



Kultur- og fritidslivets værdi for borgere og samfundet i Esbjerg Kommune

Silverlining Research, 2024

Silverlining
RESEARCH



Foto: Esbjerg Kommune, Torben Meyer

Indhold

1. Forord.....	2
2. Konklusion.....	3
3. Metode.....	4
3.1 Den samfundsøkonomiske værdi af kultur- og fritidslivet.....	4
3.2 Estimering af de markedsomsatte og ikke-markedsomsatte værdier.....	6
4. Kultur- og fritidslivets indflydelse på Esbjerg som et godt sted at bo.....	9
5. Kultur- og fritidslivets økonomiske betydning.....	19
5.1 Bruttoværditilvækst.....	19
5.2 Beskæftigelse.....	23
5.3 Skatteprovenu.....	27
6. Kultur- og fritidslivets nytteværdi.....	30
7. Kultur- og fritidslivets instrumentelle og iboende værdier.....	37
7.1 Instrumentelle værdier.....	37
7.2 Iboende værdier.....	41
8. Appendiks.....	45
8.1 Uddybning af værdisætning på kultur- og fritidsområdet.....	45
8.2 Uddybning af 'Contingent Valuation Method'.....	46
8.3 Definitioner af effektmål i SAM-K/LINE -modellen.....	47
8.4 Dataindsamling og frafaldsanalyse.....	48
8.5 Brancheliste til SAM-K/LINE.....	51

1. Forord

Esbjerg Kommune prioriterer et rigt kultur- og fritidsliv. Siden 2022 har Esbjerg Kommune sat retning for udviklingen af kommunen som en "oplevelses- og kulturby"¹. Med dette fokus prioriteres oplevelser og kultur, hvor liv og relationer mellem både borgere og gæster er i fokus. Ambitionen er, at Esbjerg i fremtiden skal øge attraktiviteten og tilflytningen til gavn for både eksisterende borgere, virksomheder og institutioner og sætte Esbjerg på det kulturelle landkort.

Spørgsmålet er dog, i hvilket omfang kultur- og fritidslivet skaber værdi for den enkelte borger og for samfundet i Esbjerg Kommune? En indsigt, der ifølge forskere er svær at kortlægge, på grund af de unikke karakteristika, der hæfter sig ved branchen². For eksempel kulturens kendetegn som et offentligt gode, der både kommer brugere og ikke-brugere til gavn, og hvor offentlig medfinansiering ofte udgør en fast bestanddel af branchens forretningsmodel.

Til at give et nuanceret bud på den samfundsøkonomiske betydning af Esbjergs kultur- og fritidsliv, har Børn & Kultur i Esbjerg Kommune samarbejdet med konsulentvirksomheden Silverlining Research. Målet med projektet er at estimere den samlede værdi, som kultur- og fritidsområdet skaber for både borgere og for samfundet i Esbjerg Kommune.

Genstandsfeltet for undersøgelsen er den samlede produktion samt tilbud på kultur- og fritidsområdet, som er tilgængelige for kommunens borgere, hvad enten de er skabt af private aktører, Esbjerg Kommune eller frivillige aktører.

For at løse denne opgave har Silverlining Research designet en undersøgelse, der kombinerer spørgeskemaundersøgelser og økonomiske beregninger baseret på SAM-K/LINE-modellen. Dette skal give en samlet vurdering af både den økonomiske værdi og de sociale fordele for borgerne.

¹ [Esbjerg som oplevelses- og kulturby](#)

² Bille, T. (2018), Rethink Economic Impact: Fra økonomisk impact til samfundsøkonomisk værdi.

2. Konklusion

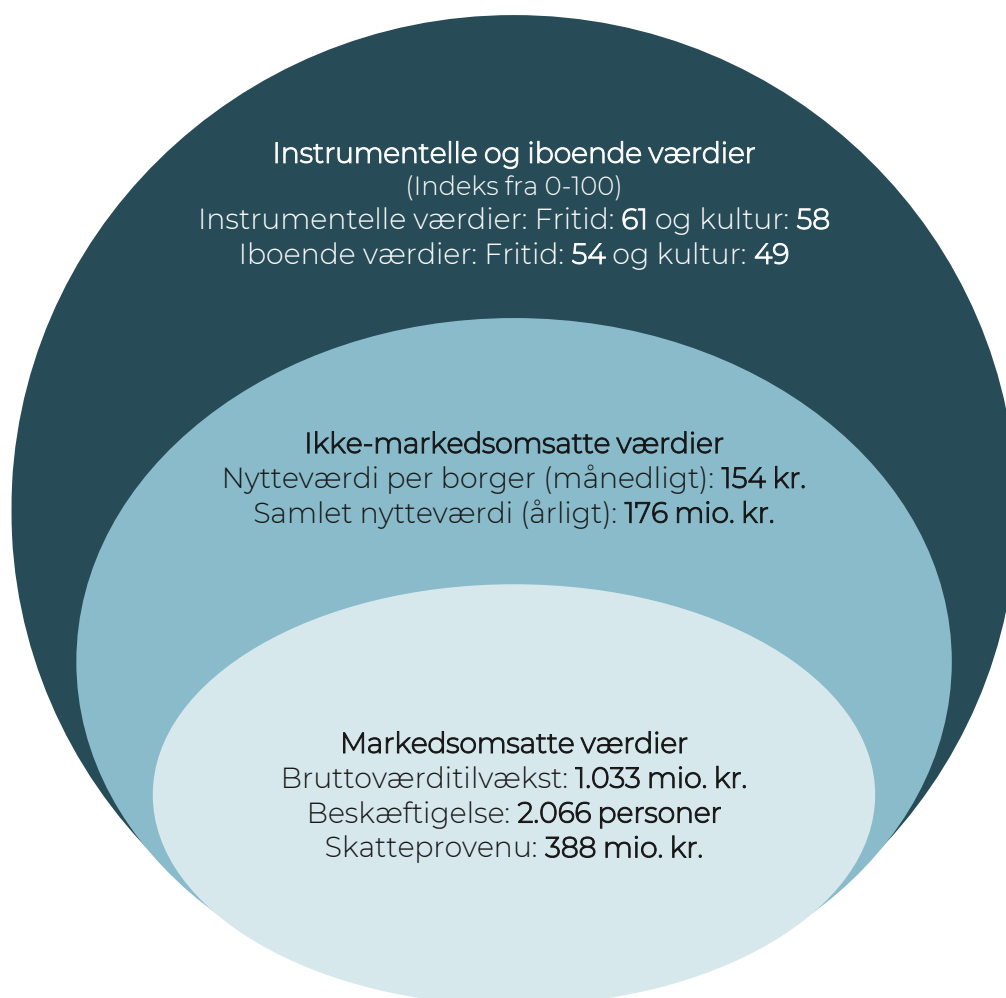
Analysen af kultur- og fritidslivets værdi i Esbjerg Kommune viser, at området har stor betydning for både borgerne og samfundsøkonomien. Borgerne bruger i høj grad byens kultur- og fritidstilbud, især musik- og underholdningssteder, udeliv, parker og fritidsfaciliteter. Ifølge 39 % af dem, der mener, at Esbjerg er et godt sted at bo, angiver kulturlivet som en vigtig årsag til dette.

Kultur- og fritidslivet i Esbjerg Kommune sikrer beskæftigelse for 2.066 personer og genererer en samlet årlig bruttoværditilvækst på 1.033 mio. kr. Udover de samfundsøkonomiske værdier udtrykker borgerne også en oplevet nytteværdi; de er villige til i gennemsnit at betale 154 kr. ekstra i skat hver måned for at bevare det nuværende serviceniveau. Derudover fremmer kultur- og fritidslivet en række værdier, der gavner borgerne og fremmer medborgerskabet i kommunen.

Samlet set viser resultaterne, at kultur- og fritidslivet spiller en væsentlig rolle i Esbjerg Kommune. Resultaterne opsummeres i figuren herunder og uddybes i rapporten.

Figur 1

Den samlede værdi skabt af kultur- og fritidslivet i Esbjerg Kommune



3. Metode

3.1 Den samfundsøkonomiske værdi af kultur- og fritidslivet

Den anvendte metode tager udgangspunkt i velfærdsøkonomisk teori. Hovedformålet er her at estimere værdien af kultur- og fritidslivet ud fra den samlede værdi, som erhvervene skaber i samfundet og for borgerne i Esbjerg Kommune.

Genstandsfeltet for undersøgelsen er den samlede produktion samt de tilgængelige tilbud på kultur- og fritidsområdet i Esbjerg. Det omfatter tilbud, aktiviteter og faciliteter på tværs af hele kultur- og fritidsområdet, uanset om de drives og produceres af private virksomheder, organiseres af Esbjerg Kommune eller opretholdes af frivillige initiativer. Formålet er at give et helhedsblik på kultur- og fritidsområdet, der rummer et mangfoldigt udbud, og som drives og faciliteres af mange forskelligartede aktører.

Silverlining Research har gennemført en analyse, der gennem en kombination af metoder og tilgange søger at opgøre den samlede værdi og betydning af kultur- og fritidslivet i Esbjerg Kommune. Denne vurdering omfatter både økonomiske værdier og de sociale fordele, som kultur- og fritidslivet medfører for borgerne og deres engagement i lokalsamfundet. Analysen inkluderer således ikke alene de værdier, der kan måles økonomisk, men også værdier, der fremmer medborgerskab og styrker fællesskabet i kommunen.

Det metodiske løsningsdesign, der ligger til grund for analysen, er illustreret i figur 2.

Figur 2

Analyseelementer til estimering af den samlede værdi af kultur- og fritidsområdet i Esbjerg Kommune³



De "markedsomsatte værdier" relaterer sig til omsætning fra salg af varer og serviceydelser. I kultur- og fritidslivet kan dette forekomme ved entréindtægter, salg af mad og drikke og lignende.

Kultur- og fritidslivet kan ses som offentlige goder, der skaber værdi, som ikke kun kan måles økonomisk. Derfor bruges begrebet "ikke-markedsomsatte værdier" til at beskrive den samfundsmæssige betydning og de sociale og individuelle fordele, som kultur- og fritidslivet skaber. Kulturforskning peger også på, at der er et ekstra lag af værdi i kulturgoder, som opleves forskelligt af hver person. Disse værdier kan opdeles i iboende og instrumentelle værdier⁴.

³ Bille, T. (2018), Rethink Economic Impact: Fra økonomisk impact til samfundsøkonomisk værdi.

⁴ Bille, T. (2018), Rethink Economic Impact: Fra økonomisk impact til samfundsøkonomisk værdi.

3.2 Estimering af de markedsomsatte og ikke-markedsomsatte værdier

Silverlining Researchs tilgang til estimering af de markedsomsatte og ikke-markedsomsatte værdier er tredelt og præsenteres i følgende afsnit.

Markedsomsatte værdier – SAM-K/LINE

De økonomiske effekter er beregnet ved brug af det regionaløkonomiske modelkompleks SAM-K/LINE, som ejes og drives af Center for Regional- og Turismeforskning (herefter CRT). Modellen opererer på kommuneniveau og er baseret på officielle tal for BNP, beskæftigelse, indkomstskatter mv. Dette gør det muligt at foretage beregninger på kommunalt niveau, som er konsistente og sammenlignelige med de danske nationale tal.

Kultur- og fritidsområdet i Esbjerg Kommune er defineret ud fra Danmarks Statistiks Danske Branchekoder (DB07) 127-gruppering, som er den mest detaljerede inddeling tilgængelig. Udvælgelsen af branchekoderne er foretaget af Silverlining Research og godkendt af Esbjerg Kommune. Denne afgrænsning udgør de direkte erhverv, som beregningen af den afledte økonomiske aktivitet tager udgangspunkt i. De udvalgte branchekoder fordeler sig overordnet:

- Branchekode R: Kultur og fritid
- Branchekode P: Undervisning
- Branchekode J: Information og Kommunikation
- Branchekode S: Andre serviceydelser

De udvalgte underbranchekoder er præsenteret i appendiks, afsnit 8.5.

Modelberegningerne, leveret af CRT, og resultaterne i analysen er fordelt efter Dansk Branchekode (DB07) 10-gruppering, som er det mest detaljeret niveau muligt i denne type af analyser.

I analyserne skelnes mellem *direkte*, *indirekte* og *inducerede effekter*. De direkte effekter opstår i de virksomheder, som er direkte involveret i kultur- og fritidserhvervene, f.eks. ved salg af billetter eller ansættelse af personale til et kulturarrangement. De indirekte effekter opstår, når virksomheder køber varer og tjenester fra andre tilstødende brancher. For eksempel kan en transportvirksomhed, der leverer ydelser til et kulturarrangement, betragtes som en indirekte effekt, da denne aktivitet skabes som følge af kulturarrangementet. Endelig opstår de inducerede effekter, når løn, som udbetales til medarbejdere i både de direkte og indirekte virksomheder, anvendes til forbrug. Dette skaber yderligere økonomisk aktivitet i andre sektorer, såsom detailhandel eller serviceerhverv. I forlængelse af eksemplet vil den inducerede effekt indtræffe, når transportvirksomhedens ansatte bruger deres løn på varer og tjenester, hvilket øger efterspørgslen i andre dele af økonomien.

Estimeringen af de markedsomsatte værdier er således beregnet ved hjælp af input-output modellen SAM-K/LINE under visse metodiske afgrænsninger. Her er der ved opslag i CVR-registret og manuelt tjek af de største kultur- og fritidsorganisationer defineret en række branchekoder, som modelberegningen er gennemført på baggrund af.

I denne analyse er følgende områder ekskluderet, som ellers er en del af den nationale kulturpolitiske redegørelse⁵:

- Fremstilling
- Reklame
- Arkitektur
- Design
- Lotteri og spil
- Foto
- Reproduktion (fremstilling)
- Pressebureauer

Effekten er beregnet på baggrund af de seneste tilgængelige data fra 2022, og omfatter følgende effekter: bruttoværditilvækst, beskæftigelse og skatteprovenu (se appendiks, afsnit 8.3, for uddybning af effektmålene). Tallene er derfor i nogen grad påvirket af de seneste Corona-restriktioner, som blev ophævet den 1. februar 2022.

Ikke-markedsomsatte værdier

Estimering af ikke-markedsomsatte værdier er foretaget ved brug af Contingent Valuation Method (CVM), som anvendes til at måle en populations oplevede nytteverdi for offentlige goder som eksempelvis kommunale kultur- og fritidstilbud.

I denne undersøgelse er metoden gennemført via en kvantitativ spørgeskemaundersøgelse, hvor borgere i Esbjerg Kommune er præsenteret for et fiktivt scenarie, hvor Esbjerg Kommune oplever besparelser, som rammer kultur- og fritidslivet. Herefter bliver respondenterne spurgt til deres villighed til over indkomstskatten at betale for bevarelse af kultur- og fritidslivet i kommunen. Spørgeskemaet tilpasser beløbet, som borgeren er villig til at betale, baseret på respondentens husstandsindkomst. Analysen fokuserer kun på kultur- og fritidsområdet og sammenligner ikke med andre politikområder.

CVM og de metodiske overvejelser er uddybet i appendiks, afsnit 8.2.

Instrumentelle og iboende værdier

Som det tredje element i estimeringen af den samlede værdi og betydning af kultur- og fritidslivet i Esbjerg Kommune kortlægges de instrumentelle og iboende værdier relateret til området. Denne del af undersøgelsen er udarbejdet for at give indsigt i,

⁵ Kulturpolitisk redegørelse (2023). Kulturministeriets departement. Redegørelse nr. R 14 (11/5 2023)

hvordan kultur- og fritidsområdet bidrager med demokratiske værdier og medborgerskab, samt hvordan områderne bidrager til udviklingen af individuelle egenskaber og sociale fællesskaber.

Dataindsamling via spørgeskema

Dataindsamlingen er gennemført som en kvantitativ spørgeskemaundersøgelse af i alt 2.189 borgere i Esbjerg Kommune indsamlet i perioden 10. september til 29. september 2024. Spørgeskemaet er udsendt via Digital Post til 22.000 borgere over 15 år tilfældigt udtrukket fra CPR-registret. Antallet ekskluderer borgere, der er undtaget for Digital Post.

For at sikre repræsentativiteten af undersøgelsen er alle data blevet vægtet, så de afspejler kommunens borgeres reelle fordeling på køn, alder og bopæl.

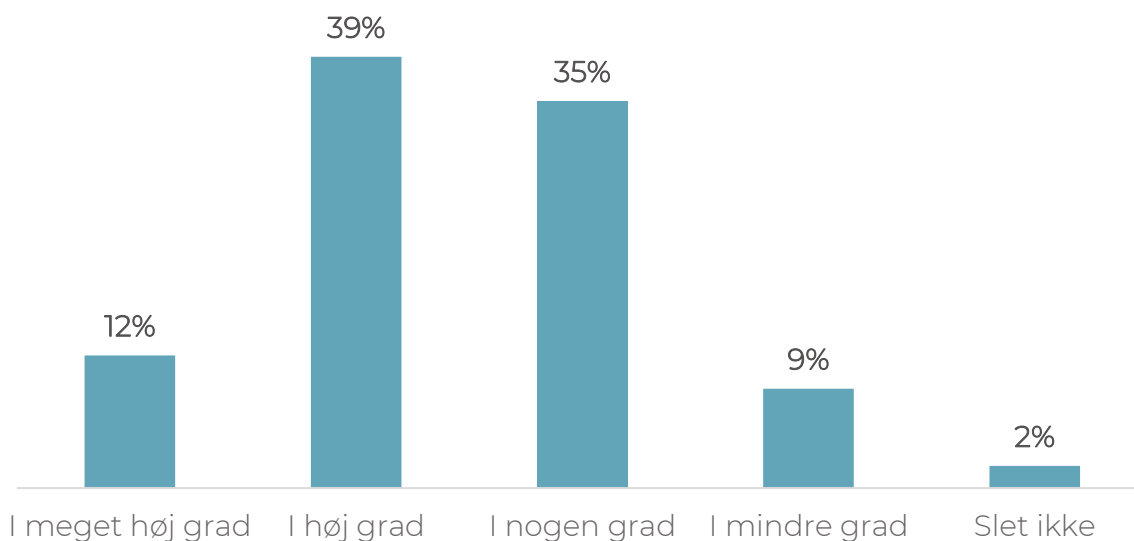
Alle analyser bygger derfor på et vægtet datagrundlag. Det rapporterede antal af respondenter (n) er uvægtet igennem rapporten for at give et retvisende billede af det reelle datagrundlag.

