

(12) 특허협력조약에 의하여 공개된 국제출원

(19) 세계지식재산권기구
국제사무국

(43) 국제공개일
2012년 8월 30일 (30.08.2012)



(10) 국제공개번호
WO 2012/115398 A2

- (51) 국제특허분류:
G06Q 30/02 (2012.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2012/001229
- (22) 국제출원일: 2012년 2월 17일 (17.02.2012)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2011-0014935 2011년 2월 21일 (21.02.2011) KR
- (72) 발명자: 겸
- (71) 출원인: 임태영 (LIM, Tae Yeong) [KR/KR]; 서울특별시 강서구 가양동 가양아파트 9단지 907동 1107호, 157-749 Seoul (KR).
- (74) 대리인: 서동원 (SEO, Dong Won); 서울특별시 강남구 역삼1동 831번지 헤천빌딩 508호, 135-936 Seoul (KR).

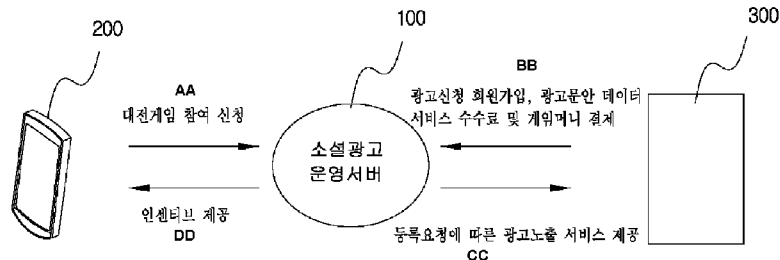
- (81) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 국내 권리의 보호를 위하여): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW.
- (84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, 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, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

[다음 쪽 계속]

(54) Title: ONLINE ADVERTISEMENT SYSTEM AND METHOD FOR PROVIDING AN ONLINE SERVICE BASED ON A SOCIAL COMMERCE GAME

(54) 발명의 명칭: 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고시스템 및 그 서비스 방법

[Fig. 4]



AA ... Application for contest game participation
BB ... Application for membership for advertisement, payment for the advertisement text
data service charges, and payment for the game money
CC ... Providing advertisement service based on the request for registration
DD ... Providing an incentive
100 ... Social advertisement operating server

(57) Abstract: The present invention relates to an online advertisement system and to a method for providing an online service based on a social commerce game. The objective of the present invention is to construct a participation medium from a simple online contest game, and further provide an opportunity to win prize money based on a winning rate, thereby leading to the voluntary participation of users and a resultant increase in advertisement and promotional effects. Thus, the online advertisement system of the present invention may serve as novel means for earning money for users and provide a more efficient, systematic, and targeted advertisement technique for advertisement posters. The online advertisement system for accomplishing the above-mentioned objective of the present invention comprises: a social advertisement operating server including an advertisement application registration unit, a game program operating unit, an information data management unit, and a winning rate information analysis unit; an advertisement poster server which sends advertisement data information to the social advertisement operating server (1) to register the advertisement; and a user server which participates in a social contest game so as to be exposed to the advertisement. The method for providing an online service using the aforementioned system comprises an advertiser registration step, an advertisement text registration step, a service participation inducing step, a game participation application submitting step, a social commerce game executing step, an advertising step and an incentive payment step.

(57) 요약서:

[다음 쪽 계속]

**공개:**

- 국제조사보고서 없이 공개하며 보고서 접수 후 이를 별도 공개함 (규칙 48.2(g))

본 발명은 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고시스템 및 그 서비스 방법에 관한 것으로, 그 기술구현의 목적은, 단순 놀이방식의 온라인 대전게임을 참여 매개체로 구축하고, 여기에, 게임승률에 따른 상금획득의 기회를 더 부여하여, 유저들의 자발적 참여와, 그에 따른, 광고 및 홍보효과를 증대되게 함으로써, 유저들 에게는 새로운 의미의 재테크 수단이 되도록 하고, 광고게시자들에게는 보다 효율적이고, 체계적이며, 타겟화된 광고기법을 제공할 수 있도록 한 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고시스템 및 그 서비스 방법을 제공함에 있다. 이에, 상기 목적을 달성하기 위한 본 발명의 구체적 수단으로는; 광고신청 등록부와, 게임프로그램 운영부, 그리고, 정보데이터 관리부와, 승률 정보 분석관리부를 구비시킨 소셜광고 운영서버와, 상기 소셜광고 운영서버(1)에 광고데이터 정보를 전송, 등록하는 광고게시자 서버, 그리고, 소셜 대전게임에 참여하며, 광고에 노출되는 유저서버를 구축되게 하여 달성된다. 또한, 전술한 일련의 시스템을 이용하여, 광고주 등록단계와, 광고 문안 접수단계와, 서비스 참여 유도단계와, 게임참여 신청단계와, 소셜 커머스 게임 실행단계와, 광고 노출단계와, 인센티브 지급단계를 행하게 하여 달성된다

명세서

발명의 명칭: 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고시스템 및 그 서비스 방법

기술분야

- [1] 본 발명은 온라인 광고시스템 그 서비스 방법에 관한 것으로, 더욱 상세하게는, 전문성 내지 숙련도를 요하지 않는 소셜 커머스 대전게임, 예컨대, 가위바위보, 사다리 타기, 주사위 던지기 등과 같은 단순 놀이방식의 게임을 매개체로 하여, 유저들의 관심을 유도하고, 그 게임 승률에 따른 인센티브 제공을 통해 유저들의 자발적 참여 의지를 더욱 증대되게 하며, 제차, 이러한 인센티브 제공을 이유로, 게임에 참여한 유저들을 실시간 광고에 노출되게 하여, 새로운 형태의 온라인 광고 수익모델을 창출할 수 있도록 한 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고시스템 및 그 서비스 방법에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 급변하는 시대의 흐름에 맞추어 기업의 생존경쟁 또한 날로 치열해지고 있음이 오늘날의 현실임을 알 수 있다.
- [3] 따라서, 이와 같이, 급변하는 시장의 변화와 기술환경에 대응하기 위하여 각 분야별 기업체 내지 업종별 판매업체들은 자사의 제품 및 사업기술을 특징적이고, 독창적인 상업적 형태로 마케팅 하고 이를, 적극적으로 대외에 홍보(광고)하는 방법을 통해 고객과 기업, 판매자와 구매자 간의 상호 작용가치를 높이고, 그에 따른 이익 증대효과를 기대하게 되는 것이다.
- [4] 이에, 컴퓨터 및 다양한 통신매체 기술의 비약적 발전을 배경으로 하는 오늘날과 같은 정보화 사회에 있어서는, 초고속 인터넷망 및 모바일 서비스를 이용한 각종 광고방법 등이 기업의 중요한 마케팅 전략수단으로 이용되고 있는바, 이러한 인터넷 망 및 모바일 서비스를 이용한 광고방법의 예를 살펴보면, 이는, 각종 인터넷 홈페이지를 통한 배너광고, 이메일 또는 모바일 문자서비스를 이용한 광고 등이 널리 이용되고 있는 실정임을 알 수 있다.
- [5] 그러나, 전술한 바와 같은 일련의 광고방법들은 고객들이 광고 내용에 관심을 갖고, 그 내용을 인지하고자 하는 적극적 행동을 보이지 않는 한 효율적인 광고효과는 기대할 수 없는 것이었으며, 특히, 오늘날과 같이 온라인상의 범람하는 광고의 홍수 속에 노출되어 있는 고객의 입장을 고려할 때, 그와 같이, 무분별하게 전달되는 광고는, 바로 정보무시현상, 예컨대, 스팸 광고로 인식되어, 쓰레기와 같은 존재로 취급될 수밖에 없는 것이었던바, 따라서, 결과적으로 살펴볼 때, 소요되는 비용대비, 광고효과는 전혀 기대할 수 없는, 매우 비경제적인 방법상의 문제점을 주는 것이었다.
- [6] 한편, 근래에 있어서는, 스마트폰의 보급과 함께 소셜 네트워크서비스가 크게 붐을 이루고 있는 실정이다.

