



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2016-0136837  
(43) 공개일자 2016년11월30일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)  
G06Q 50/10 (2012.01) G06Q 50/30 (2012.01)  
H04L 12/58 (2006.01)  
(52) CPC특허분류  
G06Q 50/10 (2015.01)  
G06Q 50/30 (2015.01)  
(21) 출원번호 10-2015-0070932  
(22) 출원일자 2015년05월21일  
심사청구일자 2015년05월21일

(71) 출원인  
라인 가부시킴가이사  
일본국 도쿄도 시부야구 시부야 2-21-1  
(72) 발명자  
황태환  
경기도 성남시 분당구 황새울로360번길 42, 11층  
(서현동, 에이케이플라자분당점)  
이석찬  
경기도 성남시 분당구 황새울로360번길 42, 11층  
(서현동, 에이케이플라자분당점)  
(74) 대리인  
양성보

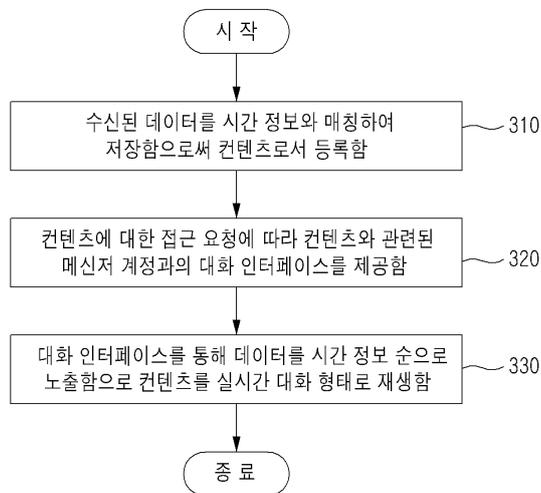
전체 청구항 수 : 총 20 항

(54) 발명의 명칭 메신저를 통한 콘텐츠 제공 방법과 시스템 및 기록 매체

(57) 요약

메신저를 통한 콘텐츠 제공 방법과 시스템 및 기록 매체가 개시된다. 콘텐츠 제공 방법은 제1 사용자의 단말로부터 데이터를 수신하여 상기 데이터를 시간 정보와 매칭하여 저장함으로써 콘텐츠를 등록하는 단계; 제2 사용자의 단말로부터 상기 콘텐츠에 대한 접근 요청을 수신하는 단계; 상기 접근 요청에 따라 상기 콘텐츠와 관련된 메신저 계정과의 대화 인터페이스로 진입하는 단계; 및 상기 대화 인터페이스를 통해 상기 데이터를 상기 시간 정보에 대응되는 순으로 제공함으로써 상기 콘텐츠를 실시간 대화 형태로 재생하는 단계를 포함한다.

대표도 - 도3



(52) CPC특허분류  
*H04L 51/046* (2013.01)

---

## 명세서

### 청구범위

#### 청구항 1

컴퓨터로 구현되는 콘텐츠 제공 방법에 있어서,

제1 사용자의 단말로부터 데이터를 수신하여 상기 데이터를 시간 정보와 매칭하여 저장함으로써 콘텐츠를 등록하는 단계;

제2 사용자의 단말로부터 상기 콘텐츠에 대한 접근 요청을 수신하는 단계;

상기 접근 요청에 따라 상기 콘텐츠와 관련된 메신저 계정과의 대화 인터페이스로 진입하는 단계; 및

상기 대화 인터페이스를 통해 상기 데이터를 상기 시간 정보에 대응되는 순으로 제공함으로써 상기 콘텐츠를 실시간 대화 형태로 재생하는 단계

를 포함하는 콘텐츠 제공 방법.

#### 청구항 2

제1항에 있어서,

상기 콘텐츠를 등록하는 단계는,

상기 제1 사용자의 단말에 설치된 메신저에서 상기 콘텐츠를 제작하기 위한 틀을 제공하는 단계; 및

상기 틀을 통해 상기 제1 사용자에 의해 입력된 가상 인물 별 대화 메시지를 상기 제1 사용자에 의해 입력된 시간과 매칭하여 저장하는 단계

를 포함하는 콘텐츠 제공 방법.

#### 청구항 3

제1항에 있어서,

상기 콘텐츠를 등록하는 단계는,

상기 제1 사용자의 단말에 설치된 메신저에서의 대화 메시지를 대화 시간과 매칭하여 저장하고,

상기 제2 사용자는 상기 제1 사용자와 동일인인 것

을 특징으로 하는 콘텐츠 제공 방법.

#### 청구항 4

제1항에 있어서,

상기 콘텐츠를 실시간 대화 형태로 재생하는 단계는,

상기 대화 인터페이스에서 상기 데이터를 해당 데이터에 매칭된 시간 순으로 재구성하고 상기 데이터 간 시간 간격에 따라 순차적으로 표시하는 것

을 특징으로 하는 콘텐츠 제공 방법.

#### 청구항 5

제1항에 있어서,

상기 콘텐츠를 실시간 대화 형태로 재생하는 단계는,

상기 대화 인터페이스를 통해 상기 콘텐츠와 관련된 광고 정보를 노출하는 것

을 특징으로 하는 콘텐츠 제공 방법.

#### 청구항 6

제1항에 있어서,

상기 콘텐츠를 실시간 대화 형태로 재생하는 단계는,

상기 대화 인터페이스를 통해 상기 콘텐츠를 재생 시 상기 콘텐츠의 특정 시점에 삽입된 광고를 노출하는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 제공 방법.

#### 청구항 7

제1항에 있어서,

상기 콘텐츠를 실시간 대화 형태로 재생하는 단계는,

상기 대화 인터페이스를 통해 상기 콘텐츠를 재생 시 상기 데이터에 포함된 키워드에 따라 선정된 광고를 노출하는 것

을 특징으로 하는 콘텐츠 제공 방법.

#### 청구항 8

제2항에 있어서,

상기 대화 인터페이스로 진입하는 단계는,

상기 콘텐츠의 재생 시간으로 정해진 특정 시간대에 상기 대화 인터페이스로 진입하는 것

을 특징으로 하는 콘텐츠 제공 방법.

#### 청구항 9

제3항에 있어서,

상기 대화 인터페이스로 진입하는 단계는,

상기 메시지의 대화 메시지가 저장된 보관함에서 특정 대화 메시지에 대한 선택이 수신되면 상기 특정 대화 메시지를 포함하는 대화 인터페이스로 진입하는 것

을 특징으로 하는 콘텐츠 제공 방법.

#### 청구항 10

제3항에 있어서,

상기 대화 인터페이스로 진입하는 단계는,

상기 메시지 상의 대화 인터페이스 또는 대화 메시지를 검색한 검색 결과에서 특정 대화 인터페이스 또는 특정 대화 메시지에 대한 선택이 수신되면 상기 특정 대화 인터페이스 또는 상기 특정 대화 메시지를 포함하는 대화 인터페이스로 진입하는 것

을 특징으로 하는 콘텐츠 제공 방법.

#### 청구항 11

컴퓨터로 구현되는 콘텐츠 제공 방법에 있어서,

사용자의 단말로부터 데이터와 시간 정보가 매칭된 콘텐츠에 대한 재생 요청을 입력 받는 단계;

상기 재생 요청에 따라 상기 콘텐츠와 관련된 메시지 계정과의 대화 인터페이스로 진입하는 단계; 및

상기 대화 인터페이스를 통해 상기 데이터를 상기 시간 정보에 대응되는 순으로 차례로 표시함으로써 상기 콘텐츠를 실시간 대화 형태로 재생하는 단계

를 포함하는 콘텐츠 제공 방법.

#### 청구항 12

컴퓨터 시스템이 콘텐츠를 제공하도록 제어하는 명령(instruction)을 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체로서,  
상기 명령은,

제1 사용자의 단말로부터 데이터를 수신하여 상기 데이터를 시간 정보와 매칭하여 저장함으로써 콘텐츠를 등록하는 단계;

제2 사용자의 단말로부터 상기 콘텐츠에 대한 접근 요청을 수신하는 단계;

상기 접근 요청에 따라 상기 콘텐츠와 관련된 메신저 계정과의 대화 인터페이스로 진입하는 단계; 및

상기 대화 인터페이스를 통해 상기 데이터를 상기 시간 정보에 대응되는 순으로 제공함으로써 상기 콘텐츠를 실시간 대화 형태로 재생하는 단계

를 포함하는 방법에 의하여 상기 컴퓨터 시스템을 제어하는, 컴퓨터 판독가능 저장 매체.

