



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2008-0098397
 (43) 공개일자 2008년11월07일

- | | |
|---|---|
| (51) Int. Cl.
G06F 15/16 (2006.01) A63F 13/12 (2006.01)
(21) 출원번호 10-2008-7021139
(22) 출원일자 2008년08월28일
심사청구일자 2008년08월28일
번역문제출일자 2008년08월28일
(86) 국제출원번호 PCT/JP2006/325104
국제출원일자 2006년12월15일
(87) 국제공개번호 WO 2007/088679
국제공개일자 2007년08월09일
(30) 우선권주장
JP-P-2006-00023398 2006년01월31일 일본(JP) | (71) 출원인
가부시킴가이샤 코나미 데지타루 엔터테인먼트
일본국 도쿄도 미나토구 아카사카 9초메 7반 2고
(72) 발명자
이즈미 다다카츠
일본 도쿄도 미나토구 아카사카 9초메 7방 2고 가
부시킴가이샤 코나미 데지타루 엔터테인먼트 나이
(74) 대리인
특허법인코리아나 |
|---|---|

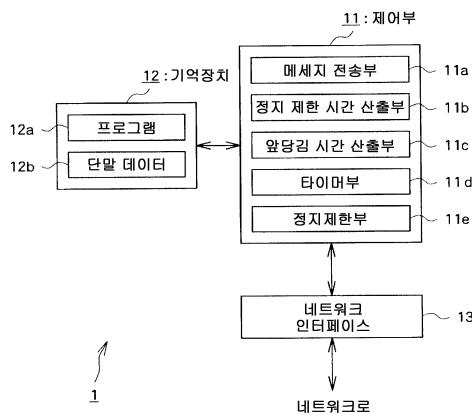
전체 청구항 수 : 총 9 항

(54) 채팅 시스템, 채팅 장치 및 채팅 서버의 제어 방법, 정보 기억 매체

(57) 요약

사용자 간의 건전한 커뮤니케이션을 실현하는 채팅 시스템, 채팅 장치 및 채팅 서버의 제어 방법, 정보 기억 매체를 제공한다. 메시지 전송부(11a)가 메시지를 수신하면, 그 메시지를 송신처의 게임 단말에 전송하고, 정지 제한부(11e)는, 송신원의 게임 단말에 채팅 기능 정지 처리의 제한 지시를 송신한다. 또, 정지 제한 시간 산출부(11b)는, 그 메시지의 문자 수에 따라 정지 제한 시간(T)을 산출하고, 타이머부(11d)는, 타이머를 기동하여 경과 시간(E)을 측정한다. 그리고 경과 시간(E)이 정지 제한 시간(T) 이상이 되면, 정지 제한부(11e)는, 상기 송신원의 게임 단말에 채팅 기능 정지 처리의 제한 해제 지시를 송신한다. 또, 앞당김 시간 산출부(11c)는, 경과 시간(E)이 정지 제한 시간(T) 이상이 되기 전에, 그 게임 단말 앞으로의 메시지를 수신하면, 앞당김 정지 제한 시간(T-t)을 산출한다.

대표도 - 도3



특허청구의 범위

청구항 1

사용자가 메시지를 입력하는 메시지 입력 수단과,

상기 메시지 입력 수단에 의해 입력된 메시지를 송신하는 메시지 송신 수단과,

메시지를 수신하는 메시지 수신 수단과,

상기 메시지 수신 수단에 의해 수신된 메시지를 출력하는 메시지 출력 수단과,

사용자에 의한 소정의 조작에 따라, 상기 메시지 수신 수단 및 메시지 출력 수단에 의한 메시지의 수신 및 출력을 정지시키는 메시지 수신 출력 정지 수단을 각각 구비한 제 1 채팅 장치 및 제 2 채팅 장치를 포함하는 채팅 시스템으로서,

상기 제 1 채팅 장치에 있어서의 상기 메시지 송신 수단으로부터 송신되는 메시지의 내용에 기초하여 채팅 정지 제한 시간을 산출하는 채팅 정지 제한 시간 산출 수단과,

산출된 상기 채팅 정지 제한 시간에 따른 기간에 걸쳐, 상기 제 1 채팅 장치에 있어서의 사용자의 소정의 조작에 따른 상기 메시지 수신 출력 정지 수단에 의한 메시지의 수신 및 출력의 정지를 제한하는 정지 제한 수단과,

상기 기간 중에, 상기 제 2 채팅 장치에 있어서, 상기 제 1 채팅 장치 앞으로의 메시지가 송신되었을 경우에, 그 메시지의 내용에 기초하여, 상기 기간의 종료 타이밍을 앞당기는 종료 타이밍 앞당김 수단을 포함하는 것을 특징으로 하는 채팅 시스템.

청구항 2

제 1 항에 있어서,

상기 기간의 경과를 계측하는 계시 수단을 추가로 포함하는 것을 특징으로 하는 채팅 시스템.

청구항 3

제 1 항에 있어서,

상기 정지 제한 수단과 상기 채팅 정지 제한 시간 산출 수단과 상기 종료 타이밍 앞당김 수단은, 상기 제 1 채팅 장치 및 상기 제 2 채팅 장치에 형성되는 것을 특징으로 하는 채팅 시스템.

청구항 4

제 1 항에 있어서,

상기 제 1 채팅 장치로부터 송신되는 메시지를 상기 제 2 채팅 장치에 전송하고, 또한 상기 제 2 채팅 장치로부터 송신되는 메시지를 상기 제 1 채팅 장치에 전송하는 채팅 서버를 추가로 포함하고,

상기 정지 제한 수단과 상기 채팅 정지 제한 시간 산출 수단과 상기 종료 타이밍 앞당김 수단은, 상기 채팅 서버에 형성되는 것을 특징으로 하는 채팅 시스템.

청구항 5

제 4 항에 있어서,

상기 제 1 채팅 장치 및 상기 제 2 채팅 장치는 게임 단말이고, 상기 채팅 서버는 게임 서버인 것을 특징으로 하는 채팅 시스템.

청구항 6

채팅 시스템에 사용되는 채팅 장치의 제어 방법으로서,

메시지를 입력하는 단계와,

입력되는 상기 메시지를 송신하는 단계와,

메세지를 수신하는 단계와,
 수신되는 상기 메세지를 출력하는 단계와,
 사용자에게 의한 소정의 조작에 따라, 메세지의 수신 및 출력을 정지시키는 단계와,
 송신된 메세지의 내용에 기초하여 채팅 정지 제한 시간을 산출하는 단계와,
 산출된 상기 채팅 정지 제한 시간에 따른 기간에 걸쳐, 사용자에게 의한 소정의 조작에 따른 메세지의 수신 및 출력의 정지를 제한하는 단계와,
 상기 기간 중에 메세지를 수신했을 경우에, 그 메세지의 내용에 기초하여, 상기 기간의 종료 타이밍을 앞당기는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 채팅 장치의 제어 방법.

청구항 7

제 1 채팅 장치 및 제 2 채팅 장치를 포함하는 채팅 시스템에 사용되는 채팅 서버의 제어 방법으로서,
 상기 제 1 채팅 장치로부터 송신되는 메세지를 수신하는 단계와,
 수신되는 상기 메세지를 상기 제 2 채팅 장치에 전송하는 단계와,
 상기 제 2 채팅 장치로부터 송신되는 메세지를 수신하는 단계와,
 수신되는 상기 메세지를, 상기 제 1 채팅 장치에 전송하는 단계와,
 상기 제 1 채팅 장치로부터 송신된 메세지의 내용에 기초하여 채팅 정지 제한 시간을 산출하는 단계와,
 산출된 상기 채팅 정지 제한 시간에 따른 기간에 걸쳐, 상기 제 1 채팅 장치에 있어서의 메세지의 수신 및 출력의 정지를 제한하는 단계와,
 상기 기간 중에, 상기 제 1 채팅 장치 앞으로의 메세지를 수신했을 경우에, 그 메세지의 내용에 기초하여, 상기 기간의 종료 타이밍을 앞당기는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 채팅 서버의 제어 방법.

청구항 8

컴퓨터를,
 메세지를 입력하는 메세지 입력 수단,
 입력되는 상기 메세지를 송신하는 메세지 송신 수단,
 메세지를 수신하는 메세지 수신 수단,
 수신되는 상기 메세지를 출력하는 메세지 출력 수단,
 사용자에게 의한 소정의 조작에 따라, 메세지의 수신 및 출력을 정지시키는 메세지 수신 출력 정지 수단,
 상기 메세지 송신 수단에 의해 송신되는 메세지의 내용에 기초하여 채팅 정지 제한 시간을 산출하는 채팅 정지 제한 시간 산출 수단,
 산출된 상기 채팅 정지 제한 시간에 따른 기간에 걸쳐, 사용자의 소정의 조작에 따른 상기 메세지 수신 출력 정지 수단에 의한 메세지의 수신 및 출력의 정지를 제한하는 정지 제한 수단,
 상기 기간 중에 메세지를 수신했을 경우에, 그 메세지의 내용에 기초하여, 상기 기간의 종료 타이밍을 앞당기는 종료 타이밍 앞당김 수단으로서 기능시키는 것을 특징으로 하는 프로그램을 기억한 컴퓨터 판독 가능한 정보 기억 매체.

청구항 9

제 1 컴퓨터 및 제 2 컴퓨터를 포함하는 채팅 시스템에 사용되는 컴퓨터를,
 상기 제 1 컴퓨터 및 상기 제 2 컴퓨터로부터 송신되는 메세지를 수신하는 메세지 수신 수단,
 상기 제 1 컴퓨터로부터 송신되는 메세지를 상기 제 2 컴퓨터에 전송하고, 상기 제 2 컴퓨터로부터 송신되는 메세지를 상기 제 1 컴퓨터에 전송하는 메세지 전송 수단,

상기 제 1 컴퓨터로부터 송신된 메시지에 기초하여 채팅 정지 제한 시간을 산출하는 채팅 정지 제한 시간 산출 수단,

산출된 상기 채팅 정지 제한 시간에 따른 기간에 걸쳐, 상기 제 1 컴퓨터에 있어서의 메시지의 수신 및 출력의 정지를 제한하는 정지 제한 수단,

상기 기간 중에, 상기 제 1 컴퓨터 앞으로의 메시지를 수신했을 경우에, 그 메시지의 내용에 기초하여, 상기 기간의 종료 타이밍을 앞당기는 종료 타이밍 앞당김 수단으로서 기능시키는 것을 특징으로 하는 프로그램을 기억한 컴퓨터 판독 가능한 정보 기억 매체.

