

Pressemitteilung

VanEcks Esports ETF knackt die 100 Millionen-Euro-Grenze

- **Seit der Auflegung im Juni 2019 hat der VanEck Vectors Video Gaming and eSports UCITS ETF über 100 Millionen Euro eingesammelt**
- **Der Videospiele- und Esports-Markt trotz den aktuellen volatilen Zeiten und verzeichnet ein rasantes Wachstum in den Nutzerzahlen**

Frankfurt, 21. April 2020 – Rund 10 Monate nach der Auflage des VanEck Vectors Video Gaming and eSports UCITS ETF in Europa hat der ETF bereits über 100 Millionen Euro eingesammelt. Das Volumen zeigt eine starke Nachfrage nach Anlageprodukten, die innovativ und zukunftsorientiert ausgerichtet sind – auch im Hinblick auf die derzeitige Volatilität der Märkte in Zeiten der Corona-Pandemie.

„Die Performance unseres Esports ETFs zeigt, dass Investitionen in Unternehmen wie zum Beispiel in Software-Entwickler oder Streaming-Anbieter als interessante Anlagemöglichkeit und als wachsender Trend angesehen werden. Vor allem in Hinblick auf die derzeitige Corona-Pandemie, sehen wir in der globalen Video- und Esports-Branche ein erhebliches Wachstum. Die Spieleplattform Steam (die zurzeit nicht Teil des Portfolios ist) hat am 15. März mit 20 Millionen Online- und 6,2 Millionen In-Game-Nutzern eine Rekordzahl an gleichzeitigen Nutzern erreicht – Tendenz steigend“, sagt Martijn Rozemuller, Europachef bei VanEck. Gleichzeitig dürfen die Risiken einer Anlage in Videospiele- und Esports Unternehmen nicht vernachlässigt werden: diese Unternehmen sind stark vom Schutz durch Patentrechte abhängig und unterliegen unter Umständen regulatorischen Beschränkungen im Hinblick auf Cybersicherheit und Datenschutz.

Esports zieht Zuschauerzahlen im Fernsehen an

So übertrug der US-amerikanische Fernsehsender FOX Sports aufgrund der Aussetzung der regulären NASCAR-Rennserie ein virtuelles eNASCAR-Rennen und zog damit mehr als 900.000 Zuschauer an. Damit ist es bislang das meistgesehene Fernsehereignis in der Geschichte des Esports in den USA. FOX hat sich verpflichtet, auch über den weiteren Verlauf der digitalen Rennsaison im Fernsehen zu berichten. „Da traditionelle Sportligen und -turniere länger geschlossen bleiben, erwarten wir, dass immer mehr klassische Sportorganisationen wie die Champions League zunehmend auf das Ökosystem des Esports ausweichen werden – ein Trend, der auch über das Ende dieser Krise hinaus andauern könnte“, sagt Ed Lopez, Head of ETF Product bei VanEck.

Bereits jetzt sehen sich insgesamt knapp eine Milliarde Menschen auf der ganzen Welt Videospielinhalte im Allgemeinen an, wobei Asien eine immer größere Rolle zukommt. Der international führende Anbieter von Gaming- und Esports-Analysen Newzoo geht davon aus, dass das weltweite Publikum im Speziellen für Esports von 395 Millionen im Jahr 2018 auf 645 Millionen bis Ende 2022 wachsen wird – dabei ist das zusätzliche Wachstum seit der Corona-Pandemie noch

nicht mit einberechnet.¹ „Überall auf der Welt knüpfen Menschen über Videospiele digitale Kontakte, anstatt sich von Angesicht zu Angesicht zu treffen. Auch wenn das Coronavirus irgendwann der Vergangenheit angehört, wird die Branche nach der Krise eine größere Akzeptanz und damit weiteres Wachstumspotenzial haben“, sagt Martijn Rozemuller.

Der VanEck Vectors Video Gaming and eSports UCITS ETF bietet Investoren die Möglichkeit, die Gesamtperformance von Unternehmen, die überwiegend im Bereich Videospiele und/oder eSports tätig sind, zu verfolgen. Er strebt die möglichst exakte Nachbildung der Kurs- und Renditeentwicklung (vor Kosten und Gebühren) des MVIS® Global Video Gaming and eSports Index an. Der Index bildet die Wertentwicklung der globalen Videospiele- und eSports-Branche ab und inkludiert als Pure-Play-Konzept ausschließlich Unternehmen, die zum Zeitpunkt der Aufnahme mehr als 50 Prozent ihres Umsatzes aus Videospiele und/oder eSports erzielen.

Ed Lopez, Head of ETF Product bei VanEck, John Patrick Lee, CFA und Produktmanager bei VanEck und Nicole Pike, Managing Director bei Nielsen eSports, diskutieren im Rahmen eines englischsprachigen Webinars über die Videospiele- und eSports-Szene und welche neuen Technologien von Videospieleverlegern eingesetzt werden, um Engagement und Einnahmen zu steigern. Zudem sprechen die Experten darüber, wie die Nachfrage in den Schwellenländern die Branche prägt und worauf Anleger bei Investitionen in der Videospiele- und eSports-Branche achten sollten. Das Webinar findet statt am heutigen Dienstag, 21. April 2020, um 16:30 Uhr. Zur Registrierung geht es [hier](#).

