

(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl. <sup>7</sup> G06F 19/00(조기공개)	(11) 공개번호 특2000-0030691
	(43) 공개일자 2000년06월05일
(21) 출원번호 10-2000-0012367	
(22) 출원일자 2000년03월11일	
(71) 출원인 신진섭 대전광역시 서구 삼천동 991번지 국화아파트 507-1107 김홍덕	
(72) 발명자 신진섭 대전광역시 서구 복수동 282번지 삼익목화아파트 102동 1501호 김홍덕 대전광역시 서구 삼천동 991번지 국화아파트 507-1107 김홍덕 대전광역시 서구 복수동 282번지 삼익목화아파트 102동 1501호	

**심사청구 : 있음**

**(54) 보물찾기 기법을 이용한 인터넷 웹사이트 광고효과 극대화방법**

**요약**

본 발명은 인터넷상의 특정 웹사이트에 많은 네티즌들의 접속뿐만 아니라 주요한 페이지의 방문을 유도하여 많은 시간동안 머무르게 하여 특정 웹사이트의 홍보를 극대화하며 배너광고를 이용할 경우 특정 사이트에 광고를 게재한 광고주들의 광고효과를 극대화 시켜 주기 위한 방법이다.

홈페이지와 하부 페이지에 보물찾기와 같이 가상의 경품상자를 특정 웹사이트에 게재된 배너 광고 또는 일정한 위치, 문자, 그림, 기호, 동영상, 애니메이션 등에 임의의 시간동안 숨겨두고 네티즌들이 찾게 유도하으로써 일단 홈페이지를 방문한 네티즌들은 하부 페이지까지 서핑할 수 있게 해준다. 경품상자는 행사 기간 동안 웹사이트내의 경품페이지들을 임의로 이동하며 각 부분에서 단시간(예: 약3초) 동안 머문다. 이때 그 웹사이트를 서핑하던 네티즌이 그 부분을 클릭하였을 때 경품에 당첨되는 것으로 한다.

위와 같은 방법은 특정 웹사이트에 접속한 모든 네티즌들에게 보물찾기를 가능하게 하는 경우와 다른 웹사이트에 게재된 배너광고의 효율 극대화를 위하여 배너광고를 클릭한 네티즌에게만 기회를 부여해주는 두 가지 방법으로 나누어질 수 있다.

**대표도**

도 1, 도 2, 도 3

**색인어**

보물찾기, 경품제공 페이지, 인터넷 배너광고, 즉석 당첨 정보 제공, 네티즌, 인터넷 서핑

**명세서**

**도면의 간단한 설명**

- 도 1-a는 어느 웹사이트의 한 경품 페이지를 의미한다.
- 도 1-b는 기호1 부분을 클릭했을 때 경품 페이지 뒤에 숨어있는 경품을 네티즌에게 보여주는 것을 의미한다
- 도 2는 특정 웹사이트를 직접 방문하여 경품을 찾는 과정을 보여주는 흐름도이다.
- 도 3은 경품 배너 광고를 클릭한 경우에만 경품을 제공하는 흐름도이다.

**발명의 상세한 설명**

**발명의 목적**

### 발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 인터넷 웹사이트에서 광고를 극대화하기 위한 방법으로서, 좀더 상세히 기술하면 마치 보물찾기처럼 네티즌들에게 광고주가 제공한 가상의 경품상자를 특정 웹사이트의 각 페이지에 게재된 배너 광고 또는 일정한 위치, 문자, 그림, 기호, 동영상, 애니메이션 등에 숨겨두고 네티즌들이 찾게 유도함으로써 즉석에서 경품 당첨을 확인할 수 있다. 또한, 일단 홈페이지를 방문한 네티즌들에게 특정 웹사이트에서 꼭 홍보하고자 하는 주요한 몇 개의 페이지를 경품을 제공하는 페이지로 만들어주므로서 많은 페이지를 서핑 할 수 있도록 유도할 수 있는 방법이다.