#### 청구항 13

제1 사용자의 단말로부터 데이터를 수신하여 상기 데이터를 시간 정보와 매칭하여 저장함으로써 콘텐츠를 등록하는 등록부;

제2 사용자의 단말로부터 상기 콘텐츠에 대한 접근 요청이 수신되면 상기 접근 요청에 따라 상기 콘텐츠와 관련된 메신저 계정과의 대화 인터페이스를 제공하는 제공부; 및

상기 대화 인터페이스를 통해 상기 데이터를 상기 시간 정보에 대응되는 순으로 제공함으로써 상기 콘텐츠를 실시간 대화 형태로 재생하는 재생부

를 포함하는 콘텐츠 제공 시스템.

#### 청구항 14

제13항에 있어서,

상기 등록부는,

상기 제1 사용자의 단말에 설치된 메신저에서 상기 콘텐츠를 제작하기 위한 툴을 제공하고,

상기 툴을 통해 상기 제1 사용자에 의해 입력된 가상 인물 별 대화 메시지를 상기 제1 사용자에 의해 입력된 시간과 매칭하여 저장하는 것

을 특징으로 하는 콘텐츠 제공 시스템.

#### 청구항 15

제13항에 있어서,

상기 등록부는,

상기 제1 사용자의 단말에 설치된 메신저에서의 대화 메시지를 대화 시간과 매칭하여 저장하고,

상기 제2 사용자는 상기 제1 사용자와 동일인인 것

을 특징으로 하는 콘텐츠 제공 시스템.

#### 청구항 16

제13항에 있어서,

상기 재생부는,

상기 대화 인터페이스에서 상기 데이터를 해당 데이터에 매칭된 시간 순으로 재구성하고 상기 데이터 간 시간 간격에 따라 순차적으로 표시하는 것

을 특징으로 하는 콘텐츠 제공 시스템.

**청구항 17**

제13항에 있어서,

상기 재생부는,

상기 대화 인터페이스를 통해 상기 콘텐츠와 관련된 광고 정보를 노출하는 것

을 특징으로 하는 콘텐츠 제공 시스템.

**청구항 18**

제17항에 있어서,

상기 광고 정보는 상기 콘텐츠의 특정 시점에 삽입된 광고 및 상기 데이터에 포함된 키워드에 따라 선정된 광고 중 적어도 하나를 포함하는 것

을 특징으로 하는 콘텐츠 제공 시스템.

**청구항 19**

제14항에 있어서,

상기 제공부는,

상기 콘텐츠의 재생 시간으로 정해진 특정 시간대에 상기 대화 인터페이스를 제공하는 것

을 특징으로 하는 콘텐츠 제공 시스템.

**청구항 20**

제15항에 있어서,

상기 제공부는,

상기 메신저의 대화 메시지가 저장된 보관함 또는 상기 메신저 상의 대화 메시지를 검색한 검색 결과에서 특정 대화 메시지에 대한 선택이 수신되면 상기 특정 대화 메시지를 포함하는 대화 인터페이스를 제공하는 것

을 특징으로 하는 콘텐츠 제공 시스템.

**발명의 설명**

**기술 분야**

[0001] 본 발명의 실시예들은 인스턴트 메신저(instant messenger)를 통해 콘텐츠를 제공하는 기술에 관한 것이다.

**배경 기술**

[0002] 일반적인 커뮤니케이션 도구인 인스턴트 메신저(instant messenger)는 실시간으로 메시지나 데이터를 송수신할 수 있는 소프트웨어로서, 사용자가 메신저 상에 대화 상대를 등록하고 대화 상대 목록에 있는 상대방과 실시간으로 메시지를 주고 받을 수 있다.

[0003] 이러한 메신저 기능은 PC 뿐만 아니라 이동 통신 단말의 모바일 환경에서도 메신저의 사용이 보편화 되고 있다. 예컨대, 한국공개특허 제10-1002-0074304호에는 휴대 단말기에 설치된 모바일 메신저 간에 메신저 서비스를 제공할 수 있도록 한 무선 통신망을 이용한 휴대 단말기의 모바일 메신저 서비스 시스템 및 방법이 개시되어 있다.

[0004] 일반적인 인스턴트 메신저는 사용자 간에 텍스트나 음성 등으로 채팅을 수행하는 채팅 서비스는 물론, 사진, 동영상, 음악 등의 각종 데이터를 송수신하는 데이터 전송 서비스를 제공하고 있다.

**발명의 내용**

**해결하려는 과제**

- [0005] 메신저 대화 형태의 콘텐츠를 제작 및 제공할 수 있는 콘텐츠 제공 방법과 시스템 및 기록 매체를 제공한다.
- [0006] 타임라인 형태로 구성된 콘텐츠를 대화창에서 실시간 대화 형식으로 자동 제공할 수 있는 콘텐츠 제공 방법과 시스템 및 기록 매체를 제공한다.
- [0007] 메신저 대화내용의 다시 보기 실행 시 대화내용을 시간 순서로 재구성하여 실시간 대화 형식으로 제공할 수 있는 콘텐츠 제공 방법과 시스템 및 기록 매체를 제공한다.

**과제의 해결 수단**

- [0008] 컴퓨터로 구현되는 콘텐츠 제공 방법에 있어서, 제1 사용자의 단말로부터 데이터를 수신하여 상기 데이터를 시간 정보와 매칭하여 저장함으로써 콘텐츠를 등록하는 단계; 제2 사용자의 단말로부터 상기 콘텐츠에 대한 접근 요청을 수신하는 단계; 상기 접근 요청에 따라 상기 콘텐츠와 관련된 메신저 계정과의 대화 인터페이스로 진입하는 단계; 및 상기 대화 인터페이스를 통해 상기 데이터를 상기 시간 정보에 대응되는 순으로 제공함으로써 상기 콘텐츠를 실시간 대화 형태로 재생하는 단계를 포함하는 콘텐츠 제공 방법을 제공한다.
- [0009] 컴퓨터로 구현되는 콘텐츠 제공 방법에 있어서, 사용자의 단말로부터 데이터와 시간 정보가 매칭된 콘텐츠에 대한 재생 요청을 입력 받는 단계; 상기 재생 요청에 따라 상기 콘텐츠와 관련된 메신저 계정과의 대화 인터페이스로 진입하는 단계; 및 상기 대화 인터페이스를 통해 상기 데이터를 상기 시간 정보에 대응되는 순으로 차례로 표시함으로써 상기 콘텐츠를 실시간 대화 형태로 재생하는 단계를 포함하는 콘텐츠 제공 방법을 제공한다.
- [0010] 컴퓨터 시스템이 콘텐츠를 제공하도록 제어하는 명령(instruction)을 포함하는 컴퓨터 판독가능 매체로서, 상기 명령은, 제1 사용자의 단말로부터 데이터를 수신하여 상기 데이터를 시간 정보와 매칭하여 저장함으로써 콘텐츠를 등록하는 단계; 제2 사용자의 단말로부터 상기 콘텐츠에 대한 접근 요청을 수신하는 단계; 상기 접근 요청에 따라 상기 콘텐츠와 관련된 메신저 계정과의 대화 인터페이스로 진입하는 단계; 및 상기 대화 인터페이스를 통해 상기 데이터를 상기 시간 정보에 대응되는 순으로 제공함으로써 상기 콘텐츠를 실시간 대화 형태로 재생하는 단계를 포함하는 방법에 의하여 상기 컴퓨터 시스템을 제어하는, 컴퓨터 판독가능 저장 매체를 제공한다.
- [0011] 제1 사용자의 단말로부터 데이터를 수신하여 상기 데이터를 시간 정보와 매칭하여 저장함으로써 콘텐츠를 등록하는 등록부; 제2 사용자의 단말로부터 상기 콘텐츠에 대한 접근 요청이 수신되면 상기 접근 요청에 따라 상기 콘텐츠와 관련된 메신저 계정과의 대화 인터페이스를 제공하는 제공부; 및 상기 대화 인터페이스를 통해 상기 데이터를 상기 시간 정보에 대응되는 순으로 제공함으로써 상기 콘텐츠를 실시간 대화 형태로 재생하는 재생부를 포함하는 콘텐츠 제공 시스템을 제공한다.

**발명의 효과**

- [0012] 본 발명의 실시예에 따르면, 메신저를 통해 메신저 대화 형태의 콘텐츠를 제작하기 위한 틀을 제공함으로써 모든 종류의 이야기들을 메신저 형태로 제작하는 새로운 미디어 플랫폼을 제공할 수 있으며 해당 플랫폼을 통해 전문 작가는 물론 일반 사용자들이 쉽고 간편하게 콘텐츠를 제작할 수 있다.
- [0013] 본 발명의 실시예에 따르면, 타임라인 형태로 구성된 콘텐츠를 대화창에서 실시간 대화 형식으로 제공함으로써 사용자가 일상에서 주로 이용하고 있는 메신저를 통해 새로운 형태의 미디어를 제공할 수 있다.
- [0014] 본 발명의 실시예에 따르면, 메신저 대화내용의 다시 보기 실행 시 대화내용을 시간 순서로 재구성하여 실시간 대화 형식으로 제공함으로써 스크롤을 통해 대화내용을 일일이 확인하는 기존 방식과는 달리 대화내용을 실시간 대화처럼 당시의 시간 간격으로 자동 재현할 수 있어 대화의 사실감과 기능의 편의성을 높일 수 있다.

