

'96 컴퓨터산업 전망

정 규 동 ((주)삼보컴퓨터 상무)

1. 시장 규모

1) 세계 시장 규모

전세계 PC시장은 1994년에 24.2% 성장하여 수량면에서 1993년의 3,900만대에서 4,700만대로 증가하였으며 1995년은 1994년보다 약간 낮은 21.5% 고성장에 수량은 5,710만대로 예상된다.

1995년도 세계시장의 고성장은 경쟁적 가격인하와 CPU, 소프트웨어, 주변기기 및 멀티미디어에서의 비약적 성능향상이 기폭제가 되었다. 특히 중소기업의 기업체와 개인 시장의 신규수요가 왕성하였고 기존 PC 보유기업은 대체 수요가 왕성하였다.

1996년은 1995년 원도 '95에 의해 촉발된 4분기의 기록적 예상 성장을 기반으로 상반기중 고성장이 낙관된다. 그러나 최근 4분기의 PC수요가 예상보다 적을 것이라는 조짐이 보여 내년도 세계시장 성장률이 예상보다 적을 수도 있다는 전망이 조심스럽게

일부에서 대두되고 있다.

2) 국내 시장 규모

국내시장은 금년초 1994년도의 엄청난 호황과 금년 1분기의 호황으로 대부분 1994년의 115만대 대비 30% 이상의 고성장을 전망하여 150만대 이상의 수량을 예상하였으나 하반기 들어서 국내 PC시장의 급냉으로 연초 예상보다 훨씬 적은 22%의 성장이 예상되고 수량적으로는 140만대로 추정된다.

1995년은 9월부터 11월까지 3개월동안 원도'95 한글판과 연말의 신제품 출시를 기다리는 소비자들의 구매 유보, 비자금 파동, 전반적 고가 내구 소비재에 대한 매기저하가 맞물려 매기 실종으로 이어질 정도의 극심한 불황을 PC업계가 겪고 있다.

12월에 원도 '95가 장착된 신제품이 출시될때 그동안 기다리던 대기 수요가 폭발한다면 금년도 성장률이 26%까지 치솟고 수량

도 145만대까지 증가될 수도 있다고 보여진다.

1996년의 전체 경제성장 전망은 1995년 연말의 경기 정점을 지나 경기하향조정 국면으로 경기의 급냉 없이 연착륙이 될 것으로 전망하며 성장률은 1995년의 9.2%에 못미치는 7%정도 전망된다.

그러므로 PC의 신규 구매력은 금년보다 다소 줄어들 것으로 보이나 기존 구형 PC를 보유하고 있는 소비자들의 교체 및 추가 구매가 활발히 일어날 것으로 보이고 컴퓨터의 급속한 성능향상과 가격인하로 컴퓨터의 활용성이 높아지고 기업이 경쟁력 강화와 생산성 향상을 위해 정보화 투자를 지속함으로써 전체 성장률은 금년도와 유사한 22% 내외의 고성장이 예상되며 수량은 171만대 전후로 추정된다.

그러나 정치적 불안정과 충격의 영향 혹은 예상 밖의 경제적 요인으로 경기 냉각과 소비 위축이 일

어날때는 PC부문 성장률도 많은 타격을 받을 것이다.

