

販売用資料
2026年11月

# ジャパン・クリエイティブ コンテンツ関連株ファンド

## 愛称：エンタメ∞ニッポン

追加型投信／国内／株式

NISA 対象
成長投資枠

お申込み・投資信託説明書（交付目論見書）のご請求は

**岡三証券**

商 号 等：岡三証券株式会社
金融商品取引業者　関東財務局長（金商）第53号
加入協会：日本証券業協会、一般社団法人資産運用業協会
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

設定・運用は

**SBI岡三アセットマネジメント**

商 号 等：SBI岡三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370号
加入協会：一般社団法人資産運用業協会

# 好きが、
# 世界を動かしている。

アニメ、ゲーム、映画、書籍、音楽、VTuber（Vチューバー）――
日本のコンテンツは、独自の感性とアイデアが詰まった世界に誇れるカルチャーです。
コンテンツは時代や国境、言葉の壁を越えて、人々の心をつなぐ力があります。

そして今、「好き」という気持ちから生まれたコンテンツは世界中の人々に届き、
共感や感動を生み出す大きな産業になっています。

当ファンドは、日本のコンテンツ産業の中でも、持続的に価値を創出するコンテンツを
保有・活用している企業の株式に投資します。



# みんな夢中になった「あの頃」の日本のコンテンツ

かつて多くの人々を魅了し、日常の話題を彩った日本のコンテンツ。
アニメやゲーム、映画、マンガ、音楽など、当時の文化を象徴する作品は、
今なお色あせることなく多くの人々の心に深く刻まれています。
近年では、リメイクや続編、デジタル配信などを通じて、
新たな魅力をまとった コンテンツは、国内外でファン層を広げ続けています。



日本初!
- 2024年 -
「ゴジラ-1.0」でアカデミー賞（視覚効果賞）を受賞

ゴジラ

世界が注目!
- 1963年 -
「SUKIYAKI」というタイトルで全米ビルボード1位を獲得

1960

坂本九「上を向いて歩こう」

鉄腕アトム

ウルトラマン

仮面ライダー

ドラえもん

機動戦士ガンダム

1980

世界が注目!
サウジアラビアでテーマパークが完成予定
（2029年開業予定）

ファミリーコンピュータ

ドラゴンボール

スーパーマリオブラザーズ

世界が注目!
- 2025年5月 -
「スーパー・ニンテンドー・ワールド」米フロリダに3ヵ所目オープン!




※上記は、主な日本のアニメや映画、ゲームの放送開始日・公開日・発売日等の年代を示したものであり、すべてを網羅したものではありません。
※実写映画には特撮を含みます。

(出所)各社HP、報道等

上記は当社が過去の事実を時系列でまとめたものであり、当該作品等は当ファンドに関与しておりません。また、関連する当該銘柄の組入れを示唆または保証するものではありません。

# 世界屈指のエンタメ大国・ニッポン

世界的に人気の高いコンテンツを数多く持つ日本は、グローバル市場において高い競争力を有しており、2023年のコンテンツ産業の海外売上高は自動車産業に次ぐ規模に成長しています。日本政府は2024年に「新たなクールジャパン戦略」を策定し、コンテンツ産業を「基幹産業」として位置づけ、海外における日本のコンテンツ市場規模の拡大を目指しています。

## 世界キャラクター総収益ランキング

| | キャラクター | (兆円) |
|---|---|---|
| 1 | **ポケモン** | **20.7** |
| 2 | **ハローキティ** | **12.6** |
| 3 | くまのプーさん | 10.7 |
| 4 | ミッキー&フレンズ | 10.4 |
| 5 | スターウォーズ | 9.9 |
| 6 | **アンパンマン** | **7.9** |
| 7 | ディズニープリンセス | 6.5 |
| 8 | **少年ジャンプ(ジャンプコミックス)** | **5.6** |
| 9 | **マリオ** | **5.4** |
| 10 | マーベル(MCU) | 4.9 |

