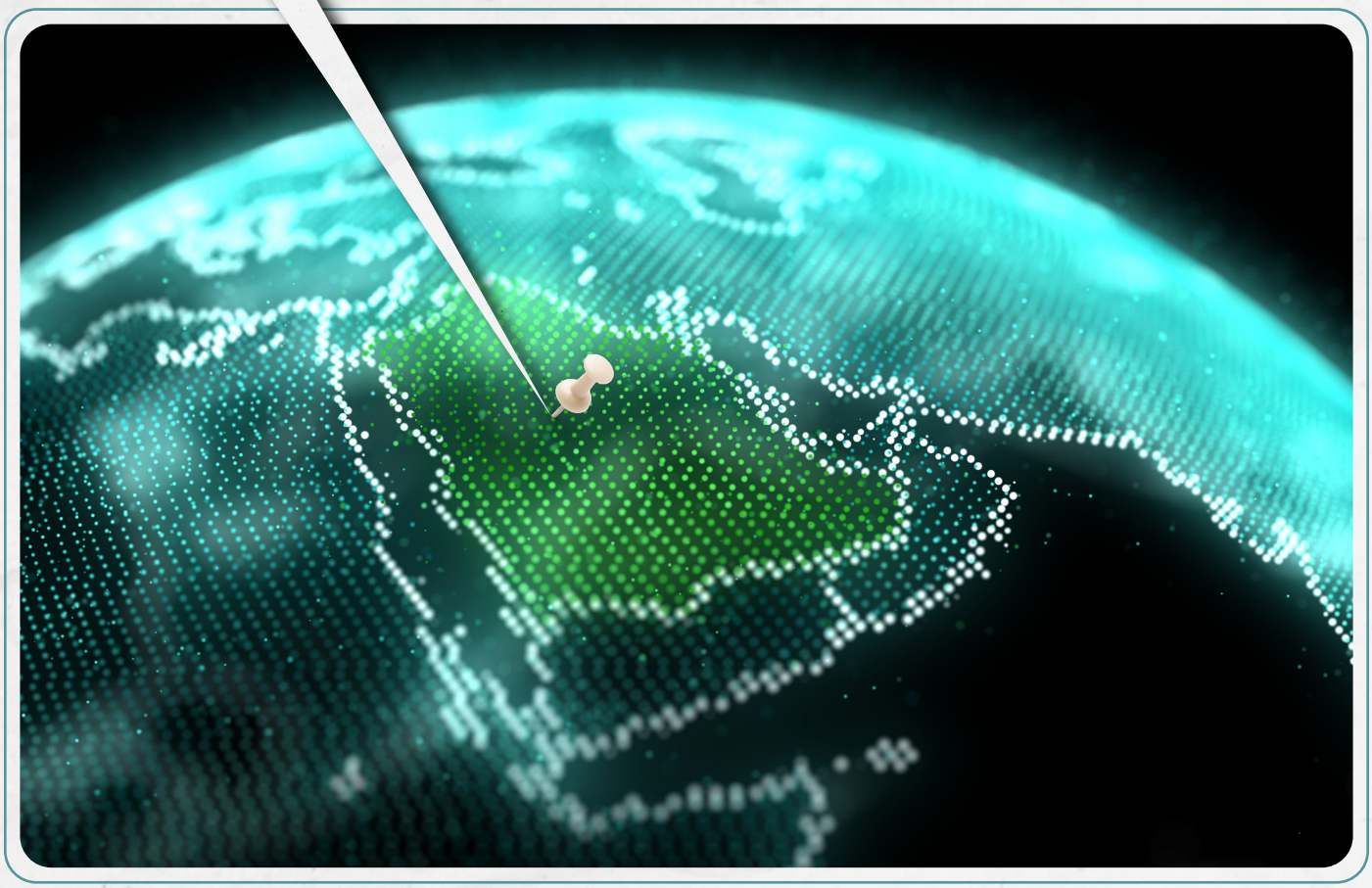
Saudi-Arabien und die Videospielindustrie

DER STAAT SPIELT MIT



In Saudi-Arabien werden Milliarden in Bewegung gesetzt, um die Spieleindustrie für immer zu verändern. Wir haben recherchiert, was es mit der Savvy Games Group auf sich hat. Von Florian Zandt

