



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2013년05월21일  
(11) 등록번호 10-1266141  
(24) 등록일자 2013년05월14일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)  
G06Q 50/30 (2012.01) H04W 4/12 (2009.01)  
(21) 출원번호 10-2011-0103752  
(22) 출원일자 2011년10월11일  
심사청구일자 2011년10월11일  
(65) 공개번호 10-2013-0039231  
(43) 공개일자 2013년04월19일  
(56) 선행기술조사문헌  
KR1020020074304 A\*  
KR1020040035339 A\*  
KR1020100052795 A\*  
KR1020060000027 A  
\*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자  
**(주)카카오**  
경기도 성남시 분당구 판교로228번길 17, 판교벤처밸리2차 이랜텍동6층 (삼평동)  
(72) 발명자  
**반승환**  
서울특별시 서초구 효령로72길 57, A동 701호 (서초동, 서초트라펠리스)  
**한가람**  
서울특별시 강동구 풍성로 127, 삼성아파트 104동 504호 (성내동)  
(뒷면에 계속)  
(74) 대리인  
**특허법인무한**

전체 청구항 수 : 총 9 항

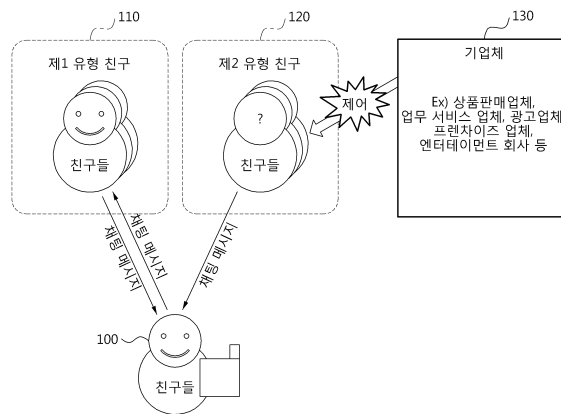
심사관 : 이동환

(54) 발명의 명칭 **인스턴트 메시징 서비스 제공 방법 및 그 제공 시스템**

(57) 요약

본 발명은 사용자들이 메시지 서버를 통해 채팅 메시지를 주고받는 기술에 관련된다. 특히, 본 발명의 실시예에 의하면, 사용자는 제1 유형의 친구와 채팅 메시지를 송수신할 수 있고, 제2 유형의 친구와는 채팅 메시지를 일방적으로 수신할 수 있기 때문에, 사용자는 제2 유형의 친구를 서포트하는 기업체로부터 다양한 채팅 메시지를 수신할 수 있다.

대표도 - 도1



(72) 발명자

**김용현**

서울특별시 강남구 남부순환로365길 42, 1006호 (도곡동, 도곡한신아파트4동)

**장성환**

서울특별시 성동구 동일로 143, 대우1차아파트 1001호 (성수동2가)

---

## 특허청구의 범위

### 청구항 1

인스턴트 메시징 서비스를 위한 이동 단말의 동작 방법에 있어서,  
 제1 유형 및 제2 유형 중 적어도 하나를 갖는 복수의 친구들의 리스트를 저장하는 단계;  
 메시지 서버로부터 무선 통신망을 통하여 채팅 메시지를 수신하는 단계  
 상기 수신된 채팅 메시지의 발신자의 유형이 상기 제1 유형 및 상기 제2 유형 중 어느 유형인지를 판단하는 단계;  
 상기 수신된 채팅 메시지의 발신자의 유형에 따라, 상기 채팅 메시지를 디스플레이하는 채팅창에 사용자 입력창을 오버레이할 것인지 여부를 결정하는 단계; 및  
 상기 결정에 기초하여, 상기 채팅창에 상기 사용자 입력창을 선택적으로 오버레이하는 단계를 포함하는 이동 단말의 동작 방법.

### 청구항 2

제1항에 있어서,  
 상기 수신된 채팅 메시지의 발신자의 유형이 상기 제1 유형 및 상기 제2 유형 중 어느 유형인지를 판단하는 단계는  
 상기 채팅 메시지의 발신자 정보에 포함된 식별자에 기초하여, 상기 수신된 채팅 메시지의 발신자의 유형이 상기 제1 유형 및 상기 제2 유형 중 어느 유형인지를 판단하는 단계인 이동 단말의 동작 방법.

### 청구항 3

제1항에 있어서,  
 상기 수신된 채팅 메시지의 발신자의 유형이 상기 제2 유형인 경우,  
 상기 채팅창에 상기 발신자에 관련된 추가 정보를 노출하는 단계를 더 포함하고,  
 상기 발신자에 관련된 추가 정보는  
 상기 발신자의 홈페이지 접속 링크, 사진, 소개글, 동영상, 랭킹 정보 및 상기 발신자와 친구인 사람들 수 중 적어도 하나를 포함하는  
 이동 단말의 동작 방법.

### 청구항 4

제1항에 있어서,  
 상기 수신된 채팅 메시지의 발신자의 유형이 상기 제2 유형인 경우,  
 상기 사용자의 선택 입력에 기초하여, 상기 발신자를 다른 사용자에게 추천하는 단계를 더 포함하는 이동 단말의 동작 방법.

### 청구항 5

제1항 내지 제4항 중 어느 한 항의 방법을 수행하는 프로그램을 기록한 컴퓨터 판독 가능 기록 매체.

### 청구항 6

인스턴트 메시징 서비스를 위한 이동 단말에 있어서,

제1 유형 및 제2 유형 중 적어도 하나를 갖는 복수의 친구들의 리스트를 저장하는 메모리;

메시지 서버로부터 무선 통신망을 통하여 채팅 메시지를 수신하는 메시지 수신부;

상기 수신된 채팅 메시지의 발신자의 유형이 상기 제1 유형 및 상기 제2 유형 중 어느 유형인지를 판단하는 발신자 유형 판단부;

상기 수신된 채팅 메시지의 발신자의 유형에 따라 상기 채팅 메시지를 디스플레이하는 채팅창에 사용자 입력창을 오버레이할 것인지 여부를 결정하고, 상기 결정에 기초하여 상기 채팅창에 상기 사용자 입력창을 선택적으로 오버레이하는 채팅방 디스플레이부

를 포함하는 이동 단말.

**청구항 7**

제6항에 있어서,

상기 발신자 유형 판단부는

상기 채팅 메시지의 발신자 정보에 포함된 식별자에 기초하여, 상기 수신된 채팅 메시지의 발신자의 유형이 상기 제1 유형 및 상기 제2 유형 중 어느 유형인지를 판단하는 이동 단말.

**청구항 8**

제6항에 있어서,

상기 채팅방 디스플레이부는

상기 수신된 채팅 메시지의 발신자의 유형이 상기 제2 유형인 경우, 상기 채팅창에 상기 발신자에 관련된 추가 정보를 노출-상기 발신자에 관련된 추가 정보는 상기 발신자의 홈페이지 접속 링크, 사진, 소개글, 동영상, 랭킹 정보 및 상기 발신자와 친구인 사람들 수 중 적어도 하나를 포함함-하는 이동 단말.

**청구항 9**

제6항에 있어서,

상기 채팅방 디스플레이부는

상기 수신된 채팅 메시지의 발신자의 유형이 상기 제2 유형인 경우, 상기 사용자의 선택 입력에 기초하여 상기 발신자를 다른 사용자에게 추천하는 이동 단말.

**청구항 10**

삭제

**청구항 11**

삭제

**청구항 12**

삭제

**청구항 13**

삭제

**청구항 14**

삭제

**청구항 15**

삭제

**명세서**

**기술분야**

[0001] 아래 실시예는 사용자들이 메시지 서버를 통해 채팅 메시지를 주고받는 기술에 관련된다.

**배경 기술**

[0002] 최근 휴대 단말의 보급률이 급속하게 증가함에 따라 휴대 단말은 이제 현대인의 생활 필수품으로 자리 매김 하게 되었다. 이와 같은 휴대 단말은 고유의 음성 통화 서비스뿐만 아니라 각종 데이터 전송 서비스와 다양한 부가 서비스 또한 제공할 수 있게 되어 기능상 멀티미디어 통신 기기로 변모하고 있다.

[0003] 통신 기술이 발전함에 따라 휴대 단말은 통화 및 메시지 송수신 기능뿐만 아니라 기존의 PC에서만 가능하던 메신저 기능을 수행할 수 있게 되었다. 따라서, 가입자들이 중앙의 메시지 서버에 접속하며 가입자들과 보다 편리하게 대화를 나눌 수 있는 방법이 요구되고 있다.

[0004] 한편, 종래의 인스턴트 메시징 서비스는 사용자들간의 채팅 메시지가 전달된다. 즉, 제1 사용자가 제2 사용자에게 채팅 메시지를 송신하였다면, 제2 사용자는 메시지 서버를 통해 제1 사용자로부터 그 채팅 메시지를 수신하고, 자신도 채팅 메시지를 작성하여 메시지 서버를 통해 제1 사용자에게 전송할 수 있다.

[0005] 인스턴트 메시징 서비스를 이용하는 사용자들이 많아지면서, 이윤을 추구하는 기업체들도 이러한 서비스에 참여하고자 할 수 있다. 예컨대, 기업체들은 채팅 메시지에 자신의 광고를 노출하거나, 광고 메시지를 사용자들에게 전달하고자 할 수 있다.

**발명의 내용**

**해결하려는 과제**

[0006] 본 발명의 실시예에 의하면, 친구들을 제1 유형 및 제2 유형으로 구분하고, 사용자는 제1 유형의 친구와 채팅 메시지를 송수신할 수 있고, 제2 유형의 친구로부터는 채팅 메시지를 일방적으로 수신하는 인스턴트 메시징 서비스 제공 방법 및 그 제공 시스템을 제공할 수 있다.

[0007] 특히, 본 발명의 실시예에 의하면, 사용자들이 송신하는 메시지들을 수신측의 이동 단말에 디스플레이하면서, 제2 유형의 사용자에 의한 채팅 메시지의 경우, 사용자 입력창을 오버레이하지 않는 인스턴트 메시징 서비스 제공 방법 및 그 제공 시스템을 제공할 수 있다.

[0008] 본 발명의 실시예에 의하면, 사용자는 제2 유형의 친구에 대한 추가 정보를 볼 수 있고, 제2 유형의 친구로부터 동영상, 쿠폰정보, 이벤트 정보, 광고 정보, 투표 인터페이스와 같은 채팅 메시지를 수신할 수 있으며, 그 제2 유형의 친구를 다른 친구에게 추천할 수 있으며, 제2 유형의 복수의 친구들을 순위 정보에 기초하여 몇몇의 친구들을 우선적으로 추천받을 수 있는 인스턴트 메시징 서비스 제공 방법 및 그 제공 시스템을 제공할 수 있다.

[0009] 본 발명의 실시예에 의하면, 제2 유형의 사용자는 자신에게 등록된 친구들 중 몇몇의 친구들을 자동으로 선별하여 자신의 메시지를 송신할 수 있는 인스턴트 메시징 서비스 제공 방법 및 그 제공 시스템을 제공할 수 있다.

