

ゲーム&eスポーツ・オープン

運用報告書(全体版) 第6期

(決算日 2022年1月31日)

(作成対象期間 2021年7月31日～2022年1月31日)

受益者のみなさまへ

毎々、格別のご愛顧にあずかり厚くお礼申し上げます。

当ファンドは、日本を含む世界の「ゲームおよびeスポーツ」関連株式に投資し、信託財産の成長をめざしております。当作成期につきましてもそれに沿った運用を行ないました。ここに、運用状況をご報告申し上げます。

今後とも一層のお引立てを賜りますよう、お願い申し上げます。

大和アセットマネジメント

Daiwa Asset Management

大和アセットマネジメント株式会社
東京都千代田区丸の内一丁目9番1号
お問い合わせ先（コールセンター）
TEL 0120-106212
(営業日の9:00～17:00)
<https://www.daiwa-am.co.jp/>

★当ファンドの仕組みは次の通りです。

商品分類	追加型投信／内外／株式	
信託期間	2019年4月26日～2029年7月30日	
運用方針	信託財産の成長をめざして運用を行ないます。	
主要投資対象	ベビーファンド	ゲーム&eスポーツ・マザーファンドの受益証券
	ゲーム&eスポーツ・マザーファンド	日本を含む世界の金融商品取引所上場および店頭登録（上場予定および店頭登録予定を含みます。）の株式（DR（預託証券）を含みます。）
組入制限	ベビーファンドのマザーファンド組入上限比率	無制限
	マザーファンドの株式組入上限比率	無制限
分配方針	分配対象額は、経費控除後の配当等収益と売買益（評価益を含みます。）等とし、原則として、基準価額の水準等を勘案して分配金額を決定します。ただし、分配対象額が少額の場合には、分配を行なわないことがあります。	

最近5期の運用実績

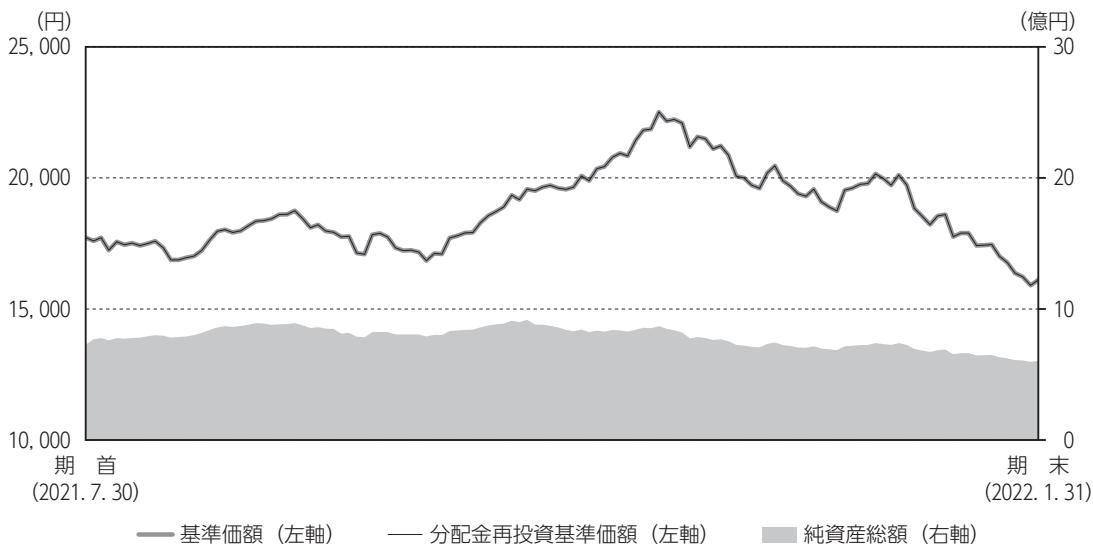
決 算 期	基 準 価 額			株 式 組入比率	株 式 先物比率	純 資 産 額
	(分配落)	税 込 分 配 金	期 騰 落 中 率			
	円	円	%	%	%	百万円
2 期末 (2020年 1 月30日)	12, 654	0	25. 6	98. 7	—	1
3 期末 (2020年 7 月30日)	16, 545	0	30. 7	98. 1	—	1
4 期末 (2021年 2 月 1 日)	19, 462	2, 100	30. 3	99. 3	—	360
5 期末 (2021年 7 月30日)	17, 728	1, 000	△ 3. 8	96. 5	—	726
6 期末 (2022年 1 月31日)	16, 113	0	△ 9. 1	98. 4	—	604

(注 1) 基準価額の騰落率は分配金込み。
(注 2) 株式および先物の組入比率は、マザーファンドの組入比率を当ファンドベースに換算したものを含みます。
(注 3) 株式先物比率は買建比率－売建比率です。
(注 4) 当ファンドは、ファンドの運用方針に対して適切な比較指数がないため、ベンチマークおよび参考指数を記載しておりません。



運用経過

基準価額等の推移について



* 分配金再投資基準価額は、分配金（税込み）を分配時に再投資したものとみなして計算したもので、ファンド運用の実質的なパフォーマンスを示すものです。

* 分配金を再投資するかどうかについては、お客さまがご利用のコースにより異なります（分配金を自動的に再投資するコースがないファンドもあります）。また、ファンドの購入価額により課税条件も異なります。したがって、お客さまの損益の状況を示すものではありません。

