



**ИНВЕСТИЦИОННАЯ ИДЕЯ:
БИРЖЕВОЙ ИНВЕСТИЦИОННЫЙ ФОНД (ETF)
VanEck Vectors Video Gaming and eSports**

О фонде

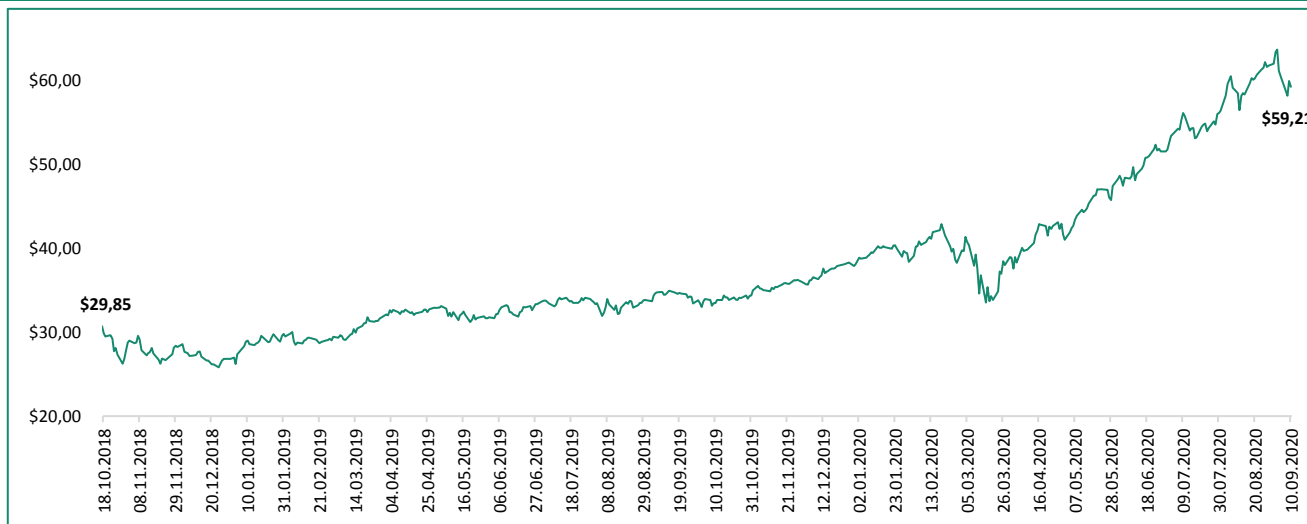
Биржевой инвестиционный фонд под управлением компании VanEck, ориентированный на инвестиции в компании отраслей видеоигр и киберспорта.

Фонд стремится обеспечить инвестиционные результаты, которые в целом соответствуют показателям стоимости и доходности индекса MVIS Global Video Gaming and eSports, который, в свою очередь, стремится обеспечить общую. Производительность компаний, задействованных в сегменте разработки видеоигр, киберспорта и сопутствующего оборудования и программного обеспечения.

