år 2000 som den første udbyder i Scandinavien.

Børsen-konferencen, Danmark år 2000, med 700 deltagere den 20. marts 2000 blev den seneste mulighed for at præsentere ideen med eksport-NetTV for TV-nøglepersoner, denne gang generaldirektør Christian Nissen fra DR og folketingsmedlem Jens Rohde (Venstres mediepolitiske ordfører). Chr. Nissen erklærede, at tankegangen var rigtig, og at DR allerede var igang i det små med nordisk børne-TV med fælles nordisk produktion. Han mente dog ikke, at det er så let at lave TV til udlandet. Jens Rohde var også med på ideen, omend den endnu ikke var modnet i hans regi til noget substantielt.

Kampen om dansk digitalt eksport-NetTV starter.

Samme dags aften den 20. marts 2000 lancerer Zentropa sit eksport-NetTV, TVropa i DR, som blot bestod af en hjemmeside med et logo, en filmstump og en indbakke til e-mails. Firmaet var mindre end en uge gammel, men opnåede på få minutter first mover fordelene i Danmark. Dette sættes i relief af, at undertegnede den 6. februar bestilte en stand og taletid på IT-Brancheforeningens MatchMakingMesse i Bellacentret den 30. maj for at lancere eksportorienteret NetTV. Kulturminister Elsebeth Gerner Nielsen's publicerer den 21. marts udspillet til Mediaaftalen om at tildele en 4. landsdækkende radiokanal til TV2. Protesterne fra medie-branchen, herunder dagblade og lokale radio-stationer, blev voldsomme over denne favorisering af TV-statsmonopolet uden en udbudsrunde. Medie-politikerne debatterer voldsomt i DR og TV2. Den 22. marts er TVropa i Profilen i DR. Den 23. marts skriver Berlingske Tidende, at 2M Invest måske er på vej ind i TVropa, hvilket ikke efterfølgende kan bekræftes af journalisterne. (Nyheden virker besynderlig for Play-Making, da både 2M Invest og Zentropa i 1997 er blevet kontaktet og tilbudt deltagelse i Play-Making's NetTV-casino). Fredag den 24.

marts erkender kulturministeren i pressemeddelelser, at der nok skal gennemføres en udbudsrunde om den 4. radiokanal. Fredag den 24. marts bliver kronikforfatteren interviewet på BT om ideerne til et digitalt NetTV, herunder conceptet om et dansk NetTV-casino. I weekenden den 25. og 26. marts mødes Regeringen, SF og CD uden om de øvrige partier for at forhandle Medieforlig. Tirsdag den 28. marts vedtages Medieforliget med stemmer fra S, RV, CD og SF. Den 4. radiokanal og en 5. radiokanal skal sendes i udbud. DR og TV2 bevilges hver ca. 200 millioner kroner til udvikling og programproduktion af digitalt NetTV. Den 30. marts opfordrer kulturministeren i en pressemeddelelse dagblade og TV-stationer til at indgå i samarbejde med DR og TV2 om at udnytte den kommende digitale sammensmeltning af medierne. Her synes der at åbne sig en mulighed for Play-Making International til at gå på banen som concept-mager i en eller flere TV-alliancer med sigte på udnyttelse af PMI-rettigheder inden for lancerede TV-formater.

Scandinavien som digital foregangsregion inden for NetTV.

Danmark tabte i anden halvdel af 90'erne konkurrencen om at blive førende Internet-nation, fordi danskerne dybest set ikke evner at stille sig i spidsen for en global udvikling. Chancen var der i 1995, da undertegnede i al beskedenhed lancerede visionen om markedspladser og mødesteder på Internettet, ideer som blev kommunikeret til statsminister Poul Nyrup Rasmussen, president Louis Gerstner fra IMB og president Bill Gates fra Microsoft. Efterfølgende kunne der konstateres stor IT-aktivitet i udlandet, mens Danmark fortsatte med nedsat hastighed på vigesporer i den digitale verden. Nu er det blevet svært for Danmark at indhente det forsømte fra sin sjetteplads inden for Internet-økonomien på et tidspunkt, hvor mangfoldige e-business concepter er i operation i USA og de andre foregangslande. Men tilbage er Play-Making International's ideer om NetTV, herunder bl.a. NetTV-pengespil, som et endnu jomfrueligt land, der skal opdyrkes, og hvor der er milliarder kroner at tjene, selv for et lille forsigtigt foregangsland som Danmark. Men det kræver handling nu uden flere forsinkende udvalgsarbejder og lovforberedende sessioner. Og det kræver, at dansk venture-kapital bakker op om projektet. Play-Making International opfordrer derfor med udgangspunkt i Medieforliget Regeringen m.fl. til et regionalt nordisk public service samarbejde om nettvnordic.com og alliancer om et kommercielt nettv2you.com. Samtidig opfordres politikerne til at følge TGAL-princippet i den nye digitale virkelighed, nemlig at tænke globalt og handle lokalt. Desuden foreslår kronikforfatteren en udlicitering af TV2 som en dot com NetTV-portal og engelsksproget spiller på den globale scene. NetTv2you.com har en gylden fremtid, mens den nuværende konstruktion med to danske public service stationer, dr.dk og tv2.dk allerede er en anakronisme i den nye digitale verdens myriader af NetTV- og NetRadio-stationer. Derfor bør kulturministeren straks nedsætte en arbejdsgruppe, som udarbejder den nationale mediestrategi, der bringer TV2 i offentligt udbud.

