

(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)(11) 공개번호 10-2023-0129779
(43) 공개일자 2023년09월11일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
G06Q 30/02 (2023.01) A63F 13/79 (2014.01)
(52) CPC특허분류
G06Q 30/0255 (2013.01)
A63F 13/79 (2015.01)
(21) 출원번호 10-2022-0026812
(22) 출원일자 2022년03월02일
심사청구일자 2022년03월02일

(71) 출원인
세종대학교산학협력단
서울특별시 광진구 능동로 209 (군자동, 세종대학교)
주식회사 알로하팩토리
서울특별시 강남구 테헤란로 151, 412, 413호 (역삼동)
(72) 발명자
김미숙
서울특별시 동작구 동작대로29길 91, 207동 508호
이호진
경기도 광명시 성채로 36, 305동 301호
최영진
서울특별시 관악구 남부순환로200가길 30, B동 104호
(74) 대리인
김준석, 박민욱

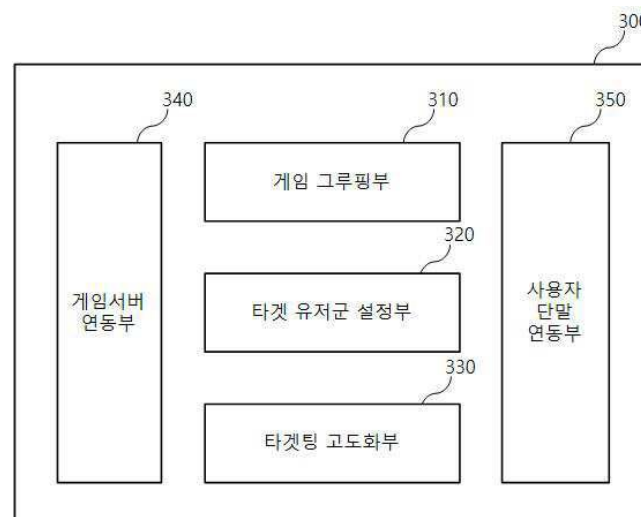
전체 청구항 수 : 총 17 항

(54) 발명의 명칭 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법 및 그를 이용한 유저 타겟팅 시스템

(57) 요약

본 발명의 일 기술적 측면에 따른 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법의 일 예는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅을 수행하는 타겟팅 서버에서 수행되는 유저 타겟팅 방법으로서, 복수의 게임 각각에 대하여 복수의 특징 요소를 설정하고, 상기 복수의 특징 요소를 기초로 설정되는 복수의 유사 게임군을 기준으로 상기 복수의 게임을 구분하여 그룹핑하는 단계, 프로모션 대상이 되는 타겟 게임과 연관되는 유사 게임군에 속하는 적어도 하나의 유사 게임의 사용자에게 대하여, 상기 타겟 게임에 대한 게임 모티베이션 프로모션을 수행하는 단계 및 상기 게임 모티베이션 프로모션에 대한 상기 적어도 하나의 유사 게임의 사용자의 반응을 기초로 상기 타겟 게임의 타겟 유저군을 설정하는 단계를 포함할 수 있다.

대표도 - 도4



(52) CPC특허분류

G06Q 30/0201 (2023.01)

G06Q 30/0269 (2013.01)

A63F 2250/22 (2013.01)

명세서

청구범위

청구항 1

게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅을 수행하는 타겟팅 서버에서 수행되는 유저 타겟팅 방법으로서,
 복수의 게임 각각에 대하여 복수의 특징 요소를 설정하고, 상기 복수의 특징 요소를 기초로 설정되는 복수의 유사 게임군을 기준으로 상기 복수의 게임을 구분하여 그룹핑하는 단계;
 프로모션 대상이 되는 타겟 게임과 연관되는 유사 게임군에 속하는 적어도 하나의 유사 게임의 사용자에게 대하여, 상기 타겟 게임에 대한 게임 모티베이션 프로모션을 수행하는 단계; 및
 상기 게임 모티베이션 프로모션에 대한 상기 적어도 하나의 유사 게임의 사용자의 반응을 기초로 상기 타겟 게임의 타겟 유저군을 설정하는 단계;
 를 포함하는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법.

청구항 2

제1항에 있어서, 상기 복수의 특징 요소는,
 커뮤니케이션 요소, 경쟁 요소 및 협동 요소 중 적어도 하나를 포함하는 소셜 요소;
 성장감 요소, 성취감 요소 및 기타 콘텐츠 요소 중 적어도 하나를 포함하는 콘텐츠 요소;
 아케이드, 퍼즐, 롤플레이팅, 어드벤처, 시뮬레이션, 아동용, 액션, 전략, 레이싱, 슈팅, 카지노, 스포츠, 카드, 보드 및 플랫폼 중 적어도 하나로 구분되거나, 적어도 하나가 융합되어 설정되는 장르 요소; 및
 게임 플레이에 대한 피지컬 요소, 조작 복잡도 및 조작 난이도 중 적어도 하나를 포함하는 게임 플레이 요소;
 중 적어도 하나를 포함하는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법.

청구항 3

제1항에 있어서, 상기 복수의 유사 게임군을 기준으로 복수의 게임을 구분하여 그룹핑하는 단계는,
 상기 복수의 게임 각각에 대하여 소셜 요소, 콘텐츠 요소, 장르 요소 및 게임 플레이 요소를 설정하여 복수의 특징 요소를 태깅하는 단계;
 태깅된 특징 요소 간의 유사성을 기초로 상기 복수의 유사 게임군을 설정하는 단계; 및
 상기 복수의 게임 각각을 상기 복수의 유사 게임군 중 적어도 하나에 연관하여 그룹핑하는 단계;
 를 포함하는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법.

청구항 4

제3항에 있어서, 상기 특징 요소를 태깅하는 단계는,
 게임에 대해 테스트 구간을 설정하고, 설정된 테스트 구간에서의 사용자의 조작 요소, 조작 입력의 종류 및 개수, 조작 입력의 발생 빈도, 조작 정확도 및 조작 연계 난이도 중 적어도 하나에 대한 테스트 플레이 데이터를 수집하고, 상기 테스트 플레이 데이터를 기초로 상기 게임에 대한 상기 게임 플레이 요소를 평가하여 설정하는 단계;

를 포함하는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법.

청구항 5

제1항에 있어서, 상기 타겟 게임의 타겟 유저군을 설정하는 단계는,

상기 적어도 하나의 유사 게임의 전체 사용자에게 의하여 발생한 상기 게임 모티베이션 프로모션에 대한 반응을 수집하는 단계;

상기 전체 사용자 중에서, 상기 게임 모티베이션 프로모션에 대하여 액티브 반응을 발생시킨 적어도 하나 사용자를 반응 유저로서 설정하는 단계;

상기 반응 유저의 상기 적어도 하나의 유사 게임에서의 플레이어 데이터를 수집하고, 수집된 플레이어 데이터를 기초로 플레이어 성향을 설정하는 단계; 및

상기 반응 유저의 플레이어 성향을 기초로, 상기 반응 유저에서 상기 타겟 게임의 타겟 유저를 설정하는 단계;

를 포함하는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법.

청구항 6

제1항에 있어서, 상기 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법은,

상기 타겟 게임에서의 상기 타겟 유저군의 플레이 데이터를 분석하여 상기 타겟 유저군을 매출 기여도를 기준으로 복수의 세부 그룹으로 세분하여 그룹핑하는 단계;

를 더 포함하는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법.

청구항 7

제6항에 있어서, 상기 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법은,

상기 타겟 유저군에 속하는 상기 복수의 세부 그룹 별로 상이한 게임 프로모션을 제공하는 단계;

를 더 포함하는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법.

청구항 8

게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅을 수행하는 타겟팅 서버에서 수행되는 유저 타겟팅 방법으로서,

게임에 대하여 복수의 특징 요소-상기 복수의 특징 요소는 소셜 요소, 콘텐츠 요소, 장르 요소 및 게임 플레이 요소 중 적어도 하나를 포함함-를 설정하는 단계;

상기 복수의 특징 요소 간의 유사성을 기초로, 복수의 게임을 복수의 유사 게임군으로 구분하여 그룹핑하는 단계;

프로모션 대상이 되는 타겟 게임과 연관되는 유사 게임군에 속하는 적어도 하나의 유사 게임을 구분하는 단계; 및

상기 적어도 하나의 유사 게임의 사용자에게 대하여, 상기 타겟 게임에 대한 게임 모티베이션 프로모션을 수행하는 단계;

를 포함하는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법.

청구항 9

제8항에 있어서, 상기 복수의 게임을 복수의 유사 게임군으로 구분하여 그루핑하는 단계는,

상기 복수의 게임 각각에 대하여, 입력을 기반으로 상기 소셜 요소, 상기 콘텐츠 요소 및 상기 장르 요소를 설정하는 단계; 및

상기 복수의 게임 각각에 대하여, 설정된 테스트 구간에서의 사용자의 조작 및 입력을 기반으로 테스트 플레이 데이터를 수집하고, 수집된 테스트 플레이 데이터를 기초로 해당 게임에 대한 상기 플레이 요소를 평가하여 설정하는 단계;

를 포함하는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법.

청구항 10

제9항에 있어서, 상기 타겟 게임에 대한 게임 모티베이션 프로모션을 수행하는 단계는,

상기 적어도 하나의 유사 게임 내에, 상기 타겟 게임에 대한 광고-상기 광고는 상기 타겟 게임에 대한 설치 환경을 연관하여 제공함-를 제공하는 단계;

를 포함하는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법.

청구항 11

제8항에 있어서, 상기 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법은,

상기 게임 모티베이션 프로모션에 대한 상기 적어도 하나의 유사 게임의 사용자의 반응을 기초로, 상기 적어도 하나의 유사 게임의 사용자에서 상기 타겟 게임에 대한 타겟 유저군을 설정하는 단계;

를 더 포함하는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법.

청구항 12

복수의 사용자 단말기 및 적어도 하나의 게임 서버와 연동하여 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅을 수행하는 유저 타겟팅 시스템으로서,

복수의 유사 게임군을 기준으로 복수의 게임을 구분하여 그루핑하고, 프로모션 대상이 되는 타겟 게임과 연관되는 유사 게임군에 속하는 적어도 하나의 유사 게임의 사용자에게 대하여 타겟 게임에 대한 게임 모티베이션 프로모션을 수행하고, 상기 게임 모티베이션 프로모션에 대한 상기 적어도 하나의 유사 게임의 사용자의 반응을 기초로 상기 타겟 게임의 타겟 유저군을 설정하는 타겟팅 서버; 및

상기 사용자 단말기 및 게임 서버로부터 제공받은 정보와 상기 타겟팅 서버에서 생성된 정보를 저장하는 데이터베이스 서버;

를 포함하는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅을 수행하는 유저 타겟팅 시스템.

