

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2016년 8월 4일 (04.08.2016)



(10) 국제공개번호
WO 2016/122096 A1

- (51) 국제특허분류:
G06Q 50/10 (2012.01) *G06F 3/041* (2006.01)
G06T 13/80 (2011.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2015/012383
- (22) 국제출원일: 2015년 11월 18일 (18.11.2015)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2015-0013543 2015년 1월 28일 (28.01.2015) KR
- (71) 출원인: 네이버 주식회사 (NAVER CORP.) [KR/KR];
13561 경기도 성남시 분당구 불정로 6, 그린팩토리,
Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 김효 (KIM, Hyo); 13561 경기도 성남시 분당구 불정로 6, 그린팩토리, Gyeonggi-do (KR). 이현철 (LEE, Hyun Chul); 13561 경기도 성남시 분당구 불정로 6, 그린팩토리, Gyeonggi-do (KR). 김지한 (KIM, Ji Han); 13561 경기도 성남시 분당구 불정로 6, 그린팩토리, Gyeonggi-do (KR). 임대현 (LIM, Dai Hyun); 13561 경기도 성남시 분당구 불정로 6, 그린팩토리, Gyeonggi-do (KR). 김병관 (KIM, Byoung Kwan); 13561 경기

도 성남시 분당구 불정로 6, 그린팩토리, Gyeonggi-do (KR).

(74) 대리인: 리앤록 특허법인 (Y.P.LEE, MOCK & PARTNERS); 06292 서울시 강남구 언주로 30길 13 대림아크로텔 12층, Seoul (KR).

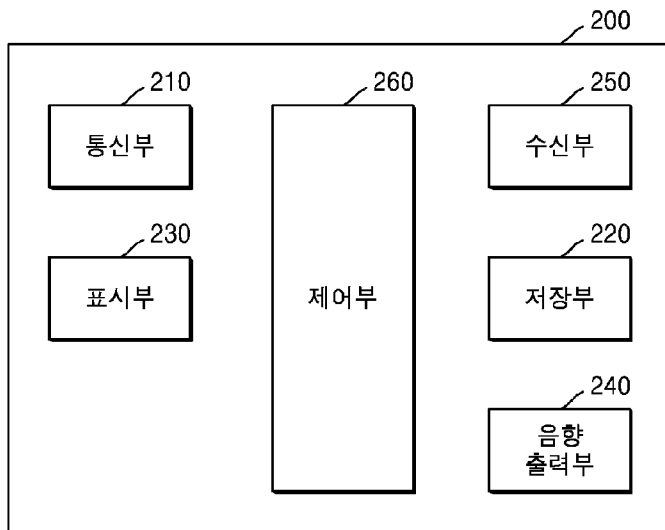
(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC,

[다음 쪽 계속]

(54) Title: DEVICE AND METHOD FOR DISPLAYING COMIC BOOK DATA

(54) 발명의 명칭 : 만화 데이터 표시 장치 및 방법



- 210 ... Communication unit
220 ... Storage unit
230 ... Display unit
240 ... Sound output unit
250 ... Reception unit
260 ... Control unit

(57) Abstract: The present invention relates to a device and method for displaying comic book data. A device for displaying comic book data comprises: a display unit for displaying a display area of comic book data; a reception unit for receiving from a user a first user event signal or a second user event signal; and a control unit for controlling such that a first layer is moved to a first direction and is displayed on the display unit with respect to the first user event signal reception and that a second layer is moved to a second direction and is displayed on the display unit with respect to the second user event signal reception.

(57) 요약서: 본 발명은 만화 데이터 표시 장치 및 방법에 관한 것이다. 만화 데이터 표시 장치는 만화 데이터의 표시 영역을 표시하는 표시부와, 사용자로부터 제 1 사용자 이벤트 신호 또는 제 2 사용자 이벤트 신호를 수신하는 수신부와, 제 1 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제 1 레이어를 제 1 방향으로 이동하면서 표시부에 표시하고, 제 2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제 2 레이어를 제 2 방향으로 이동하면서 표시부에 표시하도록 제어하는 제어부를 포함한다.



MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, **공개:**

TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW,

KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG). — 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

명세서

발명의 명칭: 만화 데이터 표시 장치 및 방법

기술분야

[0001] 본 발명은 만화 데이터 표시 장치 및 방법에 관한 것이다.

배경기술

[0002] 만화는 익살, 해학, 풍자 등을 통해 대상의 성격을 과장하거나 생략하여 인생이나 사회를 풍자, 비판하는 그림으로서, 그 내용에 따라 순정, 무협, 액션, 코믹, 스포츠, SF 등 다양하게 구분된다. 만화는 그림(이미지)과 글자(텍스트)라는 시각적 체계를 사용하여 사람들의 복잡한 태도를 드러냄으로써, 단순 글자만으로 이루어진 일반 서적에 비해 독자들의 관심을 끄는데 보다 효과적이다.

[0003] 한편, 근래에 들어 통신기술이 발전함에 따라 만화는 전통적인 만화책에서 벗어나 인터넷 등을 통하여도 서비스되고 있다.

[0004] 전술한 배경기술은 발명자가 본 발명의 도출을 위해 보유하고 있었거나, 본 발명의 도출 과정에서 습득한 기술 정보로서, 반드시 본 발명의 출원 전에 일반 공중에게 공개된 공지기술이라 할 수는 없다.

발명의 요약

기술적 과제

[0005] 전술한 문제점 및/또는 한계를 해결하기 위해 안출된 것으로, 제1 방향으로의 만화 데이터의 감상 중에 제2 방향으로 이동하는 경우 제1 스토리의 만화 데이터 컷의 표시를 종료하고 제2 스토리의 만화 데이터를 제공함으로써 만화 데이터를 감상하는 사용자로 하여금 만화 데이터에 대한 흥미를 유발시키는데 일 목적이 있다.

[0006] 또한, 제1 방향으로의 만화 데이터의 감상 중에 제2 방향으로 이동하는 경우 제1 스토리의 만화 데이터 컷의 표시를 종료하고 제1 스토리의 만화 데이터 컷에 포함된 객체에 대한 광고 정보를 제공함으로써 만화 데이터를 감상하는 사용자로 하여금 만화 데이터에 대한 흥미를 유발시키는데 일 목적이 있다.

[0007] 또한, 제1 방향으로의 만화 데이터의 감상 중에 제2 방향으로 이동하는 경우 제1 스토리의 만화 데이터 컷의 표시를 종료하고 제1 스토리의 만화 데이터에 대한 1회 이상의 반복 읽기를 유도하는 유도 정보를 제공함으로써 만화 데이터를 감상하는 사용자로 하여금 만화 데이터에 대한 흥미를 유발시키는데 일 목적이 있다.

과제 해결 수단

[0008] 본 발명의 일 실시 예에 따른 만화 데이터 표시 장치는, 만화 데이터의 표시 영역을 표시하는 표시부; 사용자로부터 제1 사용자 이벤트 신호 또는 제2 사용자 이벤트 신호를 수신하는 수신부; 및 상기 제1 사용자 이벤트 신호 수신에

대응하여 제1 레이어를 제1 방향으로 이동하면서 상기 표시부에 표시하고, 상기 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제2 레이어를 제2 방향으로 이동하면서 상기 표시부에 표시하도록 제어하는 제어부;를 포함할 수 있다.

- [0009] 상기 수신부는, 상기 사용자로부터 스크롤 입력, 방향키 입력, 움직임이 있는 터치 입력 중 하나를 수신할 수 있다.
- [0010] 상기 제2 레이어는 상기 제1 레이어에 포함된 객체에 대한 광고 정보를 포함할 수 있다.
- [0011] 상기 제2 레이어는 상기 만화 데이터에 대한 1회 이상의 반복 읽기를 유도하는 유도 정보를 포함할 수 있다.
- [0012] 상기 제어부는, 상기 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면, 상기 제1 레이어와 상기 제2 레이어를 중첩하여 표시하도록 제어할 수 있다.
- [0013] 상기 제어부는, 상기 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면, 상기 제1 레이어의 표시를 종료하고 상기 제2 레이어를 표시하도록 제어할 수 있다.
- [0014] 상기 제어부는, 상기 제1 레이어의 마지막 컷까지 상기 표시부에 표시된 이후에만, 상기 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 상기 제2 레이어를 제2 방향으로 이동하면서 상기 표시부에 표시하도록 제어할 수 있다.
- [0015] 상기 제어부는, 상기 제1 레이어의 소정의 임계점까지 상기 표시부에 표시한 이후이면, 상기 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 상기 제2 레이어를 제2 방향으로 이동하면서 상기 표시부에 표시하도록 제어할 수 있다.
- [0016] 상기 제어부는, 상기 제1 레이어의 마지막 컷까지 상기 표시부에 표시한 이후에는, 상기 제1 사용자 이벤트 신호 수신 또는 상기 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 상기 제2 레이어를 상기 표시부에 표시하도록 제어할 수 있다.
- [0017] 본 발명의 일 실시 예에 따른 만화 데이터 표시 방법은, 표시부가 만화 데이터의 표시 영역을 표시하는 단계; 수신부가 사용자로부터 제1 사용자 이벤트 신호 또는 제2 사용자 이벤트 신호를 수신하는 단계; 및 제어부가 상기 제1 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제1 레이어를 제1 방향으로 이동하면서 상기 표시부에 표시하고, 상기 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제2 레이어를 제2 방향으로 이동하면서 상기 표시부에 표시하도록 제어하는 단계;를 포함할 수 있다.
- [0018] 상기 수신하는 단계는, 상기 사용자로부터 스크롤 입력, 방향키 입력, 움직임이 있는 터치 입력 중 하나를 수신하는 단계;를 포함할 수 있다.
- [0019] 상기 제2 레이어는 상기 제1 레이어에 포함된 객체에 대한 광고 정보를 포함할 수 있다.
- [0020] 상기 제2 레이어는 상기 만화 데이터에 대한 1회 이상의 반복 읽기를 유도하는 유도 정보를 포함할 수 있다.
- [0021] 상기 제어하는 단계는, 상기 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면, 상기 제1 레이어와 상기 제2 레이어를 중첩하여 표시하도록 제어하는 단계;를 포함할 수 있다.

