



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2011년02월15일  
(11) 등록번호 10-1014409  
(24) 등록일자 2011년02월07일

(51) Int. Cl.

G06Q 50/00 (2006.01)

(21) 출원번호 10-2007-0121754  
(22) 출원일자 2007년11월27일  
심사청구일자 2007년11월27일  
(65) 공개번호 10-2009-0054857  
(43) 공개일자 2009년06월01일

(56) 선행기술조사문헌  
KR1020010025254 A\*  
KR1020050043102 A\*

\*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자

대우정보시스템 주식회사

서울특별시 종로구 관철동 10-2 삼일빌딩

(72) 발명자

고용수

경기 남양주시 도농동 부영아파트5단지 511동 905호

전체 청구항 수 : 총 15 항

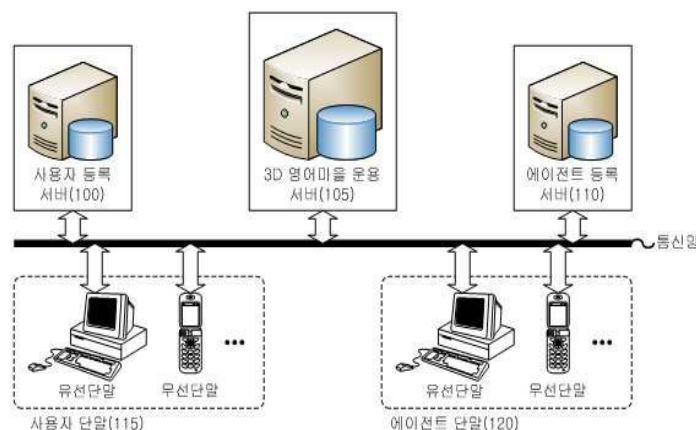
심사관 : 이정재

(54) 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법 및 이를 위한 기록매체

(57) 요약

본 발명은 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법 및 이를 위한 기록매체에 관한 것으로서, 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법은, 에이전트 단말을 통해 3D 가상현실 영어마을에 접속한 적어도 하나 이상의 에이전트-고용된 영어 전문가, 또는 외국인-와, 사용자 단말을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을에 접속한 적어도 하나 이상의 사용자 사이의 3D 영어채팅을 운용하는 방법에 있어서, 상기 에이전트가 에이전트 모드로 로그인하면, 상기 에이전트 로그인 정보와 상기 에이전트의 영어능력 정보-영어관련 업무 경력-를 연계하여 영어채팅 관리 D/B에 저장하는 단계와, 상기 사용자가 사용자 모드로 로그인하면, 상기 사용자 로그인 정보를 상기 영어채팅 관리 D/B에 저장하고, 상기 사용자 단말로 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 영어채팅을 위한 상황을 설정하는 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 제공하여 출력하는 단계와, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 영어채팅을 위한 코스(Course), 임무(Mission), 역할(Role)을 적어도 하나 이상 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 생성하여 전송하면, 상기 영어채팅 관리 D/B에 저장된 사용자 로그인 정보에 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 연계하여 저장하는 단계 및 상기 영어채팅 관리 D/B와 연계하여 에이전트 로그인 정보에 대응하는 에이전트 단말과 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 등록한 사용자 단말 간 3D 영어채팅을 위한 채팅채널을 연결하는 단계를 포함한다.

대표도 - 도1



## 특허청구의 범위

### 청구항 1

적어도 하나의 상황에 부합하는 가상현실 공간이 구비된 3D 가상현실 영어마을을 운영하는 서버에서 적어도 하나 이상의 에이전트-고용된 영어 전문가, 또는 외국인-와 사용자 간 3D 영어채팅을 운용하는 방법에 있어서,

에이전트 단말을 통해 에이전트 모드로 로그인한 에이전트 정보와 상기 에이전트의 영어능력 정보를 연결하여 저장하는 단계;

사용자 단말을 통해 사용자가 접속하면, 상기 사용자 단말로 적어도 하나의 에이전트와 영어로 채팅할 상황을 설정하는 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 제공하여 출력하는 단계;

상기 사용자 단말에서 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 영어로 채팅할 코스(Course), 임무(Mission), 역할(Role) 중 적어도 하나를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 생성하여 전송하면, 상기 저장된 에이전트의 영어능력 정보를 참조하여 상기 3D 영어채팅 상황에서 상기 사용자와 영어로 채팅할 적어도 하나의 에이전트 정보를 결정하는 단계;

상기 사용자와 상기 결정된 적어도 하나의 에이전트를 상기 설정된 3D 영어채팅 상황에 대응하는 가상현실 공간에 접속시키고, 상기 가상현실 공간에 상기 사용자와 에이전트에 대응하는 캐릭터를 표시하여 상기 사용자와 에이전트 간 채팅채널을 연결하는 단계;

상기 채팅채널을 통해 상기 사용자와 에이전트 사이에 교환되는 영어문장의 문장형식을 판독하여 상기 3D 영어채팅 상황에 대응하는 캐릭터 제어 정보를 결정하는 단계;

상기 결정된 캐릭터 제어 정보를 통해 상기 사용자와 에이전트의 캐릭터 중 적어도 하나의 캐릭터를 제어하여 상기 3D 영어채팅 상황을 완료시키는 단계;를 포함하며,

상기 캐릭터 제어 정보는, 상기 영어문장의 문장형식에 대응하는 표정 제어 정보, 행동 제어 정보, 동선 제어 정보를 적어도 하나 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법.

### 청구항 2

제 1항에 있어서, 상기 3D 영어채팅을 위한 코스(Course)는,

상기 3D 영어마을 내에 구비된 특정 장소에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 해당 장소에 따른 3D 영어채팅을 수행하는 장소 코스, 또는

상기 3D 영어마을 내에 구비된 적어도 하나 이상의 장소에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 기 설정된 시나리오에 따라 3D 영어채팅을 수행하는 시나리오 코스를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법.

### 청구항 3

제 1항에 있어서, 상기 3D 영어채팅을 위한 임무(Course)는,

상기 3D 영어마을 내에 구비된 임의의 장소, 또는 상기 장소 코스에 의해 선택된 장소에서 상기 사용자가 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 영어채팅을 통해 이루어야 하는 목표를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법.

### 청구항 4

제 1항에 있어서, 상기 3D 영어채팅을 위한 역할(Role)은,

상기 3D 영어마을 내에 구비된 임의의 장소, 또는 상기 장소 코스에 의해 선택된 장소에서 상기 사용자에게 부여되는 신분(또는 직업)에 따라 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 영어채팅을 수행하도록 하는 것을 특징으로

하는 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법.

**청구항 5**

제 1항에 있어서, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보는,

적어도 하나 이상의 코스 설정 정보, 임무 설정 정보, 역할 설정 정보를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법.

**청구항 6**

제 1항에 있어서, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보는,

적어도 하나 이상의 코스, 또는 임무, 또는 역할 설정에 따른 상기 3D 가상현실 영어마을 상의 영어채팅 공간 데이터, 상기 영어채팅 공간에서 적어도 하나 이상의 사용자와 3D 영어채팅을 수행하는 에이전트 캐릭터 데이터, 상기 영어채팅 공간에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 영어채팅을 수행하는 사용자 캐릭터 데이터, 상기 3D 영어채팅을 수행하는 과정에서 사용되는 아이템 데이터를 적어도 하나 이상 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법.

**청구항 7**

제 1항에 있어서, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는,

상기 3D 가상현실 영어마을 상에서 제공 가능한 적어도 하나 이상의 코스 정보, 또는 임무 정보, 또는 역할 정보를 포함하고, 상기 코스 정보, 또는 임무 정보, 또는 역할 정보 중 적어도 하나 이상을 선택하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법.

**청구항 8**

제 1항에 있어서, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는,

상기 3D 가상현실 영어마을 상에서 제공 가능한 적어도 하나 이상의 코스 정보, 또는 임무 정보, 또는 역할 정보를 포함하고, 상기 코스 정보, 또는 임무 정보, 또는 역할 정보 중 적어도 하나 이상을 선택하는 사용자 인터페이스와, 상기 선택된 적어도 하나 이상의 코스 정보, 또는 임무 정보, 또는 역할 정보를 일련의 순서에 따라 조합하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법.

**청구항 9**

제 1항에 있어서, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는,

상기 사용자에게 의해 기 설정된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 포함하고, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보 중 어느 하나를 선택하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법.

**청구항 10**

제 1항에 있어서, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는,

상기 사용자에게 의해 기 설정된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 포함하고, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보 중 어느 하나를 선택하는 사용자 인터페이스와, 상기 선택된 3D 영어채팅 상황 설정 정보의 코스 정보, 또는 임무 정보, 또는 역할 정보를 수정(또는 편집)하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는

것을 특징으로 하는 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법.

**청구항 11**

삭제

**청구항 12**

삭제

**청구항 13**

제 1항에 있어서, 3D 영어채팅은,

상기 3차원 가상현실 영어마을이 운용되는 국가의 모국어를 제외한 모든 종류의 다른 외국어-일어, 중국어, 프랑스어, 독일어, 러시아어, 스페인어-를 적어도 하나 이상 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법.

**청구항 14**

삭제

**청구항 15**

제 1항에 있어서,

상기 사용자와 에이전트 간 채팅채널이 연결된 후, 상기 에이전트 단말로 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황을 적어도 하나의 상황 단계 별로 제어하는 상황 제어 인터페이스를 제공하는 단계; 및

상기 상황 제어 인터페이스를 통해 입력되는 키 데이터를 통해 상기 3D 영어채팅 상황을 각 상황 단계 별로 제어하여 상기 사용자와 에이전트의 3D 영어채팅 화면을 동기화시키는 단계;를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법.

**청구항 16**

삭제

**청구항 17**

제 1항에 있어서,

상기 사용자와 에이전트 간 채팅채널이 연결된 후, 상기 사용자 단말로 영어문장 입력 인터페이스를 제공하는 단계;

상기 영어문장 입력 인터페이스를 통해 영어문장 데이터가 입력되면, 상기 입력된 영어문장 데이터를 상기 채팅채널을 통해 전송하고,

상기 영어문장 입력 인터페이스를 통해 한글문장 데이터가 입력되면, 한글문장에 대한 영어문장 말뭉치를 저장하는 말뭉치D/B로부터 상기 입력된 한글문장에 대한 영어문장 말뭉치 정보를 추출한 후 영어문장 변환 인터페이스를 통해 영어문장으로 변환하여 상기 채팅채널을 통해 전송하는 단계;를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법.

**청구항 18**

삭제

**청구항 19**

삭제

**청구항 20**

삭제

**청구항 21**

삭제

**청구항 22**

삭제

**청구항 23**

삭제

**청구항 24**

삭제

**청구항 25**

삭제

**청구항 26**

삭제

**청구항 27**

제 1항에 있어서,

상기 사용자 단말로 제공된 영어문장 입력 인터페이스를 통해 입력된 영어문장 데이터가 상기 채팅채널을 통해 상기 에이전트 단말로 수신되면, 상기 에이전트 단말에 상기 영어문장 데이터에 대한 상황 별 다른 영어문장을 입력하는 영어문장 교정 인터페이스를 출력하는 단계;

상기 영어문장 교정 인터페이스를 통해 입력된 상황 별 다른 영어문장 데이터를 상기 채팅채널을 통해 상기 사용자 단말로 전송하여 출력시키는 단계;를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법.

**청구항 28**

삭제

**청구항 29**

삭제

**청구항 30**

삭제

**청구항 31**

제 1항에 있어서,

상기 3D 영어채팅 상황이 완료되면, 상기 사용자 단말로부터 상기 에이전트에 대한 3D 영어채팅 상황에 대응하는 영어학습 지도 능력 점수를 수신하는 단계;

상기 영어학습 지도 능력 점수를 관독하여 상기 에이전트에 대한 인센티브 제공 여부를 확인하는 단계; 및

상기 인센티브 제공 확인시, 상기 에이전트에게 상기 영어학습 지도 능력 점수에 비례하는 인센티브를 제공하는 단계;를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법.

청구항 32

삭제

청구항 33

삭제

청구항 34

삭제

청구항 35

삭제

**명세서**

**발명의 상세한 설명**

**발명의 목적**

**발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술**

- [0029] 본 발명은 에이전트 단말을 통해 3D 가상현실 영어마을에 접속한 적어도 하나 이상의 에이전트-고용된 영어 전문가, 또는 외국인-와, 사용자 단말을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을에 접속한 적어도 하나 이상의 사용자 사이의 3D 영어채팅을 운용하는 방법에 있어서, 상기 에이전트가 에이전트 모드로 로그인하면, 상기 에이전트 로그인 정보와 상기 에이전트의 영어능력 정보-영어관련 업무 경력-를 연계하여 영어채팅 관리 D/B에 저장하는 단계와, 상기 사용자가 사용자 모드로 로그인하면, 상기 사용자 로그인 정보를 상기 영어채팅 관리 D/B에 저장하고, 상기 사용자 단말로 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 영어채팅을 위한 상황을 설정하는 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 제공하여 출력하는 단계와, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 영어채팅을 위한 코스(Course), 임무(Mission), 역할(Role)을 적어도 하나 이상 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 생성하여 전송하면, 상기 영어채팅 관리 D/B에 저장된 사용자 로그인 정보에 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 연계하여 저장하는 단계 및 상기 영어채팅 관리 D/B와 연계하여 에이전트 로그인 정보에 대응하는 에이전트 단말과 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 등록된 사용자 단말 간 3D 영어채팅을 위한 채팅채널을 연결하는 단계를 포함하는 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법에 관한 것이다.
- [0030] 어학능력, 특히 영어에 대한 열기가 가라앉지 않고 꾸준히 지속되면서 영어문화권 국가로 어학연수(또는 조기유학)를 떠나거나, 또는 외국인 강사를 고용한 영어학원에 등록하는 영어학습자의 수가 꾸준히 유지되고 있다.
- [0031] 그러나, 종래 어학연수(또는 조기유학)의 경우, 국가적인 관점에서 외화 유출이 심각하게 발생하는 문제점이 있으며, 영어학원 등록을 통해 영어학습자(또는 영어학습자의 부모)의 사교육비 부담이 가중되는 문제점을 포함하고 있다.
- [0032] 이에, 일부 지방자치단체는 영어문화권 국가로 어학연수(또는 조기유학)를 떠나지 않고, 영어문화권에서 영어학습을 하는 것과 유사한 효과를 발휘하며, 종래 영어학원보다 저렴한 비용으로 영어를 학습할 수 있도록 영어마을을 운영하고 있다.
- [0033] 한편, 상기와 같은 영어마을은 시설비 투자에만 수백~수천억원이 소요되고 있지만, 실제로 이용자의 영어능력 향상 효과, 사교육비 절감 효과, 어학연수 대체 효과는 저조한 것으로 드러나고 있으며, 또한 상기 영어마을의 각 지방자치단체의 공공사업 요소가 크지만 저소득층의 이용비율은 8% 미만인 것으로 확인되고 있어, 투자비용

대비 그 효과는 매우 미미한 문제점을 포함하고 있다.

[0034] 최근 미국 린든랩(Lindenlab) 사의 3D 가상현실 사업인 세컨드라이프가 총 가입자 수 천만(한국인 가입자수 2만)에 육박하고, 상기 가상현실 상에서 진행되는 사업이 1만 3천여 개에 달하면서 전세계적으로 3D 가상현실 사업에 대한 관심이 고조되고 있다.

[0035] 한편, 상기 세컨드라이프 이전에도 다양한 3D 가상현실 사업이 존재하였으나, 세컨드라이프 이전과 비교해보면, 기존의 3D 가상현실 사업이 흥미위주, 체험위주, 일방향적 서비스 제공 위주였다면, 상기 세컨드라이프는 3D 가상현실 플랫폼 제공 후 이용자 참여형으로 이루어지고 있다는 것이 가장 큰 차이점이라고 할 수 있다.

**발명이 이루고자 하는 기술적 과제**

[0036] 상기 문제점을 해결하기 위한 본 발명의 목적은, 에이전트 단말을 통해 3D 가상현실 영어마을에 접속한 적어도 하나 이상의 에이전트-고용된 영어 전문가, 또는 외국인-와, 사용자 단말을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을에 접속한 적어도 하나 이상의 사용자 사이의 3D 영어채팅을 운용하는 방법에 있어서, 상기 에이전트가 에이전트 모드로 로그인하면, 상기 에이전트 로그인 정보와 상기 에이전트의 영어능력 정보-영어관련 업무 경력-를 연계하여 영어채팅 관리 D/B에 저장하는 단계와, 상기 사용자가 사용자 모드로 로그인하면, 상기 사용자 로그인 정보를 상기 영어채팅 관리 D/B에 저장하고, 상기 사용자 단말로 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 영어채팅을 위한 상황을 설정하는 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 제공하여 출력하는 단계와, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 영어채팅을 위한 코스(Course), 임무(Mission), 역할(Role)을 적어도 하나 이상 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 생성하여 전송하면, 상기 영어채팅 관리 D/B에 저장된 사용자 로그인 정보에 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 연계하여 저장하는 단계 및 상기 영어채팅 관리 D/B와 연계하여 에이전트 로그인 정보에 대응하는 에이전트 단말과 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 등록된 사용자 단말 간 3D 영어채팅을 위한 채팅채널을 연결하는 단계를 포함하는 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법을 제공함에 있다.

**발명의 구성 및 작용**

[0037] 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법은, 에이전트 단말을 통해 3D 가상현실 영어마을에 접속한 적어도 하나 이상의 에이전트-고용된 영어 전문가, 또는 외국인-와, 사용자 단말을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을에 접속한 적어도 하나 이상의 사용자 사이의 3D 영어채팅을 운용하는 방법에 있어서, 상기 에이전트가 에이전트 모드로 로그인하면, 상기 에이전트 로그인 정보와 상기 에이전트의 영어능력 정보-영어관련 업무 경력-를 연계하여 영어채팅 관리 D/B에 저장하는 단계와, 상기 사용자가 사용자 모드로 로그인하면, 상기 사용자 로그인 정보를 상기 영어채팅 관리 D/B에 저장하고, 상기 사용자 단말로 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 영어채팅을 위한 상황을 설정하는 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 제공하여 출력하는 단계와, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 영어채팅을 위한 코스(Course), 임무(Mission), 역할(Role)을 적어도 하나 이상 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 생성하여 전송하면, 상기 영어채팅 관리 D/B에 저장된 사용자 로그인 정보에 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 연계하여 저장하는 단계 및 상기 영어채팅 관리 D/B와 연계하여 에이전트 로그인 정보에 대응하는 에이전트 단말과 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 등록된 사용자 단말 간 3D 영어채팅을 위한 채팅채널을 연결하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0038] 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법에 있어서, 상기 3D 영어채팅을 위한 코스(Course)는, 상기 3D 영어마을 내에 구비된 특정 장소에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 해당 장소에 따른 3D 영어채팅을 수행하는 장소 코스, 또는 상기 3D 영어마을 내에 구비된 적어도 하나 이상의 장소에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 기 설정된 시나리오에 따라 3D 영어채팅을 수행하는 시나리오 코스를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

- [0039] 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법에 있어서, 상기 3D 영어채팅을 위한 임무(Course)는, 상기 3D 영어마을 내에 구비된 임의의 장소, 또는 상기 장소 코스에 의해 선택된 장소에서 상기 사용자가 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 영어채팅을 통해 이루어야 하는 목표를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0040] 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법에 있어서, 상기 3D 영어채팅을 위한 역할(Role)은, 상기 3D 영어마을 내에 구비된 임의의 장소, 또는 상기 장소 코스에 의해 선택된 장소에서 상기 사용자에게 부여되는 신분(또는 직업)에 따라 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 영어채팅을 수행하도록 하는 것을 특징으로 한다.
- [0041] 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법에 있어서, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보는, 적어도 하나 이상의 코스 설정 정보, 임무 설정 정보, 역할 설정 정보를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0042] 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법에 있어서, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보는, 적어도 하나 이상의 코스, 또는 임무, 또는 역할 설정에 따른 상기 3D 가상현실 영어마을 상의 영어채팅 공간 데이터, 상기 영어채팅 공간에서 적어도 하나 이상의 사용자와 3D 영어채팅을 수행하는 에이전트 캐릭터 데이터, 상기 영어채팅 공간에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 영어채팅을 수행하는 사용자 캐릭터 데이터, 상기 3D 영어채팅을 수행하는 과정에서 사용되는 아이템 데이터를 적어도 하나 이상 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0043] 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법에 있어서, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 상기 3D 가상현실 영어마을 상에서 제공 가능한 적어도 하나 이상의 코스 정보, 또는 임무 정보, 또는 역할 정보를 포함하고, 상기 코스 정보, 또는 임무 정보, 또는 역할 정보 중 적어도 하나 이상을 선택하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0044] 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법에 있어서, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 상기 3D 가상현실 영어마을 상에서 제공 가능한 적어도 하나 이상의 코스 정보, 또는 임무 정보, 또는 역할 정보를 포함하고, 상기 코스 정보, 또는 임무 정보, 또는 역할 정보 중 적어도 하나 이상을 선택하는 사용자 인터페이스와, 상기 선택된 적어도 하나 이상의 코스 정보, 또는 임무 정보, 또는 역할 정보를 일련의 순서에 따라 조합하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0045] 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법에 있어서, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 상기 사용자에게 의해 기 설정된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 포함하고, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보 중 어느 하나를 선택하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0046] 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법에 있어서, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 상기 사용자에게 의해 기 설정된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 포함하고, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보 중 어느 하나를 선택하는 사용자 인터페이스와, 상기 선택된 3D 영어채팅 상황 설정 정보의 코스 정보, 또는 임무 정보, 또는 역할 정보를 수정(또는 편집)하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0047] 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법은, 상기 영어채팅 관리 D/B와 연계하여 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 포함된 코스, 또는 임무, 또는 역할에 부합하는 영어능력 정보-영어관련 업무 경력-를 확인하는 단계 및 상기 확인된 영어능력 정보-영어관련 업무 경력-와 연계된 에이전트 로그인 정보에 대응하는 에이전



트를 상기 사용자와 3D 영어채팅을 수행할 에이전트로 확인하는 단계를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0048] 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법은, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 에이전트 단말로 전송하는 단계와, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 통해 상기 3D 가상현실 영어마을 상의 영어채팅 공간에 접속하면, 상기 영어채팅 공간에 접속한 에이전트 캐릭터와 사용자 캐릭터를 상기 영어채팅 공간 상에서 3D 영어채팅 화면을 동기화하는 단계를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0049] 본 발명의 다른 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅은, 상기 3차원 가상현실 영어마을이 운용되는 국가의 모국어를 제외한 모든 종류의 다른 외국어(예컨대, 일어, 중국어, 프랑스어, 독일어, 러시아어, 스페인어 등)를 적어도 하나 이상 더 포함하여 이루어지는 것이 가능하며, 상기 3D 채팅 대상 외국어가 상기 영어만으로 한정되는 것은 결코 아님을 명백하게 밝혀두는 바이다.

[0050] 한편, 상기 전술한 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법을 실행하는 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독 가능한 기록매체를 포함한다.

[0051] 한편, 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법은, 3D 가상현실 영어마을에 접속한 에이전트 단말에서 적어도 하나 이상의 사용자 단말과 3D 영어채팅 시, N(N>1)개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 수신되면, 상기 N(N>1)개의 사용자 설정 상황 단계를 출력하고, 상기 사용자 설정 상황 단계를 제1 단계부터 제N 단계까지 이전하도록 제어하는 사용자 인터페이스를 포함하는 사용자 설정 상황 제어 인터페이스를 상기 3D 영어채팅 화면 상의 일정 영역에 출력하는 단계와, 상기 사용자 설정 상황 제어 인터페이스를 통해 상기 사용자 설정 상황 단계를 이전(또는 제어)하는 키 데이터가 입력되는지 확인하는 단계 및 상기 사용자 설정 상황 단계를 이전(또는 제어)하는 키 데이터가 입력되면, 상기 사용자 설정 상황 단계 이전 정보를 상기 사용자 단말로 전송하여 상기 에이전트 단말의 3D 영어채팅 화면과 사용자 단말의 3D 영어채팅 화면을 동기화하여 이전되도록 처리하는 단계를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0052] 한편, 상기 전술한 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법을 실행하는 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독 가능한 기록매체를 포함한다.

[0053] 한편, 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법은, 3D 가상현실 영어마을에 접속한 사용자 단말에서 적어도 하나 이상의 에이전트 단말과 3D 영어채팅 시, 상기 사용자 단말에서 3D 영어채팅 화면 상의 일정 영역에 출력된 영어문장 입력 인터페이스를 통해 상기 3D 영어채팅을 위한 문장이 입력되면, 상기 입력된 문장에 대응하는 입력모드를 확인하는 단계 및 상기 입력모드가 영어문장 입력모드로 확인되면, 상기 입력된 영어문장 데이터와, 상기 영어문장 입력에 대응하는 사용자 입력모드 정보를 상기 채팅채널을 통해 전송하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0054] 한편, 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법은, 3D 가상현실 영어마을에 접속한 사용자 단말에서 적어도 하나 이상의 에이전트 단말과 3D 영어채팅 시, 상기 사용자 단말에서 3D 영어채팅 화면 상의 일정 영역에 출력된 영어문장 입력 인터페이스를 통해 상기 3D 영어채팅을 위한 문장이 입력되면, 상기 입력된 문장에 대응하는 입력모드를 확인하는 단계와, 상기 입력모드가 한글문장 입력모드로 확인되면, 적어도 하나 이상의 한글문장에 대한 영어문장 말뭉치 정보를 저장하는 말뭉치 D/B와 연계하여 상기 한글문장에 대응하는 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보를 출력하고, 상기 영어문장 말뭉치 정보 중 어느 하나를 선택하는 사용자 인터페이스를 포함하는 영어문장 변환 인터페이스를 상기 3D 영어채팅 화면 상의 일정 영역에 출력하는 단계와, 상기 영어문장 변환 인터페이스를 통해 영어문장 말뭉치 정보가 선택되면, 상기 선택된 영어문장 말뭉치 정보를 상기 영어문장 입력 인터페이스에 자동 입력(또는 대체)하는 단계 및 상기 입력된 영어문장 데이터와, 상기 영어문장

입력에 대응하는 사용자 입력모드 정보를 상기 채팅채널을 통해 전송하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0055] 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법은, 상기 영어문장 입력 인터페이스를 통해 입력된 영어문장 데이터를 상기 3D 영어채팅 화면 상의 사용자 캐릭터 근처 일정 영역에 출력하는 단계를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0056] 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법은, 상기 영어문장 입력 인터페이스를 통해 입력된 영어문장 데이터의 문장형식을 확인하는 단계와, 상기 문장형식에 대응하는 캐릭터 제어 정보-표정 제어 정보, 행동 제어 정보, 동선 제어 정보-를 확인하는 단계와, 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 상기 3D 영어채팅 화면 상의 사용자 캐릭터를 제어하는 단계를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0057] 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법은, 상기 사용자와 3D 영어채팅을 수행하는 에이전트 단말로 부터 영어문장 데이터를 수신하는 단계와, 상기 수신된 영어문장 데이터를 상기 3D 영어채팅 화면 상의 에이전트 캐릭터 근처 일정 영역에 출력하는 단계와, 상기 수신된 영어문장 데이터의 문장형식을 확인하는 단계와, 상기 문장형식에 대응하는 캐릭터 제어 정보-표정 제어 정보, 행동 제어 정보, 동선 제어 정보-를 확인하는 단계와, 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 상기 3D 영어채팅 화면 상의 에이전트 캐릭터를 제어하는 단계를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0058] 한편, 상기 기술한 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법을 실행하는 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독 가능한 기록매체를 포함한다.

[0059] 한편, 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법은, 3D 가상현실 영어마을에 접속한 에이전트 단말에서 적어도 하나 이상의 사용자 단말과 3D 영어채팅 시, 상기 에이전트 단말에서 3D 영어채팅 화면 상의 일정 영역에 출력된 영어문장 입력 인터페이스를 통해 상기 3D 영어채팅을 위한 영어문장이 입력되면, 상기 입력된 영어문장 데이터를 상기 채팅채널을 통해 전송하는 단계와, 상기 영어문장 데이터를 상기 3D 영어채팅 화면 상의 에이전트 캐릭터 근처 일정 영역에 출력하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0060] 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법은, 상기 영어문장 입력 인터페이스를 통해 입력된 영어문장 데이터의 문장형식을 확인하는 단계와, 상기 문장형식에 대응하는 캐릭터 제어 정보-표정 제어 정보, 행동 제어 정보, 동선 제어 정보-를 확인하는 단계와, 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 상기 3D 영어채팅 화면 상의 에이전트 캐릭터를 제어하는 단계를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0061] 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법은, 상기 에이전트와 3D 영어채팅을 수행하는 사용자 단말로 부터 영어문장 데이터를 수신하는 단계와, 상기 수신된 영어문장 데이터를 상기 3D 영어채팅 화면 상의 사용자 캐릭터 근처 일정 영역에 출력하는 단계와, 상기 수신된 영어문장 데이터의 문장형식을 확인하는 단계와, 상기 문장형식에 대응하는 캐릭터 제어 정보-표정 제어 정보, 행동 제어 정보, 동선 제어 정보-를 확인하는 단계와, 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 상기 3D 영어채팅 화면 상의 사용자 캐릭터를 제어하는 단계를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0062] 한편, 상기 기술한 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법을 실행하는 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독 가능한 기록매체를 포함한다.

- [0063] 한편, 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법은, 3D 가상현실 영어마을에 접속한 에이전트 단말에서 적어도 하나 이상의 사용자 단말과 3D 영어채팅 시, 상기 사용자 단말로부터 영어문장 데이터와 사용자 입력 모드 정보를 수신하는 단계와, 상기 수신된 영어문장 데이터를 출력하고, 상기 영어문장 데이터에 대한 상황 별 바른 영어문장을 입력하는 사용자 인터페이스를 포함하는 영어문장 교정 인터페이스를 상기 3D 영어채팅 화면 상의 일정 영역에 출력하는 단계 및 상기 영어문장 교정 인터페이스를 통해 상황 별 바른 영어문장이 입력되면, 상기 입력된 상황 별 바른 영어문장 데이터와 상기 사용자 입력모드 정보를 상기 채팅채널을 통해 전송하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0064] 한편, 상기 전송한 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법을 실행하는 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독 가능한 기록매체를 포함한다.
- [0065] 한편, 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법은, 에이전트 단말로부터 상황 별 바른 영어문장 데이터와 상기 사용자 입력모드 정보를 수신하는 단계와, 상기 사용자 입력모드 정보를 판독하여 상기 상황 별 바른 영어문장 데이터의 사용자측 영어문장에 대한 사용자 입력모드를 확인하는 단계 및 상기 사용자 입력모드가 영어문장 입력모드로 확인되면, 상기 상황 별 바른 영어문장 데이터를 사용자 단말로 전송하여 출력되도록 처리하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0066] 한편, 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법은, 에이전트 단말로부터 상황 별 바른 영어문장 데이터와 상기 사용자 입력모드 정보를 수신하는 단계와, 상기 사용자 입력모드 정보를 판독하여 상기 상황 별 바른 영어문장 데이터의 사용자측 영어문장에 대한 사용자 입력모드를 확인하는 단계와, 상기 사용자 입력모드가 한글문장 입력모드(또는 한글입력 후 영어변환 모드)로 확인되면, 상기 상황 별 바른 영어문장 데이터를 상기 사용자측 영어문장에 대응하는 영어문장 말뭉치 정보를 저장하는 말뭉치 D/B에 저장하는 단계 및 상기 말뭉치 D/B에 상기 상황 별 바른 영어문장 데이터를 저장한 것에 대응하여 에이전트에게 인센티브를 제공하는 단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0067] 한편, 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법은, 3D 가상현실 영어마을에 접속한 에이전트 단말과 사용자 단말 사이의 3D 영어채팅이 종료되면, 상기 사용자 단말로부터 상기 에이전트에 대한 영어학습 지도 능력 점수를 수신하는 단계와, 상기 영어학습 지도 능력 점수를 판독하여 상기 에이전트에 대한 인센티브 제공 여부를 확인하는 단계 및 상기 인센티브 제공 확인시, 상기 영어학습 지도 능력 점수에 대응하여 에이전트에게 인센티브를 제공하는 단계를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0068] 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법은, 상기 에이전트 단말로부터 상기 사용자에게 대한 영어등급 정보를 수신하는 단계 및 상기 영어등급 정보를 상기 사용자 정보와 연계하여 사용자 정보 D/B에 저장하는 단계를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0069] 한편, 상기 전송한 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법을 실행하는 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독 가능한 기록매체를 포함한다.
- [0070] 한편, 본 발명에 따른 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법은, 에이전트 단말을 통해 3D 가상현실 영어마을에 접속한 적어도 하나 이상의 에이전트-고용된 영어 전문가, 또는 외국인-와, 사용자 단말을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을에 접속한 적어도 하나 이상의 사용자 사이의 3D 영어채팅을 운용하는 방법에 있어서, 상기 에이전트가 에이전트 모드로 로그인하면, 상기 에이전트 로그인 정보에 자유채팅채널 연결 권한을 부여하여 영어채팅 관리 D/B에 저장하는 단계와, 상기 사용자가 사용자 모드로 로그인하면, 상기 사용자 로그인 정보를 상기 영어채팅 관리 D/B에 저장하는 단계와, 상기 영어채팅 관리 D/B와 연계하여 상기 자유채팅채널 연결 권한이 부여된 에이전트 로그인 정보에 대응하는 에이전트 단말과 상기 사용자 단말 간 3D 영어채팅을 위한 채팅채널을 연결하는

단계를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

- [0071] 한편, 상기 기술한 3차원 가상현실 영어마을 운용 방법을 실행하는 프로그램을 기록한 컴퓨터로 판독 가능한 기록매체를 포함한다.
  
- [0072] 이하 첨부된 도면과 설명을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시예에 대한 동작 원리를 상세히 설명한다. 다만, 하기에 도시되는 도면과 후술되는 설명은 본 발명의 특징을 효과적으로 설명하기 위한 여러 가지 방법 중에서 바람직한 실시 방법에 대한 것이며, 본 발명이 하기의 도면과 설명만으로 한정되는 것은 아니다. 또한, 하기에 서 본 발명을 설명함에 있어 관련된 공지 기능 또는 구성에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 불필요하게 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 그 상세한 설명을 생략할 것이다. 그리고 후술되는 용어들은 본 발명에서의 기능을 고려하여 정의된 용어들로서, 이는 사용자, 운용자의 의도 또는 관례 등에 따라 달라질 수 있다. 그러므로 그 정의는 본 발명에서 전반에 걸친 내용을 토대로 내려져야 할 것이다.
  
- [0073] 또한, 이하 실시되는 본 발명의 바람직한 실시예는 본 발명을 이루는 기술적 구성요소를 효율적으로 설명하기 위해 각각의 시스템 기능구성에 기 구비되어 있거나, 또는 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상적으로 구비되는 시스템 기능구성은 가능한 생략하고, 본 발명을 위해 추가적으로 구비되어야 하는 기능구성을 위주로 설명한다. 만약 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 하기에 도시하지 않고 생략된 기능구성 중에서 종래에 기 사용되고 있는 구성요소의 기능을 용이하게 이해할 수 있을 것이며, 또한 상기와 같이 생략된 구성요소와 본 발명을 위해 추가된 구성요소 사이의 관계도 명백하게 이해할 수 있을 것이다.
  
- [0074] 또한, 이하 실시예는 본 발명의 핵심적인 기술적 특징을 효율적으로 설명하기 위해 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자가 명백하게 이해할 수 있도록 용어를 적절하게 변형, 또는 통합, 또는 분리하여 사용할 것이나, 이에 의해 본 발명이 한정되는 것은 결코 아니다. 즉, 상술된 각각의 수단은 이하 실시예에 도시되는 시스템 상에 구비되는 서버(또는 단말) 이거나, 또는 적어도 하나 이상의 서버(또는 단말)에 구비된 소정의 기능 구성부이거나, 또는 적어도 하나 이상의 서버(또는 단말)에 구비된 적어도 두개 이상의 기능 구성부의 연합일 수 있다. 또한, 이하 실시예에 도시되는 서버(또는 단말)은 편의상 본 발명의 진보적인 기술적 특징을 이루기 위한 적어도 두개 이상의 기능 구성부를 포함하여 이루어지는 것으로 도시하지만, 상기 서버(또는 단말) 내에 도시되는 기능 구성부는 상술된 수단과 매칭되어 각 기능 구성부의 역할과 기능 및 해당 서버(또는 단말) 운용자(또는 운용기관)에 따라 서로 다른 두개 이상의 서버(또는 단말)에 구비될 수 있으며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다. 특히, 상기 3D 영어채팅은 상기 영어뿐만 아니라 상기 3차원 가상현실 영어마을이 운용되는 국가의 모국어를 제외한 모든 종류의 다른 외국어(예컨대, 일어, 중국어, 프랑스어, 독일어, 러시아어, 스페인어 등)를 적어도 하나 이상 더 포함하여 이루어지는 것이 가능하다.
  
- [0075] 결과적으로, 본 발명의 기술적 사상은 청구범위에 의해 결정되며, 이하 실시예는 진보적인 본 발명의 기술적 사상을 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 효율적으로 설명하기 위한 일 수단일 뿐이다.
  
- [0076] 도면1은 본 발명의 실시 방법에 따른 3D 가상현실 영어마을을 운용하는 시스템 구성을 도시한 도면이다.
  
- [0077] 보다 상세하게 본 도면1은 3D(3 Dimension) 가상현실 영어마을에서 사용자와 고용된 영어 전문가에 해당하는 에이전트가 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정에 따라 3D 가상현실 채팅을 수행하여 상기 사용자의 영어 작문력과 청취력 및 발음을 향상시키기 위한 3D 가상현실 영어마을을 운용하는 시스템 구성에 대한 것으로서, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면1을 참조 및/또는 변형하여 상기 3D 가상현실 영어마을을 운용하는 시스템 구성에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지며, 본 도면1에 도시된 실시 방법만으로 그 기술적 특징이 한정되지 아니한다.

- [0078] 예컨대, 본 도면1에서 3D 가상현실 영어마을을 운용하는 시스템이 3D 영어마을 운용 서버(105)와 사용자 등록 서버(100) 및 에이전트 등록 서버(110)로 구성되는 것으로 도시하였으나, 이에 의해 본 발명이 한정되는 것은 결코 아니며, 상기 사용자 등록 서버(100) 및 에이전트 등록 서버(110)와 3D 영어마을 운용 서버(105)가 하나의 서버로 구성되는 것이 가능하며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.
  
- [0079] 도면1을 참조하면, 상기 3D 가상현실 영어마을을 운용하는 시스템은, 3D 가상현실 영어마을을 운용하는 3D 영어마을 운용 서버(105)와, 상기 3D 가상현실 영어마을에서 적어도 하나 이상의 고용된 영어 전문가에 해당하는 에이전트와 3D 영어채팅을 수행할 사용자를 등록 처리하는 사용자 등록 서버(100)와, 상기 사용자가 이용하는 사용자 단말(115), 및 상기 3D 가상현실 영어마을에서 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 영어채팅을 수행할 에이전트를 등록 처리하는 에이전트 등록 서버(110)와, 상기 에이전트가 이용하는 에이전트 단말(120)을 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
  
- [0080] 도면2는 본 발명의 실시 방법에 따른 3D 가상현실 영어마을의 에이전트 등록 시스템 구성을 도시한 도면이다.
  
- [0081] 보다 상세하게 본 도면2는 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 에이전트(예컨대, 3D 가상현실 영어마을에서 적어도 하나 이상의 사용자가 설정한 코스/임무/역할에 따라 상기 사용자의 3D 영어 채팅 상대방의 역할을 수행하는 영어 전문가)가 소정의 에이전트 단말(120)을 통해 에이전트 등록 서버(110)로 3D 영어마을 에이전트(이하, "에이전트"라고 한다.) 등록 시, 상기 에이전트 등록과 함께 상기 에이전트 단말(120)로 3D 영어마을 운용 시스템 상에서 에이전트 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 사용자가 설정한 코스/임무/역할에 따라 상기 사용자의 3D 영어 채팅 상대방의 역할을 수행하도록 처리하는 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 다운로드하여 상기 에이전트 단말(120)에 설치하는 에이전트 등록 시스템 구성에 대한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면2를 참조 및/또는 변형하여 상기 3D 가상현실 영어마을의 에이전트 등록 시스템 구성에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 실시 방법을 모두 포함하며, 본 도면2에 도시된 실시 방법에 의해 한정되지 아니한다.
  
- [0082] 이하, 본 도면2에서 적어도 하나 이상의 에이전트 단말(120)과 연계하여 3D 가상현실 영어마을 운용을 위한 적어도 하나 이상의 에이전트를 등록하고, 상기 에이전트 등록과 함께 상기 에이전트가 상기 에이전트 단말(120)을 통해 3D 영어마을 운용 시스템에 에이전트 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 사용자가 설정한 코스/임무/역할에 따라 상기 사용자의 3D 영어 채팅 상대방의 역할을 수행하도록 처리하는 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 다운로드하여 설치하는 3D 영어마을 운용 시스템 상의 구성요소를 편의상 "에이전트 등록 서버(110)"라고 하며, 상기 에이전트 등록 서버(110)는 본 도면2에 도시된 바와 같이 상기 3D 영어마을 운용 시스템 상에 구비되는 서버(또는 장치) 형태로 구현되거나, 또는 상기 에이전트 단말(120)로 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 다운로드하여 원격 탑재하기 위해 3D 영어마을 운용 서버(105)에 구비되는 기능 구성부 형태로 구현되는 것이 가능하며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니함을 명백하게 밝혀두는 바이다.
  
- [0083] 본 발명의 다른 실시 방법에 따르면, 상기 3D 가상현실 영어마을이 상기 에이전트 단말(120)에 기 구비된 3D 플러그인 프로그램에 의해 구현되는 경우, 상기 에이전트 등록 서버(110)에서 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 다운로드하는 기능이 생략되어도 무방하며, 이 경우 상기 3D 플러그인 프로그램이 3D 영어마을 운용 서버(105)의 인터페이스 제공 기능과 연계하여 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 수행하며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.
  
- [0084] 본 발명의 실시 방법을 따르는 도면2를 참조하면, 상기 에이전트 등록 시스템은, 통신망을 통해 상기 에이전트 등록 서버(110)에 접속하여 에이전트 등록 정보를 등록하고, 상기 에이전트 등록 서버(110)로부터 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 다운로드하여 기록매체에 기록하는 에이전트 단말(120)과, 상기 에이전트

단말(120)과 통신망을 통해 연결되어 상기 에이전트 단말(120)을 통해 상기 에이전트 등록을 처리하고, 상기 에이전트 단말(120)로 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 다운로드하여 설치되도록 처리하는 에이전트 등록 서버(110)를 포함하여 이루어지며, 상기 에이전트 단말(120)로 제공된 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을을 운용하는 적어도 하나 이상의 기능 구성을 포함하여 상기 3D 영어마을 운용 시스템에 구비되는 3D 영어마을 운용 서버(105)를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0085] 상기 에이전트 단말(120)은 TCP/IP(Transmission Control Protocol/Internet Protocol) 기반의 유선 통신망(예컨대, ADSL(Asymmetric Digital Subscriber Line)/VDSL(Very high-data rate Digital Subscriber Line) 또는 케이블 통신망)를 통해 상기 에이전트 등록 서버(110)와 통신 연결되는 데스크탑 컴퓨터 또는 노트북을 포함하는 유선 단말을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지거나, 또는 CDMA(Code Division Multiple Access) 기반의 이동 통신망에 연결되는 이동 통신단말, 또는 IEEE 802.16x 기반의 초고속 무선 인터넷에 연결되는 휴대 인터넷 단말을 적어도 하나 이상 포함하는 무선 단말을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 상기 에이전트 단말(120)은 상기 에이전트 등록 서버(110)에서 제공하는 적어도 하나 이상의 에이전트 등록 인터페이스(또는 프로그램 제공 인터페이스)를 출력하고, 상기 에이전트 등록 인터페이스를 통해 상기 3D 가상현실 영어마을에 대한 에이전트 등록을 처리하고, 상기 프로그램 제공 인터페이스를 통해 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 다운로드하여 탑재하기 위한 기능 구성(예컨대, 브라우저 프로그램과 통신 기능)이 구비되어 있는 것이 바람직하다.

[0086] 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 적어도 하나 이상의 유선 단말 또는 무선 단말에 대응하는 상기 에이전트 단말(120)의 기술적 특징과, 상술된 유선 통신망 또는 무선 통신망 이외에 상기 에이전트 단말(120)로 상기 3D 가상현실 영어마을을 제공하는 통신망(예컨대, 모든 종류의 IP 통신망)의 기술적 특징을 용이하게 유추할 수 있을 것이므로, 이에 대한 상세한 설명은 편의상 생략한다.

[0087] 본 발명의 실시 방법에 따라 상기 에이전트 단말(120)이 유선 단말인 경우, 상기 통신망은 상기 TCP/IP 기반의 유선 통신망을 포함하여 이루어지며, 상기 에이전트 단말(120)이 무선 단말인 경우, 상기 통신망은 상기 CDMA 기반의 이동 통신망, 또는 IEEE 802.16x 기반의 초고속 무선 인터넷을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0088] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 등록 서버(110)는 상기 에이전트 단말(120)과 통신망에 대응하는 웹 인터페이스를 제공하기 위해, 상기 통신망을 통해 상기 에이전트 단말(120)과 통신채널을 연결 및 관리하는 인터페이스부(200)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 이에 의해 상기 에이전트 등록 서버(110)는 상기 에이전트 단말(120)과 유선 통신망(또는 무선 통신망)을 통해 통신 연결되는 웹서버의 기능을 구비한다.

[0089] 본 발명의 일 실시 방법에 따라 상기 에이전트 단말(120)이 TCP/IP 기반의 유선 통신망을 통해 통신채널이 연결되는 유선 단말인 경우, 상기 에이전트 등록을 위해 상기 인터페이스부(200)는 상기 에이전트 단말(120)과 HTTP(Hyper-Text Transfer Protocol) 프로토콜을 기반으로 통신채널을 연결하고, 상기 통신채널을 통해 상기 에이전트 단말(120)로 HTML(Hyper-Text Markup Language) 호환 문서 형태의 에이전트 등록 인터페이스를 전송하여 출력하고, 상기 에이전트 단말(120)로부터 상기 에이전트 등록 인터페이스를 통해 입력(또는 선택)된 에이전트 등록 정보를 수신 처리하는 기능을 수행하는 것이 바람직하다.

[0090] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 상기 에이전트 단말(120)이 CDMA 기반의 무선 통신망을 통해 통신채널이 연결되는 무선 단말인 경우, 상기 에이전트 등록을 위해 상기 인터페이스부(200)는 상기 에이전트 단말(120)과 WAP(Wireless Application Protocol) 또는 ME(Mobile Explorer) 프로토콜을 기반으로 통신채널, 또는 폴-브라우징 기반 무선 인터넷 통신채널을 연결하고, 상기 통신채널을 통해 상기 에이전트 단말(120)로 WML(Wireless Markup Language) 또는 HTML 호환 문서 형태의 에이전트 등록 인터페이스를 전송하여 출력하고, 상기 에이전트 단말(120)로부터 상기 에이전트 등록 인터페이스에 대응하는 에이전트 등록 정보를 수신 처리하는 기능을 수행

하는 것이 바람직하다.

[0091] 본 발명의 또다른 일 실시 방법에 따라 상기 에이전트 단말(120)이 IEEE 802.16x 기반의 무선 통신망을 통해 통신채널이 연결되는 무선 단말인 경우, 상기 에이전트 등록을 위해 상기 인터페이스부(200)는 상기 에이전트 단말(120)과 상기 IEEE 802.16 규격에 대응하는 무선 프로토콜을 기반으로 통신채널을 연결하고, 상기 통신채널을 통해 상기 에이전트 단말(120)로 에이전트 등록 인터페이스를 전송하여 출력하고, 상기 에이전트 단말(120)로부터 상기 에이전트 등록 인터페이스에 대응하는 에이전트 등록 정보를 수신 처리하는 기능을 수행하는 것이 바람직하다.

[0092] 본 발명의 일 실시 방법에 따라 상기 에이전트 단말(120)이 TCP/IP 기반의 유선 통신망을 통해 통신채널이 연결되는 유선 단말인 경우, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈) 제공을 위해 상기 인터페이스부(200)는 상기 에이전트 단말(120)과 HTTP 프로토콜을 기반으로 통신채널을 연결하고, 상기 통신채널을 통해 상기 에이전트 단말(120)로 HTML 호환 문서 형태의 프로그램 제공 인터페이스를 전송하여 출력하고, 상기 에이전트 단말(120)로부터 상기 프로그램 제공 인터페이스를 통해 입력(또는 선택)된 프로그램 요청 정보를 수신 처리하는 기능을 수행하는 것이 바람직하다.

[0093] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 상기 에이전트 단말(120)이 CDMA 기반의 무선 통신망을 통해 통신채널이 연결되는 무선 단말인 경우, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈) 제공을 위해 상기 인터페이스부(200)는 상기 에이전트 단말(120)과 WAP 또는 ME 프로토콜을 기반으로 통신채널, 또는 폴-브라우징 기반 무선 인터넷 통신채널을 연결하고, 상기 통신채널을 통해 상기 에이전트 단말(120)로 WML 또는 HTML 호환 문서 형태의 프로그램 제공 인터페이스를 전송하여 출력하고, 상기 에이전트 단말(120)로부터 상기 프로그램 제공 인터페이스에 대응하는 프로그램 요청 정보를 수신 처리하는 기능을 수행하는 것이 바람직하다.

[0094] 본 발명의 또다른 일 실시 방법에 따라 상기 에이전트 단말(120)이 IEEE 802.16x 기반의 무선 통신망을 통해 통신채널이 연결되는 무선 단말인 경우, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈) 제공을 위해 상기 인터페이스부(200)는 상기 에이전트 단말(120)과 상기 IEEE 802.16 규격에 대응하는 무선 프로토콜을 기반으로 통신채널을 연결하고, 상기 통신채널을 통해 상기 에이전트 단말(120)로 프로그램 제공 인터페이스를 전송하여 출력하고, 상기 에이전트 단말(120)로부터 상기 프로그램 제공 인터페이스에 대응하는 프로그램 요청 정보를 수신 처리하는 기능을 수행하는 것이 바람직하다.

[0095] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 등록 서버(110)는 에이전트 단말(120)이 상기 인터페이스부(200)를 통해 상기 에이전트 등록 서버(110)에 접속시, 상기 인터페이스부(200)와 연동하여 상기 에이전트 단말(120)에서 에이전트 등록 정보를 입력(또는 선택)하여 전송하도록 하는 에이전트 등록 인터페이스를 생성(또는 추출)하여 제공하는 인터페이스 제공부(205)(또는 인터페이스 제공수단)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 상기 에이전트 등록 정보 등록 시, 상기 인터페이스 제공부(205)는 상기 인터페이스부(200)와 연동하여 상기 에이전트 단말(120)에서 프로그램 요청 정보를 입력(또는 선택)하여 전송하도록 하는 프로그램 제공 인터페이스를 생성(또는 추출)하여 제공하는 것을 특징으로 한다.

[0096] 상기 인터페이스 제공부(205)는 상기 에이전트 단말(120)이 상기 인터페이스부(200)를 통해 상기 에이전트 등록 서버(110)에 접속(또는 에이전트 등록 요청) 시, 상기 에이전트 단말(120)에 구비된 기능구성(예컨대, 에이전트 단말(120)에 구비된 브라우저 프로그램)에 대응하여 에이전트 등록 정보를 입력(또는 선택)하여 상기 통신망을 통해 상기 에이전트 등록 서버(110)로 전송할 수 있는 에이전트 등록 인터페이스를 생성하거나, 또는 데이터베이스(도시생략)로부터 추출하고, 상기 인터페이스부(200)와 연동하여 상기 생성(또는 추출)된 에이전트 등록 인터페이스를 상기 통신망을 통해 상기 에이전트 단말(120)로 제공하는 것을 특징으로 한다.

- [0097] 이후, 상기 에이전트 단말(120)은 상기 에이전트 등록 인터페이스를 기반으로 에이전트 등록 정보를 입력(또는 선택)하며, 상기 입력(또는 선택)된 에이전트 등록 정보를 상기 통신망을 통해 상기 에이전트 등록 서버(110)로 전송한다.
- [0098] 여기서, 상기 에이전트 등록 정보는, 상기 3D 가상현실 영어마을의 에이전트로 등록하는 에이전트 정보와, 상기 에이전트의 영어능력 정보를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0099] 상기 에이전트 정보는, 상기 에이전트의 개인정보(예컨대, 에이전트 성명, 국적, 주민등록번호(또는 여권번호), 주소, 연락처 등)외, 상기 에이전트의 회원정보(예컨대, 에이전트 ID정보, 비밀번호 등)를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0100] 상기 에이전트의 영어능력 정보는, 상기 에이전트가 상기 3D 가상현실 영어마을의 에이전트로 활동할 수 있는지 확인하기 위한 정보로서, 상기 에이전트의 영어권 거주 이력 정보, 영어권 교육기관의 졸업(또는 수료) 정보와 졸업 증명서(또는 수료 증명서) 사본, 각종 영어능력 시험 성적 정보와 성적 증명서 사본, 영어관련 업무 수행 경력 정보와 경력 증명서 사본, 다른 에이전트의 영어능력 추천 정보 등을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0101] 또한, 상기 인터페이스 제공부(205)는 상기 에이전트 단말(120)이 상기 인터페이스부(200)를 통해 상기 에이전트 등록 서버(110)에 접속(또는 상기 에이전트 등록 후 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈) 요청) 시, 상기 에이전트 단말(120)에 구비된 기능구성(예컨대, 에이전트 단말(120)에 구비된 브라우저 프로그램)에 대응하여 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)에 대한 프로그램 요청 정보를 입력(또는 선택)하여 상기 통신망을 통해 상기 에이전트 등록 서버(110)로 전송할 수 있는 프로그램 제공 인터페이스를 생성하거나, 또는 데이터베이스(도시생략)로부터 추출하고, 상기 인터페이스부(200)와 연동하여 상기 생성(또는 추출)된 프로그램 제공 인터페이스를 상기 통신망을 통해 상기 에이전트 단말(120)로 제공하는 것을 특징으로 한다.
- [0102] 이후, 상기 에이전트 단말(120)은 상기 프로그램 제공 인터페이스를 기반으로 프로그램 요청 정보를 입력(또는 선택)하며, 상기 입력(또는 선택)된 프로그램 요청 정보를 상기 통신망을 통해 상기 에이전트 등록 서버(110)로 전송한다.
- [0103] 여기서, 상기 프로그램 요청 정보는 상기 에이전트 단말(120)로 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 제공하도록 요청하는 상기 에이전트 정보와, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)이 탑재될 상기 에이전트 단말(120)에 대한 운영체제(또는 플랫폼) 정보와, 상기 에이전트 단말(120)에서 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)이 기록될 매체정보를 적어도 하나 이상 포함하는 에이전트 단말(120) 정보를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0104] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 등록 서버(110)는 상기 인터페이스 제공부(205)를 통해 상기 에이전트 단말(120)로 상기 에이전트 등록 인터페이스가 제공된 후, 상기 인터페이스부(200)와 연계하여 상기 에이전트 단말(120)로부터 상기 에이전트 등록 인터페이스를 통해 입력(또는 선택)된 에이전트 정보와 상기 에이전트의 영어능력 정보를 포함하는 에이전트 등록 정보를 수신하는 정보 수신부(210)(또는 정보 수신수단)와, 상기 에이전트 등록 정보에 포함된 영어능력 정보를 관독하여 상기 에이전트의 영어 능력이 상기 3D 가상현실 영어마을의 에이전트로 활동하는 것이 가능한지 확인하는 정보 확인부(215)(또는 정보 확인수단)와, 상기 에이전트의 영어 능력이 상기 3D 가상현실 영어마을의 에이전트로 활동하는 것이 가능한 경우, 상기 에이전트 정보와 상기 에이전트의 영어능력 정보를 연계하여 에이전트 정보 D/B(235)에 저장하고, 상기 에이전트 정보 D/B(235)에 상기 에이전트의 영어마을 활동 내역 정보를 저장하는 저장영역을 할당하는 정보 저장부(220)(또는 저장수단)를 구비하여



이루어지는 것을 특징으로 한다.

- [0105] 상기 인터페이스 제공부(205)를 통해 상기 에이전트 단말(120)로 상기 에이전트 등록 인터페이스가 제공된 후, 상기 에이전트 단말(120)에서 상기 에이전트 등록 인터페이스를 통해 에이전트 정보와 상기 에이전트의 영어능력 정보를 포함하는 에이전트 등록 정보를 입력(또는 선택)하여 전송하면, 상기 정보 수신부(210)는 상기 인터페이스부(200)와 연계하여 상기 통신망을 통해 상기 에이전트 단말(120)로부터 상기 입력(또는 선택)된 에이전트 정보와 상기 에이전트의 영어능력 정보를 포함하는 에이전트 등록 정보를 수신하는 것을 특징으로 한다.
- [0106] 상기 정보 수신부(210)를 통해 상기 에이전트 등록 정보가 수신되면, 상기 정보 확인부(215)는 상기 에이전트 등록 정보에 포함된 상기 에이전트의 영어능력 정보에 대한 유효성을 확인하고, 상기 에이전트의 영어능력 정보에 대한 유효성이 확인되면, 상기 에이전트의 영어 능력이 상기 3D 가상현실 영어마을의 에이전트로 활동하는 것이 가능한지 확인하는 것을 특징으로 한다.
- [0107] 예컨대, 상기 정보 확인부(215)는 상기 에이전트 정보에 포함된 국적(또는 여권번호)를 기반으로 상기 에이전트의 영어능력 정보에 포함된 상기 에이전트의 영어권 거주 이력 정보에 대한 유효성을 확인하거나, 또는 상기 에이전트의 졸업 증명서(또는 수료 증명서) 사본을 기반으로 상기 에이전트의 영어권 거주 이력 정보에 대한 유효성을 확인하는 것이 바람직하다.
- [0108] 또는, 상기 정보 확인부(215)는 상기 에이전트의 영어능력 정보에 포함된 졸업 증명서(또는 수료 증명서) 사본과, 해당 교육기관의 졸업 증명서(또는 수료 증명서) 정식 샘플을 패턴 인식 방법으로 비교하여 상기 에이전트의 영어권 교육기관의 졸업(또는 수료) 정보에 대한 유효성을 확인하는 것이 바람직하다.
- [0109] 또는, 상기 정보 확인부(215)는 상기 에이전트의 영어능력 정보에 포함된 각 영어능력 시험 성적 정보의 각 영어능력 시험 기관 서버(도시생략)와 연계하여 상기 에이전트의 영어능력 시험 성적 정보에 대한 유효성을 확인하거나, 또는 상기 성적 증명서 사본과 각 영어능력 시험 기관의 성적 증명서 정식 샘플을 패턴 인식 방법으로 비교하여 상기 에이전트의 영어능력 시험 성적 정보에 대한 유효성을 확인하는 것이 바람직하다.
- [0110] 또는, 상기 정보 확인부(215)는 상기 에이전트의 영어능력 정보에 포함된 영어관련 업무 수행 경력 정보의 영어관련 업무 수행 기관 서버(도시생략)와 연계하여 상기 에이전트의 영어관련 업무 수행 경력 정보에 대한 유효성을 확인하거나, 또는 상기 경력 증명서 사본과 영어관련 업무 수행 기관의 경력 증명서 정식 샘플을 패턴 인식 방법으로 비교하여 상기 에이전트의 영어관련 업무 수행 경력 정보에 대한 유효성을 확인하는 것이 바람직하다.
- [0111] 또는, 상기 정보 확인부(215)는 상기 에이전트의 영어능력 정보에 포함된 다른 에이전트의 영어능력 추천 정보의 유효성은 해당 추천 에이전트로부터 직접 추천서 정보를 수신하여 유효성을 확인하는 것이 바람직하다.
- [0112] 상기 에이전트의 영어능력 정보에 대한 유효성이 확인되면, 상기 정보 확인부(215)는 상기 유효성이 확인된 에이전트의 영어능력이 상기 3D 가상현실 영어마을에서 에이전트로 활동하는 것이 가능한지 확인하는 것을 특징으로 한다.
- [0113] 예컨대, 상기 정보 확인부(215)는 상기 에이전트의 영어권 거주 이력 정보가 상기 3D 가상현실 영어마을에서 에이전트 활동에 필요한 최소 기간을 초과하는지 확인하거나, 또는 상기 에이전트의 영어권 교육기관의 졸업(또는 수료)가 정신 인가된 교육기관을 통해 이루어졌는지 확인하거나, 또는 상기 에이전트의 영어능력 시험 성적 정보가 상기 3D 가상현실 영어마을에서 에이전트 활동에 필요한 최소 성적을 초과하는지 확인하거나, 또는 상기

에이전트의 영어관련 업무 수행 경력 정보가 상기 3D 가상현실 영어마을에서 에이전트 활동에 필요한 최소 경력을 초과하는지 확인하는 것이 바람직하다.

