



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2009년03월17일
(11) 등록번호 10-0888734
(24) 등록일자 2009년03월09일

(51) Int. Cl.

H04N 5/44 (2006.01) G06F 15/00 (2006.01)

(21) 출원번호 10-2004-7002505

(22) 출원일자 2004년02월20일

심사청구일자 2007년07월10일

번역문제출일자 2004년02월20일

(65) 공개번호 10-2004-0027948

(43) 공개일자 2004년04월01일

(86) 국제출원번호 PCT/IB2002/003023

국제출원일자 2002년07월10일

(87) 국제공개번호 WO 2003/019407

국제공개일자 2003년03월06일

(30) 우선권주장

01203164.7 2001년08월22일

유럽특허청(EPO)(EP)

(56) 선행기술조사문헌

JP 07-203420 A

(뒷면에 계속)

전체 청구항 수 : 총 9 항

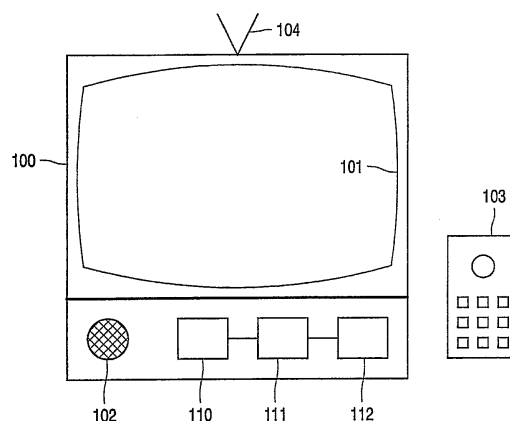
심사관 : 목승균

(54) 콘텐츠 아이템을 렌더링하기 위한 방법 및 장치

(57) 요약

적어도 하나의 광고를 포함하는 콘텐츠 아이템을 렌더링하기 위한 방법 및 장치(100)가 제공된다. 사용자가 적어도 하나의 광고를 능동적으로 시청하였다고 확인한 후, 사용자는 상기 시청에 대해 크레딧을 수여 받는다. 사용자가 충분한 크레딧들을 수집하면, 그는 다수의 수집된 크레딧들에 대한 답례로 콘텐츠 아이템과 관련된 부가적인 콘텐츠 자료에 대한 액세스를 제공받는다. 크레딧들은 콘텐츠 아이템의 렌더링이 완료될 때 무효로 된다. 이것은 너무 늦기 전에 부가적인 콘텐츠 자료를 액세스하기에 충분히 많은 크레딧들을 수집하도록 사용자에게 인센티브를 부여한다.

대표도 - 도1



(56) 선행기술조사문헌
KR1019990013861 A
KR1020000068183 A
KR 2001-0067024 A
KR 10-0195729 B
KR1020010015369 A
US 6178446 B

특허청구의 범위

청구항 1

사용자에게 적어도 하나의 광고를 포함하는 콘텐츠 아이템을 렌더링하는 방법으로서, 상기 사용자가 상기 적어도 하나의 광고를 시청하였음을 확인하는 단계(205) 및 상기 시청에 대한 크레딧(credit)을 상기 사용자에게 수여하는 단계(206)를 포함하는, 상기 콘텐츠 아이템 렌더링 방법에 있어서,

다수의 수여된 크레딧들에 대한 답례로 상기 사용자에게 상기 콘텐츠 아이템과 연관된 부가적인 콘텐츠 자료에 대한 액세스를 제공하고(208), 상기 다수의 수여된 크레딧들은 상기 콘텐츠 아이템이 끝나기 전에 수여되어야 하고, 그렇지 않으면 상기 부가적인 콘텐츠 자료를 이용할 수 없는 것을 특징으로 하는, 콘텐츠 아이템 렌더링 방법.

청구항 2

제 1 항에 있어서,

상기 적어도 하나의 광고의 상기 렌더링 동안 또는 그 후에 특정 버튼을 누르도록 상기 사용자에게 요구하는 단계(204) 및 상기 사용자가 상기 요구 단계 후 미리 결정된 시간 구간 내에 상기 특정 버튼을 누르는지를 확인하는 단계(205)를 더 포함하는, 콘텐츠 아이템 렌더링 방법.

