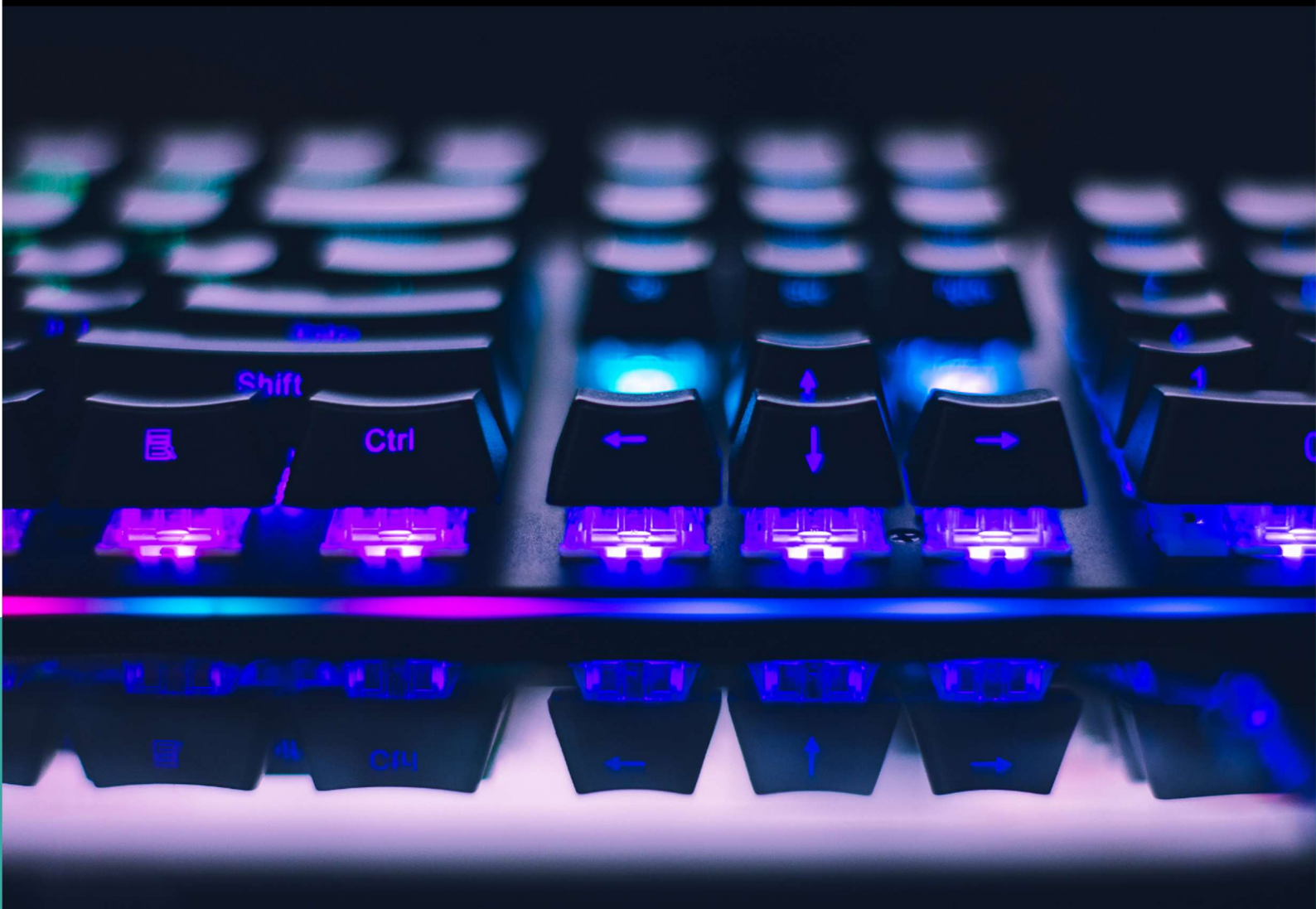


HANDLEIDING BELEGGEN IN ESPORTS AANDELEN



HARM VAN WIJK

Handleiding beleggen in Esports aandelen

INLEIDING	1
1. MICROSOFT CORPORATION (NASDAQ:MSFT)	3
2. TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (NASDAQ:TTWO)	4
3. UBISOFT ENTERTAINMENT SA (EURONEXT:UBI).....	4
4. SONY GROUP CORPORATION (NYSE:SONY)	5
5. NINTENDO Co., LTD. (OTC:NTDOY)	5
6. CAPCOM Co., LTD. (OTC:CCOEY).....	6
7. KONAMI GROUP CORPORATION (OTC:KONMY)	6
8. BANDAI NAMCO HOLDINGS INC. (OTC:NCBDY).....	7
9. SQUARE ENIX HOLDINGS Co., LTD. (OTC:SQNNY)	7
10. SEGA SAMMY HOLDINGS INC. (OTC:SGAMY).....	8
11. TENCENT HOLDINGS LIMITED (OTC:TCEHY)	8
12. NETEASE, INC. (NASDAQ:NTES).....	9
13. SEA LIMITED (NYSE:SE)	9
14. BILIBILI INC. (NASDAQ:BILI)	10
15. HUYA INC. (NYSE:HUYA).....	10
16. DOUYU INTERNATIONAL HOLDINGS LIMITED (NASDAQ:DOYU)	11
17. GRAVITY Co., LTD. (NASDAQ:GRVY).....	11
18. AMAZON.COM, INC. (NASDAQ:AMZN)	12
19. ALPHABET INC. (NASDAQ:GOOGL).....	12
20. ROBLOX CORPORATION (NYSE:RBLX)	13
21. UNITY SOFTWARE INC. (NYSE:U).....	13
22. APPLOVIN CORPORATION (NASDAQ:APP)	14
23. NVIDIA CORPORATION (NASDAQ:NVDA)	14
24. ADVANCED MICRO DEVICES, INC. (NASDAQ:AMD).....	15
25. INTEL CORPORATION (NASDAQ:INTC)	15
26. QUALCOMM INCORPORATED (NASDAQ:QCOM).....	16
27. LOGITECH INTERNATIONAL S.A. (NASDAQ:LOGI).....	16
28. CORSAIR GAMING, INC. (NASDAQ:CRSR).....	17
29. TURTLE BEACH CORPORATION (NASDAQ:TBCH)	17
30. DELL TECHNOLOGIES INC. (NYSE:DELL).....	18
31. HP INC. (NYSE:HPQ).....	18
32. LENOVO GROUP LIMITED (OTC:LNVGY).....	19
33. DRAFTKINGS INC. (NASDAQ:DKNG).....	19
34. SPORTRADAR GROUP AG (NASDAQ:SRAD)	20
35. GENIUS SPORTS LIMITED (NYSE:GENI).....	20
CONCLUSIE	21
TRADINGVIEW SUPERCHART WATCHLIST	24
BRONNEN.....	25

Dit rapport is bedoeld ter educatie en mag niet worden gezien als een beleggingsadvies*.

**Beleggen.com beoogt altijd juiste, volledige en geactualiseerde informatie te verstrekken die is gebaseerd op bronnen die we betrouwbaar achten. We geven echter geen garantie of verklaring over de juistheid en volledigheid van die informatie (noch uitdrukkelijk, noch stilzwijgend). U kunt geen rechten ontleen aan de verstrekte informatie, aanbevelingen en berekende waardes. Deze informatie is uitsluitend indicatief en aan verandering onderhevig.*

Beleggen.com biedt alleen diensten aan in Nederland. De informatie op de Website is niet bedoeld voor bezoekers uit landen waar het aanbieden van Nederlandse financiële diensten niet is toegestaan, of waar de diensten van Beleggen.com niet verkrijgbaar zijn, zoals Amerikaanse burgers en ingezetenen. Let op: u bent zelf verantwoordelijk voor naleving van de in uw land geldende wetten en voorschriften.

De via/op de Website verstrekte informatie is geen aanbod, beleggingsadvies of financiële dienst. Deze is ook niet bedoeld om u aan te zetten tot het (ver)kopen van een product of het afnemen van een dienst van Beleggen.com, noch als basis voor een beleggingsbeslissing.

De waarde van beleggingen kan fluctueren. In het verleden behaalde resultaten bieden geen garantie voor de toekomst. Als u hyperlinks naar websites van derden volgt, is dat voor eigen risico. Beleggen.com aanvaardt geen enkele verantwoordelijkheid of aansprakelijkheid met betrekking tot de inhoud, het gebruik of de beschikbaarheid van die sites. We hebben de waarheidsgetrouwheid, juistheid, redelijkheid, betrouwbaarheid en volledigheid van informatie op de websites van derden niet geverifieerd.

Beleggen.com en andere gegevensverstrekkers aanvaarden geen enkele aansprakelijkheid voor de inhoud van de Website of de opgenomen informatie en aanbevelingen. We kunnen deze informatie altijd zonder nadere aankondiging wijzigen. Verder zijn wij niet aansprakelijk en bieden we geen waarborg voor het ononderbroken en foutloos functioneren van de Website, en voor de gevolgen van het niet kunnen, beschadigd, verkeerd of niet tijdig ontvangen of verzenden van e-mailberichten met betrekking tot een dienst van Beleggen.com. Beleggen.com is evenmin aansprakelijk voor schade of defecten die door uw bezoek aan en het gebruik van de Website kunnen ontstaan.

De algemene voorwaarden zijn van toepassing. Zie <https://beleggen.com/algemene-voorwaarden/>

Inleiding

Esports competitief spelen van videogames om prijzengeld, voor een publiek is in 2026 een volwassen onderdeel van de bredere vermaaksindustrie geworden, maar het is tegelijk een sector die in geen enkel opzicht lijkt op het beeld dat beleggers er rond 2020 van hadden.

Destijds gold esports als een zelfstandige groeimarkt waarin men rechtstreeks kon beleggen via gespecialiseerde teamorganisaties en toernooihuizen. Die veronderstelling is de afgelopen jaren grondig weerlegd. Vrijwel elke beursgenoteerde zuivere esportsonderneming is inmiddels verdwenen, overgenomen, in handen van particuliere investeerders gekomen of teruggelopen tot een koers onder de dollar. Wat overbleef is een sector waarin de economische waarde niet bij de teams ligt, maar bij de partijen die het spel bezitten, de apparatuur leveren, het publiek bereiken of de gegevensstroom rond de wedstrijden verkopen.