[0114] 상기 정보 확인부(215)의 확인결과 상기 에이전트의 영어능력이 상기 3D 가상현실 영어마을에서 에이전트로 활동하는 것이 가능한 것으로 확인되면, 상기 정보 저장부(220)는 상기 에이전트 정보와 상기 에이전트의 영어능력 정보를 연계하여 에이전트 정보 D/B(235)에 저장하는 것을 특징으로 하며, 상기 에이전트 정보와 연계하여 상기 에이전트 정보 D/B(235)에 상기 에이전트의 영어마을 활동 내역 정보를 저장하는 저장영역을 할당하는 것을 특징으로 한다.

[0115] 여기서, 상기 에이전트의 영어마을 활동 내역 정보를 저장하기 위해 상기 에이전트 정보 D/B(235)에 할당된 저장영역은, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에서 상기 에이전트의 활동 내역을 주기적으로 모니터링하여 획득된 상기 에이전트의 영어마을 활동 내역 정보를 저장하는 것을 특징으로 한다.

[0116] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 등록 서버(110)는 상기 에이전트 단말(120)로 제공할 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)에 대응하는 적어도 하나 이상의 프로그램 소스 또는 프로그램 파일을 저장하는 프로그램 D/B(230)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 상기 인터페이스 제공부(205)를 통해 상기 에이전트 단말(120)로 상기 에이전트 등록 인터페이스가 제공된 후, 상기 인터페이스부(200)와 연계하여 상기 에이전트 단말(120)로부터 상기 프로그램 제공 인터페이스를 통해 입력(또는 선택)된 프로그램 요청 정보를 수신하는 정보 수신부(210)(또는 정보 수신수단)와, 상기 프로그램 요청 정보 수신 시, 프로그램 D/B(230)로부터 상기 프로그램 요청 정보에 대응하는 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 추출 또는 동적으로 생성하여 상기 인터페이스부(200)를 통해 상기 에이전트 단말(120)로 제공하는 프로그램 제공부(225)(또는 프로그램 제공수단)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0117] 본 발명의 일 실시 방법에 따르면, 상기 프로그램 D/B(230)는 상기 에이전트 단말(120)에 구비된 운영체제(또는 단말 플랫폼)에서 동작할 수 있는 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈) 파일을 저장하는 것을 특징으로 하며, 상기 에이전트 단말(120)로부터 상기 프로그램 요청 정보가 수신되는 경우, 상기 프로그램 제공부(225)는 상기 프로그램 D/B(230)로부터 상기 프로그램 요청 정보와 매칭되는 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈) 파일을 추출하는 것을 특징으로 한다.

[0118] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따르면, 상기 프로그램 D/B(230)는 상기 에이전트 단말(120)에 구비된 운영체제(또는 단말 플랫폼)에서 동작할 수 있는 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈) 소스를 저장하는 것을 특징으로 하며, 상기 에이전트 단말(120)로부터 상기 프로그램 요청 정보가 수신되는 경우, 상기 프로그램 제공부(225)는 상기 프로그램 D/B(230)로부터 상기 프로그램 요청 정보와 매칭되는 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈) 소스를 추출하고, 상기 추출된 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈) 소스를 컴파일(Compile)하여 상기 에이전트 단말(120)로 제공할 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 동적 생성하는 것을 특징으로 한다.

[0119] 상기 인터페이스 제공부(205)를 통해 상기 에이전트 단말(120)로 상기 프로그램 제공 인터페이스가 제공된 후, 상기 에이전트 단말(120)에서 상기 프로그램 제공 인터페이스를 통해 프로그램 요청 정보를 입력(또는 선택)하여 전송하면, 상기 정보 수신부(210)는 상기 인터페이스부(200)와 연계하여 상기 통신망을 통해 상기 에이전트 단말(120)로부터 상기 입력(또는 선택)된 프로그램 요청 정보를 수신하는 것을 특징으로 한다.

[0120] 상기 정보 수신부(210)를 통해 상기 프로그램 요청 정보가 수신되면, 상기 프로그램 제공부(225)는 상기 인터페이스부(200)를 통해 상기 추출(또는 동적 생성)된 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 상기 통신망을 통해 상기 에이전트 단말(120)로 제공하여 원격 탑재하는데, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 원격 탑재하는 방법(예컨대, 프로그램 제공자 인증서를

첨부하여 에이전트 단말(120)로 원격 탑재하는 방법)을 기 숙지하고 있을 것이므로, 이에 대한 상세한 설명은 편의상 생략한다.

- [0121] 상기 프로그램 제공부(225)에 의해 상기 에이전트 단말(120)로 제공된 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)은, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에 에이전트 모드로 로그인하는 기능과, 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 상기 3D 가상현실 영어마을 상의 특정 위치에서 3D 가상현실 영어채팅을 처리하는 기능을 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0122] 또한, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)은 상기 에이전트 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 사용자가 채팅 내용을 영문입력 모드로 입력했는지, 또는 한글입력 후 영문변환 모드로 입력했는지 확인하는 사용자 입력모드 확인 인터페이스를 출력하는 기능을 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0123] 또한, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)은 상기 에이전트 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 에이전트가 영문입력 모드로 영어문장을 입력하도록 처리하는 영어문장 입력 인터페이스를 출력하는 기능을 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0124] 또한, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)은 상기 에이전트 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 사용자가 영문입력 모드로 입력한 영어문장, 또는 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 입력된 영어문장에 대한 상황 별 다른 영어문장을 입력하는 영어문장 교정 인터페이스를 출력하는 기능을 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0125] 또한, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)은 상기 에이전트 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 적어도 하나 이상의 코스 선택, 또는 적어도 하나 이상의 임무 선택, 또는 적어도 하나 이상의 역할 선택에 따른 N(N≥1)개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 출력하고, 상기 영어마을 채팅 상황 설정 정보에 포함된 사용자 설정 상황 단계를 제1 단계부터 제N 단계까지 이전하도록 제어하는 사용자 설정 상황 제어 인터페이스를 출력하는 기능을 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0126] 또한, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)은 상기 에이전트 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 에이전트 단말(120)에 구비된 음성 입력수단을 통해 입력되는 에이전트 영어 음성 데이터를 영어문장으로 변환하는 STT(Speech To Text) 처리 기능을 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 이에 의해 상기 에이전트의 채팅 반응 시간을 단축하는 이점이 있다.
- [0127] 또한, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)은 상기 에이전트 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 사용자가 소정의 사용자 단말에 구비된 음성 입력수단을 통해 입력한 사용자 영어 음성 데이터를 상기 에이전트 단말(120)에 구비된 음성 출력수단으로 출력하는 기능을 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 이에 의해 상기 에이전트가 상기 채팅 대상자의 영어발음을 교정하도록 하거나, 또는 상기 에이전트와 채팅 대상자 간 음성채팅을 제공하는 이점이 있다.
- [0128] 또한, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)은 상기 에이전트 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 후, 상기 채팅 대상 사용자의 영어능력을 평가하는 사용자 평가 인터페이스를 출력하는 기능을 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

- [0129] 도면3은 본 발명의 실시 방법에 따른 3D 가상현실 영어마을의 에이전트 등록 과정을 도시한 도면이다.
- [0130] 보다 상세하게 본 도면3은 상기 도면2에 도시된 에이전트 등록 시스템 상의 에이전트 단말(120)이 통신망을 통해 상기 에이전트 등록 서버(110)로 에이전트 정보와 상기 에이전트의 영어능력 정보를 적어도 하나 이상 포함하는 에이전트 등록 정보를 전송하면, 상기 에이전트 등록 서버(110)에서 상기 에이전트의 영어능력 정보를 판독하여 상기 에이전트가 상기 3D 가상현실 영어마을에서 에이전트로 활동할 수 있는지 확인한 후, 상기 에이전트 활동이 가능한 것으로 확인되면, 상기 에이전트 등록 정보를 에이전트 정보 D/B(235)에 저장한 후, 상기 에이전트의 영어마을 활동 내역 정보를 저장하는 저장영역을 할당하는 과정에 대한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면3을 참조 및/또는 변형하여 상기 3D 가상현실 영어마을의 에이전트 등록 과정에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하며, 본 도면3에 도시된 실시 방법만으로 한정되지 아니한다.
- [0131] 이하, 본 도면3에서 상기 도면2에 도시된 에이전트 등록 시스템 상의 에이전트 등록 서버(110)를 편의상 "서버"라고 하고, 상기 도면2에 도시된 에이전트 등록 시스템 상의 에이전트 단말(120)을 편의상 "단말"이라고 한다.
- [0132] 도면3을 참조하면, 상기 도면2에 도시된 에이전트 등록 시스템 상의 단말은 상기 통신망을 통해 상기 서버에 접속하여 3D 가상현실 영어마을의 에이전트 등록을 위한 통신채널을 연결한다(300).
- [0133] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 통신채널 연결 과정은 상기 단말에서 상기 서버로 로그인하는 과정, 또는 상기 단말에서 상기 서버로 회원 가입하는 과정 등을 적어도 하나 이상 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 과정에서 상기 단말에 대응하는 고객정보가 추출(또는 획득)된다.
- [0134] 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 상기 단말이 상기 통신망에 대응하는 브라우저 프로그램을 통해 상기 통신망에 대응하는 통신 프로토콜에 따라 상기 서버에 접속하여 상기 3D 가상현실 영어마을의 에이전트 등록을 위한 통신채널을 연결하는 기술적 특징을 기 숙지하고 있을 것이므로, 이에 대한 상세한 설명은 편의상 생략한다.
- [0135] 상기와 같이 단말과 서버 사이에 3D 가상현실 영어마을의 에이전트 등록을 위한 통신채널이 연결되면, 상기 단말은 상기 통신채널을 통해 상기 서버로 상기 3D 가상현실 영어마을의 에이전트 등록을 위한 에이전트 등록 인터페이스를 요청하고(305), 이에 대응하여 상기 서버는 상기 단말에서 상기 에이전트 정보와 상기 에이전트의 영어능력 정보를 적어도 하나 이상 포함하는 에이전트 등록 정보를 입력(또는 선택)하기 위한 사용자 인터페이스를 포함하는 에이전트 등록 인터페이스를 생성(또는 추출)하(310), 상기 생성(또는 추출)된 에이전트 등록 인터페이스를 상기 통신채널을 통해 상기 단말로 전송한다(315).
- [0136] 이후, 상기 단말은 상기 에이전트 등록 정보 입력(또는 선택)을 위해 상기 에이전트 등록 인터페이스에 포함된 상기 사용자 인터페이스를 통해 상기 에이전트 정보와 상기 에이전트의 영어능력 정보를 적어도 하나 이상 포함하는 에이전트 등록 정보가 입력(또는 선택)되도록 처리한다(320).
- [0137] 만약 상기 단말에서 상기 에이전트 등록 정보가 입력(또는 선택)되(325), 상기 단말은 상기 통신채널을 통해 상기 서버로 상기 에이전트 정보와 상기 에이전트의 영어능력 정보를 적어도 하나 이상 포함하는 에이전트 등록 정보를 전송하고(330), 이에 대응하여 상기 서버는 상기 에이전트 등록 정보에 포함된 상기 에이전트의 영어능

력 정보에 대한 유효성을 확인한다(335).

- [0138] 예컨대, 상기 서버는 상기 에이전트 정보에 포함된 국적(또는 여권번호)를 기반으로 상기 에이전트의 영어능력 정보에 포함된 상기 에이전트의 영어권 거주 이력 정보에 대한 유효성을 확인하거나, 또는 상기 에이전트의 졸업 증명서(또는 수료 증명서) 사본을 기반으로 상기 에이전트의 영어권 거주 이력 정보에 대한 유효성을 확인하는 것이 바람직하다.
- [0139] 또는, 상기 서버는 상기 에이전트의 영어능력 정보에 포함된 졸업 증명서(또는 수료 증명서) 사본과, 해당 교육기관의 졸업 증명서(또는 수료 증명서) 정식 샘플을 패턴 인식 방법으로 비교하여 상기 에이전트의 영어권 교육기관의 졸업(또는 수료) 정보에 대한 유효성을 확인하는 것이 바람직하다.
- [0140] 또는, 상기 서버는 상기 에이전트의 영어능력 정보에 포함된 각 영어능력 시험 성적 정보의 각 영어능력 시험기관 서버(도시생략)와 연계하여 상기 에이전트의 영어능력 시험 성적 정보에 대한 유효성을 확인하거나, 또는 상기 성적 증명서 사본과 각 영어능력 시험기관의 성적 증명서 정식 샘플을 패턴 인식 방법으로 비교하여 상기 에이전트의 영어능력 시험 성적 정보에 대한 유효성을 확인하는 것이 바람직하다.
- [0141] 또는, 상기 서버는 상기 에이전트의 영어능력 정보에 포함된 영어관련 업무 수행 경력 정보의 영어관련 업무수행기관 서버(도시생략)와 연계하여 상기 에이전트의 영어관련 업무수행 경력 정보에 대한 유효성을 확인하거나, 또는 상기 경력 증명서 사본과 영어관련 업무수행기관의 경력 증명서 정식 샘플을 패턴 인식 방법으로 비교하여 상기 에이전트의 영어관련 업무수행 경력 정보에 대한 유효성을 확인하는 것이 바람직하다.
- [0142] 또는, 상기 서버는 상기 에이전트의 영어능력 정보에 포함된 다른 에이전트의 영어능력 추천 정보의 유효성은 해당 추천 에이전트로부터 직접 추천서 정보를 수신하여 유효성을 확인하는 것이 바람직하다.
- [0143] 만약 상기 영어능력 정보에 대한 유효성이 확인되면(340), 상기 서버는 상기 유효성이 확인된 에이전트의 영어능력이 상기 3D 가상현실 영어마을에서 에이전트로 활동하는 것이 가능한지 확인한다(345).
- [0144] 예컨대, 상기 서버는 상기 에이전트의 영어권 거주 이력 정보가 상기 3D 가상현실 영어마을에서 에이전트 활동에 필요한 최소 기간을 초과하는지 확인하거나, 또는 상기 에이전트의 영어권 교육기관의 졸업(또는 수료)가 정식 인가된 교육기관을 통해 이루어졌는지 확인하거나, 또는 상기 에이전트의 영어능력 시험 성적 정보가 상기 3D 가상현실 영어마을에서 에이전트 활동에 필요한 최소 성적을 초과하는지 확인하거나, 또는 상기 에이전트의 영어관련 업무수행 경력 정보가 상기 3D 가상현실 영어마을에서 에이전트 활동에 필요한 최소 경력을 초과하는지 확인하는 것이 바람직하다.
- [0145] 만약 상기 에이전트의 영어능력이 상기 3D 가상현실 영어마을에서 에이전트로 활동하는 것이 가능하다면(350), 상기 서버는 상기 에이전트 정보와 상기 에이전트의 영어능력 정보를 연계하여 에이전트 정보 D/B(235)에 저장하는 것을 특징으로 하며, 상기 에이전트 정보와 연계하여 상기 에이전트 정보 D/B(235)에 상기 에이전트의 영어마을 활동 내역 정보를 저장하는 저장영역을 할당한다(355).
- [0146] 도면4는 본 발명의 실시 방법에 따라 에이전트 단말(120)로 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 다운로드하여 원격 탑재하는 과정을 도시한 도면이다.

- [0147] 보다 상세하게 본 도면4는 상기 도면3에 도시된 과정을 통해 상기 에이전트 정보 D/B(235)에 상기 에이전트 등록 정보가 저장된 후, 상기 에이전트 등록 서버(110)에서 상기 에이전트 단말(120)로 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 다운로드하여 원격 탑재하는 과정에 대한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면4를 참조 및/또는 변형하여 상기 에이전트 단말(120)로 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 다운로드하여 원격 탑재하는 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 실시 방법을 모두 포함하며, 본 도면4에 도시된 실시 방법에 의해 한정되지 아니한다.
  
- [0148] 이하, 본 도면4에서 상기 도면2에 도시된 에이전트 단말(120)을 편의상 "단말"이라고 하고, 상기 도면2에 도시된 에이전트 등록 서버(110)를 편의상 "서버"라고 한다.
  
- [0149] 도면4를 참조하면, 상기 단말은 통신망을 통해 상기 서버로 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 다운로드하여 원격 탑재하도록 요청하며(400), 이에 대응하여 상기 서버는 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 상기 에이전트 단말(120)로 제공하기 위한 프로그램 제공 인터페이스를 추출(또는 생성)하여 상기 단말로 제공한다(405).
  
- [0150] 이후, 상기 단말은 상기 프로그램 제공 인터페이스를 통해 프로그램 요청 정보를 입력(또는 선택)하(410), 상기 입력(또는 선택)된 프로그램 요청 정보를 상기 통신망을 통해 상기 서버로 전송하며(415), 이에 대응하여 상기 서버는 상기 프로그램 D/B(230)로부터 상기 프로그램 요청 정보와 매칭되는 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 추출(또는 동적 생성)한다(420).
  
- [0151] 만약 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)이 추출(또는 동적 생성)되(425), 상기 서버는 상기 추출(또는 동적 생성)된 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 상기 통신망을 통해 상기 단말로 제공하여 원격 탑재한다(430).
  
- [0152] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)은, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에 에이전트 모드로 로그인하는 기능과, 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 상기 3D 가상현실 영어마을 상의 특정 위치에서 3D 가상현실 영어채팅을 처리하는 기능을 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
  
- [0153] 또한, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)은 상기 에이전트 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 사용자가 채팅 내용을 영문입력 모드로 입력했는지, 또는 한글입력 후 영문변환 모드로 입력했는지 확인하는 사용자 입력모드 확인 인터페이스를 출력하는 기능을 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
  
- [0154] 또한, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)은 상기 에이전트 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 에이전트가 영문입력 모드로 영어문장을 입력하도록 처리하는 영어문장 입력 인터페이스를 출력하는 기능을 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
  
- [0155] 또한, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)은 상기 에이전트 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 사용자가 영문입력 모드로 입력한 영어문장, 또는 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 입력된 영어문장에 대한 상황 별 바른 영어문장을 입력하는 영어문장 교정 인터페이스를 출력하는 기능을 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
  
- [0156] 또한, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)은 상기 에이전트 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채

팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 적어도 하나 이상의 코스 선택, 또는 적어도 하나 이상의 임무 선택, 또는 적어도 하나 이상의 역할 선택에 따른  $N(N \geq 1)$ 개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 출력하고, 상기 영어마을 채팅 상황 설정 정보에 포함된 사용자 설정 상황 단계를 제1 단계부터 제N 단계까지 이전하도록 제어하는 사용자 설정 상황 제어 인터페이스를 출력하는 기능을 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0157] 또한, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)은 상기 에이전트 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 에이전트 단말(120)에 구비된 음성 입력수단을 통해 입력되는 에이전트 영어 음성 데이터를 영어문장으로 변환하는 STT(Speech To Text) 처리 기능을 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 이에 의해 상기 에이전트의 채팅 반응 시간을 단축하는 이점이 있다.

[0158] 또한, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)은 상기 에이전트 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 사용자가 소정의 사용자 단말에 구비된 음성 입력수단을 통해 입력한 사용자 영어 음성 데이터를 상기 에이전트 단말(120)에 구비된 음성 출력수단으로 출력하는 기능을 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 이에 의해 상기 에이전트가 상기 채팅 대상자의 영어발음을 교정하도록 하는 이점이 있다.

[0159] 또한, 상기 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)은 상기 에이전트 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 후, 상기 채팅 대상 사용자의 영어능력을 평가하는 사용자 평가 인터페이스를 출력하는 기능을 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0160] 도면5는 본 발명의 일 실시 방법에 따라 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하는 에이전트 프로그램 기능 구성을 도시한 도면이다.

[0161] 보다 상세하게 본 도면5는 상기 에이전트 단말에 구비된 브라우저 프로그램과 적어도 하나 이상의 프로세스 간 통신 방식(예컨대, 프로세스 간 메시지 교환 방식, 또는 프로세스 간 메모리 공유 방식, 또는 프로세스 간 라이브러리 파일(LIB/DLL) 공유 방식, 형식 라이브러리(Type Library) 방식 등)를 통해 연계하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하되, 별도의 인터페이스를 통해 상기 3D 가상현실 영어마을에서 적어도 하나 이상의 사용자가 설정한 코스/임무/역할에 따라 상기 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 제공하는 에이전트 프로그램의 기능 구성에 대한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면5를 참조 및/또는 변형하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하는 에이전트 프로그램 기능 구성에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 실시 방법을 모두 포함하며, 본 도면5에 도시된 실시 방법으로 한정되지 아니한다.

[0162] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램이 구비된 에이전트 단말은, 상기 에이전트 프로그램에 대응하는 프로그램 코드가 기록되는 기록매체, 및 상기 에이전트 프로그램에서 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 기반으로 상기 3D 가상현실 영어마을을 운용하기 위한 3D 영어마을 운용 데이터를 저장하는 메모리부에 대응하는 저장수단과, 상기 에이전트 프로그램에서 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하기 위해 출력하는 적어도 하나 이상의 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스를 그래픽 사용자 인터페이스를 기반으로 상기 에이전트 단말에 구비된 화면 출력장치로 출력하는 화면 출력수단과, 상기 에이전트 단말에 구비된 입력장치(예컨대, 키보드(Keyboard), 또는 키패드(Keypad), 또는 마우스(Mouse) 등)와 연계하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 적어도 하나 이상의 키 데이터를 입력하는 키 입력수단과, 상기 에이전트 단말이 접속한 유선 통신망(또는 무선 통신망)을 통해 통신망 상의 3D 영어마을 운용 서버와 통신채널을 연결하고, 상기 통신채널을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버와 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 적어도 하나 이상의 정보(또는 데

이터)를 송수신하는 통신수단을 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

- [0163] 또한, 상기 에이전트 단말은, 상기 에이전트 단말에 구비된 사운드 입력장치(예컨대, 마이크로폰)와 연계하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 적어도 하나 이상의 음성 데이터를 입력하는 음성 입력수단과, 상기 에이전트 단말에 구비된 사운드 출력장치(예컨대, 스피커)와 연계하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 적어도 하나 이상의 음성 데이터를 출력하는 음성 출력수단을 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0164] 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 상기 에이전트 단말에 대응하는 각종 유선단말(또는 무선단말)의 단말 구성에 따른 상기 저장수단, 화면 출력수단, 키 입력수단, 통신수단, 음성 입력수단, 음성 출력수단에 대한 기술적 특징을 명백하게 숙지하고 있을 것이므로, 이에 대한 상세한 설명은 편의상 생략한다.
- [0165] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 저장수단은 상기 에이전트 프로그램에서 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 위해 상기 화면 출력수단으로 출력하는 적어도 하나 이상의 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스에 대응하는 인터페이스 정보를 저장하는 것이 바람직하다.
- [0166] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 에이전트 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 사용자가 채팅 내용을 영문입력 모드로 입력했는지, 또는 한글입력 후 영문변환 모드로 입력했는지 확인하는 사용자 입력모드 확인 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0167] 또한, 상기 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 에이전트 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 에이전트가 영문입력 모드로 영어문장을 입력하도록 처리하는 영어문장 입력 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0168] 또한, 상기 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 에이전트 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 사용자가 영문입력 모드로 입력한 영어문장, 또는 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 입력된 영어문장에 대한 상황 별 바른 영어문장을 입력하는 영어문장 교정 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0169] 또한, 상기 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 에이전트 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 적어도 하나 이상의 코스 선택, 또는 적어도 하나 이상의 임무 선택, 또는 적어도 하나 이상의 역할 선택에 따른 N(N≥1)개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 출력하고, 상기 영어마을 채팅 상황 설정 정보에 포함된 사용자 설정 상황 단계를 제1 단계부터 제N 단계까지 이전하도록 제어하는 사용자 설정 상황 제어 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0170] 또한, 상기 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 에이전트 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 후, 상기 채팅 대상 사용자의 영어능력을 평가하는 사용자 평가 인터페이스를 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0171] 또한, 상기 저장수단은 상기 에이전트 프로그램에서 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 기반으로 상기 3D 가상현실 영어마을을 운용하기 위한 3D 영어마을 운용 데이터를 저장하는 것이 바람직



하며, 상기 3D 영어마을 운용 데이터는 3D 영어마을 맵(Map) 데이터와, 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터와, 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아 이템 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0172] 여기서, 상기 3D 영어마을 맵 데이터는, 상기 3D 가상현실 영어마을의 전체 지도로서, 상기 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터의 위치에 대응하는 3D 맵 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 3D 영어마을 맵 데이터는 상기 3D 영어마을의 지형/지물에 대한 3D 프레임 데이터와 각 지형/지물에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 3D 영어마을 맵 데이터는 각 지형/지물에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 지형/지물 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0173] 상기 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터는, 상기 3D 영어마을 맵 상에 위치하는 적어도 하나 이상의 건물(또는 시설물)에 대한 3D 건물(또는 시설물) 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터는 상기 3D 영어마을의 건물(또는 시설물)에 대한 3D 프레임 데이터와 각 건물(또는 시설물)에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터는 각 건물(또는 시설물)에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 건물(또는 시설물) 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0174] 상기 영어채팅 공간 데이터는, 상기 3D 영어마을 맵 상에 위치하는 적어도 하나 이상의 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간 중, 적어도 하나 이상의 에이전트와 적어도 하나 이상의 사용자가 3D 가상현실 영어채팅을 수행하는 3D 공간 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 영어채팅 공간 데이터는 상기 3D 영어마을의 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간에 대한 3D 프레임 데이터와 각 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 영어채팅 공간 데이터는 각 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0175] 상기 캐릭터 데이터는, 상기 3D 가상현실 영어마을에서 적어도 하나 이상의 에이전트, 또는 적어도 하나 이상의 사용자를 대신하는 3D 캐릭터 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 캐릭터 데이터는 복수의 인종, 성별, 연령 중 어느 하나의 인체 형상에 대한 3D 프레임 데이터와 각 인종, 성별, 연령에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 캐릭터 데이터는 각 인종, 성별, 연령에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 캐릭터 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0176] 상기 아이템 데이터는, 상기 3D 가상현실 영어마을에서 상기 캐릭터 데이터가 착용하는 의복, 신발, 액세서리를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지거나, 또는 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위해 상기 에이전트(또는 사용자)에 대응하는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건(예컨대, 서류가방, 여권, 신분증 등)을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 아이템 데이터는 상기 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건에 대한 3D 프레임 데이터와 상기 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링

하지 않는 경우, 상기 아이템 데이터는 각 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 상기 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0177] 상기 에이전트 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 사용자에게 의해 설정된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 수신하여 상기 저장수단에 저장하는 것이 바람직하며, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보는 채팅 대상 사용자가 설정한 코스 설정 정보(예컨대, 장소 코스 정보, 시나리오 코스 정보), 임무 설정 정보(예컨대, 에이전트와 연계하여 수행되는 사용자의 임무 설정 정보), 역할 설정 정보(예컨대, 에이전트 역할 설정 정보, 사용자 역할 설정 정보)를 적어도 하나 이상 포함하고, 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중 상기 코스/임무/역할 설정에 대응하는 영어채팅 공간 데이터, 캐릭터 데이터(예컨대, 채팅 대상 사용자의 캐릭터 데이터), 아이템 데이터(예컨대, 채팅 대상 사용자의 캐릭터에 대응하는 아이템 데이터와, 이에 대응하여 상기 에이전트 캐릭터에게 필요한 아이템 데이터)를 적어도 하나 이상 포함하는 3D 영어마을 운용 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0178] 만약 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황이  $N(N>1)$ 개의 사용자 설정 상황 단계로 이루어진 경우, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보는 제1 사용자 설정 상황 단계에 대응하는 제1 코스 설정 정보, 제1 임무 설정 정보, 제1 역할 설정 정보를 적어도 하나 이상 포함하고, 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중 상기 제1 사용자 설정 상황 단계에 포함된 코스/임무/역할 설정에 대응하는 영어채팅 공간 데이터, 캐릭터 데이터, 아이템 데이터를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 제 $N(N=2,3,\dots,N)$  사용자 설정 상황 단계에 대응하는 제 $N(N=2,3,\dots,N)$  코스 설정 정보, 제 $N(N=2,3,\dots,N)$  임무 설정 정보, 제 $N(N=2,3,\dots,N)$  역할 설정 정보를 적어도 하나 이상 포함하고, 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중 상기 제 $N(N=2,3,\dots,N)$  사용자 설정 상황 단계에 포함된 코스/임무/역할 설정에 대응하는 영어채팅 공간 데이터, 캐릭터 데이터, 아이템 데이터를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0179] 또한, 상기 저장수단은 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 중, 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하여 상기 에이전트 캐릭터와 사용자 캐릭터를 상기 3D 영어채팅 상황에 따라 자동 제어하는 캐릭터 제어 정보를 저장하는 것이 바람직하며, 상기 캐릭터 제어 정보는 상기 에이전트 프로그램을 통해 입력되는 영어문장을 기반으로 상기 에이전트 캐릭터의 표정을 제어하는 표정 제어 정보, 또는 상기 에이전트 캐릭터의 행동을 제어하는 행동 제어 정보, 또는 상기 에이전트 캐릭터의 동선을 제어하는 동선 제어 정보를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지거나, 또는 상기 에이전트 프로그램으로 수신되는 영어문장을 기반으로 상기 채팅 대상 사용자 캐릭터 표정을 제어하는 표정 제어 정보, 또는 상기 사용자 캐릭터의 행동을 제어하는 행동 제어 정보, 또는 상기 사용자 캐릭터의 동선을 제어하는 동선 제어 정보를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 이에 의해 상기 에이전트는 상기 3D 가상현실 영어채팅에 집중할 수 있으며, 상기 에이전트와 채팅하는 채팅 대상 사용자는 상기 3D 가상현실 상에서 현실감을 느끼는 이점이 있다.

[0180] 예컨대, 상기 에이전트 프로그램을 통해 질문하는 영어문장이 입력되는 경우, 상기 캐릭터 제어 정보는 상기 에이전트 캐릭터의 표정을 질문하는 표정이 출력되도록 제어하고, 상기 에이전트 캐릭터의 행동이 질문하는 제스처를 취하도록 제어하는 것이 바람직하다.

[0181] 도면5를 참조하면, 상기 에이전트 프로그램은 상기 에이전트 단말에 구비된 기록매체에 기록된 후, 상기 에이전트 단말에 구비된 운영체제(또는 플랫폼)와 연계하여 상기 에이전트 프로그램이 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 실행 및 동작을 제어하며, 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하기 위해 상기 에이전트 프로그램을 구성하는 적어도 하나 이상의 기능 구성부를 상호 연동하거나, 또는 상기 기능 구성부들이 상기 에이전트 단말에 구비된 운영체제(또는 플랫폼)를 통해 상기 에이전트 단말에 구비된 적어도 하나 이상의 단말 구성요소(예컨대, 화면 출력수단, 키 입력수단, 저장수단, 통신수단 등)와 연동하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하도록

제어하는 제어부(500)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

- [0182] 상기 제어부(500)는 상기 에이전트 프로그램이 상기 에이전트 단말에 구비된 운영체제(또는 플랫폼) 상에서 실행(예컨대, 에이전트 단말에 구비된 프로세서에 의해 연산처리)되고, 상기 운영체제(또는 플랫폼)과 연계하여 상기 단말 구성요소(예컨대, 화면 출력수단, 키 입력수단, 저장수단, 통신수단 등)와 연동하기 위한 메인프레임(Mainframe)에 대응하는 프로그램 실행 코드를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0183] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 제어부(500)는 상기 에이전트 단말에 구비된 기록매체에 기록된 후, 사용자에 의해 프로그램 실행 명령, 또는 상기 브라우저 프로그램에 의한 프로그램 실행 명령에 따라 운영체제(또는 플랫폼)을 기반으로 상기 에이전트 프로그램을 기동하여 실행되도록 하는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 프로그램의 실행과 동시에 상기 운영체제(또는 플랫폼)로부터 상기 단말 구성요소에 대한 사용권한을 획득하는 것이 바람직하다.
- [0184] 또한, 상기 제어부(500)는 상기 에이전트 프로그램의 실행과 동시에 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 위해 상기 에이전트 프로그램에 구비되는 적어도 하나 이상의 기능 구성부를 상호 연동하도록 제어하는 것이 바람직하다.
- [0185] 본 발명의 일 실시 방법에 따라 상기 운영체제(또는 플랫폼)가 이벤트 방식의 멀티 태스킹을 지원하는 경우, 상기 제어부(500)는 각 기능 구성부에서 상기 단말 구성요소를 이용하기 위한 접근권한(핸들)을 할당하는 것이 바람직하며, 이 때 상기 에이전트 프로그램을 구성하는 각 기능 구성부는 상기 접근권한을 이용하기 위해 상기 제어부(500)에 인스턴스를 할당하는 것이 바람직하다.
- [0186] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 상기 운영체제(또는 플랫폼)가 이벤트 방식을 지원하지 않는 경우, 상기 제어부(500)는 각 기능 구성부에서 상기 단말 구성요소를 이용하기 위한 접근권한(인터럽트)를 얻어오는 것이 바람직하며, 이 때 상기 에이전트 프로그램을 구성하는 각 기능 구성부는 상기 인터럽트를 사용하기 위해 상기 인터럽트를 호출하는 것이 바람직하다.
- [0187] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램은 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 위해 상기 에이전트 단말에 구비되어 있는 브라우저 프로그램과 적어도 하나 이상의 프로세스 간 통신 방식 통해 통신하는 프로세스 간 통신부(505)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 상기 브라우저 프로그램은 상기 프로세스 간 통신부(505)와 연동하는 적어도 하나 이상의 프로세스 간 통신부(505)가 구비되어 있는 것을 특징으로 한다.
- [0188] 본 발명의 일 실시 방법에 따르면, 상기 제어부(500)에 의해 상기 에이전트 프로그램이 기동되면, 상기 프로세스 간 통신부(505)는 상기 에이전트 단말에 구비되어 실행되고 동작하고 있는 적어도 하나 이상의 브라우저 프로그램을 확인하고, 상기 확인된 적어도 하나 이상의 브라우저 프로그램에 구비된 프로세스 간 통신부(505)와 프로세스 간 통신채널을 연결하는 것이 바람직하다.
- [0189] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따르면, 상기 제어부(500)에 의해 상기 에이전트 프로그램이 기동되면, 상기 프로세스 간 통신부(505)는 상기 에이전트 단말에 구비되어 실행되고 동작하고 있는 적어도 하나 이상의 브라우저 프로그램 중 어느 하나의 통신 대상 브라우저 프로그램(예컨대, 상기 에이전트 프로그램을 기동시킨 브라우저 프로그램, 또는 운영체제(또는 플랫폼) 상에 상기 에이전트 프로그램의 부모 프로세스로 설정된 브라우저 프로그램, 또는 상기 에이전트 프로그램에 구비된 프로세스 간 통신부(505)에 정의된 프로세스 간 통신 프로토콜에 반응하는 브라우저 프로그램)에 구비된 프로세스 간 통신부(505)와 프로세스 간 통신채널을 연결하는 것이

바람직하다.

- [0190] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 프로세스 간 통신부(505)는 프로세스 간 메시지 교환 방식, 또는 프로세스 간 메모리 공유 방식, 또는 프로세스 간 라이브러리 파일(LIB/DLL) 공유 방식, 형식 라이브러리(Type Library) 방식 중 적어도 하나 이상의 프로세스 간 통신 방식에 따라 상기 브라우저 프로그램과 프로세스 간 통신채널을 연결하는 것이 바람직하며, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 상기 프로세스 간 통신 방식에 대한 기술적 특징을 기 숙지하고 있을 것이므로, 이에 대한 상세한 설명은 편의상 생략하기로 한다.
- [0191] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램은 상기 에이전트에게 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자가 결정 되면, 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 수신하는 정보 수신부(535)와, 상기 수신된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 저장수단에 저장하는 정보 저장부(565)와, 상기 저장수단에서 저장된 상기 3D 영어마을 운용 데이터와 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자에 의해 설정된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 기반으로 상기 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 3D 영어마을 운용부(545)와, 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 상기 화면 출력수단으로 출력하는 화면 출력부(510)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0192] 상기 에이전트가 상기 에이전트 프로그램을 통해 3D 영어마을 운용 서버에 에이전트 모드로 로그인하면, 상기 3D 영어마을 운용 서버는 상기 에이전트와 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자 간 3D 가상현실 영어채팅을 위한 채팅채널을 연결하는 것을 특징으로 하며, 상기 채팅채널 연결을 통해 상기 정보 수신부(535)는 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 수신하는 것을 특징으로 하며, 상기 정보 저장부(565)는 상기 수신된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 저장수단에 저장하는 것을 특징으로 한다.
- [0193] 상기 정보 수신부(535)를 통해 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 수신되거나, 또는 상기 정보 저장부(565)를 통해 상기 저장수단에 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 저장되면, 상기 3D 영어마을 운용부(545)는 상기 저장수단에서 저장된 상기 3D 영어마을 운용 데이터와, 상기 수신(또는 저장)된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 기반으로 상기 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것을 특징으로 한다.
- [0194] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용부(545)는 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 포함된 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아이템 데이터를 확인한 후, 상기 영어채팅 공간에 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 포함된 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자가 설정한 코스 설정 정보(예컨대, 장소 코스 정보, 시나리오 코스 정보), 임무 설정 정보(예컨대, 에이전트와 연계하여 수행되는 사용자의 임무 설정 정보), 역할 설정 정보(예컨대, 에이전트 역할 설정 정보, 사용자 역할 설정 정보)에 대응하는 에이전트 캐릭터 데이터와 아이템 데이터, 및 사용자 캐릭터 데이터와 아이템 데이터를 포함하여 상기 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것이 바람직하다.
- [0195] 만약 상기 생성된 3D 가상현실 영어마을 화면에 상기 영어채팅 공간 이외에 배경화면이 필요한 경우(예컨대, 상기 영어채팅 공간이 상기 3D 영어마을 맵 상의 건물(또는 시설물) 외부이거나, 또는 상기 영어채팅 공간이 상기 3D 영어마을 맵 상의 건물(또는 시설물) 내부라도 유리창문을 배경으로 하는 경우), 상기 3D 영어마을 운용부(545)는 상기 저장수단에서 저장된 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중, 상기 영어채팅 공간에 대응하는 3D 영어마을 맵 상의 위치를 확인하고, 상기 확인된 위치에 대응하는 3D 영어마을 맵 데이터와 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터를 확인한 후, 상기 영어채팅 공간에 대응하는 상기 3D 가상현실 영어마을 화면의 배경에 상기 3D 영어마을 맵 데이터와 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터를 더

포함하는 것이 바람직하다.

- [0196] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 생성된 3D 가상현실 영어마을 화면에 상기 영어채팅 공간에서 3D 가상현실 영어채팅 중인 적어도 하나 이상의 다른 에이전트와 사용자를 출력하는 경우, 상기 3D 영어마을 운용부(545)는 상기 영어채팅 공간에 대응하는 3D 영어마을 맵 상의 위치를 확인하고, 상기 정보 수신부(535)를 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 확인된 3D 영어마을 맵 상의 위치에서 3D 가상현실 영어채팅 중인 적어도 하나 이상의 다른 에이전트 캐릭터 정보와, 적어도 하나 이상의 다른 사용자 캐릭터 정보를 수신하고, 상기 영어채팅 공간 상에 상기 수신된 적어도 하나 이상의 다른 에이전트 캐릭터 정보에 대응하는 캐릭터 데이터와 아이템 데이터, 및 적어도 하나 이상의 다른 사용자 캐릭터 정보에 대응하는 캐릭터 데이터와 아이템 데이터가 함께 출력되는 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것이 바람직하다.
  
- [0197] 이 때, 상기 정보 수신부(535)는 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 영어채팅 공간 상에 위치하는 적어도 하나 이상의 다른 에이전트 캐릭터 정보와 다른 사용자 캐릭터 정보를 주기적으로 수신하는 것이 바람직하며, 상기 3D 영어마을 운용부(545)는 상기 수신된 다른 에이전트 캐릭터와 다른 사용자 캐릭터 간 3D 가상현실 영어채팅에 따른 화면변화 사항이 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터에 포함되도록 처리하는 것이 바람직하다.
  
- [0198] 또는, 상기 정보 수신부(535)는 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 영어채팅 공간 상에 위치하는 적어도 하나 이상의 다른 에이전트 캐릭터와 다른 사용자 캐릭터 간 3D 가상현실 영어채팅 내용을 더 수신하는 것이 가능하며, 이 경우 상기 3D 영어마을 운용부(545)는 상기 수신된 다른 에이전트 캐릭터와 다른 사용자 캐릭터 간 3D 가상현실 영어채팅 내용을 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터에 포함되도록 처리하거나, 또는 캐릭터만 포함하고 상기 영어채팅 내용은 생략할 수 있으며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.
  
- [0199] 본 발명의 일 실시 방법에 따라 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 3D 영어마을 운용부(545)는 상기 3D 영어마을 운용 데이터에 포함된 3D 영어마을 맵(Map) 데이터와, 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터와, 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아이템 데이터 중, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하는 3D 프레임 데이터에 해당 매핑소스를 렌더링하여 상기 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것이 바람직하다.
  
- [0200] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 3D 영어마을 운용부(545)는 상기 3D 영어마을 운용 데이터에 포함된 3D 영어마을 맵(Map) 데이터와, 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터와, 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아이템 데이터 중, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하는 매핑소스로 렌더링된 3D 데이터를 통해 상기 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것이 바람직하다.
  
- [0201] 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 상기 3D 영어마을 운용부(545)가 상기 3D 영어마을 운용 데이터와 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자에 의해 설정된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 기반으로 상기 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 기술적 특징을 기 숙지하고 있을 것이므로, 이에 대한 보다 더 상세한 기술적 특징(예컨대, 3차원 화면을 생성하는 방식, 3차원 화면 상에서 빛을 제어하는 방식 등)은 편의상 생략하기로 한다.
  
- [0202] 상기 3D 영어마을 운용부(545)에 의해 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터가 생성되면, 상기 화면 출력부(510)는 상기 화면 출력수단을 통해 상기 생성된 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 주기적으로 출력하는 것을 특징으로 한다.

- [0203] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램은 상기 화면 출력부(510)를 통해 출력되는 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 적어도 하나 이상의 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스를 출력하는 인터페이스 출력부(515)와, 상기 키 입력수단과 연계하여 상기 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스 상에 포함된 적어도 하나 이상의 사용자 인터페이스를 통해 적어도 하나 이상의 에이전트 입력 정보가 입력되도록 처리하는 정보 입력부(520)와, 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스 상에 출력할 적어도 하나 이상의 사용자 채팅 정보를 수신하는 정보 수신부(535)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
  
- [0204] 상기 인터페이스 출력부(515)는 상기 채팅 대상 사용자와 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상에서 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 상기 에이전트가 영문입력 모드로 영어문장을 입력하도록 처리하는 영어문장 입력 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.
  
- [0205] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 영어문장 입력 인터페이스는 문자입력을 위한 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 정보 입력부(520)를 통해 상기 사용자 인터페이스로 상기 에이전트가 입력하는 영어문장이 입력되도록 처리하는 것이 바람직하다.
  
- [0206] 상기 인터페이스 출력부(515)는 상기 채팅 대상 사용자와 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상에서 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 상기 채팅 대상 사용자가 채팅 내용을 영문입력 모드로 입력했는지, 또는 한글입력 후 영문변환 모드로 입력했는지 확인하는 사용자 입력모드 확인 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.
  
- [0207] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 사용자 입력모드 확인 인터페이스는 상기 채팅 대상 사용자 입력모드를 아이콘(또는 문자정보) 형태로 출력하는 것이 바람직하며, 이를 위해 상기 정보 수신부(535)는 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 채팅 대상 사용자가 입력한 영어문장 데이터를 수신시, 상기 수신되는 사용자 영어문장이 영문입력 모드로 입력되었는지, 또는 한글입력 후 영문변환 모드로 입력되었는지 확인하기 위한 사용자 입력모드 정보를 더 포함하여 수신하는 것이 바람직하다.
  
- [0208] 상기 인터페이스 출력부(515)는 상기 채팅 대상 사용자와 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상에서 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 상기 채팅 대상 사용자가 영문입력 모드로 입력한 영어문장, 또는 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 입력된 영어문장에 대한 상황 별 다른 영어문장을 입력하는 영어문장 교정 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.
  
- [0209] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 영어문장 교정 인터페이스는 교정 대상 영어문장(예컨대, 상기 채팅 대상 사용자가 영문입력 모드로 입력한 영어문장, 또는 상기 채팅 대상 사용자가 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 변환된 영어문장)을 출력하고, 상기 교정 대상 영어문장에 대한 상황 별 다른 영어문장을 입력하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 정보 입력부(520)를 통해 상기 사용자 인터페이스로 상기 에이전트가 입력하는 상황 별 다른 영어문장이 입력되도록 처리하는 것이 바람직하다.
  
- [0210] 상기 인터페이스 출력부(515)는 상기 채팅 대상 사용자와 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상에서 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 적어도 하나 이상의 코스 선택, 또는 적어도 하나 이상의 임무 선택, 또는 적어도 하나 이상의 역할 선택에 따른  $N(N \geq 1)$ 개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 출력하고, 상기 영어마을 채팅 상황 설정 정보에 포함된 사용자 설정 상황 단계를 제1 단계부터 제N 단계까지 이전하도록 제어하는 사용자 설정 상황 제

어 인터페이스를 것을 특징으로 한다.

- [0211] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 사용자 설정 상황 제어 인터페이스는 상기 채팅 대상 사용자와 상기 채팅 채널을 연결하는 과정에서 수신(또는 저장)된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 출력하는 것이 바람직하며, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 N(N>1)개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하는 경우, 상기 영어마을 채팅 상황 설정 정보에 포함된 사용자 설정 상황 단계를 제1 단계부터 제N 단계까지 이전하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 정보 입력부(520)를 통해 상기 사용자 인터페이스로 상기 사용자 설정 상황 단계를 이전하는 키 데이터가 입력되도록 처리하는 것이 바람직하다.
- [0212] 상기 인터페이스 출력부(515)는 상기 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 후, 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 상기 채팅 대상 사용자의 영어능력을 평가하는 사용자 평가 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.
- [0213] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 사용자 평가 인터페이스는 상기 채팅 대상 사용자의 현재 영어등급을 출력하고, 상기 영어등급은 상향 조정(또는 하향 조정)하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 정보 입력부(520)를 통해 상기 사용자 인터페이스로 상기 채팅 대상 사용자의 영어등급을 상향 조정(또는 하향 조정)하는 키 데이터가 입력되도록 처리하는 것이 바람직하다.
- [0214] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램은 상기 인터페이스 출력부(515)를 통해 출력된 상기 영어문장 입력 인터페이스를 기반으로 상기 키 입력수단을 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 에이전트의 영어문장이 입력되도록 처리하는 정보 입력부(520)와, 상기 입력된 영어문장 데이터를 상기 통신수단을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 사용자 단말)로 전송하는 정보 전송부(540)와, 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 사용자 단말)로부터 상기 사용자가 입력한(또는 한글입력 후 영문으로 변환된) 영어문장 데이터를 수신하는 정보 수신부(535)와, 상기 화면 출력부(510)와 연계하여 상기 정보 입력부(520)를 통해 입력된 영어문장을 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 에이전트 캐릭터 근처에 출력되도록 제어하고, 상기 정보 수신부(535)를 통해 수신된 영어문장을 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 사용자 캐릭터 근처에 출력되도록 제어하는 3D 영어채팅 제어부(550)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0215] 상기 인터페이스 출력부(515)를 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 일정 영역에 상기 영어문장 입력 인터페이스가 출력되면, 상기 정보 입력부(520)는 상기 영어문장 입력 인터페이스에 상기 키 입력수단에 대응하는 캐럿을 할당하고, 상기 캐럿을 통해 키 입력수단으로부터 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 에이전트의 영어문장이 입력되도록 처리하는 것을 특징으로 한다.
- [0216] 상기 정보 입력부(520)를 통해 상기 영어문장 입력 인터페이스에 상기 에이전트의 영어문장이 입력되면, 상기 정보 전송부(540)는 상기 통신수단을 통해 상기 입력된 영어문장 데이터를 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 중인 채팅 대상 사용자의 사용자 단말에 출력되는 3D 가상현실 영어채팅 화면에 출력되도록 처리하거나, 또는 상기 통신수단을 통해 상기 입력된 영어문장 데이터를 상기 채팅 대상 사용자의 사용자 단말로 직접 전송하여 3D 가상현실 영어채팅 화면에 출력되도록 처리하는 것을 특징으로 한다.
- [0217] 또한, 상기 정보 입력부(520)를 통해 상기 영어문장 입력 인터페이스에 상기 에이전트의 영어문장이 입력되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(550)는 상기 화면 출력부(510)와 연계하여 상기 정보 입력부(520)를 통해 입력된 영어문장을 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 에이전트 캐릭터 근처에 출력되도록 제어하는 것을 특징으로 한다.

- [0218] 상기 정보 수신부(535)는 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 채팅 대상 사용자가 상기 사용자 단말을 통해 입력한(또는 한글입력 후 영문으로 변환된) 영어문장 데이터를 수신하거나, 또는 상기 채팅 대상 사용자의 사용자 단말로부터 상기 채팅 대상 사용자가 입력한(또는 한글입력 후 영문으로 변환된) 영어문장 데이터를 수신하는 것을 특징으로 한다.
- [0219] 상기 정보 수신부(535)를 통해 상기 채팅 대상 사용자가 입력한(또는 한글입력 후 영문으로 변환된) 영어문장 데이터가 수신되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(550)는 상기 화면 출력부(510)와 연계하여 상기 수신된 영어문장을 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 사용자 캐릭터 근처에 출력되도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [0220] 상기 채팅 대상 사용자가 입력한(또는 한글입력 후 영문으로 변환된) 영어문장 데이터를 수신하는 경우, 상기 정보 수신부(535)는 상기 수신되는 영어문장이 영문입력 모드로 입력되었는지, 또는 한글입력 후 영문변환 모드로 입력되었는지 확인하기 위한 사용자 입력모드 정보를 더 포함하여 수신하는 것이 바람직하며, 상기 정보 수신부(535)를 통해 사용자 입력모드 정보가 수신되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(550)는 상기 인터페이스 출력부(515)와 연계하여 상기 사용자 입력모드 확인 인터페이스에 상기 사용자 입력모드에 대응하는 상기 채팅 대상 사용자 입력모드가 아이콘(또는 문자정보) 형태로 출력되도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [0221] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램은 상기 정보 입력부(520)를 통해 상기 영어문장 입력 인터페이스에 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 에이전트의 영어문장이 입력되면, 상기 입력된 영어문장을 판독하여 상기 영어문장에 대응하는 캐릭터 제어 정보를 확인하고, 상기 에이전트 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 제어하거나, 또는 상기 정보 수신부(535)를 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 사용자 영어문장이 수신되면, 상기 수신된 영어문장을 판독하여 상기 영어문장에 대응하는 캐릭터 제어 정보를 확인하고, 상기 사용자 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 제어하는 캐릭터 제어부(555)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0222] 상기 정보 입력부(520)를 통해 상기 영어문장 입력 인터페이스에 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 에이전트의 영어문장이 입력되면, 상기 캐릭터 제어부(555)는 상기 입력된 영어문장을 판독하여 상기 영어문장에 대응하는 문장형식(예컨대, 의문문, 명령문)을 확인하고, 상기 저장수단으로부터 상기 영어문장 판독결과에 대응하여 상기 에이전트 캐릭터의 표정을 제어하는 표정 제어 정보, 또는 상기 에이전트 캐릭터의 행동을 제어하는 행동 제어 정보, 또는 상기 에이전트 캐릭터의 동선을 제어하는 동선 제어 정보를 적어도 하나 이상 포함하는 캐릭터 제어 정보를 확인한 후, 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 상기 에이전트 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [0223] 또는, 상기 정보 수신부(535)를 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 사용자 영어문장이 수신되면, 상기 캐릭터 제어부(555)는 상기 수신된 영어문장을 판독하여 상기 영어문장에 대응하는 문장형식(예컨대, 의문문, 명령문)을 확인하고, 상기 저장수단으로부터 상기 영어문장 판독결과에 대응하여 상기 사용자 캐릭터의 표정을 제어하는 표정 제어 정보, 또는 상기 사용자 캐릭터의 행동을 제어하는 행동 제어 정보, 또는 상기 사용자 캐릭터의 동선을 제어하는 동선 제어 정보를 적어도 하나 이상 포함하는 캐릭터 제어 정보를 확인한 후, 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 상기 사용자 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [0224] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램은 상기 인터페이스 출력부(515)를 통해 출력된 상기 영어문장 교정 인터페이스를 기반으로 상기 정보 수신부(535)를 통해 수신된 사용자 영어문장에 대한 상황 별 바른 영어문장이 입력되도록 처리하는 정보 입력부(520)와, 상기 상황 별 바른 영어문장에 대응하는 사용자 영어문장이 영문입력 모드를 통해 입력되어 수신된 경우, 상기 영어문장 교정 인터페이스를 통해 입력된 상황 별 바른 영어문장을 상



기 정보 전송부(540)를 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 사용자 단말)로 전송하여 상기 사용자 단말에 출력되는 영어문장 교정 인터페이스를 통해 출력되도록 제어하거나, 또는 상기 상황 별 바른 영어문장에 대응하는 사용자 영어문장이 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 입력되어 수신된 경우, 상기 영어문장 교정 인터페이스를 통해 입력된 상황 별 바른 영어문장을 상기 정보 전송부(540)를 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 한글입력 후 영문변환에 이용하는 말뭉치 D/B에 저장되도록 제어하는 3D 영어채팅 제어부(550)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0225] 상기 인터페이스 출력부(515)를 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 일정 영역에 상기 영어문장 교정 인터페이스가 출력된 후, 상기 정보 수신부(535)를 통해 적어도 하나 이상의 사용자 영어문장이 수신되면, 상기 인터페이스 출력부(515)는 상기 에이전트의 선택에 의해(또는 자동으로) 상기 수신된 사용자 영어문장을 상기 영어문장 교정 인터페이스에 출력하고, 상기 에이전트의 선택에 의해 상기 영어문장 교정 인터페이스에 상기 수신된 영어문장 교정을 위한 캐럿을 할당하며, 상기 캐럿 할당에 대응하여 상기 정보 입력부(520)는 상기 영어문장 교정 인터페이스를 기반으로 상기 사용자 영어문장에 대한 상황 별 바른 영어문장이 입력되도록 처리하는 것을 특징으로 한다.

[0226] 상기 정보 입력부(520)를 통해 상기 사용자 영어문장에 대한 상황 별 바른 영어문장이 입력되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(550)는 상기 상황 별 바른 영어문장에 대응하는 사용자 영어문장에 대응하는 사용자 입력모드 정보를 관독하여 상기 사용자 영어문장이 영문입력 모드를 통해 입력되어 수신되었는지, 또는 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 입력되어 수신되었는지 확인한다.

[0227] 만약 상기 사용자 영어문장이 영문입력 모드를 통해 입력되어 수신된 것이 확인되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(550)는 상기 영어문장 교정 인터페이스를 통해 입력된 상황 별 바른 영어문장을 상기 정보 전송부(540)를 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 사용자 단말에 출력되는 영어문장 교정 인터페이스를 통해 출력되도록 제어하거나, 또는 상기 입력된 상황 별 바른 영어문장을 상기 정보 전송부(540)를 통해 상기 사용자 단말로 직접 전송하여 상기 사용자 단말에 출력되는 영어문장 교정 인터페이스를 통해 출력되도록 제어하는 것을 특징으로 한다.

[0228] 또는 상기 사용자 영어문장이 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 입력되어 수신된 것이 확인되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(550)는 상기 영어문장 교정 인터페이스를 통해 입력된 상황 별 바른 영어문장을 상기 정보 전송부(540)를 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 한글입력 후 영문변환에 이용하는 말뭉치 D/B에 저장되도록 제어하는 것을 특징으로 하며, 이에 의해 다른 사용자가 동일(또는 유사)한 한글입력 후 영문변환 시, 상기 영어문장 교정 인터페이스를 통해 입력된 상황 별 바른 영어문장이 상기 다른 사용자에 의해 입력된 한글문장을 영문문장으로 변환하는데 이용되도록 처리되어 상기 말뭉치 D/B가 상기 에이전트에 의해 지속적으로 업데이트된다.

[0229] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램은 상기 인터페이스 출력부(515)를 통해 출력된 상기 사용자 설정 상황 제어 인터페이스를 기반으로 상기 키 입력수단을 통해 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 영어마을 채팅 상황 설정 정보에 포함된 사용자 설정 상황 단계를 제1 단계부터 제N 단계까지 이전하는 키 데이터가 입력되도록 처리하는 정보 입력부(520)와, 상기 정보 입력부(520)를 통해 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 영어마을 채팅 상황 설정 정보에 포함된 사용자 설정 상황 단계를 제n(1≤n<N) 단계에서 제(n+1) 단계로 이전하는 키 데이터 입력시, 상기 3D 영어마을 운용부(545)와 연계하여 상기 3D 영어마을 가상채팅 화면을 제n(1≤n<N) 단계에 대응하는 3D 영어마을 가상채팅 화면에서 제(n+1) 단계에 대응하는 3D 영어마을 가상채팅 화면으로 전환하고, 상기 3D 영어마을 가상채팅 화면 전환에 대응하는 화면전환 정보를 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 사용자 단말)로 전송하여 상기 사용자 단말의 3D 영어마을 가상채팅 화면을 상기 에이전트 단말의 3D 영어마을 가상채팅 화면과 동기화하여 전환되도록 제어하는 3D 영어채팅 제어부(550)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

- [0230] 상기 인터페이스 출력부(515)를 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 일정 영역에 상기 사용자 설정 상황 제어 인터페이스가 출력되고, 상기 사용자 설정 상황 제어 인터페이스 상에  $N(N>1)$ 개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 출력된 경우, 상기 정보 입력부(520)는 상기 키 입력수단을 통해 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 영어마을 채팅 상황 설정 정보에 포함된 사용자 설정 상황 단계를 제1 단계부터 제N 단계까지 이전하는 키 데이터가 입력되도록 처리하는 것을 특징으로 한다.
- [0231] 상기 3D 영어마을 가상채팅 화면이 제 $n(1 \leq n < N)$  단계에 대응하는 사용자 설정 상황 단계인 상태에서 상기 사용자 설정 상황 제어 인터페이스를 기반으로 상기 정보 입력부(520)를 통해 상기 3D 영어마을 가상채팅 화면을 제 $(n+1)$  단계로 이전하는 키 데이터가 입력되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(550)는 상기 3D 영어마을 운용부(545)와 연계하여 상기 3D 영어마을 가상채팅 화면을 제 $n(1 \leq n < N)$  단계에 대응하는 3D 영어마을 가상채팅 화면에서 제 $(n+1)$  단계에 대응하는 3D 영어마을 가상채팅 화면으로 전환하는 것을 특징으로 한다.
- [0232] 또한, 상기 3D 영어채팅 제어부(550)는 상기 3D 영어마을 가상채팅 화면 전환에 대응하는 화면전환 정보를 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 사용자 단말의 3D 영어마을 가상채팅 화면을 상기 에이전트 단말의 3D 영어마을 가상채팅 화면과 동기화하여 전환되도록 제어하거나, 또는 상기 화면전환 정보를 상기 사용자 단말로 직접 전송하여 상기 사용자 단말의 3D 영어마을 가상채팅 화면을 상기 에이전트 단말의 3D 영어마을 가상채팅 화면과 동기화하여 전환되도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [0233] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램은 상기 음성 입력수단을 통해 에이전트의 영어 음성 신호를 부호화하여 입력받는 음성 입력부(530)와, 상기 영어 음성 신호를 상기 통신수단을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 사용자 단말)로 전송 가능한 영어 음성 데이터로 변환하는 음성 처리부(560)와, 상기 통신수단을 통해 상기 음성 데이터를 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 사용자 단말)로 전송하는 정보 전송부(540)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0234] 상기 음성 입력부(530)는 상기 에이전트 단말에 구비된 음성 입력수단을 통해 에이전트의 영어 음성 신호를 입력받아 부호화하는 것을 특징으로 하며, 상기 음성 처리부(560)는 상기 부호화된 영어 음성 신호를 엔코딩하여 상기 통신수단을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 사용자 단말)로 전송 가능한 영어 음성 데이터로 변환하는 것을 특징으로 하며, 상기 정보 전송부(540)는 상기 엔코딩된 음성 데이터를 상기 통신수단을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 사용자 단말을 통해 출력되도록 처리하거나, 또는 상기 사용자 단말로 직접 전송하여 출력되도록 처리하는 것을 특징으로 한다.
- [0235] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 음성 데이터가 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송된 경우, 상기 3D 영어마을 운용 서버는 상기 음성 데이터를 STT(Speech To Text) 기능을 통해 영어문장으로 변환하고, 상기 영어문장을 상기 사용자 단말로 전송하여 출력되도록 처리하는 것이 가능하며, 또는 상기 음성 데이터가 상기 사용자 단말로 직접 전송된 경우, 상기 사용자 단말은 상기 음성 데이터를 그대로 출력하거나, 또는 STT 기능을 통해 영어문장으로 변환하여 출력하는 것이 가능하며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.
- [0236] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램은 상기 음성 입력수단을 통해 에이전트의 영어 음성 신호를 부호화하여 입력받는 음성 입력부(530)와, 상기 영어 음성 신호를 STT(Speech To Text) 기능을 통해 영어문장으로 변환하는 음성 처리부(560)와, 상기 변환된 영어문장을 상기 인터페이스 출력부(515)를 통해 출력된 영어문장 입력 인터페이스 상에 입력되도록 처리하는 정보 입력부(520)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0237] 상기 음성 입력부(530)는 상기 에이전트 단말에 구비된 음성 입력수단을 통해 에이전트의 영어 음성 신호를 입력받아 부호화하는 것을 특징으로 하며, 상기 음성 처리부(560)는 상기 부호화된 영어 음성 신호를 STT(Speech To Text) 기능을 통해 영어문장으로 변환하는 것을 특징으로 하며, 상기 정보 입력부(520)는 상기 변환된 영어

문장을 상기 키 입력수단을 통해 입력된 영어문장과 동일하게 상기 인터페이스 출력부(515)를 통해 출력된 영어 문장 입력 인터페이스 상에 입력되도록 처리하는 것을 특징으로 하며, 이후 상기 영어문장 입력 인터페이스에 입력된 영어문장은 상기 키 입력수단을 통해 입력된 영어문장과 동일한 과정을 통해 상기 사용자 단말로 전송되는 것을 특징으로 한다.

