

**DANSKE  
INDHOLDS-  
PRODUCENTER  
FILM, TV OG  
COMPUTERSPIL  
I TAL 2013**

**PRO**DUCENT  
FORENINGEN

# Indholdsfortegnelse

<b>1</b>	<b>INDLEDNING</b>	<b>3</b>
<b>1.1</b>	<b>SAMMENFATNING</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>METODE</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>UDVIKLINGEN I ANTAL KERNE- VIRKSOMHEDER 2008 – 2013</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>BESKÆFTIGELSE</b>	<b>8</b>
<b>5</b>	<b>OMSÆTNING</b>	<b>9</b>
<b>6</b>	<b>EKSPORT</b>	<b>11</b>
<b>7</b>	<b>GENNEMSNITLIG OMSÆTNING PR VIRKSOMHED</b>	<b>13</b>
<b>8</b>	<b>REGIONAL FORDELING</b>	<b>14</b>
<b>9</b>	<b>FORDELING PÅ VIRKSOMHEDS- STØRRELSER</b>	<b>15</b>

# 1

## Indledning

De danske indholdsproducenter skaber populært indhold til skærme i Danmark og hele verden. Dansk film, tv, computerspil og reklamefilm er en bragende kreativ og kunstnerisk succes, for skaberne høster internationale priser som aldrig før. Men det er ligeledes interessant, at indholdsproducenterne samlet set også udgør en økonomisk bæredygtig industri. Kigger man på de enkelte brancher står det dog klart, at der er store branchemæssige forskelle på udviklingen.

Kernevirksomhederne - her defineret som virksomheder, der producerer ophavsrettede beskyttede produkter til skærme (tv, computer, tablets, mobiltelefoner, spilkonsoller og biograflærreder) - er særligt interessante, fordi deres aktivitet har betydelig samfunds- og erhvervmæssig effekt. Kerneaktiviteten spreder sig som ringe i vandet til underleverandører, supportvirksomheder, til det øvrige erhvervsliv og til samfundets infrastruktur. Fokus i denne rapport er på disse kernevirksomheder, og effekten i øvrige brancher kan estimeres efter den metode, som beskrives i rapporten Danske Indholdsproducenters Samfundsmæssige Effekt.

Det har ikke tidligere været muligt at kortlægge indholdsproduktionen i film, tv og computerspil i Danmark. Derfor udviklede Producentforeningen, Copenhagen Entertainment og en række partnere i 2010 en metode, så man fremover kan følge udviklingen i branchernes kernevirksomheder.

Ved hjælp af forskellige registre over indholdsproducenternes produkter såsom DFI støttetildelinger, CAB registreringer, TV2 Medialink, Interactive Denmarks oversigt over spilproducenter og lignende, indsamles den samlede population, og økonomiske nøgletal trækkes som særkørsel på cvr-numre fra Danmarks Statistik.

Analysen er her opdateret med tal for 2013 af Producentforeningen.

# 1.1

## Sammenfatning

Fra 2009 til 2013 hvor erhvervslivet generelt var under voldsomt pres, og hvor den kreative branche i Europa oplevede nedgang på grund af pirateri og finanskrisen, var der vækst i den audiovisuelle sektor i Danmark. Væksten var særligt markant fra 2009 til 2010, og fortsatte i 2011 – dog i væsentligt mere begrænset omfang. I 2013 udviser især film og spil-brancherne flotte vækstrater i modsætning til tidligere år, hvor tv-branchen skilte sig ud som vækstlokomotiv.

Fordelt på brancher ser nøgletallene således ud i 2013:

### Kernevirksomheder 2013

	Film	Reklamefilm	TV	Computerspil	I alt
Virksomheder	110	46	107	139	402
Årsværk	446	262	1046	721	2475
Omsætning	1.276.081.000	551.196.000	1.434.822.000	823.055.000	4.085.154.000
Heraf eksport	290.558.000	49.616.000	213.178.000	668.867.000	1.222.219.000

### Film

I 2013 beskæftigede 110 filmproducenter 446 medarbejdere (årsværk) og omsatte for 1,28 mia. kr., hvilket udgør en mindre stigning på 3% i antallet af medarbejdere og et enormt spring på 23% i omsætningen i forhold til året inden. Eksporten udgør blot 291 mio. kr., hvilket udgør en 4% stigning, så den store stigning må findes på det indenlandske marked.

