



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2021-0118685
(43) 공개일자 2021년10월01일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 50/10 (2012.01) G06Q 30/02 (2012.01)
H04N 7/15 (2016.01)
(52) CPC특허분류
G06Q 50/10 (2013.01)
G06Q 30/0251 (2013.01)
(21) 출원번호 10-2020-0035258
(22) 출원일자 2020년03월23일
심사청구일자 없음

(71) 출원인
주식회사 보고플레이
서울특별시 강남구 테헤란로2길 27, 1320호(역삼동, 비전타워 13층)
(72) 발명자
류승태
서울특별시 송파구 올림픽로 135 리센츠 249동 702

전체 청구항 수 : 총 4 항

(54) 발명의 명칭 **홈페이지에서 구현되는 라이브 광고 콘텐츠를 제공하는 시스템 및 그 방법**

(57) 요약

홈페이지에서 구현되는 라이브콘텐츠를 제공하는 시스템 및 그 방법을 개시한다. 본 발명은 영상장비를 구비한 사용자가 자신의 홈페이지를 운영 및 관리하며, 네트워크망을 통해 상기 홈페이지에 접속한 다수의 방문자에게 다양한 미디어콘텐츠를 제공하는 시스템 및 그 방법에 관한 것으로, 좀 더 구체적으로는 특정 미디어서비스제공사에 회원가입된 사용자가 운영하는 홈페이지 상의 소정영역에 미디어창을 형성하며, 사용자의 로그인 시, 화상프로그램이 실행되어 방문자와 상기 미디어창을 통해 화상채팅을 하거나 P2P방식을 적용하여 다양한 미디어콘텐츠를 제공하게 된다. 또한, 사용자의 로그아웃 시, 화상채팅프로그램이 중단됨과 동시에 상기 미디어창을 통해 상기 홈페이지의 카테고리화 대응하는 특정광고 정보가 표출되어 사용자 및 방문자는 상기 특정광고 정보를 확인하게 된다. 따라서, 자신의 홈페이지를 매개로 하여 별도의 화상회의 시스템을 도입하지 않고도 화상채팅 개념의 화상회의를 할 수 있으며, 간단한 설치작업으로 홈페이지를 통해 미디어콘텐츠를 제공할 수 있는 멀티미디어 서버 클라이언트 시스템을 구축하는 효과가 발생한다.

(52) CPC특허분류

G06Q 30/0277 (2013.01)

H04N 21/632 (2013.01)

H04N 7/141 (2013.01)

H04N 7/15 (2019.01)

명세서

청구범위

청구항 1

PC에 영상장비를 구비한 사용자가 자신의 홈페이지를 운영 및 관리하며, 네트워크망을 통하여 타사용자에게 미디어콘텐츠를 제공하는 시스템에 있어서,

상기 사용자의 홈페이지에 특정의 웹 브라우저 플러그인 형태로 설치되어 HTML의 플러그인 기동 코드에 의해 소정의 영역에 미디어창을 형성하며, 소정의 인증프로그램을 포함하여 이를 통해 사용자의 로그인 및 로그아웃 상태를 확인 및 인식 하여 제어서버에 통보하고, 자기 자신의 설치된 페이지의 URL을 검색서버에 보고하여 서비스가 사용중이 아닌 경우 실시 간 광고를 광고서버에 요청하며, 화상채팅프로그램을 포함하여 사용자가 로그인 시 이를 실행시켜 상기 영상장비가 구동되며, 로그아웃 시 상기 화상채팅프로그램의 실행을 중지시키는 웹클라이언트;와

현재 기동중인 웹클라이언트의 실시간 정보를 파악하고, 상기 웹클라이언트의 P2P연결을 제공하는 제어서버;와

회원 가입된 다수의 사용자 URL과 상기 사용자에 대한 정보를 포함하는 회원관리DB;와

상기 회원관리DB에 저장되어 있는 다수의 사용자 URL을 통해 각 홈페이지를 추적하고, 소정의 키워드를 통해 상기 다수의 사용자 홈페이지의 카테고리를 검색 및 추출하는 검색서버;와

다수의 광고주에 대한 특정 광고 정보 및 상기 다수의 사용자의 각 홈페이지 카테고리 정보를 포함하는 광고DB; 및

상기 광고DB에 저장된 다수의 특정 광고를 카테고리별로 분류하고, 이를 콘텐츠화하기 위해 편집 및 가공하며, 상기 검색 서버에 의해 추출된 사용자의 홈페이지 카테고리과 대응하는 특정광고를 상기 사용자가 로그아웃 시 실시간으로 미디어창 으로 전송하여 표출시키는 광고서버;를 포함하는 것을 특징으로 하는 홈페이지에서 구현되는 라이브콘텐츠를 제공하는 시스템.

청구항 2

제 1항에 있어서, 상기 웹클라이언트는

P2P방식을 적용하여 상기 사용자가 로그인 시 상기 사용자의 홈페이지에 접속한 다수의 타사용자에게 미디어창을 통하여 상기 사용자의 하드디스크 저장된 미디어콘텐츠 또는 비디오 디바이스에 입력된 미디어 콘텐츠를 상기 타사용자에게 전송 하거나, 상기 미디어창을 통해 방송하는 콘텐츠제공서버;를 포함하는 것을 특징으로 하는 홈페이지에서 구현되는 라이브 콘텐츠를 제공하는 시스템.