**과제의 해결 수단**

[0010] 본 발명의 일 실시예에 따른 이동 단말은 인스턴트 메시징 서비스를 위한 이동 단말의 동작 방법으로서, 제1 유형 및 제2 유형 중 적어도 하나를 갖는 복수의 친구들의 리스트를 저장하는 단계와, 메시지 서버로부터 무선 통신망을 통하여 채팅 메시지를 수신하는 단계와, 상기 수신된 채팅 메시지의 발신자의 유형이 상기 제1 유형 및 상기 제2 유형 중 어느 유형인지를 판단하는 단계와, 상기 수신된 채팅 메시지의 발신자의 유형에 따라, 상기 채팅 메시지를 디스플레이하는 채팅창에 사용자 입력창을 오버레이할 것인지 여부를 결정하는 단계와, 상기 결정에 기초하여, 상기 채팅창에 상기 사용자 입력창을 선택적으로 오버레이하는 단계를 포함한다.

[0011] 이때, 상기 수신된 채팅 메시지의 발신자의 유형이 상기 제1 유형 및 상기 제2 유형 중 어느 유형인지를 판단하는 단계는 상기 채팅 메시지의 발신자 정보에 포함된 식별자에 기초하여, 상기 수신된 채팅 메시지의 발신자의 유형이 상기 제1 유형 및 상기 제2 유형 중 어느 유형인지를 판단하는 단계가 될 수 있다.

[0012] 또한, 상기 수신된 채팅 메시지의 발신자의 유형이 상기 제2 유형인 경우, 상기 채팅창에 상기 발신자에 관련된

추가 정보를 노출하는 단계를 더 포함하고, 상기 발신자에 관련된 추가 정보는 상기 발신자의 홈페이지 접속 링크, 사진, 소개글, 동영상, 랭킹 정보 및 상기 발신자와 친구인 사람들 수 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.

[0013] 또한, 상기 수신된 채팅 메시지의 발신자의 유형이 상기 제2 유형인 경우, 상기 사용자의 선택 입력에 기초하여, 상기 발신자를 다른 사용자에게 추천하는 단계를 더 포함할 수 있다.

[0014] 본 발명의 다른 실시예에 따른 이동 단말의 동작 방법은 인스턴트 메시징 서비스를 위한 이동 단말의 동작 방법으로서, 메시지 서버로부터 제1 유형 또는 제2 유형 중 적어도 하나를 갖는 복수의 친구들의 추천 리스트를 수신하는 단계와, 특정 사용자의 관심 영역, 위치, 친구들의 인기도, 친구 수, 추천 수 및 비딩 정보 중 적어도 하나에 기초하여 생성된 상기 제2 유형의 친구들의 순위 정보를 수신하는 단계와, 상기 제2 유형의 친구들의 순위 정보에 기초하여 친구 추천 화면에서 상기 제2 유형의 친구들을 정렬하여 상기 친구 추천 화면을 디스플레이하는 단계를 포함한다.

[0015] 이때, 상기 이동 단말의 동작 방법은 상기 특정 사용자와 친구로 등록된 친구들의 리스트를 획득하는 단계와, 상기 리스트에 친구로 등록된 친구들 중에서 제2 유형의 친구들의 순위 정보를 획득하는 단계와, 상기 제2 유형의 친구들의 순위 정보에 기초하여 상기 리스트를 보여주는 화면에서 상기 제2 유형의 친구들을 정렬하고, 상기 정렬이 반영된 리스트를 화면에 디스플레이하는 단계를 더 포함할 수 있다.

[0016] 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 메시지 서버의 동작 방법은 인스턴트 메시징 서비스를 위한 메시지 서버의 동작 방법으로서, 복수의 사용자들 각각에 대한 제1 유형 또는 제2 유형 중 적어도 하나를 갖는 복수의 친구들의 리스트를 저장하는 단계와, 상기 제2 유형의 친구로부터 채팅 메시지의 발신 요청을 수신하는 단계와, 상기 제2 유형의 친구에 등록된 사용자들의 위치 정보, 관심 영역, 접속 상태, 접속 횟수, 쿠폰 사용 수, 친구 추천 수 및 메시지 열람 수 중 적어도 하나에 기초하여 상기 제2 유형의 친구에 등록된 사용자들 중 상기 채팅 메시지의 수신자들을 선택하는 단계와, 상기 선택된 수신자들에게 상기 채팅 메시지를 송신하는 단계를 포함한다.

[0017] 이때, 상기 채팅 메시지는 동영상, 쿠폰 정보, 이벤트 정보, 광고 정보 및 투표 인터페이스 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.

[0018] 또한, 상기 메시지 서버의 동작 방법은 상기 채팅 메시지를 송신함에 응답하여, 상기 송신에 대한 과금을 수행하는 단계를 더 포함할 수 있다.

### 도면의 간단한 설명

[0019] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 인스턴트 메시징 서비스 제공 방법을 설명하기 위한 도면.

도 2는 도 1의 인스턴트 메시징 서비스 제공 방법을 적용한 시스템 구성을 설명하기 위한 도면.

도 3 내지 5는 도 2에 도시된 이동 단말이 디스플레이할 수 있는 채팅창의 예시.

도 6 내지 도 10은 도 2에 도시된 이동 단말이 추가로 디스플레이할 수 있는 화면들의 예시.

도 11은 본 발명의 다른 실시예에 따른 인스턴트 메시징 서비스 제공 방법을 수행하는 메시지 서버의 구성을 설명하기 위한 도면

도 12는 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 인스턴트 메시징 서비스 제공 방법을 수행하는 이동 단말의 구성을 설명하기 위한 도면.

도 13은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 인스턴트 메시징 서비스 제공 방법을 수행하는 이동 단말의 다른 구성을 설명하기 위한 도면이다.

도 14 내지 20은 도 13의 이동 단말에서 제공할 수 있는 화면 예시.

도 21은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 인스턴트 메시징 서비스 제공 방법에서, 이동 단말이 채팅 메시지를 수신하는 과정을 설명하는 도면.

도 22는 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 인스턴트 메시징 서비스 제공 방법에서, 이동 단말이 메시지 서버로부터 제2 유형의 친구들을 추천받는 과정을 설명하기 위한 도면.

도 23은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 인스턴트 메시징 서비스 제공 방법에서, 메시지 서버가 제2 유형의 친구의 채팅 메시지 발신을 처리하는 과정을 설명하기 위한 도면.

**발명을 실시하기 위한 구체적인 내용**

- [0020] 이하, 본 발명의 실시예를 첨부된 도면을 참조하여 상세하게 설명한다.
- [0021] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 인스턴트 메시징 서비스 제공 방법을 설명하기 위한 도면이다.
- [0022] 도 1을 참조하면, 인스턴트 메시징 서비스에서, 사용자(100)는 친구들로부터 채팅 메시지를 수신하고, 원하는 채팅 메시지를 작성하여 그 친구들에게 대답할 수 있다.
- [0023] 본 발명에서는 친구들을 제1 유형 및 제2 유형으로 구분한다. 제1 유형의 친구들(110)은 사용자(100)와 같은 일반 친구들이고, 제2 유형의 친구들(120)은 기업체(130)에 의해 제어되며 실체가 없는 가상의 친구들이다.
- [0024] 여기서, 기업체(130)는 예컨대, 상품 판매 업체, 업무 서비스 업체 광고 업체, 프랜차이즈 업체, 엔터테인먼트 회사 등이 될 수 있다. 제2 유형의 친구들(120)은 이러한 기업체(130)의 특정한 목적을 가지고, 사용자(100)에게 채팅 메시지들을 송신할 수 있다. 제2 유형의 친구들(120)은 기업체(130)의 목적에 따라서, 상품 판매 캐릭터, 업무 지원을 하는 고객 센터 상담원, 프랜차이즈 업체를 위한 아이템 브랜드, 엔터테인먼트 회사에서 운영하는 연예인 계정 등이 될 수 있다.
- [0025] 또한, 제2 유형의 친구들(120)이 송신하는 채팅 메시지들은 본 발명의 실시예에 따라, 동영상, 쿠폰 정보, 이벤트 정보, 광고 정보 및 투표 인터페이스 중 적어도 하나가 포함된 메시지가 될 수 있다.
- [0026] 도 2를 참조하면, 사용자(100), 제1 유형의 친구들(110) 및 기업체(130)에 의해 송수신되는 채팅 메시지를 설명하기 위한 도면을 볼 수 있다. 여기에서, 사용자(100)는 자신의 이동 단말(220)을 소지하고, 제1 유형의 친구들(110)은 다른 이동 단말들(230)을 소지한다. 각각의 이동 단말들은 메시지 서버(200)와의 데이터 통신을 통해, 인스턴트 메시징 서비스의 채팅 기능을 제공하는 채팅 어플리케이션을 탑재한다. 즉, 채팅 어플리케이션은 이동 단말들 각각에 탑재되어, 메시지 서버(200)로부터 채팅 메시지를 수신하는 기능, 그 수신된 채팅 메시지를 화면에 디스플레이하는 기능 및 사용자에게 의해 작성되는 채팅 메시지를 메시지 서버(200)로 송신하는 기능을 수행한다.
- [0027] 제1 유형의 친구들(110)은 자신의 단말들인 다른 이동 단말들(230)을 이용하여, 채팅 메시지를 작성하고, 메시지 서버(200)를 통해 그 작성된 채팅 메시지를 이동 단말(220)에게 송신한다. 마찬가지로, 기업체(240)는 자신의 통신 기기(예컨대, 데스크탑, 기업체의 서버 시스템, 노트북 등)를 이용하여, 채팅 메시지를 작성하고, 메시지(200)를 통해 그 작성된 채팅 메시지를 이동 단말(220)에게 송신할 수 있다. 이때, 기업체(240)가 송신한 채팅 메시지는 메시지 서버(200)에 의해 미리 등록된 사용자인 제2 유형의 친구들이 송신한 것이다.
- [0028] 이동 단말(220)은 사용자에게 제1 유형으로부터 수신된 채팅 메시지 및 제2 유형의 친구들로부터 수신된 채팅 메시지를 다르게 보이도록 디스플레이할 수 있다. 또한, 이동 단말(220)은 사용자가 제1 유형으로부터 수신된 채팅 메시지에 대답할 수 있으나, 제2 유형의 친구들로부터 수신된 채팅 메시지에는 대답하지 못하도록 할 수 있다.
- [0029] 도 3 내지 5는 도 2에 도시된 이동 단말(220)이 채팅 메시지를 디스플레이하는 화면상의 예시를 보여준다.
- [0030] 도 3을 참조하면, 이동 단말(220)은 팝업창(310)을 띄워서 친구로부터 수신된 채팅 메시지를 사용자에게 통지할 수 있다. 팝업창(310)에서, 사용자에게 의한 선택 입력으로 '보기' 버튼이 실행되면, 이동 단말(220)은 친구로부터 수신된 채팅 메시지를 그 친구와의 대화를 위한 채팅창을 통해 사용자에게 보여준다. 특히, 본 발명에서, 이동 단말은 채팅 메시지가 제1 유형의 친구로부터 수신된 메시지인지, 제2 유형의 친구로부터 수신된 메시지인지를 구분하여 서로 다르게 디스플레이한다.
- [0031] 제1 유형의 친구로부터 수신된 메시지의 경우,
- [0032] 이동 단말(230)은 도 4의 화면(400)을 통해, 그 수신된 채팅 메시지를 디스플레이할 수 있다. 이동 단말(230)은 화면(400)에, 일반 친구와 1:1 또는 그룹 대화를 보여주는 채팅창을 디스플레이하고, 사용자가 채팅 메시지를 작성할 수 있는 사용자 입력창(410)을 오버레이할 수 있다.
- [0033] 제2 유형의 친구로부터 수신된 메시지의 경우,
- [0034] 이동 단말(230)은 도 5에 도시된 화면(500)을 통해, 그 수신된 채팅 메시지를 디스플레이할 수 있다. 이동 단말(230)은 화면(500)에, 제2 유형의 친구와 1:1 대화를 보여주는 채팅창을 디스플레이하고, 사용자가 채팅 메시지를 작성할 수 있는 사용자 입력창을 오버레이하지 않을 수 있다.

