



**Producent**  
Foreningen



GLOBAL OMSÆTNING I 2017

**DKK 876 MIA.**



2020



**DKK 1032 MIA.**



2.5 MIA.  
**SPILLERE GLOBALT**

3 MIA. TIMER



**SPILLET HVER UGE**



DKK 59 MIA.  
Årlig omsætning på spil  
i Apple Store.



40 TIMER / UGE  
**GNS. SPILLETID  
HARDCORE GAMER**



61 % STIGNING  
Eller **7.672** spil udgivet  
(Steam platformen)



74 % SPIL  
**SOLGT DIGITALT**



660.000 SPIL  
9.1 mia. downloads på  
Google Play.



I Danmark spiller 4 ud af 10 danskere mindst én gang om ugen.



Hver fjerde dansker spiller dagligt eller næsten dagligt.



52 pct. af mændene og 50 pct. af kvinderne spiller digitale spil på mobilen, computeren eller spillekonsollen. Andelen af kvinder, som spiller dagligt eller næsten dagligt er 27 pct., mens den tilsvarende andel blandt mænd er 24 pct.

## SPIILBRANCHEN ER (ENDELIG) KOMMET PÅ ERHVERVSLIVETS RADAR



*”Digitaliseringen ... åbner nye muligheder for særligt de audiovisuelle brancher som spil, musik og film – ikke kun hos forbrugerne, men også i erhvervslivet”*

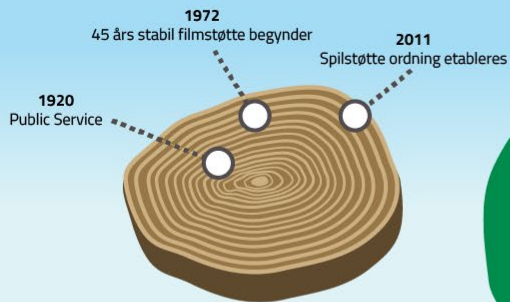
De kreative erhverv  
understøtter 117.000  
arbejdspladser

... bidrager samlet  
93 mia. kr. til BNP

... leder til 348  
mia. kr. omsætning  
i dansk økonomi

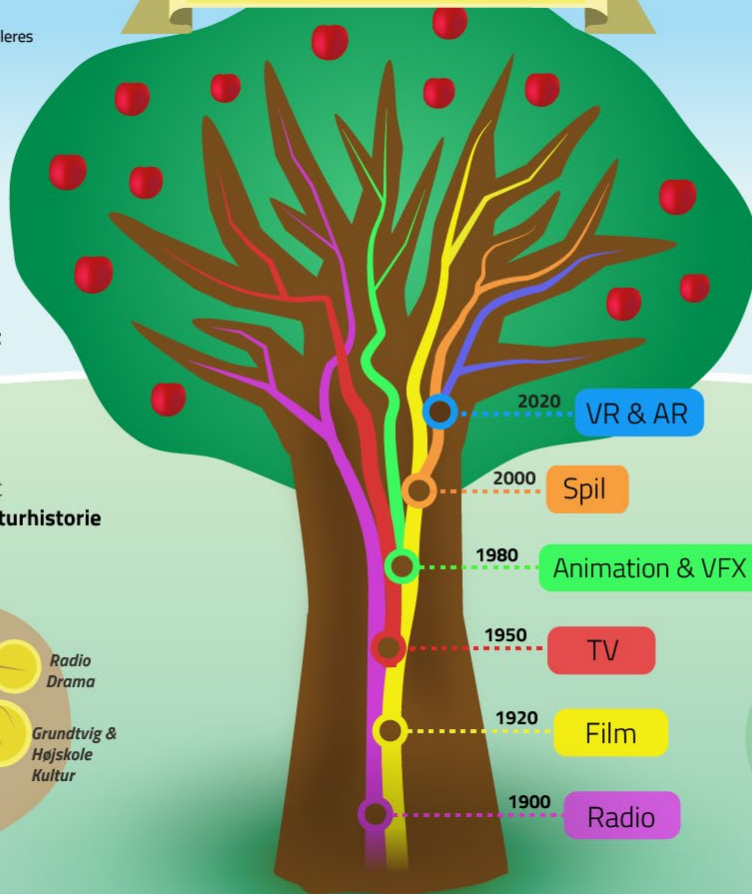
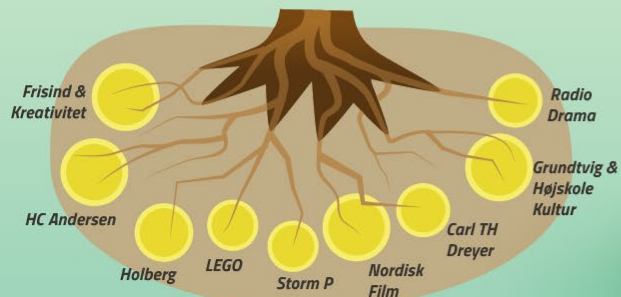
... og bidrager  
med 8 mia. kr. til  
statskassen

