



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2017년08월18일
 (11) 등록번호 10-1769494
 (24) 등록일자 2017년08월11일

- (51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 50/30 (2012.01) *G06F 3/0481* (2013.01)
G06Q 20/06 (2012.01) *G06Q 30/02* (2012.01)
G06Q 30/06 (2012.01) *G06Q 50/10* (2012.01)
G06Q 50/28 (2012.01) *G06T 13/40* (2011.01)
- (52) CPC특허분류
G06Q 50/30 (2015.01)
G06F 3/04817 (2013.01)
- (21) 출원번호 10-2016-0022021
- (22) 출원일자 2016년02월24일
 심사청구일자 2016년02월24일
- (56) 선행기술조사문헌
 KR1020060060788 A*
 KR1020130111147 A*
 KR1020150071044 A*
 네이버 지식인, "심즈2 이것저것 궁금해요."
 (2005.09.01.)*
 *는 심사관에 의하여 인용된 문헌

- (73) 특허권자
이영규
 인천광역시 부평구 부흥로286번길 30, 202호 (부평동, 베네시안)
- (72) 발명자
이영규
 인천광역시 부평구 부흥로286번길 30, 202호 (부평동, 베네시안)
- (74) 대리인
김영관

전체 청구항 수 : 총 8 항

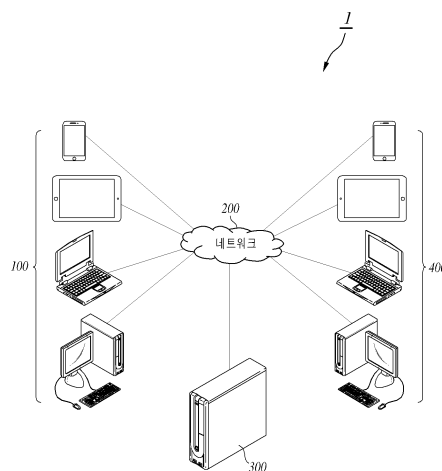
심사관 : 이원재

(54) 발명의 명칭 **아바타 메신저 서비스 제공 방법**

(57) 요약

아바타 메신저 서비스 제공 방법이 제공되며, 사용자 단말에서 적립하는 포인트를 사용하는 적어도 하나의 포인트 사용처를 등록하는 단계, 사용자 단말에서 발생하는 적어도 하나의 이벤트가 포인트 적립 이벤트와 일치하는지의 여부를 모니터링하는 단계, 사용자 단말에서 발생한 적어도 하나의 이벤트에 기초하여 포인트 적립 이벤트와 일치하는 경우, 사용자 단말과 매핑하여 포인트를 적립하는 단계, 사용자 단말에서 설정한 기 설정된 주기별로 적립된 포인트를 적어도 하나의 포인트 사용처로 지급하는 단계를 포함한다.

대표도 - 도1



(52) CPC특허분류

G06Q 20/0655 (2013.01)

G06Q 30/0245 (2013.01)

G06Q 30/0619 (2013.01)

G06Q 50/10 (2013.01)

G06Q 50/28 (2013.01)

G06T 13/40 (2013.01)

명세서

청구범위

청구항 1

아바타 메신저 서비스 제공 서버에서 실행되는 아바타 메신저 서비스 제공 방법에 있어서,

사용자 단말에서 적립하는 포인트를 사용하는 적어도 하나의 포인트 사용처를 등록하는 단계;

상기 사용자 단말에서 발생하는 적어도 하나의 이벤트가 포인트 적립 이벤트와 일치하는지의 여부를 모니터링하는 단계;

상기 사용자 단말에서 발생한 적어도 하나의 이벤트에 기초하여 상기 포인트 적립 이벤트와 일치하는 경우, 상기 사용자 단말과 매핑하여 포인트를 적립하는 단계;

상기 사용자 단말에서 설정한 기 설정된 주기별로 상기 적립된 포인트를 상기 적어도 하나의 포인트 사용처로 지급하는 단계를 포함하고,

상기 포인트 적립 이벤트는, 상기 사용자 단말에서 상기 아바타 메신저 서비스가 제공되는 사이트 또는 애플리케이션에 접속하는 접속 이벤트, 상기 아바타 메신저 서비스와 연동되어 제공되는 상품 또는 서비스 물품을 구매하는 구매 이벤트, 상기 아바타 메신저 서비스와 연동되어 제공되는 봉사 활동에 기반한 봉사 활동 이벤트, 상기 아바타 메신저 서비스와 연동되어 제공되는 설문조사에 응답하는 설문조사 응답이벤트, 및 상기 아바타 메신저 서비스 상에서 제공되는 상품 또는 서비스 물품을 터치 또는 클릭한 후, 실질적인 구매가 이루어진 경우 발생하는 실질 구매 이벤트 중 적어도 하나의 이벤트를 포함하고,

상기 아바타 메신저 서비스 제공 서버는 사용자 단말에서 원하는 텍스트, 이미지 및 동영상 중 적어도 하나를 저장하도록 하고, 해당 텍스트, 이미지 및 동영상을 보기 위한 아이콘을 상기 사용자 단말의 아바타 메신저 상에 항상 출력하도록 하고,

상기 아바타 메신저 서비스 제공 서버는, 상기 사용자 단말에서 상기 사용자 단말을 사용하는 사용자를 대표하는 아바타가 선택되는 경우, 상기 선택된 아바타와 상기 사용자 단말을 매핑하여 저장하고,

상기 아바타 메신저 서비스 제공 서버는, 상기 아바타가 위치하는 사이버 도시를 제공하고,

상기 제공된 사이버 도시 중 주거 공간은 상기 아바타 메신저 서비스를 이용하는 단말 간에 매매 또는 렌트가 되는 공간이며, 상기 주거 공간은 상기 사용자 단말의 위치 또는 장소의 패턴 학습에 의한 실제 장소이고,

상기 아바타 메신저 서비스를 이용하는 중개 단말은, 상기 아바타 메신저 서비스를 이용하는 단말 간에 상기 주거 공간의 매매 또는 렌트를 중개하고,

상기 사이버 도시 중 상가 공간은, 상기 아바타를 위한 용품 또는 오프라인 물품을 판매하는 공간이며,

상기 사용자 단말에서 상기 오프라인 물품을 구매하는 경우, 상기 구매된 오프라인 물품이 상기 사용자 단말에서 등록된 배송 주소로 배송됨과 동시에, 상기 구매된 오프라인 물품이 상기 아바타가 위치하는 주거 공간에 배치되고,

상기 사용자 단말에서 상대 단말을 추모하기 위한 추모 공간을 생성하는 이벤트를 입력하는 경우, 상기 아바타 메신저 서비스 제공 서버는, 상기 상대 단말을 추모하기 위한 추모 공간을 생성하고,

상기 추모 공간은 추모 대상인 상대 단말의 상대방의 장례 절차를 실행하는 공간을 포함하는 것인, 아바타 메신저 서비스 제공 방법.