De cijfers over de omvang van de markt lopen sterk uiteen, wat op zichzelf al veelzeggend is. Volgens gegevens van Quantumrun en Newzoo bedroeg het wereldwijde esportspubliek in 2025 ongeveer 640,8 miljoen mensen, verdeeld over circa 318,1 miljoen toegewijde liefhebbers en 322,7 miljoen incidentele kijkers; die groep groeide vanaf 435,7 miljoen in 2020. Azië en de Stille Oceaan nemen daarvan ongeveer 57 procent voor hun rekening. De ramingen van de marktomzet verschillen echter aanzienlijk naargelang wat men meetelt: het engere professionele model van Newzoo kwam voor 2025 uit op 1,866 miljard dollar, terwijl bredere marktvollers voor de periode 2025 tot 2026 op een bandbreedte van 2,4 tot 5,1 miljard dollar uitkomen zodra platform- en consumentenbestedingen worden meegerekend.

Ter vergelijking: de gehele games-industrie zou in 2026 volgens Newzoo ongeveer 205 miljard dollar aan omzet genereren, een stijging van 4,6 procent ten opzichte van 188,8 miljard dollar in 2025, waarbij mobiele spellen met ongeveer 107 miljard dollar goed zijn voor 52 procent van het totaal.

Die verhouding is voor de belegger het belangrijkste gegeven van dit rapport. Esports als afzonderlijke bedrijfstak is klein een fractie van een procent van de games-industrie maar esports als marketing, bindings en distributiekanaal raakt aan een markt van meer dan tweehonderd miljard dollar. Een onderneming verdient in de praktijk zelden geld áán esports; zij verdient geld dóór esports, omdat competitief spel de levensduur van een titel verlengt, de verkoop van apparatuur aanjaagt en een moeilijk bereikbaar jong publiek bindt. Wie dat onderscheid niet maakt, belegt in de verkeerde laag van de waardeketen.

Het jaar 2026 kende bovendien twee gebeurtenissen die de machtsverhoudingen in de sector zichtbaar hebben verschoven. De eerste is de verhuizing van het grootste toernooi ter wereld. De Esports World Cup, sinds 2024 in Riyad gehouden, streek in 2026 neer in Parijs met een prijzenpot van 75 miljoen dollar, om in 2027 terug te keren naar de Saoedische hoofdstad. De editie van 2025 keerde in zeven weken 70,45 miljoen dollar aan prijzengeld uit meer dan de opgetelde prijzenpot van alle esportstoernooien in het volledige kalenderjaar 2019. Saoedisch

staatskapitaal is daarmee de dominante financier van de professionele competitie geworden, en dat kapitaal reikt inmiddels verder dan de toernooien zelf.

De tweede gebeurtenis is het spaaklopen van de olympische ambities. Het Internationaal Olympisch Comité kondigde op 11 februari 2025 aan dat de eerste Olympic Esports Games in 2027 in Riyad zouden plaatsvinden, maar liet op 30 oktober 2025 weten het evenement voortaan in eigen beheer te organiseren nadat de gesprekken met het Saoedische olympische comité en de Esports World Cup Foundation waren vastgelopen. Sinds mei 2026 is de esportscommissie ontbonden en ligt de voorbereiding stil. Voor beleggers is dat een nuchtere herinnering: de institutionele erkenning van esports verloopt schoksgewijs en is geen betrouwbare aanjager van omzet op korte termijn.

De belangrijkste kapitaalmarktgebeurtenis van het jaar raakt de sector rechtstreeks. Electronic Arts sloot op 29 september 2025 een overeenkomst, kreeg op 22 december 2025 goedkeuring van de aandeelhouders voor de overname van 55 miljard dollar en bevestigde op 30 juli 2026 dat alle vereiste toestemmingen binnen waren. De transactie werd op 4 augustus 2026 afgerond: het aandeel werd van de Nasdaq gehaald, aandeelhouders ontvingen 210 dollar per stuk in contanten en het samenwerkingsverband van het Saoedische Public Investment Fund (93,4 procent), Silver Lake (5,5 procent) en Affinity Partners (1,1 procent) verkreeg de volledige eigendom. Het betreft niet alleen de grootste overname in de geschiedenis van de games-industrie naar ondernemingswaarde, maar tevens de grootste volledig in contanten gefinancierde overname met geleend geld ooit, waarmee het record van de overname van TXU Energy uit 2007 ter waarde van 32 miljard dollar werd overtroffen. Eén van de meest voor de hand liggende esportsnamen is daarmee definitief uit het beursuniversum verdwenen.

De beoordeling in dit rapport rust op het vijffactorenmodel van Fama en French. Twee factoren daaruit krijgen bijzondere aandacht. De winstgevendheidsfactor RMW (*robust minus weak*) belooft ondernemingen met een hoge en stabiele bruto winstgevendheid ten opzichte van het eigen vermogen. De investeringsfactor CMA (*conservative minus aggressive*) belooft ondernemingen die hun balans behoedzaam laten groeien in plaats van agressief te investeren of over te nemen. In een sector die de afgelopen tien jaar berucht is geworden om verliesgevende groei, verwaterende aandelenuitgifte en overnames tegen te hoge prijzen, zijn juist deze twee lenzen bruikbaar om onderscheid te maken tussen duurzame en tijdelijke bedrijfsmodellen.

De praktische toepassing is confronterend. Vrijwel elke onderneming die zichzelf uitdrukkelijk als esportsbedrijf heeft gepresenteerd, scoort zwak op beide factoren: structureel negatieve winstgevendheid gecombineerd met agressieve balansgroei door overnames. De ondernemingen die op RMW en CMA goed scoren zijn juist de spelbezitters, de halfgeleiderproducenten en de gegevensleveranciers partijen waarvoor esports een onderdeel van de bedrijfsactiviteit is en geen bestaansreden. Dat verklaart waarom de hierna volgende lijst overwegend uit gevestigde namen bestaat.

Alle 35 besproken ondernemingen zijn geverifieerd op actuele beursnotering en noteren in euro of Amerikaanse dollar, hetzij op de thuisbeurs, hetzij via een in dollar genoteerd certificaat op de Amerikaanse onderhandse markt. Ondernemingen die uitsluitend in yen, won, Hongkongdollar, Poolse zloty of Zweedse kroon noteren zonder verhandelbaar dollarcertificaat zijn buiten beschouwing gelaten.

Daarnaast geldt een strikte eis aan de koershistorie, omdat een momentumbenadering meerdere jaren aan ononderbroken koersgegevens vereist. Recente beursintroducties, recente afsplitsingen en ondernemingen die na een herstructurering onder een nieuwe tickercode zijn teruggekeerd, vallen af.

Dat criterium heeft in deze sector aantoonbaar veel namen geëlimineerd. Skillz, jarenlang het bekendste beursgenoteerde platform voor competitief mobiel spelen, wijzigde zijn naam in juni 2026 in Firy Inc. en handelt sinds 22 juni 2026 onder de tickercode FIRY. GameSquare, eigenaar van FaZe Clan, liet aandeelhouders op 13 augustus 2026 een omgekeerde aandelensplitsing van één op acht goedkeuren en voldeed pas tussen 24 augustus en 4 september 2026 opnieuw aan de minimumkoerseis van de Nasdaq. Allied Gaming & Entertainment kreeg te maken met een besluit van de Nasdaq om het aandeel per 15 mei 2026 te schorsen en van de notering te verwijderen, wegens het niet halen van de minimumkoers van één dollar en het uitblijven van het jaarverslag over 2025. Alle drie zijn om die reden niet opgenomen.

Bij certificaten op de onderhandse markt is de verhandelbaarheid beperkt. Bij die posities is dat uitdrukkelijk vermeld; het gebruik van limietorders is daar praktisch gesproken noodzakelijk. Er zijn bewust geen actuele koersen, koerswinstverhoudingen of kwartaalcijfers opgenomen, zodat dit rapport het volledige jaar bruikbaar blijft.

1. Microsoft Corporation (NASDAQ:MSFT)

Microsoft is na de overname van Activision Blizzard in 2023 de grootste spelbezitter ter wereld en daarmee ook de grootste eigenaar van competitieve titels. De Call of Duty League en de Overwatch League vielen beide onder het verworven huis; beide competities zijn sindsdien ingrijpend hervormd, waarbij het model van vaste franchiseplaatsen tegen hoge instapbedragen grotendeels is losgelaten ten gunste van een opener competitiestructuur. Die hervorming illustreert hoe de onderneming esports benadert: niet als afzonderlijke winstbron, maar als instrument om de levensduur van een titel te verlengen en spelers aan het Xbox- en Game Pass-ecosysteem te binden.

Voor de belegger is de esportsblootstelling van Microsoft verwaarloosbaar ten opzichte van de totale bedrijfsactiviteit, die wordt gedomineerd door clouddiensten en zakelijke programmatuur. Dat is tegelijk de aantrekkelijkheid en de beperking van deze positie. Wie in esports wil beleggen krijgt hier feitelijk een cloudonderneming met een spelendivisie erbij. Wie echter blootstelling zoekt aan de onderliggende waardeketen zonder het bedrijfsrisico van een

kleine speler te aanvaarden, vindt in Microsoft de meest gespreide toegang tot de titels die het competitieve landschap bepalen.

Binnen het Fama-French-raamwerk scoort Microsoft uitgesproken sterk op de winstgevendheidsfactor RMW, met een brutomarge en een rendement op eigen vermogen die tot de hoogste van de gehele beursgenoteerde technologiesector behoren. Op de investeringsfactor CMA is het beeld minder eenduidig: de uitgaven aan rekencentra voor kunstmatige intelligentie zijn de afgelopen jaren fors opgelopen, wat de balansgroei versnelt en de onderneming naar de agressieve kant van die factor verschuift. De verhandelbaarheid is uitstekend.

2. Take-Two Interactive Software, Inc. (NASDAQ:TTWO)

Take-Two is na het vertrek van Electronic Arts van de beurs de grootste zelfstandige Amerikaanse spellen uitgever die nog publiek verhandelbaar is. De onderneming bezit met de NBA 2K League een van de weinige door een uitgever bestuurd competitie die uitdrukkelijk in samenwerking met een traditionele sportcompetitie is opgezet. Daarnaast levert de overname van Zynga in 2022 een aanzienlijke mobiele tak op, en vormt de Grand Theft Auto-reeks de commercieel belangrijkste bezitting van het huis.

