



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2007년11월02일
 (11) 등록번호 10-0772862
 (24) 등록일자 2007년10월29일

(51) Int. Cl.

G06F 17/00(2006.01) G06F 15/16(2006.01)

(21) 출원번호 10-2005-0095632
 (22) 출원일자 2005년10월11일
 심사청구일자 2005년10월11일
 (65) 공개번호 10-2007-0040196
 공개일자 2007년04월16일

(56) 선행기술조사문헌
 JP2003256362 A
 KR1020030040356 A
 JP2004126975 A

전체 청구항 수 : 총 26 항

(73) 특허권자

삼성전자주식회사

경기도 수원시 영통구 매탄동 416

(72) 발명자

최종일

서울 성동구 금호동4가 대우아파트 104동 1303호

주창남

경기 용인시 동천동 862 현대2차아파트 206-1004

(뒷면에 계속)

(74) 대리인

정상빈, 특허법인가산

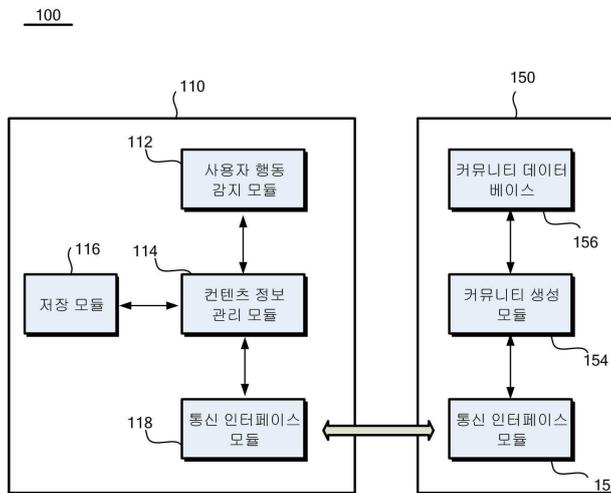
심사관 : 위재우

(54) 디지털 콘텐츠에 대한 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템 및 방법

(57) 요약

본 발명은 디지털 콘텐츠에 대한 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템 및 방법에 관한 것으로서, 본 발명의 실시예에 따른 디지털 콘텐츠에 대한 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템은 디지털 콘텐츠에 대한 재생 정보를 제공하는 재생 정보 제공 서버와, 사용자에게 의해 디지털 콘텐츠가 선택되고, 상기 선택된 디지털 콘텐츠에 대한 재생 정보를 상기 재생 정보 제공 서버로 요청하여, 해당하는 재생 정보를 수신하는 클라이언트 및 상기 클라이언트의 요청에 따라 상기 클라이언트로 상기 재생 정보를 기초로 하는 사용자의 선호도에 대응하여 온라인 커뮤니티 서비스를 제공하는 커뮤니티 서버를 포함한다.

대표도 - 도2



(72) 발명자

김도균

경기 성남시 분당구 야탑동 162번지 목련마을한일
아파트 302동802호

김영섭

경기 성남시 분당구 정자동 느티마을주공3단지아파
트 310동2303호

정효성

경기 성남시 분당구 야탑동 탑마을벽산아파트 610
동 802호

특허청구의 범위

청구항 1

사용자에 의해 재생되는 디지털 콘텐츠의 재생 정보를 수집하는 사용자 행동 감지 모듈;

상기 사용자 행동 감지 모듈에 의해 수집된 재생 정보들을 기초로 하는 사용자의 선호 정보를 포함하는 데이터 프레임을 생성하는 콘텐츠 정보 관리 모듈; 및

상기 생성된 데이터 프레임을 전송하고, 상기 사용자의 선호 정보에 대응하는 온라인 커뮤니티 서비스를 수신하여 사용자에게 제공하는 통신 인터페이스 모듈을 포함하며,

상기 사용자의 선호 정보는 상기 사용자에 의해 선택가능한 온라인 커뮤니티 서비스 제공 클라이언트.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 선호 정보는 현재 재생 중인 디지털 콘텐츠에 대한 정보를 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 클라이언트.

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 선호 정보는 사용자에 의해 지정된 선호 등급에 대한 정보를 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 클라이언트.

청구항 4

제1항에 있어서,

상기 선호 정보는 사용자에 의해 재생된 디지털 콘텐츠의 재생 회수에 대한 정보를 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 클라이언트.

청구항 5

제1항에 있어서,

상기 수집된 재생 정보들이 저장된 저장 모듈을 더 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 클라이언트.

청구항 6

소정의 디지털 콘텐츠에 대한 사용자 선호 정보를 포함하는 데이터 프레임을 수신하는 통신 인터페이스 모듈; 및

상기 수신된 데이터 프레임으로부터 상기 사용자 선호 정보를 추출하여, 추출된 사용자 선호 정보에 대응하는 온라인 커뮤니티 서비스를 검색하는 커뮤니티 생성 모듈을 포함하며,

상기 통신 인터페이스 모듈은 상기 커뮤니티 생성 모듈에 의해 검색된 온라인 커뮤니티 서비스를 제공하고, 상기 데이터 프레임에 포함된 사용자 선호 정보는 사용자에 의해 선택가능한 온라인 커뮤니티 서비스 제공 서버.

청구항 7

제6항에 있어서,

상기 커뮤니티 생성 모듈은 상기 추출된 선호 정보에 대응하는 온라인 커뮤니티 서비스가 검색되지 않는 경우에 새로운 온라인 커뮤니티 서비스를 생성하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 서버.

청구항 8

제6항에 있어서,

상기 선호 정보는 현재 재생 중인 디지털 콘텐츠에 대한 정보를 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 서버.

청구항 9

제6항에 있어서,

상기 선호 정보는 사용자에게 의해 지정된 선호 등급에 대한 정보를 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 서버.

청구항 10

제6항에 있어서,

상기 선호 정보는 사용자에게 의해 재생된 디지털 콘텐츠의 재생 회수에 대한 정보를 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 서버.

청구항 11

디지털 콘텐츠에 대한 사용자의 선호 정보를 제공하는 클라이언트; 및

상기 클라이언트에 대하여 상기 사용자의 선호 정보에 대응하는 온라인 커뮤니티 서비스를 제공하는 커뮤니티 서버를 포함하며,

상기 선호 정보는 상기 사용자에게 의해 선택가능한 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템.

청구항 12

제11항에 있어서,

상기 선호 정보는 현재 재생 중인 디지털 콘텐츠에 대한 정보를 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템.

청구항 13

제11항에 있어서,

상기 선호 정보는 사용자에게 의해 지정된 선호 등급에 대한 정보를 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템.

청구항 14

제11항에 있어서,

상기 선호 정보는 사용자에게 의해 재생된 디지털 콘텐츠의 재생 회수에 대한 정보를 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템.