청구항 2

삭제

청구항 3

제 1 항에 있어서,

상기 아바타 메신저 서비스는, 상기 사용자 단말에서 메신저 형태로 실행되고,

상기 메신저는, 상기 사용자 단말에서 선택한 이미지, 동영상 및 텍스트 중 적어도 하나를 포함하는 콘텐츠를 저장하고,

상기 저장된 콘텐츠는 상기 메신저 상의 기 설정된 위치에 아이콘화되어 디스플레이되는 것인, 아바타 메신저 서비스 제공 방법.

청구항 4

제 3 항에 있어서,

상기 아이콘은 상기 메신저 상의 기 설정된 위치에 디스플레이되어, 상기 사용자 단말에서 상기 아이콘을 선택하는 사용자 인터페이스의 입력이 존재하는 경우, 상기 사용자 단말은 상기 저장된 콘텐츠를 출력하고, 상기 사용자 인터페이스의 재입력이 존재하는 경우, 상기 아이콘으로 복귀하여 출력되고,

상기 아이콘 및 콘텐츠 간의 토글은 상기 사용자 단말의 사용자 인터페이스의 입력에 기반하는 것인, 아바타 메신저 서비스 제공 방법.

청구항 5

제 1 항에 있어서,

상기 사용자 단말은, 상기 아바타 메신저 서비스에서 제공하는 아바타 메신저에서 아바타를 선택하고,

상기 사용자 단말과 상기 아바타 메신저를 이용하는 상대 단말에서 상기 아바타 메신저에서 아바타를 선택하고,

상기 사용자 단말과 상기 상대 단말에서 결혼 신청 및 결혼 신청에 대한 승낙이 존재하는 경우, 상기 아바타 메신저 서비스 제공 서버는, 상기 사용자 단말 및 상대 단말은 결혼 상태를 유지시키는 것인, 아바타 메신저 서비스 제공 방법.

청구항 6

제 5 항에 있어서,

상기 결혼 상태가 유지된 상태에서, 상기 사용자 단말 및 상대 단말의 자녀 아바타가 출산되는 경우, 상기 아바타 메신저 서비스 제공 서버는, 상기 사용자 단말 및 상기 상대 단말의 양육 이벤트에 따라 상기 출산된 자녀 아바타가 성장되도록 하고,

상기 결혼 및 출산은 기 설정된 절차에 기반하도록 하는 것인, 아바타 메신저 서비스 제공 방법.

청구항 7

삭제

청구항 8

삭제

청구항 9

삭제

청구항 10

제 1 항에 있어서,

상기 아바타 메신저 서비스 제공 서버는, 상기 아바타 메신저를 이용하는 단말에서 상기 아바타 메신저를 포함한 적어도 하나의 프로그램, 애플리케이션 또는 페이지가 상기 단말에서 동시에 출력되도록 상기 단말의 화면을 분할하는 것인, 아바타 메신저 서비스 제공 방법.

청구항 11

제 1 항에 있어서,

상기 아바타 메신저 서비스 제공 서버는, 상기 아바타 메신저를 이용하는 단말의 OS(Operating System)의 메세지 수신 애플리케이션을 통하여 메세지를 수집하고 상기 아바타 메신저로 전송하도록 제어하는 것인, 아바타 메신저 서비스 제공 방법.

청구항 12

아바타 메신저 서비스 제공 방법을 실행하는 아바타 메신저 서비스 제공 서버와 연동하여 단말에서 동작하는 애플리케이션을 제공하는 방법에 있어서,

상기 아바타 메신저 서비스 제공 서버는 청구항 1, 청구항 3 내지 청구항 6, 청구항 10 및 청구항 11 중 어느 하나의 항에 따른 방법을 실시하는 것을 특징으로 하는 애플리케이션 제공 방법.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 아바타 메신저 서비스 제공 방법에 관한 것으로, 아바타를 이용하여 메신저를 제공하되, 포인트 및 실생활과 연동되도록 하여 유용성 및 현실감을 극대화하는 방법에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 최근, 스마트 단말의 보급이 대중화되고 개발된 다양한 애플리케이션이 상용화되면서 고객의 특성을 극대화한 아바타를 이용한 메신저를 상용화하려는 연구 및 개발이 진행중에 있다.

[0003] 이때, 아바타를 이용한 메신저 서비스는, 아바타를 이용하여 채팅을 수행하고자 하는 방법으로 이루어지고 있다. 이와 관련하여, 선행기술인 한국등록특허 제10-1587115호(2016.01.21 공고)에는, 채팅 진행시에 가상의 아바타를 감정 표현을 포함하여 다양하게 활용하도록 하는 방법이 개시되어 있다.

[0004] 다만, 가상의 아바타를 이용하여 감정을 표현한다고 할지라도 실생활과 연결되지 않으면 가상에 머무르는 가상 현실이라는 것을 메신저 사용자는 느낄 수 있으며, 가상 현실이라는 것을 깨닫는 순간 고객의 이탈이 발생할 수 있어 현실과 연계된 실제감을 줄 필요성이 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0005] 본 발명의 일 실시예는, 실생활과 연계되도록 메신저 사용시에 발생하는 포인트를 실제 기부처 또는 공급처를 등록하여 지급하도록 하고, 원하는 텍스트, 이미지 및 동영상상을 포함한 콘텐츠를 메신저 상에 항상 출력하도록 함으로써, 고객 유입을 증가시킬 수 있으며, 아바타 간 결혼, 출산 및 양육을 실제 절차에 준하도록 함으로써, 실제감을 높일 수 있으며, 아바타 도시에 오프라인에서 구매한 물품을 반영함으로써 가상 현실이라는 사실을 잊게 할 수 있고, 장례 절차 및 추모 공간을 마련함으로써, 생로병사에 관한 모든 절차를 메신저 상에서 수행하도록 할 수 있는, 아바타 메신저 서비스 제공 방법을 제공할 수 있다. 다만, 본 실시예가 이루고자 하는 기술적 과제는 상기된 바와 같은 기술적 과제로 한정되지 않으며, 또 다른 기술적 과제들이 존재할 수 있다.

과제의 해결 수단

[0006] 상술한 기술적 과제를 달성하기 위한 기술적 수단으로서, 사용자 단말에서 적립하는 포인트를 사용하는 적어도 하나의 포인트 사용처를 등록하는 단계, 사용자 단말에서 발생하는 적어도 하나의 이벤트가 포인트 적립 이벤트와 일치하는지의 여부를 모니터링하는 단계, 사용자 단말에서 발생한 적어도 하나의 이벤트에 기초하여 포인트 적립 이벤트와 일치하는 경우, 사용자 단말과 매핑하여 포인트를 적립하는 단계, 사용자 단말에서 설정한 기 설정된 주기별로 적립된 포인트를 적어도 하나의 포인트 사용처로 지급하는 단계를 포함한다.

