

DANSKE INDHOLDS- PRODUCENTER 2022

Branchedata 2020
Udgivet juni 2022

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, der er erhvervsklynge for den digitale visuelle industri. 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

SAMMENDRAG

Danske Indholdsproducenter 2022 præsenterer data for 2020 og viser endnu engang, at brancherne er i fortsat vækst og kommer stærkt igennem det Covid-prægede år. Mens beskæftigelsen fastholdes på det hidtidige niveau på tværs af brancherne, er det især spilbranchen, der driver den økonomiske udvikling i denne udgave af Producentforeningens årlige rapport.

I 2020 består brancherne af 1.009 virksomheder inden for film, tv, reklamefilm, spil og interaktive værker. Brancherne beskæftiger i alt 4.416 årsværk og omsætter for 8,38 mia. kr. med en eksport på 2,98 mia. kr. Det er en kraftig stigning i omsætning og eksport på hhv. 24% og 61% i forhold til året før, og set over perioden 2016-2020 er det en vækst på hhv. 57% og 133% på tværs af brancherne.

Den markante økonomiske vækst i 2020 drives af spilbranchen, der ganske spektakulært omsætter for knap 3,2 mia. kr., hvilket er mere end en fordobling af omsætningen i 2019 og en stigning på mere end 200% i perioden 2016-2020. Det er også spilbranchen, der accelererer væksten i branchernes samlede eksport – spilvirksomhederne eksporterer i 2020 for godt 2 mia. kr., hvilket er en stigning på knap 160% i forhold til 2019 og fire gange så meget som i 2016.

Mens spilbranchens sensationelle resultater driver indholdsproducenternes samlede økonomiske vækst i 2020, er det imidlertid væsentligt at understrege, at de øvrige brancher formår at fastholde både det økonomiske og beskæftigelsesmæssige niveau fra 2019, hvilket må betegnes som ganske imponerende i lyset af Covid-19 pandemien. Det tegner et billede af nogle robuste brancher med et stærkt potentiale for yderligere vækst i de kommende år.

De følgende sider uddyber branchens nøgletal, der afspejler både lokal og international efterspørgsel af det audiovisuelle indhold, der produceres herhjemme. 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 markant øget eksport. Det kræver blot, at politikerne i endnu højere grad får øjnene op for branchens potentiale og sikrer gode rammevilkår.



Jørgen Ramskov
Direktør, Producentforeningen

INDHOLD

5	Introduktion
6	Samlet branche
10	Film
13	TV
16	Reklamefilm
19	Spil
22	Interaktiv
25	Metode og datagrundlag

INTRODUKTION

I mere end 10 år har Producentforeningen samlet data på tværs af producenter af film, tv, reklamefilm 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.

Formål

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 mediebillede 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 Covid-19 var det danskproducerede indhold med til at give os fællesskab og sammenhold – selvom vi var hver for sig.

Indhold

Danske Indholdsproducenter 2022 samler data for perioden 2016-2020 på tværs af de fem brancher – film, tv, reklamefilm, spil og interaktiv. Der trækkes økonomiske nøgletal fra populationens CVR-numre i en særkørsel fra Danmarks Statistik. Der måles på antal virksomheder, omsætning, eksport, beskæftigelse samt geografisk fordeling, og årets rapport indeholder dertil oplysninger om ejerskabsforhold.

I forbindelse med sidste års udgave af Danske Indholdsproducenter blev der foretaget en stramning af populationen, hvilket bevirker, at nærværende rapport i hovedtræk alene omfatter kerneselskaber i branchen. Populationen for Danske Indholdsproducenter justeres løbende i takt med, at Producentforeningen får ny viden og indsigt i branchernes virksomheder. Dermed skal statistikken betragtes som et levende redskab, og nøgletallene kan aldrig opfattes som endelige, hvormed sammenligninger med tidligere udgivelser bør undgås. For dog at kunne sammenligne nøgletallene med tidligere år køres den seneste version af populationen fem år bagud, således at branchernes udvikling kan analyseres på et retvisende grundlag.

Opbygning

Rapporten lægger ud med et overblik over Danske Indholdsproducenter, hvor branchernes samlede nøgletal præsenteres for perioden 2016-2020 med enkelte kommentarer om de fem branchers individuelle bidrag til nøgletallene i 2020. Her inkluderes også en overordnet skitse af branchernes geografiske fordeling, hvor nøgletallene nedbrydes på regionsniveau.

Derefter præsenteres nøgletal for perioden 2016-2020 for de enkelte brancher – film, tv, reklamefilm, spil og interaktiv.

Beskrivelse af datagrundlag og metode er placeret bagerst i rapporten.

SAMLET BRANCHE

Producenter af film, tv, reklamefilm,
spil og interaktive værker

Virksomheder

1.009

Årsværk

4.416

Omsætning i mio. kr.

8.381

Eksport i mio. kr.

2.975

SAMLET BRANCHE

De danske producenter af film, tv, reklamefilm, spil og interaktive værker er i 2020 repræsenteret af 1.009 virksomheder, der beskæftiger i alt 4.416 årsværk. Samlet omsætter de fem brancher for 8,38 mia. kr., mens eksporten ligger på 2,98 mia. kr. i 2020 – et år som på trods af Covid-19 manifesterer indholdsproducenternes fortsatte beskæftigelsesmæssige og økonomiske potentiale.

Nøgletal for den samlede branche 2016 – 2020

	2016	2017	2018	2019	2020
Virksomheder	648	734	828	919	1.009
Årsværk	3.581	3.923	4.054	4.382	4.416
Omsætning (mio. kr.)	5.348	5.365	6.028	6.754	8.381
Eksport (mio. kr.)	1.277	1.241	1.527	1.850	2.975

Antal virksomheder

Danske Indholdsproducenter udgøres i 2020 af i alt 1.009 virksomheder, hvoraf film- og reklamefilmsproducenterne hver tegner sig for knap en tredjedel af disse, mens spilproducenterne udgør 16% af branchen, tv-producenterne repræsenterer 13% af branchen, og virksomhederne i interaktiv-kategorien udgør de resterende 10%.

Antallet af virksomheder i brancherne er steget med 10% i forhold til 2019, men i perioden 2016 til 2020 stiger antallet af virksomheder med 56% – en tilvækst der kan tilskrives alle fem delbrancher.

Beskæftigelse

Brancherne beskæftiger samlet set 4.416 årsværk¹ i 2020. Knap en tredjedel af disse er beskæftiget hos tv-producenterne, mens filmproducenterne og spilvirksomhederne hver tegner sig for godt en femtedel af beskæftigelsen. De beskæftigede hos interaktiv- og reklamefilmsproducenterne udgør hhv. 15% og 11% af branchernes årsværk.

