

**GAMERS8** Das nach eigenen Angaben weltgrößte Gaming- und E-Sport-Festival beendete seine zweite Ausgabe mit der Preisverleihung, bei der sich das Team Twisted Minds den ersten Platz bei den Gamers8 Club Awards sicherte

WACHSENDER EINFLUSS

# E-Sport und Games statt Öl

Um die *Abhängigkeit von fossilen Rohstoffen zu verringern, setzt Saudi-Arabien auf Games und E-Sport. Nach vielen Investitionen in die Gamesbranche konkretisiert das Königreich seine E-Sport-Pläne mit einer Weltmeisterschaft – und nicht nur das stößt auf Kritik.*

# GAMERS8

# GAMERS8



# WEERSA

## WEERSA CLUB AWARDS



FOTO SAUDI ESPORTS FEDERATION

NACHZEICHNUNG DER AMBITIONEN VON SAUDI-ARABIEN IM GAMES- UND E-SPORT-SEGMENT

2017

Gründung des nationalen Verbandes: Saudi Esports Federation.

2020

Sponsoring von Riot Games durch das saudische Projekt Neom. Dieses Sponsoring endete vorzeitig nach Protesten aus der E-Sport-Community aufgrund der repressiven Politik des Landes gegenüber Homosexuellen und Frauen.

2021

Gründung der Savvy Games Group, einer Organisation, die Anteile an Gaming- und E-Sport Unternehmen kaufen, verwalten und ggf. umstrukturieren soll.

Akquisition des größten Wettbewerbsveranstalters, der Electronic Sports League (ESL) und Übernahme des Veranstalters Faceit, mit darauf folgender Gründung der ESL Faceit Group.

2022

Beteiligung an der Embracer Group mit knapp einer Mrd. Dollar.

2023

Übernahme von Scopely für 4,9 Mrd. Dollar.

2023

Der saudische Staatsfonds PIF investiert 265 Mio. Dollar in das chinesische Unternehmen VSP0, ein E-Sport-Organisator und Event-Veranstalter, der früher unter dem Namen VSPN bekannt war.

2022/3

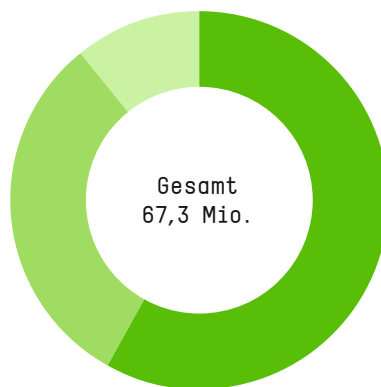
Ausrichtung des E-Sport-Festivals und Turniers Gamers8. →

Saudi-Arabien setzt im Rahmen der nationalen Strategie zur Diversifizierung der ölabhängigen Wirtschaft auf Gaming. In der „National Gaming & Esports Strategy“ sind ungefähr 37,8 Milliarden Dollar für Investitionen in Games und E-Sport bis 2030 vorgesehen, davon rund 13 Milliarden Dollar für M&A-Deals und 18 Milliarden Dollar für Minderheitsbeteiligungen. Die Deals werden von der 2021 gegründeten Savvy Games Group durchgeführt, einer Tochtergesellschaft des staatlichen, 700 Milliarden Dollar schweren Public Investment Funds (PIF), dessen Vorsitzender der saudische Kronprinz Mohammed bin Salman ist. Die Ziele dieser Strategie: In sieben Jahren sollen 250 Gamesunternehmen in dem Land angesiedelt, 29.000 Arbeitsplätze geschaffen und der Beitrag des Sektors zum BIP des Königreichs bis 2030 um mehr als

50 Milliarden SAR, etwa 12,5 Milliarden Euro, erhöht werden.

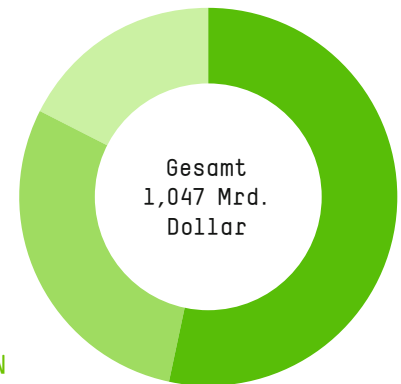
Die Savvy Games Group hat bis dato fast acht Milliarden Dollar in Gamesunternehmen investiert. 4,9 Milliarden Dollar wurden für die Übernahme des Mobile-Studios Scopely hingeblättert, das für *Monopoly Go*, *Stumble Guys*, *Marvel Strike Force* und *Star Trek Fleet Command* verantwortlich ist. Fast eine Milliarde Euro wurde Mitte 2022 in die schwedische Embracer Group investiert, was Embracer-CEO Wingefors allgemeine Kritik von Anleger:innen einbrachte. Er sagte damals: „Embracer ist auf den Prinzipien von Freiheit, Inklusion, Menschlichkeit und Offenheit aufgebaut. Die Transaktion mit SGG wird dies in keiner Weise ändern. Savvy Games Group wird etwas mehr als fünf Prozent der Stimmen und acht Prozent des Kapitals besitzen – und sie haben in Embracer investiert, weil sie unsere derzeitige Vision,