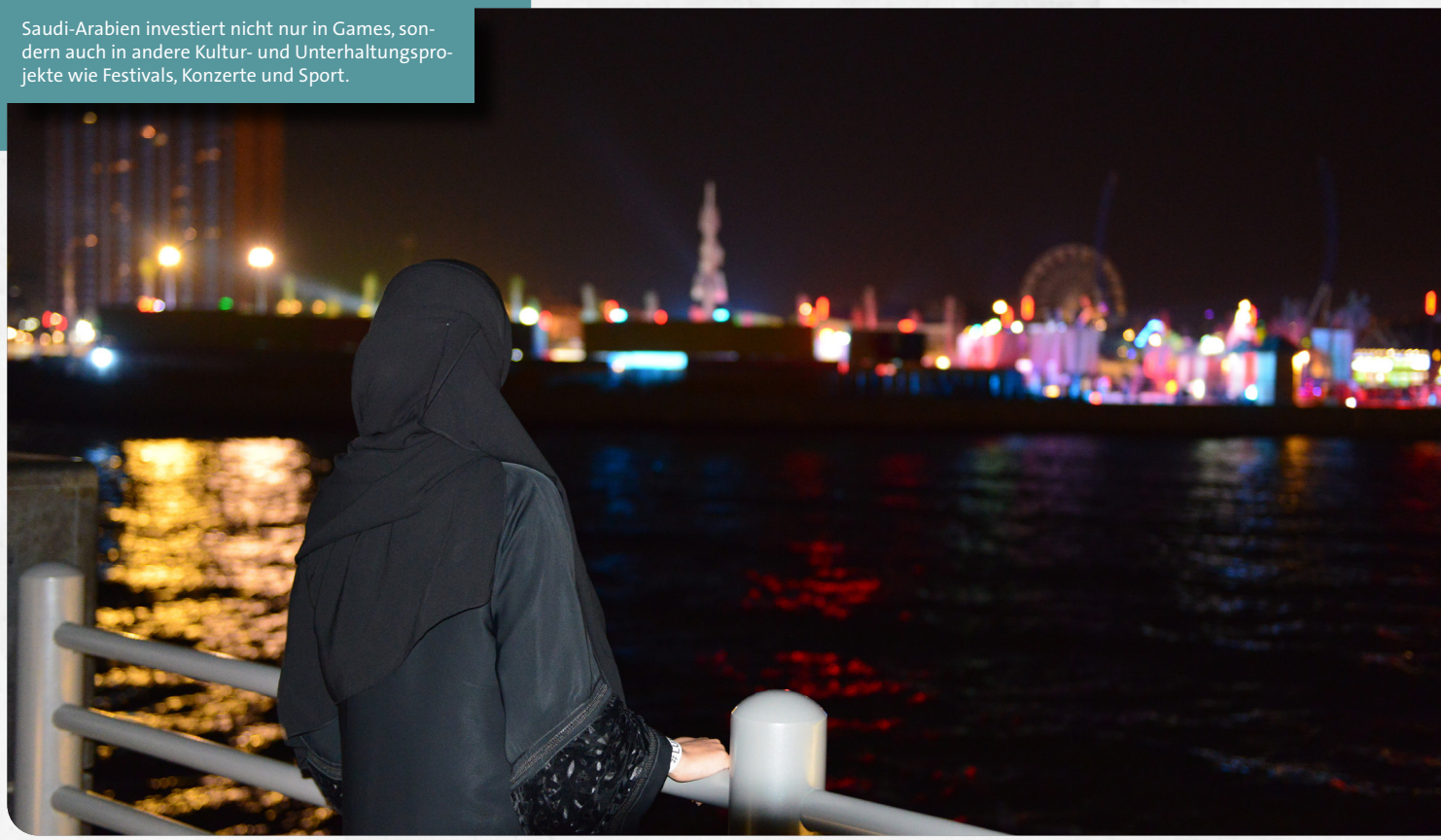
Die Digitalwirtschaft hat sich verspielt. Nach den coronabedingten Wachstumsjahren entlassen Meta, Google und Amazon, aber auch Electronic Arts, Microsoft und Unity seit 2022 zehntausende Angestellte. Das erhoffte Wachstum fällt schwächer aus als erwartet, die Blase platzt, auch aufgrund von unkalkulierbaren weltwirtschaftlichen Faktoren wie dem globalen Chipmangel und dem Krieg in der Ukraine. Der schwedische Spielekonzern Embracer, eigentlich bekannt für seine rasanten Studiozukäufe und großen Pläne, trennt sich zwischen April und Dezember 2023 von knapp 1.400 Beschäftigten. Einer der Gründe dafür: ein geplatzter Zwei-Milliarden-Dollar-Deal mit einem ausländischen Investor, der für Embracers »Restrukturierungsmaßnahmen« zur Senkung der knapp 1,5 Milliarden US-Dollar Nettoschulden mitverantwortlich ist.

Laut dem US-Magazin Axios vorliegenden Insider-Informationen handelt es sich bei dem ausländischen Investor um die saudi-arabische Savvy Games Group. Auf Nachfrage der GameStar gibt Arman Teimouri, Head of External Relations bei Embracer, nur zu Protokoll, dass man sich nicht zu »Gerüchten und Spekulationen« äußere.

