
Til: Katrine Ellegaard Noer Møller (kenm@kum.dk)
Cc: Pia Milwertz Jensen (pmj@filmskolen.dk)
Fra: Kristine Ploug (kpl@filmskolen.dk)
Titel: Høring over lovudkast – ny hovedlov om Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling
Sendt: 21-08-2024 09:32

Høring over lovudkast – ny hovedlov om Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling

Den Danske Filmskole uddanner dimittender indenfor tv, film og spil, som kommer til at have deres virke i et kommende kunst- og kulturarbejdsmarked, og vi hilser det nye spilinstitut velkommen og glæder os over initiativer, der fremmer udviklingen af spil og spilbranchen.

Samtidig undrer vi os dog også over fraværet af kunst og kultur i lovforslaget og har derfor følgende bemærkninger:

Den Danske Filmskole anbefaler, at der i §1 Formål og opgaver indføres, at spilinstituttet ligeledes har til formål "at fremme en dansk spilkultur"

Derudover anbefaler vi, at der i §2 stk. 1 tilføjes, at Spilinstituttet har til opgave at "Yde økonomisk støtte til udvikling, produktion og formidling af danske digitale spil især med fokus på spil med kulturunderstøttende potentiale"

Derudover foreslår Den Danske Filmskole en præcisering af spilinstituttets rolle i forhold til uddannelse i §2, stk. 3, så det fremgår, at instituttet skal "Understøtte talentudvikling relateret til danske digitale spil som initierende, koordinerende og fremmende gennem samarbejder med uddannelsesinstitutioner og branche"

Med venlig hilsen

Kristine Ploug

Kristine Ploug
Chefkonsulent / Chief Advisor

(+45) 26 21 06 61
kpl@filmskolen.dk

DEN DANSKE
FILMSKOLE
DENMARK
OF
SCHOOL
NATIONAL FILM

Theodor Christensens Plads 1
1437 København K
filmskolen.dk

Til: Katrine Ellegaard Noer Møller (kenm@kum.dk)
Fra: Jonatan Korsbek Yde (jyd@eaDania.dk)
Titel: Høring over lovudkast – ny hovedlov om Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spil- udvikling
Sendt: 27-06-2024 15:45

Hej,

og tak for fremsendte. Som repræsentant for én af de uddannelsesinstitutioner, der aktivt arbejder med at uddanne spiludviklere vil vi gerne - jvf formålsparagraffen §2 stk 3 - foreslå at at “uddannelse” tilføjes til listen af kompetencer, der skal repræsenteres i bestyrelsen under §5 stk 4. Eksempelvis “Bestyrelsen skal repræsentere kompetencer indenfor ledelse, økonomi, uddannelse, dansk og international kulturpolitik, markedsføring samt viden om digitale spil”.

Med venlig hilsen

Jonatan Yde
Campuschef, Grenaa



Erhvervsakademi Dania
N.P. Josiassens Vej 44a - 8500 Grenaa
mobil +45 2330 7497
calendly.com/jyd

daniagames.dk - eadania.dk
gamehubdenmark.com - idsu.dk

Kulturministeriet
Nybrogade 2
1203 København K

Den 10. juli 2024

Høring over lovudkast – ny hovedlov om Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling

Tak for tilsendte høring over lovudkast til ny hovedlov om Nimbi GameLab, Danmarks Institut for Spiludvikling. Dansk Erhverv har ingen bemærkninger til lovudkastet.

Med venlig hilsen

Ulla Rønberg
Chefkonsulent

Kulturministeriet

Att.: chefkonsulent Katrine Møller

Høringssvar fra Dansk Industri vedrørende forslag til lov om Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling

Dansk Industri (DI) takker for muligheden for at afgive høringssvar vedrørende lovforslaget om Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling. Vi ønsker at udtrykke vores generelle opbakning til etableringen af instituttet og hilser initiativet velkommen. Vi mener, at instituttet har potentiale til at styrke og fremme den danske spilbranche og bidrage til både kulturel og økonomisk vækst. Vi har nedenfor samlet vores bemærkninger og overvejelser vedrørende lovforslaget:

1. Målgruppe for instituttets støtteaktiviteter:

Det fremgår af lovforslaget, at kulturministeren kan fastsætte nærmere regler for uddeling af tilskud til udvikling, produktion og formidling af danske digitale spil, herunder kriterier for at opnå tilskud, modtagerkreds mv. DI ser det som afgørende, at målgruppen for Nimbi GameLab er bred og inkluderer udvikling af både underholdningsspil og andre typer af digitale spil. Det er vigtigt, at der er plads til innovation inden for spiludvikling, som strækker sig ud over traditionelle platforme som tablets, telefoner, konsoller og computere. DI anbefaler, at instituttet også støtter udviklingen af spil og interaktive oplevelser på nye og innovative platforme som f.eks. VR, AR og fremtidige teknologier. Endelig bemærker DI, at der bør være fokus på, at instituttets "rekvirerede opgaver" under § 4 ikke er konkurrenceforvridende i forhold til private aktører.

