

A large, stylized number '4' is the central graphic element. It is composed of several overlapping, semi-transparent shapes in shades of white and light gray, creating a layered, geometric effect. The number is centered on the page.

**DANSKE INDHOLDSPRODUCENTER**  
**FILM, TV & COMPUTERSPIEL I TAL 2014**

**PRODUCENT**  
**FORENINGEN**

# INDHOLDSFORTEGNELSE

<b>1</b>	<b>Indledning</b>	<b>3</b>
<b>1.1</b>	<b>Sammenfatning</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Metode</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Udviklingen i antal kerne- virksomheder 2008 – 2014</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>Beskæftigelse</b>	<b>8</b>
<b>5</b>	<b>Omsætning</b>	<b>9</b>
<b>6</b>	<b>Eksport</b>	<b>11</b>
<b>7</b>	<b>Gennemsnitlig omsætning per virksomhed</b>	<b>13</b>
<b>8</b>	<b>Regional fordeling</b>	<b>14</b>
<b>9</b>	<b>Fordeling på virksomheds- størrelser</b>	<b>15</b>

# 1

## INDLEDNING

De danske indholdsproducenter er centrale i den danske underholdningsindustri og gør sig i stigende grad også gældende internationalt. Danske film-, tv-, reklame- og computer-spilproducenter skaber kreativt og innovativt indhold til vores skærme i forskellige genrer og formater, men det er samtidig interessant at betragte udviklingen i virksomhederne bag disse produkter – i de enkelte delbrancher og på tværs.

Kernevirksomhederne – her defineret som virksomheder, der producerer ophavsretligt beskyttede produkter til skærme (tv, computer, tablets, mobiltelefoner, spilkonsoller og biograflærreder) - er særligt interessante, fordi deres aktivitet har betydelig samfunds- og erhvervsmæssig effekt. Kerneaktiviteten spreder sig som ringe i vandet til underleverandører, supportvirksomheder, til det øvrige erhvervsliv og til samfundets infrastruktur. Fokus i denne rapport er på disse kernevirksomheder, og effekten i øvrige brancher kan estimeres efter den metode, som beskrives i rapporten Danske Indholdsproducenters Samfundsmæssige Effekt, som kan findes på Producentforeningens hjemmeside (pro-f.dk).

Frem til den første udgave af Danske Indholdsproducenter i tal var det ikke været muligt at kortlægge indholdsproduktionen i film, tv og computerspil i Danmark. Derfor udviklede Producentforeningen, Copenhagen Entertainment og en række partnere i 2010 en metode, så man fremover kan følge udviklingen i branchernes kernevirksomheder.

Ved hjælp af forskellige registre over indholdsproducenternes produkter såsom DFI støttetildelinger, CAB registreringer, TV2 Medialink, Interactive Denmarks oversigt over spilproducenter og lignende, indsamles den samlede population, og økonomiske nøgletal trækkes som særkørsel på cvr-numre fra Danmarks Statistik.

Analysen er her opdateret med tal for 2014 af Producentforeningen.

# 1.1

## SAMMENFATNING

Kernevirksomhederne vokser i antal på tværs af brancherne, men en række andre udfordringer truer. I 2014 tegner sig et billede af en sektor, der til trods for stagnerende omsætning, stadig formår at beskæftige flere og formidle indhold til eksport.

Fordelt på brancher ser nøgletallene således ud i 2014:

### Kernevirksomheder 2014

	Film	Reklamefilm	TV	Computerspil	I alt
Virksomheder	128	67	120	190	505
Årsværk	467	303	1.098	735	2.603
Omsætning	1.132.436.000	544.160.000	1.298.278.000	1.115.549.000	4.090.423.000
Heraf eksport	348.275.000	38.637.000	166.075.000	747.023.000	1.300.010.000

### Film

I 2014 beskæftigede 128 filmproducenter 467 medarbejdere (årsværk) og omsatte for 1,13 mia kr, hvilket udgør en mindre stigning på 5% i antallet af medarbejdere, mens omsætningen falder markant med 11% i forhold til året inden. Eksporten udgør i 2014 348 mio., og det er et spring opad på hele 20%, så den faldende omsætning gælder især på det danske marked.

