

XCAP을 이용한 SIP기반 프레즌스 서비스 모델

박선옥⁰, 이일진, 허미영, 강신각
한국전자통신연구원
(sunok⁰, lij1024, myhuh, sgkang)@etri.re.kr

SIP based Presence Service Model using XCAP

SunOk Park⁰, IlJin Lee, MiYoung Huh, ShinGak Kang
Electronics and Telecommunications Research Institute

요 약

VoIP 서비스의 활성화로 인해 SIP 표준 기술에 대한 관심이 증대되고 있으며, 현재, SIP를 이용한 다양한 응용 서비스를 위한 표준 개발에 박차를 가하고 있다. 그중에서도 프레즌스 서비스에 대한 표준기술이 가장 활발한 활동과 토의를 이루는 분야중의 하나로 급부상 하고 있다. 본 고에서는 이러한 SIP기반 프레즌스 서비스 표준 기술에 대해 간략히 소개하고 XCAP을 이용한 프레즌스 정보 권한부여 설정 방법, 친구 목록 등록 방법에 대해 기술함으로써 XCAP을 이용한 SIP기반 프레즌스 서비스 모델을 제시한다.

1. 서론

인터넷 사용자의 급격한 증가로 인하여 인터넷을 이용한 다양한 부가 서비스들이 창출되고 있으며, VoIP 관련 기술은 최근들어 신속하게 시장의 뜨거운 흐름을 타면서 점차 논의의 대상을 넓혀, IETF(The Internet Engineering Task Force) 국제 표준화 기구의 중앙으로 옮겨지고 있다. 이분야의 강점은 시장의 빠른 변화와 요구에 발 맞추어진 기술들이 표준화 이슈로 논의되고, 이에 맞춰 해당 기술들이 RFC가 되기도 전에 발빠르게 상품으로 등장하여 기술의 실효성을 검증하고 있으며, 이 결과가 또 표준화 주제로 논의되는 그야말로 이상적인 표준화와 시장반영의 관계를 유지하고 있다는 점이다. 이러한 특성은 IETF내에서 SIP관련 워킹그룹들의 성장을 촉진하고 있으며, 이분야의 워킹그룹들은 IETF내에서 가장 활발한 활동과 토의를 이루는 분야중의 하나로 급속하게 IETF의 중심으로 서고 있다.

본 고에서는 이러한 추세에 발맞추어 현재 IETF내에서 가장 활발한 활동을 진행하고 있는 이슈중에 하나인 SIP기반 프레즌스 서비스와 관련된 표준기술에 대해 기술하고자 한다.

프레즌스 서비스는 인터넷 상에 있는 사용자가 현재 실시간 통신 가능한 상태인지, 실시간 통신이 불가능하다면 어떤 방법으로 통신해야 하는지, 현재 지원 가능한 미디어 타입으로는 어떤 것들이 있는지 등을 알려주는 서비스이다.

인터넷 상에 떨어져 있는 사용자가 메시지를 받을 수 있는 상태인지 아닌지 미리 판단하고 보낼 수 있다면 불필요한 시간 낭비와 망 부하를 줄일 수 있다. 이러한 프레즌스 서비스는 인스턴트 메시징 서비스 뿐아니라 다양한 서비스와 접목되어 새로운 서비스를 창출할 것으로 큰 기대를 모으고 있다.

현재, 인터넷 사용자들이 흔히 사용하는 프레즌스 기반 인스턴트 메시징 메신저 서비스는 대부분의 인터넷 사용자들이 사용하고 있을 정도로 일반화 되어 있으며, MS사의 MSN 메신저, AOL사의 ICQ, AIM 메신저 뿐아니라 SK커뮤니케이션즈의 네이트온, 드림위즈의 지니, 다음커뮤니케이션의 다음메신저 등 국내 업체들도 다양한 부가서비스와 통합된 통합 메신저 서비스를 실시하고 있다. 그러나 다른 메신저에 가입한 사용자들과의 상호 통신이 지원되지 않는다는 단점들을 가지고 있다. 서로 다른 메신저 간의 상호운용을 지원하기 위해서는 IMPP(Instant Messaging and Presence Protocol) 관련 국제 표준 규격 개발이 이루어져야 하며, 이러한 IMPP 국제 표준 제정을 위해 IETF에서 활발한 연구가 진행되고 있다. 특히 프레즌스 및 인스턴트 메시징 프로토콜로 SIP(Sessior Initiation Protocol)을 이용하고자 연구중인 SIMPLE(SIP for Instant Messaging and Presence Leveraging Extensions 워킹그룹에 많은 관심이 집중되고 있다.

이에 본 고에서는 SIP기반 프레즌스 서비스에 대한 표준 기술을 간략히 소개하고, 프레즌스 서비스를 위한 권혁