I appendiks, afsnit 8.4, er dataindsamlingsmetode og analyse af frafald uddybet.

4. Kultur- og fritidslivets indflydelse på Esbjerg som et godt sted at bo

Figur 3

Hvis du tænker på din nuværende situation, i hvilken grad synes du, at Esbjerg er en god kommune for dig? (n = 2.189)

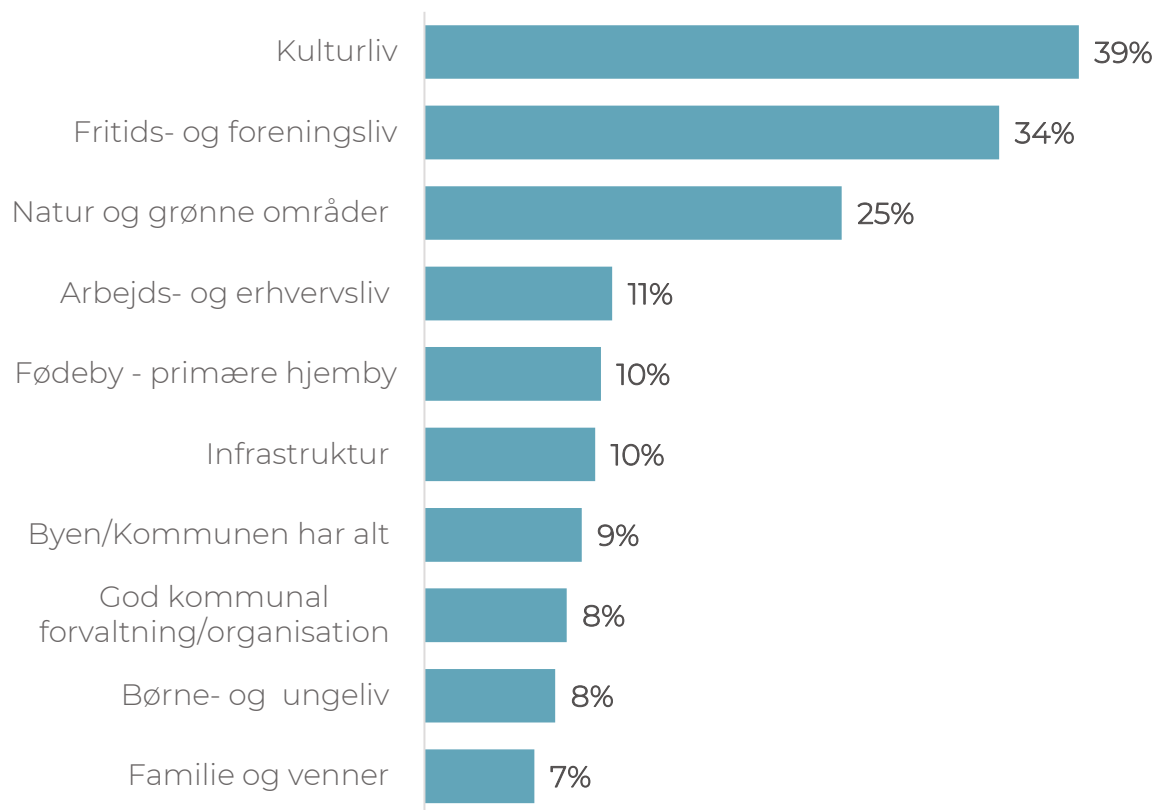


Note: "Ved ikke"-kategorien udgør 3 %, men er udeladt af figuren.

Figur 3 viser, at borgerne i Esbjerg Kommune overordnet set er tilfredse med at bo i kommunen, idet 51 % angiver, at de enten *i høj* eller *meget høj grad* synes, at Esbjerg er en god kommune for dem. Yderligere angiver 35 %, at Esbjerg *i nogen grad* er en god kommune. Endelig angiver kun 11 %, at kommunen *slet ikke* eller kun *i mindre grad* er et godt sted at bo.

Figur 4

Hvad gør Esbjerg til en god kommune for dig? (åben kodning blandt respondenter, der i høj grad eller i meget høj grad er enige i, at Esbjerg Kommune er et godt sted at bo) (n = 890)



Note: Respondenterne har kunnet angive flere svarmuligheder. Figuren viser de 10 mest hyppigt nævnte årsager.

Figur 4 viser, hvorfor borgere i Esbjerg Kommune opfatter kommunen som et godt sted at bo. De fleste nævner kulturlivet, fritids- og foreningslivet samt de grønne områder som årsager. Hele 39 % af respondenterne peger på kulturlivet, 34 % nævner fritidslivet, og 25 % henviser til de grønne områder som årsag til deres tilfredshed.

De kulturelle tilbud i Esbjerg Kommune bliver i de åbne besvarelser beskrevet som gode og bredt rammende. Institutioner som Musikhuset, biblioteket, Tobakken, Festivalen Suset, kultur- og fritidshuset, byfesten, Blue Water Arena, biografen og den historiske og oprindelige arkitektur bliver fremhævet.

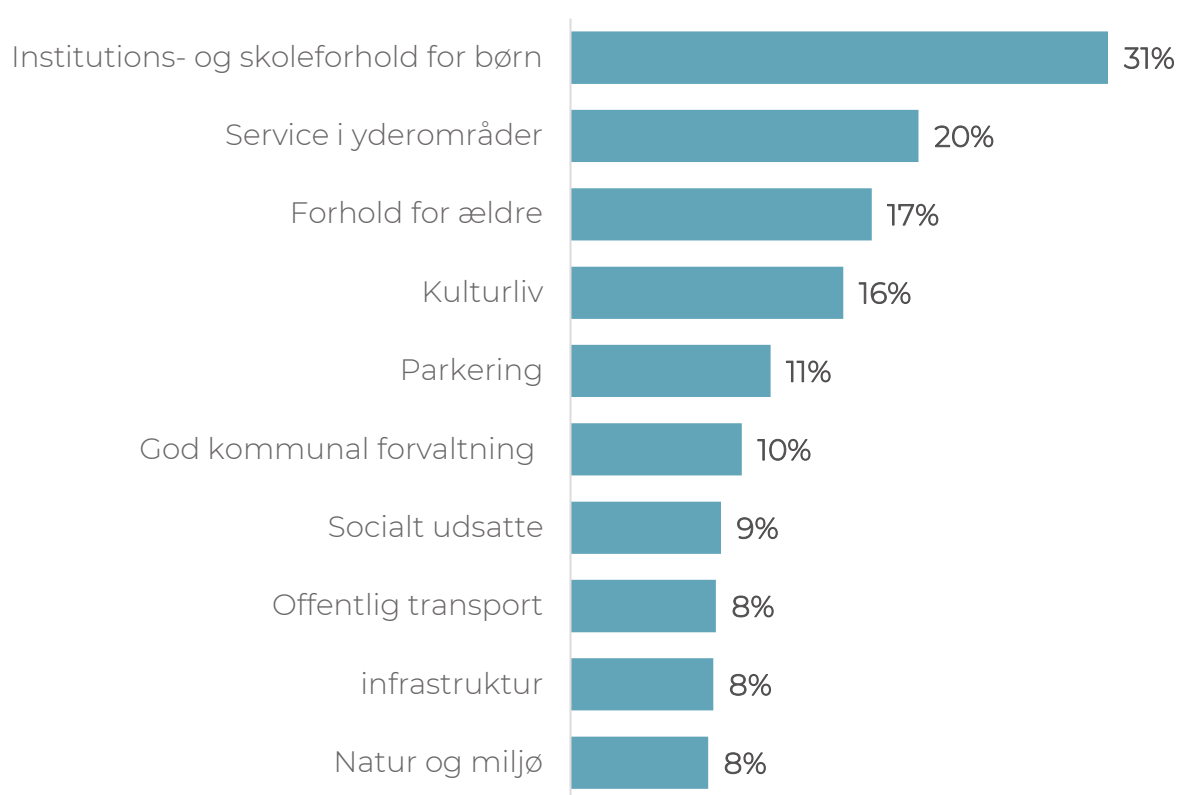
Respondenterne lægger desuden vægt på, at fritids- og foreningslivet i Esbjerg Kommune tilbyder mange sociale aktiviteter og fællesskaber. Der er gode muligheder for sport og idræt, teater og sang, for både unge og gamle. Det bliver også fremhævet, at kommunen stiller gode rammer til rådighed for foreningslivet.

Respondenterne fremhæver også Esbjerg Kommunes varierede og vilde natur. Vandet og skoven nævnes som særligt værdifulde ressourcer, og mange værdsætter, at kommunen både vedligeholder og udvikler de grønne områder. Dertil er der stor tilfredshed med, at flere cykelstier øger tilgængeligheden til naturområderne i kommunen.

Det kan ikke afvises, at emnet for undersøgelsen i sig selv har medvirket til, at flere har fremhævet kulturliv og fritids- og foreningsliv i deres åbne besvarelser. Dette er forsøgt undgået, ved at placere dette spørgsmål i starten af undersøgelsen.

Figur 5

Hvordan Esbjerg Kommune kan gøres til et bedre sted at bo? (Åben kodning blandt borgere, der opfatter Esbjerg Kommune, som et mindre godt sted at bo) (n = 675)



Note: Respondenterne har kunnet angive flere svarmuligheder. Figuren viser de 10 mest hyppigt nævnte årsager.

Figur 5 viser, hvad de respondenter, der ikke er tilfredse med at bo i Esbjerg Kommune, mener kan forbedre kommunen. De peger især på problemer med institutions- og skoleforhold for børn samt manglende service i yderområderne som de væsentligste årsager til, at Esbjerg ikke opfattes som et godt sted at bo.

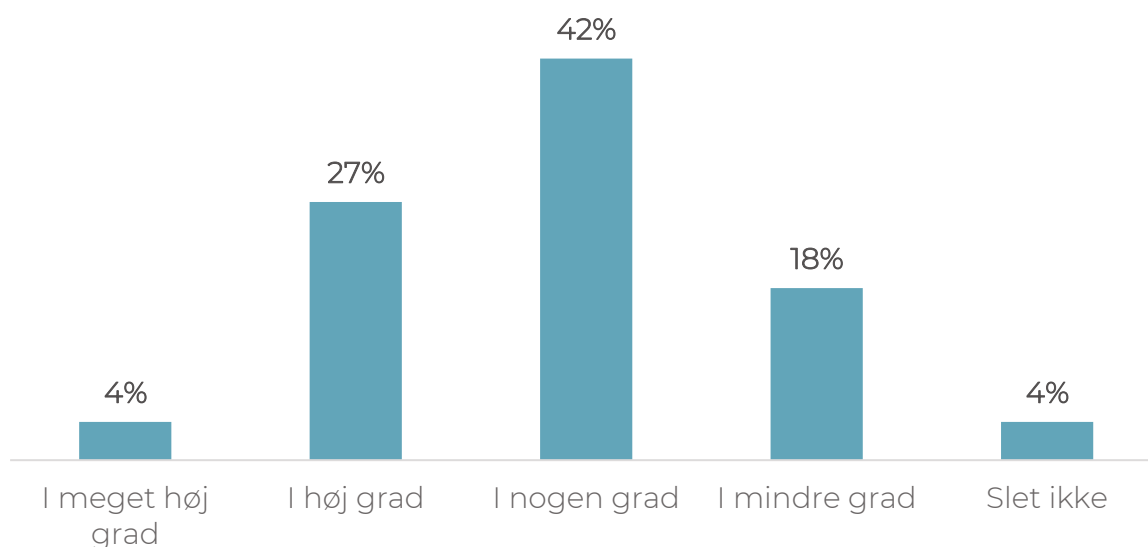
Respondenterne, der nævner institutions- og skoleforhold, mener generelt, at dette område skal forbedres. Flere kommentarer om service i yderområderne udtrykker bekymring for, at disse områder bliver nedprioriteret, især hvad angår institutions- og skoleforhold, offentlig transport og kulturliv.

Derudover mener 17 % af respondenterne, at forholdene for ældre bør forbedres for at gøre kommunen bedre. De fleste kommentarer handler om behovet for en styrket ældrepleje, flere ældreboliger og bedre aktiverende fritidstilbud.

Kulturlivet er det fjerde hyppigst nævnte emne. Her fremhæver respondenterne kommunens økonomiske prioritering på kulturområdet, som kan opdeles i tre typer af svar: Nogle mener, at der bruges for mange penge, andre mener, at der bruges for få, og nogle mener, at pengene prioriteres forkert.

Figur 6

I hvor høj grad oplever du Esbjerg som en oplevelses- og kulturby? (n = 2.189)

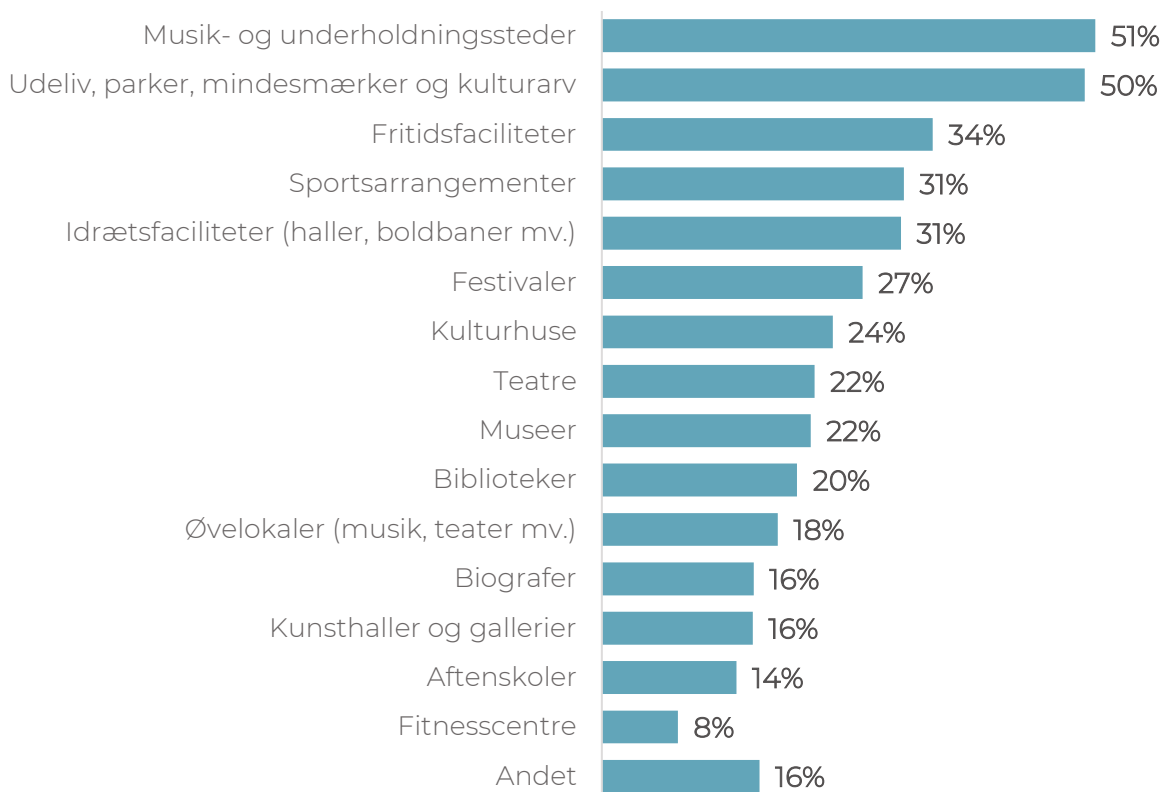


Note: "Ved ikke"-kategorien udgør 4 %, men er udeladt af figuren.

Figur 6 viser, i hvilken grad borgerne i Esbjerg Kommune oplever Esbjerg som en oplevelses- og kulturby. Knap en tredjedel af borgerne, nemlig 31 %, angiver, at de *i høj grad* eller *i meget høj grad* betragter byen som en oplevelses- og kulturby. Modsat angiver 22 %, at de *slet ikke* eller *i mindre grad* gør det. Hele 42 % angiver, at de i nogen grad oplever byen som en oplevelses- og kulturby. Dermed er der en relativt stor spredning i borgernes opfattelse af Esbjerg som oplevelsesby- og kulturby.

Figur 7

I Hvilke af følgende typer af kultur- og fritidstilbud mener du skal prioriteres højere, hvis satsningen skal lykkes? Vælg gerne flere tilbud (n = 2.189)

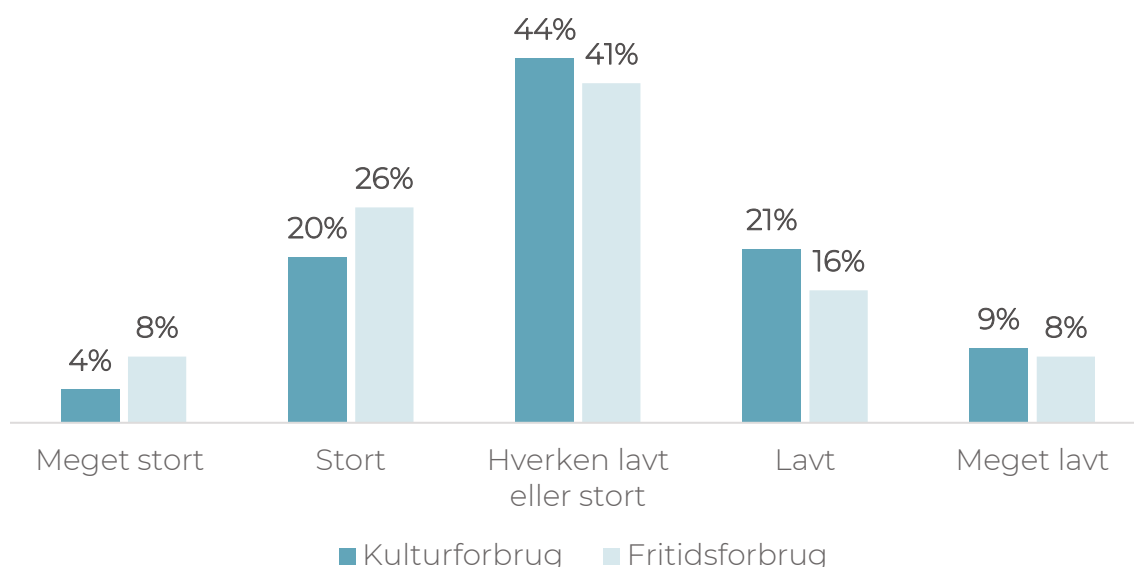


Note: "Ved ikke"-kategorien udgør 7 %, men er udeladt af figuren. Respondenterne har kunnet angive flere svarmuligheder.