- [7] 예컨대, 트위터, 페이스북 등으로 대표되는 소셜 네트워크 서비스는, 인터넷 공간내에서, 친구, 동창, 선후배, 동호인 등 지인과의 인맥관계를 강화시키고, 또한, 다양하고 새로운 인맥을 구축되게 하여, 폭넓은 인적관계를 형성되게 하는 것이다.
- [8] 따라서, 최근에 들어서는, 이러한 소셜 네트워크에 열광하는 유저들의 기대에 부응하고자, 다양한 서비스가 개발, 제공되고 있는 실정인바, 그 대표적인 몇 가지의 예를 살펴보면, 소셜 네트워크 게임 및 소셜 쇼핑 등을 들 수 있다
- [9] 여기서, 먼저, 상기 소셜 네트워크 게임은, 페이스북, 마이스페이스, 믹시, 싸이월드 등의 소셜 네트워크 서비스 플랫폼을 기반으로 하는 게임, 예컨대, 손쉬운 인터페이스를 통해 모든 연령층이 게임에 참여할 수 있도록 하고, 이를 통해, 사용자 간 친밀감과 동질성을 향상되게 하여, 상호 관계 맺기를 극대화 되도록 한 인맥기반의 서비스를 의미하는 것이다.
- [10] 또 다르게, 상기 소셜 쇼핑은, 인터넷을 통해 특정 품목을 하루 동안만 파격적으로 낮은 가격에 판매하되, 그러한 판매조건으로, 사이트 운영자가 사전에 정한 최소 물량이 팔려야만 거래가 성사되는 전자상거래 방식, 예컨대, 소셜커머스와 명칭되는 서비스를 의미하는 것으로, 특히, 이러한, 소셜 커머스는, 상기 설정된 최소 구매 물량 판매를 위해 소비자들이 자발적으로 트위터 페이스북 등의 소셜 네트워크 서비스를 이용해 정보를 확산시키는 특징을 갖는 것이다.
- [11] 하지만, 전술한 바와 같은, 소셜 네트워크 서비스에 있어, 상기 소셜 게임은, 인적관계 형성을 위주로 하는 단순한 게임 서비스에 불과한 것일 뿐, 이를 통해 새로운 상업적 이윤을 창출하거나, 혹은, 광고 또는 판매전략을 기대할 수 있는 방안은 전혀 마련되어 있지 못한 것이며, 또한, 상기 소셜 커머스는, 파격적으로 낮은 가격에 물품을 구매할 수 있는 효과는 기대할 수 있으나, 이는, 단순히 물품구매를 결정한 유저에게만 한정되는 것일 뿐, 소셜 네트워크를 통해 물품정보를 확산시킨 유저들의 노력에 대하여는, 물품구매를 결정하지 않는 이상, 어떠한 보상도 뒤따르지 못하는 문제점을 주는 것이었다.
- [12] 예컨대, 기존의 소셜 커머스 서비스는, 유저들의 인맥구축에 따른 물품 정보확산에 근거하여, 해당 물품 판매자들로부터, 광고비 및 판매수수료를 획득하고 있음에도 불구하고, 그러한, 유저들의 노력에 대하여는 어떠한 보상(인센티브)도 제공하고 있지 않는 실정이며, 아울러, 소셜 커머스를 통해 물품판매를 희망하는 판매자들로 하여금, 그 물품판매를 위해 소셜 커머스 사이트에 게재하는 광고비용을 전액 부담되게 하고, 그 부담금을 모두 소셜 커머스 운영자 자신이 독식하는 매우 비합리적이고, 일방적인 이윤획득 방식을 취하는 것에 불과할 뿐, 실질적 잠재고객이 될 수 있는, 유저들의 기대심리를 어떠한 방식으로 자극하여, 보다 자발적이고, 적극적인 참여를 유도할 것인가에 대한 대책이나 방안에 대하여는 어느 것 하나 마련하고 있지 못한 것으로, 이는 서비스 운영상에 있어서 또한 매우 효율적이지 못한 문제점을 상존 되게 하는

것이다.

[13] 이에, 자신의 기업정보 내지 물품판매정보를 널리 알리고자 하는 광고게시자입장에 있어서는, 부담하는 광고비용 대비, 보다 효율적이고 체계적인 형태로, 유저들과 접촉하고, 그들을 상대로 마케팅을 행할 수 있게 하는 차별화된 광고서비스의 등장을 필요로 하고;

[14] 또 다르게, 유저의 입장에 있어서는, 정보확산을 통한 자발적 참여의 보상으로써, 광고비용의 일부를 소정의 인센티브로 획득하여, 이를 이윤 창출의 기회로 마련할 수 있는 새로운 형태의 소셜 네트워크 서비스, 예컨대, 보다 평등하고, 합리적이며, 경제적인 새로운 형태의 온라인 광고시스템 및 그 서비스 방법의 개발을 절실한 해결과제로 남게 하는 것이다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

[15] 따라서, 본 발명은, 소셜 네트워크 서비스를 통해 이루어지고 있는, 종래 광고시스템 및 그 서비스 방법의 제반적인 문제점을 해결하고자 창안된 것으로;

[16] 본 발명의 목적은, 손쉬운 인터페이스를 통해 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 게임, 예컨대, 가위바위보, 사다리 타기, 주사위 던지기 등과 같은 단순 놀이방식의 소셜 커머스 대전게임을 참여 매개체로 구축하고, 여기에, 게임승률에 따른 인센티브 제공혜택, 예컨대, 단순한 할인혜택, 쿠폰지급 등의 범위를 넘어, 현금으로 지급되는, 상금획득의 기회를 더 부여하여, 유저들의 관심과 흥미를 증대되게 함으로써, 그 제공되는 서비스에 대하여, 보다 적극적인 정보확산과 자발적인 참여를 유도하고, 아울러, 이와 같은, 참여를 통해 게임을 즐기는 불특정 다수의 유저들을 대상으로, 각종 분야별 기업체 내지 업종별 판매업체들의 제품 및 사업기술, 예컨대, 다양한 형태의 광고데이터를 노출되게 하여, 광고 및 홍보효과 또한 증대되게 함으로써, 유저(User)들 에게는 새로운 의미의 재테크 수단이 되도록 하고, 광고게시자들에게는 보다 효율적이고, 체계적이며, 타겟화된 광고서비스를 제공되도록 한 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고시스템 및 그 서비스 방법을 제공함에 있다.

[17] 또한, 본 발명의 다른 목적은, 제한된 참여 횟수 내지 참여기간에 구애받음 없이, 단순한 신청절차만을 통해, 하루 한번 내지 그 이상의 횟수로 게임참여의 기회를 매일 새롭게 부여함으로써, 유저의 기대심리와, 지속적인 관심을 유도하고, 이와 같은, 유저들의 지속적인 관심을 통해 광고효과 또한 배가되도록 한 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고시스템 및 그 서비스 방법을 제공함에 있다.

