

Videogiochi ed eSport fanno crescere media e intrattenimento

ESPO VanEck Vectors Video Gaming and eSports UCITS ETF

Il mercato dei videogiochi sta attraversando un periodo di crescita trasformativa. Il settore sta stravolgendo i media e l'intrattenimento tradizionali, mentre la potenza di elaborazione continua a progredire e la popolarità di streaming multiplayer, social media e app di giochi su dispositivi mobili è in crescita.

I videogiochi competitivi raggiungono un numero di utenti di grande rilievo

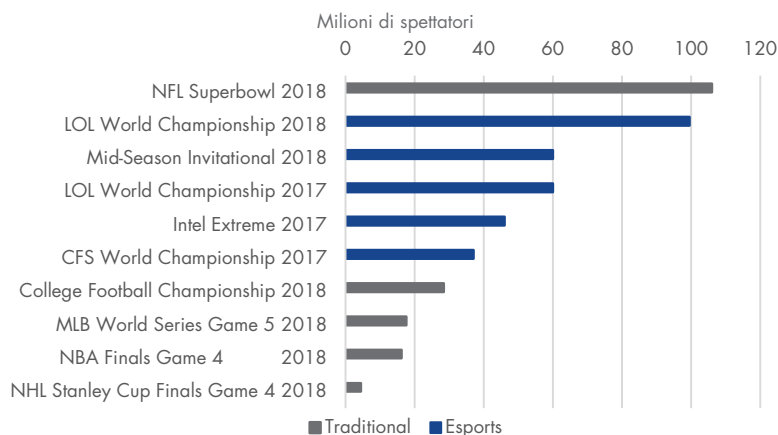
Uno dei maggiori fattori di crescita nel settore è stato l'emergere di videogiochi professionali o eSport. Si tratta di una forma di videogioco competitivo che normalmente assume la forma di eventi multiplayer, spesso trasmessi in streaming online e organizzati come eventi in diretta.

Investire nel futuro dello sport

Il pubblico dei videogiochi competitivi dovrebbe raggiungere 495 milioni di persone nel 2020¹

I ricavi degli eSport sono cresciuti in media di quasi il 28% all'anno dal 2015, sostenuti da un pubblico giovane e benestante²

Gli spettatori di eSport contendono il primato ai principali eventi sportivi tradizionali negli Stati Uniti



Fonte: Sports Media Watch, Statista.com, dotesports.com, lolesports.com. A fine 2018.

Fonti di ricavo nuove e in espansione per i produttori di videogiochi

Gli eSport rappresentano un trend globale. Oltre a crescere esponenzialmente come business e settore specifico, gli eSport stanno anche accelerando la convergenza di altri settori già affermati, come il settore del tempo libero, gli editori di videogiochi, gli eventi, il mondo dello sport, i diritti mediatici, nonché la pubblicità e le sponsorizzazioni.

Entrare in gioco a lungo termine

Il consumatore medio di eSport, che in genere ha meno di 30 anni, è molto più giovane di quello degli sport tradizionali. Con l'aumentare della consapevolezza e l'evoluzione della tecnologia, dei giochi e degli eventi volta a soddisfare le esigenze dei consumatori, investire

Per le definizioni, consultare il retro.

¹ Global eSports Market Report, Newzoo 2020.

² Global eSports Market Report, Newzoo 2017, 2018, 2019, 2020.

Le performance passate non sono indicative dei rendimenti futuri. Gli indici non sono gestiti e non sono titoli nei quali è possibile investire.

in aziende coinvolte in eSport può offrire agli investitori un'opportunità di crescita a lungo termine.

L'obiettivo del **VanEck Vectors Video Gaming and eSports UCITS ETF (ESPO)** è replicare il più fedelmente possibile, al lordo di commissioni e spese, il prezzo e i risultati di rendimento del **MVIS® Global Video Gaming and eSports Index (MVESPO)**. L'Indice è un indice globale che replica la performance del segmento globale dei videogiochi e degli eSport (noti anche come sport digitali).

| Caratteristiche del fondo | ESPO |
|------------------------------|---|
| Nome del fondo | VanEck Vectors Video Gaming and eSports UCITS ETF |
| Nome dell'indice | MVIS® Global Video Gaming and eSports Index |
| ISIN | IE00BYWQWR46 |
| Valuta di riferimento | USD |
| Data di lancio | 24 giugno 2019 |
| Total Expense Ratio | 0,55% |
| Struttura del prodotto | Fisica (replica completa) |
| Frequenza di ribilanciamento | Trimestrale |
| Destinazione del reddito | Accumulazione |
| Prestito titoli | No |

Dati aggiornati a giugno 2020.