청구항 3

제 1 항에 있어서,

상기 적어도 하나의 광고는 명확한 사용자 행동에 대해서만 렌더링되는 상기 적어도 하나의 광고의 일부를 포함하고, 상기 사용자 행동은 상기 사용자가 상기 광고를 능동적으로 시청하고 있음을 지시하고, 상기 확인하는 단계(205)는 상기 사용자가 상기 일부의 완전한 렌더링을 시청하였음을 확인하는 단계를 포함하는, 콘텐츠 아이템 렌더링 방법.

청구항 4

제 1 항에 있어서,

상기 콘텐츠 아이템의 렌더링의 완료시 임의의 수여된 크레딧들을 무효로 하는 단계(209)를 더 포함하는, 콘텐츠 아이템 렌더링 방법.

청구항 5

제 1 항에 있어서,

상기 부가적인 콘텐츠 자료는 상기 콘텐츠 아이템에 존재하는 적어도 하나의 오브젝트의 3-D 모듈, 상기 콘텐츠 아이템과 연관된 게임, 상기 콘텐츠 아이템 상의 배경 정보, 및 상기 콘텐츠 아이템에 제기된 질문에 대한 실마리 중 적어도 하나를 포함하는, 콘텐츠 아이템 렌더링 방법.

청구항 6

사용자에게 적어도 하나의 광고를 포함하는 콘텐츠 아이템을 렌더링하도록 구성된 장치(100)로서, 상기 사용자가 상기 적어도 하나의 광고를 시청하였음을 확인하는 확인 수단(110) 및 상기 시청에 대한 크레딧을 상기 사용자에게 수여하기 위한 크레딧 수단(111)을 포함하는, 상기 콘텐츠 아이템을 렌더링하도록 구성된 장치(100)에 있어서,

다수의 수여된 크레딧들에 대한 답례로 상기 사용자에게 상기 콘텐츠 아이템과 연관된 부가적인 콘텐츠 자료에 대한 액세스를 제공하는 조건부 액세스 수단(112)을 특징으로 하고, 상기 다수의 수여된 크레딧들은 상기 콘텐츠 아이템이 끝나기 전 수여되어야 하고, 그렇지 않으면 상기 부가적인 콘텐츠 자료를 이용할 수 없는 것을 특징으로 하는, 콘텐츠 아이템을 렌더링하도록 구성된 장치(100).

청구항 7

제 6 항에 있어서,

상기 적어도 하나의 광고의 렌더링 동안 또는 그 후에 특정 버튼을 누르도록 상기 사용자에게 요구하기 위한 촉구 수단을 더 포함하고, 상기 확인 수단은 상기 사용자가 상기 요구 후에 미리 결정된 시간 구간 내에 상기 특정 버튼을 누르는지 확인하도록 구성되는, 콘텐츠 아이템을 렌더링하도록 구성된 장치(100).

청구항 8

제 6 항에 있어서,

상기 조건부 액세스 수단(112)은 상기 콘텐츠 아이템의 렌더링의 완료시 임의의 수여된 크레딧들을 무효로 하기 위해 구성되는, 콘텐츠 아이템을 렌더링하도록 구성된 장치(100).

청구항 9

제 6 항에 있어서,

텔레비전을 포함하는, 콘텐츠 아이템을 렌더링하도록 구성된 장치(100).

청구항 10

삭제

명세서

기술 분야

- <1> 본 발명은 사용자에게 적어도 하나의 광고를 포함하는 콘텐츠 아이템을 렌더링하기 위한 방법으로서, 사용자가 적어도 하나의 광고를 시청하였음을 확인하는 단계와, 시청에 대한 크레딧(credit)를 사용자에게 수여하는 단계를 포함하는, 상기 콘텐츠 아이템을 렌더링하기 위한 방법에 관한 것이다.
- <2> 본 발명은 또한 사용자에게 적어도 하나의 광고를 포함하는 콘텐츠 아이템을 렌더링하기 위한 장치로서, 사용자가 적어도 하나의 광고를 시청하였음을 확인하기 위한 확인 수단과, 시청에 대한 크레딧을 사용자에게 수여하기 위한 크레딧 수단을 포함하는, 상기 콘텐츠 아이템을 렌더링하기 위한 장치에 관한 것이다.

