

키움 글로벌 4차산업 e-sports 목표전환 증권투자신탁 제1호[주식-재간접형]

2018. 03

키움투자자산운용

• 본 자료는 키움투자자산운용이 판매회사에 상품판매를 제안하기 위하여 작성한 것으로서 실제 판매되는 상품과는 다소 상이할 수 있으며, 본 자료에 기재된 사항 중 관련 법령, 집합투자계약 및 투자설명서와 상이한 것은 효력이 없습니다. • 본 자료는 신뢰할 만한 자료 및 정보로부터 얻어진 것이나 그 정확성이나 완전성 또는 최신성을 보장할 수 없으며, 본 자료 제공 이후 또는 이전에 발생한 제반 여건 변화에 따라 본 자료에 표시한 제반 수치가 변동될 가능성이 있습니다. • 투자자는 어떤 경로를 통해서든지 본 자료의 전부 또는 일부를 교부 받은 경우 절대로 본 자료에 근거하여 투자결정을 하여서는 안되며, 반드시 판매회사가 제공하는 규약 및 (간이)투자설명서를 수령하여 상품의 내용을 충분히 인지하신 후 투자여부를 결정하시기 바랍니다. • 본 자료는 참고자료로 신뢰할 수 있다고 판단되는 각종 자료와 통계 자료를 이용하여, 작성된 것이나 본 자료의 내용이 향후 결과에 대한 보증이 될 수 없습니다. • 본 자료는 당사가 지금 현재시점의 시장상황, 전망 등을 고려하여 귀사의 내부 참고용으로만 제작한 것이므로, 귀사는 본 자료를 투자자에게 배포하거나, 본 자료의 내용을 발췌·인용하거나 본 자료에 근거하여 투자자에게 상품취득의 권유를 해서는 안됩니다. • 집합투자기구는 운용 결과에 따라 투자 원금의 손실이 발생할 수 있으며, 그 손실은 투자자에게 귀속됩니다. • 이 집합투자증권은 예금자보호법에 따라 예금보험공사가 보호하지 않습니다. • 해외투자상품에의 투자는 투자대상국가의 시장, 정치, 경제상황, 환율 변동 등에 따른 위험으로 자산가치가 변동되어 손실이 발생할 수 있습니다. • 재간접형펀드는 피투자펀드 보수 등 추가비용이 발생할 수 있습니다.

01. 출시 배경 - 4차 산업혁명이란?
02. 왜 4차 산업 혁명 관련주식에 투자해야 하는가?
03. 4차 산업 혁명 속 게임 산업
04. 성장하는 게임산업
05. 투자 운용 전략
06. 투자 예시 - ETF포트폴리오
07. 투자 예시 - ETF별 소개 및 주요 구성 종목 소개
08. 목표 전환 예시

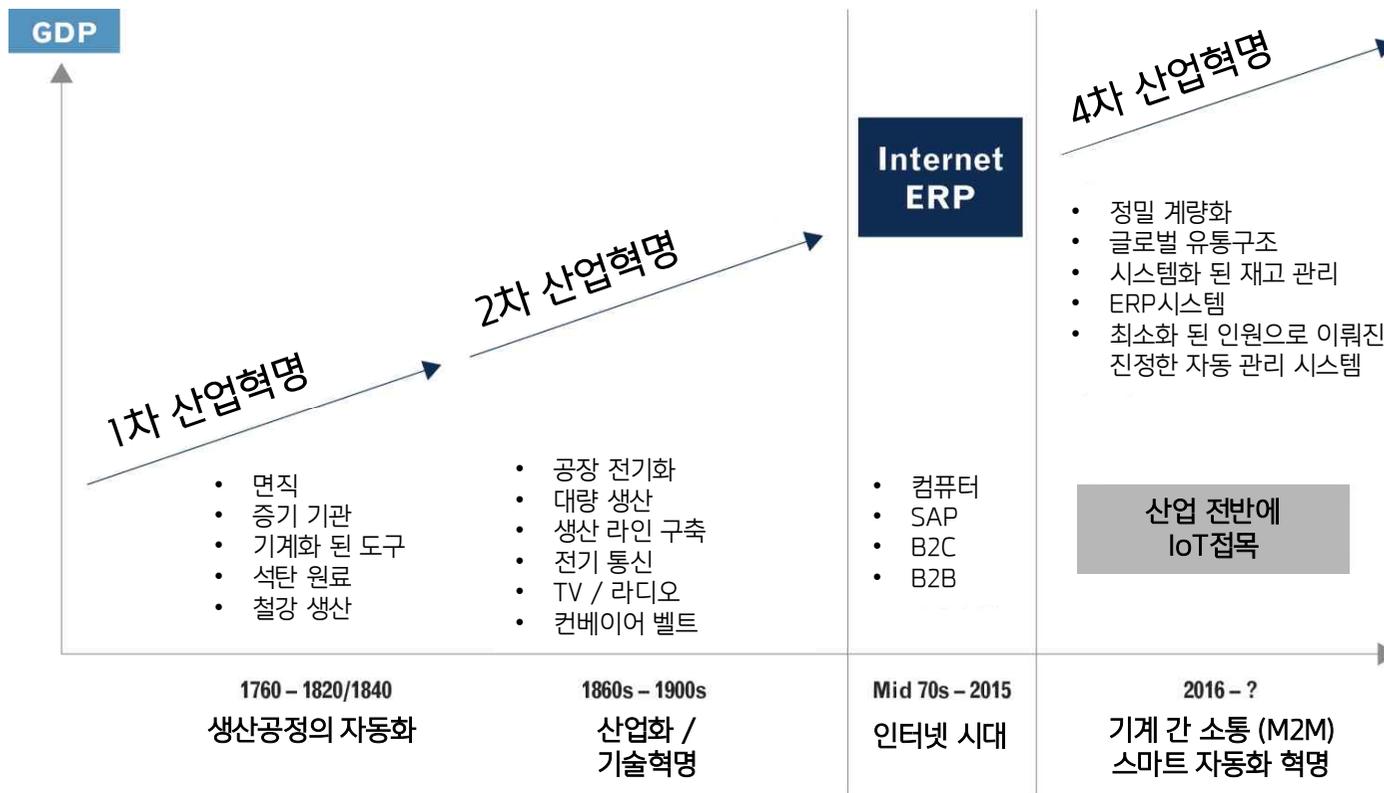
	전환 전	전환 후
펀드명	키움 글로벌 4차산업 e-sports 목표전환 증권투자신탁 제1호 [주식-재간접형]	키움 글로벌 4차산업 e-sports 목표전환 증권투자신탁 제1호 [채권-재간접형]
펀드유형	증권집합투자기구[주식-재간접형]/공모형/단위형/개방형/종류형	증권집합투자기구[채권-재간접형]/공모형/단위형/개방형/종류형
위험등급	2등급	5등급
환해지 여부	이 투자신탁이 편입하는 주요 통화(달러)에 대하여 순자산가치의 80%±20% 수준에서 환위험 헤지 실행	
목표기준가	A클래스 수정기준가격 기준 1,070원 달성 시 * 단, 목표기준가 도달 후 [(국내)채권-재간접형] 전환 과정에서 시장의 변동에 따라 손익 발생으로 목표기준가격과 다를 수 있음	
운용전환일	목표기준가 도달한 영업일을 기산으로 하여 제 5영업일 이내 전환	
신탁계약 만기	<ul style="list-style-type: none"> • 목표기준가 달성으로 [(국내)채권-재간접형] 유형 전환 후 6개월 내 자동 상환 (단, 투자신탁 최초설정일로부터 6개월 이내에 운용전환일이 도래하는 경우에는 투자신탁의 최초설정일로부터 1년까지로 한다.) • 목표기준가 미 달성 시 펀드의 만기는 5년으로 한다. 	
주요 투자대상 및 특징	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 주식 관련 집합투자증권(ETF) : 60% 이상 단, 사전에 정한 목표수익률 도달 시 [(국내)채권-재간접형]으로 전환 	<ul style="list-style-type: none"> • 국내 채권 관련 집합투자증권(ETF) : 60% 이상 • 유동성 자산 등 : 50% 이하
종류형	A클래스	A클래스
선취 판매수수료	납입금액의 1.00%	없음
신탁보수 (연)	총 1.145% (판매 0.50% / 운용 연 0.60% / 신탁 0.03% / 사무관리 0.015%)	총 0.20% (판매 0.10% / 운용 연 0.07% / 신탁 0.015% / 사무관리 0.015%)
환매수수료	없음	
환매 기준일	<ul style="list-style-type: none"> • 오후 5시 이전: 환매 신청일로부터 제 4영업일 기준가를 적용하여 제 9영업일에 지급 • 오후 5시 경과 후: 환매 신청일로부터 제 5영업일 기준가를 적용하여 제 10영업일에 지급 	<ul style="list-style-type: none"> • 오후 3시 30분 이전: 환매 신청일로부터 제 2영업일 기준가를 적용하여 제 4영업일에 지급 • 오후 3시 30분 경과 후: 환매 신청일로부터 제 3영업일 기준가를 적용하여 제 4영업일에 지급
설정일	2018년 3월 16일 (모집 기간: 3월 12일 ~ 3월 16일)	

※ 상기 집합투자계약의 내용은 향후 설정 절차 및 펀드 등록 과정에서 변경될 수 있습니다.

1. 4차 산업 혁명이란? (1)

▶ 1차, 2차, 3차 산업 혁명에 이어 4차 산업혁명 까지

- 세계 경제 포럼에서 클라우드 슈왓 의장이 처음 언급 했으며, 인공지능, 사물인터넷, 자율 주행, 나노 기술, 가상 현실, 3D 프린팅 등이 기술혁신으로 대변 되는 혁명으로 물리적 세계와 디지털 세계가 통합 되어 효율과 생산성이 극대화 되는 것을 의미
- 과거를 미뤄 봤을 때 1차, 2차, 3차 산업 혁명에 이어 다가오는 4차 산업혁명을 통해 다시 한번 생산성의 도약이 이루어질 것으로 기대



* 이미지: 레이먼드 제임스 리서치

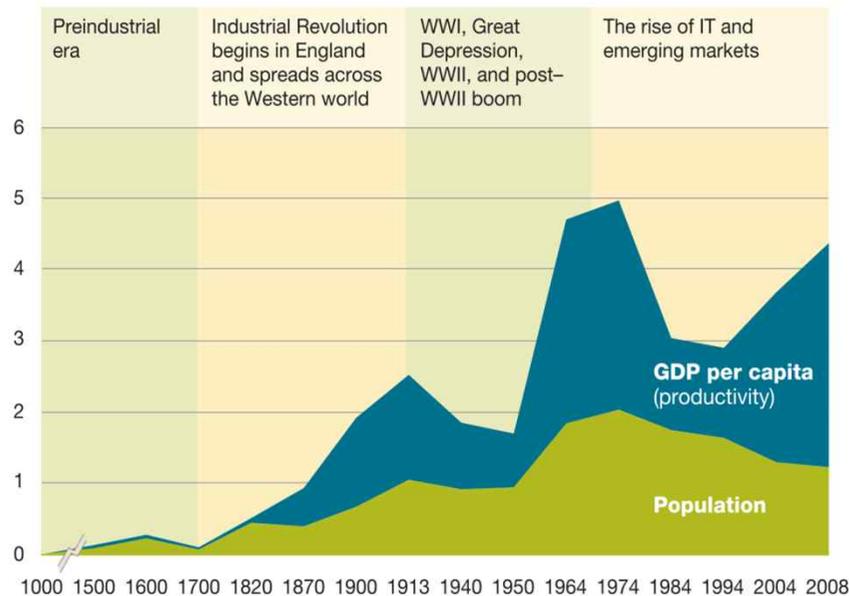
1. 4차 산업 혁명이란? (2)

▶ 제조업 주도형 성장이 아닌, 효율성 극대화를 통한 질적 성장

- 역사적으로 기존 산업 혁명들이 인구 성장을 기반으로 굴뚝산업과 맞물린 성장이었다면, 4차 산업 혁명은 신 기술을 기반으로 기존 누리지 못했던 부가가치를 창출해 내는 산업과 관련 된 혁명
- 이런 측면에서 기술의 접목은 인구 저 성장 시대에서 경제 고성장을 누릴 수 있는 필수 요건이라고 판단

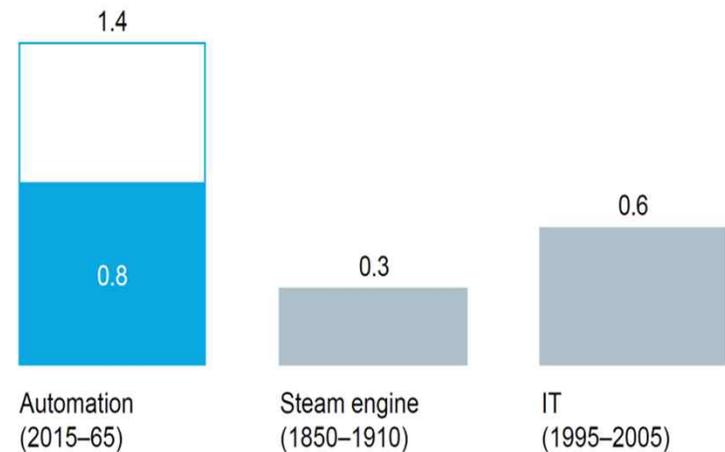
과거 1,2,3차 산업 혁명이 주었던 생산성 향상

Contribution to world GDP growth, GDP per capita vs population, years 1–2008,¹ compound annual growth rate (CAGR), %



