

iFreeActive ゲーム&eスポーツ

運用報告書(全体版) 第7期

(決算日 2025年1月30日)

(作成対象期間 2024年1月31日～2025年1月30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	2018年1月31日～2028年1月28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、信託財産の成長に資することを目的に、配当等収益の中から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、配当等収益が少額の場合には、分配を行なわないことがあります。	

最近5期の運用実績

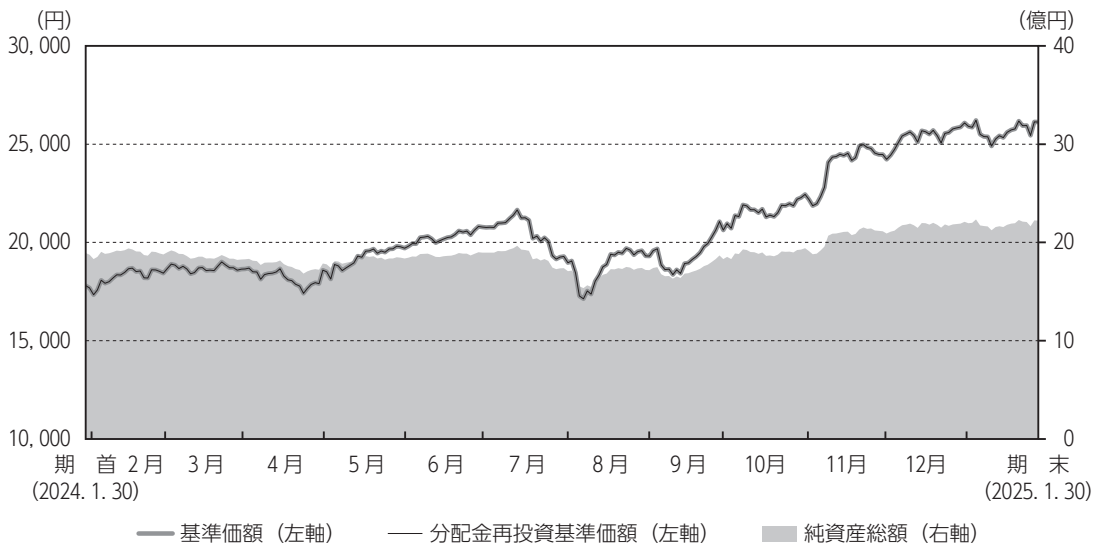
決 算 期	基 準 価 額			株 式 組入比率	株 式 先物比率	純 資 産 総 額
	(分配落)	税 込 分 配 金	期 騰 落 中 率			
	円	円	%	%	%	百万円
3 期末 (2021年 2 月 1 日)	17, 948	0	68. 8	99. 0	—	2, 273
4 期末 (2022年 1 月31日)	15, 772	0	△ 12. 1	98. 3	—	2, 001
5 期末 (2023年 1 月30日)	13, 808	0	△ 12. 5	99. 3	—	1, 886
6 期末 (2024年 1 月30日)	17, 803	0	28. 9	99. 5	—	1, 891
7 期末 (2025年 1 月30日)	26, 122	0	46. 7	98. 9	—	2, 223

(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



(注) 分配金再投資基準価額は、当作成期首の基準価額をもとに指数化したものです。

- * 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：17,803円

期 末：26,122円（分配金 0円）

騰落率：46.7%（分配金込み）

基準価額の主な変動要因

世界株式市況は、おおむね上昇しました。また、投資対象通貨は円に対しておおむね上昇（円安）しました。このような環境下において、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」関連株式に投資した結果、基準価額は上昇しました。くわしくは「投資環境について」をご参照ください。

年　　月　　日	基　　準	価　　額	株　組　入　比　式　率	株　先　物　比　式　率
		騰　落　率		
(期首) 2024年 1 月30日	円	%	%	%
	17, 803	—	99. 5	—
1 月末	17, 685	△ 0. 7	99. 2	—
2 月末	18, 440	3. 6	98. 8	—
3 月末	18, 641	4. 7	98. 8	—
4 月末	18, 594	4. 4	99. 3	—
5 月末	19, 704	10. 7	98. 5	—
6 月末	20, 785	16. 7	99. 0	—
7 月末	18, 974	6. 6	99. 2	—
8 月末	19, 307	8. 4	99. 0	—
9 月末	20, 630	15. 9	99. 1	—
10月末	22, 191	24. 6	99. 1	—
11月末	24, 228	36. 1	98. 4	—
12月末	25, 906	45. 5	99. 2	—
(期末) 2025年 1 月30日	26, 122	46. 7	98. 9	—