청구항 15

제11항에 있어서,

상기 디지털 콘텐츠에 대한 상세 정보를 상기 클라이언트로 제공하는 미디어 서버를 더 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템.

청구항 16

디지털 콘텐츠에 대한 재생 정보를 제공하는 재생 정보 제공 서버;

사용자에게 의해 디지털 콘텐츠가 선택되고, 상기 선택된 디지털 콘텐츠에 대한 재생 정보를 상기 재생 정보 제공 서버로 요청하여, 해당하는 재생 정보를 수신하는 클라이언트; 및

상기 클라이언트의 요청에 따라 상기 클라이언트로 상기 재생 정보를 기초로 하는 사용자의 선호도에 대응하여 온라인 커뮤니티 서비스를 제공하는 커뮤니티 서버를 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템.

청구항 17

제16항에 있어서,

상기 선호도는 사용자에게 의해 지정된 선호 등급에 대한 정보를 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템.

청구항 18

제16항에 있어서,

상기 선호도는 사용자에게 의해 재생된 디지털 콘텐츠의 재생 회수에 대한 정보를 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템.

청구항 19

디지털 콘텐츠에 대한 사용자의 선호 정보를 제공하는 단계; 및

상기 선호 정보에 대응하는 온라인 커뮤니티 서비스를 제공하는 단계를 포함하며,

상기 선호 정보는 상기 사용자에게 의해 선택가능한 온라인 커뮤니티 서비스 제공 방법.

청구항 20

제19항에 있어서,

상기 선호 정보는 현재 재생 중인 디지털 콘텐츠에 대한 정보를 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 방법.

청구항 21

제19항에 있어서,

상기 선호 정보는 사용자에게 의해 지정된 선호 등급에 대한 정보를 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 방법.

청구항 22

제19항에 있어서,

상기 선호 정보는 사용자에게 의해 재생된 디지털 콘텐츠의 재생 회수에 대한 정보를 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 방법.

청구항 23

제19항에 있어서,

상기 디지털 콘텐츠에 대한 상세 정보를 제공하는 단계를 더 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 방법.

청구항 24

사용자에게 의해 선택된 디지털 콘텐츠에 대한 재생 정보를 요청하는 단계;

상기 요청한 재생 정보를 수신하는 단계; 및

상기 수신한 재생 정보를 기초로 하는 사용자의 선호도에 대응하여 온라인 커뮤니티 서비스를 요청하는 단계를 포함하며,

상기 재생 정보는 상기 사용자에게 의해 선택가능한 온라인 커뮤니티 서비스 제공 방법.

청구항 25

제24항에 있어서,

상기 선호도는 사용자에게 의해 지정된 선호 등급에 대한 정보를 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 방법.

청구항 26

제24항에 있어서,

상기 선호도는 사용자에게 의해 재생된 디지털 콘텐츠의 재생 회수에 대한 정보를 포함하는 온라인 커뮤니티 서비스 제공 방법.

명세서

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

- <21> 본 발명은 온라인 커뮤니티 서비스에 관한 것으로서, 보다 상세하게는 보다 편리한 방법으로 디지털 콘텐츠에 대한 온라인 커뮤니티 서비스를 제공하는 시스템 및 방법에 관한 것이다.
- <22> 최근 디지털 디바이스의 보급이 증가함에 따라 디지털 음악 파일과 같은 디지털 콘텐츠의 시장 규모도 점점 커지는 추세이다.
- <23> 아울러 인터넷이라는 매체를 통해 사용자들이 원하는 디지털 콘텐츠를 제공해 주는 서비스도 여러 업체에서 경쟁적으로 이루어지고 있다.
- <24> 한편, 이러한 디지털 콘텐츠를 제공할 때 온라인 커뮤니티 서비스도 함께 제공되는 경우가 많은데, 인터넷 사용자들은 온라인 커뮤니티를 통해 자기와 취향이 비슷한 사람들과 온라인 상에서 동일한 주제를 통해 대화를 하거나 자신이 필요한 정보를 얻기도 한다. 또한, 사용자들은 온라인 커뮤니티를 통하여 원하는 디지털 콘텐츠를 구매하기도 한다.
- <25> 도 1은 종래의 기술에 따라 온라인 커뮤니티 서비스가 제공되는 과정을 나타내는 플로우 차트로서, 음악 콘텐츠를 예로 하여 설명하도록 한다.
- <26> 우선 사용자는 음악 파일 재생기를 이용하여 자신의 로컬 시스템에 저장된 임의의 음악을 재생한다(S110). 그리고 나서, 인터넷을 통해 자신이 가입되어 있는 음악 서비스를 제공하는 웹 사이트에 로그인하여 커뮤니티 서비스에 접속한다(S120).
- <27> 사용자는 커뮤니티 서비스에 접속한 후, 커뮤니티 메뉴로 이동하고(S130) 복잡한 커뮤니티 분류 목록에서 자기 관심 있는 주제의 서브 카테고리(대분류 및 소분류)에 대한 검색을 수행한다(S140).
- <28> 이 때, 사용자가 원하는 커뮤니티가 존재하는 경우에는 채팅방 또는 카페와 같은 해당 커뮤니티에 접속하고(S150, S160), 그렇지 않을 경우에는 해당 커뮤니티를 생성하여 접속하게 된다(S150, 170).
- <29> 이와 같이 종래의 기술을 따를 경우에는 사용자가 원하는 커뮤니티에 접근하기 위하여 여러 단계를 거쳐야 하고, 자신이 원하는 주제의 커뮤니티가 존재하지 않을 경우에는 사용자가 직접 만들어야 하는 번거로움이 있다.
- <30> 또한, 각종 커뮤니티들이 사용자의 기호와 관계없이 임의로 분류되어 제공되고 있으므로 사용자의 취향에 맞는 맞춤형 커뮤니티 서비스를 원하는 사용자에게는 다소 불편함이 따르게 된다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

- <31> 본 발명은 소정의 콘텐츠 정보를 이용하여 사용자가 보다 편리하게 자신이 원하는 커뮤니티에 접속하기 위한 시스템 및 방법을 제공하는 것을 목적으로 한다.
- <32> 본 발명의 목적은 이상에서 언급한 목적으로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 목적들은 아래의 기재로부터 당업자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

발명의 구성 및 작용

- <33> 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 디지털 콘텐츠에 대한 온라인 커뮤니티 서비스 제공 클라이언트는 사용자에게 의해 재생되는 디지털 콘텐츠의 재생 정보를 수집하는 사용자 행동 감지 모듈과, 상기 사용자 행동 감지 모듈에 의해 수집된 재생 정보들을 기초로 하는 사용자의 선호 정보를 포함하는 데이터 프레임 생성하는 콘텐츠 정보 관리 모듈 및 상기 생성된 데이터 프레임을 전송하고, 상기 선호 정보에 대응하는 온라인 커뮤니티 서비스를 수신하여 사용자에게 제공하는 통신 인터페이스 모듈을 포함한다.
- <34> 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 디지털 콘텐츠에 대한 온라인 커뮤니티 서비스 제공 서버는 소정의 디지털 콘텐츠에 대한 사용자 선호 정보를 포함하는 데이터 프레임을 수신하는 통신 인터페이스

모듈 및 상기 수신된 데이터 프레임으로부터 상기 선호 정보를 추출하여, 추출된 선호 정보에 대응하는 온라인 커뮤니티 서비스를 검색하는 커뮤니티 생성 모듈을 포함하며, 상기 통신 인터페이스 모듈은 상기 커뮤니티 생성 모듈에 의해 검색된 온라인 커뮤니티 서비스를 제공한다.