基準価額・騰落率

期 首：17,728円

期 末：16,113円（分配金 0 円）

騰落率：△9.1%（分配金込み）

基準価額の主な変動要因

米国の金融引き締め観測を背景にハイテク銘柄が売りに押される中、保有する「ゲームおよびeスポーツ」関連株式が下落したことがマイナス要因となり、基準価額は下落しました。一方で為替は、米ドルなどが円に対して上昇（円安）したことが基準価額のプラス要因となりました。くわしくは「投資環境について」をご参照ください。

ゲーム& eスポーツ・オープン

年 月 日	基 準	価 額	株 組 入 比 率	株 先 物 比 率
		騰 落 率		
(期首) 2021年 7 月30日	円	%	%	%
	17,728	—	96.5	—
8 月末	18,174	2.5	99.2	—
9 月末	17,223	△ 2.8	99.1	—
10月末	19,567	10.4	99.3	—
11月末	21,225	19.7	99.1	—
12月末	19,728	11.3	98.8	—
(期末) 2022年 1 月31日	16,113	△ 9.1	98.4	—

(注) 期末基準価額は分配金込み、騰落率は期首比。

投資環境について

(2021. 7. 31 ~ 2022. 1. 31)

■世界株式市況

世界株式市況は下落しました。

世界株式市況は、当作成期首より2021年9月末にかけて、世界的にインフレ懸念が台頭したことで米国の金融緩和縮小の早期化観測が高まり金利上昇が嫌気されたことや、米国連邦政府の債務上限問題および増税に対する不透明感が高まったことなどから、下落しました。10月に入ると、債務上限が引き上げられたことや良好な企業決算発表が好感されたことなどから、株価は上昇に転じました。12月に入ると、新型コロナウイルスのオミクロン株の感染拡大により欧州で行動制限措置が強化されたことや、米国において大型歳出法案の成立が不現実になったことを受け、下落しました。その後、デルタ株と比べてオミクロン株の重症化率は低いのではないかとの見方が広がり懸念が後退したことや、FOMC（米国連邦公開市場委員会）を無難に通過したことを受け、株価は反発しました。2022年1月から当作成期末にかけては、インフレ懸念や米国の金融政策に対する不透明感などから、軟調に推移しました。

■為替相場

為替相場は対円で上昇しました。

為替相場は、当作成期首より2021年9月にかけて、米国の利上げ観測の高まりなどから米ドル中心に上昇しました。10月中旬以降は、各国の新型コロナウイルスの新規感染者数の動向や各国の金融政策の方向性の違いなどから、米ドルは対円で横ばい推移となった一方で、ユーロは下落（円高）推移となりました。12月末にかけては、新型コロナウイルスのオミクロン株に対する過度の懸念が後退したことやFOMC（米国連邦公開市場委員会）を無難に通過したことから、円安基調で推移しました。当作成期末にかけては、株式市場の下落からリスク回避姿勢が強まり円高になる場面もありましたが、FOMCの結果を受けて米国の金融引き締めが進むとの見方が強まったことや日米の金融政策の方向性の違いから、米ドルが買われました。

前作成期末における「今後の運用方針」

■当ファンド

「ゲーム&eスポーツ・マザーファンド」の受益証券を通じて、日本を含む世界の「ゲームおよびeスポーツ」関連株式に投資し、信託財産の成長をめざします。

■ゲーム&eスポーツ・マザーファンド

日本を含む世界の株式の中から「ゲームおよびeスポーツ」に関連すると考えられる企業を選定し、各銘柄のテーマ関連事業の売上高やテーマ関連事業売上高の総売上高に占める比率の見通し、テーマ関連銘柄としての代表性などを考慮して、ポートフォリオを構築します。

ポートフォリオについて

(2021.7.31～2022.1.31)

■当ファンド

「ゲーム&eスポーツ・マザーファンド」の受益証券を通じて、日本を含む世界の「ゲームおよびeスポーツ」関連株式に投資し、信託財産の成長をめざしました。

■ゲーム&eスポーツ・マザーファンド

日本を含む世界の株式の中から「ゲームおよびeスポーツ」に関連すると考えられる企業を選定し、各銘柄のテーマ関連事業の売上高やテーマ関連事業売上高の総売上高に占める比率の見通し、テーマ関連銘柄としての代表性などを考慮して、ポートフォリオを構築しました。個別銘柄では、NVIDIA CORP（米国）、TENCENT HOLDINGS LTD（中国）、ELECTRONIC ARTS INC（米国）などを組入上位としました。

ベンチマークとの差異について

当ファンドは運用の評価または目標基準となるベンチマークおよび参考指数を設けておりません。

分配金について

当作成期は、基準価額の水準を勘案し、収益分配を見送らせていただきました。

なお、留保益につきましては、運用方針に基づき運用させていただきます。

■分配原資の内訳（1万口当り）

項 目	当 期	
	2021年7月31日 ～2022年1月31日	
当期分配金（税込み）	(円)	—
対基準価額比率	(%)	—
当期の収益	(円)	—
当期の収益以外	(円)	—
翌期繰越分配対象額	(円)	7,310