[0238] 도면6은 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하는 에이전트 프로그램 기능 구성을 도시한 도면이다.

[0239] 보다 상세하게 본 도면6은 상기 에이전트 단말에 구비된 브라우저 프로그램과 적어도 하나 이상의 프로세스 간 통신 방식(예컨대, 프로세스 간 메시지 교환 방식, 또는 프로세스 간 메모리 공유 방식, 또는 프로세스 간 라이브러리 파일(LIB/DLL) 공유 방식, 형식 라이브러리(Type Library) 방식 등)을 통해 연계하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하되, 상기 브라우저 프로그램 상에 출력되는 인터페이스를 통해 상기 3D 가상현실 영어마을에서 적어도 하나 이상의 사용자가 설정한 코스/임무/역할에 따라 상기 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 제공하는 에이전트 프로그램의 기능 구성에 대한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면6을 참조 및/또는 변형하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하는 에이전트 프로그램 기능 구성에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 실시 방법을 모두 포함하며, 본 도면6에 도시된 실시 방법으로 한정되지 아니한다.

[0240] 예컨대, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면6을 참조 및/또는 변형하여 상기 에이전트 프로그램에서 화면 출력부(610)와 정보 입력부(620) 및 3D 영어마을 운용부(645)를 제외한 적어도 하나 이상의 기능 구성부가 생략되어 3D 영어마을 운용 서버와 연계하여 상기 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하는 에이전트 모듈 기능 구성을 유추할 수 있을 것이며, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0241] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램이 구비된 에이전트 단말은, 상기 에이전트 프로그램에 대응하는 프로그램 코드가 기록되는 기록매체, 및 상기 에이전트 프로그램에서 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 기반으로 상기 3D 가상현실 영어마을을 운용하기 위한 3D 영어마을 운용 데이터를 저장하는 메모리부에 대응하는 저장수단과, 상기 에이전트 프로그램에서 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하기 위해 출력하는 적어도 하나 이상의 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스를 그래픽 사용자 인터페이스를 기반으로 상기 에이전트 단말에 구비된 화면 출력장치로 출력하는 화면 출력수단과, 상기 에이전트 단말에 구비된 입력장치(예컨대, 키보드(Keyboard), 또는 키패드(Keypad), 또는 마우스(Mouse) 등)와 연계하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 위한 적어도 하나 이상의 키 데이터를 입력하는 키 입력수단과, 상기 에이전트 단말이 접속한 유선 통신망(또는 무선 통신망)을 통해 통신망 상의 3D 영어마을 운용 서버와 통신채널을 연결하고, 상기 통신채널을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버와 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 위한 적어도 하나 이상의 정보(또는 데이터)를 송수신하는 통신수단을 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0242] 또한, 상기 에이전트 단말은, 상기 에이전트 단말에 구비된 사운드 입력장치(예컨대, 마이크)와 연계하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 적어도 하나 이상의 음성 데이터를 입력하는 음성 입력수단과, 상기 에이전트 단말에 구비된 사운드 출력장치(예컨대, 스피커)와 연계하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 적어도 하나 이상의 음성 데이터를 출력하는 음성 출력수단을 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0243] 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 상기 에이전트 단말에 대응하는 각종 유선단말(또는 무선단말)의 단말 구성에 따른 상기 저장수단, 화면 출력수단, 키 입력수단, 통신수단, 음성 입력수단, 음성 출

력수단에 대한 기술적 특징을 명백하게 숙지하고 있을 것이므로, 이에 대한 상세한 설명은 편의상 생략한다.

- [0244] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 저장수단은 상기 에이전트 프로그램에서 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 위해 상기 화면 출력수단으로 출력하는 적어도 하나 이상의 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스에 대응하는 인터페이스 정보를 저장하는 것이 바람직하다.
- [0245] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 에이전트 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 사용자가 채팅 내용을 영문입력 모드로 입력했는지, 또는 한글입력 후 영문변환 모드로 입력했는지 확인하는 사용자 입력모드 확인 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0246] 또한, 상기 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 에이전트 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 에이전트가 영문입력 모드로 영어문장을 입력하도록 처리하는 영어문장 입력 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0247] 또한, 상기 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 에이전트 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 사용자가 영문입력 모드로 입력한 영어문장, 또는 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 입력된 영어문장에 대한 상황 별 바른 영어문장을 입력하는 영어문장 교정 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0248] 또한, 상기 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 에이전트 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 적어도 하나 이상의 코스 선택, 또는 적어도 하나 이상의 임무 선택, 또는 적어도 하나 이상의 역할 선택에 따른  $N(N \geq 1)$ 개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하는 영어마을 상황 설정 정보를 출력하고, 상기 영어마을 채팅 상황 설정 정보에 포함된 사용자 설정 상황 단계를 제1 단계부터 제N 단계까지 이전하도록 제어하는 사용자 설정 상황 제어 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0249] 또한, 상기 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 에이전트 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 후, 상기 채팅 대상 사용자의 영어능력을 평가하는 사용자 평가 인터페이스를 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0250] 또한, 상기 저장수단은 상기 에이전트 프로그램에서 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 기반으로 상기 3D 가상현실 영어마을을 운용하기 위한 3D 영어마을 운용 데이터를 저장하는 것이 바람직하며, 상기 3D 영어마을 운용 데이터는 3D 영어마을 맵(Map) 데이터와, 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터와, 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아 이템 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0251] 여기서, 상기 3D 영어마을 맵 데이터는, 상기 3D 가상현실 영어마을의 전체 지도로서, 상기 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터의 위치에 대응하는 3D 맵 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 랜더링되는 경우, 상기 3D 영어마을 맵 데이터는 상기 3D 영어마을의 지형/지물에 대한 3D 프레임 데이터와 각 지형/지물에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 랜더링하지 않는 경우, 상기 3D 영어마을 맵 데이터는 각 지형/지물에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 랜더링된 3D 지형/지물 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0252] 상기 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터는, 상기 3D 영어마을 맵 상에 위치하는 적어도 하나 이상의 건물(또는 시설물)에 대한 3D 건물(또는 시설물) 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터는 상기 3D 영어마을의 건물(또는 시설물)에 대한 3D 프레임 데이터와 각 건물(또는 시설물)에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터는 각 건물(또는 시설물)에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 건물(또는 시설물) 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0253] 상기 영어채팅 공간 데이터는, 상기 3D 영어마을 맵 상에 위치하는 적어도 하나 이상의 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간 중, 적어도 하나 이상의 에이전트와 적어도 하나 이상의 사용자가 3D 가상현실 영어채팅을 수행하는 3D 공간 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 영어채팅 공간 데이터는 상기 3D 영어마을의 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간에 대한 3D 프레임 데이터와 각 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 영어채팅 공간 데이터는 각 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0254] 상기 캐릭터 데이터는, 상기 3D 가상현실 영어마을에서 적어도 하나 이상의 에이전트, 또는 적어도 하나 이상의 사용자를 대신하는 3D 캐릭터 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 캐릭터 데이터는 복수의 인종, 성별, 연령 중 어느 하나의 인체 형상에 대한 3D 프레임 데이터와 각 인종, 성별, 연령에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 캐릭터 데이터는 각 인종, 성별, 연령에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 캐릭터 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0255] 상기 아이템 데이터는, 상기 3D 가상현실 영어마을에서 상기 캐릭터 데이터가 착용하는 의복, 신발, 액세서리를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지거나, 또는 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위해 상기 에이전트(또는 사용자)에 대응하는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건(예컨대, 서류가방, 여권, 신분증 등)을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 아이템 데이터는 상기 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건에 대한 3D 프레임 데이터와 상기 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 아이템 데이터는 각 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 상기 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0256] 상기 에이전트 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 사용자에게 의해 설정된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 수신하여 상기 저장수단에 저장하는 것이 바람직하며, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보는 채팅 대상 사용자가 설정한 코스 설정 정보(예컨대, 장소 코스 정보, 시나리오 코스 정보), 임무 설정 정보(예컨대, 에이전트와 연계하여 수행되는 사용자의 임무 설정 정보), 역할 설정 정보(예컨대, 에이전트 역할 설정 정보, 사용자 역할 설정 정보)를 적어도 하나 이상 포함하고, 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중 상기 코스/임무/역할 설정에 대응하는 영어채팅 공간 데이터, 캐릭터 데이터(예컨대, 채팅 대상 사용자의 캐릭터 데이터), 아이템 데이터(예컨대, 채팅 대상 사용자의 캐릭터에 대응하는 아이템 데이터와, 이에 대응하여 상

기 에이전트 캐릭터에게 필요한 아이템 데이터)를 적어도 하나 이상 포함하는 3D 영어마을 운용 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0257] 만약 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황이  $N(N>1)$ 개의 사용자 설정 상황 단계로 이루어진 경우, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보는 제1 사용자 설정 상황 단계에 대응하는 제1 코스 설정 정보, 제1 임무 설정 정보, 제1 역할 설정 정보를 적어도 하나 이상 포함하고, 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중 상기 제1 사용자 설정 상황 단계에 포함된 코스/임무/역할 설정에 대응하는 영어채팅 공간 데이터, 캐릭터 데이터, 아이템 데이터를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 제 $N(N=2,3,\dots,N)$  사용자 설정 상황 단계에 대응하는 제 $N(N=2,3,\dots,N)$  코스 설정 정보, 제 $N(N=2,3,\dots,N)$  임무 설정 정보, 제 $N(N=2,3,\dots,N)$  역할 설정 정보를 적어도 하나 이상 포함하고, 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중 상기 제 $N(N=2,3,\dots,N)$  사용자 설정 상황 단계에 포함된 코스/임무/역할 설정에 대응하는 영어채팅 공간 데이터, 캐릭터 데이터, 아이템 데이터를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0258] 또한, 상기 저장수단은 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 중, 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하여 상기 에이전트 캐릭터와 사용자 캐릭터를 상기 3D 영어채팅 상황에 따라 자동 제어하는 캐릭터 제어 정보를 저장하는 것이 바람직하며, 상기 캐릭터 제어 정보는 상기 에이전트 프로그램을 통해 입력되는 영어문장을 기반으로 상기 에이전트 캐릭터의 표정을 제어하는 표정 제어 정보, 또는 상기 에이전트 캐릭터의 행동을 제어하는 행동 제어 정보, 또는 상기 에이전트 캐릭터의 동선을 제어하는 동선 제어 정보를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지거나, 또는 상기 에이전트 프로그램으로 수신되는 영어문장을 기반으로 상기 채팅 대상 사용자 캐릭터 표정을 제어하는 표정 제어 정보, 또는 상기 사용자 캐릭터의 행동을 제어하는 행동 제어 정보, 또는 상기 사용자 캐릭터의 동선을 제어하는 동선 제어 정보를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 이에 의해 상기 에이전트는 상기 3D 가상현실 영어채팅에 집중할 수 있으며, 상기 에이전트와 채팅하는 채팅 대상 사용자는 상기 3D 가상현실 상에서 현실감을 느끼는 이점이 있다.

[0259] 예컨대, 상기 에이전트 프로그램을 통해 질문하는 영어문장이 입력되는 경우, 상기 캐릭터 제어 정보는 상기 에이전트 캐릭터의 표정을 질문하는 표정이 출력되도록 제어하고, 상기 에이전트 캐릭터의 행동이 질문하는 제스처를 취하도록 제어하는 것이 바람직하다.

[0260] 도면6을 참조하면, 상기 에이전트 프로그램은 상기 에이전트 단말에 구비된 기록매체에 기록된 후, 상기 에이전트 단말에 구비된 운영체제(또는 플랫폼)와 연계하여 상기 에이전트 프로그램이 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 실행 및 동작을 제어하며, 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하기 위해 상기 에이전트 프로그램을 구성하는 적어도 하나 이상의 기능 구성부를 상호 연동하거나, 또는 상기 기능 구성부들이 상기 에이전트 단말에 구비된 운영체제(또는 플랫폼)를 통해 상기 에이전트 단말에 구비된 적어도 하나 이상의 단말 구성요소(예컨대, 저장수단, 통신수단 등)와 연동하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하도록 제어하는 제어부(600)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0261] 상기 제어부(600)는 상기 에이전트 프로그램이 상기 에이전트 단말에 구비된 운영체제(또는 플랫폼) 상에서 실행(예컨대, 에이전트 단말에 구비된 프로세서에 의해 연산처리)되고, 상기 운영체제(또는 플랫폼)와 연계하여 상기 단말 구성요소(예컨대, 저장수단, 통신수단 등)와 연동하기 위한 메인프레임(Mainframe)에 대응하는 프로그램 실행 코드를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0262] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 제어부(600)는 상기 에이전트 단말에 구비된 기록매체에 기록된 후, 사용자에 의해 프로그램 실행 명령, 또는 상기 브라우저 프로그램에 의한 프로그램 실행 명령에 따라 운영체제(또는 플랫폼)을 기반으로 상기 에이전트 프로그램을 기동하여 실행되도록 하는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 프

그램의 실행과 동시에 상기 운영체제(또는 플랫폼)로부터 상기 단말 구성요소에 대한 사용권한을 획득하는 것이 바람직하다.

[0263] 또한, 상기 제어부(600)는 상기 에이전트 프로그램의 실행과 동시에 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 위해 상기 에이전트 프로그램에 구비되는 적어도 하나 이상의 기능 구성부를 상호 연동하도록 제어하는 것이 바람직하다.

[0264] 본 발명의 일 실시 방법에 따라 상기 운영체제(또는 플랫폼)가 이벤트 방식의 멀티 태스킹을 지원하는 경우, 상기 제어부(600)는 각 기능 구성부에서 상기 단말 구성요소를 이용하기 위한 접근권한(핸들)를 할당하는 것이 바람직하며, 이 때 상기 에이전트 프로그램을 구성하는 각 기능 구성부는 상기 접근권한을 이용하기 위해 상기 제어부(600)에 인스턴스를 할당하는 것이 바람직하다.

[0265] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 상기 운영체제(또는 플랫폼)가 이벤트 방식을 지원하지 않는 경우, 상기 제어부(600)는 각 기능 구성부에서 상기 단말 구성요소를 이용하기 위한 접근권한(인터럽트)를 얻어오는 것이 바람직하며, 이 때 상기 에이전트 프로그램을 구성하는 각 기능 구성부는 상기 인터럽트를 사용하기 위해 상기 인터럽트를 호출하는 것이 바람직하다.

[0266] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램은 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 위해 상기 에이전트 단말에 기 구비되어 있는 브라우저 프로그램과 적어도 하나 이상의 프로세스 간 통신 방식 통해 통신하는 프로세스 간 통신부(605)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 상기 브라우저 프로그램은 상기 프로세스 간 통신부(605)와 연동하는 적어도 하나 이상의 프로세스 간 통신부(605)가 기 구비되어 있는 것을 특징으로 한다.

[0267] 본 발명의 일 실시 방법에 따르면, 상기 제어부(600)에 의해 상기 에이전트 프로그램이 기동되면, 상기 프로세스 간 통신부(605)는 상기 에이전트 단말에 기 실행되어 동작하고 있는 적어도 하나 이상의 브라우저 프로그램을 확인하고, 상기 확인된 적어도 하나 이상의 브라우저 프로그램에 구비된 프로세스 간 통신부(605)와 프로세스 간 통신채널을 연결하는 것이 바람직하다.

[0268] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따르면, 상기 제어부(600)에 의해 상기 에이전트 프로그램이 기동되면, 상기 프로세스 간 통신부(605)는 상기 에이전트 단말에 기 실행되어 동작하고 있는 적어도 하나 이상의 브라우저 프로그램 중 어느 하나의 통신 대상 브라우저 프로그램(예컨대, 상기 에이전트 프로그램을 기동시킨 브라우저 프로그램, 또는 운영체제(또는 플랫폼) 상에 상기 에이전트 프로그램의 부모 프로세스로 설정된 브라우저 프로그램, 또는 상기 에이전트 프로그램에 구비된 프로세스 간 통신부(605)에 정의된 프로세스 간 통신 프로토콜에 반응하는 브라우저 프로그램)에 구비된 프로세스 간 통신부(605)와 프로세스 간 통신채널을 연결하는 것이 바람직하다.

[0269] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 프로세스 간 통신부(605)는 프로세스 간 메시지 교환 방식, 또는 프로세스 간 메모리 공유 방식, 또는 프로세스 간 라이브러리 파일(LIB/DLL) 공유 방식, 형식 라이브러리(Type Library) 방식 중 적어도 하나 이상의 프로세스 간 통신 방식에 따라 상기 브라우저 프로그램과 프로세스 간 통신채널을 연결하는 것이 바람직하며, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 상기 프로세스 간 통신 방식에 대한 기술적 특징을 기 숙지하고 있을 것이므로, 이에 대한 상세한 설명은 편의상 생략하기로 한다.

[0270] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램은 상기 에이전트에게 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자가 결정되면, 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 수신하는 정보 수신부(635)와, 상기 수신

된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 저장수단에 저장하는 정보 저장부(665)와, 상기 저장수단에서 저장된 상기 3D 영어마을 운용 데이터와 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자에게 의해 설정된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 기반으로 상기 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 3D 영어마을 운용부(645)와, 프로세스 간 통신을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 상기 브라우저 프로그램 상에 출력된 3D 가상현실 영어마을 화면 영역으로 출력하는 화면 출력부(610)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0271] 상기 에이전트가 상기 에이전트 프로그램을 통해 3D 영어마을 운용 서버에 에이전트 모드로 로그인하면, 상기 3D 영어마을 운용 서버는 상기 에이전트와 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자 간 3D 가상현실 영어채팅을 위한 채팅채널을 연결하는 것을 특징으로 하며, 상기 채팅채널 연결을 통해 상기 정보 수신부(635)는 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 수신하는 것을 특징으로 하며, 상기 정보 저장부(665)는 상기 수신된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 저장수단에 저장하는 것을 특징으로 한다.

[0272] 상기 정보 수신부(635)를 통해 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 수신되거나, 또는 상기 정보 저장부(665)를 통해 상기 저장수단에 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 저장되면, 상기 3D 영어마을 운용부(645)는 상기 저장수단에서 저장된 상기 3D 영어마을 운용 데이터와, 상기 수신(또는 저장)된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 기반으로 상기 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것을 특징으로 한다.

[0273] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용부(645)는 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 포함된 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아이템 데이터를 확인한 후, 상기 영어채팅 공간에 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 포함된 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자가 설정한 코스 설정 정보(예컨대, 장소 코스 정보, 시나리오 코스 정보), 임무 설정 정보(예컨대, 에이전트와 연계하여 수행되는 사용자의 임무 설정 정보), 역할 설정 정보(예컨대, 에이전트 역할 설정 정보, 사용자 역할 설정 정보)에 대응하는 에이전트 캐릭터 데이터와 아이템 데이터, 및 사용자 캐릭터 데이터와 아이템 데이터를 포함하여 상기 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것이 바람직하다.

[0274] 만약 상기 생성된 3D 가상현실 영어마을 화면에 상기 영어채팅 공간 이외에 배경화면이 필요한 경우(예컨대, 상기 영어채팅 공간이 상기 3D 영어마을 맵 상의 건물(또는 시설물) 외부이거나, 또는 상기 영어채팅 공간이 상기 3D 영어마을 맵 상의 건물(또는 시설물) 내부라도 유리창문을 배경으로 하는 경우), 상기 3D 영어마을 운용부(645)는 상기 저장수단에서 저장된 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중, 상기 영어채팅 공간에 대응하는 3D 영어마을 맵 상의 위치를 확인하고, 상기 확인된 위치에 대응하는 3D 영어마을 맵 데이터와 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터를 확인한 후, 상기 영어채팅 공간에 대응하는 상기 3D 가상현실 영어마을 화면의 배경에 상기 3D 영어마을 맵 데이터와 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터를 더 포함하는 것이 바람직하다.

[0275] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 생성된 3D 가상현실 영어마을 화면에 상기 영어채팅 공간에서 3D 가상현실 영어채팅 중인 적어도 하나 이상의 다른 에이전트와 사용자를 출력하는 경우, 상기 3D 영어마을 운용부(645)는 상기 영어채팅 공간에 대응하는 3D 영어마을 맵 상의 위치를 확인하고, 상기 정보 수신부(635)를 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 확인된 3D 영어마을 맵 상의 위치에서 3D 가상현실 영어채팅 중인 적어도 하나 이상의 다른 에이전트 캐릭터 정보와, 적어도 하나 이상의 다른 사용자 캐릭터 정보를 수신하고, 상기 영어채팅 공간 상에 상기 수신된 적어도 하나 이상의 다른 에이전트 캐릭터 정보에 대응하는 캐릭터 데이터와 아이템 데이터, 및 적어도 하나 이상의 다른 사용자 캐릭터 정보에 대응하는 캐릭터 데이터와 아이템 데이터가 함께 출력되는 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것이 바람직하다.



- [0276] 이 때, 상기 정보 수신부(635)는 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 영어채팅 공간 상에 위치하는 적어도 하나 이상의 다른 에이전트 캐릭터 정보와 다른 사용자 캐릭터 정보를 주기적으로 수신하는 것이 바람직하며, 상기 3D 영어마을 운용부(645)는 상기 수신된 다른 에이전트 캐릭터와 다른 사용자 캐릭터 간 3D 가상현실 영어채팅에 따른 화면변화 사항이 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터에 포함되도록 처리하는 것이 바람직하다.
- [0277] 또는, 상기 정보 수신부(635)는 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 영어채팅 공간 상에 위치하는 적어도 하나 이상의 다른 에이전트 캐릭터와 다른 사용자 캐릭터 간 3D 가상현실 영어채팅 내용을 더 수신하는 것이 가능하며, 이 경우 상기 3D 영어마을 운용부(645)는 상기 수신된 다른 에이전트 캐릭터와 다른 사용자 캐릭터 간 3D 가상현실 영어채팅 내용을 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터에 포함되도록 처리하거나, 또는 캐릭터만 포함하고 상기 영어채팅 내용은 생략할 수 있으며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.
- [0278] 본 발명의 일 실시 방법에 따라 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 3D 영어마을 운용부(645)는 상기 3D 영어마을 운용 데이터에 포함된 3D 영어마을 맵(Map) 데이터와, 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터와, 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아이템 데이터 중, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하는 3D 프레임 데이터에 해당 매핑소스를 렌더링하여 상기 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것이 바람직하다.
- [0279] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 상기 에이전트 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 3D 영어마을 운용부(645)는 상기 3D 영어마을 운용 데이터에 포함된 3D 영어마을 맵(Map) 데이터와, 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터와, 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아이템 데이터 중, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하는 매핑소스로 렌더링된 3D 데이터를 통해 상기 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것이 바람직하다.
- [0280] 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 상기 3D 영어마을 운용부(645)가 상기 3D 영어마을 운용 데이터와 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자에게 의해 설정된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 기반으로 상기 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 기술적 특징을 기 숙지하고 있을 것이므로, 이에 대한 보다 더 상세한 기술적 특징(예컨대, 3차원 화면을 생성하는 방식, 3차원 화면 상에서 빛을 제어하는 방식 등)은 편의상 생략하기로 한다.
- [0281] 상기 3D 영어마을 운용부(645)에 의해 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터가 생성되면, 상기 화면 출력부(610)는 상기 생성된 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 브라우저 프로그램 상에 출력된 3D 가상현실 영어마을 화면 영역에 주기적으로 출력하는 것을 특징으로 한다.
- [0282] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램은 상기 화면 출력부(610)를 통해 출력되는 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 적어도 하나 이상의 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스를 출력하는 인터페이스 출력부(615)와, 상기 키 입력수단을 통해 상기 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스 상에 포함된 적어도 하나 이상의 사용자 인터페이스를 통해 적어도 하나 이상의 에이전트 입력 정보가 입력되면, 상기 프로세스 간 통신을 통해 상기 에이전트 입력 정보를 획득하는 정보 입력부(620)와, 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 에이전트 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스 상에 출력할 적어도 하나 이상의 사용자 채팅 정보를 수신하는 정보 수신부(635)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

- [0283] 상기 인터페이스 출력부(615)는 상기 채팅 대상 사용자와 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상에서 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 프로세스 간 통신을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 상기 에이전트가 영문입력 모드로 영어문장을 입력하도록 처리하는 영어문장 입력 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.
- [0284] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 영어문장 입력 인터페이스는 문자입력을 위한 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 정보 입력부(620)를 통해 상기 사용자 인터페이스로 상기 에이전트가 입력하는 영어문장이 입력되도록 처리하는 것이 바람직하다.
- [0285] 상기 인터페이스 출력부(615)는 상기 채팅 대상 사용자와 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상에서 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 프로세스 간 통신을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 상기 채팅 대상 사용자가 채팅 내용을 영문입력 모드로 입력했는지, 또는 한글입력 후 영문변환 모드로 입력했는지 확인하는 사용자 입력모드 확인 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.
- [0286] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 사용자 입력모드 확인 인터페이스는 상기 채팅 대상 사용자 입력모드를 아이콘(또는 문자정보) 형태로 출력하는 것이 바람직하며, 이를 위해 상기 정보 수신부(635)는 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 채팅 대상 사용자가 입력한 영어문장 데이터를 수신시, 상기 수신되는 사용자 영어문장이 영문입력 모드로 입력되었는지, 또는 한글입력 후 영문변환 모드로 입력되었는지 확인하기 위한 사용자 입력모드 정보를 더 포함하여 수신하는 것이 바람직하다.
- [0287] 상기 인터페이스 출력부(615)는 상기 채팅 대상 사용자와 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상에서 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 프로세스 간 통신을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 상기 채팅 대상 사용자가 영문입력 모드로 입력한 영어문장, 또는 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 입력된 영어문장에 대한 상황 별 바른 영어문장을 입력하는 영어문장 교정 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.
- [0288] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 영어문장 교정 인터페이스는 교정 대상 영어문장(예컨대, 상기 채팅 대상 사용자가 영문입력 모드로 입력한 영어문장, 또는 상기 채팅 대상 사용자가 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 변환된 영어문장)을 출력하고, 상기 교정 대상 영어문장에 대한 상황 별 바른 영어문장을 입력하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 정보 입력부(620)를 통해 상기 사용자 인터페이스로 상기 에이전트가 입력하는 상황 별 바른 영어문장이 입력되도록 처리하는 것이 바람직하다.
- [0289] 상기 인터페이스 출력부(615)는 상기 채팅 대상 사용자와 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상에서 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 프로세스 간 통신을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 적어도 하나 이상의 코스 선택, 또는 적어도 하나 이상의 임무 선택, 또는 적어도 하나 이상의 역할 선택에 따른  $N(N \geq 1)$ 개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 출력하고, 상기 영어마을 채팅 상황 설정 정보에 포함된 사용자 설정 상황 단계를 제1 단계부터 제N 단계까지 이전하도록 제어하는 사용자 설정 상황 제어 인터페이스를 것을 특징으로 한다.
- [0290] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 사용자 설정 상황 제어 인터페이스는 상기 채팅 대상 사용자와 상기 채팅 채널을 연결하는 과정에서 수신(또는 저장)된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 출력하는 것이 바람직하며, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보가  $N(N > 1)$ 개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하는 경우, 상기 영어마을 채팅 상황 설정 정보에 포함된 사용자 설정 상황 단계를 제1 단계부터 제N 단계까지 이전하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 정보 입력부(620)를 통해 상기 사용자 인터페이스로 상기 사용자 설정 상황 단계를 이전하는 키 데이터가 입력되도록 처리하는 것이 바람직하다.

- [0291] 상기 인터페이스 출력부(615)는 상기 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 후, 상기 프로세스 간 통신을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 상기 채팅 대상 사용자의 영어능력을 평가하는 사용자 평가 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.
- [0292] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 사용자 평가 인터페이스는 상기 채팅 대상 사용자의 현재 영어등급을 출력하고, 상기 영어등급은 상향 조정(또는 하향 조정)하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 정보 입력부(620)를 통해 상기 사용자 인터페이스로 상기 채팅 대상 사용자의 영어등급을 상향 조정(또는 하향 조정)하는 키 데이터가 입력되도록 처리하는 것이 바람직하다.
- [0293] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램은 상기 인터페이스 출력부(615)를 통해 출력된 상기 영어문장 입력 인터페이스를 기반으로 상기 키 입력수단을 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 에이전트의 영어문장이 입력되면, 상기 프로세스 간 통신을 통해 상기 에이전트의 영어문장을 획득하는 정보 입력부(620)와, 상기 입력된 영어문장 데이터를 상기 통신수단을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 사용자 단말)로 전송하는 정보 전송부(640)와, 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 사용자 단말)로부터 상기 사용자가 입력한(또는 한글입력 후 영문으로 변환된) 영어문장 데이터를 수신하는 정보 수신부(635)와, 상기 화면 출력부(610)와 연계하여 상기 정보 입력부(620)를 통해 입력된 영어문장을 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 에이전트 캐릭터 근처에 출력되도록 제어하고, 상기 정보 수신부(635)를 통해 수신된 영어문장을 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 사용자 캐릭터 근처에 출력되도록 제어하는 3D 영어채팅 제어부(650)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0294] 상기 인터페이스 출력부(615)를 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 일정 영역에 상기 영어문장 입력 인터페이스가 출력되면, 상기 정보 입력부(620)는 상기 프로세스 간 통신을 통해 상기 영어문장 입력 인터페이스에 상기 키 입력수단에 대응하는 캐럿을 할당하고, 상기 캐럿을 통해 키 입력수단으로부터 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 에이전트의 영어문장이 입력되면, 상기 프로세스 간 통신을 통해 상기 에이전트의 영어문장을 획득하는 것을 특징으로 한다.
- [0295] 상기 정보 입력부(620)를 통해 상기 에이전트의 영어문장이 획득되면, 상기 정보 전송부(640)는 상기 통신수단을 통해 상기 입력된 영어문장 데이터를 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 중인 채팅 대상 사용자의 사용자 단말에 출력되는 3D 가상현실 영어채팅 화면에 출력되도록 처리하거나, 또는 상기 통신수단을 통해 상기 입력된 영어문장 데이터를 상기 채팅 대상 사용자의 사용자 단말로 직접 전송하여 3D 가상현실 영어채팅 화면에 출력되도록 처리하는 것을 특징으로 한다.
- [0296] 또한, 상기 정보 입력부(620)를 통해 상기 영어문장 입력 인터페이스에 상기 에이전트의 영어문장이 입력되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(650)는 상기 화면 출력부(610)와 연계하여 상기 정보 입력부(620)를 통해 입력된 영어문장을 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 에이전트 캐릭터 근처에 출력되도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [0297] 상기 정보 수신부(635)는 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 채팅 대상 사용자가 상기 사용자 단말을 통해 입력한(또는 한글입력 후 영문으로 변환된) 영어문장 데이터를 수신하거나, 또는 상기 채팅 대상 사용자의 사용자 단말로부터 상기 채팅 대상 사용자가 입력한(또는 한글입력 후 영문으로 변환된) 영어문장 데이터를 수신하는 것을 특징으로 한다.
- [0298] 상기 정보 수신부(635)를 통해 상기 채팅 대상 사용자가 입력한(또는 한글입력 후 영문으로 변환된) 영어문장 데이터가 수신되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(650)는 상기 화면 출력부(610)와 연계하여 상기 수신된 영어문장

을 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 사용자 캐릭터 근처에 출력되도록 제어하는 것을 특징으로 한다.

[0299] 상기 채팅 대상 사용자가 입력한(또는 한글입력 후 영문으로 변환된) 영어문장 데이터를 수신하는 경우, 상기 정보 수신부(635)는 상기 수신되는 영어문장이 영문입력 모드로 입력되었는지, 또는 한글입력 후 영문변환 모드로 입력되었는지 확인하기 위한 사용자 입력모드 정보를 더 포함하여 수신하는 것이 바람직하며, 상기 정보 수신부(635)를 통해 사용자 입력모드 정보가 수신되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(650)는 상기 인터페이스 출력부(615)와 연계하여 상기 사용자 입력모드 확인 인터페이스에 상기 사용자 입력모드에 대응하는 상기 채팅 대상 사용자 입력모드가 아이콘(또는 문자정보) 형태로 출력되도록 제어하는 것을 특징으로 한다.

[0300] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램은 상기 정보 입력부(620)를 통해 상기 영어문장 입력 인터페이스에 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 에이전트의 영어문장이 입력되면, 상기 입력된 영어문장을 판독하여 상기 영어문장에 대응하는 캐릭터 제어 정보를 확인하고, 상기 에이전트 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 제어하거나, 또는 상기 정보 수신부(635)를 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 사용자 영어문장이 수신되면, 상기 수신된 영어문장을 판독하여 상기 영어문장에 대응하는 캐릭터 제어 정보를 확인하고, 상기 사용자 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 제어하는 캐릭터 제어부(655)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0301] 상기 정보 입력부(620)를 통해 상기 영어문장 입력 인터페이스에 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 에이전트의 영어문장이 입력되면, 상기 캐릭터 제어부(655)는 상기 입력된 영어문장을 판독하여 상기 영어문장에 대응하는 문장형식(예컨대, 의문문, 명령문)을 확인하고, 상기 저장수단으로부터 상기 영어문장 판독결과에 대응하여 상기 에이전트 캐릭터의 표정을 제어하는 표정 제어 정보, 또는 상기 에이전트 캐릭터의 행동을 제어하는 행동 제어 정보, 또는 상기 에이전트 캐릭터의 동선을 제어하는 동선 제어 정보를 적어도 하나 이상 포함하는 캐릭터 제어 정보를 확인한 후, 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 상기 에이전트 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 제어하는 것을 특징으로 한다.

[0302] 또는, 상기 정보 수신부(635)를 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 사용자 영어문장이 수신되면, 상기 캐릭터 제어부(655)는 상기 수신된 영어문장을 판독하여 상기 영어문장에 대응하는 문장형식(예컨대, 의문문, 명령문)을 확인하고, 상기 저장수단으로부터 상기 영어문장 판독결과에 대응하여 상기 사용자 캐릭터의 표정을 제어하는 표정 제어 정보, 또는 상기 사용자 캐릭터의 행동을 제어하는 행동 제어 정보, 또는 상기 사용자 캐릭터의 동선을 제어하는 동선 제어 정보를 적어도 하나 이상 포함하는 캐릭터 제어 정보를 확인한 후, 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 상기 사용자 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 제어하는 것을 특징으로 한다.

[0303] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램은 상기 인터페이스 출력부(615)를 통해 출력된 상기 영어문장 교정 인터페이스를 기반으로 상기 정보 수신부(635)를 통해 수신된 사용자 영어문장에 대한 상황 별 바른 영어문장이 입력되도록 처리하는 정보 입력부(620)와, 상기 상황 별 바른 영어문장에 대응하는 사용자 영어문장이 영문입력 모드를 통해 입력되어 수신된 경우, 상기 영어문장 교정 인터페이스를 통해 입력된 상황 별 바른 영어문장을 상기 정보 전송부(640)를 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 사용자 단말)로 전송하여 상기 사용자 단말에 출력되는 영어문장 교정 인터페이스를 통해 출력되도록 제어하거나, 또는 상기 상황 별 바른 영어문장에 대응하는 사용자 영어문장이 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 입력되어 수신된 경우, 상기 영어문장 교정 인터페이스를 통해 입력된 상황 별 바른 영어문장을 상기 정보 전송부(640)를 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 한글입력 후 영문변환에 이용하는 말뭉치 D/B에 저장되도록 제어하는 3D 영어채팅 제어부(650)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0304] 상기 인터페이스 출력부(615)를 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 일정 영역에 상기 영어문장 교정 인터페이스가 출력된 후, 상기 정보 수신부(635)를 통해 적어도 하나 이상의 사용자 영어문장이 수신되면, 상기

인터페이스 출력부(615)는 상기 에이전트의 선택에 의해(또는 자동으로) 상기 수신된 사용자 영어문장을 상기 영어문장 교정 인터페이스에 출력하고, 상기 에이전트의 선택에 의해 상기 영어문장 교정 인터페이스에 상기 수신된 영어문장 교정을 위한 캐럿을 할당하며, 상기 캐럿 할당에 대응하여 상기 정보 입력부(620)는 상기 영어문장 교정 인터페이스를 기반으로 상기 사용자 영어문장에 대한 상황 별 바른 영어문장이 입력되도록 처리하는 것을 특징으로 한다.

[0305] 상기 정보 입력부(620)를 통해 상기 사용자 영어문장에 대한 상황 별 바른 영어문장이 입력되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(650)는 상기 상황 별 바른 영어문장에 대응하는 사용자 영어문장에 대응하는 사용자 입력모드 정보를 판독하여 상기 사용자 영어문장이 영문입력 모드를 통해 입력되어 수신되었는지, 또는 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 입력되어 수신되었는지 확인한다.

[0306] 만약 상기 사용자 영어문장이 영문입력 모드를 통해 입력되어 수신된 것이 확인되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(650)는 상기 영어문장 교정 인터페이스를 통해 입력된 상황 별 바른 영어문장을 상기 정보 전송부(640)를 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 사용자 단말에 출력되는 영어문장 교정 인터페이스를 통해 출력되도록 제어하거나, 또는 상기 입력된 상황 별 바른 영어문장을 상기 정보 전송부(640)를 통해 상기 사용자 단말로 직접 전송하여 상기 사용자 단말에 출력되는 영어문장 교정 인터페이스를 통해 출력되도록 제어하는 것을 특징으로 한다.

[0307] 또는 상기 사용자 영어문장이 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 입력되어 수신된 것이 확인되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(650)는 상기 영어문장 교정 인터페이스를 통해 입력된 상황 별 바른 영어문장을 상기 정보 전송부(640)를 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 한글입력 후 영문변환에 이용하는 말뭉치 D/B에 저장되도록 제어하는 것을 특징으로 하며, 이에 의해 다른 사용자가 동일(또는 유사)한 한글입력 후 영문변환 시, 상기 영어문장 교정 인터페이스를 통해 입력된 상황 별 바른 영어문장이 상기 다른 사용자에 의해 입력된 한글문장을 영문문장으로 변환하는데 이용되도록 처리되어 상기 말뭉치 D/B가 상기 에이전트에 의해 지속적으로 업데이트된다.

[0308] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램은 상기 인터페이스 출력부(615)를 통해 출력된 상기 사용자 설정 상황 제어 인터페이스를 기반으로 상기 키 입력수단을 통해 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 영어마을 채팅 상황 설정 정보에 포함된 사용자 설정 상황 단계를 제1 단계부터 제N 단계까지 이전하는 키 데이터가 입력되면, 상기 프로세스 간 통신을 통해 상기 키 데이터를 획득하는 정보 입력부(620)와, 상기 정보 입력부(620)를 통해 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 영어마을 채팅 상황 설정 정보에 포함된 사용자 설정 상황 단계를 제 $n(1 \leq n < N)$  단계에서 제 $(n+1)$  단계로 이전하는 키 데이터 획득시, 상기 3D 영어마을 운용부(645)와 연계하여 상기 3D 영어마을 가상채팅 화면을 제 $n(1 \leq n < N)$  단계에 대응하는 3D 영어마을 가상채팅 화면에서 제 $(n+1)$  단계에 대응하는 3D 영어마을 가상채팅 화면으로 전환하고, 상기 3D 영어마을 가상채팅 화면 전환에 대응하는 화면전환 정보를 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 사용자 단말)로 전송하여 상기 사용자 단말의 3D 영어마을 가상채팅 화면을 상기 에이전트 단말의 3D 영어마을 가상채팅 화면과 동기화하여 전환되도록 제어하는 3D 영어채팅 제어부(650)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0309] 상기 인터페이스 출력부(615)를 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 일정 영역에 상기 사용자 설정 상황 제어 인터페이스가 출력되고, 상기 사용자 설정 상황 제어 인터페이스 상에  $N(N > 1)$ 개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 출력된 경우, 상기 정보 입력부(620)는 상기 키 입력수단을 통해 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 영어마을 채팅 상황 설정 정보에 포함된 사용자 설정 상황 단계를 제1 단계부터 제N 단계까지 이전하는 키 데이터가 입력되면, 상기 프로세스 간 통신을 통해 상기 키 데이터를 획득하는 것을 특징으로 한다.

[0310] 상기 3D 영어마을 가상채팅 화면이 제 $n(1 \leq n < N)$  단계에 대응하는 사용자 설정 상황 단계인 상태에서 상기 사용

자 설정 상황 제어 인터페이스를 기반으로 상기 정보 입력부(620)를 통해 상기 3D 영어마을 가상채팅 화면을 제(n+1) 단계로 이전하는 키 데이터가 입력되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(650)는 상기 3D 영어마을 운용부(645)와 연계하여 상기 3D 영어마을 가상채팅 화면을 제 $n(1 \leq n < N)$  단계에 대응하는 3D 영어마을 가상채팅 화면에서 제(n+1) 단계에 대응하는 3D 영어마을 가상채팅 화면으로 전환하는 것을 특징으로 한다.

[0311] 또한, 상기 3D 영어채팅 제어부(650)는 상기 3D 영어마을 가상채팅 화면 전환에 대응하는 화면전환 정보를 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 사용자 단말의 3D 영어마을 가상채팅 화면을 상기 에이전트 단말의 3D 영어마을 가상채팅 화면과 동기화하여 전환되도록 제어하거나, 또는 상기 화면전환 정보를 상기 사용자 단말로 직접 전송하여 상기 사용자 단말의 3D 영어마을 가상채팅 화면을 상기 에이전트 단말의 3D 영어마을 가상채팅 화면과 동기화하여 전환되도록 제어하는 것을 특징으로 한다.

[0312] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램은 상기 음성 입력수단을 통해 에이전트의 영어 음성 신호를 부호화하여 입력받는 음성 입력부(630)와, 상기 영어 음성 신호를 상기 통신수단을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 사용자 단말)로 전송 가능한 영어 음성 데이터로 변환하는 음성 처리부(660)와, 상기 통신수단을 통해 상기 음성 데이터를 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 사용자 단말)로 전송하는 정보 전송부(640)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0313] 상기 음성 입력부(630)는 상기 에이전트 단말에 구비된 음성 입력수단을 통해 에이전트의 영어 음성 신호를 입력받아 부호화하는 것을 특징으로 하며, 상기 음성 처리부(660)는 상기 부호화된 영어 음성 신호를 엔코딩하여 상기 통신수단을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 사용자 단말)로 전송 가능한 영어 음성 데이터로 변환하는 것을 특징으로 하며, 상기 정보 전송부(640)는 상기 엔코딩된 음성 데이터를 상기 통신수단을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 사용자 단말을 통해 출력되도록 처리하거나, 또는 상기 사용자 단말로 직접 전송하여 출력되도록 처리하는 것을 특징으로 한다.

[0314] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 음성 데이터가 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송된 경우, 상기 3D 영어마을 운용 서버는 상기 음성 데이터를 STT(Speech To Text) 기능을 통해 영어문장으로 변환하고, 상기 영어문장을 상기 사용자 단말로 전송하여 출력되도록 처리하는 것이 가능하며, 또는 상기 음성 데이터가 상기 사용자 단말로 직접 전송된 경우, 상기 사용자 단말은 상기 음성 데이터를 그대로 출력하거나, 또는 STT 기능을 통해 영어문장으로 변환하여 출력하는 것이 가능하며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.

[0315] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 프로그램은 상기 음성 입력수단을 통해 에이전트의 영어 음성 신호를 부호화하여 입력받는 음성 입력부(630)와, 상기 영어 음성 신호를 STT(Speech To Text) 기능을 통해 영어문장으로 변환하는 음성 처리부(660)와, 상기 변환된 영어문장을 상기 인터페이스 출력부(615)를 통해 출력된 영어문장 입력 인터페이스 상에 입력되도록 처리하는 정보 입력부(620)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0316] 상기 음성 입력부(630)는 상기 에이전트 단말에 구비된 음성 입력수단을 통해 에이전트의 영어 음성 신호를 입력받아 부호화하는 것을 특징으로 하며, 상기 음성 처리부(660)는 상기 부호화된 영어 음성 신호를 STT(Speech To Text) 기능을 통해 영어문장으로 변환하는 것을 특징으로 하며, 상기 정보 입력부(620)는 상기 변환된 영어문장을 상기 키 입력수단을 통해 입력되어 상기 프로세스 간 통신을 통해 획득된 영어문장과 동일하게 상기 인터페이스 출력부(615)를 통해 출력된 영어문장 입력 인터페이스 상에 입력되도록 처리하는 것을 특징으로 하며, 이후 상기 영어문장 입력 인터페이스에 입력된 영어문장은 상기 키 입력수단을 통해 입력된 영어문장과 동일한 과정을 통해 상기 사용자 단말로 전송되는 것을 특징으로 한다.

- [0317] 도면7은 본 발명의 실시 방법에 따른 3D 가상현실 영어마을의 사용자 등록 시스템 구성을 도시한 도면이다.
- [0318] 보다 상세하게 본 도면7은 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 사용자(예컨대, 3D 가상현실 영어마을에 구비된 가상현실 공간에서 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할을 선택하여 3D 영어 채팅을 위한 영어마을 상황을 설정하고, 상기 설정된 상황에 따라 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 영어 채팅을 수행하는 사용자)가 소정의 사용자 단말(115)을 통해 사용자 등록 서버(100)로 3D 영어마을 사용자(이하, "사용자"라고 한다.) 등록 시, 상기 사용자 등록과 함께 상기 사용자 단말(115)로 3D 영어마을 운용 시스템 상에서 사용자 모드로 로그인하여 3D 가상현실 영어마을에 구비된 가상현실 공간에서 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할을 선택하여 3D 영어 채팅을 위한 영어마을 상황을 설정하고, 상기 설정된 상황에 따라 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 영어 채팅을 수행하도록 처리하는 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 다운로드하여 상기 사용자 단말(115)에 설치하는 사용자 등록 시스템 구성에 대한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면7을 참조 및/또는 변형하여 상기 3D 가상현실 영어마을의 사용자 등록 시스템 구성에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 실시 방법을 모두 포함하며, 본 도면7에 도시된 실시 방법에 의해 한정되지 아니한다.
- [0319] 이하, 본 도면7에서 적어도 하나 이상의 사용자 단말(115)과 연계하여 3D 가상현실 영어마을 운용을 위한 적어도 하나 이상의 사용자를 등록하고, 상기 사용자 등록과 함께 상기 사용자가 상기 사용자 단말(115)을 통해 3D 영어마을 운용 시스템에 사용자 모드로 로그인하여 3D 가상현실 영어마을에 구비된 가상현실 공간에서 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할을 선택하여 3D 영어 채팅을 위한 영어마을 상황을 설정하고, 상기 설정된 상황에 따라 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 영어 채팅을 수행하도록 처리하는 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 다운로드하여 설치하는 3D 영어마을 운용 시스템 상의 구성요소를 편의상 "사용자 등록 서버(100)"라고 하며, 상기 사용자 등록 서버(100)는 본 도면7에 도시된 바와 같이 상기 3D 영어마을 운용 시스템 상에 구비되는 서버(또는 장치) 형태로 구현되거나, 또는 상기 사용자 단말(115)로 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 다운로드하여 원격 탑재하기 위해 3D 영어마을 운용 서버(105)에 구비되는 기능 구성부 형태로 구현되는 것이 가능하며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니함을 명백하게 밝혀두는 바이다.
- [0320] 본 발명의 다른 실시 방법에 따르면, 상기 3D 가상현실 영어마을이 상기 사용자 단말(115)에 구비된 3D 플러그인 프로그램에 의해 구현되는 경우, 상기 사용자 등록 서버(100)에서 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 다운로드하는 기능이 생략되어도 무방하며, 이 경우 상기 3D 플러그인 프로그램이 3D 영어마을 운용 서버(105)의 인터페이스 제공 기능과 연계하여 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 수행하며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.
- [0321] 본 발명의 실시 방법을 따르는 도면7을 참조하면, 상기 사용자 등록 시스템은, 통신망을 통해 상기 사용자 등록 서버(100)에 접속하여 사용자 등록 정보를 등록하고, 상기 사용자 등록 서버(100)로부터 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 다운로드하여 기록매체에 기록하는 사용자 단말(115)과, 상기 사용자 단말(115)과 통신망을 통해 연결되어 상기 사용자 단말(115)을 통해 상기 사용자 등록을 처리하고, 상기 사용자 단말(115)로 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 다운로드하여 설치되도록 처리하는 사용자 등록 서버(100)를 포함하여 이루어지며, 상기 사용자 단말(115)로 제공된 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을을 운용하는 적어도 하나 이상의 기능 구성을 포함하여 상기 3D 영어마을 운용 시스템에 구비되는 3D 영어마을 운용 서버(105)를 더 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0322] 상기 사용자 단말(115)은 TCP/IP(Transmission Control Protocol/Internet Protocol) 기반의 유선 통신망(예컨대, ADSL(Asymmetric Digital Subscriber Line)/VDSL(Very high-data rate Digital Subscriber Line) 또는 케이블 통신망)를 통해 상기 사용자 등록 서버(100)와 통신 연결되는 데스크탑 컴퓨터 또는 노트북을 포함하는 유선 단말을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지거나, 또는 CDMA(Code Division Multiple Access) 기반의 이동 통신망에 연결되는 이동 통신단말, 또는 IEEE 802.16x 기반의 초고속 무선 인터넷에 연결되는 휴대 인터넷 단말

을 적어도 하나 이상 포함하는 무선 단말을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 상기 사용자 단말(115)은 상기 사용자 등록 서버(100)에서 제공하는 적어도 하나 이상의 사용자 등록 인터페이스(또는 프로그램 제공 인터페이스)를 출력하고, 상기 사용자 등록 인터페이스를 통해 상기 3D 가상현실 영어마을에 대한 사용자 등록을 처리하고, 상기 프로그램 제공 인터페이스를 통해 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 다운로드하여 탑재하기 위한 기능 구성(예컨대, 브라우저 프로그램과 통신 기능)이 구비되어 있는 것이 바람직하다.

[0323] 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 적어도 하나 이상의 유선 단말 또는 무선 단말에 대응하는 상기 사용자 단말(115)의 기술적 특징과, 상술된 유선 통신망 또는 무선 통신망 이외에 상기 사용자 단말(115)로 상기 3D 가상현실 영어마을을 제공하는 통신망(예컨대, 모든 종류의 IP 통신망)의 기술적 특징을 용이하게 유추할 수 있을 것이므로, 이에 대한 상세한 설명은 편의상 생략한다.

[0324] 본 발명의 실시 방법에 따라 상기 사용자 단말(115)이 유선 단말인 경우, 상기 통신망은 상기 TCP/IP 기반의 유선 통신망을 포함하여 이루어지며, 상기 사용자 단말(115)이 무선 단말인 경우, 상기 통신망은 상기 CDMA 기반의 이동 통신망, 또는 IEEE 802.16x 기반의 초고속 무선 인터넷을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0325] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 등록 서버(100)는 상기 사용자 단말(115)과 통신망에 대응하는 웹 인터페이스를 제공하기 위해, 상기 통신망을 통해 상기 사용자 단말(115)과 통신채널을 연결 및 관리하는 인터페이스부(700)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 이에 의해 상기 사용자 등록 서버(100)는 상기 사용자 단말(115)과 유선 통신망(또는 무선 통신망)을 통해 통신 연결되는 웹서버의 기능을 구비한다.

[0326] 본 발명의 일 실시 방법에 따라 상기 사용자 단말(115)이 TCP/IP 기반의 유선 통신망을 통해 통신채널이 연결되는 유선 단말인 경우, 상기 사용자 등록을 위해 상기 인터페이스부(700)는 상기 사용자 단말(115)과 HTTP(Hyper-Text Transfer Protocol) 프로토콜을 기반으로 통신채널을 연결하고, 상기 통신채널을 통해 상기 사용자 단말(115)로 HTML(Hyper-Text Markup Language) 호환 문서 형태의 사용자 등록 인터페이스를 전송하여 출력하고, 상기 사용자 단말(115)로부터 상기 사용자 등록 인터페이스를 통해 입력(또는 선택)된 사용자 등록 정보를 수신 처리하는 기능을 수행하는 것이 바람직하다.

[0327] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 상기 사용자 단말(115)이 CDMA 기반의 무선 통신망을 통해 통신채널이 연결되는 무선 단말인 경우, 상기 사용자 등록을 위해 상기 인터페이스부(700)는 상기 사용자 단말(115)과 WAP(Wireless Application Protocol) 또는 ME(Mobile Explorer) 프로토콜을 기반으로 통신채널, 또는 풀-브라우징 기반 무선 인터넷 통신채널을 연결하고, 상기 통신채널을 통해 상기 사용자 단말(115)로 WML(Wireless Markup Language) 또는 HTML 호환 문서 형태의 사용자 등록 인터페이스를 전송하여 출력하고, 상기 사용자 단말(115)로부터 상기 사용자 등록 인터페이스에 대응하는 사용자 등록 정보를 수신 처리하는 기능을 수행하는 것이 바람직하다.

[0328] 본 발명의 또다른 일 실시 방법에 따라 상기 사용자 단말(115)이 IEEE 802.16x 기반의 무선 통신망을 통해 통신채널이 연결되는 무선 단말인 경우, 상기 사용자 등록을 위해 상기 인터페이스부(700)는 상기 사용자 단말(115)과 상기 IEEE 802.16 규격에 대응하는 무선 프로토콜을 기반으로 통신채널을 연결하고, 상기 통신채널을 통해 상기 사용자 단말(115)로 사용자 등록 인터페이스를 전송하여 출력하고, 상기 사용자 단말(115)로부터 상기 사용자 등록 인터페이스에 대응하는 사용자 등록 정보를 수신 처리하는 기능을 수행하는 것이 바람직하다.

[0329] 본 발명의 일 실시 방법에 따라 상기 사용자 단말(115)이 TCP/IP 기반의 유선 통신망을 통해 통신채널이 연결되는 유선 단말인 경우, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈) 제공을 위해 상기 인터페이스부(700)는 상기 사



용자 단말(115)과 HTTP 프로토콜을 기반으로 통신채널을 연결하고, 상기 통신채널을 통해 상기 사용자 단말(115)로 HTML 호환 문서 형태의 프로그램 제공 인터페이스를 전송하여 출력하고, 상기 사용자 단말(115)로부터 상기 프로그램 제공 인터페이스를 통해 입력(또는 선택)된 프로그램 요청 정보를 수신 처리하는 기능을 수행하는 것이 바람직하다.

[0330] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 상기 사용자 단말(115)이 CDMA 기반의 무선 통신망을 통해 통신채널이 연결되는 무선 단말인 경우, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈) 제공을 위해 상기 인터페이스부(700)는 상기 사용자 단말(115)과 WAP 또는 ME 프로토콜을 기반으로 통신채널, 또는 폴-브라우저 기반 무선 인터넷 통신채널을 연결하고, 상기 통신채널을 통해 상기 사용자 단말(115)로 WML 또는 HTML 호환 문서 형태의 프로그램 제공 인터페이스를 전송하여 출력하고, 상기 사용자 단말(115)로부터 상기 프로그램 제공 인터페이스에 대응하는 프로그램 요청 정보를 수신 처리하는 기능을 수행하는 것이 바람직하다.

[0331] 본 발명의 또다른 일 실시 방법에 따라 상기 사용자 단말(115)이 IEEE 802.16x 기반의 무선 통신망을 통해 통신채널이 연결되는 무선 단말인 경우, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈) 제공을 위해 상기 인터페이스부(700)는 상기 사용자 단말(115)과 상기 IEEE 802.16 규격에 대응하는 무선 프로토콜을 기반으로 통신채널을 연결하고, 상기 통신채널을 통해 상기 사용자 단말(115)로 프로그램 제공 인터페이스를 전송하여 출력하고, 상기 사용자 단말(115)로부터 상기 프로그램 제공 인터페이스에 대응하는 프로그램 요청 정보를 수신 처리하는 기능을 수행하는 것이 바람직하다.

[0332] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 등록 서버(100)는 사용자 단말(115)이 상기 인터페이스부(700)를 통해 상기 사용자 등록 서버(100)에 접속시, 상기 인터페이스부(700)와 연동하여 상기 사용자 단말(115)에서 사용자 등록 정보를 입력(또는 선택)하여 전송하도록 하는 사용자 등록 인터페이스를 생성(또는 추출)하여 제공하는 인터페이스 제공부(705)(또는 인터페이스 제공수단)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 상기 사용자 등록 정보 등록 시, 상기 인터페이스 제공부(705)는 상기 인터페이스부(700)와 연동하여 상기 사용자 단말(115)에서 프로그램 요청 정보를 입력(또는 선택)하여 전송하도록 하는 프로그램 제공 인터페이스를 생성(또는 추출)하여 제공하는 것을 특징으로 한다.

[0333] 상기 인터페이스 제공부(705)는 상기 사용자 단말(115)이 상기 인터페이스부(700)를 통해 상기 사용자 등록 서버(100)에 접속(또는 사용자 등록 요청) 시, 상기 사용자 단말(115)에 구비된 기능구성(예컨대, 사용자 단말(115)에 구비된 브라우저 프로그램)에 대응하여 사용자 등록 정보를 입력(또는 선택)하여 상기 통신망을 통해 상기 사용자 등록 서버(100)로 전송할 수 있는 사용자 등록 인터페이스를 생성하거나, 또는 데이터베이스(도시 생략)로부터 추출하고, 상기 인터페이스부(700)와 연동하여 상기 생성(또는 추출)된 사용자 등록 인터페이스를 상기 통신망을 통해 상기 사용자 단말(115)로 제공하는 것을 특징으로 한다.

[0334] 이후, 상기 사용자 단말(115)은 상기 사용자 등록 인터페이스를 기반으로 사용자 등록 정보를 입력(또는 선택)하며, 상기 입력(또는 선택)된 사용자 등록 정보를 상기 통신망을 통해 상기 사용자 등록 서버(100)로 전송한다.