**도면의 간단한 설명**

- [0015] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 있어서, 콘텐츠 제공 환경의 예를 설명하기 위한 도면이다.
- 도 2는 본 발명의 일 실시예에 있어서, 콘텐츠 제공 시스템의 내부 구성을 설명하기 위한 블록도이다.
- 도 3은 본 발명의 일 실시예에 있어서, 콘텐츠 제공 방법을 도시한 흐름도이다.
- 도 4는 본 발명의 일 실시예에 있어서, 콘텐츠 등록 절차와 관련된 사용자 인터페이스 화면의 예시 도면을 도시한 것이다.

도 5 내지 도 9는 콘텐츠 재생 절차와 관련된 사용자 인터페이스 화면의 예시 도면을 도시한 것이다.

도 10은 본 발명의 일 실시예에 있어서, 컴퓨터 시스템의 내부 구성의 일례를 설명하기 위한 블록도이다.

**발명을 실시하기 위한 구체적인 내용**

- [0016] 이하, 본 발명의 실시예를 첨부된 도면을 참조하여 상세하게 설명한다.
- [0017] 본 실시예들은 인스턴트 메시지를 통해 콘텐츠를 제공하는 기술에 관한 것으로, 상세하게는 메시지를 통해 대화 형태의 콘텐츠를 제작하기 위한 툴을 제공하고 툴을 통해 제작된 콘텐츠를 메시지의 대화창에서 실시간 대화 형식으로 제공할 수 있는 미디어 플랫폼에 관한 것이다.
- [0018] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 있어서, 콘텐츠 제공 환경의 예를 설명하기 위한 도면이다. 도 1에서는 사용자 단말(101)(102), 및 콘텐츠 제공 시스템(100)을 나타내고 있다. 도 1에서 화살표는 구성 요소 간에 유/무선 네트워크(10)를 이용하여 데이터가 송수신될 수 있음을 의미한다.
- [0019] 사용자 단말(101)(102)은 본 명세서에서 설명되는 특징들 중 하나 이상의 특징을 수행하도록 구성된 하나 이상의 프로세스들을 실행할 수 있다. 사용자 단말(101)(102)은 콘텐츠 제공 시스템(100)과 관련된 웹/모바일 사이트의 접속 또는 서비스 전용 애플리케이션의 설치 및 실행이 가능한 모든 단말 장치를 의미할 수 있다. 이때, 사용자 단말(101)(102)은 웹/모바일 사이트 또는 전용 애플리케이션의 제어 하에 서비스 화면 구성, 데이터 입력, 데이터 송수신, 데이터 저장 등 서비스 전반의 동작을 수행할 수 있다.
- [0020] 사용자 단말(101)(102)의 예로는 PC(personal computer), 노트북 컴퓨터(laptop computer), 랩탑 컴퓨터(laptop computer), 스마트폰(smart phone), 태블릿(tablet), 웨어러블 컴퓨터(wearable computer) 등을 포함할 수 있지만 이러한 것으로만 한정되는 것은 아니다.
- [0021] 사용자 단말(101)(102)은 네트워크(10)(예를 들어, 인터넷 혹은 로컬 영역 네트워크 등)에 직접적으로 혹은 간접적으로 결합될 수 있다. 예를 들어, 개인용 컴퓨터와 노트북 컴퓨터는 유선 네트워크 연결을 통해 네트워크(10)에 직접적으로 결합될 수 있다. 랩탑 컴퓨터는 랩탑 컴퓨터와 무선 액세스 포인트(Wireless Access Point)(즉, WAP) 간에 확립된 무선 통신 채널을 통해 네트워크(10)에 무선으로 결합될 수 있다. 스마트폰은 스마트폰과 셀룰러 네트워크/브리지 간에 확립된 무선 통신 채널을 통해 네트워크(10)에 무선으로 결합될 수 있다. 이때, 네트워크(10)는 하나 이상의 2차 네트워크들(미도시)과 통신할 수 있으며, 2차 네트워크들의 예로는 로컬 영역 네트워크(Local Area Network), 와이드 영역 네트워크(Wide Area Network), 또는 인트라넷(intranet)을 포함할 수 있지만 이러한 것으로만 한정되는 것은 아니다.
- [0022] 사용자 단말(101)(102)은 상기에서 설명한 네트워크(10)를 통해 콘텐츠 제공 시스템(100)과 서로 인터페이스 할 수 있다.
- [0023] 콘텐츠 제공 시스템(100)은 본 명세서에서 설명되는 특징들 중 하나 이상의 특징을 수행하도록 구성된 하나 이상의 프로세스들을 실행할 수 있다. 콘텐츠 제공 시스템(100)은 메시지 서비스를 제공하는 메시지 플랫폼 상에 구현될 수 있으며, 메시지 서비스를 이용하는 클라이언트(client)인 사용자 단말(101)(102)을 대상으로 메시지를 통해 콘텐츠를 제작 및 재생하는 환경을 제공할 수 있다. 특히, 콘텐츠 제공 시스템(100)은 메시지를 통해 메시지 대화 형태의 콘텐츠를 제작하기 위한 툴을 제공할 수 있고 타임라인 형태로 구성된 콘텐츠를 메시지 대화창에서 실시간 대화 형식으로 제공할 수 있다.
- [0024] 콘텐츠 제공 시스템(100)은 서버 컴퓨터에 해당되는 것으로, 서버 컴퓨터의 예로는 서버 컴퓨팅 디바이스, 개인용 컴퓨터, 서버 컴퓨터, 일련의 서버 컴퓨터들, 미니 컴퓨터, 및/또는 메인프레임 컴퓨터를 포함할 수 있지만 이러한 것으로만 한정되는 것은 아니다. 서버 컴퓨터는 분산형 시스템일 수 있고, 그리고 서버 컴퓨터의 동작들은 하나 이상의 프로세서들 상에서 동시에 그리고/또는 순차적으로 실행될 수 있다.
- [0025] 상기한 콘텐츠 제공 시스템(100)은 메시지 서비스를 제공하는 메시지 서버(미도시)의 플랫폼에 포함되는 형태로 구현될 수 있고, 이에 한정되는 것은 아니며 메시지 서버와 별개의 시스템으로 구축되어 메시지 서버와의 연동을 통해 메시지 대화 형태의 콘텐츠를 제공하는 형태로 구현되는 것 또한 가능하다. 그리고, 콘텐츠 제공 시스템(100)은 적어도 일부의 구성 요소가 사용자 단말(101)(102) 상에 설치되는 어플리케이션 형태로 구현되거나, 혹은 클라이언트-서버 환경에서 서비스를 제공하는 플랫폼에 포함되는 형태로 구현되는 것 또한 가능하다.

