



販売用資料  
2024年11月

# グローバル・メタバース株式ファンド

追加型投信／内外／株式

設定・運用は

## 日興アセットマネジメント

日興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368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



# 止むことのない インターネットの進化

かつて情報の受信ツールにすぎなかったインターネットは、  
技術の進化によって双方向のやり取りが可能となり、急速な発展を遂げた。

今、インターネットの進化は新たな局面に突入している。

新技術の発展と共に、足元ではリアルとデジタルが融合した  
新たな経済圏が生まれつつある。

米IT大手5社の  
株式時価総額推移\*  
(1990年1月末～2024年8月末)

インターネットは  
閲覧が中心  
一方での情報受信



SNSの登場  
双方向のやり取りが  
可能に



コロナ禍でデジタル  
世界の重要性が高まる

14  
(兆米ドル)

12

10

8

6

4

2

0

メタバースは  
インターネットの  
次の展開において  
大きな焦点となる  
マーク・ザッカーバーグ  
メタ・プラットフォームズCEO

メタバースが  
生み出す新しい  
経済は、今よりも  
はるかに大きなもの  
となるのは間違いない  
ジェンソン・フアン  
エヌビディアCEO

バーチャル世界と  
現実世界との融合が  
進む中、メタバースは  
第一級のプラットフォーム  
として台頭しつつある  
ゲームがメタバース経済に進化  
するにつれ、巨大な商業市場  
へと成長する可能性がある  
サティア・ナデラ  
マイクロソフトCEO

メタバースは  
今後、数兆米ドル  
規模の経済に成長し、  
世界中の全企業に開放  
される可能性がある  
ティム・スウィニー  
エピック・ゲームズCEO

ディズニーが  
提供する全てを  
体験できる、比類なき  
機会となるメタバースに、  
無限の可能性を感じる  
ボブ・チャペック  
ウォルト・ディズニー・  
カンパニーCEO

\* 各社の上場月より積算 < A社(上場: 80年12月)、B社(86年3月)、C社(97年5月)、D社(04年8月)、E社(12年5月) >

※信頼できると判断したデータをもとに日興アセットマネジメントが作成

※上記は過去のものであり、将来の運用成果などを約束するものではありません。 ※写真はイメージです。

※記載の銘柄について、売買を推奨するものでも、将来の価格の上昇または下落を示唆するものでもありません。

また、当ファンドにおける将来の銘柄の組入れまたは売却を示唆するものでもありません。



# 「メタバース」

メタバース  
(Metaverse)

「メタ (meta/超越)」と「ユニバース (universe/宇宙)」を組み合わせた造語。一般に、デジタル上に構築されたバーチャル (仮想) 世界および関連サービスなどを指すが、本来はデジタルやリアルを問わず、あらゆるものが相互接続された世界を言う。

ゲームやバーチャル世界なんて自分には関係ない考える人は多い。  
しかしそれらはメタバースのごく一部にすぎない。

デジタルアセット<sup>\*1</sup>の所有や移転を可能にする新たなインターネットの世界、メタバースは、  
巨大なデジタル経済を創出する、無限の可能性を有している。

新たな時代の到来に、世界の企業は並々ならぬ関心を向けている。  
更なる発展と進化をめざし、競争はもう始まっている。

<sup>\*1</sup> デジタル上の資産

当ファンドは、今後の成長加速が見込まれる  
メタバース関連企業に投資を行います。

銘柄の選定には、「破壊的イノベーション<sup>\*2</sup>投資」  
を掲げる米ARK<sup>\*3</sup>の調査力を活用します。

ARK  
INVEST



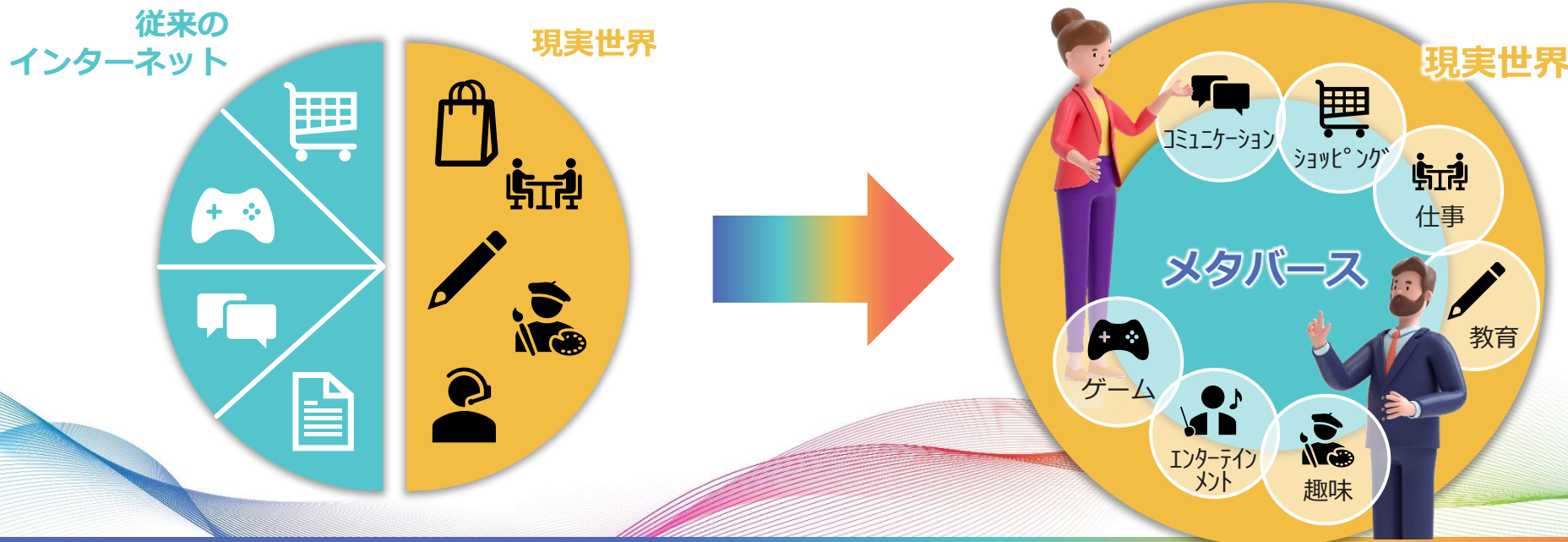
<sup>\*2</sup> 詳細は後述のARKのページをご参照ください。

<sup>\*3</sup> ARK (アーク・インベストメント・マネジメント・エルエルシー) は、  
当ファンドのマザーファンドの運用に助言を行ないます。

# メタバース:その先のインターネットへ

- メタバースは、進化したインターネットの世界であり、リアルとデジタルの垣根を越えて、あらゆるものが相互に接続された状態を指します。人々のオンライン上での滞在時間や利用者数の増加に伴ない、現実世界とデジタル世界が融合し、新たな経済圏が生まれます。
- 様々な経済活動、商品、サービスなどがメタバースと絡み合い、現実世界と同様にデジタル上で多様なビジネスが展開されることで、巨大なデジタル経済を構築すると期待されます。