De competitieve component binnen Take-Two is bescheiden en heeft de afgelopen jaren eerder ingeleverd dan gewonnen; de NBA 2K League is teruggebracht in omvang en overgestapt op een goedkoper toernooimodel. Dat past in het bredere beeld dat door uitgevers gefinancierde competitie met vaste teamplaatsen zich economisch moeilijk staande houden. De werkelijke waarde voor de belegger schuilt in de mate waarin competitief spelen de betrokkenheid bij de grote jaarlijkse sporttitels vasthoudt tussen twee uitgaven in.

Op de winstgevendheidsfactor is Take-Two historisch wisselvallig geweest, met boekhoudkundige afschrijvingen op verworven bezittingen die de gerapporteerde winst herhaaldelijk hebben gedrukt. Op de investeringsfactor scoort de onderneming uitgesproken agressief: de balans is door overnames aanzienlijk gegroeid en de schuldpositie is toegenomen. De uitgifteplanning van de grote titels maakt de omzet bovendien sterk schoksgewijs, wat de meerjarige beoordeling bemoeilijkt. Het aandeel is zeer goed verhandelbaar.

3. Ubisoft Entertainment SA (EURONEXT:UBI)

Ubisoft is de enige grote Europese spellen uitgever in dit overzicht die in euro noteert en is daarmee voor Nederlandse beleggers de meest directe toegang tot de sector zonder valutarisico. De onderneming bezit met Rainbow Six Siege een van de langstlopende en meest stabiele competitieve titels in het tactische schietgenre, met een eigen internationale competitiestructuur die inmiddels meer dan tien jaar bestaat.

De recente geschiedenis van de onderneming is echter uitgesproken moeizaam. In maart 2025 werd besloten de meest succesvolle merken — Assassin's Creed, Far Cry en Rainbow Six — onder te brengen in een nieuwe dochteronderneming, Vantage Studios, waarin Tencent voor 1,16 miljard euro een belang van ongeveer een kwart verwierf. De beurswaarde van het moederbedrijf is daarna verder teruggelopen. De onderneming boekte over het meest recente verslagjaar een verlies in de orde van anderhalf miljard euro en schrapte een reeks projecten in ontwikkeling. Tencent houdt daarnaast een direct belang in de moedermaatschappij, wat de zeggenschapsverhoudingen ingewikkeld maakt.

Op beide kwaliteitsfactoren scoort Ubisoft zwak. De winstgevendheid is negatief en de balansgroei door herstructurering en deelnemingen is aanzienlijk. De onderneming is daarmee eerder een herstellvraagstuk dan een kwaliteitsbelegging, met de bijkomende overweging dat een beurswaarde onder de miljard euro de vennootschap tot een mogelijk overnamedoelwit maakt — een uitkomst die een lopende koersontwikkeling abrupt kan afbreken. De verhandelbaarheid op Euronext Parijs is toereikend.

4. Sony Group Corporation (NYSE:SONY)

Sony is via PlayStation de tweede consolehouder van betekenis en bezit met het Evolution Championship Series-toernooi, doorgaans aangeduid als EVO, het belangrijkste evenement in het vechtspelgenre. Het certificaat noteert in dollar op de New York Stock Exchange en kent een ruime verhandelbaarheid, waardoor het praktisch gesproken als een gewoon Amerikaans aandeel te behandelen is.

De onderneming benadert esports voornamelijk als versterking van het eigen platform. Naast EVO onderhoudt Sony een programma van toernooien binnen het PlayStation-netwerk en bezit het via deelnemingen belangen elders in de sector. Daarnaast is Sony actief in beeldsensoren, muziek en film, waardoor de blootstelling aan competitief spelen slechts een beperkt deel van de totale omzet vertegenwoordigt. De overname van Bungie in 2022 is inmiddels aanzienlijk afgewaardeerd, wat de moeilijkheid illustreert van het inschatten van waarde in de sector voor blijvend bediende titels.

Op de winstgevendheidsfactor presteert Sony redelijk maar niet uitzonderlijk; de marges van de spellendivisie zijn dunner dan die van zuivere uitgevers omdat de consolehandel zelf weinig oplevert. De spreiding over meerdere bedrijfsonderdelen maakt de kasstroom wel aanzienlijk stabielere dan bij een enkelvoudige uitgever. Op de investeringsfactor is het beeld gemengd door de reeks overnames in de afgelopen jaren.

5. Nintendo Co., Ltd. (OTC:NTDOY)

Nintendo bezit met Super Smash Bros. en Splatoon twee titels met een omvangrijke competitieve gemeenschap, en met Pokémon een merk dat al decennia een eigen wereldkampioenschap kent. De houding van de onderneming tegenover esports is echter behoedzaam en soms ronduit terughoudend: Nintendo heeft herhaaldelijk beperkingen

opgelegd aan door derden georganiseerde toernooien rond zijn titels en voert een streng beleid ten aanzien van uitzendrechten.

Die terughoudendheid is voor de belegger minder bezwaarlijk dan zij lijkt. Het bedrijfsmodel van Nintendo steunt op de verkoop van eigen apparatuur en eigen titels aan een uitzonderlijk trouw publiek, en de introductie van de Switch 2 in juni 2025 verliep volgens marktvolgers als de snelst verkopende console-introductie ooit. Esports is daarbij een afgeleide van de spelverkoop en geen zelfstandige bron van inkomsten.

Nintendo behoort tot de sterkst scorende namen in dit overzicht op beide kwaliteitsfactoren. De brutowinstgevendheid is hoog en stabiel, de onderneming werkt zonder noemenswaardige schuld en houdt een omvangrijke kaspositie aan. Op de investeringsfactor is Nintendo uitgesproken conservatief: er worden vrijwel geen grote overnames gedaan en de balans groeit langzaam. Het dollarcertificaat op de onderhandse markt is redelijk verhandelbaar voor een certificaat, maar minder dan een reguliere Amerikaanse notering; het gebruik van limietorders is aan te bevelen.

6. Capcom Co., Ltd. (OTC:CCOEY)

Capcom is de uitgever van Street Fighter en Monster Hunter en organiseert met de Capcom Pro Tour en de afsluitende Capcom Cup een van de oudste doorlopende competitiestructuren in de gehele sector. Het vechtspelgenre is kleiner dan het schiet- of arenagenre, maar kenmerkt zich door een uitzonderlijk duurzame gemeenschap en lage organisatiekosten, waardoor de competitie voor de uitgever betaalbaar blijft.

De onderneming heeft de afgelopen jaren met succes de overgang gemaakt naar een uitgiftemodel waarin de digitale verkoop op de personal computer het zwaartepunt vormt, wat de marge per verkochte eenheid aanzienlijk heeft verbeterd. Capcom rapporteerde over het meest recente verslagjaar recordwinsten, in scherp contrast met verschillende westerse uitgevers. De eigen spelmotor en een gedisciplineerd uitgifteschema met regelmatige heruitgaven van bestaande titels dragen daaraan bij.

Op de winstgevendheidsfactor RMW is Capcom een van de sterkste namen in dit rapport, met marges die ruim boven het sectorgemiddelde liggen en een opmerkelijk stabiel verloop over meerdere jaren. Op de investeringsfactor CMA is de onderneming eveneens conservatief: er wordt zelden overgenomen en de balansgroei komt uit ingehouden winst. Het certificaat op de onderhandse markt is dun verhandeld; limietorders zijn hier noodzakelijk en het opbouwen van een positie vergt geduld.

7. Konami Group Corporation (OTC:KONMY)

Konami bezit met eFootball, de opvolger van de Pro Evolution Soccer-reeks, een voetbaltitel met een eigen internationale competitie, en met het kaartspel Yu-Gi-Oh! een merk dat al sinds de jaren negentig wereldkampioenschappen kent. Daarnaast is de onderneming actief in

speelautomaten, sportscholen en amusementsapparatuur, wat een spreiding oplevert die bij zuivere uitgevers ontbreekt.

De concurrentiepositie in het voetbalgenre is de afgelopen jaren verzwakt ten opzichte van de gelicentieerde tegenhanger van het inmiddels van de beurs gehaalde Electronic Arts. Konami heeft daarop gereageerd met een overgang naar een gratis te spelen model met aankopen binnen het spel, wat de spelersaantallen heeft vergroot maar de omzet per speler heeft verlaagd. De competitieve tak rond eFootball is mede daardoor eerder een bindingsmiddel dan een winstbron.

De winstgevendheid van Konami is de afgelopen jaren verbeterd en ligt inmiddels op een behoorlijk niveau, gedragen door de digitale spellendivisie en de amusementsapparatuur. De investeringsfactor oogt gunstig: de onderneming is niet overnamegedreven en houdt de balansgroei beheerst. De verhandelbaarheid van het dollarcertificaat is beperkt, met dagvolumes die aanzienlijk lager liggen dan bij de grotere Japanse namen; een limietorder is hier onmisbaar.

8. Bandai Namco Holdings Inc. (OTC:NCBDY)

Bandai Namco is uitgever van de Tekken-reeks en organiseert daarmee de Tekken World Tour, na de Capcom-competitie het belangrijkste circuit in het vechtspelgenre. De onderneming is daarnaast een van de grootste speelgoedfabrikanten ter wereld, met de Gundam-modelbouwreeks als belangrijkste merk, en beheert een omvangrijke licentieactiviteit rond anime-eigendommen.

De verhouding tussen die onderdelen is voor de belegger van belang: de spellendivisie is aanzienlijk maar niet dominant, en de winstgevendheid van het concern wordt in hoge mate bepaald door speelgoed en licenties. Competitief spelen is daarbinnen een marginale post. Wie deze positie in een esportsportefeuille opneemt, koopt in feite een breed Japans vermaaksconcern met een competitieve titel in de etalage.

Op de winstgevendheidsfactor presteert Bandai Namco degelijk, met marges die profiteren van de hoge rendementen op de licentieactiviteit. De investeringsfactor is gunstig; de onderneming groeit organisch en doet weinig grote overnames. Het certificaat op de onderhandse markt kent een wisselende verhandelbaarheid en het loont om buiten drukke handelsmomenten te opereren met limietorders.