발명의 효과

[0007] 진술한 본 발명의 과제 해결 수단 중 어느 하나에 의하면, 실생활과 연계되도록 메신저 사용시에 발생하는 포인트를 실제 기부처 또는 공급처를 등록하여 지급하도록 하고, 원하는 텍스트, 이미지 및 동영상 포함 콘텐츠를 메신저 상에 항상 출력하도록 함으로써, 고객 유입을 증가시킬 수 있으며, 아바타 간 결혼, 출산 및 양육을 실제 절차에 준하도록 함으로써, 실제감을 높일 수 있으며, 아바타 도시에 오프라인에서 구매한 물품을 반영함으로써 가상 현실이라는 사실을 잊게 할 수 있고, 장례 절차 및 추모 공간을 마련함으로써, 생로병사에 관한 모든 절차를 메신저 상에서 수행하도록 할 수 있다.

도면의 간단한 설명

[0008] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 아바타 메신저 서비스 제공 시스템을 설명하기 위한 구성도이다.

도 2는 도 1에 도시된 아바타 메신저 서비스 제공 서버를 설명하기 위한 구성도이다.

도 3은 도 1에 도시된 아바타 메신저 서비스가 구현된 일 실시예를 설명하기 위한 구성도이다.

도 4는 본 발명의 일 실시예에 따른 아바타 메신저 서비스 제공 방법을 설명하기 위한 동작 흐름도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

[0009] 아래에서는 첨부한 도면을 참조하여 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자가 용이하게 실시할 수 있도록 본 발명의 실시예를 상세히 설명한다. 그러나 본 발명은 여러 가지 상이한 형태로 구현될 수 있으며 여기에서 설명하는 실시예에 한정되지 않는다. 그리고 도면에서 본 발명을 명확하게 설명하기 위해서 설명과 관계없는 부분은 생략하였으며, 명세서 전체를 통하여 유사한 부분에 대해서는 유사한 도면 부호를 붙였다.

[0010] 명세서 전체에서, 어떤 부분이 다른 부분과 "연결"되어 있다고 할 때, 이는 "직접적으로 연결"되어 있는 경우뿐 아니라, 그 중간에 다른 소자를 사이에 두고 "전기적으로 연결"되어 있는 경우도 포함한다. 또한 어떤 부분이 어떤 구성요소를 "포함"한다고 할 때, 이는 특별히 반대되는 기재가 없는 한 다른 구성요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성요소를 더 포함할 수 있는 것을 의미하며, 하나 또는 그 이상의 다른 특징이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.

[0011] 명세서 전체에서 사용되는 정도의 용어 "약", "실질적으로" 등은 언급된 의미에 고유한 제조 및 물질 허용오차가 제시될 때 그 수치에서 또는 그 수치에 근접한 의미로 사용되고, 본 발명의 이해를 돕기 위해 정확하거나 절대적인 수치가 언급된 개시 내용을 비양심적인 침해자가 부당하게 이용하는 것을 방지하기 위해 사용된다. 본 발명의 명세서 전체에서 사용되는 정도의 용어 "~(하는) 단계" 또는 "~의 단계"는 "~를 위한 단계"를 의미하지 않는다.

[0012] 본 명세서에 있어서 '부(部)'란, 하드웨어에 의해 실현되는 유닛(unit), 소프트웨어에 의해 실현되는 유닛, 양방을 이용하여 실현되는 유닛을 포함한다. 또한, 1개의 유닛이 2개 이상의 하드웨어를 이용하여 실현되어도 되고, 2개 이상의 유닛이 1개의 하드웨어에 의해 실현되어도 된다.

[0013] 본 명세서에 있어서 단말, 장치 또는 디바이스가 수행하는 것으로 기술된 동작이나 기능 중 일부는 해당 단말, 장치 또는 디바이스와 연결된 서버에서 대신 수행될 수도 있다. 이와 마찬가지로, 서버가 수행하는 것으로 기술된 동작이나 기능 중 일부도 해당 서버와 연결된 단말, 장치 또는 디바이스에서 수행될 수도 있다.

[0014] 본 명세서에서 있어서, 단말과 매핑(Mapping) 또는 매칭(Matching)으로 기술된 동작이나 기능 중 일부는, 단말의 식별 정보(Identifying Data)인 단말기의 고유번호나 개인의 식별정보를 매핑 또는 매칭한다는 의미로 해석될 수 있다.

[0015] 이하 첨부된 도면을 참고하여 본 발명을 상세히 설명하기로 한다.

