

【서지사항】**【서류명】** 특허출원서**【출원구분】** 특허출원**【출원인】****【명칭】** (주)나라소프트**【출원인코드】** 1-2007-012614-3**【대리인】****【명칭】** 특허법인메이저**【대리인코드】** 9-2014-100161-4**【지정된변리사】** 박종욱, 김형덕, 백상희**【포괄위임등록번호】** 2015-007097-4**【발명의 국문명칭】** 저작료 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템**【발명의 영문명칭】** SYSTEM FOR PROVIDING VIDEO IMAGE DATA WITH PAYING OF COPYRIGHT**【발명자】****【성명】** 김호상**【성명의 영문표기】** Kim, Ho Sang**【주민등록번호】** 690922-1XXXXXX**【우편번호】** 135-859**【주소】** 서울특별시 강남구 남부순환로363길 30, 104동 1001호(도곡동, 도곡쌍용예가아파트)**【국적】** KR**【출원언어】** 국어

【심사청구】 청구

【취지】 위와 같이 특허청장에게 제출합니다.

대리인 특허법인메이저 (서명 또는 인)

【수수료】

【출원료】	0 면	46,000 원
【가산출원료】	24 면	0 원
【우선권주장료】	0 건	0 원
【심사청구료】	5 항	363,000 원
【합계】		409,000 원
【감면사유】	중기업(70%감면)[1]	
【감면후 수수료】		122,700 원

【발명의 설명】**【발명의 명칭】**

저작료 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템{SYSTEM FOR PROVIDING VIDEO IMAGE DATA WITH PAYING OF COPYRIGHT}

【기술분야】

【0001】 본 발명의 일 실시예는 저작료 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템에 관한 것이다.

【발명의 배경이 되는 기술】

【0002】 최근 들어, 온라인상의 저작물에 대한 저작권이 점차 강화되고 있다. 저작권이란 시, 소설, 음악, 미술, 영화, 연극, 컴퓨터 프로그램 등과 같은 '저작물'에 대하여 창작자가 가지는 권리를 말한다. 예를 들면, 소설가가 소설작품을 창작한 경우에 그는 원고 그대로 출판 및 배포할 수 있는 복제 및 배포권과 함께 그 소설을 영화나 번역물 등과 같이 다른 형태로 저작할 수 있는 2차적 저작물 작성권, 연극 등으로 공연할 수 있는 공연권, 방송물로 만들어 방송할 수 있는 방송권 등 여러 가지의 권리를 가지게 된다. 이러한 여러 가지 권리의 총체를 저작권이라고 한다.

【0003】 인터넷은 풍부한 정보를 담고 세계를 하나로 연결하지만, 저작권 침해의 온상이기도 하다. 저작권자의 허락없이 책의 내용을 그대로 웹 페이지에 게시

하는 행위, 홈페이지의 기사를 그대로 베껴서 이용하는 행위, 남의 그림, 사진 및 이미지 파일 등을 무단 복제하여 웹 페이지에 올리는 행위 등은 저작권 침해의 소지가 있다.

【0004】통신 및 네트워크 기술의 발달에 따라 인터넷을 이용한 전자상거래 등에 대한 관심 및 활용이 급속도로 확대되고 있으며, 저작권 강화 추세에 발맞추어 인터넷 네트워크를 통해 온라인 상에서 저작물을 상거래하는 기법이 속속 개발되어 그 서비스를 개시하고 있다. 즉, 온라인상의 콘텐츠에 대해서 고객으로부터 적절한 사용료를 받고, 고객에게 편리하고 저렴한 콘텐츠를 제공하는 것이 중요한 이슈가 되었다.

【0005】일 예로, 최근 들어 오프라인 가맹점에 BGM(background music) 음원 데이터를 제공하는 서비스가 제공되고 있다. 그러나, 이러한 음원 데이터 이외에 유명 가수나 연예인 등의 공연 영상 등과 같은 비디오 데이터를 제공하는 서비스는 제공되지 않았었다.

【선행기술문헌】

【특허문헌】

【0006】(특허문헌 0001) 공개특허공보 제10-2007-0042320호 '멀티미디어 단말기를 활용한 인터넷상에서의 고객 맞춤형콘텐츠 판매방법'

(특허문헌 0002) 공개특허공보 제10-2014-0078114호 '저작료 지불에 기초하

여 사용자 단말의 음원을 재생하는 뮤직 재생 셋톱 박스 및 그 방법'

【발명의 내용】

【해결하고자 하는 과제】

【0007】 본 발명의 일 실시예는 가맹점 단말을 통하여 원하는 비디오 영상 데이터를 신청하여 해당 가맹점에서 저작료를 지불하고 스트리밍 방식으로 재생하기 위한 저작료 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템을 제공한다.

