



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2020-0053799
(43) 공개일자 2020년05월19일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 13/58 (2014.01) A63F 13/70 (2014.01)
G06F 3/01 (2006.01) G06F 3/048 (2017.01)
(52) CPC특허분류
A63F 13/58 (2015.01)
A63F 13/70 (2015.01)
(21) 출원번호 10-2018-0137129
(22) 출원일자 2018년11월09일
심사청구일자 2018년11월09일

(71) 출원인
주식회사 엔씨소프트
서울특별시 강남구 테헤란로 509 (삼성동)
(72) 발명자
김병주
경기도 성남시 분당구 대왕판교로 644번길 12
소송희
경기도 성남시 분당구 대왕판교로 644번길 12
(뒷면에 계속)
(74) 대리인
함영옥

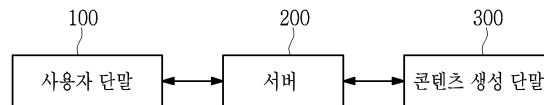
전체 청구항 수 : 총 18 항

(54) 발명의 명칭 콘텐츠 제공 시스템 및 콘텐츠 제공 방법

(57) 요약

본 발명의 일실시예에 따르면, 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 대한 사용자의 입력에 응답하여 상기 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 해당하는 콘텐츠에 대한 제공 요청을 생성하는 사용자 단말, 상기 제공 요청에 응답하여 상기 사용자 단말로 상기 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 해당하는 콘텐츠의 제공 여부를 결정하는 서버 및 상기 제공 여부에 대응하여 콘텐츠 수신 표시를 디스플레이 하는 콘텐츠 생성 단말을 포함한다.

대표도 - 도1



(52) CPC특허분류

G06F 3/01 (2013.01)

G06F 3/048 (2013.01)

(72) 발명자

손의준

경기도 성남시 분당구 대왕판교로 644번길 12

윤성영

경기도 성남시 분당구 대왕판교로 644번길 12

명세서

청구범위

청구항 1

게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 대한 사용자의 입력에 응답하여 상기 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 해당하는 콘텐츠에 대한 제공 요청을 생성하는 사용자 단말;

상기 제공 요청에 응답하여 상기 사용자 단말로 상기 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 해당하는 콘텐츠의 제공 여부를 결정하는 서버; 및

상기 제공 여부에 대응하여 콘텐츠 수신 표시를 디스플레이 하는 콘텐츠 생성 단말
을 포함하는 콘텐츠 제공 시스템.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 콘텐츠 제공 표시는,

상기 콘텐츠의 이용자 수에 따라 색상이 변하는 콘텐츠 제공 시스템.

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 콘텐츠 제공 표시는,

상기 콘텐츠를 이용하는 이용자 수를 표시하는 콘텐츠 제공 시스템.

청구항 4

제1항에 있어서,

상기 콘텐츠 제공 표시는,

상기 사용자의 입력에 대응하여 확장된 그래픽 유저 인터페이스(graphical user interface)를 표시하는 콘텐츠 제공 시스템.

청구항 5

제4항에 있어서,

상기 확장된 그래픽 유저 인터페이스의 구성은 변경 또는 추가가 가능한 콘텐츠 제공 시스템.

청구항 6

제1항에 있어서,

상기 콘텐츠 제공 표시는,

상기 게임 상의 상황에 따라 디스플레이 되는 위치가 변하는 콘텐츠 제공 시스템.

청구항 7

제1항에 있어서,

상기 콘텐츠 제공 표시는,

상기 콘텐츠의 제공 조건을 표시하는 콘텐츠 제공 시스템.

청구항 8

제1항에 있어서,
상기 사용자의 입력은,
게임 상의 화면 터치, 음성 또는 텍스트 중 적어도 어느 하나에 해당하는 콘텐츠 제공 시스템.

청구항 9

제1항에 있어서,
상기 제공 요청은,
상기 콘텐츠를 특정하기 위한 적어도 한 개의 정보를 포함하는 콘텐츠 제공 시스템.

청구항 10

콘텐츠 제공 시스템에서 수행하는 콘텐츠 제공 방법은,
게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 대한 사용자의 입력에 응답하여 상기 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 해당하는 콘텐츠에 대한 제공 요청을 생성하는 동작; 및
상기 제공 요청에 응답하여 상기 사용자 단말로 상기 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 해당하는 콘텐츠의 제공 여부를 결정하는 동작; 및
상기 제공 여부에 대응하여 콘텐츠 수신 표시를 디스플레이 하는 동작
을 포함하는 콘텐츠 제공 방법.

청구항 11

제10항에 있어서,
상기 콘텐츠 제공 표시는,
상기 콘텐츠의 이용자 수에 따라 색상이 변하는 콘텐츠 제공 방법.

청구항 12

제10항에 있어서,
상기 콘텐츠 제공 표시는,
상기 콘텐츠를 이용하는 이용자 수를 표시하는 콘텐츠 제공 방법.

청구항 13

제10항에 있어서,
상기 콘텐츠 제공 표시는,
상기 사용자의 입력에 대응하여 확장된 그래픽 유저 인터페이스(graphical user interface)를 표시하는 콘텐츠 제공 방법.

청구항 14

제13항에 있어서,
상기 확장된 그래픽 유저 인터페이스의 구성은 변경 또는 추가가 가능한 콘텐츠 제공 방법.

청구항 15

제10항에 있어서,
상기 콘텐츠 제공 표시는,

상기 게임 상의 상황에 따라 디스플레이 되는 위치가 변하는 콘텐츠 제공 방법.

청구항 16

제10항에 있어서,

상기 콘텐츠 제공 표시는,

상기 콘텐츠의 제공 조건을 표시하는 콘텐츠 제공 방법.

청구항 17

제10항에 있어서,

상기 사용자의 입력은,

게임 상의 화면 터치, 음성 또는 텍스트 중 적어도 어느 하나에 해당하는 콘텐츠 제공 방법.

청구항 18

제10항에 있어서,

상기 제공 요청은,

상기 콘텐츠를 특정하기 위한 적어도 한 개의 정보를 포함하는 콘텐츠 제공 방법.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 아래의 실시예들은 콘텐츠 제공 시스템 및 콘텐츠 제공 방법에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 롤플레이팅 게임(role-playing game)은 게임 이용자가 게임 프로그램에 등장하는 한 인물의 역할을 맡아 직접 수행하는 형식으로 된 컴퓨터 게임으로서, 롤플레이팅 게임 플레이어는 게임 관리자가 정해 놓은 규칙에 따라 모험과 상상의 세계를 여행하며 다양한 임무를 수행하므로 마치 게임 속의 주인공이 된 듯한 흥미를 느낄 수 있다.

[0003] 온라인게임은 컴퓨터 게임이 유선 또는 무선의 네트워크에서 작동할 수 있도록 구현된 컴퓨터 게임으로서, 온라인 게임 플레이어는 유선 또는 무선의 네트워크를 통하여 원격지에 떨어져 있는 타인과 게임을 진행할 수 있다.

[0004] 최근 롤플레이팅 게임이 온라인 게임화 되고 있으며, 그 가운데에는 수천 내지 수만명의 동시접속자수를 자랑하는 MMORPG(Massively Multiplayer Online Roleplaying Game)이 등장하기에 이르렀다.

[0005] MMORPG는 게임의 특성상 다수의 플레이어들이 서로 파티를 구성하여 퀘스트를 수행하거나 던전 등을 클리어하는 등의 방법으로 게임을 진행하며, 게임을 진행하면서 게임 내에서 다른 캐릭터들과 상호 작용을 하는 경우가 자주 발생하고 있다.

[0006] 인터넷이 발달하게 되면서 종래 방송국의 스튜디오에서 촬영되었던 미디어들은 공중파 및 인터넷을 통해 방송되고, 특히 인터넷과 영상 압축기술의 발전으로 개인들도 특정 콘텐츠에 관하여 방송할 수 있게 되었다.

[0007] 따라서, 개인이 쉽게 콘텐츠를 생성할 수 있는 게임을 인터넷을 통하여 방송하는 것은 개인 방송에서 일반화되어 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0008] 본 발명의 실시예에 따르면, 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 대한 사용자의 입력에 응답하여 상기 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 해당하는 콘텐츠를 제공할 수 있다.

[0009] 또한, 본 발명의 다른 실시예에 따르면, 게임 상의 콘텐츠 제공 표시를 디스플레이 하여 게임 플레이 중인 다른 유저들의 흥미를 유발할 수 있다.

[0010] 또한, 본 발명의 또 다른 실시예에 따르면, 확장된 그래픽 유저 인터페이스(graphical user interface)를 표시하여 다양한 정보를 제공할 수 있다.

과제의 해결 수단

[0011] 본 발명의 일실시예에 따르면, 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 대한 사용자의 입력에 응답하여 상기 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 해당하는 콘텐츠에 대한 제공 요청을 생성하는 사용자 단말, 상기 제공 요청에 응답하여 상기 사용자 단말로 상기 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 해당하는 콘텐츠의 제공 여부를 결정하는 서버 및 상기 제공 여부에 대응하여 콘텐츠 수신 표시를 디스플레이 하는 콘텐츠 생성 단말을 포함한다.

[0012] 또한, 상기 콘텐츠 제공 표시는, 상기 콘텐츠의 이용자 수에 따라 색상이 변할 수 있다.

[0013] 또한, 상기 콘텐츠 제공 표시는, 상기 콘텐츠를 이용하는 이용자 수를 표시할 수 있다.

[0014] 또한, 상기 콘텐츠 제공 표시는, 상기 사용자의 입력에 대응하여 확장된 그래픽 유저 인터페이스(graphical user interface)를 표시할 수 있다.

[0015] 또한, 상기 확장된 그래픽 유저 인터페이스의 구성은 변경 또는 추가가 가능할 수 있다.

[0016] 또한, 상기 콘텐츠 제공 표시는, 상기 게임 상의 상황에 따라 디스플레이 되는 위치가 변할 수 있다.

[0017] 또한, 상기 콘텐츠 제공 표시는, 상기 콘텐츠의 제공 조건을 표시할 수 있다.

[0018] 또한, 상기 사용자의 입력은, 게임 상의 화면 터치, 음성 또는 텍스트 중 적어도 어느 하나에 해당할 수 있다.

[0019] 또한, 상기 제공 요청은, 상기 콘텐츠를 특정하기 위한 적어도 한 개의 정보를 포함할 수 있다.

[0020] 본 발명의 다른 실시예에 따르면, 콘텐츠 제공 시스템에서 수행하는 콘텐츠 제공 방법은, 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 대한 사용자의 입력에 응답하여 상기 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 해당하는 콘텐츠에 대한 제공 요청을 생성하는 동작, 상기 제공 요청에 응답하여 상기 사용자 단말로 상기 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 해당하는 콘텐츠의 제공 여부를 결정하는 동작 및 상기 제공 여부에 대응하여 콘텐츠 수신 표시를 디스플레이 하는 동작을 포함한다.

[0021] 또한, 상기 콘텐츠 제공 표시는, 상기 콘텐츠의 이용자 수에 따라 색상이 변할 수 있다.

[0022] 또한, 상기 콘텐츠 제공 표시는, 상기 콘텐츠를 이용하는 이용자 수를 표시할 수 있다.

[0023] 또한, 상기 콘텐츠 제공 표시는, 상기 사용자의 입력에 대응하여 확장된 그래픽 유저 인터페이스(graphical user interface)를 표시할 수 있다.

[0024] 또한, 기 확장된 그래픽 유저 인터페이스의 구성은 변경 또는 추가가 가능할 수 있다.

[0025] 또한, 상기 콘텐츠 제공 표시는, 상기 게임 상의 상황에 따라 디스플레이 되는 위치가 변할 수 있다.

[0026] 또한, 상기 콘텐츠 제공 표시는, 상기 콘텐츠의 제공 조건을 표시할 수 있다.

[0027] 또한, 상기 사용자의 입력은, 게임 상의 화면 터치, 음성 또는 텍스트 중 적어도 어느 하나에 해당할 수 있다.

[0028] 또한, 상기 제공 요청은, 상기 콘텐츠를 특정하기 위한 적어도 한 개의 정보를 포함할 수 있다.