2. Digital Ansvarlighed:

DI støtter, at der lægges vægt på digital ansvarlighed i spiludviklingen, og DI noterer derfor med tilfredshed, at instituttet skal fremme en udvikling, hvor ansvarligt spildesign også fremover er et konkurrenceparameter og en styrkeposition for danske spiludviklere.

Det er vigtigt, at spil, der udvikles med støtte fra Nimbi GameLab, tager hensyn til etik, brugernes trivsel og ansvarlig dataanvendelse. Der bør videre tages særlige hensyn til trivsel i digitale produkter, der er målrettet børn, eller hvor børn typisk er den primære forbrugergruppe. Som en mulig ressource i dette arbejde henviser DI til projektet "[Responsible Innovation in Technology for Children](#)" (RITEC), som tilbyder et rammeværktøj til, hvordan hensynet til børns trivsel kan

integreres i udvikling af digitalt indhold til børn. Det indgår heri, at designet bør hvile på et fundament af sikkerhed, diversitet og inklusion, men samtidig fordrer autonomi, kreativitet, følelsesregulering, social kontakt, kompetence, og identitetsskabelse.

3. Digital læring:

DI anbefaler, at Nimbi GameLab også fokuserer på at fremme digitale læringsspil og interaktive læringsværktøjer. Digitale spil har et stort potentiale til at forbedre undervisningen og læringsoplevelser for både børn og voksne. Ved at inkludere digital læring som et fokusområde kan instituttet bidrage til en bredere anvendelse af spilteknologi i skole- og uddannelsessektoren.

4. Støtte til både store og små virksomheder:

Vi ser det som essentielt, at Nimbi GameLab skal være en ressource for både store og små virksomheder i spilbranchen. Vi anerkender, at en stor del af aktiviteterne vil rette sig mod små og mellemstore virksomheder, som ofte har størst behov for støtte og vejledning. Det er dog vigtigt, at store virksomheder også får mulighed for at drage nytte af instituttets ressourcer og ekspertise, da de kan bidrage med værdifuld erfaring og innovation, der kan styrke økosystemet omkring instituttet.

Afsluttende Bemærkninger:

Dansk Industri ser frem til at følge udviklingen af Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling og bidrager gerne med yderligere input i processen.

Med venlig hilsen

Bo Wiberg
Teamleder, DI Digital

NOTAT

Høringssvar vedrørende ”Høring over lovudkast – ny hovedlov om Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spil-udvikling”

Filminstituttet modtog 20. juni 2024 mail om ”Offentlig høring vedr. forslag til lov om Nimbi GameLab - Danmarks Institut for Spiludvikling (KUM Id nr.: 174062)”

Af høringsbrevet fremgår: ”Lovforslaget har til formål at etablere det fremtidige hjemmelsgrundlag for Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling. Lovforslaget indeholder bestemmelser om instituttets formål, opgaver, økonomiske og administrative rammer samt bestemmelser om bestyrelsen og daglig ledelse.”

Filminstituttets bemærkninger

Efter gennemgang af lovforslaget finder Det Danske Filminstitut, at loven med fordel kunne skærpe formuleringen af det kulturelle mål med opdraget i forhold til spilinstitutets overordnede kulturelle formål og opgave.

Kapitel 1 §1

Lovforslagets bemærkninger gør det klart, at alle spil generelt er kulturprodukter, og formålsparagraffen angiver, at Spilinstitutets formål generelt er at fremme udviklingen af danske digitale spil. Efter Filminstituttets opfattelse er dette formål formuleret for bredt, da det ikke gør det muligt at skelne mellem generel erhvervsstøtte og støtte uddelt ud fra kulturelle kriterier. Dette anses som kritisk i forhold til den fremtidige prioriteringsopgave omkring indsatser og tildeling af tilskudsmidler. Derfor foreslås det, at dette præciseres i formålet (markeret):

§ 1. Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling er et uafhængigt institut, som har til formål at fremme **de kunstneriske og kulturelle kvaliteter** i udviklingen af danske digitale spil **samt** understøtte bedre rammevilkår for den danske spilbranche.

Kapitel 1 §2

Filminstituttet har generelt en særlig forpligtigelse over for børnefilmen – tydeligst udtrykt i Filmlovens forpligtigelse til at anvende mindst 25% af tilskudsmidlerne til børnefilm. Erfaringerne fra Spilordningen har været, at denne forpligtigelse også har været aldeles relevant i forhold til børnespillet, der i særlig grad har dårlige finansieringsforhold, udfordringer i forhold til manglende eksportindtægter, og der er generelt en for lille dansk produktion på området - set i forhold til det meget store spilforbrug blandt danske børn.

