

DANSKE INDHOLDSPRODUCENTER

MARTS 2021

Danske Indholdsproducenter er udarbejdet af Producentforeningen i samarbejde med konsulentfirmaet HBS Economics, der specialiserer sig i samfundsøkonomiske analyser. Udgivelsen er blevet til med sparring fra Vision Denmark og konsulenter fra Slots- og Kulturstyrelsen og Kulturministeriet. Data er leveret af Danmarks Statistik og HBS Economics.

Producentforeningen

Danish Producers' Association
Bernhard Bangs Alle 25
2000 Frederiksberg

Mail: info@pro-f.dk

Telefon: +45 33 86 28 80

Danske Indholdsproducenter

Årets udgave af Danske Indholdsproducenter fortæller om en branche i stærk økonomisk form og med et stort vækstpotentiale.

I alt 653 selskaber indenfor film, tv, reklamefilm, digitale spil og interaktive produktioner omsatte i 2019 for 6 mia. kr., eksporterede for knap 2 mia. kr. og beskæftigede 4.305 årsværk.

Vækstpotentialet viser sig gennem en stigning i antallet af virksomheder på 10% og en vækst i beskæftigelsen i branchen på 9%. Eksporten steg hele 34%, hvilket er en markant fremgang sammenlignet med tidligere år; en vækst der primært drives af en stærk dansk spilbranche.

Det er således med god grund, at branchen blev udpeget som en af Danmarks fremtidige styrkepositioner i erhvervslivet.

De fem delbrancher film, tv, reklame, spil og interaktiv varierer i omfang og udvikling på nøgletal. På brancheniveau ses en stærk vækst i antal virksomheder i filmbranchen på 12%, mens antallet af virksomheder i de øvrige delbrancher er stort set stabilt fra 2018 til 2019.

Fremgangen i beskæftigelsen på hele 9% skete primært i film- og tv-branchen, hvor især film oplevede et kraftigt opsving i 2019. Men også hos spilproducenterne steg beskæftigelsen i 2019.

En omsætningsfremgang på hele 13% betød, at tv-producenterne i 2019 tegnede sig for den største andel af branchens omsætning. Tv-producenterne omsatte for 1,8 mia. kr. svarende til 30% af den samlede omsætning. Filmproducenterne fulgte lige efter med 28%, mens spilproducenterne stod for 23%.

Størst fremgang ses hos spilproducenterne med en samlet omsætning på 1,3 mia. kr. – en stigning på 15% fra 2018 til 2019. Væksten er i høj grad båret af eksporten, der stiger med 76% i perioden. Med 924 mio. kr. i eksport leverer spilbranchen knap halvdelen af den samlede eksport for de fem brancher.

De følgende sider uddyber branchens nøgletal, og samlet set er der tale om meget positiv udvikling, der drives af en stærk satsning på talent og udvikling af originalt indhold. Det har øget efterspørgslen i Danmark, og samtidig fået de internationale selskaber inden for især streaming og spil til at satse på den danske branche.

Netop original dansk indholdsproduktion – hvad enten det har form som film, tv, spil, reklame eller interaktive fortællinger – har alle muligheder for at bidrage til fremtidens vækst i Danmark – også i form af stærk øget eksport. Det kræver blot, at politikerne i endnu højere grad får øjnene op for branchens potentiale og sikrer gode rammevilkår.

At branchen med sin indholdsproduktion samtidig medvirker til at sikre de nationale fortællinger og dansk kultur er blot en yderligere styrke.

Jørgen Ramskov
Producentforeningen

5 Introduktion

6 Brancheoverblik

7 Udvikling i perioden 2016-2019

8 Nøgletal fordelt på delbrancher 2019

10 Branchens geografiske fordeling og ejerskabsforhold

11 Branchens geografiske fordeling

14 Ejerskabsforhold

Analysér af delbrancher

15 Film

18 TV

21 Reklame

24 Spil

27 Interaktiv

30 Metode og datagrundlag

31 Branchens virksomheder

31 Afgrænsning

32 Kategorisering

33 Øvrige bemærkninger

33 Datagrundlag

Danske Indholdsproducenter

I mere end 10 år har Producentforeningen samlet data på tværs af producenter af film, tv, reklame og computerspil i den årlige rapport om Danske Indholdsproducenter. Publikationen har i alle år givet væsentlig indsigt i brancherne og deres udvikling og har udgjort et solidt grundlag for at kunne navigere i den danske indholdsproduktion.

Formålet med Danske Indholdsproducenter er fortsat at give et økonomisk overblik over branchernes omfang og industriens erhvervsmæssige udvikling. Viden om de danske indholdsproducenter er væsentlig for at kunne iværksætte de rette politiske og branchemæssige tiltag, der styrker erhvervet og gearer virksomhederne til succes. Et samlet blik på de indholdsproducerende brancher er en forudsætning for at kunne arbejde målrettet og langsigtet på at sikre de bedste vilkår i et særdeles fragmenteret mediebillende med omskiftelige forbrugermønstre og en konstant strøm af nye aktører. Særligt har året 2020 vist, hvor vigtig dansk kultur og indhold er for brugerne. Dansk indhold spejler vores historie, identitet og værdier, og det binder os sammen som nation og viser, hvem borgerne i Danmark er. Under corona-krisen var det danskproducerede indhold med til at give os fællesskab og sammenhold – selvom vi har været hver for sig.

Danske Indholdsproducenter samler data for perioden 2016–2019 på tværs af de fire brancher

– film, tv, reklame og spil – men tilføjer også kategorien interaktiv, der ikke tidligere har været inkluderet i udgivelserne fra Producentforeningen¹. Der trækkes økonomiske nøgletal fra populationens CVR-numre i en særkørsel fra Danmarks Statistik². Der måles på antal virksomheder, omsætning, eksport, beskæftigelse og geografisk fordeling, og årets rapport indeholder dertil oplysninger om ejerskabsforhold og -strukturer.

Årets udgave af Danske Indholdsproducenter er der foretaget en stramning af populationen, hvilket bevirker, at nærværende rapport i hovedtræk alene omfatter kerneselskaber i branchen³. Da det konkrete datagrundlag er blevet justeret, kan statistikken ikke opfattes som en opdatering af sidste års data. Det er således ikke muligt at sammenligne tallene i Danske Indholdsproducenter med tidligere udgivelser af samme rapport.

Årets udgivelse af Danske Indholdsproducenter har desværre været usædvanligt længe undervejs. På grund af corona-relaterede udsættelser har det først været muligt at få de endelige data fra Danmarks Statistik kort før årsskiftet, og det er naturligvis ærgerligt, at data fra 2019 først kan offentliggøres i denne udgivelse i 2021. Det forventes, at branchens data for 2020 kan offentliggøres ultimo 2021.

BRANCHEOVERBLIK NØGLETAL OG DELBRANCHER

Udvikling i perioden 2016-2019

I 2019 er branchen repræsenteret af 855 virksomheder fordelt på 653 selskaber, der beskæftiger 4.305 årsværk og omsætter for 6 mia. kr., hvoraf knap 2 mia. kr. tilskrives eksport.

Antallet af virksomheder er steget med 80 i perioden 2018 til 2019⁴, hvilket svarer til en stigning på 10%. Tilsvarende er antallet af årsværk i branchen steget med 9%.

Omsætningen er steget med 2% i perioden 2018 til 2019. Til sammenligning steg omsætningen med 12% fra 2017 til 2018 efter at have ligget helt stabilt fra 2016 til 2017.

Eksporten stiger med 34% i forhold til sidste år, hvilket er en markant fremgang sammenlignet tidligere år.

Antallet af virksomheder i populationen er baseret på CVR-numre, hvilket ikke nødvendigvis afspejler det reelle antal selskaber i branchen, da et selskab eller koncern kan operere med flere CVR-numre. For data i 2019 er der derfor tilføjet et nyt nøgletal – antal selskaber – som er beregnet via en kortlægning af ejerskabsrelationer mellem virksomhederne i populationen. Der differentieres således i rapporten mellem virksomheder (ét CVR-nummer) og selskaber (ét eller flere CVR-numre med samme ejer), hvilket giver et mere nuanceret billede af branchens konstellation og de enkelte selskabers opbygning⁵.

Bemærk at der i årets udgivelse er foretaget en stramning af populationen, hvilket bevirker, at data ikke kan sammenlignes med tidligere års udgivelser af Danske Indholdsproducenter⁶.

	2016	2017	2018	2019
Antal virksomheder	625	708	785	855
Antal årsværk	3.527	3.849	3.961	4.305
Omsætning i mio. kr.	5.310	5.319	5.947	6.049
Eksport i mio. kr.	1.265	1.467	1.488	1.997
Antal selskaber	—	—	—	653

Tallene i tabellen angiver data fra 2016-2019.

Nøgletal fordelt på delbrancher 2019

I 2019 var brancherne repræsenteret af 855 virksomheder fordelt på fem kategorier – film, tv, reklame, spil og interaktiv. Med 275 virksomheder er filmkategorien størst set på antal CVR-numre, efterfulgt af reklame og spil med hhv. 231 og 142 virksomheder. Også i forhold til antal selskaber⁷ er film, reklame og spil de tre største kategorier.

De fem kategorier leverede en samlet omsætning på 6 mia. kr. i 2019. Hovedparten af omsætningen tilskrives tre delbrancher, hvor tv står for 30%, film

for 28% og spil for 23%. Reklamebranchen og interaktiv tegner sig for hhv. 11% og 10% af den samlede omsætning.

Beskæftigelsen på tværs af brancher er 4.305 årsværk. Her tegner tv-branchen sig for 31%, efterfulgt af film og spil med hhv. 22% og 20%.

Knap halvdelen af den samlede eksport på 2 mia. kr. leveres af spilbranchen, efterfulgt af filmproducenterne og interaktiv med hhv. 29% og 14%.

	Film	TV	Reklame	Spil	Interaktiv
Antal virksomheder	275	120	231	142	87
Antal årsværk	929	1.355	516	847	659
Omsætning i mio. kr.	1.691	1.797	662	1.319	580
Eksport i mio. kr.	581	135	84	924	273
Antal selskaber	189	90	184	132	80

Tallene i tabellen angiver data fra 2019.

Nøgletal fordelt på delbrancher 2019

Filmproducenternes aktiviteter fordeler sig på 275 virksomheder, 929 årsværk, 1,7 mia. kr. i omsætning og godt en halv milliard kr. i eksport. De 275 virksomheder er fordelt på 189 selskaber, hvilket svarer til, at hvert enkelt selskab i gennemsnit beskæftiger 4,9 årsværk og omsætter for 9 mio. kr. med en eksport på 3 mio. kr. i 2019.

Tv-producenterne repræsenterer den kategori med størst omsætning med 1,8 mia. kr. Tv-branchens selskaber beskæftiger i gennemsnit 15 årsværk og omsætter for 20 mio. kr. med en eksport på 1,5 mio. kr. i 2019. Sammenlignet med de øvrige brancher, ligger tv meget lavt på eksporten, der kun udgør 8% af omsætningen.

