

2025 年 5 月 30 日

各 位

Global X Japan 株式会社

**日本株 ETF 2024 年度リターンランキング 1 位は
「グローバル X ゲーム&アニメ-日本株式 ETF」。
軟調な相場でもリターンを出す、銘柄選定のポイントとは？**

2024 年度の日本株 ETF パフォーマンスランキングにおいて、[グローバル X ゲーム&アニメ-日本株式 ETF【2640】](#) が 1 位を獲得しました。日経平均株価が 12%下落した 2024 年度、当 ETF のリターンは+32.8%。2 位のリターン+27.3%から大きく引き離して堂々の 1 位に。さらに同ランキングでは、上位 10 銘柄の半分を Global X Japan の ETF が占める結果でした。

本レターでは、パフォーマンス 1 位を獲得した[グローバル X ゲーム&アニメ-日本株式 ETF【2640】](#) の特長や強み、軟調な相場でも Global X Japan の ETF が高いパフォーマンスを発揮できる理由や、現在の相場を踏まえた投資戦略などについてお伝えします。



【回答者】

Global X Japan 株式会社

マーケティング部長 長谷川 誠

**上位 10 銘柄の半分を占めた、Global X Japan の ETF
ハイパフォーマンスの理由は、豊富なラインアップと的確なテーマ設定
独自の指数開発にあり**

Q：2024 年度の日本株 ETF パフォーマンスランキング上位 10 銘柄の半分を Global X Japan の ETF が占めました。この結果をどう捉えていますか？

日本株 ETF の 2024 年度リターン

順位	ファンド名称	リターン (%)
1	グローバルX ゲーム&アニメ-日本株式 ETF	32.8
2	NEXT FUNDS 銀行 (TOPIX-17) 上場投信	27.3
3	NEXT FUNDS 東証銀行業株価指数連動型上場投信	27.2
4	グローバルX レジャー&エンターテインメント-日本株式 ETF	17.4
5	グローバルX デジタル・イノベーション-日本株式 ETF	12.2
6	NEXT FUNDS 金融 (除く銀行) (TOPIX-17) 上場投信	11.9
7	グローバルX フィンテック-日本株式 ETF	9.1
8	One ETF 高配当日本株	6.2
9	グローバルX eコマース-日本株式 ETF	5.4
10	SMDAM Active ETF 日本高配当株式	5.3

(出所) Bloomberg より Global X Japan 作成。データは 2025 年 3 月末時点。

ランクインした他社の ETF は、銀行株と高配当銘柄の ETF ですが、当社の ETF は 1 位のゲーム&アニメ、4 位のレジャー&エンターテインメント、5 位のデジタル・イノベーション、7 位のフィンテック、9 位の e コマースと内容が多岐にわたります。似たようなテーマの ETF が他社にないため、異色に映るかもしれませんが、当社が注力してきた「テーマ型 ETF」が存在感を発揮しています。

2024 年度は日経平均株価が 12% 下落しました。これまでのマーケット連動型の金融商品だけでは、利益を得るのが難しい局面でした。しかしチャレンジングな相場は、銘柄の選定次第でランキング 1 位の [グローバルX ゲーム&アニメ-日本株式 ETF【2640】](#) のように、大きなリターンを得るチャンスでもあります。

Q : Global X Japan の ETF が高いパフォーマンスを発揮する要因は何ですか？

当社では、100 以上の投資テーマを常時モニタリングしています。その中から近い将来、高いパフォーマンスを発揮する可能性の高いテーマの商品を順次リリースしています。現在では東証に上場している ETF は 52 本 (2025 年 5 月時点) であり、的確な予測と豊富なラインアップで、どのような相場環境にも対応できる点が当社の強みであると考えています。

