



Branchebarometer – Danske indholdsproducenter

Film, tv og computerspil



Branchebarometeret er udarbejdet af:
Amalie Lyngbo Hjort, Producentforeningen
på baggrund af data fra Megafon

Indholdsfortegnelse

	1
1. Baggrund og formål	3
2. Konklusioner	4
3. Metode	5
4. Om selskaberne	6
4.1 Fordeling af virksomheder på hovedforretningsområder	6
4.2 TV - detaljerede forretningsområder	7
4.3 Film – detaljerede forretningsområder	8
4.4 Computerspil – detaljerede forretningsområder	9
5. Økonomien i selskaberne	10
5.3 Udfordringer for vækst 2012	12
5.2 Sammenligning af udfordringer for vækst i 2010 og 2012	13
5.3 Omsætning og indtjening	14
6.0 Organisation	18
7.0 Strategi	23
8.0 Kapital	24
9.0 Internationalisering	28
10.0 Brancheforventninger	30

1. Baggrund og formål

Oplevelsesøkonomien og de kreative erhverv er vigtige elementer i fremtidens danske økonomi. Samtidig er det erhverv, som i høj grad er påvirket af kontekst og miljø. Politiske rammebetingelser, finanskrisen og den digitale udvikling har effekt på branchernes vækst og tilstand. Udviklingen er kontinuerlig og hastig og branchebarometeret ændrer sig fra år til år.

Denne rapport har derfor til formål at undersøge de danske indholdsproducenter på virksomhedsniveau og kortlægge stemningen i branchen lige nu sammenholdt med for to år siden. Fokus er på virksomhedernes økonomi, strategi og organisering samt producenternes forventninger til fremtiden.

De audiovisuelle brancher udgøres af mange forskellige selskaber, små som store, kommercielle og mindre kommercielle spillere samt forskellige forretningsområder. Rapporten omfatter både film, reklamefilm, tv og computerspilsbrancherne.

Branchebarometer-undersøgelsen blev første gang gennemført i sommeren 2010, og for at følge stemningen i branchen og sammenholde tidligere års forventninger med de realiserede udviklinger udgiver Producentforeningen nu en ny branchebarometerrapport.

Rapporten er disponeret på følgende måde:

- I kapitel 2 præsenteres rapportens hovedkonklusioner
- I kapitel 3 beskrives den anvendte metode
- I kapitel 4 beskrives de undersøgte virksomheder
- I kapitel 5 fremlægges undersøgelsens resultater i forhold til økonomiske nøgletal
- I kapitel 6 beskrives resultater i forhold til organisation
- I kapitel 7 fremlægges respondenternes svar om strategi
- I kapitel 8 præsenteres resultater omhandlende kapital
- I kapitel 9 tages temperaturen på virksomhedernes internationalisering
- I kapitel 10 opsummeres producenternes forventninger i forhold til brancheudviklingen

2. Konklusioner

Analysen af de indsamlede data viser, at film- og tv-brancherne ligesom i 2010 ligner hinanden langt hen ad vejen. Computerspilbranchens svar afveg i 2010 markant fra film- og tv-branchens svar, men nærmer sig i 2012 de andre branchers svar.

De vigtigste resultater er, at:

Virksomhederne oplever stadig **et højt trusselsniveau**, og omkring halvdelen af selskaberne har været økonomisk truet det forgangne år. Dog oplever computerspilbranchen et væsentligt faldende trusselsniveau. I 2010 var 79% af virksomhederne økonomisk truede, mens det i 2012 kun gælder for 48% af virksomhederne. Dermed ligner computerspilbranchen de andre brancher, når det gælder økonomisk trusselsniveau.

Siloerne i branchen er ved at nedbrydes. Hvor der i 2010 var vandtætte skotter mellem film/ tv og computerspilbranchen, beskæftiger helt op til 19% af virksomhederne i 2012 sig med produkter, som ikke er en del af deres hovedforretningsområde.

Lav efterspørgsel/**lav aktivitet i branchen anses ikke længere som en primær udfordring for vækst**, hvilket var tilfældet for to år siden. Dette kan ses som tegn på at eftervirkningerne efter den finansielle krise er ved at lægge sig.

Omsætningen i brancherne er ved at finde et mere normalt leje i forhold til i 2010, hvor virksomhederne led meget under finanskrisen. Der er dog stadig nogle virksomheder, der oplever fald i omsætningen, mens flere oplever stigning.

Computerspilbranchen oplever ligesom i 2010 størst vækst i antal ansatte. På tværs af brancherne er der tendens til at **opruste på fastansatte medarbejdere i stedet for kortidsansatte og regningskrivere.**

Omkring **30% af branchens virksomheder har forsøgt at skaffe driftskapital i pengeinstitutter** og lign., og stort set alle disse har oplevet det som vanskeligt.

Brancherne er meget internationale og **omkring 70% af branchens virksomheder har aktiviteter i udlandet.** 50% af disse har øget deres internationale aktiviteter i det seneste år.

3. Metode

Branchebarometeret er designet af Producentforeningen, og selve undersøgelsen er udført af Megafon i perioden 10. april til 15. maj 2012. Undersøgelsen er gennemført som en internetundersøgelse, dvs. et online spørgeskema.

Deltagerne i undersøgelsen er direktørerne for de danske indholdsproducerende virksomheder inden for film, tv og computerspil. Producentforeningen har forsynet Megafon med lister over indholdsproducenter, og respondenterne er herefter blevet kontaktet af Megafon. Listerne over indholdsproducenter er baseret på de virksomheder, som er blevet identificeret som kernevirksomheder i rapporten "Danske indholdsproducenter i tal – film, tv og computerspil 2009"¹.

Den samlede population for undersøgelsen består af 312 respondenter, hvoraf 127 udfyldte spørgeskemaet. Dette svarer til en gennemførelsesprocent på 41%, hvilket er tilfredsstillende for denne slags undersøgelser. Det er Megafons vurdering, at de gennemførte 127 interviews er et passende antal til at give tilstrækkelig statistisk sikkerhed for de opnåede resultater.

Selskaberne blev i første spørgsmål bedt om at identificere deres hovedforretningsområde som enten tv, film eller computerspil, og resultaterne i denne rapport vil blive præsenteret ud fra denne opdeling. De selskaber, som har opgivet "andet" som hovedforretningsområde er blevet frasorteret i denne rapport, efter en analyse af virksomhederne. Selskaberne blev også bedt om at opdele deres aktiviteter på undergrupper såsom for eksempel "reklamefilm" eller "tv-drama". Denne fordeling er rapporteret i kapitel 4, men grundet de meget små delmængder er der ikke foretaget yderligere beregninger på dette grundlag, da den statistiske usikkerhed ville blive for høj.

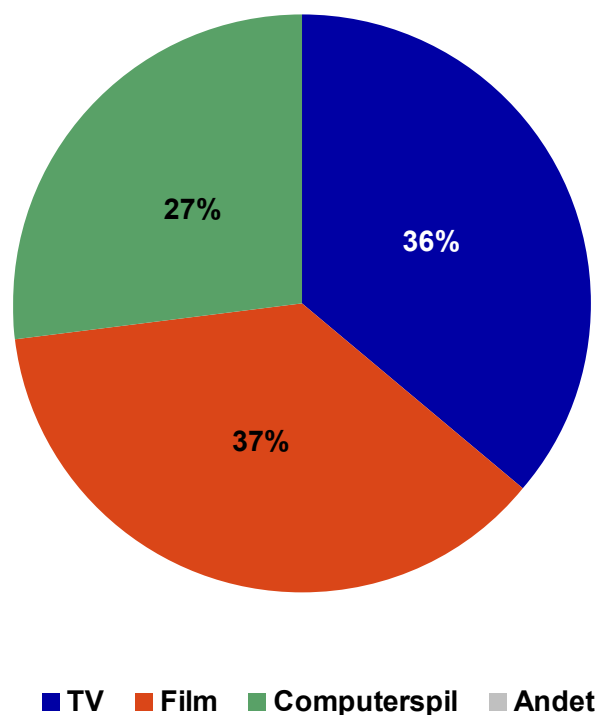
Som første del af branchebarometeret spurgte vi ind til virksomhedernes økonomiske nøgletal – tallene er ikke udtryk for regnskabsmæssige sandheder, men derimod skøn gennemført af de adspurgte respondenter. Der er således en vis usikkerhed i forhold til hvorvidt disse tal svarer til den faktiske økonomiske udvikling. Dette er dog ikke et problem, da målsætningen jo netop har været at kortlægge producenternes opfattelse af situationen.

4. Om selskaberne

I det følgende præsenteres de fire forskellige brancher og deres detaljerede forretningsområder.

4.1 Fordeling af virksomheder på hovedforretningsområder

I alt har 127 selskaber deltaget i undersøgelsen. De fordeler sig som følger på de tre hovedforretningsområder film, tv og computerspil:

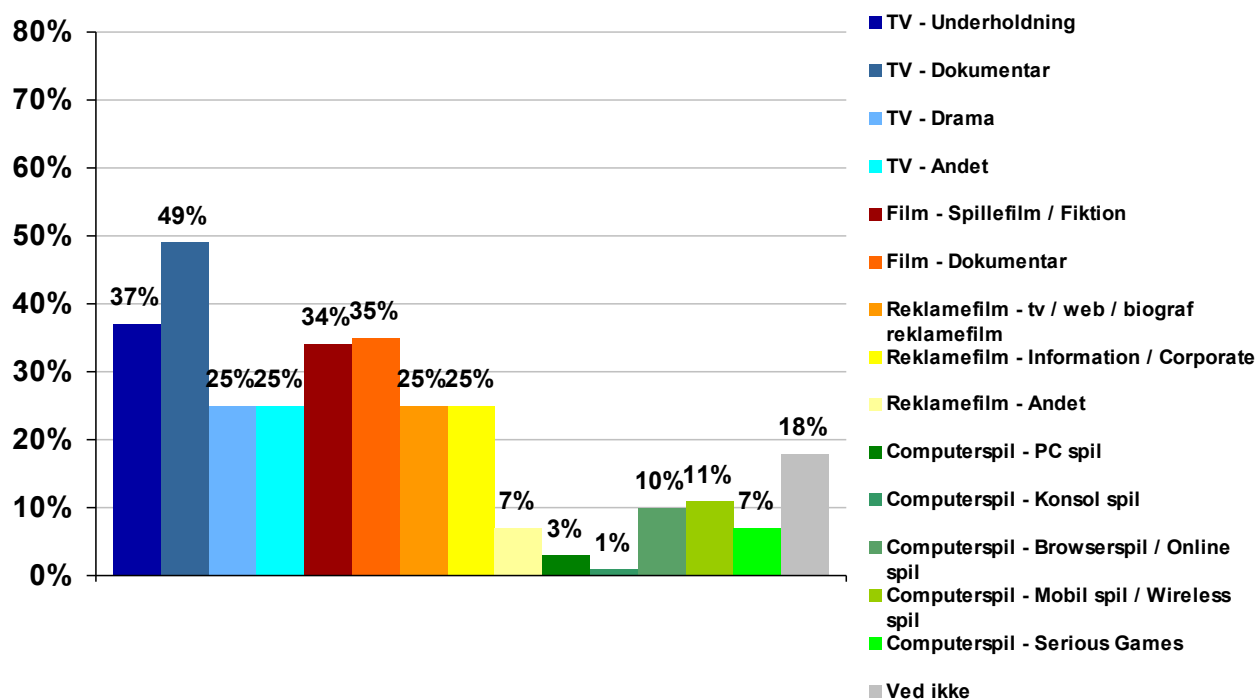


Fordeling af virksomheder i undersøgelsen svarer med en vis usikkerhed til fordelingen af virksomheder i branchen. Delbranchen "Film" er blandt andet betinget af, at reklamefilmproducenter figurerer under denne kategori. Sammenlignes med Danske indholdsproducenter i tal 2012, kan vi se, at film/reklamefilm er en smule underrepræsenteret i forhold til de andre brancher.

Ser vi nærmere på de tre kategorier, viser det sig, at der i forhold til de detaljerede forretningsområder er forholdsvis stort overlap mellem tv og film, men også computerspil vinder indpas i de virksomheder, som primært beskæftiger sig med film og tv.

I forhold til 2010 er siloerne mellem de forskellige brancher i højere grad nedbrudt. 0 % af TV-producenterne beskæftigede sig i 2010 med computerspil. I 2012 har 11%, afkrydset kategorien mobil spil/wireless, mens de andre computerspilkategorier – især online spil og serious games - ligeledes er blevet et forretningsområde for tv-producenterne.

