

현 장 취 재 | NetEvents 2006 Global Press Summit



로저 워드 MSF 대표는 GMI2006은 차세대 네트워크가 실제 적용가능하다는 것을 보여주는 의미가 있다고 말했다.

높은 성공률을 보인 것으로 나타났다. 로저 워드 MSF 대표는 "사실 처음 이 테스트를 시작할 때에는 현재 모든 IMS 구현이 우리가 규정할 통신 구성에 호환되는 것을 기대하지도 않았으며, 앞으로 개발해야 할 과제를 얻는다는 기분으로 테스트에 임했을 뿐"이라고 말했다. 그러나 "GMI 테스트의 결과 분석을 완료한 결과, 기대했던 것보다 많은 테스트가 성공적으로 완료돼 우선 놀랐다"면서 "IMS 자체는 거의 플러그 앤 플레이 수준

으로 지연 시간이 거의 없었고 호환에 대한 유일한 문제점은 IMS 사양이 아닌 엔드 투 엔드 통신망 부분에 있었다"라고 밝혔다. 이번 GMI2006은 한국을 비롯해 세계 3개국 대륙 4개국에서 실시했는데, 18개월의 계획과 준비기간을 거쳐 진행됐다. 이 테스트는 통신 업체인 BT, KT, NTT, 버라이즌(Verizon), 보다폰(Vodafone)과 테스트 시임인 UNH-IOL과 함께 실험실 환경에서 동시 다발적으로 호환성 시험을 진행했으며, 총 26개의 장비 업체들이 참여했다. 12일 동안 200여 개 장비들 중 5가지 주요 시나리오에서 집중적으로 MSF IMS-호환 릴리스 3 아키텍처를 대규모 네트워크 상에서 시험했다.

첫 번째 시나리오에서는 IMS를 테스트하고 2번째 시나리오에서는 기기를 추가, 3번째 시나리오에서는 기기를 확장, 4번째 시나리오에서는 기기 확장 이후 로밍(Roaming), 5번째 시나리오에서는 구체적인 작동 상황을 확인하는 방법으로 진행됐다. 그 결과 25가지 사례에 대해 실험이 이뤄진 시나리오 1에서는 72%의 성공률을 보였으며, 시나리오 2에서는 97%, 시나리오 3에서는 71%, 시나리오 4에서는 100%, 시나리오 5에서는 68%의 성공률을 나타냈다.

로저 워드 대표는 "이런 결과는 차세대 네트워크가 실제로 적용 가능하다는 것을 보여주는 증거가 됐다"고 GMI 2006의 의미를 부여했다.

차세대 네트워크의 실제 적용 가능성

MSF는 모호시를 통해 엔드 투 엔드 QoS(Quality of Service)를 위한 '사건 조건' 메커니즘이 임체에 일관적으로 구현되어 있지 않다고 밝혔다. 현재 RFC 3312에 기반을 둔 메커니즘이 있지만 널리 통용되지는 않는 실정이라며 MSF는 이 문제에 대한 백서를 제작해 관련 표준 기관에 제출할 계획이다.

MSF(Multi Service Forum)는 전 세계 서비스 제공업체, 시스템 공급업체들이 모인 협회로, 통신 부문의 구원 협성을 개발

첫째 날 키노트 프리젠테이션

전세계 지식 경제의 꿈, 네트워크 안에서 실현되는가.
(The Dream of One World Knowledge Economy - Realized in the Network)



ITU 월드 2006 포럼 월드 자문위원회 회장, 뉴스타 부사장 | 레자 자파디(Reza Jafari)

