(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2023 년 7 월 20 일 (20.07.2023)

WIPO | PCT

(10) 국제공개번호
WO 2023/136582 A1

(51) 국제특허분류:
H04N 21/4788 (2011.01) *H04L 41/50* (2022.01)
H04N 21/258 (2011.01)

(21) 국제출원번호: PCT/KR2023/000431

(22) 국제출원일: 2023 년 1 월 10 일 (10.01.2023)

(25) 출원언어: 한국어

(26) 공개언어: 한국어

(30) 우선권정보:
10-2022-0005337 2022 년 1 월 13 일 (13.01.2022) KR

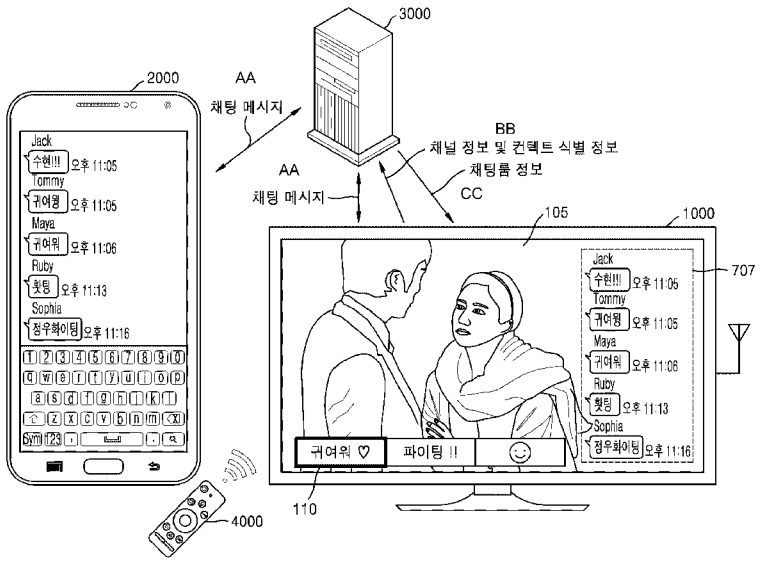
(71) 출원인: 삼성전자 주식회사 (**SAMSUNG ELECTRONICS CO., LTD.**) [KR/KR]; 16677 경기도 수원시 영통구 삼성로 129, Gyeonggi-do (KR).

(72) 발명자: 김지은 (**KIM, Jieun**); 16677 경기도 수원시 영통구 삼성로 129, Gyeonggi-do (KR). 김진홍 (**KIM, Jinhong**); 16677 경기도 수원시 영통구 삼성로 129, Gyeonggi-do (KR). 김찬성 (**KIM, Chansung**); 16677 경기도수원시 영통구 삼성로 129, Gyeonggi-do (KR). 박예슬 (**PARK, Yeseul**); 16677 경기도 수원시 영통구 삼성로 129, Gyeonggi-do (KR). 오석재 (**OH, Seokjae**); 16677 경기도 수원시 영통구 삼성로 129, Gyeonggi-do (KR). 윤병호 (**YUN, Byoungho**); 16677 경기도 수원시 영통구 삼성로 129, Gyeonggi-do (KR). 이승훈 (**LEE, Seunghoon**); 16677 경기도 수원시 영통구 삼성로 129, Gyeonggi-do (KR). 전유성 (**JEON, Yuseong**); 16677 경기도 수원시 영통구 삼성로 129, Gyeonggi-do (KR). 전은상 (**JEON, Eunsang**); 16677 경기도 수원시 영통구 삼성로 129, Gyeonggi-do (KR).

(74) 대리인: 리앤목 특허법인 (**Y.P.LEE, MOCK & PARTNERS**); 06292 서울특별시 강남구 언주로30길 13 대림아크로텔 12층, Seoul (KR).

(54) **Title:** DISPLAY DEVICE AND OPERATION METHOD THEREOF

(54) **발명의 명칭:** 디스플레이 장치 및 그 동작 방법



AA ... Chatting message
BB ... Channel information and content identification information
CC ... Chatting room information

(57) **Abstract:** A display device and a method for providing a chatting service for a video content are provided. A processor of the display device receives a video content. The processor: in response to a request, based on a user account, for a chatting room corresponding to the video content, receives chatting messages and displays the received chatting messages of a first chatting room on a display screen together with the video content; and in response to the change of the chatting room to which the user account belongs, from the first chatting room to a second chatting room on the basis of the amount of chatting messages of the user account transmitted to a chatting server, receives chatting messages of the second chatting room from the chatting server and displays the received chatting messages of the second chatting room through the display screen.

WO 2023/136582 A1

[다음 쪽 계속]

(81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CV, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, JP, KE, KG, KH, KN, KP, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

(84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, CV, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, ME, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

공개:

— 국제조사보고서와 함께 (조약 제21조(3))

(57) 요약서: 비디오 컨텐트에 대한 채팅 서비스를 제공하는 디스플레이 장치 및 방법이 제공된다. 디스플레이 장치의 프로세서는 비디오 컨텐트를 수신한다. 사용자 계정에 기초하여 비디오 컨텐트에 대응하는 채팅룸을 요청함에 따라, 프로세서는 채팅 메시지들을 수신하고, 수신된 제 1 채팅룸의 채팅 메시지들을 비디오 컨텐트와 함께 디스플레이 화면에 디스플레이하고, 채팅 서버로 전송되는 사용자 계정의 채팅 메시지들의 양에 기초하여 사용자 계정이 속하는 채팅룸이 제 1 채팅룸에서 제 2 채팅룸으로 변경됨에 따라, 프로세서는 채팅 서버로부터 제 2 채팅룸의 채팅 메시지들을 수신하고, 디스플레이 화면을 통해, 수신된 제 2 채팅룸의 채팅 메시지들을 디스플레이한다.

명세서

발명의 명칭: 디스플레이 장치 및 그 동작 방법

기술분야

[1] 본 개시는 디스플레이 장치 및 방법에 관한 것이다. 구체적으로, 본 개시는 비디오 컨텐트(예를 들어, 방송 컨텐트)에 대한 채팅 서비스를 제공하는 방법 및 채팅 서비스를 제공하는 디스플레이 장치에 관한 것이다.

배경기술

[2] 최근, 멀티미디어 및 네트워크 기술이 발전함에 따라, 사람들 사이에 특정한 관심이나 활동을 공유하기 위한 어플리케이션이 증가하고 있다.

[3] 예를 들어, 비디오 컨텐트(예를 들어, 서비스 프로바이더에 의해 제공되는 TV 드라마, 영화 또는 애니메이션과 같은 방송 컨텐트)는 가끔은 실시간으로 동시에 다수의 사용자에게 송출되는 점에서, 동일한 비디오 컨텐트(예를 들어, 방송 컨텐트)를 시청하는 사람들 사이에 서로의 의견이나 느낌을 공유하고자 하는 요구가 증가하고 있다. 본 개시의 전반에 걸쳐 방송 컨텐트는 비디오 컨텐트의 일례로 사용된다.

[4] 그러나, 인기 있는 방송 컨텐트의 경우, 컨텐트가 방송되거나 스트리밍되는 중 시청자들의 채팅 메시지가 과도하게 증가할 우려가 있어, 원활한 채팅 서비스 제공을 위해 채팅룸을 조절할 필요가 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

[5] 본 개시의 실시예들은 방송 컨텐트에 대한 채팅 서비스를 제공시 원활한 채팅 서비스 제공을 위해 채팅룸을 조절할 수 있는 디스플레이 장치 및 그 동작 방법을 제공한다.

과제 해결 수단

[6] 본 개시의 일 실시예의 일 측면에 따르면, 디스플레이 장치는 디스플레이 화면, 하나의 이상의 인스트럭션을 저장하는 메모리 및 메모리에 저장된 하나 이상의 인스트럭션을 실행하는 적어도 하나의 프로세서를 포함하고, 적어도 하나의 프로세서는 하나 이상의 인스트럭션을 실행함으로써, 비디오 컨텐트를 수신하고, 사용자 계정에 기초하여 비디오 컨텐트에 대응하는 채팅룸을 요청함에 따라, 채팅 서버로부터 비디오 컨텐트에 대응하는 제 1 채팅룸의 채팅 메시지들을 수신하고, 디스플레이 화면 상에, 비디오 컨텐트와 함께 수신된 제 1 채팅룸의 채팅 메시지들을 디스플레이하고, 채팅 서버로 전송되는 사용자 계정의 채팅 메시지들의 양에 기초하여 사용자 계정이 속하는 채팅룸이 제 1 채팅룸에서 제 2 채팅룸으로 변경됨에 따라, 채팅 서버로부터 제 2 채팅룸의 채팅 메시지들을 수신하고, 디스플레이 화면을 통해, 수신된 제 2 채팅룸의 채팅 메시지들을 디스플레이한다.

[7] 본 개시의 일 실시예의 일 측면에 따르면, 비디오 컨텐트에 대한 채팅 서비스를 제공하는 방법은, 비디오 컨텐트를 수신하는 단계, 사용자 계정에 기초하여 채팅 서버에게 비디오 컨텐트에 대응하는 채팅룸을 요청함에 따라, 채팅 서버로부터 비디오 컨텐트에 대응하는 제 1 채팅룸의 채팅 메시지들을 수신하는 단계, 비디오 컨텐트와 함께 수신된 제 1 채팅룸의 채팅 메시지들을 디스플레이하는 단계, 채팅 서버로 전송되는 사용자 계정의 채팅 메시지들의 양에 기초하여 사용자 계정이 속하는 채팅룸이 제 1 채팅룸에서 제 2 채팅룸으로 변경됨에 따라, 채팅 서버로부터 제 2 채팅룸의 채팅 메시지들을 수신하는 단계 및 수신된 제 2 채팅룸의 채팅 메시지들을 디스플레이하는 단계를 포함한다.

[8] 본 개시의 일 실시예의 일 측면에 따르면, 채팅 서버에 의해 수행되는 방법은 비디오 컨텐트의 정보 및 제 1 채팅룸의 사용자들의 정보에 기초하여 제 1 채팅룸의 채팅 속도 범위를 결정하는 단계, 제 1 채팅룸의 채팅 속도를 결정된 채팅 속도 범위와 비교함에 기초하여 제 2 채팅룸을 추가하는 단계, 제 1 채팅룸의 채팅 속도에 기초하여 제 1 채팅룸의 사용자들을 제 2 채팅룸으로 분배할 것을 결정하는 단계 및 제 1 채팅룸의 사용자들을 제 2 채팅룸으로 이동시키는 단계를 포함한다. 채팅 서버에 의해 수행되는 방법에서, 제 2 채팅룸은 제 1 채팅룸의 채팅 속도와 결정된 채팅 속도 범위의 비교가, 제 1 채팅룸의 채팅 속도가 결정된 채팅 속도 범위 보다 큼을 나타내는 것에 기초하여, 추가된다. 채팅 서버에 의해 수행되는 방법에서, 제 2 채팅룸은 제 1 채팅룸의 채팅 속도와 결정된 채팅 속도 범위의 비교가, 제 1 채팅룸의 채팅 속도가 결정된 채팅 속도 범위 미만임을 나타내는 것에 기초하여, 추가된다.

[9] 본 개시의 일 실시예의 일 측면에 따르면, 채팅 서버는 하나의 이상의 인스트럭션을 저장하는 메모리 및 메모리에 저장된 하나 이상의 인스트럭션을 실행하는 적어도 하나의 프로세서를 포함하고, 적어도 하나의 프로세서는 하나 이상의 인스트럭션을 실행함으로써, 비디오 컨텐트의 정보 및 제 1 채팅룸의 사용자들의 정보에 기초하여 제 1 채팅룸의 채팅 속도 범위를 결정하고, 제 1 채팅룸의 채팅 속도를 결정된 채팅 속도 범위와 비교함에 기초하여 제 2 채팅룸을 추가하고, 제 1 채팅룸의 채팅 속도에 기초하여 제 1 채팅룸의 사용자들을 제 2 채팅룸으로 분배할 것을 결정하고, 제 1 채팅룸의 사용자들을 제 2 채팅룸으로 이동시킨다. 채팅 서버에서, 제 1 채팅룸의 채팅 속도와 결정된 채팅 속도 범위의 비교는 제 1 채팅룸의 채팅 속도가 결정된 채팅 속도 범위 보다 큼을 나타낸다. 채팅 서버에서, 제 1 채팅룸의 채팅 속도와 결정된 채팅 속도 범위의 비교는 제 1 채팅룸의 채팅 속도가 결정된 채팅 속도 범위 미만임을 나타낸다.

도면의 간단한 설명

[10] 본 개시의 어떠한 실시예의 상기 측면 및 다른 측면, 특징 및 이점은 첨부된 도면과 함께 다음의 설명으로부터 더욱 명백해질 것이다:

[11] 도 1은 본 개시의 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치가 방송 컨텐트에 대한 채팅 서비스를 제공하는 방법을 도시한다.

[12] 도 2는 본 개시의 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치가 방송 컨텐트에 대한 채팅 서비스를 제공하는 방법을 도시한다.

[13] 도 3은 본 개시의 일 실시예에 따른, 채팅 서버가 채팅룸을 분할하는 방법을 도시한다.

[14] 도 4는 본 개시의 일 실시예에 따른, 채팅 서버가 채팅룸을 분할하는 방법을 도시한다.

[15] 도 5은 본 개시의 일 실시예에 따른, 채팅 서버가 복수개의 채팅룸을 병합하는 방법을 도시한다.

[16] 도 6은 본 개시의 일 실시예에 따른, 채팅 서버가 복수개의 채팅룸을 병합하는 방법을 도시한다.

[17] 도 7은 본 개시의 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치가 관심 친구를 선택하기 위한 사용자 인터페이스를 제공하는 방법을 도시한다.

[18] 도 8은 본 개시의 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치가 사용자의 친구의 채팅룸으로 사용자의 채팅룸을 변경하기 위한 사용자 인터페이스를 제공하는 방법을 도시한다.

[19] 도 9는 본 개시의 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치가 채팅룸을 선택하기 위한 사용자 인터페이스를 제공하는 방법을 도시한다.

[20] 도 10은 본 개시의 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치가 채팅룸을 생성하는 사용자 인터페이스를 제공하는 방법을 도시한다.

[21] 도 11은 본 개시의 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치가 인증 코드를 제공하는 방법을 도시한다.

[22] 도 12는 본 개시의 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치가 인증 코드를 제공하는 방법을 도시한다.

[23] 도 13은 본 개시의 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치의 블럭도를 도시한다.

[24] 도 14는 본 개시의 다른 실시예에 따른, 디스플레이 장치의 블럭도를 도시한다.

[25] 도 15는 본 개시의 일 실시예에 따른, 채팅 서버의 블럭도를 도시한다.

발명의 실시를 위한 형태

[26] 본 개시에서, "a, b 또는 c 중 적어도 하나" 표현은 " a", " b", " c", "a 및 b", "a 및 c", "b 및 c", "a, b 및 c 모두", 혹은 그 변형들을 지칭할 수 있다.

[27] 아래에서는 첨부한 도면을 참조하여 본 개시가 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자가 용이하게 실시할 수 있도록 본 개시의 실시 예를 상세히 설명한다. 그러나 본 개시는 여러 가지 상이한 형태로 구현될 수 있으며 여기에서 설명하는 실시 예에 한정되지 않는다. 또한, 도면에서 본 개시를 명확하게 설명하기 위해서 설명과 관계없는 부분은 생략하였으며, 명세서 전체를 통하여 유사한 부분에 대해서는 유사한 도면 부호를 붙였다.

[28] 본 개시에서 사용되는 용어는, 본 개시에서 언급되는 기능을 고려하여 현재 사용되는 일반적인 용어로 기재되었으나, 이는 당 분야에 종사하는 기술자의 의도 또는 판례, 새로운 기술의 출현 등에 따라 다양한 다른 용어를 의미할 수 있다. 따라서 본 개시에서 사용되는 용어는 용어의 명칭만으로 해석되어서는 안되며, 용어가 가지는 의미와 본 개시의 전반에 걸친 내용을 토대로 해석되어야 한다.

[29] 또한, 제1, 제2 등의 용어는 다양한 구성 요소들을 설명하는데 사용될 수 있지만, 구성 요소들은 이 용어들에 의해 한정되어서는 안 된다. 이 용어들은 하나의 구성 요소를 다른 구성 요소로부터 구별하는 목적으로 사용된다.

[30] 또한, 본 개시에서 사용된 용어는 단지 특정한 실시 예를 설명하기 위해 사용된 것이며, 본 개시를 한정하려는 의도로 사용되는 것이 아니다. 단수의 표현은 문맥상 명백하게 단수를 뜻하지 않는 한, 복수의 의미를 포함한다. 또한, 명세서 전체에서, 어떤 부분이 다른 부분과 "연결"되어 있다고 할 때, 이는 "직접적으로 연결"되어 있는 경우뿐 아니라, 그 중간에 다른 소자를 사이에 두고 "전기적으로 연결"되어 있는 경우도 포함한다. 또한 어떤 부분이 어떤 구성 요소를 "포함"한다고 할 때, 이는 특별히 반대되는 기재가 없는 한 다른 구성 요소를 제외하는 것이 아니라 다른 구성 요소를 더 포함할 수 있는 것을 의미한다.

[31] 본 명세서에서 다양한 곳에 등장하는 "일부 실시 예에서" 또는 "일 실시 예에서" 등의 어구는 반드시 모두 동일한 실시 예를 가리키는 것은 아니다.

[32] 도 1은 본 개시의 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)가 방송 컨텐트에 대한 채팅 서비스를 제공하는 방법을 도시한다.

[33] 도 1을 참조하면, 일 실시예에 따라 방송 컨텐트에 대한 채팅 서비스를 제공하는 시스템은 디스플레이 장치(1000), 모바일 디바이스(2000), 및 채팅 서버(3000)를 포함할 수 있다.

[34] 일 실시예에 따라 디스플레이 장치(1000)는 실시간 방송 채널의 방송 컨텐트 및 방송 컨텐트에 대한 채팅 서비스를 제공할 수 있다.

[35] 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)는 채팅 서버(3000)에게 디스플레이되는 실시간 방송 컨텐트의 채널 정보 및 컨텐트 식별 정보를 전송하고, 채팅 서버(3000)로부터 방송 컨텐트에 대응하는 채팅룸 정보를 수신할 수 있다. 디스플레이 장치(1000)는 실시간 방송 채널의 방송 컨텐트(105)와 함께 방송 컨텐트(105)에 대한 채팅룸의 채팅창(707)을 디스플레이할 수 있다.

[36] 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)는 채팅 서버(3000)로부터 채팅룸의 채팅 메시지들 및 채팅룸 정보를 수신하고, 수신된 채팅 메시지들 및 채팅룸 정보를 디스플레이 할 수 있다. 또한, 디스플레이 장치(1000)는 채팅 메시지를 입력하는 사용자 입력을 수신하고, 입력된 채팅 메시지를 채팅 서버(3000)에게 전송할 수 있다.

[37] 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)는 디스플레이 장치(1000)의 방송 수신부를 통해 실시간 방송 채널의 방송 컨텐트를 수신할 수 있다. 방송

수신부는 셋탑 박스와 같은 외부 소스 장치와 연결되어 외부 소스 장치로부터 실시간 방송 채널의 방송 컨텐트를 수신하기 위한 입/출력부(예를 들어, HDMI 포트) 및 튜너부를 포함할 수 있으나, 이에 제한되지 않는다.

[38] 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)는 방송 컨텐트 서버가 전송하는 실시간 방송 채널의 방송 컨텐트 데이터를 방송 수신부를 통해 수신할 수 있다. 방송 컨텐트 서버는, 실시간 방송 채널의 방송 컨텐트를 요청하는 디바이스들에게 동일한 방송 컨텐트 데이터를 동시에 전송할 수 있다.

[39] 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)는 사용자의 채팅룸이 변경됨에 따라, 변경된 채팅룸의 채팅 메시지들을 채팅 서버(3000)로부터 수신할 수 있다.

[40] 또한, 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)는 채팅룸에 속하는 사용자들 중 한 명을 관심 인물로써 선택하고, 관심 인물과 함께 채팅룸을 이동하기 위한 사용자 인터페이스를 제공할 수 있다.

[41] 또한, 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)는 복수의 채팅룸들의 키워드 및 채팅 속도를 디스플레이할 수 있으며, 복수의 채팅룸 중 하나를 선택함에 따라 선택된 채팅룸으로 사용자를 이동시키기 위한 사용자 인터페이스를 제공할 수 있다.

[42] 또한, 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)는 채팅 서버(3000)로부터 사용자의 사용자 계정에 대응하는 친구들의 목록을 수신하고, 친구들 중 하나를 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 선택된 친구의 채팅룸으로 사용자를 이동시키 위한 사용자 인터페이스를 제공할 수 있다.

[43] 또한, 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)는 인증 정보를 요구하는 전용 채팅룸을 개설하기 위한 사용자 인터페이스를 제공할 수 있다.

[44] 또한, 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)는 채팅 서버(3000)로부터 채팅룸에 대응하는 인증 코드를 수신하고, 수신된 인증 코드를 디스플레이할 수 있다.