- [0026] 상기에서는 콘텐츠 제공 시스템(100)이 네트워크(10)를 통해 사용자 단말(101)(102)과 서로 인터페이스 하는 것으로 설명하고 있으나, 이러한 것으로만 한정되지 않고 사용자 단말(101)(102) 상에 애플리케이션 형태로 구현되어 로컬 환경에서 메신저 대화 형태의 콘텐츠를 제작 및 재생하는 기능을 제공하는 것 또한 가능하다.
- [0027] 도 2는 본 발명의 일 실시예에 있어서, 콘텐츠 제공 시스템의 내부 구성을 설명하기 위한 블록도이고, 도 3은 본 발명의 일 실시예에 있어서, 콘텐츠 제공 방법을 도시한 흐름도이다.
- [0028] 본 실시예에 따른 콘텐츠 제공 시스템(100)은 프로세서(210), 버스(220), 네트워크 인터페이스(230), 메모리(240) 및 데이터베이스(250)를 포함할 수 있다. 메모리(240)는 운영체제(241) 및 콘텐츠 제공 루틴(242)을 포함할 수 있다. 프로세서(210)는 등록부(211)와 제공부(212) 및 재생부(213)를 포함할 수 있다. 다른 실시예들에서 콘텐츠 제공 시스템(100)은 도 2의 구성요소들보다 더 많은 구성요소들을 포함할 수도 있다. 그러나, 대부분의 종래기술적 구성요소들을 명확하게 도시할 필요성은 없다. 예를 들어, 콘텐츠 제공 시스템(100)은 디스플레이나 트랜시버(transceiver)와 같은 다른 구성요소들을 포함할 수도 있다.
- [0029] 메모리(240)는 컴퓨터에서 판독 가능한 기록 매체로서, RAM(random access memory), ROM(read only memory) 및 디스크 드라이브와 같은 비소멸성 대용량 기록장치(permanent mass storage device)를 포함할 수 있다. 또한, 메모리(240)에는 운영체제(241)와 콘텐츠 제공 루틴(242)을 위한 프로그램 코드가 저장될 수 있다. 이러한 소프트웨어 구성요소들은 드라이브 메커니즘(drive mechanism, 미도시)을 이용하여 메모리(240)와는 별도의 컴퓨터에서 판독 가능한 기록 매체로부터 로딩될 수 있다. 이러한 별도의 컴퓨터에서 판독 가능한 기록 매체는 플로피 드라이브, 디스크, 테이프, DVD/CD-ROM 드라이브, 메모리 카드 등의 컴퓨터에서 판독 가능한 기록 매체(미도시)를 포함할 수 있다. 다른 실시예에서 소프트웨어 구성요소들은 컴퓨터에서 판독 가능한 기록 매체가 아닌 네트워크 인터페이스(230)를 통해 메모리(240)에 로딩될 수도 있다.
- [0030] 버스(220)는 콘텐츠 제공 시스템(100)의 구성요소들간의 통신 및 데이터 전송을 가능하게 할 수 있다. 버스(220)는 고속 시리얼 버스(high-speed serial bus), 병렬 버스(parallel bus), SAN(Storage Area Network) 및/또는 다른 적절한 통신 기술을 이용하여 구성될 수 있다.
- [0031] 네트워크 인터페이스(230)는 콘텐츠 제공 시스템(100)을 컴퓨터 네트워크에 연결하기 위한 컴퓨터 하드웨어 구성요소일 수 있다. 네트워크 인터페이스(230)는 콘텐츠 제공 시스템(100)을 무선 또는 유선 커넥션을 통해 컴퓨터 네트워크에 연결시킬 수 있다.
- [0032] 데이터베이스(250)는 메신저 대화 형태의 콘텐츠를 저장 및 유지하는 역할을 할 수 있다. 이때, 콘텐츠는 메신저 상의 톨을 통해 메신저를 이용하는 사용자나 전문 작가 등의 콘텐츠 제공자에 의해 입력되어 제작된 제작형 콘텐츠를 포함할 수 있고, 더 나아가 메신저를 통해 사용자 간에 주고 받은 일반적인 대화 메시지인 대화형 콘텐츠를 포함할 수 있다. 제작형 콘텐츠는 콘텐츠 제공자가 이야기 시나리오에 따라 타임라인 형태로 메시지나 스티커 등을 입력함으로써 대화 형태의 콘텐츠로 제작될 수 있다. 이와 같이, 데이터베이스(250)에 저장된 콘텐츠는 기본적으로 시간 정보를 포함할 수 있으며, 제작형 콘텐츠의 경우 콘텐츠 제공자에 의해 시나리오에 따른 타임라인으로 이야기를 구성함으로써 시간 정보가 포함될 수 있고, 대화형 콘텐츠의 경우 메신저를 통해 실제 메시지나 데이터를 송수신한 시간(즉, 대화 시간)이 저장될 수 있다. 이에 따라, 데이터베이스(250)에 저장된 콘텐츠는 시간 정보를 기준으로 관리될 수 있으며, 더 나아가 날짜 별 콘텐츠, 대화상대 별 콘텐츠, 각종 태그 별 콘텐츠 등으로 분류되어 관리될 수 있다. 그리고, 데이터베이스(250)에 콘텐츠 저장 시 콘텐츠에 포함된 이미지, 사진, 동영상, 파일 등이 함께 저장될 수 있으며, 예컨대 스티커 이미지(sticker image)의 경우 스티커 이미지의 식별 정보(예컨대, ID 등) 등이 포함되어 저장될 수 있다.
- [0033] 도 2에서는 콘텐츠 제공 시스템(100)의 내부에 데이터베이스(250)를 구축하여 포함하는 것으로 도시하고 있으나, 이에 한정되는 것은 아니며 시스템 구현 방식이나 환경 등에 따라 생략될 수 있고 혹은 전체 또는 일부의 데이터베이스가 별개의 다른 시스템 상에 구축된 외부 데이터베이스로서 존재하는 것 또한 가능하다. 또는, 데이터베이스(250)가 사용자 단말(101)(102) 상에 설치되는 어플리케이션에 포함되는 로컬 데이터베이스로 구현되는 것 또한 가능하다.
- [0034] 프로세서(210)는 기본적인 산술, 로직 및 콘텐츠 제공 시스템(100)의 입출력 연산을 수행함으로써, 컴퓨터 프로그램의 명령을 처리하도록 구성될 수 있다. 명령은 메모리(240) 또는 네트워크 인터페이스(230)에 의해, 그리고 버스(220)를 통해 프로세서(210)로 제공될 수 있다. 프로세서(210)는 등록부(211)와 제공부(212) 및 재생부(213)를 위한 프로그램 코드를 실행하도록 구성될 수 있다. 이러한 프로그램 코드는 메모리(240)와 같은 기록 장치에 저장될 수 있다.

- [0035] 등록부(211)와 제공부(212) 및 재생부(213)는 도 3의 단계들(310~330)을 수행하기 위해 구성될 수 있다.
- [0036] 단계(310)에서 등록부(211)는 콘텐츠 제공자의 단말로부터 데이터를 수신하여 수신된 데이터를 시간 정보와 매칭하여 저장함으로써 이를 콘텐츠로서 등록할 수 있다. 이때, 시간 정보는 각 데이터 별로 콘텐츠 제공자에 의해 입력된 시간을 의미하거나, 또는 데이터 각각이 수신된 시간을 의미할 수 있다. 그리고, 등록부(211)는 콘텐츠 제공자의 메신저 계정과 관련하여 콘텐츠를 저장 및 유지할 수 있다. 일 예로, 등록부(211)는 메신저 계정을 가진 모든 사용자를 대상으로 콘텐츠를 제작을 위한 별도의 툴을 제공할 수 있으며, 이때 툴은 타임라인 형태로 메시지나 스티커 등의 데이터를 입력할 수 있는 폼과 메뉴를 포함할 수 있다. 다시 말해, 콘텐츠 제작 툴은 데이터를 입력하기 위한 기능, 데이터 별 시간 정보를 입력하기 위한 기능, 데이터 별 인물 정보 또는 지문 여부를 입력하기 위한 기능 등을 포함할 수 있다. 콘텐츠 제공자가 콘텐츠 제작 툴을 통해 타임라인 형태로 메시지나 스티커 등의 데이터를 입력하면 자동으로 데이터를 시간 정보와 매칭하여 등록함으로써 시간 흐름에 따른 대화 형태의 콘텐츠로 제작할 수 있다. 다른 예로, 등록부(211)는 메신저 계정을 가진 모든 사용자를 대상으로 메신저의 대화내용을 저장하기 위한 기능을 제공할 수 있으며, 이를 통해 메신저의 대화내용을 사용자와 관련된 콘텐츠로서 등록할 수 있다. 이때, 등록부(211)는 메신저의 대화내용 중 저장하고 싶은 대화내용의 구간을 지정하여 지정된 구간의 대화내용을 콘텐츠로서 등록할 수 있다. 메신저의 대화내용은 메신저 서버 상에 저장되는 온라인 콘텐츠로서 존재할 수 있으나, 이러한 것으로만 한정되지 않고 사용자의 단말 상에 저장되는 로컬 콘텐츠로서 존재하는 것 또한 가능하다.
- [0037] 단계(320)에서 제공부(212)는 단계(310)에서 등록된 콘텐츠에 대하여 콘텐츠 제공자 또는 다른 사용자의 단말로부터 접근 요청이 수신되면 해당 콘텐츠와 관련된 메신저 계정과의 대화 인터페이스로 진입할 수 있다. 다시 말해, 제공부(212)는 콘텐츠에 대한 접근 요청에 따라 해당 콘텐츠와 관련된 메신저 계정과의 메신저 대화창을 제공할 수 있다. 일 예로, 콘텐츠가 특정 시간대에 실시간으로 오픈되는 미디어로 제작된 경우 제공부(212)는 해당 시간대에 콘텐츠에 접근한 사용자의 단말 또는 사전에 콘텐츠의 구독을 신청한 사용자의 단말을 대상으로 콘텐츠와 관련된 메신저 계정과의 메신저 대화창을 제공할 수 있다. 다른 예로, 콘텐츠가 메신저의 대화내용인 경우 사용자는 해당 대화내용에 대해 다시 보기를 요청하는 형태로 접근할 수 있으며, 이때 제공부(212)는 사용자의 다시 보기 요청에 따라 해당 대화내용을 포함하는 메신저 대화창을 제공할 수 있다. 제공부(212)는 콘텐츠와 관련된 메신저 계정이 접근 요청한 사용자와 관계(예컨대, 친구)가 설정된 경우 대화창을 제공할 수 있으나, 이러한 것으로만 한정되지 않고 미디어 특성을 고려하여 관계가 설정되어 있지 않더라도 임시 관계 설정 등을 통해 대화창을 일회적으로 제공하는 것 또한 가능하다.
- [0038] 단계(330)에서 재생부(213)는 콘텐츠와 관련된 메신저 계정과의 대화 인터페이스를 통해 해당 콘텐츠의 데이터를 시간 정보에 대응되는 순으로 제공함으로써 해당 콘텐츠를 시간 흐름에 따른 실시간 대화 형태로 재생할 수 있다. 즉, 재생부(213)는 대화창에 콘텐츠의 데이터를 일괄 표시하여 스크롤을 통해 데이터를 확인하도록 하는 형태가 아니라, 콘텐츠의 데이터를 시간 순서에 따른 재구성을 통해 순차적으로 표시하여 스크롤을 이용하지 않고 시간 경과에 따라 차례로 표시되는 데이터를 실시간으로 확인하도록 함으로써 콘텐츠를 실시간 대화 형태로 제공할 수 있다. 콘텐츠 제작 툴을 통해 시간 정보를 포함하여 제작된 콘텐츠뿐만 아니라, 메신저의 대화내용 또한 마찬가지로 저장된 대화내용을 대화 당시의 시간 순서와 시간 간격 그대로 재현하여 실시간 대화 형식과 같이 메신저의 대화내용에 대한 다시 보기를 재생할 수 있다.
- [0039] 따라서, 본 발명에서는 대화 형태로 제작된 이야기를 메신저 대화창을 통해 실시간 대화 형식으로 사용자에게 제공할 수 있고, 사용자 간의 메신저 대화내용 또한 시간 순으로 재구성하여 리플레이 형식으로 제공할 수 있다.
- [0040] 도 4는 등록부(211)의 콘텐츠 등록 절차와 관련된 사용자 인터페이스로서 사용자 단말에 표시되는 서비스 페이지의 예시 도면을 도시한 것이다.
- [0041] 도 4는 콘텐츠 제작 화면(400)을 나타내고 있다. 도 4에 도시한 바와 같이, 콘텐츠 제작 화면(400)에는 콘텐츠 제공자가 대화 형태로 이야기를 제작하기 위한 폼과 메뉴를 포함하는 콘텐츠 제작 툴로서, 콘텐츠의 제목과 회차 등을 포함하는 기본 정보를 입력하기 위한 메뉴(401), 지문이나 인물을 입력하기 위한 메뉴(402), 지문이나 인물 별 메시지를 입력하기 위한 메뉴(403), 메시지 별 시간 정보를 입력하기 위한 메뉴(404)가 포함될 수 있다. 이때, 메시지를 입력하기 위한 메뉴(403)는 텍스트는 물론, 이미지(스티커 등), 사진, 동영상, 파일, 링크 등 메신저 내에서 첨부 가능한 모든 데이터를 입력할 수 있는 환경으로 구성될 수 있다. 그리고, 시간 정보를 입력하기 위한 메뉴(404)는 콘텐츠가 브로드캐스팅 되는 특정 시간대 내에서 대화 메시지의 시간을 입력할 수 있으며, 예컨대 매주 월요일 저녁 9시부터 30분간 방송되는 콘텐츠의 경우 21시부터 21시 30분 내에서 메시

