ThinkGameful!



STRATEGIEPAPIER · ESPORTS · GAMING · POLITIK

E-Sport in Saudi-Arabien: *kritische Distanz* statt Partnerschaft.

Warum der wirtschaftliche Nutzen saudischer Milliarden für die Gaming-Branche real ist – und die ethischen Verwerfungen dennoch nicht auffangen kann. Eine Einordnung mit Zahlen, Fakten und Forschungsstand.

THINKGAMEFUL! · THINK TANK FÜR GAMING, GAMIFICATION UND GESELLSCHAFT

STAND: 2. NOVEMBER 2026

LEVEL 00 · KURZFASSUNG

Auf einen Blick

ThinkGameful! lehnt Partnerschaften mit saudischen Staatsakteuren im E-Sport ab und empfiehlt der Szene einen Kurs der kritischen Distanz. Der wirtschaftliche Nutzen ist real: Saudi-Arabien hat seit 2022 über seinen Staatsfonds PIF Transaktionen von mehr als 70 Mrd. US-Dollar in Games und E-Sport gelenkt, finanziert die höchsten Preisgelder der E-Sport-Geschichte (75 Mio. US-Dollar beim Esports World Cup 2026) und stabilisiert Clubs, die nach dem „E-Sport-Winter“ 2023/24 in Not waren.

Dieser Nutzen kann die ethischen Verwerfungen nicht auffangen. Saudi-Arabien erreicht bei Freedom House 9 von 100 Punkten, hat 2025 mit mindestens 356 Hinrichtungen einen neuen Rekord aufgestellt und verfolgt Menschen für Tweets mit Jahrzehnten Haft. Die Forschung zu Sportswashing zeigt: Solche Strategien funktionieren nur, weil Clubs, Publisher, Verbände und Fans mitspielen.

Hinzu kommt ein Strukturrisiko: Ein einziger Staatsfonds besitzt inzwischen Publisher (EA, Scopely), Turnierveranstalter (ESL FACEIT), das Leitevent (EWC) und subventioniert die Teams, die dort antreten. Wie fragil das ist, zeigte 2026 der kurzfristige Umzug der EWC nach Paris wegen des Iran-Kriegs.

UNSERE DREI KERNFORDERUNGEN

1. Keine eigenen Kooperationen, Sponsorings oder Auftritte bei PIF-kontrollierten Formaten.
2. Menschenrechtliche Sorgfaltsprüfung als Standard für alle Akteure, die saudisches Geld annehmen – öffentlich dokumentiert.
3. Aufbau unabhängiger, diversifizierter Finanzierung für den E-Sport in Europa, damit Abhängigkeit nicht zur einzigen Option wird.

LEVEL 01 · AUSGANGSLAGE

Ein Staat kauft eine Branche

Saudi-Arabien will bis 2030 „globaler Hub" für Games und E-Sport werden. Hauptvehikel ist die Savvy Games Group, eine 100-prozentige Tochter des Staatsfonds PIF, deren Vorstandsvorsitzender Kronprinz Mohammed bin Salman ist. Savvy erhielt 2022 ein Budget von 142 Mrd. Riyal, rund 38 Mrd. US-Dollar (Bloomberg/BNN). Die erklärten Ziele: 250 Gaming-Unternehmen im Land, 39.000 Jobs und 1 % Anteil am BIP bis 2030 (Hitmarker nach Financial Times).

Die wichtigsten Übernahmen

JAHR	OBJEKT	KÄUFER	VOLUMEN	BEDEUTUNG
2026	Electronic Arts	PIF (93,4 %), Silver Lake, Affinity Partners	55 Mrd. USD	Größter Leveraged Buyout der Geschichte; EA Sports FC, Battlefield, Apex Legends
2026	Moonton (Mobile Legends)	Savvy	> 6 Mrd. USD (vereinbart, Abschluss offen)	Größter Mobile-E-Sport Südostasiens
2026	Börsenbeteiligungen (Nintendo, Nexon, Square Enix u. a.)	PIF → Savvy übertragen	ca. 12 Mrd. USD	Einfluss in Aktionärsregistern großer Publisher
2025	Niantic-Games (Pokémon Go)	Scopely	3,5 Mrd. USD	Über 30 Mio. monatliche Spieler
2023	Scopely	Savvy	4,9 Mrd. USD	Monopoly Go; laut Scopely 15 Mrd. USD Lebenszeit-Umsatz
2022	ESL + FACEIT	Savvy	1,5 Mrd. USD	Größter E-Sport-Veranstalter der Welt

Quelle, soweit nicht verlinkt: Naavik, Mai 2026. Savvy allein kommt auf über 17 Mrd. USD offengelegte Akquisitionen. Mit EA liegt das gesamte Transaktionsvolumen des PIF im Gaming-Sektor bei deutlich über 70 Mrd. USD.

