

통계로 본 2010년 유비쿼터스사회 조망

(2005. 9. 30)

< 목차 >

- I. 미래를 나타내는 사회·IT 통계지표
- II. 통계로 본 유비쿼터스 발전 전망

작성 : 한국전산원 u-전략팀 정명선 선임연구원
(02-2131-0168, jeongms@nca.or.kr)

< 요약 >

□ 유비쿼터스사회로의 변화모습을 통계를 통해 조망

- 유비쿼터스사회는 초고속인터넷, 모바일, 디지털컨버전스 단계를 거치면서 점차 가시화
 - 현재 일상적인 커뮤니케이션뿐만 아니라 경제활동 및 산업분야로 다양하게 확산되고 있으며, 기기간 컨버전스 트렌드가 가시화
 - ※ 인터넷뱅킹과 온라인증권거래가 주요 서비스 채널로 정착하였으며, 이동전화와 디지털카메라 및 MP3 플레이어간 컨버전스 정착

□ 통계로 본 2010년 유비쿼터스사회 조망

- IT의 발전과 이로 인한 일상의 주요 변화를 인프라·디바이스·서비스로 대별하고, 주요 통계를 중심으로 현황 및 전망을 분석

| 구분 | 2010년 변화모습 | 현황 및 전망 | | |
|----------------|----------------------|------------------|------------|------------|
| | | 주요 통계지표 | 2005년 | 2010년 |
| 인프라 | 스마트 인터넷 으로 진화 | 세계 초고속인터넷 가입자 수 | 1.9억명 | 4.3억명 |
| | | 국내 BcN 가입자 수 | 200만명 | 2,000만명 |
| 디바이스 | 차세대 PC의 확산 | 국내 노트북 PC 판매 비중 | 24.4%('04) | 36.3%('08) |
| | | 세계 차세대 PC 시장 전망 | 213억달러 | 778억달러 |
| 서비스 | 모바일 통신 서비스의 보편화 | 세계 이동전화 가입자 수 | 20억명 | 30억명 |
| | | 국내 WiBro 가입자 수 | 70만명('06) | 885만명 |
| | 디지털 컨버전스 서비스의 본격화 | 국내 지상파 DMB 가입자 수 | 21만명 | 431만명 |
| | | 세계 텔레매틱스 장착 차량비율 | 4%('02) | 35% |
| | | 세계 홈네트워크기기 시장전망 | 488억달러 | 978억달러 |
| | | 세계 RFID 시장 전망 | 159억달러 | 542억달러 |
| 국내 지능형로봇 시장 전망 | 1.8억달러 | 43.9억달러 | | |

※ 상기 지표 중 2005년 이후 통계는 전망치임

I. 미래를 나타내는 사회·IT 통계지표

□ 통계는 사회를 보는 눈

- 통계는 “집단현상에 대한 구체적인 양적 기술(量的 記述)을 반영하는 숫자로 특히 사회집단 또는 자연집단의 상황을 숫자로 나타낸 것”
 - 그 자체만으로는 무미건조한 숫자의 나열에 불과하지만, 이를 분석하고 해석함으로써 사람들의 생각이나 사회의 모습·변화 등을 파악

생각은 바람, 지식은 돛, 사람은 배 (헤이어)
숫자는 바람, 통계는 돛, 판단은 배 (오오무라 히도시)

- 특히, 사회지표는 역사적 흐름 속에서 사회적 상태를 종합적이고 집약적으로 나타냄으로써 삶의 질을 파악하고 사회변화를 포착할 수 있는 척도
 - 통계청에서 1974년부터 발표하는 ‘한국의 사회지표’는 삶의 질과 복지 정도를 질적·양적 측면으로 파악, 사회개발정책 수립의 기초자료로 활용
 - ※ 인구, 가족, 소득·소비, 노동, 교육, 보건, 주거·교통, 정보·통신, 환경, 복지, 문화·여가, 안전, 사회참여 등 13개 분야 501개 지표로 구성
 - UNDP(유엔개발계획)에서 발표하는 ‘인간개발보고서’는 경제의 양적 성장이 아닌 인간적인 생활수준을 가늠, 매년 주요 과제를 제시
 - ※ 평균 수명, 교육수준, 문자 해독률, 유아정책, 환경 등 206개 지표로 구성되며, 2004년 한국의 인간개발지수(HDI)는 177개국 중 28위
 - WEF(세계경제포럼)는 기업하기 좋은 사회구조·제도·정책 등을 제공하는 국가의 총체적인 능력을 측정하여 ‘국가경쟁력보고서’를 발표

□ 국내외 주요 정보화 지수 현황

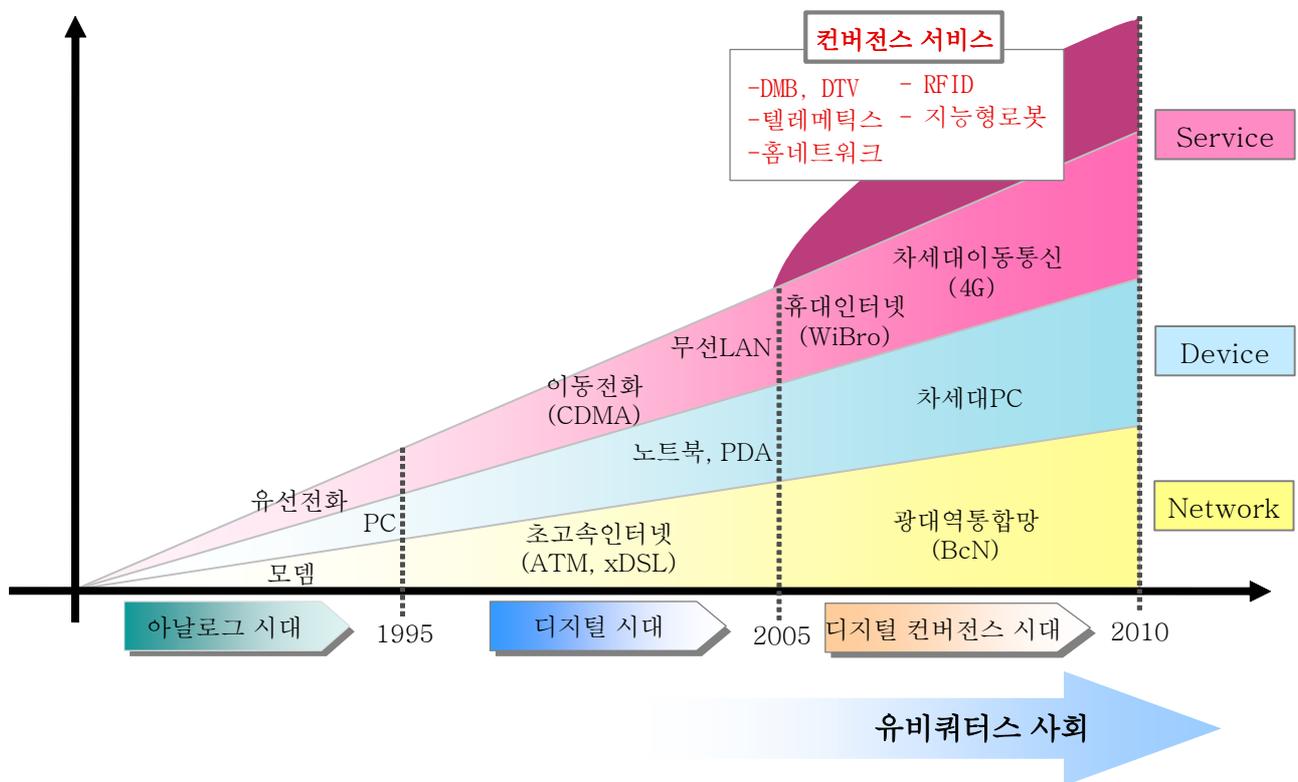
- 그간의 정보화 및 IT 개발의 성과를 실질적인 경쟁력 강화로 연계하기 위해 정보화 통계 조사를 통한 정확한 실태 파악에 주력
- 주로 인프라나 환경 등 공급자적 시각의 지표들로 구성되어 있고 국가간 비교 위주로, 일반인이 변화를 체감할 수 있는 부분이 다소 미흡

