

**Eventvurdering - Copenhagen Games 2017**[Link til ansøgning](#)[Link til video](#)

Copenhagen Games er en eSport-event, der afvikles i Øksnehallen. eSporten er i eksplosiv vækst i disse år, og vurderes at have flere udøvere end fodboldsporten. Det er sjette gang, der afholdes Copenhagen Games. Arrangøren forventer ca. 1.000 deltagere og 7.500 gæster, heriblandt internationale topspillere, der vil dyste i discipliner som Counterstrike og FIFA.

Eventen har i de sidste år haft et særligt udviklingsfokus på at engagere piger som målgruppe, på aktiviteter for de "almindelige" gæster samt på nye deltag som Angels Nest, som har til formål at initiere møder mellem danske spiludviklere og potentielle investorer.

Eventen afvikles over 4 dage i påsken, 12.- 15. april 2017.

Økonomi

Eventbudget fremgår af ansøgningen. For en uddybning af budgetposterne henvises hertil.

Af det samlede eventbudget på 2,6 mio. kr. søges Københavns Kommune om 1,2 mio. kr.

Copenhagen Games er i 2015 og 2016 blevet støttet med tilskud på 0,5 mio. kr. årligt fra Vækstpakken. Tilskudsniveauet i 2017 begrundes af arrangøren i en kraftig vækst i eSportens markedsandele og vækstpotentiale samt en øget konkurrence i Øresundsregionen om at være epicenter for eSporten.

I København er der behov for at styrke organisering af eSporten og dens udøvere samt for en større indsats for at profilere og skabe synlighed omkring gaming i Danmark.

Copenhagen Games 2017

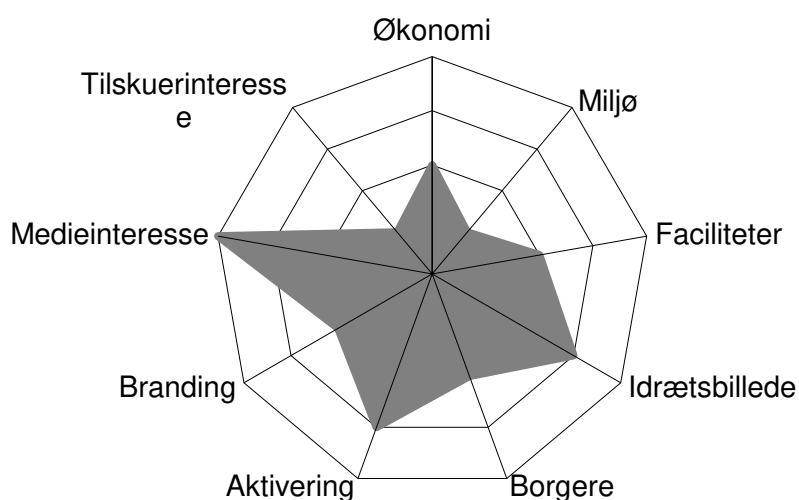
Parametre	Vurderede point
Økonomi	2
Miljø	1
Faciliteter	2
Idrætsbillede	3

14-03-2016

Sagsnr.
2016-0044980Dokumentnr.
2016-0044980-4Sagsbehandler
Sine Midtgaard Hansen

Borgere	2
Aktivering	3
Branding	2
Medieinteresse	4
Tilskuerinteresse	1
Total:	20

Copenhagen Games 2017



Eventen er nedenfor vurderet med afsæt i Københavns Kommunes Eventvurderingsmodel.

Ansøgerorganisationer

Eventet organiseres af SLAP.dk, der hvert år afholder omkring 35 gaming aktiviteter landet over. SLAP.dks vision er at være et internationalt samlingspunkt for eSport. SLAPs aktiviteter favner alle niveauer fra eliten til amatørerne inden for dansk og international eSport.

Samfundsøkonomiske effekter

Ansøgningen indeholder ikke en analyse af de samfundsøkonomiske effekter.