### Reklamefilm

67 reklamefilmproducenter (ekskl. reklamebureauernes egenproduktion) beskæftigede 303 fuldtidsmedarbejdere, hvilket er en fremgang på 16% i forhold til 2013. De omsatte dog kun for 544 mio. kr., hvilket er et lille fald fra året før på 1%.

## TV

TV-branchen har oplevet markant vækst de seneste år, men det ser ud som om kurven knækker i 2014. En stigning i antallet af uafhængige virksomheder (ekskl. DR og TV 2) på 12% medfører en stigning i beskæftigelsen i branchen på 5% fra det foregående år.

På trods heraf formår branchen ikke at holde trit med de seneste års økonomiske fremgang, og omsætningen falder med hele 10% til 1,30 mia. kr. Eksporten tager også et voldsomt dyk til 166 mio. kr, og er dermed 22% lavere, end den var i 2013.

Ikke siden 2010 har TV-branchens eksport-niveau været så lavt.

## Computerspil

Computerspilbranchen er præget af rivende udvikling, og igen i 2014 er tallene stærke. Antallet af virksomheder er øget med hele 37%, og mens det ikke har betydet den store ændring i arbejdsstyrken, som er steget med 2%, kan væksten spores i økonomien.

Den danske computerspilbranche er officielt blevet et milliardforetagende med en omsætning på 1,12 mia. kr, hvilket er en fremgang på hele 36%. Det er dog tydeligt, at salget af danske computerspil ikke foregår på det indenlandske marked alene, da eksporten stiger med 12% til 747 mio. kr.

# 2

## METODE

Rapportens oplysninger om kernevirkhederne bygger på Danmarks Statistik, men da Danmarks Statistiks branchekoder er for bredt defineret til at give brugbar information om indholdsproducenterne, identificeres kernevirkhederne via produkt- og rettighedsregistre.

Tv-producenter: CAB (kabelretransmission af tv-udsendelser)

Filmproducenter: Det Danske Filminstituts lister over tildelt filmstøtte, Producentforeningens medlemsliste, Det Danske Filminstitut "DFI-bogen"

Computerspilproducenter: Bruttoliste over spilproducenter fremstillet af Interactive Denmark, register over spilvirksomheder på [nordicgame.org](http://nordicgame.org) og [spiludvikling.dk](http://spiludvikling.dk), støttetildelinger fra DFI gennem New Danish Screen, databasen PEGI (den europæiske organisation, der er ansvarlig for aldersmærkningen).

Reklamefilmproducenter: TV 2 Medialink

Bruttolisterne tjekkes først i cvr-registret, så lukkede og konkursramte virksomheder sorteres fra, og dernæst ekspertvalideres listerne. Herefter indsamles aggregerede økonomiske nøgletal om de identificerede virksomheder via deres cvr-numre. Analysen er baseret på tal fra Danmarks Statistik: Momsstatistikken og E-indkomst-statistikken.

# 3

## UDVIKLINGEN I ANTAL KERNEVIRKSOMHEDER 2008 – 2014

Her kan vi præsentere en oversigt over udviklingen i antal kernevirkksomheder fra 2008 til 2014 (de øvrige tal findes fra 2009 og frem). På tværs af de fire audiovisuelle brancher er antallet af virksomheder steget markant de seneste år, og især 2014 har budt på mange nye kernevirkksomheder. Med kernevirkksomheder forstås de virksomheder, der har ophavsret til de kreative produkter, og dækker derfor ikke underleverandører i branchen.

