

Fra: [Pernille Sofie Dimcevska Ungermann](#)
Til: [TIF - til ekstern brug](#)
Cc: [Rasmus Pedersen](#); [Johan Juul-Andersen](#); [Kristian Søger Nielsen](#); [Pernille Sofie Dimcevska Ungermann](#); [Sofie Amalie Anderskov Riis](#); [Emilie Hansen Foley](#); [Ulver Baunsgaard Christensen](#); [Emilie Andersen](#); [Antonie Sonne-Ragans](#); [Katrine Ellegaard Noer Møller](#)
Emne: OBR høringssvar - bekendtgørelse om pulje til udvikling, produktion og lancering af danske digitale spil under Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling
Dato: 25. november 2024 14:15:22

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 bekendtgørelse om pulje til udvikling, produktion og lancering af danske digitale spil under Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling

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

Administrative konsekvenser

OBR vurderer, at bekendtgørelsesudkastet medfører administrative konsekvenser for erhvervslivet. Disse overstiger ikke bagatelgrænsen for forelæggelse for Regeringens økonomiudvalg på 4 mio. kr., hvorfor de ikke kvantificeres nærmere.

Innovations- og Iværksættertjekket

OBR har i forbindelse med præhøringen af bekendtgørelsesudkastet afgivet udtalelse til Kulturministeriets vurdering af, at et eller flere tjekpunkter for Innovations- og Iværksættertjekket er relevante for de konkrete ændringer i bekendtgørelsesudkastet. OBR har ingen yderligere bemærkninger hertil.

Kontaktperson vedrørende ovenstående bemærkninger:

Pernille Sofie Dimcevska Ungermann
Fuldmægtig
Tlf. direkte 35291283
E-post PerUng@erst.dk

Fra: [Embla Sofie Brødbæk](#)
Til: [TIF - til ekstern brug](#)
Cc: [Martin Molter West](#)
Emne: Høring over udkast til bekendtgørelse om pulje til udvikling, produktion og lancering af danske digitale spil under Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling
Dato: 21. november 2024 09:02:24
Vedhæftede filer: [image001.png](#)

Til Kulturministeriet

Konkurrence- og Forbrugerstyrelsen har modtaget høring over bekendtgørelse om pulje til udvikling, produktion og lancering af danske digitale spil.

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

Konkurrence- og Forbrugerstyrelsen gør indledende opmærksom på, at myndigheden tidligere har indgivet bemærkninger i forbindelse med forslag til lov om Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling.

Konkurrence- og Forbrugerstyrelsen bemærker, som til lovforslaget, at bekendtgørelsen indeholder statsstøtte i form af en støtteordning, hvilket 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

Embla Sofie Brødbæk

Student
Konkurrence- og Forbrugerstyrelsen
Direkte +45 4171 5264
E-mail esb@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.

Kulturministeriet
Nybrogade 2
1203 København K

Den 12. november 2024

Høringssvar ang. udkast til bekendtgørelse om pulje til udvikling, produktion og lancering af danske digitale spil under Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling

Dansk Erhverv takker for muligheden for at afgive høringssvar til bekendtgørelsen og glæder sig over etableringen af Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling, som nu kan påbegynde arbejdet til gavn for den danske spiludviklerbranche.

Dansk Erhverv noterer sig og bifalder, at ansøgerkredsen er virksomheder, der skal være registreret i Det Centrale Virksomhedsregister (CVR).

Vi finder dog, at puljens formål er defineret meget snævert, da det alene omfatter ”projekter (...), der bidrager til at fremme danske digitale spil som kulturbærende medie samt til at styrke de kulturelle kvaliteter i danske digitale spil til leg og læring.” Dansk Erhverv mener, at projekter, som demonstrerer kommerciel styrke, skaber markedsværdi og kan dokumentere økonomisk vækst, ligeledes burde komme i betragtning som ansøgningsberettiget.

Med venlig hilsen

Ulla Rønberg
Chefkonsulent

Kulturministeriet
Nybrogade 2
1203 København K

26. November 2024

Høringssvar fra Games Denmark vedrørende: Bekendtgørelse om pulje til udvikling, produktion og lancering af danske digitale spil under Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling.

Games Denmark takker for muligheden for at afgive høringssvar til bekendtgørelsen og glæder sig over etableringen af Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling, som ganske snart kan påbegynde støtteuddelinger til gavn for den danske spilbranche.

