



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2013-0053218
(43) 공개일자 2013년05월23일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)

G06Q 50/10 (2012.01)

(21) 출원번호 10-2011-0118869

(22) 출원일자 2011년11월15일

심사청구일자 없음

(71) 출원인

이남진

서울특별시 광진구 동일로20길 20 (자양동)

(72) 발명자

이남진

서울특별시 광진구 동일로20길 20 (자양동)

(74) 대리인

남호현

전체 청구항 수 : 총 12 항

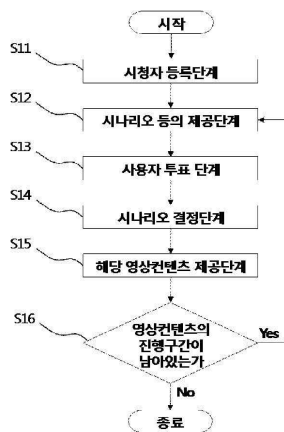
(54) 발명의 명칭 **인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법**

(57) 요약

본 발명은 다수의 사용자(user)의 의사가 반영되어 제작되는 영상컨텐츠를 제공하는 방법에 관한 것으로서, 보다 상세하게는 사용자에게 제공되는 다수의 시나리오 중에서 사용자들이 원하는 스토리로 사건이 전개되는 영상컨텐츠를 제공하는 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법에 관한 것이다.

보다 더 구체적으로 본 발명에 의하면, 온라인망에 접속할 수 하는 클라이언트(client) 단말기, 상기 클라이언트 단말기에 소정의 영상컨텐츠를 제공하는 컨텐츠 제공서버, 상기 영상컨텐츠를 저장하는 데이터베이스 서버를 구비하는 영상컨텐츠 제공시스템을 이용하여 영상컨텐츠를 제공하는 방법에 있어서, (a) 상기 컨텐츠 제공서버가 진행 구간별로 다수의 시나리오를 갖는 영상컨텐츠에 대한 정보를 상기 클라이언트 단말기에 제공하는 단계; (b) 상기 클라이언트 단말기의 사용자들이 상기 영상컨텐츠의 진행 구간별로 제공되는 다수의 시나리오 중 어느 하나의 시나리오를 선택하는 단계; 및 (c) 상기 컨텐츠 제공서버가 상기 사용자들이 선택한 시나리오에 대응하는 스토리 전개에 따라 제작된 영상컨텐츠를 소정의 주기에 따라 상기 클라이언트 단말기로 전송하는 단계;를 포함하는 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법을 제공한다.

대표도 - 도1



특허청구의 범위

청구항 1

온라인망에 접속할 수 하는 클라이언트(client) 단말기, 상기 클라이언트 단말기에 소정의 영상컨텐츠를 제공하는 컨텐츠 제공서버, 상기 영상컨텐츠를 저장하는 데이터베이스 서버를 구비하는 영상컨텐츠 제공시스템을 이용하여 영상컨텐츠를 제공하는 방법에 있어서,

(a) 상기 컨텐츠 제공서버가 진행 구간별로 다수의 시나리오를 갖는 영상컨텐츠에 대한 정보를 상기 클라이언트 단말기에 제공하는 단계;

(b) 상기 클라이언트 단말기의 사용자들이 상기 영상컨텐츠의 진행 구간별로 제공되는 다수의 시나리오 중 어느 하나의 시나리오를 선택하는 단계; 및

(c) 상기 컨텐츠 제공서버가 상기 사용자들이 선택한 시나리오에 대응하는 스토리 전개에 따라 제작된 영상컨텐츠를 소정의 주기에 따라 상기 클라이언트 단말기로 전송하는 단계;

를 포함하는 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법.

청구항 2

제 1항에 있어서,

상기 영상컨텐츠의 진행 구간이 종료될 때까지 상기 (a) 단계 내지 (c) 단계를 반복하는 것을 특징으로 하는 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법.

청구항 3

제 1항에 있어서, 상기 (b)단계는,

(b1) 사용자들이 상기 영상컨텐츠의 스토리의 진행방향에 대한 적어도 둘 이상의 시나리오 정보 중에서 어느 하나의 시나리오 정보에 대해 클라이언트 단말기를 이용하여 투표하는 단계; 및

(b2) 상기 컨텐츠 제공서버가 상기 사용자들의 투표 정보를 통계처리하여 최다득표를 한 시나리오를 사용자들이 선택한 시나리오로 결정하는 단계;

인 것을 특징으로 하는 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법.

청구항 4

제 3항에 있어서,

상기 컨텐츠 제공서버는 상기 영상컨텐츠에 대한 시나리오에 대한 실시간 투표정보를 상기 클라이언트 단말기에 전송하는 것을 특징으로 하는 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법.

청구항 5

제 1항에 있어서, 상기 (a) 단계 전에,

사용자들이 상기 클라이언트 단말기를 이용하여 상기 컨텐츠 제공서버에 접속한 후, 영상컨텐츠의 시청자로 등록하는 단계;

를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법.