- <35> 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 디지털 콘텐츠에 대한 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템은 디지털 콘텐츠에 대한 사용자의 선호 정보를 제공하는 클라이언트 및 상기 클라이언트에 대하여 상기 선호 정보에 대응하는 온라인 커뮤니티 서비스를 제공하는 커뮤니티 서버를 포함한다.
- <36> 또한, 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 디지털 콘텐츠에 대한 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템은 디지털 콘텐츠에 대한 재생 정보를 제공하는 재생 정보 제공 서버와, 사용자에 의해 디지털 콘텐츠가 선택되고, 상기 선택된 디지털 콘텐츠에 대한 재생 정보를 상기 재생 정보 제공 서버로 요청하여, 해당하는 재생 정보를 수신하는 클라이언트 및 상기 클라이언트의 요청에 따라 상기 클라이언트로 상기 재생 정보를 기초로 하는 사용자의 선호도에 대응하여 온라인 커뮤니티 서비스를 제공하는 커뮤니티 서버를 포함한다.
- <37> 또한 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 디지털 콘텐츠에 대한 온라인 커뮤니티 서비스 제공 방법은 디지털 콘텐츠에 대한 사용자의 선호 정보를 제공하는 단계 및 상기 선호 정보에 대응하는 온라인 커뮤니티 서비스를 제공하는 단계를 포함한다.
- <38> 또한 상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명의 일 실시예에 따른 디지털 콘텐츠에 대한 온라인 커뮤니티 서비스 제공 방법은 사용자에 의해 선택된 디지털 콘텐츠에 대한 재생 정보를 요청하는 단계와, 상기 요청한 재생 정보를 수신하는 단계 및 상기 수신한 재생 정보를 기초로 하는 사용자의 선호도에 대응하여 온라인 커뮤니티 서비스를 요청하는 단계를 포함한다.
- <39> 기타 실시예들의 구체적인 사항들은 상세한 설명 및 도면들에 포함되어 있다.
- <40> 본 발명의 이점 및 특징, 그리고 그것들을 달성하는 방법은 첨부되는 도면과 함께 상세하게 후술되어 있는 실시예들을 참조하면 명확해질 것이다. 그러나 본 발명은 이하에서 개시되는 실시예들에 한정되는 것이 아니라 서로 다른 다양한 형태로 구현될 수 있으며, 단지 본 실시예들은 본 발명의 개시가 완전하도록 하고, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 발명의 범주를 완전하게 알려주기 위해 제공되는 것이며, 본 발명은 청구항의 범주에 의해 정의될 뿐이다.
- <41> 이하, 본 발명의 실시예들에 의하여 디지털 콘텐츠에 대한 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템 및 방법을 설명하기 위한 블록도 또는 처리 흐름도에 대한 도면들을 참고하여 본 발명에 대해 설명하도록 한다. 이 때, 처리 흐름도 도면들의 각 블록과 흐름도 도면들의 조합들은 컴퓨터 프로그램 인스트럭션들에 의해 수행될 수 있음을 이해할 수 있을 것이다. 이들 컴퓨터 프로그램 인스트럭션들은 범용 컴퓨터, 특수용 컴퓨터 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비의 프로세서에 탑재될 수 있으므로, 컴퓨터 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비의 프로세서를 통해 수행되는 그 인스트럭션들이 흐름도 블록(들)에서 설명된 기능들을 수행하는 수단을 생성하게 된다. 이들 컴퓨터 프로그램 인스트럭션들은 특정 방식으로 기능을 구현하기 위해 컴퓨터 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비를 지향할 수 있는 컴퓨터 이용 가능 또는 컴퓨터 판독 가능 메모리에 저장되는 것도 가능하므로, 그 컴퓨터 이용가능 또는 컴퓨터 판독 가능 메모리에 저장된 인스트럭션들은 흐름도 블록(들)에서 설명된 기능을 수행하는 인스트럭션 수단을 내포하는 제조 품목을 생산하는 것도 가능하다. 컴퓨터 프로그램 인스트럭션들은 컴퓨터 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비 상에 탑재되는 것도 가능하므로, 컴퓨터 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비 상에서 일련의 동작 단계들이 수행되어 컴퓨터로 실행되는 프로세스를 생성해서 컴퓨터 또는 기타 프로그램 가능한 데이터 프로세싱 장비를 수행하는 인스트럭션들은 흐름도 블록(들)에서 설명된 기능들을 실행하기 위한 단계들을 제공하는 것도 가능하다.
- <42> 또한, 각 블록은 특정된 논리적 기능(들)을 실행하기 위한 하나 이상의 실행 가능한 인스트럭션들을 포함하는 모듈, 세그먼트 또는 코드의 일부를 나타낼 수 있다. 또, 몇 가지 대체 실행 예들에서는 블록들에서 언급된 기능들이 순서를 벗어나서 발생하는 것도 가능함을 주목해야 한다. 예컨대, 잇달아 도시되어 있는 두 개의 블록들은 사실 실질적으로 동시에 수행되는 것도 가능하고 또는 그 블록들이 때때로 해당하는 기능에 따라 역순으로 수행되는 것도 가능하다.
- <43> 이하 첨부된 도면들을 참조하여 본 발명의 일 실시예에 의한 디지털 콘텐츠에 대한 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템 및 방법에 대하여 상세히 설명한다.
- <44> 한편, 본 발명은 일반적인 디지털 콘텐츠에 대한 온라인 커뮤니티 서비스를 그 대상으로 하고 있으나, 본 발명에 대한 설명을 용이하게 하기 위하여 디지털 콘텐츠 중 음악에 관한 콘텐츠를 중심으로 설명하도록 한다. 그러

나, 본 발명은 음악 콘텐츠에만 한정되는 것이라, 다른 디지털 콘텐츠도 적용될 수 있다.

