

# 삼성 글로벌 메타버스

증권 펀드H,UH[주식]

주요 종목 소개



**세상을 바꿀 글로벌 메가 트렌드에 투자하는 기회!**

포스트 인터넷 시대를 주도할 메타버스 관련 글로벌 주식에  
빅테이터 기반으로 분산투자하세요!

삼성자산운용



삼성 글로벌 메타버스 펀드

## 요새 가장 핫한 키워드 메타버스(Metaverse)가 뭔가요?



BTS도 이미 탔다는 메타버스!  
버스이름인가요? 뭔가요?



그래요~ 신문이며 유튜브며 난리던데...



아직도 모르세요~!!

메타(Meta)  
[가상·초월]

+

  
||

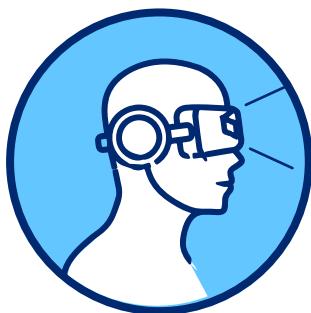
유니버스(Universe)  
[세계·우주]



정치·경제·사회·문화 전반에서  
가상과 현실이 상호작용하는  
3차원의 가상세계를 뜻해요.

## 삼성 글로벌 메타버스 펀드

### 전 산업계가 메타버스에 주목하는 이유



코로나19로 인해  
비대면환경이 길어지면서  
5G통신, AI 등  
첨단기술이 급속도 발전



게임과 소셜미디어 등  
온라인 소통에 익숙한  
MZ세대(20~30대)가  
더해져 급부상

### 본격적인 메타버스 시대 도래

'메타버스'는 인터넷과 스마트폰을 잇는 새로운 플랫폼이며  
포스트 인터넷 시대를 주도할 新패러다임으로 주목받고 있습니다.

향후 20년을 주도할 **메가 트렌드!**  
메타버스 관련 글로벌 기업 주식에  
투자하세요!