배경 기술

- <3> 서두에 따른 방법은 2000년 9월의 Research Disclosure 437008 호로부터 공지되어 있다. 텔레비전 프로그램들, 영화들 등과 같은 콘텐츠 아이템들은 종종 하나 이상의 광고들이나 커머셜들을 포함한다. 콘텐츠 아이템이 예컨대, 그것을 그의 텔레비전 시스템 상에 디스플레이함으로써 사용자에게 렌더링될 때, 사용자는 또한 그 광고에 노출된다, 콘텐츠 아이템의 배급자는 콘텐츠 아이템에 광고를 삽입하는 것에 대한 답례로 광고주들로부터 돈을 받는다.
- <4> 사용자가 그들의 텔레비전 프로그램들이나 영화들 중에 광고들을 보고자 하지 않는 것은 잘 알려져 있다. 이러한 반감을 줄이기 위해서, 사용자가 광고를 능동적으로 보는 것에 대한 답례로 몇몇 종류의 보상을 받는 소위 많은 인센티브 프로그램들이 개발되어 왔다. 그 보상은 통상 몇몇 종류의 크레딧, 예컨대 다수의 에어 마일즈(Air Miles) 또는 보너스 시스템에 사용하기 위한 다른 포인트이다. 크레딧들은 또한 광고된 제품에 제한될 수 있는데, 즉 크레딧은 광고된 제품을 구입할 때 가격인하를 제공한다.
- <5> 사용자가 광고를 시청하였다는 확인은 다양한 방식으로 행해질 수 있다. 예를 들어, 사용자는 광고의 렌더링 동안 또는 그 후에 특정 버튼을 누르도록 요구받을 수 있으며, 그것으로 그가 광고를 시청하였음을 입증한다. 상술된 Research Disclosure에 따른 방법은 텔레비전에 광고의 존재를 신호하도록 콘텐츠 아이템에 포함된 광고 내에 코드를 내장한다. 텔레비전이 그 코드를 검출할 때, 사용자는 카드를 텔레비전에 접속된 수신기에 놓을 수 있고, 이어서 커머셜이 정상 속도, 볼륨 등으로 텔레비전 상에 보여지면, 크레딧이 카드에 가산된다. 각각의 광고 후에 카드를 사용자가 능동적으로 재삽입하여야 함을 보장하기 위해, 카드가 다수의 광고들 후에 배출될 수 있어, 사용자가 광고를 능동적으로 볼 수 있다.
- <6> 이러한 인센티브 프로그램들이 광고들을 볼 것을 사용자에게 장려할 때, 그 효과는 크레딧들 또는 보상들의 일반적인 특성으로 인해 비교적 작다. 크레딧들이 종종 에어 마일즈 시스템과 같은, 큰 인센티브 프로그램에 사용되므로, 광고를 보는 것에 대해 비교적 작은 양의 크레딧들만이 수여될 수 있어, 인센티브의 효과를 반감시킨다. 또한, 하나의 특정 콘텐츠 아이템에서 다수의 광고들을 시청하도록 사용자를 격려하는 것이 없다. 일단

그가 다수의 크레딧들을 수집한다면, 그는 다음 날 또는 그 다음 쇼까지 광고들을 보는 것을 중단하려 할 수 있다. 이것은 인센티브 방식이 그의 광고들이 콘텐츠 아이템의 끝에 위치되는 광고주들에 대해 매력적이지 못하게 만든다.

