



**(19) 대한민국특허청(KR)**  
**(12) 등록특허공보(B1)**

(45) 공고일자 2017년02월23일  
(11) 등록번호 10-1709831  
(24) 등록일자 2017년02월17일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)  
G06Q 50/30 (2012.01) G06Q 50/32 (2012.01)  
(21) 출원번호 10-2014-0117803  
(22) 출원일자 2014년09월04일  
심사청구일자 2014년09월25일  
(65) 공개번호 10-2015-0032171  
(43) 공개일자 2015년03월25일  
(30) 우선권주장  
14/029,107 2013년09월17일 미국(US)  
(56) 선행기술조사문헌  
US20130006879 A1  
US20140052795 A1\*  
US20150081807 A1  
\*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

(73) 특허권자  
인터내셔널 비지네스 머신즈 코퍼레이션  
미국 10504 뉴욕주 아몬크 뉴오차드 로드  
(72) 발명자  
웡, 시저, 아우구스토  
미국 노스캐롤라이나 27703-9141, 더럼, 사우스  
마이애미 불러버드 4205  
카터, 버나데트, 알렉시아  
미국 노스캐롤라이나 27612, 롤리, 프리만티 불러  
버드 8156  
머서, 캐스린 레만스키  
미국 노스캐롤라이나 27617, 롤리, 케이프 찰스  
드라이브 6344  
(74) 대리인  
허정훈

전체 청구항 수 : 총 9 항

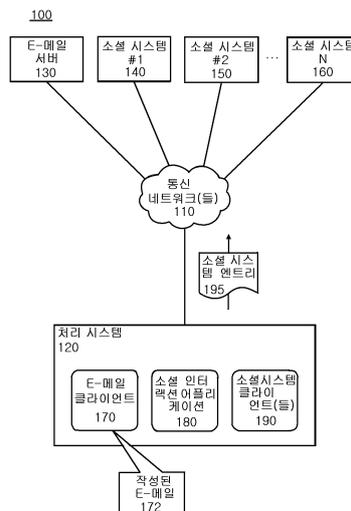
심사관 : 송원선

(54) 발명의 명칭 **E-메일 콘텐츠에 기초하여 소셜 인터랙션을 시작하는 기술**

**(57) 요약**

여기에 개시되는 방식은 e-메일 콘텐츠에 기초하여 소셜 인터랙션을 시작하는 것과 관련된다. 사용자에게 의해 작성되고 있는 e-메일과 연관된 정보는 상기 e-메일의 콘텐츠가 적어도 하나의 소셜 시스템 내로의 편입에 적절한지를 결정하기 위해 분석될 수 있다. 상기 e-메일의 콘텐츠가 적어도 하나의 소셜 시스템 내로의 편입에 적절하다고 결정하는 것에 응답하여, 제1 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한 제1 옵션 및 제2 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한 제2 옵션이 상기 사용자에게 제공될 수 있다. 상기 제1 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하도록 상기 사용자가 선택하는 것에 응답하여, 상기 제1 소셜 시스템에 제1 엔트리가 자동으로 생성될 수 있다. 상기 제1 엔트리는 상기 사용자에게 의해 작성된 상기 e-메일의 콘텐츠를 포함할 수 있다.

**대표도 - 도1**



## 명세서

### 청구범위

#### 청구항 1

사용자에 의해 작성 되는(composed) e-메일의 콘텐츠가 적어도 하나의 소셜 시스템 내로의 편입(incorporation)을 위한 기준을 충족하는지를 결정하기 위해, 프로세서를 사용하여, 상기 e-메일과 연관된 정보를 분석하는 단계;

상기 e-메일의 콘텐츠가 적어도 하나의 소셜 시스템 내로의 편입을 위한 기준을 충족한다고 결정하는 것에 응답하여, 제1 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력(enter)하기 위한 제1 옵션, 및 제2 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한 제2 옵션을, 상기 사용자에게 제공하는 단계;

상기 제1 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하도록 상기 사용자가 선택하는 것에 응답하여, 상기 제1 소셜 시스템에 제1 엔트리를 자동으로 생성하는 단계 - 상기 제1 엔트리는 상기 사용자에 의해 작성된 상기 e-메일의 콘텐츠를 포함함 -;

상기 e-메일을 작성하기 위해 상기 사용자에 의해 사용된 e-메일 클라이언트 내에서, 상기 제1 소셜 시스템 내 상기 제1 엔트리를 상기 사용자에게 제공하는 단계;

상기 제1 엔트리를 수정하기 위해 상기 사용자가 상기 제1 소셜 시스템과 인터랙션(interact)하도록 허용하는 단계; 및

상기 제1 소셜 시스템 내 상기 제1 엔트리를 포스팅(post)하도록 상기 사용자가 선택하는 것에 응답하여, 상기 제1 소셜 시스템 내 상기 제1 엔트리를 포스팅하는 단계를 포함하는, 방법.

#### 청구항 2

삭제

#### 청구항 3

청구항 1에 있어서,

상기 사용자는 상기 제1 소셜 시스템 내 상기 제1 엔트리를 수정하고,

상기 제1 소셜 시스템 내 상기 제1 엔트리를 포스팅하는 단계는, 상기 사용자가 상기 제1 엔트리를 수정한 내용들(modifications)과 함께 상기 제1 엔트리를 포스팅하는 단계를 포함하는, 방법.

#### 청구항 4

청구항 1에 있어서, 상기 제1 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한 제1 옵션, 및 상기 제2 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한 제2 옵션을 상기 사용자에게 제공하는 단계는,

상기 제1 소셜 시스템 및 상기 제2 소셜 시스템의 이전의 사용자 선택들(previous user selections)의 우선순위를 정하는 것에 기초하여, 상기 제1 소셜 시스템 및 상기 제2 소셜 시스템을 선택하는 단계를 포함하는, 방법.

#### 청구항 5

청구항 1에 있어서, 상기 제1 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한 제1 옵션, 및 상기 제2 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한 제2 옵션을 상기 사용자에게 제공하는 단계는,

상기 사용자에 의해 미리 생성된, 또는 수신된, 메시지들의 유형들의 우선순위를 정하는 것에 기초하여, 상기 제1 소셜 시스템 및 상기 제2 소셜 시스템을 선택하는 단계를 포함하는, 방법.

#### 청구항 6

청구항 1에 있어서, 상기 제1 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한 제1 옵션, 및 상기 제2 소

셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한 제2 옵션을 상기 사용자에게 제공하는 단계는,

상기 e-메일에 표시된 수신자들(recipients)을 식별하는 단계; 및

상기 e-메일에 표시된 수신자들이, 상기 제1 소셜 시스템 및 상기 제2 소셜 시스템을 포함하는 그룹으로부터 선택된 적어도 하나의 소셜 시스템에서의 액티브 참여자들(active participants)이라고 결정하는 단계를 포함하는, 방법.

#### 청구항 7

청구항 1에 있어서, 상기 제1 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한 제1 옵션을 상기 사용자에게 제공하는 단계는,

상기 제1 소셜 시스템의 특정 스레드(thread)에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한 제1 옵션을 상기 사용자에게 제공하는 단계를 포함하는, 방법.

#### 청구항 8

청구항 1에 있어서, 상기 방법은,

상기 제2 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하도록 상기 사용자가 선택하는 것에 응답하여, 상기 제2 소셜 시스템에 제2 엔트리를 생성하는 단계 - 상기 제2 엔트리는 상기 e-메일의 콘텐츠를 포함함 - 를 더 포함하는, 방법.

#### 청구항 9

실행가능 오퍼레이션들(executable operations)을 개시하도록(ignite) 프로그램된 프로세서를 포함하는 컴퓨터 시스템에서, 상기 시스템은:

메모리;

상기 메모리와 통신하는 프로세서를 포함하고, 상기 실행가능 오퍼레이션들은:

사용자에 의해 작성되는(composed) e-메일의 콘텐츠가 적어도 하나의 소셜 시스템 내로의 편입(incorporation)을 위한 기준을 충족하는지를 결정하기 위해, 프로세서를 사용하여, 상기 e-메일과 연관된 정보를 분석하는 단계;

상기 e-메일의 콘텐츠가 적어도 하나의 소셜 시스템 내로의 편입을 위한 기준을 충족한다고 결정하는 것에 응답하여, 제1 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력(enter)하기 위한 제1 옵션, 및 제2 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한 제2 옵션을, 상기 사용자에게 제공하는 단계;

상기 제1 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하도록 상기 사용자가 선택하는 것에 응답하여, 상기 제1 소셜 시스템에 제1 엔트리를 자동으로 생성하는 단계 - 상기 제1 엔트리는 상기 사용자에 의해 작성된 상기 e-메일의 콘텐츠를 포함함 - ;

상기 e-메일을 작성하기 위해 상기 사용자에 의해 사용된 e-메일 클라이언트 내에서, 상기 제1 소셜 시스템 내 상기 제1 엔트리를 상기 사용자에게 제공하는 단계;

상기 제1 엔트리를 수정하기 위해 상기 사용자가 상기 제1 소셜 시스템과 인터랙션(interact)하도록 허용하는 단계; 및

상기 제1 소셜 시스템 내 상기 제1 엔트리를 포스팅(post)하도록 상기 사용자가 선택하는 것에 응답하여, 상기 제1 소셜 시스템 내 상기 제1 엔트리를 포스팅하는 단계를 포함하는, 시스템.

