

광고경품복권 추첨시스템 멀티미디어콘텐츠 비즈니스모델에 관한 연구

문 영 만*

A Study on Advertising Gift and Lottery System as a Business Model of Multimedia Contents

Young-Man Mun*

ABSTRACT

The research according to this initiated invention is to investigate the lottery system for advertisement premiums using the date information on the calendar in order to hold a lottery with a roulette game method using the date information on the calendar including the multimedia information for advertisement in the prescribed enterprises with the partnerships or in the institutions. The calendar roulette game server of this research invention is to supply the calendar including the multimedia information for advertisement that can participate in the **instants**, an instant lottery, at the customers' request.

Key Words : Calendar, Date information, Advertisement

1. 서 론

일반적으로 소비대중은 매일 광고경품 복권의 구매 유혹에 살고 있다. 국가기관이나 지방자치단체는 대 소비자의 공익적 활용을 위한 기금마련 측면에서 적극 복권발행과 판매촉진을 집중하며 기업은 다양한 광고경품이나 복권을 대국민 홍보 또는 마케팅 촉진 행위로 활용한다.[1]

현재 인터넷의 일반적 쇼핑물 등에서는 다양한 온

라인 광고경품제공 및 복권판매가 시대적 붐을 이루고 있으며, 이러한 국내 복권의 종류에는 추첨식, 다첨식, 즉석식 등이 있다.[2]

특히 광고경품과 복권들은 인터넷매체에서의 다양한 PM기법의 연구측면에서 향후 다양한 발전이 기대되며 인터넷 유무선상의 캘린더의 날짜 정보를 이용한 광고경품 복권 추첨 시스템 및 그 운영방법의 비즈니스모델 (Business Model:BM)연구[3]는 21세기 정보산업사회에서 공익적이든, 기업적이든 PM기법의 다양한 연구발명측면에서 그 의의가 넓고 깊다고 본다.

* 제주대학교 산업디자인학부, 첨단기술연구소
Faculty of Industrial Design, Cheju Nat'l Univ., Res. Inst. of Adv. Tech.

II. 기술적 연구의 구성 및 작용

2.1. 시스템 및 그 운영방법

Fig. 1은 본 연구발명에 따른 캘린더의 날짜 정보를 이용한 광고경품 복권 추첨 시스템을 설명하기 위한 도면으로서 소비자 단말기 컴퓨터, 커뮤니케이션 네트워크 통신망, 캘린더 룰렛 게임 서버, 제휴 기관 및 그룹단체 서버 등으로 구성되어졌다.

도시된 바와 같이, 커뮤니케이션 네트워크 통신망은 인터넷, 인프라, 유/무선 통신망을 이용하여 불특정 다수의 소비자가 캘린더 룰렛 게임 서버에 접속하여 룰렛 게임을 즐기면서 소정의 경품을 획득할 수 있도록 하는 한편, 불특정 다수의 기업 또는 기관 단체 서버의 운영자는 사용자에게 제공될 경품에 대한 정보와 함께 자체에서 광고 및 홍보용으로 제작된 캘린더 정보 및 멀티미디어 정보를 불특정 다수의 소비자를 대상으로 소정 기업 또는 기관 단체에 대한 광고 및 홍보를 할 수 있도록 한다.

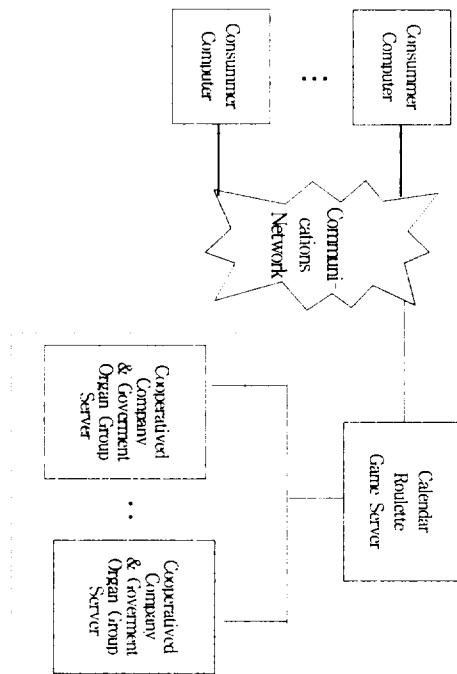


Fig. 1. System Structure

한편 제휴 기업 또는 기관 단체 서버는 커뮤니케이션 네트워크 통신망을 통해 캘린더 룰렛 게임 서버에 통신 접속을 이룬 후 운영자의 조작에 따라 제휴 요청 버튼을 클릭 하여 제휴에 관련된 정보를 입력할 수 있는 웹 페이지를 캘린더 룰렛 게임 서버로부터 제공받고, 이 제휴용 웹 페이지를 통해 소비자에게 제공될 광고용 멀티미디어 정보가 포함된 캘린더 정보, 경품 정보 및 광고용 멀티미디어 정보를 입력한다.