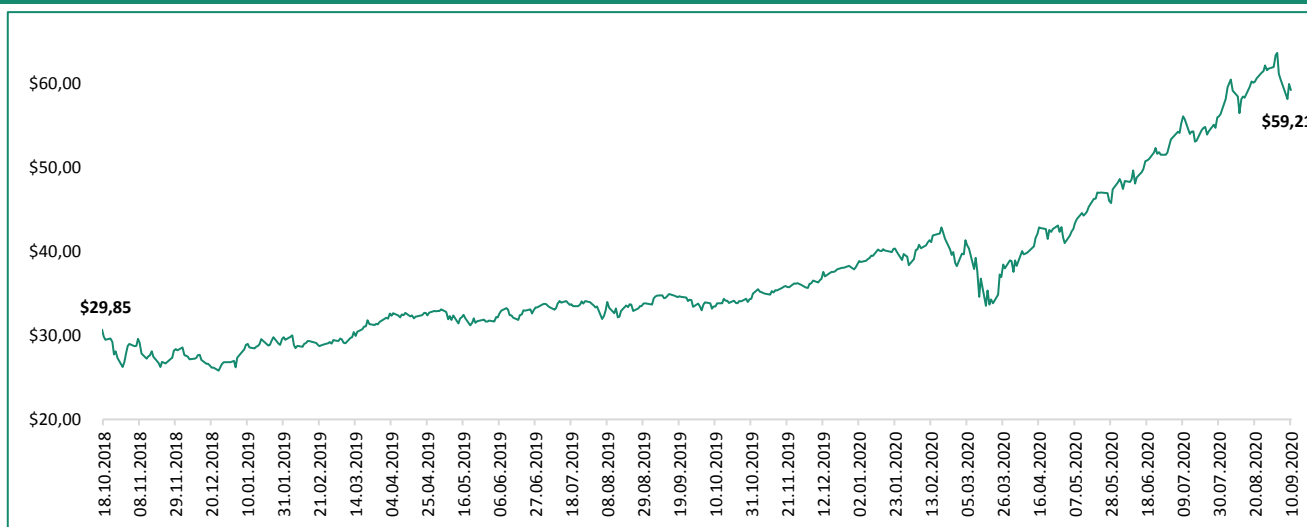
Информация о финансовом инструменте

Тикер ESPO US	
ISIN	US92189F1140
Валюта	USD
Дата выпуска	16.10.2018
Бенчмарк	MVIS Global Video Gaming and eSports Index (MVESPTR)
Текущий объем активов	US\$471,9 млн
Периодичность выплат дивидендов	Один раз в год
Текущая дивидендная доходность	0,14%
Комиссия управляющей компании	0,99%

Динамика изменения цены акции ESPO US (1 год)



Динамика изменения цены акции ESPO US (с момента выпуска)



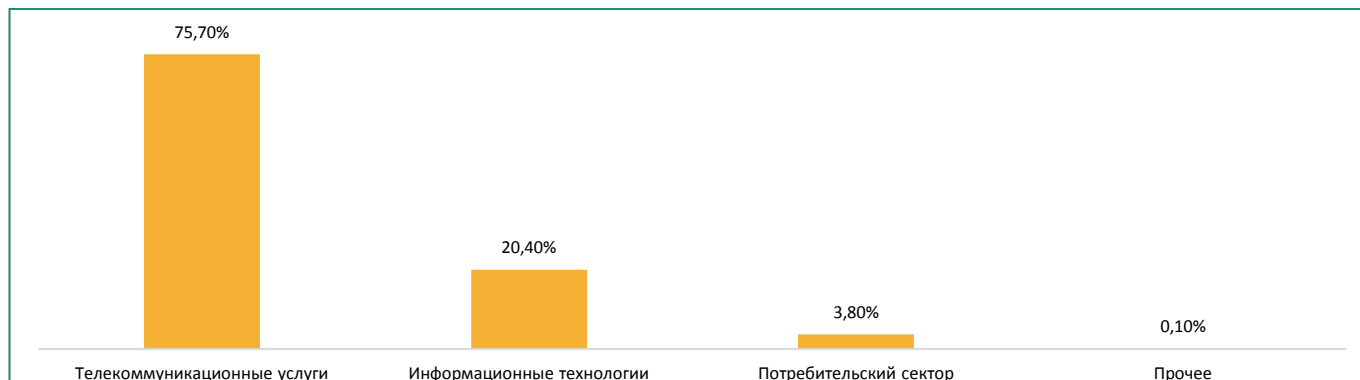
Рейтинг ETF

Данный ETF не имеет рейтинга от Morningstar.

