

## (19) 대한민국특허청(KR)

### (12) 등록특허공보(B1)

(51) Int. Cl. <i>G06Q 30/00JO</i> (2006.01)	(45) 공고일자 2006년10월18일
	(11) 등록번호 10-0635552
	(24) 등록일자 2006년10월11일
<hr/>	
(21) 출원번호 10-2005-0003901	(65) 공개번호 10-2006-0083379
(22) 출원일자 2005년01월14일	(43) 공개일자 2006년07월20일
<hr/>	
(73) 특허권자 한상균 서울 강남구 삼성동 113-12 202호	
	오민 경기 용인시 풍덕천1동 건영아파트 103-1203
(72) 발명자 한상균 서울 강남구 삼성동 113-12 202호	
	오민 경기 용인시 풍덕천1동 건영아파트 103-1203
(74) 대리인 전상윤	
<hr/>	
(56) 선행기술조사문헌 JP2002200360 A KR1020000050160 A KR1020040066944 A * 심사관에 의하여 인용된 문헌	JP2004227313 A KR1020020083187 A KR1020060005280 A
<hr/>	
심사관 : 육성원	

---

#### (54) 온라인 게임 방송 시스템

---

#### 요약

본 발명에 따른 온라인 게임 방송 시스템은 유저서버(10), 메시징 수단(100)을 구비한 운영 서버(30); 및 메시지 서버(20); 방송 서버(40); 유저 정보서버(50);로 구성된 온라인 게임 방송 시스템으로서, 상기 메시징 수단(100)은 운영서버(30)에서 유저서버(10)로 다운로드되어 실행이 되되, 메시징관리모듈(210)에 의하여 유저의 업로드 정보를 저장함과 동시에 다른 유저의 상기 메시징 수단(100)의 정보표시창에 디스플레이하고, 정보평가모듈(220)에 의하여 업로드한 유저의 게임 상황 정보에 대해 다른 유저가 플러스 또는 마이너스 포인트를 부여하며, 정보확인모듈(230)에 의하여 다른 유저의 포인트 평가를 검증하기 위해 다른 유저의 서버위치 및 게임 내 위치를 확인하여 업로드된 게임 상황 정보의 서버위치와 게임 내 위치를 비교분석하여 평가에 대한 진위성을 검사한 뒤에 포인트관리모듈(250)에서 게임 상황 정보에 축적된 포인트를 재조정하고, 정보수집모듈(240)에 의하여 여러 게임 상황 정보 중 가장 많은 포인트가 누적된 게임 상황 정보를 추출하여 이를 방송서버(40)로 전송을 하며, 방송컨텐츠로 채택된 게임 상황 정보를 업로드한 유저에게 상기 포인트관리모듈(250)에서 방송포인트를 가산하여 이 포인트에 따라 유저등급조절모듈(260)에 의하여 유저의 등급을 조절하는 것을 특징으로 한다.

## 대표도

도 3

## 명세서

### 도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명에 따른 시스템의 하드웨어 구성을 나타내는 구성도.

도 2는 본 발명에 따른 시스템의 모듈 구성을 나타내는 블록도.

도 3은 본 발명에 따른 시스템의 실행단계를 도시한 흐름도.

도 4는 본 발명에 따른 시스템의 일 실시예를 나타낸 흐름도.

도 5는 본 발명에 따른 메시징 수단의 인터페이스의 일 실시예를 나타내는 정면도.

### <도면 주요 부분에 대한 부호의 설명>

10 : 유저 서버 210: 메시징관리모듈

20: 메시지 서버 220: 정보평가모듈

30: 운영 서버 230: 정보확인모듈

40: 방송 서버 240: 정보수집모듈

50: 유저정보서버 250: 포인트관리모듈

100: 메시징 수단 260: 유저등급조절모듈

## 발명의 상세한 설명

### 발명의 목적

### 발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 온라인 게임 방송시스템에 관한 것으로서, 보다 상세히는 온라인 게임 특히 MPG 게임에서 발생하는 여러 장면 및 상황을 실시간으로 온라인으로 방송을 하며 이를 위해 여러 상황에 대한 정보를 유저가 방송국에 전달할 수 있으며 정보를 전달한 유저에 대해 여러 등급을 매겨 레벨 내지 지위를 설정할 수 있는 시스템에 관한 것이다.

온라인 게임은 전화나 케이블 등으로 컴퓨터와 외부 시스템을 연결하여 실행 가능한 게임을 말하며, RPG, MMORPG, 아케이드, 시뮬레이션 등의 다양한 장르를 통해 상당한 범위로 성장하여 그 시장 규모 및 게임 유저도 방대한 상황에 이르렀다.

이러한 온라인 게임의 성장에 부응하여 현재 케이블 TV에서는 게임에 대한 중계를 하는 게임 방송국까지 서비스를 실행하고 있는 실정이며 이러한 게임 방송국에서는 마치 스포츠 중계를 하는 것과 거의 유사하게 게임 플레이어 간의 전투, 전략의 전개 등을 자세한 정보와 경험을 토대로 박진감 있는 해설 및 화면을 시청자에게 제공하며 중계를 하고 있다.

그런데, 이러한 게임 방송을 보면 주로 1:1 대항 내지 다자간 대항 구도를 이루어 승자와 패자가 구분되는 장르의 게임이 주로 방송 대상이 되어 왔는데, 사실 이러한 대결 구도를 가진 게임이 그만큼 단시간 내에 승패가 가려지게 되기 때문에 박진감이 있어 방송용으로 적합하기 때문이었다.

RPG(Role Playing Game)라 함은 현실과 유사한 가상현실을 웹 또는 프로그래밍 상으로 표현하여 유저의 캐릭터를 통해 특정 환경에서 발생되는 제 문제를 해결하면서 아이템 획득, 레벨 증가를 하며 다른 유저와 함께 실시간으로 즐길 수 있는 게임 방식에 관한 것으로 현재 여러 유행하는 게임을 통해 수많은 유저를 확보하고 있는 상태이며 그 인기도 무한 증가하고 있다.

이러한 RPG(또는 MMOPRG) 게임은 상당히 넓은 가상공간에서 실로 수많은 상황이 발생하고 게임 진행 방식도 아이템 획득 등을 통한 유저의 레벨 성장이 주 특징을 이루기 때문에 단시간 내에 중계가 이루어져야하는 방송과는 그 성격이 맞지 않아 거의 방송 대상이 되지 않았고 된다 하더라도 실시간 상황 방송이 아닌 지난 상황을 해설자가 간략히 소개하는 정도에 불과하였다.

하지만, 나날이 늘어나는 RPG 계열의 게임에 대한 유저의 관심도를 충족하기 위해서 각 게임에서 벌어지는 재미있는 상황을 다른 유저에게 전달하거나 방송으로 이루어지는 것이 필요한 실정이다.

