



- (51) 국제특허분류:
A63F 13/00 (2006.01) A63F 13/12 (2006.01)
- (21) 국제출원번호: PCT/KR2013/007528
- (22) 국제출원일: 2013년 8월 22일 (22.08.2013)
- (25) 출원언어: 한국어
- (26) 공개언어: 한국어
- (30) 우선권정보:
10-2012-0121894 2012년 10월 31일 (31.10.2012) KR
- (71) 출원인: 에스케이플래닛 주식회사 (SK PLANET CO., LTD.) [KR/KR]; 463-400 경기도 성남시 분당구 판교로 264 (삼평동), Gyeonggi-do (KR).
- (72) 발명자: 서범진 (SUH, Bumjin); 110-521 서울시 종로구 명륜동 1가 1-11 1 통 1 반, Seoul (KR).
- (74) 대리인: 박종한 (PARK, Chonghan); 152-740 서울시 구로구 디지털로 26길 5, 319 (구로동, 에이스하이엔드타워), 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, 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, IS, JP, KE, KG, 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, 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, VC, VN, ZA, ZM, ZW.

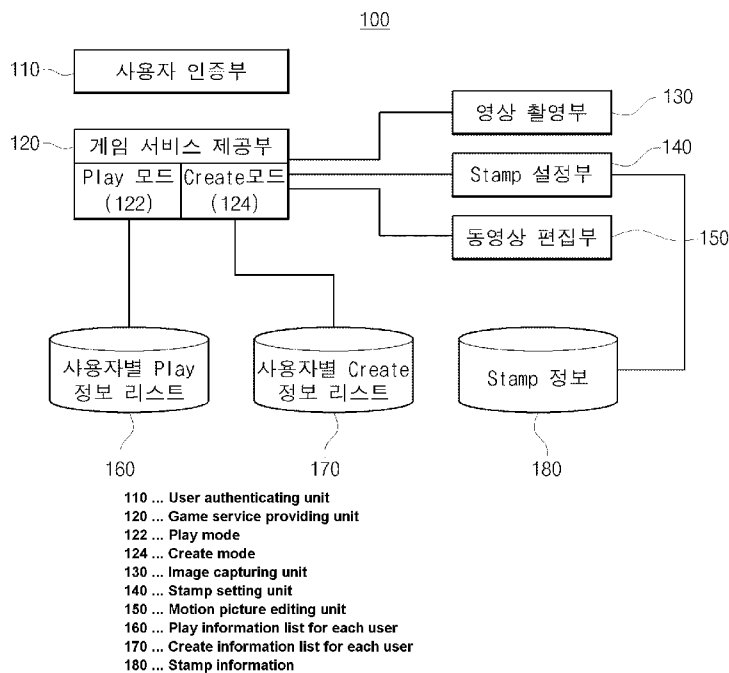
- (84) 지정국 (별도의 표시가 없는 한, 가능한 모든 종류의 역내 권리의 보호를 위하여): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 유라시아 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 유럽 (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS,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

공개:

- 국제조사보고서와 함께 (조약 제 21 조(3))

(54) Title: APPARATUS AND METHOD FOR SERVICING USER PARTICIPATION-TYPE GAME BY USING REAL-TIME FLASH-MOB

(54) 발명의 명칭: 실시간 플래시몹을 활용한 유저 참여형 게임 서비스 장치 및 방법



(57) Abstract: The present invention relates to a system and method for servicing a user participation-type game, and more particularly, to a system and method for servicing a user participation-type game using real-time flash-mob, including: users that participate in the game are divided into creators or players, and different services are provided according to whether the user is a creator or a player; the creator registers instructions that have a specific theme and related images in order to induce the participation of other users (players), and the player reads the instructions and views images that are designated by the creator, and links similar images in order to achieve a real-time flash-mob; and the creator is compensated with points as more pictures are linked to one set of instructions, and the player is compensated with points as more links (participations) are made to the instructions of various creators.

(57) 요약서: 본 발명은 유저 참여형 게임 서비스 시스템 및 방법에 관한 것으로서, 더욱 상세하게는 게임에 참여하는 사용자를 개설자(creator)와 플레이어(player)로 구분하여 각 입장에 따라 서비스를 다르게 제공하며, 개설자는 특정 주제를 갖는 지시어와 관련 영상을 등록하여 다른 사용자(플레이어)의 참여를 유도하고, 플레이어는 개설자가 지정한 지시어 및 이미지를 보고 플레이어가 유사한 이미지를 링크

크하여 실시간 플래시몹(flash-mob)을 구현함으로써 개설자 입장에서는 하나의 지시어에 대하여 링크된 사진이 많을수록, 플레이어 입장에서는 여러 개설자의 지시어에 대하여 링크(참여)를 많이 할수록 포인트 등의 보상을 제공하는 실시간 플래시몹을 활용한 유저 참여형 게임 서비스 시스템 및 방법을 제공한다.

명세서

발명의 명칭: 실시간 플래시몹을 활용한 유저 참여형 게임 서비스 장치 및 방법

기술분야

- [1] 본 발명은 유저 참여형 게임 서비스 시스템 및 방법에 관한 것으로서, 더욱 상세하게는 게임모드를 개설 모드와 플레이 모드로 구분하여 개설 모드에서는 각 사용자가 특정 주제를 갖는 지시어 및 관련 영상을 제시하고, 플레이 모드에서는 개설 모드에서 제시한 지시어 및 관련 영상에 대하여 각 사용자가 유사한 영상을 링크하여 온라인 상에서 플래시몹(flash-mob)을 구현함으로써 참여자의 흥미를 높이고 차후 광고용으로 활용이 가능한 실시간 플래시몹을 활용한 유저 참여형 게임 서비스 시스템 및 방법에 관한 것이다.

배경기술

- [2] 최근, 인터넷 보급이 급격하게 증가됨에 따라 인터넷이라는 매체를 통하여 여러 종류의 서비스가 이루어지고 있다.
- [3] 특히, 게임 서비스는 인터넷을 통해 제공되는 온라인 서비스 중에서 많은 사용자들이 이용하는 서비스로 다양한 게임들이 서비스되고 있다. 더욱이 사용자는 온라인 게임 상의 가상 세계에서 다양한 멀티미디어 콘텐츠를 즐길 수 있는 구조로 발전하고 있다. 또한, 혼자만이 아닌 다른 사용자가 함께 참여하여 게임을 여럿이 즐길 수 있는 구조가 한창 개발되고 있다.
- [4] 한편, 사용자가 개인용 컴퓨터 등의 사용자 단말을 통해 다른 사용자에게 멀티미디어 콘텐츠를 제공하는 방법에는 주로 특정 웹 사이트나 개인 홈페이지, 또는 블로그 등을 이용한다. 즉, 사용자가 인터넷에 접속하여 웹 페이지 또는 자기만의 카페, 블로그를 통해 원하는 멀티미디어 파일을 업로드하고 다른 사용자들이 방문하여 스트리밍 재생 또는 다운로드, 댓글 등을 통해 멀티미디어 콘텐츠를 공유하고 있다.
- [5] 그러나, 이러한 종래 방법은 일방향성으로 사용자 각자의 취향에 따른 멀티미디어 콘텐츠만 제공할 뿐, 다른 사용자의 다양성이 연계적으로 제공되지 않고 있다. 예를 들어, '특정 재료 또는 특정 주제를 가지고 음식 만들기'와 같은 카페 모임에서, 각 사용자들은 각자의 멀티미디어 콘텐츠를 제시하지만 자신 외 다른 사용자들의 멀티미디어 콘텐츠를 보려면 리스트에서 원하는 사용자를 선택하여 해당 웹 페이지로 이동해야 볼 수 있고, 다시 전 페이지로 되돌아오거나 리스트 상에서 다른 사용자를 선택해야 하는 작업을 반복적으로 수행해야 한다.
- [6] 따라서, 종래 멀티미디어 콘텐츠 공유 방법은 다른 사용자의 멀티미디어 콘텐츠에 대하여 연계성이 보장되지 않고 선택과 열람, 되돌아가기 등을 반복 수행해야 하는 불편함이 따르며, 이로 인해 사용자로 하여금 지루함을

유발시키는 문제점이 있다.

- [7] 본 발명은 이러한 단편적인 멀티미디어 콘텐츠 제공을 해소하고, 나만의 멀티미디어 콘텐츠를 다른 사용자에게 공유하면서 동시에 다른 사용자의 멀티미디어 콘텐츠를 볼 수 있는 다양성을 게임 형태로 즐길 수 있는 방안을 연구 중에 있다.

발명의 상세한 설명

기술적 과제

- [8] 본 발명은 상기의 필요성에 의해 창안된 것으로서, 게임에 참여한 사용자가 개설자(creator) 입장으로 특정 주제를 갖는 지시어 및 영상을 등록하고, 다른 사용자들은 플레이어(player) 입장으로 개설자가 등록한 지시어 및 영상을 보고 이와 유사한 영상을 링크하여 게임에 참여함으로써 온라인 상으로 플래시몹(flash-mob)을 구현하여 게임의 흥미를 높일 수 있는 유저 참여형 게임 서비스 시스템 및 방법을 제공하는 데 그 목적이 있다.
- [9] 본 발명의 다른 목적은, 개설자 또는 플레이어가 영상을 등록 또는 링크할 때 영상의 지정된 위치에 브랜드 로고, 실제 상품(product), 또는 캠페인, 프로모션 등을 위한 스탬프를 삽입하여 연출함으로써 오픈 PPL(Open Product Placement: 개방형 간접광고) 광고용으로 활용하고자 하는 데 있다.
- [10] 본 발명의 또 다른 목적은, 개설자 또는 플레이어 입장에서의 사용자 참여도에 따라 또는 스탬프의 이용 정도에 따라, 게임 포인트, 스탬프와 관련된 실제 리워드(reward) 등을 제공함으로써 지속적인 사용자의 흥미와 관심을 유지하고 향후 유료화를 통한 수익을 창출하고자 하는 데 있다.

과제 해결 수단

- [11] 이를 위하여, 본 발명의 제1 측면에 따른 실시간 플래시몹을 활용한 유저 참여형 게임 서비스 장치는, 게임 서비스를 실행하기 전에 개설(create) 모드 또는 플레이(play) 모드를 선택하도록 안내하고, 상기 개설 모드에서는 사용자가 특정 주제를 갖는 지시어와 관련 영상을 등록하며, 상기 플레이 모드에서는 상기 개설 모드에서 지정한 사용자별 지시어 및 관련 영상을 보고 유사한 영상을 링크하여 실시간 플래시몹(flash-mob)을 구현하는 게임 서비스 제공부; 및 상기 게임 서비스 제공부로부터 영상 촬영이 등록 또는 링크시 영상 촬영이 요청되면 피사체를 촬영하여 촬영한 영상을 전기적 신호로 변환하는 영상 촬영부를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [12] 본 발명의 제2 측면에 따른 단말 장치는, 피사체를 촬영하여 전기적 신호로 변환하는 영상 촬영부; 상기 영상 촬영부를 통해 촬영한 영상 또는 외부로부터 수신한 영상을 기록하는 영상 기록부; 상기 영상 촬영부를 통해 촬영한 영상 또는 상기 영상 기록부에 기 저장된 영상을 선택하고 링크시키는 조작 신호를 입력받는 입력부; 및 게임 실행 전에 플레이(play) 모드 및 개설(create) 모드 중 어느 하나를 선택하도록 안내하고, 상기 개설 모드에서는 사용자가 특정 주제를

찾는 지시어와 관련 영상을 상기 입력부로부터 입력받아 등록하며, 상기 플레이 모드에서는 상기 개설 모드에서 지정한 사용자별 지시어 및 관련 영상을 보고 유사한 영상을 상기 영상 촬영부 또 중 참여할 지시어를 선택하고 선택한 지시어에 대하여 유사한 영상을 상기 영상 촬영부 또는 상기 영상 기록부를 통해 획득하여 상기 선택한 지시어에 링크시키는 서비스 제공부를 포함하는 것을 특징으로 한다.

- [13] 본 발명의 제3 측면에 따른 실시간 플래시몹을 활용한 유저 참여형 게임 서비스 방법은, 게임 서비스 장치가 회원 로그인을 통해 사용자 인증을 수행하는 인증 단계; 상기 게임 서비스 장치가 인증 단계를 통해 승인된 사용자에게 게임 실행 전에 플레이어(play) 모드 또는 개설(create) 모드 중 어느 하나를 선택하도록 안내하는 게임 모드 선택 단계; 및 상기 개설 모드 선택시 상기 게임 서비스 장치가 사용자별로 특정 주제를 갖는 지시어 및 관련 영상을 등록받는 개설 과정, 또는 상기 플레이 모드 선택시 상기 게임 서비스 장치가 상기 개설 모드에서 지정한 사용자별 지시어 및 관련 영상 중 각 사용자가 참여할 지시어를 선택받고 선택한 지시어에 대하여 유사한 영상을 수신하여 링크시키는 플레이 참여 과정을 수행하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

발명의 효과

- [14] 본 발명에 따르면, 개설자가 지정한 지시어 및 이미지를 보고 플레이어가 유사한 이미지를 링크하여 게임에 참여하는 방식으로 사용자 단말 즉, 모바일 단말을 통해 플래시몹(flash-mob)을 게임 형태로 구현함으로써 참여자의 흥미를 높일 수 있는 유저 참여형 게임을 제공하는 효과가 있다.
- [15] 또한, 본 발명은 개설자 또는 플레이어의 영상에 브랜드 로고나 실제 상품(product) 기반, 또는 캠페인, 프로모션을 위한 스탬프를 삽입하여 영상 링크를 통해 스탬프를 여러 사용자에게 공유, 전달하게 함으로써 오픈 PPL(Open Product Placement: 개방형 간접광고) 광고용으로 활용 가능한 효과가 있다. 나아가 스탬프의 이용 정도에 따라 사용자 참여도를 통계적으로 파악하여 광고 분석 및 광고 효과 예측에 활용할 수 있는 효과가 있다.
- [16] 또한, 개설자가 지정한 지시어에 대하여 링크된 영상들을 동영상으로 편집하여 제공함으로써 광고주에게 광고 효과를 극대화할 수 있는 효과를 제공한다.
- [17] 또한, 개설자 또는 플레이어 입장에서 사용자의 참여도가 높을수록 게임 포인트이나, 할인쿠폰, 무료 쿠폰, 또는 포인트를 이용한 결제 시스템, 또는 실제 리워드(reward)를 제공함으로써 이차 광고 효과를 창출하고, 사용자의 참여도를 효과적으로 높일 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [18] 도 1은 본 발명의 실시 예에 따른 게임 서비스 장치의 구성을 나타낸 도면이다.
- [19] 도 2는 본 발명의 실시 예에 따른 게임 서비스 장치를 모바일 기기에 적용한 도면이다.

