(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2023년01월31일
(11) 등록번호 10-2492987
(24) 등록일자 2023년01월25일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 50/18 (2012.01) *G06F 21/10* (2013.01)
G06Q 20/06 (2012.01) *G06Q 20/36* (2012.01)
G06Q 30/02 (2023.01) *G06Q 50/10* (2012.01)
(52) CPC특허분류
G06Q 50/184 (2013.01)
G06F 21/10 (2013.01)
(21) 출원번호 10-2022-0036640
(22) 출원일자 2022년03월24일
심사청구일자 2022년03월24일
(30) 우선권주장
1020210192914 2021년12월30일 대한민국(KR)
(56) 선행기술조사문헌
KR1020190109299 A*
KR1020190141450 A*
KR1020210120249 A*
*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자
주식회사 너디스타
서울특별시 강남구 테헤란로 218, 13층(역삼동, 에이피타워)
(72) 발명자
정병익
서울특별시 강남구 논현로65길 35, 203호(역삼동)
(74) 대리인
양성보

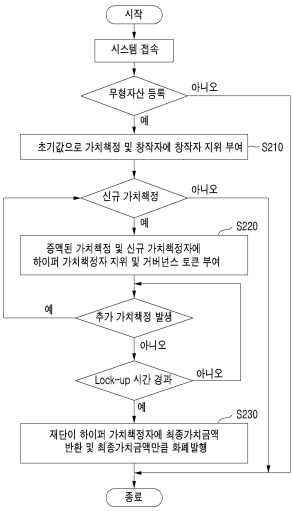
전체 청구항 수 : 총 1 항 심사관 : 변성철

(54) 발명의 명칭 **무형자산의 가치책정 및 가상화폐의 발행과 분배를 위한 방법 및 시스템**

(57) 요 약

무형자산의 가치책정 및 가상화폐의 발행과 분배를 위한 방법 및 시스템이 개시된다. 자산가치 책정 방법은, 무형자산에 해당되는 컨텐츠를 등록한 사용자에 대해 창작자(Creator)의 지위를 부여하는 단계; 상기 컨텐츠에 대한 가치책정 금액을 지불한 사용자에 대해 가치책정자(Valuator)의 지위를 부여하는 단계; 및 상기 컨텐츠에 대해 상기 가치책정 금액에서 이전 가치책정보다 증액된 금액을 상기 창작자의 지위를 가진 사용자와 상기 컨텐츠의 가치책정에 기여한 사용자를 대상으로 분배하는 단계를 포함한다.

대 표 도 - 도2



(52) CPC특허분류
G06Q 20/065 (2013.01)
G06Q 20/3678 (2013.01)
G06Q 30/0283 (2023.01)
G06Q 50/10 (2015.01)

명 세 서

청구범위

청구항 1

컴퓨터 시스템에서 수행되는 자산가치 책정 방법에 있어서,

상기 자산가치 책정 방법은,

상기 컴퓨터 시스템이 포함하는 적어도 하나의 프로세서의 의해, 무형자산으로서 원작에서 변형 또는 가공된 2차 창작물에 해당되는 컨텐츠를 등록한 사용자에 대해 창작자(Creator)의 지위를 부여하는 단계;

상기 적어도 하나의 프로세서의 의해, 상기 컨텐츠에 대한 가치책정 금액을 지불한 사용자에 대해 가치책정자(Valuator)의 지위를 부여하는 단계; 및

상기 적어도 하나의 프로세서의 의해, 상기 컨텐츠에 대해 상기 가치책정 금액에서 이전 가치책정보다 증액된 금액을 상기 창작자의 지위를 가진 사용자와 상기 컨텐츠의 가치책정에 기여한 사용자를 대상으로 분배하는 단계

를 포함하고,

상기 컨텐츠에 대해 이전 가치책정보다 증액된 금액으로만 가치 책정이 가능하고,

상기 컨텐츠에 대한 지위는 상기 창작자의 지위, 상기 가치책정자의 지위, 및 하이프-가치책정자(Hype-Valuator)의 지위로 구분되고,

상기 가치책정자의 지위를 부여하는 단계는,

상기 컨텐츠에 대해 최고 가치책정 금액을 지불한 마지막 가치책정자에게 상기 하이프-가치책정자의 지위를 부여하는 단계; 및

상기 컨텐츠의 이전 하이프-가치책정자에 대해 상기 가치책정자의 지위를 유지하고 상기 하이프-가치책정자의 지위를 박탈하는 단계

를 포함하고,

상기 하이프-가치책정자의 지위를 박탈하는 단계는,

상기 컨텐츠의 이전 하이프-가치책정자에 대해 상기 하이프-가치책정자의 지위가 박탈됨에 따라 이전 가치책정으로 지불한 금액을 반환하는 단계

를 포함하고,

상기 자산가치 책정 방법은,

상기 적어도 하나의 프로세서의 의해, 가치책정에 대한 록업(Lock-up) 시간이 경과하면 상기 가치책정자의 지위를 가진 사용자에게 상기 가치책정 금액을 반환하고 상기 가치책정 금액만큼의 제1 가상화폐를 발행하는 단계; 및

상기 적어도 하나의 프로세서의 의해, 상기 하이프-가치책정자의 지위를 가진 사용자를 대상으로 상기 컴퓨터 시스템의 의사결정 권한을 가진 제1 토큰을 지급하는 단계

를 더 포함하고,

상기 분배하는 단계는,

상기 증액된 금액의 일부를 상기 창작자의 지위를 가진 사용자에게 분배하는 단계; 및

상기 증액된 금액의 나머지를 상기 가치책정자의 지위를 가진 사용자와 상기 하이프-가치책정자의 지위를 가진 사용자에게 분배하는 단계

를 포함하고,

상기 컨텐츠의 가치는 탈중앙화 거래소를 통해 거래되는 코인으로 상기 컴퓨터 시스템에서 통용되는 상기 제1 가상화폐로 책정되고,

상기 하이프-가치책정자의 지위를 가진 사용자의 경우 상기 제1 토큰의 보유량과 상기 하이프-가치책정자의 지위를 유지한 기간에 따라 수익의 일부가 분배되고,

상기 하이프-가치책정자의 지위를 가진 사용자에게 분배되는 수익은 상기 제1 가상화폐 또는 상기 컴퓨터 시스템과 연계 가능한 플랫폼에서 사용 가능한 제2 가상화폐로 지급되고,

상기 플랫폼 내 사용자는 상기 플랫폼 내에서 상기 제1 가상화폐 또는 상기 제2 가상화폐를 획득하고,

상기 자산가치 책정 방법은,

상기 적어도 하나의 프로세서의 의해, 상기 플랫폼에서 상기 컨텐츠의 가치책정에 기여한 사용자로서 상기 가치책정자의 지위를 가진 사용자를 대상으로 상기 플랫폼의 의사결정 권한을 가진 제2 토큰을 지급하는 단계; 및

상기 적어도 하나의 프로세서의 의해, 상기 가치책정자의 지위를 가진 사용자를 대상으로 상기 제2 토큰의 보유량에 따라 상기 플랫폼에서 발생하는 수익의 일부를 분배하는 단계

를 더 포함하는 자산가치 책정 방법.

