

## 명세서

### 청구범위

#### 청구항 1

사용자 단말이 상기 사용자 단말에 구비된 센서를 통해 공연이 수행되는 행사장의 식별자를 인식함으로써, 상기 사용자 단말의 사용자가 상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되는 단계;

상기 사용자 단말의 사용자가 상기 커뮤니티 서비스의 멤버로 등록되어 있는 동안, 상기 사용자 단말에 구비된 센서에 의하여 생성된 센싱 데이터를 이용하여, 상기 행사장의 관객을 대상으로 부여되는 미션의 수행여부에 상응하는 보상이 결정되는 단계; 및

상기 결정된 보상이 상기 사용자 단말의 사용자의 계정에 부여되는 단계를 포함하되,

상기 행사장의 커뮤니티 서비스는 상기 식별자의 인식을 통하여만 자동 등록될 수 있는 폐쇄형 온라인 서비스이고,

상기 미션은 상기 공연이 진행되는 시간에만 부여되고,

상기 미션은 상기 공연을 기획한 주체에 의해 상기 행사장에 입장한 상기 관객의 동의 없이도 관객 전부에게 부여되는 것이며,

상기 미션은 제1 미션 및 제2 미션을 포함하되,

상기 제1 미션은 상기 공연의 진행중 부여되는 미션이고,

상기 제2 미션은 상기 공연의 진행중 부여되는 미션이되, 상기 공연의 시간 순서에 따라 상기 제1 미션이 부여된 이후 부여된 미션인,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 2

제1 항에 있어서,

상기 식별자는 상기 식별자의 인식을 통해 상기 사용자 단말의 사용자가 상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되면, 다른 식별자로 자동 변경되는 것인,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 3

제1 항에 있어서,

상기 사용자 단말의 사용자가 상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되는 단계는,

상기 사용자 단말에 상기 행사장의 티켓이 저장된 경우에만 상기 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되는 단계를 포함하는,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 4

제1 항에 있어서,

상기 커뮤니티 서비스는 상기 행사장의 행사 종료에 따라 서비스 제공을 종료하는 서비스인,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 5

제1 항에 있어서,

상기 자동 등록되는 단계는,

상기 사용자 단말의 측위 정보가 상기 행사장의 대응 영역을 이탈한 경우, 상기 사용자 단말의 사용자가 상기 커뮤니티 서비스의 멤버에서 자동 제거되는 단계를 포함하는,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 6

제1 항에 있어서,

상기 보상이 결정되는 단계는,

상기 사용자 단말에 상기 행사장의 미션 셋 데이터가 다운로드 되는 단계를 포함하되,

상기 미션 셋 데이터는 복수의 미션의 행사 타임라인 기반 발생 시점에 대한 데이터 및 각 미션의 타입에 대한 데이터를 포함하는,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 7

제6 항에 있어서,

상기 미션 셋 데이터는,

상기 행사의 종류에 따라 사전 정의된 것인,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 8

제1 항에 있어서,

상기 보상이 결정되는 단계는,

상기 미션의 발생 시점에 상기 센싱 데이터가 상기 사용자 단말로부터 서비스 서버에 송신되고, 상기 서비스 서버에 의하여 상기 미션의 수행여부가 판정되는 단계를 포함하는,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 9

제1 항에 있어서,

상기 보상이 결정되는 단계는,

상기 사용자 단말이 상기 행사장에 송출 중인 음악의 특정 bit를 인식하고 상기 bit에 따라 동적으로 생성된 미션이 수행되었는지 여부를 판단하는 단계를 포함하는,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 10

제9 항에 있어서,

상기 bit에 따라 동적으로 생성된 미션이 수행되었는지 여부를 판단하는 단계는,

상기 특정 bit가 일정시간 이상 유지되는 경우, 동일한 동작의 수행이 미션으로 자동 생성되는 단계를 포함하는,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 11

제1 항에 있어서,

상기 보상이 결정되는 단계는,

상기 행사장에 송출 중인 음악의 주파수 데이터를 이용하여 상기 주파수 데이터와 흥분 상태에서 발생하는 뇌파의 주파수의 유사도를 비교하고, 상기 유사도에 따라 동적으로 생성된 미션이 수행되었는지 여부를 판단하는 단계를 포함하는,

행사 참여 유도 방법.

#### **청구항 12**

제1 항에 있어서,

상기 보상이 결정되는 단계는,

상기 사용자 단말이 상기 미션의 수행 시점을 알리는 알람 신호를 출력하는 단계를 포함하는,

행사 참여 유도 방법.

#### **청구항 13**

제1 항에 있어서,

상기 보상이 결정되는 단계는,

상기 사용자 단말에 구비된 터치 센서를 통한 조작의 결과 커뮤니티 서비스 접속 소프트웨어가 상기 미션의 발생 시점에 실행되었는지 판정하는 단계를 포함하는,

행사 참여 유도 방법.

#### **청구항 14**

제13 항에 있어서,

상기 커뮤니티 서비스 접속 소프트웨어는,

상기 미션의 요구 시점에 상기 사용자의 현재 위치에 기반한 카드 섹션 구성 화면을 출력하는 것인,

행사 참여 유도 방법.

#### **청구항 15**

제1 항에 있어서,

상기 보상이 결정되는 단계는,

상기 사용자 단말에 구비된 모션 센서의 측정 값을 이용하여, 상기 미션의 발생 시점에, 상기 미션에 따른 요구 동작이 상기 사용자 단말의 사용자에게 의하여 수행되었는지 판정하는 단계를 포함하는,

행사 참여 유도 방법.

#### **청구항 16**

제1 항에 있어서,

상기 보상이 결정되는 단계는,

상기 사용자 단말에 구비된 터치 센서의 측정 값을 이용하여, 상기 미션의 발생 시점에, 상기 사용자 단말에 대한 터치가 수행되었는지 판정하는 단계를 포함하는,

행사 참여 유도 방법.

#### **청구항 17**

제1 항에 있어서,

상기 행사장에 설치된 스크린을 통해 상기 사용자 단말의 미션 수행 결과가 실시간으로 표시되는 단계를 더 포함하는,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 18

제1 항에 있어서,

상기 행사장에 설치된 스크린을 통해 상기 커뮤니티에 자동 등록되어 있는 모든 사용자 단말에 의한 상기 미션 수행의 결과가 전체 스코어로 표시되는 단계를 더 포함하는,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 19

제18 항에 있어서,

상기 커뮤니티 서비스를 통해 제공된 미션의 수행여부에 상응하는 보상을 수신하는 단계는,

상기 스크린에 표시된 전체 스코어가 임계치를 넘어가는 경우, 상기 커뮤니티에 자동 등록되어 있는 모든 사용자 단말이 보상을 수신하는 단계를 더 포함하는,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 20

제1 항에 있어서,

상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되는 단계는,

상기 사용자 단말에 저장된 행사장 티켓의 구역 정보에 기반하여 상기 구역 정보가 제1 구역인 경우 제1 커뮤니티로 자동 등록되고, 제2 구역인 경우 제2 커뮤니티로 자동 등록되는 단계를 포함하는,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 21

제1 항에 있어서,

상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되는 단계는,

상기 사용자 단말이, 상기 식별자를 통해 현재 접속되는 커뮤니티의 사용자 수를 수신하는 단계; 및

상기 사용자 단말이, 상기 커뮤니티의 사용자 수를 더 이용하여 상기 커뮤니티 서비스에 자동 등록하는 단계를 포함하되,

상기 식별자를 통해 현재 자동 등록되는 제1 커뮤니티의 사용자 수가 기 설정된 인원수와 같으면, 상기 식별자를 통해 제2 커뮤니티에 자동 등록되도록 하는,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 22

제1 항에 있어서,

제1 커뮤니티는, 상기 제1 커뮤니티의 사용자가 상기 제1 커뮤니티의 다른 사용자를 조회할 수 있고, 다른 사용자와 커뮤니케이션이 가능한 것이고,

제2 커뮤니티는, 상기 제2 커뮤니티의 사용자가 상기 제2 커뮤니티의 다른 사용자를 조회할 수 있으나, 다른 사용자와 커뮤니케이션이 불가능한 것인,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 23

제1 항에 있어서,

제2 커뮤니티는, 상기 제2 커뮤니티의 사용자가 제1 커뮤니티의 사용자의 초대에 의해 상기 제1 커뮤니티로 이전할 수 있는 것인,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 24

제1 항에 있어서,

상기 커뮤니티 서비스는 이용 등급에 대응되도록 구성되어 있는 서비스이고,

상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되는 단계는,

상기 사용자 단말의 사용자 정보를 수신하는 단계; 및

상기 사용자 정보 각각에 가중치를 연산하여 상기 이용 등급을 부여하는 단계를 포함하되,

상기 부여된 이용 등급에 대응되는 커뮤니티 서비스에 자동 등록되도록 하는,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 25

제1 항에 있어서,

상기 보상은 암호 화폐이고, 상기 계정은 상기 사용자 단말의 사용자가 이용하는 디앱에 연결된 wallet인,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 26

제1 항에 있어서,

상기 계정에 부여된 보상을 이용하여 상기 커뮤니티 서비스에 등록된 다른 사용자 단말의 사용자의 프로필을 조회하는 단계를 더 포함하는,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 27

제1 항에 있어서,

상기 계정에 부여된 보상을 이용하여 상기 커뮤니티 서비스에 등록된 다른 사용자와 커뮤니케이션 하는 단계를 더 포함하는,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 28

제1 항에 있어서,

상기 보상은,

상기 계정에 부여된 보상이 임계치를 넘으면 상기 행사장의 대응 영역 안에 위치한 스크린을 통해 디스플레이 되는 콘텐츠를 선정할 수 있는 아이템과 교환할 수 있는 것인,

행사 참여 유도 방법.

#### 청구항 29

제1 항에 있어서,

사용자 단말이, 식별자를 촬영한 이미지를 디코딩하여 문자열을 추출하는 단계;

상기 사용자 단말이, 상기 식별자를 촬영한 이미지의 위치 정보를 수집하는 단계;

상기 사용자 단말이, 상기 문자열과 상기 위치 정보를 이용하여 동적 링크를 생성하는 단계; 및  
 상기 사용자 단말이, 상기 동적 링크를 통해 커뮤니티 서비스를 제공하는 단계를 더 포함하는,  
 행사 참여 유도 방법.

**청구항 30**

제29 항에 있어서,  
 상기 식별자를 촬영한 이미지의 위치 정보를 수집하는 단계는,  
 시간대(time-slot)에 따라 할당된 코드를 이용하여 상기 이미지의 시간 정보를 수집하는 단계를 포함하는,  
 행사 참여 유도 방법.

**청구항 31**

제29 항에 있어서,  
 상기 식별자를 촬영한 이미지의 위치 정보를 수집하는 단계는,  
 상기 이미지의 촬영 시간 또는 상기 문자열의 추출 시간을 이용하여 상기 이미지의 시간 정보를 수집하는 단계를 포함하는,  
 행사 참여 유도 방법.

**청구항 32**

제29 항에 있어서,  
 상기 문자열과 상기 위치 정보를 이용하여 동적 링크를 생성하는 단계는,  
 상기 사용자 단말의 티켓 저장 여부에 따라 동적 링크를 생성하는 단계를 포함하는,  
 행사 참여 유도 방법.

**청구항 33**

제29 항에 있어서,  
 상기 문자열과 상기 위치 정보를 이용하여 동적 링크를 생성하는 단계는,  
 상기 이미지의 촬영 시간 정보를 더 이용하여 상기 동적 링크를 생성하는 단계를 포함하는,  
 행사 참여 유도 방법.

**청구항 34**

제29 항에 있어서,  
 상기 문자열과 상기 위치 정보를 이용하여 동적 링크를 생성하는 단계는,  
 상기 이미지의 촬영 기기 정보를 더 이용하여 상기 동적 링크를 생성하는 단계를 포함하는,  
 행사 참여 유도 방법.

**청구항 35**

사용자 단말에 표시된 식별자가 공연이 수행되는 행사장의 스캐닝 장치에 의하여 인식됨으로써, 상기 사용자 단말의 사용자가 상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되는 단계;  
 상기 사용자 단말의 사용자가 상기 커뮤니티 서비스의 멤버로 등록되어 있는 동안, 상기 사용자 단말에 구비된 센서에 의하여 생성된 센싱 데이터를 이용하여, 상기 행사장의 관객을 대상으로 부여되는 미션의 수행여부에 상응하는 보상이 결정되는 단계; 및  
 상기 결정된 보상이 상기 사용자 단말의 사용자의 계정에 부여되는 단계를 포함하되,

상기 행사장의 커뮤니티 서비스는 상기 식별자의 인식을 통하여만 자동 등록될 수 있는 폐쇄형 온라인 서비스이고,

상기 미션은 상기 공연이 진행되는 시간에만 부여되고,

상기 미션은 상기 공연을 기획한 주체에 의해 상기 행사장에 입장한 상기 관객의 동의 없이도 관객 전부에게 부여되는 것이며,

상기 미션은 제1 미션 및 제2 미션을 포함하되,

상기 제1 미션은 상기 공연의 진행중 부여되는 미션이고,

상기 제2 미션은 상기 공연의 진행중 부여되는 미션이되, 상기 공연의 시간 순서에 따라 상기 제1 미션이 부여된 이후 부여된 미션인,

행사 참여 유도 방법.

