[ETF CHECK] 지금은 메타버스 시대

이슈N뉴스

금융IT 분야에서 **이슈가 되고 있는 뉴스**들을 살펴봅니다.



윤창배(KB증권 리서치센터 선임연구원)

이슈N뉴스 [ETF CHECK]에서는 코스콤의 정보전문플랫폼 'ETF CHECK'에서 추천하는 유망 종목의 시장 동향 및 전문가 분석 정보를 알려드립니다.

| 메타버스의 성장과 그 배경

코로나19로 인해 비대면 사회가 몇 년 앞당겨졌다. 영화 '백 투 더 퓨처'(1985)에 나왔던 미래의 모습들이 그로부터 30년이 지나 일상이 되었듯 메타버스 또한 1992년 닐 스티븐슨(Neal Stephenson)의 과학소설 '스노우 크래시(Snow Crash)'에서 처음 등장한 이후 인류의 상상 속에서 오랜 시간 현실화되어 왔다. 메타버스는 이미 각종 온라인 게임과 영화 '레디 플레이어 원', '매트릭스' 등으로 가상 세계에 대한 개념이 어느 정도 익숙해진 상태에서 5G 네트워크, 디바이스, 컴퓨팅 성능 등의 기술적 진보가 뒷받침되며 코로나19 이후 급속도로 성장하였다.

최근 부각된 디지털자산과 NFT, 메타버스 열풍은 새로운 인터넷 담론인 '웹3.0'을 빼놓고선 온전히

이해할 수 없다. 웹3.0은 약속된 프로토콜로 특정 문제를 해결하는 새로운 인터넷 형태로 기존 중앙 집중형 플랫폼 구조에서 벗어나 참여자가 기여한 만큼 정당한 보상을 받는 경제 모델을 근간으로 하고 있다. 결국 웹3.0의 핵심은 신뢰를 보증해줄 수 있는 제3자의 개입 또는 중재 없이도 경제 활동이 가능하다는 것이다.

메타버스는 가상과 현실이 융합된 공간에서 사람 간 상호작용을 통해 새로운 가치를 창출하는 세계로 현실과 마찬가지로 신뢰가 중요하다. 다만 현실과의 차이점이 있다면 메타버스는 향후 웹3.0 환경과 맞물려 굳이 누군가를 신뢰하지 않아도 코드에 의해 신뢰 있는 거래가 가능하다는 점이다.

약간의 상상력을 더하면 앞으로의 메타버스는 현재 존재하는 수많은 메타버스끼리 상호 연결할 수 있으며, 누구나 경제 활동이 가능한 오픈 메타버스로 나아갈 것으로 보인다. 또한 NFT의 등장은 무분별한 복제가 가능한 디지털 세상에서 명확한 소유권을 인정해주는 시대가 시작되었음을 의미한다. 웹3.0 세상에서 자산의 기능을 담당하는 NFT와 맞물려 다양한 메타버스 플랫폼에서의 디지털 창작물 가치와 소유권의 개념이 갈수록 확대될 수밖에 없다. 메타버스의 성장은 결국 비대면화가 가져온 기술적 진보와 디지털 세상에서 개인의 권한이 확대되는 과정에서 나타나는 필연적인 결과물이다.

웹 발전단계별 주요 특징

구분	웹1.0	웹2.0	웹3.0
시기	1991-2003	2004-2016	2017-현재
정보 수용 방식	읽기 전용	읽기-쓰기	읽기-쓰기-소유
조직 형태	기업 중심	플랫폼 중심	개인 중심
인프라	PC	클라우드 및 모바일	블록체인 클라우드
통제 방식	탈중앙화	중앙집권적	탈중앙화

