

Vijf aandelen die van het Metaverse gaan profiteren



Het gaat Facebook niet echt voor de wind. Steeds meer, vooral jonge mensen, laten het *social medium* links liggen en kiezen voor TikTok. Daarnaast ondervindt het bedrijf grote problemen door het besluit van Apple om Facebook geen ongehinderde toegang te geven tot zijn operating system. Daardoor kan Facebook minder data verzamelen en data vormen de ruggengraat van het bedrijf.

Oprichter Zuckerberg zoekt nu de vlucht naar voren en heeft aangekondigd de komende jaren vele miljarden te gaan investeren in wat heet Metaverse. Het gaat om de uitbouw van een virtuele driedimensionale wereld of werelden, waarin mensen, of liever gezegd hun avatar, zich kunnen vermaken, dansen en spelletjes spelen. Zuckerberg is ervan overtuigd dat het Metaverse een bron van nieuwe inkomsten kan worden. Dat kan door te adverteren in het Metaverse, maar ook door de mogelijkheid te scheppen om digitaal aankopen te kunnen doen. De avatars, de digitale personages, doen die aankopen.

Concurrentie

Facebook is niet de enige partij die de (commerciële) mogelijkheden van het Metaverse bestudeert. Dat doen ook andere partijen. Vooral de bouwers van games, zoals Fortnite, Minecraft en Roblox zijn al druk met het verkennen van de mogelijkheden van een virtuele wereld of werelden. Zo zijn er optredens te zien in een game.

Ook een grote speler als Microsoft steekt zijn belangstelling voor de mogelijkheden van het Metaverse niet onder stoelen of banken. Het kocht onlangs voor het lieve sommetje van \$ 75 miljard Activision Blizzards, een bouwer van games. Volgens ceo Satya Nadella staat deze transactie centraal voor de toekomstige online interactie van mensen die meer en meer tijd zullen gaan doorbrengen in een virtuele wereld. Nu is dat nog vooral in games, maar in de toekomst kan de mens ook virtueel aan vergaderingen deelnemen. Voor Nadella is de overname de eerste steen voor de bouw van de volgende versie van het Internet.

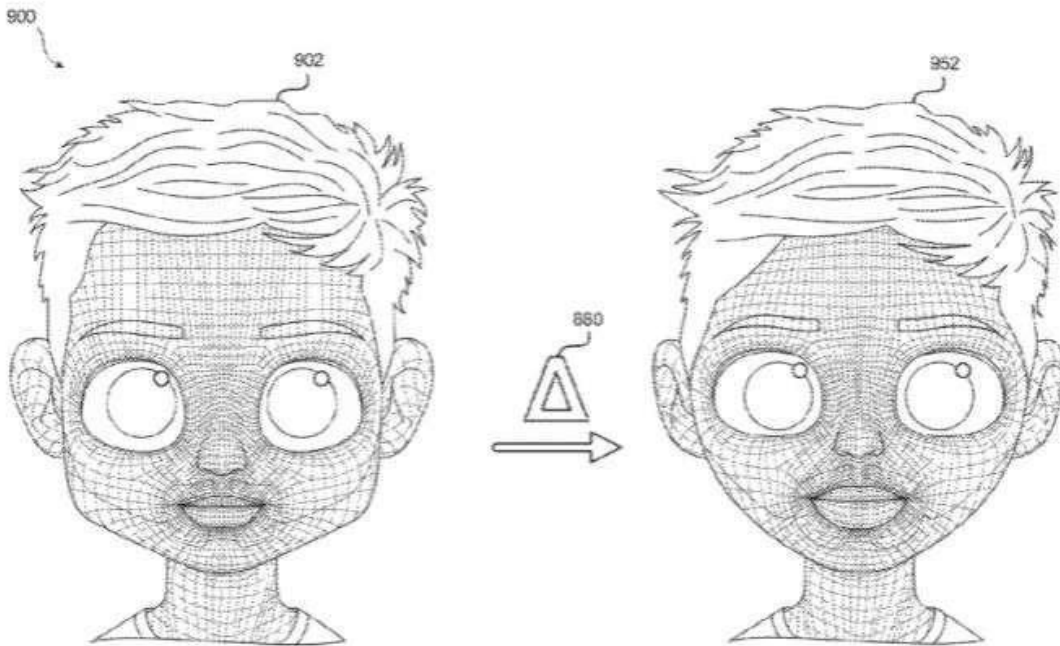
De context van interactie kan steeds wisselen. Een bedrijf als Nvidia denkt dat het Metaverse de ideale omgeving is om productieprocessen te simuleren. Dat zou tot een hogere efficiency in de bedrijfsprocessen kunnen leiden

Bovenstaande impliceert dat er meerdere Metaverse platforms kunnen groeien. Het is dan de vraag of het mogelijk zal zijn om vrijelijk van de ene virtuele wereld naar de andere te reizen of dat het aparte werelden worden. Voor Microsoft is het duidelijk dat bewoners van Metaverse vrijelijk moeten kunnen bewegen tussen de verschillende digitale platforms. Het doet daarom een oproep aan de toezichthouders om nieuwe standaarden op te stellen, die die vrijheid moeten garanderen. Die nieuwe standaarden zouden ook moeten voorkomen dat een enkel bedrijf de nieuwe virtuele wereld kan domineren.

Patenten

Een digitale wereld en zeker de commerciële mogelijkheden ervan komen niet gratis uit de lucht vallen. Daar zijn forse investeringen voor nodig. Zuckerberg heeft al te kennen gegeven de komende jaren zeker \$ 10 miljard per jaar te gaan injecteren in de opbouw van zijn Metaverse. Hij is daar al druk mee doende gelet op het aantal patenten dat Facebook recentelijk heeft aangevraagd. Voor een deel gaat het om patenten van technologieën die het mogelijk moeten maken om biometrische data te vergaren. Die biometrische data moeten er voor zorgen dat de avatar van de bezoeker van Metaverse zo realistisch mogelijk is. Met biometrisch bedoelen we dan ook het registreren van gezichtsuitdrukkingen, oogbewegingen en andersoortige fysieke bewegingen en uitdrukkingen. Dat alles gebeurt dankzij het gebruik van heel kleine camera's en sensoren. Het gebruik daarvan resulteert in een intensievere beleving van de virtuele wereld of wat heet een augmented reality.