- [0022] 상기 제어하는 단계는, 상기 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면, 상기 제1 레이어의 표시를 종료하고 상기 제2 레이어를 표시하도록 제어하는 단계;를 포함할 수 있다.
- [0023] 상기 제어하는 단계는, 상기 제1 레이어의 마지막 컷까지 상기 표시부에 표시된 이후에만, 상기 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 상기 제2 레이어를 제2 방향으로 이동하면서 상기 표시부에 표시하도록 제어하는 단계;를 포함할 수 있다.
- [0024] 상기 제어하는 단계는, 상기 제1 레이어의 소정의 임계점까지 상기 표시부에 표시한 이후이면, 상기 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 상기 제2 레이어를 제2 방향으로 이동하면서 상기 표시부에 표시하도록 제어하는 단계;를 포함할 수 있다.
- [0025] 상기 제어하는 단계는, 상기 제1 레이어의 마지막 컷까지 상기 표시부에 표시한 이후에는, 상기 제1 사용자 이벤트 신호 수신 또는 상기 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 상기 제2 레이어를 상기 표시부에 표시하도록 제어하는 단계;를 포함할 수 있다.
- [0026] 이 외에도, 본 발명을 구현하기 위한 다른 방법, 다른 시스템 및 상기 방법을 실행하기 위한 컴퓨터 프로그램을 기록하는 컴퓨터 판독 가능한 기록 매체가 더 제공될 수 있다.
- [0027] 전술한 것 외의 다른 측면, 특징, 이점이 이하의 도면, 특허청구범위 및 발명의 상세한 설명으로부터 명확해질 것이다.

발명의 효과

- [0028] 실시 예들에 따르면, 제1 방향으로의 만화 데이터의 감상 중에 제2 방향으로 이동하는 경우 제1 스토리의 만화 데이터 컷의 표시를 종료하고 제2 스토리의 만화 데이터를 제공함으로써 만화 데이터를 감상하는 사용자로 하여금 만화 데이터에 대한 흥미를 유발시킬 수 있다.
- [0029] 또한, 제1 방향으로의 만화 데이터의 감상 중에 제2 방향으로 이동하는 경우 제1 스토리의 만화 데이터 컷의 표시를 종료하고 제1 스토리의 만화 데이터 컷에 포함된 객체에 대한 광고 정보를 제공함으로써 만화 데이터를 감상하는 사용자로 하여금 만화 데이터에 대한 흥미를 유발시킬 수 있다.
- [0030] 또한, 제1 방향으로의 만화 데이터의 감상 중에 제2 방향으로 이동하는 경우 제1 스토리의 만화 데이터 컷의 표시를 종료하고 제1 스토리의 만화 데이터에 대한 1회 이상의 반복 읽기를 유도하는 유도 정보를 제공함으로써 만화 데이터를 감상하는 사용자로 하여금 만화 데이터에 대한 흥미를 유발시킬 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [0031] 도 1은 본 발명의 일 실시 예에 따른 만화 데이터 표시 시스템을 나타내는 도면이다.

[0032] 도 2는 본 발명의 일 실시 예에 따른 만화 데이터 표시 장치(200)를 나타내는 블록도 이다.

[0033] 도 3 내지 도 6은 본 발명의 일 실시 예에 따른 만화 데이터 표시 장치가 표시하는 화면의 일 예이다.

[0034] 도 7은 본 발명의 일 실시 예에 따른 만화 데이터 표시 방법을 나타내는 흐름도이다.

발명의 실시를 위한 최선의 형태

[0035] 본 발명의 이점 및 특징, 그리고 그것들을 달성하는 방법은 첨부되는 도면과 함께 상세하게 설명되는 실시 예들을 참조하면 명확해질 것이다. 그러나 본 발명은 아래에서 제시되는 실시 예들로 한정되는 것이 아니라, 서로 다른 다양한 형태로 구현될 수 있고, 본 발명의 사상 및 기술 범위에 포함되는 모든 변환, 균등물 내지 대체물을 포함하는 것으로 이해되어야 한다. 아래에 제시되는 실시 예들은 본 발명의 개시가 완전하도록 하며, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 발명의 범주를 완전하게 알려주기 위해 제공되는 것이다. 본 발명을 설명함에 있어서 관련된 공지 기술에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우 그 상세한 설명을 생략한다.

[0036] 본 출원에서 사용한 용어는 단지 특정한 실시 예를 설명하기 위해 사용된 것으로, 본 발명을 한정하려는 의도가 아니다. 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한, 복수의 표현을 포함한다. 본 출원에서, "포함하다" 또는 "가지다" 등의 용어는 명세서상에 기재된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이지, 하나 또는 그 이상의 다른 특징들이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다. 제1, 제2 등의 용어는 다양한 구성요소들을 설명하는데 사용될 수 있지만, 구성요소들은 상기 용어들에 의해 한정되어서는 안 된다. 상기 용어들은 하나의 구성요소를 다른 구성요소로부터 구별하는 목적으로만 사용된다.

[0037] 명세서 전체에서 “만화 데이터”라 함은, 만화 작가에 의해 작성된 데이터로, 1회에 제공되는 분량의 만화 데이터를 포함하여 구성되고, 하나의 만화 데이터는 하나 이상의 컷을 포함하여 구성될 수 있다. 여기서, 컷은 하나의 장면을 포함하는 데이터로, 이미지 또는 텍스트를 포함하는 하나 이상의 레이어를 포함할 수 있다. 만화 데이터는 각각의 컷이 이미지 파일로 개별적으로 포함될 수 있다. 또한 표시 영역은 만화 데이터의 전부 또는 일부로서, 표시부를 통해 사용자에게 표시되는 영역을 포함할 수 있다.

[0038] 이하, 본 발명에 따른 실시 예들을 첨부된 도면을 참조하여 상세히 설명하기로 하며, 첨부 도면을 참조하여 설명함에 있어, 동일하거나 대응하는 구성 요소는 동일한 도면번호를 부여하고 이에 대한 중복되는 설명은 생략하기로 한다.

[0039] 도 1은 본 발명의 일 실시 예에 따른 만화 데이터 표시 시스템(10)을 나타내는

도면이다. 도 1을 참조하면, 본 발명의 일 실시 예에 따른 만화 데이터 표시 시스템(10)은 만화 데이터 서버(100), 만화 데이터 표시 장치(200) 및 통신망(300)을 포함할 수 있다.

- [0040] 만화 데이터 서버(100)는 사용자 단말기로 만화 데이터 또는 만화 데이터 표시 수단을 제공할 수 있다. 만화 데이터 서버(100)는 작가별, 회차별, 작품별, 요일별로 구분하여 제공되는 만화 데이터를 제공하며, 연재가 종료된 작품도 제공할 수 있다. 만화 데이터 서버(100)는 사용자 단말기로부터의 요청에 따라 선택적으로 만화 데이터를 제공할 수 있다. 만화 데이터 서버(100)은 사용자 단말기로 만화 데이터 표시 장치(200)를 하나의 어플리케이션 형태로 통신망(300)을 통해 전송할 수 있다.
- [0041] 만화 데이터 표시 장치(200)는 만화 데이터 서버(100)로부터 수신된 만화 데이터 또는 저장된 만화 데이터를 사용자 이벤트에 대응시켜 표시하는 장치이다. 만화 데이터 표시 장치(200)는 만화 데이터의 첫 컷부터 마지막 컷까지를 하나의 페이지에서 표시하거나 복수의 페이지로 분리하여 표시할 수 있다. 만화 데이터 표시 장치(200)는 사용자 이벤트에 대응시켜 만화 데이터를 이동시키면서 사용자 단말기의 표시부를 통해 표시되는 표시 영역을 변경하면서 만화 데이터를 표시할 수 있다.
- [0042] 복수 개의 만화 데이터 표시 장치(200)들은 유무선 통신 환경에서 웹 서비스를 이용할 수 있는 통신 단말기를 의미한다. 여기서, 만화 데이터 표시 장치(200)는 사용자의 퍼스널 컴퓨터(201)일 수도 있고, 또는 사용자의 휴대용 단말(202)일 수도 있다. 도 1에서는 휴대용 단말기(202)가 스마트폰으로 도시되었지만, 본 발명의 사상은 이에 제한되지 아니하며, 상술한 바와 같이 웹 브라우저가 가능한 어플리케이션을 탑재한 단말은 제한 없이 채용될 수 있다.
- [0043] 이를 더욱 상세히 설명하면, 만화 데이터 표시 장치(200)는 컴퓨터(예를 들면, 데스크톱, 랩톱, 태블릿 등), 미디어 컴퓨팅 플랫폼(예를 들면, 케이블, 위성 셋톱박스, 디지털 비디오 레코더), 핸드헬드 컴퓨팅 디바이스(예를 들면, PDA, 이메일 클라이언트 등), 핸드폰의 임의의 형태, 또는 다른 종류의 컴퓨팅 또는 커뮤니케이션 플랫폼의 임의의 형태를 포함할 수 있으나, 본 발명이 이에 한정되는 것은 아니다.
- [0044] 한편, 통신망(300)은 복수 개의 만화 데이터 표시 장치(200)들과 만화 데이터 서버(100)를 연결하는 역할을 수행할 수 있다. 즉, 통신망(300)은 만화 데이터 표시 장치(200)들이 만화 데이터 서버(100)에 접속한 후 데이터를 송수신할 수 있도록 접속 경로를 제공하는 통신망을 의미한다. 통신망(300)은 예컨대 LANs(Local Area Networks), WANs(Wide Area Networks), MANs(Metropolitan Area Networks), ISDNs(Integrated Service Digital Networks) 등의 유선 네트워크나, 무선 LANs, CDMA, 블루투스, 위성 통신 등의 무선 네트워크를 망라할 수 있으나, 본 발명의 범위가 이에 한정되는 것은 아니다. 통신망(300)은 다른 네트워크 장치와 유무선 연결을 통해 제어 신호 또는 데이터 신호와 같은 신호를