- [20] 도 3은 본 발명의 실시 예에 따른 게임 서비스 방법을 개략적으로 나타낸 흐름도이다.
- [21] 도 4 및 도 5는 도 3의 플레이 모드 및 개설 모드에 따른 게임 서비스 방법을 나타낸 흐름도이다.
- [22] 도 6은 본 발명의 실시 예에 따른 게임 서비스 방법에 동영상 편집 서비스를 제공하는 방법을 나타낸 흐름도이다.
- [23] 도 7은 본 발명의 실시 예에 따른 게임 서비스 방법에서 스탬프를 이용하여 광고 서비스를 제공하는 방법을 나타낸 흐름도이다.
- [24] 도 8은 본 발명의 실시 예에 따른 게임 서비스 방법에서 스탬프 삽입 방법을 구체적으로 나타낸 흐름도이다.
- [25] 도 9 내지 도 11은 본 발명의 실시 예에 따른 게임 서비스의 플레이 모드에서의 UI화면이다.
- [26] 도 12a 내지 도 12e는 도 3의 게임 서비스 방법에서 플레이 모드의 서비스 방법을 단계별로 나타낸 UI화면이다.
- [27] 도 13 및 도 14는 본 발명의 실시 예에 따른 게임 서비스의 개설 모드에서의 UI화면이다.
- [28] 도 15은 도 3의 게임 서비스 방법에서 개설 모드의 서비스 방법을 나타낸 UI화면이다.
- [29] 도 16a 및 도 16b는 본 발명의 실시 예에 따른 스탬프 활용 예를 보인 UI화면이다.

발명의 실시를 위한 형태

- [30] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명에 따른 실시 예를 상세하게 설명한다. 본 발명의 구성 및 그에 따른 작용 효과는 이하의 상세한 설명을 통해 명확하게 이해될 것이다. 본 발명의 상세한 설명에 앞서, 동일한 구성요소에 대해서는 다른 도면 상에 표시되더라도 가능한 동일한 부호로 표시하며, 공지된 구성에 대해서는 본 발명의 요지를 흐릴 수 있다고 판단되는 경우 구체적인 설명은 생략하기로 함에 유의한다.
- [31] 본 발명에서 언급하는 플래시몹(flash-mob)은 불특정 다수의 사람들이 이메일과 휴대전화 문자메시지 등을 통해 특정한 날짜, 시간, 장소를 정한 뒤에 모인 다음 약속된 행동을 하고 아무 일도 없었다는 듯이 흩어지는 모임이나 행위를 일컫는다.
- [32] 본 발명은 이러한 플래시몹의 특성을 활용하여 오프라인이 아닌 온라인 상에서 약속된 행동, 행태를 쫓아 하는 텍스트, 오디오, 영상(혹은 사진, 이미지), 동영상(혹은 비디오) 등과 같은 멀티미디어 콘텐츠들을 모아 여럿이 게임 형태로 즐길 수 있는 구성을 제공한다.
- [33] 도 1은 본 발명의 실시 예에 따른 게임 서비스 장치의 구성을 나타낸 도면이다.
- [34] 본 발명의 실시 예에 따른 게임 서비스 장치(100)는 사용자 인증부(110), 게임

서비스 제공부(120), 영상 촬영부(130), 스탬프 설정부(140), 동영상 편집부(150)를 포함한다.

- [35] 사용자 인증부(110)는 게임 서비스에 가입한 회원들의 인증 정보를 토대로 사용자 인증을 수행한다. 사용자 인증부(110)는 게임 서비스의 정책에 따라 생략 및 추가가 가능하다. 예컨대, 익명으로 접속 및 서비스 제공이 가능한 경우 사용자 인증을 수행하지 않을 수 있다.
- [36] 또한, 사용자 인증부(110)는 회원들의 인증 정보를 내부에 저장하고 자체적으로 인증을 수행할 수 있고, 또는 회원들의 인증 정보가 저장된 외부의 가입자 서버와 연동하여 인증을 수행할 수 있다.
- [37] 영상 촬영부(130), 스탬프 설정부(140), 동영상 편집부(150)는 게임 서비스 제공부(120)의 제어에 따라 수행한다.
- [38] 즉, 영상 촬영부(130)는 게임 서비스 제공부(120)에서 제공하는 플레이(play) 모드(122), 개설(creator) 모드(124)를 통해 사진 또는 동영상(이하, 영상으로 통칭함)을 등록, 링크시킬 때 영상의 촬영 요청이 있으면 피사체를 촬영하고, 촬영한 영상을 전기적 신호로 변환한다. 상술한 바와 같이, 영상(사진 또는 동영상) 이외에도 텍스트, 오디오 등과 같은 멀티미디어 콘텐츠들이 이용될 수 있으나, 이하 설명의 편의를 위해 영상(사진 또는 동영상)을 가정하여 설명한다.
- [39] 스탬프 설정부(140)는 브랜드 로고 또는 실제 상품(product), 프로모션 등에 기반한 스탬프 정보를 관리하고, 게임 서비스 제공부(120)를 통해 영상을 등록 또는 링크할 때 스탬프 정보 중 하나를 지정된 위치에 삽입하여 연출하도록 제공한다. 스탬프 정보는 '스타벅스'나 '아디다스', '버거킹' 등과 같이 특정 로고를 갖는 브랜드 로고 또는 실제 상품에 기반한 썸네일 이미지(이하 '아이템'), '강산을 살리자', '대중교통을 이용하자' 등과 같이 캠페인 또는 프로모션을 위한 텍스트 문구 등을 모두 포함할 수 있다. 이러한 다양한 스탬프 정보는 스탬프 정보 DB(180)에 기 저장된다.
- [40] 동영상 편집부(150)는 게임 서비스 제공부(120)의 개설 모드(124)를 통해 등록된 지시어에 대하여 다른 사용자들이 링크한 영상들을 수집하여 동영상으로 편집한다. 개설자가 광고주인 경우, 동영상 편집부(150)는 자사 광고와 관련있는 영상들을 동영상으로 편집하여 제공할 수 있으므로 추후 동영상을 광고용으로 활용할 수 있다.
- [41] 예를 들어, '아디다스' 광고주가 '뛰어라'라는 지시어를 제시하고, 각 사용자들이 플레이 모드를 통해 뛰는 모습의 영상을 촬영하여 링크하게 되면 동영상 편집부(15)에서 이를 수집하여 뛰는 모습의 광고 동영상을 생성함으로써 여러 사용자가 참여한 광고 효과를 기대할 수 있다.
- [42] 게임 서비스 제공부(120)는 게임 서비스를 실행하기 전에 플레이(play) 모드(122) 및 개설(create) 모드(124) 중 어느 하나를 선택하도록 화면에 안내하고, 사용자가 선택한 모드에 따라 서로 다르게 서비스를 제공한다.
- [43] 즉, 개설 모드(124)에서는 게임 서비스 제공부(120)가 사용자에게 특정 주제를

찾는 지시어와 관련 영상을 등록하도록 제공한다. 이때 개설 모드(124)에 참여하는 사용자를 개설자(creator)라 칭할 수 있다.

- [44] 플레이 모드(122)에서는 게임 서비스 제공부(120)가 개설 모드에서 등록한 지시어 및 관련 영상 중 각 사용자가 참여할 지시어를 선택하도록 안내하고, 선택한 지시어에 대하여 유사한 영상을 영상 촬영부(130) 또는 기 저장된 데이터로부터 획득하여 링크시킨다. 이때 플레이 모드(122)를 통해 참여하는 사용자는 플레이어(player)로 구분한다.
- [45] 이렇게 개설자와 플레이어를 구분하는 이유는 게임 서비스의 역할에 따라 포인트 지급을 차별화하기 위함이다. 즉, 플레이어 입장에서 참여도가 높을수록, 개설자의 입장에서 참여도가 높은지를 구분하기 위함이다. 각 사용자들은 개설자이면서 동시에 플레이어가 될 수 있다.
- [46] 또한, 게임 서비스 제공부(120)는 플레이 모드(122) 및 개설 모드(124)에서 영상을 등록 또는 링크시킬 때 영상 촬영부(130)와 연동하여 원하는 영상을 촬영하도록 제공하고, 원하는 영상이 이미 저장되어 있는 경우에는 기 저장된 저장 공간(이를 테면, 갤러리)으로부터 불러올 수 있도록 제공한다.
- [47] 또한, 게임 서비스 제공부(120)는 개설 모드(124)에서 제시한 사용자별 지시어에 대하여 링크된 영상이 많을수록, 또는 플레이 모드(122)에서 플레이어가 영상을 많이 링크할수록 참여도가 높은 것으로 판단하여, 참여도가 높은 사용자들에게 선별적으로 보상(reward)을 제공할 수 있다. 선별 방법은 각 개설자 또는 플레이어 입장에서 참여도가 높은 최상위 한 명만 선별할 수 있고, 또는 최상위로부터 아래 차순으로 일정 순위(3위, 5위, 10위 등)에 해당하는 사용자들을 모두 선별할 수 있다. 또한, 보상 방법은 선별한 사용자에게 동일한 보상을 제공하거나, 선별된 순위에 따라 차등적으로 보상 제도를 제공할 수 있다.
- [48] 또한, 게임 서비스 제공부(120)는 개설 모드(124)에서 일정 개수의 영상이 링크되면 링크된 영상들에서 가장 유사하거나 재미있는 영상을 선별하여 베스트 영상으로 추천할 수 있도록 제공할 수 있다. 이 경우, 게임 서비스 제공부(120)는 베스트 영상으로 추천된 사용자(플레이어)에게 '베스트 팝스터(best popster)'라는 상위 등급을 부여하고 추가적으로 차등적인 보상을 제공할 수 있다.
- [49] 또한, 게임 서비스 제공부(120)는 스탬프 설정부(140)를 통해 삽입된 스탬프의 이용 정도를 체크하여 예컨대 일정 횟수에 도달하면 해당 사용자에게 스탬프와 관련되는 실제 보상(reward)을 제공할 수 있다.
- [50] 사용자별 플레이(play) 정보 리스트(160)는 게임 서비스 제공부(120)의 플레이 모드(122)로부터 입력되는 영상을 링크한 지시어와 함께 매칭하여 저장한다. 또, 각 사용자에게 대하여 플레이어로서 부여된 랭킹 순위와 포인트 등에 관한 프로필 정보를 저장할 수 있다. 또, 각 사용자가 링크한 영상들 중에서 개설자에 의해 베스트 영상으로 선별된 영상이 존재하는 경우 이에 대한 정보를 포함하여

저장할 수 있다.

- [51] 따라서, 게임 서비스 제공부(120)를 통해 플레이 모드(122)를 실행하게 되면 게임 서비스 제공부(120)가 사용자별 플레이 정보 리스트(160)에 저장되어 있는 데이터를 불러 와, 화면에 각 사용자의 랭킹 순위, 포인트, 링크한 영상들, 및 개설자에 의해 선별된 베스트 영상 등을 시각적으로 표시한다.
- [52] 사용자별 개설(create) 정보 리스트(170)는 게임 서비스 제공부(120)의 개설 모드(124)로부터 입력되는 각 사용자별 지시어와 관련 영상, 사용자별 지시어에 링크된 영상들을 매칭하여 저장한다. 따라서, 게임 서비스 제공부(120)를 통해 개설 모드(124)를 실행하게 되면 게임 서비스 제공부(120)가 사용자별 개설 정보 리스트(170)에 저장되어 있는 데이터를 불러 와, 화면에 각 개설자의 지시어, 관련 영상 및 링크된 플레이어들의 영상 등을 시각적으로 표시한다.
- [53] 이렇게 구성되는 게임 서비스 장치는 각각의 구성요소를 여러 서버를 통해 또는 여러 장치를 통해 구현할 수도 있고, 또는 하나의 단말 내에 구성하여 스탠드 얼론(stand alone) 형태로 구현할 수 있다.
- [54] 일 예로, 도 2는 본 발명의 실시 예에 따른 게임 서비스 장치를 모바일 기기에 적용한 구성을 나타낸 도면이다. 도 2의 구성에 따르면, 본 발명은 모바일 기기를 통해 보다 실시간으로 플레시몹을 구현하는 것이 가능해진다.
- [55] 이를 위한 모바일 기기(10)는 기본적으로 입력부(12), 영상 기록부(13), 표시부(14), 저장부(15), 카메라(16), 제어부(17), 및 서비스 제공부(11)를 포함할 수 있다.
- [56] 여기서, 영상 기록부(13), 표시부(14), 저장부(15), 카메라(16), 제어부(17)는 이미 모바일 기기(10) 내에 구현되어 있는 구성일 수 있다.
- [57] 입력부(12)는 서비스 제공부(11)에서 제공하는 게임 모드의 선택, 모드 선택을 통한 영상 등록, 영상 링크, 스탬프 선택 등을 위한 조작 신호를 발생시킨다. 입력부(12)는 다수의 버튼이나 키패드로 구성될 수 있고 표시부(14)에 터치패드가 부착되어 표시부(14)가 터치스크린으로 이루어지면 입력부(12)는 표시부(14)와 일체로 구성될 수 있다. 특히, 모바일 기기(10)가 폴 터치 폰, 스마트폰, 태블릿 PC 등 전면 터치스크린으로 이루어진 경우, 입력부(12)는 사용자의 터치를 통해 입력 동작을 수행한다.
- [58] 카메라(16)는 서비스 제공부(11)에서의 요청에 따라 영상을 촬영한다.
- [59] 저장부(15)는 카메라(16)를 통해 촬영된 영상을 임시 저장(buffering)한다. 즉, 카메라(16)에서 출력되는 전기적인 신호가 제어부(17)에서 영상 처리되어 저장부(15)로 저장된다. 저장부(15)는 램(RAM)과 같은 휘발성 메모리에 할당될 수 있다.
- [60] 영상 기록부(13)는 저장부(15)에 임시 저장된 영상 또는 외부의 장치로부터 수신한 영상을 기록한다. 보통 모바일 기기(10)에서의 갤러리를 의미한다.
- [61] 표시부(14)는 카메라(16)를 통해 촬영한 영상 또는 영상 기록부(13)에 기저장된 영상을 표시하고, 서비스 제공부(11)를 통해 실행되는 화면을 표시한다.