청구항 13

제12항에 있어서, 상기 타겟팅 서버는,

복수의 게임 각각에 대하여 복수의 특징 요소를 설정하고, 상기 복수의 특징 요소를 기초로 상기 복수의 유사 게임군을 설정하되,

상기 복수의 특징 요소는,

커뮤니케이션 요소, 경쟁 요소 및 협동 요소 중 적어도 하나를 포함하는 소셜 요소;

성장감 요소, 성취감 요소 및 기타 콘텐츠 요소 중 적어도 하나를 포함하는 콘텐츠 요소;

아케이드, 퍼즐, 롤플레이, 어드벤처, 시뮬레이션, 아동용, 액션, 전략, 레이싱, 슈팅, 카지노, 스포츠, 카드, 보드 및 플랫폼 중 적어도 하나로 구분되거나, 적어도 하나가 융합되어 설정되는 장르 요소; 및

게임 플레이에 대한 피지컬 요소, 조작 복잡도 및 조작 난이도 중 적어도 하나를 포함하는 게임 플레이 요소; 중 적어도 하나를 포함하는,

게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅을 수행하는 유저 타겟팅 시스템.

청구항 14

제13항에 있어서, 상기 타겟팅 서버는,

복수의 게임 각각에 대하여 복수의 특징 요소를 설정하고, 상기 복수의 특징 요소를 기초로 설정되는 복수의 유사 게임군을 기준으로 상기 복수의 게임을 구분하여 그룹핑하는 게임 그룹핑부; 및

프로모션 대상이 되는 타겟 게임과 연관되는 유사 게임군에 속하는 적어도 하나의 유사 게임의 사용자에게 대하여, 상기 타겟 게임에 대한 게임 모티베이션 프로모션을 수행하고, 상기 게임 모티베이션 프로모션에 대한 상기 적어도 하나의 유사 게임의 사용자의 반응을 기초로 상기 타겟 게임의 타겟 유저군을 설정하는 타겟 유저군 설정부;

를 포함하는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅을 수행하는 유저 타겟팅 시스템.

청구항 15

제14항에 있어서, 상기 타겟팅 서버는,

상기 타겟 게임에서의 상기 타겟 유저군의 플레이 데이터를 분석하여 활동성에 따라 복수의 세부 그룹으로 구분하고, 상기 복수의 세부 그룹과 매출 기여도 간의 연관성을 기초로 타겟 유저군을 재 설정하는 타겟팅 고도화부;

를 더 포함하는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅을 수행하는 유저 타겟팅 시스템.

청구항 16

제14항에 있어서, 상기 게임 그룹핑부는,

상기 복수의 게임 각각에 대하여, 입력을 기반으로 커뮤니케이션 요소, 경쟁 요소 및 협동 요소 중 적어도 하나를 설정하여 상기 소셜 요소를 설정하는 소셜 요소 태깅모듈;

상기 복수의 게임 각각에 대하여, 입력을 기반으로 성장감 요소, 성취감 요소 및 기타 콘텐츠 요소 중 적어도 하나를 설정하여 상기 콘텐츠 요소를 설정하는 콘텐츠 요소 태깅모듈;

상기 복수의 게임 각각에 대하여, 입력을 기반으로 아케이드, 퍼즐, 롤플레이, 어드벤처, 시뮬레이션, 아동용, 액션, 전략, 레이싱, 슈팅, 카지노, 스포츠, 카드, 보드 및 플랫폼 중 적어도 하나로 구분되거나, 적어도 하나를 융합하여 설정하여 상기 장르 요소를 설정하는 장르 요소 태깅모듈; 및

상기 복수의 게임 각각에 대하여, 설정된 테스트 구간에서의 사용자의 조작 및 입력을 기반으로 테스트 플레이 데이터를 수집하고, 수집된 테스트 플레이 데이터를 기초로 해당 게임에 대한 피지컬 요소, 조작 복잡도 및 조작 난이도 중 적어도 하나를 설정하여 상기 플레이 요소를 설정하는 플레이 요소 태깅모듈;

을 포함하는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅을 수행하는 유저 타겟팅 시스템.

청구항 17

컴퓨터 판독 가능한 인스트럭션들(instructions)을 저장하고 있는 저장 매체에 있어서,

상기 인스트럭션들은, 컴퓨팅 장치에 의해 실행될 때, 상기 컴퓨팅 장치로 하여금,

복수의 게임 각각에 대하여 복수의 특징 요소를 설정하고, 상기 복수의 특징 요소를 기초로 설정되는 복수의 유사 게임군을 기준으로 상기 복수의 게임을 구분하여 그룹핑하는 동작;

프로모션 대상이 되는 타겟 게임과 연관되는 유사 게임군에 속하는 적어도 하나의 유사 게임의 사용자에게 대하여, 상기 타겟 게임에 대한 게임 모티베이션 프로모션을 수행하는 동작; 및

상기 게임 모티베이션 프로모션에 대한 상기 적어도 하나의 유사 게임의 사용자의 반응을 기초로 상기 타겟 게임의 타겟 유저군을 설정하는 동작;

을 수행하도록 하는, 저장 매체.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법 및 그를 이용한 유저 타겟팅 시스템에 관한 것이다.

배경 기술

[0003] 네트워크 및 컴퓨팅 기술의 발전에 따라 게임의 접근성이 높아지고 모바일 환경 등과 같이 다양한 IT 환경에서 게임이 가능해짐에 따라, 게임 산업 또한 다양하게 발전하고 있다.

[0005] 종래의 게임 환경은, 전용 단말기를 이용한 아케이드 게임이나 비디오 게임에서부터 점차적으로 컴퓨터 환경의 게임으로 발전해왔으며, 최근에는 스마트 폰과 같은 모바일 IT 기기의 고성능화에 힘입어 모바일 기반의 게임이 저변화 및 확대되는 추세를 보이고 있다.

[0007] 따라서, 확장하는 게임 시장의 규모에 맞추어, 유저 맞춤형 게임을 위한 기술, 즉, 유저 타겟팅 기술이 중요하게 대두되고 있다. 이는, 유저마다 상이한 게임 취향을 가지고 있고, 또한 유저마다 게임에 대한 비용 지불 의사가 상이하므로, 제공하는 게임과 적합한 취향을 가지는 유저를 타겟팅하거나 또는 높은 매출을 제공하는 유저를 타겟팅 하는 것에 대한 니즈가 커지고 있다.

[0009] 종래 기술로서, 유저의 컴퓨팅 환경에 설치된 프로그램을 기초로 유저를 타겟팅하는 기술 등이 개발되었다.

[0010] 그러나, 이러한 종래 기술은, 단순 설치만을 기준으로 판단하므로 실제 게임에서의 활동성이 반영되기 어려운 한계가 있고, 게임의 유형화가 단순하여 정밀한 유저 타겟팅이 불가능한 한계를 가지고 있다.

선행기술문헌

특허문헌

[0012] (특허문헌 0001) 한국등록특허공보 제10-1659993호

발명의 내용

해결하려는 과제

[0013] 본 발명의 일 기술적 측면은 상기한 종래 기술의 문제점을 해결하기 위한 것으로써, 타겟 게임을 선호할 유저들

을 구분해내고 그를 대상으로 광고 등의 게임 모티베이션 프로모션을 제공함으로써, 타겟 게임에 관심도가 높은 유저들을 유입하도록 유도할 수 있는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법 및 그를 이용한 유저 타겟팅 시스템을 제공하는 것이다.

[0014] 또한, 본 발명의 일 기술적 측면은, 다양한 특징 소를 기반으로 타겟 게임과 유사한 게임군을 구분하고, 유사 게임군의 유저를 타겟팅함으로써 타겟 게임에 적합한 유저군을 정확하게 타겟팅할 수 있는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법 및 그를 이용한 유저 타겟팅 시스템을 제공하는 것이다.

[0015] 또한, 본 발명의 일 기술적 측면은, 타겟팅 된 유저의 게임 내에서의 활동 데이터를 수집하고 이를 바탕으로 타겟팅 된 유저에 대한 재평가를 수행함으로써, 타겟팅된 유저에 대한 재 고도화 처리를 수행할 수 있어 보다 정확한 타겟팅을 보장할 수 있는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법 및 그를 이용한 유저 타겟팅 시스템을 제공하는 것이다.

[0017] 본 발명의 상기 목적과 여러 가지 장점은 이 기술분야에 숙련된 사람들에 의해 본 발명의 바람직한 실시예로부터 더욱 명확하게 될 것이다.

과제의 해결 수단

[0019] 본 발명의 일 기술적 측면은 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법의 일 예를 제안한다. 상기 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법의 일 예는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅을 수행하는 타겟팅 서버에서 수행되는 유저 타겟팅 방법으로서, 복수의 게임 각각에 대하여 복수의 특징 요소를 설정하고, 상기 복수의 특징 요소를 기초로 설정되는 복수의 유사 게임군을 기준으로 상기 복수의 게임을 구분하여 그루핑하는 단계, 프로모션 대상이 되는 타겟 게임과 연관되는 유사 게임군에 속하는 적어도 하나의 유사 게임의 사용자에게 대하여, 상기 타겟 게임에 대한 게임 모티베이션 프로모션을 수행하는 단계 및 상기 게임 모티베이션 프로모션에 대한 상기 적어도 하나의 유사 게임의 사용자의 반응을 기초로 상기 타겟 게임의 타겟 유저군을 설정하는 단계를 포함할 수 있다.

[0021] 본 발명의 다른 일 기술적 측면은 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법의 다른 일 예를 제안한다. 상기 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법의 다른 일 예는, 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅을 수행하는 타겟팅 서버에서 수행되는 유저 타겟팅 방법으로서, 게임에 대하여 복수의 특징 요소-상기 복수의 특징 요소는 소셜 요소, 콘텐츠 요소, 장르 요소 및 게임 플레이 요소 중 적어도 하나를 포함함-를 설정하는 단계, 상기 복수의 특징 요소 간의 유사성을 기초로 복수의 게임을 복수의 유사 게임군으로 구분하여 그루핑하는 단계, 프로모션 대상이 되는 타겟 게임과 연관되는 유사 게임군에 속하는 적어도 하나의 유사 게임을 구분하는 단계 및 상기 적어도 하나의 유사 게임의 사용자에게 대하여, 상기 타겟 게임에 대한 게임 모티베이션 프로모션을 수행하는 단계를 포함할 수 있다.

[0023] 본 발명의 또 다른 일 기술적 측면은 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 시스템을 제안한다. 상기 유저 타겟팅 시스템은, 복수의 사용자 단말기 및 적어도 하나의 게임 서버와 연동하여 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅을 수행하는 유저 타겟팅 시스템으로서, 복수의 유사 게임군을 기준으로 복수의 게임을 구분하여 그루핑하고, 프로모션 대상이 되는 타겟 게임과 연관되는 유사 게임군에 속하는 적어도 하나의 유사 게임의 사용자에게 대하여 타겟 게임에 대한 게임 모티베이션 프로모션을 수행하고, 상기 게임 모티베이션 프로모션에 대한 상기 적어도 하나의 유사 게임의 사용자의 반응을 기초로 상기 타겟 게임의 타겟 유저군을 설정하는 타겟팅 서버 및 상기 사용자 단말기 및 게임 서버로부터 제공받은 정보와 상기 타겟팅 서버에서 생성된 정보를 저장하는 데이터베이스 서버를 포함할 수 있다.