(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

(2024. 1. 31 ~ 2025. 1. 30)

■世界株式市況

世界株式市況は、一時的な調整を挟みながらおおむね上昇しました。

世界株式市況は、当作成期首より、欧米のインフレ率の予想以上の低下や製造業の景況感の改善、A I（人工知能）関連企業の良い決算などが好感され、2024年3月末にかけて上昇しました。4月に入ると、インフレ再燃が懸念されて米国の利下げ開始が後ずれするとの見方が強まり、反落しました。4月下旬以降は、インフレ率の低下傾向を受けて利下げ期待が再び高まったことなどから上昇に転じ、高成長が期待されるA I関連企業の株価急騰が相場をけん引して高値を更新しつつ、7月半ばまで上昇基調で推移しました。しかし7月後半に入ると、米国の対中輸出規制強化への懸念などから、半導体関連株主導で下落しました。さらに8月初旬には、米国の雇用統計が市場予想よりも弱い内容であったことから景気の先行きに対する不透明感がにわかに強まり、急落しました。その後は、米国の経済指標の改善や利下げ開始を強く示唆したF R B（米国連邦準備制度理事会）議長の発言などを好感して急反発すると、F R Bが0.50%ポイントの利下げを決定したことなども好感され、上昇基調で推移しました。11月初旬の米国大統領選挙でトランプ元大統領が勝利し、米国景気の先行きに対する期待が高まったことも、上昇基調を後押ししました。12月中旬には、F R Bが0.25%ポイントの利下げを決定したものの、今後の利下げペースの減速が示唆されたことで長期金利が上昇し、これを嫌気して株価は小幅に下落しました。2025年1月以降は、米国の雇用統計等の強い結果を受けた金利上昇を嫌気して軟調な推移となりましたが、トランプ大統領が巨額のA I関連投資を発表したことなどをを受けて投資家心理が改善し、上昇して当作成期末を迎えました。

■為替相場

為替相場は対円でおおむね上昇しました。

対円為替相場は、当作成期首より、米国金利の上昇や日銀による金融政策の維持などを背景に、円安となりました。2024年3月には、日銀がマイナス金利の解除など大規模な金融緩和の終了を発表したものの、日本の金融市場が他国・地域に比べて緩和的な環境が続く見通しなどから、円安基調が継続しました。その後も、過度な円安米ドル高進行に対して政府・日銀が為替介入を行いました。6月末まで円安基調が継続しました。7月に入ると、日銀が7月の金融政策決定会合において緩和的な金融政策を修正する観測が高まったことなどから、大幅に円高米ドル安が進行し、日銀が実際に利上げを決定した後も追加利上げへの警戒感がくすぶったことから、円高が大きく進行了。その後も、米国金利の低下による日米金利差の縮小や自民党総裁選挙の結果などから円高基調が継続しましたが、10月に入ると、米国金利が大きく上昇したことで日米金利差の拡大が意識され、円安が大きく進行了。11月半ば以降は、米国金利が低下に転じたことや日銀総裁が利上げを継続する方針を示したことなどから、円高に転じました。しかし12月に入ると、米国金利が上昇したことや日銀が金融政策決定会合において政策金利を据え置いたことなどから、円安が進行了。2025年1月には、日銀が追加利上げを行う可能性が高まったことで円高に転じ、当作成期末を迎えました。

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

(2024. 1. 31 ~ 2025. 1. 30)

■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、APPROVIN CORP CLASS A（米国）、NINTENDO CO LTD-UNSPONS ADR（日本）、TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE（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、経費控除後の配当等収益が少額だったため、収益分配を見送らせていただきました。
 なお、留保金につきましては、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	
	2024年1月31日 ～2025年1月30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）	16,121

- （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。
- （注4）投資信託の計理上、「翌期繰越分配対象額」は当該決算期末時点の基準価額を上回る場合がありますが、実際には基準価額を超える額の分配金をお支払いすることはありません。



