



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2020년12월09일
(11) 등록번호 10-2188862
(24) 등록일자 2020년12월03일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 30/06 (2012.01) G06Q 20/06 (2012.01)
G06Q 20/12 (2012.01) G06Q 20/36 (2012.01)
G06Q 50/10 (2012.01) H04L 29/06 (2006.01)

(52) CPC특허분류
G06Q 30/0601 (2013.01)
G06Q 20/065 (2013.01)

(21) 출원번호 10-2019-0063590

(22) 출원일자 2019년05월30일

심사청구일자 2019년05월30일

(56) 선행기술조사문헌

KR100669224 B1*

(뒷면에 계속)

전체 청구항 수 : 총 7 항

(73) 특허권자

권오경

서울특별시 마포구 월드컵북로44길 22, 501호 (상암동, 상암파크빌)

(72) 발명자

권오경

서울특별시 마포구 월드컵북로44길 22, 501호 (상암동, 상암파크빌)

(74) 대리인

성원찬

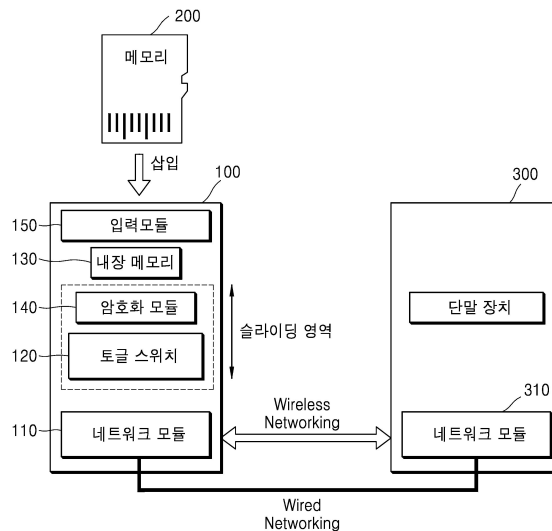
심사관 : 두소영

(54) 발명의 명칭 콘텐츠 윌렛, 단말 장치 및 이들을 포함하는 콘텐츠 판매 시스템

(57) 요약

본 개시의 일 양태에 따르면, 단말 장치와 통신을 하는 네트워크 모듈; 및 수용 홈에 삽입된 외장 메모리와 네트워크 모듈 사이의 연결을 제어하는 토글 스위치를 포함하되, 사용자의 토글 스위치의 조작에 따라 외장 메모리와 네트워크 모듈이 연결되면, 외장 메모리에 저장된 콘텐츠가 네트워크 모듈을 통해 단말 장치로 전송되는, 콘텐츠 윌렛이 개시된다.

대표도 - 도1



(52) CPC특허분류

G06Q 20/123 (2013.01)

G06Q 20/3678 (2013.01)

G06Q 50/10 (2013.01)

H04L 63/083 (2013.01)

(56) 선행기술조사문헌

KR1020020012559 A*

KR1020040004703 A*

JP2014527659 A*

JP2006128892 A*

*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

명세서

청구범위

청구항 1

단말 장치와 통신을 하는 네트워크 모듈;

사용자 인증을 위한 패스워드를 입력받기 위한 입력 모듈; 및

삽입되는 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈 사이의 연결을 제어하는 토글 스위치;를 포함하되,

사용자의 상기 토글 스위치의 조작에 따라 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈 간의 물리적인 연결이 제어되며,

상기 사용자의 조작에 따라 상기 토글 스위치가 제1 방향으로 이동되면 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈이 연결되어 상기 외장 메모리에 저장된 콘텐츠를 상기 네트워크 모듈을 통해 상기 단말 장치로 전송하여 상기 콘텐츠를 판매하는 기능을 수행하고,

상기 사용자의 조작에 따라 상기 토글 스위치가 제2 방향으로 이동되면 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈의 연결이 해제되어 상기 단말 장치로의 콘텐츠 전송이 중단되어 상기 콘텐츠의 판매를 중단하는 기능을 수행하며,

상기 입력 모듈을 통해 상기 사용자로부터 입력된 제1 패스워드가 상기 단말 장치로 전송되고 상기 사용자로부터 상기 단말 장치를 통해 입력되는 제2 패스워드가 상기 제1 패스워드에 대응되면, 상기 외장 메모리에 저장된 콘텐츠를 상기 네트워크 모듈을 통해 상기 단말 장치로 전송하는, 콘텐츠 윌렛.

청구항 2

삭제

청구항 3

삭제

청구항 4

단말 장치와 통신을 하는 네트워크 모듈;

사용자 인증을 위한 패스워드를 입력받기 위한 입력 모듈;

삽입되는 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈 사이의 연결을 제어하는 토글 스위치; 및

상기 외장 메모리에 저장된 콘텐츠를 암호화하는 암호화 모듈;을 포함하되,

사용자의 상기 토글 스위치의 조작에 따라 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈 간의 물리적인 연결이 제어되며,

상기 사용자의 조작에 따라 상기 토글 스위치가 제1 방향으로 이동되면 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈이 연결되어 상기 외장 메모리에 저장된 콘텐츠를 상기 네트워크 모듈을 통해 상기 단말 장치로 전송하여 상기 콘텐츠를 판매하는 기능을 수행하고,

상기 사용자의 조작에 따라 상기 토글 스위치가 제2 방향으로 이동되면 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈의 연결이 해제되어 상기 단말 장치로의 콘텐츠 전송이 중단되어 상기 콘텐츠의 판매를 중단하는 기능을 수행하며,

상기 사용자의 상기 토글 스위치의 조작에 따라 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈이 상기 토글 스위치를 통해 서로 연결되면, 상기 외장 메모리에 저장된 콘텐츠가 상기 암호화 모듈에 의해 암호화되고 상기 암호화된

컨텐츠가 상기 네트워크 모듈을 통해 상기 단말 장치로 전송되는, 컨텐츠 윌렛.

청구항 5

컨텐츠 판매 시스템에 있어서,

컨텐츠를 저장하는 외장 메모리와 네트워크 모듈 사이의 연결을 제어하는 토글 스위치를 포함하는 컨텐츠 윌렛;
및

사용자의 상기 토글 스위치의 조작에 따라 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈이 상기 토글 스위치를 통해서 연결되면, 상기 컨텐츠를 상기 네트워크 모듈을 통해 상기 컨텐츠 윌렛으로부터 수신하여 구매자 장치로 전송하는 단말 장치;를 포함하되,

상기 컨텐츠 윌렛은,

단말 장치와 통신을 하는 네트워크 모듈;

사용자 인증을 위한 패스워드를 입력받기 위한 입력 모듈; 및

삽입되는 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈 사이의 연결을 제어하는 토글 스위치;를 포함하되,

상기 사용자의 상기 토글 스위치의 조작에 따라 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈 간의 물리적인 연결이 제어되며,

상기 사용자의 조작에 따라 상기 토글 스위치가 제1 방향으로 이동되면 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈이 연결되어 상기 외장 메모리에 저장된 컨텐츠를 상기 네트워크 모듈을 통해 상기 단말 장치로 전송하여 상기 컨텐츠를 판매하는 기능을 수행하고,

상기 사용자의 조작에 따라 상기 토글 스위치가 제2 방향으로 이동되면 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈의 연결이 해제되어 상기 단말 장치로의 컨텐츠 전송이 중단되어 상기 컨텐츠의 판매를 중단하는 기능을 수행하며,

상기 입력 모듈을 통해 사용자로부터 입력된 제1 패스워드가 상기 단말 장치로 전송되고,

상기 단말 장치는, 상기 제1 패스워드와 상기 사용자로부터 입력되는 제2 패스워드가 대응하는 경우, 상기 컨텐츠를 상기 컨텐츠 윌렛으로부터 수신하는, 컨텐츠 판매 시스템.