[0335] 여기서, 상기 사용자 등록 정보는, 상기 3D 가상현실 영어마을의 사용자로 등록하는 사용자 정보와, 상기 사용자의 영어능력 정보를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0336] 상기 사용자 정보는, 상기 사용자의 개인정보(예컨대, 사용자 성명, 국적, 주민등록번호(또는 여권번호), 주소, 연락처 등)와, 상기 사용자의 회원정보(예컨대, 사용자 ID정보, 비밀번호 등)를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

- [0337] 상기 사용자의 영어능력 정보는, 상기 사용자가 상기 3D 가상현실 영어마을의 사용자로 활동할 수 있는지 확인하기 위한 정보로서, 상기 사용자의 각종 영어능력 시험 성적 정보와 성적 증명서 사본, 영어관련 업무 수행 경력 정보와 경력 증명서 사본 등을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
  
- [0338] 또한, 상기 인터페이스 제공부(705)는 상기 사용자 단말(115)이 상기 인터페이스부(700)를 통해 상기 사용자 등록 서버(100)에 접속(또는 상기 사용자 등록 후 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈) 요청) 시, 상기 사용자 단말(115)에 구비된 기능구성(예컨대, 사용자 단말(115)에 구비된 브라우저 프로그램)에 대응하여 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)에 대한 프로그램 요청 정보를 입력(또는 선택)하여 상기 통신망을 통해 상기 사용자 등록 서버(100)로 전송할 수 있는 프로그램 제공 인터페이스를 생성하거나, 또는 데이터베이스(도시생략)로부터 추출하고, 상기 인터페이스부(700)와 연동하여 상기 생성(또는 추출)된 프로그램 제공 인터페이스를 상기 통신망을 통해 상기 사용자 단말(115)로 제공하는 것을 특징으로 한다.
  
- [0339] 이후, 상기 사용자 단말(115)은 상기 프로그램 제공 인터페이스를 기반으로 프로그램 요청 정보를 입력(또는 선택)하며, 상기 입력(또는 선택)된 프로그램 요청 정보를 상기 통신망을 통해 상기 사용자 등록 서버(100)로 전송한다.
  
- [0340] 여기서, 상기 프로그램 요청 정보는 상기 사용자 단말(115)로 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 제공하도록 요청하는 상기 사용자 정보와, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)이 탑재될 상기 사용자 단말(115)에 대한 운영체제(또는 플랫폼) 정보와, 상기 사용자 단말(115)에서 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)이 기록될 매체정보를 적어도 하나 이상 포함하는 사용자 단말(115) 정보를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
  
- [0341] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 등록 서버(100)는 상기 인터페이스 제공부(705)를 통해 상기 사용자 단말(115)로 상기 사용자 등록 인터페이스가 제공된 후, 상기 인터페이스부(700)와 연계하여 상기 사용자 단말(115)로부터 상기 사용자 등록 인터페이스를 통해 입력(또는 선택)된 사용자 정보와 상기 사용자의 영어능력 정보를 포함하는 사용자 등록 정보를 수신하는 정보 수신부(710)(또는 정보 수신수단)와, 상기 사용자 등록 정보에 포함된 영어능력 정보의 유효성을 확인하는 정보 확인부(715)(또는 정보 확인수단)와, 상기 사용자의 영어능력 정보를 기반으로 상기 3D 가상현실 영어마을에서 상기 사용자의 영어등급 정보를 결정하는 등급 결정부(720)(또는 등급 결정수단)와, 상기 사용자 정보와 상기 사용자의 영어능력 정보 및 영어등급 정보를 연계하여 사용자 정보 D/B(740)에 저장하고, 상기 사용자 정보 D/B(740)에 상기 사용자가 설정하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 저장하는 저장영역을 할당하는 정보 저장부(725)(또는 정보 저장수단)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
  
- [0342] 상기 인터페이스 제공부(705)를 통해 상기 사용자 단말(115)로 상기 사용자 등록 인터페이스가 제공된 후, 상기 사용자 단말(115)에서 상기 사용자 등록 인터페이스를 통해 사용자 정보와 상기 사용자의 영어능력 정보를 포함하는 사용자 등록 정보를 입력(또는 선택)하여 전송하면, 상기 정보 수신부(710)는 상기 인터페이스부(700)와 연계하여 상기 통신망을 통해 상기 사용자 단말(115)로부터 상기 입력(또는 선택)된 사용자 정보와 상기 사용자의 영어능력 정보를 포함하는 사용자 등록 정보를 수신하는 것을 특징으로 한다.
  
- [0343] 여기서, 상기 사용자 등록 정보 중 상기 사용자의 영어능력 정보는 생략 가능하며, 이 경우 상기 사용자의 영어능력은 기본 등급으로 자동 설정되는 것이 가능하다.
  
- [0344] 상기 정보 수신부(710)를 통해 상기 사용자 등록 정보가 수신되면, 상기 정보 확인부(715)는 상기 사용자 등록

정보에 포함된 상기 사용자의 영어능력 정보에 대한 유효성을 확인하고, 상기 사용자의 영어능력 정보에 대한 유효성이 확인되면, 상기 사용자의 영어 능력이 상기 3D 가상현실 영어마을의 사용자로 활동하는 것이 가능한지 확인하는 것을 특징으로 한다.

[0345] 예컨대, 상기 정보 확인부(715)는 상기 사용자의 영어능력 정보에 포함된 각 영어능력 시험 성적 정보의 각 영어능력 시험 기관 서버(도시생략)와 연계하여 상기 사용자의 영어능력 시험 성적 정보에 대한 유효성을 확인하거나, 또는 상기 성적 증명서 사본과 각 영어능력 시험 기관의 성적 증명서 정식 샘플을 패턴 인식 방법으로 비교하여 상기 사용자의 영어능력 시험 성적 정보에 대한 유효성을 확인하는 것이 바람직하다.

[0346] 또는, 상기 정보 확인부(715)는 상기 사용자의 영어능력 정보에 포함된 영어관련 업무 수행 경력 정보의 영어관련 업무 수행 기관 서버(도시생략)와 연계하여 상기 사용자의 영어관련 업무 수행 경력 정보에 대한 유효성을 확인하거나, 또는 상기 경력 증명서 사본과 영어관련 업무 수행 기관의 경력 증명서 정식 샘플을 패턴 인식 방법으로 비교하여 상기 사용자의 영어관련 업무 수행 경력 정보에 대한 유효성을 확인하는 것이 바람직하다.

[0347] 상기 사용자의 영어능력 정보에 대한 유효성이 확인되면, 상기 등급 결정부(720)는 상기 유효성이 확인된 사용자의 영어능력 정보를 기준으로 상기 3D 가상현실 영어마을에서 통용되는 사용자의 영어등급 정보를 결정하는 것을 특징으로 한다.

[0348] 여기서, 상기 사용자의 영어등급 정보는 3D 가상현실 영어마을에서 3D 영어 채팅 시, 상기 사용자와 채팅하는 에이전트가 상기 사용자의 영어능력을 확인하고, 그에 수준을 맞추기 위한 정보로서, 상기 영어등급 정보는 상기 사용자와 채팅하는 에이전트에 의해 다시 상향(또는 하향) 조정되는 것이 바람직하다.

[0349] 상기 정보 확인부(715)의 확인결과 상기 사용자의 영어능력이 상기 3D 가상현실 영어마을에서 사용자로 활동하는 것이 가능한 것으로 확인되면, 상기 정보 저장부(725)는 상기 사용자 정보와 상기 사용자의 영어능력 정보 및 영어등급 정보를 연계하여 사용자 정보 D/B(740)에 저장하는 것을 특징으로 하며, 상기 사용자 정보와 연계하여 상기 사용자 정보 D/B(740)에 상기 사용자가 설정하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 저장하는 저장영역을 할당하는 것을 특징으로 한다.

[0350] 여기서, 상기 사용자가 설정하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 저장하기 위해 상기 사용자 정보 D/B(740)에 할당된 저장영역은, 상기 사용자가 소정의 사용자 단말(115)을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에 접속한 후, 상기 3D 가상현실 영어마을을 통해 제공 가능한 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할 선택을 조합하여 상기 사용자와 적어도 하나 이상의 에이전트 간 3D 영어 채팅을 수행하도록 설정된 사용자 별 영어 채팅 상황 정보를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0351] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 등록 서버(100)는 상기 사용자 단말(115)로 제공할 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)에 대응하는 적어도 하나 이상의 프로그램 소스 또는 프로그램 파일을 저장하는 프로그램 D/B(735)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 상기 인터페이스 제공부(705)를 통해 상기 사용자 단말(115)로 상기 사용자 등록 인터페이스가 제공된 후, 상기 인터페이스부(700)와 연계하여 상기 사용자 단말(115)로부터 상기 프로그램 제공 인터페이스를 통해 입력(또는 선택)된 프로그램 요청 정보를 수신하는 정보 수신부(710)(또는 정보 수신수단)와, 상기 프로그램 요청 정보 수신 시, 프로그램 D/B(735)로부터 상기 프로그램 요청 정보에 대응하는 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 추출 또는 동적으로 생성하여 상기 인터페이스부(700)를 통해 상기 사용자 단말(115)로 제공하는 프로그램 제공부(730)(또는 프로그램 제공수단)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

- [0352] 본 발명의 일 실시 방법에 따르면, 상기 프로그램 D/B(735)는 상기 사용자 단말(115)에 구비된 운영체제(또는 단말 플랫폼)에서 동작할 수 있는 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈) 파일을 저장하는 것을 특징으로 하며, 상기 사용자 단말(115)로부터 상기 프로그램 요청 정보가 수신되는 경우, 상기 프로그램 제공부(730)는 상기 프로그램 D/B(735)로부터 상기 프로그램 요청 정보와 매칭되는 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈) 파일을 추출하는 것을 특징으로 한다.
  
- [0353] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따르면, 상기 프로그램 D/B(735)는 상기 사용자 단말(115)에 구비된 운영체제(또는 단말 플랫폼)에서 동작할 수 있는 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈) 소스를 저장하는 것을 특징으로 하며, 상기 사용자 단말(115)로부터 상기 프로그램 요청 정보가 수신되는 경우, 상기 프로그램 제공부(730)는 상기 프로그램 D/B(735)로부터 상기 프로그램 요청 정보와 매칭되는 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈) 소스를 추출하고, 상기 추출된 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈) 소스를 컴파일(Compile)하여 상기 사용자 단말(115)로 제공할 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 동적 생성하는 것을 특징으로 한다.
  
- [0354] 상기 인터페이스 제공부(705)를 통해 상기 사용자 단말(115)로 상기 프로그램 제공 인터페이스가 제공된 후, 상기 사용자 단말(115)에서 상기 프로그램 제공 인터페이스를 통해 프로그램 요청 정보를 입력(또는 선택)하여 전송하면, 상기 정보 수신부(710)는 상기 인터페이스부(700)와 연계하여 상기 통신망을 통해 상기 사용자 단말(115)로부터 상기 입력(또는 선택)된 프로그램 요청 정보를 수신하는 것을 특징으로 한다.
  
- [0355] 상기 정보 수신부(710)를 통해 상기 프로그램 요청 정보가 수신되면, 상기 프로그램 제공부(730)는 상기 인터페이스부(700)를 통해 상기 추출(또는 동적 생성)된 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 상기 통신망을 통해 상기 사용자 단말(115)로 제공하여 원격 탑재하는데, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 원격 탑재하는 방법(예컨대, 프로그램 제공자 인증서를 첨부하여 사용자 단말(115)로 원격 탑재하는 방법)을 기 숙지하고 있을 것이므로, 이에 대한 상세한 설명은 편의상 생략한다.
  
- [0356] 상기 프로그램 제공부(730)에 의해 상기 사용자 단말(115)로 제공된 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)은, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에 사용자 모드로 로그인하는 기능과, 적어도 하나 이상의 채팅 대상 에이전트와 상기 3D 가상현실 영어마을 상의 특정 위치에서 3D 가상현실 영어채팅을 처리하는 기능을 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
  
- [0357] 또한, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)은 상기 사용자 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 사용자가 영문입력 모드로 영문문장을 입력하도록 처리하거나, 또는 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 영문문장을 변환 입력하도록 처리하는 영문문장 입력 인터페이스를 출력하는 기능을 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
  
- [0358] 또한, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)은 상기 사용자 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 영문문장 입력 인터페이스를 통해 한글문장(또는 한글과 영어가 혼합된 문장 포함)이 입력되면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)(또는 저장수단)에 구비된 말뭉치 D/B와 연계하여 상기 한글문장에 대응하는 적어도 하나 이상의 영문문장 말뭉치 정보를 출력하여 상기 한글문장에 대응하는 소정의 영문문장 말뭉치를 선택하도록 처리하거나, 또는 상기 선택된 영문문장 말뭉치의 일부(또는 전체)를 편집하도록 처리하는 영문문장 변환 인터페이스를 출력하는 기능을 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
  
- [0359] 또한, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)은 상기 사용자 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 에이전트가 상황 별 다른 영문문장을 입력하면, 상기 에이전트가 입력한 상황 별 다른 영문문장을 수신하여 상기 3D 가상현실 영어채팅과 별도의 영역에 출력하는 영

어문장 교정 인터페이스를 출력하는 기능을 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

- [0360] 또한, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)은 상기 사용자 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 전, 상기 3D 가상현실 영어마을을 통해 제공 가능한 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할을 선택하고, 상기 선택된 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할을 조합하여 이루어진  $N(N \geq 1)$ 개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 설정하는 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 출력하는 기능을 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0361] 또한, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)은 상기 사용자 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 사용자 단말(115)에 구비된 음성 입력수단을 통해 입력되는 사용자 영어 음성 데이터를 상기 채팅 대상 에이전트가 사용하는 에이전트 프로그램으로 전송하여 상기 에이전트 단말에 구비된 음성 출력수단을 통해 출력되도록 처리하거나, 또는 상기 사용자 영어 음성 데이터를 영어문장으로 변환하는 STT(Speech To Text) 처리 기능을 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 이에 의해 상기 사용자가 올바른 영어발음을 하도록 유도하는 이점이 있다.
- [0362] 또한, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)은 상기 사용자 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 에이전트가 입력한 영어문장(또는 상기 사용자가 입력한 영어문장, 또는 상기 사용자가 한글입력 후 영어문장으로 변환된 영어문장)을 영어 음성 데이터로 변환하는 TTS(Text To Speech) 처리 기능을 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 이에 의해 상기 사용자가 올바른 영어발음을 청취하도록 유도하는 이점이 있다.
- [0363] 또한, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)은 상기 사용자 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 후, 상기 채팅 대상 에이전트의 영어학습 지도 능력을 평가하는 에이전트 평가 인터페이스를 출력하는 기능을 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0364] 도면8은 본 발명의 실시 방법에 따른 3D 가상현실 영어마을의 사용자 등록 과정을 도시한 도면이다.
- [0365] 보다 상세하게 본 도면8은 상기 도면7에 도시된 사용자 등록 시스템 상의 사용자 단말(115)이 통신망을 통해 상기 사용자 등록 서버(100)로 사용자 정보와 상기 사용자의 영어능력 정보를 적어도 하나 이상 포함하는 사용자 등록 정보를 전송하면, 상기 사용자 등록 서버(100)에서 상기 사용자의 영어능력 정보를 판독하여 상기 사용자의 영어등급을 결정한 후, 상기 사용자 등록 정보를 사용자 정보 D/B(740)에 저장한 후, 상기 사용자가 설정하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 저장하는 저장영역을 할당하는 과정에 대한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면8을 참조 및/또는 변형하여 상기 3D 가상현실 영어마을의 사용자 등록 과정에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하며, 본 도면8에 도시된 실시 방법만으로 한정되지 아니한다.
- [0366] 이하, 본 도면8에서 상기 도면7에 도시된 사용자 등록 시스템 상의 사용자 등록 서버(100)를 편의상 "서버"라고 하고, 상기 도면7에 도시된 사용자 등록 시스템 상의 사용자 단말(115)을 편의상 "단말"이라고 한다.
- [0367] 도면8을 참조하면, 상기 도면7에 도시된 사용자 등록 시스템 상의 단말은 상기 통신망을 통해 상기 서버에 접속하여 3D 가상현실 영어마을의 사용자 등록을 위한 통신채널을 연결한다(800).
- [0368] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 통신채널 연결 과정은 상기 단말에서 상기 서버로 로그인하는 과정, 또는

상기 단말에서 상기 서버로 회원 가입하는 과정 등을 적어도 하나 이상 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 과정에서 상기 단말에 대응하는 고객정보가 추출(또는 획득)된다.

- [0369] 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 상기 단말이 상기 통신망에 대응하는 브라우저 프로그램을 통해 상기 통신망에 대응하는 통신 프로토콜에 따라 상기 서버에 접속하여 상기 3D 가상현실 영어마을의 사용자 등록을 위한 통신채널을 연결하는 기술적 특징을 기 숙지하고 있을 것이므로, 이에 대한 상세한 설명은 편의상 생략한다.
- [0370] 상기와 같이 단말과 서버 사이에 3D 가상현실 영어마을의 사용자 등록을 위한 통신채널이 연결되면, 상기 단말은 상기 통신채널을 통해 상기 서버로 상기 3D 가상현실 영어마을의 사용자 등록을 위한 사용자 등록 인터페이스를 요청하고(805), 이에 대응하여 상기 서버는 상기 단말에서 상기 사용자 정보와 상기 사용자의 영어능력 정보를 적어도 하나 이상 포함하는 사용자 등록 정보를 입력(또는 선택)하기 위한 사용자 인터페이스를 포함하는 사용자 등록 인터페이스를 생성(또는 추출)하고(810), 상기 생성(또는 추출)된 사용자 등록 인터페이스를 상기 통신채널을 통해 상기 단말로 전송한다(815).
- [0371] 이후, 상기 단말은 상기 사용자 등록 정보 입력(또는 선택)을 위해 상기 사용자 등록 인터페이스에 포함된 상기 사용자 인터페이스를 통해 상기 사용자 정보와 상기 사용자의 영어능력 정보를 적어도 하나 이상 포함하는 사용자 등록 정보가 입력(또는 선택)되도록 처리한다(820).
- [0372] 만약 상기 단말에서 상기 사용자 등록 정보가 입력(또는 선택)되(825), 상기 단말은 상기 통신채널을 통해 상기 서버로 상기 사용자 정보와 상기 사용자의 영어능력 정보를 적어도 하나 이상 포함하는 사용자 등록 정보를 전송하고(830), 이에 대응하여 상기 서버는 상기 사용자 등록 정보에 포함된 상기 사용자의 영어능력 정보에 대한 유효성을 확인한다(835).
- [0373] 예컨대, 상기 서버는 상기 사용자의 영어능력 정보에 포함된 각 영어능력 시험 성적 정보의 각 영어능력 시험 기관 서버(도시생략)와 연계하여 상기 사용자의 영어능력 시험 성적 정보에 대한 유효성을 확인하거나, 또는 상기 성적 증명서 사본과 각 영어능력 시험 기관의 성적 증명서 정식 샘플을 패턴 인식 방법으로 비교하여 상기 사용자의 영어능력 시험 성적 정보에 대한 유효성을 확인하는 것이 바람직하다.
- [0374] 또는, 상기 서버는 상기 사용자의 영어능력 정보에 포함된 영어관련 업무 수행 경력 정보의 영어관련 업무 수행 기관 서버(도시생략)와 연계하여 상기 사용자의 영어관련 업무 수행 경력 정보에 대한 유효성을 확인하거나, 또는 상기 경력 증명서 사본과 영어관련 업무 수행 기관의 경력 증명서 정식 샘플을 패턴 인식 방법으로 비교하여 상기 사용자의 영어관련 업무 수행 경력 정보에 대한 유효성을 확인하는 것이 바람직하다.
- [0375] 만약 상기 영어능력 정보에 대한 유효성이 확인되면(840), 상기 서버는 상기 유효성이 확인된 사용자의 영어능력을 기반으로 상기 3D 가상현실 영어마을에서 통용되는 상기 사용자의 영어등급 정보를 결정한다(845).
- [0376] 여기서, 상기 사용자의 영어등급 정보는 3D 가상현실 영어마을에서 3D 영어 채팅 시, 상기 사용자와 채팅하는 에이전트가 상기 사용자의 영어능력을 확인하고, 그에 수준을 맞추기 위한 정보로서, 상기 영어등급 정보는 상기 사용자와 채팅하는 에이전트에 의해 다시 상향(또는 하향) 조정되는 것이 바람직하다.
- [0377] 만약 상기 사용자의 영어등급이 결정되면(850), 상기 서버는 상기 사용자 정보와 상기 사용자의 영어능력 정보 및 상기 결정된 상기 사용자의 영어등급 정보를 연계하여 사용자 정보 D/B(740)에 저장하는 것을 특징으로

하며, 상기 사용자 정보와 연계하여 상기 사용자 정보 D/B(740)에 상기 사용자가 설정하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 저장하는 저장영역을 할당한다(855).

- [0378] 도면9는 본 발명의 실시 방법에 따라 사용자 단말(115)로 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 다운로드하여 원격 탑재하는 과정을 도시한 도면이다.
- [0379] 보다 상세하게 본 도면9는 상기 도면8에 도시된 과정을 통해 상기 사용자 정보 D/B(740)에 상기 사용자 등록 정보가 저장된 후, 상기 사용자 등록 서버(100)에서 상기 사용자 단말(115)로 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 다운로드하여 원격 탑재하는 과정에 대한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면9를 참조 및/또는 변형하여 상기 사용자 단말(115)로 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 다운로드하여 원격 탑재하는 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 실시 방법을 모두 포함하며, 본 도면9에 도시된 실시 방법에 의해 한정되지 아니한다.
- [0380] 이하, 본 도면9에서 상기 도면7에 도시된 사용자 단말(115)을 편의상 "단말"이라고 하고, 상기 도면7에 도시된 사용자 등록 서버(100)를 편의상 "서버"라고 한다.
- [0381] 도면9를 참조하면, 상기 단말은 통신망을 통해 상기 서버로 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 다운로드하여 원격 탑재하도록 요청하며(900), 이에 대응하여 상기 서버는 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 상기 사용자 단말(115)로 제공하기 위한 프로그램 제공 인터페이스를 추출(또는 생성)하여 상기 단말로 제공한다(905).
- [0382] 이후, 상기 단말은 상기 프로그램 제공 인터페이스를 통해 프로그램 요청 정보를 입력(또는 선택)하(910), 상기 입력(또는 선택)된 프로그램 요청 정보를 상기 통신망을 통해 상기 서버로 전송하며(915), 이에 대응하여 상기 서버는 상기 프로그램 D/B(735)로부터 상기 프로그램 요청 정보와 매칭되는 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 추출(또는 동적 생성)한다(920).
- [0383] 만약 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)이 추출(또는 동적 생성)되(925), 상기 서버는 상기 추출(또는 동적 생성)된 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 상기 통신망을 통해 상기 단말로 제공하여 원격 탑재한다(930).
- [0384] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)은, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에 사용자 모드로 로그인하는 기능과, 적어도 하나 이상의 채팅 대상 에이전트와 상기 3D 가상현실 영어마을 상의 특정 위치에서 3D 가상현실 영어채팅을 처리하는 기능을 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0385] 또한, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)은 상기 사용자 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 사용자가 영문입력 모드로 영어문장을 입력하도록 처리하거나, 또는 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 영어문장을 변환 입력하도록 처리하는 영어문장 입력 인터페이스를 출력하는 기능을 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0386] 또한, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)은 상기 사용자 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 영어문장 입력 인터페이스를 통해 한글문장(또는 한글과 영어가 혼합된 문장 포함)이 입력되면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)(또는 저장수단)에 구비된 말뭉치 D/B와 연계하여 상기 한글문장에 대응하는 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보를 출력하여 상기 한글문장에 대응하

는 소정의 영어문장 말뭉치를 선택하도록 처리하거나, 또는 상기 선택된 영어문장 말뭉치의 일부(또는 전체)를 편집하도록 처리하는 영어문장 변환 인터페이스를 출력하는 기능을 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0387] 또한, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)은 상기 사용자 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 에이전트가 상황 별 다른 영어문장을 입력하면, 상기 에이전트가 입력한 상황 별 다른 영어문장을 수신하여 상기 3D 가상현실 영어채팅과 별도의 영역에 출력하는 영어문장 교정 인터페이스를 출력하는 기능을 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0388] 또한, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)은 상기 사용자 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 전, 상기 3D 가상현실 영어마을을 통해 제공 가능한 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할을 선택하고, 상기 선택된 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할을 조합하여 이루어진  $N(N \geq 1)$ 개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 설정하는 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 출력하는 기능을 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0389] 또한, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)은 상기 사용자 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 사용자 단말(115)에 구비된 음성 입력수단을 통해 입력되는 사용자 영어 음성 데이터를 상기 채팅 대상 에이전트가 사용하는 에이전트 프로그램으로 전송하여 상기 에이전트 단말에 구비된 음성 출력수단을 통해 출력되도록 처리하거나, 또는 상기 사용자 영어 음성 데이터를 영어문장으로 변환하는 STT(Speech To Text) 처리 기능을 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 이에 의해 상기 사용자가 올바른 영어발음을 하도록 유도하는 이점이 있다.

[0390] 또한, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)은 상기 사용자 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 에이전트가 입력한 영어문장(또는 상기 사용자가 입력한 영어문장, 또는 상기 사용자가 한글입력 후 영어문장으로 변환된 영어문장)을 영어 음성 데이터로 변환하는 TTS(Text To Speech) 처리 기능을 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 이에 의해 상기 사용자가 올바른 영어발음을 청취하도록 유도하거나, 또는 상기 사용자와 에이전트 간 음성채팅을 제공하는 이점이 있다.

[0391] 또한, 상기 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)은 상기 사용자 모드로 로그인하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 후, 상기 채팅 대상 에이전트의 영어학습 지도 능력을 평가하는 에이전트 평가 인터페이스를 출력하는 기능을 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0392] 도면10은 본 발명의 일 실시 방법에 따라 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하는 사용자 프로그램 기능 구성을 도시한 도면이다.

[0393] 보다 상세하게 본 도면10은 상기 사용자 단말에 구비된 브라우저 프로그램과 적어도 하나 이상의 프로세스 간 통신 방식(예컨대, 프로세스 간 메시지 교환 방식, 또는 프로세스 간 메모리 공유 방식, 또는 프로세스 간 라이브러리 파일(LIB/DLL) 공유 방식, 형식 라이브러리(Type Library) 방식 등)을 통해 연계하여 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하되, 별도의 인터페이스를 통해 상기 3D 가상현실 영어마을에서 사용자가 설정한 코스/임무/역할에 따라 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 제공하는 사용자 프로그램의 기능 구성에 대한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면10을 참조 및/또는 변형하여 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하는 사용자 프로그램 기능 구성에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 실시 방법을 모두 포함하며, 본 도면10에 도시된 실시 방법으로 한정되지 아니한다.



- [0394] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램이 구비된 사용자 단말은, 상기 사용자 프로그램에 대응하는 프로그램 코드가 기록되는 기록매체, 및 상기 사용자 프로그램에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 기반으로 상기 3D 가상현실 영어마을을 운용하기 위한 3D 영어마을 운용 데이터를 저장하는 메모리부에 대응하는 저장수단과, 상기 사용자 프로그램에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하기 위해 출력하는 적어도 하나 이상의 사용자 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스를 그래픽 사용자 인터페이스를 기반으로 상기 사용자 단말에 구비된 화면 출력장치로 출력하는 화면 출력수단과, 상기 사용자 단말에 구비된 입력장치(예컨대, 키보드(Keyboard), 또는 키패드(Keypad), 또는 마우스(Mouse) 등)와 연계하여 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 적어도 하나 이상의 키 데이터를 입력하는 키 입력수단과, 상기 사용자 단말이 접속한 유선 통신망(또는 무선 통신망)을 통해 통신망 상의 3D 영어마을 운용 서버와 통신채널을 연결하고, 상기 통신채널을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버와 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 적어도 하나 이상의 정보(또는 데이터)를 송수신하는 통신수단을 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0395] 또한, 상기 사용자 단말은, 상기 사용자 단말에 구비된 사운드 입력장치(예컨대, 마이크로폰)와 연계하여 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 적어도 하나 이상의 음성 데이터를 입력하는 음성 입력수단과, 상기 사용자 단말에 구비된 사운드 출력장치(예컨대, 스피커)와 연계하여 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 적어도 하나 이상의 음성 데이터를 출력하는 음성 출력수단을 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0396] 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 상기 사용자 단말에 대응하는 각종 유선단말(또는 무선단말)의 단말 구성에 따른 상기 저장수단, 화면 출력수단, 키 입력수단, 통신수단, 음성 입력수단, 음성 출력수단에 대한 기술적 특징을 명백하게 숙지하고 있을 것이므로, 이에 대한 상세한 설명은 편의상 생략한다.
- [0397] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 저장수단은 상기 사용자 프로그램에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 위해 상기 화면 출력수단으로 출력하는 적어도 하나 이상의 사용자 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스에 대응하는 인터페이스 정보를 저장하는 것이 바람직하다.
- [0398] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 사용자 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 사용자 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 사용자가 영문입력 모드로 영어문장을 입력하도록 처리하거나, 또는 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 영어문장을 변환 입력하도록 처리하는 영어문장 입력 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0399] 또한, 상기 사용자 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 사용자 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 영어문장 입력 인터페이스를 통해 한글문장(또는 한글과 영어가 혼합된 문장 포함)이 입력되면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 저장수단(도시생략))에 구비된 말뭉치 D/B와 연계하여 상기 한글문장에 대응하는 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보를 출력하여 상기 한글문장에 대응하는 소정의 영어문장 말뭉치를 선택하도록 처리하거나, 또는 상기 선택된 영어문장 말뭉치의 일부(또는 전체)를 편집하도록 처리하는 영어문장 변환 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0400] 또한, 상기 사용자 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 사용자 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 에이전트가 상황 별 바른 영어문장을 입력하면, 상기 에이전트가 입력한 상황 별 바른 영어문장을 수신하여 상기 3D 가상현실 영어채팅과 별도의 영역에 출력하는 영어문장 교정 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0401] 또한, 상기 사용자 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 사용자 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 에

이전트와 3D 가상현실 영어채팅 전, 상기 3D 가상현실 영어마을을 통해 제공 가능한 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할을 선택하고, 상기 선택된 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할을 조합하여 이루어진  $N(N \geq 1)$ 개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 설정하는 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0402] 또한, 상기 사용자 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 사용자 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 후, 상기 채팅 대상 에이전트의 영어학습 지도 능력을 평가하는 에이전트 평가 인터페이스를 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0403] 또한, 상기 저장수단은 상기 사용자 프로그램에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 기반으로 상기 3D 가상현실 영어마을을 운용하기 위한 3D 영어마을 운용 데이터를 저장하는 것이 바람직하며, 상기 3D 영어마을 운용 데이터는 3D 영어마을 맵(Map) 데이터와, 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터와, 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아이템 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0404] 여기서, 상기 3D 영어마을 맵 데이터는, 상기 3D 가상현실 영어마을의 전체 지도로서, 상기 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터의 위치에 대응하는 3D 맵 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 3D 영어마을 맵 데이터는 상기 3D 영어마을의 지형/지물에 대한 3D 프레임 데이터와 각 지형/지물에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 3D 영어마을 맵 데이터는 각 지형/지물에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 지형/지물 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0405] 상기 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터는, 상기 3D 영어마을 맵 상에 위치하는 적어도 하나 이상의 건물(또는 시설물)에 대한 3D 건물(또는 시설물) 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터는 상기 3D 영어마을의 건물(또는 시설물)에 대한 3D 프레임 데이터와 각 건물(또는 시설물)에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터는 각 건물(또는 시설물)에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 건물(또는 시설물) 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0406] 상기 영어채팅 공간 데이터는, 상기 3D 영어마을 맵 상에 위치하는 적어도 하나 이상의 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간 중, 적어도 하나 이상의 에이전트와 적어도 하나 이상의 사용자가 3D 가상현실 영어채팅을 수행하는 3D 공간 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 영어채팅 공간 데이터는 상기 3D 영어마을의 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간에 대한 3D 프레임 데이터와 각 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 영어채팅 공간 데이터는 각 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0407] 상기 캐릭터 데이터는, 상기 3D 가상현실 영어마을에서 적어도 하나 이상의 에이전트, 또는 적어도 하나 이상의 사용자를 대신하는 3D 캐릭터 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 캐릭터 데이터는 복수의 인종, 성별, 연령 중 어느 하나의 인체 형

상에 대한 3D 프레임 데이터와 각 인종, 성별, 연령에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 캐릭터 데이터는 각 인종, 성별, 연령에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 캐릭터 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0408] 상기 아이템 데이터는, 상기 3D 가상현실 영어마을에서 상기 캐릭터 데이터가 착용하는 의복, 신발, 액세서리를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지거나, 또는 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위해 상기 에이전트(또는 사용자)에 대응하는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건(예컨대, 서류가방, 여권, 신분증 등)을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 아이템 데이터는 상기 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건에 대한 3D 프레임 데이터와 상기 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 아이템 데이터는 각 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 상기 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0409] 상기 사용자 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 사용자에게 의해 설정된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 수신하여 상기 저장수단에 저장하는 것이 바람직하며, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보는 사용자가 설정한 코스 설정 정보(예컨대, 장소 코스 정보, 시나리오 코스 정보), 임무 설정 정보(예컨대, 에이전트와 연계하여 수행되는 사용자의 임무 설정 정보), 역할 설정 정보(예컨대, 에이전트 역할 설정 정보, 사용자 역할 설정 정보)를 적어도 하나 이상 포함하고, 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중 상기 코스/임무/역할 설정에 대응하는 영어채팅 공간 데이터, 캐릭터 데이터, 아이템 데이터(예컨대, 사용자의 캐릭터에 대응하는 아이템 데이터와, 이에 대응하여 상기 에이전트 캐릭터에게 필요한 아이템 데이터)를 적어도 하나 이상 포함하는 3D 영어마을 운용 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0410] 만약 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황이  $N(N>1)$ 개의 사용자 설정 상황 단계로 이루어진 경우, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보는 제1 사용자 설정 상황 단계에 대응하는 제1 코스 설정 정보, 제1 임무 설정 정보, 제1 역할 설정 정보를 적어도 하나 이상 포함하고, 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중 상기 제1 사용자 설정 상황 단계에 포함된 코스/임무/역할 설정에 대응하는 영어채팅 공간 데이터, 캐릭터 데이터, 아이템 데이터를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 제 $N(N=2,3,\dots,N)$  사용자 설정 상황 단계에 대응하는 제 $N(N=2,3,\dots,N)$  코스 설정 정보, 제 $N(N=2,3,\dots,N)$  임무 설정 정보, 제 $N(N=2,3,\dots,N)$  역할 설정 정보를 적어도 하나 이상 포함하고, 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중 상기 제 $N(N=2,3,\dots,N)$  사용자 설정 상황 단계에 포함된 코스/임무/역할 설정에 대응하는 영어채팅 공간 데이터, 캐릭터 데이터, 아이템 데이터를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0411] 또한, 상기 저장수단은 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 중, 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하여 상기 에이전트 캐릭터와 사용자 캐릭터를 상기 3D 영어채팅 상황에 따라 자동 제어하는 캐릭터 제어 정보를 저장하는 것이 바람직하며, 상기 캐릭터 제어 정보는 상기 사용자 프로그램을 통해 입력되는 영어문장을 기반으로 상기 에이전트 캐릭터의 표정을 제어하는 표정 제어 정보, 또는 상기 에이전트 캐릭터의 행동을 제어하는 행동 제어 정보, 또는 상기 에이전트 캐릭터의 동선을 제어하는 동선 제어 정보를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지거나, 또는 상기 사용자 프로그램으로 수신되는 영어문장을 기반으로 상기 사용자 캐릭터 표정을 제어하는 표정 제어 정보, 또는 상기 사용자 캐릭터의 행동을 제어하는 행동 제어 정보, 또는 상기 사용자 캐릭터의 동선을 제어하는 동선 제어 정보를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 이에 의해 상기 에이전트는 상기 3D 가상현실 영어채팅에 집중할 수 있으며, 상기 에이전트와 채팅하는 사용자는 상기 3D 가상현실 상에서 현실감을 느끼는 이점이 있다.

[0412] 예컨대, 상기 사용자 프로그램을 통해 질문하는 영어문장이 입력되는 경우, 상기 캐릭터 제어 정보는 상기 사용

자 캐릭터의 표정을 질문하는 표정이 출력되도록 제어하고, 상기 사용자 캐릭터의 행동이 질문하는 제스처를 취하도록 제어하는 것이 바람직하다.

- [0413] 도면10을 참조하면, 상기 사용자 프로그램은 상기 사용자 단말에 구비된 기록매체에 기록된 후, 상기 사용자 단말에 구비된 운영체제(또는 플랫폼)와 연계하여 상기 사용자 프로그램이 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 실행 및 동작을 제어하며, 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하기 위해 상기 사용자 프로그램을 구성하는 적어도 하나 이상의 기능 구성부를 상호 연동하거나, 또는 상기 기능 구성부들이 상기 사용자 단말에 구비된 운영체제(또는 플랫폼)를 통해 상기 사용자 단말에 구비된 적어도 하나 이상의 단말 구성요소(예컨대, 화면 출력수단, 키 입력수단, 저장수단, 통신수단 등)와 연동하여 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하도록 제어하는 제어부(1000)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0414] 상기 제어부(1000)는 상기 사용자 프로그램이 상기 사용자 단말에 구비된 운영체제(또는 플랫폼) 상에서 실행(예컨대, 사용자 단말에 구비된 프로세서에 의해 연산처리)되고, 상기 운영체제(또는 플랫폼)과 연계하여 상기 단말 구성요소(예컨대, 화면 출력수단, 키 입력수단, 저장수단, 통신수단 등)와 연동하기 위한 메인프레임(Mainframe)에 대응하는 프로그램 실행 코드를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0415] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 제어부(1000)는 상기 사용자 단말에 구비된 기록매체에 기록된 후, 사용자에 의해 프로그램 실행 명령, 또는 상기 브라우저 프로그램에 의한 프로그램 실행 명령에 따라 운영체제(또는 플랫폼)을 기반으로 상기 사용자 프로그램을 기동하여 실행되도록 하는 것이 바람직하며, 상기 사용자 프로그램의 실행과 동시에 상기 운영체제(또는 플랫폼)로부터 상기 단말 구성요소에 대한 사용권한을 획득하는 것이 바람직하다.
- [0416] 또한, 상기 제어부(1000)는 상기 사용자 프로그램의 실행과 동시에 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 위해 상기 사용자 프로그램에 구비되는 적어도 하나 이상의 기능 구성부를 상호 연동하도록 제어하는 것이 바람직하다.
- [0417] 본 발명의 일 실시 방법에 따라 상기 운영체제(또는 플랫폼)가 이벤트 방식의 멀티 태스킹을 지원하는 경우, 상기 제어부(1000)는 각 기능 구성부에서 상기 단말 구성요소를 이용하기 위한 접근권한(핸들)를 할당하는 것이 바람직하며, 이 때 상기 사용자 프로그램을 구성하는 각 기능 구성부는 상기 접근권한을 이용하기 위해 상기 제어부(1000)에 인스턴스를 할당하는 것이 바람직하다.
- [0418] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 상기 운영체제(또는 플랫폼)가 이벤트 방식을 지원하지 않는 경우, 상기 제어부(1000)는 각 기능 구성부에서 상기 단말 구성요소를 이용하기 위한 접근권한(인터럽트)를 얻어오는 것이 바람직하며, 이 때 상기 사용자 프로그램을 구성하는 각 기능 구성부는 상기 인터럽트를 사용하기 위해 상기 인터럽트를 호출하는 것이 바람직하다.
- [0419] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램은 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 위해 상기 사용자 단말에 구비되어 있는 브라우저 프로그램과 적어도 하나 이상의 프로세스 간 통신 방식 통해 통신하는 프로세스 간 통신부(1005)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 상기 브라우저 프로그램은 상기 프로세스 간 통신부(1005)와 연동하는 적어도 하나 이상의 프로세스 간 통신부(1005)가 구비되어 있는 것을 특징으로 한다.
- [0420] 본 발명의 일 실시 방법에 따르면, 상기 제어부(1000)에 의해 상기 사용자 프로그램이 기동되면, 상기 프로세스

간 통신부(1005)는 상기 사용자 단말에 기 실행되어 동작하고 있는 적어도 하나 이상의 브라우저 프로그램을 확인하고, 상기 확인된 적어도 하나 이상의 브라우저 프로그램에 구비된 프로세스 간 통신부(1005)와 프로세스 간 통신채널을 연결하는 것이 바람직하다.

[0421] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따르면, 상기 제어부(1000)에 의해 상기 사용자 프로그램이 기동되면, 상기 프로세스 간 통신부(1005)는 상기 사용자 단말에 기 실행되어 동작하고 있는 적어도 하나 이상의 브라우저 프로그램 중 어느 하나의 통신 대상 브라우저 프로그램(예컨대, 상기 사용자 프로그램을 기동시킨 브라우저 프로그램, 또는 운영체제(또는 플랫폼) 상에 상기 사용자 프로그램의 부모 프로세스로 설정된 브라우저 프로그램, 또는 상기 사용자 프로그램에 구비된 프로세스 간 통신부(1005)에 정의된 프로세스 간 통신 프로토콜에 반응하는 브라우저 프로그램)에 구비된 프로세스 간 통신부(1005)와 프로세스 간 통신채널을 연결하는 것이 바람직하다.

[0422] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 프로세스 간 통신부(1005)는 프로세스 간 메시지 교환 방식, 또는 프로세스 간 메모리 공유 방식, 또는 프로세스 간 라이브러리 파일(LIB/DLL) 공유 방식, 형식 라이브러리(Type Library) 방식 중 적어도 하나 이상의 프로세스 간 통신 방식에 따라 상기 브라우저 프로그램과 프로세스 간 통신채널을 연결하는 것이 바람직하며, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 상기 프로세스 간 통신 방식에 대한 기술적 특징을 기 숙지하고 있을 것이므로, 이에 대한 상세한 설명은 편의상 생략하기로 한다.

[0423] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램은 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 수신하는 정보 수신부(1035)와, 상기 수신된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 저장수단에 저장하는 정보 저장부(1075)와, 상기 저장수단에서 저장된 상기 3D 영어마을 운용 데이터와 적어도 하나 이상의 사용자에게 의해 설정된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 기반으로 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 3D 영어마을 운용부(1045)와, 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 상기 화면 출력수단으로 출력하는 화면 출력부(1010)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0424] 상기 사용자가 상기 사용자 프로그램을 통해 3D 영어마을 운용 서버에 사용자 모드로 로그인하면, 상기 3D 영어마을 운용 서버는 상기 사용자와 적어도 하나 이상의 에이전트 간 3D 가상현실 영어채팅을 위한 채팅채널을 연결하는 것을 특징으로 하며, 상기 채팅채널 연결을 통해 상기 정보 수신부(1035)는 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 수신하는 것을 특징으로 하며, 상기 정보 저장부(1075)는 상기 수신된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 저장수단에 저장하는 것을 특징으로 한다.

[0425] 상기 정보 수신부(1035)를 통해 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 수신되거나, 또는 상기 정보 저장부(1075)를 통해 상기 저장수단에 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 저장되면, 상기 3D 영어마을 운용부(1045)는 상기 저장수단에서 저장된 상기 3D 영어마을 운용 데이터와, 상기 수신(또는 저장)된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 기반으로 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것을 특징으로 한다.

[0426] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용부(1045)는 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 포함된 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아이템 데이터를 확인한 후, 상기 영어채팅 공간에 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 포함된 적어도 하나 이상의 사용자가 설정한 코스 설정 정보(예컨대, 장소 코스 정보, 시나리오 코스 정보), 임무 설정 정보(예컨대, 에이전트와 연계하여 수행되는 사용자의 임무 설정 정보), 역할 설정 정보(예컨대, 에이전트 역할 설정 정보, 사용자 역할 설정 정보)에 대응하는 에이전트 캐릭터 데이터와 아이템 데이터, 및 사용자 캐릭터 데이터와 아이템 데이터를 포함하여 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것이 바람직하다.

- [0427] 만약 상기 생성된 3D 가상현실 영어마을 화면에 상기 영어채팅 공간 이외에 배경화면이 필요한 경우(예컨대, 상기 영어채팅 공간이 상기 3D 영어마을 맵 상의 건물(또는 시설물) 외부이거나, 또는 상기 영어채팅 공간이 상기 3D 영어마을 맵 상의 건물(또는 시설물) 내부라도 유리창문을 배경으로 하는 경우), 상기 3D 영어마을 운용부(1045)는 상기 저장수단에서 저장된 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중, 상기 영어채팅 공간에 대응하는 3D 영어마을 맵 상의 위치를 확인하고, 상기 확인된 위치에 대응하는 3D 영어마을 맵 데이터와 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터를 확인한 후, 상기 영어채팅 공간에 대응하는 상기 3D 가상현실 영어마을 화면의 배경에 상기 3D 영어마을 맵 데이터와 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터를 더 포함하는 것이 바람직하다.
  
- [0428] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 생성된 3D 가상현실 영어마을 화면에 상기 영어채팅 공간에서 3D 가상현실 영어채팅 중인 적어도 하나 이상의 다른 에이전트와 사용자를 출력하는 경우, 상기 3D 영어마을 운용부(1045)는 상기 영어채팅 공간에 대응하는 3D 영어마을 맵 상의 위치를 확인하고, 상기 정보 수신부(1035)를 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 확인된 3D 영어마을 맵 상의 위치에서 3D 가상현실 영어채팅 중인 적어도 하나 이상의 다른 에이전트 캐릭터 정보와, 적어도 하나 이상의 다른 사용자 캐릭터 정보를 수신하고, 상기 영어채팅 공간 상에 상기 수신된 적어도 하나 이상의 다른 에이전트 캐릭터 정보에 대응하는 캐릭터 데이터와 아이템 데이터, 및 적어도 하나 이상의 다른 사용자 캐릭터 정보에 대응하는 캐릭터 데이터와 아이템 데이터가 함께 출력되는 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것이 바람직하다.
  
- [0429] 이 때, 상기 정보 수신부(1035)는 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 영어채팅 공간 상에 위치하는 적어도 하나 이상의 다른 에이전트 캐릭터 정보와 다른 사용자 캐릭터 정보를 주기적으로 수신하는 것이 바람직하며, 상기 3D 영어마을 운용부(1045)는 상기 수신된 다른 에이전트 캐릭터와 다른 사용자 캐릭터 간 3D 가상현실 영어채팅에 따른 화면변화 사항이 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터에 포함되도록 처리하는 것이 바람직하다.
  
- [0430] 또는, 상기 정보 수신부(1035)는 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 영어채팅 공간 상에 위치하는 적어도 하나 이상의 다른 에이전트 캐릭터와 다른 사용자 캐릭터 간 3D 가상현실 영어채팅 내용을 더 수신하는 것이 가능하며, 이 경우 상기 3D 영어마을 운용부(1045)는 상기 수신된 다른 에이전트 캐릭터와 다른 사용자 캐릭터 간 3D 가상현실 영어채팅 내용을 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터에 포함되도록 처리하거나, 또는 캐릭터만 포함하고 상기 영어채팅 내용은 생략할 수 있으며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.
  
- [0431] 본 발명의 일 실시 방법에 따라 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 3D 영어마을 운용부(1045)는 상기 3D 영어마을 운용 데이터에 포함된 3D 영어마을 맵(Map) 데이터와, 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터와, 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아이템 데이터 중, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하는 3D 프레임 데이터에 해당 매핑소스를 렌더링하여 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것이 바람직하다.
  
- [0432] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 3D 영어마을 운용부(1045)는 상기 3D 영어마을 운용 데이터에 포함된 3D 영어마을 맵(Map) 데이터와, 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터와, 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아이템 데이터 중, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하는 매핑소스로 렌더링된 3D 데이터를 통해 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것이 바람직하다.

- [0433] 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 상기 3D 영어마을 운용부(1045)가 상기 3D 영어마을 운용 데이터와 적어도 하나 이상의 사용자에 의해 설정된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 기반으로 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 기술적 특징을 기 숙지하고 있을 것이므로, 이에 대한 보다 더 상세한 기술적 특징(예컨대, 3차원 화면을 생성하는 방식, 3차원 화면 상에서 빛을 제어하는 방식 등)은 편의상 생략하기로 한다.
- [0434] 상기 3D 영어마을 운용부(1045)에 의해 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터가 생성되면, 상기 화면 출력부(1010)는 상기 화면 출력수단을 통해 상기 생성된 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 주기적으로 출력하는 것을 특징으로 한다.
- [0435] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램은 상기 화면 출력부(1010)를 통해 출력되는 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 적어도 하나 이상의 사용자 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스를 출력하는 인터페이스 출력부(1015)와, 상기 키 입력수단과 연계하여 상기 사용자 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스 상에 포함된 적어도 하나 이상의 사용자 인터페이스를 통해 적어도 하나 이상의 사용자 입력 정보가 입력되도록 처리하는 정보 입력부(1020)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0436] 상기 인터페이스 출력부(1015)는 상기 에이전트와 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상에서 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 사용자가 영문입력 모드로 영어문장을 입력하도록 처리하거나, 또는 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 영어문장을 변환 입력하도록 처리하는 영어문장 입력 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.
- [0437] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 영어문장 입력 인터페이스는 문자입력을 위한 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 정보 입력부(1020)를 통해 상기 사용자 인터페이스로 상기 사용자가 입력하는 영어문장, 또는 한글문장이 입력되도록 처리하는 것이 바람직하다.
- [0438] 상기 인터페이스 출력부(1015)는 상기 에이전트와 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상에서 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 영어문장 입력 인터페이스를 통해 한글문장(또는 한글과 영어가 혼합된 문장 포함)이 입력되면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 저장수단(도시생략))에 구비된 말뭉치 D/B와 연계하여 상기 한글문장에 대응하는 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보를 출력하고, 상기 사용자가 상기 영어문장 말뭉치 정보 중 상기 한글문장에 대응하는 소정의 영어문장 말뭉치를 선택하도록 처리하거나, 또는 상기 선택된 영어문장 말뭉치의 일부(또는 전체)를 편집하도록 처리하는 사용자 인터페이스를 포함하는 영어문장 변환 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.
- [0439] 상기 인터페이스 출력부(1015)는 상기 에이전트와 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상에서 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 에이전트가 상황 별 다른 영어문장을 입력하여 전송하면, 상기 에이전트가 입력한 상황 별 다른 영어문장을 수신하여 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 영어문장 교정 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.
- [0440] 상기 인터페이스 출력부(1015)는 상기 에이전트와 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상에서 3D 가상현실 영어채팅 전, 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 상기 3D 가상현실 영어마을을 통해 제공 가능한 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할을 선택하고, 상기 선택된 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할을 조합하여 이루어진 N(N≥1)개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 설정하는 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.
- [0441] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는 상기 3D 가상현실 영어마을을 통해

제공 가능한 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보와, 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보와, 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 역할 정보를 출력하고, 상기 출력된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보 중, 상기 사용자가 적어도 하나 이상의 에이전트와 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할에 따라 3D 가상현실 영어채팅을 하고자 하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0442] 본 발명의 일 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는 상기 출력된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보 중, 상기 사용자가 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 하고자 하는 하나의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 하나의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 하나의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하도록 하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0443] 예컨대, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 하나의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택한 후, 상기 선택된 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.

[0444] 이 때, 상기 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 3D 영어채팅 임무 정보는 상기 선택된 3D 영어채팅 코스에서 발생할 수 있는 대표적인 임무로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 에이전트는 상기 선택된 3D 영어채팅 코스의 제공자(또는 직원) 역할로 자동 설정되고, 상기 사용자는 상기 선택된 3D 영어채팅 코스의 이용자(또는 고객) 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.

[0445] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 하나의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택한 후, 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.

[0446] 이 때, 상기 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 3D 영어채팅 임무를 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 수행자 역할로 자동 설정되고, 상기 에이전트는 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 수행 대상 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.

[0447] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 하나의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택한 후, 상기 선택된 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하는 것이 바람직하다.

[0448] 이 때, 상기 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 3D 영어채팅 역할을 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 3D 영어채팅 역할을 통해 수행할 수 있는 바람직한 임무가 자동 설정되는 것이 바람직하다.



- [0449] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는 상기 출력된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보 중, 상기 사용자가 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 하고자 하는 복수개의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 복수개의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 복수개의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하도록 하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0450] 예컨대, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0451] 이 때, 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 제1 3D 영어채팅 임무 정보는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 코스에서 발생할 수 있는 대표적인 임무로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 에이전트는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 코스의 제공자(또는 직원) 역할로 자동 설정되고, 상기 사용자는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 코스의 이용자(또는 고객) 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.
- [0452] 또한, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 코스 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0453] 이 때, 상기 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 제N 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 제N 3D 영어채팅 임무 정보는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 코스에서 발생할 수 있는 대표적인 임무로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제N 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 에이전트는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 코스의 제공자(또는 직원) 역할로 자동 설정되고, 상기 사용자는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 코스의 이용자(또는 고객) 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.
- [0454] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0455] 이 때, 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 제1 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 임무를 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 임무 수행자 역할로 자동 설정되고, 상기 에이전트는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 임무 수행 대상 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.
- [0456] 또한, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 임무 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0457] 이 때, 상기 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않

으면, 상기 제N 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 제N 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 임무를 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제N 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 임무 수행자 역할로 자동 설정되고, 상기 에이전트는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 임무 수행 대상 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.

[0458] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하는 것이 바람직하다.

[0459] 이 때, 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 제1 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 역할을 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 역할을 통해 수행할 수 있는 바람직한 임무가 자동 설정되는 것이 바람직하다.

[0460] 또한, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 역할 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하는 것이 바람직하다.

[0461] 이 때, 상기 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 제N 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 제N 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 역할을 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제N 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 역할을 통해 수행할 수 있는 바람직한 임무가 자동 설정되는 것이 바람직하다.

[0462] 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 N(N>1)개의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보가 선택되는 경우, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는 상기 선택된 복수개의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 일련의 순서에 따라 편집(또는 조합)하는 사용자 인터페이스를 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 이에 의해 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 N(N>1)개의 3D 영어채팅 상황 설정 단계를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 설정된다.

[0463] 본 발명의 다른 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는 상기 3D 가상현실 영어마을 화면이 아니라 상기 사용자 단말이 상기 3D 영어마을 운용 서버에 접속하여 출력하는 웹페이지 상에 출력되어도 무방하며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다

[0464] 상기 인터페이스 출력부(1015)는 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 후, 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 상기 에이전트의 영어학습 지도 능력을 평가하는 에이전트 평가 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.

[0465] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램은 상기 인터페이스 출력부(1015)를 통해 출력된 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 기반으로 3D 영어마을 운용 서버(또는 저장수단(도시생략))에 구비된 3D 영어채팅 운용 D/B와 연계하여 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 코스 설정 정보, 임무 설정 정보, 역할 설정 정보를 설정하고, 3D 영어마을 운용

데이터 중 상기 코스/임무/역할 설정에 대응하는 영어채팅 공간 데이터, 캐릭터 데이터, 아이템 데이터를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 설정하는 3D 영어채팅 설정부(1060)와, 상기 설정된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 등록하거나, 또는 상기 사용자 단말과 채팅채널이 연결되는 에이전트 단말로 전송하는 정보 전송부(1040)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0466] 본 발명의 일 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용 서버는 상기 3D 가상현실 영어마을에서 제공 가능한 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보와, 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보와, 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보를 각각 적어도 하나 이상 포함하는 3D 영어채팅 운용 정보와, 3D 영어마을 맵(Map) 데이터와, 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터와, 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아이템 데이터를 적어도 하나 이상 포함하는 3D 영어마을 운용 데이터를 연계하여 저장하는 3D 영어채팅 운용 D/B를 구비하거나(또는 통신망을 통해 연동)하는 것이 바람직하다.

[0467] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따르면, 상기 저장수단은 3D 영어마을 맵(Map) 데이터와, 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터와, 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아이템 데이터를 적어도 하나 이상 포함하는 3D 영어마을 운용 데이터 이외에, 상기 3D 가상현실 영어마을에서 제공 가능한 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보와, 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보와, 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보를 각각 적어도 하나 이상 포함하는 3D 영어채팅 운용 정보를 더 저장하는 3D 영어채팅 운용 D/B를 구비하는 것이 가능하며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.

[0468] 상기 인터페이스 출력부(1015)를 통해 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스가 출력되면, 상기 3D 영어채팅 설정부(1060)는 3D 영어마을 운용 서버(또는 저장수단(도시생략))에 구비된 3D 영어채팅 운용 D/B와 연계하여 상기 3D 가상현실 영어마을을 통해 제공 가능한 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스 상에 출력하는 것을 특징으로 한다.

[0469] 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 상기 3D 가상현실 영어마을을 통해 제공 가능한 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보가 출력되고, 상기 정보 입력부(1020)를 통해 상기 출력된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보 중, 상기 사용자가 적어도 하나 이상의 에이전트와 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할에 따라 3D 가상현실 영어채팅을 하고자 하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보가 선택되면, 상기 3D 영어채팅 설정부(1060)는 상기 선택된 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 코스 설정 정보를 생성하고, 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 임무 설정 정보를 생성하고, 상기 선택된 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 역할 설정 정보를 생성하는 것을 특징으로 한다.

[0470] 본 발명의 일 실시 방법에 따라 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 의해 3D 영어채팅 코스 정보와 3D 영어채팅 임무 정보와 3D 영어채팅 역할 정보가 선택되면, 상기 3D 영어채팅 설정부(1060)는 상기 선택된 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 코스 설정 정보를 생성하고, 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 임무 설정 정보를 생성하고, 상기 선택된 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 역할 설정 정보를 생성하는 것이 바람직하다.

[0471] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 의해 상기 3D 영어채팅 코스 정보만 선택되는 경우, 상기 3D 영어채팅 설정부(1060)는 상기 선택된 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 코스 설정 정보를 생성하되, 상기 선택된 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 임무 설정 정보(또는 역할 설정 정보)를 자동 생성하는 것이 바람직하며, 상기 선택된 3D 영어채팅 코스 정보에 임무 설정(또는 역할 설정)이 불필요한 경우, 상기 임무 설정 정보(또는 역할 설정 정보)를 생성하는 것을 생략할 수 있으며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.