Figuur 1 Een avatar personalisation engine dat 3D avatars kan maken. Meta patent



Andere patenten onderstrepen dat Facebook heel veel werk maakt van het uitnutten van de nieuwe virtuele wereld. Dat gebeurt in de vorm van wel zeer op de persoon gerichte advertenties en ‘*sponsored content*’. In de nieuwe virtuele wereld komen virtuele winkels waar de bezoeker digitale goederen kan kopen of items die corresponderen met goederen uit de werkelijke wereld. Die goederen worden dan gesponsord door de grote merken.

Met enig gevoel voor overdrijving mag je stellen, dat Facebook werkt aan het klonen van de mensheid op wereldschaal.

Metaverse

Wat Metaverse nu precies is of wordt, laat zich nog maar moeizaam omschrijven en voorspellen. Het is daarbij misschien maar het beste te denken aan begrippen als cyberspace of virtuele wereld. Een echte alles omvattende definitie is er nog niet. Het begrip Metaverse is overigens ontleend aan het boek *Snow Crash* uit 1992. Het is van de hand van de science fictionschrijver Neal Stephenson. Hij beschrijft een virtuele wereld, waarin mensen zich totaal onderdompelen, spelletjes spelen, werken en elkaar ontmoeten.

Het is al wel mogelijk iets te zeggen over de bouwstenen van deze nieuwe wereld. Allereerst: welke technologieën zijn nodig? Waarschijnlijk valt niet te ontkomen aan wat heet *virtual reality*, virtuele werelden die bestaan zonder dat er iemand per se hoeft te zijn. En dan is er *augmented reality*, dat elementen combineert van de digitale en fysieke wereld. Deze technologieën zijn overigens geen absolute must om de virtuele wereld te betreden. Games als Fortnite bieden toegang via een console of een 5G-telefoon.

Figuur 2 Ariana Grande did a concert on Fortnite



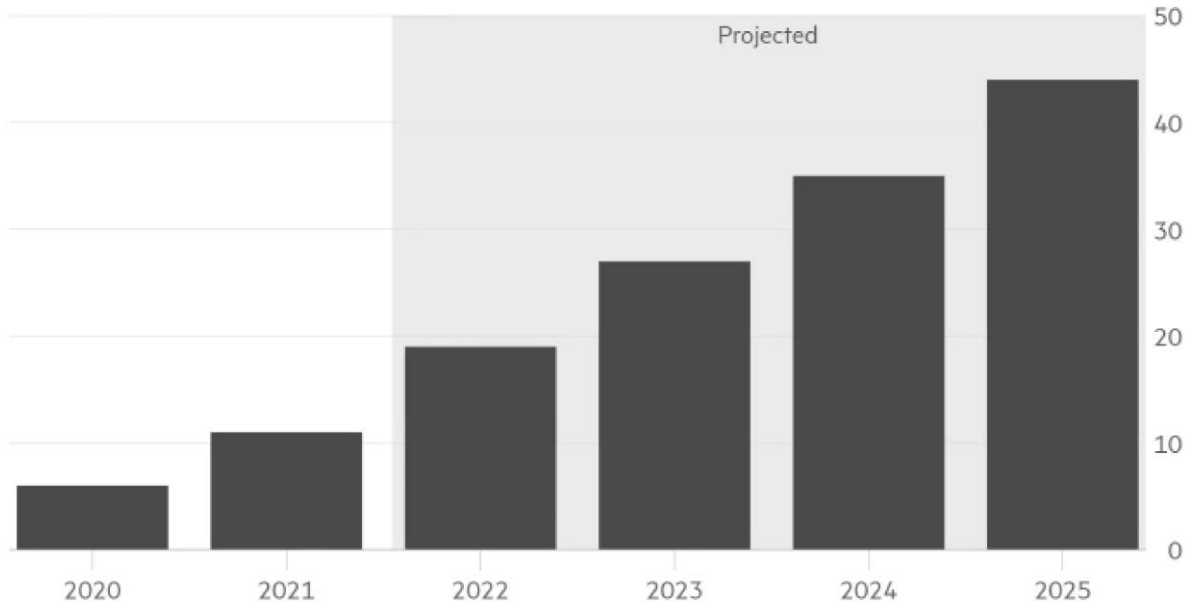
Metaverse impliceert ook een digitale economie. De bezoeker kan goederen en diensten scheppen, kopen en verkopen. In het ideale Metaverse kan de bezoeker de aankopen meenemen van het ene virtuele platform naar het andere. Zover is het nog niet. De meeste virtuele platforms hebben avatars die gebonden zijn aan één platform.

Dat is de realiteit tot dusverre. Zoals het ook realiteit is, dat games als Fortnite en World of Warcraft al virtuele werelden aanbieden. In Fortnite zijn concerten of tentoonstellingen te zien. Maar dat is niet wat Metaverse uiteindelijk zal zijn, een nieuw soort videogame. En hier houdt de duidelijkheid op. Wat Metaverse precies wel wordt, dat weten we nog niet. We weten alleen zeker dat giganten als Microsoft en Facebook bereid zijn heel veel in Metaverse te investeren, maar voorlopig heeft ieder bedrijf een eigen interpretatie en verwachtingspatronen.

Het is ook duidelijk, dat er nog de nodige technologische stappen gezet moeten worden. Op dit moment is het mogelijk honderden mensen tegelijkertijd te bedienen, maar in de ideale wereld moeten er dat misschien wel miljoenen worden. Bezoekers kunnen virtueel concerten bezoeken, sportwedstrijden bekijken of met tienduizenden tegelijk een game spelen. En dan moeten er nog stappen gezet worden in het ontwikkelen van zogeheten motion-tracking tools die het mogelijk moeten maken om vast te stellen waar een bezoeker naar kijkt of wat hij met zijn handen doet. Het gaat hier om het op grote schaal vastleggen van biometrische data. Kortom, er is nog best veel werk aan de winkel voordat het ideaal van de Metaverse werkelijkheid is.

