

(12) 按照专利合作条约所公布的国际申请

(19) 世界知识产权组织
国际局

(43) 国际公布日
2017 年 7 月 6 日 (06.07.2017)



(10) 国际公布号
WO 2017/114207 A1

- (51) 国际专利分类号:
G06Q 20/06 (2012.01)
- (21) 国际申请号: PCT/CN2016/110709
- (22) 国际申请日: 2016 年 12 月 19 日 (19.12.2016)
- (25) 申请语言: 中文
- (26) 公布语言: 中文
- (30) 优先权:
201511021493.8 2015 年 12 月 30 日 (30.12.2015) CN
- (71) 申请人: 阿里巴巴集团控股有限公司 (ALIBABA GROUP HOLDING LIMITED) [—/CN]; 开曼群岛大开曼资本大厦一座四层 847 号邮箱, Grand Cayman (KY)。
- (72) 发明人: 及
- (71) 申请人 (仅对美国): 俞丽彬 (YU, Libin) [CN/CN]; 中国浙江省杭州市余杭区文一西路 969 号 3 号楼 5 楼阿里巴巴集团法务部, Zhejiang 311121 (CN)。
- (74) 代理人: 北京国昊天诚知识产权代理有限公司 (CO-HORIZON INTELLECTUAL PROPERTY INC.); 中国北京市朝阳区小关北里甲 2 号渔阳置业大厦 B 座 605, Beijing 100029 (CN)。

- (81) 指定国 (除另有指明, 要求每一种可提供的国家保护): 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, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JP, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW。
- (84) 指定国 (除另有指明, 要求每一种可提供的地区保护): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), 欧亚 (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), 欧洲 (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)。

本国际公布:

— 包括国际检索报告(条约第 21 条(3))。

(54) Title: METHOD AND APPARATUS FOR IMPLEMENTING ELECTRONIC GIFT PACKET

(54) 发明名称: 电子红包的实现方法和装置

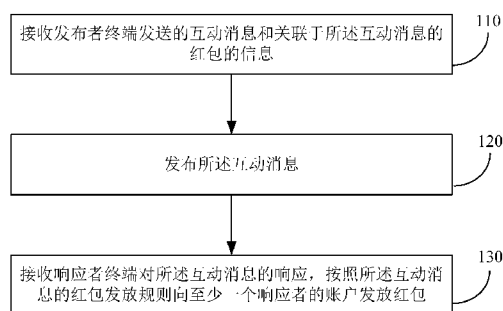


图 1

- 110 Receive an interactive message and information of a gift packet associated with the interactive message sent by a distributor terminal
- 120 Distribute the interactive message
- 130 Receive responses of responder terminals to the interactive message, and according to the gift packet issuing rules of the interactive message, send a gift packet to the account of at least one responder

(57) Abstract: A method for implementing an electronic gift packet for use on an interactive platform server, comprising: receiving an interactive message and information of a gift packet associated with the interactive message sent by a distributor terminal (110); the gift packet information comprises gift packet issuing rules, used for implementing gift packet issuing on the basis of the response of a user to the interactive message; distributing the interactive message (120); receiving responses of responder terminals to the interactive message, and according to the gift packet issuing rules of the interactive message, sending a gift packet to the account of at least one responder (130). The technical solution of the present application can promote attention to and interaction with the interactive message itself by means of the gift packet, thereby increasing the degree of user participation and improving the depth of interaction.

(57) 摘要: 一种电子红包的实现方法, 应用在互动平台的服务器上, 包括: 接收发布者终端发送的互动消息和关联于所述互动消息的红包的信息 (110); 所述红包信息包括红包发放规则, 用来根据用户对所述互动消息的响应进行红包发放; 发布所述互动消息 (120); 接收响应者终端对所述互动消息的响应, 按照所述互动消息的红包发放规则向至少一个响应者的账户发放红包 (130)。本申请的技术方案能够通过红包促进针对互动消息本身的关注和交流, 在增加用户

参与程度的同时提升了交流层次。

电子红包的实现方法和装置

技术领域

本申请涉及网络通信技术领域，尤其涉及一种电子红包的实现方法和装置。

5 背景技术

随着电子商务和网络消费的普及，电子红包不仅在一定程度上取代实物红包成为节日民俗的载体，并且在社交网络中成为促进群组成员相互交流的工具。

现有技术中，在社交网络中可以向某个群组的成员发放红包，虽然
10 发红包和抢红包的活动能够增加群组成员的活跃程度，但增加的活跃程度往往停留在与红包本身相关的交流层面。红包所起的作用更多是增加人气和参与热情，而对增进群组成员之间进行有内容的交流则作用十分有限。容易出现当一个成员发红包时多人哄抢，但该成员发送希望大家参与讨论的消息时响应者寥寥无几的情况。

15 发明内容

有鉴于此，本申请提供一种电子红包的实现方法，应用在互动平台的服务器上，包括：

接收发布者终端发送的互动消息和关联于所述互动消息的红包的信息；所述红包信息包括红包发放规则，用来根据用户对所述互动消息
20 的响应进行红包发放；

发布所述互动消息；

接收响应者终端对所述互动消息的响应，按照所述互动消息的红包发放规则向至少一个响应者的账户发放红包。

本申请提供的一种电子红包的实现方法，应用在终端上，包括：

25 根据用户的操作生成互动消息和关联于所述互动消息的红包的信息；所述红包信息包括红包发放规则，用来由服务器根据其他用户对所

述互动消息的响应进行红包发放；

将所述互动消息和红包信息发送给互动平台的服务器。

本申请提供的一种电子红包的实现方法，应用在终端上，包括：

接收互动平台的服务器发布的互动消息；

5 根据用户的操作向服务器发送对所述互动消息的响应；

接收服务器的红包发放通知，所述红包由服务器按照关联于所述互动消息的红包的发放规则，根据对所述互动消息的响应进行发放到所述用户的账户。

10 本申请还提供了一种电子红包的实现装置，应用在互动平台的服务器上，包括：

红包信息接收单元，用于接收发布者终端发送的互动消息和关联于所述互动消息的红包的信息；所述红包信息包括红包发放规则，用来根据用户对所述互动消息的响应进行红包发放；

互动消息发布单元，用于发布所述互动消息；

15 红包发放单元，用于接收响应者终端对所述互动消息的响应，按照所述互动消息的红包发放规则向至少一个响应者的账户发放红包。

本申请提供的一种电子红包的实现装置，应用在终端上，包括：

20 红包信息生成单元，用于根据用户的操作生成互动消息和关联于所述互动消息的红包的信息；所述红包信息包括红包发放规则，用来由服务器根据其他用户对所述互动消息的响应进行红包发放；