»Gerüchte und Spekulationen« sagen die einen, »ein offenes Geheimnis« sagen die anderen, auch wenn sich die Recherche von Axios nicht unabhängig verifizieren lässt. Dieses potenzielle Geheimnis ist dabei ein besonders brisantes. Anders als die meisten Firmen ist die Savvy Games Group nicht über den freien Markt finanziert, sondern eine hundertprozentige Tochter des Public Investment Fund (PIF), dem Staatsfonds Saudi-Arabiens. Der seit 1971 existierende Fonds ist der fünftgrößte seiner Art weltweit und verwaltet nach aktuellem Stand mehr als 900 Milliarden US-Dollar, den Großteil davon gebunden in lokalen Maßnahmen. Der Fonds investiert in prestigeträchtige Gigaprojekte wie die Wüstenstadt Neom, aber auch in Landwirtschaft, erneuerbare Energien, Luftfahrt und Verteidigung – und im Rahmen des Postens »Unterhaltung, Freizeit und Sport« auch in Videospiele.

Warum will ein Land, das bis heute im Schnitt zwischen 30 und 40 Prozent seines Bruttoinlandsprodukts dem Ölhandel zu verdanken hat, sich ein Standbein in vermeintlich fachfremden Branchen aufbauen?

Die Nachbarländer von Saudi-Arabien sind: der Oman, Jordanien, der Jemen, ...



Saudi-Arabien investiert nicht nur in Games, sondern auch in andere Kultur- und Unterhaltungsprojekte wie Festivals, Konzerte und Sport.

Ein junges Land mit großen Plänen

»Saudi-Arabien investiert strategisch ganz gezielt in Sektoren, die neben Glamour auch Einfluss bringen – darunter Sport und Games«, sagt Petra Fröhlich, Chefredakteurin des Branchenmagazins Gameswirtschaft. »Die Verpflichtung von Superstars wie Cristiano Ronaldo und Neymar oder die Ausrichtung einer E-Sports-WM ermöglicht dauerhafte globale, mediale Präsenz, gerade bei einem jungen Publikum. Dies wäre in anderen Wirtschaftszweigen in dieser Form nicht möglich.« Junges Publikum ist dabei ein gutes Stichwort. Im Vergleich zu vielen westlichen Staaten ist Saudi-Arabien nämlich ein junges Land. Von den rund 32 Millionen Einwohnerinnen und Einwohnern sind laut Statistikamt des Königreichs 39 Prozent jünger als 25, das Medianalter liegt bei 29. Zum Vergleich: In Deutschland beträgt der Anteil der Unter-25-Jährigen derzeit etwa 24 Prozent, während das Medianalter weit jenseits der 40 liegt. Dieses junge saudi-arabische Publikum begeistert sich natürlich für Videospiele, aber auch für andere Unterhaltungsformen, für Kultur, für Sport.

Diese Begeisterung will Mohammed bin Salman, Kronprinz und Premierminister des Königreichs sowie Vorsitzender des PIF und damit auch der Savvy Games Group, anzapfen. Als angehender De-facto-Herrscher des Landes stellt der damals 31-Jährige im Jahr 2016 die Saudi Vision 2030 vor, ein umfassendes Programm zur »Stärkung der nationalen Identität«, »Diversifizierung der Wirtschaft«, »Schaffung von Arbeitsplätzen« und »Verbesserung der Effizienz der Regierung« – mitfinanziert durch den PIF. Bin Salman will also die Wirtschaft seines Landes umbauen. Dazu gehört, Teile des staatlichen Ölkonzerns Saudi Aramco an die Börse zu bringen und den Umbau mit den daraus resultierenden Gewinnen voranzutreiben. Ebenso gehört es für ihn dazu, Milliarden in Tech-Firmen wie die Mobility-App Uber oder den Fortschrittsinkubator SoftBank Vision Fund zu investieren. Die Ironie: Durch die kürzliche Übertragung von weiteren Saudi-Aramco-Anteilen an den PIF stammen jetzt etwa ein Drittel der verwalteten Mittel direkt aus dem Ölgeschäft. Öl ist allerdings erst mal nur ein Mittel zum Zweck, wie uns der Experte Sebastian Sons erklärt: »In den letzten ein, zwei Jahren nach der Corona-Pandemie gab es deutlich erhöhte Öleinnahmen. Und diese Öleinnahmen kann der PIF strategisch einsetzen, also quasi die Ölgelder nutzen, um sich vom Erdöl unabhängiger zu machen.« Sons ist Senior Researcher am Center for Applied Research in Partnership with the Orient in Bonn und forscht dort zur Außenpolitik des Königreichs. »Dabei spielt die Kulturbranche eine extreme Rolle in allen Facetten, kein Projekt ist zu wenig ambitioniert oder zu unwichtig. Man versucht hier derzeit zu klotzen, statt zu kleckern.«