【과제의 해결 수단】

【0008】 본 발명의 일 실시예에 의한 저작료 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템은 가맹점 단말과 상기 가맹점 단말로 비디오 영상 데이터와 관련된 콘텐츠를 제공하는 콘텐츠 제공 서버를 포함하는 저작료 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템이고, 상기 콘텐츠 제공 서버는 상기 가맹점 단말의 접속 인증을 위하여 상기 가맹점 단말로부터 상기 가맹점 코드를 입력받거나 상기 가맹점 코드를 생성하여 상기 가맹점 단말로 전송하는 접속 인증 모듈; 하나 이상의 가맹점에 대한 가맹점 코드와, 상기 가맹점 코드에 대응되고 상기 가맹점 단말에 의하여 선택된 각각의 아티스트 정보와 아티스트에 관한 비디오 영상 데이터를 포함하는 콘텐츠 데이터를 저장하는 콘텐츠 저장 모듈; 상기 가맹점 단말로부터 상기 콘텐츠 데이터 제공 요청을 수신하고, 상기 수신된 콘텐츠 데이터 제공 요청에 대

응되는 콘텐츠 데이터를 생성한 후 상기 가맹점 단말로 전송하는 콘텐츠 스트리밍 모듈; 및 상기 콘텐츠 데이터에 대한 가맹점 단말의 스트리밍 시간 정보에 기초하여 상기 콘텐츠 데이터의 저작권료를 포함하는 요금을 결제하는 결제 모듈을 포함할 수 있다.

【0009】상기 콘텐츠 스트리밍 모듈은 상기 가맹점 단말의 요청에 의하여 상기 콘텐츠 데이터의 스트리밍 시간을 스케줄링하여 상기 가맹점 단말로 제공할 수 있다.

【0010】상기 콘텐츠 제공 서버는, 상기 요금이 결제되는 경우, 상기 콘텐츠 데이터의 저작권자에게 상기 저작권료를 결제하는 저작권료 결제 모듈을 더 포함할 수 있다.

【0011】상기 콘텐츠 제공 서버는, 상기 접속 인증 모듈에 의하여 접속 인증이 완료된 경우, 상기 가맹점 단말의 콘텐츠 데이터를 실행하기 위한 콘텐츠 실행 어플리케이션 정보와 이에 대한 업데이트 정보를 제공하는 관리 모듈; 상기 콘텐츠 데이터의 스트리밍 서비스의 사용 정보를 기초로 가맹점 단말의 가맹점 레벨을 산출하는 레벨 산출 모듈; 상기 산출된 가맹점 레벨이 기준 레벨을 초과하는 경우 온라인 또는 오프라인 포인트를 제공하는 포인트 제공 모듈; 및 상기 콘텐츠 제공 서버를 구성하는 각 구성요소의 동작을 제어하는 제어 모듈을 더 포함할 수 있다.

【0012】상기 가맹점 단말은 상기 콘텐츠 제공 서버와의 데이터 송수신을 위한 통신부; 상기 콘텐츠 제공 서버에 접속하여 접속 인증 절차를 위한 회원 정보, 가맹점 코드 정보, 아티스트 정보, 비디오 영상 데이터, 스트리밍 시간 스케줄링

정보 및 결제 정보를 입력하는 정보 입력부; 상기 콘텐츠 제공 서버로부터 제공된 콘텐츠 데이터를 스트리밍하는 데이터 출력부; 상기 콘텐츠 제공 서버로부터 수신된 가맹점 코드, 상기 콘텐츠 데이터의 스트리밍 시간 정보, 결제 정보, 콘텐츠 실행 어플리케이션 정보 및 업데이트 정보를 저장하는 저장부; 상기 콘텐츠 데이터의 요금을 결제하는 결제부; 및 상기 콘텐츠 실행 어플리케이션이 설치되고, 상기 콘텐츠 실행 어플리케이션의 실행에 의하여 상기 가맹점 단말을 구성하는 각 구성요소의 동작을 제어하는 제어부를 포함할 수 있다.

【발명의 효과】

【0013】 본 발명의 일 실시예에 따른 저작료 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템은 가맹점 단말을 통하여 원하는 비디오 영상 데이터를 신청하여 해당 가맹점에서 저작료를 지불하고 스트리밍 방식으로 재생할 수 있다.

【0014】 또한, 본 발명의 일 실시예는 가맹점 별로 가맹점 단말을 통하여 비디오 영상 데이터를 신청후 수신하여 가맹점 환경에 맞는 분위기 연출을 가능하게 할 수 있다.

【도면의 간단한 설명】

【0015】 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 저작료 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템을 개략적으로 나타내는 도면이다.

도 2는 도 1의 콘텐츠 제공 서버를 개략적으로 나타내는 블록도이다.

도 3은 도 1의 가맹점 단말을 개략적으로 나타내는 블록도이다.

【발명을 실시하기 위한 구체적인 내용】

【0016】 본 명세서에서 사용되는 용어에 대해 간략히 설명하고, 본 발명에 대해 구체적으로 설명하기로 한다.

【0017】 본 발명에서 사용되는 용어는 본 발명에서의 기능을 고려하면서 가능한 현재 널리 사용되는 일반적인 용어들을 선택하였으나, 이는 당 분야에 종사하는 기술자의 의도 또는 판례, 새로운 기술의 출현 등에 따라 달라질 수 있다. 또한, 특정한 경우는 출원인이 임의로 선정한 용어도 있으며, 이 경우 해당되는 발명의 설명 부분에서 상세히 그 의미를 기재할 것이다. 따라서 본 발명에서 사용되는 용어는 단순한 용어의 명칭이 아닌, 그 용어가 가지는 의미와 본 발명의 전반에 걸친 내용을 토대로 정의되어야 한다.