- 송수신하기 위해 필요한 하드웨어 및 소프트웨어를 포함하는 장치일 수 있다.
- [0045] 도 2는 본 발명의 일 실시 예에 따른 만화 데이터 표시 장치(200)를 나타내는 블록도 이다. 도 2를 참조하면, 만화 데이터 표시 장치(200)는 통신부(210), 저장부(220), 표시부(230), 음향 출력부(240), 수신부(250) 및 제어부(260)를 포함할 수 있다.
- [0046] 통신부(210)는 만화 데이터 표시 장치(200)와 만화 데이터 서버(100) 간의 통신을 가능하게 하는 하나 이상의 구성요소를 포함할 수 있다. 예를 들어, 통신부(210)는 근거리 통신부, 이동 통신부를 포함할 수 있다. 근거리 통신부(short-range wireless communication unit)는, 블루투스 통신부, BLE(Bluetooth Low Energy) 통신부, 근거리 무선 통신부(Near Field Communication unit), WLAN(와이파이) 통신부, 지그비(Zigbee) 통신부, 적외선(IrDA, infrared Data Association) 통신부, WFD(Wi-Fi Direct) 통신부, UWB() 통신부, Ant+ 통신부 등을 포함할 수 있으나, 이에 한정되는 것은 아니다. 이동 통신부는, 이동 통신망 상에서 기지국, 외부의 단말, 서버 중 적어도 하나와 무선 신호를 송수신할 수 있다. 여기에서, 무선 신호는, 음성 호 신호, 화상 통화 호 신호 또는 문자/멀티미디어 메시지 송수신에 따른 다양한 형태의 데이터를 포함할 수 있다. 통신부(210)는 만화 데이터 서버(100)와 통신하여, 만화 데이터를 획득할 수 있고, 만화 데이터 서버(100)로부터 만화 데이터 표시를 위한 어플리케이션을 획득할 수도 있다.
- [0047] 저장부(220)는 통신부(210)를 통해 획득된 만화 데이터를 저장할 수 있다. 또한 저장부(220)는 만화 데이터와 관련하여 획득한 효과음, 배경음과 관련된 음향 신호 등을 포함하는 오디오 데이터를 저장할 수 있다. 저장부(220)는 제어부(260)가 처리하는 만화 데이터를 일시적 또는 영구적으로 저장하는 기능을 수행할 수 있다. 여기서, 저장부(220)는 자기 저장 매체(magnetic storage media) 또는 플래시 저장 매체(flash storage media)를 포함할 수 있으나, 본 발명의 범위가 이에 한정되는 것은 아니다.
- [0048] 표시부(230)는 만화 데이터를 표시하고, 만화 데이터에 대한 사용자 이벤트와 대응시켜 상기 만화 데이터를 이동 시키면서 표시할 수 있다. 한편, 표시부(230)와 터치패드가 레이어 구조를 이루어 터치 스크린으로 구성되는 경우, 표시부(230)는 출력 장치 이외에 입력 장치로도 사용될 수 있다. 표시부(230)는 액정 디스플레이(liquid crystal display), 박막 트랜지스터 액정 디스플레이(thin film transistor-liquid crystal display), 유기 발광 다이오드(organic light-emitting diode), 플렉시블 디스플레이(flexible display), 3차원 디스플레이(3D display), 전기영동 디스플레이(electrophoretic display) 중에서 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0049] 음향 출력부(240)는 통신부로부터 수신되거나 저장부(220)에 저장된 오디오 데이터를 출력한다. 또한, 음향 출력부(240)는 만화 데이터에 포함된 효과음, 배경음과 관련된 음향 신호를 출력한다. 이러한 음향 출력부(240)에는

스피커(speaker), 버저(Buzzer) 등이 포함될 수 있다.

- [0050] 또한, 음향 출력부(240)는 진동 모터(미도시)를 더 포함할 수 있다. 진동 모터는 진동 신호를 출력할 수 있다. 예를 들어, 진동 모터는 오디오 데이터 또는 이미지 데이터(예컨대, 만화 데이터에 포함된 효과음, 배경음)의 출력에 대응하는 진동 신호를 출력할 수 있다. 또한, 진동 모터는 터치스크린에 터치가 입력되는 경우 진동 신호를 출력할 수도 있다.
- [0051] 수신부(250)는 사용자가 만화 데이터 표시 장치를 제어하기 위한 데이터를 수신하는 수단을 의미한다. 예를 들어, 수신부(250)는 키 패드(key pad), 돔 스위치 (dome switch), 터치 패드(접촉식 정전 용량 방식, 압력식 저항막 방식, 적외선 감지 방식, 표면 초음파 전도 방식, 적분식 장력 측정 방식, 피에조 효과 방식 등), 조그 휠, 조그 스위치 등으로부터 수신되는 사용자 데이터를 포함할 수 있으나 이에 한정되는 것은 아니다.
- [0052] 수신부(250)는 사용자 입력을 수신할 수 있다. 예를 들어, 수신부(250)는 사용자로부터 제1 사용자 이벤트 신호 또는 제2 사용자 이벤트 신호를 수신할 수 있다.
- [0053] 여기서 제1 사용자 이벤트 신호라 함은, 만화 데이터에 대하여 제1 방향을 갖는 스크롤 입력, 방향키 입력, 움직임이 있는 터치 입력을 포함할 수 있다. 여기서 제1 방향이라 함은 표시부(230) 상에서 만화 데이터를 순차적으로 이동시키는 순 방향 예를 들어, 임의의 지점을 시작으로 위쪽으로 향하는 방향을 포함할 수 있다.
- [0054] 또한 제2 사용자 이벤트 신호라 함은, 만화 데이터에 대하여 제2 방향을 갖는 스크롤 입력, 방향키 입력, 움직임이 있는 터치 입력을 포함할 수 있다. 여기서 제2 방향이라 함은 표시부(230) 상에서 만화 데이터를 반대로 이동시키는 역 방향 예를 들어, 임의의 지점을 시작으로 아래쪽으로 향하는 방향을 포함할 수 있다.
- [0055] 제어부(260)는 표시부(230)를 통해 만화 데이터가 표시되도록 제어할 수 있다. 이러한 제어부(260)는 만화 데이터 표시 장치(200) 전체의 동작을 제어하는 프로세서(processor)와 같이 데이터를 처리할 수 있는 모든 종류의 장치를 포함할 수 있다. 여기서, '프로세서(processor)'는, 예를 들어 프로그램 내에 포함된 코드 또는 명령으로 표현된 기능을 수행하기 위해 물리적으로 구조화된 회로를 갖는, 하드웨어에 내장된 데이터 처리 장치를 의미할 수 있다. 이와 같이 하드웨어에 내장된 데이터 처리 장치의 일 예로써, 마이크로프로세서(microprocessor), 중앙처리장치(central processing unit: CPU), 프로세서 코어(processor core), 멀티프로세서(multiprocessor), ASIC(application-specific integrated circuit), FPGA(field programmable gate array) 등의 처리 장치를 망라할 수 있으나, 본 발명의 범위가 이에 한정되는 것은 아니다.
- [0056] 제어부(260)는 제1 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제1 레이어를 제1 방향(예를 들어, 순 방향)으로 이동하면서 표시부(230)에 표시하고, 제2 사용자

이벤트 신호 수신에 대응하여 제2 레이어를 제2 방향(예를 들어, 역 방향)으로 이동하면서 표시부(230)에 표시하도록 제어할 수 있다.

