
From: Catrine Kirkegaard Bek
Sent: 15. oktober 2019 12:03
To: Maria Ørsted
Cc: Frida Launey; Rikke Thielcke
Subject: 2019-0262113-5 - Eventvurdering - Copenhagen Games 2020 .pdf
Attachments: Eventvurdering - Copenhagen Games 2020 .pdf

AppServer: kkedoc4:8080
AppServerName: kkedoc4
DocumentIsArchived: 0
FileUpdateStatus: 1

Kære Maria

Hermed eventvurdering af Copenhagen Games 2020 til Festivalpuljen.

Med venlig hilsen

Catrine Kirkegaard Bek
Studertermedhjælper
Idrætsudvikling HNG

KØBENHAVNS KOMMUNE
Kultur- og Fritidsforvaltningen
Idrætsudvikling

Nyropsgade 3, 3
1602 København V

Mobil 2929 6745
E-mail k74x@kk.dk
EAN 5798009780393



Notat

Eventvurdering - Copenhagen Games 2020

Københavns Kommune har modtaget en ansøgning fra Copenhagen Games om 1 mio. kroner til afvikling af Copenhagen Games 2020 d. 8. til 11. april 2020 i Lokomotivværkstedet. Ansøgning kan ses på KFU-portalen [her](#).

Copenhagen Games er Danmarks største esportsbegivenhed for amatører og professionelle gamere. Eventens formål er at styrke interessen og kendskabet til esport. Eventen havde i 2019 1421 deltagere/spillere og 7953 gæster fra både ind- og udland. Copenhagen Games består af konkurrencer, aktiviteter og konferencer samt, ifølge ansøger, verdens største pige-turnering målt på antal deltagere. Turneringerne, der afholdes under Copenhagen Games, er opbygget sådan at alle kan være med og amatørhold får mulighed for at dyste mod top-hold. Dette fokus på både bredde og elite under eventen er, ifølge ansøger, unik ift. andre esportsevents.

Copenhagen Games blev afholdt i Lokomotivværkstedet i 2019, hvor eventen også planlægges afholdt i 2020. Med den gode plads i Lokomotivværkstedet arbejder arrangøren med at videreudvikle Copenhagen Games fra en ren turnering til en esportsfestival. Hermed fortsætter arrangøren et fokus på erhvervs- og foreningskonferencer, involvering af cosplaymiljøet, særlig turnering for skoleklasser (EDU CUP) og fokus på at skabe et inkluderende miljø for alle gamere.

Copenhagen Games ansøger Københavns Kommune om 1 mio. kr. til den fortsatte udvikling af Copenhagen Games i 2020.

Nedenfor er eventen vurderet med afsæt i Københavns Kommunes Eventvurderingsmodel.

10. oktober 2019

Sagsnummer
2019-0262113

Dokumentnummer
2019-0262113-4

Idrætsudvikling
Idrætsudvikling HNG
Nyropsgade 3
1602 København V

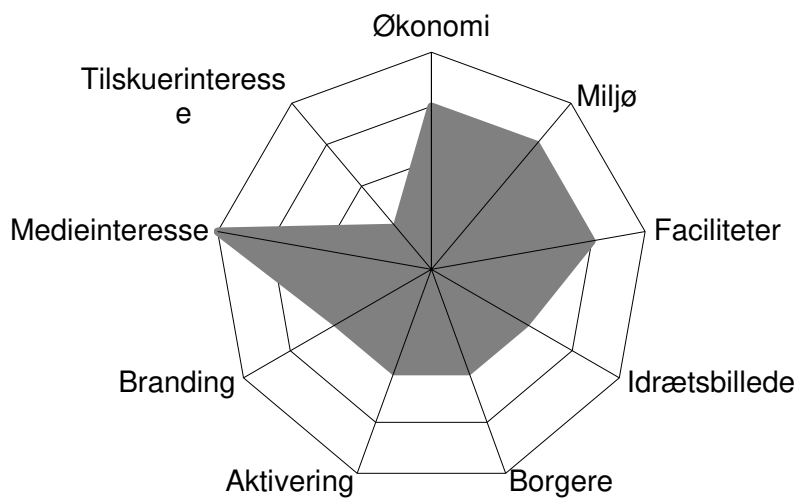
EAN-nummer
5798009780393

Opsummering

Overskrift: Copenhagen Games 2020

Parametre	Vurderede point
Økonomi	3
Miljø	3
Faciliteter	3
Idrætsbillede	2
Borgere	2
Aktivering	2
Branding	2
Medieinteresse	4
Tilskuerinteresse	1
Total:	22

Copenhagen Games 2020



1. Økonomisk bæredygtighed

Arrangøren har stået for en række esportsevents siden 1999 og har afviklet Copenhagen Games siden 2010. I 2019 afvikledes eventen i Lokomotivværkstedet, hvor arrangøren også forventer at afvikle eventen i 2020. En stab på 150 frivillige skal efter planen være med til at gennemføre eventen i 2020.

