ØKF Kontor for Partnerskaber og Internationalt Samarbejde (2570)
Økonomiforvaltningen

Orientering

Til Økonomiudvalget

Afrapportering på Copenhagen Gaming Week 2026 samt den samlede tilskudsperiode 2024-2026

20-10-2026

Sagsnummer i F2
2026 - 16659

Dokumentnummer i F2
11593571

Sagsnummer eDoc
2026-0260249

Sagsbehandler
Mikkel Emil Stæhr

Resumé
Økonomiudvalget modtager afrapportering fra Copenhagen Gaming Week 2026 samt den samlede tilskudsperiode fra 2024-2026. Sagen er til orientering.

Sagsfremstilling
Fra torsdag den 12/2– lørdag 14/2 afholdte Bellagroup for tredje gang Copenhagen Gaming Week 2026 i Bella Center.

Copenhagen Gaming Week har fundet sted hvert år siden 2024 med støtte fra Megaeventpuljen. Eventen i 2026 var sidste afvikling med tilskud fra Megaeventpuljen.

Copenhagen Gaming Week er en gaming-festival, som underholder de besøgende samt sætter fokus på og udforsker værdien og konsekven serne ved gaming i et bredere perspektiv og i relation til bl.a. fællesska ber, sociale relationer, esport, eidræt, sundhed og uddannelse og karri ere.

Evaluering af Copenhagen Gaming Week 2026
I bilag 1 findes Bellagroups eventrapport som præsenterer status og nøgletal fra eventen samt resultaterne fra en tilfredshedsundersøgelse. Økonomiforvaltningen vil fremhæve:

- Ca. 31.500 gæster besøgte Copenhagen Gaming Week 2026. Til sammenligning var besøgstallet i 2025 på 22.800 gæster.
- 19.400 købte billet i 2026. I 2025 blev der solgt 16.200 billetter.
- Gæsteundersøgelsen peger på, at en stor del af de besøgende var børnefamilier.
- Gæsteundersøgelsen vidner også om en fortsat stigende tilfredshed blandt de besøgende. Og ca. 70 % ønsker at deltage næste år.

Bellagroups egen eventrapport (bilag 1) fortæller mere om både besøgende, indhold og områder i festivalen samt om aktiviteter støttet af Københavns Kommune.

ØKF Kontor for Partnerskaber og Internationalt Samarbejde (2570)
2132 5792

Københavns Kommunes egen aktivering
Ved siden af hovedtilskuddet til Copenhagen Gaming Week blev der afsat 350.000 kr. årligt til aktivering af eventen v. KFF.

I løbet af 2025 gennemførte KFF et skoleforløb om digital dannelse og gaming. Forløbet lå tilgængeligt på Åben Skole-platformen, og ca. 500 københavnske skolebørn deltog.

KFF afviklede I januar 2026 for første gang Gaming Festival i Grøndal MultiCenter. Festivalen var et nyt initiativ, hvor formålet var at give københavnske børn positive oplevelser og indblik i mangfoldigheden, historien og potentialerne i gamingkulturen. Gennem en bred række aktiviteter, som kombinerede gaming, bevægelse og læring, skulle arrangementet styrke deltagernes digitale dannelse og teknologiforståelse. Over tre dage deltog op mod 500 elever fra 15 forskellige skoler.

Frem mod Copenhagen Gaming Week i 2027, forankres aktiveringsindsatsen i Grøndal MultiCenter mhp. en varig forankring af de udviklede aktiveringsindsatser og aktiviteter.

Den samlede tilskudsperiode og Copenhagen Gaming Week fremover
Copenhagen Gaming Week har modtaget støtte fra Megaeventpuljen i perioden 2024-2026.

Bellagroup har på et afsluttende evalueringsmøde med KK oplyst, at Copenhagen Gaming Week fortsætter som en årligt tilbagevendende event i et ellers stille Q1. Bellagroup oplyser samtidig, at eventen ikke var kommet op og stå uden den treårige støtte fra kommunen, som har været afgørende for at etablere og udvikle formatet. Format og indhold for Gaming forventes fortsat at udvikle og forandre sig fra år til år, ligesom det har været tilfældet i perioden 2024-2026. Bellagroup forventer dog at fastholde og videreudvikle den DNA, der er opbygget igennem de tre år med kommunal støtte: En bred og inkluderende gamingfestival på tværs af generationer, hvor gaming forstås som mere end selve spillet. Copenhagen Gaming Week skal fortsat samle børn, unge og voksne omkring gamingkultur, fællesskaber, kreativitet, læring og oplevelser på tværs af digitale og analoge platformer.

Copenhagen Gaming Week var den første event til at modtage støtte i en flere-årig periode fra Megaeventpuljen. Denne type støtte blev implementeret som værktøj ifm. vedtagelse af megaeventstrategien i 2023. Formålet med flere-årig støtte er at give mulighed for, at nyopstartede events kan nå at opbygge grundlag for egenfinansiering.

Interessenter og opmærksomhedspunkter
Ingen opmærksomhedspunkter.

Økonomi
Nedenfor ses den samlede projektøkonomi:

Årstal	Hovedtilskud til Bellagroup	Midler til aktivering i KK
2024	3 mio. kr.	1 mio. kr.
2025	2,5 mio. kr.	350.000 kr.
2026	2 mio.	350.000 kr.