4차 혁명 속 자동화로 인해 기대되는 생산성 향상

□ Earliest scenario ■ Latest scenario



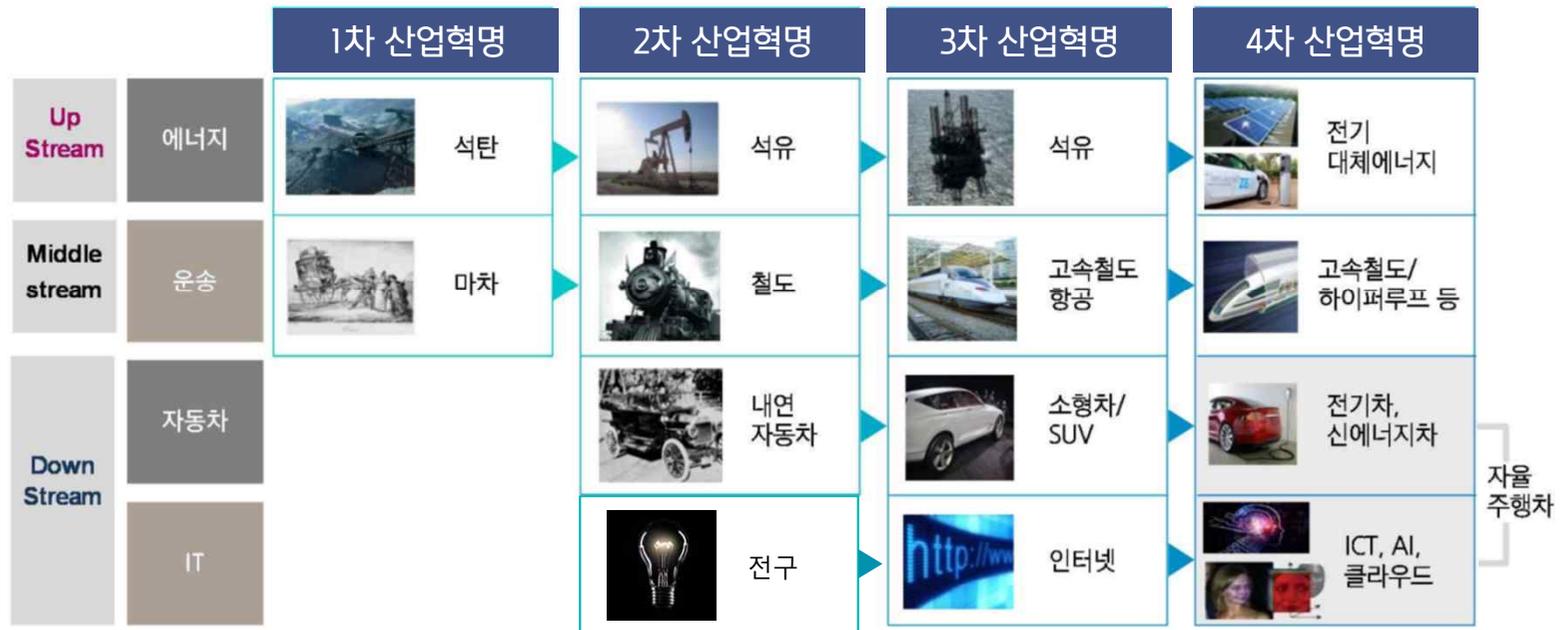
* 자료: 맥킨지 글로벌 리서치

1. 4차 산업 혁명이란? (3)

▶ 수혜 받을 업종 및 기대되는 변화

- 4차 산업 혁명으로 모든 산업 전반에 변화 기대
- 모든 산업 전반에 걸쳐 변화의 수혜를 받는 업체와 그렇지 못한 업체의 운명이 갈릴 것으로 예상되며, 편드는 IT 산업 내 E-SPORTS 게임 산업의 노출을 통해 변화의 수혜를 받고자 함

산업혁명의 산업구조 재편



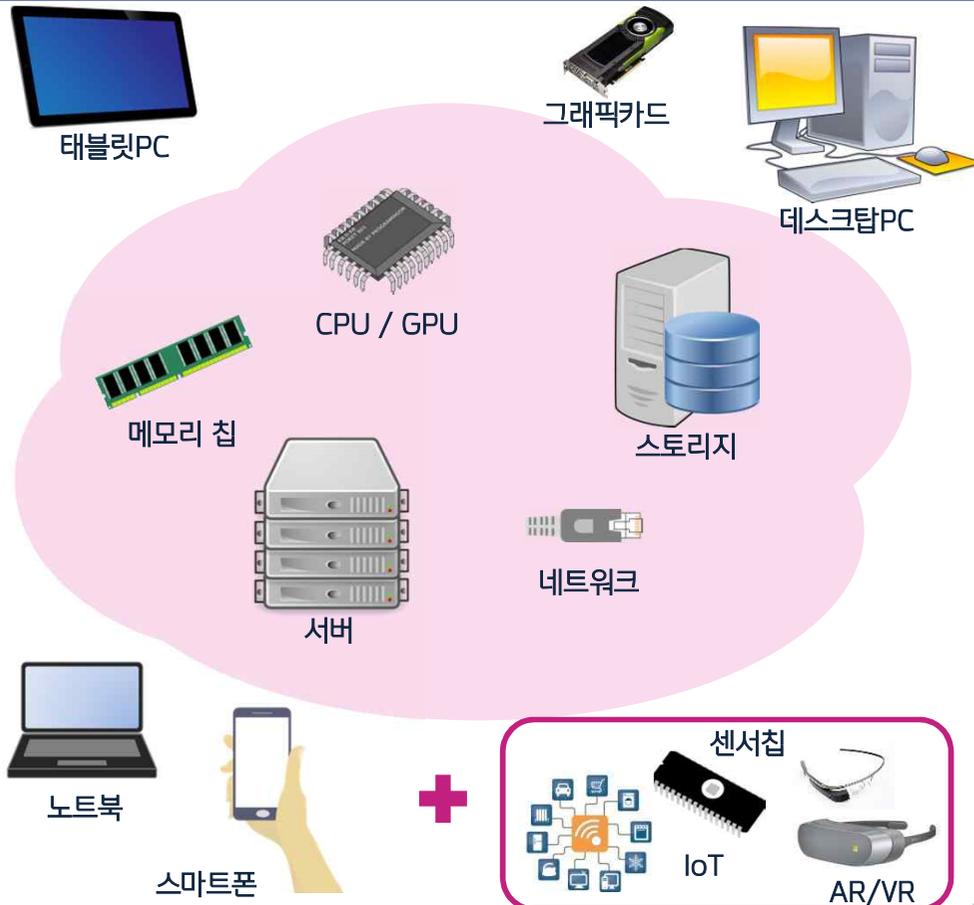
* 이미지: 삼성증권, 위키피디아

1. 4차 산업 혁명이란? (4)

▶ 컴퓨팅 전반에 걸친 변화 - 클라우드 컴퓨팅, VR, 그리고 콘텐츠

- 분산 컴퓨팅 구조가 확산 됨에 따라 인프라스트럭처의 변화 기대
- IoT, VR/AR 기기가 보편화 됨에 따라 노트북, 스마트 폰 뿐만 아니라 다양한 기기가 생길 것으로 기대

클라우드 컴퓨팅 인프라스트럭처



기대되는 수혜주



클라우드 컴퓨팅 플랫폼 관련

IoT 센서 및 반도체 관련

* 이미지: 게티 이미지, LG전자, 구글, 키움투자자산운용

2. 왜 4차 산업 혁명 관련 주에 투자해야 하는가?

▶ 역사적 사례

- 2차, 3차 산업 혁명 당시 수혜를 입었던 업체는 현재 전 세계적인 업체가 됨
- 마찬가지로 4차 산업 혁명 주도 기업의 가치 또한 상승 할 것

산업 혁명 별 수혜를 입었던 유수의 업체들



산업혁명	기간	종목 명
2차 산업혁명	1870-1914	General Electric
		Ford Motors
		3M
		US Steel
		Corning
3차 산업혁명	1969-2015	IBM
		Intel
		Microsoft
		Cisco

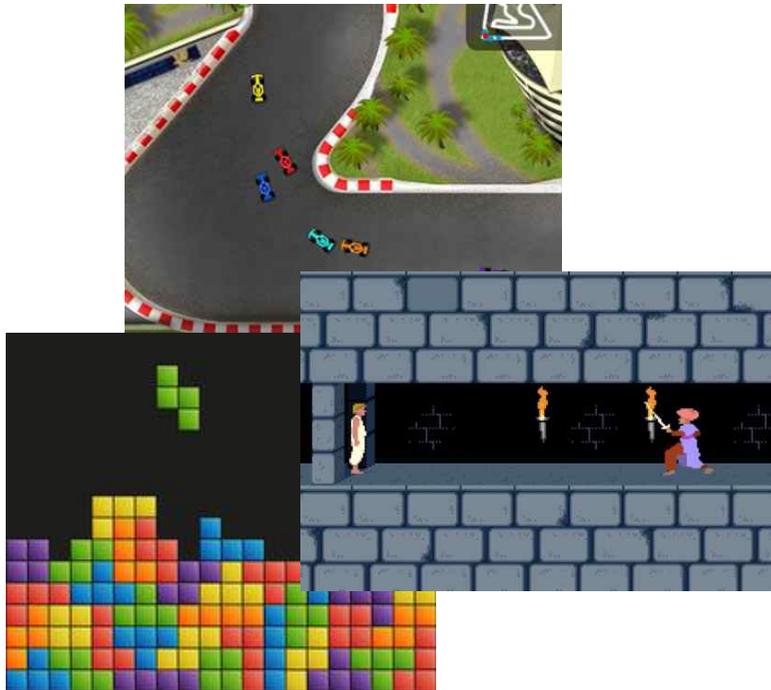
* 이미지: 각 회사 자료

3. 4차 산업 혁명 속 E-Sports 산업 (1)

▶ 게임과 기술의 접목

- 기존 게임이 현실을 단순히 흉내 내거나 왜곡했다면, 최근 출시된 AR/VR기술을 바탕으로 한 게임은 더욱 정교하게 현실 세계를 구현하며, 클라우드 기술을 바탕으로 전 세계의 게이머들에게 서비스 제공.
- 앞으로 이런 트렌드는 지속 될 것이라고 보며, 4차 산업 혁명이 상징하는 현실세계와 가상세계를 더욱 밀접하게 이어주는 역할이 E-SPORTS산업을 통해 실현 될 것으로 예상.

단순 했던 고전 게임



현실에 다가온 최신 게임



* 이미지: 연합 뉴스, 닌텐도

3. 4차 산업 혁명 속 E-Sports 산업 (2)

- ▶ 흥행작 중 하나인 “배틀그라운드”의 게임 장면
 - 최근 흥행작의 경우 화려한 그래픽과 특수효과를 통해 플레이어의 시각을 사로잡음



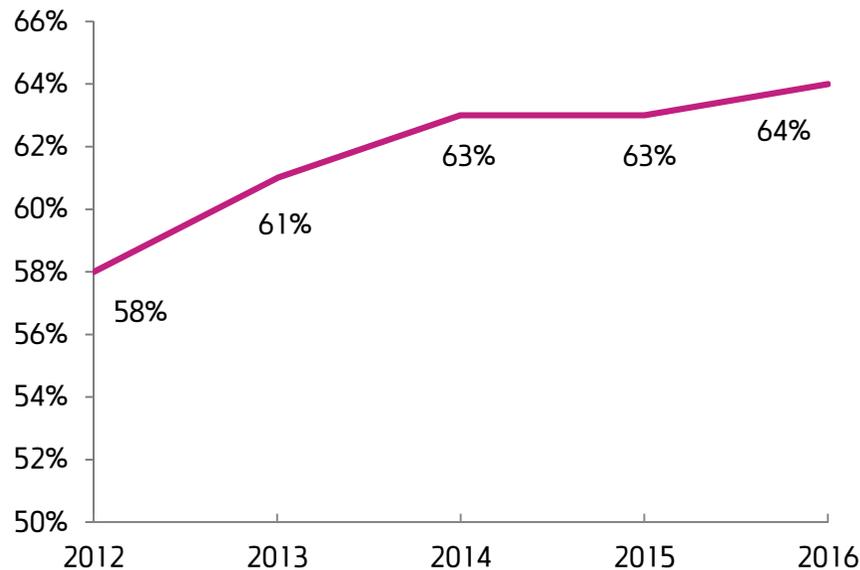
* 이미지: 블루홀, 플레이어언노운 배틀그라운드

3. 4차 산업 혁명 속 E-Sports 산업 (3)