- [0016] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 아바타 메신저 서비스 제공 시스템을 설명하기 위한 구성도이다. 도 1을 참조하면, 아바타 메신저 서비스 제공 시스템(1)은, 사용자 단말(100), 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300) 및 상대 단말(400)을 포함할 수 있다. 다만, 이러한 도 1의 아바타 메신저 서비스 제공 시스템(1)은, 본 발명의 일 실시예에 불과하므로, 도 1을 통해 본 발명이 한정 해석되는 것은 아니다.
- [0017] 이때, 도 1의 각 구성요소들은 일반적으로 네트워크(network, 200)를 통해 연결된다. 예를 들어, 도 1에 도시된 바와 같이, 네트워크(200)를 통하여 사용자 단말(100)은, 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)와 연결될 수 있다. 그리고, 사용자 단말(100)은, 네트워크(200)를 통하여 상대 단말(400)과 연결될 수 있다. 여기서, 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는, 네트워크(200)를 통하여 사용자 단말(100) 및 상대 단말(400)과 연결될 수 있다. 또한, 상대 단말(400)은, 네트워크(200)를 통하여 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)와 연결될 수 있다. 또한, 상대 단말(400)은, 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)를 경유하고 네트워크(200)를 통하여 사용자 단말(100)과 연결될 수 있다.
- [0018] 여기서, 네트워크(200)는, 복수의 단말 및 서버들과 같은 각각의 노드 상호 간에 정보 교환이 가능한 연결 구조를 의미하는 것으로, 이러한 네트워크(200)의 일 예에는 3GPP(3rd Generation Partnership Project) 네트워크, LTE(Long Term Evolution) 네트워크, 5GPP(5rd Generation Partnership Project) 네트워크, WIMAX(World Interoperability for Microwave Access) 네트워크, 인터넷(Internet), LAN(Local Area Network), Wireless LAN(Wireless Local Area Network), WAN(Wide Area Network), PAN(Personal Area Network), 블루투스(Bluetooth) 네트워크, 위성 방송 네트워크, 아날로그 방송 네트워크, DMB(Digital Multimedia Broadcasting) 네트워크 등이 포함되나 이에 한정되지는 않는다. 도 1에 도시된 사용자 단말(100), 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300), 상대 단말(400)은 도 1에 도시된 것들로 한정 해석되는 것은 아니다.
- [0019] 사용자 단말(100)은, 아바타 메신저를 사용하는 단말일 수 있다. 또한, 사용자 단말(100)은, 아바타 메신저에 접속하거나, 기 설정된 포인트 적립 이벤트가 발생하는 경우, 포인트를 적립받는 단말일 수 있다. 또한, 사용자 단말(100)은, 원하는 텍스트, 이미지 및 동영상을 포함하는 콘텐츠를 메신저 상에 이모티콘을 클릭 또는 터치하는 경우 출력되도록 하는 단말일 수 있다. 그리고, 사용자 단말(100)은, 자신의 아바타를 생성하는 단말일 수 있고, 상대 단말(400)의 아바타와 결혼 또는 출산 과정을 거쳐 아기 아바타를 양육할 수 있는 단말일 수 있다. 또한, 사용자 단말(100)은, 사이버 도시에 자신의 부동산을 매매 또는 렌트할 수 있는 단말일 수 있고, 자신의 주거 공간에 아바타 물품을 전시할 수 있는 단말일 수 있다. 그리고, 사용자 단말(100)은, 자신의 사이버 주거 공간에 오프라인 물품을 구매하는 경우, 해당 오프라인 물품까지 전시할 수 있는 단말일 수 있다. 또한, 사용자 단말(100)은, 추모하고자 하는 객체의 장례식 및 추모 절차를 아바타 장례식장 및 추모 공원 형식의 추모 공간에서 추모할 수 있는 단말일 수 있다. 이때, 사용자 단말(100)은, 네트워크(200)를 통하여 원격지의 서버나 단말에 접속할 수 있는 컴퓨터로 구현될 수 있다. 여기서, 컴퓨터는 예를 들어, 웹 브라우저(WEB Browser)가 탑재된 노트북, 데스크톱(Desktop), 랩톱(Laptop) 등을 포함할 수 있다. 또한, 사용자 단말(100)은, 네트워크(200)를 통해 원격지의 서버나 단말에 접속할 수 있는 단말로 구현될 수 있다. 사용자 단말(100)은, 예를 들어, 휴대성과 이동성이 보장되는 무선 통신 장치로서, PCS(Personal Communication System), GSM(Global System for Mobile communications), PDC(Personal Digital Cellular), PHS(Personal Handyphone System), PDA(Personal Digital Assistant), IMT(International Mobile Telecommunication)-2000, CDMA(Code Division Multiple Access)-2000, W-CDMA(W-Code Division Multiple Access), Wibro(Wireless Broadband Internet) 단말, 스마트폰(smartphone), 스마트 패드(smartpad), 태블릿 PC(Tablet PC) 등과 같은 모든 종류의 핸드헬드(Handheld) 기반의 무선 통신 장치를 포함할 수 있다.
- [0020] 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는, 사용자 단말(100) 및 상대 단말(400)의 포인트 사용처 등록 및 기간을 등록받는 서버일 수 있다. 그리고, 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는, 사용자 단말(100) 및 상대 단말(400)에서 발생하는 이벤트가 기 설정된 포인트 적립 이벤트를 만족하는 경우, 각 단말로 포인트를 적립하도록 하는 서버일 수 있다. 또한, 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는, 사용자 단말(100) 및 상대 단말(400)에서 원하는 텍스트, 이미지 및 동영상을 포함한 콘텐츠를 저장하는 경우, 사용자 단말(100) 및 상대 단말(400)에 아이콘을 출력하도록 하고, 해당 아이콘을 클릭 또는 터치하는 경우 저장한 텍스트, 이미지 및 동영상을 출력하도록 하는 서버일 수 있다. 그리고, 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는, 사용자 단말(100) 및 상대 단말(400)에서 아바타를 생성하도록 제어하는 서버일 수 있고, 사용자 단말(100)에서 상대 단말(400)과 결혼을 하는 경우, 현재 법규에 기반한 결혼 절차를 밟도록 하는 서버일 수 있다. 이때, 결혼 절차는 자유 형식에 의해 변경될 수도 있다. 그리고, 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는, 아바타 간의 결혼으로 인한 출산 및 양육이 가능하도록 하는 서버일 수 있다. 또한, 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는, 메신저 상의 아바타 도시를

제공하고, 사용자 단말(100) 및 상대 단말(400)에서 자신의 주거 공간을 매매 및 렌트할 수 있도록 하는 서버일 수 있다. 그리고, 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는, 사용자 단말(100) 및 상대 단말(400)에서 아바타 용품을 구매하는 경우, 아바타 용품을 각각의 주거 공간에 배치 및 출력되도록 하는 서버일 수 있다. 또한, 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는, 사용자 단말(100) 및 상대 단말(400)에서 오프라인 상품을 구매하는 경우, 각각의 주거 공간에 아바타화시켜 배치되도록 하는 서버일 수 있다. 그리고, 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는, 메신저 상에 장례식 및 추모 공간을 마련하는 서버일 수 있다. 이때, 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는 네트워크(200)를 통하여 원격지의 서버나 단말에 접속할 수 있는 컴퓨터로 구현될 수 있다. 여기서, 컴퓨터는 예를 들어, 웹 브라우저(WEB Browser)가 탑재된 노트북, 데스크톱(Desktop), 랩톱(Laptop) 등을 포함할 수 있다.

[0021] 상대 단말(400)은, 아바타 메신저를 사용하는 단말일 수 있다. 또한, 상대 단말(400)은, 아바타 메신저에 접속하거나, 기 설정된 포인트 적립 이벤트가 발생하는 경우, 포인트를 적립받는 단말일 수 있다. 또한, 상대 단말(400)은, 원하는 텍스트, 이미지 및 동영상을 포함하는 콘텐츠를 메신저 상에 이모티콘을 클릭 또는 터치하는 경우 출력되도록 하는 단말일 수 있다. 그리고, 상대 단말(400)은, 자신의 아바타를 생성하는 단말일 수 있고, 사용자 단말(100)의 아바타와 결혼 또는 출산 과정을 거쳐 아기 아바타를 양육할 수 있는 단말일 수 있다. 또한, 상대 단말(400)은, 사이버 도시에 자신의 부동산을 매매 또는 렌트할 수 있는 단말일 수 있고, 자신의 주거 공간에 아바타 물품을 전시할 수 있는 단말일 수 있다. 그리고, 상대 단말(400)은, 자신의 사이버 주거 공간에 오프라인 물품을 구매하는 경우, 해당 오프라인 물품까지 전시할 수 있는 단말일 수 있다. 또한, 상대 단말(400)은, 추모하고자 하는 객체의 장례식 및 추모 절차를 아바타 장례식장 및 추모 공원 형식의 추모 공간에서 추모할 수 있는 단말일 수 있다. 이때, 상대 단말(400)은, 네트워크(200)를 통하여 원격지의 서버나 단말에 접속할 수 있는 컴퓨터로 구현될 수 있다. 여기서, 컴퓨터는 예를 들어, 웹 브라우저(WEB Browser)가 탑재된 노트북, 데스크톱(Desktop), 랩톱(Laptop) 등을 포함할 수 있다. 또한, 상대 단말(400)은, 네트워크(200)를 통해 원격지의 서버나 단말에 접속할 수 있는 단말로 구현될 수 있다. 상대 단말(400)은, 예를 들어, 휴대성과 이동성이 보장되는 무선 통신 장치로서, PCS(Personal Communication System), GSM(Global System for Mobile communications), PDC(Personal Digital Cellular), PHS(Personal Handyphone System), PDA(Personal Digital Assistant), IMT(International Mobile Telecommunication)-2000, CDMA(Code Division Multiple Access)-2000, W-CDMA(W-Code Division Multiple Access), Wibro(Wireless Broadband Internet) 단말, 스마트폰(smartphone), 스마트 패드(smartpad), 태블릿 PC(Tablet PC) 등과 같은 모든 종류의 핸드헬드(Handheld) 기반의 무선 통신 장치를 포함할 수 있다.

