



Høringsnotat om forslag til lov om Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling

24. september 2024
KENM

Indholdsfortegnelse

1. Høringen
 - 1.1. Høringsperiode
 - 1.2. Hørte myndigheder, organisationer m.v.
2. Høringssvarene
 - 2.1. Generelle bemærkninger til lovforslaget
 - 2.2. Bemærkninger til de enkelte punkter i lovforslaget
 - 2.2.1. Kapitel 1: Formål og opgaver § 1
 - 2.2.2. Kapitel 1: Formål og opgaver § 2
 - 2.2.3. Kapitel 1: Formål og opgaver § 2 pkt. 1
 - 2.2.4. Kapitel 1: Formål og opgaver § 2 pkt. 3
 - 2.2.5. Kapitel 2: Rammer og økonomi § 4
 - 2.2.6. Kapitel 3: Bestyrelse og direktør § 5 stk. 4
3. Lovforslaget i forhold til lovudkastet

1. Høringen

1.1. Høringsperiode

Et udkast til forslag til lov om Nimbi GameLab – Danmarks Institut for Spiludvikling (herefter Nimbi GameLab) har i perioden fra den 20. juni 2024 til den 22. august 2024 været sendt i høring hos en række myndigheder, organisationer m.v.

Udkastet til lovforslag blev den 20. juni 2024 endvidere sendt til Kulturudvalget til orientering.

Herudover blev udkastet til lovforslag offentliggjort på Høringsportalen den 20. juni 2024.

1.2. Hørte myndigheder, organisationer m.v.

Nedenfor følger en alfabetisk oversigt over hørte myndigheder, organisationer m.v.

Ud for hver høringsspart er det ved afkrydsning angivet, om der er modtaget høringsvar, og om høringssparten i givet fald havde bemærkninger til udkastet til lovforslag.

Oversigten omfatter herudover interessenter, som ikke er blandt de hørte myndigheder, organisationer m.v., men som på egen foranledning har sendt bemærkninger til udkastet til lovforslag. Sådanne interessenter er i oversigten markeret med *.

Der er modtaget 12 høringsvar, herunder otte med bemærkninger og fire uden bemærkninger.

Høringspart	Høringssvar modtaget	Bemærkninger	Ingen bemærkninger
Creative Denmark			
DADIU på Filmskolen			
Den Danske Filmskole	x	x	
Dania Games	x	x	
Dansk Erhverv	x		x
Dansk Industri	x	x	
Det Danske Filminstitut	x	x	
Digitaliseringsstyrelsen			
Erhvervsstyrelsen (OBR)	x		x
Games Denmark			
IDA Gamedev			
ITU			
Konkurrence- og Forbrugerstyrelsen	x	x	
Medierådet for Børn og Unge	x	x	
Nordisk Games			
Producentforeningen			
PROSA – Forbundet af It-professionelle			
Rigsrevisionen	x		x
Slots- og Kulturstyrelsen			
The Animation Workshop			
Trine Laier*	x	x	
Trine Laier, Lise Saxtrup, Per Rosendal, Marianne Tietge og Thomas Thomsen*	x	x	
VIA University College	x		x
Vision Denmark			
Visuelt Design ved Det Kongelige Akademi			

2. Høringssvarene

Nedenfor gengives de væsentligste punkter i de indkomne høringssvar om udkastet til lovforslag.

Kulturministeriets bemærkninger til høringssvarene er skrevet med kursiv.

Under pkt. 3 ("Lovforslaget i forhold til lovudkastet") er det opsummeret, hvilke ændringer der er foretaget i forhold til det udkast, som har været i høring. Her omtales også ændringer, som ikke har baggrund i modtagne høringssvar, men er foretaget på Kulturministeriets egen foranledning.

Dansk Erhverv, Erhvervsstyrelsen, Rigsrevisionen og VIA University College har ingen bemærkninger til lovudkastet.

2.1. Generelle bemærkninger til lovforslaget

Dansk Industri udtrykker deres opbakning til etableringen af Nimbi GameLab og mener, at instituttet har potentiale til at styrke og fremme den danske spilbranche og bidrage til både kulturel og økonomisk vækst.

Det Danske Filminstitut, Den Danske Filmskole og **Trine Laier** (ejer af Those Eyes og medlem af bestyrelsen for Nimbi GameLab) bemærker, at der i lovforslaget bør lægges større vægt på kunst og kultur. Se konkrete forslag i pkt. 2.2. ("Bemærkninger til de enkelte punkter i lovforslaget").

