



## (19) 대한민국특허청(KR)

### (12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl.

G06Q 10/00D0 (2006.01)

(11) 공개번호

10-2007-0011442

(43) 공개일자

2007년01월24일

(21) 출원번호 10-2006-7023095

(22) 출원일자 2006년11월03일

심사청구일자 없음

번역문 제출일자 2006년11월03일

(86) 국제출원번호 PCT/US2005/013774

(87) 국제공개번호

WO 2005/106685

국제출원일자 2005년04월22일

국제공개일자

2005년11월10일

(30) 우선권주장	10/831,004	2004년04월23일	미국(US)
	10/832,557	2004년04월26일	미국(US)

(71) 출원인  
야후! 인크.  
미국, 94089 캘리포니아, 써니베일, 퍼스트 애브뉴 701

(72) 발명자  
제토 크리스토퍼 티  
미국 캘리포니아주 94086 써니데일 라 메자 테라스 #씨 915  
돔세 바이노드 피  
미국 캘리포니아주 95035 밀피타스 폐어메도우 웨이 291  
류프레 토드  
미국 캘리포니아주 90036 로스 엔젤레스 아파트먼트 3이 하우저불바드  
390  
휘로 피에르  
미국 캘리포니아주 90232 컬버 시티 #5 둑큐즌 애비뉴 4160

(74) 대리인  
김태홍  
신정건

전체 청구항 수 : 총 117 항

## (54) 개선된 메시지 통신 및 상거래를 위한 시스템 및 방법

## (57) 요약

인터넷(104)이나 다른 네트워크를 통해 통신 프로그램을 사용하는 사용자(013)의 체험을 개선하는 시스템 및 방법에 관한 것이다. 일 실시예에 따른 시스템 및 방법은 사용자 간에 음악 또는 비디오(560) 같은 콘텐츠를 공유하기 위해서 통신 프로그램에 사용자 상태 표시기를 사용하며, 콘텐츠를 획득할 수 있는 전자 상거래 애플리케이션에 대한 접속을 제공한다. 본 발명에 따른 일 시스템 및 방법은 사용자가 표시기를 표시할 수 있도록 하며 제1 사용자가 체험 중인 미디어 콘텐츠를 다른 사용자에게 표시하는 기능성 상태 메시지를 설정할 수 있다. 다른 실시예에서, 사용자는 다른 사용자가 듣거나 보고 있는 콘텐츠에 동시에 접속할 수 있는 능력을 가질 수 있다. 대안적인 실시예에서 시스템 및 방법은 사용자의 콘텐츠에 대한 메타데이터를 사를 사용자에게 방송하고 다른 사용자는 제1 사용자에게 체험 중인 콘텐츠와 동일 또는 유사한 콘텐츠를 수신하고 체험하기 위해 메타데이터를 사용할 수 있다. 상기 콘텐츠를 획득할 수 있는 전자 상거래 애플리케이션에 대한 접속 또한 촉진될 수 있다.

**대표도**

도 1

**특허청구의 범위****청구항 1.**

통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법에 있어서, 상기 방법은:

제1 사용자를 위한 상태 표시기를 인스턴트화 하며, 상기 상태 표시기는 상기 제1 사용자가 체험하는 미디어 콘텐츠를 나타내는 단계;

데이터를 상태 표시기와 연관시키는 단계;

제2 사용자가 제1 사용자가 체험하는 미디어 콘텐츠를 선택적으로 체험할 수 있도록, 상기 통신 프로그램을 통해 상기 상태 표시기 및 상기 연관된 데이터에 대한 접속을 제2 사용자에게 제공하는 단계; 및

제1 사용자와 제2 사용자 중 한 명 또는 이들 양자 모두를 위해 상기 미디어 콘텐츠를 획득할 수 있는 통신 프로그램에 접속할 수 있는 상거래 아이콘을 인스턴트화 하는 단계를 포함하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

**청구항 2.**

제1항에 있어서, 상기 데이터는 노래 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

**청구항 3.**

제1항에 있어서, 상기 데이터는 사용자 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

**청구항 4.**

제1항에 있어서, 상기 데이터는 인터넷 식별자(URI)를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

**청구항 5.**

제1항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 오디오 콘텐츠를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

**청구항 6.**

제1항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 비디오 콘텐츠를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 7.

제1항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 데이터 스트림을 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 8.

제1항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 재생목록으로부터의 미디어를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 9.

제1항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 라디오 방송국으로부터의 미디어를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 10.

제11항에 있어서, 상기 라디오 방송국은 라디오 방송국 사용자 선호도를 나타내는 알고리즘을 이용하여 운영하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 11.

제1항에 있어서, 제2 사용자에게 상기 상태 표시기에 대한 접속을 제공하기 전에 제2 사용자에게 상태 표시기에 대한 접속을 허용해야 하는지를 결정하는 단계를 추가로 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 12.

제1항에 있어서 제2 사용자에게 상기 연관된 데이터에 대한 접속을 제공하기 전에 제2 사용자에게 연관된 데이터에 대한 접속을 허용해야 하는지를 결정하는 단계를 추가로 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 13.

제1항에 있어서, 제2 사용자에게 콘텐츠를 스트리밍 하기 전에 제2 사용자에게 미디어 콘텐츠에 대한 접속을 허용해야 하는지를 결정하는 단계를 추가로 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 14.

제1항에 있어서, 제2 사용자에게 선택적으로 미디어 콘텐츠에 대한 체험을 허용하기 이전에 제2 사용자가 접속 가능한 미디어 플레이어를 구비하고 있는지를 결정하는 단계를 추가로 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

## 청구항 15.

제1항에 있어서 상기 관련된 데이터의 일부를 상기 상거래 애플리케이션에 전송하는 단계를 추가로 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

## 청구항 16.

통신 프로그램 사용자에게 개선된 경험을 제공하는 시스템에 있어서, 상기 시스템은:

서비스 제공자가 제공하는 제1 사용자 통신 프로그램;

상기 서비스 제공자가 제공하는 제2 사용자 통신 프로그램;

제1 및 제2 프로그램과 통신하고 제1 사용자가 체험하는 미디어 콘텐츠를 표시하는 상태 표시기와 연관된 데이터를 수신하며, 상기 표시기는 상기 제2 사용자에게 제공되는 메시지 통신 서버;

상기 메시지 서버와 통신하고 상기 제2 사용자가 상기 표시기와 상호작용한 후에 상기 데이터에 기초하여 선택적으로 미디어 콘텐츠를 제2 사용자에게 전송하는 미디어 서버; 및

제1 사용자와 제2 사용자 중 한 명 또는 양자 모두가 사용하며, 각각의 사용자의 개별적인 통신 프로그램에 의해서 제공된 상거래 아이콘과 상호 작용하며, 상기 미디어 콘텐츠를 획득할 수 있는 통신 프로그램에 대한 접속을 획득할 수 있는 추가 서버를 포함하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 경험을 제공하는 시스템.

## 청구항 17.

제16항에 있어서, 상기 데이터는 노래 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 경험을 제공하는 시스템.

## 청구항 18.

제16항에 있어서, 상기 데이터는 사용자 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 경험을 제공하는 시스템.

## 청구항 19.

제16항에 있어서, 상기 데이터는 인터넷 식별자(URI)를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 경험을 제공하는 시스템.

## 청구항 20.

제16항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 오디오 콘텐츠를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 경험을 제공하는 시스템.

## 청구항 21.

제16항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 비디오 콘텐츠를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 경험을 제공하는 시스템.

### 청구항 22.

제16항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 데이터 스트림을 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 경험을 제공하는 시스템.

### 청구항 23.

제16항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 재생 목록을 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 경험을 제공하는 시스템.

### 청구항 24.

제16항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 라디오 방송국으로부터의 미디어를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 경험을 제공하는 방법.

### 청구항 25.

제24항에 있어서, 상기 라디오 방송국은 라디오 방송국 사용자 선호도를 나타내는 알고리즘을 사용하여 운영하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 경험을 제공하는 방법.

### 청구항 26.

다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법에 있어서, 상기 방법은:

디지털 콘텐츠의 아이템을 다수의 통신 프로그램 사용자에게 스트리밍하고, 상기 다수의 사용자는 제1 사용자 및 기타 사용자를 포함하는 단계;

상기 제1 사용자가 체험하는 디지털 콘텐츠의 아이템과 연관된 데이터를 수신하는 단계;

데이터를 나타내는 상태 표시기를 인스턴트화 하고, 상기 표시기는 하나 이상의 통신 프로그램 사용자에게 표시되는 단계;

상거래 애플리케이션에 접속할 수 있는 아이콘을 인스턴트화 하고, 상기 상거래 애플리케이션은 다수의 사용자 중 적어도 하나의 사용자의 디지털 콘텐츠의 획득을 촉진하기 위해서 상기 데이터의 적어도 일부를 사용하는 단계를 포함하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 27.

제26항에 있어서, 상기 연관된 데이터의 적어도 일부를 하나 이상의 통신 프로그램의 다른 사용자에게 제공하는 단계를 추가로 포함하는 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 28.

제26항에 있어서, 상기 연관된 데이터의 적어도 일부를 상기 상거래 프로그램에 제공하는 단계를 추가로 포함하는 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 29.

제26항에 있어서, 상기 데이터는 노래 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 30.

제26항에 있어서, 상기 데이터는 사용자 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 31.

제26항에 있어서, 상기 데이터는 인터넷 식별자(URI)를 포함하는 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 32.

제26항에 있어서, 상기 디지털 콘텐츠는 오디오 콘텐츠인 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 33.

제26항에 있어서, 상기 디지털 콘텐츠는 비디오 콘텐츠인 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 34.

제26항에 있어서, 상기 디지털 콘텐츠는 데이터 스트림인 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 35.

제26항에 있어서, 상기 디지털 콘텐츠는 재생 목록인 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 36.

제26항에 있어서, 상기 디지털 콘텐츠는 라디오 방송국으로부터의 미디어를 포함하는 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 37.

제36항에 있어서, 상기 라디오 방송국은 라디오 방송국 사용자 선호도를 나타내는 알고리즘을 사용하여 운영하는 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 38.

제26항에 있어서, 하나 이상의 제2 사용자에게 데이터에 대한 접속을 허용해야 하는지를 결정하는 단계를 추가로 포함하는 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 39.

인스턴트 메시지 통신 사용자 인터페이스에 있어서:

선택된 사용자 목록은 각각의 선택된 사용자를 위한 상태 표시기를 추가로 포함하고 상기 상태 표시기는 각각의 선택된 사용자가 체험하고 있는 미디어를 나타내는 것을 특징으로 하는 선택된 사용자 목록 및 미디어 플레이어; 및

상기 미디어를 획득할 수 있는 통신 프로그램에 접속할 수 있는 상거래 아이콘을 포함하는 인스턴트 메시지 통신 사용자 인터페이스

### 청구항 40.

개선된 상거래를 제공하는 방법에 있어서, 상기 방법은:

프로그램의 사용자가 연관하고자 하는 다른 사용자의 목록을 표시하는 사용자 인터페이스를 포함하는 내려받기 가능한 프로그램에 대한 접속을 제공하는 단계;

상기 프로그램의 제1 사용자를 위한 상태 표시기를 인스턴트화 하고, 상기 상태 표시기는 상기 프로그램을 사용하는 동안 상기 제1 사용자가 체험하는 데이터를 표시하는 단계;

상기 제1 사용자와 연관된 하나 이상의 다른 사용자에게 상기 상태 표시기를 표시하는 단계;

제1 사용자가 체험하는 데이터의 변화에 기초하여 상기 표시된 상태 표시기를 동적으로 변화시키는 단계; 및

상기 미디어 콘텐츠를 획득할 수 있는 상거래 프로그램에 접속할 수 있는 상거래 아이콘을 인스턴트화 하는 단계를 포함하는 개선된 상거래를 제공하는 방법.