< 국내외 주요 정보화 지수 현황 >

| 지수명 | 작성기관 | 특징 | 주요 순위 (대상국가수) | 발표일 |
|-----------|--------------------|--|--|---------|
| 국가정보화지수 | 한국전산원 | - 국가별 정보화 수준 측정 - 컴퓨터, 인터넷, 통신, 방송 4개 부문 7개 지표 사용 | 스웨덴 1위 미국 2위 한국 3위 일본 13위 (50개국) | 2005.8 |
| e-비즈니스준비도 | EIU | - 전자상거래 환경 측정 - 접속·기술 인프라, 기업환경, 소비자· 기업채택, 법·정책적 환경, 사회·문화적 환경, e-서비스지원 등 6개 부문으로 구성 | 덴마크 1위 미국 2위 한국 18위 일본 21위 (65개국) | 2005.4 |
| 네트워크준비지수 | WEF | - IT의 시장·정치/규제·인프라 환경, 개인·기업·정부의 준비도 및 활용도 등 3개 부문 측정 | 싱가포르 1위 미국 5위 일본 8위 한국 24위 (104개국) | 2005.3 |
| 전자정부준비지수 | UN | - 전자정부 수준 측정 - 웹수준지수, 정보통신지수, 인적자본 지수로 구성 | 미국 1위 덴마크 2위 한국 5위 (191개국) | 2004.12 |
| 정보사회지수 | IDC/ WorldTimes | - 정보활용능력 측정 - 컴퓨터, 통신, 인터넷, 사회 등 4개 부문 15개 지표 사용 | 덴마크 1위 미국 3위 한국 8위 일본 18위 (53개국) | 2004.11 |
| 디지털접근지수 | ITU | - 인터넷과 통신 위주로 IT 인프라 및 활용도 측정 - 기반, 지불가능성, 지식, 질, 이용행태 등 5개 부문 8개 지표로 사용 | 스웨덴 1위 한국 4위 미국 11위 일본 15위 (178개국) | 2003.11 |

□ 유비쿼터스사회로의 변화모습을 통계를 통해 조망

- 초고속인터넷, 모바일, 디지털컨버전스 단계를 거치면서 점차 가시화되고 있는 유비쿼터스사회로의 변화모습을 대표적인 통계를 통해 조망
 - IT의 발전과 이로 인한 일상의 주요 변화를 인프라·디바이스·서비스(통신/생활·비즈니스)로 대별, 주요 통계를 중심으로 현황 및 전망을 제시



< 새로운 국가 경제력의 결정변수 : 유비쿼터스 >

한 국가의 경제력이 처음에는 1가구당 PC대수에 따라 정해졌고, 다음에는 국민 1인당 인터넷대역폭에 따라 정해졌다면, 그 다음의 결정변수는 총체적 연결에 얼마나 근접했는가로 측정받게 될 것이다.

즉, 언제 어디서나 온라인 상태로 들어갈 수 있는 정도(Evernet)와 이 에버넷 상에서 제공받는 서비스가 얼마나 다양하고 우수한가로 국가의 우열이 나뉠 것이다.

- 토머스 L. 프리드먼, “렉서스와 올리브나무’ 중에서 -

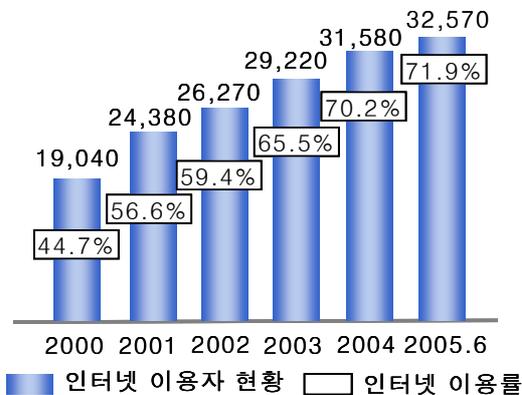
II. 통계로 본 유비쿼터스 발전 전망

1. '스마트 인터넷(Smart Internet)'으로 진화

□ 초고속인터넷의 일상화

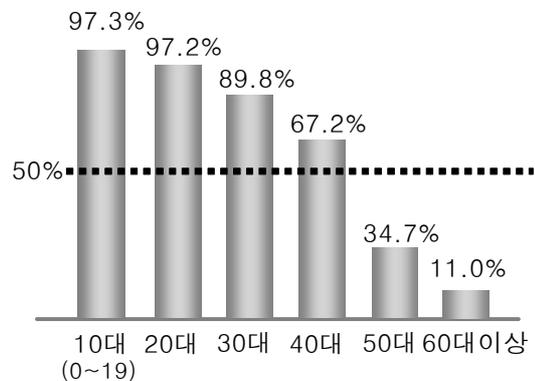
- 국내 인터넷 이용율은 2000년 45%에서 2005년 6월 현재 72%로 인구의 2/3 이상이 이용하고 있으며, 인터넷 이용이 전 연령으로 확대

