

NIMBI
Danmarks Institut
for Spiludvikling

Knabrostræde 3 st.
1210 København K

BRUG AF AI I SPILUDVIKLING OG ANSØGNINGER

Dette dokument vejleder om NIMBI og Spilordningens position i forhold til brugen af generativ AI i forbindelse med tilskud til spiludvikling.

NIMBI er et uafhængigt institut under kulturministeriet, som har til formål at fremme udviklingen af danske digitale spil, særligt med fokus på de kunstneriske og kulturelle kvaliteter, og understøtte bedre rammevilkår for den danske spilbranche.

I Spilordningens sammenhæng kigger man på spillene ud fra kriterier om kulturel værdi, originalitet, kvalitet i implementering og ansvarlighed. Fokus på kunstneriske og kulturelle kvaliteter, er også udgangspunktet for Spilordningens blik på brugen af AI.

Kulturel værdi defineres i Spilordningens kriterier som at spillet skal gøre sig særligt bemærket indenfor ét af de følgende fire områder; kunstneriske eller æstetiske kvaliteter, sociale kvaliteter, læringsmæssige kvaliteter, eller en særligt dansk relevans. Originalitet handler om spillets udtryk, særkender, designgreb og måder spillet tilfører feltet noget nyt. Spillet skal stå ud og opleves originalt i forhold til hvad der ellers er på markedet. Implementeringskriteriet handler om de faglige kompetencer, om håndværkets kvalitet og projektets realiserbarhed. Ansvarlighedskriteriet handler om spillets og producentens ansvarlighed overfor spillerne, f.eks. i forbindelse med håndtering af persondata, børns sikkerhed, forbrugerbeskyttelse og lignende.

Hvad vilkår og kriterier siger om AI

Det er i forhold til kriterierne ikke væsentligt med hvilke værktøjer spillet er frembragt, så længe det fremstår med kulturel værdi og originalitet, og i øvrigt behandler sine spillere ansvarligt. Der er ikke formelle krav til hvilke værktøjer eller processer der benyttes i udviklingen af spillet, og dermed heller ikke noget der udelukker brugen af generativ AI i hverken udformning af ansøgning, udvikling af spillet eller i afviklingen af spillet.

Særligt ved ansøgningsvurdering

Spilordningen modtager et stigende antal ansøgninger, hvor der mere eller mindre eksplicit gøres brug af generativ AI i ansøgningen, og/eller i spilproduktionen. Det være sig i f.eks. tekst, illustration, design, assets og/eller kode.

Der er som sagt ikke formelt noget der forhindrer ansøgers brug af generativ AI ved ansøgning, men usikkerhed omkring hvorvidt f.eks. ansøgningsteksten, concept art, game design eller dialog er "håndarbejde" eller frembragt ved hjælp af generativ AI, kommer ikke ansøgningen til gode. Tværtimod kan sådanne usikkerheder være med til at skabe tvivl om hvorvidt de nødvendige kompetencer reelt er til stede på et givent hold, og føre til afvisning af ansøgningen tidligt i vurderingsprocessen. Demonstrerbare kompetencer kan derfor få derfor en større vægt i vurderingen af en ansøgning.

Da generativ AI er trænet på allerede eksisterende materiale, er der en klar risiko for, at outputtet ikke opleves som originalt, eller i værste fald direkte plagiat. Originalitetskriteriet bliver således endnu mere væsentligt både i forhold til den kunstneriske vurdering og i forhold til producentens mulighed for retmæssigt at sikre sig ophavsretten til det frembragte. Det er producentens entydige ansvar at spillet overordnet set fremstår originalt, og at alle de forskellige aspekter af spillet ikke krænker tredjemands ophavsret.

Der er utallige eksempler på at almindelige brugere kan omgå de guardrails der er sat op omkring generative AI systemer, og få uhensigtsmæssige svar eller adfærd ud af AI'en. Der er risiko for, at et spil med en afhængighed af et AI system i afviklingen af spillet ('live AI') leverer utilsigtet output til spillerne. Dette peger direkte på Spilordningens kriterie om ansvarlighed. Det er producentens entydige ansvar at spillet og producenten i sine processer behandler spilleren og spillerens data ansvarligt.

Ved brugen af generativ AI i udvikling, og særdeleshed i afvikling, af spillet forventer Spilordningen at ansøger har foretaget en overordnet risikovurdering og at ansøgningen indeholder en kort refleksion over muligheden for uhensigtsmæssige konsekvenser og hvordan de begrænses. Fraværet af en sådan refleksion kan i sig selv være anledning til at ansøgningen afvises.

Disse beskrevne faktorer leder til et enkelt sæt retningslinjer:

Retningslinjer for brug af AI

Som ansøger skal du ved ansøgning til Spilordningen:

1. **Tydeligt deklarere brug af AI-baserede værktøjer og systemer** i både ansøgning og spil. Hvis brug af AI ikke deklareres, kan ansøgningen afvises af redaktionen.
2. **Indestå for originaliteten af og ophavsretten til det frembragte**, også når det gælder de aspekter af spillet, der måtte bygge på generativ AI. Opmærksomheden på dette krav skærpes ved brug af generativ AI, særligt ved brug af generativ AI i afvikling af spillet ('live AI').
3. **Indestå for ansvarligheden overfor spillerne**, også når det gælder de aspekter af spillet, der måtte bygge på generativ AI. Opmærksomheden på dette krav skærpes ved brug af generativ AI, særligt ved brug af generativ AI i afvikling af spillet ('live AI').

Hvad Spilordningen ikke tager stilling til

NIMBI og Spilordningen stiller skarpt på spillet, spillerne og spillets kunstneriske og kulturelle kvaliteter, og betragter generativ AI som endnu et af de mange værktøjer som spiludviklere kan vælge at benytte sig af.

Spilordningen tager ved vurdering af en ansøgning således ikke stilling til de mange etiske og politiske spørgsmål og problematikker, der kan rejses i forbindelse med generativ AI, som f.eks. etikken bag AI leverandørernes brug af træningsmateriale, datacentres påvirkning af miljø og klima, betydningen for spilbranchens ansatte og disses vilkår, betydningen for virksomhedernes sammensætning af arbejdsstyrke, den sociale påvirkning f.eks. ved studerendes brug af generativ AI, eller overordnet til regulering og lovgivning m.v. Det er til enhver tid producentens entydige ansvar at overholde love og regulerende forhold.