- [0472] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 의해 상기 3D 영어채팅 임무 정보만 선택되는 경우, 상기 3D 영어채팅 설정부(1060)는 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 임무 설정 정보를 생성하되, 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 코스 설정 정보(또는 역할 설정 정보)를 자동 생성하는 것이 바람직하며, 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 정보에 코스 설정(또는 역할 설정)이 불필요한 경우, 상기 코스 설정 정보(또는 역할 설정 정보)를 생성하는 것을 생략할 수 있으며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.
- [0473] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 의해 상기 3D 영어채팅 역할 정보만 선택되는 경우, 상기 3D 영어채팅 설정부(1060)는 상기 선택된 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 역할 설정 정보를 생성하되, 상기 선택된 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 코스 설정 정보(또는 임무 설정 정보)를 자동 생성하는 것이 바람직하며, 상기 선택된 3D 영어채팅 역할 정보에 코스 설정(또는 임무 설정)이 불필요한 경우, 상기 코스 설정 정보(또는 임무 설정 정보)를 생성하는 것을 생략할 수 있으며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.
- [0474] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 의해 복수개의 3D 영어채팅 코스 정보와 3D 영어채팅 임무 정보와 3D 영어채팅 역할 정보가 선택되면, 상기 3D 영어채팅 설정부(1060)는 상기 선택된 복수개의 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 복수개의 코스 설정 정보를 생성하고, 상기 선택된 복수개의 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 복수개의 임무 설정 정보를 생성하고, 상기 선택된 복수개의 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 복수개의 역할 설정 정보를 생성하는 것이 바람직하며, 상기 코스 설정 정보, 임무 설정 정보, 역할 설정 정보를 생성하는 과정은 상술된 바와 같다.
- [0475] 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 의해 선택된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보와 3D 영어채팅 임무 정보와 3D 영어채팅 역할 정보에 각기 대응하는 적어도 하나 이상의 코스 설정 정보, 임무 설정 정보, 역할 설정 정보가 생성되면, 상기 3D 영어채팅 설정부(1060)는 3D 영어마을 운용 서버(또는 저장수단(도시생략))에 구비된 3D 영어채팅 운용 D/B와 연계하여 상기 3D 가상현실 영어마을에 대응하는 3D 영어마을 운용 데이터 중, 상기 생성된 적어도 하나 이상의 코스 설정 정보, 임무 설정 정보, 역할 설정 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터, 캐릭터 데이터, 아이템 데이터를 확인하는 것을 특징으로 한다.
- [0476] 이후, 상기 3D 영어채팅 설정부(1060)는 상기 생성된 적어도 하나 이상의 코스 설정 정보, 임무 설정 정보, 역할 설정 정보와, 상기 코스 설정 정보, 임무 설정 정보, 역할 설정 정보에 각기 대응하는 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터, 캐릭터 데이터, 아이템 데이터를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 생성하는 것을 특징으로 하며, 상기 정보 전송부(1040)를 통해 상기 생성된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 사용자 D/B에 등록되도록 하거나, 또는 상기 사용자 단말의 저장수단에 저장하거나, 또는 상기 사용자 단말과 채팅채널이 연결된 에이전트 단말로 전송하여 저장되도록 하는 것을 특징으로 한다.
- [0477] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램은 상기 인터페이스 출력부(1015)를 통해 출력된 상기 영어문장 입력 인터페이스를 기반으로 상기 키 입력수단을 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 사용자의 영어문장, 또는 한글문장(또는 한글과 영어가 혼합된 문장 포함)이 입력되도록 처리하는 정보 입력부(1020)와, 상기 입력된 영어문장 데이터를 상기 통신수단을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 에이전트 단말)로 전송하는 정보 전송부(1040)와, 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 에이전트 단말)로부터 상기 에이전트가 입력한 영어문장 데이터를 수신하는 정보 수신부(1035)와, 상기 화면 출력부(1010)와 연계하여 상기 정보 입력부(1020)를 통해 입력된 영어문장을 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 사용자 캐릭터 근처에 출력되도록 제어하고, 상기 정보 수신부(1035)를 통해 수신된 영어문장을 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 에이전트 캐릭터 근처에 출력되도록 제어하는 3D 영어채팅 제어부(1050)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0478] 또한, 상기 사용자 프로그램은 상기 정보 입력부(1020)를 통해 한글문장(또는 한글과 영어가 혼합된 문장 포함)이 입력되면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 저장수단(도시생략))에 구비된 말뭉치 D/B와 연계하여 상기 한글문장에 대응하는 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보를 상기 영어문장 변환 인터페이스 상에 출력하

고, 상기 사용자가 상기 영어문장 말뭉치 정보 중 상기 한글문장에 대응하는 소정의 영어문장 말뭉치를 선택하도록 처리하거나, 또는 상기 선택된 영어문장 말뭉치의 일부(또는 전체)를 편집하도록 처리하는 사용자 인터페이스를 출력하며, 상기 사용자 인터페이스를 통해 소정의 영어문장 말뭉치가 선택되면, 상기 영어문장 입력 인터페이스에 입력된 한글문장을 상기 선택된 영어문장 말뭉치로 변환(또는 대체)하는 영문 변환부(1070)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0479] 또한, 상기 사용자 프로그램은 상기 정보 입력부(1020)를 통해 한글문장(또는 한글과 영어가 혼합된 문장 포함)이 입력되면, 상기 정보 수신부(1035)를 통해 수신된 영어문장 데이터를 TTS(Text To Speech) 기능을 통해 영어 음성 데이터로 변환하는 음성 처리부(1065)와, 상기 영어 음성 데이터를 음성 출력수단을 통해 출력하는 음성 출력부(1025)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0480] 상기 인터페이스 출력부(1015)를 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 일정 영역에 상기 영어문장 입력 인터페이스가 출력되면, 상기 정보 입력부(1020)는 상기 영어문장 입력 인터페이스에 상기 키 입력수단에 대응하는 캐럿을 할당하고, 상기 캐럿을 통해 키 입력수단으로부터 상기 사용자 단말의 입력모드에 대응하는 영어문장, 또는 한글문장이 입력되도록 처리하는 것을 특징으로 한다.

[0481] 본 발명의 일 실시 방법에 따라 상기 정보 입력부(1020)를 통해 상기 키 입력수단으로부터 영어문장이 입력되면, 상기 정보 전송부(1040)는 상기 통신수단을 통해 상기 입력된 영어문장 데이터를 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 중인 에이전트의 에이전트 단말에 출력되는 3D 가상현실 영어채팅 화면에 출력되도록 처리하거나, 또는 상기 통신수단을 통해 상기 입력된 영어문장 데이터를 상기 에이전트의 에이전트 단말로 직접 전송하여 3D 가상현실 영어채팅 화면에 출력되도록 처리하는 것을 특징으로 한다.

[0482] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 상기 정보 입력부(1020)를 통해 상기 키 입력수단으로부터 한글문장(또는 한글과 영어가 혼합된 문장 포함)이 입력되면, 상기 인터페이스 출력부(1015)는 상기 한글문장에 대응하는 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보를 출력하고, 상기 사용자가 상기 영어문장 말뭉치 정보 중 상기 한글문장에 대응하는 소정의 영어문장 말뭉치를 선택하도록 처리하거나, 또는 상기 선택된 영어문장 말뭉치의 일부(또는 전체)를 편집하도록 처리하는 사용자 인터페이스를 포함하는 영어문장 변환 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.

[0483] 상기 인터페이스 출력부(1015)를 통해 상기 영어문장 변환 인터페이스가 출력되면, 상기 영문 변환부(1070)는 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 저장수단(도시생략))에 구비된 말뭉치 D/B와 연계하여 상기 한글문장에 대응하는 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보를 확인하고, 상기 확인된 영어문장 말뭉치 정보를 상기 영어문장 변환 인터페이스에 출력하는 것을 특징으로 하며, 상기 사용자 인터페이스를 통해 상기 출력된 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보 중, 소정의 영어문장 말뭉치 정보가 선택되면, 상기 영어문장 입력 인터페이스에 입력된 한글문장을 상기 선택된 영어문장 말뭉치로 변환(또는 대체)하는 것을 특징으로 한다.

[0484] 상기 영문 변환부(1070)에 의해 상기 키 입력수단을 통해 영어문장 입력 인터페이스로 입력된 한글문장(또는 한글과 영어가 혼합된 문장 포함)이 상기 영문 변환부(1070)에 의해 영어문장으로 변환되면, 상기 정보 전송부(1040)는 상기 통신수단을 통해 상기 입력된 영어문장 데이터를 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 중인 에이전트의 에이전트 단말에 출력되는 3D 가상현실 영어채팅 화면에 출력되도록 처리하거나, 또는 상기 통신수단을 통해 상기 입력된 영어문장 데이터를 상기 에이전트의 에이전트 단말로 직접 전송하여 3D 가상현실 영어채팅 화면에 출력되도록 처리하는 것을 특징으로 한다.

[0485] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 영어문장 데이터를 상기 에이전트 단말로 전송시, 상기 정보 전송부(104

0)는 상기 영어문장 데이터가 입력된 사용자 입력모드 정보를 더 포함하여 전송하는 것이 바람직하며, 이에 의해 상기 에이전트 단말에 구비된 사용자 입력모드 확인 인터페이스에 상기 사용자 입력모드가 출력되는 것이 바람직하다.

[0486] 또한, 상기 정보 입력부(1020)를 통해 상기 영어문장 입력 인터페이스에 상기 사용자의 영어문장이 입력되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(1050)는 상기 화면 출력부(1010)와 연계하여 상기 정보 입력부(1020)를 통해 입력된 영어문장을 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 사용자 캐릭터 근처에 출력되도록 제어하는 것을 특징으로 한다.

[0487] 상기 정보 수신부(1035)는 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 에이전트가 상기 에이전트 단말을 통해 입력한 영어문장 데이터를 수신하는 것을 특징으로 한다.

[0488] 상기 정보 수신부(1035)를 통해 상기 에이전트가 입력한 영어문장 데이터가 수신되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(1050)는 상기 화면 출력부(1010)와 연계하여 상기 수신된 영어문장을 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 에이전트 캐릭터 근처에 출력되도록 제어하는 것을 특징으로 한다.

[0489] 또한, 상기 정보 수신부(1035)를 통해 상기 에이전트가 입력한 영어문장 데이터가 수신되면, 상기 음성 처리부(1065)는 상기 수신된 영어문장 데이터를 TTS(Text To Speech) 기능을 통해 영어 음성 데이터로 변환하는 것을 특징으로 하며, 상기 음성 출력부(1025)는 상기 변환된 영어 음성 데이터를 영어 음성 신호로 변환하여 상기 음성 출력수단을 통해 출력하는 것을 특징으로 한다.

[0490] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램은 상기 정보 입력부(1020)를 통해 상기 영어문장 입력 인터페이스에 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 사용자의 영어문장이 입력되면, 상기 입력된 영어문장을 판독하여 상기 영어문장에 대응하는 캐릭터 제어 정보를 확인하고, 상기 사용자 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 제어하거나, 또는 상기 정보 수신부(1035)를 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 에이전트 영어문장이 수신되면, 상기 수신된 영어문장을 판독하여 상기 영어문장에 대응하는 캐릭터 제어 정보를 확인하고, 상기 에이전트 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 제어하는 캐릭터 제어부(1055)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0491] 상기 정보 입력부(1020)를 통해 상기 영어문장 입력 인터페이스에 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 사용자의 영어문장이 입력되면, 상기 캐릭터 제어부(1055)는 상기 입력된 영어문장을 판독하여 상기 영어문장에 대응하는 문장형식(예컨대, 의문문, 명령문)을 확인하고, 상기 저장수단으로부터 상기 영어문장 판독결과에 대응하여 상기 사용자 캐릭터의 표정을 제어하는 표정 제어 정보, 또는 상기 사용자 캐릭터의 행동을 제어하는 행동 제어 정보, 또는 상기 사용자 캐릭터의 동선을 제어하는 동선 제어 정보를 적어도 하나 이상 포함하는 캐릭터 제어 정보를 확인한 후, 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 상기 사용자 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 제어하는 것을 특징으로 한다.

[0492] 또는, 상기 정보 수신부(1035)를 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 에이전트 영어문장이 수신되면, 상기 캐릭터 제어부(1055)는 상기 수신된 영어문장을 판독하여 상기 영어문장에 대응하는 문장형식(예컨대, 의문문, 명령문)을 확인하고, 상기 저장수단으로부터 상기 영어문장 판독결과에 대응하여 상기 에이전트 캐릭터의 표정을 제어하는 표정 제어 정보, 또는 상기 에이전트 캐릭터의 행동을 제어하는 행동 제어 정보, 또는 상기 에이전트 캐릭터의 동선을 제어하는 동선 제어 정보를 적어도 하나 이상 포함하는 캐릭터 제어 정보를 확인한 후, 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 상기 에이전트 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 제어하는 것을 특징으로 한다.

- [0493] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램은 상기 에이전트 단말에서 영어문장 교정 인터페이스를 통해 입력된 상황 별 바른 영어문장을 수신하는 정보 수신부(1035)와, 상기 수신된 상기 상황 별 바른 영어문장을 상기 인터페이스 출력부(1015)를 통해 출력된 상기 영어문장 교정 인터페이스에 출력되도록 제어하는 3D 영어채팅 제어부(1050)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0494] 상기 에이전트 단말에서 영어문장 교정 인터페이스를 통해 입력된 상황 별 바른 영어문장이 전송되면, 상기 정보 수신부(1035)는 상기 통신수단을 통해 상기 상황 별 바른 영어문장 데이터를 수신하는 것을 특징으로 하며, 상기 3D 영어채팅 제어부(1050)는 상기 인터페이스 출력부(1015)를 통해 출력된 상기 영어문장 교정 인터페이스에 상기 수신된 상기 상황 별 바른 영어문장이 출력되도록 제어하는 것을 특징으로 한다.
- [0495] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램은 상기 음성 입력수단을 통해 사용자의 영어 음성 신호를 부호화하여 입력받는 음성 입력부(1030)와, 상기 영어 음성 신호를 상기 통신수단을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 에이전트 단말)로 전송 가능한 영어 음성 데이터로 변환하는 음성 처리부(1065)와, 상기 통신수단을 통해 상기 음성 데이터를 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 에이전트 단말)로 전송하는 정보 전송부(1040)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0496] 상기 음성 입력부(1030)는 상기 사용자 단말에 구비된 음성 입력수단을 통해 사용자의 영어 음성 신호를 입력받아 부호화하는 것을 특징으로 하며, 상기 음성 처리부(1065)는 상기 부호화된 영어 음성 신호를 엔코딩하여 상기 통신수단을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 에이전트 단말)로 전송 가능한 영어 음성 데이터로 변환하는 것을 특징으로 하며, 상기 정보 전송부(1040)는 상기 엔코딩된 음성 데이터를 상기 통신수단을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 에이전트 단말을 통해 출력되도록 처리하거나, 또는 상기 에이전트 단말로 직접 전송하여 출력되도록 처리하는 것을 특징으로 한다.
- [0497] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 음성 데이터가 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송된 경우, 상기 3D 영어마을 운용 서버는 상기 음성 데이터를 STT(Speech To Text) 기능을 통해 영어문장으로 변환하고, 상기 영어문장을 상기 에이전트 단말로 전송하여 출력되도록 처리하는 것이 가능하며, 또는 상기 음성 데이터가 상기 에이전트 단말로 직접 전송된 경우, 상기 에이전트 단말은 상기 음성 데이터를 그대로 출력하거나, 또는 STT 기능을 통해 영어문장으로 변환하여 출력하는 것이 가능하며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.
- [0498] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램은 상기 음성 입력수단을 통해 사용자의 영어 음성 신호를 부호화하여 입력받는 음성 입력부(1030)와, 상기 영어 음성 신호를 STT(Speech To Text) 기능을 통해 영어문장으로 변환하는 음성 처리부(1065)와, 상기 변환된 영어문장을 상기 인터페이스 출력부(1015)를 통해 출력된 영어문장 입력 인터페이스 상에 입력되도록 처리하는 정보 입력부(1020)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0499] 상기 음성 입력부(1030)는 상기 사용자 단말에 구비된 음성 입력수단을 통해 사용자의 영어 음성 신호를 입력받아 부호화하는 것을 특징으로 하며, 상기 음성 처리부(1065)는 상기 부호화된 영어 음성 신호를 STT(Speech To Text) 기능을 통해 영어문장으로 변환하는 것을 특징으로 하며, 상기 정보 입력부(1020)는 상기 변환된 영어문장을 상기 키 입력수단을 통해 입력된 영어문장과 동일하게 상기 인터페이스 출력부(1015)를 통해 출력된 영어문장 입력 인터페이스 상에 입력되도록 처리하는 것을 특징으로 하며, 이후 상기 영어문장 입력 인터페이스에 입력된 영어문장은 상기 키 입력수단을 통해 입력된 영어문장과 동일한 과정을 통해 상기 에이전트 단말로 전송되는 것을 특징으로 한다.
- [0500] 도면11은 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제

공하는 사용자 프로그램 기능 구성을 도시한 도면이다.

- [0501] 보다 상세하게 본 도면11은 상기 사용자 단말에 구비된 브라우저 프로그램과 적어도 하나 이상의 프로세스 간 통신 방식(예컨대, 프로세스 간 메시지 교환 방식, 또는 프로세스 간 메모리 공유 방식, 또는 프로세스 간 라이브러리 파일(LIB/DLL) 공유 방식, 형식 라이브러리(Type Library) 방식 등)을 통해 연계하여 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하되, 상기 브라우저 프로그램 상에 출력되는 인터페이스를 통해 상기 3D 가상현실 영어마을에서 사용자가 설정한 코스/임무/역할에 따라 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 제공하는 사용자 프로그램의 기능 구성에 대한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면11을 참조 및/또는 변형하여 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하는 사용자 프로그램 기능 구성에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 실시 방법을 모두 포함하며, 본 도면11에 도시된 실시 방법으로 한정되지 아니한다.
- [0502] 예컨대, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면11을 참조 및/또는 변형하여 상기 사용자 프로그램에서 화면 출력부(1110)와 정보 입력부(1120) 및 3D 영어마을 운용부(1145)를 제외한 적어도 하나 이상의 기능 구성부가 생략되어 3D 영어마을 운용 서버와 연계하여 상기 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하는 사용자 모듈 기능 구성을 유추할 수 있을 것이며, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0503] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램이 구비된 사용자 단말은, 상기 사용자 프로그램에 대응하는 프로그램 코드가 기록되는 기록매체, 및 상기 사용자 프로그램에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 기반으로 상기 3D 가상현실 영어마을을 운용하기 위한 3D 영어마을 운용 데이터를 저장하는 메모리부에 대응하는 저장수단과, 상기 사용자 프로그램에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하기 위해 출력하는 적어도 하나 이상의 사용자 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스를 그래픽 사용자 인터페이스를 기반으로 상기 사용자 단말에 구비된 화면 출력장치로 출력하는 화면 출력수단과, 상기 사용자 단말에 구비된 입력장치(예컨대, 키보드(Keyboard), 또는 키패드(Keypad), 또는 마우스(Mouse) 등)와 연계하여 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 위한 적어도 하나 이상의 키 데이터를 입력하는 키 입력수단과, 상기 사용자 단말이 접속한 유선 통신망(또는 무선 통신망)을 통해 통신망 상의 3D 영어마을 운용 서버와 통신채널을 연결하고, 상기 통신채널을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버와 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 위한 적어도 하나 이상의 정보(또는 데이터)를 송수신하는 통신수단을 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0504] 또한, 상기 사용자 단말은, 상기 사용자 단말에 구비된 사운드 입력장치(예컨대, 마이크로폰)와 연계하여 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 적어도 하나 이상의 음성 데이터를 입력하는 음성 입력수단과, 상기 사용자 단말에 구비된 사운드 출력장치(예컨대, 스피커)와 연계하여 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 적어도 하나 이상의 음성 데이터를 출력하는 음성 출력수단을 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0505] 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 상기 사용자 단말에 대응하는 각종 유선단말(또는 무선단말)의 단말 구성에 따른 상기 저장수단, 화면 출력수단, 키 입력수단, 통신수단, 음성 입력수단, 음성 출력수단에 대한 기술적 특징을 명백하게 숙지하고 있을 것이므로, 이에 대한 상세한 설명은 편의상 생략한다.
- [0506] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 저장수단은 상기 사용자 프로그램에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 위해 상기 화면 출력수단으로 출력하는 적어도 하나 이상의 사용자 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스에 대응하는 인터페이스 정보를 저장하는 것이 바람직하다.



- [0507] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 사용자 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 사용자 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 사용자가 영문입력 모드로 영어문장을 입력하도록 처리하거나, 또는 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 영어문장을 변환 입력하도록 처리하는 영어문장 입력 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0508] 또한, 상기 사용자 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 사용자 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 영어문장 입력 인터페이스를 통해 한글문장(또는 한글과 영어가 혼합된 문장 포함)이 입력되면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 저장수단(도시생략))에 구비된 말뭉치 D/B와 연계하여 상기 한글문장에 대응하는 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보를 출력하여 상기 한글문장에 대응하는 소정의 영어문장 말뭉치를 선택하도록 처리하거나, 또는 상기 선택된 영어문장 말뭉치의 일부(또는 전체)를 편집하도록 처리하는 영어문장 변환 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0509] 또한, 상기 사용자 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 사용자 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 에이전트가 상황 별 다른 영어문장을 입력하면, 상기 에이전트가 입력한 상황 별 다른 영어문장을 수신하여 상기 3D 가상현실 영어채팅과 별도의 영역에 출력하는 영어문장 교정 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0510] 또한, 상기 사용자 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 사용자 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 전, 상기 3D 가상현실 영어마을을 통해 제공 가능한 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할을 선택하고, 상기 선택된 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할을 조합하여 이루어진  $N(N \geq 1)$ 개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 설정하는 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0511] 또한, 상기 사용자 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스는, 상기 사용자 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 후 상기 채팅 대상 에이전트의 영어학습 지도 능력을 평가하는 에이전트 평가 인터페이스를 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0512] 또한, 상기 저장수단은 상기 사용자 프로그램에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 기반으로 상기 3D 가상현실 영어마을을 운용하기 위한 3D 영어마을 운용 데이터를 저장하는 것이 바람직하며, 상기 3D 영어마을 운용 데이터는 3D 영어마을 맵(Map) 데이터와, 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터와, 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아이템 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0513] 여기서, 상기 3D 영어마을 맵 데이터는, 상기 3D 가상현실 영어마을의 전체 지도로서, 상기 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터의 위치에 대응하는 3D 맵 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 3D 영어마을 맵 데이터는 상기 3D 영어마을의 지형/지물에 대한 3D 프레임 데이터와 각 지형/지물에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 3D 영어마을 맵 데이터는 각 지형/지물에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 지형/지물 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0514] 상기 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터는, 상기 3D 영어마을 맵 상에 위치하는 적어도 하나 이상의 건물(또는 시설물)에 대한 3D 건물(또는 시설물) 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터는 상기 3D 영어마을의 건물(또는 시설물)에 대한 3D 프레임 데이터와 각 건물(또는 시설물)에 대응하는 매핑소스 데이터를

포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터는 각 건물(또는 시설물)에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 건물(또는 시설물) 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0515] 상기 영어채팅 공간 데이터는, 상기 3D 영어마을 맵 상에 위치하는 적어도 하나 이상의 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간 중, 적어도 하나 이상의 에이전트와 적어도 하나 이상의 사용자가 3D 가상현실 영어채팅을 수행하는 3D 공간 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 영어채팅 공간 데이터는 상기 3D 영어마을의 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간에 대한 3D 프레임 데이터와 각 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 영어채팅 공간 데이터는 각 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0516] 상기 캐릭터 데이터는, 상기 3D 가상현실 영어마을에서 적어도 하나 이상의 에이전트, 또는 적어도 하나 이상의 사용자를 대신하는 3D 캐릭터 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 캐릭터 데이터는 복수의 인종, 성별, 연령 중 어느 하나의 인체 형상에 대한 3D 프레임 데이터와 각 인종, 성별, 연령에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 캐릭터 데이터는 각 인종, 성별, 연령에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 캐릭터 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0517] 상기 아이템 데이터는, 상기 3D 가상현실 영어마을에서 상기 캐릭터 데이터가 착용하는 의복, 신발, 액세서리를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지거나, 또는 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위해 상기 에이전트(또는 사용자)에 대응하는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건(예컨대, 서류가방, 여권, 신분증 등)을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 아이템 데이터는 상기 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건에 대한 3D 프레임 데이터와 상기 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 아이템 데이터는 각 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 상기 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0518] 상기 사용자 프로그램을 통해 적어도 하나 이상의 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 사용자에게 의해 설정된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 수신하여 상기 저장수단에 저장하는 것이 바람직하며, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보는 사용자가 설정한 코스 설정 정보(예컨대, 장소 코스 정보, 시나리오 코스 정보), 임무 설정 정보(예컨대, 에이전트와 연계하여 수행되는 사용자의 임무 설정 정보), 역할 설정 정보(예컨대, 에이전트 역할 설정 정보, 사용자 역할 설정 정보)를 적어도 하나 이상 포함하고, 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중 상기 코스/임무/역할 설정에 대응하는 영어채팅 공간 데이터, 캐릭터 데이터, 아이템 데이터(예컨대, 사용자의 캐릭터에 대응하는 아이템 데이터와, 이에 대응하여 상기 에이전트 캐릭터에게 필요한 아이템 데이터)를 적어도 하나 이상 포함하는 3D 영어마을 운용 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0519] 만약 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황이 N(N>1)개의 사용자 설정 상황 단계로 이루어진 경우, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보는 제1 사용자 설정 상황 단계에 대응하는 제1 코스 설정 정보, 제1 임무 설정 정보, 제1 역할 설정 정보를 적어도 하나 이상 포함하고, 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중 상기 제1 사용자 설정 상

황 단계에 포함된 코스/임무/역할 설정에 대응하는 영어채팅 공간 데이터, 캐릭터 데이터, 아이템 데이터를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 제N(N=2,3,...,N) 사용자 설정 상황 단계에 대응하는 제N(N=2,3,...,N) 코스 설정 정보, 제N(N=2,3,...,N) 임무 설정 정보, 제N(N=2,3,...,N) 역할 설정 정보를 적어도 하나 이상 포함하고, 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중 상기 제N(N=2,3,...,N) 사용자 설정 상황 단계에 포함된 코스/임무/역할 설정에 대응하는 영어채팅 공간 데이터, 캐릭터 데이터, 아이템 데이터를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0520] 또한, 상기 저장수단은 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 중, 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하여 상기 에이전트 캐릭터와 사용자 캐릭터를 상기 3D 영어채팅 상황에 따라 자동 제어하는 캐릭터 제어 정보를 저장하는 것이 바람직하며, 상기 캐릭터 제어 정보는 상기 사용자 프로그램을 통해 입력되는 영어문장을 기반으로 상기 에이전트 캐릭터의 표정을 제어하는 표정 제어 정보, 또는 상기 에이전트 캐릭터의 행동을 제어하는 행동 제어 정보, 또는 상기 에이전트 캐릭터의 동선을 제어하는 동선 제어 정보를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지거나, 또는 상기 사용자 프로그램으로 수신되는 영어문장을 기반으로 상기 사용자 캐릭터 표정을 제어하는 표정 제어 정보, 또는 상기 사용자 캐릭터의 행동을 제어하는 행동 제어 정보, 또는 상기 사용자 캐릭터의 동선을 제어하는 동선 제어 정보를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 이에 의해 상기 에이전트는 상기 3D 가상현실 영어채팅에 집중할 수 있으며, 상기 에이전트와 채팅하는 사용자는 상기 3D 가상현실 상에서 현실감을 느끼는 이점이 있다.

[0521] 예컨대, 상기 사용자 프로그램을 통해 질문하는 영어문장이 입력되는 경우, 상기 캐릭터 제어 정보는 상기 사용자 캐릭터의 표정을 질문하는 표정이 출력되도록 제어하고, 상기 사용자 캐릭터의 행동이 질문하는 제스처를 취하도록 제어하는 것이 바람직하다.

[0522] 도면11을 참조하면, 상기 사용자 프로그램은 상기 사용자 단말에 구비된 기록매체에 기록된 후, 상기 사용자 단말에 구비된 운영체제(또는 플랫폼)와 연계하여 상기 사용자 프로그램이 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 실행 및 동작을 제어하며, 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하기 위해 상기 사용자 프로그램을 구성하는 적어도 하나 이상의 기능 구성부를 상호 연동하거나, 또는 상기 기능 구성부들이 상기 사용자 단말에 구비된 운영체제(또는 플랫폼)를 통해 상기 사용자 단말에 구비된 적어도 하나 이상의 단말 구성요소(예컨대, 저장수단, 통신수단 등)와 연동하여 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하도록 제어하는 제어부(1100)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0523] 상기 제어부(1100)는 상기 사용자 프로그램이 상기 사용자 단말에 구비된 운영체제(또는 플랫폼) 상에서 실행(예컨대, 사용자 단말에 구비된 프로세서에 의해 연산처리)되고, 상기 운영체제(또는 플랫폼)와 연계하여 상기 단말 구성요소(예컨대, 저장수단, 통신수단 등)와 연동하기 위한 메인프레임(Mainframe)에 대응하는 프로그램 실행 코드를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0524] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 제어부(1100)는 상기 사용자 단말에 구비된 기록매체에 기록된 후, 사용자에 의해 프로그램 실행 명령, 또는 상기 브라우저 프로그램에 의한 프로그램 실행 명령에 따라 운영체제(또는 플랫폼)을 기반으로 상기 사용자 프로그램을 기동하여 실행되도록 하는 것이 바람직하며, 상기 사용자 프로그램의 실행과 동시에 상기 운영체제(또는 플랫폼)로부터 상기 단말 구성요소에 대한 사용권한을 획득하는 것이 바람직하다.

[0525] 또한, 상기 제어부(1100)는 상기 사용자 프로그램의 실행과 동시에 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 위해 상기 사용자 프로그램에 구비되는 적어도 하나 이상의 기능 구성부를 상호 연동하도록 제어하는 것이 바람직하다.

- [0526] 본 발명의 일 실시 방법에 따라 상기 운영체제(또는 플랫폼)가 이벤트 방식의 멀티 태스킹을 지원하는 경우, 상기 제어부(1100)는 각 기능 구성부에서 상기 단말 구성요소를 이용하기 위한 접근권한(핸들)을 할당하는 것이 바람직하며, 이 때 상기 사용자 프로그램을 구성하는 각 기능 구성부는 상기 접근권한을 이용하기 위해 상기 제어부(1100)에 인스턴스를 할당하는 것이 바람직하다.
- [0527] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 상기 운영체제(또는 플랫폼)가 이벤트 방식을 지원하지 않는 경우, 상기 제어부(1100)는 각 기능 구성부에서 상기 단말 구성요소를 이용하기 위한 접근권한(인터럽트)을 얻어오는 것이 바람직하며, 이 때 상기 사용자 프로그램을 구성하는 각 기능 구성부는 상기 인터럽트를 사용하기 위해 상기 인터럽트를 호출하는 것이 바람직하다.
- [0528] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램은 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 위해 상기 사용자 단말에 기 구비되어 있는 브라우저 프로그램과 적어도 하나 이상의 프로세스 간 통신 방식 통해 통신하는 프로세스 간 통신부(1105)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 상기 브라우저 프로그램은 상기 프로세스 간 통신부(1105)와 연동하는 적어도 하나 이상의 프로세스 간 통신부(1105)가 기 구비되어 있는 것을 특징으로 한다.
- [0529] 본 발명의 일 실시 방법에 따르면, 상기 제어부(1100)에 의해 상기 사용자 프로그램이 기동되면, 상기 프로세스 간 통신부(1105)는 상기 사용자 단말에 기 실행되어 동작하고 있는 적어도 하나 이상의 브라우저 프로그램을 확인하고, 상기 확인된 적어도 하나 이상의 브라우저 프로그램에 구비된 프로세스 간 통신부(1105)와 프로세스 간 통신채널을 연결하는 것이 바람직하다.
- [0530] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따르면, 상기 제어부(1100)에 의해 상기 사용자 프로그램이 기동되면, 상기 프로세스 간 통신부(1105)는 상기 사용자 단말에 기 실행되어 동작하고 있는 적어도 하나 이상의 브라우저 프로그램 중 어느 하나의 통신 대상 브라우저 프로그램(예컨대, 상기 사용자 프로그램을 기동시킨 브라우저 프로그램, 또는 운영체제(또는 플랫폼) 상에 상기 사용자 프로그램의 부모 프로세스로 설정된 브라우저 프로그램, 또는 상기 사용자 프로그램에 구비된 프로세스 간 통신부(1105)에 정의된 프로세스 간 통신 프로토콜에 반응하는 브라우저 프로그램)에 구비된 프로세스 간 통신부(1105)와 프로세스 간 통신채널을 연결하는 것이 바람직하다.
- [0531] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 프로세스 간 통신부(1105)는 프로세스 간 메시지 교환 방식, 또는 프로세스 간 메모리 공유 방식, 또는 프로세스 간 라이브러리 파일(LIB/DLL) 공유 방식, 형식 라이브러리(Type Library) 방식 중 적어도 하나 이상의 프로세스 간 통신 방식에 따라 상기 브라우저 프로그램과 프로세스 간 통신채널을 연결하는 것이 바람직하며, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 상기 프로세스 간 통신 방식에 대한 기술적 특징을 기 숙지하고 있을 것이므로, 이에 대한 상세한 설명은 편의상 생략하기로 한다.
- [0532] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램은 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 수신하는 정보 수신부(1135)와, 상기 수신된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 저장수단에 저장하는 정보 저장부(1175)와, 상기 저장수단에서 저장된 상기 3D 영어마을 운용 데이터와 적어도 하나 이상의 사용자에게 의해 설정된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 기반으로 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 3D 영어마을 운용부(1145)와, 프로세스 간 통신을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 상기 브라우저 프로그램 상에 출력된 3D 가상현실 영어마을 화면 영역으로 출력하는 화면 출력부(1110)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0533] 상기 사용자가 상기 사용자 프로그램을 통해 3D 영어마을 운용 서버에 사용자 모드로 로그인하면, 상기 3D 영어마을 운용 서버는 상기 사용자와 적어도 하나 이상의 에이전트 간 3D 가상현실 영어채팅을 위한 채팅채널을 연

결하는 것을 특징으로 하며, 상기 채팅채널 연결을 통해 상기 정보 수신부(1135)는 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 수신하는 것을 특징으로 하며, 상기 정보 저장부(1175)는 상기 수신된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 저장수단에 저장하는 것을 특징으로 한다.

[0534] 상기 정보 수신부(1135)를 통해 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 수신되거나, 또는 상기 정보 저장부(1175)를 통해 상기 저장수단에 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 저장되면, 상기 3D 영어마을 운용부(1145)는 상기 저장수단에서 저장된 상기 3D 영어마을 운용 데이터와, 상기 수신(또는 저장)된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 기반으로 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것을 특징으로 한다.

[0535] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용부(1145)는 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 포함된 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아이템 데이터를 확인한 후, 상기 영어채팅 공간에 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 포함된 적어도 하나 이상의 사용자가 설정한 코스 설정 정보(예컨대, 장소 코스 정보, 시나리오 코스 정보), 임무 설정 정보(예컨대, 에이전트와 연계하여 수행되는 사용자의 임무 설정 정보), 역할 설정 정보(예컨대, 에이전트 역할 설정 정보, 사용자 역할 설정 정보)에 대응하는 에이전트 캐릭터 데이터와 아이템 데이터, 및 사용자 캐릭터 데이터와 아이템 데이터를 포함하여 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것이 바람직하다.

[0536] 만약 상기 생성된 3D 가상현실 영어마을 화면에 상기 영어채팅 공간 이외에 배경화면이 필요한 경우(예컨대, 상기 영어채팅 공간이 상기 3D 영어마을 맵 상의 건물(또는 시설물) 외부이거나, 또는 상기 영어채팅 공간이 상기 3D 영어마을 맵 상의 건물(또는 시설물) 내부라도 유리창문을 배경으로 하는 경우), 상기 3D 영어마을 운용부(1145)는 상기 저장수단에서 저장된 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중, 상기 영어채팅 공간에 대응하는 3D 영어마을 맵 상의 위치를 확인하고, 상기 확인된 위치에 대응하는 3D 영어마을 맵 데이터와 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터를 확인한 후, 상기 영어채팅 공간에 대응하는 상기 3D 가상현실 영어마을 화면의 배경에 상기 3D 영어마을 맵 데이터와 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터를 더 포함하는 것이 바람직하다.

[0537] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 생성된 3D 가상현실 영어마을 화면에 상기 영어채팅 공간에서 3D 가상현실 영어채팅 중인 적어도 하나 이상의 다른 에이전트와 사용자를 출력하는 경우, 상기 3D 영어마을 운용부(1145)는 상기 영어채팅 공간에 대응하는 3D 영어마을 맵 상의 위치를 확인하고, 상기 정보 수신부(1135)를 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 확인된 3D 영어마을 맵 상의 위치에서 3D 가상현실 영어채팅 중인 적어도 하나 이상의 다른 에이전트 캐릭터 정보와, 적어도 하나 이상의 다른 사용자 캐릭터 정보를 수신하고, 상기 영어채팅 공간 상에 상기 수신된 적어도 하나 이상의 다른 에이전트 캐릭터 정보에 대응하는 캐릭터 데이터와 아이템 데이터, 및 적어도 하나 이상의 다른 사용자 캐릭터 정보에 대응하는 캐릭터 데이터와 아이템 데이터가 함께 출력되는 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것이 바람직하다.

[0538] 이 때, 상기 정보 수신부(1135)는 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 영어채팅 공간 상에 위치하는 적어도 하나 이상의 다른 에이전트 캐릭터 정보와 다른 사용자 캐릭터 정보를 주기적으로 수신하는 것이 바람직하며, 상기 3D 영어마을 운용부(1145)는 상기 수신된 다른 에이전트 캐릭터와 다른 사용자 캐릭터 간 3D 가상현실 영어채팅에 따른 화면변화 사항이 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터에 포함되도록 처리하는 것이 바람직하다.

[0539] 또는, 상기 정보 수신부(1135)는 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 영어채팅 공간 상에 위치하는 적어도 하나 이상의 다른 에이전트 캐릭터와 다른 사용자 캐릭터 간 3D 가상현실 영어채팅 내용을 더 수신하는 것이 가능하며, 이 경우 상기 3D 영어마을 운용부(1145)는 상기 수신된 다른 에이전트 캐릭터와 다른 사용자 캐릭터 간

3D 가상현실 영어채팅 내용을 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터에 포함되도록 처리하거나, 또는 캐릭터만 포함하고 상기 영어채팅 내용은 생략할 수 있으며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.

[0540] 본 발명의 일 실시 방법에 따라 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 3D 영어마을 운용부(1145)는 상기 3D 영어마을 운용 데이터에 포함된 3D 영어마을 맵(Map) 데이터와, 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터와, 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아이템 데이터 중, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하는 3D 프레임 데이터에 해당 매핑소스를 렌더링하여 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것이 바람직하다.

[0541] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 상기 사용자 단말에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링하지 않는 경우, 상기 3D 영어마을 운용부(1145)는 상기 3D 영어마을 운용 데이터에 포함된 3D 영어마을 맵(Map) 데이터와, 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터와, 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아이템 데이터 중, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하는 매핑소스로 렌더링된 3D 데이터를 통해 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 것이 바람직하다.

[0542] 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 상기 3D 영어마을 운용부(1145)가 상기 3D 영어마을 운용 데이터와 적어도 하나 이상의 사용자에 의해 설정된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 기반으로 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 생성하는 기술적 특징을 기 숙지하고 있을 것이므로, 이에 대한 보다 더 상세한 기술적 특징(예컨대, 3차원 화면을 생성하는 방식, 3차원 화면 상에서 빛을 제어하는 방식 등)은 편의상 생략하기로 한다.

[0543] 상기 3D 영어마을 운용부(1145)에 의해 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터가 생성되면, 상기 화면 출력부(1110)는 상기 생성된 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 데이터를 브라우저 프로그램 상에 출력된 3D 가상현실 영어마을 화면 영역에 주기적으로 출력하는 것을 특징으로 한다.

[0544] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램은 상기 화면 출력부(1110)를 통해 출력되는 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 적어도 하나 이상의 사용자 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스를 출력하는 인터페이스 출력부(1115)와, 상기 키 입력수단을 통해 상기 사용자 모드 3D 영어채팅 관련 인터페이스 상에 포함된 적어도 하나 이상의 사용자 인터페이스를 통해 적어도 하나 이상의 사용자 입력 정보가 입력되면, 상기 프로세스 간 통신을 통해 상기 사용자 입력 정보를 획득하는 정보 입력부(1120)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0545] 상기 인터페이스 출력부(1115)는 상기 에이전트와 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상에서 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 프로세스 간 통신을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 상기 사용자가 영문입력 모드로 영어문장을 입력하도록 처리하거나, 또는 한글입력 후 영문변환 모드를 통해 영어문장을 변환 입력하도록 처리하는 영어문장 입력 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.

[0546] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 영어문장 입력 인터페이스는 문자입력을 위한 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 정보 입력부(1120)를 통해 상기 사용자 인터페이스로 상기 사용자가 입력하는 영어문장, 또는 한글문장이 입력되도록 처리하는 것이 바람직하다.

[0547] 상기 인터페이스 출력부(1115)는 상기 에이전트와 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상에서 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 영어문장 입력 인터페이스를 통해 한글문장(또는 한글과 영어가 혼합된 문장 포함)이 입력되면, 상

기 3D 영어마을 운용 서버(또는 저장수단(도시생략))에 구비된 말뭉치 D/B와 연계하여 상기 한글문장에 대응하는 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보를 출력하고, 상기 사용자가 상기 영어문장 말뭉치 정보 중 상기 한글문장에 대응하는 소정의 영어문장 말뭉치를 선택하도록 처리하거나, 또는 상기 선택된 영어문장 말뭉치의 일부(또는 전체)를 편집하도록 처리하는 사용자 인터페이스를 포함하는 영어문장 변환 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.

[0548] 상기 인터페이스 출력부(1115)는 상기 에이전트와 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상에서 3D 가상현실 영어채팅 시, 상기 채팅 대상 에이전트가 상황 별 바른 영어문장을 입력하여 전송하면, 상기 에이전트가 입력한 상황 별 바른 영어문장을 수신하여 상기 프로세스 간 통신을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 영어문장 교정 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.

[0549] 상기 인터페이스 출력부(1115)는 상기 에이전트와 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상에서 3D 가상현실 영어채팅 전, 상기 프로세스 간 통신을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 상기 3D 가상현실 영어마을을 통해 제공 가능한 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할을 선택하고, 상기 선택된 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할을 조합하여 이루어진  $N(N \geq 1)$ 개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 설정하는 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.

[0550] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는 상기 3D 가상현실 영어마을을 통해 제공 가능한 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보와, 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보와, 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 역할 정보를 출력하고, 상기 출력된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보 중, 상기 사용자가 적어도 하나 이상의 에이전트와 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할에 따라 3D 가상현실 영어채팅을 하고자 하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0551] 본 발명의 일 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는 상기 출력된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보 중, 상기 사용자가 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 하고자 하는 하나의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 하나의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 하나의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하도록 하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0552] 예컨대, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 하나의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택한 후, 상기 선택된 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.

[0553] 이 때, 상기 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 3D 영어채팅 임무 정보는 상기 선택된 3D 영어채팅 코스에서 발생할 수 있는 대표적인 임무로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 에이전트는 상기 선택된 3D 영어채팅 코스의 제공자(또는 직원) 역할로 자동 설정되고, 상기 사용자는 상기 선택된 3D 영어채팅 코스의 이용자(또는 고객) 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.

[0554] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 하나의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택한 후, 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.

- [0555] 이 때, 상기 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 3D 영어채팅 임무를 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 수행자 역할로 자동 설정되고, 상기 에이전트는 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 수행 대상 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.
- [0556] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 하나의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택한 후, 상기 선택된 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0557] 이 때, 상기 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 3D 영어채팅 역할을 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 3D 영어채팅 역할을 통해 수행할 수 있는 바람직한 임무가 자동 설정되는 것이 바람직하다.
- [0558] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는 상기 출력된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보 중, 상기 사용자가 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 하고자 하는 복수개의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 복수개의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 복수개의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하도록 하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0559] 예컨대, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0560] 이 때, 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 제1 3D 영어채팅 임무 정보는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 코스에서 발생할 수 있는 대표적인 임무로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 에이전트는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 코스의 제공자(또는 직원) 역할로 자동 설정되고, 상기 사용자는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 코스의 이용자(또는 고객) 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.
- [0561] 또한, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 코스 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0562] 이 때, 상기 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 제N 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 제N 3D 영어채팅 임무 정보는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 코스에서 발생할 수 있는 대표적인 임무로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제N 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 에이전트는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 코스의 제공자(또는 직원) 역할로 자동 설정되고, 상기 사용자는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 코스의 이용자(또는 고객) 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.



- [0563] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0564] 이 때, 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 제1 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 임무를 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 임무 수행자 역할로 자동 설정되고, 상기 에이전트는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 임무 수행 대상 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.
- [0565] 또한, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 임무 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0566] 이 때, 상기 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 제N 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 제N 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 임무를 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제N 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 임무 수행자 역할로 자동 설정되고, 상기 에이전트는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 임무 수행 대상 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.
- [0567] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0568] 이 때, 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 제1 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 역할을 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 역할을 통해 수행할 수 있는 바람직한 임무가 자동 설정되는 것이 바람직하다.
- [0569] 또한, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 역할 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0570] 이 때, 상기 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 제N 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 제N 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 역할을 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제N 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 역할을 통해 수행할 수 있는 바람직한 임무가 자동 설정되는 것이 바람직하다.

- [0571] 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 N(N>1)개의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보가 선택되는 경우, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는 상기 선택된 복수개의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 일련의 순서에 따라 편집(또는 조합)하는 사용자 인터페이스를 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 이에 의해 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 N(N>1)개의 3D 영어채팅 상황 설정 단계를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 설정된다.
  
- [0572] 본 발명의 다른 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는 상기 3D 가상현실 영어마을 화면이 아니라 상기 사용자 단말이 상기 3D 영어마을 운용 서버에 접속하여 출력하는 웹페이지 상에 출력되어도 무방하며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.
  
- [0573] 상기 인터페이스 출력부(1115)는 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 후, 상기 프로세스 간 통신을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 상기 에이전트의 영어학습 지도 능력을 평가하는 에이전트 평가 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.
  
- [0574] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램은 상기 인터페이스 출력부(1115)를 통해 출력된 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 기반으로 3D 영어마을 운용 서버(또는 저장수단(도시생략))에 구비된 3D 영어채팅 운용 D/B와 연계하여 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 코스 설정 정보, 임무 설정 정보, 역할 설정 정보를 설정하고, 3D 영어마을 운용 데이터 중 상기 코스/임무/역할 설정에 대응하는 영어채팅 공간 데이터, 캐릭터 데이터, 아이템 데이터를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 설정하는 3D 영어채팅 설정부(1160)와, 상기 설정된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 등록하거나, 또는 상기 사용자 단말과 채팅채널이 연결되는 에이전트 단말로 전송하는 정보 전송부(1140)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
  
- [0575] 본 발명의 일 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용 서버는 상기 3D 가상현실 영어마을에서 제공 가능한 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보와, 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보와, 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보를 각각 적어도 하나 이상 포함하는 3D 영어채팅 운용 정보와, 3D 영어마을 맵(Map) 데이터와, 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터와, 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아이템 데이터를 적어도 하나 이상 포함하는 3D 영어마을 운용 데이터를 연계하여 저장하는 3D 영어채팅 운용 D/B를 구비하거나(또는 통신망을 통해 연동)하는 것이 바람직하다.
  
- [0576] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따르면, 상기 저장수단은 3D 영어마을 맵(Map) 데이터와, 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터와, 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아이템 데이터를 적어도 하나 이상 포함하는 3D 영어마을 운용 데이터 이외에, 상기 3D 가상현실 영어마을에서 제공 가능한 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보와, 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보와, 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보를 각각 적어도 하나 이상 포함하는 3D 영어채팅 운용 정보를 더 저장하는 3D 영어채팅 운용 D/B를 구비하는 것이 가능하며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.
  
- [0577] 상기 인터페이스 출력부(1115)를 통해 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스가 출력되면, 상기 3D 영어채팅 설정부(1160)는 3D 영어마을 운용 서버(또는 저장수단(도시생략))에 구비된 3D 영어채팅 운용 D/B와 연계하여 상기 3D 가상현실 영어마을을 통해 제공 가능한 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스 상에 출력하는 것을 특징으로 한다.
  
- [0578] 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 상기 3D 가상현실 영어마을을 통해 제공 가능한 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보가 출력되고, 상기 정보 입력부(1120)를 통해 상기 출력된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보

중, 상기 사용자가 적어도 하나 이상의 에이전트와 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할에 따라 3D 가상현실 영어채팅을 하고자 하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보가 선택되면, 상기 3D 영어채팅 설정부(1160)는 상기 선택된 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 코스 설정 정보를 생성하고, 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 임무 설정 정보를 생성하고, 상기 선택된 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 역할 설정 정보를 생성하는 것을 특징으로 한다.

[0579] 본 발명의 일 실시 방법에 따라 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 의해 3D 영어채팅 코스 정보와 3D 영어채팅 임무 정보와 3D 영어채팅 역할 정보가 선택되면, 상기 3D 영어채팅 설정부(1160)는 상기 선택된 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 코스 설정 정보를 생성하고, 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 임무 설정 정보를 생성하고, 상기 선택된 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 역할 설정 정보를 생성하는 것이 바람직하다.

[0580] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 의해 상기 3D 영어채팅 코스 정보만 선택되는 경우, 상기 3D 영어채팅 설정부(1160)는 상기 선택된 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 코스 설정 정보를 생성하되, 상기 선택된 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 임무 설정 정보(또는 역할 설정 정보)를 자동 생성하는 것이 바람직하며, 상기 선택된 3D 영어채팅 코스 정보에 임무 설정(또는 역할 설정)이 불필요한 경우, 상기 임무 설정 정보(또는 역할 설정 정보)를 생성하는 것을 생략할 수 있으며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.

[0581] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 의해 상기 3D 영어채팅 임무 정보만 선택되는 경우, 상기 3D 영어채팅 설정부(1160)는 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 임무 설정 정보를 생성하되, 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 코스 설정 정보(또는 역할 설정 정보)를 자동 생성하는 것이 바람직하며, 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 정보에 코스 설정(또는 역할 설정)이 불필요한 경우, 상기 코스 설정 정보(또는 역할 설정 정보)를 생성하는 것을 생략할 수 있으며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.

[0582] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 의해 상기 3D 영어채팅 역할 정보만 선택되는 경우, 상기 3D 영어채팅 설정부(1160)는 상기 선택된 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 역할 설정 정보를 생성하되, 상기 선택된 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 코스 설정 정보(또는 임무 설정 정보)를 자동 생성하는 것이 바람직하며, 상기 선택된 3D 영어채팅 역할 정보에 코스 설정(또는 임무 설정)이 불필요한 경우, 상기 코스 설정 정보(또는 임무 설정 정보)를 생성하는 것을 생략할 수 있으며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.

[0583] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 의해 복수개의 3D 영어채팅 코스 정보와 3D 영어채팅 임무 정보와 3D 영어채팅 역할 정보가 선택되면, 상기 3D 영어채팅 설정부(1160)는 상기 선택된 복수개의 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 복수개의 코스 설정 정보를 생성하고, 상기 선택된 복수개의 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 복수개의 임무 설정 정보를 생성하고, 상기 선택된 복수개의 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 복수개의 역할 설정 정보를 생성하는 것이 바람직하며, 상기 코스 설정 정보, 임무 설정 정보, 역할 설정 정보를 생성하는 과정은 상술된 바와 같다.

[0584] 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 의해 선택된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보와 3D 영어채팅 임무 정보와 3D 영어채팅 역할 정보에 각기 대응하는 적어도 하나 이상의 코스 설정 정보, 임무 설정 정보, 역할 설정 정보가 생성되면, 상기 3D 영어채팅 설정부(1160)는 3D 영어마을 운용 서버(또는 저장수단(도시생략))에 구비된 3D 영어채팅 운용 D/B와 연계하여 상기 3D 가상현실 영어마을에 대응하는 3D 영어마을 운용 데이터 중, 상기 생성된 적어도 하나 이상의 코스 설정 정보, 임무 설정 정보, 역할 설정 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터, 캐릭터 데이터, 아이템 데이터를 확인하는 것을 특징으로 한다.

[0585] 이후, 상기 3D 영어채팅 설정부(1160)는 상기 생성된 적어도 하나 이상의 코스 설정 정보, 임무 설정 정보, 역

할 설정 정보와, 상기 코스 설정 정보, 임무 설정 정보, 역할 설정 정보에 각기 대응하는 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터, 캐릭터 데이터, 아이템 데이터를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 생성하는 것을 특징으로 하며, 상기 정보 전송부(1140)를 통해 상기 생성된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 사용자 D/B에 등록되도록 하거나, 또는 상기 사용자 단말의 저장수단에 저장하거나, 또는 상기 사용자 단말과 채팅채널이 연결된 에이전트 단말로 전송하여 저장되도록 하는 것을 특징으로 한다.

[0586] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램은 상기 인터페이스 출력부(1115)를 통해 출력된 상기 영어문장 입력 인터페이스를 기반으로 상기 키 입력수단을 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 사용자의 영어문장이 입력되면, 상기 프로세스 간 통신을 통해 상기 사용자의 영어문장을 획득하는 정보 입력부(1120)와, 상기 입력된 영어문장 데이터를 상기 통신수단을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 에이전트 단말)로 전송하는 정보 전송부(1140)와, 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 에이전트 단말)로부터 상기 에이전트가 입력한 영어문장 데이터를 수신하는 정보 수신부(1135)와, 상기 화면 출력부(1110)와 연계하여 상기 정보 입력부(1120)를 통해 입력된 영어문장을 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 사용자 캐릭터 근처에 출력되도록 제어하고, 상기 정보 수신부(1135)를 통해 수신된 영어문장을 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 에이전트 캐릭터 근처에 출력되도록 제어하는 3D 영어채팅 제어부(1150)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0587] 또한, 상기 사용자 프로그램은 상기 정보 입력부(1120)를 통해 한글문장(또는 한글과 영어가 혼합된 문장 포함)이 입력되면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 저장수단(도시생략))에 구비된 말뭉치 D/B와 연계하여 상기 한글문장에 대응하는 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보를 상기 영어문장 입력 인터페이스(또는 별도의 말뭉치 인터페이스) 상에 출력하고, 상기 사용자가 상기 영어문장 말뭉치 정보 중 상기 한글문장에 대응하는 소정의 영어문장 말뭉치를 선택하도록 처리하거나, 또는 상기 선택된 영어문장 말뭉치의 일부(또는 전체)를 편집하도록 처리하는 사용자 인터페이스를 출력하며, 상기 사용자 인터페이스를 통해 소정의 영어문장 말뭉치가 선택되면, 상기 영어문장 입력 인터페이스에 입력된 한글문장을 상기 선택된 영어문장 말뭉치로 변환(또는 대체)하는 영문 변환부(1170)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0588] 또한, 상기 사용자 프로그램은 상기 정보 입력부(1120)를 통해 한글문장(또는 한글과 영어가 혼합된 문장 포함)이 입력되면, 상기 정보 수신부(1135)를 통해 수신된 영어문장 데이터를 TTS(Text To Speech) 기능을 통해 영어 음성 데이터로 변환하는 음성 처리부(1165)와, 상기 영어 음성 데이터를 음성 출력수단을 통해 출력하는 음성 출력부(1125)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0589] 상기 인터페이스 출력부(1115)를 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 일정 영역에 상기 영어문장 입력 인터페이스가 출력되면, 상기 정보 입력부(1120)는 상기 프로세스 간 통신을 통해 상기 영어문장 입력 인터페이스에 상기 키 입력수단에 대응하는 캐럿을 할당하고, 상기 캐럿을 통해 키 입력수단으로부터 상기 사용자 단말의 입력모드에 대응하는 영어문장, 또는 한글문장이 입력되면, 상기 프로세스 간 통신을 통해 상기 사용자의 영어문장, 또는 한글문장을 획득하는 것을 특징으로 한다.

[0590] 본 발명의 일 실시 방법에 따라 상기 정보 입력부(1120)를 통해 상기 키 입력수단으로부터 입력된 영어문장이 획득되면, 상기 정보 전송부(1140)는 상기 통신수단을 통해 상기 입력된 영어문장 데이터를 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 중인 에이전트의 에이전트 단말에 출력되는 3D 가상현실 영어채팅 화면에 출력되도록 처리하거나, 또는 상기 통신수단을 통해 상기 입력된 영어문장 데이터를 상기 에이전트의 에이전트 단말로 직접 전송하여 3D 가상현실 영어채팅 화면에 출력되도록 처리하는 것을 특징으로 한다.

[0591] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 상기 정보 입력부(1120)를 통해 상기 키 입력수단으로부터 입력된 한글문장(또는 한글과 영어가 혼합된 문장 포함)이 획득되면, 상기 인터페이스 출력부(1115)는 상기 한글문장에 대응하는 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보를 출력하고, 상기 사용자가 상기 영어문장 말뭉치 정보 중 상기

한글문장에 대응하는 소정의 영어문장 말뭉치를 선택하도록 처리하거나, 또는 상기 선택된 영어문장 말뭉치의 일부(또는 전체)를 편집하도록 처리하는 사용자 인터페이스를 포함하는 영어문장 변환 인터페이스를 출력하는 것을 특징으로 한다.

[0592] 상기 인터페이스 출력부(1115)를 통해 상기 영어문장 변환 인터페이스가 출력되면, 상기 영문 변환부(1170)는 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 저장수단(도시생략))에 구비된 말뭉치 D/B와 연계하여 상기 한글문장에 대응하는 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보를 확인하고, 상기 확인된 영어문장 말뭉치 정보를 상기 영어문장 변환 인터페이스에 출력하는 것을 특징으로 하며, 상기 사용자 인터페이스를 통해 상기 출력된 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보 중, 소정의 영어문장 말뭉치 정보가 선택되면, 상기 영어문장 입력 인터페이스에 입력된 한글문장을 상기 선택된 영어문장 말뭉치로 변환(또는 대체)하는 것을 특징으로 한다.

[0593] 상기 영문 변환부(1170)에 의해 상기 키 입력수단을 통해 영어문장 입력 인터페이스로 입력된 한글문장(또는 한글과 영어가 혼합된 문장 포함)이 상기 영문 변환부(1170)에 의해 영어문장으로 변환되면, 상기 정보 전송부(1140)는 상기 통신수단을 통해 상기 입력된 영어문장 데이터를 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 중인 에이전트의 에이전트 단말에 출력되는 3D 가상현실 영어채팅 화면에 출력되도록 처리하거나, 또는 상기 통신수단을 통해 상기 입력된 영어문장 데이터를 상기 에이전트의 에이전트 단말로 직접 전송하여 3D 가상현실 영어채팅 화면에 출력되도록 처리하는 것을 특징으로 한다.

[0594] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 영어문장 데이터를 상기 에이전트 단말로 전송시, 상기 정보 전송부(1140)는 상기 영어문장 데이터가 입력된 사용자 입력모드 정보를 더 포함하여 전송하는 것이 바람직하며, 이에 의해 상기 에이전트 단말에 구비된 사용자 입력모드 확인 인터페이스에 상기 사용자 입력모드가 출력되는 것이 바람직하다.

[0595] 또한, 상기 정보 입력부(1120)를 통해 상기 영어문장 입력 인터페이스에 상기 사용자의 영어문장이 입력되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(1150)는 상기 화면 출력부(1110)와 연계하여 상기 정보 입력부(1120)를 통해 입력된 영어문장을 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 사용자 캐릭터 근처에 출력되도록 제어하는 것을 특징으로 한다.

[0596] 상기 정보 수신부(1135)는 상기 3D 영어마을 운용 서버로부터 상기 에이전트가 상기 에이전트 단말을 통해 입력한 영어문장 데이터를 수신하는 것을 특징으로 한다.

[0597] 상기 정보 수신부(1135)를 통해 상기 에이전트가 입력한 영어문장 데이터가 수신되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(1150)는 상기 화면 출력부(1110)와 연계하여 상기 수신된 영어문장을 상기 3D 가상현실 영어채팅 화면 상의 에이전트 캐릭터 근처에 출력되도록 제어하는 것을 특징으로 한다.

[0598] 또한, 상기 정보 수신부(1135)를 통해 상기 에이전트가 입력한 영어문장 데이터가 수신되면, 상기 음성 처리부(1165)는 상기 수신된 영어문장 데이터를 TTS(Text To Speech) 기능을 통해 영어 음성 데이터로 변환하는 것을 특징으로 하며, 상기 음성 출력부(1125)는 상기 변환된 영어 음성 데이터를 영어 음성 신호로 변환하여 상기 음성 출력수단을 통해 출력하는 것을 특징으로 한다.

[0599] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램은 상기 정보 입력부(1120)를 통해 상기 영어문장 입력 인터페이스에 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 사용자의 영어문장이 입력되면, 상기 입력된 영어문장을 판독하여 상기 영어문장에 대응하는 캐릭터 제어 정보를 확인하고, 상기 사용자 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 제어하거나, 또는 상기 정보 수신부(1135)를 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 에이

전트 영어문장이 수신되면, 상기 수신된 영어문장을 판독하여 상기 영어문장에 대응하는 캐릭터 제어 정보를 확인하고, 상기 에이전트 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 제어하는 캐릭터 제어부(1155)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0600] 상기 정보 입력부(1120)를 통해 상기 영어문장 입력 인터페이스에 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 사용자의 영어문장이 입력되면, 상기 캐릭터 제어부(1155)는 상기 입력된 영어문장을 판독하여 상기 영어문장에 대응하는 문장형식(예컨대, 의문문, 명령문)을 확인하고, 상기 저장수단으로부터 상기 영어문장 판독결과에 대응하여 상기 사용자 캐릭터의 표정을 제어하는 표정 제어 정보, 또는 상기 사용자 캐릭터의 행동을 제어하는 행동 제어 정보, 또는 상기 사용자 캐릭터의 동선을 제어하는 동선 제어 정보를 적어도 하나 이상 포함하는 캐릭터 제어 정보를 확인한 후, 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 상기 사용자 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 제어하는 것을 특징으로 한다.

[0601] 또는, 상기 정보 수신부(1135)를 통해 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위한 상기 에이전트 영어문장이 수신되면, 상기 캐릭터 제어부(1155)는 상기 수신된 영어문장을 판독하여 상기 영어문장에 대응하는 문장형식(예컨대, 의문문, 명령문)을 확인하고, 상기 저장수단으로부터 상기 영어문장 판독결과에 대응하여 상기 에이전트 캐릭터의 표정을 제어하는 표정 제어 정보, 또는 상기 에이전트 캐릭터의 행동을 제어하는 행동 제어 정보, 또는 상기 에이전트 캐릭터의 동선을 제어하는 동선 제어 정보를 적어도 하나 이상 포함하는 캐릭터 제어 정보를 확인한 후, 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 상기 에이전트 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 제어하는 것을 특징으로 한다.