Die Event-Schiene

Der **Esports World Cup (EWC)** ist das Schaufenster. Er wird von der in Riad ansässigen Esports Foundation (bis März 2026: Esports World Cup Foundation) ausgerichtet, die vom PIF finanziert wird; durchgeführt wird er von der Savvy-Tochter ESL FACEIT Group.

- **2025, Riad:** 70 Mio. USD Preisgeld, nach Veranstalterangaben 750 Mio. Zuschauende und 3 Mio. Besuche vor Ort (EWC).
- **2026, Paris statt Riad:** 75 Mio. USD Preisgeld (EWC-Pressemitteilung). Im Mai 2026 wurde das Event wegen Sicherheitsbedenken im Zuge des Iran-Kriegs nach Paris verlegt (Dexerto). 2027 soll es nach Riad zurückkehren.
- **Esports Nations Cup:** ursprünglich für 2.–29. November 2026 in Riad geplant, im August 2026 auf November 2027 verschoben (Wikipedia).
- **Olympic Esports Games:** Das IOC beendete im Oktober 2025 die 12-jährige Partnerschaft mit Saudi-Arabien nach nur 14 Monaten (VGC).

Real, aber einseitig verteilt

Wer saudisches Engagement nur als Propaganda abtut, macht es sich zu leicht. Der Nutzen für Teile des Ökosystems ist messbar.

Für Spielerinnen, Spieler und Clubs. Der EWC zahlt die höchsten Preisgelder im E-Sport: 70 Mio. USD 2025, 75 Mio. USD 2026, davon 30 Mio. USD für die titelübergreifende Club-Meisterschaft; der Sieger-Club erhält 7 Mio. USD (PocketGamer.biz). Über das Club Partner Program fließen rund 20 Mio. USD an 40 Top-Organisationen (SportBusiness). Nach dem Rückzug von Risikokapital 2023/24 hat dieses Geld Clubs und Arbeitsplätze gesichert.

Für Veranstalter und Publisher. Savvy hat Kapital in eine Branche gebracht, aus der sich chinesische Investoren zurückgezogen hatten; das stützte Bewertungen und ermöglichte Exits (Naavik). EA-Aktionäre erhielten 210 USD je Aktie, 25 % über dem unbeeinflussten Kurs (TheWrap).

Für Saudi-Arabien selbst. Das Königreich will über Gaming 50 Mrd. Riyal (13,3 Mrd. USD) zum BIP beitragen (Outlook Respawn). Rund 21 Mio. Menschen, etwa 58 % der Bevölkerung, spielen (TechJuice). Für eine junge Bevölkerung entstehen Ausbildungs- und Berufswege jenseits des Öls. Der EWC 2025 brachte laut Veranstalter rund 300.000 ausländische Gäste nach Riad (TradeArabia).

Was die Zahlen nicht zeigen

- **Selbstauskünfte dominieren.** Zuschauer- und Besucherzahlen stammen fast ausschließlich vom Veranstalter. Selbst die engeren Kennzahlen – 340 Mio. Stunden Sehzeit und 7,5 Mio. gleichzeitige Spitzenzuschauende 2025 – sind beeindruckend, aber methodisch nicht mit „750 Mio. Zuschauenden“ gleichzusetzen. Eine unabhängige Prüfung fehlt.
- **Rendite ist nicht das Ziel.** Die Börsenbeteiligungen des PIF, überwiegend 2022 nahe dem Höchststand gekauft, haben sich laut Naavik seither schwach entwickelt. Der EA-Deal mit 20 Mrd. USD Schulden rechnet sich als Finanzinvestition kaum, wohl aber als Soft-Power-Projekt.
- **Der Nutzen ist erkauft, nicht erwirtschaftet.** Preisgelder und Club-Stipendien sind Subventionen. Sie verdecken, dass viele Ligen und Teams weiterhin kein tragfähiges Geschäftsmodell haben. Wer davon lebt, lebt vom politischen Willen eines Geldgebers.
- **Die Kosten tragen andere.** Gewinne landen bei Clubs, Aktionären und Veranstaltern. Der Reputationsgewinn landet beim saudischen Staat. Die Kosten tragen Menschen, deren Rechte dieser Staat verletzt.