Videre proces
Ingen videre proces

Bilag
Bilag 1: Afrapportering fra Bellagroup


COPEN
HAGEN
GAMING
WEEK
POST EVENT RAPPORT 2026
HITSTER
TICKET TO RIDE

RAPPORT INDHOLD



1. BILLETSALG
2. BESØGENDE
3. SPØRGESKEMA
4. FESTIVAL OMRÅDER
5. MARKETING / PR
6. LEGACY
7. PARTNERE



BILLETSALG

BILLETTER

BILLET TYPER OG PRISER *(priser er inkl. moms)*

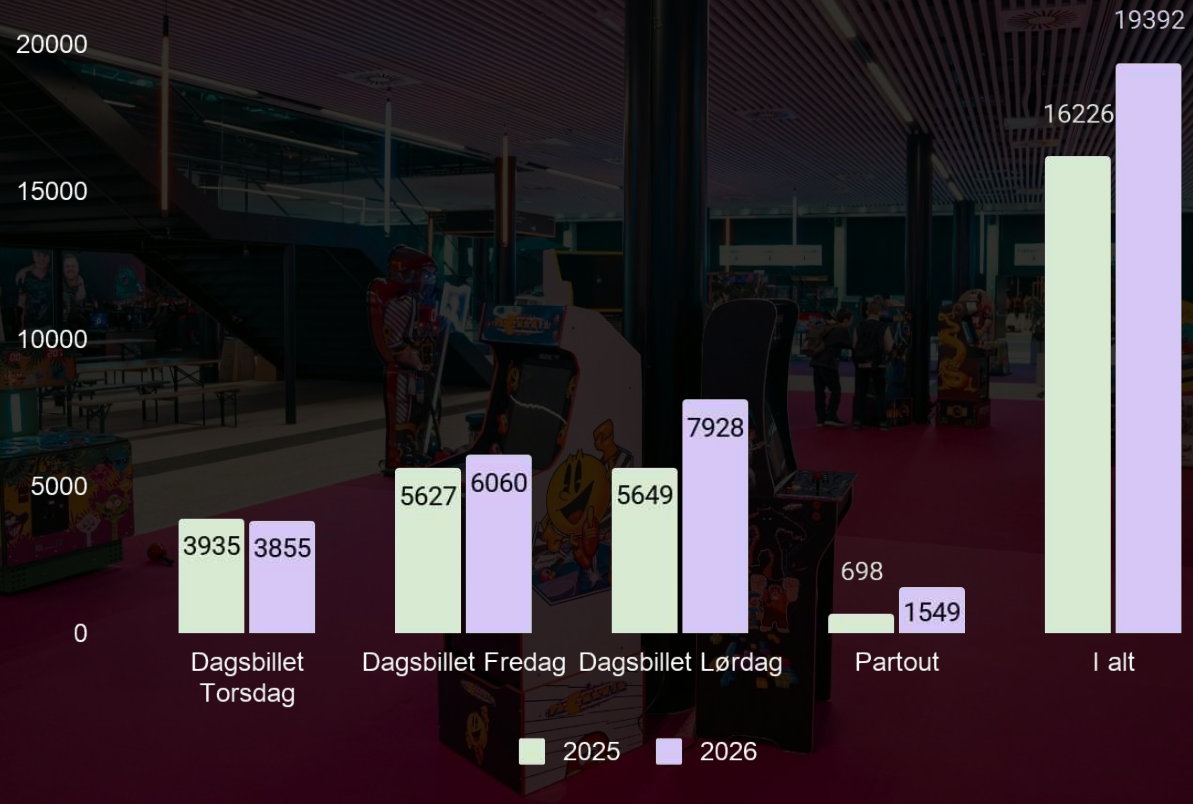
ENDAGSBILLET - STANDARD:	**225 DKK**
ENDAGSBILLET - CHILD (3-12 YRS):	**115 DKK**
PARTOUT - STANDARD:	**425 DKK**
PARTOUT - CHILD (3-12 YRS):	**225 DKK**
HOTELPAKKE 1: *(1 voksen, 1 barn)*	**1.195 DKK**
HOTELPAKKE 2: *(2 voksne)*	**1.295 DKK**
HOTELPAKKE 3: *(1 voksne, 2 børn)*	**1.495 DKK**
HOTELPAKKE 4: *(2 voksne, 1 barn)*	**1.595 DKK**
HOTELPAKKE 5: *(2 voksne, 2 børn)*	**1.995 DKK**

2024 - 2025

Endagsbilletter havde en prisstigning på 30 kr. For voksen og 20 kr. For børn.

Partout havde ingen stigning

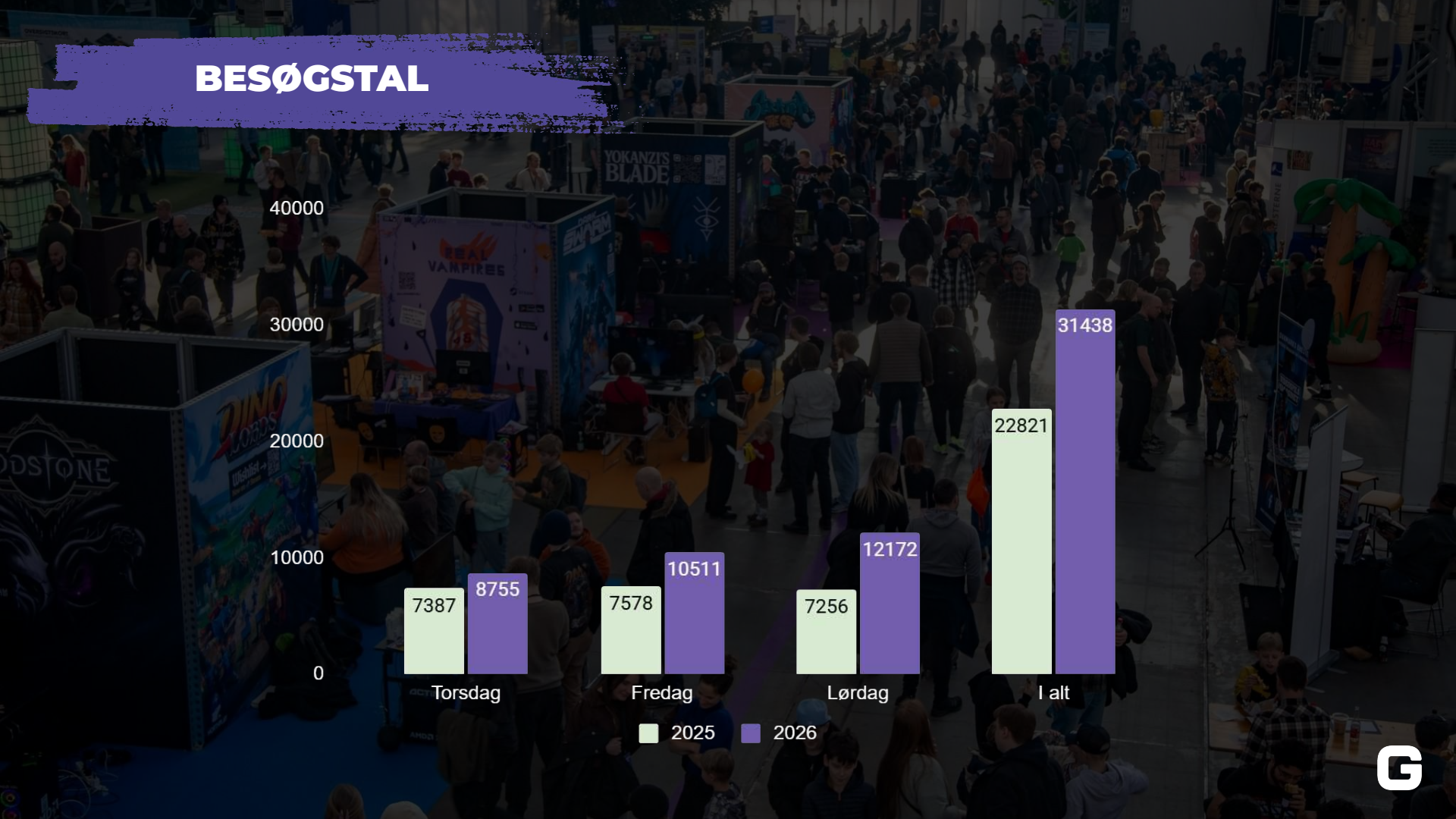
SOLGTE BILLETTER





BESØGENDE

BESØGSTAL


40000
30000
20000
10000
0
7387
8755
7578
10511
7256
12172
22821
31438
Torsdag
Fredag
Lørdag
I alt
2025
2026

BESØGENDE
- I TAL

Total besøgende:	**31.458**
Torsdag:	8.755 (28%)
Fredag:	10.511 (33%)
Lørdag:	12.172 (39%)

Fordeling på køn	
Kvinde:	42%
Mand:	58%
Unisex:	1%

Fordeling af gæster i %	
Standard (fra 12 år):	56%
Barn (3-12 år):	34%
Ledsager billetter:	1%
Fribilletter:	9%

Billetsalg per region	
Hovedstaden	68,5%
Sjælland	21,6%
Syddanmark	5,5%
Midtjylland	3,5%
Nordjylland	0,8%



