과제별 용어사전

웹 3 과제 저작권 용어사전
신뢰성 과제 저작권 용어사전
가상공연 과제 저작권 용어사전
에셋 과제 저작권 용어사전
오픈소스 과제 저작권 용어사전

웹 3 과제 저작권 용어사전

1. 게임 관련 용어

1.1. 기본 용어

1. 스테이지 (Stage)
게임 진행의 한 단위. 레벨과 비슷하지만 보다 세부적인 구역을 나타낼 수 있음.
2. 보스 전투 (Boss Fight)
주요 적 캐릭터와의 전투 상황. 스포일링 콘텐츠에 포함될 가능성이 큼.
3. 특수 이벤트 (Special Event)
게임 진행 중 특정 조건에서 발생하는 비정기적 이벤트.
4. 스포일러 (Spoiler)
스토리텔링형 게임의 핵심 줄거리, 결말, 주요 이벤트 등을 미리 노출하여 잠재 구매자의 흥미 · 몰입도를 떨어뜨리는 정보.
5. 스토리 분기 (Branch)
스토리텔링형 게임에서 플레이어 선택에 따라 나뉘는 갈림길.
게임의 특정 상태나 스포일링 여부를 표시하기 위한 목적으로 사용됨.
6. 엔딩 스포일러
게임 결말이나 중요한 이벤트가 방송을 통해 사전에 노출되는 것.
7. 게임 플레이 데이터
게임 내 플레이 기록, 진행 상황 등, 방송 콘텐츠 분석에 활용될 수 있는 데이터.

1.2. 방송 및 스트리밍 관련

1. 게임 방송 (Game Broadcasting)
개인 방송인 또는 전문 스트리머가 게임 플레이 장면을 실시간 (또는 녹화)으로 송출하며,
시청자와 소통하는 행위.
2. 스트리머 (Streamer/Broadcaster)
게임 방송을 송출하는 개인 또는 그룹.
3. 스트리밍 플랫폼 (Streaming Platform)
Twitch, YouTube Gaming 등, 스트리머가 게임 방송을 제공하는 주요 플랫폼.
4. 방송 송출 (Broadcast Transmission)
방송 소프트웨어를 통해 게임 영상을 시청자에게 전달하는 과정.
5. 방송 콘텐츠 (Broadcast Content)
게임 방송 중 송출되는 모든 미디어, 자산 및 기능.
6. 방송 제어 플러그인 (Broadcast Control Plugin)

OBS에 탑재되어, 게임 제어 모듈과 통신하여 방송 상태를 제어하는 플러그인.
7. 방송 소프트웨어 (Broadcasting Software)
방송 송출을 위한 프로그램 (예: OBS, XSplit 등).
8. 실시간 방송 (Live Streaming)
게임 플레이를 실시간으로 송출하는 방송 형태.
9. 방송 허가 절차 (Broadcast Permission Process)
방송인과 게임 개발사 간의 계약 조건에 따라 방송을 허가하는 절차.
10. 방송 영향도 (Broadcast Impact)
게임 방송이 게임의 매출, 인지도 등에 미치는 경제적 및 마케팅적 효과.

1.3. 기술적 용어
1. 게임 제어 모듈 (Game Control Module)
게임 내부에서 동작하며, 방송 상태를 인식하고 제어하는 모듈.
2. 게임 상태 정보 (Game Situation Data)
게임이 내부적으로 유지하는 상태 데이터 (레벨, 스토리 진행도 등)를 JSON 형태로 정리한
정보.
3. 방송 상태 정보 (Broadcast Situation Data)
방송 제어 플러그인에서 제공하는 방송 관련 상태 데이터 (방송 중 여부 등)를 JSON 형태로
정리한 정보.
4. 인터프리터 (Interpreter)
게임 상황 정보 (JSON)를 입력받아 스포일링 여부, 방송 허용 여부 등을 판단해주는 모듈.
5. 블랙아웃 처리 (Blackout)
스포일링 콘텐츠가 감지될 경우, 방송 송출 화면을 검은 화면으로 전환하거나 , 다른 방식으로
가리는 처리.
6. 콘솔 게임 (Console Game)
PC가 아닌 콘솔 기기에서 실행되는 게임. 게임 제어 모듈을 직접 탑재하기 어려워, 게임 영상
인식 방식이 논의됨.
7. 게임 영상 인식 (Game Video Recognition)
게임 제어 모듈 없이도 게임 화면을 분석하여 어떤 게임인지, 어떤 상황인지 식별하기 위한
기술.
8. 실시간 데이터 처리 (Real-Time Data Processing)
방송 중 민감 콘텐츠가 노출되지 않도록 즉시 처리하는 데이터 분석 기술.
9. API 통합 (API Integration)
게임 소프트웨어 , 방송 소프트웨어 , PDS, 또는 플랫폼 간 연동 시 사용하는 프로그래밍
인터페이스 .
10. 데이터 패킷 (Data Packet)
게임과 방송 소프트웨어 간에 전송되는 데이터의 기본 단위.

2. 저작권 및 계약 관련 용어

2.1. 기본 용어

1. 저작권 (Copyright)
원저작물을 창작한 이가 가지는 일체의 권리 (복제 ·배포 ·공중송신 등)를 통칭. 게임 방송에서의
게임 영상 ·음성 사용은 저작권자의 허락을 요한다.
2. 이용허락 (Permission/Licensing)
저작권자가 특정 조건 하에 저작물 사용을 허가하는 행위.
3. 이용허락 계약서 (Permission Contract)
저작권자가 스트리머 또는 콘텐츠 제작자에게 방송 권리를 부여하는 계약. DIPCON 플랫폼의
핵심 대상.
4. 전자 계약서 (Electronic Contract)
디지털 형식으로 작성되고 저장되는 계약 문서.
5. 가이드라인 (Guidelines)
PDS에 개별 게임과 체결된 1:1 계약서가 없을 경우, 게임사가 제공하는 일반적인 방송 허용
범위 (가이드라인)를 의미.
6. 저작권 침해 (Copyright Infringement)
저작권법을 위반하여 저작물을 무단으로 사용하는 행위.
7. 저작권 계약 (Copyright Agreement)
저작권 소유자와 사용자 간의 저작물 사용 조건을 명시한 계약.
8. 저작물 (Work)
저작권의 대상이 되는 창작물.

2.2. 저작권 관련 세부 용어

1. 공중송신권 (Right of Public Transmission)
저작권법에서 규정하는 권리 중 하나로, 영상 ·음성 콘텐츠를 공연 ·방송 ·스트리밍 등을 통해
불특정 다수에게 전달하는 행위를 통제할 수 있는 권리.
2. 저작재산권 (Copyright Assets)
게임의 복제 ·배포 ·공연 ·방송 등에 대한 재산적 권리. 무단 사용이 발생했을 경우 저작권 침해
문제로 이어질 수 있음.
3. 저작인격권 (Moral Rights)
창작자의 명예나 의도를 보호하기 위한 권리. 콘텐츠 왜곡이나 부적절한 사용이 문제로 지적됨

.

4. 저작권 보호 프로토콜
게임 방송 중 저작권 침해를 방지하기 위한 기술적 및 법적 규칙.
5. 저작권 이용허락 계약
저작권 소유자가 특정 사용 조건 하에 저작물을 사용할 수 있도록 허가하는 계약.
6. 저작권 필터링 알고리즘
콘텐츠 ID 시스템처럼 저작권 침해 여부를 자동으로 감지하는 알고리즘.
7. 저작권 조건 준수 (Copyright Compliance)
계약 조건이 준수되었는지 확인하는 절차.