Kulturministeriet imødekommer forslagene og tilføjer, at hensynet til kunstneriske og kulturelle kvaliteter, på samme måde som understøttelsen af rammevilkår for den danske spilbranche generelt set, er relevant at få afspejlet i lovforslagets § 1 vedrørende Nimbi GameLabs formål, som på den baggrund er justeret. Derudover er § 2 vedrørende Nimbi GameLabs opgaver justeret, således at fokus på digitale spil med kulturelle kvaliteter er tilføjet til § 2 nr. 1. Kulturministeriet bemærker, at dette hensyn desuden fremgår i pkt. 2 i de almindelige bemærkninger til lovforslaget, hvor det bl.a. fremhæves, at digitale spil betragtes som en del af kulturlivet og som et kultur bærende medie, der indeholder kulturelle kvaliteter til bl.a. leg og læring. Ligeledes lægges der her vægt på, at det bl.a. er ønsket at styrke den danske spilbranche i forhold til udvikling, produktion og formidling af danske digitale spil med fokus på ansvarlighed, kreativitet og dansk kulturproduktion.

Flere har i deres høringssvar bemærkninger til ansvarlighed som et parameter i spiludvikling.

- **Medierådet for Børn og Unge** nævner, at der er brug for styrket forbruger- og børnebeskyttelse samt regulering af uetiske mekanismer i spil, og mener, at det bør tydeliggøres, hvad der ligger i ansvarlighedsbegrebet, herunder hvilke etiske standarder, der danner udgangspunkt for ansvarlighedsvurderingen. Medierådet henviser i den forbindelse til afsnittet om ansvarlighed i Det Danske Filminstituts "Kriterier for vurdering af projekter under spilordningen".
- **Dansk Industri** noterer, at instituttet skal fremme en udvikling, hvor ansvarligt spil design også fremover er et konkurrenceparameter og en styrkeposition for danske spiludviklere. I den forbindelse understreger Dansk Industri, at spil, der udvikles med støtte fra Nimbi GameLab, bør tage hensyn til etik, ansvarlig data-anvendelse, og særligt til trivsel i digitale produkter, der har børn som primær mål- eller brugergruppe.

Hertil bemærker Kulturministeriet, at det fremgår i Baggrund i Bemærkningerne til lovforslaget, at Nimbi GameLab vil få til opgave at støtte danske virksomheder, der producerer digitale spil af høj kvalitet og med fokus på ansvarlighed. Nærmere kriterier for uddeling af tilskud, jf. lovforslagets §§ 7-10, vil blive fastsat i bekendtgørelser. Bemærkningerne giver således ikke anledning til ændringer.

Dansk Industri anfører, at selvom en del af instituttets aktiviteter retter sig mod små og mellemstore virksomheder, så skal store virksomheder, der f.eks. kan bi-

drage med erfaring og innovation, også have mulighed for at drage nytte af instituttets ressourcer og ekspertise. Dansk Industri anfører endvidere, at det er afgørende, at den målgruppe, der kan modtage tilskud, er bred og omfatter både underholdningsspil og andre typer af digitale spil. Dertil fremhæver Dansk Industri, at der skal være plads til innovativ spiludvikling til nye og fremtidige platforme og ikke bare til de traditionelle platforme. Dansk Industri anbefaler også, at Nimbi GameLab arbejder for at fremme digitale læringspil og interaktive læringsværktøjer, for på den måde at bidrage til en bredere anvendelse af spilteknologi i skole- og uddannelsessektoren.

Hertil bemærker Kulturministeriet, at nærmere kriterier for uddeling af tilskud, jf. lovforslagets §§ 7-10, vil blive fastsat nærmere i bekendtgørelser. Kulturministeriet bemærker endvidere, at det er fremhævet i pkt. 2 i lovforslagets almindelige bemærkninger, hvordan digitale spil kan bidrage til leg, læring og i forbindelse med undervisning. Bemærkningen giver således ikke anledning til ændringer.

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

Kulturministeriet tager bemærkningen til efterretning og bemærker, at Spilordningen er godkendt som statsstøtte af Europa-Kommissionen. Det bemærkes dertil, at kriterier for uddeling af tilskud, jf. lovforslagets §§ 7-10, vil blive fastsat nærmere i bekendtgørelser. Bemærkningen giver derfor ikke anledning til ændringer.

Erhvervsstyrelsens Område for Bedre Regulering vurderer, at lovforslaget ikke medfører administrative konsekvenser for erhvervslivet og har dermed ikke yderligere kommentarer.

