



(12) 发明专利

(10) 授权公告号 CN 101652998 B

(45) 授权公告日 2012. 07. 04

(21) 申请号 200880010962. 8

(22) 申请日 2008. 03. 26

(30) 优先权数据

086356/2007 2007. 03. 29 JP

(85) PCT申请进入国家阶段日

2009. 09. 29

(86) PCT申请的申请数据

PCT/JP2008/055662 2008. 03. 26

(87) PCT申请的公布数据

W02008/120624 JA 2008. 10. 09

(73) 专利权人 索尼公司

地址 日本东京都

(72) 发明人 盐岛彻也

(74) 专利代理机构 北京集佳知识产权代理有限公司

公司 11227

代理人 雒运朴 李伟

(51) Int. Cl.

H04N 21/2543(2011. 01)

H04N 21/414(2011. 01)

H04N 21/4185(2011. 01)

H04N 21/81(2011. 01)

G06Q 30/00(2012. 01)

(56) 对比文件

JP 特开 2005-115455 A, 2005. 04. 28, 全文.

JP 特开 2003-163949 A, 2003. 06. 06, 全文.

CN 1641704 A, 2005. 07. 20, 全文.

W0 2006/137285 A1, 2006. 12. 28, 说明书第 1, 4, 5, 19-23 页、附图 3-17.

JP 特开 2005-286882 A, 2005. 10. 13, 全文.

审查员 王剑

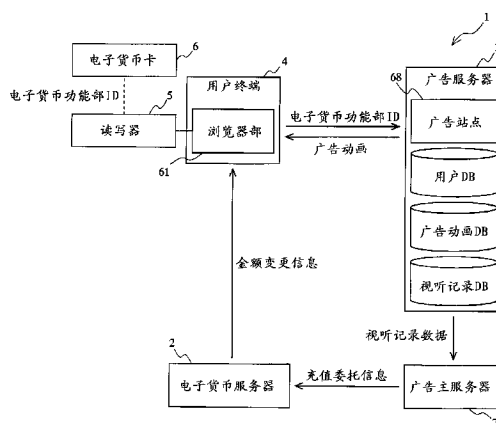
权利要求书 2 页 说明书 15 页 附图 11 页

(54) 发明名称

广告服务器、用户终端、广告方法以及广告视听方法

(57) 摘要

本发明的目的是提高广告动画的广告效果。若用户通过浏览器部 (61) 访问了广告站点 (68), 请求了广告动画的发送, 则广告服务器 (3) 请求将电子货币卡 (6) 与读写器 (5) 连接。广告服务器 (3) 能够经由浏览器部 (61) 与电子货币卡 (6) 通信。这样, 广告服务器 (3) 从电子货币卡 (6) 中读取作为电子货币卡 (6) 的 ID 信息的电子货币功能部 ID 并存储, 进而将广告动画数据库中存储的广告动画的动画数据发送给用户终端 (4)。广告服务器 (3) 在用户终端 (4) 正在播放广告动画的期间, 每隔规定间隔经由浏览器部 (61) 访问电子货币卡 (6), 确认电子货币卡 (6) 已与读写器 (5) 连接。



1. 一种广告服务器,其特征在于,对能够与已被赋予 ID 信息的 IC 芯片连接的用户终端发送广告图像,包括:

发送请求接受单元,从所述用户终端接受广告图像的发送请求;

ID 信息接收单元,从所述用户终端接收与该用户终端连接的 IC 芯片的 ID 信息;

发送单元,向所述用户终端发送已接受所述发送请求的广告图像;

存储单元,存储所述已发送的广告图像与所述已接收的 ID 信息的对应关系;以及

连接确认单元,在所述用户终端播放所述广告图像的过程中确认所述 IC 芯片已与所述用户终端连接;

所述存储单元将所述连接确认单元的确认结果与所述已存储的对应关系进一步建立对应关系进行存储。

2. 根据权利要求 1 所述的广告服务器,其特征在于,

包括 ID 信息请求单元,该 ID 信息请求单元经由所述用户终端向所述 IC 芯片请求 ID 信息,

所述连接确认单元,确认在所述用户终端正在播放所述广告图像的过程中,由所述 ID 信息请求单元向所述 IC 芯片请求发送 ID 信息,并且所述 IC 芯片针对该请求发送来与所述 ID 信息接收单元接收到的 ID 信息相同的 ID 信息,由此,确认所述 IC 芯片已与所述用户终端连接。

3. 根据权利要求 1 所述的广告服务器,其特征在于,

所述用户终端包括监视单元,该监视单元在正在播放所述广告图像的过程中监视所述 IC 芯片已连接,

所述连接确认单元从所述用户终端接收所述监视单元的监视结果,由此,在所述广告图像的播放过程中确认所述 IC 芯片已与所述用户终端连接。

4. 一种广告服务器,其特征在于,对能够与已被赋予 ID 信息的 IC 芯片连接的用户终端发送广告图像,包括:

发送请求接受单元,从所述用户终端接受广告图像的发送请求;

ID 信息接收单元,从所述用户终端接收与该用户终端连接的 IC 芯片的 ID 信息;

发送单元,向所述用户终端发送已接受所述发送请求的广告图像;

存储单元,存储所述已发送的广告图像与所述已接收的 ID 信息的对应关系;

指示单元,对用户进行使所述 IC 芯片与所述用户终端连接的连接指示和解除连接的解除指示;以及

连接解除确认单元,确认所述 IC 芯片与所述连接指示和所述解除指示对应地已被连接和解除,

所述存储单元将所述连接解除确认单元的确认结果与所述已存储的对应关系进一步建立对应关系进行存储。

5. 一种用户终端,其特征在于,包括:

IC 芯片连接单元,用于与已被赋予 ID 信息的 IC 芯片进行连接;

发送请求单元,向分发广告图像的广告服务器请求发送广告图像;

ID 信息发送单元,从所述已连接的 IC 芯片取得 ID 信息并发送给所述广告服务器;

广告图像接收单元,用于接收所述已请求的广告图像;

播放单元,播放所述已接收的广告图像;以及

辅助单元,辅助所述广告服务器确认在播放所述广告图像的过程中所述 IC 芯片通过所述 IC 芯片连接单元已连接。

6. 根据权利要求 5 所述的用户终端,其特征在于,

所述辅助单元在播放所述广告图像的过程中将所述广告服务器与所述 IC 芯片连接。

7. 根据权利要求 5 所述的用户终端,其特征在于,

包括在正在播放所述广告图像的过程中监视所述 IC 芯片已连接的监视单元,

所述辅助单元将所述监视单元的监视结果向所述广告服务器发送。

8. 一种广告方法,其特征在于,是对能够与已被赋予 ID 信息的 IC 芯片连接的用户终端发送广告图像的广告服务器进行的广告方法,

所述广告服务器包括发送请求接受单元、ID 信息接收单元、发送单元、存储单元和连接确认单元,

该广告方法由以下步骤构成:

