

(19)대한민국특허청(KR)

(12) 공개특허공보(A)

(51) 。 Int. Cl.⁷
G06F 17/00
G06F 17/60

(11) 공개번호 10-2004-0111191
(43) 공개일자 2004년12월31일

(21) 출원번호 10-2004-0045862
(22) 출원일자 2004년06월19일

(30) 우선권주장 10/600,237 2003년06월19일 미국(US)

(71) 출원인 마이크로소프트 코포레이션
미국 워싱턴주 (우편번호 : 98052) 레드몬드 원 마이크로소프트 웨이

(72) 발명자 레간,티모시
미국 98029 워싱턴주 이사쿠아 에스이 43번 코트 24213

(74) 대리인 주성민
백만기
이중희

심사청구 : 없음

(54) 다중-사용자 컴퓨터들을 위한 인스턴트 메시징

요약

인스턴트 메시징 시스템은 다중-사용자 컴퓨터들을 포함하는 컴퓨터들 사이에 인스턴트 메시지 통신을 제공한다. 시스템은 다중-사용자 컴퓨터 상에 다중 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들을 제공하고, 다중 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들 중 하나는 제2 컴퓨터의 사용자의 등록된 동료이다. 제2 컴퓨터에는 등록된 동료가 다중-사용자 컴퓨터 상의 다중 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들 중 하나라는 표시가 제공된다. 그 결과, 제2 컴퓨터의 사용자에게 다중-사용자 컴퓨터에서 프라이버시가 없다고 통지되어, 제2 컴퓨터의 사용자는 다중 사용자들에게 보여지기에 적당한 주제 및 언어로 메시지를 송신할 수 있다. 영화 혹은 스포츠 게임과 같은 텔레비전 프로그래밍 등의 비디오 디스플레이는 다중-사용자 컴퓨터 상의 다중 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들과 함께 동시적으로 다중-사용자 컴퓨터 상에 렌더링될 수 있다. 인스턴트 메시지들은 다중 사용자들에게 조심하는 방식으로 비디오 디스플레이의 일부 위에 렌더링된다. 그 결과, 본 발명의 인스턴트 메시징은 다중-사용자 컴퓨터의 공유 이용을 수용하기 위해 인스턴트 메시징의 분열을 최소화하면서 통상의 인스턴트 메시징의 사적인 특성을 보호하며, 다중-사용자 컴퓨터들과 원활하게 작동할 수 있다.

대표도

도 2

색인어

인스턴트 메시징 시스템, 다중-사용자 컴퓨터, 인스턴트 메시징 친구 리스트 그래픽 사용자 인터페이스

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명의 실시 환경으로서, 다수의 사용자들이 공유된 디스플레이를 보는 다중-사용자 컴퓨터의 개략적인 예시도.

도 2는 다중-사용자 컴퓨터의 다수의 사용자들에게 인스턴트 메시징을 제공하는 컴퓨터 구현된 다중 사용자 인스턴트 메시징 방법의 순서도.

도 3은 사용자 친구가 다중-사용자 컴퓨터에 로그인되었다는 공용 표시를 포함하는 인스턴트 메시징 친구 리스트 그래픽 사용자 인터페이스의 예시도.

도 4a 내지 4c는 다중-사용자 컴퓨터의 디스플레이 스크린 상에 제공되는 미디어 위에 인스턴트 메시지를 제공하기 위한 최소로 분열을 야기하는 인스턴트 메시지 디스플레이의 예시도들.

도 5는 다중-사용자 컴퓨터들을 위해 조정되는 인스턴트 메시지 시스템의 블록도.

〈도면의 주요부분에 대한 부호의 설명〉

100: 다중-사용자 컴퓨터

102: 컴퓨터 네트워크

104, 106, 108: 사용자들

110: 공유 디스플레이

300: 친구 리스트 사용자 인터페이스

500: 인스턴트 메시지 시스템

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 컴퓨터 기반 인스턴트 메시징 통신에 관한 것으로, 더 구체적으로는, 다수의 사용자에게 의해 동시적으로 뷰잉되는 다중-사용자 컴퓨터와 호환 가능한 인스턴트 메시징에 관한 것이다.

인스턴트 메시징은 두명의 사용자들이 컴퓨터 네트워크를 통해 실시간으로 서로 사적으로 통신하는 컴퓨터 통신 틀이다. 사용자들 사이의 통신 시퀀스 내의 전달은 메시지들은 사용자의 컴퓨터에서 수신된 때 자동적으로 디스플레이 된다. 사용자는 그가 인스턴트 메시지들을 교환할 다른 사용자들인 '친구' 혹은 '동료' 리스트를 통상적으로 갖는다. 사용자가 로그인할 때, 인스턴트 메시징 시스템은 그의 '친구들' 또는 '동료들'이 역시 로그인되고 인스턴트 메시징이 가능함을 사용자에게 전형적으로 통지할 것이다.

인스턴트 메시징은 열려서 도달하고 즉시 읽혀질 수 있는데 반해, 이메일은 닫힌 상태(a closed state)에서 수신되고 사용자에게 의해 읽혀지도록 열려야 된다는 점에서 양자가 구별된다. 인스턴트 메시징은, 컴퓨터 채팅, 게시판, 메시지 보드가 온라인 채팅 및 온라인 판들(boards)의 특성상 다수의 참여자들 사이의 공용 통신(public communication)인 것과는 달리, 단지 두명의 사용자들 사이의 사적인 통신에 관련된다.