# 삼성 글로벌 메타버스 펀드

## 메타버스가 바꾸는 삶 메타버스로 뭘 할 수 있을까?

대학 입학식 및 졸업식,  
청와대 어린이날 행사 등

한 명품브랜드와  
국내 3D아바타  
플랫폼과의 협업

기업 신입사원  
가상공간 연수,  
가상공간  
취업설명회 등

아이돌그룹  
블랙핑크  
가상 팬사인회에  
4,600만명 참여

미국 온라인 플랫폼  
일평균 접속자  
4천만명 육박  
국내 아바타 플랫폼 가입자  
전세계 2억명 이상

협업툴  
일일 활성사용자  
1억4,500만명  
돌파

아이돌그룹 BTS  
뮤직비디오 공개  
미국 가수 트래비스 스콧  
가상 콘서트

미국 대통령  
조바이든  
대선 당시 가상현실  
선거캠프 활용

※ 자료 : 삼성증권, 언론사

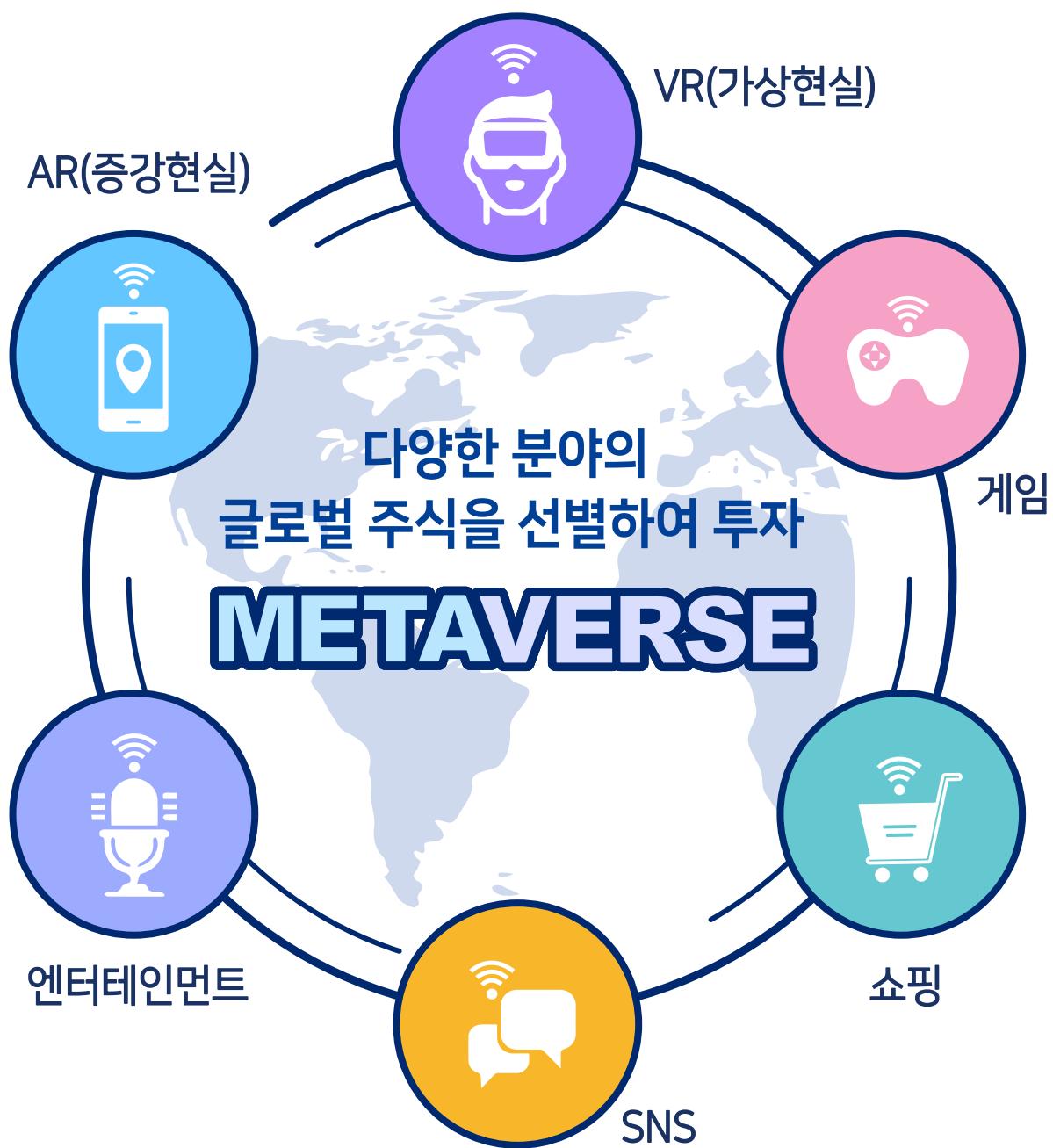
☆ 게임, 엔터테인먼트, 비지니스, SNS, 교육,  
마케팅, 쇼핑, 의료 등 향후 모든 영역에서  
생산성과 편의성을 높이는 기술로 활용될 전망



삼성 글로벌 메타버스 펀드

✓ 투자포인트 01

중장기 성장성이 돋보이는  
메타버스 관련 유망 주식에 투자

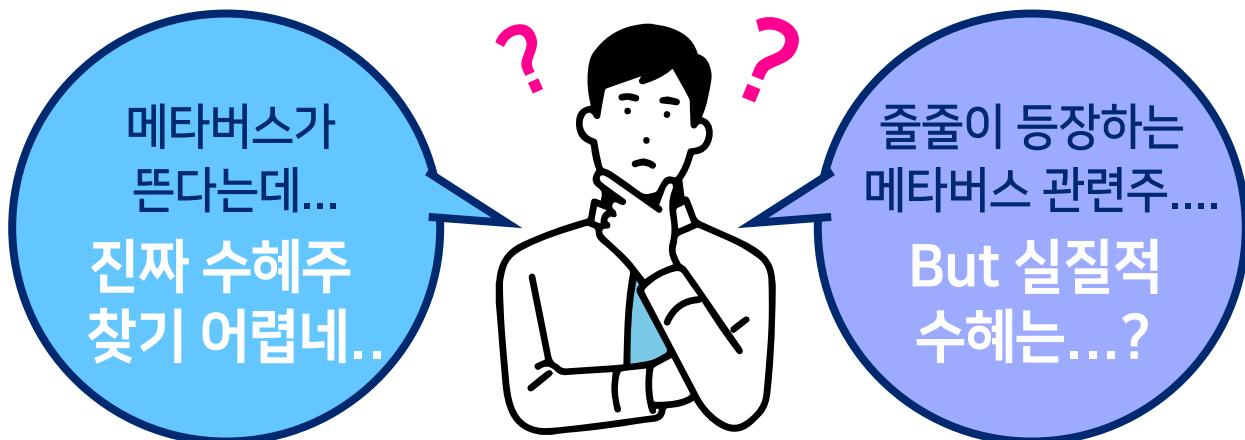


메타버스는 향후 20년을 주도할 메가 트렌드!  
메타버스 관련 유망 주식에 주목하세요!