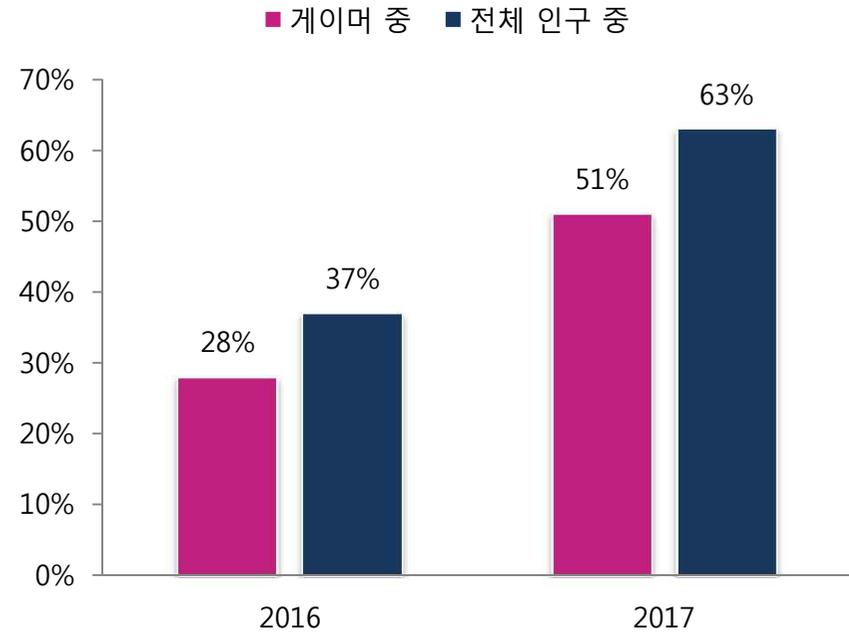
▶ 증가하는 수요와 신기술에 대한 기대

- 닐슨 조사에 따르면 2012년 이래 게임 인구는 꾸준히 증가 했으며, 최근 현실을 더 가깝게 이어주는 가상현실(VR), 증강현실(AR)에 대한 인식 또한 증가하고 있음.
- 게임 인구가 증가함에 따라 게임 산업 전반에 걸쳐 수요 증가가 기대 되며, 신기술을 바탕으로 한 신규 콘텐츠 출시와 함께 그에 대한 수요 또한 지속적으로 상승 할 것으로 기대.

전체 인구 중 게이밍 인구 비중 추이[미국]



가상/증강현실(VR, AR)에 대한 긍정적 인식 비중[미국]

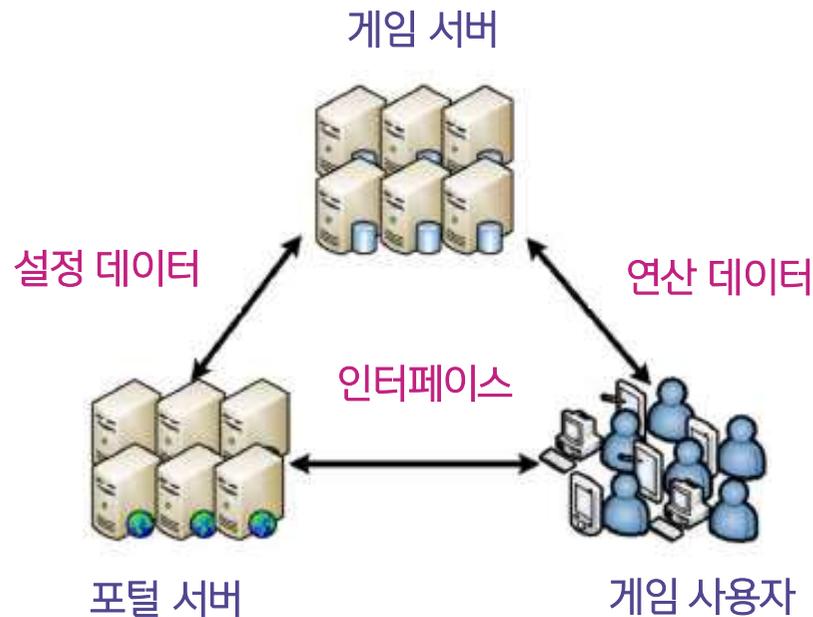


* 자료: 닐슨 리서치

▶ 클라우드 컴퓨팅과의 접목

- 4차 산업 기술 중 하나인 클라우드 컴퓨팅을 게임 산업에 접목하여 언제, 어디서, 그리고 어떤 디바이스를 통해서든 게임 구현
- 초고속 네트워크 기반 GaaS (Gaming as a Service) 를 통해 비싼 게이밍 기기의 주기적 구입 대신, 월정액을 지불하여 게임을 하고 싶을 때 서버에 접속하여 가장 최신의 사양으로 게임 가능
- 이로 인해 게이밍 업체는 불법 복제 콘텐츠에 대한 우려 감소와 더불어 변동성이 낮은 매출 구조를 형성, 소비자는 비교적 적은 일회성 지출을 통해 가장 최신의 게임을 언제 어디서든 즐길 수 있게 되었음

클라우드 컴퓨팅 플랫폼을 통해 언제 어디서든 즐길 수 있는 게임



클라우드가 대체할 게임 콘솔



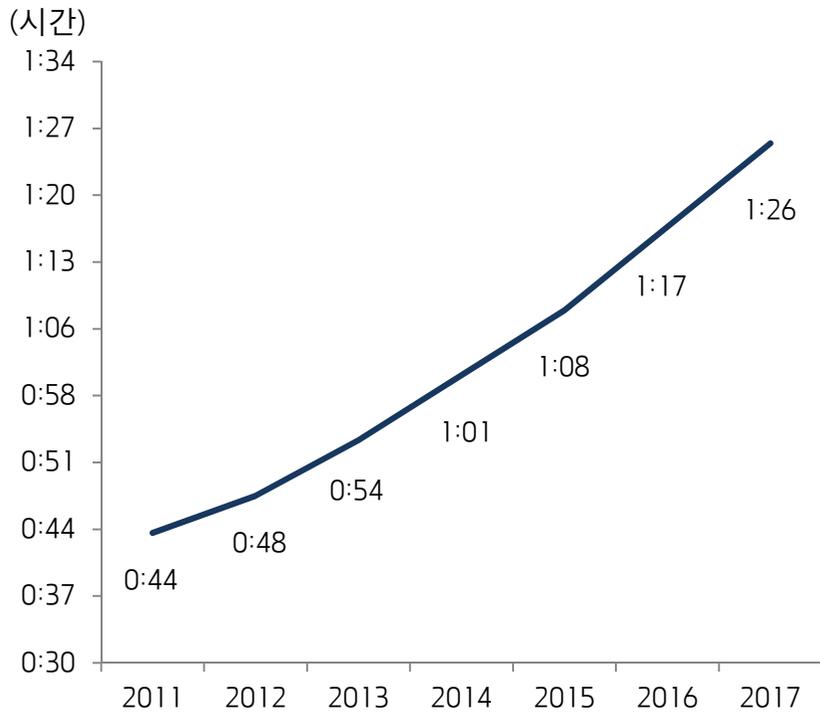
클라우드 컴퓨팅 서비스 덕분에 창고에 쌓여있는 지저분한 게임 기기를 이제 더 이상 볼 일이 없다

4. 성장하는 e-sports 산업 (1) – 현재와 미래

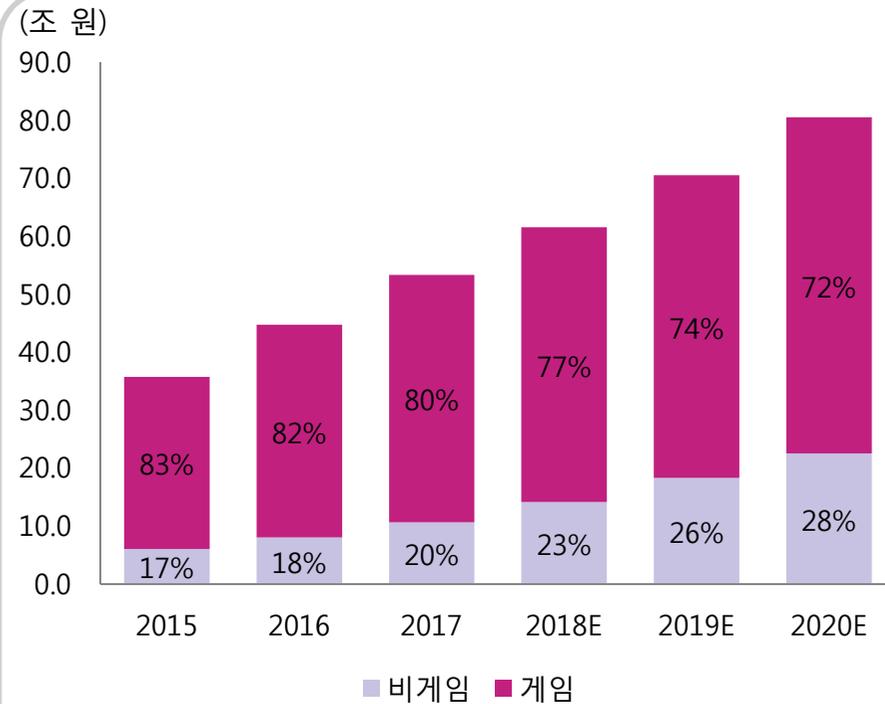
▶ 과거 꾸준한 성장과 더불어 규모의 경제를 달성한 안정적인 비즈니스 모델

- 증가하는 게임 인구와 더불어 인당 게임 수요 또한 증가하는 추세
- 현재 모바일 앱 집계 매출의 상당 부분이 게임인 만큼 향후 성장성을 감안하지 않더라도, 이미 시장에서 차지하는 비중이 크며, 앞으로도 지속적으로 늘어날 것으로 예상

인당 일 평균 게임 시간[미국]



모바일 앱 마켓 별 매출 비중 및 추정치[글로벌]



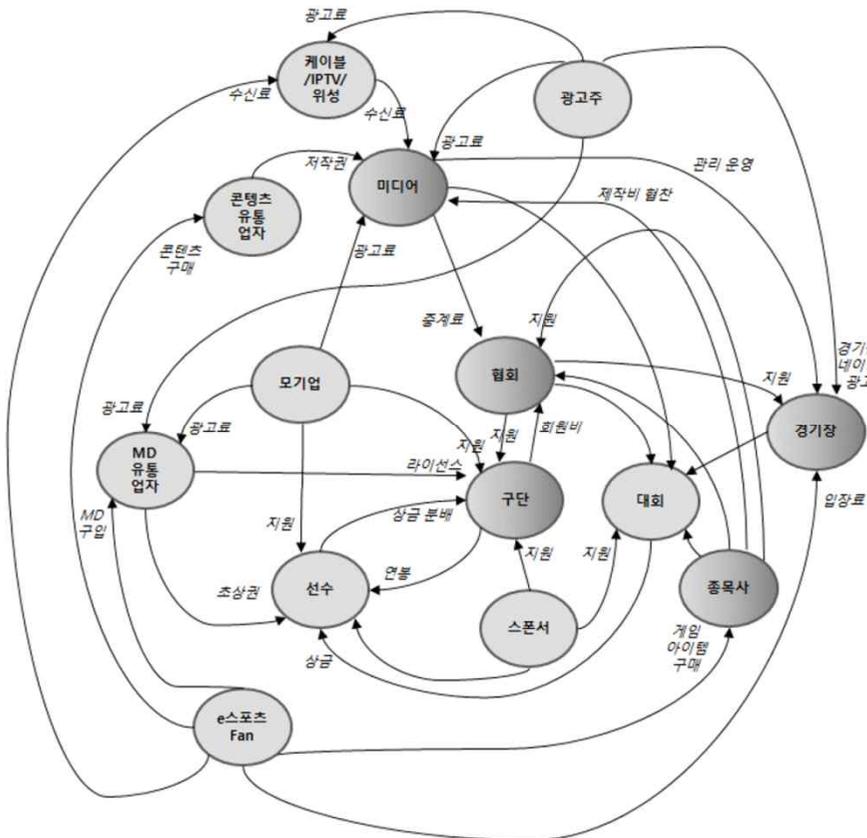
* 자료: Activate Analysis

4. 성장하는 e-sports 산업 (2) – 현재와 미래

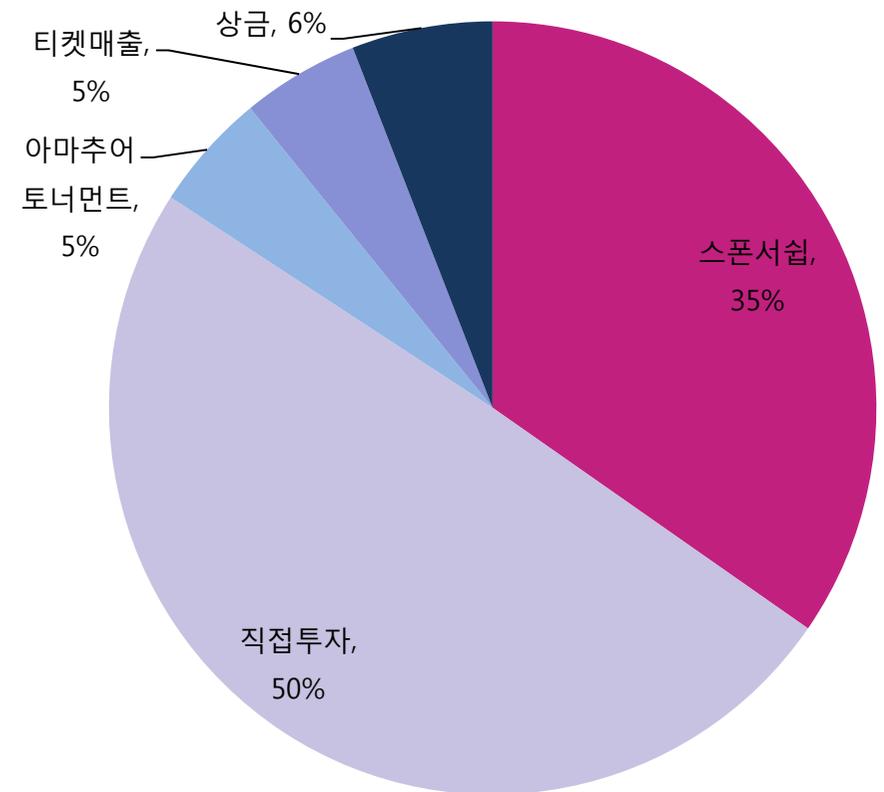
▶ 생태계 구축을 바탕으로 유지되는 선순환 투자 고리 (1)