[18] 한편, 본 발명의 또 다른 목적은, 게임승률에 따라 유저에게 지급되는 인센티브, 예컨대, 상금의 일부를, 기부금으로 제공되게 하여, 단순한 이윤창출의 기능으로써 뿐만 아니라, 지역 사회에 이익환원이라는 효과 또한 기대할 수 있도록 한 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고시스템 및 그 서비스

방법을 제공함에 있다.

과제 해결 수단

- [19] 이에, 상기 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고시스템 및 그 서비스 방법의 구체적 수단으로는;
- [20] 광고신청 등록부와, 게임프로그램 운영부, 그리고, 정보데이터 관리부와, 승률정보 분석관리부를 구비시킨 소셜광고 운영서버와, 상기 소셜광고 운영서버에 광고데이터 정보를 전송, 등록하는 광고게시자 서버, 그리고, 소셜 대전게임에 참여하며, 광고에 노출되는 유저서버를 구축되게 하여 달성된다.
- [21] 또한, 전술한 일련의 시스템을 이용하여, 광고주 등록단계와, 광고 문안 접수단계와, 서비스 참여 유도단계와, 게임참여 신청단계와, 소셜게임 실행단계와, 광고 노출단계와, 인센티브 지급단계를 행하게 하여 달성된다.

발명의 효과

- [22] 따라서, 본 발명에 따른 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고시스템 및 그 서비스 방법은, 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 단순 놀이방식의 소셜 커머스 대전게임을 참여 매개체로 구축하고, 여기에, 게임승률에 따른 상금획득의 기회를 더 부여하여, 유저들의 자발적인 참여를 유도하고, 아울러, 이와 같은, 유저들을 대상으로, 광고게시자 서버로부터 제공된 다양한 형태의 광고데이터를 노출되게 하여, 광고 및 홍보효율을 증대되게 한 것으로, 이에, 유저들 에게는 새로운 의미의 제테크 수단이 되도록 하고, 광고게시자들에게는 보다 효율적이고, 체계적이며, 타겟화된 광고효과를 제공한다.
- [23] 또한, 제한된 참여 횟수 내지 참여기간에 구애받음 없이, 하루 한번 내지 그 이상의 횟수로 게임참여 기회를 매일 새롭게 부여하여, 유저의 기대심리를 자극하고, 그에 따라 서비스에 대한 관심을 지속적으로 유지되게 함으로써, 광고효율을 배가되도록 한 효과 또한 제공한다.
- [24] 한편, 또 다르게, 게임우승자에게 지급된 상금의 일부를, 기부금으로 제공되게 하여, 단순한 이윤창출의 기능으로써 뿐만 아니라, 지역 사회에 이익을 환원되게 한 것으로, 이는, 매우 유용한 기대효과를 제공한다.

도면의 간단한 설명

- [25] 도 1은 본 발명에 따른 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고시스템의 개략구성도
- [26] 도 2는 본 발명에 적용되는 소셜광고 운영서버의 개략도
- [27] 도 3은 본 발명에 적용되는 유저서버의 개략도
- [28] 도 4는 본 발명에 따른 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고서비스 방법의 전체 개념도
- [29] 도 5는 본 발명에 있어, 게임우승자 결정방식을 설명하기 위한 대진표 관계도
- [30] 도 6은 본 발명에 따른 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고서비스 방법의 순서도

발명의 실시를 위한 최선의 형태

- [31] 이하, 본 발명에 따른 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고시스템 및 그 서비스 방법의 바람직한 실시예를 첨부도면에 의거하여 상세히 설명하기로 한다.
- [32] 이에, 첨부된 도면을 참고로 하여, 본 발명의 개략적인 시스템 구성을 살펴보면, 이는 소셜광고 운영서버(1)와, 광고게시자 서버(2), 유저서버(3)로 구성된다.
- [33] 이에, 상기 본 발명의 시스템 구성에 있어, 첫째, 소셜광고 운영서버(1)는, 불특정 다수의 기업체 또는 판매업체 서버, 예컨대, 후술하는 광고게시자 서버(2)들의 요청에 따라, 그들이 희망하는 광고 문안 데이터를 소셜 커머스 방식으로 노출시켜, 광고효과를 증대되도록 하기 위해 마련된 본 발명의 메인 구성으로써, 이에, 이와 같은, 소셜광고 운영서버(1)는, 통상의 기초구성인, 자동정보처리부(11)가 포함되는 형태로 하여, 여기에, 도 2로 도시된 바와 같이, 광고신청 등록부(12)와, 게임프로그램 운영부(13)와, 승률정보 분석관리부(14)를 더 구비되게 함이 바람직하다.
- [34]
- [35] 이때, 상기 소셜광고 운영서버에 있어, 자동정보처리부(11)는 후술하는 광고게시자 서버(2)와, 유저서버(3)를, 서비스 제공형태별로 구분하여, 이들과 인터넷 상에서 실시간 연계되도록 하기 위해 마련한 통상의 온라인 매개수단으로서, 이와 같은 자동정보처리부(11)는, 유저관리모드(111)가 구비된 또 다른 하나의 서버 구성을 취하며, 이러한, 서버 구성의 자동정보처리부(11)를 통해, 문자정보 및 메시지 전송 서비스, 메일전송 서비스, 웹 브라우저 제작에 따른 메뉴운영 서비스, 기타 음성, 동영상, 정지 화상 이미지 등, 각종 데이터 전송 서비스를 제공하게 된다.
- [36]
- [37] 또한, 상기 소셜광고 운영서버(1)에 있어, 광고신청 등록부(12)는, 소셜 커머스 방식의 광고서비스를 제공하기 위해, 불특정 다수의 광고게시자 서버(2)를 소셜광고 운영서버(1)에 회원으로 등록되게 하는 수단으로써, 이러한, 광고신청 등록부(12)는, 도 3으로 도시된 바와 같이, 가입모드(121)와, 광고데이터 베이스(122)로 구성된다.
- [38]
- [39] 또한, 상기 소셜광고 운영서버(1)에 있어, 게임프로그램 운영부(13)는, 후술하는 유저서버(3)들의 자발적 참여를 유도하기 위해, 소셜 커머스 대전게임 서비스를 제공하기 위한 수단으로써, 이러한, 게임프로그램 운영부(13)는, 게임 생성모드(131)와, 참여게임 선택모드(132)와, 게임룰 설정모드(133)와, 실행프로그램 전송모드(134)와, 대전표 설정모드(135)와, 광고노출 설정모드(136)로 구성된다.
- [40]