[45] 또한, 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)는 채팅 메시지로써 선택할 수 있는 프리셋 텍스트(110, preset text)를 제공할 수 있다. 프리셋 텍스트 메뉴를 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 디스플레이 장치(1000)는 기 저장된 복수의 프리셋 텍스트(110)를 디스플레이할 수 있다. 원격 제어기(4000)를 통해 디스플레이된 복수의 프리셋 텍스트(110) 중 하나를 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 디스플레이 장치(1000)는 선택된 프리셋 텍스트를 채팅룸의 채팅 메시지로써 채팅 서버(3000)에게 전송할 수 있다. 이에 따라, 사용자는 원격 제어기(4000)에 대한 간단한 버튼 조작만으로도, 쉽고 빠르게 채팅 메시지를 디스플레이 장치(1000)에 입력할 수 있다.

[46] 일 실시예에 따라 채팅 서버(3000)는 디스플레이 장치(1000)로부터 실시간 방송 채널의 방송 컨텐트(105)에 대응하는 채팅룸 요청을 수신함에 따라, 방송 컨텐트(105)에 대응하는 채팅룸의 채팅룸 정보 및 채팅룸의 채팅 메시지들을 디스플레이 장치(1000)로 제공할 수 있다. 또한, 채팅 서버(3000)는 채팅룸을

통해 원활한 채팅 서비스를 제공하기 위해 채팅룸을 분할하거나 병합하는 방법 등에 의해 채팅룸을 조절할 수 있다.

[47] 또한, 일 실시예에 따른, 채팅 서버(3000)는 실시간 방송 채널의 방송 컨텐트의 식별 정보에 대응하여 채팅룸 정보를 저장할 수 있다. 채팅룸 정보는 채팅룸의 식별 정보, 채팅룸에 속하는 사용자 계정 정보, 채팅룸에 속하는 사용자 계정에 대응하는 디바이스 주소 정보, 채팅룸에 대응하는 채널 정보 및 채팅룸에 대응하는 방송 컨텐트 정보를 포함할 수 있으나, 이에 제한되지 않는다.

[48] 또한, 일 실시예에 따른, 채팅 서버(3000)는 디스플레이 장치(1000)로부터 실시간 방송 채널의 방송 컨텐트에 대응하는 채팅룸에 대한 요청을 수신함에 따라, 방송 컨텐트에 대응하는 채팅룸의 채팅룸 정보를 디스플레이 장치(1000)에게 전송할 수 있다.

[49] 실시예에 따라, 채팅 서버(3000)는 실시간 방송 채널의 방송 컨텐트가 아닌 실시간 방송 채널에 대한 채팅룸을 제공할 수도 있다. 이 경우, 채팅 서버(3000)는 디스플레이 장치(1000)로부터 실시간 방송 채널의 식별 정보와 함께 실시간 방송 채널에 대응하는 채팅룸에 대한 요청을 수신함에 따라, 실시간 방송 채널에 대응하는 채팅룸의 채팅룸 정보를 디스플레이 장치(1000)에게 전송할 수 있다.

[50] 또한, 일 실시예에 따른, 채팅 서버(3000)는 채팅 메시지를 중계할 수 있다. 예를 들어, 채팅 서버(3000)는 채팅룸에 속하는 사용자 계정의 디바이스로부터 채팅 메시지를 수신하고, 수신된 채팅 메시지를 채팅룸에 속하는 모든 사용자 계정의 디바이스들에게 전송할 수 있다.

[51] 또한, 일 실시예에 따른, 채팅 서버(3000)는 모바일 디바이스(2000) 및 디스플레이 장치(1000)로부터 채팅룸의 채팅 메시지를 수신할 수 있다. 채팅룸의 채팅 메시지를 수신함에 따라, 채팅 서버(3000)는 채팅룸에 속하는 사용자 계정의 디바이스들에게 수신된 채팅 메시지를 전달할 수 있다.

[52] 또한, 일 실시예에 따른, 채팅 서버(3000)는 하나의 채팅룸을 복수의 채팅룸으로 분할하고, 사용자의 채팅 속도에 기초하여 채팅룸의 사용자들을 분할된 복수의 채팅룸에 분배할 수 있다. 이 경우, 채팅 서버(3000)는 방송 컨텐트의 장르 또는 주요 시청 연령 중 적어도 하나에 기초하여 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위를 결정하고, 결정된 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위와 채팅룸의 현재 채팅 속도를 비교함으로써, 분할할 복수개의 채팅룸의 개수를 결정할 수 있다.

[53] 또한, 일 실시예에 따른, 채팅 서버(3000)는 복수의 채팅룸을 병합하고, 사용자의 채팅 속도에 기초하여 복수의 채팅룸의 사용자들을 하나의 채팅룸으로 병합할 수 있다.

[54] 또한, 일 실시예에 따른, 채팅 서버(3000)는 사용자의 채팅 속도에 기초하여 이동시킬 채팅룸을 결정함으로써, 사용자에 보다 적합한 채팅 서비스를 제공할 수 있다.

[55] 또한, 일 실시예에 따른, 채팅 서버는(3000)는 채팅룸에 속하는 사용자들 중 한

명을 관심 인물로 설정하는 요청을 수신함에 따라, 관심 인물과 사용자가 동일한 채팅룸에 있도록, 관심 인물로써 선택된 사용자의 채팅룸이 변경되면 사용자를 변경된 채팅룸으로 함께 이동시킬 수 있다.

[56] 또한, 일 실시예에 따른, 채팅 서버는(3000)는 사용자에 의해 선택된 채팅룸으로 사용자를 이동시킬 수 있다. 이 경우, 디스플레이 장치(1000)는 사용자의 선택을 위해 방송 컨텐트에 대응하는 복수의 채팅룸의 목록과 함께, 복수의 채팅룸 각각의 키워드 또는 채팅 속도 중 적어도 하나를 디스플레이할 수 있다.

[57] 또한, 일 실시예에 따른, 채팅 서버는(3000)는 친구로 등록된 사용자들 중 사용자에 의해 선택된 친구의 채팅룸으로 사용자를 이동시킬 수도 있다.

[58] 또한, 일 실시예에 따른, 채팅 서버는(3000)는 사용자의 요청에 따라 인증 정보를 요구하는 전용 채팅룸을 생성할 수도 있다.

[59] 또한, 일 실시예에 따라 채팅 서버(3000)에는 동일한 사용자 계정에 대응하여 디스플레이 장치(1000) 및 모바일 디바이스(2000)의 식별 정보 또는 주소 정보가 저장될 수 있으며, 이에 따라, 디스플레이 장치(1000)와 모바일 디바이스(2000)는 동일한 사용자 계정에 기초하여 채팅 서버(3000)로 채팅 메시지를 전송하거나, 채팅 서버(3000)로부터 동일한 채팅룸의 채팅 메시지들을 수신할 수 있다.

[60] 또한, 일 실시예에 따른, 모바일 디바이스(2000)는 디스플레이 장치(1000)에 표시되는 채팅룸을 위한 채팅 메시지를 사용자로부터 입력 받고, 입력 받은 채팅 메시지를 채팅 서버(3000)로 전송할 수 있다. 또한, 모바일 디바이스(2000)는 채팅 서버(3000)로부터 채팅룸의 메시지들을 수신하고, 수신된 메시지들을 디스플레이할 수 있다.

[61] 또한, 일 실시예에 따른, 모바일 디바이스(2000)는 인증 코드에 기초하여 디스플레이 장치(1000)에 표시되는 채팅룸에 대한 채팅 서비스를 제공할 수 있다. 예를 들어, 디스플레이 장치(1000)는 채팅룸에 대응하는 인증 코드를 디스플레이하고, 모바일 디바이스(2000)는 디스플레이 장치(1000)에 디스플레이된 인증 코드를 사용자로부터 입력 받고, 입력 받은 인증 코드를 채팅 서버(3000)에게 전송함으로써, 채팅 서버(3000)로부터 채팅룸의 채팅 메시지들을 수신하거나, 채팅룸에 대한 채팅 메시지를 채팅 서버(3000)로 전송할 수도 있다. 이에 따라, 사용자가 채팅 서버(3000)가 제공하는 채팅 서비스에 대한 사용자 계정을 갖지 않거나, 모바일 디바이스(2000)에 채팅 서비스에 대한 사용자 계정 정보를 입력하지 않더라도, 모바일 디바이스(2000)는 디스플레이 장치(1000)에서 디스플레이되는 방송 컨텐트에 대한 채팅룸을 제공할 수 있다.

[62] 도 2는 본 개시의 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)가 방송 컨텐트에 대한 채팅 서비스를 제공하는 방법의 흐름도를 도시한다.

[63] 단계 S210에서, 디스플레이 장치(1000)는 실시간 방송 채널의 방송 컨텐트를 수신할 수 있다.

[64] 단계 S220에서, 디스플레이 장치(1000)는 사용자 계정에 기초하여 채팅

서버(3000)에게 방송 컨텐트에 대응하는 채팅룸을 요청하고, 채팅 서버(3000)로부터 방송 컨텐트에 대응하는 제 1 채팅룸의 채팅 메시지들을 수신할 수 있다.

[65] 디스플레이 장치(1000)는 채팅룸 서비스를 시작하도록 하는 사용자 입력을 수신할 수 있는 채팅룸 시작 메뉴를 제공할 수 있다. 채팅룸 시작 메뉴를 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 디스플레이 장치(1000)는 채팅 서버(3000)에게 방송 컨텐트에 대응하는 채팅룸을 요청할 수 있다. 이 경우, 디스플레이 장치(1000)는 방송 컨텐트의 채널 정보 및 컨텐트 식별 정보를 채팅 서버(3000)에게 전송할 수 있다. 예를 들어, 디스플레이 장치(1000)는 EPG(Electronic Program Guide) 정보에 기초하여 디스플레이되는 방송 컨텐트의 채널 정보 및 컨텐트 식별 정보를 획득하고, 획득된 방송 컨텐트의 채널 정보 및 컨텐트 식별 정보를 채팅 서버(3000)에게 전송할 수 있다. 방송 컨텐트의 채널 정보는 방송 컨텐트의 서비스 프로바이더 식별 정보 또는 채널의 식별 정보(예를 들어, 채널 번호 또는 채널 이름) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.

[66] 채팅 서버(3000)는 실시간 방송 채널의 방송 컨텐트에 대응하는 제 1 채팅룸에 대응하여 사용자 계정을 저장하고, 제 1 채팅룸의 채팅룸 정보 및 채팅 메시지들을 디스플레이 장치(1000)에게 전송할 수 있다. 또한, 실시예에 따라, 디스플레이 장치(1000)는 서버(3000)에게 실시간 방송 채널에 대응하는 채팅룸을 요청할 수도 있다. 이 경우, 디스플레이 장치(1000)는 서버(3000)에게 방송 컨텐트의 채널 정보만을 전송할 수도 있다. 채팅 서버(3000)는 실시간 방송 채널에 대응하는 제 1 채팅룸에 대응하여 사용자 계정을 저장하고, 제 1 채팅룸의 채팅룸 정보 및 채팅 메시지들을 디스플레이 장치(1000)에게 전송할 수 있다.

[67] 단계 S230에서, 디스플레이 장치(1000)는 방송 컨텐트와 함께 채팅 서버(3000)로부터 수신된 제 1 채팅룸의 채팅 메시지들을 디스플레이 할 수 있다.

[68] 또한, 디스플레이 장치(1000)는 복수의 미리 설정된 채팅 메시지를 디스플레이하고, 복수의 미리 설정된 채팅 메시지 중 하나를 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 선택된 미리 설정된 채팅 메시지를 제 1 채팅룸의 채팅 메시지로써 채팅 서버(3000)에게 전송할 수 있다. 복수의 미리 설정된 채팅 메시지는 간단한 문장, 단어 및 느낌을 나타내는 이모티콘을 포함할 수 있으나, 이에 제한되지 않는다.

[69] 단계 S240에서, 디스플레이 장치(1000)는 제 1 채팅룸의 채팅 메시지로써 채팅 서버(3000)로 전송되는 사용자 계정의 채팅 메시지들의 양에 기초하여 사용자 계정이 속하는 채팅룸이 제 1 채팅룸에서 제 2 채팅룸으로 변경됨에 따라, 채팅 서버(3000)로부터 제 2 채팅룸의 채팅 메시지들을 수신할 수 있다.

[70] 제 1 채팅룸의 채팅 메시지로써 채팅 서버(3000)로 전송되는 사용자 계정의 채팅 메시지들의 양은 사용자의 채팅 속도로써 언급될 수 있다. 구체적으로 채팅 메시지들의 양은 채팅 메시지들의 단위 시간당 개수를 나타낼 수 있다.

[71] 채팅 서버(3000)는, 하나의 채팅룸을 복수개의 채팅룸으로 분할 할 수 있다. 또한, 채팅 서버(3000)는 복수개의 채팅룸을 하나의 채팅룸으로 병합 할 수 있다. 예를 들어, 채팅 서버(3000)는, 방송 컨텐트의 장르 또는 방송 컨텐트의 주요 시청 연령 중 적어도 하나에 기초하여 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위를 결정하고, 제 1 채팅룸의 채팅 속도와 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위를 비교함으로써 분할할 복수개의 채팅룸의 개수를 결정할 수 있다.

[72] 제 1 채팅룸을 제 2 채팅룸을 포함하는 복수개의 채팅룸으로 분할할 것을 결정함에 따라, 채팅 서버(3000)는 사용자의 채팅 속도에 기초하여 사용자 계정이 속하는 채팅룸을 제 1 채팅룸에서 제 2 채팅룸으로 변경할 수 있다.

[73] 또한, 제 1 채팅룸을 제 2 채팅룸에 병합할 것을 결정함에 따라, 채팅 서버(3000)는 사용자의 채팅 속도에 기초하여 사용자 계정이 속하는 채팅룸을 제 1 채팅룸에서 제 2 채팅룸으로 변경할 수 있다.

[74] 단계 S250에서, 디스플레이 장치(1000)는 수신된 제 2 채팅룸의 채팅 메시지들을 디스플레이할 수 있다.

[75] 또한, 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)는 채팅 서버(3000)로부터 제 1 채팅룸에 대응하는 인증 코드를 수신함에 따라, 인증 코드를 디스플레이할 수 있다. 또한, 사용자에 의해 모바일 디바이스(2000)에 입력된 인증 코드가 채팅 서버(3000)로 전송됨에 따라, 모바일 디바이스(2000)는 채팅 서버(3000)로부터 제 1 채팅룸의 채팅 메시지들을 수신할 수 있다.

[76] 또한, 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)는 제 2 채팅룸에 속하는 사용자들 중 한 명을 관심 인물로써 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 채팅 서버(3000)에게 선택된 사용자를 관심 인물로써 설정하는 요청을 전송할 수 있다. 또한, 관심 인물로써 선택된 사용자가 제 2 채팅룸에서 제 3 채팅룸으로 이동됨에 따라, 채팅 서버(3000)는 사용자 계정의 채팅룸을 제 2 채팅룸에서 제 3 채팅룸으로 변경할 수 있다.

[77] 또한, 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)는 방송 컨텐트에 대응하는 복수의 채팅룸의 목록과 함께, 복수의 채팅룸 각각의 키워드 및 채팅 속도를 디스플레이할 수 있다. 또한, 복수의 채팅룸 중 하나를 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 디스플레이 장치(1000)는 채팅 서버(3000)에게 사용자 계정의 채팅룸을 제 2 채팅룸에서 선택된 채팅룸으로 변경하는 요청을 전송할 수 있다.

[78] 또한, 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)는 제 2 채팅룸에 속하는 사용자들 중 한 명을 관심 인물로써 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 채팅 서버(3000)에게 선택된 사용자를 관심 인물로써 설정하는 요청을 전송할 수 있다. 또한, 관심 인물로써 선택된 사용자가 제 2 채팅룸에서 제 3 채팅룸으로 이동됨에 따라, 채팅 서버(3000)는 사용자 계정의 채팅룸을 제 2 채팅룸에서 제 3 채팅룸으로 변경할 수 있다.

[79] 또한, 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)는 방송 컨텐트에 대응하는 복수의 채팅룸의 목록과 함께, 복수의 채팅룸 각각의 키워드 및 채팅 속도를

디스플레이할 수 있다. 복수의 채팅룸 중 하나를 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 디스플레이 장치(1000)는 채팅 서버(3000)에게 사용자 계정의 채팅룸을 제 2 채팅룸에서 선택된 채팅룸으로 변경하는 요청을 전송할 수 있다.

[80] 또한, 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)는 채팅 서버(3000)로부터 사용자 계정에 대응하는 친구들의 목록을 수신할 수 있다. 친구들 중 하나를 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 디스플레이 장치(1000)는 채팅 서버(3000)에게 사용자 계정의 채팅룸을 제 2 채팅룸에서 선택된 친구의 채팅룸으로 변경하는 요청을 전송할 수 있다.

[81] 또한, 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)는 인증 정보를 요구하는 전용 채팅룸을 개설하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 채팅 서버(3000)에게, 방송 컨텐트에 대응하여 인증 정보를 요구하는 전용 채팅룸을 생성하는 요청을 전송할 수 있다.

[82] 도 3은 본 개시의 일 실시예에 따른, 채팅 서버(3000)가 채팅룸을 분할하는 방법의 흐름도를 도시한다.

[83] 단계 S310에서, 채팅 서버(3000)는 방송 컨텐트의 정보 및 제 1 채팅룸의 사용자들의 정보에 기초하여 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위를 결정할 수 있다.

[84] 방송 컨텐트의 정보는 방송 컨텐트의 장르 및 방송 컨텐트의 주요 시청 연령을 포함할 수 있으나, 이에 제한되지 않는다. 채팅 서버(3000)는 방송 컨텐트의 정보에 기초하여 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위를 결정할 수 있다. 예를 들어, 방송 컨텐트의 장르가 다큐멘터리인 경우, 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위는 보통(예를 들어, 10개 내지 30개/1분 또는 10전송 내지 30전송/1분)일 수 있다. 또한, 방송 컨텐트의 장르가 스포츠인 경우, 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위는 빠름(예를 들어, 40개 내지 50개/1분)일 수 있다. 또한, 방송 컨텐트의 주요 시청 연령이 10대인 경우, 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위는 빠름 일 수 있다. 또한, 방송 컨텐트의 주요 시청 연령이 60대인 경우, 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위는 느림(예를 들어, 5개 내지 15개/1분) 일 수 있다.

[85] 또한, 사용자들의 정보는 사용자 계정에 대응하여 저장된 사용자의 과거 평균 채팅 속도 및 사용자들의 연령을 포함할 수 있으나, 이에 제한되지 않는다. 채팅 서버(3000)는 사용자들의 정보에 기초하여 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위를 결정할 수도 있다. 예를 들어, 30명의 사용자들의 과거 평균 채팅 속도들(예를 들어, 1개/1분, 0.5개/분, 1.5개/1분 등)에 기초한 제 1 채팅룸의 채팅 속도가 30개/1분인 경우, 채팅 서버(3000)는 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위를 25개 내지 35개/1분로 결정할 수 있다. 또한, 사용자들의 연령의 평균이 20대인 경우, 채팅 서버(3000)는 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위를 빠름으로 결정할 수 있다.

[86] 채팅 서버(3000)는, 방송 컨텐트의 장르, 주요 시청 연령, 제 1 채팅룸의 사용자들의 과거 평균 채팅 속도 또는 사용자들의 연령의 평균 중 적어도 하나에

기초하여 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위를 결정할 수 있다.

[87] 단계 S320에서, 채팅 서버(3000)는 제 1 채팅룸의 채팅 속도가 결정된 적정 채팅 속도 범위를 초과함에 따라, 제 2 채팅룸을 추가할 수 있다.

[88] 채팅 서버(3000)는 제 1 채팅룸의 채팅 속도를 결정할 수 있다. 채팅 서버(3000)는 단위 시간 당 채팅 서버(3000)로 수신되는 제 1 채팅룸의 채팅 메시지의 개수를 제 1 채팅룸의 채팅 속도로써 산출할 수 있다. 단위 시간은 1초, 1분 또는 10분일 수 있으나, 이에 제한되지 않는다.

[89] 산출된 제 1 채팅룸의 채팅 속도가 결정된 적정 채팅 속도 범위를 초과함에 따라, 채팅 서버(3000)는 제 1 채팅룸 내의 사용자들을 분배할 제 2 채팅룸을 추가할 수 있다. 예를 들어, 채팅 서버(3000)는 산출된 제 1 채팅룸의 채팅 속도가 한번이라도 적정 채팅 속도 범위를 초과함에 따라, 제 2 채팅룸을 추가할 수 있다. 또한 다른 예를 들어, 채팅 서버(3000)는 산출된 제 1 채팅룸의 채팅 속도가 기준 시간(예를 들어, 5분) 이상 적정 채팅 속도 범위를 초과함에 따라, 제 2 채팅룸을 추가할 수 있다. 또한, 다른 예를 들어, 채팅 서버(3000)는 산출된 제 1 채팅룸의 채팅 속도가 기준 시간(예를 들어, 5분) 동안 적정 채팅 속도 범위를 기준 횟수 이상 초과함에 따라, 제 2 채팅룸을 추가할 수 있다.