9. Square Enix Holdings Co., Ltd. (OTC:SQNNY)

Square Enix is de uitgever van Final Fantasy en Dragon Quest en bezit daarmee twee van de invloedrijkste rollenspelreeksen ter wereld. De competitieve blootstelling is indirect: Final Fantasy XIV kent een eigen toernooicircuit en het kaartspel-erfgoed van het huis levert gemeenschappen op die zich in competitief verband organiseren, maar de onderneming is geen wezenlijke speler in het klassieke esportslandschap.

De onderneming heeft de afgelopen jaren een reeks herstructureringen doorgevoerd, waaronder de verkoop van verschillende westerse studio's en een heroriëntatie van de uitgifteplanning. Die maatregelen waren nodig na een periode waarin de opbrengsten per uitgebrachte titel tegenvielen. De resultaten zijn daardoor wisselvallig geweest, met afschrijvingen op gestaakte projecten die de winst in meerdere boekjaren hebben gedrukt.

Op de winstgevendheidsfactor scoort Square Enix zwak tot matig binnen de Japanse groep uitgevers. Op de investeringsfactor is de onderneming juist conservatief geworden, met een afbouw van de bezittingen in plaats van uitbreiding. Het dollarcertificaat behoort tot de dunst verhandelde posities in dit overzicht; wie hier een positie wil innemen, moet rekening houden met een ruim verschil tussen bied- en laatkoers en dient uitsluitend met limietorders te werken.

10. Sega Sammy Holdings Inc. (OTC:SGAMY)

Sega Sammy is ontstaan uit de samenvoeging in 2004 van spellenontwikkelaar Sega en pachislot- en pachinkofabrikant Sammy. De onderneming bezit met de Football Manager-reeks en de Sonic-titels bekende merken, en verwierf in 2024 de Finse ontwikkelaar Rovio. De competitieve blootstelling is beperkt en loopt voornamelijk via de amusementsapparatuur en enkele arcadetitels met een toernooitraditie in Japan.

De omzetverdeling maakt duidelijk waar het zwaartepunt ligt: het onderdeel vermaaksinhoud levert het leeuwendeel van de omzet, de pachislot- en pachinkotak een aanzienlijk deel daarnaast, en de bredere kansspelactiviteit slechts een fractie. Die samenstelling betekent dat de onderneming sterk afhankelijk is van de Japanse binnenlandse markt en van regelgeving rond speelautomaten, een risico dat weinig verband houdt met de esportssector.

De winstgevendheid is over meerdere jaren gezien matig en aanzienlijk wisselvalliger dan bij Capcom of Nintendo, waardoor de score op de RMW-factor zwak uitvalt. De investeringsfactor is ongunstig beïnvloed door de overname van Rovio, die de balans aanzienlijk heeft vergroot. Het certificaat is uitgesproken dun verhandeld met dagvolumes die regelmatig in de duizenden stuks blijven steken; dit is de minst verhandelbare positie in het overzicht en vraagt uiterste voorzichtigheid bij orderuitvoering.

11. Tencent Holdings Limited (OTC:TCEHY)

Tencent is langs elke redelijke maatstaf de belangrijkste onderneming in de mondiale esportssector. Via de volledige eigendom van Riot Games bezit het concern League of Legends en Valorant, de twee titels die samen het westerse competitieve landschap domineren, inclusief de bijbehorende regionale competities. Daarnaast bezit Tencent met Honor of Kings de grootste mobiele competitieve titel ter wereld en houdt het aanzienlijke belangen in Epic Games, Supercell, Ubisoft en tal van kleinere studio's.

De schaal van die zeggenschap is moeilijk te overdrijven. Honor of Kings telde in 2025 meer dan 260 miljoen maandelijks actieve spelers wereldwijd. De League of Legends-wereldkampioenschappen behoren consequent tot de best bekeken evenementen van het jaar. Tegelijk is de spellendivisie slechts een onderdeel van een concern waarvan het zwaartepunt bij de berichtendienst WeChat, betalingsverkeer, advertenties en clouddiensten ligt.

Op de winstgevendheidsfactor scoort Tencent sterk, met hoge en stabiele marges over de gehele bedrijfsactiviteit. Op de investeringsfactor is het beeld minder gunstig door de aanhoudende stroom van deelnemingen en overnames. Daar komen twee risico's bij die los staan van het bedrijfsmodel: de Chinese regelgeving rond speeltijd en goedkeuring van titels, en de geopolitieke onzekerheid rond Amerikaanse noteringen van Chinese ondernemingen. Het dollarcertificaat is voor een onderhandse notering ongebruikelijk goed verhandelbaar, maar blijft een certificaat met bijbehorende beperkingen.

12. NetEase, Inc. (NASDAQ:NTES)

NetEase is de tweede spellen uitgever van China en bezit met titels als Naraka: Bladepoint, Identity V en Marvel Rivals een aanzienlijke competitieve activiteit, aangevuld met een omvangrijke tak die buitenlandse titels in China uitgeeft. De onderneming heeft de afgelopen jaren fors geïnvesteerd in westerse studio's, al is een deel van die investeringen inmiddels teruggedraaid.

Naast spellen exploiteert NetEase een muziekdienst, een onderwijsplatform en diverse internetactiviteiten. De spellendivisie blijft echter de dominante bron van winst. Het einde van de langjarige samenwerking met Blizzard in China in 2023 en de gedeeltelijke hervatting daarvan daarna illustreren hoezeer de positie van de onderneming afhankelijk is van licentieafspraken met buitenlandse partijen.

Op de winstgevendheidsfactor is NetEase een van de sterkste namen in het Chinese internetsegment, met marges die over meerdere jaren opmerkelijk stabiel zijn gebleven en een balans zonder noemenswaardige schuldenlast. Op de investeringsfactor scoort de onderneming behoorlijk conservatief in vergelijking met sectorgenoten. De notering op de Nasdaq is volledig verhandelbaar. De regelgevingsrisico's rond Chinese ondernemingen en de mogelijkheid van verwijdering van de Amerikaanse beurs gelden ook hier onverkort.

13. Sea Limited (NYSE:SE)

Sea Limited exploiteert via dochteronderneming Garena de titel Free Fire, een van de meest gespeelde mobiele schietspellen ter wereld en de ruggengraat van de esportssector in Zuidoost-Azië en Latijns-Amerika. De Free Fire World Series behoort qua kijkcijfers herhaaldelijk tot de best bekeken toernooien wereldwijd, gedragen door markten waar de personal computer nauwelijks een rol speelt en de smartphone het enige speelapparaat is.

De onderneming bestaat daarnaast uit twee andere onderdelen: het handelsplatform Shopee en de financiële dienstverlening onder de naam Monee. De spellendivisie is jarenlang de winstmotor geweest die de verliesgevende uitbouw van het handelsplatform financierde. Die verhouding is inmiddels gekanteld, waarbij het handelsplatform de grootste omzetbron is geworden terwijl de spellendivisie een stabielere maar minder groeiende bijdrage levert.

Op de winstgevendheidsfactor is het beeld gemengd. De spellendivisie kent hoge marges, maar op concernniveau is de winstgevendheid pas recent op een houdbaar niveau gekomen na jaren van verlies. Op de investeringsfactor scoort Sea uitgesproken agressief, gegeven de omvangrijke investeringen in logistiek en kredietverlening. De verhandelbaarheid op de New York Stock Exchange is uitstekend. Het aandeel kent wel een hoge beweeglijkheid.

14. Bilibili Inc. (NASDAQ:BILI)

Bilibili is een Chinees videoplatform met een uitgesproken jong publiek en bezit de exclusieve Chinese uitzendrechten voor de League of Legends-wereldkampioenschappen, een overeenkomst die het platform tot de belangrijkste esportsomroep van het land maakt. Daarnaast exploiteert de onderneming een eigen spellendivisie en een omvangrijke tak voor door gebruikers gemaakte inhoud.

Het bedrijfsmodel steunt op advertenties, aankopen binnen spellen, abonnementen en giften aan uitzenders. De uitzendrechten voor esports zijn kostbaar en hebben de marge jarenlang gedrukt; de onderneming heeft daarop gereageerd door de voorwaarden te heronderhandelen en de kosten per uitzending terug te brengen. Dat illustreert een structureel kenmerk van de sector: uitzendrechten voor competitief spelen zijn zelden winstgevend op zichzelf en worden gekocht om het publiek vast te houden.

Op de winstgevendheidsfactor scoort Bilibili zwak. De onderneming heeft jarenlang verlies geleden en is pas recent naar een bescheiden positief resultaat toegegroeid, waarbij de marges ver achterblijven bij die van de grotere Chinese platformen. Op de investeringsfactor is het beeld gunstiger geworden nu de uitgaven aan inhoud zijn teruggeschroefd. De notering op de Nasdaq is goed verhandelbaar, maar de beweeglijkheid is hoog en de regelgevingsrisico's rond Chinese ondernemingen gelden onverkort.

15. HUYA Inc. (NYSE:HUYA)

HUYA is het grootste Chinese platform voor het live uitzenden van spellen en daarmee de dichtstbijzijnde Chinese tegenhanger van Twitch. Het platform is de belangrijkste plaats waar Chinese kijkers competitieve wedstrijden volgen en waar professionele spelers hun eigen publiek opbouwen. Tencent houdt een meerderheidsbelang in de onderneming, wat de banden met de belangrijkste titelbezitters van het land verstevigt maar tegelijk de belangen van minderheidsaandeelhouders ondergeschikt kan maken.

De sector kampt met een structureel probleem: de inkomsten komen overwegend uit virtuele giften van kijkers aan uitzenders, waarvan een groot deel weer aan diezelfde uitzenders wordt uitgekeerd. Die verhouding drukt de marge en maakt het bedrijfsmodel gevoelig voor de onderhandelingsmacht van populaire uitzenders. HUYA heeft daarop gereageerd met een verschuiving richting advertenties, distributie van spellen en aanvullende diensten.

