



Orientering

Til Økonomiudvalget

Afrapportering på Copenhagen Gaming Week 2025

Resumé

Økonomiudvalget orienteres om status og nøgletal fra Copenhagen Gaming Week 2025.

Sagsfremstilling

I weekenden den 14.-16. februar 2025 afholdte Bellagroup for anden gang Copenhagen Gaming Week i Bella Center.

Copenhagen Gaming Week er en gaming-festival, som underholder de besøgende samt sætter fokus på og udforsker værdien og konsekvenserne ved gaming i et bredere perspektiv og i relation til bl.a. fællesskaber, sociale relationer, esports, idræt, sundhed og uddannelse og karriere.

Københavns Kommune har støttet Copenhagen Gaming Week i 2024 og 2025. Der er også givet tilsagn om støtte i 2026.

Evaluerings af Copenhagen Gaming Week 2025

I bilag 1 findes Bellagroups egen eventrapport som præsenterer status og nøgletal fra eventen samt resultaterne fra en tilfredshedsundersøgelse. Økonomiforvaltningen vil fremhæve:

- 21.250 gæster besøgte Copenhagen Gaming Week 2025. Til sammenligning var besøgstallet i 2024 på 12.500.
- 16.250 købte billet i 2025. I 2024 blev der solgt 5.750 billetter.
- Copenhagen Gaming Week 2025 havde mere interaktivt indhold end i 2024. Dette er bl.a. fordi eventen i 2024 i høj grad var bygget op omkring en esports-turnering.
- Jf. gæsteundersøgelsen var 57 % af gæsterne i aldersgruppen 35-44 år, og 72 % var afsted med børn.
- Alle adspurgte kom fra Danmark og 60 % fra Region Hovedstaden.
- 71 % var overvejende eller meget tilfreds med eventen, og 56 % ønsker at komme igen i 2026.

Københavns Kommunes egen aktivering:

Københavns Kommunes egen aktivering bestod af flg. aktiviteter v. Kultur- og Fritidsforvaltningen:

28-10-2025

Sagsnummer i F2
2025 - 20700

Dokumentnummer i F2
9100869

Sagsnummer eDoc
2025-0308521

Sagsbehandler
Mikkel Emil Stæhr

- 400 elever fra københavnske skoler deltog i et forløb om digital danselse og gaming. Forløbet blev afviklet sammen med Grøndal Multicenter og Idrætsprojektet. Yderligere 550 børn fordelt på 20 klasser deltog i samme forløb i efteråret 2025.
- Faglige arrangementer i kulturhuse i samarbejde med gamingfestivalen GameOn.
- Fagligt arrangement for 150 børn og unge fra fritidsklubber og UngeVærker. Arrangementet foregik på Copenhagen Gaming Week og i samarbejde med Københavns Professionshøjskole, Games Denmark og Coding Pirates.

Kultur- og Fritidsforvaltningen vil ifm. Gaming Week 2026 udvikle et koncept for et aktiveringsevent i Grøndal MultiCenter målrettet skoleelever. Det skal afsøges, om dette har potentiale til at blive en årligt tilbagevendende begivenhed.

Interessenter og opmærksomhedspunkter

Under Copenhagen Gaming Week 2025 kritiserede Danmarks største kvindelige streamer Gaming Week for ikke at inkludere kvindelige content creators i markedsføring af eventen. Gaming Week fik samme kritik i 2024. ØKF har bedt Bellagroup om at adressere ligestillingsperspektivet i deres afrapportering (bilag 1).

Det fremgår af den gæsteundersøgelse som Bellagroup lavede ifm. eventen, at 80 % af eventens influencer-samarbejder er med kvinder, samt at 65 % af eventens streamere er kvinder. Desuden var 53 % af de adspurgte gæster kvinder.

Bellagroup erkendte i medierne, at de kvindelige content creators ikke var repræsenteret på eventens "plakat" på lige fod med de mandlige.

Økonomi

Bellagroup har modtaget 2,5 mio. kr. fra megaeventpuljen til Copenhagen Gaming Week 2025. Hertil udmøntede ØU 350.000 kr. til aktivering v. Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Københavns Kommune har desuden givet tilsagn om støtte på 2 mio. kr. til eventen i 2026 samt yderligere 350.000 kr. til aktivering v. Kultur- og Fritidsforvaltningen.

Videre proces

Ingen videre proces

Bilag

- Bilag 1: Afrapportering fra Bellagroup

COPEN HAGEN **GAMING WEEK**

EVENTRAPPORT
2025

COPEN
HAGEN
GAMING
WEEK



INDHOLD

- **FOKUS FOR 2025**
- **KPI'ER**
- **BILLETSALG**
- **BESØGSTAL**
- **GÆSTEEVALUERING**
- **PARTNERSKABER**
- **PRESSEDÆKNING**
- **TILKNYTTETE EVENTS**
- **FOKUSOMRÅDER 2026**

COPEN
HAGEN
GAMING
WEEK



COPEN
HAGEN
GAMING
WEEK

FOKUS I 2025



VORES KERNEVÆRDIER

”INKLUDERENDE”

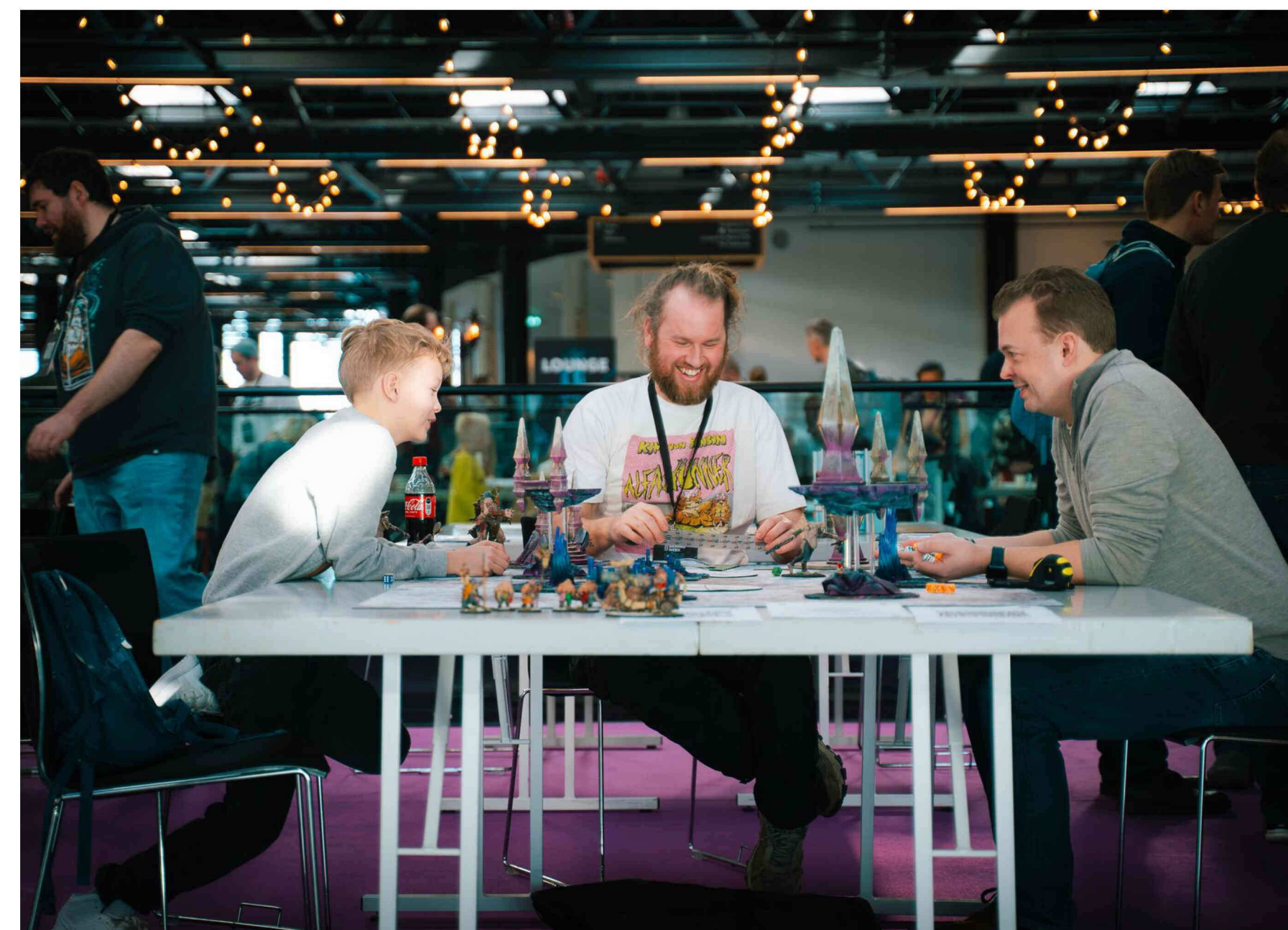
Det var vigtigt for os – og er det også fremadrettet – at vores indhold (i udgangspunkt) er for *alle*. Der er undtagelser under eventen, men langt størstedelen af indholdet skal kunne tilgås uanset køn, alder og præferencer.

”INSPIRERENDE”

Udover at vores indhold tager afsæt i underholdning, så skal vi også kunne drage en inspirerende vinkel på det, som gæsterne mødte til CGW 2025. Læring, nye perspektiver, muligheder for at deltage i aktiviteter udenfor eventen samt at tilmelde sig en ny forening er blot eksempler på dette.

”INTERAGERENDE”

I 2024 havde vi en event, hvor det var ca. 50% sæt dig og se esports og 50% rør, spil og prøv vores indhold. I 2025 var mere end 95% af eventen interagerende. Vi ønsker en festival hvor gæsten er med til at skabe indholdet mere end vi vil være en event, hvor man sidder og ser esports konkurrencer.



TO TYPER AF INDHOLD

Festivalens indhold tager afsæt i to typer indhold; aktiviteter, som altid er tilgængelig, uanset tidspunkt og skemalagt begivenheder.

”ALWAYS ON”

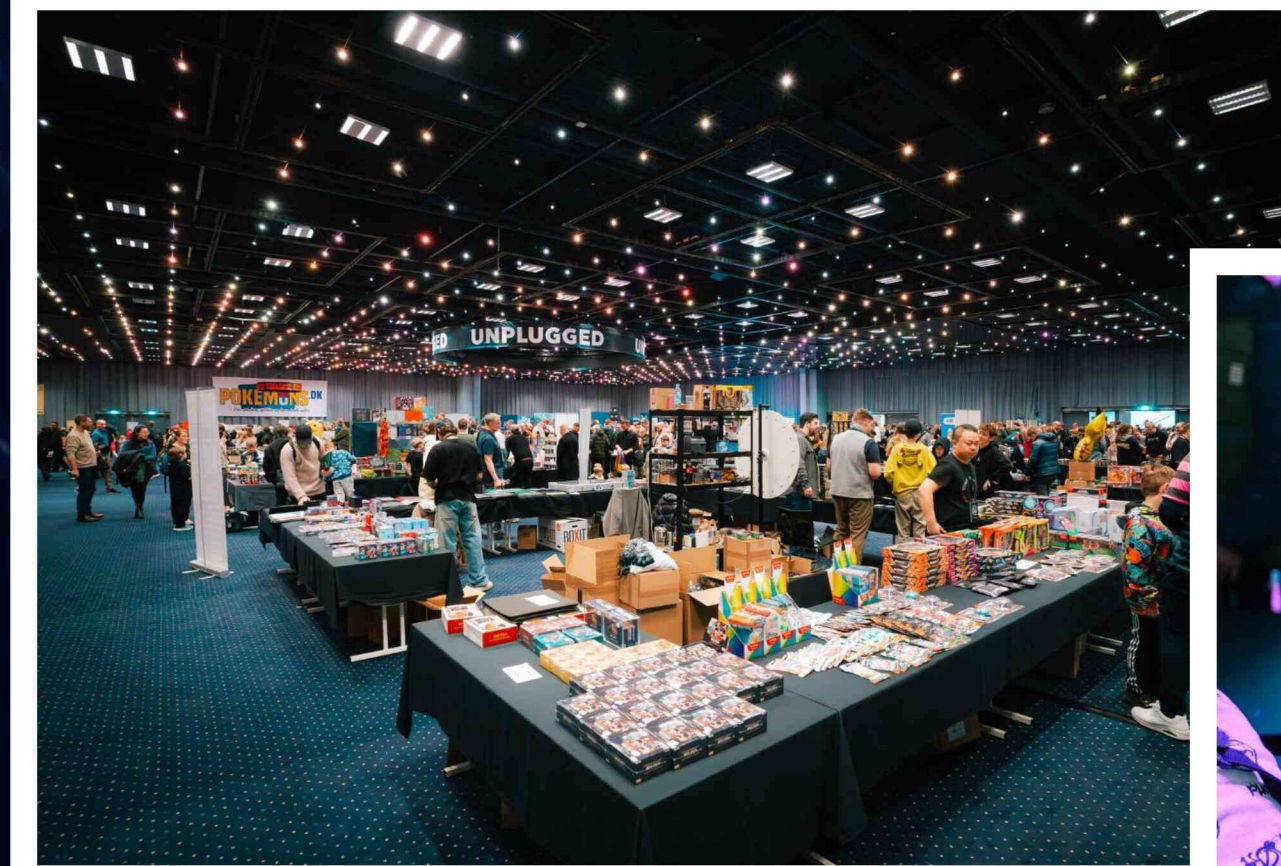
Eksempler

- EA FC område
- Flimmer ”krea-hjørne”
- TAGS showcases
- GAME Street sport
- Warhammer og D&D
- Fortnite Dropzone

