



(19)대한민국특허청(KR)  
(12) 등록특허공보(B1)

|                                       |                                     |                                          |
|---------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------------|
| (51) Int. Cl.<br>G06Q 99/00 (2006.01) | (45) 공고일자<br>(11) 등록번호<br>(24) 등록일자 | 2007년07월30일<br>10-0743480<br>2007년07월23일 |
|---------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------------|

|             |                   |             |                 |
|-------------|-------------------|-------------|-----------------|
| (21) 출원번호   | 10-2001-7015361   | (65) 공개번호   | 10-2002-0024819 |
| (22) 출원일자   | 2001년11월29일       | (43) 공개일자   | 2002년04월01일     |
| 심사청구일자      | 2006년01월12일       |             |                 |
| 번역문 제출일자    | 2001년11월29일       |             |                 |
| (86) 국제출원번호 | PCT/JP2001/002413 | (87) 국제공개번호 | WO 2001/75715   |
| 국제출원일자      | 2001년03월26일       | 국제공개일자      | 2001년10월11일     |

(81) 지정국

국내특허 : 중국, 대한민국, 미국, 알바니아, 아르메니아, 오스트리아, 오스트레일리아, 아제르바이잔, 보스니아 헤르체고비나, 바베이도스, 불가리아, 브라질, 벨라루스, 캐나다, 스위스, 쿠바, 체코, 독일, 덴마크, 에스토니아, 스페인, 핀란드, 영국, 그루지야, 헝가리, 이스라엘, 아이슬란드, 케냐, 키르기스스탄, 북한, 카자흐스탄, 세인트루시아, 스리랑카, 리베이라, 레소토, 리투아니아, 룩셈부르크, 라트비아, 몰도바, 마다가스카르, 마케도니아공화국, 몽고, 말라위, 멕시코, 노르웨이, 뉴질랜드, 슬로베니아, 슬로바키아, 타지키스탄, 투르크멘, 터키, 트리니다드토바고, 우크라이나, 우간다, 우즈베키스탄, 베트남, 폴란드, 포르투갈, 루마니아, 러시아, 수단, 스웨덴, 싱가포르, 아랍에미리트, 안티구와바부다, 코스타리카, 도미니카, 알제리, 모로코, 탄자니아, 남아프리카, 벨리제, 모잠비크, 그라나다, 가나, 세르비아 앤 몬테네그로, 시에라리온, 감비아, 인도, 인도네시아, 짐바브웨,

AP ARIPO특허 : 케냐, 레소토, 말라위, 수단, 스와질랜드, 우간다, 시에라리온, 가나, 감비아, 짐바브웨, 모잠비크, 탄자니아,

EA 유라시아특허 : 아르메니아, 아제르바이잔, 벨라루스, 키르기스스탄, 카자흐스탄, 몰도바, 러시아, 타지키스탄, 투르크멘,

EP 유럽특허 : 오스트리아, 벨기에, 스위스, 독일, 덴마크, 스페인, 프랑스, 영국, 그리스, 아일랜드, 이탈리아, 룩셈부르크, 모나코, 네덜란드, 포르투갈, 스웨덴, 핀란드, 사이프러스, 터키,

OA OAPI특허 : 부르키나파소, 베닌, 중앙아프리카, 콩고, 코트디부아르, 카메룬, 가봉, 기니, 말리, 모리타니, 니제르, 세네갈, 차드, 토고, 기니 비사우,

(30) 우선권주장      JP-P-2000-00094982      2000년03월30일      일본(JP)

(73) 특허권자      마쯔시다덴기산교 가부시기가이샤  
일본국 오사카후 가도마시 오아자 가도마 1006번지

(72) 발명자      하타노,코우지  
일본국,134-0088도쿄,에도가와-구,니시카사이3-초메,9-35-901

    테라사키,사토시  
일본국,331-0044사이타마,오미야-시,니신초3-초메,43-1-411

(74) 대리인      특허법인세신

(56) 선행기술조사문헌  
WO2000008909 A2

심사관 : 유진태

전체 청구항 수 : 총 6 항

---

## (54) 콘텐츠 전송 시스템, 콘텐츠 전송 서비스 서버 및 커뮤니티 사이트 서버

---

### (57) 요약

본 발명은 사용자가 네트워크를 통하여 콘텐츠의 전송을 수신하였을 때, 네트워크상에 접속된 웹 사이트를 이용하여 다른 사용자를 위한 부가 서비스를 받을 수 있는 시스템을 제공한다.

즉, 본 발명에서는 이용자(A)가 단말기(4)를 이용하여 콘텐츠 전송 서비스 서버(1)로부터 콘텐츠의 전송을 받으면, 서버(1)로부터 소정의 정보가 이용자(A) 또는 커뮤니티 사이트 서버(2)로 전송되고, 이 정보에 의하여 이용자(A)는 커뮤니티 사이트의 우대 이용 또는 부가 서비스 이용이 가능하게 된다. 우대 이용은 예를 들어, 커뮤니티 사이트 게시판의 우대 이용이고, 부가적 이용은 커뮤니티 사이트를 이용한 전송 콘텐츠의 재배포이다.

### 대표도

도 1

### 특허청구의 범위

#### 청구항 1.

삭제

#### 청구항 2.

삭제

#### 청구항 3.

삭제

#### 청구항 4.

삭제

#### 청구항 5.

삭제

#### 청구항 6.

삭제

#### 청구항 7.

삭제

#### 청구항 8.

삭제

청구항 9.  
삭제

청구항 10.  
삭제

청구항 11.  
삭제

청구항 12.  
삭제

청구항 13.  
삭제

청구항 14.  
삭제

청구항 15.  
삭제

청구항 16.  
삭제

청구항 17.  
삭제

청구항 18.  
삭제

청구항 19.  
삭제

청구항 20.  
삭제

청구항 21.  
삭제

청구항 22.  
삭제

청구항 23.  
삭제

청구항 24.  
삭제

청구항 25.  
삭제

**청구항 26.**

삭제

**청구항 27.**

삭제

**청구항 28.**

삭제

**청구항 29.**

삭제

**청구항 30.**

삭제

**청구항 31.**

콘텐츠에 관한 커뮤니티 사이트 서비스를 제공하는 커뮤니티 사이트 서버로부터의 상기 커뮤니티 사이트 서비스를, 네트워크를 통하여 이용하는 단말에 대하여, 상기 네트워크를 통하여, 상기 콘텐츠를 전송하는 콘텐츠 전송 서비스 서버로서,

상기 네트워크에 대한 데이터 통신을 행하는 통신부와,

상기 콘텐츠 전송에 관한 처리를 행하는 제어부와,

상기 제어부에서 행하는 처리에 필요한 데이터를 유지하는 데이터 격납부를 구비하고,

상기 통신부가, 상기 단말로부터 상기 콘텐츠의 구입요구와 함께, 상기 콘텐츠의 콘텐츠 ID와 상기 단말의 이용자를 특정하는 이용자 특정정보를 수신할 때,

상기 제어부는,

상기 데이터 격납부로부터 상기 콘텐츠 ID에 대응하는 콘텐츠를 독출하여,

상기 통신부에, 상기 콘텐츠를 상기 단말에 대하여 송신시키고,

상기 커뮤니티 사이트 서버가 관리하고, 상기 커뮤니티 사이트 서비스에서의 이용자의 이용 권한을 나타내는 상기 이용자의 속성 데이터를 갱신시키기 위하여, 상기 이용자 특정정보를 상기 커뮤니티 사이트 서버에 대하여, 상기 통신부를 통하여 송신하는 제어를 행하는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 전송 서비스 서버.

**청구항 32.**

콘텐츠에 관한 커뮤니티 사이트 서비스를 제공하는 커뮤니티 사이트 서버로부터의 상기 커뮤니티 사이트 서비스를, 네트워크를 통하여 이용하는 단말에 대하여, 상기 네트워크를 통하여, 상기 콘텐츠를 전송하는 콘텐츠 전송 서비스 서버로서,

상기 네트워크에 대한 데이터 통신을 행하는 통신부와,

상기 콘텐츠 전송에 관한 처리를 행하는 제어부와,

상기 제어부에서 행하는 처리에 필요한 데이터를 유지하는 데이터 격납부를 구비하고,

상기 통신부가, 상기 단말로부터 상기 콘텐츠의 구입요구와 함께, 상기 콘텐츠의 콘텐츠 ID와 상기 단말의 이용자를 특정하는 이용자 특정정보를 수신할 때,

상기 제어부는,

상기 데이터 격납부로부터 상기 콘텐츠 ID에 대응하는 콘텐츠의 복호키를 독출하여,

상기 통신부에, 상기 복호키를 상기 단말에 대하여 송신시키고,

상기 커뮤니티 사이트 서버가 관리하고, 상기 커뮤니티 사이트 서비스에서의 이용자의 이용 권한을 나타내는 상기 이용자의 속성 데이터를 갱신시키기 위하여, 상기 이용자 특정정보를 상기 커뮤니티 사이트 서버에 대하여, 상기 통신부를 통하여 송신하는 제어를 행하는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 전송 서비스 서버.