## メタバースのイメージ



リアルとデジタルは別世界であり、デジタル世界の中でもプラットフォームごとに分断されている。

リアルとデジタルの垣根を越えて、あらゆるものが相互に接続される状態

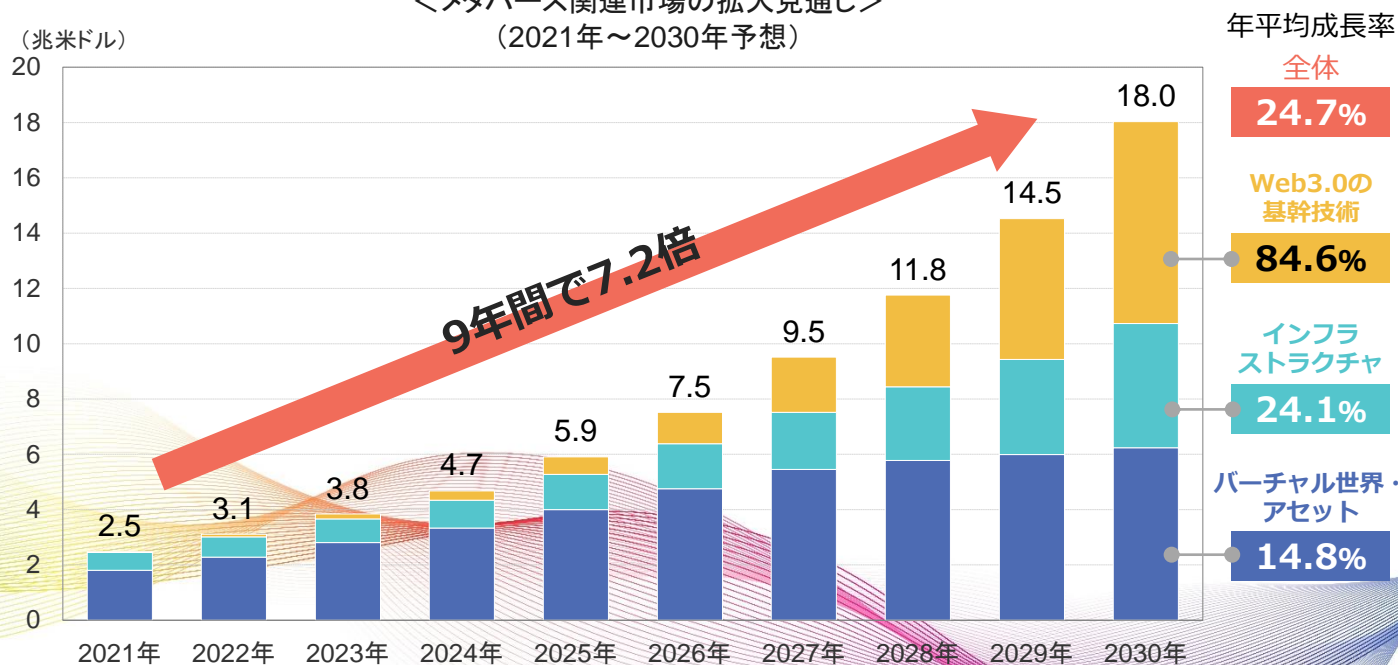


# 急拡大が見込まれるメタバース関連市場

- メタバース関連ビジネスの規模は、2021年から2030年までの9年間で、全体で7.2倍、年平均24.7%の急成長を遂げるとARKでは予測しています。
- 主要分野別\*では、先行して市場規模が広がっている、バーチャル世界自体およびコンテンツの提供などの「バーチャル世界・アセット」に比べ、「Web3.0\*\*（次世代インターネット）の基幹技術」やデジタルインフラ・機器などの「インフラストラクチャ」の成長が高くなると考えられます。

\*詳細は後述の「メタバースを形成する6つのカテゴリー」のページをご参照ください。 \*\*次ページをご参照ください。

＜メタバース関連市場の拡大見通し＞  
(2021年～2030年予想)



(出所)ARKの予想をもとに日興アセットマネジメントが作成 ※2021年は実績値、以降は予想値

※上記は過去のものおよび予想であり、将来の運用成果などを約束するものではありません。

# 次世代インターネット Web3.0

- ブロックチェーン\*1やNFT\*2などの新技術は、凄まじいスピードで発展しています。これらの新技術が結集し、従来のインターネットはWeb3.0（ウェブ・スリー）と呼ばれる新たな段階に移行しつつあります。プライバシーやセキュリティなどの、従来のインターネットにおける問題点を解消するとされるWeb3.0は、メタバースで重要な役割を果たしています。

\*1 分散型台帳 \*2 非代替性トークン（詳しくは後述の「関連用語集」をご参照ください。）

## インターネットの進化 — Web3.0へ —

※ Web1.0/2.0/3.0には明確な定義はないことから、当資料では一般的な例を挙げています。

### Web1.0

1990年～2005年  
(ホームページ時代)



できること : 読む  
特 徴 : 静的・一方通行  
代表的なサービス : Google（検索）など

- Webページを閲覧するだけの一方的な情報受信が中心。

### Web2.0

2005年～現在  
(SNS時代)



できること : 読む／書く  
特 徴 : 双方向・中央集権型  
代表的なサービス : X（SNS）  
YouTube（動画）など

- 双方向での情報のやり取りが可能、自らも参加できるように。
- 特定企業に個人情報が集中することでプライバシーやセキュリティの問題が発生。

### Web3.0

現在～  
(ブロックチェーン時代)



できること : 読む／書く／所有  
特 徴 : 没入・分散型  
代表的なサービス : Opensea（NFTマーケットプレイス）  
The Sandbox（バーチャル世界）など

- ブロックチェーン技術によりユーザーがデジタル上のアセットを「所有」することが可能に。
- 個人情報やデータをユーザー自身が分散管理することで、プライバシーやセキュリティ問題の解消につながる。
- デジタルアセットの取引市場や、従来は不可能だったデジタル上での多様なビジネスが誕生。

※ 記載の銘柄について、売買を推奨するものでも、将来の価格の上昇または下落を示唆するものでもありません。  
また、当ファンドにおける将来の銘柄の組入れまたは売却を示唆するものでもありません。