红包信息发送单元，用于将所述互动消息和红包信息发送给互动平台的服务器。

本申请提供的一种电子红包的实现装置，应用在终端上，包括：

互动消息接收单元，用于接收互动平台的服务器发布的互动消息；

25 互动消息响应单元，用于根据用户的操作向服务器发送对所述互动消息的响应；

发放通知接收单元，用于接收服务器的红包发放通知，所述红包由

服务器按照关联于所述互动消息的红包的发放规则，根据对所述互动消息的响应进行发放到所述用户的账户。

由以上技术方案可见，本申请的实施例通过将红包与互动消息相关联，由互动消息的发布者确定红包发放规则，由互动平台的服务器按照
5 红包发放规则，根据其他用户对互动消息的响应进行红包发放，从而能够通过红包促进针对互动消息本身的关注和交流，在增加用户参与程度的同时提升了交流层次。

附图说明

图 1 是本申请实施例中一种应用在服务器上的电子红包实现方法
10 的流程图；

图 2 是本申请实施例中一种应用在发布者终端上的电子红包实现方法的流程图；

图 3 是本申请实施例中一种应用在响应者终端上的电子红包实现方法的流程图；

15 图 4 是本申请应用示例中一种发布者终端、响应者终端与服务器之间的交互流程图；

图 5 是终端或服务器的一种硬件结构图；

图 6 是本申请实施例中一种应用在服务器上的电子红包实现装置的逻辑结构图；

20 图 7 是本申请实施例中一种应用在发布者终端上的电子红包实现装置的逻辑结构图；

图 8 是本申请实施例中一种应用在响应者终端上的电子红包实现装置的逻辑结构图。

具体实施方式

25 本申请的实施例提出一种新的电子红包的实现方法，互动消息的发布者在向服务器发送互动消息时携带关联于该互动消息的红包的发放规则，当互动平台的用户响应该互动消息时，服务器按照红包发放规则

向响应者账户发放红包，这样关注并响应互动消息的参与者才有机会拿到红包，使得发放红包能够增加用户对互动消息的关注程度，提高响应互动消息的意愿，从而在增加用户参与程度的同时提升用户间的交流层次，以解决现有技术中存在的问题。

- 5 本申请的实施例中，互动消息包括在各种互动平台上发布的消息，这些互动平台能够向消息的发布者和接收者提供进行互动交流的途径。例如，在社交网络的群组中发布的即时消息，可以由群组成员针对该即时消息进行回复以及参与讨论；在社交网络的朋友圈中发布的动态消息，可以由发布者的联系人对该动态消息以回复、点赞等等方式进行响应；
- 10 在微博上发布的博文，可以由其他用户进行评论。此外，互动消息可以包括发布者希望传播的任何类型的内容，如文本、链接、图片、视频等中的一个到多个。

- 互动消息发布者的终端与互动平台的服务器、互动消息响应者的终端与服务器之间通过网络相互可访问。其中，终端（发布者终端和/或
- 15 响应者终端）可以是手机、平板电脑、PC（Personal Computer，个人电脑）、笔记本等设备；服务器可以是一个物理或逻辑服务器，也可以是由两个或两个以上分担不同职责的物理或逻辑服务器、相互协同来实现本申请实施例中服务器的各项功能。本申请实施例对终端、服务器的种类，以及发布者终端与服务器之间、响应者终端与服务器之间通信网络的
- 20 类型、协议等均不做限定。

 本申请的实施例中，电子红包的实现方法应用在互动平台的服务器上的流程如图 1 所示，应用在发布者终端上的流程如图 2 所示，应用在响应者终端上的流程如图 3 所示。

- 在发布者终端上，步骤 110，根据用户的操作生成互动消息和关联
- 25 于该互动消息的红包的信息。红包信息中包括红包发放规则，用来由服务器根据用户对该互动消息的响应进行红包发放。

 当发布者在其终端上进行要发布的互动消息的编辑时，可以通过终端向服务器发出生成关联于该互动消息的红包的指令，并指定红包的金额和红包的发放规则，此外还可以指定红包的发放个数以及金额的分配

方式（如随机分配、平均分配或其他）。其中，红包发放规则用来指定服务器向哪些对该互动消息做出响应的用户进行发放；服务器将以用户对该互动消息的响应为依据，按照红包发放规则来发放红包。也就是说，红包与互动消息绑定，对该互动消息做出响应的用户有机会收到红包，而收到红包的响应者将由互动平台的服务器按照发布者指定的红包发放规则来确定。

根据互动平台的应用场景和实际需求，可以将各种与响应有关的信息用来作为红包发放规则中的条件，本申请的实施例不做限定。例如，可以将响应行为本身作为发放条件，向最先响应互动消息的若干个响应者发放红包、或者向发布者指定响应顺序的数个响应者发放红包；可以将响应的类型作为发放条件，向点赞的响应者、向回复的响应者、或向评论的响应者发放红包；可以将响应的内容作为发放条件，向回复或评论的内容符合预设条件（例如其中包括某些关键词、和/或文本的长度超过预设值时）的响应者发放红包。可以单独使用上述各种不同的条件来设置红包发放规则，还可以结合这些条件来设置更为复杂的红包发放规则。