### 청구항 33.

제 31항 또는 32항에 있어서, 상기 통신부가 상기 단말로부터 상기 콘텐츠의 이용이력과 상기 이용자 특정정보를 수신할 때, 상기 제어부가, 상기 이용이력 및 이용자 특정정보를, 상기 커뮤니티 사이트 서버에 대하여, 상기 통신부로부터 송신시키는 제어를 행하는 것을 특징으로 하는 콘텐츠 전송 서비스 서버.

### 청구항 34.

콘텐츠를 전송하는 콘텐츠 전송 서비스 서버로부터 네트워크를 통하여 상기 콘텐츠를 수신하는 단말에 대하여, 상기 네트워크를 통하여, 상기 콘텐츠에 관한 커뮤니티 사이트 서비스를 제공하는 커뮤니티 사이트 서버로서,

상기 네트워크에 대한 데이터 통신을 행하는 통신부와,

상기 단말에 대한 커뮤니티 사이트 서비스에 관한 처리를 행하는 제어부와,

적어도, 커뮤니티의 종류에 따른 서비스 정보와 이용자의 등록 ID를 포함하는 데이터와, 상기 커뮤니티 사이트 서비스에서의 이용자의 이용권한을 나타내는 이용자 속성 데이터를 유지하는 데이터 격납부를 구비하고,

상기 통신부가, 상기 콘텐츠 전송 서비스 서버 또는 상기 단말로부터, 상기 단말의 이용자를 특정하는 이용자 특정정보를 수신할 때,

상기 제어부는,

상기 이용자 특정정보에 기초하여, 상기 데이터 격납부로부터 상기 단말의 이용자의 등록 ID를 검색하고,

상기 등록 ID가 나타내는 이용자의 상기 커뮤니티 사이트 서비스에서의 상기 속성 데이터를 갱신하고,

상기 속성 데이터가 갱신된 것을 상기 단말에 대하여, 상기 통신부를 통하여 통지하는 제어를 행하는 것을 특징으로 하는 커뮤니티 사이트 서버.

### 청구항 35.

콘텐츠를 전송하는 콘텐츠 전송 서비스 서버로부터 네트워크를 통하여 상기 콘텐츠의 복호키를 수신하는 단말에 대하여, 상기 네트워크를 통하여, 상기 콘텐츠에 관한 커뮤니티 사이트 서비스를 제공하는 커뮤니티 사이트 서버로서,

상기 네트워크에 대한 데이터 통신을 행하는 통신부와,

상기 단말에 대한 커뮤니티 사이트 서비스에 관한 처리를 행하는 제어부와,

적어도, 커뮤니티의 종류에 따른 서비스 정보와 이용자의 등록 ID를 포함하는 데이터와, 상기 커뮤니티 사이트 서비스에서의 이용자의 이용권한을 나타내는 이용자 속성 데이터를 유지하는 데이터 격납부를 구비하고,

상기 통신부가, 상기 콘텐츠 전송 서비스 서버 또는 상기 단말로부터, 상기 단말의 이용자를 특정하는 이용자 특정정보를 수신할 때,

상기 제어부는,

상기 이용자 특정정보에 기초하여, 상기 데이터 격납부로부터 상기 단말의 이용자의 등록 ID를 검색하고,

상기 등록 ID가 나타내는 이용자의 상기 커뮤니티 사이트 서비스에서의 상기 속성 데이터를 갱신하고,

상기 속성 데이터가 갱신된 것을 상기 단말에 대하여, 상기 통신부를 통하여 통지하는 제어를 행하는 것을 특징으로 하는 커뮤니티 사이트 서버.

### 청구항 36.

제 34항 또는 35항에 있어서, 상기 통신부가 상기 콘텐츠 전송 서비스 서버 또는 상기 단말로부터, 상기 단말에서의 상기 콘텐츠의 이용이력과 상기 이용자 특정정보를 수신할 때,

상기 제어부가,

상기 이용자 특정 정보에 기초하여, 상기 데이터 격납부로부터 상기 단말의 이용자의 등록 ID를 검색하고, 상기 콘텐츠의 이용이력에 기초하여, 상기 등록 ID가 나타내는 이용자의 상기 커뮤니티 사이트 서비스에서의 상기 속성데이터의 갱신을 행하는 것을 특징으로 하는 커뮤니티 사이트 서버.

### 명세서

#### 기술분야

본 발명은 음악이나 게임 등의 콘텐츠를 네트워크상에서 판매하여 전송하는 시스템에 관한 것이다.

#### 배경기술

인터넷 등의 네트워크에 접속된 콘텐츠 전송 서비스 서버로부터 컴퓨터나 휴대 전화 등의 이용자 단말기로 디지털 콘텐츠를 유료로 전송하는 서비스가 실현되고 있다. 전송되는 콘텐츠는 음악, 게임 소프트웨어 등이다. 이 서비스는 구입자가 콘텐츠 전송 사이트에 접속하고, 그 사이트에서 서비스하고 있는 각종 콘텐츠로부터 필요한 콘텐츠를 선택하여 구입하는 구조이다.

그러나, 상기에서 설명한 종래의 시스템은 구입자 자신이 콘텐츠 전송 서비스 서버를 선택하여 희망하는 콘텐츠를 구입하는 것이므로, 사용자의 콘텐츠 구입 의욕을 향상시킬 수는 없었다.

본 발명은 특정 콘텐츠 전송 서비스 서버로부터 콘텐츠의 전송을 받았을 때 네트워크상에 접속된 다른 사이트를 이용한 부가적인 서비스를 받을 수 있는 시스템을 제공함으로써, 사용자가 특정 서버를 이용하여 콘텐츠를 구입하는 의욕을 향상시키는 것을 목적으로 하는 것이다.

### 발명의 상세한 설명

본 발명은 콘텐츠 전송 서비스 서버가 네트워크를 통하여 콘텐츠를 전송하였을 때, 커뮤니티 사이트의 우대 이용에 관한 정보를 콘텐츠의 구입자 또는 커뮤니티 사이트 서버로 전송하는 것이다.

콘텐츠가 음악 정보이고 커뮤니티 사이트가 전송되는 음악 정보에 관한 아티스트의 팬클럽 사이트일 때, 우대 이용에 관한 정보로서 콘텐츠의 구입량에 관한 정보를 전송하는 것이다.

콘텐츠가 게임 소프트웨어이고 커뮤니티 사이트가 전송되는 게임의 동호회 사이트일 때, 우대 이용에 관한 정보로서 전송된 게임의 플레이 성적에 관한 정보를 전송하는 것이다.

우대 이용에는 커뮤니티 사이트의 교류용 게시판의 우대 이용 및 커뮤니티 사이트 이용자간의 오프라인 미팅 기획시의 자금 원조중 어느 하나가 포함되는 것이다.

또한, 콘텐츠 전송 서비스 서버가 음악 정보 콘텐츠를 재배포 허가 정보와 함께 전송하고, 음악 정보 콘텐츠의 구입자가 커뮤니티 사이트의 다른 이용자에게 커뮤니티 사이트를 통하여 음악 정보 콘텐츠를 재배포 가능케 한 것이다.

## 실시예

이하, 본 발명의 실시예에 대하여, 도 1 내지 도 12를 이용하여 설명한다.

도 1은 본 발명의 전체 시스템을 나타내는 도면이다. 인터넷 등의 네트워크(3)에 접속된 콘텐츠 전송 서비스 서버(1)는 음악 정보나 게임 소프트웨어 등의 콘텐츠를 판매하기 위한 것이고, 네트워크(3)를 통하여 이용자의 단말기(4,5)로 콘텐츠를 전송한다. 또한, 네트워크(3)에는 커뮤니티 사이트 서버(2)가 접속되어, 이용자에게 각종 서비스를 공급한다. 커뮤니티 사이트는 예를 들어, 전송되는 음악에 관한 아티스트의 팬클럽 사이트나 게임의 동호회 사이트이다.