[90] 또한, 실시예에 따라, 채팅 서버(3000)는 산출된 제 1 채팅룸의 채팅 속도와 결정된 적정 채팅 속도 범위에 기초하여 추가할 채팅룸의 개수를 결정할 수 있다. 예를 들어, 결정된 적정 채팅 속도 범위가 10개 내지 20개/1분이고, 산출된 제 1 채팅룸의 채팅 속도가 70개/1분인 경우, 채팅 서버(3000)는 분할 후의 채팅룸들의 채팅 속도가 적정 채팅 속도 범위 이내로 떨어지도록, 제 1 채팅룸을 4개로 분할 할 수도 있다.

[91] 또한, 실시예에 따라, 채팅 서버(3000)는 적정 채팅 속도 범위가 서로 다른 복수의 채팅룸을 추가할 수도 있다.

[92] 단계 S330에서, 채팅 서버(3000)는 제 1 채팅룸의 사용자들 각각의 채팅 속도에 기초하여 제 1 채팅룸의 사용자들을 제 1 채팅룸과 제 2 채팅룸으로 분배 할 수 있다.

[93] 채팅 서버(3000)는 제 1 채팅룸의 사용자들 각각의 채팅 속도에 기초하여 분할 후의 채팅룸들의 채팅 속도가 적정 채팅 속도 범위 내로 이내로 조정되도록, 제 1 채팅룸의 사용자들을 제 1 채팅룸 및 제 2 채팅룸에 분배할 수 있다. 이에 따라, 분할된 후의 채팅룸들에는 채팅 속도가 비교적 높은 사용자와 낮은 사용자가 함께 포함될 수 있다.

[94] 또한, 실시예에 따라, 채팅 서버(3000)는 제 1 채팅룸의 사용자들의 채팅 속도에 기초하여 적정 채팅 속도 범위가 서로 다른 복수의 채팅룸에 사용자들을 분배(또는 나눔) 할 수도 있다. 예를 들어, 채팅 서버(3000)는 채팅 속도가 높은 사용자들을 적정 채팅 속도 범위가 가장 높은 채팅룸에 배치하고, 채팅 속도가 보통인 사용자들을 적정 채팅 속도 범위가 보통인 채팅룸에 배치하고, 채팅 속도가 낮은 사용자들을 적정 채팅 속도 범위가 낮은 채팅룸에 배치할 수 있다.

[95] 단계 S340에서, 채팅 서버(3000)는 (S330에서 제 2 채팅룸으로 분배된) 제 1 채팅룸의 사용자들의 일부를 제 2 채팅룸으로 이동할 수 있다.

[96] 예를 들어, 제 1 채팅룸의 제 1 사용자를 추가된 제 2 채팅룸으로 이동하는 결정을 함에 따라, 채팅 서버(3000)는 제 1 사용자의 사용자 계정에 대응하여 제 1 사용자의 채팅룸으로써 제 2 채팅룸의 식별 정보를 저장하고, 제 1 사용자의 사용자 계정에 대응하는 디스플레이 장치(1000)의 주소 정보에 기초하여 제 1 사용자의 디스플레이 장치(1000)에게 제 2 채팅룸의 채팅 메시지들을 전송할 수 있다.

[97] 도 4는 본 개시의 일 실시예에 따른, 채팅 서버(3000)가 채팅룸을 분할하는 방법을 도시한다.

[98] 도 4를 참조하면, 채팅 서버(3000)는 채팅룸 1(410) 및 채팅룸 2(420)을 생성하고, 채팅룸 1(410) 및 채팅룸 2(420)의 채팅 메시지들을 중계할 수 있다. 채팅룸들(410 및 420)은 채팅 서버(3000)가 논리적으로 생성한 모듈일 수 있다.

[99] 또한, 채팅룸 1에는 사용자 1 내지 사용자 4가 채팅 메시지를 주고 받을 수 있다. 또한, 채팅룸 2에는 사용자 5 내지 사용자 7이 채팅 메시지를 주고 받을 수 있다.

[100] 채팅 서버(3000)는 방송 컨텐트의 정보 및 채팅룸 내의 사용자들의 정보에 기초하여 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위를 결정할 수 있다. 예를 들어, 채팅 서버(3000)는 채팅룸 1이 드라마에 대한 채팅룸이고, 채팅룸의 사용자들의 과거 평균 채팅 속도들에 기초한 채팅룸의 채팅 속도가 50개/1분인 경우, 적정 채팅 속도 범위는 45개 내지 55개/1분일 수 있다.

[101] 또한, 채팅 서버(3000)는 채팅 메시지가 단위 시간당 채팅 서버(3000)로 전송되는 개수에 기초하여 채팅룸 1의 채팅 속도를 100개/1분으로 결정할 수 있다.

[102] 채팅룸의 채팅 속도가 결정된 적정 채팅 속도 범위를 초과함에 따라, 채팅 서버(3000)는 채팅룸 3(430)을 추가할 수 있다.

[103] 채팅 서버(3000)는 채팅룸 1의 사용자들의 각각의 채팅 속도에 기초하여 제 1 채팅룸의 사용자들을 채팅룸 1과 채팅룸 3으로 분배할 수 있다. 예를 들어, 채팅 서버(3000)는 사용자들이 분배된 후의 채팅룸 1과 채팅룸 3의 채팅 속도가 적정 채팅 속도 범위인 45개 내지 55개/1분이 되도록, 사용자 1 및 사용자 2를 채팅룸 1에 남기고, 사용자 3 및 사용자 4를 채팅룸 3으로 이동시킬 수 있다.

[104] 도 5은 본 개시의 일 실시예에 따른, 채팅 서버(3000)가 복수개의 채팅룸을 병합하는 방법의 흐름도를 도시한다.

[105] 단계 S510에서, 채팅 서버(3000)는 방송 컨텐트의 정보 및 제 1 채팅룸의 사용자들의 정보에 기초하여 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위를 결정할 수 있다. 단계 S510은 도 3의 단계 S310을 참조하여 설명될 수 있다.

[106] 단계 S520에서, 채팅 서버(3000)는 제 1 채팅룸의 채팅 속도가 결정된 적정 채팅 속도 범위 미만으로 떨어짐에 따라, 제 1 채팅룸과 병합할 제 2 채팅룸을 결정할 수 있다.

[107] 채팅 서버(3000)는 제 1 채팅룸 이외에 채팅 속도가 적정 채팅 속도 범위 미만인 채팅룸들을 식별할 수 있다. 채팅 서버(3000)는, 제 1 채팅룸과 제 2 채팅룸이 병합됨에 따라, 병합된 채팅룸의 예상 채팅 속도가 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위 내이고, 제 2 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위 이내가 되는 제 2 채팅룸을 선택할 수 있다.

[108] 단계 S530에서, 채팅 서버(3000)는 제 1 채팅룸의 사용자들을 제 2 채팅룸으로 이동시킬 수 있다. 단계 S530은 도 3의 단계 S340을 참조하여 설명될 수 있다.

[109] 도 6은 본 개시의 일 실시예에 따른, 채팅 서버(3000)가 복수개의 채팅룸을 병합하는 방법을 도시한다.

[110] 도 6을 참조하면, 채팅 서버(3000)는 채팅룸 1(410), 채팅룸 2(420) 및 채팅룸 3(430)을 생성하고, 채팅룸 1(410), 채팅룸 2(420) 및 채팅룸 3(430)의 채팅 메시지들을 중계할 수 있다.

[111] 또한, 채팅룸 3에는 사용자 3 및 사용자 4가 채팅 메시지를 주고 받을 수 있다. 또한, 채팅룸 2에는 사용자 5 내지 사용자 7이 채팅 메시지를 주고 받을 수 있다.

[112] 채팅 서버(3000)는 방송 컨텐트의 정보 및 채팅룸 내의 사용자들의 정보에 기초하여 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위를 결정할 수 있다. 예를 들어, 채팅 서버(3000)는 채팅룸 3이 10대가 주요 시청 연령인 오락 프로그램에 대한 채팅룸이고, 채팅룸 3의 사용자들의 과거 평균 채팅 속도들에 기초한 채팅룸 3의 적정 채팅 속도가 70개/1분인 경우, 적정 채팅 속도 범위는 65개 내지 75개/1분일 수 있다. 또한, 예를 들어, 채팅 서버(3000)는 채팅룸 2의 사용자들의 과거 평균 채팅 속도들에 기초한 채팅룸 2의 적정 채팅 속도가 60개/1분인 경우, 적정 채팅 속도 범위는 55개 내지 65개/1분일 수 있다.

[113] 또한, 채팅 서버(3000)는 채팅룸 3의 채팅 메시지가 단위 시간당 채팅 서버(3000)로 전송되는 개수에 기초하여 채팅룸 3의 채팅 속도를 30개/1분으로 결정할 수 있다. 또한, 채팅 서버(3000)는 채팅룸 2의 채팅 메시지가 단위 시간당 채팅 서버(3000)로 전송되는 개수에 기초하여 채팅룸 2의 채팅 속도를 30개/1분으로 결정할 수 있다.

[114] 채팅룸 3의 채팅 속도가 적정 채팅 속도 범위 미만인 것으로 결정함에 따라, 채팅 서버(3000)는 채팅룸 1 및 채팅룸 2 중 채팅룸 2를 채팅룸 3과 병합할 채팅룸으로써 결정할 수 있다.

[115] 채팅 서버(3000)는 사용자 3 및 사용자 4를 채팅룸 2로 이동 시킬 수 있다.

[116] 도 7은 본 개시의 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)가 관심 친구를 선택하기 위한 사용자 인터페이스를 제공하는 방법을 도시한다.

[117] 도 7을 참조하면, 관심 친구를 선택하기 위한 사용자 인터페이스(710)는 채팅룸을 함께 이동할 관심 친구를 선택하기 위한 관심 친구 선택 아이콘(705), 친구 목록(714), 친구명을 입력하기 위한 입력창(712) 및 선택된 친구를 관심 친구로 등록하기 위한 버튼(716)을 포함할 수 있다.

[118] 디스플레이 장치(1000)는 채팅창(707) 내에 채팅룸을 함께 이동할 관심 친구를

선택하기 위한 관심 친구 선택 아이콘(705)를 디스플레이할 수 있다.

[119] 또한, 디스플레이 장치(1000)는 관심 친구 선택 아이콘(705)을 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 디스플레이되고 있는 제 1 채팅룸의 사용자 목록을 채팅 서버(3000)에게 요청하고, 채팅 서버(3000)로부터 제 1 채팅룸의 사용자 목록을 수신하고, 수신된 제 1 채팅룸의 사용자 목록을 디스플레이할 수 있다.

[120] 또한, 디스플레이 장치(1000)는 원격 제어기(4000)등과 같은 사용자 입력부를 이용하여 제 1 채팅룸의 사용자 목록(714) 중 한 명을 선택하는 사용자 입력을 수신할 수 있다. 또한, 디스플레이 장치(1000)는 입력창(712)을 통해 사용자명을 입력하는 사용자 입력을 수신할 수도 있다.

[121] 또한, 디스플레이 장치(1000)는 선택된 사용자를 함께 이동할 관심 친구로 선택하는 사용자 입력을 수신할 수 있다. 예를 들어, 디스플레이 장치(1000)는 원격 제어기(4000)의 확인 버튼을 누르는 사용자 입력을 선택된 사용자를 관심 친구로 등록하기 위한 버튼(716)을 선택하는 사용자 입력으로써 수신할 수 있다.

[122] "Tommy"를 관심 친구로 등록하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 디스플레이 장치(1000)는 선택된 사용자의 사용자 계정 정보인"Tommy", 채팅룸의 식별 정보, 디스플레이 장치 사용자의 사용자 계정 정보 및 "Tommy"를 함께 이동할 관심 친구로 등록할 것을 요청하는 등록 요청을 채팅 서버(3000)에게 전송할 수 있다.

[123] 채팅 서버(3000)는 디스플레이 장치 사용자의 사용자 계정 정보에 대응하여 선택된 사용자의 사용자 계정 정보를 관심 친구로 저장할 수 있다.

[124] 또한, 채팅 서버(3000)는 관심 친구의 제 1 채팅룸을 제 2 채팅룸으로 변경함에 따라, 디스플레이 장치 사용자가 관심 친구와 동일한 채팅룸에 속하도록, 디스플레이 장치 사용자의 채팅룸을 제 2 채팅룸으로 변경할 수 있다.

[125] 또한, 채팅 서버(3000)는 디스플레이 장치 사용자가 채팅 서비스를 시작할 때, 디스플레이 장치 사용자를 관심 친구가 속한 채팅룸으로 배치할 수 있다.

[126] 모바일 디바이스(2000) 또한 채팅룸을 함께 이동할 관심 친구를 선택하기 위한 사용자 인터페이스(720)를 제공할 수 있다. 모바일 디바이스(2000)는 도 7에 개시된 디스플레이 장치(1000)의 실시예를 동일하게 수행할 수 있다.

[127] 도 8은 본 개시의 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)가 친구의 채팅룸으로 사용자의 채팅룸을 변경하기 위한 사용자 인터페이스를 제공하는 방법을 도시한다.

[128] 도 8을 참조하면, 친구를 선택하기 위한 사용자 인터페이스(810)는 친구 선택 아이콘(805), 사용자의 친구 목록(814), 친구명을 입력하기 위한 입력창(812) 및 선택된 친구의 채팅룸으로 사용자의 채팅룸을 변경하기 위한 버튼(816)을 포함할 수 있다.

[129] 디스플레이 장치(1000)는 채팅창(707) 내에 친구 선택 아이콘(805)를 디스플레이할 수 있다.

[130] 또한, 디스플레이 장치(1000)는 친구 선택 아이콘(805)을 선택하는 사용자

입력을 수신함에 따라, 디스플레이 장치(1000)의 사용자 계정에 기초하여 사용자의 친구 목록을 채팅 서버(3000)에게 요청하고, 채팅 서버(3000)로부터 사용자의 친구 목록을 수신하고, 수신된 친구 목록을 디스플레이할 수 있다. 또한, 디스플레이 장치(1000)는 친구 명과 함께 친구의 채팅룸의 식별 정보를 디스플레이할 수도 있다.

[131] 또한, 디스플레이 장치(1000)는 원격 제어기(4000)을 이용하여 친구 목록(814) 중 한 명을 선택하는 사용자 입력을 수신할 수 있다. 또한, 디스플레이 장치(1000)는 입력창(812)을 통해 친구명을 입력하는 사용자 입력을 수신할 수도 있다.

[132] 또한, 디스플레이 장치(1000)는 선택된 친구의 채팅룸으로 사용자를 이동하는 사용자 입력을 수신할 수 있다. 예를 들어, 디스플레이 장치(1000)는 원격 제어기(4000)의 확인 버튼을 누르는 사용자 입력을 선택된 친구의 채팅룸으로 사용자를 이동하기 위한 버튼(816)을 선택하는 사용자 입력으로써 수신할 수 있다.

[133] "Jack"을 관심 친구로 등록하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 디스플레이 장치(1000)는 선택된 친구 "Jack"의 사용자 계정 정보, 디스플레이 장치(1000) 사용자의 사용자 계정 정보 및 디스플레이 장치(1000)의 사용자를"Jack"의 채팅룸으로 이동할 것을 요청하는 이동 요청을 채팅 서버(3000)에게 전송할 수 있다.

[134] 채팅 서버(3000)는 디스플레이 장치(1000)의 사용자를 "Jack"의 채팅룸으로 이동할 수 있다. 예를 들어, 채팅 서버(3000)는 디스플레이 장치(1000) 사용자의 채팅룸을 "Jack"의 채팅룸으로 변경하고, "Jack"의 채팅룸의 채팅 메시지들 및 채팅룸 정보를 디스플레이 장치(1000)에게 전송할 수 있다.

[135] 디스플레이 장치(1000)는 채팅 서버(3000)로부터 수신된 채팅 메시지들 및 채팅룸 정보를 디스플레이할 수 있다. 또한, 디스플레이 장치(1000)로부터 채팅 메시지를 수신함에 따라, 변경된 채팅룸에 속하는 사용자들의 디바이스들에게 채팅 메시지를 전송할 수 있다.

[136] 모바일 디바이스(2000) 또한 친구의 채팅룸으로 이동하기 위한 사용자 인터페이스(820)를 제공할 수 있다. 모바일 디바이스(2000)는 도 8에 개시된 디스플레이 장치(1000)의 실시예를 동일하게 수행할 수 있다.

[137] 도 9는 본 개시의 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)가 채팅룸을 선택하기 위한 사용자 인터페이스를 제공하는 방법을 도시한다.

[138] 도 9를 참조하면, 채팅룸을 선택하기 위한 사용자 인터페이스(910)는 채팅룸 선택 아이콘(905) 및 채팅룸 목록을 포함할 수 있다.

[139] 디스플레이 장치(1000)는 채팅창(707) 내에 채팅룸 선택 아이콘(905)를 디스플레이할 수 있다.

[140] 또한, 디스플레이 장치(1000)는 채팅룸 선택 아이콘(905)을 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 디스플레이 장치(1000)는 채팅 서버(3000)에게

디스플레이되는 방송 컨텐트의 식별 정보 및 방송 컨텐트에 대한 채팅룸들의 목록에 대한 요청을 전송하고, 채팅 서버(3000)로부터 채팅룸들의 목록 및 채팅룸들의 정보를 수신하고, 수신된 채팅룸들의 목록 및 채팅룸들의 정보를 디스플레이할 수 있다.

[141] 채팅룸의 정보는 채팅룸의 키워드 및 채팅룸의 채팅 속도를 포함할 수 있으나, 이에 제한되지 않는다.

[142] 채팅룸 1의 키워드는 채팅 서버(3000)에 의해 실시간으로 채팅룸의 채팅 메시지들로부터 결정될 수 있다. 예를 들어, 채팅룸 1의 사용자들이 방송 컨텐트 내의 배우 1 및 피아노를 주제로 채팅을 하는 경우, 채팅 서버(3000)는 채팅룸 1의 채팅 메시지들로부터 실시간으로 채팅룸 1의 키워드를 배우 1 및 피아노로 결정할 수 있다.

[143] 또한, 채팅룸 1의 채팅 속도는 채팅 서버(3000)에 의해 실시간으로 단위 시간당 채팅 서버(3000)로 전송되는 채팅룸 1의 채팅 메시지의 개수에 기초하여 산출될 수 있다. 예를 들어, 1분당 76개의 채팅 메시지가 채팅룸 1의 채팅 메시지로써 채팅 서버(3000)로 전송되는 경우, 채팅 서버(3000)는 채팅룸 1의 채팅 속도를 76개/1분으로 산출하고, 채팅룸 1의 채팅 속도를 빠름으로 결정할 수 있다.

[144] 디스플레이 장치(1000)는 채팅 서버(3000)로부터 실시간으로 채팅룸들의 키워드 및 채팅 속도를 수신할 수 있다. 채팅룸들의 키워드 및 채팅 속도가 변경됨에 따라, 디스플레이 장치(1000)는 채팅룸들의 키워드 및 채팅 속도를 실시간으로 변경하여 디스플레이 할 수 있다.

[145] 또한, 디스플레이 장치(1000)는 채팅룸 목록에서 사용자가 속하는 채팅룸의 식별 정보를 표시할 수 있다.

[146] 또한, 디스플레이 장치(1000)는 채팅룸 목록 중 하나의 채팅룸을 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 선택된 채팅룸의 식별 정보, 사용자의 사용자 계정 정보 및 선택된 채팅룸으로 사용자를 이동할 것을 요청하는 이동 요청을 채팅 서버(3000)에게 전송할 수 있다.

[147] 채팅 서버(3000)는 수신된 채팅룸의 식별 정보 및 사용자 계정 정보에 기초하여 선택된 채팅룸으로 사용자를 이동시킬 수 있다. 예를 들어, 채팅 서버(3000)는 사용자 계정 정보에 대응하여 선택된 채팅룸의 식별 정보를 저장하고, 디스플레이 장치(1000)에게 선택된 채팅룸의 채팅 메시지들을 전송할 수 있다. 또한, 디스플레이 장치(1000)로부터 사용자의 채팅 메시지를 수신함에 따라, 채팅 서버(3000)는 수신된 채팅 메시지를 선택된 채팅룸에 속하는 사용자들의 디바이스들에게 채팅 메시지로써 전송할 수 있다.

[148] 이에 따라, 채팅룸 3에서 채팅을 하는 중 채팅룸 1을 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 사용자는 채팅룸 1에서 채팅을 할 수 있다.

[149] 모바일 디바이스(2000) 또한 채팅룸을 선택하기 위한 사용자 인터페이스(920)를 제공할 수 있다. 모바일 디바이스(2000)는 도 9에 개시된 디스플레이 장치(1000)의 실시예를 동일하게 수행할 수 있다.

[150] 도 10은 본 개시의 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)가 채팅룸을 생성하는 사용자 인터페이스를 제공하는 방법을 도시한다.

[151] 도 10을 참조하면, 채팅룸을 생성하는 사용자 인터페이스(1010)는 채팅룸 생성 아이콘(1005), 채팅룸의 룸명 입력 메뉴(1012), 채팅룸의 패스워드 설정 메뉴(1014) 및 입력된 채팅룸의 정보에 기초하여 새로운 채팅룸을 생성하기 위한 버튼(1016)을 포함할 수 있다.