[0025] 본 발명의 또 다른 일 기술적 측면은 저장매체를 제안한다. 상기 저장 매체는, 컴퓨터 판독 가능한 인스트럭션들(instructions)을 저장하고 있는 저장 매체로서, 상기 인스트럭션들은, 컴퓨팅 장치에 의해 실행될 때, 상기 컴퓨팅 장치로 하여금, 복수의 게임 각각에 대하여 복수의 특징 요소를 설정하고, 상기 복수의 특징 요소를 기초로 설정되는 복수의 유사 게임군을 기준으로 상기 복수의 게임을 구분하여 그루핑하는 동작, 프로모션 대상이

되는 타겟 게임과 연관되는 유사 게임군에 속하는 적어도 하나의 유사 게임의 사용자에게 대하여, 상기 타겟 게임에 대한 게임 모티베이션 프로모션을 수행하는 동작 및 상기 게임 모티베이션 프로모션에 대한 상기 적어도 하나의 유사 게임의 사용자의 반응을 기초로 상기 타겟 게임의 타겟 유저군을 설정하는 동작을 수행하도록 할 수 있다.

[0027] 상기한 과제 해결 수단은, 본 발명의 특징을 모두 열거한 것은 아니다. 본 발명의 과제 해결을 위한 다양한 수단들은 이하의 상세한 설명의 구체적인 실시형태를 참조하여 보다 상세하게 이해될 수 있을 것이다.

발명의 효과

[0029] 본 발명의 일 실시형태에 따르면, 타겟 게임에 대하여 선호도가 높은 유저들을 선별하여, 고 등의 게임 모티베이션 프로모션을 제공할 수 있는 효과가 있으며, 그에 따라, 타겟 게임에 관심도가 높은 유저들을 유입하도록 유도할 수 있는 효과가 있다.

[0030] 또한, 본 발명의 일 기술적 측면은, 타겟 게임과 유사한 유사 게임군을 판별하고 유사 게임군의 유저를 타겟팅 대상으로 설정하므로, 타겟 게임과 유사한 취향을 가지는 유저를 대상으로 정확하게 타겟팅할 수 있는 효과가 있다.

[0031] 또한, 본 발명의 일 기술적 측면은, 타겟팅 된 유저의 게임 내에서의 활동 데이터를 수집하고 이를 바탕으로 타겟팅 된 유저에 대한 재평가를 수행함으로써, 타겟팅된 유저에 대한 재 고도화 처리를 수행할 수 있어 보다 정확한 타겟팅을 보장할 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

[0033] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 시스템의 일 적용예를 설명하는 도면이다.

도 2는 도 1에 도시된 유저 타겟팅 시스템에 의한 유저 타겟팅을 설명하는 도면이다.

도 3은 본 발명에 따른 타겟팅 서버의 예시적인 컴퓨팅 운영 환경을 설명하는 도면이다.

도 4는 본 발명에 따른 타겟팅 서버의 일 실시예를 설명하기 위한 블록 구성도이다.

도 5는 도 4에 도시된 타겟팅 서버에 의하여 제공되는 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법의 일 실시예를 도시하는 순서도이다.

도 6은 타겟팅 서버에 의하여 설정되는 게임의 특징 요소의 일 예를 도시하는 도면이다.

도 7은 도 4에 도시된 게임 그룹핑부의 일 실시예를 설명하기 위한 블록 구성도이다.

도 8은 도 7에 도시된 일 실시예에 의하여 제공되는 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법을 도시하는 순서도이다.

도 9는 타겟팅 서버에 의하여 설정되는 유사 게임군 설정의 일 예를 도시하는 도면이다.

도 10은 도 4에 도시된 타겟 유저 설정부의 일 실시예를 설명하기 위한 블록 구성도이다.

도 11은 도 10에 도시된 일 실시예에 의하여 제공되는 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법을 도시하는 순서도이다.

도 12 내지 도 13은 타겟팅 서버에 의하여 설정되는 타겟 유저군 설정의 일 예를 도시하는 도면이다.

도 14은 도 4에 도시된 타겟팅 고도화부의 일 실시예를 설명하기 위한 블록 구성도이다.

도 15는 도 14에 도시된 일 실시예에 의하여 제공되는 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법을 도시하는 순서도이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0034] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시 형태들을 설명한다.
- [0035] 그러나, 본 발명의 실시형태는 여러 가지 다른 형태로 변형될 수 있으며, 본 발명의 범위가 이하 설명하는 실시 형태로 한정되는 것은 아니다. 또한, 본 발명의 실시형태는 당해 기술분야에서 평균적인 지식을 가진 자에게 본 발명을 더욱 완전하게 설명하기 위해서 제공되는 것이다.
- [0036] 즉, 기술한 목적, 특징 및 장점은 첨부된 도면을 참조하여 상세하게 후술되며, 이에 따라 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자가 본 발명의 기술적 사상을 용이하게 실시할 수 있을 것이다. 본 발명을 설명함에 있어서 본 발명과 관련된 공지 기술에 대한 구체적인 설명이 본 발명의 요지를 불필요하게 흐릴 수 있다고 판단되는 경우에는 상세한 설명을 생략한다. 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명에 따른 바람직한 실시예를 상세히 설명하기로 한다. 도면에서 동일한 참조부호는 동일 또는 유사한 구성요소를 가리키는 것으로 사용된다.
- [0037] 또한, 본 명세서에서 사용되는 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한, 복수의 표현을 포함한다. 본 출원에서, "구성된다" 또는 "포함한다" 등의 용어는 명세서 상에 기재된 여러 구성 요소들, 또는 여러 단계들을 반드시 모두 포함하는 것으로 해석되지 않아야 하며, 그 중 일부 구성 요소들 또는 일부 단계들은 포함되지 않을 수도 있고, 또는 추가적인 구성 요소 또는 단계들을 더 포함할 수 있는 것으로 해석되어야 한다.
- [0038] 또한, 이하에서 본 발명에 따른 시스템을 설명하기 위하여 다양한 구성요소 및 그의 하부 구성요소에 대하여 설명하고 있다. 이러한 구성요소 및 그의 하부 구성요소들은, 하드웨어, 소프트웨어 또는 이들의 조합 등 다양한 형태로서 구현될 수 있다. 예컨대, 각 요소들은 해당 기능을 수행하기 위한 전자적 구성으로 구현되거나, 또는 전자적 시스템에서 구동 가능한 소프트웨어 자체이거나 그러한 소프트웨어의 일 기능적인 요소로 구현될 수 있다. 또는, 전자적 구성과 그에 대응되는 구동 소프트웨어로 구현될 수 있다.
- [0039] 본 명세서에 설명된 다양한 기법은 하드웨어 또는 소프트웨어와 함께 구현되거나, 적합한 경우에 이들 모두의 조합과 함께 구현될 수 있다. 본 명세서에 사용된 바와 같은 "부(Unit)", "서버(Server)" 및 "시스템(System)" 등의 용어는 마찬가지로 컴퓨터 관련 엔티티(Entity), 즉 하드웨어, 하드웨어 및 소프트웨어의 조합, 소프트웨어 또는 실행 시의 소프트웨어와 등가로 취급할 수 있다. 또한, 본 발명의 시스템에서 실행되는 각 기능은 모듈 단위로 구성될 수 있고, 하나의 물리적 메모리에 기록되거나, 둘 이상의 메모리 및 기록매체 사이에 분산되어 기록될 수 있다.
- [0040] 본 발명의 실시형태를 설명하기 위하여 다양한 순서도가 개시되고 있으나, 이는 각 단계의 설명의 편의를 위한 것으로, 반드시 순서도의 순서에 따라 각 단계가 수행되는 것은 아니다. 즉, 순서도에서의 각 단계는, 서로 동시에 수행되거나, 순서도에 따른 순서대로 수행되거나, 또는 순서도에서의 순서와 반대의 순서로도 수행될 수 있다.
- [0042] 도 1은 본 발명의 일 실시예에 따른 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 시스템의 일 적용예를 설명하는 도면이다.
- [0043] 도 1을 참조하면, 유저 타겟팅 시스템(30)은 통신망을 통하여 사용자 단말(100) 및 게임 서버(200)와 연결 가능하다. 유저 타겟팅 시스템(30)은 복수의 사용자 단말기 및 적어도 하나의 게임 서버와 연동하여, 게임 프로모션을 진행하고자 하는 게임(이하, 이를 '타겟 게임'이라 칭함)에 적합한 유저들을 구분하고, 그러한 유저들을 대상으로, 광고나 설치 등과 같이, 타겟 게임에 진입하도록 유도하는 게임 모티베이션 프로모션을 수행할 수 있다.
- [0044] 사용자 단말(100)은 사용자가 게임 서비스를 이용하는데 사용되는 컴퓨팅 단말로서, 다양한 컴퓨팅 단말이 적용 가능하다. 예컨대, 사용자 단말(100)은 PC, 노트북, 태블릿 PC(Tablet PC), 스마트폰(smartphone), 스마트 패드(smartpad), 휴대용 게임기, 가정용 게임기 등 다양한 컴퓨팅 장치를 포괄한다.
- [0045] 사용자 단말(100)은 가상 현실 기기(101)와 연결을 위한 유선 또는 무선 네트워크 연결(예컨대, 외부입력단자나 블루투스 등의 근거리 무선통신 모듈)을 포함할 수 있으며, 네트워크(20, 10)를 통하여 게임 서버(200)나 타겟팅 서버(300)에 연결되기 위한 통신기능을 포함할 수 있다.