### 청구항 41.

제40항에 있어서, 상기 데이터는 미디어 콘텐츠를 포함하는 단계,

### 청구항 42.

제40항에 있어서, 상기 데이터는 데이터 스트림을 포함하는 것을 특징으로 하는 개선된 상거래를 제공하는 방법.

### 청구항 43.

프로그램을 실행시킬 수 있는 컴퓨터 하드웨어에서 동작하는 인스턴트 메시지 통신 컴퓨터 프로그램에 있어서, 사용자에 의해서 동작할 때, 상기 프로그램은:

사용자 목록 부 및 미디어 플레이어 부를 포함하는 사용자 인터페이스를 인스턴트화 하는 단계;

제2 컴퓨터 하드웨어에서 사용하는 상기 메시지 통신 프로그램의 제2 사용자를 식별하는 상기 사용자 목록 부에 사용자 식별자를 표시하는 단계;

상기 사용자 식별자에 인접하게 선택 가능한 상태 표시기를 표시하고, 상기 상태 표시기는 상기 제2 사용자가 체험하는 제2 사용자 미디어를 표시하는 단계; 및

상기 미디어를 획득할 수 있는 통신 프로그램에 접속할 수 있는 상거래 아이콘을 표시하는 단계를 수행하는 인스턴트 메시지 통신 컴퓨터 프로그램.

### 청구항 44.

제43항에 있어서, 상기 프로그램은 상기 사용자가 상기 선택 가능한 상태 표시기를 선택하는 것에 반응하여 상기 미디어 플레이어 부를 통해 미디어를 수신하는 단계를 추가로 수행하는 것을 특징으로 하는 인스턴트 메시지 통신 컴퓨터 프로그램.

### 청구항 45.

제43항에 있어서, 상기 프로그램은 상기 사용자가 상기 선택 가능한 상태 표시기를 선택하는 것에 반응하여 상기 미디어 플레이어 부를 통해 미디어를 수신하는 단계를 추가로 수행하고, 상기 미디어는 제2 사용자에게 체험하는 상기 미디어와 유사한 미디어인 것을 특징으로 하는 인스턴트 메시지 통신 컴퓨터 프로그램.

### 청구항 46.

제43항에 있어서, 상기 프로그램은 제2 사용자가 상이한 미디어를 체험하는 것을 반영하여 상기 선택 가능한 상태 표시기를 변경시키는 단계를 추가로 수행하는 것을 특징으로 하는 인스턴트 메시지 통신 컴퓨터 프로그램.

### 청구항 47.

제43항에 있어서, 상기 프로그램은 상기 미디어에 대한 정보를 상기 상거래 프로그램에 전송하는 단계를 추가로 수행하는 것을 인스턴트 메시지 통신 컴퓨터 프로그램.

### 청구항 48.

프로그램을 실행시킬 수 있는 컴퓨터 하드웨어에서 동작하는 인스턴트 메시지 통신 컴퓨터 프로그램에 있어서, 사용자에 의해서 동작할 때, 상기 프로그램은:

제1 사용자를 위해 상태 표시기를 인스턴트화 하고, 상기 상태 표시기는 상기 제1 사용자가 체험하는 미디어 콘텐츠를 표시하는 단계;

데이터를 상태 표시기와 연관시키는 단계;

제2 사용자가 제1 사용자가 체험하는 미디어 콘텐츠를 선택적으로 체험할 수 있도록, 상기 통신 프로그램을 통해 상기 상태 표시기 및 상기 연관된 데이터에 대한 접속을 제2 사용자에게 제공하는 단계;

제1 사용자와 제2 사용자 중 한 명 또는 이들 양자 모두를 위해 상기 미디어 콘텐츠를 획득할 수 있는 통신 프로그램에 접속할 수 있는 상거래 아이콘을 인스턴트화 하는 단계; 및

상기 연관된 데이터의 일부를 상기 상거래 애플리케이션에 전송하는 단계를 수행하는 인스턴트 메시지 통신 컴퓨터 프로그램.

#### **청구항 49.**

제48항에 있어서, 컴퓨터 프로그램의 제공자와 상거래 프로그램의 제공자가 다른 사람인 것을 특징으로 하는 인스턴트 메시지 통신 컴퓨터 프로그램.

#### **청구항 50.**

제48항에 있어서, 컴퓨터 프로그램의 제공자와 상거래 프로그램의 제공자가 동일한 사람인 것을 특징으로 하는 인스턴트 메시지 통신 컴퓨터 프로그램.

#### **청구항 51.**

통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법에 있어서, 상기 방법은:

제1 사용자를 위해 상태 표시기를 인스턴트화 하고, 상기 상태 표시기는 제1 사용자가 체험하는 미디어 콘텐츠를 표시하는 단계;

데이터와 상태 표시기를 연관시키는 단계; 및

제2 사용자가 제1 사용자가 체험하고 있는 미디어 콘텐츠를 선택적으로 체험할 수 있도록 통신 프로그램을 통해 상기 상태 표시기 및 상기 연관된 데이터에 대한 접속을 제2 사용자에게 제공하는 단계를 포함하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

#### **청구항 52.**

제51항에 있어서, 상기 데이터는 노래 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

#### **청구항 53.**

제51항에 있어서, 상기 데이터는 사용자 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

#### **청구항 54.**

제51항에 있어서, 상기 데이터는 재생 목록 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 55.

제51항에 있어서, 상기 데이터는 라디오 방송국 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 56.

제51항에 있어서, 상기 데이터는 인터넷 식별자(URI)를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 57.

제51항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 오디오 콘텐츠를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 58.

제51항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 비디오 콘텐츠를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 59.

제51항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 데이터 스트림을 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 60.

제51항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 재생목록으로부터의 미디어를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 61.

제51항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 라디오 방송국으로부터의 미디어를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 62.

제61항에 있어서, 상기 라디오 방송국은 라디오 방송국 사용자 선호도를 나타내는 알고리즘을 사용하여 운영하는 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 63.

제51항에 있어서, 제2 사용자에게 상기 상태 표시기에 대한 접속을 제공하기 전에 제2 사용자가 상태 표시기에 접속하는 것을 허용해야 하는지를 결정하는 단계를 추가로 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

#### 청구항 64.

제51항에 있어서, 제2 사용자에게 상기 연관된 데이터에 대한 접속을 제공하기 전에 제2 사용자가 연관된 데이터에 접속하는 것을 허용해야 하는지를 결정하는 단계를 추가로 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

#### 청구항 65.

제51항에 있어서, 제2 사용자에게 콘텐츠를 스트리밍 하기 전에 제2 사용자가 미디어 콘텐츠에 접속하는 것을 허용해야 하는지를 결정하는 단계를 추가로 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

#### 청구항 66.

제51항에 있어서, 제2 사용자가 선택적으로 미디어 콘텐츠를 체험할 수 있도록 하기 전에 제2 사용자가 접속 가능한 미디어 플레이어를 구비하고 있는지를 결정하는 단계를 추가로 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 방법.

#### 청구항 67.

통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 시스템에 있어서, 상기 시스템은:

서비스 제공자가 제공하는 제1 사용자 통신 프로그램;

상기 서비스 제공자가 제공하는 제2 사용자 통신 프로그램;

제1 및 제2 프로그램과 통신하여 제1 사용자가 체험하는 미디어 콘텐츠를 표시하는 상태 표시기와 연관된 데이터를 수신 하며, 상기 표시기는 상기 제2 사용자에게 제공되는 메시지 통신 서버; 및

상기 메시지 서버와 통신하고 상기 제2 사용자가 상기 표시기와 상호작용한 후에 상기 데이터에 기초하여 선택적으로 미디어 콘텐츠를 제2 사용자에게 전송하는 미디어 서버를 포함하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 시스템.

#### 청구항 68.

제67항에 있어서, 상기 데이터는 노래 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 시스템.

#### 청구항 69.

제67항에 있어서, 상기 데이터는 사용자 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 시스템.

### 청구항 70.

제67항에 있어서, 상기 데이터는 재생목록 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 시스템.

### 청구항 71.

제67항에 있어서, 상기 데이터는 인터넷 식별자(URI)를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 시스템.

### 청구항 72.

제67항에 있어서, 상기 데이터는 라디오 방송국 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 시스템.

### 청구항 73.

제67항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 오디오 콘텐츠인 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 시스템.

### 청구항 74.

제67항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 비디오 콘텐츠인 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 시스템.

### 청구항 75.

제67항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 데이터 스트림인 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 시스템.

### 청구항 76.

제67항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 재생목록인 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 시스템.

### 청구항 77.

제67항에 있어서, 상기 미디어 콘텐츠는 라디오 방송국으로부터의 미디어를 포함하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 시스템.

### 청구항 78.

제77항에 있어서, 라디오 방송국은 라디오 방송국 사용자 선호도를 나타내는 알고리즘을 사용하여 운영하는 것을 특징으로 하는 통신 프로그램 사용자에게 개선된 체험을 제공하는 시스템.

### 청구항 79.

다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법에 있어서, 상기 방법은:

디지털 콘텐츠의 아이템을 다수의 통신 프로그램 사용자에게 스트리밍하고, 상기 다수의 사용자는 제1 사용자 및 기타 사용자를 포함하는 단계;

상기 제1 사용자가 체험하는 디지털 콘텐츠의 아이템과 연관된 데이터를 수신하는 단계;

상기 데이터를 나타내는 상태 표시기를 인스턴트화 하고, 상기 표시기는 통신 프로그램의 하나 이상의 기타 사용자에게 표시되는 단계를 포함하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 80.

제79항에 있어서, 한 명 이상의 통신 프로그램의 다른 사용자에게 연관된 데이터의 적어도 일부를 제공하는 단계를 추가로 포함하는 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 81.

제79항에 있어서, 상기 데이터는 노래 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 82.

제79항에 있어서, 상기 데이터는 사용자 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 83.

제79항에 있어서, 상기 데이터는 재생목록 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 84.

제79항에 있어서, 상기 데이터는 인터넷 식별자(URI)를 포함하는 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 85.

제79항에 있어서, 상기 데이터는 라디오 방송국 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 86.

제79항에 있어서, 상기 디지털 콘텐츠는 오디오 콘텐츠인 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 87.

제79항에 있어서, 상기 디지털 콘텐츠는 비디오 콘텐츠인 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 88.

제79항에 있어서, 상기 디지털 콘텐츠는 데이터 스트림인 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 89.

제79항에 있어서, 상기 디지털 콘텐츠는 재생목록인 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 90.

제79항에 있어서, 상기 디지털 콘텐츠는 라디오 방송국으로부터의 미디어를 포함하는 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 91.

제90항에 있어서, 라디오 방송국은 라디오 방송국 사용자 선호도를 나타내는 알고리즘을 사용하여 운영하는 것을 특징으로 하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 92.

제79항에 있어서, 하나 이상의 제2 사용자가 데이터에 접속할 수 있도록 허용해야 하는지를 결정하는 단계를 추가로 포함하는 다수의 통신 프로그램 사용자가 체험하는 미디어와 연관된 데이터를 방송하는 방법.