● 1996년 수요 유발 요인

— 하드웨어 소프트웨어 양면에서 급격한 성능 및 활용성 증가와 가격인하

— 경쟁의 심화로 인한 대대적 판촉 및 광고 확대 제품과 기술혁신

— 중소기업체와 높은 교육열로 인한 가정 시장의 확대

— 인터넷 및 PC통신의 확산

— 강력한 고성능 하드웨어, 윈도 '95 및 고성능 소프트웨어 등장으로 대량 교체수요 유발

— 노트북과 PC Server 시장의 급격한 성장

— 경쟁력과 생산성을 향상시키기 위한 기업의 정보화 투자확대

● 1996년 수요 억제 요인

— 경기 하강 국면과 정치적 불안으로 인한 급격한 소비 위축 가능성

— 전반적인 기업 설비 투자감소

— 소득과 교육 수준이 높은 가정은 대부분 PC기 구매

— 아직도 대중적 가전기기로서는 사용법이 너무 어렵고 고가

— 기업 업무용으로는 멀티미디어 기능의 활용이 제한적이다

2. 시장 동향

국내 PC시장에서 향후 PC의 성장성과 중요성을 높이 평가하여

많은 기업들이 유통에 신규참여하고 있고 세계 Top Brand들 역시 한국 PC 시장의 규모와 성장성을 중시하여 Market Share를 늘리기 위해 대대적 공세를 펼치고 있으며 향후 더욱 강화될 것으로 예상된다.

가격과피점들의 등장과 외국업체의 공격적 Market Share 확대 전략으로 국내 PC시장도 금년도부터 본격적 가격 전쟁에 돌입하였으며 96년은 더욱 심화되어 PC업체들의 출혈이 더욱 심해지면서 상당 수 업체가 도태 될 것이다.

이와같이 경쟁 상황이 날로 치열해지면서 기술, 제품, 판촉 및 광고, 유통, 서비스, 가격 등 모든 분야에서 변화의 속도가 더욱 가속되고 있다.

그리고 국내 고소득층의 대부분은 이미 PC를 구매하였고 갈수록 중류이하 소득층의 신규 구매 비중이 날로 높아지므로 사회 전반적인 가격과피 조류와 어울려 가격 요소가 과거 보다는 향후 더욱 중요한 비중을 차지하게 될 것이다.

한편 유통은 1996년의 전면적 유통시장 개방으로 외국 유통업체의 국내시장 참여와 대기업들의 PC 유통참여, 기존 PC메이커들의 유통 구조 변화가 맞물려 엄청난 유통구조의 변화 속으로 진입할 것으로 예상된다.

유통전문업체의 신규 참여와 시장확대는 기존 메이커들의 유통에 많은 영향을 줄 것으로 예상된다.

특히 그동안 자체 유통망을 제대로 확보하지 못해 시장 확대에 실패하여 현재 국내 시장의 10%에도 못미치는 외산 업체가 유통 전문업체를 기반으로 성공적으로 Market Share를 확대할 경우 외산 PC업체의 Market Share가 예상보다 높아질 수도 있다.

3. 부문별 전망

1) CPU

이미 '95년에 펜티엄으로 주력 기종을 넘긴 데스크탑 PC에 이어 '96년에는 노트북 PC에서도 486에서 펜티엄으로 급속한 전이가 이루어질 것으로 예상된다. '96년 상반기에 기존의 486PC의 Upgrade를 위하여 486CPU와 핀 호환성을 갖는 INTEL, AMD 및 Cyrix 등에서 개발한 펜티엄급 호환 CPU가 사용될 것으로 예상된다. 인텔 호환 CPU업체들은 인텔의 P54C에 대응하는 6X86, K5 등을 출시 파격적인 가격 및 우수한 처리 능력을 앞세워 인텔을 맹추격할 것으로 예상되나, 인텔은 펜티엄 프로세서의 가격을 매우 공격적으로 인하하는 한편 지속적으로 성능을 향상시켜 연말에는 멀티미디어 기능이 내장된 P55C라는 CPU를 출시함으로써 시장 주도권을 놓지 않을 것이다.

한편 686인 펜티엄프로는 윈도 NT 혹은 유닉스 등 Server용 시스템 소프트웨어를 탑재한 Server에 사용될 것이며 윈도 '95를 탑재한 일반 PC에는 가격대비 성

능면에서 적절치 못하여 '97년이후에나 일반 개인용 PC에 적용될 것으로 예상된다.

2) 멀티미디어

데스크탑, 노트북 PC 등 각 영역에서 신기술, 신제품이 계속 발표되면서 시장확대에 공헌을 할 것으로 예상된다.

