

# BcN기반 유비쿼터스 네트워크 및 서비스

## BcN based Ubiquitous Network and Service

신용식 박용길 SK텔레콤 SK텔레콤  
Shin Yongsik Park Yonggil SK Telecom SK Telecom

### Abstract

In this paper, we describe ubiquitous environments and the trend of convergence that is an evolution path of current telecommunication, and show the concept of broadband convergence network, service feature and evolution path. In order to converge wire and wireless communication, telecommunication and broadcasting, voice and data efficiently, broadband convergence network divides a network into service layer, control layer, transport layer, ubiquitous access and terminal layer. Broadband convergence network will be a network that can provide and control broadband multimedia services with QoS and security of different and customized level. Then we depict characteristics and types of broadband multimedia service, and describe the characteristic of broadband convergence network. Finally, we show ubiquitous network based on the broadband convergence network to provide ubiquitous service which is a future telecommunication service. We also describe requirements of ubiquitous network such as an intelligent and context based platform, convergence terminals, ubiquitous computing devices, etc., and give various emerging technologies and those applications.

### Keywords

BcN, Ubiquitous Environments, Convergence, Ubiquitous network, Broadband

Multimedia Service, USN

### I. 서 론

현재까지 통신망은 유선 네트워크와 무선 네트워크로 분리되어 발전되었으며 음성전화를 위한 통신망이 근간을 이루어 왔다. 이와는 별도로 패킷 기반의 인터넷망도 급속하게 확산이 되고 있으며 다양한 형태로 발전되고 있다. 이러한 통신 네트워크들이 최근에는 서로 통합 또는 융합의 형태로 발전되고 있으며 이것은 IP기반의 NGN(Next Generation Network)과 All IP로 진화되고 있다. 이와 같은 현상을 수용한 통합 네트워크가 광대역 통합망(BcN, Broadband convergence Network)으로서 BcN은 현재의 음성, 인터넷 등 개별적인 망들이 갖고 있는 한계들을 극복하고 미래에 나타날 유무선 및 방송의 다양한 접속환경에서 고품질의 음성, 데이터 및 방송이 융합된 광대역 멀티미디어 서비스를 언제 어디서나 이용할 수 있도록 하는 차세대 통합 네트워크이다. 광대역 통합망에서의 통합 서비스는 첫째, 음성과 데이터를 IP와 같은 패킷망 기반으로 통합하는 음성과 데이터 통합, 둘째, 가입자가 네트워크에 접속하는 유선과 무선 환경을 서로 결합하는 개념의 유무선 통합, 셋째, 통신망을 통한 방송 콘텐츠의 전달, 방송 인프라를 통한 통신 서비스의 제공 등 하나의 인프라를 통하여 통신과 방송 서비스를 동시에 제공하고자 하는 통신과 방송의 융합 서비스이다. 이와 같은 광대역 통합 네트워크의 등장처럼 현재의 통신환경은 사용자가 원하는 모든 서비스를 언제 어디서든지 다양한 형태의 통합단말을 통해 사용할 수 있는 유비쿼터스 환경 실현을 위해 발전되고 있는 추세이다. 이러한 유비쿼터스 환경하에서의 서비스는 통합

(Convergence)과 확장(Extension)의 역할에 따라 그 실현 시기와 제공 서비스가 다양하게 나타날 전망이다. 먼저, 통합은 기술, 고객, 정부(규제) 및 기업이라는 4가지 동인(Driver)들에 의해 가속화되고 있다. 기술동인은 디지털화라는 기술적 진보에 의한 음성, 방송, 데이터 및 콘텐츠의 통합과 차세대 광대역 통합 네트워크로 대변된다. 다음으로, 광대역 멀티미디어 서비스 및 이용환경에 대한 고객들의 요구가 또 하나의 동인이다. 또한 정부의 BcN추진계획과 같은 통합 서비스 제공을 위한 네트워크 정책 방향 및 규제 방향이 세번째 동인이다. 그리고 앞서 언급한 3가지 동인에 대한 기업의 반응이 마지막 동인이다. 그림 1은 통합과 유비쿼터스 환경의 관계를 나타낸 것으로 다양한 광대역 멀티미디어 서비스를 시공간에 관계없이 사용자가 언제 어디서나 사용할 수 있는 환경이다. 이를 위해서는 다양한 유무선 및 방송 접속망에 대한 접속이 끊김 없이(seamless) 가능한 광대역 통합 네트워크(BcN)가 뒷받침되어야 한다[1].