Figur 7 viser, hvilke typer af kultur- og fritidstilbud borgerne i Esbjerg Kommune mener skal prioriteres, hvis satsningen på Esbjerg som oplevelses- og kulturby skal lykkes. De tilbud, som borgerne mener skal prioriteres mest, er *musik- og underholdningssteder* samt *udeliv, parker, mindesmærker og kulturarv*, idet halvdelen angiver, at disse områder bør prioriteres. Derudover mener hver tredje, at *fritidsaktiviteter, sportsarrangementer og idrætsfaciliteter* bør prioriteres. De tilbud, som færrest mener bør prioriteres, er *biografer, kunsthaller og gallerier, aftenskoler* samt *fitnesscentre*.

Figur 8

Hvor stor en kultur- og fritidsforbruger vil du angive dig selv til at være? (n = 2.189)



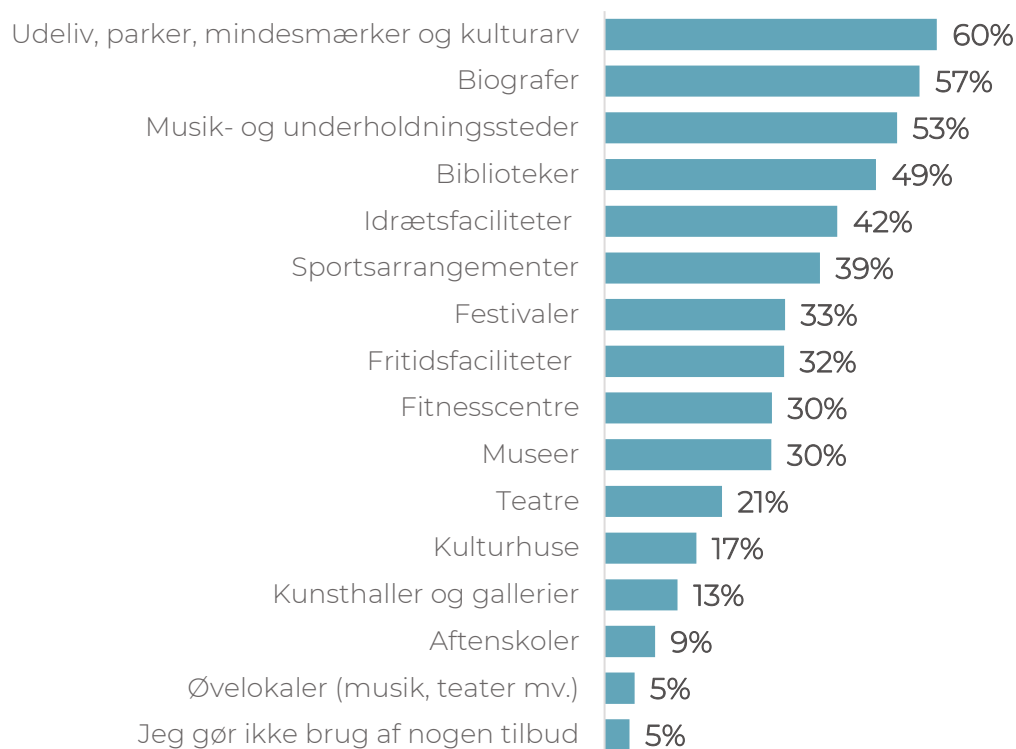
Note: "Ved ikke"-kategorien udgør 2 %, men er udeladt af figuren.

Figur 8 viser borgernes selvrapporterede forbrug af kultur og fritid. Henholdsvis 41 % og 44 % angiver, at de hverken har et lavt eller stort forbrug af kultur- og fritidstilbud, hvilket er det mest hyppige svar. En lidt mindre andel, nemlig 34 %, angiver at have et *stort* eller *meget stort* fritidsforbrug, mens denne andel er 24 % for kulturforbrug. Samlet set viser figuren en relativt stor spredning i borgernes selvvaluerede forbrug af kultur- og fritidstilbud i Esbjerg Kommune.

På tværs af alder og køn viser nærmere analyse, at der ikke er stor forskel på kultur- og fritidsforbruget blandt borgere i Esbjerg Kommune. Aldersgruppen 41- 50-årige har sammenlignet med øvrige aldersgrupper en smule højere kulturforbrug, mens borgere i aldersgruppen over 80 år har et lavere fritidsforbrug sammenlignet med øvrige aldersgrupper.

Figur 9

Hvilke af følgende kultur- og fritidstilbud gør du brug af? (n= 2.189)

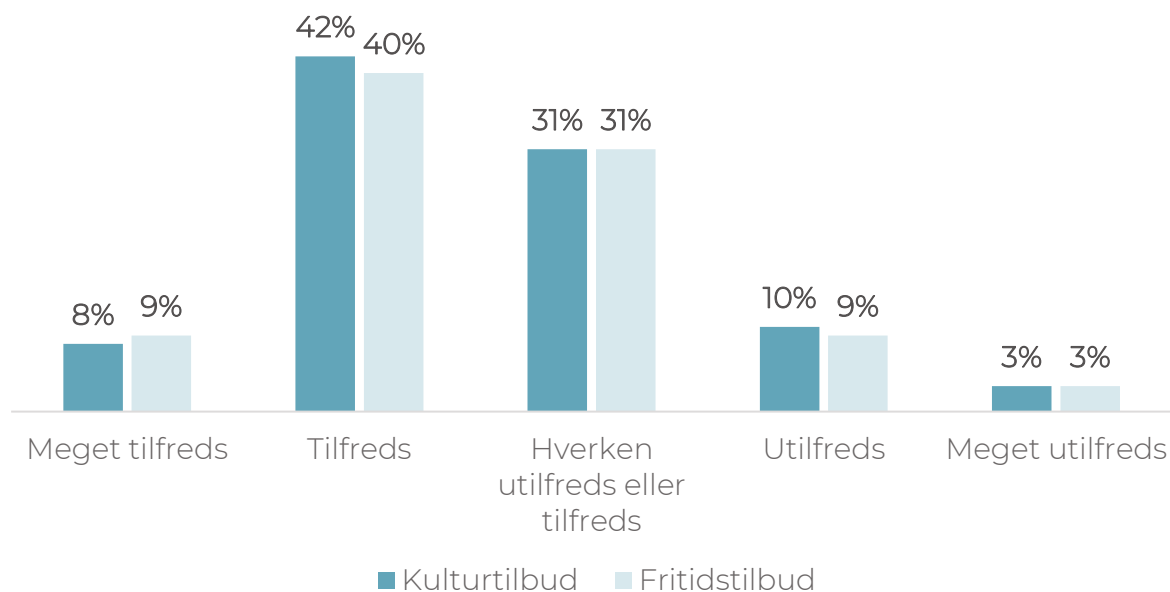


Note: "Ved ikke"-kategorien udgør 3 %, men er udeladt af figuren. Respondenterne har kunnet angive flere svarmuligheder.

Figur 9 viser, at de mest benyttede tilbud i Esbjerg Kommune er *udeliv, parker, mindesmærker og kulturarv* samt *biografer* og *musik- og underholdningssteder*, hvor mellem 53 % og 60 % angiver, at de gør brug af disse tilbud. De mindst benyttede tilbud er *kunsthaller og gallerier*, *aftenskoler* og *øvelokaler*.

Figur 10

Hvor tilfreds er du generelt med...? (Kulturtilbuddene/ Fritidstilbuddene) i Esbjerg Kommune (n = 2.189)

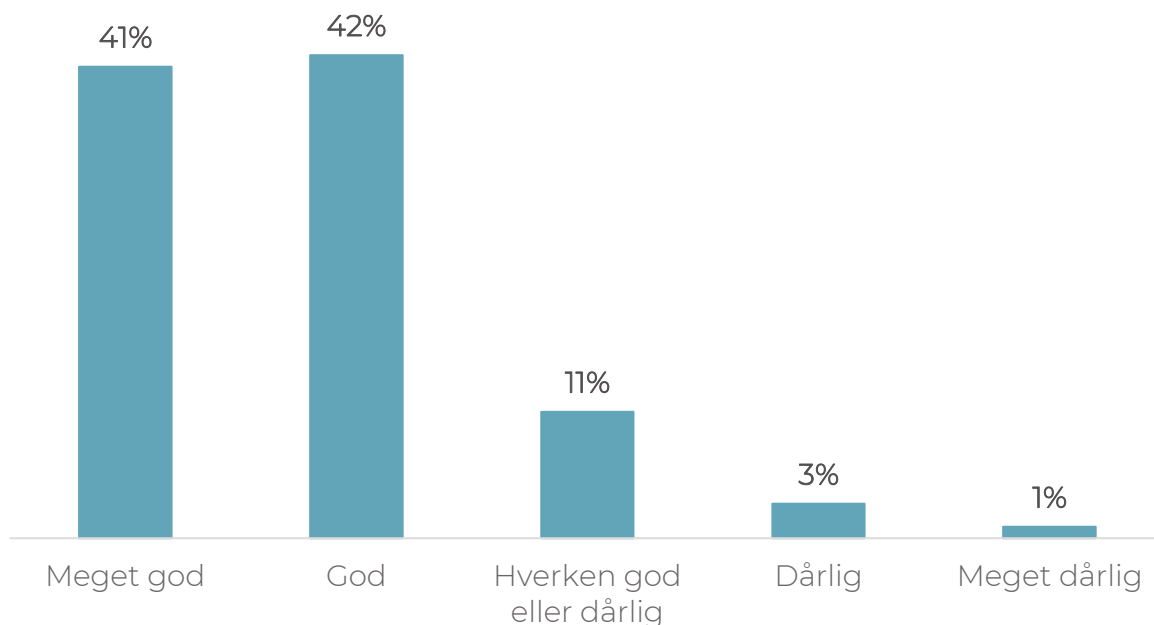


Note: "Ved ikke"-kategorien udgør henholdsvis 6 % og 8 %, men er udeladt af figuren.

Figur 10 viser, hvor tilfredse borgerne i Esbjerg Kommune er med kultur- og fritidstilbuddene. Omkring halvdelen af borgerne angiver, at de er *tilfredse* eller *meget tilfredse* med kultur- og fritidstilbuddene, mens knap hver tredje angiver, at de *hverken er utilfredse eller tilfredse*. Kun godt hver tiende borger i Esbjerg Kommune angiver, at de er *meget utilfredse* eller *utilfredse* med tilbuddene på kultur- og fritidsområdet.

Figur 11

Hvordan synes du, din trivsel og livskvalitet er alt i alt? (n = 2.189)



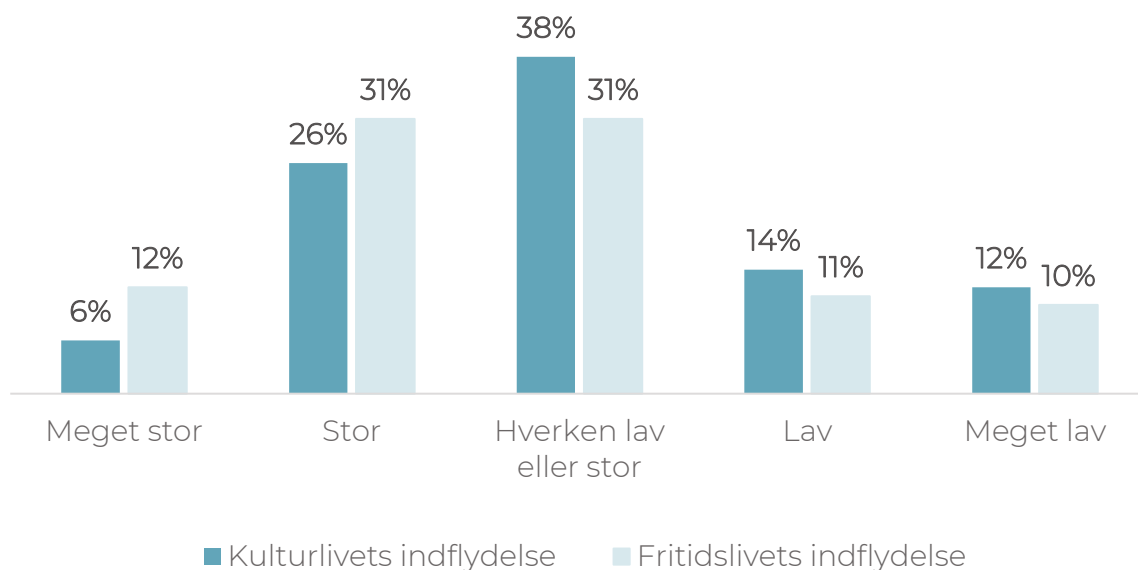
Note: "Ved ikke"-kategorien udgør 2 %, men er udeladt af figuren.

Figur 11 viser, at langt de fleste borgere i Esbjerg oplever en høj trivsel og livskvalitet, da 83 % angiver den som *god* eller *meget god*. Kun 4 % angiver, at have en *dårlig* eller *meget dårlig* livskvalitet.

En nærmere analyse på tværs af demografiske karakteristika viser, at der er en forskel på den oplevede livskvalitet og trivsel på tværs af alder. Tendensen er, at selv vurderet trivsel og livskvalitet stiger med alderen, hvor borgere i aldersgruppen 71-80 år oplever det højeste niveau af livskvalitet og trivsel. Her angiver 40 %, at den er *god*, mens 51 % vurderer den som *meget god*. Derfor har 91 % i denne aldersgruppe placeret sig i de to positive svarkategorier. I forhold til køn opfatter kvinder deres livskvalitet og trivsel en smule højere end mænd.

Figur 12

Hvor stor en indflydelse vurderer du, at Esbjergs kultur- og fritidsliv har på din trivsel og livskvalitet?
(Kulturlivets/fritidslivets) indflydelse på min livskvalitet er: (n = 2.189)



Note: "Ved ikke"-kategorien er udeladt af figuren, men udgør 5 % for henholdsvis kultur- og fritidsliv.

Figur 12 viser, hvor stor indflydelse borgerne i Esbjerg Kommune mener, at kultur- og fritidslivet har på deres livskvalitet. 43 % vurderer, at fritidslivet har *stor* eller *meget stor* indflydelse, mens 32 % siger det samme om kulturlivet. Samtidig er en relativt stor gruppe uafklarede, da henholdsvis 38 % og 31 % angiver, at kultur- og fritidslivet *hverken har lav eller stor* indflydelse på deres livskvalitet.

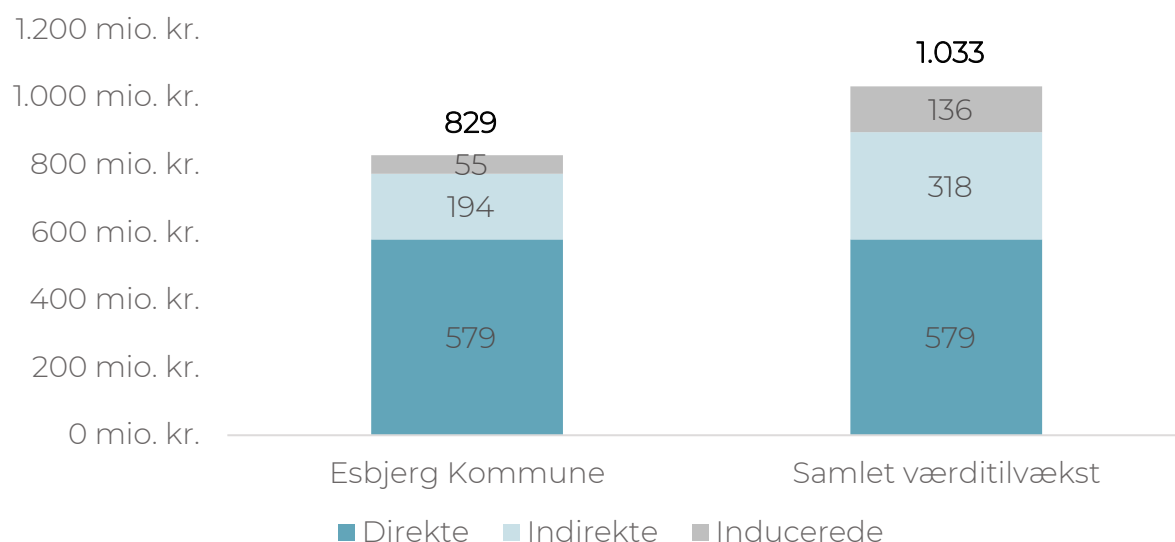
5. Kultur- og fritidslivets økonomiske betydning

5.1 Bruttoværditilvækst

Definition: Effektmålet 'Bruttoværditilvækst' følger nationalregnskabets definition af bruttoværditilvækst i løbende priser. Bruttoværditilvæksten opgøres som bruttonationalproduktet i markedspriser minus produktskatter, netto. Se appendiks, afsnit 8.3, for uddybning.

Figur 13

Bruttoværditilvækst skabt fra kultur- og fritidslivet, Esbjerg Kommune og hele Danmark, mio. kr.



Note: Tallene i figuren er afrundet til nærmeste mio. kr.

Figur 13 viser den samlede bruttoværditilvækst skabt af kultur- og fritidslivet i Esbjerg Kommune, både i kommunen selv og i hele Danmark.

Kultur- og fritidslivet har i 2022 skabt en bruttoværditilvækst på i alt 829 mio. kr. i Esbjerg Kommune. Heraf er 579 mio. kr. skabt fra primære erhverv (70 %) og 249 mio. kr. fra den afledte produktion (30 %), dvs. indirekte og induceret bruttoværditilvækst. Sammenlagt har kultur- og fritidslivet i Esbjerg Kommune skabt en bruttoværditilvækst i hele landet på 1.033 mio. kr. Af dette beløb er 579 mio. kr. kommet direkte fra kultur- og fritidserhvervene og 454 mio. kr. fra den afledte produktion (indirekte og induceret bruttoværditilvækst).

Sammenligning af bruttoværditilvækst

Den samlede bruttoværditilvækst i Esbjerg Kommune har i 2022 været 46.035 mio. kr.¹ Det svarer til, at omtrent 2 % af den samlede bruttoværditilvækst i Esbjerg Kommune er genereret af kultur- og fritidslivet.