- <45> 도 2는 본 발명의 일실시예에 따른 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템을 나타내는 블록도이다.
- <46> 도 2를 참조하면 본 발명에 따른 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템(100)은 사용자에게 의해 조작되고 디지털 콘텐츠, 특히 음악 콘텐츠에 대한 사용자의 선호 정보를 제공하는 클라이언트(110)와 클라이언트(110)와 인터넷과 같은 네트워크를 통하여 연결되고, 상기 사용자의 선호 정보에 대한 정보에 따라 클라이언트(110)로 사용자의 취향에 맞는 커뮤니티를 제공하는 커뮤니티 서버(150)를 포함한다.
- <47> 이 때, 클라이언트(110)는 사용자 행동 감지 모듈(112), 콘텐츠 정보 관리 모듈(114), 저장 모듈(116) 그리고 통신 인터페이스 모듈(118)을 포함한다.
- <48> 사용자 행동 감지 모듈(112)은 사용자가 임의의 디지털 콘텐츠를 선택하여 재생하는 경우, 재생되는 디지털 콘텐츠의 재생 정보를 수집한다. 예를 들어 음악 콘텐츠의 경우 재생 정보는 아티스트 정보, 곡명 정보, 장르 정보 등을 포함할 수 있다.
- <49> 이러한 재생 정보는 사용자가 선택한 디지털 콘텐츠에 부가된 메타 데이터의 형태로 존재할 수 있다. 또한, 이러한 재생 정보는 재생 횟수에 대한 정보를 포함할 수 있다.
- <50> 콘텐츠 정보 관리 모듈(114)은 사용자 행동 감지 모듈(112)에 의해 수집된 재생 정보들을 저장 모듈(116)에 저장하거나, 상기 재생 정보들을 기초로 커뮤니티 서버(150)로 전송하기 위한 데이터 프레임을 생성한다.
- <51> 저장 모듈(116)은 상기 재생 정보와 사용자에게 의한 선호 등급 정보를 포함할 수 있다.
- <52> 통신 인터페이스 모듈(118)은 상기 생성된 데이터 프레임을 커뮤니티 서버(150)로 전송하고, 커뮤니티 서버(150)로부터 사용자의 취향에 맞는 온라인 커뮤니티 서비스를 수신하여 클라이언트(110)의 출력 디바이스(미도시)를 통하여 사용자에게 제공하게 된다.
- <53> 한편, 커뮤니티 서버(150)는 통신 인터페이스 모듈(152), 커뮤니티 생성 모듈(154) 그리고 커뮤니티 데이터 베이스(156)를 포함한다.
- <54> 통신 인터페이스 모듈(152)은 클라이언트(110)로부터 전송된 데이터 프레임을 수신하여 커뮤니티 생성 모듈(154)로 전달하고, 커뮤니티 생성 모듈(154)에 의해 제공되는 온라인 커뮤니티 서비스를 클라이언트(110)로 제공한다.
- <55> 커뮤니티 생성 모듈(154)은 통신 인터페이스 모듈(152)로부터 전달된 데이터 프레임으로부터 상기 재생 정보를 추출하고, 추출된 재생 정보를 기초로 커뮤니티 데이터 베이스(156)를 통하여 해당하는 온라인 커뮤니티 서비스를 검색한다.
- <56> 만일, 커뮤니티 데이터 베이스(156)에 해당하는 온라인 커뮤니티 서비스가 존재하면, 이를 통신 인터페이스 모듈(152)로 제공하고, 그렇지 않은 경우에는 상기 재생 정보에 적합한 온라인 커뮤니티 서비스를 생성하여 통신 인터페이스 모듈(152)로 제공한다.
- <57> 커뮤니티 데이터 베이스(156)는 디지털 콘텐츠의 다양한 재생 정보를 기초로 온라인 커뮤니티 서비스에 대한 정보를 저장한다. 이러한 온라인 커뮤니티 서비스의 형태로는 카페, 대화방, 정보 교류의 형태로 존재할 수 있다.
- <58> 이 때, 본 실시예에서 사용되는 '모듈'이라는 용어는 소프트웨어 또는 FPGA또는 ASIC과 같은 하드웨어 구성요소를 의미하며, 모듈은 어떤 역할들을 수행한다. 그렇지만 모듈은 소프트웨어 또는 하드웨어에 한정되는 의미는 아니다. 모듈은 어드레싱할 수 있는 저장 매체에 있도록 구성될 수도 있고 하나 또는 그 이상의 프로세서들을 재생시키도록 구성될 수도 있다. 따라서, 일 예로서 모듈은 소프트웨어 구성요소들, 객체지향 소프트웨어 구성요소들, 클래스 구성요소들 및 태스크 구성요소들과 같은 구성요소들과, 프로세스들, 함수들, 속성들, 프로시저들, 서브루틴들, 프로그램 코드의 세그먼트들, 드라이버들, 펌웨어, 마이크로코드, 회로, 데이터, 데이터베이스, 데이터 구조들, 테이블들, 어레이들, 및 변수들을 포함한다. 구성요소들과 모듈들 안에서 제공되는 기능은 더 작은 수의 구성요소들 및 모듈들로 결합되거나 추가적인 구성요소들과 모듈들로 더 분리될 수 있다. 뿐만 아니라, 구성요소들 및 모듈들은 디바이스 또는 보안 멀티미디어카드 내의 하나 또는 그 이상의 CPU들을 재생시키도록 구현될 수도 있다.
- <59> 도 2에 도시된 클라이언트(110)와 커뮤니티 서버(150) 간의 동작 과정을 도 3에 도시된 플로우 차트를 이용하여 구체적으로 설명하도록 한다.