※写真はイメージです。

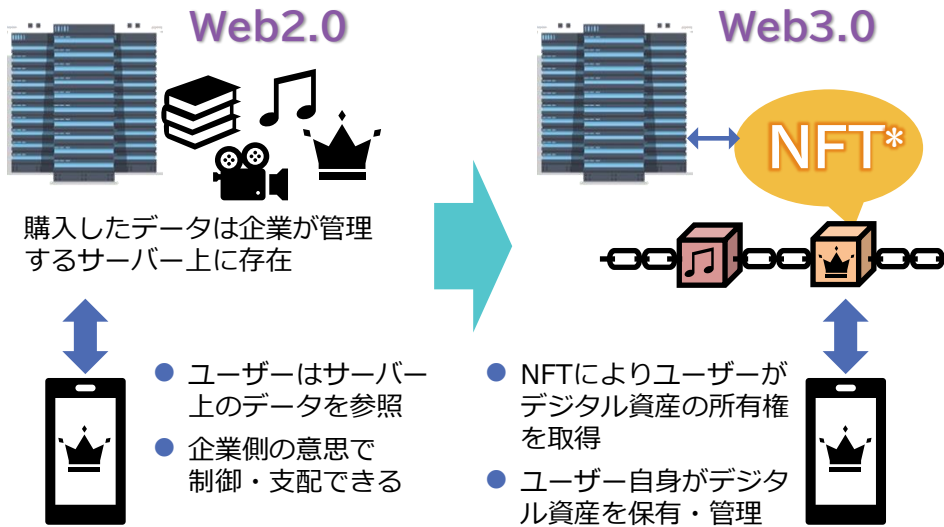


# 「デジタルオーナーシップ」と「相互運用性」

- Web3.0が従来のインターネットと異なる最も重要な点は、「デジタルオーナーシップ（デジタル上の所有権）」や「相互運用性」が備わっていることとされます。これらはユーザーの利便性向上やデジタル経済の飛躍的な拡大につながると期待されています。

## デジタルオーナーシップ(デジタル上の所有権)

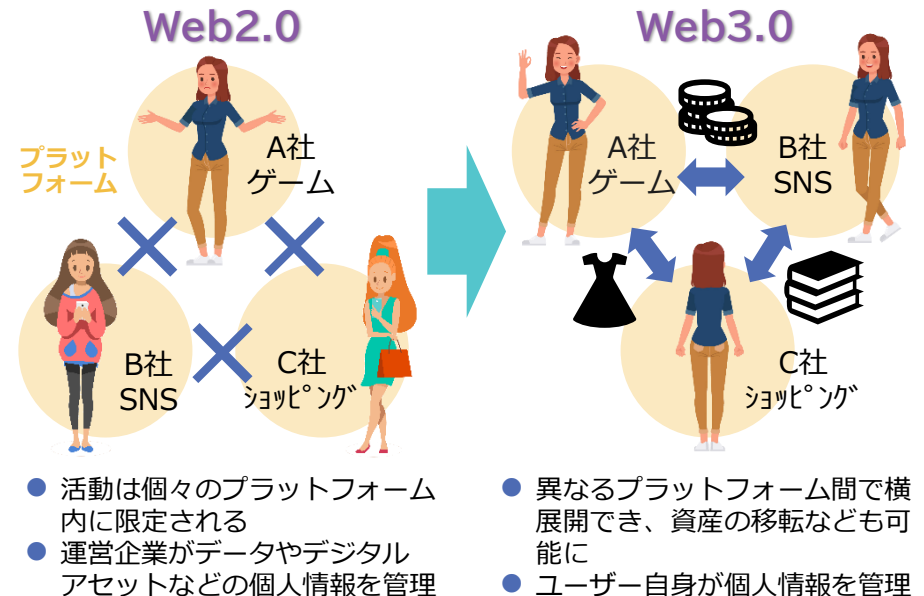
企業が握ってきた所有権をユーザー自身が保持できるようになる



\*非代替性トークン。唯一無二であることの証明や所有者を明確にできる技術。  
(詳しくは後述の「関連用語集」をご参照ください。)

## 相互運用性

プラットフォーム間や現実世界との垣根を越えた運用が可能



デジタル上で、現実世界と同様に、多様なビジネスの展開が可能

デジタル経済の飛躍的な拡大へ

※上記はイメージです。

# メタバースでは様々な経済活動が可能に

メタバースでは、没入感の高さを活かしたゲームを楽しむだけでなく、エンターテインメントへの参加やショッピング、不動産の売買など、現実世界と同様に、バーチャル世界でも様々な経済活動が行なえるようになりますと期待されます。

バーチャル  
世界内での  
土地や建物の  
売買・賃貸



バーチャル  
世界内での  
観光・旅行



バーチャル  
オフィス



広告ビジネス




ゲーム









NFTを  
活用した  
デジタルアセット  
の売買



コミュニティ  
形成



アーティスト  
のライブや  
結婚式などの  
イベント参加



バーチャル世界で得られた  
デジタルアセットは  
現実世界で現金に  
換金することも可能

※上記はイメージです。



# メタバースが生む、 新たな巨大経済圏と企業活動面での変革

■ 様々な経済活動を現実世界と同様の臨場感で体験できるメタバースは、人々の生活の一部となることに伴ない、新たに巨大な消費市場を生むとされています。さらに、医療・ヘルスケアや製造業などの企業活動をはじめとして、私たちの生活を取り巻く様々な分野にも進化をもたらし、現実世界を巻き込んだ大きな変革のトリガーになると期待されています。

## 企業の主な収益機会

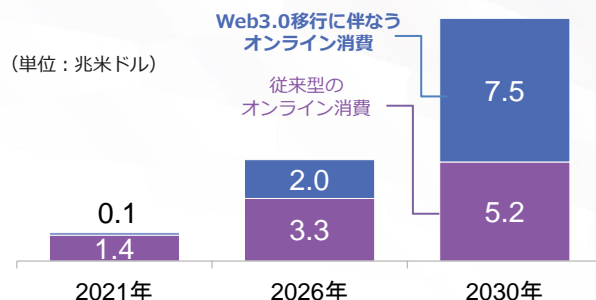
### バーチャル世界・アセット

- オンライン滞在時間の増加やWeb3.0への移行によってデジタルアセットの消費市場が誕生し、事業機会が大きく拡大
- メタバース内のアセット（アイテムや資産、通貨など）やコンテンツ（体験や知的財産）の提供に向け、消費関連企業やエンターテインメント企業など、参入業種が拡大

