



# Det Interaktive Danmark i Tal 2015

**Interactive Denmark**  
Bernhard Bangs Allé 25  
2000 Frederiksberg

(+45) 33 86 28 87  
[interactivedenmark.dk](http://interactivedenmark.dk)

Cvr nr.: 35180109

Revision 1.0.  
8. November 2016

## Indholdsfortegnelse

1. Indledning.....	2
Figur 1.1: Overblik .....	2
2. Metode.....	3
3. Udviklingen i antal kernevirksomheder .....	4
Figur 3.1: Antal virksomheder .....	4
4. Beskæftigelse .....	4
Figur 4.1: Beskæftigelse .....	5
5. Omsætning.....	6
Figur 5.1: Omsætning (i 1000 DKK).....	6
6. Omsætning per virksomhed og medarbejder.....	7
Figur 6.1: Omsætning per virksomhed (i 1000 DKK) .....	7
Figur 6.2: Omsætning per medarbejder (i 1000 DKK).....	7
7. Eksport .....	7
Figur 7.1: Eksport (i 1000 DKK) .....	7
8. Fordeling på virksomhedsstørrelser og omsætning.....	8
Figur 8.1: Fordeling af virksomheder efter omsætning.....	8
Figur 8.2: Fordeling af omsætning efter kategori (i 1000 DKK).....	8
Figur 8.3: Fordeling efter omsætning og antal virksomheder.....	9
Figur 8.4: Fordeling på virksomhedsstørrelse: Spil.....	10
Figur 8.5: Fordeling på virksomhedsstørrelse: Interaktive .....	10
9. Regional fordeling af virksomheder.....	10
Figur 9.1: Regional fordeling af virksomheder.....	10

### Sponsorer



regionmidtjylland

midt



KØBENHAVNS KOMMUNE



Region  
Hovedstaden

GREATER  
COPENHAGEN

### Partnere



Danish  
Producers'  
Association

CAPNOVA



FILMBYARHUS

# 1. Indledning

Det Interaktive Danmark er i vækst. Virksomheder der udvikler interaktivt indhold er front-runners i den digitale og teknologiske udvikling, og de danske indholdsproducenter er med på både indholdssiden, teknologien og forretningen. Det viser Det Interaktive Danmark i Tal 2015.

Siden 2013 har Interactive Denmark målt udviklingen samlet for de interaktive producenter i Danmark. Interaktive producenter er en fællesbetegnelse for spilproducenter og andre virksomheder, hvis primære omsætning kommer fra ophavsrettighedsbeskyttede produkter, services og tjenester, som underholdningsprodukter, apps og andre interaktive produkter inden for eksempelvis e-health og digitale læremidler. Der skelnes på denne måde mellem spilproducenter og producenter af andre interaktive produkter i følgende nøgletal.

**Figur 1.1: Overblik**

	Spil			Interaktive		
	2014	2015	Udvikling	2014	2015	Udvikling
Virksomheder	131	151	<b>15,3%</b>	76	94 <sup>1</sup>	<b>23,7%</b>
Årsværk	735	770	<b>4,8%</b>	648	767 <sup>1</sup>	<b>18,4%</b>
Omsætning (i 1000 DKK)	1.115.549	1.161.143	<b>4,1%</b>	546.567	757.480	<b>38,6%</b>
Heraf Eksport (i 1000 DKK)	747.023	744.060	<b>- 0,4%</b>	73.428	129.910	<b>76,9%</b>

Spilbranchen er præget af en positiv udvikling, og igen i 2015 er tallene stærke, om end mere moderat vækst end sidste år. Omsætningen er steget med 4,1%, hvilket er over tre gange så meget som den generelle danske økonomiske vækst i 2015<sup>2</sup>. Samtidigt er antallet af fuldtidsansatte steget med omkring 4,8%. Dette tyder på, at virksomhederne, efter sidste års høje vækstrater, er begyndt at udvide og ansætte flere medarbejdere for at skalere deres produktioner op, til fremtidige udgivelser.

Den moderate vækst sker sandsynligvis på baggrund af få store udgivelser i 2015. Der var få store internationale hits, og selvom der er kommet mange fremragende titler i løbet af året, som også har nået ud i verden, har få nået et bredt internationalt marked.