청구항 6

제 1항에 있어서, 상기 다수의 시나리오는,

등장인물을 중심으로 특정 상황에서 벌어질 수 있는 다수의 진행 경로들에 대한 스토리 전개가 각기 발생하였을 때에 대응되는 시나리오들인 것을 특징으로 하는 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법.

청구항 7

제 1항에 있어서, 상기 (a) 단계에서 영상컨텐츠에 관한 정보는, 등장인물의 캐릭터 정보, 등장인물에 대한 다수의 후보자 정보, 영상컨텐츠가 전개될 수 있는 다수의 시나리오에 관한 정보, 상기 시나리오의 스토리 분기점에 관한 정보 및 영상컨텐츠의 시나리오 전개에 있어서 사용자가 선택할 수 있는 시나리오 선택횟수에 관한 정보를 포함하는 것을 특징으로 하는 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법.

청구항 8

제 1항에 있어서, 상기 (c)단계에서 제공되는 영상컨텐츠는, 상기 다수의 시나리오에 따라 기제작되며 데이터베이스 서버에 저장되어 있는 영상컨텐츠이거나 또는 사용자가 시나리오를 선택한 후 그 시나리오에 대응하여 컨텐츠 제공자가 후발적으로 제작하여 데이터베이스 서버에 저장하는 영상컨텐츠인 것을 특징으로 하는 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법.

청구항 9

제 1항에 있어서, 상기 클라이언트 단말기는, 스마트폰, 피쳐폰, 태블릿PC, IPTV 또는 스마트TV 중에서 선택되는 어느 하나인 것을 특징으로 하는 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법.

청구항 10

제 1항에 있어서, 상기 영상컨텐츠는, 사용자에게 제공되는 1회분 당 10분 내지 30분의 러닝타임(running time)을 갖고, 사용자에게 적어도 2회 이상의 제공이 있어야 종료되는 연속극 또는 시리즈물인 것을 특징으로 하는 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법.

청구항 11

제 1항에 있어서, 상기 컨텐츠 제공서버는, 소셜 네트워크 서비스 (Social Network Service; SNS)와 연동하여 상기 영상컨텐츠를 제공하는 것을 특징으로 하는 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법.

청구항 12

제 1항 내지 제 11항 중 어느 한 항의 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법을 수행하는 컴퓨터 판독 가능한 기록매체.

명세서

기술분야

[0001] 본 발명은 다수의 사용자(user)의 의사가 반영되어 제작되는 영상컨텐츠를 제공하는 방법에 관한 것으로서, 보다 상세하게는 사용자에게 제공되는 다수의 시나리오 중에서 사용자들이 원하는 스토리로 사건이 전개되는 영상컨텐츠를 제공하는 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법에 관한 것이다.

배경기술

[0002] 근래의 인터넷 및 각종 통신기기의 발전으로 인해, 인터넷 등의 온라인망을 통해 제공되는 서비스는 점차 다종다양해 지고 있다. 즉, 인터넷에 접속하는 사용자는 온라인 망을 통해, 자료 검색, 주식 거래, 은행 업무, 게임, 채팅, 음악, 영화 및 드라마 등 각종 동영상 감상 등의 작업을 자유로이 즐길 수 있게 되었다.

[0003] 이와 같이 온라인 망을 통한 영화, 드라마, 방송 등의 감상은 클라이언트 단말기가 동영상 제공서버로부터 일방적으로 전송되는 영상 정보를 다운로드받거나 스트리밍 서비스를 통해 감상하는 것이 일반적인데, 이와 같은 일

방향성을 가진 영상 정보 서비스는 영상 제작자에 의해 기획된 하나의 시나리오에 근거하여 제작된 영상만을 사용자들에게 전달하게 되므로, 사용자들의 욕구를 충족시키지 못하는 문제점이 있었다.

[0004] 그러나 최근 각종 방송의 디지털화 및 양방향 서비스가 제공되는 실정에서, 사용자는 각종 영상 프로그램에 대한 부가적인 정보의 입수뿐만 아니라 다양하게 형성될 수 있는 영상 프로그램을 요구하고 있으며, 더 나아가 자신의 선호도에 맞는 시나리오를 반영하여 감상하고자 하는 욕구가 증가되고 있다.

[0005] 따라서, 사용자들의 참여를 유도하고 감상의 몰입도를 증가시킬 수 있는 인터랙티브 방식의 영상컨텐츠 제공방법이 요구되고 있는 것이 현실이다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0006] 본 발명은 상술한 종래기술의 문제점을 해결하기 위해 안출된 것으로서, 사용자(user)의 집합적 선택에 따라 다양한 스토리 전개방식을 갖는 영상컨텐츠를 제공할 수 있는 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법을 제공하는데 그 목적이 있다.

[0007] 또한, 본 발명은 사용자에게 제공되는 다수의 시나리오 중 최다득표를 차지한 시나리오에 기반하여 영상컨텐츠를 제작, 제공하게 되므로, 사용자의 참여도 및 몰입도를 높이는 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법을 제공하는데 또 다른 목적이 있다.

[0008] 또한, 본 발명은 스마트폰 등의 첨단기기를 통해 소셜네트워크 서비스(Social Network Service; SNS)와 연동하여 영상컨텐츠를 제공하므로 사용자의 접근성을 향상시키는 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법을 제공하는데 또 다른 목적이 있다.