3D 가속 기능이 부가되면서 게임관련 CD Title과 Joystick 시장이 급성장할 것이며, 사운드는 입체 음향을 내장하는 쪽으로 고급화 될 것이다.

CD-ROM Drive는 10배속이상까지 속도 향상이 이루어질 것이며, 특히 하반기 이후 DVD (Digital Video Disk)가 출시되면서 엄청난 파급 효과가 발생할 것으로 예상된다.

팩스/모뎀은 28.8Kbps급이 일반화될 것이며, MPEG2가 MPEG1을 대체할 것이다.

그리고 멀티미디어 전용칩이 등장하여 그래픽, 오디오, 통신, 화상회의, 동영상처리 등을 하나의 보드에서 처리할 수 있게 되어 저가격에 PC의 활용성을 높이는 데 큰 기여를 할 것이다.

그리고 멀티미디어화의 추세는 가정용 PC뿐만 아니라 기업 및 노트북 PC로 확대될 것이며 가정용 PC는 사용상의 편리성과 외형의 지속적 변화로 가전화 될 것이다.

그러나 이와같은 기술적인 혁신

과 기능 부가에도 불구하고 최대의 이슈중 하나는 여전히 사용상의 편리성과 가격인하 문제가 PC의 대중적 보급에 최대 과제로 남아 있을 것이다.

3) 노트북 PC

국내 전체 PC시장 규모에 비하여 노트북 PC가 차지하는 비율은 금년도 9.3%에 13만대로 세계시장에 비해 매우 적었으나, '95년 하반기 이후 시장 변화의 움직임이 뚜렷이 나타나고 있다.

이는 LCD의 국산화로 저가 기반을 마련하고 노트북의 성능이 Desktop과 거의 같은 수준으로 기술적 진전을 보인데 크게 기인한다.

노트북 PC시장의 성장에 따라 '96년은 그동안 기업체 시장을 중심으로 한 영업에서 개인소비자 시장의 여명기로 진입하는 해가 될 것으로 예상된다.

제품 동향으로는 노트북의 활용성을 크게 증대시키는데 많은 역할을 할 수 있는 멀티미디어 및 통신 기능이 더욱 강화되고 LCD가 보다 대형화 될 것으로 예상된다.

'96년에도 예상되는 제품의 사양으로는 펜티엄 CPU, 10.4"이상의 TFT LCD, 1GB이상의 HDD, 4배속이상 CD-ROM Drive, 동화상 및 사운드, 28.8Kbps 팩스/모뎀, 적외선 무선통신 등이 예상된다.

이러한 기술적인 동향은 데스크탑 PC의 멀티미디어와 맥락을 같이하고 있으며, 데스크탑 PC와 노트북 PC의 기능적인 면에서 차이가 없어 짐을 의미한다.

그리하여 1996년은 46%의 고성장으로 19만대 규모의 시장이 예상된다.

4) Server

기업체의 컴퓨팅 환경이 다운사이징화 되면서 Server로서 전문 Server 기종이나 Workstation이 많이 사용되었으나 PC의 CPU와 BUS의 성능향상과 주변기기의 고성능 대용량화에 따라 그동안 서버로서의 PC 사용을 막았던 여러가지 기술적인 제약사항이 해결됨으로써 PC Server시장이 Desktop PC의 2배 이상의 속도로 급성장할 것으로 예상된다.

금년도 PC Server 시장은 8,000대 정도로 PC 전체 시장에 대한 비중이 세계 시장에 비해 매우 적어 절반 정도이다.

1996년은 50%의 고성장으로 12,000대 정도의 시장규모가 예상된다.

국내 업체에 비하여 개발, 고객 및 기술지원, 마케팅에서 절대적으로 우세한 컴팩, IBM 등 외국업체가 선점한 상황에서 국내 업체에서도 PC Server시장에 대한 보다 적극적인 노력이 요구된다.