

STOXX® 全球电子游戏及电子竞技指数编制方法

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。

指数代码

代号： STXVGEU
彭博 ID： BBG00SRHRLW0

基值和基期

100 (2012 年 6 月 18 日)

指数的资格条件

样本空间

STOXX 全球电子游戏及电子竞技指数的样本空间，由评审生效日观测到的下列指数中的所有股票界定：

- STOXX 发达及新兴市场全市场指数
- STOXX 中国 A 股全市场指数：仅限于可供境外投资者通过沪港通或深港通买卖的股票
- STOXX 中国 ADR 全市场指数
- STOXX 中国 P 股全市场指数

除了最后一个指数外，STOXX 全球（除中国 A 股）电子游戏和电子竞技指数的样本空间包含了所有其他上述指数。

选股标准

评审截止日是指指数评审月之前一个月的最后一个发布日。在这一天，样本空间内的所有股票要按照以下所有标准进行筛选（以所列顺序为准）：

- **最低流动性：** 3 个月内每日交易额的中位值 (MDTV) 大于 1,000,000 欧元
- **收入：** 来自与电子游戏和电子竞技主题相关的 RBICS 部门（见下表）的收入超过占比 50%，或者超过 2,000,000,000 欧元。
- **多种股票：** 如果一家公司为多重上市，则只保留流动性最强的股票品种。

与电子游戏和电子竞技主题相关的 RBICS 部门列表，用于筛选成分股：

1. 计算机和软件商店
2. 主机游戏软件
3. 电子游戏设备
4. 电子游戏/娱乐电子产品制造商
5. 普通计算机硬件制造
6. 普通娱乐内容提供商和网站
7. 手持和智能电话游戏软件
8. 人机接口外设
9. 微处理器 (MPU) 半导体
10. 多类型商业和个人系统
11. 在线赌场
12. 在线游戏网站和软件
13. 在线游戏系统
14. 其他游戏软件
15. 视频多媒体半导体

最后，针对保留下来的公司采用以下的附加排除标准：

全球标准筛选：

STOXX 将根据 Sustainalytics 全球标准筛选评估，排除不符合条件的公司。全球标准筛选可以识别违反或有可能违反《联合国全球契约原则》、《经济合作与发展组织跨国企业准则》、《联合国工商业与人权指导原则》及其基本公约中所载的公认国际规范和标准的公司。

争议性武器：

STOXX 将排除 Sustainalytics 认定的涉及争议性武器的公司。

争议性武器包括：杀伤人员地雷、生物和化学武器、集束武器、贫化铀、核武器和白磷武器。

判断是否涉及争议性武器的标准是：

- 内部生产或销售争议性武器
- 最终控股公司拥有所涉公司 10% 以上的投票权
- 所涉公司拥有一家公司 10% 以上的投票权

指数计算

评审周期：每年 6 月进行指数构成评审。评审截止日是前一个月的最后一个发布日。

加权封顶系数：每季度计算指数加权封顶系数，分别为 3 月、6 月、9 月和 12 月。相关计算以上个星期四的股票价格为准，并在上述月份的第二个星期五公布结果。