[0009] 본 발명이 이루고자 하는 기술적 과제들은 이상에서 언급한 기술적 과제들로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 기술적 과제들은 본 발명의 기재로부터 당해 분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

과제의 해결 수단

[0010] 전술한 종래기술의 문제점을 해결하기 위한 본 발명에 의하면, 온라인망에 접속할 수 하는 클라이언트(client) 단말기, 상기 클라이언트 단말기에 소정의 영상컨텐츠를 제공하는 컨텐츠 제공서버, 상기 영상컨텐츠를 저장하는 데이터베이스 서버를 구비하는 영상컨텐츠 제공시스템을 이용하여 영상컨텐츠를 제공하는 방법에 있어서, (a) 상기 컨텐츠 제공서버가 진행 구간별로 다수의 시나리오를 갖는 영상컨텐츠에 대한 정보를 상기 클라이언트 단말기에 제공하는 단계; (b) 상기 클라이언트 단말기의 사용자들이 상기 영상컨텐츠의 진행 구간별로 제공되는 다수의 시나리오 중 어느 하나의 시나리오를 선택하는 단계; 및 (c) 상기 컨텐츠 제공서버가 상기 사용자들이 선택한 시나리오에 대응하는 스토리 전개에 따라 제작된 영상컨텐츠를 소정의 주기에 따라 상기 클라이언트 단말기로 전송하는 단계;를 포함하는 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법을 제공한다.

[0011] 본 발명은, 상기 영상컨텐츠의 진행 구간이 종료될 때까지 상기 (a) 단계 내지 (c) 단계를 반복하는 것이 바람직하다.

[0012] 본 발명에서 상기 (b)단계는, (b1) 사용자들이 상기 영상컨텐츠의 스토리의 진행방향에 대한 적어도 둘 이상의 시나리오 정보 중에서 어느 하나의 시나리오 정보에 대해 클라이언트 단말기를 이용하여 투표하는 단계; 및 (b2) 상기 컨텐츠 제공서버가 상기 사용자들의 투표 정보를 통계처리하여 최다득표를 한 시나리오를 사용자들이 선택한 시나리오로 결정하는 단계;인 것이 바람직하다.

[0013] 본 발명에서 상기 컨텐츠 제공서버는, 상기 영상컨텐츠에 대한 시나리오에 대한 실시간 투표정보를 상기 클라이언트 단말기에 전송하는 것이 바람직하다.

[0014] 본 발명은 상기 (a) 단계 전에, 사용자들이 상기 클라이언트 단말기를 이용하여 상기 컨텐츠 제공서버에 접속한 후, 영상컨텐츠의 시청자로 등록하는 단계를 더 포함하는 것이 바람직하다.

[0015] 본 발명에서 상기 다수의 시나리오는, 등장인물을 중심으로 특정 상황에서 벌어질 수 있는 다수의 진행 경로들

에 대한 스토리 전개가 각기 발생하였을 때에 대응되는 시나리오들인 것이 바람직하다.

- [0016] 본 발명의 상기 (a) 단계에서 영상컨텐츠에 관한 정보는, 등장인물의 캐릭터 정보, 등장인물에 대한 다수의 후보자 정보, 영상컨텐츠가 전개될 수 있는 다수의 시나리오에 관한 정보, 상기 시나리오의 스토리 분기점에 관한 정보 및 영상컨텐츠의 시나리오 전개에 있어서 사용자가 선택할 수 있는 시나리오 선택횟수에 관한 정보를 포함하는 것이 바람직하다.
- [0017] 본 발명의 상기 (c) 단계에서 제공되는 영상컨텐츠는, 상기 다수의 시나리오에 따라 기제작되며 데이터베이스 서버에 저장되어 있는 영상컨텐츠이거나 또는 사용자들이 시나리오를 선택한 후 그 시나리오에 대응하여 컨텐츠 제공자가 후발적으로 제작하여 데이터베이스 서버에 저장하는 영상컨텐츠인 것이 바람직하다.
- [0018] 본 발명에서 상기 클라이언트 단말기는, 스마트폰, 피쳐폰, 태블릿PC, IPTV 또는 스마트TV 중에서 선택되는 어느 하나인 것이 바람직하다.
- [0019] 본 발명에서 상기 영상컨텐츠는, 사용자에게 제공되는 1회분 당 10분 내지 30분의 러닝타임(running time)을 갖고, 사용자에게 적어도 2회 이상의 제공이 있어야 종료되는 연속극 또는 시리즈물인 것이 바람직하다.
- [0020] 본 발명에서 상기 컨텐츠 제공서버는, 소셜 네트워크 서비스 (Social Network Service; SNS)와 연동하여 상기 영상컨텐츠를 제공하는 것이 바람직하다.
- [0021] 본 발명은 상기 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법을 수행하는 컴퓨터 판독 가능한 기록매체를 제공한다.

