

# '95 컴퓨터산업 전망

정규동/(주)삼보컴퓨터 상무

## 1. 경기전망

'95년의 세계경제는 3%의 경제성장률과 7.2%의 무역신장률이 예상돼 전반적으로 호황될 전망이다.

특히 94년 8%의 실질 GNP 성장률을 기록한 국내 경기는 '95년

	'93	'94	'95
경제성장률	1.1	2.5	3.0
미국	3.0	3.7	2.9
일본	0.1	0.9	2.2
EU	-0.3	1.7	2.5
무역신장률	3.0	6.5	7.2

(Source : 삼성경제연구소)

### <국내 경제성장 전망>

	'93	'94	'95
실질 GNP	5.6	8.0	7.0
민간소비	5.7	7.4	7.6
고정투자	3.6	10.2	7.4
설비투자	0.2	14.3	6.7
건설투자	5.8	7.5	8.5
상품수출	9.8	12.1	10.1
상품수입	5.6	15.9	8.0

(Source : 삼성경제연구소)

에도 7% 성장으로 성장세를 지속할 것으로 보인다.

그러나 국내경기는 거시경제 측면에서 지방자치제 본격 시행으로 지역거점 공단 개발인 Infra를 구축하는 등 Issue들이 있으며 시장개방, 공기업민영화(가스공사, 한국중공업, 남해화학), 금리자유화, 외환제도개혁, 등이 자율화 될 것으로 보이며 조세제도 개혁의 요인이 국내 경기에 반영될 것이다.

따라서 '95년에도 94년 정도의 경제성장이 예상되며, 지방자치제 시행 등 경제 외적 변수에 의한 투자 활성화가 기대된다.

## 2. 시장규모

따라서 국내 컴퓨터 시장은 올해보다 20% 늘어나는 120만대가 될 것으로 추정된다.

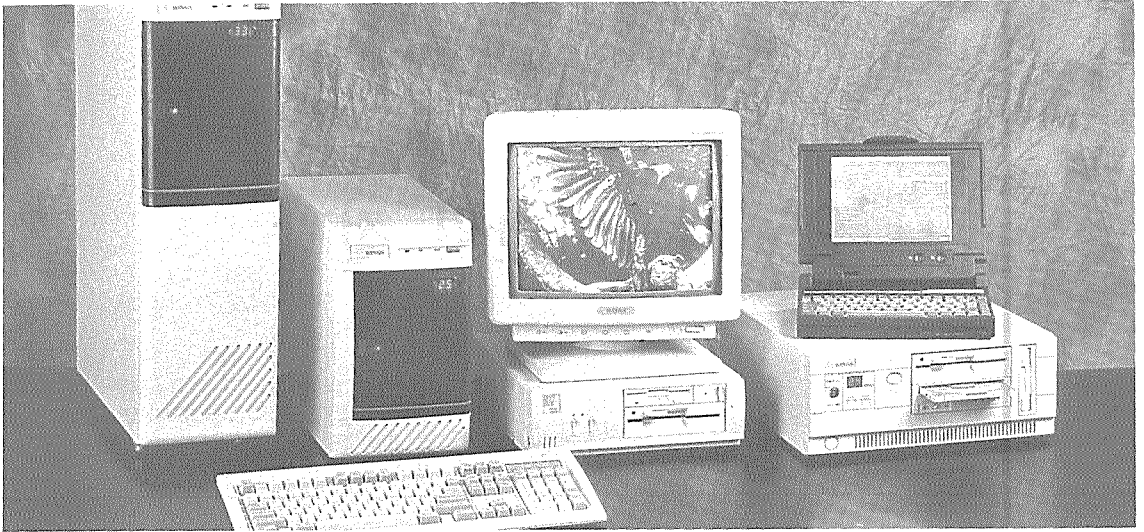
이는 '94년 컴퓨터 시장이 전년 대비 25% 신장한 100만대를 넘어섰는데 이어 2년연속 20% 이상의 성장세를 지속하는 것으로 국내 컴퓨터 시장이 본격적인 회복기에 들어섰음을 의미하는 것이다.