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

발명의 설명

기 술 분 야

[0001] 아래의 설명은 ICT(Information and Communications Technologies) 기술 분야에 있어 블록체인 기반 암호화폐

기술에 관한 것이다.

배 경 기 술

[0002] 무형자산의 가치 책정에 있어, 기존의 입찰 거래에 의한 방식의 경우 1차 구매 이후 추가적인 재판매가 이뤄지지 않거나, 재판매가 이뤄지지 않는 경우 1차 판매 대비 판매가가 하락하는 리스크가 존재한다. 또한, 자전 거래 등의 방식으로 인해 책정된 가치의 신뢰성이 떨어지는 경우도 있다.

[0003] 가상화폐의 배포에 있어서도, 신규 발행되는 가상화폐의 경우 최대한 많은 사용자에게 많은 화폐가 유통되어야 한다. 에어드랍(무상지급), 스테이킹, 풀 예치 등의 방식으로 사용자에게 보상을 지급하는 방식만으로 유통을 확장하고 있으나 다음과 같이 각각의 문제가 있다.

[0004] 에어드랍의 경우, 불특정 다수에게 배포됨으로 인하여 단기간 최대한 많은 유저에게 도달할 수 있으나 화폐 자체의 사용목적과 상관없는 1차적인 유통 이후 대부분이 시장에 매도되는 리스크를 가지고 있다.

[0005] 스테이킹, 풀 예치 방식의 경우, 탈중앙화 거래소(Defi) 서비스에 대한 이해를 기반으로 서비스 사용을 위한 사용자 모객을 할 수 있으나, 대부분의 보상이 해당 서비스를 사용하는 일부 헤비 유저에게만 분배되는 단점이 있어 사용자의 확대에 어려움을 겪고 있다.

선행기술문헌

특허문헌

[0006] (특허문헌 0001) 1. 한국공개특허 제10-2014-0137098호 (데이터로 관리되는 무형화폐인 비트머니의 생성 방법과 제공서비스 시스템, 공개일: 2014년 12월 02일)

발명의 내용

해결하려는 과제

[0007] 무형자산의 적절한 시장가치를 책정하여 건전한 거래 시장을 형성할 수 있는 방법 및 시스템을 제공한다.

[0008] 소액 사용자와 고액 사용자 모두 사용자의 관심사에 따라 가상화폐의 분배 및 보상에 참여할 수 있는 방법 및 시스템을 제공한다.

과제의 해결 수단

[0009] 컴퓨터 시스템에서 수행되는 자산가치 책정 방법에 있어서, 상기 자산가치 책정 방법은, 상기 컴퓨터 시스템이 포함하는 적어도 하나의 프로세서의 의해, 무형자산에 해당되는 컨텐츠를 등록한 사용자에 대해 창작자(Creator)의 지위를 부여하는 단계; 상기 적어도 하나의 프로세서의 의해, 상기 컨텐츠에 대한 가치책정 금액을 지불한 사용자에 대해 가치책정자(Valuator)의 지위를 부여하는 단계; 및 상기 적어도 하나의 프로세서의 의해, 상기 컨텐츠에 대해 상기 가치책정 금액에서 이전 가치책정보다 증액된 금액을 상기 창작자의 지위를 가진 사용자와 상기 컨텐츠의 가치책정에 기여한 사용자를 대상으로 분배하는 단계를 포함하는 자산가치 책정 방법을 제공한다.

[0010] 일 측면에 따르면, 상기 자산가치 책정 방법은, 상기 적어도 하나의 프로세서의 의해, 가치책정에 대한 록업(Lock-up) 시간이 경과하면 상기 가치책정자의 지위를 가진 사용자에게 상기 가치책정 금액을 반환하고 상기 가치책정 금액만큼의 가상화폐를 발행하는 단계를 더 포함할 수 있다.

[0011] 다른 측면에 따르면, 상기 컨텐츠는 원작에서 변형 또는 가공된 2차 창작물에 해당되고, 상기 분배하는 단계는, 상기 증액된 금액의 일부를 상기 원작의 가치책정에 기여한 사용자를 대상으로 분배할 수 있다.

[0012] 또 다른 측면에 따르면, 상기 가치책정자의 지위를 부여하는 단계는, 상기 컨텐츠에 대한 마지막 가치책정자에게 하이프-가치책정자(Hype-Valuator)의 지위를 부여하는 단계를 포함할 수 있다.

[0013] 또 다른 측면에 따르면, 상기 가치책정자의 지위를 부여하는 단계는, 상기 컨텐츠의 이전 가치책정자에 대해 하이프-가치책정자의 지위를 박탈하고 이전 가치책정으로 지불한 금액을 반환하는 단계를 더 포함할 수 있다.

[0014] 또 다른 측면에 따르면, 상기 자산가치 책정 방법은, 상기 적어도 하나의 프로세서의 의해, 상기 하이프-가치책정자의 지위를 가진 사용자를 대상으로 상기 컴퓨터 시스템의 의사결정 권한을 가진 토큰을 지급하는 단계를 더 포함할 수 있다.

[0015] 또 다른 측면에 따르면, 상기 분배하는 단계는, 상기 하이프-가치책정자의 지위를 가진 사용자를 대상으로 상기 토큰의 보유량에 따라 수익의 일부를 분배할 수 있다.