SPØRGESKEMA

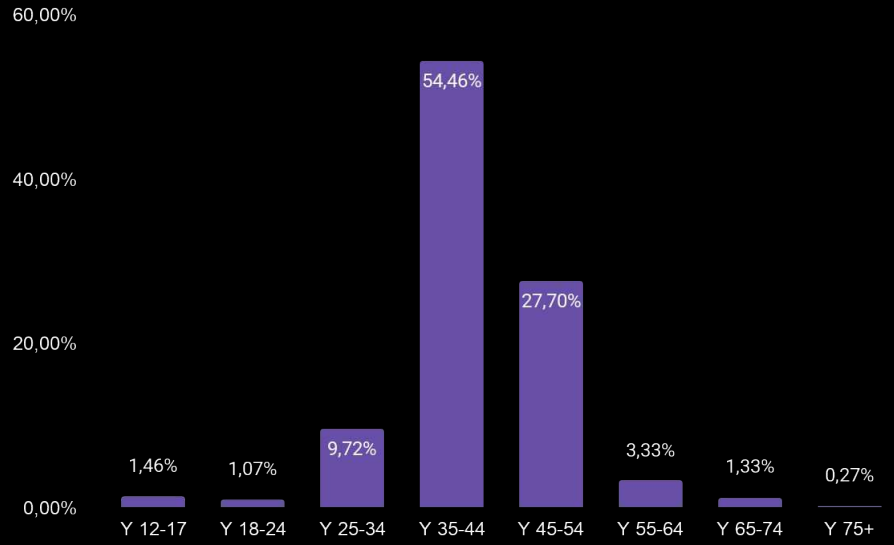
RESPONDENTER: 1.130

RESPONDENTER

Angiv dit køn

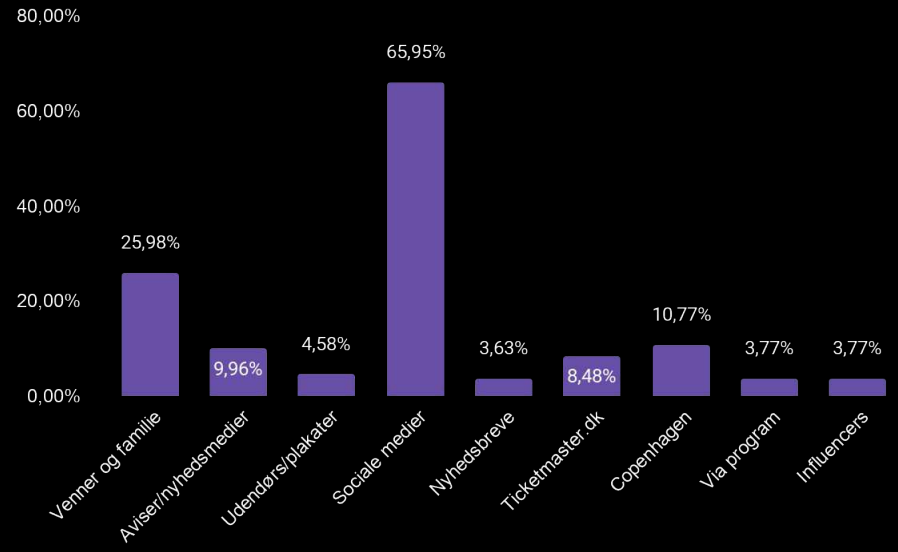


Hvad er din alder?

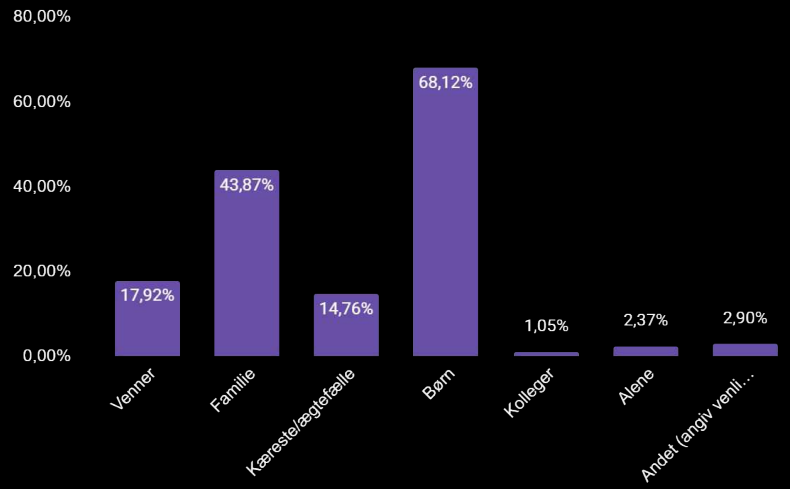


RESPONDENTER

Hvordan hørte du om Copenhagen Gaming Week?

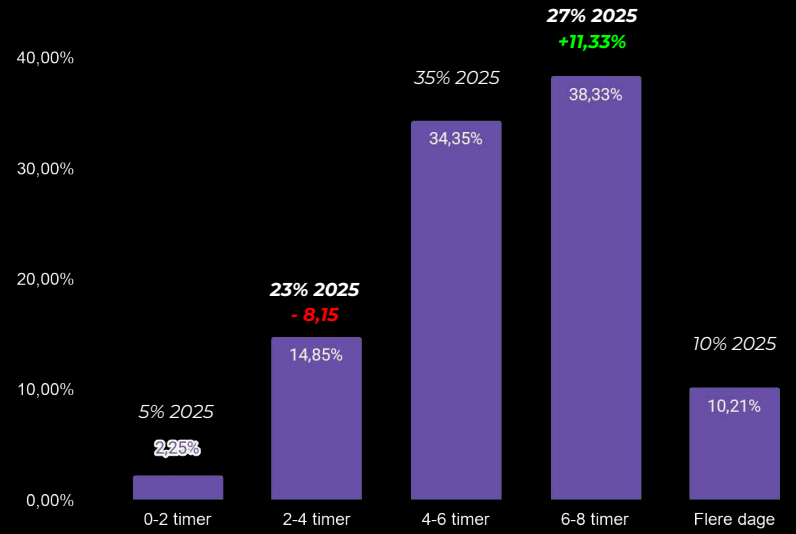


Hvem var du afsted sammen med til Copenhagen Gaming Week?

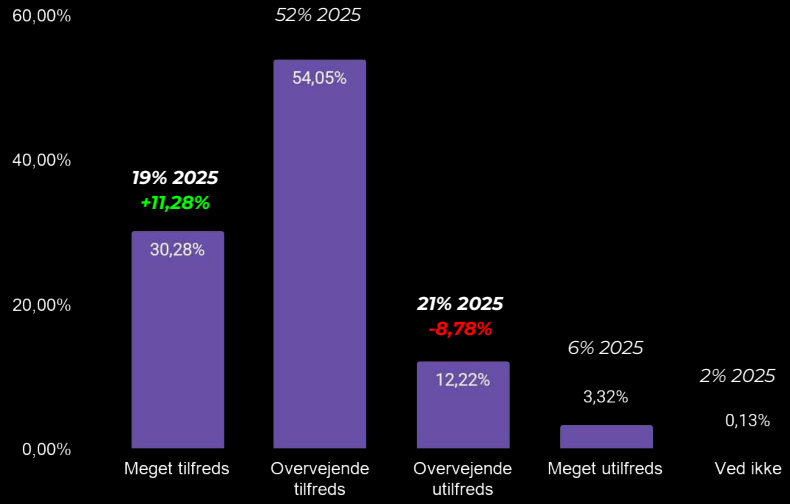


RESPONDENTER

Hvor lang tid tilbragte du på Copenhagen Gaming Week?

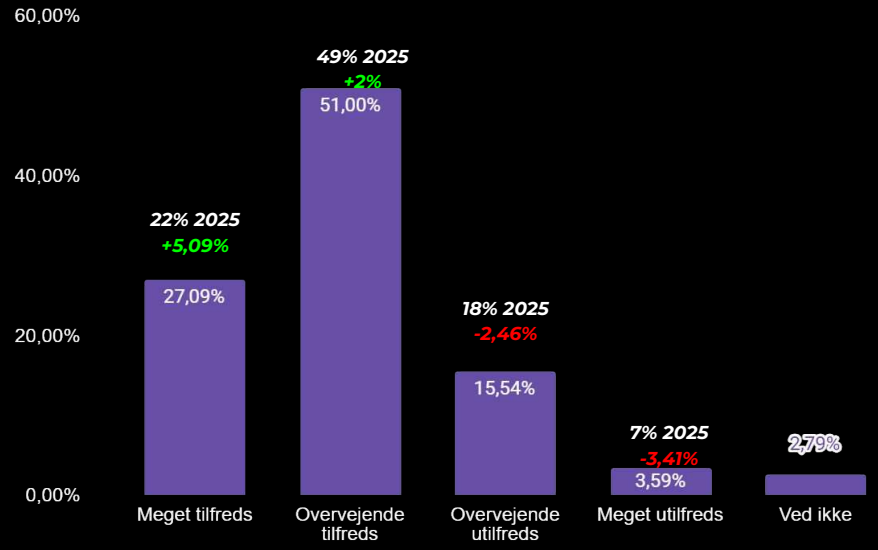


Hvor tilfreds var du med dit besøg til Copenhagen Gaming Week?

