



DANSKE INDHOLDSPRODUCENTER

FILM, TV OG COMPUTERSPILE I TAL | 2012



3	1. INDLEDNING
4	1.1 SAMMENFATNING
6	2. METODE
7	3. UDVIKLINGEN I ANTAL KERNEVIRKSOMHEDER 2008 – 2012
8	4. BESKÆFTIGELSE
9	5. OMSÆTNING
10	6. EKSPORT
12	7. GENNEMSNITLIG OMSÆTNING PER VIRKSOMHED
13	8. FORDELING PÅ VIRKSOMHEDSSTØRRELSER
16	9. REGIONAL FORDELING
18	10. AFSLUTNING

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. Og det er ligeledes interessant, at indholdsproducenterne samlet set udgør en økonomisk bæredygtig industri. Kigger man på de enkelte brancher, står det dog klart, at der er store branchemæssige forskelle på udviklingen.

Hvor tv, computerspil og reklamefilm kan fremvise vækstrater i omsætningen på hhv. 80, 105 og 59% fra 2009 til 2012, så er filmbranchens omsætning kun vokset med 14% i samme periode. Hertil skal tilføjes, at også tv-dramaproduktionerne af metodiske årsager hører under filmbranchen. Dansk tv-dramatik har været meget succesrig de seneste år og har nok æren for den beskedne omsætningsvækst på 14%, der er i filmbranchen, hvorfor spillefilmsbranchen må antages at være stagnerende.

En samtidig undersøgelse baseret på data fra Det Danske Filminstitut og foretaget af Deloitte i sommeren 2013 viser, at spillefilmproducenternes indtægter er i frit fald – primært på grund af dvd-markedets sammenbrud og de manglende VoD-indtægter.

Det er således et broget billede af de audiovisuelles branchers økonomiske tilstand, som denne rapport fremviser. Hvor tv, reklamefilm og computerspil er store markedsmæssige succeser, så er det vanskeligere for filmbranchen at realisere en omsætningsvækst i et marked i total omvæltning.

Rapporten er udarbejdet ved hjælp af forskellige registre over indholdsproducenterne såsom DFI støttetildelinger, CAB registreringer, TV2 Medialink, Computerspilzonens oversigt over spilproducenter. Her indsamles den samlede population, og økonomiske nøgletal trækkes som særkørsel på cvr-numre fra Danmarks Statistik.

1.1 SAMMENFATNING

Fra 2009 til 2012 hvor erhvervslivet generelt var under voldsomt pres, var der overordnet set vækst i den audiovisuelle sektor. Væksten var særligt markant fra 2009 til 2010 og fortsatte i 2011 – dog i væsentligt mere begrænset omfang. I 2012 er brancherne vendt stærkt tilbage og har vist styrketegn.

Fordelt på brancher ser nøgletallene således ud i 2012:

Nøgletal 2012	Film	Reklamefilm	TV	Computerspil	I alt
Antal virksomheder	104	44	110	145	403
Antal årsværk	432	256	893	728	2309
Omsætning mio. kr.	983,223	536,527	1.262,141	598,263	3.380,154
Heraf eksport mio. kr.	279,261	92,272	232,080	415,210	1.018,823

FILM I 2012 beskæftigede 104 filmproducenter i alt 432 medarbejdere (årsværk) og omsatte for 983 mio. kr, hvilket udgør en pæn stigning på 7% i antallet af medarbejdere og 11% i omsætningen i forhold til 2011. Den helt store vækst er at finde i eksporten. Branchen eksporterede for 279 mio. kr. i 2012, og dette er mere end en fordobling i forhold til året før. Faktisk er væksten fra 2011 til 2012 på hele 146%. Til gengæld har den samlede omsætning kun haft en mindre vækst, så væksten i eksporten vejer blot op for et fald i den indenlandske omsætning. Beskæftigelsen var genstand for en ret massiv nedgang på 21% fra 2010 til 2011, så den lille stigning i 2012 fører ikke branchen tilbage på tidligere tiders beskæftigelsesniveau. Disse svingninger kan være udtryk for filmbranchens projektbaserede natur, men de tyder også på en branche, som netop nu kæmper med faldende indtægter. Det skal her noteres, at de store internationale dramaproduktioner vil være kategoriseret her i filmbranchen, idet de uafhængige producenter, der producerer tv-drama, i denne sammenhæng tilhører kategorien "Film".

REKLAMEFILM 44 reklamefilmproducenter (ekskl. reklamebureauernes egenproduktion) beskæftigede 256 fuldtidsmedarbejdere og omsatte for 536 mio. kr., hvilket er en heftig vækst fra året før på 37% i omsætningen og 47% i beskæftigelsen. En del af denne vækst kan tilskrives en række reklamevirksomheder, der tidligere har registreret 0 i omsætning, men som i år for første gang har registeret en væsentlig omsætning.

