

# DANSKE INDHOLDSPRODUCENTER 2023

Branchedata 2021  
Udgivet maj 2023

Danske Indholdsproducenter er udarbejdet af Producentforeningen på baggrund af rådgivning fra konsulentfirmaet HBS Economics, der specialiserer sig i samfundsøkonomiske analyser. Data er leveret af Danmarks Statistik.

**Producentforeningen**

Danish Producers' Association  
Bernhard Bangs Alle 25  
2000 Frederiksberg

Mail: [info@pro-f.dk](mailto:info@pro-f.dk)  
Telefon: +45 33 86 28 80

# SAMMENDRAG

Producentforeningen præsenterer med denne rapport data for de danske indholdsproducenters omsætning, beskæftigelse og eksport i 2021. Årets rapport viser tydeligt, at de indholdsproducerende brancher skaber en kolossal værdi – også i form af beskæftigelse og vækst. For andet år i træk omsætter branchen for tæt på 8,5 mia. kr. Det er igen i 2021 i høj grad spilbranchen, der driver den økonomiske udvikling med en omsætning på godt tre mia. kr. Spilbranchen tegner sig samtidig for to tredjedele af branchernes samlede eksport, der ligger rekordhøjt på i alt 3,4 mia. kr. Beskæftigelsen hos de danske indholdsproducenter stiger i alle fem delbrancher, hvilket resulterer i en samlet vækst på 10% i forhold 2020.

I 2021 består brancherne af 1.141 virksomheder, der producerer film, tv, reklamefilm, spil og interaktive værker. Brancherne beskæftiger i alt 4.920 årsværk, hvilket er 10% højere end året før og en samlet stigning i beskæftigelsen på 25% over de sidste fem år. Det er især brancherne spil og interaktiv, der driver væksten i beskæftigelsen – i de to brancher stiger antallet af årsværk med knap 20% i forhold til 2020, mens der er en vækst på knap 50% hen over hele perioden 2017–2021.

Brancherne omsætter tilsammen for 8,44 mia. kr. i 2021, hvilket er på niveau med 2020, hvor der for første gang blev omsat for over 8 mia. kr. Det er i 2021 igen spilbranchen, der tegner sig for den største andel af den samlede omsætning – spilproducenterne omsætter for 3,1 mia. kr., hvilket svarer til 36% af omsætningen på tværs af brancherne.

Eksporten på tværs af de fem delbrancher sætter i 2021 rekord med 3,4 mia. kr., hvilket er en stigning på 14% i forhold til 2020 og næsten en tredobling siden 2017. Det er ligeledes spilbranchen, der driver den vækst. Spilproducenterne

eksporterer i 2021 for 2,2 mia. kr., hvormed digitale spil genererer to tredjedele af branchernes samlede eksport. Det er imidlertid væsentligt at fremhæve, at eksporten stiger markant i alle brancherne i 2021 – særligt hos tv-producenterne, som historisk har eksporteret for omkring 140–150 mio. kr., men i 2021 eksporterer for mere end 200 mio. kr.

Rapporten uddyber branchens nøgletal og viser en branche, som er i stand til at producere indhold, der er stor efterspørgsel efter både lokalt og internationalt. Original dansk indholdsproduktion – hvad enten det er film, tv, spil, reklame eller interaktive fortællinger – formår både at engagere, inspirere og underholde samtidig med at skabe vækst og beskæftigelse.



Maj 2023

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

Siden 2009 har Producentforeningen samlet data på tværs af private producenter af film, tv, reklamefilm, computerspil og interaktive værker 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 rapporten Danske Indholdsproducenter er fortsat at give et økonomisk overblik over branchernes omfang og industriens erhvervs-mæssige 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. Rapporten om de danske indholdsproducenter giver således et indblik i, hvordan brancherne omstiller sig til den nye medievirkelighed, og hvordan de i processen bidrager til den generelle økonomiske og beskæftigelsesmæssige udvikling i samfundet.

## Indhold

Danske Indholdsproducenter 2023 samler data for perioden 2017-2021 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 graden af udenlandske ejerskabsforhold i brancherne.

Tidligere har udgivelsen inkluderet et bredt spænd af virksomheder registreret i brancherne for film, tv, reklame, spil og interaktiv, hvilket har afspejlet mange forskellige aktiviteter inden for

kategorierne. I 2021 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. 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, så 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 2017-2021 med enkelte kommentarer om de fem branchers individuelle bidrag til nøgletallene i 2021. Her inkluderes også en overordnet skitsering af branchernes geografiske fordeling, hvor nøgletallene nedbrydes på regionsniveau.

Derefter præsenteres nøgletal for perioden 2017-2021 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

1.141

Årsværk

4.920

Omsætning i mio. kr.

8.439

Eksport i mio. kr.

3.405

# SAMLET BRANCHE

De danske producenter af film, tv, reklamefilm, spil og interaktive værker er i 2021 repræsenteret af 1.141 virksomheder, der beskæftiger i alt 4.920 årsværk. Samlet omsætter de fem brancher for knap 8,5 mia. kr., mens eksporten ligger på 3,4 mia. kr. i 2021.

## Nøgletal for den samlede branche 2017 - 2021

	2017	2018	2019	2020	2021
Virksomheder	757	855	954	1.057	1.141
Årsværk	3.937	4.094	4.439	4.490	4.920
Omsætning (mio. kr.)	5.486	6.180	6.870	8.528	8.439
Eksport (mio. kr.)	1.244	1.537	1.865	2.984	3.405

### Antal virksomheder

Danske Indholdsproducenter udgøres i 2021 af i alt 1.141 virksomheder, hvoraf film- og reklamefilmsproducenterne hver tegner sig for knap en tredjedel, mens spilproducenterne udgør 15% af branchen, tv-producenterne repræsenterer 11% af branchen, og virksomhederne i interaktiv-kategorien udgør de resterende 12%. Antallet af virksomheder i brancherne er steget med 8% i forhold til 2020, men i perioden 2017 til 2021 stiger antallet af virksomheder med 51%.<sup>1</sup>

### Beskæftigelse

Brancherne beskæftiger samlet set 4.920 årsværk i 2021.<sup>2</sup> 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. 17% og 11% af branchernes årsværk. I forhold til 2020 stiger beskæftigelsen i 2021 med 9,6% på tværs af alle fem brancher – en tilvækst, der kan tilskrives alle fem delbrancher. Fremgangen drives især af spilbranchen og producenterne af interaktive værker, hvor antallet af årsværk stiger med hhv. 19% og 18%. Hos filmproducenterne kan der observeres en beskedent fremgang i beskæftigelsen på 3% mens antallet af årsværk hos tv- og reklame-producenterne stiger med hhv. 6% og 4%. I perioden 2017-2021 er beskæftigelsen steget med 25% i brancherne – den vækst er primært drevet af interaktiv- og spilproducenterne.