명세서

기술분야

<1> 본 발명은 채팅 장치 간에 메시지를 송수신하는 채팅 시스템, 채팅 장치 및 채팅 서버의 제어 방법, 정보 기억 매체에 관한 것이다.

배경기술

<2> 종래부터 채팅 장치 간에서 메시지를 송수신하고, 리얼 타임으로 커뮤니케이션 하는 것 (채팅) 이 행해지고 있다. 특히 온라인 게임에 있어서, 게임을 재미있게 하기 위해서, 각 게임 단말에 채팅 기능을 실장하는 것은 일반적이고, 사용자 간의 커뮤니케이션을 촉진하기 위해서 여러 가지 연구가 이루어지고 있다. 특히 문헌 1 에서는, 입력된 메시지의 문자 수에 따라, 그 메시지를 표시하는 시간을 적정화하는 게임 장치 (채팅 장치) 가 소개되어 있다.

<3> 특허 문헌 1 : 일본 공개특허공보 2003-290549호

발명의 상세한 설명

<4> 발명의 개시

<5> 발명이 해결하고자 하는 과제

<6> 그러나, 상기 채팅 장치에 의하면, 각 채팅 장치의 사용자는 언제라도 채팅 기능을 정지할 수 있으므로, 예를 들어, 발언 후 곧바로 채팅을 중지하면, 상대 사용자에게 그 발언에 대하여 대답할 기회가 부여되지 않게 된다는 불공평이 발생한다.

<7> 이에 대한 하나의 대처로는, 사용자의 발언으로부터 주어진 기간동안, 그 사용자에 의한 채팅 기능의 정지를 제한하는 것을 생각할 수 있다. 여기에서 상기 주어진 기간은, 일정한 기간이어도 되고, 사용자의 발언량에 따른 기간이어도 된다. 이것에 의하면, 메시지를 수신한 사용자에 의한 메시지 답신의 기회가 확보되어, 상기 불공평을 완화시킬 수 있다.

<8> 그러나 상기의 대처를 실행한 경우, 상기 주어진 기간이 경과된 후가 아니면 채팅 기능의 정지 제한이 해제되지 않기 때문에, 상대 사용자로부터 답신 메시지를 수신한 후에도 채팅 기능을 정지할 수 없고, 나아가서는 채팅 기능의 정지가 부당하게 길게 제한될 우려가 있다.

<9> 그래서, 상기 주어진 기간 중에도 답신 메시지를 수신한 타이밍을 가지고 채팅 기능의 정지 제한이 해제되도록 대처하는 것도 생각할 수 있다.

<10> 그러나, 답신 메시지를 수신한 타이밍을 가지고 채팅 기능의 정지 제한이 해제된다고 하면, 예를 들어, 상대 사용자가 입력 도중의 답신 메시지를 잘못하여 송신한 경우, 다시 답신 메시지를 송신하기 전에 사용자가 채팅 기능을 정지할 수 있게 되어, 결국에는 상기 불공평의 완화가 이루어지지 않게 된다는 우려가 있다.

<11> 본 발명은 상기 과제를 감안하여 이루어진 것으로서, 그 목적은, 사용자 간의 건전한 커뮤니케이션을 실현하는 채팅 시스템, 채팅 장치 및 채팅 서버의 제어 방법, 정보 기억 매체를 제공하는 것에 있다.

<12> 과제를 해결하기 위한 수단

<13> 상기 과제를 해결하기 위해서, 본 발명에 관련된 채팅 시스템은, 사용자가 메시지를 입력하는 메시지 입력 수단과, 상기 메시지 입력 수단에 의해 입력된 메시지를 송신하는 메시지 송신 수단과, 메시지를 수신하는 메시지

수신 수단과, 상기 메세지 수신 수단에 의해 수신된 메세지를 출력하는 메세지 출력 수단과, 사용자에게 의한 소정의 조작에 따라, 상기 메세지 수신 수단 및 메세지 출력 수단에 의한 메세지의 수신 및 출력을 정지시키는 메세지 수신 출력 정지 수단을 구비한 제 1 채팅 장치 및 제 2 채팅 장치를 복수 포함하는 채팅 시스템으로서, 상기 제 1 채팅 장치에 있어서의 상기 메세지 송신 수단으로부터 송신되는 메세지의 내용에 기초하여 채팅 정지 제한 시간을 산출하는 채팅 정지 제한 시간 산출 수단과, 산출된 상기 채팅 정지 제한 시간에 따른 기간에 걸쳐, 상기 제 1 채팅 장치에 있어서의 사용자의 소정의 조작에 따른 상기 메세지 수신 출력 정지 수단에 의한 메세지의 수신 및 출력의 정지를 제한하는 정지 제한 수단과, 상기 기간 중에, 상기 제 2 채팅 장치에 있어서, 상기 제 1 채팅 장치 앞으로의 메세지가 송신되었을 경우에, 그 메세지의 내용에 기초하여, 상기 기간의 종료 타이밍을 앞당기는 종료 타이밍 앞당김 수단을 포함하는 것을 특징으로 한다.

<14> 본 발명에 의하면, 제 1 채팅 장치 및 제 2 채팅 장치에 있어서의 메세지의 입출력 및 각 채팅 장치 간에서의 메세지의 송수신이 가능해진다. 또한, 각 채팅 장치의 사용자에게 의한 소정의 조작에 따라, 당해 채팅 장치에 있어서, 메세지의 수신 및 출력을 정지시킬 수 있다. 또한 제 1 채팅 장치로부터 송신된 메세지의 내용에 기초하여 산출된 채팅 정지 제한 시간에 따른 기간에 걸쳐, 제 1 채팅 장치에 있어서의 사용자의 소정의 조작에 따른 메세지의 수신 및 출력의 정지를 제한할 수 있다. 게다가, 상기 기간 중에, 제 1 채팅 장치에 있어서 메세지가 수신되었을 경우, 즉 제 2 채팅 장치로부터 메세지가 송신되었을 경우에, 그 메세지의 내용에 기초하여, 상기 기간의 종료 타이밍을 앞당길 수 있다. 이로써, 메세지를 송신한 사용자에게 의한 채팅 기능의 정지가 부당하게 길게 제한되는 것이 없어짐과 함께, 그 메세지를 수신한 사용자에게 의한 메세지 답신의 기회가 적절히 확보되어, 사용자 간의 커뮤니케이션을 건전한 것으로 할 수 있다. 또한, 채팅 정지 제한 시간은, 제 1 채팅 장치로부터 송신된 메세지의 내용에 기초하여 산출되는 것으로서, 예를 들어 그 메세지의 문자 수나 입력 소요 시간 등에 기초하여 산출되어도 된다. 또, 종료 타이밍은, 제 1 채팅 장치 앞으로의 메세지의 내용에 기초하여 앞당길 수 있는 것이고, 예를 들어, 그 메세지의 문자 수나 그 메세지의 입력 소요 시간 등에 기초하여, 종료 타이밍의 앞당김 시간을 산출해도 된다.

<15> 본 발명의 일 양태에서는, 이 채팅 시스템은, 상기 기간의 경과를 계측하는 계시 수단을 추가로 포함해도 된다. 이 양태에 의하면, 상기 기간의 경과를 정확하게 계측할 수 있다. 그리고, 제 1 채팅 장치에 있어서의 메세지의 수신 및 출력의 정지를, 상기 기간에 걸쳐서 제한할 수 있다.

<16> 또, 본 발명의 일 양태에서는, 상기 정지 제한 수단과 상기 채팅 정지 제한 시간 산출 수단과 상기 종료 타이밍 앞당김 수단은, 상기 제 1 채팅 장치 및 상기 제 2 채팅 장치에 형성되어 있어도 되고, 채팅 서버에 형성되어 있어도 된다.

<17> 또, 본 발명의 일 양태에서는, 상기 제 1 채팅 장치 및 상기 제 2 채팅 장치는 게임 단말, 상기 채팅 서버는 게임 서버이어도 된다.

<18> 또한 본 발명에 관련된 채팅 장치의 제어 방법은, 메세지를 입력하는 단계와, 입력되는 상기 메세지를 송신하는 단계와, 메세지를 수신하는 단계와, 수신되는 상기 메세지를 출력하는 단계와, 사용자에게 의한 소정의 조작에 따라, 메세지의 수신 및 출력을 정지시키는 단계와, 송신된 메세지의 내용에 기초하여 채팅 정지 제한 시간을 산출하는 단계와, 산출된 상기 채팅 정지 제한 시간에 따른 기간에 걸쳐, 사용자에게 의한 소정의 조작에 따른 메세지의 수신 및 출력의 정지를 제한하는 단계와, 상기 기간 중에 메세지를 수신했을 경우에, 그 메세지의 내용에 기초하여, 상기 기간의 종료 타이밍을 앞당기는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

<19> 또, 본 발명에 관련된 정보 기억 매체는, 컴퓨터를, 메세지를 입력하는 메세지 입력 수단, 입력되는 상기 메세지를 송신하는 메세지 송신 수단, 메세지를 수신하는 메세지 수신 수단, 수신되는 상기 메세지를 출력하는 메세지 출력 수단, 사용자에게 의한 소정의 조작에 따라, 메세지의 수신 및 출력을 정지시키는 메세지 수신 출력 정지 수단, 상기 메세지 송신 수단에 의해 송신되는 메세지의 내용에 기초하여 채팅 정지 제한 시간을 산출하는 채팅 정지 제한 시간 산출 수단, 산출된 상기 채팅 정지 제한 시간에 따른 기간에 걸쳐, 사용자의 소정의 조작에 따른 상기 메세지 수신 출력 정지 수단에 의한 메세지의 수신 및 출력의 정지를 제한하는 정지 제한 수단, 상기 기간 중에 메세지를 수신했을 경우에, 그 메세지의 내용에 기초하여, 상기 기간의 종료 타이밍을 앞당기는 종료 타이밍 앞당김 수단으로서 기능시키는 것을 특징으로 하는 프로그램을 기억한 컴퓨터 판독 가능한 정보 기억 매체이다.

