

(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl.⁶
G06F 17/60

(11) 공개번호 특2000-0006676
(43) 공개일자 2000년02월07일

(21) 출원번호	10-1999-0044266
(22) 출원일자	1999년10월13일
(71) 출원인	구자익
(72) 발명자	경기도 고양시 덕양구 화정동 별빛마을 916동 803호 구자익
(74) 대리인	경기도 고양시 덕양구 화정동 별빛마을 916동 803호 김학수, 조현석

심사청구 : 있음

(54) 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법

요약

본 발명은 마케팅을 위한 인터넷 홈페이지를 게임형태로 운영하며, 이 게임에 업체명, 브랜드명, 제품명, 슬로건 등을 이용함으로써 보다 큰 광고효과를 얻을 수 있도록 한 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법을 제공한다.

본 광고표시방법은 사용자가 해당 웹 사이트 접속시 회원여부를 확인하는 제1단계와; 상기 확인결과 회원으로 판단된 사용자에게 대해서 게임을 선택할 것인지 또는 게임 실행에 필요한 기금을 적립할 것인지를 선택할 권리를 부여하는 제2단계와; 사용자가 게임을 선택하면 사용자의 누적기금이 게임 수행에 필요한 기금 이상인지를 판단하는 제3단계와; 사용자의 누적기금이 게임수행에 필요한 기금 이상이라 판단되면 다수기업의 기업광고정보가 디스플레이 되는 게임을 제공하는 제4단계와; 사용자의 상기 게임 수행에 따른 당첨여부를 확인하여 해당 경품을 사용자에게 제공하는 제5단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

따라서, 본 발명은 광고주 입장에서는 해당 사이트의 사용료만을 지불하면 되므로 배너광고비에 비해 훨씬 적은 비용으로 광고를 할 수 있게 되어 광고비를 절감할 수 있으며, 광고비의 대부분이 직접 소비자에게 경품으로 제공됨으로써 광고효과를 극대화할 수 있다

대표도

도1

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명에 따른 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법의 흐름도.

도 2a-도 2c는 본 발명에서 각 배팅 별 당첨 유효영역을 나타낸 도면이다.

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법에 관한 것으로, 특히 마케팅을 위한 인터넷 홈페이지를 게임형태로 운영하며, 이 게임에 업체명, 브랜드(상표)명, 제품명, 슬로건 등을 이용함으로써 보다 큰 광고효과를 얻을 수 있도록 한 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법에 관한 것이다.

현재 가장 보편화된 광고수단으로는 TV등의 방송매체를 이용한 광고와 광고지 등과 같은 인쇄매체를 이용한 광고 등을 들 수 있으며, 컴퓨터의 대중적인 보급의 영향으로 인터넷이 보편화됨에 따라 인터넷 광고(배너광고)도 TV광고나 광고지를 이용한 광고와 같이 하나의 광고수단이 되었다.

그러나 인터넷 광고는 제한된 사이즈로 인해 단순히 해당 브랜드와 브랜드의 슬로건 정도만을 광고하는 형태로, 광고비가 건당 대략 천만원 정도로 적지 않은 비용이 소요됨에 따라 광고주에게는 광고비용의 부담이 있게 되며, 배너광고비의 대부분이 매체사에 제공되므로 실제 광고를 보는 소비자에게는 별다른 흥미를 유발시킬 수 없어 광고주 측에서 원하는 만큼의 큰 광고효과를 얻을 수 없는 문제점이 있었다.

발명이 이루고자 하는 기술적 과제

본 발명은 이러한 점을 감안하여 안출한 것으로, 본 발명의 목적은 마케팅을 위한 인터넷 홈페이지를 게임형태로 운영하며, 이 게임에 업체명, 브랜드명, 제품명, 슬로건 등을 이용하고, 게임에서 당첨되면 축하메시지와 함께 해당 브랜드의 광고가 디스플레이 되도록 하며, 해당 상품이나 상품권 또는 현금으로 경품을 제공함으로써 이용자의 흥미유발과 함께 보다 큰 광고효과를 얻을 수 있도록 한 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법을 제공함에 있다.