### Økonomi

De danske indholdsproducenter omsætter samlet for 8,44 mia. kr. i 2021, hvilket er en enkelt procent under niveauet fra 2020. Omsætningen hos spilproducenterne kommer lige over de tre mia. kr. i 2021, hvilket er knap 2% under det rekordhøje niveau fra 2020. Hermed tegner spilbranchen sig for 36% af den samlede omsætning hos de danske indholdsproducenter. Dermed indtager spilbranchen igen i år pladsen som den delbranche, der har størst omsætning efter at have ligget noget under niveauet hos både film- og tv-producenterne i perioden 2017-2019. I 2021 repræsenterer tv- og filmproducenterne hhv. 22% og 21% af omsætningen på tværs af brancherne,

<sup>1</sup> Virksomheder uden omsætning og/eller årsværk indgår ikke i opgørelsen af den økonomiske aktivitet det pågældende år. Antallet af virksomheder i rapporten er væsentligt højere end antallet af virksomheder med beskæftigelse. I hovedtræk er der kun årsværk registeret hos halvdelen af de virksomheder, der er kategoriseret som aktive i rapporten. Se uddybende forklaring på side 28.

<sup>2</sup> Det er væsentligt at være opmærksom på, at beskæftigelsestallet alene dækker over lønmodtagere i brancherne og ikke det arbejde, der udføres på faktura. Især film-, tv- og reklamebranchen er kendetegnet ved i udstrakt omfang at benytte sig af leverandøraftaler på deres produktioner, hvorved den reelle beskæftigelse i disse brancher ikke er afspejlet i antallet af årsværk for lønmodtagere.

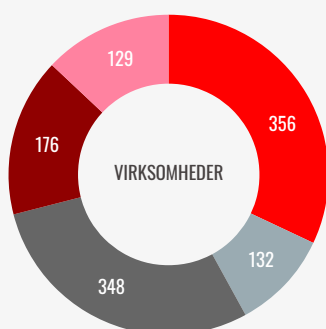
# SAMLET BRANCHE

mens reklame og interaktiv står for hhv. 11% og 10%. Det største fald i omsætning kan spores hos filmproducenterne, der med 1,8 mia. kr. i omsætning går 17% tilbage i forhold til 2021. Filmproducenterne lander dermed på en omsætning på 2017-niveau efter at have omsat for mere end 2 mia. kr. i årligt i 2018-2020. Omsætningen hos reklame og interaktiv stiger i 2021 med hhv. 16% og 26% i forhold til 2020.

I perioden 2017-2021 er der en fremgang i omsætningen på 54% på tværs af de fem delbrancher. Det er især spilbranchen der driver væksten

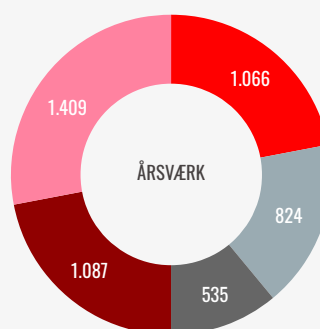
– spilproducenterne er mere end tredoblet siden 2017. Omsætningsstigningen kan ligeledes observeres hos producenterne af interaktive værker, der oplever en fremgang på 52% siden 2017. Omsætningen hos tv- og reklameproducenterne stiger med hhv. 25% og 12% i perioden 2017-2021. Eksporten ligger på 3,40 mia. kr. i 2021 – det er en fremgang på 14% sammenlignet med året før og en stigning på 174% i perioden 2017-2021. Igen er det spilbranchen, der driver væksten – spilproducenterne står for to tredjedele af den samlede eksport, mens filmproducenterne bidrager næstmest med en andel på 13%.

Antal virksomheder og årsværk 2021



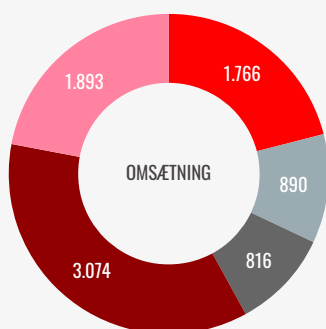
FIGUR 1 Brancherne tæller 1.141 virksomheder i 2021. Film- og reklameproducenterne repræsenterer hhv. 31% og 30% af branchens virksomheder, mens interaktiv, spil- og tv-producenterne tilsammen udgør den sidste tredjedel af det samlede antal virksomheder.

■ Film ■ Interaktiv ■ Reklame ■ Spil ■ TV



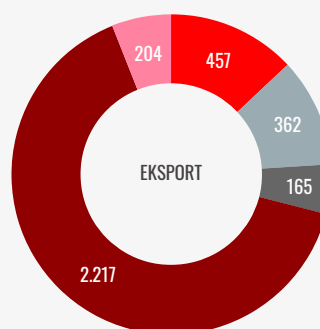
FIGUR 2 Beskæftigelsen ligger på 4920 årsværk i 2021. Med 1.409 årsværk er beskæftigelsen højest i TV-branchen, der tegner sig for 29%, mens filmproducenterne og spilvirksomheder kommer lige efter, hver med 22% af branchens samlede årsværk.