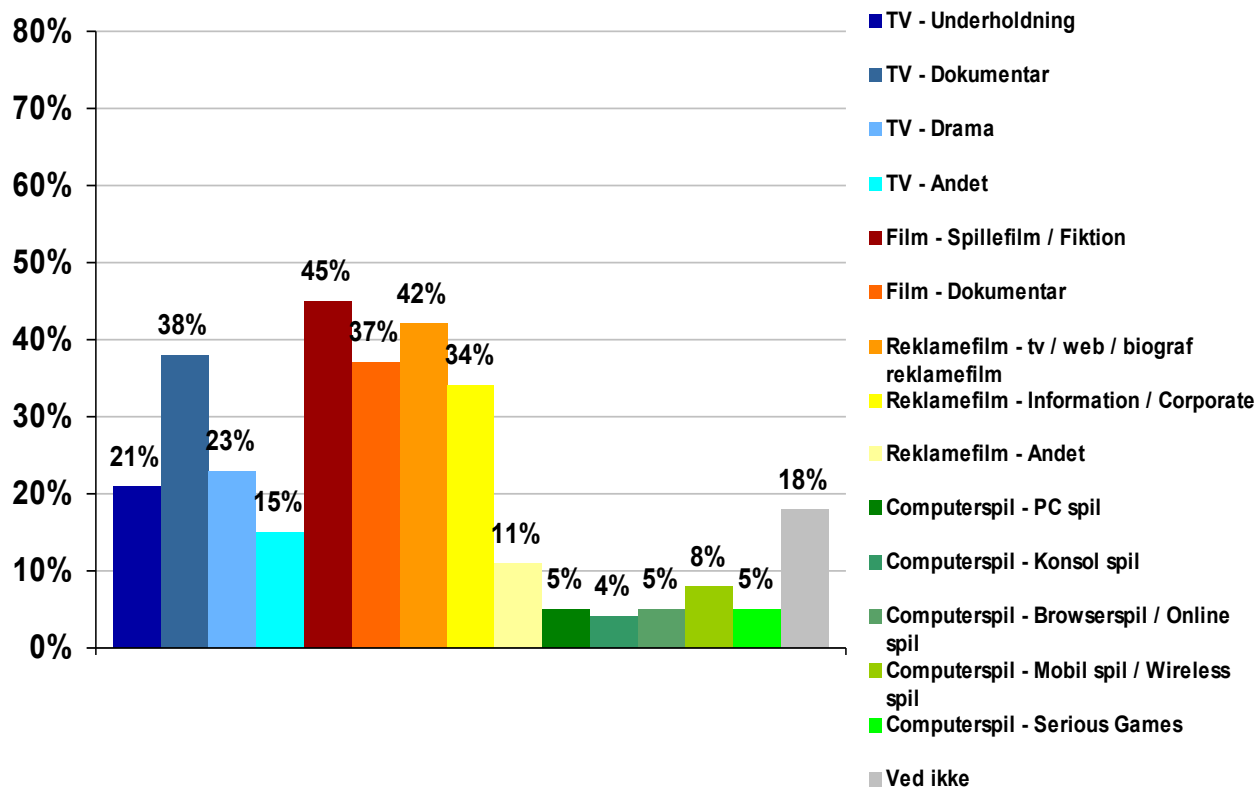
4.2 TV - detaljerede forretningsområder



4.3 Film – detaljerede forretningsområder

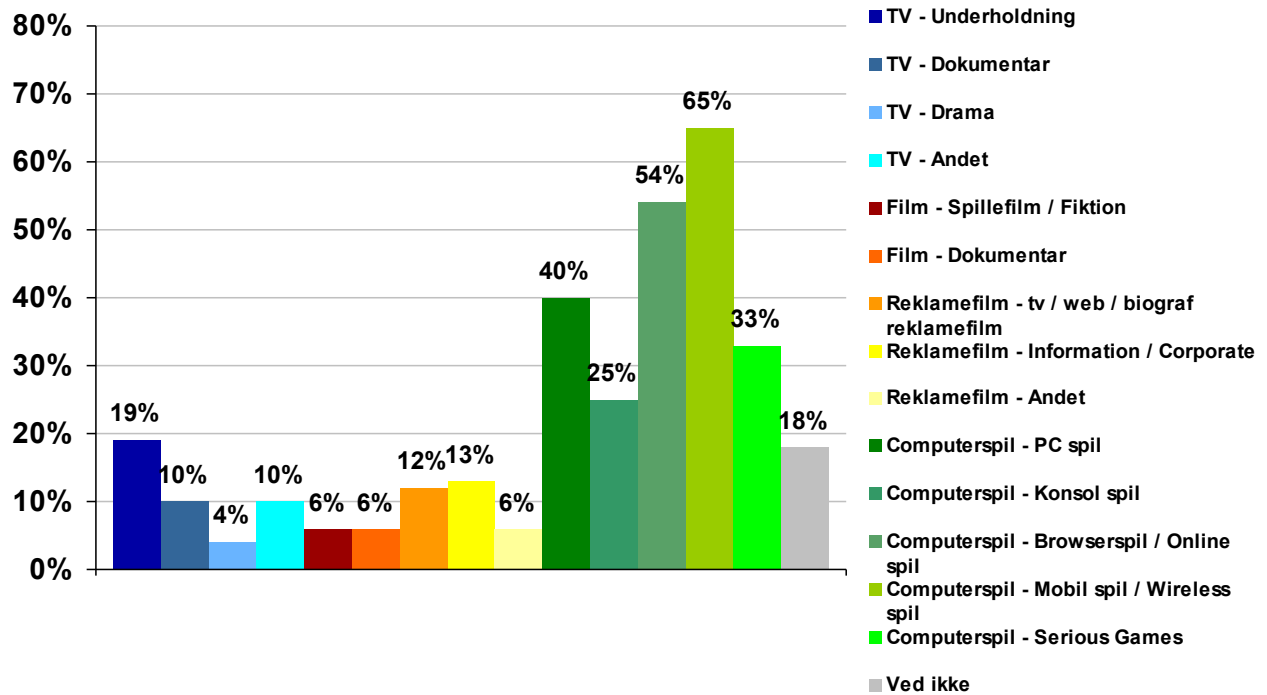
Som tidligere år er der stort overlap mellem film- og tv-producenter – især i kategorien tv-dokumentar - idet de fleste dokumentarfilm vises på tv, og støttes af DFI.

Men også filmproducenterne er så småt i gang med at producere computerspil. Hvor det i 2010 kun var 1% af respondenterne, der anså computerspil som et forretningsområde er det i 2012 min. 8%.



4.4 Computerspil – detaljerede forretningsområder

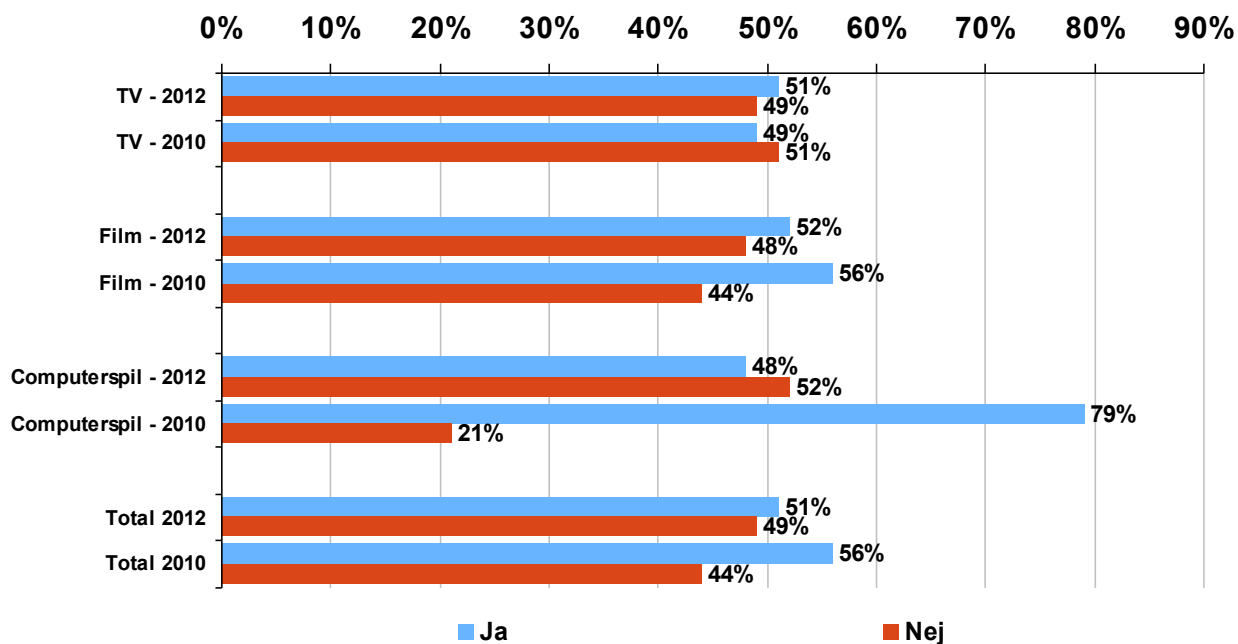
Spilproducenterne bevæger sig ligeledes ind på nye forretningsområder, og min. 19% beskæftiger sig med produkter, som ikke kategoriseres som spil, men er tv, film eller reklame.



5. Økonomien i selskaberne

I det følgende præsenteres udviklingen af omsætningen, indtjeningen og antallet af medarbejdere i det forløbne år, samt forventninger til udviklingen i det kommende år.

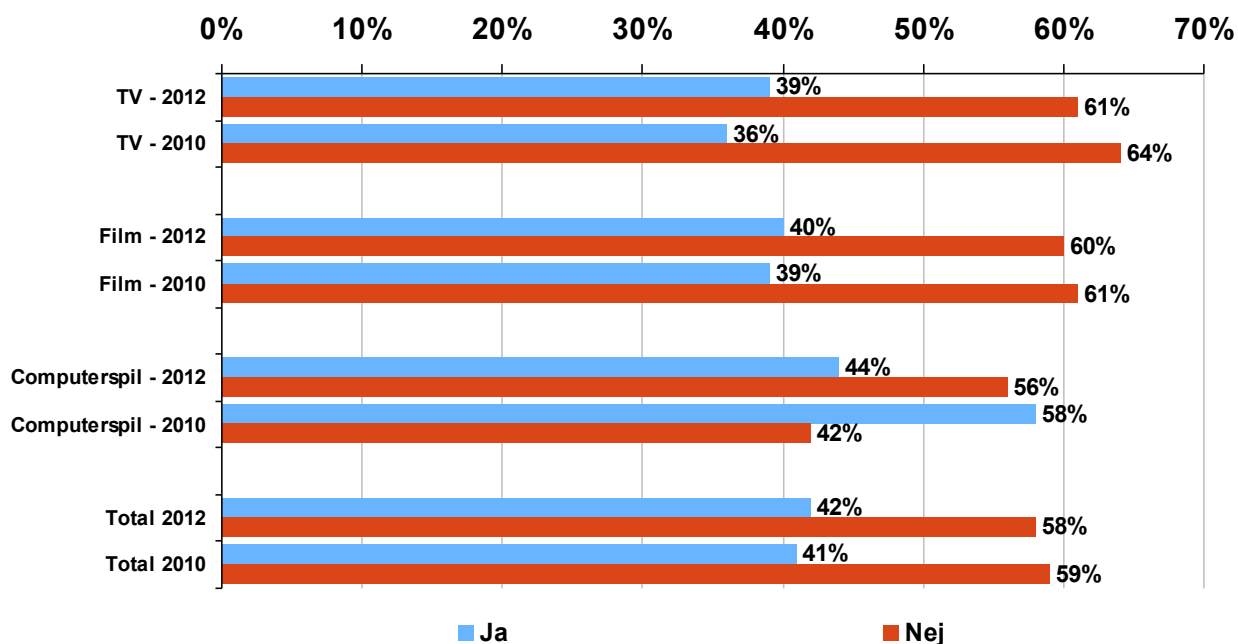
5.1 Har du følt at din virksomhed har været økonomisk truet sidste år?