- [41] 또한, 상기 소셜광고 운영서버(1)에 있어, 승률정보 분석관리부(14), 소셜 커머스 대전게임 운영에 관한 일련의 정보데이터를 통합 관리하는 수단으로써, 이와 같은, 승률정보 분석관리부(14)는, 경기결과 제공모드(141)와, 기부 선택모드(142), 그리고, 상금 산출모드(143)와, 기부금 산출모드(144)로 구성된다.
- [42]
- [43] 또한, 본 발명의 시스템 구성에 있어, 상기 광고게시자 서버(2)는, 자사의 제품 및 사업기술을 대외에 홍보(광고)하기 희망하는, 불특정 다수의 개별 웹사이트 구성, 예컨대, 분야별 기업체 서버 내지 업종별 판매업체 서버 등을 의미하는 것으로, 이에, 이와 같은, 광고게시자 서버(2)는, 도 3으로 도시된 바와 같이, 이미지 가공모드(211)와, 텍스트 작성모드(212), 그리고, 편집모드(213)로 이루어진 광고데이터 생성부(21)를 구축하고, 생성된 광고데이터 정보를 소셜광고 운영서버(1)로 전송하는, 광고데이터 전송부(22)를 더 구비되게 하여 형성함이 바람직하다.
- [44]
- [45] 끝으로, 본 발명의 시스템 구성에 있어, 상기 유저서버(3)는, 소셜 커머스 서비스를 통해 이윤창출을 희망하는 불특정 다수의 개인 웹 서버 구성, 예컨대, 개인용 스마트폰, 넷북, 컴퓨터 등과 같이, 실시간 인터넷 접속이 가능한 대상을 의미하는 것으로, 이에, 이러한, 유저서버(3)는, 통상의 트위터 어플, 페이스북 어플, 기타 소셜 네트워크 서비스가 가능한 어느 하나의 어플이 설치된 구성으로, 구비되게 함이 바람직하다.
- [46]
- [47] 따라서, 전술한 바와 같은 일련의 시스템 구성으로 이루어진 본 발명은 그 구축된 시스템을 이용하여, 또 다른 차별화된 형태의 온라인 광고 서비스 방법을 구현하게 되는 것으로, 이에, 또 다른 특징적 구성의 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고 서비스 방법의 바람직한 실시예를 첨부도면에 의거하여 상세히 설명하기로 한다.
- [48] 도 5는 본 발명에 따른 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고서비스 방법의 전체 개념도이고, 도 5는 본 발명에 있어, 게임우승자 결정방식을 설명하기 위한 대진표 관계도이며, 도 6은 본 발명에 따른 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고서비스 방법의 순서도로서, 이를 참고로 하여, 그 일련의 방법적 구성을 살펴보면;
- [49] 이는, 광고주 등록단계(S1)와, 광고 문안 접수단계(S2)와, 서비스 참여 유도단계(S3)와, 게임참여 신청단계(S4)와, 소셜게임 실행단계(S5)와, 광고 노출단계(S6)와, 인센티브 지급단계(S7)를 통해 이루어진다.
- [50]
- [51] 여기서, 먼저, 광고주 등록단계(S1)는, 소셜 커머스 방식을 통해 자사의 제품 및 사업기술을 대외에 홍보(광고)하기 희망하는, 불특정 다수의 광고게시자

서버(2)를 대상으로, 이들을, 소셜광고 운영서버(1)에, 온라인 연결되게 하고, 이와 같이, 온라인 연결된 광고게시자 서버(2)들로부터, 광고신청 등록부(12)에 마련된 가입모드(121)를 통해 광고희망 여부에 관한 신청정보를 입력되게 하여, 이들을 광고서비스 이용회원으로 등록되게 하는 과정으로 이루어지게 함이 바람직하다.

- [52] 이때, 광고게시자 서버(2)가, 가입모드(121)를 통해 소셜광고 운영서버(1)에 제공하는 신청정보는, 광고게시자의 회사명(개인일 경우 이름), 주소, 사업자번호 등을 기초정보로 포함시킨 형태로 하여, 여기에, 광고노출범위에 따른 서비스 이용료와, 유저에게 인센티브로 제공될 게임 머니를 합산한 금액을 더 설정 입력되게 하고, 이후, 그 입력된 금액을 소셜광고 운영서버(1)의 온라인 계좌로 송금 처리되게 하는 것이다.
- [53] 예컨대, 광고게시자 서버(2)가 자신의 광고를 하루 10만명의 유저에게 노출시키기 희망할 경우, 유저 1인당 게임 머니를 10원으로 책정하여, 100만원(10×10 만명)원의 게임머니를 산출하고, 여기에, 소셜광고 운영서버에 지급될 서비스 수수료 + a 를 합산하여, 100만원 + (+ a)에 해당하는 금액을 소셜광고 운영서버(1)에 결제처리토록 하는 것이 그 일예라 할 수 있다.
- [54] 또 다른 예로써, 자신의 광고를 하루라는 기일에 한정함 없이, 5일이라는 기간을 설정하여, 매일 10만명의 유저에게 노출시키기 희망할 경우, 유저 1인당 게임 머니를 10원으로 책정하여, 하루 지급될 게임머니 100만원($10 \text{원} \times 10 \text{만명}$) $\times$ 5일 = 500만원으로 산출하고, 여기에, 소셜광고 운영서버에 지급될 서비스 수수료 + a 를 합산하여, 500만원 + (+ a)에 해당하는 금액을 소셜광고 운영서버(1)에 결제처리토록 하는 것 또한 그 예라 할 수 있다.
- [55] 한편, 또 다르게, 광고게시자 서버(2)가 소셜광고 운영서버(1)에 결제처리하는 비용, 예컨대, 서비스 이용료와, 게임머니는, 이들을 단순히 목록별(서비스 이용료 + 게임머니)로 구분하여 제공하는 것에 한정되는 것은 아니며, 상기 광고게시자 서버(2)가 통합된 수수료 형태로 일정액을 지급할 경우, 소셜광고 운영서버(1)는, 상기 광고게시자 서버(2)가 통합 결제한 수수료를 랜덤하게 분할하여, 일부는 서비스 이용료 명목으로, 그외 나머지는 게임머니로 이용할 수 있는 것으로, 이 또한 본 발명의 범주에서 벗어나는 것은 아니다.
- [56] 예컨대, 광고게시자 서버(2)가 통합된 수수료 명목으로, 소셜광고 운영서버(1)에 결제한 비용이 100만원일 경우, 그중 50만원을 서비스 이용료로 하여, 소셜광고 운영서버(1)가 취득하고, 나머지 50만원의 비용은, 게임머니로 하여, 유저에게 지급될 상금으로 책정되게 하는 것이 그 일예라 할 수 있다.
- [57] 또한, 상기 광고 문안 접수단계(S2)는, 광고주 등록단계(S1)를 통해 서비스 회원으로 가입된 광고게시자 서버(2)로 하여금, 광고데이터 생성부(21)를 통해, 불특정 다수의 유저에게 노출, 전달시키고자 하는 광고 문안 데이터를 제작하도록 하고, 그와 같이, 제작된 광고데이터를, 소셜광고 운영서버(1)에 마련된 광고신청 등록부(12)의 광고데이터 베이스(122)로 전송하여, 저장되게

하는 과정으로 이루어지게 함이 바람직하다.

- [58] 예컨대, 광고게시자 서버(2)에 있어, 광고데이터 생성부(21)에 마련된 이미지 가공모드(211)를 통해, 광고 내용을 극대화할 수 있는 도안, 캐릭터, 동영상, 음성 등과 같은 이미지 데이터를 제작되게 하고, 텍스트 작성모드(21)를 통해 전달하고자 하는 광고문자 데이터 등을 제작토록 하며, 재차, 이와 같이, 제작된 이미지 데이터와, 광고문자 데이터를 편집모드(123)에 대입하여, 이들을 완성된 하나의 광고문안 데이터로 형성되게 하는 것이 그 일례라 할 수 있다.

[59]

- [60] 또한, 상기 서비스 참여 유도단계(S3)는, 소셜광고 운영서버(1)에 마련된 게임프로그램 운영부(13)의 게임생성 모드(131)를 통해 유저의 참여를 유도하기 위한 소셜 커머스 대전게임을 제작토록 하고, 그 제작된 게임의 경기방식과, 게임시간, 참여제한인원수, 경기결과에 따른 상금지급액에 관한 세부규정을 게임을 설정모드(133)를 통해 설정토록 하며, 재차, 이와 같이, 제작 설정된 소셜 커머스 대전게임의 서비스 실시 정보를, 문자서비스, 메일서비스, 또는 음성 서비스 중 어느 하나의 서비스 방법을 이용하여, 소셜광고 운영서버(1)에 마련된 자동정보처리부(11)를 통해 유저서버(3)에 전송, 제공하는 과정으로 이루어지게 함이 바람직하다.