## 삼성 글로벌 메타버스 펀드

### ✓ 투자포인트 02

## 빅데이터 기반의 차별화된 포트폴리오 구성



빠르게 진화하는 메타버스 수혜주를 선별해서 투자하기란 쉽지 않은 일!!

그래서 준비했습니다!!!

자체개발한 **빅데이터 분석시스템**으로  
시장의 관심도가 증가하는  
트렌드와 기업을 발빠르게 포착



관심도와 모멘텀을 결합한 전략을 통해  
투자비중 결정

초과수익 추구



메타버스 테마 관련 핵심주!  
빅데이터 기반으로 분산투자하세요!

# Facebook

## 기업소개

- 04년 마크 주커버스에 의해 설립된 세계 최대 소셜 미디어 및 네트워킹 업체
- 대표 서비스 : 페이스북, 인스타그램, 앳츠앱, 페이스북 메신저 등
- 사용자들의 팔로우, 좋아요 등을 기반으로 한 개인화된 광고로 글로벌 디지털 광고시장 점점
- 오클러스 퀘스트를 활용한 가상현실 기반의 SNS 및 가상오피스 서비스 등으로 사업영역 확장중

## 투자포인트

- 페이스북 일평균 이용자수 18.8억명, 인스타그램 등 포함 전체 서비스 일평균 이용자수 27.2억명  
(※ 출처 : 21.1Q 기준, Facebook)
- 14년 VR하드웨어 선도기업 Oculus 인수,  
20년 10월 출시 Oculus Quest2 500만대 이상 판매 추정  
(※ 출처 : 20.4Q~21.1Q, Digital Information World 등 업계 추정)
- 20년 VR 소셜 네트워크 Facebook Horizon 출시, 21년 Ray-ban과 합작한 AR 글래스 출시 예정
- 20년 전체 매출 860억 달러중 광고매출 비중이 98% 차지, 전년대비 20.8% 성장 (※ 출처 : Facebook)



#페이스북 호라이즌  
#오클러스 퀘스트  
#하루 이용자 18.8억명



#3D센싱  
#애플 공급업체  
#Face ID



# Lumentum

## 기업소개

- 15년 JDSU의 분사를 통해 설립된 업계선도 광학 및 포토닉스 제품 생산 기업
- 세계 최대의 3D센싱 카메라 모듈의 핵심부품 VCSEL 제조 기업
- 초고속 통신, 데이터센터 네트워크, 클라우드 컴퓨팅 등에 활용되는 필수 광학부품 제조
- 산업용 B2B 제품으로 시작하여 스마트폰, 자율주행 등의 B2C 영역으로 확장중

## 투자포인트

- 애플 기기의 주요 센서장비 공급업체로 아이폰13 전모델과 i-Car에 3D센서 공급 예정
- 20년 VCSEL 시장 M/S 68%로 절대적인 점유율 기록중  
(※ 출처 : Yole development 추정)
- 아이폰의 Face ID, AR 기반 미모지(Memoji) 등에 활용되는 주요부품 공급
- 21년 6월 에릭슨, 노키아, II-VI 등과 함께 5G 통신용 모바일 광 플러그 케이블 개발 협력 발표

# Snap

## 기업소개

- 11년 설립된 카메라 어플리케이션 및 인기 소셜 미디어 기업
- 대표 서비스 및 제품 : 스냅챗, 스팩타클스, 비트모지 등
- 증강현실 기술을 이용한 실시간 비쥬얼 채팅, 게이밍, 커뮤니티 등의 서비스 공급
- 스마트폰 또는 전용 스마트글래스(Spectacles)를 통해 증강현실 체험 제공

## 투자포인트

- 일일 글로벌 이용자 2.8억명, AR 서비스 이용자 2억명, 이용자 하루평균 30회 이상 앱 구동(※ 출처 : 21.1Q 기준, Snap)
- 200개국에서 15만명 이상의 크리에이터가 참여하여 AR 카메라 랜즈 개발(※ 출처 : 21.1Q 기준, Snap)
- 미국 13~24세 연령의 90%, 13~34세 연령의 75%가 서비스 이용(※ 출처 : 21.1Q 기준, Snap)
- 13년 페이스북, 17년 구글의 인수 제안을 거절하고 독립회사로 존재

