

# 인공지능과 블록체인을 융합한

## 엔터테인먼트 콘텐츠 유통 시스템 및 방법

동명대학교 게임공학과 배재환 교수

■ 권리안전성 : A

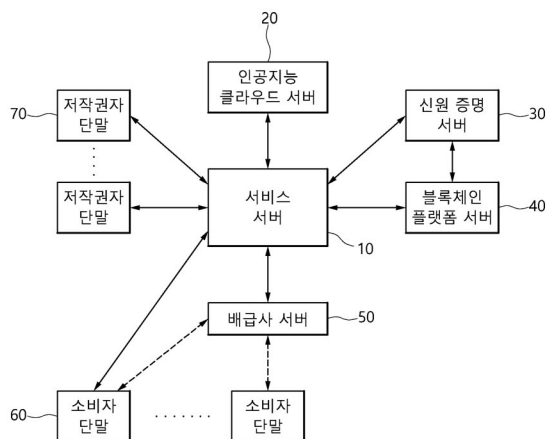
■ 권리포괄성 : A

※ 권리안전성은 청구항의 개수, 존속기한 등을 고려

※ 권리포괄성은 청구항의 침해 억제력을 고려

### 기술 개요

- 블록체인을 이용하여 소비자가 1차 소비한 엔터테인먼트 콘텐츠를 재유통시킬 수 있는 인공지능과 블록체인을 융합한 엔터테인먼트 콘텐츠 유통 시스템 및 방법



### 기술 우위성

#### 기존 기술의 한계

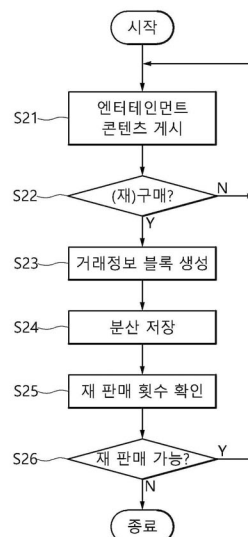
- 최종 소비자의 입장에서 대부분 1회성 소비를 하는 엔터테인먼트 콘텐츠를 구매한 후, 그 콘텐츠를 되팔 수 없는 구조
- 상대적으로 콘텐츠 구매 비용이 높아 오히려 합법적인 콘텐츠 구매비용이 낮아짐

#### 본 기술의 우위성

- 최종 소비자들 간에 콘텐츠의 재판매가 가능
- 블록체인 기술을 이용하여 모든 거래정보를 기록 및 인증하여, 저작권자의 권리가 침해되는 것을 방지

### 기술의 구현방법

- 본 인공지능과 블록체인을 융합한 엔터테인먼트 콘텐츠 유통 시스템 및 방법은 다음과 같음
- 블록체인 기술을 이용하여 모든 거래정보를 기록 및 인증하여 저작권자의 권리가 침해되는 것을 방지함
- 거래 정보를 이용하여 최종 소비자들의 관심 콘텐츠를 학습하고, 그 결과에 따라 최종 소비자들에게 엔터테인먼트 콘텐츠를 제공함





# 인공지능과 블록체인을 융합한

동명대학교 게임공학과 배재환 교수

## 엔터테인먼트 콘텐츠 유통 시스템 및 방법

### 기술의 적용분야

- 엔터/미디어 산업 분야

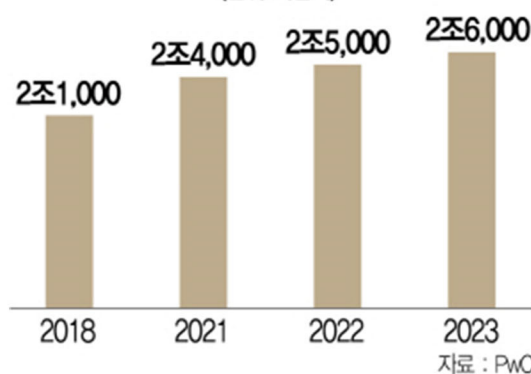
### 기술의 도입효과

- 특정 엔터테인먼트 콘텐츠의 유통과 소비 과정을 명확하게 알 수 있어 저작권이 침해되는 것을 방지함
- 소비자가 소비한 엔터테인먼트 콘텐츠를 다른 소비자에게 재판매함으로써 이익을 저작권자와 나누는 방식을 통해 엔터테인먼트 콘텐츠의 상대적인 가격을 낮출 수 있음

### 시장동향

- 국내 엔터테인먼트·미디어 산업이 이를 웃도는 연평균 5% 수준의 고속성장을 거듭하는 중임

글로벌 엔터테인먼트·미디어 산업 시장전망  
(단위:억달러)



### 특허 포트폴리오

국가	출원번호	등록번호	발명의명칭
KR	10-2019-0158314	10-2284832	인공신경망과 블록체인을 융합한엔터테인먼트 콘텐츠 유통 시스템및 방법

### 문의처

기술보유기관	담당자	연락처	이메일
동명대학교 산학협력단	이주호	051-629-3732	tuip@tu.ac.kr