Omsætning og eksport (mio. kr.) 2021



FIGUR 3 De danske indholdsproducenter omsætter i 2021 for 8,44 mia. kr. Spilbranchen står for 36% af den samlede omsætning, mens tv- og filmproducenterne repræsenterer hhv. 22% og 21% af omsætningen.

■ Film ■ Interaktiv ■ Reklame ■ Spil ■ TV



FIGUR 4 Eksporten lander på 3,4 mia. kr. i 2021. Spilbranchen eksporterer for 2,2 mia. kr. og står dermed for to tredjedele af den samlede eksport, mens filmproducenterne er næstmest eksporterende med 13% af branchernes eksport.



# SAMLET BRANCHE

## Geografi

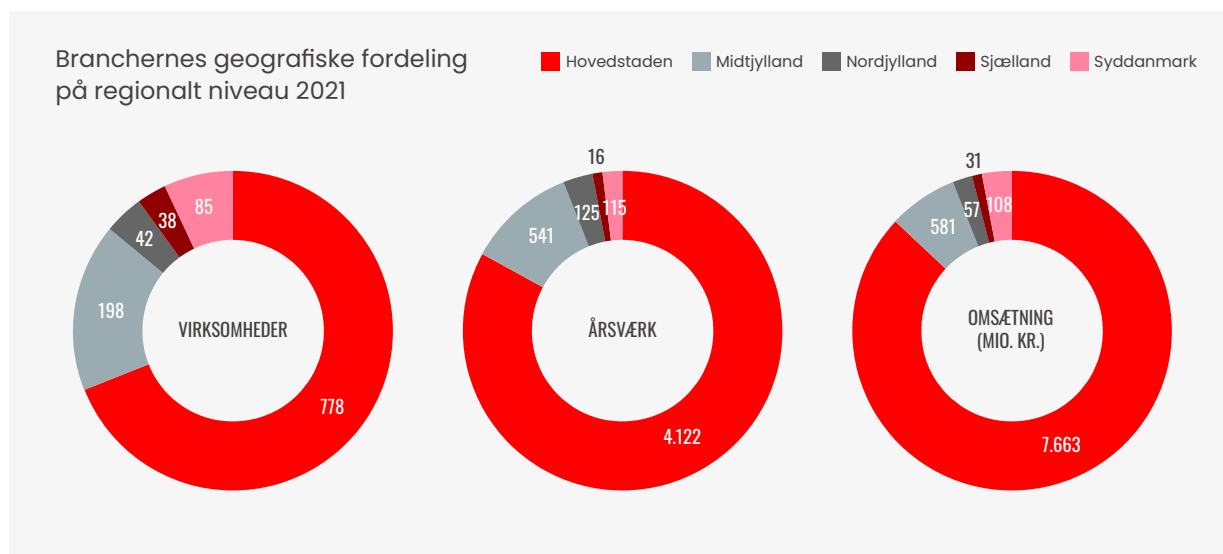
Geografisk set er de danske indholdsproducenter forankret i hovedstadsområdet. Hele 68% af virksomhederne er placeret i Region Hovedstaden, hvormed 84% af årsværkene og 91% af branchernes omsætning udspringer herfra. Denne fordeling har været stort set konstant i hele perioden 2017–2021. Midtjylland er den næststørste region for brancherne. Her skal 17% af virksomhederne findes; de beskæftiger 11% af det samlede antal årsværk, men tegner sig alene for 7% af omsætningen på tværs af de fem brancher.

Der er kommet 84 flere virksomheder til på tværs af brancherne i 2021 i forhold til året før.<sup>3</sup> Stigningen i antallet af virksomheder er fordelt over hele landet, men hovedstadsregionen tegner sig for omkring halvdelen af tilkomne virksomheder, hvilket svarer til en vækst på 6% fra 2020 til 2021. Det er værd at bemærke, at der i 2021 er tilkommet 16 flere indholdsproducenter i Region Syddanmark, hvilket er en stigning på 23%, da ganske få produktionsselskaber er lokaliseret her. Ligeledes er der i 2021 42 indholdsproducenter i Nordjylland, hvilket er en fremgang på 24% i forhold til 2020.

Udviklingen i beskæftigelsen fra 2020 til 2021 viser fremgang på 10%. Her er det bemærkelsesværdigt, at Region Syddanmark i kraft af en tilvækst på 25 årsværk løfter beskæftigelsen med 27% i forhold til 2021. Region Hovedstaden, som tegner sig for 84% af beskæftigelsen, oplever en vækst på 10% i antallet af årsværk fra 2020 til 2021, hvilket svarer til 430 nye årsværk på tværs af de fem delbrancher.

Omsætningen falder i samtlige regioner med undtagelse af Syddanmark, hvor omsætningen stiger med 33% fra 2020 til 2021. Omsætningen i Region Syddanmark udgør imidlertid blot 1% af den samlede omsætning på tværs af landet. Region Hovedstaden leverer 91% af branchernes samlede omsætning, mens region Midtjylland tegner sig for 7% med en omsætning på godt 580 mio. kr. i 2021.

<sup>3</sup> I anskuelsen af tilvæksten af virksomheder, årsværk og omsætning skal tages forbehold for at datagrundlaget ikke nødvendigvis udgøres af de samme virksomheder fra år til år. Når der observeres en stigning på 84 virksomheder i perioden fra 2020 til 2021 kan der således være oprettet 100 nye virksomheder, mens 16 er lukket. Tallene ovenfor afspejler således en tendens i brancherne, men er ikke udtryk for en 1:1 udvikling af en statistisk gruppe indholdsproducenter.



**FIGUR 5** Danske indholdsproducenter er i høj grad forankret i Hovedstadsområdet. Hele 68% af virksomhederne er placeret i region Hovedstaden, hvormed 84% af årsværkene og 91% af branchernes omsætning udspringer herfra. Denne fordeling har været stort set konstant i hele perioden 2017–2021.

# FILM

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

Virksomheder

356

Årsværk

1.066

Omsætning i mio. kr.