Omkring halvdelen af respondenterne har oplevet 2011 som et år, hvor deres virksomhed var økonomisk truet. Sammenligner man med svarene fra 2010 er der i film- og tv-brancherne ikke sket den store udvikling, mens computerspilbranchen har oplevet 2011 som et væsentligt mere stabilt økonomisk år end 2010. Hvor 79% af virksomhederne havde været økonomisk truet i 2010, gælder det kun 48% i 2011.

Det kontinuerligt høje trusselsniveau er udtryk for den generelt høje risiko i de projektorienterede audiovisuelle brancher, de små virksomhedsstørrelser, samt eftervirkningerne af den globale finanskris.

5.2 Forventer du at din virksomhed vil blive økonomisk truet dette år?



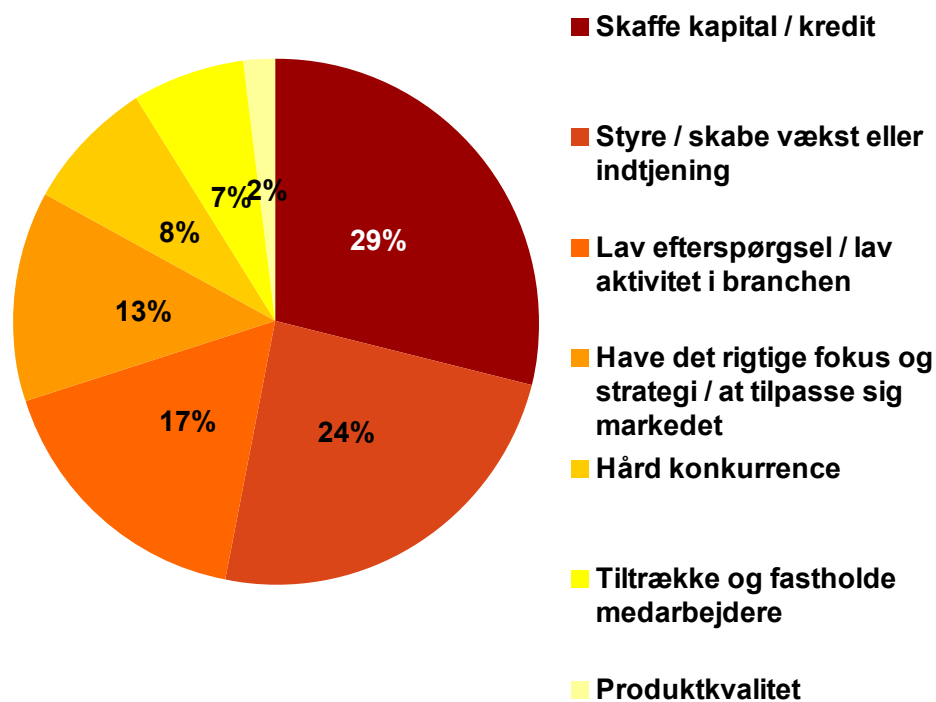
Når det gælder de fremadrettede prognoser er virksomhederne typisk en anelse mere optimistiske, og det er også tilfældet i forhold til forventningerne for 2012. Virksomhederne forudså i 2010 udviklingen i 2011 med nogenlunde præcision. Dog var film og tv mere optimistiske end den faktiske udvikling i trusselsniveau viste sig at kunne indfri. 58% af computerspilsvirksomhederne i 2010 forventede, at de ville blive økonomisk truede i 2011, mens det reelt kun var 48% af virksomhederne, som blev det. Computerspilsproducenterne var altså en anelse for pessimistiske.

5.3 Udfordringer for vækst 2012

Det følgende afsnit giver et overblik over hvilke faktorer, der er blevet oplevet som de største udfordringer for at skabe vækst, samt hvilke faktorer der tillægges størst betydning i fremtiden.

Udfordringerne forventes ikke at ændre sig signifikant fra 2012 til 2013, og nedenfor ses respondenternes opfattelse af de største barrierer for vækst i 2012/2013.

De to største udfordringer for vækst vurderes i år og fremadrettet at være at skaffe kapital og styre vækst og indtjening.

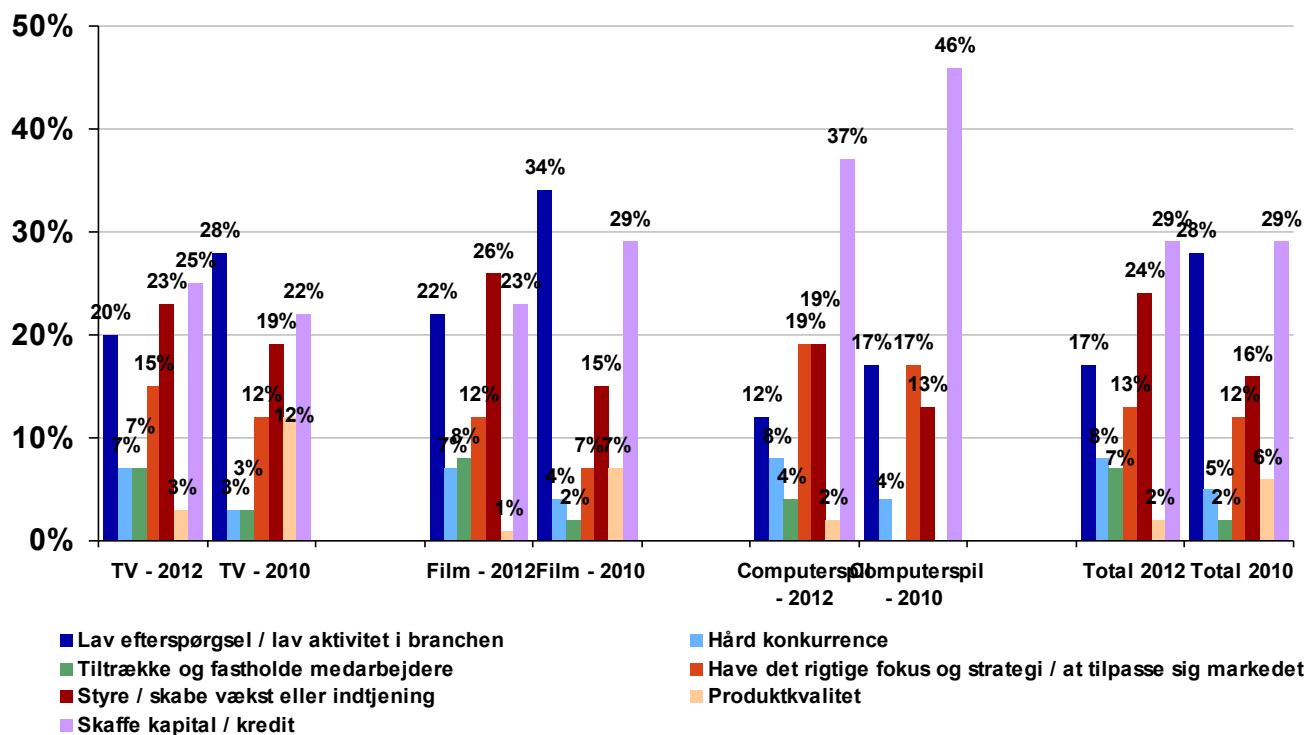


5.2 Sammenligning af udfordringer for vækst i 2010 og 2012

At de to hovedbarrierer er styring af indtjening og anskaffelse af kapital er interessant, fordi det i 2010 blev vurderet, at lav efterspørgsel i branchen samt vanskelig tilgang til kapital var de største udfordringer.

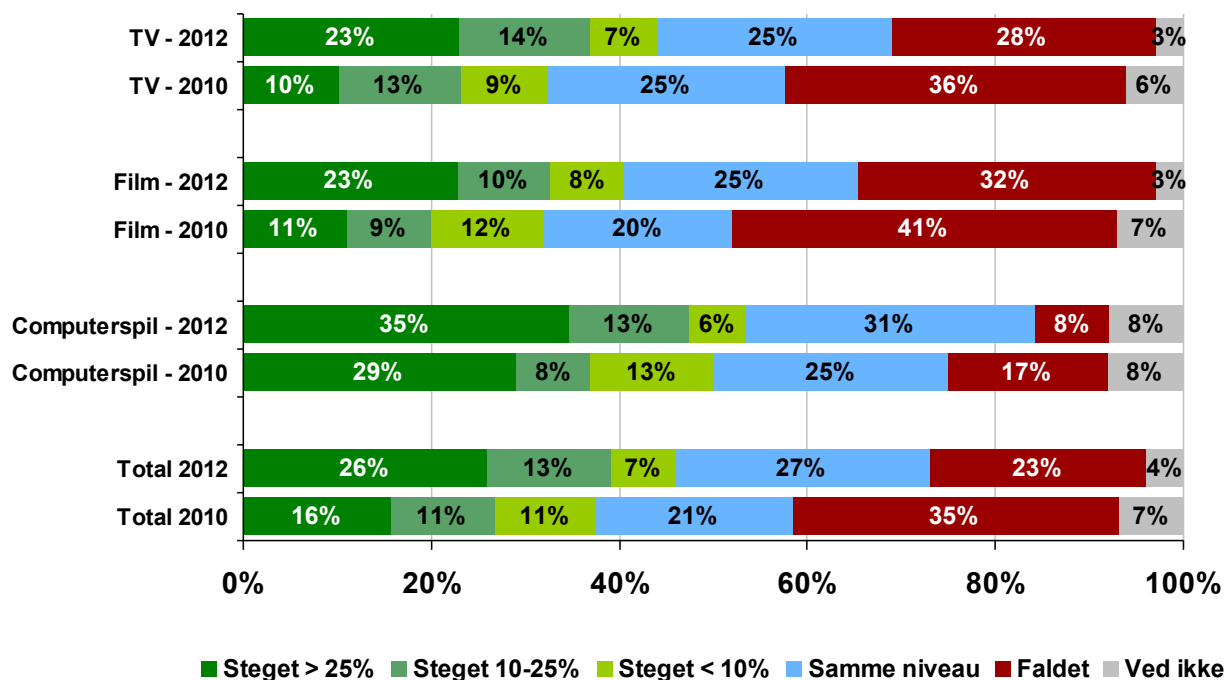
Lav efterspørgsel anses altså ikke længere som en primær udfordring, og dette må tages som et tentativt tegn på, at aktiviteten i branchen er i bedring, og at den økonomiske krise er ved at lægge sig.

Hvad har været den største udfordring for vækst sidste år?



5.3 Omsætning og indtjening

Hvordan har din omsætning udviklet sig sidste år?

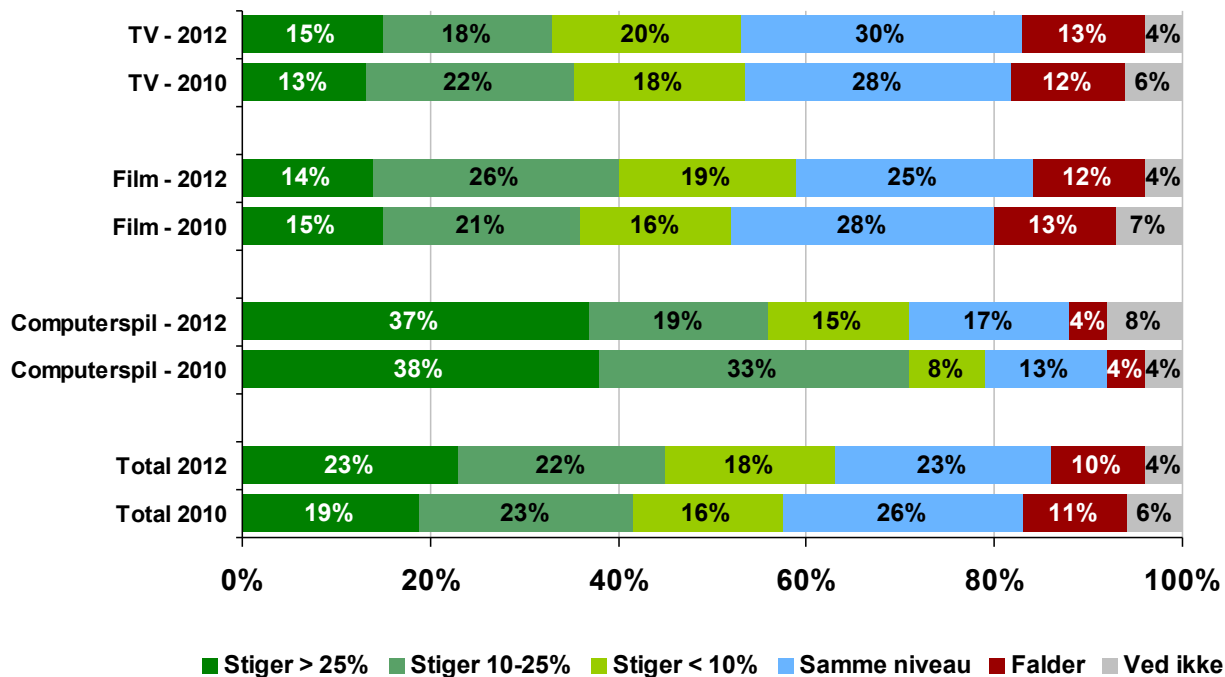


Ser vi på omsætningsudviklingen tv, film og computerspilbrancherne, er der både virksomheder, hvis omsætning er stedet, forblevet i samme niveau og faldet. Dog er der generelt færre, som har oplevet fald i omsætningen end for to år siden. Dette skyldes givetvis, at brancherne i 2009 havde taget et hårdt slag efter finanskrisen, men at omsætningen i dag er ved at finde et mere normalt leje.

