

# 중국 전자산업 동향과 전망

조 사 부

## 1. 1995년 중국전자공업 발전 현황

중국전자공업은 현대화 구축계획과 더욱 빨라진 국민경제, 정보화 과정의 요구에 부응하고자 시장 경제 체제 견지, 개혁 개방역량 및 구조조정의 가속화, 설비 제조업, 소프트웨어 및 정보통신망 구축을 전국적으로 추진하는 한편 현대전자정보산업으로의 전환을 신속하게 진행한 결과 괄목할 만한 성과를 거두고 있다.

### 1) 생산은 비교적 빠른 속도로 안정된 발전을 지속

지난 한해 전자공업 분야에서의 총 생산액은 2,300억 원 가량으로 잠정 집계됐는데 전년대비 23.5% 성장한 것이다. 매출액은 1,650억 원, 동대비 27% 성장 또한 지난 한해의 소득세는 120억 원 이상으로 집계됐다.

이는 "95" 주요 경제기술 지표이 토대위에서 1995년은 전반적으로 안정된 성장 기틀을 유지하였다고 볼 수 있다.

### 2) 산업구조안정의 가속화

가장 뚜렷한 지표는 컴퓨터와 통신제품을 위주로 한 투자형 제품이 비교적 빠른 성장을 하였고 이들이 전체에서 차지하는 비중이 이전의 15% 내외에서 26.7%로 높아졌다.

투자형 및 기초 부품형 제품들은 전반적인 산업 성장에 따라 호조를 보였고, 소비형 제품 또한 안정된 발전을 이룩하였으며 기타 제품들에 있어서도 비교적 만족할 만하게 발전하였다.

그러나 이들 주요 제품은 몇몇 주요 기업에 여전히 집중된 경향이 나타나 전자 10대 기업의 매출액은 연평균 30% 성장하였다. 이는 다른 산업 분야에서의 연평균 6.6% 성장으로 볼때 매우 높은 숫자라고 할 수 있다.

1995년 한해에 전자 10대 기업중 매출액 10억 원을 돌파한 기업은 26개 업체였는데, 수위에 랭크된 기업은 上海廣電주식회사였으며 그 매출액은 53억 원을 돌파하였다.

### 3) 전자 수출입무역의 대폭 성장

1995년 전자제품의 성장률은 전례없는 것이었다. 지난 한해 전자제품의 수출액은 약 170억 달러로 이러한 사실은 수출 주도형 제품 구조가 특화되었고, 기술 집약형 및 완제품류 수출 비중이 상승한 결과로 보여진다.

전자제품의 수출에 있어서 수출 기간 기업이 여전히 그 주도적 역할을 수행하였는데, 그중 외국 단독투자 기업의 수출액은 44.62%, 중외합작투자기업은 38.83% 성장하여 전년도 수출액은 160억 달러 정도로 잠정 집계된다.

### 4) 중점 사업 추진은 비교적 커다란 진전을 이룩

국민 경제 정보화를 추진하기 위한 「三金」사업은 이미 전면적인 실시단계에 돌입하였다.

첫째, 「金橋」사업은 이미 통신망 통제 센터를 구축하였고, 24개 도시의 지점망 구축이 완성된 단계이다.

둘째, 「金開」사업의 교환 시설

센터 구축과 E-mail·EDI의 개  
통으로 일부분에서 이미 시운행에  
들어갔다.

셋째, 「金下」사업은 우선적으  
로 전국 12개 도시에서의 부분적  
실시에서 전면적으로 실시하려는  
단계이다.

이와 동시에 「三金」사업에 관  
련된 Set 제품의 개발과 생산의  
진전 현황은 비교적 좋아보인다.  
전자산업은 중국 聯通公司의 발전  
을 적극 뒷받침하였고, 디지털 이  
동전화 시스템은 이미 4개 도시에  
기존 공용통신망과 연결망을 구축  
하였으며 정보화 기초 시설의 건  
설은 더욱 빠르게 진행되어, 전자  
정보산업 분야에 있어 광대한 시  
장을 형성하게 되었다.

전자정보산업 자체의 중점 사업  
추진항목 또한 뚜렷한 진전을 성  
취하였다. 대규모 전자집적회로의  
제조공정의 자동화가 갖추어지고,  
제판 및 CAD분야의 진전이 비교  
적 빠르다.