1.766

Eksport i mio. kr.

457

# FILM

Filmproducenterne udgøres af 356 virksomheder, der samlet beskæftiger 1.066 årsværk i 2021. Omsætningen lander på knap 1,8 mia. kr., mens eksporten ligger på 457 mio. kr.

Antallet af virksomheder i filmsegmentet stiger i 2021 til 356, hvilket er en stigning på 43% set over de sidste fem år. Filmbranchen er således den delbranche, der har det højeste antal virksomheder. Med 1.066 årsværk ligger beskæftigelsen 3% over niveauet fra 2020, og set over perioden 2017-2021 er antallet af årsværk hos filmproducenterne steget med 15%.

Filmproducenterne omsætter for 1,77 mia. kr. i 2021, hvilket er det laveste niveau i perioden 2017-2021. Omsætningen i 2021 falder med 17% i forhold til 2020 og lander dermed på samme niveau som i 2017 – en væsentlig nedgang efter nogle ellers stabile år.

Efter et fald i 2020 stiger eksporten i 2021 til knap en halv mia. kr., hvilket svarer til niveauet fra 2018. Set over perioden 2017-2021 stiger eksporten med 7%.

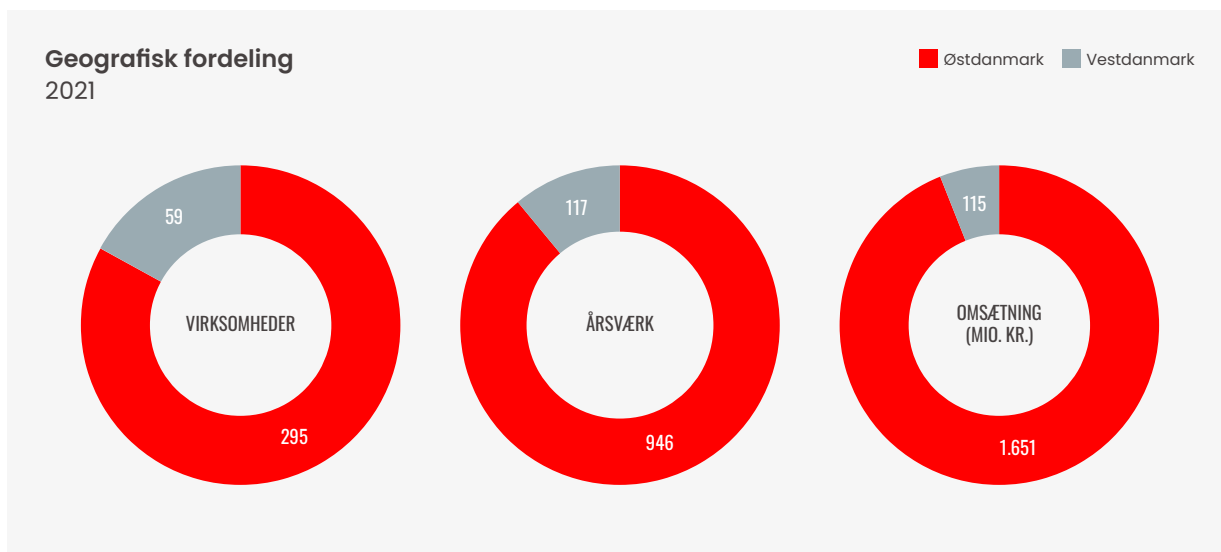


**FIGUR 6** Antallet af virksomheder stiger i 2021 til 356, hvilket er en stigning på 43% siden 2017. Antallet af årsværk er steget med 15% siden 2017 og ligger i 2021 på 1.066.



**FIGUR 7** Omsætningen i 2021 ligger på 1,77 mia. kr., hvilket er 17% under niveauet fra 2020 og tilbage på samme omsætningsniveau som i 2017.

# 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 83% af de 356 virksomheder og 89% af branchens årsværk ligger i Østdanmark, hvilket naturligvis afspejles i omsætningen: 94% af filmproducenternes samlede omsætning genereres af virksomhederne øst for Storebælt.

Kun fem af de 356 virksomheder har tilstedeværelse af internationale selskaber/personer i første led af ejerkredsen, mens blot otte selskaber har internationale ejere i sidste led af ejerkredsen – det svarer til 2% af branchen. Antallet af internationalt ejede selskaber/personer har ligget stabilt 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

129

Årsværk

1.409

Omsætning i mio. kr.

1.893

Eksport i mio. kr.

204

# TV

Tv-producenterne udgøres af 129 virksomheder, der samlet beskæftiger 1.409 årsværk i 2021. Omsætningen lyder på 1,9 mia. kr., mens eksporten lander på 204 mio. kr.

Antallet af tv-produktionsvirksomheder ligger på 129, hvilket er et fald på 3% siden 2020. Det er første år, hvor der kan observeres en nedgang i antallet af virksomheder; der har gennemgående været en svag tilvækst af tv-producenter hvert år i perioden 2017-2021.

Tv-producenterne beskæftiger 1.409 årsværk og er fortsat den delbranche, der har højest beskæftigelse. Antallet af årsværk er steget med 6% i forhold til 2020, mens der i perioden 2017-2021 kan observeres en stigning på hele 21%.

Omsætningen lander på 1,89 mia. kr. i 2021, hvilket er marginalt højere end omsætningen i 2019 og 2020. Tv-producenternes omsætning er steget med 25% siden 2017.