[0602] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램은 상기 에이전트 단말에서 영어문장 교정 인터페이스를 통해 입력된 상황 별 바른 영어문장을 수신하는 정보 수신부(1135)와, 상기 수신된 상기 상황 별 바른 영어문장을 상기 인터페이스 출력부(1115)를 통해 출력된 상기 영어문장 교정 인터페이스에 출력되도록 제어하는 3D 영어채팅 제어부(1150)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0603] 상기 에이전트 단말에서 영어문장 교정 인터페이스를 통해 입력된 상황 별 바른 영어문장이 전송되면, 상기 정보 수신부(1135)는 상기 통신수단을 통해 상기 상황 별 바른 영어문장 데이터를 수신하는 것을 특징으로 하며, 상기 3D 영어채팅 제어부(1150)는 상기 인터페이스 출력부(1115)를 통해 출력된 상기 영어문장 교정 인터페이스에 상기 수신된 상기 상황 별 바른 영어문장이 출력되도록 제어하는 것을 특징으로 한다.

[0604] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램은 상기 음성 입력수단을 통해 사용자의 영어 음성 신호를 부호화하여 입력받는 음성 입력부(1130)와, 상기 영어 음성 신호를 상기 통신수단을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 에이전트 단말)로 전송 가능한 영어 음성 데이터로 변환하는 음성 처리부(1165)와, 상기 통신수단을 통해 상기 음성 데이터를 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 에이전트 단말)로 전송하는 정보 전송부(1140)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0605] 상기 음성 입력부(1130)는 상기 사용자 단말에 구비된 음성 입력수단을 통해 사용자의 영어 음성 신호를 입력받아 부호화하는 것을 특징으로 하며, 상기 음성 처리부(1165)는 상기 부호화된 영어 음성 신호를 엔코딩하여 상기 통신수단을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(또는 에이전트 단말)로 전송 가능한 영어 음성 데이터로 변환하는 것을 특징으로 하며, 상기 정보 전송부(1140)는 상기 엔코딩된 음성 데이터를 상기 통신수단을 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송하여 상기 에이전트 단말을 통해 출력되도록 처리하거나, 또는 상기 에이전트 단말로 직접 전송하여 출력되도록 처리하는 것을 특징으로 한다.

[0606] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 음성 데이터가 상기 3D 영어마을 운용 서버로 전송된 경우, 상기 3D 영어마을 운용 서버는 상기 음성 데이터를 STT(Speech To Text) 기능을 통해 영어문장으로 변환하고, 상기 영어문장

을 상기 에이전트 단말로 전송하여 출력되도록 처리하는 것이 가능하며, 또는 상기 음성 데이터가 상기 에이전트 단말로 직접 전송된 경우, 상기 에이전트 단말은 상기 음성 데이터를 그대로 출력하거나, 또는 STT 기능을 통해 영어문장으로 변환하여 출력하는 것이 가능하며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.

[0607] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 프로그램은 상기 음성 입력수단을 통해 사용자의 영어 음성 신호를 부호화하여 입력받는 음성 입력부(1130)와, 상기 영어 음성 신호를 STT(Speech To Text) 기능을 통해 영어문장으로 변환하는 음성 처리부(1165)와, 상기 변환된 영어문장을 상기 인터페이스 출력부(1115)를 통해 출력된 영어문장 입력 인터페이스 상에 입력되도록 처리하는 정보 입력부(1120)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0608] 상기 음성 입력부(1130)는 상기 사용자 단말에 구비된 음성 입력수단을 통해 사용자의 영어 음성 신호를 입력받아 부호화하는 것을 특징으로 하며, 상기 음성 처리부(1165)는 상기 부호화된 영어 음성 신호를 STT(Speech To Text) 기능을 통해 영어문장으로 변환하는 것을 특징으로 하며, 상기 정보 입력부(1120)는 상기 변환된 영어문장을 상기 키 입력수단을 통해 입력되어 상기 프로세스 간 통신을 통해 획득된 영어문장과 동일하게 상기 인터페이스 출력부(1115)를 통해 출력된 영어문장 입력 인터페이스 상에 입력되도록 처리하는 것을 특징으로 하며, 이후 상기 영어문장 입력 인터페이스에 입력된 영어문장은 상기 키 입력수단을 통해 입력된 영어문장과 동일한 과정을 통해 상기 에이전트 단말로 전송되는 것을 특징으로 한다.

[0609] 도면12는 본 발명의 실시 방법에 따른 3D 가상현실 영어마을 운용 시스템 구성을 도시한 도면이다.

[0610] 보다 상세하게 본 도면12는 상기 도면7에 도시된 사용자 등록 시스템을 통해 등록된 적어도 하나 이상의 사용자와 도면2에 도시된 에이전트 등록 시스템을 통해 등록된 적어도 하나 이상의 에이전트 간 3D 가상현실 영어채팅을 하도록 3D 가상현실 영어마을을 운용하는 시스템 구성에 대한 것으로서, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면12를 참조 및/또는 변형하여 상기 3D 가상현실 영어마을 운용 시스템 구성에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지며, 본 도면12에 도시된 실시 방법만으로 그 기술적 특징이 한정되지 아니한다.

[0611] 본 발명의 실시 방법에 따르는 도면12를 참조하면, 상기 3D 가상현실 영어마을 운용 시스템은, 브라우저 프로그램과 상기 도면5 또는 도면6에 도시된 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)이 구비된 에이전트 단말(120)과, 브라우저 프로그램과 상기 도면10 또는 도면11에 도시된 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)이 구비된 사용자 단말(115)과, 상기 에이전트 단말(120) 및 사용자 단말(115)과 통신망을 통해 연결되며, 적어도 하나 이상의 에이전트와 사용자 간 3D 가상현실 영어채팅을 하도록 3D 가상현실 영어마을을 운용하는 3D 영어마을 운용 서버(105)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0612] 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))은 TCP/IP(Transmission Control Protocol/Internet Protocol) 기반의 유선 통신망(예컨대, ADSL(Asymmetric Digital Subscriber Line)/VDSL(Very high-data rate Digital Subscriber Line) 또는 케이블 통신망)를 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)와 통신 연결되는 데스크탑 컴퓨터 또는 노트북을 포함하는 유선 단말을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지거나, 또는 CDMA(Code Division Multiple Access) 기반의 이동 통신망에 연결되는 이동 통신단말, 또는 IEEE 802.16x 기반의 초고속 무선 인터넷에 연결되는 휴대 인터넷 단말을 적어도 하나 이상 포함하는 무선 단말을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))은 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에서 제공하는 적어도 하나 이상의 3D 가상현실 영어채팅 관련 인터페이스를 출력하고, 상기 3D 가상현실 영어채팅 관련 인터페이스를 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)와 3D 가상현실 영어채팅을 위한 적어도 하나 이상의 3D 가상현실 영어채팅 관련 정보를 송수신하는 위한 기능 구성(예컨대, 브라우저 프로그램과 통신 기능)이 구비되어 있는 것이 바람직하다.

- [0613] 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 적어도 하나 이상의 유선 단말 또는 무선 단말에 대응하는 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))의 특징을 용이하게 유추할 수 있을 것이므로, 이에 대한 상세한 설명은 편의상 생략한다.
  
- [0614] 본 발명의 실시 방법에 따라 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))이 유선 단말인 경우, 상기 통신망은 상기 TCP/IP 기반의 유선 통신망을 포함하여 이루어지며, 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))이 무선 단말인 경우, 상기 통신망은 상기 CDMA 기반의 이동 통신망, 또는 IEEE 802.16x 기반의 초고속 무선 인터넷을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
  
- [0615] 본 발명에 따르면, 상기 에이전트 단말(120)은 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에 접속하고, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)로부터 적어도 하나 이상의 3D 가상현실 영어채팅 관련 인터페이스를 제공받고, 상기 3D 가상현실 영어채팅 관련 인터페이스를 통해 적어도 하나 이상의 3D 가상현실 영어채팅 관련 정보를 입력하여 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)로 전송하기 위한 브라우저 프로그램을 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 상기 도면5 또는 도면6에 도시된 에이전트 프로그램, 또는 상기 에이전트 프로그램에서 화면 출력 기능과 정보 입력 기능 및 3D 처리 기능을 제외한 적어도 하나 이상의 기능 구성이 생략되어 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)와 실시간 연계하여 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 처리하는 에이전트 모듈을 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
  
- [0616] 본 발명에 따르면, 상기 사용자 단말(115)은 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에 접속하고, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)로부터 적어도 하나 이상의 3D 가상현실 영어채팅 관련 인터페이스를 제공받고, 상기 3D 가상현실 영어채팅 관련 인터페이스를 통해 적어도 하나 이상의 3D 가상현실 영어채팅 관련 정보를 입력하여 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)로 전송하기 위한 브라우저 프로그램을 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 상기 도면5 또는 도면6에 도시된 사용자 프로그램, 또는 상기 사용자 프로그램에서 화면 출력 기능과 정보 입력 기능 및 3D 처리 기능을 제외한 적어도 하나 이상의 기능 구성이 생략되어 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)와 실시간 연계하여 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 처리하는 사용자 모듈을 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
  
- [0617] 본 발명에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)는 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))과 통신망에 대응하는 웹 인터페이스를 제공하기 위해, 상기 통신망을 통해 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))과 통신채널을 연결 및 관리하는 인터페이스부(1200)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 이에 의해 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)는 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))과 유선 통신망(또는 무선 통신망)을 통해 통신 연결되는 웹서버의 기능을 구비한다.
  
- [0618] 본 발명의 일 실시 방법에 따라 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))이 TCP/IP 기반의 유선 통신망을 통해 통신채널이 연결되는 유선 단말인 경우, 상기 에이전트와 사용자 간 3D 가상현실 영어채팅을 위해 상기 인터페이스부(1200)는 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))과 HTTP(Hyper-Text Transfer Protocol) 프로토콜을 기반으로 통신채널을 연결하고, 상기 통신채널을 통해 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))로 HTML(Hyper-Text Markup Language) 호환 문서 형태의 3D 가상현실 영어채팅 관련 인터페이스를 전송하여 출력하고, 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))로부터 상기 3D 가상현실 영어채팅 관련 인터페이스를 통해 입력(또는 선택)된 3D 가상현실 영어채팅 관련 정보를 수신 처리하는 기능을 수행하는 것이 바람직하다.
  
- [0619] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))이 CDMA 기반의 무선 통신망을 통해 통신채널이 연결되는 무선 단말인 경우, 상기 에이전트와 사용자 간 3D 가상현실 영어채팅을 위해 상기 인터페이스부(1200)는 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))과 WAP(Wireless Application Protocol) 또는 ME(Mobile Explorer) 프로토콜을 기반으로 통신채널, 또는 폴-브라우징 기반 무선 인터넷 통신



채널을 연결하고, 상기 통신채널을 통해 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))로 WML(Wireless Markup Language) 또는 HTML 호환 문서 형태의 3D 가상현실 영어채팅 관련 인터페이스를 전송하여 출력하고, 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))로부터 상기 3D 가상현실 영어채팅 관련 인터페이스에 대응하는 3D 가상현실 영어채팅 관련 정보를 수신 처리하는 기능을 수행하는 것이 바람직하다.

[0620] 본 발명의 또다른 일 실시 방법에 따라 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))이 IEEE 802.16x 기반의 무선 통신망을 통해 통신채널이 연결되는 무선 단말인 경우, 상기 에이전트와 사용자 간 3D 가상현실 영어채팅을 위해 상기 인터페이스부(1200)는 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))과 상기 IEEE 802.16 규격에 대응하는 무선 프로토콜을 기반으로 통신채널을 연결하고, 상기 통신채널을 통해 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))로 3D 가상현실 영어채팅 관련 인터페이스를 전송하여 출력하고, 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))로부터 상기 3D 가상현실 영어채팅 관련 인터페이스에 대응하는 3D 가상현실 영어채팅 관련 정보를 수신 처리하는 기능을 수행하는 것이 바람직하다.

[0621] 본 발명에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)는 에이전트 단말(120)이 상기 인터페이스부(1200)를 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에 접속(또는 3D 가상현실 영어채팅 요청)시, 상기 인터페이스부(1200)와 연동하여 상기 에이전트 단말(120)에서 에이전트 로그인 정보를 입력(또는 선택)하여 전송하도록 하는 에이전트 로그인 인터페이스를 생성(또는 추출)하여 제공하는 인터페이스 제공부(1205)(또는 인터페이스 제공수단)와, 상기 인터페이스부(1200)와 연계하여 에이전트 단말(120)로부터 에이전트 로그인 정보를 수신하는 정보 수신부(1210)(또는 정보 수신수단)와, 상기 에이전트 로그인 정보와 상기 도면2에 도시된 에이전트 등록 시스템을 통해 등록된 에이전트 정보와 비교하여 상기 에이전트 유효성을 인증하고, 상기 에이전트 유효성 인증시, 상기 에이전트 로그인 정보와 상기 3D 에이전트 정보 D/B(1265) 등록된 상기 에이전트의 영어능력 정보(예컨대, 에이전트의 영어관련 업무 수행 경력 정보)를 연계하여 상기 에이전트와 적어도 하나 이상의 사용자 간 채팅채널 연결 전까지 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장하는 로그인 처리부(1215)(또는 로그인 처리수단)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0622] 상기 에이전트 단말(120)이 상기 인터페이스부(1200)를 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에 접속(또는 3D 가상현실 영어채팅 요청)시, 상기 인터페이스 제공부(1205)는 상기 에이전트 단말(120)에서 에이전트 모드로 로그인하기 위한 에이전트 로그인 인터페이스를 생성하거나, 또는 데이터베이스(도시생략)로부터 추출하고, 상기 인터페이스부(1200)와 연동하여 상기 생성(또는 추출)된 에이전트 로그인 인터페이스를 상기 에이전트 단말(120)로 제공하는 것을 특징으로 하며, 이에 대응하여 상기 에이전트 단말(120)은 상기 에이전트 로그인 인터페이스를 통해 에이전트 로그인 정보를 입력하여 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)로 전송하는 것을 특징으로 한다.

[0623] 상기 에이전트 단말(120)에서 상기 에이전트 로그인 인터페이스를 통해 에이전트 로그인 정보를 입력하여 전송하면, 상기 정보 수신부(1210)는 상기 인터페이스부(1200)와 연계하여 상기 에이전트 로그인 정보를 수신하는 것을 특징으로 하며, 상기 에이전트 로그인 정보가 수신되면, 상기 로그인 처리부(1215)는 상기 수신된 상기 에이전트 로그인 정보와 상기 도면2에 도시된 에이전트 등록 시스템을 통해 상기 에이전트 정보 D/B(1265) 등록된 에이전트 정보와 비교하여 상기 에이전트 유효성을 인증하고, 상기 에이전트 유효성 인증시, 상기 에이전트 로그인 정보와 상기 에이전트 정보 D/B(1265) 등록된 상기 에이전트의 영어능력 정보(예컨대, 에이전트의 영어관련 업무 수행 경력 정보)를 연계하여 상기 에이전트와 적어도 하나 이상의 사용자 간 채팅채널 연결 전까지 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장하는 것을 특징으로 한다.

[0624] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)는 상기 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장된 상기 에이전트의 영어능력 정보(예컨대, 에이전트의 영어관련 업무 수행 경력 정보)를 기반으로 사용자가 설정하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보 중 상기 영어능력을 최대한 발휘할 수 있는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 확인하고, 상기 확인된 사용자와 상기 에이전트 간 채팅채널을 연결하는 것이 바람직하다.

- [0625] 본 발명에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)는 사용자 단말(115)이 상기 인터페이스부(1200)를 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에 접속(또는 3D 가상현실 영어채팅 요청)시, 상기 인터페이스부(1200)와 연동하여 상기 사용자 단말(115)에서 사용자 로그인 정보를 입력(또는 선택)하여 전송하도록 하는 사용자 로그인 인터페이스를 생성(또는 추출)하여 제공하는 인터페이스 제공부(1205)(또는 인터페이스 제공수단)와, 상기 인터페이스부(1200)와 연계하여 사용자 단말(115)로부터 사용자 로그인 정보를 수신하는 정보 수신부(1210)(또는 정보 수신수단)와, 상기 사용자 로그인 정보와 상기 도면2에 도시된 사용자 등록 시스템을 통해 등록된 사용자 정보와 비교하여 상기 사용자 유효성을 인증하고, 상기 사용자 유효성 인증시, 상기 사용자 로그인 정보를 상기 사용자와 적어도 하나 이상의 에이전트 간 채팅채널 연결 전까지 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장하는 로그인 처리부(1215)(또는 로그인 처리수단)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
  
- [0626] 상기 사용자 단말(115)이 상기 인터페이스부(1200)를 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에 접속(또는 3D 가상현실 영어채팅 요청)시, 상기 인터페이스 제공부(1205)는 상기 사용자 단말(115)에서 사용자 모드로 로그인하기 위한 사용자 로그인 인터페이스를 생성하거나, 또는 데이터베이스(도시생략)로부터 추출하고, 상기 인터페이스부(1200)와 연동하여 상기 생성(또는 추출)된 사용자 로그인 인터페이스를 상기 사용자 단말(115)로 제공하는 것을 특징으로 하며, 이에 대응하여 상기 사용자 단말(115)은 상기 사용자 로그인 인터페이스를 통해 사용자 로그인 정보를 입력하여 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)로 전송하는 것을 특징으로 한다.
  
- [0627] 상기 사용자 단말(115)에서 상기 사용자 로그인 인터페이스를 통해 사용자 로그인 정보를 입력하여 전송하면, 상기 정보 수신부(1210)는 상기 인터페이스부(1200)와 연계하여 상기 사용자 로그인 정보를 수신하는 것을 특징으로 하며, 상기 사용자 로그인 정보가 수신되면, 상기 로그인 처리부(1215)는 상기 수신된 상기 사용자 로그인 정보와 상기 도면2에 도시된 사용자 등록 시스템을 통해 상기 사용자 정보 D/B(1275) 등록된 사용자 정보와 비교하여 상기 사용자 유효성을 인증하고, 상기 사용자 유효성 인증시, 상기 사용자 로그인 정보를 상기 사용자와 적어도 하나 이상의 에이전트 간 채팅채널 연결 전까지 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장하는 것을 특징으로 한다.
  
- [0628] 본 발명에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)는 상기 3D 가상현실 영어마을을 운용하기 위한 3D 영어마을 운용 데이터를 저장하고, 상기 사용자 단말(115)에서 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 설정하기 위한 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 저장하는 3D 영어채팅 운용 D/B(1260)를 구비하거나, 또는 네트워크를 통해 연계하는 것을 특징으로 한다.
  
- [0629] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용 데이터는 3D 영어마을 맵(Map) 데이터와, 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터와, 적어도 하나 이상의 영어채팅 공간 데이터와, 적어도 하나 이상의 캐릭터 데이터와 아이템 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
  
- [0630] 여기서, 상기 3D 영어마을 맵 데이터는, 상기 3D 가상현실 영어마을의 전체 지도로서, 상기 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터의 위치에 대응하는 3D 맵 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 3D 영어마을 맵 데이터는 상기 3D 영어마을의 지형/지물에 대한 3D 프레임 데이터와 각 지형/지물에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 영어채팅 운용 D/B에 기 렌더링된 3D 영어마을 맵 데이터를 저장하는 경우, 상기 3D 영어마을 맵 데이터는 각 지형/지물에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 지형/지물 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
  
- [0631] 상기 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터는, 상기 3D 영어마을 맵 상에 위치하는 적어도 하나 이상의 건물(또는 시설물)에 대한 3D 건물(또는 시설물) 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단

말(120)(또는 사용자 단말(115))에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터는 상기 3D 영어마을의 건물(또는 시설물)에 대한 3D 프레임 데이터와 각 건물(또는 시설물)에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 영어채팅 운용 D/B에 기 렌더링된 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터를 저장하는 경우, 상기 3D 영어마을 건물(또는 시설물) 데이터는 각 건물(또는 시설물)에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 건물(또는 시설물) 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0632] 상기 영어채팅 공간 데이터는, 상기 3D 영어마을 맵 상에 위치하는 적어도 하나 이상의 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간 중, 적어도 하나 이상의 에이전트와 적어도 하나 이상의 사용자가 3D 가상현실 영어채팅을 수행하는 3D 공간 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 영어채팅 공간 데이터는 상기 3D 영어마을의 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간에 대한 3D 프레임 데이터와 각 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 영어채팅 운용 D/B에 기 렌더링된 영어채팅 공간 데이터를 저장하는 경우, 상기 영어채팅 공간 데이터는 각 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 지형/지물, 또는 건물(또는 시설물) 외부 공간, 또는 상기 건물(또는 시설물)의 내부 공간 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0633] 상기 캐릭터 데이터는, 상기 3D 가상현실 영어마을에서 적어도 하나 이상의 에이전트, 또는 적어도 하나 이상의 사용자를 대신하는 3D 캐릭터 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 캐릭터 데이터는 복수의 인종, 성별, 연령 중 어느 하나의 인체 형상에 대한 3D 프레임 데이터와 각 인종, 성별, 연령에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 영어채팅 운용 D/B에 기 렌더링된 캐릭터 데이터를 저장하는 경우, 상기 캐릭터 데이터는 각 인종, 성별, 연령에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 캐릭터 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0634] 상기 아이템 데이터는, 상기 3D 가상현실 영어마을에서 상기 캐릭터 데이터가 착용하는 의복, 신발, 액세서리를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지거나, 또는 상기 3D 가상현실 영어채팅을 위해 상기 에이전트(또는 사용자)에 대응하는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건(예컨대, 서류가방, 여권, 신분증 등)을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 단말(120)(또는 사용자 단말(115))에서 상기 3D 가상현실 영어마을이 렌더링되는 경우, 상기 아이템 데이터는 상기 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건에 대한 3D 프레임 데이터와 상기 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건에 대응하는 매핑소스 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 영어채팅 운용 D/B에 기 렌더링된 아이템 데이터를 저장하는 경우, 상기 아이템 데이터는 각 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건에 대응하는 매핑소스 데이터를 통해 렌더링된 3D 상기 의복, 신발, 액세서리, 또는 각 캐릭터가 소지(또는 지참)하는 물건데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0635] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 코스 정보는 장소 코스 정보와 시나리오 코스 정보를 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 만약 상기 장소 코스 또는 시나리오 코스가 선택되지 않는 경우, 상기 사용자는 상기 3D 가상현실 영어마을 맵 상에 구비된 임의의 장소를 무작위로 확보하면서 에이전트(또는 다른 사용자)와 영어채팅을 하거나, 또는 상기 3D 가상현실 영어마을에 구비된 임의의 건물(또는 시설물)에 방문하여 에이전트(또는 다른 사용자)와 영어채팅(예컨대, 3D 가상현실 영어마을에 구비된 영어학원에 방문하여 영어강좌 수강 등)을 하는 것이 바람직하다.

[0636] 여기서, 장소 코스는 상기 3D 영어마을 내의 특정 장소에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 해당 장소에 따른 3D 영어채팅을 수행하는 것으로서, 상기 3D 영어마을 내 장소는 우체국, 경찰서 등과 같은 공공기관, 공원, 지

하철역, 버스정류장과 같은 공공장소, 호텔, 병원 등과 같은 특수장소 등을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0637] 예컨대, 상기 3D 영어채팅 상황에 상기 장소 코스만 설정된 후, 임무가 설정되면 상기 사용자는 상기 장소 코스에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 영어채팅을 통해 상기 장소에서 상기 설정된 임무를 수행해야 하며, 반대로 장소 코스 설정 후 임무가 설정되지 않으면, 상기 장소에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 자유 영어채팅을 수행하는 것이 바람직하다.

[0638] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황에 상기 장소 코스만 설정된 후, 역할이 설정되면 상기 사용자는 상기 장소 코스에서 상기 설정된 역할을 담당하게 되며, 반대로 장소 코스 설정 후 역할이 설정되지 않으면, 상기 사용자는 상기 장소 코스를 이용하는 이용자(또는 고객)으로 자동 설정되는 것이 바람직하다.

[0639] 또한, 상기 시나리오 코스는 특정 장소를 지정하지 않고 적어도 하나 이상의 에이전트와 일련의 시나리오에 따른 3D 영어채팅을 수행하는 것으로서, 이 때 상기 3D 영어채팅이 진행되는 장소는 상기 3D 영어마을 상의 다양한 장소 중에서 상기 시나리오를 진행하기 위해 가장 적합한 장소가 자동 설정되며, 경우에 따라 상기 시나리오 진행을 위해 상기 제1 장소를 다른 제2 장소로 이동될 수 있다.

[0640] 예컨대, 상기 시나리오 코스의 대표적인 시나리오는 출장 시나리오를 포함할 수 있으며, 이 경우 상기 출장 시나리오 코스의 장소는 공항, 입국장, 택시정류장, 택시안, 호텔(로비에서 체크인, 방에서 거래처 전화), 길(안내), 거래처 등의 순서로 이동할 수 있으며, 각 장소를 이동하면서 적어도 하나 이상의 에이전트와 시나리오에 따른 3D 영어채팅을 수행하게 된다.

[0641] 상기와 같은 시나리오 코스의 경우, 사용자와 에이전트의 임무와 역할이 시나리오에 따라 자동 설정되는 것이 바람직하며, 상기 시나리오에 따라 자동 설정된 임무와 역할을 추가(또는 변경)하는 것이 가능하다.

[0642] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 임무 정보는 3D 영어마을 상의 임의의 장소(또는 3D 영어채팅 코스 정보를 통해 장소가 지정된 경우, 상기 지정된 장소)에서 상기 사용자가 적어도 하나 이상의 에이전트와 소정의 임무를 달성하도록 하도록 설정하는 것으로서, 상기 임무는 상기 3D 영어마을에서 발생할 수 있는 모든 임무를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0643] 예컨대, 상기 3D 영어채팅 임무 정보는 프리젠테이션, 회의, 계약체결, 접대, 영업 등과 같은 비즈니스 임무, 길안내, 물건구매, 불특정 에이전트(또는 다른 사용자)와 자유토론(또는 자유회화)와 같은 일반 임무 등을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 당업자의 의도 및 상기 3D 영어마을의 맵(또는 건물, 시설물)에 따라 다양하게 확대 될 수 있다.

[0644] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 역할 정보는 3D 영어마을 상의 임의의 장소(또는 3D 영어채팅 코스 정보를 통해 장소가 지정된 경우, 상기 지정된 장소)에서 상기 사용자가 주어진 역할을 수행하도록 설정하는 것으로서, 상기 역할을 상기 3D 영어마을에서 발생할 수 있는 모든 역할을 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0645] 예컨대, 상기 3D 영어채팅 역할 정보는 경찰관의 검문을 받는 행인, 노인에게 도움을 주는 행인, 임의 대상자(예: 에이전트)의 외모를 칭찬하는 동료, 각종 상점의 점원 등을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 당업자의 의도 및 상기 3D 영어마을의 맵(또는 건물, 시설물)에 따라 다양하게 확대 될 수 있다.

- [0646] 본 발명에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용 서버는 상기 3D 영어마을 운용 데이터 중 상기 사용자의 캐릭터 데이터를 상기 사용자 정보 D/B(1275)에 저장된 사용자 정보와 연계하여 저장하거나, 또는 상기 에이전트 캐릭터 데이터를 상기 에이전트 정보 D/B(1265)에 저장된 에이전트 정보와 연계하여 저장하는 캐릭터 D/B(1280)를 구비하거나, 또는 네트워크를 통해 연계하는 것을 특징으로 한다.
- [0647] 여기서, 상기 사용자 캐릭터 데이터는 상기 사용자 단말(115)에서 상기 3D 가상현실 영어마을에 접속시, 상기 사용자를 대신하는 3D 캐릭터 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 사용자 캐릭터 데이터는 적어도 하나 이상의 사용자 아이템 데이터(예컨대, 상기 사용자 캐릭터를 꾸미기 위한 아이템 데이터)를 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0648] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 사용자 아이템 데이터는 상기 사용자 캐릭터가 상기 영어채팅 코스 선택, 또는 영어채팅 임무 선택, 또는 영어채팅 역할 선택에 따라 상기 적어도 하나 이상의 에이전트 캐릭터와 상기 선택된 코스, 임무, 역할에 부합하는 3D 영어채팅용 아이템 데이터로 상기 3D 영어채팅 동안 자동 대체되는 것이 바람직하다.
- [0649] 또한, 상기 에이전트 캐릭터 데이터는 상기 에이전트 단말(120)에서 상기 3D 가상현실 영어마을에 접속시, 상기 에이전트를 대신하는 3D 캐릭터 데이터를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 상기 에이전트 캐릭터 데이터는 적어도 하나 이상의 에이전트 아이템 데이터(예컨대, 상기 에이전트 캐릭터를 꾸미기 위한 아이템 데이터)를 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0650] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 에이전트 아이템 데이터는 상기 에이전트 캐릭터가 채팅대상 사용자가 설정한 적어도 하나 이상의 코스, 임무, 역할에 따라 3D 영어채팅 시, 상기 선택된 코스, 임무, 역할에 부합하는 3D 영어채팅용 아이템 데이터로 상기 3D 영어채팅 동안 자동 대체되는 것이 바람직하다.
- [0651] 본 발명에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)는 사용자 단말(115)로부터 3D 영어채팅 상황 설정 요청시, 상기 인터페이스부(1200)와 연동하여 상기 사용자 단말(115)에서 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 입력(또는 선택)하여 전송하도록 하는 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 생성(또는 추출)하여 제공하는 인터페이스 제공부(1205)(또는 인터페이스 제공수단)와, 3D 영어채팅 운용 D/B(1260)와 연계하여 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 출력될 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 상기 사용자 단말(115)로 전송하는 정보 전송부(1225)(또는 정보 전송수단)와, 상기 인터페이스부(1200)와 연계하여 사용자 단말(115)로부터 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 상기 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 이용하여 생성된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 수신하는 정보 수신부(1210)(또는 정보 수신수단)와, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 도면7에 도시된 사용자 정보 D/B(1275)에 저장하고, 상기 사용자와 적어도 하나 이상의 에이전트 간 채팅채널 연결 전까지 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장하는 정보 저장부(1230)(또는 정보 저장수단)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0652] 상기 사용자 단말(115)이 상기 인터페이스부(1200)를 통해 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에 접속(또는 3D 가상현실 영어채팅 요청)시, 상기 인터페이스 제공부(1205)는 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 일정 영역에 상기 3D 가상현실 영어마을을 통해 제공 가능한 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할을 선택하고, 상기 선택된 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할을 조합하여 이루어진  $N(N \geq 1)$ 개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 설정하는 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 생성하거나, 또는 데이터베이스(도시생략)로부터 추출하고, 상기 인터페이스부(1200)와 연동하여 상기 생성(또는 추출)된 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 상기 사용자 단말(115)로 제공하는 것을 특징으로 한다.

[0653] 본 발명의 다른 실시 방법에 따라 상기 도면10 또는 도면11에 도시된 사용자 프로그램과 같이 상기 사용자 프로그램에 기 구비된 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 생성하는 경우, 상기 인터페이스 제공부(1205)가 상기 사용자 단말(115)로 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 제공하는 것이 생략될 수 있으며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.

[0654] 또한, 상기 정보 전송부(1225)는 3D 영어채팅 운용 D/B(1260)와 연계하여 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 출력되고, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 생성하는데 사용될 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 상기 사용자 단말(115)로 전송하는 것을 특징으로 한다.

[0655] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 사용자 단말(115)에 상기 3D 영어마을 운용 데이터가 구비되지 않은 경우, 상기 정보 전송부(1225)는 3D 영어채팅 운용 D/B(1260)와 연계하여 상기 사용자 단말(115)로 상기 3D 영어마을 운용 데이터를 더 전송하는 것이 바람직하다.

[0656] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는 상기 3D 가상현실 영어마을을 통해 제공 가능한 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보와, 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보와, 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 역할 정보를 출력하고, 상기 출력된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보 중, 상기 사용자가 적어도 하나 이상의 에이전트와 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할에 따라 3D 가상현실 영어채팅을 하고자 하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0657] 본 발명의 일 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는 상기 출력된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보 중, 상기 사용자가 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 하고자 하는 하나의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 하나의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 하나의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하도록 하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0658] 예컨대, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 하나의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택한 후, 상기 선택된 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.

[0659] 이 때, 상기 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 3D 영어채팅 임무 정보는 상기 선택된 3D 영어채팅 코스에서 발생할 수 있는 대표적인 임무로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 에이전트는 상기 선택된 3D 영어채팅 코스의 제공자(또는 직원) 역할로 자동 설정되고, 상기 사용자는 상기 선택된 3D 영어채팅 코스의 이용자(또는 고객) 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.

[0660] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 하나의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택한 후, 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.

- [0661] 이 때, 상기 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 3D 영어채팅 임무를 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 수행자 역할로 자동 설정되고, 상기 에이전트는 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 수행 대상 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.
  
- [0662] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 하나의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택한 후, 상기 선택된 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
  
- [0663] 이 때, 상기 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 3D 영어채팅 역할을 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 3D 영어채팅 역할을 통해 수행할 수 있는 바람직한 임무가 자동 설정되는 것이 바람직하다.
  
- [0664] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는 상기 출력된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보 중, 상기 사용자가 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 하고자 하는 복수개의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 복수개의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 복수개의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하도록 하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
  
- [0665] 예컨대, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
  
- [0666] 이 때, 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 제1 3D 영어채팅 임무 정보는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 코스에서 발생할 수 있는 대표적인 임무로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 에이전트는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 코스의 제공자(또는 직원) 역할로 자동 설정되고, 상기 사용자는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 코스의 이용자(또는 고객) 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.
  
- [0667] 또한, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 코스 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
  
- [0668] 이 때, 상기 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 제N 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 제N 3D 영어채팅 임무 정보는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 코스에서 발생할 수 있는 대표적인 임무로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제N 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 에이전트는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 코스의 제공자(또는 직원) 역할로 자동 설정되고, 상기 사용자는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 코스의 이용자(또는 고객) 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.

- [0669] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0670] 이 때, 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 제1 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 임무를 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 임무 수행자 역할로 자동 설정되고, 상기 에이전트는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 임무 수행 대상 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.
- [0671] 또한, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 임무 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0672] 이 때, 상기 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 제N 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 제N 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 임무를 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제N 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 임무 수행자 역할로 자동 설정되고, 상기 에이전트는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 임무 수행 대상 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.
- [0673] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0674] 이 때, 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 제1 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 역할을 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 역할을 통해 수행할 수 있는 바람직한 임무가 자동 설정되는 것이 바람직하다.
- [0675] 또한, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 역할 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0676] 이 때, 상기 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 제N 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 제N 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 역할을 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제N 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 역할을 통해 수행할 수 있는 바람직한 임무가 자동 설정되는 것이 바람직하다.
- [0677] 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 N(N>1)개의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보가 선택되는 경우, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는 상기 선택된 복수개의 3D 영어



채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 일련의 순서에 따라 편집(또는 조합)하는 사용자 인터페이스를 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 이에 의해 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 N(N>1)개의 3D 영어채팅 상황 설정 단계를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 설정된다.

[0678] 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스와, 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 제공받은 사용자 단말(115)은, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 상기 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 기반으로 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 설정(또는 생성)하여 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)로 전송하는 것을 특징으로 한다.

[0679] 상기 사용자 단말(115)에서 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 입력하여 전송하면, 상기 정보 수신부(1210)는 상기 인터페이스부(1200)와 연계하여 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 수신하는 것을 특징으로 하며, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 수신되면, 상기 정보 저장부(1230)는 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 도면7에 도시된 사용자 정보 D/B(1275)에 저장하는 것을 특징으로 하며, 이후 상기 사용자는 동일한 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 기반으로 서로 다른 에이전트와 반복적으로 3D 가상현실 영어채팅을 수행할 수 있게 된다.

[0680] 또한, 정보 저장부(1230)는 상기 수신된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 사용자 로그인 정보와 연계하여 상기 사용자와 적어도 하나 이상의 에이전트 간 채팅채널 연결 전까지 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장하는 것을 특징으로 한다.

[0681] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)는 상기 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장된 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 기반으로 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황에 가장 적합하게 부합하는 영어능력 정보(예컨대, 에이전트의 영어관련 업무 수행 경력 정보)를 포함하는 적어도 하나 이상의 에이전트를 확인하고, 상기 확인된 에이전트와 상기 사용자 간 채팅채널을 연결하는 것이 바람직하다.

[0682] 본 발명의 다른 실시 방법에 따르면, 상기 사용자 단말(115)에 상기 도면10 또는 도면11에 도시된 사용자 프로그램에 도시된 바와 같이 상기 사용자 프로그램에 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스가 구비되어 있고, 상기 3D 영어마을 운용 데이터와 적어도 하나 이상의 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보가 저장되어 있는 경우, 상기 사용자 단말(115)에서 상기 사용자 프로그램을 통해 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 설정하여 전송하면, 상기 정보 수신부(1210)는 상기 인터페이스부(1200)와 연계하여 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 수신하는 것을 특징으로 하며, 상기 정보 저장부(1230)는 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 도면7에 도시된 사용자 정보 D/B(1275)에 저장하고, 상기 사용자와 적어도 하나 이상의 에이전트 간 채팅채널 연결 전까지 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장하는 것을 특징으로 한다.

[0683] 본 발명의 또다른 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 상기 사용자가 기 설정한 적어도 하나 이상의 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보 중 어느 하나를 선택하는 사용자 인터페이스가 포함되는 경우, 상기 정보 전송부(1225)는 상기 사용자 정보 D/B(1275)에 저장된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 사용자 단말(115)로 전송하여 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 출력되도록 처리하는 것을 특징으로 하며, 상기 사용자 단말(115)에서 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보 중 어느 하나를 선택하여 전송하면, 상기 정보 수신부(1210)는 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보(또는 3D 영어채팅 상황 설정 선택 정보)를 수신하는 것을 특징으로 하며, 상기 정보 저장부(1230)는 상기 수신된 3D 영어채팅 상황 설정 정보(또는 3D 영어채팅 상황 설정 선택 정보)에 대응하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 사용자와 적어도 하나 이상의 에이전트 간 채팅채널 연결 전까지 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장하는 것을 특징으로 한다.

[0684] 본 발명에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)는 상기 영어채팅 관리 D/B(1255)에 적어도 하나 이상의 에이전트 로그인 정보와 상기 에이전트의 영어능력 정보가 연계되어 저장되고, 적어도 하나 이상의 사용자 로그인

정보와 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 연계 처리되어 저장되면, 상기 사용자 로그인 정보와 연계 처리되어 저장된 3D 영어채팅 상황 설정 정보와 매칭되는 적어도 하나 이상의 영어능력 정보와 연계된 에이전트 로그인 정보를 확인하는 정보 확인부(1220)(또는 정보 확인수단)와, 상기 확인된 에이전트 로그인 정보에 대응하는 에이전트 단말(120)(또는 에이전트 단말(120)에 구비된 에이전트 프로그램)과, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보와 연계된 사용자 로그인 정보에 대응하는 사용자 단말(115)(또는 에이전트 단말(120)에 구비된 사용자 프로그램) 간 3D 영어채팅을 위한 채팅채널을 연결하는 채팅채널 연결부(1235)(또는 채팅채널 연결수단)와, 상기 채팅채널이 연결된 에이전트 프로그램과 사용자 프로그램에 구비된 화면에 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하는 3D 가상현실 영어마을 화면을 출력되도록 제어하는 3D 영어마을 운용부(1240)(또는 3D 영어마을 운용수단)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0685] 상기 영어채팅 관리 D/B(1255)에 적어도 하나 이상의 에이전트 로그인 정보와 상기 에이전트의 영어능력 정보가 연계되어 저장되고, 적어도 하나 이상의 사용자 로그인 정보와 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 연계 처리되어 저장되면, 상기 정보 확인부(1220)는 상기 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장된 적어도 하나 이상의 에이전트 로그인 정보와 연계된 적어도 하나 이상의 에이전트 영어능력 정보(예컨대, 에이전트의 영어관련 업무 수행 경력 정보)를 확인하고, 상기 확인된 에이전트 영어능력 정보 중, 소정의 채팅 요청 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 따라 상기 사용자와 가장 효율적이고 적합한 3D 영어채팅을 수행할 수 있는 적어도 하나 이상의 영어능력 정보를 확인하고, 상기 확인된 영어능력 정보와 연계된 적어도 하나 이상의 에이전트 로그인 정보를 상기 사용자와 채팅 대상 에이전트로 확인하는 것을 특징으로 한다.

[0686] 상기 정보 확인부(1220)에 의해 상기 3D 영어채팅을 수행할 채팅 대상 사용자 로그인 정보와 적어도 하나 이상의 에이전트 로그인 정보가 확인되면, 상기 채팅채널 연결부(1235)는 상기 확인된 에이전트 로그인 정보에 대응하는 에이전트 단말(120)(또는 에이전트 프로그램)로 상기 채팅 대상 사용자와 3D 영어채팅을 위한 채팅채널 연결 요청 정보를 전송하고, 상기 에이전트 단말(120)(또는 에이전트 프로그램)로 상기 채팅 대상 사용자와 채팅채널 연결을 승인하면, 상기 채팅채널 연결부(1235)는 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 에이전트 단말(120)(또는 에이전트 프로그램)로 전송한다.

[0687] 만약 상기 에이전트 단말(120)(또는 에이전트 프로그램)로 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황 설정 정보 전송시, 상기 채팅 대상 사용자 단말(115)(또는 사용자 프로그램)에도 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 구비되지 않았다면, 상기 채팅채널 연결부(1235)는 상기 채팅 대상 사용자가 설정한 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 에이전트 단말(120)(또는 에이전트 프로그램)로 전송한다.

[0688] 이후, 상기 에이전트 단말(120)에 구비된 에이전트 프로그램과 사용자 단말(115)에 구비된 사용자 프로그램은 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 기반으로 상기 3D 가상현실 영어마을에 접속하게 되며, 이에 대응하여 상기 채팅채널 연결부(1235)는 상기 에이전트 프로그램을 통해 접속한 에이전트 캐릭터와, 상기 사용자 프로그램을 통해 접속한 사용자 캐릭터를 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하는 3D 가상현실 영어마을 상의 영어채팅 공간에 동기화 시키는 것을 특징으로 한다.

[0689] 이후, 상기 채팅채널 연결부(1235)는 상기 에이전트 프로그램에서 입력(또는 생성)된 정보(또는 데이터)를 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 중인 상기 사용자 프로그램으로 전송하고, 또한 상기 사용자 프로그램에서 입력(또는 생성)된 정보(또는 데이터)를 상기 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 중인 상기 에이전트 프로그램으로 전송하는 것을 특징으로 하는, 상기 에이전트 프로그램과 사용자 프로그램 간 채팅채널을 연결한다.

[0690] 본 발명의 다른 실시 방법에 따르면, 상기 채팅채널 연결부(1235)는 상기 에이전트 로그인 정보에 불특정 다수의 사용자와 자유채팅채널 연결 권한을 부여하는 것이 가능하며, 이 경우 상기 에이전트 단말(120)은 상기 에이전트 프로그램을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을에 접속한 후, 상기 3D 가상현실 영어마을에 특별한 3D 영어채팅 상황 설정 없이(또는 특정 에이전트와 연결되지 않은 상태에서) 접속한 불특정 다수의 사용자와 영어채팅을

수행하는 것이 가능하다.

- [0691] 또는, 상기 채팅채널 연결부(1235)는 상기 사용자 로그인 정보에 불특정 다수의 에이전트(또는 다른 사용자)와 자유채팅채널 연결 권한을 부여하는 것이 가능하며, 이 경우 상기 사용자 단말(115)은 상기 사용자 프로그램을 통해 상기 3D 가상현실 영어마을에 접속한 후, 상기 3D 가상현실 영어마을에서 특정 사용자와 채팅채널이 연결 되지 않은 채 접속한 불특정 다수의 에이전트(또는 다른 사용자)와 영어채팅을 수행하는 것이 가능하다.
  
- [0692] 상기 에이전트 프로그램과 사용자 프로그램 간 채팅채널이 연결되면, 상기 3D 영어마을 운용부(1240)는 상기 채팅채널이 연결된 에이전트 프로그램과 연계하여 상기 에이전트 프로그램에 구비된 화면에 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하는 3D 가상현실 영어마을 화면을 출력되도록 처리하고, 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상에 상기 에이전트 캐릭터와 상기 사용자 캐릭터가 상기 사용자 프로그램 상의 3D 가상현실 영어마을 화면과 동기화되어 출력되도록 처리하는 것을 특징으로 한다.
  
- [0693] 또한, 상기 3D 영어마을 운용부(1240)는 상기 채팅채널이 연결된 사용자 프로그램과 연계하여 상기 사용자 프로그램에 구비된 화면에 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하는 3D 가상현실 영어마을 화면을 출력되도록 처리하고, 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상에 상기 사용자 캐릭터와 상기 에이전트 캐릭터가 상기 에이전트 프로그램 상의 3D 가상현실 영어마을 화면과 동기화되어 출력되도록 처리하는 것을 특징으로 한다.
  
- [0694] 본 발명에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)는 상기 채팅채널 연결부(1235)에 의해 상기 에이전트 프로그램과 사용자 프로그램 간 채팅채널이 연결되면, 상기 에이전트 프로그램에서 입력(또는 생성)된 정보(또는 데이터)를 상기 에이전트 프로그램에 구비된 3D 가상현실 영어마을 화면에 출력하되, 상기 채팅채널을 통해 상기 에이전트 프로그램에서 입력(또는 생성)된 정보(또는 데이터)를 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 중인 상기 사용자 프로그램으로 전송하며, 상기 사용자 프로그램에서 입력(또는 생성)된 정보(또는 데이터)를 상기 사용자 프로그램에 구비된 3D 가상현실 영어마을 화면에 출력하되, 상기 채팅채널을 통해 상기 사용자 프로그램에서 입력(또는 생성)된 정보(또는 데이터)를 상기 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 중인 상기 에이전트 프로그램으로 전송하는 3D 영어채팅 제어부(1245)(또는 3D 영어채팅 제어수단)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다. 만약 상기 에이전트 프로그램과 사용자 프로그램 간 채팅채널이 직접 통신채널(예컨대, P2P 채널)이 연결된 경우, 상기 3D 영어채팅 제어부(1245)의 정보(또는 데이터) 송수신 기능은 상기 에이전트 프로그램과 사용자 프로그램에 구비되는 것이 가능하다.
  
- [0695] 상기 에이전트 프로그램에서 영어문장 입력 인터페이스를 통해 영어문장이 입력되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(1245)는 상기 영어문장 데이터를 상기 채팅채널을 통해 상기 채팅 대상 사용자 프로그램으로 전송하는 것이 바람직하며, 이 경우 상기 사용자 프로그램은 상기 수신된 영어문장 데이터를 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 에이전트 캐릭터 근처 영역에 출력하는 것이 바람직하다.
  
- [0696] 또한, 상기 에이전트 프로그램에서 상기 에이전트 단말(120)에 구비된 음성 입력수단을 통해 영어 음성 데이터가 입력되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(1245)는 상기 영어 음성 데이터를 상기 채팅채널을 통해 상기 채팅 대상 사용자 프로그램으로 전송하는 것이 바람직하며, 이 경우 상기 사용자 프로그램은 상기 사용자 단말(115)에 구비된 음성 출력수단을 통해 상기 영어 음성 데이터를 출력하는 것이 바람직하다.
  
- [0697] 또한, 상기 에이전트 프로그램에서 영어문장 교정 인터페이스를 통해 상황 별 바른 영어문장이 입력되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(1245)는 상기 상황 별 바른 영어문장을 상기 채팅 채널을 통해 상기 채팅 대상 사용자 프로그램으로 전송하는 것이 바람직하며, 이 경우 상기 사용자 프로그램은 상기 수신된 상황 별 바른 영어문장을 상기 사용자 프로그램에 구비된 영어문장 교정 인터페이스를 통해 출력하는 것이 바람직하다.

- [0698] 또한, 상기 에이전트 프로그램에서 사용자 설정 상황 제어 인터페이스를 통해 상기 사용자 설정 상황 단계를 이전하는 키 데이터가 입력되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(1245)는 상기 3D 영어마을 운용부(1240)와 연계하여 상기 에이전트 프로그램에 구비된 3D 가상현실 영어마을 화면을 상기 이전된 사용자 설정 상황 단계에 대응하는 화면으로 전환되도록 처리하는 것이 바람직하며, 또한 상기 3D 영어마을 운용부(1240)와 연계하여 상기 사용자 프로그램에 구비된 3D 가상현실 영어마을 화면을 상기 이전된 사용자 설정 상황 단계에 대응하는 화면으로 전환되도록 처리하는 것이 바람직하다.
- [0699] 상기 사용자 프로그램에서 영어문장 입력 인터페이스를 통해 영어문장이 입력되거나, 또는 영어문장 입력 인터페이스를 통해 입력된 한글문장이 상기 영어문장 변환 인터페이스를 통해 영어문장으로 변환되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(1245)는 상기 영어문장 데이터를 상기 채팅채널을 통해 상기 에이전트 프로그램으로 전송하는 것이 바람직하며, 이 경우 상기 에이전트 프로그램은 상기 수신된 영어문장 데이터를 상기 3D 가상현실 영어마을 화면 상의 사용자 캐릭터 근처 영역에 출력하는 것이 바람직하다.
- [0700] 이때, 상기 3D 영어채팅 제어부(1245)는 상기 사용자 프로그램에 대한 사용자 입력모드 정보를 상기 채팅채널을 통해 상기 에이전트 프로그램으로 전송하는 것이 바람직하며, 이 경우 상기 에이전트 프로그램은 상기 수신된 사용자 입력모드 정보를 사용자 입력모드 확인 인터페이스를 통해 출력하는 것이 바람직하다.
- [0701] 또한, 상기 사용자 프로그램에서 상기 사용자 단말(115)에 구비된 음성 입력수단을 통해 영어 음성 데이터가 입력되면, 상기 3D 영어채팅 제어부(1245)는 상기 영어 음성 데이터를 상기 채팅채널을 통해 상기 에이전트 프로그램으로 전송하는 것이 바람직하며, 이 경우 상기 에이전트 프로그램은 상기 에이전트 단말(120)에 구비된 음성 출력수단을 통해 상기 영어 음성 데이터를 출력하는 것이 바람직하다.
- [0702] 또한, 상기 사용자 프로그램에서 영어문장 입력 인터페이스를 통해 한글문장이 입력되었으나, 상기 사용자 단말(115)에 말뭉치 D/B(1270)가 구비되지 않은 경우, 상기 사용자 프로그램은 상기 입력된 한글문장을 상기 3D 영어마을 운용서버로 전송하는 것을 특징으로 하며, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)는 상기 한글문장과 매칭되는 한글문장 말뭉치 정보와 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보를 연계하여 저장하는 말뭉치 D/B(1270)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0703] 만약 상기 사용자 단말(115)에 상기 말뭉치 D/B(1270)가 구비된 경우, 상기 사용자 프로그램은 상기 말뭉치 D/B(1270)와 연계하여 상기 영어문장 입력 인터페이스를 통해 입력된 한글문장을 영어문장으로 변환하는 것이 바람직하다.
- [0704] 본 발명에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)는 상기 사용자 프로그램에서 상기 영어문장 입력 인터페이스를 통해 입력된 한글문장을 영어문장으로 변환하기 위해, 상기 사용자 프로그램을 통해 입력된 한글문장을 수신하는 정보 수신부(1210)(또는 정보 수신수단)와, 상기 말뭉치 D/B(1270)와 연계하여 상기 한글문장과 매칭되는 한글문장 말뭉치 정보를 확인하고, 상기 확인된 한글문장 말뭉치 정보와 연계 처리되어 저장된 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보를 확인하는 정보 확인부(1220)(또는 정보 확인수단)와, 상기 확인된 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보를 상기 사용자 프로그램으로 전송하는 정보 전송부(1225)(또는 정보 저장수단)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 상기 전송된 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보는 상기 사용자 프로그램 상의 영어문장 변환 인터페이스 상에 출력된 후, 상기 영어문장 변환 인터페이스에 의해 상기 출력된 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보 중 상기 한글문장에 가장 부합하는 말뭉치 정보가 선택되는 것을 특징으로 한다.

[0705] 본 발명에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)는 상기 에이전트 프로그램에서 영어 음성 데이터가 입력되면, 상기 영어 음성 데이터를 수신하여 STT 처리 기능을 통해 영어문장으로 변환한 후, 상기 3D 영어채팅 제어부(1245)와 연계하여 상기 사용자 프로그램으로 상기 영어문장 데이터를 전송하거나, 또는 상기 에이전트 프로그램에서 영어문장 데이터가 입력되면, 상기 영어문장 데이터를 수신하여 TTS 처리 기능을 통해 영어 음성 데이터로 변환한 후, 상기 3D 영어채팅 제어부(1245)와 연계하여 상기 사용자 프로그램으로 상기 영어 음성 데이터를 전송하는 음성 처리부(1250)(또는 음성 처리수단)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 상기 음성 처리부(1250)는 상기 사용자 프로그램에서 영어 음성 데이터가 입력되면, 상기 영어 음성 데이터를 수신하여 STT 처리 기능을 통해 영어문장으로 변환한 후, 상기 3D 영어채팅 제어부(1245)와 연계하여 상기 에이전트 프로그램으로 상기 영어문장 데이터를 전송하는 것을 특징으로 한다.

[0706] 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 상기 STT/TTS 처리 기능에 대한 기술적 특징을 기 숙지하고 있을 것이므로, 이에 대한 상세한 설명은 편의상 생략하기로 한다.

[0707] 본 발명에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)는 상기 에이전트 프로그램에서 상황 별 바른 영어문장이 입력되고, 상기 입력된 상황 별 바른 영어문장과 상기 상황 별 바른 영어문장에 대응하는 사용자측 영어문장에 대한 사용자 입력모드 정보가 전송되면, 상기 인터페이스부(1200)와 연계하여 상기 상황 별 바른 영어문장 데이터와 사용자 입력모드 정보를 수신하는 정보 수신부(1210)(또는 정보 수신수단)와, 상기 수신된 사용자 입력모드 정보를 판독하여 상기 사용자측 영어문장이 상기 사용자가 직접 입력한 영어문장인지, 또는 상기 말뭉치 D/B(1270)와 연계하여 한글입력 후 영문으로 변환된 영어문장인지 확인하는 정보 확인부(1220)(또는 정보 확인수단)와, 상기 확인결과 상기 사용자 입력모드가 영어문장을 직접 입력한 경우, 상기 상황 별 바른 영어문장을 상기 사용자 프로그램으로 전송하는 정보 전송부(1225)(또는 정보 전송수단)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 상기 확인결과 상기 사용자 입력모드가 한글입력 후 영문으로 변환된 경우, 상기 상황 별 바른 영어문장을 상기 말뭉치 D/B(1270)에 저장하는 정보 저장부(1230)(또는 정보 저장수단)와, 상기 말뭉치 D/B(1270)에 상기 상황 별 바른 영어문장 저장에 대응하는 에이전트 인센티브 정보(예컨대, 급여보상 인센티브, 포인트 인센티브, 쿠폰/경품 인센티브 등)를 생성하고, 상기 생성된 인센티브 정보를 상기 에이전트 정보와 연계하여 상기 에이전트 D/B에 저장하는 인센티브 제공부(또는 인센티브 제공수단)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.

[0708] 상기 에이전트 프로그램에서 상황 별 바른 영어문장이 입력되고, 상기 입력된 상황 별 바른 영어문장과 상기 상황 별 바른 영어문장에 대응하는 사용자측 영어문장에 대한 사용자 입력모드 정보가 전송되면, 상기 정보 수신부(1210)는 상기 인터페이스부(1200)와 연계하여 상기 상황 별 바른 영어문장 데이터와 사용자 입력모드 정보를 수신하는 것을 특징으로 하며, 상기 정보 확인부(1220)는 상기 수신된 사용자 입력모드 정보를 판독하여 상기 사용자측 영어문장이 상기 사용자가 직접 입력한 영어문장인지, 또는 상기 말뭉치 D/B(1270)와 연계하여 한글입력 후 영문으로 변환된 영어문장인지 확인하는 것을 특징으로 한다.

[0709] 상기 정보 확인부(1220)에 의해 상기 사용자 입력모드가 영어문장을 직접 입력한 것으로 확인되면, 상기 정보 전송부(1225)는 상기 상황 별 바른 영어문장을 상기 사용자 프로그램으로 전송하여 상기 영어문장 교정 인터페이스에 출력되도록 처리한다.

[0710] 또는, 상기 정보 확인부(1220)에 의해 상기 사용자 입력모드가 한글입력 후 영문으로 변환된 것으로 확인되면, 상기 정보 저장부(1230)는 상기 상황 별 바른 영어문장에 대응하는 상기 사용자측 영어문장을 확인하고, 상기 말뭉치 D/B(1270)와 연계하여 상기 사용자측 영어문장에 대응하는 영어문장 말뭉치 정보를 확인하고, 또한 상기 확인된 영어문장 말뭉치 정보와 연계된 한글문장 말뭉치 정보를 확인하는 것이 바람직하며, 상기 상황 별 바른 영어문장을 소정의 영어문장 말뭉치 정보로 처리하여 상기 확인된 한글문장 말뭉치 정보와 연계하여(또는 상기 확인된 영어문장 말뭉치 정보에 추가하여) 상기 말뭉치 D/B(1270)에 저장하는 것을 특징으로 한다.

- [0711] 상기 말뚝치 D/B(1270)에 상기 상황 별 바른 영어문장이 상기 영어문장 말뚝치 정보로 처리되어 저장되면, 상기 인센티브 제공부는 상기 말뚝치 D/B(1270)에 상기 상황 별 바른 영어문장 저장에 대응하는 에이전트 인센티브 정보(예컨대, 급여보상 인센티브, 포인트 인센티브, 쿠폰/경품 인센티브 등)를 생성하고, 상기 에이전트 D/B에 저장된 상기 에이전트의 영어마을 활동 내역 정보에 추가하여 저장하는 것을 특징으로 한다.
- [0712] 본 발명에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)는 상기 에이전트와 사용자 간 3D 영어채팅 종료 후, 상기 사용자 단말(115)로부터 상기 에이전트의 영어학습 지도 능력 점수를 수신하는 정보 수신부(1210)(또는 정보 수신수단)와, 상기 수신된 에이전트의 영어학습 지도 능력 점수에 대응하는 에이전트 인센티브 정보(예컨대, 급여보상 인센티브, 포인트 인센티브, 쿠폰/경품 인센티브 등)를 생성하고, 상기 생성된 인센티브 정보를 상기 에이전트 정보와 연계하여 상기 에이전트 D/B에 저장하는 인센티브 제공부(또는 인센티브 제공수단)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0713] 본 발명에 따르면, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)는 상기 에이전트와 사용자 간 3D 영어채팅 종료 후, 상기 에이전트 단말(120)로부터 상기 사용자의 영어등급 정보를 수신하는 정보 수신부(1210)(또는 정보 수신수단)와, 상기 수신된 사용자의 영어등급 정보를 상기 사용자 정보 D/B(1275)에 저장하는 정보 저장부(1230)(또는 정보 저장수단)를 구비하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0714] 도면13은 본 발명의 실시 방법에 따른 에이전트 로그인 과정을 도시한 도면이다.
- [0715] 보다 상세하게 본 도면13은 상기 도면12에 도시된 3D 가상현실 영어마을 운용 시스템 상의 에이전트 단말(120)에서 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에 접속시, 상기 3D 가상현실 영어마을에서 상기 에이전트가 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 수행하기 위한 에이전트 모드로 로그인하는 과정에 대한 것으로서, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면13을 참조 및/또는 변형하여 상기 에이전트 로그인 과정에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지며, 본 도면13에 도시된 실시 방법만으로 그 기술적 특징이 한정되지 아니한다.
- [0716] 이하, 본 도면13에서 상기 도면12에 도시된 3D 가상현실 영어마을 운용 시스템 상의 3D 영어마을 운용 서버(105)를 편의상 "서버"라고 한다.
- [0717] 도면13을 참조하면, 상기 에이전트 단말(120)에서 통신망을 통해 상기 서버에 접속하고, 에이전트 모드 로그인을 요청하면(1300), 상기 서버는 상기 에이전트 모드 로그인을 위한 에이전트 로그인 인터페이스를 생성(또는 추출)하여 상기 통신망을 통해 상기 에이전트 단말(120)로 제공하고(1305), 이에 대응하여 상기 에이전트 단말(120)은 상기 에이전트 로그인 인터페이스를 통해 에이전트 로그인 정보를 입력하여 상기 서버로 전송한다(1310).
- [0718] 이후, 상기 서버는 상기 에이전트 로그인 정보에 대한 유효성을 확인한다(1315).
- [0719] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 서버는 상기 수신된 상기 에이전트 로그인 정보와 상기 도면2에 도시된 에이전트 등록 시스템을 통해 상기 에이전트 정보 D/B(1265) 등록된 에이전트 정보와 비교하여 상기 에이전트 유효성을 인증하는 것이 바람직하다.
- [0720] 만약 상기 에이전트 로그인 정보에 대한 유효성이 확인되지 않으면(1320), 상기 서버는 에이전트 로그인 오류 정보를 생성하여 상기 에이전트 단말(120)로 전송한다(1325).