- 협회, 광고주, 게임 제작사 등이 주최하는 토너먼트 등의 행사를 통한 생태계 구축을 바탕으로 투자가 투자를 불러일으키는 선순환 투자 고리 형성

다양한 주체가 상생/공존하는 e-sports 산업



E-sports 생태계에 대한 게임 제작업계의 투자 비중



* 자료: 한국콘텐츠진흥원, Superdata Research

4. 성장하는 e-sports 산업 (3) – 현재와 미래

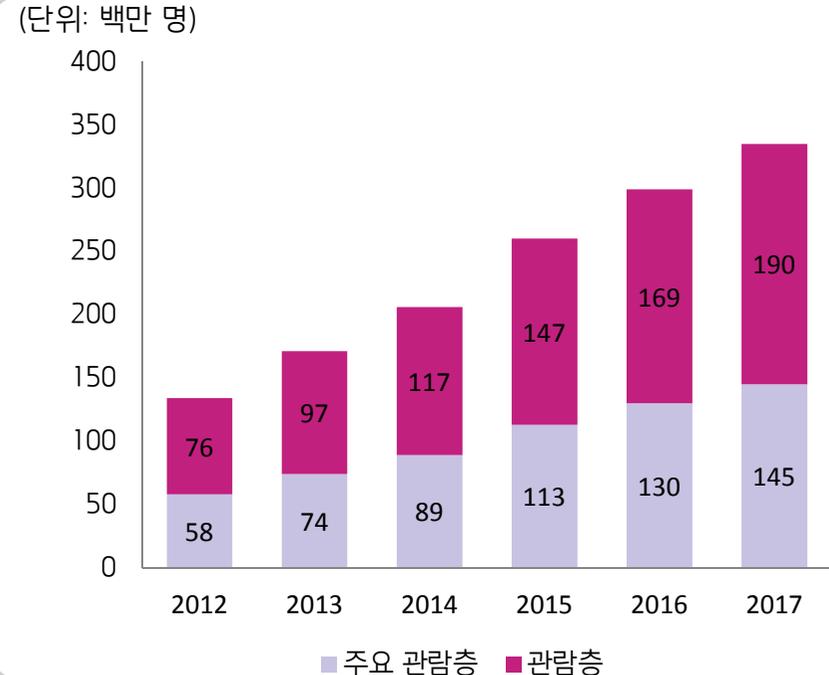
▶ 생태계 구축을 바탕으로 유지되는 선순환 투자 고리 (2)

- 증가하는 게임 인구와 더불어 인당 게임 수요 또한 증가하는 추세
- 잠재적인 수요를 바탕으로 안정적인 수요를 향후에도 유지 할 것으로 전망
- e-sports 대회와 더불어 관련 직·간접적인 매출 또한 늘어날 것으로 예상

증가 할 것으로 예상되는 글로벌 e-sports 관련 매출



늘어나는 글로벌 e-sports 방송 시청자 수



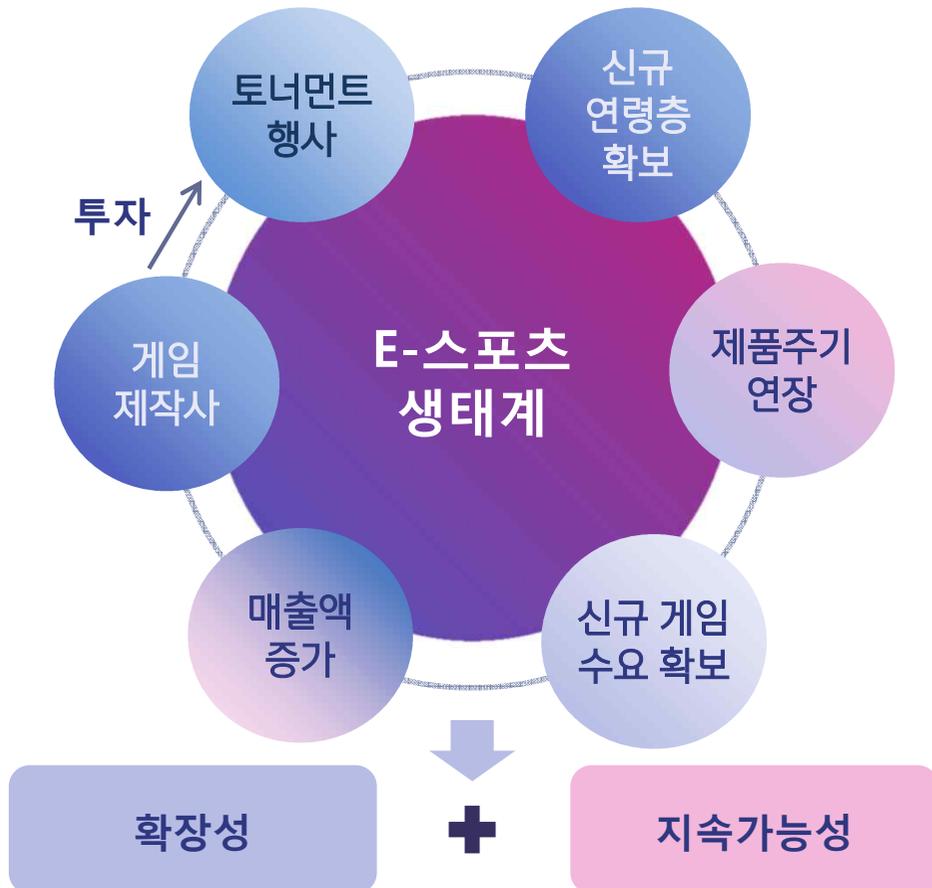
* 자료: E-Sports Courtside, Superdata Research

4. 성장하는 e-sports 산업 (4) – 현재와 미래

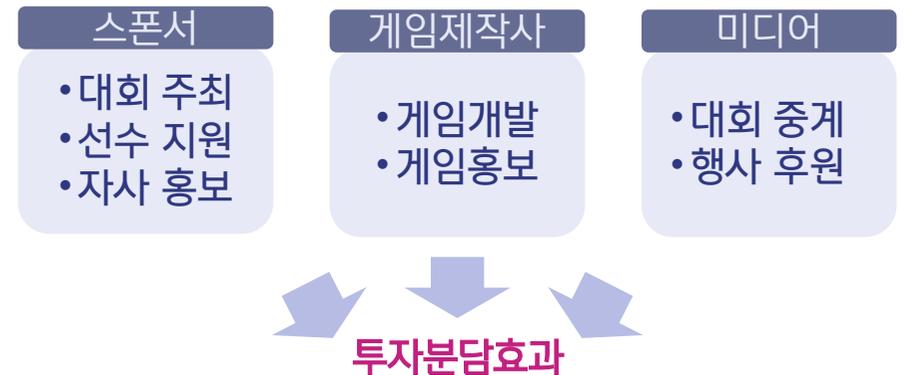
▶ 생태계 구축을 바탕으로 유지되는 선순환 투자 고리 (3)

- 생태계를 근간으로 확장성과 지속가능성을 동시에 확보
- 미디어, 의류, 완구, 스폰서 등 연관 업체와의 라이선싱 및 협력을 통한 투자 비용 분담 효과

생태계를 근간으로 한 선순환 구조



생태계 유지를 위한 투자 분담 효과



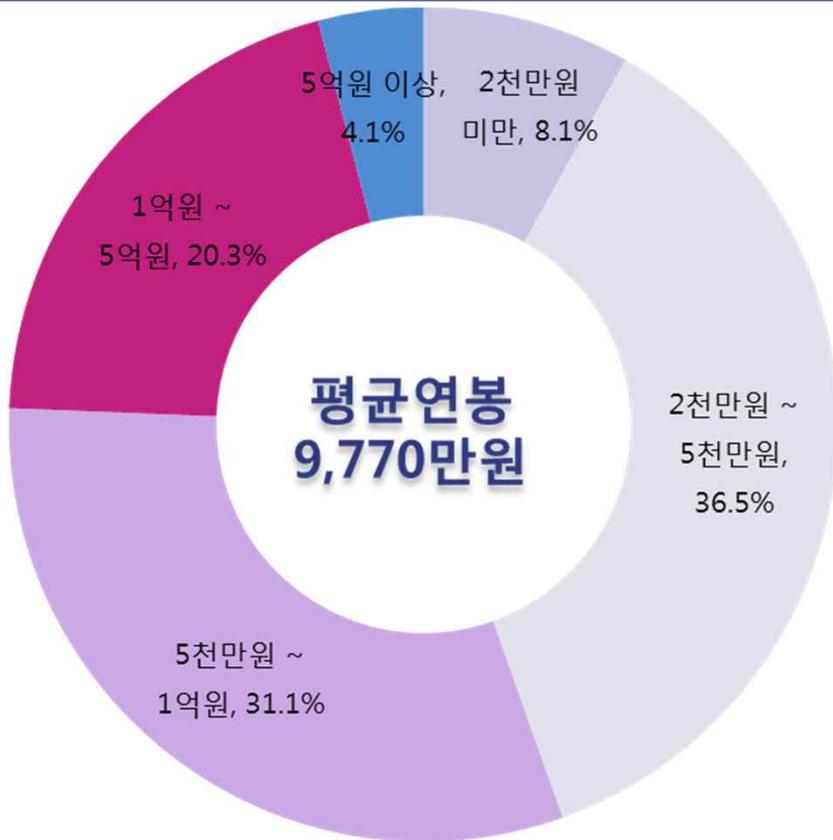
* 자료: 키움투자자산운용, The Guardian

4. 성장하는 e-sports 산업 (5) – 각광 받는 新 업종

▶ 각광받는 新 업종으로 업계 종사자들은 고액 연봉을 자랑

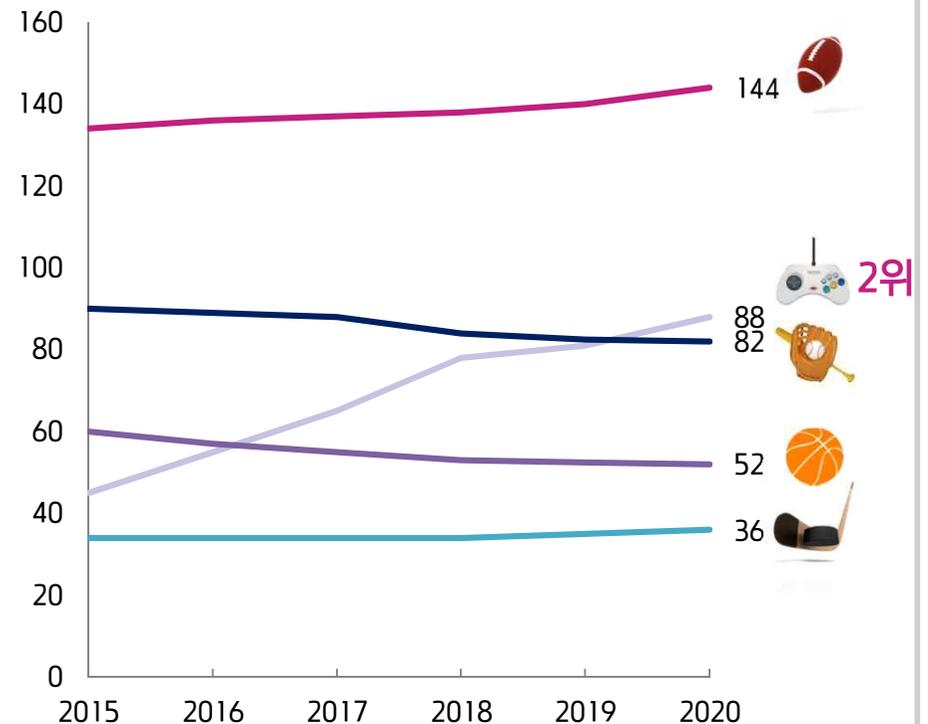
- 한국콘텐츠진흥원에서 조사한 바, e-sports 종사자의 평균연봉은 무려 9000만원 대 에 달하며, 상위 20 위권 글로벌 선수의 경우 10 억원을 거뜬히 넘기는 것으로 조사 됨
- PwC조사 결과 글로벌 e-sports관련 시장규모는 향후 5년간 연평균 19.1% 씩 상승 할 것으로 예측
- 미국 내 e-sports 경기 시청자는 향후 꾸준히 증가, 2020년에 야구 시청자 수를 능가 할 것으로 전망