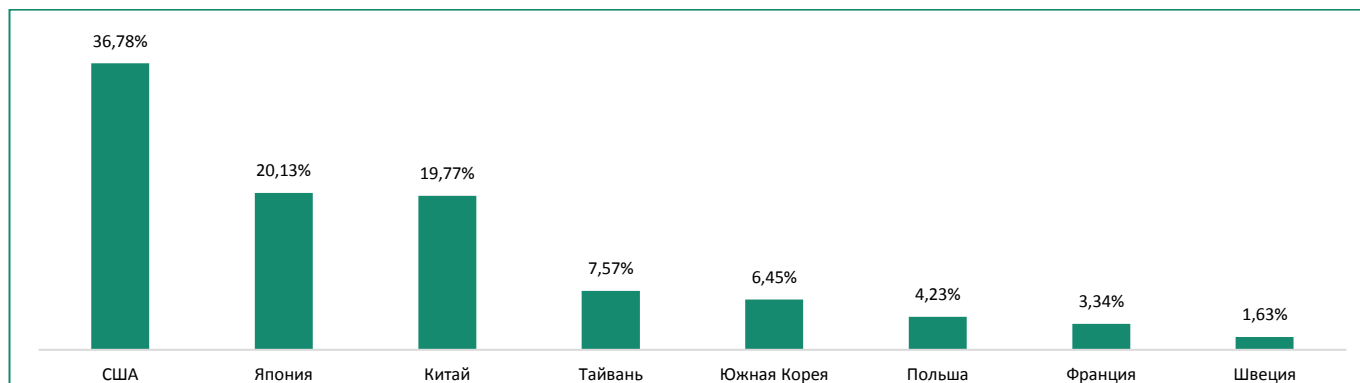
Информация по выплате дивидендов

Дата выплаты	Размер дивиденда
21.12.2020	ТВА
30.12.2019	\$0,0834
27.12.2018	\$0,01

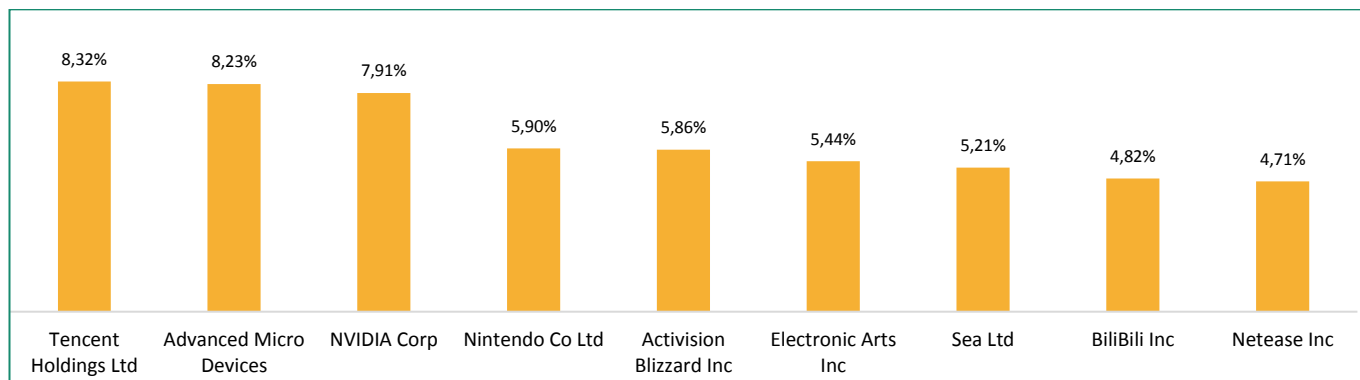
Структура портфеля по отраслям



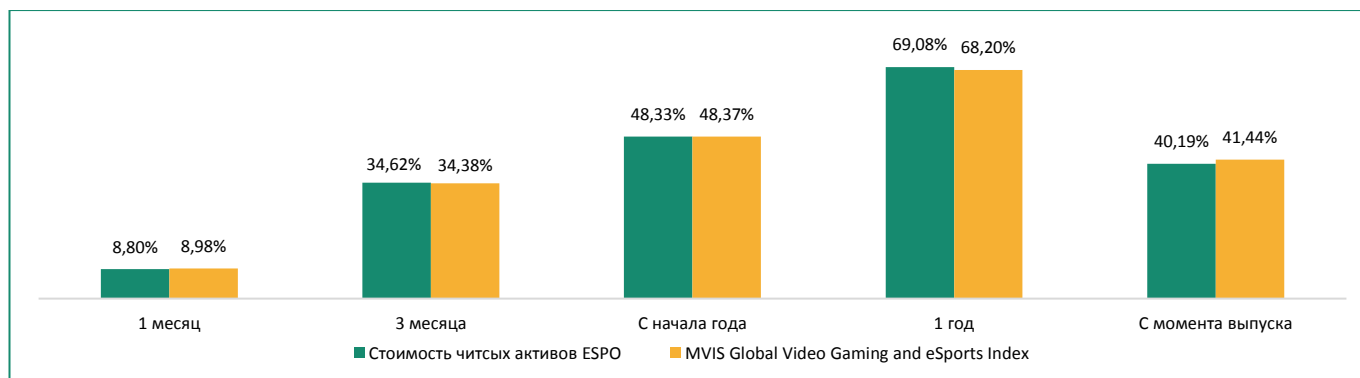
Структура портфеля по географическому сегменту



Структура портфеля по компаниям



Перформанс фонда и индекса



Основные тезисы

- Видеоигры в период пандемии COVID-19

Во время пандемии COVID-19 инвесторы начали активно вкладывать деньги в акции технологических компаний. Потребность в онлайн-услугах выросла, ведь работа, развлечения и другие важные аспекты жизни на несколько месяцев стали виртуальными.