2.3. 계약 및 인증 관련 용어

1. 계약 조건 (Contract Conditions)
저작권 계약에서 명시된 사용 규칙 및 제약 조건.
2. 계약 준수 검증 (Compliance Verification)
계약 조건이 준수되었는지 확인하는 절차.
3. 계약 조건 협상 (Negotiation of Contract Terms)
계약 당사자 간의 합의를 이끌어내는 과정.
4. 계약 이력 관리 (Contract History Management)
계약 조건 및 내용의 변경 사항을 추적하는 기능.
5. 계약 데이터 관리 (Contract Data Management)
게임 방송 이용허락 계약서의 작성, 저장, 보호를 포함하는 프로세스.
6. 계약 스크립트 실행 (Contract Script Execution)
계약 조건에 따라 방송 허용 여부를 결정하는 프로그램 실행 기능.
7. 계약 데이터 암호화 (Encryption of Contract Data)
계약서 내용을 암호화하여 보안을 강화하는 기술.
8. 계약 데이터 포맷 (Contract Data Format)
계약서 저장에 사용되는 표준 데이터 형식 (JSON, XML 등).
9. 계약 검증 프로세스 (Contract Verification Process)
계약서 내용의 진위성과 조건 준수를 확인하는 절차.
10. 계약 데이터 공유 (Contract Data Sharing)
계약 데이터를 다른 당사자나 시스템과 안전하게 공유하는 활동.

3. 통신 및 데이터 관련 용어

3.1. 기본 용어
1. 클라이언트 -서버 모델 (Client-Server Model)
게임 소프트웨어와 방송 소프트웨어 간의 통신 방식. 게임이 클라이언트 , 방송 플러그인이
서버로 작동.
2. 통신 프로토콜 (Communication Protocol)
게임 소프트웨어 , 방송 소프트웨어 , 계약서 모듈 간의 데이터 전송 규칙.
3. 데이터 패킷 (Data Packet)
게임과 방송 소프트웨어 간에 전송되는 데이터의 기본 단위.
4. 주기적 확인 (Periodic Check)
게임 제어 모듈이 방송 상태를 일정 주기로 확인하거나 , 방송 제어 플러그인이 게임 상태를
일정 주기로 확인하는 절차.
5. 실시간 데이터 동기화 (Real-Time Data Synchronization)
데이터가 여러 위치에서 동시에 업데이트되는 기술.
6. 실시간 검증 및 제어 (Real-Time Monitoring and Control)

방송 중에 게임 상태 (플레이어 위치 ·아이템 사용 등)를 검토하여 저작권 제한 조건 위반 여부를
즉시 판단하고 제어하는 프로세스.

3.2. 통신 및 데이터 관련 세부 용어
1. Handshake (핸드셰이크)
클라이언트와 서버 간의 초기 통신을 설정하는 과정.
2. Heartbeat (하트비트)
지속적인 연결 상태를 확인하기 위해 주기적으로 전송되는 신호.
3. 스테이트 머신 (State Machine)
시스템의 상태와 상태 전환을 정의한 논리적 모델. 예: 방송 상태 관리.
4. 비동기 통신 (Asynchronous Communication)
요청과 응답이 독립적으로 처리되는 통신 방식. 실시간 검증에 사용될 수 있음.
5. 비동기 (Asynchronous) 방식
게임과 방송의 상태가 실시간으로 다를 수 있으므로, 상호 간 비동기로 정보를 주고받을 가능성이 있음.
6. REST API
게임 소프트웨어와 방송 플러그인 간의 통신에 사용되는 API 스타일.
7. 비동기 통신 (Asynchronous Communication)
요청과 응답이 독립적으로 처리되는 통신 방식. 실시간 검증에 사용될 수 있음.
8. 스포일링 상태 코드 (Spoiling State Code)
게임 영상에서 출력되는 스포일링 관련 코드. 방송 소프트웨어에서 인식.
9. Closure Phase
게임 종료 또는 방송 종료 시 발생하는 통신 단계.
10. 데이터 동기화 오류 탐지 (Data Synchronization Error Detection)
데이터가 여러 위치에서 동기화되는 과정에서 발생할 수 있는 오류를 탐지하는 기능.

4. 계약 및 인증 관련 용어

4.1. 기본 용어

1. 계약 플랫폼 (Contract Platform)
방송인과 게임 개발사 간의 전자계약서를 작성 ·관리하는 플랫폼.
2. DID 플랫폼 (DID Platform)
분산 ID(Decentralized ID) 관리를 위한 시스템. 사용자 인증 및 식별에 사용.
3. 전자 서명 (Electronic Signature)
계약자의 신원을 증명하고 계약서 내용을 승인하기 위해 사용되는 디지털 서명.
4. 범용 가이드라인 (General Guideline)
특정 계약이 없는 경우 적용되는 일반적인 방송 규칙.

5. **(Contract-based Content Control)**
   - (, ,)

4.2.

1. **(Negotiation of Contract Terms)**
   - ( )
2. **(Contract Condition Matching)**
   -
3. **(Contract Condition Interpretation)**
   -
4. **(Contract Process)**
   - , PDS
5. **(Contract Data Security)**
   - , , ,
6. **(Personal Broadcast Content)**
   - .
7. **(Automated Enforcement of License Conditions)**
   - ,
8. **Personal Data Storage(PDS) (PDS-based Contract Management)**
   - (PDS) ,
9. **(Confidential Agreement)**
   -
10. **(Contractor Authentication)**
    -

5.

5.1.

1. **(Interpreter)**
   - , ( )
2. **(Smart Contract)**
   -
3. **(Machine Learning-based Detection)**

영상 ·음성 ·텍스트 분석 기술을 활용해 실시간으로 스포일러나 저작권 침해 콘텐츠를 식별 ·
차단하는 기법.
4. 데이터 암호화 (Data Encryption)
데이터를 보호하기 위해 정보에 암호를 적용하는 기술.
5. 데이터 이식성 (Data Portability)
한 플랫폼에서 저장 ·관리한 계약 조건 정보를 다른 플랫폼으로 쉽게 이동시키거나 적용할 수
있는 능력.
6. 데이터 무결성 (Data Integrity)
데이터가 손상되거나 변경되지 않고 원래 상태를 유지하도록 보장하는 개념.
7. 분산 원장 기술 (Distributed Ledger Technology)
데이터를 분산된 네트워크에 기록하고 변경이 불가능하도록 하는 기술.
8. 데이터 검증 절차 (Data Verification Process)
저장된 데이터가 변경되거나 손상되지 않았음을 확인하는 절차.
9. 데이터 접근 제어 (Data Access Control)
데이터에 접근할 수 있는 사용자와 범위를 제한하는 보안 메커니즘.
10. 데이터 백업 시스템 (Data Backup System)
데이터를 손실에 대비하여 복사본을 생성하고 관리하는 체계.
11. 데이터 복구 (Data Recovery)
손상되거나 유실된 데이터를 복원하는 과정.
12. 데이터 전송 보안 (Secure Data Transmission)
데이터가 전송 중에 가로채지거나 변조되지 않도록 보호하는 기술.
13. 데이터 표준화 (Data Standardization)
시스템 간 상호운용성을 위해 데이터 형식과 프로토콜을 일관되게 정의하는 작업.
14. 데이터 프라이버시 기술 (Data Privacy Technology)
계약 정보, 게임 데이터 등 민감한 정보를 보호하기 위한 기술.
15. 데이터 접근 로그 (Data Access Logs)
데이터를 누가, 언제, 어떻게 접근했는지를 기록하는 시스템.