Til sammenligning med turismebranchen, har en analyse vist, at turismen i 2022 har skabt en bruttoværditilvækst på 939 mio. kr. Turismeerhvervene og kultur- og fritidserhvervene i Esbjerg Kommune har derfor skabt omtrent den samme samfundsøkonomiske værdi målt i bruttoværditilvækst. Der er imidlertid et vist overlap mellem turisme og særligt kulturområdet, eftersom en del af turismeerhvervet omfatter kultur, forlystelser og sport.

I rapporten "Kulturpolitisk redegørelse", der blandt andet har undersøgt kultur- og fritidsbranchens økonomiske betydning på landsplan, estimeres bruttoværditilvæksten i 2021 til ca. 89 mia. kr., hvilket omregnet til 2022-priser svarer til 95,8 mia. kr. Rapportens definition af kultur- og fritidsbranchen er dog bredere, idet de medtager aktiviteter relateret til f.eks. reklame og arkitektur (se mere information i afsnit 3.2), hvilket er udeladt i beregningerne af bruttoværditilvæksten i denne rapport. Derfor kan tallene ikke direkte sammenlignes.

—

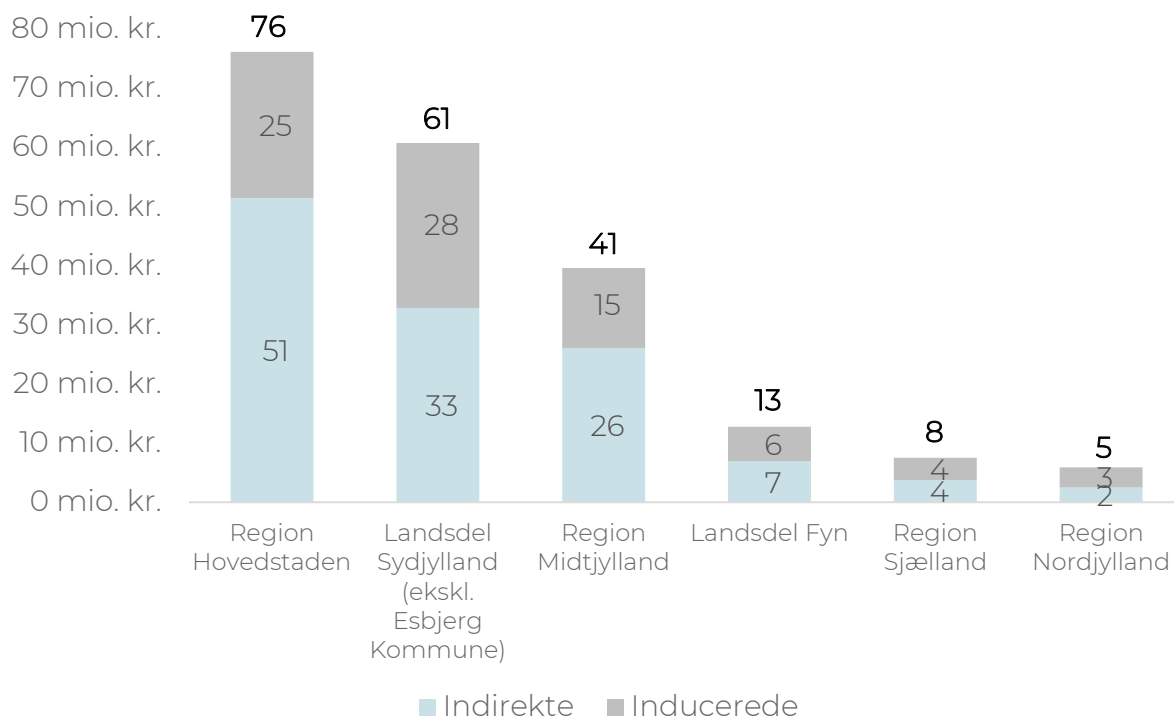
Kilde:

VisitDenmark (2022) Turismens økonomiske betydning 2022. Destination Vesterhavet [Destinationsrapport_vesterhavet \(visitvesterhavet.com\)](https://www.visitvesterhavet.com)

Kulturpolitisk redegørelse (2023). Kulturministeriets departement. Redegørelse nr. R 14 (11/5 2023)

Figur 14

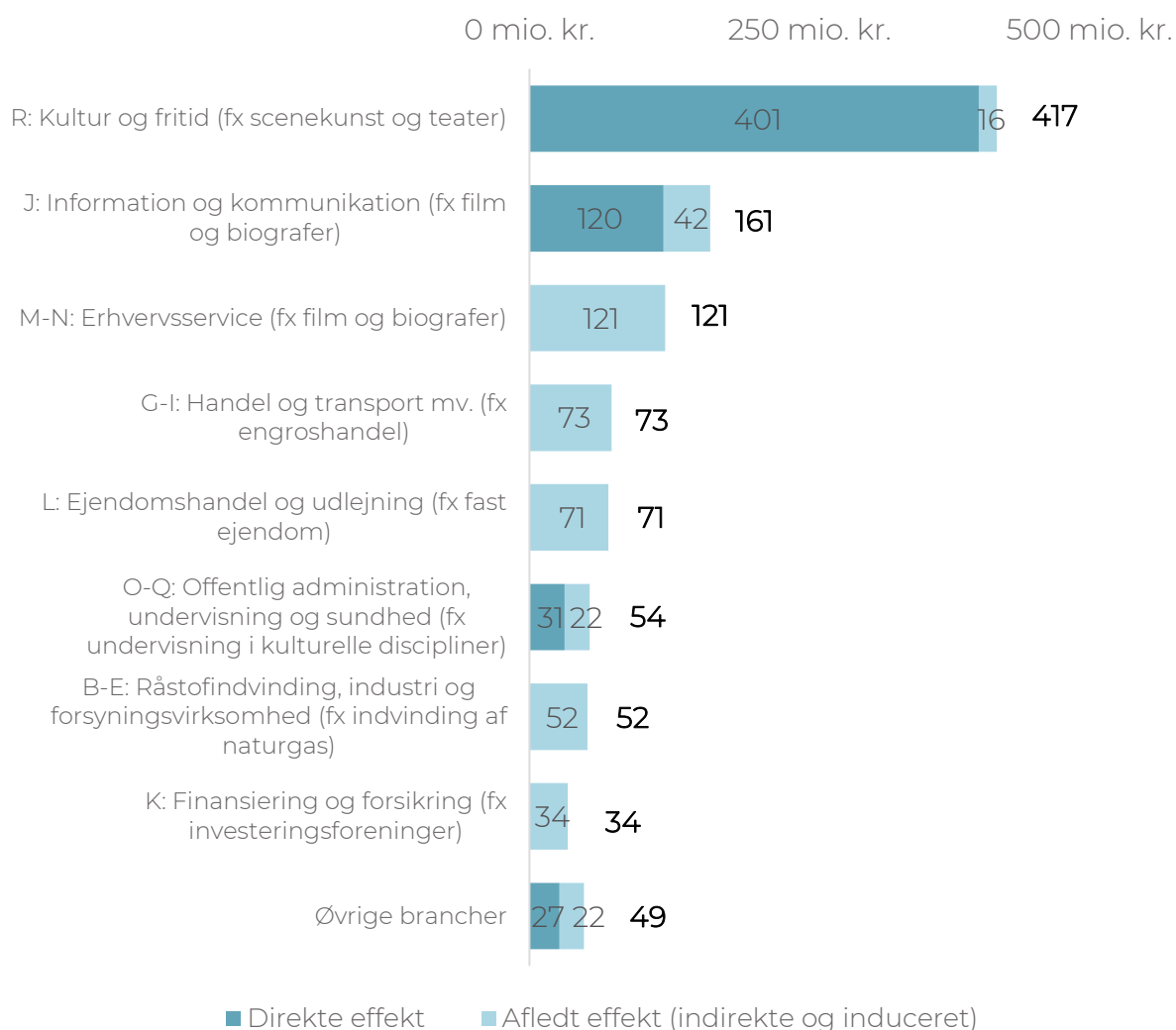
Bruttoværditilvækst uden for Esbjerg Kommune, mio. kr.



Note: Tallene i figuren er afrundet til nærmeste mio. kr.

Figur 14 viser den samlede bruttoværditilvækst skabt uden for Esbjerg Kommune som følge af kultur- og fritidslivet. I 2022 har den afledte produktion fra kultur- og fritidserhvervet i Esbjerg genereret værditilvækst i flere andre regioner. Særligt er der skabt en værditilvækst i *Region Hovedstaden* og *Sydjylland*, hvor henholdsvis 76 og 61 mio. kr. er genereret gennem de indirekte og inducerede effekter.

Samlet set er der skabt 204 mio. kr. i bruttoværditilvækst i 2022 uden for kommunegrænsen som følge af den afledte produktion fra Esbjerg Kommunes kultur- og fritidserhverv.

Figur 15Bruttoværditilvækst fordelt på branchekoder, mio. kr.⁶

Note: Tallene i figuren er afrundet til nærmeste mio. kr.

Figur 15 viser den direkte og afledte bruttoværditilvækst fra kultur- og fritidserhvervene i Esbjerg Kommune. Den branche, hvor der er skabt den største bruttoværditilvækst, er *R: Kultur og fritid*, hvor der er skabt 401 mio. kr. gennem direkte produktion i erhvervene, og 16 mio. kr. gennem den afledte produktion. En anden betydelig branchekode er *J: Information og kommunikation*, som har genereret en samlet bruttoværditilvækst på i alt 161 mio. kr.

Yderligere viser figur 17 en række andre brancher, hvor kultur- og fritidserhvervenes økonomiske aktivitet har udløst indirekte og inducerede effekter. Det fremgår, at aktiviteten primært har spredt sig til erhverv under branchekoderne *M-N*:

⁶ Øvrige brancher dækker over: S: Anden service, F: Bygge og anlæg, A: Landbrug, Skovbrug og Fiskeri.

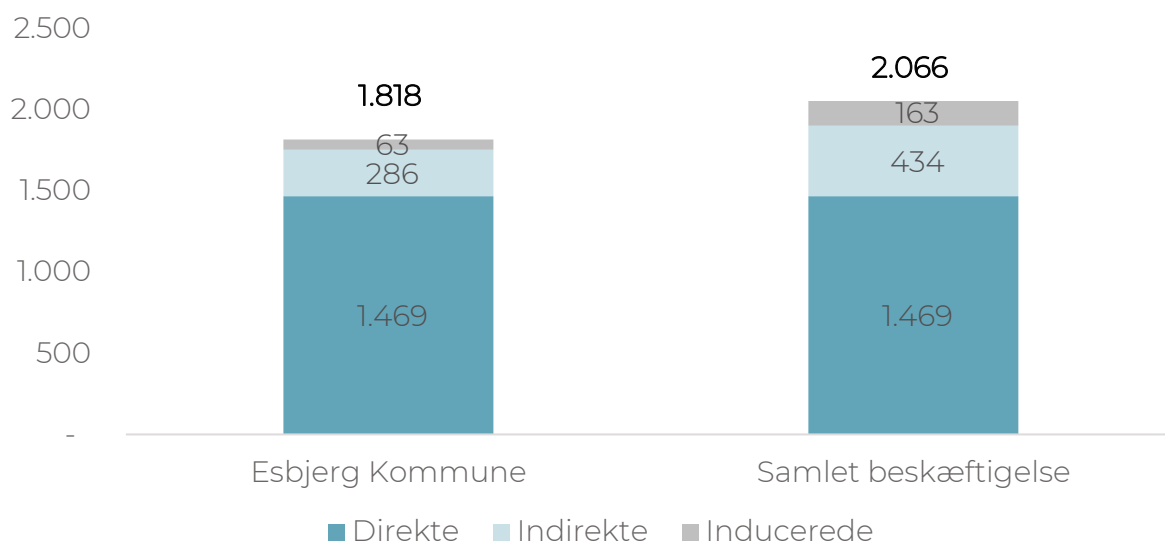
Erhvervsservice, G-I: Handel og transport mv. og L: Ejendomshandel og udlejning, som tilsammen har skabt en samlet bruttoværditilvækst på 265 mio. kr.

5.2 Beskæftigelse

Definition: Beskæftigelsen omfatter personer, der leverer arbejdskraft til produktionen af varer og tjenester i Danmark. Opgørelsen omfatter det gennemsnitlige antal beskæftigede personer i den periode, der belyses, som i denne rapport er 2022. Se appendiks, afsnit 8.3, for uddybning.

Figur 16

Beskæftigelse skabt fra kultur- og fritidslivet i Esbjerg Kommune og hele Danmark, antal personer



Note: Tallene i figuren er afrundet.

Figur 16 viser, at kultur- og fritidserhvervene i Esbjerg Kommune i 2022 har skabt en samlet beskæftigelse på i alt 1.818 personer inden for kommunegrænsen. Heraf kan 1.469 personer henføres til de primære erhverv (80 %), mens 349 personer er beskæftiget qua den afledte produktion i andre brancher (20 %), dvs. indirekte og induceret beskæftigelse.

Kultur- og fritidslivet i Esbjerg Kommune har i 2022 medført en samlet beskæftigelse over hele landet på i alt 2.066 personer. Heraf er 1.469 personer fra primære erhverv og 597 personer fra den afledte produktion (indirekte og induceret beskæftigelse).

Sammenligning af beskæftigelse

For hele Esbjerg Kommune har tidligere beregninger med LINE-modellen vist en samlet beskæftigelse i Esbjerg Kommune i 2022 på 58.029. Det svarer til, at omtrent 3 % af den samlede beskæftigelse i Esbjerg Kommune stammer fra kultur- og fritidserhvervene. Til sammenligning med en anden branche har beregninger estimeret, at turismebranchen har skabt 1.807 jobs i Esbjerg Kommune i 2022, og derved skabt omtrent den samme beskæftigelse, som kultur- og fritidserhvervene.

Den tidligere nævnte "Kulturpolitiske redegørelse", som anvender en bredere definition af kultur- og fritidserhvervene end denne rapport, har også estimeret den samlede beskæftigelse med nationalregnskabets definition. Rapporten finder, at kultur- og fritidserhvervene i 2021 har haft en samlet beskæftigelse, både i primære erhverv og gennem afledt produktion, på 169.203 personer i hele landet.

—

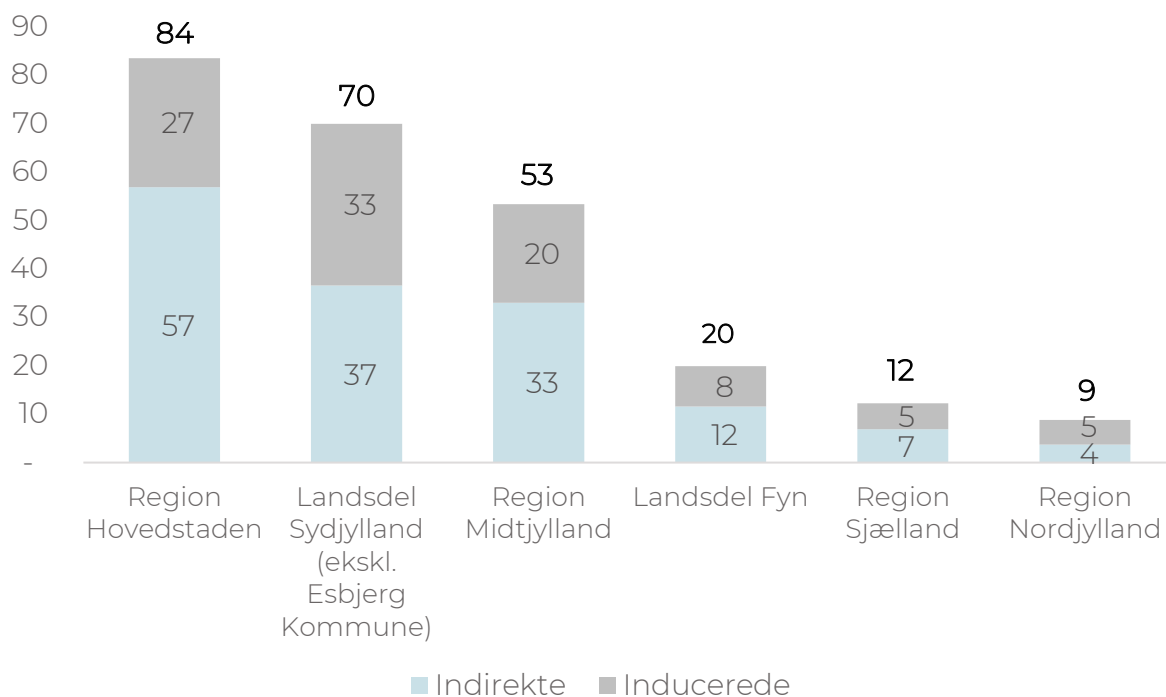
Kilde:

VisitDenmark (2022) Turismens økonomiske betydning 2022. Destination Vesterhavet [Destinationsrapport_vesterhavet \(visitvesterhavet.com\)](https://www.visitvesterhavet.com/destinationsrapport-vestervhavet)

Kulturpolitisk redegørelse (2023). Kulturministeriets departement. Redegørelse nr. R 14 (11/5 2023)

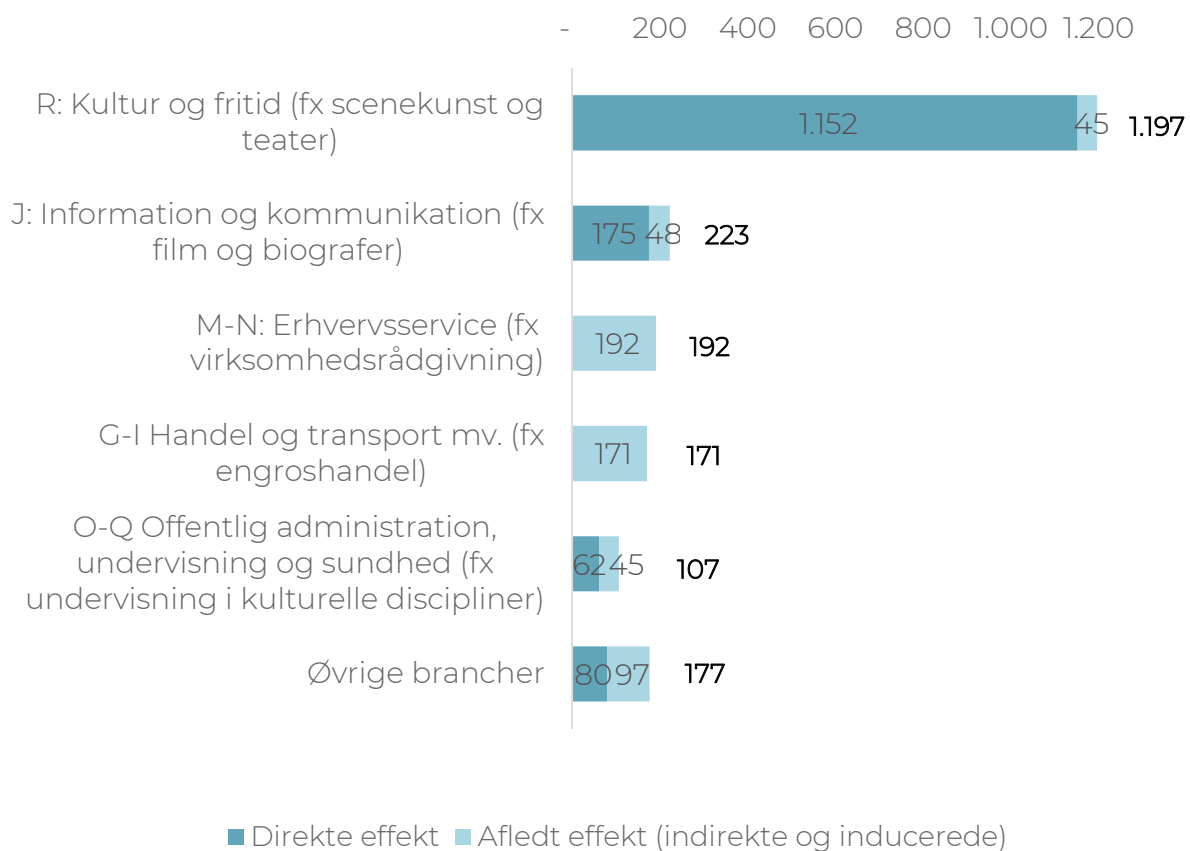
Figur 17

Beskæftigelse uden for Esbjerg Kommune, antal personer



Note: Tallene i figuren er afrundet.