최근 인터넷 사용자의 기하학적인 증가로 인하여 많은 기업들은 인터넷에 자사의 제품과 기업이미지를 홍보하고 있다. 현재의 인터넷 광고 방식은 네티즌들이 직접 특정의 웹사이트를 방문하여 각 페이지에 게재된 광고를 읽거나 특정 웹사이트에 게재된 배너(banner)광고를 클릭하므로서 자사 웹사이트에 접속하여 광고를 읽게 하는 두 가지 방법이 있다.

여기서 배너 광고의 의미는 도 1-a의 배너광고 박스와 같이 기업의 로고나 기업의 특징을 표현할 수 있는 문구를 이용하여 어떤 특정 웹사이트에 위치한 하나의 박스광고로서 이를 클릭하면 그 기업의 웹사이트로 직접 연결된다.

그러나 현재 대부분의 배너광고는 평균 클릭률이 1% 미만일 뿐만 아니라 단순한 노출 형태의 광고로서 네티즌들의 흥미를 유발하지 못하여 광고 효과가 미약하다.

이러한 연유로 대부분의 배너광고는 경품 행사를 겸하여 광고하므로서 네티즌들의 흥미를 유도하고 있다. 그러나 종래 기술은 경품 행사가 배너광고를 클릭과 동시에 당첨을 결정하는 경우와 각 웹사이트에서 정해진 순번, 정해진 시간, 정해진 장소에 국한되어 종전보다는 광고 효과가 개선되었으나 아직도 그 효과는 미약하다. 따라서 본 발명은 웹사이트 각각의 페이지 안에 위치한 배너 광고 또는 일정한 위치, 문자, 그림, 기호, 동영상, 애니메이션 등의 뒷부분에 경품이 숨어 있으면서 임의로 이동하며 각 부분에서 단시간(예: 약3초) 동안 머무는 방식을 사용하므로서 네티즌들이 웹사이트에 머무는 시간을 최대화하고 이를 통하여 광고 효과를 극대화하는 방식이다.

### 발명이 이루고자하는 기술적 과제

본 발명은 현재 인터넷 광고 방식의 문제점을 해결하기 위하여, 네티즌들이 특정 웹사이트에서 숨겨진 이동 보물을 찾기 위해 오랜 시간동안 머무르게 하여 광고 효과를 극대화시키고 네티즌에게는 즉석에서 어떤 경품에 당첨되었는가를 알려주므로서 흥미를 최대화시키는 방식이다.

### 발명의 구성 및 작용

상기의 목적을 달성하기 위하여

제1단계로 경품을 제공하는 상자가 임의로 지정한 경품 페이지들의 뒷부분으로 돌아다니다가 지정한 단 시간동안 머무를 수 있는 프로그램구현과 접속되어 있는 페이지로 경품을 제공하는 상자가 들어 왔을 때 화면에 경품상자가 들어왔음을 알리는 메시지(소리, 글, 그림 등)프로그램 구현, 제2단계로 경품상자가 머무르는 곳을 네티즌이 클릭 하였을 때 당첨여부를 공지하고 회원 가입, 설문조사, 간단한 프로필(경품 발송시 필요한 사항 정도) 등을 요구할 수 있는 프로그램을 구현한다.

위의 설명들에 대하여 첨부된 도를 참고로 좀더 상세히 설명해 보기로 한다.

도 1-a는 경품상자가 경품 페이지의 뒤에 숨어서 이동하는 모습과 경품상자가 임의로 시간과 장소를 선택하여 머무는 상황을 표시하기 위한 그림이며 네티즌이 기호2에서 기호1로 이동하여 3초간 정지중인 별 모양의 경품상자를 우연히 마우스를 클릭하므로서 발견하는 과정을 보여주고 있다. 이때 도 1-b는 어떤 경품에 당첨되었는가를 즉석에서 네티즌에게 알려주는 그림이다.

도 2 와 도 3은 본 발명의 실시 예로서, 도 2는 특정 웹사이트를 직접 방문한 모든 네티즌에게 숨겨진 경품을 제공해주는 과정을 보여주는 흐름도이며, 도 3은 본 발명을 사용한 배너광고를 클릭하여 접속한 사람에게만 경품을 제공할 수 있는 과정을 보여주는 흐름도이다.

도 2에 도시된 과정을 자세히 설명하면 다음과 같다.