발명의 구성 및 작용

이러한 목적을 달성하기 위한 본 발명의 광고표시방법은 사용자가 해당 웹 사이트 접속시 사용자의 식별 정보를 체크하여 회원여부를 확인하는 제1단계와; 상기 확인결과 회원으로 판단된 사용자에게 대해서 게임을 선택할 것인지 또는 게임 실행에 필요한 기금을 적립할 것인지를 선택할 권리를 부여하는 제2단계와; 사용자가 게임을 선택하면 사용자의 누적기금이 게임 수행에 필요한 기금 이상인지를 판단하는 제3단계와; 사용자의 누적기금이 게임수행에 필요한 기금 이상이라 판단되면 다수기업의 기업광고정보가 디스플레이 되는 게임을 제공하는 제4단계와; 사용자의 상기 게임 수행에 따른 당첨여부를 확인하여 해당 경품을 사용자에게 제공하는 제5단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 한다.

상기 본 발명의 광고표시방법에서 기업광고정보는 해당기업의 업체명 또는 브랜드명 또는 제품명 또는 슬로건이며, 상기 게임은 복수개의 셀로 이루어지는 다차원 배열 형태로 제공되며, 각각의 셀마다 하나의 기업광고정보가 디스플레이 된다.

또한, 상기 당첨여부 확인결과 당첨으로 판정되면 축하메시지와 함께 해당 브랜드의 광고를 디스플레이한다.

이하, 본 발명을 첨부된 도면과 함께 상세히 설명한다.

먼저, 본 발명을 수행하기 위해서는 통상의 웹 서버와, 인터넷과의 물리적인 연결을 제어하는 인터넷 연결수단을 통해 상기 웹 서버와 연결되며 인터넷 통신을 위한 웹 브라우저 프로그램을 구비하는 사용자 컴퓨터 단말기가 갖추어져야 한다.

상기 웹 브라우저로부터의 요청을 서비스하는 웹 서버에는 적어도 사용자를 식별할 수 있는 정보를 받아들이는 사용자 식별정보 입력부를 포함하는 홈페이지와, 상기 인터넷 연결수단을 통해 인터넷과 연결하고자 하는 사용자에게 관한 정보를 저장하고 있는 사용자 관리 데이터 베이스와, 본 발명의 게임 데이터를 갖는 데이터부가 구비된다.

이러한 시스템에서 구현가능한 본 발명의 기본적인 개념은 다음과 같다.

본 발명은 오락이 아닌 마케팅 수단으로써 어떤 마케팅 사이트에도 독립적으로 설치가능하며(예를 들어, 롯데 백화점 사이트에 위치가능하며, 제품 구매시 게임이 수행(Play)될 수 있다), 사용자가 회원가입이나 인터넷 광고 클릭, 제품구매, 각종 설문응답 등을 행했을 경우 본 발명의 게임을 할 수 있는 자격(점수나 현금 형태로 부여됨)이 부여되며, 적립된 점수나 현금으로 게임을 이용할 수 있게 된다.

그리고 실제 게임은 업체명, 브랜드명, 제품명, 슬로건 등의 기업광고정보가 다차원 배열 형태의 경품 추첨 방식으로 제공된다.

상기와 같은 하나의 마케팅 수단으로 제공되는 본 발명을 도 1의 본 발명에 따른 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법의 흐름도와 함께 설명한다.

먼저, 사용자가 사용자 컴퓨터 단말기로 웹 브라우저를 구동하여 해당 홈페이지에 접속하면 웹 서버는 현재 접속한 사용자가 해당 홈페이지의 회원인지를 확인한다(S10, S20).

회원여부의 판단은 통상의 방법과 동일하게 사용자 식별정보인 ID와 패스워드로 행하며, 상기 단계(S20)의 확인결과 비회원으로 확인되면 회원으로 가입할 수 있도록 한다. 비회원이 회원으로 가입하면 게임을 위한 기본 점수/현금을 부여하며, 회원 가입에 대한 정보는 웹 서버의 사용자 관리 데이터 베이스에 저장된다(S30).