- [0035] 제2 유형의 친구로부터 수신된 채팅 메시지는 텍스트 메시지뿐 아니라, 멀티미디어 메시지로 구현될 수 있다. 특히, 이러한 채팅 메시지는 동영상, 쿠폰정보, 이벤트 정보, 광고 정보 및 투표 인터페이스 중 적어도 하나가 포함될 수 있다. 예컨대, 520의 경우, 채팅 메시지는 '신메뉴 프라프치노 1+1 쿠폰을 드립니다!'라는 이벤트 내용 및 '쿠폰 받기' 링크와 연결된 이미지가 포함되어 있다.
- [0036] 나아가, 이동 단말(230)은 실시예로서, 화면(500)에 제2 유형의 친구(즉, 채팅 메시지의 발신자)에 관련된 추가 정보를 더 노출시킬 수 있다. 이동 단말(230)은 이러한 추가 정보를 510과 같이 화면(500)의 일부분에 오버레이하거나, 도 6의 경우와 같이 다음 화면에서 디스플레이할 수 있다. 이때, 추가 정보는 채팅 메시지의 발신자의 홈페이지 접속 링크, 사진, 소개글, 동영상, 랭킹 정보 및 그 발신자와 친구인 사람들 수 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0037] 이동 단말(230)은 화면(500)에서 51과 같이, 사용자의 선택 입력이 발생한 경우, 도 6의 화면(600)을 디스플레이할 수 있다. 화면(600)은 제2 유형의 친구에 관련된 추가 정보를 보여주는 팝업창(610)을 포함할 수 있다.
- [0038] 팝업창(610)은 제2 유형의 친구의 홈페이지 접속 링크 버튼(620), 채팅방 연결 링크(611), 쿠폰 리스트를 보여주는 버튼(612), 이벤트 참여를 위한 버튼(613), 제2 유형의 친구를 다른 친구에게 추천하기 위한 버튼(614)를 디스플레이할 수 있다. 나아가, 이동 단말(230)은 화면(600)에서 팝업창(610)을 제외한 영역에 제2 유형의 친구가 마케팅할 수 있는 영역(630)을 더 디스플레이할 수 있다. 상기의 영역(630)은 제2 유형의 친구가 원하는 배너, 동영상, 그림 및 텍스트 중 적어도 하나가 포함될 수 있다.
- [0039] 한편, 이동 단말(230)은 도 7에 도시된 바와 같은 화면(700)을 더 디스플레이할 수 있다. 특히 이동 단말은 520의 채팅 메시지에서, '쿠폰 받기'를 통해 사용자의 선택 입력이 발생함에 따라, 메시지 서버로부터 쿠폰 데이터를 더 수신하고, 그 수신된 쿠폰 데이터에 기초하여 화면(700)을 디스플레이할 수 있다.
- [0040] 화면(700)은 제2 유형의 친구가 제공하는 쿠폰에 관한 쿠폰 데이터를 디스플레이하는 화면이다. 화면(700)은 예컨대, 쿠폰의 설명(710), 쿠폰을 사용할 수 있는 매장 찾기 버튼(710), 쿠폰 사용 완료하기 버튼(730), 상세 이미지들(740), 상세 설명(750), 광고 보기 버튼(760), 이벤트 응모 버튼(770) 및 쿠폰을 위한 바코드 정보(780) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0041] 나아가, 이동 단말(230)은 제2 유형의 친구에 관련된 홈 화면을 제공할 수 있다. 홈 화면은 실시예로서, 도 8에 도시된 홈 화면(800)과 같이 구현될 수 있다. 홈 화면(800)은 실시예로서, 도 6의 팝업창(610)에서 사용자에게 의해 홈페이지 접속 링크 버튼(620)이 실행됨에 따라, 디스플레이될 수 있다. 이를 위하여, 이동 단말은 홈 화면(800)을 구성하기 위한 데이터들을 메시지 서버로부터 수신할 수 있다.
- [0042] 홈 화면(800)은 제2 유형의 친구에 관련된 간략한 설명 및 친구 추가 기능이 삽입된 영역(810), 프로필 영역(820), 광고를 노출할 수 있는 마케팅 영역(830) 및 이벤트 정보를 삽입할 수 있는 이벤트 영역(840) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0043] 또 나아가, 이동 단말(230)은 제1 유형의 친구와의 채팅창에서, 제2 유형의 친구에 대한 추천 기능을 제공할 수 있다. 추천 기능은 실시 예로서, 도 9에 도시된 바와 같이 구현될 수 있다.
- [0044] 도 9를 참조하면, 그룹 대화를 보여주는 채팅창(900)은 사용자 입력창에 버튼(90)을 제공할 수 있다. 버튼(90)을 통해, 사용자는 그룹의 대화 상대방에게 일반 메시지의 다른 데이터(예컨대, 이미지 메시지, 음성 메시지, 선물, 연락처 등)를 첨부하여 보낼 수 있다. 여기에서, 이동 단말은 제2 유형의 친구를 대화 상대방에게 추천할 수 있는 데이터를 첨부하는 기능을 더 제공할 수 있다.
- [0045] 추천 기능이 실행됨에 따라, 이동 단말(230)은 채팅창(900)에 제2 유형의 친구를 추천하는 데이터가 첨부된 메시지(910)를 디스플레이할 수 있다.
- [0046] 한편, 이동 단말(230)은 제2 유형의 친구와의 채팅창에 대하여 몇 가지 정보를 설정할 수 있다. 상기의 정보는 도 10에 도시된 바와 같이 구현된 화면창(1000)을 통해 설정될 수 있다.
- [0047] 도 10을 참조하면, 화면창(1000)은 사용자와 제2 유형의 친구간의 채팅방에 대한 설정 기능을 제공한다. 설정 기능은 1:1 채팅방 이름을 설정하는 기능, 채팅방 알림을 온 또는 오프하는 기능 및 대화내용 모두 삭제하는 기능과 같이 기본적인 기능 외에도, 멀티미디어 메시지 수용을 온 또는 오프하는 기능(1010) 및 이벤트 정보를 실



시간으로 수용하는 것을 온 또는 오프하는 기능(1020) 중 적어도 하나를 더 제공할 수 있다.

- [0048] 도 11은 본 발명의 다른 실시예에 따른 인스턴트 메시징 서비스 제공 방법을 수행하는 메시지 서버의 구성을 설명하기 위한 도면이다.
- [0049] 도 11을 참조하면, 메시지 서버(1100)는 데이터베이스(1110)와 연동하여, 제1 유형의 친구들 간의 인스턴트 메시징 서비스를 제공한다. 그러면서, 메시지 서버(1100)는 제2 유형의 친구인 기업체(130)에서 발송하는 채팅 메시지를 그 제2 유형의 친구와 친구 등록된 사용자들에게 전달하는 기능도 제공한다.
- [0050] 데이터베이스(1110)는 복수의 사용자들 각각에 대한 제1 유형 또는 제2 유형 중 적어도 하나를 갖는 복수의 친구들의 리스트를 저장한다.
- [0051] 메시지 서버(1100)는 데이터베이스(1110)에 저장된 친구들의 리스트에 기초하여, 제1 유형 또는 제2 유형의 친구들로부터 수신되는 채팅 메시지를 그 채팅 메시지의 수신자에게 송신한다.
- [0052] 메시지 서버(1100)는 기업체 메시지 수용부(1101), 수신자 선택부(1102) 및 메시지 송신부(1103)를 포함한다.
- [0053] 기업체 메시지 수용부(1101)는 제2 유형의 친구로부터 채팅 메시지의 발신 요청을 수신한다. 여기서, 채팅 메시지는 상기의 제2 유형의 친구에 의해 직접 작성된 메시지거나, 또는 제2 유형의 친구와 관련되어 자동으로 생성된 메시지가 될 수 있다. 이러한 채팅 메시지는 동영상, 쿠폰 정보, 이벤트 정보, 광고 정보 및 투표 인터페이스 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0054] 이때, 기업체 메시지 수용부(1101)는 특정 기업의 API(Application Programming Interface)와 연동하여, 제2 유형의 친구로부터의 채팅 메시지의 발신 요청을 수신할 수 있다. 나아가, 다른 실시예에서, 메시지 서버(1100)는 기업체들에게 계정을 미리 발급할 수 있다. 이 경우, 기업체 메시지 수용부(1101)는 기업체로부터의 데이터 수신에 기초한 기업체 로그인을 진행하고, 그 로그인이 성공한 경우, 채팅 메시지의 발신 요청이 가능하도록 할 수 있다.
- [0055] 수신자 선택부(1102)는 그 제2 유형의 친구와 친구로 등록된 사용자들에 관한 정보를 데이터베이스(1110)로부터 획득하고, 그 획득된 정보들 중 사용자들의 위치 정보, 관심 영역, 접속 상태, 접속 횟수, 쿠폰 사용 수, 친구 추천 수 및 메시지 열람 수 중 적어도 하나를 분석할 수 있다. 수신자 선택부(1102)는 상기의 분석 결과에 기초하여, 상기 제2 유형의 친구와 친구로 등록된 사용자들 중 상기 발신 요청된 채팅 메시지의 수신자들을 선택할 수 있다. 여기서, 상기 선택된 수신자들은 제2 유형의 친구가 요청하는 인원수로 제한될 수도 있고, 제2 유형의 친구와 친구로 등록된 사용자들 모두가 될 수도 있다.
- [0056] 메시지 송신부(1103)는 수신자 선택부(1102)에 의해 선택된 수신자들에게 상기 채팅 메시지를 송신한다. 이때, 메시지 송신부(1103)는 상기의 채팅 메시지의 발신자 정보에 제2 유형의 친구임을 나타내는 식별자(예컨대, '@' 표시 등)를 삽입한 후, 그 식별자가 삽입된 발신자 정보의 채팅 메시지를 수신자들에게 송신할 수 있다.
- [0057] 한편, 제1 유형의 친구로부터 채팅 메시지의 발신 요청이 수신되면, 메시지 송신부(1103)는 그 제1 유형의 친구로부터 발신 요청된 채팅 메시지를 그 수신자에게 자동으로 송신할 수 있다. 즉, 메시지 송신부(1103)는 제1 유형의 친구가 발신 요청한 채팅 메시지 및 제2 유형의 친구가 발신 요청한 채팅 메시지를 구분하지 않고 송신할 수 있다. 그러나, 다른 실시예에서는 친구의 유형별로 채팅 메시지를 송신하는 구성이 별도로 구현될 수도 있다.
- [0058] 나아가, 메시지 송신부(1103)는 제2 유형의 친구가 발신 요청한 채팅 메시지를 송신하는 경우, 그 송신에 대한 과금을 수행할 수 있다. 예컨대, 메시지 송신부(1103)는 제2 유형의 친구가 발신 요청한 채팅 메시지의 송신 각각에 대응하여, 미리 약속된 금액을 제2 유형의 친구에 매칭하여 누적할 수 있다. 다른 실시예에서, 메시지 송신부(1103)는 그 제2 유형의 친구가 미리 지불한 금액의 송신 수 또는 기간을 실시간으로 체크할 수도 있다.
- [0059] 도 12는 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 인스턴트 메시징 서비스 제공 방법을 수행하는 이동 단말의 구성을 설명하기 위한 도면이다. 아래에서는 이동 단말(1200)이 제1 유형의 친구나 제2 유형의 친구가 발신한 채팅 메시지를 수신하는 기능을 위주로 설명하도록 한다. 상기의 기능은 이동 단말(1200)에 탑재된 채팅 어플리케이션의 일부 기능에 해당될 수 있다.