I tv-branchen har 44% af virksomhederne oplevet en stigning i omsætningen mod 32% i 2009. I film og reklamefilmbranchen er det 41%, som oplevede vækst i 2011 mod 32% to år forinden. I 2011 er der dog stadig henholdsvis 28% og 32% af virksomhederne, der har oplevet et fald i omsætningen.

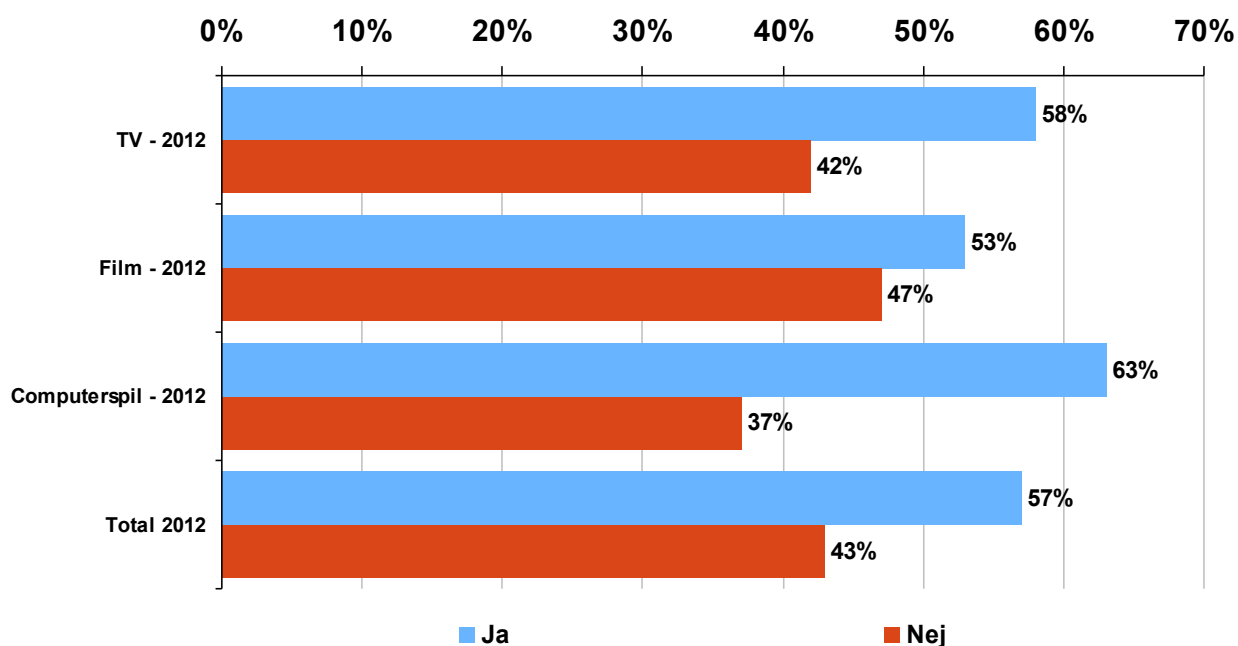
Væksten i omsætningen i computerspilbranchen er mindre end i de andre brancher. Dette skyldes nok, at omsætningen allerede i 2009 udviklede sig positivt, men fra et lavere niveau end de andre brancher. Denne udvikling har stabiliseret sig i 2011, og hele 54% oplevede omsætningsvækst.

5.4 Hvordan forventer du din omsætning vil udvikle sig dette år?



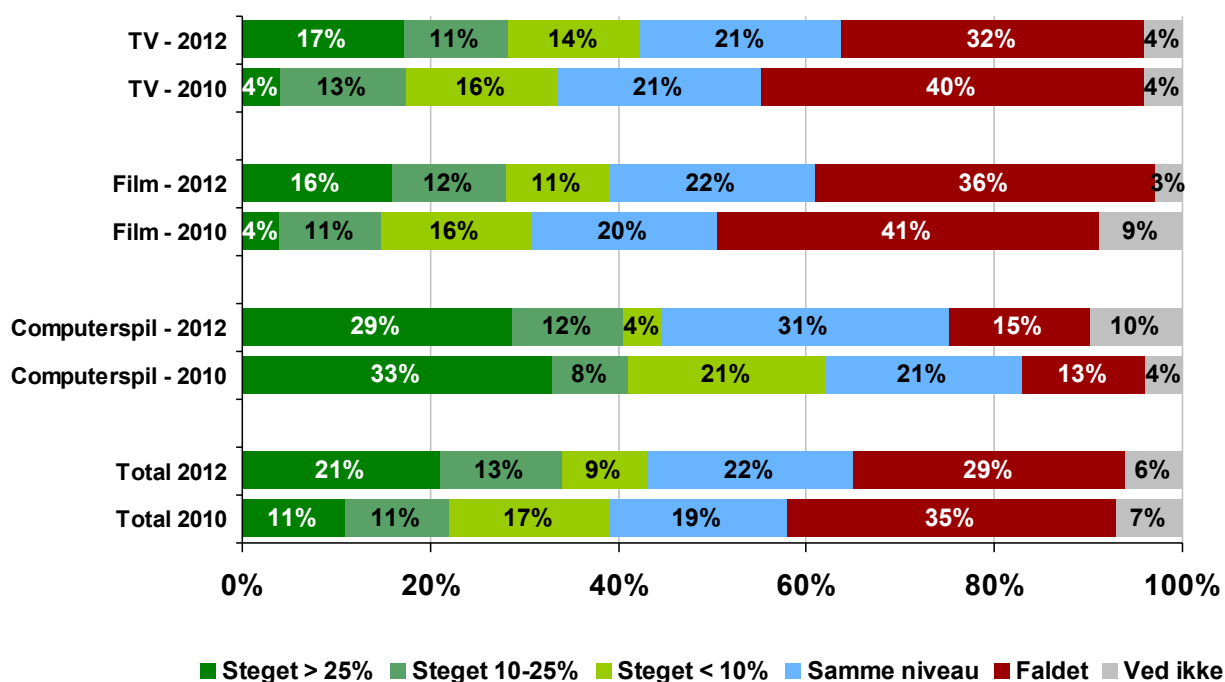
Ser vi på branchens forventninger til omsætningen i 2012, så er de præget af samlet set stor optimisme. For film og tv forventer over halvdelen af virksomhederne vækst i omsætningen. For computerspil er optimismen stor, men dog lidt mere moderat end for to år siden.

5.5 Har din indtjening i år levet op til budgettet?



Kun for ca. halvdelen af alle virksomheder levede indtjeningen i 2011 op til budgettet, hvilket tyder på, at den samlede markedssituation var værre end antaget, samt at de danske producenter er udfordrede i forhold til at estimere indtjeningen år for år. Computerspilbranchen skiller sig dog lidt ud, idet 63% har indfriet deres budgetmål.

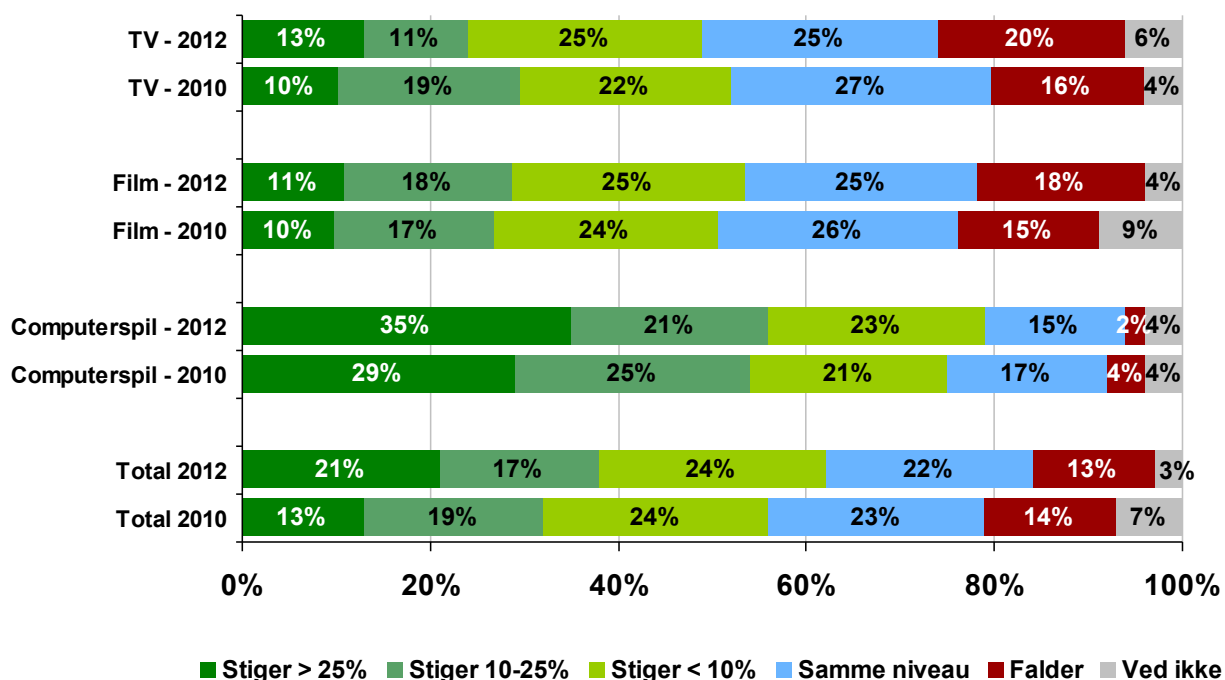
5.6 Hvordan har din indtjening i år udviklet sig i forhold til sidste år?



Udviklingen i indtjeningen ligner for film og tv-branchernes vedkommende udviklingen i omsætningen, hvilket tyder på et stabilt gennemsnitligt omkostningsniveau, mens computerspilbranchen har haft mere vanskeligt ved at realisere indtjening på bundlinjen. Således er andelen af virksomheder med stigning i omsætningen væsentligt større end andelen af virksomheder med stigning i indtjeningen, hvilket tyder på stigninger af omkostningsniveauet.

Filmbranchen har formået at sænke omkostningsniveauet og effektivisere, hvilket viser sig ved, at andelen af virksomheder med stigende indtjening er højere end andelen af virksomheder med stigende omsætning, samt, at andelen af virksomheder med faldende indtjening er lavere end andelen af virksomheder med faldende omsætning.