1962년 지구촌이라는 개념이 나온 45년 후인 오늘날, IP와 무선, 브로드밴드 그리고 디지털 기술은 지구촌을 보다 가까이 연결시키고, 상호 연속적인 관계를 가지게 만들었다. 우리는 이제 ICT(Information and Communications Technology)에 접속하면서 살고 있다. 통신 기술은 나날이 발전하고 있으며, 통신 서비스의 통합은 계속되고 있다. 디지털 기술의 발전은 지구촌을 보다 좁게 만들고 인간의 생활을 바꾸고 있다. 이제 디지털 기술은 일반 생활과도 밀접한 관계를 가지고 있다. 그러나 지구촌의 40억 명은 이런 디지털 기술의 혜택에서 제외되고 있다. 따라서 디지털 기술을 가진 자와 가지 못한 이의 간격은 점점 더 벌어진다. 디지털 기술의 격차의 이면에는 빈부의 격차가 존재한다. 이번 2006 ITU 텔레콤 월드의 주제가 바로 디지털 격차다. 최근 UN은 2015년까지 전 세계 인구 50%가 디지털 기술에 접근할 수 있도록 약속한 바 있

다. 디지털 접근 가능성은 인간의 기본적인 권리며, 이를 실행하기 위한 방법으로 경제적인 부가가치의 재분배 등 사회적인 이슈와 맞닿아 있다. 휴대 전화 사용자 10억 명이 되기까지 33년이 걸렸지만, 그 다음 20억 명이 되기까지는 6개월밖에 걸리지 않았다. 전세계 인구의 25%가 IT를 사용하고 있으며, 아프리카에서는 15%의 인구가 IT를 경험하고 있다. 지난 50년 간 ICT 산업은 휴대 전화, e비즈니스 등으로 100만 개 이상의 일자리를 창출했다. 또한 디지털 기술의 발전은 개발도상국에게 삶을 향상시키는 계기를 마련했다. ICT가 중심이 되는 지식 경제와 디지털 세상은 많은 것을 주고 있다. 그러나 ICT의 발전은 보기 좋은 것만 있는 것이 아니다. ICT로 인해 해마다 다양성이 변하고 비즈니스 모델의 변화가 뒤따른다. 이 과정에서 많은 도전과제가 생기게 되며, 이에 대한 해결책으로 예코 시스템을 제시한다. 예코시스템은 고객과 제공업체간의 협업을 통해 새로운 비즈니스 모델을 창출하는 것이다.

하고, 국제 호환성을 장려하고, 국가와 국제 표준에 적합한 사항을 추가하는 역할을 맡고 있다. 현재 100여 개 업체가 회원으로 등록돼 있으며, 국내에서는 통신업체로는 KT가, 장비 업체로는 삼성전자, ETRI, 애

크미캐킷, 스파이린트커뮤니케이션즈이 참여했다.

이번 GMI 2006 결과 보고서는 차세대 네트워크에 대한 기대와 희망을 안겨주고 있지만, 전세계 네트워크의 호환성에 대한 검증

이 가지는 의미와 효과 문제가 대두된다. 과연 각국마다 법적 규제나 서비스 종류, 비즈니스 모델이 다른 통신 시장에서 통용될 수 있을 것인지는 앞으로 두고봐야 할 과제인 듯 하다. **NET**

동행 날 키노트 프리젠테이션

글로벌 IT 문화를 재정의하는 밑으로부터의 혁명
(No Lap Un-Topped - The Bottom Up Revolution That Could Re-define Global IT Culture)

MIT대학교 미디어연구소장, OLPC(One Laptop Per Child) 설립자 | 니콜라스 네그로폰테 (Nicolas Negroponte)



지난해 11월 148달러짜리 노트북 출시를 시작으로 5개 이상의 국가에서 2007년에 300만~500만 명의 어린이들에게 공급하고 2008년에는 5000만 개에서 1억 5000만 개를 공급할 수 있을 것이다. 저개발국가의 어린이에게는 학교에서의 학습 효과보다는 스스로 학습하게 하는 노트북이 기아와 빈곤을 벗어날 수 있게 해주는 방법이 될 것이다. 어린이에게 행복보다는 노트북을 보급하는 이유가 바로 그것이다.