TV TV-branchen har de seneste år været ufortrødent på vej frem, hvilket primært skyldes, at de danske tv-kanaler indkøber tv-produktioner i stigende grad. Selv om branchen har 8 virksomheder færre i 2012, beskæftiger de eksisterende 110 virksomheder i 2012 (ekskl. DR og TV2) hele 893 fuldtidsmedarbejdere, 90 flere end året før, hvilket er en stigning på 11 %. Omsætningsmæssigt tiltog branchen med 13%, og den uafhængige danske tv-brancher, som sidste år for første gang nogensinde omsatte for over en mia. kr., er i 2012 helt oppe på 1,26 mia. kr. Eksporten tog et kvantespring på 60% fra 2010 til 2011, og i 2012 har branchen formået at opretholde dette niveau med 232 mio. kr. i eksport.

COMPUTERSPIL Virksomheder etableres som aldrig før i spilbranchen, og de 125 virksomheder i 2011 er blevet til 145 i 2012. De har en arbejdsstyrke på 728 fuldtidsansatte, og en omsætning på 598 mio. kr.

Efter en nedgang i 2011 har 2012 vist sig at være året, hvor flere spirende udviklingsprojekter har båret frugt og gjort små virksomheder til reelle internationale forretningseventyr. Omsætningen er steget med 39% og beskæftigelsen med 18% fra 2011 til 2012.

2. METODE

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 kernevirkksomheder.

Kernevirksomhederne – her defineret som virksomheder, der producerer ophavsrettighedsbeskyttede produkter til skærme (tv, computer, tablets, mobiltelefoner, spillkonsoller 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 kernevirkksomheder, og effekten i øvrige brancher kan estimeres efter den metode, som beskrives i rapporten Danske Indholdsproducenters Samfundsmæssige Effekt.

Rapportens oplysninger om kernevirkksomhederne bygger på Danmarks Statistik, men da Danmarks Statistiks branchekoder er for bredt defineret til at give brugbar information om indholdsproducenterne, identificeres kernevirkksomhederne 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, støttetildelinger fra DFI gennem New Danish Screen, databasen PEGI (den europæiske organisation, der er ansvarlig for aldersmærkningen).

REKLAMEFILMPRODUCENTER: TV 2 Medialink

Idet virksomhederne nødvendigvis må kategoriseres som én af ovenstående typer producenter vil der være eksempler på producenter, hvis tv-omsætning tæller med i film-kategorien eller omvendt. Dette gælder især uafhængigt producerede tv-fiktionsserier, som ofte produceres i filmselskaber.

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-indkomststatistikken.

3. UDVIKLINGEN I ANTAL KERNEVIRKSOMHEDER 2008 – 2012

For antallet af kernevirksomheder kan vi præsentere en oversigt over udviklingen fra 2008 til 2012 (de øvrige tal findes fra 2009 og frem). På tværs af de fire audiovisuelle brancher er antallet af virksomheder steget de seneste år. Iværksætteriet trives altså i en årrække, hvor antallet af nystartede virksomheder ellers er faldet i det øvrige danske erhvervsliv.

Antal kernevirksomheder	2008	2009	2010	2011	2012
Film	86	95	100	114	104
Reklamefilm	30	32	34	34	44
TV	106	110	117	118	110
Computerspil	58	72	103	125	145

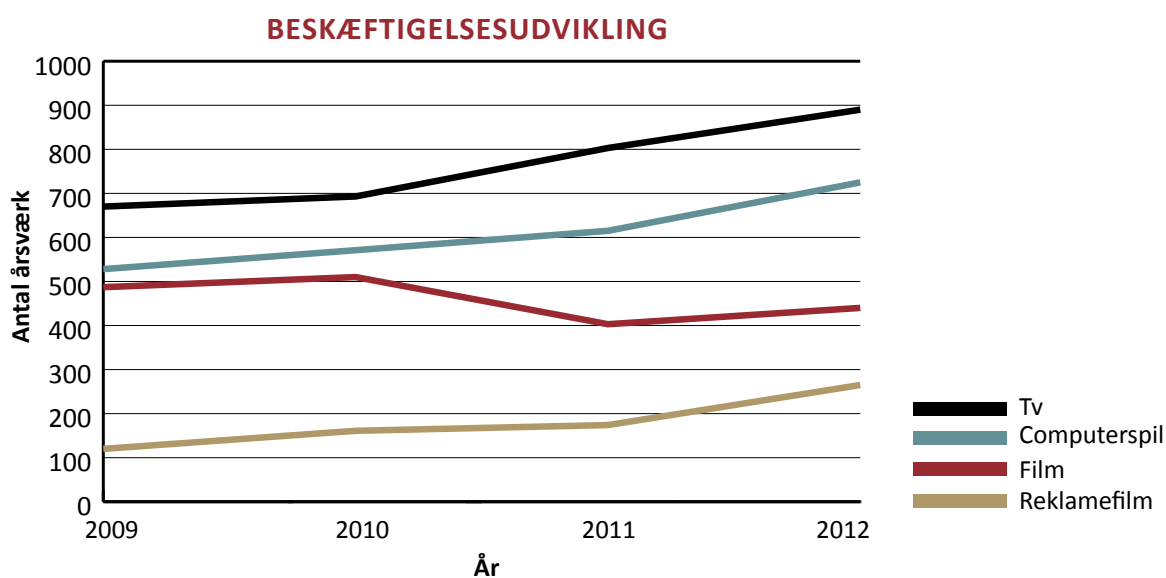
Flere af virksomhederne i disse brancher er små anparts- eller enkeltmandsvirksomheder, og ofte oprettes virksomheder som et projektselskab, der lukkes igen når en aktivitet er afsluttet. Dette forklarer delvist de store udsving årene imellem, men især i spilbranchen er andelen af disse typer virksomheder uden ansatte faldende. I 2011 var 38% af virksomhederne i spilbranchen uden ansatte, men i 2012 er andelen 22%. Når antallet af virksomheder i spilbranchen samtidig er steget 150% siden 2008, må spilbranchen udnævnes til de audiovisuelle branchers gazelle.