국산 교환기 산업화 사업은 이  
미 국산 교환기 800만대의 생산  
능력을 갖추게끔 되었다.

일련의 기술개발 항목에 대한  
투자는 기업의 기술진보를 진행시  
켰으며, 생산능력을 더욱 향상시  
켰다.

### 5) 과학연구개발과 과학기술 성과를 통한 제품의 상품 화 산업화는 뚜렷한 성과 를 이룩

1995년 전자공업 분야에서 모  
두 150개 항목의 과학기술성과를

제품 생산에 투자하여 비교적 좋  
은 경제적 이익을 획득하였다.

예를 들어, 집적 회로는 이미 1  
마이크로미터 대량 생산 기술을  
갖추었고, 신제품 개발 능력은 연  
340품목까지 가능하게 되었다.

중국이 투자 개발한 대형 디지  
털 교환기는 대량 생산체제 교환  
기 시장에서의 장기간에 걸친 독  
점을 극복하였고, 중국 유선통신  
사업으로 하여금 독자적 발전의  
길로 들어서게끔 하였다.

교환기, 복합기능의 컴퓨터  
System, CD 및 신형 영상기기  
부품 계통의 첨단 기술 제품의 개  
발은 산·학·연의 유대를 더욱  
필요하게끔 하였고, 산업 발전의  
새길을 열게 하였다.

### 6) 국영기업의 개혁과 대기 업 전략으로 인한 성취

국영기업 개혁의 박차와 대기업  
의 요구에 적극적으로 부응함으로  
써 전자공업의 실제 현황을 파악  
하고 현대 기업체도를 완비하기  
위하여 각종 연구를 진행한 결과  
만족스러운 성과를 거두었다.

상기 上海廣電주식회사는 재산  
권을 바탕으로 주식제 개혁과 증  
자를 통해 그 생산 목표를 달성하  
였고 熊貓 Group과 彩虹Group  
은 비교 우위 제품을 바탕으로 경  
제적 이익을 위한 합병·합작·  
임대 등의 방식을 통해 상호 긴밀  
하게 결합한 Group화된 거대 기  
업을 형성하였다. 또한 長虹公司  
와 같은 기업은 자체의 뛰어난 역  
량을 통해 괄목할 만한 발전을 이

룩하였다.

長虹, 彩虹, 上海廣電, 聯想, 熊  
貓, 華綠 등의 6대 기업의 매출액  
은 전체의 18%를 점하였고 소득  
세는 28%를 점하였다. 上海貝糸,  
長虹, 彩虹, 聯想, TCL 등 기업  
은 계속해서 교환기·컬러 TV  
및 음극선관 전화기 등에서 선도  
적 지위를 유지하였고, 시장 점유  
율 또한 더욱 높아졌다.

## 2. 1996년 중국전자시장 전 망

1996년 중국전자공업은 여전히  
높은 성장속도를 유지하여 1996  
년 대비 20% 이상 성장할 것으로  
예측된다.

전자공업 총 생산액은 2,700~  
2,800억원에 달할 것으로 전망된  
다. 컴퓨터, 통신설비를 주축으로  
한 투자형 전자제품 시장이 활발  
할 것이며, 소비형 제품 시장은  
어떤 커다란 변화가 없으리라 여  
겨진다. 동시에 기술방면에 있어  
서는 소비형 제품과 함께 디지털  
화의 추세를 펼 것이다.

1996년 한해, 중국 전자공업의  
당면 과제로는 첫째, 모든 역량을  
한데 모아, 집적회로, 신형부품,  
컴퓨터 및 Software와 통신 설비  
등의 핵심 제품 등을 중점 개발해  
야 할 것으로 보인다.

또한 경제·사회의 전반적인  
발전을 위해 정보화 System과 설  
비능력을 향상시키는데 모든 역량  
을 기울여야 할 것이다.

둘째, 국유기업의 개혁, 비교우

위의 정책, 대기업의 발전적 모색 과학기술의 우대전략, 독자개발 능력의 제고, 과학기술성과의 응용 및 국제 합작수준을 높이는 데 노력하고 수출을 확대해야 한다.