De winstgevendheid is over meerdere jaren gezien zwak en de omzet is gedaald. Daar staat een omvangrijke kaspositie tegenover die een aanzienlijk deel van de beurswaarde vertegenwoordigt, waardoor de onderneming op waarderingsmaatstaven aantrekkelijk oogt maar op de kwaliteitsfactoren teleurstelt. De investeringsfactor is gunstig doordat de balans niet groeit. De verhandelbaarheid is toereikend, al ligt het volume beduidend lager dan bij de grote Chinese noteringen.

16. DouYu International Holdings Limited (NASDAQ:DOYU)

DouYu is de tweede grote Chinese uitzenddienst voor spellen, gevestigd in Wuhan, en presenteert zich uitdrukkelijk als voorloper in de esportswaardeketen. Het platform is actief op zowel de personal computer als mobiele toepassingen en combineert het live uitzenden van wedstrijden met video, tekstuele inhoud en gemeenschapsvorming rond titels.

De onderneming verkeert in een moeilijke overgangsfase. De omzet is de afgelopen jaren gedaald terwijl de winstgevendheid door strenge kostenbeheersing juist is verbeterd — een combinatie die op krimp met margeherstel wijst in plaats van op groei. In augustus 2026 werd de bestuursstructuur ingrijpend gewijzigd, waarbij de medebestuurder Simin Ren als enig hoogste bestuurder werd aangesteld nadat haar voorganger om persoonlijke redenen was afgetreden. De onderneming gaf aan dat de bedrijfsactiviteit normaal wordt voortgezet.

Op de winstgevendheidsfactor is DouYu zwak: de marges zijn dun en de omzetontwikkeling negatief. De investeringsfactor is gunstig doordat de balans krimpt in plaats van groeit, al is dat het gevolg van noodzaak eerder dan van beleid. De beurswaarde is klein, wat betekent dat deze positie als een kleine onderneming behandeld moet worden met bijbehorende beweeglijkheid. Het handelsvolume is bescheiden voor een Nasdaq-notering en limietorders verdienen de voorkeur. Over deze onderneming is in het verleden herhaaldelijk gespeculeerd over het van de beurs halen ervan, wat voor een momentumbenadering een aandachtspunt vormt.

17. Gravity Co., Ltd. (NASDAQ:GRVY)

Gravity is een Zuid-Koreaanse ontwikkelaar die vooral bekend is van de Ragnarok Online-reeks, een online rollenspel dat al meer dan twintig jaar wordt bediend en in Zuidoost-Azië en Latijns-Amerika een hardnekkig trouwe spelersgemeenschap heeft. De onderneming noteert via een dollarcertificaat op de Nasdaq en beschikt daarmee over een van de langste ononderbroken Amerikaanse koershistorieën van alle Koreaanse spellenhuizen.

De competitieve blootstelling is indirect maar reëel: Gravity exploiteert toernooien rond de eigen titels in Zuidoost-Azië en profiteert van het bredere Koreaanse esportsecosysteem, dat als een van de meest ontwikkelde ter wereld geldt. De omvang van de onderneming is echter bescheiden en de afhankelijkheid van één merkenfamilie is groot, wat het bedrijfsrisico verhoogt.

Op de winstgevendheidsfactor scoort Gravity opvallend sterk voor een onderneming van deze omvang, met hoge marges op de langlopende titels en een balans zonder noemenswaardige schuld. Op de investeringsfactor is de onderneming uitgesproken conservatief. Het handelsvolume is echter beperkt en het aandeel kent scherpe uitslagen bij de aankondiging van nieuwe titels. Limietorders zijn hier aan te raden en de positieomvang dient op de beperkte verhandelbaarheid te worden afgestemd.

18. Amazon.com, Inc. (NASDAQ:AMZN)

Amazon bezit via Twitch het belangrijkste uitzendplatform voor competitief spelen buiten China. Vrijwel elk toernooi van betekenis in Noord-Amerika en Europa wordt via dat platform uitgezonden, en de kijkcijfers die de sector rapporteert komen voor het overgrote deel van daar. Counter-Strike 2 was in 2025 met ongeveer 770 miljoen bekeken uren de best bekeken titel op het platform, een stijging van circa een derde ten opzichte van het voorgaande jaar.

Twitch is voor Amazon echter een strategische maar bescheiden bezitting. Het platform heeft jarenlang moeite gehad winstgevend te worden, mede door de hoge kosten van gegevensoverdracht en de forse uitkeringen aan uitzenders. Amazon heeft de kostenstructuur de afgelopen jaren teruggebracht en de reclamedichtheid verhoogd. De werkelijke waarde voor het concern schuilt in het publiek dat het platform aanlevert voor de advertentietak en het abonnementsprogramma.

Op de winstgevendheidsfactor is Amazon sterk verbeterd, gedragen door de clouddivisie en de advertentietak, die samen het leeuwendeel van de bedrijfswinst leveren. Op de investeringsfactor scoort de onderneming uitgesproken agressief door de omvangrijke uitgaven aan logistiek en rekencapaciteit. De verhandelbaarheid is optimaal. Wie deze positie opneemt, moet zich realiseren dat de esportsblootstelling verwaarloosbaar klein is ten opzichte van de totale onderneming.

19. Alphabet Inc. (NASDAQ:GOOGL)

Alphabet bezit via YouTube het tweede grote westerse uitzendplatform voor competitief spelen en heeft in het verleden exclusieve uitzendrechten verworven voor onder meer de competities van Activision Blizzard. Die overeenkomsten zijn inmiddels afgelopen, maar YouTube Gaming blijft een aanzienlijke plaats innemen, vooral voor het terugkijken van wedstrijden en voor mobiele titels in Azië en Latijns-Amerika

De concurrentie tussen YouTube en Twitch om exclusieve uitzenders en uitzendrechten heeft de kosten voor beide partijen opgedreven zonder dat een van beide een beslissende voorsprong heeft behaald. Alphabet kan die strijd echter met aanzienlijk meer geduld voeren dan een zelfstandige onderneming, omdat de esportsactiviteit binnen het concern verdwijnt in de veel grotere advertentie- en zoekactiviteit.

Op de winstgevendheidsfactor behoort Alphabet tot de sterkst scorende ondernemingen ter wereld, met uitzonderlijk hoge en stabiele marges op de zoekactiviteit. Op de investeringsfactor is de onderneming door de uitgaven aan rekencentra voor kunstmatige intelligentie richting de agressieve kant opgeschoven. De mededingingsprocedures in de Verenigde Staten en Europa vormen een aanhoudend risico dat losstaat van de spellenactiviteit. De verhandelbaarheid is optimaal.

20. Roblox Corporation (NYSE:RBLX)

Roblox exploiteert een platform waarop gebruikers zelf spelervaringen bouwen en delen, met een publiek dat overwegend jong is en dagelijks vele uren op het platform doorbrengt. De competitieve component ontstaat van onderop: binnen het platform zijn talloze door gebruikers georganiseerde competities actief, en de onderneming heeft de infrastructuur voor toernooien en beloningen de afgelopen jaren verder uitgebouwd.

Het bedrijfsmodel steunt op de verkoop van de eigen munten, waarvan een deel wordt uitgekeerd aan de makers van de populairste ervaringen. Die verdeelsleutel bepaalt in hoge mate de marge. De onderneming investeert daarnaast fors in rekeninfrastructuur, veiligheid en de uitbreiding naar oudere leeftijdsgroepen, wat noodzakelijk is om de omzet per gebruiker te verhogen maar de winstgevendheid vooralsnog onder druk houdt.

Op de winstgevendheidsfactor scoort Roblox zwak: de onderneming rapporteert al jaren boekhoudkundig verlies, ook al is de kasstroom uit bedrijfsactiviteiten positief door de wijze waarop vooruit ontvangen bedragen worden verwerkt. Op de investeringsfactor is het beeld agressief door de aanhoudende investeringen. De aandacht van toezichhouders voor kinderveiligheid op het platform vormt een reëel risico voor de reputatie en de regelgeving. De notering op de New York Stock Exchange is uitstekend verhandelbaar en de beweeglijkheid is hoog.

21. Unity Software Inc. (NYSE:U)

Unity levert de spelmotor waarmee een aanzienlijk deel van alle mobiele titels wordt gebouwd, inclusief veel van de mobiele competitieve spellen die in Azië en Latijns-Amerika het publiek bepalen. De onderneming verdient aan abonnementen op de ontwikkelomgeving en, in toenemende mate, aan de advertentiediensten waarmee ontwikkelaars hun titels te gelde maken.

De recente geschiedenis is roerig geweest. De aangekondigde wijziging van het prijsmodel in 2023, waarbij ontwikkelaars per installatie zouden gaan betalen, leidde tot een breed gedragen opstand binnen de ontwikkelaarsgemeenschap en werd grotendeels teruggedraaid, gevolgd door een wisseling van de bedrijfsleiding. De onderneming werkt sindsdien aan het herstel van vertrouwen en aan de verbetering van het advertentieplatform, dat na de samenvoeging met ironSource jarenlang achterbleef bij de concurrentie.

Op de winstgevendheidsfactor scoort Unity zwak, met aanhoudende verliezen en een aanzienlijke verwatering door beloningen in aandelen. Op de investeringsfactor is het beeld ongunstig door de overnames die de balans hebben opgeblazen, gevolgd door afschrijvingen daarop. Dit is binnen het Fama-French-raamwerk uitdrukkelijk geen kwaliteitsbelegging. De verhandelbaarheid op de New York Stock Exchange is goed en de beweeglijkheid aanzienlijk.

22. AppLovin Corporation (NASDAQ:APP)

AppLovin exploiteert een advertentieplatform dat de verwerving van spelers voor mobiele titels aanstuurt en is daarmee een onmisbare schakel in de wijze waarop mobiele competitieve spellen hun publiek opbouwen. De onderneming heeft haar eigen spellendivisie de afgelopen jaren afgestoten om zich volledig op het advertentieplatform te richten.

Die keuze heeft de winstgevendheid ingrijpend verbeterd. Een advertentieplatform kent aanzienlijk hogere marges en een beter schaalbaar bedrijfsmodel dan het uitgeven van spellen, waar elke nieuwe titel opnieuw ontwikkeld en gepromoot moet worden. De onderneming breidt het platform inmiddels uit naar sectoren buiten spellen, wat de afhankelijkheid van de mobiele spellenmarkt vermindert.