※各キャラクターが誕生してから2023年までの推定総収益
※2023年末時点、1米ドル=141.04円で円換算
※色掛け部分が日本のキャラクター

(出所)「コンテンツ産業官民協議会」(内閣官房ホームページ)、Bloombergのデータを基にSBI岡三アセットマネジメント作成

## 人気コンテンツの強み

### ❶ 景気に左右されにくい

ファンによる「推し活」など、安定した需要が見込め、一般的に景気変動の影響を受けにくい。

### ❷ デジタルとの親和性が高い

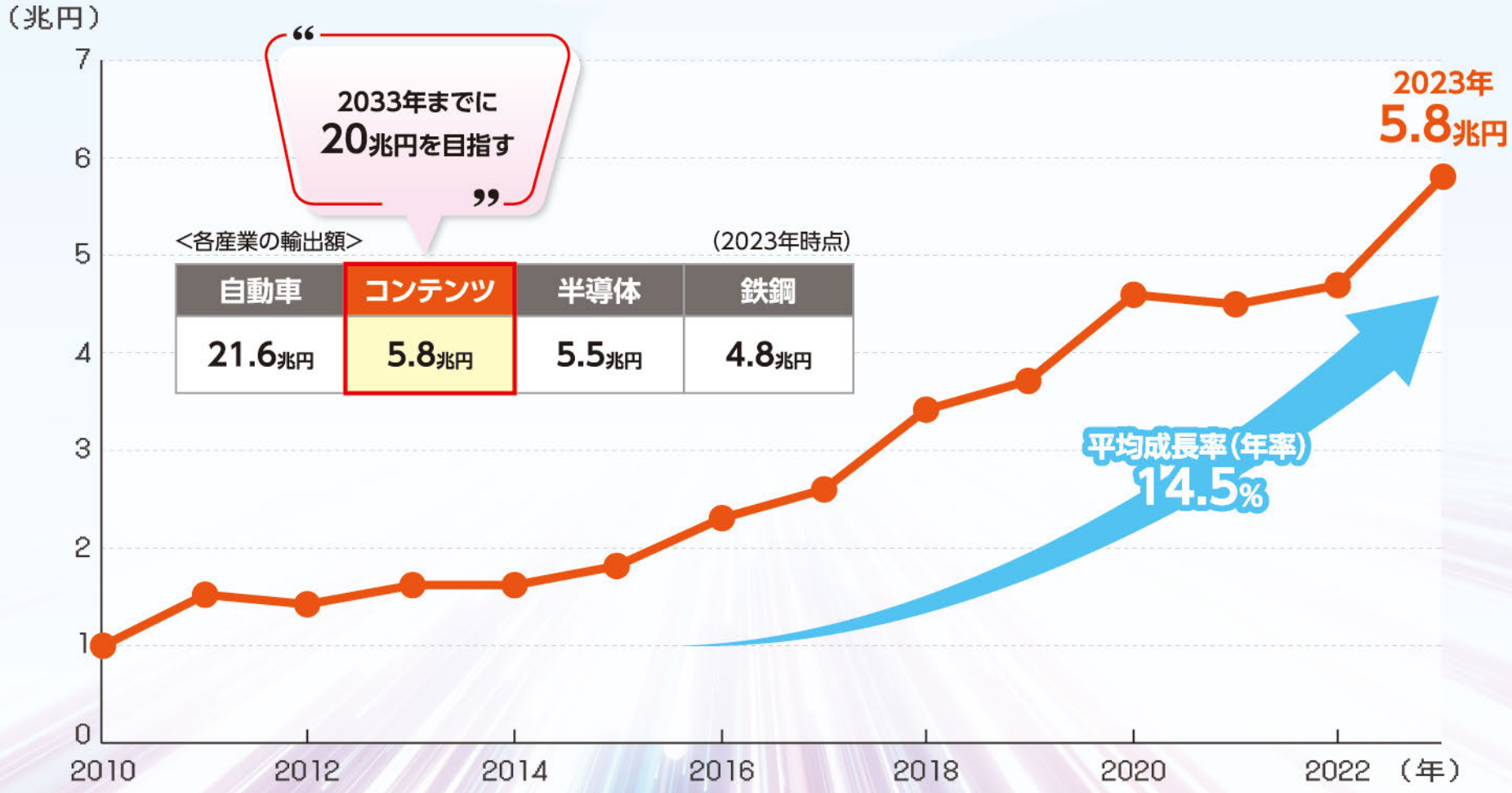
世界中の多くの人々にすばやく配信できるため、効率的な販売が可能。

### ❸ 多様な収益モデルが可能

自社販売に加え、企業とのタイアップやライセンス契約などを通じて、多岐にわたる収益が期待できる。

# 急拡大する日本のコンテンツ産業、政府も後押し!

## コンテンツ産業の海外売上高推移と日本の産業の輸出額等の規模感比較




<各産業の輸出額>　（2023年時点）

| 自動車 | コンテンツ | 半導体 | 鉄鋼 |
|---|---|---|---|
| 21.6兆円 | 5.8兆円 | 5.5兆円 | 4.8兆円 |

※期間:2010年～2023年、年次
※コンテンツ産業:映像（実写映画・テレビ・ビデオ・配信）、アニメ、ゲーム（家庭用ゲーム（ソフト販売・オンライン）、PC、スマホゲームの合計）、出版、音楽
（出所）「エンタメ・クリエイティブ産業戦略」（経済産業省）