- (注1) 「当期の収益」は「経費控除後の配当等収益」および「経費控除後の有価証券売買等損益」から分配に充当した金額です。また、「当期の収益以外」は「収益調整金」および「分配準備積立金」から分配に充当した金額です。
- (注2) 円未満は切捨てており、当期の収益と当期の収益以外の合計が当期分配金（税込み）に合致しない場合があります。
- (注3) 当期分配金の対基準価額比率は当期分配金（税込み）の期末基準価額（分配金込み）に対する比率で、ファンドの収益率とは異なります。



今後の運用方針

■当ファンド

「ゲーム&eスポーツ・マザーファンド」の受益証券を通じて、日本を含む世界の「ゲームおよびeスポーツ」関連株式に投資し、信託財産の成長をめざします。

■ゲーム&eスポーツ・マザーファンド

日本を含む世界の株式の中から「ゲームおよびeスポーツ」に関連すると考えられる企業を選定し、各銘柄のテーマ関連事業の売上高やテーマ関連事業売上高の総売上高に占める比率の見通し、テーマ関連銘柄としての代表性などを考慮して、ポートフォリオを構築します。

1万口当りの費用の明細

項 目	当 期 (2021. 7. 31～2022. 1. 31)		項 目 の 概 要
	金 額	比 率	
信 託 報 酬	134円	0. 714%	信託報酬＝当作成期中の平均基準価額×信託報酬率 当作成期中の平均基準価額は18, 773円です。
(投 信 会 社)	(58)	(0. 307)	投信会社分は、ファンドの運用と調査、受託会社への運用指図、基準価額の計算、法定書面等の作成等の対価
(販 売 会 社)	(73)	(0. 390)	販売会社分は、運用報告書等各种書類の送付、口座内での各ファンドの管理、購入後の情報提供等の対価
(受 託 会 社)	(3)	(0. 017)	受託会社分は、運用財産の管理、投信会社からの指図の実行の対価
売買委託手数料	37	0. 195	売買委託手数料＝当作成期中の売買委託手数料／当作成期中の平均受益権口数 売買委託手数料は、有価証券等の売買の際、売買仲介人に支払う手数料
(株 式)	(37)	(0. 195)	
有価証券取引税	9	0. 046	有価証券取引税＝当作成期中の有価証券取引税／当作成期中の平均受益権口数 有価証券取引税は、有価証券の取引の都度発生する取引に関する税金
(株 式)	(9)	(0. 046)	
そ の 他 費 用	6	0. 030	その他費用＝当作成期中のその他費用／当作成期中の平均受益権口数
(保 管 費 用)	(4)	(0. 023)	保管費用は、海外における保管銀行等に支払う有価証券等の保管および資金の送金・資産の移転等に要する費用
(監 査 費 用)	(1)	(0. 003)	監査費用は、監査法人等に支払うファンドの監査に係る費用
(そ の 他)	(1)	(0. 004)	信託事務の処理等に関するその他の費用
合 計	185	0. 984	

(注 1) 当作成期中の費用（消費税のかかるものは消費税を含む）は追加、解約によって受益権口数に変動があるため、項目の概要の簡便法により算出した結果です。

(注 2) 各金額は項目ごとに円未満を四捨五入してあります。

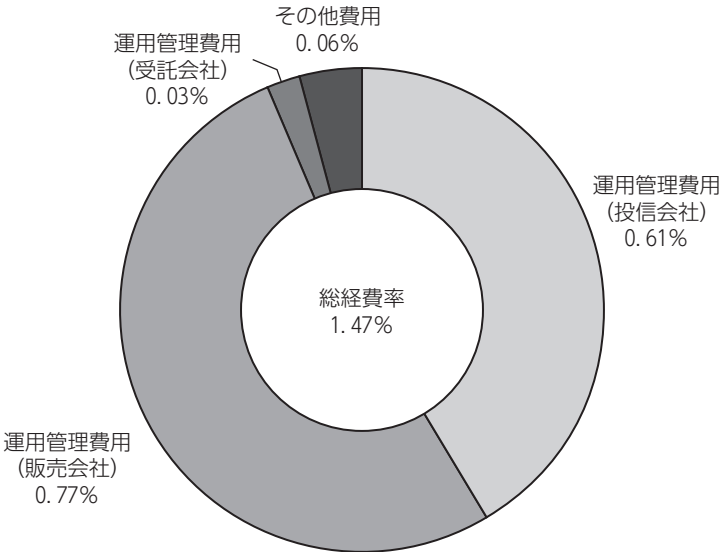
(注 3) 各比率は1万口当りのそれぞれの費用金額を当作成期中の平均基準価額で除して100を乗じたもので、小数点第3位未満を四捨五入してあります。

(注 4) 組み入れているマザーファンドがある場合、売買委託手数料、有価証券取引税およびその他費用は、当該マザーファンドが支払った金額のうち、このファンドに対応するものを含みます。組み入れている投資信託証券（マザーファンドを除く。）がある場合、各項目の費用は、当該投資信託証券が支払った費用を含みません。なお、当該投資信託証券の直近の計算期末時点における「1万口当りの費用の明細」が取得できるものについては「組入上位ファンドの概要」に表示することとしております。