### 발명의 설명

#### 기술 분야

[0001] 본 발명은 행사 참여 유도 방법 및 시스템에 관한 것이다. 보다 자세하게는, 관객들이 행사에 자발적으로 참여할 수 있도록 유도하는 방법 및 시스템에 관한 것이다.

#### 배경 기술

[0002] 가수의 공연 같은 행사에서 관객의 참여를 유도하기 위하여 대형 전광판 등 다양한 수단이 동원된다. 그러나, 관객의 참여도를 객관적으로 측정할 수 있는 기술적 수단이 제공되고 있지 않으므로, 관객의 참여를 유도하는데 한계가 있는 실정이다.

[0003] 그런데, 공연에서 관람자의 참여를 유도하고, 그에 따라 때 적절한 보상이 주어지도록 하면서도 이를 위하여 추가적인 비용 투입이 최소한으로 요구되는 형태의 플랫폼 및 그 기반 시스템은 제공되고 있지 않다.

#### 선행기술문헌

##### 특허문헌

[0004] (특허문헌 0001) 한국공개특허 제2003-0072844호

#### 발명의 내용

##### 해결하려는 과제

[0005] 본 발명이 해결하고자 하는 기술적 과제는, 관람객들이 자발적으로 행사에 참여할 수 있도록 유도하는 방법 및 시스템을 제공하는 것이다.

[0006] 본 발명이 해결하고자 하는 다른 기술적 과제는, 특정 공간에 해당하는 영역에 위치한 관람객들만 액세스 할 수 있는 폐쇄형 커뮤니티를 제공하여 관람객들 만을 대상으로 하는 행사 참여 유도 및 그 보상 서비스를 제공하는 방법 및 시스템을 제공하는 것이다.

[0007] 본 발명이 해결하고자 하는 또 다른 기술적 과제는, 공연에 참여한 정도를 관람객의 이동 단말에 구비된 센서를 이용하여 측정할 수 있도록 하는 방법 및 시스템을 제공하는 것이다.

[0008] 본 발명이 해결하고자 하는 또 다른 기술적 과제는, 공연에 대한 참여 미션들을 공연 콘텐츠에 기반하여 자동으로 생성함으로써, 공연 참여 유도를 위한 추가적인 비용 투입을 최소화하는 방법 및 시스템을 제공하는 것이다.

[0009] 본 발명의 기술적 과제들은 이상에서 언급한 기술적 과제들로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 기술적 과제들은 아래의 기재로부터 본 발명의 기술분야에서의 통상의 기술자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

**과제의 해결 수단**

- [0010] 상기 기술된 문제점들을 해결하기 위한 본 발명의 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 사용자 단말이 상기 사용자 단말에 구비된 센서를 통해 행사장의 식별자를 인식함으로써, 상기 사용자 단말의 사용자가 상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되는 단계, 상기 사용자 단말의 사용자가 상기 커뮤니티 서비스의 멤버로 등록되어 있는 동안, 상기 사용자 단말에 구비된 센서에 의하여 생성된 센싱 데이터를 이용하여, 상기 행사장의 관객을 대상으로 부여되는 미션의 수행여부에 상응하는 보상이 결정되는 단계, 및 상기 결정된 보상이 상기 사용자 단말의 사용자의 계정에 부여되는 단계를 포함하되, 상기 행사장의 커뮤니티 서비스는 상기 식별자의 인식을 통하여만 자동 등록될 수 있는 폐쇄형 온라인 서비스일 수 있다.
- [0011] 이 때 상기 식별자는 상기 식별자의 인식을 통해 상기 사용자 단말의 사용자가 상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되면, 다른 식별자로 자동 변경될 수 있다.
- [0012] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 사용자 단말의 사용자가 상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되는 단계가 상기 사용자 단말에 상기 행사장의 티켓이 저장된 경우에만 상기 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되는 단계를 포함할 수 있다.
- [0013] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 커뮤니티 서비스는 상기 행사장의 행사 종료에 따라 서비스 제공을 종료하는 서비스인 것일 수 있다.
- [0014] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 자동 등록 단계는, 상기 사용자 단말의 측위 정보가 상기 행사장의 대응 영역을 이탈한 경우, 상기 단말의 사용자가 상기 커뮤니티 서비스의 멤버에서 자동 제거되는 단계를 포함할 수 있다.
- [0015] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 보상이 결정되는 단계는, 상기 사용자 단말에 상기 행사장의 미션 셋 데이터가 다운로드 되는 단계를 포함하되, 상기 미션 셋 데이터는 복수의 미션의 행사 타임라인 기반 발생 시점에 대한 데이터 및 각 미션의 타입에 대한 데이터를 포함할 수 있다. 이 때, 상기 미션 셋 데이터는, 상기 행사의 종류에 따라 사전 정의된 것일 수 있다.
- [0016] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 보상이 결정되는 단계는, 상기 미션의 발생 시점에 상기 센싱 데이터가 상기 사용자 단말로부터 서비스 서버에 송신되고, 상기 서비스 서버에 의하여 상기 미션의 수행여부가 판정되는 단계를 포함할 수 있다.
- [0017] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 보상이 결정되는 단계는, 상기 사용자 단말이 상기 행사장에 송출 중인 음악의 특정 bit를 인식하고 상기 bit에 따라 동적으로 생성된 미션이 수행되었는지 여부를 판단하는 단계를 포함할 수 있다. 이 때, 상기 bit에 따라 동적으로 생성된 미션이 수행되었는지 여부를 판단하는 단계는 상기 특정 bit가 일정시간 이상 유지되는 경우, 동일한 동작의 수행이 미션으로 자동 생성되는 단계를 포함할 수 있다.
- [0018] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 보상이 결정되는 단계는, 상기 행사장에 송출 중인 음악의 주파수 데이터를 이용하여 상기 주파수 데이터와 흥분 상태에서 발생하는 뇌파의 주파수의 유사도를 비교하고, 상기 유사도에 따라 동적으로 생성된 미션이 수행되었는지 여부를 판단하는 단계를 포함할 수 있다.
- [0019] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 보상이 결정되는 단계는, 상기 사용자 단말이 상기 미션의 수행 시점을 알리는 알람 신호를 출력하는 단계를 포함할 수 있다.
- [0020] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 보상이 결정되는 단계는, 상기 사용자 단말에 구비된 터치 센서를 통한 조작의 결과 상기 커뮤니티 서비스 접속 소프트웨어가 상기 미션의 발생 시점에 실행되었는지 판정하는 단계를 포함할 수 있다. 이 때, 상기 커뮤니티 접속 소프트웨어는 상기 미션의 요구 시점에 상기 사용자의 현재 위치에 기반한 카드 섹션 구성 화면을 출력하는 것일 수 있다.
- [0021] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 보상이 결정되는 단계는, 상기 사용자 단말에 구비된 모션 센서의 측정 값을 이용하여 상기 미션의 발생 시점에 상기 미션에 따른 요구 동작이 상기 사용자 단말의 사용자에게 의하여 수행되었는지 판단하는 단계를 포함할 수 있다.
- [0022] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 보상이 결정되는 단계는, 상기 사용자 단말에 구비된 터치 센서의 측정 값을 이용하여 상기 미션의 발생 시점에, 상기 사용자 단말에 대한 터치가 수행되었는지 판정하는 단계를 포함할 수 있다.



- [0023] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 행사장에 설치된 스크린을 통해 상기 사용자 단말의 미션 수행 결과가 실시간으로 표시되는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [0024] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 행사장에 설치된 스크린을 통해 상기 커뮤니티에 자동 등록되어 있는 모든 사용자 단말에 의한 상기 미션 수행의 결과가 전체 스코어로 표시되는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [0025] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 커뮤니티 서비스를 통해 제공된 미션의 수행여부에 상응하는 보상을 수신하는 단계는 상기 스크린에 표시된 전체 스코어가 임계치를 넘어가는 경우, 상기 커뮤니티에 자동 등록되어 있는 모든 사용자 단말이 보상을 수신하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [0026] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되는 단계는, 상기 사용자 단말에 저장된 행사장 티켓의 구역 정보에 기반하여 상기 구역 정보가 제1 구역인 경우 제1 커뮤니티로 자동 등록되고, 제2 구역인 경우 제2 커뮤니티로 자동 등록되는 단계를 포함할 수 있다.
- [0027] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되는 단계는, 상기 사용자 단말이, 상기 식별자를 통해 현재 접속되는 커뮤니티의 사용자 수를 수신하는 단계 및 상기 사용자 단말이, 상기 커뮤니티의 사용자 수를 더 이용하여 상기 커뮤니티 서비스에 자동 등록하는 단계를 포함하되, 상기 식별자를 통해 현재 자동 등록되는 제1 커뮤니티의 사용자 수가 기 설정된 인원수와 같으면, 상기 식별자를 통해 제2 커뮤니티에 자동 등록되도록 하는 것일 수 있다.
- [0028] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 제1 커뮤니티는, 상기 제1 커뮤니티의 사용자가 상기 제1 커뮤니티의 다른 사용자를 조회할 수 있고, 다른 사용자와 커뮤니케이션이 가능한 것이고, 상기 제2 커뮤니티는, 상기 제2 커뮤니티의 사용자가 상기 제2 커뮤니티의 다른 사용자를 조회할 수 있으나, 다른 사용자와 커뮤니케이션이 불가능한 것일 수 있다.
- [0029] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 제2 커뮤니티는, 상기 제2 커뮤니티의 사용자가 상기 제1 커뮤니티의 사용자의 초대에 의해 상기 제1 커뮤니티로 이전할 수 있는 것일 수 있다.
- [0030] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 커뮤니티 서비스는 이용 등급에 대응되도록 구성되어 있는 서비스이고, 상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되는 단계는, 상기 사용자 단말의 사용자 정보를 수신하는 단계 및 상기 사용자 정보 각각에 가중치를 연산하여 상기 이용 등급을 부여하는 단계를 포함하되, 상기 부여된 이용 등급에 대응되는 커뮤니티 서비스에 자동 등록되도록 하는 것일 수 있다.
- [0031] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 보상은 암호 화폐이고, 상기 계정은 상기 사용자 단말의 사용자가 이용하는 디앱에 연결된 wallet인 것일 수 있다.
- [0032] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 계정에 부여된 보상을 이용하여 상기 커뮤니티 서비스에 등록된 다른 사용자 단말의 사용자의 프로필을 조회하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [0033] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 계정에 부여된 보상을 이용하여 상기 커뮤니티 서비스에 등록된 다른 사용자와 커뮤니케이션 하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [0034] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 보상은 상기 계정에 부여된 보상이 임계치를 넘으면 상기 행사장의 대응 영역 안에 위치한 스크린을 통해 디스플레이 되는 콘텐츠를 선정할 수 있는 아이템과 교환할 수 있는 것일 수 있다.
- [0035] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 사용자 단말이, 식별자를 촬영한 이미지를 디코딩하여 문자열을 추출하는 단계, 상기 사용자 단말이, 상기 식별자를 촬영한 이미지의 위치 정보를 수집하는 단계, 상기 사용자 단말이, 상기 문자열과 상기 위치 정보를 이용하여 동적 링크를 생성하는 단계 및 상기 사용자 단말이, 상기 동적 링크를 통해 커뮤니티 서비스를 제공하는 단계를 더 포함할 수 있다.
- [0036] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 식별자를 촬영한 이미지의 위치 정보를 수집하는 단계는, 시간대(time-slot)에 따라 할당된 코드를 이용하여 상기 이미지의 시간 정보를 수집하는 단계를 포함할 수 있다.
- [0037] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 식별자를 촬영한 이미지의 위치 정보를 수집하는 단계는 상기 이미지의 촬영 시간 또는 상기 문자열의 추출 시간을 이용하여 상기 이미지의 시간 정보를 수집하는 단계를 포함할 수 있다.
- [0038] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 문자열과 상기 위치 정보를 이용하여 동적 링크를 생성하는 단

계는, 상기 사용자 단말의 티켓 저장 여부에 따라 동적 링크를 생성하는 단계를 포함할 수 있다.

[0039] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 문자열과 상기 위치 정보를 이용하여 동적 링크를 생성하는 단계는, 상기 이미지의 촬영 시간 정보를 더 이용하여 상기 동적 링크를 생성하는 단계를 포함할 수 있다.

[0040] 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 문자열과 상기 위치 정보를 이용하여 동적 링크를 생성하는 단계는, 상기 이미지의 촬영 기기 정보를 더 이용하여 상기 동적 링크를 생성하는 단계를 포함할 수 있다.

[0041] 상기 기술된 문제점들을 해결하기 위한 본 발명의 다른 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법은, 상기 사용자 단말에 표시된 식별자가 행사장의 스캐닝 장치에 의하여 인식됨으로써, 상기 사용자 단말의 사용자가 상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되는 단계, 상기 사용자 단말의 사용자가 상기 커뮤니티 서비스의 멤버로 등록되어 있는 동안, 상기 사용자 단말에 구비된 센서에 의하여 생성된 센싱 데이터를 이용하여, 상기 행사장의 관객을 대상으로 부여되는 미션의 수행여부에 상응하는 보상이 결정되는 단계 및 상기 결정된 보상이 상기 사용자 단말의 사용자의 계정에 부여되는 단계를 포함하되, 상기 행사장의 커뮤니티 서비스는 상기 식별자의 인식을 통하여만 자동 등록될 수 있는 폐쇄형 온라인 서비스인 것일 수 있다.