Большую нишу в онлайн-развлечениях занимают видеоигры. В период строгого карантина их популярность особенно возросла. Можно было бы предположить, что с момента снятия локдауна по всему миру всплеск популярности видеоигр снизится. Однако, стоит отметить, что в 2020 году у консолей выходят новые модели: в ноябре ожидается появление новых Sony PlayStation и Xbox. Так что спрос на игры будет повышенным как минимум до конца текущего года.

В отчете NPD Group сказано, что во втором квартале 2020 года расходы на видеоигры в США выросли на 30% по сравнению с аналогичным периодом прошлого года и достигли \$11,6 млрд. Продажи игрового контента увеличились на 28% — до \$10,2 млрд.

Сильный рост продаж Nintendo Switch, PlayStation 4 и Xbox One привел к общему увеличению продаж игровых консолей на 57% до \$848 млн. Продажи аксессуаров для видеоигр, включая геймпады, гарнитуры, игровой руль и другие периферийные устройства, выросли на 50% и составили \$584 млн.

Electronic Arts Inc. (EA)

Electronic Arts — один из крупнейших и старейших разработчиков видеоигр для ПК и консолей. Компания работает на игровом рынке с 1982 года.

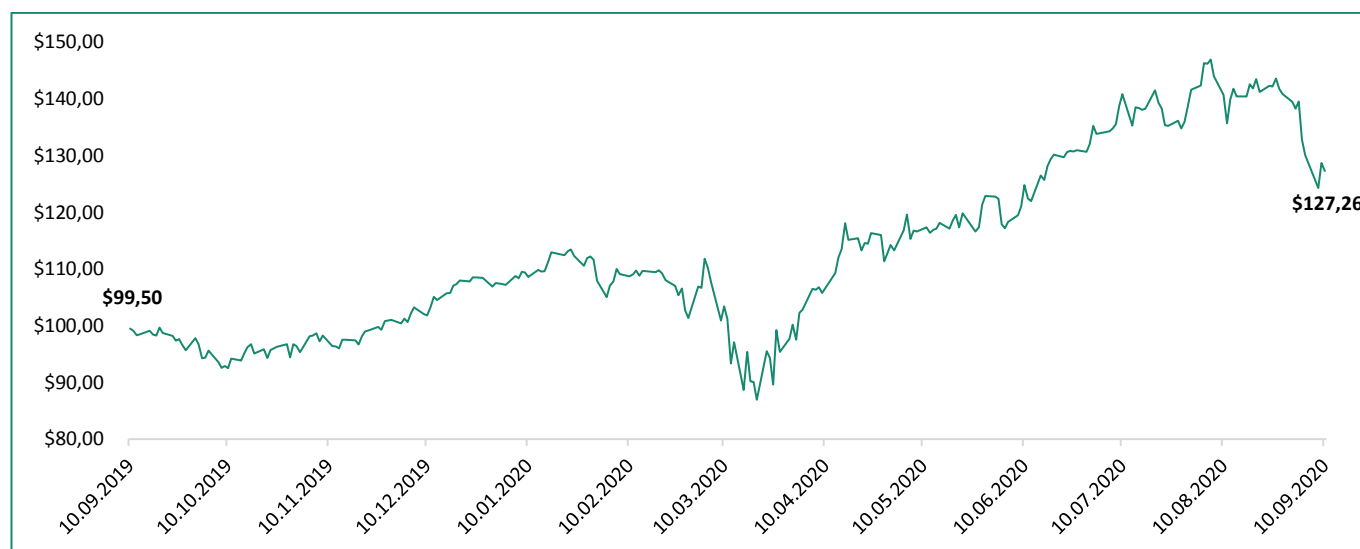
После начала пандемии бумаги Electronic Arts не только отыграли мартовский обвал, но и сильно прибавили, вплотную приблизившись к историческим максимумам, показанным в 2018 году.

Главная причина — всплеск популярности видеоигр на фоне введения карантинных мер, когда люди по всему миру оказались ограничены в развлечениях. Это привело к росту числа геймеров, тративших больше времени и денег на игры.