Vurderes til at opnå point: 2

- Eventens budget kan godkendes af Københavns Kommune
- Ansøger har dokumenteret erfaring med eventarbejde
- Potentiel samfundsøkonomisk omsætning

2. Miljømæssig bæredygtighed

Ansøgningen indeholder ikke en beskrivelse af eventuelt brug af grønne løsninger eller miljøhensyn.

Vurderes at opnå point: 1

- Der tages miljømæssige hensyn i planlægning og afvikling af eventen

3. Faciliteter

Copenhagen Games finder sted i Øksnehallen.

Vurderes at opnå point: 2

- Facilitetsbehovet kan opfyldes uden yderligere investeringer fra Københavns Kommune

Relevans for E-sporten i København

Arrangøren af Copenhagen Games er landet ældste og største eSports community med ca. 34.000 medlemmer på landsplan.

Copenhagen Games er eneste mulighed for danske fans til at fysisk at møde internationale holdspillere og idoler. En god placering i slutresultatet til Copenhagen Games kan betyde, at spillerne får mulighed for at prøve kræfter med nogle af de større hold og organisationer samt blive spottet af internationale talentspejdere.

Vurderes at opnå point: 3

- Over 5.600 medlemmer i København

Relevans for borgerne

Arrangør har fokus at udvikle aktiviteter for tilskuere. Nyeste tiltag er Viewing Parties - en outreach aktivitet, hvor foreninger, institutioner, virksomheder og private i hele verden kan blive en aktiv del af Copenhagen Games ved disse live-visninger. I 2017 estimeres op til 3 mio. livestreamings over de 4 eventdage.

Vurderes at opnå point: 2

- Eventen er tilgængelig for borgere og besøgende
- Eventen har digital rækkevidde langt ud over København

6. Aktivering

Copenhagen Games arbejder proaktivt på at bibeholde sin position som Danmarks største esport arrangement ved at styrke indhold og volumen og tiltrække flere internationale interesserede og erhvervsdrivende. Nye initiativer omfatter Angels Nest, Viewing Parties samt fokus på tiltrækning af samarbejdspartnere og sponsorer.

Vurderes at opnå point: 3

- Eventen opfordrer til deltagelse
- Proaktiv indsats for at styrke e-sportens vækstpotentiale

- Eventen knytter an til eksisterende politikker, eksempelvis KFFs fokus på og strategi for kreativ vækst

7. Branding

e-Sport har et stort vækstpotentiale, som København har interesse i at understøtte. Den internationale interesse i at følge slutrunderne i Øksnehallen vurderes positivt i forhold til at styrke Copenhagen Games som mødested for professionelle eSports udøvere fra hele verden.

Derudover fungerer Copenhagen Games som udstillingsvindue og vækstcenter for e-sport. Eventen samarbejder med nationale og internationale virksomheder, både i forhold til udstillingsdelen og i forhold til sponsorater til deltagere og videreudvikling af e-sportens potentialer (talentudvikling mm.)

Vurderes at opnå point: 2

- Eventen brander Københavns profil som innovativ og kreativ Hovedstad.

8. Medieinteresse

Copenhagen Games benytter hovedsageligt de sociale medier (1.5 mio. i rækkevidde på Facebook) til markedsføring og kommunikation af Esportens kvaliteter og potentialer. Lokale, nationale og internationale gamingnetværk tilgås via viral marketing. Udenlandske gamingmedier kontaktes direkte for at opnå globalt kendskab til eventen. Der arbejdes parallelt på et partnerskab med et nationalt medie.

Vurderes at opnå point: 4

- Vil opnå lokal mediedækning
- Vil opnå national mediedækning
- Vil opnå international mediedækning
- Live og eller båndet transmission

9. Tilskuerinteresse

Ansøger vurderer, at der vil være et samlet tilskuerantal på 8.500. i Øksnehallen. Det skal bemærkes eventen i et internationalt perspektiv har potentiale til at nå op til 3. mio. tilskuere.

Vurderes at opnå point: 1

- Over 5.000 tilskuere