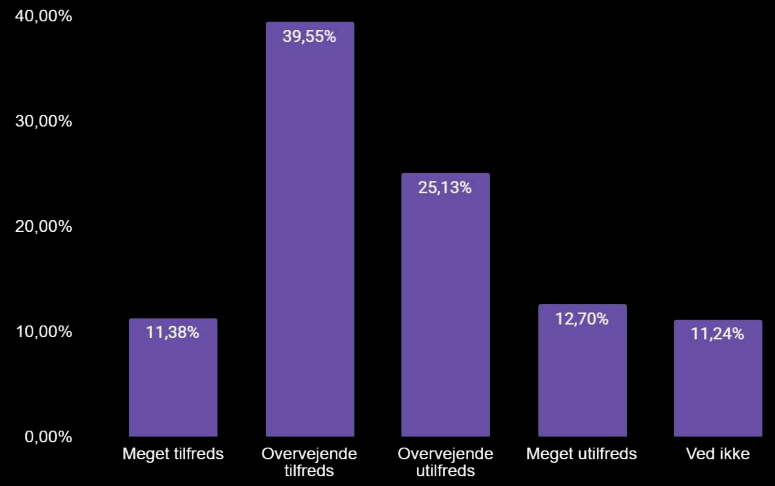


RESPONDENTER

Hvor tilfreds var du med priserne på billetterne til Copenhagen Gaming Week i forhold til den oplevelse, du fik?

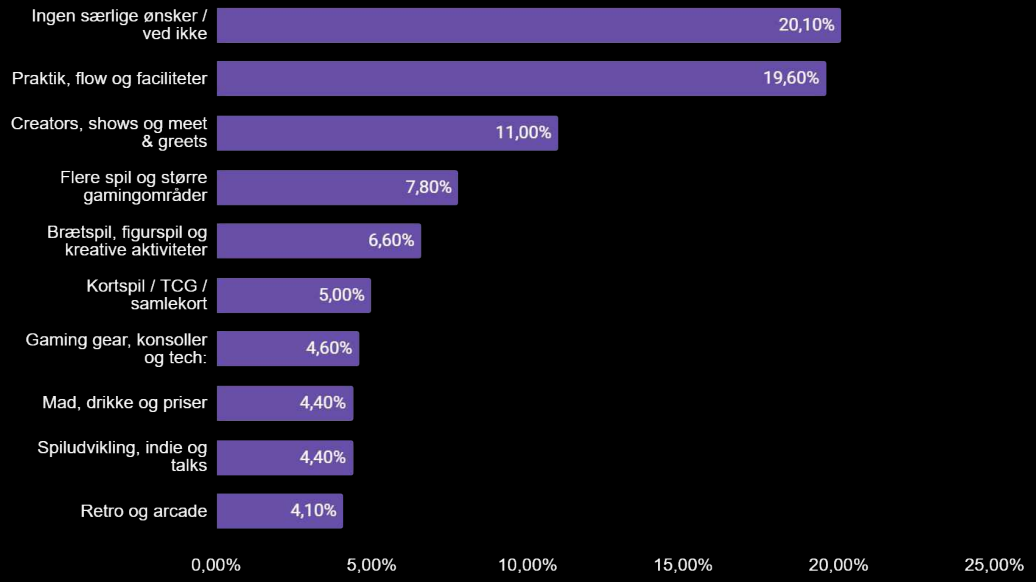


Hvor tilfreds var du med udvalget af mad og drikkevarer på Copenhagen Gaming Week?



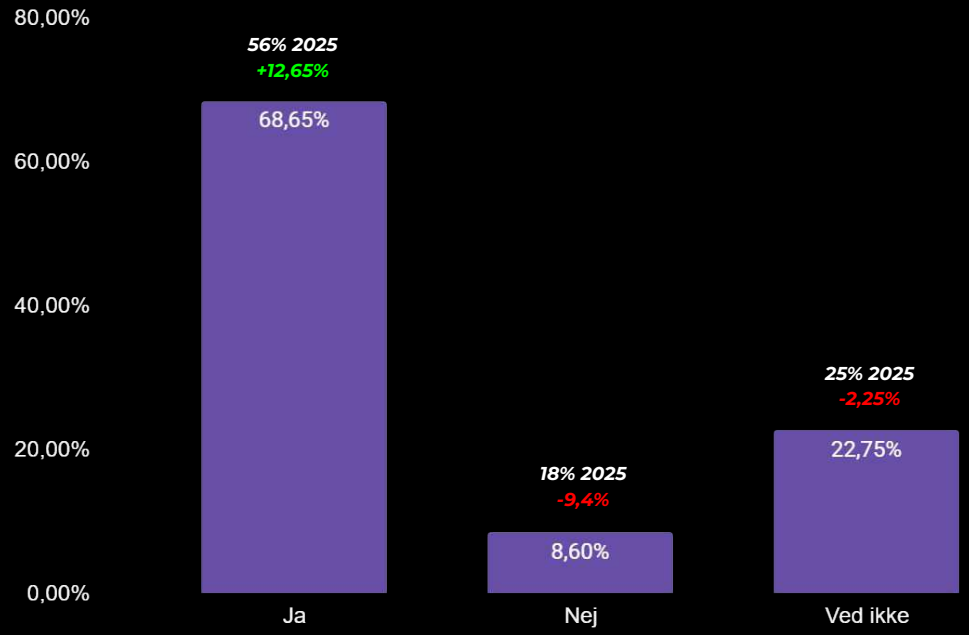
RESPONDENTER

Er der noget, du drømmer om, bliver en større del af eventet næste år? (Tematisk opdelt)



RESPONDENTER

Ønsker du at besøge Copenhagen Gaming Week næste år?