[152] 디스플레이 장치(1000)는 채팅창(707) 내에 채팅룸 생성 아이콘(1005)을 디스플레이할 수 있다.

[153] 또한, 채팅룸 생성 아이콘(1005)을 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 디스플레이 장치(1000)는 채팅룸의 룸명을 입력하기 위한 메뉴(1012), 채팅룸의 패스워드 설정 메뉴(1014) 및 입력된 채팅룸의 정보에 기초하여 새로운 채팅룸을 생성하기 위한 버튼(1016)을 디스플레이할 수 있다.

[154] 채팅룸의 룸명을 입력하기 위한 메뉴(1012)를 통해 룸명을 입력하는 사용자 입력, 채팅룸의 패스워드 설정 메뉴(1014)을 통해 설정할 패스워드를 입력하는 사용자 입력 및 새로운 채팅룸을 생성하기 위한 버튼(1016)을 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 디스플레이 장치(1000)는 입력된 룸명, 패스워드, 디스플레이되는 방송 컨텐트의 식별 정보 및 입력된 룸명과 패스워드에 기초하여 방송 컨텐트에 대한 새로운 채팅룸을 생성할 것을 요청하는 채팅룸 생성 요청을 채팅 서버(3000)에게 전송할 수 있다.

[155] 채팅룸 생성 요청을 수신함에 따라, 채팅 서버(3000)는 수신된 룸명과 패스워드를 갖는 방송 컨텐트에 대한 새로운 채팅룸을 생성할 수 있다. 또한, 채팅 서버(3000)는 사용자를 생성된 채팅룸으로 이동시킬 수 있다. 예를 들어, 채팅 서버(3000)는 생성된 채팅룸의 사용자로써 사용자의 사용자 계정 정보를 저장하고, 디스플레이 장치(1000)에게 생성된 채팅룸의 채팅 메시지를 전송할 수 있다.

[156] 다른 사용자 계정의 디바이스로부터 생성된 채팅룸에 들어가기 위한 참여 요청을 수신함에 따라, 채팅 서버(3000)는 디바이스에게 패스워드를 요청할 수 있으며, 디바이스로부터 수신되는 패스워드 정보가 생성된 채팅룸의 패스워드와 일치하는 것으로 결정되는 경우, 참여 요청을 입력한 다른 사용자 계정의 사용자를 생성된 채팅룸의 사용자로써 참여시킬 수 있다. 예를 들어, 채팅 서버(3000)는 생성된 채팅룸의 사용자로써 다른 사용자 계정을 저장할 수 있다.

[157] 실시예에 따라, 디스플레이 장치(1000)는 패스워드 없이 새로운 채팅룸을 생성하는 채팅룸 생성 요청을 채팅 서버(3000)에게 전송할 수 있으며, 채팅 서버(3000)는 채팅 서버(3000)에 참여하는데 패스워드가 필요 없는 새로운 채팅룸을 생성할 수도 있다.

[158] 모바일 디바이스(2000) 또한, 새로운 채팅룸을 생성하기 위한 사용자 인터페이스(1020)를 제공할 수 있다. 모바일 디바이스(2000)는 도 10에 개시된

디스플레이 장치(1000)의 실시예를 동일하게 수행할 수 있다.

[159] 도 11은 본 개시의 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)가 인증 코드를 제공하는 방법의 흐름도를 도시한다.

[160] 단계 S1110에서, 채팅 서버(3000)는 디스플레이 장치(1000)에게 채팅룸에 대응하는 인증 코드를 전송할 수 있다.

[161] 채팅 서버(3000)는 채팅룸들 각각에 대응하여 인증 코드를 생성하고, 생성된 인증코드를 저장할 수 있다. 인증 코드는 채팅룸들 각각을 구별하는 식별 정보로써 채팅 서버(3000)에 저장될 수 있다.

[162] 채팅 서버(3000)는 디스플레이 장치(1000)로부터 채팅룸에 대한 요청을 수신함에 따라, 채팅룸의 정보와 함께 채팅룸의 인증 코드를 전송할 수 있다.

[163] 단계 S1120에서, 디스플레이 장치(1000)는 방송 컨텐트, 방송 컨텐트에 관한 채팅룸과 함께 인증 코드를 디스플레이할 수 있다.

[164] 디스플레이 장치(1000)는 채팅 서버(3000)로부터 채팅룸의 정보 및 채팅룸의 인증 코드를 수신함에 따라, 실시간 방송 채널의 방송 컨텐트, 방송 컨텐트에 관한 채팅룸과 함께 인증 코드를 디스플레이할 수 있다.

[165] 단계 S1130에서, 모바일 디바이스(2000)는 채팅 어플리케이션을 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 디스플레이 장치(1000)에 표시된 인증 코드를 입력할 것을 요청하는 메시지를 디스플레이할 수 있다.

[166] 단계 S1140에서, 모바일 디바이스(2000)는 인증 코드를 입력하는 사용자 입력을 수신할 수 있다.

[167] 단계 S1150에서, 모바일 디바이스(2000)는 채팅 서버(3000)에게 인증 코드를 전송할 수 있다.

[168] 단계 S1160에서, 채팅 서버(3000)는 인증 코드에 대응하는 채팅룸의 식별 정보를 획득할 수 있다.

[169] 단계 S1170에서, 채팅 서버(3000)는 모바일 디바이스(2000)에게 채팅룸 정보 및 채팅룸의 채팅 메시지들을 전송할 수 있다.

[170] 단계 S1180에서, 모바일 디바이스(2000)는 채팅룸의 채팅 메시지들을 디스플레이할 수 있다.

[171] 이에 따라, 사용자가 채팅 서버(3000)가 제공하는 채팅 서비스에 대한 사용자 계정을 갖지 않거나, 모바일 디바이스(2000)에 채팅 서비스에 대한 사용자 계정 정보를 입력하지 않더라도, 모바일 디바이스(2000)는 디스플레이 장치(1000)에서 디스플레이되는 방송 컨텐트에 대한 채팅룸을 제공할 수 있다.

[172] 또한, 채팅 메시지를 입력하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 모바일 디바이스(2000)는 채팅 서버(3000)에게 사용자 명, 채팅룸의 식별 정보, 모바일 디바이스(2000)의 주소 정보 및 채팅 메시지를 전송할 수 있다. 채팅 서버(3000)는 수신된 채팅룸의 식별 정보에 기초하여, 디스플레이 장치(1000)를 포함하는 채팅룸에 속하는 사용자들의 디바이스들에게 수신된 채팅 메시지를 전송할 수 있다.

[173] 도 12는 본 개시의 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)가 인증 코드를 제공하는 방법을 도시한다.

[174] 도 12를 참조하면, 디스플레이 장치(1000)는 채팅룸에 대응하는 인증코드(1210)를 디스플레이할 수 있다.

[175] 모바일 디바이스(2000)는 채팅 어플리케이션을 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 디스플레이 장치(1000)에 표시된 인증 코드를 입력할 것을 요청하는 채팅 메시지(1220)를 디스플레이할 수 있다.

[176] 디스플레이 장치(1000)에 디스플레이된 인증코드(1210)을 입력하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 모바일 디바이스(2000)는 입력된 인증코드를 채팅 서버(3000)에게 전송할 수 있다.

[177] 채팅 서버(3000)는 모바일 디바이스(2000)로부터 수신된 인증 코드에 대응하는 채팅룸의 식별 정보를 획득할 수 있다. 또한, 채팅 서버(3000)는 모바일 디바이스(2000)에게 채팅룸 정보 및 채팅룸의 채팅 메시지들을 전송할 수 있다. 이에 따라, 모바일 디바이스(2000)는 채팅룸의 채팅 메시지들을 디스플레이할 수 있다.

[178] 도 13은 본 개시의 일 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)의 블럭도를 도시한다.

[179] 도 13를 참조하면, 디스플레이 장치(1000)는 비디오 처리부(1510), 디스플레이(1515), 오디오 처리부(1520), 오디오 출력부(1525), 전원부(1530), 튜너부(1540), 통신부(1550), 감지부(1560), 입/출력부(1570), 프로세서(1580), 메모리(1590)를 포함할 수 있다.

[180] 그러나, 도 13에 도시된 구성 요소 모두가 디스플레이 장치(1000)의 필수 구성 요소인 것은 아니다. 도 13에 도시된 구성 요소보다 많은 구성 요소에 의해 디스플레이 장치(1000)가 구현될 수도 있고, 도 13에 도시된 구성 요소보다 적은 구성 요소에 의해 디스플레이 장치(1000)가 구현될 수도 있다. 예를 들어, 디스플레이 장치(1000)는 디스플레이(1515), 통신부(1550), 메모리(1590) 및 프로세서(1580)로 구성될 수 있다.

[181] 비디오 처리부(1510)는, 디스플레이 장치(1000)가 수신한 비디오 데이터에 대한 처리를 수행한다. 비디오 처리부(1510)에서는 비디오 데이터에 대한 디코딩, 스케일링, 노이즈 필터링, 프레임 레이트 변환, 해상도 변환 등과 같은 다양한 이미지 처리를 수행할 수 있다.

[182] 디스플레이(1515)는 프로세서(1580)의 제어에 의해 튜너부(1540)를 통해 수신된 방송 신호에 포함된 비디오를 화면에 표시한다. 또한, 디스플레이(1515)는 통신부(1550) 또는 입/출력부(1570)를 통해 입력되는 컨텐츠(예를 들어, 동영상)를 표시할 수 있다. 또한, 디스플레이(1515)는 프로세서(1580)의 제어에 의해 메모리(1590)에 저장된 영상을 출력할 수 있다. 또한, 디스플레이(1515)는 디스플레이 장치(1000)를 제어하기 위한 UI(User Interface)를 디스플레이할 수 있다.

[183] 오디오 처리부(1520)는 오디오 데이터에 대한 처리를 수행한다. 오디오 처리부(1520)에서는 오디오 데이터에 대한 디코딩이나 증폭, 노이즈 필터링 등과 같은 다양한 처리가 수행될 수 있다. 한편, 오디오 처리부(1520)는 복수의 컨텐츠에 대응되는 오디오를 처리하기 위해 복수의 오디오 처리 모듈을 구비할 수 있다.

[184] 오디오 출력부(1525)는 프로세서(1580)의 제어에 의해 튜너부(1540)를 통해 수신된 방송 신호에 포함된 오디오를 출력한다. 오디오 출력부(1525)는 통신부(1550) 또는 입/출력부(1570)를 통해 입력되는 오디오(예를 들어, 음성, 사운드)를 출력할 수 있다. 또한, 오디오 출력부(1525)는 프로세서(1580)의 제어에 의해 메모리(1590)에 저장된 오디오를 출력할 수 있다. 오디오 출력부(1525)는 스피커(1526), 헤드폰 출력 단자(1527) 또는 S/PDIF(Sony/Philips Digital Interface) 출력 단자(1528) 중 적어도 하나를 포함할 수 있다. 오디오 출력부(1525)는 스피커(1526), 헤드폰 출력 단자(1527) 및 S/PDIF 출력 단자(1528)의 조합을 포함할 수 있다.

[185] 전원부(1530)는 프로세서(1580)의 제어에 의해 디스플레이 장치(1000) 내부의 구성 요소들(1510 내지 1590)로 외부의 전원 소스에서부터 입력되는 전원을 공급한다. 또한, 전원부(1530)는 프로세서(1580)의 제어에 의해 디스플레이 장치(1000) 내부에 위치하는 하나 또는 둘 이상의 배터리에서부터 출력되는 전원을 내부의 구성 요소들(1510 내지 1590)에게 공급할 수 있다.

[186] 튜너부(1540)은 유선 또는 무선으로 수신되는 방송 신호를 증폭, 혼합, 공진등을 통하여 많은 전파 성분 중에서 디스플레이 장치(1000)에서 수신하고자 하는 채널의 주파수만을 튜닝시켜 선택할 수 있다. 방송 신호는 오디오(audio), 비디오(video) 및 부가 정보(예를 들어, EPG)를 포함한다.

[187] 튜너부(1540)는 사용자 입력(예를 들어, 외부의 제어 장치, 예를 들어, 원격 제어기(remote controller, 4000)로부터 수신되는 제어 신호, 예컨대, 채널 번호 입력, 채널의 업다운(up-down) 입력 및 EPG 화면에서 채널 입력)에 따라 채널 번호(예를 들어, 케이블 방송 506번)에 대응되는 주파수 대역에서 방송 신호를 수신할 수 있다.

[188] 튜너부(1540)은 지상파 방송, 케이블 방송, 위성 방송 등과 같이 다양한 소스로부터 방송 신호를 수신할 수 있다. 튜너부(1540)는 아날로그 방송 또는 디지털 방송 등과 같은 소스로부터 방송 신호를 수신할 수 도 있다.
튜너부(1540)를 통해 수신된 방송 신호는 디코딩(decoding, 예를 들어, 오디오 디코딩, 비디오 디코딩 또는 부가 정보 디코딩)되어 오디오, 비디오 및/또는 부가 정보로 분리된다. 분리된 오디오, 비디오 및/또는 부가 정보는 프로세서(1580)의 제어에 의해 메모리(1590)에 저장될 수 있다.

[189] 실시예에 따라, 튜너부(1540)는 방송 수신부로 언급될 수 있다.

[190] 디스플레이 장치(1000)의 튜너부(1540)는 하나이거나 복수일 수 있다. 일 실시예에 따라서 튜너부(1540)가 복수개로 이루어지는 경우, 디스플레이

장치(1000) 디스플레이(1515)에 제공되는 멀티 윈도우 화면을 이루는 복수개의 윈도우에 복수개의 방송 신호를 출력할 수 있다.

[191] 튜너부(1540)는 디스플레이 장치(1000)와 일체형(all-in-one)으로 구현되거나 또는 디스플레이 장치(1000)와 전기적으로 연결되는 튜너부를 가지는 별개의 장치(예를 들어, 셋탑박스(set-top box), 입/출력부(1570)에 연결되는 튜너부)로 구현될 수 있다.

[192] 통신부(1550)는 프로세서(1580)의 제어에 의해 디스플레이 장치(1000)를 외부 기기(예를 들어, 오디오 장치 또는 서버 등)와 연결할 수 있다. 프로세서(1580)는 통신부(1550)를 통해 연결된 외부 기기로 컨텐츠를 송/수신, 외부 기기에서부터 어플리케이션(application)을 다운로드 하거나 또는 웹 브라우징을 할 수 있다. 구체적으로, 통신부(1550)는 네트워크에 접속하여 외부 기기로부터 컨텐츠를 수신할 수 있다.

[193] 전술한 바와 같이 통신부(1550)는 근거리 통신 모듈, 유선 통신 모듈, 또는 이동 통신 모듈 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.

[194] 도 13에서는 통신부(1550)가 무선 랜(1551), 블루투스 통신부(1552), 및 유선 이더넷(Ethernet, 1553) 중 하나를 포함하는 경우를 예로 들어 도시하였다.

[195] 또한, 통신부(1550)은 무선랜(1551), 블루투스 통신부(1552), 및 유선 이더넷(Ethernet, 1553) 중 어느 하나 이상을 포함하는 모듈 조합을 포함할 수 있다. 또한, 통신부(1550)는 프로세서(1580)의 제어에 의해 제어 장치의 제어 신호를 수신할 수 있다. 제어 신호는 블루투스 타입, RF 신호 타입 또는 와이파이 타입으로 구현될 수 있다.

[196] 통신부(1550)는 블루투스 외에 다른 근거리 통신(예를 들어, NFC(near field communication), 별도의 BLE 모듈(bluetooth low energy)을 더 포함할 수 있다.

[197] 감지부(1560)는 사용자의 음성, 사용자의 영상 또는 사용자의 인터랙션을 감지할 수 있다. 감지부(1560)는 예를 들어, 카메라부(1562)를 포함할 수 있다.

[198] 감지부(1560)는 카메라부(1562)를 포함할 수 있다. 그리고, 감지부(1560)는 마이크(1561) 또는 광 수신부(1563) 중 적어도 하나를 더 포함할 수 있다.

[199] 마이크(1561)는 사용자의 발화(utterance)된 음성을 수신한다. 마이크(1561)를 통해 수신된 음성은 전기 신호로 변환되어 프로세서(1580)에 의해 처리될 수 있다. 사용자 음성은 예를 들어, 디스플레이 장치(1000)의 메뉴 또는 기능에 대응되는 음성을 포함할 수 있다. 예를 들어, 마이크(1561)의 인식 범위는 마이크(1561)에서부터 사용자 위치까지 4 m 이내를 권장하며, 마이크(1561)의 인식 범위는 사용자 목소리의 크기와 주변 환경(예를 들어, 스피커 소리, 주변 소음)에 대응하여 달라질 수 있다.

[200] 마이크(1561)는 디스플레이 장치(1000)와 일체형 또는 분리형으로 구현될 수 있다. 분리된 마이크(1561)는 통신부(1550) 또는 입/출력부(1570)를 통해 디스플레이 장치(1000)와 전기적으로 연결될 수 있다.

[201] 디스플레이 장치(1000)의 성능 및 구조에 따라 마이크(1561)가 제외될 수

있다는 것은 당해 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 용이하게 이해될 것이다.

[202] 프로세서(1580)는 모션의 인식 결과를 이용하여 디스플레이 장치(1000)에 표시되는 메뉴를 선택하거나 모션 인식 결과에 대응되는 제어를 할 수 있다. 예를 들어, 채널 조정, 볼륨 조정, 지시자 이동을 포함할 수 있다.

[203] 카메라부(1562)는 렌즈 및 이미지 센서로 구성될 수 있다. 카메라부(1562)는 복수의 렌즈와 이미지 프로세싱을 이용하여 광학 줌(optical zoom) 또는 디지털 줌(digital zoom)을 지원할 수 있다. 카메라부(1562)의 인식 범위는 카메라의 각도 및 주변 환경 조건에 따라 다양하게 설정될 수 있다. 카메라부(1562)가 복수개의 카메라로 구성되는 경우, 복수의 카메라를 이용하여 3차원 정지 이미지 또는 3차원 모션을 수신할 수 있다.

[204] 카메라부(1562)는 디스플레이 장치(1000)와 일체형 또는 분리형으로 구현될 수 있다. 분리된 카메라부(1562)를 포함하는 별도의 장치는 통신부(1550) 또는 입/출력부(1570)를 통해 디스플레이 장치(1000)와 전기적으로 연결될 수 있다.

[205] 디스플레이 장치(1000)의 성능 및 구조에 따라 카메라부(1562)가 제외될 수 있다는 것은 당해 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 용이하게 이해될 것이다.

[206] 광 수신부(1563)는 외부의 제어 장치에서부터 수신되는 광 신호(제어 신호를 포함)를 디스플레이(1515)의 베젤의 광창 등을 통해 수신한다. 광 수신부(1563)는 제어 장치로부터 사용자 입력(예를 들어, 터치, 눌림, 터치 제스처, 음성, 또는 모션)에 대응되는 광 신호를 수신할 수 있다. 수신된 광 신호로부터 프로세서(1580)의 제어에 의해 제어 신호가 추출될 수 있다.

[207] 또한, 광 수신부(1563)는 원격 제어기(4000)로부터 출력되는 광 신호를 수신하고, 수신된 광 신호에 대응하는 사용자 입력 정보(원격 제어기의 버튼 식별 정보)로 변환하고, 변환된 사용자 입력 정보를 프로세서(1580)로 전달할 수 있다. 프로세서(1580)는 사용자 입력 정보에 기초하여 디스플레이 장치(1000)를 제어할 수 있다.

[208] 감지부(1560)는 실시예에 따라, 사용자 입력부 또는 사용자 입력 인터페이스로 언급될 수 있다.

[209] 입/출력부(1570)는 프로세서(1580)의 제어에 의해 디스플레이 장치(1000)의 외부에서부터 비디오(예를 들어, 동영상 등), 오디오(예를 들어, 음성, 음악 등) 및 부가 정보(예를 들어, EPG 등) 등을 수신한다. 입/출력부(1570)는 HDMI 포트(High-Definition Multimedia Interface port, 1571), 컴포넌트 잭(component jack, 1572), PC 포트(PC port, 1573), 및 USB 포트(USB port, 1574) 중 하나를 포함할 수 있다. 입/출력부(1570)는 HDMI 포트(1571), 컴포넌트 잭(1572), PC 포트(1573), 및 USB 포트(1574)의 조합을 포함할 수 있다.

[210] 실시예에 따라, 입/출력부(1570)가 튜너를 포함하는 외부 소스 장치와 연결되어 외부 소스 장치로부터 실시간 방송 채널의 방송 컨텐트를 수신하는 경우,

입/출력부(1570)는 방송 수신부(1600)으로 언급될 수 있다. 예를 들어, 튜너를 포함하는 외부 셋탑박스가 HDMI 포트(1571)에 연결된 후, 디스플레이 장치(1000)가 HDMI 포트(1571)를 통해 외부 셋탑박스로부터 실시간 방송 채널의 방송 컨텐트를 수신하는 경우, HDMI 포트(1571)는 방송 수신부(1600)로 언급될 수 있다.

[211] 입/출력부(1570)의 구성 및 동작은 본 발명의 실시예에 따라 다양하게 구현될 수 있다는 것은 당해 기술 분야의 통상의 지식을 가진 자에게 용이하게 이해될 것이다.