LEVEL 03 · POLITISCHE LAGE

Reformrhetorik, Repressionspraxis

Saudi-Arabien ist eine absolute Monarchie ohne Wahlen, Parteien oder unabhängige Justiz. Die gesellschaftliche Öffnung unter Vision 2030 – Autofahren für Frauen, Konzerte, Kinos, Tourismus – ist real. Sie geht aber mit einer Verschärfung der politischen Repression einher, nicht mit deren Abbau.

INDIKATOR	WERT	QUELLE
Freedom in the World	9 / 100 („nicht frei"); politische Rechte 1 / 40, bürgerliche Freiheiten 8 / 60	Freedom House 2025
Internetfreiheit	25 / 100 („nicht frei")	Freedom House
Pressefreiheit	Platz 176 von 180 (2026), nach Platz 162 (2025)	RSF-Index, zit. nach State Media Monitor
Hinrichtungen 2025	mindestens 356 – Rekord, nach 345 im Jahr 2024	Human Rights Watch
davon nicht-tödliche Drogendelikte	240, davon 188 Ausländer; 98 allein wegen Haschisch	HRW nach Reprieve/ESOHR

Muster der Repression

- **Todesstrafe gegen Minderjährige und Kritiker.** 2025 wurden mindestens zwei Männer für Taten hingerichtet, die sie als 15- bzw. 17-Jährige begangen haben sollen – Teilnahme an Protesten und Trauerzügen der schiitischen Minderheit. Im Juni 2025 wurde der Journalist Turki al-Jasser hingerichtet, der über Korruption im Königshaus berichtet hatte (HRW).
- **Haft für Online-Äußerungen.** Die Doktorandin Salma al-Shehab wurde 2022 wegen Tweets für Frauenrechte zu 34 Jahren Haft und 34 Jahren Ausreisesperre verurteilt; die Strafe wurde später mehrfach reduziert, 2025 kam sie frei (Posteo News). Für eine digitale Kultur wie den E-Sport ist das besonders relevant: Wer online spricht, kann verfolgt werden.
- **Frauenrechte.** Reformen bei Führerschein, Pass und Arbeitsmarkt haben die Lage verbessert. Aktivistinnen, die diese Reformen erkämpft haben, wurden jedoch inhaftiert; das Vormundschaftssystem wirkt in Teilen fort (NBC News).
- **LGBTQ+.** Gleichgeschlechtliche Beziehungen sind strafbar, queere Identität ist nicht geschützt. Gerade im E-Sport, wo queere Spielerinnen, Spieler, Casterinnen und Fans sichtbar sind, ist das ein unmittelbarer Konflikt – die LEC-Krise 2020 drehte sich genau darum (Inven Global).
- **Transnationale Repression.** Der Mord an dem Journalisten Jamal Khashoggi im saudischen Konsulat in Istanbul im Oktober 2018 steht für die Bereitschaft, Kritiker auch im Ausland zu verfolgen (News24).

Regionale Sicherheitslage

Der Iran-Krieg 2026 hat gezeigt, dass Saudi-Arabien auch ein sicherheitspolitisches Risiko für Veranstaltungen ist: Neben der EWC-Verlegung nach Paris wurde der Formel-1-Grand-Prix in Dschidda abgesagt und der Esports Nations Cup verschoben (Deadline). Wer Planungssicherheit für Spielerinnen, Spieler und Personal will, muss dieses Risiko einpreisen.

