

2009년 IT산업 전망

한국전자정보통신산업진흥회

격변하는 세계경제에 효과적으로 대응하기 위하여 내년도 IT산업 전망을 지난 10월 말에 발표하였다. 현재 경제여건이 시시각각 변화중이기 때문에 당사와 차이가 있을 수 있음을 감안하고 참고하여야 할 것이다.

2008년 IT산업의 성과

국가 경제에서 IT산업이 얼마나 기여했느냐에 대해 한국은행의 자료에 의하면, 지난 2분기에 국내 IT산업은 총GDP의 16.0%를 차지하였다. 석유화학은 4.9%, 자동차는 3.7%, 기계는 3.0%를 점하였다. IT산업의 기여도는 지난 1분기에 15.6%, 작년 1분기에 14.4%, 2006년 1분기에 14.2%, 2005년 1분기에 13.0%를 각각 차지한 바 있다.

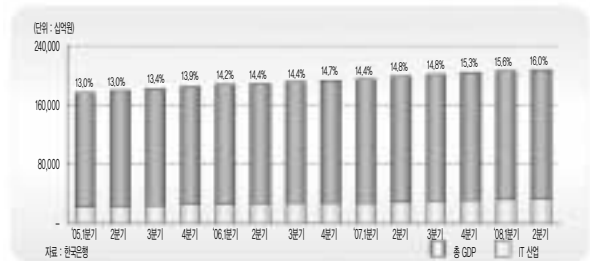
한국 IT산업이 세계에서 차지하는 위상을 살펴본다. 세계 4위의 IT생산국이며 IT수출은 세계 4번째로 천억불을 달성하였다. 이어북 2007년 기준에 의하면, 세계 IT산업의 생산에 있어 중국이 22.7%, 미국이 17.9%, 일본이 11.9%, 한국이 7.1%이다. 2005년에는 일본, 미국, 중국에 이어 IT수출 천억불을 기록하였다.

주요 품목의 세계 위상은 2007년 기준, 메모리반도체에서 1위로 43.1%를 차지하였다. 디스플레이는 세계 1위로 38%, 휴대폰은 세계 2위로 21%, 디지털 TV는 세계 1위로 30%를 차지하였다.

<IT 산업의 기여도>

메모리반도체, 디스플레이, 디지털TV는 세계 1위

IT산업이 수출은 금년 10% 증가할 것이다. 즉, 수출 1430억불과 무역수지 630억불을 기록할 것으로 예상된다. IT산업의 수출은 총수출의 33%의 비중이 될 것이다. IT산업의 수출은 2007년 1301억불, 2004년 997억불, 2000년 672억불이었다. IT산업의 무역수지는 2007년 604억불, 2004년 455억불, 2000년 229억불이었다. IT산업의 지역별 수출 비중은 2007년 미국으로 221억불로 대미 전체수출의



19%, 일본으로 IT산업 수출은 2057억엔으로 대일 전체수출의 24%, 중국으로 IT산업 수출은 470억불로 대중 전체수출의 38.6%이다.

부문별 수출에서는 통신기기의 수출이 25% 증가로 주도하고 있다. 3G프리미엄급 휴대폰의 수출이 호조를 보이고, 신흥시장에 대한 공략을 강화하고, 글로벌 경쟁기업들의 실적이 부진한 점 등이 원인이다. 정보기기는 마이너스 15% 예상이며, 중국, 대만산 등 중저가 제품의 경쟁이 심화되었다. 제품단가가 계속 하락하였으며, 해외 생산이 확대가 그치지 않고 있다는 점이다. 디지털가전은 5.6% 증가할 것으로 보인다. 북미시장에서 프리미엄급 제품이 호조를 보이고 있으며, 신흥지역의 마케팅 투자를 확대하고 있다. 차별화된 제품의 출시도 증가하고 있는 것이다. 전자부품의 수출은 8.2% 증가할 것으로 보인다. 저가 부품에 대한 수요가 증가하고 있으며, 디스플레이의 공급부족으로 국산 제품이 호황을 보이는 반면, 메모리는 공급 과잉으로 실적이 부진한 편이다.