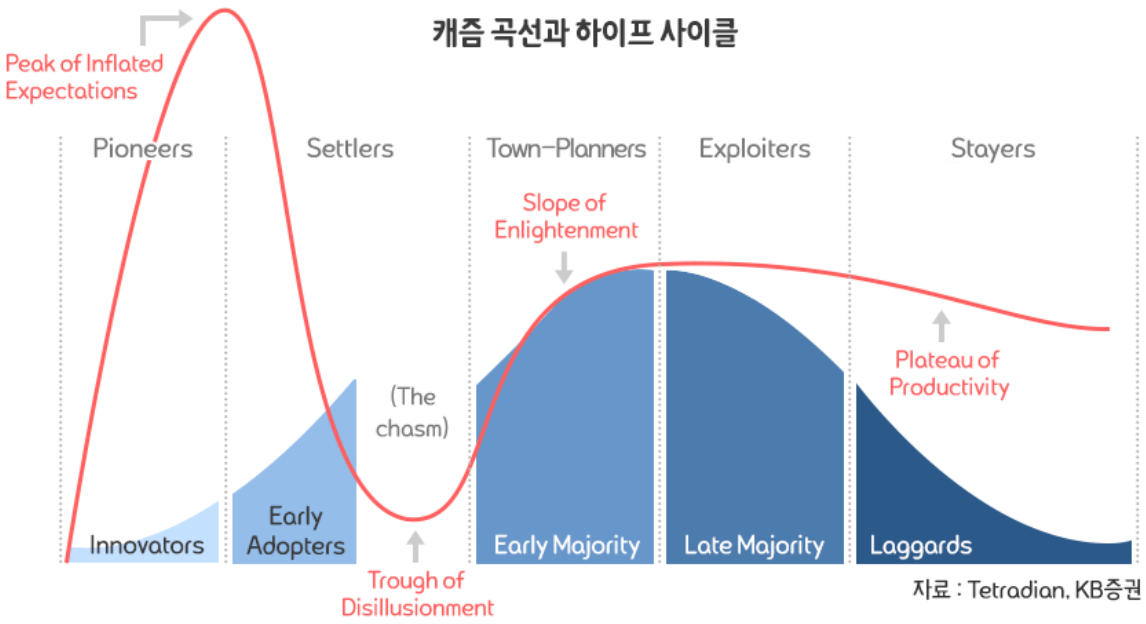
자료 : 그레이스케일, KB증권

| 국내 시장의 영향

메타버스는 디지털 신대륙으로 불릴 정도로 다양한 경제, 사회, 문화적 가치 창출이 기대되는 플랫폼이다. 기존 웹2.0 기업뿐만 아니라 온라인 게임, 블록체인 등 다양한 기업들이 어우러져 생태계를 조성하고 있으며, 기술적으로 인공지능, 실감형 기술, 블록체인 등의 다양한 기술 융합 시도 등이 나타나고 있는 추세다. 다만 이러한 신기술들은 필연적으로 초기의 급격한 관심 이후 대중화까지의 허

들을 맞닥뜨릴 수밖에 없다.

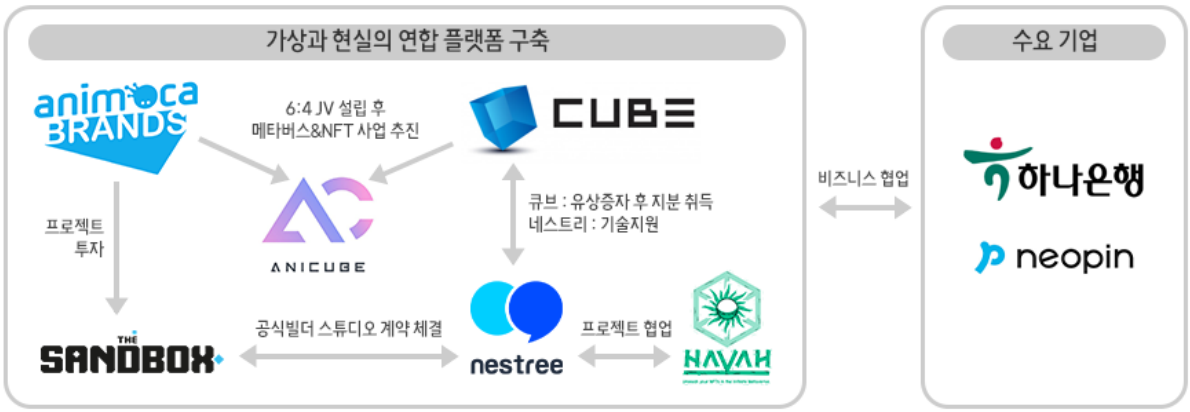
아직 메타버스는 초기 얼리 어댑터 중심으로 성장하고 있는 시장으로 주류 수용자까지 이어지려면 시간이 필요하다. 메타버스의 대중화를 위해선 사람들의 유입을 위한 콘텐츠가 필수이며, 한국은 특히 한류를 바탕으로 메타버스에 최적화된 미디어와 문화예술 분야에서 경쟁력을 갖췄다. 이런 이유로 메타버스가 부각되자마자 자이언트스텝(GIANTSTEP), 위지윅스튜디오(WYSIWYG STUDIO), 덱스터스튜디오(DEXTER STUDIO) 등 VFX 관련 기업들이 가장 먼저 주목받았으며, 엔터주 및 메타버스 인프라 관련주들 또한 함께 상승하였다.