По итогам первого финансового квартала 2021 года (закончился 30 июня 2020-го) количество игроков в The Sims 4 превысило 30 млн человек, в Star Wars Jedi: Fallen Order — 10 млн. FIFA 2020 привлекла в два раза больше геймеров, чем FIFA 2019, а новая игра Madden NFL по числу игроков на 140% превзошла прошлогодние показатели.

В результате за квартал выручка EA составила \$1,459 млрд (в 2019-м — \$1,2 млрд), а продажи выросли до \$1,39 млрд по сравнению с \$782 млн в 2019-м.

Динамика цен на акции Electronic Arts Inc. (1 год)



Activision Blizzard Inc. (ATVI)

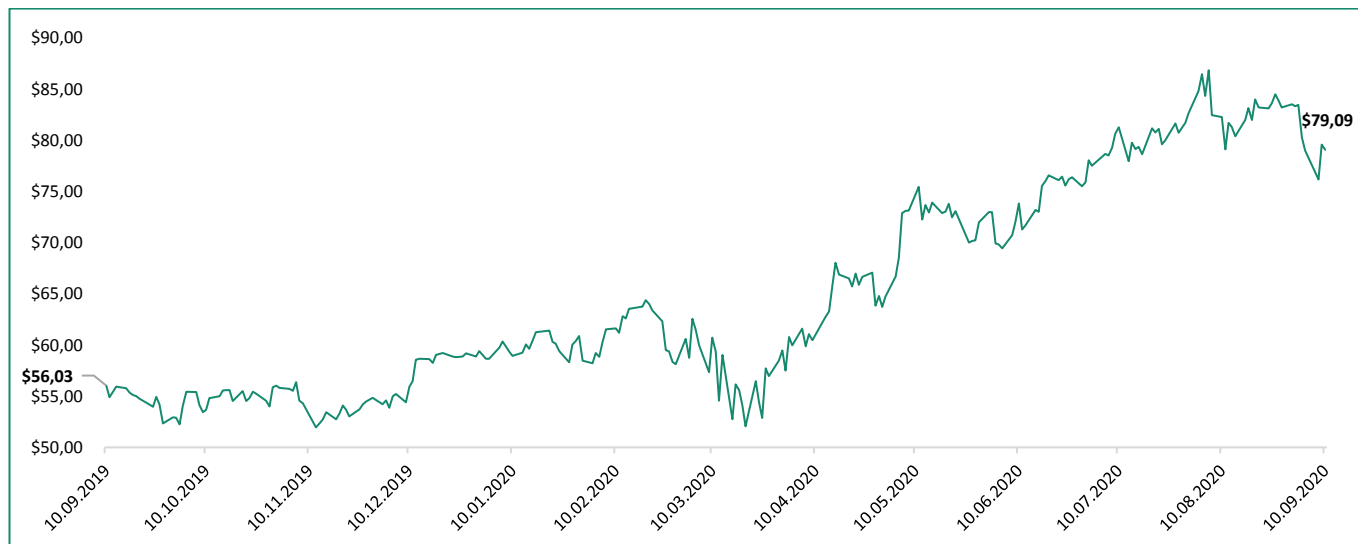
Activision Blizzard Inc. — крупный разработчик игр из США для ПК, консолей и мобильных телефонов. Компания известна играми World of Warcraft, StarCraft, Diablo, Hearthstone и Heroes of the Storm.

4 августа компания выпустила свой квартальный отчет по итогам деятельности II квартала 2020 года, закончившегося 30 июня 2020 года. Компания превыполнила свои прогнозы по итогам квартала. Чистая выручка компании составила \$1,93 млрд по сравнению с \$1,40 млрд во втором квартале 2019 года. Чистая прибыль составила \$580 млн, увеличившись на 76,8% в годовом исчислении.

Благодаря большой популярности выпускаемых игр, Activision Blizzard демонстрирует неплохие финансовые показатели. В январе стало известно, что Activision Blizzard подписала контракт о партнерстве с Google: компания будет использовать Google Cloud для своей хостинг-инфраструктуры, а YouTube станет эксклюзивной платформой для стриминга киберспортивных турниров Activision Blizzard.

До конца года ожидается выход нового дополнения игры World of Warcraft — Shadowlands, а также очередной игры из серии Call of Duty. После публичного тестирования игры World of Warcraft — Shadowlands, игроки были в восторге и начали активнее предзаказывать новое дополнение. Учитывая это, а также сильные финансовые результаты, аналитики с оптимизмом оценивают перспективы акций компании.