<20> 본 발명에 의하면, 각 채팅 장치에 있어서, 메세지 수신 및 출력의 정지를 제한할 수 있다. 또한 각 채팅 장치에 있어서, 채팅 정지 제한 시간에 따른 기간의 종료 타이밍을 앞당길 수 있다.

- <21> 또, 본 발명에 관련된 채팅 서버의 제어 방법은, 제 1 채팅 장치 및 제 2 채팅 장치를 포함하는 채팅 시스템에 사용되는 채팅 서버의 제어 방법으로서, 상기 제 1 채팅 장치로부터 송신되는 메시지를 수신하는 단계와, 수신되는 상기 메시지를, 상기 제 2 채팅 장치에 전송하는 단계와, 상기 제 2 채팅 장치로부터 송신되는 메시지를 수신하는 단계와, 수신되는 상기 메시지를, 상기 제 1 채팅 장치에 전송하는 단계와, 상기 제 1 채팅 장치로부터 송신된 메시지의 내용에 기초하여 채팅 정지 제한 시간을 산출하는 단계와, 산출된 상기 채팅 정지 제한 시간에 따른 기간에 걸쳐, 상기 제 1 채팅 장치에 있어서의 메시지의 수신 및 출력의 정지를 제한하는 단계와, 상기 기간 중에 상기 제 1 채팅 장치 앞으로의 메시지를 수신했을 경우에, 그 메시지의 내용에 기초하여, 상기 기간의 종료 타이밍을 앞당기는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- <22> 또, 본 발명에 관련된 정보 기억 매체는, 제 1 컴퓨터 및 제 2 컴퓨터를 포함하는 채팅 시스템에 사용되는 컴퓨터를, 상기 제 1 컴퓨터 및 상기 제 2 컴퓨터로부터 송신되는 메시지를 수신하는 메시지 수신 수단, 상기 제 1 컴퓨터로부터 송신되는 메시지를 상기 제 2 컴퓨터에 전송하고, 상기 제 2 컴퓨터로부터 송신되는 메시지를 상기 제 1 컴퓨터에 전송하는 메시지 전송 수단, 상기 제 1 컴퓨터로부터 송신된 메시지의 내용에 기초하여 채팅 정지 제한 시간을 산출하는 채팅 정지 제한 시간 산출 수단, 산출된 상기 채팅 정지 제한 시간에 따른 기간에 걸쳐, 상기 제 1 컴퓨터에 있어서의 메시지의 수신 및 출력의 정지를 제한하는 정지 제한 수단, 상기 기간 중에 상기 제 1 컴퓨터 앞으로의 메시지를 수신했을 경우에, 그 메시지의 내용에 기초하여, 상기 기간의 종료 타이밍을 앞당기는 종료 타이밍 앞당김 수단으로서 기능시키는 것을 특징으로 하는 프로그램을 기억한 컴퓨터 판독 가능한 정보 기억 매체이다.
- <23> 본 발명에 의하면, 채팅 서버에서, 각 채팅 장치에 있어서의 메시지 수신 및 출력의 정지를 제한할 수 있다. 또한 채팅 서버에서, 각 채팅 장치에 있어서 메시지의 수신 및 출력의 정지가 제한되는 기간의 종료 타이밍을 앞당길 수 있다. 이로써, 각 채팅 장치에 있어서 실행되는 처리를 줄여, 각 채팅 장치에 가해지는 부하를 경감시킬 수 있다.

실시예

- <34> 발명을 실시하기 위한 최선의 형태
- <35> 이하, 본 발명의 일 실시형태 (실시형태 1) 에 대해 도면에 기초하여 상세하게 설명한다.
- <36> 도 1 은, 본 발명의 일 실시형태에 관련된 채팅 시스템의 전체 구성을 나타내는 도면이다. 동 도면에 나타내는 바와 같이, 이 채팅 시스템은, 게임 서버 (1) 와 게임 단말 (2A, 2B) 을 포함하여 구성되어 있다. 게임 서버 (1), 게임 단말 (2) 은, 모두 네트워크를 통하여 통신 가능하게 되어 있다. 이하에서는, 특히 게임 단말 (2A, 2B) 을 구별할 필요가 없는 경우에는, 단순히 게임 단말 (2) 이라고 부른다.
- <37> 게임 서버 (1) 는, 마이크로 프로세서, 각종 기억 장치 및 데이터 통신 장치를 중심으로 하여 구성된 공지된 서버 컴퓨터에 의해 실현되는 것이고, 게임 단말 (2) 간에서 행해지는 채팅을 관리·중계하는 것이다. 한편, 게임 단말 (2A, 2B) 은, 모니터, 키보드, 컨트롤러 등의 입력 수단, 프로세서, 각종 기억 장치 및 데이터 통신 장치를 중심으로 하여 구성된 공지된 가정용 게임기, 업무용 게임기, 퍼스널 컴퓨터, 휴대 전화기, 휴대 정보 단말 등의 컴퓨터에 의해 구성되는 것이며, 사용자가 채팅 (메시지 문자열의 주고 받기에 의한 회화) 을 하는데 사용된다.
- <38> 도 2 는, 대전형 온라인 게임에 있어서, 게임 단말 (2A) 의 모니터에 표시되는 채팅 화면의 일례를 나타내고 있다. 게임 단말 (2B) 에도 동일한 화면이 표시되어 있다. 여기에서는, 축구 게임에 있어서 시합 종료 후에, 시합 결과가 표시되어 있는 상태에서 행해지는 채팅의 채팅 화면을 예로 든다. 동 도면에 나타내는 바와 같이, 화면 하부에는 메시지 입력란 (3) 이 배치되고, 그 상부에는 채팅 로그란 (4) 이 배치된다. 게임 단말 (2A) 의 사용자 A (이하, 게임 단말 (2A) 의 사용자를 사용자 (A), 게임 단말 (2B) 의 사용자를 사용자 B 라고 부른다) 는, 메시지 입력란 (3) 에 메시지를 입력하고, 도시하지 않은 송신 버튼을 클릭하거나 하여 입력 확정 조작을 실시함으로써, 그 메시지의 입력을 확정한다. 사용자 A 가, 그 메시지의 입력을 확정하면, 채팅 로그란 (4) 에 그 메시지가, 사용자 A 의 사용자 ID (여기에서는 User A 라고 한다) 등에 연결되는 형태로 사용자 A 의 발언으로서 표시 출력된다. 이 때, 게임 단말 (2B) 의 채팅 로그란 (4) 에도 동일하게 그 메시지가 표시 출력되고, 사용자 B 는 그것에 따라 메시지를 입력, 송신한다. 이렇게 하여 사용자 A, B 는, 각자의 채팅 로그란 (4) 을 보면서, 각자의 메시지 입력란 (3) 에 메시지를 입력하여 상대와 채팅하고, 예를 들어 시합 내용에 대해 회화할 수 있다. 구체적으로는, 게임 단말 (2) 에 있어서 입력된 메시지는, 입력 확정 조작이 행해지면, 채팅의 상대 사용자의 식별 데이터 (예를 들어 사용자 ID) 등의 정보와 함께 게임 서버 (1) 에

송신된다. 게임 서버 (1) 에는, 각 사용자의 식별 데이터와, 그 사용자의 게임 단말 (2) 의 네트워크 어드레스가 관련된 상태에서 미리 기억되어 있고, 게임 서버 (1) 는, 송신되는 식별 데이터에 대응하는 네트워크 어드레스, 즉 채팅의 상대 사용자의 게임 단말 (2) 에 그 메시지를 전송한다. 그리고, 상대 사용자의 게임 단말 (2) 이 그 메시지를 수신하여, 그 채팅 로그란 (4) 에 표시 출력한다.

<39> 또한 도 2 에 나타내는 화면에 있어서, 도면 오른쪽 하부의 「다음으로」 라고 표시된 버튼 (5) 을 사용자가 클릭하는 등의 채팅 정지 조작을 하면, 채팅 기능이 정지 (종료) 된다. 채팅 기능이 정지 (종료) 되면, 당해 게임 단말 (2) 에서는, 다른 게임 단말 (2) 로부터 당해 게임 단말 (2) 앞으로의 메시지를 수신할 수 없는 상태가 된다. 또한, 이 때 채팅 화면과는 상이한 별도의 화면이 표시되도록 되어 있어도 된다. 또, 버튼 (5) 은 채팅 기능의 정지를 지시하는 채팅 기능 정지 지시 화상이면 어떠한 형태이어도 된다. 도 2 에서는, 채팅 기능 정지 지시 화상의 일례로서, 버튼 (5) 을, 「다음으로」 라는 문자열이 부여된 직사각형 화상으로 하고 있다.

<40> 이 게임 서버 (1) 는, 공지된 타이머를 구비하고, 게임 단말 (2) 로부터 송신된 메시지의 수신 시각을 RAM 등의 기억 장치에 기억한다. 또한 수신된 메시지의 내용에 기초하여 정지 제한 시간 (T) 을 산출한다. 여기에서는, 메시지의 문자 수를 카운트하고, 소정의 계산식 등에 기초하여, 문자 수에 따른 정지 제한 시간 (T) 을 산출한다. 이 정지 제한 시간 (T) 은, 게임 서버 (1) 가, 상기 서술한 채팅 정지 조작에 의한 채팅 기능의 정지를 제한하는 기간의 길이를 나타내고, 구체적으로는, 이 기간에 있어서는, 도 2 에 나타낸 버튼 (5) 의 표시 양태를 변화시켜 사용자가 클릭할 수 없게 하거나, 클릭된 경우에도 실행되는 처리를 무효화하거나 한다. 표시 양태의 변화로는, 버튼 (5) 을 반투명으로 표시하거나, 완전하게 소거하거나, 혹은 버튼 (5) 의 표시 사이즈를 작게 하는 것 등이 있다. 즉, 게임 서버 (1) 는, 이 기간에 걸쳐, 게임 단말 (2) 의 사용자가 채팅 정지 조작의 실행을 할 수 없게 하거나, 채팅 정지 조작에 의해 실행되는 처리를 무효화하거나 하여, 채팅 정지 조작에 의한 채팅 기능의 정지를 제한한다. 또한, 정지 제한 시간은, 문자 수에 관계없이, 미리 설정되어 있는 소정 길이의 시간이어도 된다.