4. BESKÆFTIGELSE

Beskæftigelsen i branchernes kernevirksomheder er samlet gået 18 % op fra 2011 til 2012, hvilket er en markant forbedring fra året før, hvor væksten kun var 3% i beskæftigelsen. Filmbranchen har i mange år været i frit fald, når det gjaldt beskæftigelsen, men branchen er kommet sig med en beskæftigelsesvækst på 6% fra 2011 til 12 – dog er den samlede udvikling for filmbranchen stadig negativ over årrækken 2009 – 2012.

I 2009 til 2012 øgedes den samlede beskæftigelse i brancherne med 29%. Til sammenligning er beskæftigelsen i Danmark generelt faldet 1,3% i samme periode.

(Kilde: Arbejdskraftundersøgelsen, Danmarks Statistik 2009-2012)



Nedenfor ses beskæftigelsen omregnet til antal årsværk i de fire brancher i de fire analyserede år samt udviklingen fra 2009 – 2012. Et årsværk vil for flere virksomheders vedkommende dække over en række deltids- og projektansatte.

Årsværk	2009	2010	2011	2012	Udvikling 2009 - 2012
Film	484	513	403	432	-11%
Reklamefilm	118	161	174	256	117%
Computerspil	516	571	615	728	41%
Tv	667	693	803	893	34%
Ialt	1785	1938	1995	2309	29%

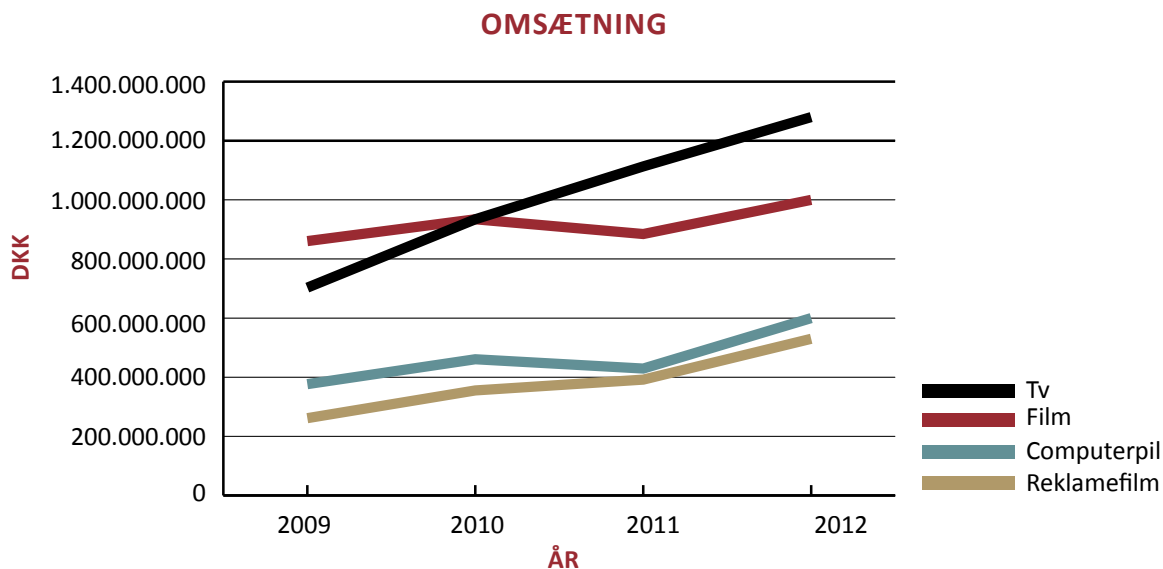
5. OMSÆTNING

Indholdsproducenternes samlede omsætning er uomtvisteligt i vækst. Overordnet set er der en stigning i branchens omsætning på 54% fra 2009 - 2012. Men det aggregerede tal dækker over forskellige grader af vækst i delbrancherne.