Global virtual reality and augmented reality headset unit sales

Million units



Sources: TrendForce, Statista
© FT

Het commerciële potentieel is echter duidelijk, dat bewijzen de video games met hun in-games, concerten en tentoonstellingen. Daar zie je nu al de eerste loten van. Een Franse startup als Stage 11, werkt aan het verhogen en intensiveren van de muziekervaring in Metaverse. Maar er wordt ook al gewerkt aan de zakelijke kanten, zoals vergaderen, onderwijs en gezondheidszorg. Het Zweedse Warpin ontwikkelt al Virtual Reality (VR) trainingen voor bedrijven. Een bedrijf als Nvidia werkt aan een digitale tweelingbroer van een BMWfabriek. Er zijn waarschijnlijk al honderden kleinere en grotere bedrijven bezig met het ontwikkelen van stukjes Metaverse. Beleggers/investeerders zijn tot dusverre nog voorzichtig omdat het nog te vroeg is om potentiële winnaars aan te wijzen. Een ding is echter nu al duidelijk. Grote investeerders zijn zeer geïnteresseerd en staan nu al langs de zijlijn toe te zien.

Markten en marktkansen

Laten we het nogmaals onderstrepen. Metaverse is vooral nog een project op papier. Het kan nog wel 10 jaar duren voordat het is of wordt zoals bedrijven als Facebook en Microsoft ons voorspiegelen. Dat wil weer niet zeggen dat, zoals opgemerkt, investeerders/beleggers met groeiende belangstelling naar dit virtuele project kijken. Ook zij vermoeden een groot potentieel. Daarbij wijzen zij op de ervaringen uit de wereld van de games. Vooral de mogelijkheid die de games bieden om de gebruiker/bezoeker geld te laten spenderen. Ze zien ook dat de grote consumentenmerken al pogingen doen om op deze mogelijkheid in te spelen. Zo heeft Nike al 7 handelsmerken gedeponeerd om virtueel kleding en schoenen te verkopen. Het bedrijf doet dat in navolging van bijvoorbeeld Gucci en Puma, die de mogelijkheid bieden virtueel te winkelen.

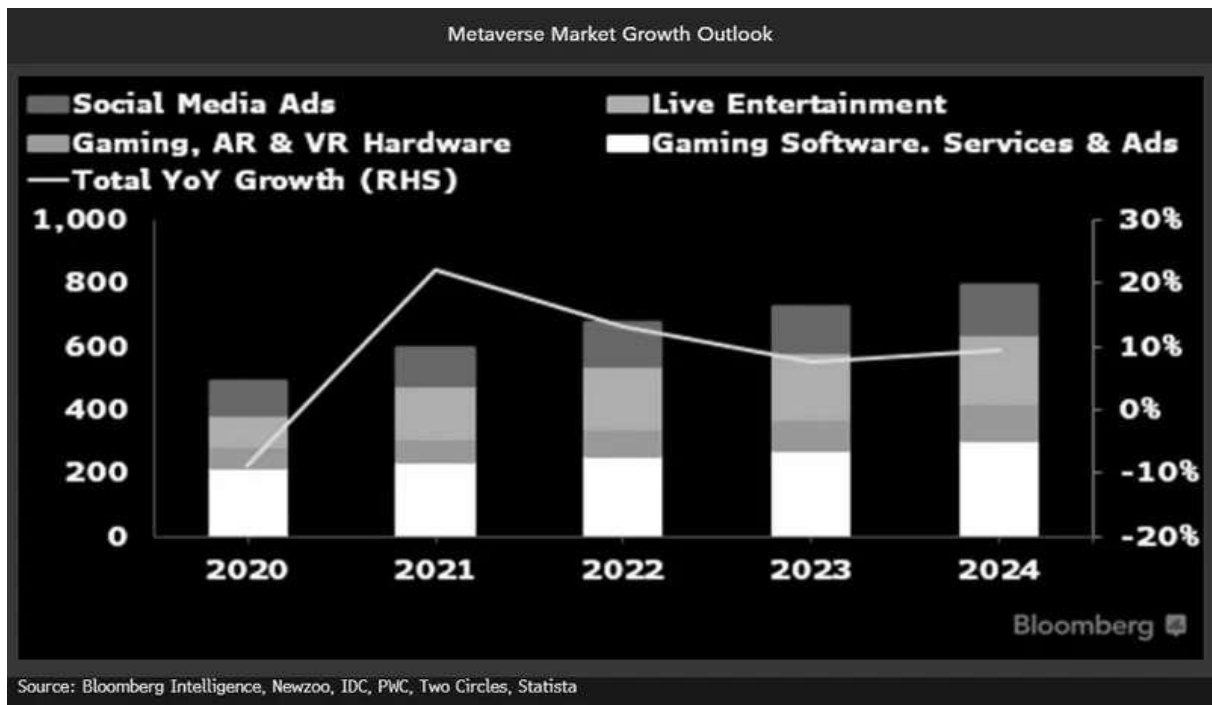
Om het project Metaverse te laten slagen, moet er zoals in de beginjaren van het internet, een nieuwe infrastructuur gebouwd worden. Dat betekent net als toen, dat leveranciers van hardware tot de eerste winnaars kunnen behoren. Dan gaat het in de eerste plaats om de bouwers van headsets voor virtual reality en augmented reality. Deze headsets zijn geschikt om het Metaverse te betreden. Dan mag je denken aan grote namen als Apple en facebook.

Figuur 3 Gucci biedt kleding aan voor de avatars in de game



Die hebben al headsets ontwikkeld, maar die zijn nog niet prettig te dragen. Er zijn ook servers nodig en veelsoortige halfgeleiders, sensors en camera's. Potentiële winnaars zijn dan bedrijven als Nvidia, waarvan de GPU, *de graphic card*, nu al onmisbaar is voor de ontwikkeling van games. Andere potentiële winnaars zijn bijvoorbeeld Samsung, Micron Technology, AMD, TSMC en op de achtergrond ASML.

Hoewel het Metaverse feitelijk nog in de steigers staat en het niveau van een project nog niet ontgroeid is, gaan er al duizelingwekkend grote bedragen rond. En die bedragen worden in sneltreinvaart groter, als we [Bloomberg](#) mogen geloven. Anno 2020 genereerde deze nieuwe virtuele wereld een omzet van pakweg \$ 500 miljard, maar in 2024 kan dit bedrag gegroeid zijn naar ongeveer \$ 800 miljard. De grootste bijdrage leveren de online gamemakers en de gaming hardware. Die zijn in 2024 goed voor een omzet van \$ 400 miljard. De andere helft komt op het conto van vormen van live entertainment en Social Media.