[212] 프로세서(1580)는 디스플레이 장치(1000)의 전반적인 동작 및 디스플레이 장치(1000)의 내부 구성요소들사이의 신호 흐름을 제어하고, 데이터를 처리하는 기능을 수행한다. 프로세서(1580)는 사용자의 입력이 있거나 기 설정되어 저장된 조건을 만족하는 경우, 프로세서(1580)는 메모리(1590)에 저장된 OS(Operation System) 및 다양한 애플리케이션을 실행할 수 있다.

[213] 메모리(1590)는 하나의 이상의 인스트럭션을 저장할 수 있다. 또한, 메모리(1590)는 디스플레이 장치(1000)의 동작에 필요한 데이터 및 정보를 저장할 수 있다.

[214] 프로세서(1580)는 디스플레이 장치(1000)의 외부에서부터 입력되는 신호 또는 데이터를 저장하거나, 디스플레이 장치(1000)에서 수행되는 다양한 작업에 대응되는 저장 영역으로 사용되는 RAM, 디스플레이 장치(1000)의 제어를 위한 제어 프로그램이 저장된 ROM 및 프로세서(Processor)를 포함할 수 있다.

[215] 프로세서(1580)는 비디오에 대응되는 그래픽 처리를 위한 그래픽 프로세서(Graphic Processing Unit)를 포함할 수 있다. 프로세서는 코어(core)와 GPU를 통합한 SoC(System On Chip)로 구현될 수 있다. 프로세서는 싱글 코어, 듀얼 코어, 트리플 코어, 쿼드 코어 및 그 배수의 코어를 포함할 수 있다.

[216] 또한, 프로세서(1580)는 복수의 프로세서를 포함할 수 있다. 예를 들어, 프로세서는 메인 프로세서(main processor) 및 슬립 모드(sleep mode)에서 동작하는 서브 프로세서(sub processor)로 구현될 수 있다.

[217] 도 14는 본 개시의 다른 실시예에 따른, 디스플레이 장치(1000)의 블럭도를 도시한다.

[218] 도 14를 참조하면, 디스플레이 장치(1000)는 통신부(1550), 방송 수신부(1600), 프로세서(1580), 메모리(1590) 및 디스플레이(1515)를 포함할 수 있다.

[219] 통신부(1550), 프로세서(1580), 메모리(1590) 및 디스플레이(1515)는 도 13을 참조하여 설명될 수 있다.

[220] 방송 수신부(1600)는 도 13의 튜너부(1540) 및 HDMI 포트(1571)를 포함할 수 있다.

[221] 프로세서(1580)는 메모리(1590)에 저장된 적어도 하나의 인스트럭션을 실행함으로써, 방송 수신부(1600)을 통해 실시간 방송 채널의 방송 컨텐트를 수신할 수 있다.

[222] 프로세서(1580)는 통신부(1550)를 통해, 사용자 계정에 기초하여 방송 컨텐트에 대응하는 채팅룸을 요청하고, 채팅 서버(3000)로부터 방송 컨텐트에 대응하는 제 1 채팅룸의 채팅 메시지들을 수신할 수 있다.

[223] 프로세서(1580)는 디스플레이(1515)를 통해, 방송 컨텐트와 함께 수신된 제 1 채팅룸의 채팅 메시지들을 디스플레이할 수 있다.

[224] 프로세서(1580)는 제 1 채팅룸의 채팅 메시지로써 채팅 서버(3000)로 전송되는 사용자 계정의 채팅 메시지들의 단위 시간당 개수에 기초하여 사용자 계정이 속하는 채팅룸이 제 1 채팅룸에서 제 2 채팅룸으로 변경됨에 따라, 통신부(1550)를 통해, 채팅 서버(3000)로부터 제 2 채팅룸의 채팅 메시지들을 수신할 수 있다.

[225] 프로세서(1580)는 디스플레이(1515)를 통해, 수신된 제 2 채팅룸의 채팅 메시지들을 디스플레이할 수 있다.

[226] 프로세서(1580)는, 디스플레이(1515)를 통해, 복수의 프리셋 채팅 메시지를 디스플레이할 수 있다. 또한, 프로세서(1580)는, 복수의 프리셋 채팅 메시지 중 하나를 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 통신부(1550)를 통해, 선택된 프리셋 채팅 메시지를 제 1 채팅룸의 채팅 메시지로써 채팅 서버(3000)에게 전송할 수 있다.

[227] 프로세서(1580)는, 통신부(1550)를 통해 채팅 서버(3000)로부터, 제 1 채팅룸에 대응하는 인증 코드를 수신함에 따라, 디스플레이(1515)를 통해, 인증 코드를 디스플레이할 수 있다.

[228] 프로세서(1580)는, 사용자 입력부(1560)을 통해, 제 2 채팅룸에 속하는 사용자들 중 한 명을 관심 인물로써 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 통신부(1550)를 통해, 채팅 서버(3000)에게 선택된 사용자를 관심 인물로써 설정하는 요청을 전송할 수 있다.

[229] 프로세서(1580)는, 디스플레이(1515)를 통해, 방송 컨텐트에 대응하는 복수의 채팅룸의 목록과 함께, 복수의 채팅룸 각각의 키워드 및 채팅 속도를 디스플레이할 수 있다. 또한, 프로세서(1580)는, 사용자 입력부(1560)을 통해, 복수의 채팅룸의 목록 중 하나를 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 통신부(1550)를 통해, 채팅 서버(3000)에게 사용자 계정의 채팅룸을 제 2 채팅룸에서 선택된 채팅룸으로 변경하는 요청을 전송할 수 있다.

[230] 프로세서(1580)는, 통신부(1550)를 통해, 채팅 서버(3000)로부터 사용자 계정에 대응하는 친구들의 목록을 수신하고, 사용자 입력부(1560)을 통해, 친구들 중 하나를 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 통신부(1550)를 통해, 채팅 서버(3000)에게 사용자 계정의 채팅룸을 제 2 채팅룸에서 선택된 친구의 채팅룸으로 변경하는 요청을 전송할 수 있다.

[231] 프로세서(1580)는, 사용자 입력부(1560)을 통해, 인증 정보를 요구하는 전용 채팅룸을 개설하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 통신부(1550)를 통해, 채팅 서버(3000)에게, 방송 컨텐트에 대응하여 인증 정보를 요구하는 전용 채팅룸을

생성하는 요청을 전송할 수 있다.

[232] 도 15는 본 개시의 일 실시예에 따른, 채팅 서버(3000)의 블럭도를 도시한다.

[233] 도 15를 참조하면, 채팅 서버(3000)는 프로세서(3100), 통신부(3200) 및 메모리(3300)를 포함할 수 있다.

[234] 그러나, 도 15에 도시된 구성 요소 모두가 채팅 서버(3000)의 필수 구성 요소인 것은 아니다. 도 15에 도시된 구성 요소보다 많은 구성 요소에 의해 채팅 서버(3000)가 구현될 수도 있고, 도 15에 도시된 구성 요소보다 적은 구성 요소에 의해 채팅 서버(3000)가 구현될 수도 있다.

[235] 메모리(3300)는 하나의 이상의 인스트럭션을 저장할 수 있다. 또한, 메모리(3300)는 채팅 서버(3000)의 동작에 필요한 데이터 및 정보를 저장할 수 있다. 또한, 메모리(3300)는 채팅룸 관리 모듈(3310) 및 사용자 관리 모듈(3320)을 포함할 수 있다. 채팅룸 관리 모듈(3310) 및 사용자 관리 모듈(3320)은 프로세서(3100)에 의해 실행됨으로써 구현되는 소프트웨어 모듈일 수 있다.

[236] 채팅룸 관리 모듈(3310)은 채팅룸을 생성, 삭제, 분할 및 병합할 수 있다. 또한, 채팅룸 관리 모듈(3310)은 채팅룸에 속하는 사용자들의 사용자 계정 정보 및 디바이스 주소 정보를 저장 또는 삭제할 수 있다.

[237] 사용자 관리 모듈(3320)은 채팅 서비스에 등록된 사용자들의 사용자 계정 정보 및 디바이스 주소 정보를 저장할 수 있다. 또한, 사용자 관리 모듈(3320)은 사용자들의 평균 채팅 속도를 산출하고, 저장할 수 있다.

[238] 프로세서(3100)는 채팅 서버(3000)의 전반적인 동작 및 채팅 서버(3000)의 내부 구성요소들사이의 신호 흐름을 제어하고, 데이터를 처리하는 기능을 수행한다. 프로세서(3100)는 메모리(3300)에 저장된 OS(Operation System) 및 다양한 프로그램을 실행할 수 있다.

[239] 통신부(3200)는 프로세서(3100)의 제어에 의해 채팅 서버(3000)를 외부 기기(예를 들어, 디스플레이 장치(1000) 또는 다른 디바이스 등)와 연결할 수 있다. 프로세서(3100)는 통신부(3200)를 통해 연결된 외부 기기와 데이터(채팅 메시지) 또는 정보(예를 들어, 채팅룸 정보)를 송수신할 수 있다.

[240] 통신부(3200)는 유선 이더넷를 포함할 수 있으나, 이에 제한되지 않는다.

[241] 프로세서(3100)는 제 1 채팅룸을 제 2 채팅룸을 포함하는 복수개의 채팅룸으로 분할할 것을 결정할 수 있다. 또한, 프로세서(3100)는 사용자의 채팅룸을 제 1 채팅룸에서 제 2 채팅룸으로 변경할 수 있다.

[242] 또한, 프로세서(3100)는 제 1 채팅룸을 제 2 채팅룸에 병합할 것을 결정할 수 있다.

[243] 또한, 프로세서(3100)는 방송 컨텐트의 장르 또는 방송 컨텐트의 주요 시청 연령 중 적어도 하나에 기초하여 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위를 결정할 수 있다. 또한, 프로세서(3100)는 제 1 채팅룸의 채팅 속도를 산출하고, 산출된 제 1 채팅룸의 채팅 속도와 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위를 비교함으로써, 분할할 복수개의 채팅룸의 개수를 결정할 수 있다.

[244] 또한, 프로세서(3100)는 통신부(3200)를 통해 디스플레이 장치(1000)로부터 채팅룸에 대한 요청을 수신하고, 디스플레이 장치(1000)에게 채팅룸의 정보 및 채팅룸의 채팅 메시지들을 전송할 수 있다.

[245] 기기로 읽을 수 있는 저장매체는, 비일시적(non-transitory) 저장매체의 형태로 제공될 수 있다. 여기서, '비일시적 저장매체'는 실재(tangible)하는 장치이고, 신호(signal)(예: 전자기파)를 포함하지 않는다는 것을 의미할 뿐이며, 이 용어는 데이터가 저장매체에 반영구적으로 저장되는 경우와 임시적으로 저장되는 경우를 구분하지 않는다. 예로, '비일시적 저장매체'는 데이터가 임시적으로 저장되는 버퍼를 포함할 수 있다.

[246] 일 실시예에 따르면, 본 문서에 개시된 다양한 실시예들에 따른 방법은 컴퓨터 프로그램 제품(computer program product)에 포함되어 제공될 수 있다. 컴퓨터 프로그램 제품은 상품으로서 판매자 및 구매자 간에 거래될 수 있다. 컴퓨터 프로그램 제품은 기기로 읽을 수 있는 저장 매체(예: compact disc read only memory (CD-ROM))의 형태로 배포되거나, 또는 어플리케이션 스토어를 통해 또는 두개의 사용자 장치들(예: 스마트폰들) 간에 직접, 온라인으로 배포(예: 다운로드 또는 업로드)될 수 있다. 온라인 배포의 경우에, 컴퓨터 프로그램 제품(예: 다운로더블 앱(downloadable app))의 적어도 일부는 제조사의 채팅 서버(3000), 어플리케이션 스토어의 채팅 서버(3000), 또는 중계 채팅 서버(3000)의 메모리와 같은 기기로 읽을 수 있는 저장 매체에 적어도 일시 저장되거나, 임시적으로 생성될 수 있다.

청구범위

[청구항 1] 디스플레이 장치(1000)에 있어서,
디스플레이 화면(1515);
하나의 이상의 인스트럭션을 저장하는 메모리(1590); 및
상기 메모리(1590)에 저장된 상기 하나 이상의 인스트럭션을 실행하는 적어도 하나의 프로세서(1580)를 포함하고, 상기 적어도 하나의 프로세서(1580)는 상기 하나 이상의 인스트럭션을 실행함으로써,
비디오 컨텐트를 수신하고,
사용자 계정에 기초하여 상기 비디오 컨텐트에 대응하는 채팅룸을 요청함에 따라, 채팅 서버(3000)로부터 상기 비디오 컨텐트에 대응하는 제 1 채팅룸의 채팅 메시지들을 수신하고,
상기 디스플레이 화면(1515) 상에, 상기 비디오 컨텐트와 함께 상기 수신된 제 1 채팅룸의 채팅 메시지들을 디스플레이하고,
상기 채팅 서버(3000)로 전송되는 상기 사용자 계정의 채팅 메시지들의 양에 기초하여 상기 사용자 계정이 속하는 채팅룸이 상기 제 1 채팅룸에서 제 2 채팅룸으로 변경됨에 따라, 상기 채팅 서버(3000)로부터 상기 제 2 채팅룸의 채팅 메시지들을 수신하고,
상기 디스플레이 화면(1515)을 통해, 상기 수신된 제 2 채팅룸의 채팅 메시지들을 디스플레이하는, 디스플레이 장치(1000).

[청구항 2] 제 1 항에 있어서,
상기 디스플레이 장치(1000)는 상기 채팅 서버(3000)와 연결되는 통신부(1550)를 더 포함하는, 디스플레이 장치.

[청구항 3] 제 1 항 또는 제 2 항에 있어서,
상기 디스플레이 장치(1000)는 상기 비디오 컨텐트를 수신하는 방송 수신부(1600)를 더 포함하는, 디스플레이 장치(1000).

[청구항 4] 제 1 항 내지 제 3 항 중 어느 한 항에 있어서,
상기 채팅 서버에 의해 상기 제 1 채팅룸이 상기 제 2 채팅룸을 포함하는 복수개의 채팅룸으로 분할되는 것으로 결정됨에 따라, 상기 사용자 계정이 속하는 채팅룸이 상기 제 1 채팅룸에서 상기 제 2 채팅룸으로 변경되는, 디스플레이 장치.

[청구항 5] 제 1 항 내지 제 4 항 중 어느 한 항에 있어서,
상기 채팅 서버에 의해 상기 제 1 채팅룸이 상기 제 2 채팅룸에 병합되는 것으로 결정됨에 따라, 상기 사용자 계정이 속하는 채팅룸이 상기 제 1 채팅룸에서 상기 제 2 채팅룸으로 변경되는, 디스플레이 장치.

[청구항 6] 제 4 항에 있어서,
상기 비디오 컨텐트의 장르 또는 상기 비디오 컨텐트의 주요 시청 연령 중 적어도 하나에 기초하여 상기 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위가

결정되고, 상기 제 1 채팅룸의 채팅 속도와 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위가 비교됨으로써, 상기 복수개의 채팅룸의 개수가 결정되는, 디스플레이 장치.

[청구항 7] 제 1 항 내지 제 6 항 중 어느 한 항에 있어서,
상기 적어도 하나의 프로세서는,
상기 디스플레이 화면을 통해, 복수의 미리 설정된 채팅 메시지를 디스플레이하고,
상기 복수의 미리 설정된 채팅 메시지 중 하나를 선택하는 사용자의 입력을 수신함에 따라, 상기 선택된 상기 복수의 미리 설정된 채팅 메시지 중 하나를 상기 제 1 채팅룸의 채팅 메시지로써 상기 채팅 서버에게 전송하는, 디스플레이 장치.

[청구항 8] 제 1 항 내지 제 7 항 중 어느 한 항에 있어서,
상기 적어도 하나의 프로세서는,
상기 채팅 서버로부터, 상기 제 1 채팅룸에 대응하는 인증 코드를 수신함에 따라, 상기 디스플레이 화면을 통해, 상기 인증 코드를 디스플레이하고,
모바일 디바이스는 모바일 디바이스 상에 사용자에 의한 입력으로써 상기 인증 코드를 수신하고, 상기 인증 코드를 상기 채팅 서버로 전송하고, 상기 채팅 서버로부터 상기 제 1 채팅룸의 채팅 메시지들을 수신하는, 디스플레이 장치.

[청구항 9] 제 1 항 내지 제 8 항 중 어느 한 항에 있어서,
상기 적어도 하나의 프로세서는,
상기 제 2 채팅룸에 속하는 사용자들 중 한 명을 관심 인물로써 선택하는 사용자의 입력을 수신함에 따라, 상기 채팅 서버로 상기 선택된 사용자를 관심 인물로써 설정하는 요청을 전송하고,
상기 관심 인물로써 선택된 사용자가 상기 제 2 채팅룸에서 제 3 채팅룸으로 이동됨에 따라, 상기 사용자 계정의 채팅룸이 상기 제 2 채팅룸에서 상기 제 3 채팅룸으로 변경되는, 디스플레이 장치.

[청구항 10] 제 1 항 내지 제 9 항 중 어느 한 항에 있어서,
상기 적어도 하나의 프로세서는,
상기 디스플레이 화면을 통해, 상기 비디오 컨텐트에 대응하는 복수의 채팅룸의 목록과 함께, 상기 복수의 채팅룸 각각의 키워드 및 채팅 속도를 디스플레이하고,
상기 복수의 채팅룸의 목록 중 하나를 선택하는 사용자의 입력을 수신함에 따라, 상기 채팅 서버에게 상기 사용자 계정의 채팅룸을 상기 제 2 채팅룸에서 상기 선택된 채팅룸으로 변경하는 요청을 전송하는, 디스플레이 장치.

[청구항 11] 제 1 항 내지 제 10 항 중 어느 한 항에 있어서,

상기 적어도 하나의 프로세서는,
상기 채팅 서버로부터 상기 사용자 계정에 대응하는 친구들의 목록을 수신하고, 상기 친구들 중 하나를 선택하는 사용자의 입력을 수신함에 따라, 상기 채팅 서버에게 상기 사용자 계정의 채팅룸을 상기 제 2 채팅룸에서 상기 선택된 친구의 계정이 속하는 채팅룸으로 변경하는 요청을 전송하는, 디스플레이 장치.

[청구항 12] 제 1 항 내지 제 11 항 중 어느 한 항에 있어서,
상기 적어도 하나의 프로세서는,
인증 정보를 요구하는 전용 채팅룸을 개설하는 사용자의 입력을 수신함에 따라, 상기 채팅 서버에게, 상기 비디오 컨텐트에 대응하여 상기 인증 정보를 요구하는 상기 전용 채팅룸을 생성하는 요청을 전송하는, 디스플레이 장치.

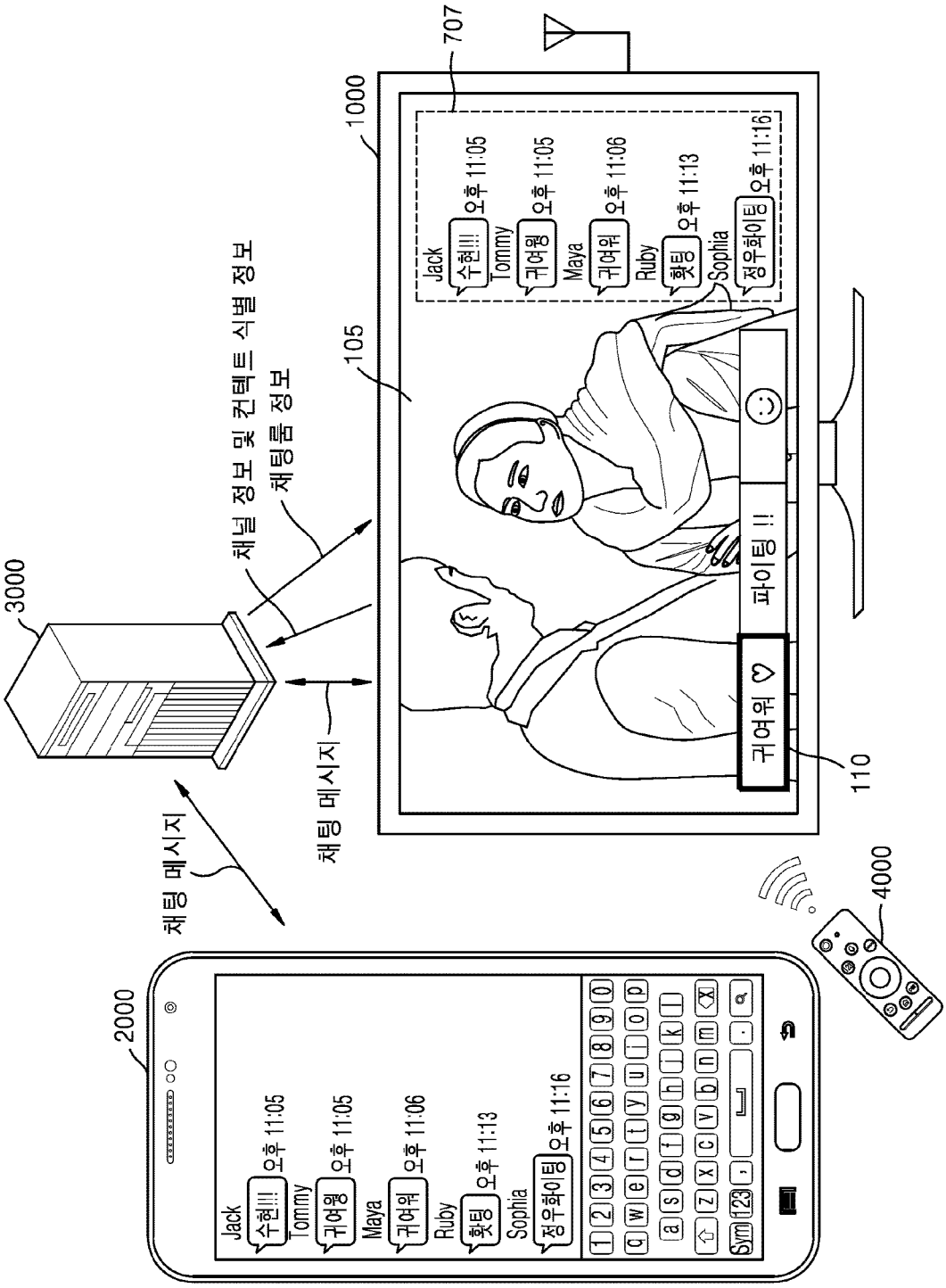
[청구항 13] 비디오 컨텐트에 대한 채팅 서비스를 제공하는 방법에 있어서,
비디오 컨텐트를 수신하는 단계;
사용자 계정에 기초하여 채팅 서버에게 상기 비디오 컨텐트에 대응하는 채팅룸을 요청함에 따라, 상기 채팅 서버로부터 상기 비디오 컨텐트에 대응하는 제 1 채팅룸의 채팅 메시지들을 수신하는 단계;
상기 비디오 컨텐트와 함께 상기 수신된 제 1 채팅룸의 채팅 메시지들을 디스플레이하는 단계;
상기 채팅 서버로 전송되는 상기 사용자 계정의 채팅 메시지들의 양에 기초하여 상기 사용자 계정이 속하는 채팅룸이 상기 제 1 채팅룸에서 제 2 채팅룸으로 변경됨에 따라, 상기 채팅 서버로부터 상기 제 2 채팅룸의 채팅 메시지들을 수신하는 단계; 및
상기 수신된 제 2 채팅룸의 채팅 메시지들을 디스플레이하는 단계를 포함하는, 방송 컨텐트에 대한 채팅 서비스를 제공하는 방법.