### 청구항 93.

사용자가 경험하는 미디어와 연관된 상태 표시기를 방송하는 방법에 있어서, 상기 방법은:

디지털 콘텐츠를 통신 프로그램의 제1 사용자에게 스트리밍 하는 단계;

제1 사용자의 콘텐츠와 연관된 데이터를 수신하는 단계;

제1 사용자의 콘텐츠와 연관된 데이터를 표시하는 상태 표시기를 인스턴트화 하는 단계 및;

상기 상태 표시기를 통신 프로그램의 하나 이상의 다른 사용자에게 방송하는 단계를 포함하는 사용자가 경험하는 미디어와 연관된 상태 표시기를 방송하는 방법.

#### 청구항 94.

제93항에 있어서 통신 프로그램의 하나 이상의 제2 사용자에게 상기 관련된 데이터를 제공하는 단계를 추가로 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자가 경험하는 미디어와 연관된 상태 표시기를 방송하는 방법.

#### 청구항 95.

제93항에 있어서, 상기 데이터는 노래 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자가 경험하는 미디어와 연관된 상태 표시기를 방송하는 방법.

#### 청구항 96.

제93항에 있어서, 상기 데이터는 사용자 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자가 경험하는 미디어와 연관된 상태 표시기를 방송하는 방법.

#### 청구항 97.

제93항에 있어서, 상기 데이터는 재생목록 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자가 경험하는 미디어와 연관된 상태 표시기를 방송하는 방법.

#### 청구항 98.

제93항에 있어서, 상기 데이터는 인터넷 식별자(URI)를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자가 경험하는 미디어와 연관된 상태 표시기를 방송하는 방법.

#### 청구항 99.

제93항에 있어서, 상기 데이터는 라디오 방송국 식별자를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자가 경험하는 미디어와 연관된 상태 표시기를 방송하는 방법.

#### 청구항 100.

제93항에 있어서, 상기 디지털 콘텐츠는 오디오 콘텐츠인 것을 특징으로 하는 사용자가 경험하는 미디어와 연관된 상태 표시기를 방송하는 방법.

#### 청구항 101.

제93항에 있어서, 상기 디지털 콘텐츠는 비디오 콘텐츠인 것을 특징으로 하는 사용자가 경험하는 미디어와 연관된 상태 표시기를 방송하는 방법.

### 청구항 102.

제93항에 있어서, 상기 디지털 콘텐츠는 데이터 스트림인 것을 특징으로 하는 사용자가 경험하는 미디어와 연관된 상태 표시기를 방송하는 방법.

### 청구항 103.

제93항에 있어서, 상기 디지털 콘텐츠는 재생 목록인 것을 특징으로 하는 사용자가 경험하는 미디어와 연관된 상태 표시기를 방송하는 방법.

### 청구항 104.

제93항에 있어서, 상기 디지털 콘텐츠는 라디오 방송국으로부터의 미디어를 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자가 경험하는 미디어와 연관된 상태 표시기를 방송하는 방법.

### 청구항 105.

제104항에 있어서, 상기 라디오 방송국은 라디오 방송국 사용자 선호도를 나타내는 알고리즘의 사용을 조정하는 것을 특징으로 하는 사용자가 경험하는 미디어와 연관된 상태 표시기를 방송하는 방법.

### 청구항 106.

제93항에 있어서, 하나 이상의 제2 사용자가 데이터에 접속하는 것을 허용해야 하는지를 결정하는 단계를 추가로 포함하는 것을 특징으로 하는 사용자가 경험하는 미디어와 연관된 상태 표시기를 방송하는 방법.

### 청구항 107.

인스턴트 메시지 통신 사용자 인터페이스에 있어서,

선택된 사용자 목록 및 미디어 플레이어를 포함하고:

상기 선택된 사용자 목록은 각각의 선택된 사용자를 위한 상태 표시기를 추가로 포함하며, 상기 상태 표시기는 각각의 선택된 사용자가 체험중인 미디어를 나타내는 인스턴트 메시지 통신 사용자 인터페이스.

### 청구항 108.

개선된 통신 체험을 제공하는 방법에 있어서, 상기 방법은:

프로그램의 사용자가 연관되고자 하는 다른 사용자의 목록을 표시하는 사용자 인터페이스를 포함하는 내려받기 가능한 프로그램에 대한 접속을 제공하는 단계;

상기 프로그램의 제1 사용자를 위한 상태 표시기를 인스턴트화 하고, 상기 상태 표시기는 상기 프로그램을 사용하는 동안 제1 사용자가 체험하는 데이터를 표시하는 단계;

상기 제1 사용자와 연관된 하나 이상의 다른 사용자에 상기 상태 표시기를 표시하는 단계; 및

제1 사용자가 경험하는 데이터의 변화에 기초하여 상기 표시된 상태 표시기를 동적으로 변화시키는 단계를 포함하는 개선된 통신 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 109.

제108항에 있어서, 상기 데이터는 웹페이지를 포함하는 것을 특징으로 하는 개선된 통신 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 110.

제108항에 있어서, 상기 데이터는 미디어 콘텐츠를 포함하는 것을 특징으로 하는 개선된 통신 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 111.

제108항에 있어서, 상기 데이터 스트림을 포함하는 것을 특징으로 하는 개선된 통신 체험을 제공하는 방법.

### 청구항 112.

프로그램을 실행시킬 수 있는 컴퓨터 하드웨어에서 동작하는 인스턴트 메시지 통신 컴퓨터 프로그램에 있어서, 사용자에 의해서 동작할 때, 상기 프로그램은:

사용자 목록 부 및 미디어 플레이어 부를 포함하는 사용자 인터페이스를 인스턴트화 하는 단계;

제2 컴퓨터 하드웨어에서 사용하는 상기 메시지 통신 프로그램의 제2 사용자를 식별하는 상기 사용자 목록 부에 사용자 식별자를 표시하는 단계; 및

상기 사용자 식별자에 인접하게 선택 가능한 상태 표시기를 표시하고, 상기 상태 표시기는 상기 제2 사용자가 체험하는 제2 사용자 미디어를 표시하는 단계를 수행하는 인스턴트 메시지 통신 컴퓨터 프로그램.

### 청구항 113.

제112항에 있어서, 상기 프로그램은 상기 사용자가 상기 선택 가능한 상태 표시기를 선택하는 것에 반응하여 상기 미디어 플레이어 부를 통해 미디어를 수신하는 단계를 추가로 수행하는 것을 특징으로 하는 인스턴트 메시지 통신 컴퓨터 프로그램.

### 청구항 114.

제112항에 있어서, 상기 프로그램은 상기 사용자가 상기 선택 가능한 상태 표시기를 선택하는 것에 반응하여 상기 미디어 플레이어 부를 통해 미디어를 수신하는 단계를 추가로 수행하고, 상기 미디어는 제2 사용자에게 체험하는 상기 미디어와 유사한 미디어인 것을 특징으로 하는 인스턴트 메시지 통신 컴퓨터 프로그램.

## 청구항 115.

제112항에 있어서, 상기 프로그램은 제2 사용자가 상이한 미디어를 체험하는 것을 반영하여 상기 선택 가능한 상태 표시기를 변경시키는 단계를 추가로 수행하는 것을 특징으로 하는 인스턴트 메시지 통신 컴퓨터 프로그램.

## 청구항 116.

프로그램을 실행시킬 수 있는 컴퓨터 하드웨어에서 동작하는 인스턴트 메시지 통신 컴퓨터 프로그램에 있어서, 사용자에 의해서 동작할 때, 상기 프로그램은:

사용자 목록 부를 포함하는 사용자 인터페이스를 인스턴트화 하는 단계;

제2 컴퓨터 하드웨어를 사용하는 상기 메시지 통신 프로그램의 제2 사용자를 식별하는 사용자 목록 부에 사용자 식별자를 표시하는 단계; 및

상기 사용자 식별자에 인접한 곳에 선택가능한 상태 표시기를 표시하고, 상기 상태 표시기는 제2 사용자의 컴퓨터에서 상기 제2 사용자가 보는 웹페이지를 표시하는 단계를 수행하는 인스턴트 메시지 통신 컴퓨터 프로그램.

## 청구항 117.

제116항에 있어서, 상기 프로그램은 제2 사용자가 상이한 웹페이지를 탐색하고 있는 것을 반영하여 상기 선택가능한 상태 표시기를 변경시키는 단계를 추가로 포함하는 것을 특징으로 하는 인스턴트 메시지 통신 컴퓨터 프로그램.

### 명세서

#### 기술분야

본 발명은 메시지 통신을 위한 시스템 및 방법에 관한 것이다.

#### 배경기술

인터넷 및 월드 와이드 웹("웹")의 확장은 컴퓨터 이용자에게 예를 들어 이메일, 채팅 및 인스턴트 메시지 통신 같은 다른 사용자와 통신할 수 있는 개선된 수단을 제공하였다. 인스턴트 메시지 통신은 최근 인기 있는 통신 수단이 되었다. 인스턴트 메시지 통신 시스템에서, 두 명의 이용자는 인터넷을 통해서 파일 같은 정보뿐 아니라 메시지를 전달하여 실시간 또는 거의 실시간으로 상대방과 통신할 수 있다. 인스턴트 메시지 통신 시스템에서, 메시지는 각각의 사용자의 컴퓨터에 설치된 인스턴트 메시지 통신 클라이언트 소프트웨어 프로그램을 이용하여 생성되고 표시된다. 몇몇의 인스턴트 메시지 통신 시스템에서, 프로필 또는 사용자의 상태(예를 들어, 사용자가 온라인, 오프라인, 바쁨에 해당하는지 여부)같은 사용자에 관한 정보는 다른 인스턴트 메시지 통신 시스템의 다른 사용자와 공유된다.

비록 인스턴트 메시지 시스템이 인기가 있게 되었지만, 여전히 상기 시스템은 충분한 정도로 인터넷의 전 세계적인 접근을 사용하지 않는다. 비록 메시지 및 파일 교환에 유용하더라도, 최근의 인스턴트 메신저 플랫폼은 사용자 간의 다른 실용적인 정보를 공유할 수 있는 기능을 갖지 못한다. 사용자는 인스턴트 메시지 통신 프로그램을 사용하는 동안, 그들은 또한 그들의 컴퓨터나 인터넷을 통해서 다른 수많은 것들을 할 수도 있다. 최근의 인스턴트 메시지 통신 프로그램은 상기 체험을 다른 인스턴트 메시지 통신 사용자와 쉽게 공유할 수 있도록 하지 못한다.

#### 발명의 상세한 설명

어떤 사용자가 컴퓨터 또는 인터넷의 특정 어플리케이션을 사용할 때, 만약 그 또는 그녀가 다른 사용자가 그들이 사용하는 프로그램을 알도록 해주고 다른 사용자와 그들의 체험을 쉽게 공유할 수 있다면 이로울 것이다. 그러므로 예를 들면 만

약 사용자가 노래나 비디오 클립 같은 특정한 미디어 아이템을 체험하고 있는 경우, 다른 사용자가 듣고 있는 노래에 관한 정보 즉 재생 목록, 라디오 방송국 또는 음악의 장르 같은 정보를 얻고 동일한 노래를 들을 수 있다면 이로울 것이다. 이는 단순한 메시지 등의 교환을 뛰어넘는 사용자 간에 개선된 통신을 가능하게 하는 부가적인 체험 공유를 생성할 것이다.