청구항 6

삭제

청구항 7

제5항에 있어서,

상기 단말 장치는,

상기 컨텐츠의 생성과 관련된 기여자들의 기여도 정보를 포함하는 분산 원장을 저장하고, 상기 컨텐츠의 거래에 따른 금액을 상기 기여도 정보에 따라 분배하여 상기 기여자들의 계좌로 전송하는,

컨텐츠 판매 시스템.

청구항 8

제5항에 있어서,

상기 단말 장치는,

상기 컨텐츠의 생성과 관련된 기여자들의 기여도 정보를 포함하는 분산 원장을 저장하고, 상기 컨텐츠의 거래에

다른 금액에 상응하는 전자 화폐를 상기 기여도 정보에 따라 분배하여 상기 기여자들에게 전송하는, 콘텐츠 판매 시스템.

청구항 9

제7항 또는 제8항에 있어서,
상기 분산 원장은,
블록 체인 데이터를 포함하며, 각각의 블록은 기여자의 기여도 정보를 포함하는,
콘텐츠 판매 시스템.

청구항 10

적어도 하나의 프로세서; 및
상기 프로세서에 전기적으로 연결된 메모리;
를 포함하고,
상기 메모리는, 상기 프로세서가 실행 시에,

콘텐츠 월렛에서 사용자의 토크 스위치의 조작에 따라 콘텐츠를 저장하는 외장 메모리와 네트워크 모듈 간의 물리적인 연결이 제어되며, 상기 사용자의 조작에 따라 상기 토크 스위치가 제1 방향으로 이동되면 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈이 연결되어 상기 외장 메모리에 저장된 콘텐츠가 상기 네트워크 모듈을 통해 단말 장치로 전송되어 상기 콘텐츠를 판매하는 기능이 수행되고, 상기 사용자의 조작에 따라 상기 토크 스위치가 제2 방향으로 이동되면 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈의 연결이 해제되어 상기 단말 장치로의 콘텐츠 전송이 중단되어 상기 콘텐츠의 판매가 중단되는 기능이 수행되며,

상기 콘텐츠 월렛으로부터 수신되는 제1 패스워드와 상기 사용자에게 의해 입력되는 제2 패스워드의 비교 결과에 따라 상기 사용자가 인증되면, 상기 콘텐츠 월렛으로부터 상기 콘텐츠를 수신하고,

상기 수신된 콘텐츠를 구매자 장치로 전송하도록 하는 인스트럭션들을 저장하는,
단말 장치.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 개시(disclosure)의 기술적 사상은 콘텐츠 거래 분야에 관한 것으로, 보다 상세하게는, 콘텐츠를 저장하는 콘텐츠 월렛, 콘텐츠를 판매하는 단말 장치 및 이들을 포함하는 콘텐츠 판매 시스템에 관한 것이다.

배경 기술

[0003] 기존 콘텐츠 거래 시장에서는 콘텐츠의 창작자나 생산자가 아닌 중재자 혹은 제공자가 주도권을 갖고 콘텐츠 거래 및 이윤 배분을 하였다. 콘텐츠 판매를 하는 디지털 플랫폼 사업자들은 시장 독점권의 확보에 전력을 집중하였는데, 이에 따라 콘텐츠의 제작 비용이 고려되지 않는 과당경쟁이 전개되었고, 콘텐츠는 무료라는 사회적 인식이 만연하게 되었다. 또한, 수익 창출을 위해 콘텐츠에 직간접적으로 상업 광고를 포함시키거나, 서비스 제공자가 정액요금을 징수하는 간접적인 방식이 주류가 되었다.

[0004] 이러한 거래 구조는, 콘텐츠를 수집 및 변형하여 재배포하는 사람, 혹은 선정적이거나 가십성 콘텐츠를 생산하는 이들에게 유리하게 작용한다. 따라서 콘텐츠들이 이전보다 압도적으로 많이 생산되는 상황임에도 유능한 인재들이 적절한 보상을 받지 못한다는 문제가 존재하였다.

[0005] 이러한 불공정한 보상체계를 개선하기 위해서는 콘텐츠를 창작한 원작자가 주도권을 가지고 데이터 거래에 참여하게 하는 방안이 요구된다.

발명의 내용

해결하려는 과제

- [0007] 본 개시의 기술적 사상에 따른 콘텐츠 윌렛, 단말 장치 및 이들을 포함하는 콘텐츠 판매 시스템은, 콘텐츠 창작자 및 콘텐츠 생산에 기여한 기여자들에게 콘텐츠 거래에 따른 정당한 보상이 제공되도록 하는데 목적이 있다.
- [0008] 또한, 본 개시는 해킹 등에 의한 콘텐츠의 무단 배포를 방지하는데 목적이 있다.
- [0009] 또한, 본 개시는 개인 간 콘텐츠 거래의 활성화를 도모하는데 목적이 있다.
- [0010] 본 개시의 기술적 사상에 따른 콘텐츠 윌렛, 단말 장치 및 이들을 포함하는 콘텐츠 판매 시스템이 이루고자 하는 기술적 과제는 이상에서 언급한 과제들로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 과제들은 아래의 기재로부터 당업자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