Samlet set er beskæftigelsen på niveau med 2019 på tværs af alle fem brancher – i spilbranchen stiger antallet af årsværk med 8%, hvilket kompenserer for en minimal tilbagegang hos tv- og reklamefilmsproducenterne. I perioden 2016-2020 er beskæftigelsen steget med 23% i brancherne – den vækst er primært drevet af film- og spilproducenterne.

¹ Det er væsentligt at være opmærksom på, at beskæftigelsestallet alene dækker over lønmodtagere i brancherne og ikke det arbejde, der udføres på faktura.

SAMLET BRANCHE

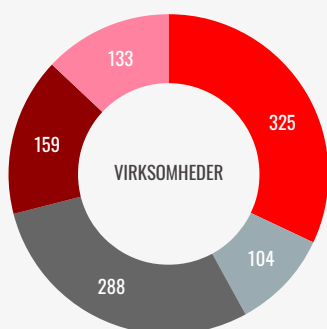
Økonomi

De danske indholdsproducenter omsætter samlet for 8,38 mia. kr. i 2020, hvilket er en stigning på 24% sammenlignet med året før. I perioden 2016–2020 er der en fremgang i omsætningen på 57% på tværs af de fem delbrancher. I 2020 er det tydeligt, at det er spilproducenterne, der driver væksten for brancherne samlet set. Spilproducenterne tegner sig for 38% af omsætningen, mens film- og tv-producenterne står for hhv. 24% og 22%, og reklamefilm- og interaktiv-virksomhederne hver tilskrives 8% af branchernes samlede omsætning.

Med en omsætning på mere end 3 mia. kr. indtager spilbranchen altså pladsen som den delbranche, der har størst omsætning efter at have ligget noget under niveauet fra både film- og tv-producenterne i perioden 2016–2019.

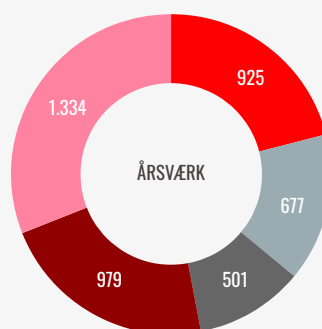
Eksporsten ligger på 2,98 mia. kr. i 2020 – det er en fremgang på 61% sammenlignet med året før og en stigning på 133% i perioden 2016–2020. Igen er det spilbranchen, der driver væksten – spilproducenterne står for to tredjedele af den samlede eksport, mens filmproducenterne bidrager næstmest med en andel på 14%.

Antal virksomheder og årsværk 2020



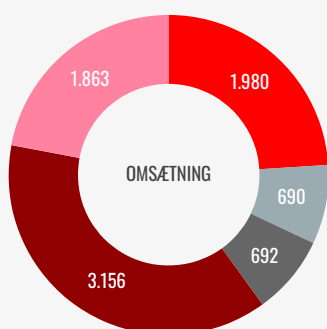
FIGUR 1 Brancherne tæller 1.009 virksomheder i 2020. Film- og reklamefilmsproducenterne repræsenterer hhv. 32% og 29% af det samlede antal virksomheder, mens spilbranchen er tredjestørst med 16%.

■ Film ■ Interaktiv ■ Reklame ■ Spil ■ TV



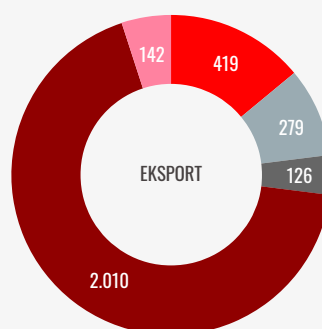
FIGUR 2 Beskæftigelsen lander på 4.416 årsværk i 2020. Hele 30% af årsværkene findes hos tv-producenterne, mens filmproducenterne og spilvirksomhederne hver tegner sig for godt 20% af beskæftigelsen.

Omsætning og eksport (mio. kr.) 2020



FIGUR 3 De danske indholdsproducenter omsætter samlet for 8,38 mia. kr. i 2020. Spilbranchen står for 38% af omsætningen, mens filmbranchen repræsenterer en fjerdedel, og tv-producenterne tegner sig for 22% af den samlede omsætning.

■ Film ■ Interaktiv ■ Reklame ■ Spil ■ TV



FIGUR 4 Eksporten lander på knap 3 mia. kr. i 2020. Spilbranchen står for 2/3 af branchernes samlede eksport.

SAMLET BRANCHE

Geografi

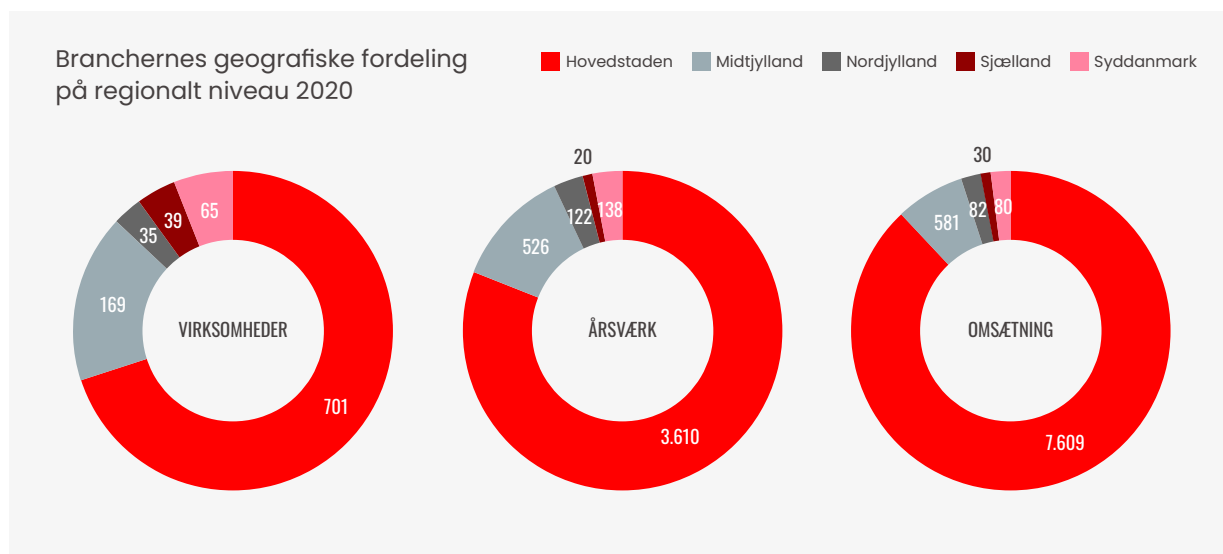
Geografisk set er de danske indholdsproducenter forankret i Hovedstadsområdet. Hele 69% af virksomhederne er placeret i region Hovedstaden, hvormed 82% af årsværkene og 91% af branchernes omsætning udspringer herfra. Denne fordeling har været stort set konstant i hele perioden 2016–2020.