5.2. 기술적 시스템 용어

1. SDK (Software Development Kit)
게임 제어 모듈 및 방송 플러그인 구현을 지원하는 개발 도구 모음.
2. 비동기 통신 (Asynchronous Communication)
요청과 응답이 독립적으로 처리되는 통신 방식. 실시간 검증에 사용될 수 있음.
3. 데이터 보호 규제 (Data Protection Regulations)
데이터를 보호하기 위해 제정된 법률 및 규정 (예: GDPR).
4. 데이터 접근 권한 (Data Access Rights)
데이터를 열람하거나 수정할 수 있는 권한의 설정 및 관리.
5. 데이터 통합 시스템 (Data Integration System)
여러 소스에서 데이터를 통합하여 저장 및 관리하는 체계.
6. 데이터 이동성 (Data Mobility)
데이터를 한 시스템에서 다른 시스템으로 이동할 수 있는 능력.
7. 데이터 보존 정책 (Data Retention Policy)
데이터를 얼마나 오랫동안 저장하고 관리할 것인지에 대한 지침.

8. 계약 조건 협상 지원 (License Negotiation Support) 계약 조건을 협상하고 조율하는 데 필요한 지원 기능.
9. 스마트 데이터 저장소 (Smart Data Storage)
데이터 검색 및 관리가 자동화된 고급 저장 기술.
10. 데이터 보존 시스템 (Data Retention System)
데이터를 장기간 저장하고 관리하는 시스템.

6. 방송 관련 용어

6.1. 방송 추가 용어

1. 플랫폼 (Platform)
방송이 송출되는 서비스. 예: YouTube, Twitch, Facebook Gaming.
2. 채널 ID (Channel ID)
각 플랫폼 내에서 방송인을 식별하는 고유 ID.
3. 방송 모드 (Broadcast Mode)
방송 중일 때 활성화되는 게임 소프트웨어의 특수 상태.
4. 방송 채널 상태 (Channel Status)
각 방송 플랫폼의 채널이 활성화된 상태인지 여부.
5. 방송 송출 차단 (Broadcast Blocking)
방송 소프트웨어가 특정 콘텐츠를 송출하지 못하도록 막는 기능.
6. 방송 수익화 상태 (Monetization Status)
방송 콘텐츠가 플랫폼에서 수익화 가능한지 여부를 나타냄.
7. 방송 클립 /하이라이트 (Broadcast Clips/Highlights)
라이브 방송 중 특정 구간을 편집 ·추출한 짧은 영상 콘텐츠.
8. 방송 허가 (Broadcast Permission)
방송인과 게임 개발사 간의 계약 조건에 따라 방송을 허가하는 행위.
9. 방송 콘텐츠 관리 (Broadcast Content Management)
방송 중 송출되는 콘텐츠를 관리하고 통제하는 과정.
10. 방송 중단 (Forced Broadcast Halt)
제한 조건이 위반되거나 심각한 침해가 발생했을 때, 방송 소프트웨어가 자동 (또는 저작권자
측 요청에 의한)으로 방송을 멈추는 조치.
11. 방송 채널 최적화 (Channel Optimization)
방송 채널의 효율성과 도달 범위를 최대화하기 위한 설정 및 조정.
12. 방송 콘텐츠 계약 (Broadcast Content Agreement)
방송인이 방송할 콘텐츠에 대한 계약 조건을 명시한 계약.
13. 방송 제어 알고리즘 (Broadcast Control Algorithm)
DIPCON 플랫폼이 방송 가능 여부를 결정하기 위해 사용하는 프로세스.
14. 방송 클립 편집 영상 (Broadcast Clip Editing)
라이브 방송 중 특정 구간만 편집 ·추출하여 짧게 재업로드하는 영상.
15. 방송 워터마크 (Broadcast Watermark)

방송 화면에 고유 마크 (채널명, 게임사 로고 등)를 삽입해, 재업로드 ·무단 복제 시 추적
가능하도록 하는 표시.
16. 방송용 봇 (Chatbot)
방송 채팅창을 관리하는 자동화 프로그램. 시청자들이 스포일러를 언급했을 때, 해당 메시지를
자동 삭제하거나 경고하는 기능을 포함할 수 있음.
17. 방송 영상 차단 (Broadcast Video Blocking)
특정 구간의 영상 콘텐츠를 차단하거나 수정하여 송출되지 않도록 하는 기능.
18. 방송 클립 /하이라이트 (Broadcast Clips/Highlights)
라이브 방송 중 특정 구간을 편집 ·추출한 짧은 영상 콘텐츠.
19. 방송 내용 필터링 (Broadcast Content Filtering)
방송 중 특정 콘텐츠를 자동으로 식별하고 필터링하여 송출하지 않도록 하는 과정.
20. 방송 인터페이스 (Broadcast Interface)
방송 소프트웨어와 DIPCON 플랫폼 간의 상호작용을 가능하게 하는 인터페이스 .

6.2. 방송 관련 세부 용어

1. 실시간 방송 제약 (Real-Time Broadcasting Constraints)
실시간 방송 중 특정 조건을 만족하지 못할 경우 방송을 제한하거나 차단하는 조건.
2. 방송 콘텐츠 허가 (Broadcast Content Permission)
특정 콘텐츠가 방송될 수 있도록 허가하는 절차나 조건.
3. 방송 콘텐츠 왜곡 (Broadcast Content Distortion)
방송 중 콘텐츠가 원래 의도와 다르게 왜곡되어 전달되는 현상.
4. 방송 콘텐츠 재가공 (Broadcast Content Reprocessing)
방송인이 게임 콘텐츠를 편집하거나 변형하여 방송하는 행위.
5. 방송 제어 조건 (Broadcast Control Conditions)
계약서에서 명시된 방송 제어를 위한 조건들.
6. 방송 콘텐츠 무단 사용 (Unauthorized Use of Broadcast Content)
방송인이 저작권자의 허락 없이 콘텐츠를 사용하는 행위.

7. 기타 관련 용어

7.1. 일반 용어

1. 협의체 (Cooperative Body)
DIPCON 플랫폼 도입을 논의하고 저작권 문제 해결을 위해 협력하는 게임사 그룹.
2. 자문료 (Consulting Fee)
프로젝트 진행 시, 인터뷰나 자문에 참여하는 개발사 혹은 방송인에게 지급할 보상비.
3. 참여 여부 (Participation Status)
DIPCON 플랫폼의 시범 운영 및 테스트에 참여할 의향이 있는 기업의 상태.

4. 피드백 (Feedback)
시스템 도입 및 운영 과정에서 사용자로부터 받은 의견 및 개선 사항.
5. 협력 파트너 (Collaboration Partner)
DIPCON 플랫폼 개발 및 운영에 협력하는 기업 또는 단체.
6. 참여자 만족도 조사 (Participant Satisfaction Survey)
협의체나 프로젝트에 참여한 기업이나 개인의 만족도를 조사하는 활동.