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 (2024. 1. 31～2025. 1. 30)		項 目 の 概 要
	金 額	比 率	
信 託 報 酬	254円	1. 221%	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20, 817円です。
(投 信 会 社)	(124)	(0. 594)	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)	(124)	(0. 594)	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)	(7)	(0. 033)	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	28	0. 133	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)	(28)	(0. 133)	
有価証券取引税	8	0. 041	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)	(8)	(0. 041)	
そ の 他 費 用	16	0. 075	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)	(9)	(0. 042)	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. 005)	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)	(6)	(0. 028)	信託事務の処理等に関するその他の費用
合 計	306	1. 470	

(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。

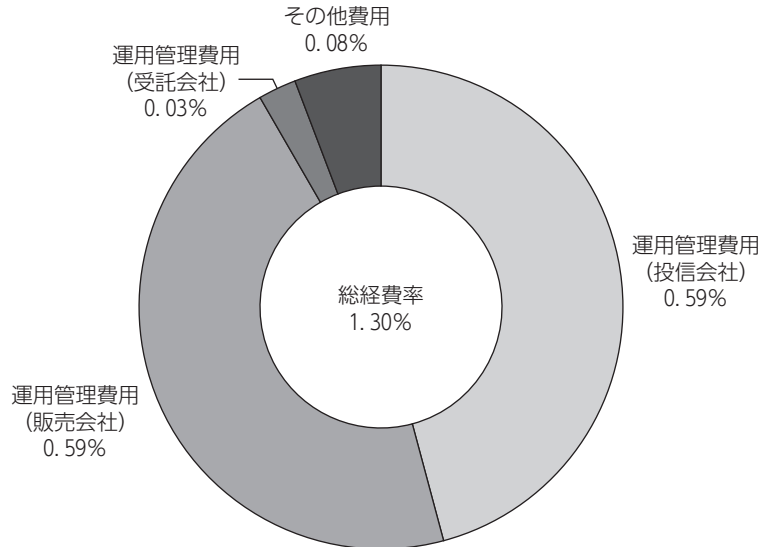
(注 3) 各比率は1万口当りのそれぞれの費用金額を当作成期中の平均基準価額で除して100を乗じたもので、小数点第3位未満を四捨五入してあります。

(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1.30%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。

■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
(2024年 1月31日から2025年 1月30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	30,603	80,800	234,522	516,100

(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
(2024年 1月31日から2025年 1月30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	2,333,744千円
(b) 期中の平均組入株式時価総額	2,443,300千円
(c) 売買高比率 (a) / (b)	0.95

(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
(2024年 1月31日から2025年 1月30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		売付額等 C	う ち 利 害 関 係 人 と の 取 引 状 況 D	
		B/A			D/C	
	百万円	百万円	%	百万円	百万円	%
株式	735	25	3.5	1,598	30	1.9
為替予約	867	—	—	1,706	—	—
コール・ローン	898	—	—	—	—	—

(注) 平均保有割合75.9%
※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
(2024年 1月31日から2025年 1月30日まで)

項 目	当 期
売買委託手数料総額 (A)	2,572千円
うち利害関係人への支払額 (B)	54千円
(B) / (A)	2.1%

(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
券株式会社です。

■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	974,072	770,153	2,219,428

(注) 単位未満は切捨て。

■投資信託財産の構成

2025年 1月30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	2,219,428	99.3
コール・ローン等、その他	15,850	0.7
投資信託財産総額	2,235,279	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30日における邦貨換算レートは、1アメリカ・ドル＝
154.76円、1香港・ドル＝19.86円、1台湾・ドル＝4.732円、1イギリ
ス・ポンド＝192.71円、1スイス・フラン＝170.76円、1スウェーデン・
クローナ＝14.08円、100韓国・ウォン＝10.74円、1オフショア・人民元＝
21.293円、1南アフリカ・ランド＝8.34円、1ポーランド・ズロチ＝
38.407円、1ユーロ＝161.34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 (2,188,116千円) の投資信託財産総額 (2,662,290千円) に対する比
率は、82.2%です。