- <60> 우선, 사용자가 클라이언트(110)에서 디지털 재생 장치를 이용하여 디지털 콘텐츠를 재생하는 경우, 사용자 행동 감지 모듈(112)은 이러한 사용자의 행동을 감지하게 된다(S310). 즉, 본 발명에서 의미하는 사용자의 행동 감지는 사용자가 디지털 콘텐츠를 재생하는지 여부를 검사하는 것을 말한다.
- <61> 사용자 행동 감지 모듈(112)에 의해 사용자의 행동이 감지되면, 즉 예를 들어 사용자가 음악 파일 재생기를 이용하여 음악을 재생하는 경우, 콘텐츠 정보 관리 모듈(114)은 상기와 같은 사용자의 행동에 대응하는 디지털 콘텐츠 정보를 수집한다(S320).
- <62> 이 때, 상기 디지털 콘텐츠 정보는 바람직하게는 디지털 콘텐츠의 재생에 관한 정보로서, 음악 콘텐츠의 경우 상기 재생 정보는 재생되는 음악의 장르, 곡명, 아티스트 등에 대한 정보가 될 수 있다.
- <63> 이러한 재생 정보는 재생되는 음악 콘텐츠에 부가되어 제공될 수 있다. 또한, 이러한 재생 정보에는 사용자에 의해 몇 번이나 재생되었는지를 나타내는 재생 회수에 대한 정보를 포함할 수 있다.
- <64> 현재 음악 콘텐츠가 재생되면서 사용자로부터 온라인 커뮤니티에 대한 접속 요청이 없는 경우에는(S330), 콘텐츠 정보 관리 모듈(114)은 상기 수집한 재생 정보를 저장 모듈(116)에 저장한다(S340).
- <65> 저장 모듈(116)에는 상기와 같은 재생 정보 외에도 사용자에게 의해 평가되는 선호 등급 정보를 포함할 수도 있다.
- <66> 상기 선호 등급 정보는 사용자가 소정의 방식에 따라 현재 재생되는 음악에 대한 평가를 한 결과에 대한 정보로서, 예를 들어 0부터 10까지의 범위 내에서 점수를 매기든지, 아니면 별(star) 모양의 기호에 대한 개수를 선택함으로써 현재 재생되는 음악에 대한 평가를 수행할 수 있다. 상기 음악 파일 재생기와 같은 디지털 콘텐츠 재생 기기는 위와 같이 사용자가 현재 재생되는 디지털 콘텐츠를 평가할 수 있는 사용자 인터페이스를 제공하는 것이 바람직하다. 상기 사용자 인터페이스는 사용자로부터 상기 선호 등급 정보를 입력받아 저장 모듈(116)로 저장할 수 있다. 또한, 이러한 선호 등급 정보 및 사용자가 선택하는 디지털 콘텐츠에 대한 정보를 기초로 디지털 콘텐츠에 대한 사용자의 선호도가 파악될 수 있다.
- <67> 한편, 사용자는 현재 재생 중인 음악에 대한 보다 많은 정보를 알기 원하거나, 이 음악을 좋아하는 사람들과 대화를 나누기 원할 수도 있는데, 이 때 사용자는 현재 재생 중인 음악 콘텐츠에 대한 온라인 커뮤니티 서비스를 원할 수 있다. 또한, 자신이 선호하는 아티스트, 장르 등에 대한 온라인 커뮤니티 서비스를 원할 수도 있다.
- <68> 이러한 경우에 사용자는 상기 음악 파일 재생기와 연관된 팝업 메뉴 또는 다른 형태의 사용자 인터페이스를 통하여 현재 재생 중인 음악 콘텐츠에 대한 온라인 커뮤니티 서비스 또는 자신의 선호에 따른 온라인 커뮤니티 서비스를 요청한다(S330).
- <69> 콘텐츠 정보 관리 모듈(114)은 상기와 같은 요청에 따라 커뮤니티 서버(150)로 전송할 데이터 프레임을 생성한다(S350).
- <70> 상기 데이터 프레임은 저장 모듈(116)에 저장된 재생 정보와 현재 재생되는 음악 콘텐츠에 대한 정보들을 이용하여 생성될 수 있는데, 이러한 데이터 프레임의 구조를 도 4에서 예시하고 있다.
- <71> 도 4를 참조하면, 콘텐츠 정보 관리 모듈(114)에 의해 생성되는 데이터 프레임은 데이터 프레임의 시작과 끝을 알려주는 '시작' 필드와 '종료' 필드를 포함하고, 그 사이에는 사용자의 선호 정보(410)가 기록된 필드들이 위치하게 된다.
- <72> 선호 정보(410)는 도 4에서 도시한 바와 같이, 아티스트, 곡명, 장르, 이전곡, 현재곡 등을 포함하는데, 각각의 필드 뒤에는 사용자의 선호도에 따른 구체적인 선호 정보들이 나열된다. 도 4에서는 사용자가 선호하는 순서대로 5명의 아티스트, 5곡의 노래, 5개의 장르, 이전 노래 및 현재 재생 중인 노래에 대한 정보를 포함하고 있다.
- <73> 상기 사용자의 선호도는 저장 모듈(116)에 저장된 재생 정보들을 이용하여 구성될 수 있는데, 재생 횟수, 사용자 선호 등급 등에 대한 정보가 상기 사용자 선호도에 반영될 수 있다.
- <74> 한편, 사용자가 현재 재생 중인 음악 콘텐츠에 대한 온라인 커뮤니티 서비스를 요청할 경우에는 '시작' 필드와 '종료' 필드 사이에 '현재곡' 필드에 대한 정보만을 포함하여 데이터 프레임을 구성할 수 있다.
- <75> 또한, 자신의 선호에 따른 온라인 커뮤니티 서비스를 요청할 경우에는 '시작' 필드와 '종료' 필드 사이에 '아티스트', '곡명', '장르' 필드에 대한 정보만을 포함하여 데이터 프레임을 구성할 수도 있다.
- <76> 콘텐츠 정보 관리 모듈(114)이 도 4에서 도시한 것과 같은 데이터 프레임을 생성하여 통신 인터페이스 모듈

(118)로 전달하면, 통신 인터페이스 모듈(118)은 상기 생성된 데이터 프레임을 커뮤니티 서버(150)로 전송한다.

