

Det Interaktive Danmark i Tal 2014

1. Indledning

Den interaktive branche består af en lang række uafhængige, teknologidrevne, kreative virksomheder, der har specialiseret sig i både spil, apps og andre interaktive produkter indenfor eksempelvis underholdning, e-health og digitale læremidler.

Disse virksomheder er interessante, fordi deres aktiviteter har betydelig samfunds- og erhvervsmæssig effekt. Kerneaktiviteten spredt sig som ringe i vandet, og ringene går længere ud end blot til supportvirksomheder og underleverandører. Samtidig udgør det interaktive Danmark tilsammen et betydeligt potentiale for at sikre fremtidige indtægter, der kan bidrage markant til at finansiere velfærden i Danmark.

Det Interaktive Danmark er en fællesbetegnelse for spil- og andre selvstændige interaktive producenter, hvis primære omsætning kommer fra ophavsretligt beskyttede værker¹, og teknologidrevne services og tjenester. For at kunne måle effekterne af den samlede udvikling, har Interactive Denmark siden 2013 registreret data på danske interaktive producenter, mens kortlægning af spil-kategorien er hentet fra Producentforeningens årlige analyse *"Danske Indholdsproducenter: Film, TV og Computerspil i Tal 2014"*, der er udkommet siden 2009.

Det har ikke tidligere været muligt at kortlægge interaktive indholdsproducenter i Danmark på et højt detaljeringsniveau, men ved hjælp af Producentforeningens metode kan man fremover følge udviklingen i Det Interaktive Danmark.

¹ Bekendtgørelse af lov om ophavsret, §1, Stk. 3. Værker i form af edb-programmer henregnes til litterære værker.

1.1. Sammenfatning. Det interaktive Danmark

I 2014 beskæftigede 266 interaktive virksomheder i alt 1383 ansatte (opgjort i årsværk). Det er en stigning på 40 virksomheder eller 18% i forhold til 2013, mens beskæftigelsen er steget med 125 ansatte, hvilket svarer til en 10%-stigning fra året før.

Der er kommet mange nye virksomheder til, men der er også sket en positiv vækst blandt de eksisterende. Således er der i 2014 hele 7 virksomheder med over 50 ansatte mod bare 5 virksomheder året før.

Omsætningen er i rivende udvikling, og indtjeningen var i 2014 hele 1,7 mia kr. blandt de interaktive producenter. Det er hele 35% over omsætningen i 2013.

Ser man på den gennemsnitlige interaktive virksomhed, omsættes der årligt for 6,2 mio kr., hvilket svarer til omtrent 1,2 mio kr. i omsætning per medarbejder (opgjort i årsværk). Eksporten er steget med 12% i forhold til 2013, og udgør i 2014 i alt 820 mio kr. Det svarer til en eksportandel på 49%. Eksporten er dog ikke steget så meget som omsætningen, hvilket indikerer at det indenlandske marked fylder forholdsmæssigt mere i de interaktive virksomheder i 2014.

Isoleret set er den danske spilbranche officielt blevet et milliardforetagende med en omsætning på 1,12 mia. kr., hvilket er en fremgang på hele 36%. Salget af danske computer-spil foregår primært på det internationale marked, og eksporten er steget med 12% til 747 mio. kr.

Ser man på virksomhedernes placeringer, ligger størstedelen (63%) af dem i København, hvilket også var tilfældet året før. Rent omsætningsmæssigt er virksomhederne en anelse mere jævnt fordelt, da 53% af al omsætning i de interaktive virksomheder finder sted inden for hovedstaden.

Sponsorer



MARKEDS
MODNINGSFONDEN

regionmidtjylland **midt**



II REGION NORDJYLLAND

Partnere

PRODUCENT
FORENINGEN

Shareplay

*CAPNOVA

2. Metode

Rapporten er udarbejdet af Interactive Denmark, på baggrund af *Producentforeningens* årlige analyse "*Danske Indholdsproducenter: Film, TV og Computerspil i Tal 2014*", der er udkommet siden 2009.