- [61] 예컨대, 상기 광고주 등록단계(S1)에 있어, 광고게시자 서버(2)로부터, 요청된 광고노출 희망정보가, 전술한 바와 같이 하루 10만명의 유저에게 광고문안을 노출되게 하는 것일 경우, 소셜광고 운영서버(1)는, 게임을 작성모드(133)를 통해 1:1 토너먼트 대전게임이라는 경기방식을 설정하고, 1월1일 오후 3시~4시 사이 게임진행 등과 같은 정보로 게임시간을 설정하며, 재차, 상기 10만명이라는 인원을 선착순 신청방식으로 설정 제한하고, 끝으로, 게임우승자에게 지급될 상금은 광고게시자 서버(2)가, 소셜광고 운영서버(1)에 결제 처리한 수수료중, 게임 머니로 책정된 금액, 예컨대, 100만원으로 설정되게 하는 것이며, 이와 같이 설정된, 게임행사 내용을, 게임에 참여하고, 상금도 받아가는 서비스, 지금 바로 접속해 행운을 잡으세요, 등과 같은, 문자, 메일, 또는 음성데이터로 가공하여, 불특정 다수의 유저서버에 전송, 제공함이 그 일례라 할 수 있다

- [62] 이때, 소셜광고 운영서버(1)는, 전술한 일련의 게임행사진행에 관한 정보를 유저서버(3)에 전송제공함에 있어, 상기 설정된 인원내에 해당하는 10만명 모두를 대상으로, 그 게임행사 정보를 제공하는 것이 아니라, 임의로 선택한 소수의 유저서버에게만 그 게임행사 정보를 전달하고, 이후, 나머지, 불특정 다수의 유저서버에게는 소셜 네트워크 방식에 의해 자연적으로, 확산전파되게 하는 것이다.

- [63] 예컨대, 전술한 게임행사는, 설정된 인원이 참가하지 않을 경우, 행사가 무산되고, 그로 인해 상금획득의 기회가 없어질 수 있으므로, 이에, 게임행사 정보를 전달받은 소수의 유저서버들은, 상금획득의 기회가 무산되지 않도록, 자발적 노력을 통해 게임행사정보를 소셜 네트워크 방식으로써, 불특정 다수의

유저서버에 전달하게 되는 것이고, 또한, 이로 인해, 유저들의 관심도가 증가하고, 그에 따라, 게임행사 참여인원수가 급증할 경우, 광고게시자 서버(2)는 그들 유저들을 잠재고객으로 하여, 자신의 광고를 보다 많은 유저들에게 노출시키기 위해 게임참여 설정인원수를 증가시킬 것이고, 그에 따라 상금의 규모 역시 상대적으로 높게 책정될 수밖에 없는 것인바, 따라서, 유저서버는 이러한, 상금획득의 기회를 자신은 물론, 자신과 관련된 지인들이 갖을 수 있도록, 보다 적극적이고, 자발적인 형태로, 게임행사 정보를, 확산, 전파되게 하는 것이다.

[64] 한편, 부연설명으로써, 상기 게임생성 모드(131)를 통해 제작되는 소셜 커머스 대전게임은, 손쉬운 인터페이스를 통해 남녀노소 누구나 단순 놀이방식으로 즐길 수 있는 게임, 예컨대, 가위바위보 게임, 사다리 타기 게임, 주사위 던지기 게임, 훌쩍 맞추기 게임, 기타 다양한 대전게임 등 되는 것이며, 특히, 이와 같이, 제작되는 게임은, 어느 하나의 게임에 한정되는 것뿐만 아니라, 이들 중, 어느 하나의 게임을 선택적으로 지정하여 실행할 수 있는 다수개의 게임프로그램으로 또한, 제작, 제공할 수 있는 것이다.

[65] 또한, 상기 게임참여 신청단계(S4)는, 전술한 서비스 참여 유도단계(S3)를 통해 서비스 실시 정보를 제공받은 유저서버(3)로 하여금, 그 유저서버(3)에 설치된, 트위터 어플 및 페이스북 어플 등과 같은, 소셜 네트워크 어플을 이용하여, 전술된 바와 같이, 기존 온라인 인맥을 형성하고 있는, 또 다른 불특정 다수의 유저서버, 예컨대, 상기 소셜광고 운영서버(1)로부터, 서비스 실시정보를 제공받지 못한, 유저서버들에게, 재차, 상기 서비스 실시 정보를 확산 전달되게 하고, 그 정보를 통해 소셜광고 운영서버(1)에 접속한 불특정 다수의 유저서버(3)를 대상으로, 그들 유저서버(3)로 하여금 게임프로그램 운영부(13)에 마련된 참여게임 선택모드(132)를 통해, 자신이 희망하는 게임의 종류를 선택하여, 참가 신청을 접수되게 하는 과정으로 이루어지게 함이 바람직하다.

[66] 이때, 유저서버(3)는, 전술한 바와 같은, 참가신청을 행함에 앞서, 소셜광고 운영서버(1)에 마련된 자동정보처리부(11)의 유저관리모드(111)를 통해, 그들 유저서버(3)의 신상정보, 예컨대, 이름, 나이, 성별, 전화번호, 주소, 이메일 등과 정보를 필수 기본조건으로 제공하여, 게임참여를 통해 상금을 획득할 수 있는, 일종의 서비스 이용회원의 자격을 부여받게 되는 것이며, 이와 같은, 유저서버(3)의 정보는, 소셜광고 운영서버(1)에 마련된 자동정보처리부(11)에 데이터베이스로 저장, 관리되는 것이다.

[67] 또 다르게, 전술한 게임 참가신청은, 제한된 기간 내지 날짜, 또는, 승패에 구애받음 없이, 상기 자동정보처리부(11)에 최초 저장된 유저서버(3)의 신상정보를 기초로 하여, 그들, 유저서버(3)의 선택적인, 참여신청 여부만을 통해 매일 하루에 한번 내지 그 이상의 게임참여가능 횟수로, 새롭게 기회가 부여되어, 유저서버(3)의 참여 관심도를 지속되게 하는 것이다.