#### <企業の例>

ロブロックス、スポティファイ・テクノロジーなど

#### <オンライン消費額の見通し> (2021年推計～2030年予想)



(出所)ARKの予想をもとに日興アセットマネジメントが作成

※ 記載の銘柄について、売買を推奨するものでも、将来の価格の上昇または下落を示唆するものでもありません。

また、当ファンドにおける将来の銘柄の組入れまたは売却を示唆するものでもありません。

※ 上記は過去のものおよび予想であり、将来の運用成果などを約束するものではありません。

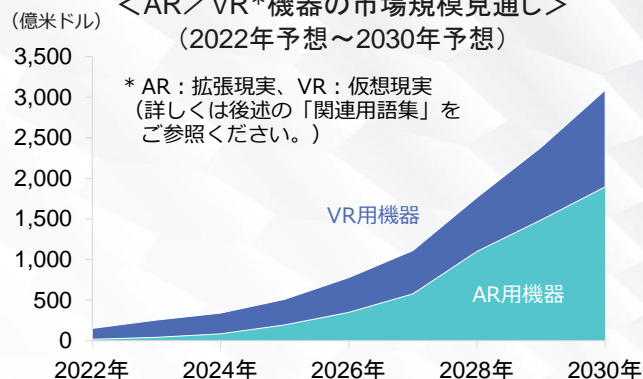
### インフラストラクチャ

- 高い描画能力や多数接続のための高性能な半導体、質感や体感の豊かなコンテンツを体験するための機器（ゴーグル・グラス）などへの需要が増加
- メタバースを事業活用する企業に対して、プラットフォーム開発ソフトなどのサポートを提供

#### <企業の例>

ユニティ・ソフトウェア、ショッピファイ、アマゾン・ドット・コムなど

#### <AR/VR\*機器の市場規模見通し> (2022年予想～2030年予想)



### Web3.0の基幹技術

- デジタルアセットの真贋や所有権を証明するNFTや、それを支えるブロックチェーンなどへのアクセスを提供
- アイデンティティ（アカウント）の証明やデジタルアセットの所有権などを提供
- 暗号資産市場の急速な拡大

#### <企業の例>

メタ・プラットフォームズ、コインベース・グローバル、ロビンフッド・マーケットズなど

#### <資産クラス別時価総額の見通し> (2022年実績、2030年予想)





## 企業活動領域での活用事例

### 小売業

- バーチャル店舗は、アバター（自分の分身となるキャラクター）用の衣料品などのデジタルアセットのみならず、従来型のeコマースの場としても活用できます。
- AR技術で商品の3Dモデルを表示することで、より具体的に購入後のイメージができるようになるため、**返品リスクの軽減**が見込まれます。

### 医療・ヘルスケア

- 病棟を3Dモデル化し、空調機器の配置情報などを加味した気流や飛沫のシミュレーションを行なうことで、**ウイルス感染の防止**などに活用されています。
- 製薬分野では、これまで困難であった分子構造の3次元分析が可能となり、**創薬にかかる期間やコストの大幅な削減**が期待されています。

### 製造業

- 現実世界にあるものをバーチャル世界に再現し、シミュレーションや分析を行なう「**デジタルツイン\***」技術の活用が期待されています。
- 工場などをリアルに再現し、作業の自動化などのシミュレーションを行なうことで、**業務の効率化やコスト削減**につながると見込まれています。

\* 詳しくは後述の「関連用語集」をご参照ください。

## ご参考:M&A(合併・買収)の活発化

■ 足元のゲーム業界では、大型M&Aの発表が相次いでいます。これらは、メタバースに対する企業の期待の大きさを示しているだけでなく、メタバースの実現が加速しつつあることなどを示唆しているとも考えられます。

発表時期	買収側	被買収企業		買収金額	備考
22年1月	ソニーグループ (傘下企業)	バンジー	米独立系ゲーム開発会社 代表作「デスティニー」	約37億 米ドル	2022年7月にバンシーの全株式を取得。ソニーグループによるゲーム事業の買収では過去最大の規模
22年1月	マイクロソフト	アクティビジョン・ブリザード	ナスダック上場の米ゲーム開発会社 代表作「コール オブ デューティ」	約687億 米ドル	2023年10月にアクティビジョン社の買収が完了。ゲーム業界最大規模のM&Aであり、マイクロソフトは世界第3位のゲーム会社に

※ 記載の銘柄について、売買を推奨するものでも、将来の価格の上昇または下落を示唆するものでもありません。  
また、当ファンドにおける将来の銘柄の組入れまたは売却を示唆するものでもありません。

※写真はイメージです。

# ファンドの特色

1

**主に、世界の上場株式の中から、メタバースに関連するビジネスを行なう企業の株式\*などに投資を行ないます。**

\* 預託証券を含みます。

- メタバースに関連するビジネスには、バーチャル世界、インフラストラクチャ、Web3.0（次世代インターネット）の基幹技術などに関するものがあります。
- 外貨建資産への投資にあたっては、原則として、為替ヘッジは行ないません。

2

**個別銘柄の選定において、アーク社の調査力を活用します。**

- イノベーションにフォーカスした調査に強みを持つ、米国のアーク・インベストメント・マネジメント・エルエルシー（アーク社）からの助言をもとに、日興アセットマネジメント アメリカズ・インクがポートフォリオを構築します。

3

**年1回、決算を行ないます。**

- 毎年1月20日（休業日の場合は翌営業日）を決算日とします。

※分配金額は収益分配方針に基づいて委託会社が決定しますが、委託会社の判断により分配金額を変更する場合や分配を行なわない場合もあります。

※市況動向および資金動向などにより、上記のような運用が行なえない場合があります。



# 破壊的イノベーション\*専門の運用集団 ーARKがメタバース関連企業を目利き

\* 既存の技術やノウハウの価値を破壊し、  
全く新しい商品やサービスを生み出すもの

- 「イノベーションこそが成長の鍵」との調査哲学を掲げるARKは、足元の決算を重視する一般的な調査手法では十分でないとして、イノベーションの実現者や恩恵を受ける企業を独自のプロセスで調査・発掘し、魅力的な投資機会を見出します。
- メタバースに関しても、イノベーション技術そのものを深掘りし、技術が変える将来の世界の観点から、今後の成長加速が見込まれるメタバース関連企業を探索します。



**Catherine D. Wood**

(創業者、CEO / CIO)

大手資産運用会社のCIOなどを経て、  
2014年にARKを創業。

エコノミストおよび運用プロフェッショナルとして、  
テクノロジーが起こす変革の調査を行なう。



- 外部の専門家と投資テーマについて共同で分析し、成長モデルを構築
- 構築した成長モデルをもとに、ARK自身の見解と世の中の認識のずれを確認
- ファンダメンタルズ分析やボトムアップ分析などを実施