- [0046] 게임 서버(200)는 사용자 단말(100)에 게임 서비스를 제공하는 서버이다. 게임 서버(200)는 타겟팅 서버(300)와 연동 가능하여, 타겟팅 서버(300)의 요청에 따라 게임 정보, 유저 정보, 유저의 게임 관련 데이터 등을 제공할 수 있다.
- [0047] 유저 타겟팅 시스템(30)은 타겟팅 서버(300)와 데이터베이스 서버(400)를 포함할 수 있다.
- [0048] 데이터베이스 서버(400)는 사용자 단말기(100) 및 게임 서버(200)로부터 제공받은 정보와 타겟팅 서버(300)에서 생성된 정보를 저장하는 데이터베이스를 관리할 수 있다. 데이터베이스 서버(400)는 타겟팅 서버(300)와 연동하여, 타겟팅 서버(300)에서 요구하는 데이터를 제공하거나 타겟팅 서버(300)에서 생성된 정보를 저장할 수 있다.
- [0049] 타겟팅 서버(300)는 사용자 단말(100) 및 게임 서버(200)와 연동 가능하며, 타겟 게임에 적합한 유저들을 구분하는 타겟팅 기능을 제공한다.
- [0050] 도 2는 도 1에 도시된 유저 타겟팅 시스템에 의한 유저 타겟팅을 설명하는 도면으로서, 도 2의 예를 참조하면, 타겟팅 서버(300)는 타겟 게임과 유사한 유사 게임들을 선별할 수 있다. 타겟팅 서버(300)는 유사 게임들의 사용자 중에서 타겟 게임에 적합한 타겟 유저군을 설정하고, 타겟 유저군을 대상으로 광고 등을 수행하여 게임 모티베이션 프로모션을 수행할 수 있다. 타겟팅 서버(300)는 타겟 유저들의 활동을 기반으로, 기 설정된 타겟 유저군을 재 설정함으로써 타겟 유저군을 보다 고도화하는 기능을 수행할 수 있다.
- [0051] 일 예로, 타겟팅 서버(300)는 타겟 게임과 유사한 게임들을 식별한 후, 그러한 유사한 게임들의 유저를 대상으로 타겟 게임에 대한 게임 모티베이션 프로모션을 수행할 수 있다. 예컨대, 타겟팅 서버(300)는 유사 게임군을 기준으로 복수의 게임을 구분하여 그루핑하고, 프로모션 대상이 되는 타겟 게임과 연관되는 유사 게임군에 속하는 유사 게임의 사용자에게 대하여 타겟 게임에 대한 게임 모티베이션 프로모션을 수행할 수 있다.
- [0052] 일 예로, 타겟팅 서버(300)는 복수의 게임 각각에 대하여 복수의 특징 요소를 설정하고, 복수의 특징 요소를 기초로 복수의 유사 게임군을 설정할 수 있다. 타겟팅 서버(300)는 타겟 서버와 연관성을 가지는 적어도 하나의 유사 게임군을 선택하여, 그의 사용자들에 대하여 게임 모티베이션 프로모션을 수행할 수 있다.
- [0053] 일 예로, 타겟팅 서버(300)는 제공된 게임 모티베이션 프로모션에 대한 적어도 하나의 유사 게임의 사용자의 반응을 기초로 타겟 게임의 타겟 유저군을 설정할 수 있다.
- [0054] 한편, 도 1 도시된 예에서는, 게임 서버(200), 타겟팅 서버(300), 데이터베이스 서버(400)를 구분하여 도시하고 있으나, 이는 설명의 편의를 위한 것으로서 이에 한정되지 않는다. 따라서, 게임 서버(200), 타겟팅 서버(300), 데이터베이스 서버(400)는 하나의 서버로 구현되거나, 일부가 융합되어 구현되거나, 각각 개별적으로 구현될 수도 있다. 또는 하나의 운영 주체에 의하여 운영되거나, 또는 다른 운영 주체에 의하여 개별적으로 운영되는 등 다양하게 변형 실시가 가능하다.
- [0056] 이하, 도 3 내지 도 15을 참조하여 타겟팅 서버 및 타겟팅 서버에 의하여 제공되는 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법에 대하여 보다 상세히 설명한다.
- [0058] 도 3은 본 발명에 따른 타겟팅 서버의 예시적인 컴퓨팅 운영 환경을 설명하는 도면이다.
- [0059] 도 3은 타겟팅 서버(300)의 실시예들이 구현될 수 있는 적합한 컴퓨팅 환경의 일반적이고 단순화된 설명을 제공하기 위한 것으로, 도 3을 참조하면, 타겟팅 서버(300)의 일 예로서 컴퓨팅 장치가 도시된다.
- [0060] 컴퓨팅 장치는 적어도 프로세싱 유닛(303)과 시스템 메모리(301)를 포함할 수 있다.
- [0061] 컴퓨팅 장치는 프로그램을 실행할 때 협조하는 복수의 프로세싱 유닛을 포함할 수도 있다. 컴퓨팅 장치의 정확한 구성 및 유형에 의존하여, 시스템 메모리(301)는 휘발성(예컨대, 램(RAM)), 비휘발성(예컨대, 롬(ROM), 플래시 메모리 등) 또는 이들의 조합일 수 있다. 시스템 메모리(301)는 플랫폼의 동작을 제어하기 위한 적합한 운영 체제(302)를 포함하는데, 예컨대 마이크로소프트사로부터의 WINDOWS 운영체제와 같은 것일 수 있다. 시스템 메모리(301)는 프로그램 모듈, 애플리케이션 등의 같은 하나 이상의 소프트웨어 애플리케이션을 포함할 수도 있다.
- [0062] 컴퓨팅 장치는 자기 디스크, 광학적 디스크, 또는 테이프와 같은 추가적인 데이터 저장 장치(304)를 포함할 수 있다. 이러한 추가적 저장소는 이동식 저장소 및/또는 고정식 저장소 일 수 있다. 컴퓨터 판독가능 저장 매체는

컴퓨터 판독가능 인스트럭션, 데이터 구조, 프로그램 모듈, 또는 기타 데이터와 같은 저장정보를 위한 임의의 방법이나 기법으로 구현되는 휘발성 및 비휘발성, 이동식 및 고정식 매체를 포함할 수 있다. 시스템 메모리(301), 저장소(304)는 모두 컴퓨터 판독가능 저장 매체의 예시일 뿐이다. 컴퓨터 판독가능 저장 매체는 램(RAM), 롬(ROM), EEPROM, 플래시 메모리 또는 다른 메모리 기법, CD-ROM, DVD 또는 다른 광학적 저장소, 자기 테이프, 자기 디스크 저장소 또는 다른 자기적 저장 장치, 또는 원하는 정보를 저장하고 컴퓨팅 장치(300)에 의해 액세스될 수 있는 임의의 다른 매체를 포함할 수 있는데, 이에 한정되는 것은 아니다.

[0063] 컴퓨팅 장치의 입력 장치(305), 예컨대 키보드, 마우스, 펜, 음성 입력 장치, 터치 입력 장치, 및 비교 가능한 입력 장치를 포함할 수 있다. 출력 장치(306)는, 예컨대 디스플레이, 스피커, 프린터, 및 다른 유형의 출력 장치가 포함될 수도 있다. 이들 장치는 본 기술분야에서 널리 알려진 것이므로 자세한 설명은 생략한다.

[0064] 컴퓨팅 장치는 예컨대 분산 컴퓨팅 환경에서의 네트워크, 예컨대, 유무선 네트워크, 위성 링크, 셀룰러 링크, 근거리 네트워크, 및 비교가능한 메커니즘을 통해 장치가 다른 장치들과 통신하도록 허용하는 통신 장치(307)를 포함할 수도 있다. 통신 장치(307)는 통신 매체의 한가지 예시이며, 통신 매체는 그 안에 컴퓨터 판독 가능 인스트럭션, 데이터 구조, 프로그램 모듈, 또는 다른 데이터를 포함할 수 있다. 예시적으로, 통신 매체는 유선 네트워크나 직접 유선 접속과 같은 유선 매체, 및 음향, RF, 적외선 및 다른 무선 매체와 같은 무선 매체를 포함하는데, 이에 한정되는 것은 아니다.

[0065] 타겟팅 서버(300)는 이러한 컴퓨팅 환경에서 구현되는 기능적 구성으로 설명될 수 있다. 이하, 도 4를 참조하여 이에 대하여 설명한다.

[0067] 도 4는 본 발명에 따른 타겟팅 서버의 일 실시예를 설명하기 위한 블록 구성도이고, 도 5는 도 4에 도시된 타겟팅 서버에 의하여 제공되는 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법의 일 실시예를 도시하는 순서도이다.

[0068] 도 4를 참조하면, 타겟팅 서버(300)는 게임 그룹핑부(310), 타겟 유저군 설정부(320), 타겟팅 고도화부(330), 게임 서버 연동부(340), 사용자 단말 연동부(350)를 포함할 수 있다.

[0069] 게임 서버 연동부(340)는 게임 서버(200)와 연동하여, 게임 서버(200)로부터 게임 정보, 유저 정보, 구매 등에 대한 유저 게임 데이터 등을 제공받을 수 있다. 게임 서버 연동부(340)는 제공받은 데이터 등을 게임 그룹핑부(310), 타겟 유저군 설정부(320) 및 타겟팅 고도화부(340)에 제공할 수 있고, 데이터베이스 서버(400)에 저장하도록 할 수 있다.

[0070] 사용자 단말 연동부(350)는 사용자 단말(100)과 연동하여, 사용자로부터 제공되는 정보, 예컨대, 게임 요소에 대한 평가 정보를 제공받을 수 있다. 사용자 단말 연동부(350)는 제공받은 데이터 등을 게임 그룹핑부(310), 타겟 유저군 설정부(320) 및 타겟팅 고도화부(340)에 제공할 수 있고, 데이터베이스 서버(400)에 저장하도록 할 수 있다.

[0071] 도 5를 더 참조하여, 게임 그룹핑부(310), 타겟 유저군 설정부(320) 내지 타겟팅 고도화부(330)에 대하여 설명한다.

[0072] 게임 그룹핑부(310)는 게임 서버(200)를 통하여 제공되는 복수의 게임들을 유사 게임군을 기준으로 그룹핑할 수 있다.

[0073] 게임 그룹핑부(310)는 복수의 게임 각각에 대하여 복수의 특징 요소를 설정할 수 있다(S501).

[0074] 게임 그룹핑부(310)는 복수의 특징 요소를 기초로 복수의 유사 게임군을 설정하고, 복수의 게임을 이러한 유사 게임군을 기준으로 구분하여 그룹핑 할 수 있다(S502).

[0075] 일 실시예에서, 게임 그룹핑부(310)는, 복수의 게임 각각에 대하여 소셜 요소, 콘텐츠 요소, 장르 요소 및 게임 플레이 요소를 설정하여 복수의 특징 요소를 태깅하고, 태깅된 특징 요소 간의 유사성을 기초로 복수의 유사 게임군을 설정할 수 있다. 이후, 게임 그룹핑부(310)는, 복수의 게임 각각을 상기 복수의 유사 게임군 중 적어도 하나에 연관하여 그룹핑할 수 있다.

[0076] 일 실시예에서, 게임 그룹핑부(310)는, 특징 요소를 태깅함에 있어서, 게임에 대해 테스트 구간을 설정하고, 설정된 테스트 구간에서의 사용자의 조작 요소, 조작 입력의 종류 및 개수, 조작 입력의 발생 빈도, 조작 정확도 및 조작 연계 난이도 중 적어도 하나에 대한 테스트 플레이 데이터를 수집하고, 테스트 플레이 데이터를 기초로 게임에 대한 게임 플레이 요소를 평가하여 설정할 수 있다.