지의 시간을 입력할 수 있다. 더 나아가, 콘텐츠 제작 화면(400)에는 이야기 중간중간에 광고(예컨대, PPL)를 삽입하기 위한 메뉴가 추가 구성될 수 있다. 상기한 구성의 콘텐츠 제작 화면(400)을 통해 콘텐츠 제작자가 이야기 시나리오에 따라 다양한 인물들의 대화를 시간 순으로 구성하여 입력함으로써 대화 형태의 콘텐츠를 제작 및 등록할 수 있다.

[0042] 도 5 내지 도 9는 재생부(213)의 콘텐츠 재생 절차와 관련된 사용자 인터페이스로서 사용자 단말에 표시되는 서비스 페이지의 예시 도면을 도시한 것이다.

[0043] 도 5는 콘텐츠 재생 화면(500)을 나타내고 있다. 도 5를 참조하면, 특정 시간대에 콘텐츠의 브로드캐스팅 대상에 해당되는 사용자 단말을 대상으로 해당 콘텐츠와 관련된 메신저 계정과의 대화 인터페이스로서 콘텐츠 재생 화면(500)을 제공할 수 있으며, 콘텐츠 재생 화면(500)을 통해 해당 콘텐츠의 데이터를 콘텐츠 제작 시 입력된 시간 순으로 제공하여 실시간 대화 형태로 재생할 수 있다. 즉, 콘텐츠 제공자가 가상 인물 별로 대화내용을 입력하고 대화내용의 시간을 설정해두면 특정 시간대에 해당 콘텐츠와 관련된 메신저 대화창이 제공되고 대화창에서 대화내용의 시간에 따라 실시간으로 대화내용을 송신하는 형태로 실시간 대화 형식의 콘텐츠를 재생할 수 있다. 상기한 콘텐츠 재생 화면(500)에는 콘텐츠의 재생을 종료하기 위한 메뉴(501)가 포함될 수 있다.

[0044] 재생부(213)는 콘텐츠 재생 화면을 통해 콘텐츠가 재생되는 동안 해당 콘텐츠와 관련된 광고를 노출할 수 있다. 이때, 광고는 콘텐츠 제작자에 의해 콘텐츠에 직접 삽입된 광고(PPL 광고 등), 대화내용을 바탕으로 시스템에서 자동 선정된 광고(키워드 광고 등) 등을 포함할 수 있다. 예를 들어, 도 6에 도시한 바와 같이 콘텐츠 재생 화면(600)을 통해 재생 중인 실시간 대화에서 '식사'라는 키워드에 대하여 콘텐츠 제작자에 의해 삽입되거나 소정 기준으로 선정된 광고 정보(610)가 노출될 수 있다. 광고 정보(610)에는 해당 광고 상품에 연계된 웹/앱으로 이동할 수 있는 링크 등이 포함될 수 있다.

[0045] 더 나아가, 재생부(213)는 사용자 단말 또는 서버에 저장된 메신저의 대화내용을 대화 시간 순으로 재구성하여 실시간 대화의 리플레이 형태로 재생할 수 있다. 일 예로, 도 7을 참조하면 본 실시예에서는 별도의 저장 기능을 제공할 수 있으며, 사용자는 메신저의 대화내용 중 저장하고자 하는 영역을 지정하여 별도의 보관함에 저장할 수 있다. 예를 들어, 사용자가 메신저의 대화창(700)에서 임의 위치를 길게 터치하면 저장하고자 하는 영역의 시작 지점과 종료 지점을 각각 선택하기 위한 사용자 인터페이스(701, 702)가 활성화 되고, 이때 사용자 인터페이스(701, 702)를 이용하여 저장하고자 하는 영역의 시작 지점과 종료 지점을 지정하면 해당 영역의 대화내용을 보관함에 저장할 수 있다. 상기 저장된 메신저의 대화내용은 보관함 내 목록으로 관리될 수 있으며, 제공부(212)는 대화내용 보관함에 대하여 사용자 단말의 접근 요청이 수신되면 보관함 내에 저장된 대화내용 목록(710)을 제공할 수 있다. 이때, 사용자가 대화내용 목록(710)에서 특정 대화내용을 선택하는 경우 해당 대화창(700)으로 진입하여 대화내용을 실제 대화 당시의 시간 순으로 재구성하여 실시간 대화 형식으로 리플레이 할 수 있다. 다른 예로, 도 8을 참조하면 메신저의 대화창(800)에서 특정 메시지(801)를 길게 터치하면 대화내용 다시 보기를 실행하기 위한 팝업 메뉴(810)가 실행될 수 있고, 이때 사용자가 팝업 메뉴(810)를 선택하면 특정 메시지(801)부터 이후 대화내용을 실제 대화 당시의 시간 순으로 재구성하여 실시간 대화 형식으로 리플레이 할 수 있다. 또 다른 예로, 도 9를 참조하면 본 실시예에서는 메신저에서 대화창이나 메시지를 검색하기 위한 기능을 제공할 수 있고, 이에 제공부(212)는 사용자로부터 키워드가 입력되면 입력된 키워드에 대응되는 검색 결과(910)를 제공할 수 있다. 이때, 사용자가 검색 결과(910)에서 특정 대화창을 선택하는 경우 해당 대화창(900)으로 진입하여 적어도 일부의 대화내용(예컨대, 가장 최근 대화 세션의 대화 내용, 키워드를 포함한 전후 일정 구간의 대화 등)을 실제 대화 당시의 시간 순으로 재구성하여 실시간 대화 형식으로 리플레이 할 수 있다.

[0046] 상기한 콘텐츠 제공 방법은 도 1 내지 도 9를 통해 설명한 콘텐츠 제공 시스템의 상세 내용을 바탕으로 보다 단축된 동작들 또는 추가의 동작들을 포함할 수 있다. 또한, 둘 이상의 동작이 조합될 수 있고, 동작들의 순서나 위치가 변경될 수 있다.