<41> 이와 같이, 게임 서버 (1) 는, 게임 단말 (2) 로부터 수신된 메시지를 상대 사용자의 게임 단말 (2) 에 전송함과 함께, 그 메시지의 수신 시각의 기록과 그 메시지의 문자 수로부터 정지 제한 시간을 산출한다. 이렇게 하여, 그 메시지의 수신 시각을 상기 기간의 개시 타이밍으로 하여, 정지 제한 시간 (T) 이 경과할 때까지, 그 메시지를 송신한 게임 단말 (2) 에 있어서의 채팅 정지 조작에 의한 채팅 기능의 정지를 제한한다. 즉, 게임 서버 (1) 는, 게임 단말 (2) 에 의한 메시지의 송신 후, 그 게임 단말 (2) 에 있어서, 사용자가 곧바로 채팅 기능을 정지 (종료) 할 수 없게 한다.

<42> 또, 게임 서버 (1) 는, 메시지를 송신한 게임 단말 (2) 에 있어서 채팅 기능의 정지가 제한되어 있는 기간 중에, 그 게임 단말 (2) 앞으로의 메시지를 수신했을 경우에, 그 메시지의 내용에 기초하여, 상기 기간의 종료 타이밍을 앞당긴다. 즉, 카운트된 그 메시지의 문자 수 및 소정의 계산식에 기초하여, 게임 서버 (1) 는, 앞당김 시간 (t) 을 산출한다. 그리고, 게임 서버 (1) 는, 정지 제한 시간 (T) 으로부터 앞당김 시간 (t) 을 빼고, 정지 제한 시간 (T) 의 값을 앞당김 정지 제한 시간 (T-t) 으로 갱신한다. 이렇게 하여, 게임 서버 (1) 는, 상기 기간의 개시 타이밍으로부터 앞당김 정지 제한 시간 (T-t) 이 경과할 때까지, 그 게임 단말 (2) 에 있어서의 채팅 기능의 정지를 제한한다. 요컨대, 게임 서버 (1) 는, 채팅 기능의 정지가 제한되는 기간의 종료 타이밍을 앞당김 시간 (t) 만큼 앞당김으로써, 이 기간을 단축한다.

<43> 이상에 의해, 이 채팅 시스템에서는, 메시지를 송신한 사용자에 의한 채팅 기능의 정지가 부당하게 길게 제한되는 것이 방지됨과 함께, 그 메시지를 수신한 사용자에 의한 메시지 답신의 기회가 적절히 확보된다. 그 결과, 사용자 간의 커뮤니케이션을 건전한 것으로 할 수 있다.

<44> 이하, 본 시스템의 구성·동작에 대해 더욱 상세하게 설명한다.

<45> 도 3 은, 게임 서버 (1) 의 구성·기능 블록도이다. 동 도면에 나타내는 바와 같이 게임 서버 (1) 는, 제어부 (11), 기억 장치 (12), 네트워크 인터페이스 (13) 를 포함하고 있다. 또, 그 밖에도 도시하지 않은 키보드, 모니터, DVD 재생 장치 등의 입출력부나, DVD-ROM, CD-ROM 등 정보 기억 매체를 포함하여 구성되어 있어도 된다. 제어부 (11) 는, 메시지 전송부 (11a), 정지 제한 시간 산출부 (11b), 앞당김 시간 산출부 (11c), 타이머부 (11d), 정지 제한부 (11e) 로 이루어지는 기능 블록을 포함하고, 이들 기능 블록은, 게임 서버 (1) 에 있어서 기억 장치 (12) 에 저장되어 있는 소정의 프로그램 (12a) 이 실행됨으로써 실현되고 있다. 또한, 프로그램 (12a) 은 상기 서술한 DVD-ROM, CD-ROM 등 컴퓨터 판독 가능한 기억 매체에 저장되어 있어도 된다.

- <46> 제어부 (11) 는, 예를 들어 공지된 CPU 를 포함하여 구성되어 있고, 게임 단말 (2) 로부터 메시지를 수신함과 함께 그 메시지의 송신처를 특정하고, 특정된 게임 단말 (2) 에 그 메시지를 송신한다. 또, 제어부 (11) 는 수신된 메시지의 문자 수를 카운트하고, 그 문자 수에 따라 정지 제한 시간 (T) 또는 앞당김 시간 (t) 을 산출한다. 그리고 제어부 (11) 는, 메시지를 송신한 게임 단말 (2) 에 있어서의 채팅 정지 조작에 의한 채팅 기능의 정지를 제한한다. 제어부 (11) 는, 상기 서술한 바와 같이 메시지 전송부 (11a), 정지 제한 시간 산출부 (11b), 앞당김 시간 산출부 (11c), 타이머부 (11d), 정지 제한부 (11e) 로 이루어지는 기능을 포함하여 구성되어 있다. 이들 각 부의 구체적 처리에 대해서는 후술한다.
- <47> 기억 장치 (12) 는, 예를 들어 공지된 RAM 등의 메모리를 포함하여 구성되어 있다. 기억 장치 (12) 에는, 프로그램 (12a) 이 저장되어 있고, 제어부 (11) 에 출력된다. 또, 기억 장치 (12) 에는, 단말 데이터 (12b) 가 저장되어 있다. 단말 데이터 (12b) 란, 도 4 에 나타내는 테이블이고, 채팅의 개시에 수반하여 공지된 기술에 의해 취득된 사용자 ID 및 그 사용자 ID 에 관련된 게임 단말 (2) 의 IP 어드레스 등의 어드레스 데이터와, 추가로 그 게임 단말 (2) 에 있어서의 채팅 기능의 정지가 제한되어 있는 상태인지의 여부를 나타내는 상태 플래그를 관련시켜 저장하고 있다. 상태 플래그 「+」 가 채팅 기능의 정지가 제한되어 있는 상태를 나타내고, 「-」 가 제한되어 있지 않은 상태를 나타내고 있다.
- <48> 네트워크 인터페이스 (13) 는, 예를 들어 공지된 네트워크 카드 등의 통신 장치이며, 네트워크를 통해서 데이터를 송수신한다.
- <49> 여기에서, 제어부 (11) 각 부의 구체적 처리에 대해 설명한다.
- <50> 메시지 전송부 (11a) 는, 공지된 CPU 를 중심으로 하여 구성되고, 프로그램 (12a) 이 실행됨으로써 실현된다. 메시지 전송부 (11a) 는, 게임 단말 (2A) 로부터 메시지 및 채팅 상대 (사용자 B) 의 사용자 ID 를, 네트워크 인터페이스 (13) 를 통하여 수신한다. 그리고, 도 4 의 단말 데이터 (12b) 를 참조하여, 수신된 사용자 ID 에 대응하는 어드레스 데이터가 나타내는 어드레스, 요컨대 게임 단말 (2B) 에 그 메시지를 송신한다. 동일하게 하여, 메시지 전송부 (11a) 는, 게임 단말 (2B) 로부터 메시지 및 사용자 A 의 사용자 ID 를 수신하여, 게임 단말 (2A) 에 그 메시지를 전송한다. 또한, 이하에서는, 먼저 사용자 A 에서 사용자 B 로 메시지가 송신되고, 다음에 그 메시지에 대한 답신 메시지가 사용자 B 에서 사용자 A 로 송신되는 경우를 예로 설명한다.
- <51> 정지 제한 시간 산출부 (11b) 는, 공지된 CPU 를 중심으로 하여 구성되고, 프로그램 (12a) 이 실행됨으로써 실현된다. 정지 제한 시간 산출부 (11b) 는, 메시지 전송부 (11a) 에 의해 수신된 메시지의 문자 수를 카운트하고, 그 문자 수에 따라 정지 제한 시간 (T) 을 산출한다. 예를 들어, 메시지의 문자 수에 소정의 계수를 곱하여 얻은 값을 정지 제한 시간 (T) 으로 해도 된다. 이 경우, 상기 소정의 계수가 1 이고, 또한 메시지의 문자 수가 100 문자이면, 1×100 으로부터 정지 제한 시간 (T) 은 100 초가 된다. 또, 정지 제한 시간 (T) 은, 미리 설정되어 있는 소정의 값이어도 된다.
- <52> 앞당김 시간 산출부 (11c) 는, 채팅 기능의 정지가 제한되는 기간 중에 있는 게임 단말 (2A) 앞으로 보내진 메시지를 게임 단말 (2B) 로부터 수신했을 경우에, 상기 기간의 종료 타이밍을 앞당기는 앞당김 시간 (t) 을 산출한다. 구체적으로는, 메시지 전송부 (11a) 에 의해 게임 단말 (2B) 로부터의 메시지가 수신되면, 단말 데이터 (12b) 를 참조하여, 그 메시지 송신처의 사용자 ID (사용자 A 의 사용자 ID) 에 관련된 상태 플래그에 기초하여, 송신지의 게임 단말 (2A) 이 상기 기간 중에 있는지의 여부를 판단한다. 그리고, 상기 기간 중에 있다고 판단했을 경우에, 상기 앞당김 시간 (t) 을 산출한다. 예를 들어, 정지 제한 시간 (T) 의 산출과 동일하게, 메시지의 문자 수와 소정의 계수를 곱하여 얻어진 값을 앞당김 시간 (t) 으로 해도 되고, 미리 설정되어 있는 소정의 값을 앞당김 시간 (t) 으로 해도 된다.
- <53> 타이머부 (11d) 는, 공지된 CPU, 타이머를 중심으로 하여 구성되고, 프로그램 (12a) 이 실행됨으로써 실현된다. 타이머부 (11d) 는, 채팅 기능의 정지가 제한되는 기간 중에 있는 게임 단말 (2A) 에 있어서, 이 기간의 경과를 계측한다. 즉, 채팅 기능의 정지가 제한되는 기간 중에 있는 게임 단말 (2A) 에 있어서, 이 기간의 개시 타이밍 (메시지의 수신 시각) 을 취득하고, 추가로 개시 타이밍으로부터의 경과 시간 (E) 을 계측한다.
- <54> 정지 제한부 (11e) 는, 공지된 CPU 를 중심으로 하여 구성되고, 프로그램 (12a) 이 실행됨으로써 실현된다. 정지 제한부 (11e) 는, 정지 제한 시간 산출부 (11b) 에 의해 산출된 정지 제한 시간 (T) 에 따른 기간에 걸쳐, 게임 단말 (2A) 에 있어서 사용자 A 의 채팅 정지 조작에 의해 채팅 기능이 정지되는 것을 제한한다. 즉, 정지 제한부 (11e) 는, 메시지 전송부 (11a) 에 의해 게임 단말 (2A) 로부터의 메시지가 수신되면, 사용자