Динамика цен на акции Activision Blizzard Inc. (1 год)



- Быстрорастущий рынок киберспорта

Самой быстроразвивающейся частью игрового мира является киберспорт, который с 2016 года стал официально признанным видом спорта. Компании покупают и строят огромные стадионы для турниров, а суммы призовых на этих турнирах порой превышают заработки спортсменов, которые занимаются традиционными видами спорта. Спонсорами таких мероприятий выступают крупные бренды, которые также спонсируют и киберспортивные команды.

С пользователями, вовлеченными в течение 51 минуты ежедневно, видеоигры теперь являются более интересными, чем любая социальная сеть (Facebook, Instagram, Snapchat).

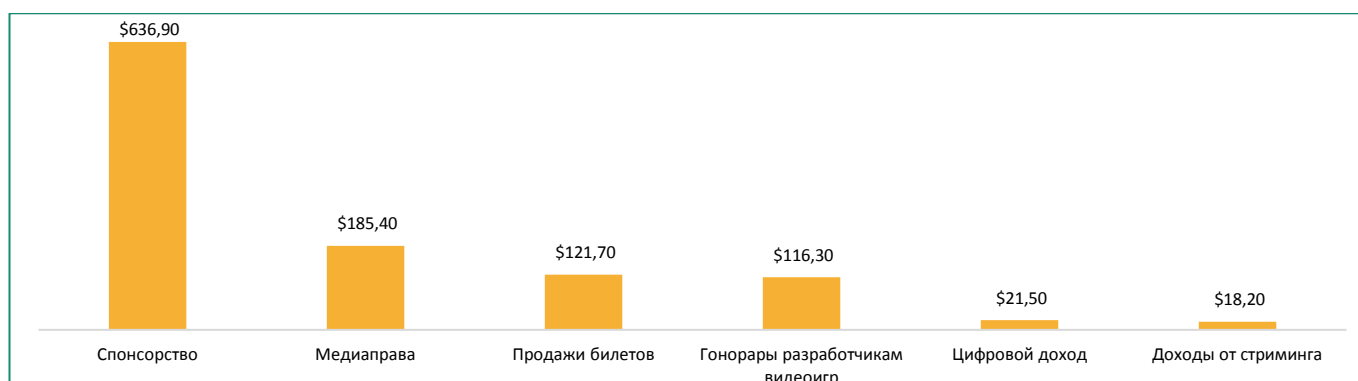
В 2019 году общая аудитория киберспорта составила 454 миллиона человек, увеличившись на 35,5% в сравнении с 2017 годом. По итогам 2020 года ожидается, что данный показатель достигнет 495 миллионов человек по всему миру. Среди них 222,9 миллиона относятся к киберспортсменам и 272,2 миллиона – к зрителям. Также ожидается, что в 2020 году средний доход на одного киберспортивного энтузиаста составит \$ 4,94, что на 2,8% больше, чем в 2019 году.

В 2023 году, ожидается, что глобальная аудитория киберспорта достигнет 646 млн человек (среднегодовой темп роста составит 10,4%). Стоит отметить, что число зрителей киберспортивных матчей растет во многом благодаря развивающимся рынкам: Латинской Америке, Ближнему Востоку, Африки и Юго-Восточной Азии. На это влияют 3 фактора в указанных регионах:

- урбанизация;
- развитие IT-инфраструктуры;
- стремительное распространение мобильной связи.

Согласно аналитикам агентства Newzoo, ориентированного на игровую и киберспортивную аналитику, доходы от киберспорта в этом году достигнут \$1,1 млрд (без учета выручки онлайн-платформ от киберспортивных матчей). Относительно прошлого года показатель вырастет на 15,7% (на \$150 млн). Из \$1,1 млрд доходов от киберспорта 57,9% (~\$636,9 млн) будут получены от спонсорства. Вторым по величине источником дохода в 2020 году станут продажи медиаправ, составляющие 16,9% мирового рынка (~\$185,4 млн) и представляющие собой рост в годовом исчислении на +17,3%. Продажи билетов на посещение киберспортивных турниров станут третьим по величине потоком, заняв 11,1% киберспортивного рынка (\$121,7 млн) - рост на +15,2% в годовом исчислении. Два новых источника доходов за этот год являются цифровой доход и доход от стриминга (потокный доход). Они будут самыми маленькими, но самыми быстрорастущими потоками доходов, соответственно увеличившись на +60,9% и +33,0% в годовом исчислении.

