

【서지사항】

【서류명】 특허출원서

【참조번호】 1

【출원구분】 특허출원

【출원인】

【명칭】 주식회사 메타플로

【특허고객번호】 1-2022-030432-9

【대리인】

【성명】 홍성훈

【대리인번호】 9-2019-000584-0

【발명의 국문명칭】 팝업 영상으로 유저에게 쇼핑 편의성을 제공하는 동시에 콘텐츠 IP를 NFT화하여 유저와 공동으로 소유하여 유저 참여도를 높이는 BNPL 이커머스 플랫폼의 운영방법

【발명의 영문명칭】 METHOD OF OPERATING BNPL E-COMMERCE PLATFORM THAT PROVIDES SHOPPING CONVENIENCE TO USERS WITH POP-UP VIDEOS AND INCREASES USER PARTICIPATION BY MAKING IP INTO NFT AND JOINTLY OWNING THEM WITH USER

【발명자】

【성명】 방신석

【성명의 영문표기】 BANG, Sin Seok

【주민등록번호】 790207-1XXXXXX

【우편번호】 07020

【주소】 서울특별시 동작구 사당로16길 96

【출원언어】 국어

【심사청구】 청구

【취지】 위와 같이 특허청장에게 제출합니다.

대리인 홍성훈 (서명 또는 인)

【수수료】

【출원료】	0 면	46,000 원
【가산출원료】	23 면	0 원
【우선권주장료】	0 건	0 원
【심사청구료】	5 항	363,000 원
【합계】		409,000 원
【감면사유】	소기업(70%감면)[1]	
【감면후 수수료】	122,700 원	
【수수료 자동납부번호】	07016023701012	
【첨부서류】	1.중소기업기본법 제2조의 규정에 따른 소기업에 해당함을 증명하는 서류_1통 2.기타첨부서류[사유서]_1통 3.기타첨부 서류[위임장]_1통	

1 : 중소기업기본법_제2조의_규정에_따른_소기업에_해당함을_증명하는_서류
[PDF 파일 첨부](#)

2 : 기타첨부서류

[PDF 파일 첨부](#)

3 : 기타첨부서류

[PDF 파일 첨부](#)

【발명의 설명】

【발명의 명칭】

팝업 영상으로 유저에게 쇼핑 편의성을 제공하는 동시에 콘텐츠 IP를 NFT화하여 유저와 공동으로 소유하여 유저 참여도를 높이는 BNPL 이커머스 플랫폼의 운영방법{METHOD OF OPERATING BNPL E-COMMERCE PLATFORM THAT PROVIDES SHOPPING CONVENIENCE TO USERS WITH POP-UP VIDEOS AND INCREASES USER PARTICIPATION BY MAKING IP INTO NFT AND JOINTLY OWNING THEM WITH USER}

【기술분야】

【0001】 본 발명은 라이브커머스 영상으로 유저에게 쇼핑 편의성을 제공하는 동시에 IP를 NFT화하여 유저와 공동으로 소유하여 유저 참여도를 높이는 BNPL 이커머스 플랫폼의 운영방법에 관한 것이다.

【발명의 배경이 되는 기술】

【0002】 BNPL은 "Buy Now Pay Later"의 약자로서 신용카드가 없어도 선구매 후 결제가 가능한 결제서비스 시스템으로서, 뉴노멀 시대의 새로운 핀테크 산업(Fintech)의 떠오르는 결제수단이 되고 있다. 뱅크오브아메리카에 따르면 BNPL 이커머스 시장은 2025년까지 15배 성장해, 최대 1조 달러(약 1152조원) 규모로 확대될 것으로 전망하고 있어, 글로벌 경제시장의 트렌드로 급부상하고 있다.

【0003】 이에 따라, BNPL 조건으로 다양한 품목의 물건을 판매하는 이커머스 플랫폼이 증가하고 있는 실정이지만, 유저에게 BNPL 조건으로 계약을 제안하는 것

외에는 추가적인 메리트를 제공하지 못하는 실정이다.

【0004】 한편, 콘텐츠 IP(Content Intellectual Property; 콘텐츠 지식재산)는 콘텐츠를 기반으로 다양한 장르 확장과 부가 사업을 가능하게 하는 일련의 지식재산권 묶음(Portfolio)으로서, 종래에는 콘텐츠 IP를 저작권과 상표권을 권리의 법적 기반으로 삼아 라이선싱 방식으로 수익모델을 창출하였다.

【0005】 한편, NFT(Non-Fungible Token; 대체 불가능한 토큰)는 희소성을 갖는 디지털 자산을 대표하는 토큰을 의미하며 블록체인의 토큰을 다른 토큰으로 대체하는 것이 불가능한 가상자산을 의미한다. NFT는 가상자산에 희소성과 유일성이란 가치를 부여할 수 있기 때문에 최근 디지털 예술품, 온라인 스포츠, 게임 아이템 거래 분야 등을 중심으로 그 영향력이 급격히 높아지고 있는 실정이다.

【0006】 만약, 이커머스 플랫폼 내에서 유저가 특정 품목 리스트를 검색하고자 할 때, 관리자 또는 셀러들이 해당 품목에 대한 라이브커머스 홍보 영상을 제작하여 제공할 수 있다면, 유저의 흥미를 높이는 동시에 해당 품목에 대한 정보를 적극적으로 전달하여 유저의 쇼핑 편의성을 높일 수 있을 것이다.

【0007】 나아가 해당 이커머스 플랫폼을 운영하며 발생하는 다양한 콘텐츠 IP(일 예로, 라이브커머스 영상 등)를 NFT화하여 유저와 공동으로 소유한다면, 유저는 이커머스 플랫폼에 소속되어 있는 유대감을 느껴 유저 참여도가 높아질 것이다.