발명의 상세한 설명

- <7> 본 발명의 목적은 종래 기술 방법보다 더 효과적인 서두에 따른 방법을 제공하는 것이다.
- <8> 이 목적은 다수의 수여된 크레딧들에 대한 답례로 사용자에게 콘텐츠 아이템과 연관된 부가적인 콘텐츠 자료에 대한 액세스를 제공하는 것을 특징으로 하는 방법에 따라 달성된다. 바람직하게는, 부가적인 콘텐츠 자료는 콘텐츠 아이템, 콘텐츠 아이템과 관련된 게임에 존재하는 적어도 하나의 오브젝트의 3-D 모듈, 콘텐츠 아이템 상의 배경 정보, 또는 콘텐츠 아이템에 제기된 질문에 대한 실마리(clue)와 같은, 자료들을 포함한다. 이러한 부가적인 콘텐츠 자료는 많은 시청자들에 대해 바람직하며, 그러므로, 그들은 부가적인 콘텐츠 자료를 액세스하기 위해 필요한 크레딧들을 수집하려고 격려된다. 이것은 그들이 그 크레딧들을 수여 받기 위해서 콘텐츠 아이템에 포함된 다수의 광고들을 능동적으로 시청해야 한다는 것을 의미한다. 그뿐만 아니라, 그들은 콘텐츠 아이템이 끝나기 전에 그 크레딧들을 수여 받아야 하며, 그렇지 않으면 부가적인 콘텐츠 자료는 날아가 버릴 것이다. 이것은 사용자들이 콘텐츠 아이템에 포함된 더 많은 광고들을 보게 만들며, 특히 그것들은 콘텐츠 아이템의 끝에 존재한다. 이것은 마지막 광고 슬롯들(slots)을 종래 기술보다 더 매력적이게 만든다.
- <9> 실시예에서, 본 방법은 사용자가 적어도 하나의 광고의 렌더링 동안 또는 그 후에 특정 버튼을 누르도록 요구하는 단계와 사용자가 요구 후 미리 정해진 시간 구간 내에 특정 버튼을 누르는지의 여부를 확인하는 단계를 더 포함한다. 이제, 그 버튼을 누르는 것은 사용자에게 의한 명확한 확인으로서 기능한다. 이것은 그가 특정 버튼을 누르도록 지시하는 광고이므로, 사용자가 광고를 능동적으로 봐야만 하고, 그래야 그는 크레딧을 수여받을 수 있다.
- <10> 다른 실시예에서, 적어도 하나의 광고는 명확한 사용자 행동에 대해서만 렌더링되는 부분을 포함하며, 확인하는 단계는 상기 부분의 완전한 렌더링을 포함한다. 예를 들어, 대화형 텔레비전 시스템에서, 텍스트 또는 그래픽 광고가 디스플레이 상에 보여질 수 있다. 사용자는 커머셜 보여지는 때에 디스플레이되는 텍스트나 그래픽을 클릭 할 수 있다. 이것은 광고된 제품에 대한 더 많은 세부사항을 제공하는 예컨대, 10초 영화일 수 있으며, 그것을 구입하는 장소에 대한 정보를 포함할 수 있다. 또한, 그래픽을 클릭하면 사용자를 광고주의 웹사이트로 데려갈 수 있다.
- <11> 다른 실시예에서, 상기 방법은 콘텐츠 아이템의 렌더링의 완료시에 임의의 수여된 크레딧들을 무효로 하는 단계를 더 포함한다. 상술된 바와 같이, 콘텐츠 아이템의 렌더링이 완료된 후에는 부가적인 콘텐츠 자료는 사라져 버린다. 이것은 사용자로 하여금 부가적인 콘텐츠 자료를 액세스하도록 충분히 많은 크레딧들을 수집하도록 인센티브를 부여한다. 하지만, 렌더링의 완료후에는 부가적인 콘텐츠 자료뿐만 아니라, 수여된 크레딧들 자체들이 손실되면, 사용자들은 부가적인 콘텐츠 자료를 액세스하기에 충분한 수를 수집하도록 큰 인센티브를 갖는다.
- <12> 본 발명의 다른 목적은 종래 장치보다 더 효과적인, 서두에 따른 장치를 제공하는 것이다.
- <13> 이 목적은 다수의 수여된 크레딧들에 대한 답례로 사용자에게 콘텐츠 아이템과 연관된 부가적인 콘텐츠 자료에 대한 액세스를 제공하기 위한 조건부 액세스 수단을 특징으로 하는 장치에 따라 달성된다. 조건부 액세스 수단은 요구된 다수의 크레딧들 없이 부가적인 콘텐츠 자료에 대한 액세스를 방지하고, 이 장치는 콘텐츠 아이템의 렌더링 동안 제공된 광고들을 능동적으로 봄으로써 사용자들로 하여금 크레딧들을 수집하도록 격려한다. 바람직하게는, 장치는 텔레비전을 포함한다.
- <14> 본 발명은 또한 프로세서가 본 발명에 따른 방법을 실행하도록 배치된 컴퓨터 프로그램 제품에 관한 것이다.
- <15> 본 발명의 이들 및 다른 특징들은 도면들에 도시된 실시예들을 참조하여 명백할 것이다.

실시예

- <18> 도면들에서, 동일한 참조번호들은 유사하거나 대응하는 특징들을 나타낸다. 도면들에 나타내진 특징들의 일부는 통상 소프트웨어로 구현되며, 소프트웨어 모듈들 또는 오브젝트들과 같은 소프트웨어 실체들을 나타낸다.