#### 청구항 10

컴퓨터 읽기가능하고 프로그램 코드가 저장된 컴퓨터 읽기가능 저장 매체에서, 상기 프로그램 코드는 방법을 수행하기 위해 프로세서에 의해서 실행가능하고, 상기 방법은:

사용자에 의해 작성되는(composed) e-메일의 콘텐츠가 적어도 하나의 소셜 시스템 내로의 편입(incorporation)을 위한 기준을 충족하는지를 결정하기 위해, 프로세서를 사용하여, 상기 e-메일과 연관된 정보를 분석하는 단계;

상기 e-메일의 콘텐츠가 적어도 하나의 소셜 시스템 내로의 편입을 위한 기준을 충족한다고 결정하는 것에 응답하여, 제1 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력(enter)하기 위한 제1 옵션, 및 제2 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한 제2 옵션을, 상기 사용자에게 제공하는 단계;

상기 제1 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하도록 상기 사용자가 선택하는 것에 응답하여, 상기 제1 소셜 시스템에 제1 엔트리를 자동으로 생성하는 단계 - 상기 제1 엔트리는 상기 사용자에 의해 작성된 상기 e-메일의 콘텐츠를 포함함 -;

상기 e-메일을 작성하기 위해 상기 사용자에 의해 사용된 e-메일 클라이언트 내에서, 상기 제1 소셜 시스템 내 상기 제1 엔트리를 상기 사용자에게 제공하는 단계;

상기 제1 엔트리를 수정하기 위해 상기 사용자가 상기 제1 소셜 시스템과 인터랙션(interact)하도록 허용하는 단계; 및

상기 제1 소셜 시스템 내 상기 제1 엔트리를 포스팅(post)하도록 상기 사용자가 선택하는 것에 응답하여, 상기 제1 소셜 시스템 내 상기 제1 엔트리를 포스팅하는 단계를 포함하는, 컴퓨터 읽기가능 저장매체.

### 발명의 설명

#### 기술 분야

[0001] 여기에 기술되는 방식(arrangements)은 전자 통신과 관련되고, 더 구체적으로는 소셜 인터랙션(social interaction)과 관련된다.

#### 배경 기술

[0002] 전자 메일(e-mail)의 사용은 기업에서 통신의 가장 일반적인 형태가 되어 왔다. E-메일은 발송자들(senders)로부터 하나 또는 그 이상의 수신자들(recipients)로 디지털로 메시지들을 통신하기 위해 사용된다. 기업에서 사용되는 통신의 다른 형태들은 인스턴트 메시징 시스템(instant messaging system), 텍스트 메시징 시스템, 인터넷 포럼(Internet forum), 블로그 및 소셜 네트워킹 사이트(social networking site)의 사용을 포함한다. 인스턴트 메시징 시스템은, 예컨대 인터넷과 같은 네트워크를 통해 실시간 텍스트 전송을 제공하는 온라인 채팅(online chats)을 지원한다. 텍스트 메시징 시스템은, 통신 디바이스들(예컨대 모바일 폰들) 사이에서 텍스트 기반 통신들의 통신을 지원한다. 인터넷 포럼(예컨대, 메시지 보드(message board))은, 사람들이 포스팅된(posted) 메시지들의 형태로 대화를 나눌 수 있는 온라인 토론 사이트이다. 인터넷 포럼에서의 멤버들은 흔히 동등한 수준에 있고, 콘텐츠(content)는 대개 주제(topic)에 의해 나뉜다. 블로그는 또한, 대개 콘텐츠의 주 제공자(primary contributor)인 사람에 의해 컨트롤되는 온라인 토론 사이트이며, 다른 사람들로로부터의 질문과 코멘트를 허용할 수 있다. 소셜 네트워킹 사이트들은 사용자들에게 다른 사용자들과의 접촉을 할 수 있도록 허용하며, 그에 따라 자신들의 소셜 네트워크들을 구축하고, 자신들의 소셜 네트워크에 있는 다른 사람들에게 메시지들을 포스팅하여, 검토하고, 응답하며, 다른 사람들과 공유한다.

#### 발명의 내용

#### 과제의 해결 수단

[0003] 본 명세서 내에 개시되는 하나 또는 그 이상의 실시예들은 e-메일 콘텐츠에 기초하여 소셜 인터랙션(social interaction)을 시작하는 것과 관련된다.

[0004] 하나의 방법은, 사용자에 의해 작성(compose)되고 있는 e-메일의 콘텐츠가 적어도 하나의 소셜 시스템 내로의 편입(incorporation)에 적절할지를 결정하기 위해, 프로세서를 사용하여, 상기 e-메일과 연관된 정보를 분석하는 단계를 포함한다. 상기 e-메일의 콘텐츠가 적어도 하나의 소셜 시스템 내로의 편입에 적절하다고 결정하는 것에 응답하여, 제1 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력(enter)하기 위한 제1 옵션(first option) 및 제2 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한 제2 옵션(second option)이 상기 사용자에게 제공될 수 있다. 상기 제1 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하도록 상기 사용자가 선택하는 것에 응답하여, 상기 제1 소셜 시스템에 제1 엔트리가 자동으로 생성될 수 있다. 상기 제1 엔트리는 상기 사용자에 의해 작성된 e-메일의 콘텐츠를 포함할 수 있다.

[0005] 하나의 시스템은 실행가능한 동작들(executable operations)을 시작하도록 프로그램된 프로세서를 포함한다. 상

기 실행가능한 동작들은 사용자에게 의해 작성되고 있는 e-메일의 콘텐츠가 적어도 하나의 소셜 시스템 내로의 편입에 적절한지를 결정하기 위해 상기 e-메일과 연관된 정보를 분석하는 것을 포함한다. 상기 e-메일의 콘텐츠가 적어도 하나의 소셜 시스템 내로의 편입에 적절하다고 결정하는 것에 응답하여, 제1 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한 제1 옵션 및 제2 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한 제2 옵션이 상기 사용자에게 제공될 수 있다. 상기 제1 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하도록 상기 사용자가 선택하는 것에 응답하여, 상기 제1 소셜 시스템에 제1 엔트리가 자동으로 생성될 수 있다. 상기 제1 엔트리는 상기 사용자에게 의해 작성된 e-메일의 콘텐츠를 포함할 수 있다.

[0006] 컴퓨터 프로그램 제품은 컴퓨터 판독가능 스토리지 매체 - 그 안에 저장된 프로그램 코드를 가짐 - 를 포함한다. 상기 프로그램 코드는 하나의 방법을 수행하기 위해 프로세서에 의해 실행가능하다. 상기 방법은, 사용자에게 의해 작성되고 있는 e-메일의 콘텐츠가 적어도 하나의 소셜 시스템 내로의 편입에 적절한지를 결정하기 위해, 상기 프로세서를 사용하여, 상기 e-메일과 연관된 정보를 분석하는 단계를 포함한다. 상기 프로세서를 사용하여, 상기 e-메일의 콘텐츠가 적어도 하나의 시스템 내로의 편입에 적절하다고 결정하는 것에 응답하여, 제1 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한 제1 옵션 및 제2 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한 제2 옵션이 상기 사용자에게 제공될 수 있다. 상기 제1 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하도록 상기 사용자가 선택하는 것에 응답하여, 상기 제1 소셜 시스템에 제1 엔트리가 자동으로 생성될 수 있다. 상기 제1 엔트리는 상기 사용자에게 의해 작성된 e-메일의 콘텐츠를 포함할 수 있다.