【발명의 내용】

【해결하고자 하는 과제】

【0008】 본 발명이 해결하고자 하는 과제는 라이브커머스 영상으로 유저에게 쇼핑 편의성을 제공하는 동시에 IP를 NFT화하여 유저와 공동으로 소유하여 유저 참여도를 높이는 BNPL 이커머스 플랫폼의 운영방법을 제공하는 것이다.

【0009】 본 발명이 해결하고자 하는 과제들은 이상에서 언급된 과제로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 과제들은 아래의 기재로부터 통상의 기술자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

【과제의 해결 수단】

【0010】 상술한 과제를 해결하기 위한 본 발명의 이커머스 플랫폼의 운영방법은 유저 단말이 메인 서버로 쇼핑 품목을 송신하는 단계; 상기 메인 서버가 상기 유저 단말로 쇼핑 품목을 분석하여 매칭되는 품목 리스트를 송신하는 단계; 상기 유저 단말이 상기 메인 서버로 품목 리스트 중에서 선택한 셀렉 품목을 송신하는 단계; 상기 메인 서버가 상기 유저 단말로 셀렉 품목을 결제하기 위한 BNPL 조건을 송신하는 단계; 상기 유저 단말이 BNPL 조건을 승인하고 전자계약을 체결하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 할 수 있다.

【0011】 상기 메인 서버는 쇼핑 품목을 분석하여 상기 유저 단말에 라이브커머스 영상을 제공함으로써 품목 리스트를 송신하는 것을 특징으로 할 수 있다.

【0012】 상기 메인 서버는 라이브커머스 영상을 NFT화하여 상기 유저 단말에 소유지분을 전자계약 형식으로 분배하는 것을 특징으로 할 수 있다.

【0013】 상기 메인 서버는, 대상 유저의 성별과 나이와 거주지역과 월소득과 과거 계약을 체결한 복수의 유저의 성별과 나이와 거주지역과 월소득을 비교하여 복수의 비교 유저를 선별하고, 대상 유저의 쇼핑 품목과 복수의 비교 유저의 쇼핑 품목이 동일한 비율을 기준으로 대상 유저의 쇼핑 품목의 유행 여부를 판단하고, 대상 유저의 셀렉 품목과 복수의 비교 유저의 셀렉 품목이 동일한 비율을 기준으로 대상 유저의 셀렉 품목의 인기 여부를 판단하고, 대상 유저의 쇼핑 품목의 유행 여부와 대상 유저의 셀렉 품목의 인기 여부를 기준으로 BNPL 조건의 선지급 금액 비율을 결정하는 것을 특징으로 할 수 있다.

【0014】 상기 메인 서버는, 대상 유저의 쇼핑 품목이 유행이고 셀렉 품목이 인기인 경우, 선지급 금액 비율이 없는 BNPL 조건을 설정하고, 대상 유저의 쇼핑 품목이 유행이고 셀렉 품목이 비인기인 경우와 대상 유저의 쇼핑 품목이 비유행이고 셀렉 품목이 인기인 경우, 선지급 금액 비율이 낮은 BNPL 조건을 설정하고, 대상 유저의 쇼핑 품목이 비유행이고 셀렉 품목이 비인기인 경우, 선지급 금액 비율이 높은 BNPL 조건을 설정하는 것을 특징으로 할 수 있다.

【발명의 효과】

【0015】 본 발명의 이커머스 플랫폼의 운영방법에서는 유저에게 라이브커머스 영상을 제공하여 쇼핑 편의성을 제공하는 동시에 플랫폼의 운영과정에서 나오는 모든 콘텐츠 IP를 NFT화하여 유저와 공유함으로써 유저를 단순한 고객이 아닌 파트너 구성원으로 대함으로써 유저 참여도와 충성도를 높일 수 있는 장점이 있다.

【0016】 본 발명의 효과들은 이상에서 언급된 효과로 제한되지 않으며, 언급되지 않은 또 다른 효과들은 아래의 기재로부터 통상의 기술자에게 명확하게 이해될 수 있을 것이다.

【도면의 간단한 설명】

【0017】 도 1은 본 발명의 이커머스 플랫폼의 운영방법을 구성하는 시스템을 나타낸 계통도이다.

도 2는 본 발명의 이커머스 플랫폼의 운영방법을 나타낸 순서도이다.

도 3은 본 발명의 이커머스 플랫폼의 운영방법을 나타낸 개념도이다.

【발명을 실시하기 위한 구체적인 내용】

【0018】 본 발명의 이점 및 특징, 그리고 그것들을 달성하는 방법은 첨부되는 도면과 함께 상세하게 후술되어 있는 실시예들을 참조하면 명확해질 것이다. 그러나, 본 발명은 이하에서 개시되는 실시예들에 제한되는 것이 아니라 서로 다른 다양한 형태로 구현될 수 있으며, 단지 본 실시예들은 본 발명의 개시가 완전하도록 하고, 본 발명이 속하는 기술 분야의 통상의 기술자에게 본 발명의 범주를 완전하게 알려주기 위해 제공되는 것이며, 본 발명은 청구항의 범주에 의해 정의될 뿐이다.