7.2. 기타 세부 용어

1. 협의체 운영 매뉴얼 (Cooperative Body Operating Manual) 협의체의 운영 절차와 규정을 명시한 문서.
2. 협의체 구성 일정 (Cooperative Body Composition Schedule) 협의체 구성과 관련된 일정 및 계획.
3. 협력 관계 (Collaborative Relationship)
DIPCON 플랫폼 도입 및 운영을 위해 형성된 기업 간의 협력 상태.
4. 정기 회의 (Regular Meetings)
협의체 내에서 정기적으로 개최되는 회의.
5. 기술 실무 그룹 (Technical Working Group)
DIPCON 플랫폼 개발과 관련된 기술적 업무를 담당하는 그룹.
6. 성과 분석 보고 (Performance Analysis Report)
DIPCON 플랫폼의 도입 및 운영 결과를 분석한 보고서.
7. 협의체 확산 전략 (Cooperative Body Expansion Strategy)
협의체의 참여 기업을 늘리고 협력 범위를 확장하기 위한 전략.
8. 협의체 내부 커뮤니케이션 프로세스 (Internal Communication Process of Cooperative Body)
협의체 내에서의 소통 및 정보 공유 절차.
9. 공동 연구 과제 설정 (Joint Research Project Setting)
협의체 내에서 공동으로 진행할 연구 과제를 설정하는 과정.
10. 협력 네트워크 확대 로드맵 (Collaboration Network Expansion Roadmap)
협력 네트워크를 확장하기 위한 단계별 계획.

8. 저작권 보호 및 기술 관련 용어

8.1. 보호 기술 용어
1. 저작권 보호 프로토콜
게임 방송 중 저작권 침해를 방지하기 위한 기술적 및 법적 규칙.
2. 콘텐츠 필터링 알고리즘 (Content Filtering Algorithm)
특정 조건에 따라 방송 콘텐츠를 자동으로 필터링하는 알고리즘.

3. 저작권 침해 방지 (Copyright Infringement Prevention)
저작권자가 자신의 저작물을 보호하고 침해를 방지하기 위한 조치.
4. 불법 방송 차단 (Illegal Broadcast Blocking)
저작권 침해 콘텐츠가 방송되지 않도록 자동으로 차단하는 기능.
5. 저작권 위반 사례 탐지 (Detection of Copyright Violation Cases) 저작권 위반이 발생한 방송 사례를 탐지하는 시스템.
6. 저작권 보호 워크플로우 (Copyright Protection Workflow)
저작권 보호를 위한 일련의 작업 과정.
7. 콘텐츠 전송 규제 (Content Transmission Regulation)
저작권 보호를 위해 콘텐츠 전송 시 규제를 적용하는 방식.
8. 콘텐츠 보호 알고리즘 (Content Protection Algorithm)
방송 콘텐츠의 저작권 보호를 위해 사용하는 알고리즘.

8.2. 저작권 보호 세부 용어
1. 저작권 필터링 알고리즘
콘텐츠 ID 시스템처럼 저작권 침해 여부를 자동으로 감지하는 알고리즘.
2. 저작권 조건 준수 (Copyright Compliance)
계약 조건이 준수되었는지 확인하는 절차.
3. 저작권 라이선스 조건 자동 제어 (Automated Enforcement of License Conditions) 실시간 준수 프로토콜 및 전자 계약서가 연동되어, 별도의 수작업 없이 자동으로 조건 위반을
차단하는 기능 전반을 일컫는 표현.
4. 저작권 정책 설정 인터페이스 (Copyright Policy Setting Interface)
저작권자가 저작권 보호 정책을 설정할 수 있는 인터페이스 .
5. 콘텐츠 상태 분석 (Content Status Analysis)
방송 중인 콘텐츠의 상태를 분석하여 저작권 위반 여부를 판단하는 과정.
6. 콘텐츠 식별 및 차단 (Content Identification and Blocking) 저작권자가 설정한 조건에 따라 특정 콘텐츠를 식별하고 차단하는 기능.
7. 저작권 탐지 기술 (Copyright Detection Technology)
방송 콘텐츠에서 저작권 침해를 탐지하기 위한 기술.
8. 콘텐츠 노출 제한 (Content Exposure Restriction)
저작권자가 지정한 콘텐츠가 방송에서 노출되지 않도록 제한하는 기능.
9. 저작권 정책 준수 (Copyright Policy Compliance)
방송 콘텐츠가 저작권자의 정책을 준수하는지 확인하는 과정.
10. 저작권 보호 인터페이스 (Copyright Protection Interface)
저작권 보호를 위해 방송 소프트웨어와 상호작용하는 인터페이스 .

9. 기술 프로젝트 및 실행 절차 관련 용어

9.1. 프로젝트 및 실행 용어

1. 기술 프로젝트 (Technical Project)
DIPCON 플랫폼과 같은 기술 솔루션의 개발 및 도입을 위한 프로젝트.
2. 기술 실증 작업 (Technical Demonstration Work)
DIPCON 플랫폼의 기능을 검증하기 위한 실증적 작업.
3. 실증 결과 보고 (Demonstration Result Report)
실증 작업의 결과를 분석하고 보고하는 문서.
4. 중간 점검 회의 (Mid-Term Review Meeting)
프로젝트 진행 중간에 실시하는 점검 회의.
5. 성능 최적화 (Performance Optimization)
DIPCON 플랫폼의 성능을 향상시키기 위한 작업.
6. 방송 제어 프로토콜 연동 (Broadcast Control Protocol Integration) DIPCON 플랫폼의 방송 제어 프로토콜을 게임 소프트웨어와 연동하는 과정.
7. 데이터 기반 검증 (Data-Driven Verification)
데이터를 기반으로 DIPCON 플랫폼의 검증 및 테스트를 수행하는 과정.
8. 사용자 경험 개선 (User Experience Improvement)
DIPCON 플랫폼을 사용하는 방송인과 게임사의 사용자 경험을 향상시키는 작업.
9. 기술 안정성 확보 (Ensuring Technical Stability)
DIPCON 플랫폼의 안정적인 운영을 보장하기 위한 조치.
10. 기술 상용화 (Technology Commercialization)
DIPCON 플랫폼을 상용화하여 시장에 출시하는 과정.
11. 상용화 단계 전환 (Transition to Commercialization Phase)
DIPCON 플랫폼의 개발 단계에서 상용화 단계로 전환하는 과정.
12. 후속 협력 방안 (Follow-Up Collaboration Plan)
DIPCON 플랫폼의 도입 후 지속적인 협력을 위한 계획.
13. 성공 사례 구축 (Building Success Cases)
DIPCON 플랫폼의 성공적인 도입 사례를 구축하고 공유하는 활동.
14. 기술 요구사항 문서화 (Documentation of Technical Requirements)
DIPCON 플랫폼의 기술적 요구사항을 문서화하는 과정.
15. 통합 테스트 체크리스트 (Integration Test Checklist)
DIPCON 플랫폼과 게임 소프트웨어 , 방송 소프트웨어 간의 통합 테스트를 위한 체크리스트 .

9.2. 실행 절차 세부 용어
1. 초기 실증 작업 (Initial Demonstration Work)
DIPCON 플랫폼의 초기 기능을 검증하기 위한 실증적 작업.
2. 실시간 제어 (Real-Time Control)
방송 중에 계약서 내용에 따라 게임 플레이를 중단 ·허용하거나 , 스포일링 콘텐츠를 블랙아웃
처리하는 등 즉시 반영이 이뤄지는 제어.
3. 실시간 검증 요청 (Real-Time Verification Request)
방송 중에 발생하는 조건 위반 여부를 실시간으로 검증하기 위한 요청.
4. 실시간 데이터 검증 (Real-Time Data Verification)

방송 중 실시간으로 데이터를 검증하여 저작권 조건을 준수하는지 확인하는 과정.
5. 실시간 상태 -콘텐츠 매핑 (Real-Time State-Content Mapping)
게임 상태와 방송 콘텐츠를 실시간으로 매핑하여 저작권 조건에 따라 제어하는 과정.
6. 실시간 방송 제어 (Real-Time Broadcasting Control)
방송 중 실시간으로 방송 내용을 제어하여 저작권 침해를 방지하는 기능.
7. 계약 데이터 동기화 (Contract Data Synchronization)
DIPCON 플랫폼과 게임 소프트웨어 , 방송 소프트웨어 간의 계약 데이터를 동기화하는 과정.
8. 모듈 업데이트 프로세스 (Module Update Process)
DIPCON 플랫폼의 모듈을 업데이트하고 관리하는 절차.
9. 실시간 모니터링 대시보드 (Real-Time Monitoring Dashboard)
DIPCON 플랫폼의 실시간 상태를 모니터링하고 시각적으로 표시하는 대시보드.
10. 실시간 사용자 피드백 (Real-Time User Feedback)
방송 중 발생하는 문제나 개선 사항에 대한 사용자 피드백을 실시간으로 수집하는 기능.