발명의 효과

[0029] 본 발명의 일실시예에 따르면, 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 대한 사용자의 입력에 응답하여 상기 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 해당하는 콘텐츠를 제공할 수 있는 효과가 있다.

[0030] 또한, 게임 상의 콘텐츠 제공 표시를 디스플레이 하여 게임 플레이 중인 다른 유저들의 흥미를 유발할 수 있는 효과가 있다.

[0031] 또한, 확장된 그래픽 유저 인터페이스(graphical user interface)를 표시하여 다양한 정보를 제공할 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

[0032] 도 1은 일실시예에 따른 콘텐츠 제공 시스템을 나타내는 도면이다.

도 2는 일실시예에 따른 사용자 단말의 구성을 나타내는 도면이다.

도 3은 일실시예에 따른 서버의 구성을 나타내는 도면이다.

도 4는 일실시예에 따른 콘텐츠 생성 단말의 구성을 나타내는 도면이다.

도 5는 일실시예에 따른 콘텐츠 제공 방법을 나타내는 플로우 차트이다.

도 6은 일실시예에 따른 콘텐츠 제공 표시 관련 디스플레이 여부 결정을 위한 인터페이스를 나타내는 도면이다.

도 7은 일실시예에 따른 콘텐츠 디스플레이 방법을 결정하기 위한 인터페이스를 나타내는 도면이다.

도 8은 일실시예에 따라 게임 상의 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되는 모습을 나타내는 도면이다.

도 9는 다른 실시예에 따라 게임 상의 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되는 모습을 나타내는 도면이다.

도 10은 일실시예에 따라 콘텐츠 제공 표시가 사용자의 입력에 대응하여 확장된 그래픽 유저 인터페이스 (graphical user interface)를 표시하는 모습을 나타내는 도면이다.

도 11은 일실시예에 따라 콘텐츠 제공 여부에 대응하여 콘텐츠 수신 표시를 디스플레이 하는 모습을 나타내는 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0033] 본 명세서에 개시되어 있는 본 발명의 개념에 따른 실시 예들에 대해서 특정한 구조적 또는 기능적 설명들은 단지 본 발명의 개념에 따른 실시 예들을 설명하기 위한 목적으로 예시된 것으로서, 본 발명의 개념에 따른 실시 예들은 다양한 형태들로 실시될 수 있으며 본 명세서에 설명된 실시 예들에 한정되지 않는다.
- [0034] 본 발명의 개념에 따른 실시 예들은 다양한 변경들을 가할 수 있고 여러 가지 형태들을 가질 수 있으므로 실시 예들을 도면에 예시하고 본 명세서에 상세하게 설명하고자 한다. 그러나, 이는 본 발명의 개념에 따른 실시 예들을 특정한 개시 형태들에 대해 한정하려는 것이 아니며, 본 발명의 사상 및 기술 범위에 포함되는 모든 변경, 균등물, 또는 대체물을 포함한다.
- [0035] 제1 또는 제2 등의 용어는 다양한 구성 요소들을 설명하는데 사용될 수 있지만, 상기 구성 요소들은 상기 용어들에 의해 한정되어서는 안 된다. 상기 용어들은 하나의 구성 요소를 다른 구성 요소로부터 구별하는 목적으로만, 예컨대 본 발명의 개념에 따른 권리 범위로부터 이탈되지 않은 채, 제1구성요소는 제2구성요소로 명명될 수 있고, 유사하게 제2구성요소는 제1구성요소로도 명명될 수 있다.
- [0036] 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "연결되어" 있다거나 "접속되어" 있다고 언급된 때에는, 그 다른 구성요소에 직접적으로 연결되어 있거나 또는 접속되어 있을 수도 있지만, 중간에 다른 구성요소가 존재할 수도 있다고 이해되어야 할 것이다. 반면에, 어떤 구성요소가 다른 구성요소에 "직접 연결되어" 있다거나 "직접 접속되어" 있다고 언급된 때에는, 중간에 다른 구성요소가 존재하지 않는 것으로 이해되어야 할 것이다. 구성요소들 간의 관계를 설명하는 다른 표현들, 즉 "~사이에"와 "바로 ~사이에" 또는 "~에 이웃하는"과 "~에 직접 이웃하는" 등도 마찬가지로 해석되어야 한다.
- [0037] 본 명세서에서 사용한 용어는 단지 특정한 실시 예를 설명하기 위해 사용된 것으로, 본 발명을 한정하려는 의도가 아니다. 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한, 복수의 표현을 포함한다.
- [0038] 본 명세서에서, "포함하다" 또는 "가지다" 등의 용어는 설명된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이지, 하나 또는 그 이상의 다른 특징들이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부분품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.
- [0039] 다르게 정의되지 않는 한, 기술적이거나 과학적인 용어를 포함해서 여기서 사용되는 모든 용어들은 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미가 있다.
- [0040] 일반적으로 사용되는 사전에 정의되어 있는 것과 같은 용어들은 관련 기술의 문맥상 가지는 의미와 일치하는 의미를 갖는 것으로 해석되어야 하며, 본 명세서에서 명백하게 정의하지 않는 한, 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미로 해석되지 않는다.
- [0041] 이하의 설명에서 동일한 식별 기호는 동일한 구성을 의미하며, 불필요한 중복적인 설명 및 공지 기술에 대한 설

명은 생략하기로 한다.

- [0042] 본 발명의 실시 예에서 '통신', '통신망' 및 '네트워크'는 동일한 의미로 사용될 수 있다. 상기 세 용어들은, 파일을 사용자 단말, 다른 사용자들의 단말 및 다운로드 서버 사이에서 송수신할 수 있는 유무선의 근거리 및 광역 데이터 송수신망을 의미한다.
- [0043] 이하, 첨부한 도면을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시 예를 설명함으로써, 본 발명을 상세히 설명한다.
- [0044] 도 1은 일실시예에 따른 콘텐츠 제공 시스템을 나타내는 도면이다.
- [0045] 도 1을 참조하면 콘텐츠 제공 시스템은, 시스템은 사용자 단말(100), 서버(200) 및 콘텐츠 생성 단말(300)을 포함한다.
- [0046] 사용자 단말(100) 또는 콘텐츠 생성 단말(300)은 일실시예에 따라 스마트폰(smart phone), PC(Personal Computer), 노트북 컴퓨터, 휴대폰(mobile phone), 태블릿 PC, 내비게이션(navigation) 단말기, PDA(Personal Digital Assistants), 스마트 TV(Smart TV), PMP(Portable Multimedia Player) 및 디지털방송 수신기일 수 있으나, 이에 한정되는 것은 아니다.
- [0047] 서버(200)는 네트워크를 통해 접속한 다수의 사용자 단말로 게임 서비스를 제공할 수 있다.
- [0048] 서버(200)는 게임을 진행하기 위한 게임 플레이 데이터 -게임 소프트웨어 자체의 데이터 및 타 게이머들의 게임 플레이에 관한 데이터를 포함- 를 제공한다.
- [0049] 여기서 사용된 '서버'라는 용어는 논리적인 구성 단위를 나타내는 것으로서, 반드시 물리적으로 구분되는 구성 요소가 아니라는 점은 본 발명이 속하는 기술분야의 당업자에게 자명한 사항이다.
- [0050] 도 2는 일실시예에 따른 사용자 단말의 구성을 나타내는 도면이고, 도 3은 일실시예에 따른 콘텐츠 제공 표시 디스플레이 설정을 위한 인터페이스를 나타내는 도면이다.
- [0051] 도 2를 참조하면, 사용자 단말(100)은 제1 프로세서(110), 제1 통신장치(120), 입력 장치(130), 출력 장치(140) 및 제1 데이터베이스(150)를 포함한다.
- [0052] 사용자 단말(100)을 구성하는 제1 프로세서(110), 제1 통신장치(120), 입력 장치(130), 출력 장치(140) 및 제1 데이터베이스(150)는 상호 연결되어 있으며, 상호 데이터를 전송하는 것이 가능하다.
- [0053] 제1 프로세서(110)는 프로그램들이 저장된 메모리(미도시)를 포함할 수 있다.
- [0054] 제1 프로세서(110)는 상기 포함된 메모리(미도시)에 저장된 프로그램들을 실행시킬 수 있다.
- [0055] 제1 프로세서(110)는 프로그램들이 저장된 메모리(미도시)와 연결될 수 있다.
- [0056] 제1 프로세서(110)는 상기 연결된 메모리(미도시)에 저장된 프로그램들을 실행시킬 수 있다.
- [0057] 이때, 상기 메모리(미도시)에는 사용자 단말(100)을 동작시키기 위한 동작프로그램(예컨대, OS)이 저장될 수 있다.
- [0058] 제1 프로세서(110)는 사용자 단말(100)에 대한 정보를 관리하기 위한 프로그램을 실행시킬 수 있다.
- [0059] 제1 프로세서(110)는 사용자 단말(100)의 동작을 관리하기 위한 프로그램을 실행시킬 수 있다.
- [0060] 제1 프로세서(110)는 제1 통신장치(120)의 동작을 관리하기 위한 프로그램을 실행시킬 수 있다.
- [0061] 제1 프로세서(110)는 입력 장치(130)의 동작을 관리하기 위한 프로그램을 실행시킬 수 있다.
- [0062] 제1 프로세서(110)는 출력 장치(140)의 동작을 관리하기 위한 프로그램을 실행시킬 수 있다.
- [0063] i) 사용자의 입력 획득
- [0064] 제1 프로세서(110)는 입력 장치(130)를 통하여 사용자의 입력을 획득할 수 있다.
- [0065] 제1 프로세서(110)는 게임 상의 특정 부분에 대한 화면 터치를 상기 사용자의 입력으로 획득할 수 있다.
- [0066] 제1 프로세서(110)는 게임 상의 특정 부분에 대한 마우스 클릭을 상기 사용자의 입력으로 획득할 수 있다.
- [0067] 제1 프로세서(110)는 게임 상의 특정 부분에 대한 전자 펜에 의한 터치를 상기 사용자의 입력으로 획득할 수 있다.