Kronprinz und Premierminister Mohammed bin Salman gilt als der Architekt des modernen Saudi-Arabiens.
Credit: Alan Santos, lizensiert unter CC BY 2.0

Die Image-Kampagne des Mohammed bin Salman

Diese Image-Politur hat Saudi-Arabien nötig. Das Land gilt bei führenden Menschen-

rechtsorganisationen wie Human Rights Watch und Amnesty International aufgrund der anhaltenden Diskriminierung und Verfolgung von Minderheiten, den 2022 knapp 200 hingerichteten Menschen und der Unterordnung von Frauen unter die männliche Vorherrschaft als autokratisch und rückschrittlich. Trotz der Tatsache, dass im Zuge von bin Salmans Vision 2030 das erste Mal seit langem wieder öffentliche Konzerte (etwa Metallica im Dezember 2023) oder Wrestling-Shows stattfinden, Kinos eröffnen und Musikfestivals veranstaltet werden.

Diese erste Öffnung für westliche Kulturexporte zwischen 2016 und 2018 geht einher mit Kontroversen um die Person Mohammed bin Salman. Nach seiner Ernennung zum Kronprinzen lässt er Ende 2017 elf Mitglieder der Königsfamilie verhaften, angeblich, um die Korruption im Land einzudämmen. Zudem wird der Kronprinz 2018 mit dem Mord am regimekritischen Journalisten Jamal Khashoggi in Verbindung gebracht – nicht nur von US-Geheimdiensten, sondern auch laut einem Report der UN-Menschenrechtskommission. Bin Salman streitet bis heute jegliche Beteiligung ab.

Wie also gelingt es Mohammed bin Salman, sein eigenes Image und das seines Landes in ein besseres Licht zu rücken? Bis Ende 2021 versucht es der saudische Kronprinz vor allem mit sogenanntem Sportswashing, also dem Investieren in und Ausrichten von Sportligen und -veranstaltungen. Der in diesem Rahmen bis dahin größte Coup: die Übernahme des englischen Fußballvereins Newcastle United im Oktober 2021 für rund 300 Millionen englische Pfund. Ein Taschengeld für den PIF, der 80 Prozent davon beisteuert und damit Mehrheitseigener wird. Dass ein Staat von der arabischen Halbinsel Fußballclubs erwirbt, ist allerdings nicht neu. Der katarische Investmentfonds QSI kauft beispielsweise schon 2011 Paris Saint-Germain.

Seit 2022 nimmt die Investitionstätigkeit in Saudi-Arabien deutlich an Fahrt auf. Das liegt laut Sons auch daran, dass sich Mohammed bin Salman deutlich sicherer in seiner Rolle fühlt. »Am Anfang war er jemand, der bestimmte Projekte sehr aggressiv und teilweise aktionistisch angegangen ist«, sagt der Wissenschaftler.

Mit der Zeit habe bin Salman einen Lernprozess durchlaufen und fühle sich mittlerweile nicht mehr in seiner Macht bedroht. Außerdem umgebe er sich »mit sehr gut vernetzten, strategisch denkenden Mitgliedern der Königsfamilie, aber eben auch Technokraten, die nicht zur Königsfamilie gehören, die aber ihren Job beherrschen«.

Bin Salman verfügt also mittlerweile sowohl über kundige Beraterinnen und Berater und ihre Expertise als auch die Ölmilliarden des PIF. Auch deswegen steckt er seit 2022 weiter Geld in heimische und internationale Projekte, bei denen andere Investorinnen und Investoren vielleicht zögerlicher agieren, was auch Sebastian Sons bestätigt. »Ich denke schon, dass Saudi-Arabien in den letzten zwei Jahren noch mal sehr viel intensiver in die Unterhaltungsindustrie investiert hat. Gerade der Sport ist da zu nennen«, so Sons. Konkrete Beispiele gibt es genug. Die Verschmelzung der wichtigsten professionellen Golf-Tour PGA und der DP World Tour mit der saudi-arabischen LIV weitet den Einfluss des PIF und damit von Mohammed bin Salman auf eine einzelne Sportart auf eine bisher laut Experten von Human Rights Watch »ungeahnte Dimension« aus. 2023 kauft der PIF Mehrheitsanteile an vier Vereinen der saudi-arabischen Liga inklusive Superstars wie dem Portugiesen Cristiano Ronaldo (ablösefrei, soll für zweieinhalb Jahre bei Al-Nassr FC rund 200 Millionen Euro kassieren) und dem Brasilianer Neymar (bis 2025 beim Verein al-Hilal, Ablöse bei Paris Saint-Germain: rund 100 Millionen Euro). Außerdem erhält das Land die Zusage für die Ausrichtung der Fußball-WM 2034. Die harte Hand aus seinen ersten Jahren als Kronprinz und die Menschenrechtssituation im Land scheinen vergessen.