청구항 3

제 2항에 있어서, 상기 미디어콘텐츠는

동영상, 음악, 사진 및 문자 중 어느 하나의 것을 특징으로 하는 홈페이지에서 구현되는 라이브콘텐츠를 제공하는 시스템.

청구항 4

제 1항에 있어서, 상기 웹클라이언트는

상기 사용자의 홈페이지에 접속한 다수의 타사용자와 상기 미디어창을 통해 특정 게임을 실시할 수 있는 게임프로그램을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 홈페이지에서 구현되는 라이브콘텐츠를 제공하는 시스템.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 PC에 영상장비를 구비한 사용자가 자신의 홈페이지를 운영 및 관리하며, 상기 사용자의 홈페이지에 접속한 다수의 타사용자에게 자신의 홈페이지를 통해 다양한 미디어콘텐츠를 제공하는 시스템 및 그 방법에 관한 것이다.

배경 기술

[0003] 홈페이지(Home Page)라 함은 웹페이지(Web Page)와 동일한 의미로 사용되는데, 상기 홈페이지를 제작하기 위해서는 홈페이지 제작도구와 저장공간이 필요하며, HTML(Hypertext Markup Language)로 이루어지게 된다.

[0005] 또한, HTML에 익숙하지 않은 사람을 위해 온라인상에서 마우스 클릭만으로 쉽게 홈페이지를 제작할 수 있도록 하는 서비스도 있어 개인도 홈페이지를 가지는 것이 어렵지 않아, 현재 많은 사람이 홈페이지를 제작하며, 이를 사용하고 있다.

[0006] 이러한 홈페이지는 그 카테고리가 자신의 취미, 전공, 게임, 동호회, 지식 등 다양하며, 자신의 홈페이지를 활용하여 상업적으로도 많이 이용하고 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0008] 상기 개인이 운영 및 관리하는 홈페이지는 현재 대부분의 사람이 유료 또는 무료로 제작하여 사용하고 있는데, 각자 자신만의 특징적인 홈페이지로 꾸며 자신의 홈페이지를 부각시키고 싶어하고, 이러한 사용자들의 욕구를 충족시키는 홈페이지에 구현되는 서비스가 필요하게 되었다.

[0010] 그 예로 미디어콘텐츠와 접목시킨 홈페이지를 실시하기 위해서도 여러가지 문제점이 발생하는데, 미디어콘텐츠는 현재 핸드폰, 디지털카메라 및 캠코더와 같은 외부기기 등에 의해 수집 가능하지만, 이를 실행시키기 위해서는 별도의 미디어콘텐츠 제공 서버 클라이언트 시스템(예: Microsoft사의 Multimedia Streaming Server - mms 시스템)가 필요하다. 그러나, 이와 같은 미디어플레이어 시스템을 상기 홈페이지에 구축하기 위해서는 비용적인 문제에서 중소기업의 홈페이지에서 하기에는 부담이 크고, 그 작업이 어려워 상기 개인 홈페이지를 운영 및 관리하는 사용자가 용이하게 상기 홈페이지에 접목 시키기에는 어려움이 많다.

과제의 해결 수단

[0012] 따라서, 본 발명은 상기와 같은 문제점을 감안하여 안출된 것으로, 별도의 솔루션을 도입하지 않고도 홈페이지를 통해 간단하게 설치하여 미디어창을 표출하고 이를 통해 화상채팅 또는 화상회의를 할 수 있는 홈페이지에서 구현되는 라이브콘텐츠를 제공하는 시스템 및 그 방법을 제공함에 목적이 있다.

[0014] 또한, 상기 미디어창을 통해 P2P방식을 적용하여 다양한 미디어콘텐츠를 전송 및 방송하므로 홈페이지에 접속한 다수의 타사용자에게 이를 제공할 수 있는 미디어플레이어 개념의 홈페이지에서 구현되는 라이브콘텐츠를 제공하는 시스템 및 그 방법 시스템 및 그 방법을 제공함에 목적이 있다.

[0016] 또한, 서비스가 사용중이 아닐 때 즉, 홈페이지의 운영 및 관리자가 로그아웃일 경우, 상기 미디어창을 통해 상기 홈페이지와 관련된 특정 광고를 표출함으로써 다수의 홈페이지 접속자가 상기 특정광고에 대한 정보를 확인

할 수 있는 홈페이지에 서 구현되는 라이브콘텐츠를 제공하는 시스템 및 그 방법을 제공함에 목적이 있다.

