

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公表特許公報(A)

(11) 特許出願公表番号

特表2017-527917
(P2017-527917A)

(43) 公表日 平成29年9月21日(2017.9.21)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
G 0 6 F 1 3 / 0 0 (2 0 0 6 . 0 1) G 0 6 F 1 3 / 0 0 6 5 0 B 5 B 0 8 4

審査請求 有 予備審査請求 未請求 (全 24 頁)

(21) 出願番号 特願2017-512918 (P2017-512918)
(86) (22) 出願日 平成27年9月7日 (2015.9.7)
(85) 翻訳文提出日 平成29年4月27日 (2017.4.27)
(86) 国際出願番号 PCT/KR2015/009402
(87) 国際公開番号 W02016/036218
(87) 国際公開日 平成28年3月10日 (2016.3.10)
(31) 優先権主張番号 10-2014-0119018
(32) 優先日 平成26年9月5日 (2014.9.5)
(33) 優先権主張国 韓国 (KR)

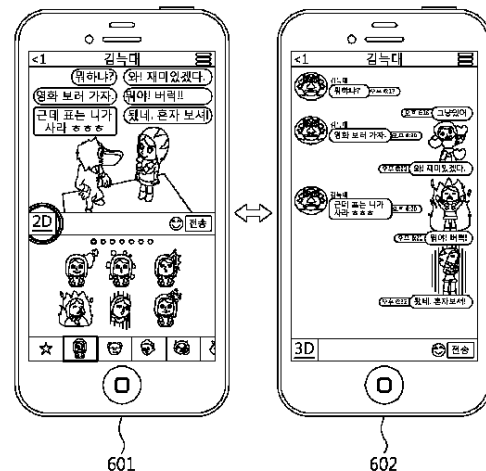
(71) 出願人 514243988
ソ ヤン チャン
大韓民国 120-787 ソウル ソデ
ムン-ク トンギル-ロ 34-ギル 4
6 インワンサン ヒュンダイ アパート
ナンバー 109-602
(74) 代理人 100079049
弁理士 中島 淳
(74) 代理人 100084995
弁理士 加藤 和詳

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 キャラクターを利用するメッセージサービス方法、前記方法を行うユーザ端末、前記方法を含むメッセージアプリケーション

(57) 【要約】

キャラクターを利用するメッセージサービス方法、前記方法を行うユーザ端末、前記方法を含むメッセージアプリケーションが開示される。メッセージサービス方法は、チャット内容の表現方法に関するチャットモードを識別するステップと、前記チャットモードに応じてユーザ端末及び相手側の端末のチャット内容をチャットルームに表示するステップとを含み、前記チャットモードは、ユーザ端末及び相手側の端末に対応する3Dキャラクターを利用する第1チャットモード及び3Dキャラクターを利用しない第2チャットモードを含む。



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ユーザ端末が行うメッセージサービス方法であって、
チャット内容の表現方法に関するチャットモードを識別するステップと、
前記チャットモードに応じてユーザ端末及び相手側の端末のチャット内容をチャットルームに表示するステップと、
を含み、
前記チャットモードは、ユーザ端末及び相手側の端末に対応する 3D キャラクターを利用する第 1 チャットモード及び 3D キャラクターを利用しない第 2 チャットモードを含む、メッセージサービス方法。

10

【請求項 2】

前記表示するステップは、
第 1 チャットモードである場合、前記 3D キャラクターに適用する視覚効果に関するキャラクターステッカーを含むインタフェースを提供したり、
第 2 チャットモードである場合、前記 3D キャラクターに関する 2D キャラクターに適用された視覚効果に関するキャラクターステッカーを含むインタフェースを提供する、請求項 1 に記載のメッセージサービス方法。

【請求項 3】

前記表示するステップは、
第 1 チャットモードである場合、選択されたキャラクターステッカーに対応する視覚効果をチャットルームにある 3D キャラクターに適用し、
第 2 チャットモードである場合、選択されたキャラクターステッカーをチャットルームに表示する、請求項 2 に記載のメッセージサービス方法。

20

【請求項 4】

前記キャラクターステッカーは、
キャラクターの識別情報又は映像情報に基づいて追加されたり又はアップデートされ、
インタフェースを介して提供されるキャラクターステッカーのうちユーザによって選択されたり、又はチャットウィンドウにキャラクターステッカーに対応する単語、数字、又は記号のうち少なくとも 1 つの組合をユーザが入力する場合に選択される、請求項 2 に記載のメッセージサービス方法。

30

【請求項 5】

前記チャットルームに表示されたチャットモードの切り替えに関する識別子が選択されたり、又はチャットモードの切り替えに関するユーザの動作が認識されれば、第 1 チャットモードと第 2 チャットモードとの間に互いに切り替えるステップをさらに含み、
前記識別するステップは、切り替えられたチャットモードを識別する、請求項 1 に記載のメッセージサービス方法。

【請求項 6】

前記表示するステップは、前記第 1 チャットモードが選択される場合、予め設定されたり、又はユーザの選択により決定された仮想画面又は実像画面を背景にするチャットルームにチャット内容を表示する、請求項 1 に記載のメッセージサービス方法。

40

【請求項 7】

ユーザ端末及び相手側の端末がチャットルームから退場する場合、チャットルームにおけるチャット内容を格納するステップと、
前記チャット内容の再度見るという要求に応じてユーザ端末に関する 3D キャラクター及び再度見るための識別子を表示するステップと、
前記識別子を選択すると、チャット内容を第 1 チャットモードに応じて時間の順に再生するステップと、
をさらに含む、請求項 1 に記載のメッセージサービス方法。

【請求項 8】

前記ユーザ端末又は相手側の端末に関するプロフィールを見るという要求に応じて、前

50

記ユーザ端末又は相手側の端末に関する3Dキャラクターを表示するステップと、
前記3Dキャラクターがユーザ端末又は相手側の端末の個人情報の説明したり、又は予め設定された感情又は動作を表現するように制御するステップと、
をさらに含む、請求項1に記載のメッセージサービス方法。

【請求項9】

メッセージサービス方法のためのメッセージアプリケーションであって、
ユーザ端末の媒体に格納されてユーザ端末のプロセッサによって実行される、
チャット内容の表現方法に関するチャットモードを識別するステップと、
前記チャットモードに応じてユーザ端末及び相手側の端末のチャット内容をチャットルームに表示するステップと、

10

を含み、

前記チャットモードは、ユーザ端末及び相手側の端末に対応する3Dキャラクターを利用する第1チャットモード及び3Dキャラクターを利用しない第2チャットモードを含む、メッセージアプリケーション。

【請求項10】

前記表示するステップは、

第1チャットモードである場合、前記3Dキャラクターに適用する視覚効果に関するキャラクターステッカーを含むインタフェースを提供したり、

第2チャットモードである場合、前記3Dキャラクターに関する2Dキャラクターに適用された視覚効果に関するキャラクターステッカーを含むインタフェースを提供する、請求項9に記載のメッセージアプリケーション。

20

【請求項11】

前記表示するステップは、

第1チャットモードである場合、選択されたキャラクターステッカーに対応する視覚効果をチャットルームにある3Dキャラクターに適用し、

第2チャットモードである場合、選択されたキャラクターステッカーをチャットルームに表示する、請求項10に記載のメッセージアプリケーション。

【請求項12】

前記チャットルームに表示された識別子が選択されれば、第1チャットモードと第2チャットモードとの間に互いに切り替えるステップをさらに含む、

前記識別するステップは、切り替えられたチャットモードを識別する、請求項9に記載のメッセージアプリケーション。

30

【請求項13】

前記表示するステップは、前記第1チャットモードが選択される場合、予め設定されたり、又はユーザの選択により決定された仮想画面又は実像画面を背景にするチャットルームにチャット内容を表示する、請求項9に記載のメッセージアプリケーション。