- [0068] 제1 프로세서(110)는 게임 상의 특정 부분에 대한 손가락에 의한 터치를 상기 사용자의 입력으로 획득할 수 있다.
- [0069] 제1 프로세서(110)는 음성(예컨대, “방송 시청”이라고 말함)을 상기 사용자의 입력으로 획득할 수 있다.
- [0070] 제1 프로세서(110)는 텍스트(예컨대, 채팅창에 “콘텐츠 제공 요청”이라고 타이핑함)를 상기 사용자의 입력으로 획득할 수 있다.
- [0071] ii) 콘텐츠 제공 표시와 관련하여
- [0072] 제1 프로세서(110)는 콘텐츠 제공 표시 관련 디스플레이 여부를 결정하기 위한 인터페이스를 생성할 수 있다.
- [0073] 제1 프로세서(110)는 상기 인터페이스를 통하여 사용자의 입력을 획득할 수 있다.
- [0074] 제1 프로세서(110)는 상기 인터페이스를 통하여 획득한 상기 사용자의 입력에 따라 콘텐츠 제공 표시 디스플레이 여부를 결정할 수 있다.
- [0075] 제1 프로세서(110)는 상기 인터페이스를 통하여 획득한 상기 사용자의 입력에 따라 콘텐츠 제공 표시에 콘텐츠 이용자 수를 표시할지 여부를 결정할 수 있다.
- [0076] 제1 프로세서(110)는 상기 인터페이스를 통하여 획득한 상기 사용자의 입력에 따라 이용자 수에 따라 콘텐츠 제공 표시의 색상을 변화시킬지 여부를 결정할 수 있다.
- [0077] 일례로, 제1 프로세서(110)는 상기 이용자 수가 100명 미만인 경우 흰색, 100명 이상 1000명 미만인 경우 옐로우 색, 1000명 이상 10000명 미만인 경우 회색, 10000명 이상인 경우 노란색으로 상기 콘텐츠 제공 표시의 색상을 변화시킬지 여부를 결정할 수 있다.
- [0078] 제1 프로세서(110)는 상기 인터페이스를 통하여 획득한 상기 사용자의 입력에 따라 콘텐츠 제공 표시가 사용자의 입력에 대응하여 확장된 그래픽 유저 인터페이스(graphical user interface)를 디스플레이 할지 여부를 결정할 수 있다.
- [0079] 제1 프로세서(110)는 상기 인터페이스를 통하여 획득한 상기 사용자의 입력에 따라 콘텐츠 제공 표시가 게임 상황의 상황에 따라 디스플레이 되도록 결정할 수 있다.
- [0080] 일례로, 제1 프로세서(110)는 혈맹전 상황에서는 군주 캐릭터들에게만 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되도록 결정할 수 있다.
- [0081] 다른 예로, 제1 프로세서(110)는 PVP(Player VS Player, 이하 PVP 라 함) 상황에서 상기 PVP 행위의 당사자 캐릭터들에게 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되도록 결정할 수 있다.
- [0082] 다만 상기 실시예들에 의해 본 발명이 제한되거나 한정되는 것은 아니다.
- [0083] 제1 프로세서(110)는 상기 인터페이스를 통하여 획득한 상기 사용자의 입력에 따라 콘텐츠 제공 조건 없이 제공되는 콘텐츠를 표시하는 콘텐츠 제공 표시만 디스플레이 되도록 결정할 수 있다.
- [0084] 제1 프로세서(110)는 콘텐츠 제공자의 등급에 따라 콘텐츠 제공 표시의 색상을 결정할 수 있다.
- [0085] 제1 프로세서(110)는 게임 상의 상황에 따라 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되는 위치를 결정할 수 있다.
- [0086] 일례로, 제1 프로세서(110)는 게임 상의 필드에서 플레이 하는 경우 콘텐츠 제공 표시는 게임 캐릭터의 머리 위에 표시되는 캐릭터명의 우측 바로 옆에 표시되도록 결정할 수 있다.
- [0087] 다른 예로, 제1 프로세서(110)는 PVP 상황에서 콘텐츠 제공 표시는 캐릭터의 생명력 바 아래에 표시되는 캐릭터명의 좌측 바로 옆에 표시되도록 결정할 수 있다.
- [0088] 다만 상기 실시예들에 의해 본 발명이 제한되거나 한정되는 것은 아니다.
- [0089] 본 발명의 다른 실시예에 따라 서버(200)가 사용자 단말(100)에 콘텐츠 제공 표시 관련 디스플레이를 결정하기 위한 인터페이스를 생성할 수 있고, 생성한 상기 인터페이스를 통해 사용자의 입력을 획득하고, 획득한 상기 사용자의 입력에 따라 사용자 단말(100)에 디스플레이 되는 콘텐츠 제공 표시 디스플레이 여부를 결정할 수 있다.
- [0090] 본 발명의 또 다른 실시예에 따라 콘텐츠 생성 단말(300)이 사용자 단말(100)에 콘텐츠 제공 표시 관련 디스플레이를 결정하기 위한 인터페이스를 생성할 수 있고, 생성한 상기 인터페이스를 통해 사용자의 입력을

획득하고, 획득한 상기 사용자의 입력에 따라 사용자 단말(100)에 디스플레이 되는 콘텐츠 제공 표시 디스플레이 여부를 결정할 수 있다.

[0091] iii) 콘텐츠 디스플레이 방법 결정

[0092] 제1 프로세서(110)는 실행 중인 게임 어플리케이션의 이탈 없이 콘텐츠를 디스플레이 하도록 출력 장치(140)를 제어할 수 있다.

[0093] 제1 프로세서(110)는 콘텐츠 디스플레이 방법을 결정하기 위한 인터페이스를 생성할 수 있다.

[0094] 제1 프로세서(110)는 상기 인터페이스를 통하여 사용자의 입력을 획득할 수 있다.

[0095] 제1 프로세서(110)는 상기 인터페이스를 통하여 획득한 상기 사용자의 입력에 따라 콘텐츠를 전용뷰를 통하여 디스플레이 하도록 결정할 수 있다. 이때, 상기 전용뷰는 게임 어플리케이션에 포함되어 배포될 수 있다.

[0096] 제1 프로세서(110)는 상기 인터페이스를 통하여 획득한 상기 사용자의 입력에 따라 콘텐츠를 창모드로 디스플레이 하도록 결정할 수 있다.

[0097] 제1 프로세서(110)는 상기 인터페이스를 통하여 획득한 상기 사용자의 입력에 따라 콘텐츠를 게임 화면 전체에 디스플레이 하도록 결정할 수 있다.

[0098] 제1 프로세서(110)는 상기 인터페이스를 통하여 획득한 상기 사용자의 입력에 따라 콘텐츠를 웹뷰 형태로 디스플레이 하도록 결정할 수 있다.

[0099] 본 발명의 다른 실시예에 따라 서버(200)가 사용자 단말(100)에 콘텐츠 디스플레이 방법을 결정하기 위한 인터페이스를 생성할 수 있고, 생성한 상기 인터페이스를 통해 사용자의 입력을 획득하고, 획득한 상기 사용자의 입력에 따라 사용자 단말(100)에 디스플레이 되는 콘텐츠 디스플레이 방법을 결정할 수 있다.

[0100] 본 발명의 또 다른 실시예에 따라 콘텐츠 생성 단말(300)이 사용자 단말(100)에 콘텐츠 디스플레이 방법을 결정하기 위한 인터페이스를 생성할 수 있고, 생성한 상기 인터페이스를 통해 사용자의 입력을 획득하고, 획득한 상기 사용자의 입력에 따라 사용자 단말(100)에 디스플레이 되는 콘텐츠 디스플레이 방법을 결정할 수 있다.

[0101] iv) 제공 요청 생성

[0102] 제1 프로세서(110)는 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 해당하는 콘텐츠에 대한 제공 요청을 생성할 수 있다.

[0103] 제1 프로세서(110)가 생성한 상기 제공 요청에는 콘텐츠를 특정하기 위한 적어도 한개의 정보(예컨대, 플레이어 캐릭터의 명칭)가 포함될 수 있다.

[0104] 제1 프로세서(110)가 생성한 상기 제공 요청에는 콘텐츠 제공 표시에 표시된 콘텐츠 제공 조건의 충족을 증명하는 정보(예컨대, 사용자의 나이 정보)가 포함될 수 있다.

[0105] 제1 프로세서(110)는 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 해당하는 콘텐츠에 대한 제공에 대응하여 콘텐츠 수신 신호를 생성할 수 있다.

[0106] 제1 통신장치(120)는 네트워크를 통하여 서버(200)와 연결된다.

[0107] 제1 통신장치(120)는 제1 프로세서(110)가 생성한 제공 요청을 네트워크를 통하여 서버(200)로 전송한다.

[0108] 제1 통신장치(120)는 서버(200)가 전송한 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되는 게임 플레이 데이터들을 수신한다.

[0109] 제1 통신장치(120)는 서버(200)가 전송한 제1 프로세서(110)가 생성한 제공 요청에 해당하는 콘텐츠를 수신한다.

[0110] 제1 통신장치(120)는 서버(200)가 전송한 콘텐츠 제공 여부 결정 결과를 수신할 수 있다.

[0111] 제1 통신장치(120)는 서버(200)로 콘텐츠 제공 조건에 해당하는 정보들을 전송할 수 있다.

[0112] 제1 통신장치(120)는 네트워크를 통하여 콘텐츠 생성 단말(300)과 연결될 수 있다.

[0113] 제1 통신장치(120)는 제1 프로세서(110)가 생성한 제공 요청을 네트워크를 통하여 콘텐츠 생성 단말(300)로 전송할 수 있다.

[0114] 제1 통신장치(120)는 콘텐츠 생성 단말(300)이 전송한 제1 프로세서(110)가 생성한 제공 요청에 해당하는 콘텐

츠를 수신할 수 있다.

- [0115] 제1 통신장치(120)는 콘텐츠 생성 단말(300)로 콘텐츠 제공 조건에 해당하는 정보들을 전송할 수 있다.
- [0116] 제1 통신장치(120)는 서버(200)가 전송한 콘텐츠 제공 거부 신호를 수신할 수 있다.
- [0117] 제1 통신장치(120)는 콘텐츠 생성 단말(300)이 전송한 콘텐츠 제공 거부 신호를 수신할 수 있다.
- [0118] 제1 통신장치(120)는 콘텐츠 생성 단말(300)이 전송한 콘텐츠 제공 표시 생성 신호를 수신할 수 있다.
- [0119] 제1 통신 장치(120)는 제1 프로세서(110)가 생성한 콘텐츠 수신 신호를 서버(200)로 출력할 수 있다.
- [0120] 제1 통신 장치(120)는 제1 프로세서(110)가 생성한 콘텐츠 수신 신호를 콘텐츠 생성 단말(300)로 출력할 수 있다.
- [0121] 입력 장치(130)는 사용자의 입력을 획득한다.
- [0122] 입력 장치(130)는 제1 프로세서(110)가 생성한 인터페이스들에 대한 사용자의 입력을 획득한다.
- [0123] 입력 장치(130)는 키보드, 마우스, 전자 펜, 터치 패드, 손가락 인식 장치 또는 마이크 중 어느 하나의 형태일 수 있다.
- [0124] 입력 장치(130)는 사용자 단말(100)과 일체형으로 제공될 수 있다.
- [0125] 입력 장치(130)는 사용자 단말(100)에서 분리되어 제공될 수 있다.
- [0126] 입력 장치(130)는 사용자 단말(100)과 통신적으로 연결된 별도의 장치일 수 있다.
- [0127] 출력 장치(140)는 사용자 단말(100)에서 동작되는 게임 화면을 디스플레이 한다.
- [0128] 출력 장치(140)는 제1 프로세서(110)가 생성한 인터페이스들을 게임 화면 내의 적어도 한 부분에 디스플레이 할 수 있다.
- [0129] 출력 장치(140)는 사용자의 입력(예컨대, 메뉴 터치)에 응답하여 제1 프로세서(110)가 생성한 인터페이스들을 게임 화면 내의 적어도 한 부분에 디스플레이 할 수 있다.
- [0130] 출력 장치(140)는 서버(200)가 전송한 콘텐츠 제공 거부 신호를 알리기 위한 표시(예컨대, “콘텐츠 제공 거부” 라는 글자를 표시)를 게임 화면 내의 적어도 한 부분에 디스플레이 할 수 있다.
- [0131] 출력 장치(140)는 콘텐츠 생성 단말(300)이 전송한 콘텐츠 제공 거부 신호를 알리기 위한 표시(예컨대, “콘텐츠 제공 거부” 라는 글자를 표시)를 게임 화면 내의 적어도 한 부분에 디스플레이 할 수 있다.
- [0132] 출력 장치(140)는 제1 프로세서(110)의 결정에 따라 콘텐츠 제공 표시를 디스플레이 할 수 있다.
- [0133] 출력 장치(140)는 제1 프로세서(110)의 결정에 따라 콘텐츠 제공 표시에 콘텐츠 이용자 수를 디스플레이 할 수 있다.
- [0134] 출력 장치(140)는 제1 프로세서(110)의 결정에 따라 이용자 수에 따라 콘텐츠 제공 표시의 색상을 변화시켜 디스플레이 할 수 있다.
- [0135] 출력 장치(140)는 제1 프로세서(110)의 결정에 따라 확장된 그래픽 유저 인터페이스(graphical user interface)를 디스플레이 할 수 있다.
- [0136] 출력 장치(140)는 제1 프로세서(110)의 결정에 따라 콘텐츠 제공 표시를 특정 게임 상황에서만 디스플레이 할 수 있다.
- [0137] 출력 장치(140)는 제1 프로세서(110)의 결정에 따라 콘텐츠 제공 표시를 특정 게임 상황에 따라 상기 콘텐츠 제공 표시를 다른 위치에 디스플레이 할 수 있다.
- [0138] 출력 장치(140)는 제1 프로세서(110)의 결정에 따라 콘텐츠 제공자의 등급에 따라 콘텐츠 제공 표시의 색상을 변화시켜 디스플레이 할 수 있다.
- [0139] 출력 장치(140)는 실행 중인 게임 어플리케이션의 이탈 없이 콘텐츠를 디스플레이 할 수 있다.
- [0140] 출력 장치(140)는 제1 프로세서(110)가 생성한 제공 요청에 해당하는 콘텐츠를 게임 어플리케이션에 포함된 뷰어를 통하여 디스플레이 할 수 있다.