I 2011 overgik tv-branchen for første gang filmbranchens omsætning, og denne tendens fortsætter. Tv-branchen følger en solid og stabil vækstkurve, som delvist skyldes øget indkøb fra tv-kanalerne, men også en øget eksportomsætning, som stammer fra salg af både formater og færdigproducerede programmer internationalt. Filmbranchen svinger med ca. 100 mio. kr. omkring de 900 mio. kr. i omsætning i kernevirkomhederne, og spilbranchen fluktuerer med et enkelt fald fra 2010 til 2011, men endnu en stigning i 2012. Som tidligere nævnt vil salg af tv-dramaserier produceret af uafhængige producenter, såsom "Broen" og "Dicte", figurere som en del af filmbranchens eksport.

Reklamebranchens massive vækst skal delvis tilskrives at Danmarks Statistik i tidligere år kun har kunne finde data på 34 virksomheder, der har registreret omsætning, mens samtlige 44 reklamevirksomheder har registreret omsætning i 2012. 2012-tallet er altså sikkert, mens udviklingen fra 2009 er behæftet med en usikkerhed baseret på, at det ikke er muligt at fastslå årsagen til at 10 reklamevirksomheder i 2012 har registreret omsætning for første gang.

Omsætning	2009	2010	2011	2012	Udvikling 2009 - 2012
Film	860.510.000	948.340.000	884.440.000	983.223.000	14%
Reklamefilm	261.504.000	355.298.000	391.886.000	536.527.000	105%
Computerspil	376.607.000	460.788.000	429.309.000	598.263.000	59%
Tv	703.055.000	934.320.000	1.113.176.000	1.262.141.000	80%
Ialt	2.201.676.000	2.698.745.000	2.818.810.000	3.380.154.000	54%

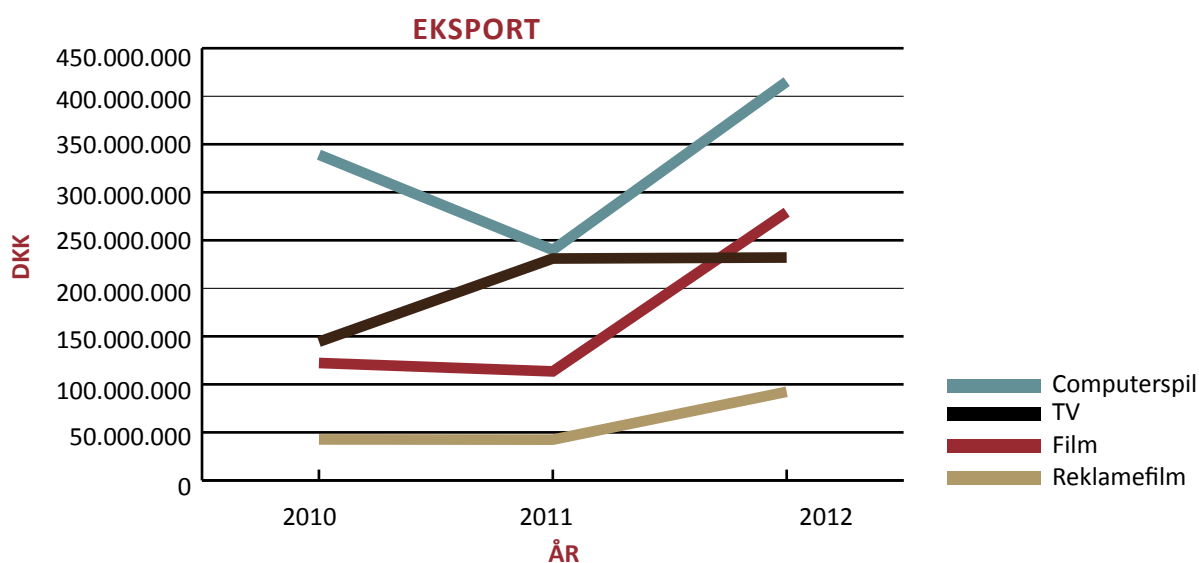


Omsætningstallene viser de private kernevirksoheders momspligtige danske salg samt ikke-momspligtig eksport angivet i momsredegørelsens såkaldte felt "b" og "c", herunder virksomhedernes indtægter fra public service tv-stationer. Momsfri indtægter, herunder film- og fondsstøtte, indgår ikke.

6. EKSPORT

Brancherne hævder over en bred kam, at de øger deres internationale aktiviteter (ifølge Branchebarometer 2012), og dette kommer også til syne i eksporten, som er steget med hele 60% fra 2010. Samtidig kan man se, at brancherne er meget projektbaseret og eksporten derfor er volatil.

Eksport	2010	2011	2012	Udvikling 2009 - 2012
Film	122.269.000	113.500.000	279.261.000	149%
Reklamefilm	42.686.000	42.430.000	92.272.000	116%
Computerspil	339.135.000	239.965.000	415.210.000	22%
Tv	144.381.000	231.018.000	232.080.000	61%
Ialt	638.471.000	626.913.000	1.018.823.000	60%



Det er positivt, at eksporten er i vækst, og især computerspilbranchen fører an med en høj eksport. Samtidig er eksportandelen også i vækst, hvilket er tegn på, at den indenlandske omsætning ikke har fulgt med i samme fart. I eksempelvis filmbranchen er eksporten steget, mens den samlede omsætning holder status quo. Dette tillægges store internationale film, som havde premiere i løbet af 2011 og 2012 såsom "Melancholia" og "A Royal Affair", men også tv-serierne vil omfattes af filmeksporten.

