

投資者の皆さまへ  
販売用資料  
2026年2月



# ジャパン・コンテンツIP戦略株式ファンド

追加型投信 / 国内 / 株式

■投資信託説明書(交付目論見書)のご請求・お申込み

## 大和証券

Daiwa Securities

大和証券株式会社  
金融商品取引業者 関東財務局長(金商)第108号  
加入協会:日本証券業協会、一般社団法人日本投資顧問業協会、  
一般社団法人金融先物取引業協会、一般社団法人第二種金融商品取引業協会、  
一般社団法人日本STO協会

■資料の作成、設定・運用



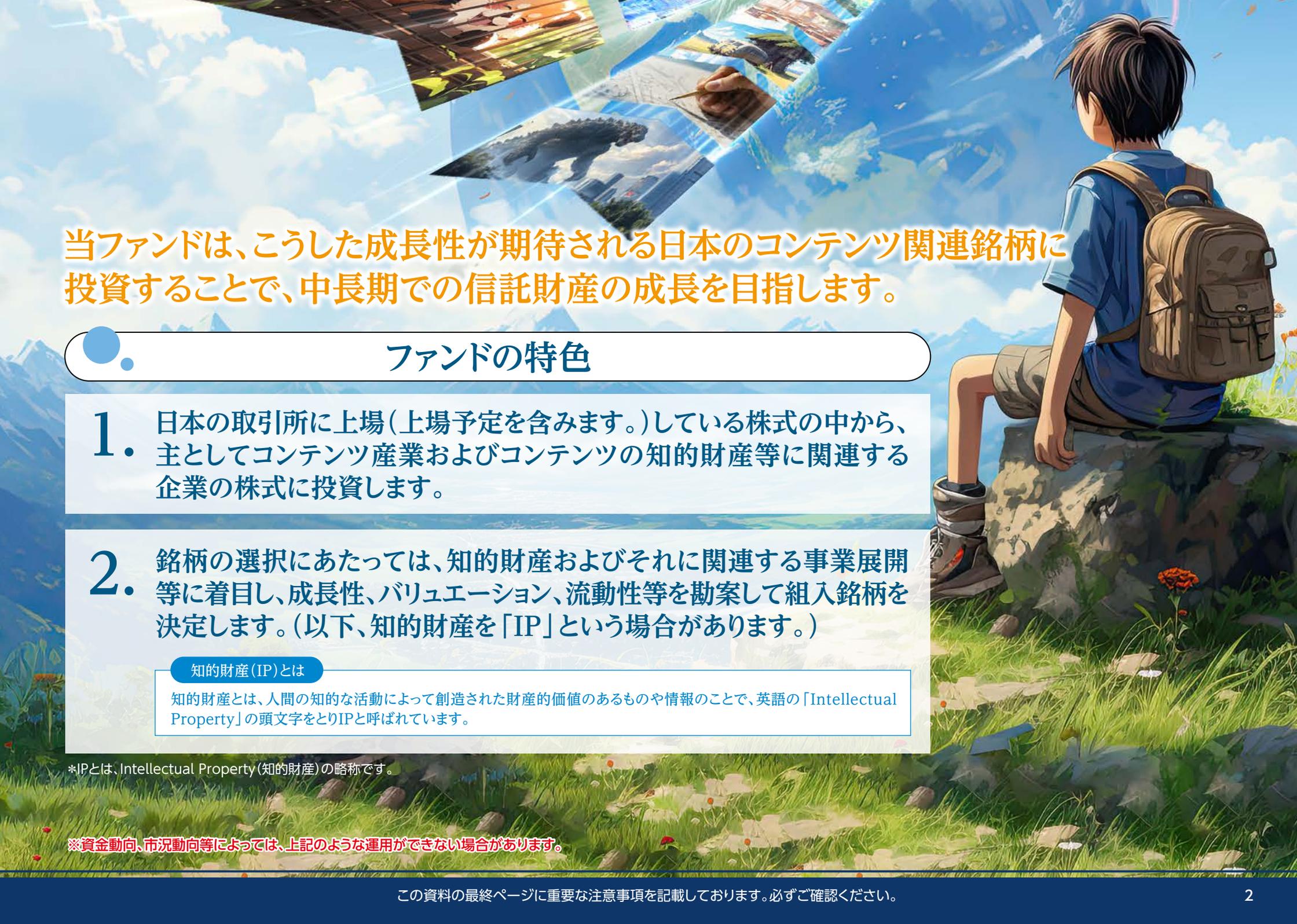
三井住友DSアセットマネジメント株式会社  
金融商品取引業者 関東財務局長(金商)第399号  
加入協会:一般社団法人投資信託協会、一般社団法人日本投資顧問業協会、  
一般社団法人第二種金融商品取引業協会

日本のアニメ、ゲーム、映画、音楽等のコンテンツ関連産業は、**国内外での高い評価と成長が期待される基幹産業の一つ**といえます。

日本の文化などを反映した独創的かつ魅力的なコンテンツを生み出す力に加え、それらをファンや消費者に届ける手段のデジタル化も進んでおり、**日本のコンテンツが世界で一気に拡大する可能性が高まっています**。

さらに、日本のコンテンツ企業は、**競争力のあるコンテンツIP\*の使用許諾等を他社に与えることで、さらなるIP価値の増大につなげています**。また、それらを活用して関連事業を展開する企業の成長にもつながっています。





当ファンドは、こうした成長性が期待される日本のコンテンツ関連銘柄に投資することで、中長期での信託財産の成長を目指します。

## ファンドの特色

1. 日本の取引所に上場(上場予定を含みます。)している株式の中から、主としてコンテンツ産業およびコンテンツの知的財産等に関連する企業の株式に投資します。
2. 銘柄の選択にあたっては、知的財産およびそれに関連する事業展開等に着目し、成長性、バリュエーション、流動性等を勘案して組入銘柄を決定します。(以下、知的財産を「IP」という場合があります。)

### 知的財産(IP)とは

知的財産とは、人間の知的な活動によって創造された財産的価値のあるものや情報のことで、英語の「Intellectual Property」の頭文字をとりIPと呼ばれています。

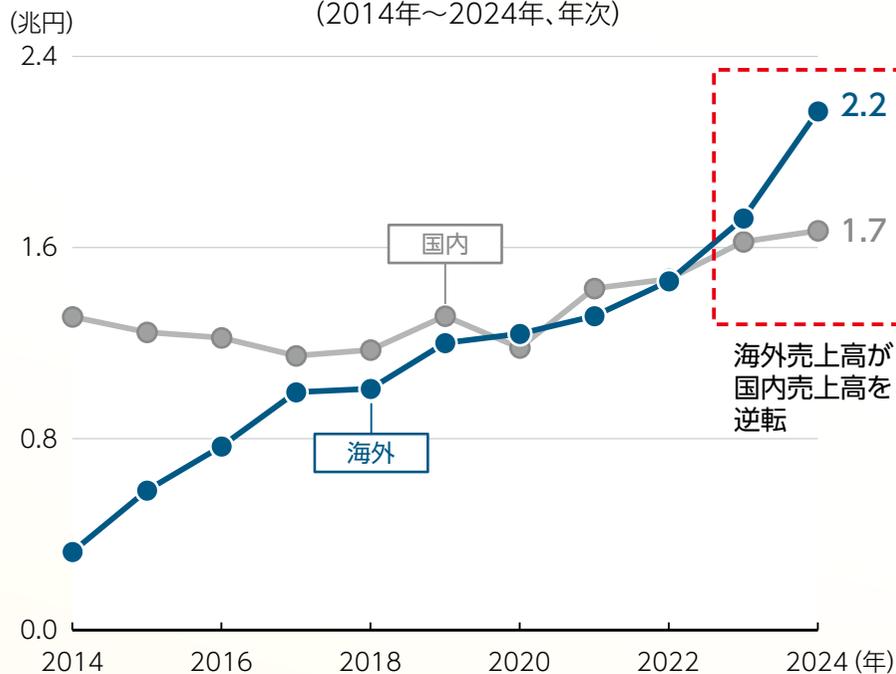
\*IPとは、Intellectual Property(知的財産)の略称です。

※資金動向、市況動向等によっては、上記のような運用ができない場合があります。

# 世界的なコンテンツIPを生み出す日本

- 近年、日本のアニメは海外でも高く評価されており、日本のアニメの海外売上高は国内売上高を上回る水準にまで成長しています。
- 日本のアニメの人気を象徴するように、ここ数年、海外で公開された日本の劇場版アニメの興行収入や観客動員数は、歴史的な記録を次々と塗り替えています。

日本のアニメ売上高の推移  
(2014年～2024年、年次)



海外売上高が  
国内売上高を  
逆転

## 近年、海外で次々と記録を塗り替える日本のアニメ

### 2023年 記録更新 日本アニメ“最高動員数”

#### 「THE FIRST SLAM DUNK」

韓国での公開68日で、日本アニメとしては初の累計観客動員数400万人を突破。

### 2023年 記録更新 ジブリ史上 “最高の北米 オープニング興行収入”

#### 「君たちはどう生きるか」

スタジオジブリ作品の北米オープニング興行収入として、歴代最高を記録。

### 2025年 記録更新 (日本映画史上初)

#### 世界興行収入“1,000億円突破”

#### 劇場版「鬼滅の刃」無限城編 第一章 猗窩座(あかざ)再来

公開約3ヵ月で世界での興行収入が1,000億円を突破。日本映画としては初の快挙。

### 2024年 米アカデミー賞 21年ぶりの長編アニメ映画賞

#### 「君たちはどう生きるか」

日本アニメが長編アニメ映画賞を受賞したのは、「千と千尋の神隠し」以来21年ぶり。

(注) 上記の北米には米国とカナダが含まれます。

(出所) 一般社団法人日本動画協会、各種資料

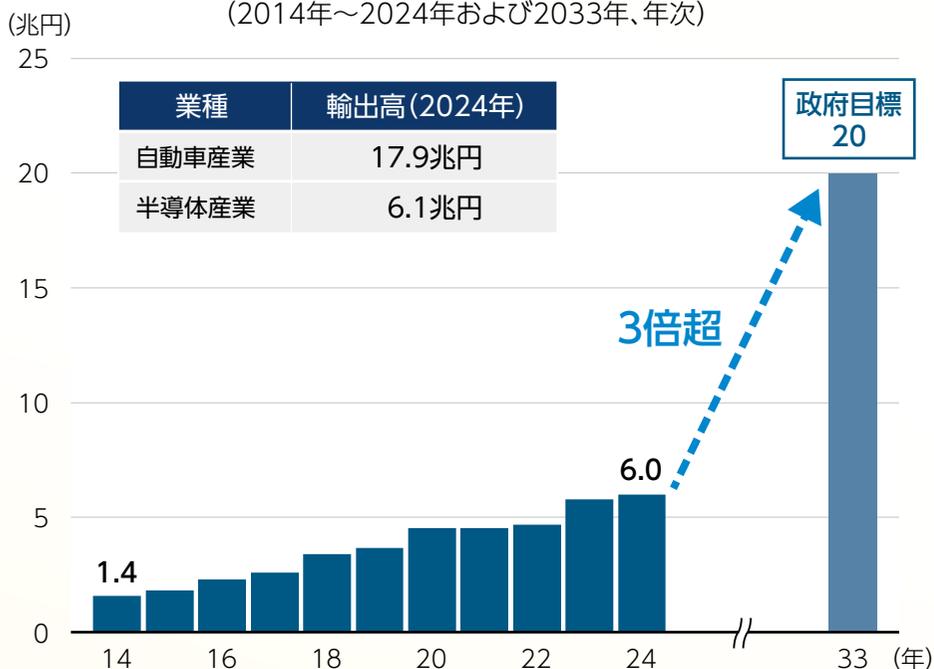
※上記は過去の実績であり、今後の市場環境等を保証するものではありません。また、当ファンドの将来の運用成果等を示唆あるいは保証するものではありません。