[청구항 14] 제 13 항에 있어서,
상기 채팅 서버에 의해 상기 제 1 채팅룸이 상기 제 2 채팅룸을 포함하는 복수개의 채팅룸으로 분할되는 것으로 결정됨에 따라, 상기 사용자 계정이 속하는 채팅룸이 상기 제 1 채팅룸에서 상기 제 2 채팅룸으로 변경되는, 방송 컨텐트에 대한 채팅 서비스를 제공하는 방법.

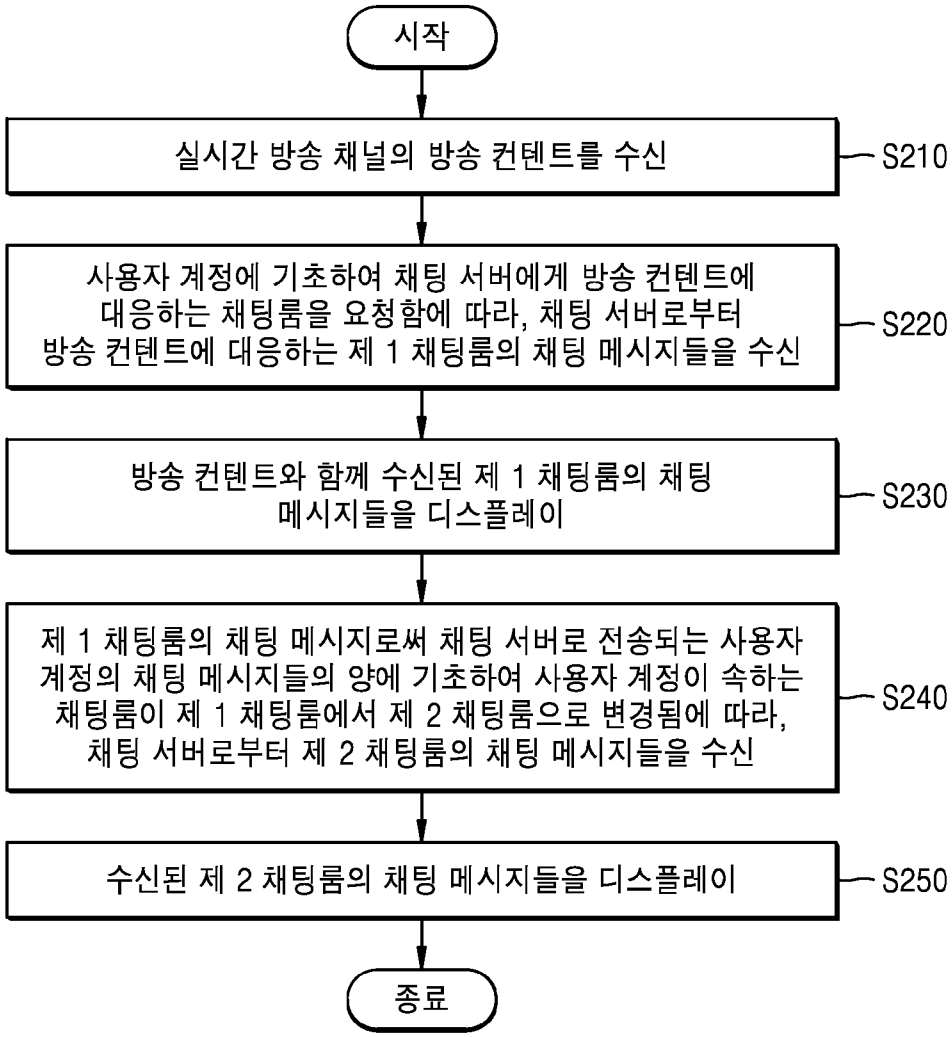
[청구항 15] 채팅 서버에 의해 수행되는 방법에 있어서,
비디오 컨텐트의 정보 및 제 1 채팅룸의 사용자들의 정보에 기초하여 상기 제 1 채팅룸의 채팅 속도 범위를 결정하는 단계;
상기 제 1 채팅룸의 채팅 속도를 상기 결정된 채팅 속도 범위와 비교함에 기초하여 제 2 채팅룸을 추가하는 단계;
상기 제 1 채팅룸의 상기 채팅 속도에 기초하여 상기 제 1 채팅룸의 사용자들을 상기 제 2 채팅룸으로 분배할 것을 결정하는 단계; 및
상기 제 1 채팅룸의 사용자들을 상기 제 2 채팅룸으로 이동시키는 단계를

포함하는, 방법.

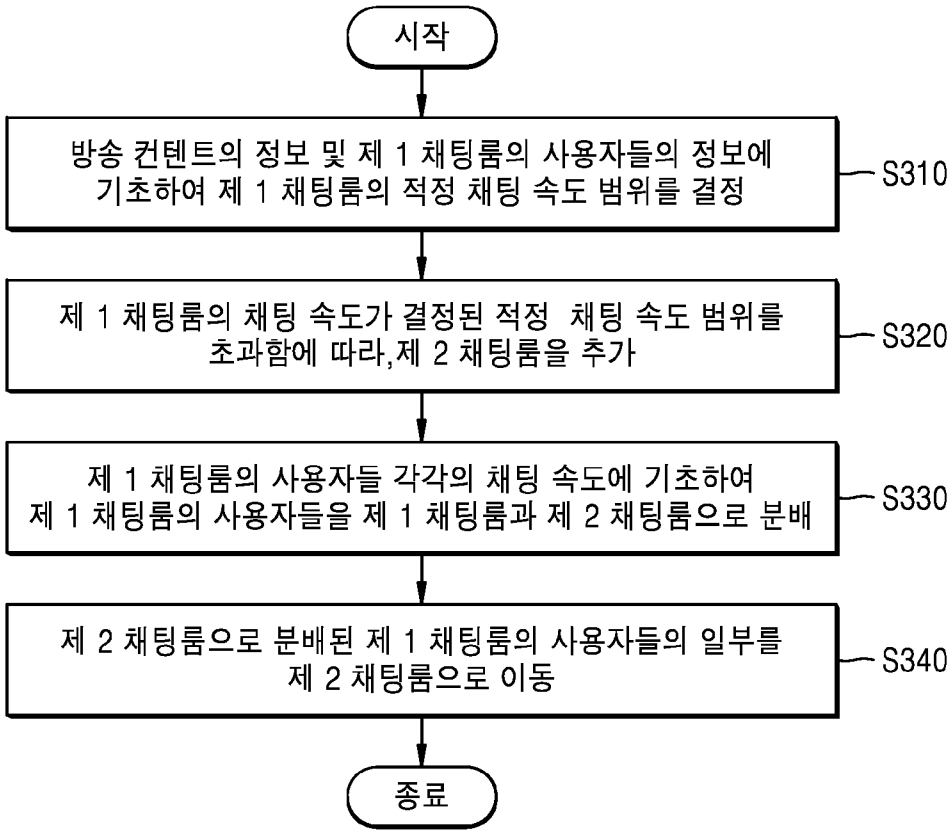
[도1]


707
1000
105
3000
채널 정보 및 컨텍트 식별 정보
채팅룸 정보
채팅 메시지
채팅 메시지
Jack 수현!!! 오후 11:05
Tommy 귀여웡 오후 11:05
Maya 귀여워 오후 11:06
Ruby 홧팅 오후 11:13
Sophia 정우화이팅 오후 11:16
파이팅 !!
귀여워
110
2000
4000

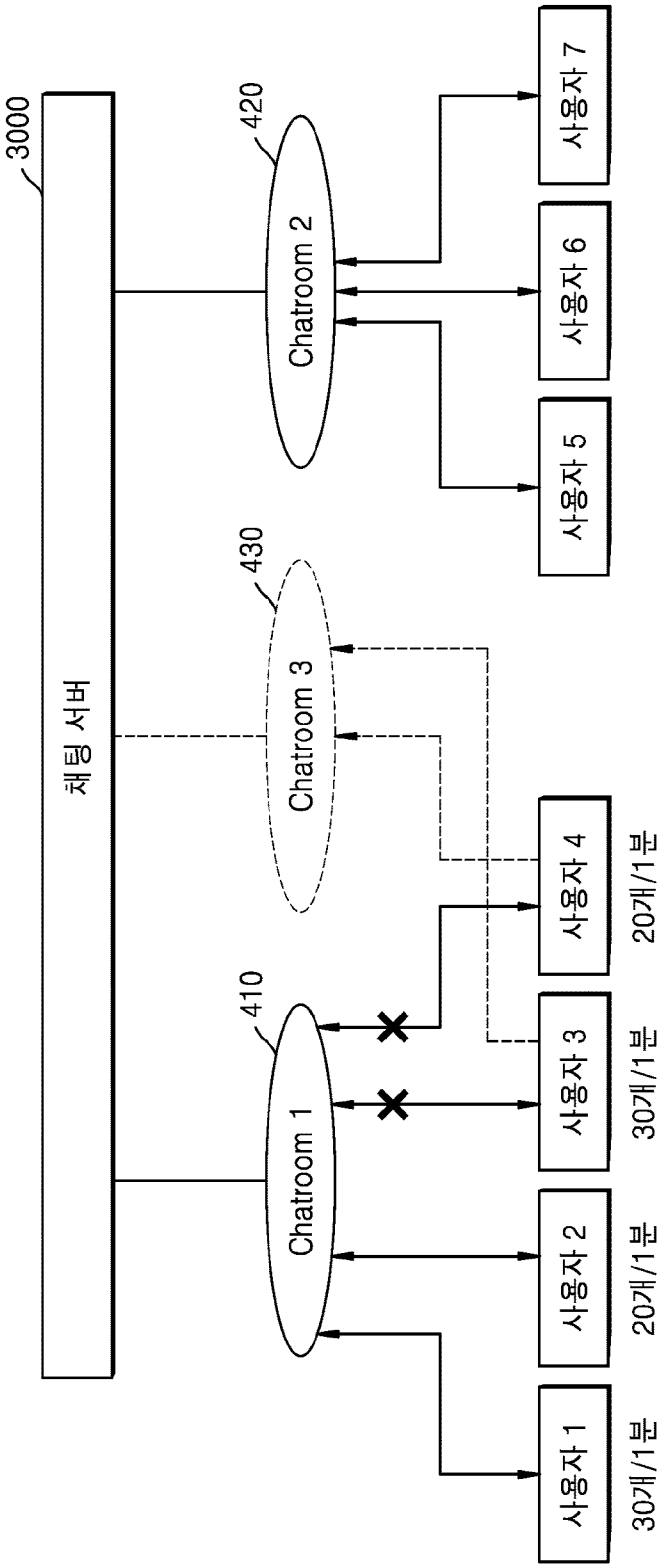
[도2]


시작
실시간 방송 채널의 방송 컨텐트를 수신
S210
사용자 계정에 기초하여 채팅 서버에게 방송 컨텐트에 대응하는 채팅룸을 요청함에 따라, 채팅 서버로부터 방송 컨텐트에 대응하는 제 1 채팅룸의 채팅 메시지들을 수신
S220
방송 컨텐트와 함께 수신된 제 1 채팅룸의 채팅 메시지들을 디스플레이
S230
제 1 채팅룸의 채팅 메시지로써 채팅 서버로 전송되는 사용자 계정의 채팅 메시지들의 양에 기초하여 사용자 계정이 속하는 채팅룸이 제 1 채팅룸에서 제 2 채팅룸으로 변경됨에 따라, 채팅 서버로부터 제 2 채팅룸의 채팅 메시지들을 수신
S240
수신된 제 2 채팅룸의 채팅 메시지들을 디스플레이
S250
종료

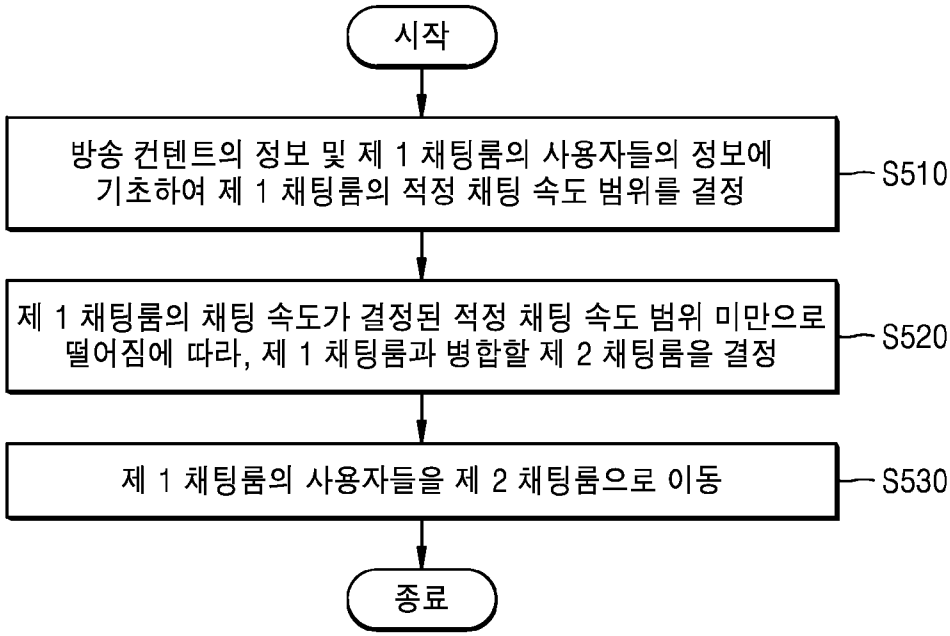
[도3]


시작
방송 컨텐트의 정보 및 제 1 채팅룸의 사용자들의 정보에 기초하여 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위를 결정
S310
제 1 채팅룸의 채팅 속도가 결정된 적정 채팅 속도 범위를 초과함에 따라,제 2 채팅룸을 추가
S320
제 1 채팅룸의 사용자들 각각의 채팅 속도에 기초하여 제 1 채팅룸의 사용자들을 제 1 채팅룸과 제 2 채팅룸으로 분배
S330
제 2 채팅룸으로 분배된 제 1 채팅룸의 사용자들의 일부를 제 2 채팅룸으로 이동
S340
종료

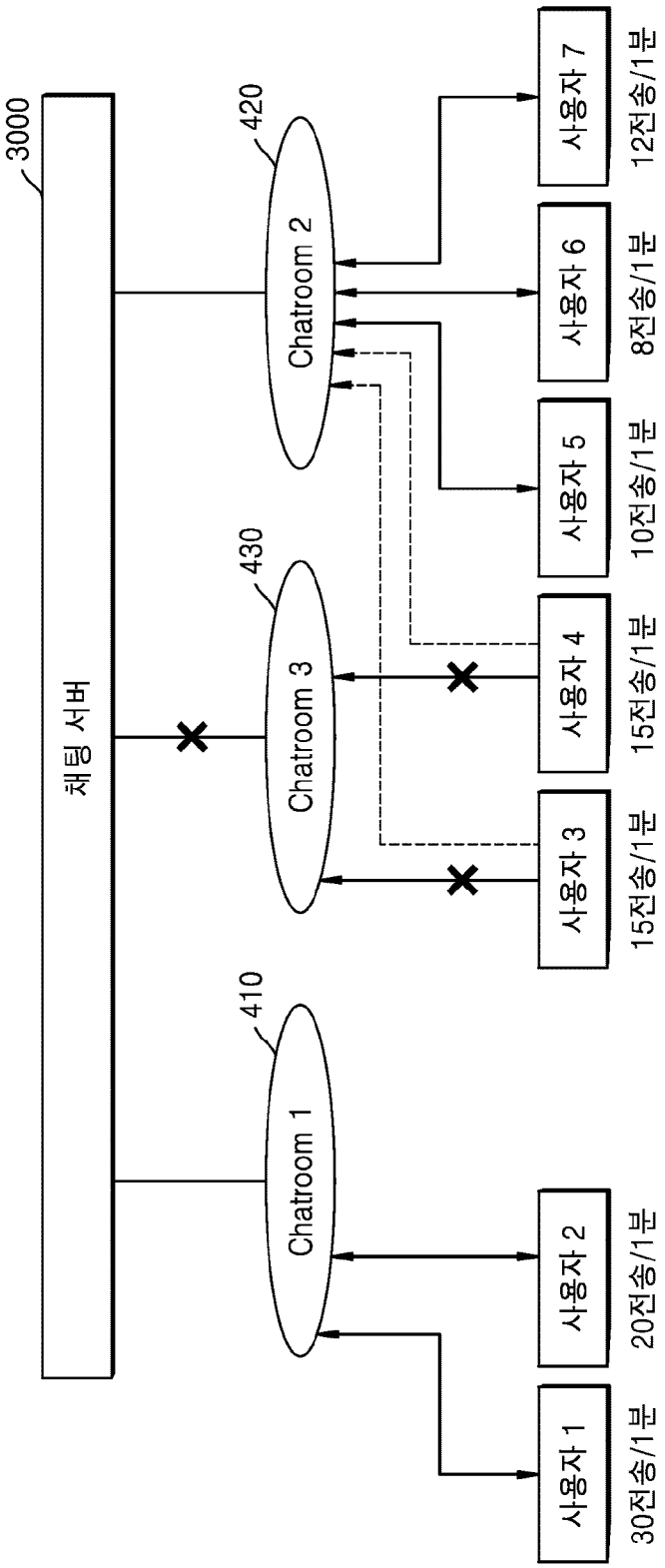
[도4]


3000
채팅 서버
410
Chatroom 1
420
Chatroom 2
430
Chatroom 3
사용자 1
사용자 2
사용자 3
사용자 4
사용자 5
사용자 6
사용자 7
30개/1분
20개/1분
30개/1분
20개/1분