발명의 효과

- [0022] 본 발명의 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법에 의하면, 사용자들의 집합적 선택에 따라 스토리의 전개방향을 결정하므로, 하나의 영상컨텐츠에 대해서도 그 결과가 다종다양하게 형성될 수 있는 영상컨텐츠를 제공하여 사용자들의 다양한 욕구를 충족시킬 수 있는 효과가 있다.
- [0023] 또한, 본 발명에 의하면, 다수의 사용자들의 투표수에 의해 시나리오의 전개방향이 결정되므로, 사용자들의 참여도 및 몰입감을 고취시키는 효과가 있다.
- [0024] 또한, 본 발명에 의하면, 상기 영상컨텐츠를 소셜네트워크 서비스(Social Network Service)와 연동하여 사용자에게 제공하고, 스마트폰, 태블릿 PC, 스마트 TV 등의 최첨단 단말기를 이용하여 전파하므로 사용자의 접근성이 용이한 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [0025] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법의 순서도.
- 도 2는 본 발명의 실시예에 따른 인터랙티브 영상컨텐츠 제공시스템의 일구성도.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0026] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시예를 상세히 설명하기로 한다. 이에 앞서, 본 명세서 및 청구범위에 사용된 용어나 단어는 통상적이거나 사전적인 의미로 한정해서 해석되어서는 아니되며, 발명자는 그 자신의 발명을 가장 최선의 방법으로 설명하기 위해 용어의 개념을 적절하게 정의할 수 있다는 원칙에 입각하여 본 발명의 기술적 사상에 부합하는 의미와 개념으로 해석되어야만 한다. 따라서, 본 명세서에 기재된 실시예와 도면에 도시된 구성은 본 발명의 가장 바람직한 일실시예에 불과할 뿐이고 본 발명의 기술적 사상을 모두 대변하는 것은 아니므로, 본 출원시점에 있어서 이들을 대체할 수 있는 다양한 균등물과 변형예들이 있을 수 있음을 이해하여야 한다.
- [0027] 본 발명의 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법은, 다양한 장르의 영상물에 적용될 수 있으나, 특히 리얼리티적 성격의 다큐멘타리와 극영화가 결합된 시즌제 연속극을 타겟으로 하여, 스마트폰(smart phone) 또는 태블릿 PC(tablet PC)의 어플리케이션(application)을 통해 모바일 컨텐츠로 제공되는 것에 주안점을 두어 고안되었다.
- [0028] 도 1은 본 발명의 실시예에 따른 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법의 순서도이다.