[0016] 또 다른 측면에 따르면, 상기 분배하는 단계는, 상기 하이프-가치책정자의 지위를 가진 사용자를 대상으로 상기 토큰의 보유량과 상기 하이프-가치책정자의 지위를 유지한 기간에 따라 수익의 일부를 분배할 수 있다.

[0017] 자산가치 책정 방법을 컴퓨터에 실행시키기 위해 컴퓨터 판독가능한 기록 매체에 저장되는 컴퓨터 프로그램에 있어서, 상기 자산가치 책정 방법은, 무형자산에 해당되는 컨텐츠를 등록한 사용자에 대해 창작자의 지위를 부여하는 단계; 상기 컨텐츠에 대한 가치책정 금액을 지불한 사용자에 대해 가치책정자의 지위를 부여하는 단계; 가치책정에 대한 록업 시간이 경과함에 따라 상기 가치책정자의 지위를 가진 사용자에게 상기 가치책정 금액을 반환하고 상기 가치책정 금액만큼의 가상화폐를 발행하는 단계; 및 상기 컨텐츠에 대해 상기 가치책정 금액에서 이전 가치책정보다 증액된 금액을 상기 창작자의 지위를 가진 사용자와 상기 컨텐츠의 가치책정에 기여한 사용자를 대상으로 분배하는 단계를 포함하는, 컴퓨터 프로그램을 제공한다.

[0018] 컴퓨터 시스템에 있어서, 메모리에 포함된 컴퓨터 판독가능한 명령들을 실행하도록 구성된 적어도 하나의 프로세서를 포함하고, 상기 적어도 하나의 프로세서는, 무형자산에 해당되는 컨텐츠를 등록한 사용자에 대해 창작자의 지위를 부여하는 과정; 상기 컨텐츠에 대한 가치책정 금액을 지불한 사용자에 대해 가치책정자의 지위를 부여하는 과정; 가치책정에 대한 록업 시간이 경과함에 따라 상기 가치책정자의 지위를 가진 사용자에게 상기 가치책정 금액을 반환하고 상기 가치책정 금액만큼의 가상화폐를 발행하는 과정; 및 상기 컨텐츠에 대해 상기 가치책정 금액에서 이전 가치책정보다 증액된 금액을 상기 창작자의 지위를 가진 사용자와 상기 컨텐츠의 가치책정에 기여한 사용자를 대상으로 분배하는 과정을 처리하는 컴퓨터 시스템을 제공한다.

발명의 효과

[0019] 본 발명의 실시예에 따르면, 무형자산의 가치에 대한 측정만 이루어질 뿐 실질적 거래는 진행되지 않는 방식으로 소장 및 재판매에 대한 리스크는 물론이고, 대상의 가치 하락에 대한 리스크를 최소화할 수 있다.

[0020] 본 발명의 실시예에 따르면, 소액 사용자와 고액 사용자 모두 사용자의 관심사에 따라 지속적으로 가상화폐의 분배 및 보상에 참여할 수 있도록 하여 해당 화폐의 네트워크를 활성화하는 생태계를 구성할 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0021] 도 1은 본 발명의 일실시예에 있어서 컴퓨터 시스템의 내부 구성의 일례를 설명하기 위한 블록도이다.

도 2는 본 발명의 일실시예에 따른 컴퓨터 시스템이 수행할 수 있는 방법의 일례를 도시한 흐름도이다.

도 3은 본 발명의 일실시예에 있어서 무형자산 탈중앙화 시스템의 구조도를 도시한 것이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0022] 이하, 본 발명의 실시예를 첨부된 도면을 참조하여 상세하게 설명한다.

[0024] 본 발명의 실시예들은 블록체인 기반 암호화폐 기술에 관한 것이다.

[0025] 본 명세서에서 구체적으로 개시되는 것들을 포함하는 실시예들은 무형자산의 적절한 시장가치를 책정하여 건전한 거래 시장을 형성할 수 있고, 소액 사용자와 고액 사용자 모두 사용자의 관심사에 따라 지속적으로 가상화폐의 분배 및 보상에 참여할 수 있다.

[0026] 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 컴퓨터 시스템의 예를 도시한 블록도이다. 예를 들어, 본 발명의 실시예들에 따른 자산가치 책정 시스템은 도 1을 통해 도시된 컴퓨터 시스템(100)에 의해 구현될 수 있다.

[0027] 도 1에 도시된 바와 같이 컴퓨터 시스템(100)은 본 발명의 실시예들에 따른 자산가치 책정 방법을 실행하기 위한 구성요소로서, 메모리(110), 프로세서(120), 통신 인터페이스(130) 그리고 입출력 인터페이스(140)를 포함할 수 있다.

[0028] 메모리(110)는 컴퓨터에서 판독 가능한 기록매체로서, RAM(random access memory), ROM(read only memory) 및

디스크 드라이브와 같은 비소멸성 대용량 기록장치(permanent mass storage device)를 포함할 수 있다. 여기서 ROM과 디스크 드라이브와 같은 비소멸성 대용량 기록장치는 메모리(110)와는 구분되는 별도의 영구 저장 장치로서 컴퓨터 시스템(100)에 포함될 수도 있다. 또한, 메모리(110)에는 운영체제와 적어도 하나의 프로그램 코드가 저장될 수 있다. 이러한 소프트웨어 구성요소들은 메모리(110)와는 별도의 컴퓨터에서 판독 가능한 기록매체로부터 메모리(110)로 로딩될 수 있다. 이러한 별도의 컴퓨터에서 판독 가능한 기록매체는 플로피 드라이브, 디스크, 테이프, DVD/CD-ROM 드라이브, 메모리 카드 등의 컴퓨터에서 판독 가능한 기록매체를 포함할 수 있다. 다른 실시예에서 소프트웨어 구성요소들은 컴퓨터에서 판독 가능한 기록매체가 아닌 통신 인터페이스(130)를 통해 메모리(110)에 로딩될 수도 있다. 예를 들어, 소프트웨어 구성요소들은 네트워크(160)를 통해 수신되는 파일들에 의해 설치되는 컴퓨터 프로그램에 기반하여 컴퓨터 시스템(100)의 메모리(110)에 로딩될 수 있다.