【請求項14】

ユーザ端末及び相手側の端末がチャットルームから退場する場合、チャットルームにおけるチャット内容を格納するステップと、

前記チャット内容の再度見るという要求に応じて、ユーザ端末に関する3Dキャラクター及び再度見のための識別子を表示するステップと、

前記識別子を選択すると、チャット内容を第1チャットモードに応じて時間の順に再生するステップと、

をさらに含む、請求項9に記載のメッセージアプリケーション。

40

【請求項15】

前記ユーザ端末又は相手側の端末に関するプロフィールを見るという要求に応じて、前記ユーザ端末又は相手側の端末に関する3Dキャラクターを表示するステップと、

前記3Dキャラクターがユーザ端末又は相手側の端末の個人情報を説明したり、又は予め設定された感情又は動作を表現するように制御するステップと、

をさらに含む、請求項9に記載のメッセージアプリケーション。

50

【請求項 16】

ユーザ端末において、
チャット内容の表現方法に関するチャットモードを識別するプロセッサと、
前記チャットモードに応じてユーザ端末及び相手側の端末のチャット内容をチャットルームに表示するディスプレイと、
を含み、
前記チャットモードは、ユーザ端末及び相手側の端末に対応する3Dキャラクターを利用する第1チャットモード及び3Dキャラクターを利用しない第2チャットモードを含む、ユーザ端末。

【請求項 17】

前記チャットルームに表示されたチャットモードの切り替えに関する識別子が選択されたり、又はチャットモードの切り替えに関するユーザの動作が認識されれば、第1チャットモードと第2チャットモードとの間に互いに切り替える、請求項16に記載のユーザ端末。

【請求項 18】

ユーザ端末が行うメッセージサービス方法であって、
チャットルームへの立場要求に対応して実像画面又は仮想画面を背景にするチャットルームに3Dキャラクターを表示するステップと、
前記ユーザ端末及び相手側の端末のチャット内容を前記3Dキャラクターに対応して表示するステップと、
を含む、メッセージサービス方法。

【請求項 19】

前記3Dキャラクターを表示するステップは、実像画面又は仮想画面に予め指定したオブジェクト又はオブジェクトの動きが検出される場合、前記チャットルームに3Dキャラクターを表示する、請求項18に記載のメッセージサービス方法。

【請求項 20】

前記チャットルームに表示されたチャットモードの切り替えに関する識別子が選択されたり、又はチャットモードの切り替えに関するユーザの動作が認識されれば、チャットモードを切り替えるステップをさらに含み、
前記表示するステップは、前記切り替えられたチャットモードに応じて、前記ユーザ端末及び相手側の端末のチャット内容を3Dキャラクターを利用せずに表示する、請求項18に記載のメッセージサービス方法。

【請求項 21】

前記表示するステップは、前記3Dキャラクターに適用する視覚効果に関するキャラクターステッカーを含むインタフェースを提供する、請求項18に記載のメッセージサービス方法。

【請求項 22】

前記キャラクターステッカーは、
キャラクターの識別情報又は映像情報に基づいて追加されたり、又はアップデートされ、
インタフェースを介して提供されるキャラクターステッカーのうちユーザによって選択されたり、又はチャットウィンドウにキャラクターステッカーに対応する単語、数字、又は記号のうち少なくとも1つの組合をユーザが入力する場合に選択される、請求項21に記載のメッセージサービス方法。

【請求項 23】

メッセージサービス方法のためのメッセージアプリケーションであって、
ユーザ端末の媒体に格納されてユーザ端末のプロセッサによって実行される、
チャットルームへの立場要求に対応して実像画面又は仮想画面を背景にするチャットルームに3Dキャラクターを表示するステップと、
前記ユーザ端末及び相手側の端末のチャット内容を前記3Dキャラクターに対応して表

10

20

30

40

50

示するステップと、

を含む、メッセージアプリケーション。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、メッセージサービス方法に関し、より詳しくは、2Dキャラクター又は3Dキャラクターを用いてユーザ端末と相手側の端末とのチャット内容をより直観的に表現できる方法に関する。

【背景技術】

【0002】

既存のメッセージサービスは、単にテキスト、イメージ、動画を用いてチャット内容を平面的に表示することが一般的であった。しかし、様々な種類のメッセージサービスが等張しながら、メッセージ固有の機能以外に、ユーザに興味を誘発し得る機能が要求されている状況である。それだけではなく、メッセージサービスを運営している主体の立場からも、メッセージを用いて別途の収益創出できる方法を必要としている。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

本発明は、3Dキャラクターを用いてチャット内容を表現するチャットモードを提供することで、ユーザの興味を誘発するメッセージサービス方法を提供する。

【0004】

本発明は、3Dキャラクターの感情、動作、アクセサリなどをキャラクターステッカーの選択によって交替可能にすることで、ユーザのみの固有なキャラクターを用いてチャットできるメッセージサービス方法を提供する。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明の一実施形態に係るユーザ端末が行うメッセージサービス方法は、チャット内容の表現方法に関するチャットモードを識別するステップと、前記チャットモードに応じてユーザ端末及び相手側の端末のチャット内容をチャットルームに表示するステップとを含み、前記チャットモードは、ユーザ端末及び相手側の端末に対応する3Dキャラクターを利用する第1チャットモード及び3Dキャラクターを利用しない第2チャットモードを含む。

【0006】

前記表示するステップは、第1チャットモードである場合、前記3Dキャラクターに適用する視覚効果に関するキャラクターステッカーを含むインタフェースを提供したり、第2チャットモードである場合、前記3Dキャラクターに関する2Dキャラクターに適用された視覚効果に関するキャラクターステッカーを含むインタフェースを提供し得る。

【0007】

前記表示するステップは、第1チャットモードである場合、選択されたキャラクターステッカーに対応する視覚効果をチャットルームにある3Dキャラクターに適用し、第2チャットモードである場合、選択されたキャラクターステッカーをチャットルームに表示し得る。

【0008】

前記キャラクターステッカーは、キャラクターの識別情報又は映像情報に基づいて追加されたり又はアップデートされ、インタフェースを介して提供されるキャラクターステッカーのうちユーザによって選択されたり、又はチャットウィンドウにキャラクターステッカーに対応する単語、数字、又は記号のうち少なくとも1つの組合をユーザが入力する場合に選択され得る。ここで、単語は、ここで、1字又は複数の字から構成され、韓国語、英語、日本語、中国語などの様々な言語に表現され得る。例えば、喜びという感情に関するキャラクターステッカーは「喜び」、「funny」、「^^」、などのようなキーワ

10

20

30

40

50

ードにマッチングされて格納され得る。

【0009】

前記チャットルームに表示されたチャットモードの切り替えに関する識別子が選択されたり、又はチャットモードの切り替えに関するユーザの動作が認識されれば、第1チャットモードと第2チャットモードとの間に互いに切り替えるステップをさらに含み、前記識別するステップは、切り替えられたチャットモードを識別し得る。

【0010】

前記表示するステップは、前記第1チャットモードが選択される場合、予め設定されたり、又はユーザの選択により決定された仮想画面又は実像画面を背景にするチャットルームにチャット内容を表示し得る。

10

【0011】

メッセージサービス方法は、ユーザ端末及び相手側の端末がチャットルームから退場する場合、チャットルームにおけるチャット内容を格納するステップと、前記チャット内容の再度見るという要求に応じてユーザ端末に関する3Dキャラクター及び再度見るときの識別子を表示するステップと、前記識別子を選択すると、チャット内容を第1チャットモードに応じて時間の順に再生するステップとをさらに含み得る。

【0012】

メッセージサービス方法は、前記ユーザ端末又は相手側の端末に関するプロフィールを見ようという要求に応じて、前記ユーザ端末又は相手側の端末に関する3Dキャラクターを表示するステップと、前記3Dキャラクターがユーザ端末又は相手側の端末の個人情報を説明したり、又は予め設定された感情又は動作を表現するように制御するステップとをさらに含み得る。