- <19> 도 1은 콘텐츠 아이템을 렌더링하기 위해 배치된 장치(100)를 개략적으로 도시한다. 장치(100)는 여기에서 텔레비전으로서 도시되어 있지만, 라디오, 개인용 컴퓨터, 또는 이동전화기와 같은 휴대형 장치일 수도 있다. 콘텐츠 아이템이 렌더링되는 정확한 방식은 콘텐츠의 유형 및 장치의 유형에 의존한다. 예를 들어, 라디오 수신기에서, 렌더링은 오디오 신호들을 생성하는 것과, 그것들을 확성기에 제공하는 것을 포함한다. 텔레비전 수신기에 대해, 렌더링은 오디오 및 비디오 신호들을 생성하는 것과 그것들을 디스플레이 스크린 및 확성기들에 제공하는 것을 포함한다. 콘텐츠의 다른 유형들에 대해, 유사한 적절한 행동이 취해져야만 한다. 렌더링은 수신된 신호를 해독하거나 디스크램블링하는 것, 오디오 비디오 신호들을 동기화하는 것 등과 같은 동작들을 포함할 수도 있다.
- <20> 장치(100)는 디스플레이(101) 및 비디오 및 오디오 각각을 출력하기 위한 확성기(102)를 포함한다. 원격 제어장치와 같은 입력 장치(103)를 사용하여, 사용자는 이용가능한 콘텐츠 아이템들 간에 네비게이트할 수 있으며, 렌더링을 위해 하나를 선택할 수 있다. 콘텐츠 아이템들은 예컨대 안테나(104)를 통해 외부 소스로부터 수신될 수 있지만, 장치(100)에 접속된 비디오 또는 DVD 플레이어와 같은 로컬 소스로부터 이용가능하게 될 수 있다. 이용가능한 콘텐츠 아이템의 일부 또는 모두는 광고들을 포함한다. 이들 광고들은 콘텐츠 아이템의 일부, 예컨대 디스플레이되는 콘텐츠 아이템의 부분들 간의 짧은 오디오 및/또는 비디오 클립(clip)으로서 디스플레이될 수 있다. 광고는 또한 다른 방식으로 콘텐츠 아이템에 포함될 수 있다. 예를 들어, 그래픽 광고는 디스플레이(101)의 모서리에 제공될 수 있으며, 텍스트 메시지는 디스플레이(101)에 대한 스크롤(scroll)하는 방식으로 제공될 수 있으며, 오디오 메시지는 확성기(102) 등을 통해 출력되는 일반적인 오디오 신호로 혼합될 수 있다.
- <21> 광고들은 부가적인 텔레비전 및 라디오 프로그래밍을 갖는 경우와 같이, 오디오 및/또는 비디오 부분들의 일부로서 콘텐츠 아이템에 포함될 수 있지만, 개별 데이터 스트림으로서 포함될 수 있다. 특히, 콘텐츠의 MPEG 코딩은 본 발명에 적합하다. 광고들은 장치(100)에 전달될 수 있는 전송 스트림을 형성하기 위해 콘텐츠 아이템을 구성하는 오디오 및 비디오 스트림들과 다중화되는 개별 데이터 스트림에 존재할 수 있다. 부가적인 콘텐츠 자료는 또한 전송 스트림의 일부인 개별 데이터 스트림에 존재할 수 있다.