ARKはイノベーションによる将来の爆発的な成長を予測し、**市場が無視または過小評価している3～5年先の成長機会に着目します**

ARKが  
メタバースで注目する主要分野\*\*

\*\*次ページをご参照ください。

# メタバースを形成する6つのカテゴリーに投資

## バーチャル世界・アセット

### バーチャル世界

メタバースの構成要素であるバーチャル世界のオーナーなど。

バーチャル世界内の通貨、資産、サービスの販売で収益を獲得するほか、広告による収益獲得にも期待。



### コンテンツ・アセット

デジタルアセットやコンテンツ、サービスの製造・提供を行なう企業。

有名ブランドや知的財産保有企業、ゲーム開発企業など多様な業種が参入する見込み。



## インフラストラクチャ

### 次世代ハードウェア

AI（人工知能）、光学、演算、AR/VR機器などに携わる企業。

バーチャル世界の運営や管理に欠かせない技術であり、ストレージ、半導体、AR/VR機器などを開発する。



### デジタルインフラ

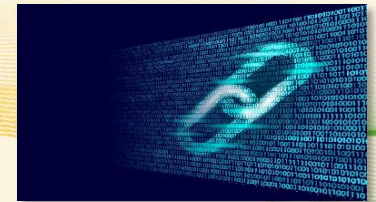
バーチャル世界やデジタルアセットの創造を行なうためのゲームエンジンや、接続場所の違いによる通信速度の差異を最小化するネットワーク技術、クラウドサービスなど、メタバースの裏側を支えるソフトウェアやサービスを提供する企業。



## Web3.0の基幹技術

### ブロックチェーン

デジタルオーナーシップや相互運用性を実現するブロックチェーンへのアクセスや関連サービスの提供、デジタルアセットの取引市場などを運営する企業。また、暗号資産関連企業やブロックチェーンのノード\*支援サービスを提供するネットワーク関連企業など。 \*ネットワークに参加するコンピュータ



### アイデンティティ

デジタルアセットやデータ、個人のアイデンティティ（アカウント）などの所有権や、真贋の認証を支援するプラットフォームおよびサービスを提供する企業。デジタルウォレットやSNS運営企業の一部など。



※投資カテゴリーはARKが考える分類です。 ※当ファンドの投資カテゴリーは上記に限定されるものではなく、将来、変更となる可能性があります。

※写真はイメージです。



# ポートフォリオの概要 (2024年7月末時点)

## <通貨別組入上位10通貨>

通貨	比率
アメリカドル	88.5%
日本円	7.1%
香港ドル	1.9%
ユーロ	1.7%

## <国・地域別組入上位10カ国>

国・地域名	比率
アメリカ	74.6%
日本	7.1%
カナダ	3.9%
ルクセンブルク	3.8%
台湾	3.8%
シンガポール	2.5%
中国	1.9%
フランス	1.6%
ドイツ	0.2%

## <業種別組入上位10業種>

業種	比率
メディア・娯楽	46.4%
ソフトウェア・サービス	19.7%
金融サービス	10.9%
半導体・半導体製造装置	10.5%
テクノロジー・ハードウェア	4.4%
一般消費財・サービス流通	3.0%
耐久消費財・アパレル	1.9%
消費者サービス	1.4%
ヘルスケア機器・サービス	0.9%
資本財	0.2%

## <主な投資カテゴリー別比率>

主な投資カテゴリー	比率
コンテンツ・アセット	24.0%
バーチャル世界	17.6%
デジタルインフラ	17.3%
次世代ハードウェア	14.6%
ブロックチェーン	14.5%
アイデンティティ	12.0%

※ 組入銘柄の評価額の合計を100%として計算したものです。

## <組入上位10銘柄> (銘柄数:42銘柄)

	銘柄名	国・地域	業種	主な投資カテゴリー	比率
1	ROBLOX CORP -CLASS A / ロブボックス	アメリカ	メディア・娯楽	バーチャル世界	9.6%
2	META PLATFORMS INC-CLASS A / メタ・プラットフォームズ	アメリカ	メディア・娯楽	アイデンティティ	8.8%
3	COINBASE GLOBAL INC -CLASS A / コインベース・グローバル	アメリカ	金融サービス	ブロックチェーン	7.4%
4	UNITY SOFTWARE INC / ユニティ・ソフトウェア	アメリカ	ソフトウェア・サービス	デジタルインフラ	5.1%
5	SHOPIFY INC - CLASS A / ショップファイ	カナダ	ソフトウェア・サービス	デジタルインフラ	3.9%
6	SPOTIFY TECHNOLOGY SA / スポティファイ・テクノロジー	ルクセンブルク	メディア・娯楽	コンテンツ・アセット	3.8%
7	TAIWAN SEMICONDUCTOR-SP ADR / 台湾セミコンダクター	台湾	半導体・半導体製造装置	次世代ハードウェア	3.8%
8	PINTEREST INC- CLASS A / ピンタレスト	アメリカ	メディア・娯楽	コンテンツ・アセット	3.7%
9	ROBINHOOD MARKETS INC - A / ロビンフッド・マーケット	アメリカ	金融サービス	ブロックチェーン	3.4%
10	AMAZON.COM INC / アマゾン・ドット・コム	アメリカ	一般消費財・サービス流通	デジタルインフラ	3.0%

※「ポートフォリオの概要」はマザーファンドの状況です。比率はマザーファンドの純資産総額に対する比率です。

※ 個別の銘柄の取引を推奨するものではありません。また、上記銘柄について、将来の組入を保証するものではありません。

※ 国・地域名は日興アセットマネジメントが信頼できると判断したデータに基づき、主として、各銘柄の本社所在地を表示しています。

※ 業種名はGICS(世界産業分類基準)に基づきます。

※「主な投資カテゴリー」は作成基準日現在でアーク社が考える分類です。「主な投資カテゴリー」は今後変更となる場合があります。

※ 上記は過去のものであり、将来の運用成果などを約束するものではありません。

## 組入上位銘柄のご紹介①

(2024年7月末時点)



米国

## ロブックス

時価総額

約**4.2**兆円  
(2024年8月末時点)主な投資  
カテゴリ

バーチャル世界

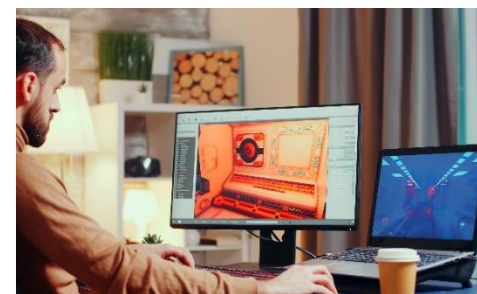
- 同社は、ユーザー自身がゲームを作成したり、他のユーザーが作成したゲームをプレイしたりできるオンラインゲーミングプラットフォーム「Roblox」の開発・運営を行なっています。
- Robloxはコロナ禍を経て急速に人気を集め、日次アクティブユーザーは7,950万人を誇るほか、ゲームやコンテンツの数は530万を超えます(2024年6月末時点)。また、同プラットフォーム上では各企業がユーザーに直接アクセスできることから、これまでディズニーやナイキ、グッチなど様々な企業がコラボレーションを行なっています。