Reklameproducenternes omsætning beløber sig til 662 mio. kr. i 2019. Branchens 231 virksomheder er fordelt på 184 selskaber, der i gennemsnit beskæftiger 2,8 årsværk, hvilket afspejler, at branchen i høj grad består af enkeltmandsvirksomheder. Der omsættes og eksporteres for hhv. 3,6 mio. kr. og 0,46 mio. kr. i gennemsnit pr. selskab i 2019.

Spilproducenterne tegner sig for en samlet omsætning på 1,3 mia. kr. i 2019. Spilkategoriens aktiviteter foregår i 142 virksomheder fordelt på 132 selskaber, der i gennemsnit beskæftiger 6,4 årsværk. Omsætningen ligger i gennemsnit på 10 mio. kr. og eksporten er helt oppe på 7 mio. kr., hvilket gør spilbranchen til den klart mest indbringende på eksportområdet. Bemærk at eksporten udgør 70% af omsætningen, hvilket ligger markant over de øvrige brancher.

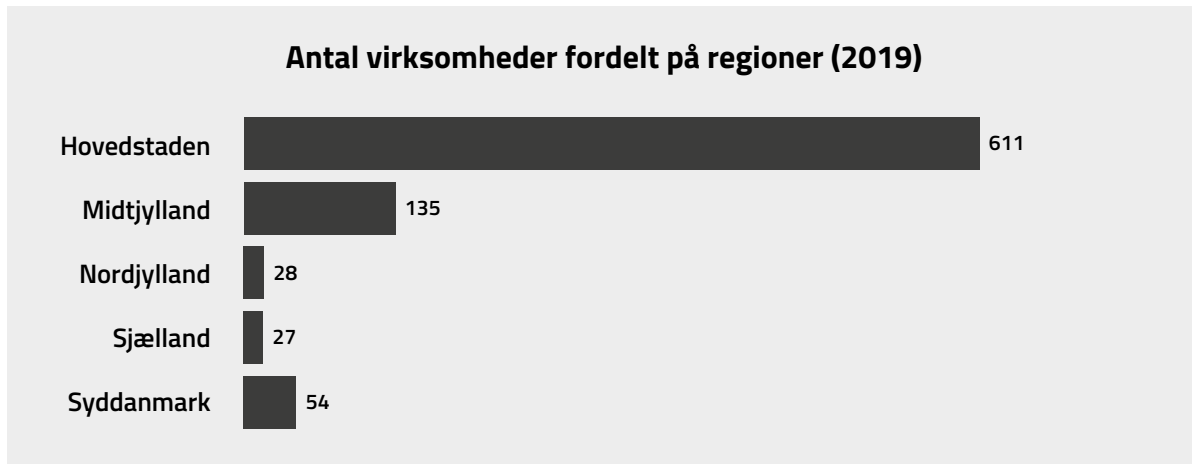
Interaktivkategorien omsætter for 580 mio. kr. i 2019. Branchen er repræsenteret af 87 virksomheder fordelt på 80 selskaber, der i gennemsnit beskæftiger 8,2 årsværk med en omsætning på 7,25 mio. kr. og en eksport på 3,4 mio. kr. Bemærk at knap halvdelen af omsætningen i kategorien udgøres af eksport.

Udviklingen i de økonomiske nøgletal i perioden 2016-2019 for de enkelte delbrancher fremgår af side 15-29.

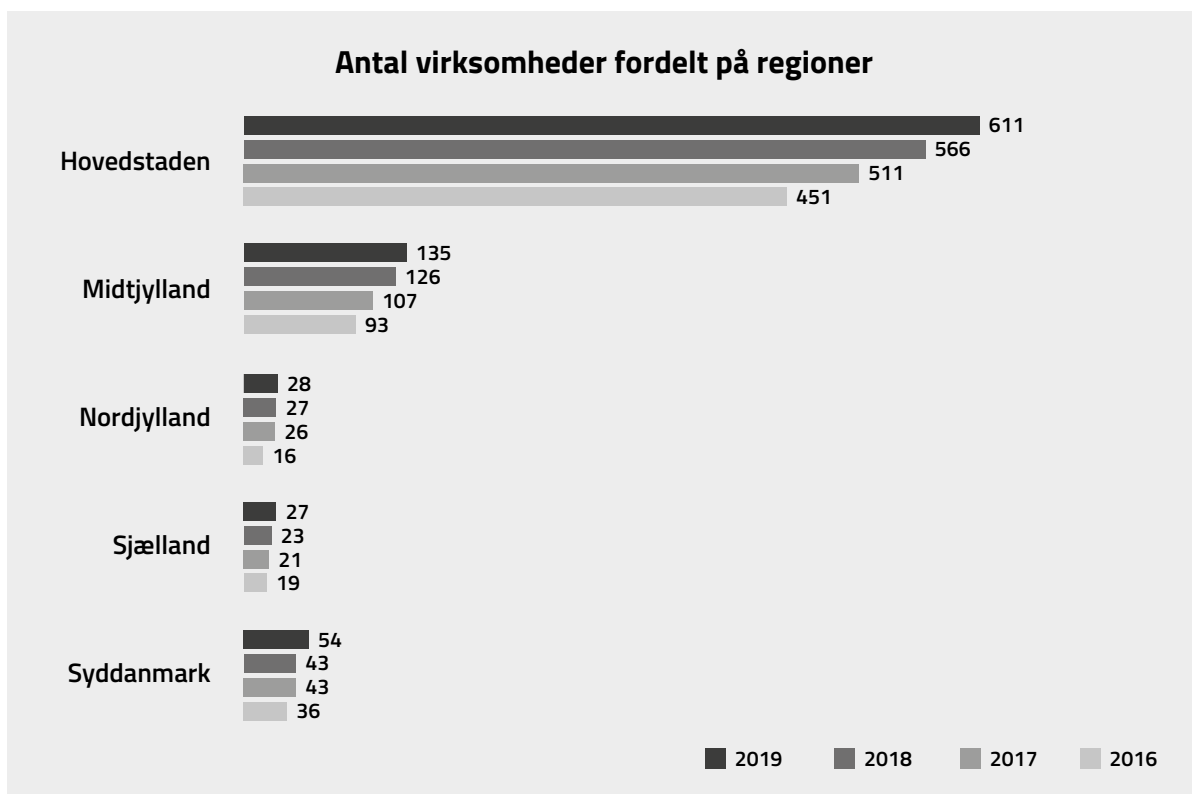
BRANCHENS GEOGRAFISKE FORDELING OG EJERSKABSFORHOLD

BRANCHENS GEOGRAFISKE FORDELING

Nøgletal for brancherne fordelt på regioner – fordelingen af antal virksomheder



I 2019 er hele 71% af virksomhederne fysisk placeret i region Hovedstaden, mens 16% ligger i region Midtjylland og 6% i region Syddanmark.



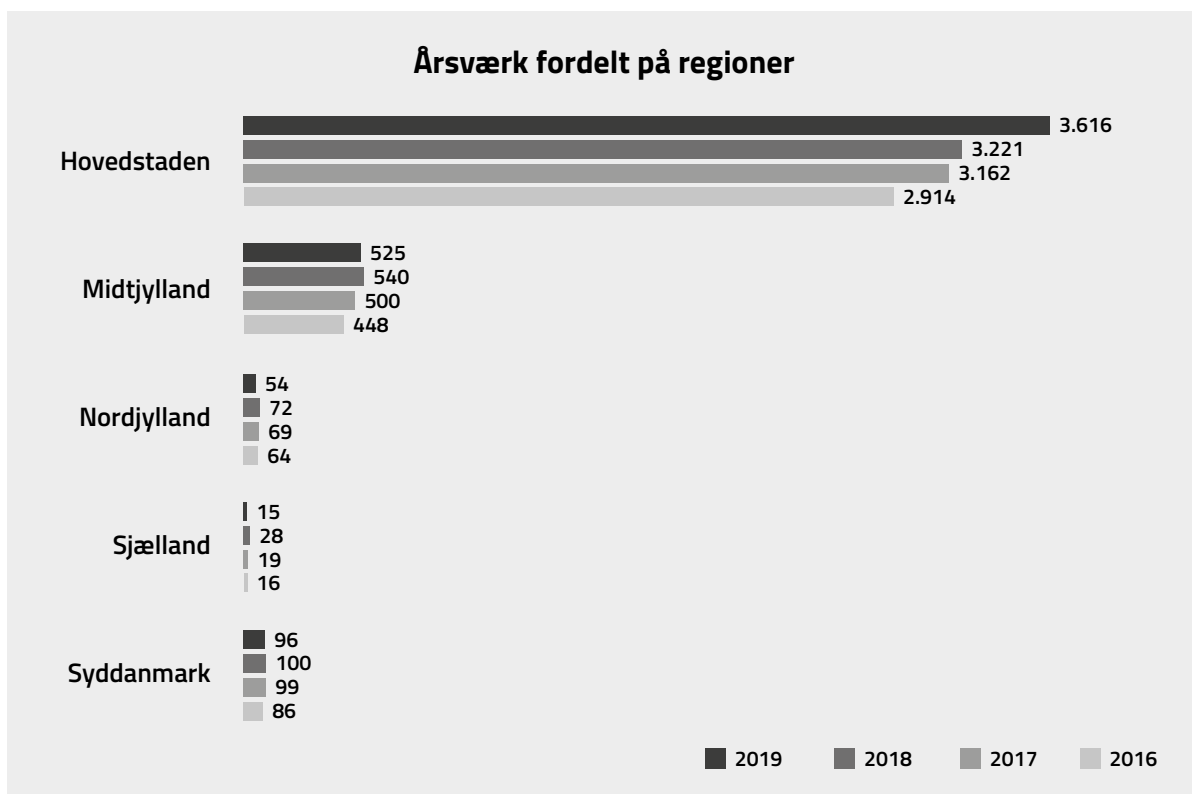
Antallet af virksomheder i region Hovedstaden er vokset stabilt år for år og steget med 33% siden 2016, mens stigningen er 45% i region Midtjylland og 50% i region Syddanmark i perioden 2016-2019.