Op de winstgevendheidsfactor RMW scoort AppLovin uitzonderlijk sterk, met marges die tot de hoogste van de bredere technologiesector behoren. Op de investeringsfactor is de onderneming na de afstoting van de spellendivisie conservatiever geworden, al blijft de inkoop van eigen aandelen met geleend geld een aandachtspunt voor de balansverhoudingen. Het aandeel heeft een aanzienlijke koersstijging achter de rug en kent een hoge beweeglijkheid; de gevoeligheid voor twijfel over de meetmethoden van advertentieopbrengsten is een terugkerend risico. De verhandelbaarheid is uitstekend.

23. NVIDIA Corporation (NASDAQ:NVDA)

NVIDIA levert de grafische verwerkingseenheden waarop het overgrote deel van het competitieve spel op de personal computer draait. De eis van een hoog aantal beelden per seconde, bij voorkeur ruim boven wat het menselijk oog nog kan onderscheiden, maakt competitieve spelers tot de veeleisendste kopers van grafische apparatuur. De onderneming onderhoudt daarnaast een omvangrijk programma van samenwerkingen met professionele teams en toernooiorganisatoren.

De spellendivisie is echter allang niet meer de kern van de onderneming. De omzet wordt inmiddels gedomineerd door rekencentra voor kunstmatige intelligentie, waarbij de spellenactiviteit tot een relatief bescheiden onderdeel is teruggebracht. Wie NVIDIA als esportsbelegging opneemt, koopt in de praktijk blootstelling aan de infrastructuur voor kunstmatige intelligentie met een historische band met de spellenmarkt.

Op de winstgevendheidsfactor RMW is NVIDIA een van de sterkst scorende ondernemingen ter wereld, met brutomarges en rendementen op eigen vermogen die in de bredere markt vrijwel zonder weerga zijn. Op de investeringsfactor is het beeld gemengd: de onderneming besteedt zelf weinig aan productiecapaciteit doordat zij het fabricagewerk uitbesteedt, maar de deelnemingen in klanten en samenwerkingspartners nemen toe. De beurswaarde is zo omvangrijk geworden dat de koersontwikkeling in hoge mate samenhangt met het sentiment rond kunstmatige intelligentie. De verhandelbaarheid is optimaal.

24. Advanced Micro Devices, Inc. (NASDAQ:AMD)

AMD levert zowel de centrale verwerkingseenheden als de grafische chips die in een aanzienlijk deel van de spelcomputers worden gebruikt, en is bovendien de leverancier van de halfgeleiders in zowel de PlayStation- als de Xbox-console. Die dubbele positie maakt de onderneming tot een van de meest directe leveranciers aan de gehele competitieve spelmarkt, ongeacht welk platform een speler kiest.

De consolechips leveren een stabiele maar laagmargige omzetstroom op, terwijl de losse grafische kaarten met aanzienlijk hogere marges concurreren tegen een dominante tegenstander. De onderneming heeft de afgelopen jaren marktaandeel gewonnen in serverchips, wat het zwaartepunt van de winst verschuift richting rekencentra en weg van spellen.

Op de winstgevendheidsfactor scoort AMD behoorlijk maar aanzienlijk zwakker dan de directe concurrent, mede door de afschrijvingen die voortvloeien uit de overname van Xilinx. Op de investeringsfactor is het beeld ongunstig door diezelfde overname, die de balans fors heeft vergroot. De onderneming werkt zonder eigen fabrieken en is daarmee afhankelijk van externe producenten in Taiwan, wat een geopolitiek risico met zich meebrengt. De verhandelbaarheid is optimaal.

25. Intel Corporation (NASDAQ:INTC)

Intel heeft binnen de esportssector een bijzondere positie doordat het merk letterlijk in de naam van een toernooireeks is verankerd: de Intel Extreme Masters, georganiseerd sinds 2006, behoren tot de oudste nog bestaande competitiereeksen ter wereld en vormen een hoeksteen van het Counter-Strike-circuit. De Intel Extreme Masters in Keulen bereikte in 2026 een piek van ongeveer 2,75 miljoen gelijktijdige kijkers en meer dan 77,7 miljoen bekeken uren, wat een record voor die titel betekende.

Die zichtbaarheid staat echter in schril contrast met de bedrijfsmatige positie van de onderneming. Intel heeft aanzienlijk marktaandeel verloren in zowel de markt voor spelcomputers als die voor servers, kampt met vertragingen in de productietechnologie en heeft een omvangrijk investeringsprogramma opgezet om zelf halfgeleiders voor derden te gaan produceren. Dat programma vergt jarenlange uitgaven voordat er opbrengsten tegenover staan.

Op de winstgevendheidsfactor RMW scoort Intel zwak; de marges zijn sterk teruggelopen en het resultaat is in meerdere recente boekjaren negatief geweest. Op de investeringsfactor CMA scoort de onderneming uitgesproken agressief door de omvangrijke fabrieksinvesteringen. Binnen het kwaliteitsraamwerk is dit daarmee de zwakst scorende halfgeleidernaam in dit overzicht, ondanks de sterkste merkverbinding met de sector. De verhandelbaarheid is optimaal.

26. QUALCOMM Incorporated (NASDAQ:QCOM)

Qualcomm levert de Snapdragon-processoren die in een groot deel van de Android-telefoons worden gebruikt en organiseert met de Snapdragon Pro Series een eigen internationale competitie voor mobiele titels. Dat is voor een halfgeleiderproducent een ongebruikelijke stap en weerspiegelt het belang van mobiel spelen in de groeiemarkten waar het merendeel van het esportspubliek zich bevindt.

Het bedrijfsmodel rust op twee pijlers: de verkoop van halfgeleiders en de licentieopbrengsten uit het octrooienportefeuille rond mobiele communicatietechniek. Die tweede pijler levert uitzonderlijk hoge marges op maar is periodiek onderwerp van juridische geschillen met afnemers en toezichthouders. De onderneming werkt daarnaast aan spreiding richting toepassingen in voertuigen en verbonden apparaten, om de afhankelijkheid van de telefoonmarkt te verminderen.

Op de winstgevendheidsfactor scoort Qualcomm sterk, gedragen door de licentieactiviteit die vrijwel zonder bijkomende kosten omzet genereert. Op de investeringsfactor is de onderneming redelijk conservatief; er wordt beperkt overgenomen en de balans groeit langzaam. Het belangrijkste risico is de concentratie aan de afnemerszijde, waarbij enkele grote telefoonfabrikanten een aanzienlijk deel van de omzet vertegenwoordigen en meerdere daarvan aan eigen chips werken. De verhandelbaarheid is optimaal.

27. Logitech International S.A. (NASDAQ:LOGI)

Logitech is via het merk Logitech G een van de twee dominante leveranciers van randapparatuur voor competitief spelen. Muizen, toetsenborden en hoofdtelefoons van het merk worden door een aanzienlijk deel van de professionele spelers gebruikt, en de onderneming onderhoudt sponsorverbanden met een groot aantal teams. Daarnaast bezit Logitech met Astro Gaming een merk dat sterk staat in de consolemarkt en met Streamlabs de programmatuur waarmee uitzenders hun uitzendingen vormgeven.

De bredere onderneming levert daarnaast randapparatuur voor kantoor en videovergaderen, wat een zekere spreiding oplevert maar de onderneming ook blootstelt aan de cyclus van kantoorbestedingen. De opbouw van voorraden bij tussenhandelaren heeft de resultaten in het verleden periodiek verstoord, een risico dat inherent is aan het verkopen via detailhandelskanalen.

Op de winstgevendheidsfactor scoort Logitech goed voor een apparatuurfabrikant, met marges die duidelijk hoger liggen dan bij naaste concurrenten en een rendement op eigen vermogen dat over meerdere jaren stabiel is gebleven. Op de investeringsfactor is de onderneming conservatief: de balans is schuldenvrij en de overnames zijn beperkt van omvang gebleven. De notering op de Nasdaq luidt in dollar en is goed verhandelbaar; het aandeel noteert daarnaast in Zwitserse frank op de beurs in Zürich, wat voor Nederlandse beleggers minder praktisch is.

28. Corsair Gaming, Inc. (NASDAQ:CRSR)

Corsair is de tweede grote leverancier van randapparatuur voor competitief spelen en bezit met Elgato bovendien de apparatuur en programmatuur die het overgrote deel van de professionele uitzenders gebruikt om hun uitzending te regisseren. Daarnaast levert de onderneming onderdelen voor zelfgebouwde spelcomputers, waaronder voedingen, koeling en behuizingen, en bezit zij met Scuf een merk voor aangepaste consolebedieningen dat sterk vertegenwoordigd is in het competitieve consolesegment.

De onderneming is daarmee de zuiverste blootstelling aan de esportsapparatuurmarkt in dit overzicht. Dat is tegelijk het probleem: de omzet volgt de vervangingscyclus van spelcomputers, die na de uitzonderlijke vraag tijdens de pandemiejaren jarenlang is teruggevallen. De onderneming heeft sindsdien kosten teruggebracht en de productenreeks gestroomlijnd, maar de omzet blijft gevoelig voor de consumentenbestedingen.

Op de winstgevendheidsfactor scoort Corsair zwak. De marges op apparatuur zijn dun, de resultaten zijn in recente boekjaren negatief geweest en er rust een schuldenlast op de balans uit het tijdperk van de overnames. Op de investeringsfactor is het beeld gemengd. Dit is binnen het kwaliteitsraamwerk nadrukkelijk een positie met verhoogd bedrijfsrisico, waarbij de beurswaarde bescheiden is en de koersuitslagen navenant groot. De verhandelbaarheid op de Nasdaq is toereikend.

29. Turtle Beach Corporation (NASDAQ:TBCH)

Turtle Beach is volgens onderzoeksgegevens van The Circana Group inmiddels zestien jaar achtereen marktleider in hoofdtelefoons voor consolespellen. De onderneming breidde haar productenreeks in 2021 uit met bedieningen en apparatuur voor vlucht- en racesimulatie, en verwierf in 2024 Performance Designed Products, een fabrikant van bedieningen met een omvangrijk pakket licentieovereenkomsten rond bekende spel- en vermaaksmerken.