FESTIVAL OMRÅDER

OMRÅDER

Playground: **7000m²**

Pixel Square: **5200m²**

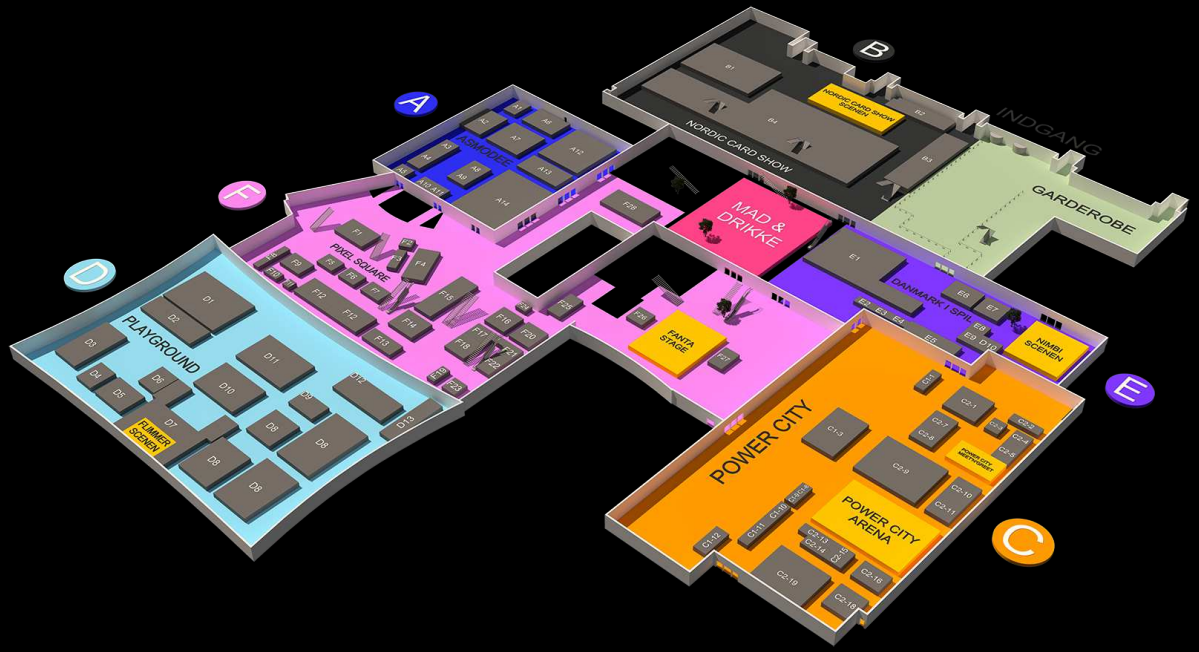
Fanta Stage: **2100m²**

Asmodee: **3500m²**

Power City: **11.200m²**

Danmark i Spil: **3300m²**

Nordic Card Show: **5900m²**



POWER CITY

INFO:
Hardware, EXPO, Underholdning



1 BYD	8 Panzerglass	15 POWER Meet n greet	22 INZONE
2 AMD	9 Nintendo	16 POWER merchandise	23 Acer
3 Beyerdynamic	10 Logitech	17 Philips Hue	24 Govee
4 Turtlebeach	11 POWER Playhouse	18 Wiz	25 Orangu Lounge
5 Food & beverage	12 POWER City ARENA	19 Telmore	
6 Arkk Copenhagen	13 POWER-shop	20 POWER Netsikker	
7 MOZA/Playseat	14 W-FunZone	21 Lenovo	

ASMODEE TCGs AND BOARD GAMES







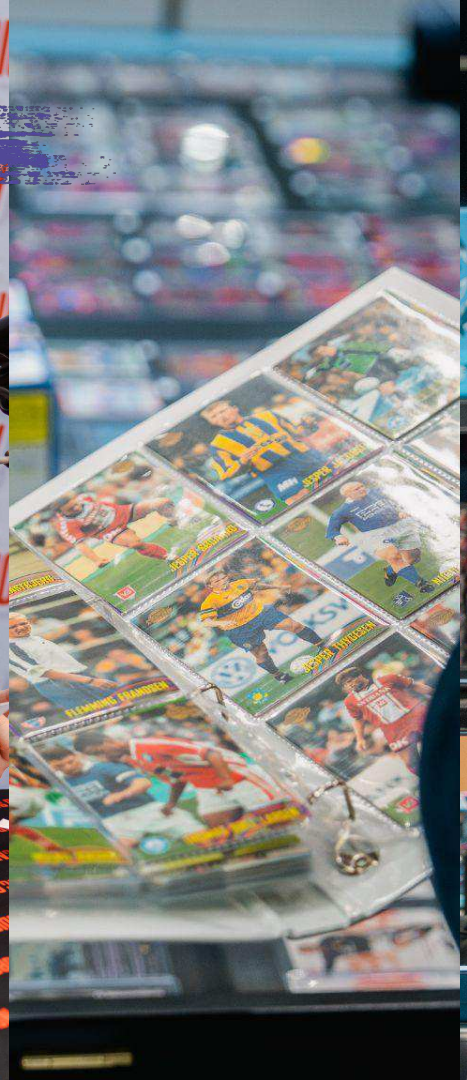


INFO:
Lær brætspil, spil i brætspilscafé, TCG, mal figurer, prøv TCG games.

NORDIC CARD SHOW









INFO:
Udforsk kortsamlinger, køb, sælg og byt kort, signing sessions, unboxings og meget mere.

FANTA STAGE







INFO:
Oplev interviews, underholdning, læring, freestyle rap og andre spændende indslag.



DANMARK I SPIL

GAMES DENMARK

INFO:
Prøv forskellige indie-spil, i både alpha og beta versioner og se spændende interviews og talks på scenen

PIXEL SQUARE







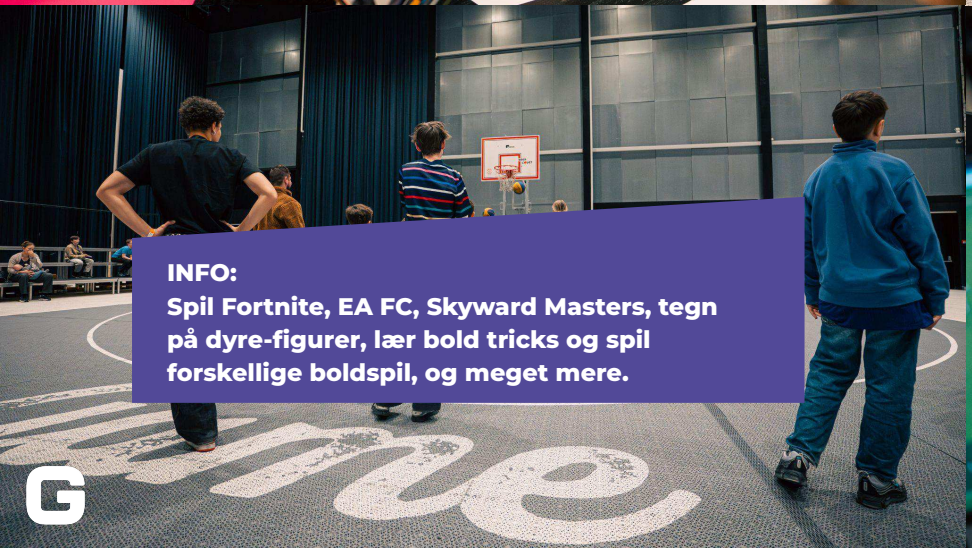


INFO:
Prøv retro og arkade spil, oplev live-streaming, kontrollér din egen togbane, shop merch og meget mere.

PLAYGROUND







INFO:
Spil Fortnite, EA FC, Skyward Masters, tegn på dyre-figurer, lær bold tricks og spil forskellige boldspil, og meget mere.




PR / MARKETING

POWER SAMARBEJDE

OUTDOOR METRO: ~ 1.400.000

TV KAMPAGNE TV2: ~ 1.322.448







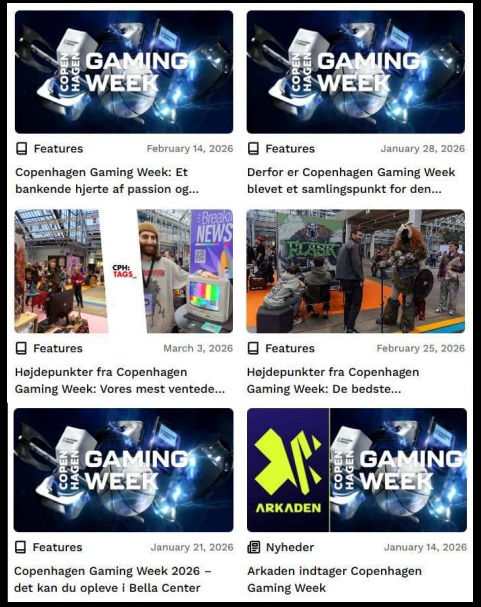


ARKADEN SAMARBEJDE

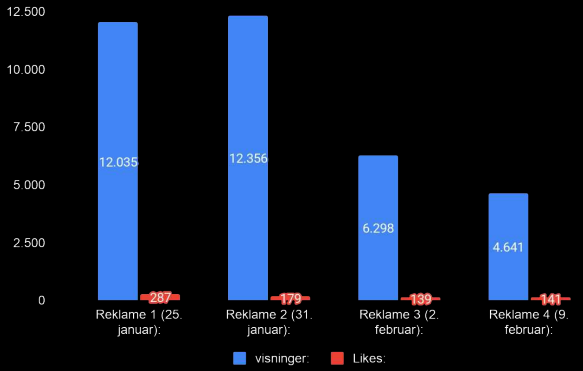
Used platforms.
Data range: 01.01.26 - 01.03.26