물론 기자단을 게임의 요소요소에 배치하여 각종 정보를 수집한 뒤에 이를 방송용 정보로 정리를 할 수도 있겠지만, 이 경우 기자단이 상당수 인원이 필요하게 되므로 이러한 기자단을 확보하는 데에 적지 않은 비용이 소요될 수 있으며 그 비용 대비 효과도 보장할 수가 없다.

이러한 문제를 극복하기 위하여 현재 국내에서는 온라인게임메신저가 개시되어 있는데, 이러한 온라인 게임메신저는 온라인 게임 메신저를 실행시킨 다음 RPG 계열의 게임의 진행을 진행하면 게임 진행이 다른 유저와 대화 및 쪽지를 주고받을 수도 있고 아이템의 즉각적인 거래도 이루어질 수 있는 것에 관한 것이다.

하지만, 이러한 온라인 게임 메신저에 따르면 게임 내에서 제공되는 자체 대화기능보다 다양하고 폭넓은 방식의 대화기능을 제공한다는 장점 및 개개인의 정보 공유 및 아이템 거래는 자유롭게 가능할 수는 있겠으나, 단순히 정보를 수집하는 기능 이외에 이러한 정보를 객관적으로 공론화할 수 있는 장치가 없고 정보 분석 및 정보 확인을 관리자가 실시간으로 관리하지 않거나 관리하기 힘들기 때문에 정보의 정확성을 확인할 수 없을 뿐 아니라 유저가 자신에게 특히 관심 있는 아이템 거래 이외에 재미있는 상황이 발생되었을 때 그 상황을 다른 유저에게 알려줄 수 있는 동기를 유도할만한 수단이 결여되어 있어 결국 방송을 위한 정보를 수집할 수 있는 구체적인 방법이 없으므로 정보공유가 개개인 소그룹 내지 커뮤니티형성에만 사용될 수밖에 없다는 단점이 있다.

### 발명이 이루고자 하는 기술적 과제

본 발명은 상기 문제점을 극복하기 위하여 안출된 것으로서, 가상현실에서 진행되는 RPG 기반 게임 실행 중에도 구동이 가능한 메신저프로그램을 구비하되, 단순히 아이템 거래와 단순 정보 교환이 이루어지는 것을 지양하고 각 단계 및 상황에서 발생되는 재미있는 정보를 유저가 방송관리자에게 전송하여 유저 스스로 기자의 역할을 수행할 수가 되어 그 정보를 다른 유저가 평가할 수가 있고 평가치가 유저의 포인트로 부여되어 축적된 포인트에 따라 유저의 등급이 분류되는 인터랙티브(INTERACTIVE) 방송 시스템을 제공하는 것이다.

본 발명의 다른 목적은 메신저프로그램이 정확하고 객관적인 정보 확보를 위한 수단으로 사용됨과 동시에 기자단의 확보로도 동시에 사용된다는 관리자 측면의 장점을 제공하고, 더불어 다양하고 정확한 정보를 제공한 유저에게 관리자가 원고료 내지 레벨상승 및 포인트 등을 지급하여 정보제공 동기를 적절하게 유발할 수 있고 그에 따른 이익을 창출할 수 있다는 유저 측면에서의 장점을 제공하는 것이다.

### 발명의 구성 및 작용

상기 목적을 달성하기 위하여, 본 발명에 따른 온라인 게임 방송 시스템은 유저서버(10)를 통해 유저의 접속이 이루어지게 되고, 유저의 게임플레이 중 동시실행이 되어 유저가 게임 상황 정보를 업로드하고 다른 유저가 이러한 정보를 평가할 수 있으며 이러한 정보 중 최선의 정보를 선별하여 방송 서버(40)로 전송 처리하는 메시징 수단(100)을 구비한 운영 서버(30); 및 상기 메시징 수단(100)을 통해 전송되는 게임 상황 정보를 데이터베이스화하여 저장하는 메시지 서버(20); 상기 메시징 수단(100)으로부터 게임 상황 정보를 수신받아 이를 방송정보로 활용하면서 상기 메시징 수단(100)에 방송컨텐츠를 전송하는 방송 서버(40); 유저의 게임 상황 정보의 업로드 및 다른 유저의 평가에 따라 발생하는 유저의 정보를 데이터베이스화하여 저장 및 관리하는 유저 정보서버(50);로 구성된 온라인 게임 방송 시스템으로서, 상기 메시징 수단(100)은 운영 서버(30)에서 유저서버(10)로 다운로드되어 실행이 되어 정보표시창과 정보업로드창, 정보평가창, 방송듣기창 및 대화창을 구비하고 상기 각 서버(10,20,30,40,50)와 연동되어, 메시징관리모듈(210)에 의하여 유저의 업로드 정보를 저장함과

동시에 다른 유저의 상기 메시징 수단(100)의 정보표시창에 디스플레이하고, 정보평가모듈(220)에 의하여 업로드한 유저의 게임 상황 정보에 대해 다른 유저가 플러스 또는 마이너스 포인트를 부여하며, 정보확인모듈(230)에 의하여 다른 유저의 포인트 평가를 검증하기 위해 다른 유저의 서버위치 및 게임 내 위치를 확인하여 업로드된 게임 상황 정보의 서버위치와 게임 내 위치를 비교분석하여 평가에 대한 진위성을 검사한 뒤에 포인트관리모듈(250)에서 게임 상황 정보에 축적된 포인트를 재조정하고, 정보수집모듈(240)에 의하여 여러 게임 상황 정보 중 가장 많은 포인트가 누적된 게임 상황 정보를 추출하여 이를 방송서버(40)로 전송을 하며, 방송콘텐츠로 채택된 게임 상황 정보를 업로드한 유저에게 상기 포인트관리모듈(250)에서 방송포인트를 가산하여 이 포인트에 따라 유저등급조절모듈(260)에 의하여 유저의 등급을 조절하는 것을 특징으로 한다.

이하 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시예를 상세하게 설명하도록 한다. 첨부된 도면은 축척에 의하여 도시되지 않았으며, 각 도면의 동일한 참조 번호는 동일한 구성 요소를 지칭한다.

도 1은 본 발명에 따른 시스템의 전체 구성을 나타내는 구성도이다.

도 1을 참조하면, 본 발명에 따른 시스템의 구성은 유저서버(10), 메시지 서버(20), 운영 서버(30) 및 방송 서버(40), 유저정보서버(50)로 구분이 된다.

먼저, 유저서버(10)를 통해 운영서버(30)에 유저가 접속할 수가 있는데 이 운영서버(30)는 본 발명에 따른 시스템의 연동 및 프로그램 지원, 제연산과정을 담당하는 서버로서 처음 유저가 운영서버(30)로 접속하게 되면 운영서버(30)에 기록매체로 저장되어 있는 메시징 수단(100)이 유저서버(10)로 다운로드될 수가 있고 다운로드된 메시징 수단(100)이 실행되면서 이 메시징 수단(100)을 통하여 본 발명에 따른 시스템 모듈이 상호 연동될 수가 있다.