과제의 해결 수단

- [0012] 본 개시의 기술적 사상에 의한 일 양태에 따른 콘텐츠 윌렛은, 단말 장치와 통신을 하는 네트워크 모듈; 및 수용 홈에 삽입된 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈 사이의 연결을 제어하는 토글 스위치를 포함하되, 사용자의 상기 토글 스위치의 조작에 따라 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈이 연결되면, 상기 외장 메모리에 저장된 콘텐츠가 상기 네트워크 모듈을 통해 상기 단말 장치로 전송될 수 있다.
- [0013] 예시적인 실시예에 따르면, 상기 사용자의 조작에 따라 상기 토글 스위치가 제1 방향으로 이동되면, 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈이 연결되고, 사용자의 조작에 따라 상기 토글 스위치가 제2 방향으로 이동되면, 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈의 연결이 해제될 수 있다.
- [0014] 예시적인 실시예에 따르면, 상기 콘텐츠 윌렛은, 상기 사용자로부터 제1 패스워드를 입력받는 입력 모듈을 더 포함하되, 상기 제1 패스워드는 상기 네트워크 모듈을 통해 상기 단말 장치로 전송되고, 상기 단말 장치에 입력된 제2 패스워드와 상기 제1 패스워드의 비교 결과에 따라 사용자 인증이 수행될 수 있다.
- [0015] 예시적인 실시예에 따르면, 상기 콘텐츠 윌렛은, 상기 외장 메모리에 저장된 콘텐츠를 암호화하는 암호화 모듈을 더 포함하고, 상기 암호화 모듈에 의해 암호화된 콘텐츠가 상기 네트워크 모듈을 통해 상기 단말 장치로 전송될 수 있다.
- [0016] 본 개시의 기술적 사상에 의한 일 양태에 따른 콘텐츠 판매 시스템은, 콘텐츠를 저장하는 외장 메모리와 네트워크 모듈 사이의 연결을 제어하는 토글 스위치를 포함하는 콘텐츠 윌렛; 및 상기 토글 스위치의 조작에 따라 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈이 연결되면, 상기 콘텐츠를 상기 네트워크 모듈을 통해 전달받아 구매자 장치로 전송하는 단말 장치를 포함할 수 있다.
- [0017] 예시적인 실시예에 따르면, 상기 콘텐츠 윌렛은, 입력 모듈을 통해 입력된 제1 패스워드를 상기 단말 장치로 전송하고, 상기 단말 장치는, 상기 사용자에게 의해 입력된 제2 패스워드가 상기 제1 패스워드에 대응하는 경우, 상기 콘텐츠를 상기 콘텐츠 윌렛으로부터 전달받을 수 있다.
- [0018] 예시적인 실시예에 따르면, 상기 단말 장치는, 상기 콘텐츠의 생성과 관련된 기여자들의 기여도 정보를 포함하는 분산 원산을 저장하고, 상기 콘텐츠의 거래에 따른 금액을 상기 기여도 정보에 따라 분배하여 상기 기여자들의 계좌로 전송할 수 있다.
- [0019] 예시적인 실시예에 따르면, 상기 단말 장치는, 상기 콘텐츠의 생성과 관련된 기여자들의 기여도 정보를 포함하는 분산 원산을 저장하고, 상기 콘텐츠의 거래에 따른 금액에 상응하는 전자 화폐를 상기 기여도 정보에 따라 분배하여 상기 기여자들에게 전송할 수 있다.
- [0020] 예시적인 실시예에 따르면, 상기 분산 원장은, 블록 체인 데이터를 포함하며, 각각의 블록은 기여자의 기여도 정보를 포함할 수 있다.
- [0021] 본 개시의 기술적 사상에 의한 일 양태에 따른 단말 장치는, 적어도 하나의 프로세서; 및 상기 프로세서에 전기적으로 연결된 메모리를 포함하고, 상기 메모리는, 상기 프로세서가 실행 시에, 토글 스위치의 조작에 따라 콘텐츠를 저장하는 외장 메모리와 콘텐츠 윌렛의 네트워크 모듈이 연결되면, 상기 콘텐츠를 상기 콘텐츠 윌렛으로부터 수신하고, 상기 수신된 콘텐츠를 구매자 장치로 전송하도록 하는 인스트럭션들을 저장할 수 있다.

발명의 효과

- [0023] 본 개시의 기술적 사상에 따른 콘텐츠 윌렛, 단말 장치 및 이들을 포함하는 콘텐츠 판매 시스템은, 콘텐츠 창작자 및 콘텐츠 생산에 기여한 기여자들에게 콘텐츠 거래에 따른 정당한 보상이 제공되도록 할 수 있다.
- [0024] 또한, 본 개시는 해킹 등에 의한 콘텐츠의 무단 배포를 방지할 수 있다.
- [0025] 또한, 본 개시는 개인 간 콘텐츠 거래의 활성화를 도모할 수 있다.
- [0026] 본 개시의 효과는 이상에서 언급한 효과들로 제한되지 않으며, 언급하지 않은 또 다른 효과들은 아래의 기재로부터 본 개시가 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

도면의 간단한 설명

- [0028] 본 개시에서 인용되는 도면을 보다 충분히 이해하기 위하여 각 도면의 간단한 설명이 제공된다.
- 도 1은 본 개시의 다양한 실시예에 따른 콘텐츠 판매 시스템을 도시하는 도면이다.
- 도 2(a) 및 도 2(b)는 본 개시의 다양한 실시예에 따른 콘텐츠 윌렛의 측면도이다.
- 도 3은 본 개시의 다양한 실시예에 따른 단말 장치의 구성을 나타내는 블록도이다.
- 도 4는 본 개시의 다양한 실시예에 따른 콘텐츠 판매 방법을 나타내는 순서도이다.
- 도 5는 본 개시의 다양한 실시예에 따른 분산 원장을 나타내는 개념도이다.
- 도 6은 본 개시의 다양한 실시예에 따른 콘텐츠 거래를 위한 네트워크 구조를 나타내는 예시도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0029] 본 개시의 기술적 사상은 다양한 변경을 가할 수 있고 여러 가지 실시 예를 가질 수 있는 바, 특정 실시 예들을 도면에 예시하고 이를 상세한 설명을 통해 상세히 설명하고자 한다. 그러나, 이는 본 개시의 기술적 사상을 특정 실시 형태에 대해 한정하려는 것이 아니며, 본 개시의 기술적 사상의 범위에 포함되는 모든 변경, 균등물 내지 대체물을 포함하는 것으로 이해되어야 한다.
- [0030] 본 개시의 기술적 사상을 설명함에 있어서, 관련된 공지 기술에 대한 구체적인 설명이 본 개시의 기술적 사상의 요지를 불필요하게 흐릴 수 있다고 판단되는 경우 그 상세한 설명을 생략한다. 또한, 본 개시의 설명 과정에서 이용되는 숫자(예를 들어, 제1, 제2 등)는 하나의 구성요소를 다른 구성요소와 구분하기 위한 식별기호에 불과하다.
- [0031] 또한, 본 개시에서, 일 구성요소가 다른 구성요소와 "연결된다" 거나 "접속된다" 등으로 언급된 때에는, 상기 일 구성요소가 상기 다른 구성요소와 직접 연결되거나 또는 직접 접속될 수도 있지만, 특별히 반대되는 기재가 존재하지 않는 이상, 중간에 또 다른 구성요소를 매개하여 연결되거나 또는 접속될 수도 있다고 이해되어야 할 것이다.
- [0032] 또한, 본 개시에 기재된 "~부", "~기", "~자", "~모듈" 등의 용어는 적어도 하나의 기능이나 동작을 처리하는 단위를 의미하며, 이는 프로세서(Processor), 마이크로 프로세서(Micro Processor), 어플리케이션 프로세서(Application Processor), 마이크로 컨트롤러(Micro Controller), CPU(Central Processing Unit), GPU(Graphics Processing Unit), APU(Accelerate Processor Unit), DSP(Digital Signal Processor), ASIC(Application Specific Integrated Circuit), FPGA(Field Programmable Gate Array) 등과 같은 하드웨어 나 소프트웨어 또는 하드웨어 및 소프트웨어의 결합으로 구현될 수 있다.
- [0033] 그리고 본 개시에서의 구성부들에 대한 구분은 각 구성부가 담당하는 주기능 별로 구분한 것에 불과함을 명확히 하고자 한다. 즉, 이하에서 설명할 2개 이상의 구성부가 하나의 구성부로 합쳐지거나 또는 하나의 구성부가 보다 세분화된 기능별로 2개 이상으로 분화되어 구비될 수도 있다. 그리고 이하에서 설명할 구성부 각각은 자신이 담당하는 주기능 이외에도 다른 구성부가 담당하는 기능 중 일부 또는 전부의 기능을 추가적으로 수행할 수도 있으며, 구성부 각각이 담당하는 주기능 중 일부 기능이 다른 구성부에 의해 전담되어 수행될 수도 있음은 물론이다.
- [0034] 이하, 본 개시의 기술적 사상에 의한 실시예들을 차례로 상세히 설명한다.