Midtjylland er den næststørste region for brancherne. Her skal 17% af virksomhederne findes; de beskæftiger 12% af det samlede antal årsværk, men tegner sig alene for 7% af omsætningen på tværs af de fem brancher.

Der er kommet 90 nye virksomheder til på tværs af brancherne i 2020 i forhold til året før. Stigningen i antallet af virksomheder er fordelt over hele landet, og Hovedstadsregionen tegner sig for mere end halvdelen med 50 tilkomne virksomheder, hvilket svarer til en vækst på 8% fra 2019 til 2020. Det er værd at bemærke, at der i 2020 er tilkommet 11 flere indholdsproducenter i region Sjælland, hvilket er en stigning på hele 39%, da ganske få produktionsselskaber er lokaliseret her.

Udviklingen i beskæftigelsen fra 2019 til 2020 viser en minimal stigning på 1%, og det er altså lykkedes at fastholde antallet af årsværk i brancherne på trods af diverse Covid-19-relaterede effekter. Her er det bemærkelsesværdigt, at region Nordjylland i 2020 fordobler antallet af årsværk i forhold til 2019 og nu beskæftiger 122 årsværk på tværs af brancherne.

Den samlede vækst i omsætningen kan geografisk tilskrives region Hovedstaden, som også tegner sig for flest virksomheder og årsværk. Det kan imidlertid fremhæves, at omsætningen i region Nordjylland stiger med 34% fra 2019 til 2020, hvor den lander på 82 mio. kr., hvilket dog svarer til blot 1% af den samlede omsætning på tværs af brancherne. Også region Midtjylland oplever en fremgang på omsætningen, der stiger med 10% og lyder på godt 580 mio. kr. i 2020. Omsætningen i region Syddanmark går derimod 7% tilbage.



FIGUR 5 Danske Indholdsproducenter er forankret i Hovedstadsområdet. Hele 69% af virksomhederne er placeret i region Hovedstaden, hvormed 82% af årsværkene og 91% af branchernes omsætning udspringer herfra. Denne fordeling har været stort set konstant i hele perioden 2016–2020.

FILM

Producenter af spillefilm, kortfilm, dokumentarfilm, undervisningsfilm, seriefiktion, animation etc.

Virksomheder

325

Årsværk

925

Omsætning i mio. kr.

1.980

Eksport i mio. kr.

419

FILM

Filmproducenterne udgøres af 325 virksomheder, der samlet beskæftiger 925 årsværk i 2020. Omsætningen lander på knap 2 mia. kr., mens eksporten ligger på 419 mio. kr.

Antallet af virksomheder i filmsegmentet stiger i 2020 til 325, hvilket er en stigning på 54% set over de sidste fem år og vidner om en branche i kraftig vækst. De 325 virksomheder beskæftiger i gennemsnit 2,8 årsværk, omsætter for 6 mio. kr. og eksporterer for 1,3 mio. kr.

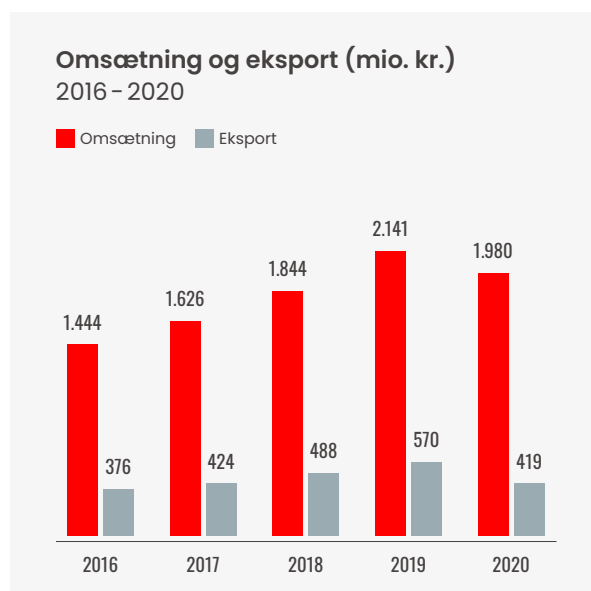
På trods af at 2020 er under heftig indflydelse af Covid-19 ligger beskæftigelsen hos filmproducenterne lige over niveauet fra 2019. Set over den sidste femårs periode har beskæftigelsen i branchen været noget fluktuerende, men samlet set er antallet af årsværk steget med 32% siden 2016 og ligger i 2020 på 925.

Filmproducenterne omsætter for 1,98 mia. kr. i 2020, hvilket er lidt under de 2,14 mia. kr., som branchen omsatte for i 2019. Blandt åbenlyse årsager til faldet kan nævnes Covid-19 og de deraf følgende udskydelser, reduktioner eller aflysninger af planlagte produktioner eller udviklingsprojekter. I perioden fra 2016 til 2019 har filmproducenterne ligget med en stabil stigning i den samlede omsætning på omkring 15% fra år til år. Dermed ligger branchens omsætning i 2020 knap 40% over niveauet fra 2016, hvilket må betegnes som en markant vækst over fem år.

Eksporten har ligget med en stabil vækst på 13-17% årligt i perioden 2016-2019, hvilket resulterer i en samlet stigning i eksporten på 52% over de fire år. Men eksporten falder med 26% til 419 mio. kr. i 2020, og ligger på niveauet fra 2017.

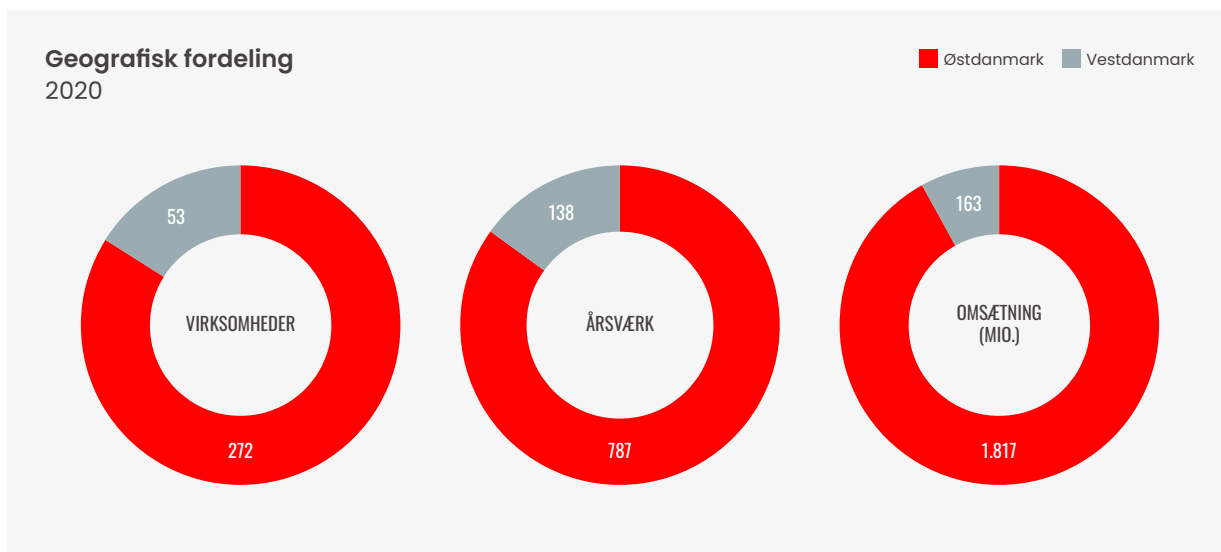


FIGUR 6 Antallet af virksomheder stiger i 2020 til 325, hvilket er en stigning på 54% siden 2016. Antallet af årsværk er steget med 32% siden 2016 og ligger i 2020 på 925.