- [0141] 출력 장치(140)는 제1 프로세서(110)가 생성한 제공 요청에 해당하는 콘텐츠를 전용부를 통하여 디스플레이 할 수 있다.
- [0142] 출력 장치(140)는 제1 프로세서(110)가 생성한 제공 요청에 해당하는 콘텐츠를 창모드로 디스플레이 할 수 있다.
- [0143] 출력 장치(140)는 제1 프로세서(110)가 생성한 제공 요청에 해당하는 콘텐츠를 게임 화면 전체에 디스플레이 할 수 있다.
- [0144] 출력 장치(140)는 제1 프로세서(110)가 생성한 제공 요청에 해당하는 콘텐츠를 웹뷰 형태로 디스플레이 할 수 있다.
- [0145] 출력 장치(140)는 서버(200)가 전송한 콘텐츠 제공 여부 결정 결과를 디스플레이 할 수 있다.
- [0146] 출력 장치(140)는 사용자 단말(100)과 일체형으로 제공될 수 있다.
- [0147] 출력 장치(140)는 사용자 단말(100)에서 분리되어 제공될 수 있다.
- [0148] 출력 장치(140)는 사용자 단말(100)과 통신적으로 연결된 별도의 장치일 수 있다.
- [0149] 제1 데이터베이스(150)는 게임이 실행되기 위해 필요한 프로그램을 저장한다.
- [0150] 제1 데이터베이스(150)는 서버(200)가 전송한 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되는 게임 플레이 데이터들을 저장할 수 있다.
- [0151] 제1 데이터베이스(150)는 서버(200)가 전송한 콘텐츠들을 저장할 수 있다.
- [0152] 제1 데이터베이스(150)는 제1 프로세서(110)가 생성한 인터페이스들을 저장할 수 있다.
- [0153] 제1 데이터베이스(150)는 제1 프로세서(110)가 결정한 콘텐츠 제공 표시 관련 디스플레이 여부를 저장할 수 있다.
- [0154] 제1 데이터베이스(150)는 제1 프로세서(110)가 결정한 콘텐츠 디스플레이 방법을 저장할 수 있다.
- [0155] 제1 데이터베이스(150)는 제1 프로세서(110)가 생성한 제공 요청을 저장할 수 있다.
- [0156] 제1 데이터베이스(150)는 콘텐츠 생성 단말(300)이 전송한 콘텐츠들을 저장할 수 있다.
- [0157] 제1 데이터베이스(150)는 서버(200)가 전송한 콘텐츠 제공 거부 신호를 저장할 수 있다.
- [0158] 제1 데이터베이스(150)는 콘텐츠 생성 단말(300)이 전송한 콘텐츠 제공 거부 신호를 저장할 수 있다.
- [0159] 제1 데이터베이스(150)는 서버(200)로 전송한 콘텐츠 제공 조건에 해당하는 정보들을 저장할 수 있다.
- [0160] 제1 데이터베이스(150)는 콘텐츠 생성 단말(300)로 전송한 콘텐츠 제공 조건에 해당하는 정보들을 저장할 수 있다.
- [0161] 제1 데이터베이스(150)는 서버(200)가 전송한 콘텐츠 제공 여부 결정 결과를 저장 할 수 있다.
- [0162] 제1 데이터베이스(150)는 제1 프로세서(110)가 생성한 콘텐츠 수신 신호를 저장할 수 있다.
- [0163] 도 3은 일실시예에 따른 서버의 구성을 나타내는 도면이다.
- [0164] 도 3을 참조하면, 서버(200)는 제2 프로세서(210), 제2 통신 장치(210) 및 제2 데이터베이스(230)를 포함한다.
- [0165] 서버(200)를 구성하는 제2 프로세서(210), 제2 통신 장치(210) 및 제2 데이터베이스(230)는 상호 연결되어 있으며, 상호 데이터를 전송하는 것이 가능하다.
- [0166] 제2 프로세서(210)는 프로그램들이 저장된 메모리(미도시)를 포함할 수 있다.
- [0167] 제2 프로세서(210)는 상기 포함된 메모리(미도시)에 저장된 프로그램들을 실행시킬 수 있다.
- [0168] 제2 프로세서(210)는 프로그램들이 저장된 메모리(미도시)와 연결될 수 있다.
- [0169] 제2 프로세서(210)는 상기 연결된 메모리(미도시)에 저장된 프로그램들을 실행시킬 수 있다.
- [0170] 이때, 상기 메모리(미도시)에는 서버(200)를 동작시키기 위한 동작프로그램(예컨대, OS)이 저장될 수 있다.

- [0171] 제2 프로세서(210)는 서버(200)에 대한 정보를 관리하기 위한 프로그램을 실행시킬 수 있다.
- [0172] 제2 프로세서(210)는 서버(200)의 동작을 관리하기 위한 프로그램을 실행시킬 수 있다.
- [0173] 제2 프로세서(210)는 제2 통신장치(220)의 동작을 관리하기 위한 프로그램을 실행시킬 수 있다.
- [0174] i) 콘텐츠 제공 표시 생성
- [0175] 다시 도 1 및 도 3을 참조하면, 제2 프로세서(210)는 콘텐츠 생성 단말(300)이 전송한 콘텐츠 제공 표시 생성 신호를 획득하고, 획득한 상기 콘텐츠 제공 표시 생성 신호에 응답하여 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0176] 제2 프로세서(210)는 게임 플레이 데이터에 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되도록 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0177] 제2 프로세서(210)는 게임 상의 상황에 따라 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되는 위치가 변화도록 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0178] 일례로, 제2 프로세서(210)는 게임 상의 필드에서 플레이 하는 경우 콘텐츠 제공 표시가 게임 캐릭터의 머리 위에 표시되는 캐릭터명의 우측 바로 옆에 표시되도록 상기 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0179] 다른 예로, 제2 프로세서(210)는 PVP 상황에서 콘텐츠 제공 표시가 생명력 바 아래의 캐릭터명의 좌측 바로 옆에 표시되도록 상기 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0180] 다만 상기 실시예들에 의해 본 발명이 제한되거나 한정되는 것은 아니다.
- [0181] 제2 프로세서(210)는 친구 목록에 표시된 친구의 캐릭터명의 옆에 표시되도록 상기 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0182] 제2 프로세서(210)는 채팅창에 표시된 게임 플레이어의 캐릭터명의 옆에 표시되도록 상기 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0183] 제2 프로세서(210)는 알림창에 표시된 게임 플레이어의 캐릭터명의 옆에 표시되도록 상기 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0184] 제2 프로세서(210)는 콘텐츠 제공 표시에 콘텐츠 이용자 수가 디스플레이 되도록 상기 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0185] 제2 프로세서(210)는 콘텐츠 제공 표시가 콘텐츠 이용자 수에 따라 색상이 변화도록 상기 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0186] 일례로, 제2 프로세서(210)는 상기 이용자 수가 100명 미만인 경우 흰색, 100명 이상 1000명 미만인 경우 오렌지 색, 1000명 이상 10000명 미만인 경우 회색, 10000명 이상인 경우 노란색으로 콘텐츠 제공 표시의 색상이 변화하도록 상기 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다. 제2 프로세서(210)는 콘텐츠 제공 표시가 사용자의 입력에 대응하여 확장된 그래픽 유저 인터페이스(graphical user interface)를 표시하도록 상기 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0187] 제2 프로세서(210)는 콘텐츠 제공 표시가 게임 상황에 따라 디스플레이 여부가 결정되도록 상기 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0188] 일례로, 제2 프로세서(210)는 혈맹전 상황에서는 군주 캐릭터들에게만 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되도록 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0189] 다른 예로, 제2 프로세서(210)는 PVP(Player VS Player, 이하 PVP 라 함) 상황에서 상기 PVP 행위의 당사자 캐릭터들에게 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되도록 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0190] 다만 상기 실시예들에 의해 본 발명이 제한되거나 한정되는 것은 아니다.
- [0191] 제2 프로세서(210)는 콘텐츠 제공 표시가 콘텐츠 제공자의 등급에 따라 색상이 변화도록 상기 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0192] 제2 프로세서(210)는 콘텐츠 제공 표시가 콘텐츠 제공 조건을 표시하도록 상기 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.

- [0193] 제2 프로세서(210)는 콘텐츠의 내용을 나타내는 단어로 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0194] 제2 프로세서(210)는 콘텐츠의 내용을 나타내는 기호로 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0195] 제2 프로세서(210)는 콘텐츠의 내용을 나타내는 도형으로 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0196] 제2 프로세서(210)는 콘텐츠의 내용을 나타내는 기호 및 단어가 결합된 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있고, 이때 결합 순서는 가변이다.
- [0197] 제2 프로세서(210)는 콘텐츠의 내용을 나타내는 기호 및 도형이 결합된 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있고, 이때 결합 순서는 가변이다.
- [0198] 제2 프로세서(210)는 콘텐츠의 내용을 나타내는 도형 및 단어가 결합된 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있고, 이때 결합 순서는 가변이다.
- [0199] 제2 프로세서(210)는 콘텐츠의 내용을 나타내는 기호, 도형 및 단어가 결합된 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있고, 이때 결합 순서는 가변이다.
- [0200] 제2 프로세서(210)는 콘텐츠 제공 표시가 사용자의 입력에 응답하여 콘텐츠 제공 표시를 디스플레이 하도록 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0201] 제2 프로세서(210)는 콘텐츠 제공 표시 및 콘텐츠 제공 표시를 디스플레이 하도록 콘텐츠 제공 표시를 생성할 수 있다.
- [0202] 제2 프로세서(210)는 제2 통신 장치(220)를 통하여 사용자 단말(100)로 게임 플레이 데이터와 결합할 콘텐츠 제공 표시를 제공할 수 있다.
- [0203] ii) 콘텐츠 제공 여부 결정
- [0204] 제2 프로세서(210)는 사용자 단말(100)이 생성한 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 해당하는 콘텐츠에 대한 제공 요청에 응답하여 사용자 단말(100)로 상기 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 해당하는 콘텐츠를 제공할지 여부를 결정한다.
- [0205] 제2 프로세서(210)는 사용자 단말(100)이 전송한 콘텐츠 제공 조건에 해당하는 정보들을 획득하고, 획득한 상기 정보들과 콘텐츠 제공 조건을 비교하고, 비교 결과에 따라 콘텐츠 제공 여부를 결정할 수 있다.
- [0206] 제2 프로세서(210)는 콘텐츠 생성 단말(300)이 전송한 콘텐츠 제공 거부 신호를 획득하면, 사용자 단말(100)로 상기 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 해당하는 콘텐츠 제공 거부를 결정할 수 있다.
- [0207] 제2 프로세서(210)는 제2 통신 장치(220)를 통하여 사용자 단말(100)로 콘텐츠 제공 여부 결정 결과를 전송할 수 있다.
- [0208] iii) 콘텐츠 제공
- [0209] 제2 프로세서(210)는 사용자 단말(100)로 게임 상의 콘텐츠 제공 표시에 해당하는 콘텐츠를 제공할 수 있다.
- [0210] 제2 프로세서(210)는 콘텐츠 생성 단말(300)이 전송한 콘텐츠를 수신하고, 수신한 상기 콘텐츠를 사용자 단말(100)로 제공할 수 있다.
- [0211] 제2 프로세서(210)는 게임 어플리케이션을 이용하여 콘텐츠 생성 단말(300)이 생성한 콘텐츠를 사용자 단말(100)로 제공할 수 있다.
- [0212] iv) 콘텐츠 수신 표시 생성
- [0213] 제2 프로세서(210)는 사용자 단말(100)이 전송한 콘텐츠 수신 신호를 획득하고, 획득한 상기 콘텐츠 수신 신호에 대응하여 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있다.
- [0214] 제2 프로세서(210)는 콘텐츠를 제공 받는 사용자 단말(100)과 콘텐츠 생성 단말(300)과의 관계(예컨대, 콘텐츠 구독 여부)에 따라 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있다.
- [0215] 제2 프로세서(210)는 콘텐츠 제공 표시가 사용자 단말(100)과 콘텐츠 생성 단말(300)과의 관계에 따라 색상이 변하도록 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있다.
- [0216] 일례로, 제2 프로세서(210)는 콘텐츠를 제공 받는 사용자 단말(100)이 콘텐츠 생성 단말(300)이 생성한 콘텐츠

를 구독하면서 콘텐츠를 제공 받는 경우와 단순히 콘텐츠 생성 단말(300)이 생성한 콘텐츠를 콘텐츠를 제공 받는 경우를 구분(예컨대, 콘텐츠 수신 표시의 바탕색이 상이)하여 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있다.