Disse svingninger kan være udtryk for filmbranchens projektbaserede natur og for hvor mange danske og internationale støttebidrag til store projekter det har lykkedes producenterne at hente hjem til finansieringen af projekter. Dermed kan en stor andel af stigningen i omsætningen eksempelvis være tilskrevet enkelte store projekter, hvor omkostningerne ligeledes er stigende. Øvrige analyser viser en branche, som kæmper med faldende indtægter. (se blandt andet Deloitte: [Sundhedstilstanden i dansk spillefilmsproduktion](#)), og ser man nærmere på branchens nettoresultater er de faldende. (Faldet fra 2012 til 2013 er på 18% ifølge data fra CVR-registret. Disse data omfattes dog ikke af nærværende rapport, da der er en vis usikkerhed behæftet ved de to forskellige datakilder.)

## Reklamefilm

46 reklamefilmproducenter (ekskl. reklamebureauernes egenproduktion) beskæftigede 262 fuldtidsmedarbejdere og omsatte for 551,2 mio. kr., hvilket er en lille stigning fra året før på henholdsvis 2 og 3%.

## TV

TV-branchen har de seneste året været ufortrødent på vej frem, og i 2013 fortsætter branchens vækst i samme tempo som de sidste år – dog ikke når det gælder eksporten. De eksisterende 107 virksomheder i 2013 (ekskl. DR og TV 2) beskæftiger hele 1046 fuldtidsmedarbejdere, 153 flere end året før, hvilket er en stigning på 17 %. Omsætningsmæssigt tiltog branchen med 14%, i 2012 lød væksten på 13% og den uafhængige tv-branchen (uden DR og TV 2s egenproduktion), er således i 2013 helt oppe på 1,43 mia. kr. i omsætning. Eksporten tog et kvantespring på 60% fra 2010 til 2011, så når eksporten i 2013 er faldet med 8% til 213 mio. kr. er det stadig et højt tal i forhold til for 5 år siden.

## Computerspil

Virksomheder etableres med lynets hast i spilbranchen, og nogle gange lukker de også igen. I 2013 faldt antallet af virksomheder således til 139 – 6 færre end året før. De 139 selskaber har en arbejdsstyrke på 721 fuldtidsansatte, og en omsætning på 823 mio. kr. 2012 blev et gazelleår for branchen, hvor flere spirende udviklingsprojekter blev til reelle internationale forretningseventyr. Derfor er det også imponerende, at omsætningen ikke bare er fastholdt, men også er steget med 38%. Beskæftigelsen holder niveauet med et ubetydeligt fald på 1%. Salget af computerspil foregår ikke alene på det danske marked, men i høj grad også internationalt. Eksporten udgør hele 668 mio. kr. af ovennævnte omsætning.

# 2

## Metode

Rapportens oplysninger om kernevirksohmederne bygger på Danmarks Statistik, men da Danmarks Statistiks branchekoder er for bredt defineret til at give brugbar information om indholdsproducenterne, identificeres kernevirksohmederne via produkt- og rettighedsregistre.

Tv-producenter: CAB (kabelretransmission af tv-udsendelser)

Filmproducenter: Det Danske Filminstituts lister over tildelt filmstøtte, Producentforeningens medlemsliste, Det Danske Filminstitut "DFI-bogen"

Computerspilproducenter: Bruttoliste over spilproducenter fremstillet af Computerspilzonen, register over spilvirksomheder på nordicgame.org og spiludvikling.dk, støttetil-delinger fra DFI gennem New Danish Screen, databasen PEGI (den europæiske organisation, der er ansvarlig for aldersmærkningen).

Reklamefilmproducenter: TV 2 Medialink

Bruttolisterne tjekkes først i cvr-registret, så lukkede og konkursramte virksomheder sorteres fra, og dernæst ekspertvalideres listerne. Herefter indsamles aggregerede økonomiske nøgletal om de identificerede virksomheder via deres cvr-numre. Analysen er baseret på tal fra Danmarks Statistik: Momsstatistikken og E-indkomst-statistikken.