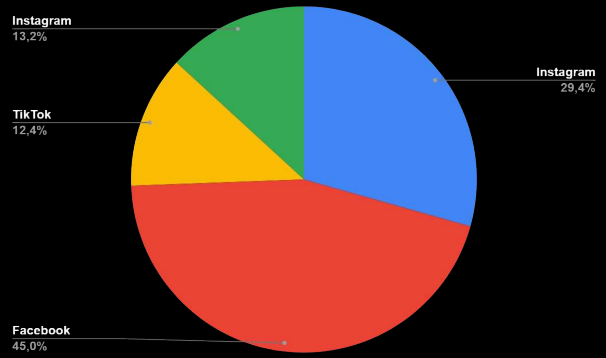
Artikler:	6
Visninger:	1.576
Banner visninger:	91.266

4 x short video “reklame”
Visninger: 35.330









WE DO COMS SAMARBEJDE

#	Medie	Detaljer	Est. læser / lytter
1	Ekstra Bladet	Artikel om samlekort / Copenhagen Gaming Week Dato: 19. februar 2026	~86.000 (daglige print) + ~1,2 mio. (unikke online)
2	Jyllands-Posten	"Små stykker pap slår alle rekorder: Det er som at investere i sin barndom" Sektion: Erhverv	~200.000 (ugentlige print) + ~2 mio. (mnd. unikke online)
3	Finans.dk	"Små stykker pap slår alle rekorder: Det er som at investere i sin barndom" Note: Samme artikel som JP	~700.000 (mnd. unikke)
4	DR P1 – Troldspejlet	"Exit 8, God of War og A Knight of the Seven Kingdoms" Dato: 26. februar 2026 Varighed: 1 time 16 min. Medvirkende: Jakob Stegelmann, Troels Møller m.fl. Indhold: Redaktionen omtaler deres besøg på CGW	~20.000 (lyttere pr. episode)
5	Connery.dk	"Har du Pokémon-, Magic- eller sportskort liggende? Kom og find ud af, hvad dine samlekort er værd" Dato: 11. februar 2026 Journalist: Rasmus Krarup	~300.000 (mnd. unikke)
6	Presse-fotos.dk	"Danmarks største gaming- og spilfestival slår rekord igen" Dato: 21. februar 2026 Journalist: Simon Holm Rønne Vinkel: Rekordbesøg	~100.000 (mnd. unikke)
7	Idrætsmonitor	"37 procent flere gæster: Copenhagen Gaming Week sætter besøgsrekord med udsolgt event" Journalist: Line Søndergaard Hansen Sektion: Inspiration – bag paywall (JP/Politikens Hus)	~10.000 (abonnenter/læsere)
8	Turistmonitor	"37 procent flere gæster: Copenhagen Gaming Week sætter publikumsrekord" Journalist: Line Søndergaard Hansen Sektion: Turismeudvikling – bag paywall (JP/Politikens Hus)	~8.000 (abonnenter/læsere)
9	Videospilsmagasinet.dk	"Copenhagen Gaming Week 2026" Dato: 26. januar 2026 Journalist: Jonas Wedell Vinkel: Omfattende foromtale – program, zoner, Nordic Card Show, DK Games, Spilprisen	~40.000 (mnd. unikke)



DUST2 SAMARBEJDE

Dust2.dk

Monte er finaleklar - sender ECSTATIC ud af Copenhagen Showdown

Finalen ved Copenhagen Gaming Week Showdown bliver uden dansk deltagelse, da ECSTATIC røg ud i semifinalen.

1 måned siden



PAGEVIEWS: 504

Dust2.dk

Tre danske hold ender i samme gruppe ved Copenhagen Showdown

På torsdag, den 12. februar, bliver dørene slået op til Copenhagen Gaming Week 2026, og for første gang siden 2024 er der igen en...

1 måned siden



PAGEVIEWS: 763

Dust2.dk

Her er holdene til Copenhagen Showdown 2026

Her er holdene til Copenhagen Showdown 2026. Når den danske LAN-turnering Copenhagen Gaming Week løber af stablen, deltager fire danske hold...

1 måned siden



PAGEVIEWS: 425

Dust2.dk

Sashi og Tricked kæmper om en billet til Copenhagen Gaming Week

De to mandskaber har spillet sig hele vejen til den afgørende kamp. Torsdag aften spiller et dansk hold sig videre til Copenhagen Gaming...

22. jan. 2026



PAGEVIEWS: 319

Dust2.dk

Den sidste kvalifikation til Copenhagen Gaming Week spilles i dag

Copenhagen Gaming Week løber af stablen fra den 12. til 14. februar, hvor seks hold inviteres ud fra VRS-ranglisten og får selskab af MASONIC og...

22. jan. 2026



PAGEVIEWS: 756

Dust2.dk

Dust2.dk afholder CS-turnering ved Copenhagen Gaming Week og Gamebox 2026

Og det er såmænd Dust2.dk, der arrangerer CS-turneringen ved Copenhagen Gaming Week 2026, som løber af stablen fra den 12. til 14. februar.

29. dec. 2025



PAGEVIEWS: 901

Dust2.dk

MASONIC vinder den første kvalifikation til Copenhagen Gaming Week

MASONIC vinder den første kvalifikation til Copenhagen Gaming Week. MASONIC besejrede AaB i kvalifikationens afgørende opgør. MASONIC skal en...