- [0060] 도 12를 참조하면, 이동 단말(1200)은 메모리(1201)를 포함하고, 메시지 수신부(1202), 발신자 유형 판단부(1203) 및 채팅창 디스플레이부(1204)를 포함할 수 있다.
- [0061] 메모리(1201)는 채팅 어플리케이션을 탑재하고, 상기 채팅 어플리케이션과 관련하여, 제1 유형 및 제2 유형 중 적어도 하나를 갖는 복수의 친구들 리스트를 저장한다.
- [0062] 메시지 수신부(1202)는 메시지 서버로부터 무선 통신망을 통하여 채팅 메시지를 수신한다.
- [0063] 발신자 유형 판단부(1203)는 메시지 수신부(1202)에 의해 수신된 채팅 메시지의 발신자의 유형이 제1 유형 및 제2 유형 중 어느 유형인지를 판단한다. 즉, 발신자 유형 판단부(1203)는 수신된 채팅 메시지의 발신자 정보에 기초하여, 발신자가 제1 유형의 친구인지 또는 제2 유형의 친구인지를 판단할 수 있다. 상기의 판단은 발신자 유형 판단부(1203)가 발신자와 동일한 식별정보의 친구를 메모리(1201)로부터 독출하여 그 유형이 제1 유형 또는 제2 유형 중 어느 유형인지를 판단할 수 있다. 다른 실시예에서는, 만약, 메시지 서버가 제2 유형의 친구가 발신 요청한 채팅 메시지의 발신자 정보에 미리 약속된 식별자('@')를 삽입하였다면, 발신자 유형 판단부(1203)는 그 발신자 정보에 미리 약속된 식별자가 포함되어 있는지 여부만 판단하는 것으로, 구현될 수도 있다.
- [0064] 채팅창 디스플레이부(1204)는 채팅 메시지의 발신자의 유형에 따라, 채팅 메시지를 디스플레이하는 채팅창에 사용자 입력창을 오버레이할 것인지 여부를 결정하고, 그 결정에 기초하여, 채팅창에 사용자 입력창을 선택적으로 오버레이한다.
- [0065] 따라서, 채팅창 디스플레이부(1204)는 채팅 메시지의 발신자의 유형이 제2 유형인 경우, 채팅창에 사용자 입력창을 오버레이하지 않을 것을 결정하고, 사용자와 제2 유형의 친구인 발신자간의 채팅 메시지를 보여주는 채팅창을 디스플레이할 수 있다. 나아가, 채팅 디스플레이부(1204)는 상기의 채팅창에 제2 유형의 친구인 발신자에 관련된 추가 정보를 더 노출할 수 있다.
- [0066] 도 13은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 인스턴트 메시징 서비스 제공 방법을 수행하는 이동 단말의 다른 구성을 설명하기 위한 도면이다. 아래에서는, 메시지 서버와의 연동을 통해 제1 유형 및 제2 유형의 친구들을 추천받고 관리하는 이동 단말(1300)의 기능을 위주로 설명하도록 한다. 상기의 기능은 이동 단말(1200)에 탑재된 채팅 어플리케이션의 일부 기능에 해당될 수 있다.
- [0067] 메시지 서버는 이동 단말에게 제1 유형의 친구들 제2 유형의 친구들의 리스트를 전송할 수 있다. 또한, 메시지 서버는 각 친구들의 순위 정보를 특정 사용자의 관심 영역, 위치, 친구들의 인기도, 친구 수, 추천 수 및 비딩 정보 중 적어도 하나에 기초하여 생성할 수 있다.
- [0068] 이동 단말(1300)은 리스트 획득부(1301), 친구 정렬부(1302) 및 리스트 표시부(1303)를 포함할 수 있다.
- [0069] 리스트 획득부(1301)는 메시지 서버로부터 제1 유형 또는 제2 유형 중 적어도 하나를 갖는 복수의 친구들의 추천 리스트를 수신할 수 있다.
- [0070] 친구 정렬부(1302)는 메시지 서버로부터 사용자의 관심 영역, 위치, 친구들의 인기도, 친구 수, 추천 수 및 비딩 정보 중 적어도 하나에 기초하여 생성된 제2 유형의 친구들의 순위 정보를 수신할 수 있다. 이때, 친구 정렬부(1302)는 메시지 서버로부터 제2 유형의 친구들의 순위 정보를 수신할 수도 있고, 메시지 서버로부터 사용자와 관련된 정보들(예컨대, 관심 영역, 위치, 친구들의 인기도, 친구 수, 추천 수 및 비딩 정보 중 적어도 하나)를 수신한 후에 순위 정보를 직접 생성할 수도 있다.
- [0071] 리스트 표시부(1303)는 제2 유형의 친구들의 순위 정보에 기초하여 친구 추천 화면에서 제2 유형의 친구들을 정렬하고, 그 정렬이 반영된 리스트를 화면에 디스플레이할 수 있다.
- [0072] 나아가, 이동 단말은 실시예로서, 제2 유형의 친구를 친구 등록한 후에도, 친구 리스트에서 우선적으로 정렬시킬 수 있다.
- [0073] 이 경우, 이동 단말은 메시지 서버나 메모리로부터 특정 사용자와 친구로 등록된 친구들의 리스트를 획득하고, 그 리스트에 친구로 등록된 친구들 중에서 제2 유형의 친구들의 순위 정보를 획득할 수 있다. 그리고, 이동 단말은 제2 유형의 친구들의 순위 정보에 기초하여 상기 리스트를 보여주는 화면에서 상기 제2 유형의 친구들을 정렬하고, 상기 정렬이 반영된 리스트를 화면에 디스플레이할 수 있다.

- [0074] 도 14 내지 20은 도 13의 이동 단말에서 제공할 수 있는 화면 예시들을 보여준다.
- [0075] 이동 단말은 도 14 및 도 15의 경우와 같이, 친구 추천을 위한 화면들을 제공할 수 있다.
- [0076] 이 경우, 이동 단말은 메시지 서버로부터 제1 유형 또는 제2 유형 중 적어도 하나를 갖는 복수의 친구들의 추천 리스트를 수신하고, 그 추천 리스트의 친구들 중에서 제2 유형의 친구들의 순위 정보를 획득할 수 있다. 그리고, 이동 단말은 그 획득된 순위 정보에 기초하여, 추천 리스트에서 제2 유형의 친구들이 우선적으로 노출될 수 있도록 정렬할 수 있다.
- [0077] 도 14를 참조하면, 화면창(1400)은 메시지 서버로부터 제2 유형의 친구들을 추천받는 화면이다. 이동 단말은 제2 유형의 친구들의 리스트를 화면의 1420에 표시하되, 그 제2 유형의 친구들 중 특정한 친구의 순위를 높이거나 또는 1420의 상단(1410)에 노출시킬 수 있다.
- [0078] 도 15를 참조하면, 화면창(1500)은 메시지 서버로부터 제1 유형의 친구들과 제2 유형의 친구들을 추천받는 화면이다. 이동 단말은 실시예로서, 메시지 서버로부터 수신된 추천 리스트에 기초하여, 1510과 같이 제2 유형의 친구들을 상단에 노출시키고, 1520과 같이 제1 유형의 친구들을 하단에 노출시킬 수 있다. 이 경우, 이동 단말은 추천 리스트에 포함된 친구들의 유형을 판단하여 어디에 노출할지를 결정하는 것으로 구현될 수 있다.
- [0079] 나아가, 사용자는 키워드 입력을 통해 자신이 원하는 제2 유형의 친구를 친구로 등록할 수 있다. 이 경우, 메시지 서버는 도 16과 같은 검색 기능을 제공할 수 있다.
- [0080] 도 16을 참조하면, 이동 단말은 제2 유형의 친구를 찾기 위한 키워드를 메시지 서버로 송신할 수 있고, 그 결과로, 메시지 서버로부터 수신되는 제2 유형의 친구에 관련된 정보들을 수신하여 화면에 디스플레이할 수 있다. 이때, 메시지 서버는 키워드 검색시, 빠른 검색을 위한 특정 식별자('@')를 제공할 수 있다. 상기의 식별자는 제2 유형의 친구들을 구분하기 위한 식별자('@')가 될 수 있으며, 실시예에 따라, 그 제2 유형의 친구들에 대응하는 식별 정보에 직접 포함되거나 또는 식별 정보와 연관된 다른 엘리먼트로서 존재할 수도 있다.
- [0081] 이동 단말은 키워드 검색의 결과로서, 메시지 서버로부터 수신되는 제2 유형의 친구에 관련된 정보를 화면(1610)에 디스플레이할 수 있다. 화면(1610)은 제2 유형의 친구를 소개하는 부분(1611), 친구 추가를 요청하는 버튼(1612) 및 제2 유형의 친구와 관련하여 마케팅이 가능한 부분(1613) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0082] 이동 단말은 도 14 내지 15의 화면들을 통해, 메시지 서버에게 사용자가 선택하는 제2 유형의 친구에 대하여 친구 추가를 요청할 수 있다.
- [0083] 친구 등록이 완료되면, 이동 단말은 실시예로서, 도 17의 화면(1700)에 친구 추가가 완료되었음을 알리는 팝업창(1710)을 디스플레이할 수 있다.
- [0084] 도 17을 참조하면, 팝업창(1710)은 실시예로서, 친구 추가가 완료되었음을 알릴뿐 아니라, 사용자의 부가 정보를 입력받는 기능을 제공할 수 있다. 예컨대, 상기의 부가 정보는 관심 지역이 될 수 있다. 이러한 부가 정보는 메시지 서버에 등록되어 있다가, 제2 유형의 친구가 사용자에게 채팅 메시지를 송신할 때 참고될 수 있다. 이동 단말은 사용자의 관심 지역을 메시지 서버에 등록시키기 위한 화면(1800)을 디스플레이할 수 있다. 화면(1800)은 사용자가 원하는 지역을 키워드 검색하는 기능(1810)을 제공하거나, 리스트에서 선택하는 기능(1830)을 포함할 수 있다.
- [0085] 한편, 이동 단말은 친구 등록에 관련된 몇가지 화면들을 더 제공할 수 있다.
- [0086] 도 19를 참조하면, 이동 단말은 실시예로서, 친구 관리를 설정하는 화면을 화면(1900)과 같이 구현할 수 있다. 화면(1900)은 사용자의 친구들 중에서, 제1 유형의 친구들의 전체 리스트를 보여주는 기능(1910), 제2 유형의 친구들의 전체 리스트를 보여주는 기능(1920)을 제공할 수 있다.
- [0087] 제2 유형의 친구들의 전체 리스트를 보여주는 기능(1920)이 실행되면, 이동 단말은 실시예로서, 제2 유형의 친구들의 전체 리스트를 화면(2000)과 같이 구성할 수 있다. 여기서, 이동 단말은 화면(2000)에서, 제2 유형의 친구들을 이름 순서, 등록 순서대로 정렬하거나 또는 앞서 설명된 순위 정보에 기초하여 정렬할 수도 있다.
- [0088] 도 21은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 인스턴트 메시징 서비스 제공 방법에서, 이동 단말이 채팅 메시지를 수신하는 과정을 설명하는 도면이다. 상기의 방법은 이동 단말의 채팅 프로그램에 의해 실행될 수 있다.
- [0089] 도 21을 참조하면, 이동 단말은 2100 단계에서, 메모리에 제1 유형 및 제2 유형 중 적어도 하나를 갖는 복수의