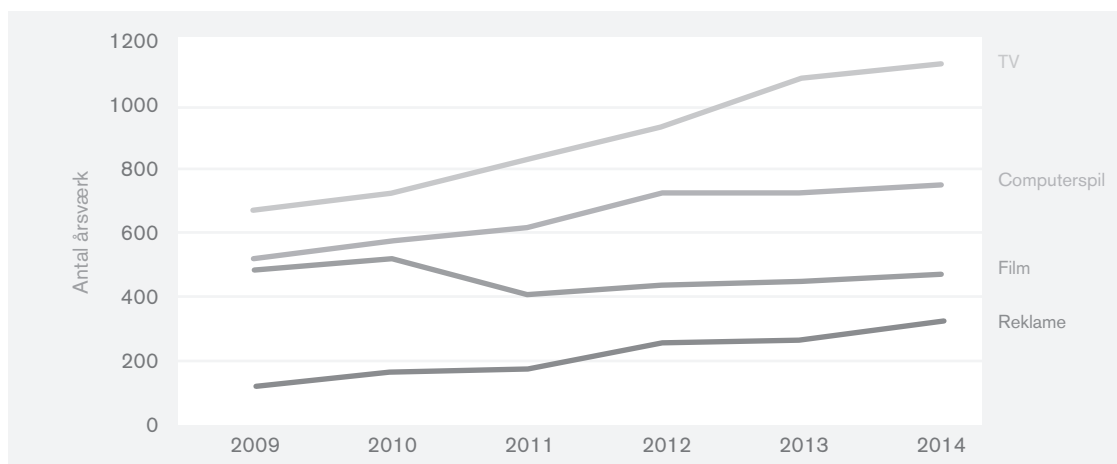
	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Film	86	95	100	114	104	110	128
Reklame	30	32	34	34	44	46	67
TV	106	110	117	118	110	107	120
Computerspil	58	72	103	125	145	139	190
I alt	280	309	354	391	403	402	505

# 4

## BESKÆFTIGELSE

Beskæftigelsen i branchernes kernevirksomheder er samlet steget med 5% fra 2013 til 2014, hvilket er en smule mindre end året før, hvor beskæftigelsesfremgangen lå på 7%. Væksten er primært drevet af reklamebranchen, mens computerspilbranchen til trods for stor vækst i antal virksomheder ikke oplever den store fremgang i antal ansatte.

Fra 2009 og frem til 2014 øgedes den samlede beskæftigelse i kernevirksomhederne med 46%, mens beskæftigelsen i Danmark generelt faldt med 6% i samme periode. (Kilde: Arbejdskraftundersøgelsen, Danmarks Statistik 2009-2014)



Nedenfor ses beskæftigelsen omregnet til antal årsværk i de fire brancher i de seks analyserede år samt udviklingen fra 2009 – 2014. Som det fremgår, er der over de seks år, tallene dækker, sket en positiv udvikling i beskæftigelsen i samtlige brancher med undtagelse af filmbranchen, som oplever et fald på 4% fra 2009-2014. Især reklamebranchen er vokset i antal årsværk over perioden.

Et årsværk vil for flere virksomheders vedkommende dække over en række deltids- og projektansatte.

### Årsværk

Branche	2009	2010	2011	2012	2013	2014	Udvikling
Film	484	513	403	432	446	467	- 4 %
Reklame	118	161	174	256	262	303	156 %
Computerspil	516	571	615	728	721	735	42 %
TV	667	693	803	893	1046	1098	65 %
I alt	1785	1938	1995	2309	2475	2603	46 %



# 5 OMSÆTNING

Indholdsproducenternes samlede omsætning har været i vækst de sidste mange år, men udviklingen fra 2013 til 2014 synes at stagnere, og der er således kun 0,1% stigning i branchernes samlede omsætning. Der er dog et mere nuanceret billede at finde, når man ser på de forskellige delbrancher.

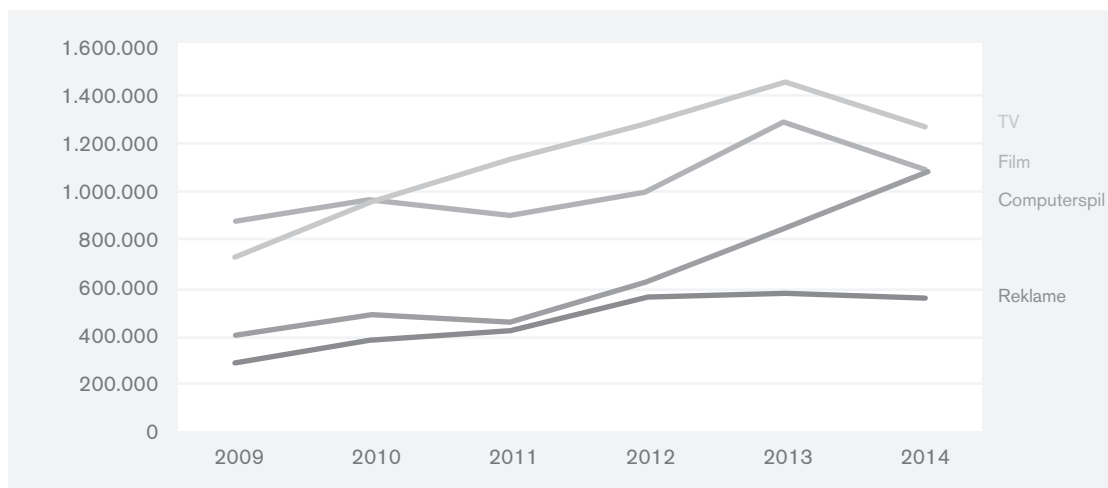
Computerspilbranchen har tidligere fluktueret en anelse, men det ser ud til, at vækstkurven nu er solid, og 2014 markerer et nyt højdepunkt i omsætning samt en stigning fra 2013 på hele 36%. Reklamebranchen, der tidligere har oplevet vækst år efter år, går i 2014 for første gang tilbage i omsætning med et 1%-fald. Det skete på trods af vækst i både antal af virksomheder og beskæftigelse.