终端在收到发布者的指令后，根据发布者的操作生成互动消息和所关联红包的信息，其中红包信息中包括红包发放规则，通常也包括红包金额，还可以包括红包的发放个数和分配方式。生成互动消息的具体方式、以及生成红包信息的具体方式可以参考现有技术实现，不再赘述。

在发布者终端上，步骤 120，将所生成互动消息和红包信息发送给互动平台的服务器。

在互动平台的服务器上，步骤 210，接收发布者终端发送的互动消息和关联于该互动消息的红包的信息。

在生成互动消息和关联于该互动消息的红包的信息后，发布者终端将互动消息和红包信息一并发送给互动平台的服务器。

服务器接收到带有所关联红包信息的互动消息后，保存红包信息中的红包发放规则。服务器从发布者账户中扣除红包金额，如果红包信息中包括发放个数和分配方式，服务器按照分配方式将红包金额拆分为对

应数量的分配金额。

在服务器上，步骤 220，发布接收的互动消息。

在响应者终端上，步骤 310，接收互动平台的服务器发布的互动消息。

- 5 根据互动消息的类型和互动平台的具体实现，服务器可能会将互动消息推送到接收该互动消息的用户的终端（其中包括响应者终端）上；也可能在用户终端（其中包括响应者终端）发送访问请求后，将互动消息发送给提出请求的用户终端。

- 10 需要说明的是，服务器发布互动消息、与从发布者账户中扣款以及分配红包之间没有时序关系。

- 15 此外，可以根据具体应用场景来确定是否告知接收互动消息的用户某个互动消息关联了红包。可以由互动平台设定是否告知的默认值，也可以由发布者来设置是否告知。在告知接收方的实现中，可以在互动消息中增加一个标志位来携带是否关联红包的信息，接收互动消息的终端按照该标志位向用户显示该互动消息是否关联红包。

在响应者终端上，步骤 320，根据用户的操作向服务器发送对所接收互动消息的响应。

- 20 收到互动消息的用户可以在其终端上对该互动消息做出响应，终端根据用户的操作，将用户的点赞行为、编辑的回复内容、和/或编辑的评论内容发送给服务器。

在服务器上，步骤 130，接收响应者终端对该互动消息的响应，按照该互动消息的红包发放规则向至少一个响应者的账户发放红包。

- 25 在收到对互动消息的响应后，服务器查询被响应的互动消息是否关联有红包。对关联有红包的互动消息，服务器读取保存的对应于该互动消息的红包发放规则，按照红包发放规则中的条件，向发送的响应符合所有条件的响应者的账户发放红包。收到红包的响应者的数量不超过发布者指定的红包发放个数。发放的金额可以参照现有技术，依据红包金额、发放个数和分配方式确定。

服务器可以向收到红包的响应者的终端发送红包发放通知，以告知该响应者收到了互动消息的发布者发的红包，以及收到的金额。

在响应者终端上，步骤 330，接收服务器的红包发放通知。所述红包由服务器按照关联于该互动消息的红包的发放规则，根据对该互动消息的响应发放到使用本终端的用户的账户。

响应者终端根据接收的红包发放通知，将收到红包、以及红包来自于谁、数量多少等信息显示给用户。

本实施例中，当满足红包发放规则中所有条件的响应的数量小于红包的发放个数时，会发生红包不能完全发放，存在剩余金额的情况。为了在这种情况下保护发布者的利益，可以由发布者设置红包的有效期，用来由服务器在有效期满后对尚未发放完毕的红包剩余金额进行回收。具体而言，将红包的有效期作为红包信息的一部分，与互动消息一起由发布者终端发送给服务器；服务器在发布该互动消息时启动计时，如果计时到有效期届满时红包尚未发放完毕，则回收红包的剩余金额，即把红包的剩余金额转回到发布者的账户中。

可见，本申请的实施例中将红包与互动消息相关联，互动消息的发布者指定关联于该互动消息的红包的发放规则，并将红包发放规则与互动消息一并发送给服务器，由服务器按照红包发放规则，根据用户对互动消息的响应来进行红包发放，使得关注并响应互动消息的用户才可能拿到红包，从而促进了针对互动消息本身的关注和交流，在增加用户参与程度的同时提升了交流层次。

在本申请的一个应用示例中，社交网络的用户能够在发布动态消息时向对该动态消息点赞的好友发红包。发布者终端、响应者终端与社交网络的服务器之间的交互流程如图 4 所示。

发布者在其终端上输入动态消息，可以包括编辑文本、拍照片、粘贴链接地址等等。在发送动态消息前，发布者为该动态消息指定关联的红包金额、发放个数、分配方式、红包发放规则和红包有效期。本应用示例中，以发放个数为 3、分配方式为平均分配、红包发放规则为向对该动态消息点赞的第 3、第 8、第 15 个好友发放红包、红包有效期为 1

小时为例进行说明。在完成动态消息边界和关联红包的上述各项参数的设置后，发布者向终端发出发布动态消息的指令。

发布者终端根据收到的用户操作，将发布者编辑完成的动态消息和设置完成的红包信息（包括金额、发放个数、分配方式、红包发放规则
5 和红包有效期）一并发送给互动平台的服务器。

服务器收到带有关联红包信息的动态消息，将动态消息推送发布者朋友圈中的用户，并启动红包有效期 1 小时的计时。同时，服务器在发布者的账户中扣除关联于该动态消息的红包金额的款项，按照发放个数和分配方式得出 3 个待发放红包的分配金额。

10 该发布者朋友圈中用户的终端（包括响应者终端）收到服务器推送的动态消息并展示给用户。其中一部分用户（响应者）对该动态消息做出点赞的操作。响应者终端将用户的响应（点赞行为）发送给服务器。