10. 기대 효과 및 정책 지원 용어

10.1. 기대 효과 용어

1. 저작권 침해 감소 (Reduction of Copyright Infringement)
DIPCON 플랫폼 도입을 통해 저작권 침해 사례를 감소시키는 효과.
2. 콘텐츠 관리 효율성 (Content Management Efficiency)
DIPCON 플랫폼을 통해 콘텐츠 관리의 효율성을 높이는 효과.
3. 산업 생태계 신뢰도 (Industry Ecosystem Trustworthiness)
저작권 보호를 통해 게임 방송 산업 생태계의 신뢰도를 향상시키는 효과.
4. 글로벌 경쟁력 강화 (Enhancement of Global Competitiveness) DIPCON 플랫폼을 통해 한국 게임 시장의 글로벌 경쟁력을 강화하는 효과.
5. 브랜드 이미지 제고 (Brand Image Enhancement)
저작권 보호와 스포일러 방지를 통해 게임사의 브랜드 이미지를 제고하는 효과.
6. 저작권 문제 해결 (Resolution of Copyright Issues)
DIPCON 플랫폼을 통해 저작권 관련 문제를 효과적으로 해결하는 효과.
7. 경제적 효과 분석 (Economic Impact Analysis)
DIPCON 플랫폼 도입 후 발생하는 경제적 효과를 분석하는 과정.
8. 정책적 지원 확보 (Securing Policy Support)
DIPCON 플랫폼 도입을 위해 정부 및 공공기관의 정책적 지원을 확보하는 과정.
9. 세제 혜택 (Tax Benefits)
DIPCON 플랫폼 도입 시 받을 수 있는 세제 혜택.
10. 공공기관 예산 지원 (Public Institution Budget Support)
DIPCON 플랫폼 개발 및 도입을 위해 공공기관으로부터 예산 지원을 받는 과정.
11. 저작권 보호 모델 사례화 (Case Studies of Copyright Protection Models) DIPCON 플랫폼의 저작권 보호 모델을 사례로 구축하고 공유하는 활동.
12. 기술 생태계 활성화 (Technology Ecosystem Activation)

DIPCON 플랫폼을 통해 관련 기술 생태계를 활성화시키는 효과.
13. 글로벌 기술 인증 (Global Technology Certification)
DIPCON 플랫폼의 기술을 글로벌 수준에서 인증받는 과정.
14. 협력 기반 산업 성장 (Collaborative-Based Industry Growth)
DIPCON 플랫폼을 통해 협력 기반으로 산업이 성장하는 효과.
15. 신뢰 기반 비즈니스 모델 (Trust-Based Business Model)
DIPCON 플랫폼을 기반으로 신뢰를 중시하는 비즈니스 모델을 구축하는 것.
16. 지역 게임산업 연계 지원 (Regional Game Industry Integration Support)
DIPCON 플랫폼을 통해 지역 게임산업과의 연계를 지원하는 활동.
17. 방송 콘텐츠 품질 향상 (Improvement of Broadcast Content Quality)
DIPCON 플랫폼을 통해 방송 콘텐츠의 품질을 향상시키는 효과.
18. 저작권 보호 성공 사례 발표 (Publication of Successful Copyright Protection Cases) DIPCON 플랫폼 도입 후 성공적으로 저작권을 보호한 사례를 발표하는 활동.
19. 콘텐츠 소비자 신뢰 확보 (Securing Consumer Trust in Content)
DIPCON 플랫폼을 통해 콘텐츠 소비자의 신뢰를 확보하는 효과.
20. 산업 수익성 향상 (Improvement of Industry Profitability)
DIPCON 플랫폼 도입을 통해 게임 방송 산업의 수익성을 향상시키는 효과.
21. 방송인 보호 체계 구축 (Establishment of Broadcaster Protection System) DIPCON 플랫폼을 통해 방송인의 저작권과 방송 활동을 보호하는 체계를 구축하는 것.

10.2. 정책 지원 세부 용어

1. 저작권 보호 생태계 구축 (Building a Copyright Protection Ecosystem) DIPCON 플랫폼을 통해 저작권 보호를 위한 전체적인 생태계를 구축하는 활동.
2. 협력 기반 산업 성장 (Collaborative-Based Industry Growth)
DIPCON 플랫폼을 통해 협력 기반으로 산업이 성장하는 효과.
3. 정책 연계 글로벌화 (Policy Integration Globalization)
DIPCON 플랫폼의 정책적 요소를 글로벌 기준과 연계하는 과정.
4. 경제적 기여도 평가 체계 (Economic Contribution Assessment System)
DIPCON 플랫폼의 도입으로 인한 경제적 기여도를 평가하는 체계.
5. 공공 지원 프로젝트 확대 (Expansion of Public Support Projects)
DIPCON 플랫폼 도입을 위한 공공기관의 지원 프로젝트를 확대하는 활동.
6. 글로벌 기술 인증 사례 개발 (Development of Global Technology Certification Cases) DIPCON 플랫폼의 기술을 글로벌 수준에서 인증받기 위한 사례를 개발하는 활동.
7. 저작권 보호 기술 ROI 분석 (Return on Investment Analysis for Copyright Protection Technology)
DIPCON 플랫폼의 저작권 보호 기술에 대한 투자 대비 수익을 분석하는 과정.
8. 콘텐츠 제작 산업 간 파트너십 (Inter-Industry Partnerships in Content Production) DIPCON 플랫폼을 통해 콘텐츠 제작 산업 간의 파트너십을 형성하는 활동.
9. 신흥 시장 기술 확산 모델 (Emerging Market Technology Diffusion Model)
DIPCON 플랫폼의 기술을 신흥 시장에 확산시키기 위한 모델을 구축하는 것.
10. 방송 및 콘텐츠 품질 보증 (Broadcast and Content Quality Assurance)
DIPCON 플랫폼을 통해 방송 및 콘텐츠의 품질을 보증하는 과정.