**도면의 간단한 설명**

[0007] 도 1은 본 명세서 내에 개시된 일 실시예에 따른 e-메일 콘텐츠에 기초하여 소셜 인터랙션을 시작하기 위한 시스템을 도시하는 블록도이다.

도 2는 본 명세서 내에 개시된 일 실시예에 따른 e-메일 콘텐츠에 기초하여 소셜 인터랙션을 시작하기 위한 처리 시스템을 도시하는 블록도이다.

도 3은 본 명세서 내에 개시된 또 다른 실시예에 따른 e-메일 콘텐츠에 기초하여 소셜 인터랙션을 시작하는 방법을 도시하는 흐름도이다.

**발명을 실시하기 위한 구체적인 내용**

[0008] 당해 기술 분야에서 숙련된 자라면 알 수 있는 바와 같이, 본 발명의 측면들은 시스템, 방법 또는 컴퓨터 프로그램 제품(computer program product)으로 구현될 수 있다. 따라서, 본 발명의 측면들은 전적으로 하드웨어 실시예의 형태를 취할 수도 있고, 전적으로 소프트웨어 실시예(펌웨어(firmware), 상주 소프트웨어(resident software), 마이크로-코드(micro-code) 등을 포함함)의 형태를 취할 수도 있고, 또는 소프트웨어와 하드웨어 측면들 - 이들 모두는 여기서 일반적으로 "회로", "모듈" 또는 "시스템"으로 일컬어질 수 있음 - 을 결합하는 실시예의 형태를 취할 수도 있다. 더 나아가, 본 발명의 측면들은 하나 또는 그 이상의 컴퓨터-판독가능 매체(들) - 이것들은, 그 안에 구현된(예컨대, 저장된) 컴퓨터-판독가능 프로그램 코드를 가짐 - 에 구현된 컴퓨터 프로그램 제품의 형태를 취할 수도 있다. 하나 또는 그 이상의 컴퓨터-판독가능 매체(들)의 어떤 조합이든지 이용될 수 있다. 컴퓨터-판독가능 매체는 컴퓨터-판독가능 신호 매체, 컴퓨터-판독가능 스토리지 매체, 또는 이것들의 조합일 수 있다.

[0009] 여기에 정의된 바와 같이, "컴퓨터-판독가능 스토리지 매체(computer-readable storage medium)" 라는 용어는 명령 실행 시스템, 장치, 또는 디바이스에 의해 또는 그러한 것들과 함께 사용하기 위한 프로그램 코드를 포함 또는 저장하는 스토리지 매체(storage medium)를 의미한다. 여기에 정의된 바와 같이, "컴퓨터-판독가능 스토리지 매체" 는 일시적인 전파 신호(transitory propagation signal) 그 자체는 아니다. 컴퓨터-판독가능 스토리지 매체는, 예를 들어, 전자, 자기, 광학, 전자기, 적외선, 또는 반도체 시스템, 장치, 또는 디바이스, 또는 이것들의 어떤 적절한 조합일 수 있으나, 이러한 것들로 한정되는 것은 아니다. 컴퓨터-판독가능 스토리지 매체의 더 구체적인 예들(모든 예들을 총 망라한 것은 아님)은 다음과 같은 것들, 즉, 하나 또는 그 이상의 와이어들(wires)을 갖는 전기적 연결(electrical connection), 휴대용 컴퓨터 디스켓, 하드 디스크 드라이브(HDD), 솔리드 스테이트 드라이브(SSD), 랜덤 액세스 메모리(RAM), 읽기-전용 메모리(ROM), 소거가능 프로그램형 읽기-전용 메모리(erasable programmable read-only memory)(EPROM 또는 플래시 메모리), 광섬유, 휴대용 콤팩트 디스크 읽기-전용 메모리(CD-ROM), 디지털 다기능 디스크(digital versatile disc)(DVD), 광 스토리지 디바이스(optical storage device), 자기 스토리지 디바이스, 또는 이것들의 어떤 적절한 조합을 포함할 것이다.

- [0010] 컴퓨터-판독가능 신호 매체는, 예를 들어, 기저대역(baseband)으로 또는 반송파(carrier wave)의 일부로, 그 안에 구현된 컴퓨터-판독가능 프로그램 코드를 갖는 전파되는 데이터 신호(propagated data signal)를 포함할 수 있다. 이러한 전파되는 신호는 다양한 형태 중 어떤 것을 취할 수 있는데, 예를 들어, 전자기, 광학, 또는 이것들의 어떤 적절한 조합을 포함하나, 이러한 것들로 한정되는 것은 아니다. 컴퓨터-판독가능 신호 매체는 컴퓨터-판독가능 스토리지 매체가 아니면서, 명령 실행 시스템, 장치, 또는 디바이스에 의해 또는 이것들과 함께 사용하기 위한 프로그램을 전달, 전파, 또는 전송할 수 있는, 어떤 컴퓨터-판독가능 매체일 수 있다.
- [0011] 컴퓨터-판독가능 매체 상에 구현된 프로그램 코드는, 어떤 적절한 매체 - 무선, 유선, 광섬유, 케이블, RF 등, 또는 이것들의 어떤 적절한 조합을 포함하나, 이러한 것들로 한정되는 것은 아님 - 를 사용하여 전송될 수 있다. 본 발명의 측면들을 위한 동작들을 수행하기 위한 컴퓨터 프로그램 코드는 하나 또는 그 이상의 프로그래밍 언어들의 어떤 조합으로 작성될 수 있는데, 그러한 프로그래밍 언어들의 예들에는, Java™, Smalltalk, C++ 등과 같은 객체 지향형 프로그래밍 언어(object oriented programming language), 그리고 "C" 프로그래밍 언어 또는 유사 프로그래밍 언어들과 같은, 전통적인 절차형 프로그래밍 언어들(conventional pocedural programming languages)이 포함된다. 프로그램 코드는, 독립형 소프트웨어 패키지(stand-alone software package)로서, 전적으로 사용자의 컴퓨터 상에서, 부분적으로 사용자의 컴퓨터 상에서, 부분적으로 사용자의 컴퓨터 상에서 그리고 부분적으로 원격 컴퓨터 상에서, 또는 원격 컴퓨터 또는 서버 상에서 전적으로, 실행될 수 있다. 후자의 경우, 원격 컴퓨터는, 근거리 네트워크(local area network, LAN) 또는 광역 네트워크(wide area network, WAN)를 포함하는 어떤 유형의 네트워크를 통해 사용자의 컴퓨터에 연결될 수 있고, 또는 외부 컴퓨터로도 연결될 수 있다(예를 들어, 인터넷 서비스 공급자를 사용하여 인터넷을 통해).
- [0012] 본 발명의 측면들은, 본 발명의 실시예들에 따른 방법들, 장치들(시스템들), 및 컴퓨터 프로그램 제품들의 흐름도들 및/또는 블록도들을 참조하여 이하에서 기술된다. 흐름도들 및/또는 블록도들의 각각의 블록, 및 흐름도들 및/또는 블록도들 내 블록들의 조합들은 컴퓨터 프로그램 명령들에 의해 구현될 수 있다는 것을 이해해야 할 것이다. 이들 컴퓨터 프로그램 명령들은, 범용 컴퓨터(general purpose computer), 특수 컴퓨터(special purpose computer), 또는 다른 프로그램가능 데이터 처리 장치의 프로세서로 제공되어 머신(machine)을 생성해낼 수 있고, 그리하여 컴퓨터, 다른 프로그램가능 데이터 처리 장치 또는 다른 디바이스들의 프로세서를 통해 실행되는 명령들은, 흐름도 및/또는 블록도의 블록 또는 블록들에 명시된 기능들/작용들을 구현하기 위한 수단을 생성하도록 한다.
- [0013] 이들 컴퓨터 프로그램 명령들은 또한, 컴퓨터, 다른 프로그램가능 데이터 처리 장치, 또는 다른 디바이스들이 특정 방식으로 기능하도록 지시할 수 있는 컴퓨터 판독가능 매체에 저장될 수 있고, 그리하여 그 컴퓨터-판독가능 매체에 저장된 명령들이 흐름도 및/또는 블록도의 블록 또는 블록들에 명시된 기능/작용을 구현하는 명령들을 포함하는 제조 물품(article of manufacture)을 생성하도록 한다.
- [0014] 컴퓨터 프로그램 명령들은 컴퓨터, 다른 프로그램가능 데이터 처리 장치, 또는 다른 디바이스들 상으로 로드되어, 일련의 동작 단계들이 컴퓨터, 다른 프로그램가능 장치 또는 다른 디바이스들 상에서 수행되도록 하여, 컴퓨터로 구현되는 프로세스를 생성할 수 있고, 그리하여 컴퓨터 또는 다른 프로그램가능 장치 상에서 실행되는 명령들이 흐름도 및/또는 블록도의 블록 또는 블록들에 명시된 기능들/작용들을 구현하기 위한 프로세스들을 제공하도록 한다.
- [0015] 설명을 간략화하고 명확하게 하기 위해, 도면들에서 보여지는 구성요소들은 반드시 원 크기 그대로 도시된 것은 아니다. 예를 들어, 구성요소들 몇몇의 크기들은 설명을 명확하게 하기 위해 다른 구성요소들에 비해 과장될 수 있다. 나아가, 적절하다고 생각되는 경우, 참조부호들은 대응, 유사, 또는 비슷한 특징들을 나타내기 위해 도면들 사이에서 반복된다.
- [0016] 여기에서 기술되는 방식(arrangements)은 전자 메일(e-메일) 콘텐츠에 기초하여 소셜 인터랙션(social interaction)을 시작하는 것과 관련된다. 사용자에 의해 작성(compose)되고 있는, e-메일과 연관된 정보는, 상기 e-메일의 콘텐츠가 적어도 하나의 소셜 시스템 내로의 편입에 적절한지를 식별하기 위해 분석될 수 있다. 만약 상기 e-메일의 콘텐츠가 적어도 하나의 소셜 시스템 내로의 편입에 적절하다면, 제1 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력(enter)하고 및/또는 제2 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한, 옵션들이 상기 사용자에게 제공될 수 있다. 상기 제1 및/또는 제2 소셜 시스템에 상기 e-메일의 콘텐츠를 입력하도록 상기 사용자가 선택하는 것에 응답하여, 상기 제1 및/또는 제2 소셜 시스템들에 각각의 엔트리들이 자동으로 생성될 수 있다. 이러한 엔트리/엔트리들은 상기 e-메일의 콘텐츠를 포함할 수 있다.

