



## **Eventvurdering - Copenhagen Games 2018**

Københavns Kommune har modtaget en ansøgning fra Copenhagen Games om 1 mio. kroner til afvikling af Copenhagen Games 2018 d. 28. marts – 1. april 2018 i Bella Centeret.

Copenhagen Games er Danmarks største e-sportsbegivenhed for amatører og professionelle e-sportsgamere. Eventens formål er at styrke interessen og kendskabet til e-sport. Eventen havde i 2017 lidt over 1000 deltagere/spillere og 5600 gæster fra mere end 25 lande. Over 1,3 mio. seere fulgte eventen på nettet, livestream. Copenhagen Games består af konkurrencer, aktiviteter og konferencer samt, ifølge ansøger, verdens største pigeturnering i Counter Strike.

Copenhagen Games har været afviklet i Øksnehallen siden 2010. E-sportens voksende popularitet samt udviklingen af eventen igennem de seneste år betyder imidlertid, at Copenhagen Games nu søger efter en ny, større facilitet fra 2018. Manglen på kvadratmeter i Øksnehallen har ifølge ansøger betydet, at eventen har måttet takke nej til nye ideer, flere spillere og i det hele taget har holdt igen med indholdsudvikling. Ansøger har indgået en aftale med Bella Centret i 2018. Brug af Bella Centeret indebærer en øget lejeudgift for Copenhagen Games, der derfor ansøger Kultur- og Fritidsudvalget om et tilskud på 1 mio. kr. i 2018. Copenhagen Games 2017 blev bevilliget 0,6 mio. kr. af Kultur- og Fritidsudvalget.

Eventen er nedenfor vurderet med afsæt i Københavns Kommunes Eventvurderingsmodel.

08-11-2017

Sagsnr.  
2017-0327545

Dokumentnr.  
2017-0327545-4

Sagsbehandler  
Jonas Flintegaard Poulsen

**Foreningsudvikling og  
Koncepter**

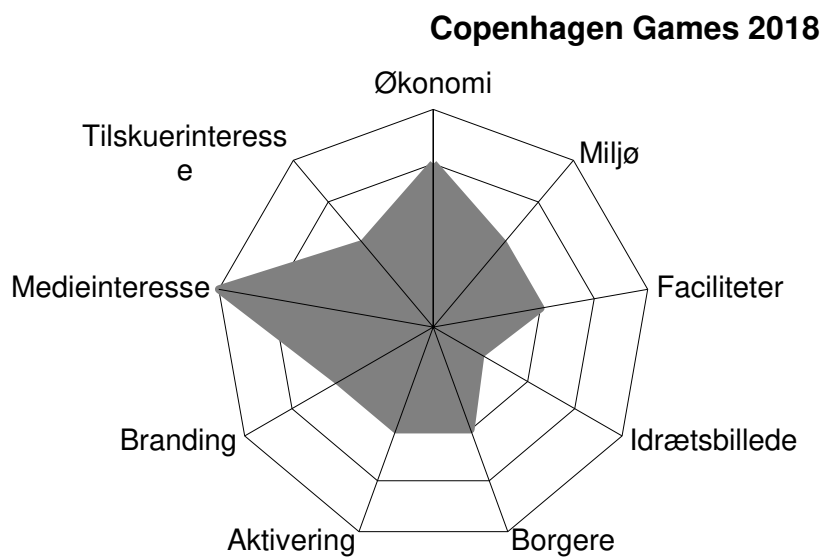
Nyropsgade 1  
1602 København V

EAN nummer  
5798009780393

## Opsamling:

Overskrift: Copenhagen Games 2018

Parametre	Vurderede point
Økonomi	3
Miljø	2
Faciliteter	2
Idrætsbillede	1
Borgere	2
Aktivering	2
Branding	2
Medieinteresse	4
Tilskuerinteresse	2
<b>Total:</b>	<b>20</b>



## **1. Økonomisk bæredygtighed**

Copenhagen Games har været afviklet i Øksnehallen siden 2010 ligesom arrangøren også har stået for et antal andre e-sportsevents og turneringer siden 1999. En stab på 130 frivillige skal efter planen være med til at gennemføre eventen i 2018.

Af det samlede eventbudget på 4 mio. kr. ansøges Københavns Kommune om 1 mio. kroner. Copenhagen Games har modtaget tilskud fra KFU i 2012-2016 (årligt 0,5 mio. kr.) og i 2017 (0,6 mio. kr.). Overordnet set har eventens regnskaber fra tidligere afviklinger været i balance. Ifølge ansøger vil et øget tilskud fra Københavns Kommune ikke alene sikre eventen mere plads, men også muligheden for en vækst på sponsorater fra erhvervslivet, flere spillere, flere gæster/tilskuere/seere og mulighed for at skabe en langt bredere palet af tilbud til københavnere og eventens deltagere og gæster.