Definition

Kategorien *Spil* dækker alle virksomheder i Danmark, hvis primære forretningsområde defineres som computerspil, jf. "*Danske Indholdsproducenter: Film, TV og Computerspil i Tal 2014*".

Kategorien *Interaktive* dækker en overordnet kategori af producenter hvis primære forretningsområde defineres af andre typer digitale, originale værker, som for eksempel apps og interaktive produkter indenfor eksempelvis underholdning, e-health og digitale læremidler. Der skelnes i nøgletallene mellem spilproducenter og producenter af øvrige interaktive produkter, i rapporten benævnt *Interaktive*.

Rapportens oplysninger om kernevirkomhederne bygger på tal fra Danmarks Statistik, men da Danmarks Statistiks branchekoder er for bredt defineret til at give brugbar information om indholdsproducenterne, identificeres kernevirkomhederne via produkt- og rettighedsregistre. Data er indhentet som en bruttoliste over spil- og øvrige digitale producenter fremstillet af Interactive Denmark, register over spilvirkomheder på nordicgame.org og spiludvikling.dk, støttetildelinger fra DFI, samt databasen PEGI.

Bruttolisterne tjekkes først i cvr-registret, sådan at 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.

Data om spilproducenter er indhentet for perioden 2009 til 2014. Data for kategorien for øvrige interaktive virksomheder er fra 2013 til 2014.

Sponsorer



MARKEDS
MODNINGSFONDEN

regionmidtjylland **midt**



II REGION NORDJYLLAND

Partnere

PRODUCENT
FORENINGEN

Shareplay

*CAPNOVA

3. Udviklingen i antal kernevirkksomheder

Her kan vi præsentere en oversigt over udviklingen i antal kernevirkksomheder. 2014 har budt på mange nye kernevirkksomheder inden for både spilproducenter og andre interaktive virksomheder. Med kernevirkksomheder forstås de virksomheder, der har ophavsret til de kreative produkter, og dækker derfor ikke underleverandører i branchen. For spilbranchen betyder det for eksempel, at den danske omsætning for Unity Technologies, der er en serviceplatform for spiludviklere, ikke er medregnet.

Antal Virksomheder

	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Spil	72	103	125	145	139	190
Interaktive					87	76
<i>Total</i>	<i>72</i>	<i>103</i>	<i>125</i>	<i>145</i>	<i>226</i>	<i>266</i>

4. Beskæftigelse

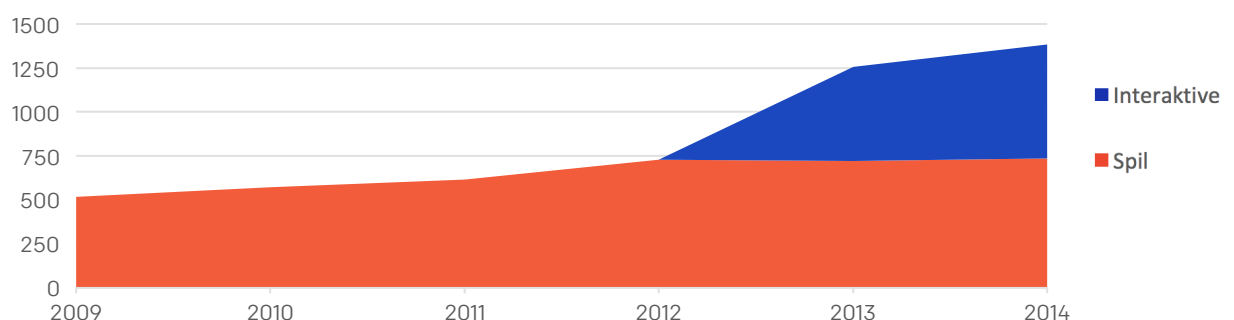
Beskæftigelsen i spilproducenternes kernevirkksomheder er samlet steget med 2% fra 2013 til 2014, hvilket er en smule mere end året før, hvor beskæftigelsen gik 1% tilbage. Spilbranchen, til trods for stor vækst i antal virksomheder, oplever derfor ikke den store fremgang i antal ansatte. Den samlede beskæftigelse i kernevirksohmederne, for både spil og interaktive producenter, er dog steget med 10%, i et år hvor beskæftigelsen i Danmark generelt kun steg med 0,6%. (Kilde: Arbejdskraftundersøgelsen, Danmarks Statistik 2009-2014)