- [0029] 본 발명은, 온라인망에 접속할 수 하는 클라이언트(client) 단말기(400), 상기 클라이언트 단말기에 소정의 영상컨텐츠를 제공하는 컨텐츠 제공서버(100), 상기 영상컨텐츠를 저장하는 데이터베이스 서버(200)를 구비하는 영상컨텐츠 제공시스템을 이용하여 영상컨텐츠를 제공하는 방법에 관한 것이다.
- [0030] 먼저, 사용자(user)들이 상기 클라이언트 단말기를 이용하여 상기 컨텐츠 제공서버에 접속한 후, 영상컨텐츠의 시청자로 등록하는 단계를 거친다(S11). 이는 영상컨텐츠의 제작 및 진행에 있어서 다수의 시나리오 중 어느 하나의 시나리오에 투표하기 위한 권한을 획득하기 위한 사전정지작업이라고 할 수 있다.
- [0031] 만일 사용자가 컨텐츠 제공서버가 제공하는 영상 컨텐츠 제공 서비스의 회원이 아닌 경우에는, 클라이언트 단말기를 통해 아이디, 비밀번호, 주소, 성명 등의 사용자 정보를 전송하는 회원가입절차를 거쳐야 할 것이다. 상기 사용자 정보는 데이터베이스서버(200)의 사용자 정보 저장모듈(230)에 저장되게 되며, 사용자 로그인시 정당한 사용자가 로그인 요청을 하였는지 여부를 판단하게 된다.
- [0032] 이어서, 상기 컨텐츠 제공서버가 진행 구간별로 다수의 시나리오를 갖는 영상컨텐츠에 대한 정보를 상기 클라이언트 단말기에 제공하는 단계를 거치게 된다(S12).
- [0033] 상기 영상컨텐츠에 관한 정보는 데이터베이스 서버(200)의 영상컨텐츠 정보 저장모듈(220)로부터 추출되어 제공되게 되며, 등장인물의 캐릭터 정보, 등장인물에 대한 다수의 후보자 정보, 영상컨텐츠가 전개될 수 있는 다수의 시나리오에 관한 정보, 상기 시나리오의 스토리 분기점에 관한 정보 및 영상컨텐츠의 시나리오 전개에 있어서 사용자가 선택할 수 있는 시나리오 선택횟수에 관한 정보를 포함할 수 있다.
- [0034] 예컨대, 주인공인 등장인물에 대한 정보가 주어진 후, 상기 주인공이 체험하게 될 공간, 시간, 상황 들에 대한 정보 및 주인공이 선택하게 될 각각의 경로에 대한 다수의 시나리오를 제공할 수 있을 것이다. 즉, 상기 다수의 시나리오는, 등장인물을 중심으로 특정 상황에서 벌어질 수 있는 다수의 진행 경로들에 대한 스토리 전개가 각기 발생하였을 때에 대응되는 시나리오일 수 있다.
- [0035] 또한, 이와 같은 영상컨텐츠에 관한 정보는 영상물에 의해 예고편 형식으로 송출할 수도 있을 것이다. 예를 들어 사용자들의 실시간 투표수도 보여주고, 사용자들의 선택의 결과에 따라 달라질 다음 회차의 컨텐츠 트레일러도 짧게 공개하는 등, 컨텐츠의 진행방향과 등장인물의 운명이 달려있는 사용자들의 결정에 긴박감을 부여할 수 있는 장치들을 마련할 수 있다.
- [0036] 상기 영상컨텐츠에 관한 정보의 제공단계 후, 상기 클라이언트 단말기의 사용자들이 상기 영상컨텐츠의 진행 구간별로 제공되는 다수의 시나리오 중 어느 하나의 시나리오를 선택하는 과정을 거치게 된다.
- [0037] 즉, 사용자들이 상기 영상컨텐츠의 스토리의 진행방향에 대한 적어도 둘 이상의 시나리오 정보 중에서 어느 하나의 시나리오 정보에 대해 클라이언트 단말기를 이용하여 투표하는 단계를 거친다(S13).
- [0038] 본 발명에서 상기 시나리오에 대한 투표는, 다수개의 시나리오에 대해 사용자들이 그 중 어느 하나를 선택하여 투표하는 방식을 취할 수도 있지만, 발명에 필요에 따라 투표에 게임적 요소를 더할 수도 있을 것이다. 예컨대, 진행 구간별로 각각의 시나리오에 대응되는 퍼즐을 제시하고 퍼즐 풀기에 성공한 사용자만이 시나리오에 대한 투표를 할 수 있는 권한을 부여하는 방식을 채용할 수도 있을 것이다.
- [0039] 상기 사용자들의 투표는, 실시간으로 클라이언트 단말기로 전송되어 사용자들의 호기심을 자극하고, 높은 참여도를 유도할 수 있을 것이다.
- [0040] 이어서, 상기 컨텐츠 제공서버가 상기 사용자들의 투표 정보를 통계처리하여 최다득표를 한 시나리오를 사용자들이 선택한 시나리오로 결정하는 단계를 거치게 된다(S14).
- [0041] 상기 사용자들의 투표기간은 영상컨텐츠의 진행구간의 주기에 따라 결정될 수 있으며, 컨텐츠 제공서버(100)의 사용자 투표 통계처리 모듈(130)이 사용자들의 투표에 관한 정보를 보관하고 통계처리하여 최종적으로 최다득표를 한 시나리오를 영상컨텐츠가 진행될 구간의 시나리오로 결정하고 이를 클라이언트 단말기로 전송하게 된다.
- [0042] 이후, 상기 컨텐츠 제공서버가 상기 사용자들이 선택한 시나리오에 대응하는 스토리 전개에 따라 제작된 영상컨텐츠를 소정의 주기에 따라 상기 클라이언트 단말기로 전송하는 단계를 거친다(S15).
- [0043] 즉, 상기 다수의 시나리오에 따라 기제작되며 데이터베이스 서버(200)의 영상컨텐츠 저장모듈(210)에 저장되어 있는 영상컨텐츠들 중에서 사용자에게 의해 선택된 시나리오에 근거하여 제작된 영상컨텐츠를 컨텐츠 제공서버(100)를 통해 클라이언트 단말기(400)로 송출하게 된다.