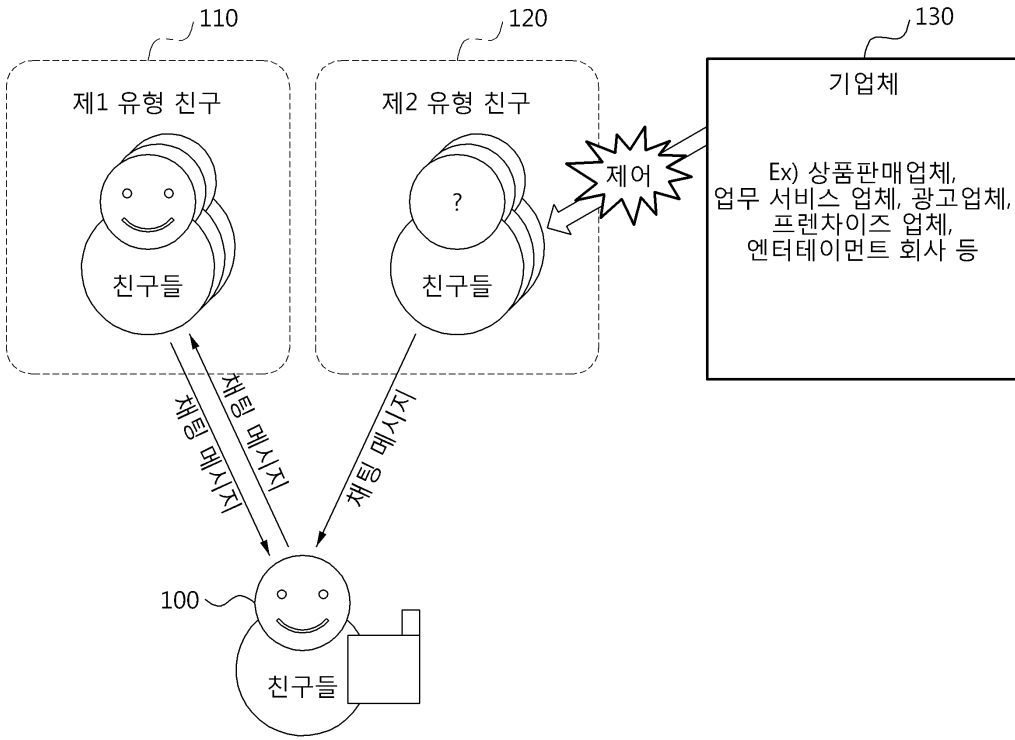
친구들의 리스트를 저장한다.

- [0090] 이동 단말은 2110 단계에서, 메시지 서버로부터 무선 통신망을 통하여 채팅 메시지를 수신한다.
- [0091] 이동 단말은 2120 단계에서, 그 수신된 채팅 메시지의 발신자의 유형이 제2 유형인지를 판단한다.
- [0092] 발신자의 유형이 제2 유형인 경우, 이동 단말은 2130 단계에서, 채팅 메시지를 디스플레이하는 채팅창에 사용자 입력창을 오버레이하지 않을 것을 결정한다.
- [0093] 발신자의 유형이 제1 유형이 아닌 경우, 이동 단말은 2140 단계에서, 채팅 메시지를 디스플레이하는 채팅창에 사용자 입력창을 오버레이할 것을 결정한다.
- [0094] 이동 단말은 2130 단계 또는 2140 단계의 결정에 기초하여, 2150 단계에서, 채팅창에 사용자 입력창을 선택적으로 오버레이한다.
- [0095] 이때, 2120 단계에서, 발신자의 유형이 제2 유형인지를 판단하는 것은 채팅 메시지의 발신자 정보에 포함된 식별자에 기초하여 체크할 수 있다. 예컨대, 발신자 정보에 특정한 식별자('@')가 포함되어 있는지 여부를 판단하는 식이다.
- [0096] 나아가, 이동 단말은 실시예로서, 발신자의 홈페이지 접속 링크, 사진, 소개글, 동영상, 랭킹 정보 및 상기 발신자와 친구인 사람들 수 중 적어도 하나와 같은 추가 정보를 채팅창 또는 다른 창에 노출시킬 수 있다. 또한, 이동 단말은 제2 유형의 친구를 다른 사용자에게 추천하는 기능도 제공할 수 있다.
- [0097] 도 22는 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 인스턴트 메시징 서비스 제공 방법에서, 이동 단말이 메시지 서버로부터 제2 유형의 친구들을 추천받는 과정을 설명하기 위한 도면이다.
- [0098] 도 22를 참조하면, 이동 단말은 2200 단계에서, 메시지 서버로부터 제1 유형 또는 제2 유형 중 적어도 하나를 갖는 복수의 친구들의 추천 리스트를 수신할 수 있다.
- [0099] 이동 단말은 2210 단계에서, 특정 사용자의 관심 영역, 위치, 친구들의 인기도, 친구 수, 추천 수 및 비딩 정보 중 적어도 하나에 기초하여 생성된 상기 제2 유형의 친구들의 순위 정보를 수신할 수 있다.
- [0100] 이동 단말은 2220 단계에서, 상기 수신된 순위 정보에 기초하여, 친구 추천 화면에서 제2 유형의 친구들을 우선적으로 추천할 수 있다. 즉, 이동 단말은 순위 정보에 기초하여, 제1 유형의 친구들보다 제2 유형의 친구들을 화면의 상단에 위치하도록 정렬하고, 그 정렬된 결과가 반영된 친구 추천 화면을 디스플레이할 수 있다. 여기서의 정렬은 실시예에 따라서, 제2 유형의 친구들 전체 그룹을 상단으로 정렬시키거나 또는 제2 유형의 친구들 각각의 순위를 정렬하는 것으로 구현될 수 있다.
- [0101] 이후, 이동 단말은 2230 단계에서, 친구 추천 화면에서 사용자에게 의해 선택되는 친구를 친구 추가할 것을 메시지 서버에 요청할 수 있다.
- [0102] 상기 친구 추가 이후에도, 이동 단말은 사용자와 친구로 등록된 친구 리스트에서 제2 유형의 친구들을 우선적으로 리스팅할 수 있다. 즉, 이동 단말은 메모리 또는 메시지 서버로부터, 사용자와 친구로 등록된 친구들의 리스트를 획득하고, 그 친구들 중에서 제2 유형의 친구들의 순위 정보를 획득할 수 있다. 이 경우, 이동 단말은 제2 유형의 친구들의 순위 정보에 기초하여 그 친구들의 리스트를 보여주는 화면에서 제2 유형의 친구들의 순위를 높이거나 별도로 디스플레이할 수 있다. 이에 따라, 사용자와 친구로 등록된 친구들의 리스트에서는 제2 유형의 친구들이 별도로 리스트화되거나 우선적으로 노출될 수 있어서, 사용자는 제2 유형의 친구들을 쉽게 찾을 수 있다.
- [0103] 도 23은 본 발명의 또 다른 실시예에 따른 인스턴트 메시징 서비스 제공 방법에서, 메시지 서버가 제2 유형의 친구의 채팅 메시지 발신을 처리하는 과정을 설명하기 위한 도면이다.
- [0104] 도 23을 참조하면, 메시지 서버는 2300 단계에서, 복수의 사용자들 각각에 대한 제1 유형 또는 제2 유형 중 적어도 하나를 갖는 복수의 친구들의 리스트를 저장할 수 있다.
- [0105] 메시지 서버는 2310 단계에서, 제1 유형이나 제2 유형의 친구로부터 채팅 메시지의 발신 요청을 수신할 수 있다.

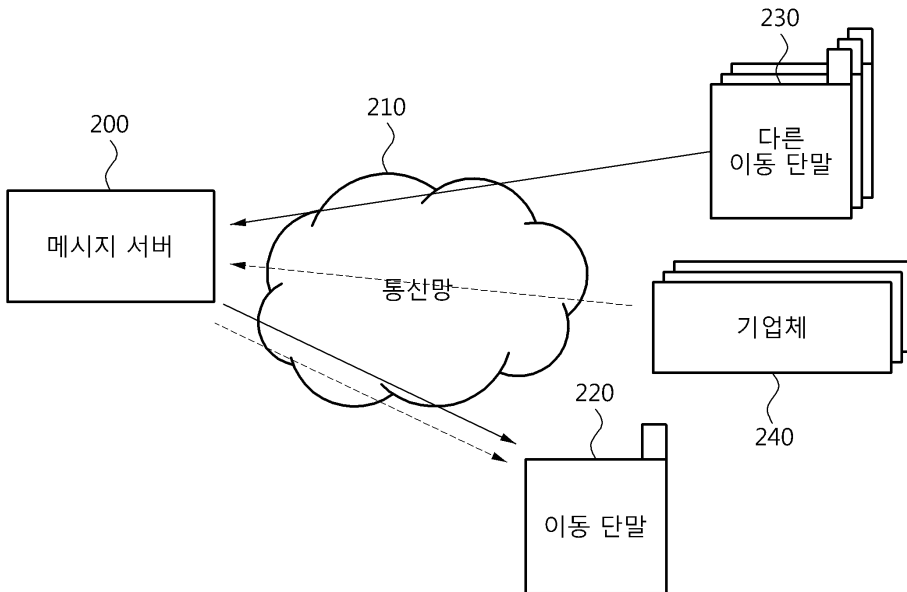
- [0106] 이때, 제2 유형의 친구로부터 발신 요청된 채팅 메시지는 동영상, 쿠폰 정보, 이벤트 정보, 광고 정보 및 투표 인터페이스 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0107] 메시지 서버는 2320 단계에서, 제2 유형의 친구의 메시지 발신인지를 판단할 수 있다.
- [0108] 제2 유형의 친구의 메시지 발신이 아닌 경우, 메시지 서버는 2330 단계에서, 그 채팅 메시지의 수신자에게 채팅 메시지를 송신할 수 있다.
- [0109] 그러나, 제2 유형의 친구의 메시지 발신인 경우에는, 메시지 서버는 2340 단계에서, 제2 유형의 친구와 친구로 등록된 사용자들의 위치 정보, 관심 영역, 접속 상태, 접속 횟수, 쿠폰 사용 수, 친구 추천 수 및 메시지 열람 수 중 적어도 하나에 기초하여 그 사용자들 중에서 채팅 메시지의 수신자들을 선택할 수 있다.
- [0110] 2350 단계에서, 메시지 서버는 2340 단계에 의해 선택된 수신자들에게 채팅 메시지를 송신할 수 있다. 그리고, 메시지 서버는 2360 단계에서, 2350 단계의 송신에 대한 과금을 더 수행할 수 있다.
- [0111] 도 23의 실시예에서, 메시지 서버는 제1 유형의 친구가 발신 요청하는 채팅 메시지 및 제2 유형의 친구가 발신 요청하는 채팅 메시지를 한꺼번에 처리할 수 있도록 구현되었으나, 실시예에 따라서 유형별로 메시지 처리가 가능한 메시지 서버가 서로 독립적인 구성으로 존재할 수 있다. 이 경우, 메시지 서버는 도 11의 경우와 같이 구성될 수 있으며, 2320 단계 및 2330 단계를 수행하지 않을 수 있을 것이다.
- [0112] 본 발명의 실시 예에 따른 방법들은 다양한 컴퓨터 수단을 통하여 수행될 수 있는 프로그램 명령 형태로 구현되어 컴퓨터 판독 가능 매체에 기록될 수 있다. 상기 컴퓨터 판독 가능 매체는 프로그램 명령, 데이터 파일, 데이터 구조 등을 단독으로 또는 조합하여 포함할 수 있다. 상기 매체에 기록되는 프로그램 명령은 본 발명을 위하여 특별히 설계되고 구성된 것들이거나 컴퓨터 소프트웨어 당업자에게 공지되어 사용 가능한 것일 수도 있다.
- [0113] 이상과 같이 본 발명은 비록 한정된 실시예와 도면에 의해 설명되었으나, 본 발명은 상기의 실시예에 한정되는 것은 아니며, 본 발명이 속하는 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 이러한 기재로부터 다양한 수정 및 변형이 가능하다. 그러므로, 본 발명의 범위는 설명된 실시예에 국한되어 정해져서는 아니 되며, 후술하는 특허청구범위뿐 아니라 이 특허청구범위와 균등한 것들에 의해 정해져야 한다.