Ook Bloomberg stelt vast, dat het in dit stadium van ontwikkeling onmogelijk is om winnaars en verliezers aan te wijzen. Wel heeft de data vendor een lijstje opgesteld van bedrijven, waarvan het veronderstelt dat die voor de korte termijn een grote rol kunnen spelen bij de uitbouw van het Metaverse. Daarbij valt op dat Bloomberg gelooft dat de grote namen in de gamesindustrie grote kansen hebben om tot de eerste groep winnaars te behoren. Naarmate het Metaverse aan belang wint, zullen zich nieuwe partijen melden. Maar je moet ergens beginnen.

Metaverse Competitive Landscape

Online Game Makers	Design Software Vendors	Social Networking	Gaming, AR & VR Hardware	Live Entertainment
Roblox	Unity	Facebook	Facebook	Live Nation
Epic Games	Epic Games	Tencent	Lenovo	Theme Parks
Microsoft	Adobe		HP	Sports Teams
Activision Blizzard	Autodesk		Logitech	
Electronic Arts	Ansys		Acer	
Take-Two			Valve	
Tencent			Razer	
NetEase				
Nexon				
Valve				

Source: Bloomberg Intelligence

Vijf aandelen

Het Metaverse is *the next big thing in technology*, zo denkt Wall Street. Het enthousiasme is groot. Grote namen als Microsoft en Meta Platforms (Facebook) hebben plannen bekend gemaakt om massief te gaan investeren in deze paradigmaverschuiving zoals het deftig heet. Analisten buitelen over elkaar heen om te becijferen wat er de komende jaren in het Metaverse geïnvesteerd gaat worden. De getallen zijn duizelingwekkend en adembenemend. Zo heeft Goldman Sachs becijferd dat er in de komende drie jaren tenminste \$ 135 miljard naar deze nieuwe tak van sport gaat en maximaal misschien wel \$ 1,35 biljoen.

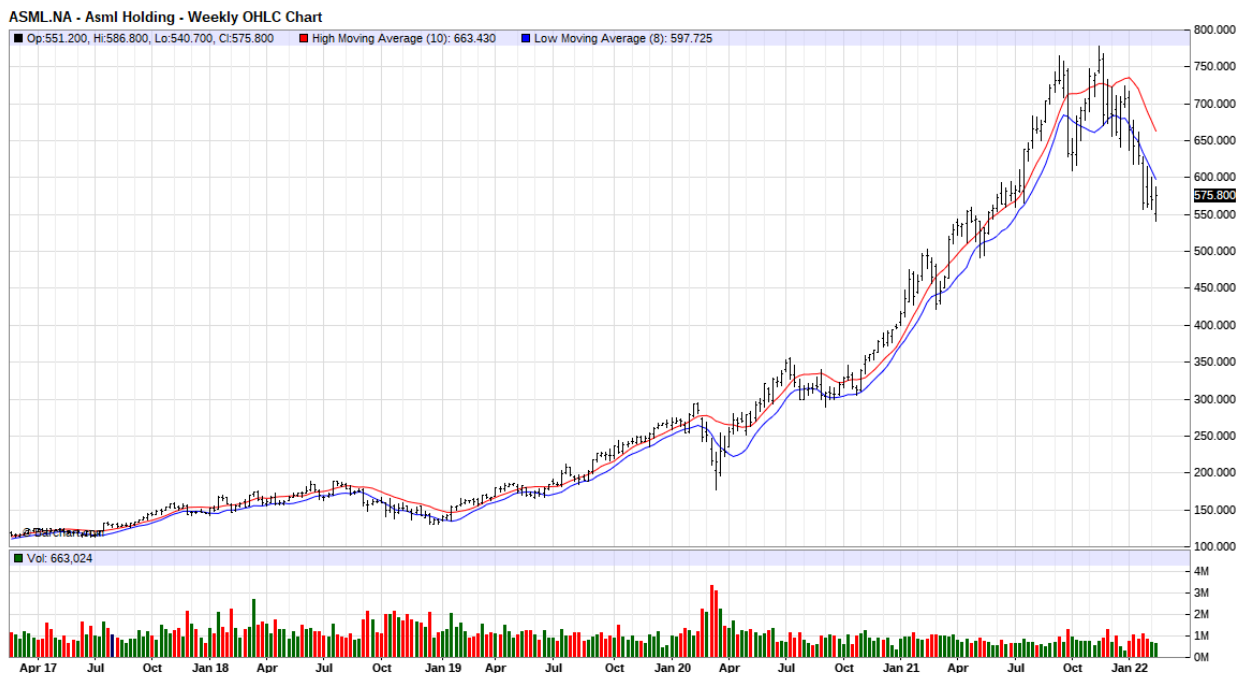
Niet alleen de grote namen willen actief worden in het Metaverse, maar ook talloze kleine. Het is aan de belegger om uit deze wirwar van namen de winnaars te kiezen.

1. ASML Koers: € 578,20 K/W: 34,4 Koersdoel: € 945,-

Een van de absolute winnaars kan wel eens het Veldhovense ASML worden. De argumentatie is eigenlijk erg voor de hand liggend. Om het Metaverse aan de praat te krijgen en aan de praat te houden zijn oneindig veel halfgeleiders nodig. Er zijn halfgeleiders nodig voor consoles, voor sensoren, voor laptops, voor virtual reality devices, data centra en noem maar op. Bovendien zullen er technologisch gesproken ongekend hoge eisen aan deze halfgeleiders gesteld worden.

De grote chipfabrikanten, die deze nieuwe generatie halfgeleiders willen bouwen, kunnen niet zonder de technologie van één bedrijf en dat is ASML. Het is het enige bedrijf ter wereld dat de technologie voor extreme ultraviolet lithografie in huis heeft.

Het Amerikaanse Intel heeft recentelijk een order bij ASML geplaatst voor een prototype van de nieuwe generatie EUV machines. Die komt waarschijnlijk in 2023 op de markt en zal waarschijnlijk ongeveer \$ 300 miljoen gaan kosten. Dat weerhoudt de grote namen in de



sector er niet van om nu al bestellingen te plaatsen of, zoals Intel, met een prototype aan de gang te gaan!

Het mag geen verrassing zijn dat het orderboek van ASML heel goed gevuld is. Aan het einde van 2021 beliepen de netto-orders een waarde van € 26,1 miljard. En dan te bedenken dat het bedrijf over 2021 een omzet heeft gegenereerd van € 18,6 miljard. Het zou zomaar kunnen dat ASML in 2022 harder groeit dan de huidige verwachtingen. Die gaan uit van een groei van 20% van de omzet en van 30% van de winst!