Desuden har der med rette været fokus på behovet for at sikre ansvarlighedskriterier i forbindelse med udvikling af børnespil. Derfor finder Filminstitutet det naturligt, at man på lovniveau stadfæster en forpligtigelse på dette område. Dette kan indføres som en særlig opgave under kapitel 1 §2 som et tilføjet punkt 6:

Kapitel 1 §2 6): Fremme ansvarlig udvikling af danske børnespil af høj kvalitet og fremme deres udbredelse

Kapitel 3 §5 stk. 4

Hvis Spilinstitutet aktivt skal bidrage til at løfte danske spils kulturelle betydning, er det en nødvendighed ikke kun at fokusere på spilbranchen og på spillenes indhold, men også at være den institution, der har viden om, og kan forbinde sig med, hvordan spillene anvendes af spillerne – ikke mindst når det gælder et dansk spilpublikum. Dette kunne med fordel indgå i overvejelserne om bestyrelsens sammensætning. Derfor foreslås følgende tilføjelse (markeret):

Stk. 4. Ved udpegning af bestyrelsesmedlemmer lægges der vægt på, at mindst tre af bestyrelsens medlemmer har en særlig indsigt i spilbranchen. Bestyrelsen skal repræsentere kompetencer inden for ledelse, økonomi, dansk og international kulturpolitik, markedsføring samt viden om digitale spil **og kulturen omkring spilforbrug.**

Til: Katrine Ellegaard Noer Møller (kenm@kum.dk)
Cc: Rasmus Pedersen (RasPed@erst.dk), Johan Juul-Andersen (JohJuu@erst.dk), KriNie@erst.dk (KriNie@erst.dk), Pernille Sofie Dimcevska Ungermann (PerUng@erst.dk), Sofie Amalie Anderskov Riis (SofRii@erst.dk), Sebastian Alexander Jacobsen (SebJac@erst.dk), Emilie Hansen Foley (EmiFol@erst.dk), Ulver Baunsgaard Christensen (UlvChr@erst.dk)
Fra: Pernille Sofie Dimcevska Ungermann (PerUng@erst.dk)
Titel: Erhvervsstyrelsens høringssvar - Høring over lovudkast – ny hovedlov om Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling
Sendt: 21-08-2024 17:56

Kære Kulturministeriet

Hermed OBRs høringssvar vedr. nedenstående høring. I er meget velkomne til at kontakte OBR, hvis I har spørgsmål.

Med venlig hilsen
Pernille Sofie Dimcevska Ungermann

Høringssvar vedrørende lov om Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling

Erhvervsstyrelsens Område for Bedre Regulering (OBR) har modtaget lovforslaget i høring.

OBR har følgende vurdering af forslagets administrative konsekvenser for erhvervslivet samt bemærkninger til Kulturministeriets vurdering af Innovations- og Iværksættertjekket.

Administrative konsekvenser

OBR vurderer, at lovforslaget ikke medfører administrative konsekvenser for erhvervslivet og har dermed ikke yderligere kommentarer.

OBR bemærker, at lovforslaget giver hjemmel til udstedelse af bekendtgørelser, som indebærer administrative konsekvenser for erhvervslivet, jf. lovforslagets §7, §8 og §9. De administrative konsekvenser består i, at Kulturministeren kan fastsætte nærmere regler om bl.a. ansøgningsform, dokumentation, rapportering og digital kommunikation. De administrative konsekvenser vil blive vurderet, når bemyndigelsesbestemmelserne udmøntes på bekendtgørelsesniveau.

OBR minder om, at vurderingen af de administrative konsekvenser, samt bemærkninger til Innovations- og Iværksættertjekket, skal fremgå af den samlede konsekvensvurdering af lovforslagets erhvervsøkonomiske konsekvenser i forbindelse med fremsættelsen af lovforslaget. Konsekvenserne anføres i afsnittet *Økonomiske og administrative konsekvenser for erhvervslivet* i de almindelige bemærkninger til lovforslaget. I dette afsnit skal også ovenstående beskrivelse af lovforslagets bemyndigelsesbestemmelser fremgå.

Innovations- og Iværksættertjekket

Kulturministeriet har vurderet, at et eller flere af tjekpunkterne i Innovations- og Iværksættertjekket er relevante for de konkrete ændringer i forslaget.

Ad punkt 1 Innovationsvenlig og teknologineutral

OBR bemærker, at ordningen kan medvirke til at fremme innovation inden for spilbranchen

Ad punkt 2 Iværksættervenlig

OBR bemærker, at dette punkt ikke relevant

Ad punkt 3 Sikkerheds- og privatlivsfremmende teknologier

OBR bemærker, at dette punkt ikke relevant

Ad punkt 4 Mulighed for forsøgsordninger

OBR bemærker, at dette punkt ikke relevant

Resultatet af Innovations- og Iværksættertjekket

OBR bifalder muligheden for at kunne søge om støtte gennem Spilordningen. Gennem denne gives der økonomiske støttemuligheder til danske digitale spil, som kan medvirke til at fremme innovation, nytænkning, udvikling og produktion inden for spilbranchen.