우선, 사용자가 인터넷에 연결한 후에 경품을 제공하는 특정한 웹사이트에 방문한다.(21 단계)

웹사이트에 방문하면 많은 페이지 중에서 운영자가 반드시 네티즌들이 방문하기를 원하는 페이지를 경품 페이지로 지정해놓고 있다. 이때 접속자는 경품 페이지를 서핑한다.(22 단계)

경품페이지를 서핑하는 도중에 경품상자를 발견하지 못하면 다른 경품페이지로 이동하면서 계속 서핑을 한다. 이때 경품상자를 발견하면 다음단계로 내려간다.(23단계)

경품상자를 클릭하여 경품에 당첨되면 즉석에서 당첨된 경품의 종류를 알려주고 이 경품을 배송하기 위하여 연락처, 주소 등의 간단한 프로필 기재를 요청한다. 보통 이러한 프로필을 기재하는 것은 회원가입 유무를 확인하므로서 간단히 이루어질 수 있다.(24 단계)

만약, 이미 회원에 가입이 되었으면 회원의 아이디와 패스워드를 통하여 간단히 프로필을 알 수 있다.(25 단계) 그러나 회원이 아니면 당첨자의 프로필을 입력할 수 있도록 회원가입을 유도한다.(26 단계)

당첨자의 프로필을 확인한 후에 다시 한번 축하의 메시지와 당첨자의 프로필을 화면에 나타내주어 정확 여부를 확인시킨다.(27 단계)

도 3에 도시된 과정을 자세히 설명하면 다음과 같다.

본 기술을 사용한 배너광고를 클릭한다.(31 단계)

본 발명에서 제안한 기술을 사용한 배너인지를 판단하기 위해서는, 본 기술을 사용한 배너를 클릭을 할 경우에는 특정 매개변수를 광고주의 웹사이트에 보내주어 본 발명의 기술을 사용한 배너와 일반 배너 또는 단순히 웹사이트를 방문한자와 구분할 수 있도록 한다.(32 단계)

일반 배너를 클릭하여 들어온 접속자와 단순히 웹사이트를 방문한자는 정보 검색만 가능하도록 한다.(33 단계)

본 발명의 기술을 사용한 배너를 클릭하여 접속한자는 광고주의 웹사이트에서 경품을 찾을 수 있도록 한다.(34 단계)

다음 단계부터는 도 2의 23 단계 이하의 과정과 일치한다.

한편 본 발명은 인터넷 환경에서 직접 실행이 가능할 수 있도록 프로그램을 구현하였다.

본 발명은 상술한 실시 예에 한정되지 않으며, 본 발명의 기본 과정을 해치지 않는 범위내에서 당업자에 의한 변형이 가능함은 물론이다. 따라서, 본 발명에서 권리를 청구하는 범위는 상세한 설명의 범위내로 정해지는 것이 아니라 아래에 기술하는 청구 범위로 한정될 것이다.

### **발명의 효과**

본 발명에 따르면, 특정 웹사이트의 경품 페이지에서 보물찾기 방법을 이용하여 접속한 사람들에게 경품을 제공함으로써 크게 다음과 같은 효과를 거둘 수 있다.

보물(경품상자)이 뒤에 숨겨져 있으므로 일단 웹사이트를 방문한 사람들을 상당히 오랜 시간동안 머무르게 유도할 수 있다. 또한 웹사이트 운영자가 반드시 홍보하기를 원하는 페이지만 경품 페이지로 지정하여 꼭 알리고 싶은 정보를 접속한 모든 사람들에게 알릴 수 있다. 이러한 결과로 웹사이트 운영자는 자사의 홍보를 극대화할 수 있다.

본 발명의 기술을 이용한 배너광고를 통한 접속자에게만 경품을 제공하는 경우는 배너광고를 유지한 사람이나 광고주 모두에게 배너광고의 홍보효과를 높일 수 있다.