높은 연봉을 자랑하는 국내 e-sports 산업



미국 e-sports 시청자 수는 향후 증가할 것으로 예상

(단위: 백만 명)



* 자료: 한국콘텐츠진흥원 2017년 이스포츠 실태조사, eSportsearnings.com, Activate research

4. 성장하는 e-sports 산업 (6) – 아시안 게임 정식 종목

▶ 2022년 항저우 아시안 게임 정식 종목으로 채택 된 e-sports

- 2022년 항저우 아시안 게임 정식 종목으로 채택 된 e-sports 는 약 10 개 게임을 위주로 진행 될 예정
- IOC 위원회에 올림픽 정식 종목 채택여부 또한 되게끔 논의 및 고려 될 여지가 있는 상황
- 국제 대회 상 해당 종목 채택은 e-sports의 대중화, 보편화 과정의 일부라고 판단되며, 채택 그 자체만으로도 큰 의의가 있음

순번	2022년 아시안 게임 종목	제작사
1	DOTA Allstars	Valve
2	FIFA	EA
3	FIFA Soccer 09	EA
4	League of Legends	Riot Games
5	NBA Live	EA
6	NBA Live 2007	EA
7	Need for Speed	EA
8	Special Force	Dragonfly
9	Starcraft	Blizzard
10	Tekken	Bandai Namco

항저우 아시안 게임 이후 올림픽 종목으로도 채택 고려



2022년 아시안 게임 정식종목 채택



E-sports의 보편화, 대중화 과정의 일부

* 자료: LoL E-Sports, flickr, Olympic Council of Asia

▶ 운용 프로세스

- 리서치: 4차 산업 혁명 글로벌 트렌드 분석 및 수혜 업종 및 기업 파악
- 투자 유니버스 관리: 테마에 부합한 신규 상장 ETF 스크리닝 및 구성종목 파악
- 테마에 부합한 포트폴리오 구성: 투자 테마에 부합한 분산 포트폴리오를 구성
- 목표전환: 투자 후 목표 수익률 도달 시 매도

E-sports 테마 내 세부 산업

하드웨어



소프트웨어



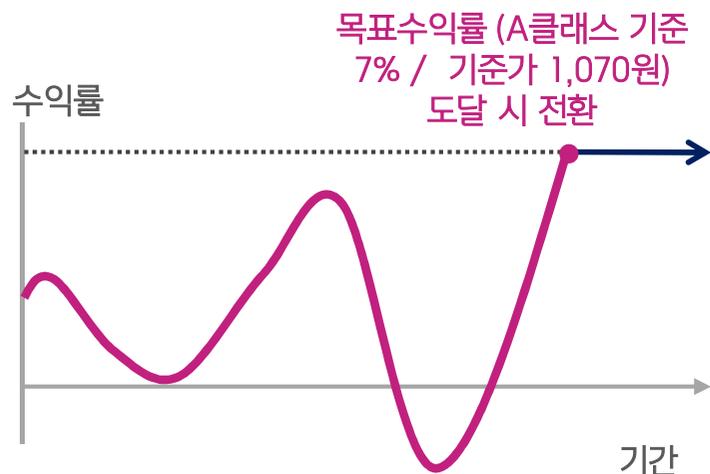
* 이미지: 키움투자자산운용

* 상기 전략은 실제 운용과 차이가 있을 수 있음

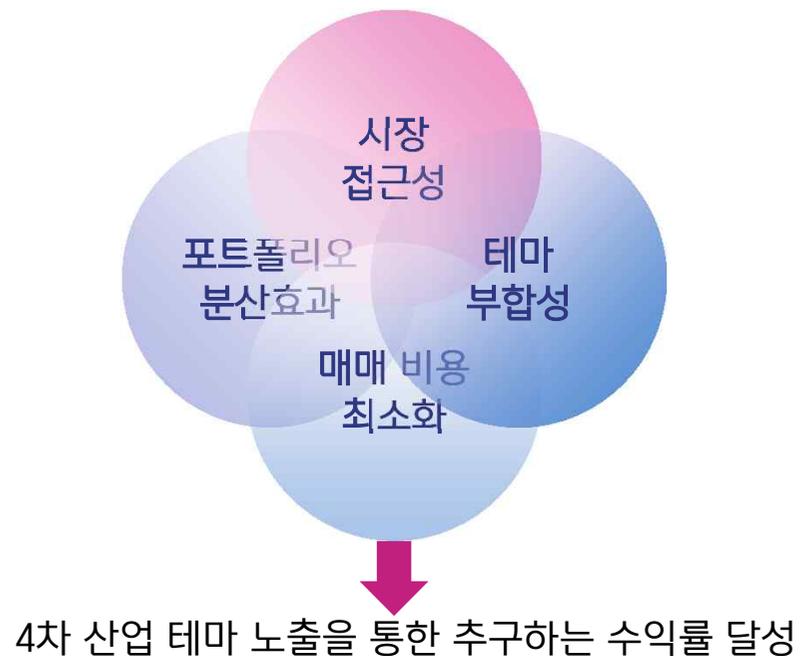
▶ 투자 전략: ETF를 활용 해 4차 산업혁명에 투자하는 방법

- 특정 수혜 가능 섹터ETF에 투자하는 방법과, 테마에 부합한 종목에 투자하는 ETF에 투자하는 방법이 있음
- 이를 통해 분산된 포트폴리오를 비교적 용이하고 저렴하게 구성함과 동시에 특정 테마 노출로 추구하는 수익률을 달성하는 효과를 동시에 얻을 수 있다고 판단
- 이로서 첫 테마로 게임/인터넷 산업 관련 ETF 종목 군을 투자대상으로 제시
- 해당 투자 테마로 인한 수혜를 입은 후 목표 수익률 도달 시 채권형으로 전환 함으로서 향후 하락위험 최소화

목표수익률 달성 시 전환



ETF를 통한 4차 산업에 투자



* 이미지: 키움투자자산운용

* 상기 전략은 실제 운용과 차이가 있을 수 있음

6. 4차 산업 투자 예시 – ETF 포트폴리오

▶ 제시 ETF 투자 포트폴리오

▪ ETF 포트폴리오 요약

- ETF종목 수: 5개 종목
- 평균 AUM: 10,228 억원
- 평균 보수율: 0.61%
- ETF내 종목 구성방식: 동일 가중과 시가총액 가중비중 방식 등
- 투자대상: 미국에 상장 된 ETF 중 글로벌 시장의 비디오 게임 산업에 종사하거나 산업전반과의 연관성이 높다고 판단되는 ETF종목 투자 수익률

▪ ETF 포트폴리오

노출 테마	종목 명	소개	1개월	3개월	6개월	1년	샤프 비율 (3년)	변동성 (연간)	연간 턴오버	연간 보수율	AUM (억원)
게임 소프트웨어	ETFMG Video Game Technology	게임 산업과 연관 있는 전 세계에 소재한 회사들의 주식에 투자하는 ETF	7.58%	12.66%	22.25%	66.44%	2.53	10.12%	10%	0.75%	1,097
	EM Internet & E-Commerce	EM시장 노출도가 높은 인터넷 혹은 E-커머스 업체의 주식에 투자하는 ETF	10.80%	14.92%	21.10%	67.84%	0.99	22.99%	31%	0.86%	5,579
	First Trust Cloud Computing	클라우드 컴퓨팅 관련 업체에 투자하는 ETF	7.02%	11.98%	20.21%	34.93%	1.47	14.21%	23%	0.60%	16,029
게임 하드웨어	Vaneck Vectors Semiconductor	미국 시장에 상장 된 반도체 업체의 주식에 투자하는 ETF	8.89%	6.32%	25.85%	45.12%	1.43	19.22%	53%	0.36%	11,471
	iShares PHLX Semiconductor	미국 필라델피아 반도체 섹터 지수를 추종하는 ETF	8.63%	7.00%	26.15%	45.75%	1.41	20.27%	21%	0.47%	16,966

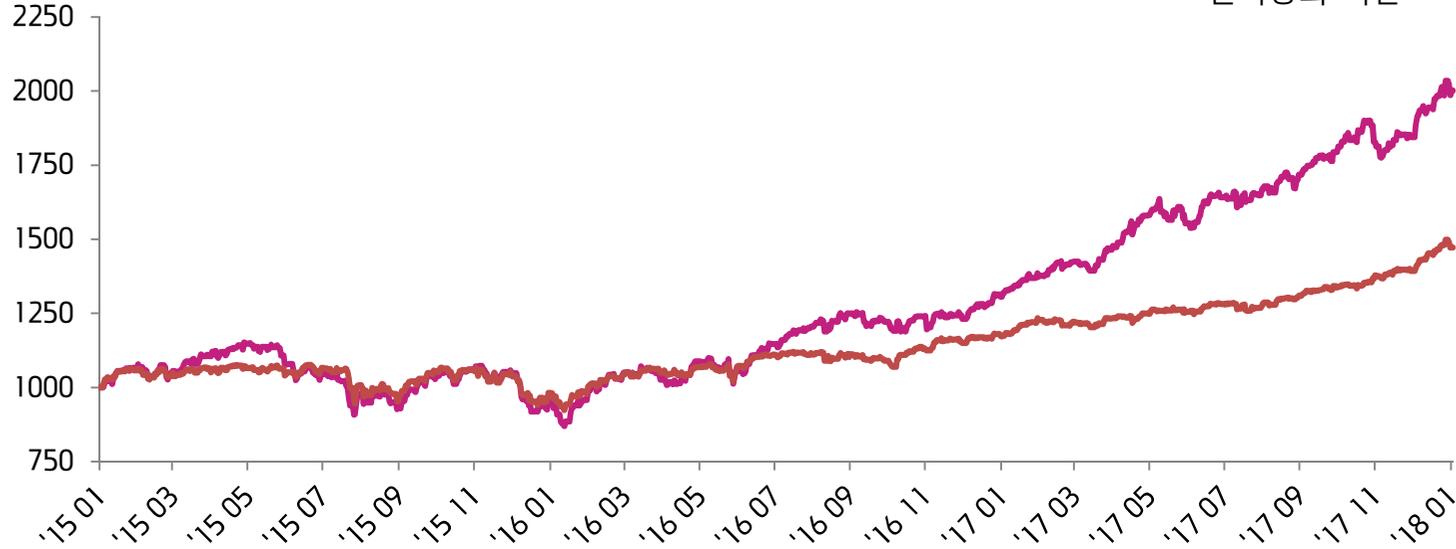
* 2018/01/31 기준

* 과거의 성과가 미래의 수익을 보장하지 않습니다.

6. 4차 산업 투자 예시 – ETF 포트폴리오

▶ 예시 ETF 투자 포트폴리오 시뮬레이션

* 현지통화 기준



■ ETF 포트폴리오 요약

구분	1개월	3개월	6개월	1년	샤프 비율 (3년)	변동성 (연간)	MDD* (3년)
예시 포트폴리오	7.75%	9.76%	19.94%	50.77%	1.53	16.46%	-22.86%
MSCI USA TOTAL NR	5.71%	9.99%	15.01%	25.54%	1.17	11.10%	-12.40%

* 2018/01/31 기준, 배당금 감안

- * ETFMG GAMR ETF는 설립월 말일 (2016/03/31) 부터 포트폴리오 편입 가정
- * 각 ETF의 포트폴리오 기여수익 평준화를 위해 동일 가중 비율로 매 분기 마다 리밸런싱
- * MDD (Maximum Draw Down): 투자한 기간 동안 최대의 낙폭을 의미합니다.
- * 상기 전략은 실제 운용과 차이가 있을 수 있음.
- * 과거의 성과가 미래의 수익을 보장하지 않습니다.