IT산업의 생산은 2008년에 7.4% 증가한 247조 원에 달할 것이다. 통신기기는 17.5% 증가할 것으로 예상된다. 글로벌 휴대폰시장이 견조하게 성장하고 있으며, 내수시장에서 3G서비스가 본격적으로 확산되고 있기 때문이다. 정보기기는 마이너스

3.1%가 될 것이다. 저가 신제품의 수입이 확대되며, 국내 생산기반이 해외로 이전되고 있는 것이다. 디지털가전의 생산은 7.3%에 이를 것이다. 세계 가전 수요가 안정적으로 성장되고 있는데다 국내 프리미엄급 제품에 대한 교체수요가 증가하고 있다. 전자부품은 5.1% 증가할 것으로 예상된다. 메모리반도체의 단가하락이 심화되고 저가 전자제품의 수요가 확대되며, 디스플레이 생산이 증가를 보이고 있는 것이다.



세계경제, 국내경제 2009년 전망

2008년 대비 2009년의 세계경제성장률은 둔화될 것으로 전망된다. 선진국들이 금융위기에 시달린 실물경기 침체로 번지면서 성장이 마이너스까지 전망되고 있는 것이다. 일부 연구소는 2008년 세계경제가 3% 내외에서 2009년에는 1% 내외, 심지어 마이너스를 제시하기도 한다. 한국은 2008년 4%대에서

2009년 1-3%내외로 전망된다.

2009년 IT산업의 수출은 9.6% 증가한 1568억불에 이를 것으로 예상된다. 갈수록 세계경기가 하강하고 있어 이 수치가 낮아질 가능성이 커지고 있다. 통신기기의 수출은 10.8% 증가할 것이다. 휴대폰에 대한 글로벌 수요가 다소 둔화될 것이고, 교체수요의 증가율도 둔화될 것이다. 휴대폰의 제품라인의 다양화로 시장우위를 유지할 것이다.

정보기기는 마이너스 6.0%를 기록할 것이다. 중저가제품의 비중이 확대되고 있으며, 국내 생산이 철수되고 해외생산으로 전환이 지속되고 있는 것이다. 프린터 등 일부 품목은 호조를 보일 것이다. 디지털가전의 수출은 3.5%로 예상된다. 세계수요가 둔화되는 가운데 신흥시장에서 성장이 유지될 것이다. 선진 시장 중심의 시장수요는 상당히 위축될 것이나, 프리미엄급 제품 수요가 견인될 것이다. 전자부품의 수출은 8.8%를 기록할 것이다. 메모리 반도체가 침체될 것이나 다소 안정될 것이다. 패널 시장의 성숙기 진입으로 수요가 부진하며, 세트가격 하락에 따른 부품가격의 인하 압력이 심화될 것이다.

IT산업 경제기여도

(단위: 억불)

구분	'96	'00	'04	'07	'08
총수출	1,297	1,723	2,538	3,715	4,355
IT산업	412	672	997	1,301	1,431
총 무역수지	△206	118	294	146	△19
IT산업	142	229	455	604	634

IT산업의 수출 증가세 지속될 듯

주요 품목별에 있어, 휴대폰의 수출은 11.9%, 생산은 8.7% 증가할 것이다. 글로벌 단말기 수요가 둔화될 것이다. 2008년 8% 증가에서 2009년 5%로

둔화될 것이고, 심지어 마이너스까지 나오고 있다. 단말기 교체수요가 평균 6개월 증가하였다. 2008년 3.5년에서 2009년 4.1년이 될 것으로 조사되고 있다. 교체수요도 금년 32%에서 내년 28%로 낮아질 것이다. 신흥시장의 신규수요 확대와 함께 단말기 구조도 고가와 저가의 양극화가 지속될 것이다. 앞으로 프리미엄급 전략을 지속하면서 다양한 가격대 제품라인을 강화로 신흥시장 진출도 확대해야 할 것이다.

가전의 수출은 3.5%, 생산은 2.3% 증가할 것으로 예상된다. 최대 가전시장인 미국이 경기침체에 빠져 있고 세계가전시장의 성장도 둔화될 것이다. 미국소비자구매의사 조사에 의하면, TV를 제외한 디지털 카메라, 오디오, DVD 등 구매 계획을 감소하는 것으로 나타났다. 그러나 일부 대형 냉장고 등 초고가 프리미엄급 가전을 호조를 유지할 수도 있다. 대미 수출에 대비하여 인도, 러시아 등 신흥국의 판매 비중을 확대할 전략이 필요할 것이다. 기술력, 기능성, 디자인 등에 대한 소비자 니즈를 적극적으로 발굴하여 시장 선점을 위한 신제품 출시를 강화해야 할 것이다.