参考情報

■総経費率

当作成期中の運用・管理にかかった費用の総額を、期中の平均受益権口数に期中の平均基準価額（1口当り）を乗じた数で除した総経費率（年率）は1.47%です。



(注1) 1万口当りの費用明細において用いた簡便法により算出したものです。
(注2) 各費用は、原則として、募集手数料、売買委託手数料および有価証券取引税を含みません。
(注3) 各比率は、年率換算した値です。

ゲーム& eスポーツ・オープン

■売買および取引の状況
親投資信託受益証券の設定・解約状況
(2021年7月31日から2022年1月31日まで)

	設 定		解 約	
	□ 数	金 額	□ 数	金 額
	千口	千円	千口	千円
ゲーム& eスポーツ・マザーファンド	117,502	215,225	144,060	297,382

(注) 単位未満は切捨て。

■株式売買金額の平均組入株式時価総額に対する割合
(2021年7月31日から2022年1月31日まで)

項 目	当 期
	ゲーム& eスポーツ・マザーファンド
(a) 期中の株式売買金額	4,175,089千円
(b) 期中の平均組入株式時価総額	3,080,197千円
(c) 売買高比率 (a) / (b)	1.35

(注1) (b)は各月末現在の組入株式時価総額の平均。

(注2) 単位未満は切捨て。

■利害関係人との取引状況等
(1)ベビーファンドにおける当作成期中の利害関係人との取引状況
当作成期中における利害関係人との取引はありません。

(2)マザーファンドにおける当作成期中の利害関係人との取引状況
(2021年7月31日から2022年1月31日まで)

決 算 期	当 期					
区 分	買付額等 A	うち利害 関係人との 取引状況B	B/A	売付額等 C	うち利害 関係人との 取引状況D	D/C
	百万円	百万円	%	百万円	百万円	%
株式	1,954	366	18.8	2,220	88	4.0
為替予約	1,309	—	—	1,728	—	—
コール・ローン	2,069	—	—	—	—	—

(注) 平均保有割合24.5%

※平均保有割合とは、マザーファンドの残存口数の合計に対する当該ベビーファンドのマザーファンド所有口数の割合。

(3)当作成期中の売買委託手数料総額に対する利害関係人への支払比率
(2021年7月31日から2022年1月31日まで)

項 目	当 期
売買委託手数料総額 (A)	1,514千円
うち利害関係人への支払額 (B)	167千円
(B) / (A)	11.1%

(注) 売買委託手数料総額は、このファンドが組み入れているマザーファンドが支払った金額のうち、このファンドに対応するものを含みます。

※利害関係人とは、投資信託及び投資法人に関する法律第11条第1項に規定される利害関係人であり、当作成期における当ファンドに係る利害関係人とは、大和証券です。

■組入資産明細表
親投資信託残高

種 類	期 首	当 期 末	
	□ 数	□ 数	評 価 額
	千口	千口	千円
ゲーム& eスポーツ・マザーファンド	386,483	359,925	603,127

(注) 単位未満は切捨て。

■投資信託財産の構成

2022年1月31日現在

項 目	当 期 末	
	評 価 額	比 率
	千円	%
ゲーム& eスポーツ・マザーファンド	603,127	98.9
コール・ローン等、その他	6,634	1.1
投資信託財産総額	609,761	100.0

(注1) 評価額の単位未満は切捨て。

(注2) 外貨建資産は、期末の時価を対顧客直物電信売買相場の仲値をもとに投資信託協会が定める計算方法により算出されるレートで邦貨換算したものです。なお、1月31日における邦貨換算レートは、1アメリカ・ドル＝115.44円、1香港・ドル＝14.81円、1イギリス・ポンド＝154.72円、1スイス・フラン＝124.00円、100韓国・ウォン＝9.57円、1オフショア・人民元＝18.136円、1南アフリカ・ランド＝7.40円、1ポーランド・ズロチ＝28.084円、1ユーロ＝128.66円です。

(注3) ゲーム& eスポーツ・マザーファンドにおいて、当期末における外貨建純資産(2,212,150千円)の投資信託財産総額(2,615,602千円)に対する比率は、84.6%です。

■資産、負債、元本および基準価額の状況

2022年1月31日現在

項 目	当 期 末
(A) 資産	609,761,704円
コール・ローン等	6,634,452
ゲーム&eスポーツ・マザーファンド（評価額）	603,127,252
(B) 負債	5,615,015
未払信託報酬	5,593,258
その他未払費用	21,757
(C) 純資産総額（A－B）	604,146,689
元本	374,941,723
次期繰越損益金	229,204,966
(D) 受益権総口数	374,941,723口
1万口当り基準価額（C／D）	16,113円

* 期首における元本額は410,025,098円、当作成期間中における追加設定元本額は131,142,778円、同解約元本額は166,226,153円です。
* 当期末の計算口数当りの純資産額は16,113円です。

■損益の状況

当期 自 2021年7月31日 至 2022年1月31日

項 目	当 期
(A) 配当等収益	△ 1,219円
受取利息	360
支払利息	△ 1,579
(B) 有価証券売買損益	△ 59,383,873
売買益	30,510,234
売買損	△ 89,894,107
(C) 信託報酬等	△ 5,615,015
(D) 当期損益金（A＋B＋C）	△ 65,000,107
(E) 前期繰越損益金	△ 19,444,561
(F) 追加信託差損益金	313,649,634
（配当等相当額）	(274,108,546)
（売買損益相当額）	(39,541,088)
(G) 合計（D＋E＋F）	229,204,966
次期繰越損益金（G）	229,204,966
追加信託差損益金	313,649,634
（配当等相当額）	(274,108,546)
（売買損益相当額）	(39,541,088)
繰越損益金	△ 84,444,668

