

대한상의 브리프

SK경영경제연구소 김지현 상무



제57호 2018년 3월 12일



이번 브리프에서는 스마트폰 확산으로 시장에서 밀려난 위기를 성장의 기회로 바꾸는 데 성공한 기업들의 대응전략을 살펴보고자 합니다. [외부 필진 칼럼은 대한상의 견해와 다를 수 있습니다.]

스마트폰 피해업종의 대응과 성공사례

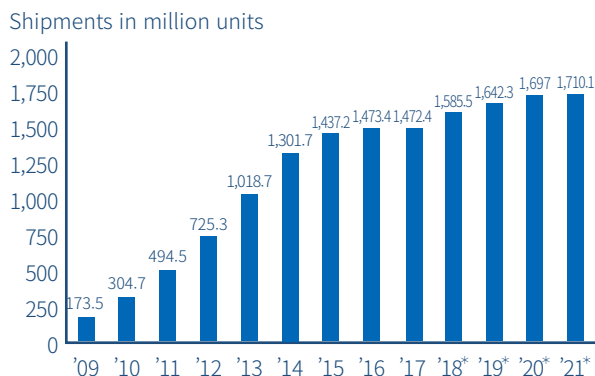
스마트폰이 우리 생활의 중심이 되어가고 있다. 스마트폰에는 카메라, 시계, 게임, 내비게이션 등 생활에 필요한 모든 기능이 담겨 있어 이제 떼려야 뗄 수 없는 필수품이 되었다. **이제는 스마트폰에 결제 기능, 건강관리 기능 등이 추가되면서 다양한 생활형 서비스가 탑재된 현상은 더욱 가속화될 것이다.**

하지만 이런 현상 이면에는 기존 산업의 위기가 자리 잡고 있다. 스마트폰에 의해 대체된 업종들이 큰 타격을 받게 된 것이다. 실제로 완구·오락실·테마파크 등 전통적인 어린이 산업은 스마트폰에 자리를 빼앗겨 위기를 맞고 있다. ‘장난감 천국’으로 불리던 토이저러스는, 지난 수년간 실적이 크게 나빠져 작년 미국 법원에 파산보호(법정관리)를 신청했다.

미국의 한 조사기관 Statista에 따르면, 2007년부터 2016년까지 9년간 스마트폰 판매액이 무려 536% 증가한 반면, 스마트폰에 밀려 MP3플레이어는 87%, 내비게이션은 80%, 디지털 카메라는 66%가 감소한 것으로 나타났다.

국내에서도 2016년 스마트폰 이용자 1000명을 대상으로 실시한 조사에서, 스마트폰 사용 이후 시계는 61.9%, 디지털 카메라는 56.6%, 계산기는 55.5%, 신문은 50.6%, PC는 50.2%, MP3플레이어는 46.9% 사용량이 줄어든 것으로 나타났다.

[스마트폰 시장규모 추이]

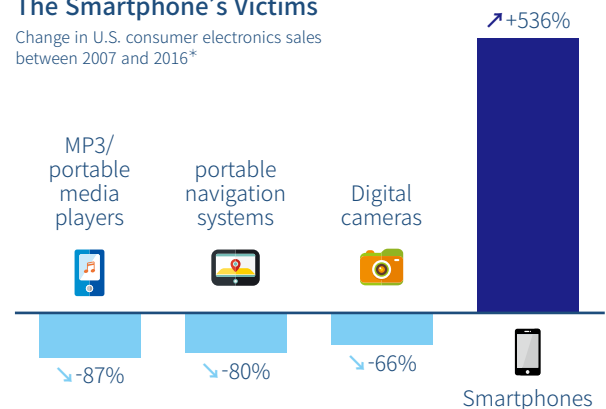


※ 출처 : www.statista.com

[스마트폰의 희생양들]