[68]

- [69] 또한, 상기 소셜 커머스 게임 실행단계(S5)는, 게임참여 신청을 행한 유저서버(3)의 정보를 소셜광고 운영서버(1)에 있어, 게임프로그램 운영부(13)에 마련된 대진표 설정모드(135)에 대입하여, 유저별 게임시간과, 그 게임을 겨룰 상대 유저를 토너먼트 대진관계로 설정하고, 그 설정된 정보에 따라 유저서버(3)를, 설정된 게임시간에 소셜광고 운영서버(1)에 접속되게 하여, 상기 설정된 상대유저와 토너먼트 방식의 소셜 커머스 대전게임, 예컨대, 승자끼리 대전 게임을 연속되게 하여, 최종 우승자를 결정하는 방식으로 이루어지게 함이 바람직하다.
- [70] 이때, 소셜 커머스 게임 실행단계(S5)에 있어, 상기 대전방식은, 단순히, 승자끼리 대전 게임을 연속되게 하여, 최종 우승자를 결정하는 일반 토너먼트 방식에 한정되는 것이 아니라, 도 5로 도시된 바와 같이, 패자끼리 대전게임을 연속되게 하여, 승률이 제로 포인트인 유저에게 우승의 자격을 부여하는 역 토너방식을 서로 병행시켜 복수의 우승자를 결정할 수 있는 것으로, 이 또한 본 발명의 범주에서 벗어나는 것은 아니다.
- [71] 또 다르게, 전술한 바와 같은, 일련의 소셜 커머스 게임을 실행함에 있어, 설정된 게임시간에 소셜광고 운영서버(1)에 접속하지 않거나, 게임에 참여하지 않은 유저서버(3)는, 자동 패자로 확정되는 것이며, 아울러, 설정된 시간에 게임에 참여한 경우라 하더라도, 먼저 게임에 접속한 순서대로 순번을 부여하여, 게임에 비기거나, 혹은, 기타 이유로, 부전승자를 결정해야 하는 경우, 먼저 접속한 순번으로써, 부전승자로 결정되게 할 수 있는 것인바, 이는, 유저서버의 접속시간 확대 및 연장을 통해 광고노출 효과를 극대화 되도록 하기 위한 방안이다.
- [72]
- [73] 또한, 상기 광고 노출단계(S6)는, 게임프로그램 운영부(13)에 마련된 광고노출 설정모드(136)를 통해, 광고게시자 서버(2)가 등록 전송한 광고 문안 데이터의 노출시간과, 노출방법을 설정하고, 그 설정된 시간과 방법에 따라, 상기 소셜 커머스 게임이 진행되고 있는, 소셜광고 운영서버(1)의 웹 화면을 통해, 상기 광고 문안 데이터를 실시간 노출되게 하는 과정으로 이루어지게 함이 바람직하다.
- [74] 예컨대, 게임 시작시간이 오후 1시 일 경우, 유저서버(3)는, 접속순번의 상위번호를 부여받기 위하여, 그 게임 시작시간보다 적어도 몇 초 내지 몇 분전에, 소셜광고 운영서버(1) 접속하게 되는 것인바, 이에, 이들을 대상으로, 게임시간 직전까지 소셜광고 운영서버(1)의 웹 화면을 통해, 문자, 음성 또는 동영상 등으로 제작된 광고데이터를 노출되게 하고, 게임이 시작, 진행되는 경우에 있어서는, 그 게임의 배경 내지 게임 아바타를 실시간 광고이미지로 표시되게 하며, 또한, 게임 승패에 따라 다음 단계로의 이동하는 과정에 있어, 지속적으로 소셜광고 운영서버(1)의 웹 화면을 통해 광고데이터를 노출되게 하는 것이 그 일예라 할 수 있다.

- [75] 끝으로, 상기 인센티브 지급단계(S7)는, 상기 소셜 커머스 게임의 경기 결과정보데이터, 예컨대, 일련의 게임진행과정에 대한 정보와, 게임종료에 따른 최종 우승자 등에 관한 정보를, 승률정보 분석관리부(14)에 의해 종합하여, 이를, 경기결과 제공모드(141)를 통해 게임에 참여한 각 유저서버(3)에 전송하고, 상기 게임우승자에게 지급될 상금액을 상금 산출모드(143)를 통해 정산하여, 그 정산된 상금을 게임우승자의 온라인 계좌에 현금으로 송금, 지급되게 하는 과정으로 이루어지게 함이 바람직하다..
- [76] 이때, 게임우승자에게 지급된 상금은, 그 총액 모두가 게임우승자에게 지급되는 것이 아니라, 그 상금 총액을 기부금 산출모드(144)에 대입하여, 소셜광고 운영서버가 책정한 비율에 따라, 그 상금의 일부를 기부금으로, 적립되게 하여, 사회에 환원되게 할 수 있는 것으로, 이 또한 본 발명의 범주에서 벗어나는 것은 아니다.
- [77]
- [78] 한편, 부연설명으로써, 전술한 일련의 서비스를 제공함에 있어, 소셜 커머스 게임 실행단계(S5)는, 게임룰 설정모드(133)에 의해 참여제한인원수가 설정되었다 하더라도, 1:1 토너방식이라는 게임의 특성상 부전승자가 필연적으로 발생할 수밖에 없는 것인바, 이에, 소셜광고 운영서버(1)는 부전승자의 발생을 방지하기 위하여, 별도 프로그램으로 설정된 가상의 상대와, 유저서버(3)를 대전 되게 할 수 있는 것이다.
- [79] 또한, 이때, 전술한 바와 같이, 프로그램으로 설정된 가상의 상대와, 유저서버(3)를 대전시킬 경우, 게임운영의 신뢰성과 공정성에 문제가 발생할 소지가 있음에 따라, 상기 소셜광고 운영서버(1)는, 게임룰 설정모드(133)에 의한 수학적 계산에 의해 부전승자가 발생하지 않은 숫자로, 참여인원수를 제한적으로, 설정, 운영할 수 있는 것이다.
- [80] 예컨대, 참여인원수를 1024명으로 설정, 제한하여 1:1 토너먼트 방식의 게임을 진행할 경우, 1승512명, 2승256명, 3승128명, 4승64명, 5승32명, 6승16명, 7승 8명, 8승4명, 9승2명, 10승1명으로, 부전승자 없이, 우승자를 선택하여 소셜 커머스 게임을 완료할 수 있는 것이 그 일례라 할 수 있다.

청구범위

- [청구항 1] 자동정보처리부(11)를 포함하며, 여기에, 광고신청 등록부(12)와, 게임프로그램 운영부(13), 그리고, 승률정보 분석관리부(14)를 더 구비시킨 소셜광고 운영자 서버(1);
- 상기 자동정보처리부(11)를 통해 소셜광고 운영서버(1)에 접속하여, 유저들에게 전달하고자 하는 광고데이터 정보를 소셜광고 운영서버(1)로, 전송, 등록하는 광고게시자 서버(2);
- 그리고, 상기 자동정보처리부(11)를 통해 소셜광고 운영서버(1)에 접속하여, 게임 참여 여부를 신청 등록하고, 게임진행과정을 통해, 실시간 광고데이터 정보를 제공받는 유저서버(3)로 구성됨을 특징으로 하는 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고시스템.
- [청구항 2] 제 1항에 있어서;
- 상기 소셜광고 운영서버(1)로 구비된 게임프로그램 운영부(13)는, 게임 생성모드(131)와, 참여게임 선택모드(132)와, 게임룰 설정모드(133), 그리고, 실행프로그램 전송모드(134)와, 대진표 설정모드(135)와, 광고노출 설정모드(136)로 이루어짐을 특징으로 하는 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고시스템.
- [청구항 3] 제 1항에 있어서;
- 상기 소셜광고 운영서버(1)로 구비된 승률정보 분석관리부(14)는, 경기결과 제공모드(141)와, 기부 선택모드(142), 그리고, 상금 산출모드(143)와, 기부금 산출모드(144)로 이루어짐을 특징으로 하는 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고시스템.
- [청구항 4] 제 1항에 있어서;
- 상기 광고게시자 서버(2)는, 이미지 가공모드(211)와, 텍스트 작성모드(212), 그리고, 편집모드(213)로 이루어진 광고데이터 생성부(21)와, 생성된 광고데이터 정보를 소셜광고 운영서버로 전송하는, 광고데이터 전송부(22)로 구성됨을 특징으로 하는 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고시스템.
- [청구항 5] 소셜 커머스 방식의 온라인 광고를 희망하는 광고게시자 서버(2)를, 소셜광고 운영서버(1)에 마련된 광고신청 등록부(12)의 가입모드(121)를 통해, 광고서비스 이용회원으로서 등록되게 하는 광고주 등록단계(S1);
- 상기 광고게시자 서버(2)로 하여금, 광고데이터 생성부(21)를 통해 유저에게 전달하고자 하는, 광고 문안을 편집, 제작되게 하고, 그와 같이, 제작된 광고데이터를, 소셜광고 운영서버(1)에 마련된 광고신청 등록부(12)의 광고데이터 베이스(122)로 전송 저장되게