- [0036] 도 1은 본 개시의 다양한 실시예에 따른 콘텐츠 판매 시스템을 도시하는 도면이고, 도 2(a) 및 도 2(b)는 본 개시의 다양한 실시예에 따른 콘텐츠 윌렛(100)의 측면도이다.
- [0037] 일 실시예에 따른 콘텐츠 판매 시스템은 콘텐츠 윌렛(100) 및 단말 장치(300)를 포함한다. 콘텐츠 윌렛(100)과 단말 장치(300)는 네트워크 모듈(110, 310)을 통해 서로 간에 통신적으로 연결될 수 있고, 통신 할 수 있다. 콘텐츠 윌렛(100)의 네트워크 모듈(110)과 단말 장치(300)의 네트워크 모듈(310)은 네트워크를 통해 서로 연결될 수 있다. 여기서, 네트워크는 유선 네트워크 및/또는 무선 네트워크를 포함할 수 있다. 구체적으로, 네트워크는 근거리 네트워크(LAN: Local Area Network), 도시권 네트워크(MAN: Metropolitan Area Network), 광역 네트워크(WAN: Wide Area Network) 등의 다양한 네트워크를 포함할 수 있다. 그러나, 본 개시에 따른 네트워크는 상기 열거된 네트워크에 국한되지 않고, 공지의 무선 데이터 네트워크나 공지의 전화 네트워크, 공지의 유무선 텔레비전 네트워크를 적어도 일부로 포함할 수도 있다.
- [0038] 일 실시예에서, 콘텐츠 윌렛(100)은 착탈식으로 단말 장치(300)에 장착되거나, 단말 장치(300)로부터 분리될 수도 있다.
- [0039] 도 1 및 도 2를 참조하면, 콘텐츠 윌렛(100)은 네트워크 모듈(110), 토글 스위치(120), 내장 메모리(130), 암호화 모듈(140) 및 입력 모듈(150)을 포함할 수 있다. 네트워크 모듈(110) 및 암호화 모듈(140)은 적어도 하나의 프로세서로 구현될 수 있고, 내장 메모리(130)는 램(ram), 롬(rom), EPROM, EEPROM, 하드디스크 등과 같은 하나 이상의 비휘발성 메모리 엘리먼트들을 포함하는 저장 매체일 수 있다.
- [0040] 외장 메모리(200)는 콘텐츠를 저장한다. 외장 메모리(200)에 저장된 콘텐츠는 거래 대상이 될 수 있다. 일 실시예에서, 콘텐츠는 이미지, 영화, 드라마, 문서 또는 음악을 포함할 수 있으나, 콘텐츠의 종류는 이에 한정되지 않는다. 통신 네트워크를 통해 다른 단말로 전송될 수 있는 다양한 종류의 콘텐츠가 외장 메모리(200)에 저장될 수 있다.
- [0041] 외장 메모리(200)가 수용 홈(160)에 삽입된 상태에서, 토글 스위치(120)에 대한 사용자의 조작에 따라 외장 메모리(200)와 네트워크 모듈(110)이 연결될 수 있다. 예를 들어, 도 2(a)에 도시된 바와 같이, 토글 스위치(120)가 제1 방향, 예를 들어, 외장 메모리(200)가 위치하는 방향으로 슬라이딩되면, 외장 메모리(200)와 네트워크 모듈(110)이 서로 연결될 수 있다. 또한, 도 2(b)에 도시된 바와 같이, 토글 스위치(120)가 제2 방향, 예를 들어, 제1 방향의 반대 방향으로 슬라이딩되면, 외장 메모리(200)와 네트워크 모듈(110) 사이의 연결이 해제될 수 있다.
- [0042] 도 2(a)는 내장 메모리(130)의 연결 단자, 암호화 모듈(140)의 연결 단자 및 토글 스위치(120)의 연결 단자를 통해 외장 메모리(200)와 네트워크 모듈(110)이 서로 연결되는 것으로 도시하고 있으나, 이는 하나의 예시일 뿐이고, 내장 메모리(130), 암호화 모듈(140), 토글 스위치(120) 및 네트워크 모듈(110)의 배치 구조에 따라 다양한 방식으로 외장 메모리(200)와 네트워크 모듈(110)이 연결될 수 있다. 일 예에서, 외장 메모리(200)의 연결 단자가 토글 스위치(120)의 연결 단자에 접촉되고, 토글 스위치(120)의 연결 단자가 네트워크 모듈(110)의 연결 단자에 접촉됨으로써, 외장 메모리(200)와 네트워크 모듈(110)이 서로 연결될 수 있다.
- [0043] 또한, 토글 스위치(120)는 도 2(a) 및 도 2(b)에 도시된 바와 같이, 슬라이딩 방식으로 동작할 수도 있다. 구현예에 따라서, 토글 스위치(120)는 전방 및 후방으로 젖혀지는 방식 등과 같이 다양한 방식으로 동작할 수도 있다.
- [0044] 사용자의 토글 스위치(120) 조작에 따라 외장 메모리(200)가 네트워크 모듈(110)에 연결되면, 외장 메모리(200)에 저장된 콘텐츠가 네트워크 모듈(110)을 통해 단말 장치(300)로 전송된다. 단말 장치(300)로 전송된 콘텐츠는 구매자 단말의 요청에 따라 단말 장치(300)로부터 구매자 단말로 전송될 수 있다.
- [0045] 일 실시예에서, 암호화 모듈(140)은 미리 저장된 매커니즘을 이용하는 아날로그 방식으로 콘텐츠를 암호화할 수 있다. 이 경우, 물리적 매개에 의해 암호화된 콘텐츠가 네트워크 모듈(110)을 통해 단말 장치(300)로 전송될 수 있다.
- [0046] 다른 실시예에서, 암호화 모듈(140)은, 미리 저장된 논리적 알고리즘을 이용하는 디지털 방식으로 콘텐츠를 암호화할 수 있다. 이 경우, 암호화된 콘텐츠가 네트워크 모듈(110)을 통해 단말 장치(300)로 전송될 수 있다. 일 예로, 콘텐츠는 공개키 암호화 방식 또는 비밀키 암호화 방식에 따라 암호화될 수 있다. 이렇게 암호화된 콘텐츠가 단말 장치(300)로부터 구매자 단말로 전송되는 경우, 암호화된 콘텐츠를 복호화할 수 있는 복호화 키 역시 구매자 단말로 전송될 수 있다. 그리고, 구매자 단말은 복호화 키로 암호화된 콘텐츠를 복호화한 후 콘텐츠

를 이용할 수 있다.