For tv-branchen og filmbranchen ser kurven ud til at knække, og der kan spores tab i omsætning for begge brancher fra 2013 til 2014. Filmbranchens omsætning har tidligere fluktueret en del og er selv med et fald på 11% stadig højere end 2012-niveau. Tv-branchens omsætning falder med 10%, og dermed brydes en ellers tilsyneladende stabil fremgang.

Over de 5 år ser udviklingen i omsætningen ud som følger (tal i tusinde kr):

Branche	2009	2010	2011	2012	2013	2014	Udvikling
Film	860.510	948.340	884.440	983.223	1.276.081	1.132.436	32 %
Reklame	261.504	355.298	391.886	536.527	551.196	544.160	108 %
Computerspil	376.607	460.788	429.309	598.263	823.055	1.115.549	196 %
TV	703.055	934.320	1.113.176	1.262.141	1.434.822	1.298.278	85 %
I alt	2.201.676	2.698.745	2.818.810	3.380.154	4.085.154	4.090.423	86 %

Selvom udviklingen i omsætning fra 2013 til 2014 er negativ for både film- og tv-branchen, er der stadig tale om en positiv udvikling hen over hele perioden 2009 til 2014.



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

# 6

## EKSPORT

De danske producenter skaber ikke kun indhold til danskerne, men gør sig i stigende grad gældende på det internationale marked. Det er derfor også relevant at betragte eksporten for de forskellige delbrancher.

Et meget lavt eksporttal for film-branchen i 2009 på 30 mio. kr anses som et helt ekstraordinært og uforklarligt dyk. I henhold til en anden opgørelsesmetode er eksport-tallet fra året før, altså 2008, 137 mio. 2009 er ikke medtaget her i den samlede opgørelse på grund af denne statistiske usikkerhed.

Tal præsenteret i tusind kr.