BRANCHENS GEOGRAFISKE FORDELING

Nøgletal for brancherne fordelt på regioner – fordelingen af antal årsværk



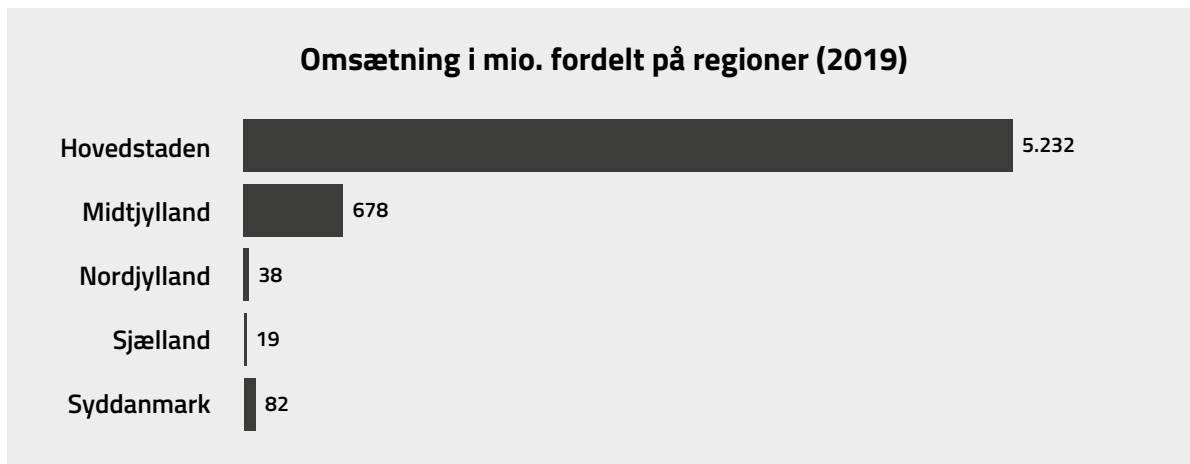
Med godt 3.600 årsværk i region Hovedstaden er 84% af branchen beskæftiget her i 2019. 12% af årsværkene ligger i region Midtjylland, mens de resterende fordeler sig i de øvrige regioner.



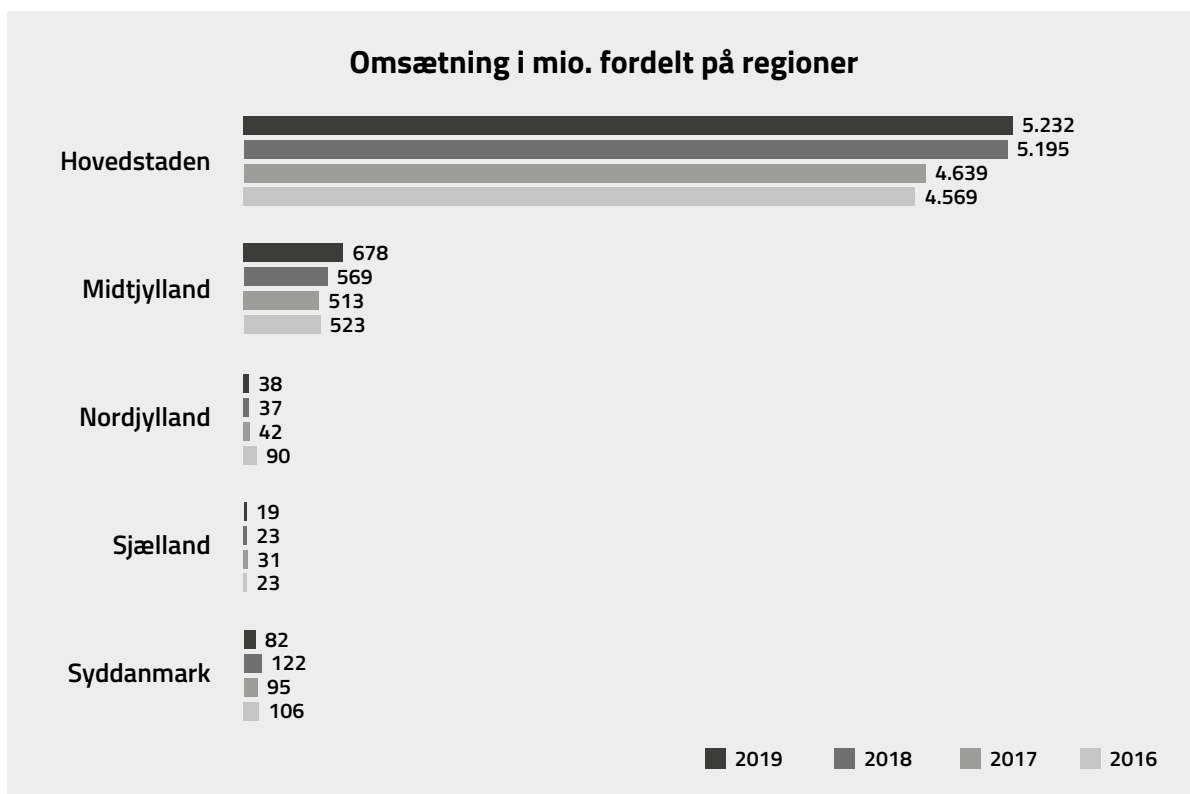
Det er region Hovedstaden, der driver væksten i beskæftigelsen, mens alle andre regioner ser tilbagegang i antal årsværk fra 2018 til 2019.

BRANCHENS GEOGRAFISKE FORDELING

Nøgletal for brancherne fordelt på regioner – fordelingen af omsætningen

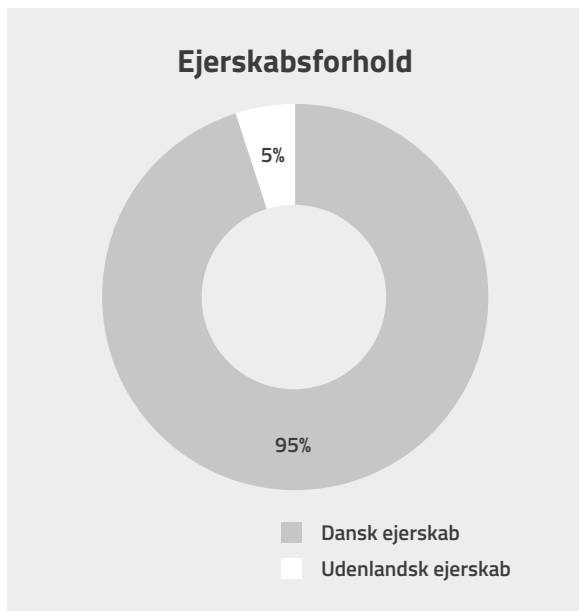


Med godt 5,2 mia. kr. er 86% af branchens omsætning centreret omkring region Hovedstaden. 11% af branchens omsætning ligger i region Midtjylland, mens den resterende fordeler sig i de øvrige regioner.



Det er region Hovedstaden og Midtjylland, der driver væksten i omsætningen, mens de andre regioner ser tilbagegang i omsætningen fra 2018 til 2019.

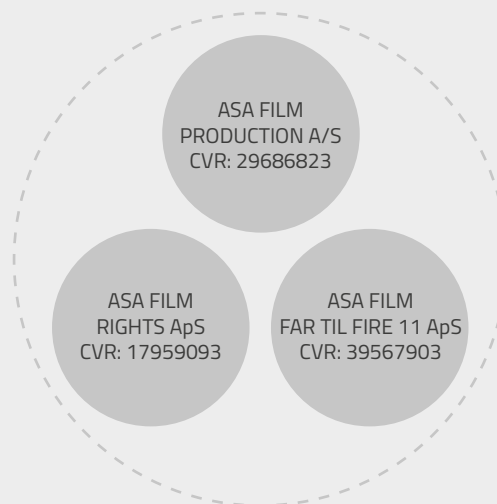
Overblik over andelen af virksomheder med udenlandsk ejerskab samt ejerskabsstrukturer på tværs af virksomheder i populationen



Hele 95% af virksomhederne i populationen er danskejede, mens de resterende 5% har udenlandsk ejerskab. Hvis minimum 25% af en virksomheds ejerkreds residerer i udlandet, kategoriseres en virksomhed som udenlandsk ejet⁸.

855 → 653
Virksomheder Selskaber

Eksempel på selskabskonstruktion bestående af tre CVR-numre, der deler moderselskab

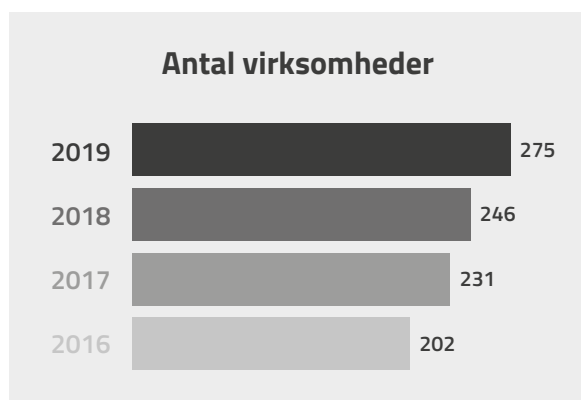


I 2019 optræder 855 aktive virksomheder i populationen af Danske Indholdsproducenter. På baggrund af en kortlægning af ejerskabsstrukturerne bag de tilhørende CVR-numre er disse blevet grupperet ud fra information om ejerskabsrelationer – en gruppering, der afspejler et mere retvisende antal selskaber i branchen. Ifølge analysen findes der 653 selskaber, når der tages højde for ejerskabsrelationer. Det vil sige, at der i branchen i gennemsnit indgår 1,3 CVR-numre i en selskabskonstruktion. På tværs af delbrancherne er der ganske markant forskel på omfanget af virksomheder i selskaberne – filmbranchen ligger højest med 1,5 CVR-numre pr. selskab, mens der i kategorierne spil og interaktiv i gennemsnit kun indgår 1,1 CVR-numre i en selskabskonstruktion⁹.

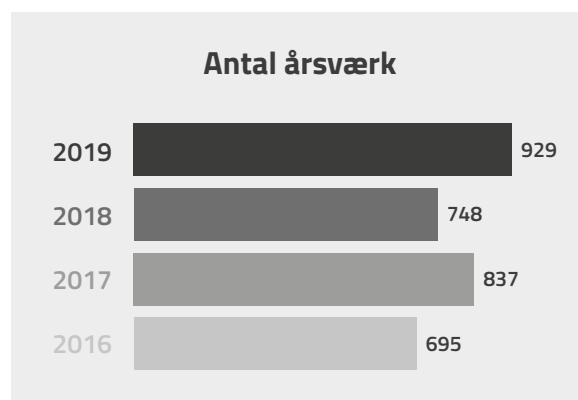
FILM

Inkluderer producenter af spillefilm, kortfilm, dokumentar, undervisningsfilm, seriefiktion, animation etc.

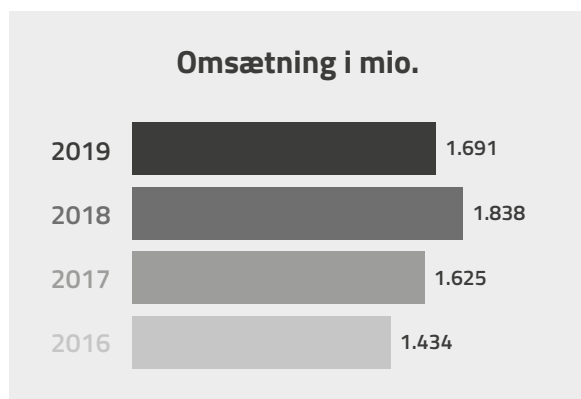
Filmproducenternes aktiviteter fordeler sig på 275 virksomheder fordelt på 189 selskaber, 929 årsværk, 1,7 mia. kr. i omsætning og godt en halv milliard i eksport i 2019. Det svarer til, at hvert enkelt selskab i gennemsnit har 4,9 årsværk og omsætter for 9 mio. kr. med en eksport på 3 mio. kr.