20

【0013】

本発明の一実施形態に係るメッセージサービス方法のためのメッセージアプリケーションは、ユーザ端末の媒体に格納されてユーザ端末のプロセッサによって実行される、チャット内容の表現方法に関するチャットモードを識別するステップと、前記チャットモードに応じてユーザ端末及び相手側の端末のチャット内容をチャットルームに表示するステップとを含み、前記チャットモードは、ユーザ端末及び相手側の端末に対応する3Dキャラクターを利用する第1チャットモード及び3Dキャラクターを利用しない第2チャットモードを含む。

30

【0014】

前記表示するステップは、第1チャットモードである場合、前記3Dキャラクターに適用する視覚効果に関するキャラクターステッカーを含むインタフェースを提供したり、第2チャットモードである場合、前記3Dキャラクターに関する2Dキャラクターに適用された視覚効果に関するキャラクターステッカーを含むインタフェースを提供し得る。

【0015】

前記表示するステップは、第1チャットモードである場合、選択されたキャラクターステッカーに対応する視覚効果をチャットルームにある3Dキャラクターに適用し、第2チャットモードである場合、選択されたキャラクターステッカーをチャットルームに表示し得る。

40

【0016】

前記チャットルームに表示された識別子が選択されれば、第1チャットモードと第2チャットモードとの間に互いに切り替えるステップをさらに含み、前記識別するステップは、切り替えられたチャットモードを識別し得る。

【0017】

前記表示するステップは、前記第1チャットモードが選択される場合、予め設定されたり、又はユーザの選択により決定された仮想画面又は実像画面を背景にするチャットルームにチャット内容を表示し得る。

【0018】

メッセージアプリケーションは、ユーザ端末及び相手側の端末がチャットルームから退

50

場する場合、チャットルームにおけるチャット内容を格納するステップと、前記チャット内容の再度見るという要求に応じて、ユーザ端末に関する3Dキャラクター及び再度見るための識別子を表示するステップと、前記識別子を選択すると、チャット内容を第1チャットモードに応じて時間の順に再生するステップとをさらに含み得る。

【0019】

メッセージアプリケーションは、前記ユーザ端末又は相手側の端末に関するプロフィールを見るという要求に応じて、前記ユーザ端末又は相手側の端末に関する3Dキャラクターを表示するステップと、前記3Dキャラクターがユーザ端末又は相手側の端末の個人情報を説明したり、又は予め設定された感情又は動作を表現するように制御するステップとをさらに含み得る。

10

【0020】

本発明の一実施形態に係るユーザ端末は、チャット内容の表現方法に関するチャットモードを識別するプロセッサと、前記チャットモードに応じてユーザ端末及び相手側の端末のチャット内容をチャットルームに表示するディスプレイとを含み、前記チャットモードは、ユーザ端末及び相手側の端末に対応する3Dキャラクターを利用する第1チャットモード及び3Dキャラクターを利用しない第2チャットモードを含む。

【0021】

前記チャットルームに表示されたチャットモードの切り替えに関する識別子が選択されたり、又はチャットモードの切り替えに関するユーザの動作が認識されれば、第1チャットモードと第2チャットモードとの間に互いに切り替える。

20

【0022】

本発明の他の実施形態に係るユーザ端末が行うメッセージサービス方法は、

【0023】

チャットルームへの立場要求に対応して実像画面又は仮想画面を背景にするチャットルームに3Dキャラクターを表示するステップと、前記ユーザ端末及び相手側の端末のチャット内容を前記3Dキャラクターに対応して表示するステップとを含む。

【0024】

前記3Dキャラクターを表示するステップは、実像画面又は仮想画面に予め指定したオブジェクト又はオブジェクトの動きが検出される場合、前記チャットルームに3Dキャラクターを表示し得る。

30

【0025】

前記チャットルームに表示されたチャットモードの切り替えに関する識別子が選択されたり、又はチャットモードの切り替えに関するユーザの動作が認識されれば、チャットモードを切り替えるステップをさらに含み、前記表示するステップは、前記切り替えられたチャットモードに応じて、前記ユーザ端末及び相手側の端末のチャット内容を3Dキャラクターを利用せずに表示し得る。

【0026】

前記表示するステップは、前記3Dキャラクターに適用する視覚効果に関するキャラクターステッカーを含むインタフェースを提供し得る。

【0027】

前記キャラクターステッカーは、キャラクターの識別情報又は映像情報に基づいて追加されたり、又はアップデートされ、インタフェースを介して提供されるキャラクターステッカーのうちユーザによって選択されたり、又はチャットウィンドウにキャラクターステッカーに対応する単語、数字、又は記号のうち少なくとも1つの組合をユーザが入力する場合に選択され得る。

40

【0028】

本発明の他の実施形態に係るメッセージサービス方法のためのメッセージアプリケーションは、ユーザ端末の媒体に格納されてユーザ端末のプロセッサによって実行される、チャットルームへの立場要求に対応して実像画面又は仮想画面を背景にするチャットルームに3Dキャラクターを表示するステップと、前記ユーザ端末及び相手側の端末のチャット

50

内容を前記 3D キャラクターに対応して表示するステップとを含む。

【発明の効果】

【0029】

本発明の一実施形態によると、3D キャラクターを用いてチャット内容を表現するチャットモードを提供することでユーザの興味を誘発することができる。

【0030】

本発明の一実施形態によると、3D キャラクターの感情、動作、アクセサリなどをキャラクターステッカーの選択によって交替可能にすることで、ユーザのみの固有なキャラクターを用いてチャットすることができる。

【図面の簡単な説明】

【0031】

【図1】一実施形態に係る全体構成図を示す図である。

【図2】一実施形態に係るチャットモードを選択する過程を示す図である。

【図3】一実施形態に係るマーカーを用いて3D キャラクターを表現するチャットモードを示す図である。

【図4】一実施形態に係る3D キャラクターを用いてチャット内容を表示する過程を示す図である。

【図5】一実施形態に係る3D キャラクターに視覚効果を適用する過程を示す図である。

【図6】一実施形態に係る第1チャットモードから第2チャットモードに切り替える過程を説明する図である。

【図7】一実施形態に係る第2チャットモードから第1チャットモードに切り替える過程を説明する図である。

【図8】一実施形態によりチャット内容を再度見ることが可能な過程を説明する図である。

。

【発明を実施するための形態】

【0032】

以下、本発明の実施形態について添付の図面を参照しながら詳細に説明する。

【0033】

図1は、一実施形態に係る全体構成図を示す図である。

【0034】

図1を参照すると、ユーザ端末101と相手側の端末103はメッセージサーバ102で生成したチャットルームを介してチャット内容をやり取りする。ここで、ユーザ端末101と相手側の端末103は、プロセッサとディスプレイ、メッセージアプリケーションを格納できる媒体を含む。そして、ユーザ端末101と相手側の端末103は、ネットワークを介してチャット内容を送受信できるいずれの電子装置を全て含むことができる。そして、本発明において、相手側の端末103が1つである場合に1:1チャットを意味し、相手側の端末103が複数である場合に1:Nチャット(グループチャット)を意味する。

【0035】

ユーザ端末101及び相手側の端末103は、実像画面又は仮想画面のような背景画面を介してチャットルームを表示する。ここで、背景画面は、ユーザ端末101又は相手側の端末103がリアルタイムに撮影する映像又はコンピュータ作業などによって編集されたり加工、又は新しく生成された映像を含む。ユーザ端末101又は相手側の端末103は、ディスプレイに表示されたインタフェースを介して動作したり、又は仮想に表示されたインタフェースを介して動作する。

【0036】

ユーザ端末101又は相手側の端末103は、ユーザの身体部位に付着せずに動作する装置又はユーザの身体部位(腕、手、頭、胴体など)に付着して動作する装置であり得る。ユーザ端末101又は相手側の端末103は、手、目、胴体の動きにより特定命令が入力されたり、又は、ペン、マウス、キーボードなどの別途の装置を介して特定命令が入力