- 표시부(14)는 LCD, LED 등의 디스플레이 장치로 구성될 수 있다.
- [62] 제어부(16)는 모바일 기기(10)의 각 구성요소를 전체적으로 제어하며, 서비스 제공부(11)에서의 요청에 따라 카메라(16)를 구동시키거나 표시부(14)로 전달하고, 입력부(12)의 조작 신호를 서비스 제공부(11)로 전달한다.
- [63] 서비스 제공부(11)는 도 1에서의 사용자 인증부(110), 게임 서비스 제공부(120), 스탬프 설정부(140), 동영상 편집부(150)를 포함한 게임 서비스 제공 기능을 수행한다. 이때, 서비스 제공부(11)는 게임 모드에 따라 영상을 등록 및 링크할 때 영상의 촬영이 필요한 경우 카메라(16)로 촬영 요청을 전달하고, 영상 기록부(13) 또는 저장부(15)를 통해 촬영한 영상을 획득할 수 있다.
- [64] 이상에서 설명한 동작은 모바일 기기 내 하드웨어 구성을 기반으로 수행되는 것으로 설명하고 있으나, 소프트웨어적인 프로그램으로 구현하여 실행될 수 있고, 또는 어플리케이션으로 구현되어 제공될 수 있다. 이상에서 설명하지 않은 게임 서비스에 관한 상세 기능은 도 1에서 설명한 게임 서비스 장치의 구성과 중복되므로 생략한다.
- [65] 그럼, 이상의 구성에 기초하여 게임 서비스를 제공하는 방법에 대하여 사용자 인터페이스 화면을 예를 들어 구체적으로 설명한다.
- [66] 도 3은 본 발명의 실시 예에 따른 게임 서비스 방법을 개략적으로 나타낸 흐름도이고, 도 4 및 도 5는 도 3의 플레이 모드 및 개설 모드에 따른 게임 서비스 방법을 나타낸 흐름도이다.
- [67] 먼저 도 3을 참조하면, 본 발명의 실시 예에 따른 게임 서비스 장치는 회원 로그인을 통해 입력되는 회원의 인증 정보를 토대로 사용자 인증을 수행한다(S100).
- [68] 이러한 사용자 인증 과정(S100)은 게임 서비스의 정책에 따라 익명으로도 접속이 가능한 경우 생략할 수 있지만, 기본적으로 로그인을 통해 사용자 인증을 승인받은 사용자에게 한하여 서비스를 제공하는 것으로 가정한다.
- [69] 인증 후 게임 서비스 장치는 화면에 게임 모드를 선택하도록 안내한다(S110). 게임 모드는 사용자가 피동적으로 영상을 링크하여 게임에 참여하는 플레이(play) 모드와, 사용자가 능동적으로 특정 캠페인, 프로모션 등의 주제를 갖는 지시어 및 관련 영상을 제시하여 다른 사용자로부터 게임에 참여하도록 유도하는 개설(create) 모드로 구분할 수 있다.
- [70] 사용자가 플레이 모드를 선택하면, 게임 서비스 장치는 초기 화면으로 플레이어 입장에서 사용자 프로필 정보를 표시한다. 플레이어 입장에서 사용자 프로필 정보는 플레이어로서의 랭킹 순위, 포인트, 링크한 영상들 등을 포함할 수 있다. 특히, 링크한 영상들은 바둑판 모양의 리스트 형태로 표시할 수 있지만, 원판 모양으로 가장자리 둘레를 따라 표시할 수 있다. 이에 대해서는 하기에 첨부된 UI화면에서 자세히 설명한다.
- [71] 이후, 게임 서비스 장치는 개설 모드에서 등록한 사용자별 지시어 중 각 사용자가 참여할 지시어 및 관련 영상의 선택을 입력받는다(S120).

- [72] 그리고, 게임 서비스 장치는 사용자가 선택한 지시어에 대하여 유사한 영상을 수신하여 링크시킨다(S130).
- [73] 사용자가 개설 모드를 선택하면, 게임 서비스 장치는 도 13 및 도 14에 도시한 바와 같이 개설 모드로 진입하고 초기 화면으로 개설자 입장에서의 프로필 정보를 표시한다. 표시 방법은 원 모양의 중앙에 개설자로서의 프로필 이미지, 위치, 랭킹 순위, 포인트 순위 하락 등을 포함한 프로필 정보(3)를 표시하고, 그 외곽 원주를 따라 사용자가 등록한 지시어 및 관련 영상(3-2)를 표시한다. 그리고, 최외곽 원주에는 개설 모드임을 나타내는 표시 영역(1)과, 영상 촬영 버튼(4)을 포함하여 표시하며, 이 외에 개설 모드의 설정 메뉴(2)가 표시될 수 있다. 추가로, 초기 화면에서 랭킹 순위를 위, 아래로 조작하면 해당 랭킹 순위에 해당하는 다른 개설자의 프로필 정보 및 개설한 지시어 및 관련 영상을 표시한다.
- [74] 이후, 게임 서비스 장치는 사용자의 요청에 따라 특정 주제를 갖는 지시어 및 관련 영상을 등록하거나, 또는 각 지시어에 링크된 영상에서 베스트 영상을 선별하는 추천 기능을 수행할 수 있다(S140).
- [75] 이후, 게임 서비스 장치는 개설 모드에서 또는 플레이 모드에서 참여도가 높은 사용자를 선별하여 게임 포인트를 지급할 수 있다. 또는 실제 보상을 제공할 수 있다. 이때, 참여도 판단 방법은 개설 모드의 경우 각 지시어에 대하여 링크된 영상의 수가 많은 사용자일수록, 플레이 모드의 경우 각 지시어에 대하여 영상을 많이 링크한 사용자일수록 참여도가 높은 것으로 판단할 수 있다.
- [76] 한편, 플레이 모드는 도 4에 도시한 바와 같은 과정으로 게임이 이루어진다. 참고로, 이해의 편의를 돕고자 각 과정에 따른 상세 화면을 도 9 내지 도 12e를 참조하여 설명한다.
- [77] 도 9에서의 UI화면은 플레이 모드로 진입하기 전 상태의 화면이다.
- [78] 도 9의 화면에서 플레이(play) 버튼(1)을 선택하여 플레이 모드로 진입하게 되면, 게임 서비스 장치에서는 도 10의 화면과 같이 메인 첫 페이지에 사용자의 플레이 정보를 표시한다.
- [79] 도 10에 표시된 1은 메뉴 영역으로 현재 모드 상태를 나타내며, '플레이' 버튼을 우측으로 플릭(flick)하면 플레이 모드에서 개설 화면으로 변경된다. 도 10에 표시된 2는 플레이 모드를 설정하는 설정 메뉴 버튼이고, 3은 사용자의 프로필 정보이다. 사용자의 프로필 정보는 프로필 이미지, 위치(지역), 랭킹 순위, 포인트, 순위 하락 등을 포함할 수 있다. 3-2는 사용자가 참여한 영상을 시간 순서대로 배치하여 히스토리(history)를 알 수 있도록 표시하는 영역이다. 이 영역은 사용자가 참여한 플레이 영상이 없을 경우 빈 상태로 표시되고 일정 개수 이상의 영상이 존재하게 되면 라운드 스크롤(round scroll)로 제공하여 다수의 영상도 표시할 수 있다. 3-1은 MY 버튼으로 나의 플레이 정보가 표시된 상태에서 선택시 새로 고침되며, 다른 플레이어의 정보가 표시된 상태에서 선택시 메인 첫 페이지를 나의 플레이 정보로 이동하여 표시하는 기능이다. 4는 영상 촬영

버튼이다.

- [80] 이렇게 표시된 메인 플레이 화면에서 게임 서비스 장치는 사용자의 조작(요청)에 따라 다른 사용자들(플레이어들)의 플레이 정보를 표시할 수 있다. 예컨대, 도 11a에 도시한 바와 같이 랭킹 순위가 표시된 영역에서 상하로 스크롤하면 도 11b와 같이 랭킹 숫자가 바뀌며 해당 랭킹에 해당하는 사용자의 프로필 정보가 표시되고, 도 11c에 나타난 바와 같이 랭킹 다이얼을 돌려서 플레이어들의 랭킹 순위를 1위부터 최상위까지 조회할 수도 있다. 이처럼, 본 발명에서는 자신 외 다른 사용자의 프로필 정보를 보고 싶은 경우 인터넷 검색과 같이 특정 사용자의 검색을 통해서 진입하기 보다는 랭킹 순위를 조작하거나 최신 또는 인기순으로 나열된 사용자들에게 피동적으로 접근하게 된다.
- [81] 상기한 방법으로 사용자가 도 12a에 도시한 것처럼 다수의 개설자가 등록한 지시어를 선택하면 게임 서비스 장치가 이의 선택을 입력받고 게임 참여 모드(도 12b의 화면)로 진입한다(S121). 도 12b의 5, 6은 사용자가 선택한 지시어 및 관련 영상을 표시한 영역이다.
- [82] 이후, 게임 서비스 장치가 사용자로부터 영상 촬영 버튼(도 12b의 7)의 입력이 있으면 카메라를 활성화시키고 지시어에 맞는 영상을 촬영한다(S122, S123).
- [83] 영상을 촬영하는 과정은 일 예로 도 12c에 도시한 바와 같다.
- [84] 즉, 카메라를 활성화시키면 화면에 촬영 화면이 보여지고 촬영에 필요한 각종 메뉴들(7b, 7c)이 표시된다. 7b는 카메라 설정 기능 메뉴로, 개설자가 등록한 영상의 잔상을 보여주는 오버레이 메뉴, 플래시 설정 메뉴, 타이머 설정 메뉴, 카메라 셀프 메뉴 등을 포함한다. 7c는 사진 촬영 전 또는 후의 영상에 필터 효과를 적용하기 위한 메뉴이다. 또, 7a는 카메라 타이틀 영역으로 최소 기능을 포함하며, 7d는 카메라 버튼이다.
- [85] 카메라 버튼(7d)을 통해 영상을 촬영하면 사진 리뷰 화면으로 전환되고 전환된 화면에는 오버레이 메뉴(7e), 회전 메뉴(7f) 등이 포함될 수 있다.
- [86] 이후, 게임 서비스 장치는 도 4에 도시한 바와 같이 사용자로부터 영상 촬영의 요청 외 갤러리(또는 영상 기록부)로부터 영상 선택이 있으면 게임 서비스 장치가 사용자로부터 선택된 영상을 추출한다(S124).
- [87] 이후, 게임 서비스 장치가 영상 촬영을 통해 획득한 영상 또는 갤러리로부터 추출한 영상에 대하여 편집한다(S125). 편집 과정에서는 영상의 회전, 필터효과, 확대 및 축소, 스탬프 삽입 등을 포함할 수 있다. 스탬프 삽입 과정은 하기의 도 7 및 도 8에서 자세히 설명한다.
- [88] 이후, 게임 서비스 장치는 도 12d에 도시한 것처럼 편집한 영상을 업로드하여 해당 지시어에 링크시킨다(S126).
- [89] 도 12d에 표기된 8은 참여한 영상을 최종 제출하는 버튼이고, 9는 참여한 영상을 최종 제출 후 계속해서 플레이 랜덤 화면으로 돌아가 플레이 모드에 참여할 수 있는 버튼이다.
- [90] 이렇게 참여 완료한 사용자의 메인 첫 페이지에는 도 12e에 도시한 것처럼 최근

참여한 영상(점선 동그라미 참조)을 최상단에 노출시킨다.

- [91] 이상의 설명에서 본 발명의 플레이 모드는 플레이어가 랭킹 순위를 위, 아래로 이동시키거나 일정 방향으로 돌려서 조작하는 것과 같이 익명 서비스를 기반으로 불특정 다수의 개설자 또는 불특정 지시어에 대하여 찾아가서 참여하는 방법을 제시하고 있다. 그러나, 필요에 따라 특정 개설자 또는 특정 주제, 지시어에 대하여 검색을 통해 직접 선택하여 참여하는 방식도 적용 가능할 것이다.
- [92] 또한, 상기에서 참조한 도 9 내지 도 12e에서의 UI 화면 구성은 사용자의 편의에 따라 표시 위치 및 크기 등이 변경될 수 있으므로 도면에 도시한 구성에 한정하지 않는다.
- [93] 다음으로 도 5를 참조하여 개설 모드에서의 서비스 방법을 구체적으로 설명한다. 참고로, 개설 모드와 관련한 UI 화면은 도 15를 참조한다.
- [94] 먼저, 게임 서비스 장치는 개설 모드로 진입 후 사용자로부터 특정 주제를 갖는 지시어를 입력받는다(S141).
- [95] 이후, 지시어에 대한 관련 영상이 단말 내에 존재하는 것으로 확인되면 게임 서비스 장치는 기저장된 데이터로부터 불러 와 관련 영상을 해당 지시어에 등록한다(S142, S144).
- [96] 또, 사용자로부터 지시어에 대한 관련 영상의 촬영이 요청되면, 게임 서비스 장치가 단말 내에 관련 영상이 존재하지 않는 것으로 확인하고 영상 촬영을 수행한 후, 이로부터 촬영한 영상을 해당 지시어와 함께 등록한다(S143, S144).
- [97] 이후, 게임 서비스 장치가 도 15에 도시한 UI화면과 같이 화면에 등록한 지시어(13a) 및 관련 영상(13b)을 표시하고, 등록된 지시어(13a)에 대하여 다른 플레이어로부터 영상이 링크된 경우 링크된 영상의 수(13c)를 표시하며, 링크된 영상 보기를 요청하면 오른쪽 UI화면과 같이 링크된 영상들(13f)을 시간 순서대로 표시할 수 있다. 미설명 부호 13g는 개설자의 선택버튼으로, 자신이 등록한 관련 영상 외 선택 가능한 모든 영상 위에 팝업 형태로 생성되어 개설자가 영상을 선택하거나 다른 기능을 선택할 때 이용한다.
- [98] 이후, 게임 서비스 장치가 일정 개수의 영상이 링크되거나 참여 일정이 경과되면 링크된 영상들 중에서 가장 유사하거나 재미있는 영상을 선별하여 베스트 팝스터(popster)를 선택할 수 있다(S146). 선택 작업은 도 15의 선택버튼(13g)으로 수행하며, 베스트 팝스터의 선택 방법은 최상위 한 명만 선별하거나 또는 최상위로부터 아래 차순으로 지정된 순위까지의 여러 사용자들을 선별할 수 있다.
- [99] 이후, 게임 서비스 장치가 선별한 베스트 팝스터에게 보상을 제공할 수 있다(S147).
- [100] 도 6은 본 발명의 실시 예에 따른 게임 서비스 방법에 동영상 편집 서비스를 제공하는 방법을 나타낸 흐름도이다.
- [101] 동영상 편집 서비스는 본 발명의 실시 예에 따른 전체 게임 서비스에 추가적인

기능으로, 본 발명의 플레이 모드(도 3의 S120, S130)를 통해 각 지시어에 참여한 영상들에 대하여 동영상으로 편집하는 과정이다.