Kontaktperson vedrørende ovenstående bemærkninger:

Pernille Sofie Dimcevska Ungermann

Fuldmægtig

Tlf. direkte 35291283

E-post PerUng@erst.dk

Til: Katrine Ellegaard Noer Møller (kenm@kum.dk)
Cc: Ann Sofie Vrang (asj@kfst.dk)
Fra: Katrine Sofie Hansen (ksh@kfst.dk)
Titel: Høring over lovudkast – ny hovedlov om Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling
Sendt: 19-08-2024 09:08

Til Kulturministeriet,

Konkurrence- og Forbrugerstyrelsen har modtaget høring over forslag til lov om Nimbi GameLab - Danmarks Institut for Spiludvikling.

Konkurrence- og Forbrugerstyrelsen og Konkurrencerådet udgør en samlet uafhængig konkurrencemyndighed. De følgende bemærkninger afgives udelukkende som uafhængig konkurrencemyndighed.

Det er Konkurrence- og Forbrugerstyrelsens forståelse, at lovforslaget overordnet medfører en videreførelse af en allerede eksisterende Spilordning, der yder spilstøtte til digitale spil. Spilordningen udbetaler for nuværende tilskud til udvikling, produktion og lancering af digitale spil samt til spilfremme. Med lovforslaget overflyttes Spilordningen fra Det Danske Filminstitut til Nimbi Gamelab - Danmarks Institut for Spiludvikling med henblik på at samle området for digitale spil under én offentlig institution, hvor digitale spil er et selvstændigt fokus. I relation hertil vil Nimbi Gamelab bl.a. få til opgave at støtte danske spilvirksomheder, der producerer digitale spil af høj kvalitet og med fokus på ansvarlighed. Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling har således til formål at fremme og understøtte udviklingen af danske digitale spil og har bl.a. til opgave at yde økonomisk støtte til udvikling, produktion og formidling af danske digitale spil, samt understøtte promovring af og udbrede kendskabet til danske digitale spil i Danmark og internationalt mv.

Konkurrence- og Forbrugerstyrelsen bemærker, at lovforslaget indeholder statsstøtte i form af Spilordningen. Ifølge bemærkninger til lovforslaget er Spilordningen notificeret og godkendt separat af EU-Kommissionen for perioden 2024-2027, og godkendelsen forventes at kunne opretholdes efter lovforslagets ikrafttrædelse.

Konkurrence- og Forbrugerstyrelsen bemærker videre, at støtteordninger, herunder Spilordningen og videreførelsen af ordningen ved lov om Nimbi GameLab - Danmarks Institut for Spiludvikling, potentielt kan bevirke en skævvridning af konkurrencen på det pågældende marked, såfremt tildelingen ikke sker på objektive, gennemsigtige og ikke-diskriminerende vilkår.

Konkurrence- og Forbrugerstyrelsen har derudover ingen bemærkninger.

Med venlig hilsen

Katrine Sofie Hansen

Fuldmægtig
Konkurrence- og Forbrugerstyrelsen
Direkte +45 4171 5315
E-mail ksh@kfst.dk



Carl Jacobsens Vej 35
2500 Valby
Tlf. +45 4171 5000

*Vi arbejder for velfungerende
markeder*

Se vores [privatlivspolitik](#) og
[tilgængelighedserklæring](#) for kfst.dk.

Fra: Katrine Ellegaard Noer Møller

Sendt: 20. juni 2024 12:53:25 (UTC+01:00) Bruxelles, København, Madrid, Paris

Til: %Det Danske Filminstitut DFI; Digitaliserings- og Ligestillingsministeriet; FM Digitaliseringsstyrelsen; 1-DEP Erhvervsministeriets officielle postkasse; Erhvervsstyrelsen; Erhvervsstyrelsen CKR; Finansministeriets postkasse; Justitsministeriet; 1 - KFST Officiel hovedpostkasse; Medierådet; Rigsrevisionen; Skatteministeriet; SLKS hovedpostkasse; Statsministeriet; Økonomiministeriet; info@creativedenmark.com; Dansk Erhverv (info); di@di.dk; soren@ghostship.dk; ida@ida.dk; hello@nordiskgames.com; info@pro-f.dk; prosa@prosa.dk; info@visiondenmark.dk; Den Danske Filmskoles reception; grenaa@eaDania.dk; itu@itu.dk; via@via.dk; taw@via.dk; info@kglakademi.dk
Cc: Emil Schleicher la Cour; Janus Emil Mariager
Emne: Offentlig høring vedr. forslag til lov om Nimbi GameLab - Danmarks Institut for Spiludvikling (KUM Id nr.: 174062)

Til rette vedkommende

Se vedhæftede angående høring over forslag til lov om Nimbi GameLab - Danmarks Institut for Spiludvikling.