10

20

30

40

50

されてもよい。

【0037】

ユーザ端末101と相手側の端末103は、チャット内容の展開により発信端末又は受信端末になり得る。以下ではユーザ端末101を中心に説明し、ユーザ端末101の説明は相手側の端末103にも同一に適用される。

【0038】

ユーザ端末101は、チャット内容の表現方法に関するチャットモードを識別する。一例として、ユーザ端末101のユーザがインタフェースを介してチャットモードを選択したり、又はユーザ端末101で初めてチャットを開始する時チャットモードを予め設定してもよい。すると、ユーザ端末101は、ユーザが選択したチャットモード又は予め設定されたチャットモードを識別する。

10

【0039】

ここで、チャットモードは、チャット内容をどのようなキャラクターに表現するかを示す表現方法を意味する。一例として、チャットモードは、3Dキャラクターを利用する第1チャットモード、又は3Dキャラクターを利用しない第2チャットモードを含む。ここで、3Dキャラクターは、3D形態に表現される基本キャラクターとして、ユーザ端末101と相手側の端末103にそれぞれ対応する。一例として、ユーザ端末101と相手側の端末103は、チャットルームを介してチャットする前に予め3Dキャラクターを指定し得る。

【0040】

第2チャットモードは、3Dキャラクターを利用しない従来チャット方式を意味する。言い換えれば、第2チャットモードは、基本的に3Dキャラクターが表示されない状態で、テキスト、イメージ、又は動画などのコンテンツを添付して表示できるチャット方式を意味する。

20

【0041】

一方、第1チャットモードが選択されたとしても、チャット内容が表示されるチャットルームの背景画面は実像画面又は仮想画面になり得る。一例として、実像画面は、ユーザ端末101がカメラを介してリアルタイムに撮影するリアルタイム画面、又は、現実に存在する場所や特定事物を撮影した静止画又は動画をユーザ端末101が再生する画面を含む。また、実像画面はホログラム映像であってもよい。具体的に、ユーザ端末101が再生する画面である場合、ユーザ端末101の現在の時間、現在の場所とは関係がなく、ユーザ端末101は実際に特定場所や特定事物を撮影した静止画、静止画で構成されたスライド、又は、動画を再生することができる。例えば、2014年7月30日にニューヨークの自由の女神像を撮影した動画をユーザ端末101が2014年8月20日にソウルで再生するとしても、前記動画は実像画面になり得る。

30

【0042】

そして、仮想画面は、仮想世界を対象に製造された静止画又は動画をユーザ端末101が再生する画面を含む。例えば、仮想画面は、ゲーム画面やアニメーションなどのように実際に存在する対象ではない別途に製造された形態のコンテンツを意味する。又は、仮想画面は、実像画面を加工した画面であり得る。例えば、仮想画面は、実像画面を3次元でレンダリングすることにより生成された画面であり得る。また、仮想画面は、ホログラム装置を介して仮想で生成されたホログラム映像であり得る。

40

【0043】

一方、チャットルームの背景画面が実像画面である場合、ユーザが予め設定したオブジェクトが画面に表示されれば、オブジェクトに対応して3Dキャラクターが表示される。言い換えれば、オブジェクトが拡張現実で3Dキャラクターを表示するためのマーカーになり得る。ただし、本発明の一実施形態によると、マーカーの存在とは関係がなくメッセージサービス方法が実行されることができ。

【0044】

また、3Dキャラクターを表示するとき、机、底のような平たい地面が実像画面又は仮

50

想画面である場合、3Dキャラクターは本来に格納された形態そのままが表示される。しかし、机、底のような平たい地面ではない実像画面又は仮想画面である場合、3Dキャラクターに「翼」のような追加アクセサリが表示されて3Dキャラクターが宙に浮いている形態に表示してもよい。すなわち、ユーザ端末101は、第1チャットモードでチャットルームの背景画面に応じて本来に格納された3Dキャラクターをそのまま表示したり、又は「翼」のような追加アクセサリを3Dキャラクターと共に表示することにより、3Dキャラクターがどのような空間にあるかを表現する。

【0045】

又は、平たい地面ではない実像画面や仮想画面に3Dキャラクターを表示する場合、ユーザ端末101は3Dキャラクターの位置に平たいオブジェクトをさらに表示する。

10

【0046】

ユーザ端末101は、チャットモードに応じてユーザ端末101及び相手側の端末103のチャット内容をチャットルームに表示する。例えば、第1チャットモードが選択された場合、ユーザ端末に対応する3Dキャラクターと相手側の端末に対応する3Dキャラクターが互いにチャット内容を表現することで、キャラクター間にチャットが行われるようにする。ユーザ端末101と相手側の端末103は要求に応じて3Dキャラクターを変更してもよい。

【0047】

そして、本発明の一実施形態によると、チャットルームでチャット内容をやり取りする間にユーザの選択によって第1チャットモードと第2チャットモードが互いに切り替えられてもよい。すると、ユーザ端末101は、切り替えられたチャットモードに応じて決定されたキャラクターを用いてチャットルームでチャット内容を表示できる。

20

【0048】

図1を参照して説明する3Dキャラクターは、メッセージサーバ102に直接登録されたり、又はキャラクターサーバ104を介してメッセージサーバ102に登録される。ユーザ端末101に本発明の一実施形態に係るメッセージサービス方法を提供するメッセージアプリケーションをインストールする場合、予め設定された基本アクセサリ、基本動作、又は基本感情を表現する基本キャラクターが提供される。基本キャラクターは3Dキャラクターに対応する。

【0049】

ただし、基本キャラクターにアクセサリ、動作、又は感情を示すためにユーザ端末101は、3Dキャラクターに適用する視覚効果に関するキャラクターステッカーを購入する。このような視覚効果は、アクセサリ、動作、又は感情に関する。

30

【0050】

アクセサリに関するキャラクターステッカーは、基本キャラクターの服、履き物、装身具、身体部位（目、鼻、口、あご、眉毛など）などのように基本キャラクターを変更させ得るコンテンツを意味する。例えば、ユーザ端末101が「服」というアクセサリに関するキャラクターステッカーを購入して選択する場合、ユーザ端末101は「服」に関する視覚効果を基本キャラクターに適用する。

【0051】

動作に関するキャラクターステッカーは、基本キャラクターが基本動作以外に他の動作を予め設定された時間の間に実行させるコンテンツを意味する。例えば、ユーザ端末101が「駆け足」のようなキャラクターステッカーを購入して選択する場合、ユーザ端末101は予め設定された時間の間に「駆け足」に関する視覚効果を基本キャラクターに適用する。

40

【0052】

そして、感情に関するキャラクターステッカーは、基本キャラクターが基本感情以外に他の感情を予め設定された時間の間に実行可能にするコンテンツを意味する。例えば、ユーザ端末101が「喜び」というキャラクターステッカーを購入して実行する場合、ユーザ端末101は予め設定された時間の間に「喜び」に関する視覚効果を基本キャラクター

50

に適用する。

【0053】

ここで、アクセサリ、動作、又は感情に関するキャラクターステッカーは、互いに独立的に存在するか、又は互いに組合わせた形態で存在する。例えば、3D形態の基本キャラクターにアクセサリが着用された状況で感情を表すキャラクターステッカーと共にアクセサリと感情とが組合わせた形態に存在してもよい。又は、3D形態の基本キャラクターにアクセサリを着用したり、又は動作を表現するキャラクターが区分して存在することもできる。

【0054】

ここで、キャラクターステッカーは、オンライン又はオフラインで提供されるキャラクターの識別情報又は映像情報に基づいて追加されたり、又はアップデートされる。

【0055】

図2は、一実施形態に係るチャットモードを選択する過程を示す図である。

【0056】

本発明の一実施形態によると、チャットモードは様々な状況で選択される。

【0057】

一例として、ユーザ端末101で複数の友人リストが表示された後に友人リストからいずれか1つの友人が選択されれば、図2に示すように友人のプロフィール201が表示される。ここで、ユーザは、プロフィール201で第1チャットモードを意味する3Dチャットを選択したり、又は第2チャットモードを意味する2Dチャットを選択する。もし、ユーザが3Dチャットを選択する場合、ユーザ端末101は、第1チャットモードによるチャットルーム202で3Dキャラクターを用いてチャット内容を表示することができる。一方、ユーザが2Dチャットを選択する場合、ユーザ端末101は、第2チャットモードによるチャットルーム203で3Dキャラクターを利用せずにテキスト、イメージ、動画などを介してチャット内容を表示することができる。