- <22> 광고들이 별도로 포함될 때, 장치(100)는 콘텐츠 아이템의 렌더링 동안 광고를 언제, 어디서, 어떻게 제공하는지를 결정할 수 있다. 이어서, 광고들의 렌더링이 선택될 수 있다. 예를 들어, 사용자들은 광고들이 보여지지 않는 지불 모드(paid mode)와 콘텐츠 아이템들을 액세스하기 위해 돈을 지불할 필요가 없지만 광고들이 보여지는 공짜 모드(free mode) 사이에서 선택을 제공받을 수 있다. 대안으로는, 지불 모드에서의 광고들의 수는 공짜 모드에서의 광고들의 수에 대하여 심하게 줄어들 수 있다. 이 테마에 대한 많은 변화들이 가능하다.
- <23> 또한, 광고 교체가 행해질 수 있다. 몇몇 종류의 사용자 프로파일에 기초하여, 사용자에게 적합한 광고가 디스플레이될 수 있다. 예를 들어, 보여진 광고는 사용자가 말하는 언어일 수 있으며, 또는 사용자가 여성이라면 맥주 커머셜에서 패션 커머셜로 변경될 수 있다.
- <24> 본 발명에 따라, 장치(100)는 확인 모듈(110), 크레딧 모듈(111), 및 조건부 액세스 모듈(112)을 포함한다. 확인 모듈(110)은 사용자가 광고를 시청하였음을 확인하기 위해서 광고들이 제공되는 동안 동작한다. 확인 모듈(110)은 이 사실을 크레딧 모듈(111)에 신호하여, 크레딧 모듈(111)은 사용자에게 상기 시청에 대해 크레딧을 수여한다. 물론, 특정 광고에 대한 크레딧들의 수는 하나 이상일 수 있으며, 콘텐츠 아이템에 포함된 모든 광고들에 대해 동일한 것을 필요로 하지 않는다. 충분한 크레딧들이 수집되었을 때, 조건부 액세스 모듈(112)은 렌더링되는 콘텐츠 아이템과 연관된 부가적인 콘텐츠 자료에 대한 액세스를 사용자에게 제공한다. 액세스를 제공한 후, 조건부 액세스 모듈(112)은 사용자가 수집한 크레딧들로부터 수여된 상기 크레딧들의 수를 공제하도록 크레딧 모듈(111)에 신호한다.
- <25> 도 2는 본 발명에 따른 방법의 실시예를 설명하는 흐름도를 보여준다. 본 방법은 스텝 201에서 개시한다. 일부 데이터 등을 다운로드하기 위해서 몇몇 종류의 초기화를 수행할 필요가 있다. 스텝 202에서, 콘텐츠 아이템이 사용자에게 렌더링된다. 상술한 바와 같이, 이것은 그래픽들을 지연시키고, 오디오 및/또는 비디오 출력, 또는 둘 모두를 생성하는 것을 포함할 수 있다. 렌더링되는 콘텐츠 아이템은 적어도 하나의 광고를 포함한다.
- <26> 광고가 렌더링될 때, 203에서, 이 광고를 능동적으로 보는 것에 대해 임의 다수의 크레딧들을 수여해야 할지의 여부가 판정된다. 그렇지 않으면, 방법은 스텝 202로 복귀하고, 렌더링되는 다음 광고에서 스텝 203으로 복귀할 수 있다. 콘텐츠 아이템의 광고들의 서브세트들만이 크레딧이 능동적인 시청에 대해 수여되는 광고로 되는 것이 바람직할 수 있다. 이때, 그 서브세트 내의 광고들에 대한 공간은 높은 비율로 광고주들에게 판매된다.
- <27> 광고들을 능동적으로 시청하는 것에 대해 크레딧을 수여하게 하면, 그후에, 스텝 204에서, 사용자가 광고를