▶ ETF개요와 보유종목



ETF 개요

ETF명	ETFMG VIDEO GAME TECHNOLOGY ETF
AUM	1,097 억원
총 보수율	0.75%
투자대상	글로벌 시장의 비디오 게임 산업에 종사하거나 관련되어 있는 기업

ETF 내 주요 투자 종목

종목명	시총 (조원)	P/E ('18)	소개
G5 Entertainment	0.36	30.4	스웨덴 소재 게임 제작 업체로서 다양한 모바일 게임 제작
MSI	2.66	15.0	고사양 전문 게임 장비 및 컴퓨터 제작 업체
CAPCOM	2.98	23.0	메가맨, 스트리트 파이터 등 역장을 배출한 일본 소재 기업
NINTENDO	67.44	44.3	슈퍼 마리오 등을 제작한 굴지의 비디오 게임 개발사
EA	41.51	34.0	SIMS, FIFA, NFL 등 다양한 게임을 개발 하고 있는 미국 소재 업체



* 2018/01/31 기준
 * 과거의 성과가 미래의 수익을 보장하지 않습니다.
 * 이미지: 각 사

7. 4차 산업 투자 예시 – GAMR ETF 투자종목 (1)

▶ Capcom

- “캡슐 컴퓨터”로 시작, 아케이드 게임의 대명사인 “메가맨”, “스트리트 파이터” 등을 개발한 당사는 “레지던트 이블” 시리즈 등 역작 게임을 꾸준히 제작하고 있음
- Capcom Cup 대회를 매년 개최해 열혈 팬 층 형성, 생태계를 유지하고 있음
- 기존 비디오 게임 및 아케이드 게임 뿐만 아니라, 모바일/온라인 게임 또한 제작, 신규 판로 개척

역작 아케이드 게임과 모바일 게임들



아케이드 게임의 대명사
“Mega Man”



당사의 역작 중 하나인 “스트리트 파이터”



역작 시리즈 뿐만 아니라 영화화 된 바 있는
“레지던트 이블”

Capcom Cup등의 경기를 통해 생태계를 유지



매년 개최하는 “Capcom Cup”, “Capcom ProTour” 대회를
통해 팬층을 형성·유지



오락실 아케이드를 넘어 온라인, 모바일 플랫폼을 바탕으로 생태계 확장

▶ Nintendo

- 일본 교토 소재 포커 카드 제작사로 1889년에 창립한 당사는 비디오 게임 콘솔을 제작, 판매함으로써 굴지의 글로벌 게임회사로 거듭남
- 이후 게임의 대명사인 “슈퍼 마리오”, “포켓몬” 시리즈를 제작했으며, 열정적인 고정 팬층을 기반으로 안정적인 매출을 꾸준히 창출할 뿐만 아니라, 신규 제품을 출시하여 매출을 확장하고 있음

시장에서 입증된 역작 시리즈



두터운 팬층을 자랑하는 입증된 명작

대를 잇는 명작 시리즈와 인기 신제품



대를 잇는 명작 시리즈와 인기 신제품



기존 콘솔 플랫폼을 넘어 모바일 플랫폼으로의 확장

* 이미지: Nintendo, Mashable

▶ Square Enix Holdings

- 파이널 판타지, 톨레יד어 등의 역작으로 유명한 동사는 기존 성공적인 게임 프랜차이즈를 바탕으로 안정적인 매출 창출
- 동시에 4차 산업 혁명의 기술 중 하나인 가상 현실 (VR) 기술을 기반으로 다양한 게임 출시를 기획하고 있어, 큰 수혜를 받을 것으로 기대

시장에서 입증된 역작 시리즈



4차 산업 기술과 더불어 기대되는 신규 게임



▶ Take Two Interactive

- 과거 Rockstar Games와 2K Games의 합병으로 탄생한 동사는 문명, GTA 등의 유명한 프랜차이즈를 바탕으로 꾸준한 매출을 창출하고 있음
- 현실과 가까운 게임을 만들기로 유명한 동사는 VR/AR/MR 기반의 게임이 보편화 됨에 따라 앞으로 출시 될 제품이 시장의 더 큰 수요를 충족 시킬 수 있을 것으로 전망

꾸준한 팬 층을 형성한 역작 시리즈

SID MEIER'S
CIVILIZATION VI



출시 될 게임은 현실과 더 가까워 질 것으로 예상



7. 4차 산업 투자 예시 – SKYY ETF

▶ ETF개요와 보유종목



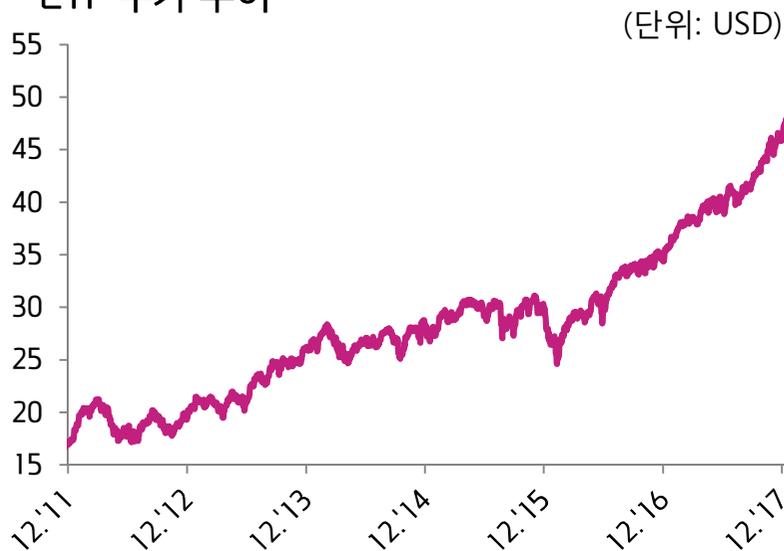
▪ ETF 개요

ETF명	FIRST TRUST CLOUD COMPUTING ETF
AUM	16,029 억원
총 보수율	0.60%
투자대상	클라우드 컴퓨팅 산업에 종사하거나 관련 된 글로벌 회사

▪ ETF 내 주요 투자 종목

종목명	시총 (조원)	P/E ('18)	소개
Netflix	125.6	86.3	인터넷 비디오 업체로 시작한 당사는 인터넷 스트리밍 외에도 콘텐츠 제작 등 사업을 확장하고 있음
Amazon.com	748.9	124.0	온라인 유통으로 널리 알려진 당사는 리테일 외에도, 클라우드 컴퓨팅 등 다양한 솔루션을 제공함
Akamai Tech	12.1	26.2	인터넷 스트리밍 기술 특화 업체로서 애플리케이션, 비디오 등을 위한 통신 인프라스트럭처 구현
Alphabet	875.0	27.5	구글의 지주사로 영업 자회사들을 통해 지도, 검색, 광고, 소프트웨어 앱, 모바일 OS 등 다양한 서비스를 제공하고 있음
Cisco Systems	220.0	16.9	인터넷 장비 제조 및 판매를 하고 있는 당사는 IT 네트워킹 장비 및 인프라스트럭처를 구현

▪ ETF 주가 추이

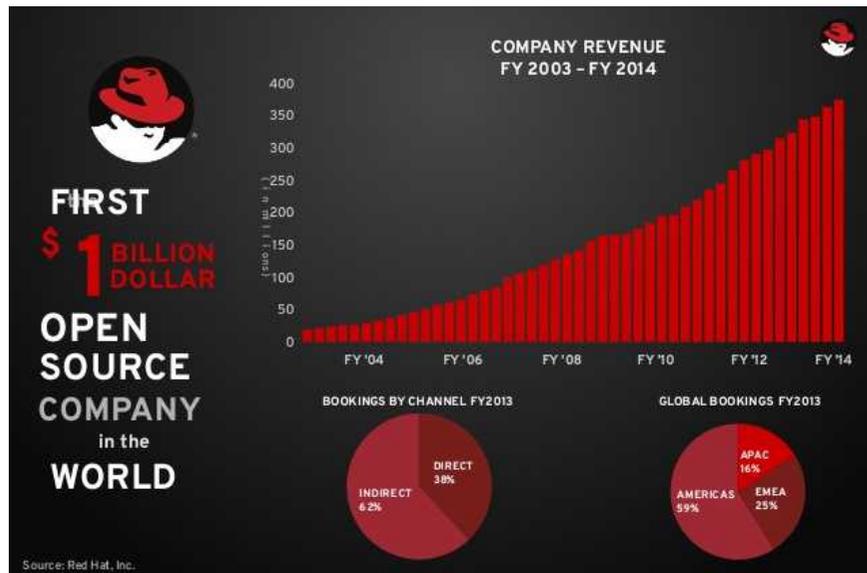


* 2018/01/31 기준
 * 과거의 성과가 미래의 수익을 보장하지 않습니다.
 * 이미지: 각 사

▶ Red Hat Inc

- Red Hat Linux로 유명한 동사는 4차 산업 혁명에 걸맞은 다양한 오픈 소스 프로그램 및 서비스를 B2B* 로 제공하여 향후 의미 있는 성장 기대
- 당사가 제공하는 IT자동화, 클라우드 컴퓨팅 서비스는 4차 산업 핵심 기술로서 당사의 클라이언트 기업이 전세계 다양한 고객들을 최소한의 설비로 서비스하기 위해선 필수적인 서비스 상품이라고 판단

증가하는 수요에 힘입어 성장



클라우드 컴퓨팅과 분산 컴퓨팅은 4차 산업 핵심기술



* 이미지: Red Hat Inc

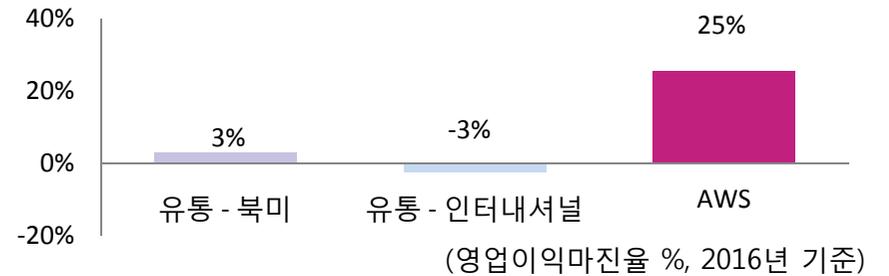
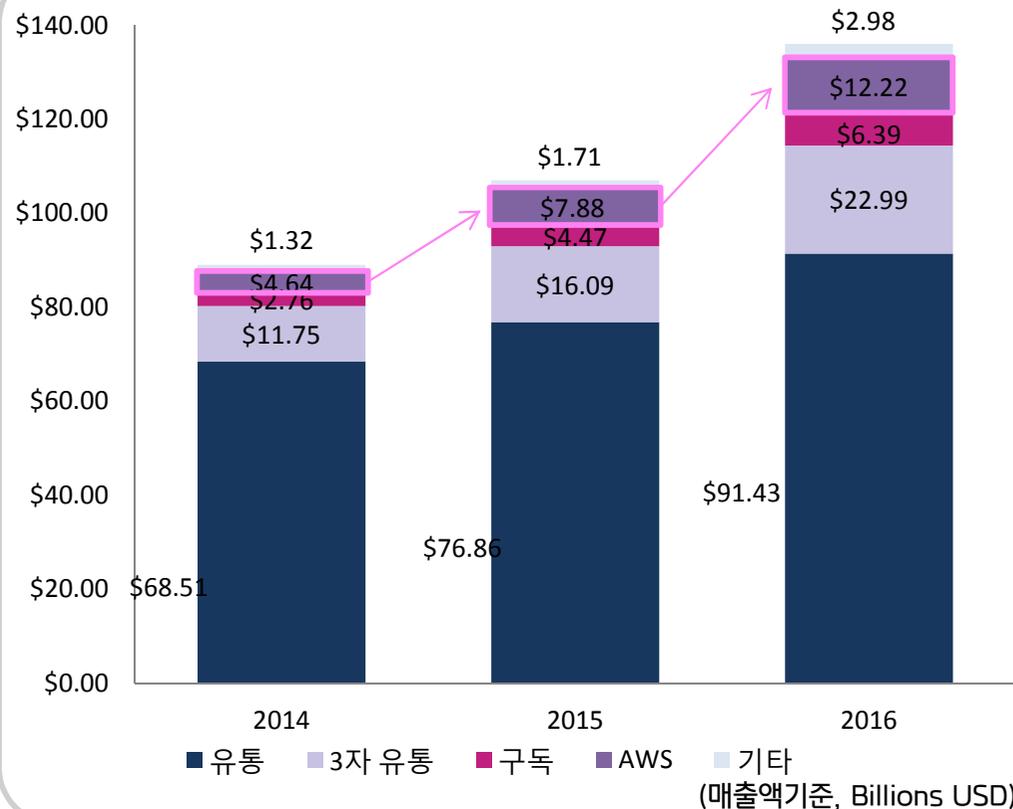
* B2B: 기업 간 거래를 의미함

7. 4차 산업 투자 예시 - SKYY ETF 투자종목 (2)

▶ Amazon.com

- 인터넷 상거래 업체로 유명한 동사는 4차 산업 시대와 함께 高마진 사업인 클라우드 컴퓨팅 사업 (AWS) 에 뛰어들어 새로운 시대에 대비하고 있음
- 또한 기존 인터넷 유통을 위한 배송용 드론, 인공지능 비서 또한 개발/출시하고 있어 4차 산업의 핵심인 일상생활과의 기술 통합을 다양한 방법으로 시도

클라우드 서비스 부문은 증가하는 수요에 힘입어 성장



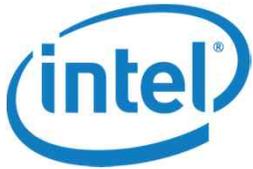
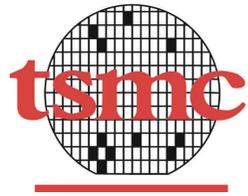
아마존의 부문별 영업이익 마진율



