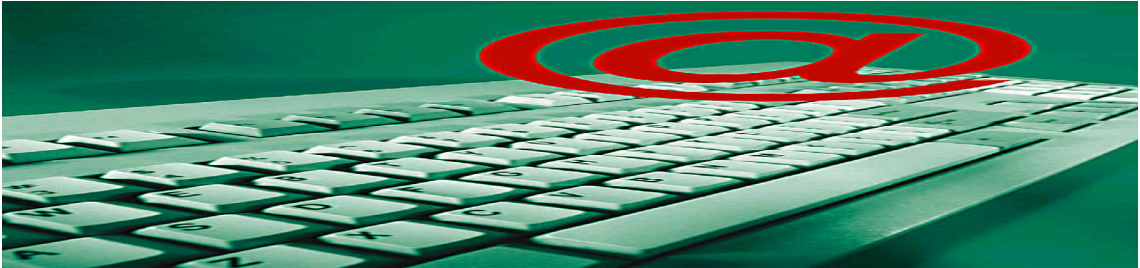




# KISDI IT FOCUS

Trends of IT and E-Business



(00-10-02)	
1.	가
2.	
3.	가.
	.
	.
4.	가. 가
	가
	.
	가

e-mail: candy615@kisdi.re.kr

## 1. 가

가

가 PC

S/W 가

가  
가 1000

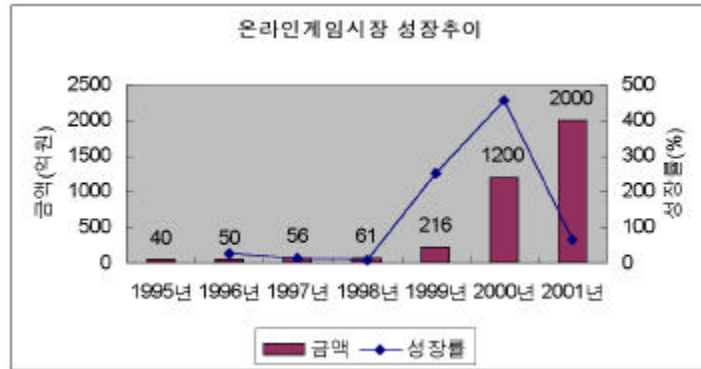
가 , 가  
PC

가 16 가

가

가  
가 2001

< 1 >



AU : , (1999)

가

가

2.

가

가

PC가

가

TV

TV

가,

2, X-box,

PC

, PDA,

< 1 >

			RPG,
	“ ”, “ ” 3”,” ”	, 2	,
	· 12-35 · 60/ 40( / ) · 10h/ week	· 25-65 · 50/ 50( / ) · 5h/ week	· 18-29 · · 30h/ week
	, 3D가 가 PC	PC	3D가 가 PC
	가	· ·	· ·
/	\$6.9billion/	\$151million/	· \$35 million/ · \$100 million / 가

: NDP Group,Inc and Forrester Research,Inc.

가

3D

PC

가

2'

가 500

TV

가

3.

가

5

TV

가

가.

가

PC

2

가

가  
CE

TV

가

가

가

가

가

< 2 >

		가		
				가
	, 가			가
				가 50\$
DVD	DVD 가			VOD 가 DVD
HDTV	TV			HDTV HDTV
TV	TV			.( MPEG-2 )

: Forrester Research, Inc

. ADSL  
PC

가

가

가 가

가

가?

TV

가

3

. 2

TV

. 3

TV

가

#### 4.

가

가. 가

(pay-per-use)

가

가

가

가

2005

3 2

가 가

가

CD

가

가

pay-per-use

가

가

가

.

가

가

가

7 5

. 가

2



\_\_\_\_\_, '1999', \_\_\_\_\_, 2000  
\_\_\_\_\_, '1999', \_\_\_\_\_, 1999  
\_\_\_\_\_, '2000', \_\_\_\_\_, 2000  
Forrester, 'Online Gaming In The Next Century', 1999. 10. 19.  
\_\_\_\_\_, 'PlayStation2's Future: Broadband Terminal', 2000. 5. 23.  
\_\_\_\_\_, 'Pervasive Gaming Goes Mainstream', 2000. 8.  
\_\_\_\_\_, 'SegaNet: Right Idea, Right Time, Wrong Price', 2000. 9. 13.