[0029] 프로세서(120)는 기본적인 산술, 로직 및 입출력 연산을 수행함으로써, 컴퓨터 프로그램의 명령을 처리하도록 구성될 수 있다. 명령은 메모리(110) 또는 통신 인터페이스(130)에 의해 프로세서(120)로 제공될 수 있다. 예를 들어 프로세서(120)는 메모리(110)와 같은 기록 장치에 저장된 프로그램 코드에 따라 수신되는 명령을 실행하도록 구성될 수 있다.

[0030] 통신 인터페이스(130)은 네트워크(160)를 통해 컴퓨터 시스템(100)이 다른 장치와 서로 통신하기 위한 기능을 제공할 수 있다. 일례로, 컴퓨터 시스템(100)의 프로세서(120)가 메모리(110)와 같은 기록 장치에 저장된 프로그램 코드에 따라 생성한 요청이나 명령, 데이터, 파일 등이 통신 인터페이스(130)의 제어에 따라 네트워크(160)를 통해 다른 장치들로 전달될 수 있다. 역으로, 다른 장치로부터의 신호나 명령, 데이터, 파일 등이 네트워크(160)를 거쳐 컴퓨터 시스템(100)의 통신 인터페이스(130)를 통해 컴퓨터 시스템(100)으로 수신될 수 있다. 통신 인터페이스(130)를 통해 수신된 신호나 명령, 데이터 등은 프로세서(120)나 메모리(110)로 전달될 수 있고, 파일 등은 컴퓨터 시스템(100)이 더 포함할 수 있는 저장 매체(상술한 영구 저장 장치)로 저장될 수 있다.

[0031] 통신 방식은 제한되지 않으며, 네트워크(160)가 포함할 수 있는 통신망(일례로, 이동통신망, 유선 인터넷, 무선 인터넷, 방송망)을 활용하는 통신 방식뿐만 아니라 기기들간의 근거리 유선/무선 통신 역시 포함될 수 있다. 예를 들어, 네트워크(160)는, PAN(personal area network), LAN(local area network), CAN(campus area network), MAN(metropolitan area network), WAN(wide area network), BBN(broadband network), 인터넷 등의 네트워크 중 하나 이상의 임의의 네트워크를 포함할 수 있다. 또한, 네트워크(160)는 버스 네트워크, 스타 네트워크, 링 네트워크, 메쉬 네트워크, 스타-버스 네트워크, 트리 또는 계층적(hierarchical) 네트워크 등을 포함하는 네트워크 토폴로지 중 임의의 하나 이상을 포함할 수 있으나, 이에 제한되지 않는다.

[0032] 입출력 인터페이스(140)는 입출력 장치(150)와의 인터페이스를 위한 수단일 수 있다. 예를 들어, 입력 장치는 마이크, 키보드, 카메라 또는 마우스 등의 장치를, 그리고 출력 장치는 디스플레이, 스피커와 같은 장치를 포함할 수 있다. 다른 예로 입출력 인터페이스(140)는 터치스크린과 같이 입력과 출력을 위한 기능이 하나로 통합된 장치와의 인터페이스를 위한 수단일 수도 있다. 입출력 장치(150)는 컴퓨터 시스템(100)과 하나의 장치로 구성될 수도 있다.

[0033] 또한, 다른 실시예들에서 컴퓨터 시스템(100)은 도 1의 구성요소들보다 더 적은 혹은 더 많은 구성요소들을 포함할 수도 있다. 그러나, 대부분의 종래기술적 구성요소들을 명확하게 도시할 필요성은 없다. 예를 들어, 컴퓨터 시스템(100)은 상술한 입출력 장치(150) 중 적어도 일부를 포함하도록 구현되거나 또는 트랜시버(transceiver), 카메라, 각종 센서, 데이터베이스 등과 같은 다른 구성요소들을 더 포함할 수도 있다.

[0034] 이하에서는 무형자산의 가치책정 및 가상화폐의 발행과 분배를 위한 방법 및 시스템의 구체적인 실시예를 설명하기로 한다.

[0035] 본 실시예에 따른 컴퓨터 시스템(100)은 클라이언트를 대상으로 클라이언트 상에 설치된 전용 어플리케이션이나 컴퓨터 시스템(100)과 관련된 웹/모바일 사이트 접속을 통해 무형자산 관리 서비스로서 탈중앙화 거래소(Defi) 서비스를 제공할 수 있다. 컴퓨터 시스템(100)에는 컴퓨터로 구현된 자산가치 책정 시스템이 구성될 수 있다. 일례로, 자산가치 책정 시스템은 독립적으로 동작하는 프로그램 형태로 구현되거나, 혹은 특정 어플리케이션의 인-앱(in-app) 형태로 구성되어 상기 특정 어플리케이션 상에서 동작이 가능하도록 구현될 수 있다. 실시예에 따라서는 자산가치 책정 시스템이 웹/모바일 사이트 상에서 서비스 형태로 혹은 특정 서비스의 일부 기능 형태로 제공될 수 있다.

[0036] 컴퓨터 시스템(100)의 프로세서(120)는 이하의 자산가치 책정 방법을 수행하기 위한 구성요소로 구현될 수

있다. 실시예에 따라 프로세서(120)의 구성요소들은 선택적으로 프로세서(120)에 포함되거나 제외될 수도 있다. 또한, 실시예에 따라 프로세서(120)의 구성요소들은 프로세서(120)의 기능의 표현을 위해 분리 또는 병합될 수도 있다.

[0037] 이러한 프로세서(120) 및 프로세서(120)의 구성요소들은 이하의 자산가치 책정 방법이 포함하는 단계들을 수행하도록 컴퓨터 시스템(100)을 제어할 수 있다. 예를 들어, 프로세서(120) 및 프로세서(120)의 구성요소들은 메모리(110)가 포함하는 운영체제의 코드와 적어도 하나의 프로그램의 코드에 따른 명령(instruction)을 실행하도록 구현될 수 있다.

[0038] 여기서, 프로세서(120)의 구성요소들은 컴퓨터 시스템(100)에 저장된 프로그램 코드가 제공하는 명령에 따라 프로세서(120)에 의해 수행되는 서로 다른 기능들(different functions)의 표현들일 수 있다.

[0039] 프로세서(120)는 컴퓨터 시스템(100)의 제어와 관련된 명령이 로딩된 메모리(110)로부터 필요한 명령을 읽어들일 수 있다. 이 경우, 상기 읽어들인 명령은 프로세서(120)가 이후 설명될 단계들을 실행하도록 제어하기 위한 명령을 포함할 수 있다.