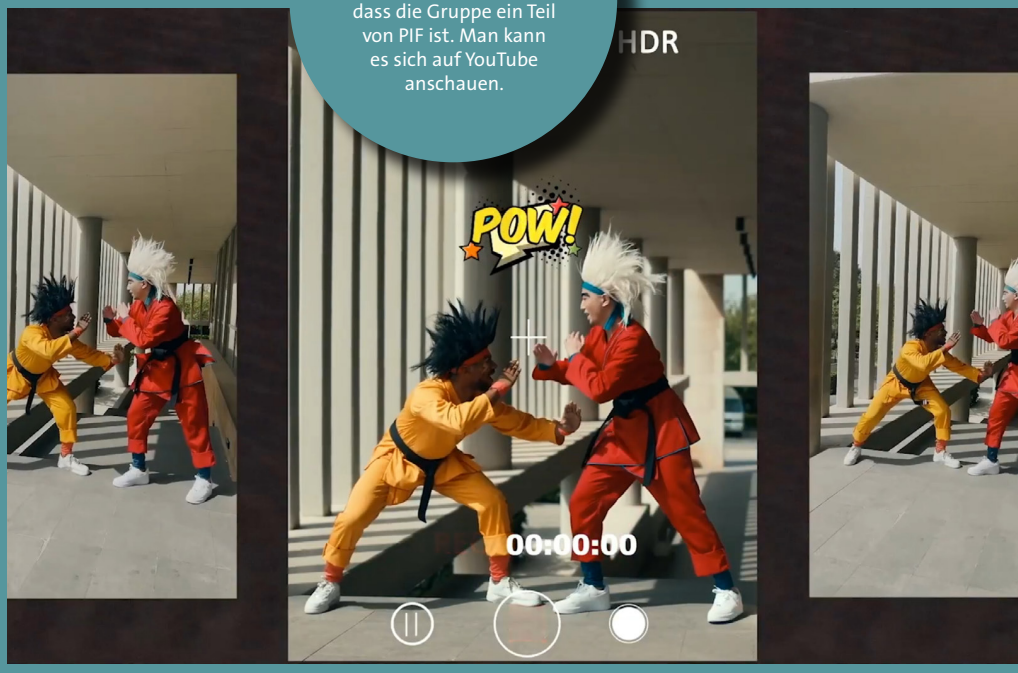
Der Kauf von Newcastle United für knapp 300 Millionen britische Pfund war bis 2022 einer der größten Coups von Saudi-Arabiens Kronprinz Mohammed bin Salman.

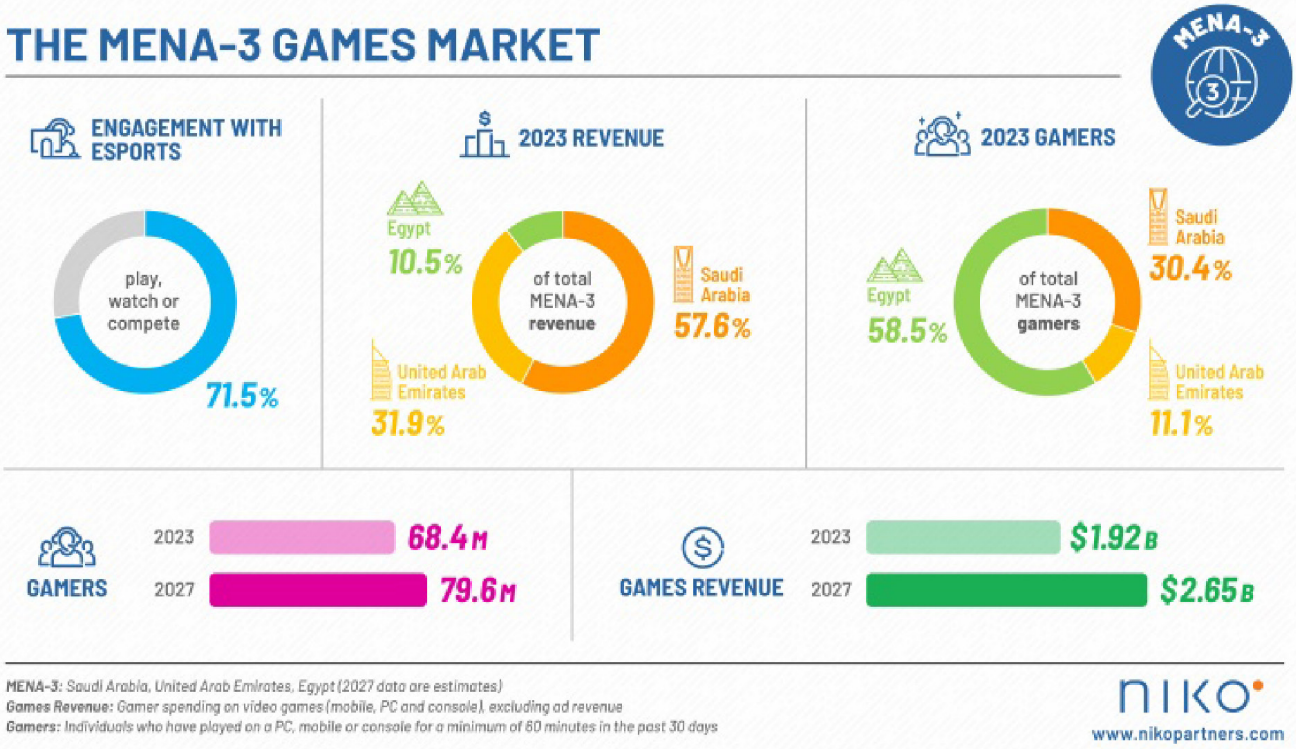
Das nächste Level der Videospielinvestitionen