- <77> 커뮤니티 서버(150)의 통신 인터페이스 모듈(152)은 상기 데이터 프레임을 수신하고, 이를 커뮤니티 생성 모듈(154)로 전달한다.
- <78> 커뮤니티 생성 모듈(154)은 상기 데이터 프레임으로부터 사용자의 선호 정보들을 추출하여 이를 기초로 사용자의 선호에 맞는 온라인 커뮤니티 서비스를 커뮤니티 데이터 베이스(150)로부터 검색한다.
- <79> 커뮤니티 데이터 베이스(156)는 디지털 콘텐츠의 다양한 재생 정보를 기초로 온라인 커뮤니티 서비스에 대한 정보를 저장한다. 이러한 온라인 커뮤니티 서비스의 형태로는 카페, 대화방, 정보 교류의 형태로 존재할 수 있다.
- <80> 만일, 커뮤니티 데이터 베이스(156)에 상기 사용자의 선호 정보에 적합한 온라인 커뮤니티 서비스가 존재하면, 커뮤니티 생성 모듈(154)은 이를 통신 인터페이스 모듈(152)로 제공하고, 그렇지 않은 경우에는 상기 사용자의 선호 정보에 적합한 온라인 커뮤니티 서비스를 생성하여 통신 인터페이스 모듈(152)로 제공한다.
- <81> 통신 인터페이스 모듈(152)은 커뮤니티 생성 모듈(154)에 의해 제공되는 온라인 커뮤니티 서비스를 클라이언트로 제공함으로써 사용자는 자신의 원하는 커뮤니티에 접속하게 된다(S360).
- <82> 도 5a 내지 도 5c는 본 발명의 일 실시예에 따른 커뮤니티 메뉴를 나타내는 예시도로서, 커뮤니티 서버(150)에 의해 클라이언트(110)로 제공될 수 있는데, 도 5a는 아티스트 선호 순서대로, 도 5b는 곡 선호 순서대로, 도 5c는 장르 선호 순서대로 커뮤니티 목록이 나열되고 있다. 이 때, 각각의 커뮤니티 메뉴 중에서, 첫번째 커뮤니티 항목('Hot Issues 러브홀릭 조각에 대하여')과 두번째 커뮤니티 항목('Hot Issues 이효리 10 minutes')은 각각 현재 클라이언트(110)에서 재생 중인 곡 및 이전에 재생 중인 곡을 기초로 제공되는 커뮤니티이다.
- <83> 커뮤니티 서버(150)에 의해 클라이언트(110)로 제공될 수 있는 커뮤니티 메뉴는 도 5a 내지 도 5c에서 도시된 형태에 한정되는 것이 아니라, 클라이언트(110)에 저장된 다양한 재생 정보들을 기초로 하는 사용자의 선호도 또는 취향이 반영되는 메뉴 형태라면 어떠한 형태라도 포함될 수 있다.
- <84> 도 6은 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템을 나타내는 블록도이다.
- <85> 도 6을 참조하면, 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템(600)은 클라이언트(610), 커뮤니티 서버(620) 그리고 재생 정보 제공 서버(630)를 포함한다. 이 때, 클라이언트(610)와 커뮤니티 서버(620)는 도 2에 도시된 클라이언트(110)와 커뮤니티 서버(150)에 대응한다.
- <86> 사용자가 클라이언트(610)에서 디지털 재생 장치를 이용하여 디지털 콘텐츠를 재생하는 경우, 클라이언트(610)는 이를 감지하여 재생되는 디지털 콘텐츠, 예를 들어 음악 콘텐츠의 곡명에 대한 정보를 재생 정보 제공 서버(630)로 전송한다.
- <87> 그리고 나서, 재생 정보 제공 서버(630)는 앞서 설명한 디지털 콘텐츠에 대한 재생 정보를 클라이언트(610)로 제공하고, 클라이언트(610)는 상기 제공된 재생 정보를 기초로 커뮤니티 서버(620)에 대하여 현재 재생 중인 디지털 콘텐츠에 대한 온라인 커뮤니티 서비스 또는 사용자의 선호에 따른 온라인 커뮤니티 서비스를 요청한다. 디지털 콘텐츠에 대한 사용자의 선호도는 앞서 설명한 방법을 따를 수 있다.
- <88> 도 7은 본 발명의 또다른 실시예에 따른 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템을 나타내는 블록도이다.
- <89> 도 7을 참조하면, 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템(700)은 클라이언트(710), 커뮤니티 서버(720) 그리고 미디어 서버(730)를 포함한다. 이 때, 클라이언트(710)와 커뮤니티 서버(720)는 도 2에 도시된 클라이언트(110)와 커뮤니티 서버(150)에 대응한다.
- <90> 미디어 서버(730)는 현재 서비스되고 있는 디지털 콘텐츠의 상세 정보를 갖고 있는 서버로서, 커뮤니티 서버(720)와 네트워크를 통하여 연결된다.
- <91> 예를 들어, 도 8에서 도시된 바와 같이 사용자가 선호하는 아티스트에 대한 커뮤니티 목록 중에서 '테이'에 대한 상세 정보를 알기 위해서, 사용자가 '테이' 커뮤니티를 클릭하면, 커뮤니티 서버(720)는 '테이' 온라인 커뮤니티 서비스를 클라이언트(710)로 제공하면서, 미디어 서버(730)로 하여금 '테이'에 대한 상세 정보를 검색하여 검색된 정보를 '테이' 커뮤니티에 디스플레이한다(S820).
- <92> 이 때, 커뮤니티 서버(720)와 미디어 서버(730)가 서로 별도의 서버로서 기능하는 것이 아니라 하나의 서버 내에서 기능할 수도 있다.
- <93> 이상 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 실시예를 설명하였지만, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을

가진 자는 본 발명이 그 기술적 사상이나 필수적인 특징을 변경하지 않고서 다른 구체적인 형태로 실시될 수 있다는 것을 이해할 수 있을 것이다. 그러므로 이상에서 기술한 실시예들은 모든 면에서 예시적인 것이며 한정적이 아닌 것으로 이해해야만 한다.