14. jan. 2026

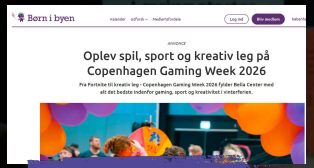


PAGEVIEWS: 970

TOTAL PAGEVIEWS: 4.638

ORGANISK PR

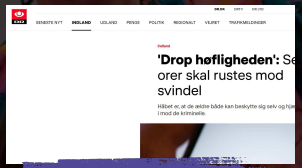
LOKAL MEDIER



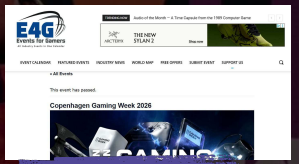
BØRN I BYEN



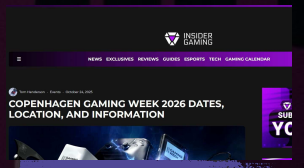
DAGBLADET ROSKILDE



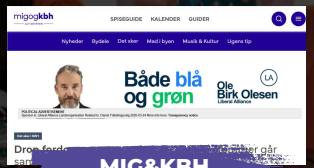
DR.DK



EVENTS FOR GAMERS



INSIDER GAMING



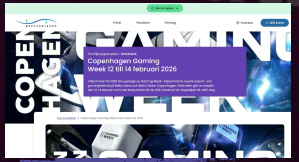
MIG&KBH



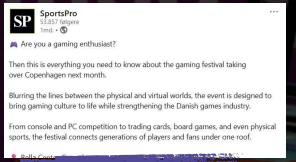
ØRSTED AVIS



RADIO P4



ØRESUNDSBROEN



SPORTSPRO



HVIDOVRE LOKALAVIS



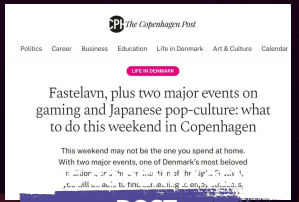
FOLKEBLADET LEMVIG

NATIONALE



TV GLAD reportage

INTERNATIONAL



COPENHAGEN POST



KØBENHAVNS KOMMUNES STØTTET AKTIVITETER

STØTTET AKTIVITETER - OVERBLIK

kØBENHAVNS KOMMUNE

1 EVENTS MED UDGANGSPUNKT I GAMING KULTUR MED FOKUS PÅ KRYDSFELTET MELLEM MUSIK, MODE OG GADEKUNST

- **BEVÆGELSESOMRÅDE V. GAME**

  Formål: Fokus på bevægelse og fællesskab

  År: Projektet har kørt i 2025 - 2026

2 VIDENS OG KONFERENCESPOR

- **BESKYT DIG SELV OG ANDRE SENIORER**

  Formål: Uddanne seniorer (+60) i at undgå digital svindel

  År: Projektet har kørt i 2025 - 2026

- **NEURODIVERGENS I SPILBRANCHEN**

  Formål: Inspirere STU-elever til at vælge en uddannelse eller karriere indenfor spiludvikling (neuroinclusion)

  År: Projektet har kørt i 2026

- **DANMARK I SPIL (FESTIVALOMRÅDE)**

  Formål: Styrke og accelerere vækstlaget i den danske spilindustri (studerende og startups)

  År: Projektet har kørt i 2024 - 2025 - 2026

- **CYBERSIKKERHED**

  Formål: Inspirere børn og unge til at vælge en uddannelse eller karriere indenfor cybersikkerhed

  År: Projektet har kørt i 2026 (pilot-test)

3 FORENINGSOMRÅDE

- **Formål:** Rekruttering og fastholdelse i lokale E-sportsforeninger gennem brede aktivering

  År: Projektet har kørt i 2026 (pilot-test)

GAME / BEVÆGELSE OG STREETKULTUR

Et dedikeret festivalområde med fokus på bevægelse og fællesskab

Stakeholders: GAME, Københavns Kommune, Copenhagen Gaming Week

BESKRIVELSE AF AKTIVITETEN

På Copenhagen Gaming Week blev der etableret et aktivt område med fokus på fællesskab, bevægelse og urban kultur. Området gav gæsterne mulighed for at tage en pause fra skærmene og deltage i forskellige fysiske og sociale aktiviteter.
Der var blandt andet fodbold, basketball, panna og bordfodbold, hvor gæsterne kunne spille mod hinanden og være en del af uformelle konkurrencer.

Derudover var der DJ, som var med til at skabe stemning og understøtte områdets urbane og sociale udtryk.

DETALJER:

Aktiviteterne var tilrettelagt, så det var nemt at være med, uanset erfaring og niveau. Gæsterne kunne både deltage spontant og engagere sig i mere organiserede aktiviteter og konkurrencer.

Området var med til at give Copenhagen Gaming Week en større bredde og viste, at gamingkultur også kan hænge sammen med fysisk aktivitet, musik, streetkultur og fælles oplevelser. Det skabte samtidig et miljø, hvor deltagerne ikke kun var publikum, men selv blev en aktiv del af oplevelsen.

RESULTATER:

Området var med til at skabe aktivitet og liv på Copenhagen Gaming Week og gav især de yngre gæster mulighed for at prøve noget andet end de digitale aktiviteter. Kombinationen af gaming og bevægelse gjorde det muligt at engagere gæster med forskellige interesser og skabe nye møder mellem deltagerne.

Samarbejdet med GAME bidrog samtidig til et tydeligt fokus på fællesskab, deltagelse og bevægelse. Området fungerede dermed som et supplement til eventets øvrige indhold og var med til at skabe en mere varieret oplevelse for gæsterne.

DANMARK I SPIL (FESTIVAL OMRÅDE)

Et dedikeret festivalområde til at styrke og accelerere vækstlaget i den danske spilindustri (studerende og startups)

Stakeholders: Games Denmark, Københavns Kommune NIMBI, Wonderful Copenhagen og Copenhagen Gaming Week.

BESKRIVELSE AF AKTIVITETEN

Området samler hele det danske økosystem for spiludvikling, så besøgende kan opleve hele "spiludviklingsrejsen" fra lær at kode og uddannelse, til startup og etablering af virksomhed (game studio).

Området skaber i særdeleshed værdi for branchens vækstlag, fordi de bedste nye spil får en helt unik mulighed for at teste deres spil på målgruppen i stor skala (b2c), og netværke på tværs af økosystemet i branchen (b2b):

DETALJER:

Students: 16 spil blev udstillet

Indie developers / startups: 20 spil blev udstillet

I alt har cirka 165 spiludviklere udstillet og pitchet spil, fordi der i gennemsnit er 4-5 spiludviklere om et spil.

Denne **video** fra 2025 viser området.

RESULTATER:

Overordnet oplevelse: 8.7 ud af 10

Antal spiltest: Cirka 100 gametests per game

Motivation: Industri networking (96%),
Test af spillet (86%),
Møde investorer/publishers (32%),
Vidensdeling (79%),
Branding (79%),
Øve sin pitch (50%)

Øget performance (forventning):
Bedre spil (54%),
Øget salg (18%),
Øget wishlist (43%),
Nye partnerskabet (43%),
Funding (7%),
Rekruttering (14%),
Kortere vej til markedet (7%),
Publishing deal (4%)

29 ud af 36 spil har besvaret undersøgelsen.

BESKYT DIG SELV OG ANDRE SENIORER

Et åbningsarrangement til at ruste ældre i at modstå økonomisk kriminalitet. Digital svindel er et stigende problem i Danmark - særligt blandt ældre.

Stakeholders: Danske Seniorer, Politiets Online Patrulje, Danske Bank, Mastercard (Betalingshjælpen), Københavns Kommune, Wonderful Copenhagen og Copenhagen Gaming Week.

BESKRIVELSE AF AKTIVITETEN:

323 ældre (+60) tilmeldte sig dette seminar, der gav målgruppen de basale værktøjer mod digital svindel.

Program:

09:00-10:00: Dørene åbner (kaffe og croissanter).

10:00-10:15: velkommen v. Peter Hummelgaard (Justitsminister).

10:15-11:15: Oplæg v. Politiets Online Patrulje (20 min), Danske Bank (20 min) og Mastercard (20 min).

11:15-11:30: Spørgsmål fra publikum.

11:30-12:00: Rundvisning og gratis adgang til eventet v. Bellagroup.

RESULTATER:

47 deltagere besvarede vores survey (aldersgennemsnit 74,5):

Overordnet oplevelse: 9 ud af 10.

Viden: 98% ved hvor de skal henvende sig, 91% ved hvor de skal søge information.

Anbefale af arrangementet: 93% vil anbefale arrangementet til andre i målgruppen.

Viden før/efter arrangementet (vurdering): 7.5 ud af 10 (før) og 8.9 ud af 10 (efter).

REKLAME / PR:

Arrangementet blev optaget og efterfølgende uploaded på **YouTube**.

P4 København og **DR** dækkede aktiviteten.

Se dette **indslag** fraKosmopol fra 2025.

Efter Copenhagen Gaming Week har Danske Bank delt optagelsen på deres intranet (indtil videre 2300 views).

Danske Seniorer har også delt **optagelserne**.