운영서버(30)는 본 발명에 따른 메시징 수단(100)을 통해 메시지 서버(20)로 축척되는 정보를 분류하고 분류된 결과에 따라 유저정보서버(50)에 유저의 정보 및 등급을 조정할 수 있는 역할을 수행하고 후술할 모듈을 구비하며 더불어 메시징 수단(100)의 업그레이드 등을 담당한다.

메시지서버(20)는 메시징 수단(100)에 의하여 기록된 각종 정보를 저장하여 데이터베이스(25)화하거나 이 정보를 메시징 수단(100)의 설정창에 디스플레이하여 기타 유저가 볼 수 있도록 처리하고 운영서버(30)의 처리 작용에 의하여 채택된 정보 메시지를 방송서버(40)에 전송할 수 있는 기능을 제공한다.

방송서버(40)는 인터넷 방송국을 운영하기 위한 하드웨어로서 그 방송시스템의 일부를 이루는 것으로, 유저로부터 제공되는 방송정보 중 방송에 적합한 정보를 데이터베이스(45)화하며 이러한 정보를 통하여 진행자를 통해 운영자가 제작한 방송을 메시징 수단(100) 또는 운영자가 운영하는 웹브라우저를 통해 유저에게 실시간 내지 다운로드 방식으로 송신하는 역할을 담당하고 온라인 방송의 특이성에 따른 각종 환경설정 및 방송장비와의 호환 역할도 담당한다.

유저정보서버(50)는 유저의 기본적인 인적사항 및 유저의 참여활동도에 따른 등급설정 및 포인트 등에 대한 정보를 실시간으로 조정하고 이를 데이터베이스(45) 처리하며 관리하는 기능을 수행한다.

이러한 서버는 후술할 각 서버에 따른 모듈의 기능에 의하여 보다 체계적인 설명이 가능한데, 도 2는 본 발명에 따른 시스템 상의 모듈 구성 및 연결 상태를 도시한 블록도이다.

도 2를 참조하면, 본 발명에 따른 시스템의 모듈은 크게 메시징관리모듈(210), 정보평가모듈(220), 정보확인모듈(230), 정보수집모듈(240), 포인트관리모듈(250), 유저등급조절모듈(260)로 구분된다. 이러한 모듈의 실행은 서버의 기본 작용은 물론이고 운영서버(30)에서 유저서버(100)로 다운로드되어 실행되는 메시징 수단(100)을 매개로 하여 구동되므로 먼저 메시징 수단(100)에 대하여 설명하기로 한다.

메시징 수단(100)은 유저와 관리자 내지 운영자, 또는 유저와 유저 사이를 연결하여 서로 다자간 대화가 가능한 대화연결 및 정보전달의 통로를 제공하는 것으로서, 적어도 하나의 프로그램으로 구현될 수 있다.

이러한 메시징 수단(100)은 유저서버(10)에서 게임이 구동되기 이전에 먼저 설치가 되어 유저 컴퓨터에서 트레이 상태 등으로 활성화되어 있다가 게임 실행이 되었을 때 각 게임의 종류 및 서버를 파악하고 이에 따른 유저의 인원 수 및 유저의 정보 및 포인트 등을 디스플레이하게 된다. 메시징 수단(100)은 게임 실행 시에도 구동이 가능하며 각 게임의 자체 채팅 기

능 시 서버 내의 유저끼리만 채팅이 가능하다는 문제를 극복하고 메시지 서버(20) 및 운영서버(30)를 통하여 메시징처리 및 관리를 하기 때문에 게임의 종류 및 유저 자신이 속한 서버의 특성을 타지 않고 다양한 게임 및 서버 내에 존재하는 유저와 상호 연결이 가능하다.

더불어, 게임창을 빠져나오지 않고서 게임 플레이에 영향을 받지 않으면서 게임창 위에 반투명하게 윈도우창이 구비되어 게임 중에도 메시징 수단을 구동하면서 메시징처리를 수행할 수가 있다.

메시징 수단(100)은 먼저 각 게임의 서버를 설정할 수 있는 게임서버설정 인터페이스를 구비하고 있으며 이는 각 게임의 서버를 등록, 변경, 삭제 기능을 담당한다. 등록된 게임 서버를 통해 유저가 게임에 입장하면 해당 게임 서버에 따른 정보 및 위치 확인, 레벨을 파악하는 게임 환경 파악 인터페이스가 실행된다.

더불어, 메시징 수단(100)은 운영 서버(30)를 통해 유저가 유저 서버(10)에 다운로드하여 실행시킨 이후로부터 메시징 수단(100) 자체에서 로그인을 수행할 수 있도록 로그인 인터페이스를 구비하며, 메시징 수단(100) 내에 메시지(정보)입력창, 접속한 유저상태 파악창, 방송듣기 창, 레벨표시창, 아이템표시창, 각 유저가 속한 서버창, 정보표시창, 정보업로드창, 정보검색창, 정보평가창 등의 다양한 인터페이스 내지 메뉴가 구성되어 있다.

메시징 수단(100)을 통하여 각 유저는 상호간에 대화 및 정보공유가 가능한 것은 물론이지만, 메시징 수단(100)의 가장 주요한 기능은 유저 스스로가 운영자에게 유익한 방송정보를 제공하는 것을 돋는 것이다. 운영자에게 제공되는 방송정보(또는 메시지)라 하면 유저가 처한 상황/위치에서의 게임 상황 및 사건에 관한 것이라 할 수 있다.

이하, 이러한 메시징 수단(100)과 더불어 본 발명의 시스템의 역할을 각 모듈과 연계하여 설명하면 다음과 같다.

메시징관리모듈(210)은 메시징 수단(100)을 통해 입력되는 메시지 정보를 메시지의 상태에 따라 데이터베이스(25)로 분류하고 저장하며 각 유저의 메시징 수단(100)에서의 정보표시창으로의 정보표시 기능을 수행한다. 메시지 내지 정보는 주로 문자로 입력되는 것이 일반적이겠으나 게임 상황의 신속한 전달을 위하여 마이크를 통한 음성메시지로서 전달도 가능하고, 또한 게임화면의 캡쳐를 통하여 캡쳐된 동영상 및 화면도 메시지로서 처리가 가능하다. 유저를 통하여 게임의 상황에 대한 상기 정보를 입력하면 후술할 정보확인모듈(230)의 기능에 의하여 입력시간 및 입력위치 등의 기본정보와 함께 입력정보가 다른 유저의 메시징 수단(100)의 정보표시창에 노출이 된다.