<국내 인터넷이용자 현황(천명)>



* NIDA, 2005.7

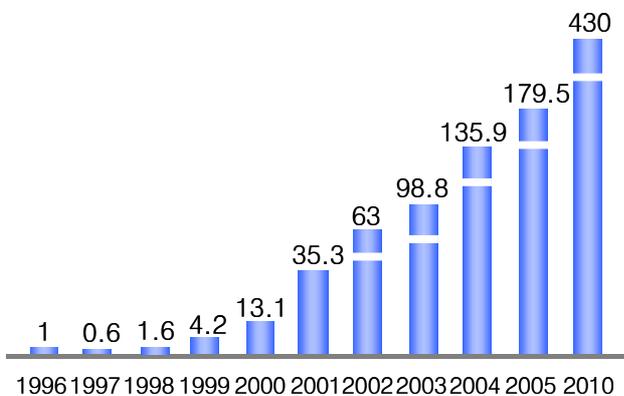
<국내 연령별 인터넷 이용현황>



* NIDA, 2005.7

- 전세계 초고속인터넷 가입자수는 1996년 100만명에서 2005년 1.9억명으로 급증하였으며, 2010년에는 4.3억명으로 증가할 전망

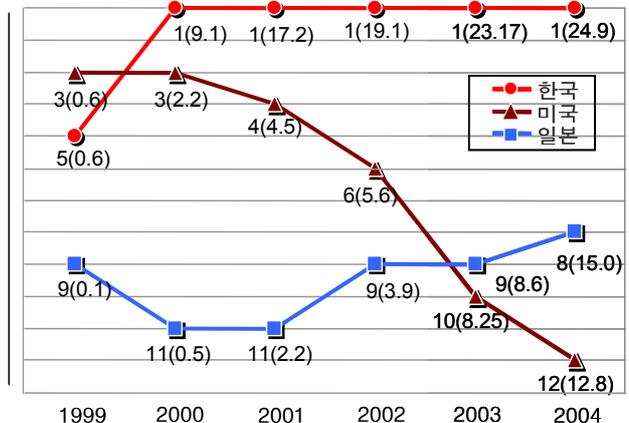
<전세계 초고속인터넷 가입자 수(백만명)>



* eMarketer 2004 & 2005.5,

* Informa Telecoms & Media, 2005.8

<한·미·일 초고속인터넷 가입자수 비교>



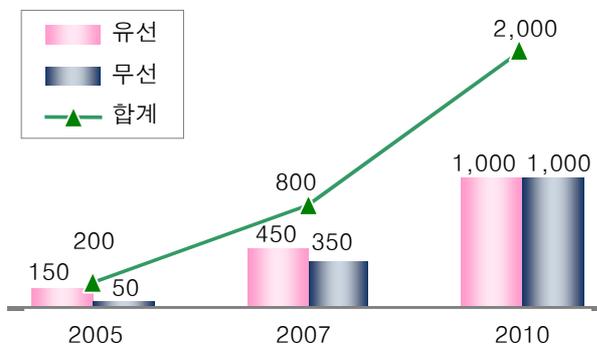
* OECD Communication Outlook 2005 참고

* 순위(100명당 가입자수)

□ 초고속·고품질의 광대역통합망(BcN)으로 발전

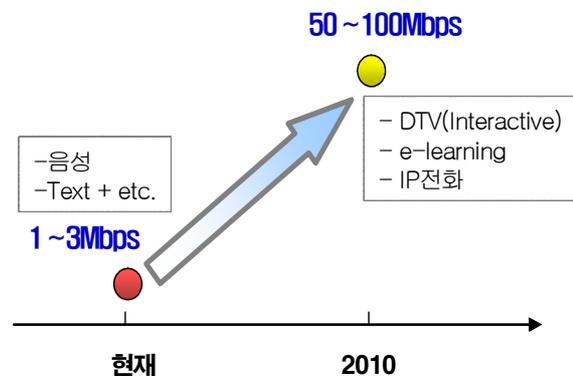
- 2010년에는 통신·방송·인터넷 융합서비스를 언제 어디서나 광범위하게 이용할 수 있는 광대역통합망(BcN)으로 진화
- 수도권, 부산, 대전, 광주 등 10개 지역 2,000여 가구에 고품질 영상전화, 양방향 디지털TV, 대화형 이러닝 서비스 등 40여개 시범서비스 제공

<국내 BcN 가입자수 전망(만명)>



* 정보통신부, 2003

<HDTV급 광대역통합망 서비스>



- 현재의 초고속인터넷 서비스가 접속 대역폭에 초점을 두고 있다면, BcN은 유비쿼터스 컴퓨터 환경과 접속품질, 컨버전스가 관심사

< 미래 4대 인터넷 시나리오 >

- ① Adaptive user environments: 인간의 요구사항을 고도로 적용하는 환경
- ② Not the Smart Internet: 모든 이에게 가장 기본적 서비스 제공
- ③ Rich Media: 어떤 콘텐츠, 기기, 포맷이라도 언제나 접속가능한 환경
- ④ Chaos Rules: 스팸, 정크메일, 해킹, 바이러스 등 디지털 Dystopia환경

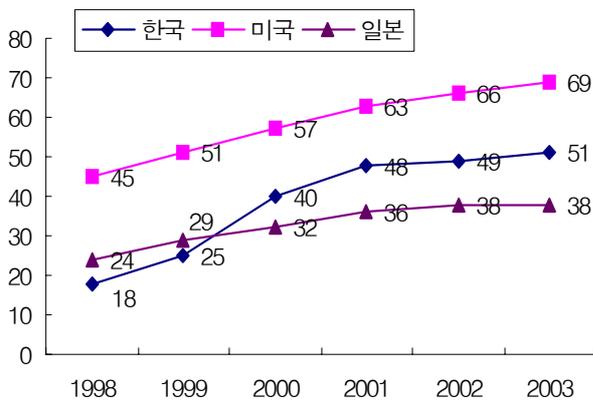
* Smart Internet Technology CRC(호주), "Smart Internet 2010", 05.9

