

INDHOLDINDHOLD	1
1. BAGGRUND OG FORMÅL	2
2. KONKLUSIONER	3
3. METODE.....	5
4. OM SELSKABERNE	6
5. ØKONOMIEN I SELSKABERNE	9
5.1 TRUSSELNIVEAU	9
5.2 UDFORDRINGER FOR VÆKST	10
5.3 OMSÆTNING	12
5.4 INDTJENING	13
5.5 ANTAL ANSATTE	15
6. ORGANISERING OG STRATEGI	18
6.1 LEDELSE	18
6.2 MEDARBEJDERE	19
6.3 STRATEGI	20
7. BRANCHEUDVIKLING	24

1. Baggrund og formål

Det er senest i rapporten "Danske indholdsproducenters samfundsøkonomiske effekt – Film, tv og computerspil"¹ blevet slået fast, at de danske indholdsproducenter bidrager betydeligt til den danske samfundsøkonomi, og at omsætningen i kernevirksomhederne skaber aktivitet i samfundet med en faktor på 3,25. Det er desuden blevet fremlagt i mange forskellige rapporter, at oplevelsesøkonomien og de kreative erhverv er vigtige elementer i fremtidens danske økonomi.² Disse makro-betragtninger er vigtige i forhold til at kortlægge branchens betydning for samfundet og beskrive effekten af ændringer i rammebetingelserne.

Men branchen udgøres af mange forskellige selskaber, små som store, igennem kommercielle og mindre kommercielle spillere samt forskellige forretningsområder. For at kunne forstå dynamikken, der ligger bag de overordnede branchetal, er det derfor nødvendigt at undersøge og beskrive branchen på virksomhedsniveau. Der er desuden til tider en markant forskel imellem de økonomiske tal fra forskellige objektive kilder som er anvendt i de tidligere rapporter, og så producenternes egen oplevelse af deres situation. Og denne oplevelse af situationen har stor betydning for eksempel for virksomhedsejernes lyst til at investere i at udvikle deres selskaber.

Denne rapport har derfor til formål at undersøge de danske indholdsproducenter på virksomhedsniveau og kortlægge stemningen i branchen. Fokus er på virksomhedernes økonomi, strategi og organisering samt producenternes forventninger til fremtiden.

Branchebarometeret vil blive udgivet årligt for at kunne følge stemningen i branchen og sammenholde tidligere års forventninger med de realiserede udviklinger.

Rapporten er disponeret på følgende måde:

- I kapitel 2 præsenteres rapportens hovedkonklusioner
- I kapitel 3 beskrives den anvendte metode
- I kapitel 4 beskrives de undersøgte virksomheder
- I kapitel 5 fremlægges undersøgelsens resultater i forhold til økonomiske nøgletal
- I kapitel 6 beskrives resultater i forhold til organisering og strategi
- I kapitel 7 opsummeres producenternes forventninger i forhold til brancheudviklingen

¹ <http://www.pro-f.dk/content/investeringer-skaber-vækst>

² Beskrevet i diverse rapporter fx The brave new world of film commissions, AFCl (2010) Vækst Via Oplevelser, EBST (2008), Oplevelsesbaseret forretningsudvikling, REG LAB (2008) og Oplevelsesøkonomi – et styrkeområde for Hovedstadsregionen, HUR (2005).

2. Konklusioner

Analysen af de indsamlede data viser, at film- og tv-brancherne ligner hinanden langt hen ad vejen, hvorimod computerspilbranchens svar adskiller sig, til tider ret markant.

De vigtigste resultater er, at:

- Alle brancher oplever et **højt økonomisk trusselsniveau**. Således har over halvdelen af alle virksomheder følt sig økonomisk truet i 2010. I computerspilbranchen har 80% af alle virksomheder følt sig økonomisk truede.
- Lægning af den rette **strategi** og indhentning af **eksternt kapital** identificeres som de største udfordringer for vækst i 2011.
- Samtidig har **under halvdelen af alle virksomheder formuleret en skriftlig vækstplan**.
- Film- og tv branchen har været hårdt ramt på omsætningen, mens computerspilbranchen oplevede fremgang i 2010. For 2011 er alle delbrancher **optimistiske med hensyn til omsætningen**.
- Antallet af ansatte har været relativt stabilt, med undtagelse af filmbranchen, der oplevede den største reduktion. Alle **delbrancher forventer vækst i antallet af beskæftigede**, især mht. freelance og korttidsansatte.
- **Overblik og empati** bliver opfattet som lige så **vigtige lederegenskaber** som at træffe de rigtige beslutninger.
- Alle brancher forventer **stor fremgang i strategiske alliancer**.
- Film- og tv branchen er relativt optimistisk med hensyn til udviklingen for hele mediebranchen, men derimod pessimistisk i forhold til dens egen delbranche. **Computerspilbranchen derimod er meget optimistisk på dens egen delbranches vegne**.
- Computerspilbranchen har været bedre til at **rationalisere** end især tv-branchen.
- Film- og tv-branchen forventer i modsætning til computerspilbranchen en **stigning i produktiviteten per medarbejder**

For at benchmarke resultaterne kan de sammenlignes med Deloittes vækstarometer for IT-branchen³. Denne sammenligning viser at:

- Computerspilbranchens opfattelse af branchesituationen i forholdsvis høj grad ligner IT branchens oplevelser, hvorimod film- og tv-branchen er mere pessimistiske, især med henblik på vækst.
- IT branchen oplever i modsætning til indholdsproducenterne en forholdsvis stor udfordring med at tiltrække og fastholde attraktiv arbejdskraft.
- I modsætningen til indholdsproducenterne oplever IT branchen næsten ingen problemer med at indhente ekstern kapital.

³

http://www.deloitte.com/view/da_DK/dk/dinbranche/teknologimedierogtele/itvakstbarometer/deloitteitvaekstbarometer2010/index.htm

3. Metode

Branchebarometeret er designet af Producentforeningen og selve undersøgelsen er udført af Megafon i perioden 18. juni til 4. oktober 2010. Undersøgelsen er gennemført som en internetundersøgelse, dvs. et online spørgeskema.

Deltagerne i undersøgelsen er direktørerne for de danske indholdsproducerende virksomheder inden for film, tv og computerspil. Producentforeningen har forsynet Megafon med lister over indholdsproducenter, og respondenterne er herefter blevet kontaktet af Megafon. Listerne over indholdsproducenter er baseret på de virksomheder, som er blevet identificeret som kernevirksomheder i rapporten "Danske indholdsproducenter i tal – film, tv og computerspil 2009"⁴.

Den samlede population for undersøgelsen består af 312 respondenter, hvoraf 129 udfyldte spørgeskemaet. Dette svarer til en gennemførelsesprocent på 59%, hvilket er tilfredsstillende for denne slags undersøgelser. Det er Megafons vurdering, at de gennemførte ca. 130 interview er et passende antal til at give tilstrækkelig statistisk sikkerhed for de opnåede resultater.

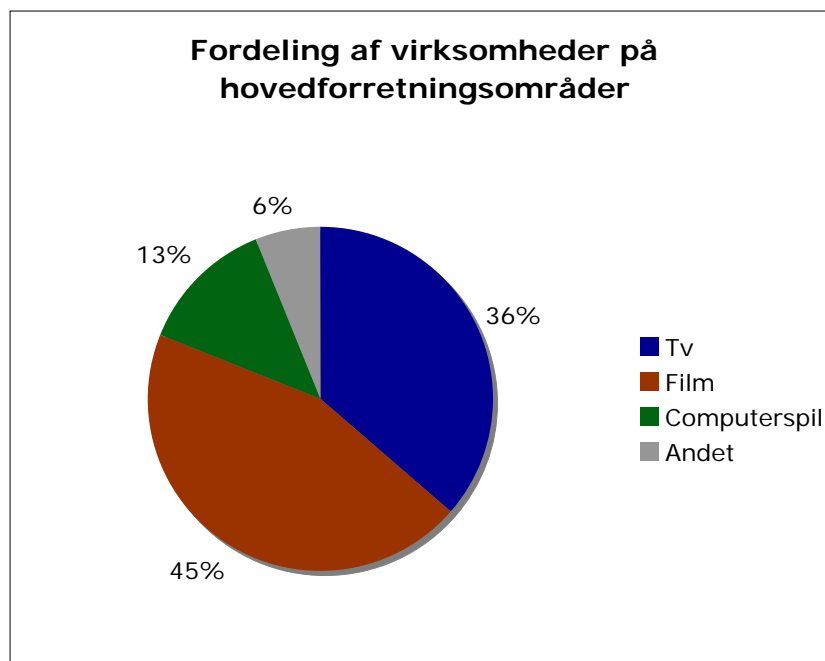
Selskaberne blev i første spørgsmål bedt om at identificere deres hovedforretningsområde som enten tv, film eller computerspil, og resultaterne i denne rapport vil blive præsenteret ud fra denne opdeling. De selskaber, som har opgivet "andet" som hovedforretningsområde er blevet frasorteret i denne rapport,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