- [0057] 여기서, 제1 레이어는 만화 데이터의 메인 컷을 포함할 수 있으며, 제2 레이어는 메인 컷으로서의 제1 레이어에 추가되어 저장되는 서브 컷으로서의 추가 레이어일 수 있다. 제2 레이어는 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되지 않으면 표시되지 않고, 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면 표시될 수 있다.
- [0058] 또한 제2 레이어는 서로 다른 이미지 또는 텍스트를 포함할 수 있고, 제2 레이어는 메인 컷으로서의 제1 레이어와 비교 시에 변형되거나 다른 스토리를 생성할 수 있다. 따라서, 제1 레이어가 제1 스토리를 갖는 만화 데이터라면, 제2 레이어는 제2 스토리를 갖는 만화 데이터일 수 있다.
- [0059] 또한 제2 레이어는 메인 컷으로서의 제1 레이어로 구성되는 제1 스토리에 포함된 객체에 대한 광고 정보를 포함할 수 있다. 이러한 광고 정보는 표시부(230)에 표시된 객체 예를 들어, 음료수, 라면, 가전 제품 등에 대한 광고 정보를 포함할 수 있다.
- [0060] 또한 제2 레이어는 메인 컷으로서의 제1 레이어로 구성되는 만화 데이터에 대한 1회 이상의 반복 읽기를 유도하는 유도 정보를 포함할 수 있다. 이러한 유도 정보는 메인 컷으로서의 제1 레이어로 구성되는 제1 스토리에서 발생한 사건에 대한 해결 실마리를 제공하거나, 다음 회차 메인 컷으로서의 제1 레이어로 구성되는 제1 스토리에서 발생할 사건에 대해 예시하는 복선 아이템 또는 메인 컷으로서의 제1 레이어로 구성되는 제1 스토리에 추가되는 새로운 아이템(예를 들어 귀신을 표현하는 공포 아이템 등) 등을 포함할 수 있다.
- [0061] 본 실시 예에서 제2 레이어를 광고 정보 또는 유도 정보로 한정하여 설명하고 있으나, 상기 내용에 국한되지 않고 작가의 의도에 따라 다양한 이미지 및/또는 텍스트로 구현될 수 있다.
- [0062] 선택적 실시 예로 제어부(260)는 제1 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제1 레이어를 제1 방향으로 이동하면서 표시부(230)에 표시하고, 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 표시부(230)에 제1 레이어의 표시를 종료하고, 제2 레이어의 표시를 개시하면서, 제2 레이어를 제2 방향으로 이동시킬 수 있다.
- [0063] 선택적 실시 예로 제어부(260)는 제1 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제1 레이어를 제1 방향(예를 들어, 순 방향)으로 이동하면서 표시부(230)에 표시하고, 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제1 레이어 및 제2 레이어를 중첩하여 제2 방향(예를 들어, 역 방향)으로 이동하면서 표시부(230)에 표시하도록 제어할 수 있다. 여기서 제2 레이어는 제1 레이어에 추가될 광고 정보 또는 유도 정보만을 표시한 레이어 일 수 있으며, 제2 레이어는 제1 레이어와 중첩되어야 비로서 완전한 한 컷의 만화 데이터를 표현할 수 있다.
- [0064] 상기에서는 제어부(260)가 제1 레이어 또는 제2 레이어 각각을 표시부(230)에 표시하는 반면, 본 실시 예에서는 제1 레이어 및 제2 레이어를 중첩한 결과를 표시부(230)에 표시하는 차이점이 있을 수 있다.

- [0065] 선택적 실시 예로 제어부(260)는 제1 레이어의 마지막 컷까지 표시부(230)에 표시된 이후에만, 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제2 레이어를 제2 방향으로 이동하면서 표시부(230)에 표시하도록 제어할 수 있다.
- [0066] 선택적 실시 예로 제어부(260)는 제1 레이어의 소정의 임계점까지 표시부(230)에 표시한 이후이면, 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제2 레이어를 제2 방향으로 이동하면서 표시부(230)에 표시하도록 제어할 수 있다.
- [0067] 선택적 실시 예로 제어부(260)는 제1 레이어의 마지막 컷까지 표시부(230)에 표시한 이후에는, 제1 사용자 이벤트 신호 수신 또는 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제2 레이어를 표시부(230)에 표시하도록 제어할 수 있다.
- [0068] 도 3은 본 발명의 일 실시 예에 따른 휴대용 단말기(202)로서의 만화 데이터 표시 장치(200)가 표시하는 화면의 일 예이다. 도 3을 참조하면, 휴대용 단말기(202) 상에는 만화 데이터가 도시되어 있는데, 예를 들어 매일 연재되는 만화 데이터 중 임의의 날짜에 제공되는 전체 만화 데이터가 도시되어 있다.
- [0069] 휴대용 단말기(202)는 제1 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제1 방향(순방향)으로 제1 스토리를 갖는 제1 레이어를 표시할 수 있다. 여기서 제1 레이어는 하나 이상의 만화 데이터 컷을 포함할 수 있다. 또한 제1 사용자 이벤트 신호가 수신될 때마다, 전체 제1 레이어 중 일정 거리만큼 제1 방향(순방향)으로 이동한 제1 레이어의 컷이 휴대용 단말기(202) 상에 표시되고, 복수 번의 제1 사용자 이벤트 신호가 수신되면 제1 레이어의 마지막 컷이 휴대용 단말기(202) 상에 표시될 수 있다.
- [0070] 도 4는 본 발명의 다른 실시 예에 따른 휴대용 단말기(202)로서의 만화 데이터 표시 장치(200)가 표시하는 화면의 일 예이다. 도 4를 참조하면, 복수 번의 제1 사용자 이벤트 신호의 수신으로 제1 레이어의 마지막 컷이 휴대용 단말기(202) 상에 표시된 상태에서, 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면, 휴대용 단말기(202) 상에 제2 방향(역방향)으로 광고 정보(410 내지 460)를 포함하는 제2 스토리를 갖는 제2 레이어를 표시할 수 있다.
- [0071] 여기서, 제2 사용자 이벤트 신호가 수신될 때마다, 전체 제2 레이어 중 일정 거리만큼 제2 방향(역방향)으로 이동하고 광고 정보(410 내지 460)를 포함한 제2 레이어의 컷이 휴대용 단말기(202) 상에 표시되고, 복수 번의 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면 제2 레이어의 첫 번째 컷이 휴대용 단말기(202) 상에 표시될 수 있다.
- [0072] 또한 제1 레이어의 마지막 컷이 휴대용 단말기(202) 상에 표시되지 않더라도, 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면, 제2 사용자 이벤트 신호가 수신된 시점까지의 제1 레이어의 컷에 대하여, 광고 정보(410 내지 460)를 포함하는 제2 레이어의 컷으로 표시할 수 있다. 즉, 소정의 임계점을 정해 두고, 사용자가 제1 레이어의 컷을 임계점 이상 열람하면, 굳이 제1 레이어의 마지막 컷까지 열람을 하지 않더라도, 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면 제2 사용자 이벤트 신호가 수신된 시점까지의 제1 레이어의 컷에 대하여, 광고 정보(410 내지 460)를

포함하는 제2 레이어의 컷이 표시될 수 있는 것이라 할 수 있다.

- [0073] 또한 제1 레이어의 마지막 컷이 휴대용 단말기(202) 상에 표시된 이후에는, 제1 사용자 이벤트 신호 또는 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면, 광고 정보(410 내지 460)를 포함하는 제2 레이어의 컷으로 표시할 수 있다.
- [0074] 도 5는 본 발명의 또 다른 실시 예에 따른 휴대용 단말기(202)로서의 만화 데이터 표시 장치(200)가 표시하는 화면의 일 예이다. 도 5를 참조하면, 복수 번의 제1 사용자 이벤트 신호의 수신으로 제1 레이어의 마지막 컷이 휴대용 단말기(202) 상에 표시된 상태에서, 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면, 휴대용 단말기(202) 상에 제2 방향(역방향)으로 유도 정보 중 복선 아이템(510 내지 530)을 포함하는 제2 스토리를 갖는 제2 레이어를 표시할 수 있다.
- [0075] 여기서, 제2 사용자 이벤트 신호가 수신될 때마다, 전체 제2 레이어 중 일정 거리만큼 제2 방향(역 방향)으로 이동하고 유도 정보 중 복선 아이템(510 내지 530)을 포함한 제2 레이어의 컷이 휴대용 단말기(202) 상에 표시되고, 복수 번의 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면 제2 레이어의 첫 번째 컷이 휴대용 단말기(202) 상에 표시될 수 있다.
- [0076] 또한 제1 레이어의 마지막 컷이 휴대용 단말기(202) 상에 표시되지 않더라도, 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면, 제2 사용자 이벤트 신호가 수신된 시점까지의 제1 레이어의 컷에 대하여, 유도 정보 중 복선 아이템(510 내지 530)을 포함하는 제2 레이어의 컷으로 표시할 수 있다. 즉, 소정의 임계점을 정해 두고, 사용자가 제1 레이어의 컷을 임계점 이상 열람하면, 굳이 제1 레이어의 마지막 컷까지 열람을 하지 않더라도, 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면 제2 사용자 이벤트 신호가 수신된 시점까지의 제1 레이어의 컷에 대하여, 유도 정보 중 복선 아이템(510 내지 530)을 포함하는 제2 레이어의 컷이 표시될 수 있는 것이라 할 수 있다.
- [0077] 또한 제1 레이어의 마지막 컷이 휴대용 단말기(202) 상에 표시된 이후에는, 제1 사용자 이벤트 신호 또는 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면, 유도 정보 중 복선 아이템(510 내지 530)을 포함하는 제2 레이어의 컷으로 표시할 수 있다.
- [0078] 도 6은 본 발명의 또 다른 실시 예에 따른 휴대용 단말기(202)로서의 만화 데이터 표시 장치(200)가 표시하는 화면의 일 예이다. 도 6을 참조하면, 복수 번의 제1 사용자 이벤트 신호의 수신으로 제1 레이어의 마지막 컷이 휴대용 단말기(202) 상에 표시된 상태에서, 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면, 휴대용 단말기(202) 상에 제2 방향(역방향)으로 유도 정보 중 공포 아이템(610 내지 630)을 포함하는 제2 스토리를 갖는 제2 레이어를 표시할 수 있다.
- [0079] 여기서, 제2 사용자 이벤트 신호가 수신될 때마다, 전체 제2 레이어 중 일정 거리만큼 제2 방향(역 방향)으로 이동하고 유도 정보 중 공포 아이템(610 내지 630)을 포함한 제2 레이어의 컷이 휴대용 단말기(202) 상에 표시되고, 복수 번의 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면 제2 레이어의 첫 번째 컷이 휴대용 단말기(202) 상에 표시될 수 있다.