노출된 정보는 다른 유저를 통한 평가가 가능한데, 정보평가모듈(220)은 이러한 정보의 평가를 수행하는 기능을 담당한다. 정보평가의 핵심은 정보의 객관화, 진위성과 유용성에 관련된 것이다. 다른 유저는 해당 정보에 대하여 진위성 내지 유용성에 따라 포인트를 부여할 수가 있다.

다시 말해, 해당 정보가 방송에 유용한 정보라고 판단이 되면 정보를 업로드한 유저의 정보에 포인트를 부여할 수가 있는데 유용성 정도에 따라 1 내지 5점의 포인트(good point) 부여가 가능하다. 반대로, 유용성이 없거나 정보가 거짓이면 마이너스 값 1 내지 5점의 포인트(bad point)부여도 가능하다. 이렇게 다른 유저를 통하여 부여된 포인트는 중간포인트의 값으로 메시징 수단에 노출이 되는 동시에 유저정보서버(50)에 저장이 되고 더불어 장보확인모듈(230)의 처리를 반도록 운영서버(30)로도 전송이 된다. 다른 유저의 이러한 평가는 1인당 1개의 정보에 1번만 가능하며, 2번 입력 시에는 입력 자체가 되지 않도록 정보평가모듈(220)에서 처리한다.

또한, 정보평가를 수행한 유저에게도 정보확인에 대한 대가로서 포인트관리모듈(260)에서 소정 포인트(예를 들어, 1 내지 3점)가 부여될 수가 있다.

플러스 포인트에 대한 포인트 누적은 제한이 없으나 마이너스 누적에 따른 포인트 감산에서는, 예를 들어 누적포인트가 마이너스 100점일 경우 거짓으로 수시 평가했음을 인정/예측할 수 있기 때문에 이러한 유저는 회원자격이 박탈되거나 정보제공의 제한 및 다른 유저의 정보 평가의 제한 등의 조치를 취할 수도 있다.

그런데 다른 유저에 의하여 포인트가 부여되다보면 악의적이고 주관적으로 포인트 부여가 될 소지가 있고 또한 진실 내지 거짓 정보의 진위를 가릴 마땅한 기준이 없을 수 있으므로 운영자가 부득이 이를 확인, 처리할 필요가 있다.

운영자는 게임의 서버 요소요소에 고정기자를 배치하여 해당 정보의 신뢰성을 곧바로 확인할 수도 있으나 이 경우 고정기자의 인원이 불필요하게 증대되는 문제가 따를 수 있다. 따라서 각 서버마다 고정기를 배치는 하되, 정보확인모듈(230)은 정보를 올린 유저와 정보를 평가한 유저의 기본적인 상태를 자동으로 파악하여 포인트의 재조정 및 정보의 재검증을 담당하는 기능을 수행한다.

이를 위하여, 정보확인모듈(230)은 먼저 유저의 게임서버 위치 및 게임 내의 위치를 전달받아 만일 해당 서버 및 해당위치가 아닌 상황에서의 정보를 입력하거나 평가한 유저의 정보 및 포인트를 재조정한다. 즉, 유저가 위치한 서버, 지역, 위치 및 시간에 대한 유저의 정보와 유저가 평가한 포인트 부여에 대해 비교를 하여 진위여부를 검증하게 되는 것인데, 이 때 그 진위여부를 통해 거짓정보를 올리거나 거짓으로 포인트 부여를 한 정보는 유저에게는 공개적으로 경고장을 발송하거나 평가능력을 제한 조치할 수가 있고 그 구체적인 방법으로 유자가 평가한 포인트는 중간포인트의 포인트에서 이를 제하고 최종포인트 값으로 처리하게 되며, 또한 거짓으로 평가한 유저에게는 중간포인트의 단계 없이 정보확인모듈(230)을 통하여 곧바로 마이너스 5 내지 10점의 최종포인트가 부여된다. 또한, 거짓포인트 부여에 따른 중간포인트에 대해 재조정도 가능(상기 설명한 대로, 거짓 평가 유저의 포인트는 삭제)하여 최종포인트에 대한 값을 실시간으로 체크한다.

정보확인모듈(230) 처리과정은 정보를 업로드한 유저에게는 이러한 과정/처리를 부여하지 않고 이 정보를 평가하는 유저에게만 구동되게 하는 것도 가능한데, 그 이유는 업로드의 활성화를 피하기 위함과 기타 지역/게임에서도 다른 유저와의 대화를 통해 정보를 업로드할 수 있기 때문에 이러한 정보를 정보확인모듈(230)에서 원천적으로 차단할 필요는 없기 때문이다.

정보수집모듈(240)은 이렇게 유용성 검증에 따른 평가가 완료된 정보를 방송용 데이터베이스(45)로 처리, 저장하는 것으로 수집된 정보는 방송서버(40)로 전송이 되어 다시 데이터베이스(45)화하거나 곧바로 방송용 자료로 활용이 가능하다.

방송은 지난 상황에 따른 정보를 모아 한꺼번에 정리하여 캐스터와 해설자에 의한 보도 방식으로 이루어질 수도 있으나, 현재 벌어지는 상황을 실시간으로 방송하는 것도 무엇보다 중요하다.

이를 위해, 유저의 평가가 진행 중인 정보도 적극적이고 신속하게 활용할 필요가 있다. 따라서 정보수집모듈(240)은 지난 상황보기와 같은 방송프로그램에서는 유용성을 인정받은 포인트가 가장 많은 순서대로 방송 자료로서의 활용가치를 매기고, 실시간 방송일 경우에는 포인트 누적 순 및 시간 설정에 따른 정보를 방송활용 가치로 활용한다. 즉, 실시간 방송을 위한 자료 선별로서 정해진 시간, 예를 들어 매시 정각, 매시 5분 등의 1 내지 5분의 시간 간격을 설정하고 그 시간대에 신규로 올라온 정보에 대해 가장 높은 최종포인트를 획득한 정보를 선별하는 것이 가능하다.

방송은 온라인 방송국과 같은 개념으로 소정 시간에 온라인(메시징 수단과 같은 매체 내지 인터넷 웹부라우저)에서 방송이 되는 것을 기본으로 하며, 이는 라디오 방송과 같은 음원 기본 제공 방송은 물론 동영상 방송도 할 수가 있다. 방송 시간대에 따라 다시보기 내지 명장면 방송은 물론이고, 유행되고 있는 게임의 실시간 방송도 가능하다. 방송은 음악방송, 게임중계방송, 유저참여방송 등의 다양한 컨텐츠와 진행방식으로 이루어질 수가 있는데, 본 발명에 직접 연관되는 방송 형태는 게임중계방송 내지 유저참여방송이라 할 수 있겠다.

포인트관리모듈(250)은 각 정보에 따른 유저의 중간포인트, 최종포인트에 대해 산출되는 총 포인트를 집결하고 관리, 처리하는 기능을 수행한다.