FIGUR 7 I perioden 2016-2019 stiger den samlede omsætning med omkring 15% fra år til år, men i 2020 ligger omsætningen lige under niveauet fra 2019. Eksporten har fulgt væksten i omsætningen de seneste år, men falder med 26% til 419 mio. kr. i 2020.

FILM



FIGUR 8 Hovedparten af filmproducenterne er placeret i Østdanmark, hvormed årsværk og omsætning også primært kan henføres hertil.

Den geografiske fordeling af filmproducenterne er forsat sådan, at langt hovedparten af virksomhederne er placeret i Østdanmark. Hele 84% af de 325 virksomheder og 85% af branchens årsværk ligger i Østdanmark, hvilket naturligvis afspejles i omsætningen; 92% af filmproducenternes samlede omsætning genereres af virksomhederne øst for Storebælt.

Kun 12 af de 325 virksomheder har internationale selskaber i ejerkredsen – det svarer til 2% af branchen. Antallet af internationalt ejede selskaber har ligget på 11-12 de sidste fem år, hvorved andelen har været faldende i takt med, at antallet af virksomheder i branchen er steget hvert år.

TV

Producenter af tv-formater og programmer inden for fakta, livsstil, underholdning, aktualitet etc.

Virksomheder

133

Årsværk

1.334

Omsætning i mio. kr.

1.863

Eksport i mio. kr.

142

TV

Tv-producenterne udgøres af 133 virksomheder, der samlet beskæftiger 1.334 årsværk i 2020. Omsætningen lyder på 1,86 mia. kr., mens eksporten lander på 142 mio. kr.

Antallet af tv-produktionsvirksomheder stiger i 2020 til 133, hvilket er en stigning på 7% fra 2019 og 20% siden 2016. De 133 virksomheder beskæftiger i gennemsnit 10 årsværk og omsætter for 14 mio. kr. i 2020, mens eksporten i snit ligger på lidt over 1 mio. kr. pr. tv-producent.

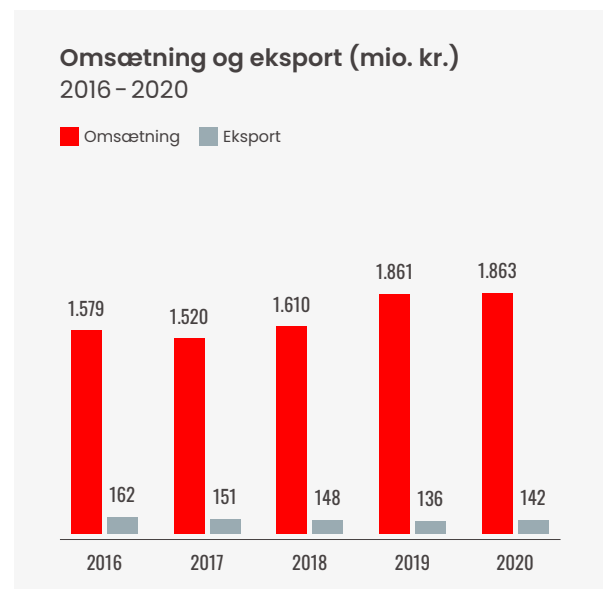
Beskæftigelsen ligger stort set på niveau med 2019, mens der i perioden 2016-2020 kan observeres en stigning i antallet af årsværk på 16%.

På trods af at 2020 er under heftig indflydelse af Covid-19 - med deraf følgende udskydelser, reduktioner eller aflysninger af planlagte produktioner eller udviklingsprojekter - lander branchens omsætning på samme niveau som i 2019 med 1.863 mio. kr. Samlet set over perioden 2016-2020 stiger tv-producenternes omsætning 18%.

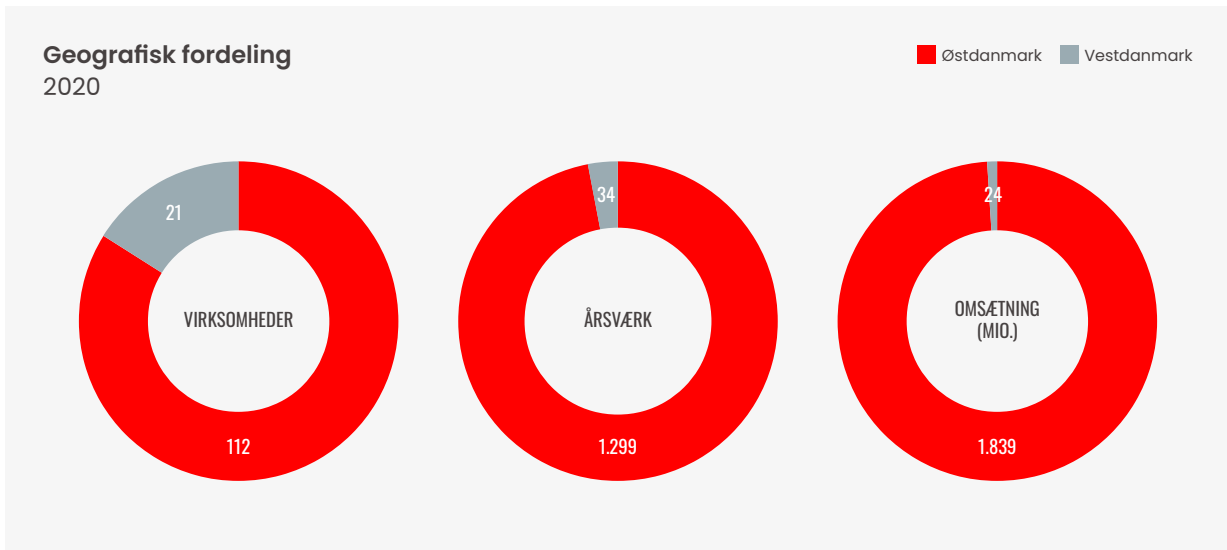
Eksporten ligger på 142 mio. kr., hvilket er en stigning på 5% i forhold til 2019. Det er imidlertid væsentligt at bemærke, at eksporten for tv-producenterne generelt er faldende fra 2016 til 2019, hvor eksporten falder med 16%.