Civiling., HD Knud Møller Larsen

Disse 15-16 år gamle kronikker, som er lige så aktuelle idag som dengang, illustrerer med al tydelighed, hvad der har været galt i Danmark på iværksætterfronten, hvor de nye ideer til fremtidens erhvervsliv i Danmark spirer, men negligeres på det groveste at det etablerede system. De etablerede spillere - hvad enten de er offentlige institutioner, private virksomheder, statsmonopoler, offentlige pengetanke, m.fl. - har ofte reagerer negativt og selvisk over for det innovative vækstlag ud fra devisen, "not invented here",

Vi skal her undlade at komme ind på detaljer om andre væsentlige PMI-projekters medfart, projekter med national betydning og globalt potentiale. Det danske NetTV-Casino concept dækker ganske godt PMI's erfaringer med innovative initiativer i global skala på den danske nationalscene.

DRIFTSRESULTAT

PMI må endnu en gang konkludere, at den forretningsmæssige aktivitet i perioden i PMI-regi er blevet holdt på nul-niveau - omsætningen i perioden er således nul kroner. Focus er flyttet mærkbart fra de strategiske, nationalt orienterede aktiviteter - web-casino projektet, TV2 privatiseringen, den nationale innovation - til modning af bilaterale projekter, som vi belært af erfaringerne holder hemmelige, da PMI fortsat ønsker gevinst på egen bundlinie på lang sigt frem for at se andre spillere performe på lånt materiale fra PMI. Grænsen for samfundssind og inspiration til f.eks. offentlige institutioner, som låner ideer og får dem finansieret på finansloven uden at inddrage PMI, er nået, da mange spillere tilsyneladende er mest stemt for boldmodtagelse og solodribling frem for organiseret samspil mod målet (for at bruge PMI-terminologi).

Endvidere er der fortsat blevet investeret penge i PMI's Internet-domæner - dotcom'er og dotTV'er - for at sikre concept-rettigeheder internationalt - men denne investering er reduceret væsentlig, idet en del af denne aktivitet finansieres alternativt og parallelt med anpartsselskabets aktiviteter.

Driftsudgifterne holdes fortsat på et ekstremt lavt niveau, hvilket betyder, at periodens resultat blev et beskedent underskud på kr. 30.228. Dette afspejler strategien med at opbygge image-værdi, varemærke-værdi og partner-mobilisering uden nævneværdig brug af likvide midler og med bevarelse af samtlige rettigheder til concepter, produktideer, internet-sites og domæner hos grundlæggeren og entreprenuren, Knud Møller Larsen. Dette har betydning for selskabets totale værdi på lang sigt, idet selskabet aktiviteter alene er finansieret af grundlæggeren. Banker og lignende kan således ikke gøre udlæg i de skabte image-værdier eller konvertere bankgæld til ansvarlig kapital, som det f.eks. har været tilfældet i Danmarks tidligere flagskib og ikon inden for venturebranchen, det i 2002 konkursramte og senere likviderede 2M Invest A/S, hvor Danske Bank, Nordea og Amagerbanken tabte tilsammen 400 millioner kroner.

VAREMÆRKER, NETTV-VISION, STRATEGI OG FREMTIDEN

PMI fastholder sin strategi med løbende at styrke sine varemærker gennem stadig udvidelse af det personlige kontaktnet med nøglepersoner såvel nationalt som internationalt.