■資産、負債、元本および基準価額の状況

2025年 1 月30日現在

項 目	当 期 末
(A) 資産	2, 235, 279, 559円
コール・ローン等	15, 850, 996
ゲーム& e スポーツ・マザーファンド（評価額）	2, 219, 428, 563
(B) 負債	12, 015, 445
未払信託報酬	11, 961, 653
その他未払費用	53, 792
(C) 純資産総額（A－B）	2, 223, 264, 114
元本	851, 116, 628
次期繰越損益金	1, 372, 147, 486
(D) 受益権総口数	851, 116, 628口
1 万口当り基準価額（C／D）	26, 122円

* 期首における元本額は1, 062, 647, 958円、当作成期間中における追加設定元本額は148, 184, 224円、同解約元本額は359, 715, 554円です。
* 当期末の計算口数当りの純資産額は26, 122円です。

■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	14, 903円
(b) 経費控除後の有価証券売買等損益	646, 043, 847
(c) 収益調整金	619, 421, 248
(d) 分配準備積立金	106, 667, 488
(e) 当期分配対象額（a + b + c + d）	1, 372, 147, 486
(f) 分配金	0
(g) 翌期繰越分配対象額（e－f）	1, 372, 147, 486
(h) 受益権総口数	851, 116, 628口

■損益の状況

当期 自 2024年 1 月31日 至 2025年 1 月30日

項 目	当 期
(A) 配当等収益	14, 903円
受取利息	14, 995
支払利息	△ 92
(B) 有価証券売買損益	669, 311, 087
売買益	764, 466, 373
売買損	△ 95, 155, 286
(C) 信託報酬等	△ 23, 264, 284
(D) 当期損益金（A + B + C）	646, 061, 706
(E) 前期繰越損益金	106, 664, 532
(F) 追加信託差損益金	619, 421, 248
(配当等相当額)	(280, 687, 629)
(売買損益相当額)	(338, 733, 619)
(G) 合計（D + E + F）	1, 372, 147, 486
次期繰越損益金（G）	1, 372, 147, 486
追加信託差損益金	619, 421, 248
(配当等相当額)	(280, 687, 629)
(売買損益相当額)	(338, 733, 619)
分配準備積立金	752, 726, 238

(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せん。
(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。

ゲーム&eスポーツ・マザーファンド

運用報告書 第7期（決算日 2025年1月30日）

（作成対象期間 2024年1月31日～2025年1月30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。

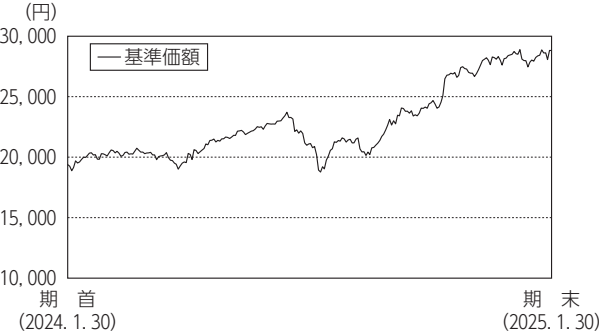
運用方針	信託財産の成長をめざして運用を行ないます。
主要投資対象	日本を含む世界の金融商品取引所上場および店頭登録（上場予定および店頭登録予定を含みます。）の株式（D R（預託証券）を含みます。）
株式組入制限	無制限

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) 2024年 1 月30日	19,386	—	99.7	—
1 月末	19,258	△ 0.7	99.4	—
2 月末	20,102	3.7	99.0	—
3 月末	20,341	4.9	98.9	—
4 月末	20,311	4.8	99.5	—
5 月末	21,548	11.2	98.7	—
6 月末	22,754	17.4	99.2	—
7 月末	20,791	7.2	99.4	—
8 月末	21,178	9.2	99.2	—
9 月末	22,656	16.9	99.3	—
10 月末	24,399	25.9	99.3	—
11 月末	26,669	37.6	98.6	—
12 月末	28,549	47.3	99.4	—
(期末) 2025年 1 月30日	28,818	48.7	99.1	—

(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：19,386円 期末：28,818円 騰落率：48.7%

【基準価額の主な変動要因】

世界株式市況は、おおむね上昇しました。また、投資対象通貨は円に対しておおむね上昇（円安）しました。このような環境下において、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」関連株式に投資した結果、基準価額は上昇しました。くわしくは「投資環境について」をご参照ください。