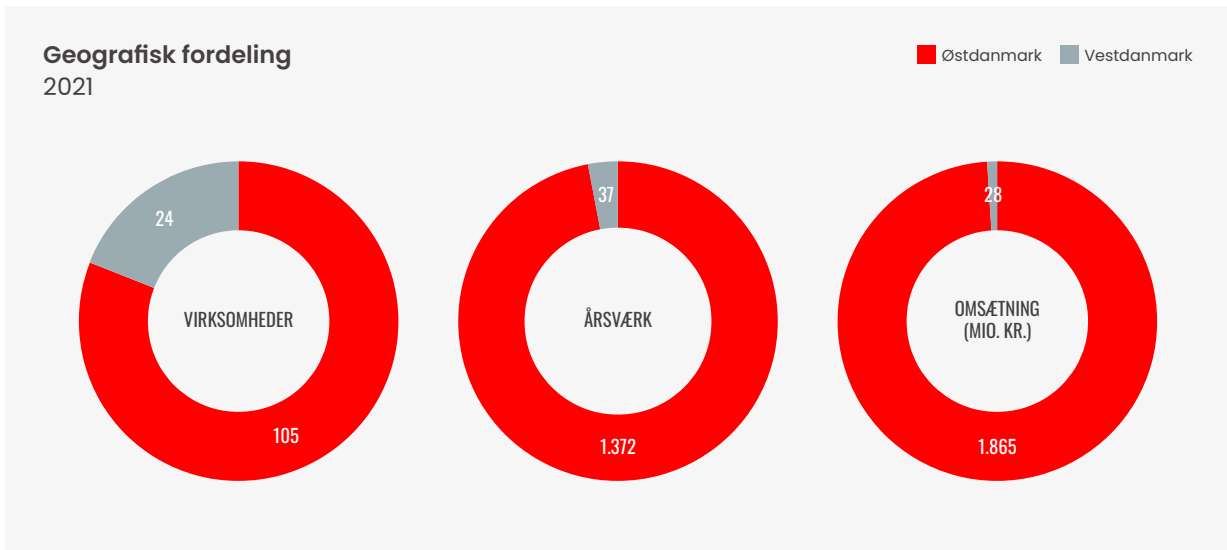
Eksporten, som har ligget ganske stabilt på omkring 140-150 mio. kr. i perioden 2017-2020, stiger markant i 2021, hvor tv-branchen eksporterer for 204 mio. kr. Det er en stigning på 44% i forhold til 2020.



**FIGUR 9** Antallet af virksomheder går en smule tilbage i 2021 og ligger på 129. Beskæftigelsen stiger med knap 80 årsværk og ligger på 1.409 i 2021.



**FIGUR 10** Omsætningen ligger i 2021 på 1,9 mia. kr. Eksporten stiger med 44% i forhold til 2020 og lander på 204 mio. kr.



**FIGUR 11** Tv-producenterne er stærkt til stede i det østlige Danmark, hvor 81% af virksomhederne og 97% af årsværkene placeret, og hvor 99% af omsætningen produceres.

Den geografiske fordeling af tv-producenterne er præget af en markant østlig forankring – 81% 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, der har stærkest tilknytning i Øst.

Kun 8 af de 129 virksomheder har tilstedeværelse af internationale selskaber/personer i første led af ejerkredsen, mens 14 selskaber har internationale ejere i sidste led af ejerkredsen – det svarer til 11% af branchen. Antallet af tv-producenter med tilstedeværelse af internationale selskaber/personer i ejerkredsen har ligget stabilt de sidste fem år.

# REKLAMEFILM

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

Virksomheder

348

Årsværk

535

Omsætning i mio. kr.

816

Eksport i mio. kr.

165



# REKLAMEFILM

Reklamefilmsproducenterne udgøres af 348 virksomheder, der samlet beskæftiger 535 årsværk i 2021. Omsætningen lander på 816 mio. kr., mens eksporten ligger på 165 mio. kr.

Antallet af reklamefilmsproducenter ligger i 2021 på 348, hvilket er en stigning på 18% fra 2020 og en fordobling siden 2017. De sidste fem år har der været en stabil tilvækst af reklamefilmsproducenter år for år.

Beskæftigelsen hos reklamefilmsproducenterne ligger på 535 årsværk, hvilket er på niveau med 2020. På trods af tilvæksten i antallet af virksomheder, er antallet af årsværk ganske stabilt i den femårs periode. Mange af reklamefilmsproducenterne er enkeltmandsvirksomheder.

Omsætningen hos reklamefilmsproducenterne ligger i 2021 på 816 mio. kr., hvilket er 13% over niveauet fra 2020 og det højeste niveau i perioden 2017-2021.

Eksporten ligger på 165 mio. kr. i 2021, hvilket er en stigning på 30% i forhold til året før. Dermed er eksporten steget med ca. 30% to år i træk og er mere end fordoblet i forhold til niveauet i 2017.

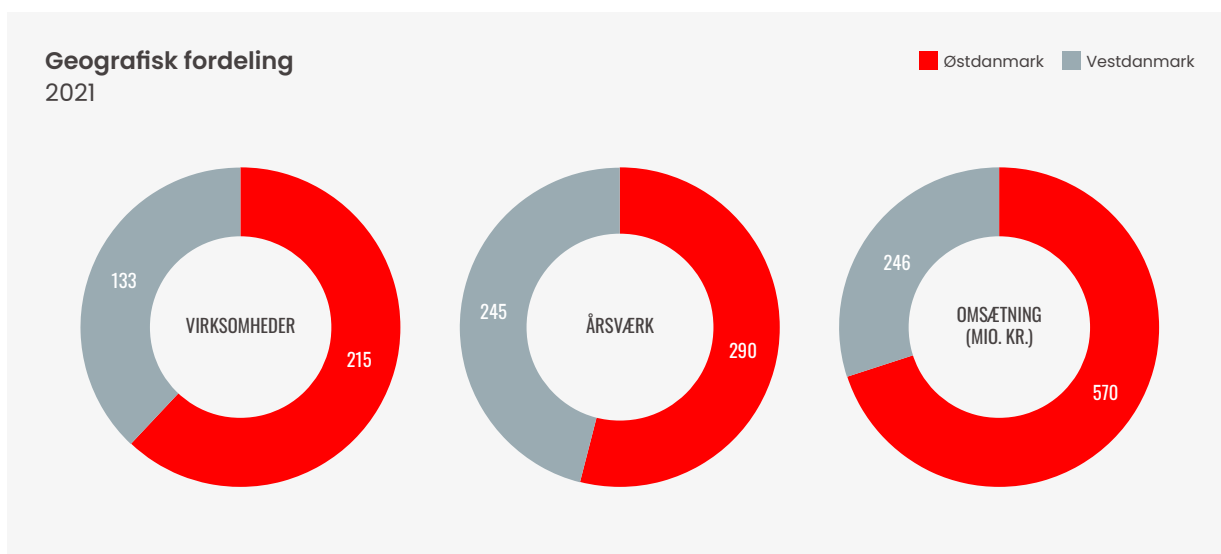


FIGUR 12 Antallet af virksomheder ligger på 348 i 2021, hvilket er en stigning på 18%. Antallet af årsværk ligger på 535 i 2021.