# 3

## Udviklingen i antal kernevirksomheder 2008 – 2013

Her kan vi præsentere en oversigt over udviklingen i antal kernevirksomheder fra 2008 til 2013 (de øvrige tal findes fra 2009 og frem). På tværs af de fire audiovisuelle brancher er antallet af virksomheder steget markant de seneste år. Med kernevirksomheder forstås de virksomheder, der har ophavsret til de kreative produkter, og gælder derfor ikke underleverandører i branchen.

	2008	2009	2010	2011	2012	2013
Film	86	95	100	114	104	110
Reklame	30	32	34	34	44	46
TV	106	110	117	118	110	107
Computerspil	58	72	103	125	145	139

Flere af virksomhederne i disse brancher er små anparts- eller enkeltmandsvirksomheder – særligt i spilbranchen, men andelen af disse typer virksomheder uden ansatte er faldende. I 2011 var 38% af virksomhederne i spilbranchen uden ansatte, og i 2013 er andelen 25%.

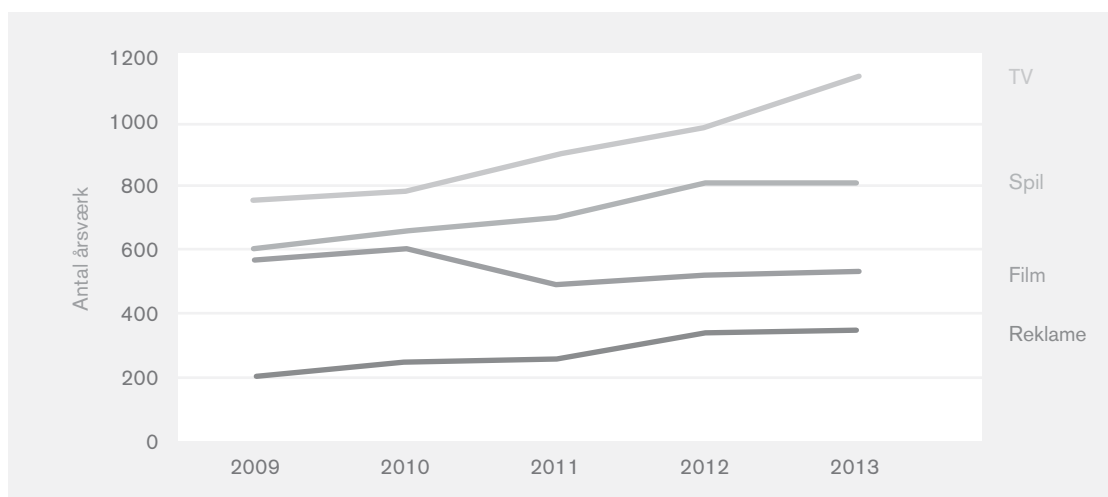
# 4

## Beskæftigelse

Beskæftigelsen i branchernes kernevirksomheder er samlet gået 7% op fra 2012 til 2013, hvilket er mindre end året før, hvor væksten lå på 16% i beskæftigelsen. De 7% vækst er primært drevet af tv-branchen. I de øvrige brancher er beskæftigelsen stagneret.

Fra 2009 til 13 øgedes den samlede beskæftigelse i brancherne med 39%. Til sammenligning er beskæftigelsen i Danmark generelt faldet 6% i samme periode. (Kilde: Arbejdskraftundersøgelsen, Danmarks Statistik 2009-2013)

### Beskæftigelsesudvikling



Nedenfor ses beskæftigelsen omregnet til antal årsværk i de fire brancher i de fire analyserede år samt udviklingen fra 2009 – 2013. Et årsværk vil for flere virksomheders vedkommende dække over en række deltids og projektansatte.

### Årsværk

Branche	2009	2010	2011	2012	2013	Udvikling
Film	484	513	403	432	446	- 8 %
Reklame	118	161	174	256	262	122 %
Spil	516	571	615	728	721	40 %
TV	667	693	803	893	1046	57 %
I alt	1785	1938	1995	2309	2475	39 %