발명의 효과

- [0018] 상기 기술한 바와 같이 특정 미디어서비스제공사로부터 서비스를 제공받는 사용자는 자신의 홈페이지에 미디어창을 표출 하고, 상기 미디어창을 통하여 자신의 홈페이지에 접속한 다수의 타사용자와 화상채팅을 실시할 수 있어 별도의 화상회의 시스템을 도입하지 않고도 화상회의 개념의 서비스를 제공받을 수 있는 효과가 발생하게 된다.
- [0020] 또한, 자신의 홈페이지에 접속한 다수의 타사용자에게 P2P방식을 적용하여 직접 다양한 미디어콘텐츠를 미디어창을 통해 제공하기 때문에, 고가의 멀티미디어서버 클라이언트 시스템을 구축하지 않아도 되며, 상업적으로도 자신의 홈페이지를 이용하여 오프라인 매장 상황을 실시간으로 중계하는 효과가 발생한다.
- [0022] 또한, 상기 특정 미디어서비스제공사 역시 상기 사용자에게 서비스를 제공하는 대신에 사용자의 홈페이지를 매개체로 상 기 홈페이지와 관련된 특정광고 정보를 표출시킴으로써, 상기 사용자의 홈페이지에 접속하는 다수의 타사용자에게 이를 보여주게 되어 광고효과를 극대화하는 효과가 발생한다.
- [0024] 이상에서는 본 발명을 특정의 바람직한 실시예를 예를 들어 도시하고 설명하였으나, 본 발명은 상기한 실시예에 한정되지 아니하며 본 발명의 정신을 벗어나지 않는 범위 내에서 당해 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진자에 의해 다 양한 변경과 수정이 가능할 것이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0026] 상기와 같은 목적을 달성하기 위하여 본 발명 홈페이지에서 구현되는 라이브콘텐츠를 제공하는 시스템은 PC에 영상장비 를 구비한 사용자가 자신의 홈페이지를 운영 및 관리하며, 네트워크망을 통하여 타사용자에게 미디어 콘텐츠를 제공하는 시스템에 있어서,
- [0028] 상기 사용자의 홈페이지에 특정의 웹 브라우저 플러그인 형태로 설치되어 HTML의 플러그인 기동 코드에 의해 소 정의 영 역에 미디어창을 형성하며, 소정의 인증프로그램을 포함하여 이를 통해 사용자의 로그인 및 로그아웃 상태를 확인 및 인식 하여 제어서버에 통보하고, 자기 자신의 설치된 페이지의 URL을 검색서버에 보고하여 서비스가 사용중이 아닌 경우 실시 간 광고를 광고서버에 요청하며, 화상채팅프로그램을 포함하여 사용자가 로그인 시 이를 실행시켜 상기 영상장비가 구동 되며, 로그아웃 시 상기 화상채팅프로그램의 실행을 중지시키는 웹클라이언트;와 현재 기동중인 웹클라이언트의 실시간 정보를 파악하고, 상기 웹클라이언트의 P2P연결을 제공하는 제어서버;와 회원 가입된 다수의 사용자 URL과 상기 사용자 에 대한 정보를 포함하는 회원관리DB;와 상기 회원관리DB에 저장되어 있는 다수의 사용자 URL을 통해 각 홈페이지를 추 적하고, 소정의 키워드를 통해 상기 다수의 사용자 홈페이지의 카테고리를 검색 및 추출하는 검색서버;와 다수의 광고주에 대한 특정 광고 정보 및 상기 다수의 사용자의 각 홈페이지 카테고리 정보를 포함하는 광고DB; 및 상기 광고DB에 저장된 다수의 특정 광고를 카 테고리별로 분류하고, 이를 콘텐츠화하기 위해 편집 및 가공하며, 상기 검색서버에 의해 추출된 사 용자의 홈페이지 카테고리라와 대응하는 특정광고를 상기 사용자가 로그아웃 시 실시간으로 미디어창으로 전송하여 표출시 키 는 광고서버;를 포함하는 것이 특징이다.
- [0029] 또한, 상기 웹클라이언트는 P2P방식을 적용하여 상기 사용자가 로그인 시 상기 사용자의 홈페이지에 접속한 다수의 타사 용자에게 미디어창을 통하여 상기 사용자의 하드디스크 저장된 미디어콘텐츠 또는 비디오 디바이스에 입력된 미디어 콘텐 츠를 상기 타사용자에게 전송하거나, 상기 미디어창을 통해 방송하는 콘텐츠제공서버;를 포 함하는 것이 특징이다.