인스턴트 메시징은 두명의 사용자들이 두개의 별개의 컴퓨터들 혹은 인스턴트 메시징 장치들(예를 들어, 휴대형 컴퓨터들, 셀룰러 전화기들, 개인 휴대 정보 단말기들)에서 서로 통신하는 상황에서 일반적으로 사용된다. 통신의 프라이버시는 인스턴트 메시징 통신의 고유의 사용자-대-사용자 특성 및 그나 그녀의 통신 장치의 사용자의 단독 사용에 기반을 둔다.

컴퓨팅과 오락 어플리케이션의 수렵에 따라, 일부 퍼스널 컴퓨터들은 종래의 퍼스널 컴퓨터 기능뿐만 아니라, 다중 사용자(예를 들면 가정 오락) 기능을 제공하기 위해 적응되고 있다. 예를 들어, 이 컴퓨터들은 통상적인 퍼스널 컴퓨터 프로그램들 및 어플리케이션들을 실행하는 것 외에도, 다수의 동시적인 뷰어들 혹은 사용자들에게 텔레비전 프로그램들 혹은 (예를 들어, DVD로부터의) 음악이나 비디오들을 디스플레이하도록 적응된다. 그러한 퍼스널 컴퓨터 어플리케이션 혹은 기능의 한가지 예가 인스턴트 메시징이다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

소정의 경우들에 있어서, 인스턴트 메시징을 다중-사용자 컴퓨터 오퍼레이션과 결합함으로써, 다른 사용자 컴퓨터에 있는 사용자들의 그룹들이 (예를 들면, 영화나 스포츠 경기를 보는 등의) 경험을 서로 공유하도록 해줄 수 있다. 그러나, 다중-사용자 컴퓨터를 보고 있는 다중 사용자들이 인스턴트 메시징에 일반적으로 고유한 일-대-일 프라이버시를 훼손하기 때문에, 문제가 생길 수 있다. 그 결과, 특별한 사용자에 의해 보여지기 위해 다중-사용자 컴퓨터에 전송된 메시지들의 프라이버시가 훼손될 수 있고, 민감한 혹은 사적인 정보가 다중 사용자들에게 무심코 디스플레이될 수 있다.

따라서, 본 발명은 다중-사용자 컴퓨터들을 포함하는 컴퓨터들 사이에 인스턴트 메시지 통신을 제공하는 인스턴트 메시징 시스템을 포함한다. 다중-사용자 컴퓨터들은 다중 사용자 오락 기능을 디지털 혹은 컴퓨터 기능과 결합하고, 미디어 기능들(예를 들면, 비디오 혹은 오디오), 비디오 게임 콘솔, 케이블 텔레비전 셋톱 박스 등을 갖는 퍼스널 컴퓨터를 포함한 다양한 실시 형태들 중 임의의 형태를 가질 수 있다.

일 실시예에 있어서, 시스템은 다중-사용자 컴퓨터 상의 사용자 로그인들에게 다중의 동시적 인스턴트 메시지를 제공한다. 다수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들 중 하나가 제2 컴퓨터의 사용자의 등록된 친구라면, 등록된 친구가 다중-사용자 컴퓨터 상의 다수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들 중 하나임을 나타내는 표시가 제2 컴퓨터에 제공된다. 그 결과, 다중-사용자 컴퓨터에 프라이버시가 없음이 제2 컴퓨터의 사용자에게 통지되고, 제2 컴퓨터의 사용자는 다중 사용자들에게 보여지기에 적당한 주제 및 언어로 메시지를 보낼 수 있다.

다른 실시예에 있어서, 영화, 혹은 스포츠 경기와 같은 텔레비전 프로그래밍이 다중-사용자 컴퓨터 상의 다수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들에게 동시적으로 다중-사용자 컴퓨터 상에 주어진다. 인스턴트 메시지들은 비디오 디스플레이의 일부분 상에 다중 사용자들에게 조심하는 방식으로 제공된다. 그 결과, 본 발명의 인스턴트 메시징은 다중-사용자 컴퓨터의 공유 사용을 수용하기 위해 인스턴트 메시징의 분열을 최소화하고, 통상의 인스턴트 메시징의 사적인 특성을 보호하면서, 다중-사용자 컴퓨터들과 손조롭게 작동할 수 있다.

본 발명의 부가적인 목적들 및 이점들은 첨부 도면들을 참조하여 상세한 설명의 바람직한 실시예를 통해 명백하게 알 수 있을 것이다.

발명의 구성 및 작용

도 1은 본 발명의 작동 환경으로서 종래 기술의 다중-사용자 컴퓨터(100)를 예시한 개략적인 블럭도인데, 다중-사용자 컴퓨터(100)는 컴퓨터 네트워크(102)에 접속되고 공유 디스플레이(110)를 보는 둘 이상의 사용자들(104, 106, 및 108)(도시된 세명)을 가진다. 다중-사용자 컴퓨터(100)는 다중 사용자 오락 기능을 디지털 혹은 컴퓨터 기능과 결합하고, 미디어 기능들(예를 들면, 비디오 혹은 오디오), 비디오 게임 콘솔, 케이블 텔레비전 셋톱 박스 등을 갖는 퍼스널 컴퓨터를 포함하는 다양한 실시 형태들 중 임의의 형태를 가질 수 있다.

다중 사용자들(104, 106, 108)은 컴퓨터(100)(예를 들어, 내장된 DVD-호환가능 드라이브 혹은 다른 접속되어 있는 비디오 재생 장치: 도시되지 않음)에서 국부적으로 재생되는, 혹은 텔레비전 호환가능 네트워크(112)를 통해 수신되는 비디오 프로그램을 볼 수 있거나, 혹은 사용자들(104, 106, 108)은 비디오 게임 등의 소정의 다른 공유 정보를 볼 수 있다. 비록 별도로 도시되지는 않았지만, 컴퓨터 네트워크(102)와 텔레비전 호환가능 네트워크(112)는 하나이고 동일한 것일 수 있음을 이해할 것이다.