SKEMALAGT

Eksempler

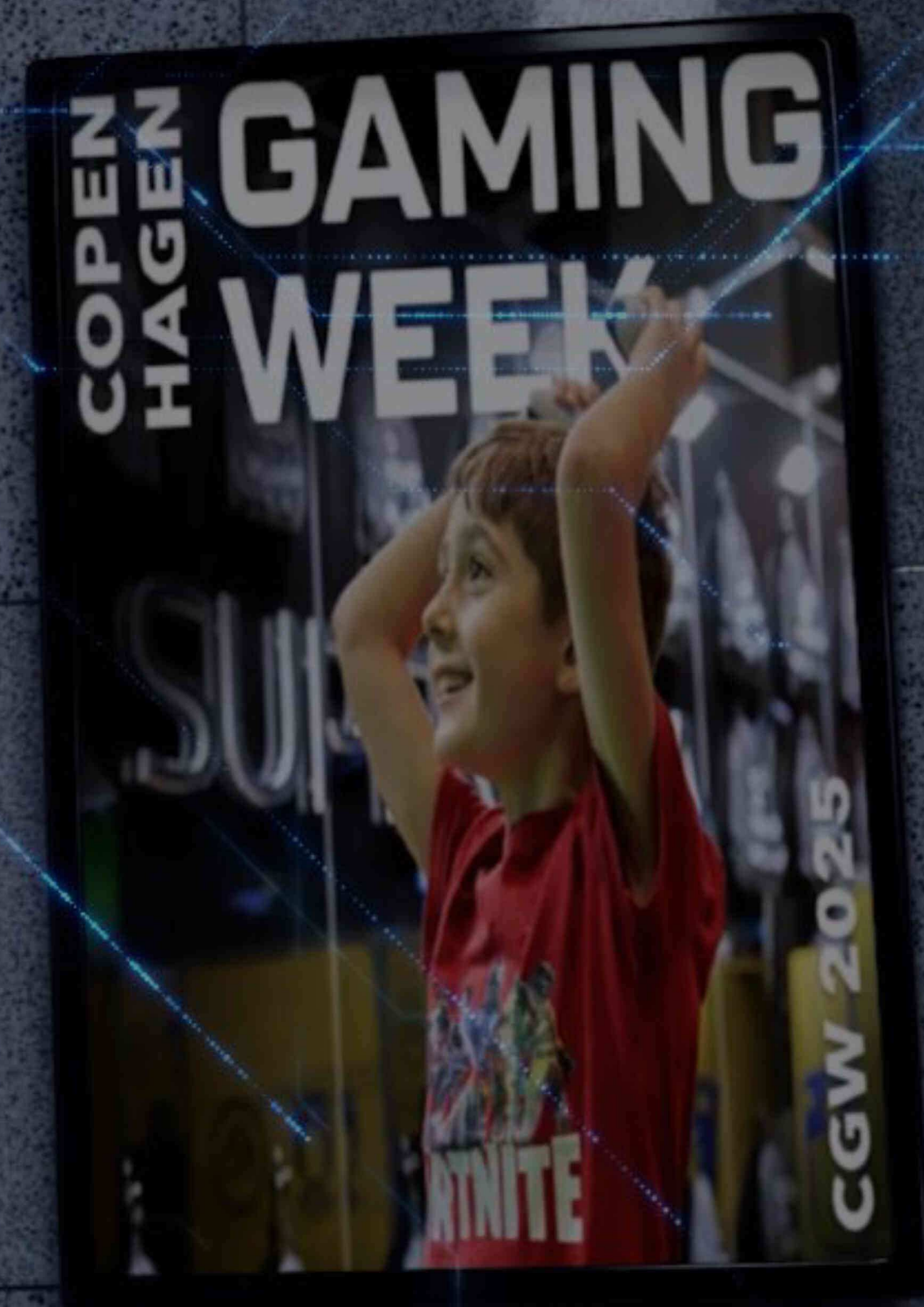
- Minecraft showing
- W – Danmarks Bedste Gamer Show
- Creators Meet n Greet
- Live D&D
- Rap battle
- Pokemons box break