服务器收到对关联有红包的动态消息的点赞响应后，对点赞响应按接收的时间进行排序，向排序为第 3 个和第 8 个的响应者发放红包，将
15 对应与该响应者的分配金额转入该响应者的账户，并且向该响应者的终端发送红包发放通知。

响应者终端收到红包发放通知，将收到红包的消息展示给用户。

当红包有效期 1 小时计时到时，服务器收到的对该动态消息的点赞的数量不到 15，第 3 个红包尚未发放。服务器删除与该动态消息关联
20 的红包，将红包的剩余金额转入发布者的账户中。

与上述流程实现对应，本申请的实施例还提供了一种应用在发布者终端上的电子红包实现装置、一种应用在响应者终端上的电子红包实现装置、和一种应用在服务器上的电子红包实现装置。上述装置均可以通过软件实现，也可以通过硬件或者软硬件结合的方式实现。以软件实现
25 为例，作为逻辑意义上的装置，是通过终端或服务器的 CPU（Central Process Unit，中央处理器）将对应的计算机程序指令读取到内存中运行形成的。从硬件层面而言，除了图 5 所示的 CPU、内存以及非易失性存储器之外，电子红包实现装置所在的终端通常还包括用于进行无线信号收发芯片等其他硬件，电子红包实现装置所在的服务器通常还包括用

于实现网络通信功能的板卡等其他硬件。

图 6 所示为本申请实施例提供的一种电子红包的实现装置，应用在互动平台的服务器上，包括红包信息接收单元、互动消息发布单元和红包发放单元，其中：红包信息接收单元用于接收发布者终端发送的互动消息和关联于所述互动消息的红包的信息；所述红包信息包括红包发放规则，用来根据用户对所述互动消息的响应进行红包发放；互动消息发布单元用于发布所述互动消息；红包发放单元用于接收响应者终端对所述互动消息的响应，按照所述互动消息的红包发放规则向至少一个响应者的账户发放红包。

可选的，所述红包发放规则包括：当对所述互动消息的响应顺序为预设值，和/或对所述互动消息的响应内容符合预设条件时，向进行所述响应的响应者账户发放红包。

可选的，所述红包信息还包括：红包的有效期；所述装置还包括红包金额回收单元，用于在发布所述互动消息时启动计时，如果在有效期满时所述红包尚未发放完毕，则回收所述红包的剩余金额。

可选的，所述互动消息包括：在群组中发布的即时消息、在朋友圈发布的动态消息、或在微博发布的博文；所述响应包括：对所述互动消息进行回复、评论、和/或点赞。

可选的，所述装置还包括：发放通知发送单元，用于向收到红包的响应者的终端发送红包发放通知。

图 7 所示为本申请实施例提供的一种电子红包的实现装置，应用在互动消息的发布者终端上，包括红包信息生成单元和红包信息发送单元，其中：红包信息生成单元用于根据用户的操作生成互动消息和关联于所述互动消息的红包的信息；所述红包信息包括红包发放规则，用来由服务器根据其他用户对所述互动消息的响应进行红包发放；红包信息发送单元用于将所述互动消息和红包信息发送给互动平台的服务器。

可选的，所述红包发放规则包括：当对所述互动消息的响应顺序为预设值，和/或对所述互动消息的响应内容符合预设条件时，向进行所述响应的响应者账户发放红包。

可选的，所述红包信息还包括：红包的有效期，用来由服务器在有效期满后对尚未发放完毕的红包剩余金额进行回收。

可选的，所述互动消息包括：在群组中发布的即时消息、在朋友圈发布的动态消息、或在微博发布的博文。

5 图 8 所示为本申请实施例提供的一种电子红包的实现装置，应用在互动消息的响应者终端上，包括互动消息接收单元、互动消息响应单元和发放通知接收单元，其中：互动消息接收单元用于接收互动平台的服务器发布的互动消息；互动消息响应单元用于根据用户的操作向服务器发送对所述互动消息的响应；发放通知接收单元用于接收服务器的红包
10 发放通知，所述红包由服务器按照关联于所述互动消息的红包的发放规则，根据对所述互动消息的响应进行发放到所述用户的账户。

可选的，所述对互动消息的响应包括：对所述互动消息进行回复、评论、和/或点赞。

以上所述仅为本申请的较佳实施例而已，并不用以限制本申请，凡
15 在本申请的精神和原则之内，所做的任何修改、等同替换、改进等，均应包含在本申请保护的范围之内。

在一个典型的配置中，计算设备包括一个或多个处理器（CPU）、输入/输出接口、网络接口和内存。

内存可能包括计算机可读介质中的非永久性存储器，随机存取存储器
20 （RAM）和/或非易失性内存等形式，如只读存储器（ROM）或闪存（flash RAM）。内存是计算机可读介质的示例。

计算机可读介质包括永久性和非永久性、可移动和非可移动媒体可以由任何方法或技术来实现信息存储。信息可以是计算机可读指令、数据结构、程序的模块或其他数据。计算机的存储介质的例子包括，但不限于相
25 变内存（PRAM）、静态随机存取存储器（SRAM）、动态随机存取存储器（DRAM）、其他类型的随机存取存储器（RAM）、只读存储器（ROM）、电可擦除可编程只读存储器（EEPROM）、快闪记忆体或其他内存技术、只读光盘只读存储器（CD-ROM）、数字多功能光盘（DVD）或其他光学存储、磁盒式磁带，磁带磁磁盘存储或其他磁性存储设备或任何其他非传

输介质，可用于存储可以被计算设备访问的信息。按照本文中的界定，计算机可读介质不包括暂存电脑可读媒体（transitory media），如调制的数据信号和载波。

还需要说明的是，术语“包括”、“包含”或者其任何其他变体意在涵盖非排他性的包含，从而使得包括一系列要素的过程、方法、商品或者设备不仅包括那些要素，而且还包括没有明确列出的其他要素，或者是还包括为这种过程、方法、商品或者设备所固有的要素。在没有更多限制的情况下，由语句“包括一个……”限定的要素，并不排除在包括所述要素的过程、方法、商品或者设备中还存在另外的相同要素。