【0019】 본 명세서에서 사용된 용어는 실시예들을 설명하기 위한 것이며 본 발명을 제한하고자 하는 것은 아니다. 본 명세서에서, 단수형은 문구에서 특별히 언급하지 않는 한 복수형도 포함한다. 명세서에서 사용되는 "포함한다(comprises)"

및/또는 "포함하는(comprising)"은 언급된 구성요소 외에 하나 이상의 다른 구성요소의 존재 또는 추가를 배제하지 않는다. 명세서 전체에 걸쳐 동일한 도면 부호는 동일한 구성 요소를 지칭하며, "및/또는"은 언급된 구성요소들의 각각 및 하나 이상의 모든 조합을 포함한다. 비록 "제1", "제2" 등이 다양한 구성요소들을 서술하기 위해서 사용되나, 이들 구성요소들은 이들 용어에 의해 제한되지 않음은 물론이다. 이들 용어들은 단지 하나의 구성요소를 다른 구성요소와 구별하기 위하여 사용하는 것이다. 따라서, 이하에서 언급되는 제1 구성요소는 본 발명의 기술적 사상 내에서 제2 구성요소일 수도 있음은 물론이다.

【0020】 다른 정의가 없다면, 본 명세서에서 사용되는 모든 용어(기술 및 과학적 용어를 포함)는 본 발명이 속하는 기술분야의 통상의 기술자에게 공통적으로 이해될 수 있는 의미로 사용될 수 있을 것이다. 또한, 일반적으로 사용되는 사전에 정의되어 있는 용어들은 명백하게 특별히 정의되어 있지 않는 한 이상적으로 또는 과도하게 해석되지 않는다.

【0022】 이하, 도면을 참조하여 본 발명의 이커머스 플랫폼의 운영방법(1000)을 설명한다. 도 1은 본 발명의 이커머스 플랫폼의 운영방법을 구성하는 시스템을 나타낸 계통도이고, 도 2는 본 발명의 이커머스 플랫폼의 운영방법을 나타낸 순서도이고, 도 3은 본 발명의 이커머스 플랫폼의 운영방법을 나타낸 개념도이다.

【0023】 본 발명의 이커머스 플랫폼의 운영방법(1000)을 구성하는 시스템은

유저 단말(1)과 네트워크(2)와 메인 서버(3)를 포함할 수 있다.

【0024】 유저 단말(1)은 이커머스 플랫폼을 이용하는 유저가 사용하는 단말기로서, 본 발명의 이커머스 플랫폼의 운영방법(1000)과 관련한 웹 페이지, 앱 페이지, 프로그램 또는 애플리케이션이 제공되는 단말일 수 있다.

【0025】 유저 단말(1)은 네트워크(2)를 통하여 원격지의 메인 서버(3)에 접속할 수 있는 컴퓨터로 구현될 수 있으며, 일 예로, 네비게이션, 웹 브라우저(WEB Browser)가 탑재된 노트북, 데스크톱(Desktop), 랩톱(Laptop) 등을 포함할 수 있다.

【0026】 상세하게, 유저 단말(1)은 휴대성과 이동성이 보장되는 무선 통신 장치로서, 네비게이션, PCS(Personal Communication System), GSM(Global System for Mobile communications), PDC(Personal Digital Cellular), PHS(Personal Handyphone System), PDA(Personal Digital Assistant), IMT(International Mobile Telecommunication)-2000, CDMA(Code Division Multiple Access)-2000, W-CDMA(W-Code Division Multiple Access), Wibro(Wireless Broadband Internet) 단말, 스마트폰(smartphone), 스마트 패드(smartpad), 태블릿 PC(Tablet PC) 등과 같은 모든 종류의 핸드헬드(Handheld) 기반의 무선 통신 장치를 포함할 수 있으나 이에 한정되는 것은 아니다. 유저 단말(1)은 네트워크(2)를 통해 메인 서버(3)와 연결될 수 있다.

【0027】 네트워크(2)는 유저 단말(1)과 메인 서버(3)와 같은 각각의 노드 상호 간에 정보 교환이 가능한 연결 구조를 의미하는 것으로, 이러한 네트워크의 일 예에는 RF, 3GPP(3rd Generation Partnership Project) 네트워크, LTE(Long Term Evolution) 네트워크, 5GPP(5th Generation Partnership Project) 네트워크, WIMAX(World Interoperability for Microwave Access) 네트워크, 인터넷(Internet), LAN(Local Area Network), Wireless LAN(Wireless Local Area Network), WAN(Wide Area Network), PAN(Personal Area Network), 블루투스(Bluetooth) 네트워크, NFC 네트워크, 위성 방송 네트워크, 아날로그 방송 네트워크, DMB(Digital Multimedia Broadcasting) 네트워크 등이 포함되나 이에 한정되지는 않는다.

【0028】 메인 서버(3)는 이커머스 플랫폼의 관리자가 운영하는 서버로서, 본 발명의 이커머스 플랫폼의 운영방법(1000)과 관련한 웹 페이지, 앱 페이지, 프로그램 또는 애플리케이션을 제공하는 서버일 수 있다.

【0030】 본 발명의 이커머스 플랫폼의 운영방법(1000)은 유저 단말(1)이 메인 서버(3)로 쇼핑 품목을 송신하는 단계(100); 메인 서버(3)가 유저 단말(1)로 쇼핑 품목을 분석하여 매칭되는 품목 리스트를 송신하는 단계(200); 유저 단말(1)이 메인 서버(3)로 품목 리스트 중에서 선택한 셀렉 품목 리스트를 송신하는 단계(300); 메인 서버(3)가 유저 단말(1)로 셀렉 리스트를 결제하기 위한 BNPL 조건을 송신하는 단계(400); 유저 단말(1)이 BNPL 조건을 승인하고 전자계약을 체결하는

단계(500);를 포함할 수 있다.