- [0217] 다른 예로, 제2 프로세서(210)는 콘텐츠를 제공 받는 사용자 단말(100)이 콘텐츠 생성 단말(300)이 생성한 콘텐츠를 구독하면서 콘텐츠를 제공 받는 경우와 단순히 콘텐츠 생성 단말(300)이 생성한 콘텐츠를 구독만 하는 경우를 구분(예컨대, 콘텐츠 수신 표시의 바탕색이 상이)하여 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있다.
- [0218] 다만, 상기 실시예들에 의해 본 발명이 제한되거나 한정되는 것은 아니다.
- [0219] 제2 프로세서(210)는 제공 받는 콘텐츠의 이용 형태를 나타내는 단어(예컨대, 시청 중)로 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있다.
- [0220] 제2 프로세서(210)는 제공 받는 콘텐츠의 이용 형태를 나타내는 기호로 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있다.
- [0221] 제2 프로세서(210)는 제공 받는 콘텐츠의 이용 형태를 나타내는 도형으로 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있다.
- [0222] 제2 프로세서(210)는 제공 받는 콘텐츠의 이용 형태를 나타내는 기호 및 단어가 결합된 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있고, 이때 결합 순서는 가변이다.
- [0223] 제2 프로세서(210)는 제공 받는 콘텐츠의 이용 형태를 나타내는 기호 및 도형이 결합된 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있고, 이때 결합 순서는 가변이다.
- [0224] 제2 프로세서(210)는 제공 받는 콘텐츠의 이용 형태를 나타내는 도형 및 단어가 결합된 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있고, 이때 결합 순서는 가변이다.
- [0225] 제2 프로세서(210)는 제공 받는 콘텐츠의 이용 형태를 나타내는 기호, 도형 및 단어가 결합된 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있고, 이때 결합 순서는 가변이다.
- [0226] 제2 통신 장치(220)는 네트워크를 통하여 사용자 단말(100)과 연결된다.
- [0227] 제2 통신 장치(220)는 네트워크를 통하여 콘텐츠 생성 단말(300)과 연결된다.
- [0228] 제2 통신 장치(220)는 사용자 단말(100)이 전송한 제공 요청을 수신할 수 있다.
- [0229] 제2 통신 장치(220)는 사용자 단말(100)이 전송한 콘텐츠 수신 신호를 수신할 수 있다.
- [0230] 제2 통신 장치(220)는 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되는 게임 플레이 데이터들을 사용자 단말(100)로 전송할 수 있다.
- [0231] 제2 통신 장치(220)는 콘텐츠들을 사용자 단말(100)로 전송할 수 있다.
- [0232] 제2 통신 장치(220)는 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되는 게임 플레이 데이터들을 콘텐츠 생성 단말(300)로 전송할 수 있다.
- [0233] 제2 통신 장치(220)는 제2 프로세서(210)가 결정한 콘텐츠 제공 여부 결정 결과를 사용자 단말(100)로 전송할 수 있다.
- [0234] 제2 통신 장치(220)는 콘텐츠 생성 단말(300)이 전송한 콘텐츠 제공 표시 생성 신호를 수신할 수 있다.
- [0235] 제2 통신 장치(220)는 콘텐츠 생성 단말(300)이 전송한 콘텐츠를 수신할 수 있다.
- [0236] 제2 통신 장치(220)는 콘텐츠 생성 단말(300)이 전송한 콘텐츠 제공 조건을 수신할 수 있다.
- [0237] 제2 통신 장치(220)는 콘텐츠 생성 단말(300)이 전송한 콘텐츠 제공 거부 신호를 수신할 수 있다.
- [0238] 제2 통신 장치(220)는 사용자 단말(100)로 콘텐츠 제공 거부 신호를 전송할 수 있다.
- [0239] 제2 데이터베이스(230)는 사용자 단말(100)로 전송한 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되는 게임 플레이 데이터들을 저장한다.
- [0240] 제2 통신 장치(220)는 수신한 콘텐츠 수신 신호를 콘텐츠 생성 단말(300)로 전송할 수 있다.
- [0241] 제2 통신 장치(220)는 제2 프로세서(210)가 생성한 콘텐츠 수신 표시를 콘텐츠 생성 단말(300)로 전송할 수 있다.
- [0242] 제2 데이터베이스(230)는 콘텐츠 생성 단말(300)로 전송한 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되는 게임 플레이 데

이터들을 저장한다.

- [0243] 제2 데이터베이스(230)는 제2 프로세서(210)가 결정한 콘텐츠 제공 여부 결정 결과를 저장할 수 있다.
- [0244] 제2 데이터베이스(230)는 콘텐츠 생성 단말(300)이 전송한 콘텐츠 제공 표시 생성 신호를 저장할 수 있다.
- [0245] 제2 데이터베이스(230)는 콘텐츠 생성 단말(300)이 전송한 콘텐츠 제공 거부 신호를 저장할 수 있다.
- [0246] 제2 데이터베이스(230)는 사용자 단말(100)로 전송한 콘텐츠 제공 거부 신호를 저장할 수 있다.
- [0247] 제2 데이터베이스(230)는 콘텐츠 생성 단말(300)이 전송한 콘텐츠를 저장할 수 있다.
- [0248] 제2 데이터베이스(230)는 콘텐츠 생성 단말(300)이 전송한 콘텐츠 제공 조건을 저장할 수 있다.
- [0249] 제2 데이터베이스(230)는 사용자 단말(100)이 전송한 콘텐츠 제공 조건에 해당하는 정보들을 저장할 수 있다.
- [0250] 제2 데이터베이스(230)는 수신한 콘텐츠 수신 신호를 저장할 수 있다.
- [0251] 제2 데이터베이스(230)는 제2 프로세서(210)가 생성한 콘텐츠 수신 표시를 저장할 수 있다.
- [0252] 도 4는 일실시예에 따른 콘텐츠 생성 단말의 구성을 나타내는 도면이다.
- [0253] 도 4를 참조하면, 콘텐츠 생성 단말(300)은 제3 프로세서(310), 제3 통신 장치(320), 입력 인터페이스 장치(330), 출력 인터페이스 장치(340) 및 제3 데이터베이스(350)를 포함한다.
- [0254] 콘텐츠 생성 단말(300)을 구성하는 제3 프로세서(310), 제3 통신 장치(320), 입력 인터페이스 장치(330), 출력 인터페이스 장치(340) 및 제3 데이터베이스(350)는 상호 연결되어 있으며, 상호 데이터를 전송하는 것이 가능하다.
- [0255] 제3 프로세서(310)는 프로그램들이 저장된 메모리(미도시)를 포함할 수 있다.
- [0256] 제3 프로세서(310)는 상기 포함된 메모리(미도시)에 저장된 프로그램들을 실행시킬 수 있다.
- [0257] 제3 프로세서(310)는 프로그램들이 저장된 메모리(미도시)와 연결될 수 있다.
- [0258] 제3 프로세서(310)는 상기 연결된 메모리(미도시)에 저장된 프로그램들을 실행시킬 수 있다.
- [0259] 이때, 상기 메모리(미도시)에는 콘텐츠 생성 단말(300)을 동작시키기 위한 동작프로그램(예컨대, OS)이 저장될 수 있다.
- [0260] 제3 프로세서(310)는 콘텐츠 생성 단말(300)에 대한 정보를 관리하기 위한 프로그램을 실행시킬 수 있다.
- [0261] 제3 프로세서(310)는 콘텐츠 생성 단말(300)의 동작을 관리하기 위한 프로그램을 실행시킬 수 있다.
- [0262] 제3 프로세서(310)는 제3 통신장치(320)의 동작을 관리하기 위한 프로그램을 실행시킬 수 있다.
- [0263] 제3 프로세서(310)는 입력 인터페이스 장치(330)의 동작을 관리하기 위한 프로그램을 실행시킬 수 있다.
- [0264] 제3 프로세서(310)는 출력 인터페이스 장치(340)의 동작을 관리하기 위한 프로그램을 실행시킬 수 있다.
- [0265] 제3 프로세서(310)는 콘텐츠 생성 단말(300)에서 플레이 되는 게임을 기초로 콘텐츠를 생성할 수 있다.
- [0266] 제3 프로세서(310)는 콘텐츠 생성 단말(300)에서 동작하는 게임 어플리케이션을 이용하여 콘텐츠를 생성할 수 있다.
- [0267] 제3 프로세서(310)는 콘텐츠 생성 단말(300)에서 동작하는 게임 어플리케이션을 이용하여 콘텐츠 제공 표시 생성 신호를 생성하고, 생성한 상기 콘텐츠 제공 표시 생성 신호를 제3 통신장치(320)를 통하여 서버(200)로 전송할 수 있다.
- [0268] 제3 프로세서(310)는 콘텐츠 생성 단말(300)에서 동작하는 게임 어플리케이션을 이용하여 콘텐츠 제공 표시 생성 신호를 생성하고, 생성한 상기 콘텐츠 제공 표시 생성 신호를 제3 통신장치(320)를 통하여 사용자 단말(100)로 전송할 수 있다.
- [0269] 제3 프로세서(310)는 콘텐츠 제공 조건을 설정할 수 있다.
- [0270] 이때, 상기 콘텐츠 제공 조건은 나이, 비밀번호, 동일 혈맹, 게임 어플리케이션 상의 친구 또는 콘텐츠 생성자가 콘텐츠를 제공을 허락 한 자 등 일 수 있다.