A의 채팅 정지 조작을 제한하는 여러 가지의 제한 지시를 게임 단말(2A)에 송신한다. 예를 들어, 도 2에 있어서 버튼(5)을 반투명화 또는 소거하여 클릭할 수 없게 하거나, 버튼(5)의 클릭은 할 수 있지만 실행되는 처리를 무효화하거나 하는 지시를 송신한다. 요컨대, 사용자 A의 채팅 정지 조작에 의한, 게임 단말(2A)에 있어서의 메시지의 수신 정지 및 메시지의 출력 정지를 제한하는 지시를 송신한다. 또한 상기 제한 지시의 송신에 수반하여, 단말 데이터(12b)의 상태 플래그를「+」로 갱신한다. 그리고, 정지 제한부(11e)는, 상기 경과 시간(E)이 정지 제한 시간(T) 이상이 됨에 따라, 상기 서술한 제한 지시를 해제하는 제한 해제 지시를 게임 단말(2A)에 송신한다. 게임 단말(2A)에 있어서의 채팅 기능의 정지가 제한되어 있는 기간에 있어서 메시지 전송부(11a)가 게임 단말(2A) 앞으로의 메시지를 수신했을 경우도 동일하게 하여, 경과 시간(E)이 앞당김 정지 제한 시간(T-t) 이상이 되면 제한 해제 지시를 게임 단말(2A)에 송신한다. 또, 제한 해제 지시의 송신에 수반하여, 단말 데이터(12b)의 상태 플래그를「-」로 갱신한다.

<55> 이상에 의해, 메시지의 수신시부터 정지 제한 시간(T) 또는 앞당김 정지 제한 시간(T-t)의 경과까지, 사용자 A의 채팅 정지 조작에 의한 채팅 기능의 정지를 제한할 수 있다. 이상이 게임 서버(1)에 있어서의 처리 내용이다.

<56> 도 5는, 게임 단말(2)의 구성·기능 블록도이다. 동 도면에 나타내는 바와 같이 게임 단말(2)은, 제어부(21), 기억 장치(22), 네트워크 인터페이스(23), 컨트롤러 및 키보드 등을 포함한 조작부(24), 모니터 등의 표시부(25), DVD 재생 장치 등의 입력부(26)로 구성된다. 제어부(21)는, 메시지 송신부(21a), 메시지 수신부(21b), 채팅 기능 정지부(21c) 및 정지 제한 지시 수신부(21d)로 이루어지는 기능 블록을 포함하고, 이들의 기능 블록은, 게임 단말(2)에 있어서 기억 장치(22)에 저장되어 있는 소정의 게임 프로그램(22a)이 실행됨으로써 실현되고 있다. 또한, 상기 소정의 게임 프로그램(22a)은 DVD-ROM 등 컴퓨터 판독 가능한 기억 매체에 저장되어 있어도 된다.

<57> 제어부(21)는, 예를 들어 공지된 CPU를 포함하여 구성되어 있고, 조작부(24)로부터 입력된 메시지를 채팅 상대의 사용자 ID와 함께 게임 서버(1)에 송신하고, 또 게임 서버(1)로부터 전송된 메시지를 수신하여, 표시부(25)에 출력한다. 또, 사용자에게 의한 채팅 정지 조작에 의해, 게임 서버(1)로부터 전송된 메시지의 수신 및 출력을 정지한다. 이 제어부(21)는, 상기 서술한 바와 같이, 메시지 송신부(21a), 메시지 수신부(21b), 채팅 기능 정지부(21c) 및 정지 제한 지시 수신부(21d)로 구성되어 있다. 각 부의 구체적 처리에 대해서는 후술한다.

<58> 기억 장치(22)는, 예를 들어 공지된 RAM 등의 메모리를 포함하여 구성되어 있다. 이 기억 장치(22)에는, 상기 소정의 게임 프로그램(22a)이 저장되어 있고, 제어부(21)에 출력된다. 네트워크 인터페이스(23)는, 예를 들어 공지된 네트워크 카드 등의 통신 장치이며, 네트워크를 통해서 데이터를 송수신한다.

<59> 여기에서, 제어부(21) 각 부의 구체적 처리에 대해 설명한다.

<60> 메시지 송신부(21a), 메시지 수신부(21b), 채팅 기능 정지부(21c) 및 정지 제한 지시 수신부(21d)는, 공지된 CPU를 중심으로 하여 구성되고, 상기 소정의 게임 프로그램(22a)이 실행됨으로써 실현된다. 메시지 송신부(21a)는, 키보드나 컨트롤러 등의 조작부(24)로부터 입력된 메시지를, 상기 서술한 송신 버튼의 클릭 등의 입력 확정 조작을 받아, 채팅 상대의 사용자 ID와 함께 게임 서버(1)에 송신한다. 메시지 수신부(21b)는, 게임 서버(1)로부터 전송된 메시지를 수신하고, 표시부(25)에 표시 출력된 채팅 화면의 채팅 로그란(4)에 출력한다. 채팅 기능 정지부(21c)는, 조작부(24)로부터 채팅 정지 조작에 기초하는 입력을 받아 채팅 기능의 정지에 관련된 처리(채팅 기능 정지 처리)를 실행하고, 전송되는 메시지의 수신 및 출력을 정지한다. 정지 제한 지시 수신부(21d)는, 상기 서술한 제한 지시 및 제한 해제 지시를 게임 서버(1)로부터 수신하고, 채팅 기능 정지부(21c)에 의한 채팅 기능 정지 처리를, 제한 지시의 수신시부터 제한 해제 지시의 수신시까지 제한한다. 즉, 채팅 기능 정지 처리를, 메시지의 수신시부터 정지 제한 시간(T) 또는 앞당김 정지 제한 시간(T-t)이 경과될 때까지 제한한다. 이상이 게임 단말(2)에 있어서의 처리 내용이다.

<61> 다음으로, 게임 서버(1)의 처리에 대해 더욱 상세하게 설명한다. 도 6은, 게임 서버(1)에 의한 메시지 전송 처리 및 채팅 기능의 정지 제한 처리를 나타내는 흐름도의 일례이다. 동 도면에 나타내는 바와 같이, 게임 서버(1)에서는, 게임 단말(2)로부터 메시지를 수신했는지의 여부를 감시하고 있고(S001), 메시지 전송부(11a)가 메시지를 수신한 경우에는, 메시지와 함께 수신한 채팅 상대의 사용자 ID에 대응하는 어드레스를 상기 서술한 도 4의 단말 데이터(12b)를 참조하여 특정하고, 그 어드레스에 관련된 게임 단말(2)에 그 메시지를 전송한다(S002). 여기까지가, 메시지 전송 처리의 구체적 내용이다. 그리고, 채팅 기능의 정

지 제한 처리가 개시된다. 요컨대, 정지 제한부 (11e) 는, 메세지 송신원의 게임 단말 (2) 에 상기 서술한 제한 지시, 즉 그 게임 단말 (2) 의 채팅 기능 정지부 (21c) 에 의한 채팅 기능 정지 처리를 제한하는 지시를 송신한다 (S003). 또한 정지 제한 시간 산출부 (11b) 는, 수신된 메세지의 문자 수를 카운트하여 정지 제한 시간 (T) 을 산출하고 (S004), 단말 데이터 (12b) 중에서 메세지 송신원의 게임 단말 (2) 에 관련된 상태 플래그를 「+」 로 갱신한다. 그리고, 타이머부 (11d) 가, 타이머를 구동하여, 게임 서버 (1) 에 의한 그 메세지의 수신 타이밍으로부터의 경과시간 (E) 을 계측한다 (S005).

<62> 다음으로, 게임 서버 (1) 에 있어서 실행되는, 채팅 기능의 정지가 제한되는 기간의 종료 타이밍을 앞당기는 종료 타이밍 앞당김 처리 (도 7) 에 대해 설명한다. 또한, 여기에서는 게임 단말 (2A) 에 있어서 채팅 기능의 정지가 제한되어 있는 상태에 있는 것으로 한다.

<63> 동 도면에 나타내는 바와 같이, 게임 서버 (1) 에서는, 정지 제한부 (11e)가, 게임 단말 (2A) 에 관련된 경과 시간 (E) 이 정지 제한 시간 (T) 이상이 되었는지의 여부를 감시하고 있고 (S101), 경과 시간 (E) 이 정지 제한 시간 (T) 이상이 되면 (S101 의 예), 제한을 해제하는 제한 해제 지시를 게임 단말 (2A) 에 송신하고, 게임 단말 (2A) 에 있어서의 채팅 기능 정지 처리의 제한을 해제한다 (S105). 또, 제한 해제 지시의 송신에 수반하여, 단말 데이터 (12b) 의 상태 플래그를 「-」 로 갱신한다. 한편, 경과 시간 (E) 이 정지 제한 시간 (T) 보다 작은 경우 (S101 의 아니오), 메세지 전송부 (11a) 에 의해 메세지가 수신되면, 앞당김 시간 산출부 (11c) 가, 단말 데이터 (12b) 를 참조하여, 메세지의 송신처 게임 단말 (여기에서는 게임 단말 (2A)) 에 있어서, 채팅 기능의 정지가 제한되어 있는 상태에 있는지의 여부를 확인한다. 송신처가 게임 단말 (2A) 인 메세지를 메세지 전송부 (11a) 가 수신하면 (S102 의 예), 앞당김 시간 산출부 (11c) 는, 이 메세지의 문자 수를 카운트하여 앞당김 시간 (t) 을 산출한다 (S103). 정지 제한부 (11e) 는, 앞당김 정지 제한 시간 (T-t) 을 산출하고, 경과 시간 (E) 이 앞당김 정지 제한 시간 (T-t) 이상 ($E \geq T-t$) 인지의 여부를 확인한다 (S104). 그리고, 경과 시간 (E) 이 앞당김 정지 제한 시간 (T-t) 이상인 경우 (S104 의 예) 에는, 즉시 S105 의 처리를 실행한다. 한편으로, 경과 시간 (E) 이 앞당김 정지 제한 시간 (T-t) 보다 작은 경우 (S104 의 아니오) 에는, 정지 제한부 (11e) 가, 경과 시간 (E) 이 앞당김 정지 제한 시간 (T-t) 이상이 된 것을 확인한 시점에서 (S104 의 예), S105 의 처리를 실행한다.