11. 용어집 (Keyword List)

11.1. 저작권 보호 및 기술 관련

1. 저작권 보호 프로토콜
2. 이용허락 전자계약서
3. 방송 제어 시스템
4. 실시간 통신
5. 게임 모듈
6. 방송 플러그인
7. 전자계약서 스크립트
8. 콘텐츠 송출 제어
9. 저작권 침해 방지
10. 방송 화면 제어
11. 음성 송출 제한
12. 사전적 보호 시스템
13. 기술 실증 작업
14. 기술 상용화
15. 기술 유료화 모델
16. 데이터 연동
17. 방송 플랫폼 통합
18. 통신 최적화
19. 초저지연 통신
20. 암호화 데이터 보호

11.2. 게임사 및 방송사 관련

1. 게임 원저작물 확보
2. 게임 기술 그룹
3. 방송 기술 그룹
4. 대형 게임사
5. 인디 게임사
6. 게임사 협력 방안
7. 방송 플랫폼
8. 대형 스트리머
9. 방송 콘텐츠 사용자 경험
10. 협력 파트너
11. 게임 데이터 처리
12. 플랫폼 기술 담당자
13. 방송인 네트워크
14. 게임 타이틀

15. 출시 예정 게임
16. 인기 게임
17. 저작권 분쟁 사례
18. 게임사 발굴
19. 게임 전시회
20. 전시회 네트워킹

11.3. 협의체 및 운영 관련
1. 협의체
2. 운영위원회
3. 기술 실무 그룹
4. 정기 회의
5. 기술 공유 세션
6. 워크숍 개최
7. 성과 관리 체계
8. 협력 네트워크
9. 정책 연계
10. 협의체 구성 일정
11. 협력 관계
12. 공공기관 지원
13. 협의체 참여 대상
14. 게임사 대표
15. 방송 플랫폼 대표
16. 성과 지표 설정
17. 기술 도입 효과
18. 성과 분석 보고
19. 협의체 확산 전략

11.4. 전시회 및 행사 관련
1. G-Star
2. 부산 인디 게임 콘퍼런스 (BIC)
3. 일본 인디 게임 전시회 (BitSummit)
4. 국내 게임 개발자 컨퍼런스 (KGDC)
5. 게임 개발자 컨퍼런스 (GDC)
6. 전시회 참가
7. 전시회 네트워킹
8. 데모 부스 운영
9. B2B 상담회
10. 국제 게임 전시회
11. 참가 기업 네트워크
12. 홍보 세션

13. 성과 발표 세션

11.5. 기술 및 실행 절차 관련

1. 초기 실증 작업
2. 실증 결과 보고
3. 중간 점검 회의
4. 초기 진입 장벽
5. 성능 최적화
6. 방송 제어 프로토콜 연동
7. 방송 콘텐츠 대체 송출
8. 기술 도입 시나리오
9. 데이터 기반 검증
10. 사용자 경험 개선
11. 게임 내 성능 최적화
12. 기술 안정성 확보
13. 상용화 논의
14. 성공 사례 구축
15. 초기 무상 제공
16. 상용화 단계 전환
17. 후속 협력 방안

11.6. 기대 효과 및 정책 지원

1. 저작권 침해 감소
2. 콘텐츠 관리 효율성
3. 산업 생태계 신뢰도
4. 글로벌 경쟁력 강화
5. 브랜드 이미지 제고
6. 저작권 문제 해결
7. 경제적 효과 분석
8. 정책적 지원 확보
9. 세제 혜택
10. 공공기관 예산 지원
11. 저작권 보호 모델 사례화
12. 기술 생태계 활성화
13. 글로벌 기술 인증
14. 협력 기반 산업 성장
15. 신뢰 기반 비즈니스 모델
16. 지역 게임산업 연계 지원
17. 방송 콘텐츠 품질 향상
18. 저작권 보호 성공 사례 발표
19. 콘텐츠 소비자 신뢰 확보

20. 산업 수익성 향상
21. 방송인 보호 체계 구축

12. 추가 방송 관련 용어
1. 실시간 방송 제약
실시간 방송에서 특정 조건을 만족하지 못할 경우 방송을 제한하거나 차단하는 조건.
2. 방송 콘텐츠 관리
방송 중 송출되는 콘텐츠를 관리하고 통제하는 과정.
3. 게임 방송 트렌드
현재 게임 방송 산업에서 나타나는 주요 경향 및 흐름.
4. 방송 콘텐츠 가이드
방송인이 준수해야 할 콘텐츠 관련 지침 및 규칙.
5. 방송 허가 절차
방송을 진행하기 위해 필요한 허가를 받는 과정.

13. 저작권 세부 용어
1. 저작권 경고
저작권 침해가 의심되는 콘텐츠에 대해 경고 메시지를 표시하는 기능.
2. 저작권 소송
저작권 침해로 인해 발생하는 법적 소송.
3. 무단 사용
저작권자의 허락 없이 저작물을 사용하는 행위.
4. 계약 체결
방송인과 게임 개발사 간의 계약을 공식적으로 체결하는 과정.
5. 이용 조건
저작권자가 설정한 저작물 사용에 대한 구체적인 조건.
6. 저작 재산권
저작물이 가지는 재산적 권리 (복제, 배포, 공연 등).
7. 저작 인격권
창작자의 명예나 의도를 보호하기 위한 권리.

14. 솔루션 관련 세부 용어
1. 기술 프로젝트

DIPCON 플랫폼과 같은 기술 솔루션의 개발 및 도입을 위한 프로젝트.
2. 자동화된 제한
DIPCON 플랫폼을 통해 자동으로 콘텐츠 제한을 적용하는 기능.
3. 시스템 도입
DIPCON 플랫폼과 같은 시스템을 게임 방송 환경에 도입하는 과정.
4. 시스템 신뢰도
DIPCON 플랫폼의 신뢰성과 안정성을 평가하는 기준.
5. 데이터 보안
DIPCON 플랫폼을 통해 저장되는 데이터의 보안을 강화하는 조치.
6. 데이터 저장소
DIPCON 플랫폼에서 계약서 및 기타 데이터를 저장하는 저장 공간.
7. 계약 관리
DIPCON 플랫폼을 통해 계약서를 관리하고 유지하는 과정.
8. 계약 체결 플랫폼 (Contract Signing Platform)
방송인과 게임 개발사 간의 계약을 체결하고 관리하는 기술적 플랫폼.

15. 사용자 경험 및 피드백 관련 용어
1. 초기 인상 (First Impression)
사용자가 DIPCON 플랫폼을 처음 접했을 때 가지는 인상.
2. 사용자 우려 (User Concerns)
DIPCON 플랫폼 사용에 대해 사용자들이 가지는 걱정이나 문제점.
3. 문제점 (Issues)
DIPCON 플랫폼 도입 및 운영 중 발견되는 문제들.
4. 기대 효과 (Expected Benefits)
DIPCON 플랫폼 도입을 통해 기대되는 긍정적 효과.
5. 예상 이점 (Anticipated Advantages)
DIPCON 플랫폼이 제공할 것으로 예상되는 이점.

16. 예시 및 시나리오 관련 용어
1. 민감한 장면 제한 (Sensitive Scene Restriction)
방송 중 민감한 게임 장면의 노출을 제한하는 기능.
2. 방송 조건 공개 (Broadcast Condition Disclosure)
DIPCON 플랫폼 도입 시 방송 조건을 공개하는 절차.
3. 방송 허가 콘텐츠 (Broadcast Permitted Content)
DIPCON 플랫폼을 통해 방송이 허가된 게임 콘텐츠.
4. 방송 제한 조항 (Broadcast Restriction Clause) DIPCON 플랫폼을 통해 방송을 제한하는 계약 조항.

5. 실시간 적용 (Real-Time Application)
DIPCON 플랫폼이 실시간으로 계약 조건을 적용하는 기능.
6. 조건 자동화 (Condition Automation)
DIPCON 플랫폼이 계약 조건을 자동으로 적용하는 기능.

17. 기타 문맥적 용어
1. 법적 문제 해결 (Legal Issue Resolution)
DIPCON 플랫폼을 통해 발생하는 법적 문제를 해결하는 과정.
2. 방송 관련 기술 (Broadcasting-Related Technology) 방송을 지원하고 제어하기 위한 다양한 기술.
3. 데이터 소유권 (Data Ownership)
게임 방송과 관련된 데이터의 소유권을 명확히 하는 개념.
4. 사용 사례 (Use Cases)
DIPCON 플랫폼의 다양한 활용 시나리오.
5. 비용 효율성 (Cost Efficiency)
DIPCON 플랫폼 도입으로 인한 비용 절감 및 효율성 향상.