FIGUR 13 Omsætningen lander på 816 mio. kr. i 2021. Eksporten ligger på 165 mio. kr., hvilket er en fordobling i perioden 2017-2021.

# REKLAMEFILM



**FIGUR 14** Reklameproducenterne er knap så østligt forankret som de øvrige brancher. Mens 62% af virksomhederne og 70% af omsætningen ligger i det østlige Danmark, kan næsten halvdelen af beskæftigelsen tilskrives 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 70% af omsætningen, der produceres i Østdanmark.

Kun ni 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.

Kun 9 af de 348 reklamefilmsproducenter har tilstedeværelse af internationale selskaber/personer i første led af ejerkredsen, mens 12 selskaber har internationale ejere i sidste led af ejerkredsen – det svarer til 3% af branchen. Antallet af reklamefilmsproducenter med tilstedeværelse af internationale selskaber i ejerkredsen har ligget stabilt de sidste fem år, hvormed andelen er faldet i takt med tilvæksten i antallet af virksomheder.

# SPIL

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

Virksomheder

176

Årsværk

1.087

Omsætning i mio. kr.

3.074

Eksport i mio. kr.

2.217

# SPIL

Spilproducenterne udgøres af 176 virksomheder, der samlet beskæftiger 1.087 årsværk i 2021. Omsætningen lander på godt tre mia. kr., mens eksporten ligger på 2,2 mia. kr.

Antallet af spilvirksomheder stiger i 2021 til 176, hvilket er en stigning på 5% i forhold til 2020. I perioden 2017-2021 er antallet af virksomheder steget med 36%.

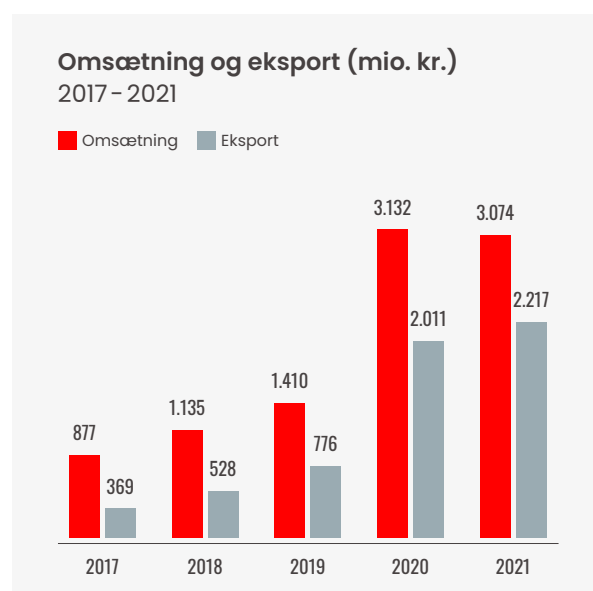
Beskæftigelsen i spilbranchen stiger med 19% i forhold til 2020 og ligger på 1.087 årsværk i 2021. Set over perioden 2017-2021 stiger antallet af årsværk med 47%, hvilket er en betragtelig vækst i beskæftigelsen på ganske få år.

Spilbranchen trak overskrifter i 2020 på grund af en spektakulær omsætning på mere end 3,1 mia. kr. I 2021 ligger omsætningen på 3,07 mia. kr. – altså på niveau med 2020's rekordstore omsætning. I perioden 2017-2021 er branchens omsætning mere end tredoblet.

Eksporten hos spilproducenterne stiger med 10% i forhold til 2020 og lander i 2021 på 2,2 mia. kr. Det er seks gange så højt som niveauet fra 2017, hvilket cementerer spilbranchens position som fremadstormende eksporterhverv.

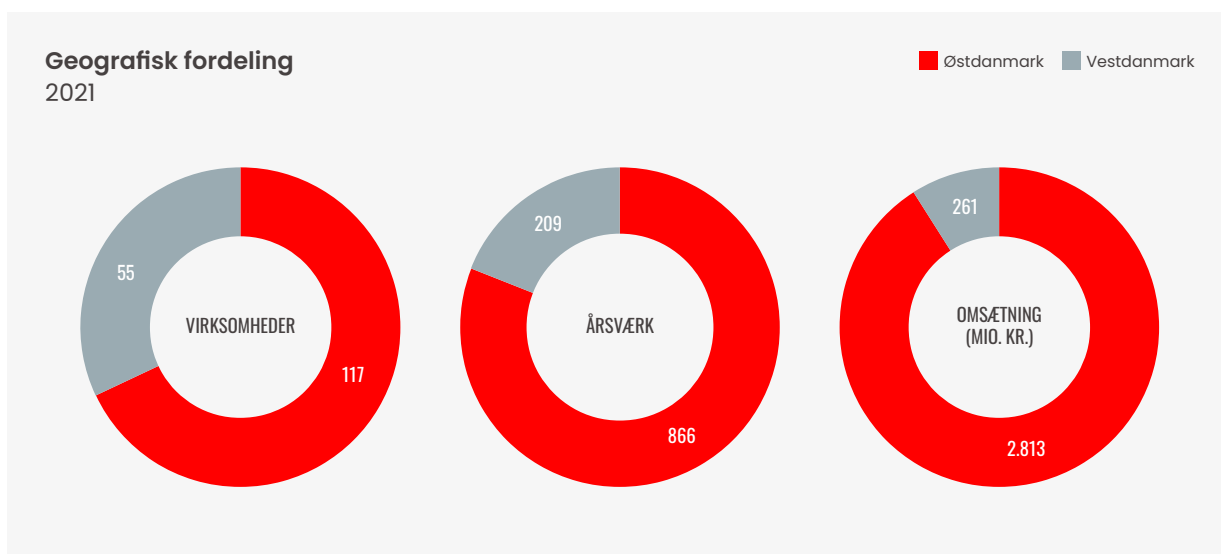


**FIGUR 15** Antallet af spilvirksomheder er steget med 36% i perioden 2017-2021. Antallet af årsværk er steget med 47% i samme periode og ligger i 2021 på 1.087.