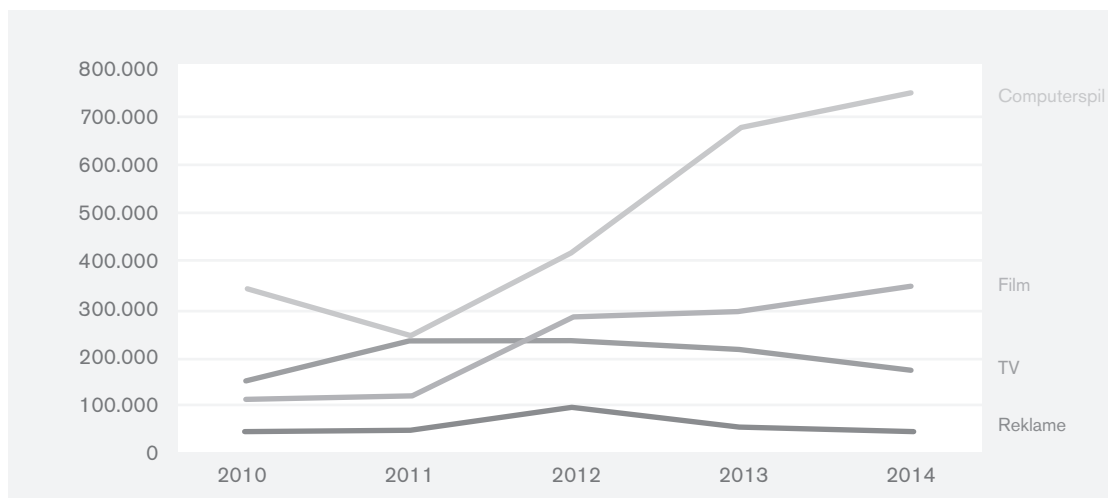
### Eksport

Branche	2010	2011	2012	2013	2014	Udvikling
Film	112.269	113.500	279.261	290.558	348.275	210 %
Reklame	42.686	42.430	92.272	49.616	38.637	-9 %
Computerspil	339.135	239.965	415.210	668.867	747.023	120 %
TV	144.381	231.018	232.080	213.178	166.075	15 %
I alt	638.471	626.913	1.018.823	1.222.219	1.300.010	104 %

Selv om indholdsproducenternes samlede omsætning stagnerer, er der en stigning på 6% i eksporten fra 2013 til 2014. Denne udvikling er især drevet af filmbranchen og computerspilbranchen, som oplever stadigt stigende eksport, mens der for de to øvrige brancher er tale om markante fald på 22%.

Siden 2010 er der dog samlet set sket en fordobling af eksportindtægterne på tværs af de audiovisuelle brancher.

## Eksport



## Eksportandel

Branche	2010	2011	2012	2013	2014
Film	12 %	13 %	28 %	23 %	31 %
Reklame	12 %	11 %	17 %	9 %	7 %
Computerspil	74 %	56 %	69 %	81 %	67 %
TV	15 %	21 %	18 %	15 %	13 %
I alt	24 %	22 %	30 %	30 %	29 %

For filmbranchen er eksportandelen også markant højere end tidligere, hvilket understreger en stigende interesse fra udlandet.

For computerspil er eksportandelen faldet, da der er større vækst i omsætningen end i eksporten, og det danske marked betyder altså forholdsmeæssigt mere end i 2013.

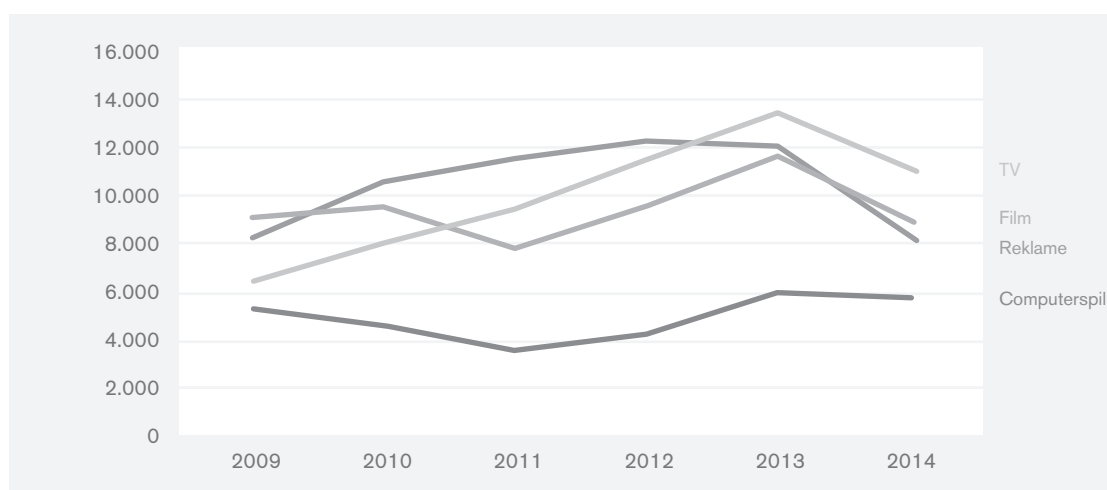
# 7

## GENNEMSNITLIG OMSÆTNING PER VIRKSOMHED

Med den rivende udvikling i antal virksomheder, der skaber audiovisuelle produkter, er det interessant at se på udviklingen i omsætning fordelt på antallet af virksomheder, for at få et billede af disses omsætningsgrad. Nedenfor ses en oversigt over virksomhedernes gennemsnitlige omsætning i de forskellige år.