2. 차세대 PC의 확산

□ PC의 포터블(portable)화

○ '90년대 이후 본격 보급된 PC는 디지털시대 핵심 디바이스로 역할

<한·미·일 PC보급대수(100명당) 현황>



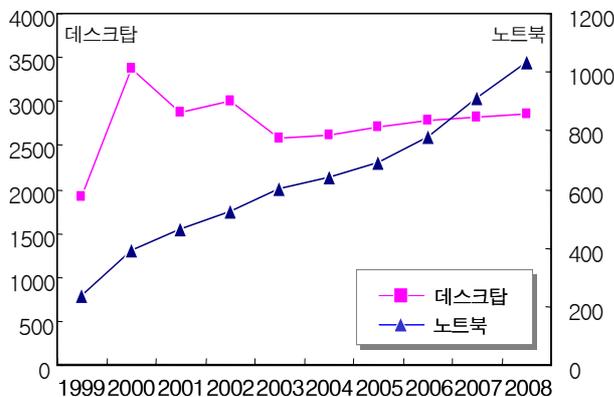
* 한국전산원, 2005 국가정보화백서 재구성

- 1998년 827만대 수준이던 PC 보급대수는 2003년말 현재 약 2,400만대로 2명당 1명꼴로 보급
- 우리나라는 PC보급정책 추진 등 범정부적 노력으로 미국, 일본 등에 비해 매우 가파른 증가세를 보임

○ 이동성을 중시하는 문화가 확산되면서, 현재 데스크탑 PC와 노트북 PC의 판매비중은 8 : 2 수준이나 점차 증가 추세

※ 데스크탑 PC 대 노트북 PC의 판매비중 : 미국&유럽(7:3), 일본(5:5)

<국내 PC 판매대수 규모 추이(천대)>



* 전자정보센터(EIC), 2005

- 데스크탑 PC는 포화상태로 성장율이 둔화되는 반면, 노트북 PC는 매년 꾸준한 성장세

※ 노트북 PC 판매비중의 증가세 : 12.3%('99) → 24.4%('04) → 36.3%('08)

□ 유비쿼터스 시대의 핵심단말 Post-PC의 부상

○ 차세대 PC¹⁾는 포터블, 웨어러블 단계를 거쳐 임베디드형으로 진화할 전망

| 구분 | 개념 | 단말기 |
|----------------|----------------|---|
| 1단계 (04~06) | 포터블(portable) | 안경형 디스플레이, 환경/건강 감지 반지, 퍼스널 스토리지, 손목시계형 PC(ETRI), 펜형 입력장치 |
| 2단계 (05~08) | 웨어러블(wearable) | 지능형 옷감(Smart Fabrics), 휘는(flexible) 디스플레이, 입는 마더보드(Motherboard) |
| 3단계 (08~12) | 마이엔젤(My Angel) | 내장형 컴퓨터, 이식형 컴퓨터, 오감정보처리 컴퓨터, 지능형 물질(Smart Object) |

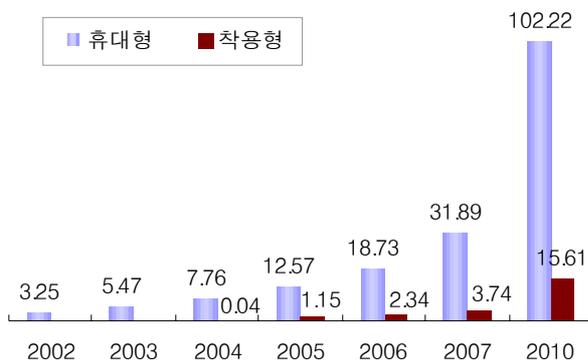
* 전자신문 2005. 1. 19

○ 2010년 전세계 성인 PC사용자의 75%가 차세대 PC 사용 전망(차세대PC학회)

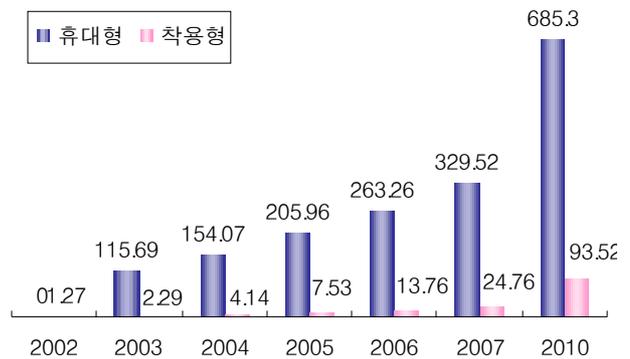
- 2010년 전세계 Post-PC시장은 778억불(연평균 성장률 36.4%), 국내는 117억불(연평균 성장률 56.5%) 예상

※ 전세계 일반 PC시장은 2002년 1,651억불에서 2007년 1,968억불(연평균 3.6%)

<국내 차세대PC시장전망(억달러)>



<세계 차세대PC시장 전망(억달러)>



* Gartner Group 2002~2003, IDC 2000, VDC 2003

* 휴대형(웹패드, 무선핸드헬드, PDA, e-book 등), 착용형(시계형, 의류형 등)

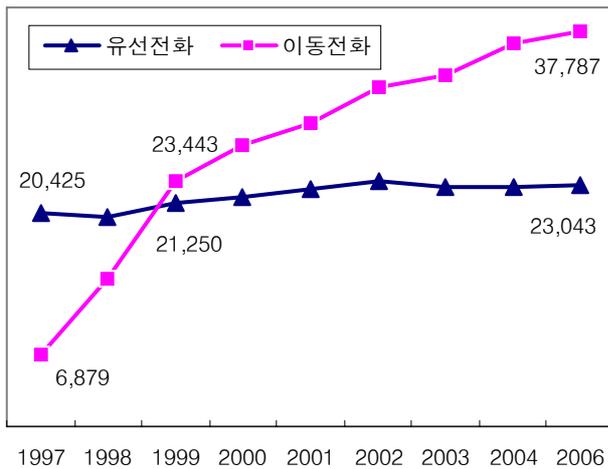
1) 차세대 PC: 휴대 및 착용이 가능한 소형·경량 정보기기로 웨어러블, 스마트폰, 핸드헬드 PC 등으로 분류