- [0080] 또한 제1 레이어의 마지막 컷이 휴대용 단말기(202) 상에 표시되지 않더라도, 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면, 제2 사용자 이벤트 신호가 수신된 시점까지의 제1 레이어의 컷에 대하여, 유도 정보 중 공포 아이템(610 내지 630)을 포함하는 제2 레이어의 컷으로 표시할 수 있다. 즉, 소정의 임계점을 정해 두고, 사용자가 제1 레이어의 컷을 임계점 이상 열람하면, 굳이 제1 레이어의 마지막 컷까지 열람을 하지 않더라도, 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면 제2 사용자 이벤트 신호가 수신된 시점까지의 제1 레이어의 컷에 대하여, 유도 정보 중 공포 아이템(610 내지 630)을 포함하는 제2 레이어의 컷이 표시될 수 있는 것이라 할 수 있다.
- [0081] 또한 제1 레이어의 마지막 컷이 휴대용 단말기(202) 상에 표시된 이후에는, 제1 사용자 이벤트 신호 또는 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면, 유도 정보 중 공포 아이템(610 내지 630)을 포함하는 제2 레이어의 컷으로 표시할 수 있다.
- [0082] 도 7은 본 발명의 일 실시 예에 따른 만화 데이터 표시 방법을 나타내는 흐름도이다. 도 7을 참조하면, 만화 데이터 표시 장치(200)는 만화 데이터를 표시한다(S10).
- [0083] 만화 데이터 표시 장치(200)는 사용자로부터 제1 사용자 이벤트 신호 또는 제2 사용자 이벤트 신호를 수신한다(S20). 여기서 제1 사용자 이벤트 신호라 함은, 만화 데이터에 대하여 제1 방향을 갖는 스크롤 입력, 방향키 입력, 움직임이 있는 터치 입력을 포함할 수 있다. 여기서 제1 방향이라 함은 만화 데이터를 순차적으로 이동시키는 순 방향을 포함할 수 있다. 또한 제2 사용자 이벤트 신호라 함은, 만화 데이터에 대하여 제2 방향을 갖는 스크롤 입력, 방향키 입력, 움직임이 있는 터치 입력을 포함할 수 있다. 여기서 제2 방향이라 함은 만화 데이터를 반대로 이동시키는 역 방향을 포함할 수 있다.
- [0084] 만화 데이터 표시 장치(200)는 제1 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제1 레이어를 제1 방향으로 이동하면서 표시하고, 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제2 레이어를 제2 방향으로 이동하면서 표시한다(S30). 여기서, 제1 레이어는 만화 데이터의 메인 컷을 포함할 수 있으며, 제2 레이어는 메인 컷으로서의 제1 레이어에 추가되어 저장되는 서브 컷으로서의 추가 레이어일 수 있다. 제2 레이어는 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되지 않으면 표시되지 않고, 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면 표시될 수 있다. 또한 제2 레이어는 메인 컷으로서의 제1 레이어로 구성되는 제1 스토리에 포함된 객체에 대한 광고 정보 또는 메인 컷으로서의 제1 레이어로 구성되는 만화 데이터에 대한 1회 이상의 반복 읽기를 유도하는 유도 정보를 포함할 수 있다.
- [0085] 선택적 실시 예로 만화 데이터 표시 장치(200)는 제1 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제1 레이어를 제1 방향으로 이동하면서 표시하고, 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제1 레이어의 표시를 종료하고, 제2 레이어의 표시를 개시하면서, 제2 레이어를 제2 방향으로 이동시킬 수 있다.
- [0086] 선택적 실시 예로 만화 데이터 표시 장치(200)는 제1 사용자 이벤트 신호

수신에 대응하여 제1 레이어를 제1 방향으로 이동하면서 표시하고, 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제1 레이어 및 제2 레이어를 중첩하여 제2 방향(예를 으로 이동하면서 표시부(230)에 표시할 수 있다.

[0087] 선택적 실시 예로 만화 데이터 표시 장치(200)는 제1 레이어의 마지막 컷까지 표시된 이후에만, 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제2 레이어를 제2 방향으로 이동하면서 표시할 수 있다. 선택적 실시 예로 만화 데이터 표시 장치(200)는 제1 레이어의 소정의 임계점까지 표시한 이후이면, 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제2 레이어를 제2 방향으로 이동하면서 표시할 수 있다. 선택적 실시 예로 만화 데이터 표시 장치(200)는 제1 레이어의 마지막 컷까지 표시한 이후에는, 제1 사용자 이벤트 신호 수신 또는 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제2 레이어를 표시할 수 있다.

[0088] 이상 설명된 본 발명에 따른 실시 예는 컴퓨터 상에서 다양한 구성요소를 통하여 실행될 수 있는 컴퓨터 프로그램의 형태로 구현될 수 있으며, 이와 같은 컴퓨터 프로그램은 컴퓨터로 판독 가능한 매체에 기록될 수 있다. 이때, 매체는 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체, CD-ROM 및 DVD와 같은 광기록 매체, 플롭티컬 디스크(floptical disk)와 같은 자기-광 매체(magneto-optical medium), 및 ROM, RAM, 플래시 메모리 등과 같은, 프로그램 명령어를 저장하고 실행하도록 특별히 구성된 하드웨어 장치를 포함할 수 있다. 나아가, 매체는 네트워크 상에서 전송 가능한 형태로 구현되는 무형의 매체를 포함할 수 있으며, 예를 들어 소프트웨어 또는 애플리케이션 형태로 구현되어 네트워크를 통해 전송 및 유통이 가능한 형태의 매체일 수도 있다.

[0089] 한편, 상기 컴퓨터 프로그램은 본 발명을 위하여 특별히 설계되고 구성된 것이거나 컴퓨터 소프트웨어 분야의 당업자에게 공지되어 사용 가능한 것일 수 있다. 컴퓨터 프로그램의 예에는, 컴파일러에 의하여 만들어지는 것과 같은 기계어 코드뿐만 아니라 인터프리터 등을 사용하여 컴퓨터에 의해서 실행될 수 있는 고급 언어 코드도 포함될 수 있다.

[0090] 본 발명의 명세서(특히특허청구범위에서)에서 "상기"의 용어 및 이와 유사한 지시 용어의 사용은 단수 및 복수 모두에 해당하는 것일 수 있다. 또한, 본 발명에서 범위(range)를 기재한 경우 상기 범위에 속하는 개별적인 값을 적용한 발명을 포함하는 것으로서(이에 반하는 기재가 없다면), 발명의 상세한 설명에 상기 범위를 구성하는 각 개별적인 값을 기재한 것과 같다.

[0091] 본 발명에 따른 방법을 구성하는 단계들에 대하여 명백하게 순서를 기재하거나 반하는 기재가 없다면, 상기 단계들은 적당한 순서로 행해질 수 있다. 반드시 상기 단계들의 기재 순서에 따라 본 발명이 한정되는 것은 아니다. 본 발명에서 모든 예들 또는 예시적인 용어(예들 들어, 등등)의 사용은 단순히 본 발명을 상세히 설명하기 위한 것으로서 특허청구범위에 의해 한정되지 않는 이상 상기 예들 또는 예시적인 용어로 인해 본 발명의 범위가 한정되는 것은 아니다. 또한,

당업자는 다양한 수정, 조합 및 변경이 부가된 특허청구범위 또는 그 균등물의 범주 내에서 설계 조건 및 팩터에 따라 구성될 수 있음을 알 수 있다.

- [0092] 따라서, 본 발명의 사상은 상기 설명된 실시 예에 국한되어 정해져서는 아니 되며, 후술하는 특허청구범위뿐만 아니라 이 특허청구범위와 균등한 또는 이로부터 등가적으로 변경된 모든 범위는 본 발명의 사상의 범주에 속한다고 할 것이다.

산업상 이용가능성

- [0093] 본 발명의 실시 예들은 만화 데이터 표시 장치 및 방법에 관한 것으로, 제1 방향으로의 만화 데이터의 감상 중에 제2 방향으로 이동하는 경우 제1 스토리의 만화 데이터 컷의 표시를 종료하고 제2 스토리의 만화 데이터를 제공함으로써 만화 데이터를 감상하는 사용자로 하여금 만화 데이터에 대한 흥미를 유발시킬 수 있는 만화 데이터 표시 장치 및 방법에 이용 가능하다.

청구범위

- [청구항 1] 만화 데이터의 표시 영역을 표시하는 표시부;
 사용자로부터 제1 사용자 이벤트 신호 또는 제2 사용자 이벤트 신호를 수신하는 수신부; 및
 상기 제1 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제1 레이어를 제1 방향으로 이동하면서 상기 표시부에 표시하고, 상기 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제2 레이어를 제2 방향으로 이동하면서 상기 표시부에 표시하도록 제어하는 제어부;를 포함하는 것을 특징으로 하는 만화 데이터 표시 장치.
- [청구항 2] 제 1항에 있어서, 상기 수신부는,
 상기 사용자로부터 스크롤 입력, 방향키 입력, 움직임이 있는 터치 입력 중 하나를 수신하는 것을 특징으로 하는 만화 데이터 표시 장치.
- [청구항 3] 제 1항에 있어서,
 상기 제2 레이어는 상기 제1 레이어에 포함된 객체에 대한 광고 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 만화 데이터 표시 장치.
- [청구항 4] 제 1항에 있어서,
 상기 제2 레이어는 상기 만화 데이터에 대한 1회 이상의 반복 읽기를 유도하는 유도 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 만화 데이터 표시 장치.
- [청구항 5] 제 1항에 있어서, 상기 제어부는,
 상기 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면, 상기 제1 레이어와 상기 제2 레이어를 중첩하여 표시하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 만화 데이터 표시 장치.
- [청구항 6] 제 1항에 있어서, 상기 제어부는,
 상기 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면, 상기 제1 레이어의 표시를 종료하고 상기 제2 레이어를 표시하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 만화 데이터 표시 장치.
- [청구항 7] 제 1항에 있어서, 상기 제어부는,
 상기 제1 레이어의 마지막 컷까지 상기 표시부에 표시된 이후에만, 상기 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 상기 제2 레이어를 제2 방향으로 이동하면서 상기 표시부에 표시하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 만화 데이터 표시 장치.
- [청구항 8] 제 1항에 있어서, 상기 제어부는,
 상기 제1 레이어의 소정의 임계점까지 상기 표시부에 표시한 이후이면, 상기 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 상기 제2 레이어를 제2 방향으로 이동하면서 상기 표시부에 표시하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 만화 데이터 표시 장치.