2. TSMC Koers: TWD 645 K/W: 21,3 Koersdoel: € TWD 1045,-

Het Taiwanese TSMC heeft heel hoge verwachtingen van het Metaverse. Volgens het bedrijf is daarmee een nieuwe fase aangebroken in de ontwikkeling van de halfgeleiderindustrie. In Taiwan voorzien ze dat de supply chain meer en meer geïntegreerd zal raken, waardoor de waarde van het product alleen maar zal toenemen. Het is zelfs niet ondenkbaar, aldus TSMC, dat software onderdeel zal worden van de bouw van halfgeleiders.

Volgens TSMC zijn een aantal zaken nodig om het Metaverse tot een succes te maken. Dat zijn onder meer een groeiend volume in data generatie, nog veel meer computing power en een hogere transmissiesnelheid. Alleen dan is een vervlechting van de fysieke en virtuele werkelijkheid mogelijk. Al deze en andere technologieën kunnen alleen slagen met de hulp van halfgeleiders, zo is de gedachte.

In de nabije toekomst zal de rol van de halfgeleiderindustrie sterk gaan veranderen. Tot nu toe ligt de nadruk op het drukken van de kosten voor een wafer en andere vormen van hardware. In de toekomst zal de rol veel meer zijn dat van een platform voor innovatie. Dat zal de waarde van het product alleen maar verhogen!

TSMC is al volop met deze toekomst bezig. Het investeringsprogramma is imposant. In het lopende jaar belopen de kapitaalsinvesteringen een bedrag van \$ 40 - \$ 44 miljard. Dat is een stijging van maar liefst 40% ten opzichte van 2021. Misschien wel 80% van die enorme berg dollars gaat naar het ontwikkelen van wat heet geavanceerde process nodes. Die zijn nodig om 2- en 3- nanometer chips te bouwen.



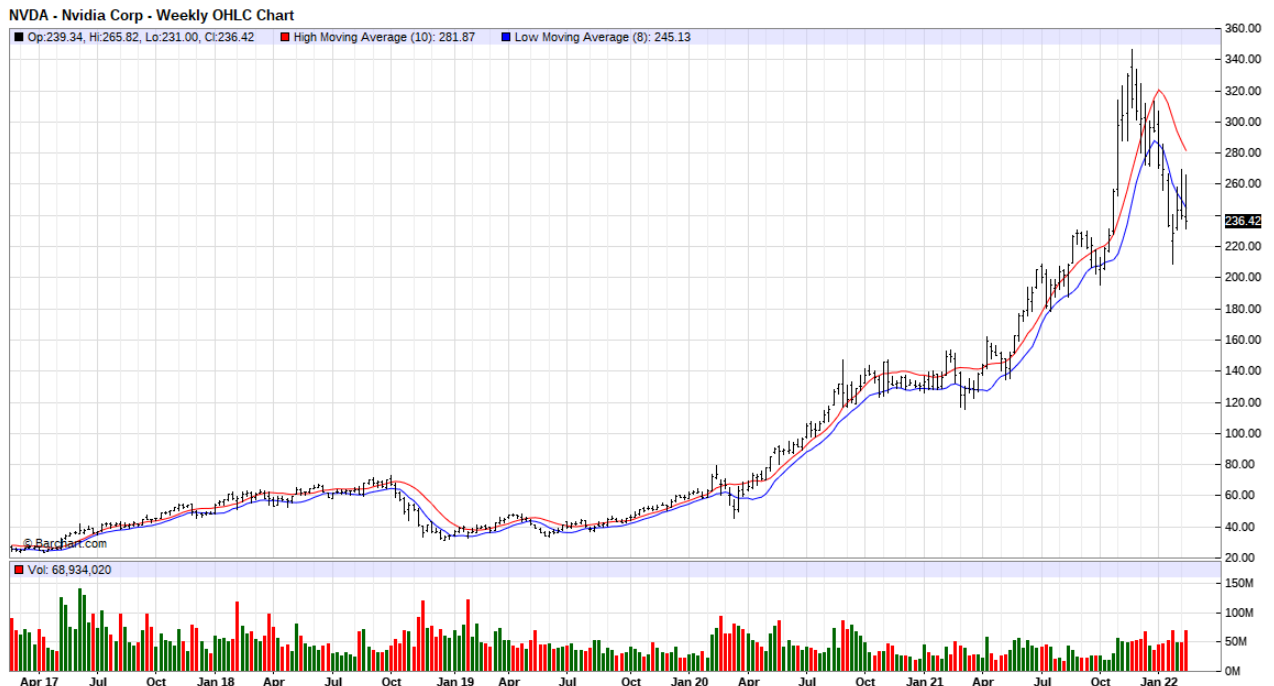
3. Nvidia Koers: \$ 245,07 K/W: 55,8 Koersdoel: \$ 400,-

Nvidia is sinds jaar en dag een geliefde belegging. Het geldt als een van de beste aandelen in de halfgeleidersector voor de lange termijn. Dat is niet zo vreemd. Het heeft een sterke positie opgebouwd op de markt voor artificial intelligence en dat maakt het aandeel ook heel aantrekkelijk als het om het Metaverse gaat.

Nvidia is nu al leverancier voor een veelheid van servers en andere centrale computers die zeer complexe berekeningen moeten maken. Het gaat dan bijvoorbeeld om computers en servers in datacentra, high performance computing clusters (HPC) en om supercomputers. Nvidia is misschien nog wel het best bekend om zijn graphics processing units (GPU's) en is onmisbaar voor de gaming computers. Metaverse zonder GPU's van Nvidia lijkt een onmogelijkheid.

De AI tools van Nvidia verdwijnen in de zelfrijdende auto, worden gebruikt in systemen voor gezichtsherkenning en voor stemherkenning. Het bedrijf denkt ook dat zijn technologie gebruikt kan worden om in verschillende sectoren van de economie zuiniger met grondstoffen om te gaan en om tijd te besparen. Dat kan door productieprocessen van fabrieken digitaal te simuleren en daardoor gebreken en problemen in en vroeg stadium te onderkennen. Digitaal nabootsen kan helpen om fabrieken en bijvoorbeeld energiecentrales

beter te bouwen. Kortom, Nvidia heeft heel veel sectoren heel veel te bieden. Daarmee lijkt het aandeel de komende jaren een winnaar.