发送请求接受步骤,通过所述发送请求接受单元从所述用户终端接受广告图像的发送请求;

ID 信息接收步骤,通过所述 ID 信息接收单元从所述用户终端接收已与该用户终端连接的 IC 芯片的 ID 信息;

发送步骤,通过所述发送单元向所述用户终端发送已接受所述发送请求的广告图像;

存储步骤,通过所述存储单元存储所述已发送的广告图像与所述已接收的 ID 信息的对应关系;以及

连接确认步骤,通过所述连接确认单元在所述用户终端播放所述广告图像的过程中确认所述 IC 芯片已与所述用户终端连接;

在所述存储步骤中,将所述连接确认单元的确认结果与所述已存储的对应关系进一步建立对应关系进行存储。

9. 一种广告视听方法,其特征在于,由以下步骤构成:

IC 芯片连接步骤,用于与已被赋予 ID 信息的 IC 芯片连接;

发送请求步骤,向分发广告图像的广告服务器请求发送广告图像;

ID 信息发送步骤,从所述已连接的 IC 芯片取得 ID 信息并发送给所述广告服务器;

广告图像接收步骤,接收所述已请求的广告图像;

播放步骤,播放所述已接收的广告图像;以及

辅助步骤,辅助所述广告服务器确认在播放所述广告图像的过程中所述 IC 芯片通过所述 IC 芯片连接步骤已连接。

广告服务器、用户终端、广告方法以及广告视听方法

技术领域

[0001] 本发明涉及广告服务器、用户终端、广告方法以及广告视听程序，例如涉及向用户终端分发广告动画的技术。

背景技术

[0002] 对于进行商业活动来说，广告活动是最重要的活动之一，如何用本公司的商品打动消费者对商品的销售额有较大影响。

[0003] 广告中广泛使用例如电视 CM 这样的在非常短的时间内用本公司商品的图像打动消费者的广告，但近年来，例如历时 3 分钟以上的长时间详细说明商品，使消费者了解商品内容的，称作所谓商业信息片的广告也逐渐增多。

[0004] 另外，关于广告媒体，除了以前的电视、广播、杂志、报纸等之外，使用近年发展显著的 IT (Information Technology, 信息技术) 技术的广告媒体也逐渐得到了使用。

[0005] 使用 IT 技术后，能够通过因特网发送广告动画，因此与电视 CM 等相比能够费用极低地提供商业信息片。

[0006] 作为以上述方式使用因特网分发广告动画的技术，有下面的专利文献 1 的“广告动画制成分发系统与amp;方法”。

[0007] 专利文献 1：日本特开 2005-286882 号公报

[0008] 该技术在广告动画的播放中迅速地提供用户感兴趣的产品的信息。

[0009] 但是，以前，无法确认用户正在观看广告动画。另外，作为用户，对于花费某种程度的时间观看广告动画来说，存在希望得到某种报酬（所谓小费收入）的要求。

发明内容

[0010] 对此，本发明的目的是使用 IT 技术提高广告动画的广告效果。

[0011] 本发明为了达到所述目的，在技术方案 1 记载的发明中，提供一种广告服务器，其特征在于，是对能够与已被赋予 ID 信息的 IC 芯片连接的用户终端发送广告图像的广告服务器，包括：发送请求接受单元，从所述用户终端接受广告图像的发送请求；ID 信息接收单元，从所述用户终端接收与该用户终端连接的 IC 芯片的 ID 信息；发送单元，向所述用户终端发送已接受所述发送请求的广告图像；以及存储单元，存储所述已发送的广告图像与所述已接收的 ID 信息的对应。

[0012] 在技术方案 2 记载的发明中，提供一种技术方案 1 记载的广告服务器，其特征在于，包括连接确认单元，该连接确认单元在所述用户终端播放所述广告图像的过程中确认所述 IC 芯片已与所述用户终端连接；所述存储单元将所述连接确认单元的确认结果与所述已存储的对应进一步建立对应关系进行存储。

[0013] 在技术方案 3 记载的发明中，提供一种技术方案 2 记载的广告服务器，其特征在于，包括 ID 信息请求单元，该 ID 信息请求单元经由所述用户终端向所述 IC 芯片请求 ID 信息，所述连接确认单元，确认在所述用户终端正在播放所述广告图像的过程中，由所述 ID

信息请求单元向所述 IC 芯片请求发送 ID 信息,并且所述 IC 芯片针对该请求发送来与所述 ID 信息接收单元接收到的 ID 信息相同的 ID 信息,由此,确认所述 IC 芯片已与所述用户终端连接。

[0014] 在技术方案 4 记载的发明中,提供一种技术方案 2 记载的广告服务器,其特征在于,所述用户终端包括监视单元,该监视单元在正在播放所述广告图像的过程中监视所述 IC 芯片已连接,所述连接确认单元从所述用户终端接收所述监视单元的监视结果,由此,在所述广告图像的播放过程中确认所述 IC 芯片已与所述用户终端连接。

[0015] 在技术方案 5 记载的发明中,提供一种技术方案 1 记载的广告服务器,其特征在于,包括:指示单元,对用户进行使所述 IC 芯片与所述用户终端连接的连接指示和解除连接的解除指示;以及连接解除确认单元,确认所述 IC 芯片与所述连接指示和所述解除指示对应地已被连接和解除,所述存储单元将所述连接解除确认单元的确认结果与所述已存储的对应进一步建立对应关系进行存储。

[0016] 在技术方案 6 记载的发明中,提供一种用户终端,其特征在于,包括:IC 芯片连接单元,用于与已被赋予 ID 信息的 IC 芯片进行连接;发送请求单元,向分发广告图像的广告服务器请求发送广告图像;ID 信息发送单元,从所述已连接的 IC 芯片取得 ID 信息并发送给所述广告服务器;广告图像接收单元,用于接收所述已请求的广告图像;播放单元,播放所述已接收的广告图像;以及辅助单元,辅助所述广告服务器确认在播放所述广告图像的过程中所述 IC 芯片通过所述 IC 芯片连接单元已连接。