- [0017] 이제, 본 문서 전반에 적용되는 몇 가지의 추가 정의들이 제공될 것이다.
- [0018] 여기에 정의된 바와 같이, "사용자(user)" 라는 용어는, 예를 들어, 여기에 기술되는 디바이스 및/또는 시스템을 사용하는 사람(person)(즉, 인간(human being))을 의미한다.
- [0019] 여기에 정의된 바와 같이, "소셜 시스템(social system)" 이라는 용어는 소셜 네트워크의 멤버들 사이의 통신을 지원하는 시스템을 의미한다. 소셜 시스템의 예들은 인스턴트 메시징 시스템, 텍스트 메시징 시스템, 인터넷 포럼, 블로그, 및 소셜 네트워킹 사이트를 포함한다. 여기에 정의된 바와 같이, "e-메일 시스템" 그 자체는 소셜 시스템이 아니다. 여기에 정의된 바와 같이, "e-메일 클라이언트" 그 자체는 소셜 시스템이 아니다.
- [0020] 여기에 정의된 바와 같이, "e-메일과 연관된 정보" 라는 용어는 e-메일의 본문(body) 내에 입력되는 콘텐츠, e-메일의 제목 필드(subject field) 내에 입력되는 콘텐츠, e-메일에 첨부되는 콘텐츠, e-메일의 하나 또는 그 이상의 수신자 필드들(예컨대, "To", "Cc" 및/또는 "Bcc" 필드들) 내에 입력되는 사용자 ID(identifiers), e-메일의 다른 어떤 필드 또는 필드들 내에 입력되는 정보, 또는 e-메일과 연관된 다른 어떤 정보를 의미한다.
- [0021] 여기에 정의된 바와 같이, "콘텐츠" 라는 용어는 e-메일의 본문(body) 또는 제목(subject) 필드 내 또는 e-메일에 첨부된 정보 내에 입력되는 어떤 정보를 의미한다. e-메일의 본문 내에 입력되는 콘텐츠는, 예를 들어, 텍스트, 하나 또는 그 이상의 이미지들, 하나 또는 그 이상의 하이퍼링크들 등을 포함할 수 있다. e-메일에 첨부된 콘텐츠는, 예를 들어, 하나 또는 그 이상의 문서들, 하나 또는 그 이상의 텍스트 파일들, 하나 또는 그 이상의 이미지들, 하나 또는 그 이상의 도면들, 하나 또는 그 이상의 파일들, 및/또는 e-메일에 첨부될 수 있는 다른 어떤 정보를 포함할 수 있다.
- [0022] 여기에 정의된 바와 같이, "작성하다(compose)" 라는 용어는 라이트(write) 및/또는 생성(create)하는 것을 의미한다.
- [0023] 도 1은 본 명세서 내에 개시된 실시예에 따른, e-메일 콘텐츠에 기초하여 소셜 인터랙션을 시작하기 위한 시스템(100)을 도시하는 블록도(100)이다. 시스템(100)은 통신 네트워크(110)를 포함할 수 있다. 통신 네트워크(110)를 통해, 처리 시스템(120)은 e-메일 서버(130) 및 복수의 소셜 시스템들(140, 150, 160)로 통신상으로 연결(communicatively link)할 수 있다. 통신 네트워크(110)는, WAN, LAN, 무선 네트워크, 모바일 네트워크, 가상 사설망(Virtual Private Network, VPN), 인터넷, 공중교환전화망(Public Switched Telephone Network, PSTN) 등과 같은 여러 가지의 상이한 네트워크들 중 어떤 것으로 구현될 수 있고, 또는 이것들을 포함할 수 있다.
- [0024] 처리 시스템(120)은 통신 네트워크(110)를 통해 e-메일 서버(130) 및 복수의 소셜 시스템들(140, 150, 160)과 통신하도록 구성되는 프로세서(예컨대, 중앙처리장치) 및 메모리를 포함하는 어떤 처리 시스템일 수 있다. 처리 시스템(120)의 예들은, 컴퓨터(예컨대, 워크스테이션, 데스크탑 컴퓨터, 랩탑 컴퓨터, 노트북 컴퓨터, 넷북, 태블릿 컴퓨터, 웨어러블 컴퓨터 등), 스마트폰, 개인용 디지털 보조기기(personal digital assistant)(PDA), 게이밍 디바이스(gaming device), 게이밍 시스템(gaming system) 및 네트워크 가전기기(network appliance) 등 - 이러한 예들로 한정되는 것은 아님 - 을 포함한다. 그러나, 본 방식은 이들 예들로 한정되는 것은 아니다.
- [0025] e-메일 서버(130)는 당해 기술 분야에서 숙련된 자들에게 잘 알려진 바와 같이, e-메일 서버 기능들을 수행하도록 구성된 어떤 처리 시스템 또는 시스템들일 수 있다. 나아가, 소셜 시스템들(140-160)은 하나 또는 그 이상의 적절하게 구성된 처리 시스템들 사이에서 호스팅될 수 있다. 소셜 시스템들(140-160)은, 예를 들어, 하나 또는 그 이상의 텍스트 메시징 시스템들, 하나 또는 그 이상의 인터넷 포럼들, 하나 또는 그 이상의 블로그들 및/또는 하나 또는 그 이상의 소셜 네트워킹 사이트들을 포함할 수 있다.
- [0026] 동작시, e-메일 클라이언트(170)는 e-메일(172)을 구성하는 하나 또는 그 이상의 사용자 입력들(user inputs)을 수신할 수 있다. e-메일 클라이언트(170)는 처리 시스템(120) 상에서 실행될 수도 있고, e-메일 서버(130) 상에서 실행될 수도 있으며, 또는 처리 시스템(120)이 통신상으로 연결되는 또 다른 처리 시스템 상에서 실행될 수도 있다. 여기서, 처리 시스템(120)은 e-메일 클라이언트(170)에 대한 사용자 입력들을 수신할 수 있고, e-메일 클라이언트(170)는 처리 시스템(120) 상에서 로컬로 호스팅될 수 있고, 또는 그 밖의 다른 곳에서 호스팅될 수 있다. 예를 들어, e-메일 클라이언트(170)는 처리 시스템(120)이 통신상으로 연결되는 또 다른 처리 시스템에 호스팅될 수 있다. 이러한 다른 처리 시스템은 e-메일 서버(130)를 호스팅하는 시스템, 또는 또 다른 처리 시스템 - 예컨대, 처리 시스템(120)으로 단말 서비스들 또는 e-메일 클라이언트 서비스들을 제공하는, 단말 서버 (terminal server) 또는 다른 컴퓨터와 같은 것 - 일 수 있다.