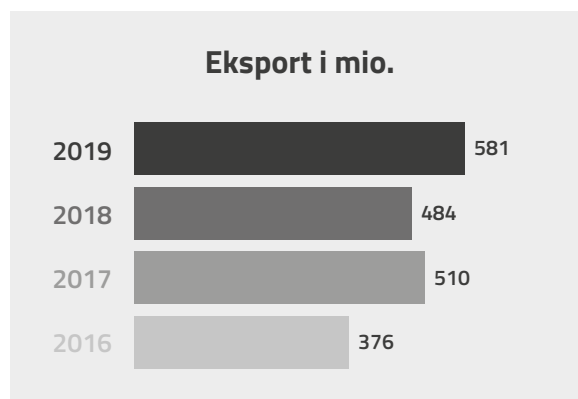
Filmbranchen er i 2019 repræsenteret med 275 virksomheder, hvilket er en stigning på 12% i forhold til året før.



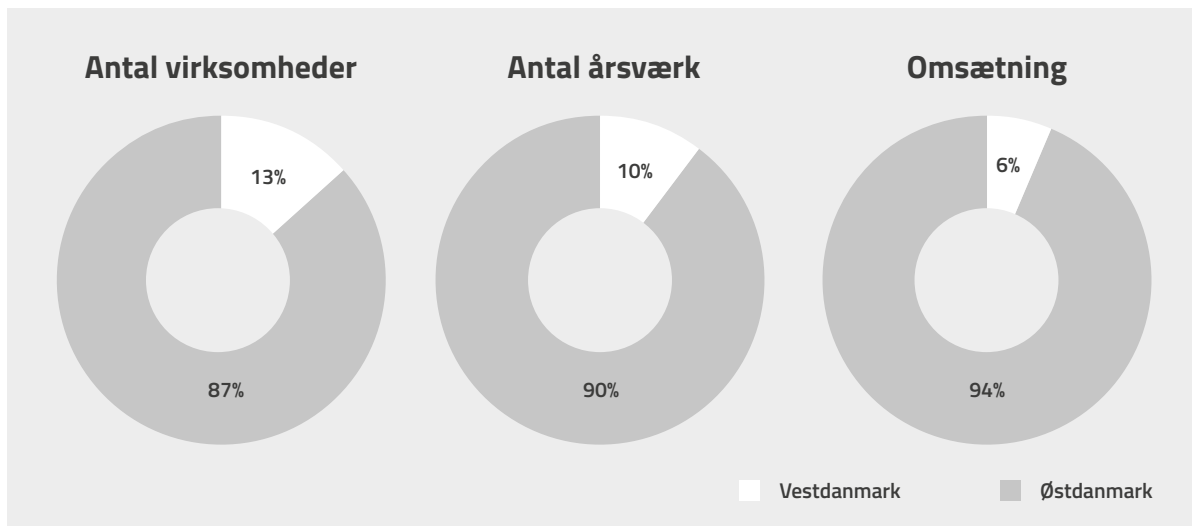
Efter antallet af årsværk faldt i 2018, er der i 2019 929 årsværk i filmkategorien, hvilket er en stigning på 11% i forhold til 2017.



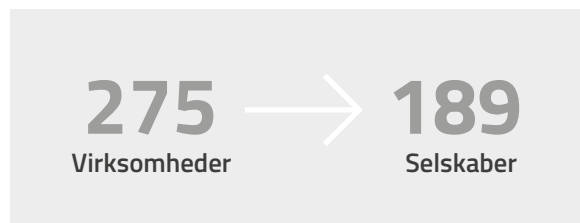
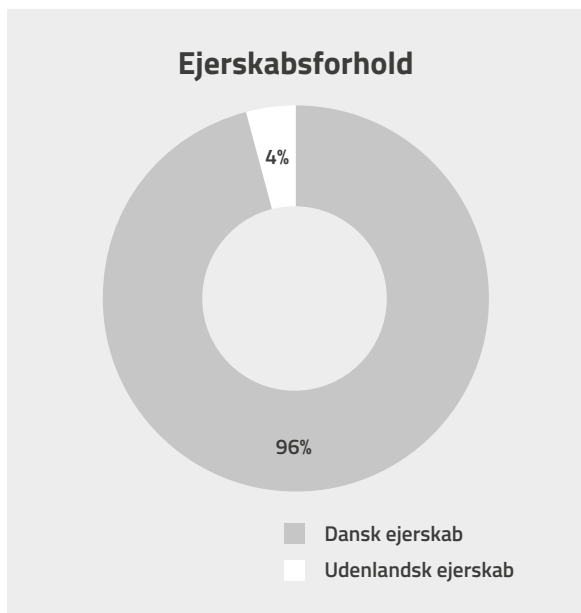
Mens branchen stiger i omfang og beskæftigelse, falder omsætningen i 2019 til 1,7 mia. kr., hvilket svarer til en nedgang på 8%. Dermed er filmkategorien ikke længere den mest indtjenende branche, da tv-producenterne i 2019 ligger med en højere andel af omsætningen.



Eksporten stiger til 581 mio. kr. i 2019, hvilket er en fremgang på 20% i forhold til året før.



Filmvirksomhederne er i 2019 hovedsageligt lokaliseret i Østdanmark, hvor 87% har adresse. Antallet af årsværk følger naturligvis virksomhederne – 90% er beskæftiget i den østlige del af landet. Ligeledes ligger 94% af filmbranchens omsætning på virksomheder i Østdanmark.



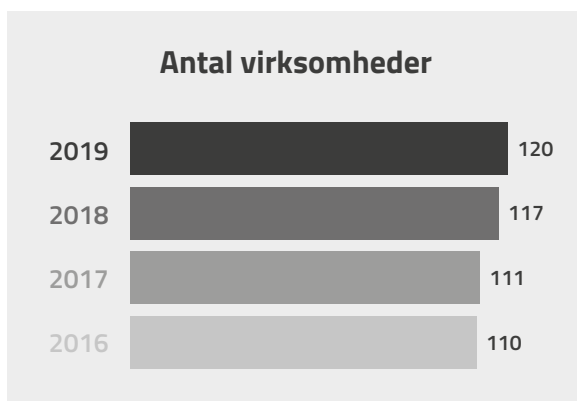
Opgørelsen af ejerskabsstrukturer viser, at de 275 virksomheder i filmkategorien fordeler sig i 189 selskaber. Hermed indgår der i gennemsnit 1,5 CVR-numre i et selskab.

Filmbranchen er præget af danskejede selskaber – hele 96% af virksomhederne har danske ejere.

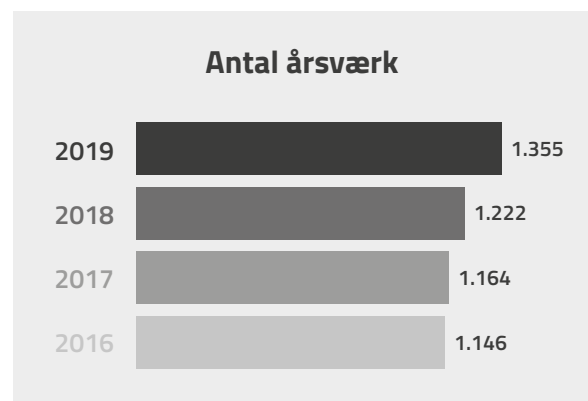
TV

Inkluderer producenter af tv-formater og programmer inden for fx fakta, underholdning, livsstil, aktualitet etc.

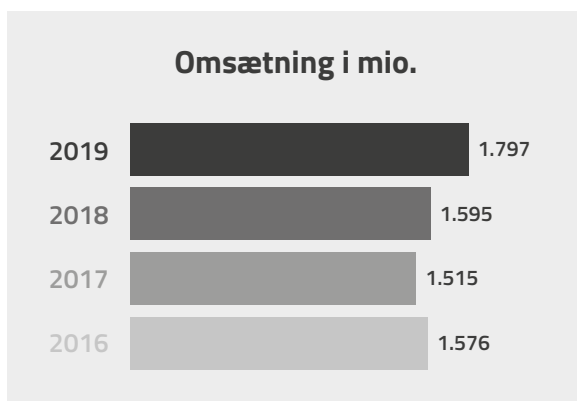
Tv-producenterne udgøres i 2019 af 120 virksomheder fordelt på 90 selskaber med en samlet omsætning på 1,8 mia. kr., en beskæftigelse på 1.355 årsværk og en eksport på 135 mio. kr. Det svarer til, at tv-branchens selskaber beskæftiger i gennemsnit 15 årsværk og omsætter for 20 mio. kr. med en eksport på 1,5 mio. kr. i 2019.



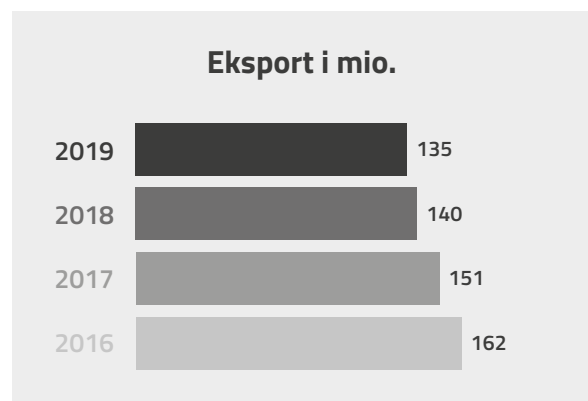
Tv-kategorien udgøres af 120 virksomheder i 2019, hvilket er en stigning på 3% i forhold til året før.