3. 모바일 통신서비스의 보편화

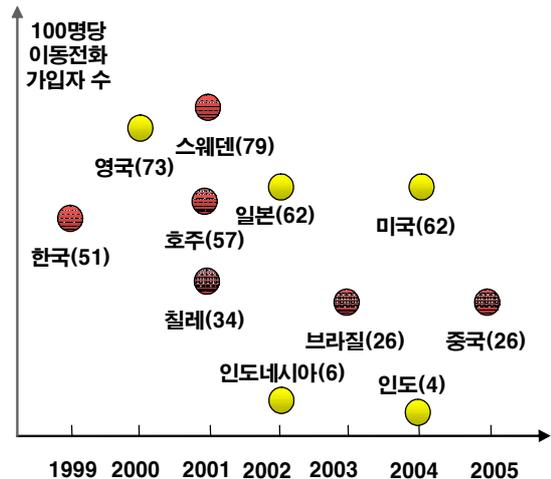
□ 휴대폰으로 시작된 모바일 통신서비스 혁명

- 국내 이동전화 가입자 수는 1999년 유선전화 가입자수를 추월한 이후, 2005년 8월말 현재 3,778만명으로 전 인구의 3/4이 사용
- 전세계적으로도 이동전화 가입자 수가 2000년 이후 급속히 증가, 현재 대다수의 국가가 유선전화 가입자 수를 추월
- ※ 중국·인도 등 전화가입률이 낮은 국가도 유선전화보다 이동전화 가입이 활발하며, 대만·홍콩·이탈리아는 총 인구보다 이동전화 가입자 수가 많음

<국내 유무선 가입자수 증가 추이>



<이동전화의 유선전화 가입자수 추월시점>



* 정보통신부, 한국의 100명당 전화가입자수(1999) : 51(이동전화) > 45(유선전화)

- 전세계 이동전화 가입자수는 2005년 20억명을 돌파하고, 2010년에는 전체 인구의 약 43%인 30억명에 달할 전망(informa telecom & media, 2005.8)
- 특히, 2004년에 급속히 증가(2003년 대비 9,100만명 증가)하였으며, 이 증가의 절반을 인도와 중국이 차지
- ※ 인도와 중국의 이동전화 가입자수는 3.7억여명으로 아·태지역의 30%
- 2010년 이동전화는 음악, 게임, 도박, 성인컨텐츠 등의 '미디어 채널'로 활용되어 428억달러의 관련 산업을 창출할 전망

□ 무선(wireless) 인터넷이 정착단계로 진입

○ 이동성이 부각된 무선 LAN과 휴대폰 기반의 무선인터넷 활용이 확산

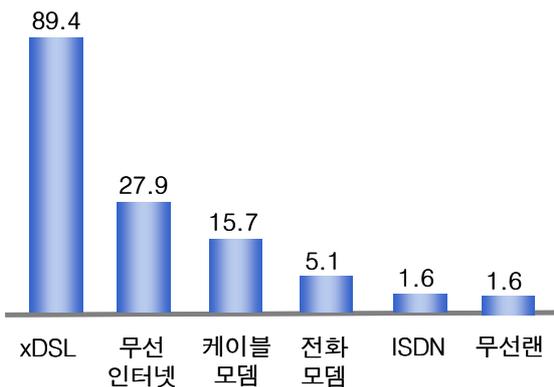
- KT의 '네스팟(Nespot)'은 올해 8월 서비스 출시 3년 6개월만에 50만 가입자를 돌파하였으며, 네스팟 존은 13,000여개로 증가

※ 현재 핫스팟존은 아태지역(29,400개), 미국(22,700개), 서유럽(25,000개) 수준

- 이동전화 기반 무선인터넷 이용이 점차 일상화되고 있으며, 전체 인터넷 이용율에서 차지하는 비중도 꾸준한 증가세

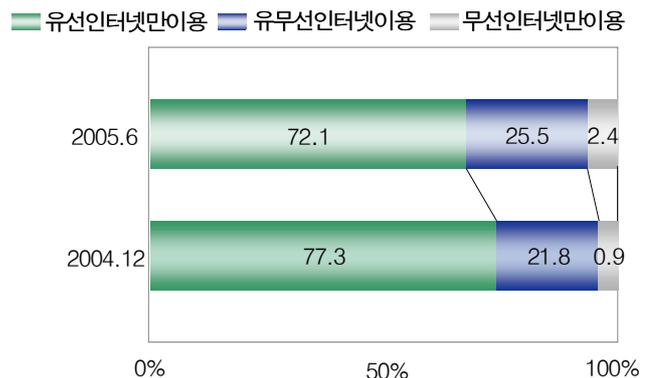
※ 무선인터넷 이용율 : 22.7%(2004.12) → 27.9%(2005.6)

<인터넷 접속 방법 (%)>



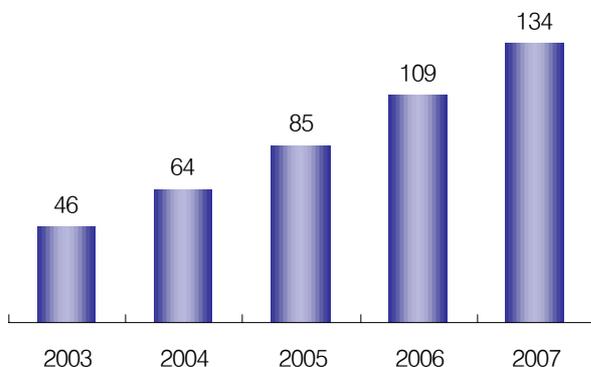
* NIDA, 2005.7

<무선인터넷 이용율의 증가(%)>



* NIDA, 2005.7

<세계 무선인터넷 매출액 전망(10억달러)>



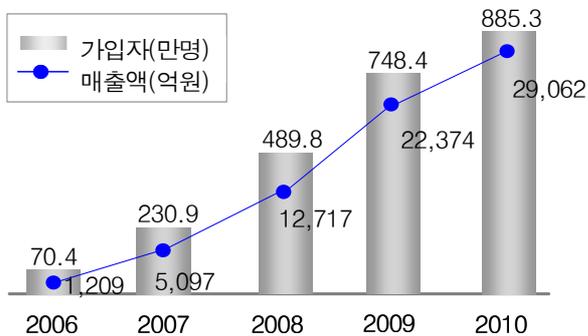
* IDC

○ IDC에 따르면 세계 무선인터넷 매출액은 2003년 460억 달러 수준에서 연평균 30.67%의 성장세를 지속, 2007년에는 1,340억달러에 이를 전망

□ 모바일 초고속인터넷 시대로의 진전

- 무선 휴대인터넷서비스(WiBro) 가입자는 2010년 885만명에 이를 전망
 - 세계 최초로 별도 주파수대역(2.3GHz)을 이용한 WiBro(Wireless Broadband) 서비스를 2006년 국내에서 상용화할 예정
 - ※ 기존 무선랜과 휴대폰 기반 무선인터넷의 장점(이동성, 전송속도)을 절충