**FIGUR 16** Omsætningen ligger på 3,07 mia. kr. – næsten på niveau med rekordomsætningen fra 2020. Eksporten stiger med 10% i forhold til 2020 og lander i 2021 på 2,2 mia. kr.

# SPIL



**FIGUR 17** To ud af tre spilproducenter er lokaliseret i Østdanmark, mens 81% af årsværkene er placeret her. Hele 91% af spilbranchens omsætning kan tilskrives virksomhederne i den østlige del af Danmark.

Spilbranchen er ligesom de øvrige brancher forholdsvis forankret i det østlige Danmark, hvor 68% af virksomhederne og 81% af årsværkene er placeret. Hele 91% af omsætningen tilskrives spilproducenterne i Østdanmark.

Ud af de 176 spilvirksomheder har 20 af dem tilstedeværelse af internationale selskaber/personer i første led af ejerkredsen – det svarer til omkring hver tiende spilproducent. I alt har 14 selskaber internationale ejere i sidste led af ejerkredsen. Spilbranchen er således den delbranche, der har den højeste 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

132

Årsværk

824

Omsætning i mio. kr.

890

Eksport i mio. kr.

362

# INTERAKTIV

I 2021 er der i alt 132 virksomheder, der producerer interaktive værker. De beskæftiger samlet 824 årsværk og omsætter for 890 mio. kr., mens eksporten ligger på 362 mio. kr.

Producenterne i interaktiv-kategorien tæller i 2021 132 virksomheder, hvilket er en fremgang på 9% i forhold til året før. Generelt er der en meget stabil vækst i antallet af interaktiv-virksomheder fra 2017-2021 – en vækst, der samlet set stiger med 41% over den femårs periode.

Producenterne af interaktive værker beskæftiger samlet set 824 årsværk, hvilket er en stigning på 18% i forhold til antallet af årsværk i 2020 og en vækst på 40% i forhold til 2017.

Omsætningen stiger med 26% fra 2020 til 2021, hvor producenterne omsætter for 890 mio. kr. I den femårige periode stiger omsætningen med hele 52%.

Eksporten ligger på 362 mio. kr. i 2021, hvilket er en stigning på 30% i forhold til 2020 og en stigning på 66% i forhold til 2017.

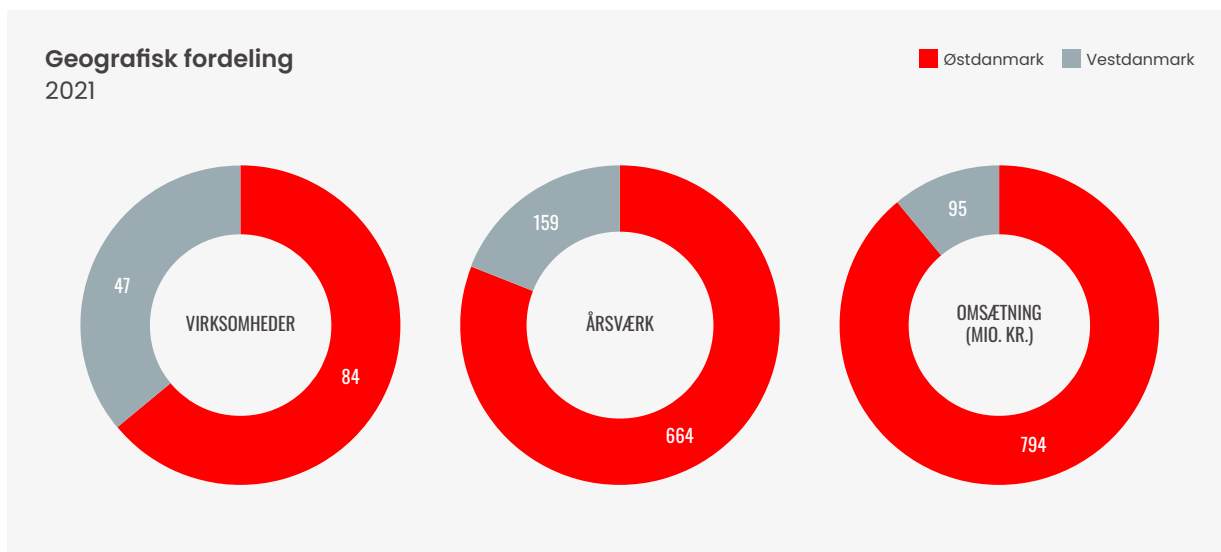


**FIGUR 18** Antallet af virksomheder er steget med 41% hen over perioden 2017-2021 og ligger på 132 i 2021. Antallet af årsværk i 2021 er 824, en stigning på 18% i forhold til 2020.



**FIGUR 19** Omsætningen ligger på 890 mio. kr. i 2021, hvilket er en stigning på 26% fra 2020 til 2021. Eksporten er på 362 mio. kr., en stigning på 66% over hele perioden siden 2017.

# INTERAKTIV



**FIGUR 20** 64% af de interaktive producenter er placeret i Østdanmark med 81% af årsværkene og 89% af omsætningen.

Den geografiske fordeling af virksomhederne placerer 64% i Østdanmark, mens 81% af årsværkene er lokaliseret her. 89% af omsætningen hos producenterne af interaktive værker kan ligeledes tilskrives virksomhederne i det østlige Danmark.