이처럼 국내시장이 활황세를 유지할 것으로 추정되는 데는 국내 경제가 성장세를 지속하는 데다, 지방자치제에 의한 지방투자 활성화, 시장개방에 대비한 컴퓨터 업체들의 투자증대, 경쟁가열

### 국내 시장 규모 예측

기종	'93	'94(E)	'95(E)
386	260,000	60,000 -76.9%	50,000 -16.7%
486	465,000	810,000 74.2%	600,000 -25.9%
Pentium	-	30,000	400,000 1,233.3%
Notebook	37,000	80,000 116.2%	120,000 50.7%
Others	38,000	20,000 -47.4%	30,000 -50.0%
합 계	800,000	1,000,000 25.0%	1,200,000 20.0%

(Source : 정보산업연합회, 당사추정)



국제 및 국내 성장률 추이(대수기준)

(단위 : %)

	1993	1994	1995
세계	24.2	15.8	13.8
USA	27.1	14.4	10.0
EU	8.6	11.1	11.9
Japan	15.1	27.6	25.0
Row	43.8	20.0	18.2
한국	6.7	25.0	20.0

(Source : IDC, 정보산업연합회)

에 따른 컴퓨터 가격 하락 등이 크게 작용하기 때문이다.

또한 기업의 다운 사이징화로 새로운 수요가 촉발되고 멀티미디어 기능에 대한 요구가 높아지는 것도 주요 요인이다.

### 3. 분야별 전망

#### 1) 시장동향

국내 컴퓨터 시장은 최신 고성능 기종 구매 추세 확산 및 대기 수요가 증가할 것으로 예측되는데 국내 업체들의 시장 점유율 확대

노력이 요구된다.

더구나 외국업체들의 적극적 공세로 극심한 가격경쟁 및 하락 유발로 상가시장의 지속적 위축이 예상된다.

또한 시장 및 유통개방과 세계 Top Brand의 시장공략과 한국시장에서의 경험 축적으로 외산 PC 점유율이 지속적인 증가가 예상된다.

특히 유통 Channel의 변화가 예상되며 MMPC(Multimedia PC)의 급속한 확산으로 다양한 CD Title의 수입과 개발 촉진이 요구된다.

Network의 가장 기본 기능이 PC에 Bundle된 제품 다양화 및 초기 시장으로 형성될 것이다.

또한 PC의 기술혁신으로 기존의 각종 Bottle Neck 제거, 과학기술 및 전문가 시장에서 PC 사용 급속 확대와 다양한 PC Server 등장과 시장의 확대가 예상된다. 인건비 상승, 시장 개방, 경쟁심화 등으로 기업의 컴퓨터 투자가 확

대될 것이며 기업의 Down Sizing으로 인한 PC 수요가 증대될 것이다.

Network 관련 H/W, S/W의 고 성장이 지속될 것이며 Multimedia 기능이 활용된 응용 S/W 개발 및 도입의 필요성이 서서히 증가하여 기보유 PC의 Upgrade 필요성이 증대될 것으로 보인다. Home 시장은 여러 요인으로 94년에 이어 '95년에도 고성장이 기대된다.

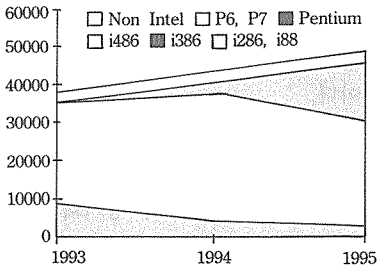
#### 2) Processor 동향

'95년 상반기중 Pentium 시장 본격적 형성, 하반기에는 486을 능가할 것으로 예상된다.

Intel의 가격 전략에 의해 486의 조기 퇴조가 예상된다.