- [0031] 여기에서, 상기 미디어콘텐츠는 동영상, 음악, 사진 및 문자 중 어느 하나의 것이 특징이다.
- [0033] 또한, 상기 웹클라이언트는 상기 사용자의 홈페이지에 접속한 다수의 타사용자와 상기 미디어창을 통해 특정 게임을 실시할 수 있는 게임프로그램을 더 포함하는 것이 특징이다.
- [0035] 한편, 본 발명 홈페이지에서 구현되는 라이브콘텐츠를 제공하는 방법은 PC에 영상장비를 구비한 사용자가 자신의 홈페이지를 제작 및 운영하며, 네트워크망을 통해 타사용자에게 미디어콘텐츠를 제공하는 방법에 있어서, (a) 상기 사용자가 자신의 홈페이지에 웹클라이언트 기동소스를 기입하여, 상기 사용자의 홈페이지에 접속한 타사용자의 웹브라우저에 플러그인을 자동 또는 수동으로 설치한 후 웹클라이언트의 인증과정을 통해 페이지의 URL을 회원관리DB에 등록하고 자신의 홈페이지의 일정영역에 미디어창을 표출하는 미디어창표출단계; (b) 상기 사용자가 소정의 인증과정을 통해 상기 미디어창에 로그인하고, 사용자의 상태를 확인 및 인식하는 웹클라이언트에서는 이를 인식하여 화상채팅프로그램을 실행시켜 영상 장비가 구동되며, 상기 영상장비를 통해 촬영된 화면이 상기 미디어창으로 표출하는 화상채팅구동단계; (c) 상기 (b)단계 이후, 상기 사용자의 홈페이지에 접속한 다수의 타사용자는 상기 사용자와 화상채팅을 하거나 미디어콘텐츠를 제공받기 위해 상기 특정 미디어서비스제공사의 서비스를 제공받을 것인지 상기 타사용자가 승낙 또는 거절을 결정하는 서비스가부 결정단계; 및 (d) 상기 (c)단계에서 상기 타사용자가 특정 미디어서비스제공사의 서비스를 제공받겠다고 결정하면, 상기 타사용자의 PC에 소정의 웹클라이언트에 의한 화상채팅프로그램이 실행되며, 영상장비가 구동되어 상기 사용자와 화상채팅을 하는 화상채팅실시단계;를 포함하는 것이 특징이다.
- [0037] 또한, (b') 서비스가 유희상태인 경우 이를 웹클라이언트가 인식하고, 상기 사용자의 홈페이지의 카테고리 검색서버에서 추출하며, 광고서버에 의해 상기 각 사용자의 홈페이지의 카테고리 및 대응하는 광고를 실시간으로 전송하여 미디어창에 전송 및 표출하는 광고표출단계;를 더 포함하는 것이 특징이다.
- [0039] 또한, (e) 상기 사용자는 자신의 홈페이지에 접속한 타사용자와 화상채팅을 하면서, 콘텐츠제공서버를 통해 자신의 하드디스크에 저장된 미디어콘텐츠나 비디오 디바이스로부터 입력된 미디어콘텐츠를 상기 타사용자에게 전송하거나, 상기 미디어창을 통해 방송하는 미디어콘텐츠제공단계;를 더 포함하는 것이 특징이다.
- [0041] 이하 첨부된 도면을 참조하여 본 발명 홈페이지에서 구현되는 라이브콘텐츠를 제공하는 시스템 및 그 방법을 상세히 설명하기로 한다.
- [0043] 도 1은 본 발명 홈페이지에서 구현되는 라이브콘텐츠를 제공하는 시스템의 개념도로, 본 발명은 도면에 도시한 바와 같이, 홈페이지를 운영 및 관리하는 사용자가 네트워크망을 통해 자신의 홈페이지에 접속한 다수의 타사용자와 화상채팅 하며, 자신의 홈페이지와 관련된 특정 광고를 실시간으로 제공하는 시스템에 관한 것이다.
- [0045] 좀 더 상세히 설명하자면, 특정 미디어서비스제공사로부터 회원가입된 사용자가 소정의 서비스를 제공받아 자신의 홈페이지의 일정영역에 미디어창을 표출하고, 상기 사용자가 로그인 상태에서는 화상채팅프로그램이 실행되어 자신의 홈페이지에 접속한 다수의 타사용자와 상기 미디어창을 통해 화상채팅을 하거나, P2P방식을 통한 다양한 미디어콘텐츠를 상기 다수의 타사용자에게 제공할 수 있다.
- [0047] 여기에서, P2P(Peer To Peer)란, 개인 대 개인이 연결된다는 뜻으로 즉, 사용자의 PC와 타사용자의 PC의 파일 공유 기술 및 행위를 말하는 것으로, 본 발명은 소정의 서버를 통해 이를 실현시켜 상기 사용자와 타사용자의 PC를 이어준다.

- [0049] 또한, 상기 사용자가 로그아웃 상태에서는 상기 화상채팅프로그램의 실행이 중단됨과 동시에, 상기 사용자의 홈페이지의 카테고리를 분석하여 이를 추출하고, 그와 대응하는 광고를 실시간으로 상기 미디어창으로 전송하여 표출하며, 상기 사용자의 홈페이지에 접속한 다수의 타사용자는 상기 광고정보를 확인하게 된다.
- [0051] 이와 같은 시스템을 통하여, 상기 사용자는 자신의 홈페이지에 접속한 다수의 타사용자들과 화상채팅이나 별도의 화상회의 시스템을 도입하지 않고도 홈페이지를 매개로 화상회의를 무료로 할 수 있다.
- [0052] 또한, 상기 특정 미디어서비스제공사는 상기 사용자에게 무료로 서비스를 제공하는 대신에 상기 사용자의 개인 홈페이지를 통해 특정 광고를 할 수 있게 된다.
- [0054] 도 2는 본 발명 홈페이지에서 구현되는 라이브콘텐츠를 제공하는 시스템의 구성을 설명하기 위한 도면이다.
- [0056] 본 발명의 구성을 간략히 설명하자면, 소정의 웹 브라우저 플러그인을 통해 사용자의 홈페이지(35)에 미디어창을 표출시 키고, 상기 미디어창에서 구현되는 다양한 기능을 제어하는 웹클라이언트(10) 모든 웹클라이언트의 실행상황 정보를 파악 하고 전달하는 특정 미디어서비스제공사의 제어서버(20)와 상기 특정 미디어서비스제공사와 회원가입된 다수의 사용자 정보를 저장한 회원관리DB(30)와 상기 다수의 사용자의 홈페이지를 검색하는 검색서버(40)와 다수의 광고주(45)에 대한 특정 광고 정보를 저장한 광고DB(50)와 상기 미디어창에 광고를 전송하는 광고서버(60) 및 본 발명의 시스템을 다수의 사용자가 이용하기 위한 네트워크망(70)으로 이루어진다.
- [0058] 본 발명은 홈페이지(35)를 구비한 사용자가 특정 미디어서비스제공사로부터 서비스를 제공받아 상기 사용자의 홈페이지 (35)에 접속한 다수의 타사용자와 화상채팅을 할 수 있는 것으로, 이를 구현하기 위한 상기 특정 미디어서비스제공사의 웹 클라이언트(10)를 통해 상기 사용자의 홈페이지(35)에 미디어창을 표출하여 이와 같은 서비스를 제공받게 된다.
- [0060] 상기 웹클라이언트(10)는 웹브라우저에 임베딩(embedding)되어 실행되는 일종의 프로그램으로, 페이지가 열릴 때 자동으로 프로그램이 실행되는 것이 특징이다.
- [0062] 상기 웹클라이언트(10)는 사용자의 홈페이지(35)에 특정의 웹 브라우저 플러그인을 통해 소정의 영역에 미디어창을 형성 하는데, 상기 미디어창은 확장 및 축소가 가능하여, 자신의 홈페이지를 운영하면서 동시에 미디어창을 이용할 수도 있다.
- [0064] 또한, 소정의 인증프로그램을 포함하여 이를 통해 사용자의 로그인 또는 로그아웃 상태를 확인 및 인식하여 이를 제어서버 (20)로 통보하며, 자기 자신이 설치된 페이지의 URL을 검색하여 서비스가 사용중이 아닌 경우 실시간으로 광고를 광고서버(60)에 요청한다.
- [0066] 또한, 화상채팅프로그램을 포함하여 사용자가 로그인 시 이를 실행시켜 사용자의 PC(15)에 구비된 영상장비(25)가 구동되며, 로그아웃 시 상기 화상채팅프로그램의 실행을 중지시키지게 된다.
- [0068] 상기 사용자가 로그인하여 화상채팅프로그램이 실행되면, 자신의 홈페이지(35) 소정의 영역에 표출된 미디어창에는 영상 장비(25)를 통해 촬영된 화면이 표출됨으로, 상기 사용자의 홈페이지(35)에 접속한 다수의 타사용자들은 이를 확인할 수 있게 되고, 상기 미디어창을 통해 상기 사용자는 자신의 홈페이지(35)를 이용하여 오프라인 매장과 같이 상업적으로 활용 할 수 있게 된다.