<sup>1</sup> Den markante stigning i antallet af interaktive virksomheder, sker på baggrund af en mere solid dataindsamling af Interactive Denmark. Flere af de virksomheder der figurerer her, er virksomheder der burde have været med i tidligere års undersøgelser, men som ikke har været data-indsamleren bekendt og de skal derfor ikke forstås som nystartede virksomheder. Det giver et misvisende billede af udviklingen, men det må forstås at undersøgelsen ikke kan udelade disse virksomheder, på den baggrund alene.

<sup>2</sup> Kilde: Danmarks Statistik, 2016. "Kvartalsvist Nationalregnskab 4.kvt. 2015"

Sponsorer



Partnere



Dette ses også på eksporttallene i 2015, der som den eneste signifikante indikator, falder med 0,4% for spilproducenterne, men en styrket samlet branche får den endelige stigning til at lande på 6,5%. Den samlede eksportandel for de øvrige interaktive producenter er lav, omkring 17%, men højere end tidligere år.

Stigningen i omsætning og ansættelser, holder også omsætningen pr. årsværk på ganske respektable 1,5 mio. kr. for spilvirksomhederne, og lige under en mio. kr. for de resterende interaktive producenter.

## 2. Metode

Rapporten er udarbejdet af *Interactive Denmark*, på baggrund af *Producentforeningens* årlige undersøgelse "*Danske Indholdsproducenter: Film, TV og Computerspil i Tal 2015*", der er udkommet siden 2009.

Rapportens oplysninger om kernevirkomhederne bygger på Danmarks Statistik, men da Danmarks Statistiks branchekoder er for bredt defineret til at give brugbar information om de interaktive indholdsproducenter, identificeres kernevirkomhederne desuden via produkt- og rettighedsregistre. Med kernevirkomheder forstås de virksomheder, der har ophavsret til de kreative produkter, og dækker derfor ikke underleverandører i branchen. Data er indhentet som en bruttoliste over spilproducenter fremstillet af Interactive Denmark, og bygger på data indsamlet om spilbranchen gennem syv år, og tre år for de andre interaktive virksomheder.

Bruttolisterne tjekkes først i cvr-registret, sådan at lukkede og konkursramte virksomheder sorteres fra, og dernæst ekspertvalideres listerne. Her sorteres de virksomheder fra, som vurderes ikke at have produktion, samt virksomheder med en omsætning på kr. 0, gennem den undersøgte periode. 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. Disse data modtager vi under Danmarks Statistiks regler for diskretion, der sikrer at det ikke er muligt at identificere hverken personer eller virksomheder i det statistiske materiale som denne rapport er skrevet ud fra.

Data om spilproducenter er indhentet for perioden 2009 til 2015. Data for andre interaktive producenter er indsamlet fra 2013 til 2015.

### Sponsorer



regionmidtjylland



KØBENHAVNS KOMMUNE



Region Hovedstaden

GREATER COPENHAGEN

### Partnere



Danish Producers' Association

CAPNOVA



### 3. Udviklingen i antal kernevirksomheder

Her præsenterer vi en oversigt over udviklingen i antal kernevirksomheder. 2015 har budt på mange nye kernevirksomheder inden for både spiludvikling og andre interaktive producenter. I løbet af den analyserede årrække, er antallet af spilvirksomheder fordoblet, og stigningen over de seneste to år, er på 9%.

**Figur 3.1: Antal virksomheder**

	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Spil	72	103	125	145	139	131 <sup>1</sup>	151
Interaktive					87	76	94 <sup>2</sup>
<b>Total</b>	<b>72</b>	<b>103</b>	<b>125</b>	<b>145</b>	<b>226</b>	<b>207</b>	<b>245</b>

### 4. Beskæftigelse

Beskæftigelsen i spilvirksomheder er samlet steget med 4,8% fra 2014 til 2015, hvilket er mere end dobbelt så meget som året før, hvor beskæftigelsen kun gik 2% frem. Den samlede beskæftigelse i kernevirksomhederne, for både spil og interaktive producenter, er steget med 10%, i et år hvor beskæftigelsen i Danmark generelt kun steg med 1,2%<sup>3</sup>.

Nedenfor ses beskæftigelsen omregnet til antal årsværk over alle de syv analyserede år (tre år for interaktive virksomheder) samt udviklingen fra 2009 - 2015. Som det fremgår, er der sket en positiv udvikling i beskæftigelsen. Især den interaktive branche er vokset i antal årsværk. Samlet er antallet steget med 154 i løbet af 2015.