Figur 17 viser det samlede antal beskæftigede uden for kommunegrænsen som følge af kultur- og fritidslivet i Esbjerg. I 2022 har den afledte produktion fra kultur- og fritidserhvervene skabt beskæftigelse i flere andre regioner. Især i *Region Hovedstaden* og *Sydjylland*, hvor henholdsvis 84 og 70 personer har fået arbejde som følge af de indirekte og inducerede effekter. I alt er 248 personer blevet beskæftiget uden for Esbjerg Kommune i 2022 som følge af kultur- og fritidserhvervene.

Figur 18Beskæftigelse fordelt på branchekoder, antal personer⁷

Note: Tallene i figuren er afrundet.

Figur 18 viser det samlede antal beskæftigede fordelt efter branchekoder. I 2022 er 1.197 personer beskæftiget under branchekoden *R: Kultur og fritid*. Heraf er 1.152 personer beskæftiget på baggrund af den direkte produktion fra erhvervene, mens 45 er beskæftiget på grund af afledte produktion.

Til sammenligning er der under branchekode *J: Information og kommunikation* en samlet beskæftigelse på 223 personer. Brancherne *M-N: Erhvervsservice* og *G-I: Handel og transport mv.* er de områder, hvor der som følge af kultur- og fritidsområdet er skabt flest antal beskæftigede gennem afledt produktion.

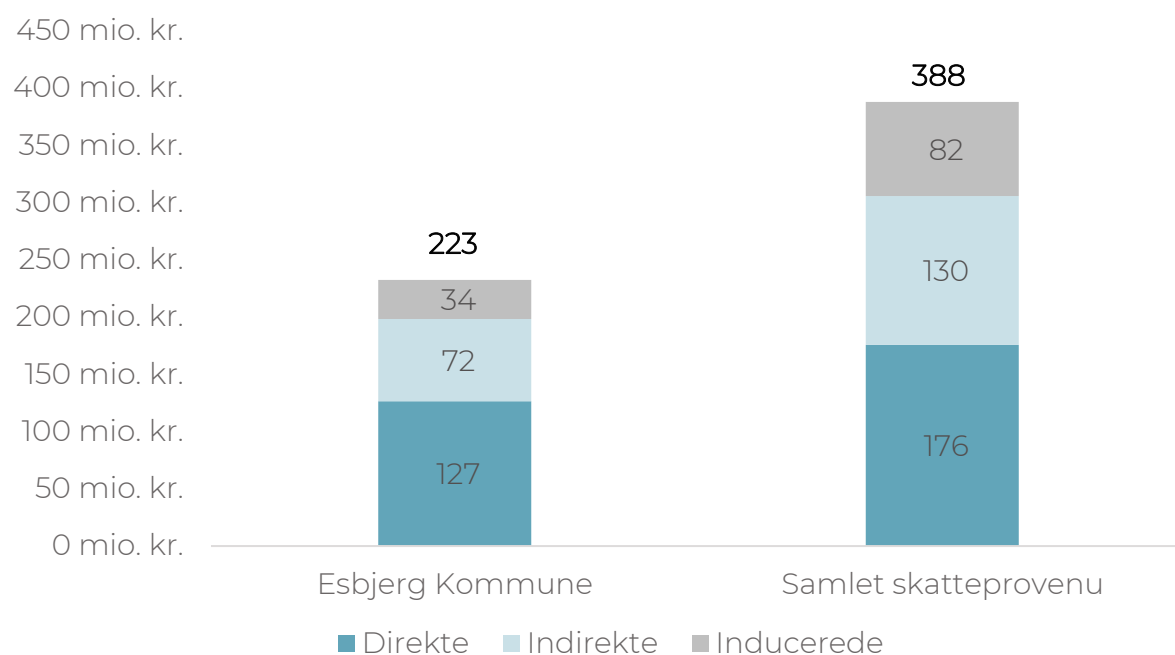
⁷ Øvrige brancher dækker over: S: Anden Service, F: Bygge og anlæg, K: Finansiering og forsikring, B-E: Råstofindvinding, industri og forsyningsvirksomhed, L: Ejendomshandel og udlejning og A: Landbrug, skovbrug og fiskeri.

5.3 Skatteprovenu

Definition: Skatteprovenu er summen af personskatter, selskabsskatter samt punktafgifter og moms. Afgifterne er fordelt efter det sted, hvor de skattepligtige har bopæl. Se appendiks, afsnit 8.3, for uddybning.

Figur 19

Skatteprovenu fra kultur- og fritidslivet i Esbjerg Kommune og hele Danmark, mio. kr.



Note: Tallene i figuren er afrundet til nærmeste mio. kr.

Figur 19 viser det samlede skatteprovenu i Esbjerg Kommune og hele landet på baggrund af kultur- og fritidslivet. I 2022 har kultur- og fritidslivet i Esbjerg Kommune haft et samlet skatteprovenu på i alt 223 mio. kr. Heraf er 127 mio.kr. kommet fra primære erhverv (57 %) og 106 mio. kr. stammer fra den afledte produktion (43 %), dvs. indirekte og induceret skatteprovenu.

Kultur- og fritidslivet i Esbjerg Kommune har medført et samlet skatteprovenu over hele landet på i alt 388 mio. kr. Heraf er 179 mio. kr. fra primære erhverv og 212 mio. kr. fra den afledte produktion (indirekte og induceret skatteprovenu).

Sammenligning af skatteprovenu

Hele skatteprovenuet tilfalder ikke Esbjerg Kommune, fordi det både dækker over person- og selskabsskat. Personskatter kan yderligere inddeles i stats- og kommuneskat. I 2023 har personskatter udgjort 56 % af Danmarks skatteindtægter, hvilket blandt andet dækker over stats- og kommuneskat. Personbeskatning i kommunerne varierer, og i Esbjerg Kommune har personskatten ligget på 25,8 % i 2022.

-

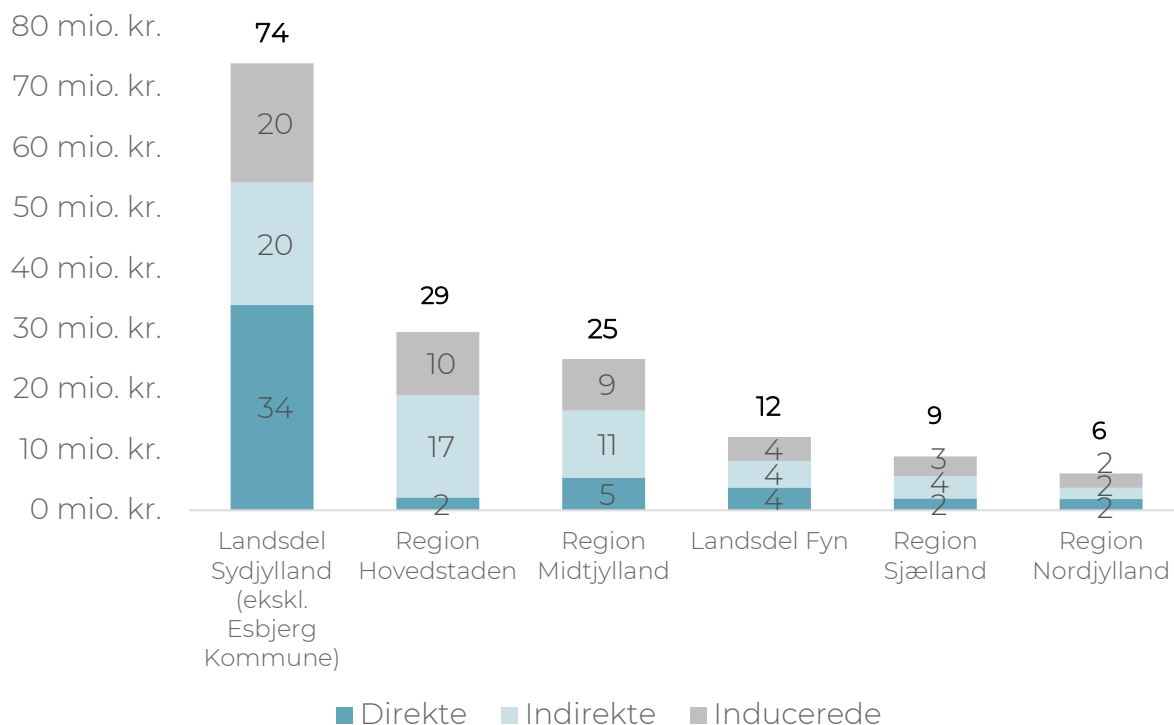
Kilde:

Danmarks Statistik (2023) Publikation: Skatter og afgifter 2023 - Danmarks Statistik (dst.dk)

Danmarks Statistik, PSKAT

Figur 20

Skatteprovenu fra kultur- og fritidslivet, uden for Esbjerg Kommune, mio. kr.



Note: Tallene i figuren er afrundet til nærmeste mio. kr.

Figur 20 viser, at kultur- og fritidserhvervenes afledte aktivitet har medført et skatteprovenu på tværs af en række andre landsdele og regioner. Navnlig forekommer den afledte skatteprovenu i *Landsdel Sydjylland*, hvor 34 mio. kr. i skatteprovenu blev genereret direkte fra Esbjerg Kommunes kultur- og fritidsliv, mens 40 mio. kr. er skabt via indirekte og inducerede effekter.

Samlet er der skabt et skatteprovenu i 2022 uden for kommunegrænsen på 156 mio. kr. som følge af den afledte produktion fra Esbjerg Kommunes kultur- og fritidserhverv.

6. Kultur- og fritidslivets nytteværdi

Borgernes oplevede nytteværdi fra kultur- og fritidslivet i Esbjerg Kommune er estimeret på baggrund af 'Contingent Valuation Method' (CVM).

Her har borgerne i Esbjerg Kommune, via den gennemførte spørgeskemaundersøgelse, haft mulighed for at tilkendegive, om de via deres skattebetaling er villige til at betale for bevarelsen af det samlede kultur- og fritidsliv i kommunen.

De, der ønsker at betale, har efterfølgende angivet, hvor meget de er villige til at bidrage med. Dette er gjort for at estimere den nytteværdi, som den enkelte borger i Esbjerg Kommune oplever fra kultur- og fritidslivet ⁸. I den følgende analyse indgår i alt 1.317 respondenter, der har angivet et gyldigt svar til CVM-spørgsmålene.

Tolkning af resultater:

I dette afsnit måler vi borgernes oplevede nytteværdi af kultur- og fritidslivet i Esbjerg Kommune, som går ud over den samfundsøkonomiske værdi beskrevet i det forrige afsnit.

Værdien måles i borgernes villighed til at betale for at opretholde det nuværende serviceniveau. (se uddybning i afsnit 8.2). Den oplevede nytteværdi skal derfor tolkes som et ekstra positivt værdilag, som kultur- og fritidslivet skaber for borgerne i Esbjerg Kommune.

-

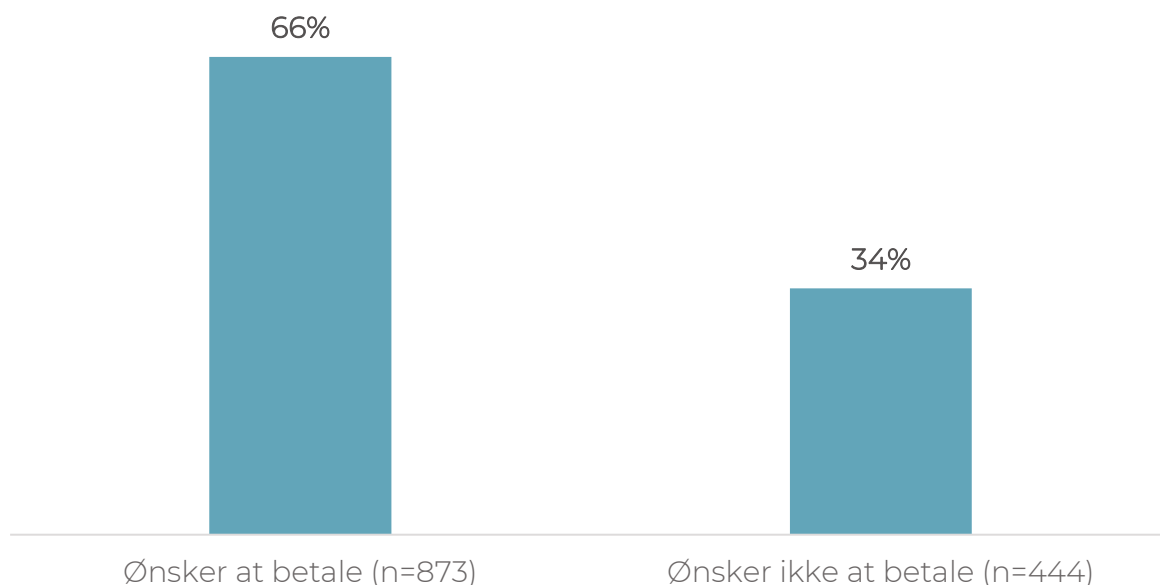
Kilde:

Bille, T. (2018), Rethink Economic Impact: Fra økonomisk impact til samfundsøkonomisk værdi.

⁸ Se afsnit 8.2 for uddybning af metoden.

Figur 21

Andel af borgerne i Esbjerg Kommune, der ønsker at betale til kultur- og fritidslivet (n = 1.309)

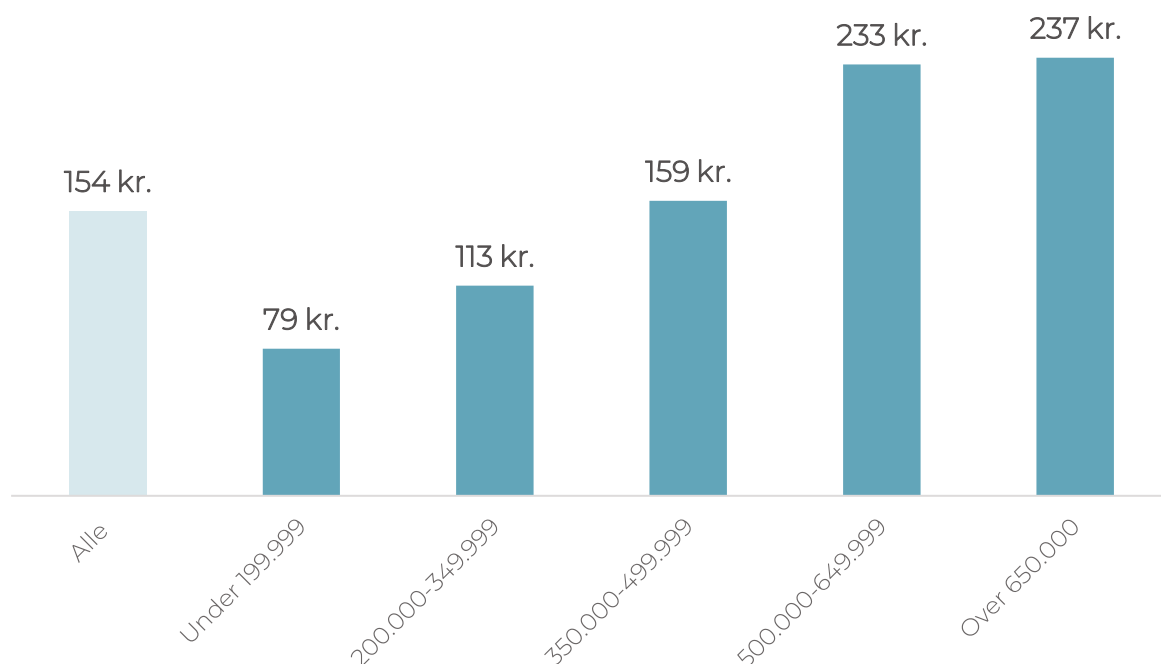


En stor andel af borgerne i Esbjerg Kommune tilkendegiver et ønske om at betale for at opretholde det kultur- og fritidsliv, de oplever i dag. De er i et opstillet scenarie, præsenteret i spørgeskemaundersøgelse, villige til at betale et ekstra beløb over deres skat for at opretholde det nuværende serviceniveau i kommunen.