Nedenfor ses beskæftigelsen omregnet til antal årsværk over alle de seks analyserede år (to år for interaktive virksomheder) samt udviklingen fra 2009 - 2014. Som det fremgår, er der sket en positiv udvikling i beskæftigelsen. Især den interaktive branche er vokset i antal årsværk.

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

Beskæftigelse

	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Spil	516	571	615	728	721	735
Interaktive					537	648
<i>Total</i>	<i>516</i>	<i>571</i>	<i>615</i>	<i>728</i>	<i>1258</i>	<i>1383</i>



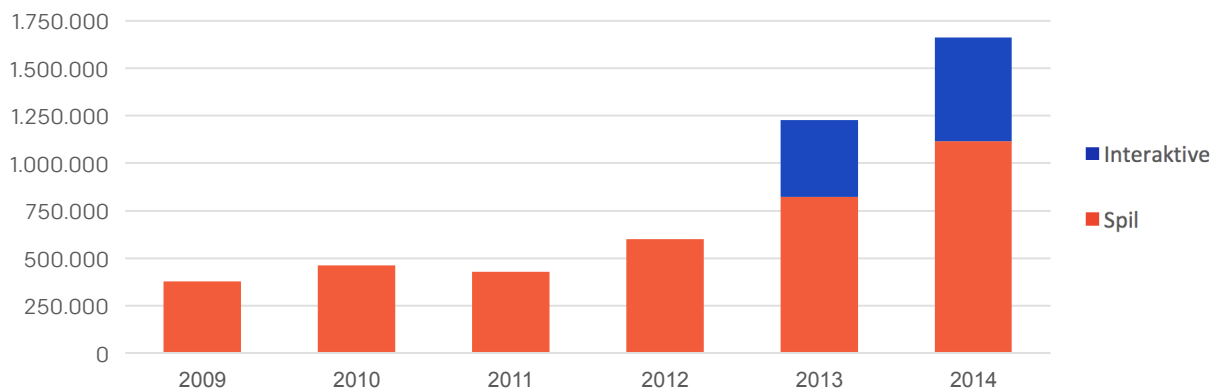
5. Omsætning

Spilranchen har tidligere fluktueret en anelse på omsætningsmålet, men det ser ud til, at vækstkurven nu er solid, og 2014 markerer et nyt højdepunkt i omsætning, samt en samlet stigning fra 2013 på hele 36%. Det viser desuden vækst over hele den seksårige periode, hvor spilproducenterne viser en total fremgang på 196%, mens de øvrige interaktive producenter viser en fremgang på 35% fra 2013 til 2014.

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

Omsætning (i 1000 DKK)

	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Spil	376.607	460.788	429.309	598.263	823.055	1.115.549
Interaktive					405.842	546.567
<i>Total</i>	<i>376.607</i>	<i>460.788</i>	<i>429.309</i>	<i>598.263</i>	<i>1.228.897</i>	<i>1.662.116</i>



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 relevant at betragte eksporten, som især spilproducenterne har en stor andel af.

Producenternes samlede omsætning stiger som bekendt med 36% fra 2013 til 2014. Af denne stigning er de 12% i eksporten; et fald fra de seneste to års stigninger. Det danske marked betyder altså forholdsmeæssigt mere for for både de interaktive- og spilproducenterne, end det gjorde i 2013.