- [0077] 타겟 유저군 설정부(320)는 타겟 게임과 연관되는 유사 게임군에 속하는 적어도 하나의 유사 게임을 구분하고 (S503), 이러한 유사 게임의 사용자에 대하여, 타겟 게임에 대한 게임 모티베이션 프로모션을 수행할 수 있다 (S504).
- [0078] 타겟 유저군 설정부(320)는 게임 모티베이션 프로모션에 대한 상기 사용자의 반응을 기초로 타겟 게임의 타겟 유저군을 설정할 수 있다(S505).
- [0079] 일 실시예에서, 타겟 유저군 설정부(320)는, 적어도 하나의 유사 게임의 전체 사용자에 의하여 발생한 게임 모티베이션 프로모션에 대한 반응을 수집하고, 전체 사용자 중에서 게임 모티베이션 프로모션에 대하여 액티브 반응을 발생시킨 적어도 하나 사용자를 반응 유저로서 설정할 수 있다. 이후, 타겟 유저군 설정부(320)는, 반응 유저의 적어도 하나의 유사 게임에서의 플레이어 데이터를 수집하고, 수집된 플레이어 데이터를 기초로 플레이어 성향을 설정하고, 타겟 게임의 성향 정보와 반응 유저의 플레이어 성향 간의 관계성을 기초로, 반응 유저에서 타겟 게임의 타겟 유저를 설정할 수 있다.
- [0081] 타겟팅 고도화부(330)는 타겟 유저군의 플레이 데이터를 기초로 매출 기여도를 반영하여 타겟 유저군을 재 설정하여 타겟 고도화를 수행할 수 있다(S506).
- [0082] 예컨대, 타겟팅 고도화부(330)는, 타겟 게임에서의 타겟 유저군의 플레이 데이터를 분석하여 활동성에 따라 복수의 세부 그룹으로 구분하고, 복수의 세부 그룹과 매출 기여도 간의 연관성을 기초로 타겟 유저군을 재 설정할 수 있다.
- [0083] 일 실시예에서, 타겟팅 고도화부(330)는, 타겟 게임에서의 타겟 유저군의 플레이 데이터를 분석하여 타겟 유저군을 매출 기여도를 기준으로 복수의 세부 그룹으로 세분하여 그루핑할 수 있다. 타겟팅 고도화부(330)는 타겟 유저군에 속하는 상기 복수의 세부 그룹 별로 상이한 게임 프로모션을 제공할 수 있다.
- [0085] 도 6은 타겟팅 서버에 의하여 설정되는 게임의 특징 요소의 일 예를 도시하는 도면이다. 도 6을 참조하여, 게임 그루핑부(310)에서 유사 게임군을 설정하는데 이용되는 게임의 특징 요소에 대하여 보다 상세히 설명한다.
- [0086] 도 6에 도시된 게임 특징 요소는, 소셜 요소, 콘텐츠 요소, 장르 요소 및 게임 플레이 요소를 포함하고 있다.
- [0087] 소셜 요소는 멀티 플레이를 위한 게임요소로서 게임의 만족감이 다른 플레이어와의 상호작용으로서 발생하는 요소들을 의미하며, 커뮤니케이션, 경쟁, 협동 등의 목적을 포함한 콘텐츠를 표현하는 요소이다. 예컨대, 커뮤니케이션 요소로는 채팅, 친구 초대, 커뮤니티 기능 등을, 경쟁 요소로는 리더보드, 랭킹, 약탈 및 침략 기능 등을, 협동 요소로는 길드, 자원 교류, 소셜 거래 기능 등을 포함할 수 있다.
- [0088] 콘텐츠 요소는 게임 내 콘텐츠를 통한 만족감에 대한 요소로서, 성장감, 성취감이나 기타 게임내 콘텐츠 요소들을 의미한다. 예컨대, 성장감 요소로는, 수집, 건설, 레벨 기능 등을, 성취감 요소로는 미션, 스테이지, 점수 기능 등을, 기타 콘텐츠 요소로는 스토리, 유료 아이템 기능 등을 포함할 수 있다.
- [0089] 장르 요소는 게임 장르를 의미하며, 이러한 게임 장르는 장르간 융합된 경우에는 여러 장르 요소가 함께 적용되어 반영될 수 있다. 이러한 게임 장르로는 아케이드, 퍼즐, RPG, 어드벤처, 시뮬레이터, 아동용, 액션, 전략, 레이싱, 슈팅, 카지노, 스포츠, 카드, 보드, 플랫폼 등을 포함할 수 있다.
- [0090] 게임 플레이 요소는 사용자의 게임 플레이, 즉, 게임 조작과 연관되는 요소로서, 일 예로, 피지컬 요소, 조작 복잡도, 조작 난이도 등을 포함할 수 있다.
- [0091] 피지컬 요소는 사용자의 순발력과 같은 플레이어의 물리적 반응성을 요구하는 요소에 관한 것이다. 일 예로, 피지컬 요소에 대한 측정은 게임내 타이밍을 요하는 조작 요소가 있는지를 기준으로 판단될 수 있다. 피지컬 요소는 상, 중, 하로서 표현 될 수 있다.
- [0092] 일 예로, 피지컬 요소 상의 기준은 게임 클리어의 절대 조건이 유저들의 스킬인 경우에 해당되며 일반적으로 레이싱 및 러닝 게임, 음악게임, 스포츠게임 등이 해당될 수 있다.
- [0093] 일 예로, 피지컬 요소 중의 기준은 유저의 조작 스킬이나 숙련도가 게임에 영향을 주지만 직접적인 조건은 아닌 게임들 일 수 있으며, 예컨대, RPG 게임이나 전략 게임과 같이 캐릭터의 능력치가 주는 영향도가 사용자의 조작도에 비해 상대적으로 높은 게임들이 이에 해당될 수 있다.

- [0094] 일 예로, 피지컬 요소 하의 기준은 피지컬한 스킬이 전혀 요구되지 않는 게임으로, 카드, 보드, 카지노, 아동용 게임 등이 해당될 수 있다.
- [0095] 조작 복잡도는 사용자의 게임 조작의 복잡도를 의미하는 요소로서, 일 예로, 조작 입력장치 및 버튼의 개수 등을 기초로 설정될 수 있다.
- [0096] 모바일 게임의 예를 들면, 조작이 단순하기에 조작 복잡도는 높음, 낮음으로 구분될 수 있다.
- [0097] 일 예로, 조작 복잡도 높음은, 조작 버튼이 두 개 이상이거나 입력 방식이 스크린 조작 이외에 다른 요소, 예컨대, 가속센서 등을 활용할 경우에 해당될 수 있다. 일반적인 스포츠나 액션 대전류 게임들처럼 요구되는 버튼이 많은 경우가 해당된다.
- [0098] 일 예로, 조작 복잡도 낮음은, 직접적인 터치나 가상 조이스틱 등 UI적인 조작 버튼없이 직관적으로 플레이 가능한 게임 등이 해당될 수 있다.
- [0099] 조작 난이도는, 사용자의 게임 플레이 과정에서, 조작 버튼을 연계하거나 플레이어가 의도한 대로 대상을 조작할 수 있는지 여부 등을 표현하는 요소이다.
- [0100] 일 예로, 조작 난이도 높음은, 컨트롤 능력을 요하는 게임들이 해당될 수 있다. 조작의 복잡도가 단순하거나 원 버튼이라 하더라도 클리어를 위해 미세조작을 원하는 게임플레이 방식의 경우 조작 난이도가 높게 설정 가능하며, 슈팅게임, 레이싱게임, 액션대전게임, 아케이드게임 등이 포함될 수 있다.
- [0101] 일 예로, 조작 난이도 낮음은, 카드, 카지노, 보드게임류 등과 같이, 단순 터치 방식을 활용하거나 가벼운 캐주얼 게임처럼 좌우 이동 등의 한 가지 조작을 수행하는 경우 등이 해당될 수 있다.
- [0102] 일 예로, 이러한 게임 특징 요소 중 적어도 일부는, 유저 또는 게임 전문가의 입력에 의하여 설정될 수 있다. 다른 일 예로, 이러한 게임 특징 요소중 적어도 일부는 게임의 일정 테스트 구간을 플레이하는 사용자의 플레이 기록을 토대로 게임 그룹핑부(310)에 의하여 자동으로 설정될 수 있다.
- [0104] 일 실시예에서, 게임 그룹핑부(310)는 상술한 게임의 특징 요소를 반영하여 게임 그룹핑을 수행할 수 있다. 이하, 도 7 내지 도 9를 참조하여 이러한 게임 그룹핑부(310)의 일 실시예에 대하여 설명한다.
- [0105] 도 7은 도 4에 도시된 게임 그룹핑부의 일 실시예를 설명하기 위한 블록 구성도이다.
- [0106] 도 7을 참조하면, 게임 그룹핑부(310)는 소셜 요소 태깅모듈(311), 콘텐츠 요소 태깅모듈(312), 장르 요소 태깅모듈(313), 플레이 요소 태깅모듈(314) 및 유사 게임군 설정모듈(315)을 포함할 수 있다.
- [0107] 소셜 요소 태깅모듈(311)은 복수의 게임 각각에 대하여, 커뮤니케이션 요소, 경쟁 요소 및 협동 요소 중 적어도 하나를 설정하여 소셜 요소를 설정할 수 있다. 일 예로, 소셜 요소 태깅모듈(311)은 사용자 또는 입력 권한을 가지는 입력자(예컨대, 게임 전문가)의 입력을 기반으로 상기 소셜 요소를 설정할 수 있다.
- [0108] 콘텐츠 요소 태깅모듈(312)은, 복수의 게임 각각에 대하여, 성장감 요소, 성취감 요소 및 기타 콘텐츠 요소 중 적어도 하나를 설정하여 콘텐츠 요소를 설정할 수 있다. 일 예로, 콘텐츠 요소 태깅모듈(312)은 사용자 또는 입력 권한을 가지는 입력자의 입력을 기반으로 상기 콘텐츠 요소를 설정할 수 있다.
- [0109] 장르 요소 태깅모듈(313)은, 복수의 게임 각각에 대하여, 아케이드, 퍼즐, 롤플레이팅, 어드벤처, 시뮬레이션, 아동용, 액션, 전략, 레이싱, 슈팅, 카지노, 스포츠, 카드, 보드 및 플랫폼 중 적어도 하나로 구분되거나, 적어도 하나를 융합하여 설정하여 상기 장르 요소를 설정할 수 있다. 일 예로, 장르 요소의 설정은 사용자 또는 입력 권한을 가지는 입력자의 입력을 기반으로 상기 콘텐츠 요소를 설정될 수 있다.
- [0110] 플레이 요소 태깅모듈(314)은 복수의 게임 각각에 대하여, 해당 게임에 대한 피지컬 요소, 조작 복잡도 및 조작 난이도 중 적어도 하나를 설정하여 상기 플레이 요소를 설정할 수 있다. 일 예로, 플레이 요소는, 설정된 테스트 구간에서의 사용자의 조작 및 입력을 기반으로 테스트 플레이 데이터를 수집하고, 수집된 테스트 플레이 데이터를 기초로 플레이 요소 태깅모듈(314)에 의하여 설정될 수 있다. 다른 예로, 플레이 요소는, 사용자 또는 입력 권한을 가지는 입력자의 입력을 기반으로 설정될 수 있다.
- [0111] 유사 게임군 설정모듈(315)은 복수의 게임들을 각각의 태깅 모듈(311 내지 314)에서 설정한 태그를 이용하여 구분하여 그룹핑함으로써 유사 게임군을 설정할 수 있다.