Desuden fastholder PMI sin netTV-vision som et af firmaets væsentlige focus-områder, men dropper den nationale del af strategien, fastholdelse og udbygning af kontakter til relevante partnere i konsortier for at investere i TV2 (som platform for bl.a. eksport-netTV og internet-spil) efter privatisering, sådan som visionen beskrives i følgende citater, A og B, i KML's kronik i Berlingske Tidende den 18. april 2000, "www.medieforlig.com / Udliciter TV2 som eksportorienteret Net-TV":

Citat A:

Min vision fra 1997 har været at bruge udviklingen af et dansk NetTV som et digitalt IT-lokomotiv for den danske Internet-udvikling . TV-mæssigt var visionen, at lade DR tage sig af public service på hjemmemarkedet, mens TV2 kunne optræde som kommerciel station på eksportmarkedet som en dansk/engelsk dotcom portal, f.eks. NetTv2you.com. Dette indebærer, at TV2 bør udliciteres som en ren kommerciel reklame-finansieret TV-station. Et eksportorienteret og engelsksproget NetTV2 kunne basere sig på TV-formater som Danish Cybercasino med pengespil, Denmark in Focus med profilerende turistreklamer, Royal Denmark med events fra Kongehuset, Danish Life Style med dansk dagligliv, Danish Values med kulturværdier, Danish Business Life med dansk industri, Danish Welfare med eksempler for velfærdsstaten, Denmark in Front om innovation, Danish History med danske epoker, etc.

Ledelsesberetning

Hertil kommer en række TV-formater, som af plagieringshensyn ikke offentliggøres her, da de ikke er set før.

Citat B:

Regeringen opfordres til at satse på regionalt nordisk public-service samarbejde om nettvnordic.com samt alliancer omkring et kommercielt nettv2you.com. Dette er fremtidens guldæg, mens den nuværende konstruktion med to hybride danske public-service stationer allerede er en anakronisme i den nye digitale verdens myriader af Net-TV og Radio-TV stationer. Derfor bør kulturministeren straks tilvejebringe det lovgrundlag, der er nødvendigt for at bringe TV2 i offentligt udbud.

Denne medie-vision synes nu 17 år efter offentliggørelsen længere væk end nogensinde, efter at kulturminister Brian Mikkelsen i 2005 opgav at privatisere og sælge TV2 midt i udbudsrunderen, hvor 9 konsortier havde budt ind. Ansvar for et eventuelt salg af TV2 blev nu flyttet til finansministeriet, som også er formel ejer af 'Danske Spil'. Dermed lå ansvaret for privatiseringen af både TV2 og 'Danske Spil' i finansminister Bjarne Corydon's regi. Men intet skete. Og med små 17 års politisk nøl og manglende handlekraft ser PMI ikke længere nytten i at bruge kræfter på at holde sig opdateret på dette strategiområde. Desuden er streaming efterhånden ved at udfordre både DR og TV2.

Strategisk vil PMI fortsat være baseret på ad hoc partnerskaber med selvstændige firmaer i multi-teams (innovations-konsortier) omkring enkelt-projekter med et minimum af faste omkostninger og dermed stor økonomisk fleksibilitet. Investeringerne vil således finde sted i projekterne, både nationalt og internationalt. Dette var den oprindelige idé og arbejdsconcept bag Play-Making International, da det blev grundlagt 1. august 1994, og dette vil fortsat være det operationelle grundlag for firmaets virke. Eneste ændring er en stærkere satsning på projekter uden for Danmark set i lyset af evalueringen af Danmarks innovationsevne til globale projekter i national skala.

PMI vil også i den kommende periode både vedligeholde og udbygge strategiske partnerskaber, idet specielt PMI's strategiske brug af Google, Yahoo, YouTube, MySpace, Facebook og Twitter kan realisere visionen om global penetrering med internationalt WebTV som indholds- og reklame-plattform. Denne forretningsmodel lægger umiddelbart op til et samarbejde med større internationale TV- og Medie-koncerner, men er p.t. mest interessant for nationale firmaer, der ønsker hurtig verdenslancering af sit BRAND.