**100 ÅRS**  
**FORTÆLLINGER & OPLEVELSER**

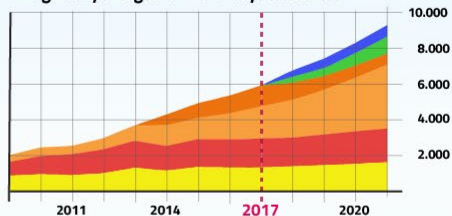


**Stammen** bærer vores fælles historie og danner et **solidt fundament**

**Rødderne** for Danske kulturoplevelser stikker dybt og trækker næring fra en **rig kulturhistorie**

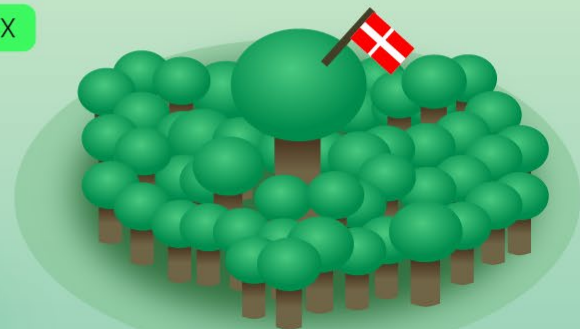


**Prognose for digitale indholdsproducenter**



**Kronen** er i voldsom vækst og **nye grene** springer frem

Men vi er stadig kun **et enkelt træ** i **en stor skov** af tilbud



# Sæt en agenda - mod ét erhverv



Computerspilzonen – samler én branche fra 2009-2013



Interactive Denmark – forretningsudvikler fra 2014-2019

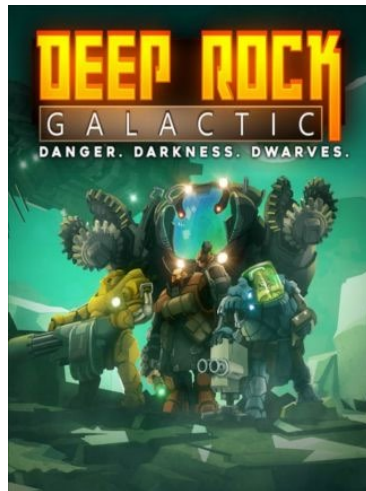


Vision Denmark – konsolidering i klynge fra 2019->



**ioi** io interactive®

Verdenskendt "AAA" franchise  
15M+ solgte enheder  
Platforme: Konsol, pc, mobil