LEVEL 04 · FORSCHUNGSSTAND

Sportswashing braucht Mitspieler

Der Begriff „Sportswashing" ist populär, aber umstritten. Eine Inhaltsanalyse von 38 begutachteten Artikeln (Web of Science, bis März 2025) fand keine einheitliche Definition; der Begriff wird mal als Propaganda, mal als Soft-Power-Instrument, mal als bloßer Kritikbegriff verwendet (Westböhmische Universität, 2025). Kritiker weisen zudem auf eine eurozentrische Schlagseite hin: Demokratien betreiben Ähnliches, werden aber seltener so bezeichnet. ThinkGameful! nimmt diese Einwände ernst – sie entlasten Saudi-Arabien aber nicht, sie schärfen nur die Analyse.

Grix, Dinsmore & Brannagan (2023) zeigen am Beispiel Katars und Saudi-Arabiens, dass Sportswashing kein einseitiger Akt ist. Es ist ein Arrangement, das nur funktioniert, wenn Verbände, Rechteinhaber, Medien und Athleten mitwirken – „it takes two to tango" (*Politics*, DOI 10.1177/02633957231207387). Sie verstehen es als ersten Schritt auf einem langfristigen Weg zu Soft-Power-Gewinnen.

Grix & Brannagan (2024) grenzen Sportdiplomatie, Soft Power und Sportswashing als unterschiedliche außenpolitische Strategien voneinander ab (*American Behavioral Scientist*, DOI 10.1177/00027642241262042). Entscheidend für unsere Bewertung: Saudi-Arabien betreibt nicht nur Imagepflege, sondern erwirbt Eigentum an der Infrastruktur selbst.

Khadiya & Ulrichsen (2026, Baker Institute) fassen den Forschungsstand zusammen und betonen, dass Sportinhalte in komplexen Medienumgebungen zirkulieren und mit Desinformation verknüpft sein können (DOI 10.25613/BM5T-AW56). **Jules Boykoff** ergänzt: Sportswashing richtet sich auch nach innen – es stabilisiert Herrschaft gegenüber der eigenen, jungen Bevölkerung (zit. nach Khadiya & Ulrichsen).

Übertragung auf den E-Sport

E-Sport ist für diese Strategie besonders geeignet:

1. **Zielgruppe.** E-Sport erreicht genau die junge, digitale Generation, die über klassische Diplomatie kaum zu erreichen ist – international wie im eigenen Land, wo eine Mehrheit spielt.
2. **Geringe Gegenmacht.** Anders als im Fußball gibt es keine starken Fanverbände, Gewerkschaften oder unabhängigen Verbände mit Satzungen zu Menschenrechten.
3. **Publisher-Monopole.** Wer die Rechte an einem Spiel besitzt, kontrolliert dessen gesamten Wettbewerb. Mit EA und Moonton erwirbt der PIF genau diese Kontrolle.
4. **Influencer-Ökonomie.** Das Club Partner Program koppelt Zahlungen ausdrücklich an die Bewerbung des EWC über die Kanäle der Teams (SportBusiness). Das Marketing wird dezentralisiert und wirkt dadurch authentischer.

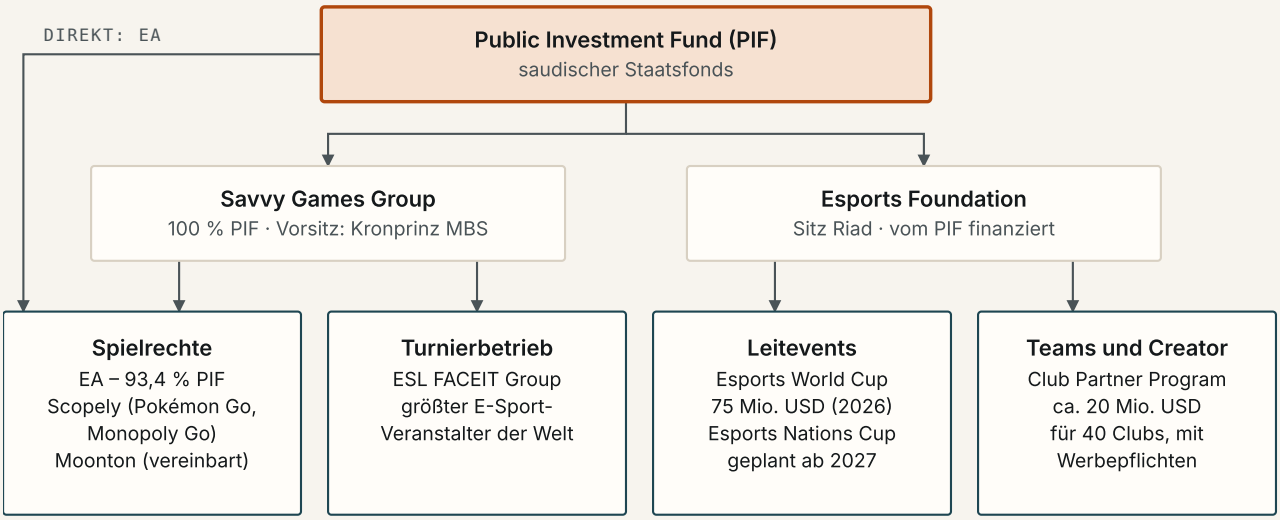
Nach dem Grix-Modell ist damit klar: Wer als Club, Creator, Caster oder Sponsor mitmacht, ist nicht neutraler Profiteur, sondern Teil des Mechanismus.