상기 단계(S20)에서 회원으로 판단되면 사용자가 게임을 할 것인지 또는 점수나 현금(이하, 점수/현금이라 칭함)을 적립할 것인지를 선택하도록 한다(S40). 여기서, 적립형태로는 점수(Point)나 현금외에 싸이버머니(웹 상에서만 유효)를 들 수 있다.

사용자가 점수/현금의 적립을 원하면 점수/현금의 적립을 위한 단계(S50)를 수행토록 하여, 사용자가 점수/현금을 적립할 수 있도록 하며, 점수/현금의 적립은 인터넷 광고를 클릭하거나 제품을 구매하거나 설문응답 등의 각종 방식으로 행할 수 있다.

사용자가 게임을 선택하면 사용자의 누적 점수/현금 및 누적 점수/현금으로 할 수 있는 게임횟수(예: 1배팅으로는 3회, 2배팅으로는 2회, 3배팅으로는 1회 등)를 디스플레이하며(S60), 게임방식의 제공 및 옵션을 선택할 수 있도록 한다(S70).

상기 게임방식으로는 확률방식과 당첨방식(지정방식) 등을 들 수 있다.

확률방식은 경품 수량의 제한이 없을 때 일정한 당첨확률을 지정하면, 방문자의 수에 따라 경품의 당첨개수가 달라지며, 방문자 수가 많으면 그 만큼 많은 경품이 당첨되도록 한다.

당첨방식(지정방식)은 경품 수량이 제한되어 있는 경우에 해당하며, 정해진 기간동안에 일정한 당첨횟수를 부여하는 방식으로, A브랜드 매일 1회 당첨지정, B브랜드 매주 3회 당첨 지정 등과 같이 당첨횟수를 부여하는 방식이다.

상기 확률방식 및 당첨방식은 배팅형태로 제공되며, 배팅1, 배팅2, 배팅3등과 같이 각각의 배팅 수에 따라 당첨 유효한 영역이 다르며, 게임을 시작하고 나서 등록된 상품의 배열이 일치하는 행이나 열이 나오

게 되면 당첨된 것으로 한다.

예로, 배팅1일 경우는 도 2a에 도시한 바와 같이, 첫째 행, 둘째 행, 셋째 행 중 둘째 행의 상품의 배열이 일치할 경우에 당첨된 것으로 하며, 배팅2의 경우는 도 2b와 같이, 둘째 행 또는 첫째 행 또는 셋째 행의 상품의 배열이 일치하는 경우에 당첨된 것으로 하며, 배팅3일 경우는 도 2c와 같이, 둘째 행 또는 첫째 행 또는 셋째 행이나 첫째 열 또는 둘째 열 또는 셋째 열 중 어느 하나의 행이나 열의 상품의 배열이 일치하면 당첨된 것으로 한다. 그리고 배팅3의 경우에는 대각선의 상품의 배열이 일치하는 경우에도 당첨에 포함시킬 수 있다.

상기 단계(S70) 수행 후에는, 게임시작키 입력여부를 체크하여(S80) 게임시작키 입력이 없으면 상기 단계(S60)를 반복해서 수행하며, 게임시작키가 입력되면 사용자의 누적 점수/현금이 게임에 필요한 점수/현금 이상인가를 판단한다(S90).

예로, 상기 단계(S70)에서 사용자가 1배팅을 선택했을 경우, 1배팅에 10포인트 또는 1배팅에 100원이 소요된다고 하면 사용자의 누적 점수/현금은 10포인트 또는 100원이 있어야 게임을 수행할 수 있게 된다.

상기 단계(S90)의 판단결과 사용자의 누적 점수/현금이 게임에 필요한 점수/현금보다 적다고 판단되면 상기 단계(S50)로 진행하여 점수/현금을 적립할 수 있는 기회를 제공하며, 사용자의 누적 점수/현금이 게임에 필요한 점수/현금 이상일 경우에는 게임이 수행된다(S100).