ARKの視点

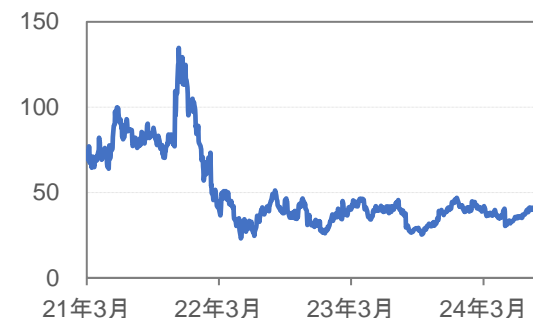
膨大なコンテンツを束ねる  
メタバース構成企業

- ◆ Robloxは、子供でも簡単に操作できるゲームエンジンを用いて、プラットフォーム上でゲームやコンテンツを開発することを可能にしています。
- ◆ プレイヤー自身が Roblox内の世界の開発者となり、新たなバーチャル世界を作り出すことで収入を得ることができるという事業モデルであることから、同社は自らの将来を「メタバース構成企業」と定義しており、ユーザーにさまざまなメタバース体験を提供する主要な「バーチャル世界」の一つになることが期待されます。



## ＜株価の推移＞

(米ドル) (2021年3月10日(上場日)～2024年8月30日)



※換算為替レート: 1米ドル=146.17円(2024年8月末現在)、写真はイメージです。

信頼できると判断した情報をもとに日興アセットマネジメントが作成

上記は、当ファンドのマザーファンドの組入上位銘柄について、アーク社からのコメントや公開情報など信用できると判断した情報をもとに、日興アセットマネジメントが作成しています。記載の銘柄について、売買を推奨するものでも、将来の価格の上昇または下落を示唆するものでもありません。また、当ファンドにおける保有・非保有および将来の銘柄の組入れまたは売却を示唆・保証するものでもありません。上記は過去のものであり、将来の運用成果などを約束するものではありません。



## 組入上位銘柄のご紹介②

(2024年7月末時点)



米国

## メタ・プラットフォームズ

時価総額

約**193**兆円  
(2024年8月末時点)主な投資  
カテゴリー

アイデンティティ

- SNSサイト「Facebook」を運営するほか、写真や動画を共有できる「Instagram」などのサービスを提供するソーシャルテクノロジー企業です。
- 事業の軸足をSNSからメタバース分野に移行するとして、2021年10月に社名を「フェイスブック」から変更しました。事業構成も再編し、SNSサービスをまとめた「Family of Apps (FoA)」と、VRとAR事業を中心とする「Reality Labs(RL)」の2つとしました。



ARKの視点

## メタバースへの強いコミットメント

- ◆ 同社のアプリは数十億人もの人々に利用されており、ソーシャルメディア・プラットフォームとして世界で最も支配的な地位にあると言えます。企業の広告がオフラインからオンラインに移行する中、同社はオンライン広告収益のかなりの部分を獲得できる好位置につけているとみられます。
- ◆ 同社はAR/VR機器の分野で引き続き強みを持つほか、AI技術を活用した製品開発にも注力しています。生成AIの基盤となる大規模言語モデル「Llama2」を公開するなど、オープンソース型のAI開発において、同社は強いリーダーシップを発揮しています。



&lt;株価の推移&gt;

(米ドル) (2017年1月3日～2024年8月30日)



※換算為替レート: 1米ドル=146.17円(2024年8月末現在)、写真はイメージです。

信頼できると判断した情報をもとに日興アセットマネジメントが作成

上記は、当ファンドのマザーファンドの組入上位銘柄について、アーク社からのコメントや公開情報など信用できると判断した情報をもとに、日興アセットマネジメントが作成しています。記載の銘柄について、売買を推奨するものでも、将来の価格の上昇または下落を示唆するものでもありません。また、当ファンドにおける保有・非保有および将来の銘柄の組入れまたは売却を示唆・保証するものでもありません。上記は過去のものであり、将来の運用成果などを約束するものではありません。

## 組入上位銘柄のご紹介③

(2024年7月末時点)



米国

## ユニティ・ソフトウェア

時価総額

約**9,496**億円  
(2024年8月末時点)主な投資  
カテゴリー

デジタルインフラ

- ゲーム、映画、アニメ、建築、製造など様々な分野向けに、リアルタイムで双方向のAR（拡張現実）／VR（仮想現実）／MR（複合現実）コンテンツを作成するための総合的な開発プラットフォームを提供しています。



ARKの視点

バーチャル世界の  
開発プラットフォームを提供

- ◆ ユーザーが作成したデジタルアセットを売買するマーケットプレイスの提供や、ノーコード/ローコード機能\*の開発などにより、同社はアセット作成に携わる人々の裾野を広げてきました。人々がオンラインでより多くの時間とリソースを費やす中、バーチャル世界やその他のデジタルインフラの作成と保守を行なうために、同社の役割は非常に重要であると言えます。
- ◆ デジタル環境が終わりのない実体験空間へと移行する中、同社はリアルタイム2Dおよび3Dエンジン・プラットフォームとして大きな売上を獲得できる優位な立場にあると考えています。

\* ノーコード：プログラミングコードを全く書かずにアプリケーションを開発する手法。  
ローコード：少ないプログラミングコードでアプリケーションを開発する手法。



## &lt;株価の推移&gt;

(米ドル) (2020年9月18日(上場日)～2024年8月30日)



※換算為替レート: 1米ドル=146.17円(2024年8月末現在)、写真はイメージです。

信頼できると判断した情報をもとに日興アセットマネジメントが作成

上記は、当ファンドのマザーファンドの組入上位銘柄について、アーク社からのコメントや公開情報など信用できると判断した情報をもとに、日興アセットマネジメントが作成しています。記載の銘柄について、売買を推奨するものでも、将来の価格の上昇または下落を示唆するものでもありません。また、当ファンドにおける保有・非保有および将来の銘柄の組入れまたは売却を示唆・保証するものでもありません。上記は過去のものであり、将来の運用成果などを約束するものではありません。