ANZAHL DER GAMER:INNEN IN DER MENA-3-REGION

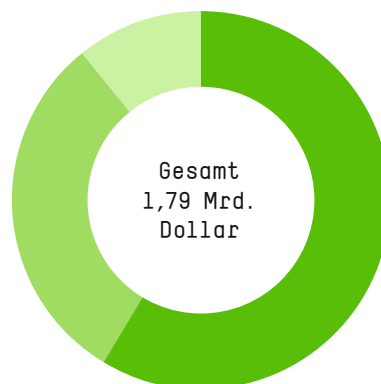


Mobile 561 Mio. Dollar  
 Konsole 303 Mio. Dollar  
 PC 183 Mio. Dollar

GAMESUMSATZ NACH PLATTFORM IN SAUDI-ARABIEN



GAMESUMSATZ IN DER MENA-3-REGION



■ Ägypten 39,2 Mio.  
 ■ Saudi-Arabien 20,9 Mio.  
 ■ Vereinigte Arabische Emirate 7,2 Mio.

■ Saudi-Arabien 1,05 Mrd. Dollar  
 ■ Vereinigte Arabische Emirate 550 Mio. Dollar  
 ■ Ägypten 190 Mio. Dollar

Strategie und Führung unterstützen, nicht um sie zu ändern.“ Gerüchten zufolge ist ein zweiter Deal zwischen der dezentralen Unternehmensgruppe und der Savvy Games Group in Höhe von zwei Milliarden Dollar gepplatzt, ein Grund für die aktuelle Schiefelage der schwedischen Firmengruppe. Auf die Frage, warum die Embracer Group eine Investition aus diesem Land überhaupt annahm, antwortete Wingefors damals, dass Embracer ein börsennotiertes Unternehmen sei, das Aktionär:innen auf der gesamten Welt hätte – und eine Investition aus der MENA-Region nicht ungewöhnlich sei. Er hob hervor, dass der PIF bereits in viele namhafte Gaming-Unternehmen investiert sei, darunter SNK, Nintendo, Capcom, Ncsoft, Nexon, Activision Blizzard, Electronic Arts und Take-Two Interactive. So ist der PIF zum Beispiel der zweitgrößte Anteilseigner von Nintendo mit knapp 8,5 Prozent. An Capcom hält der PIF knapp 6,6 Prozent, SNK besitzt Mohammed bin Salman über die Tochtergesellschaft Electronic Gaming Development Company sogar vollständig.

„Gaming hat sich in kurzer Zeit zu einer der wichtigsten Unterhaltungsformen sowohl in Saudi-Arabien als auch in der gesamten MENA-Region entwickelt. Derzeit gibt es in der MENA-Region mehr Spieler als in Europa bzw. auf dem US-Markt“, sagt Wingefors. Im Detail: Der Computer- und Videospielemarkt in Saudi-Arabien setzte 2022 ungefähr 1,047 Milliarden Dollar um, laut dem MENA Games Market Report von den auf Asien und den Mittleren Osten spezialisierten Marktforscher:innen bei Niko Partners, in dem noch Ägypten und die Vereinigten Arabischen Emirate (VAE) betrachtet werden. Knapp 58,7 Prozent des Gamesumsatzes in der MENA-3-Region entfällt auf Saudi-Arabien, rund 30,7 Prozent auf die Vereinigten Arabischen Emirate und 10,6 Prozent auf Ägypten. In Saudi-Arabien wird der Löwenanteil mit Mobile Games umgesetzt, etwa 561 Millionen Dollar. 183 Millionen Dollar entfallen auf PC, 303 Millionen