# Snap Inc.

#소셜 미디어  
#스마트글래스  
#하루 이용자 2.8억명



# Vuzix

## 기업소개

- 97년 설립된 웨어러블 컴퓨팅, 증강현실, 광학 및 디스플레이 엔진 선도업체
- 스마트글래스 등의 하드웨어와 관련 소프트웨어를 모두 제공하는 토탈 솔루션 서비스
- 기업, 국방, 의료, 항공, 건설, 리테일, 유틸리티 등 다양한 산업에서 광범위한 고객기반 확보
- 미국 국방부 납품용 제품 개발부터 시작하여 최초의 소비자용 AR/VR 시스템 개발 업체

## 투자포인트

- COVID-19 이후 원격 근무, 교육, 진료 등의 산업에서 주요 비즈니스 파트너로 부각
- 21년 1분기 전년동기비 스마트글래스 판매량 150% 증가(※ 출처 : 21.1Q 기준, Vuzix)
- 미국 Johns Hopkins 등 50여개의 다양한 병원과 의료기관에서 스마트글래스 활용(※ 출처 : Vuzix)
- 관련 특허 및 특허출원 192개 보유, 2005~2021년 CES 혁신상 수상(※ 출처 : Vuzix)



#스마트글래스  
#산업용 AR  
#원격 근무/진료

# Roblox

## 기업소개

- 04년에 설립된 비디오게임 개발회사로 Roblox라는 게이밍 소셜 플랫폼 서비스
- 게임, SNS, VR기능이 전부 구현되어 있는 현재 가장 진화된 메타버스의 형태
- 플레이어와 개발자를 연결해주는 플랫폼으로 개발자는 코딩없이 게임을 만들어 수익 창출
- 미국 9~12세 인구의 2/3, 16세 이하 인구의 1/3이 Roblox를 이용 (Bloomberg 추산)



#메타버스 대표 기업  
#소셜 플랫폼  
#사용자 참여형 게임

## 투자포인트

- 게임 개발자 800만명, 공개 게임수 2000만개, 20년 개발자에게 지급된 수익 3.3억 달러 (※ 출처 : 20.12월 기준, Roblox)
- 21년 1분기 일평균 이용자수 4200만명(전년비 +79%), 총 이용시간 97억 시간(전년비 +98%) (※ 출처 : Roblox)
- 가장 인기있는 게임 Adopt Me!의 누적 방문자 횟수 238억회 기록 (※ 출처 : Rolimon's)
- 21년 TIME지 선정 세계에서 가장 영향력이 있는 100대 기업에 선정 (※ 출처 : TIME)



# NVIDIA

## 기업소개



#데이터 센터  
#GeForce  
#컴퓨터 그래픽



- 93년 설립된 컴퓨터용 그래픽 처리 장치와 멀티미디어 장치를 개발하는 회사
- 고사양 게임에 필수적인 외장 GPU의 대표적인 브랜드 GeForce 계열 제품 생산
- 클라우드 컴퓨팅, 기업용 데이터센터 증설에 따른 고성능 GPU 수요 확대에 수혜 예상
- 실시간 3D 협업 및 시뮬레이션 플랫폼 Omniverse 소프트웨어 개발 및 서비스

## 투자포인트

- 최근 5년간 연평균 매출 성장을 : 게이밍 +22%, 데이터센터 +82%, 상업디자인 +7%, 전장 +11% (※ 출처 : 회계연도 21년 기준, NVIDIA)
- 전세계 상위 500개 슈퍼컴퓨터의 2/3, Top10 중 8개가 자사 고성능 칩셋 사용 (※ 출처 : 회계연도 21년 기준, NVIDIA)
- 건축, 설계, 엔지니어링, 미디어 등에 활용되는 고성능 개인 컴퓨터 그래픽장치 M/S 90% 이상 (※ 출처 : 회계연도 21년 기준, NVIDIA)
- 20년 벤츠와 차세대 차량용 컴퓨팅 시스템 및 AI 인프라 개발에 협력 발표

# Snowflake

## 기업소개

- 12년 설립된 클라우드 기반의 데이터 웨어하우스 전문 기업
- 기업고객을 대상으로 클라우드 기반의 데이터 관리, 분석, 공유 서비스 제공
- 여러 공유 클라우드에 분산된 대량의 데이터를 시각화하여 기업의 효율적 의사결정을 지원
- 전체 고객 4500개사 이상, Fortune 500 기업중 187개 기업을 고객사로 확보