# 運用実績

## 基準価額と純資産総額の推移



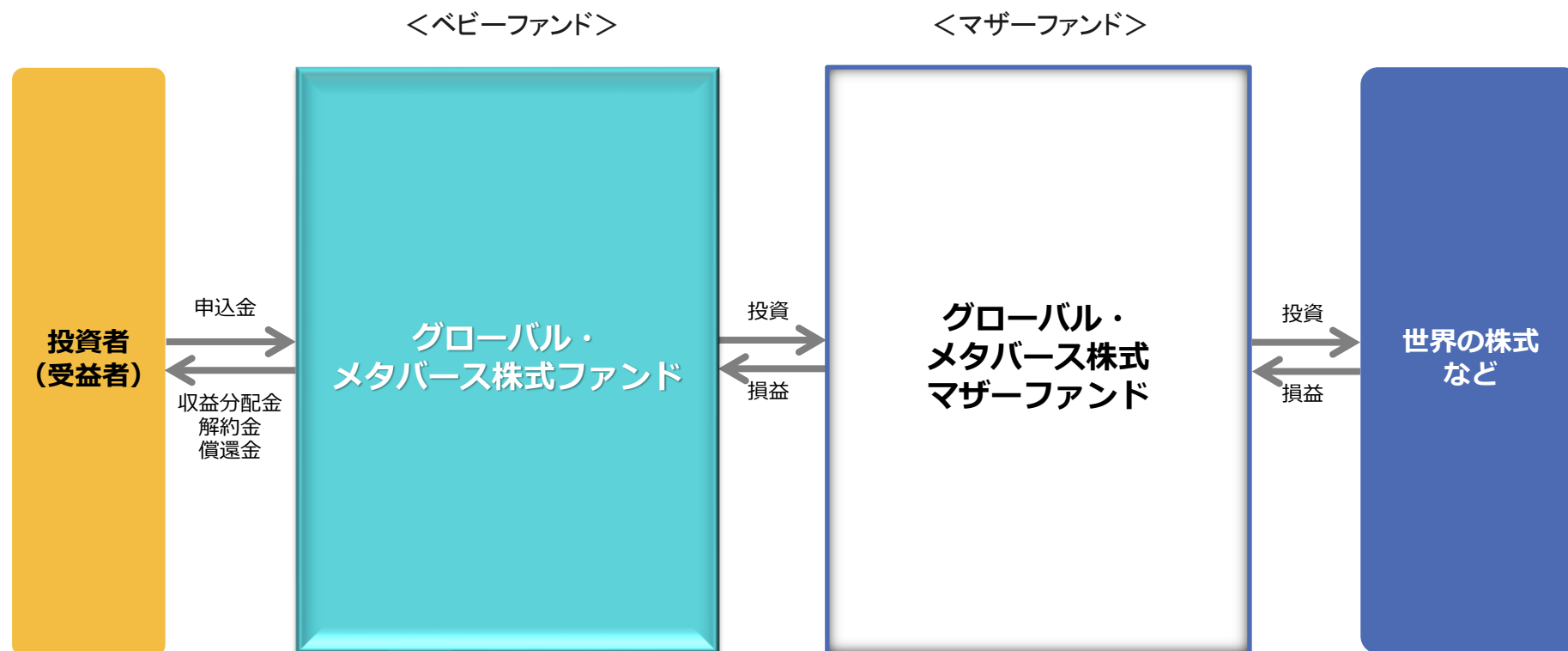
※ 基準価額は信託報酬(後述の「手数料等の概要」参照)控除後の1万口当たりの値です。  
 ※ 上記期間における分配金の支払い実績はありません。

※ 上記は過去のものであり、将来の運用成果などを約束するものではありません。

# ファンドの仕組み

■ 当ファンドは、主にマザーファンドに投資するファミリーファンド方式で運用を行ないます。

※ ファミリーファンド方式とは、投資者から投資された資金をまとめてベビーファンドとし、その資金を主としてマザーファンドに投資して、実質的な運用をマザーファンドで行なう仕組みです。





# (ご参考)関連用語集

ブロックチェーン	分散型台帳技術と呼ばれ、データをブロックと呼ばれる塊に分け、ブロック同士を連鎖（チェーン）させて記録する手法です。データは複数のサーバーで分散保持され、相互に検証されることで改ざんが困難になります。また、一部のサーバーが故障・不正侵入されても、その他のサーバーが正確性を担保する仕組みを持っています。
NFT	「Non-Fungible Token」の略で、非代替性トークンと訳されます。非代替性とは、「替えが効かない」という意味で、トークンには「データや通貨、モノ、証明」といった意味があります。つまり、NFTは「唯一無二であることの証明ができる技術」です。一般に、デジタルデータはアナログデータとは異なり、簡単に複製や偽造が可能です。そのため、アナログデータに比べて価値が低いとされてきましたが、NFTはブロックチェーン技術を用いることでデジタルアセットを唯一無二のものとして価値づけることができます。また、ブロックチェーン上には取引履歴や所有者が記録されることから、NFTはデジタルアセットの「鑑定書と所有証明書」の役割を果たすと言えます。
AR	「Augmented Reality」の略で、拡張現実と訳されます。スマートフォンなどのデバイス上に映した現実の映像に、動画や画像、キャラクターなどのデジタルコンテンツを重ねて表示することで、まるで現実世界が拡張されたかのような状況を作り出すことができる技術を指します。
VR	「Virtual Reality」の略で、仮想現実と訳されます。ゴーグル型のディスプレイなどを通じて、まるでバーチャル世界の中に自身が入り込んだかのような体験ができる技術を指します。 以前はゴーグルの重さや画像処理の遅さなどが課題となっていたものの、現在では専用ゴーグルの軽量化やワイヤレス化、映像の鮮明化などが進み、より高い没入感が得られるようになっています。
デジタルツイン	「バーチャル世界上の双子」を意味するもので、現実世界にある物理的なモノから収集した膨大なデータをもとに、バーチャル世界にコピーを再現する技術を指します。例えば、機械設備をデジタルツインで再現し、現実世界で起こる摩耗などの現象をデータとして収集し、耐久性のテストを行なうなど、限りなく現実世界に近いシミュレーションが可能となります。デジタルツインは、新製品の開発やサプライチェーンの管理、災害シミュレーションなど様々な分野で活用が進められており、デジタル化を強力に推進しているシンガポールでは、都市そのものをデジタルツインとして再現し、インフラ整備や渋滞緩和に向けたシミュレーションを行なうなど、快適な街づくりに役立てています。

# お申込みに際しての留意事項①

## ■ リスク情報

投資者の皆様は投資元金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、投資元金を割り込むことがあります。

ファンドの運用による損益はすべて投資者(受益者)の皆様へ帰属します。なお、当ファンドは預貯金とは異なります。

当ファンドは、主に株式を実質的な投資対象としますので、株式の価格の下落や、株式の発行体の財務状況や業績の悪化などの影響により、基準価額が下落し、損失を被ることがあります。また、外貨建資産に投資する場合には、為替の変動により損失を被ることがあります。

主なリスクは以下の通りです。

### 価格変動リスク

- ・株式の価格は、会社の成長性や収益性の企業情報および当該情報の変化に影響を受けて変動します。また、国内および海外の経済・政治情勢などの影響を受けて変動します。ファンドにおいては、株式の価格変動または流動性の予想外の変動があった場合、重大な損失が生じるリスクがあります。
- ・新興国の株式は先進国の株式に比べて、また中小型株式は株式市場全体の平均に比べて価格変動が大きくなる傾向があり、基準価額にも大きな影響を与える場合があります。