[0047] 도 4 내지 도 9는 발명의 이해를 돕고 설명의 편의를 위한 예시적인 화면들로서 화면의 구성이나 순서 등은 얼마든지 변경 가능하다.

[0048] 도 10은 본 발명의 일 실시예에 있어서, 컴퓨터 시스템의 내부 구성의 일례를 설명하기 위한 블록도이다. 컴퓨터 시스템(1000)은 적어도 하나의 프로세서(processor)(1010), 메모리(memory)(1020), 주변장치 인터페이스(peripheral interface)(1030), 입/출력 서브시스템(I/O subsystem)(1040), 전력 회로(1050) 및 통신 회로(1060)를 적어도 포함할 수 있다. 이때, 컴퓨터 시스템(1000)은 사용자 단말에 해당될 수 있다.

[0049] 메모리(1020)는, 일례로 고속 랜덤 액세스 메모리(high-speed random access memory), 자기 디스크, 에스램

(SRAM), 디램(DRAM), 롬(ROM), 플래시 메모리 또는 비휘발성 메모리를 포함할 수 있다. 메모리(1020)는 컴퓨터 시스템(1000)의 동작에 필요한 소프트웨어 모듈, 명령어 집합 또는 그밖에 다양한 데이터를 포함할 수 있다. 이때, 프로세서(1010)나 주변장치 인터페이스(1030) 등의 다른 컴포넌트에서 메모리(1020)에 액세스하는 것은 프로세서(1010)에 의해 제어될 수 있다.

- [0050] 주변장치 인터페이스(1030)는 컴퓨터 시스템(1000)의 입력 및/또는 출력 주변장치를 프로세서(1010) 및 메모리(1020)에 결합시킬 수 있다. 프로세서(1010)는 메모리(1020)에 저장된 소프트웨어 모듈 또는 명령어 집합을 실행하여 컴퓨터 시스템(1000)을 위한 다양한 기능을 수행하고 데이터를 처리할 수 있다.
- [0051] 입/출력 서브시스템(1040)은 다양한 입/출력 주변장치들을 주변장치 인터페이스(1030)에 결합시킬 수 있다. 예를 들어, 입/출력 서브시스템(1040)은 모니터나 키보드, 마우스, 프린터 또는 필요에 따라 터치스크린이나 센서 등의 주변장치를 주변장치 인터페이스(1030)에 결합시키기 위한 컨트롤러를 포함할 수 있다. 다른 측면에 따르면, 입/출력 주변장치들은 입/출력 서브시스템(1040)을 거치지 않고 주변장치 인터페이스(1030)에 결합될 수도 있다.
- [0052] 전력 회로(1050)는 단말기의 컴포넌트의 전부 또는 일부로 전력을 공급할 수 있다. 예를 들어 전력 회로(1050)는 전력 관리 시스템, 배터리나 교류(AC) 등과 같은 하나 이상의 전원, 충전 시스템, 전력 실패 감지 회로(power failure detection circuit), 전력 변환기나 인버터, 전력 상태 표시자 또는 전력 생성, 관리, 분배를 위한 임의의 다른 컴포넌트들을 포함할 수 있다.
- [0053] 통신 회로(1060)는 적어도 하나의 외부 포트를 이용하여 다른 컴퓨터 시스템과 통신을 가능하게 할 수 있다. 또는 상술한 바와 같이 필요에 따라 통신 회로(1060)는 RF 회로를 포함하여 전자기 신호(electromagnetic signal)라고도 알려진 RF 신호를 송수신함으로써, 다른 컴퓨터 시스템과 통신을 가능하게 할 수도 있다.
- [0054] 이러한 도 10의 실시예는, 컴퓨터 시스템(1000)의 일례일 뿐이고, 컴퓨터 시스템(1000)은 도 10에 도시된 일부 컴포넌트가 생략되거나, 도 10에 도시되지 않은 추가의 컴포넌트를 더 구비하거나, 2개 이상의 컴포넌트를 결합시키는 구성 또는 배치를 가질 수 있다. 예를 들어, 모바일 환경의 통신 단말을 위한 컴퓨터 시스템은 도 10에 도시된 컴포넌트들 외에도, 터치스크린이나 센서 등을 더 포함할 수도 있으며, 통신 회로(1060)에 다양한 통신 방식(WiFi, 3G, LTE, Bluetooth, NFC, Zigbee 등)의 RF 통신을 위한 회로가 포함될 수도 있다. 컴퓨터 시스템(1000)에 포함 가능한 컴포넌트들은 하나 이상의 신호 처리 또는 어플리케이션에 특화된 집적 회로를 포함하는 하드웨어, 소프트웨어, 또는 하드웨어 및 소프트웨어 양자의 조합으로 구현될 수 있다.
- [0055] 이와 같이, 본 발명의 실시예에 따르면, 메시지를 통해 메시지 대화 형태의 콘텐츠를 제작하기 위한 툴을 제공함으로써 모든 종류의 이야기들을 메시지 형태로 제작하는 새로운 미디어 플랫폼을 제공할 수 있으며 해당 플랫폼을 통해 전문 작가는 물론 일반 사용자들이 쉽고 간편하게 콘텐츠를 제작할 수 있다. 그리고, 본 발명의 실시예에 따르면, 타임라인 형태로 구성된 콘텐츠를 대화창에서 실시간 대화 형식으로 제공함으로써 사용자들이 일상에서 주로 이용하고 있는 메시지를 통해 새로운 형태의 미디어를 제공할 수 있다. 또한, 본 발명의 실시예에 따르면, 메시지 대화내용의 다시 보기 실행 시 대화내용을 시간 순서로 재구성하여 실시간 대화 형식으로 제공함으로써 스크롤을 통해 대화내용을 일일이 확인하는 기존 방식과는 달리 대화내용을 실시간 대화처럼 당시의 시간 간격으로 자동 재현할 수 있어 대화의 사실감과 기능의 편의성을 높일 수 있다.
- [0056] 본 발명의 실시예에 따른 방법들은 다양한 컴퓨터 시스템을 통하여 수행될 수 있는 프로그램 명령(instruction) 형태로 구현되어 컴퓨터 판독 가능 매체에 기록될 수 있다.
- [0057] 본 실시예에 따른 프로그램은 PC 기반의 프로그램 또는 모바일 단말 전용의 어플리케이션으로 구성될 수 있다. 본 발명이 적용된 어플리케이션은 독립적으로 동작하는 프로그램 형태로 구현되거나, 혹은 특정 어플리케이션의 인-앱(in-app) 형태로 구성되어 상기 특정 어플리케이션 상에서 동작이 가능하도록 구현될 수 있다.
- [0058] 또한, 본 발명의 실시예에 따른 방법들은 메시지 서비스를 제공하는 서버 시스템과 연관된 어플리케이션이 사용자 단말기를 제어하여 수행될 수 있다. 일 예로, 이러한 어플리케이션은 본 명세서에서 설명되는 특징들 중 하나 이상의 특징을 수행하도록 구성된 하나 이상의 프로세스들을 실행할 수 있다. 또한, 이러한 어플리케이션은 파일 배포 시스템이 제공하는 파일을 통해 사용자 단말기에 설치될 수 있다. 일 예로, 파일 배포 시스템은 사용자 단말기의 요청에 따라 상기 파일을 전송하는 파일 전송부(미도시)를 포함할 수 있다.
- [0059] 이상에서 설명된 장치는 하드웨어 구성요소, 소프트웨어 구성요소, 및/또는 하드웨어 구성요소 및 소프트웨어 구성요소의 조합으로 구현될 수 있다. 예를 들어, 실시예들에서 설명된 장치 및 구성요소는, 예를 들어, 프로세서, 컨트롤러, ALU(arithmetic logic unit), 디지털 신호 프로세서(digital signal processor), 마이크로컴

퓨터, FPGA(field programmable gate array), PLU(programmable logic unit), 마이크로프로세서, 또는 명령(instruction)을 실행하고 응답할 수 있는 다른 어떠한 장치와 같이, 하나 이상의 범용 컴퓨터 또는 특수 목적 컴퓨터를 이용하여 구현될 수 있다. 처리 장치는 운영 체제(OS) 및 상기 운영 체제 상에서 수행되는 하나 이상의 소프트웨어 애플리케이션을 수행할 수 있다. 또한, 처리 장치는 소프트웨어의 실행에 응답하여, 데이터를 접근, 저장, 조작, 처리 및 생성할 수도 있다. 이해의 편의를 위하여, 처리 장치는 하나가 사용되는 것으로 설명된 경우도 있지만, 해당 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자는, 처리 장치가 복수 개의 처리 요소(processing element) 및/또는 복수 유형의 처리 요소를 포함할 수 있음을 알 수 있다. 예를 들어, 처리 장치는 복수 개의 프로세서 또는 하나의 프로세서 및 하나의 컨트롤러를 포함할 수 있다. 또한, 병렬 프로세서(parallel processor)와 같은, 다른 처리 구성(processing configuration)도 가능하다.