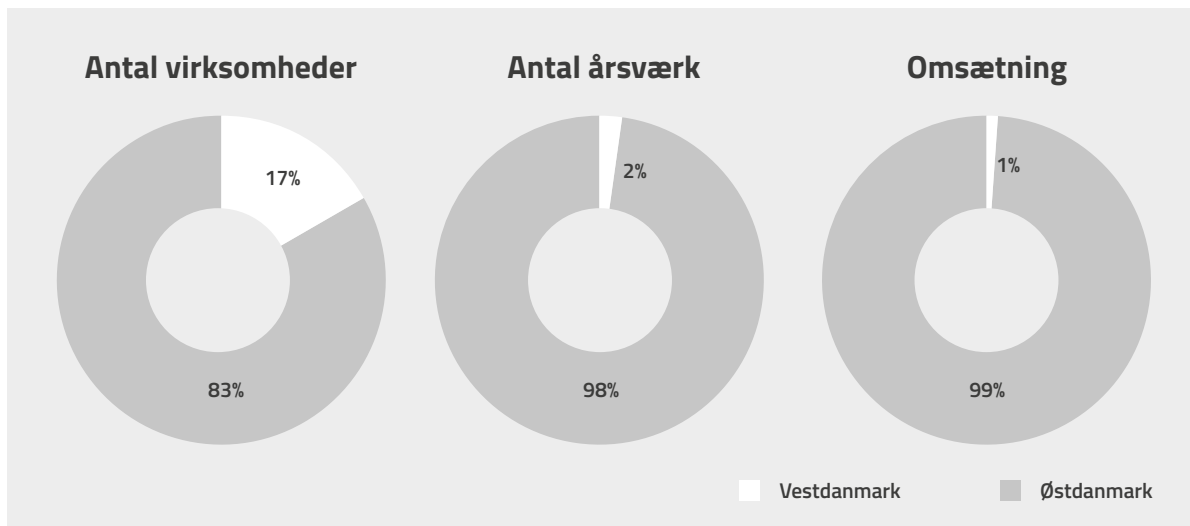
Beskæftigelsen i tv-branchen er til gengæld steget med 133 årsværk svarende til 11% i perioden 2018 til 2019.



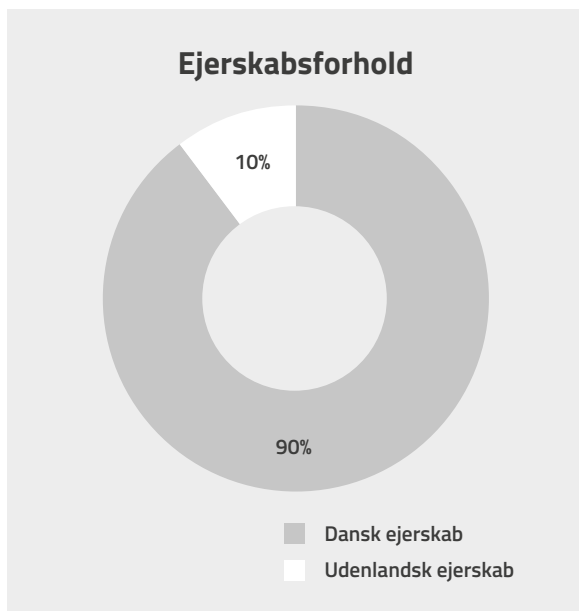
Omsætningen stiger med 13% fra 2018 til 2019, hvor den ligger på 1,8 mia. Tv-branchen er dermed den mest indtjenende branche i 2019 – det var i 2017 og 2018 filmproducenterne, der tegnede sig for den største andel af omsætningen.



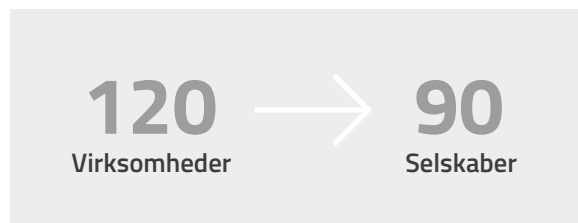
I perioden 2016-2018 er eksporten faldet med 7% årligt. Dette fald er aftaget, og eksporten falder således kun med 4% fra 2018 til 2019.



I 2019 er 83% af virksomhederne i tv-kategorien placeret i Østdanmark. Dog er beskæftigelsen og omsætningen i allerhøjeste grad begrænset til den østlige del af landet, hvor de største virksomheder i branchen er lokaliseret. Kun 2% af årsværkene og 1% af omsætningen i TV-kategorien tilskrives virksomheder placeret i Vestdanmark.



I 2019 har 10% af virksomhederne i tv-kategorien udenlandsk ejerskab. Dermed er tv den kategori, der har den højeste andel af virksomheder med udenlandske ejere.

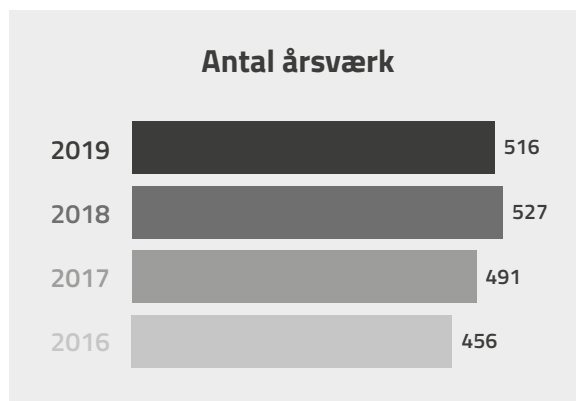
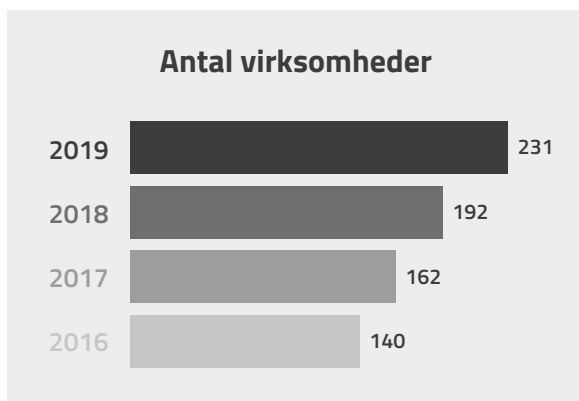


Opgørelsen af ejerskabsstrukturer viser, at de 120 virksomheder i tv-kategorien fordeler sig i 90 selskaber. Hermed indgår der i gennemsnit 1,3 CVR-numre i et selskab.

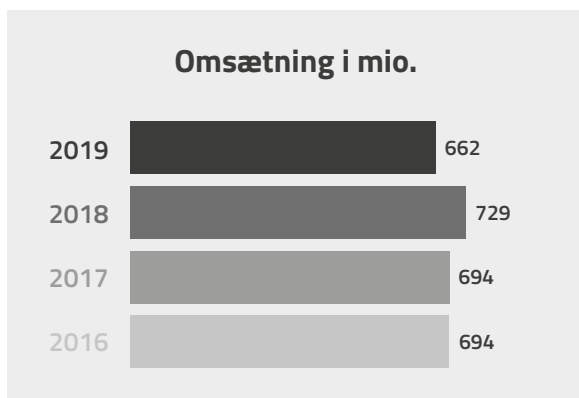
REKLAME

Inkluderer producenter af reklamefilm eller audiovisuelle produktioner inden for branding, markedsføring etc.

Reklameproducenterne repræsenteres i 2019 af 231 virksomheder fordelt på 184 selskaber, hvis omsætning beløber sig til 662 mio. kr. med en eksport på 84 mio. kr. og en beskæftigelse på 516 årsværk. Branchens selskaber beskæftiger dermed i gennemsnit 2,8 årsværk, og der omsættes og eksporteres for hhv. 3,6 mio. kr. og 0,46 mio. kr. i gennemsnit pr. virksomhed.



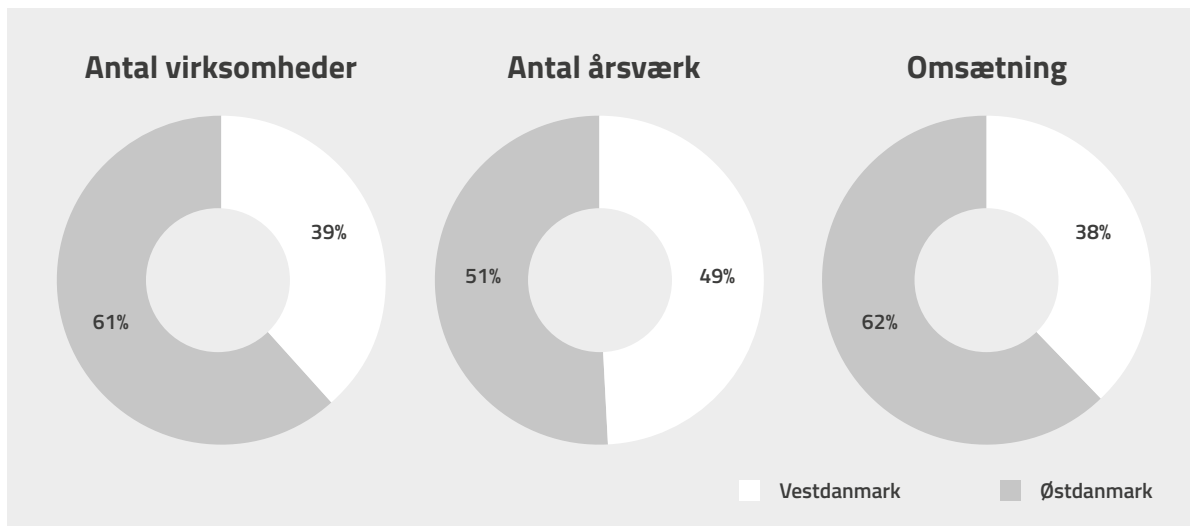
Antallet af reklamevirksomheder stiger med 20% i 2019, mens antallet af årsværk falder med 2%. En stor andel af reklameproducenterne er enkeltmandsvirksomheder, der laver mindre produktioner til markedsføringsformål – ofte med en kundebase af lokale virksomheder.



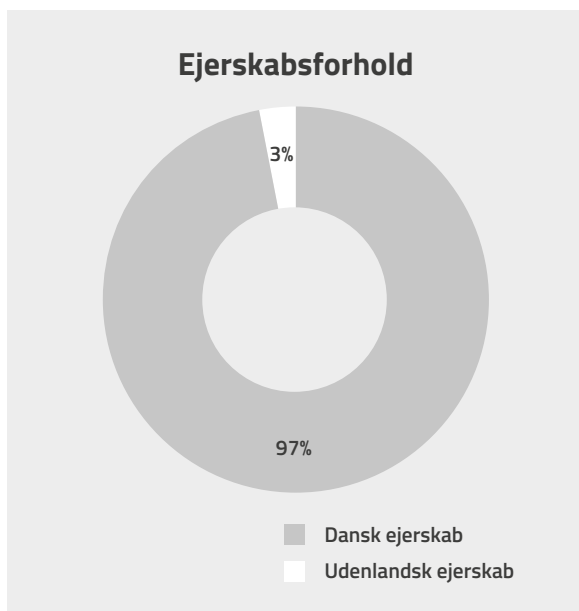
Omsætningen fra de 231 virksomheder ligger i 2019 på 662 mio. kr., hvilket er 9% under 2018.



Eksporten stiger med 8% i perioden 2018-2019.



I 2019 er 61% af reklameproducenterne placeret i Østdanmark. Dermed er reklamebranchen den kategori, der har den største andel af virksomheder i Vestdanmark (39%), hvilket også afspejler sig i den geografiske fordeling af antal årsværk og omsætning, hvor hhv. 49% og 38% kan tilskrives den vestlige del af landet.