# 5

## Omsætning

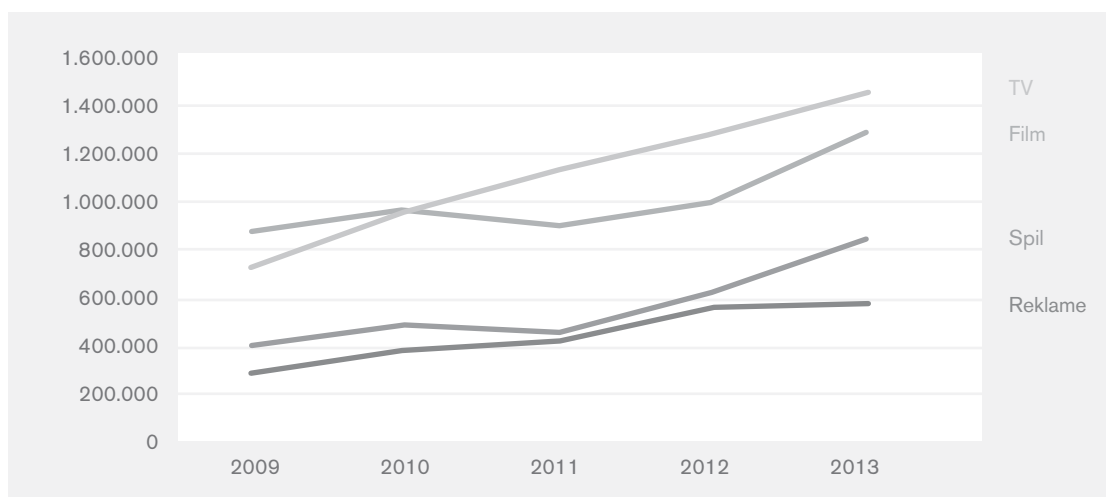
Indholdsproducenternes samlede omsætning er uomtvisteligt i vækst. Overordnet set, er der en stigning i sektorens omsætning på 21% fra 2012-2013. Men det aggregerede tal dækker over forskellige grader af vækst i delbrancherne.

Tv-branchen følger en solid og stabil vækstkurve. Filmbranchen har i de sidste år fluktueret med ca. 100 mio. kr. omkring de 900 mio. kr. i omsætning i kernevirkksomhederne, men har i år oplevet en stor vækst. Spilbranchen fluktuerer med et enkelt fald fra 2010 til 2011, men endnu en stigning i 2013 markerer en branche, som er solid i sin vækstkurve.

Reklamebranchens massive vækst fra 2011 til 2012 har fulgt branchen ind i 2013.

Over de 5 år ser udviklingen i omsætningen ud som følger (tal i tusind kr):

Branche	2009	2010	2011	2012	2013	Udvikling
Film	860.510	948.340	884.440	983.223	1.276.081	48 %
Reklame	261.504	355.298	391.886	536.527	551.196	111 %
Computerspil	376.607	460.788	429.309	598.263	823.055	119 %
TV	703.055	934.320	1.113.176	1.262.141	1.434.822	104 %
I alt	2.201.676	2.698.745	2.818.810	3.380.154	4.085.154	86 %



Omsætningstallene viser de private kernevirksoheders momspligtige danske salg samt ikke-momspligtig eksport angivet i momsredegørelsens såkaldte felt "b" og "c", herunder virksomhedernes indtægter fra public service tv-stationerne. Momsfri indtægter, herunder film- og fondsstøtte, indgår ikke.