Beløbet, som borgerne i Esbjerg Kommune er villige til at betale, varierer blandt de 66 % borgere jf. figur 21, og udfoldes nærmere i det følgende. De resterende, nemlig 34 %, ønsker ikke at betale for at bevare kultur- og fritidslivet, og disse respondenter har derfor en oplevet nytteværdi på 0 kr.

Figur 22

Nytteværdi fra kultur- og fritidslivet blandt borgere i Esbjerg Kommune fordelt på indkomst (n = 1.309)

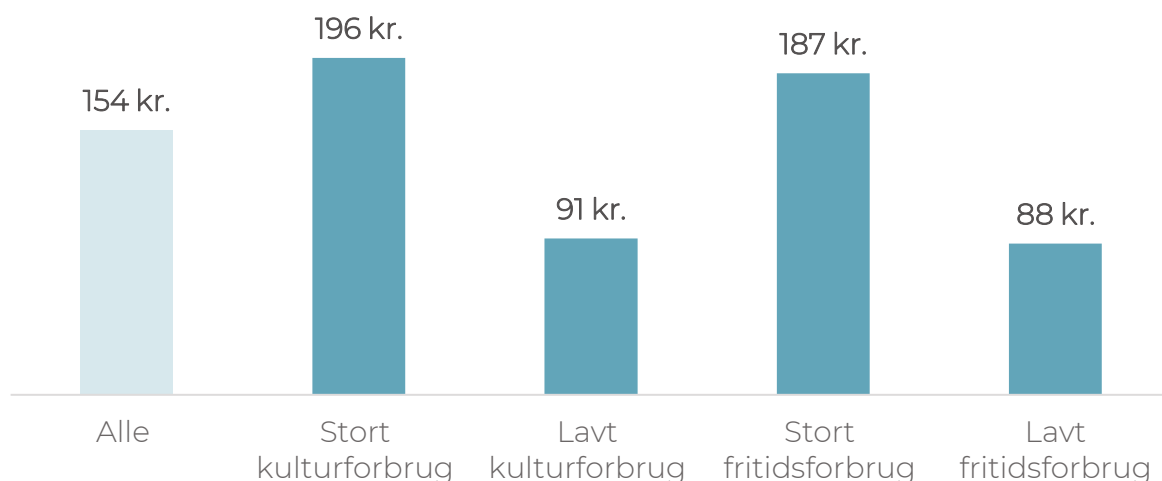


I gennemsnit har borgerne i Esbjerg Kommune en oplevet nytteværdi af kultur- og fritidslivet på 154 kr. Med andre ord er borgerne villige til at øge deres månedlige skattebetaling med gennemsnitlig 154 kr. for, at kultur- og fritidslivet i Esbjerg forbliver, som det er i dag.

Som figur 22 viser, er der stor variation i den oplevede nytteværdi blandt borgerne, afhængigt af deres indkomst. Den spænder fra 79 kr. i den laveste indkomstgruppe til 237 kr. i den højeste indkomstgruppe. Denne forskel skyldes sandsynligvis, at folk med højere indkomster har flere penge til rådighed og derfor er mere villige til at betale for at bevare kultur- og fritidstilbuddene i Esbjerg Kommune.

Figur 23

Nytteværdi fra kultur- og fritidslivet blandt borgere i Esbjerg Kommune fordelt på kultur- og fritidsforbrug (n = 1.309)



Figur 23 viser en sammenhæng mellem borgernes forbrug af kultur- og fritidstilbud og deres oplevede nytteværdi. Borgere, der har et stort forbrug af kultur og fritid har en nytteværdi på henholdsvis 196 kr. og 187 kr., mens borgere med lavt forbrug har en væsentlig lavere oplevet nytteværdi på 91 kr.

Ved nærmere analyse på tværs af uddannelsesniveauer er tendensen, at jo højere uddannelsesniveau borgeren har, jo større oplevet nytteværdi. Derfor har borgere, der har gennemført grundskolen, en nytteværdi på 95 kr., modsat borgere, der har gennemført en lang videregående uddannelse, der har en nytteværdi på 215 kr.

I forhold til alder er den største nytteværdi blandt borgere i aldersgruppen 41-70 år, hvor nytteværdien ligger mellem 172 og 192 kr., modsat borgere under 20 år, hvor nytteværdien er 74 kr.

Fælles for sammenhængen mellem nytteværdi, uddannelsesniveau og alder er, at vi ikke kan udelukke, at forskellene i nytteværdi mellem befolkningsgrupperne skyldes variationer i betalingsevne. Dette skyldes, at borgere med lange videregående uddannelser og borgere i aldersgruppen 41-70 år ofte har højere indkomster sammenlignet med andre grupper.

På tværs af demografiske karakteristika finder vi mindre forskelle i borgernes oplevede nytteværdi. Vi finder, at mænd har en lidt højere oplevet nytteværdi sammenlignet med kvinder. Ligeledes på geografi, hvor borgere, der bor i postnumre centreret omkring Esbjerg by, oplever en smule højere nytteværdi af kultur- og fritidslivet i kommunen sammenlignet med de øvrige områder i kommunen.

Tabel 1	
Samlet nytteværdi fra kultur- og fritidslivet blandt borgere i Esbjerg Kommune	
Gennemsnitlig nytteværdi	154 kr.
Befolkningstal i Esbjerg Kommune (+15 år) ⁹	95.718
Samlet nytteværdi (månedligt)	14,7 mio. kr.
Samlet nytteværdi (årligt)	176 mio. kr.

På baggrund af den gennemsnitlige, månedlige nytteværdi på 154 kr. pr. borger, kan den samlede årlige nytteværdi opsummeres til 176 mio. kr. jf. tabel 1. Dette tal udtrykker den samlede nytteværdi, som borgerne i Esbjerg Kommune oplever fra kultur- og fritidslivet. Opgørelsen af den samlede nytteværdi er dog behæftet med en vis usikkerhed, da resultaterne fra analysepopulationen ekstrapoleres til en samlet nytteværdi for hele befolkningen i Esbjerg Kommune.

Samlet set indikerer resultaterne, at borgere i Esbjerg Kommune oplever en væsentlig nytteværdi fra kultur- og fritidsområdet.

⁹ Danmarks Statistik FOLK1A, 2024K3.

Sammenligning af oplevet nytteværdi

Et tidligere dansk studie, der har anvendt CVM, viser, at den gennemsnitlige betalingsvillighed for danske museer i 2020 er 264 kr. blandt både brugere og ikke-brugere.

Et andet dansk CVM-studie, der har undersøgt betalingsvilligheden for at afholde Tour de France i Danmark i 2022, finder en gennemsnitlig betalingsvillighed på ca. 37 kr. Konklusionen i denne undersøgelse lyder, at danske husholdninger samlet set har en betalingsvillighed på mellem 95 og 194 mio. kr. for at afholde Tour de France.

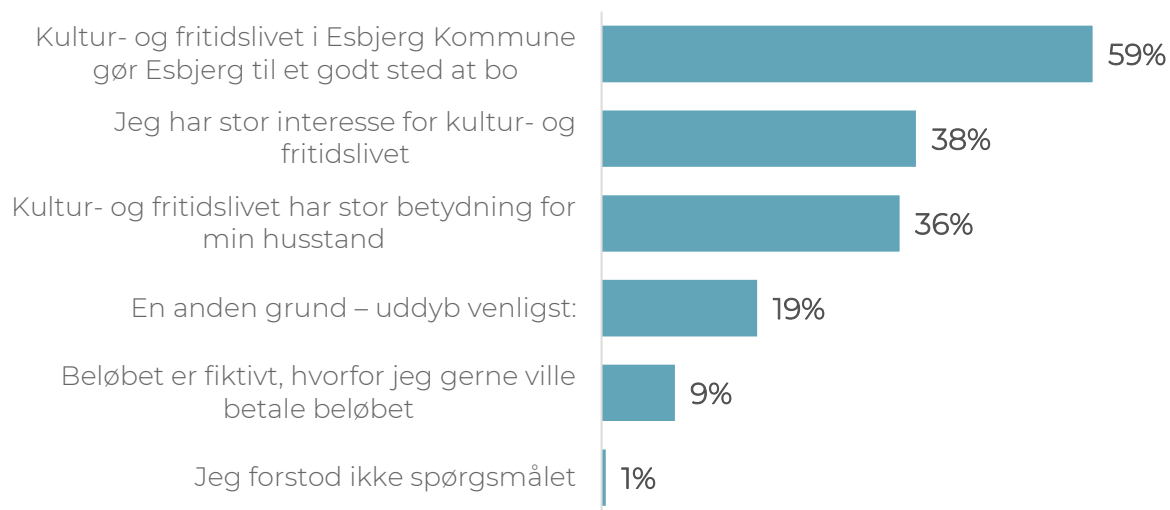
Kilder:

Bille, T., (2023) Museernes økonomiske værdi for den danske befolkning. Nordisk Kulturpolitisk Tidsskrift, 26(1), 8-25. <https://doi.org/10.18261/nkt.26.1.2>

Nielsen C.G. & Feddersen A., Willingness to pay for hosting the tour de France, Sports Economics Review (2023), doi: <https://doi.org/10.1016/j.serev.2023.100014>.

Figur 24

Årsager til ønsket om at betale for kultur- og fritidslivet (n=910)



Note: Respondenterne har kunnet angive flere svarmuligheder.

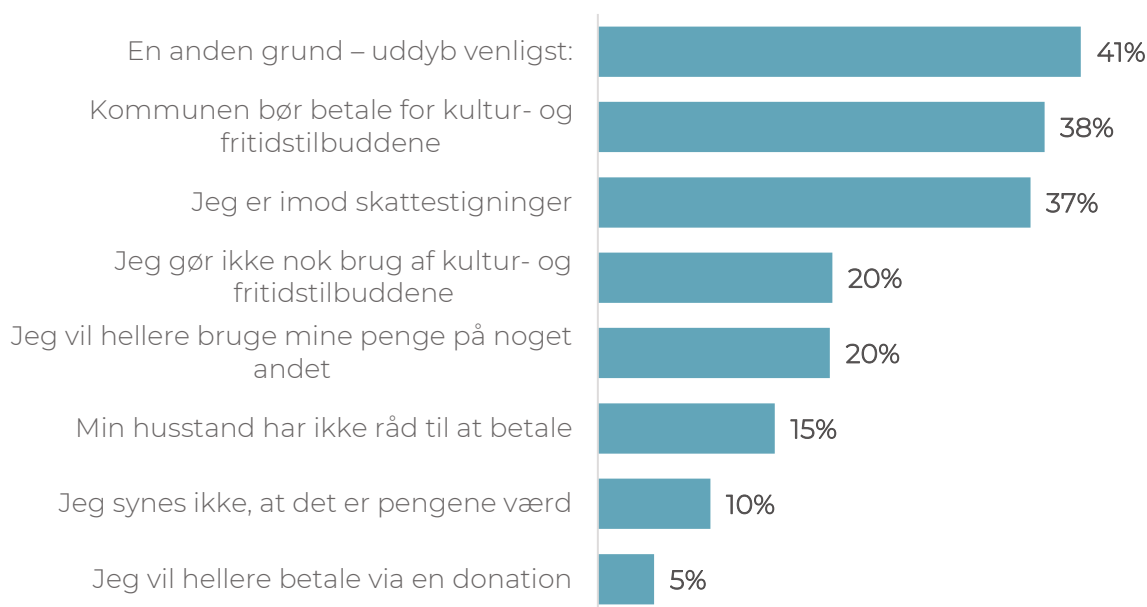
Den primære årsag til, at borgere i Esbjerg Kommune ønsker at betale for at bevare kultur- og fritidslivet, er, at det gør Esbjerg Kommune til et godt sted at bo. Den årsag angives af hele 59 % af respondenterne. Interesse for området samt

betydningen for borgernes husstand er også vigtige årsager. Blandt de mindre hyppige årsager er, at beløbet er fiktivt eller at respondenterne ikke forstod spørgsmålet. Det er således omtrent hver tiende respondent, der lader sig påvirke af det fiktive scenarie.

Blandt andre grunde fremhæver borgerne i Esbjerg Kommune kultur- og fritidslivets betydning for fællesskab, mangfoldighed og tilværelsen generelt. Der bliver ligeledes påpeget, at kultur- og fritidsområdet er et godt sted for både børn, ældre og borgere på tværs af sociale lag at mødes om noget fælles. Derudover ønsker borgerne at sikre kommunens kultur- og fritidsliv.

Figur 25

Årsager til ønsket om ikke at betale for kultur- og fritidslivet (n=442)



Note: Respondenterne har kunnet angive flere svarmuligheder.

Blandt årsagerne til, at borgerne i Esbjerg Kommune ikke ønsker at betale, har 41 % angivet en anden grund. Her begrundes borgerne blandt andet, at de har præferencer for brugerbetaling til kultur- og fritidsoplevelser eller er imod skattestigninger. Det bliver også fremhævet, at borgerne i højere grad ønsker at kommunes skatteindtægter skal bruges på andre velværdsområder f.eks. tilbud til børn og ældre. Derudover begrundes borgere, at de oplever at de nuværende tilbud i for høj grad er placeret i og omkring Esbjerg by.

Af figur 25 fremgår det, at 38 % mener, at kommunen bør betale for kultur- og fritidstilbuddene, ligesom 37 % er imod skattestigninger. Blandt de mindre hyppigt angivne årsager er, at området ikke er pengene værd, eller at borgerne hellere vil betale via donation.

7. Kultur- og fritidslivets instrumentelle og iboende værdier

Som supplement til opgørelsen af den økonomiske værdi af kultur- og fritidslivet i Esbjerg Kommune, undersøges de instrumentelle og iboende værdier, som kultur- og fritidsområdet bidrager med blandt borgerne i Esbjerg Kommune.

De instrumentelle værdier fokuserer på, hvordan kultur og fritid bidrager med værdier til medborgerskab og demokrati. De iboende værdier fokuserer derimod på værdier, som områderne skaber i sig selv blandt borgerne.

7.1 Instrumentelle værdier

De instrumentelle værdier kortlægger, hvordan kultur og fritid bidrager med værdier til medborgerskab og demokrati.

De instrumentelle værdier indeholder seks forskellige dimensioner, som hver især indfanger, hvordan kultur og fritid bidrager til demokrati og medborgerskab.

De instrumentelle værdier er målt for både kultur og fritid gennem randomisering, hvilket betyder, at halvdelen af respondenterne i spørgeskemaundersøgelsen har svaret på spørgsmål vedrørende fritidslivet, mens den anden halvdel har fokuseret på kulturlivet. Det metodiske hensyn har været at undgå at gøre spørgeskemaet alt for langt, hvilket kan sikre imod unødigt frafald af respondenter. Ved tilfældigt at inddele respondenterne i de to grupper sikres repræsentativitet for grupperne

Dimensionerne, der indgår i målet for de instrumentelle værdier, er præsenteret nedenfor, og udgør den samlede målkonstruktion for de instrumentelle værdier, der er skaleret fra 0-100.

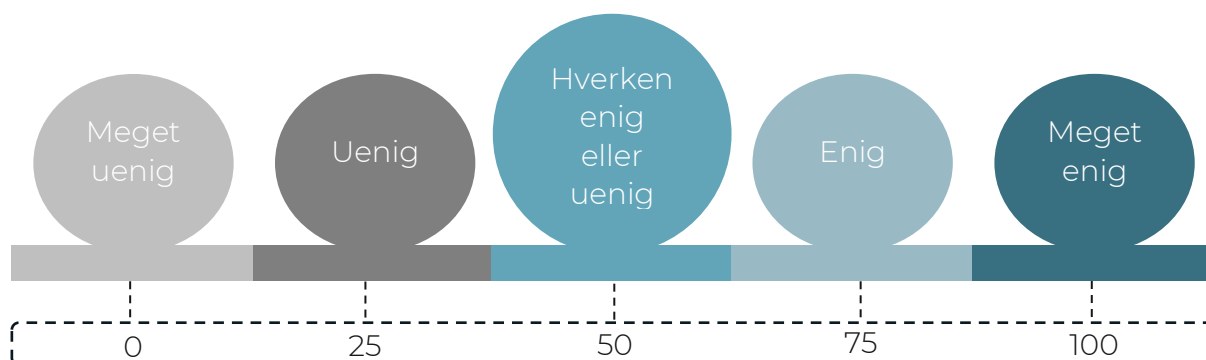
Overordnede spørgsmål: "Hvor enig er du i følgende udsagn om (kulturlivet / fritidslivet) i Esbjerg Kommune?"

Dimension	Spørgsmål
Identitet	(Kulturlivet / Fritidslivet).. Spg. 1: Gør mig stolt over at bo i kommunen Spg. 2: Er en vigtig del af kommunens identitet
Mangfoldighed	(Kulturlivet / Fritidslivet) gør Esbjerg til en kommune.. Spg. 1: Hvor jeg kan udfolde mig Spg. 2: Hvor jeg har mulighed for at tage ansvar for mit eget liv og udnytte mine evner Spg. 3: Hvor der er plads til forskellighed og mangfoldighed
Accept, anerkendelse og inklusion	(Kulturlivet / Fritidslivet) bidrager til.. Spg. 1: At andre borgere anerkender den indsats, jeg yder Spg. 2: At jeg generelt føler mig accepteret af fællesskabet Spg. 3: Dannelsen af gode fællesskaber i kommunen Spg. 4: At jeg hjælper eller får hjælp fra mine medborgere
Deltagelse og ansvar	(Kulturlivet / Fritidslivet) bidrager til, at jeg får lyst til at.. Spg. 1: Udføre frivilligt arbejde Spg. 2: Give min mening tilkende Spg. 3: Engagere mig i lokalsamfundet Spg. 4: Være medlem af en klub/forening
Bidrag – ressourcer og potentiale	(Kulturlivet / Fritidslivet) bidrager til, at jeg får lyst til at.. Spg. 1: Forstå andre mennesker og deres situation Spg. 2: Engagere mig i praktiske fællesskaber med mine naboer og/eller kollegaer Spg. 3: Møde nye mennesker med stor imødekommenhed Spg. 4: Tage initiativ til vigtige beslutninger for Esbjerg eller mit lokalområde
Kommunikation og borgerinddragelse	(Kulturlivet / Fritidslivet) bidrager til, at jeg.. Spg. 1: Kan fremlægge mine synspunkter for andre Spg. 2: Er i stand til at snakke med de fleste mennesker, jeg møder Spg. 3: Bliver hørt, når der tages vigtige beslutninger om det, der vedrører mig Spg. 4: Er i stand til at påvirke forholdene i mit lokalområde/nabolag

Respondenterne har besvaret ovenstående spørgsmål ud fra en 5-punkts likert skala, der er reskaleret til 0-100. Se figur 26 for den anvendte skalering.