231 → 184
Virksomheder → Selskaber

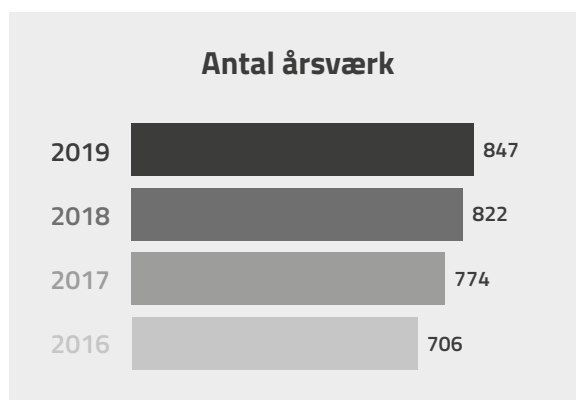
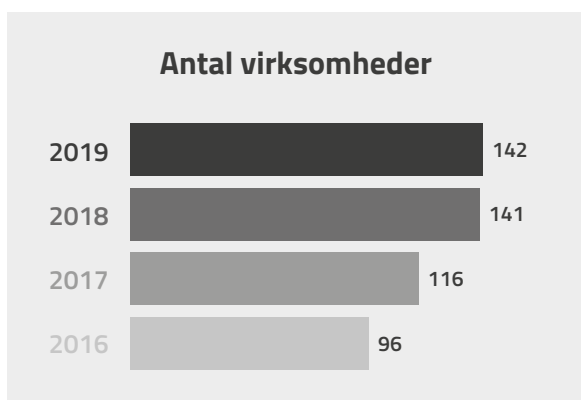
Opgørelsen af ejerskabsstrukturer viser, at de 231 virksomheder i reklamekategorien fordeler sig i 184 selskaber. Hermed indgår der i gennemsnit 1,3 CVR-numre i et selskab.

I 2019 er det kun 3% af virksomhederne i reklamekategorien, der har udenlandske ejere. Reklamebranchen er således den kategori med den laveste andel af udenlandsk ejerskab.

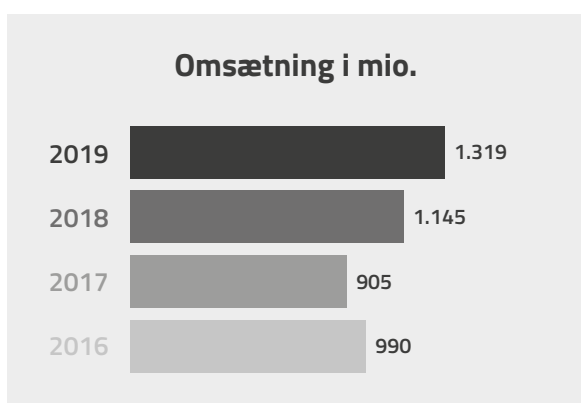
SPIIL

Inkluderer producenter af digitale spil med
underholdningsformål til alle platforme
– mobil, konsol, PC etc.

De 142 spilvirksomheder er fordelt på 132 selskaber, der tegner sig for en samlet omsætning på 1,3 mia. kr., en eksport på 924 mio. kr. og 847 årsværk i 2019. Det vil sige, at en spilproducent i gennemsnit beskæftiger 6,4 årsværk, mens omsætningen ligger på 10 mio. kr. og eksporten er helt oppe på 7 mio. kr. i gennemsnit for selskaberne.

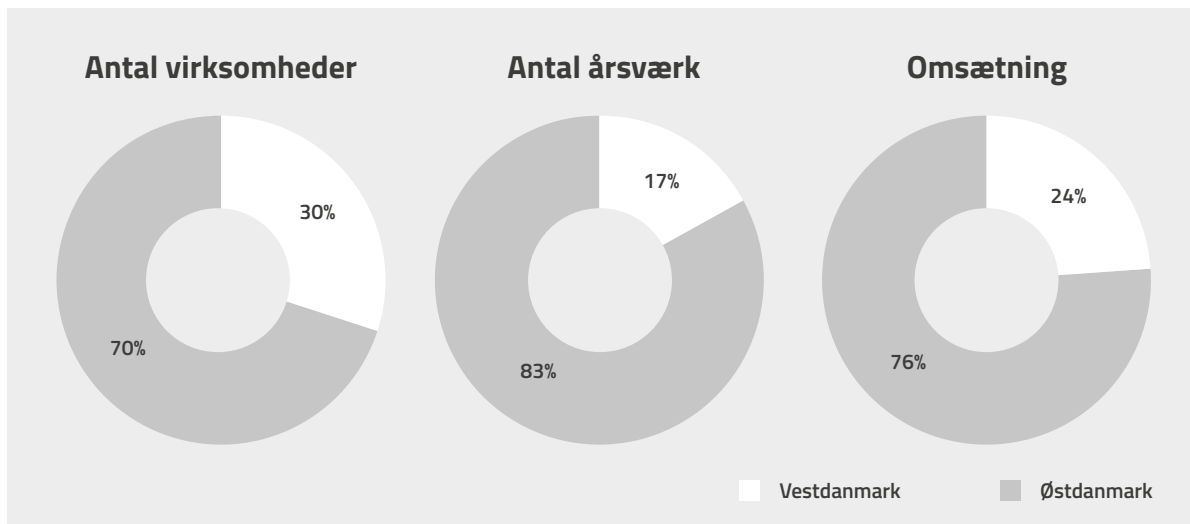


Efter en markant vækst fra 2016 til 2018 er antallet af aktive spilvirksomheder kun steget med en enkelt i 2019 – dog er omfanget af årsværk steget med 3%. Det skal bemærkes, at der i populationen er tilføjet 16 spilvirksomheder, der er oprettet i CVR-registeret i 2019. Antallet af årsværk stiger med 3%.

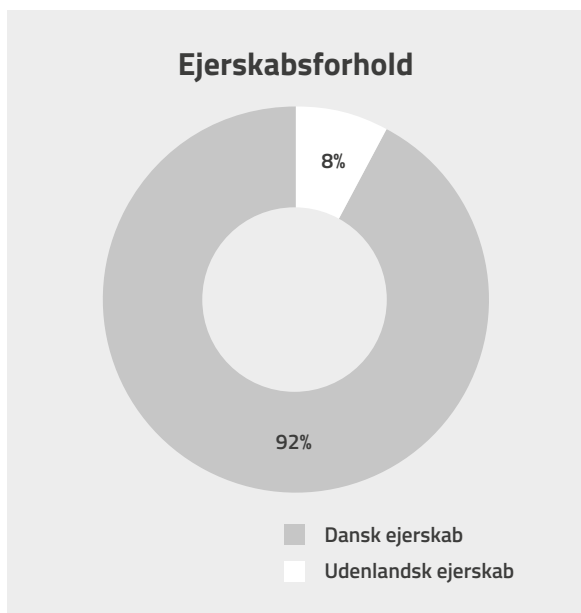


Omsætningen i spilbranchen ligger på 1,3 mia. kr. i 2019, hvilket er en stigning på 15% i forhold til året før.

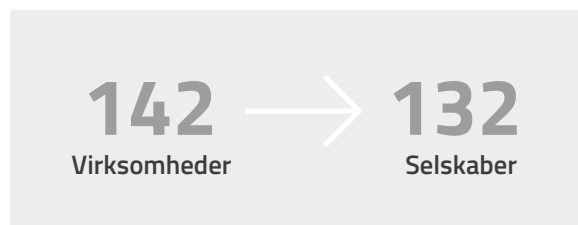
Eksporten rammer 924 mio. kr., hvilket er hele 76% over niveauet fra 2018.



I 2019 er 70% af virksomhederne i spilkategorien lokaliseret i Østdanmark. Beskæftigelsen er noget mere centreret i den østlige del af landet, hvor 83% af kategoriens årsværk lokaliseres. En fjerdedel af af omsætningen i spilbranchen kan tilskrives virksomheder placeret i Vestdanmark.



92% af spilvirksomhederne har dansk ejerskab i 2019. Med 8% udenlandsk ejede virksomheder er spilbranchen den kategori, der har den næststørste andel af virksomheder på udenlandske hænder.

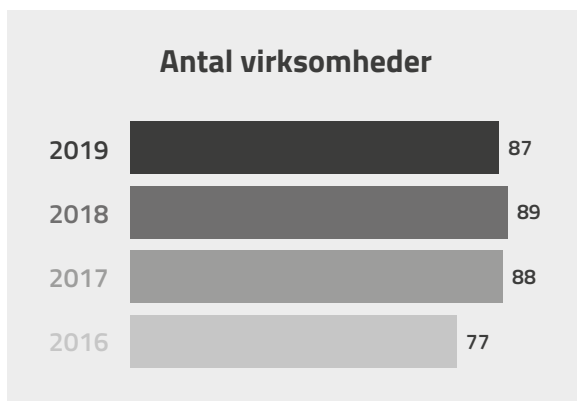


Opgørelsen af ejerskabsstrukturer viser, at de 142 virksomheder i spilkategorien fordeler sig i 132 selskaber. Hermed indgår der i gennemsnit 1,1 CVR-numre i et selskab.

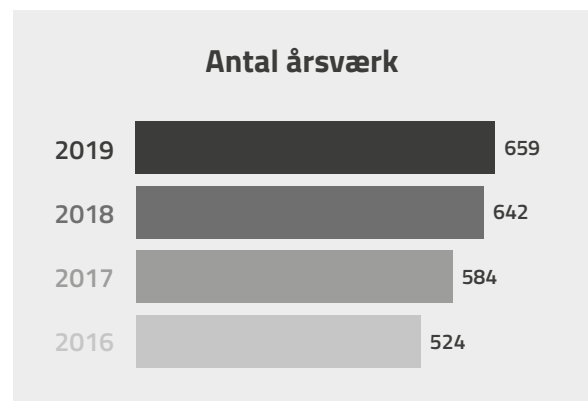
INTERAKTIV

Inkluderer producenter af digitale spil med lærings- eller undervisningsformål, producenter af interaktive originale værker eller produkter med XR-teknologi etc.

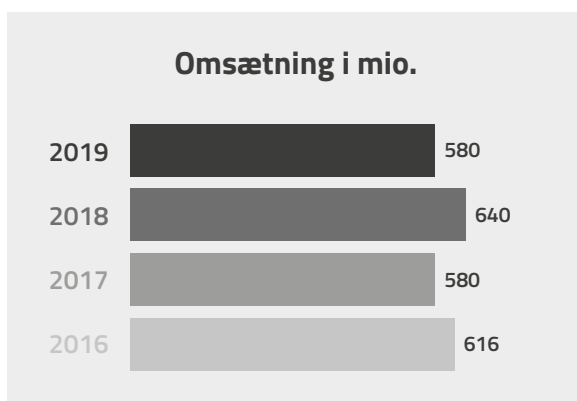
Interaktivkategorien er repræsenteret af 87 virksomheder fordelt på 80 selskaber, der i 2019 omsætter for 580 mio. kr. med en eksport på 273 mio. kr. og en beskæftigelse på 659 årsværk. Det svarer til, at et selskab i gennemsnit beskæftiger 8,2 årsværk med en omsætning på 7,25 mio. kr. og en eksport på 3,4 mio. kr.