COPEN
HAGEN
GAMING
WEEK



KPI'ER



8 ud af 10
Vil komme igen
i 2026



10.000
solgte billetter



18.000
besøgende gæster



Gæsterne bruger
i gennemsnit +4 timer
på venue



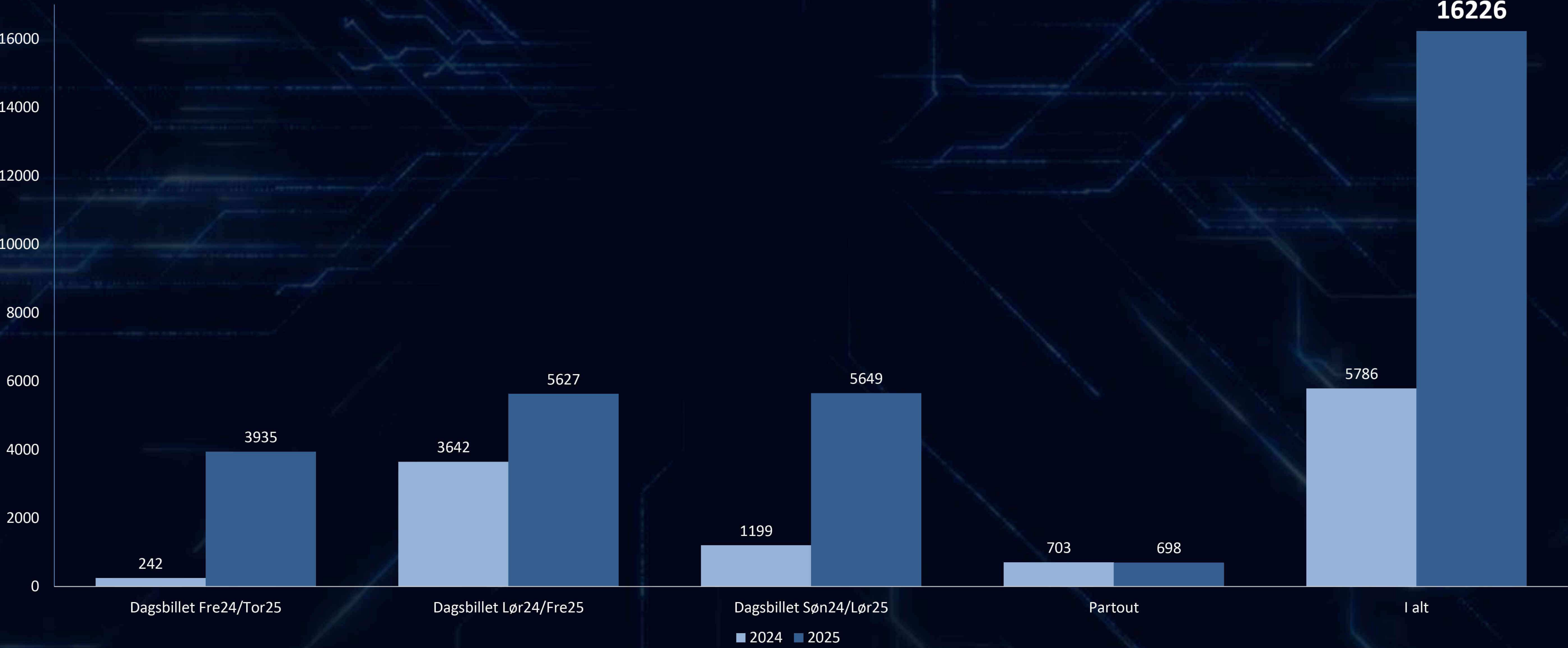
**COPEN
HAGEN
GAMING
WEEK**



BILLETSALG

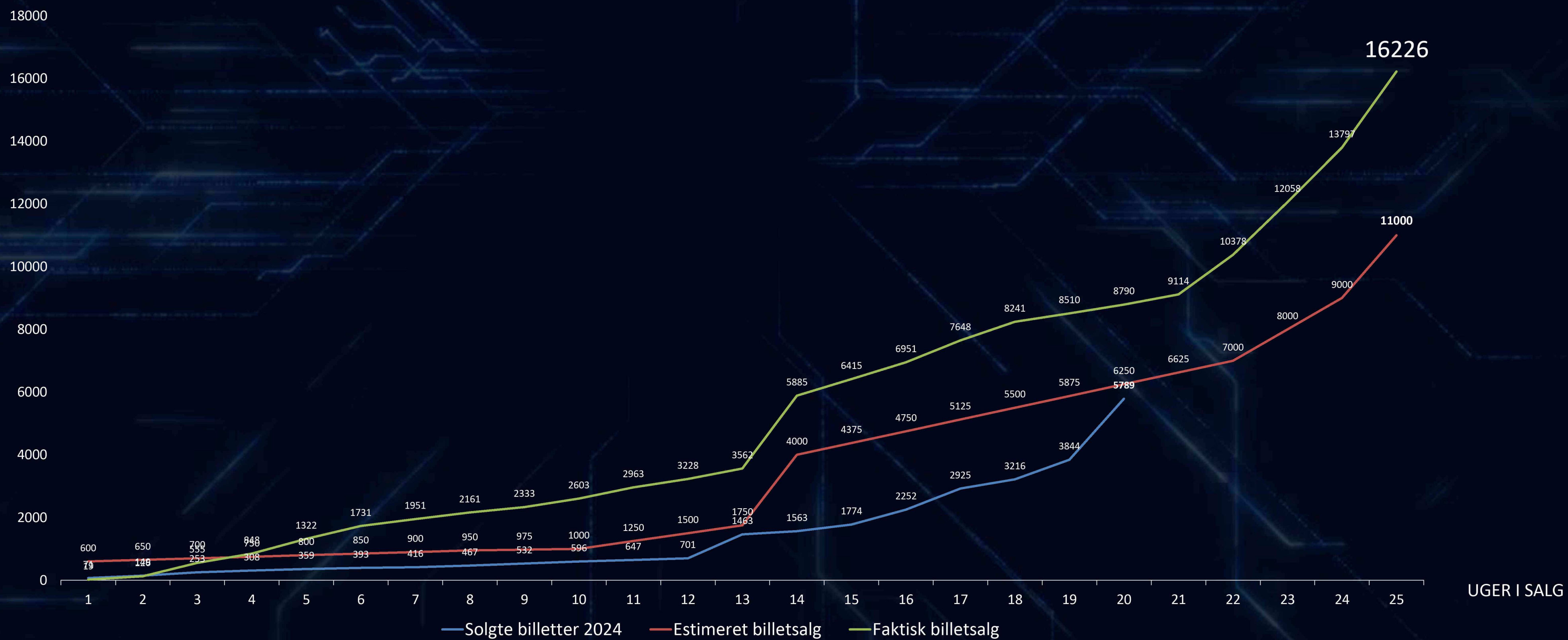


BILLETSALG 2024 vs. 2025



SOLGTE BILLETTER

2024 vs. 2025 BILLETSALG

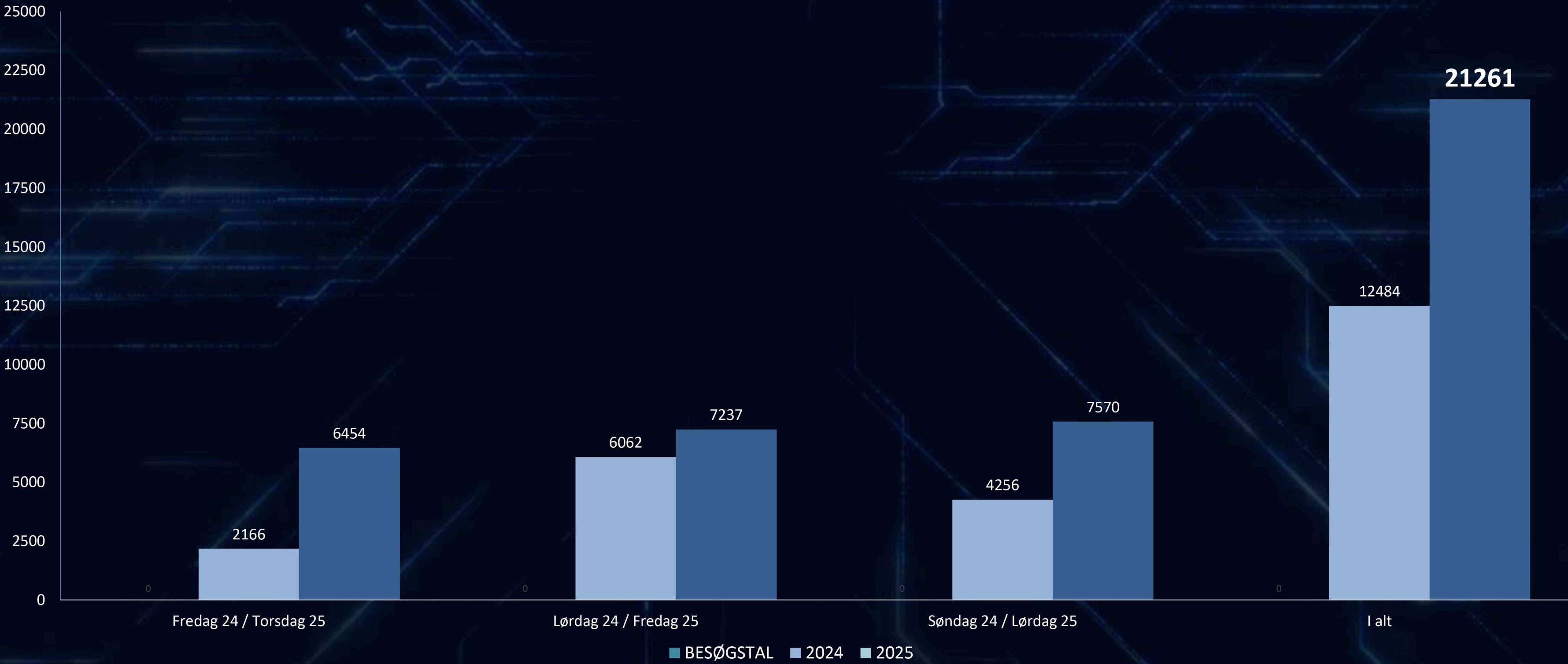


COPEN
HAGEN
GAMING
WEEK

BESØGSTAL



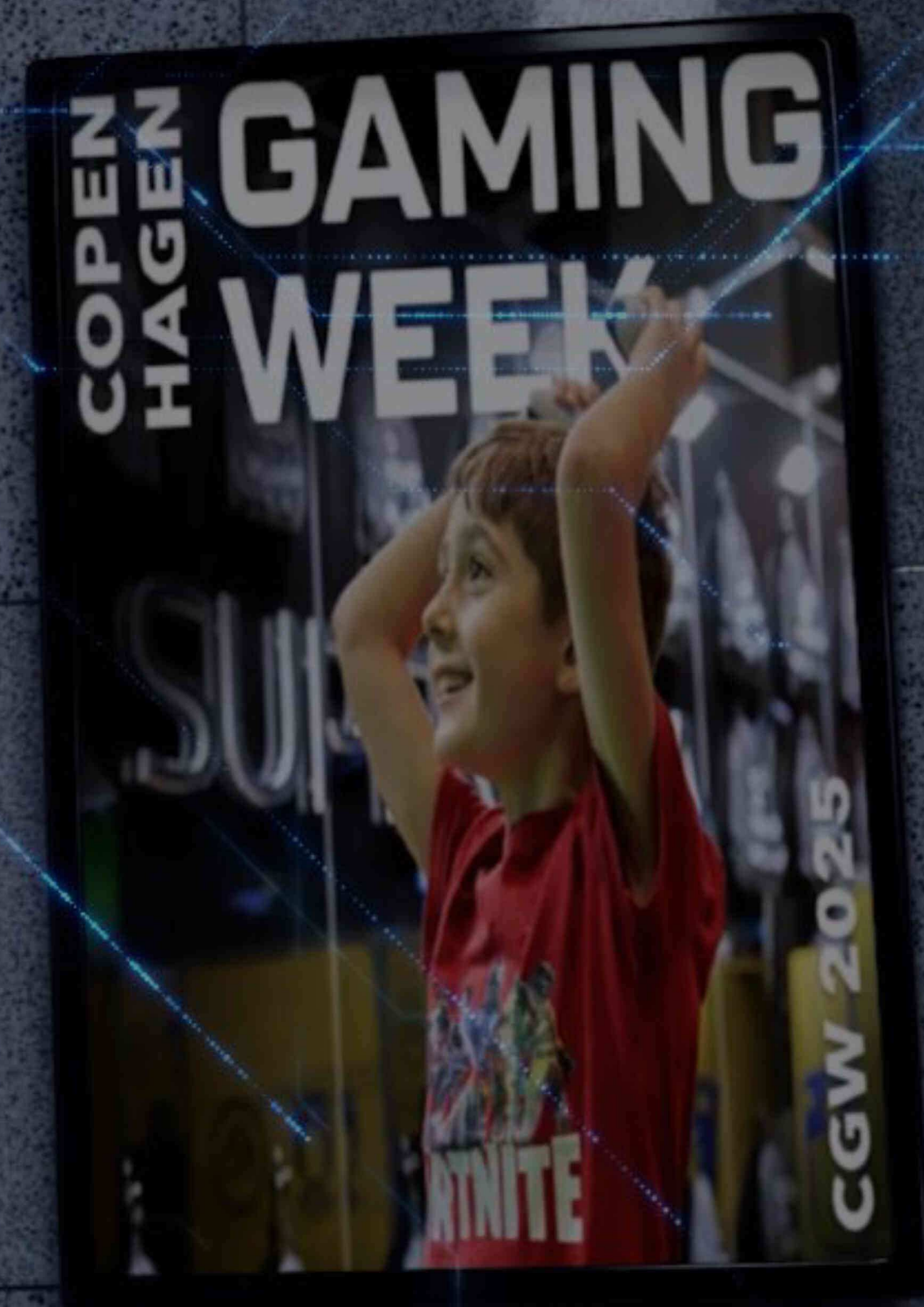
BESØGSTAL 2024 vs. 2025



COPEN
HAGEN
GAMING
WEEK

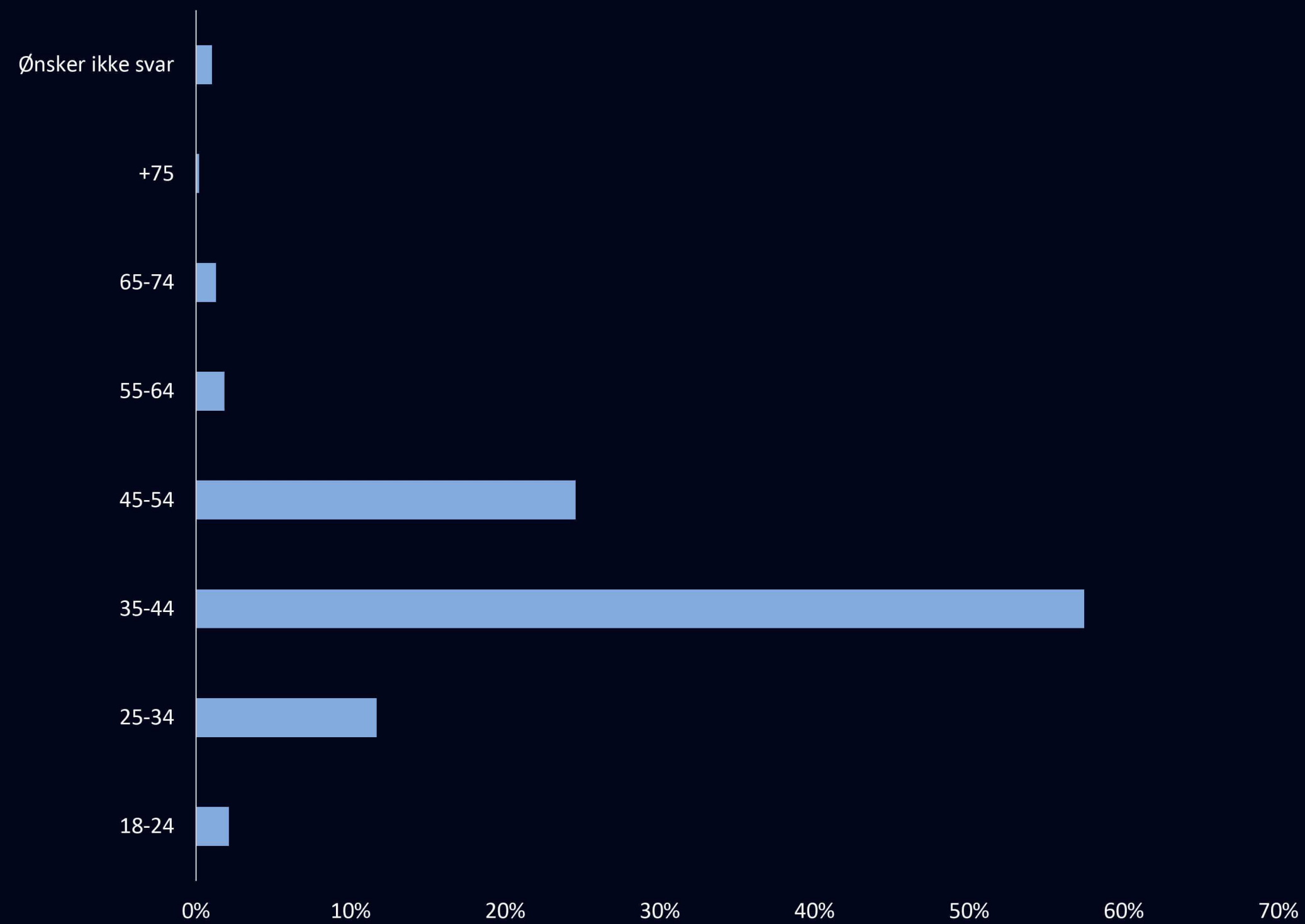


GÆSTERNE

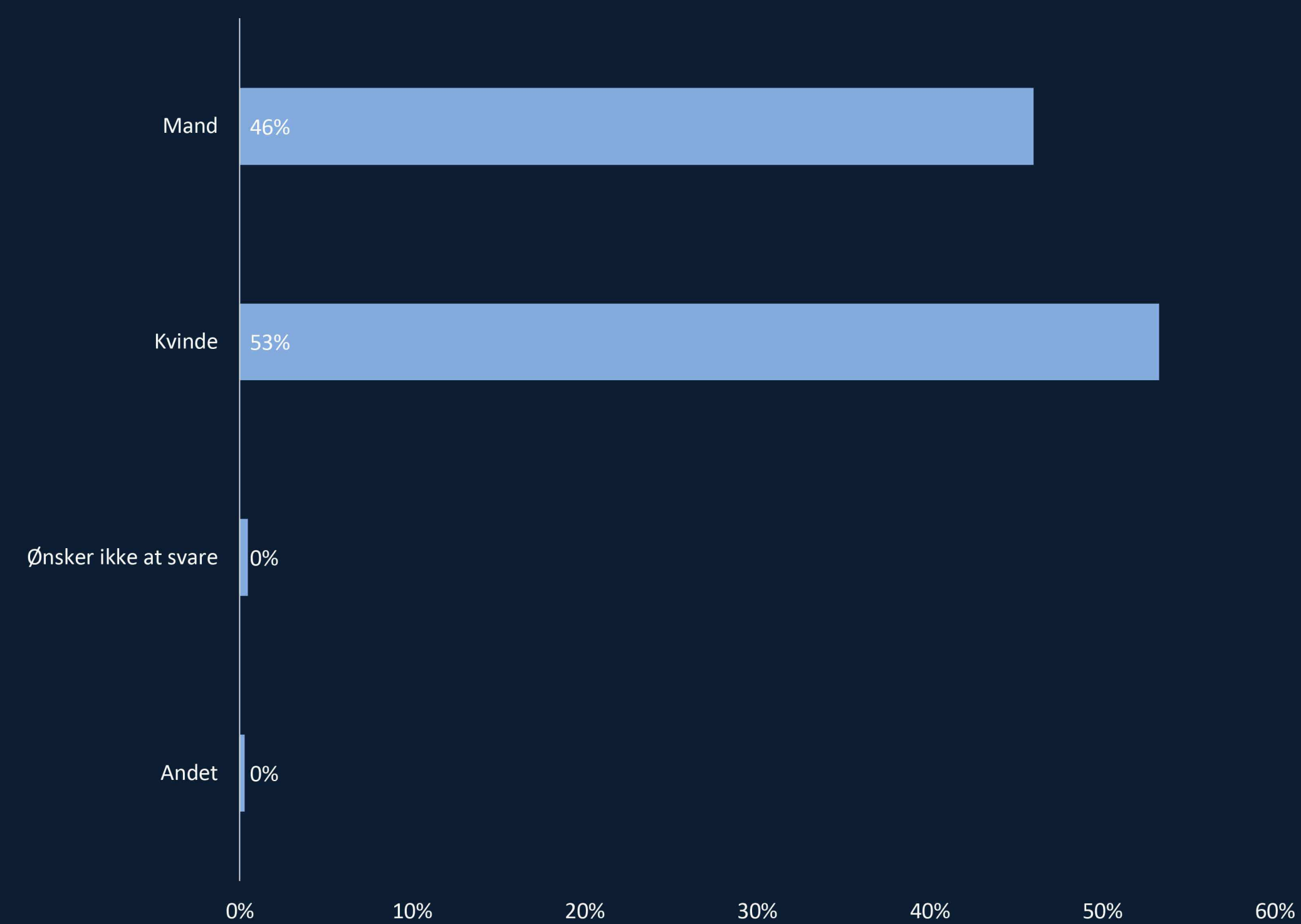


DEMOGRAFI

ALDER

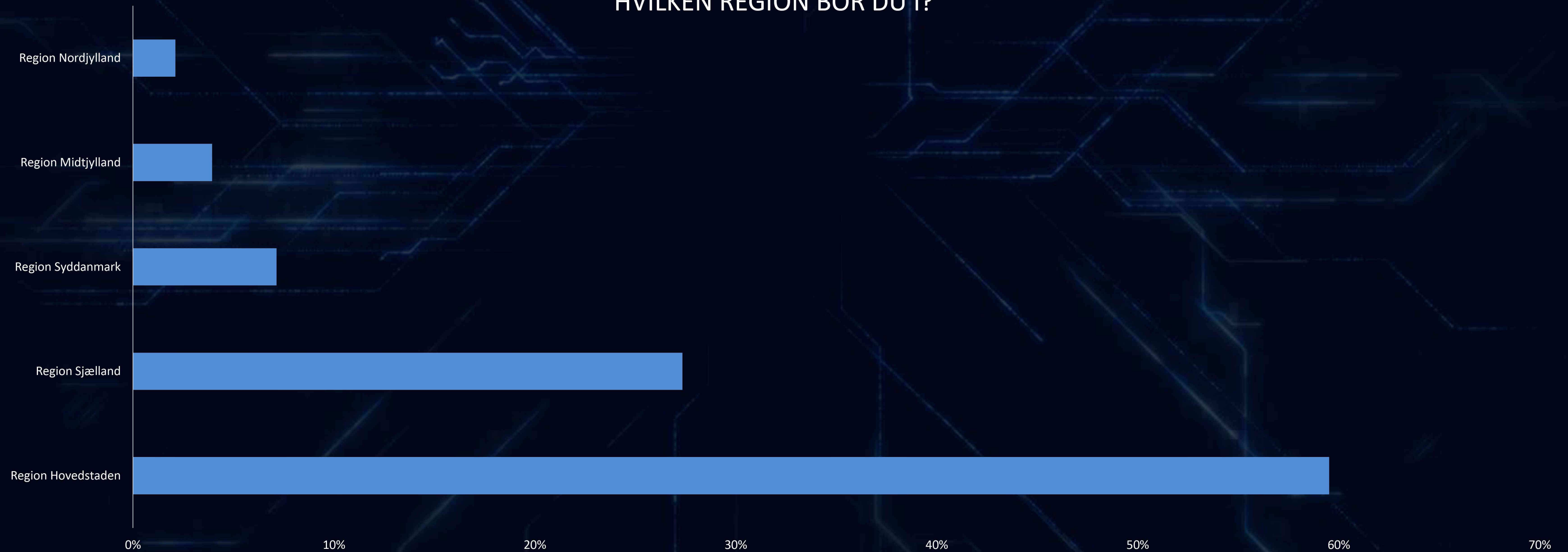


KØN



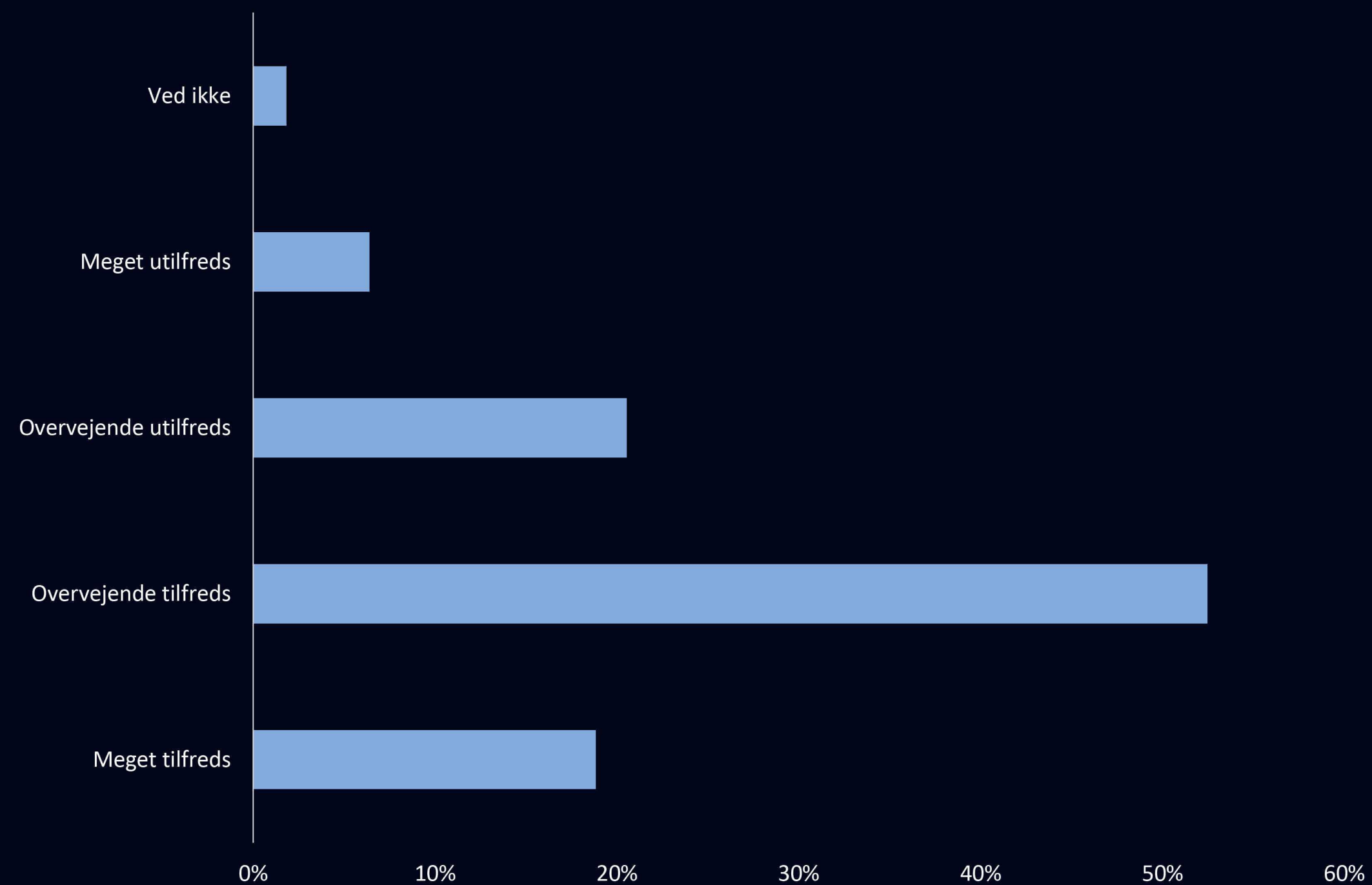
GEOGRAFI

HVILKEN REGION BOR DU I?