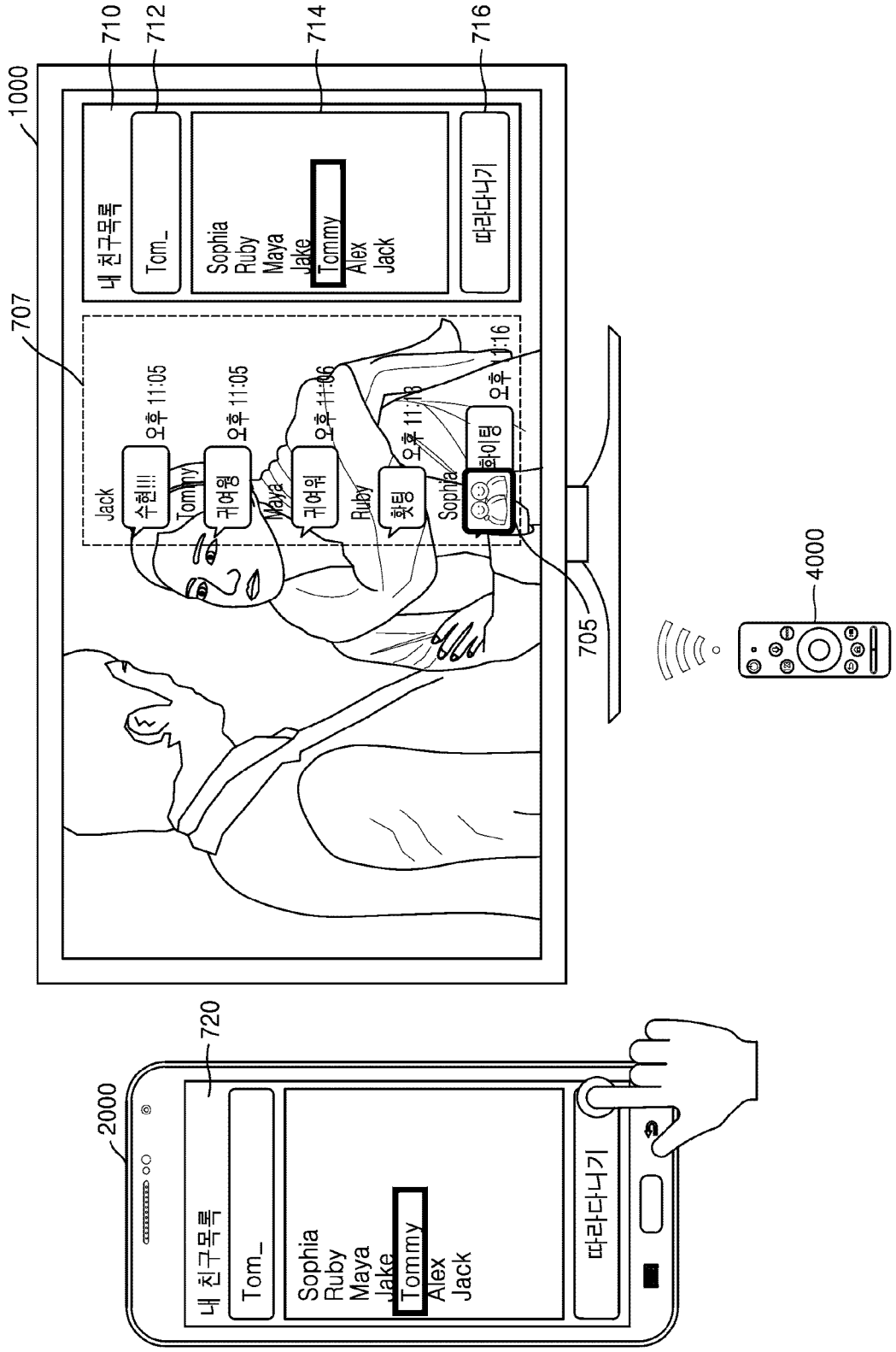
[도5]


시작
방송 컨텐트의 정보 및 제 1 채팅룸의 사용자들의 정보에 기초하여 제 1 채팅룸의 적정 채팅 속도 범위를 결정
S510
제 1 채팅룸의 채팅 속도가 결정된 적정 채팅 속도 범위 미만으로 떨어짐에 따라, 제 1 채팅룸과 병합할 제 2 채팅룸을 결정
S520
제 1 채팅룸의 사용자들을 제 2 채팅룸으로 이동
S530
종료

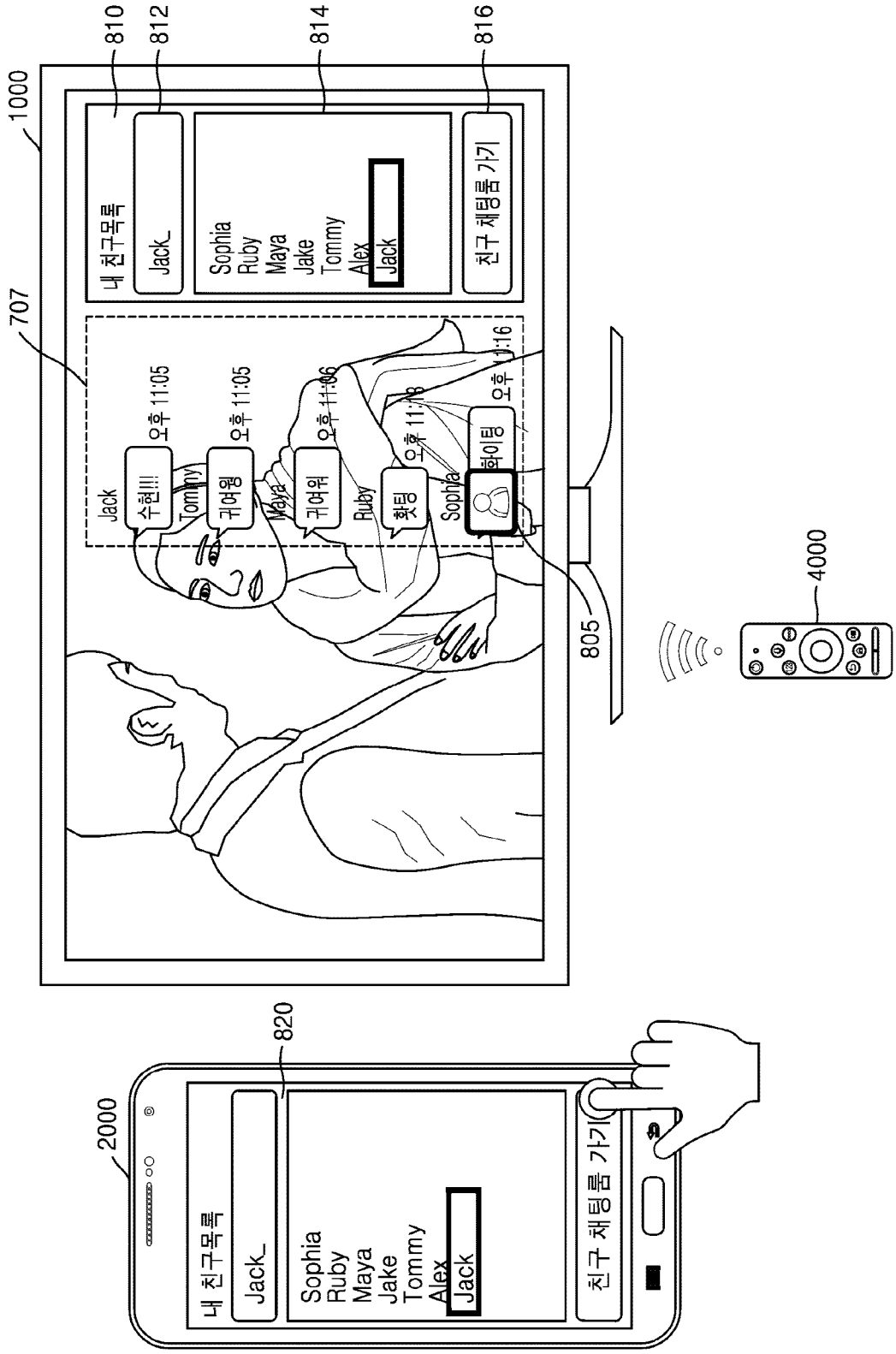
[도6]


3000
채팅 서버
410
Chatroom 1
420
Chatroom 2
430
Chatroom 3
사용자 1
30전송/1분
사용자 2
20전송/1분
사용자 3
15전송/1분
사용자 4
15전송/1분
사용자 5
10전송/1분
사용자 6
8전송/1분
사용자 7
12전송/1분

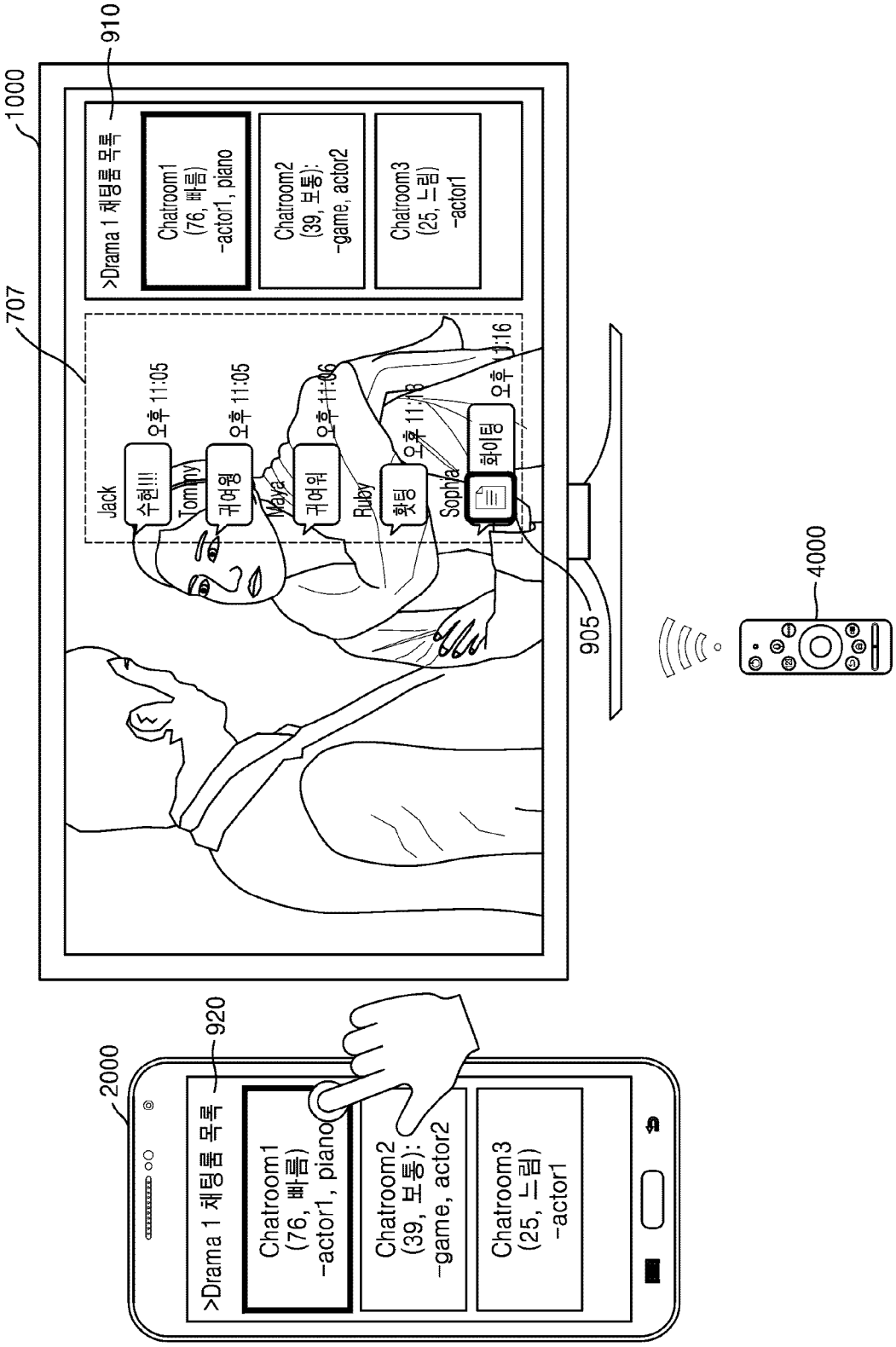
[도7]


1000
710
712
714
716
707
내 친구목록
Tom_
Sophia
Ruby
Maya
Jake
Tommy
Alex
Jack
따라다니기
Jack
수현!!!
오후 11:05
Tommy
귀여웡
오후 11:05
Maya
귀여워
오후 11:06
Ruby
핫팅
오후 11:08
Sophia
하이팅
오후 11:16
705
4000
2000
720
내 친구목록
Tom_
Sophia
Ruby
Maya
Jake
Tommy
Alex
Jack
따라다니기

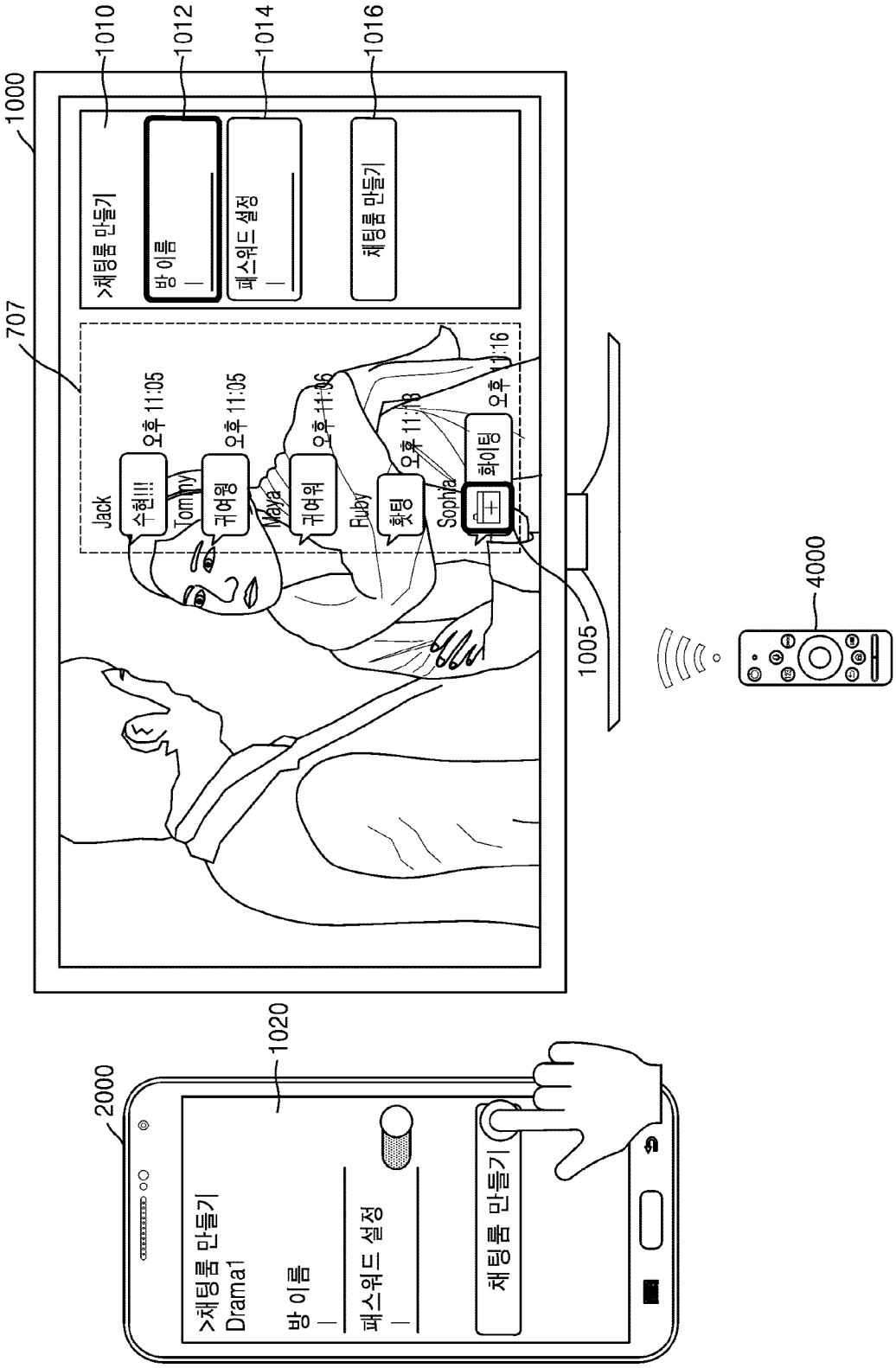
[도8]


1000
810
812
814
816
707
내 친구목록
Jack
Sophia
Ruby
Maya
Jake
Tommy
Alex
Jack
친구 채팅룸 가기
Jack
수현!!!
오후 11:05
Tommy
귀여웡
오후 11:05
Maya
귀여워
오후 11:06
Ruby
홧팅
오후 11:08
Sophia
화이팅
오후 11:16
805
4000
2000
820
내 친구목록
Jack
Sophia
Ruby
Maya
Jake
Tommy
Alex
Jack
친구 채팅룸 가기

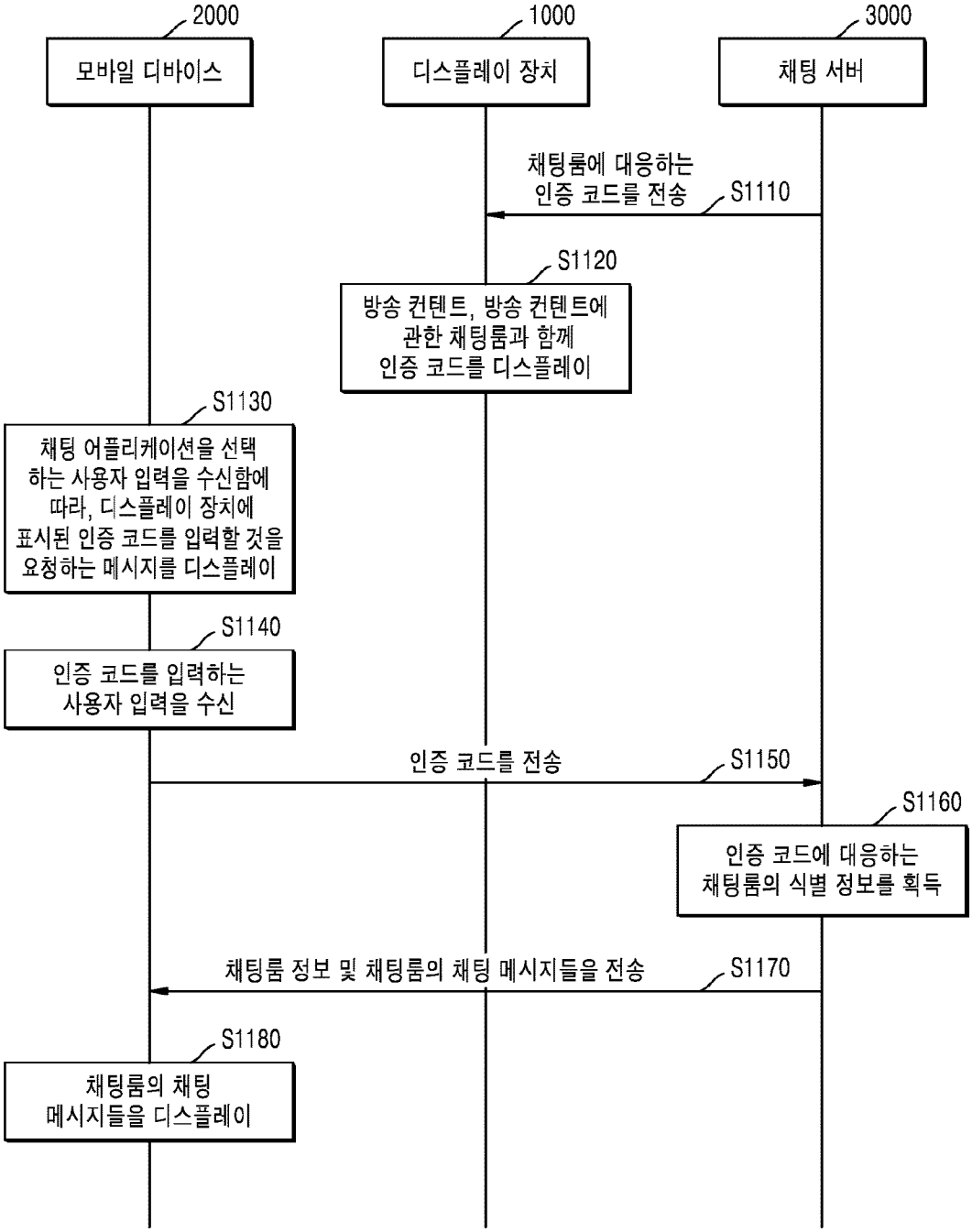
[도9]


1000
910
>Drama 1 채팅룸 목록
Chatroom1
(76, 빠름)
-actor1, piano
Chatroom2
(39, 보통):
-game, actor2
Chatroom3
(25, 느림)
-actor1
707
Jack
수현!!!
오후 11:05
Tommy
귀여웡
오후 11:05
Maya
귀여워
오후 11:06
Ruby
홧팅
오후 11:08
Sophia
화이팅
오후 11:16
905
4000
2000
920
>Drama 1 채팅룸 목록
Chatroom1
(76, 빠름)
-actor1, piano
Chatroom2
(39, 보통):
-game, actor2
Chatroom3
(25, 느림)
-actor1