【0018】 명세서 전체에서 어떤 부분이 어떤 구성요소를 "포함"한다고 할 때, 이는 특별히 반대되는 기재가 없는 한 다른 구성요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성요소를 더 포함할 수 있음을 의미한다. 또한, 명세서에 기재된 "...부", "모듈" 등의 용어는 적어도 하나의 기능이나 동작을 처리하는 단위를 의미하며, 이는 하드웨어 또는 소프트웨어로 구현되거나 하드웨어와 소프트웨어의 결합으로 구현될 수 있다.

【0019】 아래에서는 첨부한 도면을 참고하여 본 발명의 실시예에 대하여 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자가 용이하게 실시할 수 있도록 상세히 설명한다. 그러나 본 발명은 여러 가지 상이한 형태로 구현될 수 있으며 여기에서 설명하는 실시예에 한정되지 않는다. 그리고 도면에서 본 발명을 명확하게 설명하기 위해서 설명과 관계없는 부분은 생략하였으며, 명세서 전체를 통하여 유사한 부분에 대해서는 유사한 도면 부호를 붙였다.

【0020】 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 저작료 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템을 개략적으로 나타내는 도면이고, 도 2는 도 1의 콘텐츠 제공 서버를 개략적으로 나타내는 블록도이며, 도 3은 도 1의 가맹점 단말을 개략적으로 나타내는 블록도이다.

【0021】 도 1을 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 저작료 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템은, 가맹점 단말(20)과 가맹점 단말(20)로 비디오 영상 데이터와 관련된 콘텐츠를 제공하는 콘텐츠 제공 서버(10)를 포함한다.

【0022】 본 발명에서의 비디오 영상 데이터는 가맹점 단말을 통하여 표시되거나 별도의 스크린(30)이나 디스플레이 장치(미도시)를 통하여 표시되는 데이터로서, 저작권의 보호를 받는 가수나 배우 등의 아티스트의 공연 영상이나 영화 또는 연극 등의 공연 영상일 수 있다. 이러한 비디오 영상 데이터에는 재생되는 순번, 시간대, 관련 공연명, 공연 장소, 아티스트(가수), 앨범 등의 정보도 포함될 수 있

다. 예를 들면, 도 1의 스크린(30)의 1번 순위의 경우 공연되는 시간대인 '2015.03.17.18:00 ~ 20:00', 아티스트(가수) '아이유', 공연명 '드림 콘서트' 및 장소 '잠실 실내 체육관'인 영상 정보 및 공연 정보가 디스플레이된다.

【0023】 상기 콘텐츠 제공 서버(10)는 도 2에 도시된 바와 같이, 접속 인증 모듈(110), 콘텐츠 저장 모듈(120), 콘텐츠 스트리밍 모듈(130), 결제 모듈(140), 저작권료 결제 모듈(150), 관리 모듈(160), 레벨 산출 모듈(170), 포인트 제공 모듈(180) 및 제어 모듈(190)을 포함한다.

【0024】 상기 접속 인증 모듈(110)은 가맹점 단말(20)의 접속 인증을 위하여 가맹점 단말(20)로부터 가맹점 코드를 입력받거나 가맹점 코드를 생성하여 가맹점 단말(20)로 전송한다. 즉, 상기 접속 인증 모듈(110)은 유무선 통신망을 통하여 가맹점 단말(20)로부터 가맹점 식별을 위한 가맹점 코드를 수신하고, 소정의 가맹점 정보를 입력받은 후 이에 대응되는 가맹점 코드를 생성하여 가맹점 단말(20)로 전송한다. 상기 가맹점 코드는 콘텐츠 제공 서버(10)에서 제공하는 콘텐츠 데이터를 제공받는 가맹점을 식별하는 일련의 숫자 또는 문자로 이루어질 수 있다.

【0025】 상기 콘텐츠 저장 모듈(120)은 하나 이상의 가맹점에 대한 가맹점 코드와, 가맹점 코드에 대응되고 가맹점 단말(20)에 의하여 선택된 각각의 아티스트 정보와 아티스트에 관한 비디오 영상 데이터를 포함하는 콘텐츠 데이터를 저장한다. 또한, 상기 콘텐츠 저장 모듈(120)은 하나 이상의 가맹점에 대한 가맹점 코드 및 가맹점 코드에 대응하는 콘텐츠 데이터를 저장한다. 이러한 콘텐츠 데이터는 멀티미디어 리소스를 포함하는 데, 이때 멀티미디어 리소스는 멀티미디어 콘텐츠

저작물에 포함될 수 있는 콘텐츠 리소스를 의미하며, 그래픽, 애니메이션, 동영상, 오디오 형식의 데이터 파일 등이 해당된다. 또한, 상기 콘텐츠 데이터는 가맹점 단말(20)이 저장하는 재생가능한 데이터나 스트리밍(streaming) 데이터일 수 있다. 이와 같은 콘텐츠 데이터는 국내 가요, 해외 팝송, 교향곡 등 오디오 음원 및 가사와 해당 오디오 음원에 대한 공연 동영상이나 영화 또는 연극 영상 등을 포함할 수 있다.