### **(57) 청구의 범위**

#### **청구항 1**

경품을 제공하는 특정 인터넷 웹사이트를 직접 방문한 네티즌 또는 배너광고를 클릭하여 접속한 네티즌이 인터넷 웹사이트에서 보물(경품상자)이라는 이벤트의 매체가 웹사이트의 경품 페이지 뒷부분에서 정해진 순번, 장소, 시간에 의하지 않고 자유자재로 이동하면서 네티즌이 보물을 클릭 했을 때 즉시 어떤 경품에 당첨되었는가를 알려주는 제1단계; 및

당첨자의 회원 유무에 따라 회원이면 회원 로그인을 통해서, 회원이 아니면 회원등록을 통해서 경품을 배달할 수 있는 간단한 프로필을 입력하는 제2단계를 포함한다.

#### **청구항 2**

제 1항에 있어서, 상기 제 1단계는

경품 페이지에서 정보를 검색하고 있던 네티즌에게 경품이 현재의 페이지에 들어왔다는 메세지(소리, 글, 그림 등)를 표시하는 방법.

#### **청구항 3**

제 1항에 있어서, 상기 제 1단계는

경품배너를 클릭하여 접속한 사람에게만 경품을 제공하기 위하여 경품 배너인가 아닌가를 판단하기 위하여 각 배너를 클릭할 때 마다 매개변수를 발생하고 이 매개변수에 따라서 경품 제공 여부를 광고주가 판단하는 방법.

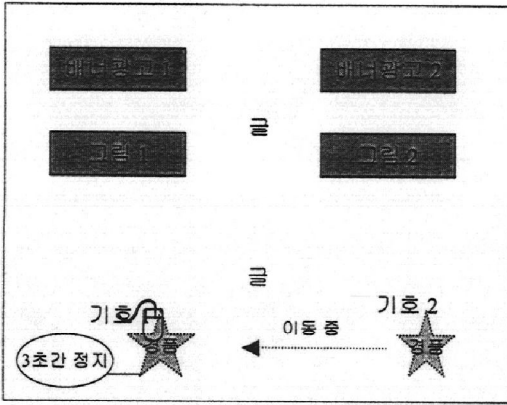
#### **청구항 4**

제 1항에 있어서, 상기 제 1단계는

광고주가 경품행사기간동안 경품의 가격에 따라 각 경품 페이지와 그 페이지내의 어느 특정한 장소에 머무는 시간을 달리하여 보물을 찾을 확률을 다르게 결정 및 표시하는 방법.

### **도면**

도면 1a



도 1-a

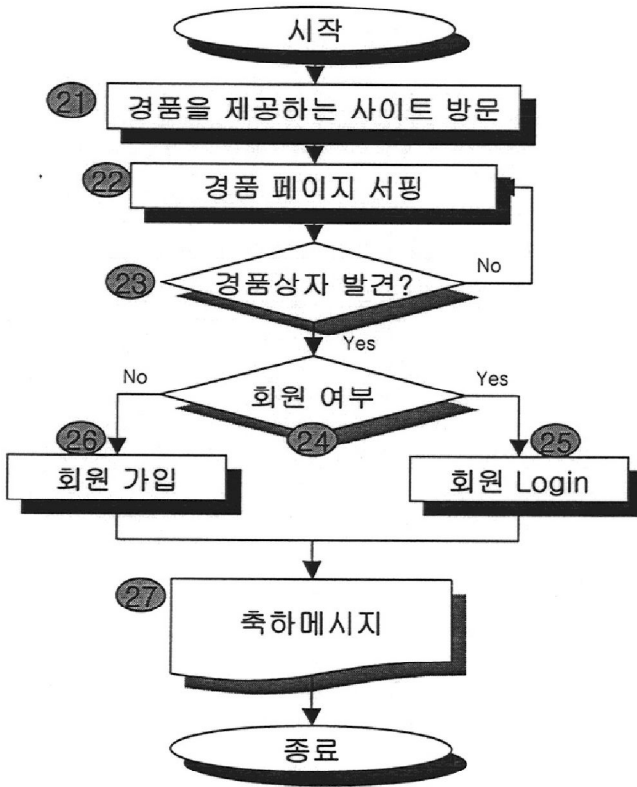
도면 1b



도 1-b

도면2

자사 사이트 직접 방문



도면3

배너 클릭으로 경품제공을 제한하는 경우