（注1） 信託報酬等には信託報酬に対する消費税等相当額を含めて表示しております。
（注2） 追加信託差損益金とは、追加信託金と元本との差額をいい、元本を下回る場合は損失として、上回る場合は利益として処理されます。
（注3） 収益分配金の計算過程は下記「収益分配金の計算過程（総額）」をご参照ください。

■収益分配金の計算過程（総額）

項 目	当 期
(a) 経費控除後の配当等収益	0円
(b) 経費控除後の有価証券売買等損益	0
(c) 収益調整金	274,108,546
(d) 分配準備積立金	0
(e) 当期分配対象額（a＋b＋c＋d）	274,108,546
(f) 分配金	0
(g) 翌期繰越分配対象額（e－f）	274,108,546
(h) 受益権総口数	374,941,723口

ゲーム&eスポーツ・マザーファンド

運用報告書 第4期（決算日 2022年1月31日）

（作成対象期間 2021年2月2日～2022年1月31日）

ゲーム&eスポーツ・マザーファンドの運用状況をご報告申し上げます。

★当ファンドの仕組みは次の通りです。

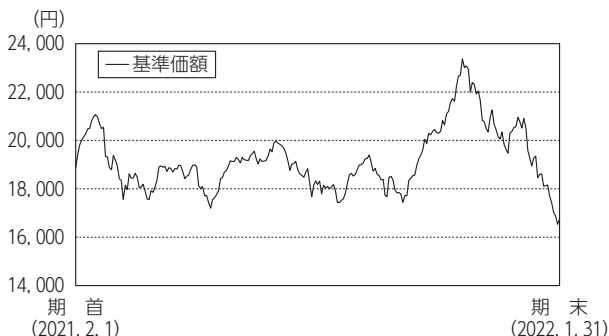
運用方針	信託財産の成長をめざして運用を行ないます。
主要投資対象	日本を含む世界の金融商品取引所上場および店頭登録（上場予定および店頭登録予定を含みます。）の株式（D R（預託証券）を含みます。）
株式組入制限	無制限

大和アセットマネジメント

Daiwa Asset Management

大和アセットマネジメント株式会社
東京都千代田区丸の内一丁目9番1号
<https://www.daiwa-am.co.jp/>

■当作成期中の基準価額と市況等の推移



年 月 日	基 準 価 額		株 式 組入比率	株 式 先物比率
	円	騰落率 %		
(期首) 2021年 2月 1日	18,862	—	99.3	—
2月末	18,881	0.1	99.1	—
3月末	18,084	△ 4.1	99.5	—
4月末	18,911	0.3	99.3	—
5月末	19,130	1.4	99.3	—
6月末	19,975	5.9	99.2	—
7月末	18,324	△ 2.9	99.1	—
8月末	18,797	△ 0.3	99.4	—
9月末	17,832	△ 5.5	99.3	—
10月末	20,291	7.6	99.5	—
11月末	22,041	16.9	99.2	—
12月末	20,508	8.7	99.0	—
(期末) 2022年 1月31日	16,757	△ 11.2	98.6	—

(注 1) 騰落率は期首比。

(注 2) 株式先物比率は買建比率－売建比率です。

(注 3) 当ファンドは、ファンドの運用方針に対して適切な比較指数がないため、ベンチマークおよび参考指数を記載しておりません。

《運用経過》

◆基準価額等の推移について

【基準価額・騰落率】

期首：18,862円 期末：16,757円 騰落率：△11.2%

【基準価額の主な変動要因】

米国で追加経済対策が発表されたことや新型コロナウイルスワクチン接種の進展による経済活動正常化期待の高まりなどを背景に、世界株式市況は上昇しましたが、保有する「ゲームおよびeスポーツ」関連株式が下落したことがマイナス要因となり、基準価額は下落しました。一方、米ドルなどが円に対して上昇（円安）したことは基準価額のプラス要因となりました。

◆投資環境について

○世界株式市況

世界株式市況は上昇しました。

世界株式市況は、2021年3月に米国で追加経済対策が発表されたことや、新型コロナウイルスのワクチンの接種が進み6月にかけて新規感染者数が大幅に減少したこと、堅調な経済指標の発表が続いたことなどにより、当作成期首から上昇推移となりました。その後は、世界的にインフレ懸念が台頭したことで米国の金融緩和縮小の早期化観測が高まり金利上昇が嫌気されたこと、米国連邦政府の債務上限問題および増税に対する不透明感が高まったことなどから、9月末にかけて株価は下落しました。10月に入ると、債務上限が引き上げられたことや良好な企業決算発表が好感されたことなどから、株価は再び上昇に転じました。12月に入ると、新型コロナウイルスのオミクロン株の感染拡大により欧州で行動制限措置が強化されたことや、米国において大型歳出法案の成立が不確実になったことを受け、下落しました。その後、デルタ株と比べてオミクロン株の重症化率は低いのではないかとの見方が広がり懸念が後退したことや、FOMC（米国連邦公開市場委員会）を無難に通過したことを受け、株価は反発しました。2022年1月から当作成期末にかけては、インフレ懸念や米国の金融政策に対する不透明感などから、軟調に推移しました。