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

<sup>1</sup> En metodisk fejl i 2014, gjorde at der forekom 190 virksomheder i datasættet. De virksomheder som blev vurderet til at have produktion, men som ikke havde omsætning, blev fejlagtigt medregnet i antallet. Se desuden Metode ovenfor. Det korrekte antal virksomheder er blevet efterfølgende blevet indhentet fra Danmarks Statistik og det fejlagtige tal er rettet.

<sup>2</sup> Se fodnote 1, side 2

<sup>3</sup> Kilde: Danmarks Statistik, 2015. "Arbejdskraftundersøgelsen"

Sponsorer



regionmidtjylland

midt



KØBENHAVNS KOMMUNE



Region Hovedstaden

GREATER COPENHAGEN

Partnere



Danish Producers' Association

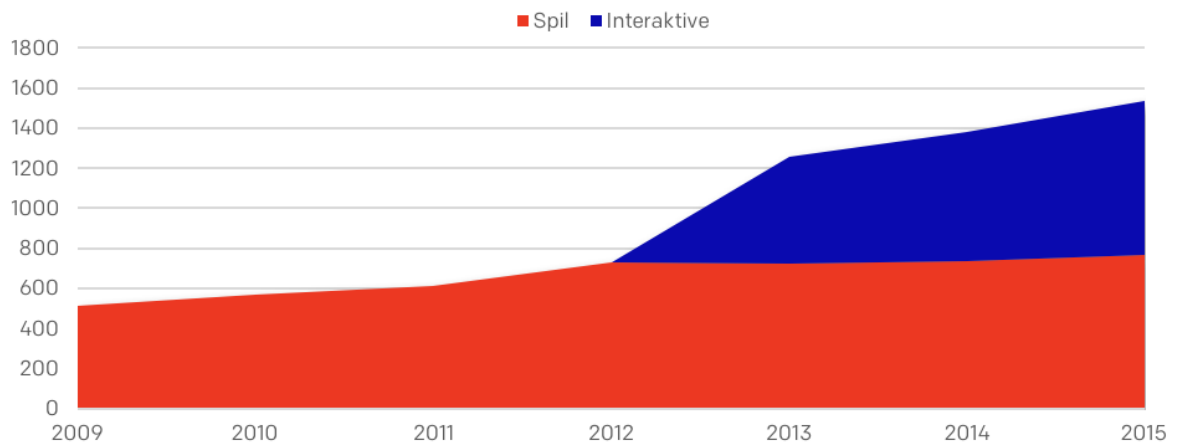
CAPNOVA



FILMBYARHUS

**Figur 4.1: Beskæftigelse**

	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Spil	516	571	615	728	721	735	770
Interaktive					537	648	767 <sup>1</sup>
<b>Total</b>	<b>516</b>	<b>571</b>	<b>615</b>	<b>728</b>	<b>1.258</b>	<b>1.383</b>	<b>1.537</b>



<sup>1</sup> Se fodnote 1, side 2.

Sponsorer



Partnere



## 5. Omsætning

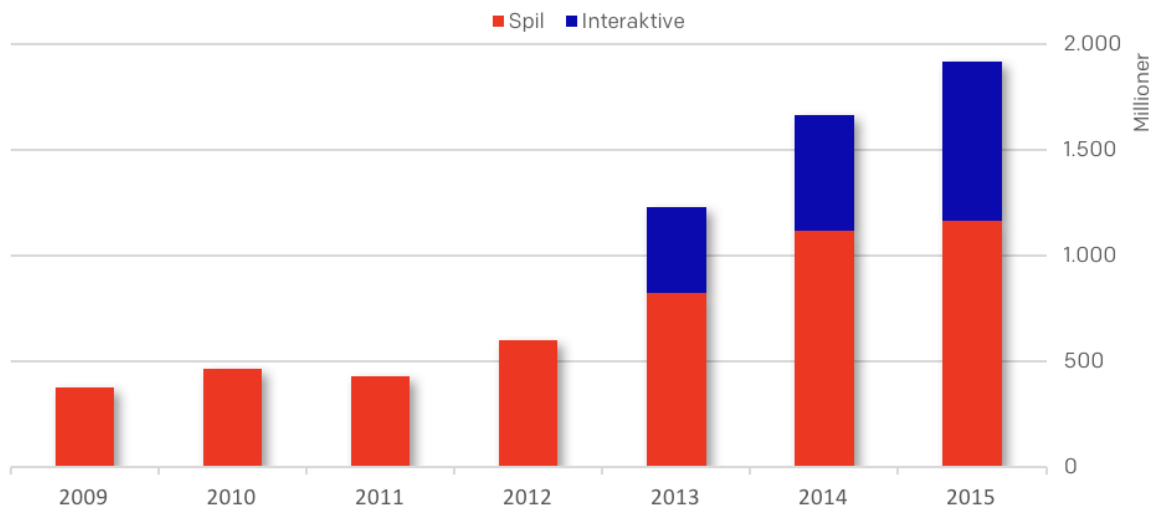
Den samlede branche har tidligere fluktueret en anelse på omsætningen, men det ser ud til, at vækstkurven nu er solid, og 2015 markerer endnu engang et nyt højdepunkt i omsætning, samt en samlet stigning fra 2014 på 15,3%. Det viser desuden en høj vækst over hele den syvårige periode, hvor spilproducenterne viser en fremgang på 208%.