【0026】 상기 콘텐츠 스트리밍 모듈(130)은 가맹점 단말(20)로부터 콘텐츠 데이터 제공 요청을 수신하고, 상기 수신된 콘텐츠 데이터 제공 요청에 대응되는 콘텐츠 데이터를 생성한 후 가맹점 단말(20)로 전송하여 스트리밍시킬 수 있다. 이때, 상기 콘텐츠 데이터는 가맹점 단말(20)에 의하여 선택된 비디오 영상 데이터를 원하는 순서, 분위기, 시간 또는 카테고리별로 편집하여 코딩된 데이터일 수 있다. 또한, 상기 콘텐츠 스트리밍 모듈(130)은 가맹점 단말(20)의 요청에 의하여 콘텐츠 데이터의 스트리밍 시간을 스케줄링(Scheduling)하여 가맹점 단말(20)로 제공할 수 있다. 이때, 상기 콘텐츠 스트리밍 모듈(130)은 콘텐츠 데이터를 가맹점 단말(20)에서 사용 가능하도록 하는 주소 정보를 제공할 수도 있다. 이러한 콘텐츠 스트리밍 모듈(130)은 비디오 영상물 데이터, 공연 영상물을 업체와 저작료 지불을 협의한 후, 업체가 원하는 비디오 영상물 데이터를 스케줄링하여 제공한다.

【0027】 상기 결제 모듈(140)은 콘텐츠 데이터에 대한 가맹점 단말(20)의 스트리밍 시간 정보에 기초하여 콘텐츠 데이터의 저작료를 포함하는 요금을 결제한다. 이를 위하여, 상기 결제 모듈(140)은 자체적으로 해당 콘텐츠 데이터에

대한 저작권 정보(예, 공연 기획자, 작곡자, 작사자, 연주자, 가수, 아티스트 또는 타이틀 등)를 확인하거나, 위와 같이 가맹점 단말(20)에 스트리밍하는 콘텐츠 데이터를 네트워크를 통해 네트워크 상의 레퍼런스 서버(미도시)로 전송하고, 이에 따라 레퍼런스 서버가 전송하는 해당 콘텐츠 데이터에 대한 저작권 정보를 수신함으로써, 가맹점 단말(20)로 저작권 정보가 있음을 알리고 재생 여부를 질의하기 위한 확인을 통보할 수 있다. 그런 다음, 상기 결제 모듈(140)은 저작권 정보가 있는 콘텐츠 데이터를 가맹점 단말(20)이 스트리밍하는 경우, 해당 스트리밍 시간을 카운트하여 저작료를 산출하고, 해당 저작료를 가맹점 단말(20)로부터 결제받는다. 이를 위하여, 본 저작료 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템은 별도의 결제 제어 모듈(미도시)을 구비하여, 가맹점 단말(20)로부터 콘텐츠 데이터의 스트리밍 요청이 있는 경우, 해당 콘텐츠 데이터에 대한 결제가 수행되도록 결제 모듈(20)을 제어한다.

【0028】 상기 저작료 결제 모듈(150)은 요금이 결제되는 경우, 콘텐츠 데이터의 저작권자에게 저작료를 결제한다. 즉, 상기 저작료 결제 모듈(150)은 가맹점 단말(20)이 결제한 결제 요금 중 저작료를 원 저작권자에게 제공한다.

【0029】 상기 관리 모듈(160)은 접속 인증 모듈(110)에 의하여 접속 인증이 완료된 경우, 가맹점 단말(20)의 콘텐츠 데이터를 실행하기 위한 콘텐츠 실행 어플리케이션 정보와 이에 대한 업데이트 정보를 제공한다. 즉, 상기 관리 모듈(160)은 가맹점 단말(20)로부터 콘텐츠 데이터의 스트리밍 요청의 신호를 수신하고, 해당 콘텐츠 데이터를 가맹점 단말(20)로 스트리밍한다.

【0030】 상기 레벨 산출 모듈(170)은 콘텐츠 데이터의 스트리밍 서비스의 사용 정보를 기초로 가맹점 단말(20)의 가맹점 레벨을 산출하는 장치이다. 보다 구체적으로, 상기 레벨 산출 모듈(170)은 가맹점 단말(20)을 통한 본 콘텐츠 데이터의 스트리밍 서비스 이용 횟수, 콘텐츠 데이터의 스트리밍 서비스 평가 횟수, 결제 또는 저작권료 비용 총액을 등급으로 레벨화한 수, 부가 서비스 이용 횟수, 회원 또는 어플리케이션 추천 횟수 등의 항목을 기초로 수학적 식 1에 의하여 가맹점 레벨을 산출한다. 본 발명에서는 가맹점 레벨을 통하여 본 콘텐츠 데이터의 스트리밍 서비스를 이용하는 가맹점을 우수 가맹점과 일반 가맹점으로 구분하여 포인트를 부여하거나 별도의 마케팅을 제공할 수 있다. 이때, 상기 항목은 관리 주체에 의하여 단계별로 수치화된 레벨로 적용될 수 있다.

