

STOXX[®] 全球电子游戏及电子竞技指数

指数介绍

STOXX电子游戏和电子竞技指数涵盖了那些有望在这两个持续发展的行业中获益的公司。随着电子游戏日益盛行，玩家的热情参与，电子竞技行业如今已成为主流。电子竞技行业的迅速崛起，吸引了众多职业电子游戏玩家参与其中，其对千禧一代的吸引力大大推动了游戏需求的增长。

Revere (RBICS) 数据可以对符合条件公司的收入来源进行详细划分，帮助指数筛选能够显著获益于电子游戏和电子竞技趋势的公司。

另外，经 Sustainalytics 全球标准筛选评估，被 Sustainalytics 认定为不符合条件或者涉及争议性武器的公司，将被指数排除在外。

关键资料

- » 指数允许对电子游戏和电子竞技行业进行定向投资
- » 详实的 Revere 数据有助于发现和筛选电子游戏和电子竞技业务收入占比 50% 以上或超过 20 亿欧元的公司
- » 流动性过滤器确保可复制性
- » 指数结合了 ESG 因素
- » 有关指数的更多信息和详细方法，请参阅规则手册：
www.stoxx.com/rulebooks

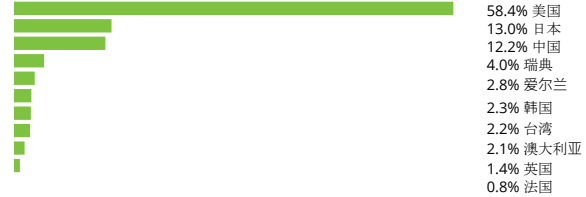
描述性统计

指数	市值 (十亿欧元)		成分股 (十亿欧元)				成份股权重 (%)		成交量 (%)
	全部	自由流通	均值	中间值	最大值	最小值	最大值	最小值	过往 12 个月
STOXX 全球电子游戏及电子竞技指数	N/A	10.1	0.1	0.0	1.0	0.0	9.7	0.0	22.6
STOXX 发达及新兴市场全市场指数	72,726.4	61,027.0	6.4	1.0	1,618.4	0.0	2.7	0.0	4.2

行业权重 (前十)



国家/地区权重



风险和回报数据¹

指数回报	回报率 (%)					年化回报率 (%)				
	上月	今年迄今	1 年	3 年	5 年	上月	今年迄今	1 年	3 年	5 年
STOXX 全球电子游戏及电子竞技指数	-1.1	9.4	35.9	85.1	239.8	N/A	N/A	36.2	23.0	27.9
STOXX 发达及新兴市场全市场指数	0.1	11.8	31.3	41.9	78.7	N/A	N/A	31.7	12.6	12.5
指数波动与风险	年化波动率 (%)					年化夏普比率 ²				
STOXX 全球电子游戏及电子竞技指数	15.4	18.2	18.7	21.8	19.0	N/A	N/A	1.7	0.9	1.9
STOXX 发达及新兴市场全市场指数	9.7	12.2	14.1	18.5	15.7	N/A	N/A	1.9	0.7	0.8
基准指数	相关性					跟踪误差 (%)				
STOXX 全球电子游戏及电子竞技指数	0.8	0.8	0.7	0.8	0.8	9.9	11.8	13.8	12.1	10.8
基准指数	贝塔值					年化信息比率				
STOXX 全球电子游戏及电子竞技指数	1.2	1.2	0.9	1.0	1.0	-1.5	-0.7	0.2	0.6	1.1

¹ 有关数据计算的信息，请参阅 STOXX 计算参考指南。

² 基于 EURIBOR1M

(欧元，总回报)，所有数据截至 2021 年 5 月 31 日

主题指数

STOXX® 全球电子游戏及电子竞技指数

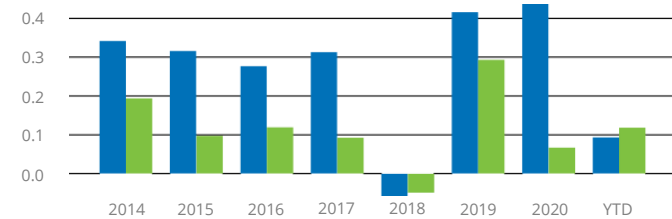
基本面（过去 12 个月）

指数	市盈率 (含负债)		市盈率 (不含负债)		市净率	股息收益率 (%) ³	市销率	股价现金流比率
	往绩	预测	往绩	预测				
STOXX 全球电子游戏及电子竞技指数	23.9	21.3	20.4	19.3	5.2	1.1	3.1	29.3
STOXX 发达及新兴市场全市场指数	-0.7	21.3	23.5	19.6	3.1	2.5	2.4	-8.0