Eksportandel	2010	2011	2012
Film	11,84%	12,83%	28,40%
Reklamefilm	12,01%	10,83%	17,20%
Computerspil	73,60%	55,90%	69,40%
Tv	15,45%	20,75%	18,39%
Ialt	23,66%	22,24%	30,14%

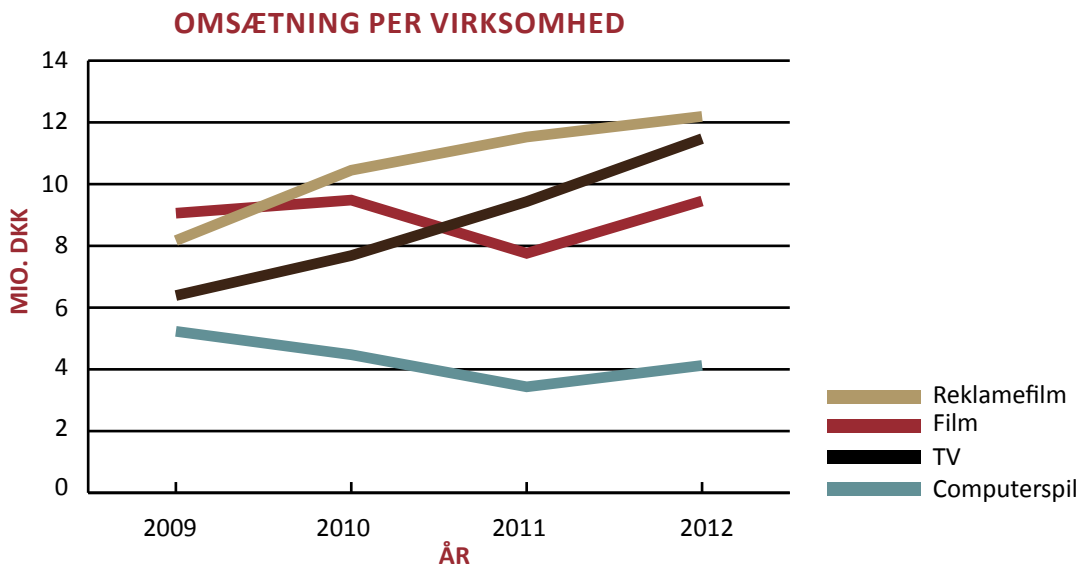
7. GENNEMSNITLIG OMSÆTNING PER VIRKSOMHED

I udvælgelsen af undersøgelsens populationsliste tælles hele virksomheden med og kategoriseres i én af de fire delbrancher.

Den anvendte metode resulterer i en naturlig vækst i antallet af virksomheder, da nye virksomheder, der etableres omfattes af optællingen, mens virksomheder, eksempelvis små anpartsselskaber, der stadig primært opererer indenfor branchen, men, som ikke har aktive projekter i indeværende år også tælles med. Virksomheder, der er gået konkurs eller ikke længere er aktive i branchen, sorteres fra.

Begge de to første typer virksomheder kan have delomsætning fra andre brancher end den, som de er kategoriserede inden for, og således vil branchens samlede antal virksomheder og dermed omsætning være stigende over en årrække. Derfor er det relevant at se på væksten i den gennemsnitlige omsætning per virksomhed for hermed at få en indikation af, om omsætningsvæksten også gælder de enkelte virksomheder eller om den udelukkende er et produkt af, at flere virksomheder kommer til. Nedenfor ses en oversigt over virksomhedernes gennemsnitlige omsætning i de forskellige år.

Gns. omsætning per virksomhed mio. kr.	2009	2010	2011	2012
Film	9,058	9,483	7,758	9,454
Reklamefilm	8,172	10,450	11,526	12,194
Computerspil	5,231	4,474	3,434	4,126
TV	6,391	7,986	9,434	11,474