【0031】 상기 레벨 산출 모듈(170)은 수학적 식 1에 의하여, 가맹점 레벨을 산출할 수 있다.

【0032】 [수학적 식 1]

$$\sum_{i=1}^n a_i w_i \frac{(\sum_{j=1}^5 t_j x_{ij}) - \bar{x}_i}{\sigma_i}$$

【0033】

【0034】 여기서, i 는 항목 번호이고, n 은 항목 전체 수이며, a_i 는 항목별 자동 가중치값이고, w_i 는 항목별 임의 가중치값이며, t_j 는 타임별 가중치값이고, x_{ij} 는 타임값별 변수값이며, \bar{x}_i 는 해당 가맹점의 항목별 변수값들의 평균값이고, σ_i 는

해당 가맹점의 항목별 변수값들의 표준편차이다.

【0035】 상술한 각각의 변수 중 a_i , w_i , t_j 에 대하여 예를 들어 구체적으로 설명하자면, a_i 는 본 콘텐츠 데이터의 스트리밍 서비스 이용시 자동가중치 값으로 해당 항목을 이용한 가맹점수를 전체 가맹점수로 나눈 값에 해당되고, w_i 는 항목별로 운영자가 강제로 임의 부여하는 가중치 값에 해당된다. 또한, t_j 는 최근 1개월 내의 항목 이용시 이용수에 곱해지는 5의 값이고, 1 내지 3개월 내의 항목 이용시 곱해지는 3의 값이며, 3 내지 6개월 내의 이용시 곱해지는 2의 값이고, 6 내지 12개월 이용시 곱해지는 1의 값이며, 1년 이전 활동시 곱해지는 0.5의 값일 수 있다. 여기서, 상기 가맹점수는 항목에 대하여 기준 횟수(예를 들어, 1회 또는 2회) 이상 활동한 가맹점의 수일 수 있다.

【0036】 상기 포인트 제공 모듈(180)은 상기 산출된 가맹점 레벨이 기준 레벨을 초과하는 경우 온라인 또는 오프라인 포인트를 제공하는 장치이다. 상기 온라인 포인트는 모바일 상에서 제휴 서버(미도시)가 제공하는 각종 이벤트에 참여하는 경우에 사용될 수 있고, 이를 원하는 가맹점 단말(20)에 온라인 기프트 권, 오프라인 상품권 등으로 제공될 수도 있다. 본 발명에서는 온라인 또는 오프라인 포인트의 종류 및 용도에 대하여 한정하는 것은 아니다.

【0037】 상기 제어 모듈(190)은 콘텐츠 제공 서버(10) 내의 각 모듈 상호 간의 원활한 신호의 전송 및 수신을 위하여 각 모듈들을 제어하여 가맹점 단말(20)에 의하여 선택된 비디오 영상 데이터와 관련된 콘텐츠 데이터를 제공한다. 또한, 상

기 제어 모듈(190)은

【0038】 상기 가맹점 단말(20)은 원하는 아티스트의 비디오 영상 데이터를 선택하고, 해당 비디오 영상 데이터에 대한 관련 콘텐츠 데이터를 제공받기 위하여 기능 선택 메뉴를 지원한다. 또한, 상기 가맹점 단말(20)은 관련 콘텐츠 데이터를 다운받거나 단말 내의 설정 변경과 관련된 콘텐츠 데이터를 제공받기 위하여, 소정의 결제 인증 시스템(미도시)과 연동될 수 있으며, 가맹점 단말(20)은 인증 후 관련 콘텐츠 데이터를 스트리밍받고, 해당 스트리밍 시간에 대한 결제를 수행하게 된다. 또한, 상기 가맹점 단말(20)은 소스 인터랙션 엘리먼트, 대상 인터랙션 엘리먼트 등의 데이터를 포함한다. 이때, 상기 소스 인터랙션 엘리먼트는 멀티미디어 콘텐츠 저작물이 실행되는 실행 환경 상의 입력 장치들이 해당된다. 예를 들어, 이러한 소스 인터랙션 엘리먼트에는 오디오 입력부, 터치 스크린의 터치 입력부 등과 같은 정보 입력부(220)와, 태블릿 PC나 스마트 폰 등에 포함된 가속도 센서 등이 포함될 수 있다. 또한, 상기 대상 인터랙션 엘리먼트는 멀티미디어 콘텐츠 저작물이 실행되는 실행 환경 상의 출력 장치들이 해당된다. 예를 들어 이러한 대상 인터랙션 엘리먼트는 오디오 출력부, 터치 스크린 상의 디스플레이부 등과 같은 데이터 출력부(230)가 이에 해당할 수 있다. 이러한 가맹점 단말(20)은 스마트폰 등과 같이 어플리케이션(App)을 설치하여 콘텐츠 데이터를 스트리밍할 수 있는 이동통신 단말이나, 노트북, PC, PDA, PMP 등의 단말이나 기타 다양한 전자 장치가 사용될 수 있다.