表现和年度回报⁴

— STOXX® 全球电子游戏及电子竞技指数

— STOXX® 发达及新兴市场全市场指数



■ STOXX® 全球电子游戏及电子竞技指数

■ STOXX® 发达及新兴市场全市场指数

版本和代号

指数	ISIN	代号	彭博	路透
总回报 欧元	CH0536891598	STXVGEG		.STXVGEG
总回报 欧元	CH0536891598	STXVGEG		.STXVGEG
净回报 欧元	CH0536891689	STXVGEN		.STXVGEN
价格 欧元	CH0536891671	STXVGEP		.STXVGEP
总回报 美元	CH0536891705	STXVGEU	STXVGEU INDEX	STXVGEU
总回报 美元	CH0536891705	STXVGEU	STXVGEU INDEX	STXVGEU
净回报 美元	CH0536891614	STXVGEV		.STXVGEV
价格 美元	CH0536891663	STXVGEL		.STXVGEL

完整名单见：www.stoxx.com/data/vendor_codes.html

编制方法

全球版本的样本空间涵盖了 STOXX 发达及新兴市场全市场指数、STOXX 中国 A 股全市场指数（可通过沪港通或深港通进行买卖）、STOXX 中国 ADR 全市场指数、STOXX 中国 P 股全市场指数。全球（除中国 A 股）指数不涉及中国 A 股证券。

指数采用两种筛选方法：一是只纳入三个月内每日交易额的中间值（MDTV）大于 1,000,000 欧元的股票；二是只选择有 50% 以上的收入或者超过 2,000,000,000 欧元的收入来自与该主题相关领域的公司。通过全球标准筛选，经 Sustainalytics 认定为不符合条件或者涉及争议性武器的公司，将被指数排除在外。

以入选股票的自由流通市值乘以主题收入占总收入的比重，按比例计算该股在指数中的权重。权重的上限规定：所有高于 4.5% 的权重之和不超过 35%，单一权重不超过 8%。

数据摘要

加权	用市值乘以相关 RBICS 业务收入占总收入的比重，按比例计算权重
封顶系数	所有高于 4.5% 的权重之和不超过 35%。单一权重不超过 8%
成分股数目	不固定
评审周期	成分股每年评审，加权系数
计算/发布	收市
计算时段	22:15:00 22:15:00
基值/基期	100（截至 2012 年 6 月 18 日）
历史数据	自 2012 年 6 月 18 日起
成立日期	2020 年 4 月 8 日

如需了解成立日期、货币、计算时段和历史价值的详情，请参阅我们的数据供应商代码表。

联系方式

STOXX 客户支持 | P +41 43 430 7272 | customersupport@stoxx.com | <https://qontigo.com/support/>

免责声明

STOXX、Deutsche Boerse Group (DBAG) 及其许可人、研究伙伴或数据提供者不对指数数据的及时性、顺序、准确性、完整性、时效性、适销性、质量、或任何特定目的的适用性作出任何明示或暗示的保证或陈述，且对此不负任何法律责任。STOXX、DBAG 及其许可人、研究伙伴或数据提供者并未通过发布指数或相关内容提供任何投资建议。特别是，将一家公司纳入指数、计算该公司的权重或将该公司从指数中剔除，并不代表 STOXX、DBAG 及其许可人、研究伙伴或数据提供者对该公司的优劣有任何看法。STOXX、DBAG 及其许可人、研究伙伴或数据提供者并未推荐、认可、销售或推广基于 STOXX® 指数、DAX® 指数或由 STOXX 支持的任何其他指数的金融工具。

回溯测试的表现

本文件包含回溯测试的指数表现数据，即：假设该指数原已存在，采用相同的指数方法并基于过往的成分股，来推算该指数在成立之前可能的表现。回溯测试的表现信息纯属假设，因此本文件中提供的此类信息仅供参考。回溯测试的表现不代表实际业绩，也不能理解为实际业绩的指标。

定制

可基于该指数定义 STOXX® 定制指数，以满足特定的客户或投资委托需求。STOXX 可以提供几乎各种形式的定制，例如成分股选择、加权方案以及个性化的计算方法。

³ 总股息收益率的计算方法是用总回报指数的回报率减去价格指数的回报率

⁴ STOXX 数据从 2012 年 6 月 18 日起至 2021 年 5 月 31 日止（欧元，总回报），所有数据截至 2021 年 5 月 31 日

主题指数

STOXX® 全球电子游戏及电子竞技指数

十大成分股⁵

公司	行业	国家/地区	权重 (%)
NVIDIA Corp.	科技	美国	9.71
Microsoft Corp.	科技	美国	8.18
Apple Inc.	科技	美国	7.93
Intel Corp.	科技	美国	7.01
Nintendo Co. Ltd.	消费品和服务	日本	4.91
Activision Blizzard Inc.	消费品和服务	美国	4.57
Amazon.com Inc.	零售	美国	4.52
Electronic Arts Inc.	消费品和服务	美国	4.37
ADVANCED MICRO DEVICES	科技	美国	4.31
TENCENT HOLDINGS	科技	中国	3.97

⁵根据截至 2021 年 5 月 31 日的构成情况