- [0047] 입력 모듈(150)은 사용자 인증을 위해 마련될 수 있다. 입력 모듈(150)은 사용자로부터 제1 패스워드를 입력받을 수 있다. 제1 패스워드는 네트워크 모듈(110)을 통해 단말 장치(300)로 전송될 수 있다. 입력 모듈(150)은 복수의 숫자(또는 문자) 버튼을 포함할 수 있는데, 이 경우, 제1 패스워드는 소정 개수의 숫자(또는 문자)로 이루어질 수 있다. 다른 예로, 입력 모듈(150)은 단일 버튼을 포함할 수 있는데, 이 경우, 제1 패스워드는 단일 버튼의 선택 횟수 또는 푸시(push) 횟수를 포함할 수 있다.
- [0048] 입력 모듈(150)은 버튼으로 구현될 수 있지만, 구현예에 따라, 숫자(또는 문자) 다이얼 또는 생체 인식 센서로 구현될 수도 있다. 여기서, 생체 인식 센서는 지문 센서, 홍채 센서, 얼굴 센서 등을 포함할 수 있다.
- [0049] 제1 패스워드가 단말 장치(300)로 전송되고, 단말 장치(300)의 입력 수단(예를 들어, 터치 스크린, 키보드, 마우스, 음성 입력 등)를 통해 사용자로부터 제2 패스워드가 입력되면, 단말 장치(300)는 제2 패스워드가 제1 패스워드에 대응하는지를 판단한다. 예를 들어, 단말 장치(300)는 제2 패스워드가 제1 패스워드와 동일한지를 판단할 수 있다. 제2 패스워드가 제1 패스워드에 대응하면, 단말 장치(300)는 사용자 인증을 완료하고 콘텐츠 월렛(100)으로부터 콘텐츠를 수신할 수 있다. 반대로, 제2 패스워드가 제1 패스워드에 대응하지 않으면, 단말 장치(300)는 콘텐츠 월렛(100)으로부터 콘텐츠를 수신하지 않고, 사용자 인증에 실패하였다는 메시지를 디스플레이 이 또는 스피커 등을 통해 출력할 수 있다.
- [0050] 사용자 인증을 위한 다른 실시예로서, 입력 모듈(150)이 콘텐츠 월렛(100)에 포함되지 않고, 대신 내장 메모리(130)에 제1 패스워드가 미리 저장되어 있을 수 있다. 토글 스위치(120)의 조작에 따라 외장 메모리(200)가 네트워크 모듈(110)에 연결되면, 내장 메모리(130)에 저장된 제1 패스워드가 네트워크 모듈(110)을 통해 단말 장치(300)로 전송될 수 있다. 단말 장치(300)는 단말 장치(300)의 입력 수단(예를 들어, 터치 스크린, 키보드, 마우스, 음성 입력 등)을 통해 사용자로부터 제2 패스워드가 입력되면, 제2 패스워드가 제1 패스워드에 대응하는지를 판단한다. 예를 들어, 단말 장치(300)는 제2 패스워드가 제1 패스워드와 동일한지를 판단할 수 있다. 제2 패스워드가 제1 패스워드에 대응하면, 단말 장치(300)는 사용자 인증을 완료하고 콘텐츠 월렛(100)으로부터 콘텐츠를 수신할 수 있다. 반대로, 제2 패스워드가 제1 패스워드에 대응하지 않으면, 단말 장치(300)는 콘텐츠 월렛(100)으로부터 콘텐츠를 수신하지 않고, 사용자 인증에 실패하였다는 메시지를 디스플레이 이 또는 스피커 등을 통해 출력할 수 있다.
- [0051] 사용자 인증을 위한 또 다른 실시예로서, 단말 장치(300)의 입력 수단을 통해 사용자로부터 제2 패스워드가 입력되면, 단말 장치(300)는 제2 패스워드를 콘텐츠 월렛(100)의 네트워크 모듈(110)로 전송한다. 그리고, 토글 스위치(120)의 조작에 따라 외장 메모리(200)가 네트워크 모듈(110)에 연결되면, 내장 메모리(130)에 미리 저장된 제1 패스워드 또는 입력 모듈(150)을 통해 사용자로부터 입력된 제1 패스워드가 네트워크 모듈(110)로 전달될 수 있다. 네트워크 모듈(110)은 제2 패스워드가 제1 패스워드에 대응하는지를 판단한다. 예를 들어, 네트워크 모듈(110)은 제2 패스워드가 제1 패스워드와 동일한지를 판단할 수 있다. 제2 패스워드가 제1 패스워드에 대응하면, 네트워크 모듈(110)은 사용자 인증을 완료하고 단말 장치(300)로 콘텐츠를 전송할 수 있다. 반대로, 제2 패스워드가 제1 패스워드에 대응하지 않으면, 네트워크 모듈(110)은 콘텐츠를 단말 장치(300)로 전송하지 않을 수 있다.
- [0052] 도 3은 본 개시의 다양한 실시예에 따른 단말 장치(300)의 구성을 나타내는 블록도이다.
- [0053] 도 3을 참조하면, 단말 장치(300)는 프로세서(330) 및 메모리(350)를 포함할 수 있다. 전송한 네트워크 모듈(310)은 프로세서(330)로 구현될 수 있다.
- [0054] 프로세서(330)는 적어도 하나의 프로세서를 포함할 수 있다. 프로세서(330)는 콘텐츠 월렛(100)으로부터 수신된 콘텐츠를 구매자 단말로 전송될 수 있다. 프로세서(330)는 구매자에 의해 콘텐츠 거래를 위한 요금 결제가 완료되었는지를 확인하고, 결제 완료가 확인된 경우, 콘텐츠를 구매자 단말로 전송할 수 있다. 또한, 프로세서(310)는 콘텐츠 판매를 위해, 콘텐츠 월렛(100)으로부터 수신된 콘텐츠의 메타 정보(예를 들어, 제목, 가격, 줄거리 등)를 네트워크를 통해 다른 단말들에게 공개할 수 있다. 다른 단말들은 네트워크를 통해 단말 장치(300)에 접속하여 단말 장치(300)가 판매 중인 콘텐츠의 메타 정보를 확인할 수 있다.
- [0055] 메모리(350)는 상술한 콘텐츠 판매의 동작과 관련된 다양한 데이터를 저장할 수 있다. 메모리(350)는 스토리지를 포함할 수 있다.
- [0056] 단말 장치(300)는 예를 들어, 데스크탑 PC, 태블릿 PC, 노트북, 스마트폰, 웨어러블 기기 등 콘텐츠 월렛(100)

과 연결 가능하면서, 네트워크 접속이 가능한 다양한 종류의 기기를 포함할 수 있다.