○為替相場

為替相場は対円で上昇しました。

為替相場は、当作成期首より、米国の経済回復期待が高まったことや世界的にワクチン接種が進み新型コロナウイルスの感染状況が改善基調にあったことなどから、市場のリスク選好姿勢が強まり、円安傾向となりました。2021年4月以降は、各国の新規感染者数の動向や各国の金融政策への思惑に影響されて投資通貨はまちまちな動きとなりました。9月には、米国の利上げ観測の高まりなどから米ドル中心に投資通貨は上昇しましたが、10月中旬以降は、各国の新規感染者数の動向や各国の金融政策の方向性の違いなどから、米ドルは対円で横ばい推移となった一方で、ユーロは下落（円高）推移となりました。12月末にかけては、新型コロナウイルスのオミクロン株に対する過度の懸念が後退したことやFOMC（米国連邦公開市場委員会）を無難に通過したことから、円安基調で推移しました。当作成期末にかけては、株式市場の下落からリスク回避姿勢が強まり円高になる場面もありましたが、FOMCの結果を受けて米国の金融引き締めが進むとの見方が強まったことや日米の金融政策の方向性の違いから、米ドルが買われました。

◆前作成期末における「今後の運用方針」

日本を含む世界の株式の中から「ゲームおよびeスポーツ」に関連すると考えられる企業を選定し、各銘柄のテーマ関連事業の売上高やテーマ関連事業売上高の総売上高に占める比率の見通し、テーマ関連銘柄としての代表性などを考慮して、ポートフォリオを構築します。

◆ポートフォリオについて

日本を含む世界の株式の中から「ゲームおよびeスポーツ」に関連すると考えられる企業を選定し、各銘柄のテーマ関連事業の売上高やテーマ関連事業売上高の総売上高に占める比率の見通し、テーマ関連銘柄としての代表性などを考慮して、ポートフォリオを構築しました。個別銘柄では、NVIDIA CORP（米国）、TENCENT HOLDINGS LTD（中国）、ELECTRONIC ARTS INC（米国）などを組入上位としました。

◆ベンチマークとの差異について

当ファンドは運用の評価または目標基準となるベンチマークおよび参考指数を設けておりません。

《今後の運用方針》

日本を含む世界の株式の中から「ゲームおよびeスポーツ」に関連すると考えられる企業を選定し、各銘柄のテーマ関連事業の売上高やテーマ関連事業売上高の総売上高に占める比率の見通し、テーマ関連銘柄としての代表性などを考慮して、ポートフォリオを構築します。

■ 1 万口当りの費用の明細

項 目	当 期
売買委託手数料 (株式)	58円 (58)
有価証券取引税 (株式)	12 (12)
その他費用 (保管費用) (その他)	10 (9) (1)
合 計	80

(注 1) 費用の項目および算出法については前掲しております項目の概要をご参照ください。
(注 2) 項目ごとに円未満を四捨五入してあります。

■売買および取引の状況
株 式

(2021年 2 月 2 日から2022年 1 月31日まで)

		買 付		売 付	
		株 数	金 額	株 数	金 額
国内		千株 155.2 (21.6)	千円 876,736 (—)	千株 159.2	千円 719,727
外 国	アメリカ	百株 1,564.85 (106.35)	千アメリカ・ドル 15,896 (—)	百株 1,396.8	千アメリカ・ドル 14,505
	香港	百株 353 (14.52)	千香港・ドル 11,798 (—)	百株 1,700	千香港・ドル 12,188
	イギリス	百株 171 (—)	千イギリス・ポンド 477 (—)	百株 48.5	千イギリス・ポンド 142
	スウェーデン	百株 294 (294)	千スウェーデン・クローネ 6,572 (—)	百株 588	千スウェーデン・クローネ 4,883
	韓国	百株 630.65 (—)	千韓国・ウォン 5,460,552 (—)	百株 366.2	千韓国・ウォン 5,712,373
	中国	百株 6,531 (—)	千オフショア・人民元 15,529 (—)	百株 5,745.07	千オフショア・人民元 10,109
	ポーランド	百株 — (—)	千ポーランド・ズロチ — (—)	百株 52.96	千ポーランド・ズロチ 1,156
	ユーロ (オランダ)	百株 18.8 (—)	千ユーロ 190 (—)	百株 67.43	千ユーロ 562
	ユーロ (フランス)	百株 — (—)	千ユーロ — (—)	百株 59.9	千ユーロ 406
	ユーロ (ユーロ通貨計)	百株 18.8 (—)	千ユーロ 190 (—)	百株 127.33	千ユーロ 968

(注 1) 金額は受渡し代金。
(注 2) () 内は株式分割、合併等による増減分で、上段の数字には含まれておりません。
(注 3) 金額の単位未満は切捨て。

■主要な売買銘柄
株 式

(2021年2月2日から2022年1月31日まで)