능동적으로 시청하고 있는지의 여부를 판정하기 위해 사용자의 행동이 감시된다. 이것은 다양한 방식으로 행해질 수 있다. 예를 들어, 사용자는 광고의 렌더링 동안 또는 그 후에 특정 버튼을 누르도록 요구받을 수 있다. 그가 그 요구 후에 미리 정해진 시간 구간, 예컨대 5초 내에 그렇게 하면, 그 후에, 사용자가 광고를 능동적으로 시청한 것으로 고려될 수 있다.

- <28> 사용자는 또한 장치(100)에 접속된 수신기에 스마트 카드를 위치시키도록 요구받을 수 있으며, 그 수신기는 하나 이상의 광고들이 렌더링된 후에 카드를 배출하도록 배치된다. 이런 식으로, 사용자가 매 광고 또는 광고들의 그룹에 대한 스마트 카드를 재삽입하여야하고, 그러므로 그는 광고들을 능동적으로 시청한다. 이어서, 크레딧들이 카드에 저장될 수 있다.
- <29> 광고는 또한 버튼을 누르거나 현재 렌더링되고 있는 다른 부분을 클릭하는 것과 같은, 명확한 사용자 행동에만 렌더링되는 부분을 포함할 수 있다. 예를 들어, 영화의 렌더링 동안, 그래픽 광고는 디스플레이(101)의 모서리에 보여진다. 커서 키들 또는 그의 원격 제어장치(103) 상의 조그 휠(jog wheel)을 이용하여, 사용자는 상기 그래픽 광고를 선택하고 버튼을 누른다. 퍼스널 컴퓨터에서, 사용자는 배너를 선택하기 위해 마우스 또는 유사한 장치를 동작시켜, 광고주의 홈페이지로 들어간다. 이후 이 명확한 사용자 행동은 사용자가 광고를 능동적으로 시청하거나 광고와 상호작용하고 있음을 나타낸다.
- <30> 광고의 렌더링의 시작 시에, 사용자가 광고를 보기 원하는지 아닌지의 여부가 사용자에게 권유될 수 있다. 그가 긍정적인 피드백을 제공하면, 그가 능동적으로 광고를 볼 것이라고 고려될 수 있다.
- <31> 사용자가 능동적으로 광고를 볼 것인지의 판단은 스텝 205에서 행해진다. 버튼을 누르거나 또는 다른 명확한 사용자 행동은 예컨대 그것이 광고의 렌더링의 시작 후에 너무 빠르게 행해진다면 무시될 수 있다. 이것은 사용자가 광고를 능동적으로 시청하지 않고, 시스템을 속이려는 신호일 수 있다. 사용자가 광고를 능동적으로 시청하지 않는다면, 방법은 스텝 202로 복귀한다. 그가 광고를 능동적으로 시청한다면, 206에서 크레딧을 수여 받는다. 크레딧은 하나의 단일 유닛일 필요가 없으며 모든 광고들에 대해 동일한 것일 필요가 없다. 콘텐츠 아이템의 끝 쪽으로 더 많이 존재하는 광고들은 시작 쪽으로 더 많이 존재하는 광고들보다 더 많은 크레딧들의 가치를 지닐 수도 있다.
- <32> 수여된 크레딧들은 런닝 토탈(running total)에 가산되고, 상술한 바와 같이, 크레딧 모듈(111)에 의해 유지된다. 추가적인 콘텐츠 자료를 액세스하기 충분한 크레딧들을 수집하였다면, 스텝 207에서, 사용자는 추가적인 콘텐츠 자료에 액세스를 요청하기 위해 조건부 액세스 모듈(112)을 활성화할 수 있다. 이 자료는 콘텐츠 아이템에 존재하는 오브젝트의 3-D 모듈, 콘텐츠 아이템과 관련된 게임, 콘텐츠 아이템 상의 배경 정보, 또는 콘텐츠 아이템에 제기된 질문들에 대한 실마리와 같은 아이템들을 포함할 수 있다. 추가적인 콘텐츠 자료는 또한 콘텐츠 아이템의 개선된 버전 예컨대 양호한 사운드 등과 함께, 보다 높은 해상도일 수 있다.
- <33> 사용자가 충분한 크레딧들을 수집하였다면, 그후에, 208에서, 조건부 액세스 모듈(112)은 추가적인 콘텐츠 자료로의 액세스를 허락한다. 사용자가 추가적인 콘텐츠 자료와 상호작용하는 동안, 콘텐츠 아이템의 렌더링은 어플리케이션에 의존하여 중지되거나 중지되지 않을 수 있다.
- <34> 예를 들어, 추가적인 콘텐츠 자료가 콘텐츠 아이템에 존재하는 퍼즐(puzzle)을 해결하기 위한 실마리 또는 콘텐츠 아이템에 제기된 질문에 답하기 위한 실마리라면, 그 후에, 그 실마리를 사용하기 위한 임의 종류의 페널티(penalty)를 부가하기 위해 렌더링을 중지하지 않는 것이 이로울 수 있다.
- <35> 보여지고 있는 레이스에 참여하는 레이스 카 또는 쇼의 일부인 비행기와 같은, 콘텐츠 아이템에 존재하는 오브젝트의 3-D 모듈을 시험할 때, 영화나 쇼에서 사용자가 떠난 장소를 픽업할 수 있도록, 예컨대, 시간 이동 기능을 활성화시킴으로써 콘텐츠 아이템의 렌더링을 중지시키는 것이 좋다.
- <36> 수여된 크레딧들은 추가적인 콘텐츠 자료에 액세스하는 고정 요금이 구입될 수 있는 것으로서 사용될 수 있다. 또한 크레딧들은 추가적인 콘텐츠 자료를 사용자가 소비하는 시간에 대해 지불하도록 사용될 수 있다. 예를 들어, 5 크레딧들을 가진, 사용자는 콘텐츠 아이템 상의 일부 텍스트 배경 자료를 액세스할 수 있으며, 30초당 1 크레딧의 비율로, 사용자는 콘텐츠 아이템에 제공된 일부 오브젝트의 3-D 모듈과 상호작용할 수 있다.
- <37> 콘텐츠 아이템의 렌더링이 완료될 때, 콘텐츠 아이템들의 렌더링 동안 수집된 임의의 수여된 크레딧들은 스텝 209에서 무효로 된다. 이것은 크레딧 모듈(111)의 크레딧 카운터를 0으로 단순히 리셋함으로써 실현될 수 있다. 수여된 크레딧들을 무효시키는 것은 엄격할 필요는 없지만, 추가적인 콘텐츠 자료를 액세스하기에 충분

한 크레딧들 심지어는 그 이상을 수집하도록 사용자를 격려하는 것이 이롭다.