예시된 실시예에서, 다중-사용자 컴퓨터(100)는 '가정' 퍼스널 컴퓨터로서 종종 일컬어지며, 디스플레이(110)에 접속된 중앙 처리 장치(CPU)(114)를 가지며, 당해 분야에 공지된 바와 같이 프로세서, 메모리, 데이터 스토리지 드라이브 등을 포함한다. 일 예를 들면, 다중-사용자 컴퓨터(100)는 통상적인 퍼스널 컴퓨터 기능과 미디어 기능을 모두 제공하는 미디어-능력이 있는(예를 들어, 오디오, 비디오, 텔레비전 등) 운영 시스템, 예를 들면 Microsoft Corporation으로부터 입수 가능한 Windows (R) XP Media Center 에디션 운영 시스템을 운영한다. 그러나, 다른 운영 시스템도 퍼스널 컴퓨터 기능 및 미디어 기능을 제공할 수 있으며, 그러한 시스템들은 가정에 위치되거나 혹은 작업장에 위치되거나 간에, 다중 사용자들에 의해 채용될 수 있음을 알아야 한다.

다중-사용자 컴퓨터(100) 상에서 이용가능한 다수의 퍼스널 컴퓨터 타입 어플리케이션들이나 특징들 중 하나가 인스턴트 메시징이다. 인스턴트 메시징은 두명의 사용자들이 컴퓨터 네트워크를 통해 실시간으로 사적으로 서로 통신하는 컴퓨터 통신 포맷이다. 사용자들 사이의 통신 시퀀스 내의 연달은 메시지들은 각각의 사용자의 컴퓨터에 수신될 때 자동으로 디스플레이된다. 사용자는 인스턴트 메시지들을 서로 교환하는 다른 사용자들인 '친구들' 혹은 '동료들'의 리스트를 통상적으로 가질 것이다. 사용자가 로그인할 때, 인스턴트 메시징 시스템은 사용자의 '친구들' 혹은 '동료들'도 로그인되었고 인스턴트 메시징을 이용 가능함을 사용자에게 전형적으로 통지할 것이다.

인스턴트 메시징은, 이메일이 닫힌 상태(a closed state)에서 수신되고 사용자에게 의해 읽혀지도록 열려야 된다는 점에서, 이메일과 구별된다. 인스턴트 메시징은 셋 이상의 컴퓨터들 상의 세명 이상의 사용자들 사이의 통신이 아니라 단지 두명의 사용자들 사이의 사적인 통신과 관련된다는 점에서, 컴퓨터 채트, 게시판, 메시지 보드와 구별된다.

도 2는 인스턴트 메시징을 다중-사용자 컴퓨터(100)의 다중 사용자들(예를 들어, 사용자들 104, 106, 및 108)중 적어도 하나에게 제공하기 위한 컴퓨터 구현된 다중 사용자 인스턴트 메시징 방법(200)의 순서도이다.

단계 202에서, 다중 사용자들은 공통의 다중-사용자 컴퓨터를 보고 있다. 예를 들어, 사용자들(104, 106, 108)은 다중-사용자 컴퓨터(100) 상에서 영화 혹은 소정의 다른 미디어 혹은 정보를 보고 있다. 설명상, 다중 사용자들은 그들이 다중-사용자 컴퓨터(100)를 공유하고 있다는 표시로서 '공유 사용자들'로서 일컬어진다.

단계 204에서, 공유 사용자들 각각은 공통의 다중-사용자 컴퓨터 상에서 이용 가능한 인스턴트 메시징 시스템에 로그인한다. 공유 사용자들은 기존의 개인 계정들 하에서 로그인할 수 있거나, 혹은 개인 계정이 없는 공유 사용자들은 다중-사용자 컴퓨터와 관련된 하나 이상의 '손님' 계정들 하에서 로그인될 수 있다. 손님 계정들은 특정 사용자의 개인 계정에 대응하지 않는다. 기존의 개인 계정이 없는 공유 사용자는 '손님' 계정 하에서 로그인하지 않고 대안적으로 개인 계정을 생성할 수 있음을 알 것이다.

단계 206에서, 공유 사용자들은 공유되는 다중-사용자 컴퓨터 상에 로그인된 것으로 함께 표시된다. 예를 들어, 이 표시는 인스턴트 메시징 서버에서 만들어진다. 기존의 개인 계정을 갖는 공유 사용자들은, 다른 사용자 혹은 사용자들이 하나 혹은 하나 이상의 손님 계정들로 로그인되었더라도, 이 적어도 하나의 다른 사용자와 함께 로그인된 것으로 등록된다.

단계 208에서, 기존의 개인 계정을 갖는 각각의 공유 사용자는, 이 공유 사용자를 친구 혹은 동료로 갖는 임의의 다른 사용자들과 연관된다. 이 연관은 인스턴트 메시징 서버에 의해 수행될 수 있다.

단계 210에서, 기존의 개인 계정을 갖는 공유 사용자가 친구 혹은 동료인 임의의 다른 사용자에게, 공유 사용자가 다중-사용자 컴퓨터 상에 로그인되었음을 나타내는 공유 이용 표시가 제공된다. 공유 이용 표시는 공유 사용자가 통상의 인스턴트 메시징의 프라이버시 특성이 없는 컴퓨터에 로그인되었음을 다른 사용자들에게 통지한다. 이것은 송신자가 인스턴트 메시지를 위해 적절한 언어와 정보 콘텐츠를 선택할 수 있게 해주어, 인스턴트 메시지가 부적절한 기밀의 혹은 민감한 정보를 싣고 공유 사용자에게 송신하는 것을 방지한다.