ETF	VanEck Vectors™ Video Gaming and eSports UCITS ETF
Indexname	MVIS® Global Video Gaming and eSports Index
ISIN	IE00BYWQWR46
Ticker Xetra / Bloomberg	ESP0
Verwaltende Gesellschaft	VanEck Investments Ltd
Investment Manager	VanEck Asset Management B.V.
Domizil	Irland
Basiswährung	USD
Indexanbieter	MV Index Solutions GmbH
Rebalancing	Vierteljährlich
Produktstruktur	Physisch replizierend
Auflagedatum	24. Juni 2019
Gesamtkostenquote	0,55 % p.a.
Ertragsverwendung	Thesaurierend

Pressekontakt:

Viktoria Hänsel / Henning Mönster

public imaging GmbH

Tel.: +49 (0)40 401999-155 / -156

E-Mail: viktoria.haensel@publicimaging.de / henning.moenster@publicimaging.de

Über VanEck:

Seit Gründung im Jahr 1955 wird VanEck von Innovationen angetrieben und steht für intelligente, vorausschauende Investmentstrategien. Der Asset Manager verwaltet aktuell rund 48 Milliarden US-Dollar* weltweit, darunter ETFs, aktive Fonds und institutionelle Accounts.

Mit global mehr als 90 ETFs bietet das Investmenthaus ein umfassendes Portfolio, das zahlreiche Sektoren, Anlageklassen sowie Smart-Beta-Strategien abdeckt. VanEck war einer der ersten Vermögensverwalter, der Anlegern Zugang zu globalen Märkten bot. Ziel war es stets, neue Trends und Anlageklassen zu identifizieren – wie Goldinvestments (1968), Emerging Markets (1993) und ETFs (2006). Diese haben bis heute die gesamte Investmentbranche geprägt.

VanEck hat seinen Hauptsitz in New York City und verfügt über weltweite Standorte, darunter Niederlassungen in Frankfurt (Deutschland), Madrid (Spanien), Pfäffikon (Schweiz), Amsterdam (Niederlande), Sydney (Australien) und Shanghai (China).

**Stand: 17. April 2020*

Mehr Informationen zu VanEck, den Fonds finden Sie auf www.vaneck.com oder dem Blog www.vaneck.com/etf-europe/blog.

¹ Quelle: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-top-1-billion-for-the-first-time-in-2019/>

Wichtige Hinweise:

Diese Pressemitteilung dient ausschließlich Informationszwecken und darf nur an deutsche (potenzielle) Anleger weitergegeben werden. Sie stellt weder ein Angebot noch eine Aufforderung zum Kauf oder Verkauf eines Wertpapiers dar, einschließlich Finanzinstrumenten, Produkten oder Dienstleistungen, die von verbundenen Unternehmen von VanEck („VanEck“) gesponsert werden. Anlagen sind mit Risiken verbunden, die auch einen möglichen Kapitalverlust einschließen können. Anleger müssen den Verkaufsprospekt und die wesentlichen Anlegerinformationen lesen, bevor sie in einen Fonds investieren. Diese sind in englischer Sprache erhältlich und können kostenlos unter www.vaneck.com oder im Büro der lokalen Informationsstelle VanEck (Europe) GmbH in Deutschland angefordert werden. Die Wertentwicklung der Vergangenheit ist kein verlässlicher Indikator für die Zukunft. Dies gilt auch für historische Marktrenditen. Die enthaltenen Informationen stellen keine Rechts-, Steuer- oder Anlageberatung dar. Bestimmte Aussagen in diesem Artikel können Prognosen, Aussichten oder andere auf die Zukunft gerichtete Aussagen darstellen, die nicht die tatsächlichen Ergebnisse widerspiegeln, zum Zeitpunkt dieser Mitteilung gültig sind und ohne vorherige Ankündigung geändert werden können. Der Wert der Vermögenswerte von ETFs kann aufgrund der Anlagestrategie stark schwanken. Wenn der zugrunde liegende Index an Wert verliert, verliert auch der ETF an Wert. VanEck Investments Ltd, die Verwaltungsgesellschaft von VanEck Vectors Video Gaming and eSports UCITS ETF (der „Fonds“), ist eine OGAW-Verwaltungsgesellschaft nach irischem Recht, die bei der Central Bank of Ireland registriert ist. VanEck Investments Ltd. übertrug die Anlageverwaltung für den Fonds an VanEck Asset Management B.V., eine OGAW-Verwaltungsgesellschaft nach niederländischem Recht, die bei der niederländischen Behörde für Finanzmärkte registriert ist.

Der MVIS® Global Video Gaming and eSports Index ist das ausschließliche Eigentum von MVIS (einer hundertprozentigen Tochtergesellschaft der Van Eck Associates Corporation), welche die Solactive AG mit



der Führung und Berechnung des Index beauftragt hat. Solactive AG verwendet größtmögliche Sorgfalt darauf, die korrekte Berechnung des Index sicherzustellen. Ungeachtet ihrer Verpflichtungen gegenüber der MV Index Solutions GmbH ist die Solactive AG nicht verpflichtet, Dritte auf Fehler im Index aufmerksam zu machen. Der VanEck Vectors Video Gaming and eSports UCITS ETF wird nicht von der MV Index Solutions GmbH unterstützt, empfohlen, verkauft oder beworben, und die MV Index Solutions GmbH gibt keine Zusicherung bezüglich der Ratsamkeit einer Anlage in den Fonds.