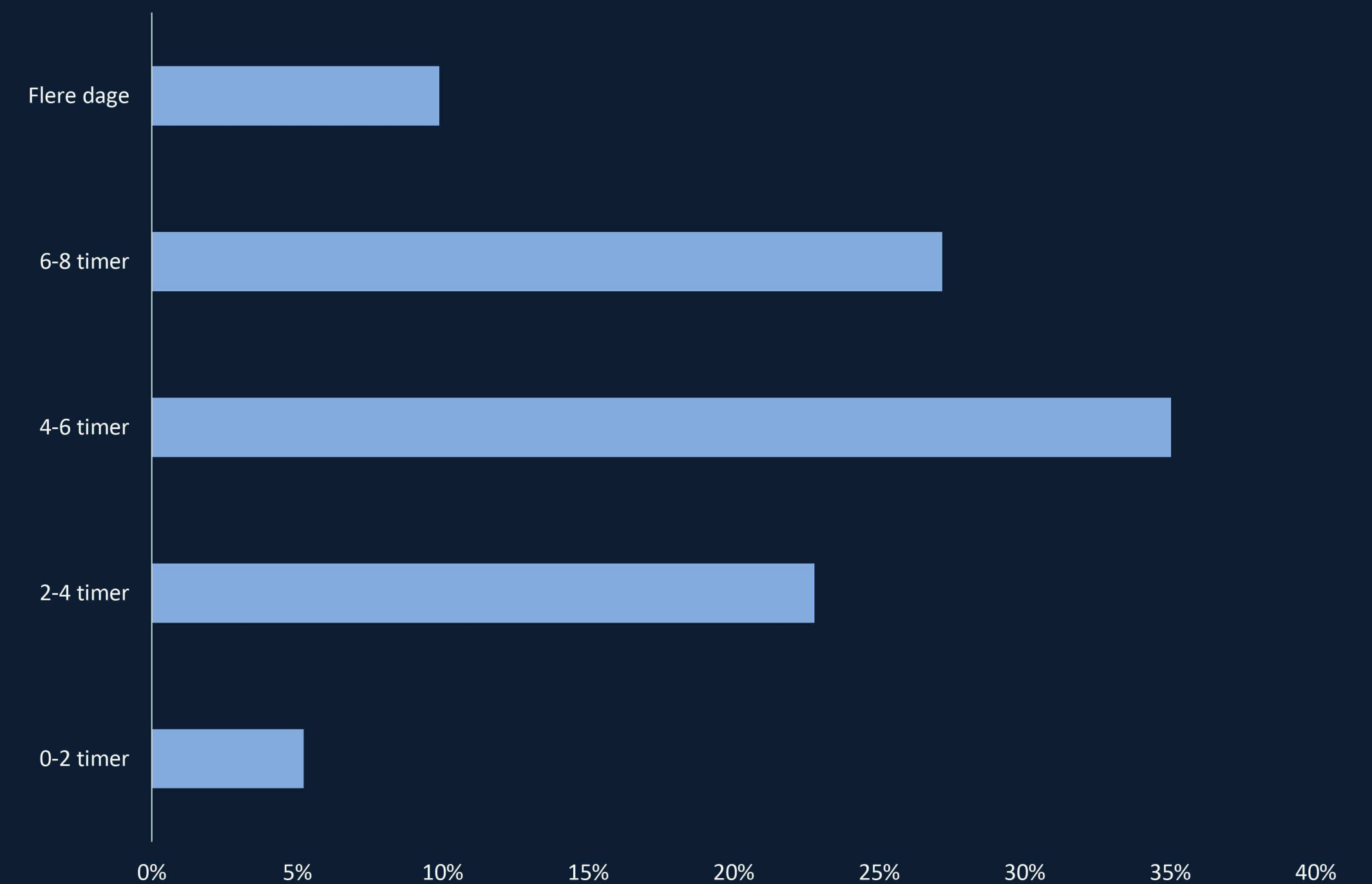


UNDER EVENTEN

HVOR TILFREDS VAR DU MED DIT BESØG TIL COPENHAGEN GAMING WEEK?

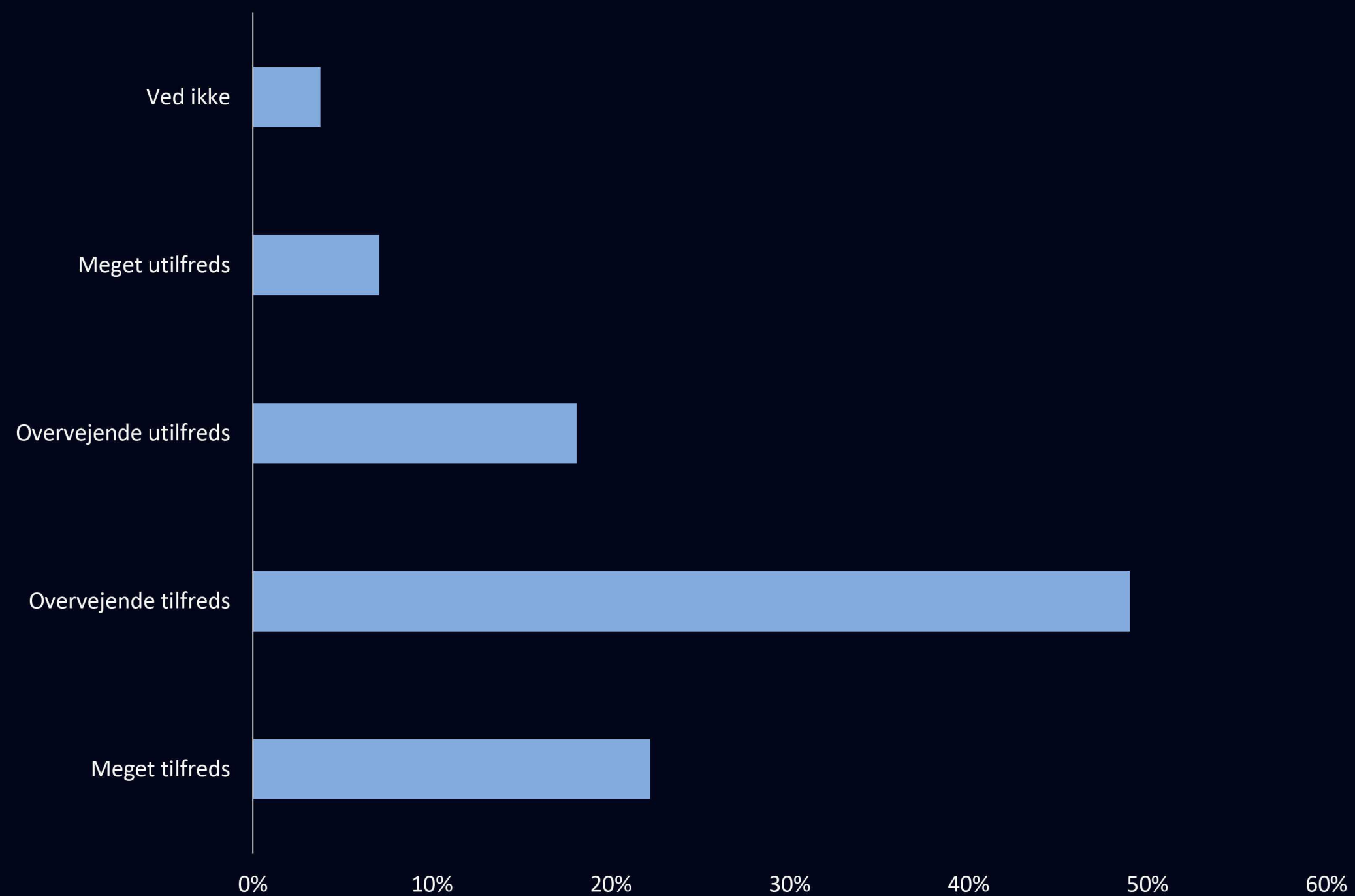


HVOR MANGE TIMER BRUGTE DU PÅ CGW?

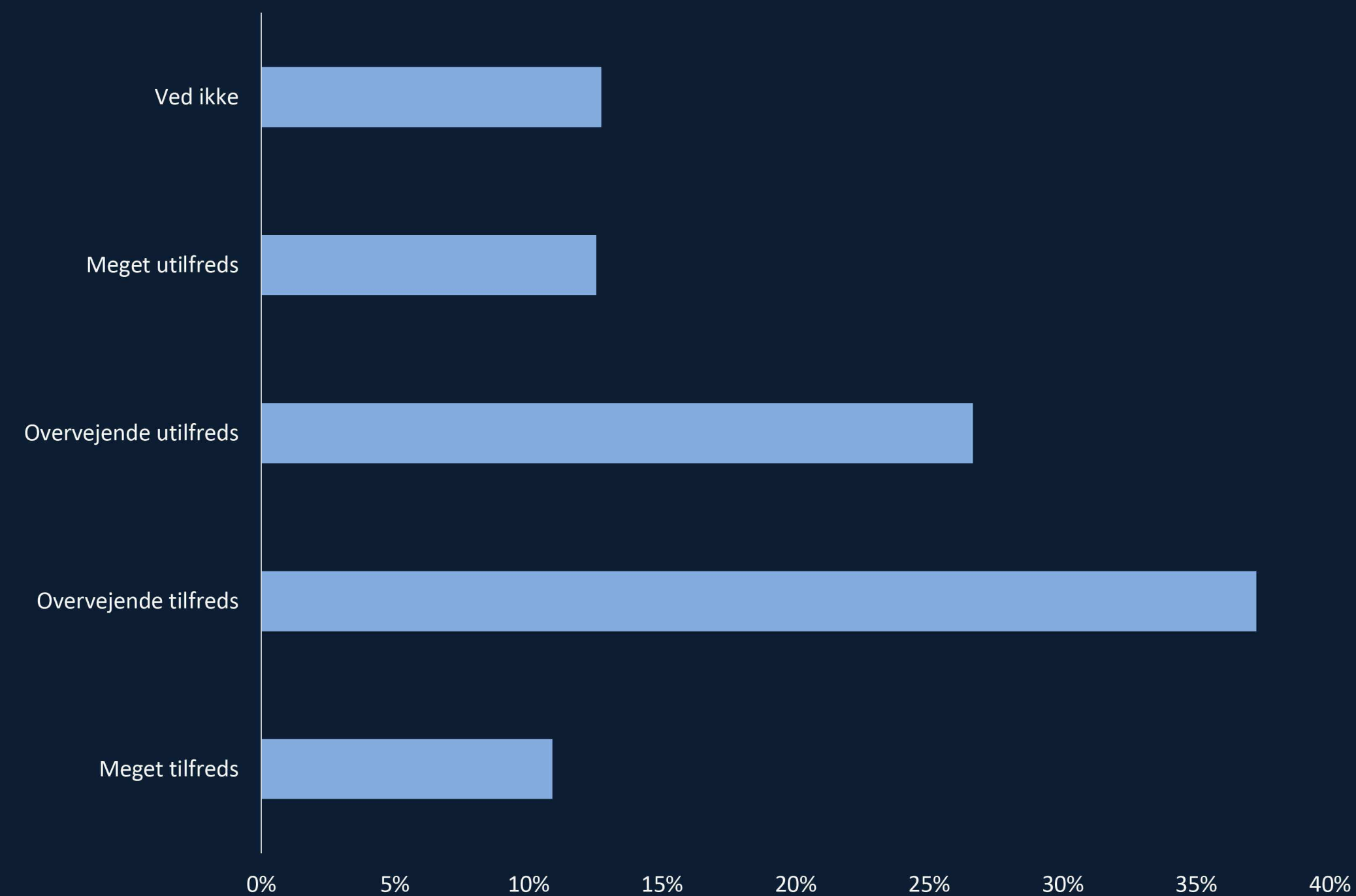


BILLETPRISER & F&B

HVOR TILFREDS ER DU MED BILLETPRISERNE?