# 政策も後押しする日本のコンテンツ産業

- 日本のアニメやゲームなどのコンテンツ産業の国際競争力は高く、海外を中心に売上を着実に伸ばしています。
- コンテンツ産業の海外売上高は、自動車および半導体産業の輸出高に次ぐ規模となりました(2024年実績)。
- 日本政府はコンテンツ産業を基幹産業の一つと位置付けており、政策や予算配分等による成長の後押しが期待されています。

## 日本のコンテンツ産業の海外売上高推移

(2014年～2024年および2033年、年次)



## 日本のコンテンツ産業の成長を後押しする政策

(直近の政策等の例)

項目	公表時期	内容
日本成長戦略会議	2025年11月	▶「コンテンツ」を含む17の戦略分野の総合経済対策等の策定に向けた基本方針を公表
エンタメ・クリエイティブ産業戦略	2025年6月	▶2033年の海外売上高目標20兆円に向けたアクションプランを策定
新たなクールジャパン戦略	2024年6月	▶コンテンツ産業を「基幹産業」として位置付け ▶2033年の海外売上高目標を20兆円と設定

(注1) 日本のコンテンツ産業の海外売上高は、映画(実写)、テレビ番組(一般)、アニメ(劇場・放送・配信等の映像と商品化ライセンスを含む)、家庭用ゲーム(ソフト販売/オンライン)、スマホ・PCゲーム、出版(マンガを主とする)の合計値。

(注2) 輸出高(2024年)は財務省貿易統計における2024年実績。自動車産業および半導体産業は、同統計における自動車および半導体等電子部品を指します。

(出所) 株式会社ヒューマンメディア「日本と世界のメディア×コンテンツ市場データベース2025 Vol.18【確定版】」、財務省、内閣官房、経済産業省、内閣府

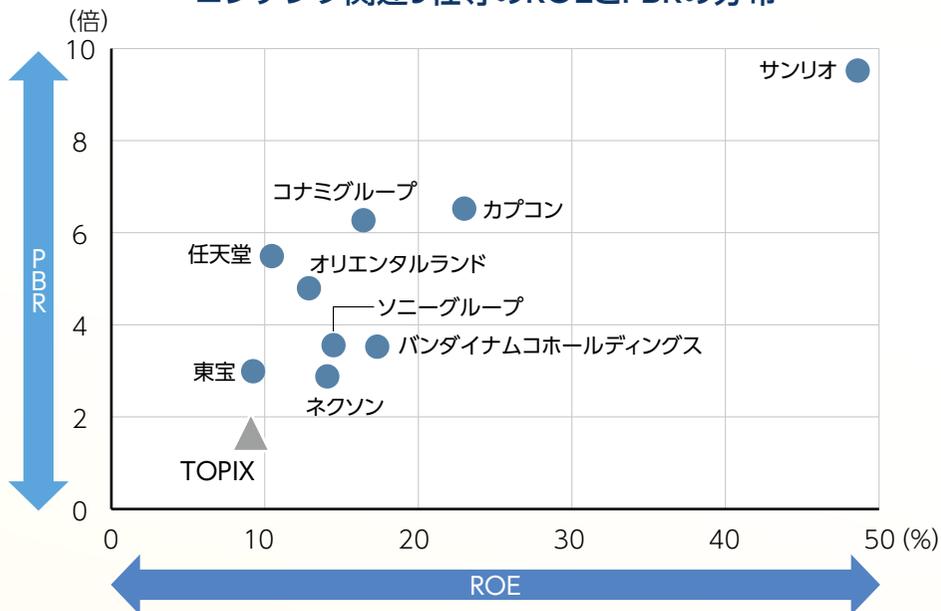
※上記は過去の実績および当資料作成時点における見通しであり、今後の市場環境等を保証するものではありません。また、当ファンドの将来の運用成果等を示唆あるいは保証するものではありません。

# 日本株式の新たなけん引役へ

- 日本のコンテンツ関連銘柄は、競争力とIPという無形資産を軸にした事業特性などから高い資本収益性を有しており、株式市場からは高い評価を受けています。
- コンテンツ関連9社の時価総額合計は、日本を代表する完成車メーカー9社に匹敵する規模にまで拡大しています。
- 今後、コンテンツ産業は、日本株式の新たなけん引役となることが期待されます。

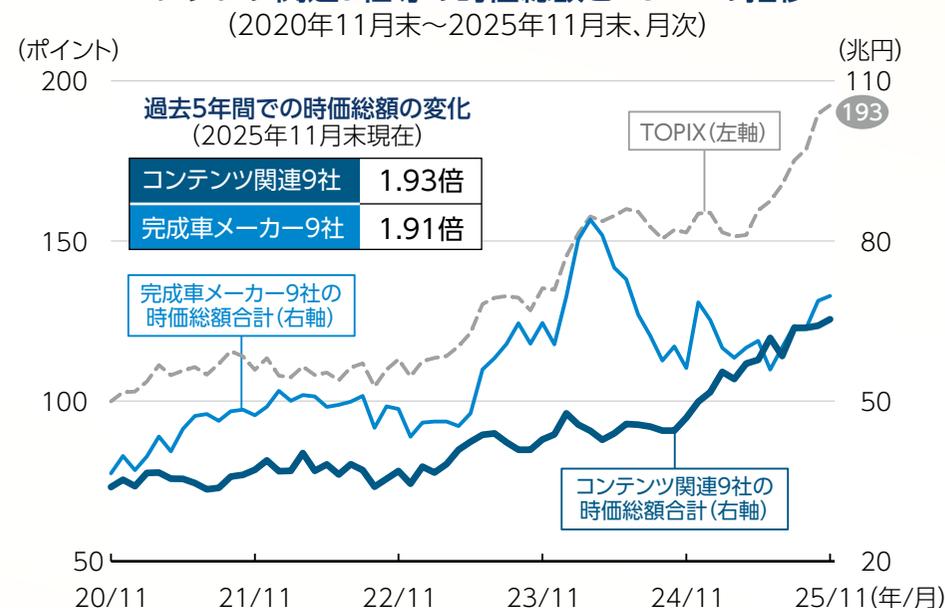
## TOPIXを上回るコンテンツ関連9社のROE

コンテンツ関連9社等のROEとPBRの分布



## 日本株式のけん引役となるコンテンツ関連銘柄

コンテンツ関連9社等の時価総額とTOPIXの推移



(注1) PBRは株価純資産倍率、ROEは自己資本利益率。

(注2) ROEとPBRの分布図のうち、個別銘柄のROEは2024年度実績、TOPIXのROEは2024年実績、PBRは2025年11月末現在。

(注3) コンテンツ関連9社は、当ファンドのモデルポートフォリオのうち、時価総額が上位9社の銘柄を選出(2025年11月末現在)。

(注4) 完成車メーカー9社は、日産自動車、いすゞ自動車、トヨタ自動車、日野自動車、三菱自動車工業、マツダ、本田技研工業、スズキ、SUBARUをいいます。

(注5) 右グラフのうち、TOPIXは2020年11月末を100として指数化。

(出所) Bloomberg

※個別銘柄に言及していますが、例示を目的とするものであり、当ファンドにおいて当該銘柄に投資するとは限りません。また、当該銘柄を推奨するものではありません。

※上記は過去の実績および当資料作成時点における見通しであり、今後の市場環境等を保証するものではありません。また、当ファンドの将来の運用成果等を示唆あるいは保証するものではありません。

# 高い利益成長が期待されるコンテンツIP産業

## コンテンツIP企業の分類

コンテンツIP  
保有企業

コンテンツIP  
活用企業

\*「コンテンツIP保有企業」とは、主に、自社創出のコンテンツIPを保有し、自社IPを軸に事業を展開している企業をいいます。

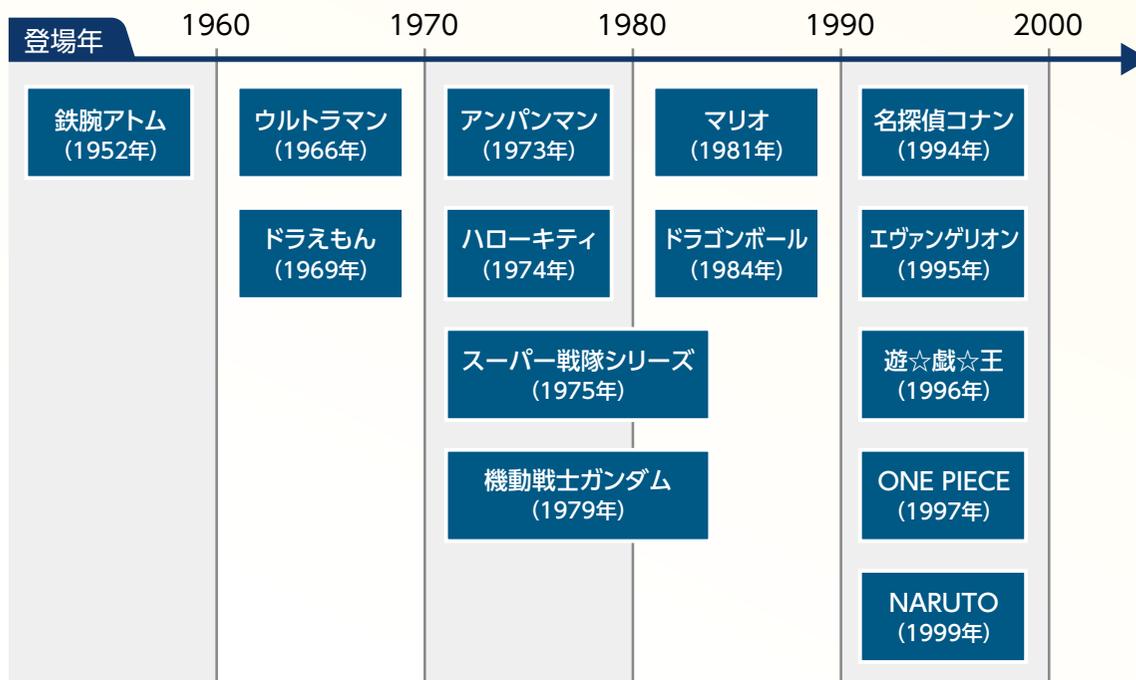
\*「コンテンツIP活用企業」とは、主に、他社のコンテンツIPの権利許諾等を得て、他社IPを活用して事業を展開している企業をいいます。

# コンテンツIPの魅力

- コンテンツIPは、それを創出し、保有する企業に莫大な利益をもたらす可能性を秘めています。
- 強力なコンテンツIPの人気は数十年継続するため、景気に左右されにくく、長期に亘り、企業の利益に貢献するためです。
- コンテンツIPは主に無形資産であるため、インフレの影響を受けにくく、ライセンス収入等による高い収益性も魅力といえます。