Af det samlede eventbudget på 4.100.000kr. ansøges Københavns Kommune om 1 mio. kr. Resterende finansiering realiseres gennem sponsorer og erhvervsamarbejder. Copenhagen Games har modtaget tilskud fra Kultur- og Fritidsudvalget i 2012-2016 (årligt 0,5 mio. kr.), samt i 2017-2019 (årligt 0,6 mio. kr.). Overordnet set har eventens regnskaber fra tidligere afviklinger været i balance.

Mange spillere og gæster ved eventen kommer fra udlandet. Arrangøren oplyser, at ved afviklingen i 2019 var ca. 630 spillere, ud af ca. 1400 fra udlandet og cirka 1200 ud af ca. 8000 gæster kom ligeledes fra andre lande end Danmark. Idet disse besøgende opholder sig i København de fire dage eventen forløber, vurderes det sandsynligt at eventen kan have en effekt på samfundsøkonomien.

Vurderes at opnå point: 3

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

2. Miljømæssig bæredygtighed

Arrangøren vil øge sit fokus på bæredygtighed ift. hele eventen og ønsker at indgå samarbejde med leverandører og samarbejdspartnere, der fokuserer på bæredygtighed. Arrangøren arbejder i øjeblikket med særligt fokus på:

- Brug af genanvendelige krus til udskænkning af drikkevarer (i samarbejde med Carlsberg)
- Udskiftning af engangsbestik fra plastik til andet, mere bæredygtigt, materiale
- Affaldssortering i hallen
- Fokus på mere effektivt strømforbrug (i samarbejde med Ørsted)

Vurderes at opnå point: 3

- Der tages miljømæssige hensyn i planlægningen og afviklingen af eventen
- Eventen forpligter sig yderligere, så vidt muligt, på affaldssortering
- Eventen forpligter sig yderligere, så vidt muligt, på begrænsning af energiforbruget

3. Faciliteter

Eventen planlægges afholdt i Lokomotivværkstedet, som ligger i Københavns Kommune.

Vurderes at opnå point: 3

- Facilitetsbehovet kan opfyldes uden yderligere investeringer fra Københavns Kommune. (2 point)
- De nødvendige faciliteter ligger inden for Københavns Kommunes grænser

4. Relevans for idrætslivet i København

E-sport som organiseret sport er stadig relativ ny og sporten oplever en vækst såvel økonomisk som deltagermæssigt i både ind- og udland. Der findes efterhånden mange foreninger, der organiserer esporten, både i DGI og Forbundet Esport Danmark. Mange spillere er dog stadig selvorganiserede og det er derfor ikke muligt at estimere præcist hvor mange esportsaktive der findes i København. På grund af de mange selvorganiserede gamere findes et potentiale for e-sportsforeningerne i at hverve nye medlemmer.

Vurderes at opnå point: 2

- Eventen har særligt potentiale for at hverve nye medlemmer
- Forvaltningen tildeler eventen et tillægspoint for understøttelsen af det store selvorganiserede miljø, der er en del af sportens DNA

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.

Arrangøren har siden 2018 arrangeret en skoleturnering for skoleelever i Københavns Kommune og vil i 2020 have øget fokus på foreningsudvikling gennem en foreningskonference. Tiltaget skal inspirere til at starte esports foreninger, både i København og resten af Danmark, samt til at spillerne organiserer sig i foreningerne.

Vurderes at opnå point: 2

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

6. Aktivering

Copenhagen Games arbejder videre med deres skoleturnering, EDU CUP LIVE, som de etablerede i 2018. Her får skoleelever mulighed for at dyste i to discipliner og have fokus på esports som et uddannelseselement.

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 esports. 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 foregangsby for esportsarrangementer
- Eventen brander København som mangfoldig og innovativ by.

8. Medieinteresse

Eventen har stort livestream-setup med scene, studie og kommentatorer. 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 esportskanaler, 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

Lokomotivværkstedet og de mange sideløbende aktiviteter som arrangøren skaber under eventen; Edu Cup, Cos Play events, konkurrencer for piger og drenge, erhvervskonference og foreningskonference skaber en naturlig grænse for antallet af deltagere. Arrangøren forventer 7000 tilskuere i hallen under eventen og at streamere til cirka 1 mio. seere online.

Vurderes at opnå point: 1

- Over 5.000 tilskuere