2.2. Bemærkninger til de enkelte punkter i lovforslaget

2.2.1. Kapitel 1: Formål og opgaver § 1

Det Danske Filminstitut giver udtryk for, at de finder beskrivelsen af formålet for Nimbi GameLab for bred, idet det ikke gør det muligt at skelne mellem generel erhvervsstøtte og støtte uddelt ud fra kulturelle kriterier. Det Danske Filminstitut anser dette for problematisk ift. Nimbi GameLabs fremtidige prioriteringer af indsatser og tildeling af tilskudsmidler, og foreslår på den baggrund, at formuleringen præciseres.

Kulturministeriet bemærker, at hensynet til kunstneriske og kulturelle kvaliteter, på samme måde som understøttelsen af rammevilkår for den danske spilbranche generelt set, er relevant at få afspejlet i lovforslagets § 1 vedrørende Nimbi GameLabs formål, som på den baggrund er justeret. Derudover er § 2 vedrørende Nimbi GameLabs opgaver justeret, således at fokus på digitale spil med kulturelle kvaliteter er tilføjet til § 2 nr. 1. Kulturministeriet bemærker, at dette hensyn desuden fremgår i pkt. 2 i de almindelige bemærkninger til lovforslaget, hvor det bl.a. fremhæves, at

digitale spil betragtes som en del af kulturlivet og som et kulturbærende medie, der indeholder kulturelle kvaliteter til bl.a. leg og læring. Ligeledes lægges der her vægt på, at det bl.a. er ønsket at styrke den danske spilbranche i forhold til udvikling, produktion og formidling af danske digitale spil med fokus på ansvarlighed, kreativitet og dansk kulturproduktion. Kulturministeriet bemærker dertil, at kriterier for uddeling af tilskud, jf. lovforslagets §§ 7-10, vil blive fastsat nærmere i bekendtgørelser.

Trine Laier (ejer af Those Eyes og medlem af bestyrelsen for Nimbi GameLab) foreslår, at følgende tilføjes til paragraffen (tilføjelse markeret med kursiv): "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."

Kulturministeriet bemærker, at hensynet til kunstneriske og kulturelle kvaliteter, på samme måde som understøttelsen af rammevilkår for den danske spilbranche generelt set, er relevant at få afspejlet i lovforslagets § 1 vedrørende Nimbi GameLabs formål, som på den baggrund er justeret. Derudover er § 2 vedrørende Nimbi GameLabs opgaver justeret, således at fokus på digitale spil med kulturelle kvaliteter er tilføjet til § 2 nr. 1. Kulturministeriet bemærker, at dette hensyn desuden fremgår i pkt. 2 i de almindelige bemærkninger til lovforslaget, hvor det bl.a. fremhæves, at digitale spil betragtes som en del af kulturlivet og som et kulturbærende medie, der indeholder kulturelle kvaliteter til bl.a. leg og læring. Ligeledes lægges der her vægt på, at det bl.a. er ønsket at styrke den danske spilbranche i forhold til udvikling, produktion og formidling af danske digitale spil med fokus på ansvarlighed, kreativitet og dansk kulturproduktion.

Den Danske Filmskole foreslår, at det indføres, at Nimbi GameLab ligeledes har til formål "at fremme en dansk spilkultur".

Kulturministeriet bemærker, at hensigten med Nimbi GameLab er at fremme udviklingen af danske digitale spil og understøtte bedre rammevilkår for den danske spilbranche. Det er Kulturministeriets opfattelse, at Den Danske Filmskoles forslag derfor falder uden for rammerne af nærværende lovforslag. Bemærkningen giver således ikke anledning til ændringer.

2.2.2. Kapitel 1: Formål og opgaver § 2

Flere anfører i deres høringssvar, at det bør nævnes i lovforslaget, at Nimbi GameLab skal have fokus på børn som særlig målgruppe.

- **Det Danske Filminstitut** bemærker, at der i Filmloven fremgår en forpligtelse til at støtte børnefilm. Særligt udtrykt ved forpligtelse om at anvende mindst 25 % af tilskudsmidlerne til børnefilm. Ifølge Det Danske Filminstitut har dette ligeledes været relevant for Spilordningen. Det Danske Filminstitut foreslår derfor, at tilføje en forpligtelse om børnespil til Nimbi GameLab ved, at der tilføjes et punkt 6 i paragraffen, der fastsætter at Nimbi GameLab har som særlig opgave, at "Fremme ansvarlig udvikling af danske børnespil af høj kvalitet og fremme deres udbredelse".