当 期				期			
買		付		売		付	
銘 柄	株 数	金 額	平均単価	銘 柄	株 数	金 額	平均単価
	千株	千円	円		千株	千円	円
ELECTRONIC ARTS INC (アメリカ)	16.65	261,618	15,712	NVIDIA CORP (アメリカ)	6.79	251,361	37,019
PEARL ABYSS CORP (韓国)	32.9	249,579	7,586	コナミホールディングス	39.9	249,835	6,261
TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE (アメリカ)	11.635	240,181	20,643	PEARL ABYSS CORP (韓国)	22.35	242,224	10,837
KAKAO GAMES CORP (韓国)	29.5	217,711	7,380	TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE (アメリカ)	11.535	211,943	18,373
ROBLOX CORP -CLASS A (アメリカ)	24.05	217,023	9,023	NCSOFT CORP (韓国)	3.17	207,359	65,412
コナミホールディングス	28	194,363	6,941	PERFECT WORLD CO LTD-A (中国)	574.507	180,720	314
NINTENDO CO LTD-UNSPONS ADR (日本)	24.05	182,316	7,580	ACTIVISION BLIZZARD INC (アメリカ)	20	168,453	8,422
APPLOVIN CORP CLASS A (アメリカ)	14.2	169,491	11,936	ROBLOX CORP -CLASS A (アメリカ)	16.35	151,577	9,270
ソニーグループ	12.4	152,150	12,270	ADVANCED MICRO DEVICES (アメリカ)	14.875	148,891	10,009
TENCENT HOLDINGS LTD (ケイマン諸島)	19.3	150,839	7,815	SEA LTD-ADR (ケイマン諸島)	3.875	132,723	34,251

(注1) 金額は受渡し代金。
(注2) 金額の単位未満は切捨て。

■組入資産明細表
(1)国内株式

銘 柄		期 首	当 期 末	
		株 数	株 数	評 価 額
		千株	千株	千円
電気機器 (42.9%)				
ソニーグループ		12.3	12.9	164,088
その他製品 (28.5%)				
バンダイナムコHLDGS		10.8	13.6	108,895
情報・通信業 (28.6%)				
ネクソン		—	10.6	22,811
スクウェア・エニックス・HD		—	15.5	86,645
コナミホールディングス		11.9	—	—
合計	株 数、 金 額	千株	千株	千円
		35	52.6	382,439
銘柄数 < 比率 >		3銘柄	4銘柄	<14.7%>

(注1) 銘柄欄の()内は国内株式の評価総額に対する各業種の比率。
(注2) 合計欄の< >内は、純資産総額に対する評価額の比率。
(注3) 評価額の単位未満は切捨て。

ゲーム& eスポーツ・マザーファンド

(2)外国株式

銘柄		期首	当	期末		業種等
		株数	株数	評価額		
				外貨建金額	邦貨換算金額	
		百株	百株	千アメリカ・ドル	千円	
(アメリカ)						
ACTIVISION BLIZZARD INC		112	—	—	—	コミュニケーション・サービス
NINTENDO CO LTD-UNSPONS ADR		101	173	1,057	122,043	コミュニケーション・サービス
BILIBILI INC-SPONSORED ADR		190	144.5	441	50,944	コミュニケーション・サービス
SEA LTD-ADR		51.75	56	765	88,319	コミュニケーション・サービス
UNITY SOFTWARE INC		93.25	121.5	1,153	133,134	情報技術
ROBLOX CORP -CLASS A		—	77	447	51,715	コミュニケーション・サービス
APPROVIN CORP CLASS A		—	108.5	660	76,266	情報技術
NVIDIA CORP		32.85	88	2,009	232,025	情報技術
NETEASE INC-ADR		196.1	179	1,725	199,198	コミュニケーション・サービス
TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE		77	78	1,238	142,934	コミュニケーション・サービス
ADVANCED MICRO DEVICES		208.4	169.25	1,781	205,620	情報技術
ELECTRONIC ARTS INC		—	142	1,873	216,249	コミュニケーション・サービス
アメリカ・ドル通貨計	株数、金額	1,062.35	1,336.75	13,153	1,518,451	
	銘柄数＜比率＞	9銘柄	11銘柄		<58.4%>	
		百株	百株	千香港・ドル	千円	
(香港)						
TENCENT HOLDINGS LTD		238	321	14,766	218,684	コミュニケーション・サービス
JD.COM INC - CL A		—	14.52	386	5,720	一般消費財・サービス
KINGSOFT CORP LTD		1,430	—	—	—	コミュニケーション・サービス
香港・ドル通貨計	株数、金額	1,668	335.52	15,152	224,404	
	銘柄数＜比率＞	2銘柄	2銘柄		<8.6%>	
		百株	百株	千イギリス・ポンド	千円	
(イギリス)						
KEYWORDS STUDIOS PLC		138.1	260.6	633	98,058	情報技術
イギリス・ポンド通貨計	株数、金額	138.1	260.6	633	98,058	
	銘柄数＜比率＞	1銘柄	1銘柄		<3.8%>	
		百株	百株	千韓国・ウォン	千円	
(韓国)						
PEARL ABYSS CORP		—	105.5	993,810	95,107	コミュニケーション・サービス
KAKAO GAMES CORP		—	184	1,208,880	115,689	コミュニケーション・サービス
NCSOFT CORP		25.05	—	—	—	コミュニケーション・サービス
韓国・ウォン通貨計	株数、金額	25.05	289.5	2,202,690	210,797	
	銘柄数＜比率＞	1銘柄	2銘柄		<8.1%>	
		百株	百株	千オフショア・人民元	千円	
(中国)						
PERFECT WORLD CO LTD-A		2,067.07	—	—	—	コミュニケーション・サービス
WUHU SANQI INTERACTIVE ENT-A		—	2,853	7,086	128,532	コミュニケーション・サービス
オフショア・人民元通貨計	株数、金額	2,067.07	2,853	7,086	128,532	
	銘柄数＜比率＞	1銘柄	1銘柄		<4.9%>	
		百株	百株	千ポーランド・ズロチ	千円	
(ポーランド)						
CD PROJEKT SA		52.96	—	—	—	コミュニケーション・サービス
ポーランド・ズロチ通貨計	株数、金額	52.96	—	—	—	
	銘柄数＜比率＞	1銘柄	—		<—>	