# 6

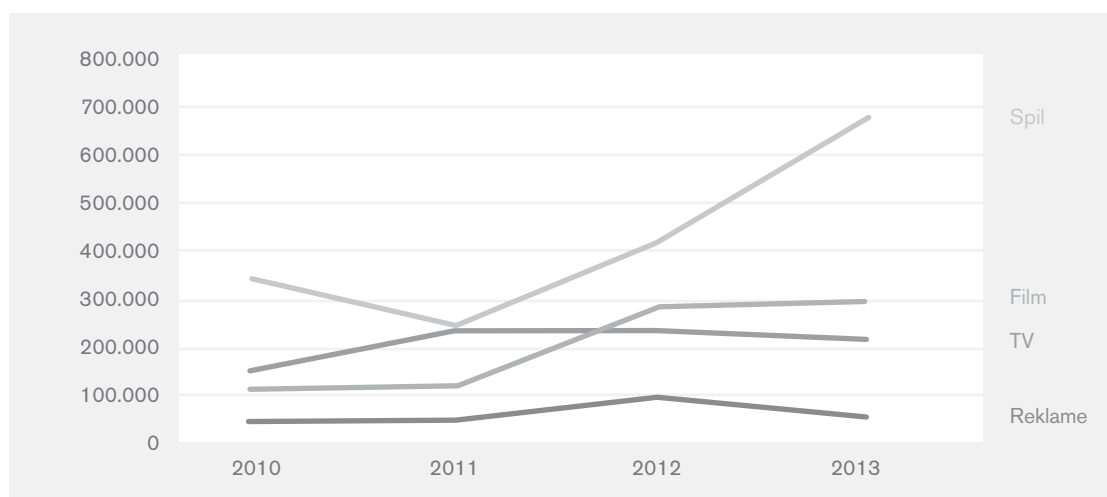
## Eksport

Brancherne hævder over en bred kam, at de øger deres internationale aktiviteter (Branchebarometer 2013), og dette kommer også til syne i eksporten. Samtidig kan man se, at brancherne er meget svingende, når det gælder eksportsuccessen.

Tal præsenteret i tusind kr.

### Eksport

Branche	2010	2011	2012	2013	Udvikling
Film	112.269	113.500	279.261	290.558	159 %
Reklame	42.686	42.430	92.272	49.616	16 %
Computerspil	339.135	239.965	415.210	668.867	97 %
TV	144.381	231.018	232.080	213.178	48 %
I alt	638.471	626.913	1.018.823	1.222.219	91 %



Det er positivt at eksporten er i vækst, og især computerspilbranchen fører an med en høj eksportandel.

### **Eksportandel**

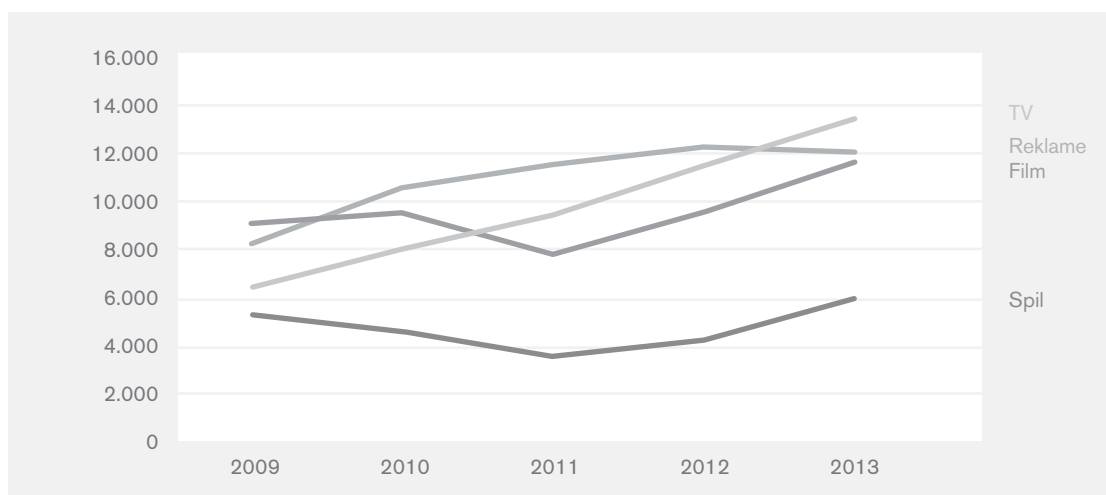
<b>Branche</b>	<b>2010</b>	<b>2011</b>	<b>2012</b>	<b>2013</b>
<b>Film</b>	12 %	13 %	28 %	23 %
<b>Reklame</b>	12 %	11 %	17 %	9 %
<b>Computerspil</b>	74 %	56 %	69 %	81 %
<b>TV</b>	15 %	21 %	18 %	15 %
<b>I alt</b>	24 %	22 %	30 %	30 %

# 7

## Gennemsnitlig omsætning per virksomhed

I brancher, hvor nye virksomheder kommer til i høj fart, er det relevant at se på væksten i den gennemsnitlige omsætning per virksomhed. Nedenfor ses en oversigt over virksomhedernes gennemsnitlige omsætning i de forskellige år.