【0031】 유저 단말(1)이 메인 서버(3)로 쇼핑 품목을 송신하는 단계(100)는

유저가 플랫폼 관리자에게 자신이 구매하고자하는 상품의 품목에 대한 정보를 송신하는 단계일 수 있다. 일 예로, 쇼핑 품목은 쿠션, 베개, 매트 등의 생활용품서부터 티셔츠, 귀금속 액세서리 등의 의류까지 다양할 수 있으며, 이커머스 플랫폼에서 구매할 수 있는 모든 종류의 품목을 아우르는 개념일 수 있으며, 특정 품목에 한정되지 않는다.

【0032】 메인 서버(3)가 유저 단말(1)로 쇼핑 품목을 분석하여 매칭되는 품

목 리스트를 송신하는 단계(200)는 플랫폼의 메인 서버(3)에서 셀러 또는 관리자 등에 의해 등록되며 데이터베이스에 기설정되어 특정 품목과 맵핑되어있는 품목 리스트 중에서 유저 단말(1)로부터 요청된 쇼핑 품목과 매칭되는 품목 리스트를 유저 단말(1)에 제공하는 단계일 수 있다.

【0033】 한편, 본 발명의 이커머스 플랫폼의 운영방법(1000)에서 메인 서버(3)는 쇼핑 품목을 분석하여 유저 단말(1)에 팝업 영상(일 예로, 라이브커머스 영상)을 제공함으로써 품목 리스트를 송신할 수 있다. 즉, 메인 서버(3)는 관리자 또는 셀러에 의해 각각의 품목에 대한 라이브커머스 영상을 수신받아 품목 리스트와 매칭되는 라이브커머스 영상을 유저에게 제공할 수 있고, 유저는 영상매체에 의해 자신이 구매하고자 하는 품목에 대한 상세 정보를 파악하여 선택할 수 있는 장점이 있다(유저 편의성 향상).

【0034】 또한, 본 발명의 이커머스 플랫폼의 운영방법(1000)에서는 메인 서

버(3)가 라이브커머스 영상을 NFT화하여 유저 단말(1)에 소유지분을 전자계약 형식으로 분배할 수 있다. NFT(Non-Fungible Token; 대체 불가능한 토큰)는 희소성을 갖는 디지털 자산을 대표하는 토큰을 의미하며 블록체인의 토큰을 다른 토큰으로 대체하는 것이 불가능한 가상자산을 의미한다. NFT는 가상자산에 희소성과 유일성이란 가치를 부여할 수 있기 때문에 최근 디지털 예술품, 온라인 스포츠, 게임 아이템 거래 분야 등을 중심으로 그 영향력이 급격히 높아지고 있는 실정이다.

【0035】 나아가 이에 한정되는 것이 아니라, 본 발명의 이커머스 플랫폼의 운영방법(1000)에서는 라이브커머스 영상 외에도 플랫폼을 운영하면서 발생하는 모든 콘텐츠 IP(Content Intellectual Property; 콘텐츠 지식재산)를 NFT화하여 유저와 공동소유 형태로 분배할 수 있다. 콘텐츠 IP는 콘텐츠를 기반으로 다양한 장르 확장과 부가 사업을 가능하게 하는 일련의 지식재산권 묶음(Portfolio)으로서, 종래에는 콘텐츠 IP를 저작권과 상표권을 권리의 법적 기반으로 삼아 라이선싱 방식으로 수익모델을 창출하였다.

【0036】 상술한 바에 따르면, 본 발명의 이커머스 플랫폼의 운영방법(1000)에서는 플랫폼의 운영과정에서 생성되는 다양한 히스토리 콘텐츠를 종래의 저작권과 상표권으로 관리하는 것 외에 NFT화하여 유저에게 분배하는 새로운 비즈니스 모델을 창출함과 동시에, 이를 수익 목적으로 삼지 않고 유저와 공동소유 형태로 분배함으로써 유저의 소속감과 충성도가 높아지는 장점이 있다.

【0037】 유저 단말(1)이 메인 서버(3)로 품목 리스트 중에서 선택한 셀렉 품목 리스트를 송신하는 단계(300)는 유저가 플랫폼에서 제공하는 품목 리스트를 판

단하여 그 중에서 자신이 구매하고자 하는 품목을 선택하는 단계일 수 있다.

【0038】 메인 서버(3)가 유저 단말(1)로 선택 품목을 결제하기 위한 BNPL 조건을 송신하는 단계(400)는 플랫폼 관리자가 유저가 선택한 품목에 대한 BNPL 조건을 제시하는 단계일 수 있다. BNPL은 "Buy Now Pay Later"의 약자로서 신용카드가 없어도 선구매 후 결제가 가능한 결제서비스 시스템으로서, 뉴노멀 시대의 새로운 핀테크 산업(Fintech)의 떠오르는 결제수단이 되고 있다.

【0039】 본 발명의 이커머스 플랫폼의 운영방법(1000)에서는 별도의 신용조건을 고려하지 않고 후불결제를 진행하여 연체료가 발생하는 리스크가 높은 BNPL 조건을 합리적으로 설정하기 위해 아래와 같은 프로세스로 BNPL 조건을 제시할 수 있다.

【0040】 먼저, 메인 서버(3)는 대상 유저(현재 유저 단말기를 이용하여 품목을 구매하고자 하는 유저)의 성별과 나이와 거주지역과 월소득과 과거 계약을 체결한 복수의 유저(과거 유저 단말기를 이용하여 품목을 구매하고자 하는 유저)의 성별과 나이와 거주지역과 월소득을 비교하여 복수의 비교 유저를 선별할 수 있다(상술한 대상 유저와 과거의 복수의 유저의 정보는 플랫폼 가입 시 요청되며 메인 서버의 데이터베이스에 기록).