도 2는 콘텐츠 전송 서비스 서버(1)의 개략적인 구성을 나타내는 도면이고, 통신부(11), 제어부(12), 파일(13)을 포함한다. 통신부(11)는 네트워크(3)와의 데이터 통신의 제어를 행하는 것이고, 제어부(12)는 서버(2)의 각종 처리를 행하는 것이다. 또한, 파일(13)은 전송되는 콘텐츠 및 이용자 아이디(ID) 등 전송에 필요한 데이터를 유지함과 동시에 전송 이력 등을 기록한다.

도 3은 커뮤니티 사이트 서버(2)의 개략적인 구성을 나타내는 도면이고, 통신부(21), 제어부(22), 파일(23)을 포함한다. 통신부(21)는 네트워크(3)와의 데이터 통신의 제어를 행하는 것이고, 제어부(22)는 서버(2)의 각종 처리를 행하는 것이다. 또한, 파일(23)은 커뮤니티 사이트의 종류에 따른 서비스 정보 및 이용자 ID 등 서비스에 필요한 데이터를 유지한다.

이용자(A)가 단말기(4)를 이용하여 콘텐츠 전송 서비스 서버(1)로부터 콘텐츠의 전송을 받으면, 서버(1)로부터 소정의 정보가 이용자(A) 또는 커뮤니티 사이트 서버(2)로 송신되고, 이 정보에 의하여, 이용자(A)는 커뮤니티 사이트의 우대 이용 또는 부가적인 서비스 이용이 가능하게 된다. 우대 이용은 예를 들어, 커뮤니티 사이트 게시판의 우대 이용이고, 부가적 이용은 커뮤니티 사이트를 이용한 전송 콘텐츠의 재배포이다.

이하, 구체예를 이용하여 상세하게 설명한다.

### (제 1 실시예)

콘텐츠 전송 서비스 서버(1)로부터 전송되는 콘텐츠가 음악 정보이고, 커뮤니티 사이트가 전송되는 음악 정보에 관한 아티스트, 예를 들어 연주자의 팬클럽 사이트인 경우의 예이다. 도 4는 그 경우의 이용자 단말기(4), 음악(콘텐츠) 전송 서비스 서버(1) 및 팬클럽 사이트 서버(2)의 처리, 각 서버간의 데이터의 전송 내용을 나타낸 것이다.

이용자(예를 들면, A로 한다)는 특정 음악 정보 콘텐츠를 구입할 때, 단말기(4)를 네트워크(3)를 통하여 음악 전송 서비스 서버(1)에 접속하고, 콘텐츠의 구입 의사, 구입하고 싶은 콘텐츠의 ID, 및 이용자의 단말기 ID를 송신한다(단계 101). 송신하는 이용자의 ID는 단말기 ID로 한정되지 않고, 이용자를 식별하는 것이면 어떤 것이어도 무방하다. 음악 전송 서비스 서버(1)는 부가금 처리를 행함과 동시에 콘텐츠의 구입 이력을 기록하고(단계 102), 암호화 콘텐츠, 암호화 콘텐츠의 복호키 및 요금 청구 정보를 이용자 단말기(4)로 송신한다(단계 103). 다음에, 콘텐츠 ID로부터 아티스트의 팬클럽 사이트를 검색

하고(단계 104), 검색한 팬클럽 사이트 서버(2)로 구입자의 단말기 ID, 음악 콘텐츠 구입 정보를 송신한다(단계 105). 팬클럽 사이트 서버(2)는 송신된 단말기 ID에 기초하여 이용자의 그 사이트에서의 등록 ID를 검색하고, 이용자의 랭크를 업하여(단계 106), 이용자 단말기(4)로 랭크 업 정보를 송신한다(단계 107).

이용자는 네트워크(3)를 통해 팬클럽 사이트 서버(2)에 접속하여, 팬클럽 사이트를 이용한다(도시하지 않음). 팬클럽 사이트의 교류용 게시판은 이용자 랭크에 따라 기입 허가수에 제한이 있어, 기입시의 이용자명의 표시색이 랭크에 따라 상이하게 된다. 또한, 랭크가 업되면 게시판의 관리 권한이 주어지며, 다른 이용자의 기입에 대하여 주석(注釋)을 달 수 있도록 된다. 더욱이, 사이트 이용자간의 오프라인 미팅 기획시에는 랭크에 따라 자금 원조를 받을 수 있다. 랭크에 따른 우대 서비스는 팬클럽 사이트의 내용에 따라 적당하게 선택할 수 있다.

(제 2 실시예)

제 1 실시예와 동일한 서비스를 행하는 예이지만, 이용자의 랭크 업을 행하는 순서가 다르다. 도 5는 이용자 단말기(4), 음악 전송 서비스 서버(1), 및 팬클럽 사이트 서버(2)의 처리, 각 서버간의 데이터의 전송 내용을 나타낸 것이다.

이용자는 제 1 실시예와 동일, 특정 음악 정보 콘텐츠를 구입할 때, 단말기(4)를 네트워크(3)를 통하여 음악 전송 서비스 서버(1)에 접속하고, 콘텐츠의 구입 의사, 구입하고 싶은 콘텐츠의 ID 및 이용자의 단말기 ID를 송신한다(단계 111). 음악 전송 서비스 서버(1)는 부과금 처리를 행함과 동시에 콘텐츠의 구입 이력을 기록하고(단계 112), 암호화 콘텐츠, 암호화 콘텐츠의 복호키, 요금 청구 정보와 함께 구입 콘텐츠 정보 및 콘텐츠 구입 증명 정보를 이용자 단말기(4)로 송신한다(단계 113). 이용자 단말기(4)는 콘텐츠 구입 증명 정보를 팬클럽 사이트에 통지할지 어떨지의 확인을 이용자에게 요구하고(단계 114), 통지하는 경우에는 팬클럽 사이트 서버(2)로 구입자의 단말기 ID, 콘텐츠 정보 및 콘텐츠 구입 증명 정보(사본)를 상기 네트워크(3)를 통하여 송신한다(단계 115). 팬클럽 사이트로의 통지는 반드시 전송시에 행할 필요는 없고, 복수의 구입 증명 정보(사본)를 나중에 모아서 송신하여도 무방하다. 팬클럽 사이트 서버(2)는 송신된 단말기 ID에 기초하여 이용자의 그 사이트에서의 등록 ID를 검색하고, 이용자의 랭크를 업하여(단계 116), 이용자 단말기(4)로 랭크 업 정보를 송신한다(단계 117). 팬클럽 사이트의 이용에 관해서는 제 1 실시예와 동일하다.

(제 3 실시예)

콘텐츠 전송 서비스 서버(1)로부터 전송되는 콘텐츠가 게임 소프트웨어이고, 커뮤니티 사이트가 전송되는 게임의 동호회 사이트인 경우의 예이다. 도 6은 그 경우의 이용자 단말기(4), 게임 소프트웨어(콘텐츠) 전송 서비스 서버(1) 및 게임 동호회 사이트 서버(2)의 처리, 각 서버간의 데이터의 전송 내용을 나타낸 것이다.

이용자는 특정 게임 소프트웨어를 구입할 때, 단말기(4)를 네트워크(3)를 통하여 게임 소프트웨어 전송 서비스 서버(1)에 접속하고, 콘텐츠의 구입 의사 및 구입하고 싶은 콘텐츠의 ID 및 이용자의 단말기 ID를 송신한다(단계 121). 게임 소프트웨어 전송 서비스 서버(1)는 부과금 처리를 행함과 동시에 콘텐츠의 구입 이력을 기록하고(단계 122), 암호화 콘텐츠, 암호화 콘텐츠의 복호키, 콘텐츠 시리얼 번호 및 요금 청구 정보를 이용자 단말기(4)로 송신한다(단계 123). 이용자는 전송된 게임을 플레이하고(단계 124), 게임의 성적을 전송된 게임 소프트웨어의 시리얼 번호 및 단말기 ID와 함께 게임 소프트웨어 전송 서비스 서버(1)로 송신한다(단계 125). 게임 소프트웨어 전송 서비스 서버(1)는 게임 소프트웨어의 시리얼 번호를 구입 이력과 조합(照合)하여 확인함과 동시에 시리얼 번호로부터 게임 타이틀을 검색하고(단계 126), 이용자의 단말기 ID, 게임 타이틀 및 게임 성적을 게임 동호회 사이트 서버(2)로 송신한다(단계 127). 게임 동호회 사이트 서버(2)는 송신된 단말기 ID에 기초하여 이용자의 그 사이트에서의 등록 ID를 검색하고, 이용자의 랭크를 업하여(단계 128), 이용자 단말기(4)로 랭크 업 정보를 송신한다(단계 129). 게임 동호회 사이트의 이용에 관해서는 제 1 실시예와 동일한 서비스가 고려된다.