발명의 효과

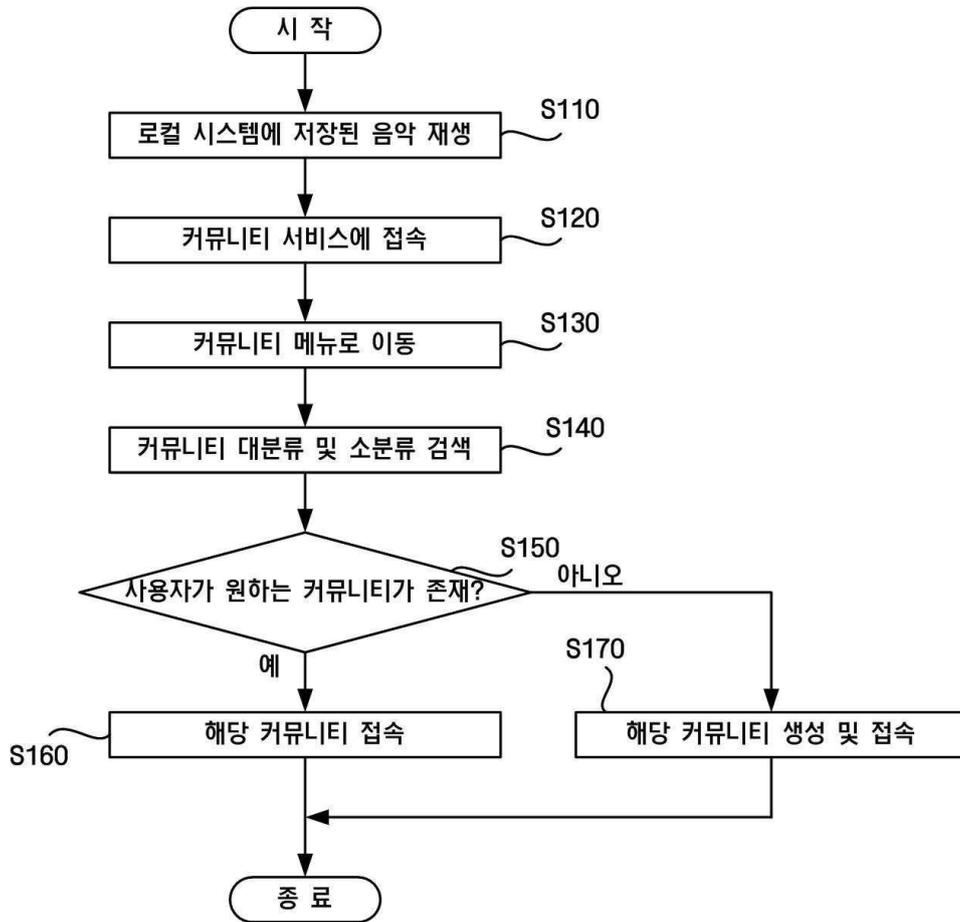
- <94> 본 발명을 따르게 되면, 디지털 콘텐츠에 대한 온라인 커뮤니티 서비스를 이용하기 위하여 사용자는 보다 단순화된 과정을 통하여 편리하게 이용할 수 있는 효과가 있다.
- <95> 또한, 본 발명을 따르게 되면, 사용자의 취향에 맞는 온라인 커뮤니티 서비스를 보다 편리하게 제공할 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- <1> 도 1은 종래의 기술에 따라 온라인 커뮤니티 서비스가 제공되는 과정을 나타내는 플로우 차트이다.
- <2> 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템을 나타내는 블록도이다.
- <3> 도 3은 본 발명의 일 실시예에 따른 온라인 커뮤니티 서비스를 제공하는 방법을 나타내는 플로우 차트이다.
- <4> 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따라 클라이언트가 커뮤니티 서버로 전송하는 데이터 프레임의 구조를 나타내는 예시도이다.
- <5> 도 5a 내지 도 5c는 본 발명의 일 실시예에 따른 커뮤니티 메뉴를 나타내는 예시도이다.
- <6> 도 6은 본 발명의 다른 실시예에 따른 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템을 나타내는 블록도이다.
- <7> 도 7은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 온라인 커뮤니티 서비스 제공 시스템을 나타내는 블록도이다.
- <8> 도 8은 도 7에 도시된 미디어 서버에 의해 제공되는 정보를 나타내는 예시도이다.
- <9> < 도면의 주요 부분에 대한 설명 >
- <10> 100: 온라인 커뮤니티 제공 시스템
- <11> 110: 클라이언트
- <12> 150: 커뮤니티 서버
- <13> 112: 사용자 행동 감지 모듈
- <14> 114: 콘텐츠 정보 관리 모듈
- <15> 116: 저장 모듈
- <16> 118, 152: 통신 인터페이스 모듈
- <17> 154: 커뮤니티 생성 모듈
- <18> 156: 커뮤니티 데이터 베이스
- <19> 630: 재생 정보 제공 서버
- <20> 730: 미디어 서버