<64> 이상이 게임 서버 (1) 에 의한 메세지 전송 처리, 채팅 기능의 정지 제한 처리 및 종료 타이밍 앞당김 처리의 내용이다. 이로써, 메세지를 송신한 사용자의 게임 단말 (2) 에 있어서의 채팅 기능의 정지가 부당하게 길게 제한되는 것이 없어짐과 함께, 그 메세지를 수신한 사용자에게 의한 메세지 답신의 기회가 적절히 확보되어, 사용자 간의 커뮤니케이션을 건전한 것으로 할 수 있다. 또한, S002 내지 S005 의 처리는, 메세지 전송부 (11a) 에 의한 메세지의 수신에 수반하여 실행되는 처리이며, 이 순서로 실행되지 않아도 된다.

<65> 이상이 본 발명의 일 실시형태 (실시형태 1) 의 내용이다.

<66> 다음으로 본 발명의 다른 일 실시형태 (실시형태 2) 에 대해 설명한다. 실시형태 1 에서는, 정지 제한 시간 산출부 (11b), 앞당김 시간 산출부 (11c), 타이머부 (11d) 및 정지 제한부 (11e) 가 게임 서버 (1) 에 포함되고, 게임 서버 (1) 측에서 채팅 정지 조작의 제한과, 채팅 정지 조작이 제한되는 기간의 종료 타이밍의 앞당김을 행하고 있었다. 그러나, 실시형태 2 에서는, 이들 기능을 각 게임 단말 (2) 의 기능으로 하고, 게임 서버 (1) 에는 메세지 전송 처리만을 실행시킨다. 이하, 도면에 따라 설명한다. 또한, 이하의 설명에서는, 구성이 동일한 것에 관해서는 실시형태 1 에 사용되고 있는 부호를 인용한다.

<67> 실시형태 2 에 관련된 채팅 시스템의 전체 구성은, 도 1 에 나타내는 구성과 동일하고, 게임 단말 (2A, 2B) 과 게임 서버 (1) 를 포함하여 구성되고, 각 게임 단말 (2) 의 사용자는, 실시형태 1 과 동일하게 도 2 에 나타내는 바와 같은 채팅 화면에 있어서, 메세지의 입출력 및 송수신을 실시하여 채팅을 실행한다.

<68> 도 8 은, 게임 서버 (1) 의 구성·기능 블록도이다. 동 도면에 나타내는 바와 같이 게임 서버 (1) 는, 제어부 (11), 기억 장치 (12), 네트워크 인터페이스 (13) 를 포함하고 있다. 또, 그 밖에도 도시되지 않은 키보드, 모니터, DVD 재생 장치 등의 입출력부나, DVD-ROM, CD-ROM 등 정보 기억 매체를 포함하여 구성되어 있어도 된다. 제어부 (11) 는, 메세지 전송부 (11a) 로 이루어지는 기능 블록을 포함하고, 이들 기능 블록은, 게임 서버 (1) 에 있어서 기억 장치 (12) 에 저장되어 있는 소정의 프로그램 (12a) 이 실행됨으로써 실현되고 있다.

또한, 상기 소정의 프로그램 (12a) 은 상기 서술한 DVD-ROM, CD-ROM 등 컴퓨터 판독 가능한 기억 매체에 저장되어 있어도 된다.

<69> 제어부 (11) 는, 예를 들어 공지된 CPU 를 포함하여 구성되어 있고, 게임 단말 (2) 로부터 메세지를 수신함과

함께 그 메시지의 송신처를 특정하고, 특정된 게임 단말 (2) 에 그 메시지를 송신한다. 이 제어부 (11) 는, 상기 서술한 바와 같이, 메시지 전송부 (11a) 의 기능을 포함하여 구성되어 있다. 이 메시지 전송부 (11a) 는, 공지된 CPU 를 중심으로 하여 구성되고, 상기 소정의 프로그램 (12a) 이 실행됨으로써 실현된다. 메시지 전송부 (11a) 는, 게임 단말 (2A) 로부터 메시지 및 채팅 상대 (사용자 B) 의 사용자 ID 를, 네트워크 인터페이스 (13) 를 통하여 수신한다. 그리고, 도 4 의 단말 데이터 (12b) 를 참조하여, 수신한 사용자 ID 에 대응하는 어드레스 데이터가 나타내는 어드레스, 요컨대 게임 단말 (2B) 에 그 메시지를 송신한다. 동일하게 하여, 메시지 전송부 (11a) 는, 게임 단말 (2B) 로부터 메시지 및 사용자 A 의 사용자 ID 를 수신하여, 게임 단말 (2A) 에 그 메시지를 전송한다.

<70> 기억 장치 (12) 에는, 실시형태 1 과 동일하게 프로그램 (12a) 및 단말 데이터 (12b) 가 저장되어 있다. 단, 단말 데이터 (12b) 에는, 실시형태 1 에 있어서 기억되어 있던 상태 플래그가 포함되지 않는다. 네트워크 인터페이스 (13) 에 대해서는, 실시형태 1 과 동일하다. 이상이 실시형태 2 의 게임 서버 (1) 에 관련된 처리 내용이다.

<71> 도 9 는, 게임 단말 (2) 의 구성·기능 블록도이다. 동 도면에 나타내는 바와 같이 게임 단말 (2) 은, 제어부 (21), 기억 장치 (22), 네트워크 인터페이스 (23), 컨트롤러 및 키보드 등을 포함하는 조작부 (24), 모니터 등의 표시부 (25), DVD 재생 장치 등의 입력부 (26) 로 구성된다. 제어부 (21) 는, 메시지 송신부 (21a), 메시지 수신부 (21b), 채팅 기능 정지부 (21c), 정지 제한 시간 산출부 (11b) 및 앞당김 시간 산출부 (11c), 타이머부 (11d), 정지 제한부 (11e) 로 이루어지는 기능 블록을 포함하고, 이들의 기능 블록은, 게임 단말 (2) 에 있어서 기억 장치 (22) 에 저장되어 있는 소정의 게임 프로그램 (22a) 이 실행됨으로써 실현되고 있다. 또한, 상기 소정의 게임 프로그램 (22a) 은 DVD-ROM 등 컴퓨터 판독 가능한 기억 매체에 저장되어 있어도 된다. 여기에서, 제어부 (21) 이외의 각 부는 실시형태 1 과 동일한 것이다.

<72> 제어부 (21) 는, 예를 들어 공지된 CPU 를 포함하여 구성되어 있고, 조작부 (24) 로부터 입력된 메시지를 채팅 상대의 사용자 ID 와 함께 게임 서버 (1) 에 송신한다. 또, 게임 서버 (1) 로부터 전송된 메시지를 수신하여, 표시부 (25) 에 출력한다. 또, 사용자에게 의한 채팅 정지 조작에 따라, 게임 서버 (1) 로부터 전송된 메시지의 수신 및 출력을 정지한다. 이 제어부 (21) 는, 상기 서술한 바와 같이, 메시지 송신부 (21a), 메시지 수신부 (21b), 채팅 기능 정지부 (21c), 정지 제한 시간 산출부 (11b) 및 앞당김 시간 산출부 (11c), 타이머부 (11d), 정지 제한부 (11e) 로 구성되어 있다.

<73> 이들 메시지 송신부 (21a), 메시지 수신부 (21b), 채팅 기능 정지부 (21c), 정지 제한 시간 산출부 (11b), 앞당김 시간 산출부 (11c), 타이머부 (11d) 및 정지 제한부 (11e) 는, 공지된 CPU 를 중심으로 하여 구성되고, 상기 소정의 게임 프로그램 (22a) 이 실행됨으로써 실현된다. 메시지 송신부 (21a) 는, 키보드나 컨트롤러 등의 조작부 (24) 로부터 입력된 메시지를, 상기 서술한 송신 버튼의 클릭 등의 입력 확정 조작을 받아, 채팅 상대의 사용자 ID 와 함께 게임 서버 (1) 에 송신한다. 메시지 수신부 (21b) 는, 게임 서버 (1) 로부터 전송된 메시지를 수신하여, 표시부 (25) 의 채팅 로그란 (4) 에 출력한다. 채팅 기능 정지부 (21c) 는, 조작부 (24) 로부터 채팅 정지 조작에 기초하는 입력을 받아 채팅 기능의 정지에 관련된 처리 (채팅 기능 정지 처리) 를 실행하고, 이 게임 단말 (2) 에 전송되는 메시지의 수신 및 출력을 정지한다.

<74> 정지 제한 시간 산출부 (11b) 는, 메시지 송신부 (21a) 에 의해 송신된 메시지의 문자 수를 카운트하고, 그 문자 수에 따라 정지 제한 시간 (T) 을 산출한다.

<75> 앞당김 시간 산출부 (11c) 는, 메시지 수신부 (21b) 에 의해 메시지가 수신되면, 이 게임 단말 (2) 이 채팅 기능의 정지가 제한되는 기간 중에 있는 경우에는, 이 기간의 종료 타이밍을 앞당기는 앞당김 시간 (t) 을 산출한다.

<76> 타이머부 (11d) 는, 채팅 기능의 정지가 제한되는 기간의 개시 타이밍으로부터의 경과 시간 (E) 을 측정한다. 즉, 메시지 송신부 (21a) 에 의해 메시지가 송신된 타이밍으로부터의 경과 시간 (E) 을 측정한다.