단계 212에서, 인스턴트 메시지는 공유 사용자들 중 한명에게 송신된다. 예를 들어, 메시지는, 기존의 개인 계정을 갖는 공유 사용자를 친구 혹은 동료로 둔 사용자로부터 송신될 수 있다.

단계 214에서, 인스턴트 메시지는 미디어에 사용자들의 잠입에 대한 붕괴를 회피하기 위해 최소의 분열을 야기하는 디스플레이로 다중-사용자 컴퓨터 상에 표현된다. 일 실시예에 있어서, 인스턴트 메시지들과 친구 존재 표시자들은 실행 중인 미디어(예를 들어, 영화) 위에 느리게 알파-블렌드(alpha-blended)되고, 선명한 상태에서 불명확한 상태로 느리게 페이드된 다음, 다시 선명해질 수 있는데, 이 모두 메시지들을 바운딩하는 윈도우가 없이 수행될 수 있다. 이것은, 메시지가 미디어를 막게 되어 그 자체의 윈도우를 필요로 하는 현재의 메시징과 대조를 이룬다. 일 실시예에 있어서, 메시지들은 미디어가 재생되는 스크린의 에지들 및 코너들 쪽에 디폴트로 배치되나, 사용자들이 그의 메시지들의 위치를 선택적으로 커스토마이즈하여, 스크린 위치로부터 수신자들이 빨리 추정되도록 할 수 있다.

단계 216에서, 응답 인스턴트 메시지가 다중-사용자 컴퓨터로부터 송신된다. 일 실시예는 다중-사용자 컴퓨터(100)를 위해 세개의 응답 메시지 메카니즘들까지 포함한다. 제1 응답 메카니즘은 다수의 미리 작성된 응답들을 포함하는데, 이들은 인스턴트 메시징 시스템에 의해 제공되어 사용자에게 의해 변경될 수 있다. 그러한 미리 작성된 메시지의 예로는, '사용자1과 사용자2가 손님과 함께 X를 보고 있으니, 나중에 재시도 하세요.'일 수 있으며, 여기서, 사용자 1, 사용자 2, 및 손님은 다중-사용자 컴퓨터(100)에 로그인된 사용자들의 이름들이고, X는 그들이 보고 있는 채널 혹은 프로그램이고, 이 변수들은 응답을 선택할 때 자동적으로 완성된다. 공유 사용자는 미디어 기능들(예를 들어, 비디오 혹은 오디오), 비디오 게임 콘솔(예를 들어, 무선이 아님), 케이블 텔레비전 셋-톱 박스 등을 갖는 퍼스널 컴퓨터에 제공된 타입의 원격 제어 장치의 활성화에 의해 생성될 수 있다.

미리 작성된 응답이 퍼스널 컴퓨터에 수신될 때, 그 채널에 대한 웹 사이트가 그 응답의 수신자에게 보여질 수 있다. 상기 응답이, 다른 미디어-능력있는 컴퓨터에 수신될 때, 그 채널은 그 컴퓨터의 하나 이상의 사용자들에게 보여질 수 있다. 후자의 경우에, 친구들의 그룹들은 다중-사용자 컴퓨터들 상의 공통의 콘텐츠 주위에 모일 수 있다.

제2 응답 메시지 메카니즘으로는, 인입 메시지가 자발적인 응답을 보장할 수 있는데, 이 경우들에서는 하나 이상의 사용자들이 인스턴트 메시지를 통상의 방법으로 타이핑하기 위해 다중-사용자 컴퓨터 키보드 (혹은 텍스트 입력 기능을 제공하는 다른 주변 장치)를 공유할 수 있다.

제3 응답 메시지 메카니즘으로는, 참여자는 참여자의 개인 휴대정보 단말기(PDA) 혹은 셀 폰 상으로 인스턴트 메시지에 대해 직접 응답할 수 있다. 이 경우, 다중-사용자 컴퓨터의 공용 스크린으로부터 사적 PDA 혹은 셀 폰 장치로 논의가 이동된다.

도 3은 사용자 친구가 다중-사용자 컴퓨터에 로그인된 것을 나타내는 공유 이용 표시(302)를 포함하는 인스턴트 메시징 친구 리스트 그래픽 사용자 인터페이스(300)의 예를 도시한다. 친구 리스트 사용자 인터페이스(300)는 인스턴트 메시징 시스템에 로그인된 사용자의 컴퓨터 디스플레이 상에 전형적으로 표현될 수 있고, 그 시스템에 로그인된 각각의 개별적인 친구에 대한 통상적인 로그온 표시(304)를 포함한다. 통상적인 이용불가 표시(306)는 인스턴트 메시징 시스템 상에서 통신할 수 없는 각각의 친구를 표시한다. 이 친구들은, 이 친구들이 인스턴트 메시징 시스템에 로그인되지 않았기 때문에, 혹은 그들이 로그인되었지만 메시지를 수신하지 않기 때문에, 통신 불가능할 수 있다.

본 발명에 따르면, 친구 리스트 사용자 인터페이스(300)는 공유 이용 표시(302)를 포함하는데, 공유 이용 표시(302)는 사용자 인터페이스(300)를 보는 사용자에게 하나 이상의 다른 사용자들을 갖는 다중-사용자 컴퓨터 상에 친구가 로그인되었음을 통지한다. 예시된 실시예에서, 공유 이용 표시(302)는 친구(312)와 함께 사용자들(314, 316)이 공유 다중-사용자 컴퓨터에 로그인되었음을 나타내는 표시들을 더 포함할 수 있다. 예를 들어, 개인 계정을 갖는 공유 사용자(314)는 그의 혹은 그녀의 개인 계정 이름에 의해 표시되고, 개인 계정이 없는 공유 사용자(316)는 '손님'이라는 이름으로 표시된다.