(제 4 실시예)

제 3 실시예와 동일한 서비스를 행하는 예이지만, 이용자의 랭크 업을 행하는 순서가 다르다. 도 7은 이용자 단말기(4), 게임 소프트웨어 전송 서비스 서버(1), 및 게임 동호회 사이트 서버(2)의 처리, 각 서버간의 데이터의 전송 내용을 나타낸 것이다.

이용자는 제 3 실시예와 동일, 특정 게임 소프트웨어를 구입할 때, 단말기(4)를 네트워크(3)를 통하여 게임 소프트웨어 전송 서비스 서버(1)에 접속하고, 콘텐츠의 구입 의사, 구입하고 싶은 콘텐츠의 ID 및 이용자의 단말기 ID를 송신한다(단계 131). 게임 소프트웨어 전송 서비스 서버(1)는 부과금 처리를 행함과 동시에 콘텐츠의 구입 이력을 기록하고(단계 132), 암호화 콘텐츠, 암호화 콘텐츠의 복호키, 콘텐츠 시리얼 번호 및 요금 청구 정보를 이용자 단말기(4)로 송신한다(단계

133). 이용자는 전송된 게임을 플레이하고(단계 134), 게임의 성적을 전송된 게임 소프트웨어의 시리얼 번호와 함께 게임 소프트웨어 전송 서비스 서버(1)로 송신한다(단계 135). 게임 소프트웨어 전송 서비스 서버(1)는 게임 소프트웨어의 시리얼 번호를 구입 이력과 조합하여 확인하고(단계 136), 게임의 성적 인정증을 이용자 단말기(4)로 송신한다(단계 137). 이용자 단말기(4)는 네트워크(3)를 통하여 게임 동호회 사이트 서버(2)로 단말기 ID와 함께 게임 타이틀 정보 및 성적서를 송신한다(단계 138). 게임 동호회 사이트 서버(2)는 송신된 단말기 ID에 기초하여 이용자의 그 사이트에서의 등록 ID를 검색하고, 이용자의 랭크를 업하여(단계 139), 이용자 단말기(4)로 랭크 업 정보를 송신한다(단계 140). 게임 동호회 사이트의 이용에 관해서는 제 3 실시예와 동일하다.

(제 5 실시예)

콘텐츠 전송 서비스 서버(1)로부터 전송되는 콘텐츠가 음악 정보이고, 이용자(A)가 커뮤니티 사이트를 통하여 친구인 이용자(B)에게 구입한 음악 콘텐츠를 재배포 가능케 한 예이다. 이 경우, 커뮤니티 사이트는 그 음악의 팬클럽 사이트로 한정되지 않는다. 도 8 내지 도 10은 그 경우의 이용자(A) 단말기(4), 이용자(B) 단말기(5), 음악(콘텐츠) 전송 서비스 서버(1) 및 커뮤니티 사이트 서버(2)의 처리, 각 서버간의 데이터의 전송 내용을 나타낸 것이다.

도 8에 나타낸 바와 같이, 이용자(A)는 특정 음악 정보 콘텐츠를 구입할 때, 단말기(4)를 네트워크(3)를 통하여 음악 전송 서비스 서버(1)에 접속하고, 콘텐츠의 구입 의사, 구입하고 싶은 콘텐츠의 ID 및 이용자(A)의 단말기 ID를 송신한다(단계 201). 음악 전송 서비스 서버(1)는 부과금 처리를 행함과 동시에 콘텐츠의 구입 이력을 등록하고(단계 202), 암호화 콘텐츠, 암호화 콘텐츠의 복호키, 부분 재배포 허가 정보 및 요금 청구 정보를 이용자 단말기(4)로 송신한다(단계 203). 부분 재배포 허가는 전송한 콘텐츠의 일부분 또는 콘텐츠의 품질을 떨어뜨린 것을 타인에게 재배포 가능케 하는 것을 의미한다. 이용자(A) 단말기(4)에서는 송부된 음악 콘텐츠의 재배포 범위를 지정함과 동시에 증답(贈答) 상대인 이용자(B)로의 메시지를 작성하고, 더욱이 메시지 부가 콘텐츠의 재생 방식을 기술(記述)한 재생 스크립트를 작성한다(단계 204). 그리고, 콘텐츠 ID, 이용자(A)의 단말기 ID 및 이용자(B)의 커뮤니티 사이트에서의 등록 ID와 함께, 작성한 이용자(B)로의 메시지 및 재생 스크립트를 음악 전송 서비스 서버(1)로 송신한다(단계 205). 음악 전송 서비스 서버(1)는 이용자(B)의 커뮤니티 사이트에서의 등록 ID를 커뮤니티 사이트 서버(2)로 전송하고(단계 206), 커뮤니티 사이트 서버(2)에서 검색한 이용자(B)의 단말기 ID를 커뮤니티 사이트 서버(2)로부터 수신한다(단계 207). 그리고, 재배포 콘텐츠를 파일로 등록하고(단계 209), 재배포 콘텐츠 ID를 이용자(A) 단말기(4)로 송신한다(단계 210).

도 9에 나타낸 바와 같이, 재배포 콘텐츠 ID를 수신한 이용자(A)가 재배포 콘텐츠를 이용자(B)에게 증답해야만 하고, 커뮤니티 사이트 서버(2)로 등록 ID 및 패스워드를 송신하면(단계 211), 커뮤니티 사이트 서버(2)는 로그인 처리를 하여(단계 212), 이용자(A) 단말기(4)에 대하여 메일 기능을 제공한다(단계 213). 이용자(A) 단말기(4)에서는 재배포 콘텐츠를 첨부한 이용자(B)로의 메일을 작성하고(단계 214), 이용자(A 및 B)의 등록 ID와 함께 커뮤니티 사이트 서버(2)로 송신한다. 커뮤니티 사이트 서버(2)는 메일을 축적하고(단계 216), 접속을 기다린다.

도 10에 나타낸 바와 같이, 이용자(B)가 커뮤니티 사이트 서버(2)로 등록 ID 및 패스워드를 송신하면(단계 217), 커뮤니티 사이트 서버(2)는 로그인 처리를 하고(단계 218), 이용자(B) 단말기(5)에 대하여 메일 도착 통지를 행한다(단계 219). 이용자(B) 단말기(5)로부터 메일 표시 요구가 있으면(단계 220), 커뮤니티 사이트 서버(2)는 메일을 검색하여(단계 221), 이용자(B) 단말기(5)로 송신한다(단계 222). 메일을 열람하여(단계 223) 이용자(A)로부터의 증답 콘텐츠가 있는 것을 알고, 메시지 부가 콘텐츠를 취득하는 경우, 이용자(B) 단말기(5)에서 음악 전송 서비스 서버(1)로 이용자(B) 단말기 ID 및 재배포 콘텐츠 ID가 송신된다(단계 224). 음악 전송 서비스 서버(1)는 이용자(B)에게 재배포 허가되는 것을 확인하고(단계 225), 재배포 콘텐츠, 이용자(B)로의 메시지, 재생 스크립트 및 재배포 콘텐츠 복호키를 이용자(B) 단말기(5)로 송신한다(단계 226). 이와 같이 해서, 이용자(A)에서 이용자(B)로 콘텐츠가 증답되어, 이용자(B)는 재배포 콘텐츠 및 메시지를 열람할 수 있다(단계 227).

도 8 내지 도 10의 설명에서는 콘텐츠의 구입 전송의 트랜잭션(transaction)과 메일의 송신 및 수신 트랜잭션을 별개의 사람으로 하였지만, 동일 트랜잭션으로 행하도록 하여도 무방하다.

(제 6 실시예)

제 5 실시예와 동일한 서비스를 행하는 예이지만, 재배포 콘텐츠 및 메시지의 송신 순서가 다르다. 도 11 및 도 12는 그 경우의 이용자(A) 단말기(4), 이용자(B) 단말기(5), 음악(콘텐츠) 전송 서비스 서버(1) 및 커뮤니티 사이트 서버(2)의 처리, 각 서버간의 데이터의 전송 내용을 나타낸 것이다.