De bedste hilsner

Katrine Ellegaard Noer Møller

Chefkonsulent

Kulturministeriet | Nybrogade 2 | 1203 København K
+4521609319 | kenm@kum.dk | www.kum.dk

Kulturministeriet

Sendt til: kenm@kum.dk

Medierådet for Børn og
Unge

21. august 2024

Høring over lovudkast – ny hovedlov om Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling

Kulturministeriet har den 20. juni 2024 fremsendt høring over lovudkast til ny hovedlov om Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling.

Medierådet for Børn og Unge skal i den anledning fremkomme med følgende bemærkninger:

Medierådet finder det først og fremmest positivt, at kulturministeren sætter fokus på spilområdet og spil som et ansvarligt kulturprodukt. Hertil kan Danmark udmærke sig yderligere på det europæiske og globale spilmarked ved at sætte en ny standard for etisk ansvarlighed i spil.

Digitale spil engagerer mange danske børn og unge hver dag. Knap halvdelen af danske børn mellem 0-15 år spiller digitale spil næsten dagligt eller oftere.¹ De digitale spil er underholdende og kan understøtte leg og læring, men mange digitale spil indeholder, ligesom andre digitale platforme, fastholdelsesmekanismer og datahøst. Hertil er in-game købsmuligheder (fx mikrotransaktioner og lootboxes) en del af forretningsmodellen for mange digitale spil, hvilket for mange børn og unge – særligt de yngste – kan være svært at gennemskue, og kan føre til at flere føler sig presset til at købe ting i spillene². Tendensen ses desværre også ved, at børn og unge, som gamer, har signifikant flere pengespilsproblemer sammenlignet med børn og unge, som ikke gamer.³ Digitale spils design og forretningsmodeller i dag harmonerer derfor sjældent med børns rettigheder og behov for særlig beskyttelse.

¹ Rapport: Børns spillevaner 2023, Medierådet for Børn og Unge, DR og Det Danske Filminstitut, 2024

² Rapport: Gaming og gambling blandt børn og unge i Danmark, VIVE, 2021

³ Rapport: Prævalensundersøgelse af pengespil og pengespilsproblemer i Danmark, Rambøll for Spillemyndigheden, 2021

Ansvarlighed og børn og unge

Digitale spil er kulturelle produkter, der udgør en væsentlig del af børn og unges digitale brug, men børn og unge nyder ikke tilstrækkelig beskyttelse hos spiltjenesterne. Der er brug for styrket forbruger- og børnebeskyttelse samt regulering af uetiske mekanismer i spil.

Det fremgår af bemærkningerne til lovforslaget, at ønsket er at styrke den danske spilbranche i forhold til udvikling, produktion og formidling af danske digitale spil med fokus på ansvarlighed, kreativitet og dansk kulturproduktion, samt at instituttet vil få til opgave at støtte danske spilvirksomheder, der producerer digitale spil af høj kvalitet og med fokus på ansvarlighed.

Medierådet bemærker, at det bør tydeliggøres, hvad der ligger i ansvarlighedsbegrebet, herunder hvilke etiske standarder, der danner udgangspunkt for ansvarlighedsvurderingen. Medierådet henviser i den forbindelse til Det Danske Filminstituts "Kriterier for vurdering af projekter under spilordningen" fra Spilordningen, herunder deres afsnit om ansvarlighed, hvoraf det fremgår:

"Som et særskilt led tages der stilling til, om projektet planlægges implementeret med passende ansvarlighed overfor spillerne. Det gælder eksempelvis gennemsigtighed om betaling, forsvarlig håndtering af personlige oplysninger og social ansvarlighed i håndtering af kommunikation mellem spillere. Forhold om ansvarlighed er særligt – men ikke udelukkende – gældende for børne- og ungemålgrupper, og er ikke afgrænset til ovenstående eksempler".⁴

I forlængelse heraf bemærker Medierådet, at børn og unges rettigheder som forbrugere af digitale spil ikke behandles direkte i lovforslaget. Børn og unge nyder en særlig beskyttelse som forbrugere af medieindhold, jf. bl.a. DSA'en, reklamebekendtgørelsen, markedsføringsloven og radio- og fjersynsloven. Ansvarlighed overfor børn og unges rettigheder kan med fordel indgå i lovens § 2 om formål og opgaver for at sikre, at Nimbi GameLab støtter ansvarlig spiludvikling også i forhold til børn og unge.

Medierådet finder således, at Nimbi GameLab, jf. ovenstående, har en bunden opgave i at hæve barren for etisk ansvarlighed i spil, som børn og unge tilgår. Medierådet vurderer på den baggrund, at det vil være hensigtsmæssigt at eksplicitere i lovens § 2, at Nimbi GameLab skal sikre og understøtte etisk ansvarlig spiludvikling, herunder i forhold til beskyttelse af børn og unges rettigheder.