[0040] 이후 설명될 자산가치 책정 방법이 포함하는 단계들은 도시된 순서와 다른 순서로 수행될 수 있으며, 단계들 중 일부가 생략되거나 추가의 과정이 더 포함될 수 있다.

[0041] 도 2는 본 발명의 일실시예에 따른 컴퓨터 시스템이 수행할 수 있는 방법의 일례를 도시한 흐름도이다.

[0042] 도 2를 참조하면, 단계(S210)에서 프로세서(120)는 유저가 자신의 창작물을 최초로 등록하면 해당 창작물의 최초 가치를 일정한 가치로 책정하며 최초로 창작물을 등록한 유저에 대해 창작자(Creator)의 지위를 부여할 수 있다. 창작물은 가치책정이 가능한 지적재산권 보호 대상을 포함할 수 있으며, 원작에서 변형 또는 가공된 컨텐츠(예를 들어, 원곡을 편곡한 커버곡, 스포츠 중계권, 기존 게임 요소를 변형해 만든 2차 창작 컨텐츠인 MOD 등)를 포함할 수 있다. 컴퓨터 시스템(100)에 창작물을 등록한 유저는 창작자 지위를 컴퓨터 시스템(100)으로부터 영속적으로 보장받을 수 있다. 컴퓨터 시스템(100)에 등록된 무형자산은 변형 내지 가공 가능하며, 변형 또는 가공된 2차 창작물 또한 타 유저에 의해 하위에 등록이 가능하다.

[0043] 단계(S220)에서 프로세서(120)는 증액된 가치 책정 및 신규 가치책정자에 하이프-가치책정자(Hype-Valuator)의 지위 및 거버넌스 토큰(governance token)을 부여할 수 있다. 유저들은 등록되어 있는 무형자산에 대해, 기존 가치에서 특정 비율/금액만큼 증액된 금액(a)으로만 가치 책정을 할 수 있다. 가치책정이 반복되는 가운데, 최고가치(N+a)로 마지막 가치 책정을 한 유저가 해당 금액을 지불하면 그 유저는 그 즉시 하이프-가치책정자로서의 지위를 가지게 되며, 컴퓨터 시스템(100) 내 주요 의사결정에 대한 권한을 가질 수 있는 토큰을 부여받을 수 있다. 이때, 이전 하이프-가치책정자는 하이프-가치책정자의 지위를 잃고 다른 기존의 가치책정자들과 마찬가지로 가치책정자의 지위를 획득하며, 본인이 지불한 이전 가치 책정 금액(N)을 되돌려 받을 수 있다. 창작자는 창작자 고유의 권한으로 증액된 금액(a)보다 적은 일부 금액(b)를 수령한다. 증액된 금액(a)에서 창작자에게 반환된 금액(b)을 제외한 나머지 금액은 상위 노드의 하이프-가치책정자(원작의 마지막 가치책정자), 해당 노드의 가치책정자들(=의사결정 권한 토큰 소유자)에게 분배된다.

[0044] 단계(S230)에서 프로세서(120)는 가치책정이 완료된 자산의 록업(Lock-up) 시간이 경과하면 재단이 하이프-가치책정자에 최종가치금액을 반환하고 최종가치금액만큼 가상화폐를 발행할 수 있다. 최종 가치측정 후 일정 시간이 지나면 하이프-가치책정자는 자신이 지불한 최종가치측정금액을 재단으로부터 돌려받고 재단에서는 최종 가치측정금액과 동일한 금액만큼의 화폐를 추가 발행할 수 있다.

[0045] 창작자가 등록하는 모든 무형자산의 가치는 본 발명에 따른 자산가치 책정 시스템에서 통용되는 가상화폐(이하, 'BLC(Blue Cluster Token) 코인'이라 칭함)로 책정되는 것으로, 무형자산의 최종 책정가치만큼 추가 발행될 수 있다. 다시 말해, BLC 코인은 창작자의 무형자산에 대한 가치를 평가하기 위한 가상화폐로 사용될 수 있으며, 탈중앙화 거래소를 통해 거래될 수 있다. 유저들은 무형자산에 대한 기존 가치보다 일정 비율(예를 들어, 30%) 증액된 금액으로 가치책정을 할 수 있다. 무형자산에 대해 마지막에 가치책정을 한 유저는 그 즉시 하이프-가치책정자로서의 지위를 가지게 된다. 이전 하이프-가치책정자는 가치책정자의 지위만을 유지하고 하이프-가치책정자의 지위를 상실한다.

[0046] 무형자산의 가치책정에 사용된 BLC 코인은 창작자와 가치평가자의 지위를 가진 유저에게 분배될 수 있다.

[0047] 예를 들어, 이전 하이프-가치책정자인 유저B가 100 $BLC 가치로 평가한 창작자 C의 무형자산에 대해, 유저 A가 130 $BLC로 가치책정한 경우,

[0048] 1) 유저 A는 본인의 지갑을 통해 창작자 C의 무형자산의 가치책정에 사용된 130 $BLC를 지불한다. 유저 A가 새로운 하이프-가치책정자로서 하이프-가치책정자의 지위를 가진다.

[0049] 2) 이전 하이프-가치책정자인 유저 B는 창작자 C의 무형자산에 대한 하이프-가치책정자의 지위가 박탈된 후 본인이 이전 가치책정에 사용한 100 $BLC를 돌려받는다.

[0050] 3) 창작자 C는 무형자산에 대한 창작자 고유의 권한으로 가치책정의 차액(130 $BLC-100 $BLC=30 $BLC) 중 일부인 20$BLC를 수령한다.

[0051] 4) 나머지 10 $BLC는 창작자 C의 무형자산과 관련된 상위 노드의 하이프-가치책정자, 창작자 C의 무형자산에 해당되는 노드의 가치책정자에게 분배된다.

[0052] 5) 가치책정에 대한 록업 시간이 경과하면 창작자 C의 무형자산에 대한 가치는 130 $BLC로 확정되고 유저 A는 재단으로부터 130 $BLC를 받는다. 재단은 창작자 C의 무형자산에 대한 최종책정가치인 130$BLC만큼의 화폐를 추가 발행한다.

[0053] 도 3은 본 발명의 일실시예에 있어서 무형자산 탈중앙화 시스템의 구조도를 도시한 것이다.