Auch im Videospielbereich ist bin Salman aktiver als zuvor. Schon seit 2020 investiert der von ihm geführte PIF kontinuierlich in große Spielefirmen wie Electronic Arts, Activision Blizzard oder Take-Two. Stand März 2023 bewegten sich die Anteile an besagten Firmen laut einer CNBC-Recherche zwischen 1,4 und 3,2 Milliarden US-Dollar. Das reicht nicht für eine prozentuale Beteiligung im zweistelligen Bereich, aber die Investitionstätigkeit von bin Salman hat trotzdem Gewicht. »Wer als Großaktionär fünf, zehn oder mehr Prozent der Anteile hält oder gar den kompletten Laden erwirbt, macht natürlich seinen Einfluss geltend, damit Entscheidungen nicht den eigenen Interessen zuwiderlaufen«, sagt Gameswirtschaft-Chefredakteurin Petra Fröhlich. »Alles andere ergäbe auch keinen Sinn.« Laut Sebastian Sons haben diese Investitionen aber auch eine andere Bedeutung: »Investitionen in große Spieleentwickler helfen in gewisser Art und Weise dabei, Expertise zu bekommen, Wissensaustausch zu fördern«, erklärt der Wissenschaftler. »Damit kann eher mittelfristig als kurzfristig zum Beispiel eine eigene Gaming-Industrie zu Hause aufgebaut werden, die dann wieder Arbeitsplätze für saudische Entwicklerinnen und Entwickler schaffen soll.« Zentral für diesen Zukunftsplan ist neben dem Erwerb von weiteren Anteilen an Firmen wie Capcom, Nexon und Nintendo sowie dem Kauf des Beat-em-Up-Experten SNK die Gründung der Savvy Games Group. Der Konzern gilt seit Anfang 2022 als das Gaming-Flaggschiff des Königreichs. Als erste offizielle Amtshandlung kauft die von Ex-Activision-Studiochef Brian Ward geführte Firma die deutsche E-Sport-Liga ESL und die Konkurrenz Faceit für rund eine Milliarde US-Dollar, um sie zur ESL Faceit Group zu fusionieren. Unter deren Leitung findet unter anderem 2022 und 2023 das E-Sport-Festival Gamers8 statt, das sich 2024 zum E-Sports World Cup weiterentwickeln wird.

Warum sich zunächst nur auf E-Sport fokussiert wird, leuchtet auf den zweiten Blick ein. Nicht nur, dass sich die Branche in einer finanziellen Krise befindet und entsprechend mehr als offen für Investitionen zu sein scheint. Laut einem Reports von Niko Partners, Branchenexperten für Asien und den Nahen Osten, beschäftigten sich 2023 zudem 72 Prozent der insgesamt 68 Millionen Spielerinnen und Spieler in Saudi-Arabien, den Vereinigten Arabischen Emiraten und Ägypten aktiv oder passiv mit E-Sport. Besonders ersteres Land gilt als »Gaming-

So beginnt das Promo-Video der Savvy Games Group, in dem offen kommuniziert wird, dass die Gruppe ein Teil von PIF ist. Man kann es sich auf YouTube anschauen.