本领域技术人员应明白，本申请的实施例可提供为方法、系统或计算机程序产品。因此，本申请可采用完全硬件实施例、完全软件实施例或结合软件和硬件方面的实施例的形式。而且，本申请可采用在一个或多个其中包含有计算机可用程序代码的计算机可用存储介质（包括但不限于磁盘存储器、CD-ROM、光学存储器等）上实施的计算机程序产品的形式。

权利要求书

1. 一种电子红包的实现方法，应用在互动平台的服务器上，其特征在于，包括：

接收发布者终端发送的互动消息和关联于所述互动消息的红包的信息；所述红包信息包括红包发放规则，用来根据用户对所述互动消息的响应进行红包发放；

发布所述互动消息；

接收响应者终端对所述互动消息的响应，按照所述互动消息的红包发放规则向至少一个响应者的账户发放红包。

2. 根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述红包发放规则包括：当对所述互动消息的响应顺序为预设值，和/或对所述互动消息的响应内容符合预设条件时，向进行所述响应的响应者账户发放红包。

3. 根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述红包信息还包括：红包的有效期；

所述方法还包括：在发布所述互动消息时启动计时，如果在有效期满时所述红包尚未发放完毕，则回收所述红包的剩余金额。

4. 根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述互动消息包括：在群组中发布的即时消息、在朋友圈发布的动态消息、或在微博发布的博文；所述响应包括：对所述互动消息进行回复、评论、和/或点赞。

5. 根据权利要求 1 所述的方法，其特征在于，所述方法还包括：向收到红包的响应者的终端发送红包发放通知。

6. 一种电子红包的实现方法，应用在终端上，其特征在于，包括：

根据用户的操作生成互动消息和关联于所述互动消息的红包的信息；所述红包信息包括红包发放规则，用来由服务器根据其他用户对所述互动消息的响应进行红包发放；

将所述互动消息和红包信息发送给互动平台的服务器。

7. 根据权利要求 6 所述的方法，其特征在于，所述红包发放规则

包括：当对所述互动消息的响应顺序为预设值，和/或对所述互动消息的响应内容符合预设条件时，向进行所述响应的响应者账户发放红包。

8. 根据权利要求 6 所述的方法，其特征在于，所述红包信息还包括：红包的有效期，用来由服务器在有效期满后对尚未发放完毕的红包
5 剩余金额进行回收。

9. 根据权利要求 6 所述的方法，其特征在于，所述互动消息包括：在群组中发布的即时消息、在朋友圈发布的动态消息、或在微博发布的博文。

10. 一种电子红包的实现方法，应用在终端上，其特征在于，包括：

10 接收互动平台的服务器发布的互动消息；

根据用户的操作向服务器发送对所述互动消息的响应；

接收服务器的红包发放通知，所述红包由服务器按照关联于所述互动消息的红包的发放规则，根据对所述互动消息的响应进行发放到所述用户的账户。

15 11. 根据权利要求 10 所述的方法，其特征在于，所述对互动消息的响应包括：对所述互动消息进行回复、评论、和/或点赞。

12. 一种电子红包的实现装置，应用在互动平台的服务器上，其特征在于，包括：

20 红包信息接收单元，用于接收发布者终端发送的互动消息和关联于所述互动消息的红包的信息；所述红包信息包括红包发放规则，用来根据用户对所述互动消息的响应进行红包发放；

互动消息发布单元，用于发布所述互动消息；

红包发放单元，用于接收响应者终端对所述互动消息的响应，按照所述互动消息的红包发放规则向至少一个响应者的账户发放红包。

25 13. 根据权利要求 12 所述的装置，其特征在于，所述红包发放规则包括：当对所述互动消息的响应顺序为预设值，和/或对所述互动消息的响应内容符合预设条件时，向进行所述响应的响应者账户发放红包。

14. 根据权利要求 12 所述的装置，其特征在于，所述红包信息还包括：红包的有效期；

所述装置还包括：红包金额回收单元，用于在发布所述互动消息时启动计时，如果在有效期满时所述红包尚未发放完毕，则回收所述红包的剩余金额。

15. 根据权利要求 12 所述的装置，其特征在于，所述互动消息包括：在群组中发布的即时消息、在朋友圈发布的动态消息、或在微博发布的博文；所述响应包括：对所述互动消息进行回复、评论、和/或点赞。

10 16. 根据权利要求 12 所述的装置，其特征在于，所述装置还包括：发放通知发送单元，用于向收到红包的响应者的终端发送红包发放通知。

17. 一种电子红包的实现装置，应用在终端上，其特征在于，包括：

红包信息生成单元，用于根据用户的操作生成互动消息和关联于所述互动消息的红包的信息；所述红包信息包括红包发放规则，用来由服务器根据其他用户对所述互动消息的响应进行红包发放；

15 红包信息发送单元，用于将所述互动消息和红包信息发送给互动平台的服务器。

18. 根据权利要求 17 所述的装置，其特征在于，所述红包发放规则包括：当对所述互动消息的响应顺序为预设值，和/或对所述互动消息的响应内容符合预设条件时，向进行所述响应的响应者账户发放红包。

19. 根据权利要求 17 所述的装置，其特征在于，所述红包信息还包括：红包的有效期，用来由服务器在有效期满后对尚未发放完毕的红包剩余金额进行回收。

20 20. 根据权利要求 17 所述的装置，其特征在于，所述互动消息包括：在群组中发布的即时消息、在朋友圈发布的动态消息、或在微博发布的博文。

21. 一种电子红包的实现装置，应用在终端上，其特征在于，包括：

互动消息接收单元，用于接收互动平台的服务器发布的互动消息；

互动消息响应单元,用于根据用户的操作向服务器发送对所述互动消息的响应;