[0054] 도 3을 참조하면, 무형자산 탈중앙화를 위한 시스템 구성요소는 재단(301), 하위 노드(Block)(302), 및 스마트 컨트랙트(smart contract)(303)를 포함할 수 있다.

[0055] 재단(301)은 무형자산의 가치책정 및 가상화폐의 발행과 분배를 위한 전체 시스템을 구성 및 운영하는 역할을 한다. 재단(301)은 가상화폐를 발행하는 기능, 거버넌스 토큰을 발행하는 기능, 가치책정이 완료된 자산의 록업을 해제하는 기능 등을 포함할 수 있다.

[0056] 하위 노드(302)는 자산 모듈, 사용자 모듈, 가치 모듈, 및 거래 및 지위 모듈을 포함할 수 있다. 이때, 자산 모듈은 등록된 무형자산 또는 추가, 변형, 재창조된 무형자산에 대한 정보를 기록하는 역할을 한다. 사용자 모듈은 사용자 프로필(profile)과 사용자와 연관된 지갑 정보를 기록하는 역할을 한다. 가치 모듈은 자산의 가치 값을 계산 및 저장하는 역할을 하고, 거래 및 지위 모듈은 사용자가 획득하거나 상실한 지위 정보 및 거래 내역을 기록하는 역할을 한다.

[0057] 지위 정보는 창작자의 지위, 가치책정자의 지위, 하이프-가치책정자의 지위로 구분될 수 있다. 컴퓨터 시스템(100) 상의 무형자산 관리 서비스를 이용하는 모든 유저는 영리/비영리 목적에 관계없이 모든 리소스를 변형, 가공, 재창조할 수 있으며, 시스템 상에서 창작자이자 가치책정자로 활동할 수 있다. 창작자는 시스템 내에 무형자산에 해당되는 자신의 창작물을 최초로 등록한 유저를 의미하는 것으로, 해당 창작물에 대한 창작자 지위를 영속적으로 받을 수 있다. 시스템에 등록된 무형자산은 시스템 내 방식을 통해 가치 책정(valuate)을 받게 된다. 가치책정자는 시스템에 등록된 무형자산에 대한 가치 책정을 할 수 있는 유저를 의미하는 것으로, 가치책정에 기여한 구성원들은 가치책정자의 지위를 영속적으로 받을 수 있다. 하이프-가치책정자는 시스템에 등록된 무형자산의 가치를 마지막에 책정한 유저를 의미하는 것으로, 다른 가치책정자가 더 높은 가치를 책정하게 되면 그 지위를 상실하게 된다. 하이프-가치책정자는 시스템 내 생태계 정책을 결정하는 가상화폐(이하, 'vXA'라 칭함)를 획득할 수 있다. 가치책정자와 하이프-가치책정자는 컴퓨터 시스템(100) 상의 의사결정 권한 토큰을 소유한 유저를 의미할 수 있다.

[0058] 스마트 컨트랙트(303)는 블록체인에서 거래의 일정 조건을 만족시키면 당사자 간에 자동으로 거래를 체결하는 역할을 하며, 가상화폐 발행로직 모듈, 토큰분배로직 모듈, 가치책정로직 모듈, 및 록업 시간 정책 모듈을 포함할 수 있다. 이때, 가상화폐 발행로직 모듈은 가상화폐 발행을 위한 알고리즘을 포함할 수 있고, 토큰분배로직 모듈은 토큰 분배와 관련된 알고리즘을 포함할 수 있다. 가치책정로직 모듈은 가치 책정과 관련된 기 정의된 정책을 포함할 수 있고, 록업 시간 정책 모듈은 가치 책정이 완료된 자산의 록업 시간에 대한 정책을 포함할 수 있다.

[0059] vXA 토큰은 생태계 내 주요 의사결정에 대한 권한을 가질 수 있는 토큰으로, 하이프-가치책정자의 지위를 가진 유저에게 지급되는 토큰이다. 프로세서(120)는 하이프-가치책정자의 vXA 토큰 보유량과 하이프-가치책정자의 지위를 유지하는 기간 중 적어도 하나에 따라 생태계 내에서 발생하는 수익의 일부를 가치평가에 사용할 수 있는 BLC 코인 또는 컴퓨터 시스템(100)과 연계 가능한 플랫폼, 예를 들어, 게임 플랫폼에서 사용 가능한 가상화폐(이하, 'rEXOS'라 칭함) 등으로 지급할 수 있다.

[0060] 프로세서(120)는 게임 플랫폼과 관련된 모든 이미지 리소스, 소스 코드 등을 가치책정 대상으로 공개할 수 있으며, 이때 유저들은 공개된 리소스를 통해 새롭게 무형자산을 등록하는 창작자 또는 등록된 무형자산의 가치를

책정하는 가치책정자로 활동할 수 있다.

[0061] 게임 플랫폼 내 유저는 게임 내 달성도에 따라 BLC 코인이나 rEXOS 등을 획득할 수 있으며, rEXOS는 게임에 필요한 행동력을 구매하거나 게임 거래에서 재화로 활용하는 등의 용도로 사용될 수 있다.

[0062] 프로세서(120)는 게임 플랫폼의 생태계에서 가치평가에 기여한 가치책정자를 대상으로 게임 플랫폼의 생태계의 주요 의사결정에 대한 의결권을 가진 토큰(이하, 'vEXOS'라 칭함)을 지급할 수 있다. 프로세서(120)는 가치책정자의 vEXOS 코인 보유량에 따라 게임 플랫폼에서 발생하는 수익의 일부를 rEXOS 코인 등으로 지급할 수 있다.

[0063] 이처럼 본 발명의 실시예들에 따르면, 무형자산의 가치에 대한 측정만 이루어질 뿐 실질적 거래는 진행되지 않는 방식으로 소장 및 재판매에 대한 리스크는 물론이고, 대상의 가치 하락에 대한 리스크를 최소화할 수 있다. 그리고, 본 발명의 실시예에 따르면, 소액 사용자와 고액 사용자 모두 사용자의 관심사에 따라 지속적으로 가상화폐의 분배 및 보상에 참여할 수 있도록 하여 해당 화폐의 네트워크를 활성화하는 생태계를 구성할 수 있다.