본 발명은 인터넷이나 기타 네트워크상의 통신 프로그램을 이용하는 사용자의 체험을 개선 시키는 시스템 및 방법을 제공한다. 일 실시예로, 인스턴트 메시지 통신 사용자의 체험은 음악이나 비디오 같은 콘텐츠의 체험을 공유하는 것을 촉진하는 인스턴트 메시지 통신 시스템의 사용자 상태 표시기를 사용함으로써 개선된다. 본 발명의 일 실시예에 따른 시스템 및 방법은 사용자가 표시기를 표시하거나 및/또는 다른 사용자에게 제1 사용자가 체험하고 있는 미디어 콘텐츠를 알리는 기능성 상태 메시지를 설정할 수 있게 한다.

일 실시예에서, 사용자는 다른 사용자가 특정 시간에 듣거나 보거나 또는 체험하고 있는 것과 동일 또는 유사한 콘텐츠에 접속할 수 있는 능력을 얻는다. 실행 중에, 인스턴트 메시지 통신 시스템은 일정 시간에 이용자가 체험하고 있는 콘텐츠에 대한 데이터 또는 메타데이터를 제공한다. 다른 사용자는 수신한 상기 데이터 또는 메타데이터를 사용하여 사용자가 체험하고 있는 콘텐츠와 동일 또는 유사한 것을 체험하거나 상기 미디어 또는 콘텐츠와 관련된 정보를 좀 더 얻을 수 있다. 일 실시예에서, 시스템은 다른 사용자가 특정 콘텐츠에 접속하고자 하는 요청이 적절한 디지털 권리인지를 식별하는 검사를 수행한다.

### 실시예

일반적으로, 본 발명은 상호통신 중인 사용자 간의 체험을 개선 시키고 그에 따라 사용자와 시스템 및/또는 방법의 제공자 간의 친밀감을 발생시키는 시스템 및 방법에 관한 것이다. 특정한 실시예에서, 시스템 및 방법은 인스턴트 메시지 통신 시스템의 이용자 간의 개선된 상호 통신 및 공유 활동을 가능하게 함으로써 사용자의 체험을 개선 시키도록 기술된다.

본 발명의 특정 실시예는 지금부터 상기 언급된 도면을 참고하여 기술될 것이고, 동일한 도면 부호는 동일한 구성요소를 나타낸다. 지금부터 도1을 참고하면, 본 발명의 일 실시예에 구조가 개략적인 형태로 도시되었다. 도1에 도시된 바와 같이, 본 발명의 일 실시예에 따른 시스템(11)이 도시되었다. 일반적으로 상기 시스템(100)은 사용자가 인스턴트 메시지 통신 플랫폼을 사용하여 인터넷을 통해 서로 통신할 수 있게 하며 또한 그들 사이의 상이한 정보 및 데이터를 공유할 수 있게 한다.

각각의 사용자(102)는 다수의 공지된 방법 중 하나로 인터넷(104)에 연결된 개인용 컴퓨터(PC), 웹 가능 휴대폰, 개인 휴대 정보 단말기(PDA) 등과 같은 프로세서(103)를 구비하고 있다. 게다가, 각각의 프로세서(103)는 바람직하게는 마이크로소프트사에 의해서 제공되는 인터넷 익스플로어 또는 네츠케이프 사에 의해 제공되는 네츠케이프 내비게이터 같은 인터넷 브라우저(도시하지 않음) 및 마이크로 소프트 사에 의해서 제공되는 윈도우 미디어 플레이어 또는 리얼 네트워크 사에 의해서 제공되는 리얼 플레이어 같은 미디어 플레이어 또는 사용자와 서비스 제공자 간 및 사용자 간에 상호통신이 가능하고 디지털 정보 및 데이터를 지각할 수 있는 형태로 변환하는 상기 언급된 구성요소와 등가의 소프트웨어 또는 하드웨어를 포함하는 것이 좋다. 설명한 실시예에서, 프로세서(103)는 인스턴트 메시지 통신 서버(106)와 통신하고 사용자 간의 메시지를 교환하는데 사용되는 인스턴트 메시지 통신 클라이언트 소프트웨어 프로그램(112)을 실행한다. 인스턴트 메시지 통신 클라이언트의 일례는 야후! 인스턴트 메신저 또는 현재 알려져 있거나 장래에 알려질 기타 인스턴트 메시지 통신 클라이언트이다. 비록 본 실시예는 인스턴트 메시지 통신 클라이언트에 대해서 기술하고 있지만, 지금까지 알려진 또는 이 이후에 알려질 인터넷을 통해 통신하는 기타 수단을 사용할 수도 있다는 것을 인식하여야 한다. 또한, 비록 본 실시예는 미디어 콘텐츠 및 특정 오디오 콘텐츠에 대해서 기술하고 있지만, 지금까지 알려진 또는 이후에 알려진 기타 콘텐츠 또는 미디어 포켓을 사용하는 것도 본 발명의 범위 내라는 것을 이해하여야 한다. 게다가, 비록 본 발명의 실시예는 스트리밍 미디어 콘텐츠에 대해서 기술하고 있지만, 본 발명은 스트리밍 디어어가 아닌 기타 디지털 콘텐츠에 적용할 수 있으며 URI 또는 URL을 통해서 도달되는 인터넷 망일 수도 있다.

이하에서 좀 더 자세히 기술되듯이, 시스템(100)은 인스턴트 메시지 통신(IM) 서버(106) 및 미디어 서버(108)를 포함한다. 기타 서버(108)가 또한 접속될 수 있다. 상기 IM 서버(106)는 사용자 간의 메시지를 교환하고 사용자(102) 및 미디어 서버(108) 양자에 기타 정보를 전달하도록 동작한다. IM 서버(106)와의 정보 교환에 추가로, 미디어 서버(108)는 음악 콘텐츠 및 사용자(102)에 대해서 수신되는 다양한 형태의 음악 콘텐츠 스트리밍을 저장한다. 기타 서버(110)는 기타 콘텐츠 및 서비스를 제공하며, 관리자 로그인, 서비스 접속 허가, 디지털 권리 관리, 사용자 프로필 및 선호 정보 저장과 같은 관리 서비스 및 서비스 제공자에 의해 제공되는 기타 서비스를 제공한다. 비록 본 발명의 일부 실시예는 음악에 대해서 기술하나, 상기 실시예는 뉴스, 연예, 스포츠 또는 기타 웹페이지 또는 지각 가능한 오디오나 비디오 콘텐츠를 포함하나 이에는 제한되지 않는 스트리밍 또는 비 스트리밍의 형태를 포함한다는 것을 이해하여야 한다.

도1에서 도시한 바처럼, 사용자(102), IM 서버(106)와 미디어 서버(108) 및 기타 서버(110)는 인터넷을 통해서 통신할 수 있도록 연결된다. 대안적인 실시예에서, 본 시스템의 상이한 구성요소는 예를 들어 다른 사용자와 무선으로 결합하거나 또는 인트라넷이나 광역 통신망(WAN) 등과 같은 것을 통해서 상이한 방법으로 연결될 수 있다.

사용자(102)는 인스턴트 메시지 통신 서버를 통해서 다른 사용자와 통신할 수 있도록 그들이 프로세서(103)상의 인스턴트 메시지 통신 클라이언트(112)를 이용한다. 도2에 도시한 바처럼, 인스턴트 메시지 통신 클라이언트를 사용하는 동안, 사용자는 예를 들어, 메시지를 입력하거나 다른 사용자에게 파일을 전송함으로써 다른 사용자와 상호 작용할 수 있는 능력을 갖는다. 인스턴트 메신저 창(202)의 일부에서 사용자가 상이한 기능(예를 들어 메시지 및/또는 아이템을 다른 사용자에게 웹 사이트에 접속하여 전송하는 것)을 수행할 수 있도록 하는 것 이외에, 인스턴트 메시지 통신 클라이언트는 또한 사용자가 "친구 목록"(204) 또는 다른 말로 하면 사용자가 알고 있는 다른 사용자를 편집할 수 있도록 한다. 상기 인스턴트 메시지 통신 클라이언트는 상기 다른 사용자의 이름 목록을 표시하며, 그에 따라 사용자가 쉽게 사용자가 자주 접촉하는 다른 사용자 그룹에 접속할 수 있도록 한다. 예를 들어, 공지된 방법은 친구의 사용자 이름을 클릭함으로써, 사용자는 그 또는 그녀의 친구에게 인스턴트 메시지를 전송할 수 있다. 부가적으로, 친구의 사용자 이름을 클릭할 때, 취미, 좋아하는 것, 싫어하는 것 또는 사용자가 시스템에 제공한 기타 정보와 같이 사용자에 관한 데이터가 표시되거나 제공된다. 추가로, 사용자는 그 또는 그녀의 친구를 추가적인 카테고리(예를 들어 가족, 친구 등)로 묶을 수 있다.

인스턴트 메시지 통신 프로그램의 공지된 특정 실시예에서, 각각의 사용자에게 그들의 상태를 설정할 수 있는 옵션이 주어진다. 예를 들어 가능한 상태 표시기는 "대화 가능", "다른 용무 중", "바쁨", "곧 돌아오겠음", "자리 비움", "휴가 중" 또는 "점심 식사 중"을 포함할 수 있다. 사용자가 그 또는 그녀의 상태를 설정하기 위해 선택하면, 사용자의 id는 상태 표시기(224)와 대응하여 표시된다. 인스턴트 메시지로 제1 사용자와 대화하고자 하거나 단지 제1 사용자의 상태만을 알고자 하는 임의의 사용자는 제1 사용자에 대해서 선택된 상태에 대한 정보를 얻을 수 있을 것이다. 예를 들어 사용자 크리스가 그의 상태를 "바쁨"이라고 표시하면, "친구 목록"을 통해서 사용자 크리스를 식별하거나 크리스의 상태를 보기 원하거나 크리스에게 인스턴트 메시지를 전송한 다른 사용자는 눈에 보이는 상태 표시기(224)를 통해 크리스가 "바쁘다."라는 것을 알 수 있을 것이다. 상태 표시기의 사용은 개개의 사용자가 그 또는 그가 바쁘다고 개별적으로 각각의 사용자에게 통보함이 없이 쉽게 그들의 상태를 알릴 수 있는 환경을 만든다는 점에서 적절하다. 사용자는 드롭다운 목록으로부터 선택하거나 컴퓨터 환경 내에서 아이템을 선택하는 기타 공지의 방법을 사용하여 그의 상태를 설정할 수 있다.

다양한 상이한 환경에서, 상이한 공지의 상태 표시기는 사용자의 위치(예를 들어, 집, 직장), 사용자가 하고 있는 하고 있는 것(예를 들어, 바쁨, 통화 중), 사용자의 기분(예를 들어, 슬픔, 행복함) 또는 기타 사용자에 관한 것에 관한 다양한 표시기를 포함할 수 있다. 대안으로, 사용자는 다른 사용자에게 그를 숨기고 다른 사용자에게 제1 사용자가 시스템에 접속하지 않은 것처럼 보이게 하는 접속하지 않음으로 그의 상태를 식별하도록 선택할 수도 있다.