De øvrige interaktive virksomheder er også i høj vækst, og den samlede branche omsætter for kr. 1,92 milliarder.

Omsætningstallene viser de private kernevirksomheders momspligtige danske salg samt ikke-momspligtig eksport angivet i momsredegørelsens såkaldte felt "b" og "c". Momsfri indtægter, herunder fondsstøtte, indgår ikke i opgørelsen.

**Figur 5.1: Omsætning (i 1000 DKK)**

	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Spil	376.607	460.788	429.309	598.263	823.055	1.115.549	1.161.143
Interaktive					405.842	546.567	757.480 <sup>1</sup>
<b>Total</b>	<b>376.607</b>	<b>460.788</b>	<b>429.309</b>	<b>598.263</b>	<b>1.228.897</b>	<b>1.662.116</b>	<b>1.918.983</b>



<sup>1</sup> Se Fodnote 1, side 2.

#### Sponsorer



regionmidtjylland

midt



Region Hovedstaden

GREATER COPENHAGEN

#### Partnere



CAPNOVA



## 6. Omsætning per virksomhed og medarbejder

Nedenfor ses en oversigt over virksomhedernes gennemsnitlige omsætning, og omsætning pr. medarbejder i de forskellige år. Disse mål tyder på at branchen er solidt funderet, og selvom antallet af virksomheder er stigende, følger omsætningen med. Omsætningen pr. medarbejder har stabiliseret sig på kr. 1,5 mio., hvilket tyder på at den højere omsætning bliver direkte omsat til flere arbejdspladser.

**Figur 6.1: Omsætning per virksomhed (i 1000 DKK)**

	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Spil	5.231	4.474	3.434	4.126	5.921	8.516 <sup>1</sup>	7.690
Interaktive					4.665	7.192	8.062

**Figur 6.2: Omsætning per medarbejder (i 1000 DKK)**

	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Spil	730	807	698	822	1.142	1.518	1.508
Interaktive					756	843	988

## 7. Eksport

De danske producenter skaber ikke kun indhold til danskerne, men gør sig i stigende grad gældende på det internationale marked. Det er derfor relevant at betragte eksporten, hvor særligt spilproducenterne gør sig bemærket.

Den eksportmæssige udvikling er især drevet af spilproducenterne, som har en meget høj eksportandel. Spilproducenternes samlede omsætning stiger med 4,1% fra 2014 til 2015 men denne stigning er ikke at spore i eksporten, der falder med 0,4%. Eksporten udgør stadig 65% af omsætningen, hvilket tyder på at danske spil vokser på det danske marked, men er præget af de få store internationale succeser i 2015 og af, at en større del af arbejdet udføres som underleverancer til andre producenters produktioner. Siden 2009 er spilproducenternes eksportindtægter steget med over kr. 500 mio., hvilket er en tredobling af eksportomsætningen over perioden.

**Figur 7.1: Eksport (i 1000 DKK)**

	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
Spil	252.631	339.135	239.965	41.521	668.867	747.023	744.060
Interaktive					61.883	73.428	129.910
<b>Total</b>	<b>252.631</b>	<b>339.135</b>	<b>239.965</b>	<b>41.521</b>	<b>730.750</b>	<b>820.451</b>	<b>873.970</b>

<sup>1</sup> Se Fodnote 1, side 4

Sponsorer



MARKEDS  
MODNINGSFONDEN

regionmidtjylland

midt



KØBENHAVNS KOMMUNE



Region  
Hovedstaden

GREATER  
COPENHAGEN

Partnere



Danish  
Producers'  
Association

CAPNOVA



FILMBYARHUS



## 8. Fordeling på virksomhedsstørrelser og omsætning

Virksomhederne bliver her inddelt i kategorier, afhængig af deres omsætning, for at undersøge branchens sammensætning på virksomhedsniveau. Virksomhederne med under en million i omsætning dominerer branchen, og udgør 66% af det samlede antal virksomheder, men omsætter kun for 2% af branchens samlede omsætning. Størstedelen af omsætningen genereres i stedet af de 14 største virksomheder (med over 7,5 mio. kr. i årlig omsætning). Sammenlignet med tidligere år, er der én virksomhed mere i kategorien over 7,5 mio. kr. i årlig omsætning, men derudover er der ikke sket ændringer.