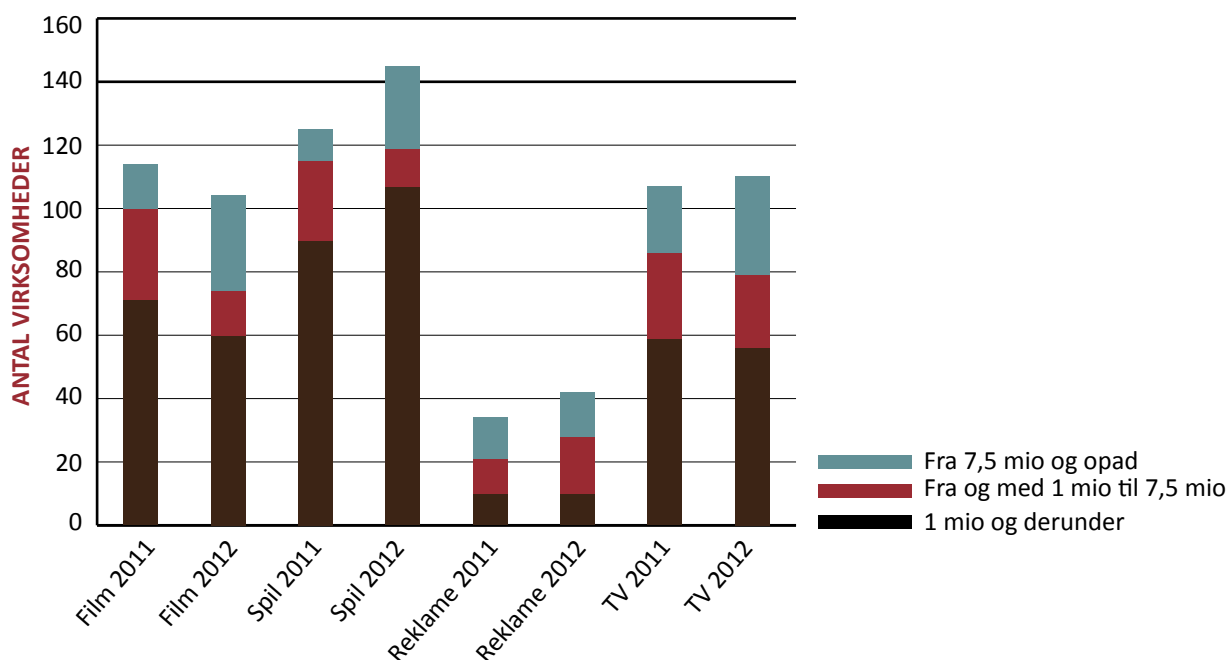


Omsætningen per virksomhed er stigende i alle brancherne undtagen spilbranchen, hvor en stor andel af virksomhederne er registreret uden omsætning og ansatte. 32 af de 145 har ingen ansatte eller omsætning, og dette trækker selvfølgelig ned i den gennemsnitlige omsætning. Dette er dog tegn på en høj grad af start-ups, som muligvis vil vokse de kommende år.

8. FORDELING PÅ VIRKSOMHEDSSTØRRELSER

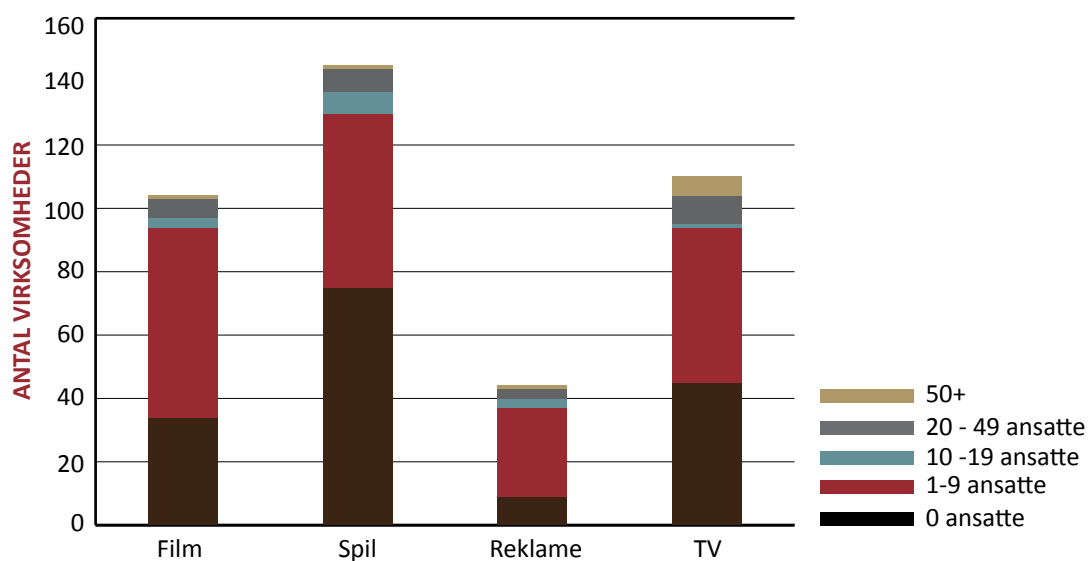
Brancherne er i høj grad domineret af mindre virksomheder. 84 % af omsætningen genereres af de største virksomheder (over 7,5 mio. kr. i årlig omsætning), mens der i antal er flest af de mindste virksomheder (med under 1 million kr. i årlig omsætning). Men denne branchestruktur er i udvikling, og i alle brancherne er andelen af virksomheder, der har over 7,5 mio. kr. i omsætning stigende.

Virksomhedsstørrelser efter omsætning	Film 2011	Film 2012	Spil 2011	Spil 2012	Reklame 2011	Reklame 2012	TV 2011	TV 2012
1 mio og derunder	71	60	90	107	10	10	59	56
Fra og med 1 mio til 7,5 mio	29	14	25	12	11	18	27	23
Fra 7,5 mio og opad	14	30	10	26	13	14	21	31



Årsværk er en samlet betegnelse for både fastansatte og projektansatte omregnet til antal fuldtidsbeskæftigelser på ét år. 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.