【0058】

異なる一例として、チャット内容がある程度送受信された状況では、ユーザ端末101はチャットルームに表示された識別子を提供し、ユーザはチャットモードの切り替えを可能にする。ここで、識別子は、第1チャットモードと第2チャットモードが互いに切り替えられるようにする命令をユーザ端末101に提供するためのアイコン、ボタンのようなインタフェースを意味する。

【0059】

更なる一例として、チャット内容がある程度送受信された状況で、ユーザ端末101そのものに適用されたユーザの動作又はチャットルームを表示するユーザ端末101のディスプレイに適用されたユーザの動作に基づいてチャットモードが切り替えられてもよい。例えば、ユーザがユーザ端末101の周辺を繰り返し叩いたり、又はユーザ端末101を揺さぶるなど、チャットモードの切り替えに関する動作が行われると、チャットモードが切り替えられる。又は、ユーザがユーザ端末101のディスプレイに表示されたチャットルームをドラッグ又はスワイプする場合、チャットモードの切り替えに関する動作が行われると、チャットモードが切り替えられる。

【0060】

図3は、一実施形態に係るマーカーを用いて3Dキャラクターを表現するチャットモードを示す図である。

【0061】

図3に示す画面301は相手側の端末103のチャット内容を含むメッセージがユーザ端末101に伝達された状況を示す。もし、ユーザがチャット内容を選択すると、図3に示す画面302のようにユーザ端末101は実像画面又は仮想画面を表示するチャットモードに切り替えられる。ここで、ユーザ端末101が表示する実像画面又は仮想画面にユーザが予め設定したオブジェクトのようなマーカーが表示された場合、マーカーに対応してユーザ端末101又は相手側の端末103に対応する3Dキャラクターが表示される。

10

20

30

40

50

この場合、3Dキャラクターは、拡張現実のようにチャットルームに表示される。

【0062】

一方、図3に示す画面301で相手側の端末103のチャット内容を含むメッセージを選択する場合、ユーザ端末101は3Dキャラクターを表示する第1チャットモード又は3Dキャラクターを表示しない第2チャットモードのうちいずれか1つのチャットモードを選択するためのインタフェースを提供する。例えば、ユーザ端末101は、3Dキャラクターを表示する第1チャットモードを選択するための「3Dチャットボタン」及び3Dキャラクターを表示しない第2チャットモードを選択するための「2Dチャットボタン」を表示することで、ユーザが特定チャットモードを選択可能にする。

【0063】

ただし、本発明の一実施形態によると、図3に示す画面302とは相違に、ユーザ端末101は識別されたチャットモードが第1チャットモードである場合、実像画面又は仮想画面にマーカーが表示される場合、マーカーに対応して拡張現実によりチャットルームに3Dキャラクターを表示する。又は、実像画面又は仮想画面にマーカーが表示されなくてもマーカーとは関係なく、拡張現実によりチャットルームに3Dキャラクターを表示することができる。そして、ユーザ端末101が実像画面以外に予め設定されたり、又はユーザが選択した仮想画面がチャットルームの背景画面に決定されてもよい。

【0064】

本発明の一実施形態によると、図3に示す画面302のように、ユーザがチャットルームへの立場が要求されれば、基本的に拡張現実を介して3Dキャラクターを表示する。そのために、ユーザがチャットルームに立場要求すると、ユーザ端末101はカメラをオン(ON)するよう制御する。すると、実像画面又は仮想画面を背景にするチャットルームに3Dキャラクターを表示することで3Dキャラクターを拡張現実に表現できる。すると、拡張現実を用いて表現されたユーザ端末101の3Dキャラクターと相手側の端末103の3Dキャラクターを用いて、ユーザ端末101と相手側の端末103との間のチャット内容を表示する。

【0065】

ここで、実像画面又は仮想画面に予め指定したオブジェクト又はオブジェクトの動きが検出される場合、ユーザ端末101はチャットルームに3Dキャラクターを表示する。ここで、オブジェクトは、拡張現実を介して3Dキャラクターを表示するためのマーカーとしての役割を果たす。図3に示す画面302のように、机に置かれた名刺などのように予め指定されたオブジェクトが実像画面又は仮想画面に表示される場合、オブジェクトに対応して3Dキャラクターが表示される。

【0066】

しかし、本発明の一実施形態によると、オブジェクトやオブジェクトの動きが存在するか又は存在しなくても3Dキャラクターが表示され得る。言い換えれば、ユーザがチャットルームに入場すれば、ユーザ端末101は状況に応じてマーカーが存在する状況を基盤とする拡張現実、又はマーカーがない状況を基盤とする拡張現実によって3Dキャラクターをチャットルームに表示し、3Dキャラクターを用いてユーザ端末101と相手側の端末103のチャット内容を表示することができる。

【0067】

一方、基本的に拡張現実により3Dキャラクターを用いてチャット内容を表示しても、ユーザ端末101は、ユーザの要求に応じて3Dキャラクターを利用しないチャットモードに切り替え可能になる。また、ユーザの要求に応じてユーザ端末101は、3Dキャラクターを利用しないチャットモードから再び拡張現実により3Dキャラクターを利用するチャットモードに切り替えられる。

【0068】

図4は、一実施形態に係る3Dキャラクターを用いてチャット内容を表示する過程を示す図である。

【0069】

10

20

30

40

50

図4を参照すると、第1チャットモードに応じてユーザ端末101に対応する3Dキャラクターと相手側の端末103に対応する3Dキャラクターがチャットルームに表示される。そして、ユーザ端末101及び相手側の端末103で入力したチャット内容はそれぞれの3Dキャラクターに対応して表示される。

【0070】

図4において、チャット内容は、3Dキャラクターと連結された吹き出しを用いて表示されている。ここで、吹き出しは時間の経過に応じて消える。又は、吹き出しは、時間が経過しても続けて表示されることでユーザ端末101や相手側の端末103がチャット内容を確認することができる。

【0071】

一例として、チャット内容が表示されるごとに3Dキャラクターは手を振ったり、ウイंकをしたり、又は頭を動かすなど、予め設定された動作を行う。

【0072】

図5は、一実施形態に係る3Dキャラクターに視覚効果を適用する過程を示す図である。

【0073】

図5に示す画面501を参照すると、第1チャットモードでチャットルームに表示される3Dキャラクターは、ユーザが設定した基本キャラクターである。基本キャラクターは、予め設定された感情又は動作を表現する3Dキャラクターを意味する。

【0074】

図5に示す画面501のように、チャットルームの一部領域に基本キャラクターに感情、動作又はアクセサリの視覚効果に関するキャラクターステッカーを選択することのできるインタフェースが提供される。ここで、インタフェースは、チャットルームの一部領域をオーバーラップして表示される。インタフェースは、チャットルームに表示されたボタン又はアイコンを選択することによって提供される。

【0075】

キャラクターステッカーは、基本キャラクターである3Dキャラクターに適用する視覚効果に関する。ユーザがインタフェースを介して提供されるキャラクターステッカーを選択すると、図5に示す画面502のように、キャラクターステッカーに対応する視覚効果が基本キャラクターに適用されて表現され得る。

【0076】

キャラクターステッカーは、譲渡及びプレゼントすることができる。例えば、ユーザ端末101が購入したキャラクターステッカーは、相手側の端末103又は第三者の端末に譲渡したり、又はプレゼントする形で伝達され得る。