CPU업체의 시장 주도권 확보를 위한 경쟁 심화로 CPU 가격의 급격한 하락도 예상된다. 95년 하반기에는 Pentium이 P5에서 P54 C로 서서히 이전될 것으로 전망된다.

Processor별 물량  
Forecasting(전세계)

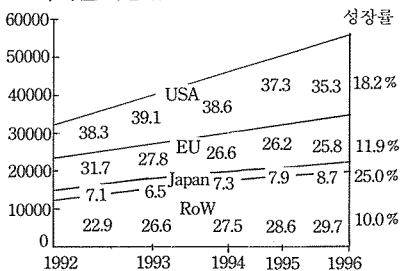


(단위 : 천대)

Processor	1993	1994	1995	신장률(%)
Intel 계열	32,892	39,622	44,937	13.4
386	8,719	4,461	2,314	-48.1
486	23,498	31,607	29,357	-7.2
Pentium	125	3,420	13,208	286.2
P6, P7	0	0	44	-
Others	551	133	14	-89.5
Non Intel	5,313	4,629	5,433	17.4
Total	38,205	44,251	50,370	13.8

(Source : IDC)

지역별 시장규모



### 3) Multimedia

'94년에 시작된 Multimedia Boom이 '95년에는 더욱 가속화되며 PC산업의 중요 수요 확대 요인으로 예상된다.

Multimedia Upgrade Kit 시장의 고성장은 조만간 정점에 달하고 대부분의 Home PC는 Multimedia 기능이 Bundle된 제품으로 판매될 것으로 예상된다.

세계 시장규모

	1993	1994	1995	신장률
USA	14,950	17,100	18,810	10.0
Intel	12,833	14,806	16,153	9.1
Non Intel	2,117	2,294	2,657	15.8
Japan	2,502	3,192	3,989	25.0
Intel	2,142	2,675	3,239	21.1
Non Intel	360	517	750	45.1
EU	10,603	11,780	13,179	11.9
Intel	9,132	10,505	11,938	13.6
Non Intel	1,471	1,275	1,241	-2.7
Rest of World	10,150	12,179	14,398	18.2
Intel	8,785	11,637	13,606	16.9
Non Intel	1,365	542	792	46.1
Total	38,205	44,251	50,370	13.8

(Source : IDC)

CD-ROM Drive와 Sound Card는 94년에 Multimedia의 기본 품목화·CD-ROM Drive는 점차 4배속으로 옮겨가며 Sound Card는 고급화될 것이다.

95년에는 MPEG, Video편집, TV Tuner, Video Phone 등 Video와 동화상 중심으로 MMPC의 Issue전이가 예상된다.

Multimedia의 Audio, Video처리 기능이 현재의 DSP Processor 위주에서 점차 CPU와 S/W로의 전이가 예상된다.

### 4) Notebook

Notebook과 Desktop의 성능 Gap 축소화, 무선통신 및 Multimedia 기능·강화 될 것이며 경량화, 소형화, Color화, Battery 작동시간이 증대될 것이다.

30여개에 이르는 업체가 제품 공급 등 가격경쟁이 치열해 질 것으로 보인다.

또한 Portable 시장의 지속적인 성장세에 따라 대기업 공략이 가

속화 될 것이며 Notebook이 100,000대를 돌파하게 됨에따라 업체 간 시장 점유율 재편이 예상된다.

### 5) Server

Server로서의 PC사용을 가로막았던 여러가지 기술적 장애가 해결됨으로써 PC Server 개발에 따라 경쟁 상황의 변화가 예상된다. 고객 및 기술지원상의 많은 문제점이 발생될 것이다.

### 6) Software

Server OS로서는 현재 UNIX가 시장을 지배하고 있으나 Windows NT가 강력한 도전자로 등장할 것이며, Client OS로서는 Windows 95가 시장을 지배할 것이나 Windows 95의 한글 버전이 연말이나 되어야 출시될 것이므로 국내는 여전히 Windows 3.1이 기반이 될 것이다.