도 11에 나타난 바와 같이, 사용자(A)는 특정 음악 정보 콘텐츠를 구입할 때, 단말기(4)를 네트워크(3)를 통하여 음악 전송 서비스 서버(1)에 접속하고, 콘텐츠의 구입 의사, 구입하고 싶은 콘텐츠의 ID 및 사용자(A)의 단말기 ID를 송신한다(단계 231). 음악 전송 서비스 서버(1)는 부과금 처리를 행함과 동시에 콘텐츠의 구입 이력을 기록하고(단계 232), 암호화 콘텐츠, 암호화 콘텐츠의 복호키, 부분 재배포 허가 정보 및 요금 청구 정보를 사용자 단말기(4)로 송신한다(단계 233). 사용자(A) 단말기(4)에서는 송부된 음악 콘텐츠의 재배포 범위를 지정함과 동시에 응답 상대인 사용자(B)로의 메시지 및 메시지 부가 콘텐츠의 재생 방식을 기술한 재생 스크립트를 작성하고, 더욱이 사용자(B)로의 메일을 작성한다(단계 234). 그리고, 콘텐츠 ID, 사용자(A 및 B)의 커뮤니티 사이트에서의 등록 ID와 함께, 작성한 사용자(B)로의 메시지, 재생 스크립트 및 메일을 커뮤니티 사이트 서버(2)로 송신한다(단계 235). 커뮤니티 사이트 서버(2)는 사용자(B)의 커뮤니티 사이트에서의 등록 ID에 기초하여 단말기 ID를 검색하고(단계 236), 콘텐츠 ID, 사용자(B)로의 메시지 및 재생 스크립트와 함께 음악 전송 서비스 서버(1)로 송신한다(단계 237). 음악 전송 서비스 서버(1)는 재배포 콘텐츠를 등록하고(단계 238), 재배포 콘텐츠의 콘텐츠 ID를 커뮤니티 사이트 서버(2)로 송신한다(단계 239). 그리고, 커뮤니티 사이트 서버(2)는 재배포 콘텐츠 ID를 사용자(B)로의 메일에 첨부하여 축적한다(단계 240).

도 12에 나타난 바와 같이, 커뮤니티 사이트 서버(2)는 메일의 배송 처리를 행하고(단계 241), 사용자(A)의 등록 ID, 사용자(B)로의 메일 및 재배포 콘텐츠의 콘텐츠 ID가 사용자(B) 단말기(5)로 송신된다(단계 242). 메일을 열람하여(단계 243) 사용자(A)로부터 응답 콘텐츠가 있는 것을 알고, 메시지 부가 콘텐츠를 취득하는 경우, 사용자(B) 단말기(5)에서 음악 전송 서비스 서버(1)로 사용자(B)의 단말기 ID 및 재배포 콘텐츠 ID가 송신된다(단계 244). 음악 전송 서비스 서버(1)는 사용자(B)에게 재배포 허가되는 것을 확인하고(단계 245), 재배포 콘텐츠, 사용자(B)로의 메시지, 재생 스크립트 및 재배포 콘텐츠 복호키를 사용자(B) 단말기(5)로 송신한다(단계 246). 이와 같이 해서, 사용자(A)로부터 사용자(B)로 콘텐츠가 응답되어, 사용자(B)는 재배포 콘텐츠 및 메시지를 열람할 수 있다(단계 247).

제 6 실시예는 제 5 실시예와 비교해서, 사용자와 커뮤니티 사이트 사이에서는 콘텐츠 ID만을 송수신하기 때문에, 커뮤니티 사이트측의 송신량 및 축적량이 감소하여 커뮤니티 사이트의 부가(付加)가 가볍게 된다. 또한, 메시지의 송수신에 음악 전송 서비스 서버(1)가 중재되지 않기 때문에, 음악 전송 서비스 서버(1)의 부가가 가볍게 된다.

### 산업상 이용 가능성

이상의 설명으로부터 명확한 바와 같이, 본 발명에 의하면, 특정 콘텐츠 전송 서비스 서버로부터 콘텐츠의 전송을 받음으로써, 네트워크상에 접속된 다른 사이트를 이용한 부가적인 서비스를 받을 수 있도록 한 시스템을 제공할 수 있어, 사용자가 특정 콘텐츠 전송 서비스 서버를 이용하여 콘텐츠를 구입하는 의욕을 향상시킬 수 있다.

### 도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명은 전체 시스템을 보여주는 도면.

도 2는 콘텐츠 전송 서비스 서버의 일예의 개략 구성도.

도 3은 커뮤니티 사이트 서버의 일예의 개략 구성도.

도 4는 제 1 실시예의 처리 흐름을 보여주는 도면.

도 5는 제 2 실시예의 처리 흐름을 보여주는 도면.

도 6은 제 3 실시예의 처리 흐름을 보여주는 도면.

도 7은 제 4 실시예의 처리 흐름을 보여주는 도면.

도 8은 제 5 실시예의 처리 흐름 1을 보여주는 도면.

도 9는 제 5 실시예의 처리 흐름 2를 보여주는 도면.

도 10은 제 5 실시예의 처리 흐름 3을 보여주는 도면.

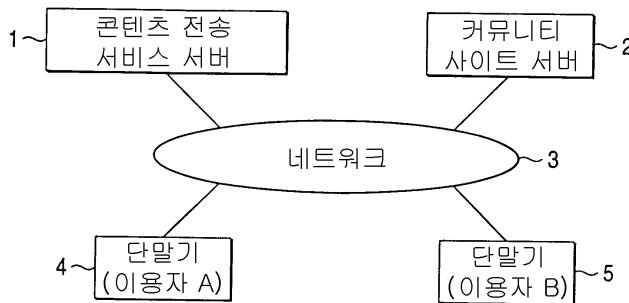
도 11은 제 6 실시예의 처리 흐름 1을 보여주는 도면.

도 12는 제 6 실시예의 처리 흐름 2를 보여주는 도면.

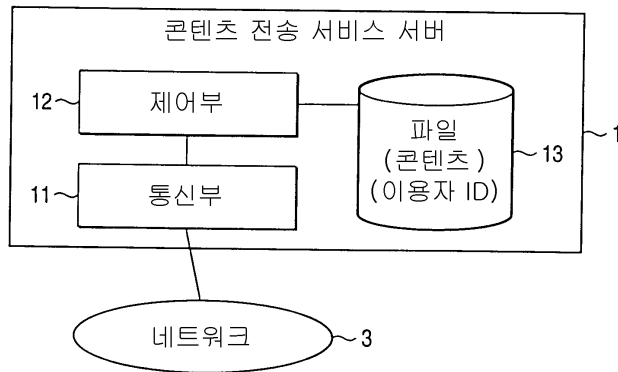
더욱이, 도면중의 부호 1은 콘텐츠 전송 서비스 서버, 2는 커뮤니티 사이트 서버, 3은 네트워크, 4는 사용자(A)의 단말기, 5는 사용자(B)의 단말기, 11은 통신부, 12는 제어부, 13은 파일, 21은 통신부, 22는 제어부, 23은 파일이다.

