06. ????

[illegible] 100% [illegible]

[illegible]

? ???? ????

[illegible] Risk Hedging, [illegible]

[illegible]

[illegible] **Plain Vanilla** [illegible] **(FX)** [illegible]

??(Futures contract, Futures)??

[illegible]

[illegible] S&P 500 [illegible]

선물과 옵션이 나온 이유는 아주 간단합니다 . "보험의 목적 "입니다 . 예를들어 우리가 개당 10,000원짜리 이어폰 1,000개를 가지고 있다고 하지요 . 이 상품이 1개월후 얼마가 될지는 우리는 잘 모릅니다 . 사람들이 이 물건을 좋아해서 수요가 증가해 가격이 오를 수도 있고 , 사람들이 별로 좋아하지 않아 수요가 감소할 수도 있습니다 . 모두 아시지요 ? 수요가 증가하면 가격은 오르고 수요가 감소하면 가격은 떨어집니다 . 이런 상황에서 우리는 이어폰 1,000개를 꾸욱 가지고 있다가 1개월 후에 팔수도 있지만 미리 구매자와 계약을 채결할 수도 있습니다 .

이렇게 가격이 어떻게 바뀔지 모르는 세상에서 이어폰을 1,000개나 가지고 있는 우리는 선계약을 통해 조금이나마 손실을 줄일 수 있습니다 . 어떻게 하냐고요 ?
이어폰을 가지고 있는 우리는 앞으로 이어폰 가격이 오를 것이라 생각합니다 . 하지만 미래는 알 수 없으니 전체 1,000개중에 500개만 개당 10,000원으로 선계약을 합니다 . 그리고 나머지 500개는 그냥 가지고 있습니다 . 1개월 후 실제로 이어폰의 가격이 10,100원이 되었다면 , 우리는 선계약을 한 500개에 대해서는 각각 -100원 x 500개 = -50,000원의 잠재적 손실을 보게 되고 , 나머지 500개에 대해서는 +100원 x 500개 = +50,000원의 이익을 보게 됩니다 . 하지만 두개의 손익을 합치면 손실은 0이 됩니다 .

반대의 경우입니다 . 이어폰을 가지고 있는 우리는 앞으로 이어폰 가격이 떨어질 것이라 생각하고 지금 시점에 10,000의 가격으로 500개를 파는 선계약을 합니다 . 그리고 나머지 500개는 그냥 가지고 있지요 . 1개월이 지나 실제로 가격이 9,900원으로 떨어졌다면 , 우리는 선계약을 한 500개에 대해서는 비싸게 판 것이니 각각 +100원 x 500개 = +50,000원의 이익을 보게 되고 , 나머지 500개에 대해서는 비싸게 사서 싸게 파는 것이니 각각 -100원 x 500개 = -50,000원의 손해를 보게 됩니다 . 하지만 두개를 합치면 손실은 0이 됩니다 .

만약 우리가 이어폰 1,000개를 그냥 꼬옥 쥐고 있었다면 가격이 오르면 +100,000원의 이익을 보지만 가격이 내리면 -100,000원의 손실을 보게 됩니다 . 금융은 간단해서 어떤 경우에도 "손실만은 보지 않도록 " 머리를 싸매는 일입니다 . 이런 기준에서 본다면 차라리 선계약을 통해 손실을 볼 가능성을 최소화하는 것이 낫습니다 . 이것이 바로 선물이 존재하는 이유입니다 .

사기냐고요 ? 되팔렘이라고요 ? 네네 아닙니다 . 불법 아니에요 . 아무도 미래를 예측할 수 없기 때문에 "가능성 " 에 돈을 건 도박일 뿐 입니다 . 하지만 그것을 통해 손실을 최소화할 수 있습니다 .

????? ??? ??????

무시무시한 레버리지 (지랫대) 효과에 있습니다 .
기본적으로 선물거래는 우리가 가진 돈으로 거래를 하는 것이 아닙니다 . 아직 일어나지 않은 일에 대한 계약이므로 우리가 선물거래에 넣는 돈은 "계약금 "으로 작동하고 , 통상 내가 넣은 계약금의 10배 정도를 운용할 수 있습니다 . 그렇다면 내가 100만원을 입금하면 1,000만원을 운용할 수 있게 되는 것인데 , 이 돈으로 선물 투자를 해서 20% 수익률을 냈다 . 그러면 크게 보았을때 우리는 100만원 입금해서 200만원을 벌었기 때문에 200%의 수익률을 달성한 것이 됩니다 . 지금까지 설명드린 어떤 금융투자 중에도 이렇게 큰 수익률을 낼 수 있는 상품은 없었습니다 . 이것이 사람들이 선물거래에 목을 매는 이유입니다 .

??? ? ??????