반도체의 수출은 10.1%, 생산은 8.9% 증가할 것으로 보인다. 세계반도체시장은 거시경제의 악화로 회복이 지연되며 성장률이 크게 둔화될 것이다. 2009년 PC시장은 둔화되고 저가 PC의 보급 확대로 메모리 반도체의 회복이 지연될 것이다. 2009년 하반기경 설비투자가 감소되고 경기가 회복되면 안정될 수 있을 것이다. 생산량을 조절하면서 경쟁기업과 비교우위전략을 구사하여 수출을 증대해야 할 것이다.

디스플레이수출은 9.4%, 생산은 5.6% 증가할 것

으로 예상된다. 글로벌 수요가 감소하고 디스플레이 시장의 성숙 등으로 성장률이 둔화될 것이다. 북미, 유럽시장의 TV수요가 감소 전망되고 TV메이커들의 가격 인하 압력도 거세어지고 있다. 2009년 1분기 공급과잉이 17%, 2분기 10%에 달할 것으로 분석되고 있다. 차세대라인의 설비투자를 확대하고 고사양 패널의 생산을 늘려야 수출이 증가할 수 있다.

IT패러다임이 변화되고 있어

IT패러다임은 지능화 사회로 접어들고 있다. 변화의 동인을 예측하고, 어떻게 응전하느냐가 중요한 시점이다. 지난 90년대는 전산화, 정보축적 등의 오토메이션사회, 2000년대는 브로드밴드, 인터넷, 모바일, 정보 확산 등의 인포메이션사회, 2005년 전후는 컨버전스, 정보공유와 지식창출의 날리지사회, 2010년 전 후는 인텔리전스, 지능형웹, 상황인지서비스 등의 인텔리전스사회, 2015년 전 후는 이모션, 홀로그램 등의 드림사회로 구별할 수 있다.

IT가 연결에서 생활서비스화됨에 따라 영역이 확장되고 있기도 하다. IT는 성장 대상이자 목적이며, IT영역 내에 성장을 추구하는 기존 산업구조가 IT산업의 경계를 전인했다고 하면, 신산업 구조는 산업의 IT화로 말할 수 있다. IT는 성장을 위한 수단으로 역할이 변화하고 IT영역회의 성장기회 및 영역을 확장하는 것이다.

미래의 IT 키워드는 컨버전스, 퍼스널리제이션, 비추얼리제이션, 리얼타임, 언맨드 등을 들 수 있다. 컨버전스는 물리공간과 가상공간의 통합과 시공간의 제약을 받지 않는 시간과 장소 이전서비스가 보편화될 것이다. 퍼스널리제이션은 지능화된

개인 맞춤형 IT서비스의 제공될 것이다. 퍼스널 TV, 퍼스널웹, 퍼스텔에이전트 등이다. 비추얼리제이션은 실제세계와 가상세계가 연결되면서 비추얼 라이프스타일 및 하이브리드 워크플레이스가 정착될 것이다. 리얼타임은 동영상 기반 실시간 모니터링 솔루션 및 서비스 인터페이스의 중요성이 증대된다. 언맨드는 실시간 정보 네트워킹 및 무인 제어인터페이스가 도입되고 비추얼 전장이 구현될 것이다.

IT산업의 현안과 대응

고객 중심적인 기술 개발에 주력해야 할 것이다. 전자제품의 경쟁은 핵심 기반기술 경쟁에서 부가기능 측면으로 중요성이 확대될 것이다. 고유가, 환경, 안전에 대한 사회적 우려가 증대되고 감성에 대한 고객 니즈가 증가하고 있는 것이다. 재료의 안정성 확보, 에너지 절약, 생체인식, 시큐리티, 소재기술 등에 지속적 관심이 필요한 것이다.

컨텐츠 확보 경쟁이 본격화되고 있다. 네트워크 컨버전스 시대로 접어들면서 컨텐츠와 디지털기기를 결합한 토털 솔루션이 등장하고 있는 것이다. 노키아가 전자지도 업체를 인수하고 음악과 게임분야에 적극적으로 투자하고 있는 것이다. 세트제품의 스마트화, 네트워크화로 개인화된 컨텐츠 제공이 세트사업의 성공 요소가 되고 있는 것이다.

글로벌 부품기업의 출현이 가속화되고 있다. 세트업체의 경쟁 심화는 아웃소싱의 확대, 글로벌 부품기업의 출현으로 이어지고 있다. 세트기업은 전 세계 해외기업과 파트너십을 구축하고 국내부품 소재기업들은 무한경쟁에 노출되는 것이다. 국내 부품기업의 글로벌 가치체인에 참여하기 위해 자체 기술력 향상 노력이 절실한 편이다.