【0039】 상기 가맹점 단말(20)은 도 3에 도시된 바와 같이, 통신부(210), 정보 입력부(220), 데이터 출력부(230), 저장부(240), 결제부(250) 및 제어부(260)를 포함한다.

【0040】 상기 통신부(210)는 콘텐츠 제공 서버(10)와의 데이터 송수신을 위한 장치로서, 네트워크를 통해 유선 통신(예, 시리얼 통신 등), 또는 근거리 무선 통신(예, 블루투스, 지그비, NFC(Near Field Communiation) 등) 등의 통신 방식에 따른 신호로 통신할 수 있으며, 경우에 따라 CDMA, 3G(WCDMA), 4G(LTE, LTE-A), 5G 등 이동 통신 방식 또는 유선 또는 무선 IP(Internet Protocol) 통신 방식(예, WiBro 등), WAP(Wireless Application Protocol) 또는 WEB 등을 통하여 통신할 수도 있다.

【0041】 상기 정보 입력부(220)는 콘텐츠 제공 서버(10)에 접속하여 접속 인증 절차를 위한 회원 정보, 가맹점 코드 정보, 아티스트 정보, 비디오 영상 데이터, 스트리밍 시간 스케줄링 정보 및 결제 정보를 입력하거나 메뉴를 선택한다. 이때, 상기 회원 정보는 본 콘텐츠 데이터의 스트리밍 서비스를 받고자 하는 가맹점의 아이디, 비밀번호, 원하는 비디오 영상 데이터 및 콘텐츠의 종류 등의 정보를 포함할 수 있다. 또한, 상기 정보 입력부(220)는 콘텐츠 제공 서버(10)에 저장된 비디오 영상 데이터를 원하는 순서, 분위기, 시간 또는 카테고리별로 편집한 후 이를 코딩하여 콘텐츠 데이터를 생성하도록 요청하는 요청 정보를 입력할 수 있다. 또한, 상기 정보 입력부(220)는 데이터 출력부(230)를 통하여 표시하고자 하는 정보 중 숫자, 알파벳, 한글 또는 특수문자 등이 선택적으로 입력될 수 있다.

또한, 상기 정보 입력부(220)는 이외에도 가맹점의 인증 정보와 기타 알림 메시지를 입력 및 설정하는 것도 가능하다.

【0042】 상기 데이터 출력부(230)는 콘텐츠 제공 서버(10)로부터 제공된 콘텐츠 데이터를 스트리밍하여 표시하는 장치로서, 사용자의 터치 입력이 가능하도록 LCD(Liquid Crystal Display), LED(Liquid Emitting Diode), OLED(Organic LED), AMOLED(Active Matrix OLED) 중 어느 하나의 방식을 사용할 수 있다.

【0043】 상기 저장부(240)는 콘텐츠 제공 서버(10)로부터 수신된 가맹점 코드, 콘텐츠 데이터의 스트리밍 시간 정보, 결제 정보, 콘텐츠 실행 어플리케이션 정보 및 업데이트 정보를 저장하는 장치로서, 플래시 메모리 타입(flash memory type), 하드디스크 타입(hard disk type), 멀티미디어 카드 마이크로 타입(multimedia card micro type), 카드 타입의 메모리(예를 들어 SD 또는 XD 메모리 등), 램(RAM, Random Access Memory) SRAM(Static Random Access Memory), 롬(ROM, Read-Only Memory), EEPROM(Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory), PROM(Programmable Read-Only Memory) 자기메모리, 자기 디스크, 광디스크 중 적어도 하나의 타입의 저장매체를 포함할 수 있다.

【0044】 상기 결제부(250)는 콘텐츠 데이터의 요금을 결제하는 장치로서, 콘텐츠 데이터의 스트리밍 시간에 따라 콘텐츠 제공 서버(10)의 결제 모듈(140) 또는 이와 연계된 외부 결제 서버(미도시)에 접속하여 해당 금액을 결제할 수 있다.

【0045】 상기 제어부(260)는 콘텐츠 실행 어플리케이션이 설치되고, 콘텐츠 실행 어플리케이션의 실행에 의하여 가맹점 단말(10)을 구성하는 각 구성요소의 동작을 제어하는 장치로서, 가맹점 단말(10) 내의 각 구성요소 상호 간의 원활한 신호의 전송 및 수신을 제어할 수 있다.

【0046】 상기와 같이 구성된 본 발명의 일 실시예에 따른 저작료 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템에 따르면, 가맹점 단말을 통하여 원하는 비디오 영상 데이터를 신청하여 해당 가맹점에서 저작료를 지불하고 스트리밍 방식으로 재생할 수 있다. 또한, 본 발명의 일 실시예에 따르면, 가맹점 별로 가맹점 단말을 통하여 비디오 영상 데이터를 신청후 수신하여 가맹점 환경에 맞는 분위기 연출을 가능하게 할 수 있다.