◆投資環境について

○世界株式市況

世界株式市況は、一時的な調整を挟みながらおおむね上昇しました。

世界株式市況は、当作成期首より、欧米のインフレ率の予想以上の低下や製造業の景況感の改善、AI（人工知能）関連企業の良好な決算などが好感され、2024年3月末にかけて上昇しました。4月に入ると、インフレ再燃が懸念されて米国の利下げ開始が後ずれするとの見方が強まり、反落しました。4月下旬以降は、インフレ率の低下傾向を受けて利下げ期待が再び高まったことなどから上昇に転じ、高成長が期待されるAI関連企業の株価急騰が相場をけん引して高値を更新しつつ、7月半ばまで上昇基調で推移しました。しかし7月後半に入ると、米国の対中輸出規制強化への懸念などから、半導体関連株主導で下落しました。さらに8月初旬には、米国の雇用統計が市場予想よりも弱い内容であったことから景気の先行きに対する不透明感がにわかに強まり、急落しました。その後は、米国の経済指標の改善や利下げ開始を強く示唆したFRB（米連邦準備制度理事会）議長の発言などを好感して急反発すると、FRBが0.50%ポイントの利下げを決定したことなども好感され、上昇基調で推移しました。11月初旬の米国大統領選挙でトランプ元大統領が勝利し、米国景気の先行きに対する期待が高まったことも、上昇基調を後押ししました。12月中旬には、FRBが0.25%ポイントの利下げを決定したものの、今後の利下げペースの減速が示唆されたことで長期金利が上昇し、これを嫌気して株価は小幅に下落しました。2025年1月以降は、米国の雇用統計等の強い結果を受けた金利上昇を嫌気して軟調な推移となりましたが、トランプ大統領が巨額のAI関連投資を発表したことなどをを受けて投資家心理が改善し、上昇して当作成期末を迎えました。

○為替相場

為替相場は対円でおおむね上昇しました。

対円為替相場は、当作成期首より、米国金利の上昇や日銀による金融政策の維持などを背景に、円安となりました。2024年3月には、日銀がマイナス金利の解除など大規模な金融緩和の終了を発表したものの、日本の金融市場が他国・地域に比べて緩やかな環境が続く見通しなどから、円安基調が継続しました。その後も、過度な円安米ドル高進行に対して政府・日銀が為替介入を行いました。6月末まで円安基調が継続しました。7月に入ると、日銀が7月の金融政策決定会合において緩和的な金融政策を修正する観測が高まったことなどから、大幅に円高米ドル安が進行し、日銀が実際に利上げを決定した後も追加利上げへの警戒感がくすぶったことから、円高が大きく進行しました。その後も、米国金利の低下による日米金利差の縮小や自民党総裁選挙の結果などから円高基調が継続しましたが、10月に入ると、米国金利が大きく上昇したことなどで日米金利差の拡大が意識され、円安が大きく進行しました。11月半ば以降は、米国金利が低下に転じたことや日銀総裁が利上げを継続する方針を示したことなどから、円高に転じました。しかし12月に入ると、米国金利が上昇したことや日銀が金融政策決定会合において政策金利を据え置いたことなどから、円安が進行しました。2025年1月には、日銀が追加利上げを行う可能性が高まったことで円高に転じ、当作成期末を迎えました。

◆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

ゲーム&eスポーツ・マザーファンド

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、APPROVIN CORP CLASS A (米国)、NINTENDO CO LTD-UNSPONS ADR (日本)、TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE (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)	30円 (30)
有価証券取引税 (株式)	9 (9)
その他費用 (保管費用) (その他)	16 (9) (6)
合 計	55