LEVEL 05 · STRUKTURELLE RISIKEN

Ein Eigentümer für die ganze Kette

Der PIF ist nicht mehr Sponsor des E-Sports, sondern dessen größter Eigentümer. Er besitzt Spielrechte, Turnierbetrieb und Leitevent und bezahlt zugleich die Teams, die dort antreten.

Ein Staatsfonds kontrolliert jede Stufe der E-Sport-Kette



PFEILE = EIGENTUM ODER FINANZIERUNG · STAND NOVEMBER 2026

ABB. 1 · EIGENTUMS- UND FINANZIERUNGSSTRUKTUR DES PIF IM E-SPORT · QUELLEN: NAAVIK, ADVANCED TELEVISION, SPORTBUSINESS

Daraus folgen fünf Risiken, die unabhängig von der Menschenrechtsfrage bestehen:

- **Interessenkonflikte.** Staatlich bezuschusste Teams spielen in einem staatlich finanzierten Turnier, das eine Staatsfirma ausrichtet – oft in Spielen, deren Rechte derselbe Staat hält. Unabhängige Regelsetzung, Schiedsgerichtsbarkeit und Integrität sind so strukturell nicht gesichert.
- **Klumpenrisiko.** Eine einzige staatliche Holding hält Spiele-Beteiligungen in den USA, China, Korea, Japan und am Golf. Sollte Saudi-Arabien als größter Käufer ausfallen, ist kein Ersatz in Sicht (Naavik).
- **Fragilität.** 2026 musste der EWC binnen weniger Wochen nach Paris umziehen, der Nations Cup wurde um ein Jahr verschoben. Wer seine Saisonplanung an Riad ausrichtet, plant mit einem geopolitischen Risiko.
- **Reputationsrisiko.** Die Community reagiert sensibel: 2020 zog die LEC eine NEOM-Partnerschaft nach rund 14 Stunden zurück, nachdem Casterinnen, Caster und Riot-Mitarbeitende protestiert hatten (Middle East Eye). 2025 beendete das IOC seine Esports-Partnerschaft mit Saudi-Arabien vorzeitig.
- **Datenmacht.** Mit EA Sports FC, Battlefield, Pokémon Go und Monopoly Go liegen Nutzungs-, Kommunikations- und teils Standortdaten von hunderten Millionen Spielenden bei Firmen im Eigentum eines Staates, der Online-Äußerungen strafrechtlich verfolgt. Für Spielerinnen und Spieler in der EU muss die DSGVO hier konsequent durchgesetzt werden.

LEVEL 06 · ABWÄGUNG

Warum Geld die Verwerfungen nicht auffängt

Die Befürworter eines Engagements führen drei Argumente an. Keines hält einer Prüfung stand.