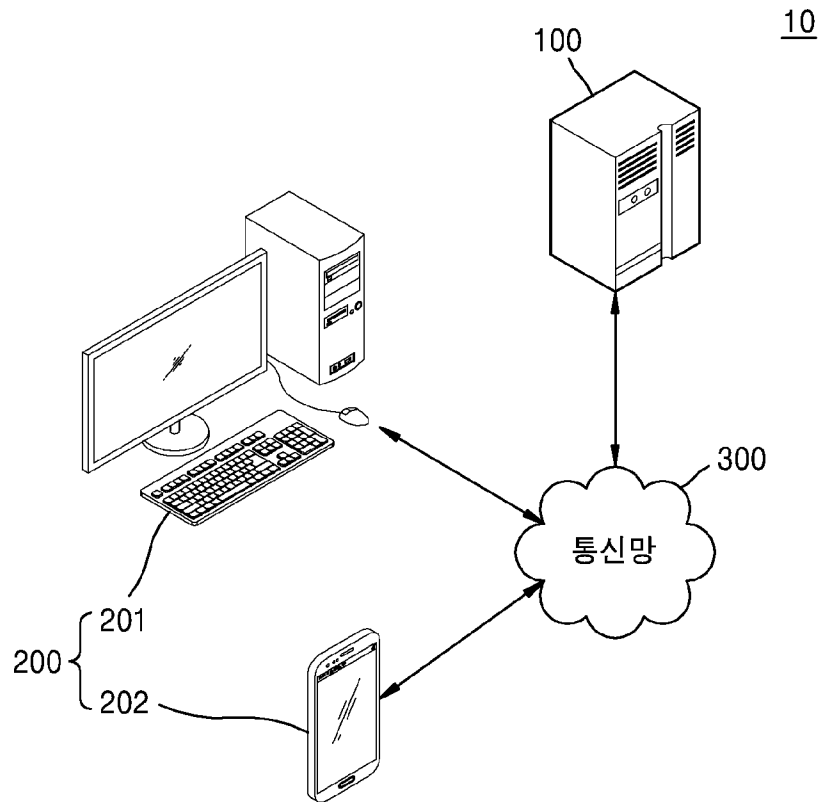
- [청구항 9] 제 1항에 있어서, 상기 제어부는,
상기 제1 레이어의 마지막 컷까지 상기 표시부에 표시한 이후에는, 상기 제1 사용자 이벤트 신호 수신 또는 상기 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 상기 제2 레이어를 상기 표시부에 표시하도록 제어하는 것을 특징으로 하는 만화 데이터 표시 장치.
- [청구항 10] 표시부가 만화 데이터의 표시 영역을 표시하는 단계;
수신부가 사용자로부터 제1 사용자 이벤트 신호 또는 제2 사용자 이벤트 신호를 수신하는 단계; 및
제어부가 상기 제1 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제1 레이어를 제1 방향으로 이동하면서 상기 표시부에 표시하고, 상기 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 제2 레이어를 제2 방향으로 이동하면서 상기 표시부에 표시하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 만화 데이터 표시 방법.
- [청구항 11] 제 10항에 있어서, 상기 수신하는 단계는,
상기 사용자로부터 스크롤 입력, 방향키 입력, 움직임이 있는 터치 입력 중 하나를 수신하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 만화 데이터 표시 방법.
- [청구항 12] 제 10항에 있어서,
상기 제2 레이어는 상기 제1 레이어에 포함된 객체에 대한 광고 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 만화 데이터 표시 방법.
- [청구항 13] 제 10항에 있어서,
상기 제2 레이어는 상기 만화 데이터에 대한 1회 이상의 반복 읽기를 유도하는 유도 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 만화 데이터 표시 방법.
- [청구항 14] 제 10항에 있어서, 상기 제어하는 단계는,
상기 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면, 상기 제1 레이어와 상기 제2 레이어를 중첩하여 표시하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 만화 데이터 표시 방법.
- [청구항 15] 제 10항에 있어서, 상기 제어하는 단계는,
상기 제2 사용자 이벤트 신호가 수신되면, 상기 제1 레이어의 표시를 종료하고 상기 제2 레이어를 표시하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 만화 데이터 표시 방법.
- [청구항 16] 제 10항에 있어서, 상기 제어하는 단계는,
상기 제1 레이어의 마지막 컷까지 상기 표시부에 표시된 이후에만, 상기 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 상기 제2 레이어를 제2 방향으로 이동하면서 상기 표시부에 표시하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 만화 데이터 표시 방법.
- [청구항 17] 제 10항에 있어서, 상기 제어하는 단계는,

상기 제1 레이어의 소정의 임계점까지 상기 표시부에 표시한 이후이면, 상기 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 상기 제2 레이어를 제2 방향으로 이동하면서 상기 표시부에 표시하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 만화 데이터 표시 방법.

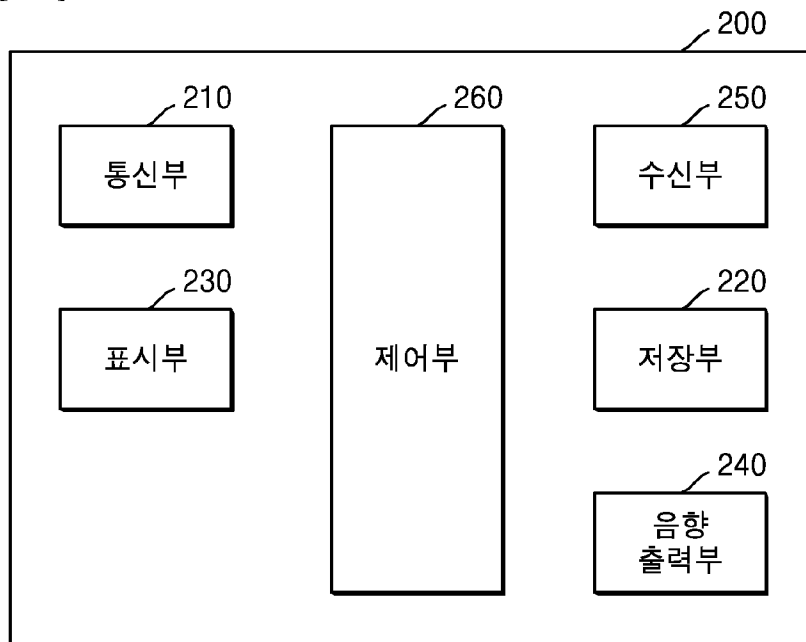
[청구항 18] 제 10항에 있어서, 상기 제어하는 단계는, 상기 제1 레이어의 마지막 컷까지 상기 표시부에 표시한 이후에는, 상기 제1 사용자 이벤트 신호 수신 또는 상기 제2 사용자 이벤트 신호 수신에 대응하여 상기 제2 레이어를 상기 표시부에 표시하도록 제어하는 단계;를 포함하는 것을 특징으로 하는 만화 데이터 표시 방법.

[청구항 19] 컴퓨터를 이용하여 제 10항 내지 제 18항의 방법 중 어느 하나의 방법을 실행 시키기 위하여 매체에 저장된 컴퓨터 프로그램.

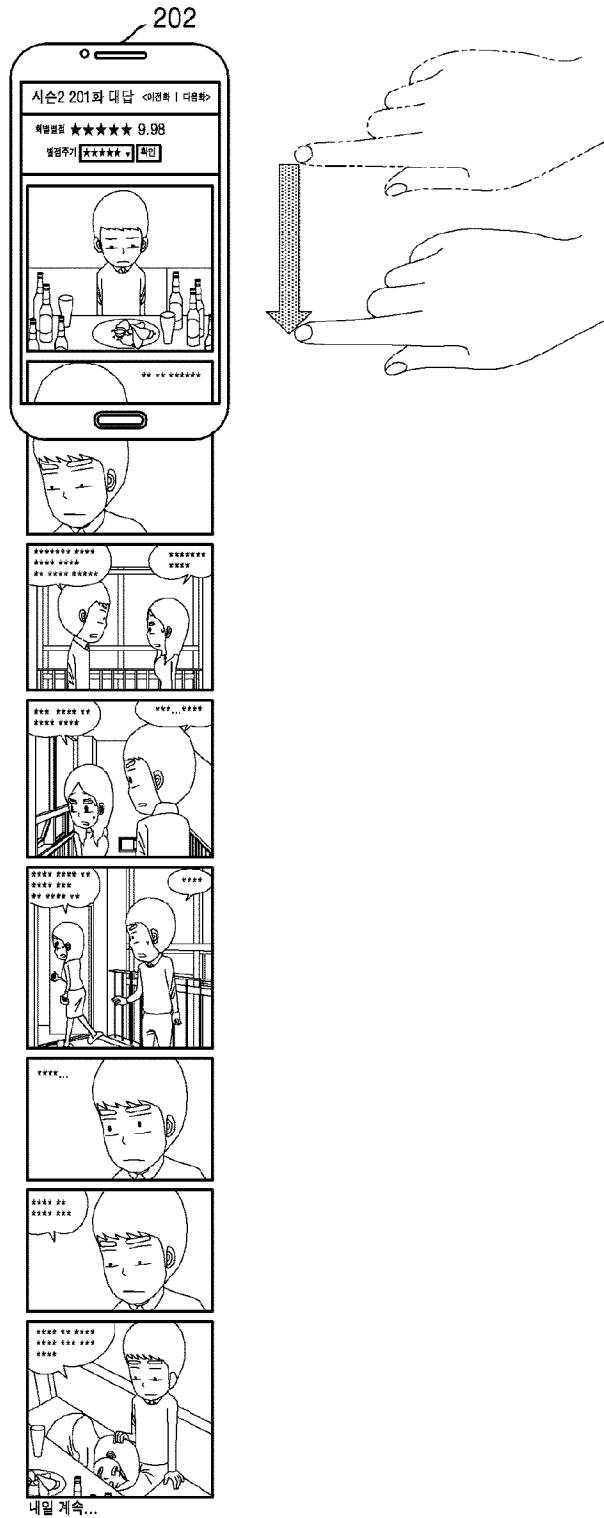
[도1]