- [0027] 한 가지 방식(arrangement)에서, 소셜 인터랙션 어플리케이션(180)은, 예를 들어, e-메일 클라이언트(170)의 컴포넌트로서 또는 처리 시스템(120) 상에서 호스팅되는 또 다른 어플리케이션으로서, 처리 시스템(120) 상에서 실행될 수 있다. 또 다른 방식에서, 소셜 인터랙션 어플리케이션(180)은, 예를 들어, e-메일 서버(130)의 컴포넌트로서 또는 e-메일 서버(130)를 호스팅하는 처리 시스템 상에서 실행되는 또 다른 어플리케이션으로서, e-메일 서버(130)를 호스팅하는 처리 시스템 상에서 실행될 수 있다. 소셜 인터랙션 어플리케이션(180)은 또한, 처리 시스템(120)에 통신상으로 연결되는 다른 어떤 처리 시스템 상에서 호스팅될 수 있고, 본 방식은 이 점에서 제한되지 않는다.
- [0028] e-메일 클라이언트(170)에서 e-메일(172)을 사용자가 작성하는 것에 응답하여, 소셜 인터랙션 어플리케이션(180)은, e-메일(172)의 콘텐츠가 적어도 하나의 소셜 시스템(140-160) 내로의 편입에 적절한지를 결정하기 위해 상기 e-메일과 연관된 정보를 분석할 수 있다. 상기 콘텐츠는 e-메일(172)의 본문(body) 내에 입력되는 정보, e-메일(172)의 제목(subject) 필드 내에 입력되는 정보 및/또는 e-메일(172)에 첨부되는 파일에 포함되는 콘텐츠를 포함할 수 있다.
- [0029] e-메일(172)의 콘텐츠가 적어도 하나의 소셜 시스템(140-160) 내로의 편입에 적절하다고 결정하는 것에 응답하여, 소셜 인터랙션 어플리케이션(180)은 제1 소셜 시스템(140)에 e-메일(172)의 콘텐츠를 입력하기 위한 제1 옵션 및 제2 소셜 시스템(150)에 e-메일(172)의 콘텐츠를 입력하기 위한 제2 옵션을 상기 사용자에게 제공할 수 있다. 소셜 인터랙션 어플리케이션(180)은 또한, 하나 또는 그 이상의 다른 소셜 시스템들(160)에 e-메일(172)의 콘텐츠를 입력하기 위한 하나 또는 그 이상의 옵션들을 상기 사용자에게 제공할 수도 있다. 특히, 상기 옵션들은, e-메일 클라이언트(170)에 의해 제공되는 뷰(view) 내에서(예를 들어, e-메일 클라이언트(170)의 InBox에 제공되는 뷰 내에서) 사용자에게 제공될 수 있다. 따라서, 상기 사용자는, e-메일 클라이언트(170)의 InBox로부터, e-메일(172)의 콘텐츠가 입력될 하나 또는 그 이상의 소셜 시스템들(140-160)을 선택할 수 있다. 더욱이, 사용자는 e-메일 클라이언트(170)의 InBox로부터 직접 이러한 소셜 시스템들(140-160)과 인터랙션(interact) 할 수 있다.
- [0030] 예를 들어, e-메일 클라이언트(170)의 InBox, 또는 e-메일 클라이언트(170)에 의해 제공되는 또 다른 뷰로부터, 상기 사용자는 상태 업데이트들(status updates), 액티비티들(activities) 등을, 소셜 시스템 엔트리(195)를 통해, 포스팅할 수 있다. 더욱이, 대응하는 소셜 시스템(140-160)에서의 추후 포스트들(subsequent posts)로서 이뤄지는, 소셜 시스템들(140-160)에서 상기 사용자에게 의해 이뤄지는, 포스트들(posts)에 대한 응답들은 또한, e-메일 클라이언트(170)의 InBox, 또는 다른 적절한 뷰에 제공될 수 있다. e-메일 클라이언트(170)에 의해 제공되는 InBox 또는 또 다른 적절한 뷰로부터, 상기 사용자는 대응하는 소셜 시스템(140-160)에 포스팅되는 이러한 응답들을 보고(view) 이에 응답할 수 있다.
- [0031] 예시적으로, e-메일 클라이언트(170)는, e-메일 클라이언트(170)의 InBox(또는 다른 적절한 컴포넌트)에서, 상기 사용자가 여러 가지 소셜 시스템들(140-160)과 인터랙션할 수 있도록 하는 하나 또는 그 이상의 뷰들(view)을 제공하기 위해, 여러 가지 소셜 시스템들(140-160)과 인터랙션하고 및/또는 각각의 소셜 시스템 클라이언트들(190)과 협력할 수 있다. 그러한 동작들은, e-메일 클라이언트(170)에 대한 하나 또는 그 이상의 플러그인들(plug-ins)을 통해서 또는 다른 어떤 적절한 방법으로, 가능해질 수 있다. 예시적으로, 사용자에게 e-메일 클라이언트(170)의 InBox, 또는 e-메일 클라이언트(170)의 다른 어떤 인터페이스로부터 직접 소셜 시스템들(140-160)과 인터랙션하도록 허용하기 위해, 플러그인들은 e-메일 클라이언트(170)가 여러 가지 소셜 시스템들(140-160)에 대한 클라이언트로서 더 기능하도록, 또는 여러 가지 소셜 시스템 클라이언트들(190)과 인터페이스 가능하도록 할 수 있다.
- [0032] 소셜 시스템(140)의 옵션들, 제2 소셜 시스템(150) 및/또는 다른 소셜 시스템들(160)의 옵션들이 상기 사용자에게 제공되는 순서는, 소셜 시스템들(140-160)의 이전의 사용자 선택들(previous user selections), 소셜 시스템들(140-160)과의 이전의 사용자 인터랙션들, e-메일 수신자들과 소셜 시스템들(140-160)과의 인터랙션들 등의 우선순위를 정하는 것에 기초하여 결정될 수 있다.
- [0033] 예를 들어, 만약 e-메일(172)을 생성하는 사용자의 과거의 선호도(past preferences)를 분석하는 것에 기초할 때, 그 사용자가 특정 소셜 시스템(140-160)을 선호하는 경향이 있다면, 그 사용자에게 제공되는 소셜 시스템들(140-160)의 리스트는 사용자에게 의해 가장 자주 사용된 소셜 시스템(140)을 그 리스트의 맨 위에 배치하도록 우선순위가 정해질 수 있다. 그 리스트는 사용자에게 이용가능한 다른 소셜 시스템들(150-160) - 이는 이러한 소셜 시스템들(150-160)의 사용자들의 사용에 기초하여 분류됨 - 을 포함할 수 있다. 여기서, 특정 소셜 시스템들(140-160)의 사용자의 사용은 시간이 감에 따라(over time) 모니터링될 수 있고, 하나 또는 그 이상의 소셜 시

시스템들(140-160)을 사용하기 위해 그 사용자에게 의한 최근의 트렌드들에 기초하여, 우선순위를 정하는 것에 중점을 둘 수 있다.

[0034] 또 다른 예에서, e-메일(172)에 표시된 수신자들이 식별될 수 있다. e-메일(172)에 표시된 수신자들이 액티브 참여자들(active participants)이고, 그러한 수신자들이 가장 액티브한 소셜 시스템들(140-160)이 어느 것인지의 결정이 소셜 시스템(140-160)에 관해 이뤄진다. 사용자에게 제공된 소셜 시스템들(140-160)의 리스트는 수신자들이 가장 액티브한 소셜 시스템(140)을 그 리스트의 맨 위에 배치하도록 우선순위가 정해질 수 있다. 나아가, 사용자에게 제공되는 소셜 시스템들(140-160)에 관한 결정은 소셜 시스템들(140-160)에서 수신자들의 참여 그리고 사용자의 참여 둘 다에 기초할 수 있다.

[0035] 또 다른 측면에서, e-메일(172)의 콘텐츠를 입력하기 위한 옵션들을 사용자가 제공받는 소셜 시스템들(140-160)은, 사용자에게 의해 미리 생성된, 또는 수신된 메시지들의 유형들의 우선순위를 정하는 것에 기초하여 선택될 수 있다. 예를 들어, 만약 사용자가 인스턴트 메시지들을 전송하는 것보다 더 자주 특정 포럼에 메시지들을 포스팅하는 경향이 있다면, 그 사용자에게 제공된 소셜 시스템들(140-160)의 리스트는 포스트들(posts)로서 메시지들을 수신하는 소셜 시스템(140)을 그 리스트의 맨 위에 배치하도록 우선순위가 정해질 수 있는 한편, 인스턴트 메시지들, 또는 다른 메시지들을 수신하는 소셜 시스템들은 그 리스트에서 더 낮은 위치들에 표시될 수 있다.