【0047】 이상에서 설명한 것은 본 발명에 의한 저작료 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템을 실시하기 위한 하나의 실시예에 불과한 것으로서, 본 발명은 상기 실시예에 한정되지 않고, 이하의 특허청구범위에서 청구하는 바와 같이 본 발명의 요지를 벗어남이 없이 당해 발명이 속하는 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 누구든지 다양한 변경 실시가 가능한 범위까지 본 발명의 기술적 정신이 있다고 할 것이다.

【부호의 설명】

【0048】 10: 콘텐츠 제공 서버	20: 가맹점 단말
30: 영상 출력 장치	110: 접속 인증 모듈
120: 콘텐츠 저장 모듈	130: 콘텐츠 스트리밍 모듈
140: 결제 모듈	150: 저작권료 결제 모듈
160: 관리 모듈	170: 레벨 산출 모듈
180: 포인트 제공 모듈	190: 제어 모듈
210: 통신부	220: 정보 입력부
230: 데이터 출력부	240: 저장부
250: 결제부	260: 제어부

【특허청구범위】**【청구항 1】**

가맹점 단말과 상기 가맹점 단말로 비디오 영상 데이터와 관련된 콘텐츠를 제공하는 콘텐츠 제공 서버를 포함하는 저작료 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템이고,

상기 콘텐츠 제공 서버는

상기 가맹점 단말의 접속 인증을 위하여 상기 가맹점 단말로부터 상기 가맹점 코드를 입력받거나 상기 가맹점 코드를 생성하여 상기 가맹점 단말로 전송하는 접속 인증 모듈;

하나 이상의 가맹점에 대한 가맹점 코드와, 상기 가맹점 코드에 대응되고 상기 가맹점 단말에 의하여 선택된 각각의 아티스트 정보와 아티스트에 관한 비디오 영상 데이터를 포함하는 콘텐츠 데이터를 저장하는 콘텐츠 저장 모듈;

상기 가맹점 단말로부터 상기 콘텐츠 데이터 제공 요청을 수신하고, 상기 수신된 콘텐츠 데이터 제공 요청에 대응되는 콘텐츠 데이터를 생성한 후 상기 가맹점 단말로 전송하는 콘텐츠 스트리밍 모듈; 및

상기 콘텐츠 데이터에 대한 가맹점 단말의 스트리밍 시간 정보에 기초하여 상기 콘텐츠 데이터의 저작료를 포함하는 요금을 결제하는 결제 모듈을 포함하는 것을 특징으로 하는 저작료 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템.

【청구항 2】

청구항 1에 있어서,

상기 콘텐츠 스트리밍 모듈은 상기 가맹점 단말의 요청에 의하여 상기 콘텐츠 데이터의 스트리밍 시간을 스케줄링하여 상기 가맹점 단말로 제공하는 것을 특징으로 하는 저작료 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템.

【청구항 3】

청구항 1에 있어서,

상기 콘텐츠 제공 서버는, 상기 요금이 결제되는 경우, 상기 콘텐츠 데이터의 저작권자에게 상기 저작료를 결제하는 저작료 결제 모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 저작료 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템.

【청구항 4】

청구항 1에 있어서,

상기 콘텐츠 제공 서버는,

상기 접속 인증 모듈에 의하여 접속 인증이 완료된 경우, 상기 가맹점 단말의 콘텐츠 데이터를 실행하기 위한 콘텐츠 실행 어플리케이션 정보와 이에 대한 업데이트 정보를 제공하는 관리 모듈;

상기 콘텐츠 데이터의 스트리밍 서비스의 사용 정보를 기초로 가맹점 단말의

가맹점 레벨을 산출하는 레벨 산출 모듈;

상기 산출된 가맹점 레벨이 기준 레벨을 초과하는 경우 온라인 또는 오프라인 포인트를 제공하는 포인트 제공 모듈; 및

상기 콘텐츠 제공 서버를 구성하는 각 구성요소의 동작을 제어하는 제어 모듈을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 저작료 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템.

【청구항 5】

청구항 1에 있어서,

상기 가맹점 단말은

상기 콘텐츠 제공 서버와의 데이터 송수신을 위한 통신부;

상기 콘텐츠 제공 서버에 접속하여 접속 인증 절차를 위한 회원 정보, 가맹점 코드 정보, 아티스트 정보, 비디오 영상 데이터, 스트리밍 시간 스케줄링 정보 및 결제 정보를 입력하는 정보 입력부;

상기 콘텐츠 제공 서버로부터 제공된 콘텐츠 데이터를 스트리밍하는 데이터 출력부;

상기 콘텐츠 제공 서버로부터 수신된 가맹점 코드, 상기 콘텐츠 데이터의 스트리밍 시간 정보, 결제 정보, 콘텐츠 실행 어플리케이션 정보 및 업데이트 정보를 저장하는 저장부;

상기 콘텐츠 데이터의 요금을 결제하는 결제부; 및

상기 콘텐츠 실행 어플리케이션이 설치되고, 상기 콘텐츠 실행 어플리케이션의 실행에 의하여 상기 가맹점 단말을 구성하는 각 구성요소의 동작을 제어하는 제어부를 포함하는 것을 특징으로 하는 저작료 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템.