### 流動性リスク

- ・市場規模や取引量が少ない状況においては、有価証券の取得、売却時の売買価格は取引量の大きさに影響を受け、市場実勢から期待できる価格どおりに取引できないリスク、評価価格どおりに売却できないリスク、あるいは、価格の高低に関わらず取引量が限られてしまうリスクがあり、その結果、不測の損失を被るリスクがあります。
- ・新興国の株式は先進国の株式に比べて、また中小型株式は株式市場全体の平均に比べて市場規模や取引量が少ないため、流動性リスクが高まる場合があります。

### 信用リスク

- ・投資した企業の経営などに直接・間接を問わず重大な危機が生じた場合には、ファンドにも重大な損失が生じるリスクがあります。デフォルト(債務不履行)や企業倒産の懸念から、発行体の株式などの価格は大きく下落(価格がゼロになることもあります。)し、ファンドの基準価額が値下がりする要因となります。

### 為替変動リスク

- ・外貨建資産については、一般に外国為替相場が当該資産の通貨に対して円高になった場合には、ファンドの基準価額が値下がりする要因となります。
- ・一般に新興国の通貨は、先進国の通貨に比べて為替変動が大きくなる場合があります。

(次ページに続きます)



# お申込みに際しての留意事項②

(前ページより続きます)

## カントリー・リスク

- ・投資対象国における非常事態など(金融危機、財政上の理由による国自体のデフォルト、重大な政策変更や資産凍結を含む規制の導入、自然災害、クーデターや重大な政治体制の変更、戦争など)を含む市況動向や資金動向などによっては、ファンドにおいて重大な損失が生じるリスクがあり、投資方針に従った運用ができない場合があります。
- ・一般に新興国は、情報の開示などが先進国に比べて充分でない、あるいは正確な情報の入手が遅延する場合があります。
- ・上海や深センのストックコネクト(株式相互取引制度)を通じた中国A株への投資においては、取引可能な銘柄が限定されていることに加えて、投資枠や取引可能日の制約、長期にわたって売買停止措置がとられる可能性などにより、意図した通りの取引ができない場合があります。また、ストックコネクト特有の条件や制限は、今後、中国当局の裁量などにより変更となる可能性があります。さらに、ストックコネクトにおける取引通貨はオフショア人民元となり、QFII制度の取引通貨である中国本土のオンショア人民元の為替レートの値動きとは乖離する場合があります。こうした要因から、ファンドの基準価額に影響を与える可能性があります。

※基準価額の変動要因は、上記に限定されるものではありません。

## その他の留意事項

- 当資料は、投資者の皆様へ「グローバル・メタバース株式ファンド」へのご理解を高めていただくことを目的として、日興アセットマネジメントが作成した販売用資料です。
- 当ファンドのお取引に関しては、金融商品取引法第37条の6の規定(いわゆるクーリング・オフ)の適用はありません。
- 投資信託は、預金や保険契約とは異なり、預金保険機構および保険契約者保護機構の保護の対象ではありません。また、銀行など登録金融機関で購入された場合、投資者保護基金の支払いの対象とはなりません。
- 分配金は、投資信託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運用収益を超えて支払われる場合があります。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。
- 投資信託の運用による損益は、すべて受益者の皆様へ帰属します。当ファンドをお申込みの際には、投資信託説明書(交付目論見書)などを販売会社よりお渡ししますので、内容を必ずご確認の上、お客様ご自身でご判断ください。

# お申込みメモ

商品分類	追加型投信／内外／株式
購入単位	販売会社が定める単位 ※販売会社の照会先にお問い合わせください。
購入価額	購入申込受付日の翌営業日の基準価額
信託期間	無期限(2022年3月31日設定)
決算日	毎年1月20日(休業日の場合は翌営業日)
収益分配	毎決算時に、分配金額は、委託会社が基準価額水準、市況動向などを勘案して決定します。 ただし、分配対象額が少額の場合には分配を行わないこともあります。 ※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。
換金価額	換金申込受付日の翌営業日の基準価額
購入・換金申込不可日	販売会社の営業日であっても、購入・換金の申込日がニューヨーク証券取引所の休業日またはニューヨークの銀行休業日に該当する場合は、購入・換金の申込みの受付は行ないません。詳しくは、販売会社にお問い合わせください。
換金代金	原則として、換金申込受付日から起算して6営業日目からお支払いします。
課税関係	原則として、分配時の普通分配金ならびに換金時および償還時の差益は課税の対象となります。 ※ 課税上は、株式投資信託として取り扱われます。 ※ 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少額投資非課税制度(NISA)の適用対象となります。 ※ 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。 ※ 配当控除の適用はありません。 ※ 益金不算入制度は適用されません。



# 手数料等の概要

投資者の皆様には、以下の費用をご負担いただきます。

< 申込時、換金時にご負担いただく費用 >

購入時手数料	購入時の基準価額に対し3.3% (税抜3%) 以内 ※購入時手数料は販売会社が定めます。詳しくは、販売会社にお問い合わせください。 ※収益分配金の再投資により取得する口数については、購入時手数料はかかりません。
換金手数料	ありません。
信託財産留保額	ありません。

< 信託財産で間接的にご負担いただく(ファンドから支払われる)費用 >

運用管理費用 (信託報酬)	ファンドの日々の純資産総額に対し年率1.7985% (税抜1.635%)
その他の費用・ 手数料	目論見書などの作成・交付および計理等の業務に係る費用(業務委託する場合の委託費用を含みます。)、監査費用、運用において利用する指数の標章使用料などについては、 <u>ファンドの日々の純資産総額に対して年率0.1%を乗じた額の信託期間を通じた合計を上限とする額</u> が信託財産から支払われます。 組入有価証券の売買委託手数料、資産を外国で保管する場合の費用、借入金の利息および立替金の利息などがその都度、信託財産から支払われます。 ※ 運用状況などにより変動するものであり、事前に料率、上限額などを表示することはできません。また、有価証券の貸付は現在行なっておりませんので、それに関連する報酬はかかりません。

※投資者の皆様にご負担いただくファンドの費用などの合計額については、保有期間や運用の状況などに応じて異なりますので、表示することができません。

※詳しくは、投資信託説明書(交付目論見書)をご覧ください。

# 委託会社、その他関係法人

委託会社	日興アセットマネジメント株式会社 [ホームページ]www.nikkoam.com/ [コールセンター]0120-25-1404(午前9時～午後5時。土、日、祝・休日は除く。)
投資顧問会社	日興アセットマネジメント アメリカズ・インク
受託会社	三井住友信託銀行株式会社
販売会社	投資信託説明書(交付目論見書)のご請求・お申込みは あかつき証券株式会社 (金融商品取引業者 関東財務局長(金商)第67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) <div>他</div>



# MEMO

販売用資料

**nikko** **am**  
Nikko Asset Management