⁴ Vilkår – Gældende fra 1/6 2017, "Kriterier for vurdering af projekter under spilordningen", www.dfi.dk

Implementering af loven

Medierådet bidrager gerne aktivt til implementeringen af indholdet af loven med rådets indgående viden og faglighed inden for området. Medierådet arbejder allerede med forskellige tiltag for at fremme etisk ansvarligt kvalitetsindhold bl.a. gennem udviklingen af et børnekvalitetsmærke.

Derudover stiller Medierådet sig til rådighed for sparring om formidling af viden om digitale spil, jf. § 2, nr. 5, som Medierådet arbejder aktivt med igennem en række oplysningsindsatser og projekter. Vi kan desuden henviser til Medierådets etiske retningslinjer fra 2023.⁵ I efteråret 2024 lanceres yderligere etiske retningslinjer med fokus på understøttelse af børns rettigheder målrettet spiltjenester, som med fordel kan anvendes i Nimbi GameLabs arbejde med at understøtte ansvarlig spiludvikling i Danmark.

Medierådet for Børn og Unge har ikke yderligere bemærkninger.

Med venlig hilsen

Miriam Michaelsen
Forperson, Medierådet for Børn og Unge

⁵ De etiske retningslinjer, Medierådet for Børn og Unge, 2023

Til: Katrine Ellegaard Noer Møller (kenm@kum.dk)
Fra: 19kontor@rigsrevisionen.dk (19kontor@rigsrevisionen.dk)
Titel: Høringssvar vedr. forslag til lov om Nimbi GameLab - Danmarks Institut for Spiludvikling
E-mailtitel: Høringssvar vedr. forslag til lov om Nimbi GameLab - Danmarks Institut for Spiludvikling (KUM Id nr.: 174062)
Sendt: 26-06-2024 08:03

Kulturministeriet har den 20. juni 2024 sendt forslag til lov om Nimbi GameLab i høring.

Ministeriernes forpligtelse til at høre Rigsrevisionen er fastlagt af rigsrevisorloven, §§ 7 og 10 (Lovbekendtgørelse nr. 101 af 19/01/2012) og angår revisions- og/eller regnskabsforhold, der kan have betydning for Rigsrevisionens opgaver.

Vi har gennemgået lovforslaget og kan konstatere, at det ikke omhandler revisions- eller regnskabsforhold i staten eller andre offentlige virksomheder, der revideres af Rigsrevisionen.

Vi har derfor ikke behandlet henvendelsen yderligere.

Med venlig hilsen

Mette E. Matthiasen
Specialkonsulent



Landgreven 4
DK-1301 København K

Tlf. +45 33 92 84 00
Dir. +45 33 92 85 73
mem@rigsrevisionen.dk

www.rigsrevisionen.dk

Læs om Rigsrevisionens behandling af personoplysninger [her](#)

Fra: Katrine Ellegaard Noer Møller <kenm@kum.dk>

Sendt: 20. juni 2024 12:53

Til: dfi@dfi.dk; Digitaliserings- og Ligestillingsministeriet <digmin@digmin.dk>; FM Digitaliseringsstyrelsen <digst@digst.dk>; 1-DEP Erhvervsministeriets officielle postkasse <em@em.dk>; Erhvervsstyrelsen <erst@erst.dk>; Erhvervsstyrelsen CKR <letbyrder@erst.dk>; Finansministeriets postkasse <fm@fm.dk>; Justitsministeriet <jm@jm.dk>; 1 - KFST Officiel hovedpostkasse <kfst@kfst.dk>; medieraadet@slks.dk; Rigsrevisionen <info@rigsrevisionen.dk>; Skatteministeriet <skm@skm.dk>; slks@slks.dk; Statsministeriet <stm@stm.dk>; Økonomiministeriet <oem@oem.dk>; info@creativedenmark.com; Dansk Erhverv (info <info@danskerhverv.dk>; di@di.dk; soren@ghostship.dk; ida@ida.dk; hello@nordiskgames.com; info@pro-f.dk; prosa@prosa.dk; info@visiondenmark.dk; reception@filmskolen.dk; grenaa@eaDania.dk; itu@itu.dk; via@via.dk; taw@via.dk; info@kglakademi.dk

Cc: Emil Schleicher la Cour <eslc@kum.dk>; Janus Emil Mariager <jem@kum.dk>

Emne: Offentlig høring vedr. forslag til lov om Nimbi GameLab - Danmarks Institut for Spiludvikling (KUM Id nr.: 174062)

Til rette vedkommende

Se vedhæftede angående høring over forslag til lov om Nimbi GameLab - Danmarks Institut for Spiludvikling.

De bedste hilsner

Katrine Ellegaard Noer Møller

Chefkonsulent

Kulturministeriet | Nybrogade 2 | 1203 København K
+4521609319 | kenm@kum.dk | www.kum.dk

Høringssvar til lov om Nimbi GameLab:

Jeg foreslår at teksten fra bemærkningen:

"Ønsket er derfor at styrke den danske spilbranche i forhold til udvikling, produktion og formidling af danske digitale spil med fokus på ansvarlighed, kreativitet og dansk kulturproduktion."