또 다른 공지된 실시예에서, 사용자는 또한 시스템에 대해서 제공되는 것을 선택하는 것이 아니라 특정 상태를 개인화할 수 있다. 예를 들어, 사용자는 그 또는 그녀의 상태로 개인화된 메시지(예를 들어 모두에게 좋은 하루가 되기를)를 설정할 수 있다. 또한, 상태 표시기는 다른 애플리케이션에 대한 URL 또는 하이퍼링크 일 수도 있다. 예를 들어, 어떠한 사용자는 그 또는 그녀의 상태 표시기로 그들이 좋아하는 웹사이트에 대한 링크를 제공할 수 있다. 다른 인스턴트 메시지 통신 사용자가 제1 사용자의 상태 표시기(예를 들어 URL 또는 링크)를 클릭하면, 사용자는 URL 또는 링크에 의해 표시되는 웹사이트로 연결된다. 또 다른 실시예에서, 추가적인 애플리케이션 및/또는 프로그램이 상태 표시기를 통해 이용될 수 있다. 예를 들어, 만약 사용자가 그의 홈 컴퓨터에 웹 카메라가 있다면, 그들은 예를 들어 "나의 웹 캠을 보세요"라는 메시지를 그의 상태 표시기에 포함할 수 있다. 다른 사용자가 상기 상태 메시지를 클릭하면, 웹 캠으로부터의 이미지가 표시될 것이다. 다른 실시예에서, 그럼 또는 아이콘(210)이 상태 표시기와 함께 표시될 수 있다. 예를 들어, 카메라의 그림이 사용자가 다른 사용자의 웹 캠을 방문할 수 있도록 상태 표시기 옆에 표시되거나, 밝은 웃는 얼굴이 사용자가 시스템에 접속 중이라는 것을 나타내거나, 시계가 사용자가 자리 비움이라는 것을 나타낼 수 있다. 다른 기능이 버튼(224) 또는 메뉴 또는 핫 링크 같은 기타 인터페이스를 통해 제공될 것이다.

본 발명의 실시예의 동작에서, 사용자(102)의 컴퓨터(103)에 설치된 인스턴트 메시지 통신 클라이언트(112)는 아이콘 목록, 메시지 또는 사용자의 상태 표시기로 표시될 수 있는 기타 정보를 보유하거나 IM 서버(106)로부터 상기 정보 또는 표시기를 획득할 수 있다. IM 서버(106)가 상태 표시기의 변경이 적절하다고 결정할 때, 예를 들어 사용자가 시스템에서 로그오프하거나 사용자가 그들이 바쁘다고 시스템에 통지한 때, IM 서버(106)는 이러한 상태의 변화를 인지하고 상기 정보를 인스턴트 메시지 통신 클라이언트를 통해서 다른 사용자(102)의 컴퓨터로 전송한다. 인스턴트 메시지 통신 클라이언트는 다른 사용자의 표시에 적절한 상태 표시기를 사용하고, 이러한 방법으로 각각의 사용자는 다른 사용자의 개신된 상태를 볼 수 있다.

본 발명의 실시예에서, (도3 참고) 시스템의 사용자는 메시지 통신 클라이언트(또는 기타 스트리밍 미디어 애플리케이션)에 의해서 제공된 사용자 인터페이스로 인터넷을 통해 음악을 들을 수 있으며, 상기 인터페이스는 메시지 통신 부와 미디어 플레이어 부를 포함한다. 상기 실시예에서, 사용자는 음악 체험 또는 그 또는 그녀가 듣고 있는 음악의 종류를 다른 사용자와 공유할 수 있다. 이러한 실시예에서, 사용자는 인스턴트 메시지 통신 사용자 인터페이스의 미디어 플레이어 부에 스트리밍 미디어 서비스(예를 들어 야후! 런치캐스트(Launchcast™)를 사용할 수 있다. 도3에 도시한 것처럼, 예시적인 인스턴트 메시지 통신 사용자 인터페이스는 사용자가 인스턴트 메시지 통신을 하면서 동시에 미디어 플레이어 애플리케이션을 통해서 스트리밍 미디어에 대한 접속 및 체험을 제어할 수 있도록 하기 위해서 미디어 플레이어 섹션(304)과 사용자를 위한 메시지 통신 섹션(312)으로 분할된다.

사용자(실시예에서 "Mark"로 표현된)가 인스턴트 메시지 통신 클라이언트 내의 플레이어를 사용하고자 선택하는 경우, 도3에 도시한 것처럼, 인스턴트 메시지 통신 클라이언트(302)의 상부(312)는 그의 친구 목록을 표시하고 본원에 기술된 새로운 특징뿐 아니라 "종래의" 인스턴트 메시지 통신 기능(예를 들어, 채팅, 인스턴트 메시지 통신, 다른 사용자의 상태 표시)을 사용자에게 제공한다. IM 창(302)의 하부(304)는 그러나 사용자가 요청하고 공지의 방법으로 미디어 서버(108)로부터 전송된 스트리밍 미디어를 실행하거나 체험할 수 있는 미디어 플레이어로 변환되어 있다. 이는 사용자의 인스턴트 메시지 통신 체험과 미디어 실행 체험을 결합할 수 있는 추가적인 이점을 발생시킨다는 것을 이해하여야 한다. 또한, 이러한 모든 것은 사용자의 관점에서 끊어짐 없이 이어져야 하며, 추가로 인스턴트 메시지 통신을 개선시켜야 한다. 다른 실시예에서, 플레이어는 인스턴트 메시지 통신 창 내의 상이한 지역에 위치하거나 메시지 창 밖에 위치하거나 또는 분리된 창의 스크린 부 밖에 위치하거나 스크린 부에 위치할 수도 있다. 일 실시예에서, 사용자 "Mark"가 미디어 플레이어를 통해 체험하고 있는 노래(560)는 IM 창(302)의 상부(312)에 있는 "Mark"의 이름 옆(580)에서 열거된다.

그러므로 도3에 도시한 추가적인 예 및 본원의 추가적인 설명으로써, 사용자(500)는 사용자(500)가 음악을 듣고 있다는 것을 표시하는 상태 표시기(525)로 식별되며, 동시에 동일 또는 상이한 표시기는 사용자가 듣고 있는 특정 음악의 제목(550)을 식별하는 것이 좋다. 그러므로 본 발명의 시스템 및 방법을 사용하는 동안 사용자의 표시된 상태 표시기는 사용자의 실제 경험과 상호 경험하고 이를 나타낸다.

도3에서 추가로 도시한 것처럼, 사용자의 상태 표시기는 다른 사용자가 특정 사용자가 듣고 있는 노래의 제목을 볼 수 있도록 하는데 사용될 수 있다. 예를 들어, 인스턴트 메시지 디스플레이(302)의 상부(312)에 도시된 바와 같이, 만약 사용자 "Adrian"(500)이 조지 마이클에 앨범 "Faith"로 부터 노래 "Faith"를 듣고 있다면, "Adrian"의 노래 상태 표시기(550)는 가수, 노래 및 앨범을 표시하는 "George Michael-Faith-Faith"를 보여줄 것이다. 그러므로 다른 사용자는 Adrian이 최근에 듣고 있는 노래를 알 수 있다. 노래 제목, 가수 및 앨범에 추가로, 노래 상태 표시기(550)는 하이퍼링크이거나 상태 표시기가까이에 표시될 수 있는 분리 하이퍼링크인 것이 좋다. 따라서 만약 IM 창(302)을 표시하는 IM 클라이언트를 사용하는 사용자(상기 예에서 "Mark")가 사용자 "Adrian"이 듣고 있는 노래를 듣고 싶어한다면, 사용자 "Mark"는 노래 제목(550) 하이퍼링크를 클릭할 수 있다. "Mark"가 하이퍼링크를 클릭할 때, 도4를 참고하여 좀 더 자세히 설명될 바와 같이 그는 그의 미디어 플레이어를 통해서 "Adrian"이 듣고 있는 노래 또는 노래의 일부를 수신할 것이다. 대안으로, 개개의 사용자는 그들의 음악 상태 메시지를 어떻게 나타낼 것인가를 선택할 수 있다. 예를 들어, 노래 및 가수의 목록 대신에, 사용자는 개인화된 메시지를 삽입하거나, 아무런 메시지를 삽입하지 않고 노래에 대한 링크만을 삽입할 수도 있다.

상술한 실시예를 수행하는 예시적인 방법이 지금부터 설명될 것이다. IM 서버(106)는 상태 표시기(525, 550) 또는 이들의 결합으로 전부 또는 일부가 표시된 데이터 및/또는 메타데이터를 저장, 획득 및/또는 제공한다. 본원에서 사용된 것처럼, 데이터와 메타데이터는 교환성을 가지며 사용된다. 이러한 "확대된" 상태 표시기는 고객 상태 메시지, 상태의 유형 및 상태 표시기 용 텍스트와 같은 다른 상태 표시기와 연관된 데이터를 나타낸다. 표준 상태 표시기에 의해 나타낸 데이터에 추가로, "확대된" 상태 표시기는 또한 상태와 연관된 메타데이터를 나타낸다. 예를 들어, 스트리밍 미디어를 듣고 있으며 이러한 감상 체험을 다른 사용자와 공유하고 싶은 인스턴트 메시지 통신 사용자(5000)의 경우에 확대된 상태 표시기는 예를 들어, 가수의 신원, 노래 제목, 앨범 이름, 감상평, 인기도 정보를 포함하는 노래 식별자 같은 정보 또는 예를 들어 사용자 식별자, 노래 또는 미디어 아이템의 인기 순위 같은 노래 또는 미디어 콘텐츠 아이템과 관련된 기타 정보 또는 플레이어 또는 메시지 통신 프로그램이 노래 또는 기타 미디어를 스트리밍하거나 사용자에게 추가적인 정보를 제공하기 위해 필요하거나 설치될 수 있는 기타 다른 정보와 관련될 것이며 이러한 정보를 나타낼 것이다. 데이터와 상태 표시기 간의 상기 관계는 사용자가 사용자(500)를 다양한 다른 사용자에게 표시할 수 있게 하며, 동시에 그 또는 그녀가 듣는 노래(550)를 표시할 수 있으며, 차례로 상기 다른 사용자가 상기 표시기와 연관된 데이터 및 정보에 대한 접속할 수 있게 한다. 반대로, 이는 또한 하나의 사용자가 그 또는 그녀의 친구가 듣는 노래 목록을 볼 수 있게 해준다. 사용자는 어떠한 새로운 프로그램 또는 플러그인을 설치할 필요가 없을 뿐 아니라, 사용자는 다른 사용자가 어떠한 음악을 듣는지를 알기 위해 추가적인 새로운 프로그램을 실행할 필요도 없으며, 다만 사용자는 상기 정보에 접속할 수 있는 본원에 기술된 인스턴트 메시지 프로그램 및 친구 목록 기능을 설치하여야 한다. 추가로, 각각의 사용자(500)는 그들이 듣고 있는 노래를 표시하기 위해서 그들의 상

태 표시기(550)를 수동으로 조정할 필요가 없으며, 시스템이 사용자가 수신하고 경험한 서버로부터 클라이언트로 도달된 노래 또는 기타 미디어 아이템에 따라 자동으로 정보를 표시한다. 상기 실시예는 각각의 사용자가 인스턴트 메시지 통신의 "친구 목록"을 사용하여 그들의 목록화된 친구들에 의해 체험되는 음악에 대한 데이터 및 정보에 즉시 접속할 수 있게 해준다는 것을 이해하여야 한다. 상태 표시기는 사용자에 감상 체험이 변할 때마다 변한다. 그래서 예를 들어 도3을 참고하면, 만약 사용자 Adrian(500)이 노래 Faith를 듣는 것을 마치고 이제 그룹 Cracker의 노래 Teen Angst를 듣는 중이라면, Adrian의 상태 표시기는 Adrian의 친구 목록에 있는 모든 사용자에 대해서 상기 새로운 노래 제목 및 가수를 반영하여 갱신될 것이다. 상태 표시기에 포함된 정보의 양은 시스템 제공자, 미디어 제공자 소프트웨어 제공자, 사용자 또는 상기의 조합에 의해서 제어 가능하며, 표시기에 의해 표현되거나 접속 가능한 데이터 역시 마찬가지다.