하는, 광고 문안 접수단계(S2);

소셜광고 운영서버(1)에 마련된 게임프로그램 운영부(13)의 게임생성 모드(131)를 통해 유저서버(2)의 참여를 유도하기 위한 소셜 커머스 대전게임을 제작하고, 그 제작된 게임의 경기방식과, 경기시간, 참여제한인원수, 경기결과에 따른 상금 지급액에 관한 세부규정을 게임을 설정모드(133)를 통해 설정하며, 이와 같이, 제작 설정된 소셜 커머스 대전게임의 서비스 실시 정보를, 자동정보처리부(11)를 통해 유저서버(3)에 전송, 제공하는 서비스 참여 유도단계(S3);

상기 서비스 실시 정보를 제공받은 유저서버(3)로 하여금, 소셜 네트워크 어플을 이용하여, 온라인 인맥을 형성한 불특정 다수의 유저서버에게, 상기 서비스 실시 정보를 확산 전달되게 하고, 그 정보를 통해 소셜광고 운영서버(1)에 접속한 유저서버(3)를 대상으로, 게임프로그램 운영부(13)에 마련된 참여게임 선택모드(132)를 통해, 희망하는 게임의 종류를 선택하여, 참가 신청을 접수하게 하는 게임참여 신청단계(S4);

상기 게임참여 신청을 행한 유저서버(3)의 정보를 대진표 설정모드(135)에 대입하여, 유저별 게임시간과, 그 게임을 겨룰 상대 유저를 토너먼트 대진관계로 설정하고, 그 설정된 정보에 따라 유저서버(3)를, 설정된 게임시간에 소셜광고 운영서버(1)에 접속되게 하여, 상기 설정된 상대유저와 토너먼트 방식의 대전게임을 겨루도록 하여 최종 우승자를 선별하는 소셜 커머스 게임 실행단계(S5);

게임프로그램 운영부(13)에 마련된 광고노출 설정모드(136)를 통해, 광고게시자 서버(2)가 등록 전송한 광고 문안 데이터의 노출시간과, 노출방법을 설정하고, 그 설정된 시간과 방법으로써, 상기 소셜 커머스 게임이 진행되고 있는, 소셜광고 운영서버(1)의 웹 화면을 통해, 상기 광고 문안 데이터를 실시간 노출되게 하는 광고 노출단계(S6);

상기 소셜 커머스 대전게임의 경기 결과정보데이터를, 승률정보 분석관리부(14)에 의해 종합하여, 경기결과 제공모드(141)를 통해 유저서버(3)에 전송하고, 게임우승자에게 지급될 상금액을, 상금 산출모드(143)를 통해 정산하여, 게임우승자의 온라인 계좌에 현금으로 송금, 지급되게 하는 인센티브 지급단계(S7)를 통해 이루어짐을 특징으로 하는 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고 서비스 방법.

[청구항 6]

제 5항에 있어서;

상기 광고게시자 서버(2)는, 광고주 등록단계(S1)를 행함에 있어,

광고신청 등록부(12)의 가입모드(121)를 통해, 광고게시자의 일반 신청정보와 함께, 광고노출범위에 따른 서비스 수수료 금액을, 더 선택 입력함을 특징으로 하는 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고 서비스 방법.

[청구항 7]

제 5항에 있어서;

상기 서비스 참여 유도단계(S3)에 있어, 게임생성 모드(131)를 통해 제작되는 소셜 커머스 대전게임은, 가위바위보 게임, 사다리 타기 게임, 주사위 던지기 게임, 훌쩍 맞추기 게임 중, 어느 하나의 게임을 선택하여 실행할 수 있는 다수개의 게임프로그램으로 제작, 제공됨을 특징으로 하는 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고 서비스 방법.

[청구항 8]

제 5항에 있어서;

상기 서비스 참여 유도단계(S3)에 있어, 게임을 설정모드(133)를 통해 설정되는 상금지급액은, 광고게시자 서버(2)가, 유저서버(3)에게 인센티브로 제공하기 위해 소셜광고 운영서버(1)에 결제한 게임 머니를 자금으로 하여, 이를 게임참여 제한 인원수로 균등분배하고, 이와 같이, 균등분배된 게임 머니를 전체 합산한 총 금액으로 결정함을 특징으로 하는 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고 서비스 방법.

[청구항 9]

제 5항에 있어서;

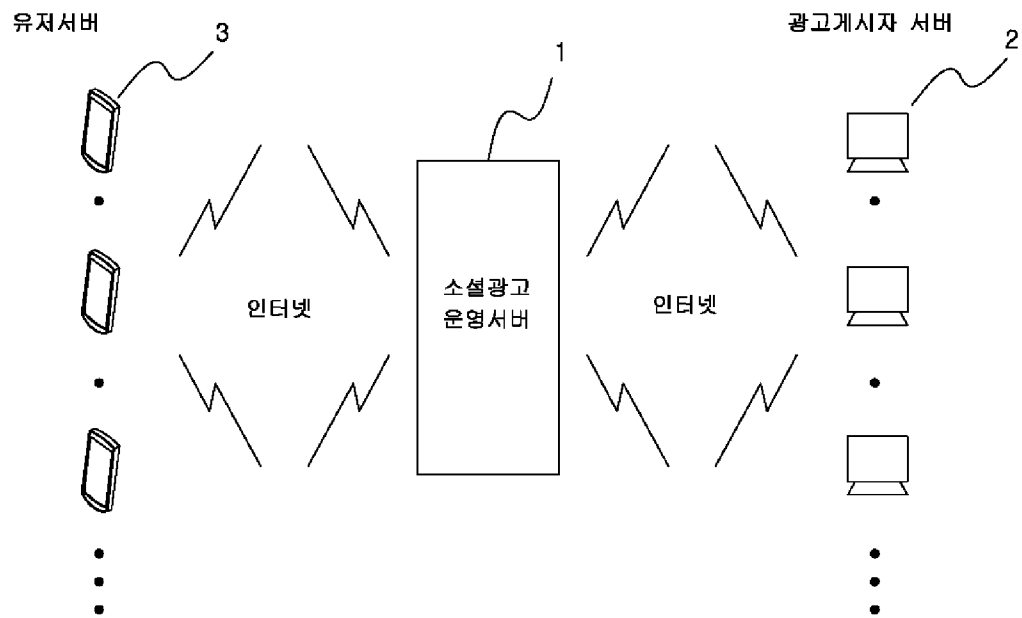
상기 소셜 커머스 게임 실행단계(S5)는, 승자끼리 대전 게임을 연속되게 하여, 최종 우승자를 결정하는 일반 토너먼트 방식과, 패자끼리 대전게임을 연속되게 하여, 승률이 제로 포인트인 유저에게 우승의 자격을 부여하는 역 토너방식을 병행시켜 이루어지게 함을 특징으로 하는 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고 서비스 방법.