Games Denmark anerkender Kulturministeriets og Nimbi GameLabs store arbejde for at styrke den danske spilbranche gennem de foreslåede støtteordninger. Vi ønsker samtidig at bidrage til at sikre, at forvaltningen af støttemidlerne skaber størst mulig værdi og effekt. For at opnå dette anbefaler vi en mere balanceret tilgang, der også samtidig sikrer projekter med populærkulturelt potentiale. Samtidig vil vi gerne foreslå at samarbejdet mellem Nimbi GameLab og spilbranchen styrkes i forvaltningen og udmøntningen af støtterne, for at sikre at de støttede projekter realiserer deres fulde potentiale.

Vores forslag adresserer tre områder:

1. **Et bredere perspektiv i forvaltningen af støtte:** Støtteordningerne bør integrere en samtidig vægtning af spilprojekter med potentiale for populærkulturel appel og mulig økonomisk bæredygtighed. Dette kan opnås uden at gå på kompromis med ambitionerne om kunstnerisk og kulturel kvalitet. Erfaringerne viser, at kultur og kommerciel succes kan gå hånd i hånd i en kulturelt fokuseret støtteordning. Spilprojekter, der balancerer kunstneriske ambitioner, populærkulturelt fokus og markedspotentiale, kan styrke både branchen og Danmarks position som global aktør inden for spilindustrien.
2. **Stærkere brancheinvolvering:** Vi er glade for at man i §11 sikrer ordningen med et eksternt panel, men vi foreslår at dette sker i tæt samarbejde med branchen. Samtidig foreslår vi, at repræsentanter fra spilbranchen får en mere aktiv rolle gennem hele projektudviklingen, herunder gennem en mentorordning. En tættere inddragelse af branchens aktører gennem hele projektets levetid vil øge sandsynligheden for, at midlerne resulterer i færdige produkter af høj kvalitet. Brug af mentorer fra branchen,

f.eks. i samarbejde med Games Denmark, kan hjælpe særligt nye og mindre aktører med at navigere i udviklings- og lanceringsprocessen og sikre, at projekterne realiserer deres fulde potentiale.

3. **Fremme innovation og talentudvikling:** Begrænsningen i § 6 til kun at yde tilskud til virksomheder kan hæmme innovationen. Mange banebrydende spilidéer og projekter opstår hos enkeltpersoner eller små teams, der endnu ikke har etableret sig som virksomheder. At tillade enkeltpersoner at søge udviklingsstøtte (§3, pkt.1), kombineret med krav om deltagelse i en mentorordning, vil styrke innovationen og sikre stærkere pipeline af innovative og kunstneriske projekter, som senere kan vokse og bidrage til branchens udvikling.

Games Denmark står klar til at bidrage med viden og erfaring for at sikre, at støttemidlerne skaber størst mulig værdi for både branchen og samfundet, og vi ser frem til en fortsat dialog om, hvordan nedenstående justeringer kan implementeres enten nu, eller over tid, for at styrke den danske spilbranches udvikling.

Se vores konkrete forslag til rettelser på side 3-4.

På vegne af den danske spilbranche

Niels A. Wetterberg
Direktør // Games Denmark

Konkrete forslag til præciseringer og tilføjelser i bekendtgørelserne

1. Bekendtgørelse om pulje til udvikling, produktion og lancering af danske digitale spil

Rettelse til Kapitel 1, §2:

Nuværende tekst:

"Formålet med puljen er at yde tilskud til projekter til udvikling, produktion og lancering af danske digitale spil, der bidrager til at fremme danske digitale spil som kulturbærende medie samt til at styrke de kulturelle kvaliteter i danske digitale spil til leg og læring."

Foreslået ændring:

"Formålet med puljen er at yde tilskud til projekter til udvikling, produktion og lancering af danske digitale spil, der bidrager til at fremme danske digitale spil som kulturbærende medie, styrke de kulturelle kvaliteter i danske digitale spil til leg og læring samt yderligere at støtte projekter, der kunne have populærkulturelt potentiale og for økonomisk bæredygtighed og eksport."

Tilføjelse til Kapitel 2, §6

Foreslået tilføjelse:

"Enkeltpersoner, der ansøger om tilskud til udvikling af danske digitale spil i henhold til § 3, punkt 1."

Rettelse til Kapitel 2, §4, stk 1.