FIGUR 9 Både antallet af virksomheder og årsværk i 2020 ligger på niveau med 2019. Beskæftigelsen er steget med 16% siden 2016.



FIGUR 10 Fra 2016-2020 stiger tv-producenternes omsætning med 18%. Eksporten er imidlertid faldende år for år, men stiger med 5% i 2020.



FIGUR 11 Tv-producenterne er præget af en østlig forankring – 84% af virksomhederne, 97% af årsværkene og 99% af omsætningen er placeret i Østdanmark.

Den geografiske fordeling af tv-producenterne er præget af en markant østlig forankring – 84% af virksomhederne og 97% af årsværkene er placeret i Østdanmark. Det resulterer i, at 99% af omsætningen produceres i den østlige del af landet. Hermed er tv-producenterne den delbranche med stærkest tilknytning i Øst.

Kun 11 af de 133 virksomheder har internationale selskaber i ejerkredsen i 2020 – det svarer til 8% af branchen. Antallet af internationalt ejede selskaber har ligget på 10-11 de sidste fem år, hvorved andelen har været faldende i takt med, at antallet af virksomheder i branchen er steget hvert år.

REKLAMEFILM

Producenter af reklamefilm eller audiovisuelle produktioner inden for branding, markedsføring, corporate communication etc.

Virksomheder

288

Årsværk

501

Omsætning i mio. kr.

692

Eksport i mio. kr.

126

REKLAMEFILM

Reklamefilmsproducenterne udgøres af 288 virksomheder, der samlet beskæftiger 501 årsværk i 2020. Omsætningen lander på 692 mio. kr., mens eksporten ligger på 126 mio. kr.

Antallet af reklamefilmsproducenter ligger i 2020 på 288, hvilket er en stigning på 19% fra 2019 og en fordobling siden 2016. De 288 virksomheder beskæftiger i gennemsnit 1,7 årsværk og omsætter for 2,4 mio. kr. i 2020.

Beskæftigelsen hos reklamefilmsproducenterne falder i 2020 med 7% i forhold året før. Set over perioden er beskæftigelsen steget med 8% årligt fra 2016-2018, mens den falder med 2% fra 2018 til 2019.

Omsætningen hos producenter af reklamefilm ligger generelt ganske stabilt i hele perioden 2016-2020. Omsætningen toppe i 2018 med 768 mio. kr., men har de øvrige år ligget omkring de 700 mio. kr., hvilket afstedkommer, at 2020-omsætningen er på højde med resultatet fra 2019.

Eksporten ligger på 126 mio. i 2020, hvilket er en stigning på 30% i forhold til året før. For reklamefilmsproducenterne er det imidlertid værd at bemærke, at væksten i eksporten er ganske fluktuerende – i både 2017 og 2019 var der ingen fremgang i tallene for eksport sammenlignet med året før.

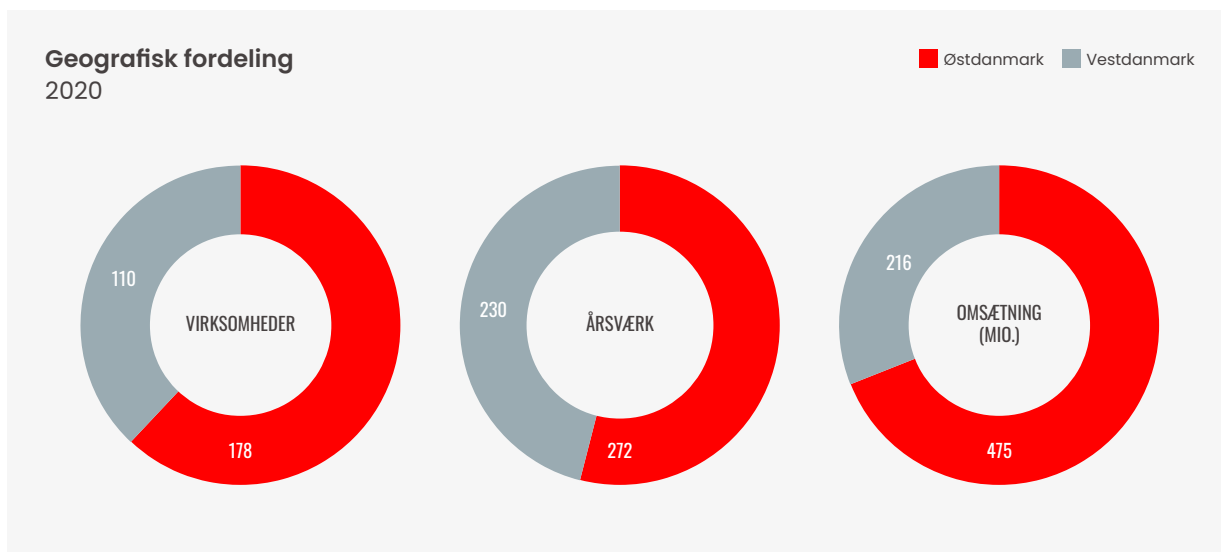


FIGUR 12 Antallet af reklamefilmproducenter stiger i 2020 til 288, hvilket er en stigning på 19% fra 2019 og en fordobling siden 2016. Beskæftigelsen falder i 2020 med 7% i forhold året før.



FIGUR 13 Omsætningen hos reklamefilmproducenterne ligger generelt ganske stabilt fra 2016 til 2020. Eksporten stiger med 30% og lander på 126 mio. kr. i 2020.

REKLAMEFILM



FIGUR 14 Reklameproducenterne er knap så østligt forankret som de øvrige brancher. Mens 62% af virksomhederne og 69% af omsætningen ligger i det østlige Danmark, er næsten halvdelen af beskæftigelsen i Vestdanmark.

Den geografiske fordeling af reklamefilmsproducenterne er mere jævn end i de øvrige delbrancher. 62% af virksomhederne og 54% af årsværkene ligger i det østlige Danmark, hvormed næsten halvdelen af beskæftigelsen skal findes i Vestdanmark. Dog er det 69% af omsætningen, der produceres i Østdanmark.

Kun syv af virksomhederne i reklamefilmsbranchen har internationale ejere i ejerkredsen, hvilket svarer til 2% af producenterne. Antallet af internationalt ejede selskaber har ligget på 6-7 de sidste fem år, hvorved andelen har været faldende i takt med, at antallet af virksomheder i branchen er steget hvert år.

SPIL

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

Virksomheder

159

Årsværk

979

Omsætning i mio. kr.

3.156

Eksport i mio. kr.

2.010

SPIL

Spilproducenterne udgøres af 159 virksomheder, der samlet beskæftiger 979 årsværk i 2020. Omsætningen lander på knap 3,2 mia. kr., mens eksporten ligger på 2 mia. kr.