비록 상기 논의가 특정한 노래를 사용하여 설명되었지만, 본 발명은 대안으로 또는 동시에 재생 목록에 있는 다양한 노래를 들을 수 있는 기능을 포함하는 것이 좋다. 예를 들어, 만약 제1 사용자 Todd(510)가 순서대로 또는 임의로 재생되는 다양한 노래를 포함하는 특정 재생 목록 "Todd의 Rock"을 듣고 있다면, 상태 표시기(511)는 Todd의 재생 목록의 이름을 표시할 것이며 다른 사용자가 재생 목록을 클릭하여 Todd의 재생 목록에 있는 노래 중 하나 또는 전부를 들을 수 있다. 또한, 재생 목록에 있는 노래 중 얼마나 많은 노래를 제2 사용자가 들을 수 있게 할 것인가(예를 들어, 재생 목록 내의 노래 중 단지 한 곡 또는 5곡) 또는 노래가 재생되는 순서 또는 재생 목록 콘텐츠에 대한 기타 제한이나 조정을 위해, 일정한 제한이 사용자 또는 메시지 통신 프로그램 제공자에 의해서 선택적으로 설정될 수 있다.

또 다른 실시예에서, 본 발명의 시스템의 사용자는 특정한 노래 또는 비디오에 추가로 다른 사용자가 듣고 있는 "라디오 방송국"을 들을 수 있다. 업계에 공지된 바와 같이, 사용자의 선택된 기호에 합치하여 사용자에게 미디어를 스트리밍 해줄 수 있도록 설정되는 개인화된 "라디오 방송국"을 사용자가 만들 수 있게 하는 애플리케이션이 존재한다. 인터넷 라디오의 사용을 특징으로 하는 예시적인 인터넷 웹사이트는 야후! 런치의 인터넷 라이오이다. 라디오 시스템에서, 사용자는 프로그램된 알고리즘에 따라 사용자의 방송국을 위해 선택된 기호에 합치하는 라디오 방송국을 설정할 수 있다. 예를 들어, 사용자가 특정한 장르의 음악(예를 들어, 재즈 또는 락)을 듣기를 원하거나 그 또는 그녀가 좋아하는 가수 또는 앨범을 식별하기를 원한다면, 사용자의 방송국에 사용되는 알고리즘은 사용자의 선호에 의해 영향을 받을 것이다.

본 발명의 일 실시예에서, 만약 사용자 Peter(515)가 Peter의 기호에 따른 노래를 재생하는 Peter가 "Peter의 방송국"이라고 부르는 라디오 방송국을 생성하는 서비스를 사용한다면, Peter와 연관된 상태 표시기(525)는 또한 사용자의 라디오 방송국의 신원, 예를 들어 Peter의 방송국(575)을 반영하는 것이 좋다. 그러므로 다른 사용자가 Peter의 상태 표시기(525)를 클릭하거나 Peter(515)가 듣고 있는 라디오 방송국(575)을 반영하는 Peter의 방송국 표시기(575)를 클릭하면, Peter의 방송국을 위해 미디어를 제어하고 제공하는 동일 또는 유사한 알고리즘이 다른 사용자에게 콘텐츠를 스트리밍하기 위해 사용될 것이다. 이는 사용자가 그 또는 그녀가 듣고 있는 노래 체험을 다른 인스턴트 메시지 통신 사용자와 공유할 수 있게 해준다는 이점뿐 아니라, 사용자가 특정한 라디오 방송국 또는 다른 말로 하면 그 또는 그녀가 최근 듣고 있거나 또는 제2 사용자가 선택하여 듣고 있거나 듣고 있지 않더라도 단순히 공유하고 싶은 라디오 방송국에서 사용자가 이미 설정해준 특정한 기준을 공유할 수 있게 하는 유연성을 제공한다.

그러므로 만약 다른 사용자가 상태 표시기(525) 또는 피터의 라디오 방송국을 가리키는 이름(575)을 클릭한다면, 시스템은 다른 사용자를 위해 노래를 선택하기 위해 피터의 라디오 방송국 기호를 사용하여 사용자에게 상기 노래를 전송할 것이다. 또한, 만약 라디오 시스템이 서브스크립션(subscription) 시스템이고 상이한 사용자가 상이한 방송국에 대한 접속을 변경할 수 있게 된다면, 특정한 방송국은 특정 사용자에게 사용 가능할 수도 있고 사용하지 못하게 될 수도 있다. 예를 들어, IM 서버(106) 또는 미디어 서버(108) 또는 기타 서버(110) 또는 클라이언트 소프트웨어는 서브스크립션 레벨, 콘텐츠 제한(성인 대 미성년)과 같은 미리 선택된 기준 또는 사용자, 콘텐츠 또는 서비스 제공자 또는 상기의 임의의 조합에 의해 선택된 기준에 따라 사용자가 미디어에 대해 제한될 수 있도록 다양한 사용 가능한 미디어 대한 접속을 제어할 수 있도록 배열된다.

대안적인 실시예에서 링크(575)는 정적 URI이거나 단순히 미디어에 관련된 것일 필요가 없으며, 사용자가 보고 있는 웹페이지의 URI를 가르치기 위해 동적으로 변할 수 있다. 그러므로 도3을 참고하면, 만약 사용자 "Moe"(590)가 최근 웹사이트 야후!의 홈페이지를 보고 있는 중이라면, "Moe"의 상태 표시기(595)는 상기 페이지의 URI를 반영한다. 상태 표시기(595)는 "Moe"가 상이한 페이지를 탐색하고 있다고 변경될 것이며 "Moe"의 친구들은 클릭하여 "Moe"의 열람 체험을 공유할 수 있다. 상기 예에서, 사용자의 주소는 IM 클라이언트에 의해 추적되며 브라우저에 의해 IM 클라이언트로 전송되거나 기타 임의의 방법에 의해 사용자가 탐색 중인 웹을 표시하도록 사용자의 상태 표시기를 갱신할 수 있게 IM 서버(106)로 전송되며, 동일한 방법으로 노래, 재생목록, 또는 라디오 방송국 상태 표시기는 사용자가 듣고 있는 것이 변함에 따라 변한다.

본 발명의 일 실시예에 따른 다른 인스턴트 메시지 통신 사용자에 의한 미디어 체험 공유의 예시적인 방법은 도4의 흐름도에 도시되었다. 예를 들어 만약 사용자 A가 인스턴트 메시지 클라이언트 디스플레이(302) 내에 있는 플레이어(304)로 노

래를 듣고 있는 중이라면(402), 미디어 서버(108)를 노래에 대한 메타데이터(예를 들어, 노래 ID, 사용자 ID 또는 기타 본원에 기술된 데이터)를 IM 서버(106)으로 전송한다(404). IM 서버가 사용자 A의 노래에 대한 메타데이터를 수신하면, IM 서버는 사용자 A가 또는 그녀가 듣고 있는 노래에 대한 정보를 다른 사용자와 공유하기를 원하는지를 결정하기 위해서 사용자 A의 설정을 선택적으로 검사한다(406). 상이한 실시예에서, 사용자가 그들이 다른 사용자와 공유하기를 바라는 정보나 데이터를 선택할 수 있거나, 대안적으로 서비스 제공자가 예를 들어 로그인 제어 및 서브스크립션 레벨을 통하는 것과 같은 미리 선택된 사용자 기준 또는 기다 기준에 기초하여 접속을 제어할 수 있다. 만약 사용자 A가 노래에 관한 정보를 공유하기를 원하지 않는 것으로 판명되거나 다른 시스템 파라미터가 정보 공유는 발생하지 않는다고 나타내면, 정보는 공유되지 않는다(407). 만약 사용자 A가 그 또는 그녀의 노래 정보를 다른 사용자(예를 들어 사용자 A의 친구)와 공유하기를 바라는 것으로 판명된다면, IM 서버는 미디어 및 미디어 메타데이터를 나타내는 상태 표시기를 사용자 A가 정보를 공유하고자 하는 사용자(예를 들어 사용자 A의 친구)에게 전송한다(408). 사용자 A가 그 또는 그녀의 미디어 정보를 공유하고자 하는 사용자 그룹의 임의의 사용자는 도3을 참고하여 상술한 바와 같이 상태 표시기(예를 들어 도3의 구성 요소(525)) 및 노래 및/또는 가수의 이름의 표시(예를 들어 도3의 구성 요소(550))를 볼 수 있다(410). 만약 예를 들어 사용자 B가 사용자 A가 체험 중인 동일한 미디어를 체험하고자 한다면, 사용자 B는 사용자 A의 상태 표시기(525), 표시기(550), 또는 하나로 표시된 상기 표시기를 클릭할 것이다(412). 사용자 B가 상기 링크(550)를 클릭하면, 미디어 서버는 사용자 A의 미디어를 사용자 B로 스트리밍하기 시작한다(414). 사용자 B는 그 후 사용자 A가 그 또는 그녀의 메시지 통신 클라이언트(304) 내에 구현되거나 그에 따라 동작하는 그 또는 그녀의 플레이어에서 체험 중인 동일한 미디어를 체험할 수 있다(416). 상이한 실시예에서 다양한 검사가 사용자의 메시지 통신 클라이언트 및/또는 플레이어가 스트리밍 되는 미디어 콘텐츠를 수신할 수 있는지를 결정하기 위해 시스템에서 수행될 수 있는 것이 좋다. 예를 들어, 시스템은 사용자가 그 또는 그녀의 시스템에서 다른 미디어를 실행 중이거나 다른 노래를 듣고 있는지를 검사할 수 있다. 만약 사용자의 플레이어가 사용 가능하지 않다면, 시스템은 사용자에게 그 또는 그녀가 이미 미디어 플레이어를 사용 중이며 상기 새로운 노래에 접속하기 위해서는 플레이어를 닫아야 한다고 경고하거나, 대안으로 시스템이 사용자에게 경고를 보내거나 또는 경고 없이 열려있는 플레이어를 닫거나 대안 플레이어를 열 수 있다. 또한, 상술한 바와 같이 표시기는 노래를 반영할 필요는 없지만, 음악, 재생 목록, 라디오 방송국, 비디오, URI 또는 사용자가 다른 사용자와 같이 체험하고 싶은 체험 가능한 콘텐츠를 표시할 수 있고, 표시기는 문자 및 헤드폰 및 노래 제목의 그림 같은 그래픽의 조합일 수도 있다.