- [0112] 일 실시예에서, 유사 게임군 설정모듈(315)은 사용자나 전문가의 입력에 의한 평가 뿐만 아니라, 게임 그룹핑부(310)에 의하여 설정된 평가를 모두 반영하여 태깅을 수행할 수 있다. 도 8은 이러한 일 실시예에 의하여 제공되는 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법을 도시하는 순서도이다.
- [0113] 도 8을 참조하면, 소셜 요소 태깅모듈(311) 내지 플레이 요소 태깅모듈(314)은, 복수의 특징 요소 각각에 대하여 외부의 입력, 예컨대, 사용자나 입력 권한을 가지는 입력자의 입력을 기초로 제1 평가를 설정할 수 있다(S701). 즉, 이러한 제1 평가는 외부 입력을 기초로 설정되는 평가이다.
- [0114] 또한, 소셜 요소 태깅모듈(311) 내지 플레이 요소 태깅모듈(314)은, 사용자의 테스트 플레이 데이터를 기초로 특징 요소를 평가하여 제2 평가를 수행하여 설정할 수 있다(S702).
- [0115] 플레이 요소 태깅모듈(314)의 예를 들면, 테스트 플레이 구간에서의 각 사용자의 플레이 데이터를 기초로, 각 사용자의 피지컬 요소, 조작 복잡도, 조작 난이도를 평가할 수 있다.
- [0116] 피지컬 요소의 예를 들면, 클리어 입력의 요건 시간, 사용자의 클리어 입력 비율, 사용자의 입력 시간 등을 이용하여 각 게임의 피지컬 요소를 평가하고 이를 구분하여 플레이 요소 태깅모듈(314)에서 피지컬 요소에 대한 제2 평가를 수행할 수 있다.
- [0117] 조작 복잡도의 예를 들면, 조작 입력 장치의 수, 입력 버튼의 수, 사용 가능한 입력 커맨드의 개수 등을 기초로 플레이 요소 태깅모듈(314)에서 조작 복잡도에 대한 제2 평가를 수행할 수 있다.
- [0118] 조작 난이도의 예를 들면, 연계 입력의 비율, 연계 입력의 수, 연계 입력의 입력 제한 시간, 연계 입력의 성공률 등을 기초로 플레이 요소 태깅모듈(314)에서 조작 난이도에 대한 제2 평가를 수행할 수 있다.
- [0119] 유사 게임군 설정모듈(315)은 제1 평가 및 제2 평가를 조합하여 최종 평가를 설정할 수 있다(S703). 예컨대, 유사 게임군 설정모듈(315)은 제1 평가의 결과에 대하여 제2 평가에 의한 가중치를 반영하여 최종 평가를 설정할 수 있다. 여기에서, 제2 평가에 의한 가중치가 제1 평가의 평가보다, 최종 평가에 대한 높은 기여율을 가지도록 설정될 수 있다. 이는, 제1 평가는 입력을 기반으로 설정되는 반면, 제2 평가는 시스템을 통한 평가이므로 제2 평가의 결과 기여도를 보다 높이도록 하기 위함이다. 제2 평가가 존재하지 않는 경우에는 제1 평가 만으로 최종 평가를 설정할 수 있다.
- [0120] 이후, 유사 게임군 설정모듈(315)은 최종 평가를 기초로 유사 게임군을 설정할 수 있고(S704), 타겟 게임에 대한 특징 요소를 기초로, 타겟 게임과 유사한 유사 게임군을 설정할 수 있다.
- [0121] 도 9는 타겟팅 서버에 의하여 설정되는 유사 게임군 설정의 일 예를 도시하는 도면이다.
- [0122] 게임 그룹핑부(310)는 전술한 바와 같이 각 게임에 대하여 태깅을 수행할 수 있으며, 도 9의 예에서, 타겟 게임은 콘텐츠 요소로서, 성장 중, 스토리 하, 수집 하, 캐릭터 하로, 장르 요소로서 슈팅 중, 액션 하로, 피지컬 요소로서 순발력 상으로, 조작 복잡도 하로, 조작 난이도 중으로 태깅된 것을 알 수 있다.
- [0123] 이후, 게임 그룹핑부(310)는 타겟 게임과 연관성을 가지는 유사 게임군을 설정할 수 있다.
- [0124] 일 예로, 유사 게임군 설정모듈(315)은 타겟 게임군의 특징 요소 중에서 상위 요소를 설정하고, 상위 요소의 유사도가 가장 높은 그룹을 유사 게임군으로서 설정할 수 있다. 도 9의 예를 들면, 유사 게임군 설정모듈(315)은 타겟 게임군의 특징 요소 중, 상대적으로 열위인 특징요소인 스토리 하, 수집 하, 캐릭터 하, 액션 하를 배제하여 상위 요소들을 설정하고, 해당 상위요소와 유사한 그룹을 유사 게임군으로서 설정할 수 있다.
- [0125] 이와 같이 게임 요소에 대한 태그를 기반으로, 상위적 태깅 요소를 활용하여 유사게임군을 설정함으로써, 유사 게임을 적은 리소스로 신속하게 설정할 수 있도록 함과 함께, 높은 유사도를 보장할 수 있는 효과가 있다.
- [0127] 일 실시예에서 타겟 유저 설정부(320)는 유사 게임군 유저의 반응을 기초로 타겟 유저군을 설정할 수 있다. 이러한 실시예에 대하여 도 10 내지 도 12를 참조하여 이하에서 설명한다.
- [0128] 도 10은 도 4에 도시된 타겟 유저 설정부의 일 실시예를 설명하기 위한 블록 구성도이고, 도 11은 도 10에 도시된 일 실시예에 의하여 제공되는 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법을 도시하는 순서도이다.
- [0129] 도 10을 참조하면, 타겟 유저 설정부(320)는 광고 반응 수집모듈(321), 반응 유저군 분석모듈(322) 및 타겟 유저군 설정모듈(323)을 포함할 수 있다.

- [0130] 도 11을 더 참조하면, 광고 반응 수집모듈(321)은, 적어도 하나의 유사 게임의 전체 사용자에게 의하여 발생한 게임 동기베이션 프로모션에 대한 반응을 수집할 수 있다(S1101).
- [0131] 예컨대, 유사 게임의 게임 동기베이션 프로모션으로서 유사 게임 내에 타겟 게임에 대한 광고가 제공될 수 있고, 타겟 게임의 광고 클릭이나 타겟 게임을 설치하는 등의 반응을 수집할 수 있다.
- [0132] 반응 유저군 분석모듈(322)은, 전체 사용자 중에서, 게임 동기베이션 프로모션에 대한 반응 유저 설정할 수 있다(S1102). 예컨대, 반응 유저군 분석모듈(322)은, 전체 사용자 중에서, 게임 동기베이션 프로모션에 대하여 액티브 반응-액티브 반응은 광고 클릭, 타겟 게임 설치, 타겟 게임의 데모 버전 수행 중 적어도 하나를 포함함-을 발생시킨 적어도 하나 사용자를 반응 유저로서 설정할 수 있다.
- [0133] 타겟 유저군 설정모듈(323)은 반응 유저 중에서 타겟 유저를 설정할 수 있다.
- [0134] 타겟 유저군 설정모듈(323)은 반응 유저의 적어도 하나의 유사 게임에서의 플레이어 데이터를 수집하고(S1103), 수집된 플레이어 데이터를 기초로 플레이어 성향을 설정할 수 있다(S1104).
- [0135] 타겟 유저군 설정모듈(323)은, 타겟 게임의 성향 정보와 반응 유저의 플레이어 성향 간의 관계성을 기초로, 반응 유저에서 타겟 게임의 타겟 유저를 설정할 수 있다(S1104).
- [0136] 도 12 내지 도 13은 타겟팅 서버에 의하여 설정되는 타겟 유저군 설정의 일 예를 도시하는 도면이다.
- [0137] 도 12를 더 참조하여 설명하면, 타겟 유저 설정부(320)는 유사 게임군의 전체 사용자에게 대한 플레이어 데이터를 수집할 수 있다. 플레이어 데이터의 예로는, 국가, 연령층, 성별, 플레이 타임, 구매 목록, 소비 콘텐츠 등이 포함될 수 있으며, 반응 유저 중에서 플레이어 데이터를 기초로 유저군을 구분할 수 있고, 이러한 유저군 중에서 상대적으로 높은 특성을 가지는 유저군을 선별하여 타겟 유저군을 설정할 수 있다.
- [0138] 도 13에 도시된 예를 들면, 국가 유럽, 연령층 15~20, 남, 선호 콘텐츠로 순발력 상, 성장 중, 슈팅 중, 매출 기여도의 다수가 상인 유저군을 선별하여, 타겟 유저군으로 설정할 수 있다.
- [0139] 이와 같이, 실제 유사 게임 내에서의 유저 중에서도, 타겟 게임에 적합한 유저군을 식별하여 타겟 유저군을 설정할 수 있으며, 이에 따라 타겟 게임에 최적화된 게임 동기베이션이 가능하게 된다. 그에 따라, 사용자 입장에서도 매력적인 게임 동기베이션을 제공받을 수 있는 효과가 발생한다.
- [0141] 일 실시예에서, 타겟팅 고도화부(330)는 타겟 게임에서의 타겟 유저의 활동을 기반으로 타겟팅을 고도화할 수 있다. 도 14 내지 도 15를 참조하여 이러한 타겟팅 고도화부(330)의 일 실시예에 대하여 이하에서 설명한다.
- [0142] 도 14은 도 4에 도시된 타겟팅 고도화부의 일 실시예를 설명하기 위한 블록 구성도이고, 도 15는 도 14에 도시된 일 실시예에 의하여 제공되는 게임 프로모션을 위한 유저 타겟팅 방법을 도시하는 순서도이다.
- [0143] 도 14를 참조하면, 타겟팅 고도화부(330)는 타겟 유저군 분석모듈(331), 타겟 유저군 그룹핑모듈(332) 및 타겟 유저군 재설정모듈(333)을 포함할 수 있다.
- [0144] 타겟 유저군 분석모듈(331)은 유사 게임군에서의 타겟 유저가 타겟 게임에서 수행한 활동 데이터를 수집하여 타겟 유저의 활동 데이터를 분석할 수 있다(S1501). 예컨대, 타겟 유저 각각에 대하여, 타겟 게임에서의 플레이 타임, 구매 목록, 구매 금액, 소비 현황 중 적어도 하나에 대한 데이터를 수집할 수 있다.
- [0145] 타겟 유저군 그룹핑모듈(332)은 타겟 유저군 분석모듈(331)에서 수집된 타겟 유저의 활동 데이터를 기초로, 타겟 유저를 소정의 그룹으로 구분하여 그룹핑할 수 있다(S1502). 예컨대, 플레이 타임에 대한 상, 중, 하 그룹, 구매 금액에 대한 상, 중, 하 그룹, 소비 현황에서의 상, 중, 하 그룹 등과 같이, 활동 데이터의 정도에 따라 소정의 그룹으로 그룹핑할 수 있다.
- [0146] 타겟 유저군 재설정모듈(333)은 타겟 유저군 그룹핑모듈(332)에 의하여 설정된 그룹을 기초로 타겟 그룹을 재설정할 수 있다(S1503). 예컨대, 타겟 유저 중에서 상위 30%의 구매 그룹을 타겟 그룹으로 재설정할 수 있다.
- [0147] 이러한 재 설정된 타겟 그룹에 대응되는 유사 게임군의 타겟 유저들을 식별하고, 그들을 대상으로 게임 동기베이션 프로모션을 수행함으로써, 보다 효율적인 프로모션이 가능하다.
- [0148] 또는 이러한 재 타겟에 대해서는, 재타겟 요건에 적합한 별도의 프로모션을 제공하는 등과 같이 다양한 변형 실시가 가능하다. 예컨대, 상위 30%의 구매 그룹을 대상으로는 대량구매 할인 프로모션 등을 제공함으로써 매출 기