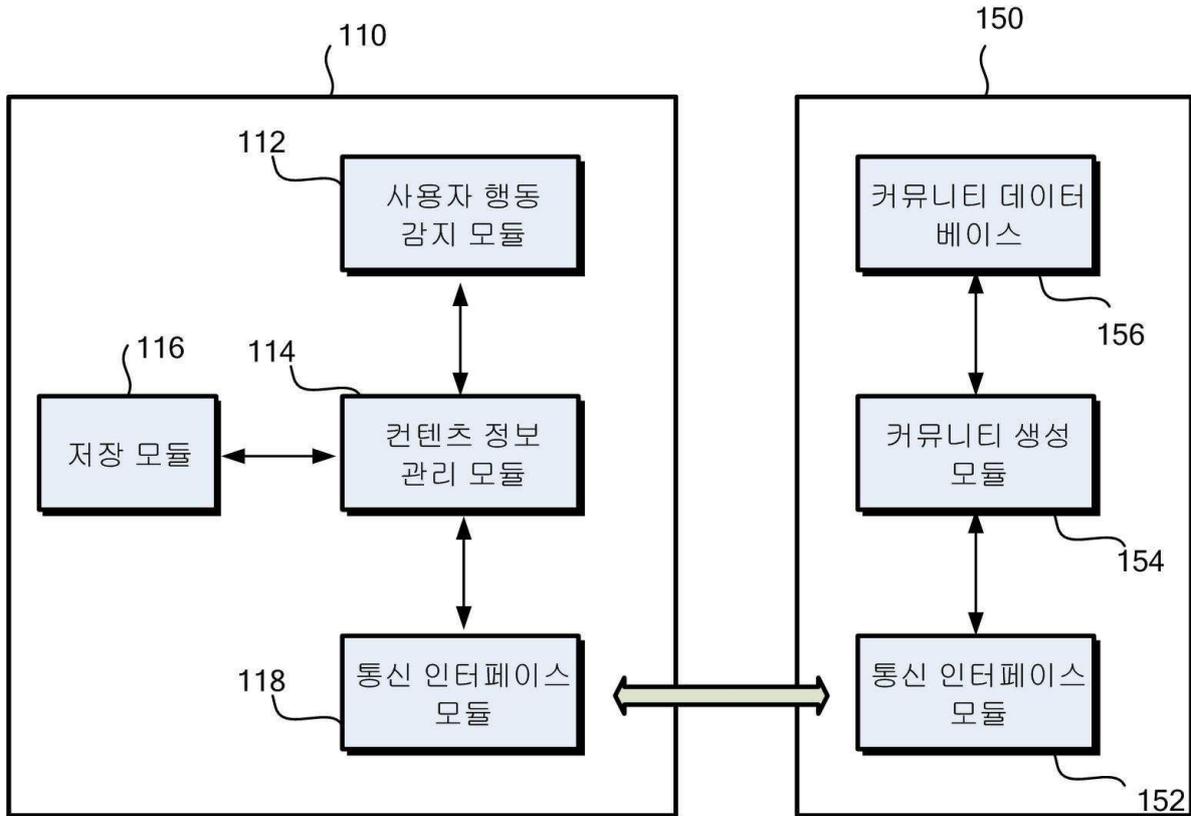
도면

도면1

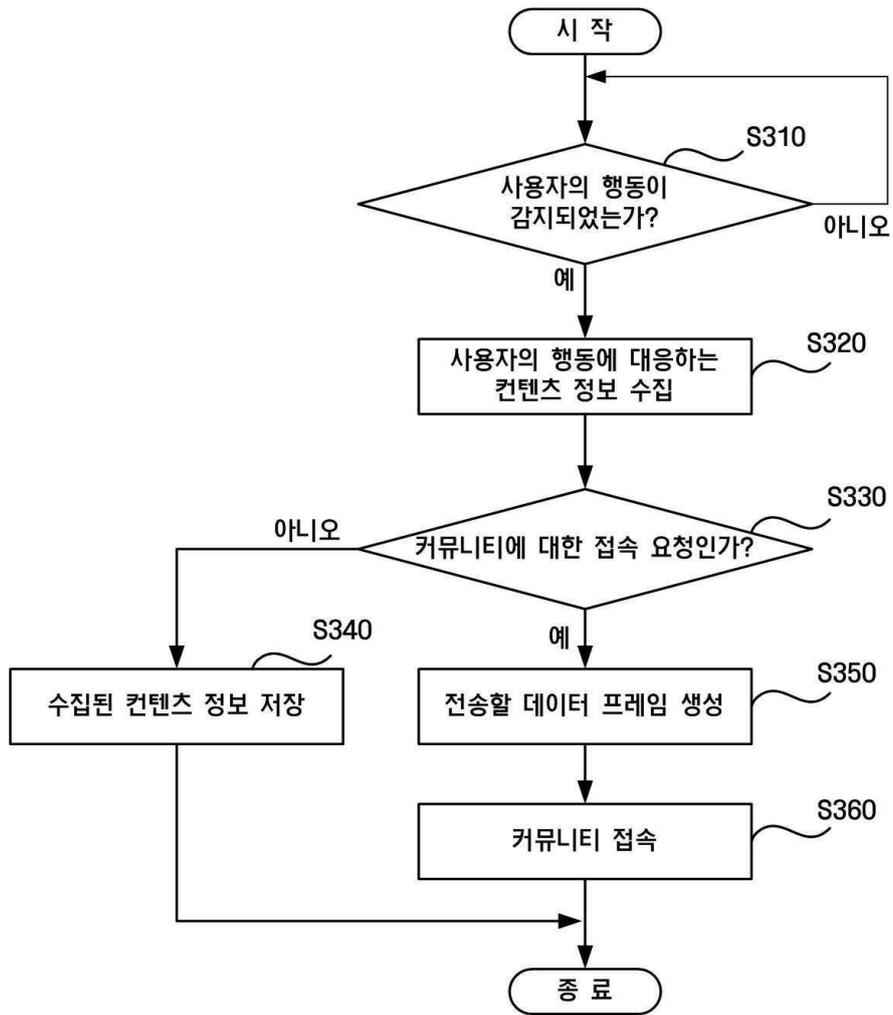


도면2

100



도면3



도면4

410

| | | | | | | |
|----|------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 시작 | 아티스트 | 아티스트-1 | 아티스트-2 | 아티스트-3 | 아티스트-4 | 아티스트-5 |
| | 곡명 | 곡명-1 | 곡명-2 | 곡명-3 | 곡명-4 | 곡명-5 |
| | 장르 | 장르-1 | 장르-2 | 장르-3 | 장르-4 | 장르-5 |
| | 이전곡 | 아티스트 | 곡명 | 장르 | | |
| | 현재곡 | 아티스트 | 곡명 | 장르 | 종료 | |

도면5a

| 아티스트 | 곡명 | 장르 |
|------------|------|------------|
| Hot Issues | 러브홀릭 | 조각에대하여.. |
| Hot Issues | 이효리 | 10 minutes |
| 테이 | | |
| SG WannaBe | | |
| 김건모 | | |
| 러브홀릭 | | |
| 이효리 | | |

도면5b

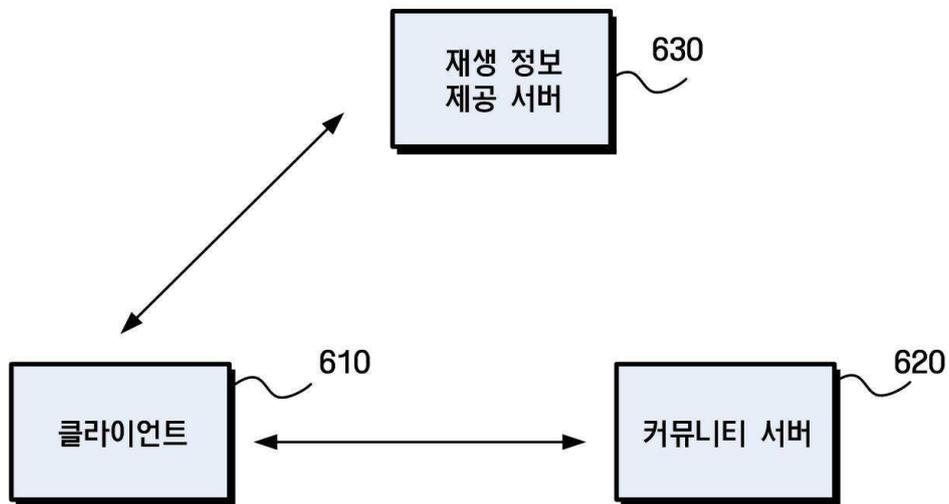
| 아티스트 | 곡명 | 장르 |
|------------|----------|------------|
| Hot Issues | 러브홀릭 | 조각에대하여.. |
| Hot Issues | 이효리 | 10 minutes |
| 테이2집 | 그리움을 사랑한 | 가시나무 |
| 패닉 | 내 낯은 | 서랍속의 바다 |
| 김건모 | 핑계 | |
| 푸른 하늘 | 내게 | 영원히 |
| 플라이투더스카이 | 가슴아파도 | (패션 70s) |

도면5c

| 아티스트 | 곡명 | 장르 |
|------------|----------------|----|
| Hot Issues | 러브홀릭 조각에 대하여.. | |
| Hot Issues | 이효리 10 minutes | |
| | BALLAD | |
| | ROCK | |
| | HIPHOP | |

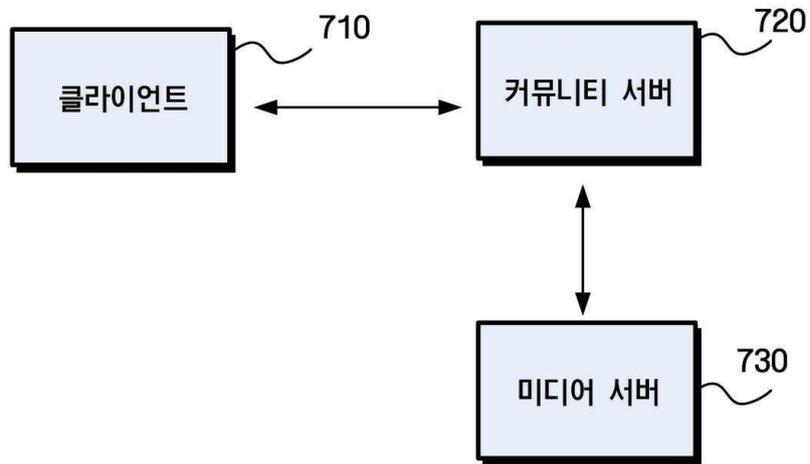
도면6

600



도면7

700



도면8