- [0057] 도 4는 본 개시의 다양한 실시예에 따른 콘텐츠 판매 방법을 나타내는 순서도이다.
- [0058] S410 단계에서, 단말 장치(300)는 콘텐츠 월렛(100)으로부터 콘텐츠를 수신한다. 단말 장치(300)는 콘텐츠 월렛(100)으로부터 암호화된 콘텐츠를 수신할 수 있다.
- [0059] 전술한 바와 같이, 외장 메모리(200)가 콘텐츠 월렛(100)에 삽입된 상태에서 토글 스위치(120)의 조작을 통해 외장 메모리(200)가 네트워크 모듈(110)에 연결된 경우, 외장 메모리(200)에 저장된 콘텐츠가 단말 장치(300)로 전송될 수 있다.
- [0060] 단말 장치(300)는 사용자 인증이 완료되면, 콘텐츠 월렛(100)으로부터 콘텐츠를 수신할 수 있다.
- [0061] S420 단계에서, 단말 장치(300)는 구매자 단말로부터 콘텐츠의 구매 요청을 수신한다. 일 실시예에서, 단말 장치(300)는 콘텐츠 월렛(100)으로부터 수신된 콘텐츠의 메타 정보를 네트워크를 통해 다른 단말들에게 공개하고, 공개된 메타 정보를 확인한 구매자 단말로부터 콘텐츠의 구매 요청을 수신할 수 있다.
- [0062] S430 단계에서, 단말 장치(300)는 구매자 단말의 구매 요청에 따라 구매자 단말로 콘텐츠를 전송한다. 단말 장치(300)는 콘텐츠의 요금에 대한 결제 완료가 확인된 경우, 구매자 단말로 콘텐츠를 전송할 수 있다. 일 실시예에서, 단말 장치(300)는 암호화된 콘텐츠의 복호화를 위한 복호화 키를 구매자 단말로 전송할 수 있다.
- [0063] S440 단계에서, 단말 장치(300)는 거래 금액을 콘텐츠의 생산에 기여한 기여자들의 기여도 정보에 따라 분배하여 기여자들의 계좌로 전송할 수 있다. 기여자들은 콘텐츠의 생산에 기여한 사람들을 의미하며, 예를 들어, 콘텐츠의 시나리오 작가, 촬영 기사, 감독 등을 포함할 수 있다. 콘텐츠가 2차 저작물인 경우, 기여자는 2차 저작권자를 포함할 수도 있다.
- [0064] 한편, 구현예에 따라서는, 단말 장치(300)는 거래 금액에 상응하는 전자 화폐를 콘텐츠의 생산에 기여한 기여자들의 기여도 정보에 따라 분배하여 기여자들에게 분배할 수도 있다. 여기서, 상기 전자 화폐는, 현금을 대체하는 전자 지급 수단으로, 암호 화폐, 사이버 머니 등을 포괄하는 개념일 수 있다.
- [0065] 일 실시예에서, 단말 장치(300)는 거래 금액, 전자 화폐의 정확한 분배를 위해, 기여자들의 기여도 정보를 포함하는 분산 원장을 저장할 수 있다. 분산 원장은 기여자들의 단말들에도 저장될 수 있다.
- [0066] 도 5는 본 개시의 다양한 실시예에 따른 분산 원장을 나타내는 개념도이다.
- [0067] 도 5에 도시된 바와 같이, 분산 원장은 블록 체인 데이터(500)를 포함한다. 블록 체인 데이터(500)는 서로 연결된 복수의 블록들(510, 520, 530, 540, 550)을 포함할 수 있고, 각각의 블록은 기여자의 기여도 정보를 포함할 수 있다. 예를 들어, 블록 1(510)은 기여자 1의 기여도 정보를 포함하고, 블록 2(520)는 기여자 2의 기여도 정보를 포함할 수 있다. 한편, 각각의 블록은 기여도 관련 주소값, 매개변수 등을 더 포함할 수도 있다.
- [0068] 콘텐츠 생산에 기여한 기여자의 기여도 정보를 포함하는 블록이 새롭게 생성된 경우, 기존 기여자 단말들의 승인이 있으면, 새롭게 생성된 블록이 블록 체인 데이터(500)에 추가될 수 있다. 예를 들어, 콘텐츠가 2차 저작물인 경우, 2차 저작권자의 기여도 정보를 포함하는 블록이 새롭게 생성될 수 있고, 원 저작권자들의 승인이 있으면, 2차 저작권자의 기여도 정보를 포함하는 블록이 블록 체인(500)에 포함될 수 있다.
- [0069] 단말 장치(300)는 콘텐츠 판매의 대상이 되는 콘텐츠별로 분산 원장을 저장할 수 있다. 예를 들어, 단말 장치(300)는 A 콘텐츠에 대한 A 분산 원장, B 콘텐츠에 대한 B 분산 원장을 저장할 수 있다. A 콘텐츠의 판매가 완료되면, 거래 금액이 A 분산 원장에 따라 분배되어 A 콘텐츠의 기여자들에게 제공되고, B 콘텐츠의 판매가 완료되면, 거래 금액이 B 분산 원장에 따라 분배되어 B 콘텐츠의 기여자들에게 제공될 수 있다.
- [0070] 도 6은 본 개시의 다양한 실시예에 따른 콘텐츠 거래를 위한 네트워크 구조를 나타내는 예시도이다.
- [0071] 도 6에 도시된 노드들 중 노드 1(300a) 및 노드 3(300c)은 전술한 단말 장치(300)에 해당할 수 있고, 노드 2(300b) 및 노드 4(300d)는 구매자 단말에 해당할 수 있다. 노드 1(300a) 및 노드 3(300c)의 사용자 역시 콘텐츠를 구매할 수 있으므로, 노드 1(300a) 및 노드 3(300c)도 구매자 단말에 해당할 수 있다. 노드 2(300b) 및 노드 4(300d)에 콘텐츠 월렛(100)이 연결되면, 노드 2(300b) 및 노드 4(300d)도 전술한 단말 장치(300)에 해당할 수 있다.
- [0072] 노드 1(300a)의 사용자가 외장 메모리(200)를 콘텐츠 월렛(100a)에 삽입하고, 토글 스위치(120)를 조작함으로써, 외장 메모리(200)에 저장된 콘텐츠를 다른 노드들의 사용자들에게 판매할 수 있다. 외장 메모리

(200)에 저장된 콘텐츠가 노드 1(300a)로 전달되면, 노드 1(300a)은 콘텐츠의 메타 정보를 노드 2(300b), 노드 3(300c), 노드 4(300d)에게 공개할 수 있다. 노드 2(300b)가 노드 1(300a)에게 콘텐츠 구매 요청을 한 경우, 노드 1(300a)은 노드 2(300b)에 의한 결제가 완료가 되었는지를 확인하고, 결제 완료가 된 경우, 노드 2(300b)로 콘텐츠를 전송할 수 있다. 노드 2(300b)는 수신된 콘텐츠를 재생할 수 있다.

[0073] 도 6에는 도시되어 있지 않지만, 노드 1(300a), 노드 2(300b), 노드 3(300c) 및 노드 4(300d)는 서로 간에 네트워크를 통해 통신할 수 있다. 여기서, 네트워크는 무선 네트워크를 포함할 수 있다.

[0074] 본 개시의 일 실시예에 따르면, 사용자가 외장 메모리(200)를 콘텐츠 월렛(100)에 삽입하고, 토글 스위치(120)의 조작을 통해 외장 메모리(200)와 네트워크 모듈(110)을 물리적으로 연결시켜야만 외장 메모리(200)에 저장된 콘텐츠를 판매할 수 있다. 즉, 사용자의 능동적인 행위를 통해, 외장 메모리(200)의 네트워크 연결이 제어되므로, 외장 메모리(200)에 저장된 콘텐츠가 해킹 등을 통해 유출되는 것을 방지할 수 있다.

[0075] 또한, 사용자는 간단히 토글 스위치(120)를 조작하는 것만으로, 콘텐츠 판매의 중단 및 재개를 간단히 제어할 수 있다.