Beleggers dienen er rekening mee te houden dat het aandeel niet langer onder de oude tickercode HEAR handelt maar onder TBCH op de Nasdaq Global Market. De koershistorie is daarbij behouden gebleven; het betreft een naamswijziging van de code en niet een nieuwe notering. De onderneming schat de wereldwijde markt voor randapparatuur voor spellen op ongeveer 11,2 miljard dollar binnen een totale markt voor spellen en toebehoren van bijna 200 miljard dollar.

Op de winstgevendheidsfactor scoort Turtle Beach zwak tot matig, met dunne marges die kenmerkend zijn voor de handel in consumentenapparatuur en resultaten die sterk afhangen van het uitgifteschema van grote titels en van de kerstverkoop. Op de investeringsfactor drukt de overname van Performance Designed Products, die de balans en de schuldpositie heeft vergroot. De beurswaarde is klein en de verhandelbaarheid beperkt; limietorders verdienen de voorkeur en de positieomvang dient daarop te worden afgestemd.

30. Dell Technologies Inc. (NYSE:DELL)

Dell bezit met Alienware een van de bekendste merken voor spelcomputers en is via dat merk al meer dan een decennium verbonden aan professionele teams en toernooien. De Alienware-reeks bedient het hoogste prijssegment van de markt voor spelcomputers en draagbare spelcomputers, waar de marges aanzienlijk hoger liggen dan in het instapsegment.

De spellenactiviteit is echter een klein onderdeel van een concern waarvan het zwaartepunt bij zakelijke infrastructuur ligt. De omzet wordt de laatste jaren in toenemende mate bepaald door servers voor kunstmatige intelligentie, een activiteit met een omvangrijke omzet maar opvallend dunne marges doordat de kostbare halfgeleiders van derden een groot deel van de verkoopprijs uitmaken. De divisie voor personal computers, waar Alienware onder valt, is volwassen en groeit nauwelijks.

Op de winstgevendheidsfactor is het beeld gemengd: het rendement op eigen vermogen oogt hoog, maar dat is grotendeels het gevolg van een negatief eigen vermogen na jaren van inkoop van eigen aandelen en de historische schuldenlast uit de overname van EMC. Op de investeringsfactor is de onderneming redelijk beheerst. De verhandelbaarheid is uitstekend. Wie hier blootstelling zoekt aan esports, moet beseffen dat Alienware slechts een fractie van de onderneming uitmaakt.

31. HP Inc. (NYSE:HPQ)

HP bezit met Omen een merk voor spelcomputers dat in het middensegment sterk staat, en verwierf in 2021 met HyperX een van de bekendste merken voor randapparatuur bij competitieve spelers. Die combinatie maakt de onderneming tot een van de weinige partijen die zowel de computer als de randapparatuur onder eigen merken levert.

Het concern als geheel wordt echter gedomineerd door personal computers voor de zakelijke markt en door de drukkerijdivisie, waarvan de winstgevendheid voortkomt uit de verkoop van

inktvoorraden. Die divisie is winstgevend maar krimpt structureel naarmate er minder wordt afgedrukt. De spellenactiviteit is een groeisegment binnen een verder volwassen onderneming, maar te klein om de resultaten van het geheel te sturen.

Op de winstgevendheidsfactor scoort HP redelijk dankzij de drukkerijdivisie, al is de houdbaarheid daarvan een terechte zorg op de lange termijn. Op de investeringsfactor is de onderneming conservatief: de balansgroei is beperkt en de vrije kasstroom wordt grotendeels uitgekeerd via dividend en de inkoop van eigen aandelen. Dat maakt HP tot een van de weinige namen in dit overzicht met een noemenswaardig dividendrendement. De verhandelbaarheid is uitstekend.

32. Lenovo Group Limited (OTC:LNVGY)

Lenovo bezit met Legion een reeks spelcomputers die vooral in Azië en in toenemende mate in Europa marktaandeel wint, en heeft met de draagbare Legion Go een positie opgebouwd in het segment van handzame spelapparaten. De onderneming is bovendien wereldwijd de grootste leverancier van personal computers, wat schaalvoordelen oplevert bij de inkoop van onderdelen.

De blootstelling aan competitief spelen loopt via sponsoring van teams en toernooien en via de verkoop van apparatuur aan spelers. Het concern haalt zijn omzet daarnaast uit servers, dienstverlening en smartphones onder het merk Motorola. Die spreiding is ruim, maar de marges in de handel in personal computers zijn structureel dun.

Op de winstgevendheidsfactor scoort Lenovo zwak binnen dit overzicht: de nettomarge ligt in de lage enkele procenten, wat kenmerkend is voor een assemblagebedrijf in een concurrerende markt. Op de investeringsfactor is de onderneming redelijk beheerst. Het dollarcertificaat op de onderhandse markt is dun verhandeld in vergelijking met de hoofdnoterings in Hongkong; limietorders zijn noodzakelijk en het is verstandig de positieomvang te beperken. Er geldt daarnaast een geopolitiek risico gegeven de Chinese herkomst van de onderneming en de aanhoudende handelsbeperkingen tussen de Verenigde Staten en China.

33. DraftKings Inc. (NASDAQ:DKNG)

DraftKings is de grootste Amerikaanse aanbieder van sportweddenschappen die zelfstandig aan de beurs noteert en biedt weddenschappen aan op esportswedstrijden in de staten waar de regelgeving dat toestaat. Esports is binnen het aanbod een kleine maar structureel groeiende categorie, die aantrekkelijk is doordat de doelgroep jonger is dan bij traditionele sport en doordat er het gehele jaar door wedstrijden plaatsvinden.

Het bedrijfsmodel is gericht op het verwerven en behouden van spelers, waarbij de wervingskosten per nieuwe klant hoog zijn en de terugverdientijd meerdere jaren bedraagt. Dat maakt de gerapporteerde winstgevendheid sterk afhankelijk van het tempo waarin nieuwe

staten opengaan: bij snelle uitbreiding drukken de wervingskosten het resultaat, bij een rijpende markt verbetert de marge. De onderneming is de afgelopen jaren van structureel verlies naar een positief bedrijfsresultaat toegegroeid.

Op de winstgevendheidsfactor scoort DraftKings nog altijd zwak, ondanks de verbetering, met marges die ver achterblijven bij die van gevestigde kansspelaanbieders. Op de investeringsfactor is het beeld agressief door de reeks overnames en de aanhoudende uitbreidingsuitgaven. Het belangrijkste risico is van fiscale aard: verschillende Amerikaanse staten hebben de belastingtarieven op weddenschappen verhoogd, wat de marge rechtstreeks raakt. De verhandelbaarheid is uitstekend, de beweeglijkheid hoog.

34. Sportradar Group AG (NASDAQ:SRAD)

Sportradar levert wedstrijdgegevens en uitzenddiensten aan weddenschapsaanbieders en bondsorganisaties, en heeft daarbinnen een aanzienlijke esportsactiviteit opgebouwd. De onderneming verzamelt en verkoopt gegevens over competitieve wedstrijden, levert de infrastructuur waarmee weddenschappen tijdens de wedstrijd worden aangeboden en biedt diensten aan om afwijkende weddenschapspatronen te herkennen — wat in een sector met jonge, laagbetaalde spelers en beperkt toezicht een reële behoefte vervult.

Het bedrijfsmodel rust op langlopende overeenkomsten met bondsorganisaties en competities, die exclusieve toegang tot gegevens verschaffen. Die overeenkomsten zijn kostbaar en moeten periodiek opnieuw worden aanbesteed, wat een structurele kostendruk oplevert. Daar staat tegenover dat een eenmaal verworven gegevensstroom aan een groot aantal afnemers tegelijk kan worden verkocht, wat de schaalbaarheid ten goede komt.

Op de winstgevendheidsfactor scoort Sportradar matig: het bedrijfsresultaat is positief maar de marges worden gedrukt door de betalingen voor rechten. Op de investeringsfactor is het beeld gemengd door de overnames van de afgelopen jaren. Het aandeel kent een kortere beursgeschiedenis dan de meeste andere namen in dit overzicht, met een beursintroduktie in 2021, wat voor een langjarige koersbenadering een aandachtspunt is. De verhandelbaarheid is redelijk maar minder ruim dan bij de grote Amerikaanse namen.

35. Genius Sports Limited (NYSE:GENI)

Genius Sports is de directe concurrent van Sportradar op de markt voor wedstrijdgegevens en levert eveneens diensten aan de esportssector, waaronder gegevensstromen, uitzendtechniek en toezichtsdiensten. De onderneming heeft zich sterk gepositioneerd rond geautomatiseerde beeldherkenning, waarmee wedstrijdgegevens rechtstreeks uit videobeelden worden afgeleid een techniek die voor competitief spelen bijzonder goed toepasbaar is, omdat de spelsituatie al in digitale vorm bestaat.

De belangrijkste overeenkomsten van de onderneming liggen bij traditionele sport, waaronder een langjarige samenwerking met de Amerikaanse footballcompetitie. Die overeenkomsten

zijn kostbaar en bepalen in hoge mate de kostenstructuur. De esportsactiviteit is daarbinnen kleiner maar groeit sneller, mede doordat de gegevens goedkoper te verzamelen zijn dan bij fysieke sport.

Op de winstgevendheidsfactor scoort Genius Sports zwak: de onderneming heeft lange tijd verlies geleden en de marges blijven dun, mede door de aanzienlijke beloningen in aandelen die de verwatering opdrijven. Op de investeringsfactor is het beeld gemengd. De beursgeschiedenis begint in 2021, wat de positie voor een langjarige koersbenadering aan de korte kant maakt. De verhandelbaarheid is toereikend maar minder ruim dan bij de grotere namen; limietorders zijn bij grotere posities aan te raden.

Conclusie

De belangrijkste conclusie van dit rapport is negatief geformuleerd maar positief bruikbaar: er bestaat in 2026 vrijwel geen belegbare zuivere esportsonderneming meer, en dat is geen tekortkoming van de selectie maar de feitelijke toestand van de markt. Van de ondernemingen die zich een decennium geleden uitdrukkelijk als esportsbedrijf aan de beurs presenteerden, is nagenoeg niets overgebleven. Esports Entertainment Group, Super League, Motorsport Games, FaZe Holdings, Enthusiast Gaming en Allied Gaming volgden allemaal ruwweg hetzelfde pad: beursintroductie via een omgekeerde overname of een zogenoemde lege overnamevennootschap, agressieve overnames met eigen aandelen als betaalmiddel, aanhoudende verliezen, verwatering, een omgekeerde aandelensplitsing om aan de minimumkoerseis te voldoen, en uiteindelijk verwijdering van de beurs of een koers op enkele centen.