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

⁴ <http://www.pro-f.dk/content/indholdsproducenter-i-tal> (Udgivet af Copenhagen Entertainment, August 2010)

4. Om selskaberne

I alt har 129 selskaber deltaget i undersøgelsen. De fordeler sig som følger på de tre hovedforretningsområder film, tv og computerspil:

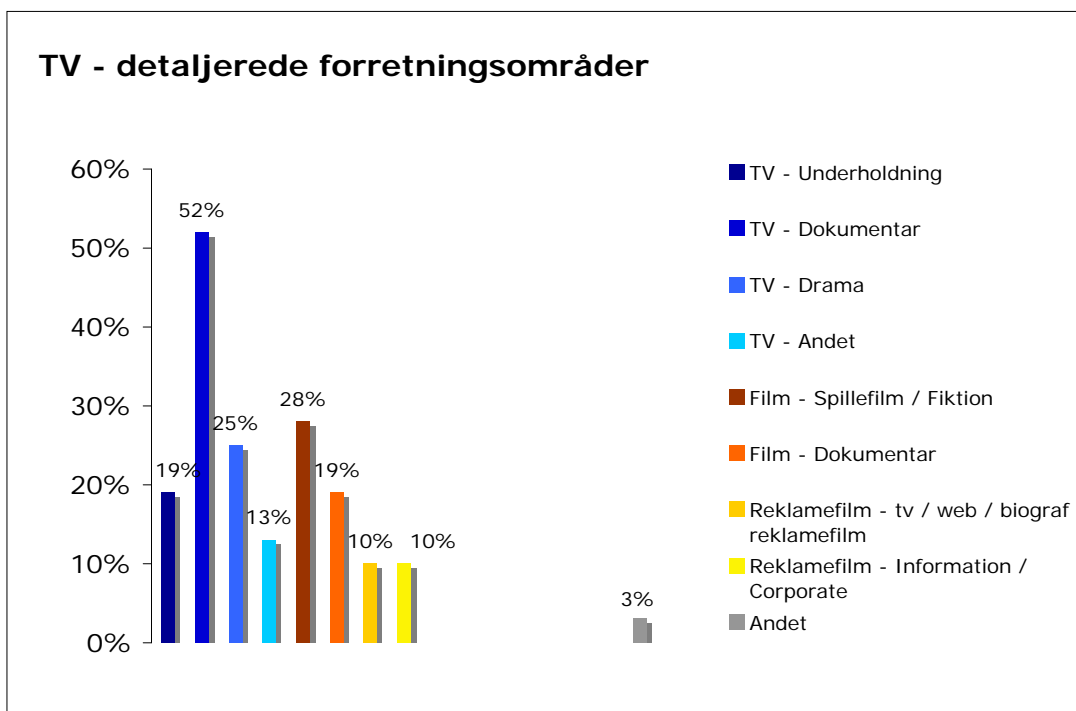


Fordeling af virksomheder i undersøgelsen svarer med en vis usikkerhed til fordelingen af virksomheder i branchen. Det høje antal af virksomheder i delbranchen "Film" er blandt andet betinget af, at reklamefilmproducenter figurerer under denne kategori. Virksomheder i kategorien "Andet" indgår ikke i den følgende analyse.

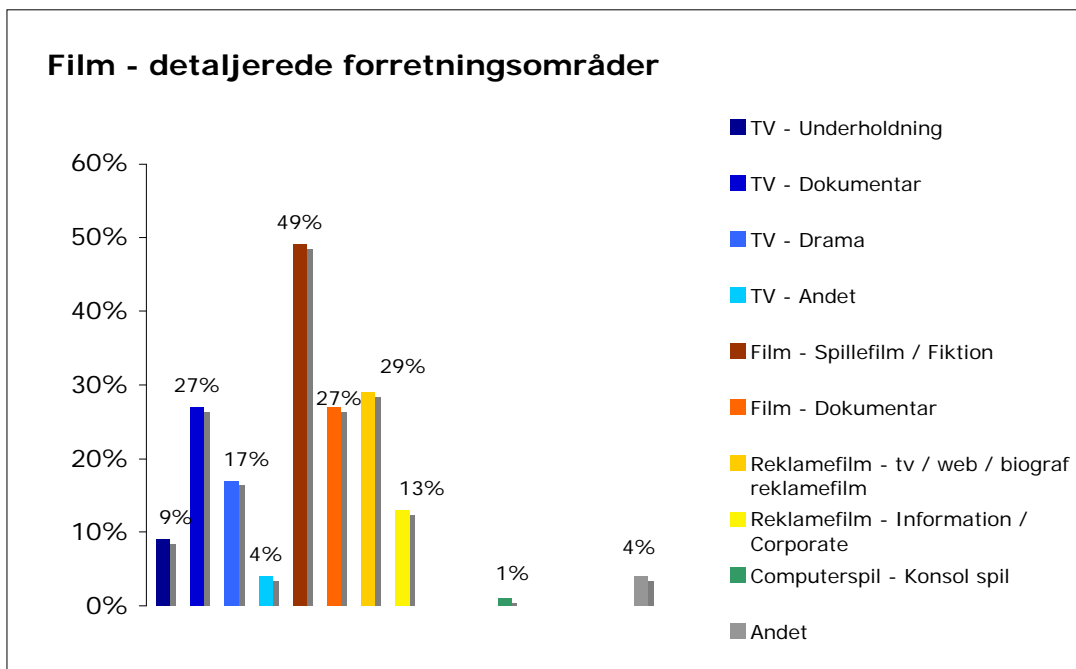
Ser vi nærmere på de tre kategorier, viser det sig, at der i forhold til de detaljerede forretningsområder er forholdsvis stort overlap mellem tv og film, hvorimod computerspil er meget anderledes sammensat. Der er dog enkelte overlap. Således beskæftiger 1% af filmproducenterne sig også med produktion af computerspil og 4% af computerspilproducenterne beskæftiger sig med produktionen af reklamefilm.

De detaljerede opgørelser af virksomhedernes aktivitetsområder kan ses i graferne nedenfor:⁵

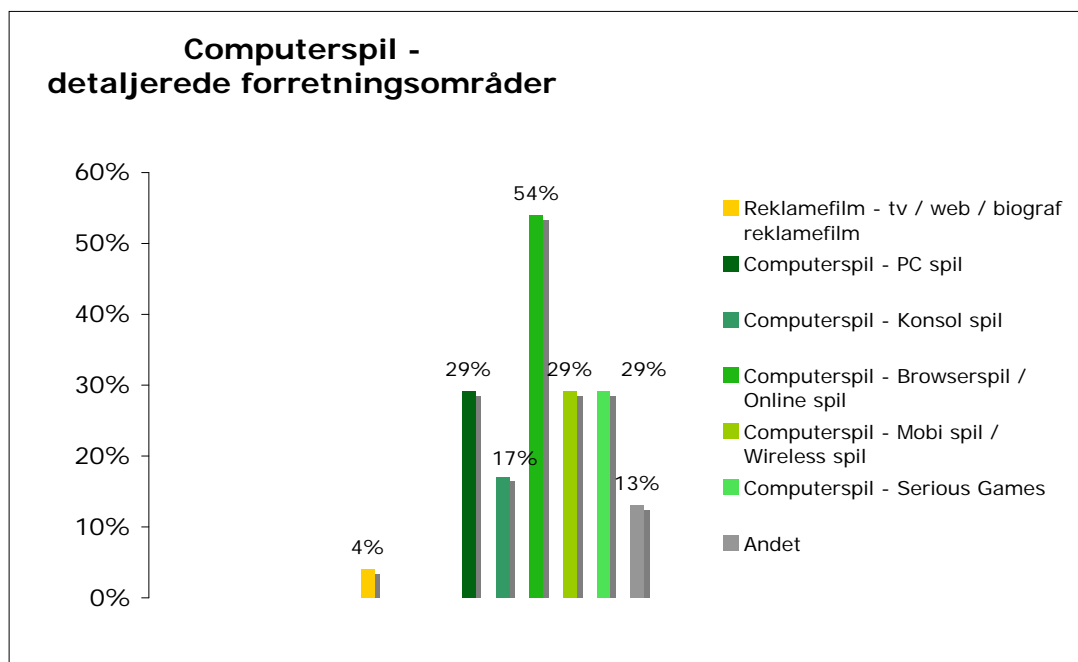
⁵ Virksomhederne kan opgive flere aktivitetsområder, derfor kan summen af aktiviteter overstige 100%