- [102] 먼저, 게임 서비스 장치는 동영상 편집부에서 하나의 지시어에 대하여 일정 개수 이상의 영상이 수집되었거나 또는 참여 기간이 경과한 경우, 각 지시어에 대하여 링크된 영상들을 수집하여 동영상으로 편집한다(S140).
- [103] 이후, 게임 서비스 장치가, 편집한 동영상을 특정 광고용으로 제공할 수 있다. 또는 광고 분석에 활용할 수 있다(S150).
- [104] 도 7은 본 발명의 실시 예에 따른 게임 서비스 방법에서 스탬프를 이용하여 광고 서비스를 제공하는 방법을 나타낸 흐름도이다.
- [105] 도 7의 방법을 참조하면, 게임 서비스 장치가 개설 모드 또는 플레이 모드에서 영상을 등록 또는 링크할 때, 해당 영상에 스탬프를 삽입하여 연출할 수 있다(S160). 스탬프의 삽입 시기는 영상 등록 또는 링크 과정이지만 세부적으로 등록 또는 링크를 위해 영상을 촬영하는 직전에 삽입할 수 있고 또는 촬영된 영상, 기 저장된 영상을 불러 와 등록 또는 링크 직전에 삽입할 수 있다. 스탬프는 브랜드 로고나 실제 상품에 기반한 아이템 이미지(이모티콘), 캠페인이나 프로모션을 위한 텍스트 문구를 포함하며, 개설자 또는 플레이어의 의도에 따라 다양하게 선택할 수 있다.
- [106] 이후, 게임 서비스 장치가 스탬프의 이용 정도에 따라 캠페인 또는 개방형 간접 광고(open PPL)에 활용할 수 있으며, 또는 상기 스탬프와 관련한 실제 보상을 제공할 수 있다(S170, S180).
- [107] 예를 들면, '지구를 살리자'라는 캠페인의 경우, 녹색환경을 대표하는 이모티콘이나 '지구를 살리자'라는 텍스트 문구를 영상의 지정된 위치에 삽입하도록 권유할 수 있으며, 이를 통해 불특정 다수가 링크하는 영상을 통해 캠페인의 광고 효과를 극대화할 수 있다. 이 경우, 게임 서비스 장치는 보상 차원으로 스탬프의 이용 정도 또는 배포 정도에 따라 게임 포인트를 지급하거나 캠페인을 위한 배지(badge) 또는 캠페인에 참여할 수 있는 참여권 등 실제 보상 제도로 제공할 수 있다.
- [108] 또는, 버거킹에서 새로운 상품이 출시된 경우 새로운 상품의 이름이나 이모티콘을 스탬프로 삽입할 수 있게 제공하고, 스탬프의 이용에 따라 새로운 상품의 시식권 또는 할인권 등을 실제 보상으로 제공할 수 있다.
- [109] 다양한 종류의 스탬프 정보는 게임 서비스 장치에 기 저장되어 있거나, 사용자에게 의해 새로이 등록도 가능하고, 외부로부터 불러 와 바로 스탬프로 적용할 수 있다.
- [110] 또한, 스탬프 삽입 기능은 각 사용자가 참여할 때마다 원하는 스탬프를 선택할 수 있도록 설정할 수 있고, 또는 개설자가 자신이 등록한 지시어에 대하여 링크하는 영상에 지정한 스탬프가 고정적으로 삽입되도록 설정할 수 있다.
- [111] 도 8은 본 발명의 스탬프 삽입 방법을 구체적으로 나타낸 흐름도이다.
- [112] 먼저, 게임 서비스 장치가 사용자로부터 스탬프의 삽입 요청이 입력되는지에

- 따라 적용 여부를 판단한다(S161).
- [113] 스탬프의 삽입 요청이 입력되지 않았으면 게임 서비스 장치는 이전 단계를 수행한다(S162).
- [114] 스탬프의 삽입 요청이 입력되면 게임 서비스 장치가 스탬프에서 아이템을 삽입할 것인지 또는 텍스트를 삽입할 것인지에 대하여 사용자로 하여금 선택하도록 안내한다(S163, S190).
- [115] 사용자가 아이тем 삽입을 선택한 경우, 게임 서비스 장치는 도 16a에 도시한 화면과 같이 기 저장되어 있는 스탬프 정보를 표시하고 표시된 스탬프 정보로부터 원하는 아이тем의 선택을 입력받는다(S164).
- [116] 도 16a의 스탬프 화면(14a)에 표기된 14a-1은 스탬프의 타이틀을 제공하고 이전 화면으로 되돌아갈 수 있는 백(back) 버튼을 표시한 영역이다. 14a-2는 카테고리별로 아이тем을 표시하기 위한 카테고리 바(bar)이고, all은 카테고리에 상관없이 모든 아이тем 정보를 최신순 또는 인기순 등으로 표시하는 기능이다. 14a-3은 아이тем 정보를 이미지로 나타내는 영역이다.
- [117] 이후, 게임 서비스 장치가 사용자에게 의해 선택된 아이тем을 영상의 지정 위치에 삽입하여 연출한다(S165).
- [118] 이후, 게임 서비스 장치가 삽입된 아이тем에 대하여 위치, 크기, 다른 아이тем의 선택 등의 편집 기능을 제공할 수 있다(S166).
- [119] 사용자가 텍스트 삽입을 선택한 경우에는, 게임 서비스 장치가 도 16b에 도시한 화면(14b)과 같이 영상에 텍스트 박스(14b-2)를 생성하고, 텍스트 박스(14b-2)에 텍스트의 문장 또는 단어를 입력받는다(S191).
- [120] 입력 방법은 텍스트 박스(14b-2)의 생성과 함께 화면에 키패드(14b-3)가 생성되고 이 키패드를 이용하여 원하는 문자 및 기호 등을 입력할 수 있다. 도 16b의 화면(14b)에서 미설명부호 14b-1은 텍스트의 타이틀을 제공하고 이전 화면으로 되돌아갈 수 있는 백(back) 버튼을 표시한 영역이다.
- [121] 이후, 게임 서비스 장치가 입력된 텍스트를 영상의 지정 위치에 삽입하여 연출한다(S192).
- [122] 이후, 텍스트의 위치, 크기 등에 관한 편집 과정을 거친 후 스탬프의 설정을 완료한다(S167).
- [123] 한편, 본 발명은 상술한 영상 추출 및 합성 방법을 소프트웨어적인 프로그램으로 구현하여 컴퓨터로 읽을 수 있는 소정 기록 매체에 기록해 둘 수 있다.
- [124] 예컨대, 기록 매체는 각 재생 장치의 내장형으로 하드 디스크, 플래시 메모리, RAM, ROM 등이거나, 외장형으로 CD-R, CD-RW와 같은 광디스크, 콤팩트 플래시 카드, 스마트 미디어, 메모리 스틱, 멀티미디어 카드일 수 있다.
- [125] 이 경우, 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체에 기록한 프로그램은, 회원 로그인을 통해 사용자 인증을 수행하는 인증 단계와, 인증 단계를 통해 승인된 사용자에게 게임 실행 전에 플레이어(play) 모드 또는 개설(create) 모드 중 어느 하나를

선택하도록 안내하는 단계와, 개설 모드의 선택시 사용자별로 특정 주제를 갖는 지시어 및 관련 영상을 등록받는 단계와, 플레이 모드의 선택시 사용자로부터 개설 모드에서 지정한 사용자별 지시어 및 관련 영상 중 각 사용자가 참여할 지시어를 선택받고 선택한 지시어에 대하여 유사한 영상을 링크시키는 단계를 포함하는 게임 서비스 방법을 실행할 수 있다.

- [126] 상기 게임 서비스를 위한 프로그램은 어플리케이션 형태로 제공될 수 있다. 어플리케이션 서버는 데이터베이스에 게임 서비스를 위한 어플리케이션을 저장 관리하고, 클라이언트 단말기의 요청이 있을 때 어플리케이션을 클라이언트 단말기에 전송한다. 클라이언트 단말기는 어플리케이션을 다운로드 받아 설치하고 어플리케이션을 실행한다. 어플리케이션이 실행되면 클라이언트 단말기가 게임 서비스 장치로서 동작하여 원하는 주제를 갖는 지시어 및 관련 영상을 등록하여 다른 사용자로부터 내 지시어에 대하여 참여하도록 유도할 수 있고, 또는 다른 사용자가 등록한 지시어에 대하여 유사한 영상을 링크하여 다른 사용자간 실시간 플래시몹을 구현할 수 있다.
- [127] 컴퓨터 프로그램(프로그램, 소프트웨어, 소프트웨어 어플리케이션, 스크립트 혹은 코드로도 알려져 있음)은 컴파일되거나 해석된 언어나 선형적 혹은 절차적 언어를 포함하는 프로그래밍 언어의 어떠한 형태로도 작성될 수 있으며, 독립형 프로그램이나 모듈, 컴포넌트, 서브루틴 혹은 컴퓨터 환경에서 사용하기에 적합한 다른 유닛을 포함하여 어떠한 형태로도 전개될 수 있다. 컴퓨터 프로그램은 파일 시스템의 파일에 반드시 대응하는 것은 아니다. 프로그램은 요청된 프로그램에 제공되는 단일 파일 내에, 혹은 다중의 상호 작용하는 파일(예컨대, 하나 이상의 모듈, 하위 프로그램 혹은 코드의 일부를 저장하는 파일) 내에, 혹은 다른 프로그램이나 데이터를 보유하는 파일의 일부(예컨대, 마크업 언어 문서 내에 저장되는 하나 이상의 스크립트) 내에 저장될 수 있다. 컴퓨터 프로그램은 하나의 사이트에 지점하거나 복수의 사이트에 걸쳐서 분산되어 통신 네트워크에 의해 상호 접속된 다중 컴퓨터나 하나의 컴퓨터 상에서 실행되도록 전개될 수 있다.
- [128] 컴퓨터 프로그램 명령어와 데이터를 저장하기에 적합한 컴퓨터로 판독 가능한 매체는, 예컨대 EPROM, EEPROM 및 플래시메모리 장치와 같은 반도체 메모리 장치, 예컨대 내부 하드디스크나 외장형 디스크와 같은 자기 디스크, 자기광학 디스크 및 CD-ROM과 DVD-ROM 디스크를 포함하여 모든 형태의 비휘발성 메모리, 매체 및 메모리 장치를 포함한다. 프로세서와 메모리는 특수 목적의 논리 회로에 의해 보충되거나, 그것에 통합될 수 있다.
- [129] 본 발명의 명세서에서 설명하는 기능적 동작과 구현물은 디지털 전자회로로 구현되거나 컴퓨터 소프트웨어, 펌웨어 혹은 하드웨어로 구현되거나 이들 중 하나 이상의 조합으로 구현될 수 있다. 본 발명의 명세서에서 설명하는 구현물은 하나 이상의 컴퓨터 프로그램 제품, 다시 말해 데이터 처리 장치의 동작을 제어하기 위하여 또는 이것에 의한 실행을 위하여 유형의 프로그램 저장매체

상에 인코딩된 컴퓨터 프로그램 명령에 관한 하나 이상의 모듈로서 구현될 수 있다.

- [130] 본 명세서에서 설명한 주제의 구현물은 예컨대 데이터 서버와 같은 백엔드 컴포넌트를 포함하거나, 예컨대 어플리케이션 서버와 같은 미들웨어 컴포넌트를 포함하거나, 예컨대 사용자가 본 명세서에서 설명한 주제의 구현물과 상호 작용할 수 있는 웹 브라우저나 그래픽 유저 인터페이스를 갖는 클라이언트 컴퓨터와 같은 프론트엔드 컴포넌트 혹은 그러한 백엔드, 미들웨어 혹은 프론트엔드 컴포넌트의 하나 이상의 모든 조합을 포함하는 연산 시스템에서 구현될 수 있다. 시스템의 컴포넌트는 예컨대 통신 네트워크와 같은 디지털 데이터 통신의 어떠한 형태나 매체에 의해서도 상호 접속 가능하다.
- [131] 본 발명의 도면은 동작과정을 묘사하고 있지만, 이는 바람직한 결과를 얻기 위하여 도시된 특정한 순서로 그러한 동작들을 수행해야 한다거나 모든 도시된 동작들이 수행되어야 하는 것으로 이해해서는 안 된다. 특정한 경우, 멀티태스킹과 병렬 프로세싱이 유리할 수 있다.
- [132] 또한 본 발명의 명세서에서 특정한 실시형태를 설명하였다. 실시형태들은 이하의 특허청구범위에 속한다. 예컨대, 청구항에 기재된 동작들은 상이한 순서로 수행되면서 여전히 바람직한 결과를 성취할 수 있다.
- [133] 이상의 설명은 본 발명을 예시적으로 설명한 것에 불과하며, 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자에 의해 본 발명의 기술적 사상에서 벗어나지 않는 범위에서 다양한 변형이 가능할 것이다. 따라서 본 발명의 명세서에 개시된 실시 예들은 본 발명을 한정하는 것이 아니다. 본 발명의 범위는 아래의 특허청구범위에 의해 해석되어야 하며, 그와 균등한 범위 내에 있는 모든 기술도 본 발명의 범위에 포함되는 것으로 해석해야 할 것이다.

산업상 이용가능성

- [134] 본 발명은 유저 참여형 게임 서비스 시스템 및 방법에 관한 것으로서, 더욱 상세하게는 게임모드를 개설 모드와 플레이 모드로 구분하여 개설 모드에서는 각 사용자가 특정 주제를 갖는 지시어 및 관련 영상을 제시하고, 플레이 모드에서는 개설 모드에서 제시한 지시어 및 관련 영상에 대하여 각 사용자가 유사한 영상을 링크하여 온라인 상에서 플래시몹(flash-mob)을 구현함으로써 참여자의 흥미를 높이고, 궁극적으로 게임 산업의 발전에 이바지할 수 있다. 이는 시판 또는 영업의 가능성이 충분할 뿐만 아니라 현실적으로 명백하게 실시할 수 있는 정도이므로 산업상 이용가능성이 있다.

청구범위

- [청구항 1] 게임 서비스를 실행하기 전에 개설(create) 모드 또는 플레이(play) 모드를 선택하도록 안내하고, 상기 개설 모드에서는 사용자가 특정 주제를 갖는 지시어와 관련 영상을 등록하며, 상기 플레이 모드에서는 상기 개설 모드에서 지정한 사용자별 지시어 및 관련 영상을 보고 유사한 영상을 링크하여 실시간 플래시몹(flash-mob)을 구현하는 게임 서비스 제공부; 및 상기 게임 서비스 제공부에서 영상 등록 또는 링크시 영상 촬영이 요청되면 피사체를 촬영하여 촬영한 영상을 전기적 신호로 변환하는 영상 촬영부를 포함하는 것을 특징으로 하는 실시간 플래시몹을 활용한 유저 참여형 게임 서비스 장치.
- [청구항 2] 제 1 항에 있어서, 상기 게임 서비스 제공부에서 영상을 등록 또는 링크하는 경우, 브랜드 로고나 실제 상품에 기반한 아이템 이미지, 또는 캠페인이나 프로모션을 위한 텍스트 문구를 포함한 스탬프 정보 중 원하는 스탬프를 상기 영상의 지정된 위치에 삽입하여 연출하는 스탬프 설정부를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 실시간 플래시몹을 활용한 유저 참여형 게임 서비스 장치.
- [청구항 3] 제 1 항에 있어서, 상기 게임 서비스 제공부의 개설 모드에서 지정된 사용자별 지시어에 대하여 다른 사용자들(플레이어들)이 링크한 영상들을 수집하여 동영상으로 편집하는 동영상 편집부를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 실시간 플래시몹을 활용한 유저 참여형 게임 서비스 장치.
- [청구항 4] 제 1 항에 있어서, 상기 게임 서비스 제공부는 상기 개설 모드에서 지정한 사용자별 지시어에 대하여 링크된 영상 수가 많은 사용자(개설자) 또는 상기 플레이 모드를 통해 사용자별 지시어에 대하여 영상을 많이 링크한 사용자(플레이어)를 각각 선별하여 보상하는 것을 특징으로 하는 실시간 플래시몹을 활용한 유저 참여형 게임 서비스 장치.
- [청구항 5] 제 2 항에 있어서, 상기 게임 서비스 제공부는 상기 스탬프 설정부를 통해 삽입된 스탬프의 이용 횟수에 따라 상기 스탬프와 관련되는 보상(reward)을 제공하는 것을 특징으로

[청구항 6]

하는 실시간 플래시몹을 활용한 유저 참여형 게임 서비스 장치.
제 1 항에 있어서,
상기 게임 서비스에 가입한 회원들의 인증 정보를 토대로 사용
인증을 수행하는 사용자 인증부
를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 실시간 플래시몹을 활용한
유저 참여형 게임 서비스 장치.