도면

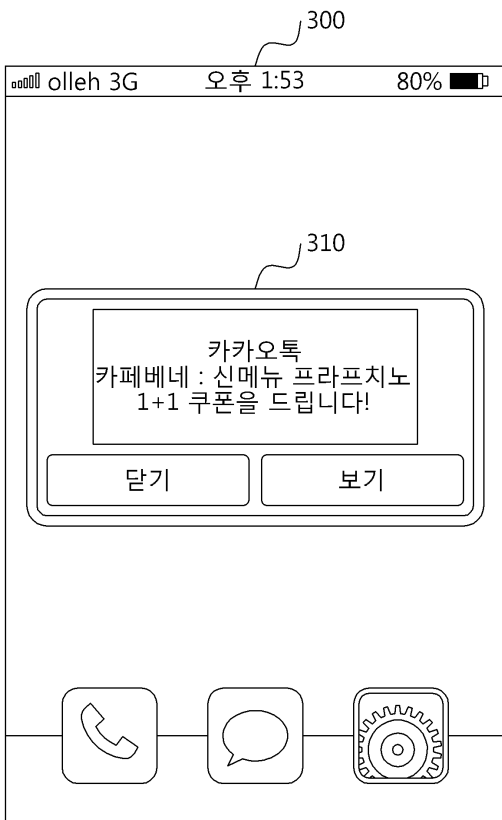
도면1



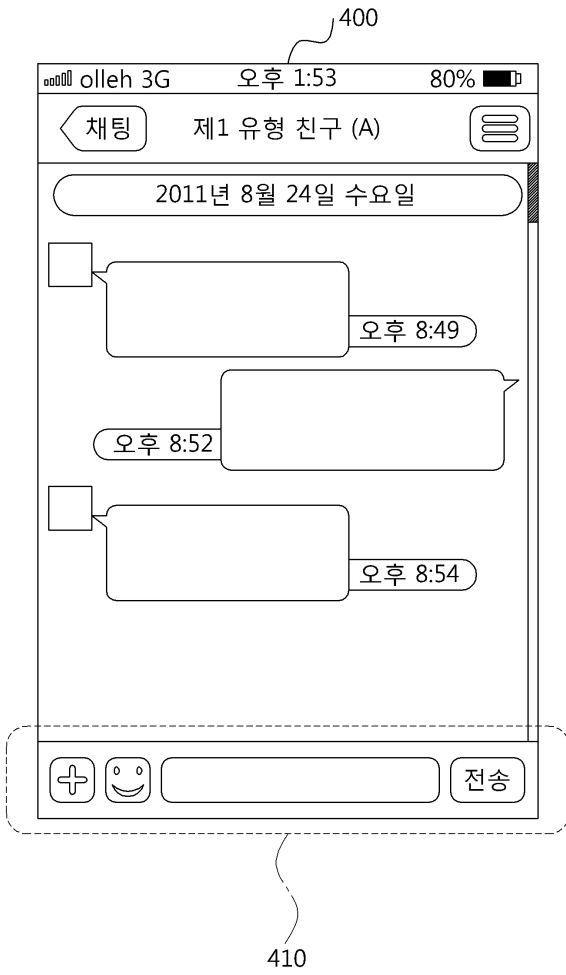
도면2



도면3

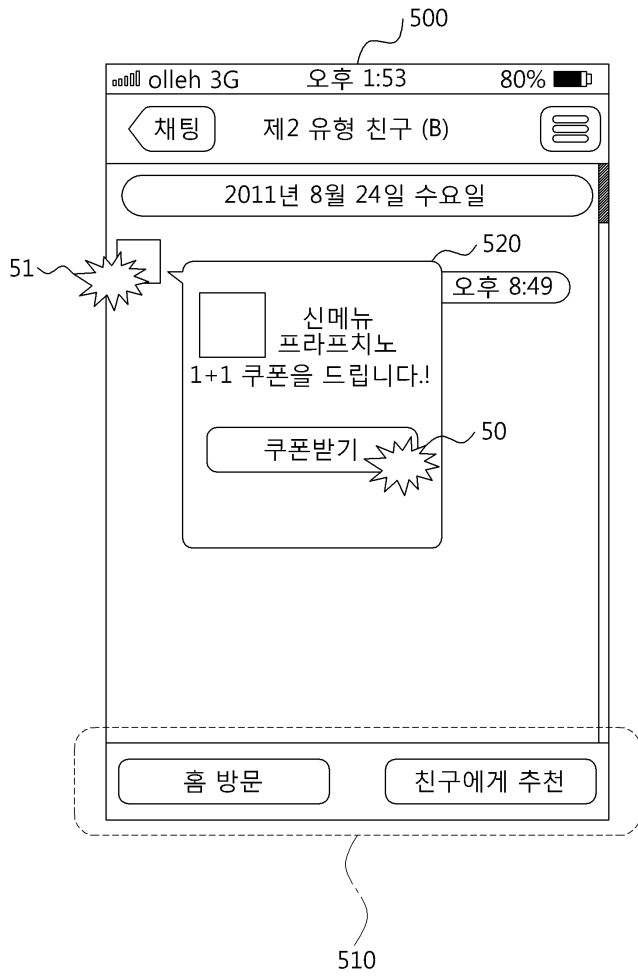


도면4

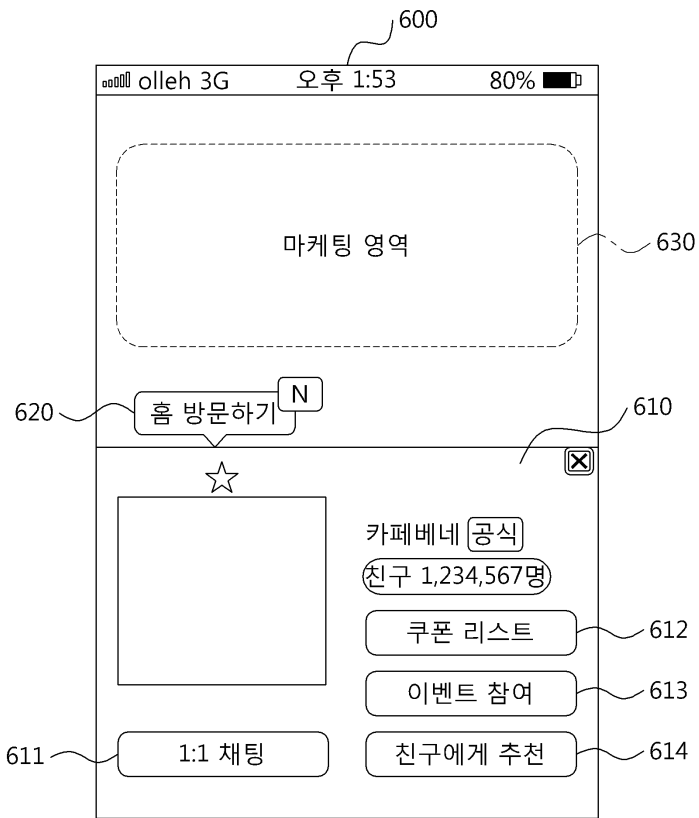




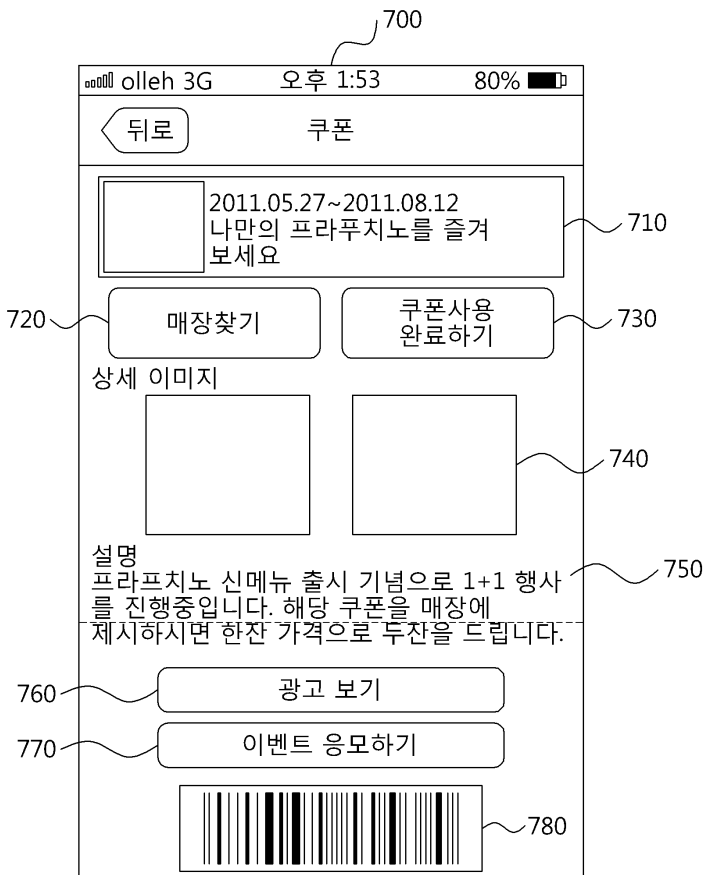
도면5



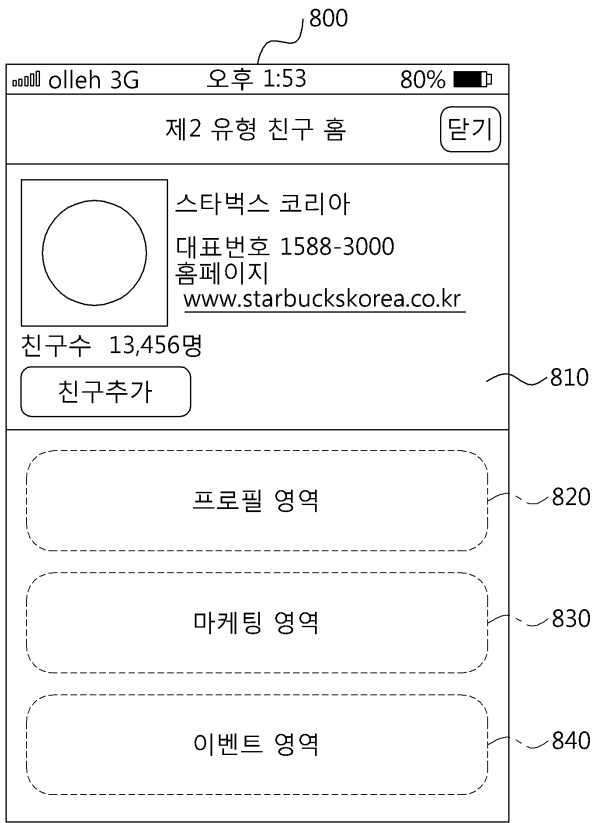
도면6



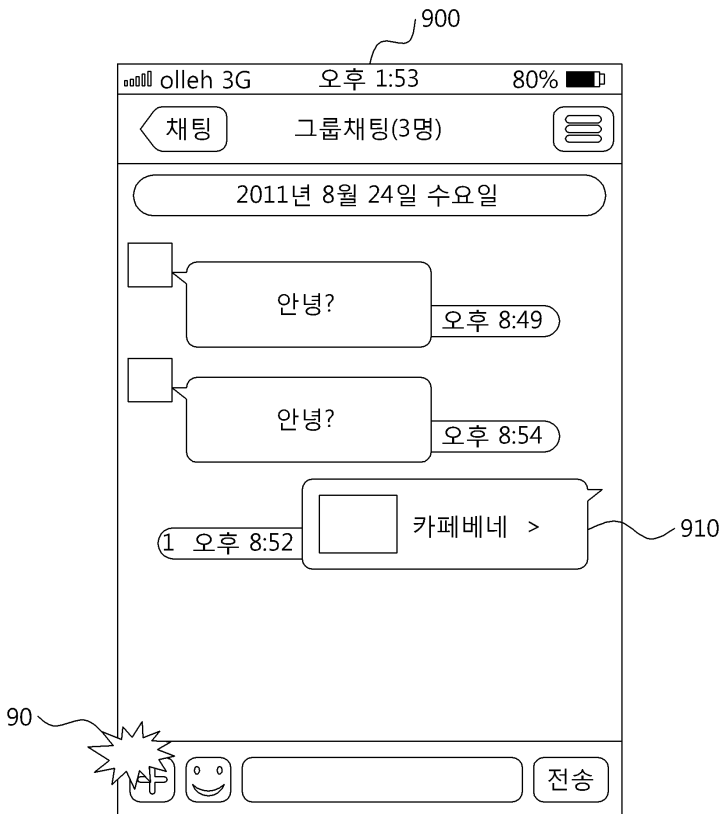