**도면의 간단한 설명**

[0042] 도 1 내지 도 2는 본 발명의 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 시스템의 구성도이다.

도 3은 본 발명의 다른 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법의 순서도이다.

도 4는 도 3을 참조하여 설명되는 방법에 따라 식별자 인식을 통해 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되는 방법의 순서도이다.

도 5 도 4를 참조하여 설명되는 방법에 따라 상기 사용자 단말의 사용자가 상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되는 방법의 순서도이다.

도 6 내지 도 7은 도 5를 참조하여 설명되는 방법에 따라 저장된 티켓 내용에 따라 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되는 단계를 부연설명하기 위한 개념도이다.

도 8은 도 3을 참조하여 설명되는 방법에 따라 미션이 진행되는 동안 센싱 데이터가 수신되는 방법의 순서도이다.

도 9 내지 도 10은 도 8을 참조하여 미션의 내용이 디스플레이 되는 예시도이다.

도 11은 도 8을 참조하여 설명되는 방법에 따라 센싱 데이터가 수신되는 방법에 대한 순서도이다.

도 12는 미션 수행 여부가 전광판에 디스플레이 되는 예시도이다.

도 13은 도 3을 참조하여 설명되는 방법에 따라 미션의 수행여부에 상응하는 보상이 상기 사용자 단말의 사용자의 계정에 부여되는 방법의 순서도이다.

도 14 내지 도 15는 보상에 대한 예시도이다.

**발명을 실시하기 위한 구체적인 내용**

[0043] 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시예들을 상세히 설명한다. 본 발명의 이점 및 특징, 그리고 그것들을 달성하는 방법은 첨부되는 도면과 함께 상세하게 후술되어 있는 실시 예들을 참조하면 명확해질 것이다. 그러나 본 발명은 이하에서 게시되는 실시 예들에 한정되는 것이 아니라 서로 다른 다양한 형태로 구현될 수 있으며, 단지 본 실시 예들은 본 발명의 게시가 완전하도록 하고, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 발명의 범주를 완전하게 알려주기 위해 제공되는 것이며, 본 발명은 청구항의 범주에 의해 정의될 뿐이다. 명세서 전체에 걸쳐 동일 참조 부호는 동일 구성 요소를 지칭한다.

[0044] 다른 정의가 없다면, 본 명세서에서 사용되는 모든 용어(기술 및 과학적 용어를 포함)는 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 공통적으로 이해될 수 있는 의미로 사용될 수 있을 것이다. 또 일반적으로 사용되는 사전에 정의되어 있는 용어들은 명백하게 특별히 정의되어 있지 않는 한 이상적으로 또는 과도하게 해석되지 않는다. 본 명세서에서 사용된 용어는 실시예들을 설명하기 위한 것이며 본 발명을 제한하고자 하는 것은 아니다. 본 명세서에서, 단수형은 문구에서 특별히 언급하지 않는 한 복수형도 포함한다.

[0045] 명세서에서 사용되는 "포함한다 (comprise)" 및/또는 "포함하는 (comprising)"은 언급된 구성 요소, 단계, 동작

및/또는 소자는 하나 이상의 다른 구성 요소, 단계, 동작 및/또는 소자의 존재 또는 추가를 배제하지 않는다.

- [0046] 이하, 본 발명의 몇몇 실시예들에 대하여 첨부된 도면에 따라 상세하게 설명한다.
- [0047] 본 발명의 일 실시예에 따른 행사 참여 유도 시스템의 구성 및 그 동작을 도 1 내지 도 2를 참조하여 설명한다. 본 실시예에 따른 행사 참여 유도 시스템은 하나 이상의 컴퓨팅 장치를 포함할 수 있다. 단, 이는 본 발명의 목적을 달성하기 위한 바람직한 실시예일 뿐이며, 필요에 따라 일부 구성 요소가 추가되거나 삭제될 수 있음은 물론이다. 이하, 각 구성 요소에 대하여 간략하게 설명한다.
- [0048] 먼저, 도 1에 도시된 실시예에 따르면, 사용자 단말(100)이 도시되어 있다. 사용자 단말(100)은 행사장에 입장하여 공연을 관람하는 사용자에게 의해 이용되는 컴퓨팅 장치이다. 사용자 단말(100)은 스마트 폰, 스마트 워치 등이 될 수 있으나 이에 국한되는 것이 아니며, 연산 수단 및 통신 수단이 구비된 임의의 장치를 포함할 수 있다.
- [0049] 상기 사용자 단말(100)에는 어플리케이션(APP)이 다운로드 되어 있고, 그 APP을 통하여 커뮤니티 서비스가 제공될 수도 있다. 상기 APP은 상기 식별자를 인식하여 디코딩하여 디코드된 문자를 이용하여 상기 사용자 단말의 사용자를 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록하는 소프트웨어를 말한다.
- [0050] 상기 커뮤니티 서비스란, 상기 식별자의 인식을 통하여만 자동 등록될 수 있고, 행사장 밖으로 나가는 경우에는 접속이 차단되어 행사장 밖에서는 이용할 수 없는 폐쇄형 온라인 서비스를 말한다. 자세한 내용은 아래에서 설명한다.
- [0051] 사용자 단말(100)은 행사장 입장시 행사장에 설치된 식별자(200)를 인식할 수 있다. 상기 인식 방법에는 식별자의 스캔 또는 촬영 등이 이용될 수 있으며, RFID 태그 방식이 이용될 수도 있다.
- [0052] 상기 식별자란, 특정 정보를 담고 있고, 이를 인식하기 위한 표식을 말한다. 도 1에는 식별자(200)의 예시로 2차원 바코드인 QR코드가 도시되어 있다. 이 외에도 1차원 바코드나 다른 2차원 바코드 또는 워터 마크 등도 모두 포함될 수 있다. 이하 이해의 편의를 돕기 위해 QR코드를 위주로 설명을 진행하지만, 이는 다른 식별자(200)에 적용될 수 있음은 물론이다.
- [0053] 사용자 단말(100)에 의해 식별자(200)가 인식되면, 상기 사용자 단말의 사용자는 상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록된다. 자동 등록에 대하여는 도 2를 참조하여 아래에서 자세히 설명한다.
- [0054] 상기 커뮤니티 서비스는 특정 시점에 특정 공간에 모여 있는 사용자 간에 미션을 함께 수행하거나 서로 커뮤니티 케이션할 수 있도록 하여 공연의 재미를 극대화할 수 있는 서비스이다. 따라서 상기 커뮤니티 서비스는 한 공간에 하나의 서비스가 제공될 수도 있고, 구분 조건에 따라 서로 다른 커뮤니티가 제공될 수도 있다.
- [0055] 또한, 상기 커뮤니티 서비스는 상기 행사장의 종료에 따라 서비스 제공을 종료하는 서비스일 수 있다. 즉, 상기 커뮤니티 서비스는 상기 행사장의 행사가 진행 중인 동안에만 생성되는 일회성 커뮤니티 서비스일 수 있는 것이다.
- [0056] 뿐만 아니라, 상기 커뮤니티 서비스는 상기 사용자 단말(100)의 측위 정보가 상기 행사장의 대응 영역을 이탈한 경우, 상기 사용자 단말(100)의 사용자가 상기 커뮤니티 서비스의 멤버에서 자동 제거되는 서비스일 수 있다.
- [0057] 사용자 단말(100)은 사용자의 모션을 인식하는 센서를 구비할 수 있다. 상기 센서를 통하여 생성된 센싱 데이터를 이용하여, 상기 행사장의 관객을 대상으로 부여되는 미션의 수행여부가 판단될 수 있다. 또한, 상기 미션의 수행여부에 상응하는 보상이 상기 사용자의 계정에 부여될 수 있다.
- [0058] 상기 미션의 수행여부 판단을 위해 사용자 입력이 감지될 수 있다. 상기 사용자 입력은, 사용자 단말(100)에 구비된 포인팅이 가능한 입력 장치를 통해 사용자 단말(100)에 입력될 수 있다. 상기 포인팅이 가능한 입력 장치란, 예를 들어 터치패드, 터치 디스플레이, 마우스, 스타일러스 펜, 또는 눈동자 위치 트래킹 장치 등일 수 있다.
- [0059] 사용자 단말(100)은 상기 사용자 입력에 응답하여, 미션의 수행 여부 등을 직접 판단할 수도 있고, 서버(300)에 미션 수행 여부에 관한 데이터를 송신할 수도 있다. 이에 대하여는 도 2를 참조하여 설명한다.
- [0060] 도 2를 참조하면, 본 실시예에 따른 행사 참여 유도 시스템은 하나 이상의 서버(300)를 더 포함할 수 있다. 서버는 노트북, 데스크톱(desktop) 등이 될 수 있으나, 고성능의 서버 컴퓨팅 장치로 구현되는 것이 바람직할 수 있다. 단, 이에 국한되는 것은 아니며, 상기 서버(300)는 연산 수단 및 통신 수단이 구비된 임의의 장치를 포함

할 수 있다.

- [0061] 서버(300)는 식별자(200)를 행사장에 위치한 전광판을 통해 디스플레이 되도록 제어할 수 있고, 사용자 단말(100)에 의해 식별자(200)가 인식되면 사용자 단말(100)의 사용자를 상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록할 수 있다.
- [0062] 예를 들어, 사용자 단말이 식별자인 QR코드를 인식하면, 특정 문자열을 얻을 수 있다. 해당 문자열은 상기 사용자 단말에서 특정 서비스를 제공하기 위한 링크 경로일 수 있다. 예를 들어, 문자열은 특정 사용자에게 특정 내용의 문자(SMS)를 자동으로 전송하기 위한 명령어일 수 있다. 또는 사용자 단말의 특정 설정을 변경하기 위한 명령어일 수 있다. 예를 들면, 와이파이(Wi-Fi)를 키고, 특정 SSID의 와이파이에 특정 패스워드를 자동으로 입력하여 접속하기 위한 명령어일 수 있다.
- [0063] 이 때, 동일한 제1 QR코드를 촬영하더라도 제1 사용자 단말은 제1 특정 경로로 접속되고, 다른 제2 사용자 단말은 제2 특정 경로로 접속될 수도 있다. 즉, 하나의 QR코드로 다양한 서비스를 제공할 수 있다.
- [0064] 이와 같이 하나의 QR코드로 다양한 서비스를 제공하기 위해서는 QR코드를 촬영하면서 추가로 생성되는 정보를 이용할 수 있다. 즉, QR코드를 촬영하면서 촬영으로 생성된 이미지 외에, 이미지에 대한 메타 정보(meta data)를 이용할 수 있다.
- [0065] 이미지에 대한 메타 정보 중에서, 1) 이미지가 촬영된 시각, 2) 이미지가 촬영된 위치(GPS 정보), 3) 이미지가 촬영된 기기 정보를 추가로 더 이용할 수 있다. 즉, 동일한 QR코드라고 하더라도 촬영된 시각이 다르거나, 촬영된 위치가 다르거나, 촬영된 기기가 다르다면 서로 다른 서비스를 제공하는 링크로 접속되도록, 동적으로 링크를 생성하여 제공할 수 있다. 이를 통해서 하나의 QR코드로 특정시간에 특화된, 또는 특정 위치에 특화된, 또는 특정 사용자에게 특화된 서비스를 제공할 수 있다. 물론 이미지가 촬영된 시각, 이미지가 촬영된 위치, 이미지가 촬영된 기기에 관한 정보는 이미지의 메타 정보 외에도 다른 방법으로 수집할 수 있다.
- [0066] 최근에 스마트폰과 같은 무선 이동 통신 단말기에서는 QR코드를 촬영하지 않아도 카메라 어플리케이션을 통해서 QR코드를 화면의 특정 영역에 위치시키는 것만으로도 자동으로 QR코드를 스캔해서 문자열을 생성해낸다. 이 과정에서는 이미지의 촬영은 없으므로, 이 때에는 QR코드를 스캔해서 문자열을 생성해낸 때의 시간 정보, 그 때의 무선 이동 통신 단말기의 위치 정보, 그 때의 무선 이동 통신 단말기의 정보를 이용해서 동적 URL을 생성할 수 있다. 상기 생성된 동적 URL을 통해 커뮤니티 서비스가 제공되며, 이 때 상기 식별자를 인식한 사용자 단말의 사용자를 상기 커뮤니티 서비스에 멤버로 자동 등록하여 제공할 수 있다. 뿐만 아니라, 상기 URL은 상기 멤버 등록 후에 실효됨으로써 다른 사람은 그 URL로 접속 불가능으로써 폐쇄적 서비스를 제공할 수 있다.
- [0067] 또한, 식별자(200)의 인식을 통해 사용자 단말(100)의 사용자가 상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되면, 식별자를 다른 것으로 자동 변경되도록 할 수 있다.
- [0068] 서버(300)는 사용자 단말(100)의 센싱 데이터를 수신하고 상기 수신한 센싱 데이터를 통해 사용자 단말(100)의 미션 수행 여부를 판단할 수 있다. 또한, 상기 미션의 수행여부에 따라 이에 상응하는 보상을 결정하고, 상기 결정된 보상을 사용자 단말(100)의 사용자의 계정에 부여할 수도 있다.
- [0069] 이 때, 상기 보상이 부여되는 사용자의 계정이란, 상기 커뮤니티 서비스에서만 통용되는 계정일 수도 있으나, 상기 커뮤니티 서비스와 독립적인 계정일 수도 있다. 예를 들어, 암호화폐의 월렛일 수도 있다. 상기 커뮤니티 서비스에서만 통용되는 계정에 보상이 부여되는 경우, 상기 커뮤니티 서비스는 행사 종료와 함께 사라지므로, 사용자는 상기 보상을 행사 중에만 사용할 수 있게 될 것이다. 반면에, 상기 커뮤니티 서비스와 독립적인 계정에 보상이 부여되는 경우, 사용자는 행사 종료 후에도 보상을 사용할 수 있게 될 것이다.
- [0070] 상기 보상이 암호화폐의 형태로 주어지는 경우, 몇몇 실시예에서 상기 사용자가 획득한 암호화폐가 보상으로서 획득된 것임을 가리키는 정보가 상기 암호화폐의 이전을 가리키는 트랜잭션 데이터에 포함될 수 있다. 즉, 상기 암호화폐의 거래 내역이 기록되는 블록체인에는, 암호화폐의 거래 사유로서 공연 참여 보상이 기록될 수 있을 것이다. 상기 공연 참여 보상의 부가 정보로서 공연의 상세 정보에 액세스 할 수 있는 공연 식별정보가 포함될 수 있음은 물론이다.
- [0071] 상기 보상이 암호화폐의 형태로 주어지는 경우, 상기 암호화폐 데이터에 공연 참여 보상으로서 획득된 암호화폐인 점이 기록될 수도 있을 것이다. 즉, 암호화폐 획득 사유를 가리키는 필드의 값으로서 공연 참여 보상을 가리키는 값이 세팅될 수 있을 것이다. 이 때, 상기 공연 참여 보상의 부가 정보로서 공연의 상세 정보에 액세스 할 수 있는 공연 식별정보가 포함될 수 있음은 물론이다.