<77> 정지 제한부 (11e) 는, 메시지 송신부 (21a) 에 의해 메시지가 송신되면, 사용자의 채팅 정지 조작에 따라 채팅 기능 정지부 (21c) 가 행하는 채팅 기능 정지 처리, 즉 메시지의 수신 정지 및 메시지의 출력 정지에 관련된 처리를 제한한다. 또, 정지 제한부 (11e) 는, 상기 경과 시간 (E) 이 정지 제한 시간 (T) 이상이 되면, 채팅 기능 정지 처리의 제한을 해제한다. 또, 정지 제한부 (11e) 는, 채팅 기능의 정지가 제한되어 있는 기간에 있어서 메시지 수신부 (21b) 가 메시지를 수신했을 경우에도 동일하게 하여, 경과 시간 (E) 이 앞당김 정지 제한 시간 (T-t) 이상이 되면 채팅 기능 정지 처리의 제한을 해제한다. 이상이 게임 단말 (2) 에 있어서

의 처리 내용이다.

- <78> 다음으로, 게임 단말 (2) 의 처리에 대해 더욱 상세하게 설명한다. 도 10 은, 게임 단말 (2) 에 의한 메세지의 송신 처리, 채팅 기능의 정지 제한 처리 및 종료 타이밍 앞당김 처리를 나타내는 흐름도의 일례이다. 동 도면에 나타내는 바와 같이, 메세지 송신부 (21a) 는, 도 2 의 송신 버튼의 클릭 등 입력 확정 조작에 따라, 사용자에게 의해 입력된 메세지를 송신한다 (S201). 여기까지가 메세지의 송신 처리 내용이다. 그리고, 채팅 기능의 정지 제한 처리가 개시된다. 즉, 정지 제한 시간 산출부 (11b) 는, 송신된 메세지의 문자 수를 카운트하여, 정지 제한 시간 (T) 을 산출한다 (S202). 그리고, 타이머부 (11d) 가, 타이머를 기동하여 그 메세지의 송신 타이밍으로부터의 경과 시간 (E) 을 계속한다 (S203). 정지 제한부 (11e) 는, 그 메세지의 송신 후, 사용자의 채팅 정지 조작에 따라 채팅 기능 정지부 (21c) 가 실행하는 채팅 기능 정지 처리를 제한한다 (S204).
- <79> 그리고, 종료 타이밍 앞당김 처리가 개시된다. 즉, 정지 제한부 (11e) 는, 경과 시간 (E) 이 정지 제한 시간 (T) 이상이 되었는지의 여부를 감시하고 있고 (S205), 경과 시간 (E) 이 정지 제한 시간 (T) 이상이 되면 (S205 의 예), 채팅 기능 정지 처리의 제한을 해제한다 (S209). 경과 시간 (E) 이 정지 제한 시간 (T) 보다 작은 경우 (S205 의 아니오), 메세지 수신부 (21b) 가 메세지를 수신하면 (S206 의 예), 앞당김 시간 산출부 (11c) 는, 이 메세지의 문자 수를 카운트하여 앞당김 시간 (t) 을 산출한다 (S207). 그리고, 정지 제한부 (11e) 는, 앞당김 정지 제한 시간 (T-t) 을 산출하고, 경과 시간 (E) 이 앞당김 정지 제한 시간 (T-t) 이상 ($E \geq T-t$) 인지의 여부를 확인한다 (S208). 그리고, 경과 시간 (E) 이 앞당김 정지 제한 시간 (T-t) 이상인 경우 (S208 의 예) 에는, 즉시 S209 의 처리를 실행한다. 한편으로, 경과 시간 (E) 이 앞당김 정지 제한 시간 (T-t) 보다 작은 경우 (S208 의 아니오) 에는, 정지 제한부 (11e) 는, 경과 시간 (E) 이 앞당김 정지 제한 시간 (T-t) 이상이 된 것을 확인한 시점에서 (S208 의 예), S209 의 처리를 실행한다.
- <80> 이상이 게임 단말 (2) 에 의한 메세지 송신 처리, 채팅 기능의 정지 제한 처리 및 종료 타이밍 앞당김 처리 내용이다. 또한, S202 내지 S204 처리는, 메세지 송신부 (21a) 에 의한 메세지의 송신에 수반하여 실행되는 처리이며, 이 순서로 실행되지 않아도 된다.
- <81> 이상과 같이 실시형태 1 및 2 에 의하면, 메세지를 송신한 사용자에게 의한 채팅 기능의 정지가 부당하게 길게 제한되는 것이 없어짐과 함께, 그 메세지를 수신한 사용자에게 의한 메세지 답신의 기회가 적절히 확보되어, 사용자 간의 건전한 커뮤니케이션을 실현할 수 있다. 특히 실시형태 2 에 의하면, 채팅 기능의 정지 제한 처리 및 종료 타이밍 앞당김 처리를 각 게임 단말 (2) 에 행하게 함으로써, 게임 서버 (1) 의 부하를 경감시키는 것이 가능해진다. 이상이 실시형태 2 의 내용이다.
- <82> 또한, 본 발명은 상기의 실시형태에 설명한 것에 한정되지 않는다.
- <83> 예를 들어, 채팅을 행하는 인원 수는 2 명이 아니어도 된다. 즉, 게임 서버 (1) 와 복수의 게임 단말 (2) 이 네트워크를 통하여 통신 가능하게 접속되고, 어느 게임 단말 (2) 이 송신한 메세지를 게임 서버 (1) 가 다른 복수의 게임 단말 (2) 에 전송하는 형태이어도 된다. 즉, 본 발명은, 이른바 회의 형식의 채팅 등에도 적용할 수 있다. 이 실시형태에 의해서도, 실시형태 1 및 2 와 같이, 메세지를 송신한 사용자에게 의한 채팅 기능의 정지가 부당하게 길게 제한되는 것을 방지함과 함께, 그 메세지를 수신한 사용자에게 의한 메세지 답신의 기회를 적절히 확보할 수 있다.
- <84> 또, 실시형태 1 및 2 에 있어서는, 채팅 시스템을 구성하는 장치로서, 게임 단말 (2) 및 게임 서버 (1) 를 사용하고 있지만, 게임 단말 (2) 대신에 퍼스널 컴퓨터, 휴대 정보 단말 등의 일반적인 통신 장치를 사용해도 되고, 게임 서버 (1) 대신에 일반적인 공지된 서버 컴퓨터를 사용해도 된다. 이렇게 하여, 채팅을 온라인 게임 이외에 행하는 것으로 해도 된다. 즉, 본 발명은, 퍼스널 컴퓨터를 채팅 장치로 하고, 서버 컴퓨터를 채팅 서버로서 행해지는 일반적인 채팅에도 적용할 수 있다.
- <85> 또, 여기에서는 게임 서버 (1) 등 서버 장치가 게임 단말 (2) 등 클라이언트 장치 간의 메세지를 중계하고 있는데, 각 클라이언트 장치가 직접적으로, 서로 통신을 행하는, 이른바 피어 투 피어의 형태이어도 상관없다. 이것은, 실시형태 2 의 게임 단말 (2) 과 동일하게, 각 클라이언트 장치 자체에 채팅 기능의 정지 제한 처리 및 종료 타이밍 앞당김 처리를 실행시킴으로써 실현된다.
- <86> 또, 정지 제한 시간 및 종료 타이밍의 앞당김 시간은 메세지의 문자 수에 관계없이 설정되도록 해도 된다. 예를 들어, 송신 메세지와 답신 메세지의 입력 소요 시간을 취득하고, 각 입력 소요 시간에 상당하는 시간을 각 정지 제한 시간, 또는 앞당김 시간으로 해도 된다.

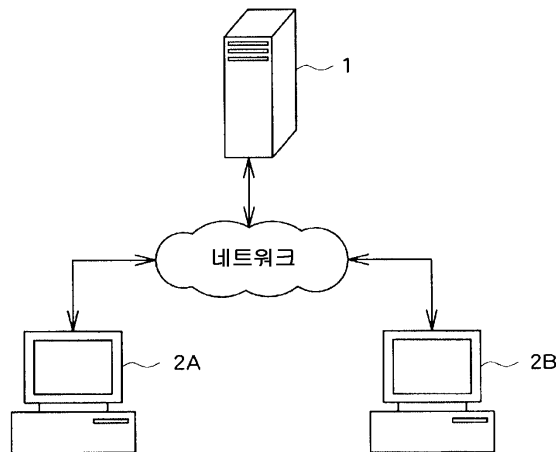
<87> 또, S101 및 S205 에 있어서 이루어지는, 경과 시간 (E) 이 정지 제한 시간 (T) 이상이 되었는지 여부의 판단은, E 를 T 로 뺀 값이 0 이상이 되었는지의 여부 ($E-T \geq 0$) 에 의해 판단해도 된다. 동일하게, S104 및 S208 에 있어서 이루어지는, 경과 시간 (E) 이 앞당김 정지 제한 시간 (T-t) 이상이 되었는지 여부의 판단도, E 를 T-t 로 뺀 값이 0 이상이 되었는지의 여부 ($E-T+t \geq 0$) 에 의해 판단해도 된다.