도면7



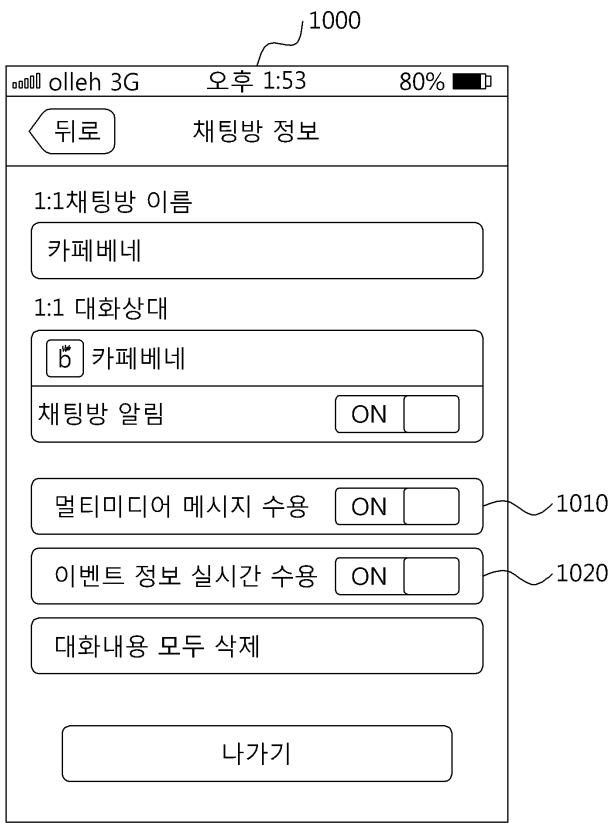
도면8



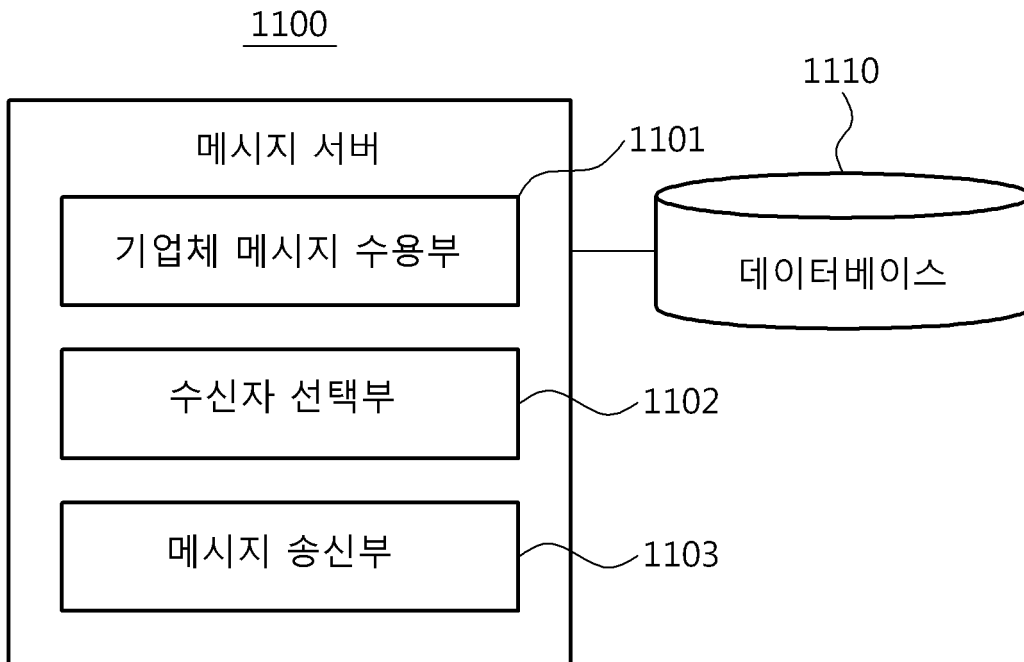
도면9



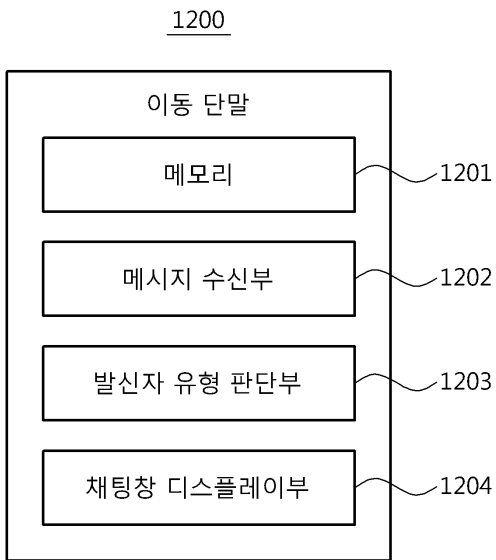
도면10



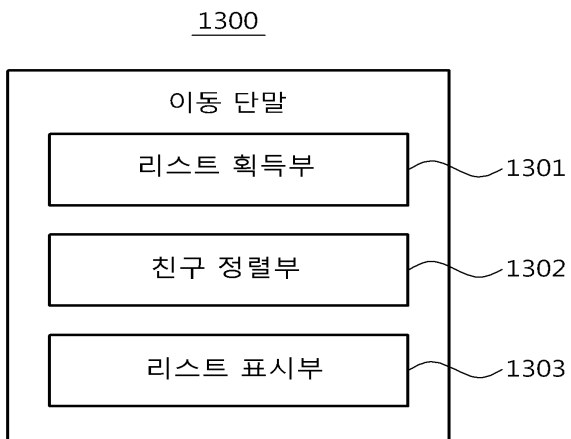
도면11



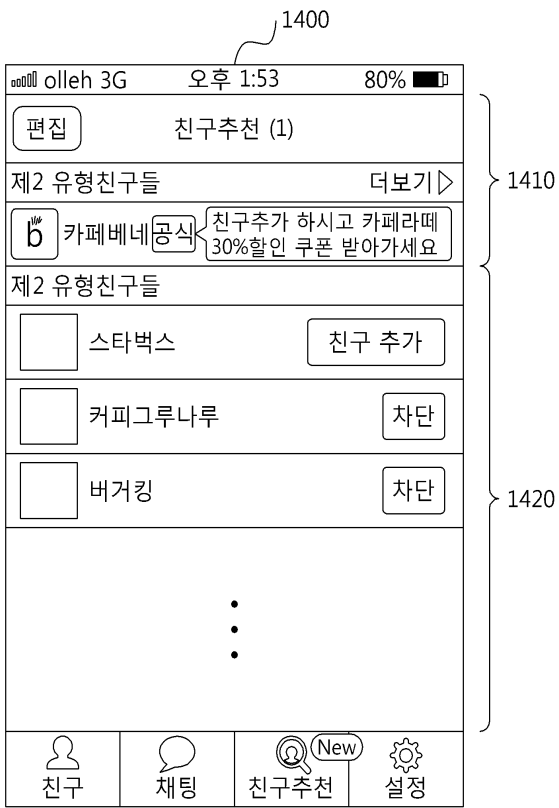
도면12



도면13



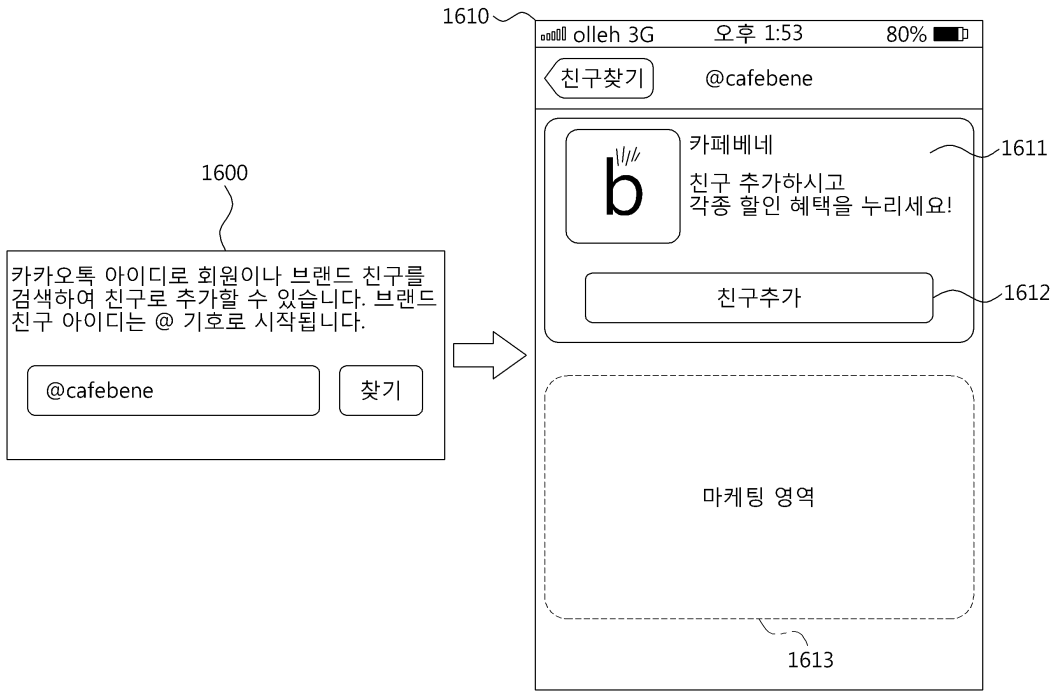
도면14