5.7 Hvordan forventer du din indtjening vil udvikle sig dette år?

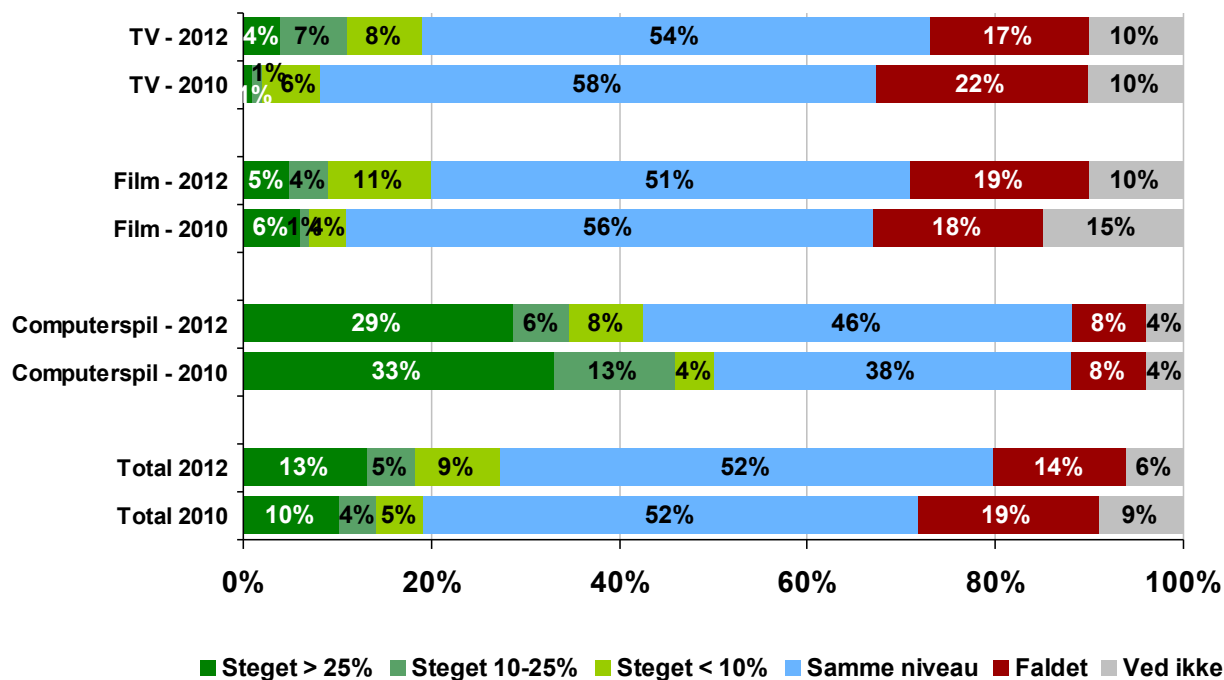


Virksomhederne ser generelt meget lyst på fremtiden, og omkring halvdelen af film- og tv-producenterne forventer vækst i indtjeningen, mens helt op mod 80% af computerspilbranchens respondenter forventer vækst i indtjeningen.

6.0 Organisation

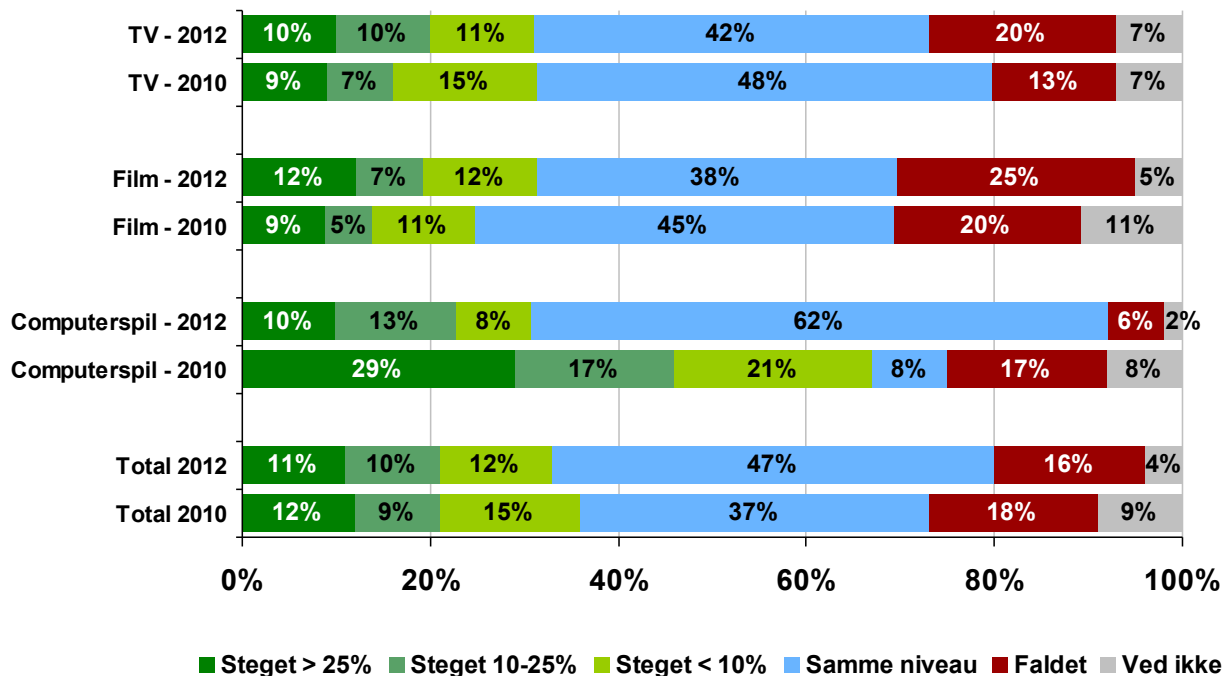
I nedenstående afsnit findes information om virksomhedernes organisatoriske udvikling – både i forhold til antal ansatte og ledelsesmæssige udfordringer.

6.1 Hvordan har antallet af fastansatte medarbejdere udviklet sig sidste år?



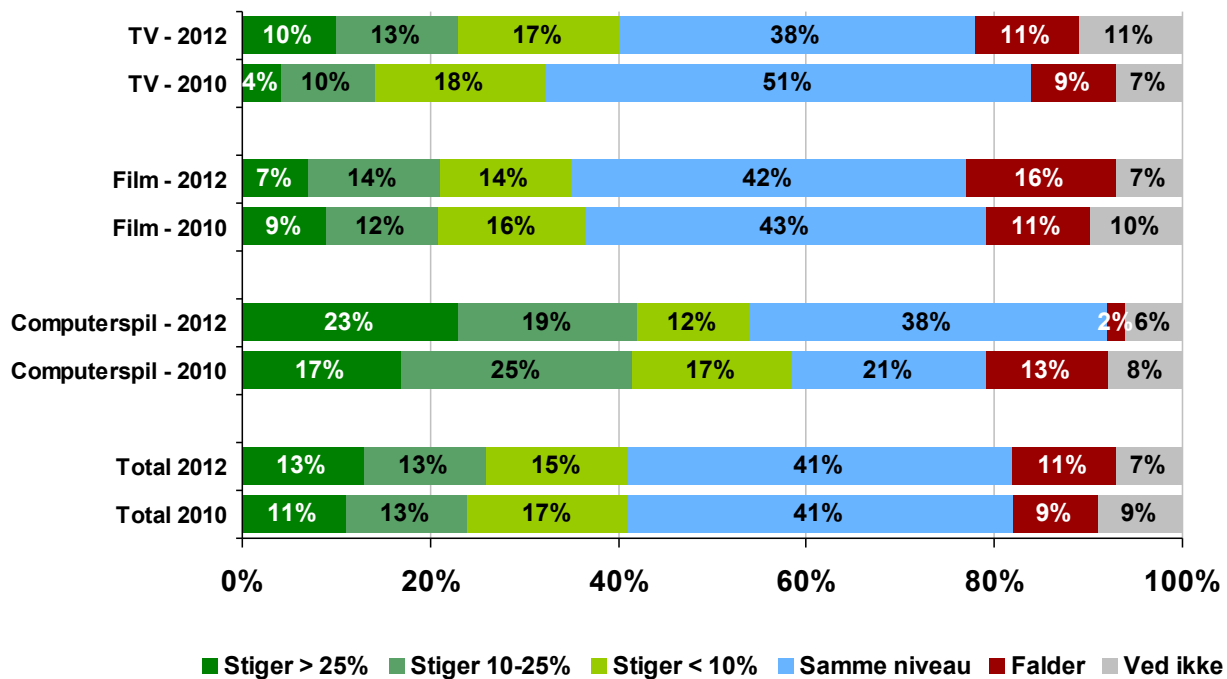
Computerspilbranchen oplever ligesom i 2010 størst vækst i antal ansatte. I modsætning til de to andre brancher er væksten dog stagneret i forhold til 2010. I filmbranchen har flere af virksomhederne oplevet vækst i antal ansatte, flere har også oplevet fald i antal ansatte i forhold til 2010, men det er stadig over 50% af virksomhederne, som oplever at niveauet af antal ansatte er stabilt.

6.2 Hvordan har antallet af kortidsansatte og regningskrivere udviklet sig sidste år?

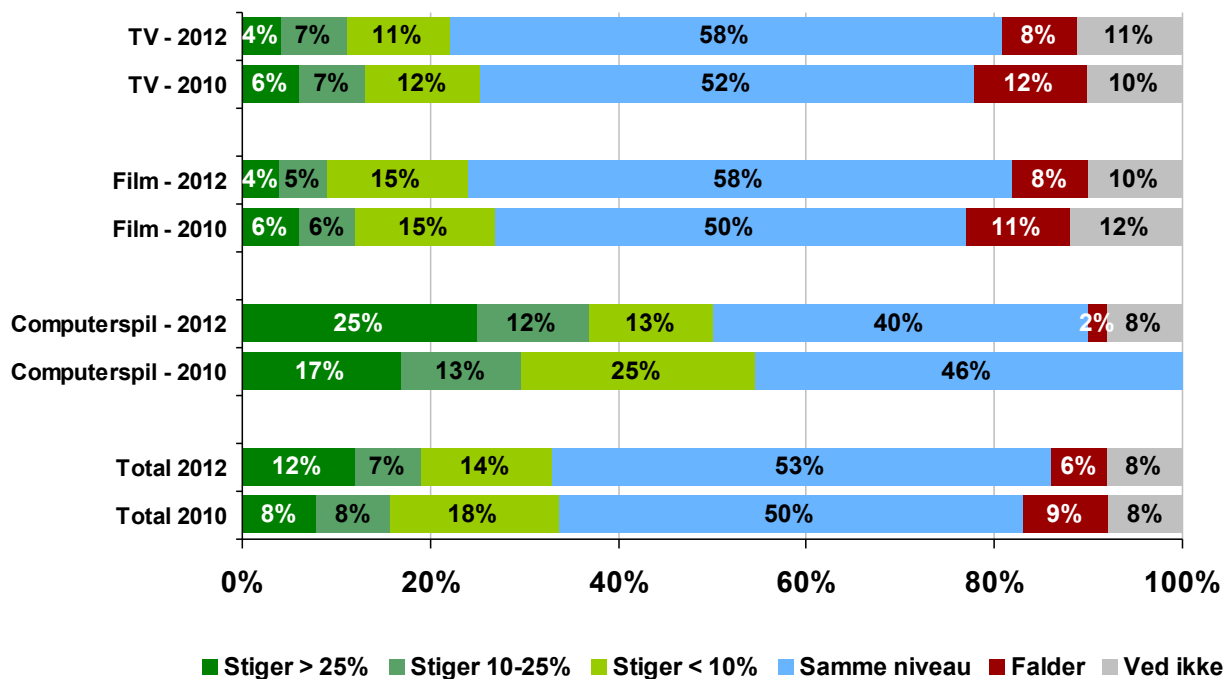


Brugen af freelance- og korttidsansatte har været stabil i de seneste år i film og tv-branchen. Nogle virksomheder har ansat flere og nogle har ansat færre freelancere, men der er ikke en klar tendens. Computerspilbranchen oplever tydeligvis mindre vækst i antallet af korttidsansatte og regningskrivere end i 2010, og i 2012 også mindre vækst i antallet af freelancere end i antallet af fastansatte. Dette kan tyde på at branchen er ved at stabiliseres og er blevet bedre til at fastholde et kontinuerligt aktivitetsniveau.