【0077】

キャラクターステッカーは、オンライン又はオフライン上のユーザの購買又は活動に応じて継続的に追加されたり、又はアップデートされる。以下は、オフライン上のユーザの購買又は活動を例示して説明することにする。例えば、恐竜に関するテーマパークに入場したり、又はテーマパークにある売り場でハンバーガーを購入する顧客に恐竜キャラクターを提供するイベントを施行すると仮定する。

【0078】

もし、ユーザがテーマパークに入場したり、又は売り場でハンバーガーを購入すれば、実際の恐竜キャラクターをプレゼントとして受けることがある。また、テーマパークに入場するために購入した入場券、入場するとき受け取ったテーマパークのパフレット、テーマパークの指定された場所に設置された構造物、ハンバーガーの購買領収書、ハンバーガーと共に提供される別途のクーポン、ハンバーガーの包装紙などの様々な領域に恐竜キャラクターに関する識別情報(シリアルナンバー)、恐竜キャラクターに関する映像情報(イメージ)が表示される。このような識別情報又は映像情報は恐竜キャラクターにも表示され得る。

【0079】

10

20

30

40

50

もし、ユーザがメッセージサーバ102又はキャラクターサーバ104で提供するページに識別情報又は映像情報を登録する場合、ユーザのメッセージアプリケーションのチャットルームを介して提供されるインタフェースに、恐竜キャラクター又は恐竜キャラクターに関するキャラクターステッカーが表示される。ここで、識別情報と映像情報を登録するために、ユーザは、ユーザ端末101又はその他端末を介してメッセージサーバ102又はキャラクターサーバ104で提供しているページに接続する。

【0080】

又は、ユーザがテーマパークに入場したり、又はハンバーガーを購入しながらメッセージアプリケーションのためのID又は電話番号を登録すると、自動でユーザのメッセージアプリケーションのチャットルームを介して提供されるインタフェースに恐竜キャラクター又は恐竜キャラクターに関するキャラクターステッカーが表示される。

10

【0081】

一方、ユーザがオンライン上の特定サイトに加入したり、商品を購入したり、又はイベントに参加するなど、ユーザがオンライン上で活動をする場合に当該のサイトで予め設定したキャラクターに関する識別情報又は映像情報を提供する。すると、ユーザは識別情報や映像情報をメッセージサーバ102又はキャラクターサーバ104に登録することによって識別情報や映像情報に対応するキャラクターに関するキャラクターステッカーをメッセージアプリケーションで利用することができる。

【0082】

このようなキャラクターステッカーは、現在のチャットモードによって相違に表現されてもよい。例えば、図5に示す画面501のように、現在のチャットモードが第1チャットモードである場合、ユーザ端末101はユーザが選択したキャラクターステッカーに関する視覚効果を基本キャラクターに適用できる。しかし、現在のチャットモードが第2チャットモードである場合、ユーザ端末101はユーザが選択したキャラクターステッカーをそのままチャットルームに表示する。ここで、第2チャットモードである場合、ユーザが選択したキャラクターステッカーは、3Dキャラクターに関する2Dキャラクターにすでに視覚効果が反映された結果を示す。

20

【0083】

キャラクターステッカーは、キャラクターサーバ104で生成されてメッセージサーバ102に登録される。ユーザは、メッセージサーバ102に提供する購買ページを介してアクセサリ、感情、動作のような視覚効果に関するキャラクターステッカーを購入する。ユーザごとに購入したキャラクターステッカーが相違に決定される。

30

【0084】

もし、ユーザ端末101がキャラクターステッカーAを購入した後基本キャラクターに適用する場合、相手側の端末103がキャラクターステッカーAを購入しなくても相手側の端末103は、キャラクターステッカーAに関する視覚効果をユーザ端末101の3Dキャラクターに適用してチャットルームを介して表示することができる。

【0085】

キャラクターステッカーは、3Dキャラクターに適用する視覚効果及び3Dキャラクターに関する2Dキャラクターに適用された視覚効果を表現するために用いてもよい。それによって、ユーザが購入したキャラクターステッカーは第1チャットモード及び第2チャットモードで共有される。

40

【0086】

そして、第1チャットモードでキャラクターステッカーを適用する場合、アクセサリに関する視覚効果を示すキャラクターステッカーは半永久的に基本キャラクターに適用される。そして、感情又は動作に関する視覚効果を示すキャラクターステッカーは、一時的な形で基本キャラクターに適用される。

【0087】

また、第1チャットモードで適用されたキャラクターステッカーは時間の順に応じてヒストリーで格納される。すると、第1チャットモードから第2チャットモードに切り替え

50

られる場合、第1チャットモードで使用されたキャラクターステッカーは時間の順序に応じてそのまま第2チャットモードに切り替えられたチャットルームに表示される。これについては、図6を参照して具体的に説明することにする。

【0088】

図5に示す場合、ユーザの所望する感情又は動作に関する視覚効果を3Dキャラクターに適用するために、キャラクターステッカーを含んでいるインタフェースで直接キャラクターステッカーを選択する過程について説明する。本発明の場合、これに限定されることなく、ユーザがキャラクターステッカーに対応する予め設定された単語、記号、数字などをチャットウィンドウに入力する場合、ユーザ端末101は、入力された単語、記号、数字に対応するキャラクターステッカーが決定されてキャラクターステッカーで表現しようとする感情又は動作に関する視覚効果を3Dキャラクターに適用することができる。

10

【0089】

例えば、ユーザが「^^」を入力する場合、「^^」が喜びに関するキャラクターステッカーにマッピングされてユーザ端末101又はメッセージサーバなどに登録されていれば、ユーザ端末101は、ユーザが入力した「^^」に対応するキャラクターステッカーが表現しようとする喜びという感情又は喜びに関する動作を3Dキャラクターに適用してチャットルームに表示する。

【0090】

結論的に、本発明の一実施形態によると、キャラクターステッカーはインタフェースを介して提供されるキャラクターステッカーのうちユーザによって選択されたり、又はチャットウィンドウにキャラクターステッカーに対応する単語、数字、又は、記号のうち少なくとも1つの組合をユーザが入力する場合に選択される。すると、ユーザ端末101は、選択されたキャラクターステッカーに対応する感情又は動作などの視覚効果を3Dキャラクターに適用してチャットルームに表示することができる。

20

【0091】

図6は、一実施形態に係る第1チャットモードで第2チャットモードを切り替える過程を説明する図である。

【0092】

図6に示す画面601を参照すると、第1チャットモードに応じて3Dキャラクターを用いてチャットルームでチャット内容を表示する過程を示している。ここで、チャットルームにおいて、第1チャットモードから第2チャットモードへの切り替えに関する識別子(「2Dボタン」)が表示される。ユーザが当該の識別子を選択すると、図6に示す画面601のように、チャットルームは第1チャットモードから第2チャットモードに切り替えられる。言い換えれば、図6に示すように、画面601の場合、チャットルームにおいて3Dキャラクターを用いてチャット内容を表示したが、図6に示す画面602の場合は、チャットルームで3Dキャラクターを利用せずにテキスト、イメージ、又は動画などによってチャット内容を表示している。

30

【0093】

一例として、ユーザ端末101がチャットモードを転換要求した場合、相手側の端末103はチャットモードを切り替えたり、又はチャットモードを切り替えないことがある。例えば、ユーザ端末101と相手側の端末103が全て第1チャットモードでチャットする間にユーザ端末101から第2チャットモードに転換要求する場合、相手側の端末103は第1チャットモードを保持したり、又はユーザ端末101への転換要求に対応して第2チャットモードに切り替えることができる。

40

【0094】

一方、図6に示す画面602のように、第1チャットモードで3D形態の基本キャラクターにキャラクターステッカーを用いて適用された視覚効果は第2チャットモードにも同一に適用される。具体的に、第1チャットモードで選択されたキャラクターステッカーは、第2チャットモードでそのまま時間の順に応じて表示される。第2チャットモードの場合、キャラクターステッカーは、3Dキャラクターに関する2Dキャラクターにすでに視