- [0070] 또한, 화상채팅프로그램에 의해 자신이 촬영한 영상이 표출됨으로, 사용자가 미디어창에 로그인하고 외부에 있을 때, 언제라도 자신의 홈페이지(35)에 접속하여 자신의 집을 실시간으로 감시할 수도 있다.
- [0072] 여기에서, 도 3은 상기 도 2의 구성에 따른 사용자의 홈페이지에 표출되는 미디어창을 설명하기 위한 도면으로 이를 설명 하자면, 도 3(a)에 도시한 바와 같이 상기 사용자의 홈페이지에는 상기 웹클라이언트 프로그램에 의해 표출되는 미디어창 (p1a)이 일정영역을 차지하며, 사용자가 로그인 시 화상채팅프로그램이 구동되어 영상장비로 촬영된 화면이 표출되는 사용자영상창(p1b)과 상기 사용자와 화상채팅을 하는 타사용자의 영상장비로 촬영된 화면이 표출되는 타사용자측영상창 (p1c) 및 상기 미디어창(p1a)의 설정, 메뉴 및 관리를 위한 메뉴창 (p1d)로 화면이 구성된다.
- [0074] 이때, 상기 사용자의 홈페이지에 접속한 타사용자는 상기 사용자와 화상채팅을 하기 위해서는 특정 미디어서비스제공사로 부터 소정의 솔루션을 다운로드 받아 이를 설치하여 이용할 수 있게 되며, 상기 타사용자가 다수일 경우 상기 타사용자측 영상창(p1c) 또한 다수 개가 된다.
- [0076] 또한, 상기 도 3(a)에서 홈페이지의 소정의 영역에 표출되는 미디어창(p1a)은 도 3(b)에서와 같이 확장이 가능하며, 사용자의 홈페이지에 접속한 타사용자에게 미디어콘텐츠를 제공할 수도 있다.
- [0078] 한편, 도 2를 다시 설명하면, 상기 제어서버(20)는 현재 기동중인 웹클라이언트(10)의 네트워크 주소와 상기 사용자의 사용중/비사용중 상태 여부를 기록하여 같은 페이지에 떠 있는 각각의 웹클라이언트 간의 연결을 도와준다.
- [0079] 또한, 웹클라이언트(10)가 서비스를 실시중인 타사용자의 PC에 설치된 웹클라이언트로 접속하기 위해, 상기 제어서버 (20)에 서비스를 실시중인 웹클라이언트의 네트워크주소를 문의하며, 상기 타사용자의 서비스 정보와 네트워크주소를 얻 어 연결하게 된다.
- [0081] 즉, 웹클라이언트의 정보를 실시간으로 파악하고, 웹클라이언트 간의 P2P(Peer To Peer)연결수단의 역할을 하게 된다.
- [0083] 또한, 도시한 바와 같이 본 발명의 구성인 상기 회원관리DB(30)는 상기 특정 미디어서비스제공사로부터 회원 가입되어 서비스를 제공받는 다수의 사용자의 개인정보와 인증정보 및 서비스가 설치된 URL주소 정보 등 서비스를 제공받게 되는 다 수의 회원을 관리하기 위해 다양한 정보를 저장 및 포함한다.
- [0085] 또한, 검색서버(40)는 상기 회원관리DB(30)에 저장되어 있는 다수의 사용자 URL에 등록된 서비스가 설치된 URL (Uniform Resource Locator:인터넷상의 유일한 주소)을 통해 페이지 내용을 수집하고 분석하여 해당 페이지의 카테고리를 검색하며, 이를 분류한다.
- [0087] 즉, 해당 URL 정보를 이용하여 각 홈페이지에 대한 카테고리를 정확하게 분류하는 것이다.
- [0089] 예를 들어, 상기 다수의 사용자 중 A사용자는 취미생활인 '낚시'에 관한 홈페이지를 운영 및 관리하는데, 이를 상기 검색서버(40)에서는 URL을 이용하여 페이지 내용을 불러들인 후 분석하여 높은 빈도로 출현하는 단어를 검색하여, 상기 A사용자의 홈페이지의 카테고리가 '낚시'라는 것을 추출하게 된다.
- [0091] 또한, 상기 검색서버(40)는 웹클라이언트(10)가 검색서버(40) 클라이언트 역할을 수행하여 카테고리 추출 역할

을 분담하여, 검색서버(40) 클라이언트가 페이지를 분석하고, 그 결과를 검색서버(40)에 저장하는 형식으로 운용될 수도 있다.