도면

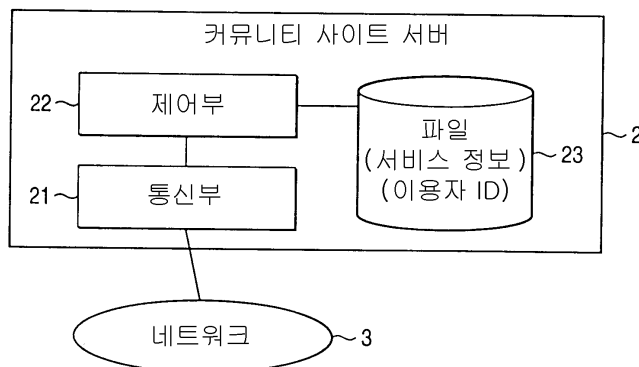
도면1



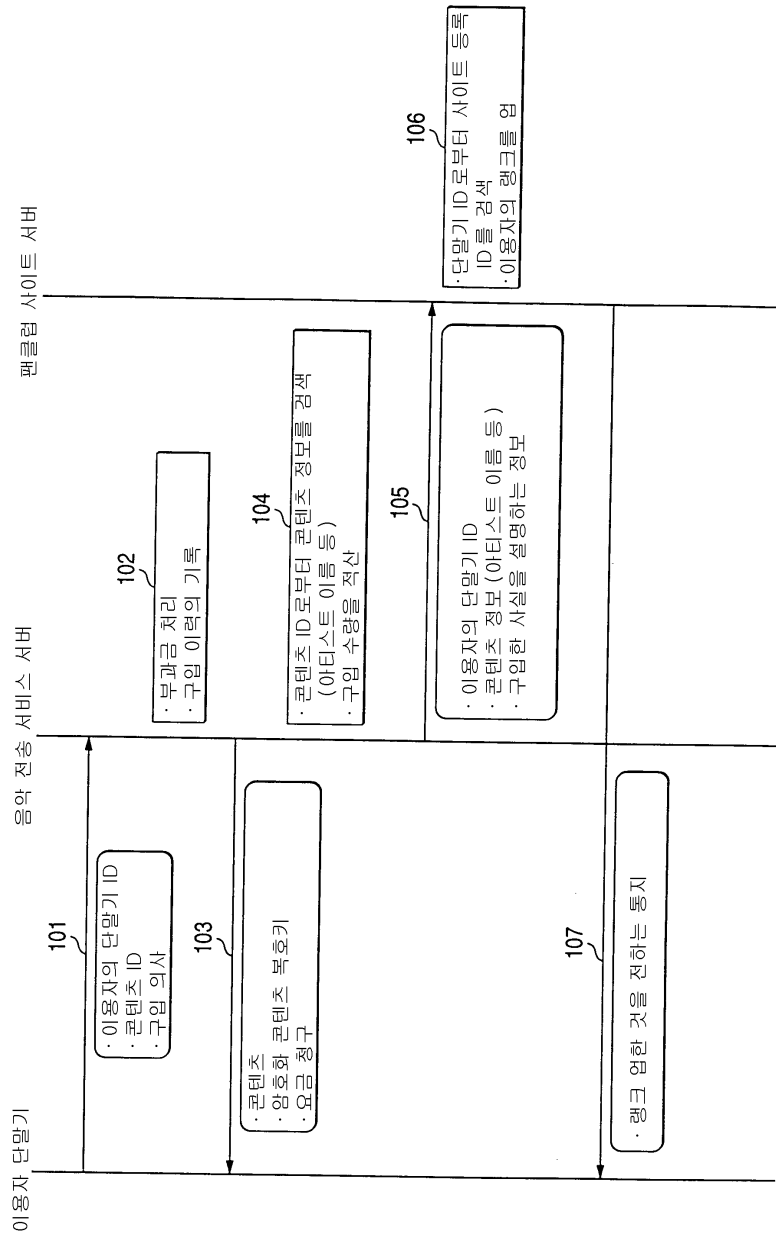
도면2



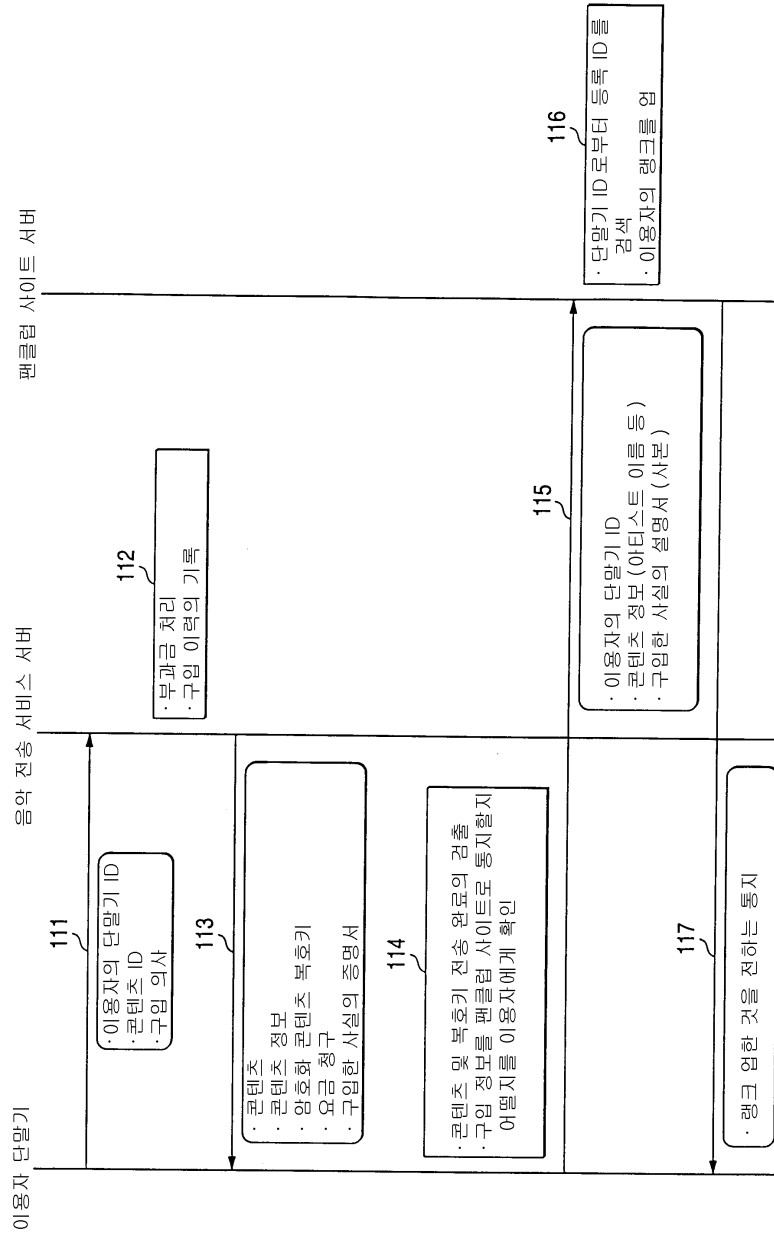
도면3