また、一般的な指数連動の ETF とは異なり、当社の ETF が「当社が独自に開発した指数」に連動している点もポイントです。

前者は日経平均や TOPIX、S&P500 に代表される指数で、マーケット全体を表す伝統的な指数です。一方、当社の ETF は、指数自体をインデックス・プロバイダーと共に開発するところから始めます。例えば、過去数十年の株価データをさかのぼり「過去にこの指数で ETF を組成していたら、一般的な指数連動の商品を上回るパフォーマンスを出していたか？」と、バックテストをしながら開発しています。中にはフィンテックやデジタルイノベーション等、

バックテストのできない領域やテーマもありますが、新興領域での勝ちパターンを分析し、指数化に努めています。

今回ランクインした5本のETFは全て、新たに当社が指数会社と共同で開発した指数に連動しています。その結果、軟調な相場環境においても高いパフォーマンスを発揮できたのだと考えています。

グローバル X ゲーム&アニメ-日本株式 ETF【2640】

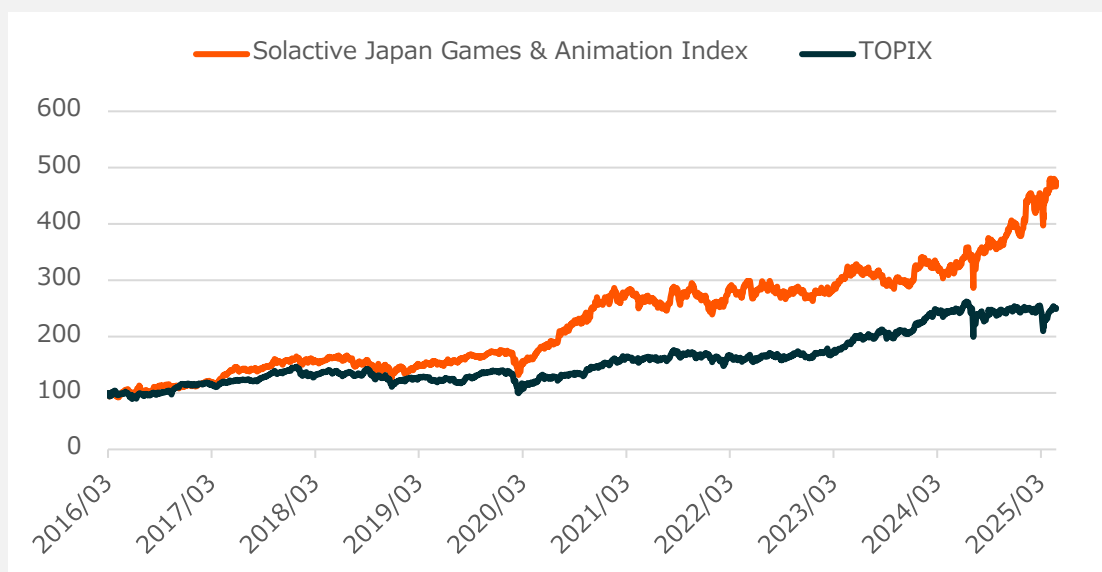
業界の成長と、関税のかからないデジタルモラトリアムで今、一番の注目領域

Q：パフォーマンスランキング 1 位を獲得した**グローバル X ゲーム&アニメ-日本株式 ETF【2640】**はどのような ETF でしょうか。

ゲームおよびアニメに関連した商品、サービスを提供する日本企業 20 社に厳選投資をする ETF です。ソニーグループやネクソン、バンダイナムコホールディングス、任天堂やスクウェア・エニックス、日本テレビ、東映アニメーションといった銘柄で構成されています（2025 年 3 月末時点）。

ゲームやアニメ業界の企業は、ヒット作次第で業績が大きく変わるため、個別の投資は相対的にリスクが高い傾向があります。一方、世界のゲーム市場は年率 20%程度で成長しており、今後も高い成長が見込まれています。市場が拡大傾向にあるからこそ、日本を代表する 20 銘柄に投資をすることで業界全体の成長を捉えることができます。[グローバル X ゲーム&アニメ-日本株式 ETF【2640】](#)は時系列の TOPIX 対比でも優秀なパフォーマンスを発揮していますので、中長期的な目線で投資ができる ETF と言えるでしょう。