## 魅力.1 持続的な売上への貢献

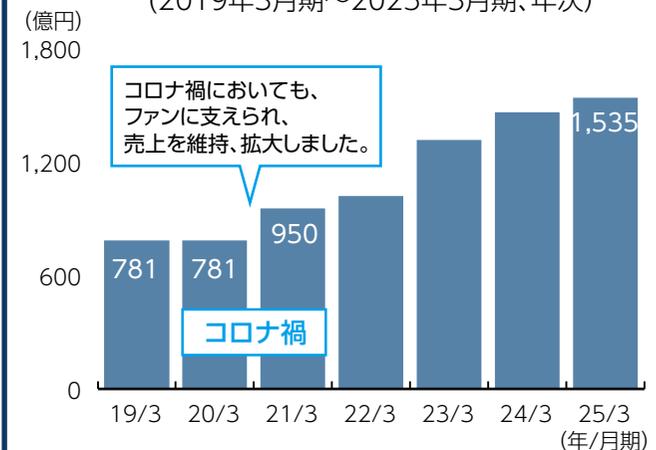
登場から20年以上経っても、絶大な人気を誇るキャラクター



## 堅調な「機動戦士ガンダム」IP

1979年に誕生し、40年超続く人気コンテンツIP。映像制作、プラモデル、家庭用ゲーム機等に展開され、現在でも売上高を伸ばしています。

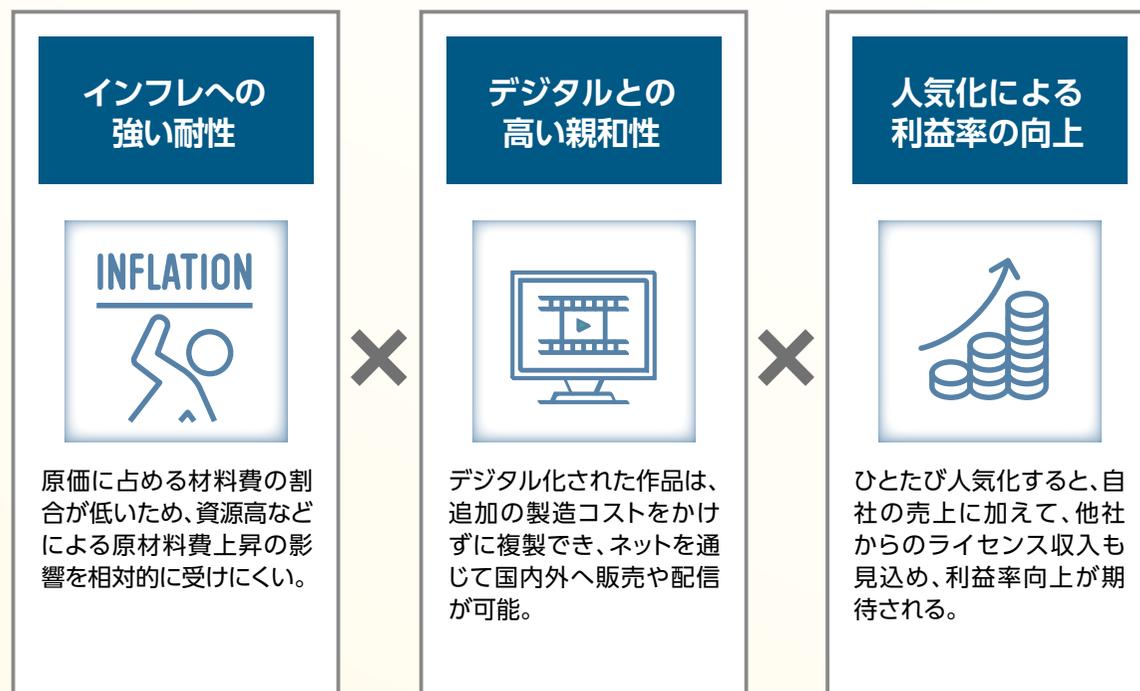
「機動戦士ガンダム」IPの売上高\*1  
(2019年3月期～2025年3月期、年次)



強力なコンテンツIPには、世代を超えた根強いファンの存在に加えて、海外での売上拡大などがあり、景気に左右されにくい持続的な売上が期待されます。

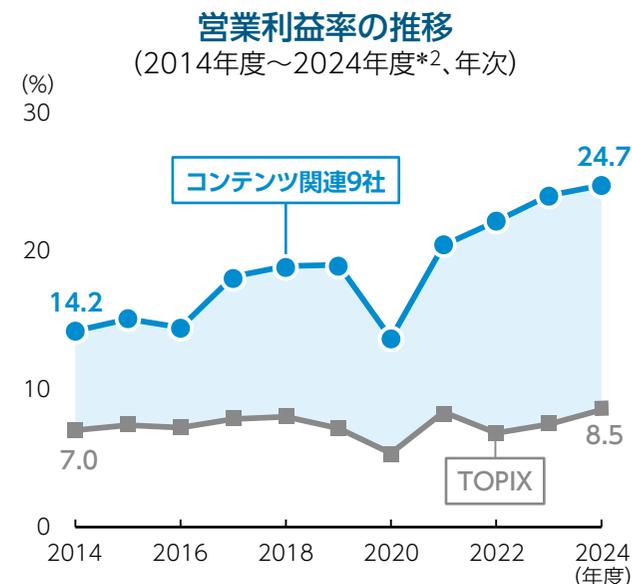
## 魅力.2

## 無形資産の強み



## 高利益率のコンテンツ関連9社

コンテンツ関連9社は独自の無形資産の強みなどを生かし、利益率を向上させています。その営業利益率は10年前から約1.7倍となり、TOPIXよりも大幅に高い水準にあります。



コンテンツIPは、主にキャラクターや作品そのものに価値(ブランド)がある無形資産のため、高い価格決定力を持ちながら、他業種とのコラボレーションや海外展開等を行いやすい特色があります。

※上記はイメージです。

\*1 バンダイナムコホールディングスにおける機動戦士ガンダムIPの売上高です。売上高はセグメント間取引消去前売上高です。

\*2 コンテンツ関連9社は会計年度、TOPIXは暦年の営業利益率。

(注1) 登場年は、自社創出キャラクターが登場するマンガの連載開始時期、自社創出キャラクターの開発時期または放映開始時期、自社創出キャラクターが登場するゲームの発売時期です。

(注2) コンテンツ関連9社(詳しくは5ページをご参照)の営業利益率は、各社の営業利益率の単純平均。

(出所) バンダイナムコホールディングス決算短信補足資料、Bloomberg、各種資料

※個別銘柄に言及していますが、例示を目的とするものであり、当ファンドにおいて当該銘柄に投資するとは限りません。また、個別銘柄を推奨するものではありません。

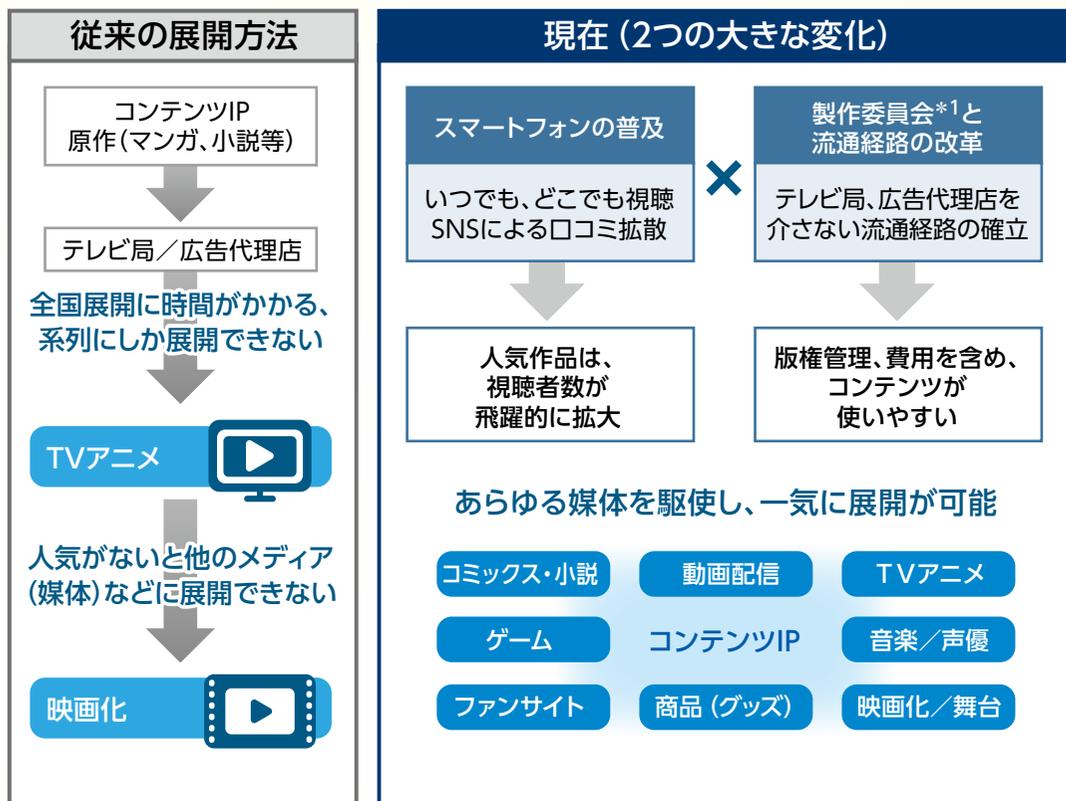
※上記は過去の実績であり、今後の市場環境等を保証するものではありません。また、当ファンドの将来の運用成果等を示唆あるいは保証するものではありません。

# ビジネスモデルの変化で益々成長するコンテンツIP市場

- スマートフォンの急速な浸透や、これまでの常識にとらわれない流通革命により、コンテンツIPビジネスは、あらゆる媒体に対し「同時展開が可能」なビジネスモデルへと、劇的に変化しています。
- デジタル技術の進化は、ゲームソフトの一例をみても、これまでのパッケージ販売が主流であった「買切型」から、デジタル配信を主体とした「運営型」にシフトするなど、近年、飛躍的に拡大するコンテンツIP市場を支えています。

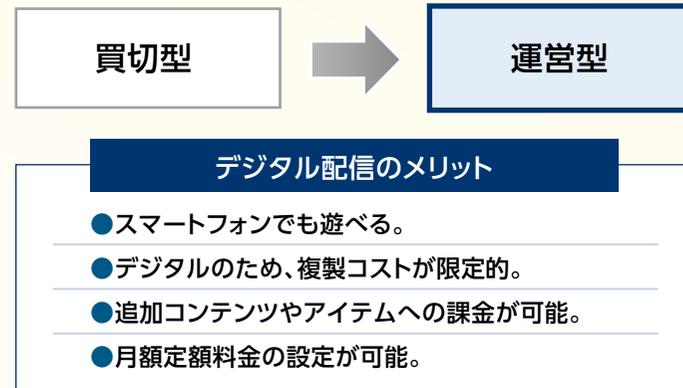
## 1. スマートフォンの普及などにより展開方法が劇的に変化(アニメ)