Antallet af spilvirksomheder stiger i 2020 til 159, hvilket er en stigning på 3% i forhold til 2019. De 159 virksomheder beskæftiger i gennemsnit 6,2 årsværk og omsætter for knap 20 mio. kr. med en eksport på 12,6 mio. kr.

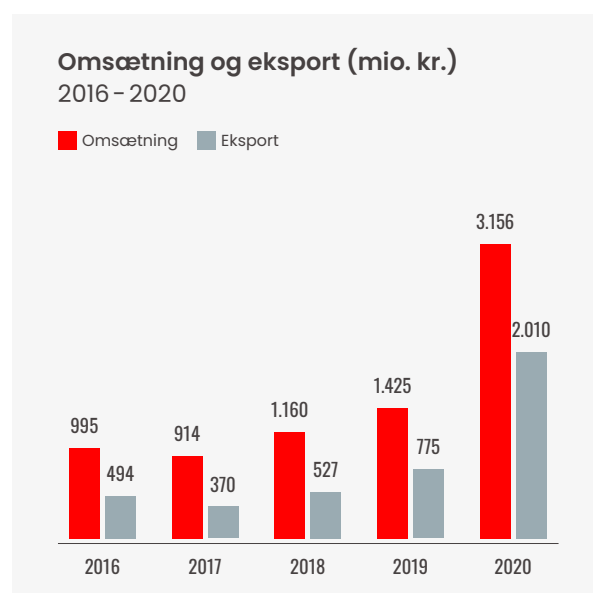
Beskæftigelsen i spilbranchen stiger med 8% i forhold til 2019. Set over perioden 2016-2020 stiger antallet af årsværk med 33%, hvilket er en betragtelig vækst i beskæftigelsen på ganske få år.

Omsætningen i 2020 runder 3,156 mia. kr. Det er ganske spektakulært med en stigning på 122% sammenlignet med året før og en fremgang på 217% i perioden 2016-2020. Omsætningen i branchen har været i kraftig vækst siden 2018, hvor den steg med 27% i forhold til året før, men fremgangen fra 2019 til 2020 må betegnes som sensationel.

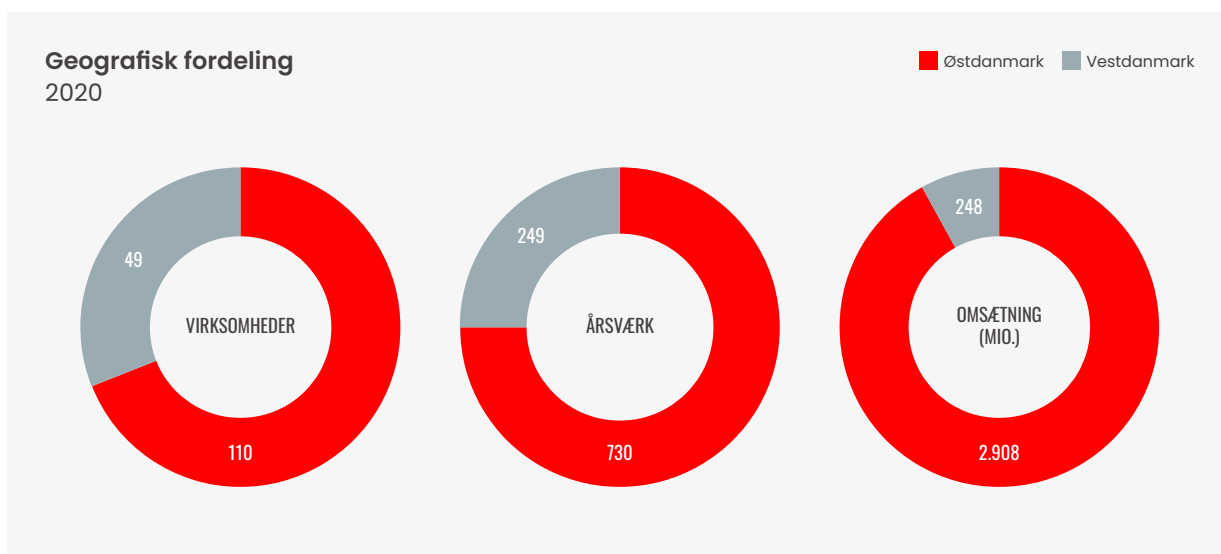
Eksporten følger væksten i omsætningen og lander på 2,01 mia. kr. – det er en fremgang på 159% i forhold til 2019 og en fremgang på over 300% siden 2016.



FIGUR 15 Antallet af spilvirksomheder er steget med 56% i perioden 2016-2020. Samtidig er antallet af årsværk steget med 33%.



FIGUR 16 I 2020 stiger omsætningen med 122% til 3,2 mia. kr, hvilket er mere end en tredobling af branchens omsætning på fem år. Eksporten er steget med 300% i samme periode.



FIGUR 17 69% af virksomhederne, 75% af årsværkene og 92% af omsætningen kan tilskrives spilproducenterne i Østdanmark.

Spilbranchen er ligesom de øvrige brancher forholdsvis forankret i det østlige Danmark, hvor 69% af virksomhederne og 75% af årsværkene er placeret. Hele 92% af omsætningen tilskrives spilproducenterne i Østdanmark.

Samlet set har 17 af de 159 virksomheder internationale selskaber i ejerkredsen, hvilket svarer til en andel på knap 11%, og spilproducenterne er således den delbranche med højest andel af internationalt ejerskab.

INTERAKTIV

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

Virksomheder

104

Årsværk

677

Omsætning i mio. kr.

690

Eksport i mio. kr.

279

INTERAKTIV

I 2020 er der i alt 104 virksomheder, der producerer interaktive værker. De beskæftiger samlet 677 årsværk og omsætter for 690 mio. kr., mens eksporten ligger på 279 mio. kr.

Producenterne i interaktiv-kategorien tæller i 2020 104 virksomheder, hvilket er en fremgang på 5% i forhold til året før. Generelt er der en meget stabil vækst i antallet af interaktiv-virksomheder fra 2016-2020 – en vækst, der samlet set lander på 30% over den femårs periode. De 104 virksomheder beskæftiger i gennemsnit 6,5 årsværk og omsætter for 6,6 mio. kr.

Beskæftigelsen hos interaktiv-producenterne er uændret fra 2019 til 2020, men ellers har der været en betydelig vækst i fra 2016-2019, hvor antallet af årsværk steg med knap 30%. Det må betegnes som en markant fremgang på ganske få år.

Omsætningen stiger med 10% fra 2019 til 2020. Der er generelt en noget svingende udvikling i omsætningen for virksomhederne i interaktiv-kategorien igennem de sidste fem år. Overordnet må omsætningen således betragtes som forholdsvis stabil hen over perioden.