対象株価指数のパフォーマンス推移



※対象株価指数の算出期間は 2016 年 3 月 31 日から 2025 年 5 月 23 日、起点を 100 として指数化（配当込み、日時）
（出所）Bloomberg より Global X Japan 作成。

Q：なぜ高いパフォーマンスが実現できるのでしょうか？

まず、ゲームやアニメといったコンテンツ産業が大きく伸びていることが挙げられます。例えば、かつてゲームソフトはカセットとして売られていました。遊び終わったカセットは中古市場に出回りますが、メーカー側にはお金が入ってきません。ところが現在は、ゲームソフトのデジタル化が進んでおり、デジタル化によって1度作ったソフトに新しいステージやキャラクターを追加するなど、コンテンツを追加して販売することもできるようになりました。そのためユーザーがより長く遊べるようになり、LTV（ライフタイムバリュー）が高まっています。

またゲームやアニメ領域において、日本発のポケモンやスーパーマリオなど、世界的なヒット作がマーケットを席巻していることも要因として挙げられます。

加えて、米国発の相互関税の影響もあると考えています。現状では、デジタル販売されたものには関税を課さない「デジタルモラトリアム」と呼ばれるルールが国際的に敷かれています。少なくとも2026年3月31日までは、関税の引き上げが行われない可能性が高いです。ゲームやアニメ業界は海外売上高比率が比較的高いため、この影響は大きいと考えています。

トランプ政権発足後、不透明感の高まる株式市場。**狙い目は、国内で伸び代の大きい分野****Q：トランプ政権発足後、不安定な状況が続く現在の株式市場をどのように捉えていますか？**

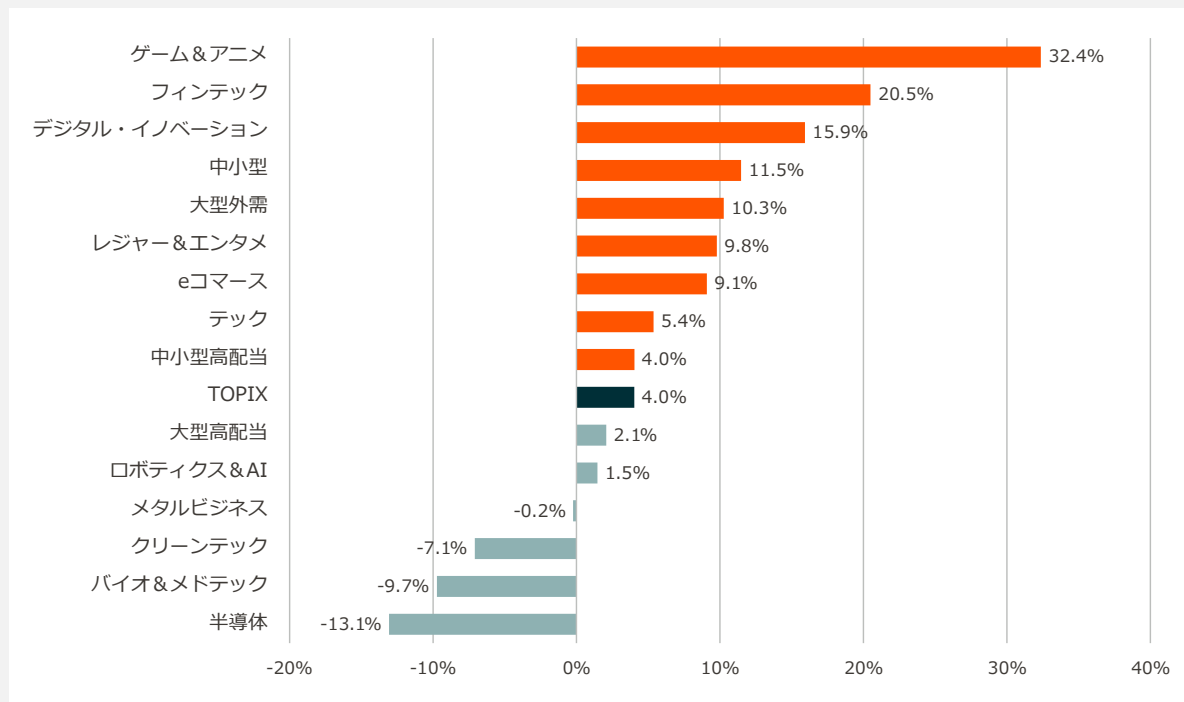
トランプ政権が発表した「相互関税」は一旦90日間停止となったものの、停止の終了日が近づけば、再び不透明感が高まります。仮に市場全体が下がり続けることはないとしても、ショックが起きやすい状況にあるのは事実でしょう。