Branche	2009	2010	2011	2012	2013
Film	9.058	9.483	7.758	9.454	11.601
Spil	5.231	4.474	3.434	4.126	5.921
Reklame	8.172	10.450	11.526	12.194	11.983
TV	6.391	7.986	9.434	11.474	13.410

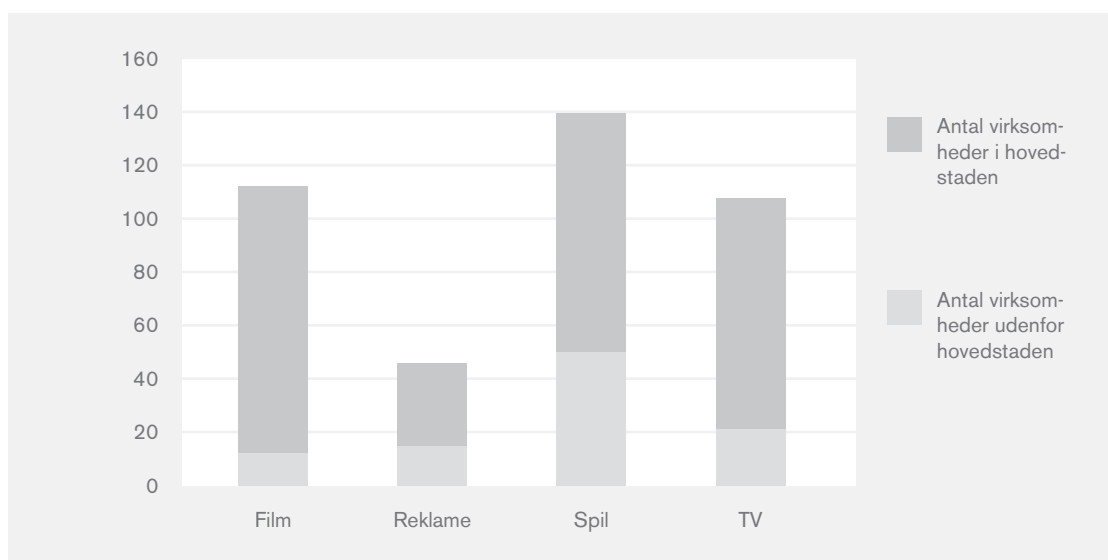


Omsætningen per virksomhed er stigende i 3 af delbrancherne, og især i spilbranchen er det interessant, da den har en høj grad af start-ups, som er ved at konsolidere sig i disse år.

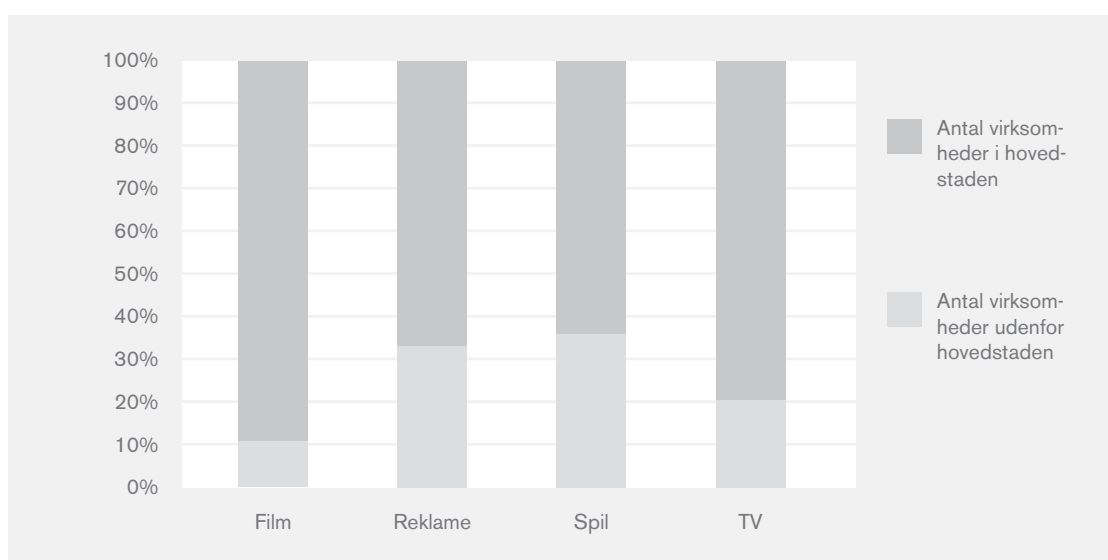
# 8

## Regional fordeling

København har altid været centrum for produktion af audiovisuelle produkter, og det er da også i København de fleste uddannelsesinstitutioner samt aftagere er placeret. Ser man på fordelingen af audiovisuelle virksomheder på tværs af Danmarkskortet er det også i 2013 således at flertallet af virksomhederne er placeret i hovedstadsregionen. Der er ingen udvikling fra 2012 i fordelingen.