[0022] 도 2는 도 1에 도시된 아바타 메신저 서비스 제공 서버를 설명하기 위한 구성도이고, 도 3은 도 1에 도시된 아바타 메신저 서비스가 구현된 일 실시예를 설명하기 위한 구성도이다.

[0023] 도 2를 참조하면, 본 발명의 일 실시예에 따른 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는, 등록부(310), 모니터링부(320), 적립부(330), 지급부(340), 기념부(350), 결혼부(360), 도시부(370), 장례부(380)를 포함할 수 있다.

[0024] 본 발명의 일 실시예에 따른 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300) 또는 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)와 연동되어 동작하는 다른 서버(미도시)가 사용자 단말(100) 또는 상대 단말(400)로 아바타 메신저 서비스 제공 애플리케이션, 프로그램, 앱 페이지, 웹 페이지 등을 전송하는 경우, 사용자 단말(100) 또는 상대 단말(400)은, 아바타 메신저 서비스 제공 애플리케이션, 프로그램, 앱 페이지, 웹 페이지 등을 설치하거나 열 수 있다. 또한, 웹 브라우저에서 실행되는 스크립트를 이용하여 서비스 프로그램이 사용자 단말(100) 또는 상대 단말(400)에서 구동될 수도 있다. 여기서, 웹 브라우저는 웹(WWW: world wide web) 서비스를 이용할 수 있게 하는 프로그램으로 HTML(hyper text mark-up language)로 서술된 하이퍼 텍스트를 받아서 보여주는 프로그램을 의미하며, 예를 들어 넷스케이프(Netscape), 익스플로러(Explorer), 크롬(chrome) 등을 포함한다. 또한, 애플리케이션은 단말 상의 응용 프로그램(application)을 의미하며, 예를 들어, 모바일 단말(스마트폰)에서 실행되는 앱(app)을 포함한다.

[0025] 이때, 네트워크(200)의 연결은, 사용자 단말(100), 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300), 상대 단말(400)이, 네트워크(200)로 연결되어 있는 단말과 통신을 위해 통신 점점에 통신 객체를 생성하는 것을 의미한다. 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는 통신 객체를 통해 서로 데이터를 교환할 수 있다.

[0026] 등록부(310)는, 사용자 단말(100)에서 적립하는 포인트를 사용하는 적어도 하나의 포인트 사용처를 등록할 수 있다. 여기서, 적립하는 포인트를 사용하는 사용처는 예를 들어, 사회 공익 및 복지 단체, 종교 단체, 정당 또는 정치 자금 또는 기타 단체일 수 있다. 또한, 개인 사용처는 본인 지정 계좌, 본인 또는 타인 계좌, 친목 모

입, 예를 들어, 동창회, 친목회, 동호회 등 기타 계좌, 타 유저의 ID 앞으로 적립 등 다양할 수 있고, 상술한 예에 한정되는 것은 아님은 자명하다 할 것이다. 그리고, 등록부(310)는, 사용자가 메신저 접속 포인트를 받고자 할 때 메신저 회원 가입시 필요한 등록 사항과는 별도로 포인트 사용처 등록을 추가로 할 수 있다. 그리고, 본인의 포인트를 비율별로 사용할 사용처를 등록할 수 있으며, 예를 들어, 단체 사용처 3 곳, 개인 사용처 3 곳까지 설정할 수 있고, 각각의 사용처에 포인트를 사용할 때, 익명으로 할 것인지 실명으로 할 것인지에 대한 설정을 할 수 있다. 그리고, 포인트 사용 기간을 등록할 수 있는데, 사용자 단말(100)은, 적립된 포인트를 사용할 기간을 지정할 수 있고, 월별, 분기별, 반기별 또는 년별로 지정할 수 있으나, 이에 한정되는 것은 아니다.

[0027] 모니터링부(320)는, 사용자 단말(100)에서 발생하는 적어도 하나의 이벤트가 포인트 적립 이벤트와 일치하는지의 여부를 모니터링할 수 있다. 여기서, 포인트 적립 이벤트는, 사용자 단말(100)에서 아바타 메신저 서비스가 제공되는 사이트 또는 애플리케이션에 접속하는 접속 이벤트, 아바타 메신저 서비스와 연동되어 제공되는 상품 또는 서비스 물품을 구매하는 구매 이벤트, 아바타 메신저 서비스와 연동되어 제공되는 봉사 활동에 기반한 봉사 활동 이벤트, 아바타 메신저 서비스와 연동되어 제공되는 설문조사에 응답하는 설문조사 응답이벤트, 및 아바타 메신저 서비스 상에서 제공되는 상품 또는 서비스 물품을 터치 또는 클릭한 후, 실질적인 구매가 이루어진 경우 발생하는 실질 구매 이벤트 중 적어도 하나의 이벤트를 포함할 수 있다.

[0028] 적립부(330)는, 사용자 단말(100)에서 발생한 적어도 하나의 이벤트에 기초하여 포인트 적립 이벤트와 일치하는 경우, 사용자 단말(100)과 매핑하여 포인트를 적립할 수 있다.