여도를 직접적으로 향상시킬 수 있는 등과 같이, 게임의 런칭이나 마케팅 전략에 맞추어 다양한 타겟팅 및 재타겟팅이 가능한 효과를 가진다.

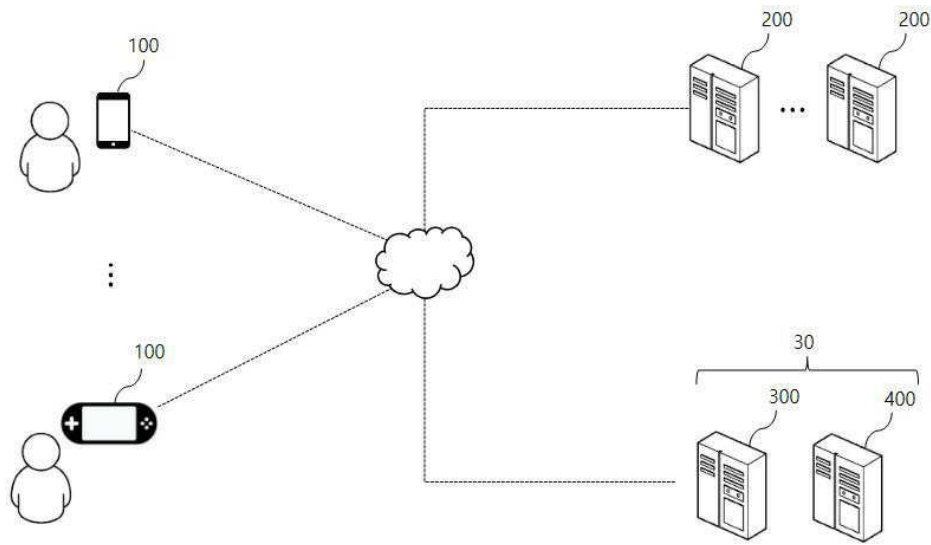
[0150] 이상에서 설명한 본 발명은 전술한 실시예 및 첨부된 도면에 의해 한정되는 것이 아니고 후술하는 특허청구범위에 의해 한정되며, 본 발명의 구성은 본 발명의 기술적 사상을 벗어나지 않는 범위 내에서 그 구성을 다양하게 변경 및 개조할 수 있다는 것을 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자는 쉽게 알 수 있다.

부호의 설명

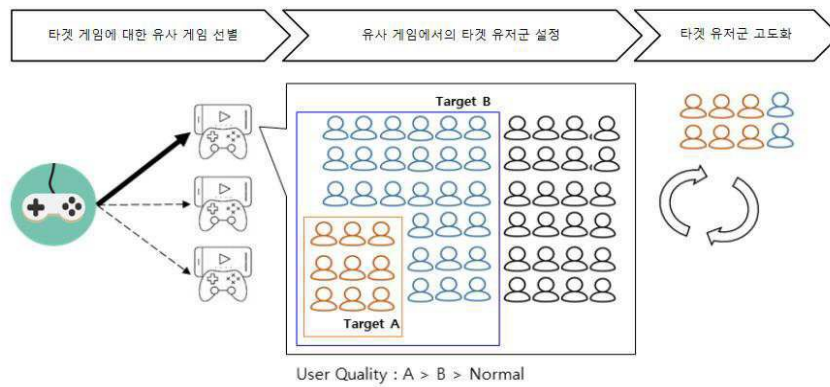
[0152] 100 : 사용자 단말
200 : 게임 서버
300 : 타겟팅 서버
400 : 웹 서버
301 : 시스템 메모리 302 : 운영체제
303 : 프로세싱 유닛 304 : 저장소
305 : 입력장치 306 : 출력장치
307 : 통신장치
310 : 게임 그룹핑부 320 : 타겟 유저 설정부
330 : 타겟팅 고도화부 340 : 게임서버 연동부
350 : 사용자단말 연동부
311 : 소셜 요소 태깅모듈 312 : 콘텐츠 요소 태깅모듈
313 : 장르 요소 태깅모듈 314 : 플레이 요소 태깅모듈
315 : 유사 게임군 설정모듈 316 : 게임 그룹핑 모듈
321 : 광고 반응 수집모듈 322 : 반응 유저군 분석모듈
323 : 타겟 유저군 설정모듈
331 : 타겟 유저군 분석모듈 332 : 타겟 유저군 그룹핑 모듈
333 : 타겟 유저군 재설정모듈