[0060] 소프트웨어는 컴퓨터 프로그램(computer program), 코드(code), 명령(instruction), 또는 이들 중 하나 이상의 조합을 포함할 수 있으며, 원하는 대로 동작하도록 처리 장치를 구성하거나 독립적으로 또는 결합적으로(collectively) 처리 장치를 명령할 수 있다. 소프트웨어 및/또는 데이터는, 처리 장치에 의하여 해석되거나 처리 장치에 명령 또는 데이터를 제공하기 위하여, 어떤 유형의 기계, 구성요소(component), 물리적 장치, 가상장치(virtual equipment), 컴퓨터 저장 매체 또는 장치, 또는 전송되는 신호 파(signal wave)에 영구적으로, 또는 일시적으로 구체화(embodiment)될 수 있다. 소프트웨어는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템 상에 분산되어서, 분산된 방법으로 저장되거나 실행될 수도 있다. 소프트웨어 및 데이터는 하나 이상의 컴퓨터 판독 가능 기록 매체에 저장될 수 있다.

[0061] 실시예에 따른 방법은 다양한 컴퓨터 수단을 통하여 수행될 수 있는 프로그램 명령 형태로 구현되어 컴퓨터 판독 가능 매체에 기록될 수 있다. 상기 컴퓨터 판독 가능 매체는 프로그램 명령, 데이터 파일, 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있다. 상기 매체에 기록되는 프로그램 명령은 실시예를 위하여 특별히 설계되고 구성된 것들이거나 컴퓨터 소프트웨어 당업자에게 공지되어 사용 가능한 것일 수도 있다. 컴퓨터 판독 가능 기록 매체의 예에는 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체(magnetic media), CD-ROM, DVD와 같은 광기록 매체(optical media), 플롭티컬 디스크(floptical disk)와 같은 자기-광 매체(magneto-optical media), 및 롬(ROM), 램(RAM), 플래시 메모리 등과 같은 프로그램 명령을 저장하고 수행하도록 특별히 구성된 하드웨어 장치가 포함된다. 프로그램 명령의 예에는 컴파일러에 의해 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터 등을 사용해서 컴퓨터에 의해서 실행될 수 있는 고급 언어 코드를 포함한다. 상기된 하드웨어 장치는 실시예의 동작을 수행하기 위해 하나 이상의 소프트웨어 모듈로서 작동하도록 구성될 수 있으며, 그 역도 마찬가지이다.

[0062] 이상과 같이 실시예들이 비록 한정된 실시예와 도면에 의해 설명되었으나, 해당 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 상기의 기재로부터 다양한 수정 및 변형이 가능하다. 예를 들어, 설명된 기술들이 설명된 방법과 다른 순서로 수행되거나, 및/또는 설명된 시스템, 구조, 장치, 회로 등의 구성요소들이 설명된 방법과 다른 형태로 결합 또는 조합되거나, 다른 구성요소 또는 균등물에 의하여 대치되거나 치환되더라도 적절한 결과가 달성될 수 있다.

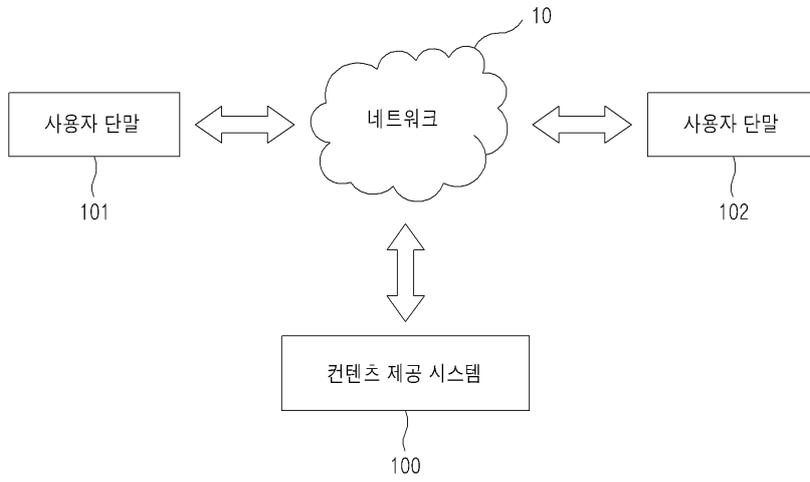
[0063] 그러므로, 다른 구현들, 다른 실시예들 및 특허청구범위와 균등한 것들도 후술하는 특허청구범위의 범위에 속한다.

**부호의 설명**

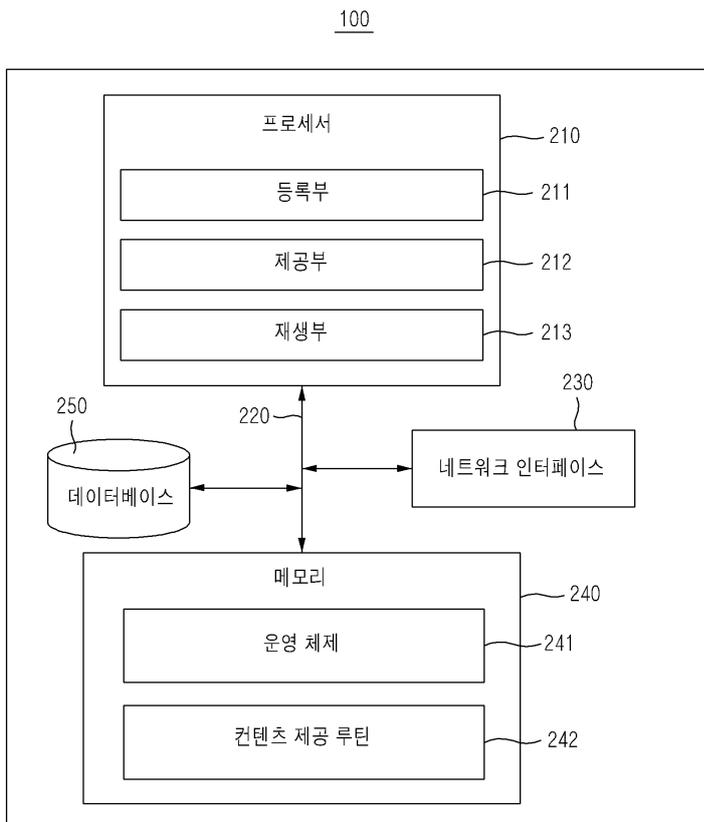
- [0064] 100: 콘텐츠 제공 시스템
- 211: 등록부
- 212: 제공부
- 213: 재생부