Dollar auf Konsolen. Ungefähr 21 Millionen Gamer:innen zählt Saudi-Arabien, wobei ein:e Gamer:in als Person definiert ist, die ein Spiel auf PC, Konsole oder Mobile für mindestens 60 Minuten in den letzten 30 Tagen gespielt hat. Der Frauenanteil bei Spielenden in Saudi-Arabien liegt bei 28,2 Prozent, der niedrigste Wert in der MENA-3-Region, in Ägypten sind es 32,2 Prozent, in den VAE 37,3 Prozent. Der schnellstwachsende Markt

mit der größten Anzahl an Spieler:innen in der Region ist Ägypten, mit rund 39,2 Millionen Gamer:innen. Der höchste durchschnittliche Umsatz pro Gamer:in (ARPU) ist in den Vereinigten Arabischen Emiraten am höchsten. Bis 2026 soll die Anzahl der Gamer:innen in der MENA-3-Region von 67,4 Millionen auf etwa 87,9 Millionen steigen, der Umsatz von 1,79 Milliarden Dollar auf 2,79 Milliarden Dollar. Gemäß Niko Partners sind 73 Prozent der MENA-3-Gamer:innen engagiert in E-Sport, sei es durch Zuschauen oder Mitspielen. →

**2023**

Nutzung des traditionellen Sports als Werbeplattform für die Savvy Games Group, etwa durch den Wechsel des brasilianischen Fußballers Neymar nach Saudi-Arabien.

**2023**

Wahl eines Mitglieds der saudischen Königsfamilie (Prince Faisal bin Bandar bin Sultan Al Saud) zum Präsidenten der International Esports Federation (IESF).

**2023**

Gründung der NGO Esports World Cup Foundation und des Esports World Cup. Geplante Erstausrichtung des Events im Sommer 2024.

## → Investitionen in den E-Sport

E-Sport ist für Saudi-Arabien ebenfalls sehr interessant. Niko Partners schätzt in diesem Segment in der MENA-3-Region einen Umsatz in Höhe von 48,9 Millionen Dollar im Jahr 2022 und rund 31,2 Millionen E-Sport-Zuschauer:innen.

Anfang 2022 hatte die Savvy Games Group in dem Sektor doppelt zugeschlagen und sowohl ESL Gaming von der Modern Times Group als auch den E-Sport-Turnierplattform-Betreiber Faceit übernommen, für eine Milliarde Dollar und rund 500 Millionen Dollar. Beide Firmen wurden zur ESL Faceit Group verschmolzen. In dem neuen Schwergewicht, in dem ESL-Mitgründer und Co-CEO Ralf Reichert lange Chairman war, laufen unter anderem Event-Organisation, Ökosystem-Betrieb und Turnier-Tools zusammen. In dem Kontext ist auch die 2017 gegründete Saudi Esports Federation zu nennen, die für die Förderung von Elite-Gaming-Athlet:innen und die Entwicklung der Gaming-Community und -Industrie in Saudi-

Arabien zuständig ist – sowie für das nach eigenen Angaben weltweit größte Gaming- und E-Sport-Festival „Gamers8“. Bei der Veranstaltung am Riad City Boulevard kämpften 2022 Top-Teams und -Spieler:innen in *Rocket League*, *Dota 2* (Riyadh Masters), *Fortnite*, *Rainbow Six Siege* und *PUBG Mobile* um ein Preisgeld von 15 Millionen Dollar. Das Festival wurde von mehr als 1,4 Millionen Menschen besucht und von mehr als 132 Millionen Menschen verfolgt, heißt es von Veranstaltungsseite. 2023 wurde das Event fortgesetzt. „Gamers8: The Land of Heroes“ bot ein Gesamtpreisgeld von über 45 Millionen Dollar und umspannte knapp acht Wochen von Juli bis September 2023. Konkrete Zuschauer- und Engagement-Zahlen für dieses Jahr liegen nicht vor. Es hieß bloß, dass Tausende von Besuchern vor Ort waren und online einschalten, um 16 Elite-Turniere in 13 Titeln zu verfolgen. Das Festival verwandelte den Riad City Boulevard in ein Gaming- und Entertainment-Area, auf der Konzerte von Imagine Dragons, Alan Walker und Metro Boomin stattfanden.

2024 wird es keine Gamers8-Veranstaltung geben, stattdessen wird es ab kommendem Jahr in Riad jährlich eine E-Sport-Weltmeisterschaft geben, jeweils in den Sommermonaten. Mohammed bin Salman hatte diese Veranstaltung auf der „New Global Sport Conference“ am 23. Oktober angekündigt. Der neue Esports World Cup wird Turniere in mehreren führenden E-Sport-Titeln „quer durch alle Genres“ und den „größten Preispool in der Geschichte des E-Sport“ umfassen. Der Preispool ist so groß, dass dieser noch gar nicht feststeht. Der Esports World Cup wird Gamers8 ersetzen und auch das Turnier soll dazu beitragen, die Umsetzung der saudiarabischen Gaming- und E-Sport-Strategie zu beschleunigen. Organisiert wird die Weltmeisterschaft von der Esports World Cup Foundation, einer neuen, von der Re-

gierung Saudi-Arabiens gegründeten NGO, die nach eigenen Angaben die Zusammenarbeit zwischen den Akteuren des E-Sports fördern und die Nachhaltigkeit des Sektors verbessern wird. Das dafür verantwortliche Team soll international breit aufgestellt sein. CEO der Esports World Cup Foundation ist Ralf Reichert, der dafür seinen Chairman-Posten bei der ESL Faceit Group aufgegeben hat. Weitere Einzelheiten sollen Anfang 2024 bekannt gegeben werden.