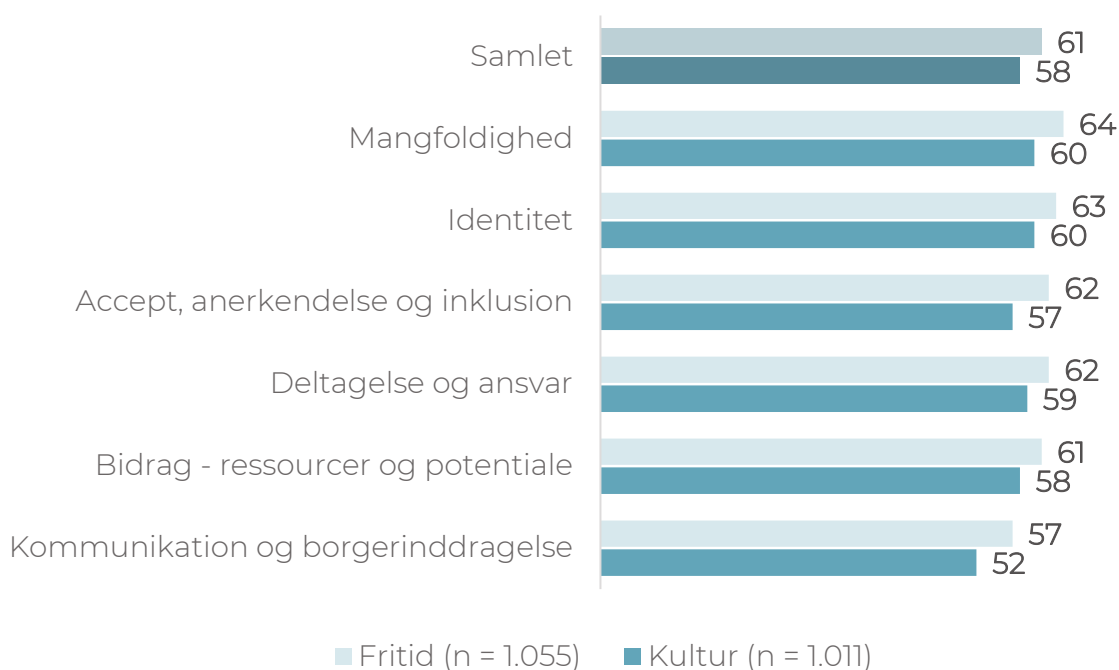
Figur 26

Skalering af instrumentelle værdier



Figur 27

Instrumentelle værdier fra kultur- og fritidslivet i Esbjerg Kommune

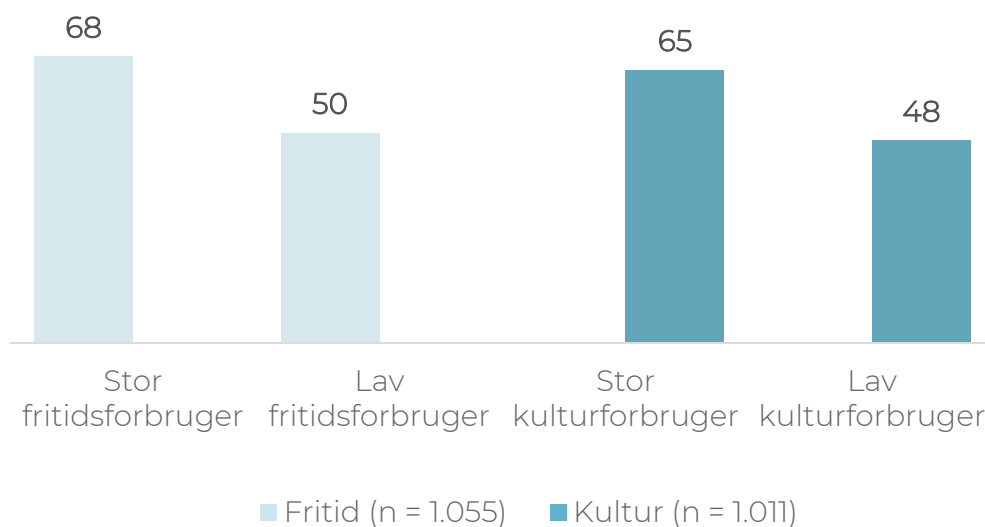


Figur 27 viser fordelingen af indekssværdier og et samlet gennemsnit på tværs af de seks dimensioner af instrumentelle værdier. Heraf fremgår det, at det samlede indeks for kultur og fritid er henholdsvis 58 og 61.

Der er ikke stor forskel i indekssværdierne på tværs af de seks dimensioner, og ingen af værdierne er under 50. Derfor er der overvejende enighed om, at kultur- og fritidslivet i et vist omfang bidrager til medborgerskab og demokrati på tværs af de respektive dimensioner.

Figur 28

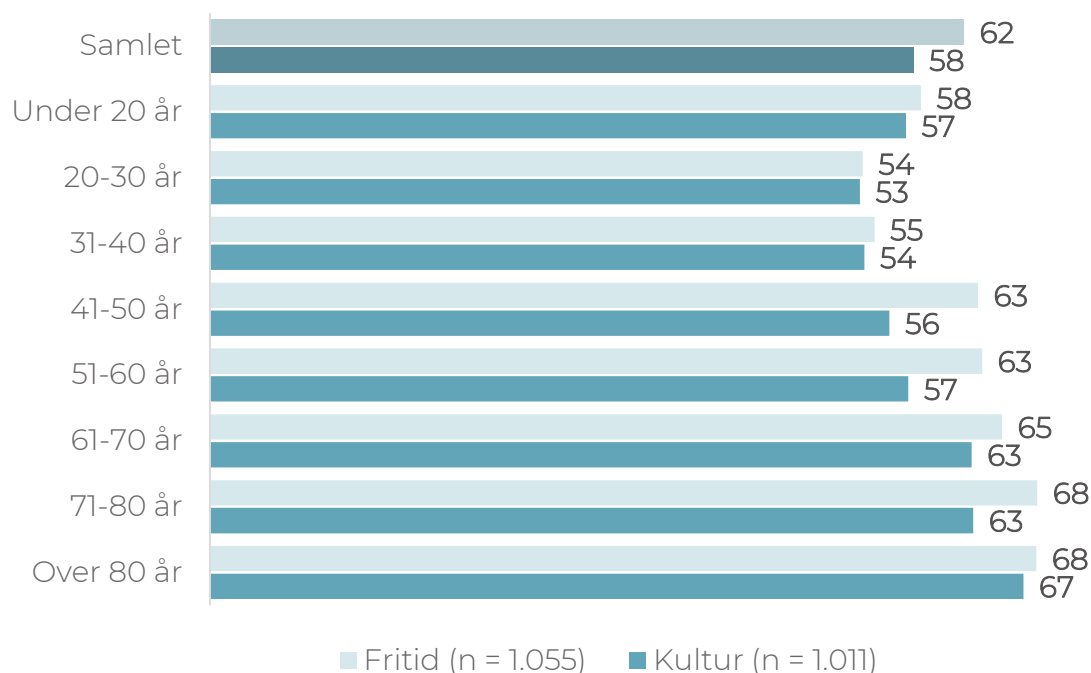
Samlet indeks for instrumentelle værdier på tværs af kultur- og fritidsforbrug



I figur 28 fremgår det, at de respondenter, der i højere grad forbruger kultur- og fritidslivet, også har højere instrumentelle værdier. Medborgerskab og de demokratiske værdier, som borgerne oplever fra kultur- og fritidslivet, stiger således i takt med borgernes selv vurderede forbrug af kultur- og fritidstilbud.

Figur 29

Instrumentelle værdier fra kultur og fritid



Figur 29 viser det samlede indeks for instrumentelle værdi på tværs af aldersgrupper for henholdsvis kultur og fritid. Figuren viser den tendens, at ældre aldersgrupper vurderer, at kultur- og fritidstilbud har en større betydning på medborgerskab og demokrati højere end yngre aldersgrupper.

7.2 Iboende værdier

De iboende værdier dækker over individuelle egenskaber og sociale relationer, som områderne skaber i sig selv blandt borgerne.

De iboende værdier er målt med inspiration fra, hvad tidligere forskning har fundet, at kultur- og fritidslivet påvirker hos det enkelte individ¹⁰, og indeholder fire forskellige dimensioner, som hver især måler, hvordan kultur- og fritidslivet bidrager til udviklingen af individuelle og sociale egenskaber.

Måling af de iboende værdier i spørgeskemaundersøgelsen er sket gennem randomiseret inddeling af respondenterne til henholdsvis kultur og fritid, tilsvarende målingen af de instrumentelle værdier. Den overordnede spørgsmålsformulering lyder: "I hvor stor en grad oplever du, at (**kulturlivet / fritidslivet**) i Esbjerg Kommune har positiv betydning for..."

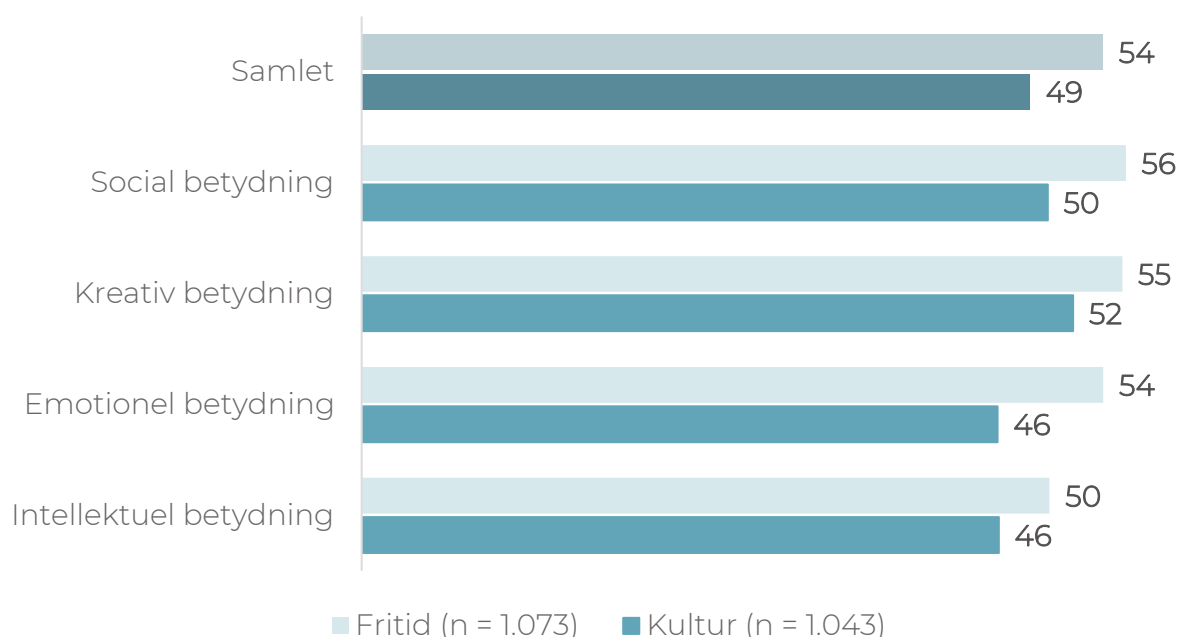
De konkrete operationaliseringer for hver dimension kan ses nedenfor. Respondenterne har besvaret ovenstående spørgsmål ud fra en 5-punkts likert skala, der er reskaleret til 0-100.

¹⁰ Kilder: Kulturanalys Norden. (2024) Kulturens roll och nytta i samhälls-utvecklingen. Bille, T. (2018)., Rethink Economic Impact: Fra økonomisk impact til samfundsøkonomisk værdi.

Dimension	Spørgsmål
Emotionel betydning	Din... Spg. 1: Livsglæde Spg. 2: Evne til at koncentrere dig Spg. 3: Evne til at blive berørt
Kreativ betydning	Dine muligheder for... Spg. 1: At føle dig inspireret Spg. 2: At omgå andre mennesker Spg. 3: At være mere kreativ
Intellektuel betydning	Dine muligheder for... Spg. 1: At lære noget nyt Spg. 2: At tænke over tingene Spg. 3: At få en bredere forståelse af samfundet
Sociale betydning	Dine muligheder for... Spg. 1: At styrke dine sociale relationer Spg. 2: At indgå i fællesskaber Spg. 3: At styrke din tilknytning til kommunen

Figur 30

Iboende værdier fra kultur- og fritidslivet i Esbjerg Kommune



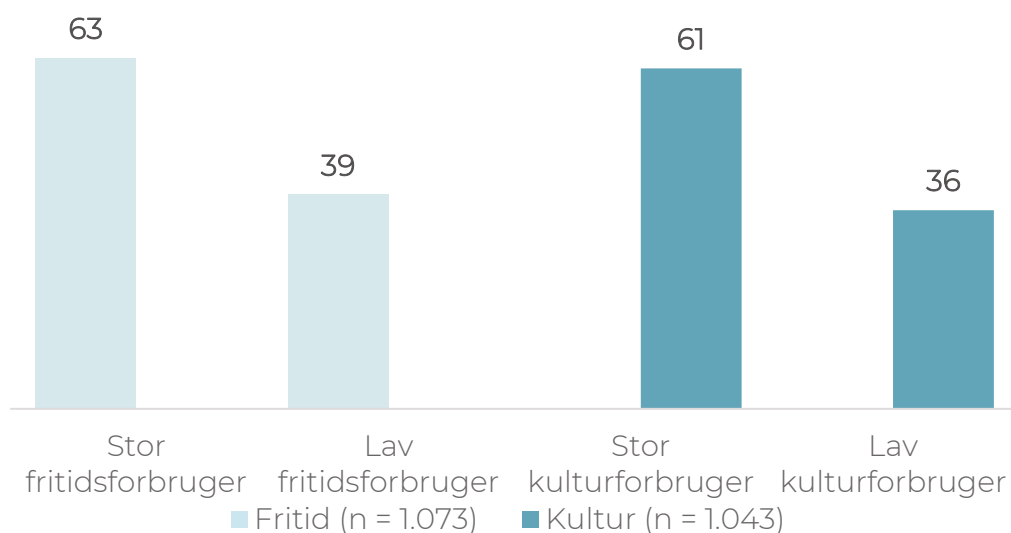
Figur 30 viser fordelingen af de iboende værdier på forskellige dimensioner samt et samlet gennemsnit. Samlet set scorer fritidslivet 54 og kulturlivet 49, hvilket indikerer en neutral vurdering af deres betydning for de iboende værdier.

Generelt er der størst sammenhæng mellem fritidslivet og de iboende værdier set i forhold til kulturlivet. Den største forskel ses i den emotionelle dimension, hvor

fritidslivet scorer 8 point højere. Her vurderes fritidslivet som vigtigere for livsglæde, fordybelse og følelsesmæssig påvirkning.

Figur 31

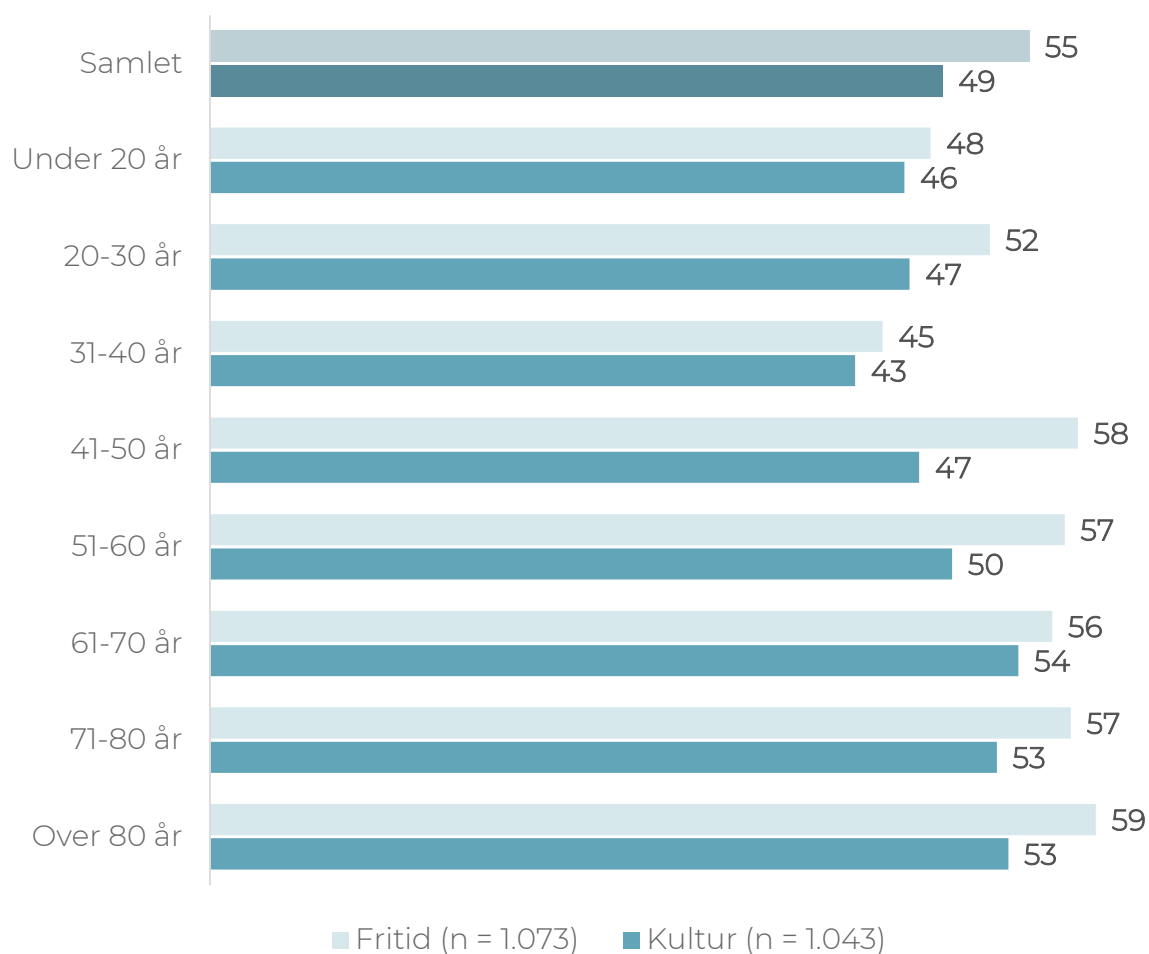
Samlet indeks for lboende værdier på tværs af kultur- og fritidsforbrug



Figur 31 viser, at de borgere, der bruger kultur- og fritidstilbud mest, også vurderer disse tilbud højere på de lboende værdier. Jo mere borgerne selv mener, de bruger kultur- og fritidstilbud, desto mere ser de dem som vigtige for udviklingen af personlige egenskaber og sociale fællesskaber.