[청구항 7]

피사체를 촬영하여 전기적 신호로 변환하는 영상 촬영부;
상기 영상 촬영부를 통해 촬영한 영상 또는 외부로부터 수신한
영상을 기록하는 영상 기록부;
상기 영상 촬영부를 통해 촬영한 영상 또는 상기 영상 기록부에 기
저장된 영상을 선택하고 링크시키는 조작 신호를 입력받는
입력부; 및
게임 실행 전에 플레이(play) 모드 및 개설(create) 모드 중 어느
하나를 선택하도록 안내하고, 상기 개설 모드에서는 사용자가
특정 주제를 갖는 지시어와 관련 영상을 상기 입력부로부터
입력받아 등록하며, 상기 플레이 모드에서는 상기 개설 모드에서
지정한 사용자별 지시어 및 관련 영상을 보고 유사한 영상을 상기
영상 촬영부 또 중 참여할 지시어를 선택하고 선택한 지시어에
대하여 유사한 영상을 상기 영상 촬영부 또는 상기 영상 기록부를
통해 획득하여 상기 선택한 지시어에 링크시키는 서비스 제공부
를 포함하는 것을 특징으로 하는 단말 장치.

[청구항 8]

게임 서비스 장치가 회원 로그인을 통해 사용자 인증을 수행하는
인증 단계;
상기 게임 서비스 장치가 인증 단계를 통해 승인된 사용자에게
게임 실행 전에 플레이어(play) 모드 또는 개설(create) 모드 중 어느
하나를 선택하도록 안내하는 게임 모드 선택 단계; 및
상기 개설 모드 선택시 상기 게임 서비스 장치가 사용자별로 특정
주제를 갖는 지시어 및 관련 영상을 등록받는 개설 과정을
수행하고, 상기 플레이 모드 선택시 상기 게임 서비스 장치가 상기
개설 모드에서 지정한 사용자별 지시어 및 관련 영상 중 각
사용자가 참여할 지시어를 선택받고 선택한 지시어에 대하여
유사한 영상을 수신하여 링크시키는 플레이 참여 과정을 수행하는
단계
를 포함하는 것을 특징으로 하는 실시간 플래시몹을 활용한 유저
참여형 게임 서비스 방법.

[청구항 9]

제 8 항에 있어서,
상기 개설 과정 또는 상기 플레이 참여 과정에서,
영상을 등록 또는 링크시키는 경우, 브랜드 로고나 실제 상품에

기반한 아이템 이미지, 또는 캠페인이나 프로모션을 위한 텍스트 문구를 포함한 스탬프 정보 중 원하는 스탬프를 상기 영상의 지정된 위치에 삽입하여 연출하는 단계;
상기 스탬프의 이용 정도에 따라 캠페인 또는 광고에 활용하거나 상기 스탬프와 관련한 실제 보상을 제공하는 단계
를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 실시간 플래시몹을 활용한 유저 참여형 게임 서비스 방법.

[청구항 10]

제 8 항에 있어서,
상기 플레이 참여 과정을 통해 다른 사용자들(플레이어들)이 각 사용자별 지시어에 링크한 영상들을 수집하여 동영상으로 편집하는 단계;
상기 동영상을 광고에 활용하는 단계
를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 실시간 플래시몹을 활용한 유저 참여형 게임 서비스 방법.

[청구항 11]

제 8 항에 있어서,
상기 게임 서비스 장치가 상기 개설 모드에서 지정한 사용자별 지시어에 대하여 링크된 영상 수가 많은 사용자(개설자), 또는 상기 플레이 모드를 통해 사용자별 지시어에 대하여 영상을 많이 링크한 사용자(플레이어)를 각각 선별하여 보상하는 단계
를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 실시간 플래시몹을 활용한 유저 참여형 게임 서비스 방법.

[청구항 12]

제 8 항에 있어서,
상기 개설 과정에서는,
상기 게임 서비스 장치가 사용자로부터 특정 주제를 갖는 지시어를 입력받는 과정과,
상기 게임 서비스 장치가 상기 지시어와 관련있는 영상에 대하여 촬영 여부를 선택받는 과정과,
상기 게임 서비스 장치가 상기 영상 촬영을 통해 또는 기 저장된 데이터로부터 상기 지시어와 관련있는 영상을 불러 와 등록하는 과정과,
상기 게임 서비스 장치가 상기 지시어 및 관련 영상에 대하여 링크된 영상들을 시간 순서대로 배치하여 표시하는 과정을 포함하는 것을 특징으로 하는 실시간 플래시몹을 활용한 유저 참여형 게임 서비스 방법.

[청구항 13]

제 8 항에 있어서,
상기 플레이 참여 과정은,
상기 게임 서비스 장치가 참여할 사용자별 지시어를 선택받는 과정과,

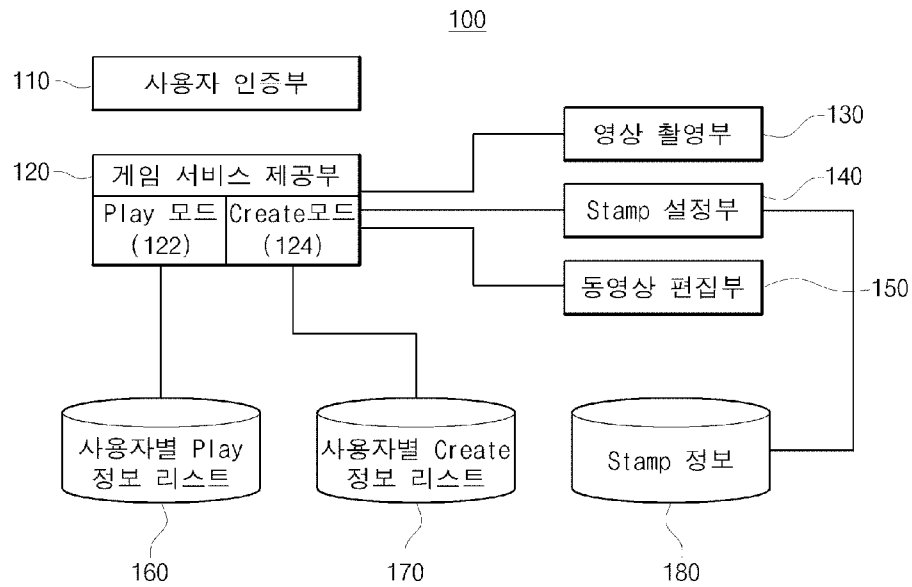
상기 게임 서비스 장치가 선택한 사용자별 지시어에 대하여 유사한 영상을 촬영할 것인지의 여부를 입력받는 과정과, 상기 게임 서비스 장치가 영상 촬영을 통해 또는 기 저장된 데이터로부터 상기 선택한 사용자별 지시어에 해당하는 영상을 추출하여 업로드하는 과정

을 포함하는 것을 특징으로 하는 실시간 플래시몹을 활용한 유저 참여형 게임 서비스 방법.

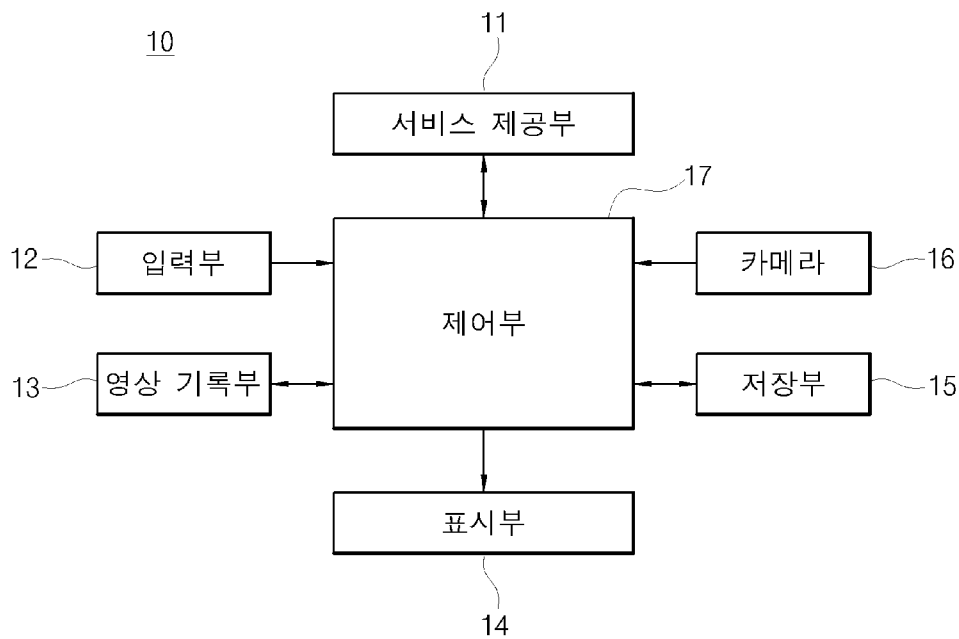
[청구항 14]

제 8 항 내지 제 13 항 중 어느 하나의 게임 서비스 방법을 실행하기 위한 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

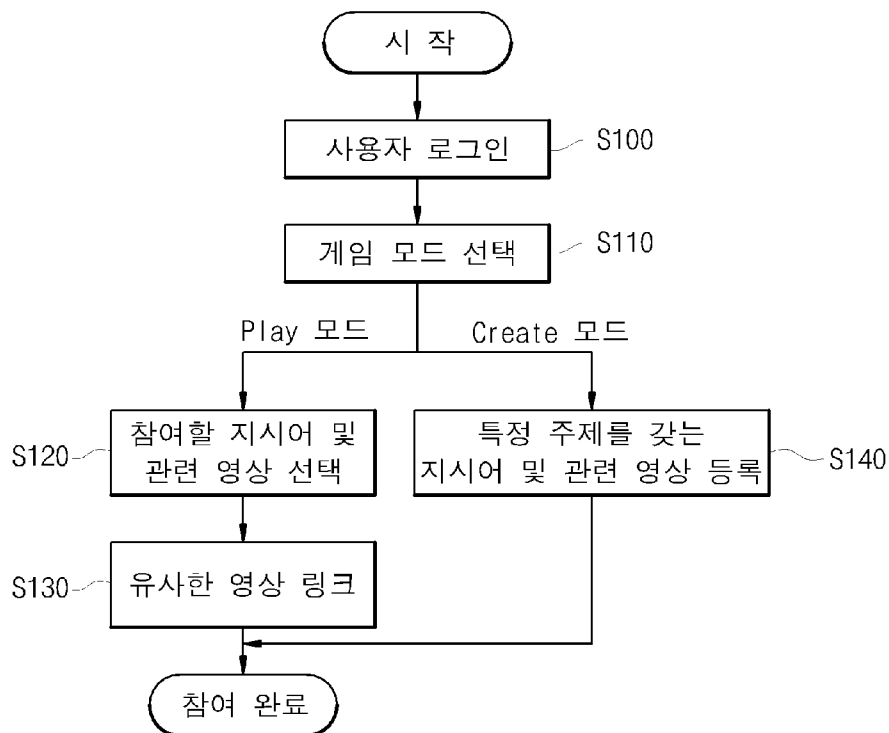
[Fig. 1]



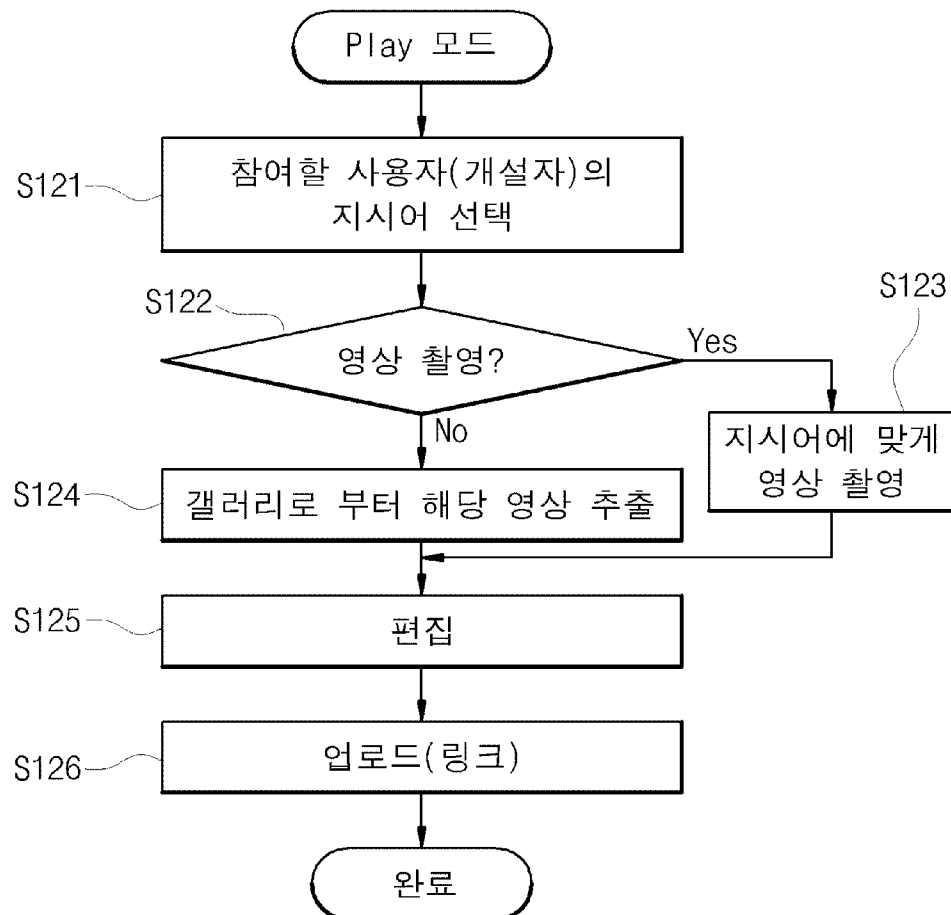
[Fig. 2]