방송에 채택된 정보는 '방송포인트'라는 추가 포인트를 더 부여하여 최종포인트와 합산을 한다. 따라서 각 정보에 축적된 최종포인트와 방송포인트 및 다른 정보에서의 활동에서 발생하는 포인트를 합산하여 각 유저의 포인트를 관리한다. 이러한 포인트는 포인트 누적별로 정보 투고료 정산 및 유저의 등급조절 및 사은품증정 등으로 사용될 수 있다.

이렇게 축적된 포인트는 포인트의 점수에 따라 유저등급조절모듈(260)에서 유저의 등급을 분류하여 조절하고 이를 유저정보서버(50)에서 데이터베이스(55)처리를 하여 저장/관리할 수가 있다.

유저의 등급은 크게 자유기고원, 명예통신원, 명예기자, 전문 기자 등으로 분류가 될 수 있고 처음에는 자유기고원으로 설정이 되어 있다가 포인트의 누적에 따라 전문 기자까지 등급이 상향 조정이 된다. 전문 기자의 경우, 본 시스템에 기여한 바가 크기 때문에 정식의 수당을 받으며 각 서버에 배치되어 정예 시스템으로 활동할 수가 있다.

다만, 이러한 등급은 축적된 정보의 포인트에 따라 등급이 상승될 수도 있으나 반면 거짓정보 제공 및 악의적인 마이너스 포인트 남발 행위를 할 경우 포인트 감산에 따른 등급 강등 조치도 가능하다.

이하, 본 발명에 따른 시스템의 실행단계를 첨부된 도 3과 더불어 설명하면 다음과 같다.

먼저 유저는 유저서버(10)를 통하여 운영서버(30)에 접속을 한다. 운영서버(30)는 인터넷 웹서버와 연동되거나 운영서버(30) 자체에서 관리하는 웹브라우저를 개시하게 되며, 유저는 이를 통해 본 발명의 시스템에 대한 개략정보 및 사용방법을 확인한다.

유저가 요망할 경우, 운영서버(30)로부터 프로그램으로서 구비된 메시징 수단(100)을 유저서버(10)에 다운로드를 할 수가 있고 유저는 이를 자신의 컴퓨터에서 실행시킬 수가 있다. 실행준비가 된 메시징 수단(100)을 유저가 실행하면, 로그인 정보를 묻게 되고 이에 따라 로그인을 하면 유저데이터베이스(55)가 수록되어 있는 유저정보서버(50)에서 유저의 정보를 확인하고 유저의 포인트 상태 및 활동실적을 파악한다.

구동이 개시된 메시징 수단(100)에서는 각 게임의 서버등록을 수행할 수가 있음은 물론, 자신의 정보 및 접속된 기타 유저의 정보를 확인할 수가 있다. 아직 게임에 접속되지 않은 상태를 '대기상태'라 하며 이러한 대기상태는 운영서버(30)의 정보확인모듈(230)에서 유저의 위치 및 게임종류를 확인하는 방식으로 확인/파악이 된다.

'대기상태'에서는 방송을 청취하거나 타인의 정보를 확인할 수 있는 지위만을 부여받으며 만일 이 상태에서 정보를 제공/평가하게 되면 정보확인모듈(230)의 처리에 따라 거짓정보 내지 거짓 포인트 부여로 평가가 되어 마이너스 최종포인트를 받게 될 수 있으므로, 정보확인모듈(230)은 미리 이러한 불이익에 대한 내용을 유저에게 먼저 소개를 한 뒤에 이러한 포인트 설정을 수행하게 된다. 아니면, '대기상태'에서는 정보의 업로드 및 정보 평가를 아예 할 수 없도록 설정할 수도 있다.

유저가 해당 게임에 접속을 하여 게임을 플레이하게 되면 메시징 수단(100)은 화면 상단 일측에 자리를 잡고 있는 활성상태 그래픽유저인터페이스(GUI) 설정창을 유저에게 보여줄 수가 있다.

유저가 메시징 수단의 활성상태의 GUI 내지 설정창을 클릭하게 되면, 메시징 수단(100)의 메뉴/인터페이스가 노출이 되어 자신의 등급 및 포인트 확인, 타인의 등급 포인트 내지 타인이 올린 정보를 검색할 수 있는 창이 디스플레이가 되며 또한 방송서버와 연결이 되어 방송을 들을 수 있는 메뉴도 더불어 노출이 된다.

만일, 유저가 처해져 있는 게임의 재미있는 상황에 대해 정보를 업로드하려 할 때, 업로드된 정보는 메시징관리모듈(210)에 의하여 메시지 서버(20)로 전송되어 데이터베이스(25)화됨과 동시에 곧바로 타인의 메시징 수단(100)의 정보창에 노출이 된다. 이렇게 노출된 정보는 현재 상황의 파악 정도, 중대한 상황에 대한 신속한 정보 전달 여부, 정보 자체의 유용성 등에 대해 다른 유저의 평가를 받게 되는데 이 평가 기준은 정보평가모듈(220)을 통한 플러스(good)/마이너스(bad) 포인트(중간포인트) 부여이다. 다른 유저가 만일 정보를 업로드한 유저와 동일한 위치에 있을 경우 누구보다 그 정보의 신뢰정도를 객관화하여 파악할 수가 있다. 따라서, 올바른 위치/게임에 있는 유저의 평가는 곧바로 중요한 평가자료가 되며 신뢰도의 축적자료로도 활용이 된다.

만일, 정보를 객관화할 수 있는 상태에 처하지 않고서도 악의적인 평가를 하여 마이너스 포인트를 남발할 경우를 대비하기 위하여 정보확인모듈(230)에서는 정보제공 유저 및 정보평가 유저가 처한 서버위치 및 시간, 게임 내 환경 및 지역 등을 파악하여 그 진위를 가리게 된다. 진위확인에 따라 진실일 경우에는 유저의 평가방식을 준수하게 되고 거짓일 경우에는 정보를 평가 유저에게 마이너스 포인트를 부여하며 거짓 정보 또는 평가에 따른 플러스 내지 마이너스 포인트(중간포인트)는 실시간으로 재조정되어 실제 포인트인 최종포인트를 산정한다.

실시간 방송이 이루어지는 경우, 이러한 신뢰성있는 정보는 곧바로 방송의 정보전달에 관한 생명력과 직결이 된다. 따라서 정보수집모듈(230)은 정해진 1 내지 5분간의 정보 및 이 정보에 누적된 포인트를 파악한 뒤에 포인트가 많이 누적된 순서에 따라 정보를 추출하여 방송운영자가 이를 방송자료로 채택을 한다.

채택된 정보는 방송서버(40)로 전송이 되며 방송운영자는 이러한 정보를 실시간으로 전송을 받아 곧바로 방송할 수가 있다. 방송 컨텐츠는 방송서버(40)로부터 송신되어 다시 메시징 수단(100)(또는 인터넷 웹 브라우저)으로 수신되도록 설정이 되어 있으며 라디오 방식, 동영상 노출 방식 모두가 가능하다.