一方で、株価というのは個々の企業の業績や価値の集合体です。良い会社を選んで投資をすれば、将来的に高いパフォーマンスを発揮する可能性が高まります。マーケット全体が右肩上がりの相場環境では投資判断はさほど難しくはありませんでしたが、現状は銘柄選定がより重要な局面だと考えています。

Q：不安定な相場で、リターンを出している業界やテーマは？

当社の日本株ETFではゲーム&アニメやフィンテック、デジタル・イノベーション、レジャー&エンタメといったテーマが大きく伸びています。ゲーム&アニメは前述の通り当面の間は関税の影響を受けにくい業界です。他の3領域については日本国内でまだまだ伸び代が大きいテーマです。現時点では、相互関税の影響を受けにくい領域や、国内で成長ストーリーを描ける分野やテーマが狙い目かもしれません。

2024 年 米大統領選以降の日本株パフォーマンス（主要テーマ別）



（注）期間は米大統領選挙の投開票が行われた 2024 年 11 月 5 日から 2025 年 5 月 23 日まで。テーマは次の指数を使用（すべて配当込み）。ゲーム&アニメ：Solactive Japan Games & Animation Index、フィンテック：Indxx Japan Fintech Index、デジタル：Solactive Digital Innovation Japan Index、レジャー&エンタメ：Solactive Japan Leisure & Entertainment Index、eコマース：Indxx Japan E-Commerce Index、ロボティクス&AI：Indxx Japan Robotics & AI Index、メタルビジネス：FactSet Japan Metal Business Index、クリーンテック：FactSet Japan CleanTech & Energy Index、半導体：FactSet Japan Semiconductor Index、バイオ&メドテック：FactSet Japan Bio & Med Technologies Index
（出所）Bloomberg より Global X Japan 作成

大切なのは相場に居続けること。軟調な相場での心構えと、ETF の活用法は

Q：相場が軟調な時、個人投資家の心構えはどのようにあるべきでしょうか？

大切なのは、短期的な株価の変動に一喜一憂しすぎないことです。投資の目的は人それぞれだとは思いますが、短期的ではなく、老後資金や教育資金等、比較的長期目的のはずです。そのため一時的な株価の変動に動揺することなく、冷静な投資判断をしていただきたいです。

一方、相場環境が変わったのは事実ですので、これまでの運用方針を見直すことは必要です。毎月一定額を積立購入している方は、ドルコスト平均法のメリットを享受できるタイミングですので投資スタンスを変える必要はありませんが、短期売買を行ってきた方は、運用方針を見直すことをおすすめします。また相場の急落に備えて余裕資金を残す、配当金などのインカムゲインを狙う、前述のゲーム&アニメのようにパフォーマンスが出ている領域に投資をするのも戦略としては良いと考えます。

いずれにしろ、投資をやめてしまうことは避けなくてはなりません。

Q : 軟調な相場では、ETF をどのように活用したら良いのでしょうか？

投資判断を行う際、全ての企業の財務諸表に目を通したり決算発表をモニタリングするのは一般の方にとって現実的ではありません。そこで活用していただきたいのが当社のETFです。50を超えるラインアップを揃えているため、その時々相場環境に合った商品がきっとみつかるはずです。ぜひ当社 Web サイトをチェックしてみてください。