[0064] 이상에서 설명된 장치는 하드웨어 구성요소, 소프트웨어 구성요소, 및/또는 하드웨어 구성요소 및 소프트웨어 구성요소의 조합으로 구현될 수 있다. 예를 들어, 실시예들에서 설명된 장치 및 구성요소는, 프로세서, 콘트롤러, ALU(arithmetic logic unit), 디지털 신호 프로세서(digital signal processor), 마이크로컴퓨터, FPGA(field programmable gate array), PLU(programmable logic unit), 마이크로프로세서, 또는 명령(instruction)을 실행하고 응답할 수 있는 다른 어떠한 장치와 같이, 하나 이상의 범용 컴퓨터 또는 특수 목적 컴퓨터를 이용하여 구현될 수 있다. 처리 장치는 운영 체제(OS) 및 상기 운영 체제 상에서 수행되는 하나 이상의 소프트웨어 어플리케이션을 수행할 수 있다. 또한, 처리 장치는 소프트웨어의 실행에 응답하여, 데이터를 접근, 저장, 조작, 처리 및 생성할 수도 있다. 이해의 편의를 위하여, 처리 장치는 하나가 사용되는 것으로 설명된 경우도 있지만, 해당 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자는, 처리 장치가 복수 개의 처리 요소(processing element) 및/또는 복수 유형의 처리 요소를 포함할 수 있음을 알 수 있다. 예를 들어, 처리 장치는 복수 개의 프로세서 또는 하나의 프로세서 및 하나의 콘트롤러를 포함할 수 있다. 또한, 병렬 프로세서(parallel processor)와 같은, 다른 처리 구성(processing configuration)도 가능하다.

[0065] 소프트웨어는 컴퓨터 프로그램(computer program), 코드(code), 명령(instruction), 또는 이들 중 하나 이상의 조합을 포함할 수 있으며, 원하는 대로 동작하도록 처리 장치를 구성하거나 독립적으로 또는 결합적으로(collectively) 처리 장치를 명령할 수 있다. 소프트웨어 및/또는 데이터는, 처리 장치에 의하여 해석되거나 처리 장치에 명령 또는 데이터를 제공하기 위하여, 어떤 유형의 기계, 구성요소(component), 물리적 장치, 컴퓨터 저장 매체 또는 장치에 구체화(embody)될 수 있다. 소프트웨어는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템 상에 분산되어서, 분산된 방법으로 저장되거나 실행될 수도 있다. 소프트웨어 및 데이터는 하나 이상의 컴퓨터 판독 가능 기록 매체에 저장될 수 있다.

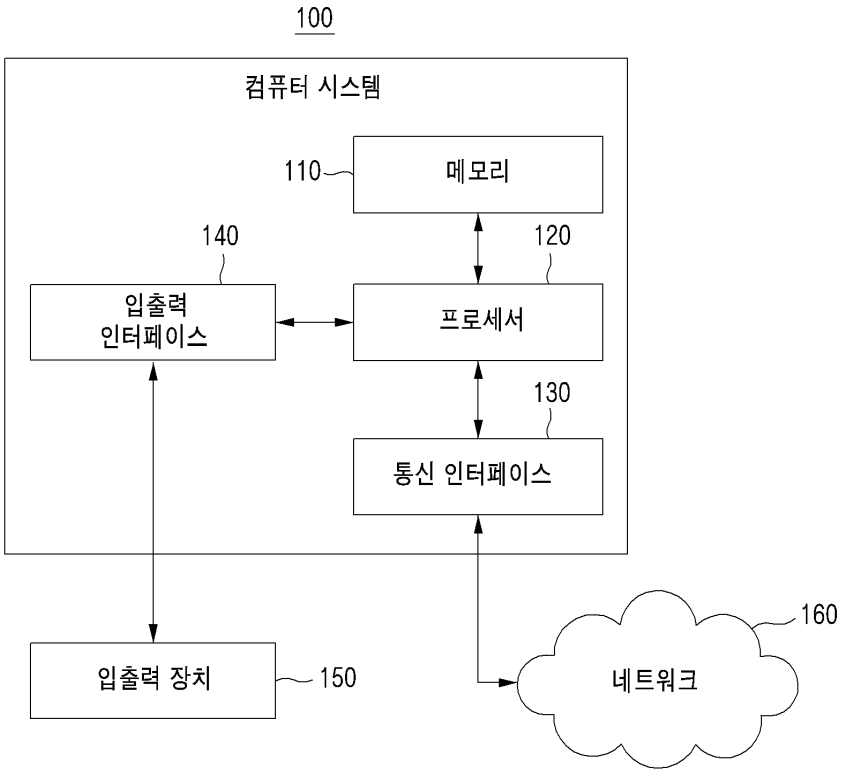
[0066] 실시예에 따른 방법은 다양한 컴퓨터 수단을 통하여 수행될 수 있는 프로그램 명령 형태로 구현되어 컴퓨터 판독 가능 매체에 기록될 수 있다. 이때, 매체는 컴퓨터로 실행 가능한 프로그램을 계속 저장하거나, 실행 또는 다운로드를 위해 임시 저장하는 것일 수도 있다. 또한, 매체는 단일 또는 수 개의 하드웨어가 결합된 형태의 다양한 기록수단 또는 저장수단일 수 있는데, 어떤 컴퓨터 시스템에 직접 접속되는 매체에 한정되지 않고, 네트워크 상에 분산 존재하는 것일 수도 있다. 매체의 예시로는, 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 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 등을 포함하여 프로그램 명령어가 저장되도록 구성된 것이 있을 수 있다. 또한, 다른 매체의 예시로, 어플리케이션을 유통하는 앱 스토어나 기타 다양한 소프트웨어를 공급 내지 유통하는 사이트, 서버 등에서 관리하는 기록매체 내지 저장매체도 들 수 있다.

[0067] 이상과 같이 실시예들이 비록 한정된 실시예와 도면에 의해 설명되었으나, 해당 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 상기의 기재로부터 다양한 수정 및 변형이 가능하다. 예를 들어, 설명된 기술들이 설명된 방법과 다른 순서로 수행되거나, 및/또는 설명된 시스템, 구조, 장치, 회로 등의 구성요소들이 설명된 방법과 다른 형태로 결합 또는 조합되거나, 다른 구성요소 또는 균등물에 의하여 대치되거나 치환되더라도 적절한 결과가 달성될 수 있다.