- [0271] 제3 프로세서(310)는 콘텐츠 제공 조건을 설정하기 위한 인터페이스를 생성할 수 있다.
- [0272] 제3 프로세서(310)는 콘텐츠 생성 단말(300)에서 동작하는 게임 어플리케이션을 이용하여 콘텐츠 제공 조건을 포함하는 콘텐츠 제공 표시 생성 신호를 생성하고, 생성한 상기 콘텐츠 제공 표시 생성 신호를 제3 통신장치(320)를 통하여 서버(200)로 전송할 수 있다.
- [0273] 제3 프로세서(310)는 콘텐츠 생성 단말(300)에서 동작하는 게임 어플리케이션을 이용하여 콘텐츠 제공 조건을 포함하는 콘텐츠 제공 표시 생성 신호를 생성하고, 생성한 상기 콘텐츠 제공 표시 생성 신호를 제3 통신장치(320)를 통하여 사용자 단말(100)로 전송할 수 있다.
- [0274] 제3 프로세서(310)는 사용자 단말(100)이 전송한 콘텐츠 제공 조건에 해당하는 정보들을 획득하고, 획득한 상기 정보들과 콘텐츠 제공 조건을 비교하고, 비교 결과에 따라 콘텐츠 제공 여부를 결정할 수 있다.
- [0275] 제3 프로세서(310)는 콘텐츠 생성 단말(300)에서 동작하는 게임 어플리케이션을 이용하여 콘텐츠 제공 거부 여부를 선택할 수 있는 인터페이스를 생성할 수 있다.
- [0276] 제3 프로세서(310)는 상기 인터페이스에서 콘텐츠 제공 거부가 선택된 경우 콘텐츠 제공 거부 신호를 생성할 수 있다.
- [0277] 일례로, 제3 프로세서(310)는 콘텐츠 제공 표시 색상 변화 조건을 설정할 수 있다.
- [0278] 상기 제3 프로세서(310)는 이용자 수가 100명 미만인 경우 흰색, 100명 이상 1000명 미만인 경우 오렌지 색, 1000명 이상 10000명 미만인 경우 회색, 10000명 이상인 경우 노란색으로 상기 콘텐츠 제공 표시의 색상이 변화되도록 상기 콘텐츠 제공 표시 색상 변화 조건을 설정할 수 있다.
- [0279] 제3 프로세서(310)는 제3 통신장치(320)를 통하여 콘텐츠 생성 단말(300)과 사용자 단말(100) 사이에 게임 클라이언트들을 기초로 통신적 연결통로를 형성할 수 있고, 제3 프로세서(310)는 형성한 상기 통신적 연결통로를 이용하여 사용자 단말(100)로 직접 콘텐츠를 제공할 수 있다.
- [0280] 제3 프로세서(310)는 사용자 단말(100)이 전송한 콘텐츠 수신 신호를 획득하고, 획득한 상기 콘텐츠 수신 신호에 대응하여 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있다.
- [0281] 제3 프로세서(310)는 콘텐츠를 제공 받는 사용자 단말(100)과 콘텐츠 생성 단말(300)과의 관계(예컨대, 콘텐츠 구독 여부)에 따라 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있다.
- [0282] 제3 프로세서(310)는 콘텐츠 제공 표시가 사용자 단말(100)과 콘텐츠 생성 단말(300)과의 관계에 따라 색상이 변화되도록 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있다.
- [0283] 일례로, 제3 프로세서(310)는 콘텐츠를 제공 받는 사용자 단말(100)이 콘텐츠 생성 단말(300)이 생성한 콘텐츠를 구독하면서 콘텐츠를 제공 받는 경우와 단순히 콘텐츠 생성 단말(300)이 생성한 콘텐츠를 콘텐츠를 제공 받는 경우를 구분(예컨대, 콘텐츠 수신 표시의 바탕색이 상이)하여 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있다.
- [0284] 다른 예로, 제3 프로세서(310)는 콘텐츠를 제공 받는 사용자 단말(100)이 콘텐츠 생성 단말(300)이 생성한 콘텐츠를 구독하면서 콘텐츠를 제공 받는 경우와 단순히 콘텐츠 생성 단말(300)이 생성한 콘텐츠를 구독만 하는 경우를 구분(예컨대, 콘텐츠 수신 표시의 바탕색이 상이)하여 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있다.
- [0285] 다만, 상기 실시예들에 의해 본 발명이 제한되거나 한정되는 것은 아니다.
- [0286] 제3 프로세서(310)는 제공 받는 콘텐츠의 이용 형태를 나타내는 단어(예컨대, 시청 중)로 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있다.
- [0287] 제3 프로세서(310)는 제공 받는 콘텐츠의 이용 형태를 나타내는 기호로 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있다.
- [0288] 제3 프로세서(310)는 제공 받는 콘텐츠의 이용 형태를 나타내는 도형으로 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있다.
- [0289] 제3 프로세서(310)는 제공 받는 콘텐츠의 이용 형태를 나타내는 기호 및 단어가 결합된 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있고, 이때 결합 순서는 가변이다.
- [0290] 제3 프로세서(310)는 제공 받는 콘텐츠의 이용 형태를 나타내는 기호 및 도형이 결합된 콘텐츠 수신 표시를 생성할 수 있고, 이때 결합 순서는 가변이다.
- [0291] 제3 프로세서(310)는 제공 받는 콘텐츠의 이용 형태를 나타내는 도형 및 단어가 결합된 콘텐츠 수신 표시를 생

획득할 수 있다.

- [0317] 출력 인터페이스 장치(340)는 서버(200)가 전송한 콘텐츠 수신 표시를 디스플레이 할 수 있다.
- [0318] 출력 인터페이스 장치(340)는 콘텐츠 생성 단말(300)과 일체형으로 제공될 수 있다.
- [0319] 출력 인터페이스 장치(340)는 콘텐츠 생성 단말(300)에서 분리되어 제공될 수 있다.
- [0320] 출력 인터페이스 장치(340)는 콘텐츠 생성 단말(300)과 통신적으로 연결된 별도의 장치일 수 있다.
- [0321] 제3 데이터베이스(350)는 게임이 실행되기 위해 필요한 프로그램을 저장한다.
- [0322] 제3 데이터베이스(350)는 서버(200)가 전송한 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되는 게임 플레이 데이터들을 저장할 수 있다.
- [0323] 제3 데이터베이스(350)는 사용자 단말(100)이 전송한 제공 요청을 저장할 수 있다.
- [0324] 제3 데이터베이스(350)는 제3 프로세서(310)가 생성한 인터페이스들을 저장한다.
- [0325] 제3 데이터베이스(350)는 제3 프로세서(310)가 생성한 콘텐츠 제공 표시 생성 신호를 저장한다.
- [0326] 제3 데이터베이스(350)는 제3 프로세서(310)가 생성한 콘텐츠 제공 거부 신호를 저장할 수 있다.
- [0327] 제3 데이터베이스(350)는 수신한 콘텐츠 수신 신호를 저장할 수 있다.
- [0328] 제3 데이터베이스(350)는 제3 프로세서(310)가 생성한 콘텐츠 수신 표시를 저장할 수 있다.
- [0329] 제3 데이터베이스(350)는 서버(200)가 전송한 콘텐츠 수신 표시를 저장할 수 있다.
- [0330] 여기서 사용된 '장치 또는 모듈'이라는 용어는 논리적인 구성 단위를 나타내는 것으로서, 반드시 물리적으로 구분되는 구성 요소가 아니라는 점은 본 발명이 속하는 기술분야의 당업자에게 자명한 사항이다.
- [0331] 도 5는 일실시예에 따른 콘텐츠 제공 방법을 나타내는 플로우 차트이다.
- [0332] 도 5를 참조하면, 콘텐츠 제공 시스템이 사용자의 입력을 획득한다(400).
- [0333] 이때, 상기 사용자의 입력은 게임 상의 화면 터치, 음성 또는 텍스트 중 적어도 어느 하나에 해당할 수 있다.
- [0334] 콘텐츠 제공 시스템이 콘텐츠 제공 요청을 생성한다(410).
- [0335] 이때, 상기 콘텐츠 제공 요청에는 콘텐츠를 특정하기 위한 적어도 한 개의 정보가 포함될 수 있다.
- [0336] 콘텐츠 제공 시스템이 콘텐츠 제공 조건을 확인한다(420).
- [0337] 이때, 상기 콘텐츠 제공 조건은 나이, 비밀번호, 동일 혈맹, 게임 어플리케이션 상의 친구 또는 콘텐츠 생성자가 콘텐츠 제공을 허락 한 자 등 일 수 있다.
- [0338] 콘텐츠 제공 시스템이 콘텐츠를 제공한다(430).
- [0339] 이때, 콘텐츠 제공 시스템은 게임 클라이언트들을 기초로 통신적 연결통로를 형성하고, 형성한 상기 통신적 연결통로를 이용하여 콘텐츠를 제공할 수 있다.
- [0340] 콘텐츠 제공 시스템이 콘텐츠를 출력한다(440).
- [0341] 이때, 콘텐츠 제공 시스템은 실행 중인 게임 어플리케이션의 이탈 없이 콘텐츠를 디스플레이 할 수 있다.
- [0342] 콘텐츠 제공 시스템이 콘텐츠 수신을 표시한다(450).
- [0343] 이때, 콘텐츠 제공 시스템은 콘텐츠 구독 여부 또는 콘텐츠 수신 여부에 따라 콘텐츠 수신 표시의 색상을 변화시킬 수 있다.
- [0344] 또한, 콘텐츠 제공 시스템은 콘텐츠 구독 여부 또는 콘텐츠 수신 여부에 따라 콘텐츠 수신 표시를 나타내는 단어를 변화시킬 수 있다.
- [0345] 도 6은 일실시예에 따른 콘텐츠 제공 표시 관련 디스플레이 여부 결정을 위한 인터페이스를 나타내는 도면이다.
- [0346] 도 6을 참조하면, 콘텐츠 제공 표시 관련 디스플레이를 설정하기 위한 인터페이스(500)는 콘텐츠 제공 표시와 관련된 사항들의 디스플레이 여부를 결정하기 위한 선택창(510, 511, 512, 513, 514, 515)을 포함한다.

- [0347] 콘텐츠 제공 표시 관련 디스플레이를 설정하기 위한 인터페이스(500)는 선택창(510, 511, 512, 513, 514, 515)을 선택하면 콘텐츠 제공 표시와 관련하여 디스플레이 되는 사항들의 명칭(520, 521, 522, 523, 524, 525)을 포함한다.
- [0348] 콘텐츠 제공 표시 관련 디스플레이를 설정하기 위한 인터페이스(500)는 선택창(510, 511, 512, 513, 514, 515)을 선택하거나 선택 해제하여 콘텐츠 제공 표시와 관련하여 디스플레이 되는 사항들을 변경할 수 있다.
- [0349] 콘텐츠 제공 표시 관련 디스플레이를 설정하기 위한 인터페이스(500)는 콘텐츠 제공 표시와 관련하여 디스플레이 되는 사항들을 나타내기 위한 마크(예컨대, 체크표시)를 선택창(510, 511, 512, 513, 514, 515)에 오버레이 하여 표시(510, 511, 512, 513, 514, 515)할 수 있다.
- [0350] 콘텐츠 제공 표시 관련 디스플레이를 설정하기 위한 인터페이스(500)는 콘텐츠 제공 표시와 관련하여 디스플레이 되는 사항들을 나타내기 위한 마크를 변경할 수 있다.
- [0351] 콘텐츠 제공 표시 관련 디스플레이를 설정하기 위한 인터페이스(500)는 콘텐츠 제공 표시와 관련하여 디스플레이 되는 사항들을 미리 결정하여 표시할 수 있다.
- [0352] 콘텐츠 제공 표시 관련 디스플레이를 설정하기 위한 인터페이스(500)는 콘텐츠 제공 표시와 관련하여 디스플레이 되는 사항들을 미리 결정한 것을 나타내기 위한 마크(예컨대, 체크표시)를 콘텐츠 제공 표시 관련 디스플레이를 설정하기 위한 인터페이스(500)에 미리 오버레이 하여 표시할 수 있다.
- [0353] 도 7은 일실시예에 따른 콘텐츠 디스플레이 방법을 결정하기 위한 인터페이스를 나타내는 도면이다.
- [0354] 도 7을 참조하면, 콘텐츠 디스플레이 방법을 결정하기 위한 인터페이스(600)는 콘텐츠 디스플레이 방법과 관련된 사항들을 결정하기 위한 선택창(610, 611, 612, 613)을 포함한다.
- [0355] 콘텐츠 디스플레이 방법을 결정하기 위한 인터페이스(600)는 선택창(610, 611, 612, 613)을 선택하면 콘텐츠가 디스플레이 되는 방법들을 나타내는 디스플레이 방법 명칭(620, 621, 622, 623)을 포함한다.
- [0356] 콘텐츠 디스플레이 방법을 결정하기 위한 인터페이스(600)는 선택창(610, 611, 612, 613)을 선택하거나 선택 해제하여 콘텐츠가 디스플레이 되는 방법을 변경할 수 있다.
- [0357] 콘텐츠 디스플레이 방법을 결정하기 위한 인터페이스(600)는 콘텐츠가 디스플레이 되는 방법을 나타내기 위한 마크(예컨대, 체크표시)를 선택창(610, 611, 612, 613)에 오버레이 하여 표시(610, 611, 612, 613)할 수 있다.
- [0358] 콘텐츠 디스플레이 방법을 결정하기 위한 인터페이스(600)는 콘텐츠가 디스플레이 되는 방법을 나타내기 위한 마크를 변경할 수 있다.
- [0359] 콘텐츠 디스플레이 방법을 결정하기 위한 인터페이스(600)는 콘텐츠가 디스플레이 되는 방법을 미리 결정하여 표시할 수 있다.
- [0360] 콘텐츠 디스플레이 방법을 결정하기 위한 인터페이스(600)는 콘텐츠가 디스플레이 되는 방법을 미리 결정한 것을 나타내기 위한 마크(예컨대, 체크표시)를 콘텐츠 디스플레이 방법을 결정하기 위한 인터페이스(600)에 미리 오버레이 하여 표시할 수 있다.
- [0361] 도 8은 일실시예에 따라 게임 상의 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되는 모습을 나타내는 도면이다.
- [0362] 도 8을 참조하면,
- [0363] 필드에서 플레이 하는 게임 캐릭터의 머리 바로 위에는 캐릭터의 명칭(710)이 표시되며, 캐릭터의 명칭 바로 옆에는 콘텐츠 제공 표시(720)가 표시된다.
- [0364] 이때, 콘텐츠 제공 표시(720)는 제공되는 콘텐츠의 내용을 나타내는 단어인 ON AIR로 표현될 수 있다.
- [0365] 도 9는 다른 실시예에 따라 게임 상의 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되는 모습을 나타내는 도면이다.
- [0366] 도 9를 참조하면, 도 9 (a)는 친구 목록에 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되는 모습을 나타내고, 도 9 (b)는 채팅창에 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되는 모습을 나타내며, 도 9 (c)는 알림창에 콘텐츠 제공 표시가 디스플레이 되는 모습을 나타낸다.
- [0367] 도 9 (a)를 참조하면, 게임 내에 형성된 창(810)의 최상단에는 창의 이름 및 친구로 추가된 캐릭터의 수가 표시(811)되고, 그 바로 아래 접속 중인 친구가 표시된다.