Saudi-Arabien ist für einen Großteil des Umsatzes mit Videospielen in der MENA-3-Region verantwortlich, zu der noch die Vereinigten Arabischen Emirate und Ägypten gehören. Credit: Niko Partners

Powerhouse der Region«, wie Daniel Ahmad, Director of Research and Insights bei Niko Partners, sagt. »Das Land generierte im vergangenen Jahr knapp 1,1 Milliarden US-Dollar an Umsatz in den Segmenten Mobile, PC und Konsolenspiele, was 56 Prozent des Gesamtumsatzes in der MENA-3-Region entspricht.« Zusätzlich hätten die Anmeldungen von Firmen aus der Spieleindustrie im ersten Quartal 2023 im Vergleich zum Vorjahreszeitraum um 92 Prozent zugenommen. »Die ehrgeizige Unterstützung der Regierung hat dazu beigetragen, dass sich die Branche schnell entwickelt«, erklärt Ahmad. »Sollte diese Entwicklung anhalten, wird Saudi-Arabien zu einem wichtigen Markt für Spielende und Studios werden.« Schon 2021 spielten einer Analyse von Newzoo zufolge rund zwei Drittel aller Einwohnerinnen und Einwohner des Landes und gaben bereitwilliger Geld für Spiele aus als Gamerinnen und Gamer in Westeuropa. Diese Werte dürften sich in den vergangenen Jahren deutlich gesteigert haben.

Die fünf Pfeiler der Savvy Games Group

Neben dem Fokus auf E-Sport will die Savvy Games Group gemäß ihrer im September 2022 veröffentlichten Strategie auch in weitere Teilbereiche der Spielebranche investieren. Insgesamt stellt der PIF dem Unternehmen 38 Milliarden US-Dollar zur Verfügung. Allein 32 Milliarden davon sind für den Erwerb ganzer Studios und Minderheitsbeteiligungen an etablierten Firmen gedacht.

Neben der ESL Faceit Group besteht die Savvy Games Group noch aus Nine66, das als Publisher fungieren und Infrastruktur für den Vertrieb von Spielen im Land bereitstellen soll, dem mit dem Bau von Austragungsorten betreuten VOV und dem »globalen Spielestudio« Savvy Games Studio, das seit 2023 Steer Studios heißt.

Die fünfte Säule ist der Savvy Games Fund, der Dependancen von großen Entwicklern nach Saudi-Arabien holen soll. Insgesamt sollen dadurch fast 40.000 Jobs entstehen und die Savvy Games Group allein rund 13 Milliarden US-Dollar zum Bruttosozialprodukt des Landes beitragen.

Auf den ersten Blick scheint dieser Plan utopisch. Der Deal mit Embracer ist geplatzt. SNK und das Mobile-Studio Scopely, das für die kaum glamourösen Titel Yahtzee with Friends und Scrabble Go bekannt ist und im April 2023 für fünf Milliarden US-Dollar den Besitzer wechselte, sind bislang die einzigen nicht-saudischen Studios unter der kompletten Kontrolle der Savvy Games Group. Von den heimischen Steer Studios hört man bislang bis auf große Pläne ebenfalls nicht viel. Laut Branchenexpertin Petra Fröhlich ist das aber nur der Anfang. »Unternehmen können sich kaum wehren, wenn ein Emirat Aktienpakete zukauft. Insofern gehe ich davon aus, dass wir weitere Übernahmen und Beteiligungen sehen werden«, sagt Fröhlich. »Der teils massiv geschrumpfte Börsenwert einzelner Spielehersteller bietet sogar explizite Kaufgelegenheiten.« Beteiligungen oder Käufe von deutschen Unternehmen sieht die Branchenjournalistin allerdings nicht am Horizont, da sie nicht in das »Beuteschema« des PIF und der Savvy Games Group passen würden.

Wie viel Einfluss die saudi-arabische Regierung, der PIF und Mohammed bin Salman auf bisherige und zukünftige Investitionsziele sowie das operative Geschäft der Firma und ihrer fünf Zweige nehmen, ist derzeit unklar. Mehrfache Anfragen von GameStar an den PIF, die Savvy Games Group selbst und die ESL Faceit Group blieben bis zum Zeitpunkt der Veröffentlichung dieses Artikels leider unbeantwortet.

Kultur als Konsolidierung von Mohammed bin Salmans Herrschaft

Nach 2022 und 2023 dürfte die Savvy Games Group auch 2024 ihre Aktivitäten ausbauen. Laut einer Recherche des Investigativjournalisten Jacob Wolf ist der Firma schon jetzt ein weiterer Coup gelungen: Nachdem Riot Games die Zusammenarbeit mit dem saudi-arabischen Gigaprojekt Neom im Juli 2020 wenige Stunden nach der Ankündigung aufgrund von heftiger Kritik wieder aufkündigte, soll jetzt im Rahmen des im Juli 2024 startenden E-Sports World Cup in der Hauptstadt Riad auch ein offizielles League-of-Legends-Turnier stattfinden. Entscheidend für die Zukunft Saudi-Arabiens, den Erfolg der Saudi Vision 2030 und die Legitimation von bin Salman als Herrscher des Landes sind aber weder Großprojekte noch lukrative Investitionen – zumindest nicht, wenn sie sich nicht auch im Land selbst niederschlagen. Mit die wichtigsten Erfolgsindikatoren sind die Senkung der Jugendarbeitslosigkeit, die im dritten Quartal 2023 bei 17,4 Prozent lag, und die Verbesserung der Lebensqualität. »Der Druck seitens der Regierung auf die Staatsunternehmen, diese Ziele zu erreichen, ist enorm«, sagt Sebastian Sons. »Je näher 2030 rückt, desto höher wird auch der Leistungsdruck für ei-