Den eksportmæssige udvikling er især drevet af computerspilsproducenterne, som oplever stadigt stigende eksport. Siden 2009 er spilproducenternes eksportindtægter steget med 500 mio. kr., hvilket er en tredobling af eksportomsætningen.

Eksport (i 1000 DKK)

	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Spil	252.631	339.135	239.965	415.210	668.867	747.023
Interaktive					61.883	73.428
<i>Total</i>	<i>252.631</i>	<i>339.135</i>	<i>239.965</i>	<i>415.210</i>	<i>730.750</i>	<i>820.451</i>

7. Omsætning per virksomhed

Med den rivende udvikling i antal virksomheder, der skaber spil, og andre interaktive 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. I spilbranchen omsættes der for nogenlunde det samme per virksomhed, til trods for at der inden for spilbranchen er 51 flere virksomheder end året før.

Omsætning per virksomhed (i 1000 DKK)

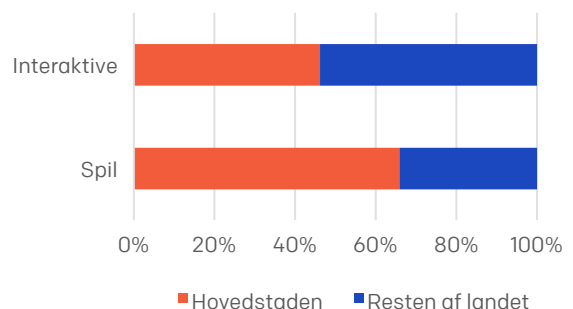
	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Spil	5.231	4.474	3.434	4.126	5.921	5.871
Interaktive					4.665	7.192

8. Regional fordeling

Ser man på fordelingen af virksomhederne på tværs af Danmarkskortet, er det også i 2014 således, at flertallet af virksomhederne er placeret i hovedstadsregionen. Der er, for kernevirksomhederne, ingen udvikling fra 2013 i fordelingen.

Regional fordeling

	Hovedstaden	Resten af landet
Spil	125	65
<i>Fordeling</i>	<i>66%</i>	<i>34%</i>
Interaktive	43	50
<i>Fordeling</i>	<i>46%</i>	<i>54%</i>



9. Fordeling på virksomhedsstørrelser

Brancherne er i høj grad domineret af mindre virksomheder, og størstedelen af omsætningen genereres da også af de største virksomheder (over 7,5 mio. kr. i årlig omsætning). Antalmæssigt er der langt flere af de mindre virksomheder (med under 1 mio. kr. i årlig omsætning).

Fordeling på omsætning

	under 1 mio.	mellem 1 og 7,5 mio.	over 7,5 mio.
Spil	139	38	13
Interaktive	37	18	21

Nedenfor kan man se, at andelen af virksomheder uden medarbejderstab eller med under 9 årsværk udgør over 90% af det samlede antal virksomheder, og især spilproducenterne har mange enkeltmandsforetagender. Spilbranchen har dog flere selskaber med 10 – 14 ansatte i forhold til 2013, og der er vækst at spore for begge brancher. I 2014 er der to selskaber mere med over 50 ansatte end i 2013.

Fordeling på Virksomhedsstørrelse: Spil

	2012	2013	2014
ingen ansatte	75	72	109
1-9 ansatte	55	52	62
10-19 ansatte	7	4	10
20-49 ansatte	7	9	6
50+	1	2	3

Fordeling på Virksomhedsstørrelse: Interaktive

	2013	2014
ingen ansatte	28	17
1-9 ansatte	46	42
10-19 ansatte	6	8
20-49 ansatte	4	5
50+	3	4



INTERACTIVE DENMARK

Sponsorer



MARKEDS
MODNINGSFONDEN

regionmidtjylland **midt**



II REGION NORDJYLLAND

Partnere

PRODUCENT
FORENINGEN

Shareplay

*CAPNOVA