Inden for gruppen af virksomheder, der har deres hovedbeskæftigelse inden for tv-produktion, udgør produktionen af tv-dokumentar det mest udbredte beskæftigelsesområde. Det viser sig også, at op mod 30% af virksomhederne med tv som hovedforretningsområde også beskæftiger sig med produktion af spillefilm.



For virksomhederne med film som hovedbeskæftigelse udgør produktion af spillefilm den mest udbredte aktivitet, ca. 50%. Derudover er dokumentar (både tv-dokumentar og dokumentarfilm) og reklamefilm udbredte beskæftigelsesområder for virksomheder i kategorien film. 1% af virksomhederne beskæftiger sig desuden med produktion af computerspil.



Som nævnt ovenfor er der ikke stort overlap mellem film- og tv-branchen og computerspilbranchen med hensyn til aktivitetsområder. Dog beskæftiger 4% af computerspilproducenterne sig også med produktion af reklamefilm.

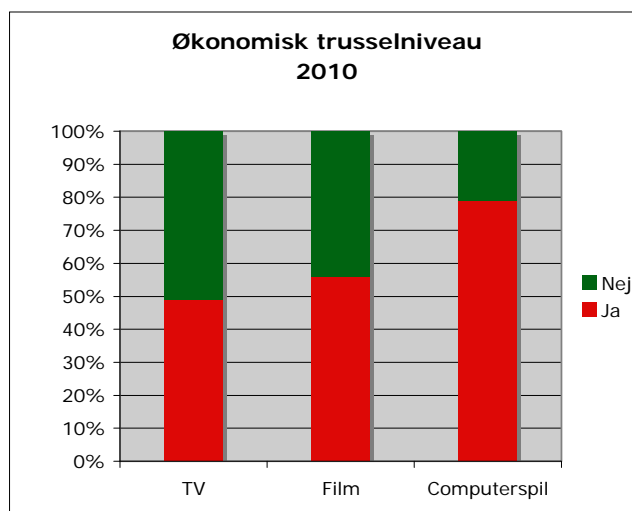
Blandt danske computerspilproducenter er produktion af browserspil/onlinespil den mest udbredte aktivitet (ca 50%). Herefter kommer produktion af pc-spil, mobil-spil og serious games med hver ca. 30%. Kun 17% af de danske computerspilproducenter beskæftiger sig med produktion af konsol-spil.

5. Økonomien i selskaberne

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

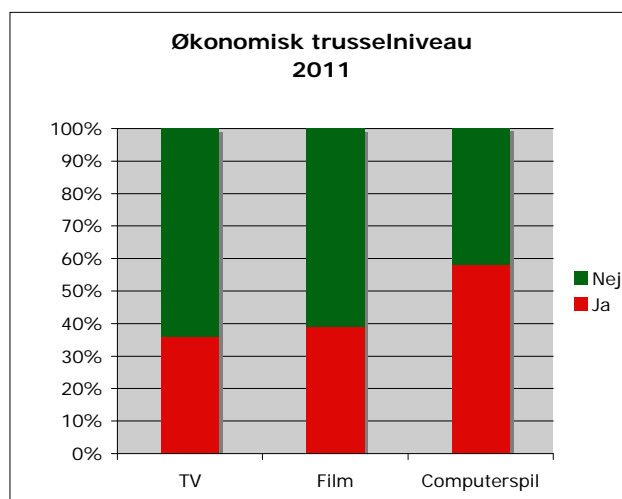
5.1 Trusselniveau

Har du følt at din virksomhed har været økonomisk truet det seneste år?



I 2010 oplevede over halvdelen af alle ledere, at deres virksomhed var økonomisk truet. For computerspilproducenterne er det endda 80%, der har følt sig økonomisk truet i det forgangne år. Dette kan være et udtryk for den samlet set høje risiko i de audiovisuelle brancher, samt eftervirkningerne af den globale finanskriser.

Forventer du at din virksomhed vil blive økonomisk truet næste år?



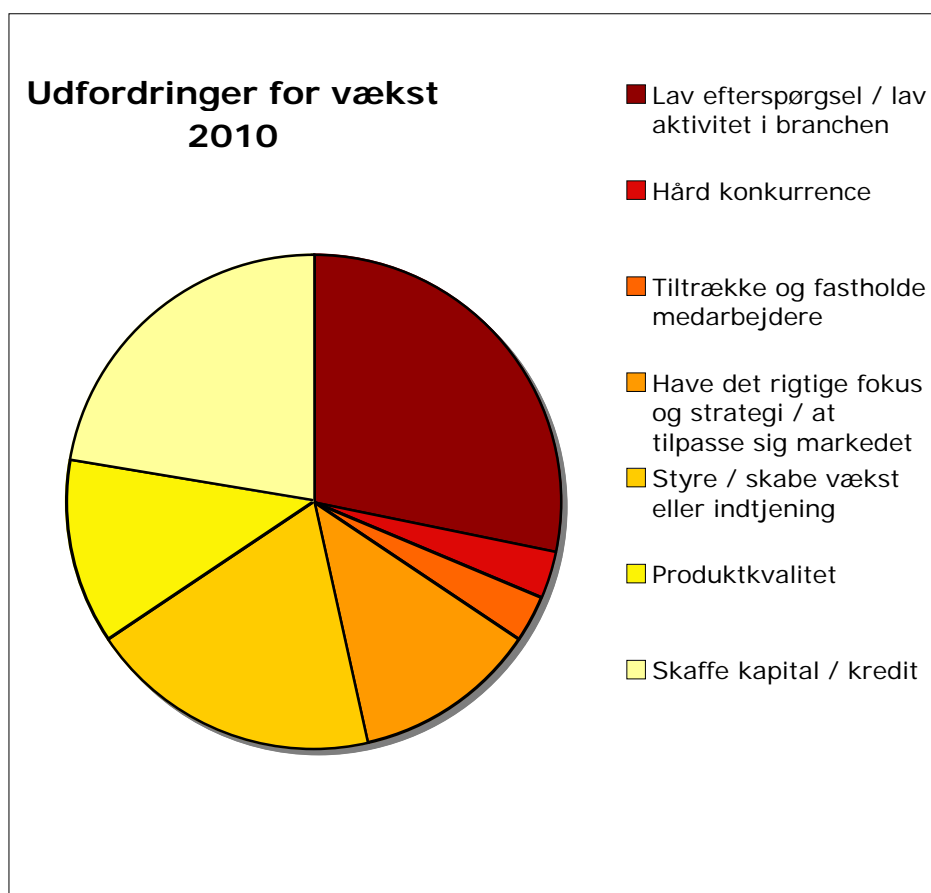
Ser vi på forventningerne for 2011, ser billedet noget mere positivt ud. Det er dog stadig 30% af alle tv- og filmproducenter og 55% af computerspilproducenterne, der forventer at være økonomisk truet i 2011.

Disse tal afspejler som nævnt ovenfor det oplevede høje risiko i branchen og er derudover udtryk for, at virksomhederne der udgør branchen føler sig meget sårbare, blandt andet på grund af deres typisk lille størrelse.