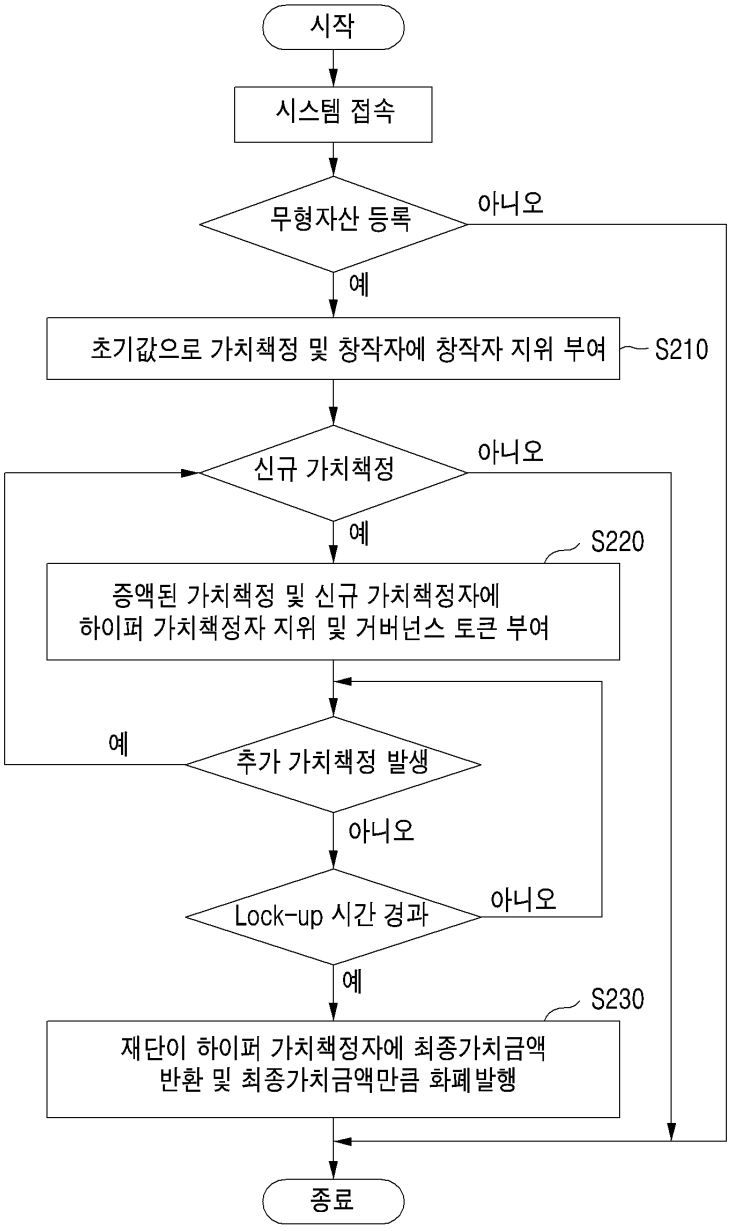
[0068] 그러므로, 다른 구현들, 다른 실시예들 및 특허청구범위와 균등한 것들도 후술하는 특허청구범위의 범위에 속한다.

도면

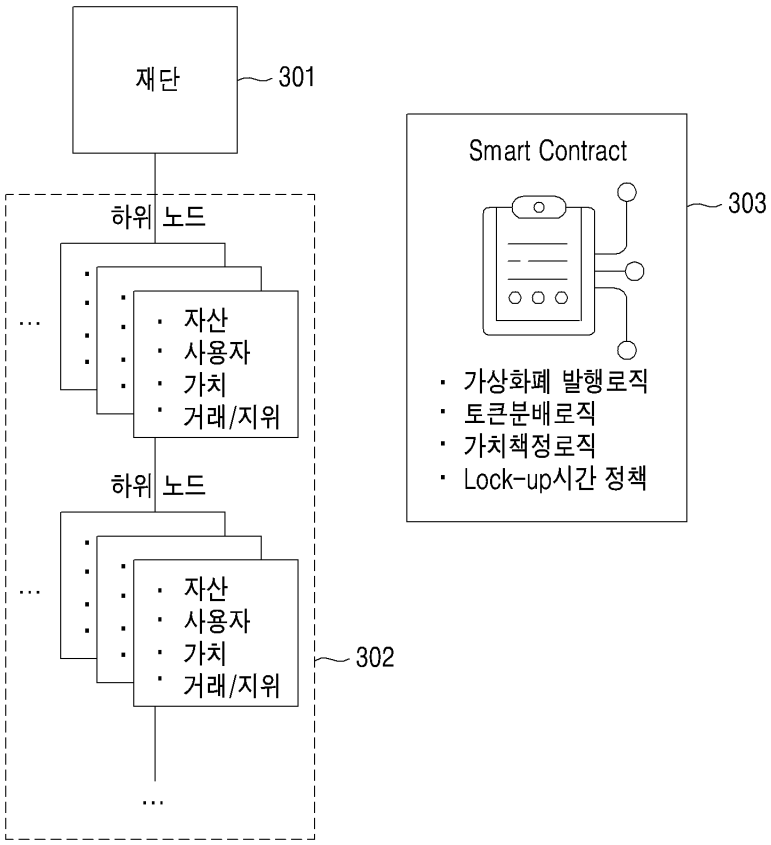
도면1


100
컴퓨터 시스템
110
메모리
120
140
입출력
인터페이스
프로세서
130
통신 인터페이스
160
입출력 장치
150
네트워크

도면2


시작
시스템 접속
무형자산 등록
아니오
예
초기값으로 가치책정 및 창작자에 창작자 지위 부여
S210
신규 가치책정
아니오
예
S220
증액된 가치책정 및 신규 가치책정자에
하이퍼 가치책정자 지위 및 거버넌스 토큰 부여
예
추가 가치책정 발생
아니오
Lock-up 시간 경과
아니오
예
S230
재단이 하이퍼 가치책정자에 최종가치금액
반환 및 최종가치금액만큼 화폐발행
종료

도면3


재단
301
Smart Contract
303
하위 노드
· 자산
· 사용자
· 가치
· 거래/지위
하위 노드
· 자산
· 사용자
· 가치
· 거래/지위
302
· 가상화폐 발행로직
· 토큰분배로직
· 가치책정로직
· Lock-up시간 정책