6.3 Hvordan forventer du at antallet af fastansatte medarbejdere kommer til at udvikle sig dette år?

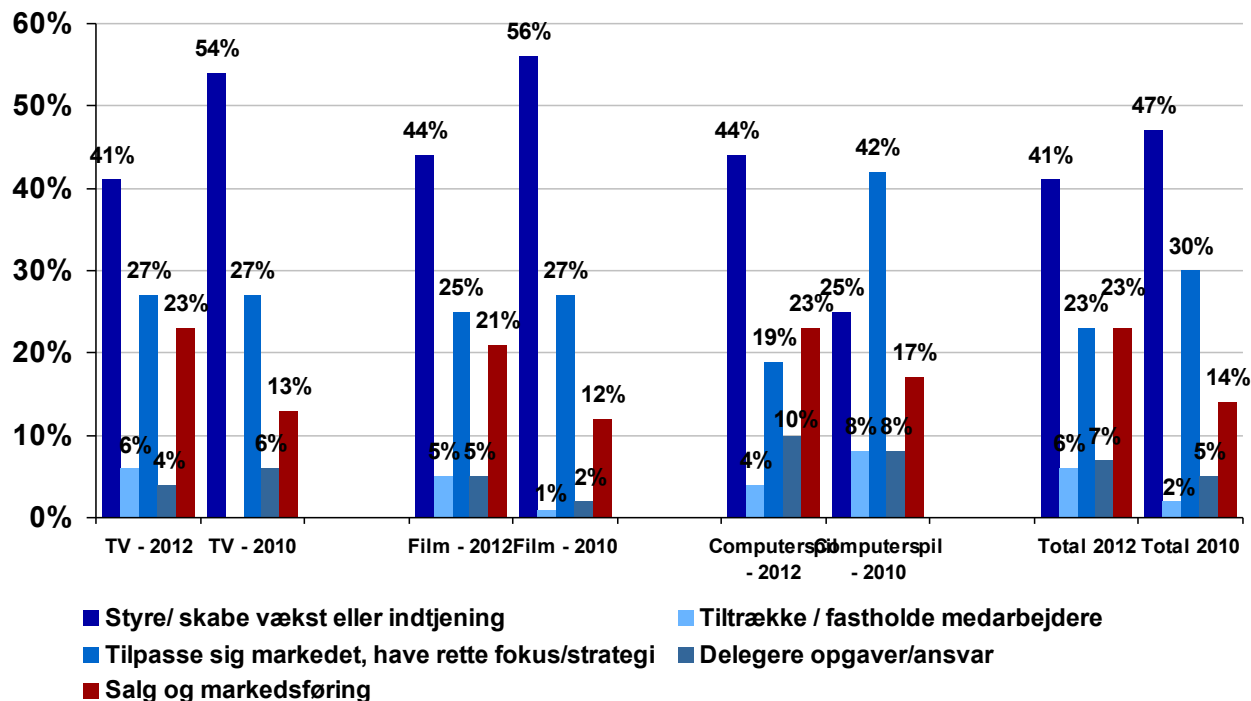


6.4 Hvordan forventer du at antallet af korttidsansatte medarbejdere og regnskriverere kommer til at udvikle sig dette år?



Film- og tv virksomhederne og computerspilvirksomhederne forventer samlet set en fastholdelse og vækst i antallet af fastansatte og af freelance- og korttidsansatte i 2012. Det er bemærkelsesværdigt, at virksomhederne forventer større vækst i den fastansatte stab end i den korttidsansatte stab. Producenterne gør sig altså forhåbninger om at markedssituationen bliver mindre usikker, og at de vil få mulighed for at holde på medarbejderne året rundt.

6.5 Hvad har været dine egne største ledelsesmæssige udfordringer?

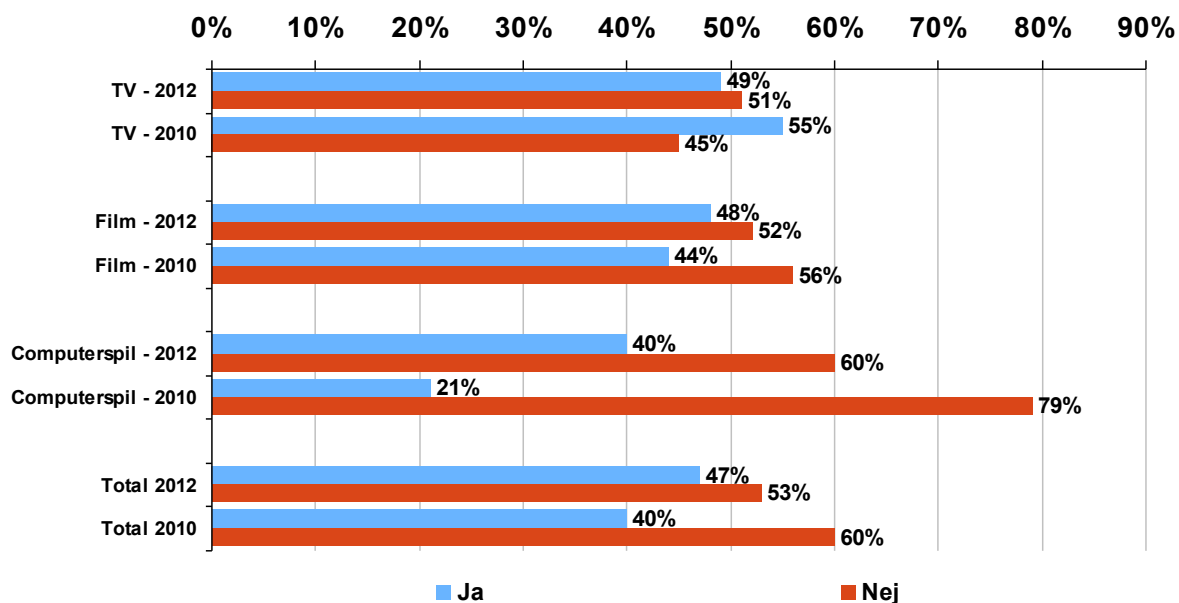


At kunne skabe og styre vækst samt at tilpasse sig markedet og finde den rette strategi har været de to største ledelsesmæssige udfordringer for film og tv-branchen i 2010 og 2012.

I computerspilbranchen er der dog sket rokeringer i respondenternes valg. I 2010 var de væsentligste udfordringer at skabe og styre vækst og i højere grad at tilpasse sig markedet, mens salg og markedsføring som udfordring i 2012 langt oversteg udfordringen i at tilpasse sig markedet.

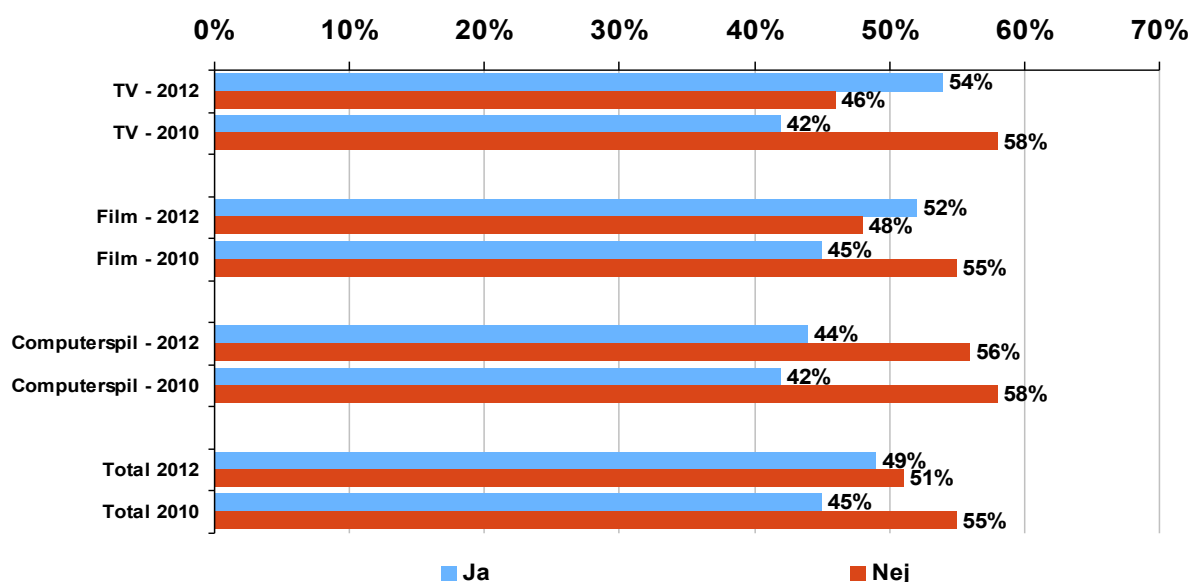
7.0 Strategi

Har din virksomhed formuleret en skriftlig virksomhedsstrategi / vækstplan?



Især i computerspilbranchen kan man spore en klar vækst i antallet af virksomheder, der har formuleret en vækstplan. Dette kan ses som tegn på en professionalisering af branchen.

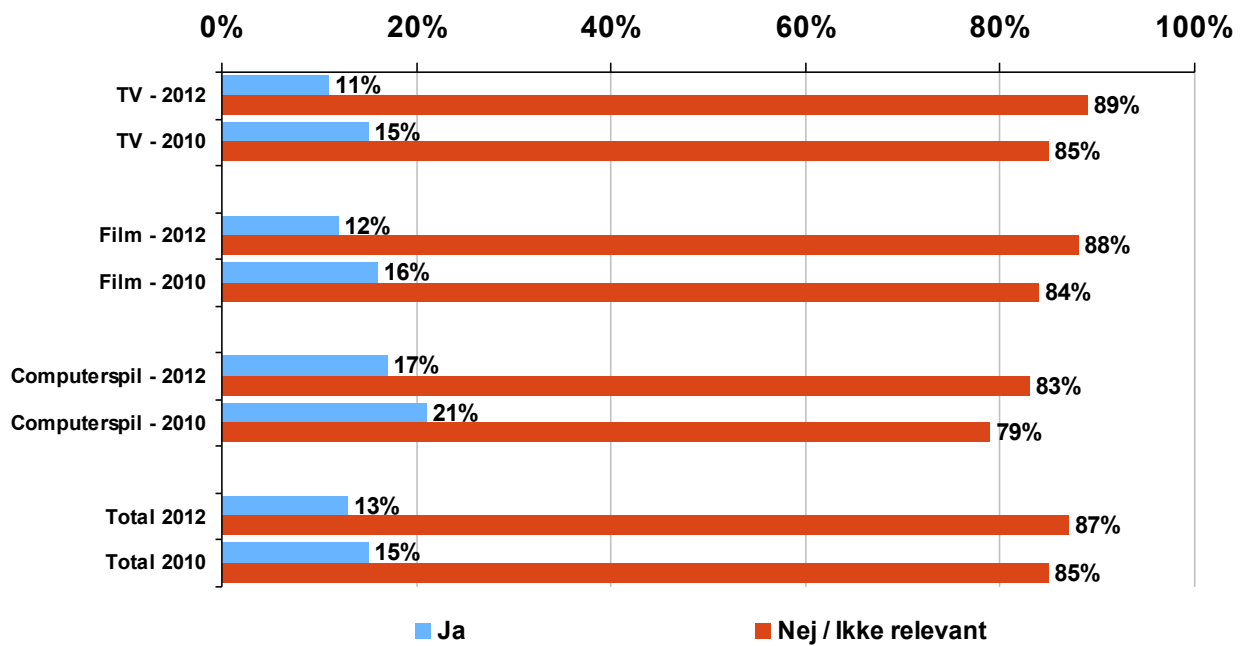
7.1 Forventer du at I skal gennemføre rationaliseringer eller omkostningsreduceringer dette år?



Over halvdelen af film og tv-branchens virksomheder forventer at gennemføre rationaliseringer eller omkostningsreduceringer. I computerspilbranchen er det lige under halvdelen.