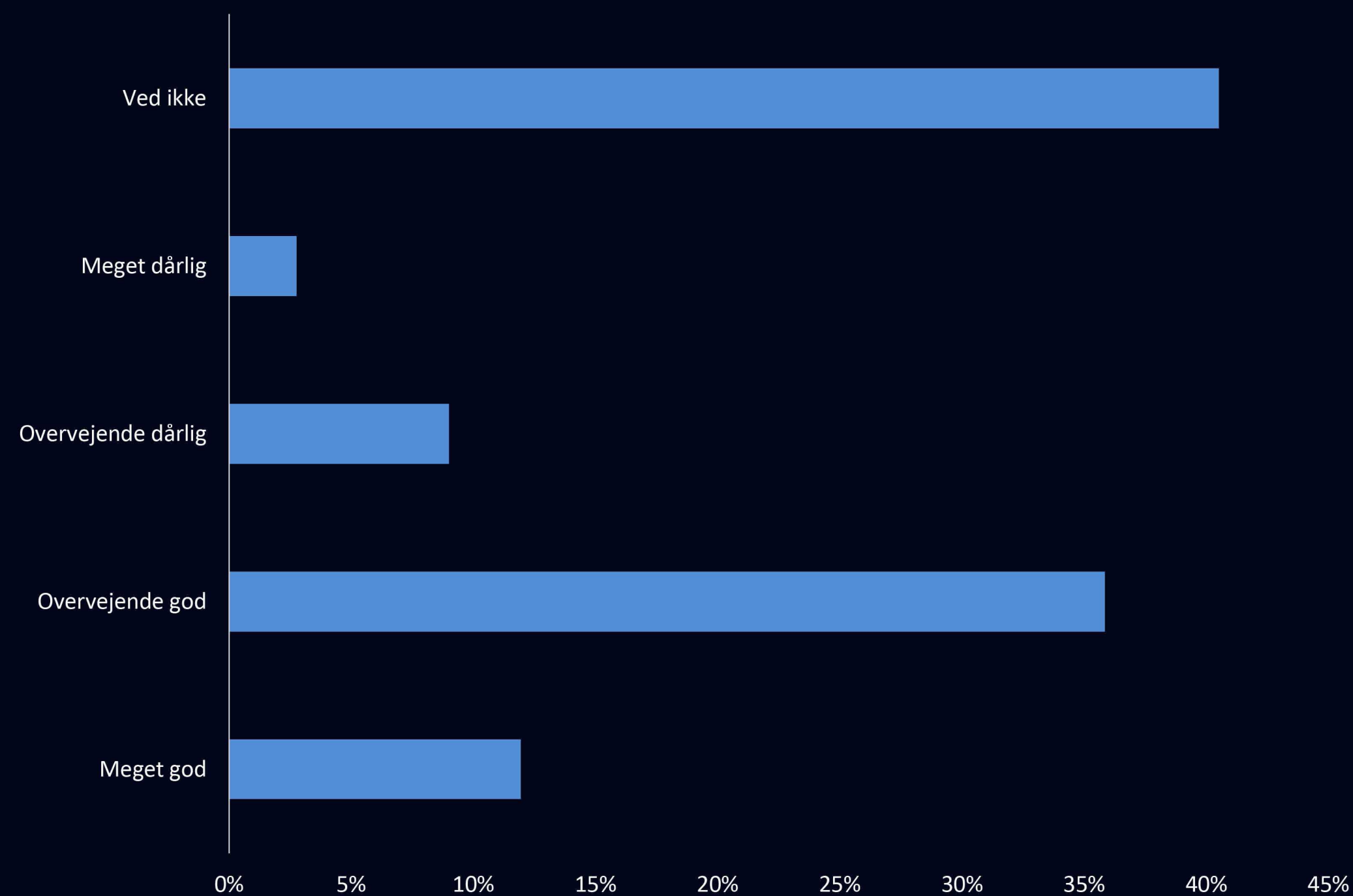


HVOR TILFREDS ER DU MED UDVALGET AF MAD TIL EVENTEN?

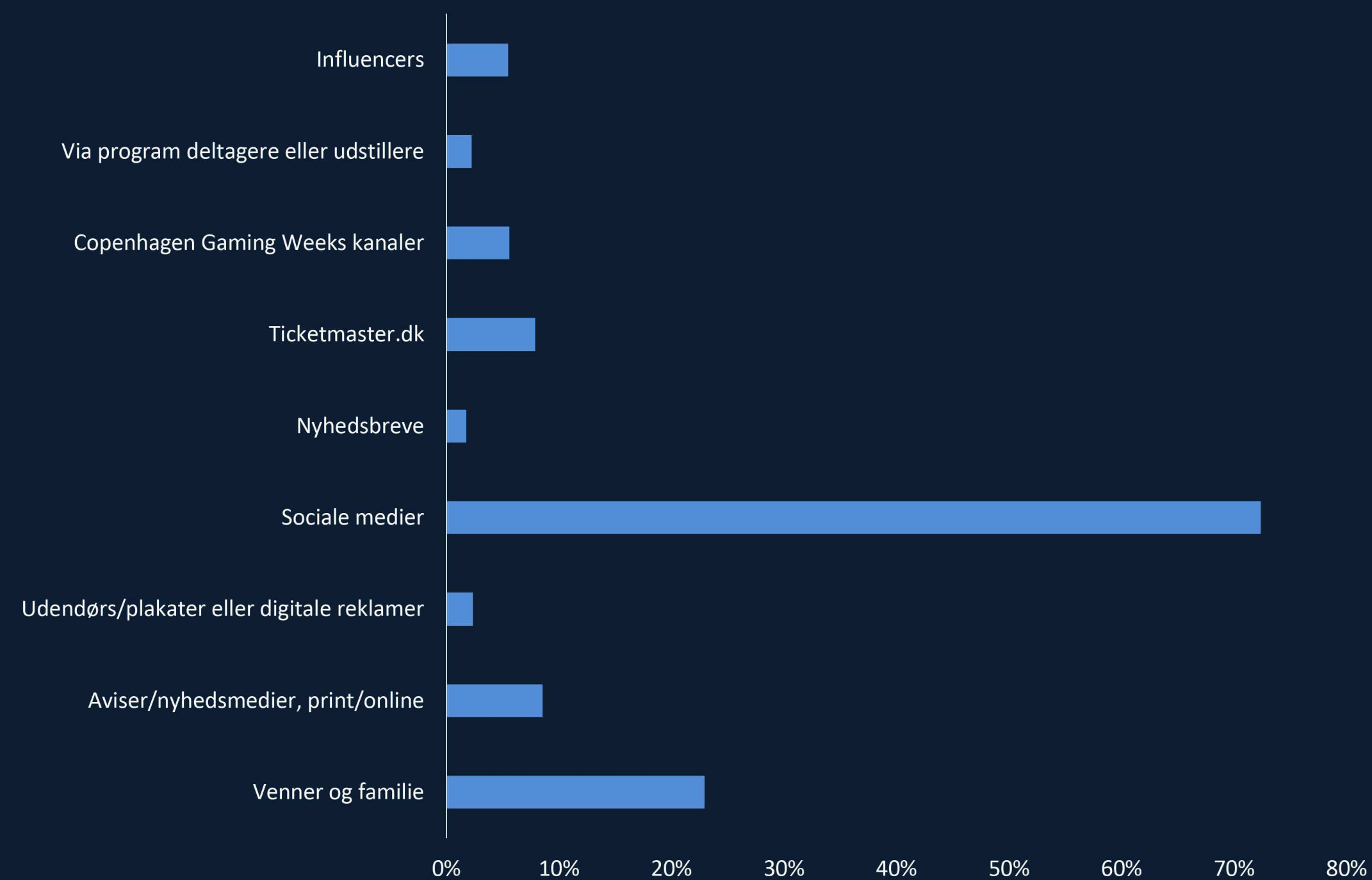


SOCIALE MEDIER & MARKEDSFØRING

HVAD ER DIN OPFATTELSE AF CGW'S DIGITALE KANALER?

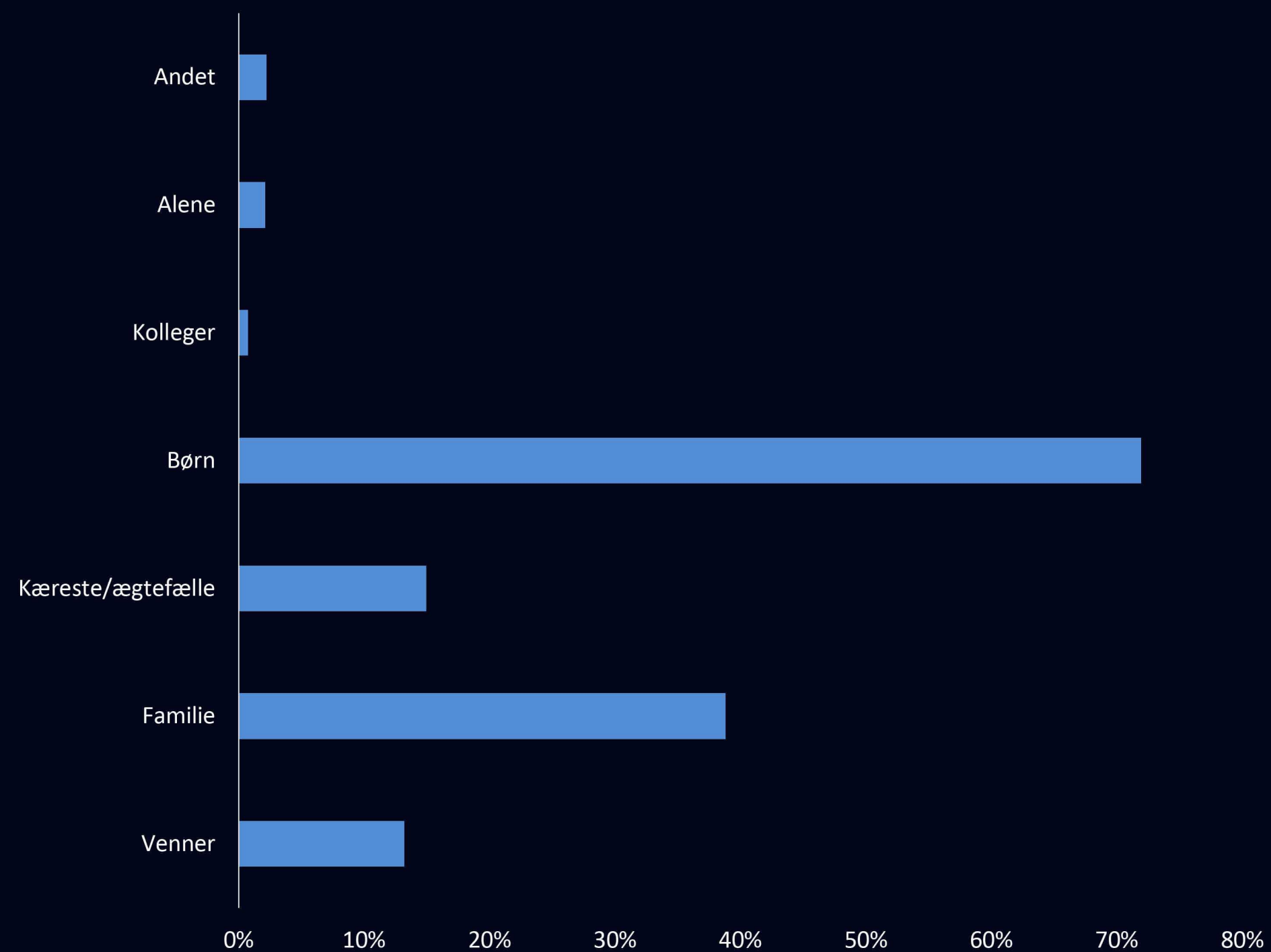


HVORDAN HØRTE DU OM COPENHAGEN GAMING WEEK?

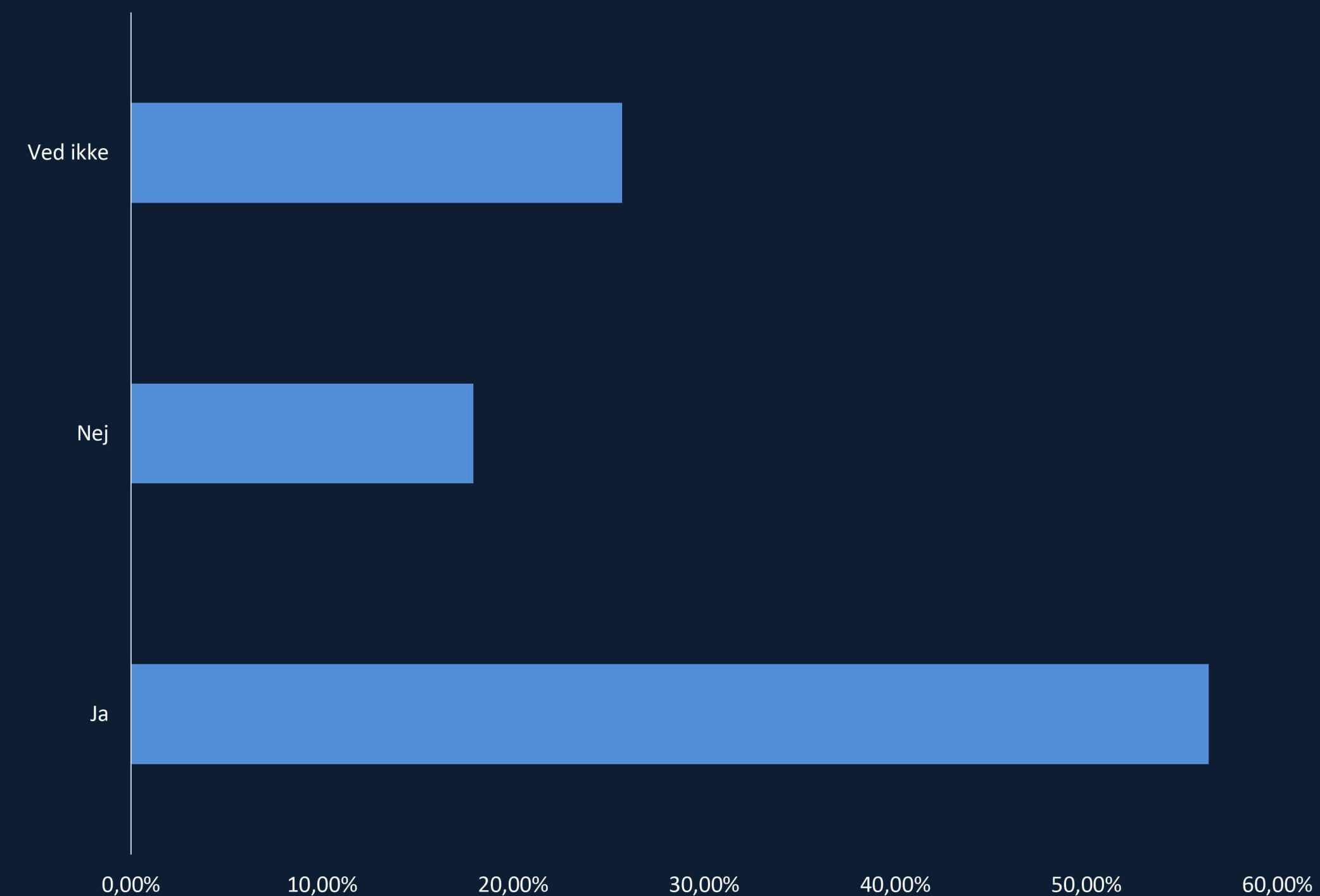


GÆSTEGRUPPER & 2026

HVEM VAR DU AFSTED SAMMEN MED?



ØNSKER DU AT KOMME TILBAGE NÆSTE ÅR?