도면

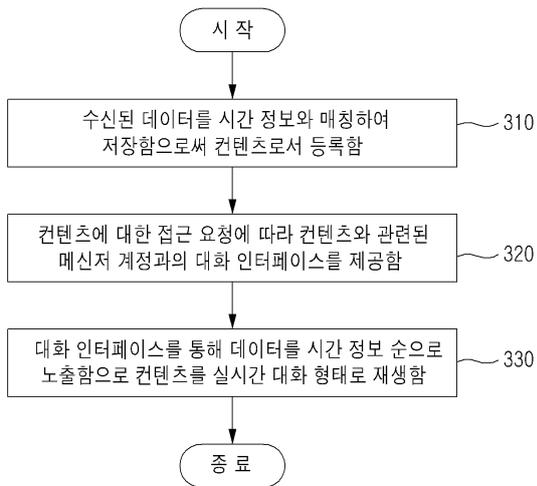
도면1



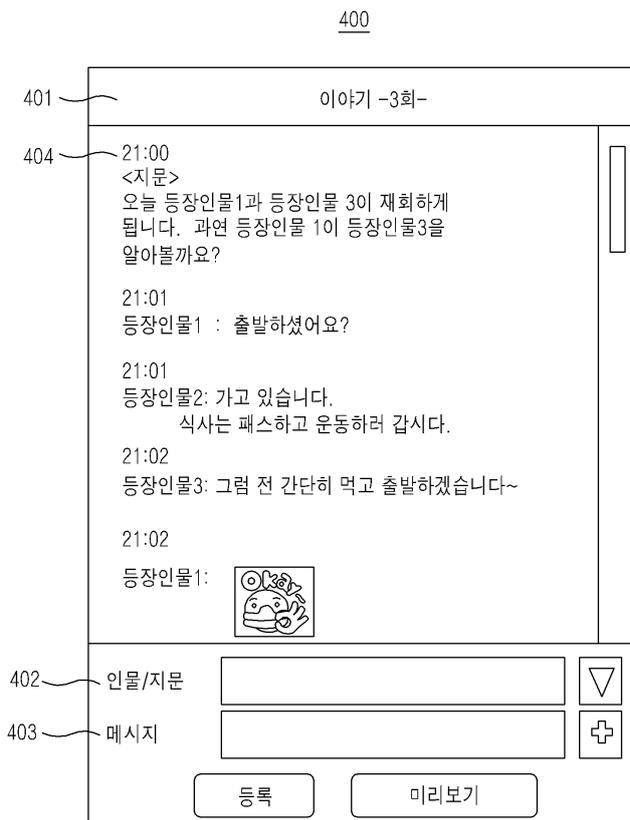
도면2



도면3



도면4



도면5

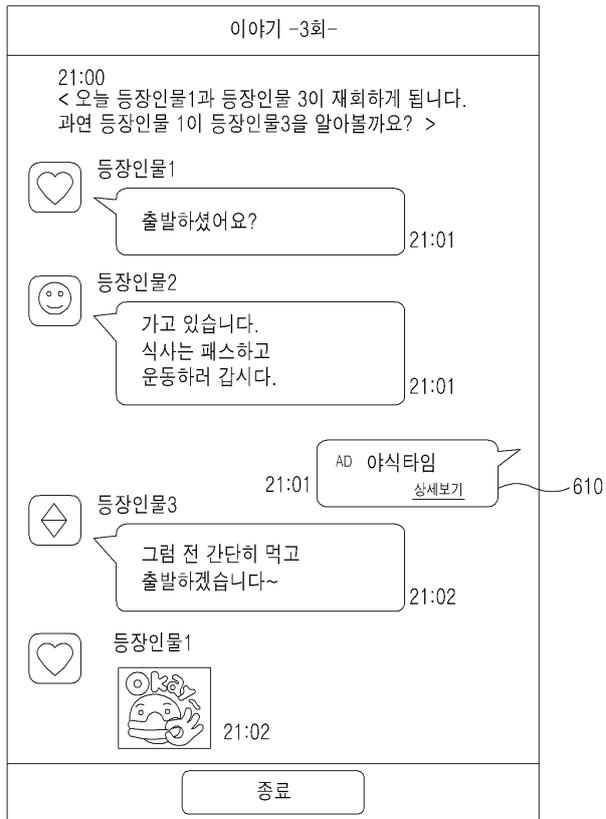
500



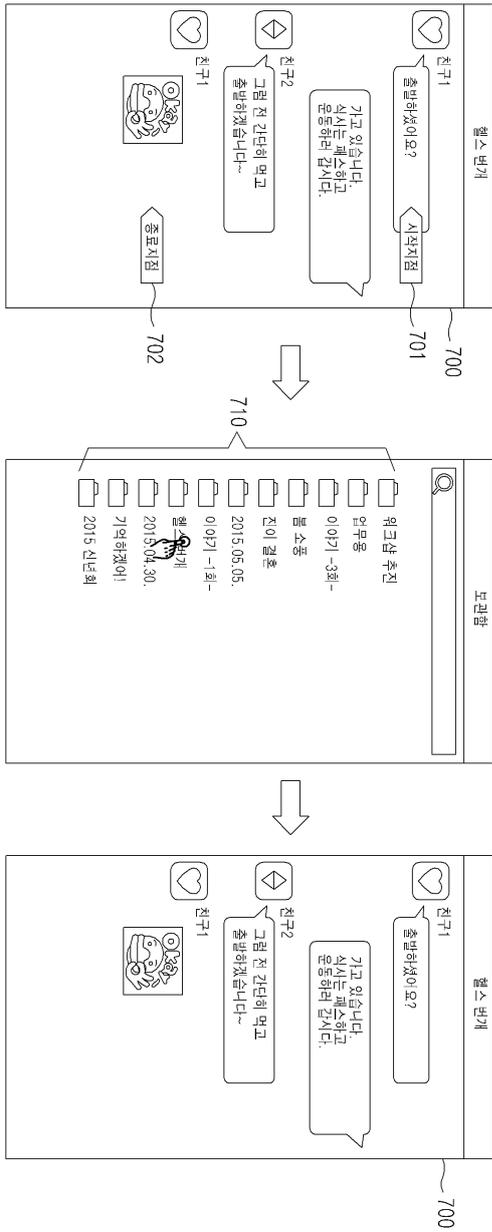
501

도면6

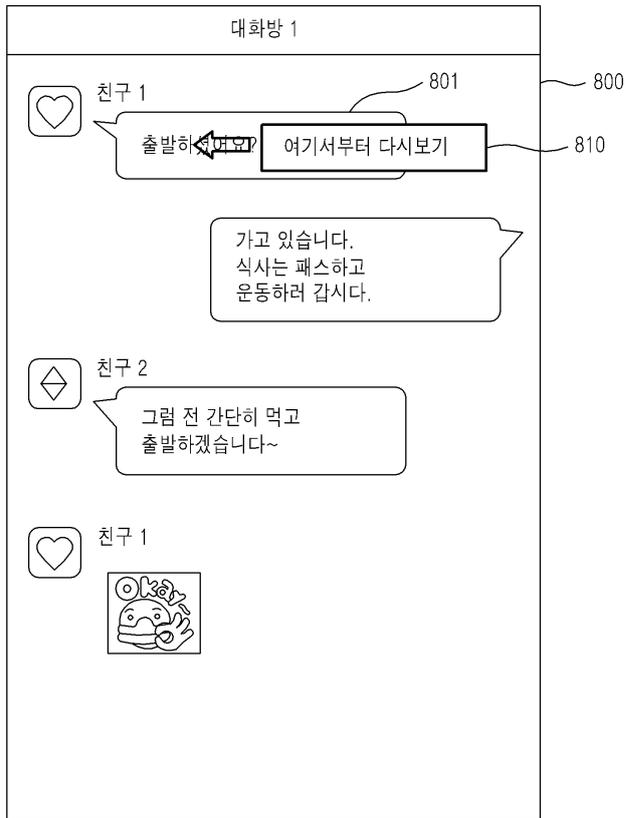
600



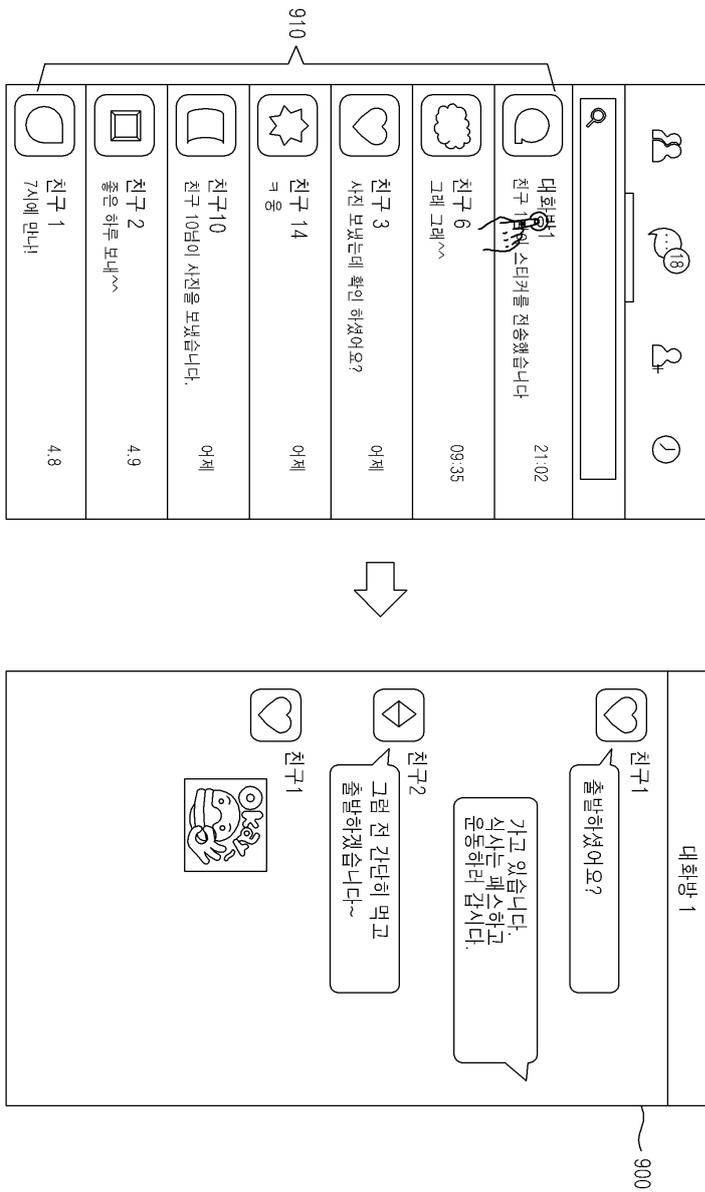
도면7



도면8



도면9



도면10