개발도상국 빈곤 지역의 열악한 교육환경에서 학습효과가 나타나기까지는 30년이 소요되지만 노트북 보급으로 인한 효과는 1개월이면 충분하다. 개발도상국의 빈곤 지역에서는 3분의 1의 어린이가 정식 교육을 받지 못하고 또한 3분의 1의 산생남이 숲에 취해 통과하며, 실제 오전, 오후반으로 나눠서 수업하기 때문에 수업시간은 하루에 2시간 반밖에 되지 않는다. 이런 교육 환경에서의 학습효과는 30년은 걸린다. 따라서 이런 교육 환경에서는 학교를 짓는 것보다 노트북을 통해 스스로 학습할 수 있도록 방안을 제시해 주는 것이 낫다.

2002년 노트북을 보급한 브라질의 한 학교에서는 영어를 읽지도 쓰지도 못하는 아이들이 한 달만

에 영어를 읽게 되고 인터넷에서 초나우두의 티셔츠를 구입했다. 이로 인해 이 학교는 신입생들이 두 배 이상 많아졌다.

100달러짜리 노트북 프로젝트는 썩 노트북을 보급한다는 취지가 아니다. 노트북 제조업체들은 대량 생산과 대중화로 가격하락 요인이 있었음에도 계속 새로운 기능을 넣어 10년째 동일한 가격으로 판매하고 있다. 꼭 필요한 기능만을 넣어 최상의 사양으로 100달러의 노트북을 만들어 보급하는 것이 목표다. 이는 2008년에는 가능할 것으로 보이며, 2010년에는 50달러를 목표로 하고 있다.

내년부터 본격적으로 공급하는 148달러 노트북 컴퓨터는 500MHz의 AMD CPU(x86급), 128M DRAM, 512M플래시를 탑재했으며, 3개의 USB포트를 지원한다. 또한 리눅스 운영체제를 도입한 100달러짜리 노트북은 저개발국 환경에 맞도록 전기가 들어오지 않아도 수동발전기를 통해 전력 공급이 가능하고, 듀얼모드 디스플레이로 낮에는 태양광을 반사시켜 읽을 수 있도록 했으며, 매시 네트워크를 이용해 배터리가 15%밖에 남아있지 않아도 네트워크 접속 상태를 유지할 수 있도록 했다.

100달러 노트북에는 어린이들이 이용할 수 있는

교과서나 참고서의 내용이 6개 국어로 번역돼 내장될 계획이다. 대부분의 국가에서 교과서는 국가 산업이기 때문에 교육 컨텐츠를 e북화해서 노트북에 넣을 수 있을 것이다.

그러나 100달러 노트북 프로젝트의 어려운 점은 바로 지하 시장(Grey Market)과 정부의 비협조다.

저개발 국가에서는 부모들이 어린이들에게 공급한 노트북을 빼앗거나 다른 상업적인 용도로 사용할 수 있도록 기술적으로 안전장치를 마련했다. 해당 어린이가 아니면 로그인할 수 없도록 제한했고, 정부차원에서는 이 노트북들이 어린이가 아닌 사람이 이용하는 것은 나쁜 것이라는 것을 모든 사람이 공유할 수 있도록 문화적인 방어를 해야한다. 또한 중국이나 인도 등 일부 국가에서는 외부의 힘을 빌리지 않고도 자국 스스로 교육 사업을 벌일 수 있다는 생각을 갖고 있어 이들 국가의 협조를 얻는데 어려움이 있다.

OLPC(One Laptop Per Child)는 우선 브라질의 일부 학교에 시범 운영할 예정이며, 아르헨티나, 리비아, 나이지리아, 파키스탄이 100달러 노트북 프로젝트를 계획하고 있다. 또한 중국, 터키, 멕시코, 방글라데시, 필레스타인, 우르과이, 중앙아메리카의 여러 나라들과 협상을 벌이고 있다.