[0017] 在技术方案 7 记载的发明中,提供一种技术方案 6 记载的用户终端,其特征在于,所述辅助单元在播放所述广告图像的过程中将所述广告服务器与所述 IC 芯片连接。

[0018] 在技术方案 8 记载的发明中,提供一种技术方案 6 记载的用户终端,其特征在于,包括在正在播放所述广告图像的过程中监视所述 IC 芯片已连接的监视单元,所述辅助单元将所述监视单元的监视结果向所述广告服务器发送。

[0019] 在技术方案 9 记载的发明中,提供一种广告方法,其特征在于,是对能够与已被赋予 ID 信息的 IC 芯片连接的用户终端发送广告图像的广告服务器进行的广告方法,所述广告服务器包括发送请求接受单元、ID 信息接收单元、发送单元和存储单元,该广告方法由以下步骤构成:发送请求接受步骤,通过所述发送请求接受单元从所述用户终端接受广告图像的发送请求;ID 信息接收步骤,通过所述 ID 信息接收单元从所述用户终端接收已与该用户终端连接的 IC 芯片的 ID 信息;发送步骤,通过所述发送单元向所述用户终端发送已接受所述发送请求的广告图像;以及存储步骤,通过所述存储单元存储所述已发送的广告图像与所述已接收的 ID 信息的对应。

[0020] 在技术方案 10 记载的发明中,提供一种广告视听程序,其特征在于,用计算机实现如下功能:IC 芯片连接功能,用于与已被赋予 ID 信息的 IC 芯片连接;发送请求功能,向分发广告图像的广告服务器请求发送广告图像;ID 信息发送功能,从所述已连接的 IC 芯片取得 ID 信息并发送给所述广告服务器;广告图像接收功能,接收所述已请求的广告图像;播放功能,播放所述已接收的广告图像;以及辅助功能,辅助所述广告服务器确认在播放所述广告图像的过程中所述 IC 芯片通过所述 IC 芯片连接功能已连接。

[0021] 根据本发明,通过使广告动画的播放与用户拥有的 IC 芯片建立对应关系,能够提高广告动画的广告效果。

附图说明

- [0022] 图 1 是表示本实施方式的广告系统的结构的图。
- [0023] 图 2 是表示电子货币卡的硬件结构的一例的方框图。
- [0024] 图 3 是示意地表示电子货币卡的功能结构的方框图。
- [0025] 图 4 是表示安装了 IC 芯片的移动电话的结构的一例的概念图。
- [0026] 图 5 是表示用户终端的硬件结构的一例的图。
- [0027] 图 6 是用于说明浏览器部的功能结构的方框图。
- [0028] 图 7 是表示广告服务器的硬件结构的一例的图。
- [0029] 图 8 是用于说明各种数据库的图。
- [0030] 图 9 是用于说明广告服务器向用户终端发送广告动画的过程的流程图。
- [0031] 图 10 是用于说明广告服务器向用户终端分发广告动画的其他顺序的流程图。
- [0032] 图 11 是用于说明广告主服务器委托电子货币服务器进行充值的顺序的流程图。
- [0033] 符号说明
- [0034] 1 广告系统
- [0035] 2 电子货币服务器
- [0036] 3 广告服务器
- [0037] 4 用户终端
- [0038] 5 读写器
- [0039] 6 电子货币卡
- [0040] 7 广告主服务器
- [0041] 61 浏览器部
- [0042] 68 广告站点

具体实施方式

- [0043] (1) 实施例的概要
- [0044] 若用户通过浏览器部 61 (图 1) 访问广告站点 68, 请求了发送广告动画, 则广告服务器 3 请求将电子货币卡 6 与读写器 5 连接。
- [0045] 浏览器部 61 中具有经由读写器 5 访问电子货币卡 6 的功能, 将电子货币卡 6 与读写器 5 连接后, 广告服务器 3 能够经由浏览器部 61 与电子货币卡 6 通信。
- [0046] 这样, 广告服务器 3 从电子货币卡 6 中读取作为电子货币卡 6 的 ID 信息的电子货币功能部 ID 并存储, 进而将广告动画数据库中存储的广告动画的动画数据发送给用户终端 4。
- [0047] 广告服务器 3 在用户终端 4 正在播放广告动画期间, 每隔指定间隔经由浏览器部 61 访问电子货币卡 6, 确认电子货币卡 6 与读写器 5 已连接。
- [0048] 广告服务器 3 通过确认电子货币卡 6 与读写器 5 已连接, 来确认用户正在对广告动画进行视听。
- [0049] 此外, 针对电子货币卡 6 的访问也可以是不定期的间隔。在此情况下, 也能够采用伴随着如下的规定的规律性的结构, 即越接近广告动画的分发的结尾, 使访问间隔越短等

规定的规律性。

[0050] 若在用户终端4中广告动画的播放结束了,则广告服务器3生成包括电子货币卡6的电子货币功能部ID、广告动画的广告ID、电子货币卡6与读写器5的连接产生的视听确认结果等的视听记录数据,并存储到视听记录数据库中。

[0051] 并且,广告服务器3每隔规定期间将视听记录数据库中存储的视听记录数据发送给广告主服务器7。

[0052] 广告主服务器7从广告服务器3接收视听记录数据后,对于根据视听记录结果能够确认由用户进行的广告动画的视听的视听记录数据,计算作为视听的报酬的广告主对用户支付的金额。

[0053] 而且,广告主服务器7对电子货币服务器2,将电子货币功能部ID与支付金额对应进行发送,委托对电子货币卡6充值支付金额。

[0054] 电子货币服务器2从广告主服务器7接收充值委托后,经由用户终端4和读写器5向电子货币卡6发送用于充值支付金额的金额变更信息。

[0055] 电子货币卡6执行该金额变更信息以进行支付金额的充值。

[0056] (2) 实施方式的详细情况

[0057] 图1是表示本实施方式的广告系统的结构的图。

[0058] 广告系统1由用户终端4、读写器5、电子货币卡6、电子货币服务器2、广告服务器3、广告主服务器7构成。

[0059] 电子货币卡6是内置有非接触IC芯片的IC卡,存储表示被称作价值(value)的货币价值的电子数据,能够通过增减价值的金额,来进行金钱上的价值的移动。

[0060] 虽然未图示,但电子货币卡6利用短距离的无线通信与店铺等中设置的电子货币终端连接,通过将电子货币终端指示的金额的数量的价值从电子货币卡6中减去,来进行价款的结算。