上記作品等は参考情報として記載したものであり、当ファンドに関与しておりません。また、関連する当該銘柄の組入れを示唆または保証するものではありません。

市場環境等についての評価、分析等は将来の運用成果を保証するものではありません。

# コンテンツが経済を動かす!
# 波及効果が生み出す新たな可能性

メディアミックスとは、ひとつのコンテンツをアニメや映画、ゲーム、グッズなど複数の媒体に展開することです。媒体ごとに異なる顧客層にアプローチすることで互いを補完し合い、その相乗効果によってコンテンツの認知拡大や収益の向上を図ることができます。例えば、ゲームを原点とする『ポケモン』は、テレビアニメの放送や映画化をはじめ、カードゲームや関連グッズ、アプリゲーム、企業とのタイアップなど多角的な展開を行い、世界的な巨大コンテンツへと成長しました。このように、コンテンツは経済全体に大きな波及効果をもたらす力を持っています。

## メディアミックスのイメージ



ご参考　『ポケモン』にみる、メディアミックスが生む巨大経済圏

# ポケットモンスター

## 世界最大のコンテンツ! ―日本発のブランドとして世界から愛され続けて30年―

### 約20兆円規模の巨大経済圏

| | |
|---|---|
| ●商品（関連グッズ等） | 約16兆円 |
| ●ゲーム | 約4兆円 |
| ●映画興行収入 | 約1,500億円 |
| ●出版（マンガ） | 約1,300億円 |
| ●TVアニメDVD | 約1,300億円 |
| （2023年末時点、1米ドル=141.04円で円換算） | 他 |

### 業界を超えて高まるコンテンツの経済的ポテンシャル

**starbucks**



『ポケモンとコーヒーをめぐる冒険の旅へ』をテーマに、バリスタ考案の「ピカチュウハニークリームラテ」と全41のグッズを発売。（2026年9月30日～）

**ZOZOTOWN**



ポケモン1,025匹の30周年記念ロゴがTシャツに!思い出のポケモンからお気に入りのポケモンまで、“特別な一匹”を選べる豊富なラインナップとなっている。（2026年9月18日～）

**花王**



「好きな肌と、ずっと」をテーマに、前向きな毎日を応援する「ポケットモンスター」スペシャルパッケージのアイテムを発売。（2026年5月9日～）

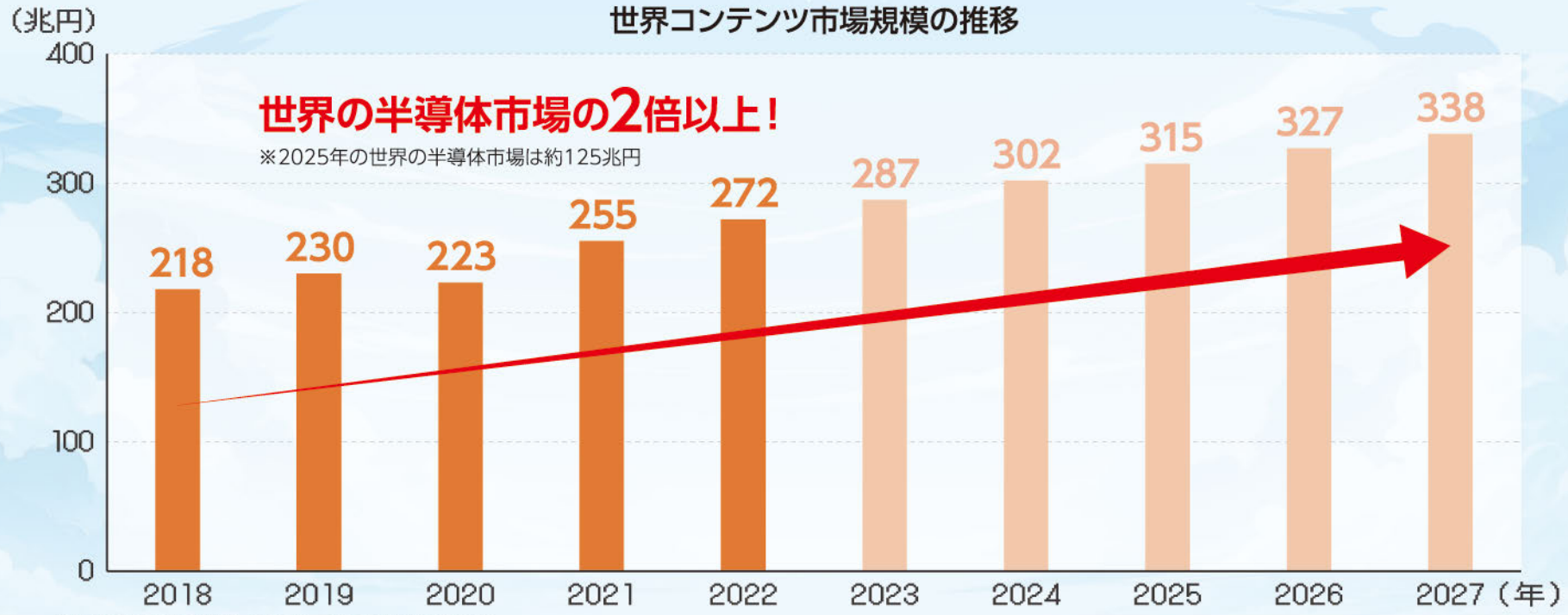
（出所）各種資料、報道等、Bloombergのデータを基にSBI岡三アセットマネジメント作成