- [0093] 한편, 상기 광고DB(50)는 특정 미디어서비스제공사와 가계약 되어 온라인상으로 광고를 의뢰한 다수의 광고주(45)에 대한 다양한 특정광고 정보 및 상기 검색서버(40)에 의해 추출된 다수의 사용자의 홈페이지에서 추출한 각 홈페이지의 카테고리 정보를 저장한다.
- [0095] 본 발명에 따른 구성요소 중 상기 사용자의 홈페이지(35)에 표시되는 미디어창을 광고를 표시하기 위한 상기 광고서버(60)는, 상기 광고DB(50)에 저장된 다수의 광고주(45)에 대한 다양한 특정광고 정보를 콘텐츠화하기 위해 소정의 편집 및 가공작업을 하게 되며, 이를 카테고리별로 분류를 한다.
- [0097] 또한, 상기 광고서버(60)는 웹클라이언트(10)의 요청에 의해 상기 미디어창을 통해 특정광고 정보를 실시간으로 전송하여 표시하게 되는데, 상기 사용자의 홈페이지(35)는 상기 검색서버(40)에 의해 그 홈페이지의 카테고리 추출되고, 상기 카테고리과 대응하는 특정광고를 상기 홈페이지(35)의 미디어창으로 전송 및 표시하게 된다.
- [0099] 다시 말해, 상기 검색서버(40)에 의해 사용자 홈페이지의 카테고리를 추출하게 되고, 광고서버(60)는 그 카테고리에 대응하는 특정광고를 선별하여 사용자 홈페이지(35)의 미디어창으로 실시간 전송 및 표시하여, 상기 사용자의 홈페이지(35)에 접속한 타사용자는 자신의 PC(15')를 통해 상기 특정광고 정보를 확인한다.
- [0101] 이와 같이, 본 발명은 특정 미디어서비스제공사로부터 사용자가 상기와 같은 시스템을 제공받아, 자신만의 특징적인 홈페이지를 가질 수 있게 되고, 사용자가 서비스를 이용하지 않을 때 자신의 홈페이지와 관련된 특정광고를 표시하기 때문에 상기 사용자의 홈페이지에 접속한 다수의 타사용자도 이를 관심 있게 확인하여 광고효과를 극대화할 수 있게 된다.
- [0103] 도 4는 본 발명 홈페이지에서 구현되는 라이브콘텐츠를 제공하는 시스템에 따른 제어서버를 설명하기 위한 도면이다.
- [0105] 상기 도 2에서 설명한 시스템에 의해 본 발명은 사용자가 자신의 홈페이지를 이용하여 자신의 홈페이지에 접속한 타사용자(200,300)와 화상채팅을 할 수 있게 되는데, 화상채팅을 이용하면서 또는 화상채팅을 하지 않는 상태에서, 상기 사용자는 타사용자(200,300)에게 미디어창을 통해 다양한 미디어콘텐츠를 제공할 수도 있다.
- [0107] 이를 구현하기 위해서, 본 발명에 따른 웹클라이언트(10)는 P2P방식을 적용하여 상기 사용자가 로그인 시 상기 사용자의 홈페이지(35)에 접속한 다수의 타사용자(200,300)에게 상기 미디어창을 통해 상기 사용자의 하드디스크에 저장된 미디어 콘텐츠 또는 비디오 디바이스에 입력된 미디어콘텐츠를 상기 타사용자에게 전송할 수 있으며, 이를 상기 미디어창을 통해 방송할 수 있는 콘텐츠제공서버(100)를 더 포함하게 된다.
- [0108] 여기에서, 상기 미디어창을 통해 전송되거나, 방송되는 미디어콘텐츠는 동영상, 음악, 사진 및 문자 중 어느 하나의 것이 된다.
- [0110] 또한, 상기 웹클라이언트(10)는 상기 사용자의 개인 홈페이지(35)에 접속한 다수의 타사용자(200,300)와 상기 미디어창을 통해 특정 게임을 실시할 수 있는 게임프로그램(110)을 더 포함하게 된다.
- [0112] 따라서, 상기 사용자는 자신의 홈페이지(35)의 일정영역에 표시되는 미디어창을 매개체로 웹클라이언트(10)에

의한 다양한 미디어콘텐츠를 다수의 타사용자(200,300)에게 제공할 수 있으며, 자신의 개인 홈페이지(35)를 방송국으로 활용할 수도 있는 등 자신만의 개성적인 홈페이지로 꾸밀 수 있다는 것이 본 발명의 하나의 특징이다.