18. 저작권 및 계약 관련 추가 용어
1. 저작권 수익 분배 (Copyright Revenue Sharing)
DIPCON 플랫폼을 통해 발생한 저작권 수익을 분배하는 방식.
2. 복합 이용허락 관리 (Complex License Management)
다양한 조건과 범위를 가진 이용허락을 효율적으로 관리하는 시스템.
3. 계약 조건 전자화 (Digitalization of Contract Conditions)
계약 조건을 디지털 형식으로 전환하여 관리하는 과정.
4. 이용허락 계약 탐색 (License Agreement Discovery)
DIPCON 플랫폼을 통해 적합한 이용허락 계약을 찾는 과정.
5. 계약 위반 검증 (Violation Verification)
방송 중 계약 조건 위반 여부를 검증하는 과정.
6. 콘텐츠 이용 상황 (Content Usage Scenario)
게임 방송 중 콘텐츠가 어떻게 이용되고 있는지를 나타내는 시나리오.
7. 정산 자동화 (Settlement Automation)
DIPCON 플랫폼을 통해 수익 정산 과정을 자동화하는 기능.
8. 계약 조건 해석 (Contract Condition Interpretation)
전자계약서의 세부 조건을 해석하여 방송 및 게임 진행을 제어하는 과정.
9. 이용허락 범위 (License Scope)
저작권자가 방송인에게 부여한 이용허락의 구체적 범위 (예: “스토리 초반부만 가능 ”, “엔딩
이후 구간은 금지 ” 등).

10. 콘텐츠 이용 제한 (Content Usage Limitation)
DIPCON 플랫폼을 통해 콘텐츠 사용을 제한하는 기능.
11. 방송 콘텐츠 정산 (Broadcast Content Settlement)
DIPCON 플랫폼을 통해 방송 콘텐츠와 관련된 수익을 정산하는 과정.

19. 기타 용어 및 확장 용어

19.1. 추가 용어

1. DRM (Digital Rights Management)
디지털 콘텐츠 (게임, 음악, 영상 등)의 불법 복제 및 무단 사용을 방지하기 위한 기술 ·관리적
수단.
2. 머신러닝 기반 검출 (Machine Learning-based Detection)
영상 ·음성 ·텍스트 분석 기술을 활용해 실시간으로 스포일러나 저작권 침해 콘텐츠를 식별 ·
차단하는 기법.
3. 지연 최소화 (Latency Minimization)
실시간 방송에서 영상 ·음성 신호를 처리할 때 발생하는 지연을 최소화하는 것.
4. 모자이크 (또는 블러) 처리 (Mosaic/Blur Processing)
제한된 콘텐츠 (예: 주요 스토리 장면, 특정 NPC 등)를 방송 화면에서 흐릿하게 처리해 직접
노출을 방지하는 기술.
5. 가이드라인 위반 신고 (Report of Guideline Violation)
시청자 또는 저작권자 측에서 방송인의 콘텐츠가 스포일러 ·저작권 위반이라 판단해 플랫폼에 신고하는 행위.
6. 샘플링 ·부분 인용 (Sampling/Quoting)
게임 콘텐츠 전체가 아닌 일부분만 발췌하여 사용하는 행위.
7. 저작권 협상 (Contract Negotiation)
게임 방송 관련 권한 (특정 구간 허용, 전체 스토리 공개 등)에 대해 게임사 (저작권자)와
방송인이 사전에 조건 ·범위를 협상하는 과정.
8. 방송 중단 (Forced Broadcast Halt)
제한 조건이 위반되거나 심각한 침해가 발생했을 때, 방송 소프트웨어가 자동 (또는 저작권자
측 요청에 의한)으로 방송을 멈추는 조치.
9. 허용 범위 (Scope of Permission)
저작권자가 방송인에게 부여한 이용허락의 구체적 범위 (예: “스토리 초반부만 가능 ”, “엔딩
이후 구간은 금지 ” 등).
10. 리액션 (Reaction) 콘텐츠
방송인이 게임 플레이 도중 특정 장면이나 이벤트에 대해 실시간으로 반응 (감상, 해설)하는 콘텐츠.
11. 동시송출 (Restream)
하나의 게임 방송을 여러 플랫폼 (예: 유튜브, 트위치)에 동시 송출하는 행위.
12. 라이브 딜레이 (Live Delay)

실시간 방송에 짧은 지연 시간을 인위적으로 추가해, 스포일러나 저작권 침해 콘텐츠 노출 시
빠른 차단 조치가 가능하도록 하는 설정.
13. CDN(Content Delivery Network)
글로벌 플랫폼이나 방송사가 스트리밍 서비스를 안정적으로 제공하기 위해 사용하는 분산
서버.
14. 멀티플레이 게임 (Synchronized Online Game)
스토리텔링형 게임에서 멀티플레이 요소와 결합된 경우에도 제한 조건이 발생할 수 있음.
15. 회귀 플레이 (Repeated Playthrough)
스토리텔링형 게임에서 여러 분기 엔딩을 보기 위해 여러 차례 플레이하는 것.
16. 방송 워터마크 (Watermark)
방송 화면에 고유 마크 (채널명, 게임사 로고 등)를 삽입해, 재업로드 ·무단 복제 시 추적
가능하도록 하는 표시.
17. 조건 기반 콘텐츠 필터링 (Condition-Based Content Filtering)
저작권자가 설정한 조건에 따라 특정 콘텐츠를 자동으로 식별하고 필터링하여 송출하지
않도록 하는 과정.
18. 콘텐츠 노출 제한 (Content Exposure Restriction)
저작권자가 지정한 콘텐츠가 방송에서 노출되지 않도록 제한하는 기능.
19. 콘텐츠 보호 알고리즘 (Content Protection Algorithm)
방송 콘텐츠의 저작권 보호를 위해 사용하는 알고리즘.
20. 콘텐츠 식별 및 차단 (Content Identification and Blocking)
저작권자가 설정한 조건에 따라 특정 콘텐츠를 식별하고 차단하는 기능.

19. 추가 확장 용어 (Extra Keywords)

19.1. 추가 용어
1. 실시간 검수 (Real-time Moderation / Review)
라이브 스트리밍 도중, 채팅 ·영상 ·음성 ·텍스트 등을 분석하여 문제적 요소 (저작권 위반 ·악성
발언 등)를 즉시 걸러내는 과정.
2. 지식재산권 (IP, Intellectual Property)
저작권뿐 아니라 특허 ·상표 ·디자인 등을 포괄하는 개념.
3. 노출 제한 (Visibility Restriction)
방송 소프트웨어 측에서 특정 게임 화면, 자막, 오디오 등을 부분적으로 숨기거나 가리는 기능.
4. 오버레이 (Overlay)
게임 화면 위에 덧씌워지는 방송 장식 (채팅 창 ·후원 알림 등)을 의미.
5. 부분 재생 (Partial Playback)
방송인이 게임 내 특정 이벤트나 영상 구간을 전부가 아닌 일부분만 재생 ·송출하는 행위.
6. 데모 버전 (Demo Version)
게임사의 공식 데모나 체험판.
7. 배포권 (Distribution Right)
저작권자가 자신의 창작물 (게임 등)을 복제 ·배포 ·양도할 권리를 의미.