The Smartphone's Victims

Change in U.S. consumer electronics sales between 2007 and 2016*



* based on dollar value of shipments to dealers

Sources : Consumer Electronics Association, U.S. Census Bureau

※ 출처 : www.statista.com

대한상의 브리프

대한상공회의소가 회원님께 드리는 최신 경제정보

그러나 해당 업종의 모든 기업들이 위기를 맞은 것은 아니다. 이러한 어려운 시장 환경 속에서도 변화에 적극적으로 대응해 자리를 굳건히 지켜 나가거나, 혁신을 통해 경쟁력을 키워 크게 성공한 기업들도 다수 존재한다. 이러한 기업들의 성공전략을 잘 살펴보면 기업들이 각자 변화를 준비하는 데 참고할 만한 시사점을 얻을 수 있을 것이다.

핵심시장에 올인하다

먼저, 스마트폰이 주지 못하는 고품격 고부가가치 시장에 집중해 새로운 활로를 만든 기업들의 사례다. 일본 시계 제작업체 닛토는 품질과 디자인은 명품 시계 못지않게 고급화하고 가격은 합리적으로 낮춘 '1만 엔' 대 프리미엄 시계를 판매함으로써 젊은 이들을 열광시켰다. 품질과 디자인을 명품 시계급으로 올리고, 제품 기획부터 판매까지 직접 운영해 유통마진을 혁신적으로 줄여 경쟁력을 갖췄다.



[닛토시계]



※ 출처 : <http://knot-designs.com>

전자사전을 만드는 에듀플레이어도 스마트폰이 도저히 따라오지 못하는 성능과 기능으로 차별화를 꾀했다. 제품에 77종의 전자사전 콘텐츠와 키보드를 탑재시켜 스마트폰이 제공할 수 없는 사전의 다양성과 편리성을 제공한다.

또한 인터넷 접속이 자유로운 스마트폰과 달리, 전자사전은 학습에 불필요한 사이트와 웹툰, 모바일 게임 등은 실행을 차단해 학부모로부터 높은 호응을 얻었다.



[에듀플레이어 전자사전]



※ 출처 : www.eduplayer.net

새로운 시장을 파고들다

기존 시장을 넘어 전혀 새로워 보이는 다른 시장을 공략한 기업들도 있다. 카메라 전문기업 니콘은 과거 RF(거리계 연동식) 카메라에 활용된 기술을 바탕으로 레이저 골프 거리측정기 시장에 진출했다. 센서나 렌즈가 손에 떨어지는 방향에 맞춰 움직여 기계의 흔들림을 최소화하는 손떨림 보정 기능을 탑재해 골프용품 시장에서 차별화 경쟁력을 확보했다.



[니콘 골프 거리측정기 80i VR]



※ 출처 : www.nikon-image.co.kr

대한상의 브리프

대한상공회의소가 회원님께 드리는 최신 경제정보

필름, 카메라 등으로 유명한 후지필름도 필름 제작 기술과 화장품 제조 기술 사이에 밀접한 관계가 있다는 점에 착안, 화장품 사업이라는 전혀 다른 시장에 진출했다. 사진이 바래는 것을 막는 항산화 기술과 사진 화질을 높이는 나노 기술 등을 피부 노화 방지 화장품 개발에 활용해 큰 성공을 거뒀다.



[후지필름 화장품 아스타리프트]



※ 출처 : www.fujifilm.com

콘솔 게임업체 닌텐도는 ‘키덜트(아이 취향을 가진 어른)’라는 소비층 확대에 나섰다. 2006년 출시한 닌텐도 Wii(위)는 컨트롤러를 손에 쥐고 팔을 흔드는 방식의 작동법이 더 쉽고 가족친화적인 게임기를 선보여, 어린이와 어른이 함께 게임을 즐길 수 있도록 했다. 또, 작년 3월에는 집에서만 하던 콘솔 게임을 밖에서도 즐길 수 있는 휴대용 게임기 ‘스위치’를 출시해 시장에서 폭발적인 반응을 얻었다. 무엇보다 옛날 2D 시절의 향수와 현시대의 최고 기술을 모두 넣어 처음 게임을 접하는 어린이들과 어릴 적 슈퍼마리오를 하던 향수를 갖고 있는 어른들 모두에게 즐거움을 제공한다는 평가다.