### Omsætning per virksomhed (1.000 DKK)

Branche	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Film	9.058	9.483	7.758	9.454	11.601	8.847
Computerspil	5.231	4.474	3.434	4.126	5.921	5.871
Reklame	8.172	10.450	11.526	12.194	11.983	8.122
TV	6.391	7.986	9.434	11.474	13.410	10.819



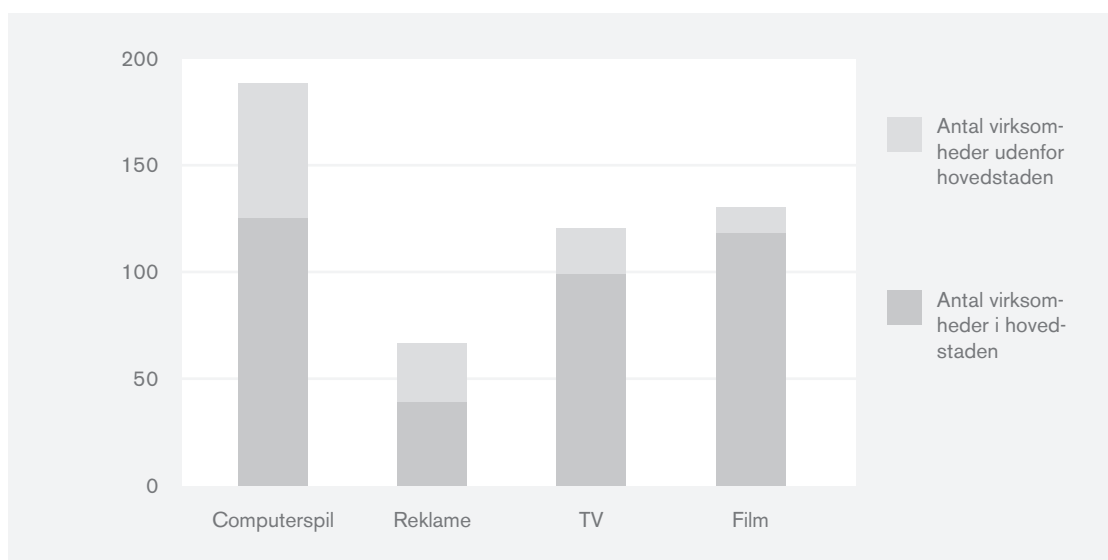
Omsætningen per virksomhed er faldende i 3 af delbrancherne, mens der i computerspilbranchen omsættes for nogenlunde det samme per virksomhed til trods for den store tilvækst i antallet af virksomheder.