上記作品および企業等は参考情報として記載したものであり、当ファンドに関与しておりません。また、関連する当該銘柄の組入れを示唆または保証するものではありません。

# 巨大な世界市場を舞台に
# 成長を続ける日本のコンテンツ

世界のコンテンツ市場は、2025年には約315兆円に達すると予測され、世界半導体市場を上回る巨大な市場となっています。日本のコンテンツ産業における海外売上高を媒体別に見ると、過去12年間でいずれも大きく成長しています。特にゲームやアニメの分野では、グローバル市場での需要の高まりを背景に、売上高が大幅に伸びています。今後、日本のコンテンツ産業は、この巨大な世界市場において、さらなるシェア拡大が期待されます。

## 拡大を続ける巨大な世界コンテンツ市場




※2026年9月末時点、1米ドル=157.41円で円換算
※期間:2018年～2027年、年次(2023年以降は予想値)
※世界コンテンツ市場:映画、ゲーム、音楽、出版(本、雑誌)等を抽出

(出所)「エンタメ・クリエイティブ産業戦略」(経済産業省)、世界半導体市場統計(WSTS)、Bloombergのデータを基にSBI岡三アセットマネジメント作成

# 日本のコンテンツ産業の媒体別海外売上高の比較

| | 2010年 | | 2022年 | |
|---|---|---|---|---|
| 映画・ドラマ等 | 200億円<br>※映画のみ | ▶ | 1,310億円 | 約6.6倍 |
| アニメ | 2,867億円 | ▶ | 1兆4,592億円 | 約5.1倍 |
| ゲーム | 5,878億円 | ▶ | 2兆7,780億円 | 約4.7倍 |
| 出　版 | 1,200億円 | ▶ | 3,200億円 | 約2.7倍 |
| 合　計 | 1兆340億円 | ▶ | 4兆6,882億円 | 約4.5倍 |

※映画・ドラマ等は、実写映画・テレビ・ビデオ・配信を含みます。
※ゲームは、家庭用ゲーム（ソフト販売・オンライン）、PC、スマホゲームの合計

（出所）「エンタメ・クリエイティブ産業戦略」（経済産業省）

市場環境等についての評価、分析等は将来の運用成果を保証するものではありません。

# コンテンツ関連企業のご紹介①

## 世代をつなぐ、ゲームのチカラ

### 任天堂



**企業概要**

「スーパーマリオ」、「ゼルダの伝説」、「ポケモン」など多数の世界的人気タイトルを誇るゲームメーカー。ソフト・ハード一体型のビジネスモデルを強みとする。

**注目ポイント**

ユニバーサル・スタジオ・ジャパンの「スーパー・ニンテンドー・ワールド」など、コンテンツの世界観を体験できる場所を提供し、ゲーム開発にとどまらず、コンテンツを活用したメディアミックス事業にも注力している。

**株価の推移**




## エンタメの最前線を、世界へ

### ソニーグループ



**企業概要**

エレクトロニクス、音楽、映画、ゲームなど多岐にわたる事業をグローバルに展開している。

**注目ポイント**

ゲーム・音楽・アニメ・映画など、複数のエンタメ領域で高収益なビジネスに注力。従来から強みを持つ高度な技術と融合させることで、付加価値の高いエンタメ事業をグローバルに展開し、今後のさらなる成長が期待される。

**株価の推移**




※写真はイメージです。※各銘柄における作品等は、参考情報として記載したものであり、当ファンドに関与しておりません。

(出所)Bloombergのデータを基にSBI岡三アセットマネジメント作成

上記は当ファンドにおける投資銘柄例の紹介を目的としたものであり、記載銘柄の推奨および個別銘柄の組入れを示唆・保証するものではありません。

市場環境等についての評価、分析等は将来の運用成果を保証するものではありません。

# コンテンツ関連企業のご紹介②

## “KAWAII”の力で、世界に笑顔を届ける

### サンリオ



**企業概要**

「ハローキティ」などのキャラクターを活用した商品・ライセンスビジネスを展開する企業。自社製品販売に加え、国内外でライセンス収入を得る収益構造が特徴。テーマパーク「サンリオピューロランド」なども運営している。