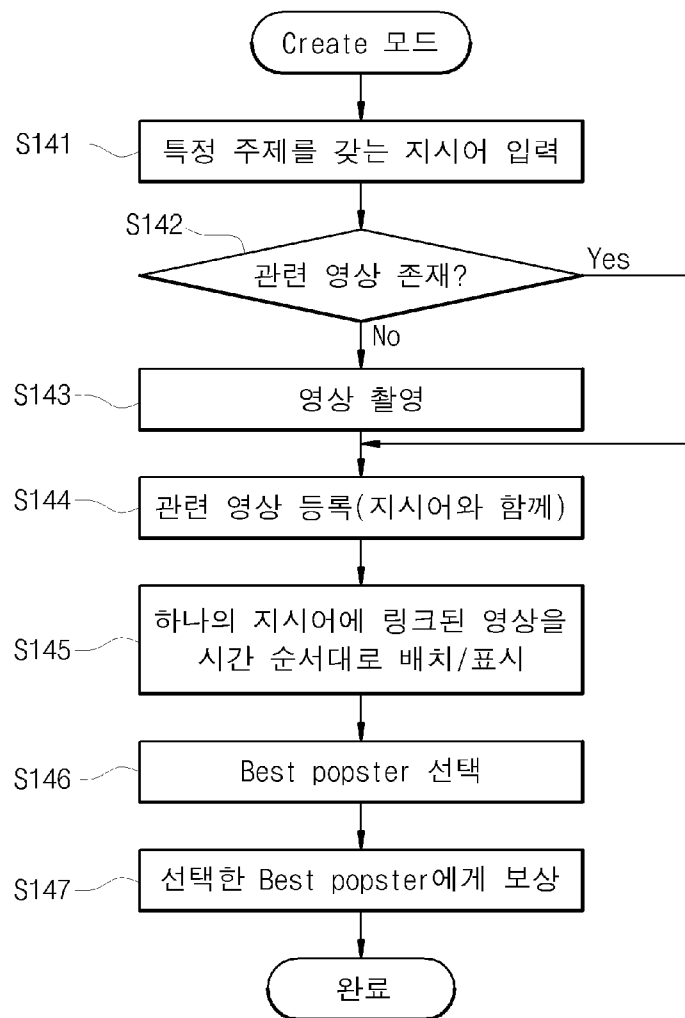
[Fig. 3]



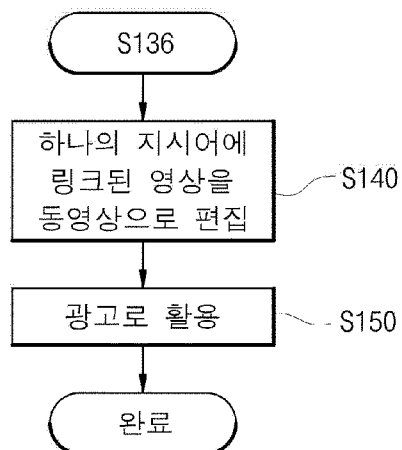
[Fig. 4]



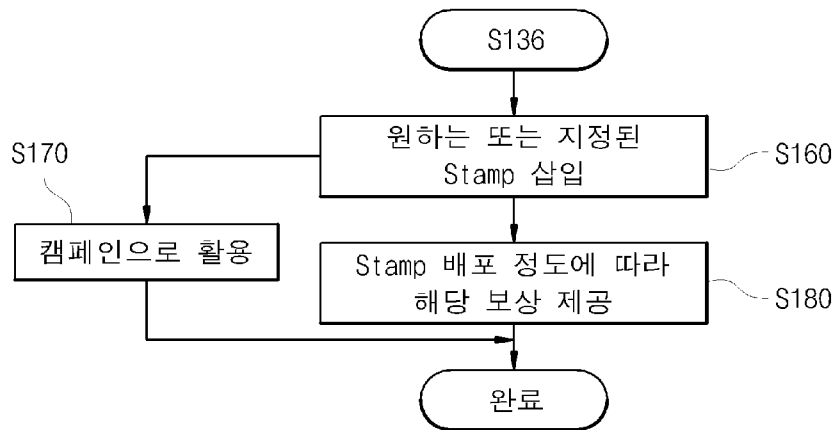
[Fig. 5]



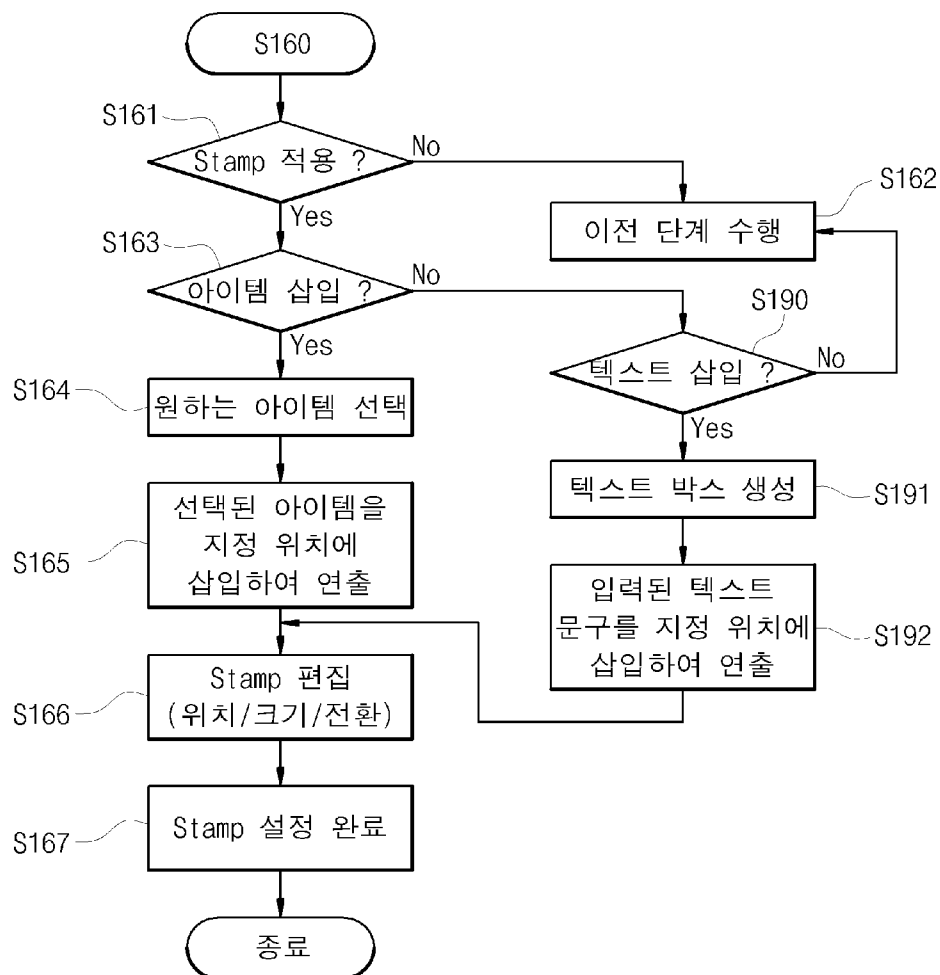
[Fig. 6]



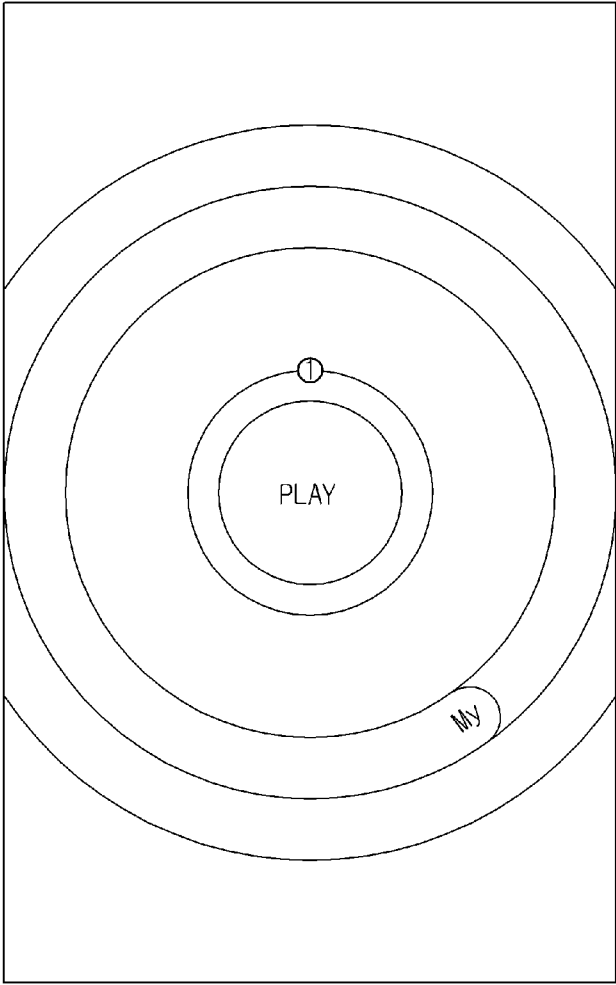
[Fig. 7]



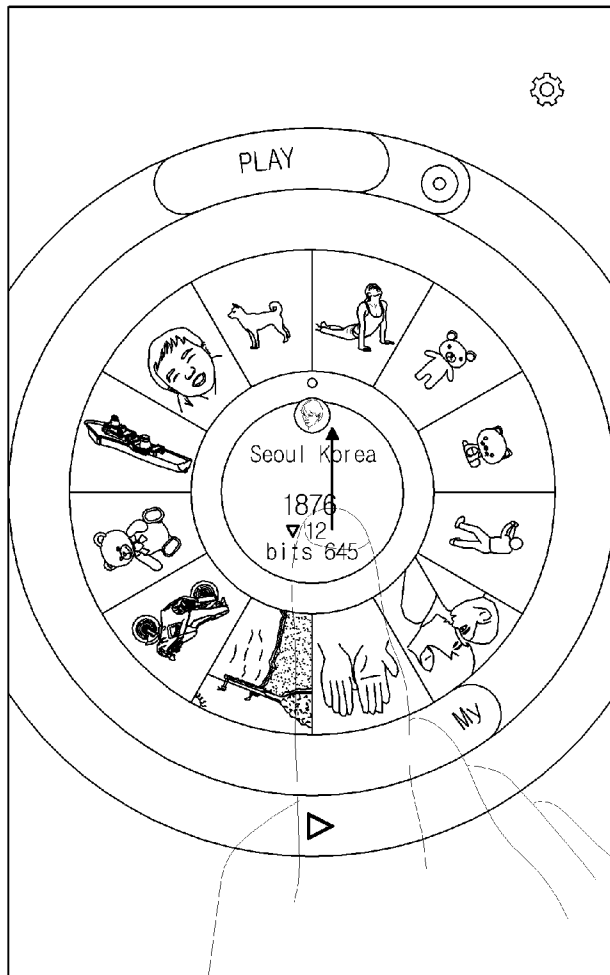
[Fig. 8]



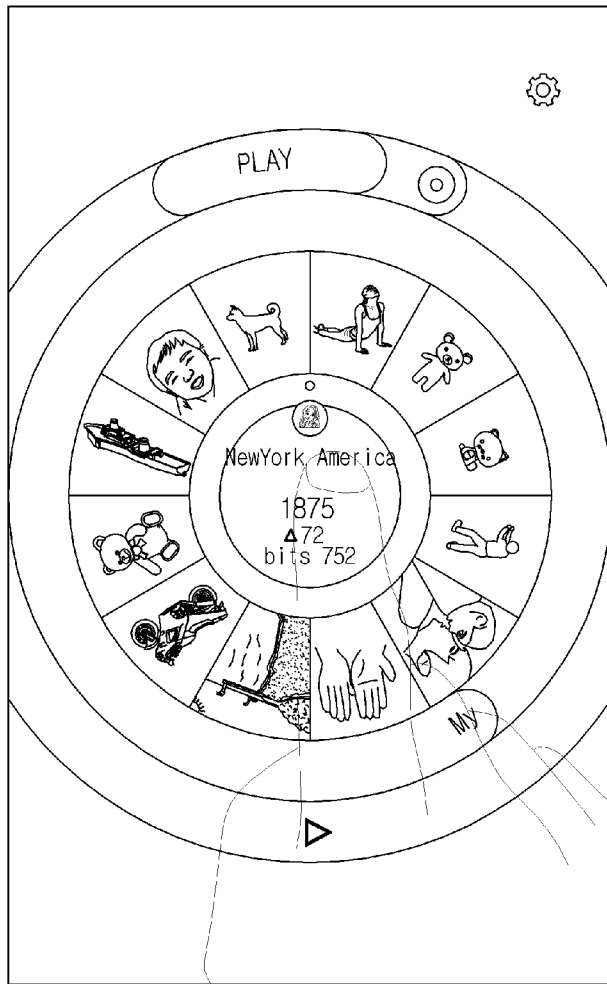
[Fig. 9]



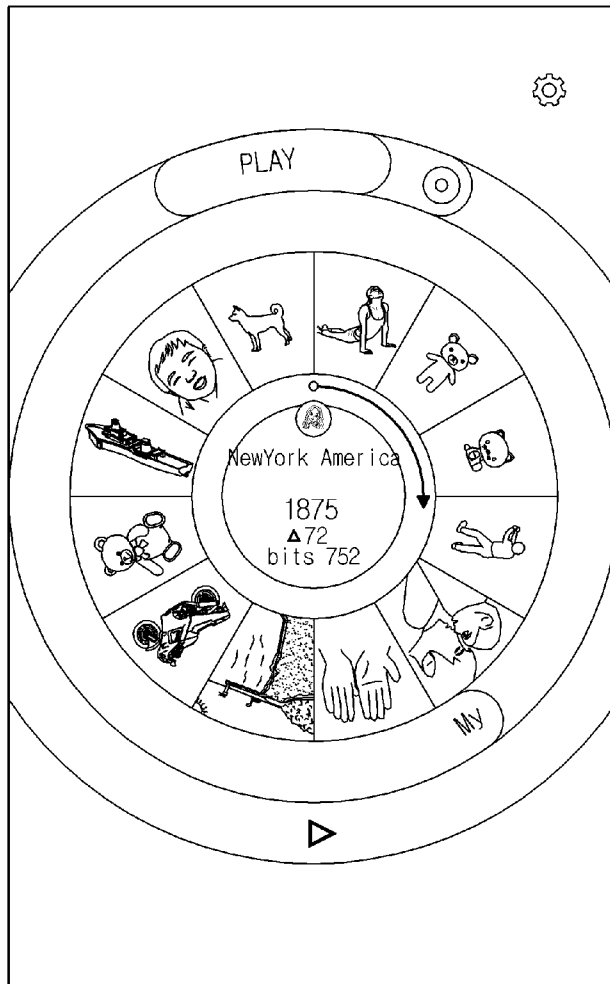
[Fig. 11a]