- [0721] 반면 상기 에이전트 로그인 정보에 대한 유효성이 확인되면(1320), 상기 서버는 상기 3D 에이전트 정보 D/B(1265) 등록된 상기 에이전트의 영어능력 정보(예컨대, 에이전트의 영어관련 업무 수행 경력 정보)를 확인하고(1330), 상기 에이전트 로그인 정보와 상기 확인된 상기 에이전트의 영어능력 정보를 연계 처리하여 영어채팅 관리 D/B(1255)(예컨대, 채팅 대기실)에 저장한다(1335).
- [0722] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 서버는 상기 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장된 상기 에이전트의 영어능력 정보(예컨대, 에이전트의 영어관련 업무 수행 경력 정보)를 기반으로 사용자가 설정하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보 중 상기 영어능력을 최대한 발휘할 수 있는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 확인하고, 상기 확인된 사용자 와 상기 에이전트 간 채팅채널을 연결하는 것이 바람직하다.
- [0723] 도면14는 본 발명의 실시 방법에 따른 사용자 로그인 과정을 도시한 도면이다.
- [0724] 보다 상세하게 본 도면14는 상기 도면12에 도시된 3D 가상현실 영어마을 운용 시스템 상의 사용자 단말(115)에서 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에 접속시, 상기 3D 가상현실 영어마을에서 상기 사용자가 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 수행하기 위한 사용자 모드로 로그인하는 과정에 대한 것으로서, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면14를 참조 및/또는 변형하여 상기 사용자 로그인 과정에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지며, 본 도면14에 도시된 실시 방법만으로 그 기술적 특징이 한정되지 아니한다.
- [0725] 이하, 본 도면14에서 상기 도면12에 도시된 3D 가상현실 영어마을 운용 시스템 상의 3D 영어마을 운용 서버 (105)를 편의상 "서버"라고 한다.
- [0726] 도면14를 참조하면, 상기 사용자 단말(115)에서 통신망을 통해 상기 서버에 접속하고, 사용자 모드 로그인을 요청하면(1400), 상기 서버는 상기 사용자 모드 로그인을 위한 사용자 로그인 인터페이스를 생성(또는 추출)하여 상기 통신망을 통해 상기 사용자 단말(115)로 제공하고(1405), 이에 대응하여 상기 사용자 단말(115)은 상기 사용자 로그인 인터페이스를 통해 사용자 로그인 정보를 입력하여 상기 서버로 전송한다(1410).
- [0727] 이후, 상기 서버는 상기 사용자 로그인 정보에 대한 유효성을 확인한다(1415).
- [0728] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 서버는 상기 수신된 상기 사용자 로그인 정보와 상기 도면7에 도시된 사용자 등록 시스템을 통해 상기 사용자 정보 D/B(1275) 등록된 사용자 정보와 비교하여 상기 에이전트 유효성을 인증하는 것이 바람직하다.
- [0729] 만약 상기 사용자 로그인 정보에 대한 유효성이 확인되지 않으면(1420), 상기 서버는 사용자 로그인 오류 정보를 생성하여 상기 사용자 단말(115)로 전송한다(1425).
- [0730] 반면 상기 사용자 로그인 정보에 대한 유효성이 확인되면(1420), 상기 서버는 상기 사용자 로그인 정보를 상기 영어채팅 관리 D/B(1255)(예컨대, 채팅 대기실)에 저장한다(1430).
- [0731] 이후, 상기 서버는 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 생성(또는 추출)하여 통신망을 통해 상기 사용자 단말 (115)로 제공하고(1435), 이에 대응하여 상기 사용자 단말(115)은 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통

해 소정의 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 생성한다(1440).

- [0732] 여기서, 상기 서버에서 상기 사용자 단말(115)로 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 제공하고, 상기 사용자 단말(115)에서 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 소정의 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 생성하는 바람직한 실시예는 도면15 또는 도면16에 도시된 실시 방법을 통해 상세히 설명하기로 한다.
- [0733] 만약 상기 사용자 단말(115)에서 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 생성되면(1445), 상기 사용자 단말(115)은 통신망을 통해 상기 생성된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 서버로 전송하고(1450), 이에 대응하여 상기 서버는 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장된 상기 사용자 로그인 정보에 상기 사용자의 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 연계하여 저장한다(1455).
- [0734] 도면15는 본 발명의 일 실시 방법에 따른 3D 영어채팅 상황 설정 과정을 도시한 도면이다.
- [0735] 보다 상세하게 본 도면15는 상기 도면14에 도시된 사용자 로그인 과정에서 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에서 상기 사용자 단말(115)로 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 제공하면, 상기 사용자 단말(115)에서 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 소정의 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 생성하여 등록하는 과정에 대한 것으로서, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면15를 참조 및/또는 변형하여 상기 3D 영어채팅 상황 설정 과정에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지며, 본 도면15에 도시된 실시 방법만으로 그 기술적 특징이 한정되지 아니한다.
- [0736] 예컨대, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면15를 참조 및/또는 변형하여 상기 사용자 단말(115)에 구비된 사용자 프로그램이 도면10 또는 도면11에 도시된 사용자 프로그램과 같이 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 기 구비한 경우, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에서 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 제공하지 않고 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 설정하는 실시 방법을 유추할 수 있을 것이며, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
- [0737] 이하, 본 도면15에서 상기 도면12에 도시된 3D 가상현실 영어마을 운용 시스템 상의 3D 영어마을 운용 서버(105)를 편의상 "서버"라고 한다.
- [0738] 도면15를 참조하면, 상기 서버에서 상기 사용자 단말(115)과 연계하여 상기 3D 영어채팅 상황 설정을 위해 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 생성(또는 추출)한 후(1500), 상기 3D 영어채팅 운용 D/B(1260)와 연계하여 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 포함시킬 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 확인한 후(1505), 상기 생성(또는 추출)된 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 상기 확인된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 포함하여 상기 사용자 단말(115)로 전송한다(1510).
- [0739] 본 발명의 다른 실시 방법에 따라 상기 사용자 단말(115)에 상기 3D 영어마을 운용 데이터가 구비되지 않은 경우, 상기 서버는 상기 3D 영어채팅 운용 D/B(1260)와 연계하여 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 포함시킬 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 운용 데이터를 확인하고, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 상기 확인된 3D 영어마을 운용 데이터를 더 포함하여 상기 사용자 단말(115)로 전송하는 것이 가능하다.
- [0740] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 코스 정보는 장소 코스 정보와 시나리오 코스 정보를 적어도



하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 만약 상기 장소 코스 또는 시나리오 코스가 선택되지 않는 경우, 상기 사용자는 상기 3D 가상현실 영어마을 맵 상에 구비된 임의의 장소를 무작위로 확보하면서 에이전트(또는 다른 사용자)와 영어채팅을 하거나, 또는 상기 3D 가상현실 영어마을에 구비된 임의의 건물(또는 시설물)에 방문하여 에이전트(또는 다른 사용자)와 영어채팅(예컨대, 3D 가상현실 영어마을에 구비된 영어학원에 방문하여 영어강좌 수강 등)을 하는 것이 바람직하다.

[0741] 여기서, 장소 코스는 상기 3D 영어마을 내의 특정 장소에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 해당 장소에 따른 3D 영어채팅을 수행하는 것으로서, 상기 3D 영어마을 내 장소는 우체국, 경찰서 등과 같은 공공기관, 공원, 지하철역, 버스정류장과 같은 공공장소, 호텔, 병원 등과 같은 특수장소 등을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0742] 예컨대, 상기 3D 영어채팅 상황에 상기 장소 코스만 설정된 후, 임무가 설정되면 상기 사용자는 상기 장소 코스에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 영어채팅을 통해 상기 장소에서 상기 설정된 임무를 수행해야 하며, 반대로 장소 코스 설정 후 임무가 설정되지 않으면, 상기 장소에서 적어도 하나 이상의 에이전트와 자유 영어채팅을 수행하는 것이 바람직하다.

[0743] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황에 상기 장소 코스만 설정된 후, 역할이 설정되면 상기 사용자는 상기 장소 코스에서 상기 설정된 역할을 담당하게 되며, 반대로 장소 코스 설정 후 역할이 설정되지 않으면, 상기 사용자는 상기 장소 코스를 이용하는 이용자(또는 고객)으로 자동 설정되는 것이 바람직하다.

[0744] 또한, 상기 시나리오 코스는 특정 장소를 지정하지 않고 적어도 하나 이상의 에이전트와 일련의 시나리오에 따른 3D 영어채팅을 수행하는 것으로서, 이 때 상기 3D 영어채팅이 진행되는 장소는 상기 3D 영어마을 상의 다양한 장소 중에서 상기 시나리오를 진행하기 위해 가장 적합한 장소가 자동 설정되며, 경우에 따라 상기 시나리오 진행을 위해 상기 제1 장소를 다른 제2 장소로 이동될 수 있다.

[0745] 예컨대, 상기 시나리오 코스의 대표적인 시나리오는 출장 시나리오를 포함할 수 있으며, 이 경우 상기 출장 시나리오 코스의 장소는 공항, 입국장, 택시정류장, 택시안, 호텔(로비에서 체크인, 방에서 거래처 전화), 길(안내), 거래처 등의 순서로 이동할 수 있으며, 각 장소를 이동하면서 적어도 하나 이상의 에이전트와 시나리오에 따른 3D 영어채팅을 수행하게 된다.

[0746] 상기와 같은 시나리오 코스의 경우, 사용자와 에이전트의 임무와 역할이 시나리오에 따라 자동 설정되는 것이 바람직하며, 상기 시나리오에 따라 자동 설정된 임무와 역할을 추가(또는 변경)하는 것이 가능하다.

[0747] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 임무 정보는 3D 영어마을 상의 임의의 장소(또는 3D 영어채팅 코스 정보를 통해 장소가 지정된 경우, 상기 지정된 장소)에서 상기 사용자가 적어도 하나 이상의 에이전트와 소정의 임무를 달성하도록 하도록 설정하는 것으로서, 상기 임무는 상기 3D 영어마을에서 발생할 수 있는 모든 임무를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0748] 예컨대, 상기 3D 영어채팅 임무 정보는 프리젠테이션, 회의, 계약체결, 접대, 영업 등과 같은 비즈니스 임무, 길안내, 물건구매, 불특정 에이전트(또는 다른 사용자)와 자유토론(또는 자유회화)와 같은 일반 임무 등을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 당업자의 의도 및 상기 3D 영어마을의 맵(또는 건물, 시설물)에 따라 다양하게 확대 될 수 있다.

- [0749] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 역할 정보는 3D 영어마을 상의 임의의 장소(또는 3D 영어채팅 코스 정보를 통해 장소가 지정된 경우, 상기 지정된 장소)에서 상기 사용자가 주어진 역할을 수행하도록 설정하는 것으로서, 상기 역할을 상기 3D 영어마을에서 발생할 수 있는 모든 역할을 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0750] 예컨대, 상기 3D 영어채팅 역할 정보는 경찰관의 검문을 받는 행인, 노인에게 도움을 주는 행인, 임의 대상자(예: 에이전트)의 외모를 칭찬하는 동료, 각종 상점의 점원 등을 적어도 하나 이상 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 당업자의 의도 및 상기 3D 영어마을의 맵(또는 건물, 시설물)에 따라 다양하게 확대 될 수 있다.
- [0751] 이후, 사용자 단말(115)은 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 포함시킬 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 선택한다(1515).
- [0752] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는 상기 3D 가상현실 영어마을을 통해 제공 가능한 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보와, 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보와, 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 역할 정보를 출력하고, 상기 출력된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보 중, 상기 사용자가 적어도 하나 이상의 에이전트와 적어도 하나 이상의 코스/임무/역할에 따라 3D 가상현실 영어채팅을 하고자 하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0753] 본 발명의 일 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는 상기 출력된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보 중, 상기 사용자가 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 하고자 하는 하나의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 하나의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 하나의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하도록 하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.
- [0754] 예컨대, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 하나의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택한 후, 상기 선택된 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0755] 이 때, 상기 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 3D 영어채팅 임무 정보는 상기 선택된 3D 영어채팅 코스에서 발생할 수 있는 대표적인 임무로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 에이전트는 상기 선택된 3D 영어채팅 코스의 제공자(또는 직원) 역할로 자동 설정되고, 상기 사용자는 상기 선택된 3D 영어채팅 코스의 이용자(또는 고객) 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.
- [0756] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 하나의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택한 후, 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0757] 이 때, 상기 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 3D 영어채팅 임무를 수행할 수 있는 대표적인

코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 수행자 역할로 자동 설정되고, 상기 에이전트는 상기 선택된 3D 영어채팅 임무 수행 대상 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.

[0758] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 하나의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택한 후, 상기 선택된 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하는 것이 바람직하다.

[0759] 이 때, 상기 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 3D 영어채팅 역할을 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 3D 영어채팅 역할을 통해 수행할 수 있는 바람직한 임무가 자동 설정되는 것이 바람직하다.

[0760] 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는 상기 출력된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보 중, 상기 사용자가 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅을 하고자 하는 복수개의 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 복수개의 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 복수개의 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하도록 하는 사용자 인터페이스를 포함하여 이루어지는 것이 바람직하다.

[0761] 예컨대, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.

[0762] 이 때, 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 제1 3D 영어채팅 임무 정보는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 코스에서 발생할 수 있는 대표적인 임무로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 에이전트는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 코스의 제공자(또는 직원) 역할로 자동 설정되고, 상기 사용자는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 코스의 이용자(또는 고객) 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.

[0763] 또한, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 코스 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.

[0764] 이 때, 상기 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 제N 3D 영어채팅 코스 정보에 대응하는 제N 3D 영어채팅 임무 정보는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 코스에서 발생할 수 있는 대표적인 임무로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제N 3D 영어채팅 코스 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 에이전트는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 코스의 제공자(또는 직원) 역할로 자동 설정되고, 상기 사용자는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 코스의 이용자(또는 고객) 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.

[0765] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나

나 이상의 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.

- [0766] 이 때, 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 제1 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 임무를 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 임무 수행자 역할로 자동 설정되고, 상기 에이전트는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 임무 수행 대상 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.
- [0767] 또한, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 임무 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0768] 이 때, 상기 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 제N 3D 영어채팅 임무 정보에 대응하는 제N 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 임무를 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제N 3D 영어채팅 임무 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 역할 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 임무 수행자 역할로 자동 설정되고, 상기 에이전트는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 임무 수행 대상 역할로 자동 설정되는 것이 바람직하다.
- [0769] 또는, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제1 3D 영어채팅 역할 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0770] 이 때, 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 제1 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 역할을 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제1 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 제1 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 제1 3D 영어채팅 역할을 통해 수행할 수 있는 바람직한 임무가 자동 설정되는 것이 바람직하다.
- [0771] 또한, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는, 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 역할 정보를 선택한 후, 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하거나, 또는 적어도 하나 이상의 제N 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하는 것이 바람직하다.
- [0772] 이 때, 상기 제N(N=2,3,...,N) 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 코스 정보를 선택하지 않으면, 상기 제N 3D 영어채팅 역할 정보에 대응하는 제N 3D 영어채팅 코스 정보는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 역할을 수행할 수 있는 대표적인 코스로 자동 설정되는 것이 바람직하며, 또는 상기 제N 3D 영어채팅 역할 정보 선택 후, 상기 제N 3D 영어채팅 임무 정보를 선택하지 않으면, 상기 사용자는 상기 선택된 제N 3D 영어채팅 역할을 통해 수행할 수 있는 바람직한 임무가 자동 설정되는 것이 바람직하다.
- [0773] 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 N(N>1)개의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보가 선택되는 경우, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는 상기 선택된 복수개의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 일련의 순서에 따라 편집(또는 조합)하는 사용자 인터페이스를 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 이에 의해 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스

스를 통해 N(N>1)개의 3D 영어채팅 상황 설정 단계를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 설정된다.

- [0774] 만약 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 포함시킬 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보가 선택되면(1520), 상기 사용자 단말(115)은 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 선택된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보에 각기 대응하는 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 운용 데이터를 확인하며(1530), 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 N(N>1) 개의 사용자 상황 설정 단계를 포함하는 경우, 상기 과정은 N(N>1) 개의 사용자 상황 설정이 완료될 때까지 반복되는 것이 바람직하다.
  
- [0775] 만약 상기 3D 영어채팅 상황 설정이 완료되면(1535), 상기 사용자 단말(115)은 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 상기 3D 영어채팅 코스 정보, 3D 영어채팅 임무 정보, 3D 영어채팅 역할 정보를 기반으로 코스 설정 정보, 임무 설정 정보, 역할 설정 정보를 적어도 하나 이상 포함하며, 상기 코스/임무/역할 설정에 대응하는 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 운용 데이터(예컨대, 영어채팅 공간 데이터, 캐릭터 데이터, 아이템 데이터 등)를 포함하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 설정(또는 생성)하고(1540), 상기 생성된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 서버로 전송하며(1545), 이에 대응하여 상기 서버는 상기 수신된 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 사용자 D/B에 저장한다(1550).
  
- [0776] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 수신된 3D 영어채팅 상황 설정 정보는 상기 도면14에 도시된 바와 같이 상기 사용자 로그인 정보와 연계 처리되어 상기 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장되는 것을 더 포함하는 것이 바람직하다.
  
- [0777] 도면16은 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따른 3D 영어채팅 상황 설정 과정을 도시한 도면이다.
  
- [0778] 보다 상세하게 본 도면16은 상기 도면14에 도시된 사용자 로그인 과정에서 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에서 상기 사용자 단말(115)로 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 상기 사용자 기 설정한 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 제공하면, 상기 사용자 단말(115)에서 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 선택(또는 편집, 또는 수정)하여 등록하는 과정에 대한 것으로서, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면16을 참조 및/또는 변형하여 상기 3D 영어채팅 상황 설정 과정에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지며, 본 도면16에 도시된 실시 방법만으로 그 기술적 특징이 한정되지 아니한다.
  
- [0779] 예컨대, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면16을 참조 및/또는 변형하여 상기 사용자 단말(115)에 구비된 사용자 프로그램이 도면10 또는 도면11에 도시된 사용자 프로그램과 같이 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 기 구비한 경우, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에서 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 제공하지 않고 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 설정하는 실시 방법을 유추할 수 있을 것이며, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 한다.
  
- [0780] 이하, 본 도면16에서 상기 도면12에 도시된 3D 가상현실 영어마을 운용 시스템 상의 3D 영어마을 운용 서버(105)를 편의상 "서버"라고 한다.
  
- [0781] 도면16을 참조하면, 상기 서버에서 상기 사용자 단말(115)과 연계하여 상기 3D 영어채팅 상황 설정을 위해 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 생성(또는 추출)한 후(1600), 상기 사용자 정보 D/B(1275)와 연계하여 상기 사용자에 의해 기 설정된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 확인하고(1605), 상기 생성(또는 추출)된 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스에 상기 확인된 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 상황 설정 정보를

포함하여 상기 사용자 단말(115)로 전송한다(1610).

- [0782] 이후, 사용자 단말(115)은 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 적어도 하나 이상의 3D 영어채팅 상황 설정 정보 중 소정의 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 선택되는지 확인한다(1615).
- [0783] 본 발명의 다른 실시 방법에 따르면, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스는 상기 선택된 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 포함된 코스 설정 정보, 임무 설정 정보, 역할 설정 정보를 수정(또는 편집)하거나, 또는 적어도 하나 이상의 3D 영어마을 운용 데이터를 수정(또는 변경)하는 사용자 인터페이스를 더 포함하여 이루어지는 것이 바람직하며, 이에 의해 상기 선택된 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 수정(또는 편집)되는 것이 가능하다.
- [0784] 만약 3D 영어채팅 상황 설정 인터페이스를 통해 소정의 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 선택되면(1620), 상기 사용자 단말(115)은 통신망을 통해 상기 선택된 3D 영어채팅 상황 설정 정보(또는 3D 영어채팅 상황 설정 선택 정보)를 상기 서버로 전송하며(1625), 이에 대응하여 상기 서버는 상기 수신된 3D 영어채팅 상황 설정 정보(또는 3D 영어채팅 상황 설정 선택 정보)에 대응하는 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 상기 사용자 D/B에 저장한다(1630).
- [0785] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 수신된 3D 영어채팅 상황 설정 정보는 상기 도면14에 도시된 바와 같이 상기 사용자 로그인 정보와 연계 처리되어 상기 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장되는 것을 더 포함하는 것이 바람직하다.
- [0786] 본 발명의 다른 실시 방법에 따르면, 상기 수신된 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 수정(또는 편집)되지 않은 경우, 상기 사용자 정보 D/B(1275)에 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 저장하는 것이 생략될 수 있으며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.
- [0787] 도면17은 본 발명의 실시 방법에 따른 사용자와 에이전트 간 채팅채널 연결 과정을 도시한 도면이다.
- [0788] 보다 상세하게 본 도면17은 상기 도면13에 도시된 에이전트 로그인 과정을 통해 적어도 하나 이상의 에이전트 로그인 정보와 상기 에이전트의 영어능력 정보가 연계되어 상기 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장되고, 상기 도면14에 도시된 사용자 로그인 과정을 통해 적어도 하나 이상의 사용자 로그인 정보가 상기 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장된 후, 상기 도면15 또는 도면16에 도시된 3D 영어채팅 상황 설정 과정을 통해 상기 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장된 사용자 로그인 정보와 상기 사용자의 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 연계 처리되어 저장된 후, 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에서 상기 사용자와 적어도 하나 이상의 에이전트 간 채팅채널을 연결하는 과정에 대한 것으로서, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면17을 참조 및/또는 변형하여 상기 사용자와 에이전트 간 채팅채널 연결 과정에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지며, 본 도면17에 도시된 실시 방법만으로 그 기술적 특징이 한정되지 아니한다.
- [0789] 이하, 본 도면17에서 상기 도면12에 도시된 3D 가상현실 영어마을 운용 시스템 상의 3D 영어마을 운용 서버(105)를 편의상 "서버"라고 한다.
- [0790] 도면17을 참조하면, 상기 도면13에 도시된 에이전트 로그인 과정을 통해 적어도 하나 이상의 에이전트 로그인 정보와 상기 에이전트의 영어능력 정보가 연계되어 상기 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장되고, 상기 도면14에 도시된 사용자 로그인 과정을 통해 적어도 하나 이상의 사용자 로그인 정보가 상기 영어채팅 관리 D/B(1255)에

저장된 후, 상기 도면15 또는 도면16에 도시된 3D 영어채팅 상황 설정 과정을 통해 상기 영어채팅 관리 D/B(1255)에 저장된 사용자 로그인 정보와 상기 사용자의 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 연계 처리되어 저장된 후, 상기 서버는 영어채팅 관리 D/B(1255)와 연계하여 상기 사용자의 3D 영어채팅 상황 설정 정보와 매칭되는 적어도 하나 이상의 에이전트 영어능력 정보를 확인한다(1700).

[0791] 만약 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보와 매칭되는 적어도 하나 이상의 에이전트 영어능력 정보가 확인되지 않으면(1705), 상기 서버는 임의의 에이전트 로그인 정보를 상기 사용자와 채팅채널을 연결할 에이전트 로그인 정보로 확인한다(1710).

[0792] 반면 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보와 매칭되는 적어도 하나 이상의 에이전트 영어능력 정보가 확인되면 (1705), 상기 서버는 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보와 매칭되는 에이전트의 영어능력 정보와 연계된 에이전트 로그인 정보를 상기 사용자와 채팅채널을 연결할 에이전트 로그인 정보로 확인한다(1715).

[0793] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 서버는 상기 확인된 에이전트의 영어능력 정보 중, 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 따라 상기 사용자와 가장 효율적이고 적합한 3D 영어채팅을 수행할 수 있는 적어도 하나 이상의 영어능력 정보를 확인하고, 상기 확인된 영어능력 정보와 연계된 적어도 하나 이상의 에이전트 로그인 정보를 상기 사용자와 채팅채널을 연결할 에이전트 로그인 정보로 확인하는 것이 바람직하다.

[0794] 상기와 같이 상기 사용자와 채팅채널을 연결할 에이전트 로그인 정보가 확인되면, 상기 서버는 상기 확인된 에이전트 로그인 정보에 대응하는 에이전트 단말(120)로 상기 사용자와 채팅채널 연결요청 정보를 전송하고 (1720), 이에 대응하여 상기 에이전트 단말(120)은 상기 채팅채널 연결 요청 정보를 기반으로 상기 에이전트의 키 입력에 의해 상기 사용자와 상기 채팅채널 연결이 승인되는지 확인한다(1725).

[0795] 만약 상기 에이전트와 상기 사용자 간 채팅채널 연결이 승인되지 않으면(1730), 상기 에이전트 단말(120)은 상기 서버로 채팅채널 연결 거부 정보를 전송하고(1735), 이에 대응하여 상기 서버는 적어도 하나 이상의 다른 에이전트 단말(120)로 상기 사용자와 채팅채널 연결요청 정보를 전송하고(1740), 이에 대응하여 상기 에이전트 단말(120)은 상기 채팅채널 연결 요청 정보를 기반으로 상기 에이전트의 키 입력에 의해 상기 사용자와 상기 채팅채널 연결이 승인되는지 확인한다(1725).

[0796] 반면 상기 에이전트와 상기 사용자 간 채팅채널 연결이 승인되면(1730), 상기 에이전트 단말(120)은 상기 서버로 채팅채널 연결 승인 정보를 전송한다(1735).

[0797] 이후, 상기 서버는 상기 에이전트 단말(120)로 상기 사용자의 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 전송하며(1750), 이에 대응하여 상기 에이전트 단말(120)은 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하는 3D 가상현실 영어마을에 접속한다(1755).

[0798] 또한, 상기 서버는 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보를 설정한 사용자 단말(115)로 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하는 3D 가상현실 영어마을로 접속을 요청한다(1760).

[0799] 만약 상기 에이전트 단말(120)과 사용자 단말(115)이 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보 상기 3D 가상현실 영어마을에 접속하면(1765), 상기 서버는 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하는 3D 가상현실 영어마을 상에서 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 포함된 영어채팅 공간과 에이전트 캐릭터 및 사용자 캐릭터를 동기화한다(1770).

- [0800] 만약 상기 3D 가상현실 영어마을 상에서 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 포함된 영어채팅 공간과 에이전트 캐릭터 및 사용자 캐릭터가 동기화되면(1775), 상기 서버는 상기 에이전트 단말(120)과 사용자 단말(115) 사이에 3D 가상현실 영어채팅을 위한 채팅채널을 연결한다(1780).
- [0801] 여기서, 상기 채팅채널은 상기 에이전트 프로그램에서 입력(또는 생성)된 정보(또는 데이터)를 상기 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 중인 상기 사용자 프로그램으로 전송하고, 또한 상기 사용자 프로그램에서 입력(또는 생성)된 정보(또는 데이터)를 상기 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 중인 상기 에이전트 프로그램으로 전송하는 것이 바람직하다.
- [0802] 도면18은 본 발명의 일 실시 방법에 따른 사용자와 에이전트 간 3D 가상현실 영어채팅 과정을 도시한 도면이다.
- [0803] 보다 상세하게 본 도면18은 상기 도면17에 도시된 채팅채널 연결 과정을 통해 상기 사용자 단말(115)(또는 사용자 프로그램)과 에이전트 단말(120)(또는 에이전트 프로그램) 간 채팅채널이 연결된 후, 상기 사용자 단말(115)(또는 사용자 프로그램)에서 입력된 영어문장(또는 한글입력 후 변환된 영어문장)을 상기 에이전트 단말(120)(또는 에이전트 프로그램)으로 전송하는 과정에 대한 것으로서, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면18을 참조 및/또는 변형하여 상기 사용자와 에이전트 간 3D 가상현실 영어채팅 과정에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지며, 본 도면18에 도시된 실시 방법만으로 그 기술적 특징이 한정되지 아니한다.
- [0804] 이하, 본 도면18에서 상기 도면12에 도시된 3D 가상현실 영어마을 운용 시스템 상의 3D 영어마을 운용 서버(105)를 편의상 "서버"라고 한다.
- [0805] 도면18을 참조하면, 상기 도면17에 도시된 채팅채널 연결 과정을 통해 상기 사용자 단말(115)(또는 사용자 프로그램)과 에이전트 단말(120)(또는 에이전트 프로그램) 간 채팅채널이 연결된 후, 상기 사용자 단말(115)은 영어문장 입력 인터페이스를 통해 상기 사용자 단말(115)의 입력모드에 대응하는 영어문장(또는 한글문장)을 입력한다(1800).
- [0806] 만약 상기 영어문장 입력 인터페이스를 통해 영어문장이 입력되었다면(1805), 상기 사용자 단말(115)은 상기 사용자 프로그램을 통해 상기 입력된 영어문장을 3D 영어마을 화면 상의 사용자 캐릭터 근처 일정 영역에 출력한다(1830).
- [0807] 반면 상기 영어문장 입력 인터페이스를 통해 한글문장이 입력되었다면(1805), 상기 사용자 단말(115)은 영어문장 변환 인터페이스를 통해 상기 서버에 구비된 말뭉치 D/B(1270)(또는 저장수단에 구비된 말뭉치 D/B(1270)(도시생략))와 연계하여 상기 입력된 한글문장과 매칭되는 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치를 정보를 확인하고, 상기 확인된 영어문장 말뭉치 정보를 출력한 후(1810), 상기 영어문장 변환 인터페이스를 통해 상기 출력된 적어도 하나 이상의 영어문장 말뭉치 정보 중 상기 한글문장과 매칭되는 소정의 영어문장 말뭉치 정보가 선택되는지 확인한다(1815).
- [0808] 만약 상기 영어문장 변환 인터페이스를 통해 상기 한글문장과 매칭되는 소정의 영어문장 말뭉치 정보가 선택되면(1820), 상기 사용자 단말(115)은 상기 영어문장 입력 인터페이스에 입력된 한글문장을 상기 선택된 영어문장 말뭉치 정보에 대응하는 영어문장으로 대체(또는 변경)한 후(1825), 상기 사용자 프로그램을 통해 상기 입력된 영어문장을 3D 영어마을 화면 상의 사용자 캐릭터 근처 일정 영역에 출력한다(1830).



- [0809] 이후, 상기 사용자 단말(115)은 상기 입력된 영어문장의 문장형식을 확인한다(1835).
- [0810] 만약 상기 영어문장의 문장형식이 확인되지 않으면(1840), 상기 사용자 단말(115)은 상기 채팅채널을 통해 상기 영어문장과 사용자 입력모드 정보를 전송한다(1855).
- [0811] 반면 상기 영어문장의 문장형식이 확인되면(1840), 상기 사용자 단말(115)은 상기 저장수단을 통해 상기 확인된 문장형식에 대응하는 캐릭터 제어 정보를 확인하고(1845), 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 에이전트 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 적어도 하나 이상 제어하여 출력하며(1850), 상기 채팅채널을 통해 상기 영어문장과 사용자 입력모드 정보를 전송한다(1855).
- [0812] 본 발명의 다른 실시 방법에 따르면, 상기 사용자 단말(115)은 상기 채팅채널을 통해 상기 영어문장을 전송한 후, 상기 저장수단을 통해 상기 확인된 문장형식에 대응하는 캐릭터 제어 정보를 확인하고, 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 에이전트 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 적어도 하나 이상 제어하여 출력하여도 무방하며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.
- [0813] 이후, 상기 서버는 상기 채팅채널을 통해 상기 영어문장과 사용자 입력모드 정보를 상기 에이전트 단말(120)로 전송하고(1860), 상기 에이전트 단말(120)은 에이전트 프로그램을 통해 상기 수신된 영어문장을 상기 3D 영어마을 화면 상의 사용자 캐릭터 근처 일정 영역에 출력한다(1865).
- [0814] 또한, 상기 에이전트 단말(120)은 상기 수신된 영어문장의 문장형식을 확인한다(1870).
- [0815] 만약 상기 영어문장의 문장형식이 확인되지 않으면(1875), 상기 에이전트 단말(120)은 상기 사용자 입력모드 확인 인터페이스에 상기 사용자 입력모드 정보를 출력한다(1895).
- [0816] 반면 상기 영어문장의 문장형식이 확인되면(1875), 상기 에이전트 단말(120)은 상기 저장수단을 통해 상기 확인된 문장형식에 대응하는 캐릭터 제어 정보를 확인하고(1885), 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 에이전트 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 적어도 하나 이상 제어하여 출력하며(1850), 상기 사용자 입력모드 확인 인터페이스에 상기 사용자 입력모드 정보를 출력한다(1895).
- [0817] 도면19는 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따른 사용자와 에이전트 간 3D 가상현실 영어채팅 과정을 도시한 도면이다.
- [0818] 보다 상세하게 본 도면19는 상기 도면17에 도시된 채팅채널 연결 과정을 통해 상기 에이전트 단말(120)(또는 에이전트 프로그램)과 사용자 단말(115)(또는 사용자 프로그램) 간 채팅채널이 연결된 후, 상기 에이전트 단말(120)(또는 에이전트 프로그램)에서 입력된 영어문장을 상기 사용자 단말(115)(또는 사용자 프로그램)으로 전송하는 과정에 대한 것으로서, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면19를 참조 및/또는 변형하여 상기 에이전트와 사용자 간 3D 가상현실 영어채팅 과정에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지며, 본 도면19에 도시된 실시 방법만으로 그 기술적 특징이 한정되지 아니한다.
- [0819] 이하, 본 도면19에서 상기 도면12에 도시된 3D 가상현실 영어마을 운용 시스템 상의 3D 영어마을 운용 서버

(105)를 편의상 "서버"라고 한다.

- [0820] 도면19를 참조하면, 상기 도면17에 도시된 채팅채널 연결 과정을 통해 상기 에이전트 단말(120)(또는 에이전트 프로그램)과 사용자 단말(115)(또는 사용자 프로그램) 간 채팅채널이 연결된 후, 상기 에이전트 단말(120)은 영어문장 입력 인터페이스를 통해 영어문장을 입력하고(1900), 상기 에이전트 프로그램을 통해 상기 입력된 영어문장을 3D 영어마을 화면 상의 에이전트 캐릭터 근처 일정 영역에 출력한다(1905).
- [0821] 이후, 상기 에이전트 단말(120)은 상기 입력된 영어문장의 문장형식을 확인한다(1910).
- [0822] 만약 상기 영어문장의 문장형식이 확인되지 않으면(1915), 상기 에이전트 단말(120)은 상기 채팅채널을 통해 상기 영어문장을 전송한다(1930).
- [0823] 반면 상기 영어문장의 문장형식이 확인되면(1915), 상기 에이전트 단말(120)은 상기 저장수단을 통해 상기 확인된 문장형식에 대응하는 캐릭터 제어 정보를 확인하고(1920), 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 사용자 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 적어도 하나 이상 제어하여 출력하며(1925), 상기 채팅채널을 통해 상기 영어문장을 전송한다(1930).
- [0824] 본 발명의 다른 실시 방법에 따르면, 상기 에이전트 단말(120)은 상기 채팅채널을 통해 상기 영어문장을 전송한 후, 상기 저장수단을 통해 상기 확인된 문장형식에 대응하는 캐릭터 제어 정보를 확인하고, 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 사용자 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 적어도 하나 이상 제어하여 출력하여도 무방하며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.
- [0825] 이후, 상기 서버는 상기 채팅채널을 통해 상기 영어문장을 상기 사용자 단말(115)로 전송하고(1935), 상기 사용자 단말(115)은 사용자 프로그램을 통해 상기 수신된 영어문장을 상기 3D 영어마을 화면 상의 에이전트 캐릭터 근처 일정 영역에 출력한다(1940).
- [0826] 또한, 상기 사용자 단말(115)은 상기 수신된 영어문장의 문장형식을 확인한다(1945).
- [0827] 만약 상기 영어문장의 문장형식이 확인되면(1950), 상기 사용자 단말(115)은 상기 저장수단을 통해 상기 확인된 문장형식에 대응하는 캐릭터 제어 정보를 확인하고(1955), 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 사용자 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 적어도 하나 이상 제어하여 출력한다(1960).
- [0828] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 사용자 단말(115)은 상기 영어문장을 TTS 기능을 통해 영어 음성 데이터로 변환하여 상기 사용자 단말(115)에 구비된 음성 출력수단을 통해 출력하거나, 또는 상기 영어 음성 데이터를 상기 에이전트 단말(120)로 전송하여 음성채팅을 처리하도록 하는 것이 가능하며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.
- [0829] 도면20은 본 발명의 실시 방법에 따른 3D 가상현실 영어채팅 중 영어문장 교정 과정을 도시한 도면이다.
- [0830] 보다 상세하게 본 도면20은 상기 도면19에 도시된 사용자와 에이전트 간 3D 가상현실 영어채팅 과정에서 상기 에이전트 단말(120)(또는 에이전트 프로그램)에서 상기 사용자 단말(115)(또는 사용자 프로그램)로부터 수신된 영어문장을 교정하는 과정에 대한 것으로서, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면

20을 참조 및/또는 변형하여 상기 3D 가상현실 영어채팅 중 영어문장 교정 과정에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지며, 본 도면20에 도시된 실시 방법만으로 그 기술적 특징이 한정되지 아니한다.

- [0831] 이하, 본 도면20에서 상기 도면12에 도시된 3D 가상현실 영어마을 운용 시스템 상의 3D 영어마을 운용 서버(105)를 편의상 "서버"라고 한다.
- [0832] 도면20을 참조하면, 상기 도면19에 도시된 사용자와 에이전트 간 3D 가상현실 영어채팅 과정을 통해 상기 에이전트 단말(120)(또는 에이전트 프로그램)와 상기 사용자 단말(115)(또는 사용자 프로그램) 간 3D 가상현실 영어채팅 중, 상기 에이전트 단말(120)은 상기 영어문장 교정 인터페이스를 통해 상황 별 바른 영어문장이 입력되는지 확인한다(2000).
- [0833] 만약 상기 영어문장 교정 인터페이스를 통해 상황 별 바른 영어문장이 입력되면(2005), 상기 에이전트 단말(120)은 상기 상황 별 바른 영어문장과, 상기 상황 별 바른 영어문장에 대응하는 사용자측 영어문장에 대한 사용자 입력모드 정보를 상기 서버로 전송하고(2010), 이에 대응하여 상기 서버는 상기 수신된 사용자 입력모드 정보를 판독하여 상기 사용자측 영어문장을 입력한 사용자 단말(115)의 입력모드가 영문 입력모드인지, 또는 한글입력 후 영어변환 모드인지 확인한다(2015).
- [0834] 만약 상기 확인결과 상기 사용자측 영어문장을 입력한 사용자 단말(115)의 입력모드가 영문 입력모드라면(2020), 상기 사용자 단말(115)은 상기 에이전트 단말(120)로부터 수신된 상황 별 바른 영어문장을 채팅채널을 통해 상기 사용자 단말(115)로 전송하고(2025), 이에 대응하여 상기 사용자 단말(115)은 상기 영어문장 교정 인터페이스를 통해 상기 수신된 상황 별 바른 영어문장을 출력한다(2030).
- [0835] 반면 상기 확인결과 상기 사용자측 영어문장을 입력한 사용자 단말(115)의 입력모드가 한글입력 후 영어변환 모드라면(2020), 상기 사용자 단말(115)은 상기 상황 별 바른 영어문장을 상기 사용자 단말(115)에서 입력한 한글문장과 매칭되는 영어문장 말뭉치 정보로 처리하여 상기 말뭉치 D/B(1270)에 저장한다(2035).
- [0836] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 서버는 상기 상황 별 바른 영어문장에 대응하는 상기 사용자측 영어문장을 확인하고, 상기 말뭉치 D/B(1270)와 연계하여 상기 사용자측 영어문장에 대응하는 영어문장 말뭉치 정보를 확인하고, 또한 상기 확인된 영어문장 말뭉치 정보와 연계된 한글문장 말뭉치 정보를 확인하는 것이 바람직하며, 상기 상황 별 바른 영어문장을 소정의 영어문장 말뭉치 정보로 처리하여 상기 확인된 한글문장 말뭉치 정보와 연계하여(또는 상기 확인된 영어문장 말뭉치 정보에 추가하여) 상기 말뭉치 D/B(1270)에 저장하는 것이 바람직하다.
- [0837] 이후, 상기 서버는 상기 말뭉치 D/B(1270)에 상기 상황 별 바른 영어문장 저장에 대응하는 에이전트 인센티브 정보(예컨대, 급여보상 인센티브, 포인트 인센티브, 쿠폰/경품 인센티브 등)를 생성하고(2040), 상기 에이전트 D/B에 저장된 상기 에이전트의 영어마을 활동 내역 정보에 추가하여 저장한다(2045).
- [0838] 도면21은 본 발명의 실시 방법에 따른 에이전트 프로그램의 음성 처리 과정을 도시한 도면이다.
- [0839] 보다 상세하게 본 도면21은 상기 도면19에 도시된 사용자와 에이전트 간 3D 가상현실 영어채팅 과정에서 상기 에이전트 단말(120)에서 음성 입력수단을 통해 에이전트의 영어 음성 데이터가 입력되면, 상기 영어 음성 데이터를 SIT 처리 기능을 통해 영어문장으로 변환하여 3D 영어채팅에 이용하는 과정에 대한 것으로서, 본 발명이

속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면21을 참조 및/또는 변형하여 상기 에이전트 프로그램의 음성 처리 과정에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지며, 본 도면21에 도시된 실시 방법만으로 그 기술적 특징이 한정되지 아니한다.

- [0840] 예컨대, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면21을 참조 및/또는 변형하여 상기 3D 영어마을 운용 서버(105)에 상기 STT 처리 기능이 구비되는 실시 방법, 또는 상기 STT 처리 기능을 이용하지 않고 상기 에이전트의 영어 음성 데이터를 상기 사용자 단말(115)로 전송하여 출력하는 실시 방법 등을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.
- [0841] 또한, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면21을 참조 및/또는 변형하여 상기 사용자 단말(115)에서 사용자의 영어 음성 데이터 입력시, 상기 입력된 영어 음성 데이터에 대한 사용자 단말(115) 기반(또는 3D 영어마을 운용 서버(105) 기반)의 STT 처리 기능을 제공하는 실시 방법, 또는 상기 STT 처리 기능을 이용하지 않고 상기 사용자의 영어 음성 데이터를 상기 에이전트 단말(120)로 전송하여 출력하는 실시 방법 등을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지는 것을 특징으로 하며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.
- [0842] 이하, 본 도면21에서 상기 도면12에 도시된 3D 가상현실 영어마을 운용 시스템 상의 3D 영어마을 운용 서버(105)를 편의상 "서버"라고 한다.
- [0843] 도면21을 참조하면, 상기 도면19에 도시된 사용자와 에이전트 간 3D 가상현실 영어채팅 과정에서 상기 에이전트 단말(120)에서 음성 입력수단을 통해 에이전트의 영어 음성 데이터가 입력되는지 확인하며(2100), 만약 상기 에이전트의 영어 음성 데이터가 입력되면(2105), 상기 에이전트 단말(120)은 상기 입력된 음성 데이터를 STT 처리 기능을 통해 영어문장으로 변환한다(2110).
- [0844] 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 상기 STT/TTS 처리 기능에 대한 기술적 특징을 기 속지하고 있을 것이므로, 이에 대한 상세한 설명은 편의상 생략하기로 한다.
- [0845] 이후, 상기 변환된 영어문장을 상기 영어문장 입력 인터페이스 상에 자동 입력하며(2115), 상기 자동 입력된 영어문장을 3D 영어마을 화면 상의 에이전트 캐릭터 근처 일정 영역에 출력한다(2120).
- [0846] 이후, 상기 에이전트 단말(120)은 상기 입력된 영어문장의 문장형식을 확인한다(2125).
- [0847] 만약 상기 영어문장의 문장형식이 확인되지 않으면(2130), 상기 에이전트 단말(120)은 상기 채팅채널을 통해 상기 영어문장을 전송한다(2145).
- [0848] 반면 상기 영어문장의 문장형식이 확인되면(2130), 상기 에이전트 단말(120)은 상기 저장수단을 통해 상기 확인된 문장형식에 대응하는 캐릭터 제어 정보를 확인하고(2135), 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 사용자 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 적어도 하나 이상 제어하여 출력하며(2140), 상기 채팅채널을 통해 상기 영어문장을 전송한다(2145).
- [0849] 이후, 상기 서버는 상기 채팅채널을 통해 상기 영어문장을 상기 사용자 단말(115)로 전송하고(2150), 상기 사용

자 단말(115)은 사용자 프로그램을 통해 상기 수신된 영어문장을 상기 3D 영어마을 화면 상의 에이전트 캐릭터 근처 일정 영역에 출력한다(2155).

- [0850] 또한, 상기 사용자 단말(115)은 상기 수신된 영어문장의 문장형식을 확인한다(2160).
- [0851] 만약 상기 영어문장의 문장형식이 확인되면(2165), 상기 사용자 단말(115)은 상기 저장수단을 통해 상기 확인된 문장형식에 대응하는 캐릭터 제어 정보를 확인하고(2170), 상기 캐릭터 제어 정보에 따라 사용자 캐릭터의 표정, 행동, 동선을 적어도 하나 이상 제어하여 출력한다(2175).
- [0852] 본 발명의 실시 방법에 따르면, 상기 사용자 단말(115)은 상기 영어문장을 TTS 기능을 통해 영어 음성 데이터로 변환하여 상기 사용자 단말(115)에 구비된 음성 출력수단을 통해 출력하는 것이 가능하며, 이에 의해 본 발명이 한정되지 아니한다.
- [0853] 도면22는 본 발명의 실시 방법에 따른 3D 영어채팅 상황을 이전하는 과정을 도시한 도면이다.
- [0854] 보다 상세하게 본 도면22는 상기 사용자의 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 복수개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하여 이루어진 경우, 상기 에이전트 단말(120)에서 상기 사용자 설정 상황 단계를 다음 단계(또는 이의 단계)로 이전하는 과정에 대한 것으로서, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면22를 참조 및/또는 변형하여 상기 3D 영어채팅 상황을 이전하는 과정에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지며, 본 도면22에 도시된 실시 방법만으로도 그 기술적 특징이 한정되지 아니한다.
- [0855] 이하, 본 도면22에서 상기 도면12에 도시된 3D 가상현실 영어마을 운용 시스템 상의 3D 영어마을 운용 서버(105)를 편의상 "서버"라고 한다.
- [0856] 도면22를 참조하면, 상기 사용자의 3D 영어채팅 상황 설정 정보가 복수개의 사용자 설정 상황 단계를 포함하여 이루어진 경우, 도면19에 도시된 사용자와 에이전트 간 3D 가상현실 영어채팅 중, 상기 에이전트 단말(120)은 사용자 설정 상황 제어 인터페이스를 통해 입력되는 키 데이터를 통해 상기 3D 영어채팅 상황 설정에 대한 사용자 설정 상황 단계를 이전할지 확인한다(2200).
- [0857] 만약 상기 확인결과 상기 사용자 설정 상황 단계를 이전하는 것으로 확인되면(2205), 상기 에이전트 단말(120)은 통신망을 통해 상기 서버로 상기 사용자 설정 상황 단계 이전 정보를 전송하고(2210), 이에 대응하여 상기 서버는 사용자 설정 상황 단계 이전 정보를 상기 사용자 단말(115)로 전송하고, 상기 사용자 설정 상황 단계 이전에 대한 사용자 승인을 요청한다(2215).
- [0858] 만약 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 포함된 사용자 설정 상황 단계 이전에 대한 사용자 승인이 확인되지 않으면(2220), 상기 사용자 단말(115)은 상기 사용자 설정 상황 단계 이전 과정을 수행하지 않는다.
- [0859] 반면 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 포함된 사용자 설정 상황 단계 이전에 대한 사용자 승인이 확인되면(2220), 상기 서버는 상기 에이전트 단말(120)로 상기 사용자 설정 상황 단계에 대응하는 3D 영어채팅 상황으로 전하도록 요청하고(2225), 또한 상기 사용자 말로 상기 사용자 설정 상황 단계에 대응하는 3D 영어채팅 상황으로 전하도록 요청한다(2230).

- [0860] 만약 상기 에이전트 단말(120)(또는 에이전트 프로그램)과 사용자 단말(115)(또는 사용자 프로그램) 상의 3D 영어채팅 화면이 상기 사용자 설정 상황 단계로 이전되는 것이 확인되면(2235), 상기 서버는 상기 3D 영어채팅 상황 설정 정보에 대응하는 3D 영어마을 상에서 상기 영어채팅 공간과 에이전트 캐릭터 및 사용자 캐릭터를 동기화한다(2240).
- [0861] 만약 상기 영어채팅 공간과 에이전트 캐릭터 및 사용자 캐릭터가 동기화되면(2245), 상기 서버는 상기 에이전트 단말(120)과 사용자 단말(115)의 3D 영어채팅 화면을 상기 사용자 설정 상황 단계에 대응하는 3D 영어채팅 화면으로 전환한다(2250).
- [0862] 도면23은 본 발명의 실시 방법에 따른 3D 영어채팅 후 에이전트 평가 과정을 도시한 도면이다.
- [0863] 보다 상세하게 본 도면23은 상기 사용자와 적어도 하나 이상의 에이전트 간 3D 영어채팅 후, 상기 사용자가 상기 3D 영어채팅을 수행한 에이전트의 영어학습 지도 능력을 평가하는 과정에 대한 것으로서, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면23을 참조 및/또는 변형하여 상기 3D 영어채팅 후 에이전트 평가 과정에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지며, 본 도면23에 도시된 실시 방법만으로 그 기술적 특징이 한정되지 아니한다.
- [0864] 이하, 본 도면23에서 상기 도면12에 도시된 3D 가상현실 영어마을 운용 시스템 상의 3D 영어마을 운용 서버(105)를 편의상 "서버"라고 한다.
- [0865] 도면23을 참조하면, 상기 사용자 단말(115)은 상기 사용자와 적어도 하나 이상의 에이전트 간 3D 영어채팅 중, 상기 사용자 프로그램을 통해 상기 에이전트와 상기 3D 영어채팅 상황 설정에 따른 3D 영어채팅이 종료되는지 확인한다(2300).
- [0866] 만약 상기 에이전트와 3D 영어채팅이 종료되지 않으면(2305), 상기 사용자 단말(115)은 상기 3D 영어채팅이 종료될 까지 에이전트 단말(120)과 3D 영어채팅을 지속적으로 수행한다(2310).
- [0867] 반면 상기 에이전트와 3D 영어채팅이 종료되면(2305), 상기 사용자 단말(115)은 에이전트 평가 인터페이스를 출력하고, 상기 에이전트 평가 인터페이스를 통해 상기 에이전트의 영어학습 지도 능력 점수가 입력되는지 확인한다(2315).
- [0868] 만약 상기 에이전트 평가 인터페이스를 통해 상기 에이전트의 영어학습 지도 능력 점수가 입력되면(2320), 상기 사용자 단말(115)은 상기 통신망을 통해 상기 서버로 상기 에이전트의 영어학습 지도 능력 점수를 전송하고(2325), 이에 대응하여 상기 서버는 상기 에이전트의 영어학습 지도 능력 점수를 판독하여 상기 에이전트에게 소정의 인센티브가 제공되는지 확인한다(2330).
- [0869] 만약 상기 확인결과 상기 에이전트에게 인센티브 제공이 확인되면(2335), 상기 서버는 상기 에이전트의 영어학습 지도 능력 점수에 대응하는 에이전트 인센티브 정보(예컨대, 급여보상 인센티브, 포인트 인센티브, 쿠폰/경품 인센티브 등)를 생성하고(2340), 상기 생성된 인센티브 정보를 상기 에이전트 정보와 연계하여 상기 에이전트 D/B에 저장한다(2345).

- [0870] 도면24는 본 발명의 실시 방법에 따른 3D 영어채팅 후 사용자 평가 과정을 도시한 도면이다.
- [0871] 보다 상세하게 본 도면24는 상기 에이전트와 적어도 하나 이상의 사용자 간 3D 영어채팅 후, 상기 에이전트가 상기 3D 영어채팅을 수행한 사용자의 영어등급을 평가하는 과정에 대한 것으로서, 본 발명이 속한 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자라면, 본 도면24를 참조 및/또는 변형하여 상기 3D 영어채팅 후 사용자 평가 과정에 대한 다양한 실시 방법을 유추할 수 있을 것이나, 본 발명은 상기 유추되는 모든 실시 방법을 포함하여 이루어지며, 본 도면24에 도시된 실시 방법만으로 그 기술적 특징이 한정되지 아니한다.
- [0872] 이하, 본 도면24에서 상기 도면12에 도시된 3D 가상현실 영어마을 운용 시스템 상의 3D 영어마을 운용 서버 (105)를 편의상 "서버"라고 한다.
- [0873] 도면24를 참조하면, 상기 에이전트 단말(120)은 상기 에이전트와 적어도 하나 이상의 사용자 간 3D 영어채팅 중, 상기 에이전트 프로그램을 통해 상기 사용자와 상기 3D 영어채팅 상황 설정에 따른 3D 영어채팅이 종료되는 지 확인한다(2400).
- [0874] 만약 상기 사용자와 3D 영어채팅이 종료되지 않으면(2405), 상기 에이전트 단말(120)은 상기 3D 영어채팅이 종료될 까지 사용자 단말(115)과 3D 영어채팅을 지속적으로 수행한다(2410).
- [0875] 반면 상기 사용자와 3D 영어채팅이 종료되면(2405), 상기 에이전트 단말(120)은 사용자 평가 인터페이스를 출력하고, 상기 사용자 평가 인터페이스를 통해 상기 사용자의 영어등급 정보가 입력되는지 확인한다(2415).
- [0876] 만약 상기 사용자 평가 인터페이스를 통해 상기 사용자의 영어등급 정보가 입력되면(2420), 상기 에이전트 단말 (120)은 상기 통신망을 통해 상기 서버로 상기 사용자의 영어등급 정보를 전송하고(2425), 이에 대응하여 상기 서버는 상기 사용자의 영어등급 정보를 판독하여 상기 사용자의 영어등급을 조정할지 확인한다(2430).
- [0877] 만약 상기 확인결과 상기 사용자의 영어등급을 조정한다면(2435), 상기 서버는 상기 사용자 정보 D/B(1275)에 저장된 상기 사용자의 영어등급 정보를 조정(예컨대, 상향 조정, 또는 하향 조정)하여 변경한다(2440).

**발명의 효과**

- [0878] 본 발명에 따르면, 3D 가상현실 상에 고용된 영어전문가(또는 외국인)에 해당하는 에이전트와, 영어학습 분야 중 작문력(또는 청취력, 발음)의 향상을 도모하고자 하는 사용자가 시간과 공간의 제약 없이 가상의 3D 영어마을에서 영어채팅을 통해 대화하도록 하는 플랫폼을 제공함으로써, 종래 막대한 시설비 투자가 소요되는 영어마을을 3D 가상현실을 통해 저렴하게 제공하는 이점이 있다.
- [0879] 본 발명에 따르면, 사용자가 가상의 3D 영어마을에서 제공 가능한 코스, 임무, 역할을 설정하고, 에이전트가 상기 설정된 코스, 임무, 역할에 따라 상기 사용자와 3D 가상현실 영어채팅을 하는 플랫폼을 제공함으로써, 사용자는 자신의 영어학습 목적에 따른 영어능력을 향상하도록 도모하는 이점이 있다.
- [0880] 본 발명에 따르면, 3D 가상현실 영어마을의 맵과 건물(또는 시설물)을 지속적으로 확장하여 사용자가 유추 가능한 대부분의 영어대화 상황을 상기 3D 가상현실 영어마을에 구비하도록 하며, 실제 시설비 투자 없이도 다양한 영어대화를 체험할 수 있는 이점이 있다.

[0881] 본 발명에 따르면, 사용자는 상기 3D 가상현실 영어마을 통해 자신의 업무상황에 부합하는 3D 영어채팅 상황을 설정하고, 상기 설정된 3D 영어채팅 상황에서 에이전트와 영어채팅을 수행함으로써, 업무상황에 따른 영어능력을 단기간에 획득하는 이점이 있다.

[0882] 본 발명에 따르면, 상기 사용자와 3D 가상현실 영어마을에서 영어로 채팅하도록 고용된 영어전문가(또는 외국인)은 재택 근무를 통해 수익을 발생하는 이점이 있다.

[0883] 본 발명에 따르면, 상기 3D 가상현실 영어마을에서 영어능력이 미숙한 사용자에게 한글문장을 영어문장으로 변환하는 발음치 서비스를 제공하는 경우, 상기 고용된 영어전문가(또는 외국인)에 의해 상기 사용자가 설정한 3D 영어채팅 상황에 가장 잘 부합하는 영어문장 발음치를 지속적으로 등록하도록 유도함으로써, 상기 사용자에게 사전적 영어변환 서비스가 아닌 실제 상황 별 영어변환 서비스를 제공하여 영어학습 효과를 극대화하는 이점이 있다.

**도면의 간단한 설명**

[0001] 도 1은 본 발명의 실시 방법에 따른 3D 가상현실 영어마을을 운영하는 시스템 구성을 도시한 도면이다.

[0002] 도 2는 본 발명의 실시 방법에 따른 3D 가상현실 영어마을의 에이전트 등록 시스템 구성을 도시한 도면이다.

[0003] 도 3은 본 발명의 실시 방법에 따른 3D 가상현실 영어마을의 에이전트 등록 과정을 도시한 도면이다.

[0004] 도 4는 본 발명의 실시 방법에 따라 에이전트 단말로 에이전트 프로그램(또는 에이전트 모듈)을 다운로드하여 원격 탑재하는 과정을 도시한 도면이다.

[0005] 도 5는 본 발명의 일 실시 방법에 따라 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하는 에이전트 프로그램 기능 구성을 도시한 도면이다.

[0006] 도 6은 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 적어도 하나 이상의 채팅 대상 사용자와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하는 에이전트 프로그램 기능 구성을 도시한 도면이다.

[0007] 도 7은 본 발명의 실시 방법에 따른 3D 가상현실 영어마을의 사용자 등록 시스템 구성을 도시한 도면이다.

[0008] 도 8은 본 발명의 실시 방법에 따른 3D 가상현실 영어마을의 사용자 등록 과정을 도시한 도면이다.

[0009] 도 9는 본 발명의 실시 방법에 따라 사용자 단말로 사용자 프로그램(또는 사용자 모듈)을 다운로드하여 원격 탑재하는 과정을 도시한 도면이다.

[0010] 도 10은 본 발명의 일 실시 방법에 따라 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하는 사용자 프로그램 기능 구성을 도시한 도면이다.

[0011] 도 11은 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따라 적어도 하나 이상의 에이전트와 3D 가상현실 영어채팅 기능을 제공하는 사용자 프로그램 기능 구성을 도시한 도면이다.

[0012] 도 12는 본 발명의 실시 방법에 따른 3D 가상현실 영어마을 운용 시스템 구성을 도시한 도면이다.

[0013] 도 13은 본 발명의 실시 방법에 따른 에이전트 로그인 과정을 도시한 도면이다.

[0014] 도 14는 본 발명의 실시 방법에 따른 사용자 로그인 과정을 도시한 도면이다.

[0015] 도 15는 본 발명의 일 실시 방법에 따른 3D 영어채팅 상황 설정 과정을 도시한 도면이다.

[0016] 도 16은 본 발명의 다른 일 실시 방법에 따른 3D 영어채팅 상황 설정 과정을 도시한 도면이다.