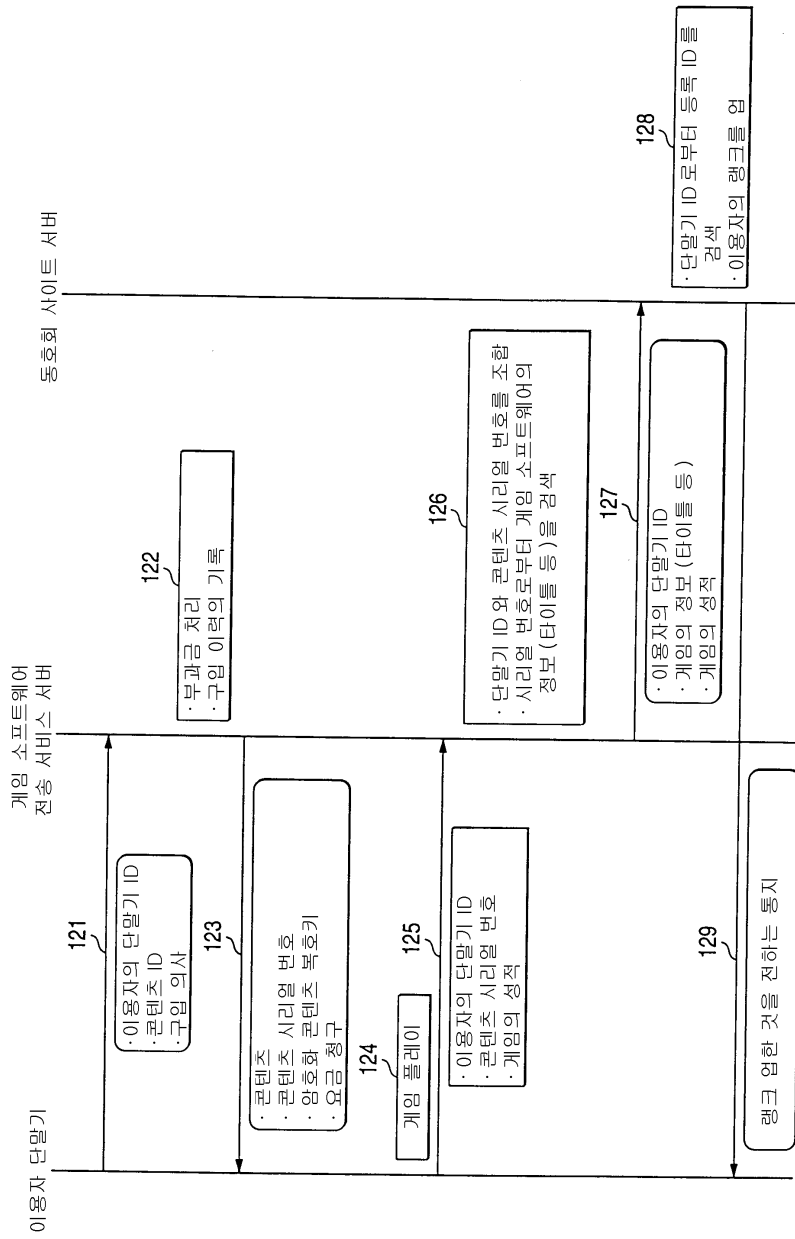
도면4



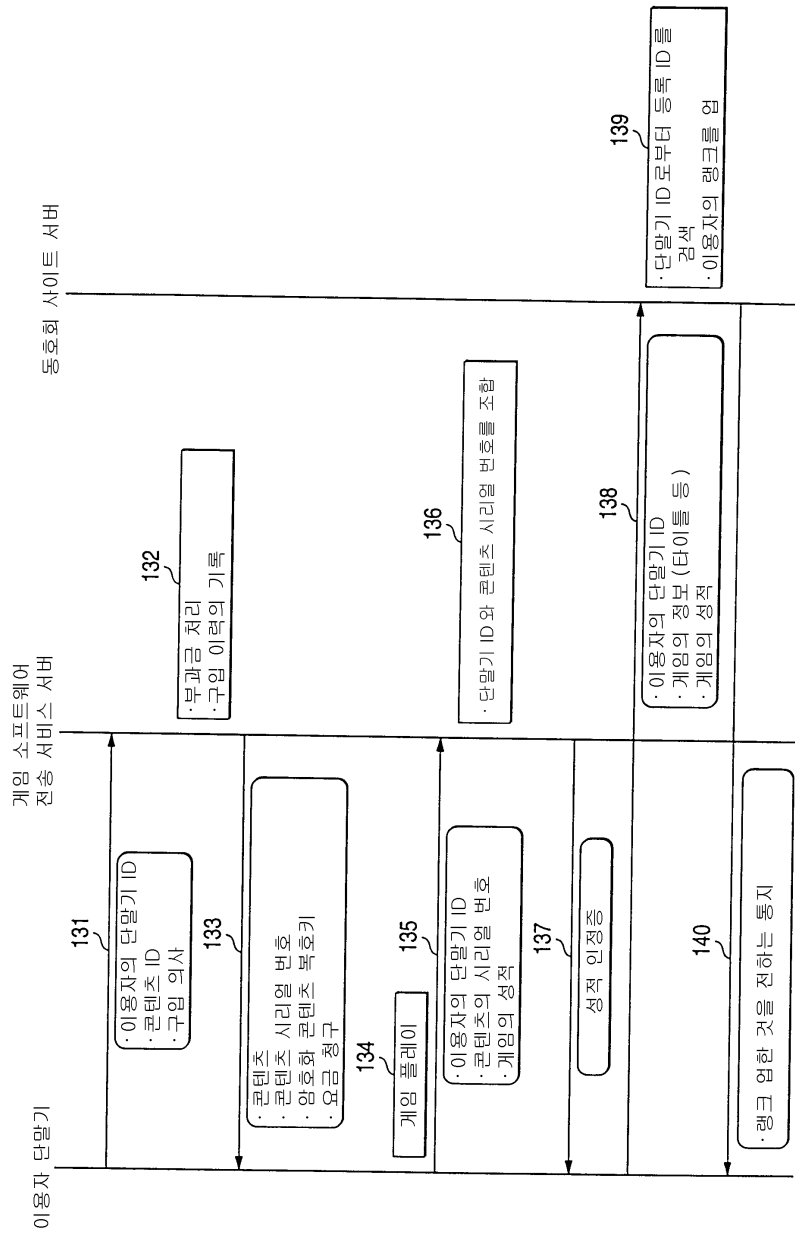
도면5



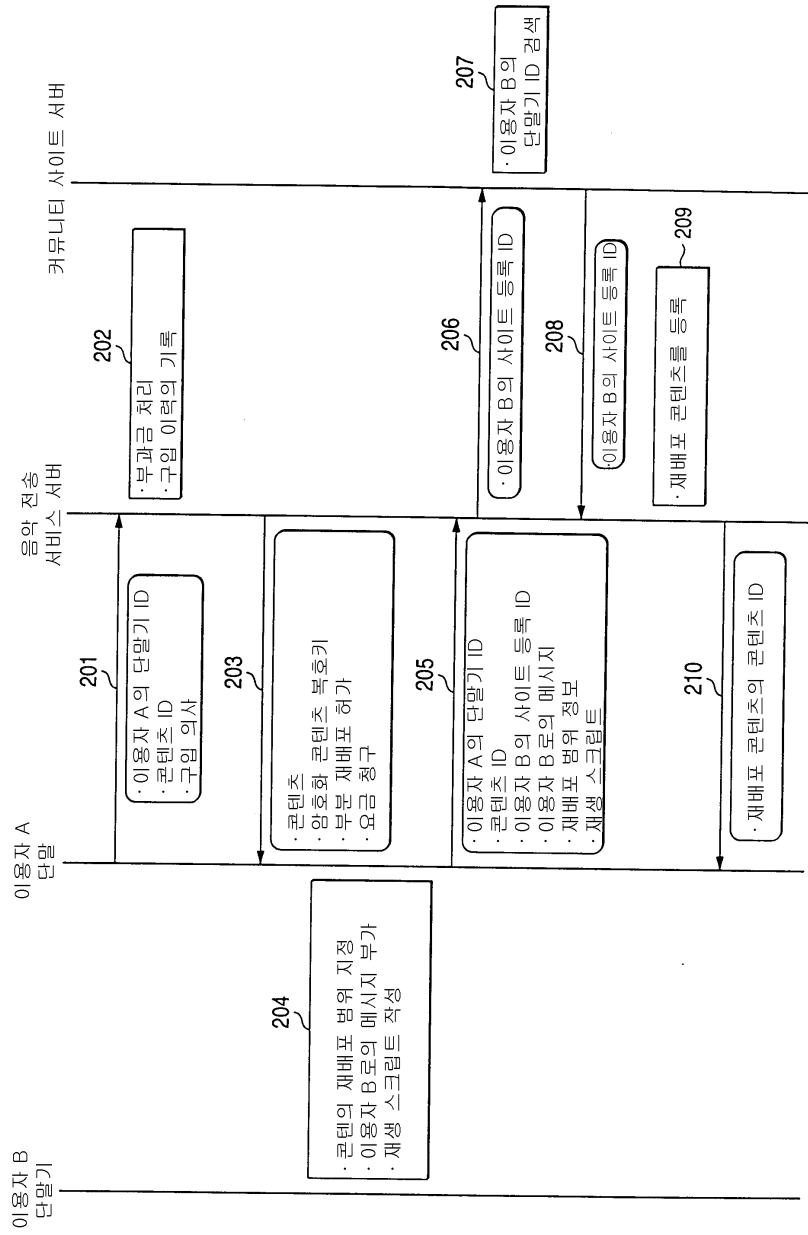
도면6