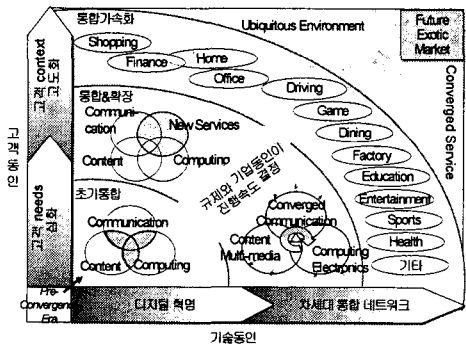


그림 1. 컨버전스와 유비쿼터스 환경

따라서 본 논문의 2.1절은 BcN의 개념을 간단히 소개한다. 2.2절에서는 BcN 멀티미디어 서비스의 발전 전망을 알아본다. 2.3절은 BcN의 발전방향인 BcN기반의 유비쿼터스 네트워크 환경과 이를 위한 유무선 네트워크, 유비쿼터스 플랫폼, 통합단말 및 유비쿼터스 컴퓨팅 기술, USN 등 세부 분야별 발전방향과 서비스를 나타낸다. 마지막으로 3절은 결론이다.

## II. BcN 및 향후 발전전망

### 1. BcN 개념 및 특성

광대역 통합망(BcN)은 현재의 개별적인 망들이 갖고 있는 서비스 품질, 전송 용량, 서비스 수용의 용이성 등 여러 가지 한계들을 극복하고 미래에 나타날 유무선의 다양한 접속환경에서 고품질의 음성, 데이터 및 방송이 융합된 광대역 멀티미디어 서비스를 언제 어디서나 이용할 수 있도록 하는 광대역 통합 네트워크로서의 BcN은 다음과 같은 특성을 갖고 단계적으로 발전할 것이다.

- 음성과 데이터 통합 : IP기반으로 유선전화 또는 그 이상의 품질 수준을 가진 음성 서비스 및 멀티미디어 서비스를 경제적으로 제공한다.

- 유선과 무선 통합 : 단일 식별번호, 인증 및 통합 단말 등을 통하여 유선 및 무선망간 최적의 접속 조건으로 끊김 없는 광대역 멀티미디어 서비스가 제공 가능하다.

- 통신과 방송 융합 : 차세대 광대역 통신망(FTTH, beyond 3G 등)을 기반으로 개인화 및 주문화된 고품질 양방향 방송 서비스를 제공할 수 있다.

- 단-대-단 고품질 서비스가 제공 가능하도록 QoS가 보장되고, SLA에 기반한 고객의 품질 차별화가 가능하다.

- 유선과 무선 접속 계층, 전달 및 응용 계층 등 네트워크 전체 계층에서의 보안이 보장된다.

표준 Open API 도입에 의하여 통신 및 방송 응용 서비스가 네트워크 외부로 개방된다.

- 홈 네트워크 및 유비쿼터스 환경들이 네트워크 인프라를 통하여 통합된다.

- 유무선의 다양한 접속 환경에서 끊김없이 네트워크에 접속이 가능하고, 홈 네트워크의 디바이스 제어 등 기능을 함께 갖는 다기능 통합 단말이 제공된다.

- 홈네트워크, 정보가전 등의 광범위한 IP주소 수요를 충족하기 위하여 가입자 이용 환경부터 통합 전달망까지 전체 네트워크에 IPv6가 적용된다.