[0036] 또 다른 측면에서, e-메일(172)의 콘텐츠를 입력하기 위한 옵션들을 사용자가 제공받는 소셜 시스템들(140-160)은, e-메일(172)에 표시된 수신자들을 식별하는 것 그리고 e-메일(172)에 표시된 수신자들이 액티브 참여자들인 소셜 시스템(140) 또는 소셜 시스템들(140-160)이 어느 것인지를 결정하는 것에 기초하여 선택될 수 있다. 이러한 소셜 시스템들(140-160)은 각각의 소셜 시스템들(140-160)에서의 수신자들의 참여에 기초하여 우선순위가 정해질 수 있다. 예시적으로, 만약 소셜 인터랙션 어플리케이션(180)이 e-메일(172)에 대한 수신자들이 대부분 특정 포럼에 참여하거나, 특정 포럼에서 가장 액티브하다고 식별한다면, 그 포럼은 사용자에게 제공되는 리스트의 맨 위에, 사용자가 선택할 여러 가지 소셜 시스템들(140-160)을 가리키도록 표시될 수 있다.

[0037] 나아가, 사용자에게 의해 작성되고 있는 정보의 유형은 소셜 시스템들(140-160)의 우선순위를 정하기 위해 분석될 수 있다. 예를 들어, 만약 그 정보가 특정 주제(topic)에 대하여 특수한 것이고, 그래서 특정 소셜 시스템이 그 주제로 향하는 스레드(thread)를 포함한다면, 소셜 시스템은 사용자에게 제공된 소셜 시스템 리스트의 맨 위로 우선순위가 정해져 표시될 수 있다. 더욱이, 소셜 시스템에 대한 엔트리는 그 특정 주제를 위한 스레드에 대한 직접적인 연결을 제공할 수 있다. 따라서, 사용자는 소셜 시스템의 그러한 특정 스레드에 e-메일(172)의 콘텐츠를 입력하기 위한 옵션을 제공받을 수 있다. 만약 그 정보가 특정 주제와 관련되어 있고, 그래서 그 주제가 소셜 시스템들(140-160) 중 하나 또는 그 이상의 스레드에 표현되지 않거나, 그 주제가 사용자에게 의해 선택되지 않은 소셜 시스템(140-160)의 스레드에 표현된다면, 그 사용자는 사용자 선택 소셜 시스템(user chosen social system)에 그 주제에 대한 새로운 스레드를 생성하도록 선택할 수 있다. 여기에 기술되는 사용자 선택들(user choices)을 용이하게 하기 위해, 적절한 사용자 인터페이스 구성요소들이 e-메일 클라이언트(170)에 의해 제공될 수 있다.

[0038] 제1 소셜 시스템(140)에 e-메일(172)의 콘텐츠를 입력하도록 사용자가 선택하는 것에 응답하여, 소셜 인터랙션 어플리케이션(180)은, 각각의 소셜 시스템 클라이언트(190) - 이는, 언급한 바와 같이, 사용자가 소셜 시스템(140)과 인터랙션하는 e-메일 클라이언트(170)에 뷰(view)를 제공할 수 있음 - 를 통해 제1 소셜 시스템(140)에 제1 엔트리를 자동으로 생성할 수 있다. 상기 제1 엔트리는 사용자에게 의해 작성된 e-메일(172)의 콘텐츠를 포함할 수 있다. 나아가, 소셜 시스템 클라이언트(190)는 상기 제1 엔트리를 수정하기 위해 사용자가 제1 소셜 시스템(140)과 인터랙션하도록 허용할 수 있다. 제1 소셜 시스템(140)에 상기 제1 엔트리를 포스팅하도록 사용자가 선택하는 것에 응답하여, 소셜 시스템 클라이언트(190)는 제1 소셜 시스템(140)에 상기 제1 엔트리를 포스팅할 수 있다. 이 경우, 상기 제1 엔트리는 사용자 수정들(modifications)과 함께 제1 소셜 시스템(140)에 포스팅될 수 있다. 그렇지 않으면, 상기 제1 엔트리는 e-메일(172) 내에 원래 입력된 대로 제1 소셜 시스템(140)에 포스팅될 수 있다.

[0039] 이와 유사하게, 제2 소셜 시스템(150)에 e-메일(172)의 콘텐츠를 입력하도록 사용자가 선택하는 것에 응답하여, 소셜 인터랙션 어플리케이션(180)은 각각의 소셜 시스템 클라이언트(190) - 이는, 언급한 바와 같이, 사용자가 소셜 시스템(150)과 인터랙션하는 e-메일 클라이언트(170)에 뷰(view)를 제공할 수 있음 - 를 통해 제2 소셜 시스템(150)에 제2 엔트리를 자동으로 생성할 수 있다. 상기 제2 엔트리는 사용자에게 의해 작성된 e-메일(172)의 콘텐츠를 포함할 수 있다. 나아가, 소셜 시스템 클라이언트(190)는 상기 제2 엔트리를 수정하기 위해 상기 사용

자가 제2 소셜 시스템(150)과 상호작용하도록 허용할 수 있다. 제2 소셜 시스템(150)에 상기 제2 엔트리를 포스팅하도록 상기 사용자가 선택하는 것에 응답하여, 각각의 소셜 시스템 클라이언트(190)는 제2 소셜 시스템(150)에 상기 제2 엔트리를 포스팅할 수 있다. 이 경우, 상기 제2 엔트리는 사용자 수정들(modifications)과 함께 제2 소셜 시스템(150)에 포스팅될 수 있다. 그렇지 않으면, 상기 제2 엔트리는 e-메일(172) 내에 원래 입력된 대로 제2 소셜 시스템(150)에 포스팅될 수 있다.

[0040] 일 측면에서, 소셜 시스템 클라이언트(190)는 제1 소셜 시스템(140), 제2 소셜 시스템(150) 및 다른 소셜 시스템들(160)에 대해 동일할 수 있고, 또는 다른 클라이언트들이 제공될 수 있다. 예를 들어, 소셜 시스템 클라이언트(190)는 각각의 소셜 시스템들(140-160)과 인터랙션하도록 구성된 웹 브라우저일 수 있다. 또 다른 측면에서, 소셜 시스템들(140-160) 중 하나 또는 그 이상은, 처리 시스템(120) 상에서 실행 중인 각각의 소셜 시스템 클라이언트들(190), 예를 들어 특정 인스턴트 메시징 클라이언트들, 소셜 네트워킹 어플리케이션 클라이언트들과 연관될 수 있고, 이 경우, 다른 소셜 시스템 클라이언트들(190)은, 다른 소셜 시스템들(140-160)과 인터랙션하기 위해, e-메일 클라이언트(170)를 통해 사용자에게 의해 사용될 수 있다.

[0041] 도 2는 본 명세서 내에 개시된 일 실시예에 따른, e-메일 콘텐츠에 기초하여 소셜 인터랙션을 시작하기 위한 처리 시스템(120)을 도시하는 블록도이다. 처리 시스템(120)은 시스템 버스(215) 또는 다른 적절한 회로를 통해 메모리 엘리먼트들(210)에 결합된 적어도 하나의 프로세서(205)(예컨대, 중앙처리장치)를 포함할 수 있다. 이와 같이, 처리 시스템(120)은 메모리 엘리먼트들(210) 내에 프로그램 코드를 저장할 수 있다. 프로세서(205)는 시스템 버스(215)를 통해 메모리 엘리먼트들(210)로부터 접근된 프로그램 코드를 실행할 수 있다. 처리 시스템(120)은, 본 명세서 내에 기술되는 기능들 및/또는 동작들을 수행할 수 있는 프로세서 및 메모리를 포함하는 어떤 시스템의 형태로 구현될 수 있다.