従来の「TVアニメ化」中心から、同時展開の「ライブコンテンツ化」のビジネスモデルへ変化。

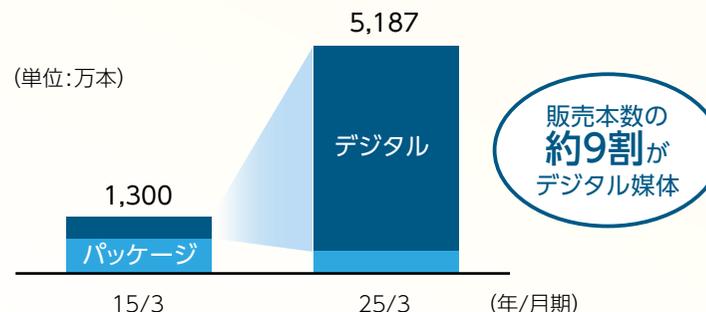


## 2. デジタル配信(ゲーム)

サブスクリプション(定額制)を含め、  
収益機会が多様化。



### ゲームソフトの販売本数(カプコンの例)

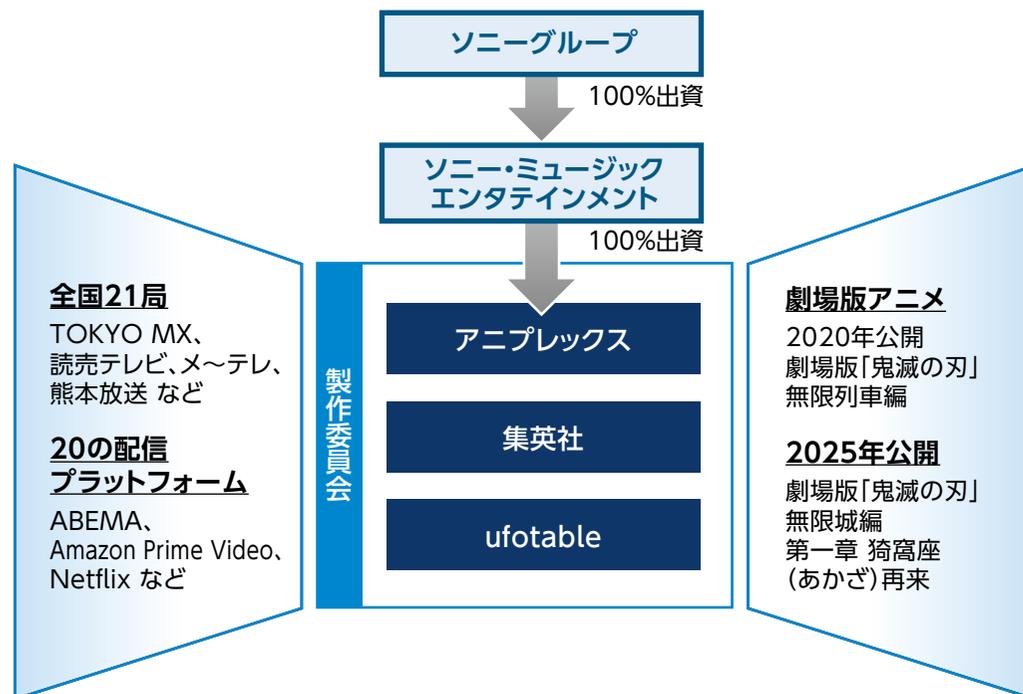


※上記はイメージです。

## 多くの人に作品を届けたいという思いが業界の常識を覆した

### アニメ「鬼滅の刃」の製作委員会

- ▶ 製作委員会\*1に、広告代理店やテレビ局を入れなかったため、一つのプラットフォームに縛られることなく、全国21局での同時配信、20の配信プラットフォームとの契約を実現(2019年)し、短期間での大ヒットを実現しました。

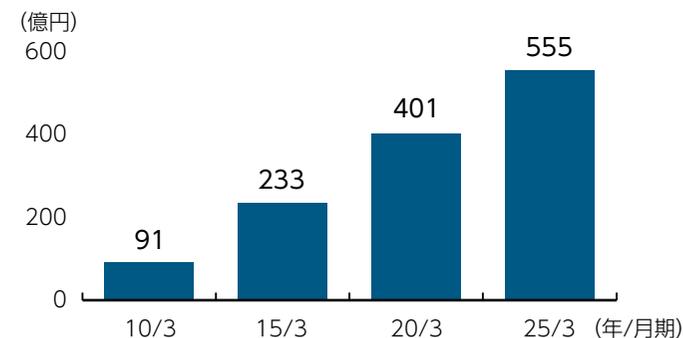


## ファンと共にゲームを育てる

### ライブサービス型ゲーム

- ▶ ゲームタイトルをリリース後も、プレイヤーに継続して長く楽しんでもらう仕組み(ライブサービス型\*2)が増えています。

#### スクウェア・エニックス・ホールディングスのMMO\*3事業売上高の推移(5年毎)



#### ロールプレイングゲーム 「ファイナルファンタジーXIV」

同タイトルは2010年に発売されました。発売後、プレイヤー等の意見を取り入れ、継続的にコンテンツやキャラクター等のアップデートを行っています。ファンと共にゲームを育て、2025年も収益機会を生み出しています。

\*1 製作委員会とは、アニメや映画、テレビ番組などの映像作品等の制作の際に複数の企業が出資し、共同で制作、興行を行う集合体をいいます。

\*2 ゲームの発売後も継続的にコンテンツの更新やイベントを行い、消費者と開発者が双方向で関わりながら、長くゲームが楽しめる仕組みをいいます。

\*3 MMOとはMassively Multiplayer Onlineの略称。同社では多人数参加型オンラインロールプレイングゲームを意味します。

(注1) テレビ局の名称には呼称を含みます。

(注2) スクウェア・エニックス・ホールディングスのMMO事業売上高は2010年3月期～2025年3月期。このなかには、ファイナルファンタジーXIVのMMO売上高を含みます。

(出所) カプコン決算補足資料、スクウェア・エニックス・ホールディングス決算説明会資料、各種資料

※個別銘柄に言及していますが、例示を目的とするものであり、当ファンドにおいて当該銘柄に投資するとは限りません。また、個別銘柄を推奨するものではありません。

※上記は過去の実績であり、今後の市場環境等を保証するものではありません。また、当ファンドの将来の運用成果等を示唆あるいは保証するものではありません。

# 他社のコンテンツIPを活用する企業

- 日本では、主に他社が保有する有力コンテンツIPの権利許諾等を取得し、他社IPを活用して独自のビジネスを展開する企業も多く存在します。
- 一例としては、他社の有力IPが持つ世界観を活かしたテーマパークを運営する企業や、自社が構築したプラットフォーム上で他社IPを活用する企業などが挙げられ、近年、急速に成長する企業もみられます。

## 知名度の高い他社コンテンツIPの権利許諾等を得て、事業価値を高める企業群

### 他社コンテンツIPの権利許諾の種類と企業例

権利許諾	キャラクター	作品	その他
活用方法	玩具、遊園地	映画、ドラマ、アニメ、音楽、電子書籍の配信	コンテンツIPを支える派生・関連ビジネス
企業例	<p><b>GENDA</b> 日本のアニメIPを景品としたゲームセンター等を運営。</p> <p><b>オリエンタルランド</b> 米ディズニー社との業務提携により、東京ディズニーランド、東京ディズニーシーを運営。</p>	<p><b>メディアドゥ</b> 国内2,200社以上の出版社と150店以上の電子書店との間で電子書籍の流通事業を展開(流通シェア約3割*1)。</p> <p><b>U-NEXT HOLDINGS</b> 国内勢として日本最大級の動画配信サービス「U-NEXT」を運営。</p>	<p><b>ハピネット</b> 玩具市場の中間流通で業界最大手。バンダイ玩具に加え、タカラトミー、レゴ、セガトイズなど、多くの国内外メーカーの商品を取り扱う。</p> <p><b>エムアップホールディングス</b> ファンサイト運営を軸に、LINEスタンプ等のコンテンツ配信やアプリ等を開発。</p>

# 企業成長の要として、他社コンテンツIPに積極投資する企業

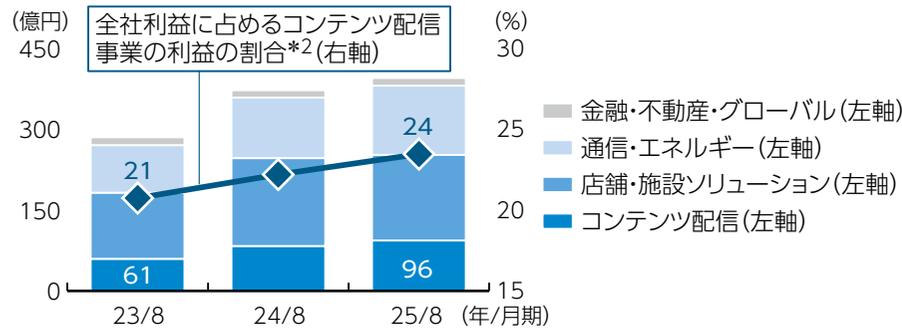
## 日本発、国内No.1プラットフォームを狙う「U-NEXT HOLDINGS」

- ▶ U-NEXT HOLDINGSは4つの事業を展開しています。このうち、コンテンツ配信事業を高成長事業と位置付けており、積極的に投資を行っています。
- ▶ この数年で、同社グループ内におけるコンテンツ配信事業の利益構成比率は着実に高まっています。

- ▶ コンテンツ配信事業では、国内においても海外プラットフォーマーが強いなか、同社は映画、アニメ、海外ドラマ等のコンテンツに加え、音楽とスポーツのコンテンツ配信も強化しており、更なるシェアの拡大を目指しています。

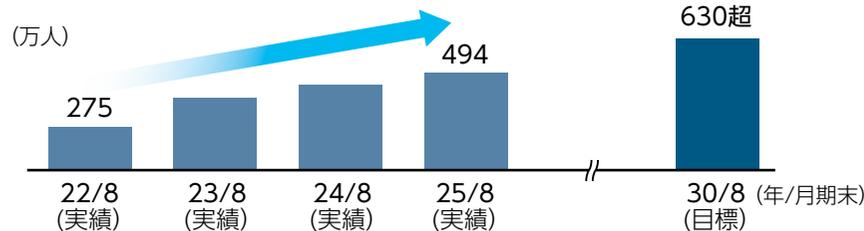
### セグメント利益等の推移

(2023年8月期～2025年8月期、年次)

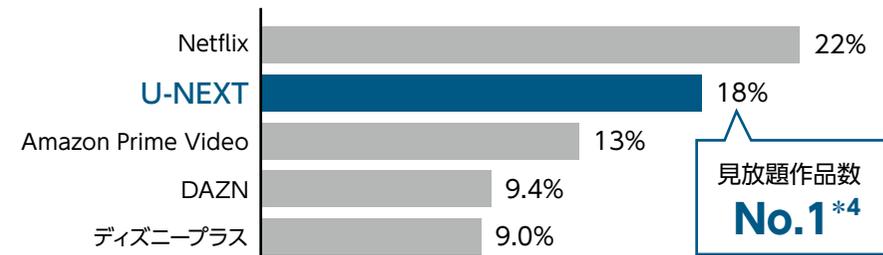


### U-NEXT\*3の課金ユーザー数

(2022年8月期末～2025年8月期末および2030年8月期末、年次)



### 国内の定額動画配信サービスのシェア (上位5社、2024年)



### 株価とEPS



\*1 2024年度。 \*2 本部コスト、のれん償却、セグメント間連結消去等の調整額控除前の連結営業利益に占めるコンテンツ配信事業の営業利益。 \*3 U-NEXTは同社の動画配信サービス名。

\*4 2024年11月現在。

(注) 株価は2020年11月末～2025年11月末、月次。EPS (1株当たり利益) は2021年8月期～2028年8月期。2026年8月期以降は2025年11月末現在のBloomberg予想。