- [0072] 상기 보상이 암호화폐로 주어지는 경우, 공연 참여 보상으로 받은 암호화폐를 이용하여 거래를 수행할 수 있는 것은 물론이다. 다만, 상기 설명한 실시예에 따라 공연 참여 보상으로 얻어진 암호화폐로만 구입할 수 있는 상품 또는 서비스가 제공됨으로써, 관객의 호응을 더욱 강하게 유도할 수 있을 것이다. 예를 들어, 공연 참여 보상으로 획득된 암호화폐로만 구입할 수 있는 한정판 아이돌 굿즈(goods)가 판매되는 경우, 상기 아이돌의 팬은 상기 아이돌의 공연에 열정적으로 참여하고, 그 보상으로 얻은 암호화폐를 이용하여 한정판 굿즈를 구매할 수 있게 될 것이다.
- [0073] 즉, 관객이 공연 참여 보상으로 얻은 암호화폐가 다른 다양한 용도를 가진 범용 암호화폐인 경우에도, 본 실시예에 따르면 공연 참여 보상으로 얻어진 암호화폐인 점이 식별될 수 있고, 그에 기인하여 공연 참여 보상으로 얻어진 범용 암호화폐를 보유한 관객을 대상으로 차별화된 상품 판매 또는 서비스 제공이 가능할 것이다. 이러한 점에 의하여 관객은 더욱 열정적으로 공연에 참여하게 될 것이다.
- [0074] 이하, 본 발명의 다른 실시예에 따른 행사 참여 유도 방법을 설명한다.
- [0075] 도 3은 본 실시예의 순서도이다. 본 실시예는 사용자 단말이 식별자를 인식하여 상기 사용자 단말의 사용자를 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록하고, 상기 커뮤니티 서비스를 이용하여 행사 참여 유도를 효율적으로 하기 위한 것으로 개괄적으로 이해될 수 있을 것이다.
- [0076] 또한, 본 실시예에 따른 방법은 컴퓨팅 장치에 의하여 수행되는데, 물리적으로 하나의 컴퓨팅 장치에 의하여 본 실시예의 방법에 포함되는 모든 동작이 실행될 수도 있을 것이나, 본 실시예의 방법의 제1 동작들은 제1 컴퓨팅 장치에 의하여 수행되고, 본 실시예의 방법의 제2 동작들은 제2 컴퓨팅 장치에 의하여 수행될 수도 있다. 이하, 본 실시예의 각 동작을 설명한다. 각 동작의 주체가 생략된 경우, 그 주체는 상기 컴퓨터 장치일 수 있다.
- [0077] 도 3을 참조하면, 단계 S100에서, APP 설치 및 설치된 APP을 통한 회원 가입이 수행될 수 있다. 이미 APP 설치 및 회원 가입이 수행된 사용자 단말의 경우, 단계 S100은 생략될 수 있다.
- [0078] 단계 S200에서, 식별자 인식을 통해 사용자 단말의 사용자가 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록된다. 도 4를 참조하여 자세히 설명한다.
- [0079] 단계 S210에서, 식별자가 인식될 수 있다. 상기 식별자 인식은 행사장 내에 표시된 식별자(QR 코드등)가 사용자 단말(100)에 구비된 센서를 통해 인식될 수 있다. 또는 상기 식별자가 사용자 단말에 표시되고, 행사장에 설치된 인식하는 장치(e.g. 리더기)를 통해 상기 표시된 식별자가 인식될 수도 있다. 상기 인식하는 장치는 행사장의 특정 위치에 설치된 고정형과, 행사를 진행하는 진행요원이 소지하고 다니는 이동형이 포함될 수 있다.
- [0080] 단계 S220에서, 상기 사용자 단말의 사용자가 상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록될 수 있다. 상기 자동 등록이란, 상기 사용자가 사용자 단말의 별도의 조작 및 참여하는 행사의 커뮤니티에 가입하기 위한 사전 절차 없이도 행사장에 표시되어 있는 식별자의 인식만으로 자동으로 커뮤니티의 멤버로 자동 등록되는 것을 말한다. 그리고, 상기 커뮤니티는 상기 식별자의 인식이 있는 경우에 한하여 멤버가 될 수 있는 것으로 이해될 수 있을 것이다.
- [0081] 몇몇 실시 예에서 상기 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록될 때, 미션 셋 데이터가 다운로드 될 수 있다. 상기 미션 셋 데이터란, 복수의 미션의 행사 타임라인 기반 발생 시점에 대한 데이터 및 각 미션의 타임에 대한 데이터를 의미한다. 이와 같이 미션 셋 데이터를 사용자 단말에 미리 다운로드 함으로써 사용자 단말은 서버와의 정보교환 없이 미션을 제공할 수 있다. 즉, 상기 행사장에 다수의 인원이 모인 경우 발생할 수 있는 트래픽 문제를 해결하는 효과가 있는 것이다.
- [0082] 몇몇 실시 예에서 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록되는 사용자 단말의 수에 따라 상기 미션 셋 데이터가 다운로드 될 수 있다. 즉, 지정된 인원의 수 이하인 경우에는, 서버를 통해 미션을 제공받고 지정된 인원의 수 이상인 경우에는 미션 셋 데이터를 이용하여 트래픽 문제를 유동적으로 대처할 수 있는 것이다.
- [0083] 또한, 상기 자동 등록이 수행될 때, 사용자는 구분 조건에 따라 서로 다른 커뮤니티에 자동 등록될 수 있다.
- [0084] 몇몇 실시예에서 상기 구분 조건으로 커뮤니티 사용자의 수가 이용될 수 있다. 상기 식별자를 통해 현재 접속되는 커뮤니티의 사용자 수를 수신하고 상기 수신한 사용자 수를 이용하여 현재 자동 등록되는 제1 커뮤니티의 사용자 수가 기 설정된 인원수와 같으면, 상기 식별자를 통해 제2 커뮤니티에 자동 등록될 수 있다.
- [0085] 사용자 수를 구분 조건으로 이용함으로써, 하나의 커뮤니티 서비스의 멤버를 하나의 팀으로 묶어 팀 별로 미션 수행에 따른 보상을 부여하는 식의 팀 대항 미션을 수행할 수 있는 효과가 있을 것이다.

- [0086] 몇몇 실시예에서 식별자의 인식 시간이 상기 구분 조건의 기준이 될 수 있다. 즉, 식별자의 인식 시간에 따라 하나의 행사 안에서도 서로 다른 커뮤니티 서비스에 자동 등록될 수 있는 것이다.
- [0087] 몇몇 실시예에서 상기 식별자를 인식한 시간 또는 식별자가 인식된 시간에 따라 커뮤니티 서비스에 자동 등록될 수 있다. 구체적으로, 시간대에 따라 서로 다른 코드를 할당하고, 상기 코드에 대응되는 커뮤니티 서비스에 자동 등록될 수 있다. 상기 사용자 수에 따라 커뮤니티가 분리됨에 따라 식별자의 인식 시간대가 비슷한 사용자들끼리 같은 커뮤니티 서비스를 이용할 수 있는 효과가 있다.
- [0088] 예를 들면, 클럽(club)과 같은 행사장의 입구에 식별자가 디스플레이 되고, 관객이 입장하면서 식별자를 인식하도록 할 수 있다. 그러면 동일한 시간대에 동일한 클럽에 입장한 관객만을 위한 서비스를 제공할 수 있는 것이다.
- [0089] 몇몇 실시예에서 상기 사용자 단말의 사용자 정보를 수신하고, 상기 사용자 정보 각각에 가중치를 연산하여 상기 이용 등급을 부여하고 상기 부여된 이용 등급에 대응되는 커뮤니티 서비스에 자동 등록될 수 있다. 상기 사용자 정보란, 사용자 단말의 사용자의 정보를 의미할 수 있다. 예를 들어 성별, 나이, 티켓의 종류(VIP) 등이 포함될 수 있다.
- [0090] 상기 등급에 따라 분류된 각 커뮤니티 서비스에 대해 서로 다른 서비스를 제공할 수도 있다. 예를 들어, 상기 제1 커뮤니티는, 상기 제1 커뮤니티의 사용자가 상기 제1 커뮤니티의 다른 사용자를 조회할 수 있고, 다른 사용자와 커뮤니케이션이 가능한 것이고, 상기 제2 커뮤니티는, 상기 제2 커뮤니티의 사용자가 상기 제2 커뮤니티의 다른 사용자를 조회할 수 있으나, 다른 사용자와 커뮤니케이션이 불가능한 것일 수 있다. 이 때, 상기 제2 커뮤니티는, 상기 제2 커뮤니티의 사용자가 상기 제1 커뮤니티의 사용자의 초대에 의해 상기 제1 커뮤니티로 이전할 수 있는 것일 수 있다.
- [0091] 몇몇 실시예에서 상기 등급은 사용자의 미션 수행 여부 등에 의해 레벨이 변경될 수 있다. 이에 대하여는 도 13 내지 도 17을 참조하여 설명하도록 한다.
- [0092] 몇몇 실시예에서 상기 행사장의 티켓 내용이 구분 조건이 될 수 있다. 이 경우에는, 커뮤니티 멤버로 자동 가입되기 위한 조건으로 상기 행사장의 티켓이 요구될 수 있다. 이하, 도 5를 참조하여 설명한다.
- [0093] 단계 S221에서, 사용자 단말에 상기 행사 티켓의 저장 여부가 판단될 수 있다. 상기 티켓은 사용자 단말의 저장 장치에 저장된 티켓일 수도 있고, 도 1에서 설명한 상기 사용자 단말에 다운로드 된 APP을 통해 저장된 전자 티켓일 수도 있다.
- [0094] 상기 사용자 단말에 상기 행사 티켓이 저장되지 않은 경우, 단계 S223에서, 상기 행사 티켓 저장을 요구하는 메시지가 디스플레이 될 수 있다. 반대로 상기 사용자 단말에 상기 행사 티켓이 저장된 경우, 단계 S222에서 저장된 티켓 내용에 따라 커뮤니티 서비스의 멤버로 상기 사용자가 자동 등록될 수 있다. 상기 티켓이 저장된 경우에만 상기 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록됨으로써, 행사장의 관람자가 아닌 사람이 상기 식별자의 인식을 통해 상기 커뮤니티에 등록되는 것을 방지하는 효과가 있을 것이다.
- [0095] 단계 S222에 대해 도 6 내지 도 7을 참조하여 부연설명 한다.
- [0096] 도 6은 도 5의 방법을 수행하는 시스템 구성도이다. 각 구성에 대하여는 도 1 내지 도 2를 통해 설명하였으므로, 겹치는 부분에 대한 설명은 생략한다. 여기서는 도 5의 방법을 수행하는 부분만을 설명하도록 한다.
- [0097] 도 6을 참조하면, 사용자 단말(100)에 부착된 센서를 통해 행사장에 표시된 식별자(200)가 인식된다. 식별자(200)가 인식되면, 서버(300)는 사용자 단말(100)에 상기 행사장의 티켓(101)이 저장되어 있는지 확인한다. 서버(300)는 사용자 단말(100)에 상기 행사장의 티켓(101)이 저장된 경우에만 사용자 단말(100)의 사용자를 상기 행사장의 커뮤니티 서비스의 멤버로 자동 등록할 수 있다.
- [0098] 또한, 사용자 단말에 부착된 센서를 통해 행사장에 표시된 식별자(200)가 인식되면, 사용자 단말에 저장된 티켓(101)이 사용자 단말의 스크린을 통해 표시될 수 있다. 관람객이 티켓(101)을 디스플레이 하기 위한 조작을 해야 하는 불편함이 감소되는 효과가 있다.
- [0099] 도 6에는 티켓(101)에 식별자의 예시로 바코드(1011)가 도시되어 있다. 이 외에도 다른 1차원 바코드나 2차원 바코드(예를 들어, QR코드) 또는 워터 마크 등도 모두 포함될 수 있다. 이하 이해의 편의를 돕기 위해 바코드를 위주로 설명을 진행하지만, 이는 다른 식별자에 적용될 수 있음은 물론이다.