发放通知接收单元,用于接收服务器的红包发放通知,所述红包由服务器按照关联于所述互动消息的红包的发放规则,根据对所述互动消息的响应进行发放到所述用户的账户。

5

22. 根据权利要求 21 所述的装置,其特征在于,所述对互动消息的响应包括:对所述互动消息进行回复、评论、和/或点赞。

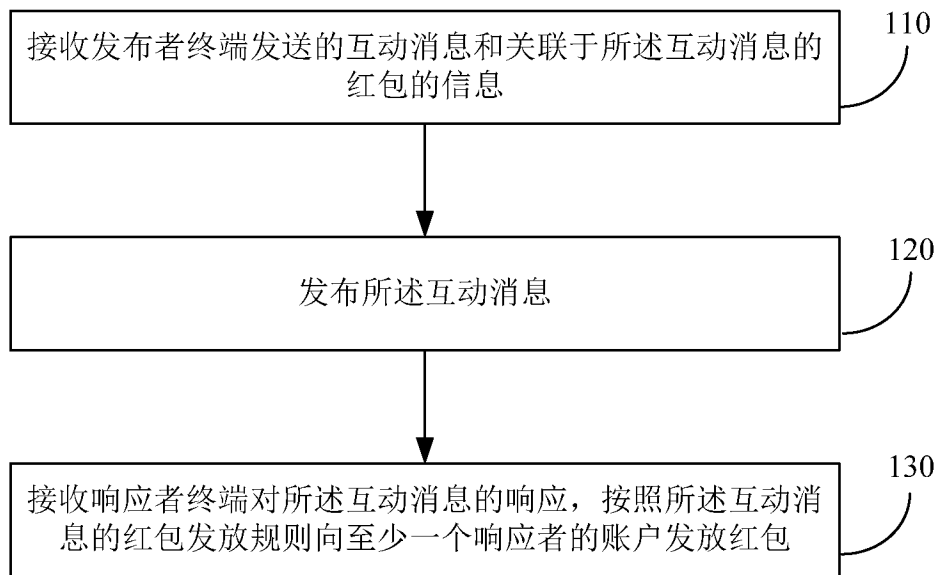


图 1

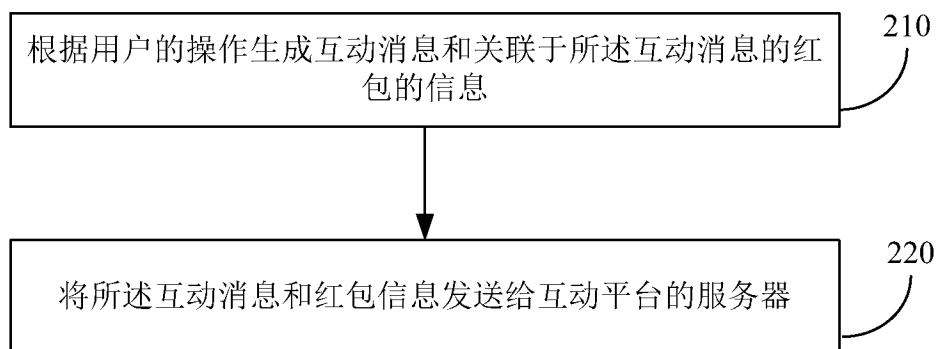


图 2

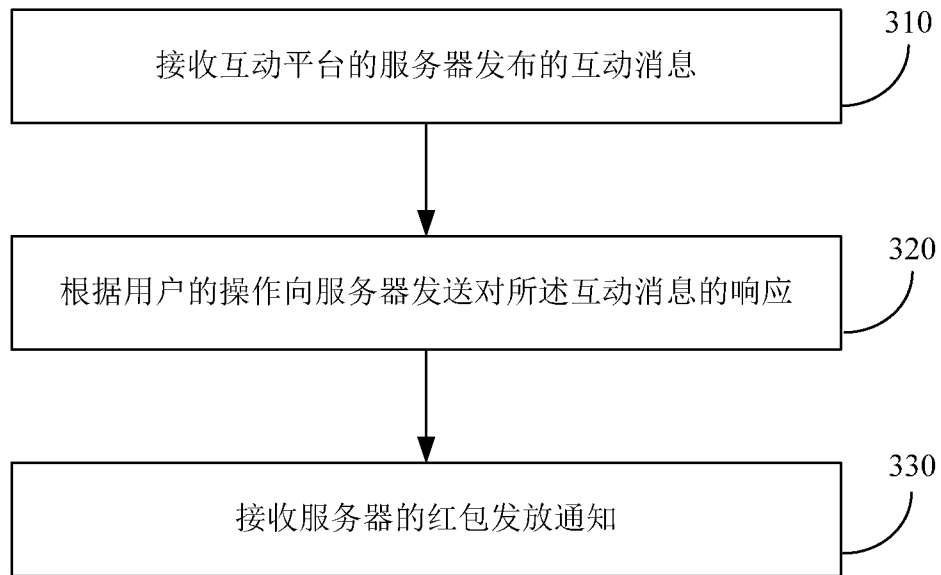


图 3

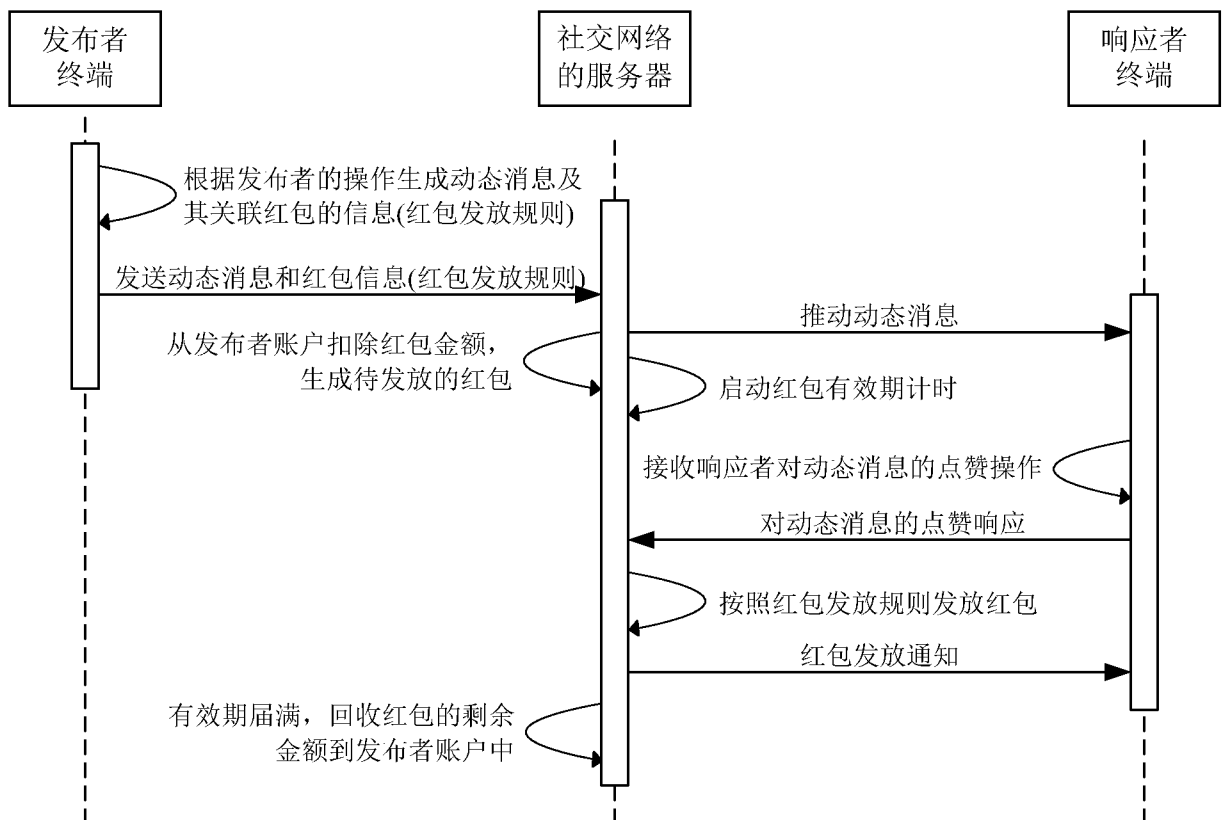