(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。

■主要な売買銘柄
株 式

当 期				期 付			
買		株 数		金 額		株 数	
銘 柄	株 数	金 額	平均単価	銘 柄	株 数	金 額	平均単価
APPROVIN CORP CLASS A (アメリカ)	13.1	131,236	10,018	APPROVIN CORP CLASS A (アメリカ)	8.67	298,411	34,418
SEA LTD-ADR (ケイマン諸島)	9.55	114,788	12,019	NVIDIA CORP (アメリカ)	3.26	228,345	70,044
37 INTERACTIVE ENTERTAINMENT NETWO (中国)	315	99,991	317	ADVANCED MICRO DEVICES (アメリカ)	5.6	131,647	23,508
KINGSOFT CORP LTD (ケイマン諸島)	143.6	82,973	577	37 INTERACTIVE ENTERTAINMENT NETWO (中国)	334	105,836	316
NETEASE INC (ケイマン諸島)	20.5	57,398	2,799	ASUSTEK COMPUTER INC (台湾)	37.7	97,165	2,577
CD PROJEKT SA (ポーランド)	7.1	52,574	7,404	MICRO-STAR INTERNATIONAL CO (台湾)	116	93,418	805
TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE (アメリカ)	1.4	38,088	27,206	LOGITECH INTERNATIONAL-REG (スイス)	6.22	82,650	13,287
カプコン	7.4	30,088	4,066	NINTENDO CO LTD-UNSPONS ADR (日本)	36.7	74,708	2,035
ELECTRONIC ARTS INC (アメリカ)	1.1	26,294	23,904	ELECTRONIC ARTS INC (アメリカ)	3.2	66,067	20,646
コナミグループ	2	23,907	11,953	KINGNET NETWORK CO LTD-A (中国)	291	52,932	181

(注1) 金額は受渡し代金。
(注2) 金額の単位未満は切捨て。

■売買および取引の状況
株 式

(2024年1月31日から2025年1月30日まで)

		買 付		売 付	
		株 数	金 額	株 数	金 額
国内		千株 (12.6 67)	千円 (63,549 —)	千株 38.7	千円 76,290
外	アメリカ	百株 319.5 (117)	千アメリカ・ドル (2,282 —)	百株 831.25	千アメリカ・ドル 6,776
	香港	百株 1,641 (—)	千香港・ドル (7,154 —)	百株 240	千香港・ドル 4,900
	台湾	百株 — (—)	千台湾・ドル (— —)	百株 1,537	千台湾・ドル 39,897
	韓国	百株 2.5 (—)	千韓国・ウォン (68,897 —)	百株 12	千韓国・ウォン 349,066
	中国	百株 4,100 (—)	千オフショア・人民元 (5,694 —)	百株 6,250	千オフショア・人民元 7,419
国	ポーランド	百株 71 (—)	千ポーランド・ズロチ (1,368 —)	百株 —	千ポーランド・ズロチ —

(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。

■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
機械 (6.2%)				
セガサミーホールディングス		14.3	9.6	29,097
電気機器 (42.9%)				
ソニーグループ		11.1	58.7	202,632
その他製品 (12.8%)				
パナダイナムコHLDGS		19.6	15.6	60,387
情報・通信業 (38.1%)				
コーエーテックモHD		21.9	—	—
カプコン		20.2	42.1	151,139
コナミグループ		—	2	29,030
合計	株 数、 金 額	87.1	128	472,286
	銘 柄 数 < 比 率 >	5銘柄	5銘柄	<17.7%>

(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。

(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)						
NINTENDO CO LTD-UNSPONS ADR		1,213	879	1,428	221,055	コミュニケーション・サービス
SEA LTD-ADR		—	45.5	554	85,850	コミュニケーション・サービス
LOGITECH INTERNATIONAL-REG		62.2	—	—	—	情報技術
UNITY SOFTWARE INC		74	—	—	—	情報技術
ROBLOX CORP -CLASS A		217	196	1,373	212,573	コミュニケーション・サービス
APPLOVIN CORP CLASS A		—	44.3	1,622	251,157	情報技術
NVIDIA CORP		27.1	111.5	1,379	213,453	情報技術
TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE		79	73.25	1,392	215,489	コミュニケーション・サービス
ADVANCED MICRO DEVICES		93	42	492	76,276	情報技術
ELECTRONIC ARTS INC		80.8	59.8	700	108,371	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	1,846.1	1,451.35	8,944	1,384,228	
	銘柄数＜比率＞	8銘柄	8銘柄		<52.0%>	
		百株	百株	千香港・ドル	千円	
(香港)						
TENCENT HOLDINGS LTD		301	228	9,147	181,666	コミュニケーション・サービス
NETEASE INC		436	474	7,631	151,559	コミュニケーション・サービス
KINGSOFT CORP LTD		—	1,436	5,614	111,509	コミュニケーション・サービス
香港・ドル通貨計	株数、金額	737	2,138	22,393	444,735	
	銘柄数＜比率＞	2銘柄	3銘柄		<16.7%>	