8. 공정 이용 (Fair Use)
특정 국가 (특히 미국)에서 제한적으로 인정되는 개념으로, 비상업적 ·교육적 ·비평적 목적이라면 저작물을 일부 인용할 수 있다는 원칙.
9. DMCA(Digital Millennium Copyright Act)
미국에서 시행되는 디지털 저작권 법률.
10. 플랫폼 로컬 정책 (Local Policy)
각 플랫폼 (유튜브, 트위치, 아프리카 TV 등)마다 적용하는 내부 규칙.
11. 동시 송출 (Restream)
한 방송을 여러 플랫폼에 동시 송출하는 것.
12. 출시 전 프리뷰 (Preview Before Official Release)
일부 방송인이 정식 출시 전에 게임사로부터 미리 빌드 (프리뷰 버전)를 제공받아 방송하는
형태.
13. 채널 스트라이크 (Channel Strike)
플랫폼 (유튜브 ·트위치 등)이 저작권 위반 또는 가이드라인 위반 콘텐츠에 대해 부과하는 징계
조치.
14. 우회 방송 (Circumvention Broadcasting)
제한 구간을 건너뛰거나 , 화면 비율 ·음량을 조작해 저작권 필터를 피하는 방식의 방송.
15. 클립 (Clip) 편집 영상 (Highlight)
라이브 방송 중 특정 구간만 편집 ·추출하여 짧게 재업로드하는 영상.
16. 채팅봇 (방송용 봇, Chatbot)
방송 채팅창을 관리하는 자동화 프로그램.
17. 음악 BGM 삽입 (Background Music)
게임 내 배경음악 또는 별도의 음악을 방송 중에 틀 때 적용되는 저작권 이슈.
18. 생방송 지연 시간 설정 (Live Delay)
스트리머가 방송을 몇 초 ~수십 초 지연하여 송출하는 설정.
19. NDA(Non-Disclosure Agreement)
게임사가 특정 정보 (비공개 버전, 개발 중인 스토리, 테스트 서버 등)에 대해 비밀 유지를
요구하는 계약.
20. CDN(Content Delivery Network)
글로벌 플랫폼이나 방송사가 스트리밍 서비스를 안정적으로 제공하기 위해 사용하는 분산
서버.
21. 멀티플레이 게임 (Synchronized Online Game)
스토리텔링형 게임에서 멀티플레이 요소와 결합된 경우에도 제한 조건이 발생할 수 있음.
22. 회귀 플레이 (Repeated Playthrough)
스토리텔링형 게임에서 여러 분기 엔딩을 보기 위해 여러 차례 플레이하는 것.
23. 투명성 보고서 (Transparency Report)
플랫폼이나 게임사가 저작권 침해 신고, 스포일러 차단 현황 등을 정리해 주기적으로 공개하는 보고서.
24. CPU/GPU 부하 (Performance Load)
실시간 영상 처리 (스포일러 차단 ·모자이크 등)를 수행하기 위해 시스템 자원을 더 사용하게
되는 문제.
25. 상호작용형 스토리 (Interactive Narrative)
극단적으로 플레이어 선택지에 따라 매 순간 스토리가 크게 달라지는 구조.
26. 에셋 (Assets)
게임 내 그래픽, 텍스처, 3D 모델, 사운드, 대사 스크립트 등을 포괄적으로 지칭.

27. 프로모션 코드 (Promotion Code)
게임사가 방송인에게 시청자 이벤트나 체험을 위해 제공하는 특별 코드.
28. 부분 라이선스 (Partial License)
전체 게임이 아닌 특정 구간 (예: 1장 ~3장까지만)을 허용하는 식으로 발급되는 이용허락 형태.
29. 포맷 시프트 (Format Shift)
원본 영상 ·오디오를 다른 형식으로 변환 ·재가공하여 송출하는 것.
30. 저작자 표시 (Attribution)
저작권 준수의 한 형태로, 게임 방송 중 게임의 출처 ·개발사 ·IP 보유자 정보를 명시하는 것.
31. 크리에이터 매니지먼트 시스템 (Creator Management System)
게임사가 방송인 ·인플루언서들과의 계약, 스포일러 가이드라인 , 이벤트 협업 등을 통합
관리하는 시스템.
32. 추적 아이디 (Tracking ID)
게임 소프트웨어와 방송 소프트웨어가 계약 조건 위반 상황을 식별할 때, 특정 아이템 ·장소 ·
이벤트를 구분하기 위해 사용하는 고유 ID.
33. 분쟁 해결 절차 (Dispute Resolution Process)
스포일러 ·저작권 위반이 의심되나 확실치 않거나, 방송인이 이의를 제기할 때 거치는 공식
절차.
34. 워크플로우 (Workflow)
계약서 로드 → 실시간 검증 → 위반 감지 → 경고 ·차단 → 로그 기록 등 전체 과정을 단계적으로
정의한 절차.
35. 뒷광고 (Undisclosed Sponsorship)
방송인이 게임사로부터 지원 (금전 ·아이템 등)을 받고도 이를 공개하지 않는 방식.
36. 랜덤 요소 (RNG, Random Number Generation)
일부 게임은 진행 경로가 무작위로 변경되는 요소가 있어, 스포일러 제한 구간이 그때그때
달라질 가능성이 있음.
37. 방송 워터마크 (Watermark)
방송 화면에 고유 마크 (채널명, 게임사 로고 등)를 삽입해, 재업로드 ·무단 복제 시 추적
가능하도록 하는 표시.
38. CD 프로젝트 (CDPR) 사례
사이버펑크 2077 등의 예시처럼, 출시 전 ·후로 특정 스트리밍 정책을 강화해 스포일러를
막으려 했던 케이스.
39. 크로스 리전 (Cross-region) 규제
국가별 저작권 ·스포일러 정책 차이 (예: 일본은 게임 스토리 노출에 엄격, 미국은 DMCA 신고
절차 사용 등).
40. 성인 등급 요소 (Adult Content)
단순 저작권 외에, 연령 제한 ·등급 심의가 필요한 성인 게임 콘텐츠가 있을 수 있음.

19. 추가 확장 용어 (Extra Keywords)

19.1. 저작권 및 법적 이슈

1. 저작권 침해 사례
2. 저작권 소송
3. 저작권 보호
4. 위반 방송 검수
5. 콘텐츠 허가
6. 이용허락 무단 사용
7. 저작권 이슈 대응
8. 저작권 계약

19.2. 게임 방송 및 스트리밍
1. 스트리밍 플랫폼
2. 방송 콘텐츠 왜곡
3. 부적절한 방송 사례
4. 게임 스트리머 커뮤니티
5. 방송 규제 정책

19.3. 기술적 대응 및 솔루션
1. 콘텐츠 보호 기술
2. 탐지 시스템
3. 저작권 탐지 기술
4. 콘텐츠 제어 시스템
5. 계약 정보 저장소
6. 탈중앙화 기술
7. 정보 접근 제한

19.4. 데이터 관리
1. 데이터 보안
2. 개인정보 보호
3. 계약 정보 관리
4. 데이터 유출 방지
5. 개인 데이터 서버
6. 사용자 제어 데이터

19.5. 비즈니스 및 수익

1. 방송 수익 분배
2. 게임 판매

3. 게임 인지도
4. 비용 부담
5. 수수료 모델
6. 수익화 전략
7. 비즈니스 협업

19.6. 협의체 및 피드백
1. 보호 기술 협의체
2. 기술 개발 피드백
3. 참여 의향
4. 협의체 역할
5. 기술 사용성
6. 의견 제시

19.7. 기타

1. 계약 당사자 역할
2. 게임 의도
3. 대중 반응
4. 팬 기반 강화
5. 계약서 안전성