셋째, 전체 전자산업에 있어서의 효용성을 제고하는 한편 우선적으로 과학기술의 진보를 유지하고 산업구조를 특화, 일관성있게 시장 경제 체제를 관찰해 나가 전체 산업의 지속적이고 건전한 발전을 촉진하여야 한다.

현재의 전자정보산업의 발전에 대해 나타나고 있는 적극성은 하나의 바람직한 현상이다.

단, 염두에 두어야 할 사항은, 현재 적지않은 부문에서 일부 인기제품과 품목을 두고 과당경쟁하는 추세가 줄어 들지 않고 있는 것이다.

만약 정부정책이 잘못되어 투자의 중복 및 분산이 더욱 심화된다면 일부 제품에서 공급 팽잉현상이 나타나 심각한 문제를 야기할 것이다.

예를 들어 설명하면 현재 중국은 이미 칼라 TV 2000만대 생산 능력을 갖추었는데 1995년에는 실제 1800만대를 생산하였고 그중 350만대를 수출하였다.

제품 생산량과 기술 수준은 이미 세계 선진 대열에 진입하였고 국산화 수준은 85% 이상 도달하였으며, 국산시장 점유율은 90%를 넘어섰다.

2000년대에는 중국 칼라 TV시장 규모는 2000만대에 달하며, 그중 400만대를 수출할 것으로

예측된다.

중국 칼라 TV분야의 능력은 국내 시장 및 수출 수요를 완전히 충족시킨다고 평가할 수 있다.

그러나, 현재 칼라 TV분야에서 “합작 투자열풍”으로 나타나고 있는데 이는 합작투자를 추구하는 경향을 표현한 것이다.

이로 인하여 중국정부 당국은 합작 및 외국 단독 투자 항목을 전자공업부의 초기 심의를 거쳐 국가계획위원회, 국가경제무역위원회와 대외 경제무역부에 보고, 승인을 받을 것을 요구하고 있다.

독자개발능력을 배양하기 위해서는, 장차 일단의 기간기업을 중점적으로 육성하고, 지원에 있어서 차별화하며 최고 수준에 도달하기 위한 노력을 기울이고 있다. 동시에 일정한 기술능력과 생산규모를 가지고 있는 국내기업과 해외 대기업의 기술 합작을 장려하여 차세대 첨단 제품을 개발 생산토록 하고 있다.

컬러 TV 부속품인 음극선관 분야는 근래 중국 전자공업 분야중 시장이 비교적 빠른 분야 중 하나이다.

이미 설립된 10여개 음극선관 생산공장은 몇년에 걸친 확충과 개선을 통해 생산능력에 있어서 커다란 발전이 있었는데, 1995년에 실제 생산한 음극선관은 1800만대였고 그중 380만대를 수출하였다.

「95계획」에 의하면 장차 음극선관 생산능력을 4000만대까지 끌어올리고 그중 1244만대를 수

출할 것이다.

1995년 중국 국내의 음극선관 총 수효는 1800만대에 달했는데 2000년까지 총 수효량이 2200만대에 이를 것으로 예측된다.

또한 1995년에 생산된 브라운관은 1700만대 였으며 장차 그 생산 능력이 2600만대 이상에 이를 것이다.

세계적으로 볼때, 유수의 대기업들이 또한 브라운관 생산량을 더욱 확대하고 있어, 세계 시장의 경쟁력이 점점 가열되어질 것이다.

새로 건설되는 하나의 브라운관 생산라인을 1000만대 이상의 생산설비를 갖춘다고 볼때 35억 원이 투자된다.

현재의 칼라 TV브라운관의 육성 방침은 현재 구비되어 있는 생산라인의 기술개선, 생산량의 확대 및 완제품의 생산력을 제고하는 것이다.

최근에는 중국 LCD 산업 발전이 빨라 이미 “LCD 열풍”을 형성하였다.

비공식 통계에 의하면 중국은 이미 30여가지의 저전압 LCD 생산 라인을 보유하고 있으며 총 생산능력은 25만 평방미터에 달해 세계 저전압 LCD의 주요 생산국이 되었다.

현재 고전압 LCD분야는 중국 내의 생산이 아직 미약하지만 수출형 제품으로 부상하였다.

현재 유일하게 중국 국가계획 항목에 포함된 無錫 LCD 생산기지 외에 기타 건설중이거나 건설

되는 생산라인은 이미 10개에 달하는데 총 투자액은 대략 1.08억 달러로써 생산능력은 280만대에 이른다. 현재 국내시장은 대략 40만대 정도가 소비된다.