[0042] 메모리 엘리먼트들(210)은, 예를 들어, 로컬 메모리(220) 및 하나 또는 그 이상의 벌크 스토리지 디바이스들(225)과 같은 하나 또는 그 이상의 물리적 메모리 디바이스들을 포함할 수 있다. 로컬 메모리(220)는 프로그램 코드의 실제 실행 동안 일반적으로 사용되는 RAM 또는 비-영구적 메모리 디바이스(들)을 일컫는다. 벌크 스토리지 디바이스(들)(225)은 하드 디스크 드라이브(HDD), 솔리드 스테이트 드라이브(SSD), 또는 다른 영구적 데이터 스토리지 디바이스로 구현될 수 있다. 처리 시스템(120)은 또한, 실행 동안 벌크 스토리지 디바이스(225)로부터 프로그램 코드가 검색되어야 하는 횟수를 줄이기 위해 적어도 일부 프로그램 코드의 임시 스토리지를 제공하는 하나 또는 그 이상의 캐시 메모리들(도시되지 않음)을 포함할 수 있다.

[0043] 디스플레이(230), 포인팅 디바이스(235), 그리고 선택적으로는, 키보드(240)와 같은 입력/출력(I/O) 디바이스들이 처리 시스템(120)에 결합될 수 있다. I/O 디바이스들은 직접적으로 또는 중간의 I/O 컨트롤러들을 통해 처리 시스템(120)에 결합될 수 있다. 예를 들어, 디스플레이(230)는 그래픽스 처리장치(graphics processing unit, GPU) - 이는 프로세서(205) 또는 개별 디바이스의 컴포넌트일 수 있음 - 를 통해 처리 시스템(120)에 결합될 수 있다. 하나 또는 그 이상의 네트워크 어댑터들(245)은 또한, 처리 시스템(120)이 중간의 사설 또는 공중 네트워크들을 통해 다른 시스템들, 컴퓨터 시스템들, 원격 프린터들, 및/또는 원격 스토리지 디바이스들에 결합될 수 있도록 하기 위해, 처리 시스템(120)에 결합될 수 있다. 모뎀들, 케이블 모뎀들, 트랜시버들, 및 이더넷 카드들은 처리 시스템(120)과 함께 사용될 수 있는 네트워크 어댑터들(245)의 다른 유형들의 예들이다.

[0044] 도 2에 도시된 바와 같이, 메모리 엘리먼트들(210)은 처리 시스템(120)의 컴포넌트들, 즉, e-메일 클라이언트(170), 소셜 인터랙션 어플리케이션(180) 및 소셜 시스템 클라이언트(들)(190)을 저장할 수 있다. 실행 가능한 프로그램 코드의 형태로 구현되어, 처리 시스템(120)의 이들 컴포넌트들은 처리 시스템(120)에 의해(예컨대, 프로세서(205)를 통해) 실행될 수 있고, 그와 같이, 처리 시스템(120)의 일부로서 고려될 수 있다. 더욱이, e-메일 클라이언트(170), 소셜 인터랙션 어플리케이션(180) 및 소셜 시스템 클라이언트(들)(190)은 처리 시스템(120)의 일부로서 채용될 때 기능(functionality)을 제공하는 기능적 데이터 구조들(functional data structures)이다.

[0045] 도 3은 본 명세서 내에 개시된 또 다른 실시예에 따른, e-메일 콘텐츠에 기초하여 소셜 인터랙션을 시작하는 방법(300)을 도시하는 흐름도이다. 단계 305에서, 사용자에게 의해 작성되고 있는 e-메일과 연관된 정보는, 그 e-메일의 콘텐츠가 적어도 하나의 소셜 시스템 내로의 편입에 적절한지를 결정하기 위해 분석될 수 있다.

[0046] 단계 310에서, e-메일의 콘텐츠가 적어도 하나의 소셜 시스템 내로의 편입에 적절하다고 결정하는 것에 응답하여, 제1 소셜 시스템에 그 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위해 사용자에게 제1 옵션이 제공될 수 있고, 제2 소셜 시스템에 그 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위해 사용자에게 제2 옵션이 제공될 수 있다. 한 가지 방식에서, 사용자는 상기 제1 소셜 시스템의 특정 스크린에 그 e-메일의 콘텐츠를 입력하기 위한 옵션을 제공받을 수 있다.

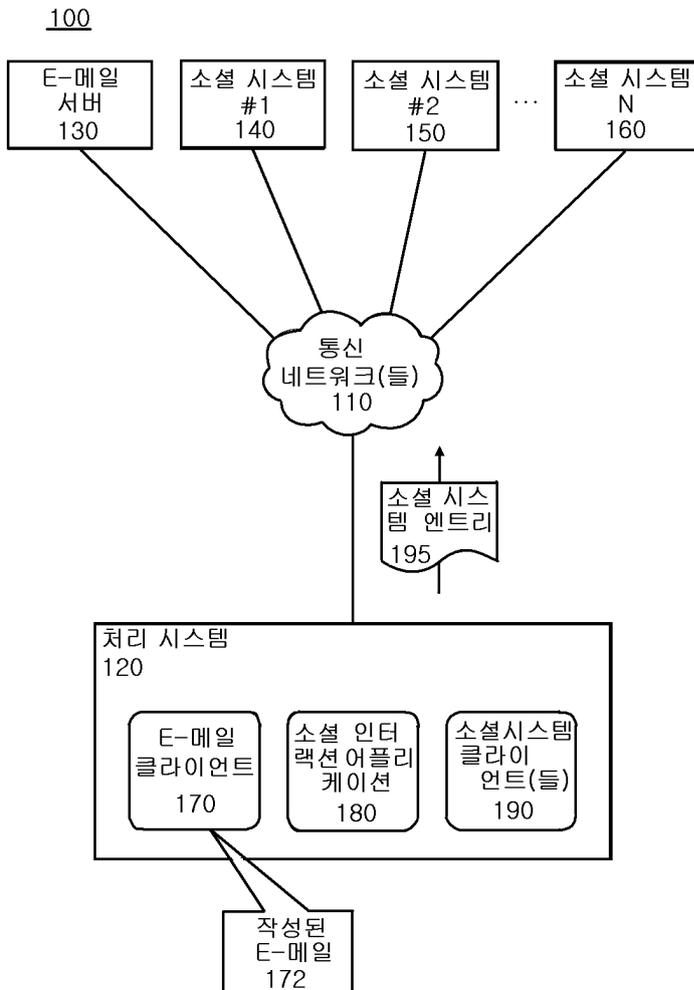
- [0047] 일 측면에서, 상기 제1 소셜 시스템 및 상기 제2 소셜 시스템은 상기 제1 소셜 시스템 및 상기 제2 소셜 시스템의 이전의 사용자 선택들(user selections)의 우선순위를 정하는 것에 기초하여 선택될 수 있다. 또 다른 측면에서, 상기 제1 소셜 시스템 및 상기 제2 소셜 시스템은, 사용자에게 의해 이전에 생성된, 또는 수신된 메시지들의 유형들의 우선순위를 정하는 것에 기초하여 선택될 수 있다. 또 다른 측면에서, e-메일에 표시된 수신자들이 식별될 수 있고, e-메일에 표시된 수신자들이 상기 제1 소셜 시스템 및/또는 상기 제2 소셜 시스템에 액티브 참여자들이라는 결정이 이뤄질 수 있다.
- [0048] 단계 315에서, 상기 제1 소셜 시스템에서 e-메일의 콘텐츠를 입력하도록 사용자가 선택하는 것에 응답하여, 상기 제1 소셜 시스템 내 제1 엔트리가 자동으로 생성될 수 있다. 상기 제1 엔트리는 사용자에게 의해 작성된 e-메일의 콘텐츠를 포함할 수 있다.
- [0049] 단계 320에서, e-메일을 작성하기 위해 사용자에게 의해 사용된 e-메일 클라이언트 내에서, 상기 제1 소셜 시스템 내 제1 엔트리가 사용자에게 제공될 수 있다. 단계 325에서, 사용자는 상기 제1 엔트리를 수정하기 위해 상기 제1 소셜 시스템과 인터랙션하도록 허용받을 수 있다. 단계 330에서, 상기 제1 소셜 시스템 내 제1 엔트리를 포스팅하도록 사용자가 선택하는 것에 응답하여, 상기 제1 엔트리는 상기 제1 소셜 시스템에 포스팅될 수 있다. 만약 사용자가 상기 제1 엔트리를 수정하면, 상기 제1 엔트리는 사용자 수정들(modifications)과 함께 포스팅될 수 있다.
- [0050] 선택적으로는, 단계 335에서, 상기 제2 소셜 시스템에 e-메일의 콘텐츠를 입력하도록 사용자가 선택하는 것에 응답하여, 제2 엔트리가 상기 제2 소셜 시스템에 자동으로 생성될 수 있다. 상기 제2 엔트리는 또한 e-메일의 콘텐츠를 포함할 수 있다.
- [0051] 도면들에서 흐름도 및 블록도들은 본 발명의 여러 가지 실시예들에 따른 시스템들, 방법들 및 컴퓨터 프로그램 제품들의 가능한 구현들의 구조, 기능, 및 동작을 도시한다. 여기서, 흐름도 또는 블록도들 내 각각의 블록은 모듈, 세그먼트, 또는 코드부(portion of code) - 이는 명시된 논리적 기능(들)을 구현하기 위한 하나 또는 그 이상의 실행가능 명령들을 포함함 - 를 나타낼 수 있다. 몇몇 다른 구현들에서, 블록에 나타낸 기능들은 도면들에 나타낸 순서를 벗어나서 발생할 수 있음에 또한 유의하여야 한다. 예를 들어, 연속해서 보여지는 두 개의 블록들은, 사실상, 그것과 관련된 기능에 따라서, 실질적으로 동시에 실행될 수도 있고, 또는 때로는 역순으로 실행될 수도 있다. 블록도들 및/또는 흐름도의 각각의 블록, 그리고 블록도들 및/또는 흐름도에서의 블록들의 조합들은, 특수 하드웨어-기반 시스템들(special purpose hardware-based systems) - 이것들은 명시된 기능들 또는 작용들, 또는 특수 하드웨어와 컴퓨터 명령들의 조합들을 수행함 - 에 의해 구현될 수 있다.
- [0052] 여기에 사용되는 용어는 단지 특정 실시예들을 설명하려는 목적이고 본 발명의 범위를 한정하려고 의도되지는 않았다. 여기에 사용된 바와 같이, 단수 형태의, "한", "하나의" 및 "일" 등은, 그 문맥에서 다르게 명시하지 않는다면, 복수 형태들도 또한 포함하도록 의도된다. "포함하다", "포함하는" 이라는 용어들이 본 명세서에 사용될 때, 설명된 특징들, 정수들, 단계들, 동작들, 엘리먼트들, 및/또는 컴포넌트들의 존재를 명시하지만, 하나 또는 그 이상의 다른 특징들, 정수들, 단계들, 동작들, 엘리먼트들, 컴포넌트들, 및/또는 이것들의 그룹들의 존재 또는 추가를 배제하는 것은 아님을 더 이해해야 할 것이다.
- [0053] 본 명세서 전반에서 "일 실시예", "실시예", 또는 유사 언어에 대한 언급은, 그 실시예와 관련되어 설명되는 특정 특징, 구조, 또는 특성이 본 명세서 내에 개시된 적어도 하나의 실시예에 포함된다는 것을 의미한다. 따라서, 본 명세서 전반에서 "일 실시예에서", "실시예에서" 그리고 유사 언어와 같은 어구들이 나타나더라도, 이 모두가 동일한 실시예를 일컬을 수 있으나, 반드시 그런 것은 아니다.
- [0054] 여기에 사용되는 바와 같이, "복수" 라는 용어는 둘 또는 둘 보다 많은 것으로 정의된다. 여기에 사용되는 바와 같이, "또 하나의" 라는 용어는 적어도 둘 또는 그 이상으로 정의된다. 여기에 사용되는 바와 같이, "결합된" 이라는 용어는 다른 언급이 없다면, 어떠한 중간 엘리먼트들도 없이 직접적으로 또는 하나 또는 그 이상의 중간 엘리먼트들로 간접적으로 연결되는 것으로 정의된다. 두 개의 엘리먼트들은 또한, 통신 채널, 경로, 네트워크, 또는 시스템을 통해 기계적으로, 전기적으로, 또는 통신상으로 결합될 수 있다. 여기에 사용되는 "및/또는" 이라는 용어는 연관된 열거 항목들 중 어떤 것 그리고 하나 또는 그 이상의 모든 가능한 조합을 일컬으며 포함한다. 또한, 여기에서 여러 가지 엘리먼트들을 설명하기 위해, 제1, 제2 등이 사용될 수 있으나, 이들 엘리먼트들은 단지, 만약 다르게 언급되지 않거나 그 문맥에서 그렇지 않은 것으로 나타내지 않는다면, 하나의 엘리먼트와 다른 하나의 엘리먼트를 구별하기 위해서 사용되므로, 이들 엘리먼트들이 이들 용어들에 의해 한정되어서는 아니됨을 이해하여야 할 것이다.