- [0100] 티켓(101)에 표시된 바코드(1011)는 커뮤니티 서비스에 자동 등록될 때 상기 사용자 단말(100)의 사용자의 등급 및 상기 사용자의 커뮤니티 서비스가 결정되는데 이용될 수 있다.
- [0101] 몇몇 실시예에서 티켓(101)의 좌석정보(1012)에 기반하여 상기 사용자의 등급 및 상기 사용자의 커뮤니티 서비스가 결정될 수 있다. 즉, 동일하거나 인접한 좌석 구역의 사용자들만으로 구성된 커뮤니티 서비스가 제공될 수 있는 것이다. 구체적으로, 좌석정보(1012)에 기재된 좌석이 위치한 구역이 제1 구역인 경우 제1 커뮤니티로 자동 등록되고, 제2 구역인 경우 제2 커뮤니티로 자동 등록될 수 있다. 도 7을 참조하여 부연 설명한다.
- [0102] 도 7에 도시된 바와 같이, 행사장의 구조가 무대(1101)를 중심으로 8개의 알파벳으로 표기된 구역과 숫자로 표기된 구역으로 나뉘어져 있을 수 있다.
- [0103] 상기 각 구역별로 A구역의 티켓이 저장된 사용자 단말의 사용자는 제1 커뮤니티 서비스에 자동 등록되고 B구역의 티켓이 저장된 사용자 단말의 사용자는 제2 커뮤니티 서비스에 자동 등록될 수 있는 것이다.
- [0104] 또는, 알파벳으로 표시된 구역에 해당하는 좌석의 사용자는 숫자로 표시된 구역에 해당하는 좌석의 사용자보다 높은 등급의 커뮤니티 서비스에 자동 등록될 수 있다.
- [0105] 이러한 구역별로 자동 등록되는 특징은 구역 별로 서로 다른 미션을 수행할 수 있는 효과가 있다. 특히, 퍼포머 (e.g. 가수)가 여러명 등장하는 행사의 경우, 각 퍼포머의 서포터즈의 관람 구역이 지정되어 있을 수 있다. 이런 경우에는 구역 별로 구분되는 서포터즈에게 서로 다른 커뮤니티 서비스가 제공될 수 있고, 상기 서로 다른 커뮤니티 서비스를 이용하여 서포터즈 별로 서로 다른 미션이 제공될 수 있을 것이다.
- [0106] 예를 들어, A가수의 서포터즈는 A구역이 관람 구역으로 지정되어 있을 수 있다. 상기 A구역의 좌석을 가진 사용자 단말의 사용자는 제1 커뮤니티의 멤버로 자동 등록된다고 가정한다. 이 경우, 상기 A가수의 공연이 진행되는 동안에는 제1 커뮤니티 서비스에 자동 등록된 멤버들에게만 카드섹션 미션이 부여되고 다른 커뮤니티 서비스에 자동 등록된 멤버들에게는 박수 미션이 부여될 수 있다. 또는 상기 서로 다른 미션을 통해 자신이 서포터 하는 퍼포머의 공연에는 역동적인 미션을 수행하고 다른 퍼포머의 공연에는 체력 소모가 적은 미션을 수행할 수 있다. 즉, 사용자는 자신이 서포터 하는 퍼포머의 공연에 집중하여 참여할 수 있으므로 보다 효과적으로 행사 참여를 유도할 수 있을 것이다.
- [0107] 다시 도 4를 참조하면, 단계 S230에서, 식별자가 상기 식별자와 다른 식별자로 자동 변경될 수 있다. 상기 식별자의 변경을 통해 각 사용자 단말은 고유한 식별자를 통해 자동 등록될 것이다. 사용자 단말에 따라 서로 다른 식별자를 부여함으로써, 복수의 사용자 단말을 그룹화하여 관리를 용이하게 할 수 있는 효과가 있다. 또한, 행사장의 참여자가 아닌 사람이, 상기 식별자의 사본을 통해 상기 커뮤니티에 등록되는 것을 방지하는 효과도 있을 것이다.
- [0108] 다시 도 3을 참조하면, 단계 S300에서, 미션이 진행되는 동안 센싱 데이터가 수신된다.
- [0109] 본 명세서에서 미션이란, 공연에서 주체(생산자)와 객체(소비자), 혹은 행위자와 관람자 간 경계가 무너지는 퍼포먼스적 성격을 띤 모든 것을 포함한다. 즉, 행사 내용에 맞춰 관객이 특정 행동을 하도록 유도하는 모든 것을 포함할 수 있다. 예를 들어, 미션은 음악의 클라이막스에 맞춰 점프하는 것일 수 있다. 또는, 박수와 유사한 개념으로 디바이스를 터치하는 것일 수 있다. 이 외에도 특정 시점에 APP을 실행시켜 카드 섹션을 수행하는 것일 수 있다.
- [0110] 구체적으로, 락 페스티벌 같은 행사에서는 음악의 클라이막스가 송출되는 순간에 맞춰 점프를 하는 미션이 부여될 수 있다. 또는 후렴 부분에는 사용자 단말의 스크린을 무대쪽으로 향하도록 잡고 손을 흔드는 미션이 부여될 수도 있을 것이다. 이 경우 상기 사용자 단말의 스크린을 이용하여 카드 섹션 미션이 부여될 수도 있다. 각 관람객의 좌석 별로 서로 다른 색상이나 모양을 디스플레이 하여, 전체적으로 카드 섹션이 형성되도록 할 수 있다. 나아가 관람객이 이 모습을 볼 수 있도록, 행사장의 전광판에서 전체 모습이 디스플레이 될 수도 있다.
- [0111] 상기 미션은 공연의 특정 시점에 행해지도록 사전 정의된 것이 부여될 수도 있고, 공연 내용에 기반하여 동적으로 생성되어 부여될 수도 있다. 동적으로 생성되는 미션의 경우 참가자가 생동감 있게 공연에 참여하도록 유도하는 효과가 있을 것이다. 도 8을 참조하여 자세히 설명한다.
- [0112] 단계 S310에서, 미션 내용이 디스플레이 된다. 상기 미션 내용은 도 9에 도시된 바와 같이 사용자 단말의 디스플레이부를 통해 디스플레이 될 수 있다.
- [0113] 몇몇 실시예에서 상기 미션 내용이 행사장에 설치된 전광판을 통해 디스플레이 될 수도 있다. 도 10은 행사장의

무대에 설치된 전광판을 통해 미션 내용이 디스플레이 되고 있는 예시도이다.

- [0114] 몇몇 실시예에서 행사의 종류에 따라 미리 설정된 미션 셋 데이터가 수신되고, 상기 수신된 데이터에 따른 미션의 내용이 디스플레이 될 수 있다. 상기 미션 셋 데이터란, 복수의 미션의 행사 타임라인 기반 발생 시점에 대한 데이터 및 각 미션의 타입에 대한 데이터를 포함한다. 예를 들어 공연이 EDM 페스티벌인 경우의 미션 셋, 힙합 클럽에서 사용되는 미션 셋, 프로스포츠 행사에서 사용되는 미션 셋이 수신되어 디스플레이 될 수 있다.
- [0115] 몇몇 실시예에서 행사의 내용에 따라 동적으로 미션이 생성될 수 있다. 예를 들어, 미션은 상기 행사장에 송출 중인 음악의 특정 bit를 이용하여 상기 bit에 따라 동적으로 생성될 수도 있다. 이 때 상기 bit가 일정 시간 유지되는 경우, 동일한 동작의 수행이 미션으로 반복하여 생성될 수도 있다. 예를 들어, JUMP에 적합한 비트가 특정 시간 이상 유지되면, 자동으로 반복 JUMP 미션이 생성될 수 있다.
- [0116] 또는 행사장에 송출 중인 음악의 주파수 데이터를 이용하여 상기 주파수 데이터가 사람의 흥분 상태에서 뇌파의 주파수와 유사한 경우 미션이 자동 생성될 수도 있다. 이 경우에는, 참여자의 뇌파의 주파수를 이용하므로, 참여자의 흥분 고조를 유발하는 효과가 있을 것이다.
- [0117] 다시 도 8을 참조하면, 단계 S320에서, 미션 수행 시점에 따른 알림이 송신될 수 있다. 예를 들어, 미션이 특정 bit에 맞추어 jump해야 하는 경우, jump시점에 맞추어 이에 대한 알림이 화면에 디스플레이 될 수 있다. 또는 사용자 단말의 소리나 진동 등이 울리도록 하는 알림 이벤트가 생성될 수 있다. 특정 박자에 맞춰 사용자 단말을 터치하도록 하는 미션인 경우, 터치하는 순간에 맞추어 디스플레이 되거나 알림 이벤트가 생성될 수 있다. 상기 알림을 통해 참여자가 미션을 수행해야 하는 정확한 시점에 미션을 수행함으로써 적극적으로 행사에 참여하는 효과가 있을 것이다.
- [0118] 단계 S330에서, 센싱 데이터가 수신된다. 상기 센싱 데이터는 사용자 단말의 센서를 통해 측정되는 모든 데이터를 의미한다. 도 11을 참조하여 자세히 설명한다.
- [0119] 단계 S331에서, 사용자 단말의 센서를 통한 입력이 수신된다. 단계 S332에서, 상기 입력이 미션 수행 시점의 입력인지 여부가 판단된다. 미션 수행 시점의 입력인 경우에는 단계 S333에서 미션 점수가 적립된다. 반대로 미션 수행 시점의 입력이 아닌 경우에는 미션 점수가 적립되지 않고 단계 S334이 수행된다. 단계 S334에서, 미션 수행 여부가 디스플레이 된다. 이 때, 미션 수행 여부가 서버로 송신될 수도 있다. 상기 서버를 통해 참여자 각각의 미션 수행 여부를 수신되고, 상기 수신한 미션 수행 결과는 행사의 무대 등에 설치된 전광판 등을 통해 실시간으로 디스플레이 될 수 있다. 이에 대해 도 12를 참조하여 설명한다.
- [0120] 도 12는 각 구역별로 현재 미션 참여 여부가 도시되어 있다. 상기 미션 참여 여부는 미션 참여의 정도에 따라 서로 다르게 구분되어 표시될 수 있다. 예를 들어, 미션 수행 정도에 따라 서로 다른 색으로 표시될 수 있다. 도 12를 참조하면, 아직 미션을 참여하지 않은 관객(1201), 모든 미션을 수행한 관객(1202), 10% 이하의 미션을 수행한 관객(1203), 10% 이상 50%이하 미션을 수행한 관객(1204), 50%이상 미션을 수행한 관객(1205)이 구분되어 디스플레이 되는 모습이 예시되어 있다. 상기 미션 참여 여부가 전광판에 디스플레이 되면, 관객은 자신이 미션을 수행했는지 여부를 한눈에 확인할 수 있으므로 관객의 행사 참여 욕구를 상승시킬 수 있을 것이다.
- [0121] 몇몇 실시예에서 스크린에 전체 스코어가 표시될 수 있다. 상기 스크린에 표시된 전체 스코어가 임계치를 넘어가는 경우, 상기 커뮤니티에 등록되어 있는 모든 사용자 단말이 보상을 수신할 수 있다. 이 경우 모두가 미션에 따른 보상을 수신할 수 있으므로 서로간 미션 수행에 대한 동기 부여를 하는 효과가 있다.
- [0122] 다시 도 3을 참조하면, 단계 S400에서, 미션의 수행여부에 상응하는 보상이 상기 사용자 단말의 사용자의 계정에 부여된다. 상기 보상은, 현금, 쿠폰, 포인트, 상품권은 물론 암호화폐 등 다양한 방식으로 제공되는 모든 것을 포함한다. 상기 계정이란, 상기 커뮤니티 서비스에서만 통용되는 계정일 수도 있으나, 상기 커뮤니티 서비스와 독립적인 계정일 수도 있다.
- [0123] 상기 커뮤니티 서비스에서만 통용되는 계정에 보상이 부여되는 경우, 상기 커뮤니티 서비스는 행사 종료와 함께 사라지므로, 사용자는 상기 보상을 행사 중에만 사용할 수 있게 될 것이다. 반면에, 상기 커뮤니티 서비스와 독립적인 계정에 보상이 부여되는 경우, 사용자는 행사 종료 후에도 보상을 사용할 수 있게 될 것이다. 도 13을 참조하여 자세히 설명한다.
- [0124] 단계 S410에서, 미션 점수가 수신된다. 단계 S420에서, 상기 미션 점수가 임계치를 초과하는지 판단된다. 미션 점수가 임계치를 초과하는 경우, 단계 S430에서, 상기 미션 점수에 따른 보상의 종류가 디스플레이 되고 상기 디스플레이 된 보상 중에 하나를 선택하는 입력이 수신된다. 반대로 미션 점수가 임계치를 초과하지 않는 경우,



다시 단계 S410으로 돌아가서, 미션 점수가 수신된다. 단계 S440에서, 상기 보상이 사용자의 계정에 부여된다.