【0041】 이 경우, 메인 서버(3)는 대상 유저와 과거 계약을 체결한 복수의 유저의 정보를 인공지능 유사 카테고리 분류 알고리즘을 이용하여 대상 유저와 개인 정보의 유사도가 높은 복수의 비교 유저를 선별할 수 있지만, 이에 한정되는 것은 아니며, 학습된 인공지능이 아닌 기설정된 소프트웨어 프로그램을 이용하여 대

상 유저와 과거 계약을 체결한 복수의 유저의 개인 정보를 매칭하여 대상 유저와 동일한 범위에 있는 복수의 비교 유저를 선별할 수 있다.

【0042】 그 다음, 메인 서버(3)는 대상 유저의 쇼핑 품목과 복수의 비교 유저의 쇼핑 품목이 동일한 비율을 기준으로 대상 유저의 쇼핑 품목의 유행 여부를 판단하고, 대상 유저의 셀렉 품목과 복수의 비교 유저의 셀렉 품목이 동일한 비율을 기준으로 대상 유저의 셀렉 품목의 인기 여부를 판단할 수 있다.

【0043】 즉, 플랫폼에서는 1) 복수의 비교 유저의 총 쇼핑 품목(유저가 구매하고자 하는 상품)에서 대상 유저의 쇼핑 품목과 동일한 쇼핑 품목의 비율이 기설정된 특정 값(일 예로, 30%) 이상인 경우, 해당 쇼핑 품목이 대상 유저와 동종의 유저 집단에서 유행하는 상품이라고 판단하여 유행 상품으로 정의할 수 있고, 2) 복수의 비교 유저의 총 쇼핑 품목에서 대상 유저의 쇼핑 품목과 동일한 쇼핑 품목의 비율이 기설정된 특정 값 미만인 경우, 해당 쇼핑 품목이 대상 유저와 동종의 유저 집단에서 비유행하는 상품이라고 판단할 수 있다.

【0044】 또한, 플랫폼에서는 1) 복수의 비교 유저의 총 셀렉 품목(플랫폼에서 유저에게 추천하고 유저가 선택한 실제 판매하는 상품)에서 대상 유저의 셀렉 품목과 동일한 셀렉 품목의 비율이 기설정된 특정 값(일 예로, 30%) 이상인 경우, 해당 셀렉 품목이 대상 유저와 동종의 유저 집단에서 많이 팔리는 인기있는 판매 상품이라고 판단하여 인기 상품으로 정의할 수 있고, 2) 복수의 비교 유저의 총 셀렉 품목에서 대상 유저의 셀렉 품목과 동일한 셀렉 품목의 비율이 기설정된 특정 값 미만인 경우, 해당 셀렉 품목이 대상 유저와 동종의 유저 집단에서 많이 팔리지

않는 비인기있는 판매 상품이라고 판단하여 비인기 상품으로 정의할 수 있다.

【0045】 이 경우, 쇼핑 품목은 셀렉 품목보다 상위 카테고리에 있는 상품일 수 있으며, 일 예로, 쇼핑 품목이 티셔츠라면 셀렉 품목은 A사의 a디자인의 반팔티, B사의 b디자인의 반팔티 등일 수 있으나, 이에 한정되는 것은 아니다.

【0046】 그 다음 메인 서버(3)에서는 대상 유저의 쇼핑 품목의 유행 여부와 대상 유저의 셀렉 품목의 인기 여부를 기준으로 BNPL 조건의 선지급 금액 비율을 결정할 수 있다.

【0047】 상세하게, 메인 서버(3)는 1) 대상 유저의 쇼핑 품목이 유행이고 셀렉 품목이 인기인 경우, 선지급 금액 비율이 없는 BNPL 조건(전통적인 해석으로의 BNPL 조건; 선구매 후결제)을 설정할 수 있으며(대상 유저의 쇼핑 품목이 유행 상품이고 셀렉 품목이 인기 상품인 경우, 다른 플랫폼에서도 쉽게 찾아볼 수 있고 더 좋은 조건으로 판매할 수 있는 확률이 높으므로 선지급 금액 비율이 없는 대상 유저에게 유리한 BNPL 조건을 제시), 2) 대상 유저의 쇼핑 품목이 유행이고 셀렉 품목이 비인기인 경우와 대상 유저의 쇼핑 품목이 비유행이고 셀렉 품목이 인기인 경우, 선지급 금액 비율이 낮은 BNPL 조건(새로운 종류의 BNPL 조건; 선일부 납부 후결제)을 설정하고(대상 유저의 쇼핑 품목과 셀렉 품목 중 어느 하나만 유행 상품이고 인기 상품인 경우, 다른 플랫폼에서도 쉽게 찾아볼 수 없을 확률이 높으므로 선지급 금액 비율이 낮은 비율로 존재하는 대상 유저에게 유리하지도 불리하지도 않은 BNPL 조건을 제시), 3) 대상 유저의 쇼핑 품목이 비유행이고 셀렉 품목이 비인기인 경우, 선지급 금액 비율이 높은 BNPL 조건(새로운 종류의 BNPL 조건; 선일부

납부 후결제)을 설정할 수 있다(대상 유저의 쇼핑 품목이 비유행 상품이고 셀렉 품목이 비인기 상품인 경우 다른 플랫폼에서 찾아보기 힘들 확률이 높으므로 선지급 금액 비율이 높은 비율로 존재하는 플랫폼 관리자에게 유리하고 대상 유저에게 불리한 BNPL 조건을 제시).