<국내 휴대인터넷 가입자 및 매출액 전망>



* KISDI, 2004.6

- 유·무선 전화시장 및 초고속인터넷 시장이 포화상태를 보임에 따라 새로운 시장창출을 통한 차세대 성장동력 발굴을 위해 정책적으로 지원
- ※ 2012년경 약 1,000만명이 가입할 것으로 예상되어 유선 인터넷 시장을 완전히 대체할 전망

- 2010년경에는 현재의 기술수준에서 진일보한 광대역 무선 이동통신 서비스(4G)가 도입, 유비쿼터스의 핵심 통신서비스로 자리잡을 전망

< 무선통신의 진정한 위력 >

“지난 30년 동안 통신분야의 혁명적 변화 중 하나는 ‘무선통신의 확산’입니다. 무선통신이 주목받는 것은 그것이 유선의 반대라서가 아닙니다. 무선 기술을 채택할 경우에 통신시스템을 설치하는데 들어가는 속도가 무척 빠르게 단축되기 때문입니다. ... 약 20년 전에 태국 방콕시의 통신 시설 개선작업에는 토목공사와 함께 5년이라는 기간이 걸렸습니다. 그런데 2년 전에 에릭슨이 볼리비아에서 전국 무선통신망을 건설하는데 걸린 시간은 불과 한달이었습니다.”

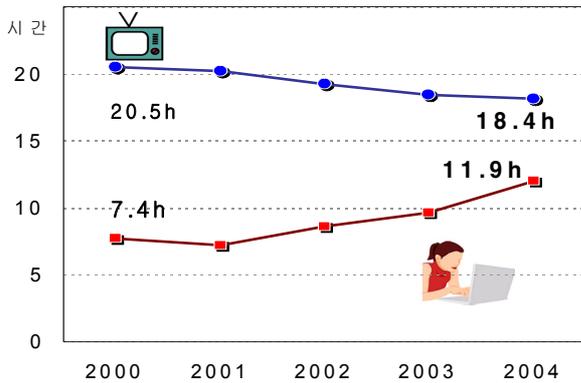
- 니콜라스 네그로폰데 (MIT 미디어랩 사장) -

4. 디지털 컨버전스 서비스의 본격화

□ 디지털 라이프의 저변화

- 초고속인터넷 및 모바일 기술은 일상적인 커뮤니케이션뿐만 아니라 경제활동 및 산업분야로 다양하게 확산되어 혁신적인 변화를 초래

<TV와 인터넷 이용시간 비교>



* 한국방송광고공사, 2000~2004

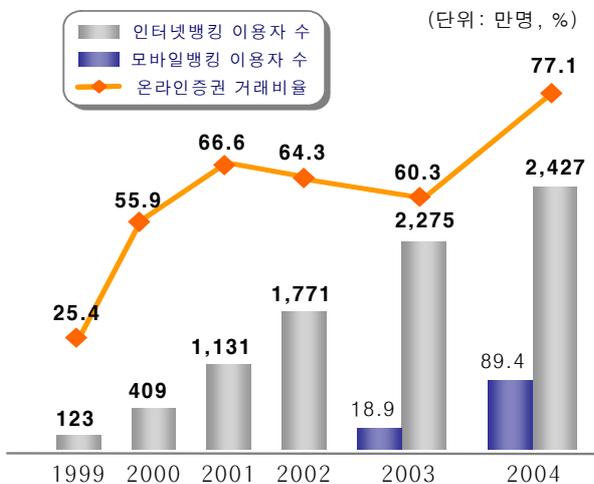
- 그간 대표적인 여가활용 수단이던 TV는 인터넷이 보급되면서 점차 그 위상이 약화

※ 2000년 13.1시간이던 주당 TV시청 시간과 인터넷 사용시간의 차이는 2004년말 현재 6.5시간으로 격감

- 경제활동 부문에서는 특히 금융거래의 온라인화 및 전자상거래의 약진이 돋보이는데, 인터넷뱅킹과 온라인증권거래는 주요 서비스 채널로 정착

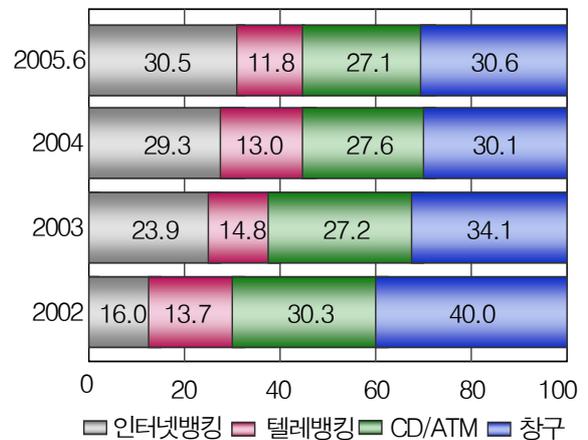
- ※ 1997년 도입된 인터넷뱅킹의 비중(30.5%)은 창구서비스(30.6%) 비중을 육박
- ※ 온라인 증권거래 비중은 1998년 3.7%에서 2004년말 현재 77.1%로 급증

<금융거래의 온라인/모바일화 추이>



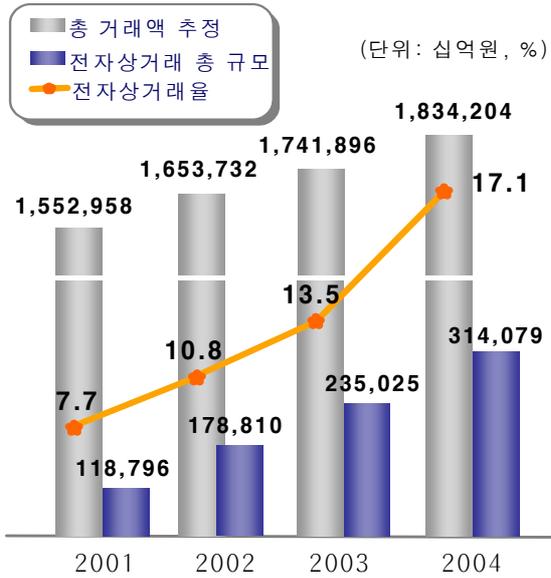
* 한국은행, 한국증권업협회

<서비스 채널별 업무처리 비중의 변화>



* 한국은행

<전자상거래 비중의 증가 추이>



* 통계청

- 전자상거래 규모는 1998년 500억원에서 2001년 118조, 2004년말 현재 314조원으로 급성장
- 총 거래액 대비 전자상거래 비중도 2001년 7.7% 수준에서 2004년 17.1%로 증가하며 일상적인 거래수단화
- ※ 1997년 도입된 인터넷쇼핑몰도 2001년 2,000여개에서 2004년말 현재 3,400여개로 증가