[도2]

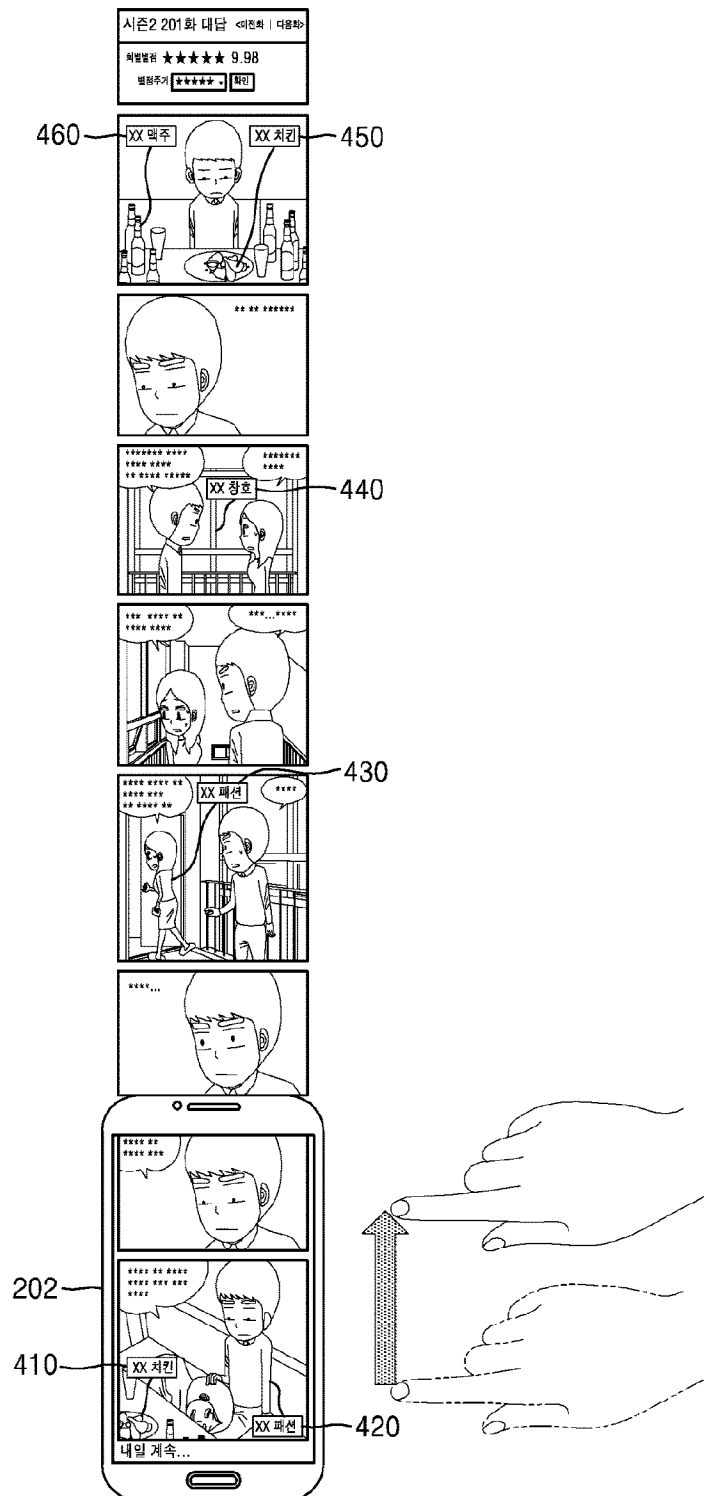


[도3]

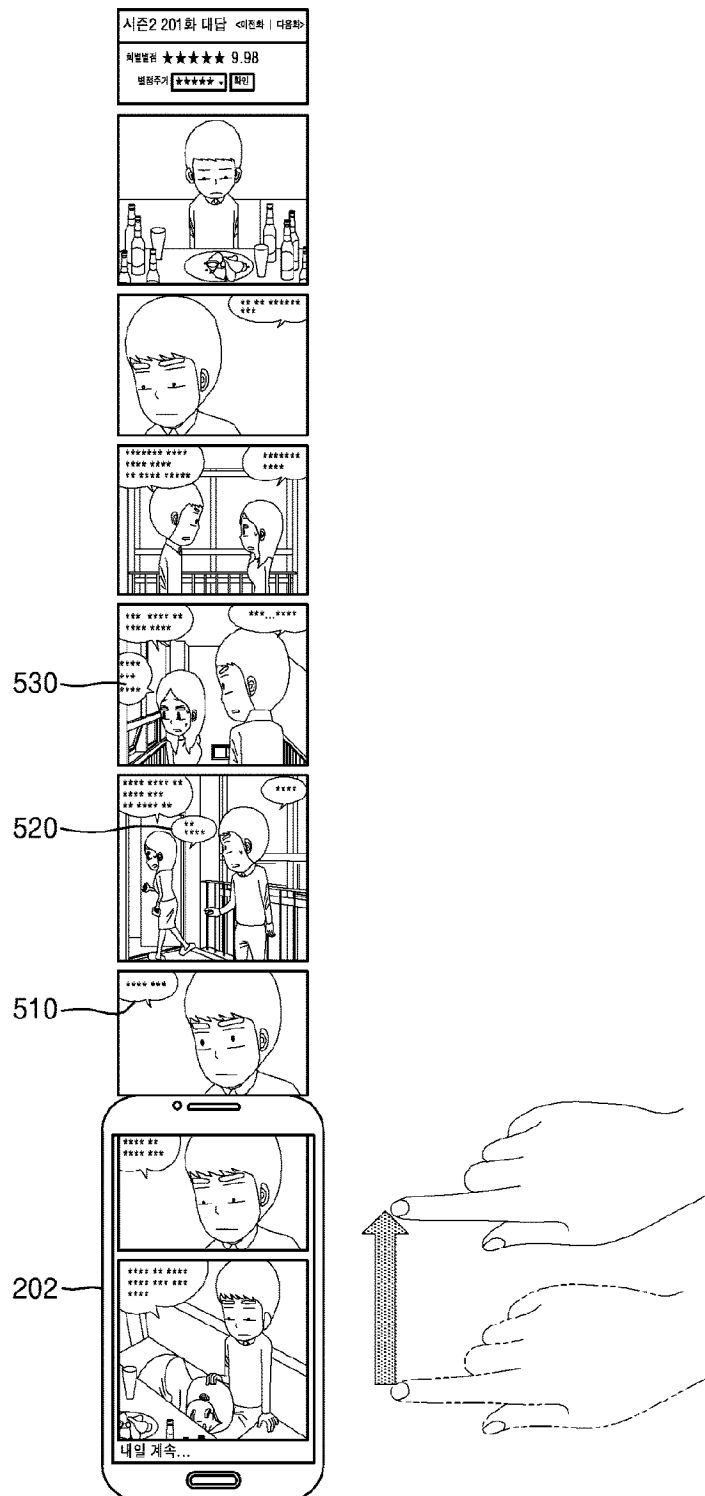


내일 계속...

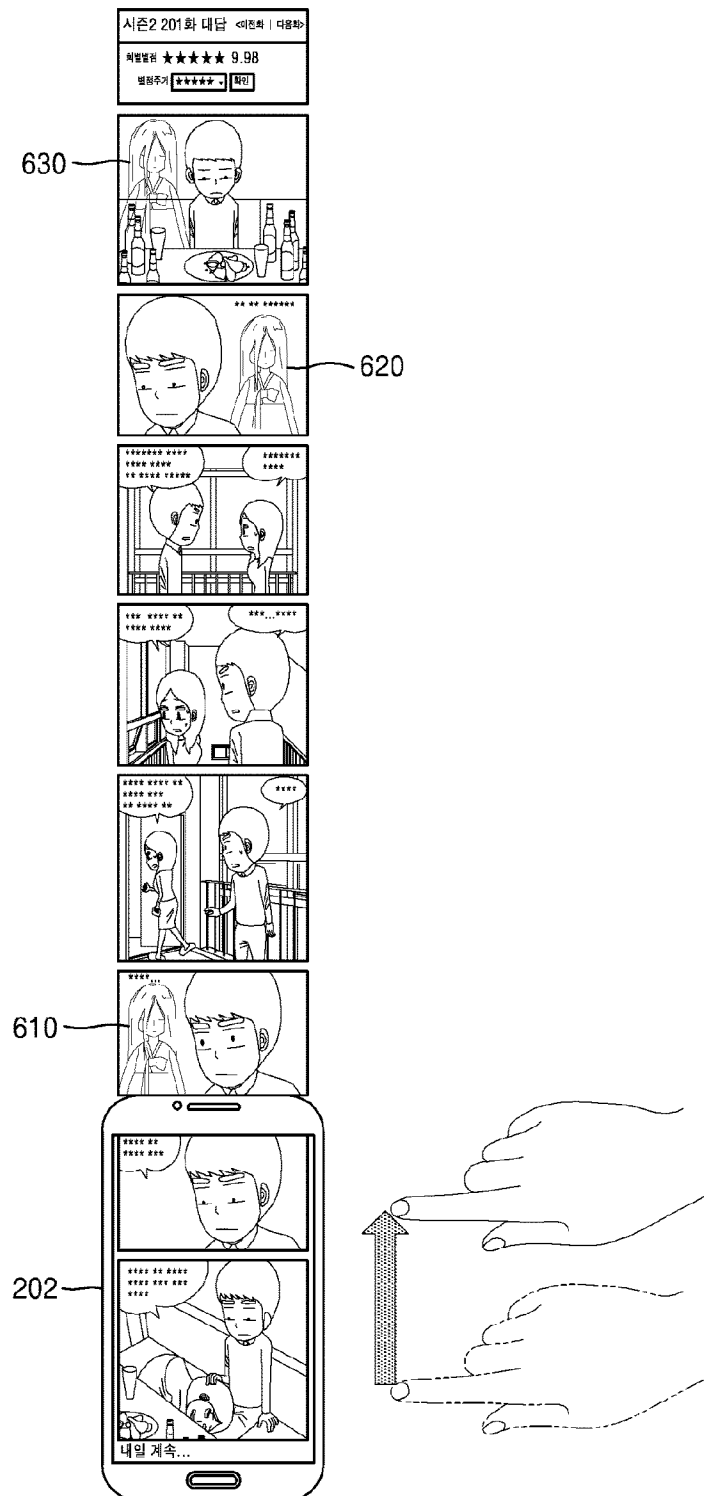
[도4]