PMI gentager fra årsberetningerne i 2001 – 2007 neddroslingen af sit engagement i dansk venture-business og innovation, fordi erfaringen har vist, at området synes præget af et snæversyn og en udstrakt nepotisme, der hindrer privat initiativ i at vinde fodfæste inden for det etablerede og skattefinansierede erhvervsfremme-, forsknings-, uddannelses- og udviklingsstøttesystem. Man synes at være sig selv nærmest og sig selv nok, specielt når finanslovens bevillinger er vedtaget. Desuden synes pengene mere at gå til administration og rådgivning frem for støtte til egentlig drift og udvikling af de enkelte innovations-projekter.

Strategisk forskning og kontraktforskning synes at være en relevant strategi som adgangsbillet til den globale markedsplads. Rapporterne fra Velfærdskommissionen og Globaliseringsrådet pegede i den rigtige retning, og PMI holder derfor stadig en kattelermåben for igen at gå i arbejdstøjet på den hjemlige innovations-scene. Dog har erfaringerne i Danmark igennem en halv snes år flyttet focus til udenlandske partnere. Specielt de interkulturelle innovations-projekter er PMI's interesseområde, efter at Danmark som hjemmebane er

opgivet som værende interessant.

Iøvrigt noterer PMI med tilfredshed, at Løkke-regering II har forøget sit engagement i forskning, innovation og uddannelse for at sikre Danmarks konkurrencedygtighed på det globale marked og for at finansiere fremtidens danske velfærdssamfund. Det lover godt for fremtiden, om end problematikken med udflytningen af arbejdspladser inden for produktion og administration til Indien, Østeuropa, Kina, etc. stadig ikke er tacklet i en bæredygtig national forretningsstrategi. Danmarks industri-flagskibe Lego, Danfoss, Grundfoss, m.fl. fortsætter således udflagningen af arbejdspladser til udlandet for at spare lønudgifter, mens omskolingen af fyrede medarbejdere stadig ikke er på omgangshøjde, ligesom alternative brancher og virksomheder ikke skabes med tilstrækkelig hastighed.

Disse tendenser er blevet forstærket af den globale finanskrisen og samhandelskrisen, som har tvunget alle nationer til dels at tænke og agere defensivt for at reducere arbejdsløsheden og antallet af firmalukninger på kort sigt og dels at tænke offensivt for at overleve på lang sigt.

Verdenshandlen og verdensøkonomien kan kun overleve gennem nye strategier baseret på innovation, kreativitet og unik visionær nytænkning, hvilket har været PMI's og KML's bannermærker i 23 år. Dog kombineret med frihandelsaftaler, teknologi-delning og globalt samarbejde.

Men det seneste danske initiativ i stort format fra 2. maj 2016, DENMARK BRIDGE, som er en alliance mellem Mærsk, Danske Bank og Lego med Vækstfonden som operatør, hvis formål er at overføre viden om at skabe nye virksomheder fra Silicon Valley til danske iværksættere, synes desværre endnu ikke at have skabt de store resultater. Dog lod man HKH prins Frederik overrække en nystiftede Denmark Bridge Award ved Vækstkonferencen's årskonference den 3. maj 2017 til Genmap's adm. direktør Jan G. J. Van de Winkel.

Men det er med styrket optimisme, at PMI fortsætter implementeringen af de justerede strategier fra 1996, herunder udviklingen af nye ideer og koncepter som innovativ spiller på den globale scene, også selv om Brexit-afstemningen den 22. juni 2016 blev negativ for Europa og EU, og præsident Trump i USA er imod dele af den globale frihandel. Positivt for EU anses valget i Frankrig af EU-venlige Macron til præsident.

Anpartshaveren stiller derfor fortsat de nødvendige likvider til rådighed for sikringen af selskabets fortsatte aktivitet og udvikling.

Regnskabsperiodens beskedne underskud foreslås dækket af kommende års overskud.

Holte, den 28. juni 2017

Direktionen
Knud Møller Larsen

Anvendt regnskabspraksis

Årsrapporten for Play-Making International ApS er aflagt i overensstemmelse med årsregnskabslovens bestemmelser for en klasse B-virksomhed.

Årsrapporten er aflagt efter samme regnskabspraksis som sidste år og aflægges i danske kroner.

Generelt om indregning og måling

I resultatopgørelsen indregnes indtægter i takt med, at de indtjenes. Herunder indregnes værdireguleringer af finansielle aktiver og forpligtelser. I resultatopgørelsen indregnes ligeledes alle omkostninger, herunder afskrivninger, nedskrivninger og hensatte forpligtelser samt tilbageførsler som følge af ændrede regnskabsmæssige skøn af beløb, der tidligere har været indregnet i resultatopgørelsen.