5.2 Udfordringer for vækst

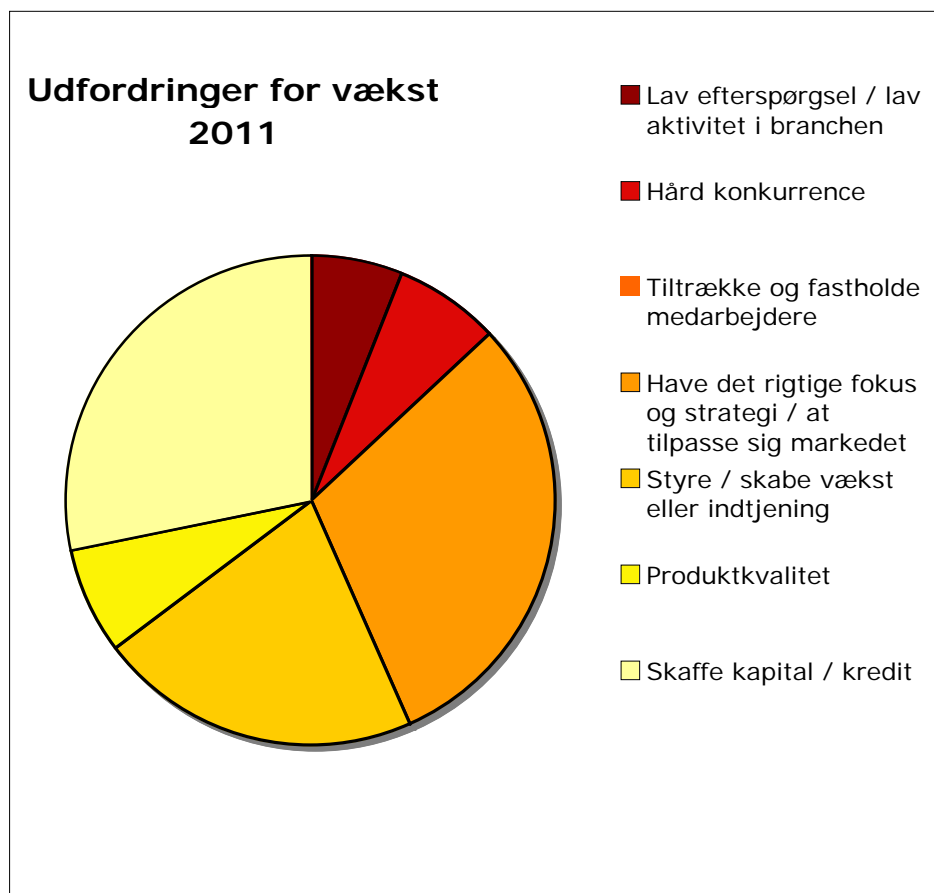
Det følgende afsnit giver et overblik over hvilke faktorer, der er blevet oplevet som de største udfordringer for at skabe vækst, samt hvilke faktorer der tillægges størst betydning i fremtiden.

Hvad har været den største udfordring for vækst det seneste år?



I 2010 blev den lave efterspørgsel og lav aktivitet i branchen samt vanskelig tilgang til ekstern kapital oplevet som de største udfordringer for vækst. Dette viser igen, at 2010 stadig var præget af den globale finanskrisens indvirkninger på det samlede aktivitetsniveau.

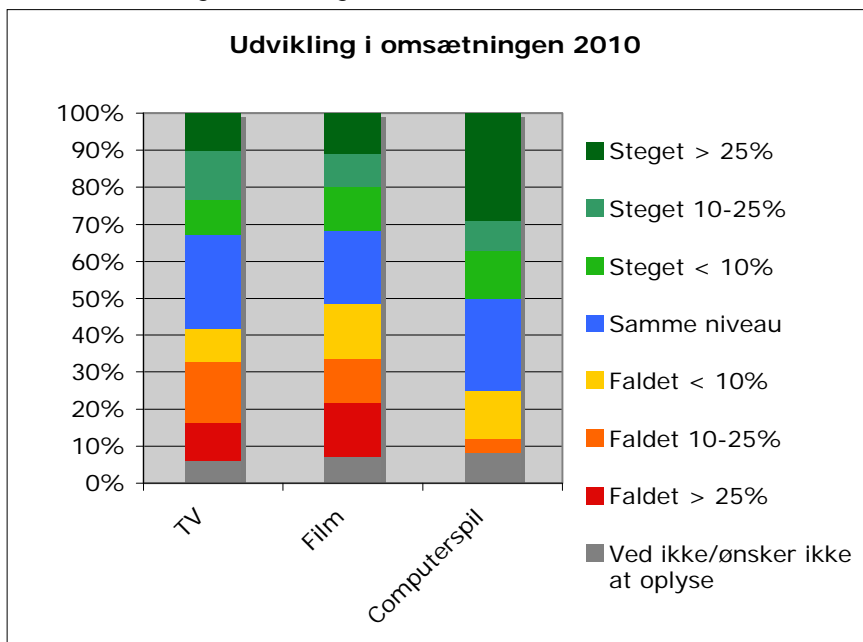
Hvad forventer du vil være den største udfordring for vækst næste år?



I 2011 forventes der en stigning i aktivitetsniveauet, som fører til at det især er strategien og styringen af vækst, der er i fokus. Derudover er tilgangen til ekstern kapital stadig en stor udfordring for at udnytte potentialet for vækst i branchen.

5.3 Omsætning

Hvordan har din omsætning udviklet sig i det seneste år?

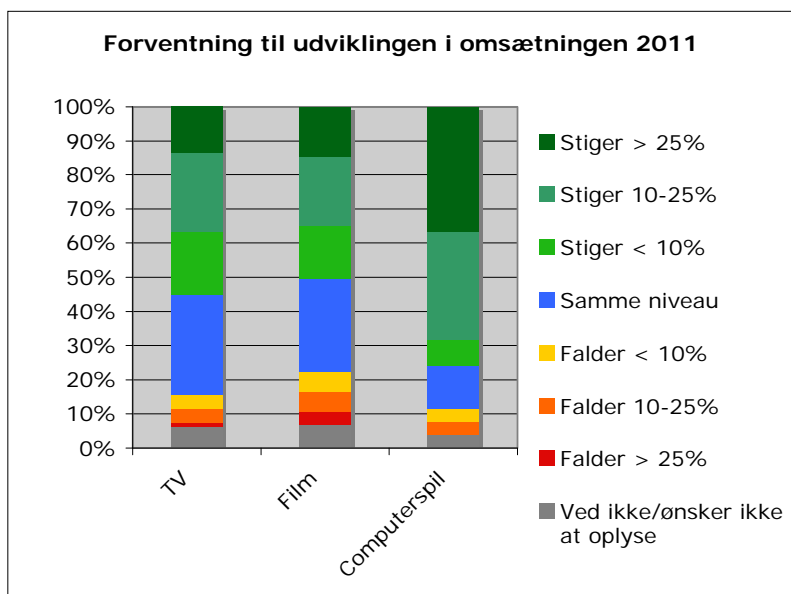


Ser vi på producenternes vurdering af omsætningen, er det tydeligt, at der er store forskelle mellem tv og film på den ene side og computerspil på den anden side. For tv er andelen af virksomheder, der har oplevet et fald i omsætningen i 2010, lige så stort som antallet af virksomheder, der har oplevet en stigning. For film er andelen af virksomheder, der har oplevet et fald endda større end andelen af virksomheder der har oplevet en stigning. Inden for computerspil har derimod halvdelen af virksomheder oplevet en stigning og kun ca. 20% et fald.

Især for filmbranchen viser undersøgelsen tydeligt, at 2010 stadig var klart præget af finanskrisen, ca. hver 10. virksomhed oplevede et fald i omsætningen på over 25%.

Det skal i denne forbindelse anføres, at væksten i omsætningen i computerspilbranchen sker fra et lavere niveau end i de andre brancher.