Ud af de 132 virksomheder i interaktiv-kategorien har 9 af dem tilstedeværelse af internationale selskaber/personer i første led af ejerkredsen. 8 selskaber har internationale ejere i sidste led af ejerkredsen.



# 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 virksomheder, der har været registreret i CVR i løbet af perioden 2017-2020, men som af den ene eller anden årsag ikke tidligere har figureret på listen. Således er datagrundlaget større i 2023-rapporten end det var i forbindelse med sidste udgivelse, hvormed Danske Indholdsproducenter 2023 ikke skal ses som en direkte forlængelse af Danske Indholdsproducenter udgivet i juni 2022.

## Branchens virksomheder

I forbindelsen med udgivelsen af Danske Indholdsproducenter i tal 2019<sup>1</sup>, blev der indført en metode, der indebærer en årlig registerbaseret 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 afvigelser, 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 branchekoder<sup>2</sup> i det pågældende år, og der tages stilling til, om disse skal tilføjes populationen<sup>3</sup>.

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

<sup>1</sup> Danske Indholdsproducenter 2023 er således den fjerde udgave af rapporten, som benytter den beskrevne metode til konsolidering af populationen. Metoden er udviklet af konsulentfirmaet HBS Economics, der specialiserer sig i samfundsøkonomiske analyser.

<sup>2</sup> 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.

<sup>3</sup> For Danske Indholdsproducenter 2023 er der således tilføjet relevante virksomheder oprettet i CVR-registeret i 2021. For en række af de virksomheder, der er oprettet i CVR-registeret i 2021, 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 kan 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 2024, hvor det vurderes om virksomheden skal inkluderes i populationen, forkastes som indholdsproducent eller afvente beslutning.

# METODE OG DATAGRUNDLAG

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 2021 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 anpartar, 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-regi-steret. Ved tvivlsspørgsmål er holdingselskabet inkluderet i populationen.

Definitionen af indholdsproducenter som selskaber, der på basis af en kunderelation producerer og afleverer et færdigt produkt inden for kategorierne film, tv, reklame, spil og interaktiv med henblik på 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 forstand<sup>4</sup>. 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 Producentforeningen. Alle virksomheder på populationslisten er enkeltvis taget under behandling, og resultatet er en tilnærmelse af, hvordan antallet af kernevirksomheder i branchen ser ud og fordeler sig mellem kategorier. Generelt for populationen er der en række virksomheder, hvor det ikke har været muligt at afklare fuldstændigt,

<sup>4</sup> Der er imidlertid inkluderet nogle leverandørvirksomheder i delbranchen Interaktiv – se afsnittet om Interaktiv under Kategorisering på side 27

# METODE OG DATAGRUNDLAG

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 om aktiviteter.

## Kategorisering

Virksomhederne i Danske Indholdsproducenter 2023 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)fiktionsproducenter, producenter af animation, dokumentarserier etc.

### TV

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

<sup>5</sup> Herudover medtages enkelte 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, men hvis formål er at sælge produkter/services. 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.

### Reklamefilm

Producenter af reklamefilm eller lignende audiovisuelt materiale<sup>5</sup>, 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 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.

# METODE OG DATAGRUNDLAG

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. Desuden 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 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.

I forlængelse heraf er det væsentligt at nævne, antallet af virksomheder i rapporten er væsentligt højere end antallet af virksomheder med beskæftigelse. Et stort antal virksomheder er CVR-numre, hvortil der er knyttet omsætning, men ikke nogen årsværk. Via andre opgørelser fra Danmarks Statistik er Producentforeningen bekendt med, at antallet af virksomheder med beskæftigelse i 2021 ligger på knap 620 virksomheder – altså væsentligt under de godt 1100

virksomheder, der er med i nærværende opgørelse. Det slår igennem i alle kategorier – hos filmproducenterne, hvor ca. 200 virksomheder har registreret årsværk, mens det gør sig gældende for knap 90 af tv-producenterne, omkring 150 af reklamefilmsproducenterne, godt 100 af spilproducenterne, og 71 af interaktivproducenterne. I hovedtræk er der kun årsværk registreret hos halvdelen af de virksomheder, der er kategoriseret som aktive i rapporten Danske Indholdsproducenter 2023.

Ligeledes afspejler antallet af virksomheder i populationen 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 grundlag i flere statistikker og udgør en central kilde til data for antal beskæftigede på virksomhedsniveau. Der indgår alene årsværk, der er registreret 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. Især film-, tv- og reklamebranchen er kendetegnet ved i udstrakt omfang at benytte sig af leverandøraftaler på deres produktioner, hvorved den reelle beskæftigelse i disse brancher ikke er afspejlet i antallet af årsværk for lønmodtagere.

# METODE OG DATAGRUNDLAG

## 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- og punktafgifter. Tallene for omsætningen indeholder ikke moms.

Eksporten hentes udelukkende fra firmaernes køb og salg (FIKS). Eksporten er defineret som salg af varer og tjenester til udlandet plus salg af andre varer og tjenester, som sælges momsfrit. Eftersom eksportvariablen baseres på momsindberetninger, er den generelt mere usikker i anvendelse. 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 diskretioneringssyn 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. Eksporten nedbrydes ikke på geografisk niveau.

## Ejerforhold

Ejerforhold (dansk/udenlandsk ejerskab) er kategoriseret på baggrund af ejerskabsrelationer fra CVR-registeret. Modsat tidligere år er der i 2023 opgjort, hvorvidt de enkelte virksomheder har udenlandsk ejerskab i ejerkredsen overhovedet. Der er således ikke skelet til omfanget af udenlandsk ejerskab, men alene tilstedeværelsen af udenlandske ejere forstået som ejerskab, hvor procentandelen eller stemmeretten er større end nul. Der opgøres både for antal virksomheder med udenlandsk ejerskab i første led (direkte ejer) eller udenlandsk ejerskab i sidste led (reel ejer). Udenlandske ejere er defineret som personer eller virksomheder, der har udenlandsk adresse.