[닌텐도 스위치]



※ 출처 : www.nintendo.co.kr

스마트폰과 전략적 제휴를 맺다

세계적인 의료기기업체 필립스는 모바일용 초음파 진단기기인 루미파이를 개발했다. 루미파이를 스마트폰과 연결해 진단 부위에 갖다 대면 초음파 영상을 스마트폰 화면에서 바로 확인할 수 있어 청진기 없이도 현장 진료가 가능하다. 그뿐만 아니라 환자의 영상데이터를 곧바로 클라우드 플랫폼 등에 전송할 수 있어, 의료진들이 환자 정보를 쉽게 공유할 수 있다.



[스마트폰용 초음파기기 루미파이]



※ 출처 : www.lumify.philips.com

대한상의 브리프

대한상공회의소가 회원님께 드리는 최신 경제정보

미국 최대의 장난감 제조회사 마텔도 적과의 동침을 시도하고 있다. 마텔의 앱티비티는 센서가 달린 장난감과 애플리케이션(앱)을 함께 활용하는 게임이다. 태블릿에서 앱을 받아 게임을 실행한 후 화면 위에 앱티비티용 장난감 완구를 올려 두면 태블릿이 장난감을 인식해 그에 맞는 아이템, 무기, 성능을 설정해 주고, 다양한 게임이 제공돼 즐길 수 있다.

스마트폰 중심의 라이프스타일은 앞으로 더욱 가속화될 것으로 전망된다. 스마트폰으로 인한 위기를 극복한 기업들을 타산지석으로 삼아 혁신에 성공하는 기업들이 많아지기를 기대해 본다. 



[마텔의 앱티비티]



※ 출처 : www.mattel.com

국내·외 경제지표

2018년 3월 12일 기준

1. 국내·외 경제성장률

(단위: %)

	2016	2017 ^(E)	IMF		OECD	
			2018 ^(P)	2019 ^(P)	2018 ^(P)	2019 ^(P)
한국	2.8	3.0	3.0	3.0	3.0	3.0
세계	3.2	3.6	3.7	3.7	3.7	3.6
미국	1.5	2.2	2.3	1.9	2.5	2.1
중국	6.7	6.8	6.5	6.3	6.6	6.4
일본	1.0	1.5	0.7	0.8	1.2	1.0
EU	2.0	2.3	2.1	1.8	2.1	1.9

* E : 잠정치(Estimate) / P : 예상치(Projections)

2. 환율·유가¹⁾

(단위: 원(환율), 달러(유가))

	2015	2016	'17.9월	10월	11월	12월	'18.1월	2월
원/달러	1,131	1,161	1,132	1,132	1,105	1,086	1,067	1,080
원/엔	934	1,068	1,022	1,002	979	961	961	998
원/위안	180.1	174.4	172.3	171.1	166.8	164.5	165.6	171.0
원/유로	1,255	1,283	1,348	1,331	1,296	1,284	1,300	1,332
유가(Dubai)	32.2	53.8	55.2	58.3	60.82	61.61	65.77	63.22

3. 산업지표

(단위: %(전년동기대비))

	2015	2016	'17.9월	10월	11월	12월	'18.1월	2월
산업생산	1.9	3.0	7.4	-3.0	1.4	-0.7	4.5	-
소매판매	4.1	4.3	8.4	-0.5	5.3	1.4	1.4	-
설비투자	6.9	-1.3	25.0	-3.9	6.7	2.5	22.5	-
수출	-8.0	-5.9	35.0	7.2	9.6	8.9	22.3	4.0
수입	-16.9	-6.9	22.6	7.9	12.8	13.6	21.1	14.8

1) 환율은 월 평균 기준, 유가는 기말 기준