당사가 개발중인 배송용 드론과 출시 된 인공지능 스피커

* 이미지: Amazon.com

▶ ETF개요와 보유종목



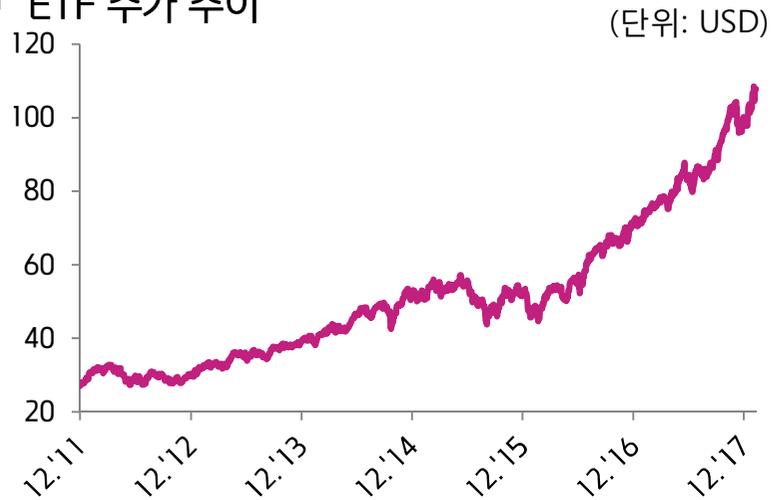
ETF 개요

ETF명	VAN ECK VECTORS SEMICONDUCTOR ETF
AUM	11,471 억원
총 보수율	0.36%
투자대상	반도체 산업에 종사하거나 관련 된 업체의 미국에 상장된 주식

ETF 내 주요 투자 종목

종목명	시총 (조원)	P/E ('18)	소개
TSMC	251.7	18.0	반도체 파운드리 업체인 당사는 늘어나는 반도체 수요에 따라 수혜가 클 것으로 판단
Intel	241.3	13.7	CPU칩으로 유명한 당사는 4차 산업 시대와 맞물려 증가하는 연산 수요 기대
NVIDIA	159.6	54.4	그래픽 카드로 유명한 당사는 4차 산업과 관련해 인공지능 등 병렬 컴퓨팅에 대한 수요가 증가함에 따라 수혜를 받을 것으로 판단
ASML	93.8	28.4	반도체 공정 장비 제조 업체인 당사는 향후 증가 할 반도체 수요에 수혜를 입을 것이라고 판단
Texas Instruments	115.8	21.1	다양한 컨트롤러 칩을 제조하는 당사는 웨어러블 기기의 증가로 혜택을 받을 것으로 평가됨

ETF 주가 추이



* 2018/01/31 기준

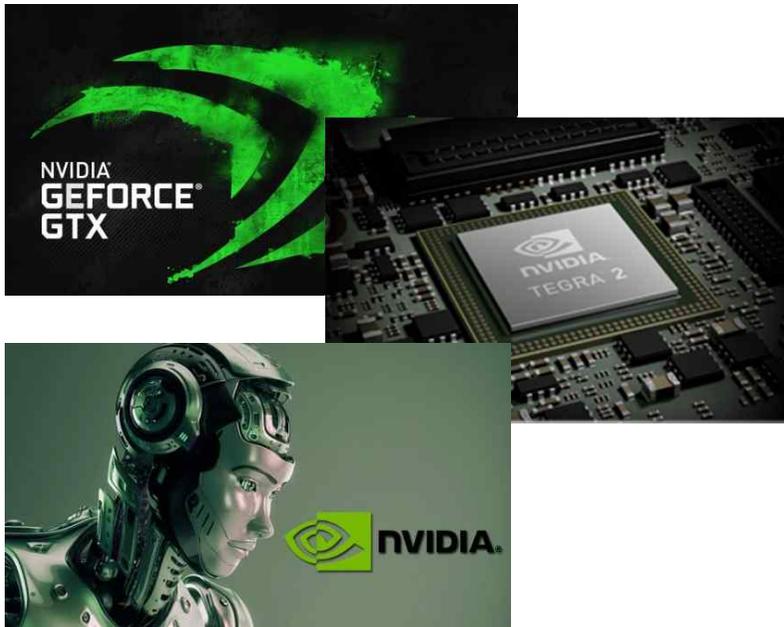
* 과거의 성과가 미래의 수익을 보장하지 않습니다.

* 이미지: 각 사

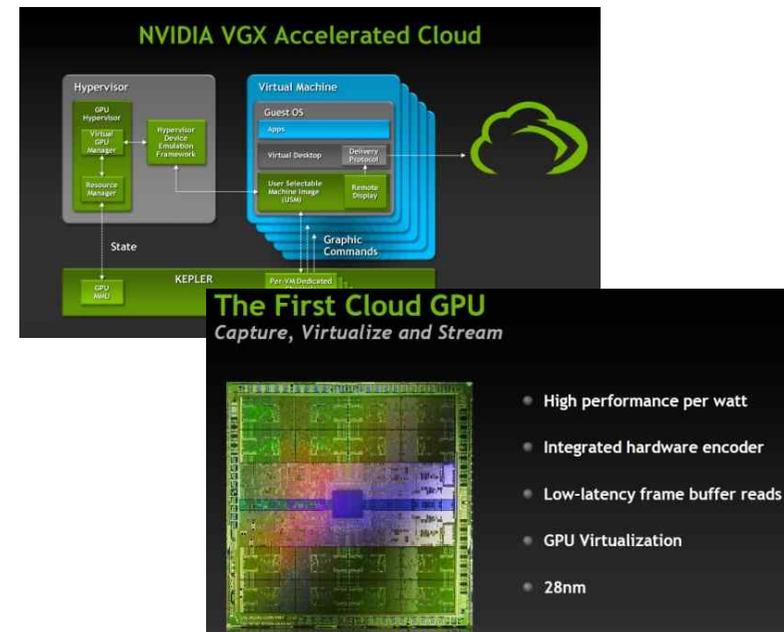
▶ NVIDIA

- 그래픽 카드로 유명한 동사는 그래픽 카드가 인공지능, 이미지 처리, 등 에 쓰이기 시작하며, 폭발적으로 성장
- 당사의 특화된 클라우드 서비스 제품은 설비 규모에 구애 받지 않고도 유연한 플랫폼을 제공
- 또한 모바일 칩셋을 통해 새로운 수요를 창출하고 있어, 앞으로도 더 성장 할 것으로 보임

범용으로 쓰이는 그래픽 카드



클라우드 컴퓨팅과 분산 컴퓨팅은 4차 산업 핵심기술



▶ ETF개요와 보유종목



■ ETF 추가 추이



* 2018/01/31 기준
 * 과거의 성과가 미래의 수익을 보장하지 않습니다.
 * 이미지: 각 사

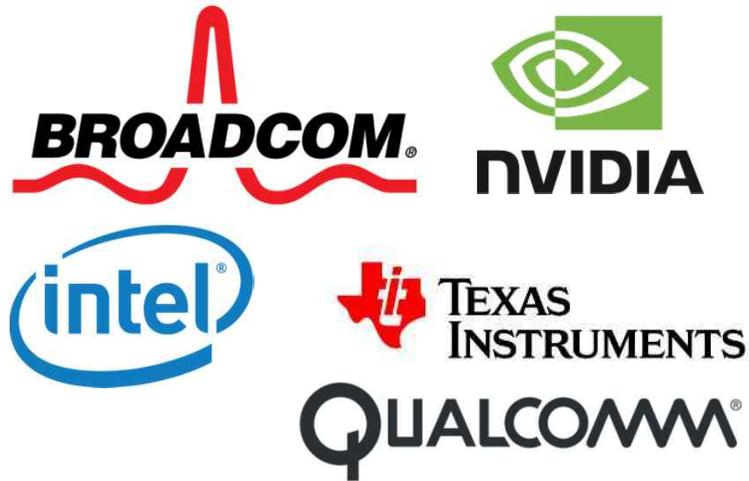
■ ETF 개요

ETF명	Emerging Markets Internet & Ecommerce ETF
AUM	5,579 억원
총 보수율	0.86%
투자대상	이머징 시장 노출도가 높은 인터넷과 전자 상거래 관련 기업

■ ETF 내 주요 투자 종목

종목명	시총 (조원)	P/E ('18)	소개
TENCENT	594.0	56.0	중국 굴지의 인터넷 콘텐츠 및 게임 기업으로 향후 성장이 기대되는 중국 시장에서의 입지를 한층 더 다져 갈 것으로 기대
ALIBABA	524.0	54.8	인터넷 검색 및 e-commerce 기업으로, 앞으로 늘어날 온라인 거래 및 콘텐츠 유통에 있어 중요한 역할을 할 것으로 기대
NASPERS	137.2	109.5	인터넷 엔터테인먼트 및 온라인 쇼핑 업체로 중국 내 게임 콘텐츠 유통에서의 큰 역할을 할 것으로 기대
JD.COM	73.0	-	중국의 E-commerce 업체로 중국 전자 상거래 시장의 성장을 향유할 것으로 판단
BAIDU	93.2	34.7	중국의 인터넷 검색 및 엔터테인먼트/미디어 업체로서 향후 당사 서비스 수요가 늘어날 것으로 평가

▶ ETF개요와 보유종목



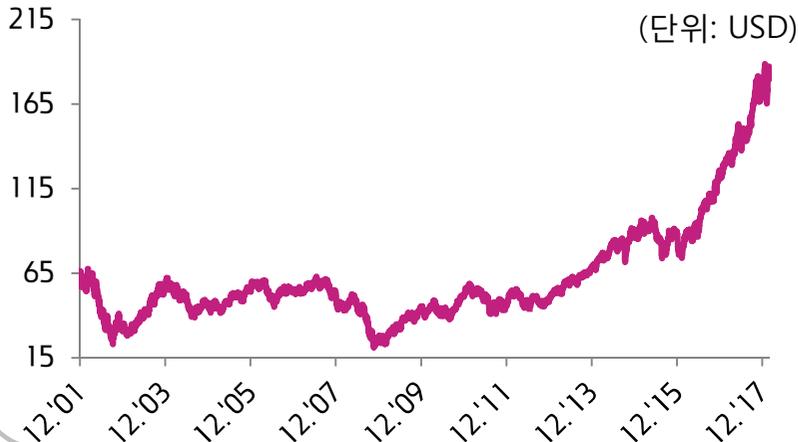
ETF 개요

ETF명	iShares PHLX Semiconductor
AUM	16,966 억원
총 보수율	0.47%
투자대상	미국 필라델피아 반도체 섹터 지수를 추종하는 ETF

ETF 내 주요 투자 종목

종목명	시총 (조원)	P/E ('18)	소개
NVIDIA	158.6	54.8	미국 소재 그래픽 카드 제조사로서 높은 그래픽 성능을 요구하는 게임이 늘어나며, 향후 수요가 늘 것으로 기대 됨
TEXAS INSTRUMENTS	110.7	21.3	미국 소재 반도체 컨트롤러 칩 제조사로서 당사의 컨트롤러 칩이 다양한 인터페이스 기기에 탑재 될 것으로 기대됨
INTEL	232.4	13.5	CPU칩으로 유명한 당사는 4차 산업 시대와 맞물려 기하 급수적으로 증가할 연산 수요에 매출증가 기대
QUALCOMM	101.7	22.3	통신 칩셋으로 유명한 당사는 향후 모바일 게임 증가와 더불어 요구되는 당사의 고사양 모바일 칩셋 수요 증가에 따른 매출 증가가 기대 됨
BROADCOM	110.6	47.8	통신 반도체 전문회사인 당사는 4차 산업 시대에 늘어 날 것이라고 예상 되는 IoT기기의 수요에 맞춰 실적이 개선 될 것이라고 전망 됨