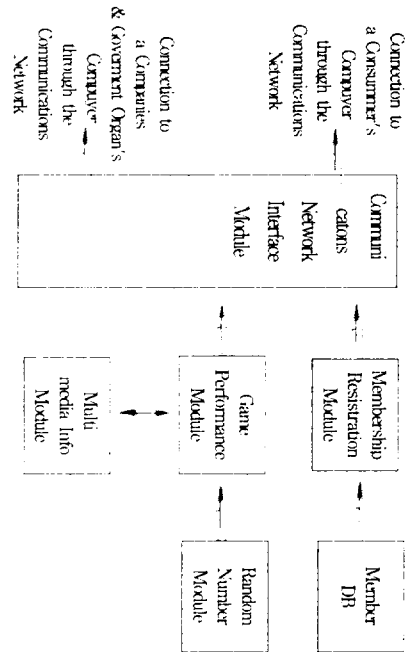


Fig. 2. Block Chart

Fig. 2는 Fig. 1에 적용된 캘린더 룰렛 게임 서버를 개념적으로 설명하기 위한 블록도로서 Fig. 1의 캘린더 룰렛 게임 서버에 회원으로 가입할 경우 사용자에 의해 입력되는 소비자의 신상정보를 저장하고 있는 fig. 2의 회원 DB, 통신 인터페이스 모듈, 웹 페이지를 통해 입력되는 소비자 신상정보를 회원 DB에 저장, 관리하는 회원 가입/등록 모듈, 복권 추첨을 하기 위해 난수를 발생시키는 난수 발생 모듈, 제휴 관계에 있는 기업 또는 기관 단체로부터 제공되는 광고용 멀티미디어 정보를 저장하고 있는 멀티미디어 정보 DB, 게임 수행 모듈로 이루어진다.

Fig. 3은 좀더 구체적으로 설명하는 실시 예이다. Fig. 1의 캘린더 룰렛 게임 서버는 룰렛 방식의 즉석 광고추첨 사이트에서 소비자에게 제공될 멀티미디어 정보를 제공하기 위해 기업 또는 기관 단체를 모집하고, 모집된 기업 또는 기관 단체와 제휴를 협정하며, 협정한 기업 또는 기관 단체의 서버로부터 제공되는 멀티미디어 정보를 포함하고 있는 캘린더 정보, 경품 정보 및/또는 광고용 멀티미디어 정보를 수신받아 멀티미디어 정보 DB를 구축한다

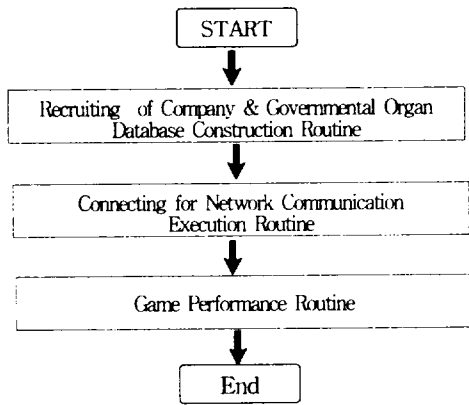


Fig. 3. Flow Chart

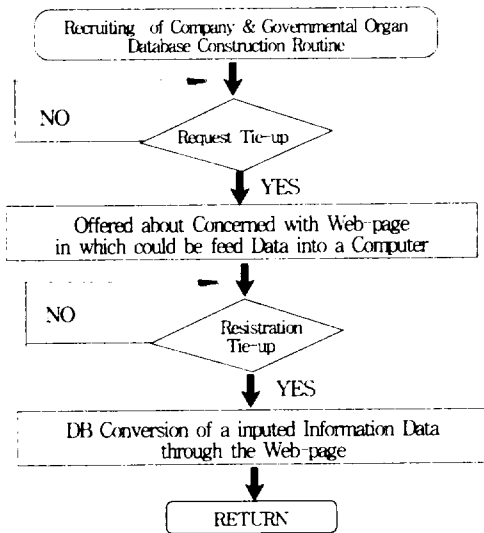


Fig. 4. Recruiting & DB Construction Routine

Fig. 4는 제휴에 관련된 소정의 정보를 입력할 수 있는 웹 페이지를 제휴 요청 기업 또는 기관 단체 서

버로 제공한다.