다른 실시예에서, 시스템은 사용자가 제1 사용자가 체험했던 미디어에 접속할 적절한 권리가 있는지를 검사할 수 있다. 이러한 실시예는 사용자마다 상이한 접속 및 서브스크립션 레벨을 포함할 수 있고 그에 따라 임의의 사용자는 다른 사용자가 체험하고 있건 체험할 수 있는 미디어 아이템 모두를 접속할 수 있도록 허락되는 것은 아니다. 대안적인 실시예에서, 제2 사용자에게 스트리밍 된 미디어는 미디어 전부를 스트리밍 하지 않을 수 있으며, 두 명의 사용자에게 동시에 스트리밍 할 수도 있고 그렇지 않을 수도 있다. 다른 실시예에서, 미디어는 요약된 것일 수도 있다.

비록 상기 설명이 인스턴트 메시지 통신 프로그램 내의 플레이어로부터 미디어를 재생하는 것을 설명하고 있지만, 일 실시 예에는 현존하고 일체 되지 않은 플레이어 또는 브라우저로부터의 URI 또는 스트리밍 정보를 캡처할 수 있는 애플리케이션을 포함하는 인스턴트 메시지 통신 프로그램을 사용하여, 인스턴트 메시지 통신 프로그램과는 별개의 미디어 플레이어로부터 재생되는 미디어에 대한 정보를 전송할 수 있다.

도5를 참고하여, 부가적인 실시예는 전자 상거래 기구 및 기능을 본원에 기술된 개선된 메시지 통신 시스템 및 방법에 제공한다. 예를 들어 제한적이지 않은 예로 버튼 또는 링크 또는 사용자가 프로그램과 상호작용할 수 있게 해주는 선택 가능한 사용자 인터페이스 구성요소의 형태의 추가적인 아이콘은 사용자의 콘텐츠획득을 쉽도록 하는 전자 상거래 기구 및 시스템에 접속할 수 있도록 제공될 수 있다. 예를 들어 사용자는 사용자가 본원에 기술한 개선된 메시지 통신 시스템 및 방법에서 체험한 결과 관심이 생긴 노래, 앨범 또는 기타 미디어 자료 또는 아이템의 온라인 구입 또는 다운로드를 할 수 있는 웹 사이트 또는 기타의 전자 상거래 애플리케이션에 접속할 수 있다. 그러므로 버튼 또는 링크(901)는 사용자가 본 메시지 통신 프로그램을 사용하여 미디어 아이템을 체험하는 동안 구매를 할 수 있도록 메시지 통신 사용자 인터페이스(302)의 하부(304)에서 제공될 수 있다. 그러므로 도5를 계속 참고하면, 상기의 실시예에서 상술한 것처럼 만약 사용자 "Mark"가 "The Lady In Red"라는 노래를 듣고 있고 그 노래의 카피 또는 그 노래를 포함한 앨범 전부의 카피를 구매하기를 원하거나 연주된 또는 연주하는 가수 또는 유사한 가수 및/또는 동일 또는 유사한 장르의 가수에 관한 다른 미디어를 구매하기를 원한다면, 마크는 버튼 또는 아이콘(901)을 클릭하여 Mark의 구매를 만족시킬 수 있는 쇼핑 사이트로 연결되거나 링크될 것이다. 양호한 실시예에서, 구매자가 구매 아이콘(901)을 클릭한 때 또는 그와 가까운 때에, 잠재적 구매자에 의해 체험된 미디어의 아이템과 관련된 데이터의 일부 또는 전부는 쇼핑 사이트로 전송되며 쇼핑 사이트는 클릭이 발생한 때 사용자가 체험한 아이템의 구매를 좀 더 용이하게 할 수 있도록 전송된 데이터를 사용자에게 정보로 제공한다. 그러므로 사용자 Mark를 계속 예로 들면, 만약 그가 도 5에 도시한 아이콘(901) "바로 구매(Buy Now!)"를 클릭하면, 마크는 브라우저 또는 전자 상거래 사업자와 상호 작용할 수 있도록 해주는 기타 애플리케이션 프로그래밍 인터페이스를 통해서 잠재적인 구매에 있는 Mark를 Mark가 듣고 있었던 The Lady In Red 및/또는 가수 Chiris De Burch와 관련된 구매 가능한 미디어 아이템 및/또는 관련된 장르 및/또는 유사한 노래, 가수 등에 대한 정보로 안내하기 위한 정보를 포함하고 있는 구매 페이지

를 표시하는 전자 상거래 사이트로 가게 될 것이다. 본원에 기술된 본 시스템 및 방법은 사용자가 미디어 아이템을 체험하는 동안 또는 시스템이 사용자가 이전에 체험한 데이터에 관련된 정보를 저장할 있도록 배열된다면 그 이후에 미디어 아이템을 구매하거나 획득할 수 있도록 사용자의 쇼핑 체험을 개선 시키는 미디어의 아이템과 연관된 데이터를 사용하도록 유연성 있게 배열된다. 그러므로 본 실시예의 시스템 및 방법은 본원에 기술한 상거래 기능을 구비한 개선된 메시지 통신 시스템과의 상호 작용을 통해서 사용자가 경험한 미디어에 대한 사용자의 만족도를 기초로 새롭고 즉각적인 구매 충동을 만족시키는 기능을 제공함으로써 현저한 구매 잠재력을 상거래 사업자에게 제공한다.

대안으로, 추가 또는 단독 버튼 또는 링크(910)는 메시지 통신 인터페이스(302)의 상부(312)에 포함될 수 있다. 아이콘 또는 버튼(901)과 결합하여 상술한 바처럼, 상술한 기능성은 대안적으로 상부(312)에 위치한(910) 아이콘(910)을 통해서 제공될 수 있다. 이는 예를 들어 만약 미디어 플레이어 부가 사용자 인터페이스(302)의 일부와 결합되어 있지 않다면 유용할 것이다. 대안으로 상거래 접속을 위한 추가적인 아이콘이 체험되는 미디어의 아이템의 근접 식별자처럼, 인터페이스(302)의 내부 또는 외부 임의의 지점에서 제공될 수 있다. 대안으로, 아이콘(901) 또는 아이콘(910)은 버튼 또는 아이콘이 사용자에 의해 선택되었을 때, 예를 들어 사용자가 최근 체험한 미디어의 아이템 또는 그 또는 그녀의 친구 목록의 또 다른 사용자에 대해서 체험된 미디어의 아이템을 식별하기 위해서 사용자가 요청한 질의어(query)를 사용자에게 제공하는 방식으로 실행될 수 있다. 그러므로 예를 들어, 만약 사용자 Mark가 사용자 Adrian이 듣고 있는 노래, 특히 George Micheal의 "Faith"를 구매하길 바란다면, 아이콘(910)을 클릭하고 그 이후 미디어 아이템과 연관된 식별자(550)를 클릭함으로써 촉진되거나, 또 다른 인터페이스 창 또는 질의어가 아이콘 또는 미디어 아이템 선택을 클릭할 수 있도록 즉시 Mark에게 제공되거나, 드롭다운 메뉴가 제공되거나/되며 공지 또는 사용자의 창에 나타나는 정보 또는 사용자에 의해 상호작용되는 프로그램에서 사용 가능한 데이터에 기초하여 사용자에게 임의의 선택권을 제공하는 이후에 알려질 방법에 의해 촉진될 수 있다.

그러므로 본원에서 제공된 개선된 메시지 통신 방법 및 시스템에 전자 상거래의 추가된 기능성을 제공함으로써, 상기 개선된 방법 및 시스템의 제공자는 추가적인 이득을 얻을 수 있으며/있거나, 사용자가 실제로 미디어를 체험하고 있을 때 또는 가까운 시간 내에 사용자에 미디어 아이템 구매 욕구를 만족시킬 수 있는 기능을 제공함으로써 그것의 사용자와 좀 더 친밀감을 발전시킬 수 있다. 추가로, 본원에 기술된 시스템 및 방법을 제공하는 서비스 제공자는 사업 파트너와 제휴하기 위해서 상기 전자 상거래 기능을 사용할 수 있으며 이는 사용자가 상술한 버튼 또는 아이콘(901, 910)을 선택할 때, 사용자는 사용자의 구매 충동을 촉진시킬 수 있는 사업 파트너의 전자 상거래 사이트로 연결되는 것으로, 전자 상거래 파트너뿐 아니라 서비스 제공자에게도 추가적인 수입의 원천이 될 수 있다. 대안으로 본원에 기술된 인스턴트 메시지 통신 시스템에 대한 본 시스템 및 방법에 제공자가 자기 자신의 상거래 기능을 보유하고 있다면, 이는 사용자의 관계를 개선하고 잠재적인 이익을 증가시키며, 상술한 것과 같은 개선된 메시지 통신 시스템 및 방법을 사용하여 경험한 미디어에 기초하여 구매 충동을 촉진시키는 그 자신의 상거래 사이트로 사용자를 인도함으로써 좀 더 깊은 친밀도를 만들 수 있다.

상술한 상거래 기능은 인스턴트 메시지 통신 서버(106) 및 미디어 서버(108)를 제어하는 서비스 제공자에 대해서 동작되거나 인스턴트 메시지 통신 서비스의 사업자와 계열 회사 또는 제휴 관계에 있는 다른 상거래 제공자에 대해서 동작되는 기타 서버(110)(도1 참고)에 의해 수행될 수 있다. 그러므로 추가적인 기능성을 제공하는 IM 서버(106), 미디어 서버(108) 또는 기타 서버(110)는 동일한 당사자에 대해서 소유되거나 동작하거나 제어될 필요는 없으며, 본원에 제공된 개선된 서비스를 제공하는 사업 제휴 및 계열회사를 통해서 작동될 수 있다. 사용자는 다운 로드를 통하여나 배송된 CD 카피를 받거나 기타 콘텐츠를 전송되거나 사용 가능하게 하는 수단에 대해서 콘텐츠를 획득할 수 있다.

비록 상기 설명 중 다수가 인스턴트 메시지 통신 환경에 대하여 표현되었지만, 이는 사용자가 다른 사용자에게 그들의 가용성을 알리고 정보 또는 체험(예를 들어 그들이 듣고 있는 음악)을 다른 사용자와 공유하기를 바라는 어떠한 통신 시스템에서도 사용될 수 있다는 것을 이해하여야 한다.

당업자는 본 발명의 방법 및 발명이 다수의 방법으로 실행될 수 있는 다수의 애플리케이션이 존재한다는 것을 인식할 것이며 상술한 실시예 및 예에 대해서 제한되지 않는 것을 알고 있다. 다른 말로 하면, 기능적인 구성 요소는 하드웨어와 소프트웨어의 다양한 조합으로 하나 또는 다수의 소자에 의해 수행될 수 있으며, 개개의 기능은 원한다면 클라이언트 또는 서버 레벨에서 소프트웨어 애플리케이션 사이로 분배될 수 있다. 이점을 고려하여, 상술 것과 상이한 실시예의 임의의 수의 특징이 본원에 기술한 특징보다 많거나 적은 특징을 갖는 일 실시예 및 대안 실시예로 조합될 있다. 게다가, 본 발명의 범위는 공지된 발명 및 본원에 기술된 시스템 구성 요소에 대한 추가적으로 발전된 변환 및 변경을 포함하며, 이는 당업자가 이해할 수 있는 것이다.

## 도면의 간단한 설명

도1은 본 발명의 일 실시예의 예시적인 시스템 구조를 도시한 개략도.

도2는 본 발명에 일 실시예에 따른 예시적인 인스턴트 메시지 통신 클라이언트의 예시적인 사용자 인터페이스에 대한 도면.