[0029] 지급부(340)는, 사용자 단말(100)에서 설정한 기 설정된 주기별로 적립된 포인트를 적어도 하나의 포인트 사용처로 지급할 수 있다. 이때, 포인트 적립을 희망하고 정보를 입력한 경우, 사용자 단말(100)에 접속한 시간 동안 사용자 단말(100)의 아바타 메신저 상에 포인트 적립용 광고창이 출력될 수 있다. 또한, 해킹툴 등의 부정 사용을 방지하기 위하여, 지급부(340)는, 본인의 포인트 사용 내역을 기 설정된 날짜 또는 시간 전에 아바타 메신저 상에 출력되도록 하고, 사용처에 집행을 취소할 경우, 해당 포인트는 다음 지정 기간까지 미사용 포인트로 이용될 수 있으며, 다음 지정 기간 내에 지정된 사용처 상황에 따라 집행될 수 있다.

[0030] 아바타 메신저 서비스는, 사용자 단말(100)에서 메신저 형태로 실행될 수 있다. 이때, 기념부(350)는, 메신저에서 사용자 단말(100)에서 선택한 이미지, 동영상 및 텍스트 중 적어도 하나를 포함하는 콘텐츠를 저장하도록 하는데, 저장된 콘텐츠는 메신저 상의 기 설정된 위치에 아이콘화되어 디스플레이될 수 있다. 이때, 아이콘은 메신저 상의 기 설정된 위치에 디스플레이되어, 사용자 단말(100)에서 아이콘을 선택하는 사용자 인터페이스의 입력이 존재하는 경우, 사용자 단말(100)은 저장된 콘텐츠를 출력하고, 사용자 인터페이스의 재입력이 존재하는 경우, 아이콘으로 복귀하여 출력되고, 아이콘 및 콘텐츠 간의 토글은 사용자 단말(100)의 사용자 인터페이스의 입력에 기반할 수 있다. 예를 들어, 메신저 상에서 사랑의 열쇠가 아이콘이라고 가정하면, 사랑의 열쇠에 본인 이 남기고자 하는 글귀와 이미지를 일정한 형태의 일정한 위치에 사랑의 열쇠를 매달기를 하여, 어느 시점의 추억을 기념 및 회상하도록 할 수 있다.

[0031] 사용자 단말(100)은, 상가 아바타 메신저 서비스에서 제공하는 아바타 메신저에서 아바타를 선택할 수 있고, 사용자 단말(100)과 아바타 메신저를 이용하는 상대 단말(400)에서 아바타 메신저에서 아바타를 선택할 수 있다. 이때, 결혼부(360)는, 사용자 단말(100)과 상대 단말(400)에서 결혼 신청 및 결혼 신청에 대한 승낙이 존재하는 경우, 사용자 단말(100) 및 상대 단말(400)은 결혼 상태를 유지시킬 수 있다. 이때, 결혼 상태가 유지된 상태에서, 사용자 단말(100) 및 상대 단말(400)의 자녀 아바타가 출산되는 경우, 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는, 사용자 단말(100) 및 상대 단말(400)의 양육 이벤트에 따라 출산된 자녀 아바타가 성장되도록 하고, 결혼 및 출산은 기 설정된 절차에 기반하도록 할 수 있다. 다만, 기 설정된 절차는 변경 및 축소될 수도 있다. 즉, 실제 결혼식의 절차 및 출산의 과정을 거치도록 하되, 자유 형식이 존재할 수도 있다.

[0032] 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는, 사용자 단말(100)에서 사용자 단말(100)을 사용하는 사용자를 대표하는 아바타가 선택되는 경우, 선택된 아바타와 사용자 단말(100)을 매핑하여 저장할 수 있다. 이때, 도시부(370)는, 아바타가 위치하는 사이버 도시를 제공하고, 제공된 사이버 도시 중 주거 공간은 아바타 메신저 서비스를 이용하는 단말 간에 매매 또는 렌트가 되는 공간이며, 아바타 메신저 서비스를 이용하는 중개 단말(미도시)은, 아바타 메신저 서비스를 이용하는 단말 간에 주거 공간의 매매 또는 렌트를 중개할 수 있다. 이때, 중개 단말은 사용자 단말(100) 또는 상대 단말(400)과 같은 아바타 메신저를 사용하는 단말일 수 있다. 이때, 사이버 도시 중 상가 공간은, 아바타를 위한 용품 또는 오프라인 물품을 판매하는 공간이며, 사용자 단말(100)에서 오프라인 물품을 구매하는 경우, 구매된 오프라인 물품이 사용자 단말(100)에서 등록된 배송 주소로 배송됨과 동시에, 구매된 오프라인 물품이 아바타가 위치하는 주거 공간에 배치될 수 있다. 예를 들어, 아바타

메신저에서 본인이 만든 아바타가 생활하는 사이버 도시가 생성될 수 있는데, 사이버 도시는 유형별 건물을 포함할 수 있다. 그리고, 사용자 단말(100) 및 상대 단말(400)과 같은 사용자들이 자신의 공간을 분양받아 독립적인 공간을 확보하며 입주할 수 있다. 이때, 사이버 도시는 국가별 및 지역별 회소성에 따라 제한된 규모로 생성될 수 있다. 그리고, 사용자 간 매매 및 렌트가 가능하며, 중개를 하는 사용자도 존재할 수 있다. 그리고 각각의 사용자는 자신이 꾸민 공간에서 휴식을 취하며 음악을 듣거나, 오피스텔, 모임장소, 업무 공간, 전시장 및 아파트에 거주도 하고, 인테리어도 할 수 있다. 이때, 자신이 존재하는 위치 및 장소는 실제 장소를 반영할 수도 있고, 실제 장소와는 전혀 다를 수도 있다. 여기서, 도시부(370)에서 실제 장소를 반영하는 경우, 사용자 단말(100) 또는 상대 단말(400)의 패턴을 학습하여 반영하도록 할 수 있다. 그리고, 메신저의 사이버 도시 상 상가에서 아바타 물품 또는 오프라인 물품을 판매할 수도 있고, 오프라인 물품을 구매한 경우에는, 사이버 도시 상 주거 공간에 표시될 수 있다.