최근 유동성 축소로 인한 디지털자산의 전반적인 가격 하락에도 불구하고 기업과 정부의 메타버스 투자는 지속되고 있다. 비단 IT 업계의 전유물인줄 알았던 메타버스는 금융, 엔터, 유통 등 산업 전반으로 확대되며 활용도가 커지고 있다. SKT '이프랜드', NAVER '제페토' 등 자체 메타버스 플랫폼을 구축한 기업을 비롯해 유통업계는 메타버스 내 가상 편의점 구축 등 새로운 마케팅 채널 확보를 시도하고 있다. 큐브엔터는 가상화폐, 블록체인 개발 등의 사업 목적 추가 후 홍콩 크립토VC '애니모카브랜즈'와 합작법인 설립을 통해 메타버스와 NFT를 활용한 새로운 비즈니스 모델을 정립 중이다.

각자의 역할과 경계가 명확했던 시대에서 디지털 전환이 가속화됨에 따라 다양한 분야에서 융·복합이 나타나고 있으며, 영역 간 경계가 허물어지면서 국내 메타버스의 양적·질적 성장이 나타날 것으로 예상한다. 정부 또한 지난 1월 메타버스 신산업 선도 전략을 통해 10대 분야 메타버스 플랫폼 개발 과제를 발표해 민관협력의 지속가능한 메타버스 생태계 조성에 초점을 둔 정책을 추진 중이다.

애니모카브랜즈와 큐브엔터 연합 도식화



자료 : 언론자료 종합, KB증권

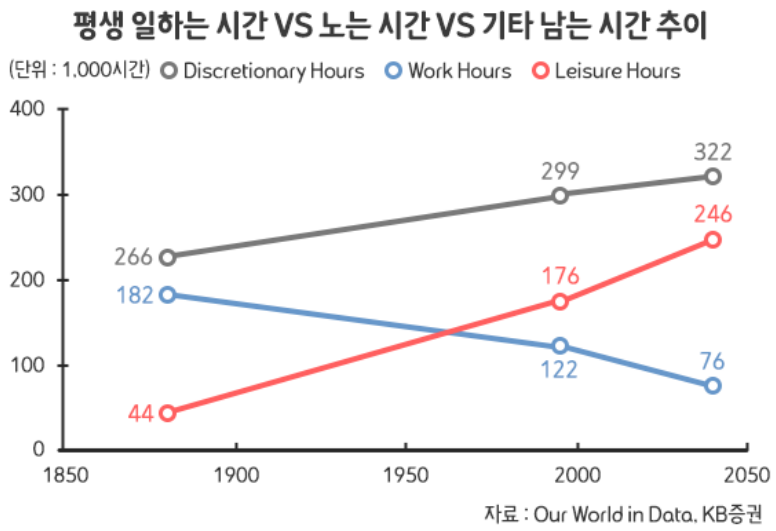
| 테마주 전망

주식시장에서 메타버스를 바라보는 방식을 요약하면 '즐거움'이다. 메타버스 테마주는 '플랫폼 인프라'와 인간에게 즐거움을 주는 목적인 '콘텐츠'가 주를 이루고 있다. 즐거움의 테마는 장기적인 관점에서 구조적으로 성장할 수밖에 없다. 기술 발전에 따른 생산성의 향상으로 인류의 노동 시간은 지속적으로 감소하고 있으며, 길어진 수명은 여가 시간의 증가로 이어진다. 이러한 여가 시간의 증가는 우리를 지루함에서 구해주는 것들의 수요 증가로 이어진다.