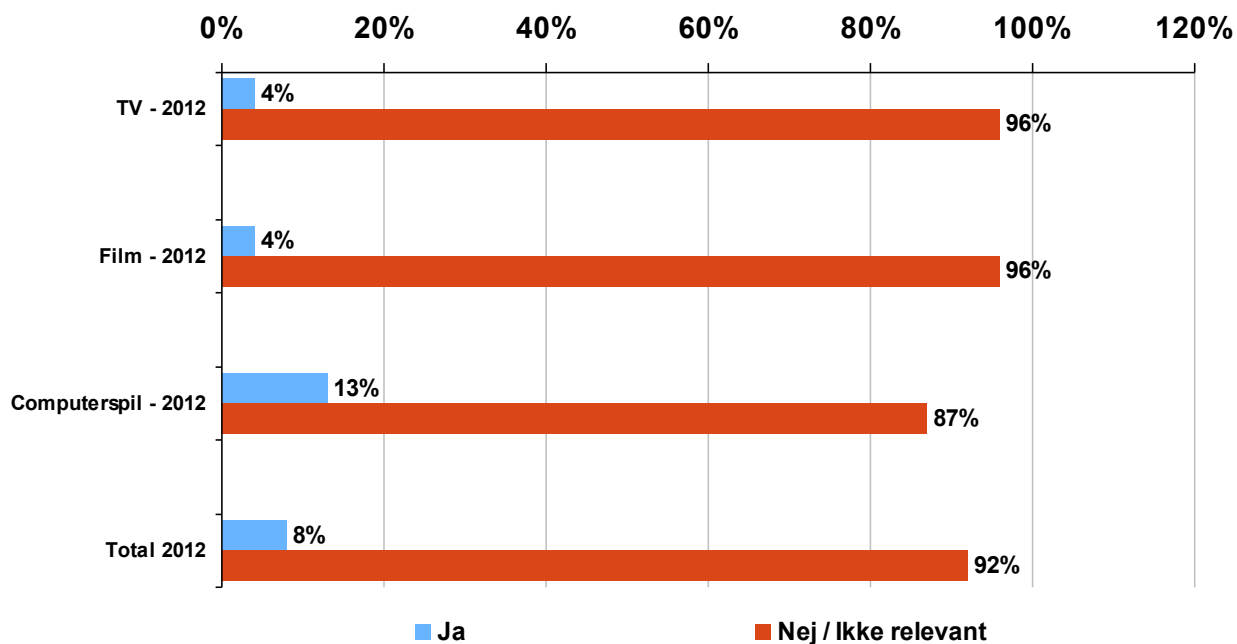
8.0 Kapital

Har I det seneste år indhentet kapital uden for branchen? (fx. driftskredit, Venture Kapital, Aktieemission, el. lign)



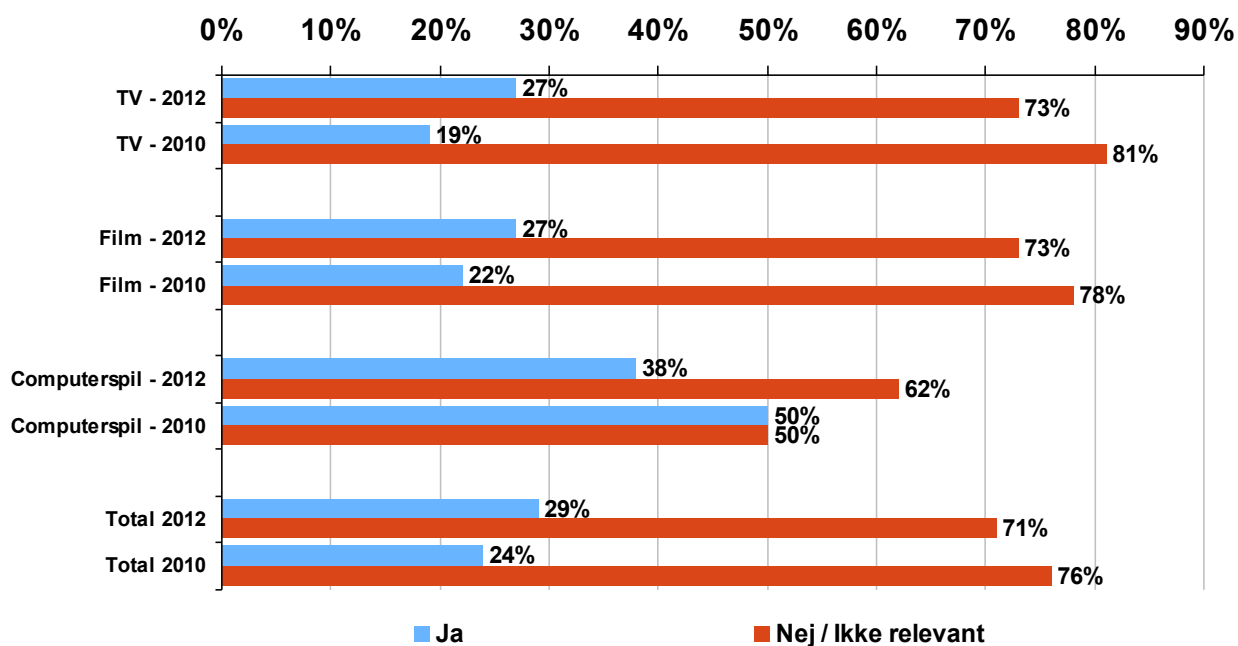
Det er kun en begrænset del af virksomhederne, som har indhentet ekstern kapital, og færre end for to år siden.

8.1 Har I afgivet ejerandele for at indhente denne kapital?

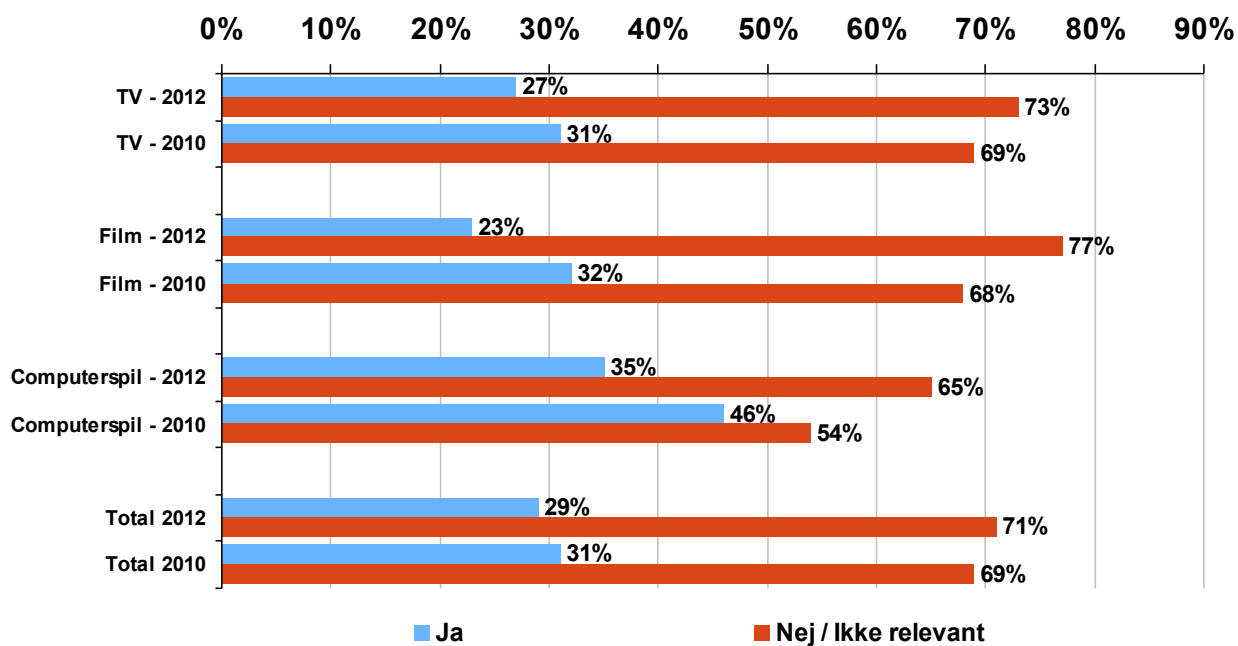


Af disse er det næsten udelukkende computerspilbranchen, som har afgivet ejerandele for at indhente kapital.

8.2 Har I haft et ønske om at indhente ekstern kapital men stødt på problemer?

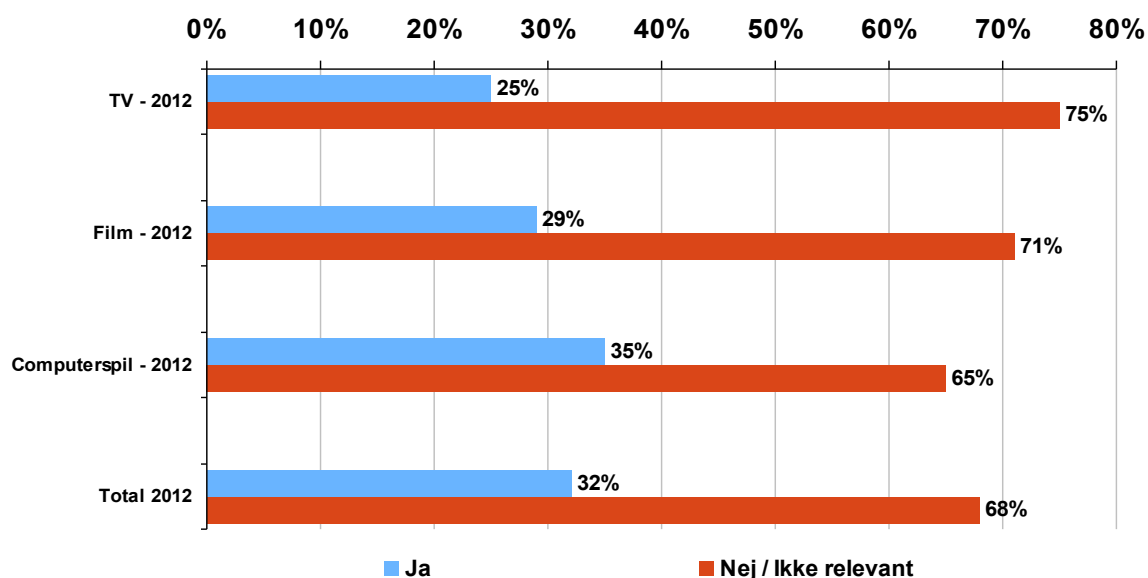


8.3 Forventer I at indhente kapital uden for branchen i løbet af dette år?



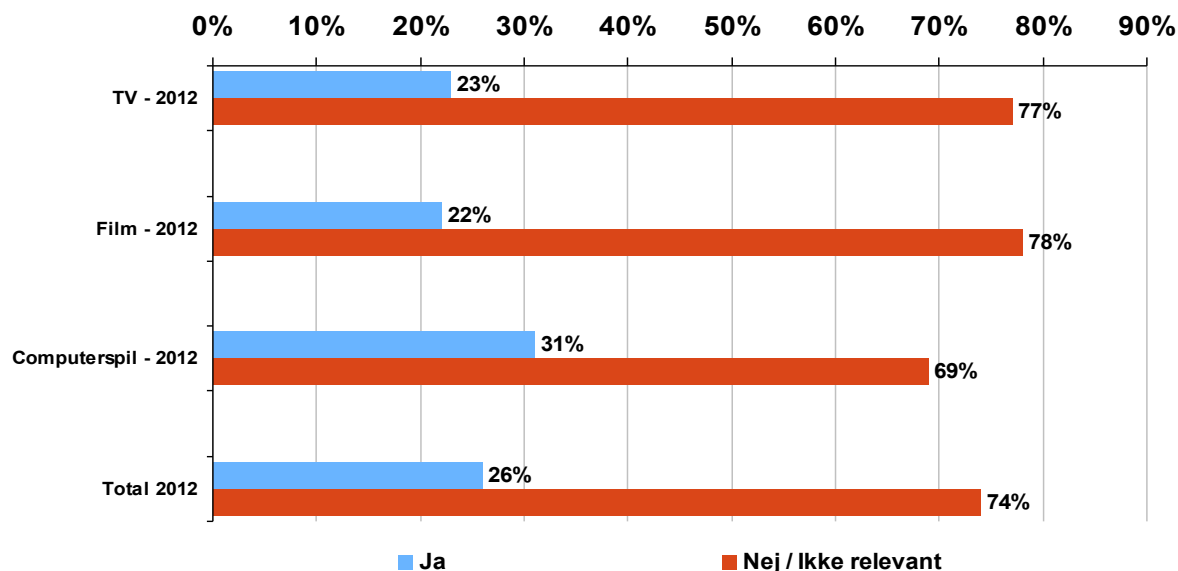
En forholdsvis høj procentsats svarer ja til, at de forventer at indhente ekstern kapital næste år, selvom mange af disse ikke har svaret ja til at de indhentet ekstern kapital dette år. Samme tendens ses i 2010 og skyldes nok ganske enkelt at flere virksomheder har vækstplaner, der ikke realiseres.

8.4 Har I forsøgt at indhente driftskapital ved at optage lån hos pengeinstitutter?



Hvor langt under 20% har indhentet ekstern kapital fra venture kapitalister og lign. er det omkring 30% af virksomhederne, som har forsøgt at indhente driftskapital hos banker og pengeinstitutter.