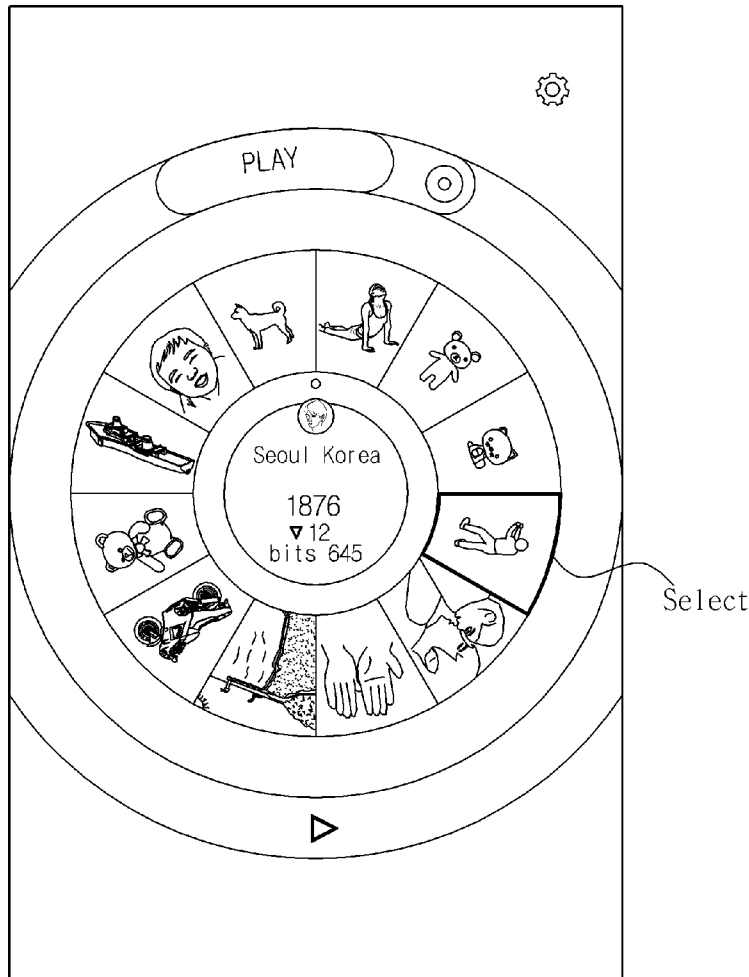
[Fig. 11b]



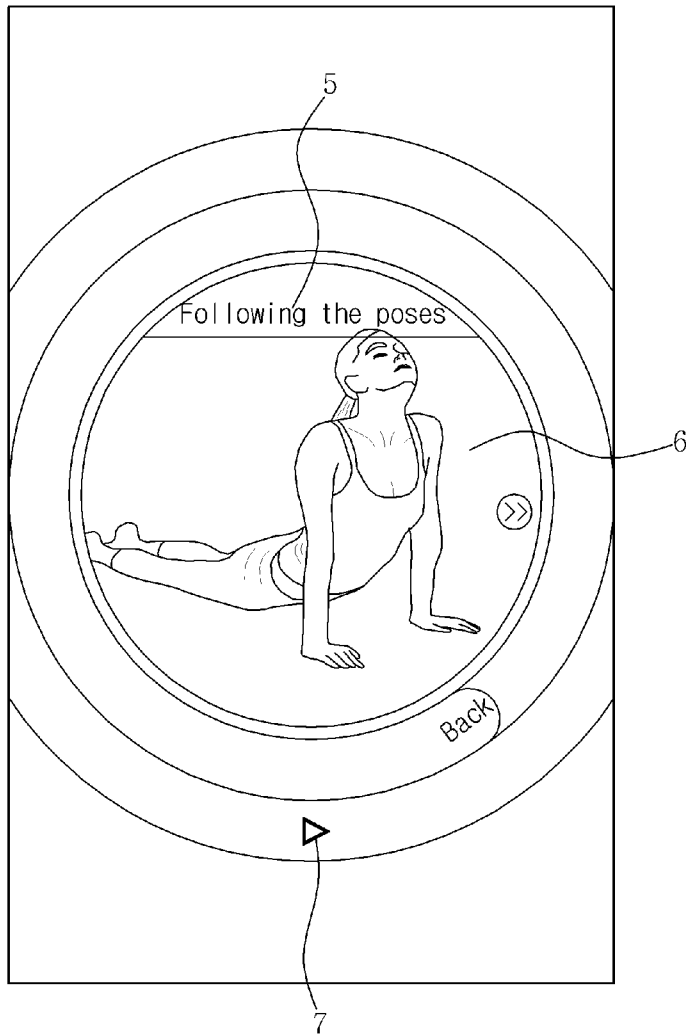
[Fig. 11c]



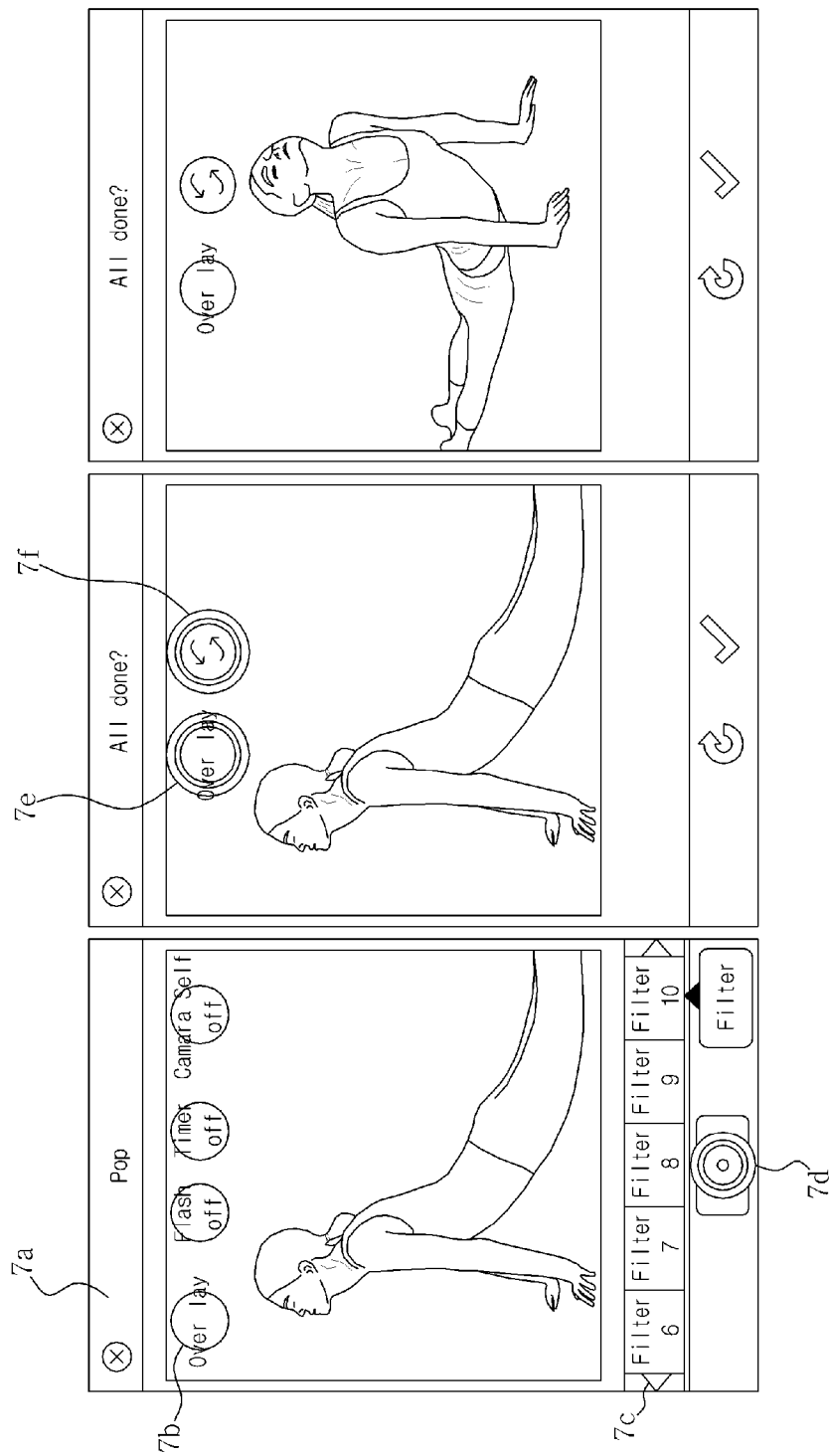
[Fig. 12a]



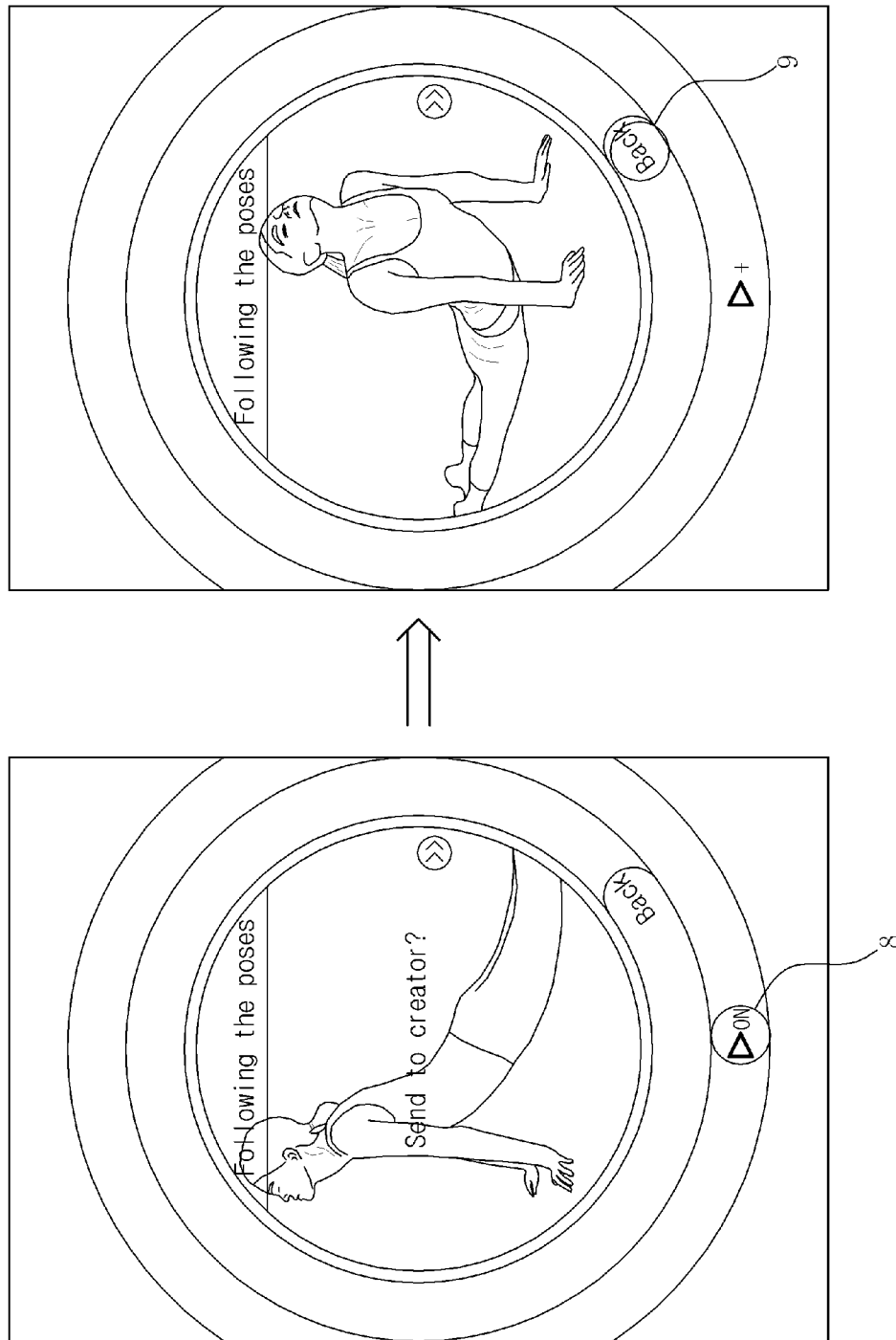
[Fig. 12b]



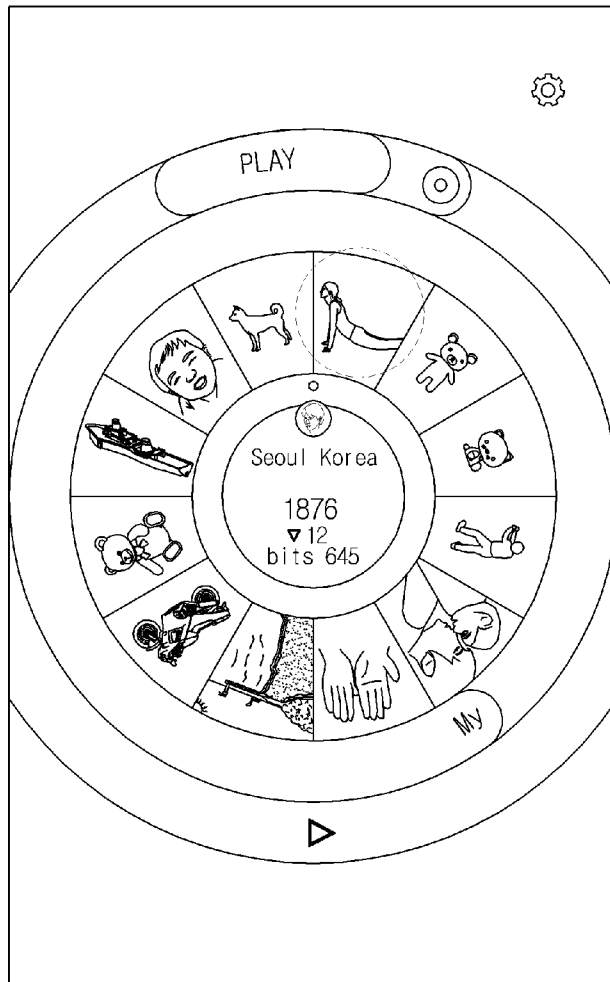
[Fig. 12c]



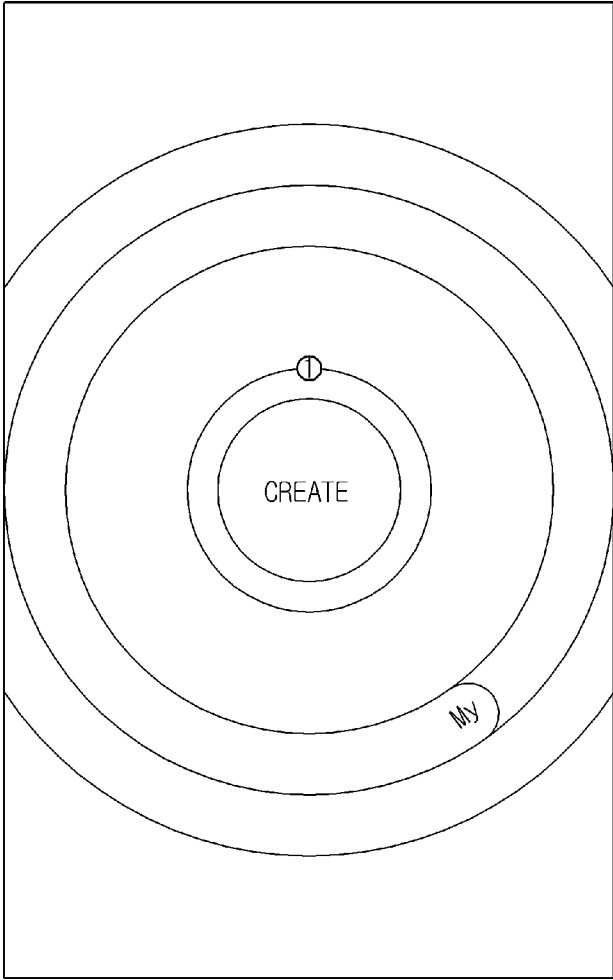
[Fig. 12d]



