

# Videospiele und eSports: Die Transformation der Medien- und Unterhaltungsbranche

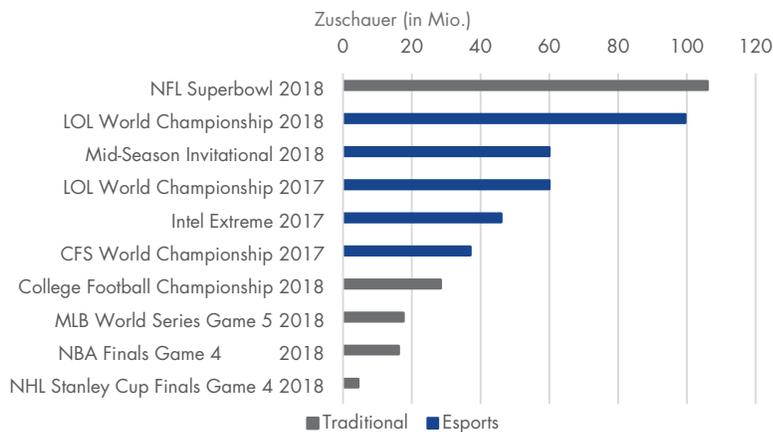
## ESPO VanEck Vectors Video Gaming and eSports UCITS ETF

Der Markt für Videospiele erlebt derzeit einen grundlegenden Paradigmenwechsel. Die Branche tritt immer stärker in Konkurrenz zu herkömmlichen Medien- und Entertainment-Angeboten. Die Rechenleistung steigt kontinuierlich, und Multiplayer-Streaming, soziale Medien und mobile Gaming-Apps erfreuen sich wachsender Beliebtheit.

### Gaming-Wettkämpfe generieren ähnliche Zuschauerzahlen wie Primetime-Events

Das Aufkommen professioneller Videospiel-Wettkämpfe (auch bekannt als eSports) war ein zentraler Wachstumsfaktor für die Branche. Bei eSports werden Videospiele in organisierten Multiplayer-Events in Wettkampfformat gespielt, wobei die entsprechenden Live-Veranstaltungen in der Regel auch online gestreamt werden.

**Zuschauerzahlen bei eSports in den USA mittlerweile vergleichbar mit großen herkömmlichen US-Sportereignissen**



Quelle: Sports Media Watch, Statista.com, dotesports.com, lolesports.com. Stand: 2018

### Neue und wachsende Einnahmequellen für Spielehersteller

eSports ist ein globaler Trend. Das Geschäftsmodell verzeichnet exponentielles Wachstum als eigenständige Branche, beschleunigt aber gleichzeitig auch das Zusammenwachsen bereits etablierter Wirtschaftszweige, wie der Freizeitindustrie, der Videospielhersteller, des Eventgeschäfts, des Sports im Allgemeinen, der Medienrechte oder der Werbe- und Sponsoring-Branche.

### An der langfristigen Entwicklung partizipieren

Durchschnittliche Konsumenten im eSports-Segment sind unter 30 Jahre alt und damit sehr jung verglichen mit herkömmlichen Sportarten. eSports wird immer populärer, und sowohl die Technologie als auch Spiele und Events entwickeln sich im Einklang mit den Bedürfnissen der



### Investieren in die Zukunft des Sports

Gaming-Events könnten 2020 bis zu 495 Millionen Zuschauer generieren<sup>1</sup>

eSports verzeichnet seit 2015 ein durchschnittliches Umsatzwachstum von fast 28% und profitiert dabei von einem jungen und zahlungskräftigen Publikum<sup>2</sup>

Siehe umseitige Definitionen.

<sup>1</sup> Global eSports Market Report, Newzoo 2020.

<sup>2</sup> Global eSports Market Report, Newzoo 2017, 2018, 2019, 2020.

**Die Wertentwicklung in der Vergangenheit bietet keine Gewähr für zukünftige Ergebnisse. Indizes werden nicht verwaltet und stellen keine investierbaren Wertpapiere dar.**

Verbraucher. Eine Investition in Unternehmen der Branche könnte Anlegern die Möglichkeit bieten, an einer langfristigen Wachstumsstory zu partizipieren.

Der VanEck Vectors Video Gaming and eSports UCITS ETF (ESPO) strebt die möglichst exakte Nachbildung der Kurs- und Renditeentwicklung (vor Kosten und Gebühren) des **MVIS® Global Video Gaming and eSports Index (MVESPO)** an. Der global ausgelegte Index bildet die Wertentwicklung der globalen Videospiele- und eSports-Branche ab.