Bliver skrevet ind i selve lovforslaget, der ikke på noget tidspunkt nævner "kultur", så der ikke kommer til at herske nogen tvivl om, at Nimbi GameLab er søsat af Kulturministeriet for at støtte digitale spil som værende først og fremmest en kulturel og kunstnerisk udtryksform på lige fod med fx film og litteratur.

Det kan skrives ind i §1 og §2 - mit forslag er tilføjet med **bold**.

§ 1. Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling er et uafhængigt institut, som har til formål at fremme udviklingen af danske digitale spil **som kulturel udtryksform** og understøtte bedre rammevilkår for den danske spilbranche.

§ 2. Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling har navnlig følgende opgaver:

- 1) Yde økonomisk støtte til udvikling, produktion og formidling af danske digitale spil.
- 2) Understøtte promovering af og udbrede kendskabet til danske digitale spil i Danmark og internationalt.
- 3) Understøtte talentudvikling relateret til danske digitale spil gennem f.eks. uddannelses- og virksomhedspartnerskaber.
- 4) Skabe viden og overblik gennem dataindsamling og analyser om danske digitale spil og spilbranchens tilstand.
- 5) Formidle viden om danske digitale spil til offentligheden på en tilgængelig og relevant måde.
- 6) Fremme kreativitet, innovation og kunstnerisk mod i den danske spilbranche.**

Mange hilsner

Trine Laier, Those Eyes ApS, 26 16 30 17

Bestyrelsesmedlem Nimbi GameLab, Film (og spil) legatudvalget Statens Kunstfond,
Producentforeningen, Uddannelsesudvalget Multiplatform Storytelling and
Production

Til: Katrine Ellegaard Noer Møller (kenm@kum.dk)
Cc: Thomas Thomsen (thomas@rabaldergames.dk), trine@thoseeyes.dk (trine@thoseeyes.dk), Marianne Tietge (marianne@fuzzyhouse.com), lise saxtrup (sax@klassefilm.dk)
Fra: Per Rosendal (per@savannah.dk)
Titel: Høringssvar
Sendt: 25-07-2024 17:09
Bilag: Høringssvar lov om Nimbi.pdf;

[EKSTERN E-MAIL] Denne e-mail er sendt fra en ekstern afsender.

Vær opmærksom på, at den kan indeholde links og vedhæftede dokumenter, som ikke er sikre, medmindre du stoler på afsenderen.

Kære Katrine Ellegaard Noer Møller

Her kommer et høringssvar til lov om Nimbi GameLab som tekst og PDF.

Høringssvar til lov om Nimbi GameLab - Danmarks Institut for Spiludvikling.

Børnespillene står overfor nogle særlige markedsudfordringer.

Det er der bred enighed i branchen om.

Det fremgik også af Det Danske Filminstituts seneste oplæg til filmaftalen, at der er behov for en særlig indsats på børneområdet.

Digital børnekultur passer ikke ret godt sammen med fastholdelsesmekanismer og forretningsmodeller, der bygger på reklame og dataindsamling.

Flere af de politiske udmeldinger har også børnene som et fokuspunkt.

Det samme gælder Kulturministeriets pressemeddelelse i forbindelse med lanceringen af Nimbi Game Lab, hvor ministeriet skriver, at en af instituttets opgaver skal være at støtte spiludviklere samt fremme danske digitale spil med fokus på ansvarlighed, så for eksempel forældre har adgang til spil, som ikke er afhængighedsskabende og er sikre for børn at spille.

Der står blandt andet:

Spilinstituttet etableres på et tidspunkt, hvor digitale spil for alvor har indtaget børneværrelset. En undersøgelse fra Medierådet for Børn og Unge viser, at 46 procent af de 1-15 årige spiller hver dag, og 90 procent har prøvet at spille et digitalt spil. Men nye tal viser samtidig, at meget få af spillene, børn og unge spiller, er danske. Faktisk er det kun 2 procent af de spil, som de 9-15 årige spiller, som er danske.

Kulturminister Jakob Engel-Schmidt siger tilsvarende:

Vi må ikke efterlade børn og unge alene blandt internationale spiludbydere, som kæmper om børnenes gunst med uetiske tricks og afhængighedsskabende algoritmer(...). Jeg forestiller mig som et af de første initiativer, at Nimbi GameLab kan udgive en liste med alle de gode danske digitale spil, der hvert år udkommer med hjælp fra støtteordningen. Det kan give forældre et sikkert sted at gå hen, når de skal navigere i spiljungen og finde digitale spil til deres børn, der ikke er afhængighedsskabende.

Derfor springer det i øjnene, at børnene slet ikke nævnes i lovforslaget.

Det bør laves om.

Vi vil foreslå at tilføje følgende underpunkt:

§2.6: Have særligt fokus på at yde økonomisk støtte til udvikling, produktion og formidling af digitale spil til børn og unge med en dansk tilgang til børnekultur.