Arrangøren forventer deltagelse af minimum 1.500 deltagere og op til 12.000 tilskuere fra ind - og udland. Eventen varer fire dage og havde sidste år deltagelse fra 25 forskellige lande. Ifølge beregninger fra Wonderful Copenhagen forventes Copenhagen Games 2018 at generere en samlet turismeomsætning på 8 mio. kr.

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

Event vurderes at opnå 3 point:

- Eventens budget kan godkendes af Københavns Kommune
- Ansøger har dokumenteret erfaring med eventarbejde
- Ansøger kan anskueliggøre, at eventen vil have en positiv effekt på samfundsøkonomien

## **2. Miljømæssig bæredygtighed**

Eventen afholdes i Bella Centeret, som er "Green Key-certificeret". Dette betyder ifølge venuets hjemmeside, at det har en 360-graders strategisk tilgang til bæredygtighed. Ansøger nævner i ansøgningen, at de arbejder med energiforbrug og affaldssortering under eventen, men det konkretiseres ikke, hvordan målsætningerne skal nås.

Vurderes at opnå point: 2

- Der tages miljømæssige hensyn i planlægningen og afviklingen af eventen
- Brug af miljøcertificeret leverandører og fokus på affaldssortering

### **3. Faciliteter**

Eventen planlægges afholdt i Bella Centeret, som ligger i Københavns Kommune.

#### Vurderes at opnå point: 2

- Facilitetsbehovet kan opfyldes uden yderligere investeringer fra Københavns Kommune.

### **4. Relevans for idrætslivet i København**

E-sport som organiseret sport er stadig relativ ny. Ifølge ansøger findes der i de københavnske e-sportsforeninger i omegnen af 500 medlemmer i dag, og de nuværende faciliteter bliver vel udnyttet. Sporten oplever en vækst såvel økonomisk som deltagermæssigt i både ind – og udland. Det anslås, at omkring 300.000 danskere dyrker e-sport på konkurrenceplan. Mange er dog selvorganiserede og foreningernes medlemstal afspejler derfor ikke det reelle antal udøvere. Der eksisterer derfor et potentiale for e-sportsforeningerne i at hverve nye medlemmer.

#### Vurderes at opnå point: 1

- Eventen har særligt potentiale for at hverve nye medlemmer til idrætsgrenen.

### **5. Relevans for borgerne**

Målgruppen er primært unge og eventen henvender sig til både amatører og professionelle, der alle kan købe billet som både deltager og tilskuer. Danske og udenlandske virksomheder står for aktiviteter for de besøgende på eventdagene.

Arrangørerne søger et samarbejde med Copenhagen ESPORT i Nørrebrohallen, e-sportsfolkene fra Grøndal Multicenter og CPH Volunteers. Arrangørerne oplyser også at have inviteret foreningerne, der holder til i Nørrebrohallen, med til Copenhagen Games.

#### Vurderes at opnå point: 2

- Eventen er tilgængelig for borgere og besøgende
- Inddragelse af foreninger, skoler og lokale institutioner

### **6. Aktivering**

Arrangøren oplyser, at de planlægger en event i eventen, hvor et antal skoler inviteres til at dyste i e-sport og deltage i foredrag, undervisning og coaching på forskellige måder. Planerne og omfanget af denne er ikke udforsket i ansøgningen.

Eventen ligger godt i tråd med Københavns Kommunes politiske opbakning til udviklingen af e-sportsmiljøet, hvilket bl.a. afspejles i åbningen af E-sportscenteret i Grøndal Multicenter i år.

Vurderes til at opnå point: 2

- Aktiveringen opfordrer til deltagelse.
- Eventen knytter an til igangværende politikker i Københavns kommune, herunder Kultur- og Fritidspolitikken.

## **7. Branding**

Eventen sætter fokus på Danmark som foregangsland inden for e-sport. Det store deltagerantal og professionelle set-up med bl.a. livestream produktion og studie bidrager til dette. Pigeturneringen i Counter Strike er desuden med til at profilere København som en by bygget på værdierne mangfoldighed, inklusion og ligestilling.

Vurderes at opnå point: 2

- Eventen brander København positivt som foregangsby for e-sportsarrangementer
- Eventen brander København som mangfoldig og innovativ by.

## **8. Medieinteresse**

Eventen har stort livestream-setup med scene, studie og kommentatorer. Eventen håber på deltagere fra over 25 nationer, hvilket kan være med til at skabe international dækning. Lykkes det arrangørerne igen at tiltrække tophold til konkurrencerne, kan eventen forvente endnu mere eksponering. Arrangørerne fokuserer på de sociale medier og deres egne eksisterende e-sportskanaler, når det kommer til markedsføring.

Vurderes at opnå point: 4

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

## **9. Tilskuerinteresse**

Med Bella Centeret som ny venue ser arrangørerne potentiale i at velkomme op imod 12.000 gæster og livestream konkurrencerne til 2,9 mio. seere på internettet. Tallene vil ca. være en fordobling i forhold til sidste år.

Vurderes at opnå point: 2

- Over 10.000 tilskuere (i Bella Centeret)