[0061] 对非接触IC芯片赋予了固有的电子货币功能部ID,在广告系统1中能够通过它确定电子货币卡6。这样,非接触IC芯片作为已被赋予ID信息的IC芯片发挥功能。此外,在本实施方式中,使用非接触IC芯片进行说明,但也可以使用接触式IC芯片。

[0062] 此外,将使电子货币卡6存储的金额增加的处理称作充值(charge),将使其减少的处理称作结算。

[0063] 读写器5是提供电子货币卡6与用户终端4进行通信时的接口的设备,在制造用户终端4时被安装到用户终端4的内部。

[0064] 读写器5内置有天线,以近距离的无线方式与电子货币卡6连接。

[0065] 作为具体的使用方式,通过在设置有读写器5的位置的表面上放置电子货币卡6等操作,在读写器5上设置电子货币卡6。

[0066] 在本实施方式中,主要说明电子货币卡6内置于用户终端4的情况,但也可以将读写器5作为周边设备从外部安装到用户终端4。

[0067] 用户终端4例如由个人计算机构成,能够经由因特网等网络与广告服务器3和电子货币服务器2连接。

[0068] 用户终端4中内置有浏览器程序,通过CPU执行该程序,形成浏览器部61。

[0069] 浏览器部61除了具有访问网络上的各个网站的功能之外,还包括经由读写器5与

电子货币卡 6 连接的功能。

[0070] 如后所述,为了提供用户访问广告站点 68 并对广告动画进行视听的功能,浏览器部 61 作为广告视听程序发挥功能。

[0071] 此外,作为用户终端 4,可以是能与网络连接的游戏机、电视机、机顶盒、移动电话等移动终端、家电等。

[0072] 另外,用户终端 4 除了是用户在家庭中或便携性地个人使用的终端之外,还可以采用设置在超市等商业设施内的方式。

[0073] 在此情况下,例如,将用户终端 4 设置在商业设施的入口处,用户能够将电子货币卡 6 与读写器 5 连接以对广告动画进行视听。

[0074] 进一步,例如在要进行烹调材料的展示销售的情况下,在烹调材料卖场设置用户终端 4,能够使用广告动画对烹调材料的烹调方法进行视听。

[0075] 在此情况下,也能够用户在用户终端 4 上设置多个读写器 5,展示销售员从多个用户接收电子货币卡 6 并设置到读写器 5 中,一次使多个用户进行视听。

[0076] 浏览器部 61 是访问网络上的各种网站的功能部,能够从用户接受向广告站点 68 的连接信息(URL(Uniform Resource Locators,统一资源定位符))的输入,将用户终端 4 与广告站点 68 连接,此外,还能接受向电子货币服务器 2 的服务站点的连接信息的输入,将用户终端 4 与电子货币服务器 2 连接。

[0077] 另外,浏览器部 61 具有与动画播放程序之间的协作功能和对电子货币卡 6 的访问功能,能够播放广告动画,或者进行广告服务器 3 与电子货币卡 6 的通信的媒介作用。

[0078] 广告服务器 3 是将广告主提供的广告动画向用户终端 4 提供的服务器装置。

[0079] 广告服务器 3 运营广告站点 68,并且具有用户数据库、广告动画数据库和视听记录数据库。

[0080] 广告站点 68 在用户终端 4 中提供广告选择画面等。

[0081] 在广告选择画面中,按照类别不同显示广告主提供的广告动画的列表,例如“车”、“健康”、“旅行”等,用户能够选择希望的广告动画。此外,也可以构成为,能够选择来自广告主的推荐广告。

[0082] 更详细而言,在车类别中,以能够选择“免费估价 00 二手车”、“买新车 00 汽车”等与车相关的广告主的广告动画按钮的方式进行显示,在健康类别中,以能够选择“去脂肪 00 运动器”、“维生素的补充 00 药片”等与健康相关的广告主的广告动画按钮的方式进行显示。

[0083] 若用户在广告选择画面中选择了任意一个的广告动画,则广告服务器 3 将该动画数据以流的方式发送至用户终端 4。

[0084] 用户数据库将用户拥有的电子货币卡 6 的电子货币功能部 ID 与年龄、性别等用户属性对应存储。

[0085] 若从用户终端 4 发送来电子货币功能部 ID,广告服务器 3 能够在用户数据库中进行搜索,确定用户。此外,若能够确定用户,则还能够提供与用户的属性相应的广告动画。

[0086] 广告动画数据库存储由广告主提供的广告动画的动画数据。

[0087] 另外,在本实施例中,利用流发送广告动画,但是并不限于此,也能采用以下结构,即用户终端 4 将广告动画全部下载后,用户终端 4 对其进行播放。

- [0088] 视听记录数据库存储用户对广告动画的视听履历。
- [0089] 广告服务器 3 将从用户终端 4 接收的电子货币功能部 ID 和已向用户终端 4 发送的广告动画的广告 ID 对应地记录到视听记录数据库中。
- [0090] 另外,广告服务器 3 为了确认用户是否正在对广告动画进行视听,每隔规定的间隔(例如 10 秒,或者也可以不定期)轮询电子货币卡 6,将其结果也与上述电子货币功能部 ID 和广告 ID 的对应进一步建立对应关系进行存储。
- [0091] 而且,广告服务器 3 将以此方式存储在视听记录数据库中的视听记录数据定期发送给提供了广告动画的广告主的广告主服务器 7。
- [0092] 广告主服务器 7 是将广告动画提供给广告服务器 3 的广告主的服务器装置。图中虽然只表示了一台,但在存在多个广告主的情况下,也存在多个广告主服务器 7。
- [0093] 在广告主服务器 7 中,存储有“在从头至尾视听了广告动画的情况下向用户支付 10 日元,仅视听一部分则不进行支付”等支付标准。
- [0094] 广告主服务器 7 从广告服务器 3 接收了视听记录数据后对其进行分析,确认用户已视听的广告动画和是否满足了支付标准。
- [0095] 而且,基于支付标准合计每个各用户的支付金额,将其作为充值委托信息发送给电子货币服务器 2。
- [0096] 电子货币服务器 2 是进行与电子货币卡 6 有关的各种服务和信息处理的服务器装置。
- [0097] 电子货币服务器 2 建立了服务站点,作为用于对电子货币卡 6 进行充值,或者提供其他各种服务的网站。
- [0098] 而且,电子货币服务器 2 从广告主服务器 7 接收充值委托信息,基于此从服务站点对电子货币卡 6 充值支付金额。
- [0099] 更详细而言,用户在浏览器部 61 中输入服务站点的连接信息以将用户终端 4 与电子货币服务器 2 连接,按照“能够充值作为广告视听的礼金的 100 日元。请将电子货币卡 6 与读写器 5 连接。”等的服务站点的指示,将电子货币卡 6 与读写器 5 连接。
- [0100] 而且,若通过单击服务站点上的支付按钮等操作请求了支付金额的充值,则电子货币服务器 2 生成增加支付金额量的价值的金额变更信息并发送给电子货币卡 6。
- [0101] 电子货币卡 6 使用该金额变更信息进行充值,由此,用户能够接收报酬。
- [0102] 如上所述,在广告系统 1 中,通过广告服务器 3 向用户终端 4 分发广告动画,用户能够视听广告动画。
- [0103] 广告服务器 3 通过在使用用户终端 4 播放广告动画的过程中确认电子货币卡 6 是否已与读写器 5 连接,能够确认用户正在视听广告动画。
- [0104] 另一方面,若用户视听了广告动画,则能够由广告主支付报酬,并将其充值到电子货币卡 6 中。
- [0105] 此外,在本实施方式中,使用广告服务器 3 分发广告动画的情况进行说明,但是并不是将广告限定于动态图像,例如还可以构成为,分发由静止图像构成的广告静止画面。
- [0106] 在此情况下,例如也可以构成为,持续显示同一广告静止画面,或者构成为,如放映幻灯片那样每隔一定时间间隔或以不定期的间隔切换广告静止画面。
- [0107] 即使是在分发广告静止画面的情况下,广告服务器 3 为了确认用户是否正在视听