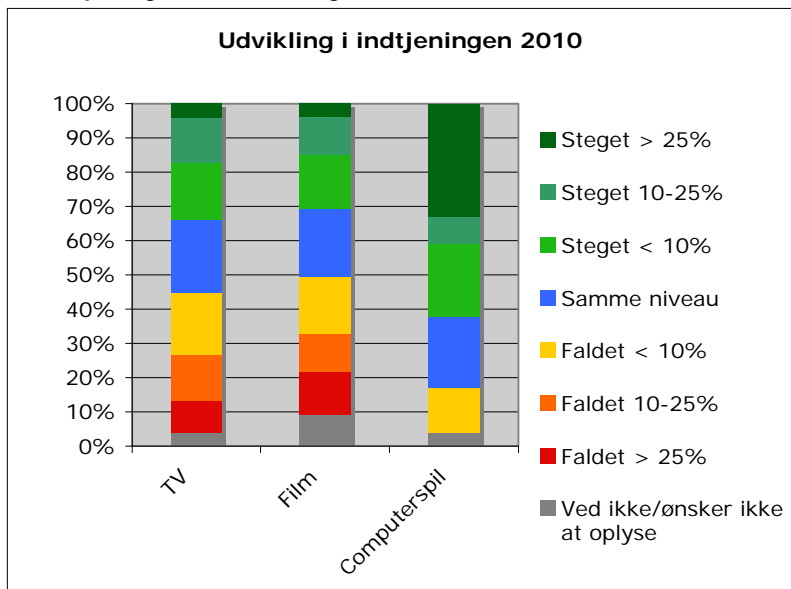
Hvordan forventer du din omsætning vil udvikle sig næste år?



Ser vi på branchens forventninger til omsætningen i 2011, så er de præget af samlet stor optimisme. For film og tv forventer over halvdelen af virksomhederne vækst i omsætningen og for computerspil er det næsten 80%.

5.4 Indtjening

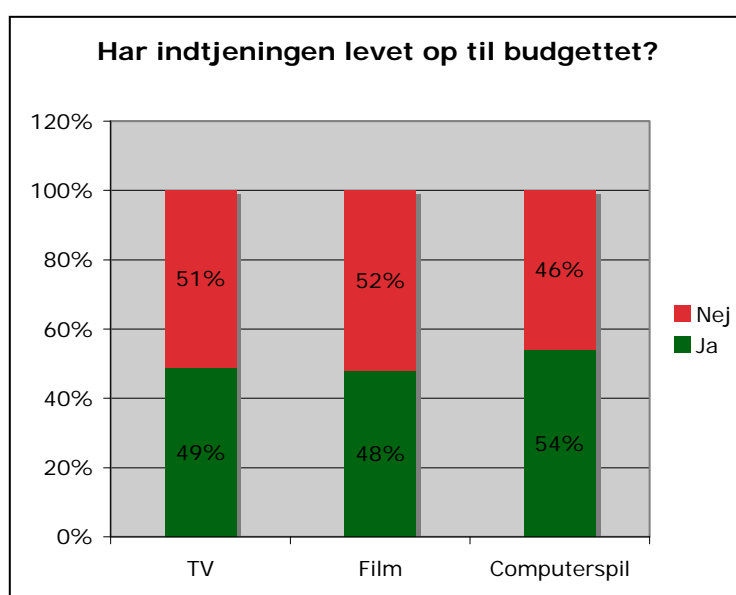
Hvordan har din indtjening i år udviklet sig i forhold til sidste år?



Udviklingen i indtjeningen fulgte i 2010 i store træk udviklingen i omsætningen, hvilket betyder, at især film og tv har været pressede, hvorimod computerspilbranchen klarede sig ganske godt med en stigende indtjening hos over 60% af virksomhederne.

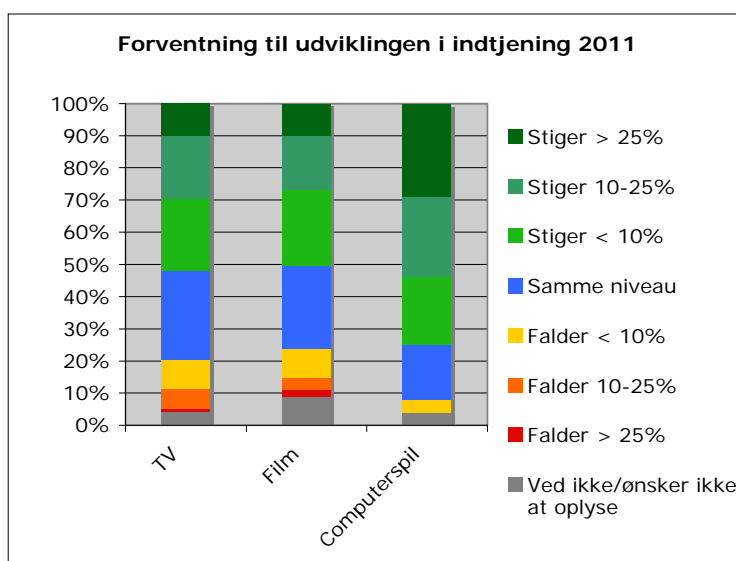
Sammenligner man udviklingen i omsætningen med udviklingen i indtjeningen mere i detaljer, viser det sig at tv-branchen har haft størst problemer med at sikre indtjening på bundlinien. Således er andelen af virksomheder med fald i indtjeningen større end andelen af virksomheder med fald i omsætningen, hvilket tyder på en kombinationen af fald i omsætning og stigninger af omkostningsniveauet. For film-branchen er der størst sammenfald mellem omsætning og indtjening, hvilket tyder på et stabilt gennemsnitligt omkostningsniveau. Computerspilbranchen har formået at sænke omkostningsniveauet og rationalisere, hvilket viser sig ved, at andelen af virksomheder med stigende indtjening er højere end andelen af virksomheder med stigende omsætning, samt at andelen af virksomheder med faldende indtjening var lavere end andelen af virksomheder med faldende omsætning.

Har din indtjening i år levet op til budgettet?



Kun for ca. halvdelen af alle virksomheder levede indtjeningen i 2010 op til budgettet, hvilket tyder på, at den samlede markedssituation var værre end antaget, samt at de danske producenter er udfordrede i forhold til at estimere indtjeningen år for år. Dette skyldes formentlig det høje risikoniveau i branchen.

Hvordan forventer du din indtjening vil udvikle sig i det kommende år?

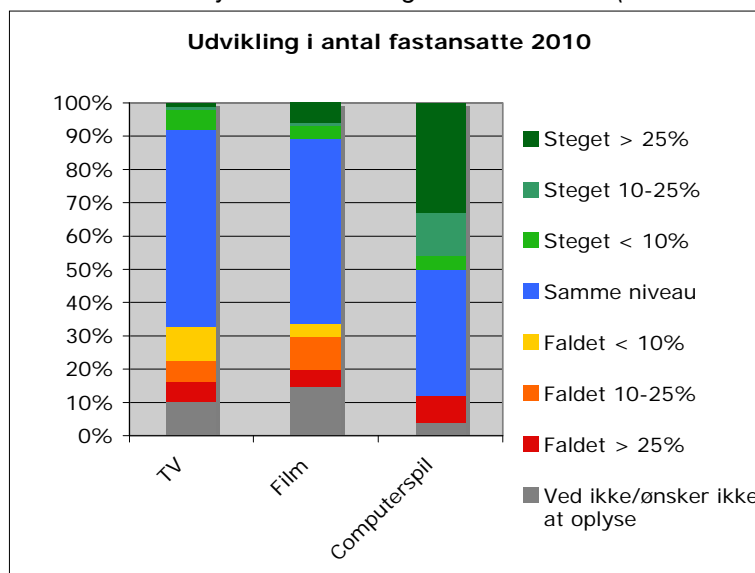


Ligesom med omsætningen er forventningerne til indtjeningen præget af stor optimisme med computerspilbranchen som den klart mest optimistiske.

Sammenligner man forventningerne i forhold til omsætningen med forventningerne i forhold til antal ansatte, så viser det sig at isæt film- og tv-branchen forventer en øget produktivitet per medarbejder hvorimod computerspilbranchen regner med i højere grad at skulle ansætte for at skabe vækst.