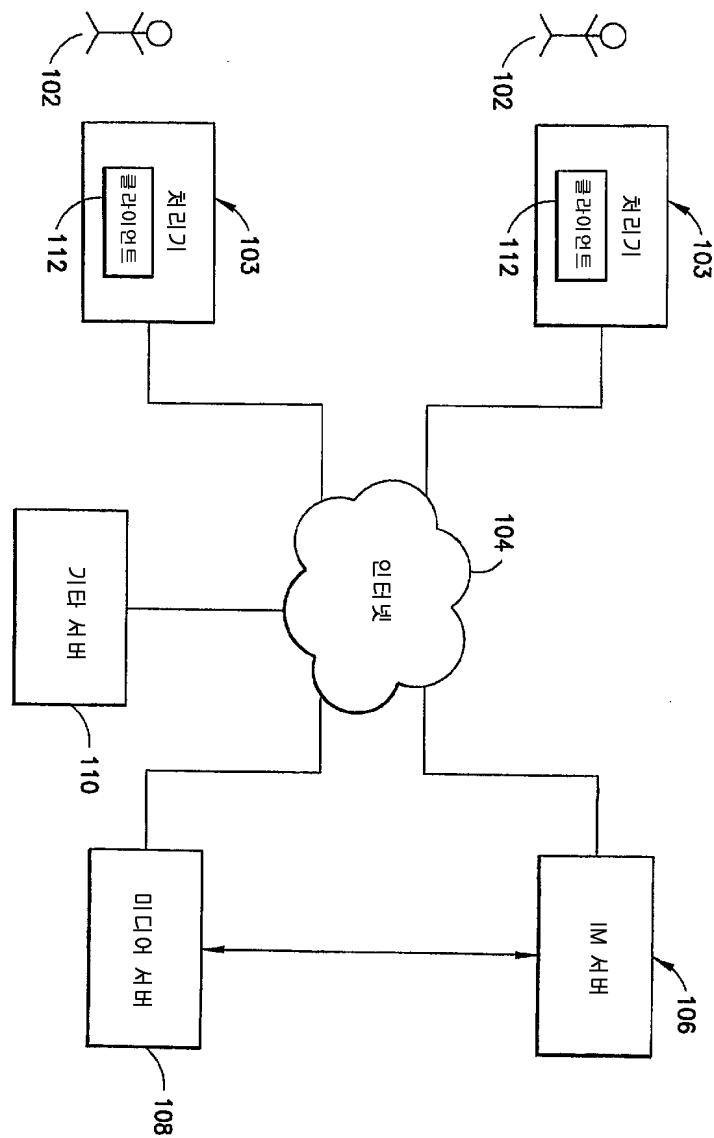
도3은 본 발명에 일 실시예에 따른 예시적인 인스턴트 메시지 통신 클라이언트의 예시적인 사용자 인터페이스 부에 대한 도면.

도4는 본 발명의 일 실시예에 따른 예시적인 처리 작업 흐름도.

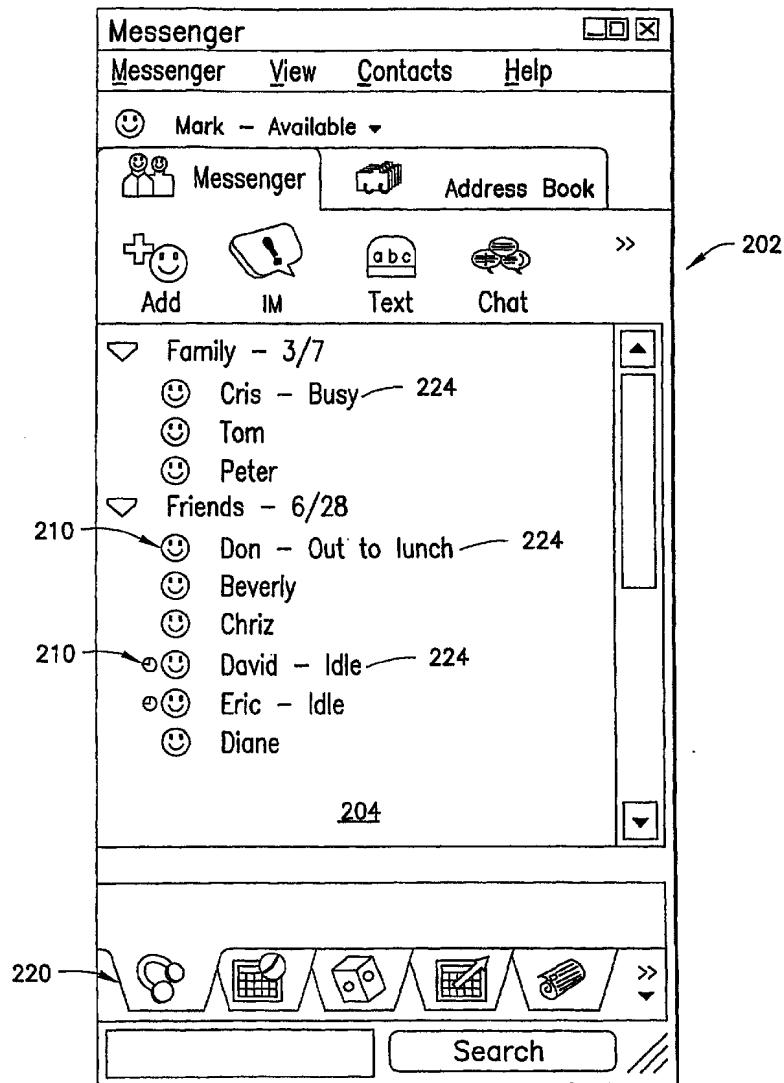
도는 본 발명의 일 실시예에 따른 예시적인 인스턴트 메시지 통신 클라이언트의 예시적인 사용자 인터페이스 부에 대한 도면.

도면

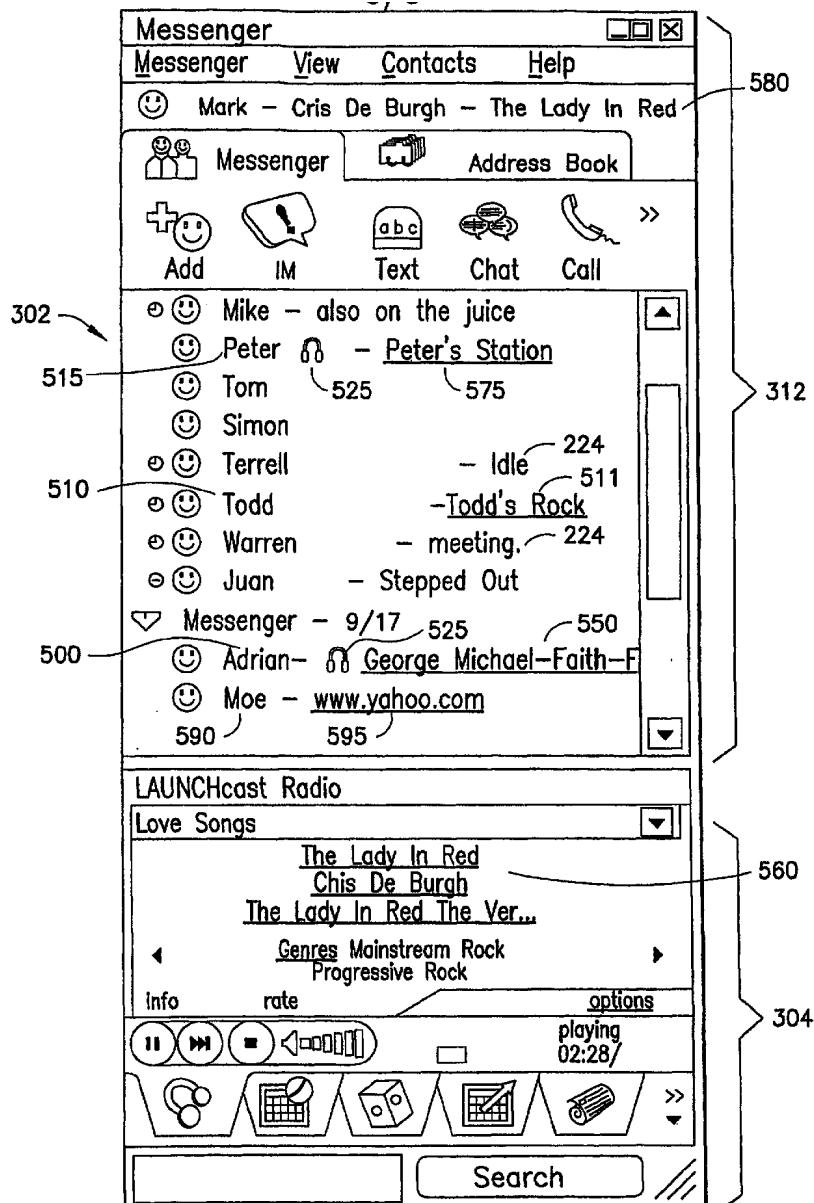
도면1



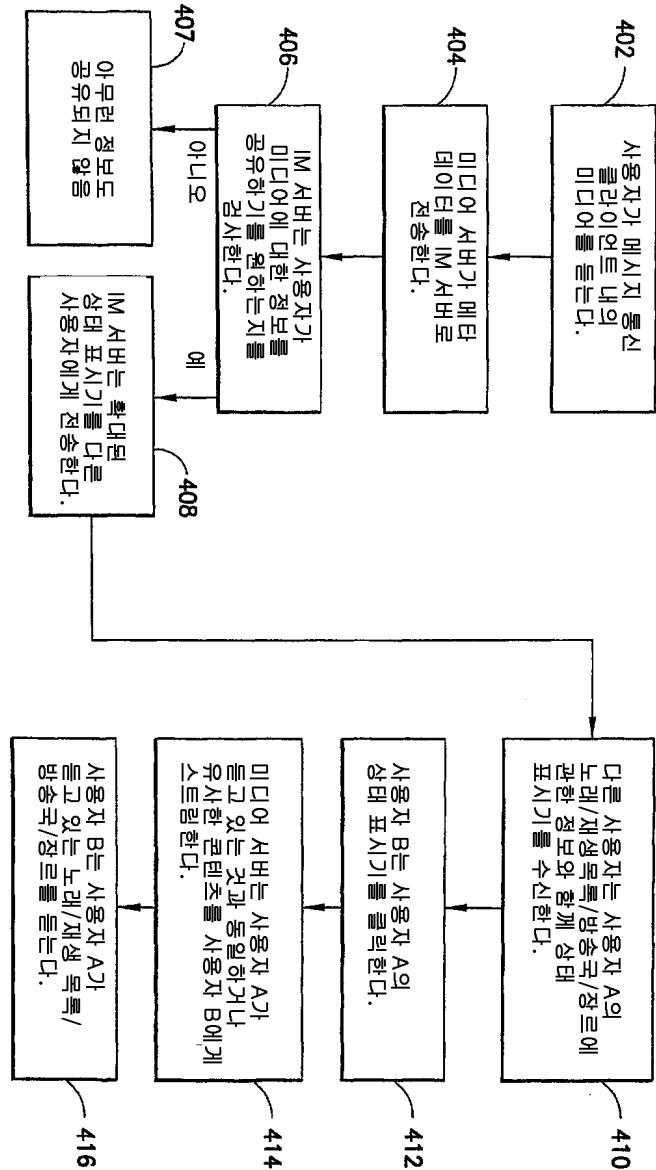
## 도면2



## 도면3



도면4



## 도면5