그리고 Fig. 1의 소비자 단말기 컴퓨터에 설치되어 있는 통신 프로그램을 이용하여 Fig. 5의 캘린더 룰렛 게임 서버로의 통신 접속을 수행하면, Fig. 1의 캘린더 룰렛 게임 서버는 제휴 기업 또는 기관 단체의 로고나 상징 마크 아래 대표적인 데스크탑형 캘린더 구동 프로그램들인 캘린더 상징표지 그림 버튼들이 디스플레이 되는 Fig. 5의 초기 웹 페이지를 전송 받고, 데스크탑형 캘린더 구동 프로그램을 다운로드 받아 저장시킨 후 메인으로 복귀한다.

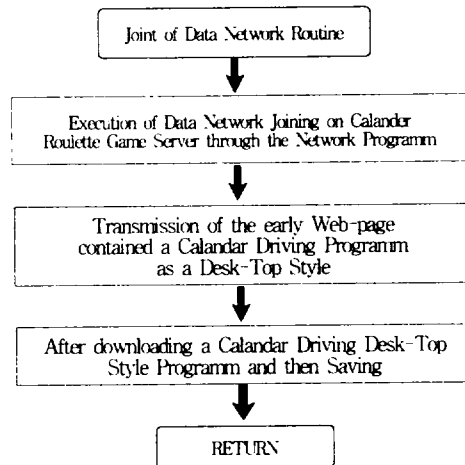


Fig. 5. Joint of Data Network Routine

이후, Fig. 1의 활성화된 캘린더에 포함된 참여 버튼을 클릭하면, 상기 캘린더 구동 프로그램은 이를 인식하여, 상기 캘린더 룰렛 게임 서버의 링크정보를 읽어들이고, 이 링크 정보를 이용하여 Fig. 6에서 보여주듯이 소비자 단말기컴퓨터와 캘린더 룰렛 게임 서버가 온라인 접속을 이룰 수 있도록 지원한다.

이때, 그해에 해당되는 월 달력만 룰렛 게임이 적용된다. 예를 들면 Fig. 7에서 2000년 4월이면 4월달 달력에서만 본 발명에 의해 지원되는 룰렛 게임이 가능하다.

아울러 첨부 도면 Fig. 8는 도시된 바와 같이 4라는 숫자가 일정개 이상이 출력된 상태에서 룰렛 게임 판이 정지되면 당첨된 것으로서, 첨부 도면 Fig. 9에 도시된 바와 같이 '당첨을 축하드립니다.'라는 당첨 축하 메시지가 출력된다.

물론 Fig. 8에서 동일 숫자의 개수는 제휴된 기관, 기업 등의 조건과 여부에 따라 조정이 가능하다.

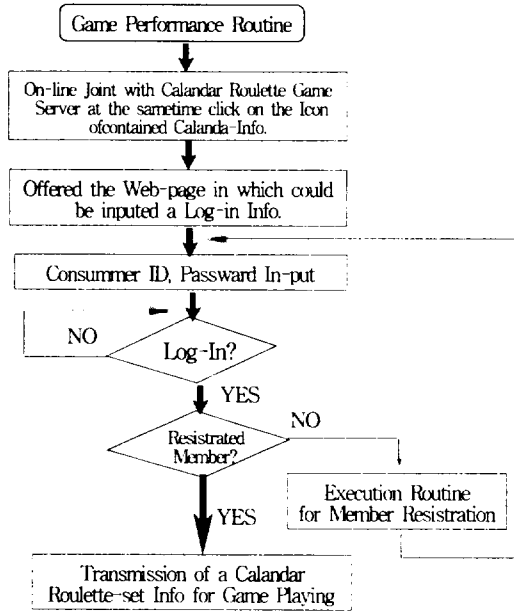


Fig. 6. Game Performance Routine

끝으로 소비자는 Fig. 1 소비자 단말기 컴퓨터로 제공되는 회원 가입용 웹 페이지를 통해 소비자의 신상정보를 입력하고, 입력이 완료되면, 회원 등록 버튼을 클릭하고, 캘린더 룰렛 게임 서버는 Fig. 10의 소비자의 회원 등록 버튼 클릭에 따른 등록 요청 신호가 입력되는지를 판단하고, 판단 결과 등록 요청 신호가 입력되는 경우 회원 가입용 웹 페이지를 통해 입력된 사용자의 신상정보를 입력받아 회원 DB에 저장시킨다.