- [0125] 몇몇 실시예에 따르면, 상기 보상을 이용하여 사용자 단말의 사용자는 상기 커뮤니티 서비스에 등록된 다른 사용자와 커뮤니케이션 할 수 있을 것이다. 이 때 프로필 조회의 대상이 되거나, 메시지 수신자가 된 사용자는 상기 보상을 획득할 수도 있다. 프로필에 더 많은 정보를 업로드할수록 더 많은 보상의 획득이 가능할 수 있음은 물론이다. 도 14를 참조하여 자세히 설명한다.
- [0126] 도 14에 도시된 바와 같이, 커뮤니티 서비스를 통해 멤버보기 기능이 제공된다. 사용자는 상기 커뮤니티 서비스에 멤버로 등록된 다른 사용자 단말의 사용자의 프로필을 조회하거나 메시지를 보낼 수 있다. 예를 들어 특정 멤버를 나타내는 사진 등이 표시된 영역(1401)이 클릭되면, 클릭된 영역의 사용자 프로필을 나타내는 화면이 디스플레이 될 수 있다. 특정 멤버에게 메시지를 보내고 싶은 경우, 사용자가 우측에 위치한 보내기 버튼(1402)을 클릭하면 메시지 창이 디스플레이 될 수 있다. 도 14에 도시된 리스트 중 수지라는 사용자의 프로필을 조회하고 싶은 경우, 수지의 사진이 표시된 영역(1403)을 클릭하면 수지의 프로필이 표시된 화면이 디스플레이 된다. 또는 수지 리스트의 우측에 있는 메시지 버튼(1404)을 클릭하여 수지에게 메시지를 보낼 수도 있다.
- [0127] 상기 프로필 보기 기능이나 메시지 보내기 기능에 관한 이용권은 사용자 레벨의 등급에 따라 차등하여 지급될 수 있다. 레벨의 등급이 낮아서 이용권이 지급되지 않거나 지급된 이용권을 다 사용한 경우, 사용자는 새로운 미션을 수행하고, 상기 미션 수행에 따라 지급되는 보상을 통해 이용권을 구매할 수 있다. 또는 별도로 판매하는 아이템을 이용하여 이용권을 구매할 수도 있을 것이다.
- [0128] 몇몇 실시예에 따르면, 상기 보상에 따라 사용자 레벨의 등급이 변경될 수 있다. 예를 들어, 사용자의 현재 등급을 레벨 4인 경우, 현재 사용자는 레벨 4의 커뮤니티 서비스에 자동 등록되어 있다. 현재 사용자의 포인트가 185 포인트이고 레벨업을 위해 15 포인트가 더 필요하다고 가정한다. 이 경우에는 사용자가 미션 수행 등을 통해 15포인트를 더 획득하면 레벨 5의 커뮤니티로 자동 등록될 수 있다. 15포인트를 더 획득하여 상기 등급이 레벨 5로 변경되면, 기존에 쌓았던 포인트는 모두 리셋 되고, 처음부터 다시 포인트를 모아야 될 수 있다.
- [0129] 몇몇 실시예에서 상기 등급에 따라 다른 혜택이 제공될 수 있다. 예를 들어, 높은 등급에 해당하는 경우에는 입장시 전광판에 세레모니가 표시되거나, 지정곡 재생, 또는 보안요원의 제공 등이 있을 수 있다.
- [0130] 몇몇 실시예에서는 상기 등급에 따라 다른 공연을 우선 예매할 수 있는 권한이 부여될 수 있다. 예를 들어, 공연의 예매가 시작될 때, 높은 등급의 사용자 단말부터 예매 버튼이 활성화될 수 있다. 즉, 등급에 따른 차등적 예매 권한을 통해 높은 등급의 사용자에게 먼저 공연 참여의 권한을 부여하고, 상기 높은 등급의 사용자는 원하는 자리를 선점할 수 있다. 또한, 참여도로 획득한 등급에 따라 예매를 활성화함으로써 참여도가 높은 회원들의 재참여가 확보될 수 있다. 이러한 높은 등급 회원들의 재참여율은 다음 공연의 높은 참여도로 이어질 수 있을 것이다.
- [0131] 몇몇 실시예에서 상기 보상을 이용하여 행사장 내부에서 식음료 구매나 굿즈 구매 등의 용도로 사용할 수 있다.
- [0132] 몇몇 실시예에 따르면, 상기 보상을 이용하여 신청곡을 제안하거나, 부여된 보상이 임계치를 넘으면, 상기 행사장의 대응 영역 안에 위치한 스크린을 통해 디스플레이 되는 콘텐츠를 선정할 수 있는 아이템과 교환할 수 있을 것이다. 이 때, 상기 행사장의 대응 영역 안에 위치한 스크린이 사용자 단말에 의해 제어될 수 있다. 즉, 미션 점수는 단순한 점수가 아니라 공연장의 인프라를 이용할 수 있는 권한까지 부여될 수 있는 것이다. 이러한 효과를 통해 본 발명의 목적인 공연 참여 유도가 극대화될 수 있을 것이다. 도 15를 참조하여 설명한다.
- [0133] 도 15는 상기 보상을 이용하여 상기 행사장의 무대에 설치된 스크린을 통해 디스플레이 되는 콘텐츠를 선정한 예시도가 도시되어 있다. 도시된 다섯개의 스크린 각각은 사용자 단말의 화면이 디스플레이 되고 있다. 즉, 보상을 통해 상기 행사장의 무대에 대한 권한이 미션에 성공한 사용자에게 부여될 수 있는 것이다.
- [0134] 지금까지 도 1 내지 도 15를 참조하여 본 발명의 몇몇 실시예들 및 상기 실시예들에 따른 효과들을 언급하였다. 본 발명의 효과들은 이상에서 언급한 효과들로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 효과들은 아래의 기재로부터 통상의 기술자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.
- [0135] 도 1 내지 도 15를 참조하여 설명된 본 발명의 개념은 컴퓨터가 읽을 수 있는 매체 상에 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드로 구현될 수 있다. 상기 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체는, 예를 들어 이동형 기록 매체(CD, DVD, 블루레이 디스크, USB 저장 장치, 이동식 하드 디스크)이거나, 고정식 기록 매체(ROM, RAM, 컴퓨터 구비형 하드 디스크)일 수 있다. 상기 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록 매체에 기록된 상기 컴퓨터 프로그램은 인터넷 등의 네트워크를 통하여 다른 컴퓨팅 장치에 전송되어 상기 다른 컴퓨팅 장치에 설치될 수 있고, 이로써 상기 다른 컴퓨팅

장치에서 사용될 수 있다.

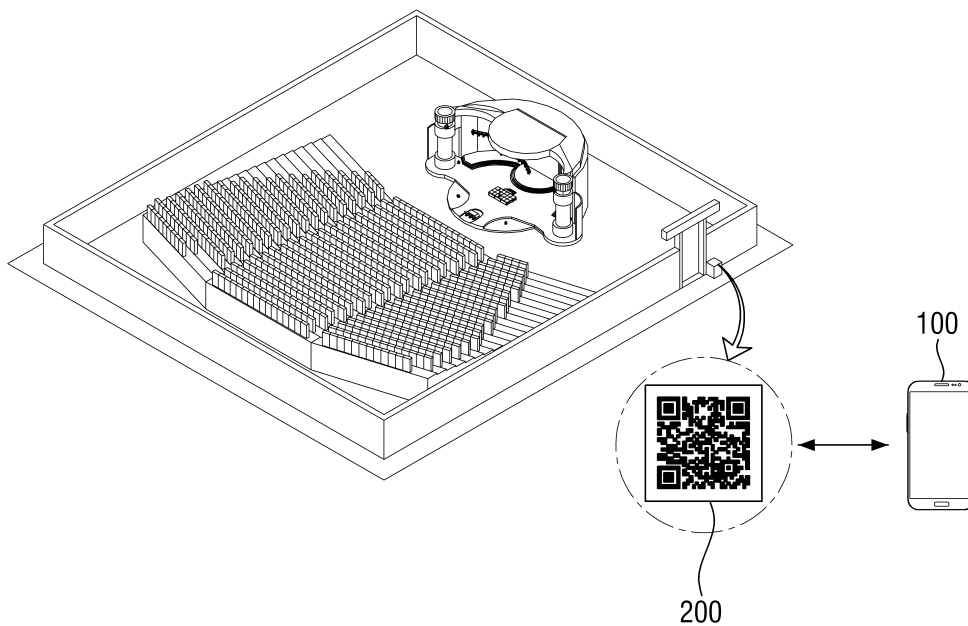
[0136] 이상에서, 본 발명의 실시예를 구성하는 모든 구성 요소들이 하나로 결합되거나 결합되어 동작하는 것으로 설명되었다고 해서, 본 발명이 반드시 이러한 실시예에 한정되는 것은 아니다. 즉, 본 발명의 목적 범위 안에서라면, 그 모든 구성요소들이 하나 이상으로 선택적으로 결합하여 동작할 수도 있다.

[0137] 도면에서 동작들이 특정한 순서로 도시되어 있지만, 반드시 동작들이 도시된 특정한 순서로 또는 순차적 순서로 실행되어야만 하거나 또는 모든 도시된 동작들이 실행되어야만 원하는 결과를 얻을 수 있는 것으로 이해되어서는 안 된다. 특정 상황에서는, 멀티 태스킹 및 병렬 처리가 유리할 수도 있다. 더욱이, 위에 설명한 실시예들에서 다양한 구성들의 분리는 그러한 분리가 반드시 필요한 것으로 이해되어서는 안 되고, 설명된 프로그램 컴포넌트들 및 시스템들은 일반적으로 단일 소프트웨어 제품으로 함께 통합되거나 다수의 소프트웨어 제품으로 패키징될 수 있음을 이해하여야 한다.

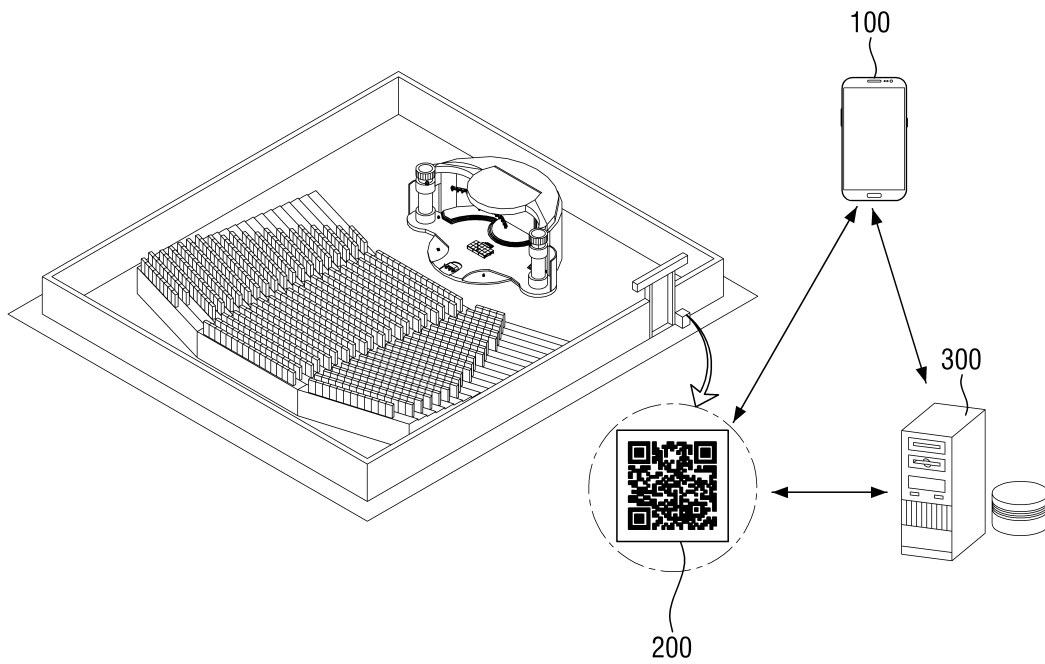
[0138] 이상 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 실시예들을 설명하였지만, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자는 본 발명이 그 기술적 사상이나 필수적인 특징을 변경하지 않고서 다른 구체적인 형태로 실시될 수 있다는 것을 이해할 수 있다. 그러므로 이상에서 기술한 실시예들은 모든 면에서 예시적인 것이며 한정적인 것이 아닌 것으로 이해해야만 한다. 본 발명의 보호 범위는 아래의 청구범위에 의하여 해석되어야 하며, 그와 동등한 범위 내에 있는 모든 기술 사상은 본 발명의 권리범위에 포함되는 것으로 해석되어야 할 것이다.