Gamers8 ist der erste große, international übertragene E-Sport-Wettbewerb in Saudi-Arabien, unter anderem mit den Disziplinen Tekken 7, Fortnite (im Bild: die Gewinner aus 2023) und der Rennsimulation ESL R1. Credit: Adela Sznajder / Big Games Machine

gentlich jeden Arbeitgeber und jede Arbeitgeberin, und das ist tatsächlich etwas Neues.« Ein Großteil der Bevölkerung wisse, dass man von Gigaprojekten nicht wirklich profitieren werde, obwohl sie für Außenstehende interessant seien. Aber man wolle dennoch Teil des Veränderungsprozesses sein und an einem Strang ziehen, selbst dann, wenn die Ziele bis 2030 noch nicht umgesetzt seien. »Viele Menschen legen vor allem Wert auf die kleinen Dinge, die ihren Alltag betreffen. Bezahlbarer Wohnraum, öffentlicher Nahverkehr, Kindergarten- und Schulplätze für ihre Kinder«, sagt Sons. Sollte Mohammed bin Salman sich bei seinen Investitionen verrennen und nicht auf diese Aspekte achten, könnte das den Erfolg der »Vision« gefährden. Gegen Dissidentinnen und Dissidenten gehe Saudi-Arabien zwar mit harter Hand vor, aber auch der öffentliche Diskurs könnte kritischer werden. »Wenn am Ende Jobs ausbleiben, Saudi-Arabien in eine wirtschaftliche Krise rutscht und die Arbeitslosigkeit nicht sinkt, sondern steigt, dann ist das ein Problem für die Legitimation des Herrscherhauses«, sagt der Wissenschaftler. »Mohammed bin Salman ist der Architekt des Landes und muss sich dementsprechend an den Erfolgen oder Misserfolgen messen lassen.«

Der Kauf von Sportvereinen, das Veranstalten von Festivals, das Ausrichten von E-Sports-Wettbewerben, der Erwerb von Spielestudios: All das ist letzten Endes also nur wenig wert, wenn die saudi-arabische Wirtschaft und damit die Gesellschaft nicht davon profitieren. Laut Sons geht es letzten Endes um »Lokalisierung und Nationalisierung«, man will Produkte selbst produzieren und eigene Marken schaffen.

Saudi-Arabien, eine Gefahr für die westliche Spieleindustrie?

Eine komplette Übernahme der westlichen Spieleindustrie scheint also unwahrscheinlich. Vielmehr könnte Saudi-Arabien darauf abzielen, Talente abzuwerben und Expertise in die heimische Industrie einfließen zu lassen. Gerade vor dem Hintergrund des aktuellen Zustands der Videospielbranche dürften sich einige Akteurinnen und Akteure mit Geld locken lassen, das in der heimischen Industrie gerade deutlich knapper wird.

Selbst wenn bin Salman die großen Ziele bis 2030 nicht erreicht: Solange sich die Lebenssituation für die saudische Mittelschicht im Schnitt verbessert, dürfte seine Macht ungebrochen bleiben, trotz anhaltender Menschenrechtsverletzungen und der Annäherung an Autokratien wie Russland, China oder Syrien. Dass Saudi-Arabien zeitgleich auch versucht, gute Beziehungen beispielsweise zu den USA zu pflegen, hat Methode. Denn das Königreich braucht beides: einflussreiche Freunde auf der einen Seite der Erde und Stabilität auf der anderen. »Saudi-Arabiens Außenpolitik in Bezug auf den Iran, China, Israel, Syrien zeigt, dass man erkannt hat, dass man nur das eigene Geschäftsmodell erfolgreich verfolgen kann, wenn man Ruhe im direkten Umfeld hat, wenn die Region stabil ist«, sagt Sebastian Sons im Interview.

Die Aufregung um saudi-arabische Investitionen in die Spielebranche dürfte also kaum jemanden im Land sonderlich tangieren – und bin Salman und seine Savvy Games Group dürften auch die nächsten Jahre im Spiel bleiben. ★

Der Public Investment Fund finanziert unter anderem Gigaprojekte wie Neom und die damit verbundene Wüstenstadt The Line. Credit: Neom