50

覚効果が適用された結果を意味する。

【0095】

図7は、一実施形態に係る第2チャットモードから第1チャットモードに切り替える過程を説明する図である。

【0096】

図7に示す画面701を参照すると、チャットルームに第2チャットモードから第1チャットモードへの切り替えに関する識別子(「3Dボタン」)が表示されている。ここで、ユーザが識別子を選択すると、ユーザ端末101は、第1チャットモードに応じて3Dキャラクターを用いてチャット内容を表示する。ここで、第2チャットモードで選択されたキャラクターステッカーの視覚効果は、第1チャットモードで表示される3Dキャラクターに適用されないことがある。ただし、第2チャットモードで表示されたチャット内容は、時間の順に応じてヒストリー形態に3Dキャラクターの吹き出しを介して表示される。

10

【0097】

図7に示す画面702を参照すると、2D形態の第2チャットモードから3D形態の第1チャットモードに応じて3Dキャラクターの間にチャットが行われる過程を示している。すると、図7に示す画面702のように、第2チャットモードの2Dキャラクターに適用されるキャラクターステッカーとは相違に、3Dキャラクターに適用されるキャラクターステッカーが表示される。

【0098】

図8は、一実施形態によってチャット内容を再度見るという過程を説明する図である。

20

【0099】

ユーザ端末101と相手側の端末103がチャットルームから退場すると、ユーザ端末101はチャットルームにおけるチャット内容を格納する。ここで、チャットルームから退場するという意味は、メッセージアプリケーションを終了したり他のアプリケーションを行ったり、又はチャットルームを終了する場合を意味する。

【0100】

この後、ユーザは相手側の端末103とやり取りしたチャット内容の再度見るという要求を行うことができる。すると、図8に示すように、再度見るときの識別子(「ストーリーを見る」)が3Dキャラクターと関連して表示される。すると、ユーザが識別子を選択すると、相手側の端末103とやり取りしたチャット内容が第1チャットモードに応じて3Dキャラクターを用いて時間の順に応じて再生する。ここで、3Dキャラクターは、チャット内容に関するユーザ端末101及び相手側の端末103それぞれに対応する3Dキャラクターを意味する。そして、チャット内容が再生しながら、特定時間で選択されたキャラクターステッカーに対応する視覚効果も共に3Dキャラクターに適用されて表示される。

30

【0101】

図8には図示していないが、ユーザは、ユーザ端末101又は相手側の端末103に関するプロフィールを見ることの要求を送信する。すると、ユーザ端末101は、プロフィールを見ることを要求したユーザ端末101又は相手側の端末103に関する3Dキャラクターを表示する。その後、3Dキャラクターは、ユーザ端末101又は相手側の端末103の個人情報を説明したり、又は予め設定された感情又は動作を表現するように制御される。

40

【0102】

本発明の実施形態に係る方法は、様々なコンピュータ手段によって実行されることができ、プログラム命令形態で具現されてコンピュータで読み出し可能な媒体に記録する。前記記録媒体は、プログラム命令、データファイル、データ構造などを単独又は組み合わせで含むことができる。前記媒体に記録されるプログラム命令は、本発明のために特に設計されて構成されたものなど又はコンピュータソフトウェア分野の技術を有する当業者にとって公知のものであり、使用可能なものであり得る。

50

【0103】

上述したように本発明を限定された実施形態と図面によって説明したが、本発明は、上記の実施形態に限定されることなく、本発明が属する分野における通常の知識を有する者であれば、このような実施形態から様々な修正及び変形が可能である。

【0104】

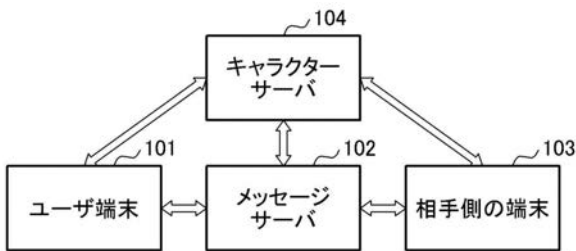
したがって、本発明の範囲は説明された実施形態に限定されて決定されてはならず、特許請求の範囲及び特許請求の範囲と均等なものなどによって定められるものである。