- [0044] 다만, 발명의 필요에 따라 사용자가 시나리오를 선택한 후 그 시나리오에 대응하여 콘텐츠 제공자가 후발적으로 제작하는 영상컨텐츠를 송출할 수도 있을 것이다. 즉, 콘텐츠 제공자는 상기 투표에 의한 시나리오가 결정된 후, 즉시 결정된 시나리오를 기반으로 해당 구간의 영상컨텐츠를 제작한 후 영상컨텐츠 저장모듈(210)에 입력하고, 진행 구간의 주기에 따라 영상컨텐츠를 제공할 수 있을 것이다.
- [0045] 이어서, 상기 영상컨텐츠의 진행 구간이 종료되었는지 여부를 판단하는 단계를 거친다(S16).
- [0046] 상기 영상컨텐츠의 진행 구간이 종료되지 않은 경우에는 영상컨텐츠의 진행구간이 종료될 때까지 상기 S12 단계 내지 S15단계를 반복하게 된다. 즉, 상기 영상컨텐츠가 리얼리티적 요소를 가미한 연속극 형식을 갖고 있다면, 단계별 시나리오가 준비되어 있는 회차가 모두 소진될 때까지 상기 S12 단계 내지 S15단계를 반복하여 제작을 종료하게 될 것이다.
- [0047] 상기 영상컨텐츠가 제공되는 클라이언트 단말기(400)는, 스마트폰, 피쳐폰, 태블릿PC, IPTV 또는 스마트TV 중에서 선택되는 어느 하나의 단말기 일 수 있다. 즉, 본 발명에서는 아날로그 시대의 일방향성에 기초한 방송환경에서 벗어나서, 시청자가 영상프로그램의 제작까지 참여할 수 있도록 스마트폰 및 태블릿 PC 등을 이용하여 실시간으로 사용자의 의견을 수용할 수 있는 시스템을 갖출 수 있다.
- [0048] 또한, 상기 영상컨텐츠는, 사용자에게 제공되는 1회분 당 10분 내지 30분의 러닝타임(running time)을 갖고, 사용자에게 적어도 2회 이상의 제공이 있어야 종료되는 연속극 또는 시리즈물일 수 있다. 다만, 반드시 이에 한정되는 것이 아니라 발명의 필요에 따라 1시간 내지 2시간 분량의 러닝타임을 갖는 영상컨텐츠를 제공할 수도 있을 것이다.
- [0049] 상기 영상컨텐츠는 소셜 네트워크 서비스 (Social Network Service; SNS)에 연동하여 사용자에게 제공될 수 있다. 즉, 서비스 제공자의 콘텐츠 제공서버와 소셜네트워크 서비스(Social Network Service; SNS)와 연동하여 운용함으로써, 서비스 제공자는 안정적인 사용자를 확보할 수 있고, 소셜네트워크 서비스 제공자 또한 차별화된 서비스를 제공할 수 있는 장점이 발생하게 된다. 또한 사용자의 입장에서 소셜네트워크 서비스(Social Network Service; SNS)를 통해 다음 단계의 스토리 선택을 위한 활발한 커뮤니케이션이 가능하며, 국가 및 언어의 경계에 관계없이 전세계적으로 본 서비스를 이용할 발판을 구축할 수 있다.
- [0050] 본 발명은 상기 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법을 수행하는 컴퓨터 판독 가능한 기록매체를 포함할 수 있다.
- [0051] 도 2는 본 발명의 실시예에 따른 인터랙티브 영상컨텐츠 제공시스템의 일구성도이다.
- [0052] 본 발명의 인터랙티브 영상컨텐츠 제공시스템은, 사용자 정보, 영상컨텐츠 정보, 영상컨텐츠를 저장하는 데이터베이스 서버(200); 및 상기 데이터베이스로부터 영상컨텐츠 정보 및 영상컨텐츠를 추출하여 온라인망(300)을 통해 클라이언트 단말기(400)에 공급하는 콘텐츠 제공서버(300);를 구비할 수 있다.
- [0053] 상기 데이터 베이스 서버(200)는, 사용자의 아이디(ID), 비밀번호(password), 성명, 주소, 시청자 등록정보 등을 저장하는 사용자 정보 정보모듈(230); 등장인물의 캐릭터 정보, 등장인물에 대한 다수의 후보자 정보, 영상컨텐츠가 전개될 수 있는 다수의 시나리오에 관한 정보, 상기 시나리오의 스토리 분기점에 관한 정보 및 영상컨텐츠의 시나리오 전개에 있어서 사용자가 선택할 수 있는 시나리오 선택횟수에 관한 정보를 저장하는 영상컨텐츠 정보 저장모듈(220); 및 상기 다수의 시나리오에 따라 제작된 영상컨텐츠 또는 사용자가 시나리오를 선택한 후 그 시나리오에 대응하여 콘텐츠 제공자가 후발적으로 제작하는 영상컨텐츠를 저장하는 영상컨텐츠 저장모듈(210);을 포함하여 형성될 수 있다.
- [0054] 상기 콘텐츠 제공서버(100)는, 상기 영상컨텐츠 저장모듈(210)에 저장되어 있는 영상컨텐츠들 중 사용자가 선택한 시나리오와 매칭되는 영상컨텐츠를 추출하여 상기 클라이언트 단말기로 전송하는 영상컨텐츠 제공모듈(110); 상기 영상컨텐츠 정보 저장모듈(220)에 저장되어 있는 영상컨텐츠 정보를 추출하여 상기 클라이언트 단말기로 전송하는 영상컨텐츠 정보 제공모듈(120); 및 상기 다수의 시나리오에 대한 사용자의 투표정보를 저장하고 통계처리하여 최다득표를 한 시나리오를 결정하는 사용자 투표 통계 처리모듈(130);을 포함하여 형성될 수 있다.
- [0055] 상기 클라이언트 단말기(400)는, 전술한 바대로 스마트폰, 피쳐폰, 태블릿PC, IPTV 또는 스마트TV 중에서 선택되는 어느 하나의 단말기 일 수 있으며, 발명의 필요 또는 사용자의 기호에 따라 사용자의 참여 또는 피드백이 보장되는 쌍방향성 단말기라면 어떠한 단말기도 포함할 수 있을 것이다.
- [0056] 위와 같은 인터랙티브 영상컨텐츠 제공시스템을 이용하여 영상컨텐츠를 제공하는 방법에 대한 실시예는 아래와

같다.