Ved en procentvis opgørelse nedenfor fremstår det, at spil og reklamebranchen er de mest tværnationale brancher, mens film og tv primært er centreret om København.

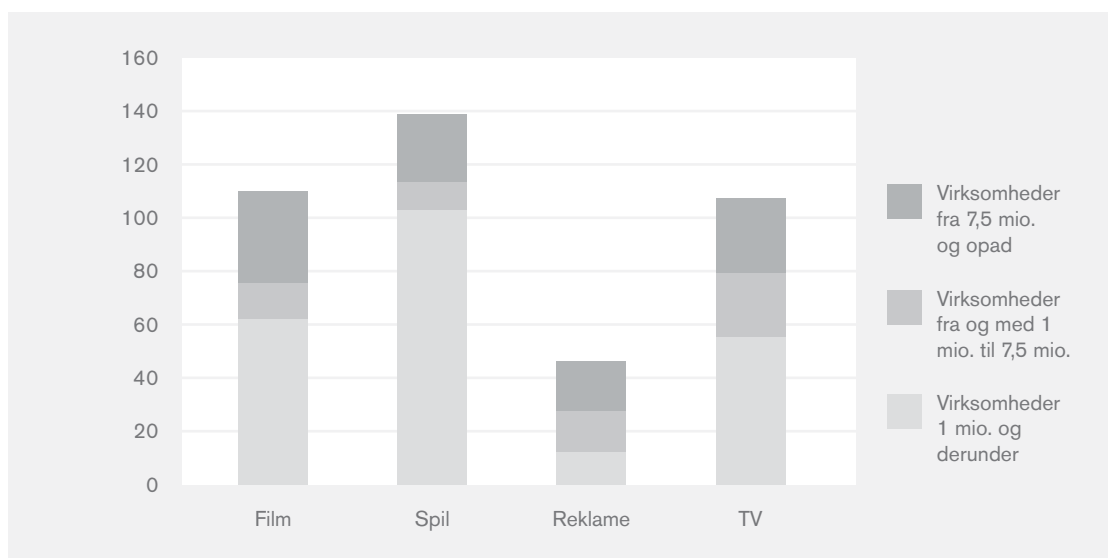


# 9

## Fordeling på virksomhedsstørrelser

Brancherne er i høj grad domineret af mindre virksomheder, men 91% af omsætningen genereres af de største virksomheder (over 7,5 mio i årlig omsætning), hvilket er endnu mere end sidste år, hvor andelen var 84%. Når det gælder antal, er der flest af de mindste virksomheder (med under 1 million i årlig omsætning).

	Virksomheder 1 mio. og derunder	Virksomheder fra og med 1 mio. til 7,5 mio.	Virksomheder fra 7,5 mio. og opad
Film	62	35	13
Spil	103	26	10
Reklame	12	19	15
TV	55	27	25



I nedenstående graf kan man se, at andelen af virksomheder med ingen medarbejderstab eller under 9 årsværk er tæt på 90% i de fleste brancher. Virksomhederne vokser sig dog større, således er der i 2013 - sammenlignet med 2012 - ét selskab mere med over 50 ansatte i spilbranchen. I tv-branchen er 4 selskaber rykket fra 1-9 kategorien og over i 10-19. Kun i filmbranchen, går udviklingen den modsatte vej. Her er 3 selskaber faldet ud af 20-49 kategorien.

	0 ansatte	1-9 ansatte	10-19 ansatte	20-49 ansatte	50+ ansatte
<b>Film</b>	<b>35</b>	<b>66</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>1</b>
<b>Reklame</b>	<b>9</b>	<b>32</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>1</b>
<b>Spil</b>	<b>72</b>	<b>52</b>	<b>4</b>	<b>9</b>	<b>2</b>
<b>TV</b>	<b>45</b>	<b>42</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	<b>6</b>