For de andre interaktive virksomheder, gælder det at der er færre virksomheder med meget lav omsætning, og flere med høj omsætning, sammenlignet med spilproducenterne. Her udgøres kategorien på over kr. 7,5 mio., af 20 virksomheder, eller 21% af det samlede antal.

For spilproducenternes vedkommende, viser det sig, at de 14 virksomheder med den største omsætning, omsætter for over kr. 1 mia. til sammen, hvilket udgør 89% af den samlede omsætning i spilbranchen. Dette er ikke forskelligt fra vores nordiske naboer, hvor der også er få, store virksomheder, der står for størstedelen af den samlede omsætning i branchen<sup>1</sup>. Til sammenligning omsætter de 20 største interaktive producenter for 80% af den samlede omsætning. De øvrige interaktive producenter viser samme tendens, men fordelingen tyder på sundere virksomheder i de mindre kategorier, sammenlignet med spilvirksomhederne.

**Figur 8.1: Fordeling af virksomheder efter omsætning**

	under 1 mio.	mellem 1 og 7,5 mio.	over 7,5 mio.
Spil	99	38	14
Interaktive	40	34	20

**Figur 8.2: Fordeling af omsætning efter kategori (i 1000 DKK)**

	under 1 mio.	mellem 1 og 7,5 mio.	over 7,5 mio.
Spil	22.684	108.765	1.029.694
Interaktive	14.934	123.859	619.047

<sup>1</sup> Kilde: Dataspejlsbranchen, 2016. "Spelutveklarindex 2015"

Sponsorer



regionmidtjylland

midt



KØBENHAVNS KOMMUNE



Region Hovedstaden

GREATER COPENHAGEN

Partnere



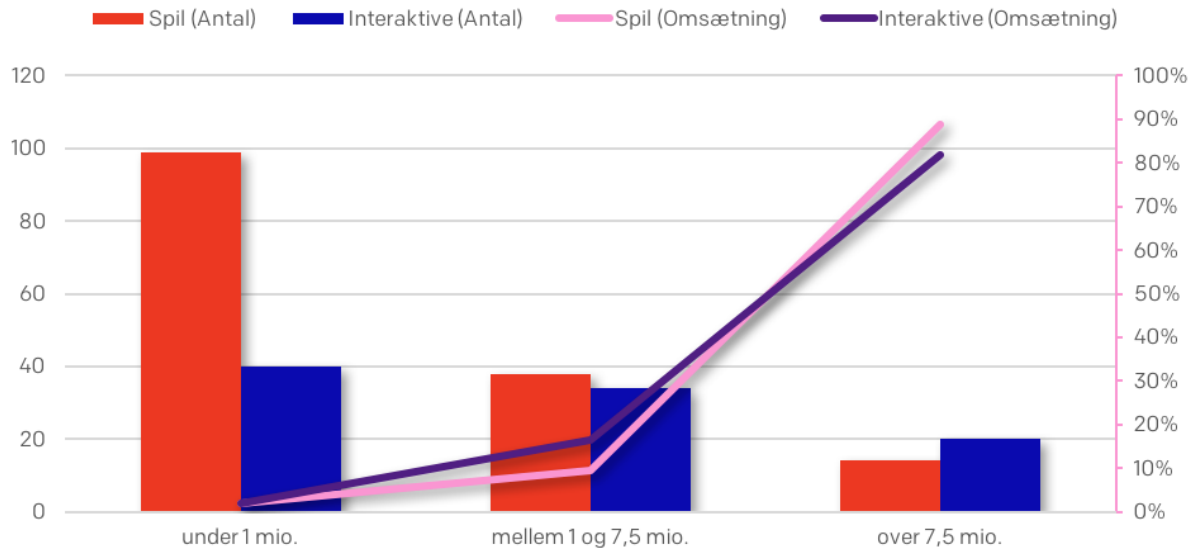
Danish Producers' Association

CAPNOVA



FILMBYARHUS

**Figur 8.3: Fordeling efter omsætning og antal virksomheder**



Nedenfor kan man se, at andelen af virksomheder med under 10 årsværk udgør 87% af det samlede antal virksomheder, og især spilproducenterne har mange enkeltmandsforetagender og små virksomheder. Her virker især de andre interaktive producenter branchens sundhed igen. Der er færre små, og til sammenligning flere store virksomheder, til trods for det lavere samlede antal af virksomheder og lavere omsætning.