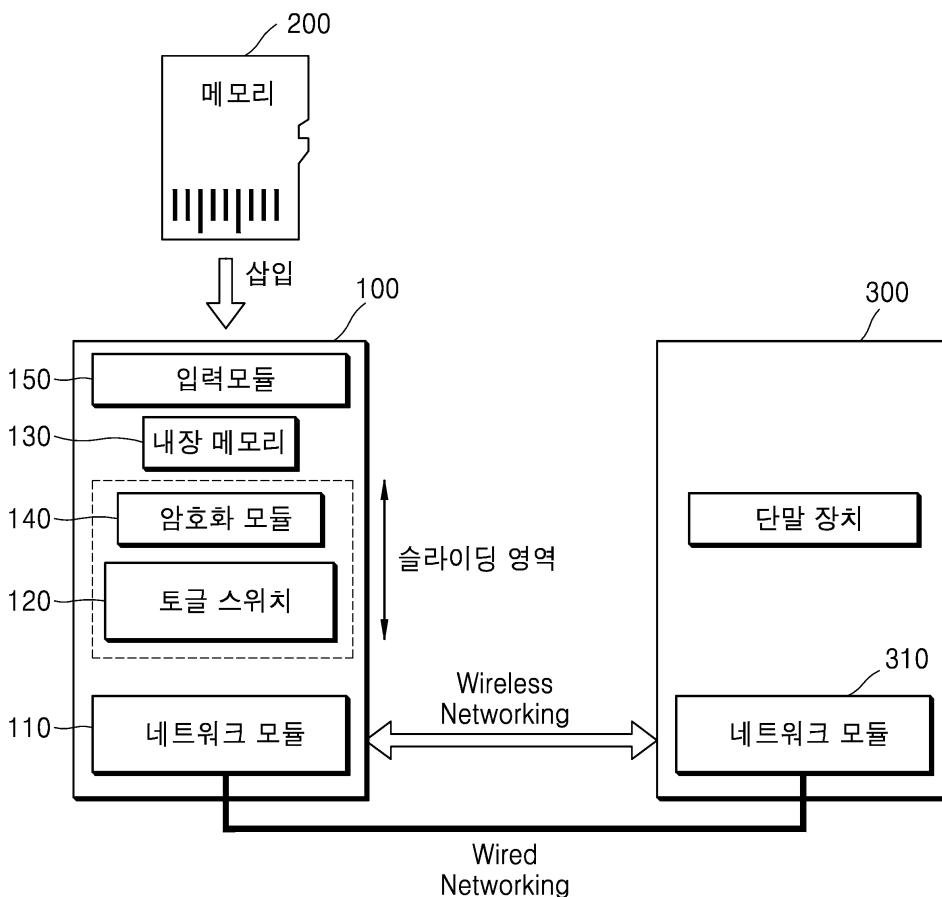
[0077] 이상, 본 개시의 기술적 사상을 다양한 실시 예들을 들어 상세하게 설명하였으나, 본 개시의 기술적 사상은 상기 실시 예들에 한정되지 않고, 본 개시의 기술적 사상의 범위 내에서 당 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의하여 여러가지 변형 및 변경이 가능하다.

부호의 설명

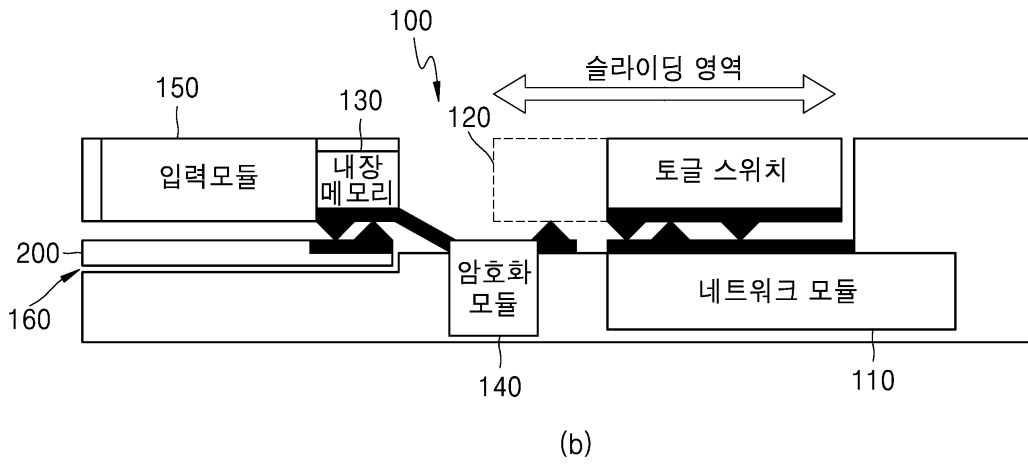
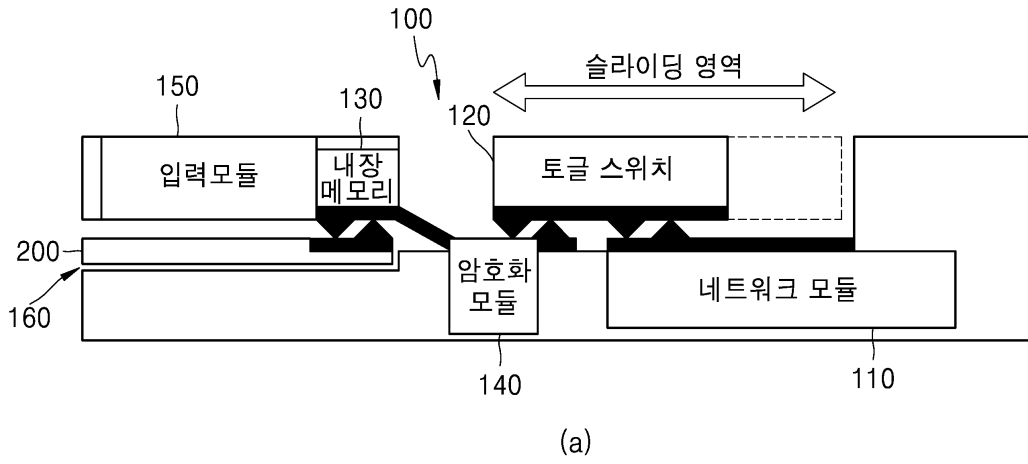
- [0079] 100: 콘텐츠 월렛
- 200: 외장 메모리
- 300: 단말 장치