(出所) Bloomberg、U-NEXT HOLDINGS 新中期経営計画「Road to 2030」説明会資料、各種資料

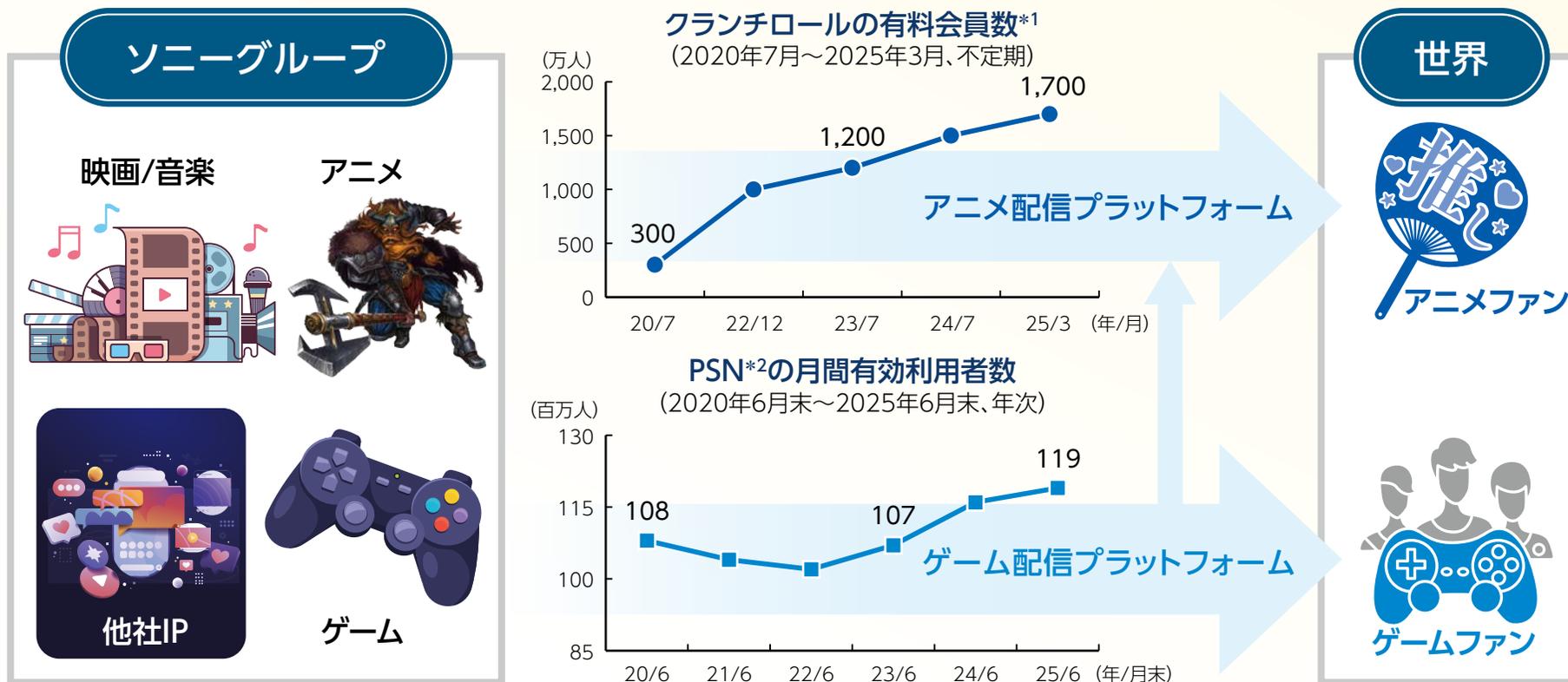
※個別銘柄に言及していますが、例示を目的とするものであり、当ファンドにおいて当該銘柄に投資するとは限りません。また、個別銘柄を推奨するものではありません。

※上記は過去の実績および将来の予想であり、今後の市場環境等を保証するものではありません。また、当ファンドの将来の運用成果等を示唆あるいは保証するものではありません。

# 海外販路の強化とコンテンツの相互連携

- 日本のコンテンツ産業のなかには、海外ファンとの直接的な接点を増やすため、海外販路を強化する動きがみられます。東宝は、米国のアニメ制作および配給会社の株式100%取得を2024年10月に発表しました。
- ソニーグループはアニメ専門配信サービス会社「クランチロール」を2021年に買収し、グループ傘下のアニメ制作会社やゲームネットワークサービス等との連携を深めることで、配信プラットフォームの強化に注力しています。
- デジタル配信サービス等の利用者は着実に増えており、今後、一層の海外売上高の拡大が期待されます。

## 配信プラットフォームの強化とコンテンツの相互連携を進めるソニーグループ



※イラストはイメージです。

コンテンツIP

KADOKAWA

バンダイナムコ  
ホールディングス

- ソニーグループは、配信プラットフォーム間のデジタル連携を進め、サービス利用者数の拡大を図ろうとしています。2025年2月からは、PSNからクランチロールのアニメ配信サービスに加入できるようになりました。
- ソニーグループは、魅力的なコンテンツIPを有する他社と緩やかな連携を進めています。魅力的な他社IPとソニーグループの持つグローバル展開力などを掛け合わせることで、さらなる事業の拡大が期待されます。

日本の有力なコンテンツ企業同士では、緩やかな相互連携などが進んでおり、お互いの強みを生かした成長の可能性も追求しています。

※ソニーグループとKADOKAWAは、2024年12月19日に、両社の保有するIP価値のグローバルでの最大化に向けた連携をさらに強化するため、戦略的な資本業務提携に合意したことを発表しました。

※ソニーグループとバンダイナムコホールディングスは、2025年7月24日に戦略的なパートナーシップを締結したと発表しました。

\*1 有料会員数のうち、2022年12月以降はFunimation加入者を含みます。クランチロールは、ソニーグループ傘下のアニメ配信サービス会社「Funimation」と統合することを2022年3月に発表しました。

\*2 PSNはプレイステーションネットワーク(プレイステーションをインターネットにつなげて楽しむサービス)の略称です。

(出所)東宝、KADOKAWA、バンダイナムコホールディングス、ソニーグループ

※個別銘柄に言及していますが、例示を目的とするものであり、当ファンドにおいて当該銘柄に投資するとは限りません。また、個別銘柄を推奨するものではありません。

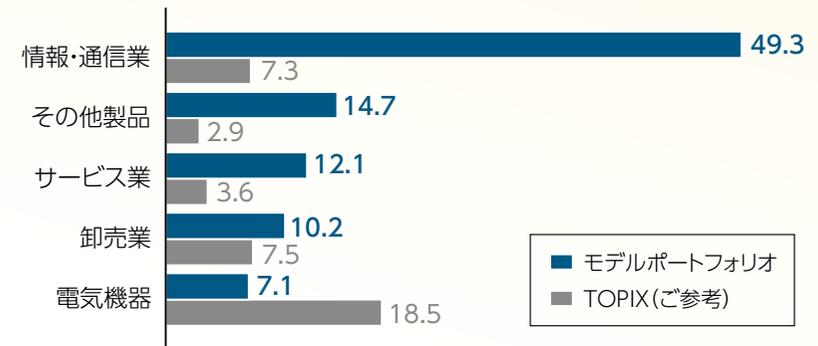
※上記は過去の実績および当資料作成時点における見通しであり、今後の市場環境等を保証するものではありません。また、当ファンドの将来の運用成果等を示唆あるいは保証するものではありません。今後、予告なく変更する場合があります。

# モデルポートフォリオ (2025年11月末現在)

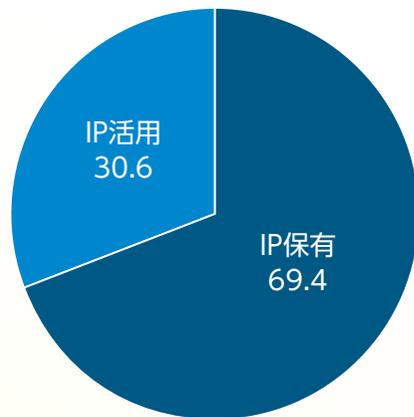
## 特性値

	モデルポートフォリオ	TOPIX(ご参考)
予想PER(倍)	22.9	17.3
実績PBR(倍)	3.3	1.7
実績ROE(%)	12.5	9.2
配当利回り(%)	1.2	2.1

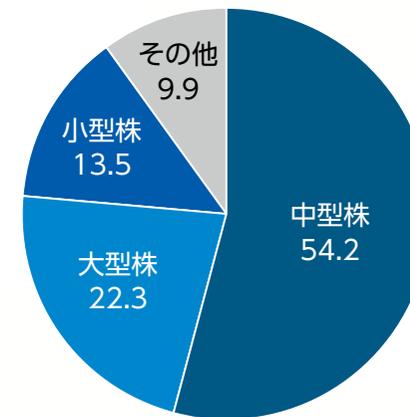
## 組入上位5業種の構成比率(%)



## 企業分類別構成比率(%)



## 規模別構成比率(%)



(注1) 予想PER、実績PBR、実績ROE、配当利回りは加重平均。予想PERはEPSが黒字の企業を基に算出、2025年11月末現在のBloomberg予想。

(注2) モデルポートフォリオの予想PER、実績PBR、実績ROE、配当利回りは、2025年11月末現在のBloombergで取得可能な銘柄を基に計算。

(注3) 業種は東証33業種分類。組入上位5業種はモデルポートフォリオの上位5業種(2025年11月末現在)。

(注4) 企業分類別構成比率のうち、IP保有はコンテンツIP保有企業、IP活用はコンテンツIP活用企業をいいます。分類は委託会社による分類。

(注5) 規模別構成比率のうち、大型株はTOPIX100、中型株はTOPIX Mid400、小型株はTOPIX Smallの構成銘柄。その他は東証グロースまたは東証スタンダード上場銘柄。

(注6) モデルポートフォリオの構成比率は全体を100%として計算。四捨五入の関係上、企業分類別および規模別構成比率の合計が100%にならない場合があります。

(出所) Bloomberg

※モデルポートフォリオは2025年11月末現在の市場環境等に基づいて作成したものであり、実際のポートフォリオとは異なり、各種数値等がそのまま実現するものではありません。

※上記は過去のデータならびに将来の予想に基づき作成したものであり、当ファンドの将来の運用成果等を示唆あるいは保証するものではありません。

# モデルポートフォリオの組入上位10銘柄(2025年11月末現在)

(組入銘柄数:32)

順位	銘柄	企業分類	企業概要等	時価総額 (億円)	組入比率 (%)
1	任天堂	IP保有	マリオ、ポケモンなどの世界で認知度の高いキャラクター等の権利を保有。ユーザーとの接点を増やすため、映画製作やテーマパーク運営者への権利許諾、オフィシャルストアの展開等にも積極的。	172,466	7.8
2	ソニーグループ	IP保有	ゲーム、アニメ、音楽、映画等で多数のIPを保有。ゲーム作品の映像化など、グループ内でのIPの横展開も進展。金融事業の分離を進めるなど、エンターテインメント事業の比重は増加へ。	281,354	7.1
3	コナミグループ	IP保有	多様なゲームのIPを保有。特に、ライブサービス型ゲームの運営が好調で、スポーツ分野でのゲームファンが増加中。また、長期間で新作が発売されていなかった休眠IPの復活にも注力。	34,203	6.9
4	サンリオ	IP保有	ハローキティ、マイメロディ、シナモロールなど多数の人気キャラクターIPを保有。国内外でライセンス事業を拡大中。IP価値向上のため、キャラクターの映像化等にも積極投資。	14,262	6.9
5	東宝	IP活用	自社IPに加え、許諾等を得た他社IPを、映画事業に活用。アニメ制作に加え、日本を含む様々な国の劇場版アニメを北米で配給してきた会社を買収するなど、海外での事業拡大にも注力。	15,831	6.3
6	ANYCOLOR	IP保有	国内外で150名超のVtuber*が所属する事務所を運営。若い世代を中心にファン数は拡大しており、人気Vtuberのグッズ販売が好調。中長期では、海外での事業拡大にも期待。	3,933	5.7
7	バンダイナムコホールディングス	IP活用	自社IPの機動戦士ガンダムに加えて、他社IPのドラゴンボール、ワンピースなどの権利許諾を得て、事業に活用。アニメ制作、ゲーム開発、イベント展開、商品化に至るまで幅広い事業を展開。	29,751	5.0
8	カプコン	IP保有	バイオハザード、モンスターハンターなどの世界で認知度が高いゲームソフトを開発。複数の異なるゲーム機等で遊べるソフトの開発にいち早く注力してきたことで、世界でファン層を拡大。	20,377	4.7
9	サイバーエージェント	IP保有	ABEMAでのオリジナル番組の制作やグループ内でのゲーム開発などで独自の自社IPを保有。また、他社人気IPのゲーム開発やアニメ制作などにも注力。	7,077	4.5
10	ネクソン	IP保有	オンラインゲームの自社IPを保有し、韓国や中国で人気。長期にわたり、ライブサービス型ゲームを運営。近年は欧米市場でのプレゼンス向上のため、幅広いジャンルのゲームタイトルを展開。	31,362	3.6