【요약서】**【요약】**

본 발명의 일 실시예는 저작권 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템에 관한 것으로, 해결하고자 하는 기술적 과제는 가맹점 단말을 통하여 원하는 비디오 영상 데이터를 신청하여 해당 가맹점에서 저작권을 지불하고 스트리밍 방식으로 재생할 수 있게 하는데 있다.

이를 위해 본 발명의 일 실시예는 가맹점 단말과 상기 가맹점 단말로 비디오 영상 데이터와 관련된 콘텐츠를 제공하는 콘텐츠 제공 서버를 포함하는 저작권 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템이고, 상기 콘텐츠 제공 서버는 상기 가맹점 단말의 접속 인증을 위하여 상기 가맹점 단말로부터 상기 가맹점 코드를 입력받거나 상기 가맹점 코드를 생성하여 상기 가맹점 단말로 전송하는 접속 인증 모듈; 하나 이상의 가맹점에 대한 가맹점 코드와, 상기 가맹점 코드에 대응되고 상기 가맹점 단말에 의하여 선택된 각각의 아티스트 정보와 아티스트에 관한 비디오 영상 데이터를 포함하는 콘텐츠 데이터를 저장하는 콘텐츠 저장 모듈; 상기 가맹점 단말로부터 상기 콘텐츠 데이터 제공 요청을 수신하고, 상기 수신된 콘텐츠 데이터 제공 요청에 대응되는 콘텐츠 데이터를 생성한 후 상기 가맹점 단말로 전송하는 콘텐츠 스트리밍 모듈; 및 상기 콘텐츠 데이터에 대한 가맹점 단말의 스트리밍 시간 정보에 기초하여 상기 콘텐츠 데이터의 저작권을 포함하는 요금을 결제하는 결제 모듈을 포함하는 저작권 지불에 기초한 비디오 영상 데이터 제공 시스템을 개시한

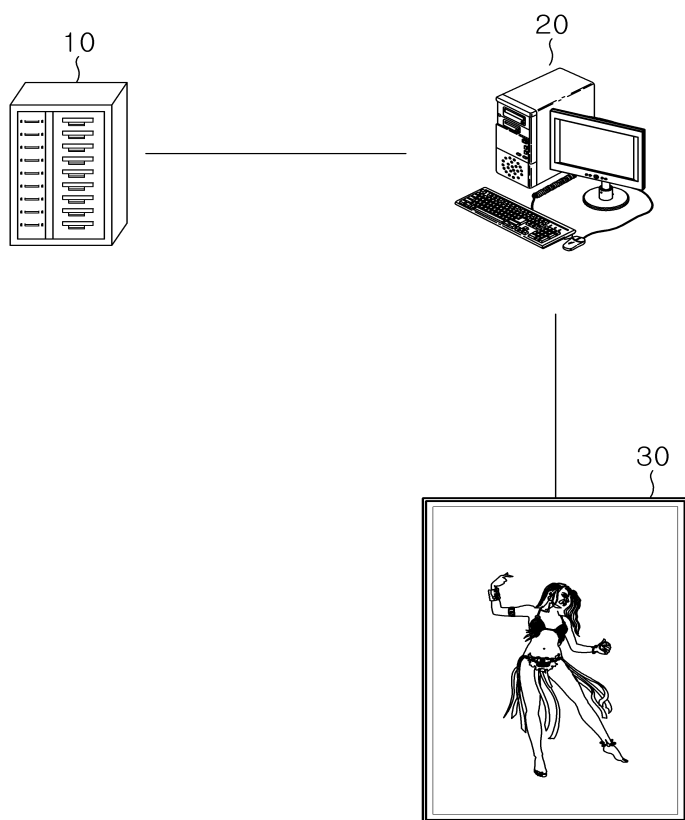
다.

【대표도】

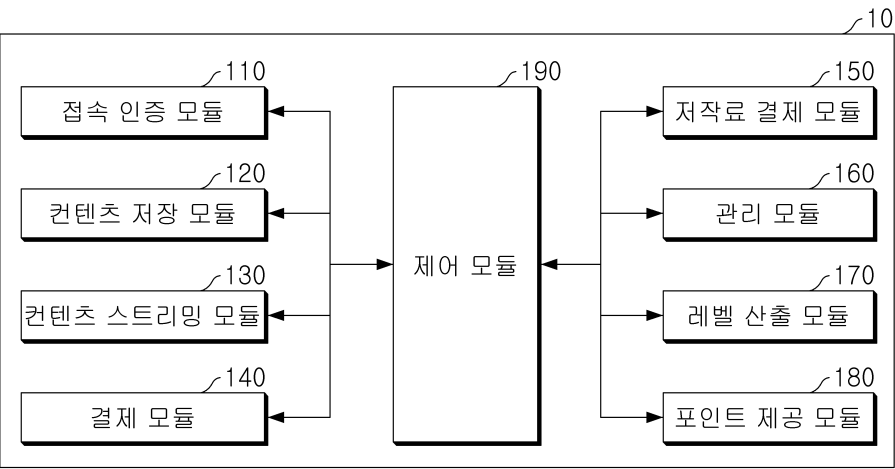
도 1

【도면】

【도 1】



【도 2】



【도 3】