Kronprinz Mohammed bin Salman: „Der Esports World Cup ist der nächste Schritt auf dem Weg Saudi-Arabiens, das führende globale Zentrum für Gaming und E-Sports zu werden, und bietet ein unvergleichliches E-Sport-Erlebnis, welches die Branchengrenzen sprengen wird. Das Turnier wird unsere Fortschritte bei der Verwirklichung der Ziele der Vision 2030 unterstützen, die darin bestehen, die Wirtschaft zu diversifizieren, den Tourismussektor auszubauen, neue Arbeitsplätze in verschiedenen Branchen zu schaffen und den Bürgern, Einwohnern und Besuchern gleichermaßen erstklassige Unterhaltung zu bieten.“ Das Turnier wird durch eine Reihe von Aktivitäten und Veranstaltungen ergänzt, die Besucher:innen und Tourist:innen nach Riad locken sollen. Es wurde explizit der Sommer als Zeitraum gewählt, weil in dieser Zeitspanne die Hotelauslastung und die Tourismus-Ausgaben in der Region um 16 respektive 18 Prozent sinken würden.

## Kritik am wachsenden Einfluss im E-Sport

Den zunehmenden Einfluss Saudi-Arabiens im E-Sport kommentieren und ordnen Prof. Dr. Jens Junge, Direktor des Instituts für Ludologie und Dr. Timo Schöber, Leiter des Bereichs E-Sport am Institut für Ludologie, Direktor Esportationary, in einem Positionspapier ein. Es geht um moralische Überzeugung, das schnelle Geld und Sportswashing. Letzteres beschreibt Bestrebungen eines Landes,



### KURZVITA

Prof. Dr. Jens Junge ist Direktor des Instituts für Ludologie ([ludologie.de](http://ludologie.de)) und ist seit 40 Jahren in der Spielebranche tätig. Das Institut verfügt über eine Lehr- und Forschungsammlung für Brettspiele (über 43.000 Spiele) im Residenzschloss in Altenburg ([www.brettspiele.digital](http://www.brettspiele.digital)), wo auch das 100-jährige Spielkartenmuseum beheimatet ist (über 25.000 Kartenspiele). Über 17.000 digitale Spiele im Bereich der Casualgames stehen in der Datenbank von [spielen.de](http://spielen.de) als Analysebasis zur Verfügung. Er setzt sich seit vielen Jahren für die Anerkennung des Spiels als Kulturgut ein. Der Bereich des E-Sports faszinierte Junge seit 1977, als Thomas Gottschalk mit PONG die wettbewerbsorientierten Computerspiele mit der Sendung „Telespiele“ ins Fernsehen holte.

# HIGH SCORE: WHEN CELEBRITIES ENTER THE GAMING INDUSTRY



MIT PROMINENZ Regisseur Michael Bay und Fußballspieler Gareth Bale beim Next World Forum im September 2023 in Riad

**„Das, was aktuell passiert, nämlich der Ausverkauf des elektronischen Sports an Diktaturen, ist daher eine Ohrfeige für alle, die E-Sports ehrlich leben.“**

DR. TIMO SCHÖBER

um die eigene Reputation durch Sportereignisse und damit verbundene mediale Berichterstattung zu verbessern. Junge und Schöber geht es vor allem um die gesamtgesellschaftlichen, weltoffenen, friedlichen und toleranten Aspekte des E-Sports.