- [0368] 이때, 콘텐츠를 제공하는 친구의 캐릭터 명칭(812)의 바로 우측에 콘텐츠 제공 표시(813)가 표시된다.
- [0369] 또한, 콘텐츠 제공 표시(813)는 제공되는 콘텐츠의 내용을 나타내는 단어인 ON AIR로 표현될 수 있다.
- [0370] 도 9 (b)를 참조하면, 게임 내에 형성된 창(820)의 최상단에는 창의 이름인 채팅이 표시(821)되고, 그 아래 채팅창이 표시된다.
- [0371] 이때, 채팅창에 참여하여 채팅을 하는 게임 플레이어 중 콘텐츠를 제공하는 게임 플레이어의 캐릭터 명칭(822)의 바로 우측에는 콘텐츠 제공 표시(823)가 표시된다.
- [0372] 또한, 콘텐츠 제공 표시(823)는 제공되는 콘텐츠의 내용을 나타내는 단어인 ON AIR로 표현될 수 있다.
- [0373] 도 9 (c)를 참조하면, 게임 내에 형성된 창(830)의 최상단에는 창의 이름인 알림이 표시(821)되고, 그 아래 알림창이 표시된다.
- [0374] 이때, 알림창 좌측에는 콘텐츠를 제공하는 게임 플레이어의 캐릭터 명칭(832) 및 게임 플레이어의 캐릭터 명(823) 우측에 콘텐츠 제공 표시(833)가 표시된다.
- [0375] 또한, 콘텐츠 제공 표시(833)는 제공되는 콘텐츠의 내용을 나타내는 단어인 ON AIR로 표현될 수 있다.
- [0376] 또한, 알림창 우측에는 제공되는 콘텐츠를 제공 받기 위한 콘텐츠 수신 표시(834)가 표시된다.
- [0377] 도 10은 일실시예에 따라 콘텐츠 제공 표시가 사용자의 입력에 대응하여 확장된 그래픽 유저 인터페이스(graphical user interface)를 표시하는 모습을 나타내는 도면이다.
- [0378] 도 10을 참조하면, 도 10 (a)는 필드에서 플레이 하는 게임 캐릭터의 모습을 나타내고, 도 10 (b)는 사용자의 입력에 대응하여 확장된 그래픽 유저 인터페이스가 표시되는 모습을 나타낸다.
- [0379] 도 10 (a)를 참조하면, 필드에서 플레이 하는 게임 캐릭터의 머리 바로 위에는 캐릭터의 명칭(900a)이 표시되며, 캐릭터의 명칭 바로 옆에는 콘텐츠 제공 표시(910a)가 표시된다.
- [0380] 이때, 콘텐츠 제공 표시(910a)는 제공되는 콘텐츠의 내용을 나타내는 단어인 ON AIR로 표현될 수 있다.
- [0381] 도 10 (b)를 참조하면, 사용자가 도 10 (a)의 콘텐츠 제공 표시(910a)를 터치하면, 사용자의 입력에 대응하여 확장된 그래픽 유저 인터페이스(graphical user interface)를 표시된다.
- [0382] 이때, 게임 캐릭터의 머리 바로 위에는 캐릭터의 명칭(900b)이 표시되며, 캐릭터의 명칭 바로 옆에는 콘텐츠 제공 표시(910b)가 표시되고, 상기 게임 캐릭터의 좌우로 확장된 그래픽 유저 인터페이스(graphical user interface)가 표시된다.
- [0383] 확장된 그래픽 유저 인터페이스(graphical user interface)는 6 개의 메뉴(911, 912, 913, 914, 915, 916)가 표시될 수 있다.
- [0384] 확장된 그래픽 유저 인터페이스(graphical user interface)에는 콘텐츠 제공자의 프로필, 친구신청, 결투신청, 메시지 전송, 채팅방 입장 등의 메뉴가 표시될 수 있다.
- [0385] 확장된 그래픽 유저 인터페이스(graphical user interface)의 메뉴 중 하나에는 콘텐츠 제공 표시(911) 및 콘텐츠 이용자 수(917)가 표시된다.
- [0386] 도 11은 일실시예에 따라 콘텐츠 제공 여부에 대응하여 콘텐츠 수신 표시를 디스플레이 하는 모습을 나타내는 도면이다.
- [0387] 도 11을 참조하면, 도 11 (a)는 사용자 단말이 콘텐츠 생성 단말이 생성한 콘텐츠를 구독하지 않고, 콘텐츠 생성 단말이 생성한 콘텐츠만을 제공 받는 모습을 나타내고, 도 11 (b)는 사용자 단말이 콘텐츠 생성 단말이 생성한 콘텐츠를 구독하면서 콘텐츠를 제공 받는 모습을 나타내며, 도 11 (c)는 사용자 단말이 콘텐츠 생성 단말을 구독하지만 콘텐츠를 제공 받지 않는 모습을 나타낸다.
- [0388] 도 11 (a)를 참조하면, 필드에서 플레이 하는 게임 캐릭터의 머리 바로 위에는 캐릭터의 명칭(1000)이 표시되며, 캐릭터의 명칭 바로 옆에는 콘텐츠 수신 표시(1010)가 표시된다.
- [0389] 이때, 콘텐츠 수신 표시(1010)는 제공 받는 콘텐츠의 이용 형태를 나타내는 단어(예컨대, 시청중)로 표시될 수 있다.

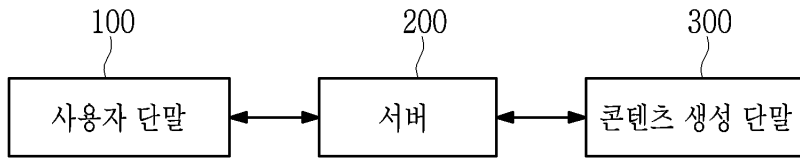
- [0390] 또한, 콘텐츠 수신 표시(1010)는 사용자 단말이 콘텐츠 생성 단말이 생성한 콘텐츠를 구독하지 않고, 콘텐츠 생성 단말이 생성한 콘텐츠만을 제공 받는 경우 초록색으로 표시될 수 있다.
- [0391] 도 11 (b)를 참조하면, 필드에서 플레이 하는 게임 캐릭터의 머리 바로 위에는 캐릭터의 명칭(1020)이 표시되며, 캐릭터의 명칭 바로 옆에는 콘텐츠 수신 표시(1030)가 표시된다.
- [0392] 이때, 콘텐츠 수신 표시(1030)는 제공 받는 콘텐츠의 이용 형태를 나타내는 단어(예컨대, 시청중)로 표시될 수 있다.
- [0393] 또한, 콘텐츠 수신 표시(1030)는 사용자 단말이 콘텐츠 생성 단말이 생성한 콘텐츠를 구독하면서 콘텐츠 생성 단말이 생성한 콘텐츠를 제공 받는 경우 하늘색으로 표시될 수 있다.
- [0394] 도 11 (c)를 참조하면, 필드에서 플레이 하는 게임 캐릭터의 머리 바로 위에는 캐릭터의 명칭(1040)이 표시되며, 캐릭터의 명칭 바로 옆에는 콘텐츠 수신 표시(1050)가 표시된다.
- [0395] 이때, 콘텐츠 수신 표시(1050)는 콘텐츠 생성 단말이 생성한 콘텐츠의 구독 여부를 나타내는 단어(예컨대, 구독중)로 표시될 수 있다.
- [0396] 또한, 콘텐츠 수신 표시(1050)는 사용자 단말이 콘텐츠 생성 단말이 생성한 콘텐츠를 구독하지만 콘텐츠 생성 단말이 생성한 콘텐츠를 제공 받지 않는 경우 회색으로 표시될 수 있다.
- [0397] 이상에서, 본 발명의 실시예를 구성하는 모든 구성 요소들이 하나로 결합되거나 결합되어 동작하는 것으로 설명되었다고 해서, 본 발명이 반드시 이러한 실시예에 한정되는 것은 아니다. 즉, 본 발명의 목적 범위 안에서라면, 그 모든 구성 요소들이 적어도 하나로 선택적으로 결합하여 동작할 수도 있다.
- [0398] 또한, 그 모든 구성 요소들이 각각 하나의 독립적인 하드웨어로 구현될 수 있지만, 각 구성 요소들의 그 일부 또는 전부가 선택적으로 조합되어 하나 또는 복수 개의 하드웨어에서 조합된 일부 또는 전부의 기능을 수행하는 프로그램 모듈을 갖는 컴퓨터 프로그램으로서 구현될 수도 있다. 그 컴퓨터 프로그램을 구성하는 코드들 및 코드 세그먼트들은 본 발명의 기술 분야의 당업자에 의해 용이하게 추론될 수 있을 것이다.
- [0399] 이러한 컴퓨터 프로그램은 컴퓨터가 읽을 수 있는 저장매체(Computer Readable Media)에 저장되어 컴퓨터에 의하여 읽혀지고 실행됨으로써, 본 발명의 실시예를 구현할 수 있다. 컴퓨터 프로그램의 저장매체로서는 자기 기록매체, 광 기록매체, 등이 포함될 수 있다.
- [0400] 또한, 이상에서 기재된 "포함하다", "구성하다" 또는 "가지다" 등의 용어는, 특별히 반대되는 기재가 없는 한, 해당 구성 요소가 내재될 수 있음을 의미하는 것이므로, 다른 구성 요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성 요소를 더 포함할 수 있는 것으로 해석되어야 한다.
- [0401] 기술적이거나 과학적인 용어를 포함한 모든 용어들은, 다르게 정의되지 않는 한, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 일반적으로 이해되는 것과 동일한 의미를 가진다. 사전에 정의된 용어와 같이 일반적으로 사용되는 용어들은 관련 기술의 문맥 상의 의미와 일치하는 것으로 해석되어야 하며, 본 발명에서 명백하게 정의하지 않는 한, 이상적이거나 과도하게 형식적인 의미로 해석되지 않는다.
- [0402] 이상의 설명은 본 발명의 기술 사상을 예시적으로 설명한 것에 불과한 것으로서, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자라면 본 발명의 본질적인 특성에서 벗어나지 않는 범위에서 다양한 수정 및 변형이 가능할 것이다.
- [0403] 따라서, 본 발명에 개시된 실시예들은 본 발명의 기술 사상을 한정하기 위한 것이 아니라 설명하기 위한 것이고, 이러한 실시예에 의하여 본 발명의 기술 사상의 범위가 한정되는 것은 아니다. 본 발명의 보호 범위는 아래의 청구범위에 의하여 해석되어야 하며, 그와 동등한 범위 내에 있는 모든 기술 사상은 본 발명의 권리범위에 포함되는 것으로 해석되어야 할 것이다.