\*Virtual YouTuberの略称。2Dや3Dのデジタルアバターを使って、主にYouTubeなどの動画配信プラットフォームで活動する配信者をいいます。

(注1)企業分類は委託会社による分類。企業分類のうち、IP保有はコンテンツIP保有企業、IP活用はコンテンツIP活用企業をいいます。

(注2)時価総額は2025年11月末現在。組入比率は、モデルポートフォリオ全体を100%として計算。

(出所)Bloomberg、各種資料

※2025年11月末現在のモデルポートフォリオの組入上位銘柄であり、当ファンドにおいて当該銘柄に投資するとは限りません。また、当該銘柄を推奨するものではありません。

※上記は過去のデータに基づき作成したものであり、当ファンドの将来の運用成果等を示唆あるいは保証するものではありません。

# 組入候補銘柄のご紹介①

世界的人気キャラクターを多数生み出す娯楽企業

## 任天堂

業種	その他製品
企業分類	IP保有
時価総額	17兆2,466億円



- 世界的人気を誇る家庭用ゲーム機およびゲームソフト企業。「マリオ」等の人気キャラクターを多数創出。
- ゲームに加え、映画やグッズ、テーマパークなども展開し、任天堂IPファンの拡大と長期的関係構築に注力。

### 任天堂IPの映像化

任天堂は人気IPの映像化を進め、IPとファン等との接点を増やし、事業の拡大につなげています。

世界的ヒット映画「ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー」に続き、2026年以降も新作の公開が控えています。

さらに、今後は映画における二次利用事業\*も期待されます。

公開時期	映画名など
2023年4月	ザ・スーパーマリオブラザーズ・ムービー
2026年4月予定	ザ・スーパーマリオギャラクシー・ムービー
2027年5月予定	「ゼルダの伝説」実写映画

※公開予定時期は当資料作成時点

※写真はイメージです。

\*映画における「二次利用事業」とは、企画開発やライセンスなどを通じて、映画のキャラクターや世界をライブイベントや商品などの多様な形で応用展開することを指します。

(注1) 業種は東証33業種による分類。企業分類は委託会社による分類。IP保有はコンテンツIP保有企業をいいます。時価総額は2025年11月末現在。

(注2) 株価は2020年11月末～2025年11月末、月次。EPSは2021年3月期～2028年3月期。EPSの2026年3月期以降は、2025年11月末現在のBloomberg予想。

(出所) Bloomberg、任天堂

※上記は組入候補銘柄の例示を目的とするものであり、当ファンドにおいて当該銘柄に投資するとは限りません。また、個別銘柄を推奨するものではありません。

※上記は過去の実績および将来の予想であり、今後の市場環境等を保証するものではありません。また、当ファンドの将来の運用成果等を示唆あるいは保証するものではありません。

### 評価ポイント

- ▶ 国・地域や世代を超えて愛されるキャラクターを多数保有し、シリーズタイトル毎の継続的な新作投入により、新規ファン層を着実に増やし続けている点を評価。
- ▶ ゲーム以外の領域でも、映像コンテンツ制作やオフィシャルストアの展開など、同社キャラクターに触れる機会やファンを増やすため、多面的な取組みを進めています。
- ▶ 魅力的な家庭用ゲーム機やゲームソフトの開発力に加え、IP関連収入等の拡大などもあり、中期的な利益成長が期待されます。

### 株価とEPS



# 組入候補銘柄のご紹介②

国内最大のVtuberプロダクション

## ANYCOLOR

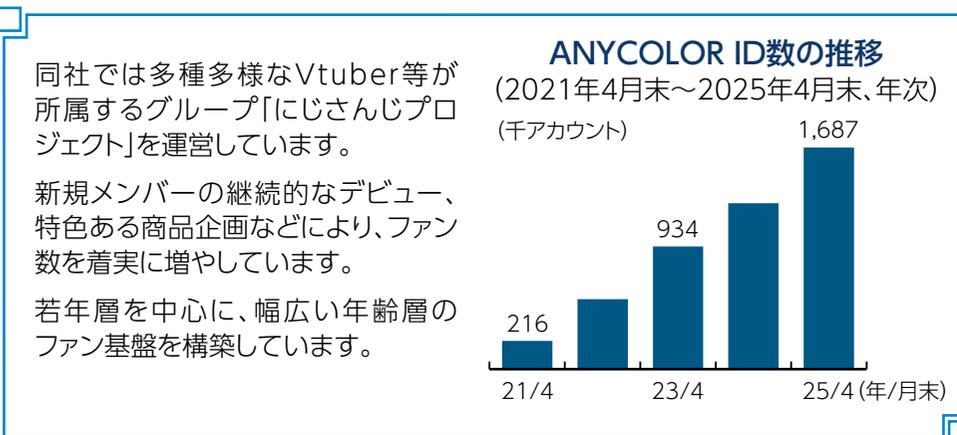
業種	情報・通信業
企業分類	IP保有
時価総額	3,933億円



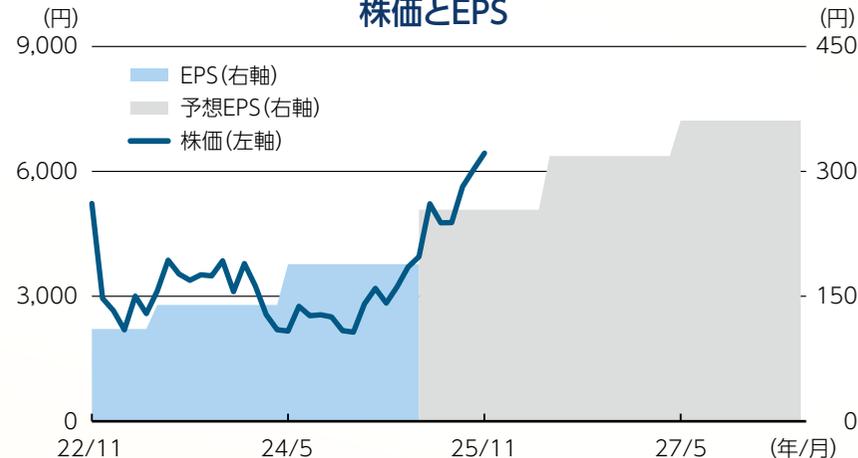
- Vtuberのライブ配信を起点に、関連グッズの販売、ライブイベントの開催等の複数サービスを展開。
- エンターテインメント業界において、Vtuberの活動範囲を広げていくことなどで中長期の成長を追求。

### 評価ポイント

- ▶ 同社には多種多様な人気Vtuberが所属しており、多様なファンを抱えています。特に、若い世代を中心としたファンが多い点を評価。
- ▶ 同社はVtuberを発掘、育成し、囲い込みを図る仕組みを保有しています。持続的な事業拡大を見据えた基盤を、既に確立しているといえます。
- ▶ ファンを増やし、Vtuberのグッズ販売やイベントの集客につなげていくビジネスモデルに加え、今後はVtuberの広告出演などの新市場開拓にも期待。



### 株価とEPS



※写真はイメージです。

(注1) 業種は東証33業種による分類。企業分類は委託会社による分類。IP保有はコンテンツIP保有企業をいいます。時価総額は2025年11月末現在。

(注2) 株価は2022年11月末～2025年11月末、月次。EPSは2023年4月期～2028年4月期。EPSの2026年4月期以降は、2025年11月末現在のBloomberg予想。

(注3) ANYCOLOR IDは「にじさんじオフィシャルストア」でのコンテンツ購入や「にじさんじFAN CLUB」への加入、イベントチケットの購入等に際して利用するID。

(出所) Bloomberg、ANYCOLOR

※上記は組入候補銘柄の例示を目的とするものであり、当ファンドにおいて当該銘柄に投資するとは限りません。また、個別銘柄を推奨するものではありません。

※上記は過去の実績および将来の予想であり、今後の市場環境等を保証するものではありません。また、当ファンドの将来の運用成果等を示唆あるいは保証するものではありません。

# 組入候補銘柄のご紹介③

IPを軸とした持続的成長を追求する総合エンターテインメント企業

## バンダイナムコホールディングス

業種	その他製品
企業分類	IP活用
時価総額	2兆9,751億円



- 玩具からゲーム、アミューズメント施設までを事業展開する総合エンターテインメント企業。
- 世界的に人気のある「機動戦士ガンダム」のIPを持つ。「ドラゴンボール」や「ワンピース」などの権利許諾を得て、ゲームや玩具などで活用。

バンダイナムコグループでは、年間300以上のIPを活用し、商品やサービスを展開しています。

ドラゴンボールIPでは、アニメ作品の世界観をゲーム化し、世界中のファンに愛されるゲームを生み出しています。

同IPの25年3月期のグループ売上高は15年3月期の約10倍へ拡大し、約1,900億円となりました。

### 主要IPのグループ売上高\*推移 (15年3月期～25年3月期、5期毎)

年/月期	ドラゴンボール	機動戦士ガンダム	ワンピース
15/3	~1,000	~500	~500
20/3	~1,500	~1,000	~500
25/3	~1,900	~1,500	~1,000

### 評価ポイント

- ▶ 「IP軸戦略」を2010年からグループへ浸透させ、IPやファンと向き合ってきた事業基盤に加え、IP価値の最大化を通じた企業価値の向上を目指す戦略を評価。
- ▶ 「機動戦士ガンダム」や「ドラゴンボール」といった主要IPでは、新作映像の公開と連動したゲーム、玩具などの同時展開でファンの支持を集め、売上を拡大しています。
- ▶ 特に、トイホビー事業では玩具、プラモデル、フィギュア、トレーディングカード、カプセルトイなどの幅広い商品ラインナップを揃えている点を強みとして評価。

### 株価とEPS



※写真はイメージです。

※セグメント間取引消去前売上高。

(注1) 業種は東証33業種による分類。企業分類は委託会社による分類。IP活用はコンテンツIP活用企業をいいます。時価総額は2025年11月末現在。

(注2) 株価は2020年11月末～2025年11月末、月次。EPSは2021年3月期～2028年3月期。EPSの2026年3月期以降は、2025年11月末現在のBloomberg予想。