**注目ポイント**

国内ではインバウンド人気が売上を牽引。海外では「ハローキティ」に加えて「シナモロール」や「クロミ」など、キャラクターの人気が高まり成長スピードが加速。

**株価の推移**




## 世界に、もっと“遊び心”を

### GENDA



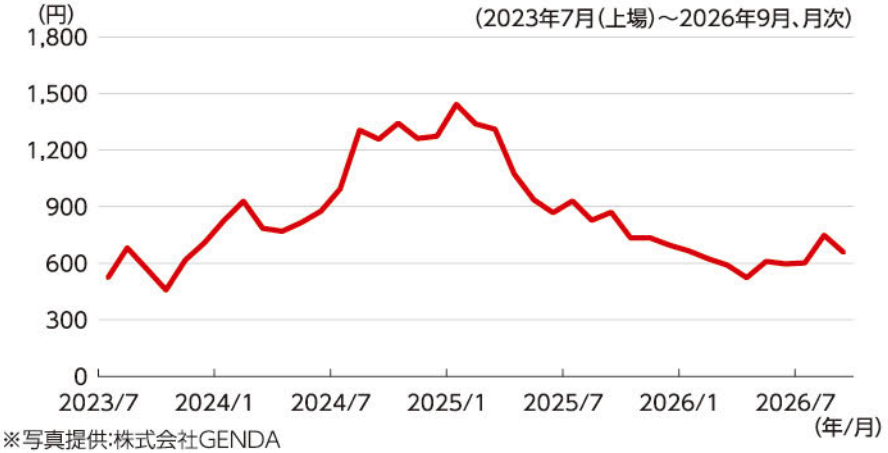

**企業概要**

M&Aを活用し、ゲームセンターやカラオケなどの娯楽業で事業を拡大。2040年に世界一のエンタメ企業になることをビジョンとして掲げており、コンテンツを積極的に活用する。

**注目ポイント**

国内では、人気キャラクターとのタイアップなどを通じて、集客力と客単価の向上を実現。日本式のクレーンゲームなどが海外で人気を集めており、さらなる市場拡大が期待される。