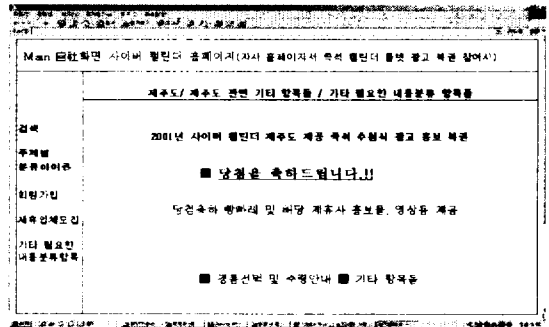


Fig. 9. Prize Winning Celebration Message Web-page

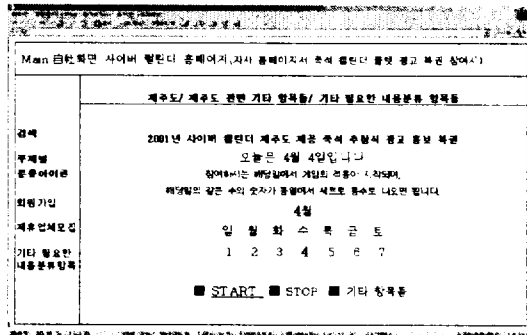


Fig. 7. Calendar Roulette Game Start Web-page

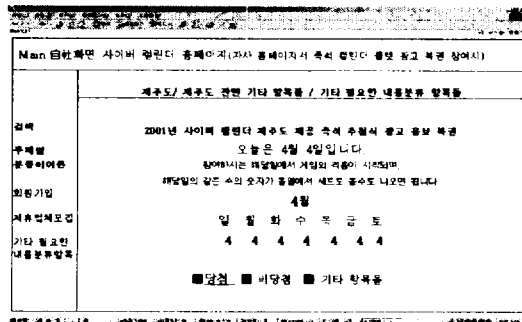


Fig. 8. Prize Winning Web-page

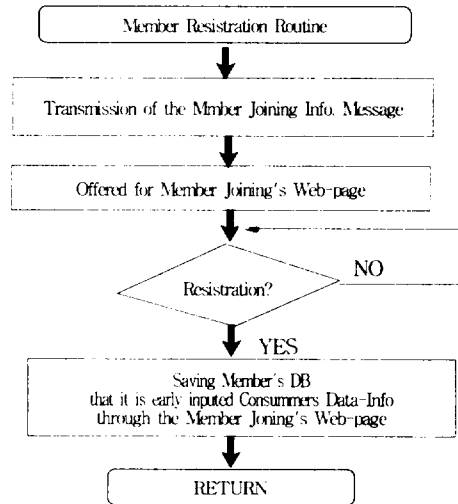


Fig. 10. Member's Resistration Routine

III. 결 론

이상의 본 연구는 인터넷을 기반으로 한 상호 신

호 작용을 이용한 룰렛 게임방식의 기술적 배경으로 웹 서버(Web server)인 게임 운영 서버와 소비자 단말기 상호간에 신호를 주고받는 방법으로 게임 운영 서버는 기본적으로 광고에 필요한 그림 정보와 함께 룰렛 게임에 필요한 확률 계산을 위한 정보를 요청한 소비자 단말기에 제공하고, 이렇게 제공된 정보를 이용하여 소비자 단말기가 단지 시작 신호를 게임 운영 서버에게 보내고, 룰렛 게임 프로그램의 실행은 게임 운영 서버에서 동작하며, 이 프로그램의 동작 상태에서 다시 소비자 단말기가 정지 신호를 서버로 전송하여 게임 운영 서버에서 상술한 정지 신호를 입력받아 게임의 결과를 생성하고, 그 결과를 소비자 단말기로 통보하는 방식에 대해서 설명한 것이고, 본 연구는 상술한 방법 이외에 소비자 단말기에서 룰렛 게임 프로그램을 직접 실행하고 실행된 결과를 다시 게임 운영 서버로 되돌려 주는 방식으로도 구현할 수 있다.

본 연구의 기대효과는 다음과 같다. 켈린더 룰렛 게임을 즐기는 소비자에게는 소정 업체나 기업, 기관 단체 등이 제공하는 경품을 획득할 수 있는 기회를 줄 수 있으며, 동시에 업체나, 기업, 및 기관 단체에게는 켈린더 룰렛게임을 즐기는 소비자를 대상으로 하여 업체, 기업 및 기관 단체의 홍보 및 광고를 수행할 수 있다는 효과를 제공한다.