Der er dog en tydelig tendens i virksomhedsstørrelser. Der bliver flere og flere virksomheder i kategorierne 10-19 ansatte, hvilket betyder at det lykkes flere virksomheder at stabilisere sig på markedet, ansætte og udgive. Det er et sundhedstegn.

Sponsorer



Partnere



**Figur 8.4: Fordeling på virksomhedsstørrelse: Spil**

	2012	2013	2014	2015
ingen ansatte	(75 <sup>1</sup> )	(72 <sup>1</sup> )	(68 <sup>1,2</sup> )	( <sup>1</sup> )
1-9 ansatte	(55 <sup>1</sup> ) 130	(52 <sup>1</sup> ) 124	(44 <sup>1</sup> ) 112 <sup>2</sup>	131
10-19 ansatte	7	4	10	12
20-49 ansatte	7	9	6	5
50+	1	2	3	3

**Figur 8.5: Fordeling på virksomhedsstørrelse: Interaktive**

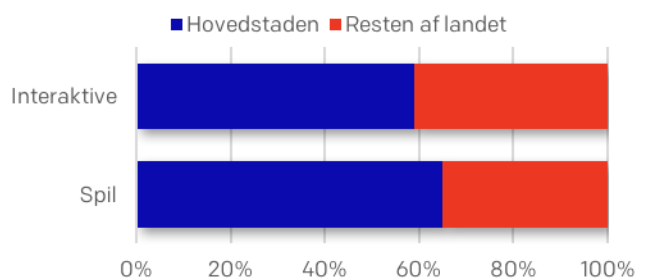
	2013	2014	2015
ingen ansatte	(28 <sup>1</sup> )	(17 <sup>1</sup> )	( <sup>1</sup> )
1-9 ansatte	(46 <sup>1</sup> ) 74	(42 <sup>1</sup> ) 59	74
10-19 ansatte	6	8	9
20-49 ansatte	4	5	7
50+	3	4	4

## 9. Regional fordeling af virksomheder

Ser man på fordelingen af virksomhederne på tværs af Danmarkskortet, er det også i 2015 således, at flertallet af virksomhederne er placeret i hovedstadsregionen. Der er, for spilproducenterne, ingen udvikling fra 2014 i fordelingen, hvorimod de andre interaktive producenter synes at trække imod hovedstadsområdet, hvilket kan ses på fordelingen, hvor der er næsten 15% flere virksomheder i hovedstadsområdet, sammenlignet med sidste år<sup>3</sup>.

**Figur 9.1: Regional fordeling af virksomheder**

	Hovedstaden	Resten af landet
Spil	98	53
<b>Fordeling i %</b>	<b>65%</b>	<b>35%</b>
Interaktive	55	39
<b>Fordeling i %</b>	<b>59%</b>	<b>41%</b>



<sup>1</sup> Danmarks Statistik har, i vores datasæt, valgt at medregne virksomhedens ejer i antallet af ansatte. Det har det betydning, at enkeltmandsvirksomheder ikke længere findes som en særskilt linje i datasættet, men i stedet er indrullet i kategorien "1-9 ansatte". Derfor har vi valgt at sammenregne tidligere år, således at tallene er sammenlignelige. Det gamle tal findes i parentes.

<sup>2</sup> Se desuden fodnote 1, side 5.

<sup>3</sup> Se desuden Fodnote 1, side 2.

Sponsorer



Partnere



# Det Interaktive Danmark i Tal 2015

er udgivet af



# INTERACTIVE DENMARK

Bernhard Bangs Allé 25  
2000 Frederiksberg

Cvr nr.: 35180109

(+45) 33 86 28 87

**INTERACTIVEDENMARK.DK**

Sponsorer



Vækstforum  
Hovedstaden

**MARKEDS**  
MODNINGSFONDEN

regionmidtjylland **midt**



KØBENHAVNS KOMMUNE



**Region**  
Hovedstaden

GREATER  
COPENHAGEN

Partnere



Danish  
Producers'  
Association

**CAPNOVA**

 **FILMBYARHUS**