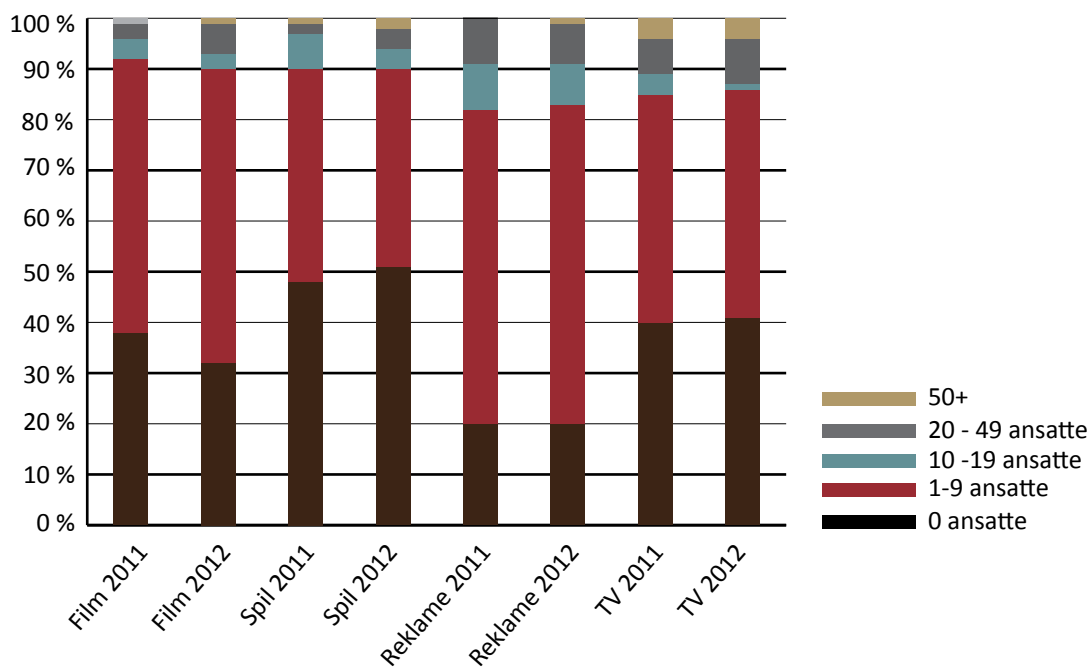
Især spilbranchen har en høj andel af virksomheder uden ansatte - små udviklingsselskaber uden faste medarbejdere. Men i forhold til i 2011 er der faktisk sket mere end en fordobling i store virksomheder med 20 – 49 ansatte. I 2012 er der 7 af slagsen mod kun 3 i 2011. TV-branchen beskæftiger flest, og her er da også hele 15 store virksomheder med over 20 årsværk.



Virksomhedsstørrelser efter antal ansatte	Film	Computerspil	Reklamefilm	TV
0 ansatte	34	75	9	45
1 - 9 ansatte	60	55	28	49
10 - 19 ansatte	3	7	3	1
20 - 49 ansatte	6	7	3	9
50 +	1	1	1	6

Generelt kan man konkludere, at erhvervsstrukturen langsomt går mod større virksomheder med mere omsætning og flere ansatte i tv, computerspil og reklamebranchen. Nedenfor ses ovenstående fordeling sammenlignet med 2011.

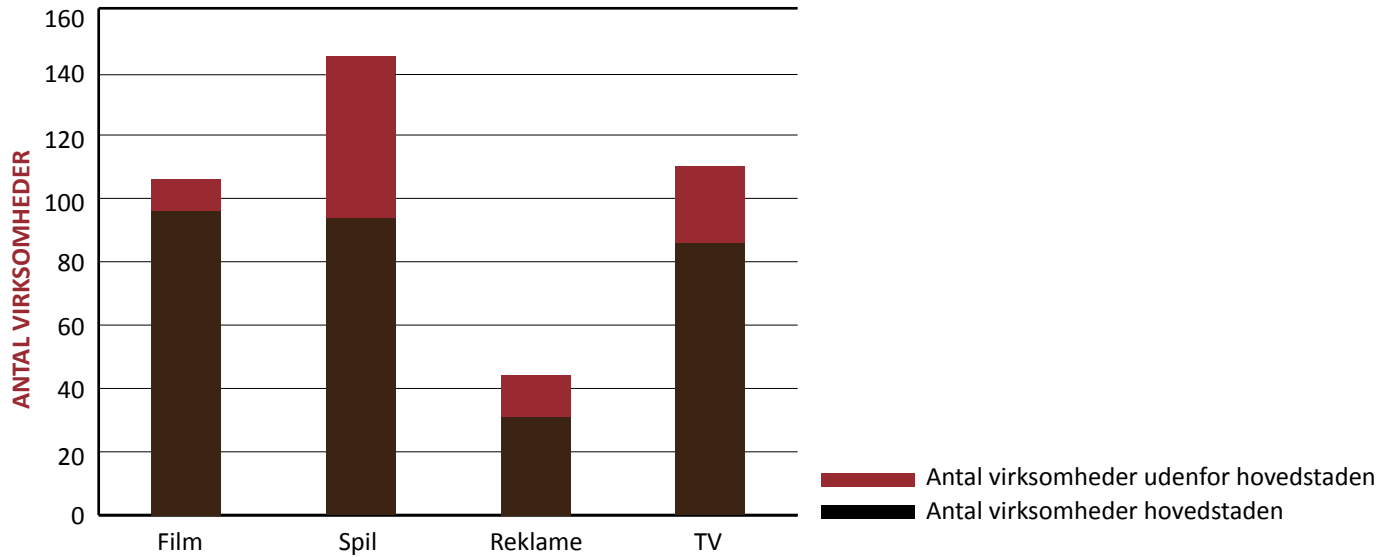
Virksomhedsstørrelser efter antal ansatte	Film 2011	Film 2012	Spil 2011	Spil 2012	Reklame 2011	Reklame 2012	TV 2011	TV 2012
0 ansatte	40	34	60	75	7	9	43	45
1 - 9 ansatte	57	60	53	55	21	28	48	49
10 - 19 ansatte	5	3	8	7	3	3	4	1
20 - 49 ansatte	3	6	3	7	3	3	7	9
50 +	1	1	1	1	0	1	5	6