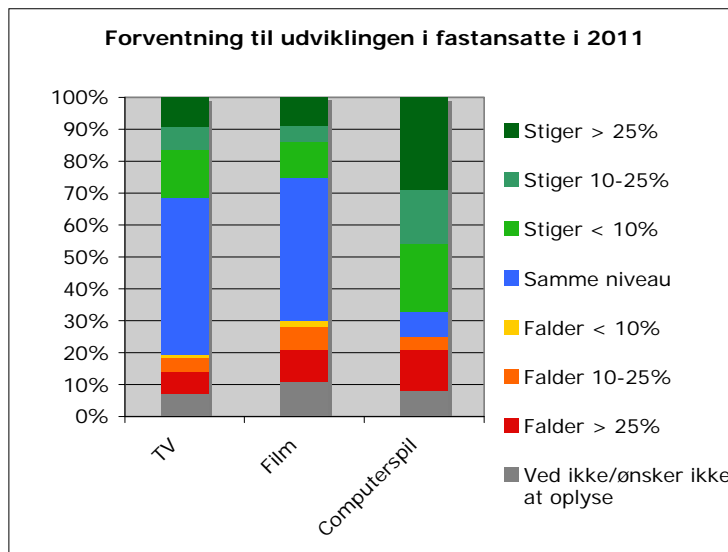
5.5 Antal ansatte

Hvordan har antallet af medarbejdere udviklet sig det seneste år? (Fastansatte)



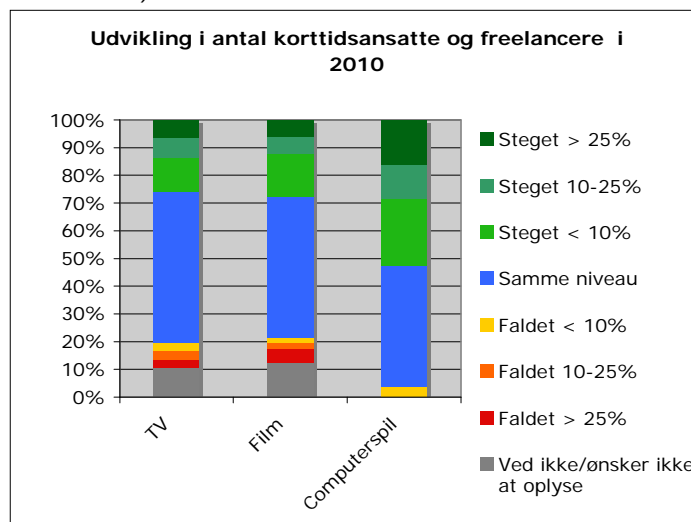
I forhold til antallet af fastansatte så har den svære økonomiske situation i 2010 ført til en reduktion i antallet for film- og tv-branchen, hvorimod computerspilbranchen har fået samlet flere fastansatte.

Hvordan forventer du at antallet af medarbejdere kommer til at udvikle sig det næste år? (Fastansatte)



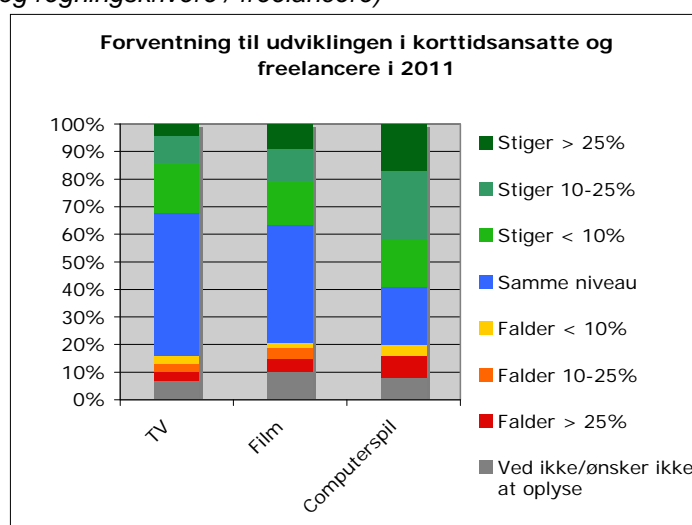
Film- og tv-branchen forventer, at antallet af fastansatte vil forblive relativt stabilt i 2011, hvorimod computerspil fortsat regner med vækst. Der er dog ca. 10% af computerspilproducenterne, der regner med et fald i antallet af fastansatte på over 25%.

Hvordan har antallet af medarbejdere udviklet sig det seneste år? (Korttidsansatte og regningskrivere / freelancere)



Brugen af freelance- og korttidsansatte har været stabil i 2010. 30% af virksomhederne i film- og tv-branchen samt over 50% af virksomhederne i computerspilbranchen oplevede endda en forøgelse af antallet af freelance-medarbejdere. Dette tyder på, at virksomhederne i høj grad har prioriteret fleksibilitet for at imødegå den meget usikre markedssituation.

Hvordan forventer du at antallet af medarbejdere kommer til at udvikle sig det næste år?
(Korttidsansatte og regningskrivere / freelancere)



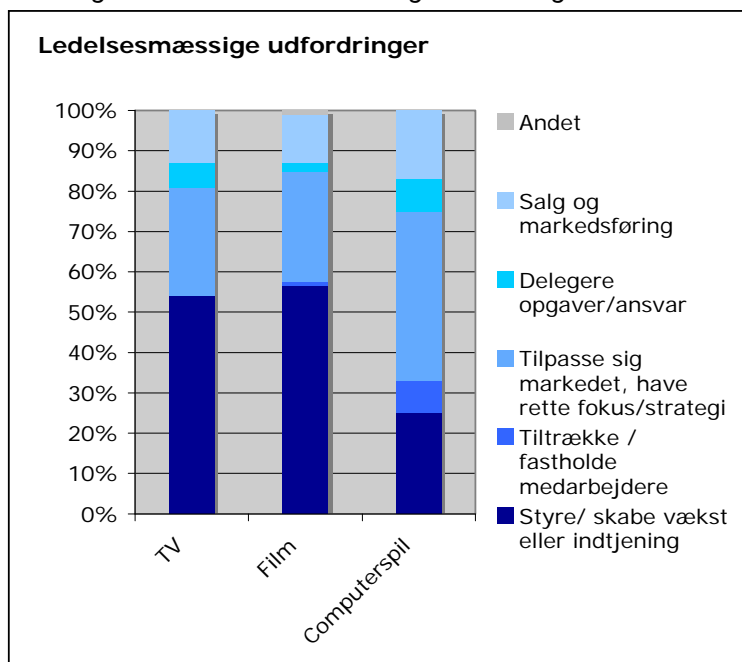
Over 30% af film- og tv virksomhederne samt over 60% af computerspilvirksomhederne forventer en stigning i antallet af freelance- og korttidsansatte. Dette er ligesom forventningerne til udviklingen i antallet af fastansatte et udtryk for en forventet stigning i virksomhedernes aktivitetsniveau.

6. Organisering og strategi

I dette afsnit vil vi fremlægge branchebarometerets resultater inden for områderne organisering og strategi, herunder ledelsesspørgsmål samt spørgsmål om adgangen til ekstern kapital.

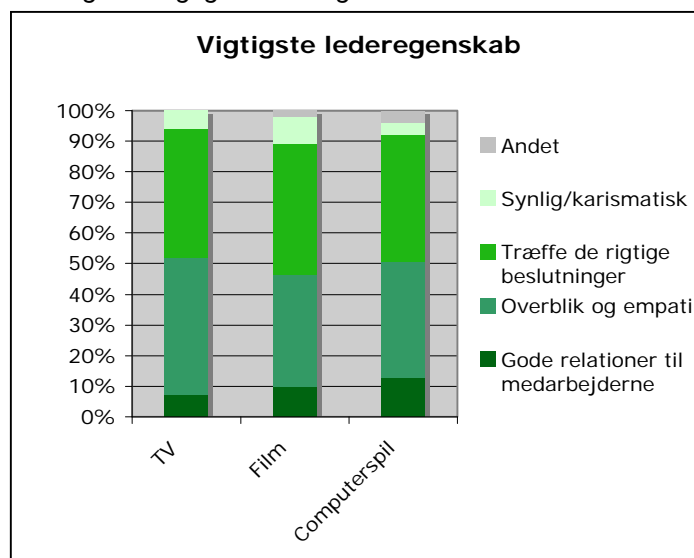
6.1 Ledelse

Hvad har været dine egne største ledelsesmæssige udfordringer?