94년도 하반기부터 시작된 S/W 업체들의 수요와 시장점유율 확대를 위한 극심한 가격 하락 및 할

인경쟁 추세가 지속될 것이며 국내 개발 S/W가 가장 경쟁력 있는 분야인 Word Processor 시장에서 국내 및 외국 업체간의 각축전이 예상되며 그 취추가 주목된다.

Multimedia 기능이 있는 Groupware 분야의 S/W가 조직 생산성 향상에 대한 관심 증대로 점차 시장의 관심사로 부각되고 있고 Network 설치 확대에 Network 관련 S/W의 고성장이 예측된다.

MMPC의 수요확산으로 다양한 Title이 도입, 개발될 것이며 초기 교육 위주에서 오락 Title의 급성장 및 다양화가 예상된다.

#### 7) Peripheral

Color Ink-Jet 판매의 호조가 예상되며 LBP 저가화가 지속될 것이며, Color화를 지속하게 될 것이다.

Multimedia Boom과 함께 Scanner, PC용 Speaker, 17" Monitor 등도 일정규모의 시장에 도달할 것으로 전망되며 Scanner, FAX, Copier, Printer 등 복합기능을 가진 Peripheral도 출현이 예상된다.

### 4. 95년 종합 전망

#### 1) 국내 PC산업의 호재

국내 경제의 성장지속과 지방자치제에 따른 지방투자 활성화가

기대되며 시장개방 대비 경쟁력 강화를 위한 컴퓨터 투자 증대가 호재로 작용할 것이다.

또한 CPU 및 주변기기 업체들의 경쟁심화로 가격하락 지속, 특히 Pentium의 급격한 가격하락이 예상된다.

기업의 Down Sizing 가속화 될 것이며 Multimedia 기능의 다양화, 고급화, 저가화로 인한 수요가 증대될 것이다.

PC의 응용 범위 확대와 가격하락, Network & On-line 서비스 확대, Upgrade 수요 증가, PC Server Market 확대, 소형, 고기능 Color Notebook 등장 등으로 활황을 맞게 될 것이다.

#### 2) 국내 PC 산업 악재

지자체선거 과열시 경제 전반에 악영향을 미칠 것으로 예측되는데 시장개방에 따른 외국산 제품의 대량 유입이 악재로 작용할 것이다.

경쟁으로 인한 가격인하 지속 및 업체부담이 가중될 것이며 너무 빠른 제품 및 기술변화와 과열 경쟁으로 인한 소비자들의 혼란과 대기심리도 작용할 것이다.

특히 국내 S/W의 부족을 들 수 있으며 Business 분야에서 Multimedia의 제한된 응용과 Notebook의 한정된 수요기반, 사용의 어려

움, 불편함, 고가, S/W 부족 등 가진 정보기기로서의 PC의 여러 한계점이 국내 PC산업을 불황으로 몰고갈 위협적인 요소가 될 전망이다.

#### 3) 종합 결론

'93년 하반기 부터 경기회복을 배경으로 하여 VESA, Green 등의 신기술이 접목된 저가 486 신제품 출시를 통해 PC 시장의 수요를 94년 상반기까지 폭발적으로 일으켰으나, 그 이후 장기 침체를 겪고 있다.

그러나 95년에는 다음과 같은 요인으로 장기 침체에서 벗어나 다시 활황을 찾을 것으로 전망된다.

견실한 경제 성장 지속과 보급형의 저가 486DX2, DX4 기종 출시와 Pentium 제품 가격 하락으로 장기 대기 수요의 실구매화가 예상되며 더욱 다양하고 유용한 Multimedia 기능과 CD-Title의 출현이 전망된다.

Color와 Multimedia화 진전에 따른 Upgrade수요와 주변기기의 다양화, 저가화로 인한 수요증가도 예상되어 Business와 Home에서의 PC의 필요성, 유용성이 지속적으로 증대될 것이다.