ゲーム&eスポーツ・マザーファンド

銘 柄		期 首		期 末		業 種 等
		株 数	株 数	評 価 額		
				外貨建金額	邦貨換算金額	
(台湾)		百株	百株	千台湾・ドル	千円	情報技術 情報技術
MICRO-STAR INTERNATIONAL CO		1,160	—	—	—	
ASUSTEK COMPUTER INC		660	283	17,178	81,302	
台湾・ドル通貨計	株 数、金 額	1,820	283	17,178	81,302	
	銘柄数<比率>	2銘柄	1銘柄		<3.1%>	
(韓国)		百株	百株	千韓国・ウォン	千円	コミュニケーション・サービス
KRAFTON INC		44	34.5	1,183,350	127,091	
韓国・ウォン通貨計	株 数、金 額	44	34.5	1,183,350	127,091	
	銘柄数<比率>	1銘柄	1銘柄		<4.8%>	
(中国)		百株	百株	千オフショア・人民元	千円	コミュニケーション・サービス コミュニケーション・サービス
KINGNET NETWORK CO LTD-A		1,960	—	—	—	
37 INTERACTIVE ENTERTAINMENT NETWO		2,480	2,290	3,405	72,509	
オフショア・人民元通貨計	株 数、金 額	4,440	2,290	3,405	72,509	
	銘柄数<比率>	2銘柄	1銘柄		<2.7%>	
(ポーランド)		百株	百株	千ポーランド・ズロチ	千円	コミュニケーション・サービス
CD PROJEKT SA		—	71	1,451	55,765	
ポーランド・ズロチ通貨計	株 数、金 額	—	71	1,451	55,765	
	銘柄数<比率>	—	1銘柄		<2.1%>	
ファン ド 合 計	株 数、金 額	8,887.1	6,267.85	—	2,165,633	
	銘柄数<比率>	15銘柄	15銘柄		<81.3%>	

(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

2025年 1月30日現在

項 目	当 期 末	
	評 価 額	比 率
	千円	%
株式	2,637,919	99.1
コール・ローン等、その他	24,370	0.9
投資信託財産総額	2,662,290	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30日における邦貨換算レートは、1アメリカ・ドル＝154.76円、1香港・ドル＝19.86円、1台湾・ドル＝4.732円、1イギリス・ポンド＝192.71円、1スイス・フラン＝170.76円、1スウェーデン・クローネ＝14.08円、100韓国・ウォン＝10.74円、1オフショア・人民元＝21.293円、1南アフリカ・ランド＝8.34円、1ポーランド・ズロチ＝38.407円、1ユーロ＝161.34円です。
(注 3) 当期末における外貨建純資産 (2,188,116千円) の投資信託財産総額 (2,662,290千円) に対する比率は、82.2%です。

■資産、負債、元本および基準価額の状況

2025年 1月30日現在

項 目	当 期 末
(A) 資産	2,662,290,805円
コール・ローン等	24,370,840
株式 (評価額)	2,637,919,965
(B) 負債	—
(C) 純資産総額 (A－B)	2,662,290,805
元本	923,813,575
次期繰越損益金	1,738,477,230
(D) 受益権総口数	923,813,575口
1万口当り基準価額 (C／D)	28,818円

* 期首における元本額は1,302,896,196円、当作成期間中における追加設定元本額は62,130,375円、同解約元本額は441,212,996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 770,153,572円
 ゲーム & e スポーツ・オープン 153,660,003円
* 当期末の計算口数当りの純資産額は28,818円です。

■損益の状況

当期 自 2024年 1月31日 至 2025年 1月30日

項 目	当 期
(A) 配当等収益	25,788,493円
受取配当金	25,011,943
受取利息	776,594
その他収益金	5
支払利息	△ 49
(B) 有価証券売買損益	977,208,039
売買益	1,157,125,815
売買損	△ 179,917,776
(C) その他費用	△ 1,750,293
(D) 当期損益金 (A＋B＋C)	1,001,246,239
(E) 前期繰越損益金	1,222,859,370
(F) 解約差損益金	△ 567,971,004
(G) 追加信託差損益金	82,342,625
(H) 合計 (D＋E＋F＋G)	1,738,477,230
次期繰越損益金 (H)	1,738,477,230

(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。