- **Trine Laier, Lise Saxtrup, Per Rosendal, Marianne Tietge og Thomas Thomsen** anfører, at børn ikke nævnes i selve lovforslaget. De foreslår derfor, at følgende som et 6. pkt.: "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."
- **Medierådet for Børn og Unge** fremhæver, at børn og unges rettigheder som forbrugere af digitale spil ikke direkte behandles i lovforslaget, og at ansvarlighed for børn og unges rettigheder med fordel kan indgå i paragraffen for på den måde at sikre, at Nimbi GameLab støtter ansvarlig spiludvikling i forhold til børn og unge. Medierådet bemærker desuden, at det vil være hensigtsmæssigt at explicitere i paragraffen, at Nimbi GameLab skal sikre og understøtte etisk ansvarlig spiludvikling, herunder i forhold til beskyttelse af børn og unges rettigheder.

Hertil bemærker Kulturministeriet, at lovforslaget omhandler Nimbi GameLab og dets bidrag til at understøtte danske digitale spil og den danske spilbranche. Det er således uden for lovforslagets rammer og sigte at fastsætte regler til beskyttelse af børn og unges rettigheder eller at fastsætte, hvor stor en andel af tilskudsmidlerne der skal støtte konkrete formål. Det bemærkes dog, at der i pkt. 2 under lovforslagets almindelige bemærkninger bl.a. er lagt vægt på netop ansvarlighed i spiludvikling og spiludvikling og digitale spil som et medie med kulturelle kvaliteter til leg og læring. Konkrete kriterier for uddeling af tilskud vil blive nærmere fastsat i bekendtgørelser.

Trine Laier (bestyrelsesmedlem i bestyrelsen for Nimbi GameLab) foreslår, at følgende tilføjes som et punkt 6 til paragraffen: "Fremme kreativitet, innovation og kunstnerisk mod i den danske spilbranche."

Kulturministeriet vurderer, at substansen i forslaget allerede er indeholdt i de nuværende formuleringer, hvor det i pkt. 2 i almindelige bemærkninger til lovforslaget fremhæves, at ønsket med Nimbi GameLab er at styrke den danske spilbranche i forhold til udvikling, produktion og formidling af danske digitale spil med fokus på bl.a. kreativitet og dansk kulturproduktion. Bemærkningen giver således ikke anledning til ændringer.

2.2.3. Kapitel 1: Formål og opgaver § 2 pkt. 1

Den Danske Filmskole foreslår, at det tilføjes (markeret med kursiv): "Yde økonomisk støtte til udvikling, produktion og formidling af danske digitale spil især med fokus på spil med kulturunderstøttende potentiale."

Kulturministeriet imødekommer forslaget og justerer lovforslagets § 2 vedrørende Nimbi GameLabs opgaver, således at fokus på digitale spil med kulturelle kvaliteter er tilføjet til § 2 nr. 1. Kulturministeriet bemærker, at dette hensyn desuden fremgår i pkt. 2 i de almindelige bemærkninger til lovforslaget, hvor det bl.a. fremhæves, at digitale spil betragtes som en del af kulturlivet og som et kulturbærende medie, der indeholder kulturelle kvaliteter til bl.a. leg og læring. Ligeledes lægges der her vægt på, at det bl.a. er ønsket at styrke den danske spilbranche i forhold til udvikling, produktion og formidling af danske digitale spil med fokus på ansvarlighed, kreativitet og dansk kulturproduktion.

2.2.4. Kapitel 1: Formål og opgaver § 2 pkt. 3

Det Danske Filminstitut foreslår, at Nimbi GameLabs rolle ift. uddannelserne præciseres (markeret med kursiv): "Understøtte talentudvikling relateret til danske digitale spil som *initierende, koordinerende og fremmende gennem samarbejder med uddannelsesinstitutioner og branche.*"

Kulturministeriet vurderer, at den nuværende formulering er dækkende, hvilket ikke ændres af, at den justeres fra "uddannelses- og virksomhedspartnerskaber" til "uddannelses- og branchepartnerskaber" jf. afsnit 3. Bemærkningen giver således ikke anledning til ændringer.

2.2.5. Kapitel 2: Rammer og økonomi § 4

Dansk Industri anfører, at der bør være fokus på, at Nimbi GameLabs "rekvirerede opgaver" ikke er konkurrenceforvridende i forhold til private aktører.

Kulturministeriet tager bemærkningen til efterretning og bemærker dertil, at Spilordningen er statsstøttegodkendt af Europa-Kommissionen.