COPEN
HAGEN
GAMING
WEEK



PARTNERE



PARTNERSKABER

TILGANG

Festivalens tilgang til partnere har været kvalitet over kvantitet, til en start. Selvom partnerskabssalget ikke levede op til vores forventninger er strategien stadig fremadrettet, at det er vores store partnere, som sikre festivalens sunde økonomi. Som tillæg vil vi gerne oprette fastlagte aktiviteter, som partnere kan købe og have et fokus på de små partnere fremadrettet.

FORMÅL

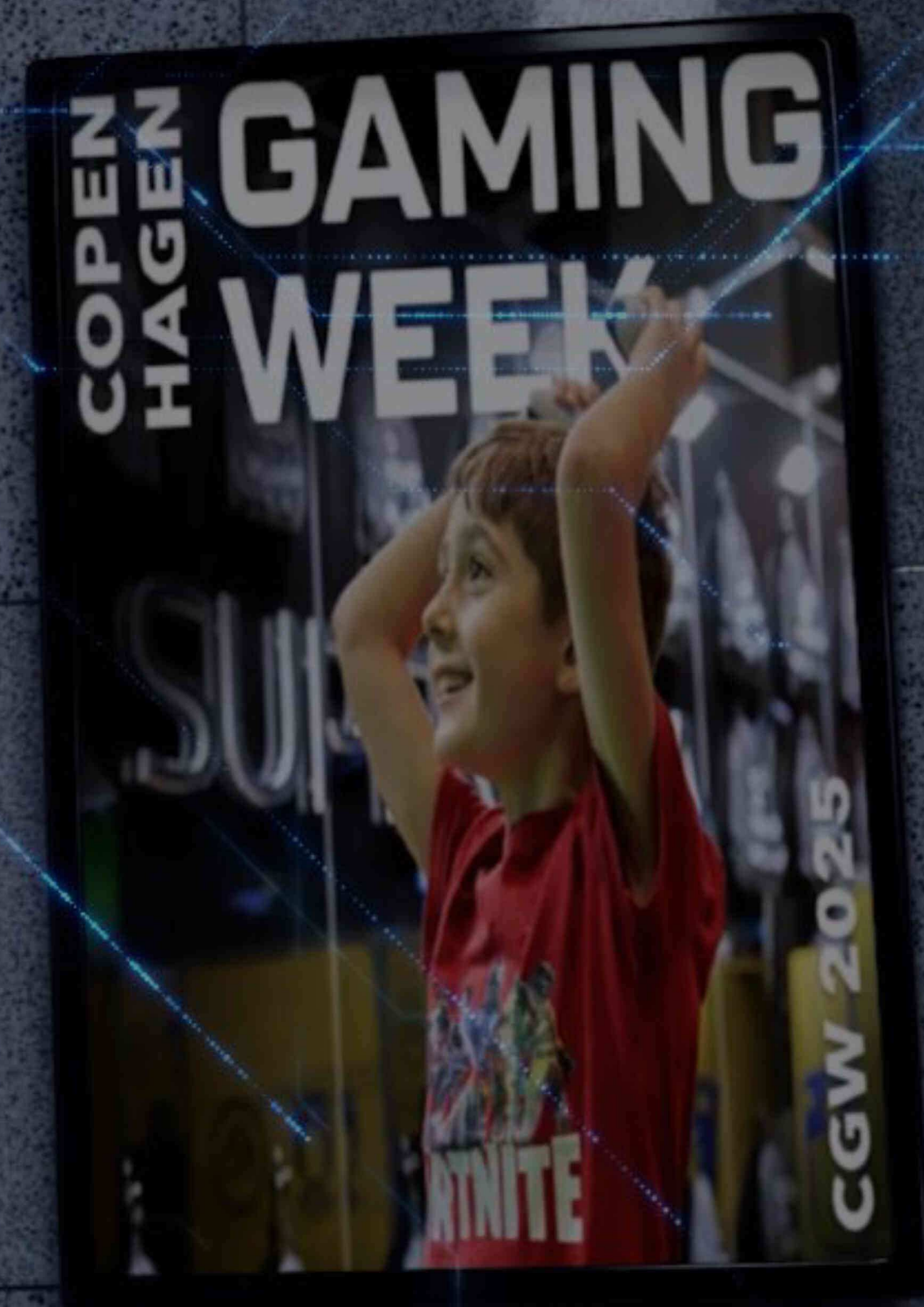
Copenhagen Gaming Week skal være en platform, hvor partnere har mulighed for at præsentere nye produkter, services mm.. Fra eventens side, ønsker vi altid at etablerer partnerskaber, hvor det er partneren, som dikterer indholdet, da vi tror på det er det bedste produkt i sidste ende. Vi vil gerne væk fra, at vi skal fortælle, hvad samarbejdspartneren skal levere.



COPEN
HAGEN
GAMING
WEEK



EKSTERNE EVENTS



EKSTERNE EVENTS

DANSKE SENIORER

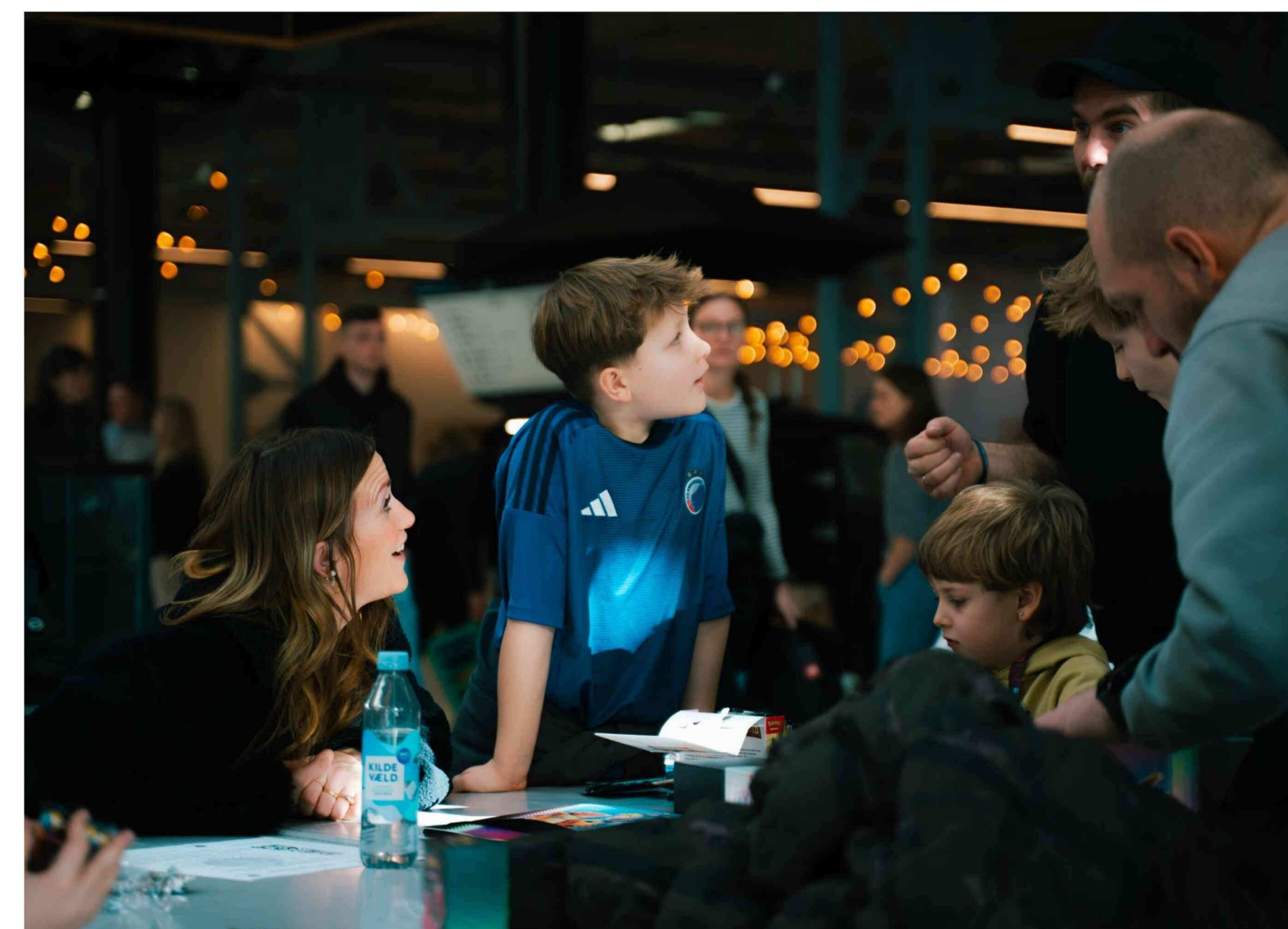
I samarbejde med foreningen Danske Seniorer, Wonderful Copenhagen og NSK, faciliterede vi rammerne for et foredrag rettet mod de ældre, hvor temaet var digital tryghed og svindel online. 350 ældre deltog i foredraget og fik herefter en rundvisning på Copenhagen Gaming Week, inden dørene officielt åbnede for første gang i 2025. Se indslaget fra [TV2 Kosmopol her](#).

SKOLEDAG V. KØBENHAVNS KOMMUNE

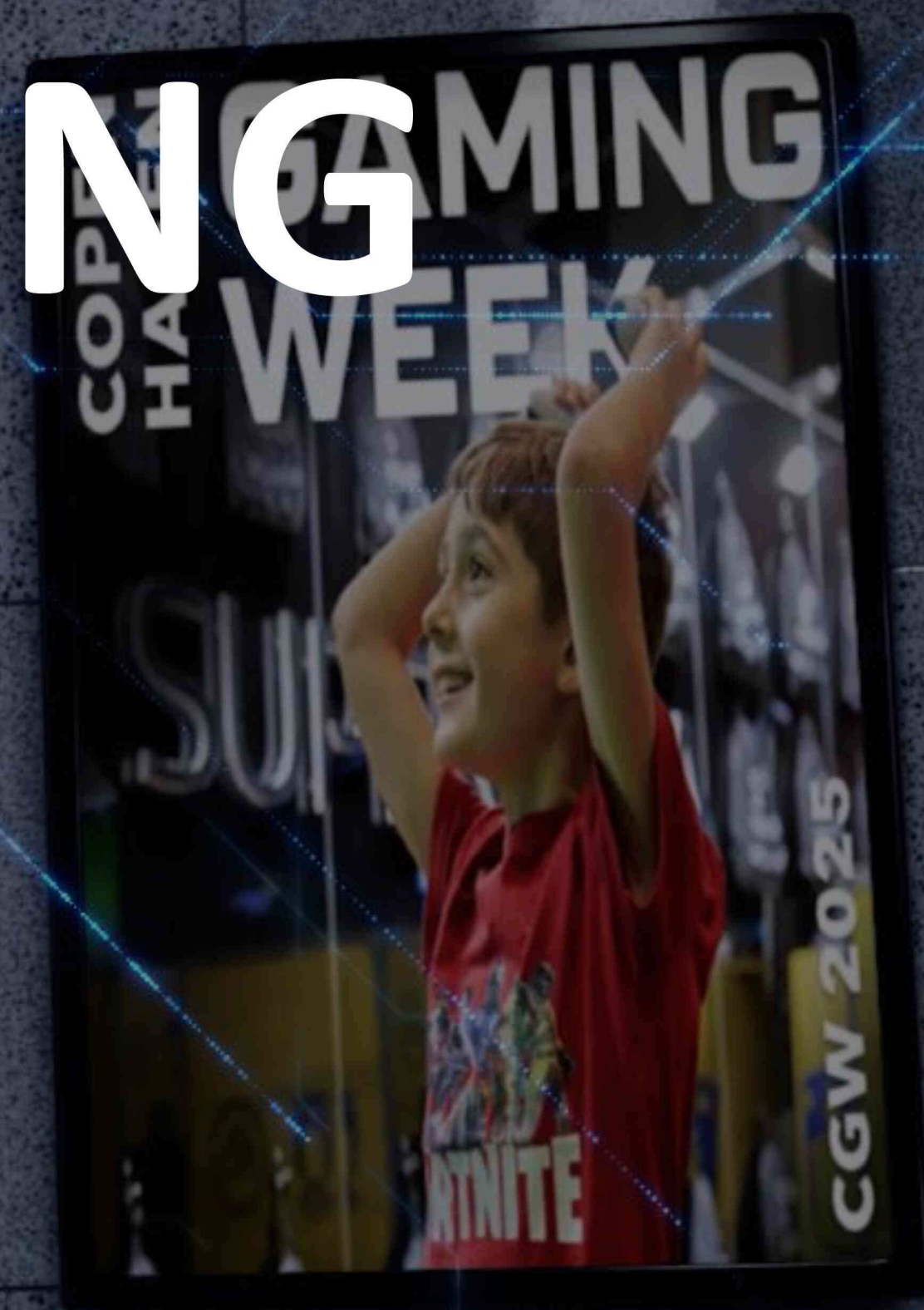
Igen i år havde Københavns Kommune et spor for skolebørn, der blandt andet involverede Coding Pirates. Cirka 200 børn fik en masse ny viden og læring som Copenhagen Gaming Week dannede rammerne omkring.

TILBUD TIL SKOLER, KLUBBER M.FL.

Med initiativet fra første år, åbnede Copenhagen Gaming Week igen for muligheden for skoleklasser, klubber, fritidsordninger mv., kunne ansøge om at få gratis billetter til Copenhagen Gaming Week torsdag eller fredag, så de kunne tage på udflugt til en verden af gaming. Omkring 800 børn og deres lærere/pædagoger lagde vejen forbi i løbet af de to dage.