이와 같은 특성을 갖는 BcN은 IP기반의 전송망을 기반으로 다양한 접속망들이 상호 Seamless하게 연동되는 광대역 통합 네트워크로 그림 2와 같은 구조를 갖는다[2,3].

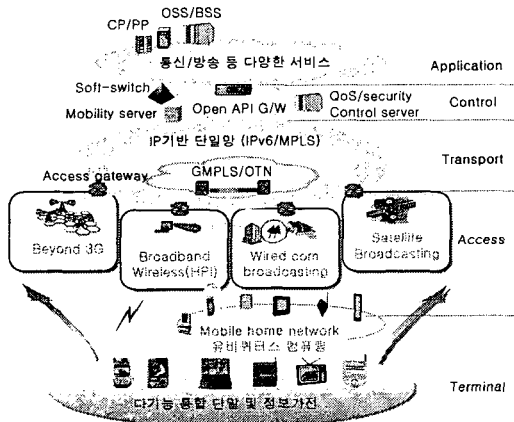


그림 2. BcN 구조

그림 2의 BcN 구조에서 보는 바와 같이 서비스 및 제어계층은 개방형 API구현 및 소프트 스위치를 도입하며, 전달계층은 IP기반 단일망, QoS, 보안 등이 보장되는 광대역 전달기능을 갖는 네트워크이다. 또한 접속계층은 광대역의 다양한 유무선 및 방송 네트워크들 간에 수직 핸드오버가 지원되는 구조이다. 마지막으로 단말계층의 경우, 통합단말을 이용한 직접 접속, 유비쿼터스 접속환경 또는 홈네트워크를 통한 접속이 가능한 환경이다. 그림 2의 광대역 통합망은 단계별로 진화 발전할 전망으로 각 단계는 다음과 같은 특성을 갖는다.

- 1단계에서는 유무선 사업자별로 각각의 네트워크들이 IP 망으로의 진화를 모색한다. 유선 네트워크들은 NGN 개념에 의한 Softswitch, Media Gateway, Access Gateway 등의 도입을 통하여 회선 기반의 음성 전화 네트워크를 점차 IP 기반 네트워크로 전환한다. 또한 이동통신 네트워크들도 3G를 진화시켜 데이터망과 분리 구축된 셀룰러 전화망을 All IP 개념에 의하여 단일 IP 네트워크로 전환할 것이다.
- 2단계에서는 1단계에서 나타났던 여러 종류의 유무선 IP 네트워크들이 유무선 통합 IP 네트워크로 진화할 것이다. 유무선 통합은 물론 통신과 방송의 융합 현상도 뚜렷하게 진전을 보이는 단계로 휴대인터넷 등 광대역 무선접속 서비스가 실현될 전망이다.
- 3단계에서는 모든 통신 및 방송 네트워크들이 IP 기반 단일 통합망으로 완성되어 유무선 및 통신/

방송 통합이 완성되는 단계로 단-대-단 QoS 및 보안의 보장, 최대 10 ~ 100Mbps를 지원하는 고도화된 광대역 무선통신 및 4세대 이동 통신망이 도입될 전망이다.