도면

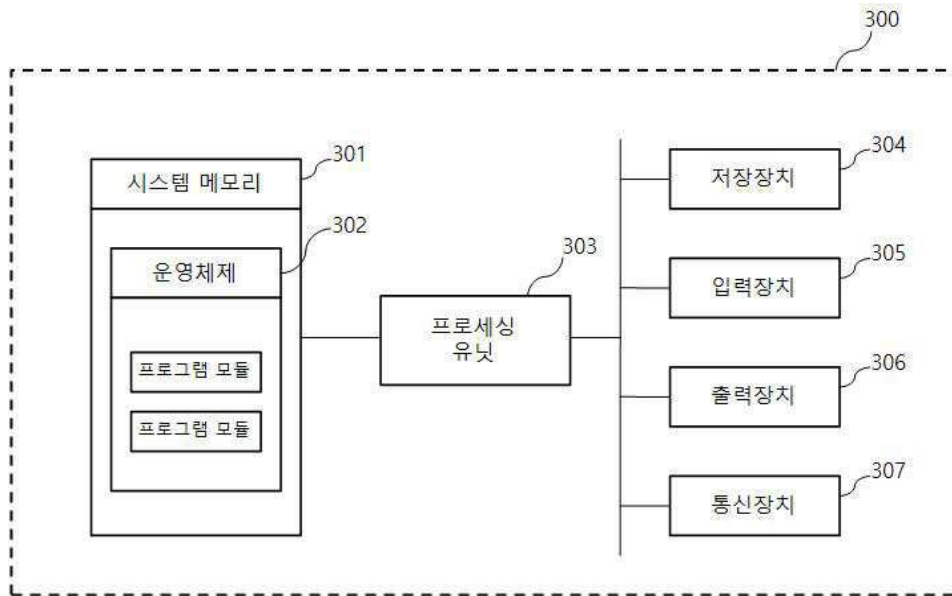
도면1



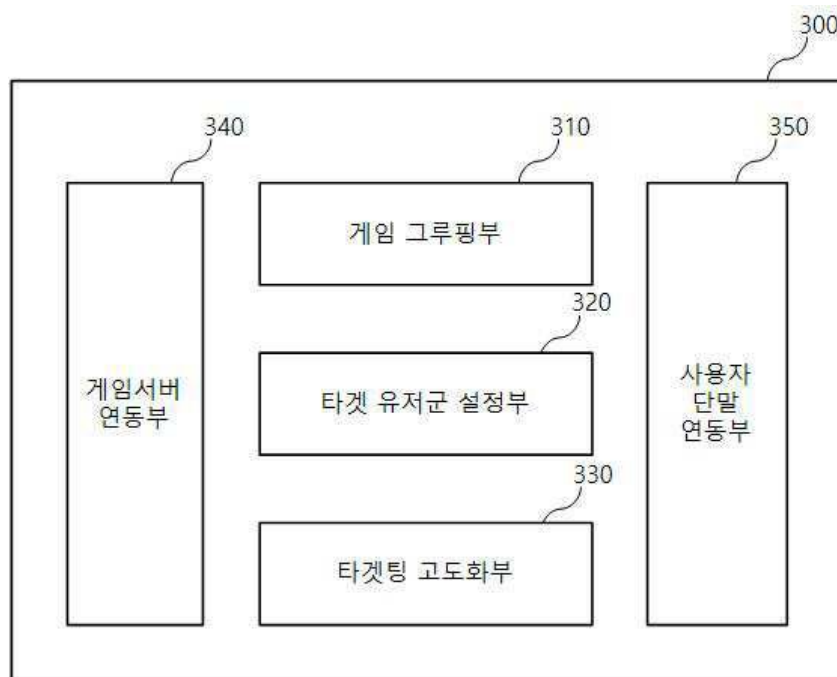
도면2



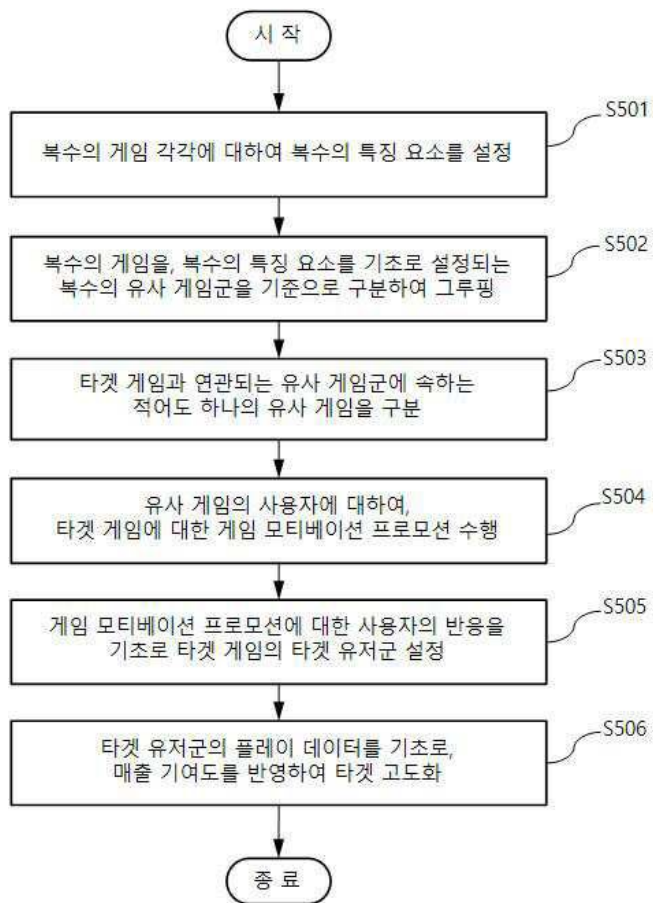
도면3



도면4



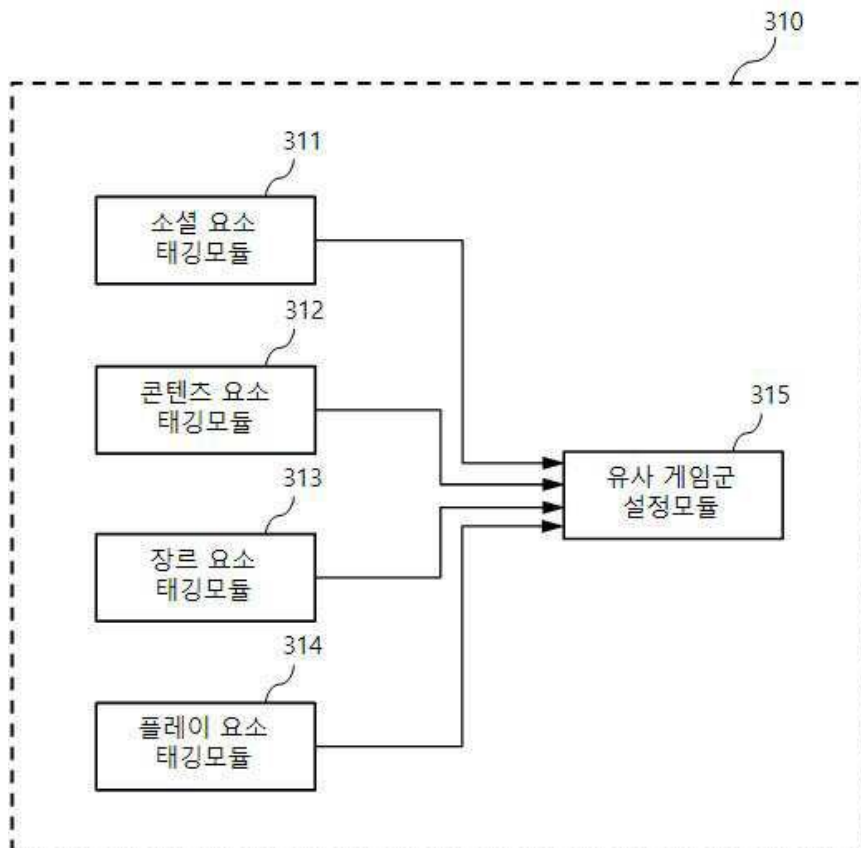
도면5



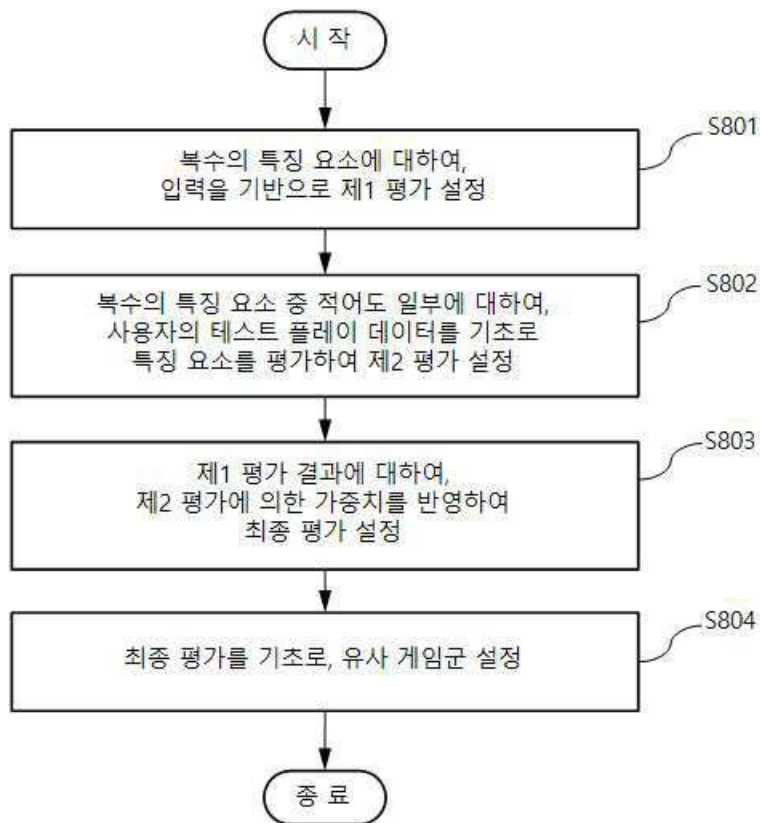
도면6

소셜 요소	커뮤니케이션 요소	채팅	친구초대	커뮤니티	...
	경쟁 요소	리더보드	랭킹	약탈/ 침략	...
	협동 요소	길드	자원교류	소셜 거래	...
콘텐츠 요소	성장 요소	수집	건설	레벨	...
	성취 요소	미션	스테이지	점수	...
	기타 콘텐츠 요소	스토리	유료 아이템	조합	...
장르 요소	아케이드	퍼즐	RPG	어드벤처	...
	시뮬레이션	아동용	액션	전략	...
	레이싱	슈팅	스포츠	보드	...
게임 플레이 요소	피지컬 요소	상	중	하	
	조작 복잡도	높음	보통	낮음	
	조작 난이도	높음	보통	낮음	

도면7



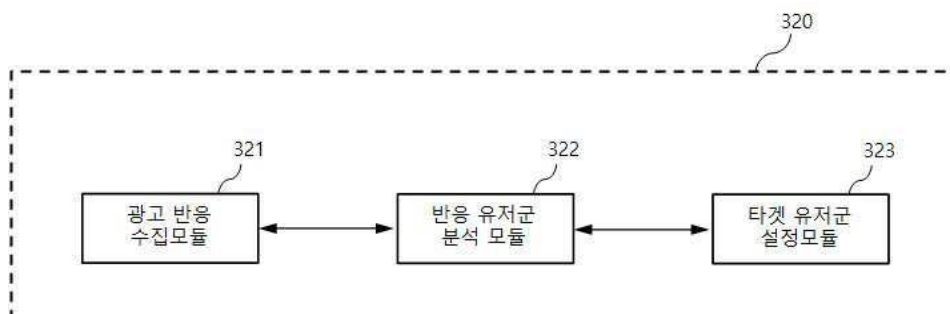
도면8



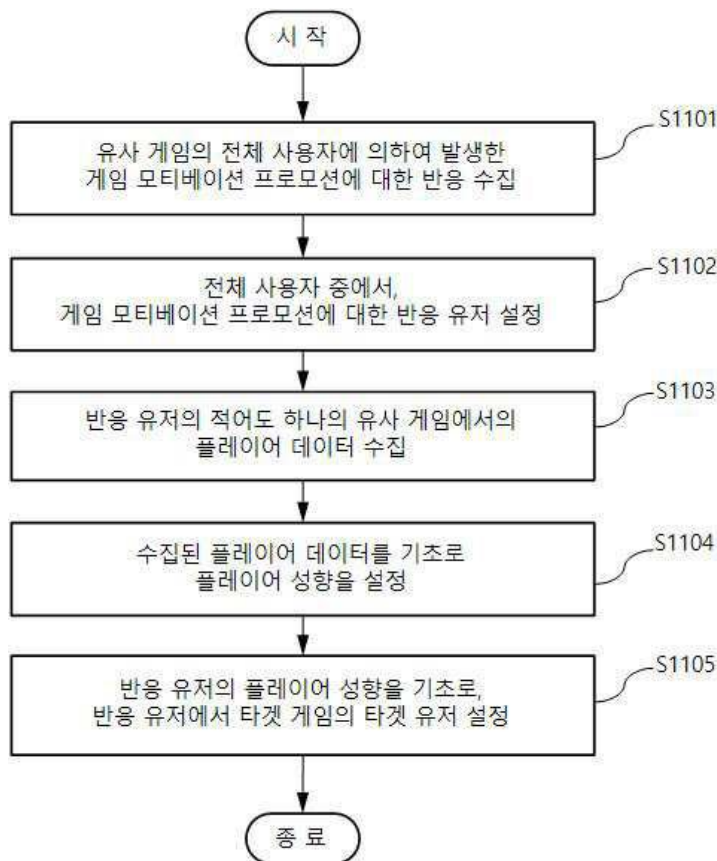
도면9



도면10



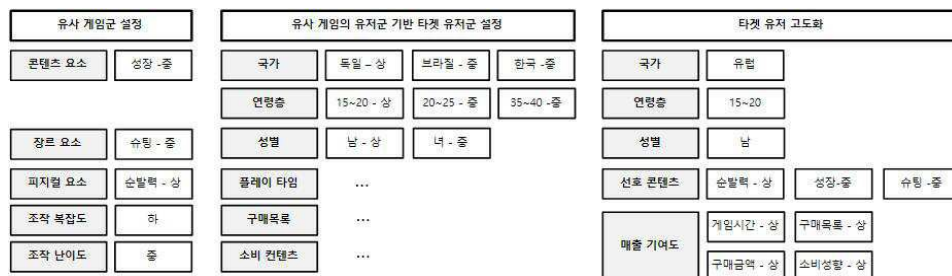
도면11



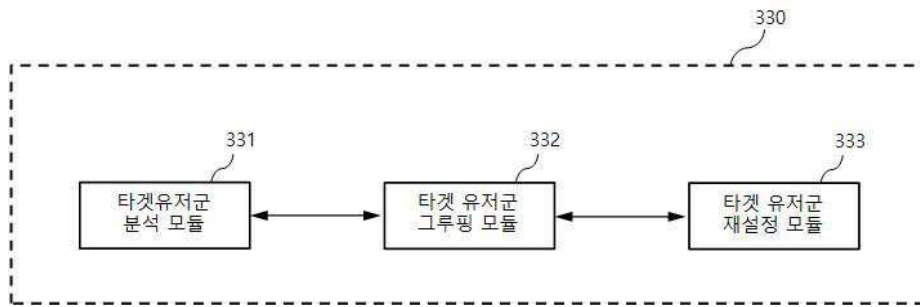
도면12



도면13



도면14



도면15