# 8

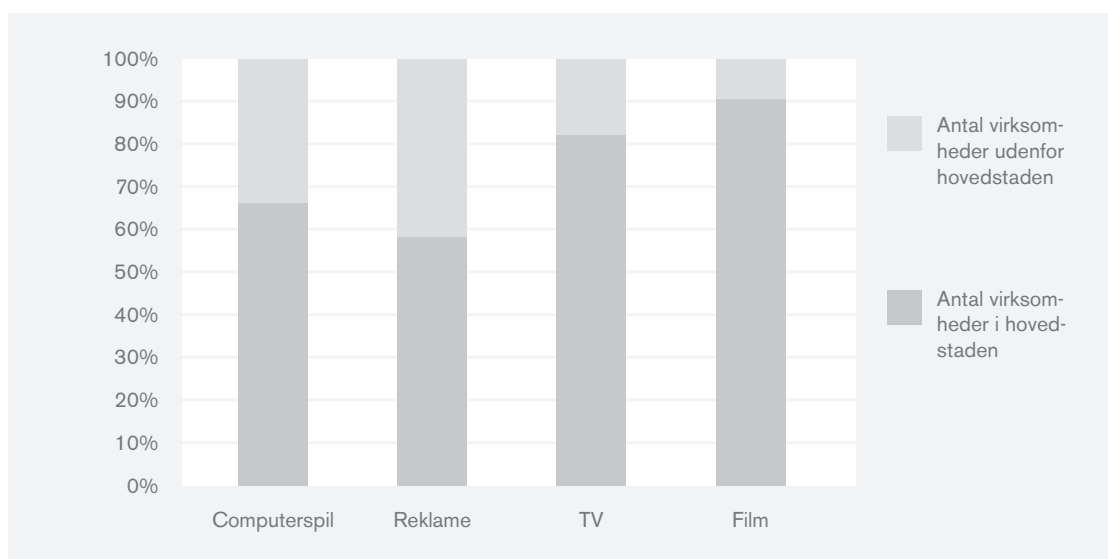
## REGIONAL FORDELING

København har altid været centrum for produktion af audiovisuelle produkter, og det er da også i København, de fleste uddannelsesinstitutioner samt aftagere er placeret. Ser man på fordelingen af audiovisuelle virksomheder på tværs af Danmarkskortet, er det også i 2014 således, at flertallet af virksomhederne er placeret i hovedstadsregionen.

Der er for film, tv og computerspil ingen udvikling fra 2013 i fordelingen, mens der inden for reklamebranchen er sket et mindre ryk væk fra hovedstaden.



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



# 9

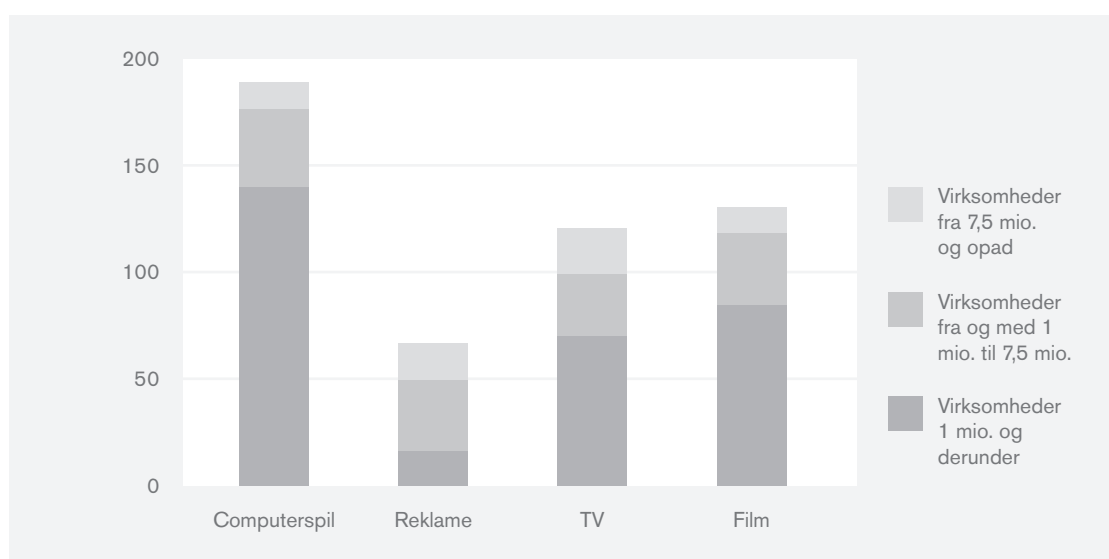
## FORDELING PÅ VIRKSOMHEDS-STØRRELSER

Brancherne er i høj grad domineret af mindre virksomheder, mens 89% af omsætningen genereres af de største virksomheder (over 7,5 mio i årlig omsætning), hvilket er mindre end 2013 hvor andelen var 91%.

Antalsmæssigt er der langt flere af de mindre virksomheder (med under 1 mio i årlig omsætning).

### Virksomhedsstørrelse (omsætning)

	Virksomheder 1 mio. og derunder	Virksomheder fra og med 1 mio. til 7,5 mio.	Virksomheder fra 7,5 mio. og opad
Film	77	38	13
Computerspil	139	38	13
Reklame	22	29	16
TV	74	24	22



Nedenfor kan man se, at andelen af virksomheder uden medarbejderstab eller med under 9 årsværk nærmer sig 90% i de fleste brancher, og især computerspilbranchen har mange enkeltmandsføretagender.

Der er dog vækst at spore, og der er i 2014 sammenlignet med 2013 et selskab mere med over 50 ansatte i både reklamebranchen og computerspilbranchen.

### Virksomhedsstørrelse (ansatte)

	0 ansatte	1-9 ansatte	10-19 ansatte	20-49 ansatte	50+ ansatte
Film	46	75	2	4	1
Reklame	19	42	3	1	2
Computerspil	109	62	10	6	3
TV	55	46	5	8	6