**도면**

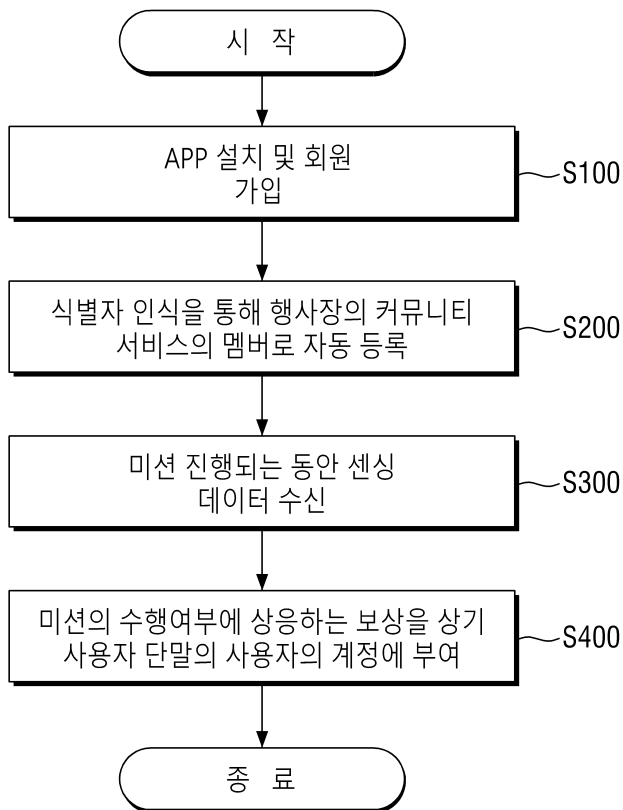
**도면1**



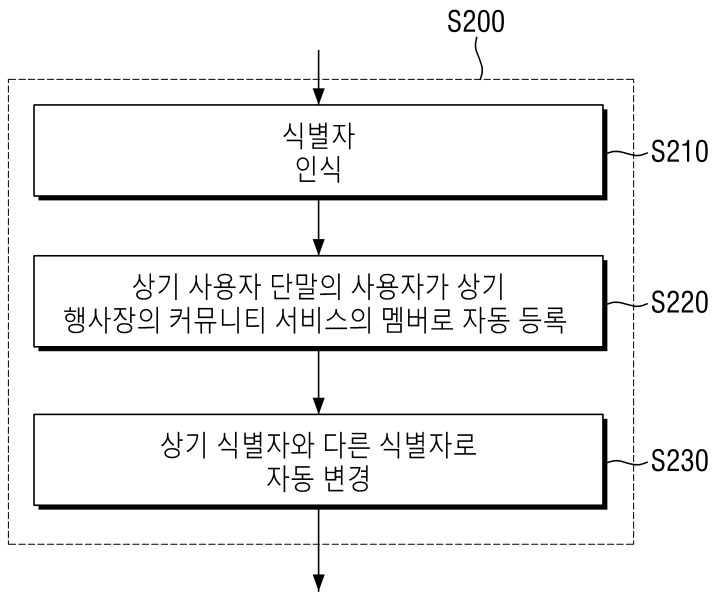
도면2



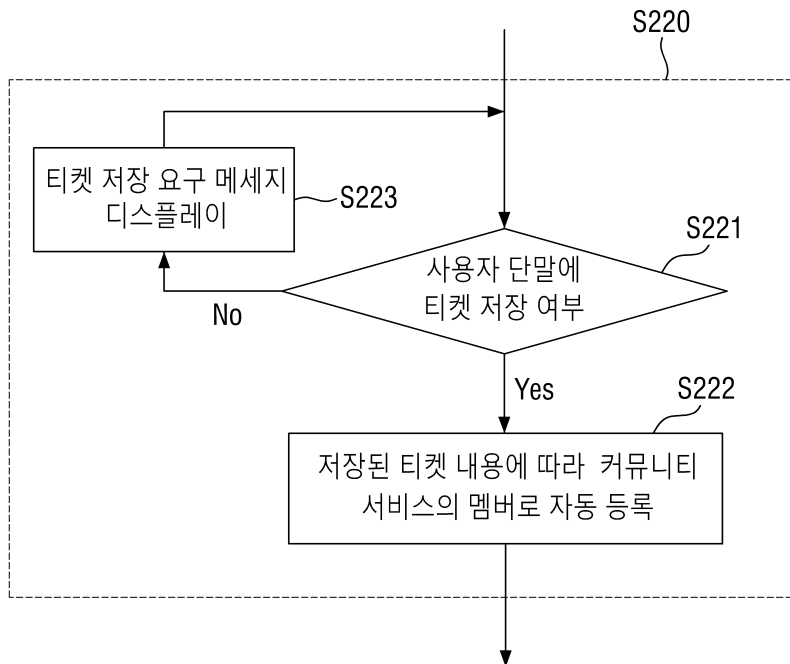
도면3



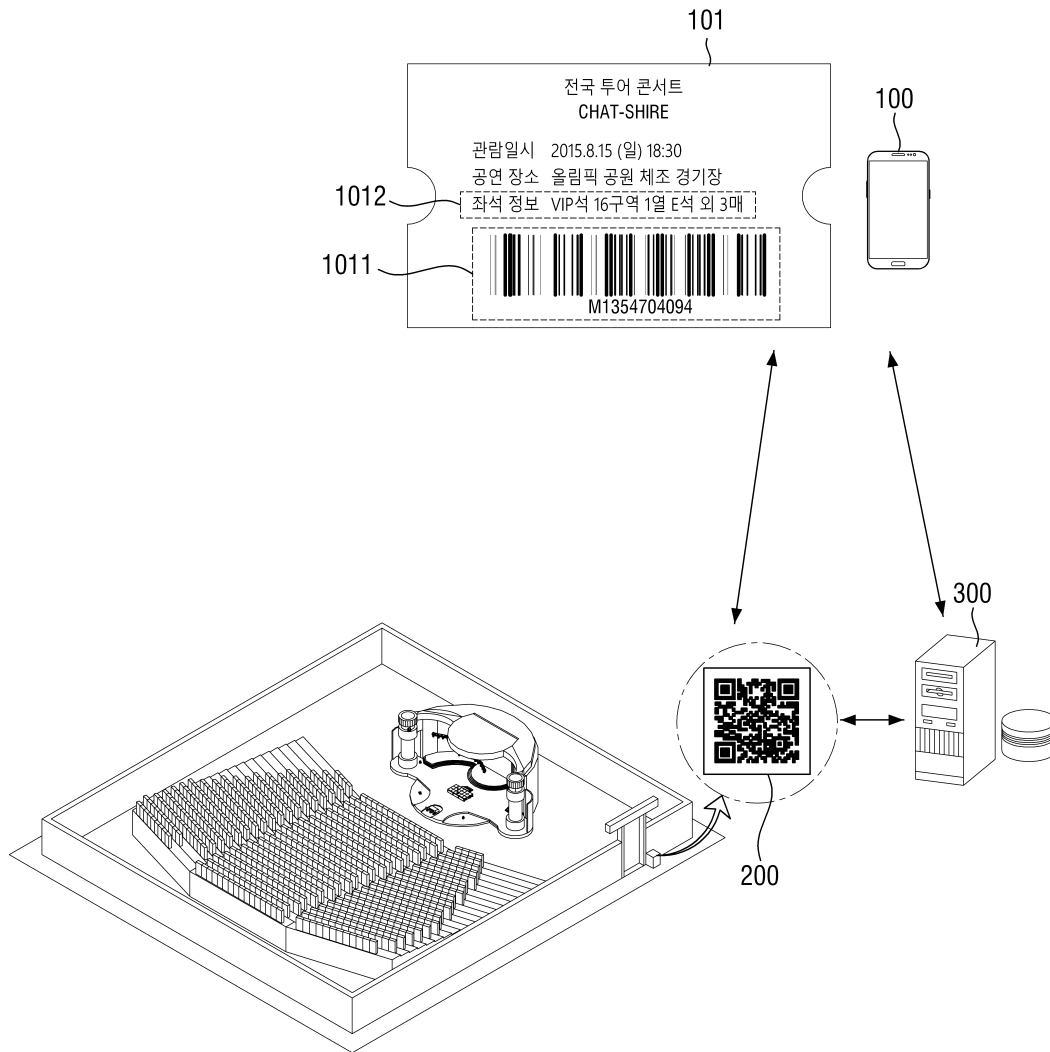
도면4



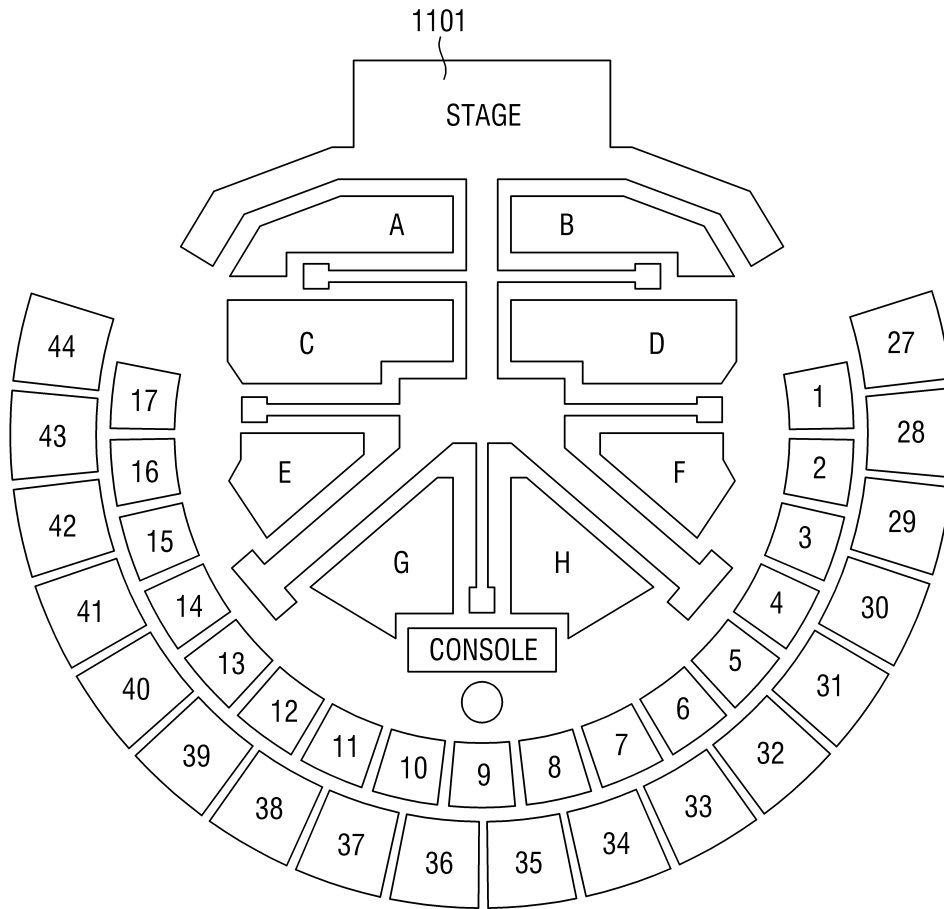
도면5



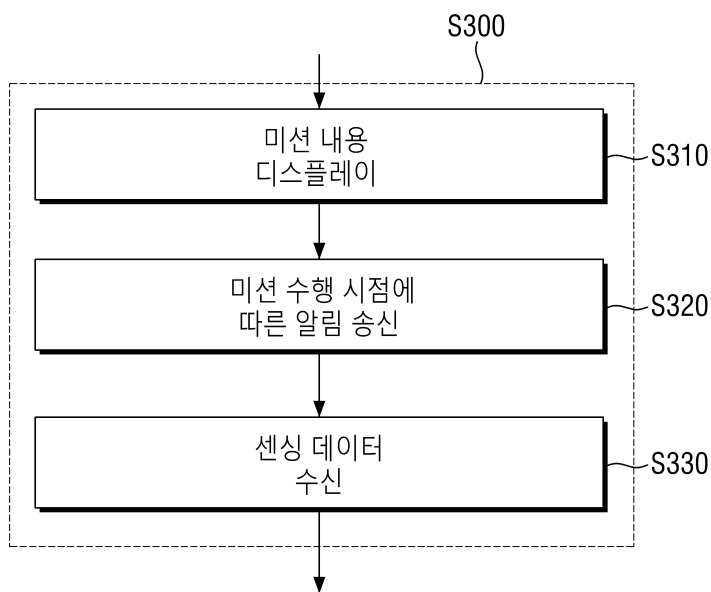
도면6



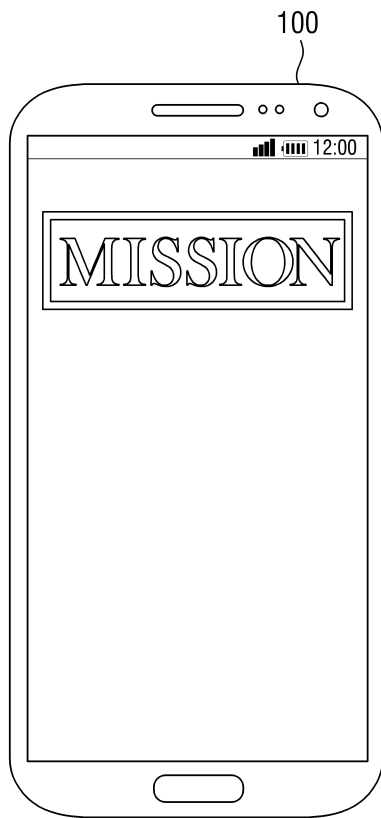
도면7



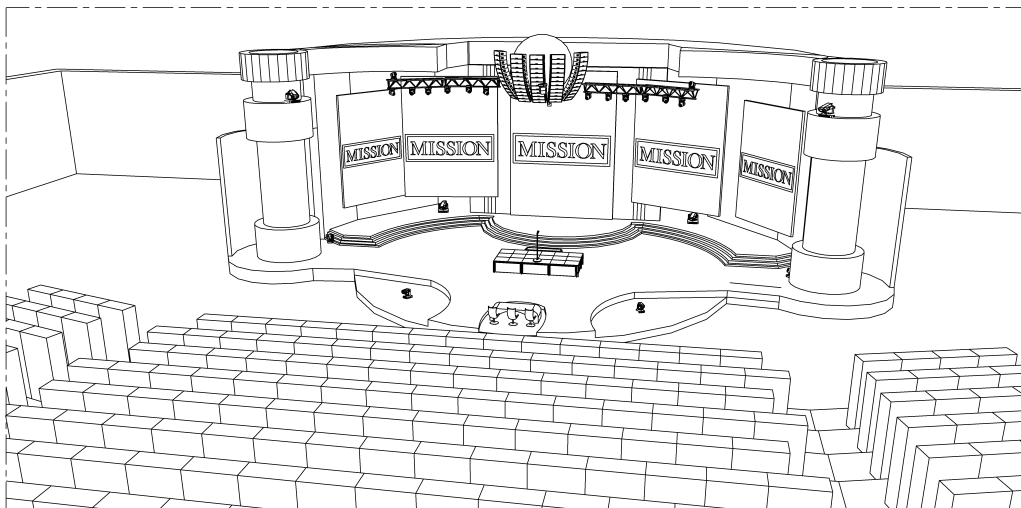
도면8



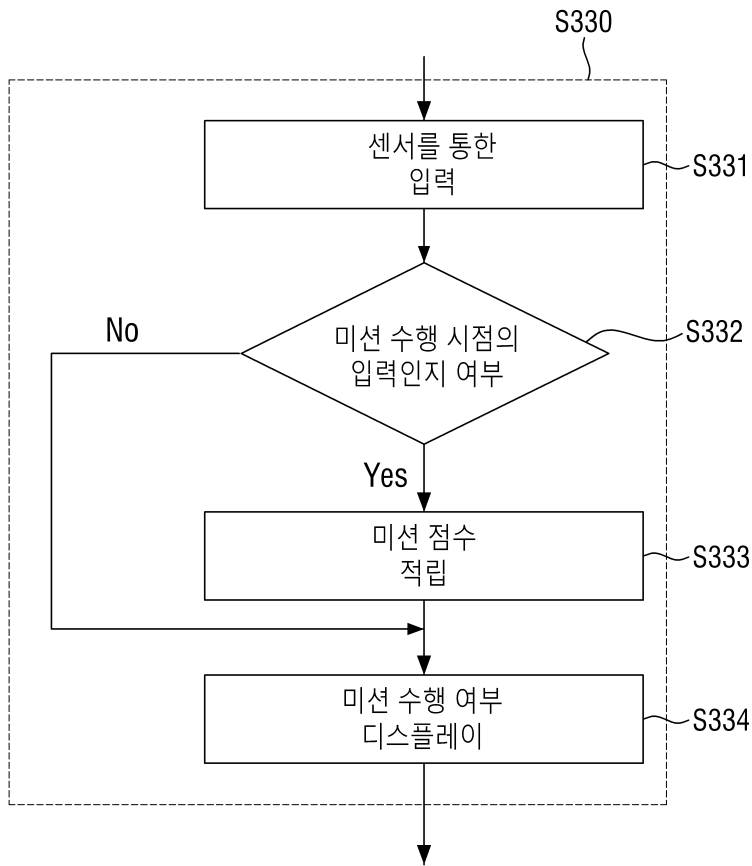