广告静止画面,也每隔规定间隔(例如 10 秒)轮询电子货币卡 6,将其结果也与上述电子货币功能部 ID 和广告 ID 的对应进一步建立对应关系进行存储

[0108] 此外,对于电子货币卡 6 的访问也可以采用不定期的间隔。在此情况下,还可以构成,伴随着越接近广告静止画面的分发的结尾使访问间隔越短等指定规律。

[0109] 图 2 是表示电子货币卡 6 的硬件结构的一例的方框图。

[0110] 电子货币卡 6 具有 CPU(Central Processing Unit,中央处理单元)21、高频电路 22、天线 26、ROM(Read Only Memory,只读存储器)23、RAM(Random Access Memory,随机存取存储器)24、EEPROM(Electronically Erasable and Programmable ROM,电子可擦写可编程 ROM)25 等。

[0111] 这些元件形成在 IC 芯片上,该 IC 芯片作为存储货币价值(价值)的余额(价值余额)的货币终端发挥功能。

[0112] 其中,天线 26 由包围电子货币卡 6 内部的外边缘部附近、或者包围以电子货币卡 6 的对角线为轴的椭圆曲线的天线构成,端部与 IC 芯片连接。

[0113] CPU21 是按照 ROM23 或者 EEPROM25 中存储的各种程序进行信息处理的中央处理装置,进行结算处理、充值等变更所存储的价值余额的金额的金額变更处理。

[0114] CPU21 能够经由天线 26、高频电路 22 与读写器 5 进行近距离的无线通信。

[0115] 天线 26 是用于与用户终端 4 的读写器 5 中内置的天线进行利用电波的收发的天线,进行各种信息的收发,此外,利用来自读写器 5 的电波产生用于驱动 IC 芯片的电力。

[0116] 高频电路 22 将从读写器 5 向天线 26 发送来的高频转换为数字信号并输出给 CPU21,或者相反,将 CPU21 输出的数字信号转换为高频并从天线 26 发送给读写器 5。

[0117] RAM24 是提供 CPU21 进行信息处理时的工作存储器的能够随时写入读出的存储器。

[0118] 在本实施方式中,在 CPU21 将电子货币功能部 ID 发送给用户终端 4 或者进行金额变更处理之时,作为暂时的存储区域而被使用。

[0119] ROM23 是存储了用于使电子货币卡 6 发挥功能的基本程序或参数、数据等的读出专用存储器。

[0120] EEPROM25 是能够进行信息的写入擦除的 ROM。EEPROM25 中存储的信息即使在对电子货币卡 6 供给电力的情况下也被保持。

[0121] 在 EEPROM25 中,存储用于使电子货币卡 6 发挥作为电子货币卡的功能的电子货币处理程序,此外还形成保存电子货币功能部 ID、价值余额、日志数据等各种数据的电子货币存储部 29。

[0122] 图 3 是示意地表示使用 CPU21 执行电子货币处理程序时形成的电子货币卡 6 的功能结构的方框图。

[0123] 在 EEPROM25 中形成的电子货币存储部 29 中存储有电子货币功能部 ID、价值余额、日志数据等。

[0124] 价值余额是当前存储的价值的余额,电子货币卡 6 能够在店铺中设置的电子货币终端等中通过减少该价值余额来进行结算处理。

[0125] 这样,电子货币存储部 29 作为将货币价值的金额作为电子数据(价值)进行存储的金额存储装置发挥功能。

[0126] 日志数据是记录了价值处理内容等的日志数据,由处理日期小时分秒、充值金额、结算金额等构成。

[0127] 终端通信部 27 使用天线 26、高频电路 22 等构成,从用户终端 4 的读写器 5 接收后述的 ID 参照命令和金额变更信息、其他命令等后,输入价值处理部 28,等等,对用户终端 4 与价值处理部 28 的通信起媒介作用。

[0128] 价值处理部 28 是执行各种命令的信息处理部。

[0129] 在命令中有金额变更信息、ID 参照命令、余额参照命令等。

[0130] 金额变更信息是使价值处理部 28 进行金额变更处理的命令。

[0131] 价值处理部 28 在执行了金额变更处理后,使价值余额增减由金额变更信息指定的金额数量。

[0132] ID 参照命令是使价值处理部 28 读出电子货币功能部 ID 的命令,在输入了 ID 参照命令后,价值处理部 28 从电子货币存储部 29 中读出电子货币功能部 ID 并输出。

[0133] 余额参照命令是使价值处理部 28 读出价值余额的命令,在输入了余额参照命令后,价值处理部 28 从电子货币存储部 29 中读出价值余额并输出。

[0134] 以上说明了电子货币卡 6 的结构,不过,将与安装到电子货币卡 6 中的 IC 芯片相同的 IC 芯片装载到移动电话或其他移动终端后的装置一般也已得到广泛使用。