인프라 측면에서 보면 메타버스는 데이터, 네트워크, 인공지능, XR(가상융합) 등 정보통신 기술의 집약체이다. 5G 이후 저궤도 위성을 통한 6G망 구축, XR 디바이스 고도화, 컴퓨팅 성능 향상 등 메타버스의 제반 인프라 투자는 결코 멈추지 않을 것이다.

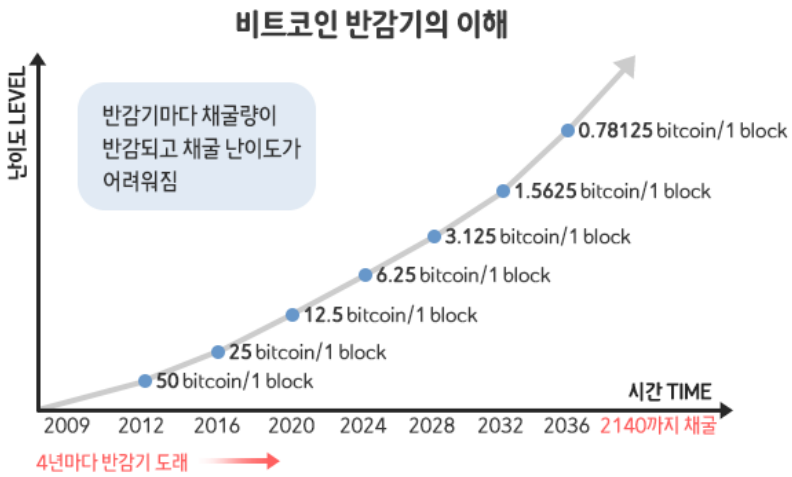
장기적으로는 구조적 성장이 예상되나 투자의 관점에서 비트코인과 관련 테마주의 동조화 현상에 유의할 필요가 있다. 기존 기업들의 가상자산거래소 투자, 자체 코인 및 NFT 발행, 비트코인 직접투자 등이 활발해짐에 따라 코인 시장의 가격 등락이 주가에 미치는 영향이 더욱 확대되고 있다.

비트코인 가격 변동 요인 중 하나는 통화공급량이다. M2(광의통화)와 비트코인 가격은 거의 유사한 경향을 보이며, 최근 미국 연준의 금리인상 기조와 맞물려 통화공급량 축소와 비트코인 가격 하락이 동시에 나타났다. 연준의 인플레이션 회복 의지와 금리 인상 속도 조절 여부에 따라 단기적으로 메타버스 테마주들의 방향성이 결정될 전망이다.



결국 메타버스 테마주 적정 투자 시점은 비트코인 가격 상승 시점과 맞물려 있다. 금리 상승으로 인한 디지털자산 시장의 변동성이 어느 정도 소화된 다음 비트코인 반감기 도래에 따른 구조적 가격 상승 구간에 주목한다. 비트코인은 애초부터 채굴 수량이 총 2,100만 개로 한정되어 있으며, 4년마다 반감기를 통한 공급량 감소로 인플레이션에 대응한다. 수요와 공급 법칙에 따라 수요가 일정하게 유지될 때 공급량 감소가 나타나면 가격이 오른다. 시중에 금이 갑자기 절반으로 감소하면 가격이 오르는 것과 같다.