도면의 간단한 설명

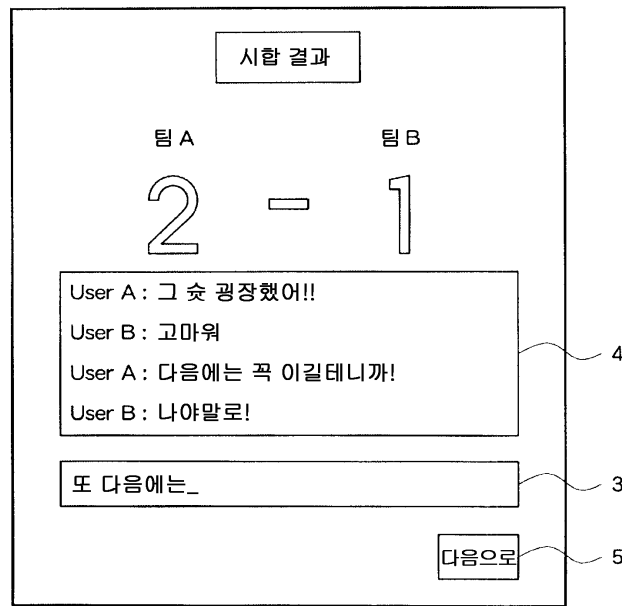
- <24> 도 1 은 본 발명의 실시형태에 관련된 채팅 시스템의 전체 구성의 일례를 나타내는 도면이다.
- <25> 도 2 는 채팅 화면의 일례를 나타내는 도면이다.
- <26> 도 3 은 본 발명의 실시형태 1 에 관련된 게임 서버의 구성·기능 블록도이다.
- <27> 도 4 는 사용자 ID, 어드레스 데이터 및 상태 플래그를 대응시켜 기억하고 있는 테이블의 일례를 나타내는 도면이다.
- <28> 도 5 은 본 발명의 실시형태 1 에 관련된 게임 단말의 구성·기능 블록도이다.
- <29> 도 6 은 본 발명의 실시형태 1 에 관련된 게임 서버에 있어서의 메시지 전송 및 채팅 정지 제한 처리의 일례를 나타내는 흐름도이다.
- <30> 도 7 은 본 발명의 실시형태 1 에 관련된 게임 서버에 있어서의 종료 타이밍 앞당김 처리의 일례를 나타내는 흐름도이다.
- <31> 도 8 은 본 발명의 실시형태 2 에 관련된 게임 서버의 구성·기능 블록도이다.
- <32> 도 9 는 본 발명의 실시형태 2 에 관련된 게임 단말의 구성·기능 블록도이다.
- <33> 도 10 은 본 발명의 실시형태 2 에 관련된 게임 단말에 있어서의 메시지 송신, 채팅 정지 제한 처리 및 종료 타이밍 앞당김 처리의 일례를 나타내는 흐름도이다.

도면

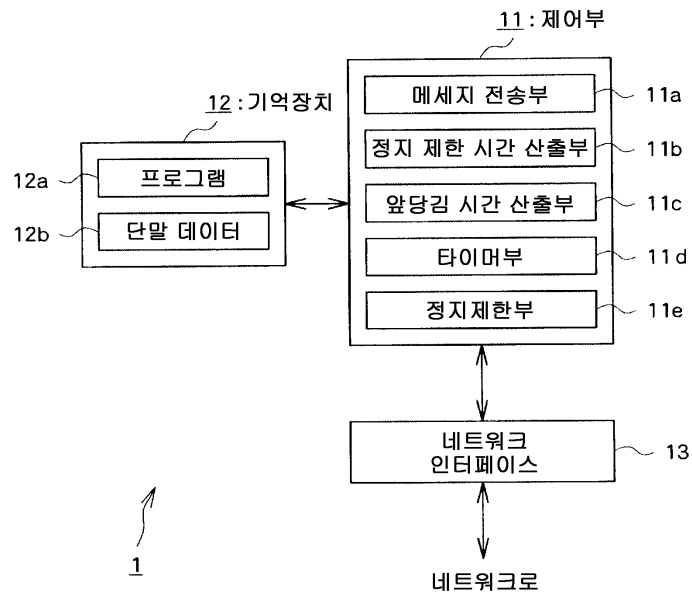
도면1



도면2



도면3

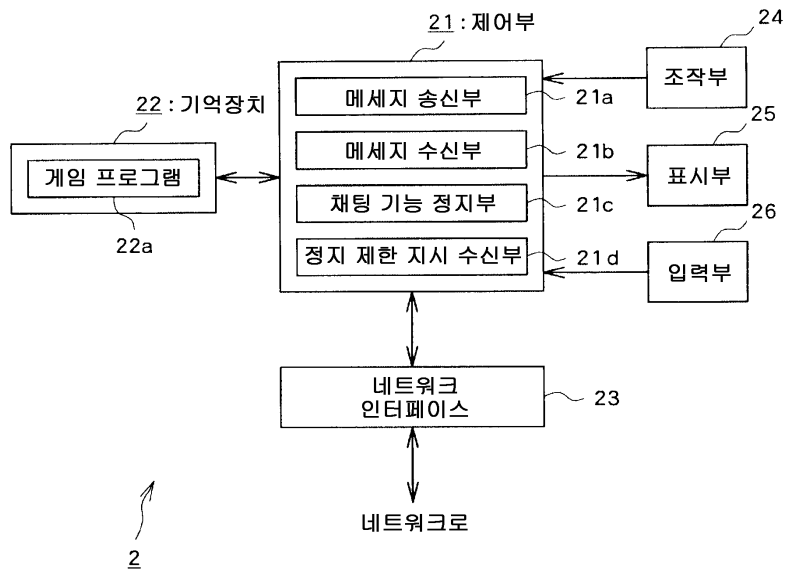


도면4

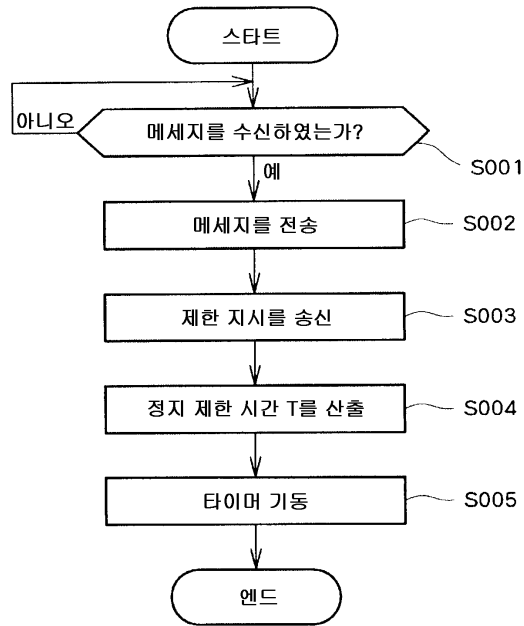
12b

사용자ID	어드레스 데이터	상태 플래그
~	~	+
~	~	-
~	~	~

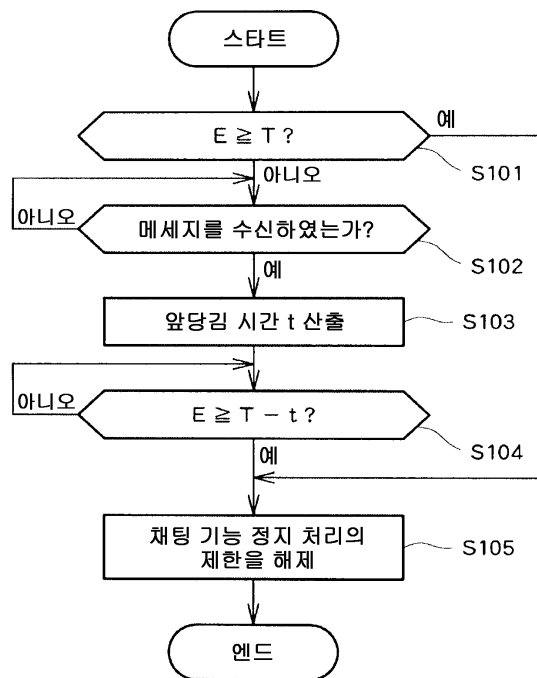
도면5



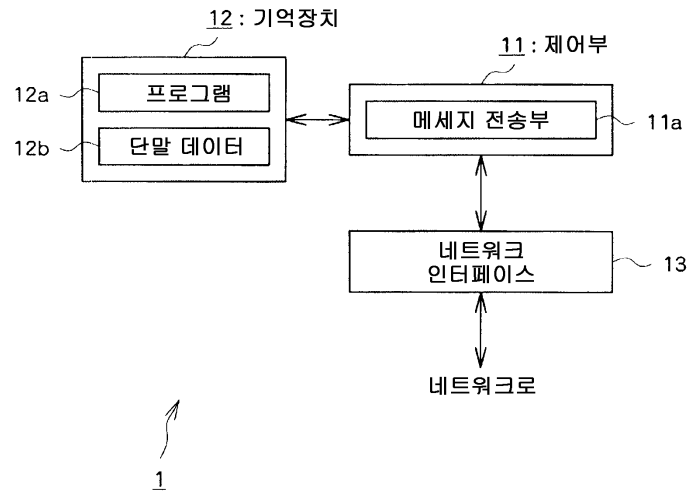
도면6



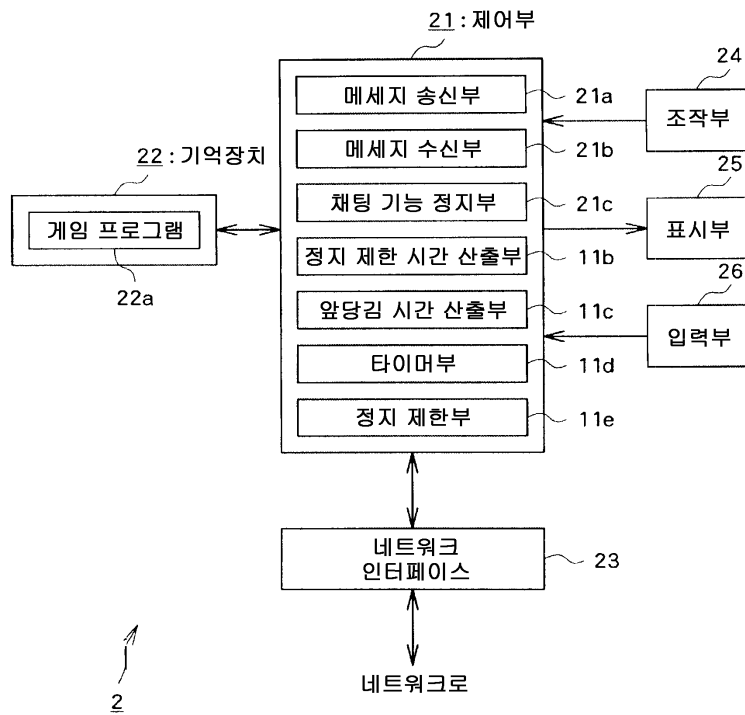
도면7



도면8



도면9



도면10