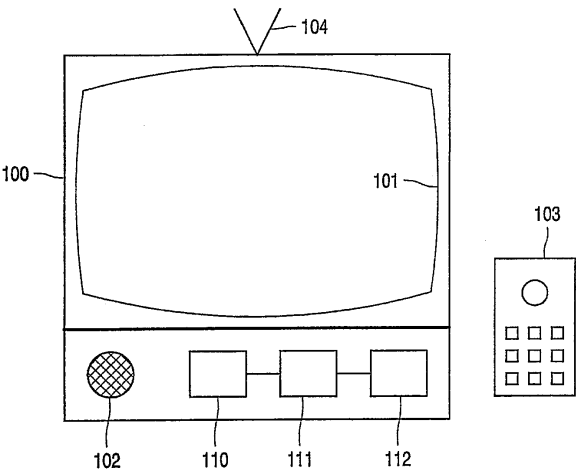
- <38> 대안으로는, 크레딧들은 콘텐츠 아이템에 특별히 묶여질 수 있어, 그것들은 렌더링이 완료된 후 쓸모없게 된다.
- <39> 사용자가 제공된 콘텐츠 아이템의 렌더링이 완료되기 전에 또 다른 콘텐츠 아이템으로 스위치하면, 임의의 수여된 크레딧들은 또한 무효로 될 수 있다. 이런 방식으로, 제공된 하나의 종료 전에 또 다른 콘텐츠 아이템으로 스위치함으로써 사용자가 크레딧들을 손상되지 않게 유지할 수 있는 것이 방지된다.
- <40> 상기 방법은 210에서 종료한다. 물론, 상기 방법은 콘텐츠 아이템에 포함된 또 다른 광고들에 대해 반복될 수 있으며, 상기 순서에 대해 다양한 변형예들이 만들어 질 수 있다.
- <41> 부가적인 콘텐츠 자료가 이용가능하다는 것을 사용자에게 알리는 것은 물론 중요하다. 이를 위해서, 렌더링되는 콘텐츠 아이템에는 렌더링 동안 보여지는 특별한 아이콘이 제공될 수 있다. 또한, 능동적인 시청이 크레딧들이 수여되게 하는 광고들은 또한 사용자가 능동적으로 그것들을 시청하도록 유도하기 위해서 특별히 마킹되어야 한다.
- <42> 본 발명은 임의의 수명을 갖는 크레딧들이 능동적으로 광고를 시청함으로써 수집될 수 있는, 전통적인 인센티브 방법들과 관련하여 사용될 수 있다. 이러한 조합에서, 능동적으로 광고를 시청하는 것은 (전통적인 인센티브 방법으로 사용자에게 대해) 임의의 수명을 갖는 크레딧, 또는 콘텐츠 아이템의 남아있는 렌더링 시간보다 길지 않은 수명을 갖는 크레딧, 또는 양자를 수여하게 한다.
- <43> 상술한 실시예들은 본 발명을 제한하기보다는 예시하는 것이며, 기술분야의 숙련자들은 첨부된 청구의 범위의 범위로부터 벗어남이 없이 많은 대안의 실시예들을 설계할 수 있다는 것에 유의해야 한다. 청구의 범위에서, 괄호 사이에 위치된 임의의 참조 기호들은 청구의 범위를 제한하는 것으로서 해석되지 않아야 한다. 단어 "포함하는"은 청구의 범위에 기재된 것들과 다른 요소들 및 스텝들의 존재를 배제하는 것이 아니다. 요소 앞의 관사는 복수의 이러한 요소들의 존재를 배제하는 것이 아니다.
- <44> 본 발명은 여러 개의 개별 요소들을 포함하는 하드웨어에 의해, 그리고 적절히 프로그램된 컴퓨터에 의해 구현될 수 있다. 여러 수단들을 열거하는 장치 청구항에서, 여러 개의 이들 수단들은 하나로 내장될 수 있으며, 하드웨어의 동일한 아이템에 의해 내장될 수 있다. 임의의 조치들이 서로 다른 종속 청구항들에 재인용된다는 단순한 사실은 이들 조치들의 조합이 이점으로 사용될 수 없다는 것을 나타내지는 않는다.

도면의 간단한 설명

- <16> 도 1은 본 발명에 따른 장치의 실시예를 개략적으로 보여주는 도면.
- <17> 도 2는 본 발명에 따른 방법을 보여주는 흐름도.

도면

도면1



도면2