## 투자포인트

- 20년 상장당시 역대 최대규모의 소프트웨어 기업 IPO로 기록
- 20년 Forbes 프라이빗 클라우드 기업 랭킹 The Cloud 100에서 1위 차지 (※ 출처 : Forbes)
- 19년 LinkedIn 선정 미국 스타트업 기업 순위에서 1위 차지 (※ 출처 : LinkedIn)
- 클라우드컴퓨팅 대표기업 Salesforce와 워렌버핏의 버크셔해서웨이의 투자 유치



#클라우드컴퓨팅  
#데이터 웨어하우스  
#빅데이터



# Unity

## 기업소개

- 04년 설립된 세계 최대 비디오게임 개발 소프트웨어 회사
- 모바일, 태블릿, 콘솔, AR, VR 기기에 활용되는 3D 콘텐츠 제작 솔루션 제공
- 게임 외 건축, 엔지니어링, 자동차, 제조, 영화, 애니메이션 등 다양한 분야에서 활용
- Unity Ads 모바일게임 광고 플랫폼을 통해 개발자 수익화 기회 제공



#3D콘텐츠  
#비디오게임  
#메타버스 소프트웨어

## 투자포인트

- 월간 유니티 기반 앱 다운로드수 50억회, 월간 활성 앤드 유저 25억명(※ 출처 : 20년 기준, Unity)
- 글로벌 Top 1000 모바일 게임중 71%가 유니티 소프트웨어로 개발(※ 출처 : 20년 기준, Unity)
- 20년 매출은 7.7억 달러로 전년대비 43% 증가하는 고성장세 기록(※ 출처 : 20년 기준, Unity)
- 21.3월 AEC(건축, 엔지니어링, 건설) AR 플랫폼 기업 VisualLive 인수 발표

# Sea

## 기업소개

- 19년 싱가포르에 설립된 지주회사로 Shopee, Garena, SeaMoney 등의 자회사 보유
- 동남아시아 최대 이커머스 플랫폼 Shopee 및 최대 게임 퍼블리셔 Garena 보유
- 라이브 커머스 서비스를 통해 이커머스와 SNS를 결합한 독보적 생태계 조성
- 핀테크 자회사 SeaMoney를 통해 Shopee, Garena 플랫폼의 전자지갑 서비스(ShopeePay) 제공



#전자지갑  
#동남아의 텐센트,  
알리바바  
#동남아 시총 1위



## 투자포인트

- 이커머스, 게임, 핀테크를 아우르는 동남아판 '아마존+텐센트+알리바바'
- Shopee는 쇼핑 부문에서 일평균 이용자수, 총 사용시간 1위 앱 기록(※ 출처 : 21.1Q 기준, Sea)
- 21년 1분기 모바일 전자지급 결제금액 34억 달러로 전년대비 200% 이상 성장(※ 출처 : 21.1Q 기준, Sea)
- 자체 개발 게임 Free Fire는 모바일 게임 매출순위 1위, 일일 이용자 1억명 이상 기록중(※ 출처 : 21.1Q 기준, Sea)



# 가상자산  
# 블록체인  
# CBDC



# Mastercard

## 기업소개

- 66년 설립된 다국적 금융서비스 기업으로 Visa와 더불어 글로벌 신용카드 시장을 양분
- 보유 브랜드 : Mastercard, Maestro, Cirrus 등
- 자사 지급결제망에서 가상자산을 구입, 보유, 환전하고 가상자산을 통한 결제 서비스 제공
- 20년 글로벌 총 결제금액 6.3조 달러

## 투자포인트

- 20년 가상환경에서 서비스의 혜택과 경험을 체험할 수 있는 AR앱 출시
- 21년 가상자산 거래소 Gemini와 협업을 통해 크립토 리워드 카드 출시 발표
- 복수의 중앙은행과 CBDC(디지털화폐) 개발을 위한 협업 파트너십 체결
- 블록체인 기술 관련 특허 89개, 특허출원 285개 보유 (※ 출처 : 20년 기준, Mastercard)

# Take-Two Interactive

## 기업소개

- 93년 설립된 게임 퍼블리셔로 2K, 락스타게임즈, 소셜포인트 등의 게임 개발회사 보유
- 전세계 23개 스튜디오에서 5,000명 이상의 게임 개발자 근무
- 세계 최대 게임 프렌차이즈 GTA, 레드데드, NBA 2K, 보더랜드 등의 타이틀 보유
- 콘솔, PC, 스마트폰, 태블릿, 클라우드스트리밍 등을 통해 게이밍 서비스 제공