ETF-Merkmale	ESPO
Fondsname	VanEck Vectors Video Gaming and eSports UCITS ETF
Indexname	MVIS® Global Video Gaming and eSports Index
ISIN	IE00BYWQWR46
Basiswährung	USD
Auflegungsdatum	24. Juni 2019
Gesamtkostenquote (TER)	0,55%
Produktstruktur	Physisch (vollständige Replikation)
Neugewichtung	Vierteljährlich
Ertragsverwendung	Thesaurierend
Wertpapierleihe	Nein

Stand: Juni 2020.

## Wichtige Hinweise

VanEck betreut ausschließlich professionelle Kunden in Ländern, in denen die Fonds registriert sind oder im Einklang mit den vor Ort geltenden Regelungen für Privatplatzierungen verkauft werden dürfen. Bitte beachten Sie, dass sich die hierin enthaltenen Informationen jederzeit ändern können und zitierte Werte gegebenenfalls inzwischen nicht mehr aktuell sind. Das vorliegende Dokument stellt weder eine Prognose für zukünftige Ergebnisse noch eine umfassende Betrachtung aller potenziell relevanten Faktoren oder Aspekte in Bezug auf ein mögliches Investment dar. Die aktuellen Marktbedingungen können sich ändern. Hierin enthaltene Informationen, die nicht von VanEck erstellt wurden, stammen aus Quellen, die als verlässlich gelten. Dennoch kann für derartige Informationen keinerlei Gewähr übernommen werden. Die Vervielfältigung des vorliegenden Dokuments (auch auszugsweise) und die Bezugnahme darauf in anderen Publikationen ist nur zulässig mit vorheriger ausdrücklicher und schriftlicher Zustimmung durch VanEck.

VanEck Vectors Video Gaming and eSports UCITS ETF (der Fonds) ist ein Teilfonds des nach irischem Recht gegründeten VanEck Vectors UCITS ETFs plc. Das vorliegende Dokument dient ausschließlich zu Illustrationszwecken für Investoren und deren Anlageberater und stellt keine Rechts-, Steuer- oder Anlageberatung dar.

Anlageentscheidungen dürfen daher nicht auf der Grundlage der hierin enthaltenen Informationen getroffen werden. Jede Anlageentscheidung sollte auf dem Prospekt und den wesentlichen Anlegerinformationen („KIID“) basieren, jeweils erhältlich unter [www.vaneck.com/ucits](http://www.vaneck.com/ucits) sowie am eingetragenen Sitz von VanEck Investments Ltd unter 33 Sir John Rogerson's Quay, Dublin 2, Irland. Wir empfehlen dringend, dass Sie diese Dokumente vor einem Investment lesen und die Risikofaktoren berücksichtigen. Bitte beachten Sie, dass keine Gewähr für die Erreichung der Fondsziele übernommen werden kann. Der Wert einer Anlage kann sowohl fallen als auch steigen. Personen, die in den Fonds investieren möchten, sollten zuvor eine unabhängige Rechts- und Steuerberatung einholen, um zu prüfen, ob ein solches Investment mit ihren individuellen Zielsetzungen vereinbar ist.

Anlagen in die Fonds können für Sie mit Verlusten verbunden sein. Anlagen in den Fonds sollten Bestandteil eines umfassenden Anlageprogramms sein. Eine Anlage in den Fonds ist mit Risiken verbunden, die unter anderem aus folgenden Aspekten resultieren und die sich allesamt nachteilig auf den Fonds auswirken können: Investments in Videospiele- und eSports-Unternehmen, Aktien, Kommunikations- und Informationstechnologie, Unternehmen mit mittlerer Marktkapitalisierung, emittentenspezifische Änderungen, besondere Risiken im Zusammenhang mit Anlagen in Asien, Emittenten aus Japan und Schwellenländern, ausländische Wertpapiere, Fremdwährungen, Depositary Receipts, Marktrisiko, operationelles Risiko, Bartransaktionen, Indexnachbildung, Konzentration von „Authorized Participants“, in der Vergangenheit noch kein aktiver Markt, Handelsaspekte, passive Verwaltung, Handel mit Fondsanteilen, Risiken aufgrund von Aufschlägen/Abschlägen und Liquidität der Fondsanteile, keine Diversifizierung sowie Konzentrationsrisiken. Anlagen im Ausland sind mit gewissen Risiken verbunden, die sich negativ auf die Fondsrenditen auswirken können, wie beispielsweise die Veränderung der wirtschaftlichen oder politischen Rahmenbedingungen, Währungsschwankungen, Änderungen der geltenden Regulierungsvorschriften oder Wechselkurschwankungen. Investments in Unternehmen mit mittlerer Marktkapitalisierung können mit erhöhten Risiken verbunden sein.

Bitte beachten Sie hierzu und im Zusammenhang mit anderen Risikoaspekten den Prospekt und die wesentlichen Anlegerinformationen.



**VanEck Investments Ltd.**  
 33 Sir John Rogerson's Quay | Dublin 2, Irland  
[vaneck.com](http://vaneck.com) | [international@vaneck.com](mailto:international@vaneck.com)