Источники дохода от киберспорта



- Лидерство Китая

Китай является крупнейшим рынком киберспорта по выручке. Общая выручка рынка по итогам 2020 года составил \$385,1 млн, что на 18,0% больше, чем в 2019 году, когда общая сумма составила \$326,2 млн. Как ожидается, доходы от киберспорта в Китае будут расти и к 2023 году составят \$540 млн (среднегодовой темп роста составит 17,0%).

Стоит также отметить локальный рост инвестиций Китая в развитие киберспорта. Власти Поднебесной активно поддерживают рынок, а местные корпорации тратят миллионы на строительство собственных киберспортивных объектов.

К примеру:

- ✓ власти города Ханчжоу строят 14 таких объектов и планируют вложить в киберспорт \$2,22 млрд;
 - ✓ свой парк киберспорта готовит и **NetEase** в Шанхае. В проект будет вложено \$725 млн;
 - ✓ гигант Tencent Holding в прошлом году заключил контракт с Oriental Sports Center, сделав его арендой для своих турниров. Компания хочет масштабировать наиболее популярные дисциплины, такие как League of Legends и **Honor of Kings**.
- Возможность выхода на смежные рынки

В странах, где сегмент киберспорта наиболее развит, наблюдается тенденция его проникновения в самые разные отрасли и институты. В последние годы наблюдается рост специализированных киберспортивных курсов, предлагаемых как в США, так и в Европе:

- ✓ Североамериканские университеты предлагают стипендии по предмету киберспорта;
- ✓ Британская киберспортивная ассоциация представила первую в мире киберспортивную квалификацию ВТЕС;
- ✓ Звезда Национальной баскетбольной ассоциации, Тони Паркер, запустил свою собственную киберспортивную академию во Франции;
- ✓ В Дании киберспорт уже добавили в некоторые школьные программы. На уроках детей не просто учат играть в игры, но и объясняют, что они должны занимать четко определенное место в жизни ученика, но, при этом, не мешать основной учебе.

Также, организаторы одного из крупнейших в мире киберспортивных фестивалей DreamHack заключили контракт с Fortum — энергетической компанией, которая добывает большую часть электроэнергии с помощью ветряных мельниц, воды и солнечных панелей без выбросов углекислого газа. Эта коллаборация кажется очень органичной, так как наличие электроэнергии — главное условие возможности существования компьютерных игр.

Подобные тенденции должны распространяться более активно. Киберспортивная индустрия открыта к новым спонсорам, и при наличии продуманной стратегии даже у небольших компаний есть возможность получить доступ к активной, платежеспособной и вовлеченной аудитории.

Контактная информация

Койшибаева Айгерим Керимовна

Аналитик департамента аналитики и корпоративных финансов

АО «CAIFC INVESTMENT GROUP»

+7 727 311 01 44

akoishybayeva@caifc.kz

Бадаев Даурен Ерикжанович

Треjder департамента трейдинга

АО «CAIFC INVESTMENT GROUP»

+7 727 311 01 44

DBadayev@caifc.kz

Абдикаликова Жанат Каниевна

Управляющий директор департамента продаж

АО «CAIFC INVESTMENT GROUP»

+7 727 311 01 44 (вн. 103)

ZHAbdikalikova@caifc.kz

Бабенов Канат Базартаевич

Директор департамента управления активами

АО «CAIFC INVESTMENT GROUP»

+7 727 311 01 44 (вн. 124)

kbabenov@caifc.kz

Раскрытие информации

Данная публикация и содержащиеся в ней рекомендации предоставляются в качестве информации для клиентов компании и не являются предложением вступления в сделку о покупке или продаже ценных бумаг.

Настоящий документ основан на информации, полученной из источников, которые АО «CAIFC INVESTMENT GROUP» рассматривает в качестве достоверных. Однако АО «CAIFC INVESTMENT GROUP», его руководство и сотрудники не дают гарантий, что все сведения, содержащиеся в данной публикации, являются полными и абсолютно точными.

Оценки и мнения, представленные в настоящем документе, основаны исключительно на заключениях аналитиков Компании в отношении анализируемых ценных бумаг и эмитентов. Никто из сотрудников Компании и руководства не несет ответственности за прямые или косвенные потери, наступившие в результате использования данной публикации или ее содержания.

Настоящая информация не может частично или полностью воспроизводиться без предварительного письменного соглашения АО «CAIFC INVESTMENT GROUP».