방송에 채택된 정보를 제공한 유저(또는 정보 자체)에게는 보너스 점수인 방송포인트가 추가로 부여되어 포인트관리모듈(250)에 의하여 최종 포인트와 방송 포인트를 합산하여 포인트가 유저의 기본 정보로서 정리되며 이는 유저정보서버(50)로 전송되어 데이터베이스(55)화되며, 포인트 누적 정도에 따라 유저등급조절모듈(260)의 연산과정을 통하여 유저의 등급 조절을 수행한다.

도 4는 본 발명에 따른 시스템의 개략적인 예시도로서, 이를 통해 본 발명에서 예상될 수 있는 일 실시예를 설명한다.

게임플레이 중이던 유저가 자신이 목격한 정보가 나름대로 중요 정보라고 판단하여 이를 정리한 내용을 게임 중에서도 구동이 되고 있는 메시징 수단(100)을 통해 업로드를 실행하였다. 메시징 수단(100)에서 개시된 유저의 정보를 보고 다른 유저 1,2,3이 각각 이 정보의 유용성 및 진위성에 대해 정보평가모듈(220)을 통해 평가를 수행하였다. 유저 1은 이 정보가 유용한 정보라 판단하여 +5점을 부여하였고, 유저 2는 +1점을 부여한 반면, 유저 3은 좋지 않은 정보라 하여 -5점을 부여하였다.

이후, 정보확인모듈(230)에서 확인한 결과, 유저 3은 업로드된 유저 정보에서 기인하는 게임종류(또는 지역/위치)와 상관이 전혀 없는 게임을 플레이(다른 지역 위치)하고 있음이 확인되었다. 따라서 정보확인모듈(230)에 의하여 유저 3은 마이너스 벌점 격인 -5점의 포인트를 부여받게 되었고, 정보평가를 수행한 유저 1,2에게는 각각 +3의 활동 포인트를 부여하였다.

업로드된 정보의 최종 포인트는 거짓평가로 확인된 유저 3의 포인트를 제외하고 +6점이 되었는데, 이는 정보수집모듈(240)의 체크 결과 해당 시간대에서 가장 높은 포인트를 받은 정보로 확인되어 이를 정보수집모듈(240)에서 방송서버(40)로 전송하여 방송자료로 삼은 다음, 방송앵커 및 해설자가 이 정보를 기반으로 그 상황과 특성을 조리 있게 방송하게 되었다.

이렇게 방송에 채택된 정보는 추가로 방송포인트 +5점을 부여받아 최종적으로 +11점의 포인트로 합산되었고 이는 업로드를 한 유저에게 포인트관리모듈(250)에 의하여 가산처리되었다. 이렇게 가산처리과정을 거치니, 유저등급조절모듈(260)에서 확인처리 결과 기존 명예통신원의 지위에서 전문기자로 지위가 격상되었다.

물론, 이러한 설명은 예시에 지나지 않고 해당 포인트의 조절 및 등급설정 기준은 변화가 가능하다.

지금까지 설명한 바와 같이, 본 발명에 따른 온라인 게임 방송 시스템의 구성 및 작용을 상기 설명 및 도면에 표현하였지만 이는 예를 들어 설명한 것에 불과하여 본 발명의 사상이 상기 설명 및 도면에 한정되지 않으며, 본 발명의 기술적 사상을 벗어나지 않는 범위 내에서 다양한 변화 및 변경이 가능함은 물론이다.

### 발명의 효과

이상에서 설명한 바와 같이, 본 발명에 따른 온라인 게임 방송 시스템에 따르면, RPG 게임에서 발생하는 무한한 상황을 특성지울 수 없어 실시간으로 방송하기 어려운 기준 문제점을 극복하고, 게임을 실제 실행하는 유저 스스로가 기자가 되어 방송정보를 제공할 수 있으므로 유저의 참여도를 높이고 그에 따라 신속하고 정확한 실시간 방송이 가능하여 보다 실질적인 유저 참여형식의 인터랙티브(interactive) 방송을 이를 수 있다는 장점이 있다.

또한, 유저의 정보에 대한 진위성과 유용성을 유저 스스로 평가할 뿐 아니라 이에 대한 진위성을 다시 시스템에서 재확인하도록 설정이 되었기 때문에 방송 정보의 가치를 향상할 수 있다는 장점이 있으며, 유저 역시 정보를 공유하는 효과 및 정보 업로드, 평가를 통하여 등급이 상승되어 그에 따른 혜택을 받을 수 있으므로 유저에게 참여도를 높일 수 있다는 효과가 있다.

### (57) 청구의 범위

#### 청구항 1.

유저서버(10)를 통해 유저의 접속이 이루어지게 되고, 유저의 게임플레이 중 동시실행이 되어 유저가 게임 상황 정보를 업로드하고 다른 유저가 이러한 정보를 평가할 수 있으며 이러한 정보 중 최선의 정보를 선별하여 방송 서버(40)로 전송 처리하는 메시징 수단(100)을 구비한 운영 서버(30); 및

상기 메시징 수단(100)을 통해 전송되는 게임 상황 정보를 데이터베이스화하여 저장하는 메시지 서버(20);

상기 메시징 수단(100)으로부터 게임 상황 정보를 수신받아 이를 방송정보로 활용하면서 상기 메시징 수단(100)에 방송컨텐츠를 전송하는 방송 서버(40);

유저의 게임 상황 정보의 업로드 및 다른 유저의 평가에 따라 발생하는 유저의 정보를 데이터베이스화하여 저장 및 관리하는 유저 정보서버(50);로 구되어 되어, 상기 메시징 수단(100)은 운영서버(30)에서 유저서버(10)로 다운로드되어 실행이 되되 정보표시창과 정보업로드창, 정보평가창, 방송듣기창 및 대화창을 구비하여 상기 각 서버(10,20,30,40,50)와 연동되어 있는 온라인 게임 방송 시스템으로서,

유저의 업로드 정보를 저장함과 동시에 다른 유저의 상기 메시징 수단(100)의 정보표시창에 디스플레이하는 메시징관리 모듈(210);

업로드한 유저의 게임 상황 정보에 대해 다른 유저가 플러스 또는 마이너스 포인트를 부여하는 인터페이스를 제공하는 정보평가모듈(220);

다른 유저의 포인트 평가를 검증하기 위해 다른 유저의 서버위치 및 게임 내 위치를 확인하여 업로드된 게임 상황 정보의 서버위치와 게임 내 위치를 비교분석하여 평가에 대한 진위성을 검사함과 동시에 포인트관리모듈(250)에서 게임 상황 정보에 축적된 포인트를 재조정하도록 하는 정보확인모듈(230);

여러 게임 상황 정보 중 가장 많은 포인트가 누적된 게임 상황 정보를 추출하여 이를 상기 방송서버(40)로 전송을 하는 정보수집모듈(240);

방송컨텐츠로 채택된 게임 상황 정보를 업로드한 유저에게 상기 포인트관리모듈(250)에서 방송포인트를 가산하여 이 포인트에 따라 유저의 등급을 조절 하는 유저등급조절모듈(260);

를 포함하는 것을 특징으로 하는, 온라인 게임 방송 시스템.