현재 1단계 BcN 시범 서비스 사업자로 선정된 SK텔레콤, KT, 데이콤 각각의 컨소시엄은 20~30여 개의 통신·방송 서비스업체, 방송장비, 솔루션 및 콘텐츠 제공업체들을 컨소시엄 참여업체로 하여 2005년말까지 다양한 형태의 컨버전스 서비스를 제공할 예정이며, BcN 시범 서비스를 통해 다양한 서비스 및 기술을 검증한 후 상용화를 추진할 전망이다. 현재 3개 컨소시엄에는 정부에서 총 102억원, 사업자로 선정된 민간 업체들이 419억원 등을 출자하여 총 521억원이 사업비로 사용될 전망이다. 정부에서 지원되는 지원금은 BcN 시범서비스를 구현하기 위한 인프라 구축, 장비공급 등의 비용으로 활용될 예정이다. 대부분의 컨소시엄은 현재 음성위주의 회선망을 대신할 IP기반의 VoIP(음성데이터통합), 멀티미디어영상전화(MMoIP), 유무선 통합폰 서비스를 제공할 계획이다. 해당 사업자들이 고려하는 MMoIP 서비스는 단순히 영상통화를 지원하는 수준에서 벗어나 대체영상 서비스, 멀티미디어 컬러링, 멀티미디어 레터링, 컨퍼런스 등 부가 서비스 뿐만 아니라 영상단말기에 당뇨수치, 혈압 등을 원격으로 관리할 수 있는 원격의료, 홈 시큐리티, 비디오 홈뱅킹 등을 다양한 통합 서비스를 제공할 예정이다. 각 컨소시엄의 주요서비스는 표1과 같다.

표 1. 컨소시엄별 주요 서비스

구분	주요 서비스
유비넷	<ul style="list-style-type: none"> <li>o VoIP, 고품질 영상전화, V-PBX</li> <li>o WCDMA 영상전화 연동, 품질차별화 서비스</li> <li>o 지상파 DTV, 케이블디지털방송, IP-TV, 위성DMB, T-Gov, T-Bank</li> <li>o BcN기반 IPv6, 디지털홈, USN기반 서비스 등</li> </ul>
유타브	<ul style="list-style-type: none"> <li>o VoIP, 고품질 영상통화, IP-PBX 등</li> <li>o 유/무선 영상통화 연동서비스</li> <li>o T-Commerce, TV-Poll, 고품질 실시간 VoD</li> <li>o RFID/USN, IPv6응용 서비스</li> <li>o IP기반 Time-shifted TV 등</li> </ul>
광개토	<ul style="list-style-type: none"> <li>o VoIP, 고품질 영상전화, GoD</li> <li>o WPBX, 유·무선 연동 MMoIP</li> <li>o iTV, HD급 VoD, T-Gov, T-Commerce</li> <li>o IPv6기반 방범서비스 등</li> </ul>

## 2. BcN 서비스 분석 및 전망

광대역 통합망을 도입하고 구축하는 목표 중 하나는 통신 이용자들에게 편리하고 저렴하게 세계 최고 수준의 통합형 서비스를 제공하고자 하는 것이다[4]. 광대역 통합망이 도입됨에 따라 확산될 것으로 예상되는 대표적인 서비스들에 대한 전망은 다음과 같다.

- HDTV급 고품질 방송 Streaming 서비스 : 실시간으로 고품질의 데이터 전송이 가능한 광대역 기술의 발달로 실감 영상의 구현이 가능하게 될 것이다. 따라서 서비스의 품질(QoS)을 보장하고, HDTV급의 화상을 전달하는 고품질 디지털 콘텐츠 서비스가 제공될 수 있다.
- VoIP 서비스 : VoIP 서비스는 음성 데이터 통합을 지향하는 미래 서비스로서 지속적인 성장이 기대된다. 특히 초기의 품질 저하에서 벗어나 획기적인 기술 발전이 이룩되고, BcN과 같은 통합망 기반이 조성되면 VoIP가 PSTN을 대체할 뿐 아니라 차세대 음성 데이터 통합 서비스의 대표 서비스가 될 것이다.
- 이종망간 수직 Handover에 의한 유무선 통합형 서비스 : 미래 서비스의 주요 모습 중 하나는 유선 및 무선 통신 서비스 통합으로 인한 위치 및 이동성에 관계없는 통합 서비스의 등장이며, 이를 위하여 이종망간의 수직 Handover기술이 뒷받침되어야 한다. 현재 이러한 수직 Handover의 대표적인 형태로는 무선LAN, 휴대인터넷 및 Cellular간의 Handover를 들 수 있다. 이는 미래 서비스 환경의 필수조건이 될 것이며 이러한 환경에서 사용될 통합 단말의 등장도 전망된다.
- 통신과 방송 융합 서비스 : CATV의 디지털화 전환에 따라 HFC를 이용한 디지털 방송뿐만 아니라 초고속인터넷, VoIP 등의 통신 서비스를 통합 제공할 수 있다. 또한 디지털 지상파, 위성 DMB등과 통신망의 연동에 의한 대화형 방송 서비스가 준비 중이다. 통신과 방송의 융합은 통신/방송 통합 단말 및 다기능 정보가전의 출현과 결합되어 새로운 통신/방송 융합 서비스의 창출과 이용이 보다 가속화될 전망이다.