4. Unity Software

Koers: \$ 99,09

K/W: NvT

Koersdoel: \$ 194,-



Unity Software bouwt flexibele gemakkelijk te gebruiken 3D video game systemen, die gemakkelijk aan te passen zijn aan de wensen van de klant. Dat maakt het mogelijk voor allerlei soorten gebruikers om deze 3D wereld te betreden en om nieuwe ervaringen voor

hun klanten te scheppen. De dienstverlening gaat ver. Unity helpt zijn klanten om hun scheppingen in klinkende munt om te zetten. Dat kan dankzij advertenties of in-app aankopen.

Het bedrijf heeft naar eigen zeggen al een sterke positie opgebouwd in de wereld van de video games. Ruim 70% van de top 1000 mobile games maken gebruik van het Unity platform en ruim 50% van alle games – PC, mobile en console – maken gebruik van de diensten van Unity Software.

Het bedrijf heeft recentelijk Weta Digital overgenomen. Dat is een specialist in special effects. Daardoor is Unity Software nu in staat om zijn klanten dezelfde mogelijkheden te bieden als Peter Jackson tot zijn beschikking had in the Lord of the Rings.

Unity Software bouwt uiteindelijk mee aan de fundamenten van het Metaverse. Ontwikkelaars kunnen met behulp van Unity Software een nieuwe wereld bouwen, gebruikers kunnen daar spulletjes kopen en verkopen en iedereen kan met iedereen communiceren.

Unity Software biedt zijn diensten en technologie aan op basis van subscription-as-a-service (SaaS). Unity Software is nog steeds verlies latend. Over het 4^{de} kwartaal van 2021 bedroeg het verlies een bedrag van \$ 162 miljoen ofwel een Verlies per Aandeel van \$ 0,56 tegen een verlies van \$ 83 miljoen in het 4^{de} kwartaal van 2020. Geschoond bedroeg het Verlies per Aandeel \$ 0,05 tegen \$ 0,10 een jaar eerder.

De omzet ontwikkelt zich snel en bedroeg over het 4^{de} kwartaal \$ 315,9 miljoen tegen \$ 220,3 miljoen een jaar eerder. Over heel 2021 bedroeg de omzet een bedrag van \$1,11 miljard tegen \$ 772 miljoen over 2020. Gelet op de snelle ontwikkeling van de activiteiten van Unity zal winstgevendheid niet lang op zich laten wachten

5. Roblox Koers: \$ 49,72K/W: NvT Koersdoel: \$ 125,-

Voor een buitenstaander zal het zomaar vreemd aandoen. Modeontwerper Gucci gebruikt een videogame voor een bijzondere gebeurtenis. Het is echter een eerste aanwijzing van de reikwijdte van het Metaverse. Het geeft ook aan welke rol Roblox hier kan gaan spelen. Op het eerste gezicht is Roblox niet meer dan een videogame, maar wel een populaire. In het afgelopen kwartaal trok het 43,2 miljoen dagelijkse gebruikers die samen 9,7 miljard uren doorbrachten in de game.

Maar Roblox is meer dan alleen een videospelletje. Het zet een reeks van ontwerpers in die verschillende spelletjes, content en andere vormen van entertainment voor zijn gebruikers ontwikkelen. Het bedrijf verdient veel geld door de gebruikers van de game virtueel geld te verkopen. Hiermee kunnen de gebruikers/deelnemers zich toegang verschaffen tot verschillende games, content kopen. Denk bijvoorbeeld aan virtuele kleding van Gucci voor hun avatars. Je kunt stellen dat Roblox hiermee de basis voor het Metaverse binnen zijn game gelegd heeft.

Ontwikkelingen staan niet stil. Tijdens de meest recente cijferpresentatie stelde het bedrijf dat het platform iedereen wil verwelkomen, zes jarigen maar ook volwassenen van boven 30 jaar. Uiteindelijk moet het platform iedereen de ruimte bieden om zich onder te dompelen in ervaringen zoals concerten. Die zijn er permanent in deze virtuele 3D wereld, evenals de spelletjes die ook geen begin of einde hebben.

Om zijn ambitie te verwezenlijken investeert Roblox veel in talent en doet het de nodige acquisities. Recentelijk kocht het Guided, een platform dat er op gericht is gaming communities met elkaar te verbinden en te laten communiceren.

Roblox is nog steeds verlieslatend, maar de groei zit er flink in. In het afgelopen jaar groeide de omzet met 126% en in het kwartaal daarvoor lag de groei op 140%.

Het lijkt erop dat Roblox een sterke positie heeft opgebouwd als het gaat om de ontwikkeling van het Metaverse.



Bronnen:

Bloomberg Intelligence, *Metaverse maybe \$ 800 bn market, next tech platform*. December 01, 2021

The Conversation, *Metaverse, Five things to know and what it could mean for you*. November 4, 2021

Financial Times, *Facebook bets on virtual reality 'metaverse'*, July 30, 2021

Facebook patents reveal how intends to cash in on metaverse, January 18, 2022

Investors gear up for gold rush in metaverse hardware. January 5, 2022

Meta's perfect storm: fleeing users and Apple's privacy hit ads. February 3, 2022

The metaverse is just the latest reincarnation of Las Vegas. November 27, 2021

Year in a word: Metaverse. December 21, 2021

Get Wired, *What is the Metaverse, exactly?* November 25, 2021

Harvard Business Review, *How Brands can enter the metaverse?* January 03, 2022

This is money, *Could you profit from the metaverse?* January 07, 2022

Disclaimer en Algemene voorwaarden

Heraclitus Media (eigenaar van website De Kritische Belegger , dekritischebelegger.nl) is niet aansprakelijk voor schade als gevolg van onjuistheden of onvolledigheden in de aangeboden informatie, noch voor schade die het gevolg is van problemen veroorzaakt door, of inherent aan het verspreiden van informatie via het internet, zoals storingen of onderbrekingen van of fouten of vertraging in het verstrekken van informatie of diensten door Heraclitus Media of door u aan Heraclitus Media middels een website van Heraclitus Media of anderszins langs elektronische weg. Tevens aanvaardt Heraclitus Media geen aansprakelijkheid voor eventuele schade die geleden wordt als gevolg van het gebruik van gegevens, adviezen of ideeën verstrekt door of namens Heraclitus Media via deze website. Heraclitus Media aanvaardt geen verantwoordelijkheid voor de inhoud van websites waarnaar of waarvan met een hyperlink of anderszins wordt verwezen. Heraclitus Media levert een dienst waarvoor u betaalt. Eenmaal betaalde gelden voor onze dienst zijn op uw verzoek nooit eenzijdig terug te vorderen.