## 청구항 2.

제 1항에 있어서,

상기 정보평가모듈(220)은,

유저의 업로드된 게임 상황 정보를 평가하는 다른 유저가 정보의 유용성이 있을 때 플러스 포인트를 부여하고 정보의 유용성이 없을 때 마이너스 포인트를 부여하여, 이러한 평가에 따른 포인트가 중간포인트로서 상기 포인트관리모듈(250)에서 처리되도록 하는 것을 특징으로 하는, 온라인 게임 방송 시스템.

## 청구항 3.

제 1항에 있어서,

상기 정보확인모듈(230)은,

다른 유저의 게임 상황 정보 평가의 진위성을 검증한 결과, 진실된 평가를 한 다른 유저에게는 상기 포인트관리모듈(250)에 의하여 소정 포인트를 가산 처리하도록 하는 것을 특징으로 하는, 온라인 게임 광고 시스템.

## 청구항 4.

제 1항에 있어서,

상기 정보확인모듈(230)은,

다른 유저의 게임 상황 정보 평가의 진위성을 검증한 결과, 거짓 평가를 한 다른 유저에게는 마이너스 포인트를 부여하고 거짓 평가를 한 유저의 포인트는 계산처리에서 삭제하여 최종포인트로서 상기 포인트관리모듈(250)에 의하여 처리되도록 하는 것을 특징으로 하는, 온라인 게임 방송 시스템.

### 청구항 5.

제 1항에 있어서,

상기 정보수집모듈(240)은,

1 내지 5분의 시간 내에 업로드된 게임 상황 정보 중 가장 많은 포인트가 누적된 게임 상황 정보를 추출하여 이를 방송 서버(40)로 전송하는 것을 특징으로 하는, 온라인 게임 방송 시스템.

### 청구항 6.

제 1항에 있어서,

상기 메시징 수단(100)으로 입력되는 유저의 게임 상황 정보는 문자 또는 음성 또는 동영상 중 어느 하나인 것을 특징으로 하는, 온라인 게임 방송 시스템.

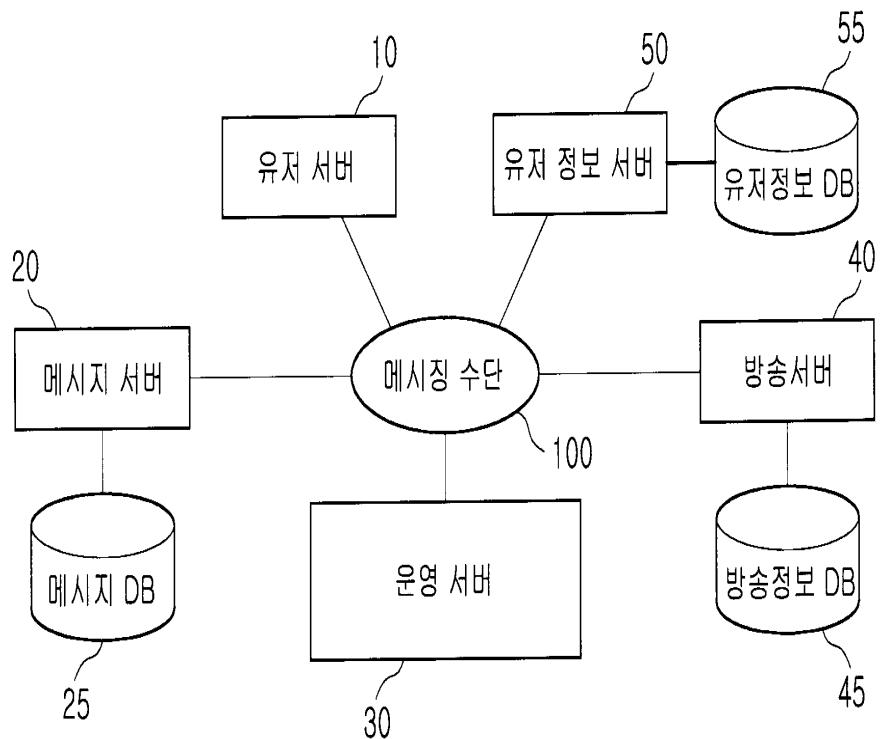
### 청구항 7.

제 1항에 있어서,

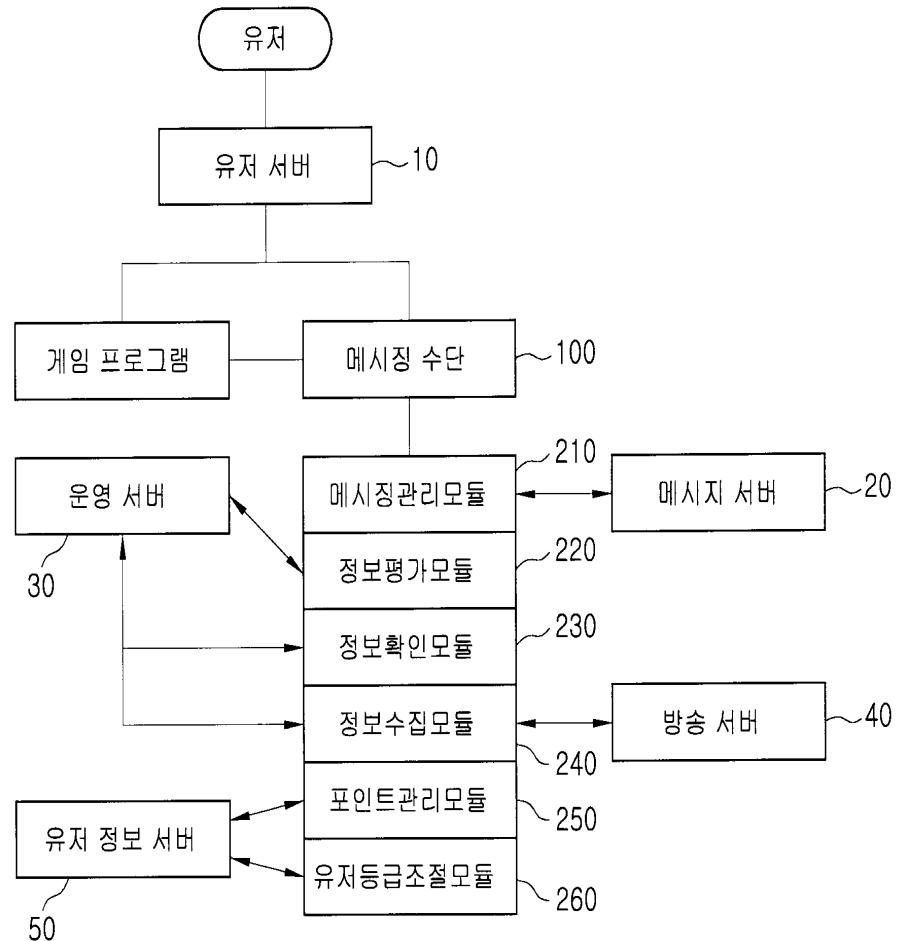
상기 방송서버(40)에서 상기 메시징 수단(100)으로 전송되는 방송컨텐츠는 문자 또는 음성 또는 동영상 중 어느 하나인 것을 특징으로 하는, 온라인 게임 방송 시스템.