앞에서 언급한 BcN 대표 서비스들의 발전방향은 음성, 데이터, 콘텐츠 및 동영상 등 다양한 형태의 통

합 멀티미디어 서비스가 활성화될 것임을 의미한다. 멀티미디어 서비스는 첨단 IT 기술을 사용하여 주로 문자, 음성, 음향, 영상 등을 디지털 포맷으로 가공처리하여 정보통신망, 디지털 방송망, 디지털 저장 매체 등을 통하여 제공되는 서비스로 표 2와 같이 구분할 수 있다.

표 2. 멀티미디어 서비스 분류

구분	특징	대표 서비스 예
Conversational Service	양방향성, 실시간 서비스	화상전화
Streaming Service	단방향성, 실시간 서비스	VoD, MoD
Interactive Service	제한된 응답시간 요하는 서비스	Web, 게임, 정보조회
Back-ground Service	Bulk Data	E-mail, File전송 등

표 1에서 보는 바와 같이 향후 일반화될 BcN 무선망에서의 멀티미디어 서비스를 수용하기 위한 네트워크는 품질 및 보안 보장, 다양하고 끊임 없는 접속 제공, SLA기반의 차별화된 서비스 제공 등이 가능한 광대역 통합 네트워크(BcN)가 되어야 한다. 그림3은 무선기반의 멀티미디어 서비스 현황 및 발전전망을 나타낸 것으로 역시 무선 접속망의 광대역화가 가장 중요한 이슈가 된다.

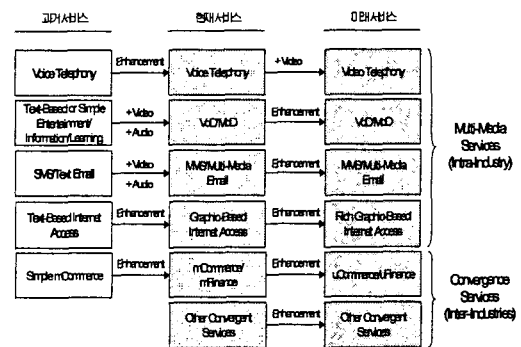


그림 3. BcN 무선 광대역 서비스 전망

그림 4와 같이 광대역 멀티미디어 서비스는 다양한 Context와 다양한 산업영역에 걸쳐 통합 서비스 형태로 제공될 전망이며 이를 제공하기 위한 인프라로서의 BcN 역할은 더욱 중요해질 전망이다.



특히 유비쿼터스 컴퓨팅 실현을 위한 주요 기반기술들을 살펴보면 표 3과 같다.

표 3. 유비쿼터스 컴퓨팅 실현기술

구분	요소기술
초근거리통신	UWB, ZigBee, Bluetooth, Wireless 1394 등
Sensing 기술	환경, 음성, 문자 인식 등
기타	MEMS, 초소형 Chip, CUP/OS, 1 chip RF, 접는 디스플레이, 배터리 등

또한 품질이 보장된 BcN 기반 유비쿼터스 환경에서의 플랫폼은 개인화, 차별화에 의한 맞춤형 서비스 제공이 가능한 것으로, 사용자 프로파일 분석에 의한 서비스 차원을 넘어 그림 8과 같은 context 기반의 서비스가 제공 되어야 한다. Context 형성을 위한 다양한 정보 획득은 유비쿼터스 공간으로부터 센서, RFID 등을 활용하여 1차적으로 수집한 뒤 BcN의 접속망을 통해 모아지며 이를 가공하여 Context 기반의 유비쿼터스 서비스가 제공된다.