(執筆／藤井恵)

【会社概要】

商 号	Global X Japan 株式会社
所在地	〒100-6121 東京都千代田区永田町二丁目 11 番 1 号 山王パークタワー21 階 03-5656-5274 (代表)
事業の内容	投資運用業、投資助言・代理業
設 立	2019 年 9 月
資本金	50 億円 (資本準備金を含む)
株 主	Global X Management Company, Inc. (50%) 大和アセットマネジメント株式会社 (40%) 株式会社大和証券グループ本社 (10%)
拠 点	東京
役 員	代表取締役会長 張 峯碩 代表取締役社長 藤岡 智男
役職員	69 名
HP	https://globalxetfs.co.jp/index.html

Global X Japan 株式会社

金融商品取引業者 関東財務局長 (金商) 第 3174 号

一般社団法人日本投資顧問業協会会員

一般社団法人投資信託協会会員

免責事項

- ・本資料は会社概要及び投資戦略等をご紹介することを目的としており、資料に含まれる商品の勧誘・販売を目的とした資料ではありません。
- ・本資料に記載されている内容、情報及びデータ等につきましては、本資料作成時点のものであり、各種要因により変動します。
- ・本資料に関する一切の権利、義務は、情報提供者に帰属し、情報提供者の事由により内容が変更・修正されることがあります。
- ・本資料の情報に基づく判断については、閲覧者ご自身の責任のもとに行うこととし、万一本資料の情報により損失を被ったとしても、情報提供者は一切の責任を負うものではありません。
- ・本資料の著作権は、情報提供者に帰属します。

・ファンド（投資信託）のリスクについて

ETF 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、投資元本が保証されているものではなく、これを割込むことがあります。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は異なります。基準価額の主な変動要因については次のとおりです。

「株価の変動（価格変動リスク・信用リスク）」、「その他」

- ※ 基準価額の動きが指数と完全に一致するものではありません。
- ※ 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。
- ※ 設定・交換のお申し込みにあたって、詳しくは投資信託説明書（交付目論見書）の「投資リスク」をご覧ください。
- ※ 詳しくは、金融商品取引所で取引をされる際にご利用になる証券会社にお訊ねください。

・お客さまにご負担いただく費用

ETF に係る費用（金融商品取引所を通して ETF に投資するお客さまの場合）（2025 年 5 月 26 日現在）

ETF の市場での売買には、証券会社が独自に定める売買委託手数料がかかり、約定金額とは別にご負担いただきます。（取扱会社ごとに手数料率が異なりますので、その上限額を表示することができません。）

保有期間中に間接的にご負担いただく費用として、以下の通り運用管理費用（信託報酬）がかかります。

- ・グローバルX ゲーム&アニメ-本株式 ETF【2640】（年率 0.649%）
- ・グローバルX レジャー&エンターテインメント-日本株式 ETF【2645】（年率 0.649%）
- ・グローバルX デジタル・イノベーション-日本株式 ETF【2626】（年率 0.649%）
- ・グローバルX フィンテック-日本株式 ETF【2836】（年率 0.649%）
- ・グローバルX e コマース-日本株式 ETF【2627】（年率 0.649%）

※その他の費用・手数料としては、組入有価証券売買時の売買委託手数料、先物取引・オプション取引等に要する費用、監査報酬等を信託財産でご負担いただきます。

- ※ 「その他の費用・手数料」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。
- ※ 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。また、上場投資信託および上場不動産投資信託は市場価格により取引されており、費用を表示することができません。
- ※ 詳しくは、金融商品取引所で取引をされる際にご利用になる証券会社にお訊ねください。
- ※ 設定・交換のお申し込みにあたっては投資信託説明書（交付目論見書）の「ファンドの費用・税金」をご覧ください。