**株価の推移**




※写真提供:株式会社GENDA

※写真はイメージです。※各銘柄における作品等は、参考情報として記載したものであり、当ファンドに関与しておりません。

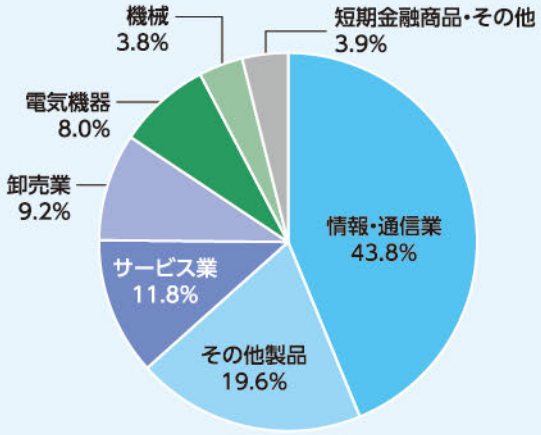
(出所)Bloombergのデータを基にSBI岡三アセットマネジメント作成

上記は当ファンドにおける投資銘柄例の紹介を目的としたものであり、記載銘柄の推奨および個別銘柄の組入れを示唆・保証するものではありません。

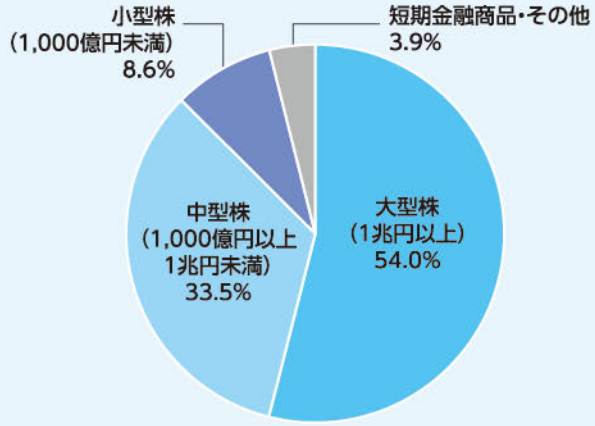
市場環境等についての評価、分析等は将来の運用成果を保証するものではありません。

# ポートフォリオ （2026年9月末時点）

## 業種別構成比率




## 企業規模（時価総額）別構成比率




## 組入上位10銘柄

（銘柄数:38）

| | 銘柄名 | 組入比率 | 銘柄概要 |
|---|---|---|---|
| 1 | バンダイナムコホールディングス | 8.9% | エンターテインメント・コンテンツ会社。ネットワークコンテンツおよびホームビデオゲームの企画、開発、販売などのサービスを提供する。玩具、カード、食品、衣料品、雑貨、プラモデル、その他製品も製造。 |
| 2 | カプコン | 8.1% | 家庭用ゲーム機器向けのソフトウェアを開発。業務用ゲーム機器の開発および製造、販売、賃貸も行う。またアミューズメント施設の運営も行う。 |
| 3 | ソニーグループ | 7.4% | 電子製品メーカー。電子製品を製造・販売し、関連ソリューションを提供する。テレビ、カメラ、携帯電話、オーディオ・ビデオ製品、ゲーム機器などを製造。ゲーム制作、映画制作、音楽制作、その他の事業も手掛ける。 |
| 4 | コナミグループ | 6.7% | デジタルエンターテインメントおよびゲーム製品の開発会社。テレビゲーム、モバイルゲーム、コンピューターゲームなどの製品を制作する。ヘルスクラブ、フィットネスクラブ、ゲーム機器やフィットネス機器なども手掛ける。 |
| 5 | サンリオ | 6.0% | キャラクターを利用したギフト商品・あいさつ状・文房具の企画および販売を行う。また、書籍および雑誌の編集や、映画製作もする。子会社を通じて、レストランやテーマパークの運営も営む。そのほかレストラン経営、ロボットの賃貸、自動車等の賃貸、飲食業、損害補償代理業務を行う。 |
| 6 | サイバーエージェント | 5.5% | インターネット広告、ABEMA等のメディアIP事業、ゲーム事業を主力とするインターネット総合サービス企業。 |
| 7 | 任天堂 | 5.4% | ビデオゲームメーカー。家庭用レジャー機器の開発、製造、販売を手掛ける。家庭用のビデオゲームハードウェアおよびソフトウェア製品を製造する。世界各地で製品を販売。 |
| 8 | 東宝 | 5.1% | 映画の製作および配給を行う。同社は、キャラクターグッズの販売や洋画の配給、演劇場運営、また、都市部を中心に直営映画館の運営も行う。 |
| 9 | 東映アニメーション | 3.9% | 劇場用およびテレビ用アニメの制作と販売を行う。同社は他社への映像権や商品化権などの版権の販売、さらにアニメキャラクターを活用したイベントも展開する。 |
| 10 | タカラトミー | 3.7% | あらゆる種類の玩具の設計および販売を行う。同社の製品には、ゲームソフトやキャラクター商品、ギフト商品、幼児用玩具を含む。国内外の子会社を通じて生産。 |

※各銘柄における作品等は、参考情報として記載したものであり、当ファンドに関与しておりません。

※各比率は、ジャパン・クリエイティブコンテンツ関連株マザーファンドの純資産総額に対する組入比率です。
※各構成比率は、四捨五入しているため合計が100%とならない場合があります。
※時価総額は本資料における分類です。

記載銘柄の推奨および個別銘柄の組入れを示唆・保証するものではありません。
市場環境等についての評価、分析等は将来の運用成果を保証するものではありません。

# 日本株運用チームのご紹介

当運用チームでは、ボトムアップ・アプローチによる企業の本源的価値の分析と、トップダウン・アプローチによる市場環境の変化の分析の両面から、株価上昇余地が高いと判断される銘柄を選別し運用を行います。

## 運用体制

**日本株運用チーム**

| | |
|---|---|
| 在籍者数 | 7名 |
| 平均調査・運用経験年数*<br>*アナリストやストラテジストの経験年数を含む | 17.6年 |
| ◆個別企業に対するリサーチ件数 | 年間1,000~2,000件 |
| ◆リサーチ企業数 | 年間400~800社 |

