



Eventvurdering - Copenhagen Games 2019

Københavns Kommune har modtaget en ansøgning fra Copenhagen Games om 1 mio. kroner til afvikling af Copenhagen Games 2019 d. 17. til 20. april 2019 i Bella Centeret. Ansøgning kan ses på KFU-portalen [her](#).

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 2018 lidt over 1400 deltagere/spillere fra 24 lande, både lande indenfor og udenfor EU, samt 8700 gæster. I 2018 var den yngste deltager 9 år og den ældste 54. Copenhagen Games består af konkurrencer, aktiviteter og konferencer samt, ifølge ansøger, verdens største pigeturnering målt på antal deltagere.

Copenhagen Games har været afviklet i Øksnehallen fra 2010 til 2017 og rykkede i 2018 eventen til Hal H i Bella Center. Dette har betydet at arrangørerne i 2018 har kunnet udvide deres aktiviteter, de har således haft mulighed for at udvikle følgende områder:

- plads til flere spillere og tilskuere
- plads til at lave konkurrencer indenfor mindre populære spil
- plads til større pigeturnering (som ifølge ansøger er verdens største)
- skabt en skole turnering, kaldet EDU CUP
- haft mulighed for at afvikle en e-sports konference med 50 deltagere

Fremadrettet, allerede fra næste event, vurderer ansøger at Hal H, som er den mindste i Bella Center bliver for lille, og at hvis de skal kunne fortsætte den positive udvikling har de brug for flere ressourcer til at flytte til en af de større haller. Copenhagen Games, ansøger derfor Kultur- og Fritidsudvalget om et tilskud på 1 mio. kr. i 2019. Copenhagen Games 2018 blev bevilliget 0,6 mio. kr. af Kultur- og Fritidsudvalget

Eventen er nedenfor vurderet med afsæt i Københavns Kommunes Eventvurderingsmodel.

7. maj 2018

Sagsnr.
2018-0078564

Dokumentnr.
2018-0078564-9

Sagsbehandler
Catrine Kirkegaard Bek

**Foreningsudvikling og
Koncepter**

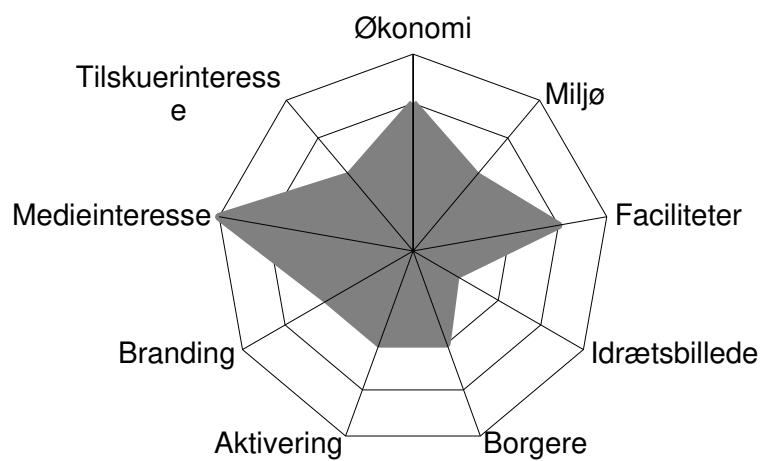
Nyropsgade 1
1602 København V

EAN nummer
5798009780393

Opsummering:

Overskrift: **Copenhagen Games 2019**

Parametre	Vurderede point
Økonomi	3
Miljø	2
Faciliteter	3
Idrætsbillede	1
Borgere	2
Aktivering	2
Branding	2
Medieinteresse	4
Tilskuerinteresse	2
Total:	21



1. Økonomisk bæredygtighed

Copenhagen Games har været afviklet fra 2010-2017 i Øksnehallen og i Bella Center i 2018, 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 2019 i Bella Center.

Af det samlede eventbudget på 4.250.000kr. ansøges Københavns Kommune om 1 mio. kroner. Copenhagen Games har modtaget tilskud fra KFU i 2012-2016 (årligt 0,5 mio. kr.), samt i 2017 og 2018 (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 og dermed indhold, men også muligheden for en vækst på sponsorater fra erhvervslivet, flere spillere, flere gæster/tilskuere/seere og mulighed for at etablere flere tilbud til københavnere og eventens deltagere og gæster.

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: 3

- Facilitetsbehovet kan opfyldes uden yderligere investeringer fra Københavns Kommune.
- De nødvendige faciliteter ligger inden for Københavns Kommunes grænser

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. 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

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 vil fortsat have fokus på, og udvikle, deres skoleinitiativ som de tog hul på i 2018 eventen. Her vil der fortsat være en skole turnering, samt decideret uddannelse, foredrag og coaching på forskellige måder. Planerne og omfanget af dette er ikke udpenslet i ansøgningen.

Eventen ligger godt i tråd med Københavns Kommunes politiske opbakning til udviklingen af e-sportsmiljøet.

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 er

desuden med til at profilere København som en by bygget på værdierne ligestilling, mangfoldighed og inklusion.

Vurderes at opnå point: 2

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

8. Medieinteresse

Eventen har stort livestream-setup med scene, studie og kommentatorer. Eventen regner med 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 mere plads i Bella Centeret, ser arrangørerne potentiale i at velkomme op imod 12.000 gæster og livestream konkurrencerne til 2,9 mio. seere på internettet.

Vurderes at opnå point: 2

- Over 10.000 tilskuere