LCD는 기술집약, 투자 집약형 산업이어서 인력·자원 자본 및 Set 분야의 동시 발전이 필요하며 전반적이고 합리적으로 통일된 계획을 수립하고 있다.

비디오 콤팩트 디스크(VCD)는 최근 몇년 사이에 새로 각광을 받고 있는 제품인데, 올해 중국의 VCD 판매량은 200여만대에 해당된다.

현재, 중국내에는 VCD를 생산하는 100여개의 업체가 있는데,

대부분 조립 생산 단계이다.

예측컨데, 2000년 이전에 중국의 매년 집적회로기관 시장의 평균 수요량은 1500萬대에 달할 것이다.

그러나 시장 수요에 대한 낙관적 전망에 의해 지금 구축되었거나 구축 중인 집적회로기관 생산라인은 장차 1억정도의 생산설비를 갖추게 될 것으로 보여, 이에 대한 신중한 대처가 필요하다.

상기 서술한 바와 같이 현재 중국 각지에서는 인기제품 및 품목에 대한 과당경쟁이 치열하며 일부에서는 공급과잉 현상이 두드러지게 나타나고 있다.

중국 정부 당국은 국내 투자 정

책과 관련하여 국가 계획위원회 경제 무역위원회, 대외경제무역부가 공동 발표한 〈외국사업자 투자 방향 시행 규정〉, 〈외국사업자 투자산업지도 목록〉 등을 엄격히 집행할 것으로 보인다.

동시에 제한되어 있는 자금을 첨단과학기술영역에 집중 투자하여 중국내에서의 발전이 상대적으로 완만한 대규모 집적회로, 신형 전자부품 및 발전전망이 매우 밝은 소프트웨어 분야와 통신관련제품의 분야에 집중 투자해 육성할 것으로 보인다.

(자료 : 중국전자시장 1월호)

## 용어해설

### GUI

GUI는 Graphical User Interface의 약어로서, 이중 user interface란 사용자와 컴퓨터시스템 사이에서의意思 전달이나 理解를 돕기 위한 수단을 말한다. GUI는 컴퓨터의 화면상에 표시된 아이콘이라고 불리는 그림(graphic)문자를 사용해 퍼스널컴퓨터(PC)를 조작하기 쉽도록 한 유저 인터페이스인 것이다.

컴퓨터 조작을 위해 사용했던 종래의 유저 인터페이스인 CUI(Character User Interface)에서는 소프트웨어를 조작하는 커맨드(명령)를 하나 하나 외워야 할 필요가 있었으나, GUI에서는 마우스를 사용해 각각의 기능을 의미하는 아이콘을 클릭하는

것만으로 조작이 가능하기 때문에 초심자도 쉽게 PC를 다룰 수 있는 것이 특징이다.

GUI를 본격적으로 채용한 최초의 PC는 84년에 발매된 애플컴퓨터의 매킨토시였다. 그후 마이크로 소프트웨어의 윈도 3.1을 비롯해 IBM의 OS/2 등에서 채용됐으며, 우리나라에서 95년말에 발매되기 시작한 마이크로소프트의 윈도 95는 GUI기능을 윈도 3.1보다 한층 강화한 기종이다. 자주 사용하는 기능에 대한 명령들은 간단한 그림으로 축약한 쇼트 컷으로 된 그림문자로 만들어져 있어, 그 그림문자를 클릭함으로써 쉽고 빠르게 조작할 수 있는 기능을 보다 많이 내장

하고 있다.

애플은 이 분야에 있어 선구자로서의 우위는 지고 있으나, 마이크로소프트 등 지사들도 지속적인 추격으로 거의 보급확산과 함께 가입자가 급증하고 있는 PC통신 분야에서도 GUI를 본격적으로 채용할 것으로 전망되는데, 이는 아이콘을 설정하는 것만으로 설정이나 조작을 간단하게 할 수 있다.

대부분의 작업이 마우스로 클릭하는 것으로 가능한 GUI는 초심자의 PC사용상의 어려움이나 장애를 해소해 주고 있어, 이같은 사용환경이 더욱 많이 구축된다면 PC의 가전화는 급속히 진척될 것이다.