부호의 설명

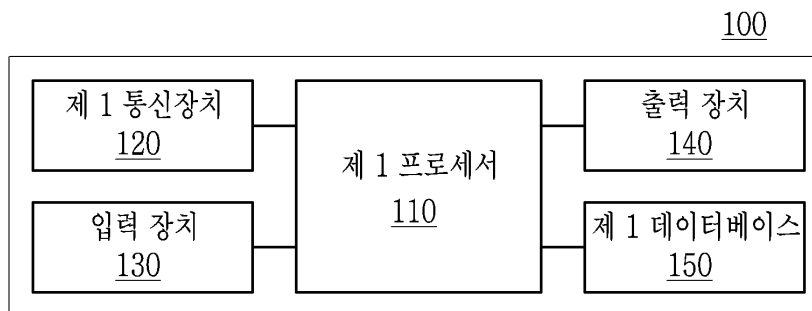
- [0404] 100...사용자 단말 200...서버
- 300...콘텐츠 생성 단말

도면

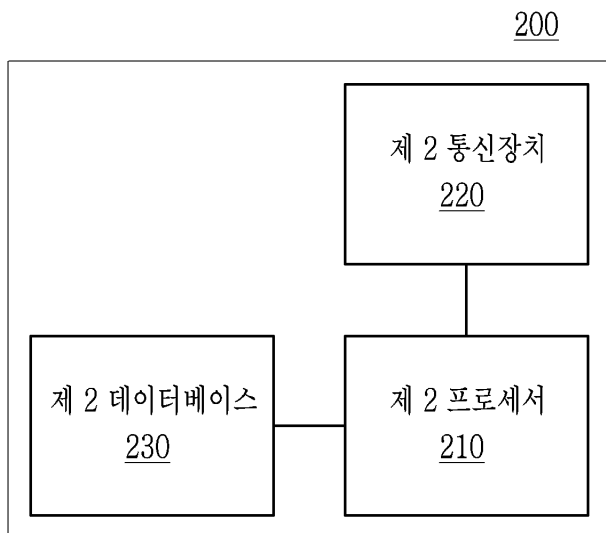
도면1



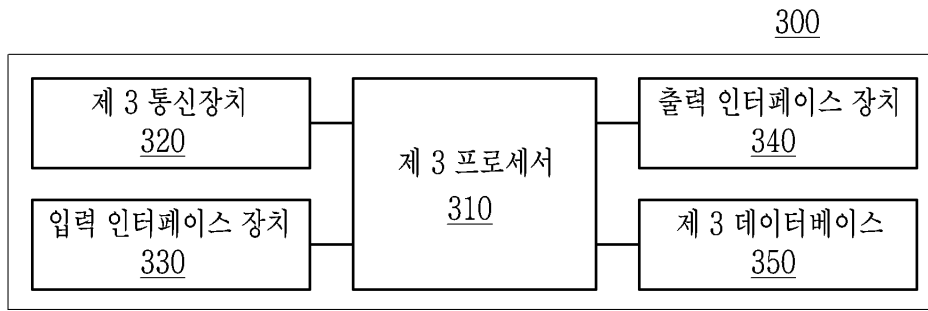
도면2



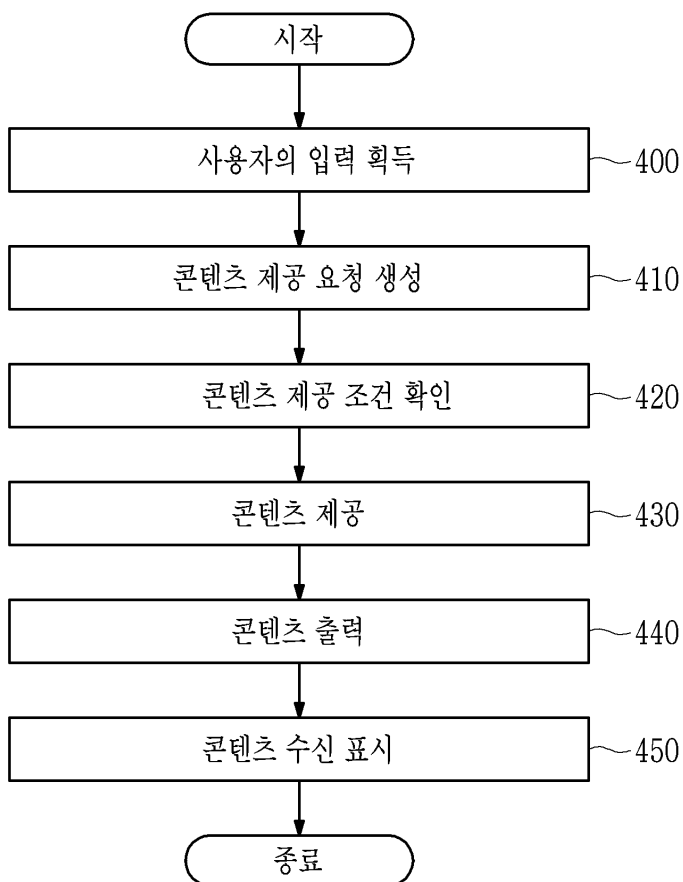
도면3



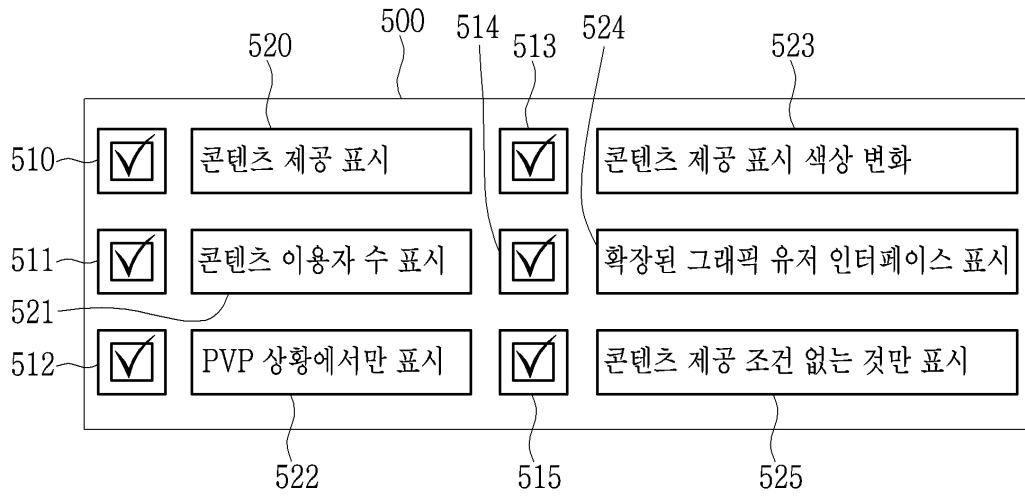
도면4



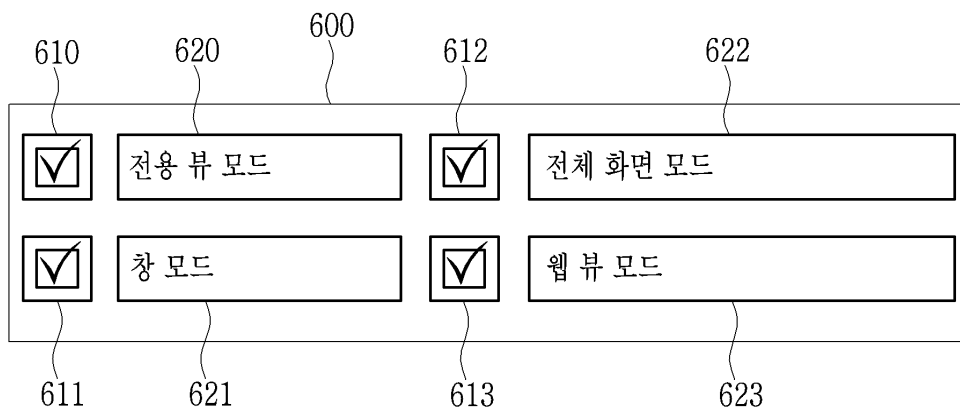
도면5



도면6



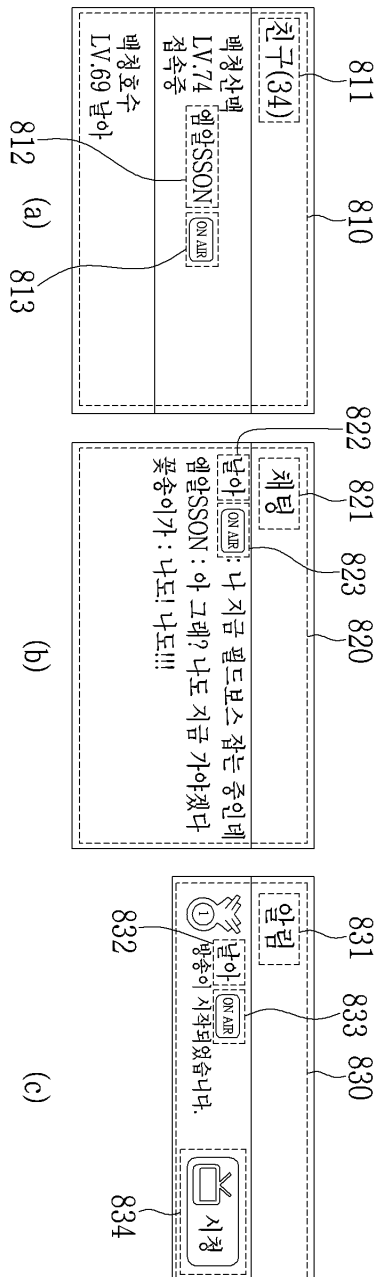
도면7



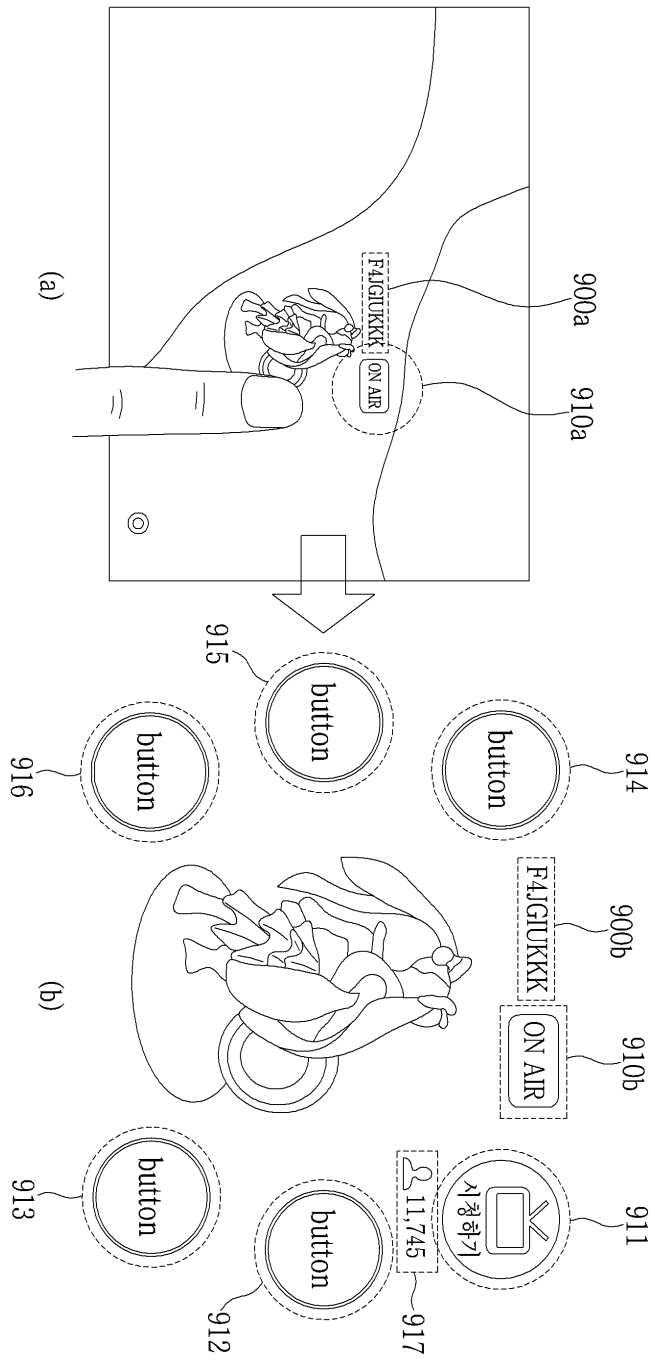
도면8



도면9



도면10



도면11