가장 최근의 비트코인 반감기는 2020년이었다. 다가오는 반감기는 2024년경으로 예상된다. 앞으로 반감기가 계속될수록 공급량 감소에 따른 가격 상승 효과가 적어지겠지만, 아직까지는 가격 상승에 유효한 이벤트라고 판단된다. 2024년 비트코인 가격 상승과 맞물려 메타버스 테마주 전반의 상승이 기대된다.



| ETF 시장에 미치는 영향

메타버스 테마주와 달리 국내 주식 시장에 상장된 메타버스 ETF 내 구성 종목은 대부분 엔터, 게임, 콘텐츠 및 IT 하드웨어 관련 대형주로 구성되어 있다. 메타버스의 흥행 및 비트코인의 가격 상승 여부와 별개로 해당 업종들의 향후 모멘텀은 양호할 것으로 예상한다. 우선 엔터의 경우 리오프닝에 따른 월드투어 및 콘서트 재개와 각 회사별 주요 아티스트들의 컴백, 신규 아티스트 데뷔가 이어지며 K팝 성장세는 견조하다.

콘텐츠주는 드라마 '이상한 변호사 우영우'의 흥행이 K콘텐츠 제작사 전반의 경쟁력 상승으로 이어지고 있는 모습이다. 부진한 증시 속 낙폭이 가장 컸던 업종 중 하나인 게임주는 하반기 신작에 대한 기대감이 작용하고 있다.

메타버스를 세분화해서 보면 하드웨어, 컴퓨팅, 네트워킹, 가상플랫폼, 상호교환, 결제 서비스 및 콘텐츠 등으로 분류가 가능하다. 국내 ETF는 주로 콘텐츠에 집중되어 있지만 미국 ETF의 경우 엔비디아, 퀄컴이 상위 포트폴리오를 구성하는 등 로블록스 외에 하드웨어에 집중된 ETF도 존재한다. 아직 메타버스가 초기 시장인 만큼 국내 시 장에서도 향후 메타버스 테마를 세분화한 ETF가 등장할 가능성도 있다.

다만 메타버스의 흥행을 위해서는 몇 가지 체크해야 할 변수들이 존재한다. 아직까지 메타버스가 이용자들을 지속적으로 유입할만한 혁신을 보여주지 못하고 있으며, 코로나19 엔데믹이 가까워짐에 따라 가상세계에 대한 수요가 줄어들 가능성도 존재한다.

대표적인 메타버스 플랫폼인 로블록스의 월 이용자 수는 2분기 기준 1억3천만 명으로 견조한 성장세를 보여주었지만, 제페토의 경우 이용자 수가 1분기와 유사한 수준으로 정체돼 있다. 메타는 2분기 처음으로 전년 동기 대비 매출액 역상장을 기록하며 이익 성장성은 지속 감소세를 나타내고 있다.

결국 유의미한 혁신을 누가 먼저 제공하느냐에 따라 달렸다. 메타는 여러 기업들과 협력해서 메타버스 표준 포럼을 조성 후 개방적인 메타버스 환경을 조성하려 노력하고 있다. 텐센트는 지난 6월부터 XR(확장현실) 전담팀을 설립해 메타버스 시장을 겨냥하고 있다. 네이버는 메타버스 플랫폼인 제페토의 정체에도 불구하고 아시아를 넘어 글로벌 플랫폼으로 나아갈 수 있도록 전폭적인 투자 지속 방침을 발표했다.

민간 영역에서는 글로벌 빅테크 기업들을 필두로 시장 선점을 위해 치열한 경쟁이 벌어지고 있다. 이와 발맞춰 우리 정부는 2026년 글로벌 메타버스 시장점유율 5위를 목표로 성장 전략을 구축했다. 정부와 기업이 바라보는 메타버스의 방향성 속에서 아날로그의 디지털화가 지속적으로 추진될 것으로 예상되며 콘텐츠, 하드웨어 인프라, 디바이스 등에 투자가 확대될 것으로 판단된다. 메타버스

의 성장은 결국 인류가 상상한 대로 비대면 세계로 나아가는 과정 속에 있음을 다시 한번 되새길 필요가 있다.



* 저작권법에 의하여 해당 콘텐츠는 코스콤에 저작권이 있습니다.
* 따라서, 해당 콘텐츠는 사전 동의없이 2차 가공 및 영리적인 이용을 금합니다.