[0055] "만약 ~ 이면" 이라는 용어는, 그 문맥에 따라, "~ 할 때(when)" 또는 "~시(on)", 또는 "결정하는 것에 응답하여" 또는 "감지하는 것에 응답하여" 로 해석될 수 있다. 이와 유사하게, "만약 그것이 결정되면" 또는 "만약 [언급된 조건 또는 이벤트]가 감지되면" 이라는 어구는, 그 문맥에 따라, "결정시" 또는 "결정하는 것에 응답하여", 또는 "[언급된 조건 또는 이벤트]의 감지시" 또는 "[언급된 조건 또는 이벤트]를 감지하는 것에 응답하여"로 해석될 수 있다.

[0056] 이하의 청구항들 내의 모든 수단 또는 단계 플러스 기능(step plus function) 엘리먼트들의 대응하는 구조들, 재료들, 작용들, 및 등가물들(equivalents)은 구체적으로 청구되는 바와 같은 다른 청구되는 엘리먼트들과 함께 그 기능을 수행하기 위한 어떤 구조, 재료, 또는 작용을 포함하도록 의도된다. 본 명세서 내에 개시된 실시예들에 관한 설명은 예시 및 설명 목적으로 제공되었으며, 모든 실시예들을 총 망라하거나 본 발명을 개시된 그 형태로 한정하려는 의도는 아니다. 당해 기술 분야에서 통상의 기술을 가진 자라면 발명의 실시예들의 범위 및 사상을 벗어나지 않고서 다른 변형 및 변경 예들을 생각해 낼 수 있음은 자명하다. 실시예들은, 발명의 원리들 및 실제 어플리케이션을 가장 잘 설명하기 위해, 그리고 고려된 구체적인 사용에 적합하게 여러 가지 변경 예들과 함께 여러 가지 실시예들을 위한 독창적인 방식(inventive arrangements)을 당해 기술 분야에서 통상의 기술을 가진 자들이 이해할 수 있도록 하기 위해, 선택되어 설명되었다.

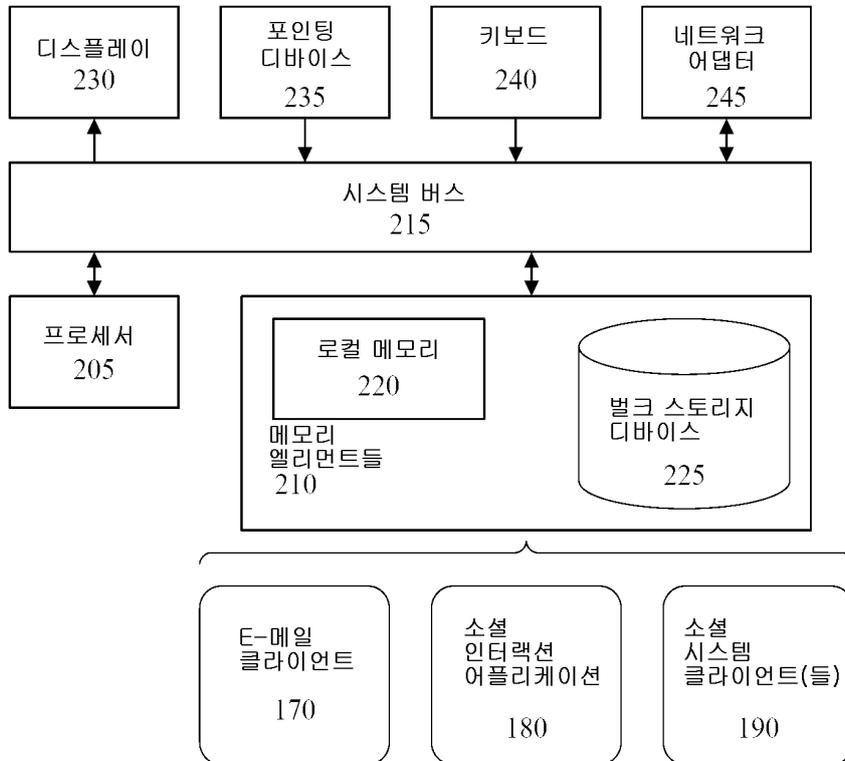
**도면**

**도면1**



도면2

120



도면3

300