미래는 아무도 예측할 수 없기 때문입니다 . 당장 원유 (Crude Oil)을 생각해봅시다 . 원유의 가격에 미치는 변수는 여러가지가 있습니다 . 원유의 매장량부터 OPEC의 수출계획 , 생산시설의 장비 고장 , 아라비아

해협에서의 도적이나 무장단체의 공격 , 유조선의 침몰 , 관세의 변화 , 자동차와 관련된 규제 , 날씨의 변화에 따른 수요의 변화등 여러가지가 있습니다 . 무한에 가까운 변수가 존재하는 상황에서 무한에 가까운 변수의 변동이 발생합니다 . 이런 상황에서 우리가 원유의 가격이 어느쪽으로 움직일지 정확히 예측한다 ? 솔직히 그건 불가능합니다 .

선물의 특징은 이익과 손실의 제한이 없다는 점입니다 . 금융거래의 계약은 무시무시하기 때문에 어떤 경우에도 지켜져야 합니다 . 아니 지켜집니다 . 그렇기 때문에 선물거래에서 100만원에 계약 (선물계약)을 한 물건이 갑자기 1억이 된다고 해서 판매자가 판매거절을 할 수 없습니다 . 또한 100만원에 계약 (선물계약)을 한 물건이 갑자기 1만원이 되었다고 해서 구매자가 구매를 포기할 수 없습니다 . 무조건 계약은 성사되어야 하고 상대가 피해를 보든말든 그건 알바 아닙니다 . 결국 무한수익과 무한손해의 시장입니다 . 그리고 이것을 선물거래의 장점과 합친다면 ?
100만원을 증거금 (계약금)으로 걸어 1,000만원을 굴리게 되었는데 400만원의 손해를 봤다고 칩시다 . 그러면 투자자는 계약금으로 건 100만원 뿐만 아니라 300만원의 돈을 갚아야 하는 상황이 됩니다 . 네 , 손실률이 -100% (원금 전액 손실)가 아니라 -400% (원금 전액손실 + 빚)가 됩니다 .
더군다나 금융시장은 모든 계약이 제대로 성사될 수 있도록 면밀히 감시하고 있고 거래의 유지를 위해 증거금을 예치하도록 합니다 . 그리고 이 증거금이 모자란다고 판단하면 더 많은 증거금 (계약금의 추가분)을 입금하도록 요구합니다 . 그런데 만약 투자자가 증거금을 넣지 못한다면 ? 그러면 그 즉시 반대매매라는 것을 해서 청산을 해버립니다 . 네 . 청산을 해도 빚은 남습니다 . 조금 덜 남을 뿐이죠 .

결과적으로 미래의 상품가치를 예측하기 어려운 상황에 , 미래의 가치에 따라 투자금의 몇 배에 달하는 손실을 입을 수 있는 것이 선물투자입니다 . 다시 말씀드리지만 이익이 무한대인 만큼 , 손실도 무한대입니다 . 화투로 치면 흔들고 , 폭탄 , 피박 , 광박 , 쓰리고를 한방에 맞아 원금뿐만 아니라 빚까지 지게 되는 형국입니다 .

?? ??? ?? ??? ??? ? ??????

다른 이유는 아닙니다 . 우리가 금융시장에서 움직이는 거래의 종류에 대해 잘 알고 있어야 처음보는 상품이 나왔을때 이것이 어떤 형태를 취하고 있으며 어떤 장점과 어떤 단점이 있는지 알 수 있기 때문입니다 . 최근에 문제가 되었던 ELS. 이 녀석도 잘 보면 선물거래의 형태를 띄고 있습니다 . 아니 , 사실은 선물거래지요 . 그리고 사람들이 ELS가 선물거래임에도 이득보다 손해가 많을 수 있는 상품이라는 사실을 알았다면 , 지금과 같은 사태는 일어나지 않았을 것입니다 . 모르면 무조건 손해인 곳이 금융시장입니다 .

??? ?? ?? ?? ??? ????

예시로 보여드렸다시피 , 여러 투자회사들이 자신들의 투자에 대한 위험도를 줄이기 위해 사용합니다 . 다시 말씀드리지만 선물 / 옵션 / 스왑은 일종의 보험상품 입니다 . 그리고 우리는 보험을 파는 사람들이 아니죠 . 그러니까 우리의 것이 아닙니다 . 거대 투자회사에서 수 백억 , 수 천억씩 투자할 때 어떻게든 크게 손해보는 상황을 줄이기 위한 리스크 헷징 (Risk Hedging) 수단으로 이용하는 것입니다 .

<참고 >
모든 투자상품들은 원금보장이 되지 않습니다 . 돈 다 날릴 수 있다는 말입니다 . 그런데 선물 / 옵션은 다 날리는 것 뿐만 아니라 빚도 질 수 있습니다 .
절대 하지 마세요 . 하지 마세요 .

은행이자보다 이율이 높다는 것은 위험도가 크다는 뜻 입니다 . 절대로 잊지 마세요 . 하이 리스크 하이 리턴입니다 .

은행이자보다 높은데 "원금보장이 된다 "는 말은 순도 **100%**의 사기입니다 . 심지어 불법입니다 .

Revision #14
Created 2024-02-13 12:35:21 UTC by Enigma
Updated 2025-06-26 22:46:27 UTC by Enigma