Antallet af virksomheder i interaktivkategorien har været ganske stabilt over de sidste tre år og ligger i 2019 på 87 aktive virksomheder.



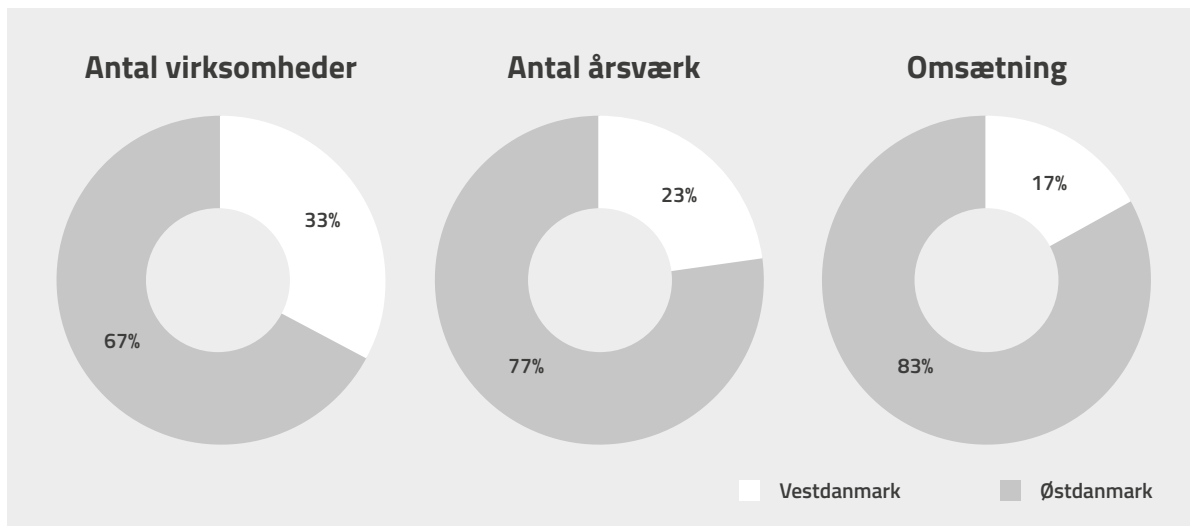
Antallet af årsværk er steget med 3% fra 2018 til 2019. Det skal bemærkes, at der er oprettet 10 nye virksomheder i CVR-registreret i 2019, som er tilføjet populationslisten i interaktivkategorien.



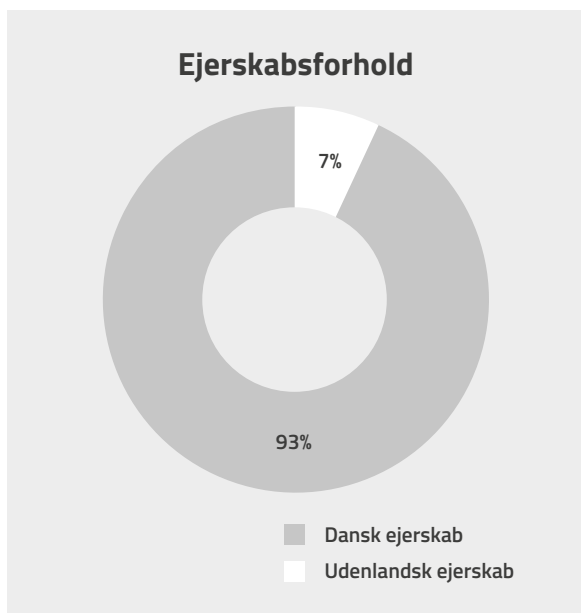
Omsætningen ligger i 2019 på 580 mio. kr., hvilket er en nedgang på 9% i forhold til året før.



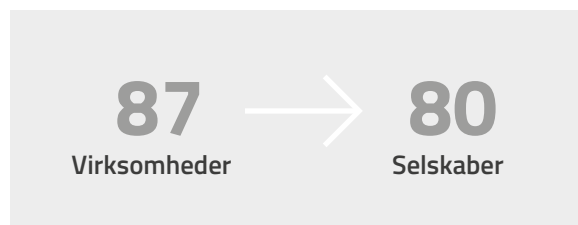
Eksporten er til gengæld steget med 4% – i perioden 2016 til 2019 er stigningen på 63%.



I 2019 er en tredjedel af interaktivvirksomhederne lokaliseret i den vestlige del af Danmark, mens knap en fjerdedel af årsværkene også findes her. Virksomheder placeret i Østdanmark leverer 83% af branchens omsætning.



I 2019 har 7% af virksomhederne i interaktivkategorien udenlandsk ejerskab, mens størstedelen er på danske hænder.



Opgørelsen af ejerskabsstrukturer viser, at de 87 virksomheder i interaktivkategorien fordeler sig i 80 selskaber. Hermed indgår der i gennemsnit 1,1 CVR-numre i et selskab.

METODE OG DATAGRUNDLAG

Branchens virksomheder

I forbindelsen med den sidste udgivelse af Danske Indholdsproducenter i 2019 blev der indført en ny metode, der indebærer en årlig konsolidering af populationen – de virksomheder, der indgår i statistikken. Denne tager udgangspunkt i en liste over virksomheder i branchen udarbejdet af Producentforeningen på baggrund af medlemskab, relevante registre og ekspertkendskab til brancherne. Populationslisten er ajourført i 2020, hvor det er vurderet, om eventuelle ændringer i virksomhedsstatus, registreringshistorik eller særlige afvigelser, der fremgår af CVR-registeret, giver anledning til ændringer i den eksisterende population. Herudover har Producentforeningen gennemgået alle nye virksomheder oprettet i CVR-registeret i 2019 inden for de relevante branchekoder, og der er taget stilling til, om disse skal tilføjes populationen. Det skal i denne sammenhæng bemærkes, at eventuelt ophørte virksomheder ikke fjernes fra populationslisten, men noteres som ophørte i det pågældende år og fortsat figurerer på listen og indgår i data i den periode, hvor der var aktivitet.

På linje med tidligere udgivelser beskæftiger rapporten sig udelukkende med private indholdsproducenter, der skaber egne rettighedsbeskyttede produktioner, hvormed statistikken ikke omfatter DR, TV 2, TV 2 Regionerne eller reklamebureauernes egenproduktion.

Afgrænsning

Det er væsentligt at fremhæve, at der er i denne udgave af Danske Indholdsproducenter er foretaget en stramning af populationen i forhold til sidste års udgivelse. Tidligere har populationslisten inkluderet et bredt spænd af virksomheder registreret i brancherne for film, tv, reklame og spil, hvilket har afspejlet mange forskellige aktiviteter inden for kategorierne. I år er populationslisten skåret til, så den i hovedtræk alene omfatter kerneselskaber i branchen. En indholdsproducent defineres som *et selskab, der på basis af en kunderelation producerer og*

afleverer et færdigt produkt inden for kategorierne film, tv, reklame, spil og interaktiv med henblik på videre salg/distribution eller offentlig fremførelse.

Dertil inkluderes virksomheder med direkte tilknytning/ejerskabsforhold til validerede selskaber og disses ejere, samt virksomheder, der er oprettet med henblik på videreudnyttelse af produktioner (fx placering af rettigheder eller distributionsselskaber med direkte tilknytning til producenten). Distributionsselskaber i klassisk forstand er ikke en del af populationen.

Holdingselskaber, der ejer anparter, aktier eller på anden måde forvalter formuer, der er tilknyttet et produktionsselskab, er som udgangspunkt ikke en del af populationen. I visse tilfælde er denne type selskab dog inddraget, hvis det vurderes, at der er reel aktivitet i selskabet, der er i overensstemmelse med definitionen indholdsproducent. Dette tager oftest udgangspunkt i virksomhedens formålsbeskrivelse i CVR-registeret. Ved tvivlsspørgsmål er holdingselskabet inkluderet i populationen.

Definitionen af indholdsproducenter som selskaber, der på basis af en kunderelation producerer og afleverer et færdigt produkt inden for kategorierne film, tv, reklame, spil og interaktiv med henblik på videre salg/distribution eller offentlig fremførelse indebærer en ekskludering af en række virksomheder, der tidligere har været indeholdt i udgivelserne af Danske Indholdsproducenter. Dette gør sig gældende for hele den gruppe af virksomheder, der kan betegnes som 'leverandører' til branchen – både i kunstnerisk og teknisk forstand¹⁰. Dermed er mange enkeltmandsvirksomheder, der repræsenterer manuskriptforfattere, filmfotografer, skuespillere, freelancere etc. ikke talt med i opgørelsen. Ligeledes indgår postproduktionselskaber, distributører, agenter, udstyrsudlejere, filmskoler, studier, dubbing-virksomheder etc. heller ikke i populationen. Endelig er der truffet et valg om at ekskludere virksomheder, der primært producerer indhold til udnyttelse på sociale medier, hvilket indebærer, at CVR-numre knyttet til influencere, youtubere etc. ikke er inkluderet i populationen. Filmselskaber, hvis primære aktivitet er at filme eller fotografere

private events som bryllupper, konfirmationer etc. er heller ikke talt med, og det samme er tilfældet for selskaber, hvis hovedformål er at producere drone-optagelser eller livestreaming af events.

Virksomhederne på populationslisten er valideret, inkluderet og kategoriseret på baggrund af en omfattende manuel informationssøgning og deraf følgende kvalitative vurderinger ud fra tilgængelige oplysninger – understøttet af det branchekendskab til virksomheder og aktiviteter, der ligger hos Producentforeningen. Alle virksomheder på populationslisten er enkeltvis taget under behandling, og resultatet er en tilnærmelse af, hvordan antallet af kernevirksomheder i branchen ser ud og fordeler sig mellem kategorier. Generelt for populationen er der en række virksomheder, hvor det ikke har været muligt at afklare fuldstændigt, om virksomheden lever op til definitionen. På baggrund af en kvalitativ vurdering er det oftest besluttet at inkludere virksomheden i populationen på trods af manglende information omkring aktiviteter.

Kategorisering

Virksomhederne i årets udgave af Danske Indholdsproducenter er kategoriseret i følgende fem brancher: film, tv, reklame, spil og interaktiv. Det skal i denne sammenhæng understreges, at flere virksomheder i populationen har aktiviteter på tværs af brancher. I disse tilfælde er der foretaget en afvejning af omfanget af forskellige aktiviteter, virksomhedens selvopfattelse/kommunikation og de primære indtjeningskilder, hvorefter virksomheden er blevet tildelt den mest passende kategori. Opdelingen på brancher skal altså tages med forbehold for, at virksomheder i de enkelte delbrancher også kan hente deres omsætning fra aktiviteter i andre brancher, og omvendt er der virksomheder, hvis omsætning i den enkelte branche ikke tæller med, da virksomheden tilhører en anden kategori.