Informativa

VanEck serve unicamente clienti professionali in Paesi in cui i fondi sono registrati o in cui i fondi possono essere venduti in conformità con le regole locali sul collocamento privato. Le informazioni contenute nel presente documento possono cambiare in qualunque momento; i dati correnti possono essere diversi dai dati riportati. Questo documento non fornisce una previsione dei risultati futuri né un elenco completo di tutti i fattori o tutte le considerazioni potenzialmente pertinenti per un investimento. Le condizioni di mercato attuali potrebbero cambiare. Le informazioni proprietarie non di VanEck contenute nel presente documento sono state ottenute da fonti ritenute affidabili, ma non garantite. Nessuna parte di questo materiale può essere riprodotta in alcuna forma né citata in un'altra pubblicazione senza l'esplicita autorizzazione scritta di VanEck.

VanEck Vectors Video Gaming and eSports UCITS ETF (il Fondo) è un comparto di VanEck Vectors UCITS ETFs plc., una società di diritto irlandese. Questo documento ha finalità illustrative per gli Investitori e i relativi consulenti di investimento e non costituisce consulenza legale, fiscale o di investimento.

Pertanto, non si devono prendere decisioni di investimento basandosi sul suo contenuto. Ogni decisione d'investimento deve essere effettuata sulla base della comprensione del prospetto e del documento contenente le informazioni chiave per gli investitori ("KIID"), disponibili all'indirizzo www.vaneck.com/ucits e presso la sede legale di VanEck Investments Ltd al 33 Sir John Rogerson's Quay, Dublino 2, Irlanda. Si raccomanda di leggere questi documenti prima di effettuare un investimento, prendendo atto dei fattori di rischio. Nota: non vi è alcuna garanzia che il Fondo realizzerà il proprio obiettivo. Il valore di un investimento può aumentare o diminuire. Si consiglia a chiunque intenda investire nel Fondo di rivolgersi a consulenti legali e fiscali indipendenti per stabilire se l'investimento sia adeguato ai propri obiettivi.

Il denaro investito nel Fondo è soggetto al rischio di perdita. Qualunque investimento nel Fondo dovrebbe rientrare in un programma d'investimento generale. L'investimento nel Fondo è soggetto a rischi che includono, tra gli altri, quelli legati agli investimenti in aziende di videogiochi ed eSport, a titoli azionari, settori dei servizi di comunicazione e delle tecnologie informatiche, società a media capitalizzazione, modifiche specifiche dell'emittente, implica inoltre specifiche considerazioni di rischio legate a investimenti in emittenti dei mercati asiatici, giapponesi ed emergenti, titoli azionari esteri, valute estere, certificati di deposito, rischi di mercato, operativi e di monitoraggio degli indici, rischi di concentrazione di partecipanti autorizzati, assenza di mercato precedentemente attivo, problemi di negoziazione, gestione passiva, trading di azioni del fondo, rischi legati a premi/sconti e alla liquidità delle azioni del fondo, rischi non diversificati e di concentrazione; tutti i rischi sopra menzionati potrebbero avere ripercussioni negative sul Fondo. Gli investimenti esteri sono soggetti a rischi, tra cui quelli legati a variazioni delle condizioni politiche ed economiche, oscillazioni delle valute estere, cambiamenti delle normative estere e variazioni dei tassi di cambio, che potrebbero incidere negativamente sui ritorni del Fondo. Le società a media capitalizzazione possono essere soggette a rischi elevati.

Per queste e altre considerazioni di rischio, si rinvia al prospetto informativo e al documento contenente le informazioni chiave per gli investitori.

© 2020 VanEck



VanEck Investments Ltd.

33 Sir John Rogerson's Quay | Dublino 2, Irlanda
vaneck.com | international@vaneck.com