图 4

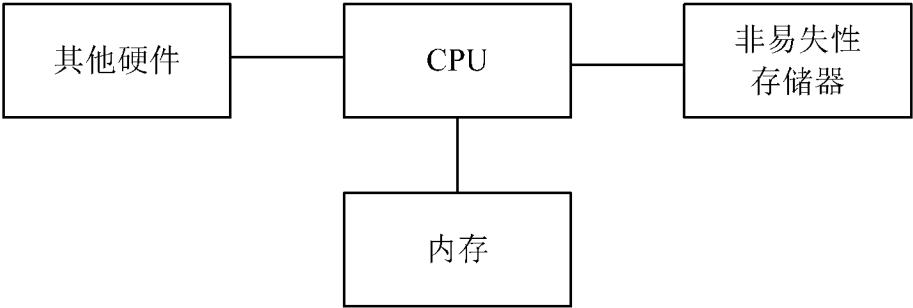


图 5

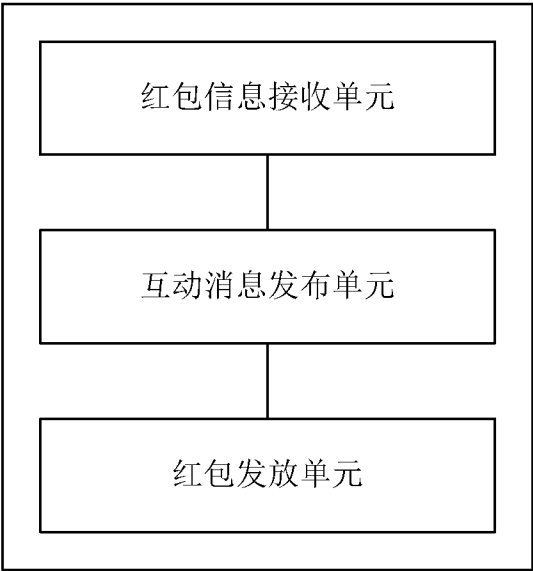


图 6

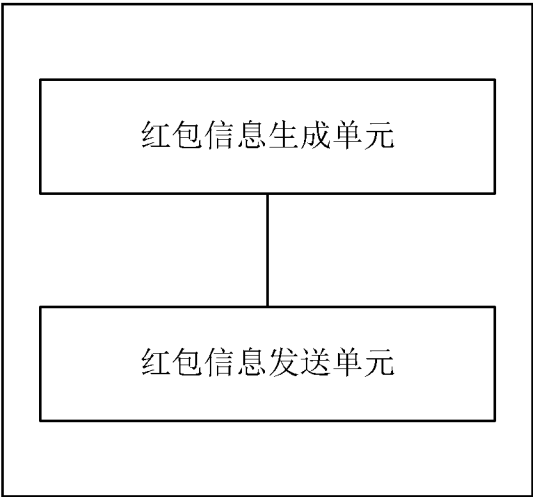


图 7

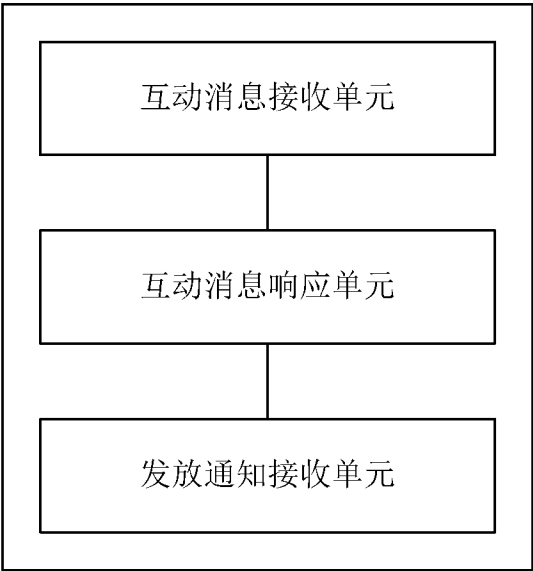


图 8

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/CN2016/110709**A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER**