[0057] **실시예 1**

[0058] ① 아이템 개요

[0059] 본 발명에 의한 영상컨텐츠의 유형은 i) 등장인물인 스타와 함께 이 세상을 살아간다는 환상을 제공하는 판타지 프로그램, ii) 유저가 가상의 세계를 직접 만들어가는 체험형 프로그램, iii) 현실적인 정보제공과 함께, 성공 스토리와 같은 극영화의 흥미로운 플롯의 구조를 채용한 오락프로그램 등 다양한 유형을 채용할 수 있으나, 아래에서는 등장인물의 숨겨진 개인적 일화 및 꿈을 제시한 후, 사용자가 등장인물과 함께 그 꿈을 실현하기 위해 제작되는 컨텐츠를 상정하고 기술하기로 한다.

[0060] 사용자는 10분 내지 30분의 러닝 타임을 갖는 진행 구간별 영상컨텐츠를 스마트폰 또는 태블릿 PC의 어플리케이션을 통해 다운받거나 스트리밍 서비스를 받게 되며, 상기 영상컨텐츠는 인터랙티브 콘텐츠로 연속극 형태를 띄며 사용자들이 영상물의 말미에 제시되는 차회 진행 상황에 대한 투표를 통해 극의 방향을 결정하게 된다.

[0061] ② 사용자 정보의 등록

[0062] 사용자는 스마트폰 또는 태블릿 PC 등을 이용하여 각자의 계정을 등록하게 되며, 다수결 원칙에 따라 영상컨텐츠의 다음 단계의 진행방향을 맞추었다면 그 사용자에게 대해 기프트(gift) 또는 각종 혜택을 주는 이벤트를 발생시킬 수 있다.

[0063] ③ 영상컨텐츠 정보 제공 - 캐릭터의 등장 및 상황 설명

[0064] 사용자에게 제시되는 영상컨텐츠의 정보 중 캐릭터 및 앞으로 전개될 상황에 대한 설명을 영상으로 제공할 수 있다. 예컨대, 주인공이 나와서 인사를 하고 리얼리티 쇼의 인물처럼 현재의 상황 및 앞으로 헤쳐나가야할 상황에 대해 설명할 수 있다.

[0065] ④ 영상컨텐츠 정보 제공 - 스토리 전개의 분기점 및 다수의 시나리오의 제시

[0066] 영상컨텐츠 주인공의 캐릭터, 배경, 현재의 딜레마 등을 보여준 후, 앞으로 헤쳐나가야할 상황의 분기점들에 대해 사용자의 의견을 묻게 된다. 예컨대, 영화배우인 주인공의 일상 등을 기록한 화면을 보여준 후, 주인공의 어릴적 꿈들을 제시하게 되며, 상기 주인공의 어릴적 꿈을 실현하기 위해 i) 우주비행사 되기, ii) 세계적인 건축가 되기, iii) 뮤지컬 제작자 되기 등의 시나리오를 제시한 후 사용자들의 투표를 유도한다.

[0067] ⑤ 사용자들의 투표로 인한 차회 시나리오의 결정

[0068] 사용자들은 상기 3개의 꿈 중 주인공에게 적합하다고 생각되는 시나리오에 대해 투표를 하게 되는데, 이 때 상기 '뮤지컬 제작자 되기'가 최다득표를 획득하였다면, 주인공이 뮤지컬 제작자가 되기 위한 시나리오에 따라 컨텐츠가 제작되게 된다. 다만, 차회 컨텐츠의 제작에 앞서서 뮤지컬 제작자가 되기 위해 필요한 단계들을 설명해 줄 수 있고, 그 중 예상되는 장애물들에 대해서도 설명해줄 수 있다.

[0069] ⑥ 해당 영상컨텐츠의 제공

[0070] 상기 사용자들에 의해 선택된 시나리오에 의해 현실과 허구를 혼합한 픽션의 세계로 넘어가게 되는데, 뮤지컬 제작회사를 설립하기 위한 실제 정보를 활용하여 성공스토리를 극영화처럼 진행하게 된다.

[0071] 예컨대, 등장인물인 주인공이 사용자들이 선택하여 결정된 자신의 꿈을 이루기 위해 첫번째 과제에 도전하게 되는데, 가령, 뮤지컬 제작회사를 같이 설립하기 위한 파트너를 찾는 것과 같은 과제일 수 있다.

[0072] 주인공이 자신을 도울 수 있는 파트너를 찾기 위해 온갖 고생을 하게 되며, 예상치 않은 갈등과 장애물들이 등장하는 가운데, 자신을 도울 수 있는 파트너는 두 명으로 집약되게 되는데, 두 명의 파트너 후보 중 누구를 파

트너로 받아들여야 하는지에 대해 사용자들에 질문을 던지게 된다. 물론 사용자들도 SNS 서비스를 이용하여 끊임없이 자신의 의견과 사업의 아이디어를 제공할 수 있을 것이다.

[0073] ⑦ 차회 영상컨텐츠의 제공

[0074] 사용자들이 상기 두 명의 파트너 후보 중 최다득표에 의해 어느 하나의 파트너를 결정하면, 다음 스토리 진행방향이 결정되며, 사용자들에 의해 선택된 파트너가 등장하는 차회 영상컨텐츠를 제공하게 된다.