[0135] 图 4 是表示安装了 IC 芯片的移动电话的结构的一例的概念图。

[0136] 移动电话包括电话功能部 10 和 IC 芯片 12,两者通过接口部 11 连接。

[0137] IC 芯片 12 具有与安装到电子货币卡 6 中的 IC 芯片相同的功能,具有输出电子货币功能部 ID、进行金额变更处理的功能等。

[0138] 电话功能部 10 具有进行通话的通话模式和应用模式,能够通过用户的操作进行切换。

[0139] 电话功能部 10 包括 CPU 和存储了各种应用程序的存储部,在应用模式下,能够通过由 CPU 执行这些应用程序,来发挥各种应用功能。

[0140] 通过由电话功能部 10 的 CPU 执行电子货币应用程序而形成电子货币应用部 15。

[0141] 电子货币应用部 15 能够访问电子货币服务器 2 与 IC 芯片 12 这两者,能够对电子货币服务器 2 与 IC 芯片 12 的通信起到媒介作用。

[0142] IC 芯片 12 通过接口部 11 与电子货币应用部 15 连接。

[0143] 在 IC 芯片 12 中,与电子货币卡 6 相同,通过 CPU 执行 EEPROM 中存储的电子货币程序,在 IC 芯片内形成终端通信部 16、价值处理部 17、电子货币存储部 18 等。这些功能与图 3 的电子货币卡 6 的情况相同。

[0144] 价值处理部 17 经由终端通信部 16 与用户终端 4 通信,与电子货币卡 6 相同地进行电子货币功能部 ID 的输出和金额变更处理,此外还能经由电子货币应用部 15 从电子货币服务器 2 接收金额变更信息来进行金额变更处理。

[0145] 这样,移动电话能够通过电子货币应用部 15 与电子货币服务器 2 通信,因此能够将移动电话经由电子货币应用部 15 与电子货币服务器 2 连接,将报酬金充值到 IC 芯片 12 中。

[0146] 另外,也能够将移动电话与广告服务器 3 连接,使用移动电话视听广告动画。

[0147] 进而,还能够将移动电话与读写器 5 连接,与电子货币卡 6 同样地使用。

- [0148] 图 5 是表示用户终端 4 的硬件结构的一例的图。
- [0149] 用户终端 4 通过利用总线将 CPU31、ROM33、RAM34、通信控制部 35、存储部 36、输入部 37、输出部 38、读写器 5 等进行连接而构成。
- [0150] CPU31 按照规定的程序进行信息处理,此外进行用户终端 4 整体的控制等。
- [0151] 在本实施方式中,CPU31 执行浏览器程序以形成浏览器部 61,使用户终端 4 与广告服务器 3 连接,或者将电子货币卡 6 的电子货币功能部 ID 发送给广告服务器 3,或者播放广告动画。
- [0152] ROM33 是存储用于使用户终端 4 动作的基本的程序或参数等的读出 专用存储器。
- [0153] RAM34 是提供 CPU31 的工作存储器、或者进行加载存储部 36 中存储的程序或数据并存储等操作的能够随时写入读出的存储器。
- [0154] 通信控制部 35 是经由网络将用户终端 4 与广告服务器 3 或电子货币服务器 2 以及其他服务器装置连接的连接装置。
- [0155] 输入部 37 例如使用键盘或鼠标等输入设备而构成,接受用户在广告选择画面中选择广告动画、或者进行对电子货币卡 6 的充值时的操作。
- [0156] 输出部 38 例如使用显示器、扬声器、打印机等输出设备构成,显示广告站点 68 的画面,或者显示广告动画,或者发出与广告动画相伴随的声音。
- [0157] 读写器 5 内置有天线,与电子货币卡 6 的 IC 芯片进行无线通信。
- [0158] 存储部 36 例如由硬盘或其他存储介质以及驱动它们的驱动装置构成,由保存各种程序的程序存储部 42、保存数据的数据存储部 44 等构成。
- [0159] 在程序存储部 42 中存储作为用于使用户终端 4 发挥功能的基本程序的 OS、用于由 CPU31 实现浏览器部 61 的浏览器程序等。
- [0160] 数据存储部 44 中存储用户使用的数据类。
- [0161] 图 6 是用于说明浏览器部 61 的功能结构的方框图。
- [0162] 浏览器部 61 由网站连接部 62、电子货币卡访问部 63、动画播放部 64、存储部 65 等构成。
- [0163] 这些功能部通过由 CPU31 (图 5) 执行浏览器程序而形成。
- [0164] 网站连接部 62 是使用连接信息 (URL) 将用户终端 4 与网络上的网站连接的功能部,由此能够阅览广告站点 68 和电子货币服务器 2 的服务站点,此外还能访问其他网站。
- [0165] 电子货币卡访问部 63 例如作为扩展功能被安装在浏览器部 61 中,是用于用户终端 4 访问电子货币卡 6 的功能部。
- [0166] 另外,电子货币卡访问部 63 还提供广告服务器 3 和电子货币服务器 2 访问电子货币卡 6 时的通信路径。
- [0167] 动画播放部 64 是与动画播放程序协作播放动画的功能部,例如进行以流方式播放广告动画等操作。
- [0168] 存储部 65 作为所谓个人收藏夹存储用户登录的网站的连接信息,这里通过存储广告站点 68 的连接信息 (URL),用户能够迅速地访问广告站点 68。
- [0169] 另外,在本实施方式中,用户的属性存储在广告服务器 3 的用户数据库中,但是也可以构成为,将用户的属性存储在存储部 65 中,用户终端 4 向广告服务器 3 发送。
- [0170] 图 7 是表示广告服务器 3 的硬件结构的一例的图。

[0171] 广告服务器 3 通过利用总线将 CPU51、ROM52、RAM54、通信控制部 53、存储部 55 等进行连接而构成。

[0172] CPU51 是按照规定的程序进行各种信息处理的中央处理装置。

[0173] 在本实施方式中,向用户终端 4 发送用户已选择的广告动画,或在用户终端 4 播放广告动画过程中确认读写器 5 与电子货币卡 6 的连接,或者生成视听履历数据。

[0174] ROM52 是读出专用的存储器,存储用于使广告服务器 3 动作的基本程序或参数等。

[0175] RAM54 是能够读写的存储器,进行提供 CPU51 的工作存储器、或者加载并存储存储部 55 中存储的程序或数据等操作。

[0176] 通信控制部 53 是用于与用户终端 4、广告主服务器 7 等通信的控制部。

[0177] 存储部 55 例如使用硬盘等大容量存储装置构成,或者由保存各种程序的程序存储部 56、保存数据的数据存储部 57 等构成。

[0178] 程序存储部 56 中存储作为用于使广告服务器 3 发挥功能的基本的程序的 OS、用于由 CPU51 实现广告站点 68 的广告站点程序和其他程序。

[0179] 数据存储部 57 中保存有用户数据库、广告动画数据库、视听记录数据库和其他数据库。

[0180] 以下使用图 8 的各图说明这些数据库。

[0181] 图 8 中 (a) 是表示用户数据库的逻辑结构的一例的图。

[0182] 用户数据库由“电子货币功能部 ID”、“姓名”、“性别”、“年龄”、“地址”、“兴趣”……等项目构成,将用户的属性(个人信息)与电子货币功能部 ID 相对应。