상기 게임을 위해서 본 발명은, 가로세로 9 × 3의 셀로 이루어지며, 각각의 셀에는 업체명, 브랜드명, 제품명 등의 기업광고정보가 디스플레이 되는 다차원 배열을 이용하나, 각 배팅마다 당첨 유효영역을 설명하기 위한 도 2a-도 2c에는 3 × 3의 배열을 나타내었으며, 이러한 배열 및 당첨 유효영역은 변경가능하다.

또한, 상기 게임은 소정의 시간동안 각 셀마다 내용이 바뀌거나 또는 가로 방향 또는 세로방향으로 순환되도록 할 수 있다.

즉, 본 발명은 이러한 다차원 배열을 이용하므로 한번에 여러 개의 브랜드(9개)를 표시(광고)할 수 있게 되며, 사용자가 브랜드 모두에 집중할 수 있게 되므로 광고 효과를 높일 수 있게 된다.

게임이 수행되면 웹 서버는 사용자의 누적 점수/현금에서 사용자가 게임에 사용한 점수/현금을 차감(예 : 1배팅/10포인트, 1배팅/100원)한 후, 당첨여부를 확인한다(S110).

게임에서 당첨되면 팜파르 등의 축하메시지와 함께 당첨된 브랜드의 광고를 디스플레이하고(S120), 경품을 제공한다(S130). 경품 제공의 일례로, 상기 배팅1에서 둘째행의 상품의 배열이 일치하여 당첨된 경우, 팜파르와 함께 해당 브랜드인 삼보컴퓨터의 광고가 화면에 디스플레이 되며, 둘째 행의 상품인 삼보컴퓨터가 경품으로 제공된다. 당첨품이 경과 같이 사용자가 실제로 경품보다는 현금으로 받기를 원하는 상품의 경우에는 현금으로 지급되도록 한다.

그리고 상기 단계(S110)의 당첨여부 확인결과 비당첨으로 판단되면 상기 단계(S40)로 진행하여 사용자가 게임을 반복하여 수행할 수 있도록 하며, 상기 단계(S130) 수행 후에도 상기 단계(S40)로 진행하여 사용자가 게임을 반복하여 수행할 수 있도록 한다.

이러한 본 발명은 기존의 다른 경품 추천과는 완전히 다른 방식으로써, 다차원 배열을 이용한 경품 추천 방식으로, 게임을 하면서도 업체명, 브랜드명, 제품명, 슬로건 등을 게임에 이용하기 때문에 게임을 통한 광고효과가 뛰어나고, 게임을 이용하는 실 사용자의 흥미를 유발시킬 수 있게 된다.

발명의 효과

이상에서 살펴본 바와 같이 본 발명은 마케팅을 위한 인터넷 홈페이지를 게임형태로 운영하며, 이 게임에 업체명, 브랜드명, 제품명, 슬로건 등을 이용하고 게임에서 당첨되면 해당 상품이나 상품권 또는 현금으로 경품을 제공함으로써 이용자의 흥미를 유발시켜 보다 더 게임에 적극적으로 참여할 수 있도록 하므로 보다 큰 광고효과를 얻을 수 있게 된다.

또한, 광고주 입장에서는 해당 사이트의 사용료를 지불하면 되므로 배너광고비에 비해 훨씬 적은 비용으로 광고를 할 수 있어 광고비를 절감할 수 있게 되며, 광고비의 대부분이 직접 소비자에게 경품으로 제공됨으로써 광고효과를 극대화할 수 있다.

(57) 청구의 범위

청구항 1

사용자가 해당 웹 사이트 접속시 사용자의 식별정보를 체크하여 회원여부를 확인하는 제1단계와;

상기 확인결과 회원으로 판단된 사용자에 대해서 게임을 선택할 것인지 또는 게임 실행에 필요한 기금을 적립할 것인지를 선택할 권리를 부여하는 제2단계와;

사용자가 게임을 선택하면 사용자의 누적기금이 게임 수행에 필요한 기금 이상인지를 판단하는 제3단계와;

사용자의 누적기금이 게임수행에 필요한 기금 이상이라 판단되면 다수기업의 기업광고정보가 디스플레이 되는 게임을 제공하는 제4단계와;

사용자의 상기 게임 수행에 따른 당첨여부를 확인하여 해당 경품을 사용자에게 제공하는 제5단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법.

