



HERO

グローバルX

ヒーローズ（ゲーム&eスポーツ）ETF

対象指数：Solactive Video Games & Esports Index

✓当ETFのポイント

1. 世界のゲーム・eスポーツ関連企業にフォーカス

2. 投資対象は、

- ① ゲームを開発・販売
- ② ゲームやeスポーツのコンテンツをストリーミング等で配信
- ③ eスポーツやeスポーツリーグのチームを運営
- ④ AR・VRを含むゲームやeスポーツのハードウェアを生産している企業

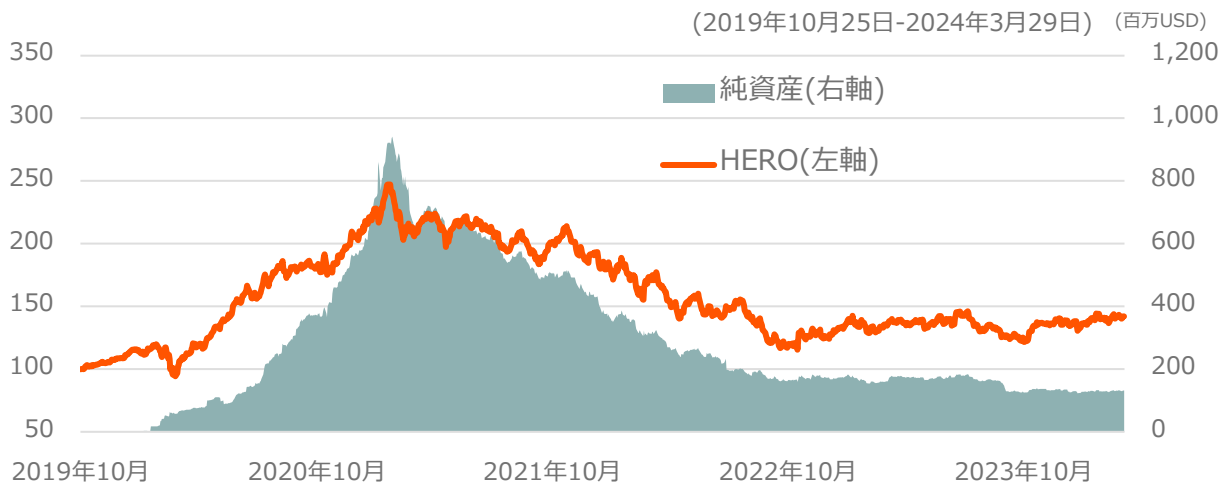
3. 企業売上に占めるゲーム・eスポーツ関連事業の割合が高い銘柄を選定

4. 年に二回、1月と7月に組入銘柄の入れ替え及びリバランスを実施

当資料は、指数会社が構成銘柄を公表する際に使用する基準の一部の要約が記載されており、全体版ではありません。最新の全体版のメソドロジーについては、指数会社のウェブサイトをご参照ください。当資料の情報は発行時点のものであり、その後のいかなる時点においても最新であることを保証するものではありません。指数の構成銘柄の選択とウェイト付けは、指数会社が独自に行います。

✓パフォーマンスと純資産推移

パフォーマンスは2019年10月25日を100として指数化、トータルリターンから算出。



(出所) ブルームバーグよりGlobal X Japan作成。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。



✓対象インデックスの銘柄構築プロセス

世界の株式が投資対象

Step①

ゲーム・eスポーツ関連事業が
売上の50%を占めている企業を
アルゴリズム分析でスコア化・ランク付け

Step②

スコア上位100位の中から時価総額上位10位を組入
その後スコア上位30～40社を組入

Step③

ポートフォリオ
（約40～50銘柄）年二回（1月・7月）、組入銘柄の入れ替
え及びリバランスを実施

Step①

投資対象銘柄の中から、ゲーム・eスポーツ関連企業を選定

Step②

① ゲームを開発・販売 ② ゲームやeスポーツのコンテンツをストリーミング等で配信 ③ eスポーツやeスポーツリーグのチームを運営 ④ AR・VRを含むゲームやeスポーツのハードウェアを生産している企業をスコア化・ランク付け

Step③

銘柄の時価総額を元に組入比率を決定（1銘柄組入れ上限6%）

当資料は、Global X Japanが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て作成したものであり、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。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。