[0183] 广告服务器 3 能够通过用户在用户数据库中搜索用户终端 4 发送来的电子货币功能部 ID 来确定用户,能够进行基于用户属性的广告动画的发送,例如向男性用户分发男性用品的广告动画等。

[0184] 图 8 中 (b) 是表示广告动画数据库的逻辑结构的一例的图。

[0185] 广告动画数据库由“广告 ID”、“动画数据”、“广告主 ID”……等项目构成,将动画数据和广告主 ID 与广告 ID 建立对应关系。

[0186] “广告 ID”是用于确定广告主委托的广告案件的 ID 信息,通过它能够确认要向用户分发的广告动画等。

[0187] “动画数据”中保存有广告动画的动画数据。

[0188] 在用户已选择了广告动画的情况下,广告服务器 3 在广告动画数据库中搜索该广告动画的广告 ID,将与其对应的动画数据发送给用户终端 4。

[0189] “广告主 ID”是用于确定已委托广告动画的分发的广告主的信息。

[0190] 图 8 中 (c) 是表示视听记录数据库的逻辑结构的一例的图。

[0191] 视听记录数据库中保存有视听记录数据。

[0192] 视听记录数据由“视听 ID”、“电子货币功能部 ID”、“广告 ID”、“视听日期时间”、“视听确认结果”……等项目构成,将电子货币功能部 ID、广告 ID、视听日期时间、视听确认结果等与视听 ID 建立对应关系。

[0193] “视听 ID”是每次用户视听广告动画时由广告服务器 3 取号的 ID 信息。

[0194] “电子货币功能部 ID”是用户视听广告动画时,用户终端 4 向广告服务器 3 发送来的电子货币功能部 ID。

[0195] “广告 ID”是用户已视听的广告动画的广告 ID。

[0196] “视听日期时间”是用户已视听广告动画的日期和时间。

[0197] “视听确认结果”是在用户终端 4 正在播放广告动画的过程中,广告服务器 3 确认电子货币卡 6 与读写器 5 的连接后的确认结果。

[0198] “视听确认结果”中有“全部视听”、“部分视听”、“无视听”三种。“全部视听”是从广告动画的播放开始到结束为止能够连续地确认电子货币卡 6 的连接的情况,“部分视听”是在广告动画播放开始到结束的部分期间内确认了电子货币卡 6 的连接的情况,“无视听”是在广告动画的播放过程中无法确认电子货币卡 6 的连接的情况。

[0199] 此外,该视听确认结果是一个例子,也可以更详细地进行分类,或者也可以仅有“完全视听”和“无视听”两种。

[0200] 虽然并未图示,但数据存储部 57 中还保存有与广告主有关的广告主数据库。

[0201] 在广告主数据库中,将向广告主服务器 7 的连接信息和其他与广告主有关的信息与用于确定广告主的信息即广告主 ID 对应进行存储。

[0202] 广告服务器 3 在将视听记录数据发送给广告主服务器 7 时,从广告主数据库中取得向广告主服务器 7 的连接信息并与广告主服务器 7 连接,发送视听记录数据。

[0203] 接着,使用图 9 的流程图,说明广告服务器 3 向用户终端 4 分发广告动画的顺序。

[0204] 此外,利用以下的流程图说明的各动作分别是由电子货币卡 6 的 CPU21、用户终端 4 的 CPU31 以及广告服务器 3 的 CPU51 进行的动作。

[0205] 首先,通过用户的操作等,用户终端 4 通过浏览器部 61 与广告服务器 3 的广告站点 68 连接(步骤 15)。

[0206] 广告服务器 3 接受了向广告站点 68 的连接后,将用于显示广告选择画面的广告选择画面数据发送给用户终端 4(步骤 20)。

[0207] 用户终端 4 从广告服务器 3 接收广告选择画面数据,在显示器上显示广告选择画面。用户使用广告选择画面选择要视听的广告动画后(步骤 25),用户终端 4 向广告服务器 3 发送该广告动画的广告 ID,请求视听广告动画(发送请求单元)。

[0208] 广告服务器 3 从用户终端 4 接受了广告动画的视听请求后(发送请求接受单元),使用户终端 4 显示“请将电子货币卡 6 设置到读写器 5”等,请求用户将电子货币卡 6 与读写器 5 连接。

[0209] 而且,广告服务器 3 在用户将电子货币卡 6 与读写器 5 连接后(IC 芯片连接单元),经由用户终端 4 与电子货币卡 6 建立通信路径,向电子货币卡 6 发送 ID 参照命令,请求发送电子货币功能部 ID(步骤 30)。

[0210] 电子货币卡 6 从广告服务器 3 接收了 ID 参照命令后,将自己的电子货币功能部 ID 发送给广告服务器 3(步骤 35)。

[0211] 广告服务器 3 从用户终端 4 接收了广告 ID 后(ID 信息接收单元),对视听 ID 进行取号(发号),将电子货币功能部 ID 和用户已选择的广告动画的广告 ID 与该视听 ID 对应地存储到视听记录数据库中(存储单元)。

[0212] 接着,广告服务器 3 在广告动画数据库中搜索该广告 ID,取得广告动画(动画数据),将其发送给用户终端 4(发送单元)(步骤 40)。

[0213] 用户终端 4 从广告服务器 3 接收了广告动画后(广告图像接收单元),通过动画播

放程序对其进行播放（播放单元）（步骤 45）。

[0214] 另一方面，广告服务器 3 在开始了向用户终端 4 的广告动画的发送后，向电子货币卡 6 发送 ID 参照命令，向电子货币卡 6 请求发送电子货币功能部 ID（ID 信息请求单元）（步骤 55）。

[0215] 这样，用户终端 4 具有辅助单元，该辅助单元通过向广告服务器 3 提供与电子货币卡 6 的通信路径，来进行对电子货币卡 6 与读写器 5 已连接的确认的辅助。