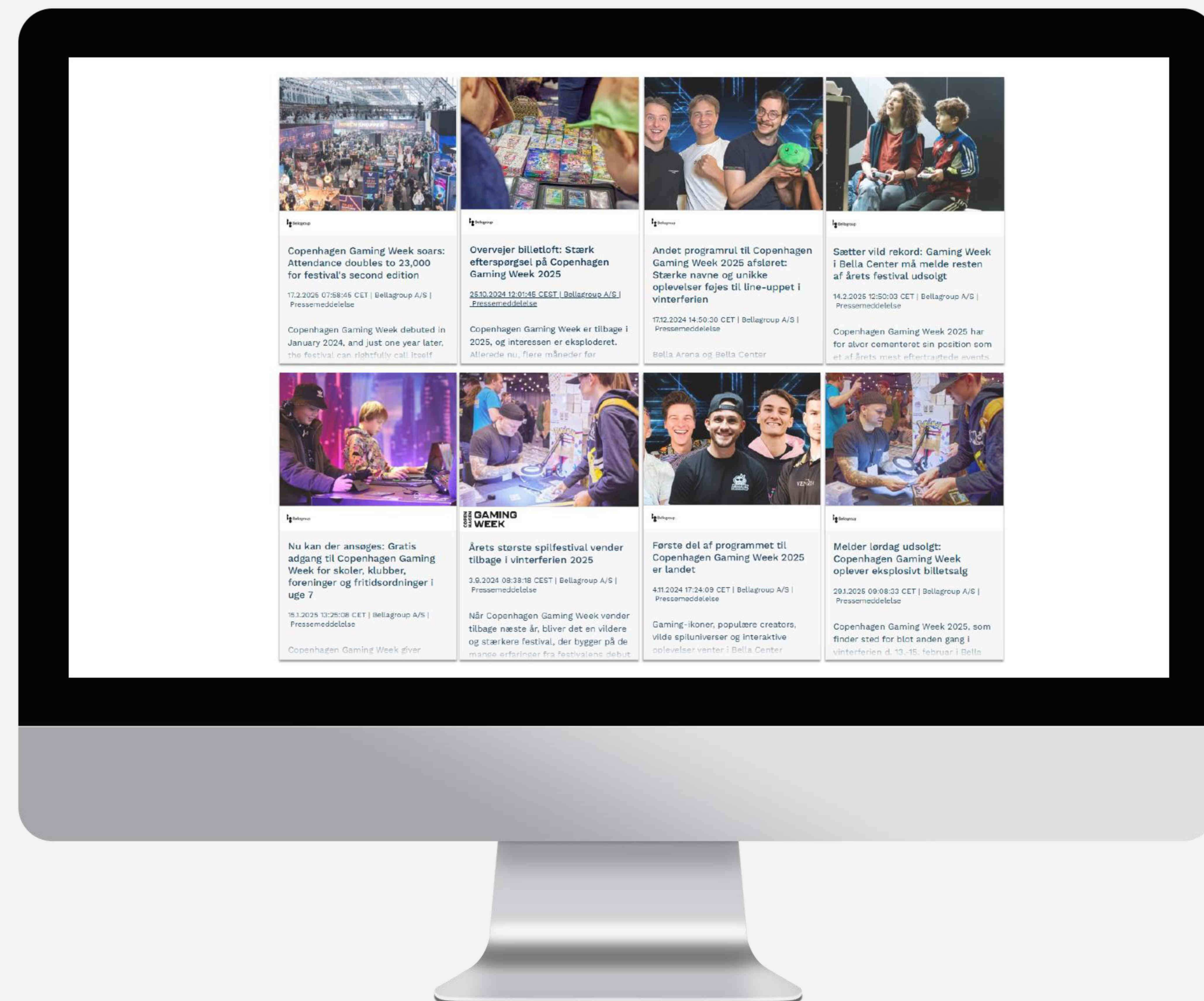


COPEN
HAGEN
GAMING
WEEK



PRESSEDÆKNING

PROAKTIVE PRESSE-INDSATSER GAV POTE:



**Indholdet af det
følgende medieoverblik tager
primært udgangspunkt i omtale
umiddelbart før, under og efter
Copenhagen Gaming
Week 2025**

FLOT PLACERING I WEEKENDAVISEN OG BERLINGSKE

Weekendavisen 

Forældreskolen i Bella Center

Pssst! Til Copenhagen Gaming Week har børnene magten.

I ankomsthallen ser jeg enden på en lang kø, som jeg beslutter mig for at følge. Vi er til Copenhagen Gaming Week, en årlig messe i Bella Center om bræt- og computerspil og alt derimellem.

Berlingske 

Sidst i denne uge holdes den store Gaming Week i Bella Center i København, hvor næsten alle 15.000 billetter allerede er udsolgt. Det er en af måderne at nå bredere ud - også med budskaberne om, at der er behov for fremtidige medarbejdere.

»Vi har manglet en stemme, der fortalte, hvordan man kan komme til at arbejde med spil, hvis man synes, at det er spændende. Som lille vidste jeg heller ikke, at man kunne blive Lego-designer - det ved jeg nu,« siger Niels A. Wetterberg, som dog ikke fortryder, at han er gået spilvejen i stedet.

Danske computer- og mobilspil satser på »dobbelt op« om fire år

3.000 ansatte skal sikre en omsætning på syv milliarder kroner hos spilproducenterne i Danmark, som oplever solid rygvind og nu tager skridt til at få flere til at arbejde i branchen.

BREDT REACH VIA RITZAU OG SKÆVE VINKLER FRA KRISTELIGT DAGBLAD

Kristeligt Dagblad

En digter skabte Danmarks første computerspil

I denne uge begynder **Copenhagen Gaming Week**, som understreger Danmarks store satsning på e-games og computerspil i disse år. Det hele begyndte med et spil skabt af digteren og designeren Piet Hein



Mette Skov Hansen
indland@k.dk

Når man siger navnet Piet Hein, tænker mange sandsynligvis på små græk-digte, designermøbler, kulturdebat og sjove opfindelser. Men tænker man også på computerspil?

Det bør man måske gøre. For det danske computerspileventyr, som finder sted i disse år, begyndte hos netop ham.

I morgen åbner Copenhagen Gaming Week i Bella Center i Køben-

"Nimbi udsprang af det gamle kinesiske spil Nim, der typisk blev spillet med sten eller pinde, som spillerne på skift skulle fjerne fra spillepladen. Den, der tog den sidste pind, tabte. I begyndelsen af 1900-tallet fandt en fransk-amerikansk matematiker ud af, hvordan man kunne spille spillet, så man altid vandt. Det gjorde Piet Hein sur, da han mente, udregningerne tog al magien ud af spillet. Derfor udviklede han sit eget brætspil inspireret af Nim," siger Jacob Thorek Jensen.

Brætspillet var færdigt i 1945, og i begyndelsen af 1960'erne opstod idéen om at overføre Nimbi til den dengang nye GIER-computer, som blot var den anden computer, der blev bygget af Danmarks første it-firma, Regnecentralen. Opgaven blev givet til den kun 19-årige Søren Lauesen, der havde været ansat på Regnecentralen i en uge eller to. Han brugte et år på at udvikle spillet og maskinen, det skulle spilles på, og i 1963 var Danmarks første computerspil en realitet.

/ritzau/

Festival melder om alt udsolgt



BRED DÆKNING FRA TV2 PÅ FLERE PLATFORME

"Nørdet" festivals besøgstal fordoblet på kun et år



Bekymrede seniorer mødte op til Copenhagen Gaming Week: "Kan de komme ind på min telefon?"

Det var kontrasterne, der mødtes, da dørene slog op til Copenhagen Gaming Week. 350 seniorer mødte nemlig op for at blive klogere på IT-svindel.

- Ældre mennesker er særligt udsatte for svindel online, og med den hastige digitale udvikling, samfundet gennemgår, opstår der nye begreber og muligheder, som svindlerne udnytter - noget som ældre måske ikke er bekendt med, siger han.

Derfor mener politiassistenten, at Copenhagen Gaming Week er den helt rigtige platform til at udfolde den slags arrangementer.



DÆKNING AF TURISMENS BRANCHEMEDIER



Gamingfestival overgik alle forventninger

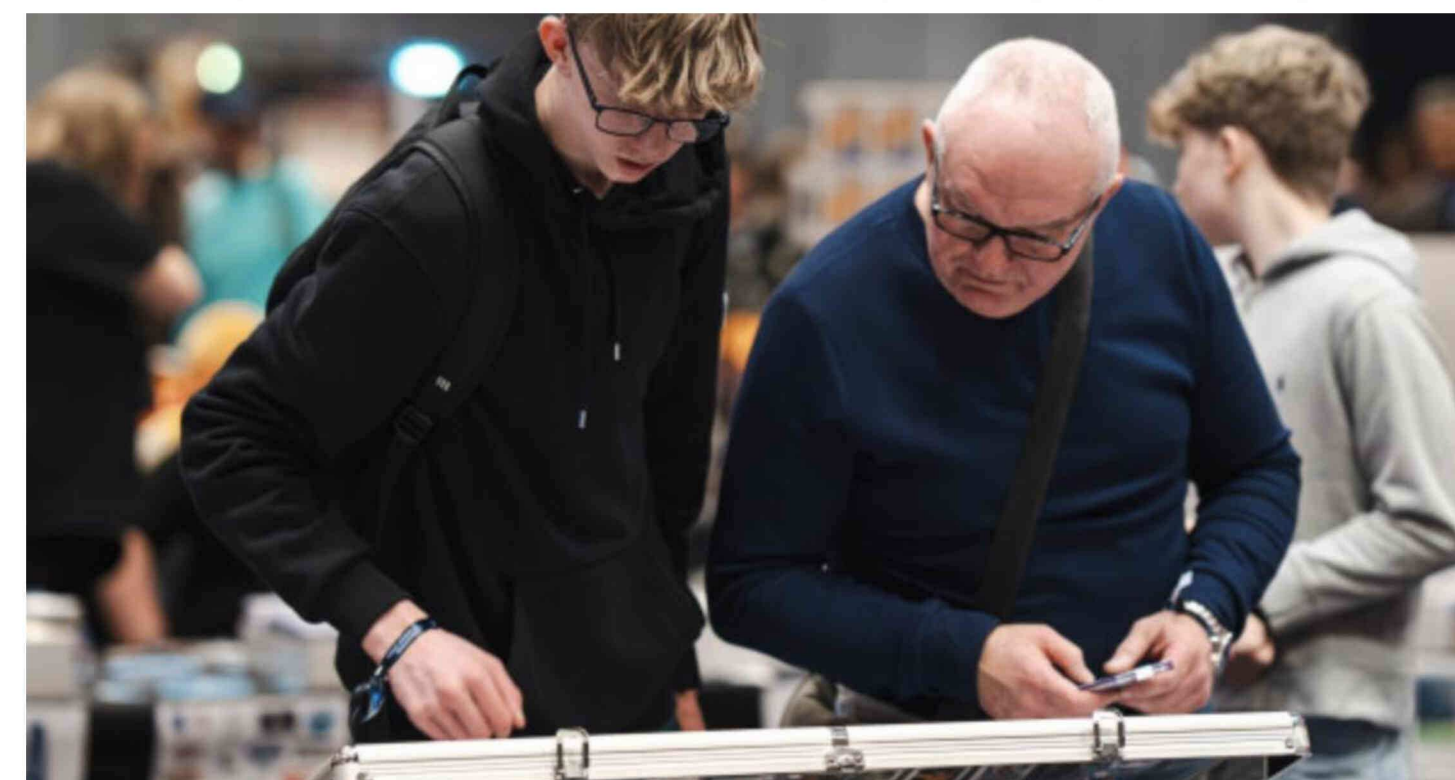
København har netop været vært for Copenhagen Gaming Week, som blev skabt for at sikre aktivitet i lavsæsonen. Titusindvis af gæster har besøgt Bella Center, og gæstetallet overgik forventningerne.

»Vi har oplevet en overvældende interesse fra både gamere, familier og branchefolk. Vores ambition er at skabe spilleglæde og fællesskab, og det er fantastisk at se, hvordan festivalen på rekordtid har etableret sig som et centralt samlingspunkt for gaming og bred spilkultur i Danmark,« siger Andreas Bjerrum Larsen.

Gaming Week endte med to udsolgte dage: »Det har overgået alle vores forventninger«

Turistmonitor

Bellagroups egenudviklede event Copenhagen Gaming Week blev afholdt for kun andet år i træk i den forløbne weekend og endte med alt udsolgt på billetsiden både fredag og lørdag og 23.000 gæster.

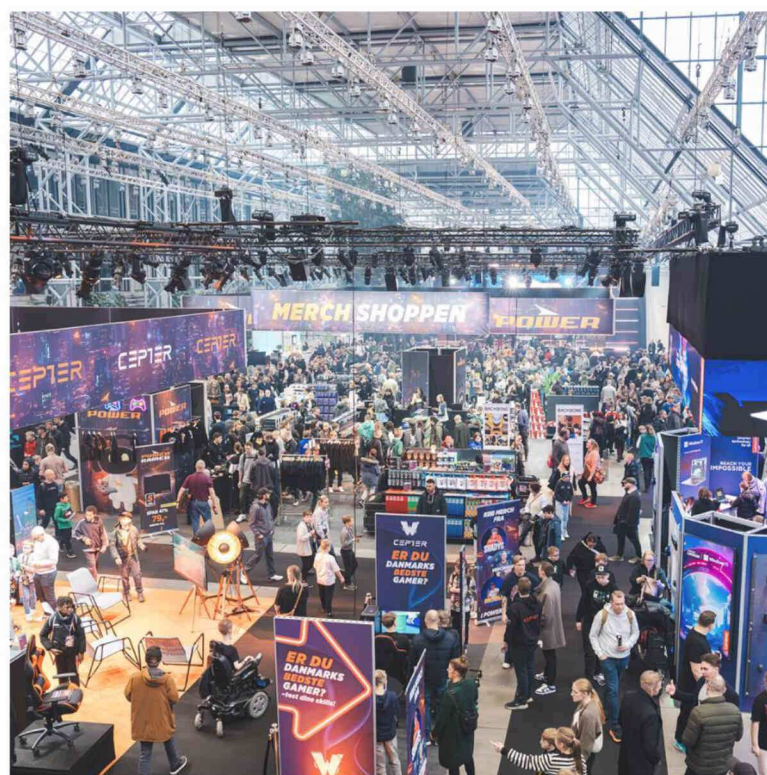


DÆKNING I TECH-MEDIER

MERE MOBIL.DK

Copenhagen Gaming Week fordoblede besøgstallet på et år

Copenhagen Gaming Week havde "premiere" sidste år og fordoblede allerede besøgstallet i år.



GAMEREACTOR
GAMING GEAR ENTERTAINMENT

TAGS 2025: De mest interessante studenterspil fra Copenhagen Gaming Week

Vi besøgte en mærkelig PS1-kult, hjalp en detektiv med at opklare et mord i 1800-tallets København og rengjorde - med lige dele sæbe og vold - et hjemsøgt slot.

FESTIVAL FORDOBLET PÅ ET ÅR: 23.000 BESØGENDE SATTE REKORD FOR GAMING WEEK

Copenhagen Gaming Week havde urpremiere i januar 2024, og kun et år senere kan festivalen nu med rette kalde sig Danmarks hurtigst voksende event for gaming og bred spilkultur. Forventningen var op mod 20.000 besøgende, men drømmene blev overhalet af virkeligheden med hele 23.000 spilentusiaster i Bella Center Copenhagen fra den 13. til den 15. februar.

– Det er intet mindre end fantastisk at se, hvordan Copenhagen Gaming Week er vokset på rekordtid uden at gå på kompromis med kvaliteten af indholdet for hverken gæster eller udstillere. Vi traf i år et aktivt valg om at gå fra 'hands up', hvor man blot sidder og hepper, mens andre gamer, til 'hands on', hvor besøgende kunne komme i spil og prøve så meget som muligt af selv, fortæller Andreas Bjerrum Larsen, Head of Copenhagen Gaming Week, og uddyber:

Den store efterspørgsel resulterede i, at festivalen måtte melde udsolgt ad flere omgange. Lørdagens billetter var revet væk allerede i januar, og tidligt fredag blev resten af festivalen meldt udsolgt.