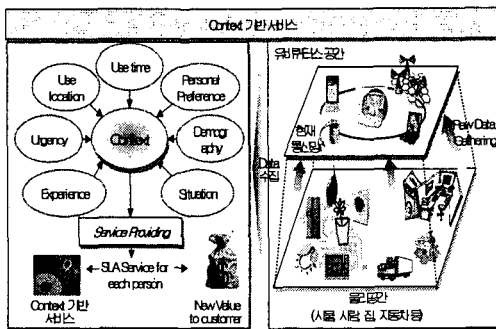


그림 8. Context 기반 서비스

다음 그림 9는 USN(Ubiquitous sensor network) 기반의 유비쿼터스 응용 서비스의 개념적 구조를 나타낸 것으로, USN 인프라가 기존의 유무선 광대역 네트워크와 연동을 통해 새로운 서비스를 창출하게 된다.

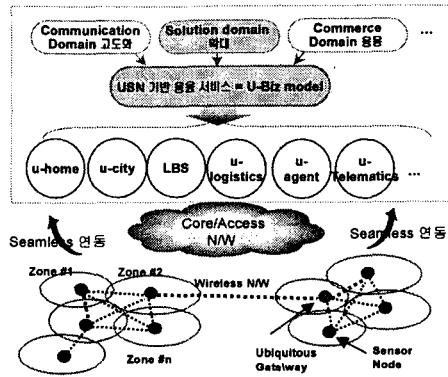


그림 9. USN 기반 응용 서비스

3.4 BcN 기반 유비쿼터스 서비스 예

BcN은 품질과 보안 기반의 광대역 접속망이 제공되는 환경으로 유무선 및 방송 통합에 의한 다양한 서비스의 출현이 예상된다. 따라서 BcN의 진화와 관련한 무선 통신 중심의 서비스 발전 전망을 나타내면 그림 10과 같다. 기존의 Person-to-Person 서비스에서 Person-to-machine을 거쳐 향후에는 Machine-to-machine 형태의 유비쿼터스 서비스로 발전할 전망이다.

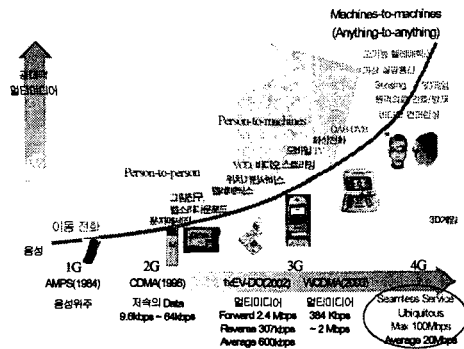


그림 10. BcN 기반 무선 통신 서비스 예

광대역 통합 네트워크의 광대역 전송기능, 품질 및 보안 보장, 이동성 보장, 위치인식, 유비쿼터스 컴퓨팅 기능 제공 등에 의해 가능한 몇 가지 서비스를 정리하면 표 3과 같다.

표 3. BcN 기반 유비쿼터스 응용 서비스 예

서비스	내용
가상업무	원거리 face-to-face 업무 환경 제공
지능형구매	상황인식과 자체 판단에 의한 구매
지능형광고	위치인식에 의한 맞춤형 광고
가상인테리어	디지털 이미지로 인테리어 제공

또한 BcN 환경하에서 USN이 구축되면 그림 11과 같은 다양한 서비스가 가능해 진다.