또한 참가자의 참여기관, 업체의 홍보 광고복권 게임으로서 관심과 흥미도를 높일 수 있다는 효과를 제공한다. 즉 구체적으로 게임복권식 광고홍보를 국가별, 기관별, 사회 각 산업별 분류별로 분류하여 본격적으로 적용할 수 있고, 전 세계 시장으로도 적용이 가능하며, 모든 전 분야의 광고, 홍보, 이벤트, 공지 등 이와 유사한 마케팅 촉진활동을 지지할 수 있는 새로운 광고 홍보 프로모션촉진 기법이자, 새로운 형식의 게임복권형 기법을 제공할 수 있다는 효과를 제공한다.

특히 기업이나 기관의 영상, 소리, 음악, CF등 상호나 상표, 캐릭터 등을 사용함으로써 게임과정에서도 그에 관한 인지도를 높여 줄 수 있다는 효과를 제공한다.

참고문헌

- 1) <http://www.tcm.org/html>
- 2) <http://www.advertising.co.kr>
- 3) <http://www.etimesi.com/>

제주대학교 공과대학 첨단기술연구소 논문집 간행에 관한 세칙

제1조 (목적) 이 세칙은 제주대학교 공과대학 첨단기술연구소 논문집(이하 “논문집”이라 한다) 간행에 필요한 사항을 정함을 목적으로 한다.

제2조 (편집위원회) ① 논문집 간행을 위하여 본 연구소내에 논문편집위원회(이하 “위원회”라 한다)를 둔다.

② 위원회의 위원장은 소장이 되고 위원은 10인이내에서 위원장이 선임한다.

③ 위원회의 간사는 위원중에서 선출한다.

제3조 (위원회의 기능) 위원회는 다음 각 호의 사항을 처리한다.

① 논문 게재편수의 결정

② 논문의 심사

③ 논문의 편집

④ 기타 논문집 간행에 필요한 제반계획의 수립

제4조 (회의) ① 위원회는 위원장이 소집한다.

② 위원회는 위원 과반수의 출석으로 개의하고, 출석위원 과반수의 찬성으로 의결한다.

제5조 (논문집 간행) ① 논문집은 예산의 범위내에서 연1회 이상 간행하며, 원고의 접수 마감은 발간 1개월 전까지로 한다.

② 논문집은 크기는 4×6배판으로 한다.

제6조 (논문집 투고) 논문의 투고는 다음 각호에 의한다.

① 논문의 투고는 본 연구소의 연구원에 한함을 원칙으로 한다. 다만, 연구원과의 공동연구인 경우에는 예외로 한다.

② 논문 내용은 학술논문으로서 학술지에 미 게재 된 논문에 한한다.

③ 원고는 국문 또는 영어로 작성하되 국문

원고의 경우는 한자를 혼용할 수 있다.

④ 원고 매수는 이단으로 편집한 A4용지(상하 좌우여백 3cm, 활자크기 10 point, double space, 표, 그림, 사진 포함) 10매 이내를 원칙으로 하되 초과분에 대해서는 투고자가 실비를 부담한다.

⑤ 게재된 논문 별쇄본을 20부까지 무료로 제공한다. 단 추가 별쇄본 및 사진 게재료는 투고자가 실비를 부담한다.

⑥ 논문제목, 저자명, 소속은 국문과 영문(Full name)으로 병기해야하며 영문인 경우 국문초록을, 국문인 경우 영문 Abstract를 첨부한다.

⑦ 원고는 원본과 복사본 2부 및 디스켓을 제출하여야 한다.

⑧ 기타 사항은 위원회에서 정하는 논문집 투고규정에 의한다.

제7조 (논문의 심사) ① 논문은 지정된 기일내에 위원회에 제출하여야 하며, 체계를 갖추지 아니한 논문은 심사하지 아니한다.

② 제출된 논문은 위원회가 정하는 심사를 거쳐 논문집에 게재하며, 위원회는 논문의 내용이 변경되지 않는 범위내에서 원고의 수정을 요구할 수 있다.

제8조 (교정) 최초교정과 최종교정은 저자가 하는 것을 원칙으로 하며, 교정중 원고의 내용을 크게 바꾸거나 추가할 수 없다.

제9조 (원고료 및 편집수당) 논문집에 게재된 논문에 대한 원고료는 지급하지 아니하며, 예산의 범위내에서 편집수당을 지급할 수 있다.

부 칙

이 세칙은 2001. 10. 1부터 시행한다.