Eksporten stiger med 2% fra 2019 til 2020. Også her tegner sig et billede af et svingende vækstniveau; fra 2016 til 2017 steg eksporten med 30%, hvorefter væksten lå på 20% fra 2017 til 2018, mens den de seneste to år i perioden har ligget på 4% og 2%.

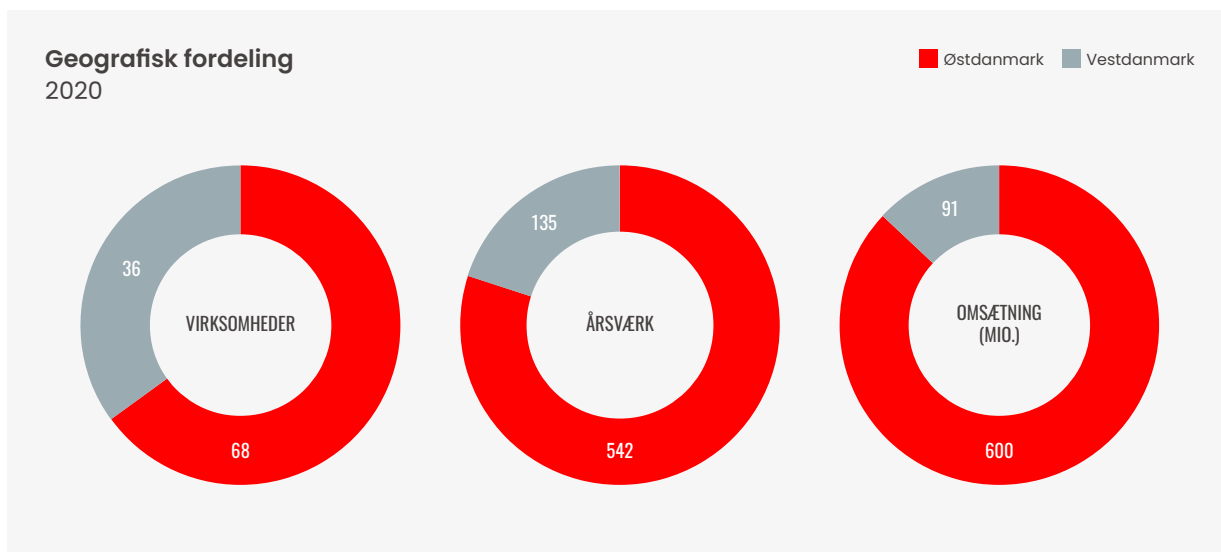


FIGUR 18 Generelt er der en meget stabil vækst i antallet af interaktiv-virksomheder fra 2016-2020 – en vækst, der samlet set lander på 30% over den femårs periode. Beskæftigelsen er uændret fra 2019 til 2020, men steg med 30% fra 2016-2019.



FIGUR 19 Omsætningen stiger med 10% fra 2019 til 2020. Væksten i eksporten er stagneret noget siden 2018 og lander i 2020 på 279 mio. kr., hvilket er en stigning på 2% i forhold til 2019.

INTERAKTIV



FIGUR 20 Selvom blot 65% af interaktiv-producenterne ligger i Østdanmark, findes 80% af årsværkene og 87% af omsætningen her.

Den geografiske fordeling af virksomhederne placerer 65% af interaktiv-producenterne i Østdanmark, hvilket bevirker, at 80% af årsværkene og 87% af omsætningen også kan lokaliseres her.

Syv af de 104 virksomheder har internationale selskaber i ejerkredsen, hvilket svarer til en andel på 7%. Antallet af virksomheder med internationale ejere har ligget på 6-7 i hele perioden, hvorved andelen har været faldende i takt med, at antallet af virksomheder i branchen er steget hvert år.

METODE OG DATAGRUNDLAG

I det følgende beskrives datagrundlaget for rapporten om Danske Indholdsproducenter. Indledningsvis forelægges den konkrete metode for, hvordan Producentforeningen arbejder med at indkredse, hvilke virksomheder der kan defineres som indholdsproducenter, og ud fra hvilke kriterier disse kategoriseres i de fem brancher. Dernæst specificeres rapportens definitioner på de økonomiske nøgletal, der leveres af Danmarks Statistik.

Sammenligning med sidste års udgivelse

Det er væsentligt at pointere, at de økonomiske nøgletal i denne rapport ikke kan sammenlignes direkte med tallene i tidligere udgivelser af Danske Indholdsproducenter. Dette skyldes, at datagrundlaget ikke er ens, da Producentforeningen kontinuerligt forsøger at optimere og forbedre populationen, så der kan tilvejebringes et så retvisende billede af branchen som muligt. Dermed er der siden sidste år foretaget mindre ændringer i populationen, men herudover er der tilføjet knap 100 virksomheder, der har været registreret i CVR i løbet af perioden 2016-2019, men som af den ene eller anden årsag ikke tidligere har figureret på listen. Heraf er 64 klassificeret som aktive af Danmarks Statistik og indgår dermed i datagrundlaget i denne rapport. Således er datagrundlaget for 2016 til 2019 større i 2022-rapporten end det var i forbindelse med sidste udgivelse, hvormed Danske Indholds-

producenter 2022 ikke skal ses som en direkte forlængelse af Danske Indholdsproducenter udgivet i marts 2021.

Branchens virksomheder

I forbindelsen med udgivelsen af Danske Indholdsproducenter i tal 2019¹ blev der indført en metode, der indebærer en årlig konsolidering af 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. Denne populationsliste ajourføres årligt, hvor det vurderes, om eventuelle ændringer i virksomhedsstatus, registreringshistorik eller særlige afvigelse, der fremgår af CVR-registeret, giver anledning til ændringer i den eksisterende population. 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. Herudover gennemgår Producentforeningen alle nye virksomheder oprettet i CVR-registeret inden for de relevante branchekoder² i det pågældende år, og der tages stilling til, om disse skal tilføjes populationen³.

Udover at populationslisten ajourføres på baggrund af ændringer og tilføjelser i CVR-registeret, fortager Producentforeningen ligeledes en løbende manuel registrering af virksomheder, der er i overensstemmelse med definitionen. Disse virksomheder tilvejebringes mere eller mindre ad

1 Danske Indholdsproducenter i tal 2019 bygger på datagrundlag for Danmarks Statistik for 2018. Danske Indholdsproducenter 2021 bygger på data for 2019, men blev først udgivet i marts 2021 pga. Covid-19-relaterede forsinkelser i dataleveringen fra Danmarks Statistik. Danske Indholdsproducenter 2022 bygger på data fra 2020 og er udgivet i juni 2022.

2 Branchekoderne er 582100 Udgivelse af computerspil, 591110 Produktion af film og videofilm, 591120 Produktion af tv-programmer, 591200 Aktiviteter, der udøves efter produktion af film, video- og tv-programmer, 602000 Tv-virksomhed, 620100 Computerprogrammering.