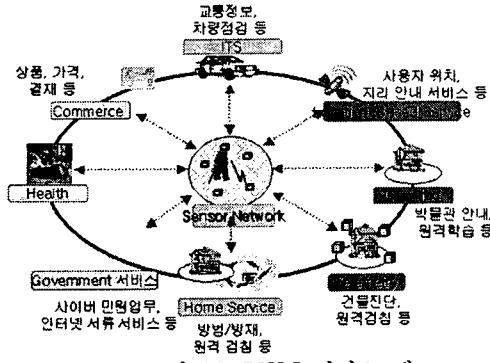


그림 11. USN 서비스 예

### III. 결론

통신 서비스는 음성 중심에서 데이터 중심으로 진화되고 있으며 향후에는 초고속 고품질의 IP기반 멀티미디어 서비스가 보편화될 전망이며 언제 어디서나 사용자가 원하는 이용환경의 구축을 위한 노력이 증가되고 있다. 따라서 통신 사업자들은 음성 시장의 포화에 따른 수익 감소를 극복하기 위한 다양한 통합형 멀티미디어 서비스 제공을 추진 중에 있다. 유선 사업자의 경우 PSTN, 이더넷, IP, ATM, MPLS 등 여러 종류의 기술들이 혼재된 네트워크를 음성과 데이터를 동시에 처리할 수 있는 패킷 기반의 단일망으로 통합하고 있다. 또한 무선 사업자는 데이터 서비스에 의한 수익 창출을 위해 All-IP기반의 무선 인터넷 사업을 적극 추진하고 있다. 또한 통신과 방송의 융합 현상도 점차 가속화 되고 있다. 이러한 상황에 대비한 광대역 통합망(BcN)은 이용자에게는 최적의 통합 서비스 이용환경을 제공하며, 사업자에게는 경제적인 네트워크 운용과 다양한 수익 모델을 가져다 줄 수 있는 기본 인프라가 된다. 본 논문에서는 광대역 통합 네트워크(BcN)의 등장 배경, 진보전스와 유비쿼터스 환경의 관계를 나타내었으며, BcN 서비스의 발전 전망을 살펴보았다. 또한 BcN이 기본 인프라로서 역할을 수행하게 되는 유비쿼터스 환경의 네트워크, 플랫폼, 단말 및 유비쿼터스 컴퓨팅 기술 등 주요 요소기술들에 대한 발전방향과 가능한 몇 가지 응용 서비스를 제시하였다.

### [ 참고 문헌 ]

- [1] 신용식, "Convergence환경에서 Ubiquitous service를 위한 이동통신의 발전방향", HNSN, 2004.
- [2] 정보통신부, "차세대 초고속 인프라(NGcN) 구축 추진계획", 2003.5
- [3] 정보통신부, "차세대 통합 네트워크(BcN) 구축 추진계획", 2003.12
- [4] 한국전산원, "차세대 유무선 통합망(NGcN) 발전방안에 관한연구", 보고서, 2003. 1
- [5] 정원석, "BcN 진화를 위한 무선 네트워크 진화 와 통합 서비스", BcN포럼 워크샵, 2004. 6.
- [6] 신용식, 박용길, 정원석, 이주식, "유비쿼터스 네트워크 및 서비스", 텔레콤지 제 20권 1호
- [7] Chung wonsuk, "Ubiquitous network and service", ITU Telecom ASIA 2004.

### Biography



**신용식**  
 1994년 홍익대학교 산업공학과 졸업  
 1996년 홍익대학교 대학원 산업공학과 (공학석사)  
 2000년 홍익대학교 대학원 산업공학과 (박사학위)  
 2000년~현재 SK텔레콤 네트워크연구원 선임연구원  
 <주관심분야> BcN, Home Network, Ubiquitous Network, Beyond 3G system 등  
 <이메일> ysshin@sktelecom.com



**박용길**  
 1986년 서울대학교 전자공학과 졸업  
 1988년 서울대학교 대학원 전자공과(공학석사)  
 1989년 KT 통신망 연구소  
 1995년~2001년 신세기통신 기술연구소  
 2002년~현재 SK텔레콤 네트워크연구원 책임연구원  
 <주관심분야> RF 성능개선, SDR, Home Network 등