Alle informatie (inclusief teksten, logo's, gegevens en afbeeldingen) op deze website is (intellectueel) eigendom van Heraclitus Media, tenzij anders vermeld. Gegevens op deze website kunnen alleen worden gebruikt voor persoonlijke en niet-commerciële doeleinden. Niets van deze website mag gekopieerd, gepubliceerd, bewaard, gedistribueerd of anders geëxploiteerd worden voor commerciële doeleinden in welke vorm dan ook, zonder schriftelijke toestemming vooraf van Heraclitus Media.

Heraclitus Media garandeert niet dat aan haar toegezonden e-mails of andere elektronische berichten tijdig worden ontvangen en verwerkt en aanvaardt geen aansprakelijkheid voor gevolgen van het niet of te laat ontvangen of verwerken daarvan.

Indien iets van het voorafgaande om de een of andere reden niet volledig uitvoerbaar is, dan zal het overige desondanks volledig van toepassing blijven.

Deze disclaimer en de website worden beheerst door het Nederlandse recht. Alle geschillen welke mogelijk ontstaan tussen Heraclitus Media en de gebruikers van deze website, in relatie tot deze website, zullen worden beslecht door een bevoegde rechter.

Geen Vermogensbeheer of Vermogensadvies

Wij zijn geen vermogensbeheerders noch geven wij adviezen. Heraclitus Media levert signalen via internet. De content is niet bedoeld als beleggingsadvies. U heeft de vrijheid om het al dan niet op te volgen. Op alle content zijn onze [disclaimer](#) en [Algemene voorwaarden](#) van toepassing. Rendementen uit het verleden bieden geen garantie voor de toekomst.

Wij geven geen enkele garantie dat het afsluiten van een abonnement en/of het gebruiken van informatie op deze site tot winst of verlies zal leiden.

Wij accepteren geen enkele aansprakelijkheid voor de gevolgen van activiteiten die worden ondernomen op basis van de geboden informatie. Wij accepteren geen enkele aansprakelijkheid voor eventuele koersverliezen die geleden worden als gevolg van het gebruiken van informatie als gevolg van afgesloten abonnementen.

De Klant is volledig bekend met de risico's van CFD-handel en ook bereid die risico's zelf te willen dragen. Hij of zij verklaart Heraclitus Media niet aansprakelijk te zullen stellen voor verliezen. Bij handelen met CFD's kunnen de verliezen groter zijn dan uw inleg.

Handelen (traden) of volgen van trades is geheel voor eigen risico. Handel nooit te groot of met (geleend) geld dat u niet kunt missen. U kunt in principe al het geld kwijtraken en in sommige gevallen

(bijvoorbeeld bij een margin call) nog meer. Zorg er te allen tijde voor dat u voldoende margin (cash) hebt op uw account om margin calls te voorkomen. Dit is uitdrukkelijk de eigen verantwoordelijkheid van de cliënt.

Heraclitus Media is nimmer aansprakelijk voor risicomanagement, accountmanagement, money management en margin calls in de accounts van cliënten. U blijft zelf geheel verantwoordelijk voor uw eigen rekening. Alle informatie op de site en in de informatieproducten en e-mails is met de grootste zorg en aandacht samengesteld. Het handelen in CFD's is echter geen exacte wetenschap. Ook hebben wij geen glazen bol om de toekomst te voorspellen. Door welke omstandigheid dan ook kan de markt een andere kant op bewegen dan verwacht of gewenst.

Heraclitus Media aanvaardt dan ook geen enkele aansprakelijkheid voor de eventuele gevolgen, zoals schade of gederfde winst, op welke wijze of grondslag dan ook ontstaan als gevolg van het gebruik (of juist de onmogelijkheid van gebruik door bijvoorbeeld technische storingen), het vertrouwen op of acties ondernomen naar aanleiding van informatie. De waarde van beleggingen kan fluctueren.

In het verleden behaalde resultaten bieden geen garantie voor de toekomst. Beleggers wordt erop gewezen dat aan een belegging financiële risico's verbonden zijn. Door u in te schrijven als lid gaat u uitdrukkelijk akkoord met deze voorwaarden.

We raden u aan om in ieder geval met geld te handelen dat u kunt missen, dus niet met geld dat u nodig heeft voor uw dagelijks bestaan. Hou tevens rekening met de margin verplichting.

De resultaten die wij dagelijks publiceren op deze website zijn uit het verleden, en bieden uiteraard geen garantie voor resultaten in de toekomst.

Copyright

Het is verboden de signalen beschikbaar te stellen aan derden.

Heraclitus Media is eigenaar van de website De Kritische Belegger. Het stelt zich ten doel om beleggers te informeren.

Elke klant is gehouden om op een zorgvuldige wijze om te gaan met de hem of haar verstrekte informatie. Ook dient een klant zich te houden aan de regels zoals die gelden in het normale zakelijke verkeer. Het is elke abonnee verboden om de informatie/data verkregen via ons abonnement door te geven aan derden, al dan niet tegen betaling, tenzij daarvoor met ons een aanvullende overeenkomst is gesloten, dan wel door ons toestemming is verleend, in beide gevallen schriftelijk. Schriftelijk kan in dit geval ook een door ons gewaarmerkt e-mailbericht zijn. Indien blijkt dat een abonnee toch deze gegevens doorgeeft aan anderen of derden kan Heraclitus Media terstond de doorzending van signalen beëindigen. In dat geval vindt geen restitutie van abonnementsgelden plaats. Ook kunnen juridische stappen ondernomen worden.

Betrouwbaarheid informatie

De data die Heraclitus Media verzendt steunt op betrouwbare bronnen maar de juistheid ervan kan niet gegarandeerd worden. Wij aanvaarden geen aansprakelijkheid voor eventuele verliezen die u realiseert naar aanleiding van achteraf gebleken onjuiste data. Onze informatie is gebaseerd op (koers)gegevens van derden. Ook hiervoor kunnen wij niet aansprakelijk worden gesteld.