【0048】 나아가 메인 서버(3)는 대상 유저와 동일한 셀렉 상품을 선택하여 전자계약을 체결한 복수의 비교 유저의 완납 비율과 납부 중인 비율과 연체 중인 비율을 기준으로 대상 유저에게 상호 다른 상환기간을 제시할 수 있다. 먼저, 메인 서버(3)는 1) 대상 유저와 동일한 셀렉 상품을 선택한 복수의 비교 유저 중에서 완납 비율이 특정값 이상(일 예로, 50% 이상)인 경우 납부 중인 비율과 연체 중인 비율에 관계가 없이, 결제금액의 상환기간이 짧은 BNPL 조건을 설정할 수 있으며(대상 유저와 동종의 유저 집단이 셀렉 상품에 대한 결제에 큰 무리가 없다고 판단하여 상환기간을 짧게 설정), 2) 대상 유저와 동일한 셀렉 상품을 선택한 복수의 비교 유저 중에서 완납 비율이 특정값 미만이고 납부 중인 비율이 특정값 이상(일 예로, 30% 이상)인 경우 연체 중인 비율에 관계가 없이 결제금액의 상환기간이 중간인 BNPL 조건을 설정할 수 있으며(대상 유저와 동종의 유저 집단이 셀렉 상품에 대한 결제에 무리가 없다고 판단하여 상환기간을 중간으로 설정), 3) 대상 유저와 동일한 셀렉 상품을 선택한 복수의 비교 유저 중에서 완납 비율이 특정값 미만이고 납부 중인 비율이 특정값 미만이고 연체 중인 비율이 특정값 이상(일 예로, 20% 이상)인 경우, 셀렉 상품이 비인기상품이면 결제금액의 상환기간이 중간인 BNPL 조건을 설정할 수 있고 셀렉 상품이 인기상품이면 결제금액의 상환기간이 긴 BNPL 조건

을 설정할 수 있다(대상 유저와 동종의 유저 집단이 셀렉 상품에 대한 결제에 어려움을 느낀다고 판단하여 원칙적으로 결제금액의 상환기간이 긴 BNPL 조건을 설정하지만, 셀렉 상품이 비인기 상품인 경우 유저가 다른 플랫폼을 이용할 확률이 낮고 연체 중인 비율이 증가하더라도 전체적인 플랫폼 운영에 차질이 없으므로 결제금액의 상환기간이 중간인 BNPL조건을 설정).

【0049】 유저 단말(1)이 BNPL 조건을 승인하고 전자계약을 체결하는 단계(500)는 유저가 플랫폼에서 제시한 BNPL 조건을 검토하고 승인하여 해당 조건으로 해당 품목을 구매하는 전자계약을 체결하는 단계일 수 있다.

【0051】 이상에서 전술한 본 발명의 이커머스 플랫폼의 운영방법(1000)은 하드웨어인 서버와 결합되어 실행되기 위한 프로그램(또는 어플리케이션)으로 구현되어 매체에 저장될 수 있다.

【0052】 상기 전술한 프로그램은, 상기 컴퓨터가 프로그램을 읽어 들여 프로그램으로 구현된 상기 방법들을 실행시키기 위하여, 상기 컴퓨터의 프로세서(CPU)가 상기 컴퓨터의 장치 인터페이스를 통해 읽힐 수 있는 C, C++, JAVA, 기계어 등의 컴퓨터 언어로 코드화된 코드(Code)를 포함할 수 있다. 이러한 코드는 상기 방법들을 실행하는 필요한 기능들을 정의한 함수 등과 관련된 기능적인 코드(Functional Code)를 포함할 수 있고, 상기 기능들을 상기 컴퓨터의 프로세서가 소정의 절차대로 실행시키는데 필요한 실행 절차 관련 제어 코드를 포함할 수 있다. 또한, 이러한 코드는 상기 기능들을 상기 컴퓨터의 프로세서가 실행시키는데 필요

한 추가 정보나 미디어가 상기 컴퓨터의 내부 또는 외부 메모리의 어느 위치(주소 번지)에서 참조되어야 하는지에 대한 메모리 참조관련 코드를 더 포함할 수 있다. 또한, 상기 컴퓨터의 프로세서가 상기 기능들을 실행시키기 위하여 원격(Remote)에 있는 어떠한 다른 컴퓨터나 서버 등과 통신이 필요한 경우, 코드는 상기 컴퓨터의 통신 모듈을 이용하여 원격에 있는 어떠한 다른 컴퓨터나 서버 등과 어떻게 통신해야 하는지, 통신 시 어떠한 정보나 미디어를 송수신해야 하는지 등에 대한 통신 관련 코드를 더 포함할 수 있다.

【0053】 상기 저장되는 매체는, 레지스터, 캐쉬, 메모리 등과 같이 짧은 순간 동안 데이터를 저장하는 매체가 아니라 반영구적으로 데이터를 저장하며, 기기에 의해 판독(reading)이 가능한 매체를 의미한다. 구체적으로는, 상기 저장되는 매체의 예로는 ROM, RAM, CD-ROM, 자기 테이프, 플로피디스크, 광 데이터 저장장치 등이 있지만, 이에 제한되지 않는다. 즉, 상기 프로그램은 상기 컴퓨터가 접속할 수 있는 다양한 서버 상의 다양한 기록매체 또는 사용자의 상기 컴퓨터상의 다양한 기록매체에 저장될 수 있다. 또한, 상기 매체는 네트워크로 연결된 컴퓨터 시스템에 분산되어, 분산방식으로 컴퓨터가 읽을 수 있는 코드가 저장될 수 있다.