- [0114] 도 5는 본 발명 홈페이지에서 구현되는 라이브콘텐츠를 제공하는 방법을 설명하기 위한 순서도 이다. 상기 기술한 각각의 구성요소들로 인해 본 발명 홈페이지에서 구현되는 라이브콘텐츠를 제공하는 방법은 미디어창표출단계(S10), 화상채팅구 동단계(S20), 서비스가부결정단계(S30), 화상채팅실시단계(S40) 및 광고표출단계(S20')로 이루어진다.
- [0116] 상기 각각의 단계를 상세히 설명하자면,
- [0118] 상기 미디어창표출단계(S10)는 홈페이지를 구비한 사용자가 특정 미디어서비스제공사로부터 소정의 회원가입을 하고, 상기 특정 미디어서비스제공사의 서비스를 제공받기 위해
- [0120] 웹브라우저 플러그인 소프트웨어의 기동과 다운로드 코드를 홈페이지의 소스에 기록하여, 해당 페이지에 웹브라우저로 접속할 때, 해당 플러그인 소프트웨어를 자동 또는 수동으로 접속한 PC의 웹브라우저에 설치하는 과정을 거친 후, 상기 홈페이지의 일정영역에 미디어창이 표출하게 된다.
- [0122] 여기에서, 상기 홈페이지에 웹클라이언트를 설치하는 과정을 설명하자면, 홈페이지를 운영을 하면서 자신의 홈페이지의 HTML 소스코드상에 웹플러그인의 기동/설치 코드를 기입하고, 소스코드를 수정한 후, 홈페이지를 PC에서 처음 열때 플러그인 소프트웨어가 PC상에 설치된다.
- [0124] 상기 플러그인이 처음 실행될 때 해당 페이지의 URL은 회원관리DB에 기록된 바가 없으므로, 사용자 인증과정을 거쳐 해당 URL을 인증과정을 거친 사용자가 소유한 URL로 등록한다.
- [0126] 상기와 같은 설치방법은 플러그인의 형식에 따라 수동으로도 설치해야할 경우도 발생한다.
- [0128] 한편, 상기 미디어창은 확장 및 축소가 가능하고, 미디어창의 소정의 영역에는 다양한 기능설정, 메뉴 및 관리를 위한 메뉴 창이 구비되어, 이를 통해 상기 미디어창을 관리 및 설정을 하게 된다.
- [0130] 또한, 상기 홈페이지를 구비한 사용자는 자신의 홈페이지 일정영역에 표출된 미디어창에 로그인 입력창을 생성하고, 상기 로그인 입력창에 소정의 인증을 통해 로그인하여 미디어창을 이용하게 되며, 또는 로그아웃 하게 된다.
- [0132] 상기 화상채팅구동단계(S20)는 상기 미디어창표출단계(S10)에서 자신의 홈페이지에 표출된 미디어창에 상기 웹클라이언트의 인증기능에 의해 로그인 또는 로그아웃하게 되는데, 상기 사용자가 로그인 시 웹클라이언트에서 이를 인식하여 화상 채팅프로그램이 실행되고, 이에 따라 상기 사용자 PC에 구비된 영상장비가 구동되며, 상기 영상장비를 통해 촬영된 영상 화면이 상기 미디어창으로 표출되게 된다.
- [0134] 즉, 상기 미디어창을 통해 사용자 자신의 얼굴이나, 또는 사용자가 직접 영상장비를 이용하여 촬영한 화면이 표출하게 되며, 사용자는 이를 확인한다.

- [0136] 이와 같이, 상기 사용자는 자신의 PC에 영상장비를 구비해야지만 상기 특정 미디어서비스제공사에서 제공하는 화상채팅 서비스를 받을 수 있게 된다.
- [0138] 이때, 상기 사용자의 홈페이지에 접속한 다수의 타사용자는 사용자가 영상장비에 의해 촬영한 화면이 상기 미디어창을 통해 표출되어, 이를 확인하게 되며, 상기 사용자와 화상채팅을 하기위해서는 상기 특정 미디어서비스제공사가 제공하는 웹 클라이언트를 설치해야할 것이다.
- [0139] 상기 사용자의 홈페이지에 접속한 타사용자와 같은 경우, 웹클라이언트가 설치된 사용자의 홈페이지에 처음 접속할 때 플러그인 소프트웨어가 상기 타사용자의 PC상에 설치되고, 한번 다운로드 받은 플러그인 소프트웨어는 다시 다운로드 받지 않아도 된다.
- [0141] 상기 타사용자도 마찬가지로 플러그인의 형식에 따라 수동설치해야 할 경우도 발생한다.
- [0143] 한편, 서비스가부결정단계(S30)는
- [0145] 상기 사용자가 자신의 홈페이지에 일정영역에 표출된 미디어창을 통해 영상장비로 촬영된 화면이 표출되는데, 이를 상기 사용자의 홈페이지에 접속한 다수의 타사용자가 확인하게 된다.
- [0147] 이때, 상호작용이 필요한 서비스를 사용하는 경우, 상기 미디어창에는 화상채팅 또는 다양한 미디어콘텐츠를 제공받을 것 인지에 대한 가부결정문구가 함께 표출되며, 이런 문구를 상기 사용자의 홈페이지에 접속한 다수의 타사용자는 승낙 또는 거절을 하게 된다. 단순히 단방향으로 미디어콘텐츠를 전달하는 서비스를 운영중일 경우는, 즉 상호작용이 없이 사용자가 홈페이지를 통해 미디어콘텐츠방송만 하게 되는 경우, 상기 서비스가부결정단계(S30)을 생략할 수도 있다.
- [0149] 상기 서비스가부결정단계(S30)단계에서 상기 다수의 타사용자 중 승낙을 한 타사용자 즉, 상기 사용자와 화상채팅을 하거나, 사용자가 제공하는 다양한 미디어콘텐츠를 제공받길 원하는 타사용자는, 화상채팅실시단계(S40)에서 상기 타사용자의 PC에 소정의 화상채팅프로그램을 실행시키게 된다.
- [0151] 상기 소정의 화상채팅프로그램은 상기 특정 미디어서비스제공사의 웹클라이언트에 의해 제공되며, 간단한 설치 후, 상기 사용자의 홈페이지에 표출되는 미디어창에는 상기 사용자의 영상장비를 통해 촬영된 영상뿐 아니라, 상기 타사용자의 영상장비를 통해 촬영된 영상도 별도의 영상창을 통해 함께 표출되게 된다.
- [0153] 여기에서, 상기 승낙을 한 타사용자가 다수일 경우, 상기 미디어창에 표출되는 영상창 또한, 다수 개가 될 것이다.
- [0155] 또한, 상기 화상채팅프로그램은 영상과 함께 음성 또한 지원가능하여 영상과 음성을 함께하는 화상채팅을 하게 되며, 키보드를 통해 문자입력을 하여 화상채팅과 더불어 문자로도 채팅을 실시할 수 있다.
- [0157] 한편, 광고표출단계(S20')는 상기 미디어창표출단계(S10)이후,
- [0159] 서비스가 유효 상태일 때, 즉, 상기 사용자가 자신의 홈페이지에 표출되는 미디어창의 소정영역에 형성된 로그