공유 이용 표시(302)는 함께 위치한 다수의 사용자들과의 인스턴트 메시징에 관한 메시지 송신 위치에서의 프라이버시 우려를 해결한다. 본 실시예에서, 함께 위치한 다수의 사용자들은, 예를 들면 미디어 세션 동안, 사용자 인터페이스(300)로도 명백하게 함께 위치한다. 익명의 사용자들이나 손님들(즉, 인스턴트 메시징 계정들을 갖지 않은 혹은 로그인하지 않은 참가자들도) 역시 표시된다. 이것은 송신자가 인스턴트 메시지의 언어 및 정보 콘텐츠를 적당하게 선택할 수 있도록 해준다. 일부 실시예들에 있어서, 공유 이용 표시는, 선택된 사용자가 다중-사용자 컴퓨터를 함께 공유하고 있는 사용자들을 기술하지 않을 수 있다.

도 4a 내지 4c는 디스플레이 스크린(406) 상에 표현되고 있는 미디어(404)(예를 들어, 비디오 혹은 영화) 상에 인스턴트 메시지(402)를 표현하기 위해 최소의 분열을 야기하는 인스턴트 메시지 디스플레이(400)의 예를 도시한다. 도 4a 내지 4c는 인스턴트 메시지(402)의 디스플레이 동안의 제1, 제2, 제3 연속 시간들 각각을 나타낸다. 최소의 분열을 야기하는 디스플레이(400)는 디스플레이 스크린(400) 상에 재생되고 있는 미디어(404) 내에 사용자들의 잠입 혹은 집결에 대하여 분열을 최소화한다.

도 4a는 메시지 텍스트를 바운딩하는 별도의 윈도우 없이 미디어(404)의 일부 위에서 메시지(402)의 초기 페이드 인(fade in)을 도시한다. 메시지(402)의 페이드 인은 메시지(402)의 텍스트를 파선들로 나타냄에 의해 도 4a에 개략적으로 도시된다. 메시지(402)의 페이드 인은 미디어(예를 들어, 영화) 위에 메시지(402)의 알파-블렌딩(alpha-blending), 선명한 텍스트로부터 불명확한 텍스트로 느리게 페이드되는 것으로 실시된다. 메시지(402)는 또한 배경 위에 표현될 수도 있고, 혹은 메시지(402)를 미디어(404)로부터 가시적으로 구별하기 위해 드롭 새도우(drop shadows)와 함께 표현될 수 있다. 일 실시예에서, 메시지들은 미디어가 디스플레이되고 있는 스크린(406)의 에지들 및 코너들 쪽에 디폴트로 배치되지만, 사용자들은 그들의 메시지들의 위치를 선택적으로 커스토마이즈하여 스크린 위치로부터 수신자들이 빨리 추정되도록 할 수 있다.

도 4b는 메시지 텍스트를 바운딩하는 별도의 윈도우 없이 미디어(404)의 일부 위에 표현된 불명료한 메시지(402)를 예시한다. 도 4c는 도 4b의 불명료한 상태에서부터 선명한 상태로의 메시지(402)의 후속적인 페이드 아웃을 예시한다.

도 5는 다중-사용자 컴퓨터들과 적응 가능한 인스턴트 메시지 시스템(500)의 블록도이다. 인스턴트 메시징 서버(502)는 하나 이상의 다중-사용자 컴퓨터들(504)(하나만 도시됨)에 있는 인스턴트 메시지 사용자들과 하나 이상의 단일 사용자 컴퓨터들(506)(하나만 도시됨)을 시스템(500)에 로그인된 사용자들로서 등록한다.

인스턴트 메시징 서버(502)는 컴퓨터들(504, 506)과의 인스턴트 메시지 통신 접속들을 설정하고, 이들 각각에 친구 혹은 동료 상태 표시를 제공한다. 각각의 컴퓨터들(504, 506)에 제공된 친구 혹은 동료 표시는 그 컴퓨터에 로그인된 사용자 혹은 사용자들의 친구들 혹은 동료들의 통신 가능성을 표시한다.

도 4를 참조하면, 통상의 인스턴트 메시지 프로토콜에 따라 생성된 텍스트 메시지들에 다양한 렌더링 툴들(rendering tools) 중 임의의 툴을 적용하여 메시지들(402)을 렌더링함으로써, 예를 들면 비디오 미디어(404) 위에 메시지들(402)의 알파-페이딩이 제공된다. 렌더링 툴들은 Microsoft Corporation으로부터 입수 가능한 Direct X와, Macromedia Corporation으로부터 입수 가능한 Macromedia Flash MX를 포함한다. Java를 포함한 다른 렌더링 툴들도 역시 사용될 수 있다.

본 발명은 예시된 실시예를 참조하여 설명되었지만, 예시된 실시예는 본 발명의 원리들을 벗어나지 않고서 배열이나 세부 내역이 변경될 수 있다. 본 명세서에서 설명된 프로그램, 프로세스, 혹은 방법은, 달리 표시되지 않은 한, 임의의 특별한 타입의 컴퓨터 장치와 관련되거나 이러한 장치에만 제한되지는 않는다. 다양한 타입들의 범용 혹은 특수 컴퓨터 장치가 사용되어 본 명세서에 기술된 기술적 요지에 따른 동작들을 수행할 수 있다. 소프트웨어로 도시된 실시예의 구성 요소들은 하드웨어로 구현될 수 있으며, 그 역도 가능하다.