Nuværende tekst:

"Nødvendige udgifter til udvikling og produktion, der er en forudsætning for at nå det støttede projekts godkendte målsætning, herunder udgifter til løn, konsulentbistand og teknisk udstyr."

Foreslået ændring:

"Nødvendige udgifter til udvikling og produktion, der er en forudsætning for at nå det støttede projekts godkendte målsætning, herunder udgifter til løn, konsulentbistand, mentorer og teknisk udstyr."

Tilføjelse til Kapitel 2, §7, stk 2

Foreslået tilføjelse:

"Punkt 6: Ved tilskud til udvikling og produktion skal ansøger tilknyttes, såfremt det vurderes nødvendigt af det eksterne panel, en erfaren brancheaktør eller mentor, der kan rådgive ansøger, gennem hele projektets levetid, om produktudvikling, produktionsstyring og markedsføring og sikre sikre, at bevilgede midler effektivt bidrager til færdige produkter af høj kvalitet."

"Punkt 7: Enkeltpersoner, der modtager tilskud, skal deltage i en mentorordning, som sikrer professionel vejledning og understøtter projektets succes."

Tilføjelse til Kapitel 2, §7, stk

Foreslået tilføjelse:

"Punkt 3: Projektet kan engagere et bredt publikum ved at kombinere dansk design, kultur eller fortællinger med underholdende og markedsorienterede oplevelser og

spilmekanismer, der kan tiltrække et populærkulturelt publikum både nationalt og internationalt.”

Tilføjelse til Kapitel 4, §11

Foreslået tilføjelse:

Stk. 8: Ved udpegning af medlemmer til det eksterne panel skal instituttets bestyrelse indhente anbefalinger fra relevante brancheorganisationer, herunder Games

Denmark. Brancheorganisationernes input skal sikre, at panelet repræsenterer aktuel og praksisnær viden om spilindustrien.

Stk. 9: Instituttets bestyrelse skal årligt gennemføre en dialog med brancheorganisationen om sammensætningen og arbejdet i det eksterne panel for at sikre, at det til enhver tid afspejler branchens behov og udvikling.

Kulturministeriet
tif@kum.dk

kenm@kum.dk

Svar på Høring over udkast til bekendtgørelse om pulje til udvikling, produktion og lancering af danske digitale spil under Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling

IDA takker for muligheden for at komme med svar på høring over udkast til bekendtgørelse om pulje til udvikling, produktion og lancering af danske digitale spil under Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling.

27. november 2024

IDA er overordnet meget positive overfor en pulje, der er med til at styrke udvikling af digitale spil i Danmark. Danmark har gode muligheder for at være med fremme i udviklingen af spil til børn og voksne.

IDA er dog en undrende overfor, at dataetik ikke nævnes i §7 om tildelingsbetingelser. Især eftersom puljen også skal "styrke de kulturelle kvaliteter i danske digitale spil til leg og læring." Børn og unge har et stort forbrug af digitale spil og det er der meget positivt at sige om. Men børn har også behov for mere beskyttelse end voksne.

IDA vil anbefale, at der blandt tildelingsbetingelserne er krav om "Safety By Design", dvs. at der skal være et krav om sikkerhed indbygget i designet af spillet. Sikkerhedsstandarder for online spil kan f.eks. betyde, at børn ikke bliver anbefalet af blive 'venner' med fremmede voksne; at børn ikke bliver præsenteret for design, der har til hensigt at få barnet til forsætte på trods af et behov for forlade spillet og lavet noget andet; at der ikke er algoritmer, som anbefaler f.eks. porno, selvskade, vold og andre ikke alderssvarende indhold til børn m.v.

Det er ikke IDAs opfattelse, at det vil være et krav, der påvirker konkurrenceevnen for digitale spil negativt. Tværtimod er der større og større opmærksomhed over hele verden på børns liv online. Kan man som producenter og udgivere fremstå som garant for at højt sikkerhedsniveau for spillerne, er vi overbevist om, at det kan være med til at fremme danske spils gode rygte, lidt på samme måde som høj

IDA er en forening for viden, netværk og interessevaretagelse.

Vores 165.000 medlemmer med tekniske, naturvidenskabelige og it-uddannelser arbejder for at skabe vækst og job samtidig med, at vi får løst store samfundsudfordringer.

fødevarekvalitet har været til at fremme eksport af danske fødevarer generelt.