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

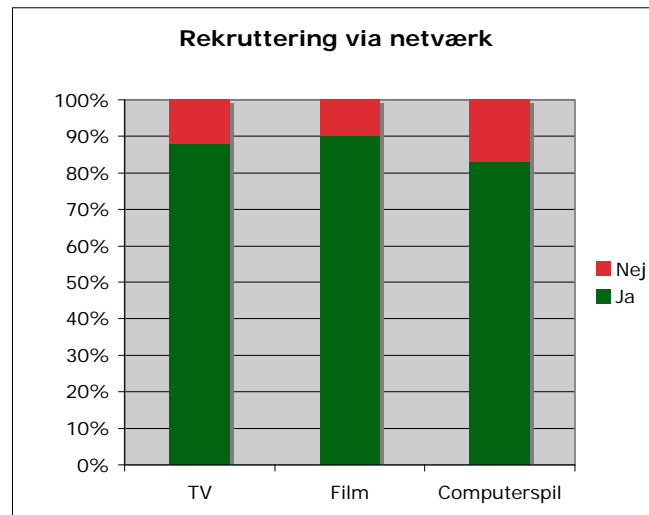
Hvad er efter din mening den vigtigste lederegenskab?



Overblik og empati bliver opfattet som en lige så vigtig lederegenskab som at kunne træffe de rigtige beslutninger. Det peger på en branche, der er meget optaget af de bløde værdier i forhold til ledelse.

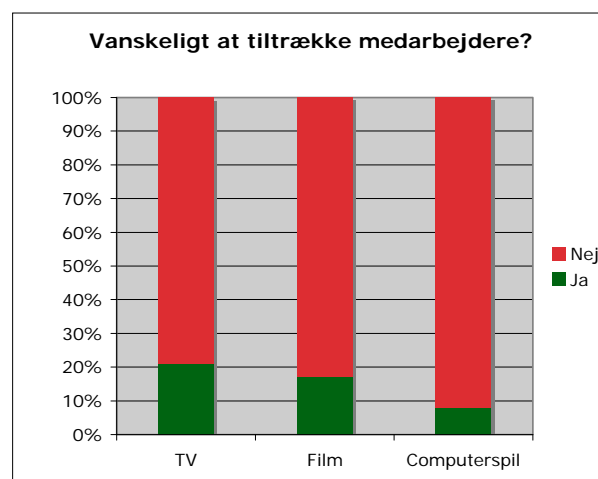
6.2 Medarbejdere

Har i kunnet anvende jeres netværk til at finde medarbejdere og samarbejdspartnere med de nødvendige kompetencer?



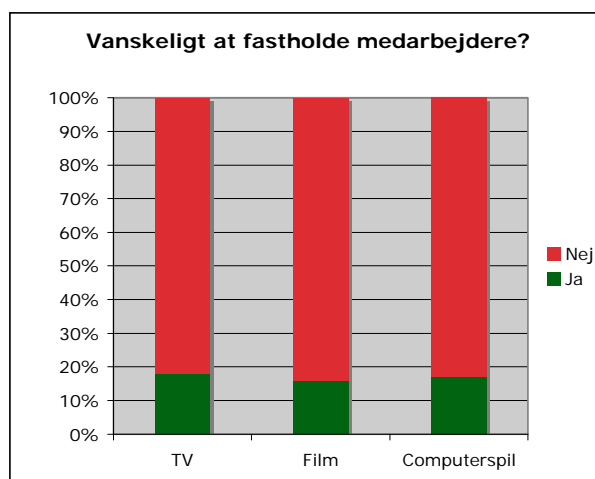
Stort set alle virksomheder har brugt deres netværk til at rekruttere nye medarbejdere. Dette viser, at netværket er en vigtig og stor ressource i de audiovisuelle brancher.

Har det været vanskeligt at tiltrække disse attraktive medarbejdere i det seneste år?



Samlet er der ikke en oplevelse af, at det er vanskeligt at tiltrække attraktive medarbejdere. Andelen af virksomheder, der har haft vanskeligheder, er størst i tv branchen, hvor 20% svarer at de har oplevet vanskeligheder med at tiltrække attraktive medarbejdere.

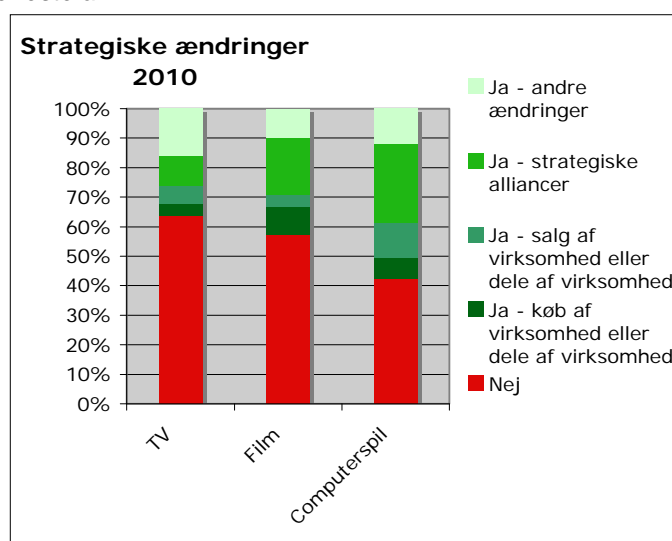
Har det været vanskeligt at fastholde disse medarbejdere og samarbejdspartnere i det seneste år?



Heller ikke fastholdelsen af attraktive medarbejdere har været den store udfordring for branchen. Dog oplever omkring 15% af alle virksomheder, at det kan være vanskeligt at fastholde de mest attraktive medarbejdere.

6.3 Strategi

Er der blevet gennemført fundamentale strategiske eller organisatoriske ændringer i din virksomhed det seneste år?



Der er forholdsvis stor dynamik i alle delbrancher. Således har ca 30% af alle film- og tv virksomheder samt 60% af alle computerspilvirksomheder gennemført strategiske ændringer. Den mest gennemførte strategiske ændring er indgåelse af strategiske alliancer.

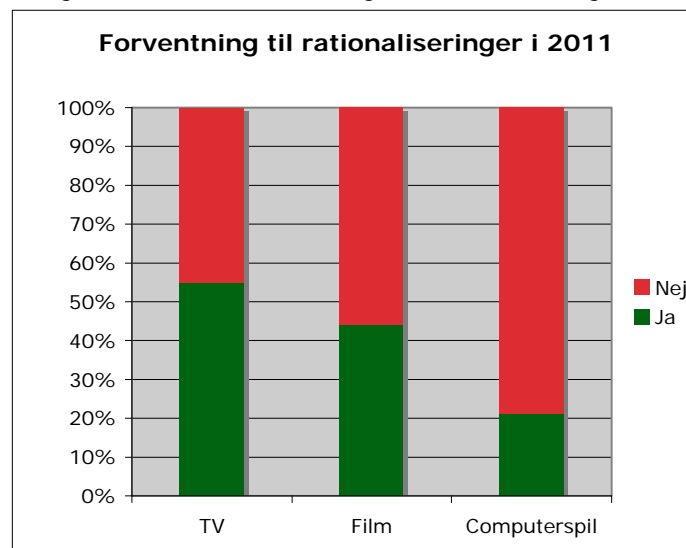
Vil der blive gennemført fundamentale strategiske eller organisatoriske ændringer i din virksomhed næste år?



Forventningerne for 2011 overstiger de realiserede ændringer i 2010 og peger således imod en stor forventet dynamik i branchen. Således forventer 50% af alle film- og tv-virksomheder samt 80% af alle computerspilvirksomheder at gennemføre strategiske ændringer. Som i 2010 er det især indgåelsen af strategiske alliancer, der præger den strategiske dagsorden.

