



Notat

### Eventvurdering af Copenhagen Games 2021

Københavns Kommune har modtaget en ansøgning fra Copenhagen Games om 1 mio. kroner til afvikling af Copenhagen Games 2021 d. 31. marts til 3. april 2021 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 esports. 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 pigeturnering 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 tophold. Dette fokus på både bredde og elite under eventen er, ifølge ansøger, unik ift. andre esports-events.

Copenhagen Games blev afholdt i Lokomotivværkstedet i 2019, hvor eventen også planlægges afholdt i 2021. 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 cosplay-miljøet, 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 2021.

Nedenfor er eventen vurderet med afsæt i Københavns Kommunes Eventvurderingsmodel.

**Note:**

Copenhagen Games var nødt til at aflyse eventen i 2020 som følge af Covid-19. Arrangøren har derfor meddelt, at man i 2021 vil gennemføre de udviklingstiltag, der var planlagt for 2020 - hvorfor ansøgning og eventvurdering er stort set identiske for de to år.

23. april 2020

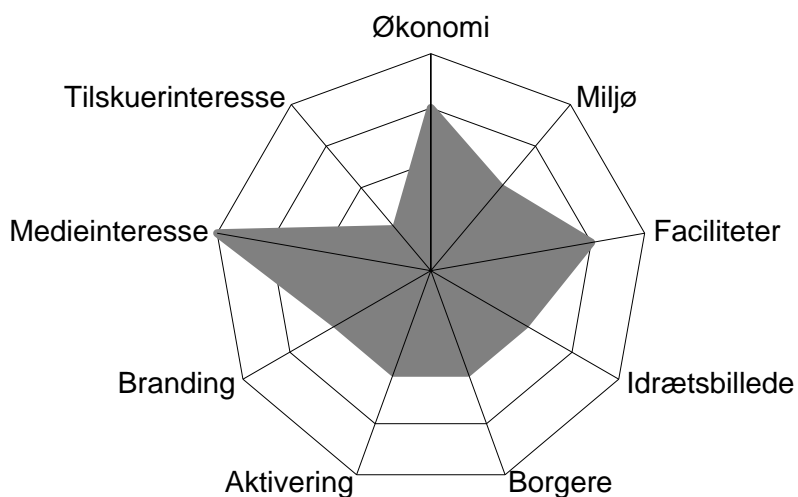
Sagsnummer  
2020-0096164

Dokumentnummer  
2020-0096164-4

Opsummering

**Overskrift:** Copenhagen Games 2021

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

**Copenhagen Games 2021****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 2021. En stab på 150

frivillige skal efter planen være med til at gennemføre eventen i 2021.

Af det samlede eventbudget på 4.100.000kr. ansøges Københavns Kommune om 1 mio. kr. Resterende finansiering realiseres gennem sponsorater og erhvervssamarbejder. 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.). Til eventen i 2020 modtog arrangøren 750.000kr., men måtte aflyse pga. Covid-19. 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:

- Fokus på engangsplastbægre, herunder alternative løsninger eller genanvendelse/sortering
- Fokus på mere bæredygtigt strømforbrug (i samarbejde med Ørsted)
- Brug af miljømærkede produkter til rengøring

Vurderes at opnå point: 2

- Eventen forpligter sig, så vidt muligt, på affaldssortering, brug af alternativ energi samt miljømærkede produkter

## **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 2021 have øget fokus på foreningsudvikling gennem en foreningskonference. Tiltaget skal inspirere til at starte esportsforeninger, 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 esport som et uddannelseselement.

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

Vurderes 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 esport. 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 forgangs by for e-sportsarrangementer
- 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 streame til cirka 1 mio. seere online.

Vurderes at opnå point: 1

- Over 5.000 tilskuere