ELEKTRONIKFOKUS

LOKAL OPMÆRKSOMHED

ørestadavis

Gaming Festival fordoblet på et år

Copenhagen Gaming blev afholdt for anden gang i Bella Center i vinterferien. Og kan nu kalde sig Danmarks hurtigst voksende event for gaming og spilkultur. Besøgtallet nåede op på 23.000.

migogkbh
— ALT OM BYEN —

Nu går det løs: Copenhagen Gaming Week udvider med Minecraft og Superliga-stjerner

Randers
Amtsavis

Mathias har lavet sit eget computerspil: - Nu har jeg muligheden for at gå 100 procent ind i det

Mathias Jung Davidsens spil er nomineret til en stor gamingpris, hvor tusindvis af spilfans kigger med. For at projektet skal lykkes helt, har han droppet alt andet, pakket sine ting og rykket hjem til sine forældre, så drømmen kan få fuld gas.

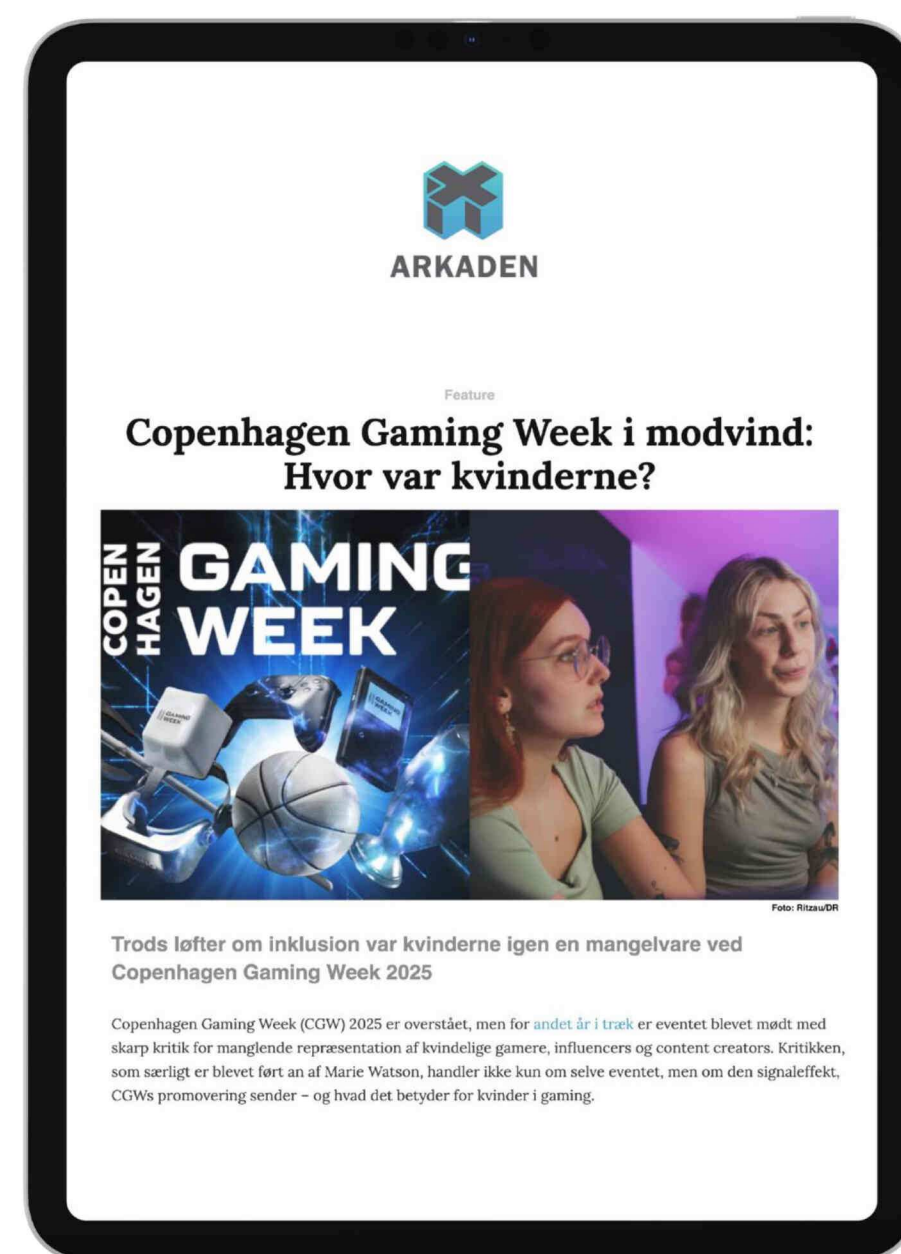
OPFØLGENDE DÆKNING PÅ VEJ

FINANS

Erhvervsmediet JP Finans arbejder på en artikel om den danske spilindustri og hvordan Copenhagen Gaming Week bidrager til dens udvikling.

FINANS

LÆRING TIL 2026: DIVERSITETS- OG INKLUSIONSINITIATIVER SKAL TYDELIGGØRES



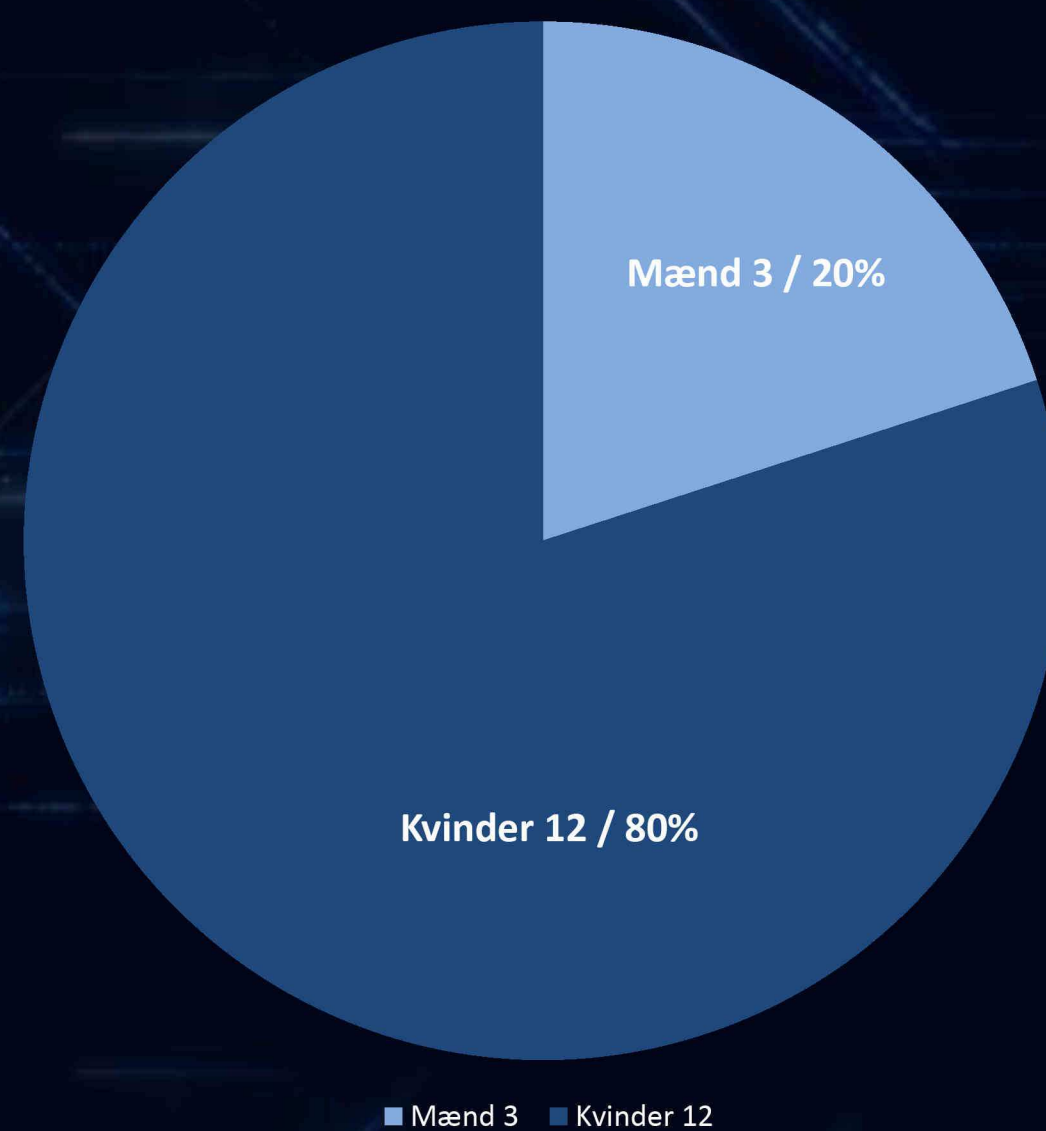
femina

Kvindelig gamer langer ud efter festival for manglende inklusion: Det er ekstremt pinligt

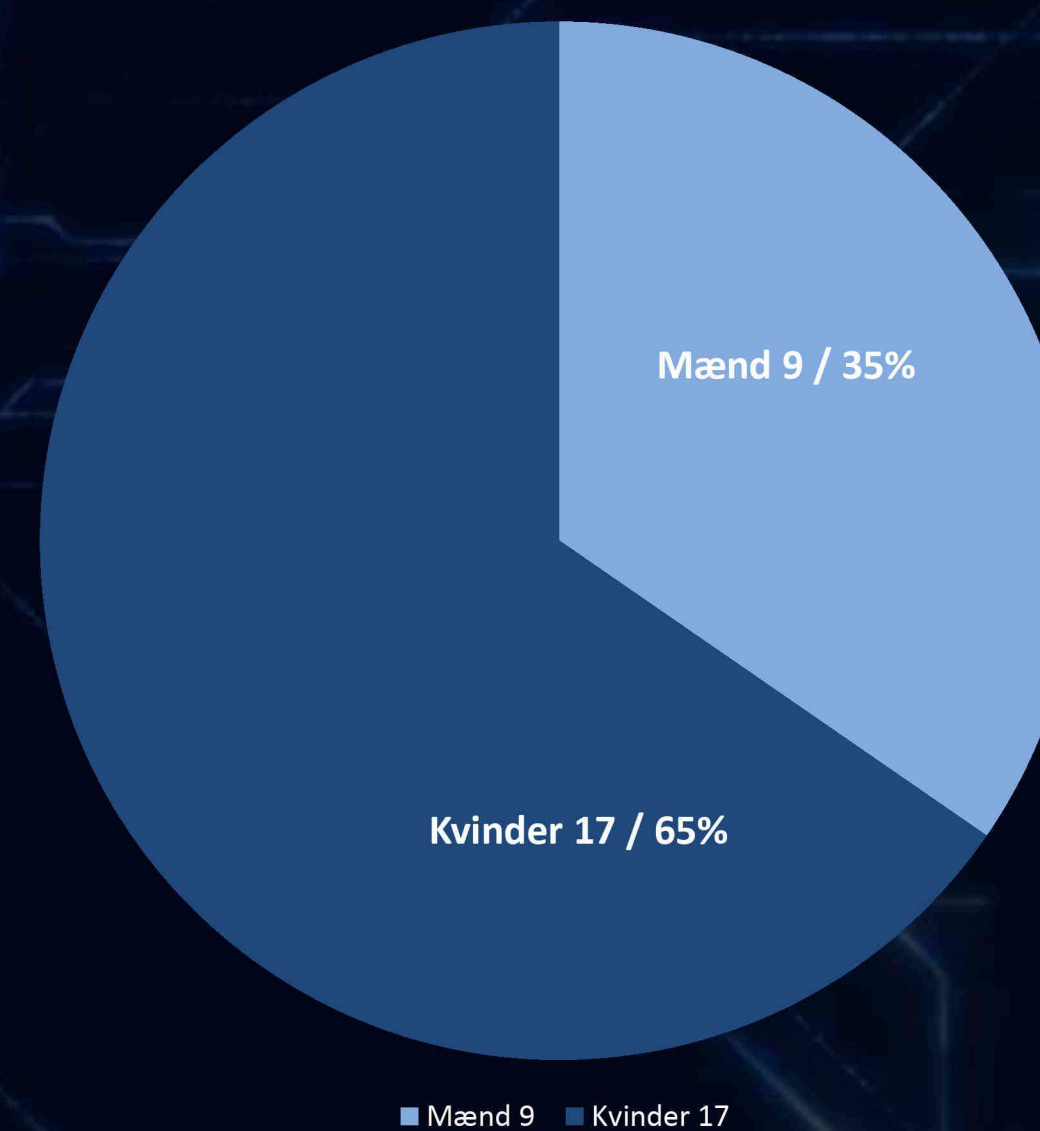
Danmarks største kvindelige streamer langer ud efter Copenhagen Gaming Week for ikke at inkludere kvinder på plakaten. Festivalen slår dog fast, at de har gjort en indsats for at sikre diversitet. Men de kommer samtidig med en erkendelse.

DIVERSITETSFORDELING

INFLUENCER SAMARBEJDE



STREAMERE – FORDELING



LEDSAGERKORT UDDELT:

2024: 53

2025: 218*

**Mørketal i døren ikke medregnet (minimum +10)*

COPEN
HAGEN
GAMING
WEEK

2026



FOKUSOMRÅDER CGW 2026

INDHOLD

Ved nærmere gennemgang af sociale medier – både internt og eksterne partnere – er det tydeligt, at det har været et imponerende program af creators/youtubere, som har trukket en overvældende del af vores gæster til Copenhagen Gaming Week 2025. Fremover skal den pakke skal inkluderes i eventen igen, men der skal tilføjes mere indhold, som tiltrækker en målgruppe udover familierne. Dette kunne være i mere modne esports og gaming titler, showing a TV series og film, som henvender sig til voksne etc.

PARTNERSKABER

Med en tilgang i 2025 om at få de store partnere (f.eks. POWER) låst – gerne for flere år – bliver fokus fremadrettet at lave pakker, som skal styrke partnerskabssalget til de mindre partnere, som ”bare” ønsker en stand i X antal m2, som nemt kan købes. Derudover kommer der et fokus på, at lavet endnu flere af de flerårige aftaler med de store og relevante partnere.

MÅLGRUPPER

Eventens primær målgruppe, danske børnefamilier, var rigtig flot repræsenteret til Copenhagen Gaming Week 2025. Den målgruppe, skal fokus stadig være på, men fremadrettet kommer der et forsøget fokus på vores sekundære målgrupper; ”Gamerne” og ”Nørderne”. Det er en lidt ældre og mere købestærk målgruppe, som ikke blot er et naturligt fokus for eventens indhold men også for vores kommercielle partnere, som ønsker et ældre publikum.

**COPEN
HAGEN**

**GAMING
WEEK**