NEURODIVERGENS I SPILINDUSTRIEN

BESKRIVELSE AF AKTIVITETEN:
To parallelle uddannelsesforløb på tværs af det offentlige (STU-uddannelser), det private (industrien) og eventen (Copenhagen Gaming Week).De to forløb på seks måneder resulterede i to færdigproducerede spil, som blev fremvist for offentligheden og industrien i "Danmark i Spil".

Stakeholders: Games Denmark, Københavns Kommune, Wonderful Copenhagen, Specialisterne STU, STU Sputnik, Invisible Walls, Unity og Copenhagen Gaming Week.

DEAD MAN'S MOUNTAIN

20 neurodivergente fra STU Sputnik udviklede et retro arkadespil.

Undervejs har eleverne haft besøg af Joe (freelance) og så har de været på virksomhedsbesøg hos Unity.

Projektet har været en kreativ og alsidig proces (bygge arkademaskine, grafik, musik og spiludvikling).

Se denne **video** om projektet.

BETA MONKEY:

22 neurodivergente fra Specialisterne STU udviklede et VR-spil, hvor Sebastian fra Invisible Walls var mentor gennem hele perioden (cirka et mentorbesøg pr. måned).

Det tekniske bagved spillet er af utrolig høj kvalitet.

RESULTATER:

- Eleverne har haft en overvejende god oplevelse med at udvikle spil.
- Eleverne oplever, at de har lært noget og udviklet deres kompetencer.
- Eleverne er særligt interesserede i praktik, virksomhedsbesøg og gæsteoplæg fremover.

- **Ansættelser:** 1 elev fra Specialisterne STU er blevet ansat hos Raw Power Games.
- **Talk:** Der blev afviklet en talk på NIMBI Stage, hvor projektet blev præsenteret.
- **Nye samarbejder:** Projektet har bidraget til at etablere et tættere samarbejde mellem spilindustrien og STU-uddannelserne.

I alt har 16 elever fra de to skoler besvaret spørgeskemaerne.

CYBER SECURITY (PILOT TEST)

Vi har testet af, om eventen er en relevant anledning til at inspirere børn og unge til at vælge en uddannelse eller en karriere indenfor cybersikkerhed. Cybertruslen mod Danmark er stigende og Danmark kommer til at mangle kvalificeret arbejdskraft cyberkompetencer (Forsvaret, det offentlige og det private).

Stakeholders: Aalborg Universitet (Cyber Security), Akademiet for Talentfulde Unge (ATU Øst), Wonderful Copenhagen og Bellagroup.

BESKRIVELSE AF AKTIVITETEN:

Vi har testet tre forskellige aktiviteter, der kan bidrage til at inspirere børn og unge:

- **Test 1 (uddannelse):** 20 gymnasieelever med interesse i tech og gaming havde en hel dag med undervisning i cybersikkerhed og hacking.
- **Test 2 (stand):** En AAU stand med interaktive opgaver med fokus på hacking (cirka 10 min.).
- **Test 3 (oplæg på Fanta Scenen):** Jens Myrup Pedersen (AAU) oplyste børn og unge om karrieremuligheder indenfor cybersikkerhed i Danmark.

RESULTATER - TEST 1 (UDDANNELSE):

14 ud af 20 gymnasieelever besvarede vores survey (på en skala fra 1 til 5):

- **Ny viden:** Jeg fik ny viden om cybersikkerhed (4.5 ud af 5).
- **Muligheder i cyber-karriere:** Jeg blev oplyst om muligheder (3.8 ud af 5) Jeg er blevet mere nysgerrig på en karriere (3.9 ud af 5).
- **Anbefale andre:** 11 ud af 14 vil anbefale undervisningen til andre elever (3 svarede ved ikke).

RESULTATER - TEST 2 (STAND):

Test 2 (stand): Mere end 200 besøgende kom forbi standen:

- **Community om cybersikkerhed:** o uger efter festivalen var Cyberskills' Discord kanal gået fra 2.084 til 2.128 medlemmer (44 nye medlemmer).
- **Flyers:** Der blev uddelt mere end 50 flyers om cybersikkerhed til børn, unge og voksne.
- **Hacker konkurrence:** 61 deltog i en hacking konkurrence på sociale medier.

FORENINGSOMRÅDE

I samarbejde med Esport Danmark etablerede vi et dedikeret foreningsområde i samarbejde med fire lokale esportsforeninger. Aktiviteterne på foreningernes standområde målrettedes rekruttering og fastholdelse af medlemmer samt frivillige til foreningerne. Foreningerne tilbyder inkluderende og meningsfulde fællesskaber for børn- og unge med passion for esport. Vi afholdte også et Danmarksmesterskab i Fortnite hvor foreningerne havde deltagende medlemmer.

Stakeholders: Esport Danmark, Københavns Kommune, Esportligaen, Gaming Week, DGI.

BESKRIVELSE AF AKTIVITETEN:

Åben træning og mød foreningerne i foreningsområdet. DM I Fortnite.

- **Mød foreningerne:** 4 foreninger medbragte merchandise og udstyr for at fremvise sig fra sin bedste side for potentielle medlemmer og frivillige.
- **Afprøv udstyret og tilbud:** De besøgende kunne afprøve udstyret og høre nærmere om deres foreningsaktivitetstilbud.
- **DM i Fortnite:** Den største spildisciplin i danske esportsforeninger er Fortnite. Vi afholdte det første DM i Danmark nogensinde.

RESULTATER - Foreninger:

Glade foreninger og nye medlemmer:

- **Medlemstilvækst:** Foreningerne oplevede en medlemsstigning efter deltagelse i området.
- **Øget opmærksomhed:** 40 % af de adspurgte gæster havde særligt lagt mærke til foreningsområdet.
- **Dialog på tværs:** Foreningerne var særligt glade for muligheden for at netværke på festivalen. Men også at sparre på hvordan man dygtiggøre sig til at afvikle events som CGW foreningsområdet.

RESULTATER - Danmarksmesterskab:

Det første Danmarksmesterskab i Fortnite nogensinde med 100 fysiske deltagere:

- **Krævende setup:** Afviklingen krævede 100 fysiske computer setups på samme lokation.
- **Solid opbakning:** Samlet havde vi over 400 deltagere, i finalen var der 100 deltagere + over 200 gæster kiggede med til finalen.
- **Sund konkurrence og gode værdier:** Danmarksmesterskabet blev afviklet i samarbejde med forbundet og Esportsligaen, uden betting og energidrikke.

STAKEHOLDERS

wonderful copenhagen

KØBENHAVNS KOMMUNE

HOVEDPARTNERE

Carlsberg

POWER CITY

NORDIC CARD SHOW

asmodee Inspired by Players

GD GAMES DENMARK

3F

UDSTILLERE

steelseries

SKATTE STYRELSEN

ESTATIC ANIME

Ditur

Mike's MYSTERY BOX

POLITI

Gen>ej Til det barns digitale liv

GLITZ WEAR WWW.GLITZWEAR.NL

GAMEWORKERS ORGANISING FOR BETTER RIGHTS

INDHOLD

Flimmer

SKYSCRAPER MASTERS

/STREAM POINT

ATLANTIC

NIMBI

Danmarks Institut for Spiludvikling

AALBORG UNIVERSITET KØBENHAVN

CENTRALEN

DUST2 En del af HLTV

Game

RAW POWER GAMES

CYBER SKILLS

Danske Bank

Coding PIRATES

impact ACADEMIES & CAMPS

Center for Digital Pædagogik

SPORT DANMARK

FALCON

TRAIN GAMIA

RUBEN OG BOBBY

HADO NORWAY

TAGS_ Tomorrow's Awesome Games Showcase

SPECIALISTERNE

boogiz

FIRST GRADE

VIDEOSPILS MAGASINET

PANINI

NINTENDOPUSHEREN

Akademiet for TALENTFULDE UNGE

RØDE KORS