【0054】 본 발명의 실시예와 관련하여 설명된 방법 또는 알고리즘의 단계들은 하드웨어로 직접 구현되거나, 하드웨어에 의해 실행되는 소프트웨어 모듈로 구현되거나, 또는 이들의 결합에 의해 구현될 수 있다. 소프트웨어 모듈은 RAM(Random Access Memory), ROM(Read Only Memory), EPROM(Erasable Programmable ROM), EEPROM(Electrically Erasable Programmable ROM), 플래시 메모리(Flash

Memory), 하드 디스크, 착탈형 디스크, CD-ROM, 또는 본 발명이 속하는 기술 분야에서 잘 알려진 임의의 형태의 컴퓨터 판독가능 기록매체에 상주할 수도 있다.

【0055】 이상, 첨부된 도면을 참조로 하여 본 발명의 실시예를 설명하였지만, 본 발명이 속하는 기술분야의 통상의 기술자는 본 발명이 그 기술적 사상이나 필수적인 특징을 변경하지 않고서 다른 구체적인 형태로 실시될 수 있다는 것을 이해할 수 있을 것이다. 그러므로, 이상에서 기술한 실시예들은 모든 면에서 예시적인 것이며, 제한적이 아닌 것으로 이해해야만 한다.

【청구범위】

【청구항 1】

유저 단말이 메인 서버로 쇼핑 품목을 송신하는 단계;

상기 메인 서버가 상기 유저 단말로 쇼핑 품목을 분석하여 매칭되는 품목 리스트를 송신하는 단계;

상기 유저 단말이 상기 메인 서버로 품목 리스트 중에서 선택한 셀렉 품목을 송신하는 단계;

상기 메인 서버가 상기 유저 단말로 셀렉 품목을 결제하기 위한 BNPL 조건을 송신하는 단계; 및

상기 유저 단말이 BNPL 조건을 승인하고 전자계약을 체결하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 이커머스 플랫폼의 운영방법.

【청구항 2】

제1항에 있어서,

상기 메인 서버는 쇼핑 품목을 분석하여 상기 유저 단말에 라이브커머스 영상을 제공함으로써 품목 리스트를 송신하는 것을 특징으로 하는 이커머스 플랫폼의 운영방법.

【청구항 3】

제2항에 있어서,

상기 메인 서버는 라이브커머스 영상을 NFT화하여 상기 유저 단말에 소유지분을 전자계약 형식으로 분배하는 것을 특징으로 하는 이커머스 플랫폼의 운영방법.

【청구항 4】

제1항에 있어서,

상기 메인 서버는,

대상 유저의 성별과 나이와 거주지역과 월소득과 과거 계약을 체결한 복수의 유저의 성별과 나이와 거주지역과 월소득을 비교하여 복수의 비교 유저를 선별하고,

대상 유저의 쇼핑 품목과 복수의 비교 유저의 쇼핑 품목이 동일한 비율을 기준으로 대상 유저의 쇼핑 품목의 유행 여부를 판단하고, 대상 유저의 셀렉 품목과 복수의 비교 유저의 셀렉 품목이 동일한 비율을 기준으로 대상 유저의 셀렉 품목의 인기 여부를 판단하고,

대상 유저의 쇼핑 품목의 유행 여부와 대상 유저의 셀렉 품목의 인기 여부를 기준으로 BNPL 조건의 선지급 금액 비율을 결정하는 것을 특징으로 하는 이커머스 플랫폼의 운영방법.

【청구항 5】

제4항에 있어서,

상기 메인 서버는,

대상 유저의 쇼핑 품목이 유행이고 셀렉 품목이 인기인 경우, 선지급 금액 비율이 없는 BNPL 조건을 설정하고,

대상 유저의 쇼핑 품목이 유행이고 셀렉 품목이 비인기인 경우와 대상 유저의 쇼핑 품목이 비유행이고 셀렉 품목이 인기인 경우, 선지급 금액 비율이 낮은 BNPL 조건을 설정하고,

대상 유저의 쇼핑 품목이 비유행이고 셀렉 품목이 비인기인 경우, 선지급 금액 비율이 높은 BNPL 조건을 설정하는 것을 특징으로 하는 이커머스 플랫폼의 운영 방법.

【요약서】**【요약】**

라이브커머스 영상으로 유저에게 쇼핑 편의성을 제공하는 동시에 IP를 NFT화 하여 유저와 공동으로 소유하여 유저 참여도를 높이는 BNPL 이커머스 플랫폼의 운영방을 제공한다.

