

Comunicato stampa

L'ETF di VanEck dedicato agli eSport supera la soglia dei 100 milioni di euro

- Dal suo lancio nel giugno 2019, VanEck Vectors Video Gaming and eSports UCITS ETF ha raccolto oltre 100 milioni di euro;
- Nonostante l'attuale periodo di volatilità, il mercato dei videogiochi e degli eSport sta registrando una crescita molto importante per numero di utenti

Milano, 22 aprile 2020. 10 mesi dopo il suo lancio in Europa, VanEck Vectors Video Gaming and eSports UCITS ETF ha già raccolto oltre 100 milioni di euro. Questo volume indica una forte domanda di prodotti d'investimento innovativi e orientati al futuro, anche alla luce della volatilità che sta dominando i mercati in seguito alla pandemia del coronavirus.

"La performance del nostro ETF dedicato agli eSport dimostra che gli investimenti in imprese che si occupano ad esempio, dello sviluppo di software o streaming vengono considerati un'opportunità interessante e sono un trend in crescita. Soprattutto alla luce dell'attuale pandemia, riteniamo che l'industria globale dei videogiochi e degli eSport possa crescere notevolmente. Il 15 marzo la piattaforma di gaming Steam (attualmente non all'interno del portafoglio di ESPO) ha registrato un record di utenti contemporanei, con 20 milioni di utenti online e 6,2 milioni di utenti in-game. Questi numeri sono destinati a crescere ancora", ha dichiarato Martijn Rozemuller, responsabile Europa di VanEck. Allo stesso tempo non bisogna trascurare i rischi di un investimento in imprese che si occupano di videogiochi ed eSport: queste imprese dipendono fortemente dalla tutela dei brevetti e potrebbero essere soggette a limitazioni normative in fatto di sicurezza informatica e protezione dei dati.

Gli eSport tengono tutti incollati alla TV

Poiché le normali gare NASCAR sono state annullate, il canale televisivo statunitense FOX Sports ha trasmesso una gara virtuale di eNASCAR attirando oltre 900.000 spettatori. Si è trattato dell'evento televisivo con il maggior numero di spettatori nella storia degli eSport negli USA. FOX è fortemente decisa a trasmettere tutta la stagione delle gare digitali sui propri canali televisivi. "I campionati e i tornei sportivi tradizionali sono destinati a rimanere bloccati a lungo, perciò prevediamo che sempre più organizzazioni sportive classiche come la Champions League ripiegheranno maggiormente sull'ecosistema degli eSport. È una tendenza che potrebbe durare anche dopo la fine dell'emergenza", ha dichiarato **Ed Lopez, Head of ETF Product di VanEck.**

Già adesso, quasi un miliardo di persone in tutto il mondo segue contenuti di videogiochi di qualsiasi tipo, con l'Asia sempre più alla ribalta. Newzoo, leader internazionale nell'analisi di gaming ed eSport, prevede che il pubblico mondiale dei soli eSport (le gare competitive di videogiochi) aumenterà da 395 milioni di persone nel 2018 a 645 milioni entro la fine del 2022, esclusa l'ulteriore crescita dovuta alla pandemia.¹ "In tutto il mondo, le persone stringono contatti digitali attraverso i videogiochi anziché

incontrarsi vis-a-vis. Anche se prima o poi il coronavirus sarà soltanto un ricordo, dopo l'emergenza il settore beneficerà di un'accettazione maggiore e quindi avrà un ulteriore potenziale di crescita", ha dichiarato Martijn Rozemuller.

VanEck Vectors Video Gaming and eSports UCITS ETF offre agli investitori la possibilità di seguire la performance complessiva delle imprese che operano prevalentemente nel settore dei videogiochi e/o degli eSport. Il suo obiettivo è riprodurre nel modo più fedele possibile l'andamento delle quotazioni e dei rendimenti (al netto di spese e commissioni) dell'MVIS® Global Video Gaming and eSports Index. L'indice riproduce la performance del settore globale dei videogiochi e degli eSport seguendo l'approccio "*pure play*", ovvero includendo solo imprese che al momento dell'ingresso nel portafoglio generano oltre il 50% del loro fatturato da videogiochi e/o eSport.

Nel webinar che si è svolto ieri, Ed Lopez, Head of ETF Product at VanEck, John Patrick Lee, CFA and Product Manager at VanEck e Nicole Pike, Managing Director at Nielsen Esports, hanno discusso insieme del contesto dei videogiochi e degli eSports e delle nuove tecnologie utilizzate dagli editori di videogiochi. Gli esperti hanno parlato di come la domanda nei mercati emergenti stia dando forma al settore e degli aspetti cui gli investitori dovrebbero prestare attenzione quando investono nell'industria dei videogiochi e degli eSport. Il webinar può essere riascoltato al seguente [link](#).