**ボトムアップ・アプローチ**

個別企業の競争力、収益力、市場環境を踏まえた業績予想、ESG面の評価、経営方針や経営戦略、還元政策に対する評価

**トップダウン・アプローチ**

経済環境、金融政策、財政政策、金利・為替、技術革新等の分析を通じて、株式市場における評価が高まると考えられる要素を選定

**株価上昇余地が高いと判断される銘柄を選別し、ポートフォリオを構築**

※2026年9月末時点

## 当ファンドの運用担当者



**新田 哲郎**
リード・ポートフォリオ・マネージャー
調査・運用経験　9年



**井澤 宏之**
サブ・ポートフォリオ・マネージャー
調査・運用経験　10年

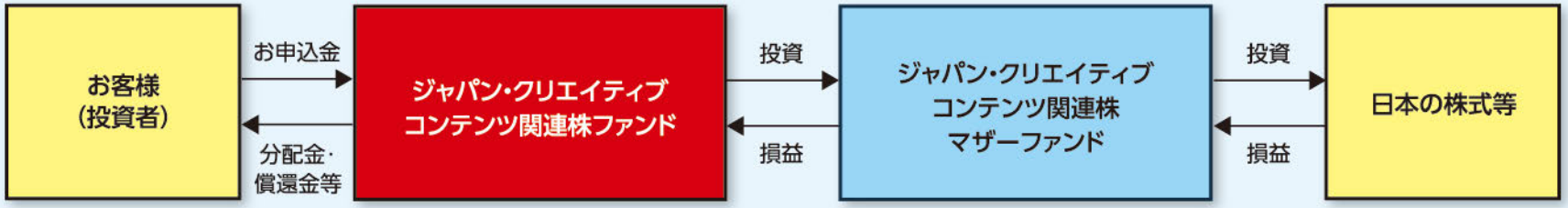
# ファンドの特色

## 1 日本のコンテンツ関連企業*の株式に投資します。

＊コンテンツ関連企業とは、アニメ、ゲーム、キャラクター、音楽、映像などのコンテンツや、関連するブランド、ライセンス、ノウハウなどの知的財産を保有する企業や、コンテンツビジネスに関わる企業を指します。

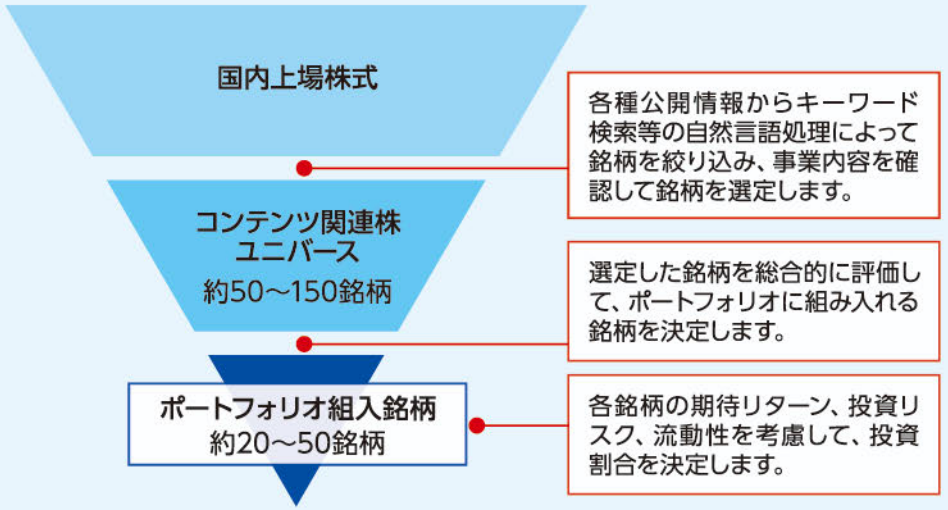
●実際の運用はジャパン・クリエイティブコンテンツ関連株マザーファンド（以下、「マザーファンド」といいます。）を通じて行います。

＜ファミリーファンド方式で運用します＞




## 2 運用にあたっては、コンテンツ関連企業の中から、事業環境、業績動向、バリュエーション等を総合的に勘案して、組入銘柄を選定します。

マザーファンドのポートフォリオ構築プロセス




※ポートフォリオ構築プロセスおよび銘柄数は変更になる場合があります。

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。

# 投資リスク

## 基準価額の変動要因

**投資者の皆様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。**
**投資信託は預貯金と異なります。投資信託財産に生じた利益および損失は、すべて投資者の皆様に帰属します。**
**ファンドは、国内の株式等値動きのある有価証券等に投資しますので、組入れた有価証券等の価格の下落等の影響により、基準価額が下落し、損失を被ることがあります。**

### ■主な変動要因

| | |
|---|---|
| 株価変動リスク | 株式の価格は、発行会社の業績や財務状況、株式市場の需給、政治・経済状況等の影響により変動します。 |
| 信用リスク | 有価証券等の発行体の破綻や財務状況の悪化、および有価証券等の発行体の財務状況に関する外部評価の変化等の影響により、投資した有価証券等の価格が大きく下落することや、投資資金が回収不能となることがあります。 |
| 特定の業種・テーマへの集中投資に係るリスク | ファンドは、特定の業種・テーマに関連する企業の株式を組み入れます。そのため、市場全体の値動きと比較して、基準価額の変動が大きくなる可能性があります。 |
| 流動性リスク | 有価証券等の時価総額が小さく、または取引量が少ないとき、市況の急変、取引所の閉鎖等により、有価証券等の売買価格が通常よりも著しく不利な価格となることがあります。 |

※「基準価額の変動要因」は、上記のリスクに限定されるものではありません。

## 留意事項

- 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。
- 投資信託は預金商品や保険商品ではなく、預金保険、保険契約者保護機構の保護の対象ではありません。また、登録金融機関が取り扱う投資信託は、投資者保護基金の対象とはなりません。
- 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や、換金申込みの受付が中止となる可能性、換金代金の支払が遅延する可能性があります。
- 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を超えて支払われる場合があるため、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。また、投資者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が小さかった場合も同様です。
- ファンドは、ファミリーファンド方式で運用を行います。ファンドが投資対象とするマザーファンドを他のベビーファンドが投資対象としている場合に、当該他のベビーファンドにおいて追加設定および一部解約等がなされた場合には、その結果として、マザーファンドにおいても売買等が生じ、ファンドの基準価額が影響を受けることがあります。
- 取引所における取引の停止、その他やむを得ない事情があるときは、購入・換金申込みの受付を中止することや、すでに受付けた購入・換金申込みの受付を取消すことがあります。