Med venlig hilsen

Grit Munk
Digitaliseringspolitisk chef
IDA

Gmu@ida.dk

Fra: [Jonatan Korsbek Yde](#)
Til: [TIF - til ekstern brug](#)
Emne: Høring over udkast til bekendtgørelse om pulje til udvikling, produktion og lancering af danske digitale spil under Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling
Dato: 6. november 2024 15:16:48

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

Vær opmærksom på, at den kan indeholde links og vedhæftede filer, som ikke er sikre.

Kære Kulturministeriet,

Tak for tilsendte "Høring over udkast til bekendtgørelse om pulje til udvikling, produktion og lancering af danske digitale spil under Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling" og muligheden for afgive høringssvar. Efter en gennemgang af bekendtgørelsen har Dania Games følgende kommentarer til udkastet:

Af **§7, stk 1, pkt 2** fremgår det, at "[p]rojektet skal styrke de kulturelle kvaliteter i danske digitale spil til leg og læring". Vi er bekymret for det afsluttende "leg og læring", da dette er en afgrænsning, der vil udelukke støtte til danske projekter, der på anden vis end gennem "leg og læring" styrker de kulturelle værdier. Vi foreslår derfor at "til leg og læring fjernes. Alternativt foreslår vi en opblødning, hvor enten "leg og læring" udskiftes med "underholdning eller læring" eller der indføres et "eksempelvis": "[...] kvaliteter i danske digitale spil til eksempelvis leg og læring".

I **Kapitel 4, §11, stk 1** fremgår det at "Instituttets bestyrelse kan nedsætte et eksternt panel". Den resterende tekst i kapitlet beskriver herefter det eksterne panels, dog fremgår det ikke, hvad alternativet er til et eksternt panel. I og med bestyrelsen *kan* vælge at nedsætte et eksternt panel, så må det antages, at det også kan vælge *ikke* at nedsætte et eksternt panel. I sådan tilfælde fremgår det ikke, om det da er bestyrelsen, der tildeler midlerne. Ydermere fremgår det ikke, hvorvidt medlemmer af det eksterne panel kan bestå af ansatte i instituttet eller bestyrelsesmedlemmer.

Med venlig hilsen

Jonatan Yde
Centerchef



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

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

Fra: [VIA Postkasse \(VIA\)](#)
Til: [Til - til ekstern brug](#)
Emne: VS: Høring over udkast til bekendtgørelse om pulje til udvikling, produktion og lancering af danske digitale spil under Nimbi GameLab - Danmarks Institut for Spiludvikling (KUM Id nr.: 192392)
Dato: 13. november 2024 10:49:55
Vedhæftede filer: [inlineimage1.png](#)
[image001.png](#)
[Høringsbrev - Bekendtgørelse om pulje til udvikling og lancering af danske digitale spil.pdf](#)
[Udkast til bekendtgørelse om pulje til udvikling, produktion og lancering af danske digitale spil.pdf](#)
[Tunnel_Marking.bt](#)

Til rette vedkommende

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

Med venlig hilsen / Best regards

Johanne Signe Asingh
PA for Direktør for Efter- og videreuddannelse og digitalisering Bjarne Grøn

AC-medarbejder, cand.comm.

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: Janus Emil Mariager <jem@kum.dk>
Sendt: 30. oktober 2024 15:46
Til: 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>; Statsministeriet <stm@stm.dk>; Økonomiministeriet <oem@oem.dk>; info@creativedenmark.com; Dansk Erhverv (info <info@danskerhverv.dk>; di@di.dk; niels@gamesdenmark.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; jn@nimbi.dk
Cc: Katrine Ellegaard Noer Møller <kenm@kum.dk>
Emne: Høring over udkast til bekendtgørelse om pulje til udvikling, produktion og lancering af danske digitale spil under Nimbi GameLab - Danmarks Institut for Spiludvikling (KUM Id nr.: 192392)

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

Se vedhæftede angående høring over udkast til bekendtgørelse om pulje til udvikling, produktion og lancering af danske digitale spil under Nimbi GameLab - Danmarks Institut for Spiludvikling.

Med venlig hilsen

Janus Emil Mariager
Fuldmægtig

Tech
Kulturministeriet
Nybrogade 2
1203 København K

+45 40 45 91 92 | jem@kum.dk | www.kum.dk