Aktiver indregnes i balancen, når det er sandsynligt, at fremtidige økonomiske fordele vil tilflyde selskabet, og aktivets værdi kan måles pålideligt.

Forpligtelser indregnes i balancen, når det er sandsynligt, at fremtidige økonomiske fordele vil fragå selskabet, og forpligtelsens værdi kan måles pålideligt.

Ved første indregning måles aktiver og forpligtelser til kostpris. Efterfølgende måles aktiver og forpligtelser som beskrevet nedenfor for hver enkelt regnskabspost.

Visse finansielle aktiver og forpligtelser måles til amortiseret kostpris, hvorved der indregnes en konstant effektiv rente over løbetiden. Amortiseret kostpris opgøres som oprindelig kostpris med fradrag af eventuelle afdrag samt tillæg/fradrag af den akkumulerede amortisering af forskellen mellem kostpris og nominelt beløb. Herved fordeles kurstab og kursgevinst over aktivets eller forpligtelsens løbetid.

Ved indregning og måling tages hensyn til forudsigelige tab og risici, der fremkommer inden årsrapporten aflægges, og som vedrører forhold, der eksisterede på balancedagen.

Resultatopgørelsen

Andre eksterne omkostninger

Andre eksterne omkostninger omfatter omkostninger til distribution, salg, reklame, administration, lokaler, tab på debitorer og operationelle leasingomkostninger.

Skat af årets resultat

Årets skat, der består af årets aktuelle selskabsskat og ændring i udskudt skat, indregnes i resultatopgørelsen med den del, der kan henføres til årets resultat, og direkte i egenkapitalen med den del, der kan henføres til posteringer direkte i egenkapitalen.

Anvendt regnskabspraksis

Balancen

Tilgodehavender

Tilgodehavender måles til amortiseret kostpris, hvilket sædvanligvis svarer til nominel værdi. Der nedskrives til nettorealiseringsværdien med henblik på at imødegå forventede tab.

Likvide beholdninger

Likvide beholdninger omfatter indeståender i pengeinstitutter og kontantbeholdninger.

Gældsforpligtelser

Andre gældsforpligtelser måles til amortiseret kostpris, hvilket sædvanligvis svarer til nominel værdi.

Resultatopgørelse 1. januar - 31. december

<u>Note</u>	<u>2016</u>	<u>2015</u>
Andre eksterne omkostninger	<u>-30.228</u>	<u>-20.863</u>
Resultat før skat	-30.228	-20.863
Skat af årets resultat	<u>0</u>	<u>0</u>
Ordinært resultat efter skat	-30.228	-20.863
Årets resultat	-30.228	-20.863
Forslag til resultatdisponering:		
Disponeret fra overført resultat	<u>-30.228</u>	<u>-20.863</u>
Disponeret i alt	-30.228	-20.863

Balance 31. december

Aktiver		
<u>Note</u>	<u>2016</u>	<u>2015</u>
Omsætningsaktiver		
Andre tilgodehavender	<u>3.019</u>	<u>0</u>
Tilgodehavender i alt	<u>3.019</u>	<u>0</u>
Likvide beholdninger	<u>5.189</u>	<u>140</u>
Omsætningsaktiver i alt	<u>8.208</u>	<u>140</u>
Aktiver i alt	<u>8.208</u>	<u>140</u>

Balance 31. december

Passiver		
<u>Note</u>	<u>2016</u>	<u>2015</u>
Egenkapital		
1 Virksomhedskapital	125.000	125.000
2 Overført resultat	-719.838	-689.610
Egenkapital i alt	-594.838	-564.610
 Gældsforpligtelser		
Leverandører af varer og tjenesteydelser	5.000	5.000
Anden gæld	598.046	559.750
Kortfristede gældsforpligtelser i alt	603.046	564.750
Gældsforpligtelser i alt	603.046	564.750
 Passiver i alt	 8.208	 140

Noter

	<u>2016</u>	<u>2015</u>
1. Virksomhedskapital		
Virksomhedskapital 1. januar 2016	<u>125.000</u>	<u>125.000</u>
	<u>125.000</u>	<u>125.000</u>
2. Overført resultat		
Overført resultat 1. januar 2016	-689.610	-668.747
Årets overførte overskud eller underskud	<u>-30.228</u>	<u>-20.863</u>
	<u>-719.838</u>	<u>-689.610</u>