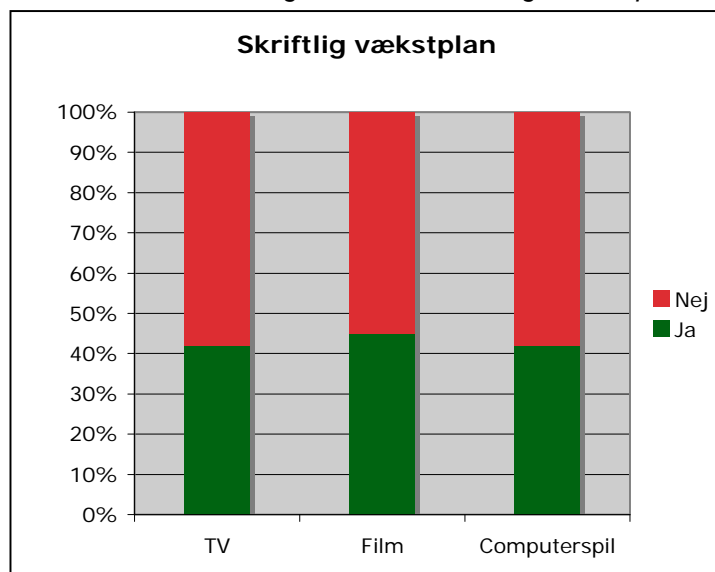
Omkring 10% af virksomhederne regner med at skulle sælge eller købe andre virksomheder eller dele af virksomheder.

Forventer du at i skal gennemføre rationaliseringer eller omkostningsreduceringer næste år?



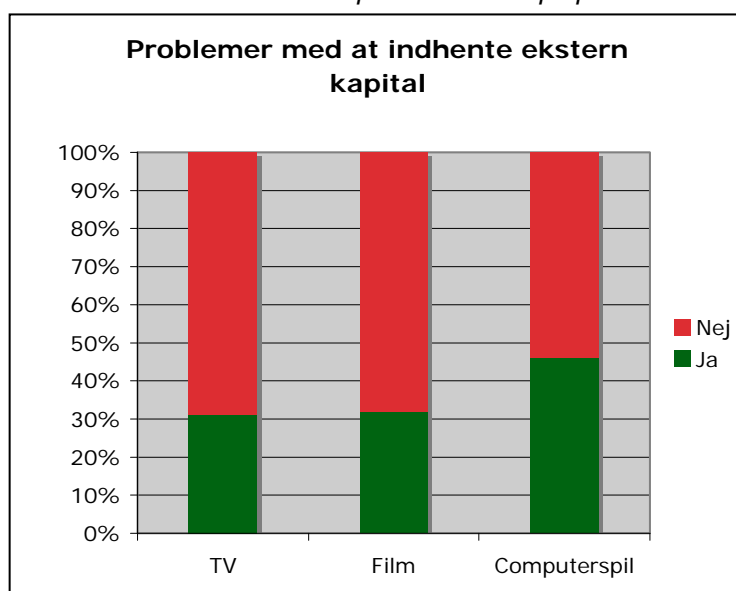
Omkostningerne er i fokus i film- og tv-branchen. Derfor regner omkring halvdelen af virksomhederne med at skulle gennemføre rationaliseringer i løbet af 2011. Hos computerspilproducenterne er det kun ca. 20%.

Har din virksomhed formuleret en skriftlig virksomhedsstrategi / vækstplan?



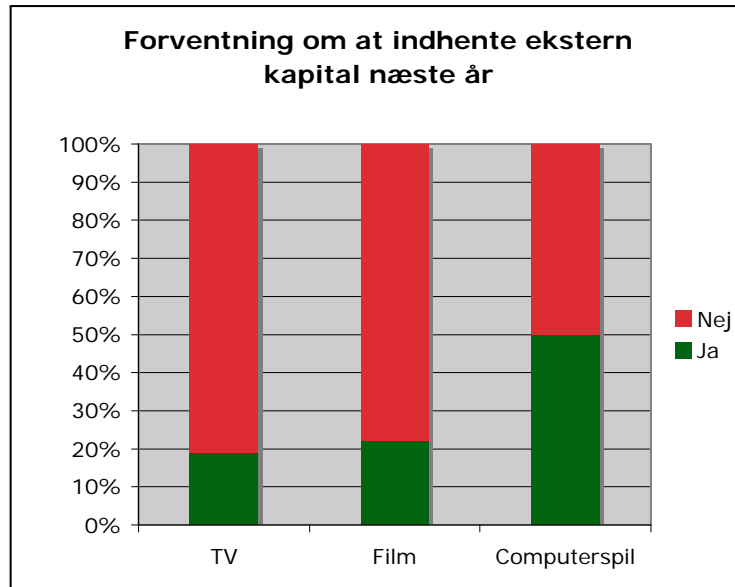
Under halvdelen af alle virksomheder i branchen har udformet en skriftlig vækstplan / forretningsplan. Dette viser et klart behov for at arbejde med at professionalisere det forretningsstrategiske arbejde, især med henblik på at tiltrække ekstern kapital. Dette er især relevant, når man kigger på nedenstående graf, der viser at 30% af film- og tv-virksomhederne samt 45% af computerspilvirksomhederne har haft et ønske om at indhente ekstern kapital, men er stødt på problemer.

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



Samtidig regner 20% af film- og tv-virksomhederne og 50% af computerspilvirksomhederne med at indhente ekstern kapital i løbet af 2011, se graf nedenfor.

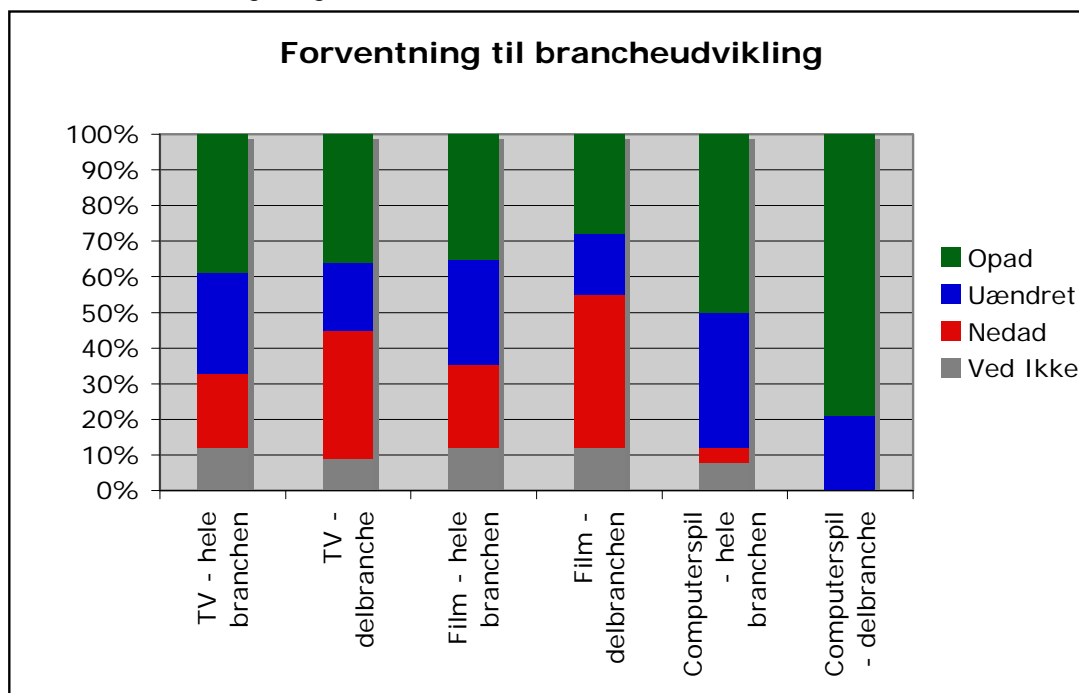
Forventer i at indhente kapital uden for branchen i løbet af næste år?



7. Brancheudvikling

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

I hvilken retning tror du mediebranchen som helhed bevæger sig? og I hvilken retning tror du din delbranche bevæger sig?



Samlet set er computerspilbranchen mere optimistisk end film- og tv branchen – både på vegne af deres egen delbranche og mediebranchen som helhed. Således forventer kun omkring 3% af computerspilbranchen nedgang i mediebranchen som helhed, og ingen forventer nedgang i computerspilbranchen.

Billedet ser ganske anderledes ud for både tv- og film branchen. Her forventer ca. 20% nedgang i mediebranchen som helhed. Over 30% af tv-branchen regner med en nedgang i deres egen delbranche, og hele 40% af filmbranchen forventer nedgang i deres delbranche.

Disse samlede forventninger er interessante at sætte i forhold til den meget optimistiske indstilling i forhold til de enkelte virksomheders fremtid, som vi kunne se i afsnit 5.3. Der er således en tendens til at se fremtiden lysere for den egne virksomhed end for branchen som helhed.