ARGUMENT	WAS DAFÜR SPRICHT	WARUM ES NICHT TRÄGT
„Wandel durch Annäherung“	Gesellschaftliche Öffnung seit 2017; Freedom House hob 2025 einen Teilwert wegen Frauenrechtsreformen an	Seit Beginn der Sport- und E-Sport-Offensive stieg die Zahl der Hinrichtungen auf Rekordwerte (345 → 356); der Freedom-House-Wert lag 2012–2024 stets zwischen 7 und 10 von 100 (World Scorecard)
„Das Geld rettet die Szene“	Preisgelder, Stipendien, Jobs nach dem E-Sport-Winter	Es schafft Abhängigkeit statt Tragfähigkeit; bei einem Strategiewechsel fehlt ein Ersatzinvestor (Level 05)
„Andere tun es auch“	Turniere in China, Sponsoring durch Staatskonzerne anderer Länder	Doppelstandards sind ein Grund, überall strenger zu sein – kein Grund, hier nachsichtiger zu sein

Drei Gründe, warum keine Verrechnung möglich ist

1. **Inkommensurabilität.** Preisgelder und Menschenleben lassen sich nicht gegeneinander aufrechnen. Ein Rekordpreisgeld macht keine einzige Hinrichtung ungeschehen.
2. **Verteilung.** Nutzen und Kosten treffen verschiedene Menschen. Clubs und Aktionäre profitieren; inhaftierte Aktivistinnen, hingerichtete Arbeitsmigranten und queere Saudis tragen die Kosten. Wer profitiert, kann nicht stellvertretend für die Geschädigten „einwilligen“.
3. **Legitimationstransfer.** Der Nutzen für den saudischen Staat liegt gerade darin, dass glaubwürdige Akteure aus der Gaming-Welt ihm Ansehen leihen. Je respektierter ein Club, ein Caster oder eine Organisation wie ThinkGameful!, desto wertvoller ist ihre Mitwirkung – und desto größer die Verantwortung.

> FAZIT
>
> Der wirtschaftliche Nutzen ist ein Argument für bessere Finanzierungsmodelle im E-Sport, nicht für die Annahme saudischen Staatsgeldes.

Kritische Distanz als Strategie

ThinkGameful! versteht Spiele als Kulturtechnik, die Teilhabe, Fairness und Selbstbestimmung fördern soll. Diese Werte sind mit der Instrumentalisierung des Gamings durch einen repressiven Staat nicht vereinbar. Wir verfolgen deshalb einen Kurs der **kritischen Distanz**: kein Boykott der Spielerinnen und Spieler, aber keine eigene Mitwirkung und klare Erwartungen an alle anderen.

Für ThinkGameful! selbst

- [ ] Keine Kooperationen, Sponsorings, Vorträge oder Jurytätigkeiten bei Formaten, die vom PIF, Savvy, der Esports Foundation oder der Saudi Esports Federation kontrolliert oder finanziert werden.
- [ ] Offenlegung aller eigenen Finanzierungsquellen ab 2027.
- [ ] Jährliches Monitoring „Staatsgeld im E-Sport“ mit Zahlen zu Eigentum, Preisgeldern und Sponsoring.
- [ ] Kein Pauschalurteil über einzelne Spielerinnen und Spieler: Wer als Profi ein Turnier spielt, um seinen Lebensunterhalt zu sichern, trägt eine andere Verantwortung als ein Club-Management, das Werbeverträge abschließt.

Für Clubs, Teams und Creator

1. **Menschenrechtliche Sorgfaltsprüfung** nach den UN-Leitprinzipien für Wirtschaft und Menschenrechte vor jeder Annahme von Geldern aus dem saudischen Staatsumfeld – schriftlich und veröffentlicht.
2. **Keine Werbepflichten** akzeptieren: Teilnahme ja, aktive Bewerbung des EWC über eigene Kanäle nein.
3. **Schutzgarantien** für queere Spielerinnen, Spieler und Mitarbeitende einfordern; niemand darf zur Reise nach Saudi-Arabien gedrängt werden.
4. **Diversifizieren:** Kein einzelner Geldgeber sollte mehr als 25 % des Budgets ausmachen.

Für Publisher und Turnierveranstalter

- Unabhängige Governance für Wettbewerbe, deren Rechte jetzt beim PIF liegen (EA, Moonton) – mit Spielervertretung und transparenter Mittelvergabe.
- Datenschutz- und Moderationsstandards nach EU-Recht für alle Spieler, unabhängig vom Eigentümer.

