

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 eksplicite 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