【符号の説明】

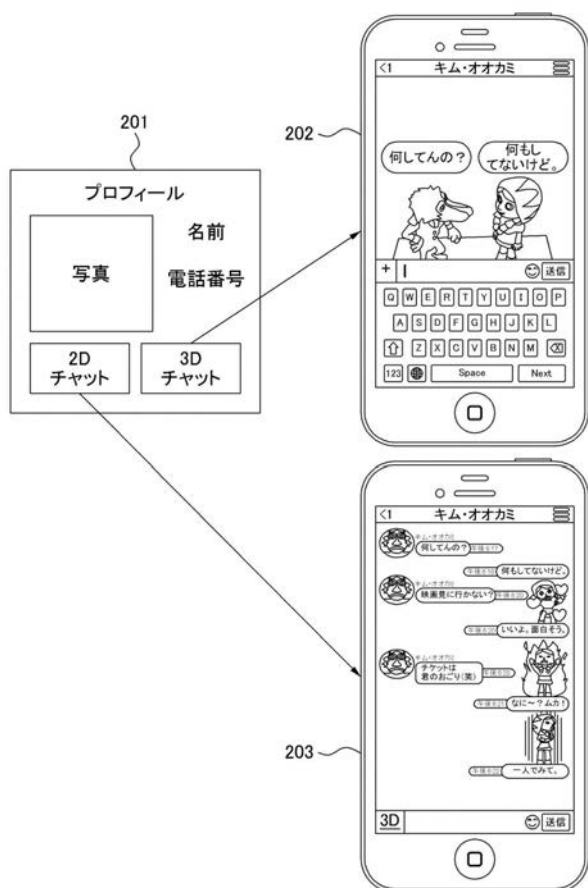
【0105】

- 101：ユーザ端末
- 102：メッセージサーバ
- 103：相手側の端末
- 104：キャラクターサーバ

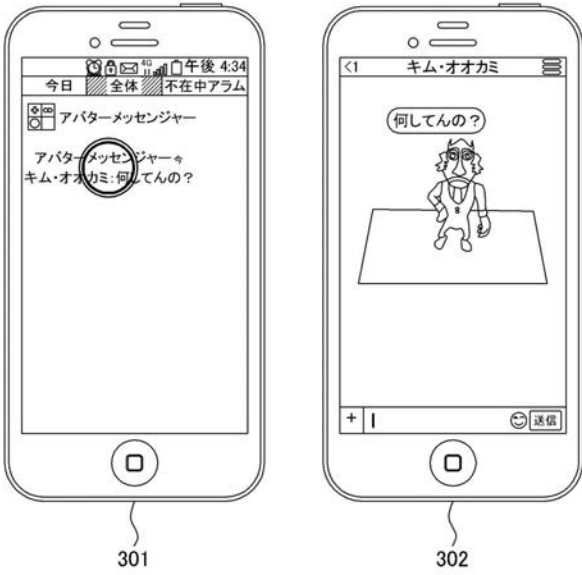
【図1】



【図2】



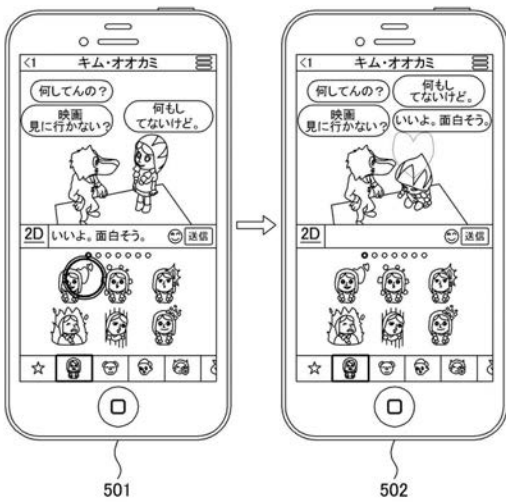
【 図 3 】



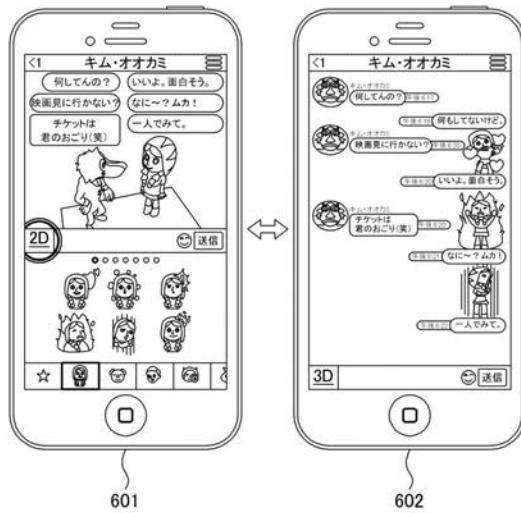
【 図 4 】



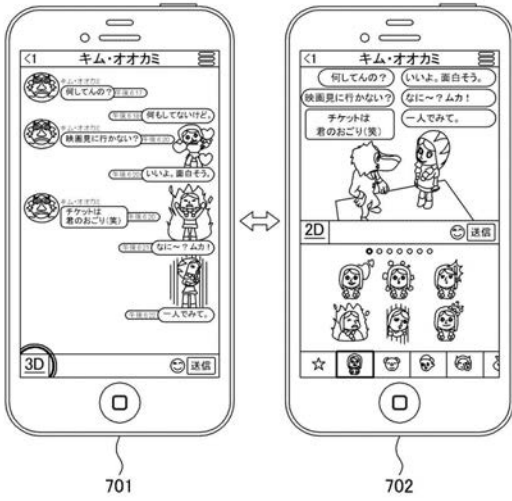
【 図 5 】



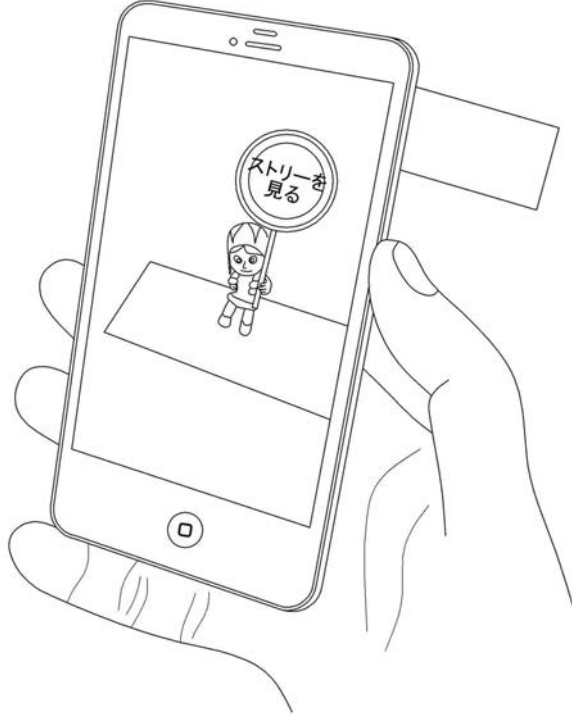
【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 】




【 国際調査報告 】

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2015/009402

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER <i>G06Q 50/30(2012.01)i</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) G06Q 50/30; H04W 4/12; G06Q 50/00 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: conversation mode, 3D, character, message		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	KR 10-1998-0072149 A (PC-VAN CO., LTD.) 26 October 1998 See abstract, page 2, claim 1 and figures 1-2, 6.	1-23
Y	KR 10-2006-0104980 A (BIZMODELINE CO., LTD.) 09 October 2006 See abstract, pages 2, 6-7, claims 1-2, 4 and figures 7-8.	1-23
Y	KR 10-2006-0012818 A (PARK, Hong Jin) 09 February 2006 See abstract, claims 3, 6-7 and figures 3-5.	1-23
A	KR 10-2011-0023962 A (LG ELECTRONICS INC.) 09 March 2011 See abstract, claims 1-3, 7, 14 and figures 4-11, 13.	1-23
A	KR 10-2000-0036463 A (MORNING TECHNOLOGY CO., LTD.) 05 July 2000 See abstract, claims 1-7 and figure 1.	1-23
<input type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input checked="" type="checkbox"/> 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 "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 07 DECEMBER 2015 (07.12.2015)		Date of mailing of the international search report 08 DECEMBER 2015 (08.12.2015)
Name and mailing address of the ISA/KR  Korea Intellectual Property Office Government Complex-Daejeon, 189 Seonsa-ro, Daejeon 302-701, Republic of Korea Facsimile No. 82-42-472-7140		Authorized officer Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/KR2015/009402

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-1998-0072149 A	26/10/1998	NONE	
KR 10-2006-0104980 A	09/10/2006	NONE	
KR 10-2006-0012818 A	09/02/2006	NONE	
KR 10-2011-0023962 A	09/03/2011	DE 202010018239 U1 EP 2312428 A1 US 2011-0050601 A1 US 8629844 B2	01/12/2014 20/04/2011 03/03/2011 14/01/2014
KR 10-2000-0036463 A	05/07/2000	NONE	

국제조사보고서

국제출원번호
PCT/KR2015/009402

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC))
G06Q 50/30(2012.01)i

B. 조사된 분야
조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재)
G06Q 50/30; H04W 4/12; G06Q 50/00

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: 대화 모드, 3D, 캐릭터, 메시지

C. 관련 문헌

카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
Y	KR 10-1998-0072149 A (주식회사 퍼씨켄) 1998.10.26 요약, 페이지 2, 청구항 1 및 도면 1-2, 6 참조.	1-23
Y	KR 10-2006-0104980 A (주식회사 비즈모델라인) 2006.10.09 요약, 페이지 2, 6-7, 청구항 1-2, 4 및 도면 7-8 참조.	1-23
Y	KR 10-2006-0012818 A (박홍진) 2006.02.09 요약, 청구항 3, 6-7 및 도면 3-5 참조.	1-23
A	KR 10-2011-0023962 A (엘지전자 주식회사) 2011.03.09 요약, 청구항 1-3, 7, 14 및 도면 4-11, 13 참조.	1-23
A	KR 10-2000-0036463 A (주식회사 모넵테크놀로지) 2000.07.05 요약, 청구항 1-7 및 도면 1 참조.	1-23

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 “T” 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌

“E” 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌 “X” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다.

“L” 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌 “Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다.

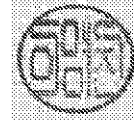
“O” 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌 “&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌

“P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌

국제조사의 실제 완료일 2015년 12월 07일 (07.12.2015)	국제조사보고서 발송일 2015년 12월 08일 (08.12.2015)
--------------------------------------------	-------------------------------------------

ISA/KR의 명칭 및 우편주소 대한민국 특허청 (35208) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 +82-42-472-7140	심사관 이명진 전화번호 +82-42-481-8474
---------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------

서식 PCT/ISA/210 (두 번째 용지) (2015년 1월)



국제조사보고서
대응특허에 관한 정보

국제출원번호
PCT/KR2015/009402

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-1998-0072149 A	1998/10/26	없음	
KR 10-2006-0104980 A	2006/10/09	없음	
KR 10-2006-0012818 A	2006/02/09	없음	
KR 10-2011-0023962 A	2011/03/09	DE 202010018239 U1 EP 2312428 A1 US 2011-0050601 A1 US 8629844 B2	2014/12/01 2011/04/20 2011/03/03 2014/01/14
KR 10-2000-0036463 A	2000/07/05	없음	

フロントページの続き

(81)指定国 AP(BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), EP(AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JP, KE, KG, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, 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, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ

(72)発明者 ソ、 ヤン チャン

大韓民国 120-787 ソウル ソデムン ク トンギル ロ 34-ギル 46 ナンバー
109-602 (インワンサン ヒュンダイ アパート、 ホンジェ ドン)

Fターム(参考) 5B084 AA02 AA11 AA16 AA18 AB06 AB11 BB04 BB14 CF12 EA17
EA47