

Titel og leadpartner	'Copenhagen Gaming Week' / v. BC Hospitality Group A/S	
Projektbeskrivelse Kulturfelt – lokaliteter – varighed - hovedaktiviteter – målgrupper – output - effekter	E-sport i fem spor med mange events og aktiviteter i Påskeugen 2021. Første udgave af forventet årligt tilbagevendende begivenhed som Nordeuropas største med: - Internationale esport-turneringer i Royal Arena med 12.000 tilskuere. - LAN-event (Copenhagen Games), rettet mod foreninger, skoler, bredde - konference for erhverv og academia. - Gaming-expo i Bella Center, rettet mod den brede befolkning, tech-interesserede, erhverv. - Bred byaktivering (film, koncerter, kunst), henvender sig til ikke-ramte målgrupper. Fokus på at motivere flere unge kvinder til at tage en STEM-uddannelse og søge job i gamingbranchen, og på gaming som social rambuk for ikke-foreningsparate unge til at gå ind i foreningslivet. Erhvervs- og turismeudvikling. I alt ventes 60.000 besøgende (heraf 10.000 fra udlandet).	
Partnere og interessenter	Partnere: Wonderful Copenhagen, Copenhagen Games, Geelmuyden Kiese. Interessenter: nationale og internationale, fx ESL, Dreamhack, Riot Games, PAX, Blast, HLTV, DR, Kbh Uni., Aarhus Uni., DTU.	
Økonomi Budget – Finansiering – RegH-del	Samlet budget på i alt: <u>10,5 mio. kr.</u> , som søges finansieret således: RegionH: 1,0 mio. kr. (udgør 10 pct.) Københavns Kommune: 2,5 mio. kr. Sponsorer/partnerbidrag: 3,0 mio. Kr. Kommercielle indtægter: 4,0 mio. kr.	
Vurdering i forhold til tildelingskriterier (pointskala: 1 = mangelfuld, 2 = OK, 3 = stærk, 4 = meget stærk)		
- Regional udvikling	4.	Fokus på at motivere flere unge kvinder til at tage en STEM-uddannelse (vækst på 6 pct. på fire år) og at søge job i gamingbranchen, og på gaming som social rambuk for ikke-foreningsparate unge til at gå ind i foreningslivet (vækst på 260 personer på tre år). Derudover har begivenheden effekt på international branding, erhvervs- og turismeudvikling, som dog ligger udenfor RegionH-lovhjemmel.
- Afhængig af tilskud	3.	Offentligt tilskud er afgørende for at kunne etablere den paraply-organisation, der kan løfte aktiviteter til et fælles mega-event, ligesom et tilskud vil bidrage til betaling af rettigheds-fee til internationale esport-organisationer (dvs. model som fx Tour de France). Det ansøgte tilskud udgør en mindre del (10 pct.) af budgettet.
- Udnytte eksisterende kapacitet	4.	Udnytter faciliteter (fx DRs koncerthus, Royal Arena, Fields, Bella Center) og kompetencer hos partnere mv. i en periode, hvor aktivitetsniveauet ellers er lavt i regionen og sæsonen dermed udvides for fx hoteller og venues.
- Bredt partnerskab	4.	Partnerkredsen har erfaring (fra fx Modeugen) med at afvikle denne type megaevent med en paraply-organisation og derunder partnerskaber for spor og aktiviteter. Etablering af aktørkredse i sporene forhandles p.t. Et megaevent, der er afhængig af aktive regionale, nationale og internationale medarrangører fra en bred kreds inden for kultur, uddannelser, foreninger, medier og erhverv. Udover anførte også fx Girls Who Code og Coding Pirates.
- Nyskabende	4.	Gaming- megaevent af dette internationale omfang og bredde er nyt, og koblingen til en effekt på kvinder i STEM og aktivering i foreningsliv.
Samlet vurdering	19	
Yderligere bemærkninger <i>(om fx: Formalia, effektkæde og kritiske antagelser, organisering og milepælsplaner, kommunikation)</i>		
Partnerskabet vil udnytte de store muligheder for at markedsføre eventet både nationalt og ikke mindst internationalt i samarbejder med medier og på forskellige platforme. Forventede effekter på kvinder i STEM-uddannelser og gaming-job, samt på foreningsdeltagelse evalueres. Et tilsagn vil skulle tage forbehold for, at RegionH ikke har lovhjemmel til at støtte erhvervs- og turismeudvikling.		