본 발명의 원리들이 응용될 수 있는 많은 가능한 실시예들의 관점에서, 세부적인 실시예들은 예시적인 것일 뿐이고, 본 발명의 범위를 제한하는 것으로 여겨지면 안된다. 본 발명은 하기의 청구 범위들의 범위 및 사상 내에 들어올 수 있는 모든 클러한 실시예들 및 그 등가물들들에 대한 특허를 청구한다.

발명의 효과

본 발명의 일 실시예에 따르면, 시스템은 다중-사용자 컴퓨터 상의 사용자 로그인들에게 다중의 동시적 인스턴트 메시지를 제공한다. 다수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들 중 하나가 제2 컴퓨터의 사용자의 등록된 친구라면, 등록된 친구가 다중-사용자 컴퓨터 상의 다수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들 중 하나임을 나타내는 표시가 제2 컴퓨터에 제공된다. 그 결과, 다중-사용자 컴퓨터에 프라이버시가 없음이 제2 컴퓨터의 사용자에게 통지되고, 제2 컴퓨터의 사용자는 다중 사용자들에게 보여지기에 적당한 주제 및 언어로 메시지를 보낼 수 있다.

본 발명의 다른 실시예에 따르면, 영화, 혹은 스포츠 경기와 같은 텔레비전 프로그래밍이 다중-사용자 컴퓨터 상의 다수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들에게 동시적으로 다중-사용자 컴퓨터 상에 주어진다. 인스턴트 메시지들은 비디오 디스플레이의 일부분 상에 다중 사용자들에게 조심하는 방식으로 제공된다. 그 결과, 본 발명의 인스턴트 메시징은 다중-사용자 컴퓨터의 공유 사용을 수용하기 위해 인스턴트 메시징의 분열을 최소화하고, 통상의 인스턴트 메시징의 사적인 특성을 보호하면서, 다중-사용자 컴퓨터들과 순조롭게 작동할 수 있다.

(57) 청구의 범위

청구항 1.

컴퓨터들 사이에 인스턴트 메시지 통신을 제공하는 인스턴트 메시징 시스템에서의 다중-사용자 컴퓨터 인스턴트 메시징 방법에 있어서,

다중-사용자 컴퓨터 상에 복수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들을 제공하는 단계 - 상기 복수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들 중 하나는 제2 컴퓨터의 사용자의 등록된 친구임 -;

상기 등록된 친구가 상기 다중-사용자 컴퓨터 상의 복수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들 중 하나라는 표시를 상기 제2 컴퓨터에 제공하는 단계

를 포함하는 인스턴트 메시징 방법.

청구항 2.

제1항에 있어서,

상기 다중-사용자 컴퓨터 상의 상기 복수의 동시적 인스턴트 메시지 중 하나는 특정 인스턴트 메시징 사용자에게 대응하지 않는 손님(guest) 로그인인 인스턴트 메시징 방법.

청구항 3.

제1항에 있어서,

상기 다중-사용자 컴퓨터는 상기 다중-사용자 컴퓨터 상에 복수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들을 비디오 디스플레이와 동시적으로 렌더링(rendering)하는 인스턴트 메시징 방법.

청구항 4.

제3항에 있어서,

상기 다중-사용자 컴퓨터 상의 인스턴트 메시지를 상기 인스턴트 메시지를 둘러싸는 가시적인 윈도우 없이 상기 비디오 디스플레이의 일부 위에 렌더링하는 단계를 더 포함하는 인스턴트 메시징 방법.

청구항 5.

제4항에 있어서,

상기 인스턴트 메시지는 사용자 식별가능 페이드 인(fade in)과 사용자 식별 가능 페이드 아웃(fade out)으로 렌더링되는 인스턴트 메시징 방법.

청구항 6.

제4항에 있어서,

상기 인스턴트 메시지는 상기 비디오 디스플레이의 마진 영역 위에 렌더링되는 인스턴트 메시징 방법.

청구항 7.

제4항에 있어서,

상기 인스턴트 메시지는 상기 비디오 디스플레이의 사용자 선택가능 부분 위에 렌더링되는 인스턴트 메시징 방법.

청구항 8.

제1항에 있어서,

상기 다중-사용자 컴퓨터는 상기 다중-사용자 컴퓨터 상의 복수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들과 함께 비디오 디스플레이를 동시적으로 렌더링하고, 상기 방법은 상기 비디오 디스플레이와 동시적으로 상기 다중-사용자 컴퓨터 상에 인스턴트 메시지를 렌더링하는 단계를 더 포함하는 인스턴트 메시징 방법.

청구항 9.

제8항에 있어서,

상기 다중-사용자 컴퓨터로부터 복수의 선정된 인스턴트 메시지들 중 하나를 전송하는 단계를 더 포함하는 인스턴트 메시징 방법.

청구항 10.

제9항에 있어서,

상기 다중-사용자 컴퓨터로부터 전송된 복수의 선정된 인스턴트 메시지들 중 하나의 사용자 표시(a user indication)를 무선 원격 제어 장치로부터 수신하는 단계를 더 포함하는 인스턴트 메시징 방법.

청구항 11.

컴퓨터들 사이에 인스턴트 메시지 통신을 제공하는 인스턴트 메시징 시스템에 있어서, 컴퓨터 판독가능 매체 내의 다중-사용자 컴퓨터 인스턴트 메시징 소프트웨어가,

다중-사용자 컴퓨터 상에 복수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들을 제공하는 소프트웨어 - 상기 복수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들 중 하나는 제2 컴퓨터의 사용자의 등록된 친구임 -;

상기 등록된 친구가 상기 다중-사용자 컴퓨터 상의 복수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들 중 하나라는 표시를 상기 제2 컴퓨터에 제공하는 소프트웨어

를 포함하는 인스턴트 메시징 시스템.