(出所) Bloomberg、バンダイナムコホールディングス決算短信補足資料

※上記は組入候補銘柄の例示を目的とするものであり、当ファンドにおいて当該銘柄に投資するとは限りません。また、個別銘柄を推奨するものではありません。

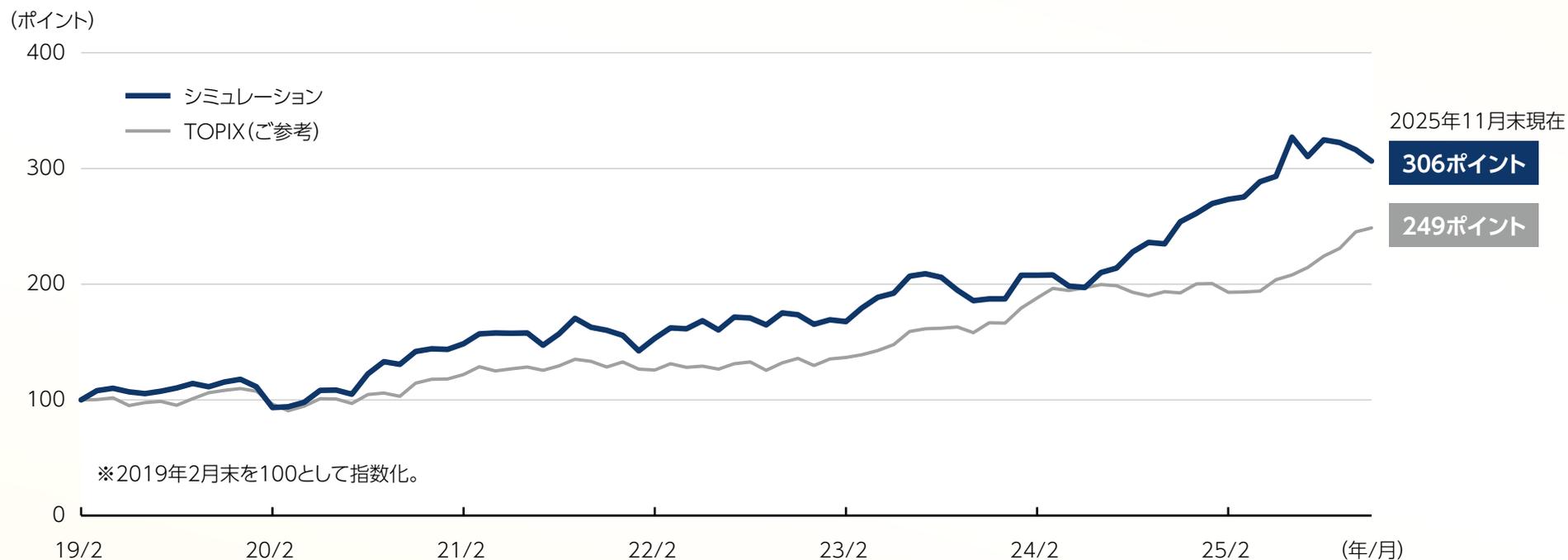
※上記は過去の実績および将来の予想であり、今後の市場環境等を保証するものではありません。また、当ファンドの将来の運用成果等を示唆あるいは保証するものではありません。

# (ご参考) 投資戦略のパフォーマンスシミュレーション

下記は、当ファンドのマザーファンドである「ジャパン・コンテンツIP株式マザーファンド」と同様の投資戦略を基に委託会社が行ったシミュレーションの結果であり、当ファンドの運用実績ではありません。参考資料として掲載しています。

## 投資戦略のシミュレーションとTOPIXの推移

(2019年2月末～2025年11月末、月次)



(注1) TOPIXは配当込み。同指数は、当ファンドのベンチマークおよび参考指数ではありません。

(注2) 委託会社において、上記のシミュレーションは2019年2月末から開始。シミュレーションでは銘柄の入替えを行っていますが、パフォーマンスデータ(トータルリターン)には銘柄の入替え等で本来は発生する取引コスト等の費用は考慮されていません。

(注3) 上記のシミュレーションデータは、トータルリターンから当ファンドの信託報酬 年1.573%(税込み)を控除しています。

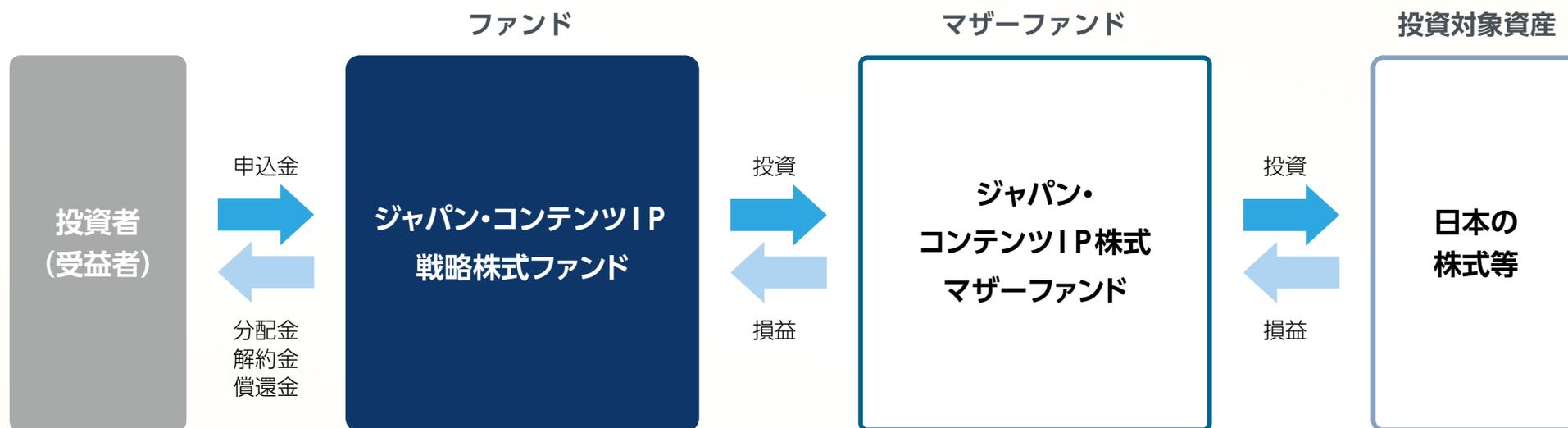
(出所) Bloomberg

※上記は、当ファンドのマザーファンドと同様の投資戦略を基に委託会社が行ったシミュレーションの結果であり、当ファンドの運用実績ではありません。また、当ファンドの将来の運用成果等を示唆あるいは保証するものではありません。

※ファンド購入時には、購入時手数料がかかる場合があります。また、換金時にも費用・税金などがかかる場合があります。詳しくは26ページをご覧ください。

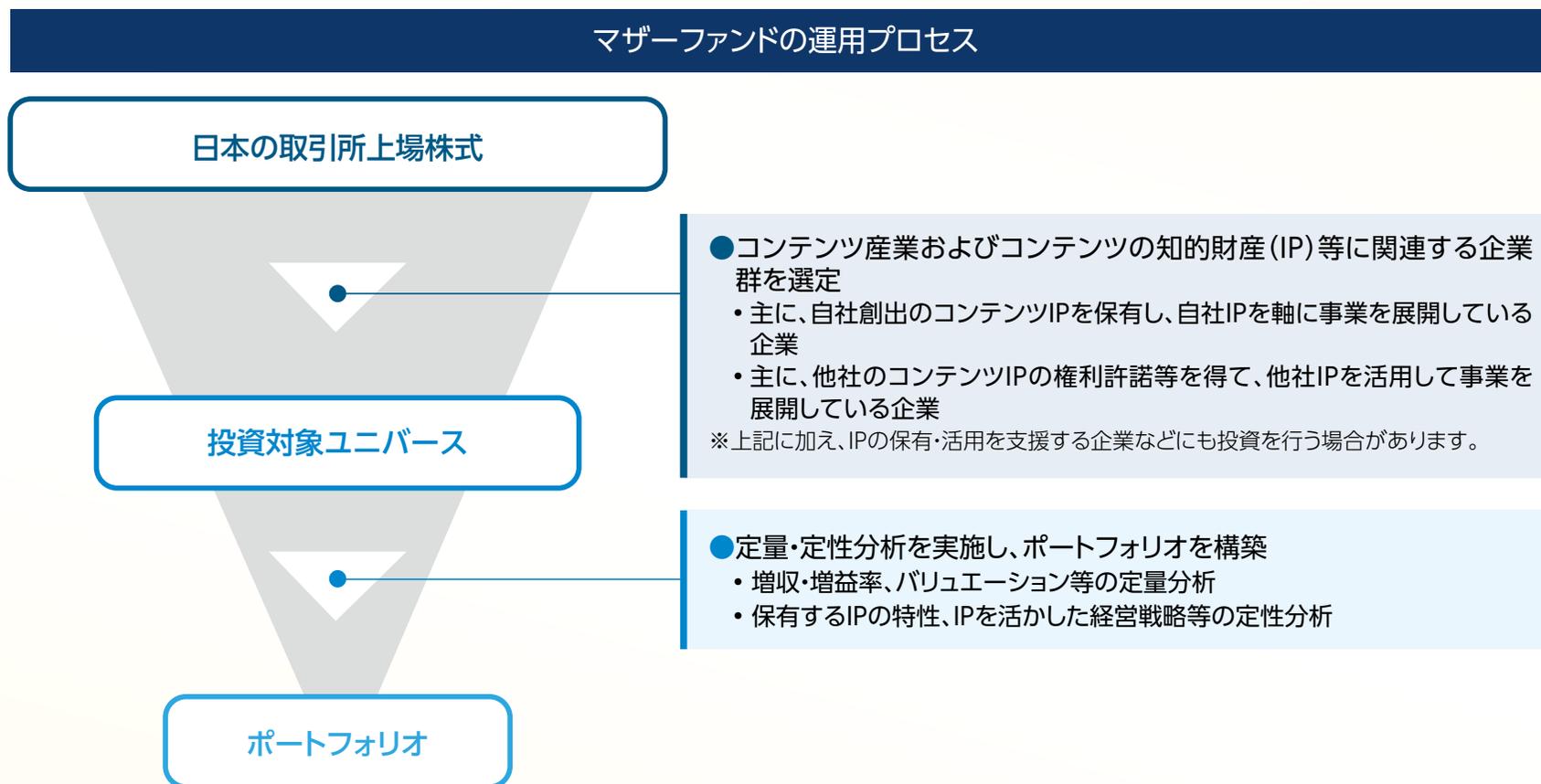
# ファンドのしくみ

■ ファミリーファンド方式を採用し、マザーファンドの組入れを通じて、実際の運用を行います。



# 運用プロセス

■ マザーファンドの運用は、運用部 市場型グループが行います。



※上記の運用プロセスは2025年11月末現在のものであり、今後変更される場合があります。

※運用担当部署の概要については、委託会社のホームページをご覧ください。

<運用担当者に係る事項>[https://www.smd-am.co.jp/corporate/investment/pdf/org\\_structure01.pdf](https://www.smd-am.co.jp/corporate/investment/pdf/org_structure01.pdf)

# ファンドのリスクおよび留意点

## 【基準価額の変動要因】

- 当ファンドは、値動きのある有価証券等に投資しますので、基準価額は変動します。したがって、投資者の**投資元本は保証されているものではなく、基準価額の下落により、損失を被り、投資元本を割り込む**ことがあります。
- 運用の結果として信託財産に生じた**利益および損失は、すべて投資者に帰属**します。
- 投資信託は**預貯金と異なります**。また、一定の投資成果を保証するものではありません。