도면9



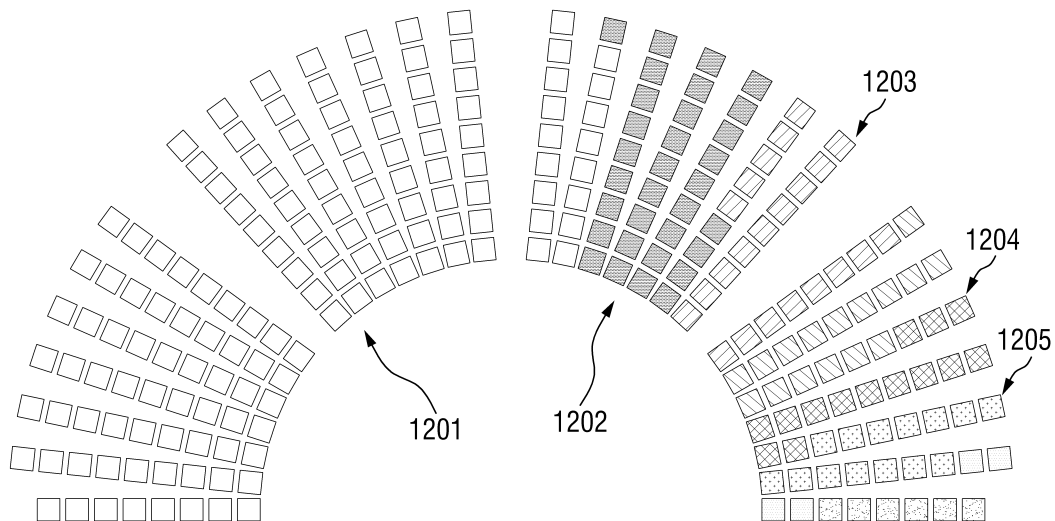
도면10



도면11

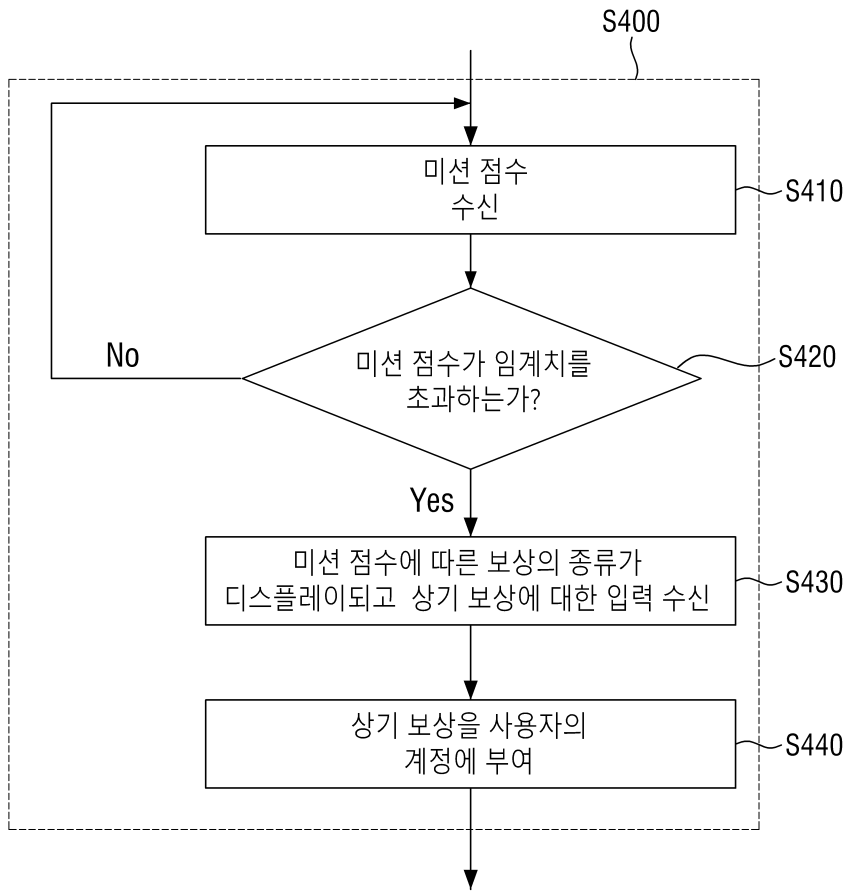


도면12





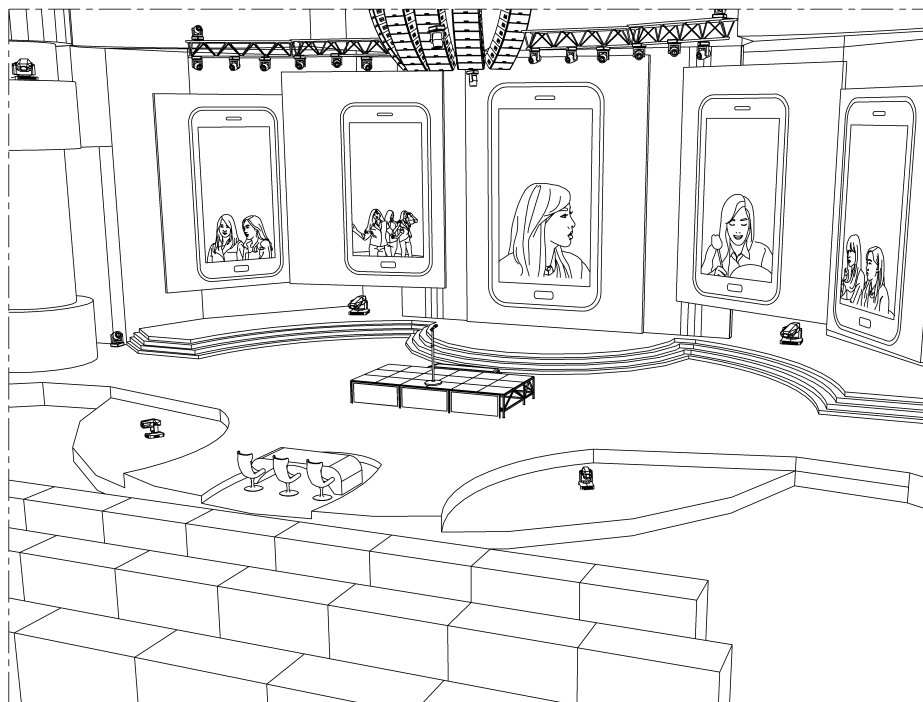
도면13



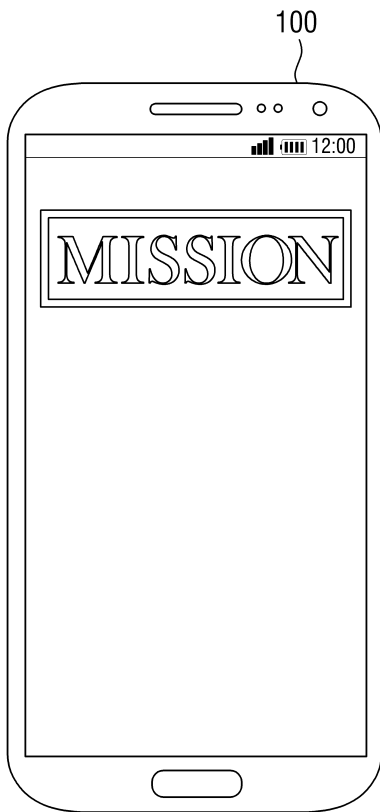
도면14

포인트	아이템	내 등급	멤버보기	그룹설정
	1403			
	수지	1401	1404	메시지 <sup>10P</sup>
	김정원			메시지
	김종민			메시지
	김종현			메시지
	김주희			메시지
	김준혁			메시지

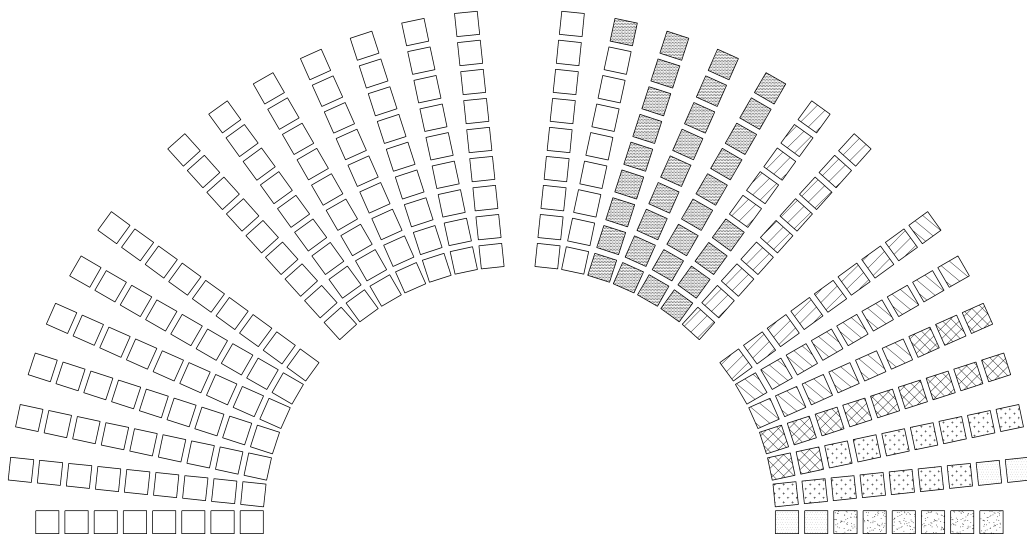
도면15



도면16



도면17



도면18