청구항 12.

제11항에 있어서,

상기 다중-사용자 컴퓨터 상에 비디오 디스플레이를 상기 다중-사용자 컴퓨터 상의 복수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들과 동시적으로 렌더링하는 소프트웨어를 더 포함하는 인스턴트 메시징 시스템.

청구항 13.

제12항에 있어서,

상기 다중-사용자 컴퓨터 상의 인스턴트 메시지를 상기 인스턴트 메시지를 둘러싸는 가시적인 윈도우 없이 상기 비디오 디스플레이의 일부 위에 렌더링하는 소프트웨어를 더 포함하는 인스턴트 메시징 시스템.

청구항 14.

제13항에 있어서,

상기 인스턴트 메시지는 사용자 식별가능 페이드 인(fade in)과 사용자 식별 가능 페이드 아웃(fade out)으로 렌더링되는 인스턴트 메시징 시스템.

청구항 15.

제13항에 있어서,

상기 인스턴트 메시지는 상기 비디오 디스플레이의 마진 영역 위에 렌더링되는 인스턴트 메시징 시스템.

청구항 16.

제13항에 있어서,

상기 인스턴트 메시지는 상기 비디오 디스플레이의 사용자 선택가능 부분 위에 렌더링되는 인스턴트 메시징 시스템.

청구항 17.

제11항에 있어서,

상기 다중-사용자 컴퓨터 상에 비디오 디스플레이를 상기 복수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들과 동시적으로 렌더링하기 위한 소프트웨어와, 상기 다중-사용자 컴퓨터 상에 인스턴트 메시지를 상기 비디오 디스플레이와 동시적으로 렌더링하는 소프트웨어를 더 포함하는 인스턴트 메시징 시스템.

청구항 18.

제17항에 있어서,

상기 다중-사용자 컴퓨터로부터 복수의 선정된 인스턴트 메시지들 중 하나를 전송하는 소프트웨어를 더 포함하는 인스턴트 메시징 시스템.

청구항 19.

제18항에 있어서,

상기 다중-사용자 컴퓨터로부터 전송된 복수의 선정된 인스턴트 메시지들 중 하나는 무선 원격 제어 장치로 사용자에 의해 선택가능한 인스턴트 메시징 시스템.

청구항 20.

제11항에 있어서,

상기 다중-사용자 컴퓨터 상의 상기 복수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들 중 하나를 특정 인스턴트 메시징 사용자에게 대응하지 않는 손님(guest) 로그인으로서 제공하는 인스턴트 메시징 시스템.

청구항 21.

컴퓨터들 사이에 인스턴트 메시지 통신을 제공하는 인스턴트 메시징 시스템에 있어서, 컴퓨터 판독가능 매체 내의 다중-사용자 컴퓨터 인스턴트 메시징 소프트웨어가,

다중-사용자 컴퓨터 상에 복수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들을 제공하는 소프트웨어 - 상기 복수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들 중 하나는 제2 컴퓨터의 사용자의 등록된 친구임 -;

상기 다중-사용자 컴퓨터 상에 비디오 디스플레이를 상기 다중-사용자 컴퓨터 상의 복수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들과 동시적으로 렌더링하는 소프트웨어

를 포함하는 인스턴트 메시징 시스템.

청구항 22.

제21항에 있어서,

상기 비디오 디스플레이의 렌더링과 동시적으로 상기 다중-사용자 컴퓨터 상에 인스턴트 메시지를 렌더링하는 소프트웨어를 더 포함하는 인스턴트 메시징 시스템.

청구항 23.

제21항에 있어서,

상기 다중-사용자 컴퓨터로부터 복수의 선정된 인스턴트 메시지들 중 하나를 전송하는 소프트웨어를 더 포함하는 인스턴트 메시징 시스템.

청구항 24.

제23항에 있어서,

상기 다중-사용자 컴퓨터로부터 전송된 복수의 선정된 인스턴트 메시지들 중 하나는 무선 원격 제어 장치로 사용자에 의해 선택가능한 인스턴트 메시징 시스템.

청구항 25.

제21항에 있어서,

상기 다중-사용자 컴퓨터 상의 인스턴트 메시지를 상기 인스턴트 메시지를 둘러싸는 가시적인 윈도우 없이 상기 비디오 디스플레이의 일부 위에 렌더링하는 소프트웨어를 더 포함하는 인스턴트 메시징 시스템.

청구항 26.

제25항에 있어서,

상기 인스턴트 메시지는 사용자 식별가능 페이드 인(fade in)과 사용자 식별 가능 페이드 아웃(fade out)으로 렌더링되는 인스턴트 메시징 시스템.

청구항 27.

제25항에 있어서,

상기 인스턴트 메시지는 상기 비디오 디스플레이의 마진 영역 위에 렌더링되는 인스턴트 메시징 시스템.

청구항 28.

제25항에 있어서,

상기 인스턴트 메시지는 상기 비디오 디스플레이의 사용자 선택가능 부분 위에 렌더링되는 인스턴트 메시징 시스템.