도면

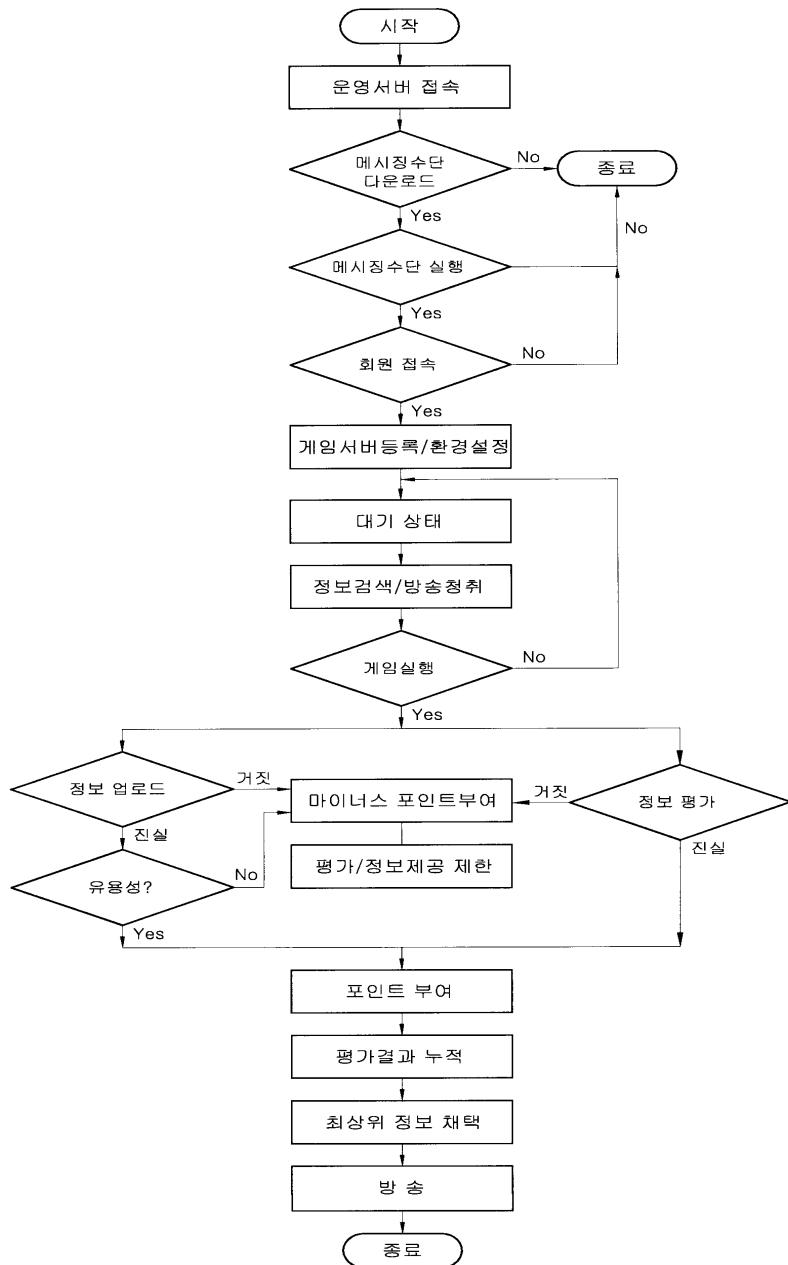
도면1



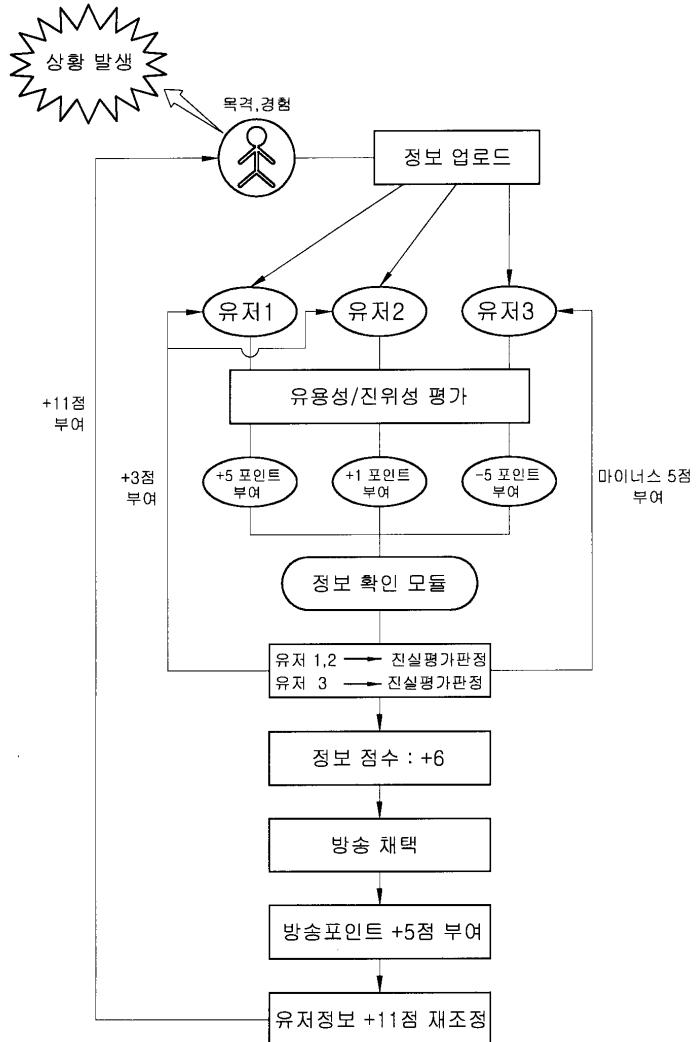
도면2



## 도면3



도면4



도면5

ID : 리니지짱 레벨 : 5 지위 : 명예통신원			방송실행
시간	정보		유저대화
			쪽지발송
			메일발송
		평가	
		업로드	
		음성업로드	