[청구항 10]

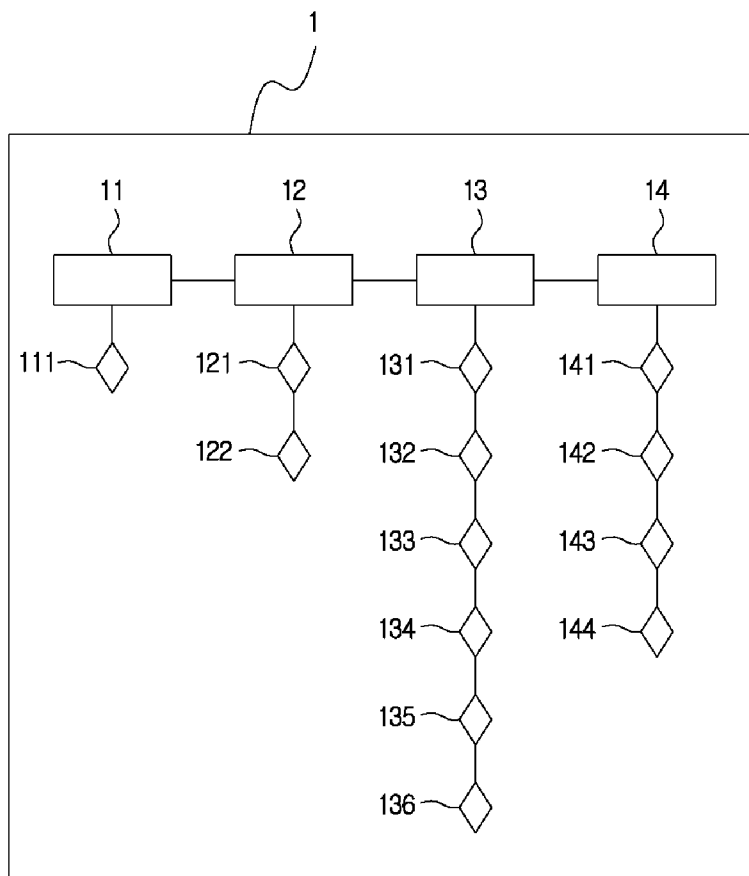
제 5항에 있어서;

상기 인센티브 지급단계(S7)에 있어, 게임우승자에게 지급된 상금 총액을 기부금 산출모드(144)에 대입하여, 소셜광고 운영서버(1)가 책정한 비율에 따라, 그 상금의 일부를 기부금으로, 적립되게 함을 특징으로 하는 소셜 커머스 게임을 기반으로 하는 온라인 광고 서비스 방법.

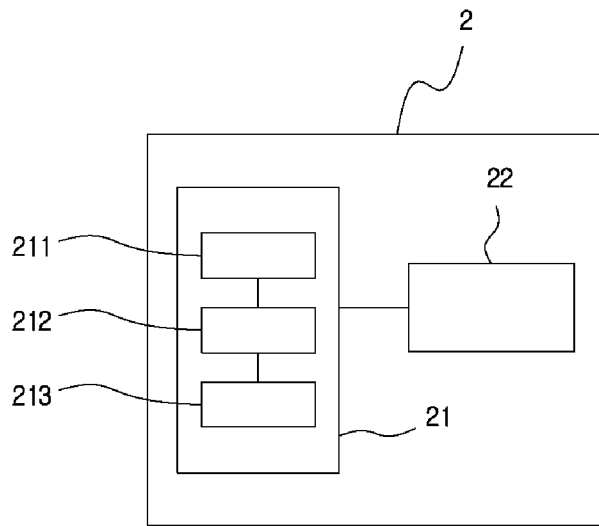
[Fig. 1]



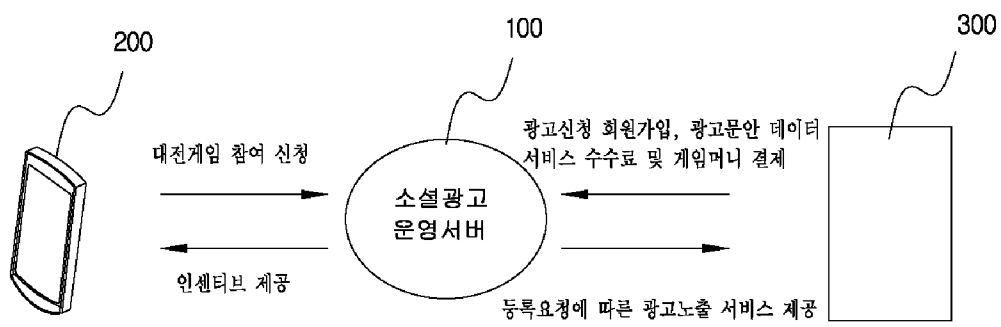
[Fig. 2]



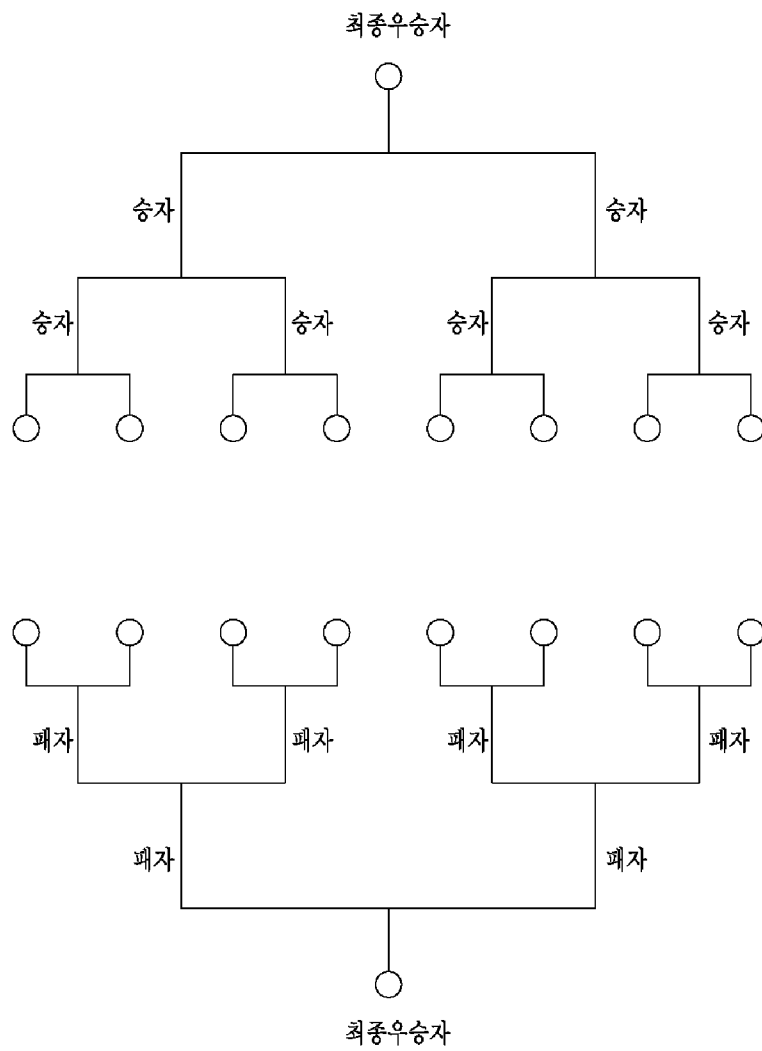
[Fig. 3]



[Fig. 4]



[Fig. 5]



[Fig. 6]