„Es wird deutlich, dass die staatliche, gesellschaftliche und politische Ausrichtung Saudi-Arabiens unvereinbar mit den Werten des E-Sports ist. Dies betrifft vor allem die Punkte Freiheit, Gleichheit aller Menschen, Toleranz, Frieden und Weltoffenheit“, ist dem Kommentar zu entnehmen. „Daraus resultierend lässt sich ableiten, dass Saudi-Arabien den E-Sport vor allem als Macht- und Propagandainstrument zu nutzen gedenkt, ähnlich zum traditionellen Sport. Ein solches Vorgehen ist für repressive und despotische Staaten nicht ungewöhnlich, wenn die entsprechenden finanziellen Mittel vorhanden sind.“ Demnach sollen Ruf und Ansehen des Landes durch Sportwashing verbessert werden. Weiter heißt es: „Die Motive der Personen, die sich aus dem E-Sport heraus mit Saudi-Arabien einlassen, dürften primär ökonomischer Natur sein. Das Land wendet erhebliche Geldmittel auf, um Organisationen und Strukturen zu kaufen. Es bleibt zu vermuten, dass sich dies in Zukunft noch verstärken wird, da Saudi-Arabien die eigene E-Sport Strategie bis zum Jahr 2030 angelegt hat.“

„Gesellschaftlich bedeutet das, dass sich E-Sport kontinuierlich ein Stück weit selbst entwertet, soweit es moralische und ethische Aspekte anbelangt. Bemerkenswert ist, dass das saudi-arabische Engagement im E-Sport bei der geplatzten Partnerschaft zwischen Riot Games und Neom im Jahr 2020 noch zu erheblichem Widerstand der E-Sports Community geführt hatte. Vergleichbarer Widerstand ist bei den jüngsten Entwicklungen ausgeblieben. Auch das kann als Indiz gesehen werden, dass E-Sport in Teilen inzwischen weniger in moralischen und ethischen Werten denkt, sondern eher hinsichtlich monetärer Aspekte“, schreiben Junge und Schöber. Als Schlussfolgerung wird gezogen, dass es einer „Grassroots“-Organisation in Europa bedarf, damit der E-Sport seine Eigenständigkeit behält und sich entwickeln kann – sowie demokratische und freiheitliche Werte verfolgt werden können. Die EU unterstützt im Rahmen des Projektes „European →



#### KURZVITA

Dr. Timo Schöber ist Ökonom mit den Forschungsschwerpunkten Definitionstheorie, Mikroökonomie, Geschäftsmodellmuster und Makroökonomie. Er wurde an der Europa-Universität Viadrina mit dem Prädikat summa cum laude promoviert. Er ist Autor von über 30 Büchern und zwei Lehrbüchern, darüber hinaus Leiter der weltweit ersten analogen E-Sport Enzyklopädie Esportpedia und des ersten E-Sport Think-Tanks in Deutschland, namentlich Esportionary. Sein beruflicher Schwerpunkt ist die Beratung von Unternehmen in Sachen E-Sport und Gamifizierung (schoeber.net). Außerdem ist er Co-Gründer des prämierten Start-ups Ivlup!HR. Er lebt und arbeitet in Flensburg, gegenwärtig als Leiter HR Projekte & Innovationen bei der Stadtwerke Flensburg GmbH.



→ Grassroots Esports“ den Aufbau entsprechender Organisationsformen. „Gegen den Versuch der Einnahme und Beeinflussung dieses neuen, zukunftsweisenden internationalen Sportgebiets durch den saudischen Staatsfonds ist eine überzeugende

und attraktive Struktur mit europäischen Werten entgegenzustellen“, wird im Positionspapier gefordert.

„E-Sport steht für Gleichheit, Toleranz und Weltoffenheit. Werte, die E-Sport so wertvoll machen und mit denen ich in diesem Sport groß ge-

**„Darauf bedarf es einer überzeugenden auf dem Breitensport basierenden europäischen Antwort.“**

PROF. DR. JENS JUNGE

worden bin. Das, was aktuell passiert, nämlich der Ausverkauf des elektronischen Sports an Diktaturen, ist daher eine Ohrfeige für alle, die E-Sports ehrlich leben – und durch ernsthaftes Engagement dazu beigetragen haben, dass der elektronische Sport wachsen konnte. Der westliche E-Sport muss sich entscheiden: Ethik und moralische Überzeugungen oder das schnelle Geld und ökonomische Erkrankung“, sagt Dr. Schöber. Derweil weitet Prof. Dr. Junge das Blickfeld und ergänzt: „So wie der FIFA und dem Olympischen Komitee inzwischen bei ihren international bedeutenden Entscheidungen für die Orte ihrer Veranstaltungen eine gravierende Korruption nachgewiesen werden konnten, um neben ökonomischen Interessen unverhohlen einseitige politische Interessen zu verfolgen, so entwickeln sich im internationalen E-Sport-Bereich durch den saudischen Einfluss Strukturen, die einer freiheitlichen und europäisch aufgeklärten Überzeugung fundamental entgegenstehen. Darauf bedarf es einer überzeugenden auf dem Breitensport basierenden europäischen Antwort“.

MARCEL KLEFFMANN