ETF	VanEck Vectors™ Video Gaming and eSports UCITS ETF
Nome indice	MVIS® Global Video Gaming and eSports Index
ISIN	IE00BYWQWR46
Ticker Xetra/Bloomberg	ESPO
Società di gestione	VanEck Investments Ltd
Investment Manager	VanEck Asset Management B.V.
Domicilio	Irlanda
Valuta di base	USD
Gestore dell'indice	MV Index Solutions GmbH
Rebalancing	Trimestrale
Struttura del prodotto	Replica fisica
Data di lancio	24 giugno 2019
Total Expense Ratio	0,55% p.a.
Impiego dei guadagni	Accumulazione

Contatti per la stampa:

Lob PR+Content

Giangiuseppe Bianchi / gbianchi@lobcom.it / +39 335 6765 624

Ranieri Stefanile / rstefanile@lobcom.it / +39 335 1396 020

VanEck:

Dalla sua fondazione nel 1955, VanEck è sinonimo di strategie d'investimento intelligenti e concepite con competenza. L'Asset Manager gestisce attualmente circa 48 miliardi di dollari USA* in tutto in mondo, tra cui ETF, fondi attivi e account istituzionali.

Con oltre 90 ETF su scala planetaria, la società di investimento offre un portafoglio completo che copre un gran numero di settori, asset class e strategie smart beta. VanEck è stato uno dei primi gestori patrimoniali a offrire agli investitori l'accesso ai mercati globali. L'obiettivo è sempre stato quello di identificare tendenze e asset class nuove, come Gold Investments (1968), Emerging Markets (1993) ed ETF (2006), che ancora oggi segnano l'intero panorama degli investimenti.

VanEck ha la sua sede principale a New York City e succursali in tutto il mondo, tra cui Francoforte (Germania), Madrid (Spagna), Pfäffikon (Svizzera), Amsterdam (Paesi Bassi), Sydney (Australia) e Shanghai (Cina).

**Ultimo aggiornamento: 17 aprile 2020*

Maggiori informazioni su VanEck e sui fondi sono disponibili su www.vaneck.com oppure sul blog www.vaneck.com/etf-europe/blog.

Informazioni importanti:

Questo comunicato stampa ha solo scopo informativo e può essere condiviso esclusivamente con (potenziali) investitori italiani; non costituisce un'offerta o una richiesta ad acquistare o vendere un titolo, compresi gli strumenti finanziari, i prodotti o i servizi sponsorizzati da una società affiliata di VanEck ("VanEck").

L'investimento espone a rischi, compresa la possibile perdita di capitale. Prima di investire in un fondo, gli investitori devono leggere il prospetto informativo e il documento contenente le informazioni chiave per gli investitori, che sono disponibili in lingua inglese e possono essere richiesti gratuitamente all'indirizzo www.vaneck.com. I rendimenti passati non sono indicativi degli andamenti futuri. Lo stesso vale per i ritorni storici di mercato. Le informazioni quivi contenute non costituiscono una consulenza legale, fiscale o d'investimento. Alcune dichiarazioni contenute nel presente documento possono costituire proiezioni, previsioni e altre dichiarazioni previsionali che non riflettono i risultati effettivi, sono valide alla data di redazione della presente comunicazione e possono essere modificate senza preavviso. Il valore degli attivi di un ETF può subire forti oscillazioni per effetto della sua politica d'investimento. Se il valore dell'indice sottostante cala, anche il valore dell'ETF diminuisce. VanEck Investments Ltd, la società di gestione di VanEck Vectors Video Gaming and eSports UCITS ETF (il "Fondo"), è una società di gestione UCITS di diritto irlandese, registrata presso la Banca Centrale d'Irlanda. VanEck Investments Ltd ha delegato la gestione degli investimenti del Fondo a VanEck Asset Management B.V., una società di gestione UCITS di diritto olandese, registrata presso l'Authority for the Financial Markets olandese.

Il MVIS® Global Video Gaming and eSports Index è proprietà esclusiva di MVIS (una società controllata al 100% da VanEck Associates Corporation), che ha stipulato un accordo con Solactive AG per la gestione e il calcolo dell'indice. Solactive AG si adopera per garantire che l'Indice sia calcolato correttamente. Indipendentemente dai propri obblighi nei confronti di MV Index Solutions GmbH, Solactive AG non è tenuta a far rilevare a terze parti eventuali errori dell'indice. Il VanEck Vectors Video Gaming and eSports UCITS ETF non è sponsorizzato, approvato, venduto o promosso da MV Index Solutions GmbH e MV Index Solutions GmbH non rilascia alcuna dichiarazione in merito all'opportunità di investire nel Fondo.

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