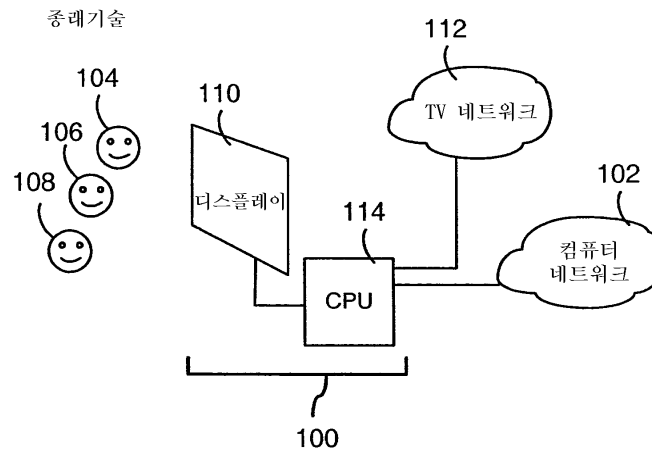
청구항 29.

제21항에 있어서,

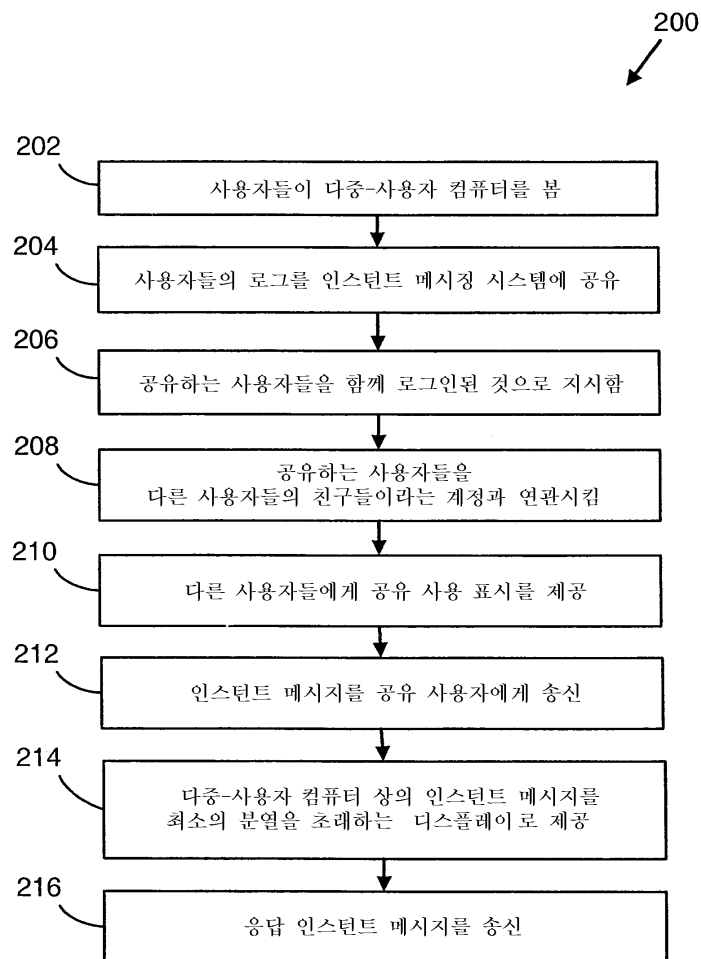
상기 다중-사용자 컴퓨터 상의 상기 복수의 동시적 인스턴트 메시지 사용자 로그인들 중 하나를 특정 인스턴트 메시징 사용자에게 대응하지 않는 손님(guest) 로그인으로서 제공하는 인스턴트 메시징 시스템.

도면

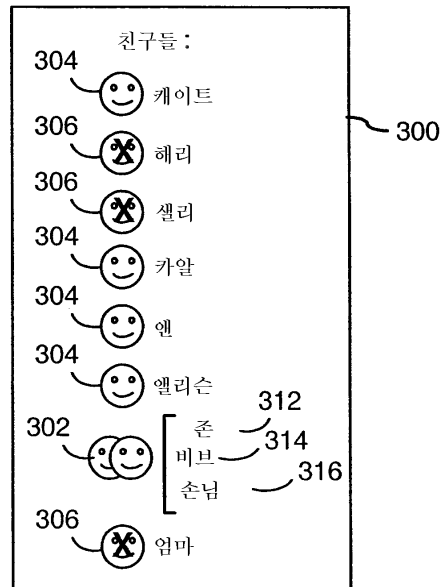
도면1



도면2



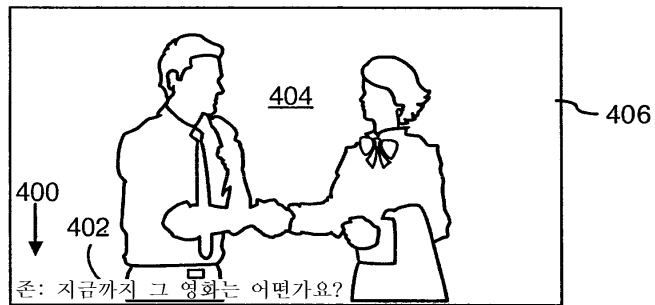
도면3



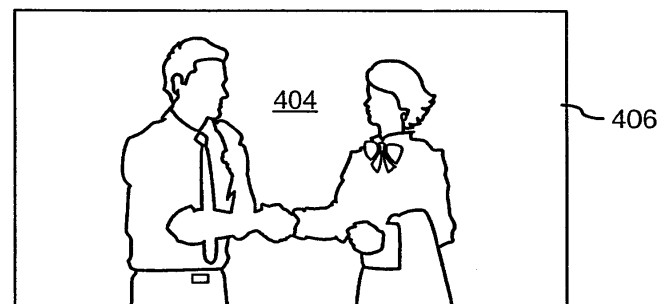
도면4a



도면4b



도면4c



도면5