청구항 2

제 1 항에 있어서, 상기 제1단계에서는,

회원여부 확인결과 비회원으로 판정시 비회원이 회원으로 가입하면 상기 게임을 할 수 있는 기본 기금을 부여하는 것을 특징으로 하는 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법.

청구항 3

제 1 항에 있어서, 상기 제2단계에서는,

사용자가 기금 적립을 선택하면 기금적립기회를 제공하는 것을 특징으로 하는 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법.

청구항 4

제 3 항에 있어서, 상기 기금의 적립은 제품구매 또는 광고 클릭 또는 각종 설문 응답을 행하여 적립하는 것을 특징으로 하는 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법.

청구항 5

제 1 항에 있어서, 상기 제3단계는,

사용자가 게임을 선택하면 사용자의 누적 기금 및 사용자의 누적 기금으로 수행할 수 있는 게임 횟수를 디스플레이하는 단계와,

사용자에게 게임방식제공 및 게임옵션 선택기회를 부여하는 단계와,

게임 시작키 입력여부를 체크하여 게임 시작키 입력이 없으면 계속해서 상기 게임방식제공 및 게임옵션 선택기회를 부여하며, 게임 시작키가 입력되면 사용자의 누적기금이 게임수행에 필요한 기금 이상인지를 판단할 수 있도록 하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 하는 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법.

청구항 6

제 1 항 내지 제 5 항 중 어느 한 항에 있어서, 상기 기금은 점수 또는 현금 또는 사이버 머니인 것을 특징으로 하는 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법.

청구항 7

제 5 항에 있어서, 상기 게임방식은 경품 수량의 제한이 없을 때 일정한 당첨확률을 지정하면 방문자의 수에 따라 경품의 당첨 개수가 달라지는 확률방식 또는 경품 수량이 제한되어 있는 경우 정해진 기간동안 일정한 당첨횟수를 부여하는 당첨방식인 것을 특징으로 하는 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법.

청구항 8

제 5 항 또는 제 7 항에 있어서, 상기 게임방식은 배팅 수에 따라 당첨유효영역을 달리하는 배팅형태로 제공되는 것을 특징으로 하는 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법.

청구항 9

제 1 항에 있어서, 상기 기업광고정보는 해당기업의 업체명 또는 브랜드명 또는 제품명 또는 슬로건인 것을 특징으로 하는 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법.

청구항 10

제 1 항에 있어서, 상기 게임은 복수개의 셀로 이루어지는 다차원 배열 형태로 제공되며, 각각의 셀마다 하나의 기업광고정보가 디스플레이 되는 것을 특징으로 하는 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법.

청구항 11

제 1 항에 있어서, 상기 제5단계에서는,

사용자가 게임을 수행하면 사용자의 누적 기금에서 게임에 사용한 기금을 차감하는 것을 특징으로 하는 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법.

청구항 12

제 1 항에 있어서, 상기 제5단계에서는,

당첨여부 확인결과 당첨으로 판정되면 축하메시지와 함께 해당 브랜드의 광고를 디스플레이하는 것을 특징으로 하는 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법.