ETF 주가 추이



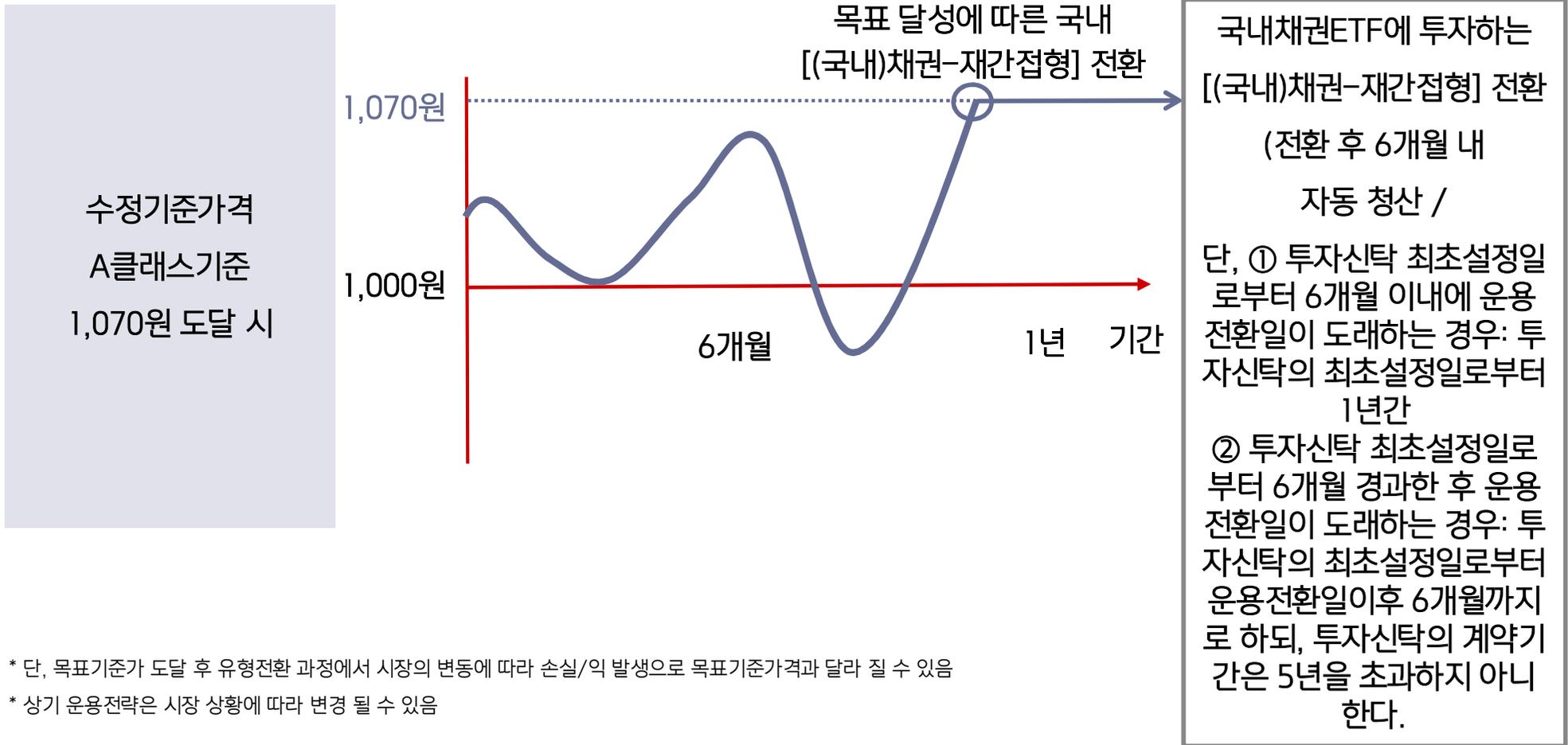
* 2018/01/31 기준

* 과거의 성과가 미래의 수익을 보장하지 않습니다.

* 이미지: 각 사

8. 목표전환 예시

- 목표수익률 달성 시 국내채권 ETF에 투자하는 [(국내)채권-재간접형] 펀드로 전환



구분	투자 위험의 주요 내용
투자대상의 가격 변동 위험	신탁재산을 주식, 채권 관련 집합투자증권(ETF)등에 투자함으로써 개별 ETF가 추종하는 지수의 가격변동 위험에 노출되며, 기타 거시경제지표의 변화에 따른 위험에 노출 됩니다. 이 펀드자산의 가치는 증권 및 파생상품 등의 발행회사의 영업환경, 재무상황 및 신용상태의 악화에 따라서는 급격히 변동될 수 있습니다. 따라서, 이 투자신탁이 투자하는 ETF 및 기타 증권 등의 가격변동에 의해 원금손실을 입게 될 수 있습니다. 또한, 이 투자신탁은 국내외의 지정학적 위험 및 투자증권의 가치에 부정적으로 작용하는 관련 해당국의 증권시장 법령, 세제 및 제도의 급격한 변화에 노출될 수 있습니다.
펀드규모위험	투자신탁은 환매 등의 사유로 투자신탁 규모가 일정규모 이하로 작아지는 경우에는 투자대상자산의 편입 및 분산투자가 원활하게 이루어지지 않고 일부 자산에 집중 투자할 수 있으며, 이러한 요인들은 이 투자신탁의 성과 및 위험에 영향을 미칠 수 있습니다.
유동성 위험	증권시장규모 등을 감안할 때 거래량이 풍부하지 못한 종목에 투자할 경우 투자대상종목의 유동성 부족에 따른 환금성의 결여가 투자신탁재산 가치의 하락을 초래할 위험이 발생할 수 있습니다.
순자산가치 변동위험	환매청구일과 환매 기준가격 적용일이 다르기 때문에 환매청구일로부터 환매 기준가격 적용일까지의 투자신탁재산의 가치변동에 따른 위험에 노출됩니다. 이로 인하여 실제 환매대금은 환매청구일의 예상금액과 차이가 날 수 있으며, 환매청구일의 평가액 대비 손실이 발생할 수 있습니다.
자산배분위험	신탁재산의 60% 이상을 주식(주식 관련 ETF)에 투자함으로써 그 외 자산에 대한 투자가 제한적일 수 있습니다.
국가/정치/제도의 위험	이 펀드는 해외에 투자할 수 있기 때문에 투자대상국가의 시장, 정치 및 경제상황 등에 따른 위험에 매우 많이 노출이 되어 있습니다. 일부 국가의 경우 외국인 투자 한도, 넓은 매매호가 차이, 거래소의 제한된 개장시간과 거래량 부족 등으로 인해 유동성에 제약이 발생할 수도 있습니다. 또한, 해당 국가 정부정책 및 제도의 변화로 인해 예상치 못한 자산가치의 손실이 발생할 수 있으며, 외국인에 대한 투자제한, 조세제도 변화 등의 정책적 변화 및 사회전반적인 투명성 부족으로 인한 공시자료의 신뢰성 등의 위험도 있습니다.
환율변동위험	해외자산에 대한 투자로 환율변동에 따른 위험에 노출됩니다.
오퍼레이션 위험	해외투자의 경우 국내투자과 달리 시차에 의한 시장폐장 및 개장시간의 차이, 투자대상국가의 휴일 및 이 펀드가 투자하는 종목이 등록된 국가의 휴일로 인하여 집합투자재산의 평가에 있어 시차가 발생할 수도 있습니다. 또한 복잡한 결제과정 및 현금 운용과정에서 운용 위험 및 외환거래 위험이 국내투자보다 더 높습니다.

주1) 상기 투자위험은 작성일 기준으로 중요하다고 판단되는 위험을 기재한 것이며, 발생 가능한 모든 위험을 기재한 것이 아님을 유의하여야 합니다. 또한, 향후 운용과정 등에서 현재로는 예상하기 어려운 위험이 발생하거나 현재 시점에서는 중요하지 않다고 판단되어 기재에 누락되어 있는 위험의 정도가 커져 그 위험으로부터 심각한 손실이 발생할 수도 있음에 유의하여야 합니다.

구분	투자 위험의 주요 내용
환헤지에 따른 위험	<p>환헤지는 외화자산인 투자자산의 가치가 원화(KRW)와 외국 통화간 상대적 가치의 변화에 따라 변동되는 것을 방지하는 것을 목적으로 합니다. 예를 들어 원화의 가치가 외국통화 대비 낮아지면(환율상승) 외화자산인 투자자산을 원화가치로 환산했을 경우 가치상승이 발생하나 환헤지로 인해 이에 상응하는 손실이 발생하여 궁극적으로 환율 상승으로 인한 투자자산의 원화 가치변동은 일어나지 않게 됩니다. 반대로 외국 통화 대비 원화 가치가 상승하는 경우에도(환율하락) 원화환산시 투자자산의 손실만큼 환헤지 부분이 보전해주게 되어 마찬가지로 환율 하락으로 인한 투자자산의 원화 가치 변동은 일어나지 않게 됩니다. 그러나 환헤지 계획에도 불구하고 환헤지 거래상대방의 거래불능 상황 또는 해당 통화의 거래가 일시적 혹은 상당기간 시장에서 거래되지 못하는 상황이 되는 등 환헤지 전략수행이 불가능한 상황에 직면할 수 있으며, 이 경우 헤지 거래가 전액 실행되지 못하거나 환율변동 위험이 감소하지 않을 수 있습니다. 한편, 환헤지를 하는 경우에도 보유자산의 가치변동으로 인해 헤지비용이 달라질 수 있으며 집합투자업자는 순자산가치의 규모, 유동성 비율 등 집합투자기구의 운용현황을 고려하여 환헤지 전략의 효과적인 수행이 어렵다고 판단될 경우 환헤지를 수행하지 않을 수도 있습니다. 또한, 환헤지를 수행하는 과정에서 거래수수료 등의 추가적인 비용이 발생합니다.</p>
운용실무위험	<p>집합투자업자는 운용실무상 오류를 최소화하기 위해 최선의 노력을 경주할 것이나, 예금이나 보험과는 달리 집합투자기구 운용구조는 복잡한 결제과정 및 현금 운용과정으로 이루어져 있기 때문에 주문 및 결제상 오류 등이 뜻하지 않게 발생할 수 있습니다. 이러한 운용실무상 오류는 기준가격 오류의 원인이 되기도 합니다.</p> <p>특히, 해외투자의 경우 복잡한 결제과정 및 현금 운용과정상 이종통화의 이용 등으로 인해 주문 및 결제상 오류 등 운용실무에서 발생할 수 있는 오류 발생 가능성이 국내투자시보다 더 높습니다. 또한 국내에 투자하는 때와는 달리 시차에 의해 시장의 개/폐장 시간대가 다를 수 있으며, 그 차이로 인해 투자재산의 평가에 있어 시차가 발생할 수도 있습니다.</p>
외국 세법에 의한 과세위험	<p>이 펀드는 주로 해외 유가증권에 투자하므로 특정 외국 세법에 의한 배당소득, 양도소득세 등이 부과될 수 있으며, 향후 특정 외국의 세법 변경으로 높은 세율이 적용될 경우 세후 배당소득, 세후 양도소득 등이 예상보다 감소할 수 있습니다.</p>
권리와 의무 추가 발생 위험	<p>투자신탁 해지 이후 투자신탁재산과 관련해 수익과 비용 등 권리와 의무가 추가 발생 시 권리와 의무는 수익자에게 귀속하거나 수익자가 부담할 수 있습니다.</p>
투자대상 전환 과정에서의 위험	<p>운용 전환일은 수정기준가격이 목표 기준가격에 도달하여 주식 관련 자산을 매도하고 채권관련 자산을 편입하는 시기로 이 시기 펀드 유형은 채권-재간접형입니다.</p>
집중 투자 위험	<p>이 투자신탁은 특정 업종이나 섹터에 집중되어 해당 업종 또는 섹터의 위험에 노출되어 추가적인 손실이 발생할 수 있습니다.</p>

주1) 상기 투자위험은 작성일 기준으로 중요하다고 판단되는 위험을 기재한 것이며, 발생 가능한 모든 위험을 기재한 것이 아님을 유의하셔야 합니다. 또한, 향후 운용과정 등에서 현재로는 예상하기 어려운 위험이 발생하거나 현재 시점에서는 중요하지 않다고 판단되어 기재에 누락되어 있는 위험의 정도가 커져 그 위험으로부터 심각한 손실이 발생할 수도 있음에 유의하셔야 합니다.

감사합니다

- 본 자료는 판매회사 및 위탁회사의 임직원에게 대한 정보제공의 목적으로 작성된 것이며 고객에게 수익증권의 매입을 권유하기 위하여 작성된 자료가 아닙니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 법적 책임소재의 증빙자료로 사용할 수 없습니다.
- 본 제안서에 기재된 시장예측, 예상수익률, 시뮬레이션 성과 등은 투자시 참고자료로서 작성된 것으로서 당사는 이에 대한 직·간접적인 책임을 지지 아니합니다.
- 본 자료에 수록된 목표수익률 및 세부 운용계획은 특정시점의 시장상황을 바탕으로 예시적인 운용계획을 표시한 것으로서 고객과의 합의나 확약을 위해 작성된 것이 아니고, 실제의 운용 및 실현수익률은 시장상황의 변화에 따라 본 자료에 수록된 내용과 다르게 이루어 질 수 있습니다.
- 집합투자증권상품은 실적배당상품으로 운용결과에 따른 이익 또는 손실이 투자자에게 귀속됩니다. 또한, 과거의 운용실적이 미래의 수익을 보장하는 것은 아닙니다.
- 해당 집합투자증권상품이 외화자산에 투자하는 경우 환율의 변동에 따라 외화자산의 투자가치가 변동 될 수 있습니다.
- 본 상품은 예금자 보호법에 의하여 보호되지 않으며 실적 배당상품으로 원금의 손실이 발생할 수 있습니다.
- 투자자께서 투자결정을 하기 전에 반드시 투자설명서 및 집합투자규약을 수령하여 투자대상, 판매방법 및 보수 등 상품의 내용을 충분히 인지하신 후 투자 여부를 결정하시기 바랍니다. 본 자료와 규약이나 투자설명서가 상충되는 경우, 규약이나 투자설명서가 우선합니다.
- 본 상품을 판매하는 판매회사의 영업직원은 반드시 상품 등에 대한 충분한 설명을 고객에게 하고 고객이 현명한 투자 결정을 하도록 판매에 유의하여 주시기 바랍니다.
- 본 자료에 포함된 모든 정보는 당사의 승인없이 복제되어 유통될 수 없습니다.