인 입력창에 로그인하지 않거나, 상기 사용자가 미디어창을 이용하다가 로그아웃 하였을 때 또는 현재 제공중인 서비스가 반드시 인증 을 거쳐야 하는 미디어콘텐츠일 경우 현재 접속자가 서비스 사용에 참여하지 않았을 때, 웹클라이언트는 서비스가 유희상 태인 것을 인식하게 되고, 화상채팅프로그램 및 상기 미디어창을 통해 제공되는 다양한 서비스를 제공하지 않거나 중지하 게 된다.

- [0161] 이와 동시에 광고서버에서는 상기 사용자의 미디어창에 실시간으로 특정광고를 전송하여 이를 상기 미디어창을 통해 표출 시킨다.
- [0163] 여기에서, 상기 특정광고는 검색서버에 의해 추출된 상기 사용자의 홈페이지의 카테고리과 대응하는 특정광고로서, 서비스가 개시될 시에 상기 특정광고가 표출되는 것이 중단된다.
- [0165] 따라서, 홈페이지에 실행중인 웹클라이언트가 제공하는 서비스가 유희상태일 때는 실시간으로 상기 홈페이지와 관련된 특 정광고가 표출되며, 상기 사용자의 홈페이지에 접속한 다수의 타사용자도 상기 특정광고를 확인할 수 있게 된다.
- [0167] 한편, 본 발명에 따라 사용자의 홈페이지에 접속한 다수의 타사용자가 상기 사용자의 홈페이지에 표출되는 미디어창을 통 해 화상채팅을 하는 방법은, 미디어콘텐츠제공단계를 더 포함하게 된다.
- [0169] 상기 미디어콘텐츠제공단계는 상기 사용자가 자신의 홈페이지에 접속한 다수의 타사용자와 미디어창을 통해 화상채팅을 하면서, 콘텐츠제공서버를 통해 P2P방식을 적용하여 상기 다수의 타사용자에게 자신의 하드디스크에 저장된 미디어콘텐츠나 또는 비디오 디바이스로부터 입력된 미디어콘텐츠를 전송 및 상기 미디어창을 통해 방송하게 된다.
- [0170] 예를 들어, 상기 사용자와 타사용자가 미디어창을 통해 화상채팅을 하면서, 상기 사용자가 타사용자에게 동영상 을 보여주 기 위해 상기 사용자는 자신의 미디어창을 확장하게 되고, 자신의 하드디스크에 저장된 동영상을 실행시켜 이를 상기 미디어창을 통해 방송한다.
- [0172] 이때, 상기 미디어창에는 상기 동영상과 같은 미디어콘텐츠를 방송하기 위해 사용자 및 타사용자의 자신의 영상 창을 닫을 수 있다.
- [0174] 이와 같이, 상기 사용자는 자신의 홈페이지를 통해 접속한 다수의 타사용자와 화상채팅을 즐길 수 있는 것은 물론 상기 다 수의 타사용자에게 다양한 미디어콘텐츠를 제공할 수 있게 된다.
- [0176] 이를 통해, 상기 사용자는 자신의 홈페이지를 이용하여 상업적으로도 이용 가능하여 오프라인 매장으로 사용할 수 있게 되 고, 개인 방송국으로도 활용할 수도 있는 특징이 있다.
- [0178] 마지막으로, 상기 사용자는 자신의 홈페이지를 자신이 주관하는 방식으로만 사용할 것인지, 또는 자신의 홈페이지에 접속 한 타사용자들이 자유롭게 이용 가능한 서비스로 사용할 것인지를 자유롭게 결정할 수 있으며, 상기 와 같은 서비스는 화상 채팅을 거치지 않고 한쪽에서는 전송, 다른쪽에서는 수신하는 방식으로 단방향 이용도 가능하고, 이때는 서비스 사용 확인 과정이 필요하지 않게 된다.