청구항 13

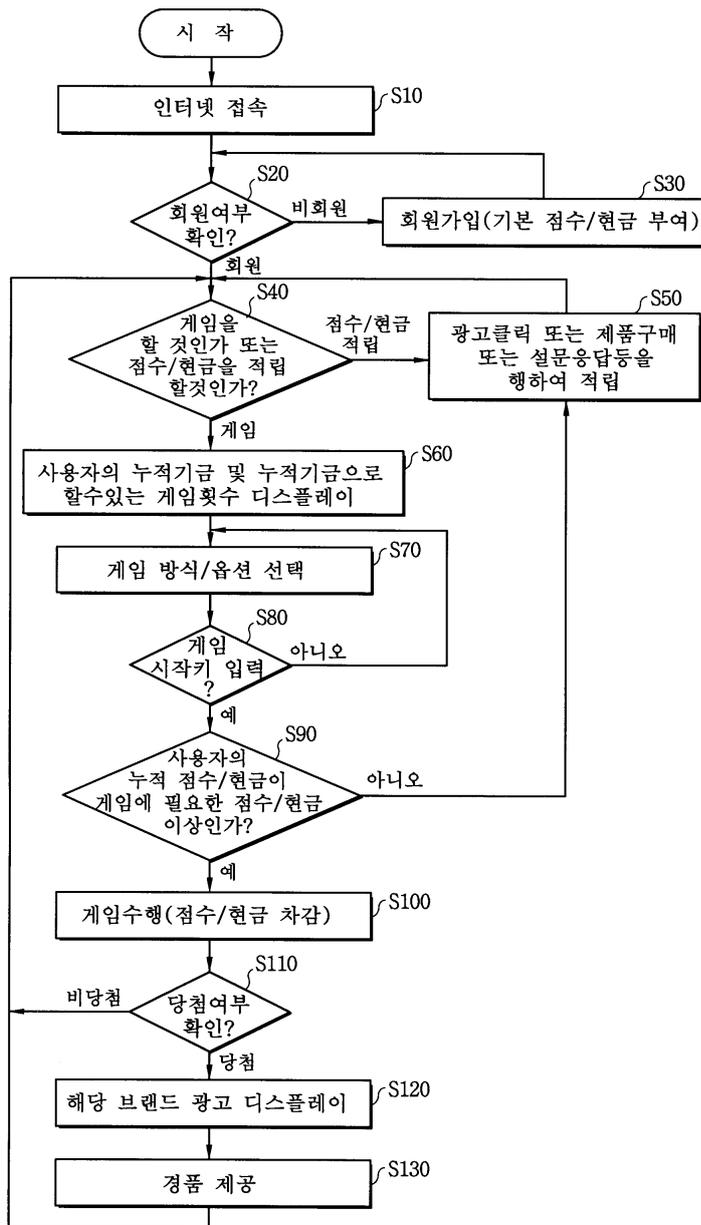
제 1 항에 있어서, 상기 경품은 해당 상품 또는 상품권 또는 현금인 것을 특징으로 하는 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법.

청구항 14

제 1 항에 있어서, 상기 제5단계에서 당첨여부 확인결과 비당첨으로 판정되거나 또는 경품제공 후에는, 상기 제2단계로 진행하여 상기 게임을 반복하여 수행할 수 있도록 하는 것을 특징으로 하는 인터넷 홈페이지를 이용한 광고표시방법.

도면

도면1



도면2a

벤티 1
start

지혈 냉정과 고온용 롤러	이론용 롤러	대우 TV
상보 컴퓨터	지혈 냉정과 이론용 롤러	대우 TV
대우 TV	대우 TV	상성 세탁기



지혈 냉정과 고온용 롤러	상성 세탁기	대우 TV
상보 컴퓨터	상보 컴퓨터	상성 세탁기
상성 세탁기	이론용 롤러	상성 세탁기

벤티 1의 폐의 당첨
공용 롤러

단첨된 경우
공용 롤러

도면2b

벤티 2의 레이아웃

지텔 방송고 렐지 동클이	다우 TV
삼보 컴퓨터 지텔 방송고 렐지 동클이	다우 TV
다우 TV	삼성 세탁기



지텔 방송고 삼성 세탁기	다우 TV
삼보 컴퓨터 삼성 컴퓨터 삼성 컴퓨터 삼성 세탁기	다우 TV
삼성 세탁기	삼성 세탁기

지텔 방송고 지텔 방송고 지텔 방송고	다우 TV
삼보 컴퓨터 지텔 방송고 렐지 동클이	다우 TV
다우 TV	삼성 세탁기

지텔 방송고 렐지 동클이	다우 TV
삼보 컴퓨터 지텔 방송고 렐지 동클이	다우 TV
다우 TV	다우 TV

벤티 2
Start

도면2c

벤티링 3일 때의 당황

지펠 냉장고	엘지 동글이	대우 TV
삼보 컴퓨터	지펠 냉장고	엘지 동글이
대우 TV	대우 TV	삼성 세탁기

벤티링 3
start