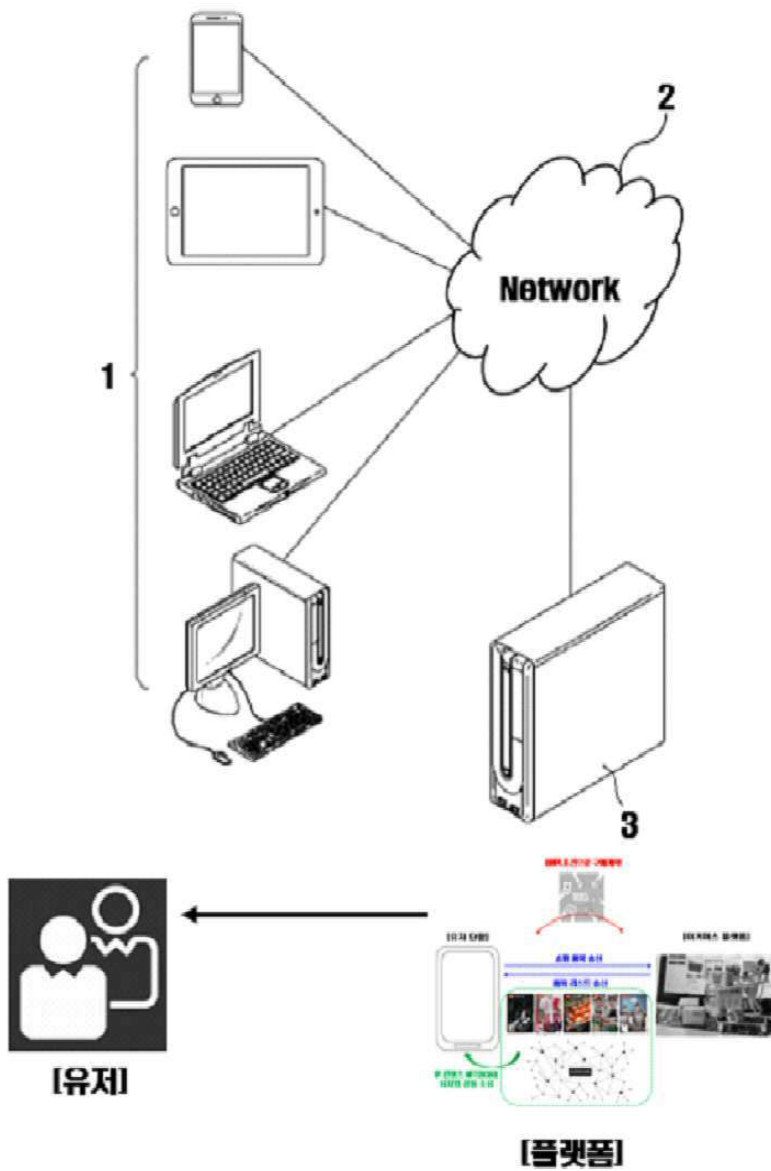
상기 이커머스 플랫폼의 운영방법은 유저 단말이 메인 서버로 쇼핑 품목을 송신하는 단계; 상기 메인 서버가 상기 유저 단말로 쇼핑 품목을 분석하여 매칭되는 품목 리스트를 송신하는 단계; 상기 유저 단말이 상기 메인 서버로 품목 리스트 중에서 선택한 셀렉 품목을 송신하는 단계; 상기 메인 서버가 상기 유저 단말로 셀렉 품목을 결제하기 위한 BNPL 조건을 송신하는 단계; 상기 유저 단말이 BNPL 조건을 승인하고 전자계약을 체결하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

【대표도】

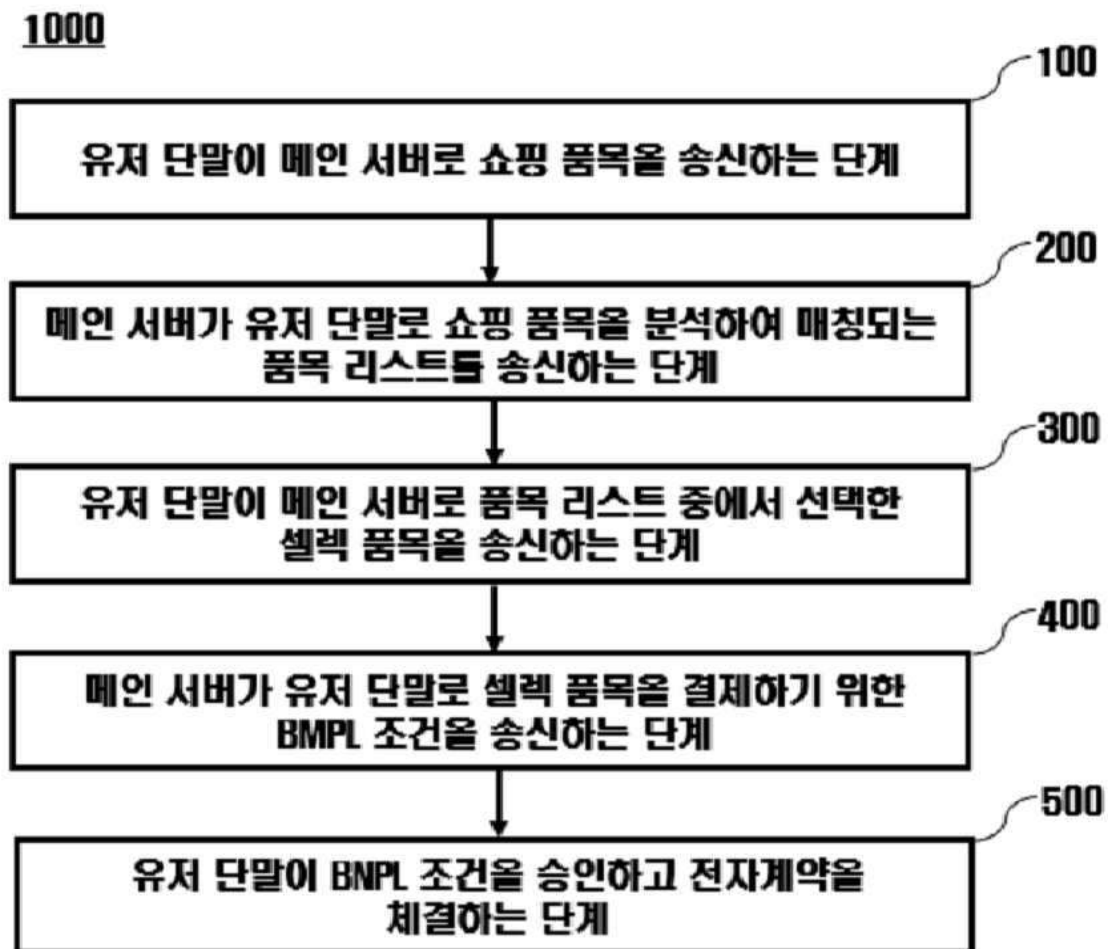
도 2

【도면】

【도 1】



【도 2】



【도 3】