[0075] ⑧ 영상컨텐츠의 진행구간 종료시까지의 반복적인 선택 및 이에 따른 차회 영상컨텐츠의 제공 등

[0076] 이와 같이 영상컨텐츠의 제공이 진행되면서, 그 종료부분에 항상 사용자가 선택할 수 있는 질문을 던지게 된다. 예를 들어 i) 어떤 뮤지컬 작품을 선택할 것인가, ii) 어떤 배우를 캐스팅할 것인가, iii) 투자를 어떻게 받을 것인가, iv) 어떻게 뮤지컬 제작을 진행할 것인가, v) 홍보는 어떻게 할 것인가 등의 선택과제를 사용자들에 제시하고 사용자들이 선택하여 결정된 시나리오에 기초한 영상컨텐츠가 계속적으로 제공되게 된다.

[0077] 이와 같이 본 발명의 인터랙티브 영상컨텐츠 제공방법에 의하면, 사용자들의 집합적 선택에 따라 스토리의 전개 방향을 결정함에 따라 하나의 영상컨텐츠에 대해서도 그 결과가 다종다양하게 형성될 수 있으며, 사용자들의 참여도 및 몰입감을 증대시키는 장점이 있다.

[0078] 또한, 영상컨텐츠 제공단계별로 퍼즐 제시 등의 게임적요소의 도입과 이에 대한 선물등의 보상으로 인해, 단순한 영상컨텐츠 시청에 한정되지 아니하고 보다 더 다양하게 서비스를 즐길 수 있는 장점이 있다.

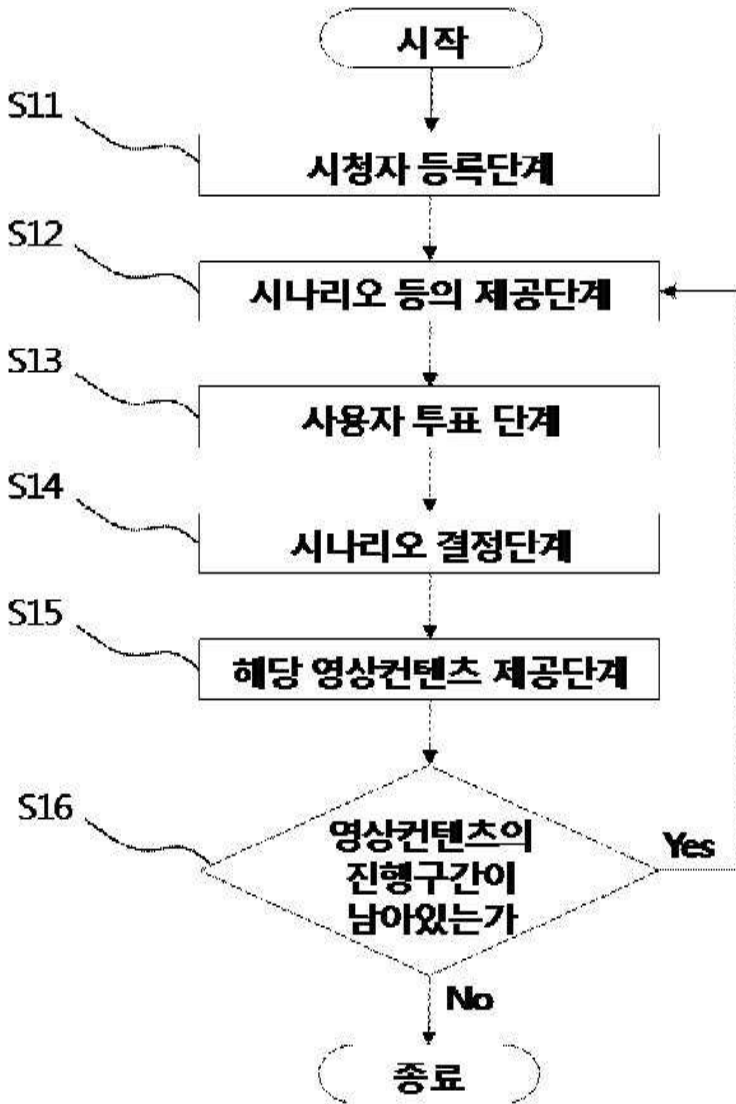
[0079] 이상 본 발명의 구체적 실시형태와 관련하여 본 발명을 설명하였으나 이는 예시에 불과하며 본 발명은 이에 제한되지 않는다. 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자는 본 발명의 범위를 벗어나지 않고 설명된 실시형태를 변경 또는 변형할 수 있으며, 본 발명의 기술사상과 아래에 기재될 특허청구범위의 균등범위 내에서 다양한 수정 및 변형이 가능하다.

부호의 설명

- | | |
|----------------------|---------------------|
| [0080] 100: 컨텐츠 제공서버 | 110: 영상컨텐츠 제공모듈 |
| 120: 영상컨텐츠 정보 제공모듈 | 130: 사용자 투표 통계 처리모듈 |
| 200: 데이터베이스 서버 | 210: 영상컨텐츠 저장모듈 |
| 220: 영상컨텐츠 정보 저장모듈 | 230: 사용자 정보 저장모듈 |
| 300: 온라인망 | 400: 클라이언트 단말기 |

도면

도면1



도면2