3 For Danske Indholdsproducenter 2022 er der således tilføjet relevante virksomheder oprettet i CVR-registeret i 2020. For en række af de virksomheder, der er oprettet i CVR-registeret i 2020, er det vanskeligt at vurdere om de burde inkluderes i populationen eftersom mange er helt nye og oplysningerne er begrænsede. Såfremt det vurderes, at en virksomhed kunne vise sig at matche definitionen på en indholdsproducent i fremtiden, er CVR-nummeret noteret i et bilag og vil blive genbesøgt i udarbejdelse af rapporten i 2023, hvor det vurderes om virksomheden skal inkluderes i populationen, forkastes som indholdsproducent eller afvente beslutning.

METODE OG DATAGRUNDLAG

hoc, men er også resultatet af løbende overvågning af diverse registre – fx støttetildelinger i dansk film, tv og spil eller branchesiden spiludvikling.dk, der giver et velinformeret indblik i den danske spilbranche. Derudover foretages også mindre justeringer i den eksisterende population – det foregår på ad hoc basis og inkluderer ændringer i kategorier eller eksklusioner af selskaber, der ikke møder definitionen, men som af den ene eller anden årsag har figureret på populationslisten.

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 af branchen

Det er væsentligt at fremhæve, at der i Danske Indholdsproducenter udgivet i marts 2021 blev foretaget en stramning af populationen. 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 2020 blev populationen 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 videresalg/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. Denne vurdering tager oftest udgangspunkt i virksomhedens formålsbeskrivelse i CVR-registret. Ved tvivlspørgsmål 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 videresalg/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 forstand⁴. Dermed er enkeltmands-virksomheder, der repræsenterer manuskriptforfattere, filmfotografer, skuespillere, freelancere etc. ikke talt med i opgørelsen. Ligeledes indgår postproduktionsselskaber, 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 manuel informationssøgning og deraf følgende kvalitative vurderinger ud fra tilgængelige oplysninger – understøttet af det branchekendskab til virksomheder og aktiviteter, der ligger hos

⁴ Der er imidlertid inkluderet nogle leverandør-virksomheder i delbranchen Interaktiv – se afsnittet om Interaktiv under Kategorisering på side 27.

METODE OG DATAGRUNDLAG

Producentforeningen. Alle virksomheder på populationslisten er enkeltvis taget under behandling, og resultatet er en tilnærmelse af, hvordan antallet af kernevirkomheder 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 Danske Indholdsproducenter 2022 er kategoriseret i følgende fem brancher: film, tv, reklamefilm, 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)fik-

tionsproducenter, 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.

Reklamefilm

Producenter af reklamefilm eller lignende audiovisuelt materiale⁵, 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. Interaktiv-kategorien 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 software-løsninger i klassisk forstand eller entreprise-apps (som fx FøtexPlus, Wolt eller hotels.com) ikke

⁵ I gennemgangen af nye virksomheder i CVR-registeret i forbindelse med Danske Indholdsproducenter 2022 er der optaget en håndfuld reklamevirksomheder, der ikke producerer reklamefilm i traditionel forstand. I stedet er deres kernekompetencer inden for animation/grafik, 3D og lignende digitale billeder i bevægelse som kendes fra de andre segmenter i opgørelsen. Eftersom disse virksomheder tilsyneladende indgår i direkte relation med kunden og leverer det endelige slutprodukt, er virksomhederne i overensstemmelse med definitionen for en indholdsproducent og inkluderes i populationen.

METODE OG DATAGRUNDLAG

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 interaktivvirksomheder 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 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.

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 geografi, ejerskab mv. er i nogle tilfælde begrænset af krav om anonymisering fra Danmarks Statistik.

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 og årsværk indgår ikke i opgørelsen af den økonomiske aktivitet det pågældende år.

Antallet af virksomheder i populationen afspej-

ler ikke nødvendigvis det "reelle" antal selskaber i branchen, da et selskab eller koncern kan operere med flere CVR-numre – fx oprettes et separat CVR-nummer til enkeltstående produktioner eller afdelinger af et selskab. Dermed er det væsentligt være opmærksom på, at antallet af virksomheder derfor er højere end antallet af selskabskonstruktioner forstået som virksomheder med samme ejer i første led. Det gør sig især gældende for filmproducenterne, men i mindre grad for interaktiv- og spilproducenterne.

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. Der indgår alene årsværk, der er registeret ved arbejdssteder i Danmark, så udenlandske arbejdssteder er ikke inkluderet i antallet.

Årsværk er defineret som antal ansatte lønmodtagere omregnet til fuldtidsbeskæftigelse. Det er således væsentligt at være opmærksom på at beskæftigelsestallet alene dækker over lønmodtagere i brancherne og ikke det arbejde, der udføres på faktura.

Omsætning og eksport

Omsætning og eksport trækkes fra den generelle firmastatistik i Danmarks Statistik.

Oplysninger om omsætningen hentes primært fra regnskabsstatistikken for private byerhverv (REGN), men for de brancher, der ikke er med i denne kildestatistik, hentes det i stedet fra firmaernes køb og salg (FIKS). Generelt giver denne statistik den mest dækkende opgørelse af virksomhedernes omsætning. Samtidig gennemføres omfattende kvalitetskontrol og fejlsøgning af Danmarks Statistik.

Omsætningen er defineret som indtægter ved salg af produkter og tjenesteydelser, der kommer fra firmaets primære drift. Omsætningsbeløbet opgøres efter fradrag af prisnedslag, merværdi-

METODE OG DATAGRUNDLAG

og punktafgifter. Tallene for omsætningen indeholder ikke moms.

Eksporتن hentes udelukkende fra firmaernes køb og salg (FKS). Eksporتن er defineret som salg af varer og tjenester til udlandet plus salg af andre varer og tjenester, som sælges momsfrit. Efter-som eksportvariablen baseres på momsindbetretninger, er den generelt mere usikker i anvendelse. Bl.a. har indførslen af omvendt momspligt på visse produkter, gjort at mere indenlandsk salg bliver medregnet i eksportstørrelsen, som er unaturligt høj i mange tilfælde. Dermed anbefales det ikke at sammenholde eksportvariablen med andre variable som f.eks. omsætningen, da oplysningerne fra de to variable har forskellige ophavskilder. Tallene for eksporten indeholder ikke moms.

Geografi

Nøgletallene er nedbrudt på geografiske områder, der for de samlede brancher rapporteres på regionsniveau. Af diskretioneringshensyn er det ikke muligt for Danmarks Statistik at levere oplysningerne på regionsniveau for de enkelte delbrancher, hvormed der alene rapporteres på niveauet Østdanmark/Vestdanmark. Østdanmark er defineret som region Hovedstaden og region Sjælland, mens Vestdanmark er de øvrige regioner – Midtjylland, Nordjylland og Syddanmark. Eksporتن nedbrydes ikke på geografisk niveau.

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.