# お申込みメモ

| | | |
|---|---|---|
| 購入時 | 購入単位 | 販売会社が定める単位<br>◆詳しくは販売会社にご確認ください。 |
| | 購入価額 | 購入申込受付日の基準価額 |
| 換金時 | 換金単位 | 販売会社が定める単位<br>◆詳しくは販売会社にご確認ください。 |
| | 換金価額 | 換金申込受付日の基準価額 |
| | 換金代金 | 換金申込受付日から起算して、原則として5営業日目から販売会社を通じてお支払いします。 |
| その他 | 信託期間 | 2046年2月9日まで（2025年9月26日設定）<br>◆投資信託財産の純資産総額が30億円を下回ることとなった場合、やむを得ない事情が発生した場合等には繰上償還となることがあります。 |
| | 決算日 | 2月および8月の各月12日（休業日の場合は翌営業日） |
| | 収益分配 | 年2回、収益分配方針に基づいて収益の分配を行います。<br>◆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。 |
| | 課税関係 | 課税上は株式投資信託として取り扱われます。<br>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NISA（少額投資非課税制度）の適用対象となります。<br>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。<br>詳しくは、販売会社にお問い合わせください。<br>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。<br>税金の取扱いの詳細については、税務専門家等にご確認されることをお勧めします。 |

# お客様にご負担いただく費用

## お客様が直接的に負担する費用

| | | |
|---|---|---|
| 購入時 | 購入時手数料 | 購入金額(購入価額×購入口数)×上限3.3%(税抜3.0%)<br>◆詳しくは販売会社にご確認ください。<br>◇ファンドの商品説明および販売事務手続き等の対価として販売会社に支払われます。 |
| 換金時 | 換金手数料 | ありません。 |
| | 信託財産留保額 | ありません。 |

## お客様が信託財産で間接的に負担する費用

| | | |
|---|---|---|
| 保有期間中 | 運用管理費用(信託報酬) | 純資産総額×年率1.628%(税抜1.48%)<br>委託会社 年率0.70%(税抜) ◇委託した資金の運用の対価です。<br>販売会社 年率0.75%(税抜) ◇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です。<br>受託会社 年率0.03%(税抜) ◇運用財産の管理、委託会社からの指図の実行の対価です。 |
| | その他費用・手数料 | 監査費用:純資産総額×年率0.011%(税抜0.01%)<br>有価証券等の売買に係る売買委託手数料、投資信託財産に関する租税、信託事務の処理に要する諸費用等を投資信託財産でご負担いただきます。なお、マザーファンドの当該費用につきましては、間接的にご負担いただきます。<br>(監査費用を除くその他費用・手数料は、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はできません。) |

○お客様にご負担いただく費用につきましては、運用状況等により変動する費用があることから、事前に合計金額もしくはその上限額またはこれらの計算方法を示すことはできません。
○詳しくは、「投資信託説明書(交付目論見書)」の「手続・手数料等」をご参照ください。

## 委託会社およびその他の関係法人

| | | |
|---|---|---|
| 委託会社 | 投資信託財産の設定、運用の指図等 | SBI岡三アセットマネジメント株式会社 |
| 受託会社 | 投資信託財産の保管・管理等 | 三菱UFJ信託銀行株式会社 |
| 販売会社 | 購入・換金の取扱い等 | 販売会社の詳細につきましては、右記の委託会社電話番号までお問合わせいただくか、ホームページをご参照ください。 |

委託会社お問合わせ先
電話番号
03-3516-1300(営業日の9:00～17:00)
ホームページ
https://www.sbiokasan-am.co.jp

■本資料は、SBI岡三アセットマネジメント株式会社が作成した販売用資料です。本資料中の図表等は、各出所先(ホームページを含む)のデータを基にSBI岡三アセットマネジメント株式会社が作成したものです。記載内容、数値、図表等は、本資料作成日時点のものであり、将来予告なしに変更される場合があります。また、将来の運用成果を保証するものではありません。本資料は当社が信頼できると判断した情報を基に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。
■購入の申込みに当たっては、「投資信託説明書(交付目論見書)」及び「契約締結前交付書面」又は「目論見書補完書面」を十分にお読みいただき、投資判断は、お客様ご自身で行っていただきますようお願いいたします。

作成:SBI岡三アセットマネジメント株式会社


愛称：エンタメ∞ニッポン