Figur 32

Iboende værdier fra kultur- og fritidslivet i Esbjerg Kommune på tværs af alder



Ligesom for de instrumentelle værdier, synes der at være en sammenhæng mellem, at ældre aldersgrupper vurderer, at kultur- og fritidstilbud har en større betydning for individuelle egenskaber og sociale fællesskaber højere end yngre aldersgrupper.

8. Appendiks

8.1 Uddybning af værdisætning på kultur- og fritidsområdet

Silverlining Researchs undersøgelsesdesign tager udgangspunkt i velfærdsøkonomisk teori. Hovedformålet er i denne undersøgelse at estimere værdien af kultur- og fritidslivet ud fra den samlede værdi, som 'erhvervet' skaber i samfundet og for borgerne.

Oftest estimeres værdien af et erhverv ved hjælp af en kvantificering af branchens markedsomsatte værdier, der relaterer sig til omsætning fra salg af varer og serviceydelser. I kultur- og fritidslivet kan dette forekomme ved entréindtægter, salg af mad og drikke o.l.

Men idet kultur- og fritidslivet kan betragtes som offentlige goder, genererer området værdi, som ikke alene kan anskues ved at opgøre de markedsomsatte værdier.

Disse værdier kendetegnes i økonomisk teori som 'non-market' værdier (ikke-markedsomsatte værdier) og opleves både af personer, der anvender og ikke anvender Esbjerg Kommunes kultur- og fritidsaktiviteter.

For eksempel kan der opstå ikke-markedsomsatte værdier fra kultur- og fritidslivet ved den eksistens-, prestige-, uddannelsesværdi mv., der opleves af både brugere og ikke-brugere af Esbjergs kultur- og fritidsliv. Disse ikke-markedsomsatte værdier inkluderes i tillæg til den klassiske markedsværdi i nærværende undersøgelse med henblik på at give en estimering af den samlede økonomiske værdi fra Esbjerg.

Dertil argumenterer kulturforskningen for, at der i kultur- og fritidslivet eksisterer et ekstra værdilag, der er rodfæstet i de værdier, som tilknytter sig det givne kulturelle gode. Disse goder opleves forskelligt fra individ til individ, og kan blandt andet differentieres i form af iboende og instrumentelle værdier. I denne undersøgelse belyses disse værdier i afsnit 7, som omhandler, hvordan kultur- og fritidslivet bidrager til et velfungerende samfund og giver sociale fordele for borgerne¹¹.

¹¹ Bille, T. (2018), Rethink Economic Impact: Fra økonomisk impact til samfundsøkonomisk værdi.

8.2 Uddybning af 'Contingent Valuation Method'

Estimering af de ikke-markedsomsatte værdier er foretaget ved hjælp af 'Contingent Valuation Method' (CVM). Dette er en anvendt og anerkendt metode i den internationale forskning og blandt kulturøkonomer til måling af den samlede økonomiske værdi af et offentligt gode – herunder de ikke-markedsomsatte værdier.

CVM-studier gennemføres normalt ved spørgeskemadistribution, hvor en population bliver spurgt om deres 'willingness to pay' (WTP) over skatten for et givent kultur- eller fritidstilbud. Dette tillader at måle forbrugernes oplevede nytteværdi ved kultur- og fritidstilbud hvilket giver mulighed for at kvantificere værdien af samfundsgoder.

Indledningsvist er der i spørgeskemaet opstillet et fiktivt scenarie, hvor det præsenteres, at Esbjerg Kommune oplever besparelser, som rammer kultur- og fritidslivet i kommunen.

Herefter tager CVM-studiet højde for respondentens bruttohusstandsindkomst og implementerer brugen af dikotomiske svarmuligheder for at øge analysens validitet. For eksempel bliver en respondent med en bruttohusstandsindkomst på over 650.000 kr. indledende spurgt, om vedkommende er villig til at betale 300 kr. månedligt for bevarelsen af Esbjergs kultur- og fritidsliv.

Tilsvarende bliver en respondent med en bruttohusstandsindkomst på under 200.000 kr. indledende spurgt, om vedkommende er villig til at betale 100 kr. månedligt. Til dette har respondenterne mulighed for at svare 'Ja', 'Nej' eller 'Ved ikke'. Herefter bliver de respondenter, der svarer 'Ja' eller 'Nej', spurgt ind til, hvor sikre de er i deres svar og får et nyt scenarie, hvor beløbet enten stiger eller falder med 50 kr. Hvis respondenterne svarer 'Ja' eller 'Nej' til det angivne beløb to gange i træk, får de mulighed for at angive et større eller lavere beløb end det fremviste beløb.

Som afslutning på det fiktive scenarie bliver respondenterne spurgt ind til, hvad de primære årsager er til, at de enten ønsker eller ikke ønsker at betale for bevarelsen af kultur- og fritidslivet. Her er robustheden af svarene tillige kvalitetstestet, idet respondenterne har mulighed for at angive, at de kun ønsker at betale, fordi beløbet er fiktivt.

Det bemærkes, at respondenterne ikke bliver bedt om at prioritere mellem forskellige policy-områder, hvorfor analysen ikke giver anledning til at tolke på den oplevede nytteværdi af kultur- og fritidsområdet relativt til andre af kommunens forvaltning.

8.3 Definitioner af effektmål i SAM-K/LINE -modellen

Effekten '**Bruttoværditilvækst**' følger nationalregnskabets definition af bruttoværditilvækst i løbende priser: "Bruttoværditilvækst opgøres for det enkelte erhverv som produktionen i basispriser minus forbrug i produktionen i køberpriser og er således også lig med summen af andre produktionsskatter, netto, aflønning af ansatte og overskud af produktionen og blandet indkomst. For samfundet som helhed kan bruttoværditilvæksten også opgøres som bruttonationalproduktet i markedspriser minus produktskatter, netto."

Effekten '**Beskæftigelse**' følger nationalregnskabets definition af beskæftigelse: "Beskæftigelsen omfatter beskæftigede personer, der leverer arbejdskraft til produktionen af varer og tjenester i Danmark, uanset om de er bosiddende i landet, eller om produktionen ligger inden for lovens rammer, blot produktionen ligger inden for nationalregnskabets produktionsgrænse. Opgørelsen omfatter det gennemsnitlige antal beskæftigede personer i den periode, der belyses (år/kvartal). Beskæftigede personer, der midlertidigt ikke er i arbejde, men har en formel tilknytning til en arbejdsplads, tælles også med. Alene det primære ansættelsesforhold medtages ved beregningen." Beskæftigelsen henføres til det område, hvor den økonomiske aktivitet finder sted, og den beskæftigede har arbejdssted.

Effekten '**Skatteprovenu**' er summen af personskatter, selskabsskatter samt punktafgifter og moms. Afgifterne er fordelt efter det sted, hvor de er skattepligtige, jf. nedenstående beskrivelse. Personskatter dækker over stats-, kommune- og kirkeskatter og er fordelt efter bopælen på den beskæftigede. Selskabsskatten er fordelt efter virksomhedens arbejdssted. Punktafgifter og moms er fordelt efter varemarkedsstedet, det vil sige hvor selve handlen foregår.

8.4 Dataindsamling og frafaldsanalyse

Metode og datagrundlag

Dataindsamlingen er gennemført som en kvantitativ spørgeskemaundersøgelse af i alt 2.189 borgere i Esbjerg Kommune indsamlet i perioden 10. september til 29. september 2024. Spørgeskemaet er udsendt via Digital Post til 22.000 borgere over 15 år tilfældigt udtrukket fra CPR-registret. Antallet ekskluderer borgere, der er undtaget for Digital Post.

For at sikre repræsentativiteten af undersøgelsen er alle data blevet vægtet, så de afspejler kommunens borgeres reelle fordeling på køn, alder og bopæl.

Alle analyser bygger derfor på et vægtet datagrundlag, men det rapporterede antal af respondenter (n) er uvægtet igennem rapporten for at give et retvisende billede af det reelle datagrundlag.

Frafaldsanalyse

Ved udsendelse af spørgeskemaundersøgelser vil der, ligesom ved andre udsendelsesformer, være en potentiel skævhed i, hvilke borgere der reelt deltager i undersøgelsen, og hvordan de adskiller sig fra borgerne generelt (populationen).

Udsendelse via Digital Post er en effektiv måde at række ud til et bredt udsnit af borgere samtidig. Der kan dog være en potentiel skævhed i hvilke grupper af borgere, der er opmærksomme på meddelelser modtaget via Digital Post, hvor særligt helt unge kan forventes at være mindre opmærksomme. Borgere, der er undtaget for Digital Post, ekskluderes fra undersøgelsen hvilket potentielt kan give en skævhed for særligt personer med nedsat funktionsevne eller ældre.

Der er derfor foretaget en frafaldsanalyse på udvalgte parametre for at belyse, hvor repræsentativ undersøgelsens datagrundlag er for borgerne i Esbjerg Kommune.

De følgende figurer viser fordelingen i populationen på udvalgte parametre (køn, alder og bopæl) sammenlignet med fordelingen i de indsamlede besvarelser.

De to første grafer viser, som forventet, at indsamlingen via Digital Post medfører en overrepræsentation af ældre borgere, særligt mellem 60 og 80 år – mandlige såvel som kvindelige - mens der er en underrepræsentation af de yngre borgere, særligt dem under 40 år.

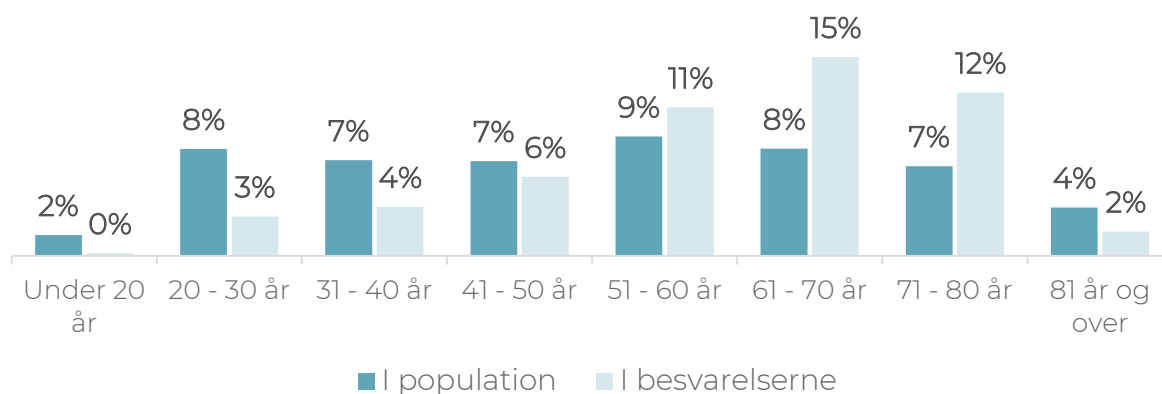
Der er en særlig underrepræsentation blandt borgere under 20 år, hvorfor der skal tages et forbehold for resultaterne nedbrudt for denne aldersgruppe.

Aldersgrupperne 20-30 år, 31-40 år og 41-50 år, er ligeledes underrepræsenteret, men her vurderes underrepræsentationen at være uproblematisk, eftersom de stadig er repræsenteret markant iblandt besvarelserne. Der er derfor stadig et stort datagrundlag og et stort antal spørgeskemasvar indsamlet blandt disse aldersgrupper, hvormed undersøgelsen stadig kan give valide og reliable svar på, hvordan disse aldersgrupper ser på kultur- og fritidsområdet.

For at sikre et repræsentativt billede af borgerne i Esbjerg Kommune, vægtes data efter populationsfordelinger på de udvalgte parametre; køn, alder og bopæl. Det betyder i praksis, at spørgeskemasvarene blandt de ældre borgere vægter mindre end spørgeskemasvarende blandt de yngre borger, når resultaterne for den samlede stikprøve rapporteres.

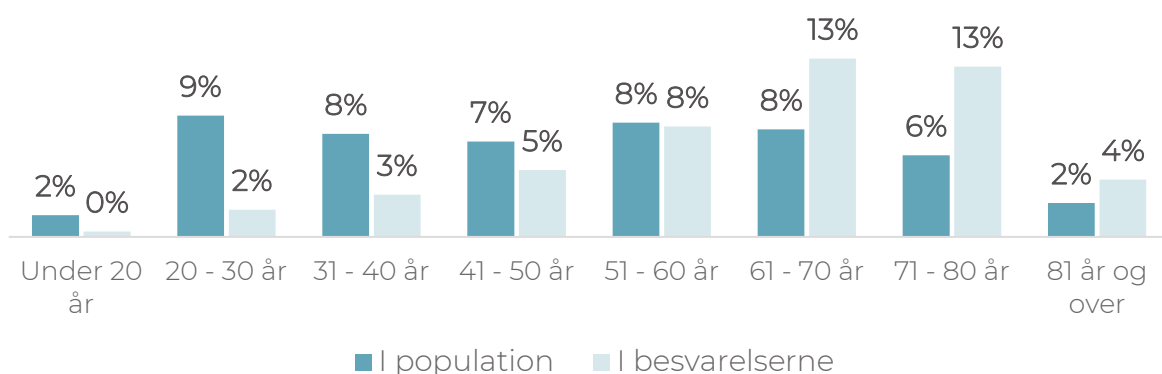
Figur 1

Fordelingen af kvindelige respondenter på aldersgrupper



Figur 2

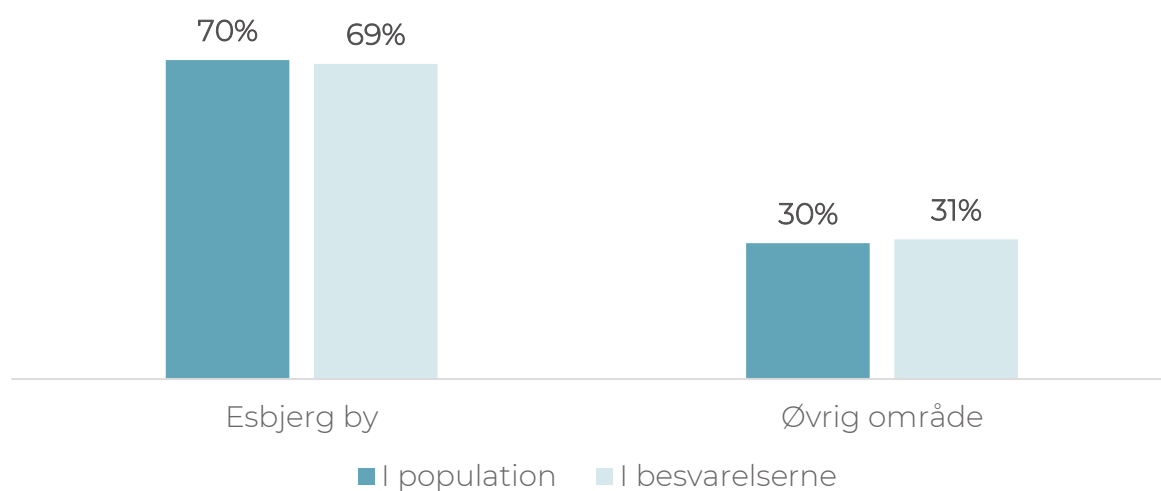
Fordelingen af mandlige respondenter på aldersgrupper



Nedenstående graf viser fordelingen i stikprøven sammenlignet med populationen opgjort efter bopæl; Esbjerg by og det øvrige område. Der er en god repræsentation af begge områder, hvor fordelingen i stikprøven afviger kun med ét procentpoint.

Figur 3

Fordelingen af respondenter på områder



8.5 Brancheliste til SAM-K/LINE

Branchekode R: Kultur og fritid

- Alle branchekoder er inkluderet, herunder alt i deres (eventuelle) laverestående hierarkier, på nær 92.0 Lotteri- og anden spillevirksomhed:
 - 90.0 - Kreative aktiviteter, kunst og forlystelser
 - 91.0 - Biblioteker, arkiver, museer og anden kulturel virksomhed
 - 93.1 - Sport
 - 93.2 - Forlystelser og fritidsaktiviteter

Branchekode P: Undervisning

- Følgende branchekoder er inkluderet, herunder alt i deres (eventuelle) laverestående hierarkier:
 - 85.51 - Undervisning inden for sport og fritid (inkluderet)
 - 85.52 - Undervisning i kulturelle discipliner (inkluderet)

Branchekode J: Information og Kommunikation

- Følgende branchekoder er inkluderet, herunder alt i deres (eventuelle) laverestående hierarkier:
 - 58.11 - Udgivelse af bøger (inkluderet)
 - 58.13 - Udgivelse af aviser og dagblade (inkluderet)
 - 581410 - Udgivelse af ugeblade og magasiner (inkluderet)
 - 581420 - Udgivelse af distrikts- og annonceblade (inkluderet)
 - 58.21: Udgivelse af computerspil (inkluderet)
 - 591100 - Produktion af film og videofilm (inkluderet)
 - 591120 - Produktion af tv-programmer (inkluderet)
 - 591200 - Aktiviteter, der udøves efter produktion af film, video- og tv-programmer (inkluderet)
 - 591400 - Biografer (inkluderet)
 - 59.20 - Indspilning af lydoptagelser og udgivelse af musik (inkluderet)
 - 60.10 - Radiovirksomhed (inkluderet)
 - 60.20 - Tv- virksomhed (inkluderet)

Branchekode S: Andre serviceydelser

- Følgende branchekoder er inkluderet, herunder alt i deres (eventuelle) laverestående hierarkier:
 - 94.99 - Andre organisationer og foreninger i.a.n. (inkluderet)