Für Sponsoren, Verbände und Politik in Deutschland und der EU

- Sponsoren sollten Engagements beim EWC an dieselben Menschenrechtsmaßstäbe knüpfen, die sie bei Fußball-Großereignissen anlegen.
- Nationale E-Sport-Verbände sollten Kriterien für die Teilnahme an staatlich finanzierten Nationenturnieren wie dem Esports Nations Cup 2027 festlegen.
- Öffentliche Förderung für E-Sport und Games-Kultur in Europa ausbauen, damit es Alternativen zu Staatsgeld aus autoritären Staaten gibt.
- Investitionsprüfung: Übernahmen von Spielefirmen mit großen Nutzerdatenbeständen durch Staatsfonds autoritärer Staaten sollten im Rahmen der EU-Investitionsprüfung systematisch betrachtet werden.

ROTE LINIEN

Wir werden unsere Position überprüfen, wenn messbare Fortschritte eintreten: ein Hinrichtungsmoratorium, die Freilassung politischer Gefangener, die Entkriminalisierung gleichgeschlechtlicher Beziehungen und unabhängiges Monitoring durch UN-Sonderberichterstatter. Ohne solche Schritte bleibt jede Partnerschaft Teil des Problems.

LEVEL 08 · QUELLEN

Quellenverzeichnis

WISSENSCHAFTLICHE LITERATUR

- Grix, J., Dinsmore, A. & Brannagan, P. M. (2023): Unpacking the politics of 'sportswashing': It takes two to tango. *Politics*. DOI 10.1177/02633957231207387
- Grix, J. & Brannagan, P. M. (2024): Sports Mega-Events as Foreign Policy: Sport Diplomacy, "Soft Power," and "Sportswashing". *American Behavioral Scientist*. DOI 10.1177/00027642241262042
- Khadiya, V. & Ulrichsen, K. C. (2026): Sportswashing: Defining, Reframing, and Measuring Its Soft Power Impact. Rice University's Baker Institute. DOI 10.25613/BM5T-AW56
- Hledání definice sportswashingu (2025), Abschlussarbeit, Westböhmische Universität Pilsen – Inhaltsanalyse von 38 Fachartikeln

MENSCHENRECHTE UND POLITISCHE LAGE

- Human Rights Watch (13.01.2026): Arabie saoudite : Nombre record d'exécutions en 2025
- Freedom House: Freedom in the World 2025 – Saudi Arabia; Länderprofil 2026
- World Scorecard: Freedom in the World, Saudi Arabia 2012–2024
- State Media Monitor: Saudi Arabia (RSF-Rangliste 2026)
- Posteo News: Saudi Arabia: Woman imprisoned for online activity freed
- NBC News: Saudi woman sentenced to 34 years in prison for her Twitter activity
- News24: Saudi activist Salma al-Shehab sentenced to 34 years

WIRTSCHAFT, INVESTITIONEN, EVENTS

- Naavik (10.05.2026): Inside Saudi Arabia's $38 Billion Gaming Empire
- BNN Bloomberg: Saudi Arabia Outlines Plans to Invest $38 Billion in E-Sports
- Hitmarker: Saudi Arabia has spent almost $8 billion to grow its gaming industry
- Advanced Television (05.08.2026): Saudi consortium closes EA acquisition
- TheWrap: Electronic Arts Goes Private as $55 Billion Buyout Closes
- Variety: Scopely acquired by Savvy Games Group for $4.9 billion
- Esports World Cup: $75 Million Prize Pool ... for EWC 2026; 2025 EWC in Numbers
- PocketGamer.biz: EWC 2026 to feature a $75m total prize pool
- SportBusiness: Explained: The Saudi-backed non-profit 'orchestrating' esports
- Dexerto: Esports World Cup relocates from Saudi Arabia to Paris
- Deadline: 2026 Esports World Cup Moves To Paris From Riyadh Due To Iran War
- Wikipedia: Esports Nations Cup
- Video Games Chronicle: Olympics ends Esports plans with Saudi Arabia after just one year
- Outlook Respawn: Esports World Cup 2025 Draws 750 Million Viewers
- TradeArabia: EWC period draws 300,000 foreign visitors to Riyadh
- TechJuice: Saudi Arabia says it will invest $38 billion in the global gaming industry
- Inven Global: LEC ends Neom partnership; Middle East Eye: League of Legends ends partnership with Saudi megacity