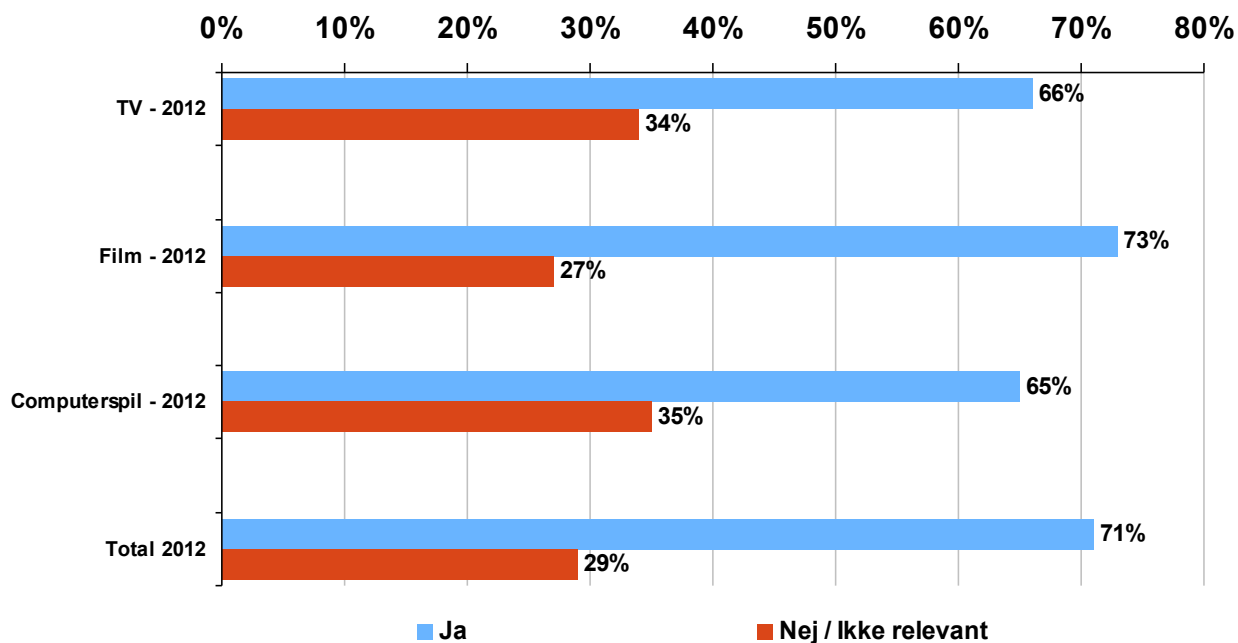
8.5 Har det være vanskeligt at indhente driftskapital fra pengeinstitutter



Det er interessant, at stort set alle de virksomheder, som har forsøgt at indhente driftskapital har mødt vanskeligheder. Dette kan både skyldes den generelt forsigtige finansielle sektor, men er også at virksomhederne har svært ved at stille sikkerhed, forbi branchen generelt er uforudsigelig.

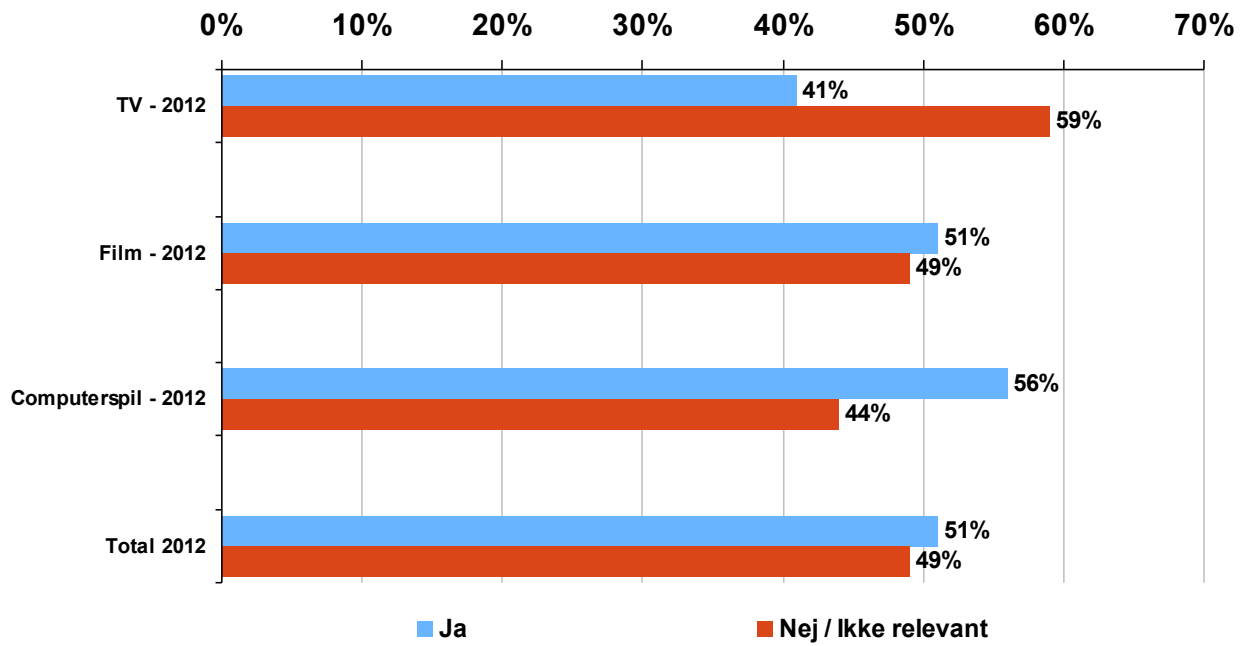
9.0 Internationalisering

Har I sidste år haft internationale aktiviteter (samarbejde, finansiering, salg)?



Både film, tv og computerspilbrancherne er meget internationale, og omkring 70% af virksomhederne har internationale aktiviteter. Det er karakteristisk for de kreative, audiovisuelle brancher, at de i høj grad finansierer og producerer på tværs af landegrænser, og i de seneste år har der også været stort salg af både danske film, tv-formater og computerspil i udlandet.

9.1 Har I sidste år øget virksomhedens internationale aktiviteter i forhold til året før?

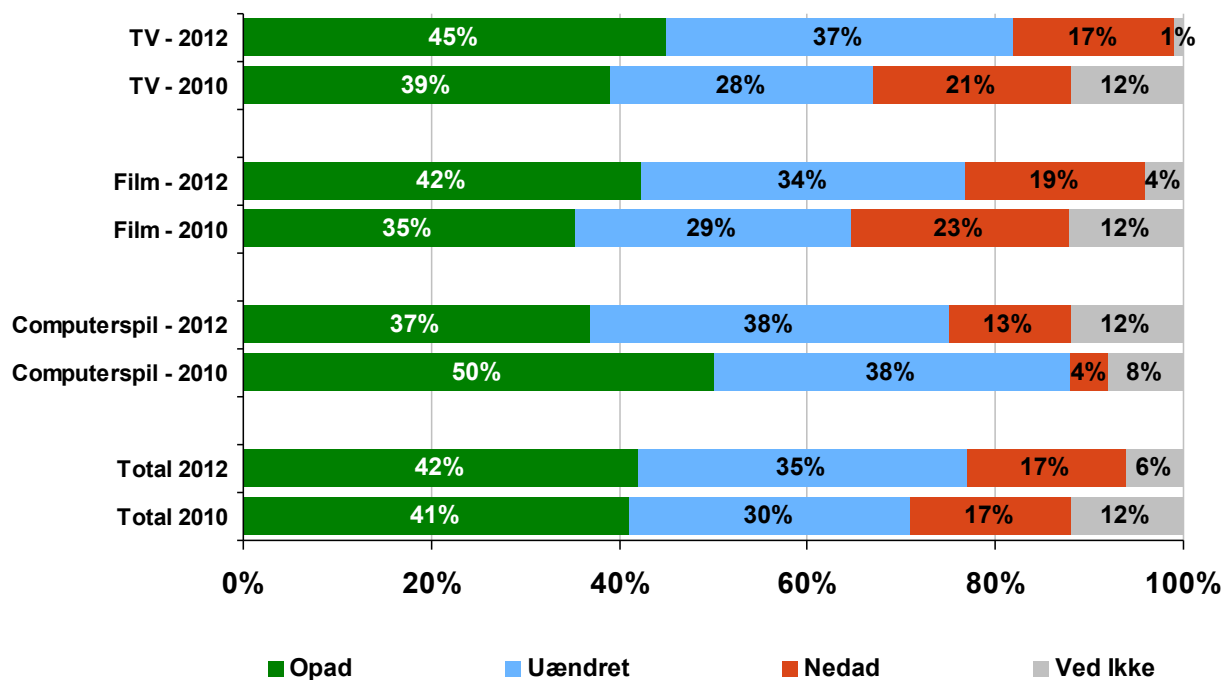


Det er et tegn på branchernes internationale vækstpotentiale, at omkring 50% af virksomhederne har øget deres internationale aktiviteter i det seneste år.

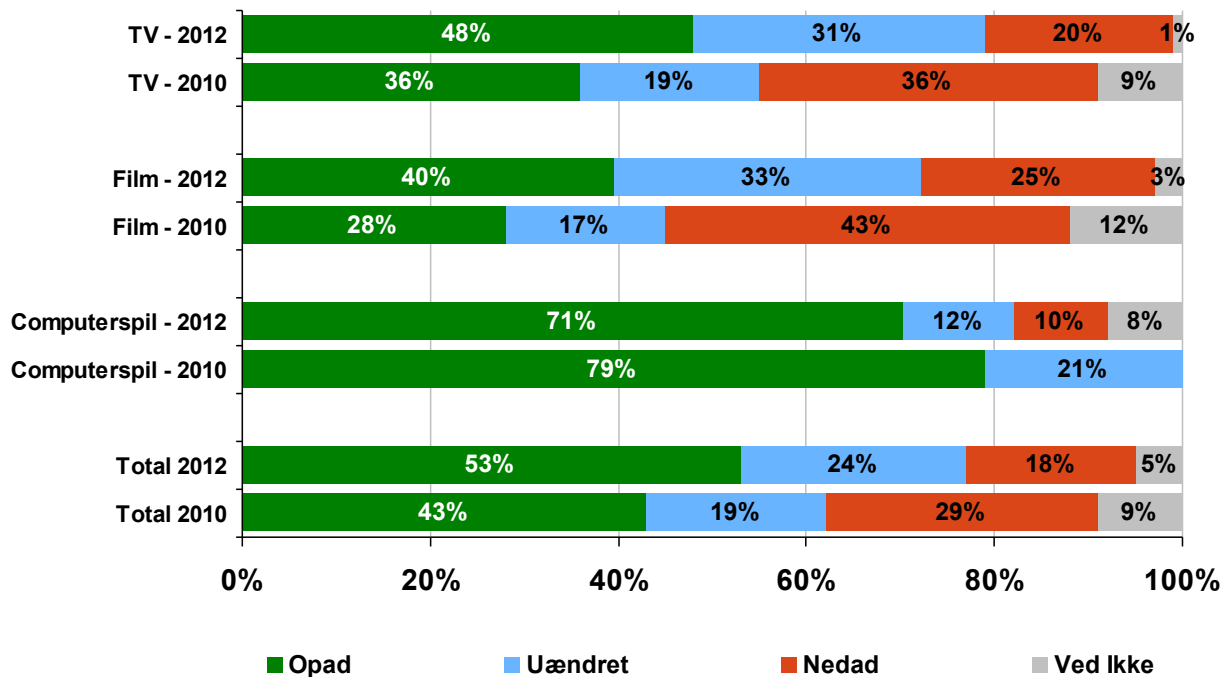
10.0 Brancheforventninger

I dette sidste afsnit beskriver vi producenternes forventninger til både deres delbranchers fremtidsudsigter samt fremtidsudsigten for mediebranchen som helhed.

I hvilken retning tror du mediebranchen som helhed bevæger sig?



10.1 I hvilken retning tror du din delbranche bevæger sig?



Både i forhold til mediebranchen som helhed og i forhold til egne brancher er der stor optimisme at spore.

Samlet set er computerspilbranchen mere optimistisk end film- og tv branchen – både på vegne af deres egen delbranche og mediebranchen som helhed. Dog er de en smule mindre optimistiske end for to år siden. Dengang forventede kun omkring 4% af computerspilbranchen nedgang i mediebranchen som helhed, og ingen forventede nedgang i computerspilbranchen. Tallene i år er henholdsvis 13 og 10%

Billedet ser ganske anderledes ud for både tv- og filmbranchen. Her er man mere optimistisk på både mediebranchens og egne vegne end man var for to år siden. Der er dog stadig 20% af tv-branchen og 25% af filmbranchen, som forventer nedgang i deres respektive brancher.