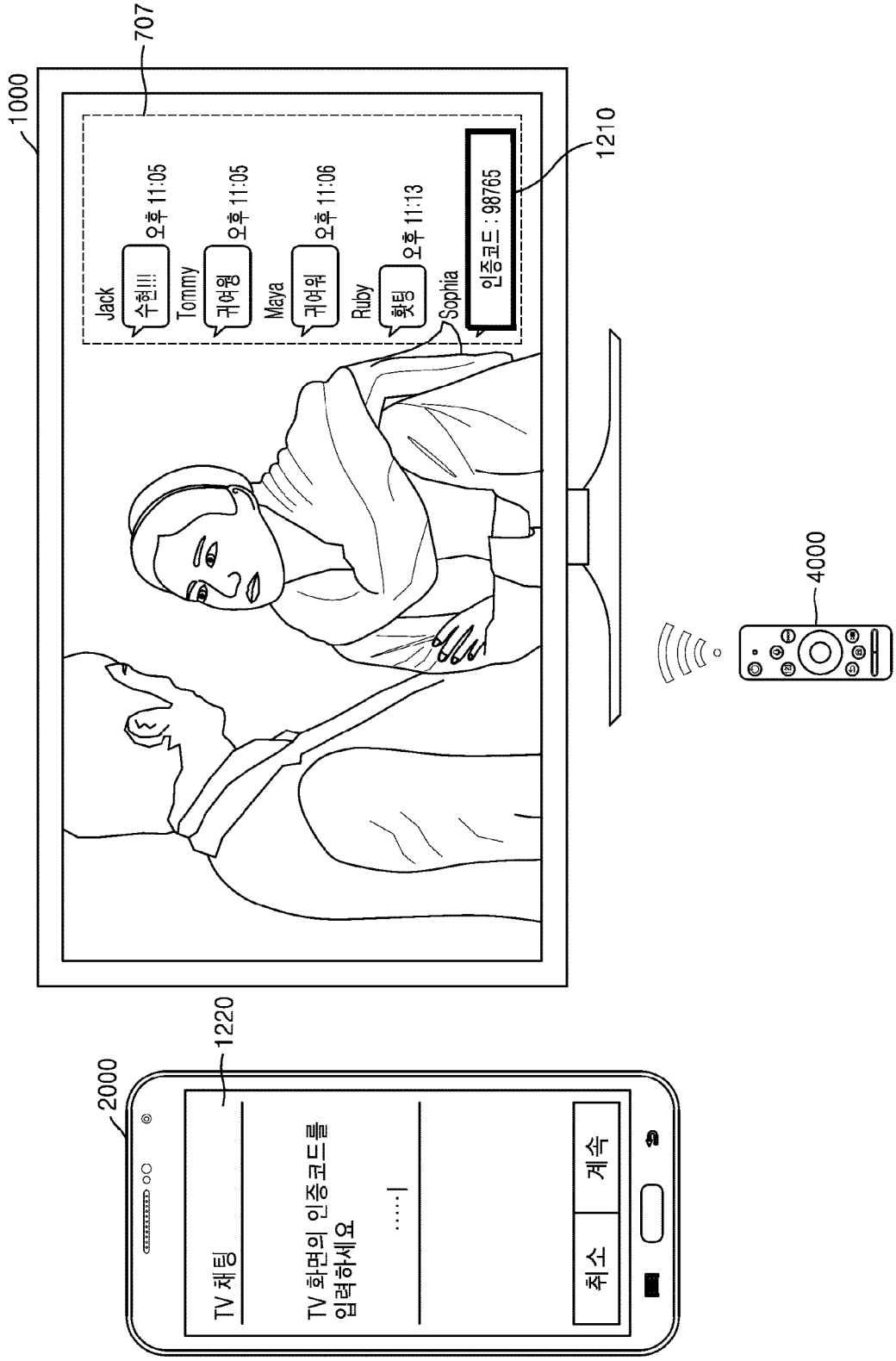
[도10]


1000
1010
1012
1014
1016
>채팅룸 만들기
방 이름
패스워드 설정
채팅룸 만들기
707
Jack
수현!!!
오후 11:05
Tommy
귀여웡
오후 11:05
Maya
귀여워
오후 11:06
Ruby
홧팅
오후 11:08
Sophia
화이팅
오후 11:16
1005
4000
2000
1020
>채팅룸 만들기
Drama1
방 이름
패스워드 설정
채팅룸 만들기

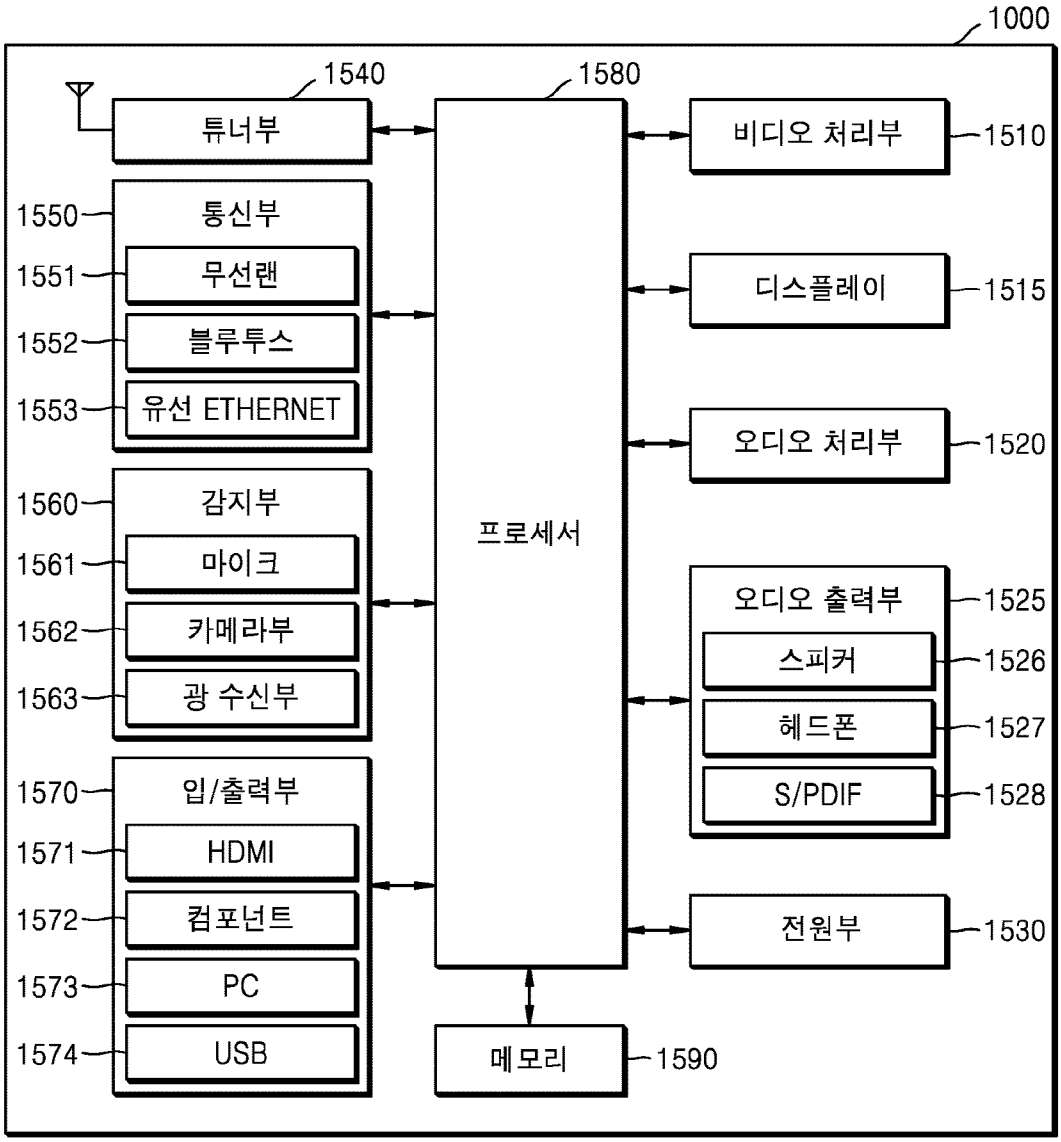
[도11]


2000
모바일 디바이스
1000
디스플레이 장치
3000
채팅 서버
채팅룸에 대응하는 인증 코드를 전송
S1110
S1120
방송 컨텐트, 방송 컨텐트에 관한 채팅룸과 함께 인증 코드를 디스플레이
S1130
채팅 어플리케이션을 선택하는 사용자 입력을 수신함에 따라, 디스플레이 장치에 표시된 인증 코드를 입력할 것을 요청하는 메시지를 디스플레이
S1140
인증 코드를 입력하는 사용자 입력을 수신
인증 코드를 전송
S1150
S1160
인증 코드에 대응하는 채팅룸의 식별 정보를 획득
채팅룸 정보 및 채팅룸의 채팅 메시지들을 전송
S1170
S1180
채팅룸의 채팅 메시지들을 디스플레이

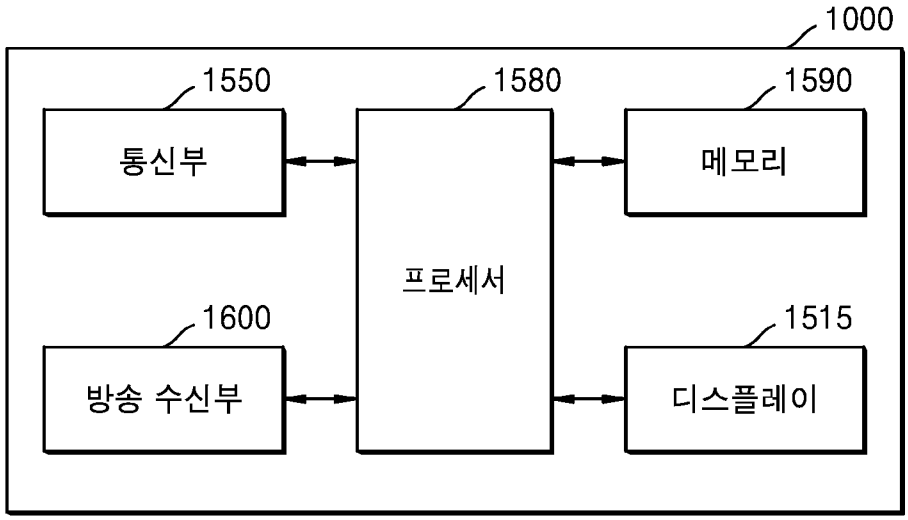
[도12]


1000
707
Jack
수현!!!
오후 11:05
Tommy
귀여웡
오후 11:05
Maya
귀여워
오후 11:06
Ruby
홧팅
오후 11:13
Sophia
인증코드 : 98765
1210
4000
2000
1220
TV 채팅
TV 화면의 인증코드를
입력하세요
.....|
취소
계속

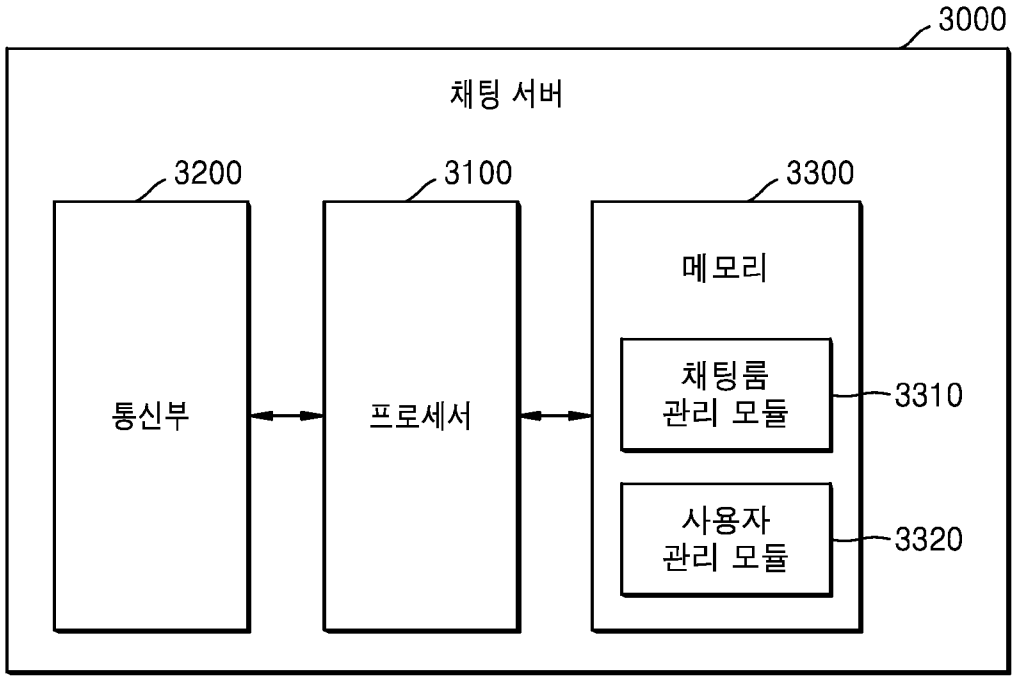
[도13]


1000
1540
튜너부
1580
프로세서
비디오 처리부
1510
1550
통신부
1551
무선랜
1552
블루투스
1553
유선 ETHERNET
디스플레이
1515
오디오 처리부
1520
1560
감지부
1561
마이크
1562
카메라부
1563
광 수신부
오디오 출력부
1525
스피커
1526
헤드폰
1527
S/PDIF
1528
1570
입/출력부
1571
HDMI
1572
컴포넌트
1573
PC
1574
USB
전원부
1530
메모리
1590

[도14]


1000
1550
통신부
1580
프로세서
1590
메모리
1600
방송 수신부
1515
디스플레이

[도15]


3000
채팅 서버
3200
3100
3300
통신부
프로세서
메모리
채팅룸
관리 모듈
3310
사용자
관리 모듈
3320

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.
PCT/KR2023/000431

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

H04N 21/4788(2011.01)i; **H04N 21/258**(2011.01)i; **H04L 41/50**(2022.01)i

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

H04N 21/4788(2011.01); G06F 3/048(2006.01); G06F 3/14(2006.01); G06F 9/44(2006.01); G06Q 50/30(2012.01); H04L 12/18(2006.01); H04L 12/24(2006.01); H04W 4/12(2009.01)

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Korean utility models and applications for utility models: IPC as above
Japanese utility models and applications for utility models: IPC as above

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

eKOMPASS (KIPO internal) & keywords: 방송(broadcast), 채팅(chatting), 메시지(message), 속도(speed), 분할(split)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	KR 10-2007-0005690 A (KONINKLIJKE PHILIPS ELECTRONICS N.V.) 10 January 2007 (2007-01-10) See paragraphs [0021]-[0039]; and figures 3-4 and 6.	15
Y		1-14
Y	KR 10-2013-0038477 A (LG ELECTRONICS INC.) 18 April 2013 (2013-04-18) See paragraphs [0092] and [0185]; and figures 4 and 16.	1-14
A	KR 10-2015-0006180 A (SAMSUNG ELECTRONICS CO., LTD.) 16 January 2015 (2015-01-16) See paragraphs [0099]-[0104]; and figure 11.	1-15
A	KR 10-2014-0027843 A (SAMSUNG ELECTRONICS CO., LTD.) 07 March 2014 (2014-03-07) See paragraphs [0045]-[0051]; and figure 3.	1-15
A	KR 10-2014-0120050 A (SAMSUNG ELECTRONICS CO., LTD.) 13 October 2014 (2014-10-13) See paragraphs [0066]-[0071]; and figures 8-9b.	1-15

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☑ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
"D" document cited by the applicant in the international application
"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed
"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search	Date of mailing of the international search report
11 April 2023	**11 April 2023**

Name and mailing address of the ISA/KR	Authorized officer
Korean Intellectual Property Office **Government Complex-Daejeon Building 4, 189 Cheongsa-ro, Seo-gu, Daejeon 35208**	
Facsimile No. **+82-42-481-8578**	Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/KR2023/000431

Patent document cited in search report	Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
KR 10-2007-0005690 A	10 January 2007	CN 100947391 A	11 April 2007
		EP 1741251 A1	10 January 2007
		JP 2007-534076 A	22 November 2007
		US 2009-0228944 A1	10 September 2009
		WO 2005-104466 A1	03 November 2005
KR 10-2013-0038477 A	18 April 2013	CN 103037074 A	10 April 2013
		EP 2581864 A2	17 April 2013
		EP 2581864 B1	03 August 2016
		KR 10-1789626 B1	25 October 2017
		US 2013-0091443 A1	11 April 2013
KR 10-2015-0006180 A	16 January 2015	CN 105359086 A	24 February 2016
		CN 105359086 B	03 December 2019
		EP 3019949 A1	18 May 2016
		US 2015-0012881 A1	08 January 2015
		WO 2015-005606 A1	15 January 2015
KR 10-2014-0027843 A	07 March 2014	CN 103631485 A	12 March 2014
		CN 103631485 B	26 October 2018
		EP 2704376 A1	05 March 2014
		JP 2014-044723 A	13 March 2014
		KR 10-2020335 B1	10 September 2019
		US 10015118 B2	03 July 2018
		US 2014-0059448 A1	27 February 2014
		WO 2014-035108 A1	06 March 2014
KR 10-2014-0120050 A	13 October 2014	CN 104104585 A	15 October 2014
		CN 104104585 B	13 November 2018
		EP 2787683 A1	08 October 2014
		EP 2787683 B1	25 December 2019
		KR 10-2050814 B1	02 December 2019
		US 2014-0298210 A1	02 October 2014
		US 9996248 B2	12 June 2018

국 제 조 사 보 고 서

국제출원번호
PCT/KR2023/000431

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))

H04N 21/4788(2011.01)i; **H04N 21/258**(2011.01)i; **H04L 41/50**(2022.01)i

B. 조사된 분야

조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)

H04N 21/4788(2011.01); G06F 3/048(2006.01); G06F 3/14(2006.01); G06F 9/44(2006.01); G06Q 50/30(2012.01); H04L 12/18(2006.01); H04L 12/24(2006.01); H04W 4/12(2009.01)

조사된 기술분야에 속하는 최소문헌 이외의 문헌

한국등록실용신안공보 및 한국공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC
일본등록실용신안공보 및 일본공개실용신안공보: 조사된 최소문헌란에 기재된 IPC

국제조사에 이용된 전산 데이터베이스(데이터베이스의 명칭 및 검색어(해당하는 경우))

eKOMPASS(특허청 내부 검색시스템) & 키워드: 방송(broadcast), 채팅(chatting), 메시지(message), 속도(speed), 분할(split)

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
X	KR 10-2007-0005690 A (코닌클리케 필립스 일렉트로닉스 엔.브이.) 2007.01.10 단락 [0021]-[0039]; 및 도면 3-4, 6	15
Y		1-14
Y	KR 10-2013-0038477 A (엘지전자 주식회사) 2013.04.18 단락 [0092], [0185]; 및 도면 4, 16	1-14
A	KR 10-2015-0006180 A (삼성전자주식회사) 2015.01.16 단락 [0099]-[0104]; 및 도면 11	1-15
A	KR 10-2014-0027843 A (삼성전자주식회사) 2014.03.07 단락 [0045]-[0051]; 및 도면 3	1-15
A	KR 10-2014-0120050 A (삼성전자주식회사) 2014.10.13 단락 [0066]-[0071]; 및 도면 8-9b	1-15

☐ 추가 문헌이 C(계속)에 기재되어 있습니다.

☑ 대응특허에 관한 별지를 참조하십시오.

* 인용된 문헌의 특별 카테고리:

"A" 특별히 관련이 없는 것으로 보이는 일반적인 기술수준을 정의한 문헌
"D" 본 국제출원에서 출원인이 인용한 문헌
"E" 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌
"L" 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌
"O" 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌
"P" 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌
"T" 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌
"X" 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다.
"Y" 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다.
"&" 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

국제조사의 실제 완료일	국제조사보고서 발송일
2023년04월11일(11.04.2023)	**2023년04월11일(11.04.2023)**

ISA/KR의 명칭 및 우편주소	심사관
대한민국 특허청 **(35208) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사)**	**양정록**
팩스 번호 **+82-42-481-8578**	전화번호 **+82-42-481-5709**

서식 PCT/ISA/210 (두 번째 용지) (2022년 7월)

국 제 조 사 보 고 서
대응특허에 관한 정보

국제출원번호
PCT/KR2023/000431

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-2007-0005690 A	2007/01/10	CN 100947391 A	2007/04/11
		EP 1741251 A1	2007/01/10
		JP 2007-534076 A	2007/11/22
		US 2009-0228944 A1	2009/09/10
		WO 2005-104466 A1	2005/11/03
KR 10-2013-0038477 A	2013/04/18	CN 103037074 A	2013/04/10
		EP 2581864 A2	2013/04/17
		EP 2581864 B1	2016/08/03
		KR 10-1789626 B1	2017/10/25
		US 2013-0091443 A1	2013/04/11
KR 10-2015-0006180 A	2015/01/16	CN 105359086 A	2016/02/24
		CN 105359086 B	2019/12/03
		EP 3019949 A1	2016/05/18
		US 2015-0012881 A1	2015/01/08
		WO 2015-005606 A1	2015/01/15
KR 10-2014-0027843 A	2014/03/07	CN 103631485 A	2014/03/12
		CN 103631485 B	2018/10/26
		EP 2704376 A1	2014/03/05
		JP 2014-044723 A	2014/03/13
		KR 10-2020335 B1	2019/09/10
		US 10015118 B2	2018/07/03
		US 2014-0059448 A1	2014/02/27
		WO 2014-035108 A1	2014/03/06
KR 10-2014-0120050 A	2014/10/13	CN 104104585 A	2014/10/15
		CN 104104585 B	2018/11/13
		EP 2787683 A1	2014/10/08
		EP 2787683 B1	2019/12/25
		KR 10-2050814 B1	2019/12/02
		US 2014-0298210 A1	2014/10/02
		US 9996248 B2	2018/06/12