G06Q 20/06 (2012.01) 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)

G06F; G06Q

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

CNTXT; CNABS; WOTXT; CJFD: social contact, red packet, social, contact, interaction, reply, write, back, return, response, answer, respond, participate, comment, discuss, review, relevance, red, packet, award, encourage, bonus, send, envelope, condition, rule, regulation, money, sum, amount

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	CN 102142123 A (MICROSOFT CORPORATION), 03 August 2011 (03.08.2011), description, paragraphs [0034]-[0036] and [0052]-[0054]	1-22
A	CN 101436286 A (CHEN, Can), 20 May 2009 (20.05.2009), the whole document	1-22
A	CN 103366298 A (LIN, Jianyu), 23 October 2013 (23.10.2013), the whole document	1-22
A	CN 204360714 U (DAHE MEDIA CO., LTD.), 27 May 2015 (27.05.2015), the whole document	1-22

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C.☒ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:	“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
“A” document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance	“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
“E” earlier application or patent but published on or after the international filing date	“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
“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)	“&” document member of the same patent family
“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	

Date of the actual completion of the international search 11 March 2017 (11.03.2017)	Date of mailing of the international search report 22 March 2017 (22.03.2017)
Name and mailing address of the ISA/CN: State Intellectual Property Office of the P. R. China No. 6, Xitucheng Road, Jimenqiao Haidian District, Beijing 100088, China Facsimile No.: (86-10) 62019451	Authorized officer ZHAO, Weihua Telephone No.: (86-10) 62411830

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/CN2016/110709

Patent Documents referred in the Report	Publication Date	Patent Family	Publication Date
CN 102142123 A	03 August 2011	US 2011184792 A1	28 July 2011
CN 101436286 A	20 May 2009	None	
CN 103366298 A	23 October 2013	US 2013253995 A1	26 September 2013
		TW I480822 B	11 April 2015
		TW 201331875 A	01 August 2013
CN 204360714 U	27 May 2015	None	

A. 主题的分类 G06Q 20/06 (2012.01) i 按照国际专利分类 (IPC) 或者同时按照国家分类和 IPC 两种分类		
B. 检索领域 检索的最低限度文献 (标明分类系统和分类号) G06F; G06Q 包含在检索领域中的除最低限度文献以外的检索文献 在国际检索时查阅的电子数据库 (数据库的名称, 和使用的检索词 (如使用)) CNTXT; CNABS; WOTXT; CJFD: 社交, 互动, 回复, 响应, 参与, 评论, 关联, 红包, 奖励, 鼓励, 奖金, 发放, 条件, 规则, 金额, social, contact, interaction, reply, write, back, return, response, answer, respond, participate, comment, discuss, review, relevance, red, packet, award, encourage, bonus, send, envelope, condition, rule, regulation, money, sum, amount		
C. 相关文件		
类 型*	引用文件, 必要时, 指明相关段落	相关的权利要求
X	CN 102142123 A (微软公司) 2011年 8月 3日 (2011 - 08 - 03) 说明书第[0034]-[0036]段、第[0052]-[0054]段	1-22
A	CN 101436286 A (陈灿) 2009年 5月 20日 (2009 - 05 - 20) 全文	1-22
A	CN 103366298 A (林建宇) 2013年 10月 23日 (2013 - 10 - 23) 全文	1-22
A	CN 204360714 U (大贺传媒股份有限公司) 2015年 5月 27日 (2015 - 05 - 27) 全文	1-22
☐ 其余文件在C栏的续页中列出。 ☒ 见同族专利附件。		
* 引用文件的具体类型: “A” 认为不特别相关的表示了现有技术一般状态的文件 “E” 在国际申请日的当天或之后公布的在先申请或专利 “L” 可能对优先权要求构成怀疑的文件, 或为确定另一篇引用文件的公布日而引用的或者因其他特殊理由而引用的文件 (如具体说明的) “O” 涉及口头公开、使用、展览或其他方式公开的文件 “P” 公布日先于国际申请日但迟于所要求的优先权日的文件 “T” 在申请日或优先权日之后公布, 与申请不相抵触, 但为了理解发明之理论或原理的在后文件 “X” 特别相关的文件, 单独考虑该文件, 认定要求保护的发明不是新颖的或不具有创造性 “Y” 特别相关的文件, 当该文件与另一篇或者多篇该类文件结合并且这种结合对于本领域技术人员为显而易见时, 要求保护的发明不具有创造性 “&” 同族专利的文件		
国际检索实际完成的日期 2017年 3月 11日		国际检索报告邮寄日期 2017年 3月 22日
ISA/CN的名称和邮寄地址 中华人民共和国国家知识产权局 (ISA/CN) 中国北京市海淀区蓟门桥西土城路6号 100088 传真号 (86-10) 62019451		受权官员 赵伟华 电话号码 (86-10) 62411830

国际检索报告
关于同族专利的信息

国际申请号

PCT/CN2016/110709

检索报告引用的专利文件			公布日 (年/月/日)	同族专利			公布日 (年/月/日)
CN	102142123	A	2011年 8月 3日	US	2011184792	A1	2011年 7月 28日
CN	101436286	A	2009年 5月 20日	无			
CN	103366298	A	2013年 10月 23日	US	2013253995	A1	2013年 9月 26日
				TW	I480822	B	2015年 4月 11日
				TW	201331875	A	2013年 8月 1日
CN	204360714	U	2015年 5月 27日	无			