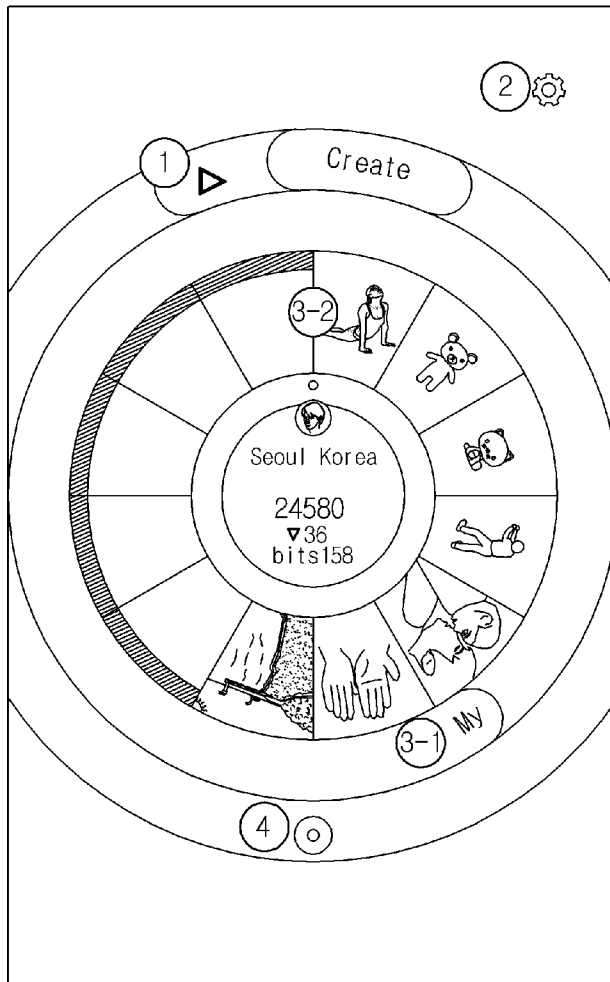
[Fig. 12e]



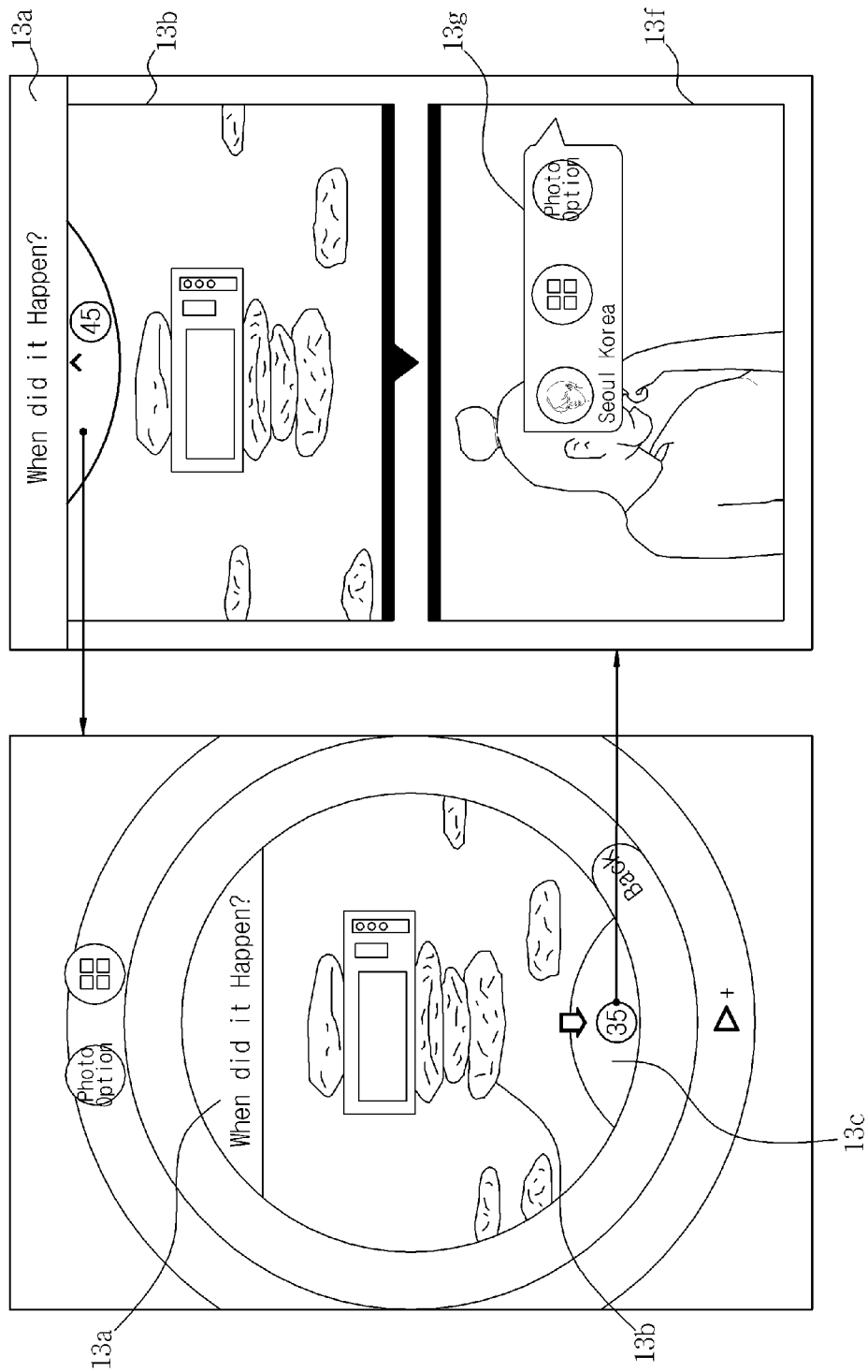
[Fig. 13]



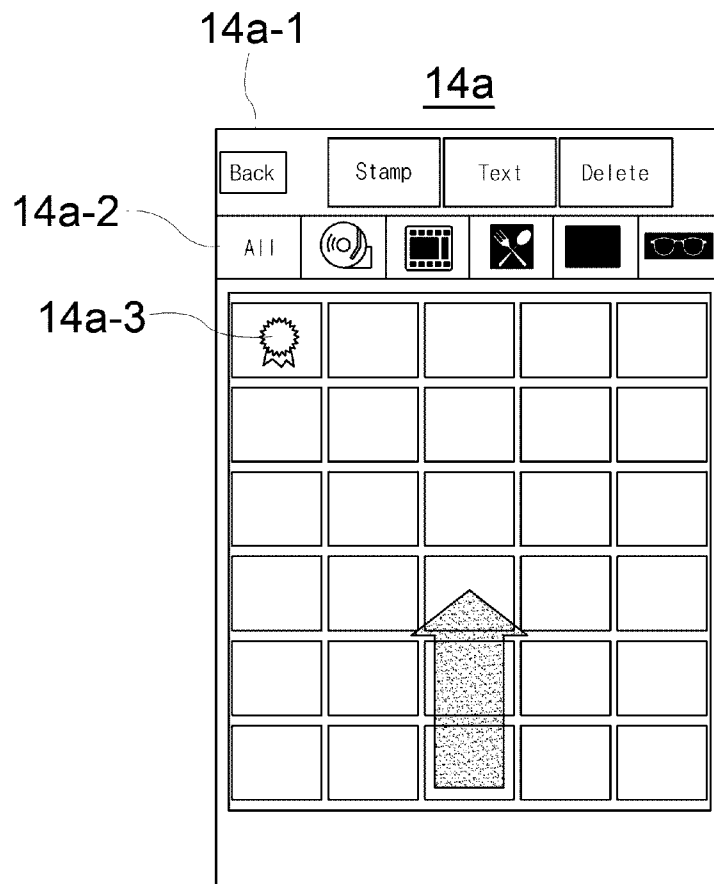
[Fig. 14]



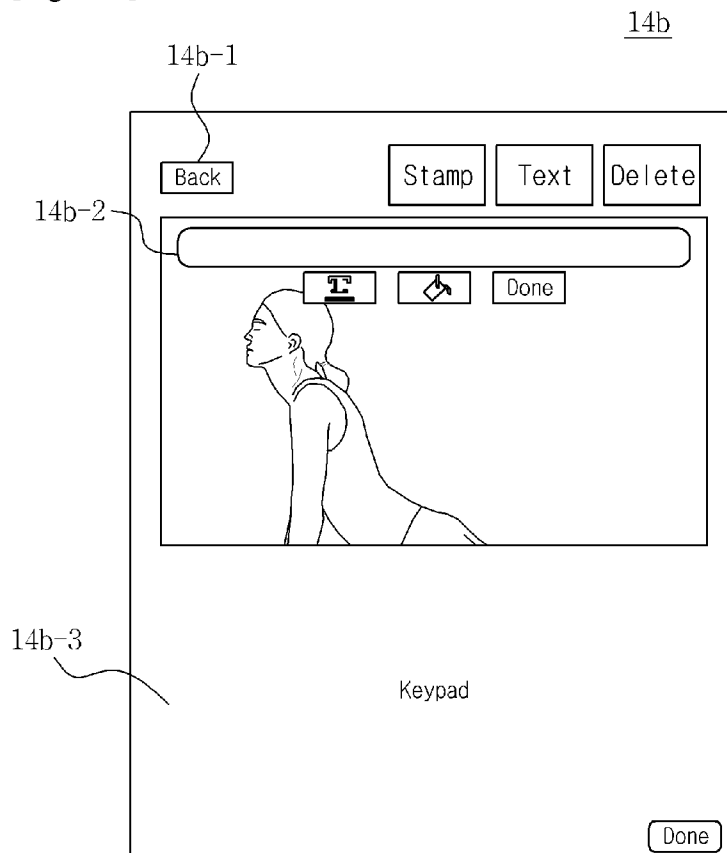
[Fig. 15]



[Fig. 16a]



[Fig. 16b]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/KR2013/007528**A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER****A63F 13/00(2006.01)i, A63F 13/12(2006.01)i**

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

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

A63F 13/00, H04B 7/24; H04N 21/462; H04N 5/44; G06Q 50/10; H04W 4/02; G06Q 50/00; A63F 13/12

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: flash mob, establishing mode, play mode, directive, image, photographing unit and service providing unit

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	KR 10-2012-0014822 A (YOO, Sung Mok) 20 February 2012 See abstract, paragraphs [0007]-[0024] and figures 1-4.	1-14
A	KR 10-2008-0041905 A (KTFREETEL CO., LTD.) 14 May 2008 See abstract, paragraphs [0014]-[0025], [0032]-[0039] and figures 1-2.	1-14
A	KR 10-2008-0001554 A (GOLDEN OIL CORP.) 03 January 2008 See abstract, paragraphs [0034]-[0039] and figures 1-5.	1-14
A	KR 10-2005-0110100 A (KT HITEL CO., LTD.) 22 November 2005 See abstract and figures 1-7.	1-14
A	KR 10-2011-0069985 A (SK TELECOM CO., LTD.) 24 June 2011 See abstract, paragraphs [0054]-[0066] and claims 1-3.	1-14



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"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

27 NOVEMBER 2013 (27.11.2013)

Date of mailing of the international search report

02 DECEMBER 2013 (02.12.2013)

Name and mailing address of the ISA/KR

Korean 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/KR2013/007528

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member	Publication date
KR 10-2012-0014822 A	20/02/2012	NONE	
KR 10-2008-0041905 A	14/05/2008	NONE	
KR 10-2008-0001554 A	03/01/2008	NONE	
KR 10-2005-0110100 A	22/11/2005	NONE	
KR 10-2011-0069985 A	24/06/2011	KR 10-1251391 B1	01/04/2013

A. 발명이 속하는 기술분류(국제특허분류(IPC)) A63F 13/00(2006.01)i, A63F 13/12(2006.01)i		
B. 조사된 분야 조사된 최소문헌(국제특허분류를 기재) A63F 13/00; H04B 7/24; H04N 21/462; H04N 5/44; G06Q 50/10; H04W 4/02; G06Q 50/00; A63F 13/12 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: 플래시몹, 개설모드, 플레이모드, 지시어, 영상, 촬영부 및 서비스 제공부		
C. 관련 문헌		
카테고리*	인용문헌명 및 관련 구절(해당하는 경우)의 기재	관련 청구항
A	KR 10-2012-0014822 A (유성목) 2012.02.20 요약, 문단 [0007]-[0024] 및 도면 1-4 참조.	1-14
A	KR 10-2008-0041905 A (주식회사 케이티프리텔) 2008.05.14 요약, 문단 [0014]-[0025], [0032]-[0039] 및 도면 1-2 참조.	1-14
A	KR 10-2008-0001554 A (주식회사 골든오일) 2008.01.03 요약, 문단 [0034]-[0039] 및 청구항 1-5 참조.	1-14
A	KR 10-2005-0110100 A (케이티하이텔 주식회사) 2005.11.22 요약 및 청구항 1-7 참조.	1-14
A	KR 10-2011-0069985 A (에스케이텔레콤 주식회사) 2011.06.24 요약, 문단 [0054]-[0066] 및 청구항 1-3 참조.	1-14
☐ 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 “E” 국제출원일보다 빠른 출원일 또는 우선일을 가지나 국제출원일 이후에 공개된 선출원 또는 특허 문헌 “L” 우선권 주장에 의문을 제기하는 문헌 또는 다른 인용문헌의 공개일 또는 다른 특별한 이유(이유를 명시)를 밝히기 위하여 인용된 문헌 “O” 구두 개시, 사용, 전시 또는 기타 수단을 언급하고 있는 문헌 “P” 우선일 이후에 공개되었으나 국제출원일 이전에 공개된 문헌 “T” 국제출원일 또는 우선일 후에 공개된 문헌으로, 출원과 상충하지 않으며 발명의 기초가 되는 원리나 이론을 이해하기 위해 인용된 문헌 “X” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌 하나만으로 청구된 발명의 신규성 또는 진보성이 없는 것으로 본다. “Y” 특별한 관련이 있는 문헌. 해당 문헌이 하나 이상의 다른 문헌과 조합하는 경우로 그 조합이 당업자에게 자명한 경우 청구된 발명은 진보성이 없는 것으로 본다. “&” 동일한 대응특허문헌에 속하는 문헌		
국제조사의 실제 완료일 2013년 11월 27일 (27.11.2013)		국제조사보고서 발송일 2013년 12월 02일 (02.12.2013)
ISA/KR의 명칭 및 우편주소 대한민국 특허청 (302-701) 대전광역시 서구 청사로 189, 4동 (둔산동, 정부대전청사) 팩스 번호 +82-42-472-7140		심사관 최현구 전화번호 +82-42-481-8288

국제조사보고서
대응특허에 관한 정보

국제출원번호
PCT/KR2013/007528

국제조사보고서에서 인용된 특허문헌	공개일	대응특허문헌	공개일
KR 10-2012-0014822 A	2012/02/20	없음	
KR 10-2008-0041905 A	2008/05/14	없음	
KR 10-2008-0001554 A	2008/01/03	없음	
KR 10-2005-0110100 A	2005/11/22	없음	
KR 10-2011-0069985 A	2011/06/24	KR 10-1251391 B1	2013/04/01