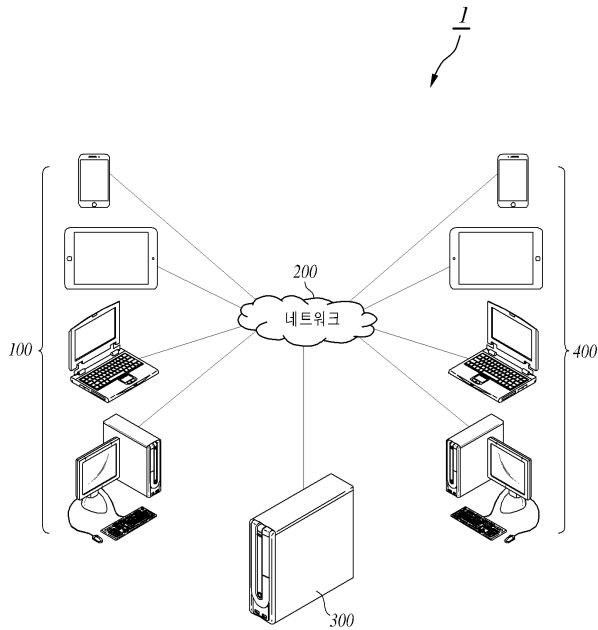
- [0033] 여기서, 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는, 사용자 단말(100)에서 사용자 단말(100)을 사용하는 사용자를 대표하는 아바타가 선택되는 경우, 선택된 아바타와 사용자 단말(100)을 매핑하여 저장할 수 있다. 이때, 장례부(380)는, 사용자 단말(100)에서 상대 단말(400)을 추모하기 위한 추모 공간을 생성하는 이벤트를 입력하는 경우, 상대 단말(400)을 추모하기 위한 추모 공간을 생성할 수 있고, 추모 공간은 추모 대상인 상대 단말(400)의 상대방의 장례 절차를 실행하는 공간을 포함할 수 있다. 또는, 추모 공간 및 장례 공간이 별도로 생성될 수도 있음을 배제하는 것은 아님이 자명하다 할 것이다.
- [0034] 또한, 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는, 아바타 메신저를 이용하는 단말에서 아바타 메신저를 포함한 적어도 하나의 프로그램, 애플리케이션 또는 페이지가 단말(미도시)에서 동시에 출력되도록 단말의 화면을 분할할 수 있다.
- [0035] 그리고, 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는 아바타 메신저를 이용하는 단말의 OS(Operating System)의 메세지 수신 애플리케이션을 통하여 메세지를 수집하고 아바타 메신저로 전송하도록 제어할 수 있다.
- [0036] 상술한 구성을 가지는 본 발명의 일 실시예에 따른 아바타 메신저 서비스 제공 방법을 도 3을 참조로 하여 설명하기로 한다.
- [0037] 도 3을 참조하면, (a) 사용자 단말(100)에서 포인트 사용처, 사용 주기 및 사용 비율 등의 정보를 입력하는 경우, 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는, 해당 정보를 사용자 단말(100)과 매핑하여 저장하고, 사용자 단말(100)에서 포인트 사용에 관한 배너 또는 광고가 출력되도록 한다.
- [0038] 그리고, (b) 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)에서 기 설정된 주기별로 사용자 단말(100)의 적립된 포인트를 기 설정된 정보에 기반하여 지급한다.
- [0039] 한편, (c) 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는 사용자 단말(100)에서 원하는 텍스트, 이미지 및 동영상을 저장하도록 하고, 해당 텍스트, 이미지 및 동영상을 보기 위한 아이콘을 사용자 단말(100)의 아바타 메신저 상에 항상 출력하도록 함으로써, 기억하고자 하는 콘텐츠에 접근이 용이하도록 한다.
- [0040] 그리고, (d) 사용자 단말(100) 및 상대 단말(400)에서 결혼을 하고자 하는 경우에는, 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는, 기 설정된 절차에 기반하여 아바타 간 결혼 절차를 진행하고, 이후 출산 및 양육이 가능하도록 헤더 데이터, 메타 데이터 또는 태그를 매핑하여 저장한다.
- [0041] 또한, (e) 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는 사이버 도시를 생성하고, 사용자 단말(100) 및 상대 단말(400)에서 매매 및 렌트 등이 가능하도록 하며, 독립적인 주거 공간 등을 확보하고, 꾸밀 수 있도록 한다.
- [0042] 한편, (f) 아바타 메신저 서비스 제공 서버(300)는, 사용자 단말(100)에서 타 사용자의 추모 또는 장례식을 요청하는 요청이 발생하는 경우, 해당 요청에 기반하여 아바타 메신저 상에 추모 공간을 마련하거나, 장례 절차를 밟을 수 있도록 한다.
- [0043] 이와 같은 도 2 및 도 3의 아바타 메신저 서비스 제공 방법에 대해서 설명되지 아니한 사항은 앞서 도 1을 통해 아바타 메신저 서비스 제공 방법에 대하여 설명된 내용과 동일하거나 설명된 내용으로부터 용이하게 유추 가능하므로 이하 설명을 생략하도록 한다.
- [0044] 도 4는 본 발명의 일 실시예에 따른 도 1에 포함된 각 구성들 상호간에 데이터가 송수신되는 과정을 나타낸 도면이다. 이하, 도 4를 통해 본원의 일 실시예에 따라 신호가 송수신되는 과정의 일 예를 설명할 것이나, 이와 같은 실시예로 본원이 한정 해석되는 것은 아니며, 앞서 설명한 다양한 실시예들에 따라 도 4에 도시된 데이터

가 송수신되는 과정이 변경될 수 있음은 기술분야에 속하는 당업자에게 자명하다.