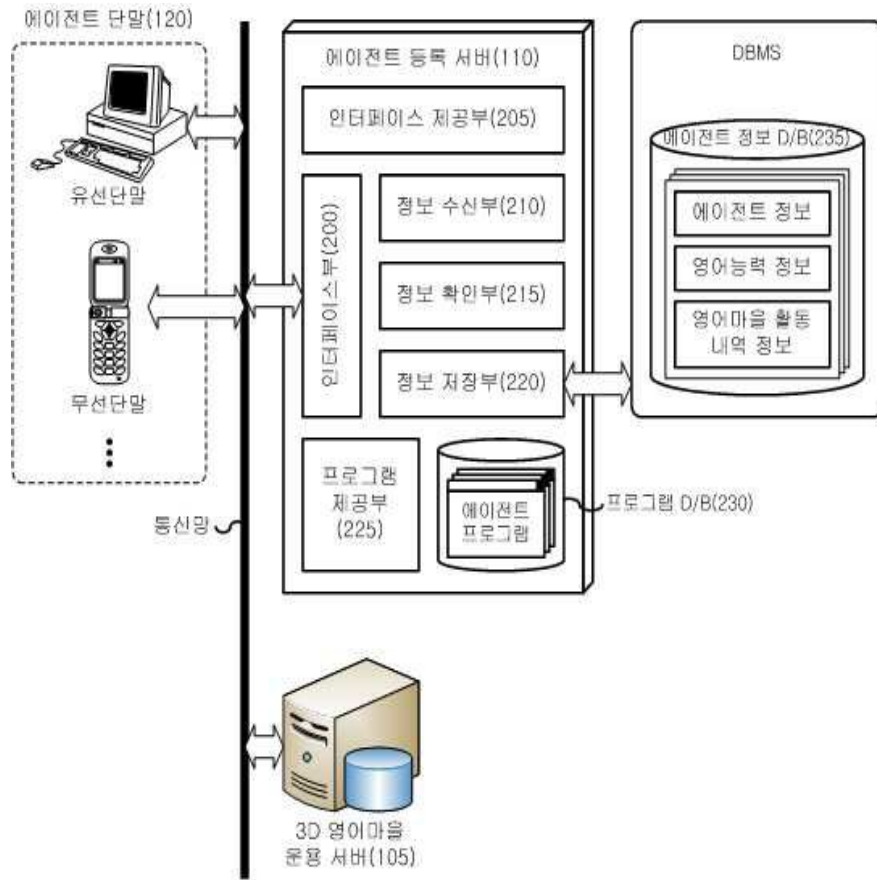
[0017] 도 17은 본 발명의 실시 방법에 따른 사용자와 에이전트 간 채팅채널 연결 과정을 도시한 도면이다.

[0018] 도 18은 본 발명의 일 실시 방법에 따른 사용자와 에이전트 간 3D 가상현실 영어채팅 과정을 도시한 도면이다.

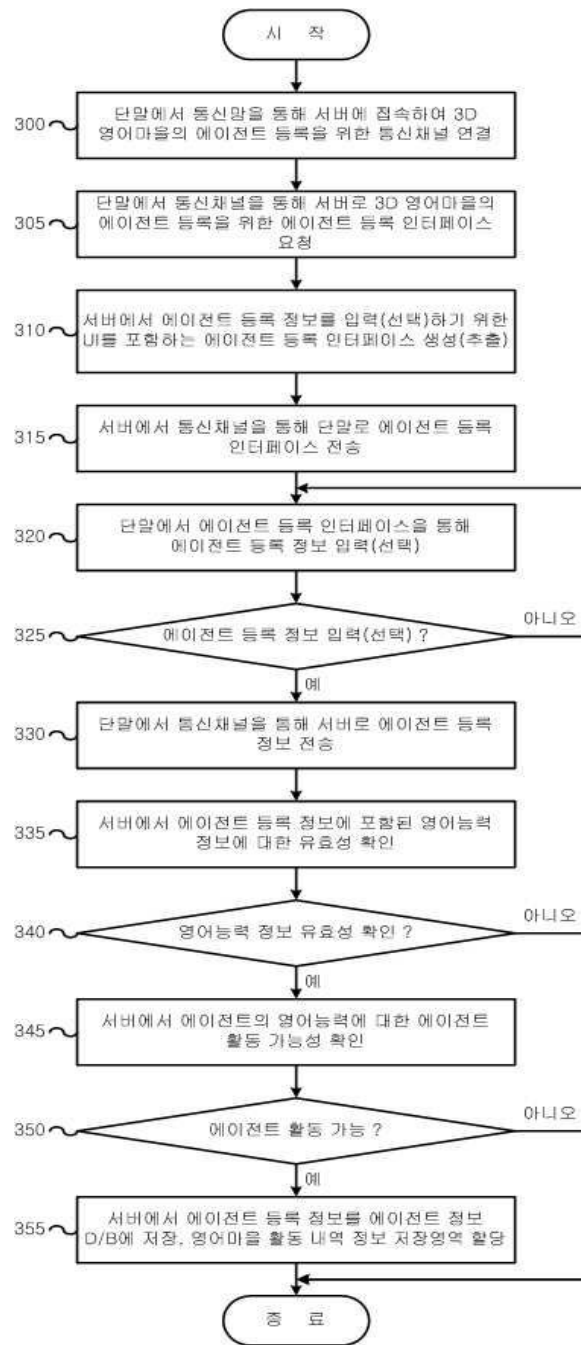




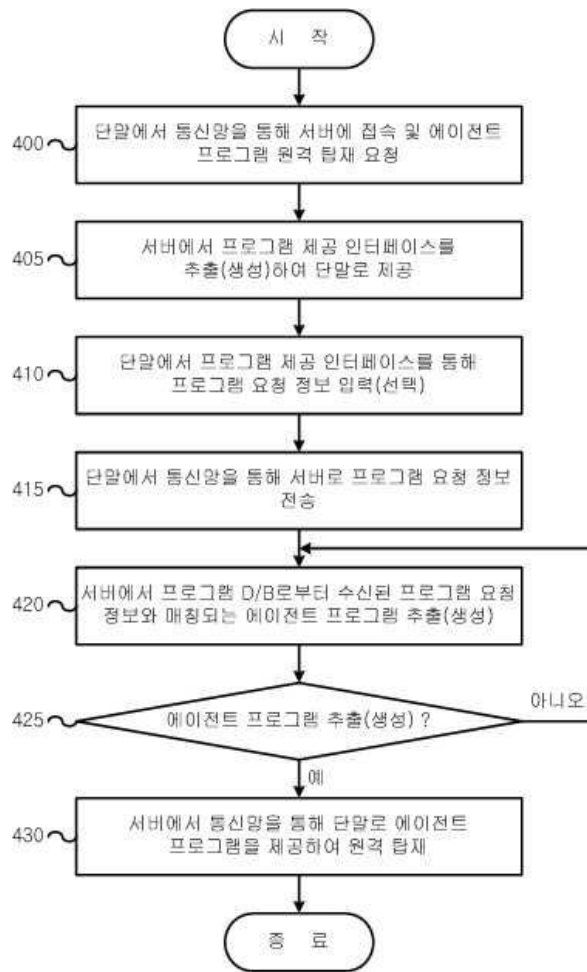
도면2



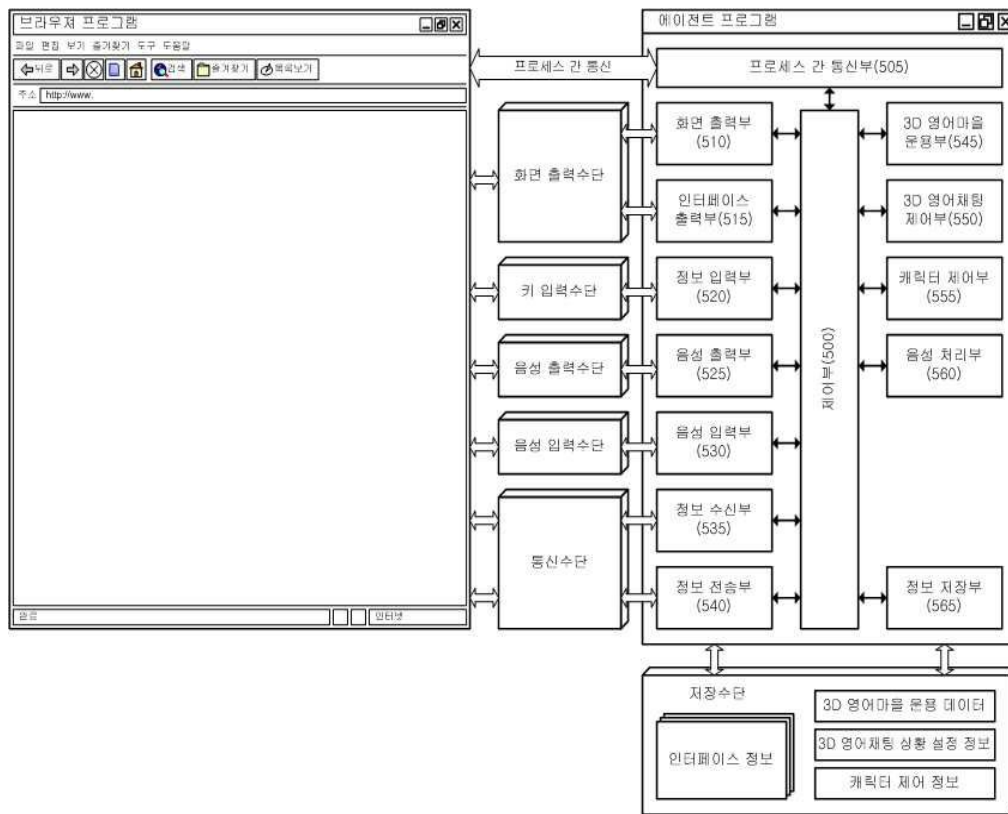
도면3



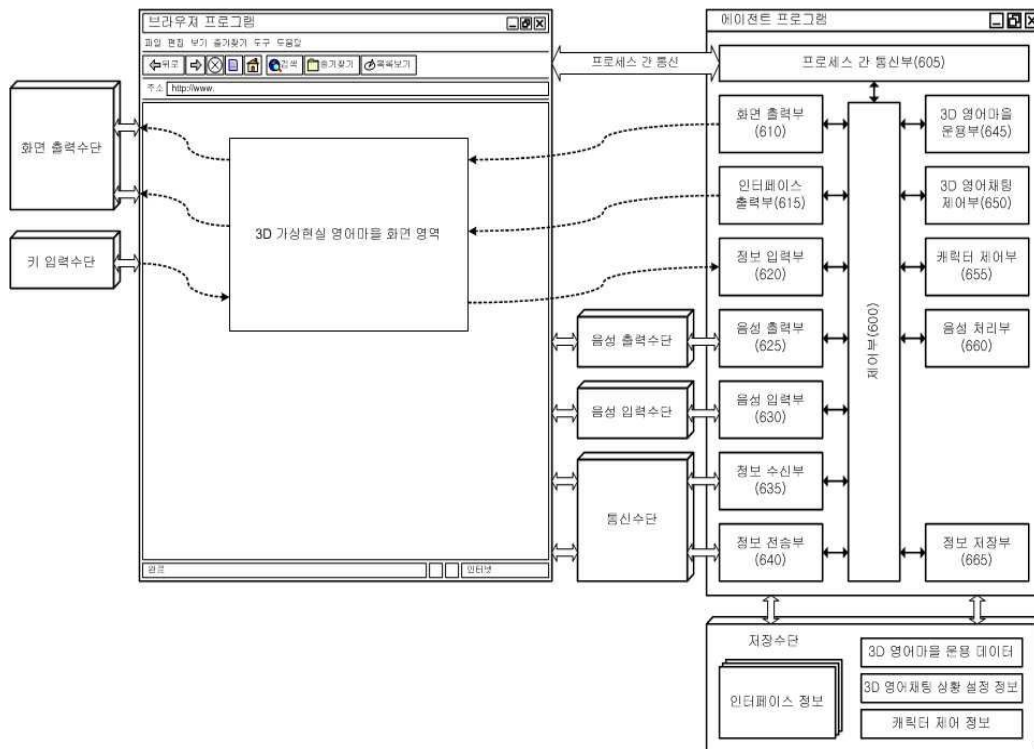
도면4



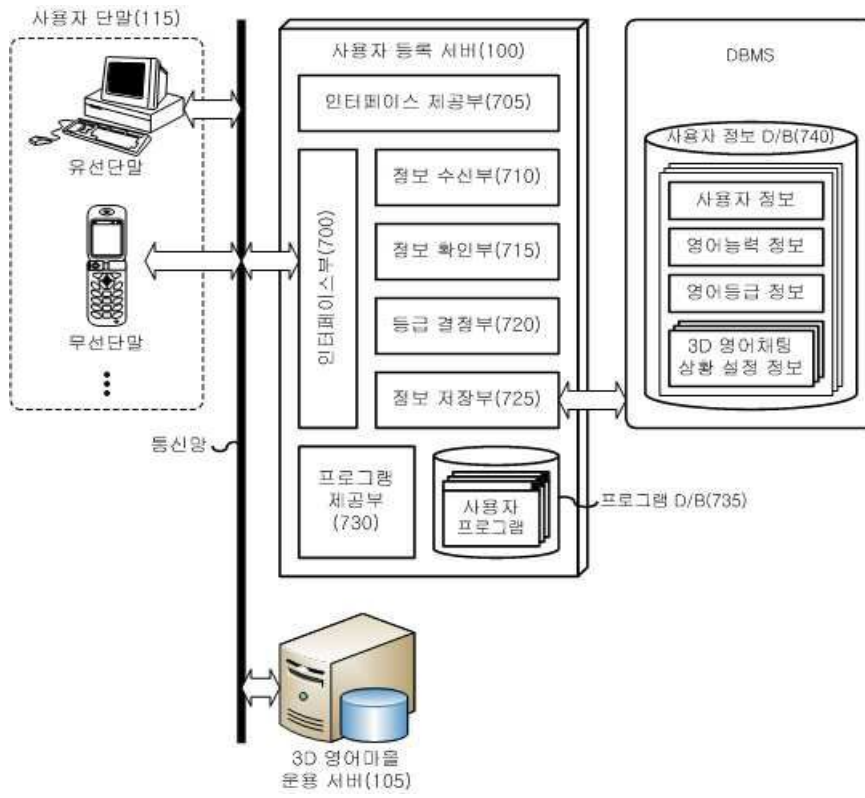
도면5



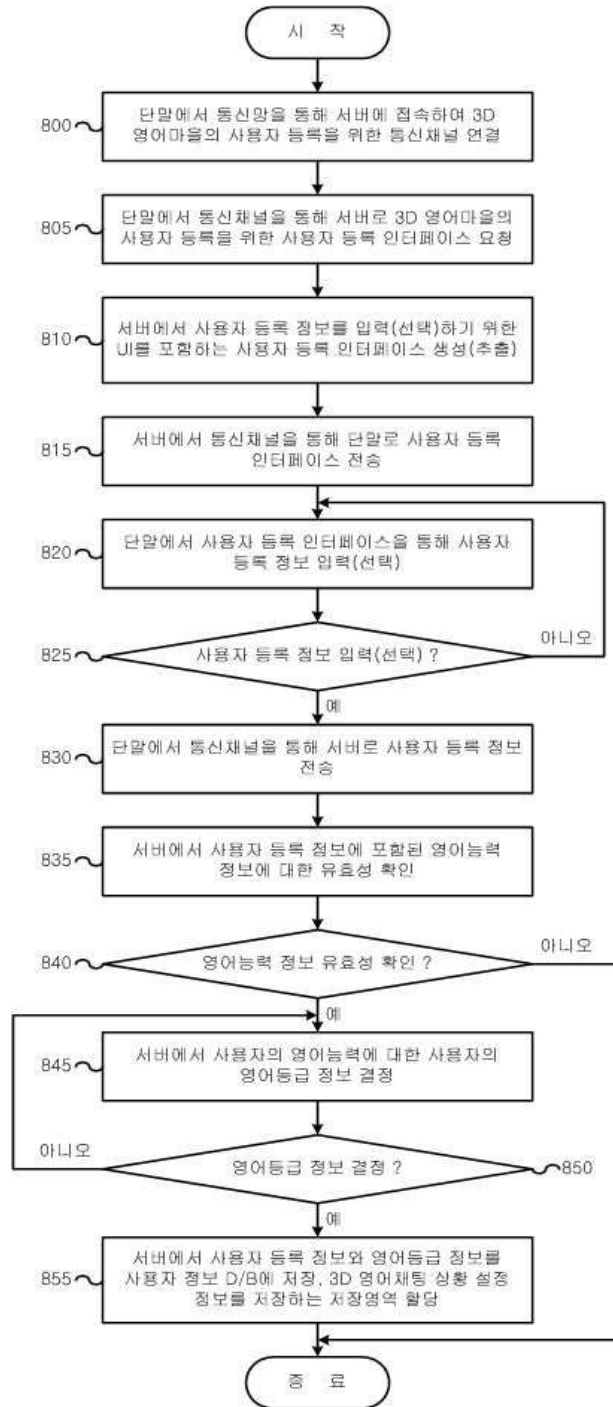
도면6



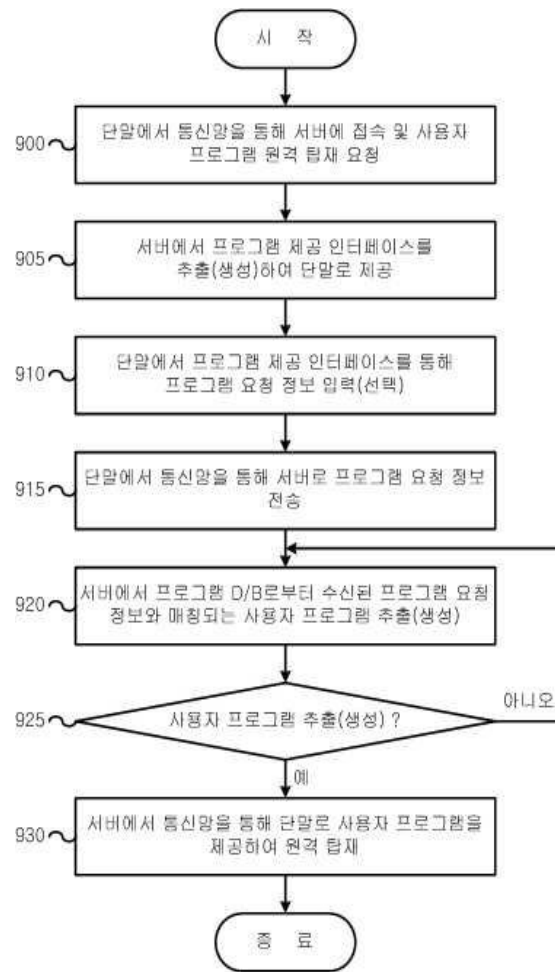
도면7



도면8

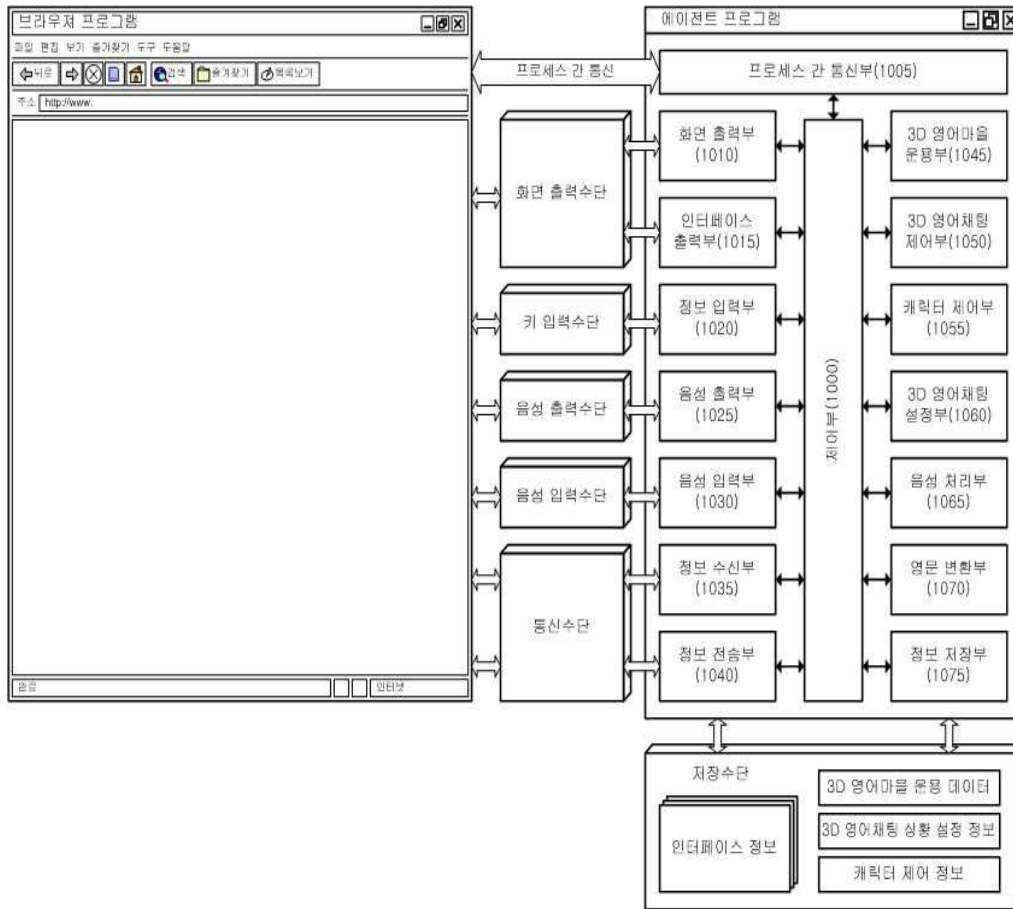


도면9

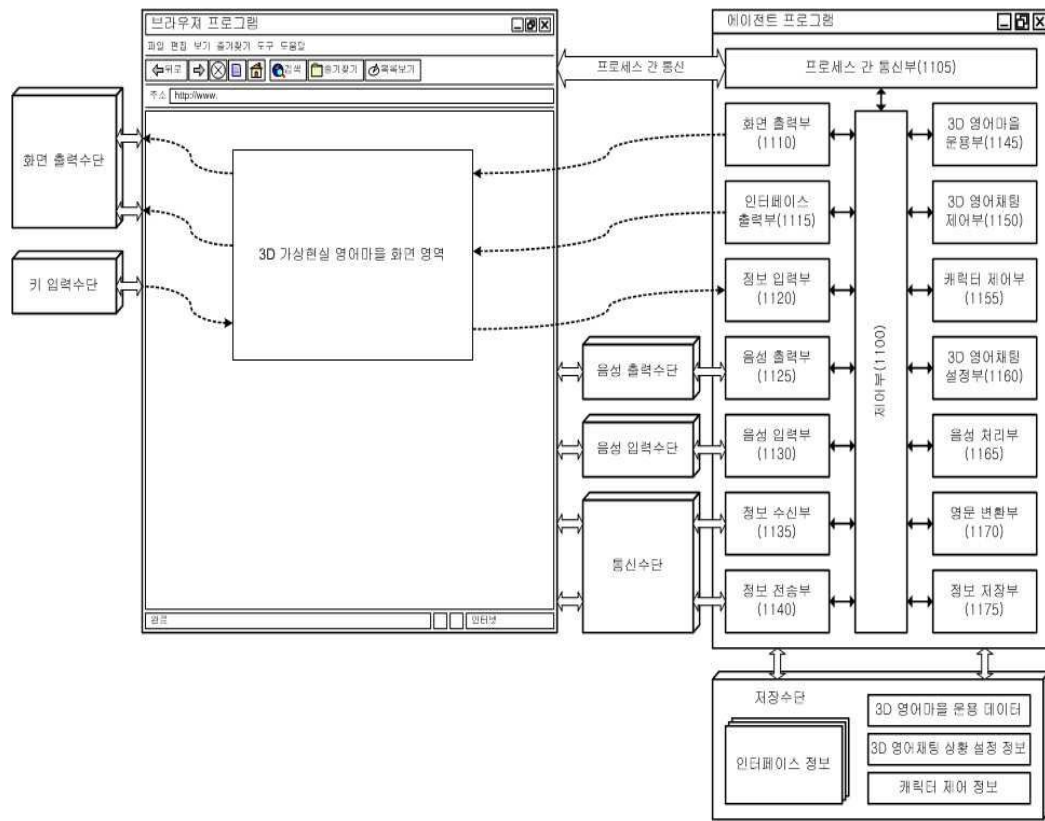




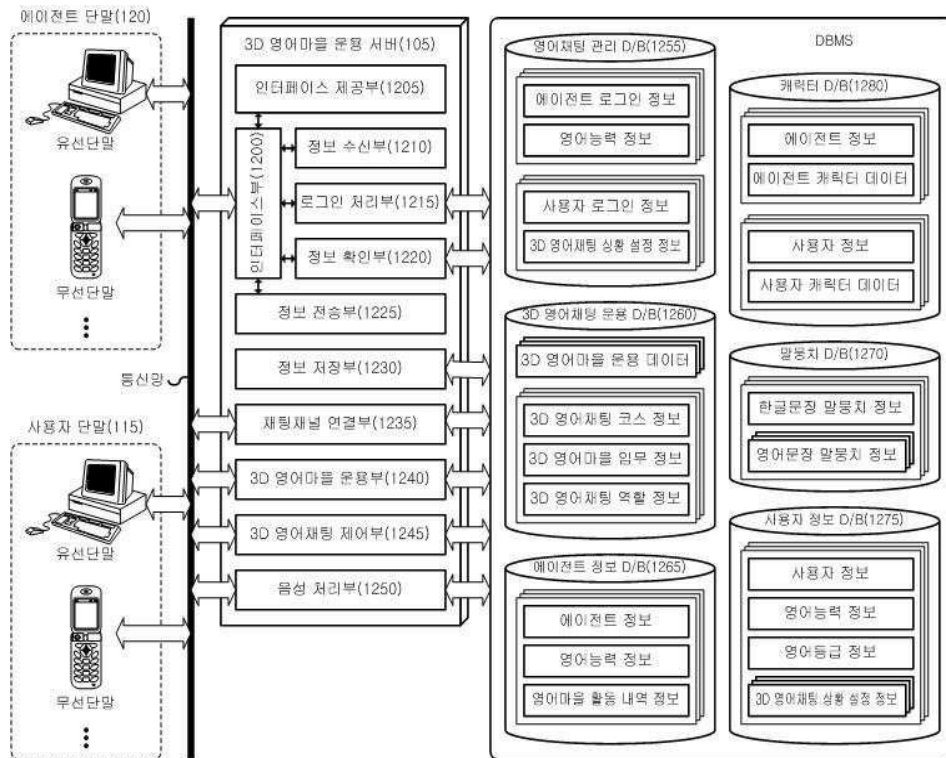
도면10



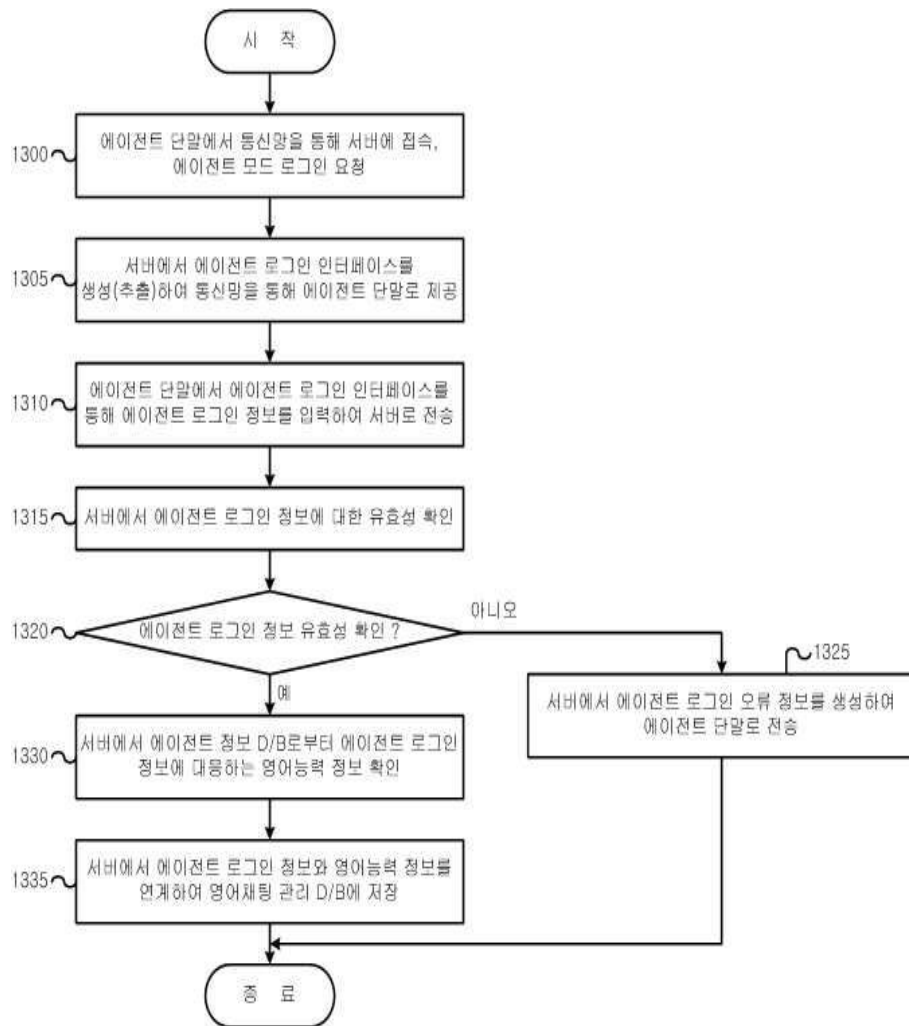
도면11



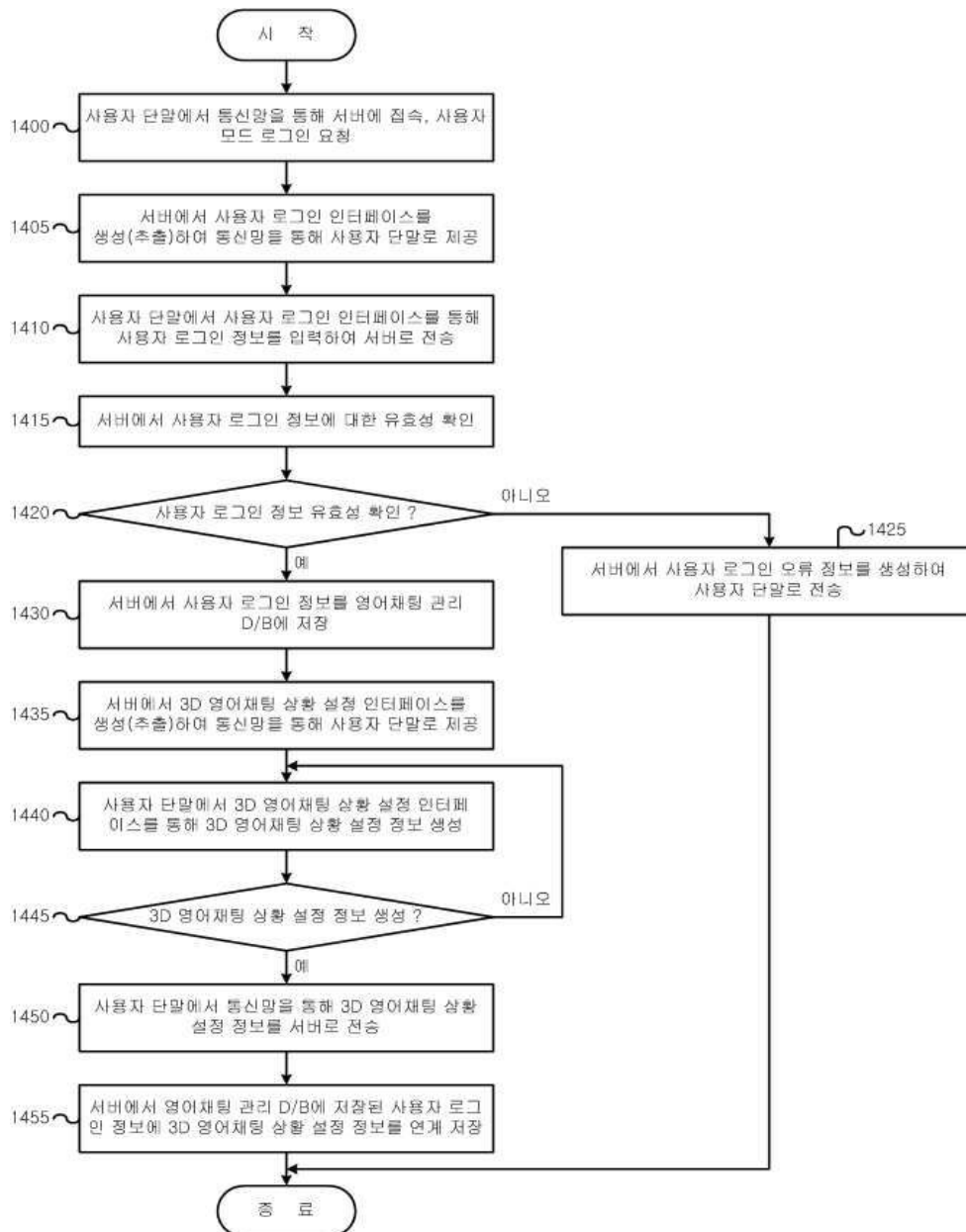
도면12



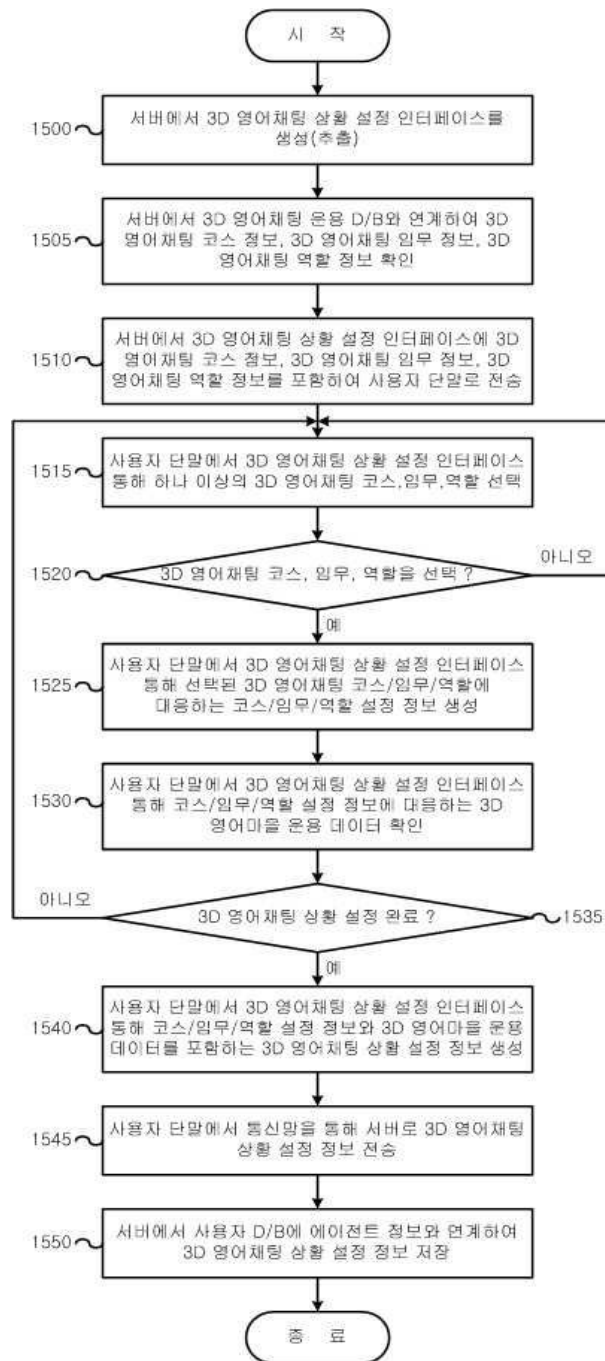
도면13



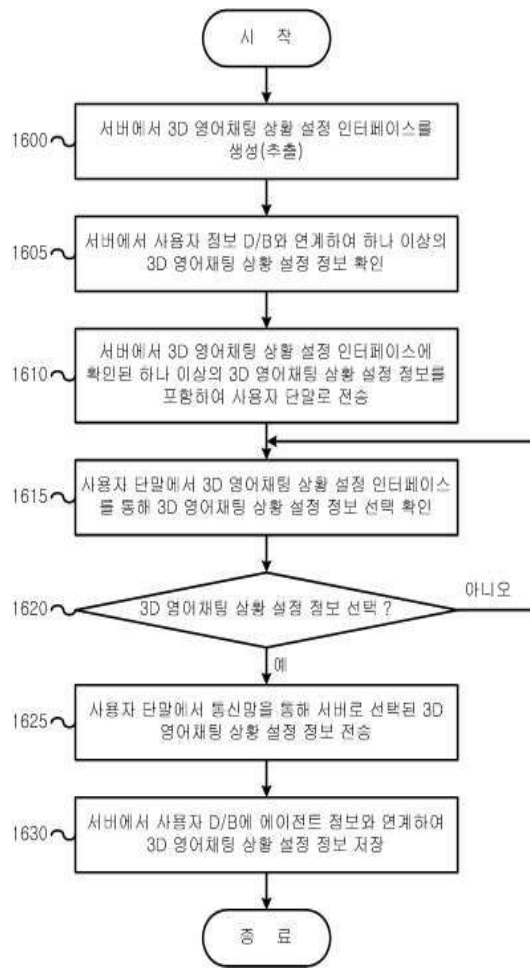
도면14



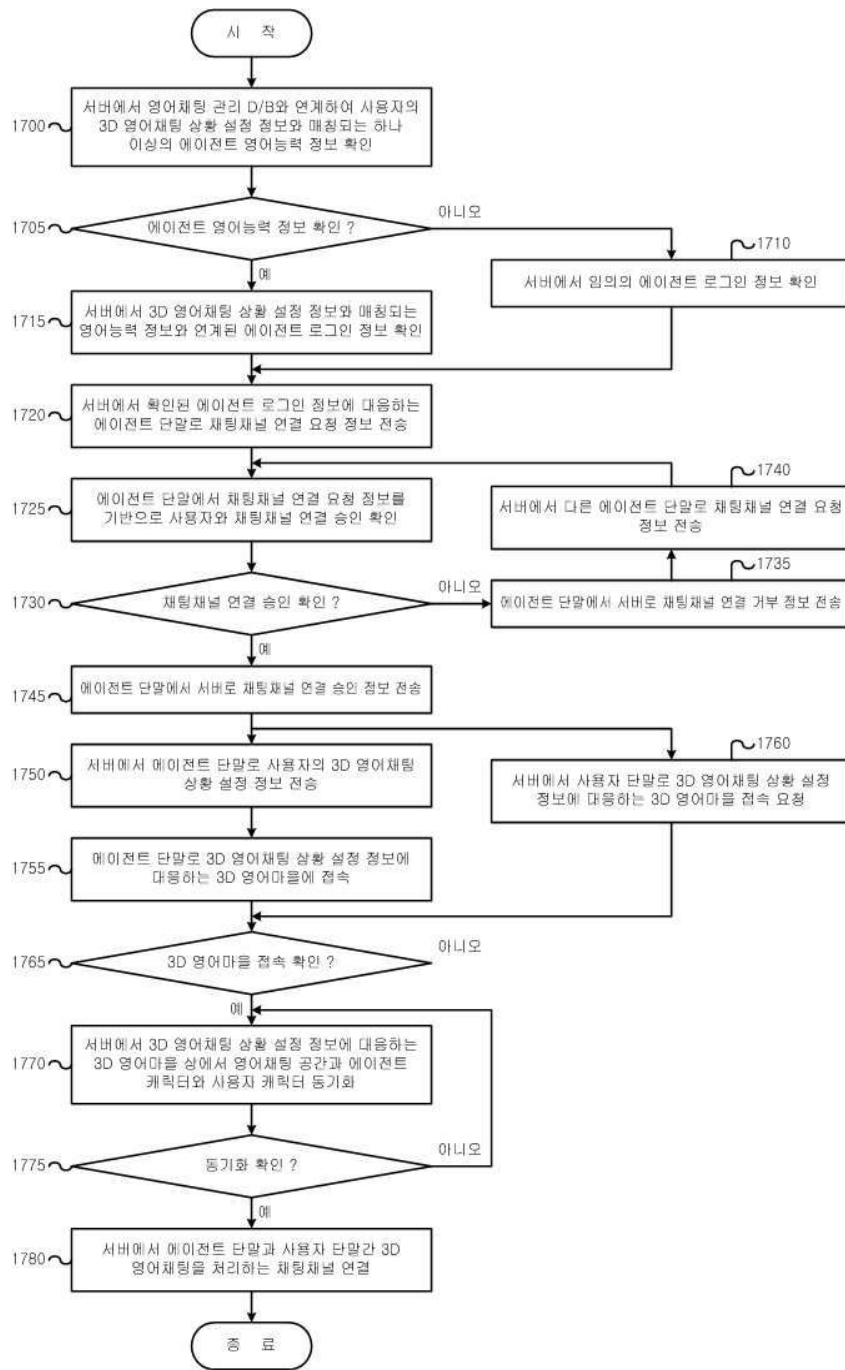
도면15



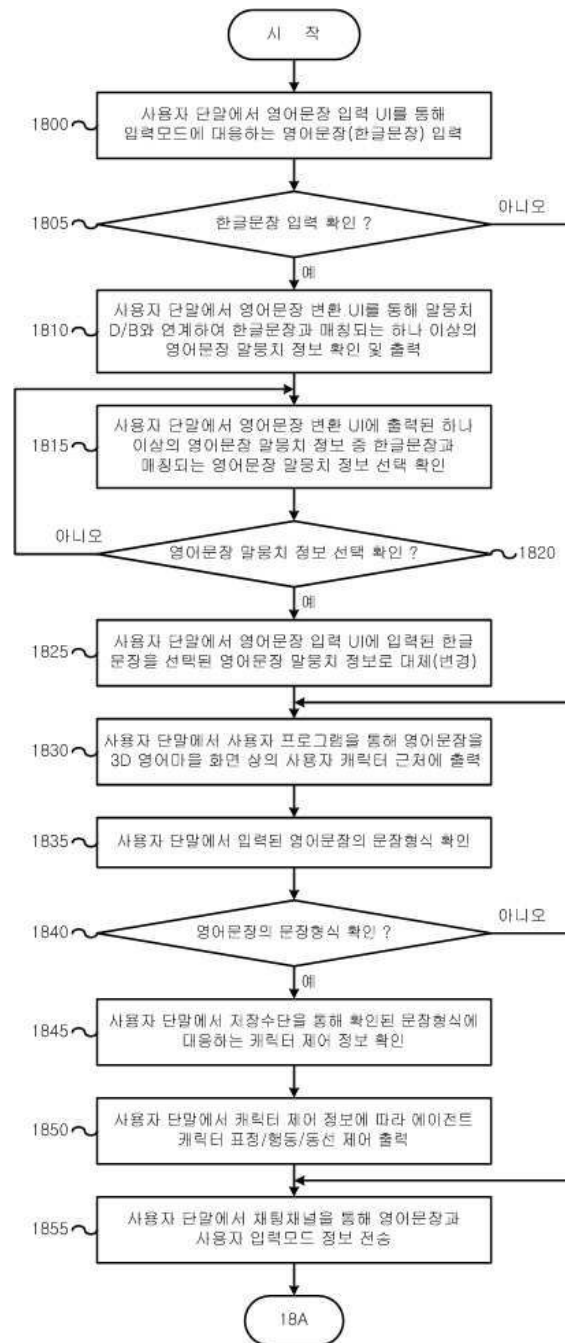
도면16



도면17

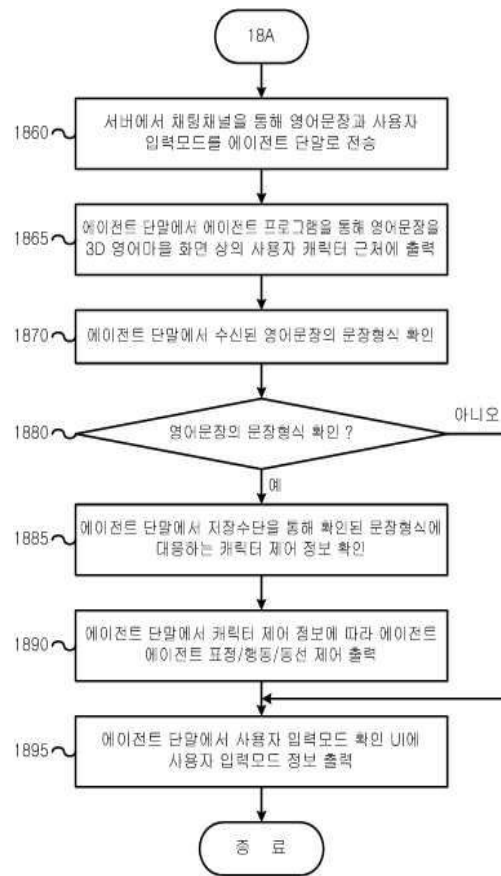


도면18a

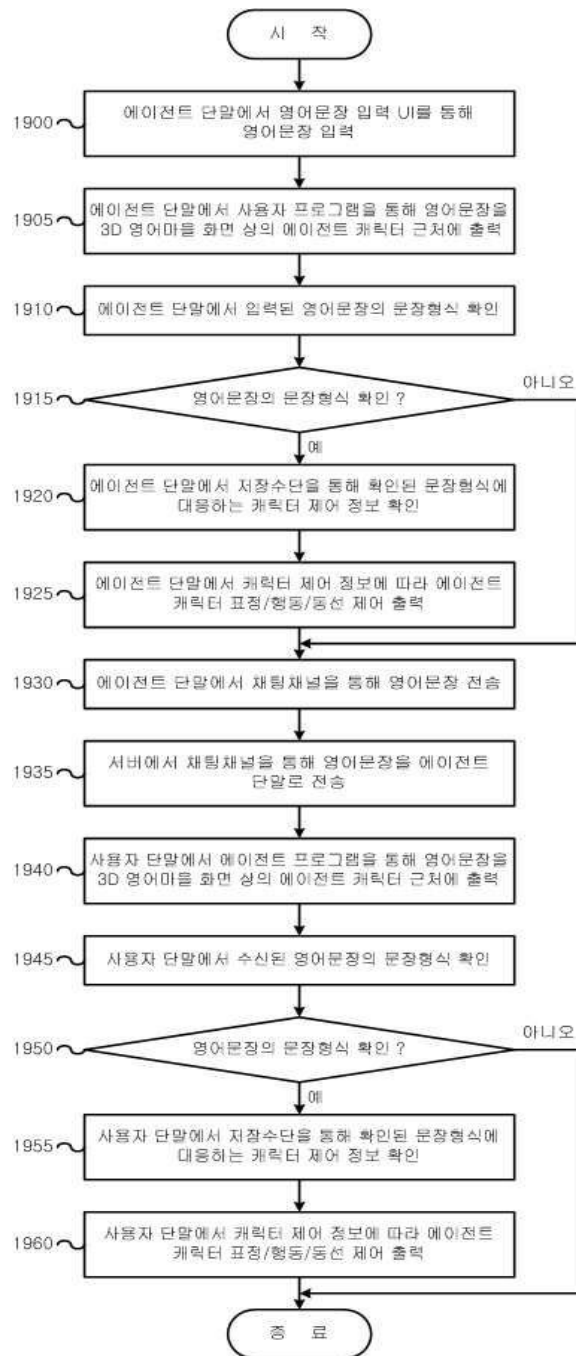




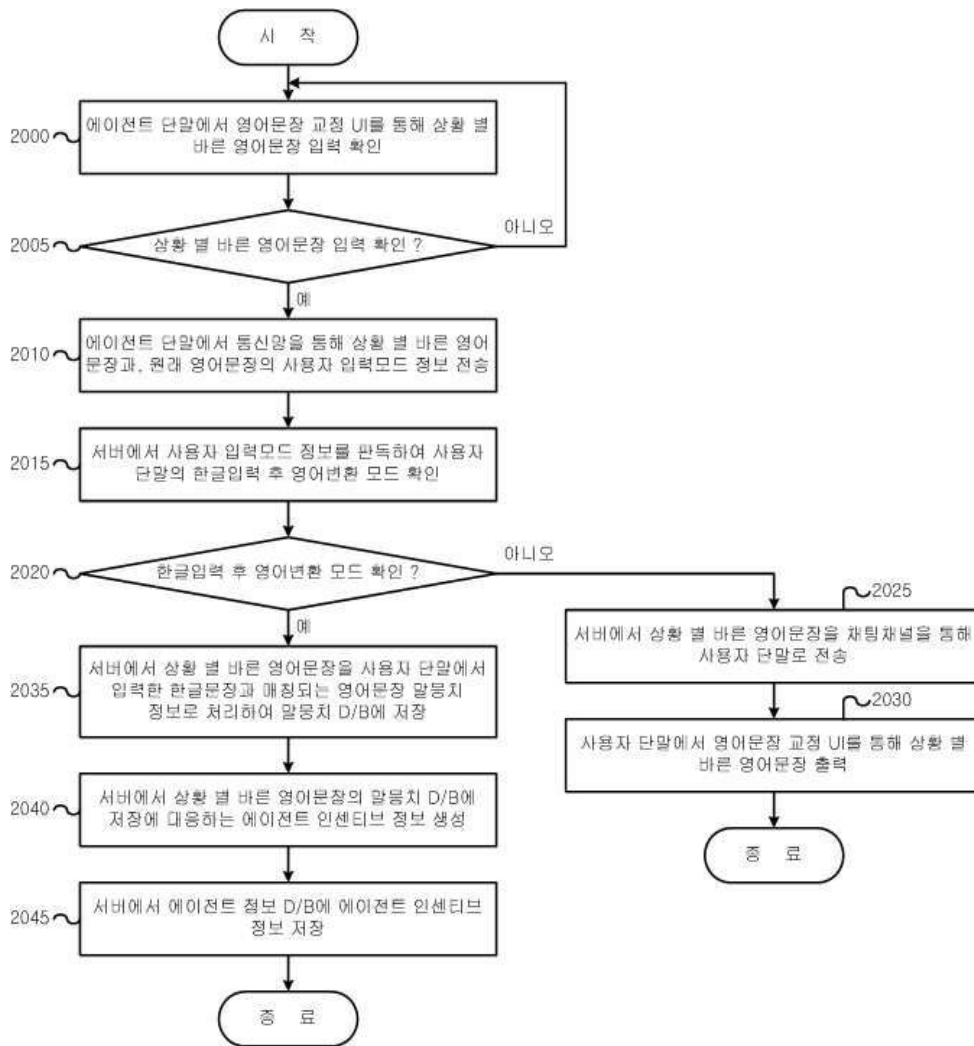
도면18b



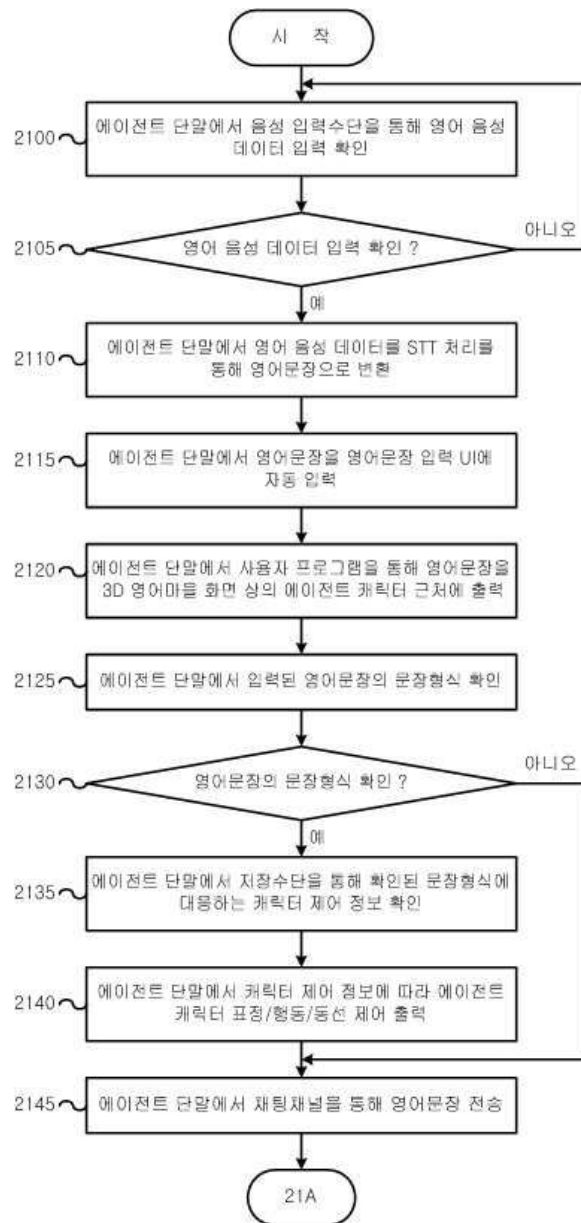
도면19



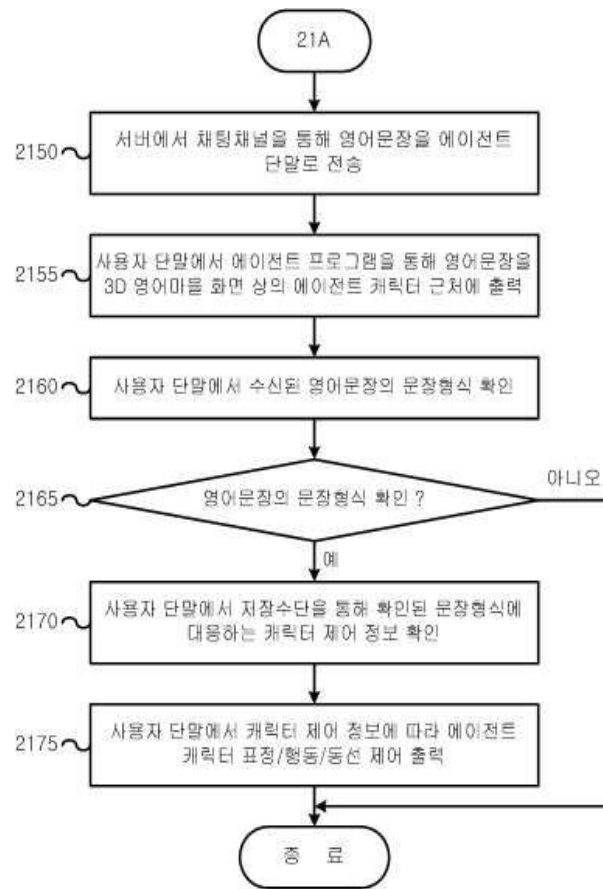
도면20



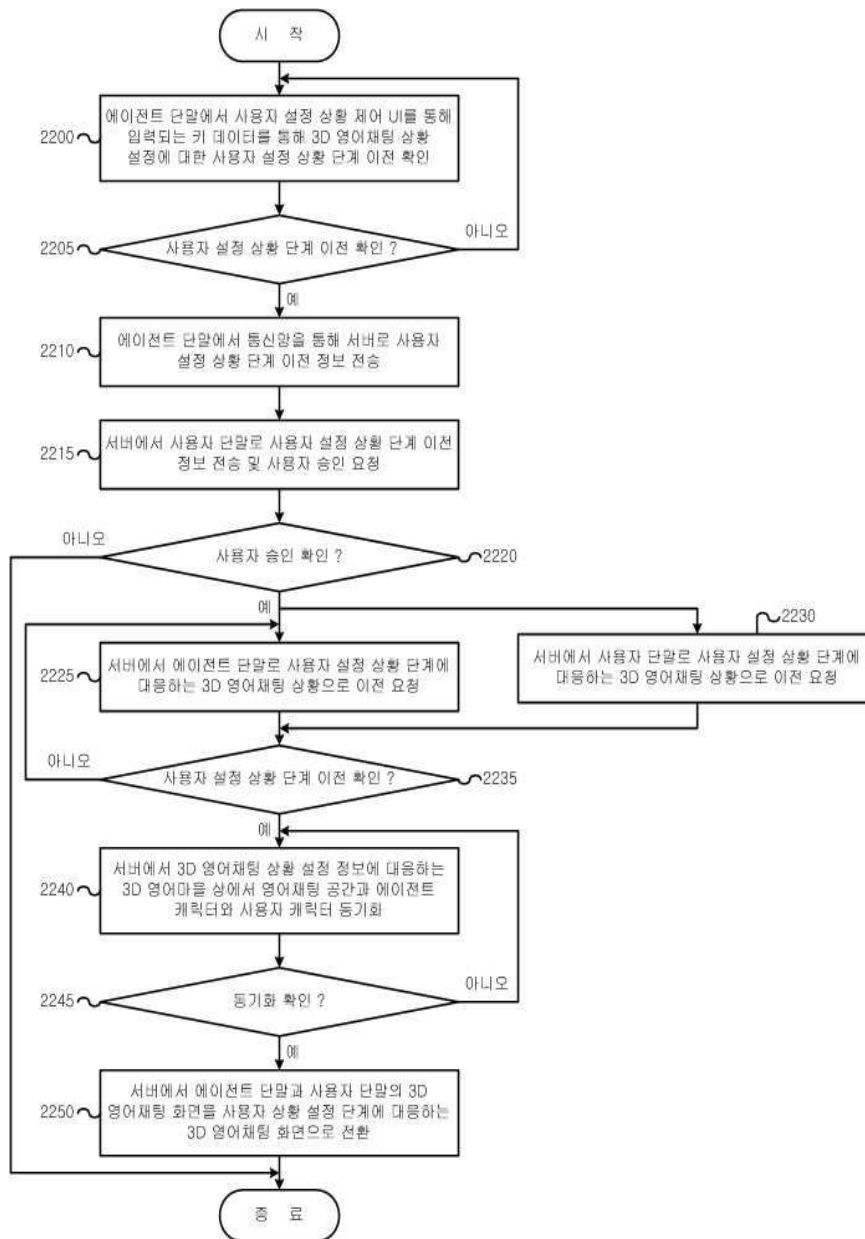
도면21a



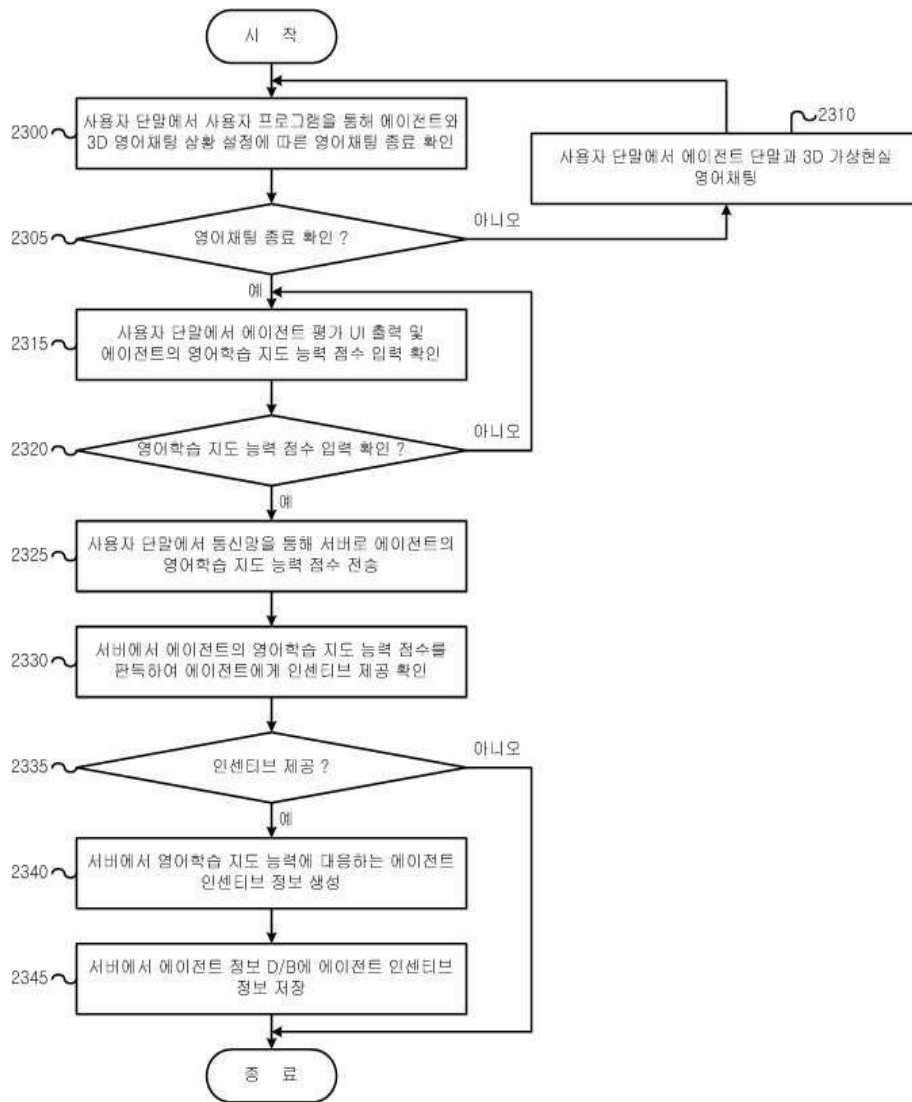
도면21b



도면22



도면23



도면24