Virksomhederne i de fem brancher er inddelt på følgende måde:

Film

Producenter af alle typer film: spillefilm, dokumentarfilm, kortfilm, undervisningsfilm, musikvideoer etc. Heri ligger også (serie)fiktionsproducenter, producenter af animation, dokumentarserier etc.

TV

Producenter af formater til tv-mediet – oftest rettet mod de store broadcastere i Danmark. Det er tv-formater inden for fakta, underholdning, livsstil, aktualitet etc.

Reklame

Producenter af reklamefilm eller lignende audiovisuelt materiale, der bruges i kommerciel sammenhæng – markedsføring, branding eller lignende produktioner. Virksomheder, der udover reklamefilmproduktion tilbyder rådgivning, analyse og strategiarbejde inden for markedsføring, opfattes som reklamebureauer og indgår ikke i statistikken.

Spil

Virksomheder hvis primære aktivitet er udvikling af digitale spil til underholdningsformål. Dette gælder computerspil i bred forstand og indbefatter også spil til mobil, tablets og konsol etc. Dette inkluderer imidlertid ikke spil med XR-elementer eller -teknologi, da disse er kategoriseret som interaktive.

Interaktiv

Virksomheder, der udvikler digitale spil med lærings- eller sundhedsformål eller andre formål, der ikke er underholdning. Her skal det fremhæves, at der skal være tale om en form for spil – der skal være et element af *gamification* i produktet. Således er virksomheder, der udvikler E-læring-systemer eller digitale værktøjer til måling af sundhed eller aktivitet (som fx Endomondo) etc. ikke inkluderet, da disse ikke indeholder elementer af spildesign eller principper for aktivitet eller problemløsning.

Interaktivkategorien inkluderer desuden producenter af interaktive originale værker – typisk børneapps eller online-universer, der gør brug af animation og branded content. Imidlertid skal det understreges, at virksomheder, der udvikler softwareløsning-

METODE OG DATAGRUNDLAG

ger i klassisk forstand eller entreprise-apps (som fx FøtexPlus, Wolt eller hotels.com) ikke indgår i kategorien, da disse produkter ikke betragtes som værker og heller ikke indeholder *gamification*-elementer.

Virksomheder, der beskæftiger sig med eller udvikler produktioner, der har væsentlige elementer af XR (VR, AR, MR) eller lignende teknologier, er også placeret i denne kategori.

Det skal påpeges, at der indgår spil- og interaktiv-virksomheder i populationen, der afviger fra kriteriet om, at producenten på basis af en kunderelation leverer et færdigt produkt, da det er almindeligt for branchen at udvikle produkter, der stilles direkte (gratis) til rådighed online. Endvidere er især delbranchen interaktiv kendetegnet ved at bestå af mange mindre virksomheder, der arbejder på kryds og tværs på en række udviklingsprojekter, hvilket vanskeliggør en meningsfuld opdeling mellem producenter og leverandører. Således kan der være tilfælde, hvor virksomheder i kategorien afviger fra populationskriteriet.

Bemærk, at årets meget grundige ajourføring af populationen har givet anledning til, at flere virksomheder er blevet omkategoriseret i forhold til tidligere udgivelser. Det drejer sig især om tv- og filmselskaber, der er ændret til reklamekategorien, og flere spilvirksomheder er registreret i interaktivkategorien, da det vurderes, at deres primære aktiviteter stemmer overens med disse.

Øvrige bemærkninger

I forbindelse med stramningen af kriteriet for at indgå i populationen og den deraf følgende fokusering på kernevirksomheder i brancherne er det blevet understreget, at Danske Indholdsproducenter ikke kan sammenlignes med tidligere udgivelser. Ligeledes er det væsentligt at bemærke, at populationslisten er en reduceret udgave af populationen fra Danske Indholdsproducenter 2019, der præsenterer data for perioden 2016-2018. Når dette års udgivelse præsenterer data for perioden 2016-

2019 er det altså med udgangspunkt i en liste af virksomheder, der blev konsolideret i 2018 (med tilføjelser af nye virksomheder oprettet i 2019), hvilket ikke nødvendigvis inkluderer alle virksomheder, der var aktive i perioden før dette år. De tal, der fremgår af rapporten, skal således læses som et øjebliksbillede af 2019, hvormed de historiske data i udgangspunktet kun er gældende for de virksomheder, der er aktive i dag¹¹.

Datagrundlag

Rapportens virksomhedsdata og økonomiske nøgletal er leveret af konsulenthuset HBS Economics i samarbejde med Danmarks Statistik. Leverancen afdækker antal virksomheder, omsætning og eksport, antal årsværk og ejerforhold fordelt på de fem delbrancher, som Producentforeningen har kategoriseret analysens virksomheder i. Opdelingen af data på segmenter, geografi, ejerskab mv. er i nogle tilfælde begrænset af krav fra Danmarks Statistik om anonymisering.

Antal virksomheder

Antallet af virksomheder er givet ved antallet af CVR-numre i populationen – herefter delt ud på brancher jf. Producentforeningens kategorisering. Bemærk, det er ikke nødvendigvis alle virksomheder i populationen, som Danmarks Statistik trækker oplysninger på. Kun reelt aktive virksomheder medtages i datasættet, dvs. virksomheder uden omsætning eller årsværk indgår ikke i opgørelsen af den økonomiske aktivitet det pågældende år.

Beskæftigelse

Antal årsværk er beregnet på baggrund af data fra erhvervsregisteret i Danmarks Statistik. Erhvervsregisteret offentliggøres ikke, men indgår som grund i flere statistikker og udgør en central kilde til data for antal beskæftigede på virksomhedsniveau.

Omsætning og eksport

Omsætning og eksport trækkes fra den generelle firmastatistik i Danmarks Statistik. Firmastatistikken er baseret på integrationen af oplysninger fra tre andre erhvervsstatistikker – herunder momsre-

METODE OG DATAGRUNDLAG

gistreringer og skatteindberetninger. Generelt giver denne statistik den mest dækkende opgørelse af virksomhedernes omsætning, herunder eksport. Samtidig gennemføres omfattende kvalitetskontrol og fejlsøgning af Danmarks Statistik.

Ejerforhold

Ejerforhold (dansk/udenlandsk ejerskab) er kategoriseret på baggrund af ejerskabsrelationer fra CVR-registeret. Opgørelsen over ejerskabsstrukturer er tilvejebragt gennem en kortlægning af hele ejerkredsen bag den enkelte undersøgte virksomhed. Det vil sige både virksomhedens direkte ejere, deres ejere og så fremdeles. Når den samlede ejerkreds er fundet, kontrolleres det om ejerne residerer i Danmark eller udlandet. Hvis antallet af udenlandske ejere udgør en fjerdedel eller mere af den samlede ejerkreds, registreres virksomheden til at have udenlandsk ejerskab.

Ejerskabsstruktur

Ejerskabsstrukturen er en kortlægning af ejerskabsrelationer i populationen. Antallet af virksomheder i populationen er baseret på antallet af aktive CVR-numre, hvilket ikke nødvendigvis afspejler det "reelle" antal selskaber i branchen, da et selskab eller koncern kan operere med flere CVR-numre. For at få et mere retvisende billede af omfanget af selskaber i branchen er der foretaget en analyse af ejerskabsrelationer i populationen, der kan give en tilnærmet opgørelse over omfanget af "reelle" selskaber. Der differentieres således i rapporten mellem virksomheder (ét CVR-nummer) og selskaber (ét eller flere CVR-numre med samme ejer), hvilket giver et mere nuanceret billede af branchens konstellation og de enkelte selskabers beskaffenhed.

Metoden til identifikation af ejerskabsstrukturer tager udgangspunkt i Producentforeningens liste over danske indholdsproducenter. Hver af disse CVR-numre slås op i virksomhedsregisteret¹² (VIRK), hvor deres ejere identificeres. En ejer vil som oftest være en person eller en anden virksomhed, men kan i nogle tilfælde være en fond eller lignende.

Der itereres kun én gang tilbage i netværket af ejerskabsrelationer, hvilket betyder, at kun virk-

somhedens direkte ejere registreres som ejere – enten som datterselskab (et selskab, der ejes af en anden virksomhed) eller moderselskab (et selskab, hvor ingen andre virksomheder har ejerandele). På baggrund af disse data identificeres grupper af virksomheder, der deler ejerskabsrelation i første led. Kriteriet for at indgå i en ejerskabsrelation i analysen er en ejerandel større end nul.

Denne metode afstedkommer imidlertid en enkelt meget stor gruppe af virksomheder, der deler ejerskabsrelationer i kraft af en ekstensiv ejerkreds med en myriade af indbyrdes relationer. Denne gruppe er nedbrudt manuelt ud fra et kriterie om, at ejerskabsrelationen skal være på minimum 25% ejerskab, hvormed øvrige ejerskabsrelationer sorteres fra, hvilket gør det muligt at danne en række mindre grupperinger af CVR-numre med denne metode. Hvis ingen i ejerkredsen opfylder kriteriet om 25%, er der skelet til, om en ejer har relation til andre grupperinger, og virksomheden er tildelt en relation på baggrund heraf. I den manuelle tilgang til grupperingen er der dog afvejet fra det opsatte kriterie om en ejerandel på 25% i tilfælde, hvor det vurderes at være mere retvisende for det generelle billede af selskabskonstruktionen. De få metodiske inkongruenser bygger på kvalitative vurderinger foretaget ud fra et branchekendskab, og der er i processen er tilstræbt kontinuitet balanceret med en retvisende opgørelse af ejerskabsstrukturer. Det vil sige, at dele af analysen af ejerskabsstrukturen er en tilnærmet afspejling af selskabskonstruktionerne – undertiden noget håndholdt, hvis det ikke har været muligt at lave en meningsfuld analyse på baggrund af CVR-dataudtræk.

Med baggrund i den overordnede kortlægning af ejerskabsstrukturer er der lavet en optælling af antallet af selskabskonstruktioner i hver kategori – film, tv, reklame, spil og interaktiv. Der kan være virksomheder fra forskellige kategorier i en ejerskabsrelation; i så fald vil den være talt med som en selskabskonstruktion i flere kategorier. Hermed overstiger summen af selskaber i de fem kategorier antallet af selskabskonstruktioner på totalbranchen.

¹² Analysen er foretaget med udgangspunkt i aktive virksomheder pr. 30. november 2019 – aktiviteten er baseret på oplysninger fra CVR-registeret og ikke via Danmarks Statistik, hvormed der ikke kan garanteres fuldstændig overensstemmelse mellem de aktive virksomheder i opgørelsen over ejerskabsstruktur og økonomiske nøgletal.