Med venlig hilsen og på vegne af børnespilsproducenterne i Danmark

Trine Laier, Those Eyes aps, 26 16 30 17, Producentforeningen

Lise Saxtrup, Klassefilm, 20 26 74 40, Producentforeningen

Per Rosendal, Savannah Entertainment aps, 28 11 78 71, Producentforeningen

Marianne Tietge, Fuzzy House aps, 61 71 19 11

Thomas Thomsen, Rabalder Games, 30 23 71 68

--

Per Rosendal

Savannah Entertainment aps

Teglgårdstræde 8B | 1452 København K | Denmark | (+45) 28 11 78 71 | savannah.dk

Til: Katrine Ellegaard Noer Møller (kenm@kum.dk)
Fra: Johanne Signe Asingh (JASI) | VIA (JASI@via.dk)
Titel: VS: Offentlig høring vedr. forslag til lov om Nimbi GameLab - Danmarks Institut for Spiludvikling
E-mailtitel: VS: Offentlig høring vedr. forslag til lov om Nimbi GameLab - Danmarks Institut for Spiludvikling (KUM Id nr.: 174062)
Sendt: 06-08-2024 11:10
Bilag: Lovforslag om Nimbi GameLab - Danmarks Institut for Spiludvikling.pdf; Høringsbrev.pdf; Tunnel Marking.txt;

Kære Katrine Møller

Professionshøjskolen VIA University College vil gerne takke for muligheden for at kommentere på høringen vedr. ny hovedlov om Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling

Professionshøjskolen VIA University College har ingen kommentarer eller bemærkninger til høringen.

Rigtig god dag.

Med venlig hilsen / Best regards

Johanne Signe Asingh

PA for Direktør for Efter- og videreuddannelse og digitalisering Bjarne Grøn

Stab, strategi og politisk analyse

Campus Aarhus N



VIA University College
Hedeager 2 Adm.bygning
T4.14

T: +4587550567
E: JASI@via.dk
www.via.dk

Fra: VIA Postkasse (VIA) <VIA@via.dk>

Sendt: 6. august 2024 08:58

Til: Johanne Signe Asingh (JASI) | VIA <JASI@via.dk>

Emne: VS: Offentlig høring vedr. forslag til lov om Nimbi GameLab - Danmarks Institut for Spiludvikling (KUM Id nr.: 174062)

Med venlig hilsen / Best regards

Johanne Signe Asingh

PA for Direktør for Efter- og videreuddannelse og digitalisering Bjarne Grøn

Stab, strategi og politisk analyse

Campus Aarhus N



VIA University College
Hedeager 2 Adm.bygning
T4.14

T: +4587550567

E: JASI@via.dk

www.via.dk

Fra: Katrine Ellegaard Noer Møller <kenm@kum.dk>

Sendt: 20. juni 2024 12:53

Til: dfi@dfi.dk; Digitaliserings- og Ligestillingsministeriet <digmin@digmin.dk>; FM Digitaliseringsstyrelsen <digst@digst.dk>; 1-DEP Erhvervsministeriets officielle postkasse <em@em.dk>; Erhvervsstyrelsen <erst@erst.dk>; Erhvervsstyrelsen CKR <letbyrder@erst.dk>; Finansministeriets postkasse <fm@fm.dk>; Justitsministeriet <jm@jm.dk>; 1 - KFST Officiel hovedpostkasse <kfst@kfst.dk>; medieraadet@slks.dk; Rigsrevisionen <info@rigsrevisionen.dk>; Skatteministeriet <skm@skm.dk>; slks@slks.dk; Statsministeriet <stm@stm.dk>; Økonomiministeriet <oem@oem.dk>; info@creativedenmark.com; Dansk Erhverv (info <info@danskerhverv.dk>; di@di.dk; soren@ghostship.dk; ida@ida.dk; hello@nordiskgames.com; info@pro-f.dk; prosa@prosa.dk; info@visiondenmark.dk; reception@filmskolen.dk; grenaa@eaDania.dk; itu@itu.dk; VIA Postkasse (VIA) <via@via.dk>; The Animation Workshop (taw) <taw@via.dk>; info@kglakademi.dk

Cc: Emil Schleicher la Cour <eslc@kum.dk>; Janus Emil Mariager <jem@kum.dk>

Emne: Offentlig høring vedr. forslag til lov om Nimbi GameLab - Danmarks Institut for Spiludvikling (KUM Id nr.: 174062)

Nogle personer, der har modtaget denne meddelelse, modtager sjældent mails fra kenm@kum.dk. [Få mere at vide om, hvorfor dette er vigtigt](#)

Til rette vedkommende

Se vedhæftede angående høring over forslag til lov om Nimbi GameLab - Danmarks Institut for Spiludvikling.

De bedste hilsner

Katrine Ellegaard Noer Møller

Chefkonsulent

Kulturministeriet | Nybrogade 2 | 1203 København K
+4521609319 | kenm@kum.dk | www.kum.dk