■ 当ファンドの主要なリスクは以下の通りです。

価格変動リスク	<b>株式市場リスク…株価の下落は、基準価額の下落要因です</b> 内外の経済動向や株式市場での需給動向等の影響により株式相場が下落した場合、ファンドの基準価額が下落する要因となります。また、個々の株式の価格はその発行企業の事業活動や財務状況等によって変動し、株価が下落した場合はファンドの基準価額が下落する要因となります。
信用リスク	<b>債務不履行の発生等は、基準価額の下落要因です</b> ファンドが投資している有価証券や金融商品において債務不履行が発生あるいは懸念される場合、またはその発行体が経営不安や倒産等に陥った場合には、当該有価証券や金融商品の価格が下がったり、投資資金を回収できなくなったりすることがあります。これらはファンドの基準価額が下落する要因となります。
流動性リスク	<b>市場規模の縮小・取引量の低下により、不利な条件での取引を余儀なくされることは、基準価額の下落要因です</b> 有価証券等を大量に売買しなければならない場合、あるいは市場を取り巻く外部環境に急激な変化があり、市場規模の縮小や市場の混乱が生じた場合等に、十分な数量の売買ができなかったり、通常よりも不利な価格での取引を余儀なくされることがあります。これらはファンドの基準価額が下落する要因となります。

## 【その他の留意点】

ファンド固有の留意点	<b>特定の業種・テーマへの集中投資に関する留意点</b> ファンドは、特定の業種・テーマに絞った銘柄選定を行いますので、市場全体の動きとファンドの基準価額の動きが大きく異なることがあります。また、市場環境、金利および経済・法制度・金融面の諸情勢が、特定の業種・テーマに対して著しい影響を及ぼすことがあります。当該業種・テーマに属する銘柄は、これらの情勢等に対して同様の反応を示すことがあります。
投資信託に関する留意点	<ul style="list-style-type: none"><li>● 当ファンドは「ファミリーファンド方式」により運用するため、当ファンドと同じマザーファンドを投資対象とする他のベビーファンドに追加設定・一部解約により資金の流入が生じた場合、その結果として、当該マザーファンドにおいても組入有価証券の売買等が生じ、当ファンドの基準価額に影響を及ぼすことがあります。</li><li>● ファンドのお申込みに関しては、クーリング・オフ制度の適用はありません。</li><li>● ファンドは、大量の解約が発生し短期間で解約資金を手当てする必要が生じた場合や主たる取引市場において市場環境が急変した場合等に、一時的に組入資産の流動性が低下し、市場実勢から期待できる価格で取引できないリスク、取引量が限られてしまうリスクがあります。これにより、基準価額にマイナスの影響を及ぼす可能性、換金申込みの受付が中止となる可能性、既に受け付けた換金申込みが取り消しとなる可能性、換金代金のお支払いが遅延する可能性等があります。</li></ul>

# 分配方針および分配金に関する留意事項

## 【分配方針】

- 年1回(原則として毎年2月19日。休業日の場合は翌営業日)決算を行い、分配金額を決定します。
- 分配対象額は、経費控除後の利子、配当等収益と売買益(評価損益を含みます。)等の範囲内とします。
- 分配金額は、委託会社が基準価額水準、市況動向等を勘案して決定します。

※委託会社の判断により分配を行わない場合もあるため、将来の分配金の支払いおよびその金額について保証するものではありません。

ファンドは複利効果による信託財産の成長を優先するため、分配を極力抑制します。(基準価額水準、市況動向等によっては変更する場合があります。)

## 【分配金に関する留意事項】

- 分配金は、預貯金の利息とは異なり、ファンドの純資産から支払われますので、分配金が支払われると、その金額相当分、基準価額は下がります。
- 分配金は、計算期間中に発生した収益(経費控除後の配当等収益および評価益を含む売買益)を超えて支払われる場合があります。その場合、当期決算日の基準価額は前期決算日と比べて下落することになります。  
また、分配金の水準は、必ずしも計算期間におけるファンドの収益率を示すものではありません。
- 投資者のファンドの購入価額によっては、分配金の一部または全部が、実質的には元本の一部払戻しに相当する場合があります。ファンド購入後の運用状況により、分配金額より基準価額の値上がり小さかった場合も同様です。

# お申込みメモ (詳しくは投資信託説明書(交付目論見書)をご覧ください。)

## ※大和証券でお申込みの場合

購入単位	100円以上1円単位*または、100口以上1口単位 *購入時手数料および購入時手数料に対する消費税等に相当する金額を含めて、上記単位でご購入いただけます。
購入価額	購入申込受付日の基準価額(当初1口当たり1円)
換金価額	換金申込受付日の基準価額から信託財産留保額を控除した価額
換金代金	原則として、換金申込受付日から起算して5営業日目からお支払いします。
申込締切時間	原則として、購入・換金の申込みにかかる、販売会社所定の事務手続きが午後3時30分までに完了したものを当日の申込受付分とします。
換金制限	信託財産の資金管理を円滑に行うため、大口の換金申込みに制限を設ける場合があります。
購入・換金申込受付の中止および取消し	取引所等における取引の停止、決済機能の停止、その他やむを得ない事情があるときは、購入・換金申込みの受付中止や既に受け付けた購入・換金申込みの取消しをすることがあります。
信託期間	無期限(2026年2月24日設定)
繰上償還	以下の場合には、繰上償還をすることがあります。 <ul style="list-style-type: none"><li>●繰上償還をすることが受益者のため有利であると認めるとき</li><li>●残存口数が30億口を下回ることとなったとき</li><li>●その他やむを得ない事情が発生したとき</li></ul>
決算日	年1回(毎年2月19日。休業日の場合は翌営業日)
収益分配	年1回決算を行い、分配方針に基づき分配金額を決定します。(委託会社の判断により分配を行わない場合もあります。)
信託金の限度額	2,000億円
課税関係	<ul style="list-style-type: none"><li>●課税上は株式投資信託として取り扱われます。</li><li>●公募株式投資信託は税法上、一定の要件を満たした場合に限りNISA(少額投資非課税制度)の適用対象となります。</li><li>●当ファンドは、NISAの「成長投資枠(特定非課税管理勘定)」の対象ですが、販売会社により取扱いが異なる場合があります。詳しくは、販売会社にお問い合わせください。</li><li>●配当控除の適用が可能です。益金不算入制度の適用はありません。</li></ul> ※上記は作成基準日現在の情報をもとに記載しています。税法が改正された場合等には、変更される場合があります。
委託会社およびその他の関係法人	委託会社:三井住友DSアセットマネジメント株式会社(ファンドの運用の指図等を行います。) 受託会社:株式会社SMB C信託銀行(ファンドの財産の保管および管理等を行います。) 販売会社:大和証券株式会社(ファンドの募集・販売の取扱い等を行います。)

# ファンドの費用 (詳しくは投資信託説明書(交付目論見書)をご覧ください。)

※大和証券でお申込みの場合

## ① 投資者が直接的に負担する費用

購入時手数料	購入金額に以下の手数料率(税込み)を乗じて得た額とします。		(ご参考)
	購入金額	手数料率	●口数指定で購入する場合 例えば、基準価額10,000円のときに100万口ご購入いただく場合は、次のように計算します。 購入金額=(10,000円/1万口)×100万口=100万円、購入時手数料=購入金額(100万円)×3.30%(税込み)=33,000円となり、購入金額に購入時手数料を加えた合計額103万3,000円をお支払いいただくこととなります。
	5,000万円未満	3.30%(税抜き3.0%)	●金額指定で購入する場合 購入金額に購入時手数料を加えた合計額が指定金額(お支払いいただく金額)となるよう購入口数を計算します。例えば、100万円の金額指定で購入する場合、指定金額の100万円の中から購入時手数料(税込み)をいただきますので、100万円全額が当該投資信託の購入金額とはなりません。
	5,000万円以上1億円未満	2.20%(税抜き2.0%)	
	1億円以上5億円未満	1.65%(税抜き1.5%)	
	5億円以上	0.55%(税抜き0.5%)	
	※購入金額=(購入申込受付日の基準価額/1万口)×購入口数 ※購入時手数料には、消費税等相当額がかかります。 販売会社によるファンドの募集・販売の取扱い事務等の対価です。		
信託財産留保額	換金申込受付日の基準価額に0.15%を乗じた額です。		

## ② 投資者が信託財産で間接的に負担する費用

運用管理費用 (信託報酬)	ファンドの純資産総額に年1.573%(税抜き1.43%)の率を乗じた額とします。 運用管理費用(信託報酬)は日々計上され、ファンドの基準価額に反映されます。なお、毎計算期間の最初の6ヵ月終了日と毎計算期末または信託終了のときに、信託財産から支払われます。		
	<運用管理費用(信託報酬)の配分(税抜き)>		
	支払先	料率	役務の内容
	委託会社	年0.70%	ファンドの運用およびそれに伴う調査、受託会社への指図、基準価額の算出、法定書面等の作成等の対価
販売会社	年0.70%	交付運用報告書等各種書類の送付、口座内でのファンドの管理、購入後の情報提供等の対価	
受託会社	年0.03%	ファンドの財産の保管および管理、委託会社からの指図の実行等の対価	
	※上記の配分には別途消費税等相当額がかかります。		
その他の費用・手数料	以下のその他の費用・手数料について信託財産からご負担いただきます。 ●監査法人等に支払われるファンドの監査費用 ●有価証券の売買時に発生する売買委託手数料 ●資産を外国で保管する場合の費用 等 ※上記の費用等については、運用状況等により変動するため、事前に料率、上限額等を示すことができません。		

※上記の手数料等の合計額については、保有期間等に応じて異なりますので、表示することができません。

# 重要な注意事項

- 当資料は、三井住友DSアセットマネジメントが作成した販売用資料であり、金融商品取引法に基づく開示書類ではありません。
- 当資料の内容は作成基準日現在のものであり、将来予告なく変更されることがあります。また、当資料は三井住友DSアセットマネジメントが信頼性が高いと判断した情報等に基づき作成しておりますが、その正確性・完全性を保証するものではありません。
- 当資料にインデックス・統計資料等が記載される場合、それらの知的所有権その他の一切の権利は、その発行者および許諾者に帰属します。
- 投資信託は、値動きのある証券(外国証券には為替変動リスクもあります。)に投資しますので、リスクを含む商品であり、運用実績は市場環境等により変動します。したがって元本や利回りが保証されているものではありません。
- 投資信託は、預貯金や保険契約と異なり、預金保険・貯金保険・保険契約者保護機構の保護の対象ではありません。また登録金融機関でご購入の場合、投資者保護基金の支払対象とはなりません。
- 当ファンドの取得のお申込みにあたっては、販売会社よりお渡しする最新の投資信託説明書(交付目論見書)および目論見書補完書面等の内容をご確認の上、ご自身でご判断ください。また、当資料に投資信託説明書(交付目論見書)と異なる内容が存在した場合は、最新の投資信託説明書(交付目論見書)が優先します。投資信託説明書(交付目論見書)、目論見書補完書面等は販売会社にご請求ください。
- 当資料に掲載されている写真がある場合、写真はイメージであり、本文とは関係ない場合があります。
- 当資料に記載されているIP関連の会社名、製品名およびサービス名称などは各会社または各関連会社の商標または登録商標です。

作成基準日：2025年11月末

**三井住友DSアセットマネジメント株式会社** ご不明な点は下記にお問い合わせください。

<コールセンター>0120-88-2976 受付時間：午前9時～午後5時(土、日、祝・休日を除く)

<ホームページ><https://www.smd-am.co.jp>