Die uitkomst is niet toevallig. Zij volgt rechtstreeks uit de economische verhoudingen in de sector. Een sportteam bezit geen intellectuele eigendom: het speelt met toestemming van de uitgever in een competitie die de uitgever bestuurt en kan naar believen worden vervangen. De inkomsten komen overwegend uit sponsoring, een uitgesproken conjunctuurgevoelige post die bij het eerste teken van een verkrapping van marketingbudgetten wegvalt. De kosten bestaan voornamelijk uit spelerssalarissen, die door concurrentie om schaars talent zijn opgedreven. Dit is het profiel van een onderneming die structureel zwak scoort op zowel de winstgevendheidsfactor RMW als de investeringsfactor CMA, en dat is precies wat de koersontwikkelingen van het afgelopen decennium hebben laten zien.

Wat wél belegbaar blijkt, is de infrastructuur eromheen. In vier lagen gerangschikt zijn dat de bezitters van de competitieve titels, waaronder Tencent via Riot Games, Microsoft, Take-Two, Capcom en Bandai Namco; de platformen die het publiek bereiken, waaronder Amazon via Twitch, Alphabet via YouTube en de Chinese uitzenddiensten; de leveranciers van de apparatuur waarop gespeeld wordt, van de halfgeleiderproducenten tot de fabrikanten van randapparatuur; en ten slotte de partijen die de gegevensstroom rond de wedstrijden te gelde maken. Van deze vier lagen scoren de eerste en de derde doorgaans het best op de

kwaliteitsfactoren, terwijl de tweede en vierde laag gekenmerkt worden door hoge kosten voor inhoud en rechten die de marges structureel drukken.

Een tweede conclusie betreft de geografische verschuiving van het kapitaal. Saoedisch staatsgeld financiert inmiddels het grootste toernooi ter wereld, bezit via het Public Investment Fund het toernooihuis achter de belangrijkste competities, houdt aanzienlijke belangen in verschillende Japanse uitgevers en heeft in 2026 met de overname van Electronic Arts het grootste spellenhuis van de Verenigde Staten volledig van de beurs gehaald. Dat proces verkleint het belegbare universum en creëert tegelijk een structureel overnamerisico voor de overgebleven middelgrote uitgevers. Voor een momentumbenadering is dat een dubbelzijdig gegeven: een overname levert een eenmalige koerssprong op, maar beëindigt de positie abrupt en tegen een vooraf vastgestelde prijs.

Een derde punt betreft de kwaliteit van de koersgegevens zelf. Dit rapport heeft een reeks ondernemingen uitgesloten die inhoudelijk relevant zijn maar waarvan de koershistorie is onderbroken. Skillz, sinds juni 2026 verdergaand als Firy onder een nieuwe tickercode, GameSquare met zijn omgekeerde aandelensplitsing van augustus 2026, en Allied Gaming met zijn schorsingsprocedure zijn daar de duidelijkste voorbeelden van. Flutter Entertainment, de grootste aanbieder van weddenschappen ter wereld, is om dezelfde reden niet opgenomen: de hoofdnoteringsplaats is pas in 2024 naar New York verplaatst, waardoor de dollarreeks te kort is voor een betrouwbare langjarige beoordeling. Voor wie op koersontwikkelingen handelt, is een onderbroken reeks geen detail maar een reden tot uitsluiting, omdat elk signaal dat eruit voortkomt op onvergelykbare gegevens berust.

Tot slot verdient de samenstelling van de verzameling aandacht. Het overzicht bevat elf posities via dollarcertificaten op de onderhandse markt, waarvan die in Square Enix, Sega Sammy, Konami en Lenovo bijzonder dun verhandeld zijn. Bij die posities is het verschil tussen bied- en laatkoers een reële kostenpost die de opbrengst van een kortlopende benadering kan uithollen. Tegelijk bevat de lijst een aanzienlijk aantal namen waarvan de koersontwikkeling in de praktijk vooral door kunstmatige intelligentie wordt aangedreven NVIDIA, Microsoft, Alphabet, Amazon en AMD en die daarmee onderling sterk samenhangen. Wie deze verzameling als uitgangspunt voor een portefeuille gebruikt, doet er goed aan die samenhang te onderkennen en de spreiding niet te overschatten. Een gelijk gewogen positie in alle vijftig namen levert in de praktijk een aanzienlijke concentratie op in de Amerikaanse technologiesector, met de competitieve spelmarkt als thematische aankleding daaromheen.

Niet alle aandelen zullen in koers stijgen (of dalen). Gebruik een bewezen succesvolle methode om het kaf van het koren te scheiden. Een voorbeeld hiervan is de Trading Navigator Methode, die gebruikmaakt van het momentum effect. Dit effect is wetenschappelijk aangetoond als een manier om de markt te verslaan.

Voor meer informatie, bezoek:

<https://www.beleggen.com/financieel-vrij>

Harm van Wijk

- Website: <https://www.beleggen.com>
- VIP Beleggen: <https://vip.beleggen.com>

Volg ons ook op:

- Twitter: http://www.twitter.com/beleggen_com
- LinkedIn: <http://nl.linkedin.com/in/harm-van-wijk>
- Facebook: <https://www.facebook.com/harmvanwijk>
- YouTube: <https://www.youtube.com/c/HarmvanWijk>
- Instagram: <https://www.instagram.com/beleggencom>

Onze missie:

"Het helpen van mensen om succesvol te beleggen zonder veel tijd te investeren of veel risico te lopen, met behulp van eenvoudige en bewezen strategieën."

TradingView Superchart Watchlist

Hieronder volgt een komma-gescheiden lijst voor het importeren van esports gerelateerde aandelen in TradingView Superchart Watchlist:

NASDAQ:AMD, NASDAQ:GOOGL, NASDAQ:AMZN, NASDAQ:APP, OTC:NCBDY, NASDAQ:BILI, OTC:CCOEY, NASDAQ:CRSR, NYSE:DELL, NASDAQ:DOYU, NASDAQ:DKNG, NYSE:GENI, NASDAQ:GRVY, NYSE:HPQ, NYSE:HUYA, NASDAQ:INTC, OTC:KONMY, OTC:LNVGY, NASDAQ:LOGI, NASDAQ:MSFT, NASDAQ:NTES, OTC:NTDOY, NASDAQ:NVDA, NASDAQ:QCOM, NYSE:RBLX, NYSE:SE, OTC:SGAMY, NYSE:SONY, NASDAQ:SRAD, OTC:SQNNY, NASDAQ:TTWO, OTC:TCEHY, NASDAQ:TBCH, EURONEXT:UBI, NYSE:U

Instructies voor het importeren in TradingView:

1. Log in op je TradingView account
2. Ga naar de "Chart" weergave en open het "Watchlist" paneel (meestal aan de rechterkant)
3. Klik op het nieuwe lijstpictogram of op de drie puntjes naast je huidige watchlist en selecteer "Nieuwe lijst maken"
4. Geef je watchlist een naam (bijvoorbeeld "Esports")
5. Klik op "Importeren" of het importeer-symbool (meestal een pijl die omhoog wijst)
6. Kopieer en plak de bovenstaande komma-gescheiden lijst in het tekstvak
7. Klik op "Importeren" of "Toevoegen"
8. Je watchlist is nu klaar om te gebruiken

Door deze aandelen in een speciale watchlist te volgen, kun je de prestaties van de sector als geheel en individuele bedrijven monitoren, technische analyses uitvoeren, en beter geïnformeerde beleggingsbeslissingen nemen met betrekking tot de esportssector. Let op bij de volgende posities: OTC:SQNNY, OTC:SGAMY, OTC:KONMY, OTC:NCBDY, OTC:CCOEY, OTC:LNVGY en OTC:TCEHY zijn dollarcertificaten op de onderhandse markt met een beperkte handelbaarheid. Ook NASDAQ:GRVY, NASDAQ:TBCH en NASDAQ:DOYU kennen bescheiden dagvolumes. Bij al deze posities is het gebruik van limietorders sterk aan te raden.

Bronnen

<https://finance.yahoo.com/quote/AMD/>
<https://finance.yahoo.com/quote/GOOGL/>
<https://finance.yahoo.com/quote/AMZN/>
<https://finance.yahoo.com/quote/APP/>
<https://finance.yahoo.com/quote/NCBDY/>
<https://finance.yahoo.com/quote/BILI/>
<https://finance.yahoo.com/quote/CCOEY/>
<https://finance.yahoo.com/quote/CRSR/>
<https://finance.yahoo.com/quote/DELL/>
<https://finance.yahoo.com/quote/DOYU/>
<https://finance.yahoo.com/quote/DKNG/>
<https://finance.yahoo.com/quote/GENI/>
<https://finance.yahoo.com/quote/GRVY/>
<https://finance.yahoo.com/quote/HPQ/>
<https://finance.yahoo.com/quote/HUYA/>
<https://finance.yahoo.com/quote/INTC/>
<https://finance.yahoo.com/quote/KONMY/>
<https://finance.yahoo.com/quote/LNVGY/>
<https://finance.yahoo.com/quote/LOGI/>
<https://finance.yahoo.com/quote/MSFT/>
<https://finance.yahoo.com/quote/NTES/>
<https://finance.yahoo.com/quote/NTDOY/>
<https://finance.yahoo.com/quote/NVDA/>
<https://finance.yahoo.com/quote/QCOM/>
<https://finance.yahoo.com/quote/RBLX/>
<https://finance.yahoo.com/quote/SE/>
<https://finance.yahoo.com/quote/SGAMY/>
<https://finance.yahoo.com/quote/SONY/>
<https://finance.yahoo.com/quote/SRAD/>
<https://finance.yahoo.com/quote/SQNNY/>
<https://finance.yahoo.com/quote/TTWO/>
<https://finance.yahoo.com/quote/TCEHY/>
<https://finance.yahoo.com/quote/TBCH/>
<https://finance.yahoo.com/quote/UBI.PA/>
<https://finance.yahoo.com/quote/U/>