o 산업부문에서는 특히 음반 및 게임산업에서 온라인·모바일화의 강세 및 오프라인 부문의 하락세가 심화되며 산업내 구조 변화 초래

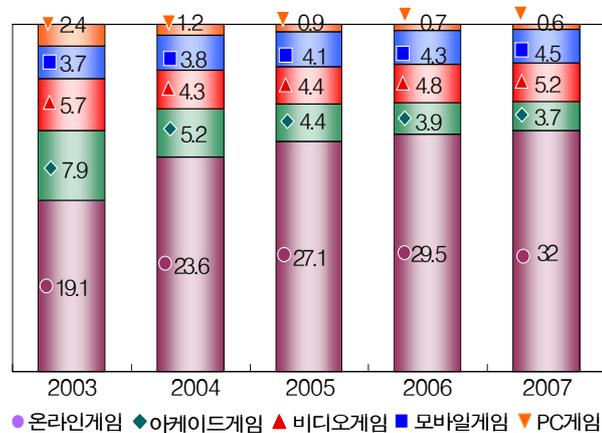
- 2000년 음반시장의 10% 수준에 지나지 않던 MP3 시장은 2003년 1,850억원 규모로 성장, 음반시장을 추월
- 게임산업의 경우 비디오게임·PC게임 등 오프라인/스탠드얼론 게임은 하락세인 반면, 온라인게임이 게임산업의 새로운 주류로 대두
- ※ 게임이용자의 1순위 선호 플랫폼도 온라인게임과 모바일게임만 증가세

<음반시장 규모의 변화(억원)>



* 문화관광부, 2004년은 추정치

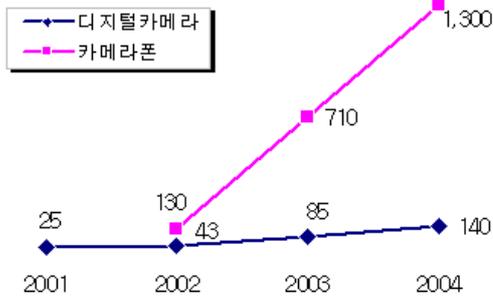
<국내 게임시장 점유율 현황 및 전망(%)>



* 문화관광부, 2005 대한민국 게임백서

- 휴대폰과 디지털카메라 및 MP3플레이어의 결합으로 대표되는 현재의 컨버전스 트렌드는 기존 시장을 잠식하는 형태로 산업구조를 재편

<디지털카메라와 카메라폰 시장규모 추이(만대)>

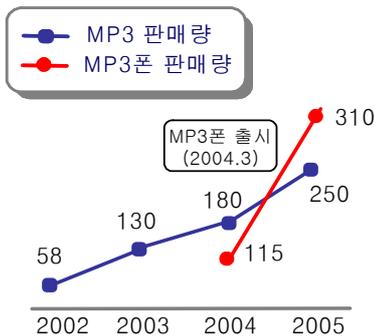


* 알앤디비즈 & 연합뉴스

- 필름카메라를 대체하며 급성장하던 디지털카메라는 카메라폰 출시 이후 성장세가 격감

※ 카메라폰은 2002년 130만대 수준에서 2004년에는 약 100배 증가한 1,300만대 규모이며, 향후 출시되는 휴대폰의 80%이상에 탑재될 전망

<MP3P와 MP3폰 시장규모 추이(만대)>



* MP3플레이어 : IDC (2005년은 추정치)
* MP3폰 : 2004.10 & 2005.2 실제 판매량

- MP3폰 역시 2004년 출시 이후 1년만에 310만대가 판매되며 MP3 플레이어를 추월

※ 이동통신사들은 MP3폰을 통해 무선데이터 매출을 확대하고자 유무선 음악포털서비스 강화 : SKT (멜론), LGT(뮤직온) KTF(도시락)

< 쇠락하는 TV, 부상하는 휴대폰 >

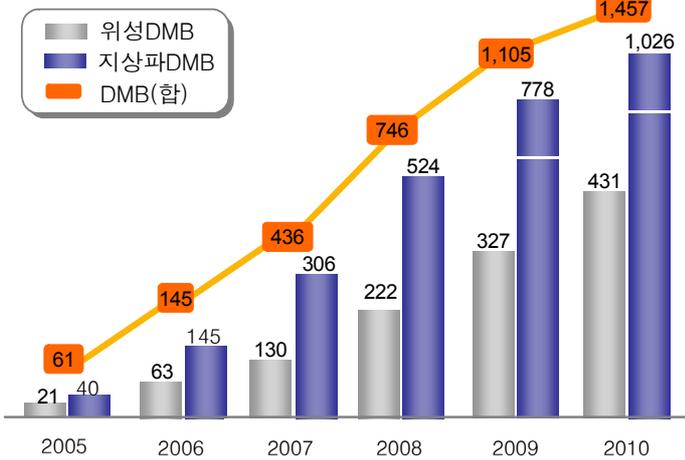
“한국인은 TV를 죽일 것입니다. 한국처럼 초고속인터넷이 발달한 나라라면 사람들은 TV가 아니라 PC나 휴대폰 등 인터넷에 연결된 기기에 갈수록 더 많은 시간을 보내게 될 것이며, 유비쿼터스 환경이 진전될수록 TV는 ‘기동력’이 떨어질 것입니다. 반면, 휴대폰은 통신과 컴퓨터의 기능이 정교하게 결합된 ‘텔레퓨터(Teleputer)’로 그 잠재력이 매우 높습니다.”