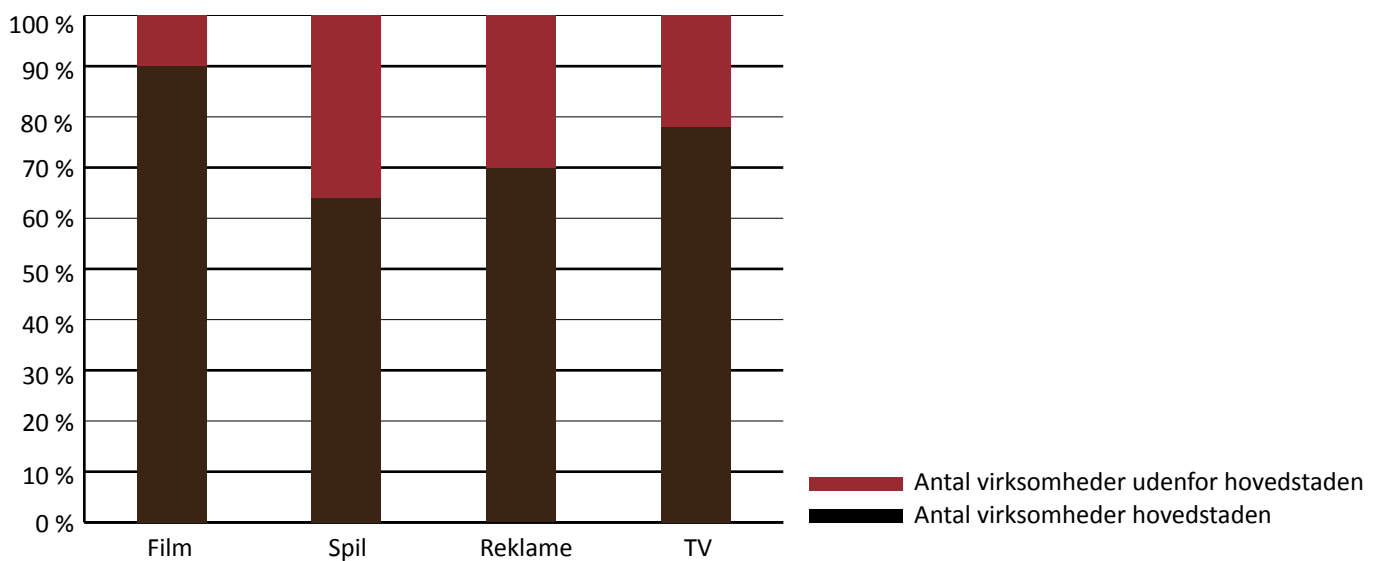
9.REGIONAL FORDELING

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 flertallet af virksomhederne også i 2012 således placeret i hovedstadsregionen. Der er ingen udvikling fra 2011 i fordelingen.

REGIONAL FORDELING



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



10. AFSLUTNING

Som afsluttende bemærkning kan man konkludere, at de audiovisuelle brancher stadig – på grund af den teknologiske udvikling – er i forandring. Distributionen til publikum er i stigende grad digital og on-demand, og dette påvirker brancherne på forskellig vis. Hvor tv- og reklameproducenterne fortsat leverer indhold til flow kanaler, men også i nogen grad har mulighed for at sælge indhold på digitale platforme, er film-producenterne meget pressede af de faldende dvd-indtægter. På spillefilmsmarkedet har de digitale indtægter ikke opvejet for dette indtægtstab. Computerspilbranchen har altid være digital, men bevæger sig mod online-platforme. WHer er branchen endnu ikke modnet og vækstpotentialet er stort.