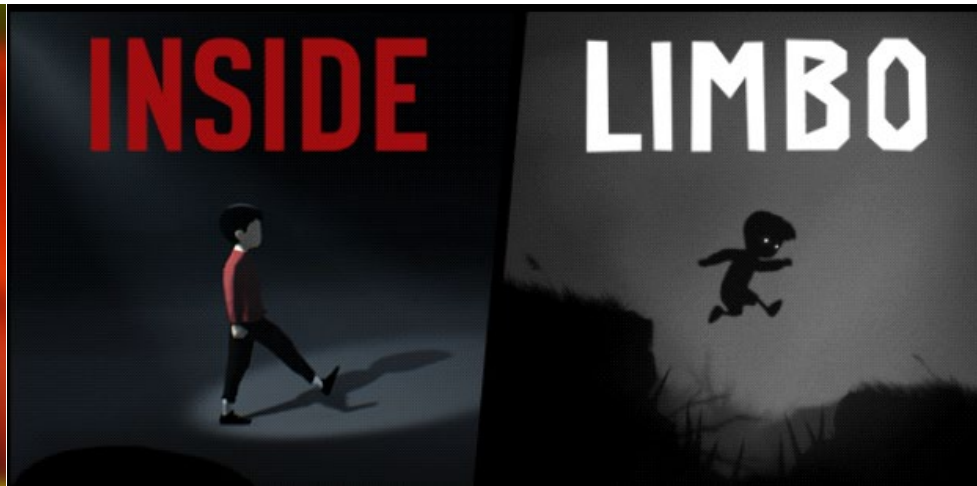
Seneste succeser: mobil, Konsol, pc & AR/VR





**SYBO KILOO**

Verdens mest populære spil til mobiltelefonen  
2 mia. downloads på Android & iOS  
Platform: Mobil



**PLAYDEAD**

LIMBO: 3M+ solgte enheder  
INSIDE: 4x BAFTA-vinder  
Platforme: Konsol, pc, mobil





Grundlagt i København  
Stærkt fundament for udviklingen af den danske  
branche



# GameAnalytics

Grundlagt i København  
Opkøbt i 2016 af MobVista (Can) for \$17M

# Hvad gør vi i praksis?

- Aktiv dialog med udviklerne – hele tiden!
- SpilBar
- Growing Games
- SOLID program
- Eksport missioner
- Games Week & Cph MatchUp
- Talent tiltrækning
- Efteruddannelser
- Fælles markedsføringsplatform





# Investeringerne er på vej til Danmark



LONDON  
VENTURE PARTNERS





# DEN DIGITALE PRISME

## GLOBAL DIGITAL TILSTEDEVÆRELSE

### Verdens øjne på Danmark

Det digitale marked rummer stort potentiale for dansk indhold over hele kloden

6 mio  = 1:1250  
7,5 mia 



### Behov for Fælles Fokus

Vi bør tænke globalt og samle Danmarks fokus og kræfter på digitale platforme.



### Et bredt og farverigt spektrum

Vi skal positionere Danmark som globalt "hotspot" for digital indholdsproduktion

#### TV EKSPORT SUCCESE



**DANSKE**  
**NETFLIX & HBO**  
SERIER PÅ VEJ



1.2MIA  
DOWNLOADS  
*Subway Surfers*



SPIL  
BRANCHE  
+1MIA



PLAYBOY  
**INSIDE**  
4BAFTAS

3 OSCARS  
11 Nomineringer  
Siden 2010



Global  
**BRANDS**  
& REACH



Inter  
national  
CO-  
PRODUCTION



**NYE**  
TEKNOLOGIER  
*Khora VR*

Rokoko  
**NYE**  
MULIGHEDER



## Hvad har vi lært?

- Lyt til hvad virksomhederne siger
- Vis hvad du giver – ikke hvad du vil have
- Opsæt konkrete mål som skaber fælles retning
- Alliancer er en god model for samarbejde
- Find en ”mor & far”, der er med på det lange seje træk
- Vær tålmodig...
- Og husk – kreative erhverv kan være stor kunst og store indtægter



Jan Neiiendam

[jn@pro-f.dk](mailto:jn@pro-f.dk)

+45 2010 8178