2.2.6. Kapitel 3: Bestyrelse og direktør § 5 stk. 4

Det Danske Filminstitut anfører, at Nimbi GameLab også bør samle viden om, hvordan spillene anvendes af spillerne, og at dette med fordel kan indgå i overvejelser om bestyrelsens sammensætning. På den baggrund foreslår Det Danske Filminstitut, at følgende tilføjes til stk. 4 (tilføjelse markeret med kursiv): "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.*"

Kulturministeriet vurderer, at den nuværende formulering er dækkende, da "viden om digitale spil" ikke udelukker "kulturen omkring spilforbrug". Bemærkningen giver således ikke anledning til ændringer.

Dania Games/Erhvervsakademi Dania foreslår, at følgende tilføjes (markeret med kursiv): "Bestyrelsen skal repræsentere kompetencer inden for ledelse, økonomi, *uddannelse*, dansk og international kulturpolitik, markedsføring samt viden om digitale spil."

Kulturministeriet imødekommer forslaget og tilføjer uddannelse til listen over de kompetencer, der skal være repræsenteret i bestyrelsen. Kulturministeriet bemærker, at der i dag er kompetencer inden for uddannelse repræsenteret i bestyrelsen. Dertil anerkender Kulturministeriet relevansen af kompetencer fra uddannelsessektoren i forbindelse med at "Understøtte talentudvikling relateret til danske digitale spil gennem f.eks. uddannelses- og branchevirksomhedspartnerskaber", som fremgår som den tredje opgave under § 2 vedrørende instituttets opgaver.

3. Lovforslaget i forhold til lovudkastet

I forhold til udkastet til lovforslaget, der har været i høring, indeholder det fremsatte lovforslag følgende indholdsmæssige ændringer:

- I § 1 stk. 1 tilføjes *særligt med fokus på de kunstneriske og kulturelle kvaliteter*. Dette er konsekvensrettet i bemærkningerne.
- I § 2 nr. 1 tilføjes *herunder med fokus på digitale spil med kulturelle kvaliteter*. Dette er konsekvensrettet i bemærkningerne.
- I § 2 stk. 3 er *virksomhedspartnerskaber* ændret til *branchepartnerskaber*. Justeringen er foretaget på ministeriets foranledning. Dette er konsekvensrettet i bemærkningerne.
- I § 3 stk. 3, § 7. og § 9 justeres således, at der skelnes mellem *tilskud og støtte, herunder tilskud til udvikling, produktion og formidling af danske digitale spil og støtte til spilfremme*. Dette er konsekvensrettet i bemærkningerne.
- I § 5 stk. 4 tilføjes *uddannelse* til listen over de kompetencer, der skal være repræsenteret i bestyrelsen. Dette er konsekvensrettet i bemærkningerne.
- Der er indsat en ny § 5 stk. 6 om, at *Bestyrelsen kan nedsætte et eksternt panel, der kan bistå instituttets vurdering af ansøgninger om økonomisk støtte til udvikling og produktion af danske digitale spil*. Det er tilføjet til bemærkninger til § 5 stk. 6, at *Den foreslåede bestemmelse vil indebære, at bestyrelsen vil kunne nedsætte et eksternt panel, som vil kunne bistå instituttets vurdering af ansøgninger om tilskud til udvikling og produktion af danske digitale spil*. Justeringen er foretaget på ministeriets foranledning.
- Der er indsat en ny § 8 om, at *Kulturministeren kan fastsætte nærmere regler om det eksterne panel, herunder om panelets sammensætning*. Det er tilføjet til bemærkningerne til § 8, at *Den foreslåede bestemmelse vil indebære, at kulturministeren vil kunne fastsætte nærmere regler om det eksterne panel, herunder om panelets sammensætning. Det eksterne panel vil kunne nedsættes af bestyrelsen, og vil kunne bistå instituttets vurdering af ansøgninger om økonomisk støtte til udvikling og produktion af danske digitale spil*. Justeringen er foretaget på ministeriets foranledning.
- I pkt. 9 under de almindelige bemærkninger er det præciseret, at lovforslaget vurderes at indeholde statsstøtte og udeladt, at det er i form af Spilordningen. Derudover er det tilføjet, at *Nimbi GameLab skal varetage deres opgaver i henhold til gældende konkurrence- og statsstøtteregler*. Justeringen er foretaget på ministeriets foranledning.

Herudover er der foretaget ændringer af sproglig, redaktionel og lovteknisk karakter.