도면

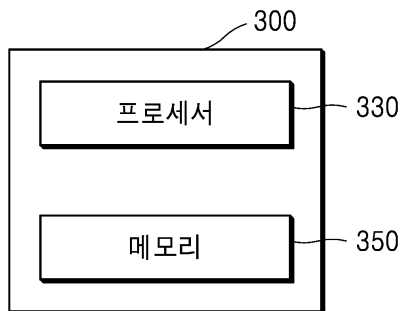
도면1



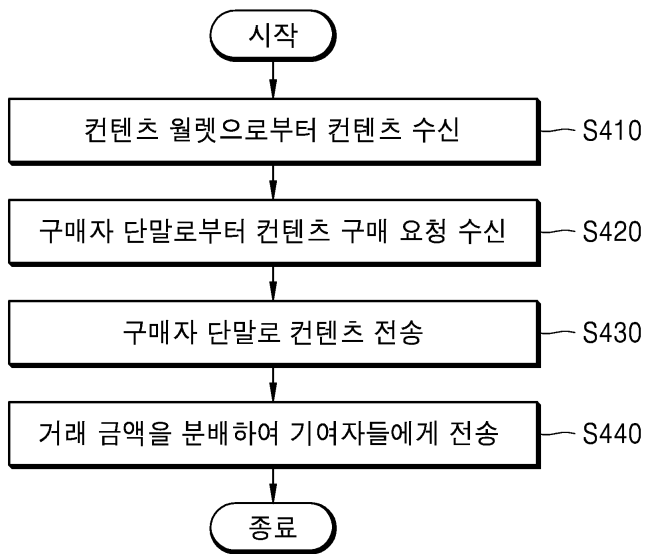
도면2



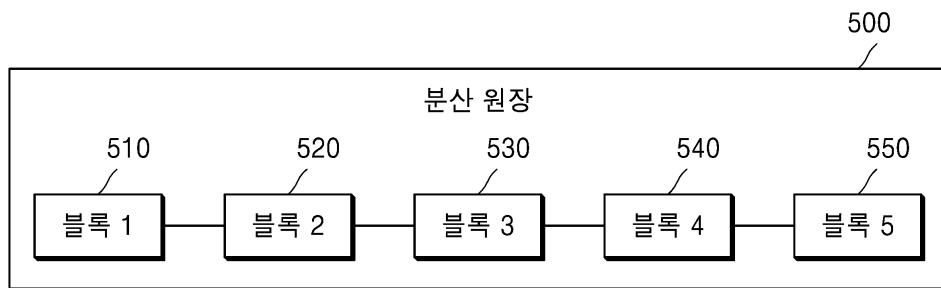
도면3



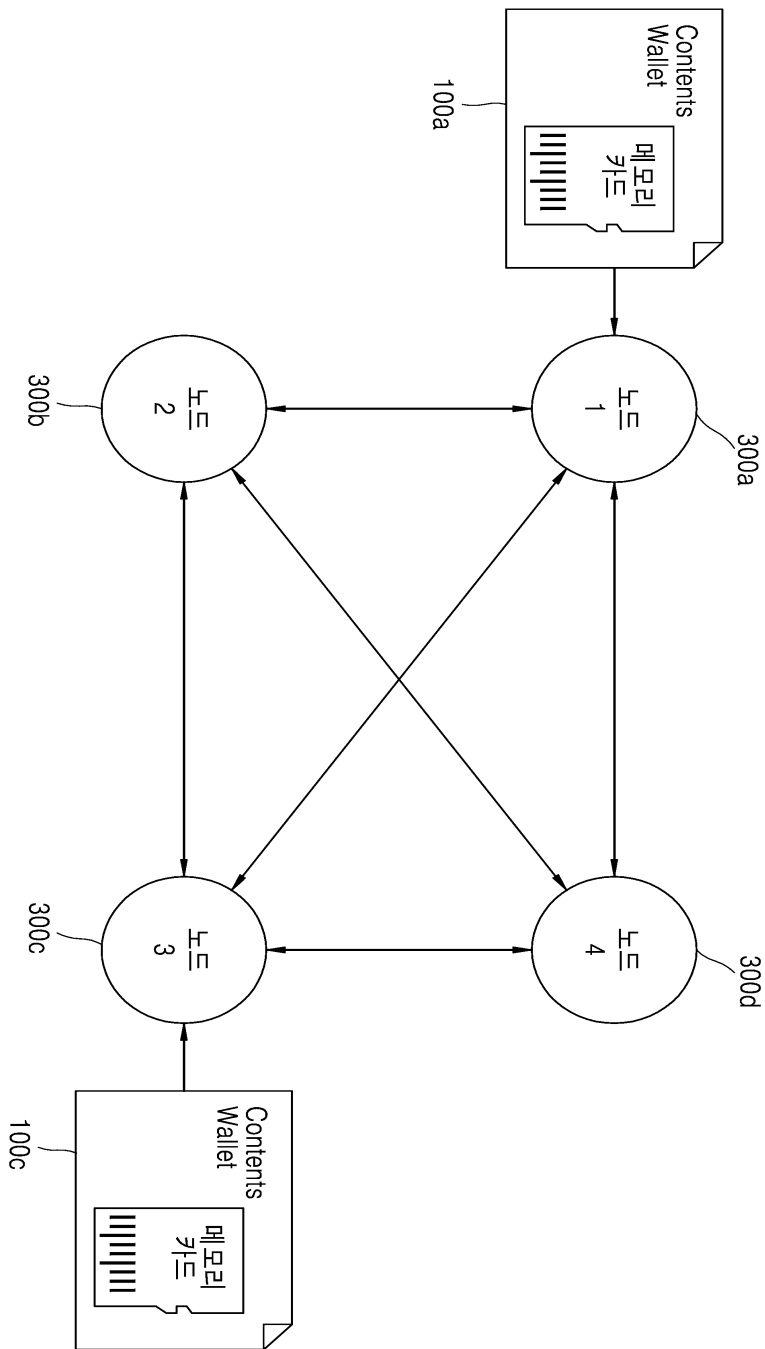
도면4



도면5



도면6



【심사관 직권보정사항】

【직권보정 1】

【보정항목】 청구범위

【보정세부항목】 청구항 10

【변경전】

적어도 하나의 프로세서; 및

상기 프로세서에 전기적으로 연결된 메모리;

를 포함하고,

상기 메모리는, 상기 프로세서가 실행 시에,

컨텐츠 윌렛에서 사용자의 토글 스위치의 조작에 따라 컨텐츠를 저장하는 외장 메모리와 네트워크 모듈 간의 물리적인 연결이 제어되며, 상기 사용자의 조작에 따라 상기 토글 스위치가 제1 방향으로 이동되면 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈이 연결되어 상기 외장 메모리에 저장된 컨텐츠가 상기 네트워크 모듈을 통해 상기 단말 장치로 전송되어 상기 컨텐츠를 판매하는 기능이 수행되고, 상기 사용자의 조작에 따라 상기 토글 스위치가 제2 방향으로 이동되면 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈의 연결이 해제되어 상기 단말 장치로의 컨텐츠 전송이 중단되어 상기 컨텐츠의 판매가 중단되는 기능이 수행되며,

상기 컨텐츠 윌렛으로부터 수신되는 제1 패스워드와 상기 사용자에 의해 입력되는 제2 패스워드의 비교 결과에 따라 상기 사용자가 인증되면, 상기 컨텐츠 윌렛으로부터 상기 컨텐츠를 수신하고,

상기 수신된 컨텐츠를 구매자 장치로 전송하도록 하는 인스트럭션들을 저장하는,

단말 장치.

【변경후】

적어도 하나의 프로세서; 및

상기 프로세서에 전기적으로 연결된 메모리;

를 포함하고,

상기 메모리는, 상기 프로세서가 실행 시에,

컨텐츠 윌렛에서 사용자의 토글 스위치의 조작에 따라 컨텐츠를 저장하는 외장 메모리와 네트워크 모듈 간의 물리적인 연결이 제어되며, 상기 사용자의 조작에 따라 상기 토글 스위치가 제1 방향으로 이동되면 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈이 연결되어 상기 외장 메모리에 저장된 컨텐츠가 상기 네트워크 모듈을 통해 단말 장치로 전송되어 상기 컨텐츠를 판매하는 기능이 수행되고, 상기 사용자의 조작에 따라 상기 토글 스위치가 제2 방향으로 이동되면 상기 외장 메모리와 상기 네트워크 모듈의 연결이 해제되어 상기 단말 장치로의 컨텐츠 전송이 중단되어 상기 컨텐츠의 판매가 중단되는 기능이 수행되며,

상기 컨텐츠 윌렛으로부터 수신되는 제1 패스워드와 상기 사용자에 의해 입력되는 제2 패스워드의 비교 결과에 따라 상기 사용자가 인증되면, 상기 컨텐츠 윌렛으로부터 상기 컨텐츠를 수신하고,

상기 수신된 컨텐츠를 구매자 장치로 전송하도록 하는 인스트럭션들을 저장하는,

단말 장치.