Klanten

Ieder die handelingsbekwaam en handelingsbevoegd is kan in beginsel klant worden van Heraclitus Media. Woonplaats en nationaliteit zijn in principe geen belemmering om klant te worden. Voornaamste klantenrelatie is de abonnementsvorm. Voorwaarden, prijzen en condities voor de abonnementen worden gepubliceerd op de website.

Potentiële klanten kunnen zich uitsluitend aanmelden via een formulier op de website. Op het moment dat iemand zich aanmeldt via de website komt nog geen leverancier-klantrelatie tot stand. Dit is pas het geval als Heraclitus Media de aanvraag heeft geaccepteerd en de algemene voorwaarden door zowel Heraclitus Media als de klant ondertekend is. Heraclitus Media kan zonder opgaaf van redenen aanmeldingen weigeren.

Abonnementen en betalingen

Heraclitus Media kent “no cure – no pay” abonnementsvormen. Deze worden op de website gepubliceerd. De aanbiedingen op de website zijn pas bindend als een klant zich heeft aangemeld en deze klant door Heraclitus Media is geaccepteerd. Een geïnteresseerde kan zich, via het aanmeldingsformulier op de website aanmelden voor een abonnement. Het proefabonnement geldt voor 1 maand. Deze zal automatisch aflopen.

Abonnementen gaan in op de eerste dag van de betaling. Het proefabonnement gaat in zodra de betaling voldaan is. Aan het eind van de proefmaand kan de deelnemer beslissen om, tegen betaling, mee te blijven doen.

Verplichtingen en rechten van Heraclitus Media

Heraclitus Media verplicht zich de data aan de klant te leveren. Heraclitus Media doet datgene wat binnen haar mogelijkheden ligt om dit te realiseren. Heraclitus Media is gerechtigd om op eigen initiatief de overeenkomst te ontbinden, al dan niet met opgaaf van redenen. Indien Heraclitus Media overgaat tot ontbinding krijgt de betreffende klant het eventueel resterende abonnementsgeld retour.

Klanten van Heraclitus Media

Degene die zich aanmeldt als klant dient 18 jaar of ouder te zijn en handelingsbevoegd. De Klant dient te beschikken over een rekening bij IG, een pc met een stabiele internetverbinding en e-mailfaciliteiten en

voldoende eigen vermogen. De Klant verklaart zich door aanmelding bekend en akkoord met de algemene voorwaarden. De Klant verklaart volledig bekend te zijn met de risico's van het handelen met CFD's en ook bereid te zijn die risico's zelf te willen dragen. De Klant verklaart Heraclitus Media niet aansprakelijk te zullen stellen voor signalen die leiden tot verliesgevende posities. Handelen (traden) is geheel voor eigen risico.

Aansprakelijkheid

Heraclitus Media aanvaardt geen enkele aansprakelijkheid voor winsten of verliezen die gemaakt worden op grond van de informatie/data die wij verstrekken. Klanten zijn zelf aansprakelijk voor hun financiële transacties en handelen volledig op eigen risico. Onze informatie en aan- en verkoopsignalen betreffen vrijwel uitsluitend afgeleide producten als CFD's. Dit kan een zeer hoog risico inhouden. In bijzondere gevallen kan met dergelijke producten meer dan de totale inleg verloren gaan.

Het analyseren van koersbewegingen is geen exacte wetenschap. Onze data is daarom geheel vrijblijvend en de gebruiker is zelf verantwoordelijk voor de beslissingen die hij/zij neemt. Heraclitus Media die de informatie levert en de eigenaar van de site kunnen niet verantwoordelijk worden gesteld voor eventuele verliezen die op welke wijze ook zijn ontstaan. Dit houdt dus ook in dat schade ontstaan doordat bijvoorbeeld een bericht niet ontvangen is, nooit verhaald kan worden. De waarde van uw beleggingen kan fluctueren, behaalde resultaten uit het verleden geven geen garantie voor de toekomst.

Geldigheid en afwijkingen van deze voorwaarden

Deze voorwaarden hebben algemene geldigheid. Indien één van onze aanbiedingen strijdig is met deze voorwaarden dan prevaleren deze voorwaarden. Uitsluitend in specifieke overeenkomsten kan van deze voorwaarden worden afgeweken. Dit dient dan in die specifieke overeenkomst nadrukkelijk als afwijking bekend te zijn gesteld.

Verklaringen

U verklaart en garandeert dat u bevoegd bent om deze Overeenkomst aan te gaan en aan haar voorwaarden te voldoen. Voorts verklaart en garandeert u dat u te allen tijde zult voldoen aan uw verplichtingen op grond van deze overeenkomst, als ook alle wetten, voorschriften en beleidslijnen die van toepassing kunnen zijn op het gebruik van deze dienst.

Vrijwaring

U verklaart en garandeert dat U bevoegd bent om deze Overeenkomst aan te gaan. U verklaart tevens bekend te zijn met de gevaren en risico's die het handelen op de Effectenbeurzen met zich meebrengen. U verklaart voorts dat u nimmer aanspraak zal (kan) maken op geleden verliezen. U verklaart dat u bekend bent met het feit dat verliezen kunnen ontstaan door falen van techniek en dat u uiteindelijk zelf volledig hiervoor verantwoordelijk bent. U verklaart dat u Heraclitus Media juridisch nimmer aansprakelijk zult stellen voor eventueel geleden verliezen. U verklaart tevens bekend te zijn dat falen van systemen veroorzaakt kunnen worden door derden zoals (internetbedrijven/smsproviders/IG/effectenbeurzen/dataleveranciers/computers/nutsbedrijven/overige niet genoemden). Voorts bent u bekend met het feit dat er diverse schakels het tradingsproces kunnen verstoren waarop Heraclitus Media geen enkele invloed kan uitoefenen en aansprakelijkheid in heeft.

Wij hebben geen positie in de beleggingen. Wanneer wij een positie innemen zullen wij dat expliciet vermelden. De content is niet bedoeld als beleggingsadvies. U heeft de vrijheid om het al dan niet op te volgen. Op alle content zijn [onze disclaimer](#) en [Algemene voorwaarden](#) van toepassing. Rendementen uit het verleden bieden geen garantie voor de toekomst.

De Kritische Belegger

Breitnerhof 201

1628 XP Hoorn, Nederland

E info@dekritischebelegger.nl

T + 31 (0) 229-75 44 16

I dekritischebelegger.nl



**DE KRITISCHE
BELEGGER**