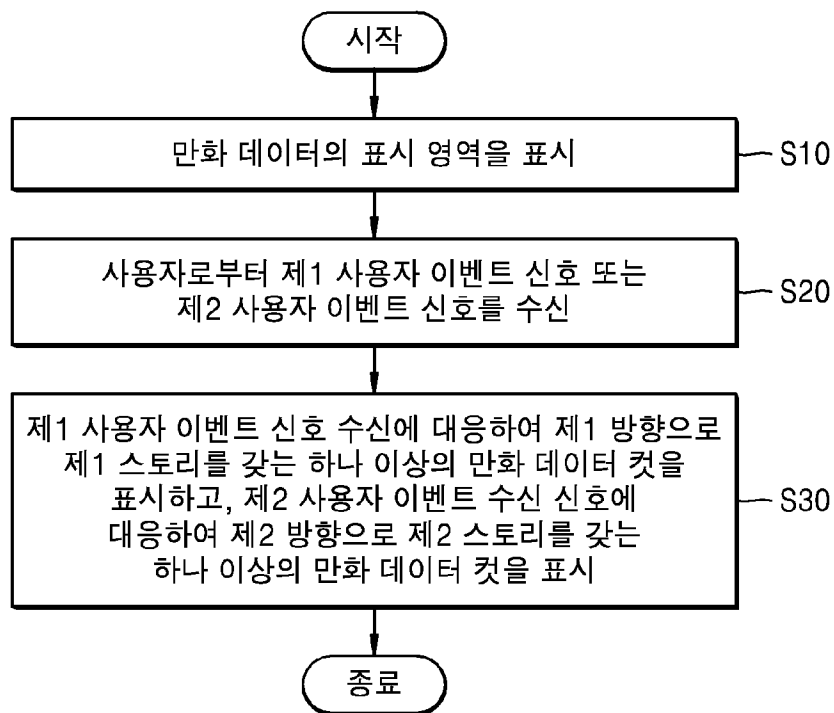
[도5]



[도6]



[도7]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2015/012383**A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER****G06Q 50/10(2012.01)i, G06T 13/80(2011.01)i, G06F 3/041(2006.01)i**

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

G06Q 50/10; G06F 3/048; G06F 3/14; G06F 3/03; G06F 3/00; G06Q 30/02; G06F 3/0488; G06F 3/01; G06F 3/041; G06T 13/80

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Korean Utility models and applications for Utility models: IPC as above

Japanese Utility models and applications for Utility models: IPC as above

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

eKOMPASS (KIPO internal) & Keywords: indication, touch, moving, advertisement, input

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	KR 10-2013-0070090 A (SAMSUNG ELECTRONICS CO., LTD.) 27 June 2013 See abstract, paragraphs [0016], [0025]-[0026], [0038], claims 3-7, 10 and figures 3, 5.	1-2,10-11,19
Y		3-9,12-18
Y	KR 10-2001-0107441 A (SONG, Dae Ho) 07 December 2001 See abstract, page 6, claims 1, 4 and figures 6a-6i.	3-9,12-18
A	KR 10-2014-0082606 A (KOREA ADVANCED INSTITUTE OF SCIENCE AND TECHNOLOGY) 02 July 2014 See abstract, claims 1-2, 5-7 and figures 2, 5.	1-19
A	KR 10-2013-0050606 A (SAMSUNG ELECTRONICS CO., LTD.) 16 May 2013 See abstract, claims 1, 5, 9, 18 and figures 3-6.	1-19
A	KR 10-2010-0011336 A (KOREA ELECTRIC TERMINAL CO., LTD.) 03 February 2010 See abstract, paragraphs [0028]-[0030], claim 1 and figures 1, 3.	1-19

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C.
 ☒ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

“A” document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

“E” earlier application or patent but published on or after the international filing date

“L” document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

“O” document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

“P” document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

“T” later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

“X” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

“Y” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

“&” document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

26 FEBRUARY 2016 (26.02.2016)

Date of mailing of the international search report

29 FEBRUARY 2016 (29.02.2016)

Name and mailing address of the ISA/KR


 Korean Intellectual Property Office
 Government Complex-Daejeon, 189 Seonsa-ro, Daejeon 302-701,
 Republic of Korea

Facsimile No. 82-42-472-7140

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/KR2015/012383

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2013-0070090 A	27/06/2013	CN 103164157 A EP 2608007 A2 EP 2608007 A3 JP 2013-127794 A US 2013-0154978 A1	19/06/2013 26/06/2013 25/09/2013 27/06/2013 20/06/2013
KR 10-2001-0107441 A	07/12/2001	KR 10-0418374 B1	11/02/2004
KR 10-2014-0082606 A	02/07/2014	KR 10-1422447 B1 KR 10-2013-0105984 A	22/07/2014 27/09/2013
KR 10-2013-0050606 A	16/05/2013	CN 103197848 A EP 2592541 A2 JP 2013-101619 A US 2013-0117703 A1	10/07/2013 15/05/2013 23/05/2013 09/05/2013
KR 10-2010-0011336 A	03/02/2010	NONE	

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

G06Q 50/10(2012.01)i, G06T 13/80(2011.01)i, G06F 3/041(2006.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)

G06Q 50/10; G06F 3/048; G06F 3/14; G06F 3/03; G06F 3/00; G06Q 30/02; G06F 3/0488; G06F 3/01; G06F 3/041; G06T 13/80

조사된 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌

한국등록실용신안공보 및 한국공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC
일본등록실용신안공보 및 일본공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC

국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우))

eKOMPASS(특허청 내부 검색시스템) & 키워드: 표시, 터치, 이동, 광고, 입력

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
X	KR 10-2013-0070090 A (삼성전자주식회사) 2013.06.27 요약, 단락 [0016], [0025]-[0026], [0038], 청구항 3-7, 10 및 도면 3, 5 참조.	1-2, 10-11, 19
Y		3-9, 12-18
Y	KR 10-2001-0107441 A (송대호) 2001.12.07 요약, 페이지 6, 청구항 1, 4 및 도면 6a-6i 참조.	3-9, 12-18
A	KR 10-2014-0082606 A (한국과학기술원) 2014.07.02 요약, 청구항 1-2, 5-7 및 도면 2, 5 참조.	1-19
A	KR 10-2013-0050606 A (삼성전자주식회사) 2013.05.16 요약, 청구항 1, 5, 9, 18 및 도면 3-6 참조.	1-19
A	KR 10-2010-0011336 A (한국단자공업 주식회사) 2010.02.03 요약, 단락 [0028]-[0030], 청구항 1 및 도면 1, 3 참조.	1-19

☐ 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다.

☒ 대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.

* 인용된 문헌의 특별 카테고리:

“A” 특별히 관련이 없는 것으로 보이는 일반적인 기술수준을 정의한 문헌

“T” 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌

“E” 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌

“X” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다.

“L” 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌

“Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다.

“O” 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌

“&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

“P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌

국제조사의 실제 완료일

2016년 02월 26일 (26.02.2016)

국제조사보고서 발송일

2016년 02월 29일 (29.02.2016)

ISA/KR의 명칭 및 우편주소

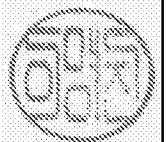
대한민국 특허청
(35208) 대전광역시 서구 청사로 189,
4동 (둔산동, 정부대전청사)

팩스 번호 +82-42-472-7140

심사관

이명진

전화번호 +82-42-481-8474



국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-2013-0070090 A	2013/06/27	CN 103164157 A EP 2608007 A2 EP 2608007 A3 JP 2013-127794 A US 2013-0154978 A1	2013/06/19 2013/06/26 2013/09/25 2013/06/27 2013/06/20
KR 10-2001-0107441 A	2001/12/07	KR 10-0418374 B1	2004/02/11
KR 10-2014-0082606 A	2014/07/02	KR 10-1422447 B1 KR 10-2013-0105984 A	2014/07/22 2013/09/27
KR 10-2013-0050606 A	2013/05/16	CN 103197848 A EP 2592541 A2 JP 2013-101619 A US 2013-0117703 A1	2013/07/10 2013/05/15 2013/05/23 2013/05/09
KR 10-2010-0011336 A	2010/02/03	없음	