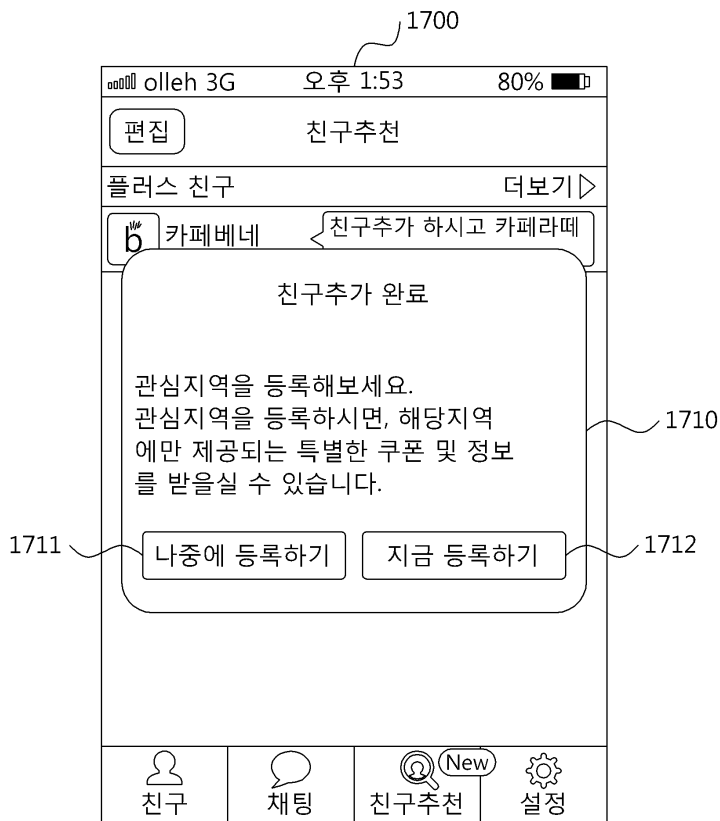
도면15



도면16

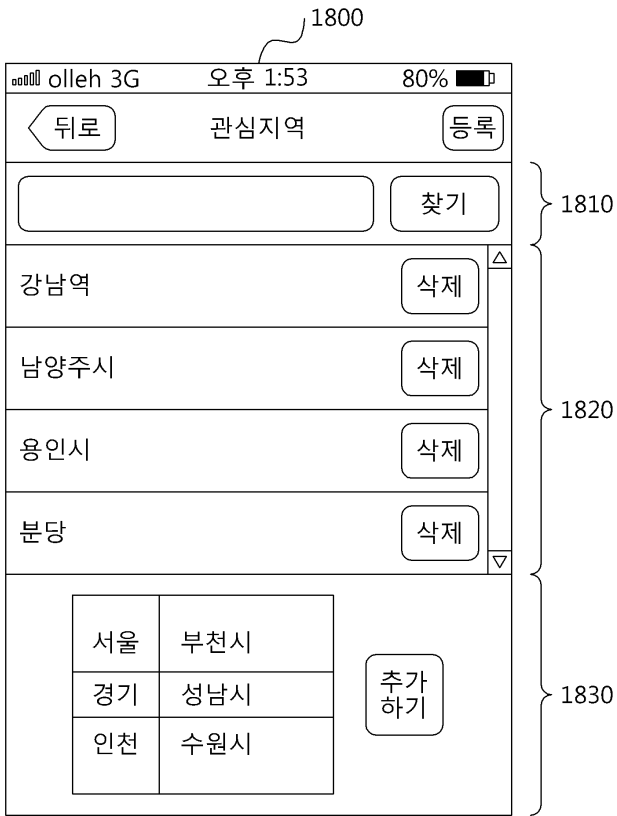


도면17

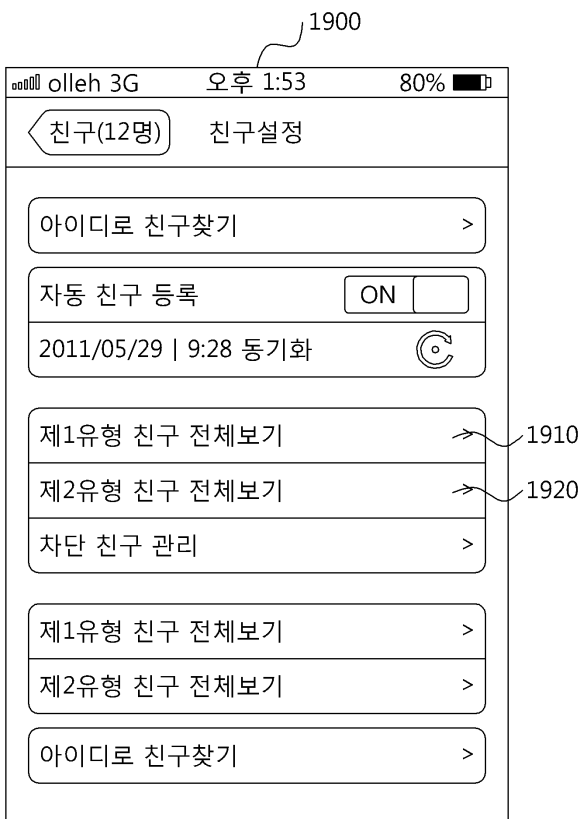




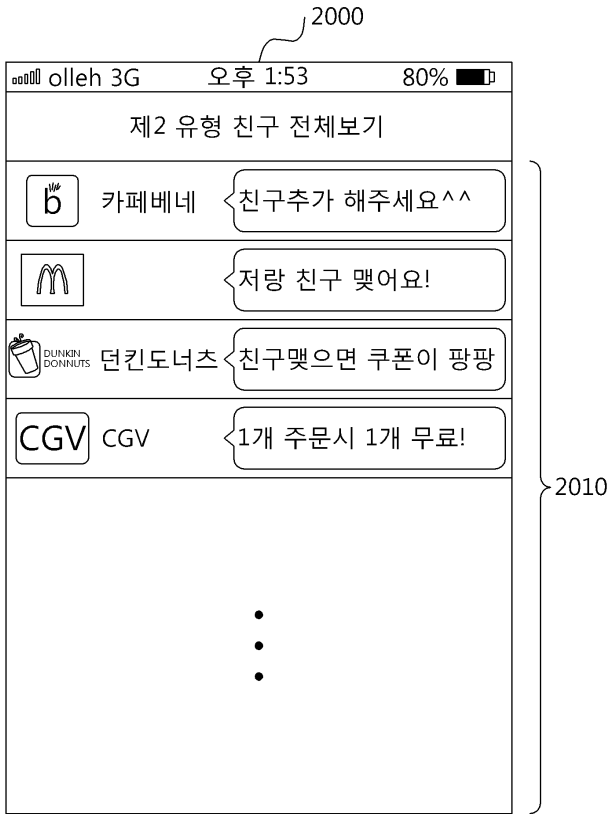
도면18



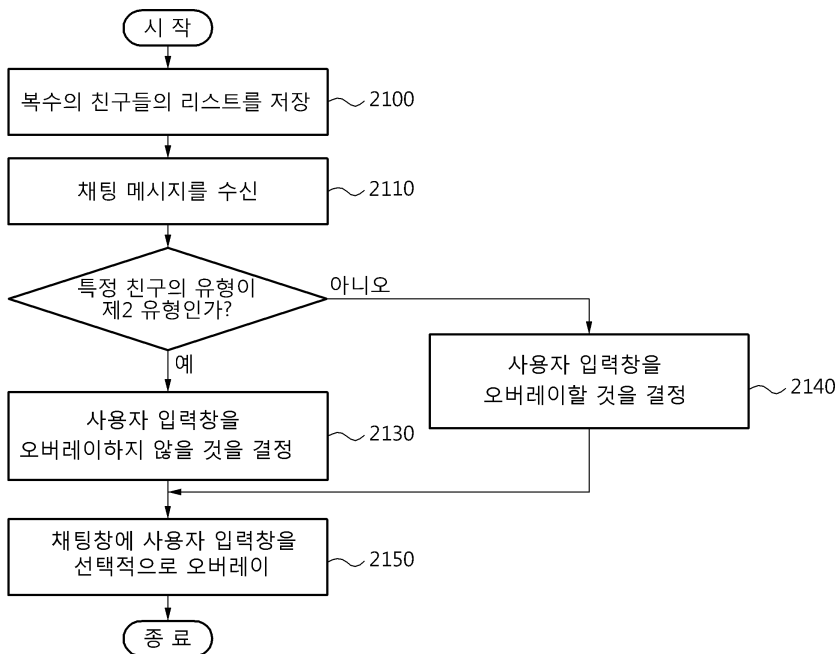
도면19



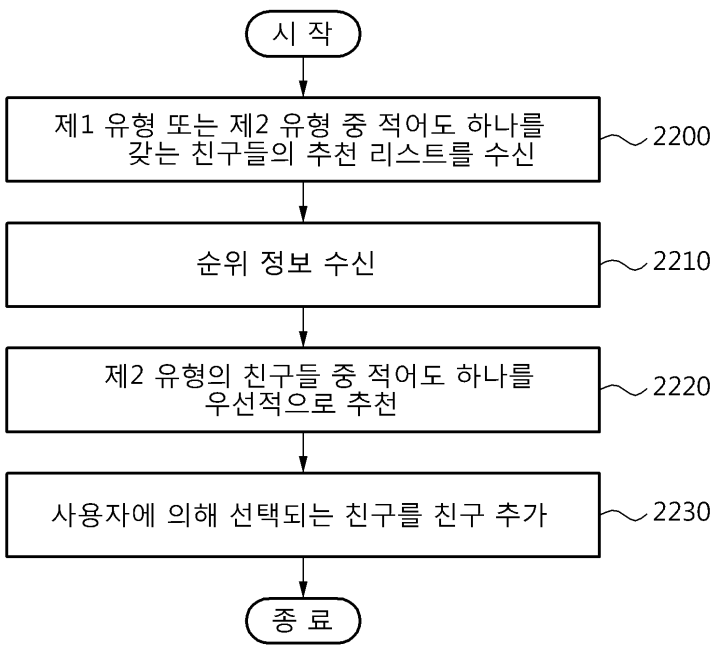
도면20



도면21



도면22



도면23