- 조지 길더 (『텔레코즘』 저자) -

□ 새롭게 부상하는 디지털 컨버전스 서비스

○ 2010년 디지털 멀티미디어 방송(DMB)이 아날로그 방송을 대체

<DMB 서비스 가입자 전망(만명)>



* ETRI, 2005.2

- 이동 중에도 방송을 시청할 수 있는 통신·방송의 융합 서비스인 DMB 서비스에 2010년 1,457만명이 가입, 아날로그 방송을 완전히 대체할 전망

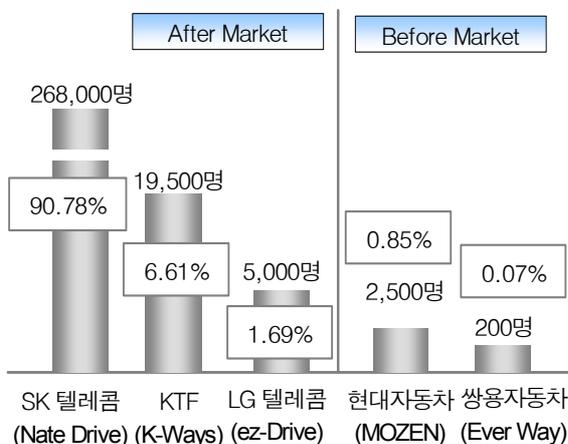
※ 올해 위성DMB 상용화에 이어 연말까지 지상파 DMB 시범서비스 예정

○ 2010년 전세계 판매차량의 35%에 텔레매틱스 장착

- 2002년 약 200만대(전세계 판매 차량의 4%)에 장착된 텔레매틱스 시스템은 2010년까지 약 2,100만대(35%)로 확대(Telematics Research Group, 2003)

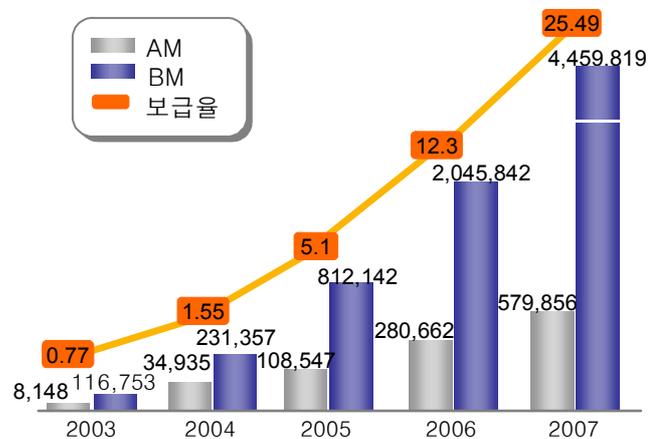
※ 국내 텔레매틱스 서비스 가입자 수는 29.5만명('05.3)으로 '03년말 대비 136% 증가하였으며, 2007년까지 전체 자동차의 25.5%에 보급될 전망

<텔레매틱스 보급 현황>



* 정보통신부

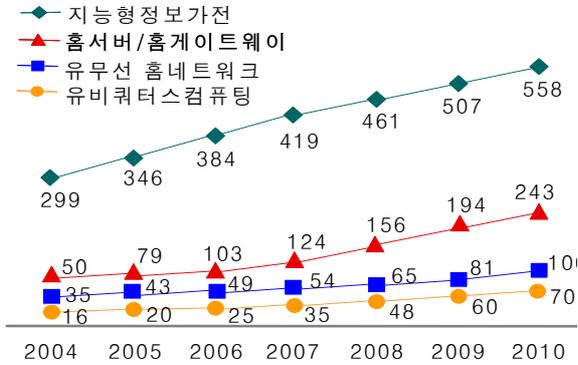
<텔레매틱스 단말기 보급 전망(대, %)>



* ETRI, 2004.10

○ 홈네트워크는 가장 유망한 컨버전스 서비스 분야

<세계 홈네트워크 기기 시장 전망>



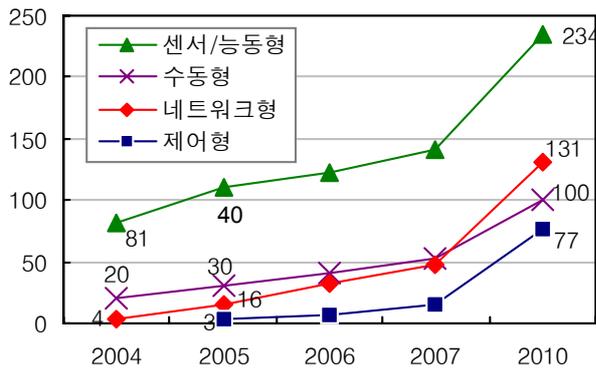
* Gartner, 2003

- 홈네트워크 세계시장은 2005년 488억 달러에서 2010년 978억달러로 연평균 19% 성장 전망(Gartner Group, 2003)

※ 국내는 2007년 1,000만 가구 보급을 목적으로 시범사업을 추진중이며, 미국은 2003년말 670만 가구에서 2007년말 3,230만 가구로 급증 전망(Yankee Group)

○ RFID는 2010년 일상 생활분야까지 확대

<세계 RFID 시장 전망(억달러)>



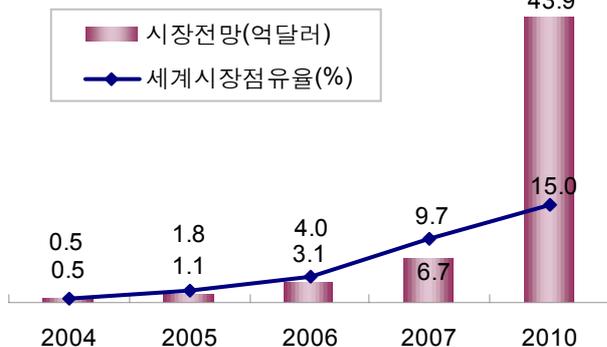
* ETRI, IDTechEx, VDC 등 추정, 2004.11

- 국방분야에서 시작된 RFID 서비스는 유통, 식품 및 축산물관리 등의 분야로 급속히 확산

※ 칩가격이 하락(2005년 23.3센트 → 2010년 6센트)하면서 점차 실생활 분야로 확대될 전망(IDTechEx)

○ 지능형 서비스 로봇은 2010년 이후 본격화

<지능형로봇시장 및 점유율 전망>



* UNECE, 국제로봇협회, 지능형로봇산학연전문가

- 지능형서비스로봇은 지능형 가전과 결합한 가정용 로봇 및 엔터테인먼트 로봇 중심으로 점차 확대될 전망

※ 국내 시장규모는 2004년 0.5억달러에서 2010년 43.9억 달러로 세계 시장의 15%를 차지할 전망

“유비쿼터스사회연구시리즈”는 미래 유비쿼터스 사회의 모습을 규명하고, u-IT 및 사회변화 등 다양한 현안과 이슈를 발굴·분석함으로써 국가정책 수립에 반영하고자 작성된 연구보고서입니다.

발행인 : 김창곤

발행처 : 한국전산원 정보화기획단 u-전략팀

서울시 중구 무교동 77 NCA빌딩

(TEL) 02-2131-0114 <http://www.nca.or.kr>