銘		柄	期 首	当	期 末		業 種 等
			株 数	株 数	評 価 額		
					外貨建金額	邦貨換算金額	
ユーロ (オランダ)			百株	百株	千ユーロ	千円	一般消費財・サービス
PROSUS NV			48.63	—	—	—	
国 小 計	株 数、金 額		48.63	—	—	—	
	銘 柄 数 < 比 率 >		1 銘柄	—		<—>	
ユーロ (フランス)			百株	百株	千ユーロ	千円	コミュニケーション・サービス
UBISOFT ENTERTAINMENT			59.9	—	—	—	
国 小 計	株 数、金 額		59.9	—	—	—	
	銘 柄 数 < 比 率 >		1 銘柄	—		<—>	
ユーロ 通貨 計			108.53	—	—	—	
			2 銘柄	—		<—>	
ファンド 合計			5,122.06	5,075.37	—	2,180,244	
			17 銘柄	17 銘柄		<83.9%>	

(注1) 邦貨換算金額は、期末の時価を対顧客直物電信売買相場の仲値をもとに投資信託協会が定める計算方法により算出されるレートで邦貨換算したものです。
(注2) < >内は純資産総額に対する評価額の比率。
(注3) 評価額の単位未満は切捨て。

■投資信託財産の構成

2022年1月31日現在

項 目	当 期 末	
	評 価 額	比 率
	千円	%
株式	2,562,684	98.0
コール・ローン等、その他	52,918	2.0
投資信託財産総額	2,615,602	100.0

(注1) 評価額の単位未満は切捨て。
(注2) 外貨建資産は、期末の時価を対顧客直物電信売買相場の仲値をもとに投資信託協会が定める計算方法により算出されるレートで邦貨換算したものです。なお、1月31日における邦貨換算レートは、1アメリカ・ドル＝115.44円、1香港・ドル＝14.81円、1イギリス・ポンド＝154.72円、1スイス・フラン＝124.00円、100韓国・ウォン＝9.57円、1オフショア・人民元＝18.136円、1南アフリカ・ランド＝7.40円、1ポーランド・ズロチ＝28.084円、1ユーロ＝128.66円です。
(注3) 当期末における外貨建純資産（2,212,150千円）の投資信託財産総額（2,615,602千円）に対する比率は、84.6%です。

■資産、負債、元本および基準価額の状況

2022年1月31日現在

項 目	当 期 末
(A) 資産	2,633,901,996円
コール・ローン等	41,148,798
株式（評価額）	2,562,684,281
未収入金	30,042,417
未収配当金	26,500
(B) 負債	33,890,089
未払金	28,990,089
未払解約金	4,900,000
(C) 純資産総額（A－B）	2,600,011,907
元本	1,551,553,543
次期繰越損益金	1,048,458,364
(D) 受益権総口数	1,551,553,543口
1万口当り基準価額（C／D）	16,757円

* 期首における元本額は1,393,645,652円、当作成期間中における追加設定元本額は773,209,398円、同解約元本額は615,301,507円です。
* 当期末における当マザーファンドを投資対象とする投資信託の元本額：
iFreeActive ゲーム&eスポーツ 1,191,627,988円
ゲーム&eスポーツ・オープン 359,925,555円
* 当期末の計算口数当りの純資産額は16,757円です。

■損益の状況

当期 自 2021年2月2日 至 2022年1月31日

項 目	当 期
(A) 配当等収益	11,780,020円
受取配当金	11,786,101
受取利息	1,058
その他収益金	6
支払利息	△ 7,145
(B) 有価証券売買損益	△ 341,342,815
売買益	695,041,965
売買損	△ 1,036,384,780
(C) その他費用	△ 1,697,656
(D) 当期損益金 (A + B + C)	△ 331,260,451
(E) 前期繰越損益金	1,235,087,706
(F) 解約差損益金	△ 576,898,493
(G) 追加信託差損益金	721,529,602
(H) 合計 (D + E + F + G)	1,048,458,364
次期繰越損益金 (H)	1,048,458,364

- (注1) 解約差損益金とは、一部解約時の解約価額と元本との差額をいい、元本を下回る場合は利益として、上回る場合は損失として処理されます。
- (注2) 追加信託差損益金とは、追加信託金と元本との差額をいい、元本を下回る場合は損失として、上回る場合は利益として処理されます。