- [0045] 아바타 메신저 서비스 제공 서버는, 사용자 단말에서 적립하는 포인트를 사용하는 적어도 하나의 포인트 사용처를 등록한다(S4100).
- [0046] 그리고 나서, 아바타 메신저 서비스 제공 서버는, 사용자 단말에서 발생하는 적어도 하나의 이벤트가 포인트 적립 이벤트와 일치하는지의 여부를 모니터링한다(S4200).
- [0047] 또한, 아바타 메신저 서비스 제공 서버는, 사용자 단말에서 발생한 적어도 하나의 이벤트에 기초하여 포인트 적립 이벤트와 일치하는 경우, 사용자 단말과 매핑하여 포인트를 적립한다(S4300).
- [0048] 마지막으로, 아바타 메신저 서비스 제공 서버는, 사용자 단말에서 설정한 기 설정된 주기별로 적립된 포인트를 적어도 하나의 포인트 사용처로 지급한다(S4400).
- [0049] 이와 같은 도 4의 아바타 메신저 서비스 제공 방법에 대해서 설명되지 아니한 사항은 앞서 도 1 내지 도 3을 통해 아바타 메신저 서비스 제공 방법에 대하여 설명된 내용과 동일하거나 설명된 내용으로부터 용이하게 유추 가능하므로 이하 설명을 생략하도록 한다.
- [0050] 도 4를 통해 설명된 일 실시예에 따른 아바타 메신저 서비스 제공 방법은, 컴퓨터에 의해 실행되는 애플리케이션이나 프로그램 모듈과 같은 컴퓨터에 의해 실행가능한 명령어를 포함하는 기록 매체의 형태로도 구현될 수 있다. 컴퓨터 판독 가능 매체는 컴퓨터에 의해 액세스될 수 있는 임의의 가용 매체일 수 있고, 휘발성 및 비휘발성 매체, 분리형 및 비분리형 매체를 모두 포함한다. 또한, 컴퓨터 판독가능 매체는 컴퓨터 저장 매체 및 통신 매체를 모두 포함할 수 있다. 컴퓨터 저장 매체는 컴퓨터 판독가능 명령어, 데이터 구조, 프로그램 모듈 또는 기타 데이터와 같은 정보의 저장을 위한 임의의 방법 또는 기술로 구현된 휘발성 및 비휘발성, 분리형 및 비분리형 매체를 모두 포함한다. 통신 매체는 전형적으로 컴퓨터 판독가능 명령어, 데이터 구조, 프로그램 모듈, 또는 반송파와 같은 변조된 데이터 신호의 기타 데이터, 또는 기타 전송 메커니즘을 포함하며, 임의의 정보 전달 매체를 포함한다.
- [0051] 전술한 본 발명의 일 실시예에 따른 아바타 메신저 서비스 제공 방법은, 단말기에 기본적으로 설치된 애플리케이션(이는 단말기에 기본적으로 탑재된 플랫폼이나 운영체제 등에 포함된 프로그램을 포함할 수 있음)에 의해 실행될 수 있고, 사용자가 애플리케이션 스토어 서버, 애플리케이션 또는 해당 서비스와 관련된 웹 서버 등의 애플리케이션 제공 서버를 통해 마스터 단말기에 직접 설치한 애플리케이션(즉, 프로그램)에 의해 실행될 수도 있다. 이러한 의미에서, 전술한 본 발명의 일 실시예에 따른 아바타 메신저 서비스 제공 방법은 단말기에 기본적으로 설치되거나 사용자에게 의해 직접 설치된 애플리케이션(즉, 프로그램)으로 구현되고 단말기에 등의 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체에 기록될 수 있다.
- [0052] 전술한 본 발명의 설명은 예시를 위한 것이며, 본 발명이 속하는 기술분야의 통상의 지식을 가진 자는 본 발명의 기술적 사상이나 필수적인 특징을 변경하지 않고서 다른 구체적인 형태로 쉽게 변형이 가능하다는 것을 이해할 수 있을 것이다. 그러므로 이상에서 기술한 실시예들은 모든 면에서 예시적인 것이며 한정적이 아닌 것으로 이해해야만 한다. 예를 들어, 단일형으로 설명되어 있는 각 구성 요소는 분산되어 실시될 수도 있으며, 마찬가지로 분산된 것으로 설명되어 있는 구성 요소들도 결합된 형태로 실시될 수 있다.
- [0053] 본 발명의 범위는 상기 상세한 설명보다는 후술하는 특허청구범위에 의하여 나타내어지며, 특허청구범위의 의미 및 범위 그리고 그 균등 개념으로부터 도출되는 모든 변경 또는 변형된 형태가 본 발명의 범위에 포함되는 것으로 해석되어야 한다.

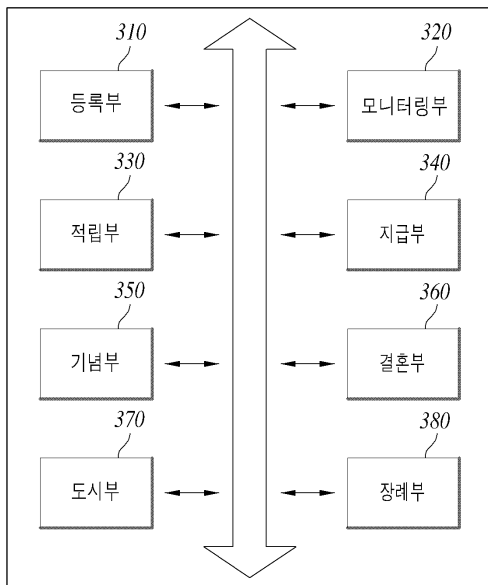
도면

도면1

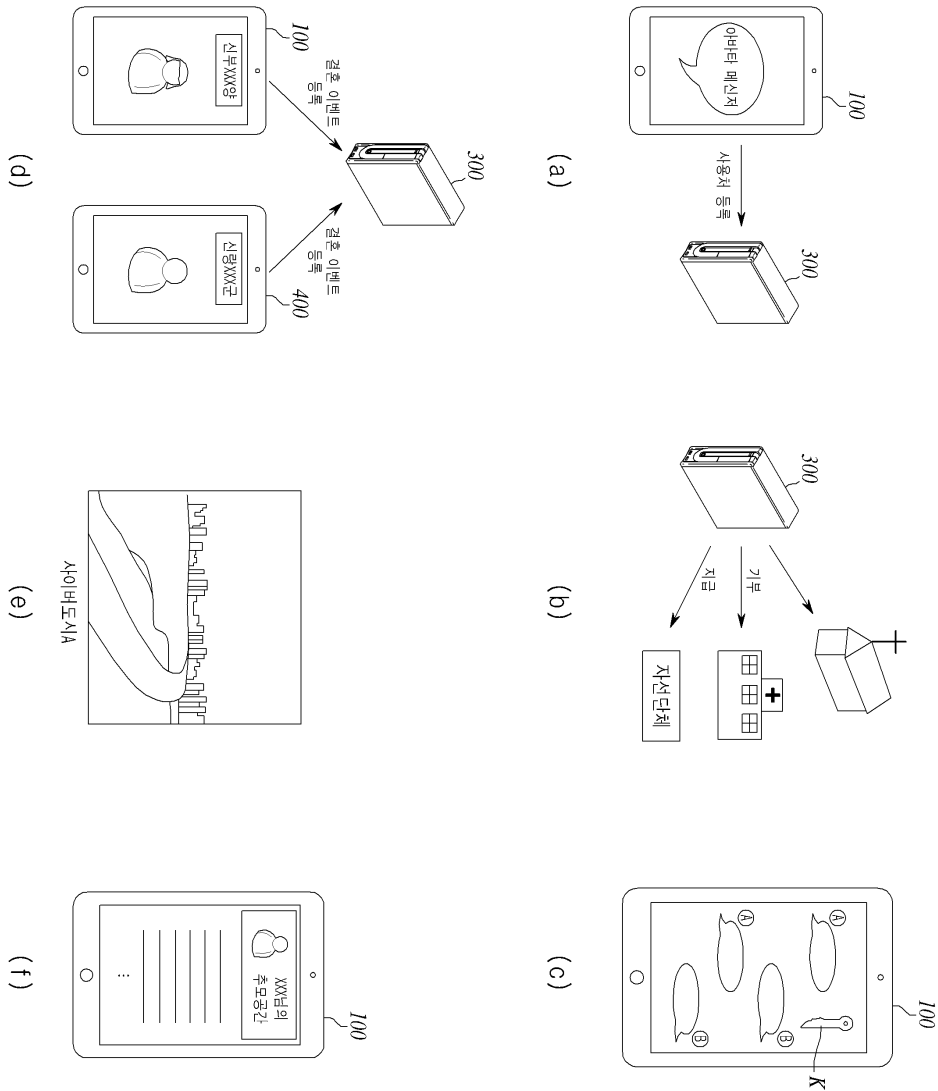


도면2

300



도면3



도면4

