



## キーポイント



## 高い潜在成長力

世界のゲーム市場は、2019年から2020年にかけて20%以上増加し、1,750億ドルを超える市場規模です。2023年には2,000億ドルを超えると予測されています。\*1



## ソーシャルな体験

ゲームはますます社会的なメディアになっており、世界中の友人や見知らぬ人と仮想体験を共有したり、交流したりすることができます。



## 消費者の新たな嗜好

パンデミックにより、家庭用エンタテインメントの普及が加速し、多くの人々がゲームやesportsを初めて体験し、このテーマの浸透が加速しました。

## ファンド概要

|        |                                       |
|--------|---------------------------------------|
| 設定日    | 2019年10月25日                           |
| インデックス | Solactive Video Games & Esports Index |
| 保有銘柄数  | 50                                    |
| 運用資産残高 | \$174.02 mil                          |
| 総経費率   | 0.50%                                 |
| 分配頻度   | 年2回                                   |

## 取引詳細

|                  |           |
|------------------|-----------|
| ティッカー            | HERO      |
| CUSIP            | 37954Y392 |
| 取引所              | NASDAQ    |
| ブルームバーグIOPVティッカー | HEROIV    |
| インデックスティッカー      | SOLHERO   |

## パフォーマンス (%)

|        | 1ヶ月   | 年初来   | 1年      | 3年    | 設定来    |
|--------|-------|-------|---------|-------|--------|
| 基準価額   | 8.37% | 8.37% | -22.57% | 7.46% | 10.40% |
| 市場価格   | 8.64% | 8.64% | -22.91% | 7.63% | 10.44% |
| インデックス | 8.42% | 8.42% | -22.33% | 7.98% | 10.91% |

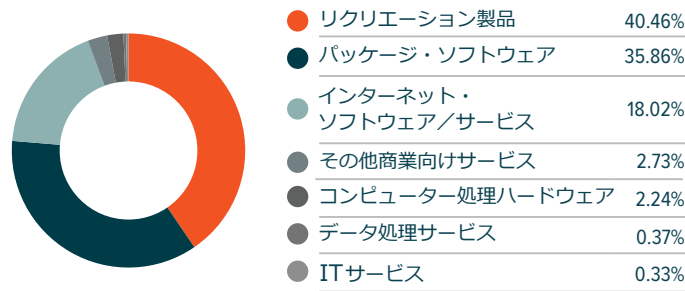
## 組入上位10銘柄 (%)

保有状況は変動します。

|                         |       |                          |       |
|-------------------------|-------|--------------------------|-------|
| Take-two Interac        | 6.26% | Netease Inc-adr          | 5.75% |
| Electronic Arts Inc     | 6.01% | Nexon Co Ltd             | 4.78% |
| Activision Blizzard Inc | 5.94% | Unity Software Inc       | 4.76% |
| Nintendo Co Ltd         | 5.84% | Konami Group Corporation | 4.57% |
| Roblox Corp -class A    | 5.80% | Capcom Co Ltd            | 4.40% |

表示されているパフォーマンスデータは過去のパフォーマンスを示しており、将来の成果を保証するものではありません。また値動きのある有価証券等に投資しますので、基準価額は変動します。したがって、投資元本が保証されているものではなく、これを割込むことがあります。短期間での高いパフォーマンスは一般的ではなく、投資家はそうしたパフォーマンスの再来を期待することはできません。1年以上の期間に係るリターンは、年率換算されています。

## 業種内訳 (%)



## 国・地域別構成 (%)



\* イスラエル 0.46%, 香港 0.31%, イタリア 0.29%



## 定義

ソラティブ・ビデオゲーム・アンド・  
Eスポーツ・インデックス

ビデオゲーム開発／出版、ビデオ・ゲームおよびEスポーツ・コンテンツ配信およびストリーミング、Eスポーツ／チームの運営／所有、ビデオ・ゲーム／Eスポーツ・ハードウェアの制作を主たる事業とする会社を含む、ビデオ・ゲームおよびEスポーツに関連する消費の増加から利益を得ることができるポジションにある上場企業への投資機会を提供するために設計されています。インデックス・プロバイダーは、ビデオゲームおよびEスポーツ活動から少なくとも50%の収益を生み出している場合に、ビデオ・ゲーム&Eスポーツ会社とみなします。

※1 NewZoo (2021年5月)

当資料の内容はGLOBAL X MANAGEMENT COMPANY LLC (以下、Global X社) が作成した資料を参考に、Global X Japan 株式会社 (以下、当社) が抜粋、編集の上、翻訳して作成したものです。本邦の居住者への証券投資一般等に関する情報提供を目的としたものであり、海外ファンド等(本邦での募集の取扱等に係る金融庁への届出等がされていないものを含みます。)についての勧誘を目的としたものではありません。また、当資料は金融商品取引法に基づく開示資料ではありません。訳文と原文に相違がある場合には、英文の原文が優先します。

当資料に記載されている内容、数値、図表、意見等は資料作成時点のものであり、信頼できると考えられる情報源から作成していますが、その正確性・完全性を保証するものではありません。運用実績などの記載内容は過去の実績であり、将来の成果を示唆・保証するものではありません。また、税金、手数料等を考慮していませんので、投資者のみなさまの実質的な投資成果を示すものではありません。

また、当資料の内容についての著作権は、当社その他当該情報の提供元に帰属しています。電子的または、機械的方法を問わず、いかなる目的であれ、無断で複製、引用、転載または転送等を禁じます。

個別の商品に関して、より詳細な情報が現地のウェブサイトに掲載されていることがありますので、必要に応じてご参照ください。当資料の内容につきましては、設定又は上場されている国、地域の事情により、変更又は更新作業が遅れている場合があります。

海外の証券取引所に上場されている商品の購入を希望される場合は、本邦の取扱い金融商品取引業者へお問い合わせいただき、上場有価証券等書面またはその他の開示資料の内容を必ずご確認の上、ご自身でご判断ください。

投資信託は、値動きのある有価証券等に投資しますので、基準価額は大きく変動します。したがって、投資者のみなさまの投資元本が保証されているものではありません。信託財産に生じた利益および損失は、すべて投資者に帰属します。投資信託は預貯金とは異なります。

GLOBAL Xは、Global X社の登録商標です。電子的または、機械的方法を問わず、いかなる目的であれ、無断で複製、引用、転載または転送等を禁じます。Global X社は、米国証券取引委員会に登録されている投資顧問業者です。