# 오픈월드  
# GTA, 레드데드  
# 스트리밍 게임

## 투자포인트

- 메타버스 세계를 구현하는데 최적의 오픈월드 게임에서 절대적인 입지 보유
- GTA5 1억 4500만개, 레드데드리뎀션2 3700만개 타이틀 판매하는 메가히트 기록 (※ 출처 : 21.1Q 기준, Take-Two)
- 인기 IP를 기반으로 F2P(현금결제를 통한 아이템 판매) 온라인 매출의 지속적인 확대 예상
- 21년 7월 업계를 선도하는 안면 표정 및 모션 캡쳐 소프트웨어 개발사 Dyamixyz 인수



# General Motors



# VR 자동차 설계  
# 가상현실 쇼룸  
# 증강현실 전기차



## 기업소개

- 1908년에 설립된 미국 최대 자동차 제조 기업 (20년 미국 자동차시장 M/S 17.1%)
- 소유 브랜드 : 시보레, 뷰익, GMC, 캐딜락 등
- 20년 기준 총 자동차 생산량 676만대로 글로벌 4위 (현대-기아차 669만대로 5위)
- 25년까지 EV/AV 개발에 350억 달러 이상 투자 계획, 30개 이상의 신규 EV모델 출시 예정

## 투자포인트

- 가상현실 기술을 활용한 전기차 디자인, 설계 프로세스 도입으로 2022 Hummer EV 등 생산
- AR/VR 기반의 디지털 전시장 V-Showroom, Cadilac Live 등 도입으로 자동차 판매방식 혁신
- 21년 마이크로소프트 클라우드컴퓨팅 Azure와 협업을 통해 자율주행차 공동 개발 발표
- 23년 증강현실 전면유리가 최초로 적용된 전기차 Cadillac Lyriq 출시 예정

# 삼성 글로벌 메타버스 펀드 상품개요

펀드명	삼성 글로벌 메타버스 증권자투자신탁H(환헷지형), UH(환노출형)[주식]
Class	<b>수수료선취-(A)</b> 선취판매수수료 납입금액의 1%, 환매수수료 없음 총보수 총 연 1.49%(판매 0.60%, 집합투자 0.85%, 신탁 0.04%) <b>수수료선취-온라인(Ae)</b> 선취판매수수료 납입금액의 0.5%, 환매수수료 없음 총보수 총 연 1.18%(판매 0.29%, 집합투자 0.85%, 신탁 0.04%) <b>수수료미징구-(C)</b> 선취판매수수료 없음, 환매수수료 없음 총보수 총 연 1.89%(판매 1.00%, 집합투자 0.85%, 신탁 0.04%) <b>수수료미징구-온라인(Ce)</b> 선취판매수수료 없음, 환매수수료 없음 총보수 총 연 1.39%(판매 0.50%, 집합투자 0.85%, 신탁 0.04%) ※ 증권거래비용 등이 추가로 발생할 수 있습니다.
투자 위험 등급	2등급(높은 위험)
상품유형	증권(주식형), 개방형, 추가형, 모자형
신탁재산운용	메타버스 테마 관련 글로벌 주식을 주된 투자대상으로 하는 목표자산에 신탁재산의 60% 이상을 투자
매입일정	오후 5시 이전 : 납입일로부터 제 3영업일에 공고되는 기준가격 오후 5시 경과후 : 납입일로부터 제 4영업일에 공고되는 기준가격
환매일정	오후 5시 이전 : 제4영업일 기준가격으로 제9영업일 지급 오후 5시 경과후 : 제5영업일 기준가격으로 제10영업일 지급

- 집합투자상품은 예금자보호법에 따라 예금보험공사가 보호하지 않습니다.
- 가입하시기 전에 투자대상, 환매방법, 보수 등에 관하여 (간이)투자설명서 및 집합투자규약을 반드시 읽어보시기 바랍니다.
- 이 금융상품은 자산가격 변동, 환율 변동 등에 따라 원금손실(0~100%)이 발생할 수 있으며, 그 손실은 투자자에게 귀속됩니다.
- 금융상품판매업자는 이 금융투자상품에 관하여 충분히 설명할 의무가 있으며, 투자자는 투자에 앞서 그러한 설명을 충분히 들으시기 바랍니다.