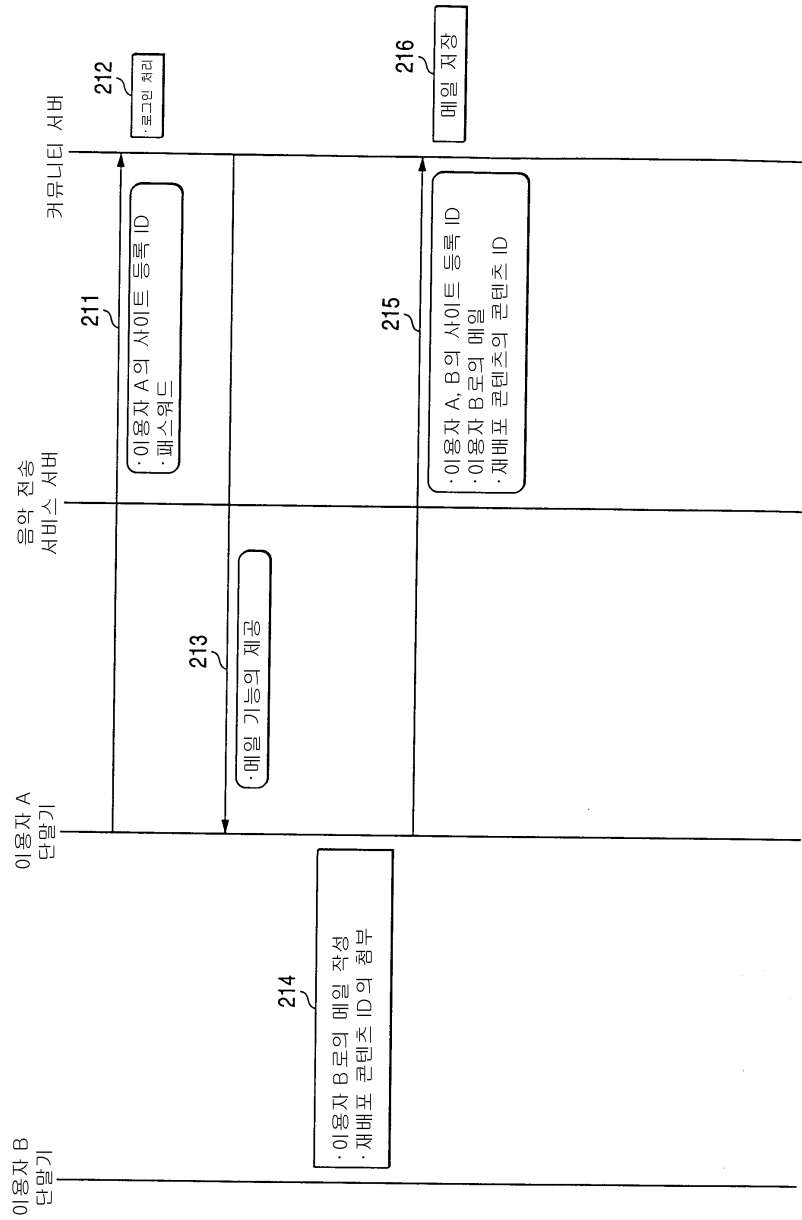
도면7



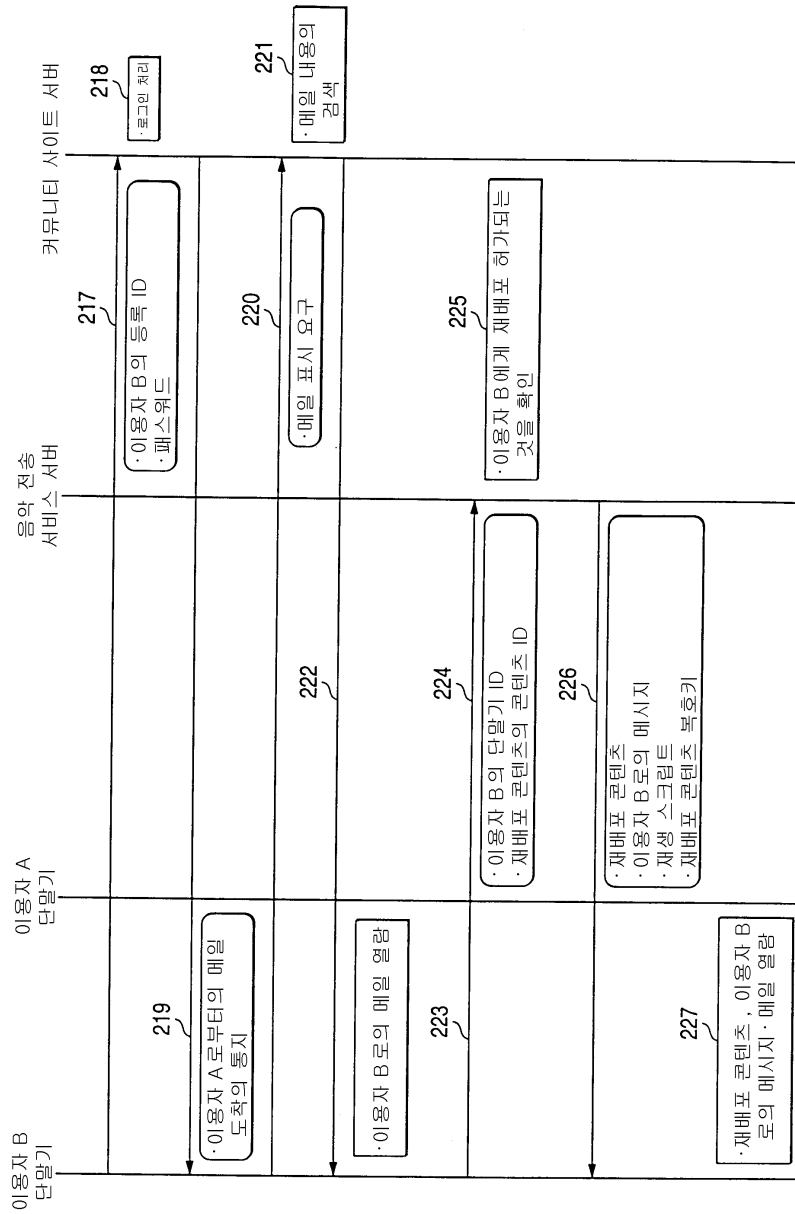
도면8



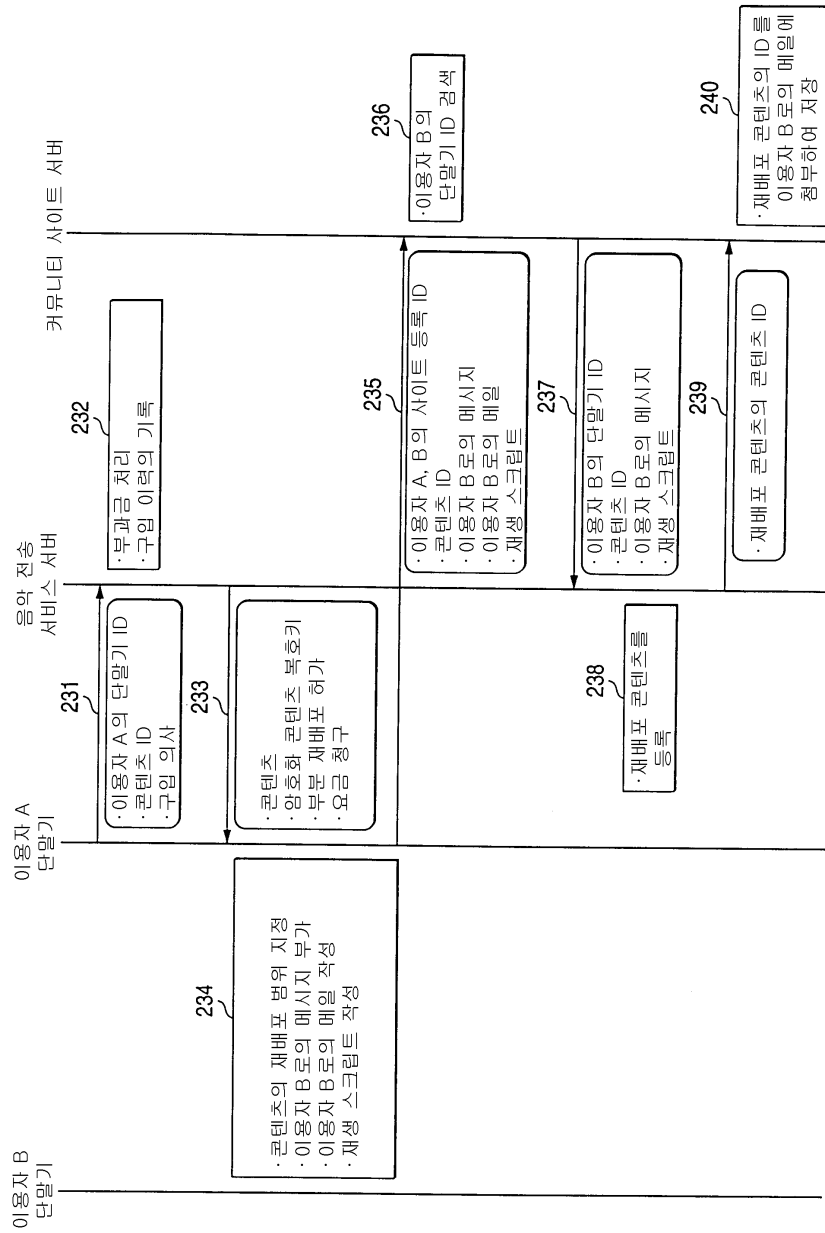
도면9



도면10



도면 11



도면12