[0216] 电子货币卡 6 从广告服务器 3 接收了 ID 参照命令后，将电子货币功能部 ID 发送给广告服务器 3（步骤 50）。

[0217] 广告服务器 3 从电子货币卡 6 接收了电子货币功能部 ID 后，确认其与步骤 35 中电子货币卡 6 发送来的电子货币功能部 ID 相同，由此确认电子货币卡 6 与读写器 5 连接（连接确认单元）。

[0218] 在广告服务器 3 发送广告动画的期间（即用户终端 4 播放广告动画的期间），广告服务器 3 与电子货币卡 6 以规定间隔（例如，每隔 10 秒，或者也可以是不定期地）进行以上的步骤 55、50 的处理。

[0219] 这样，广告服务器 3 通过确认电子货币卡 6 与读写器 5 的连接，来确认用户位于用户终端 4 前面并正在视听广告动画。

[0220] 在广告服务器 3 结束了广告动画的发送后（步骤 60），用户结束在用户终端 4 中的视听（步骤 65）。

[0221] 而且，广告服务器 3 将视听确认结果与对该用户视听取号后的视听 ID（即，电子货币功能部 ID 与广告 ID 的对应）对应地记录到视听记录数据库中（步骤 70）。

[0222] 视听确认结果为“全部视听”、“部分视听”、“无视听”等。

[0223] 上面的例子例如假设在用户通过浏览器部 61 访问各种网站过程中访问广告站点 68，并在有感兴趣的广告动画时，将电子货币卡 6 与读写器 5 连接并视听之类的视听方式，但是，另一方面，也可以以如下方式构成，即在将电子货币卡 6 与读写器 5 连接后，自动启动浏览器部 61 并与广告站点 68 连接。

[0224] 这在如下情况下特别有效，即在销售安装了读写器 5 的个人计算机时，预先安装这样的结构，想让用户视听预先确定的广告主的广告动画的情况。

[0225] 使用图 10 的流程图说明此情况的顺序。另外，对与图 10 相同的处理附加相同的步骤编号，省略说明。

[0226] 首先，用户终端 4 监视读写器 5 上是否已连接了电子货币卡 6，在用户将电子货币卡 6 与读写器 5 连接后（IC 芯片连接单元），检测到电子货币卡 6（步骤 100）。

[0227] 用户终端 4 检测到电子货币卡 6 后，向电子货币卡 6 发送 ID 参照命令，向电子货币卡 6 请求发送电子货币功能部 ID（步骤 105）。

[0228] 电子货币卡 6 从用户终端 4 接收了 ID 参照命令后，将电子货币功能部 ID 发送给用户终端 4（步骤 110）。

[0229] 用户终端 4 从电子货币卡 6 接收电子货币功能部 ID，将其存储在 RAM34（图 5）等存储装置中。

[0230] 而且，用户终端 4 与广告服务器 3 连接并进行广告视听请求（步骤 115），同时将存储装置中存储的电子货币功能部 ID 发送给广告服务器 3（ID 信息发送单元）（步骤 120）。

这样,在该例中,用户终端 4 预先存储向广告服务器 3 的连接信息。

[0231] 此外,也可以构成为,在步骤 25 的阶段用户终端 4 从电子货币卡 6 读取电子货币功能部 ID,将其发送给广告服务器 3。

[0232] 步骤 20 以后与图 9 相同(但是,步骤 30、35 除外)。

[0233] 接着,使用图 11 的流程图说明广告主服务器 7 向电子货币服务器 2 进行充值委托的顺序。

[0234] 首先,广告服务器 3 在视听记录数据库中储存了视听记录数据后,在广告动画数据库中搜索视听记录数据中记录的广告 ID,取得提供了广告动画的广告主的广告主 ID。

[0235] 接着,广告服务器 3 在广告主数据库中搜索与该广告主 ID 对应的连接信息,取得向广告主服务器 7 的连接信息。

[0236] 而且,广告服务器 3 使用该连接信息与广告主服务器 7 连接,生成视听记录数据并发送给广告主服务器 7(步骤 72)。

[0237] 广告主服务器 7 从广告服务器 3 接收了视听记录数据后(步骤 75),将其存储到视听记录数据库中。

[0238] 而且,广告主服务器 7 合计已存储的视听记录数据,对每个电子货币功能部 ID 计算点数并合计(步骤 80)。

[0239] 将视听记录数据中记录的视听确认结果与支付标准对照来进行该合计。

[0240] 更详细而言,例如,广告主服务器 7 对视听确认结果为“全部视听”的视听记录数据存储 10 点的支付标准,对视听确认结果为“部分视听”的视听记录数据存储 1 点的支付标准,对视听确认结果为“无视听”的视听记录数据存储 0 点的支付标准等,将各视听记录数据与其对照,为每个电子货币功能部 ID 合计点数。

[0241] 能够由广告主任意地确定支付标准。此外,如 1 点为 1 日元等,也能由广告主任意地确定点数与对用户支付的金额的对应。

[0242] 采用此方式,广告主服务器 7 为每个电子货币功能部 ID 合计点数后,根据点数为每个电子货币功能部 ID 合计要充值的金额,生成充值委托信息并发送给电子货币服务器 2(步骤 85)。

[0243] 充值委托信息中包含电子货币功能部 ID、要充值的金额和广告主 ID 等。

[0244] 电子货币服务器 2 从广告主服务器 7 接收充值委托信息(步骤 90),将其存储到数据库中。

[0245] 这样,电子货币服务器 2 在从广告主服务器 7 接收了充值委托信息后,按照来自用户的请求,将广告主服务器 7 委托的价值充值到电子货币卡 6 中。

[0246] 例如以如下方式进行该处理。

[0247] 电子货币服务器 2 在用户从用户终端 4 登录到电子货币服务器 2 的服务网站时,向用户显示能够充值的价值的金额,催促充值。

[0248] 用户按照该信息将电子货币卡 6 与读写器 5 连接,例如若单击了用户终端 4 的显示器上显示的充值按钮,则在电子货币服务器 2 确认了电子货币卡 6 的电子货币功能部 ID 后,将用于充值支付金额量的价值的金额变更信息发送给电子货币卡 6。

[0249] 电子货币卡 6 接收该金额变更信息并进行充值。这样,用户能够通过电子货币取得广告视听的报酬。

[0250] 在以上说明的本实施方式中,广告服务器 3、广告主服务器 7、电子货币服务器 2 为分开的服务器装置,但并不限于此,也可以采用将广告服务器 3 与广告主服务器 7、广告服务器 3 与电子货币服务器 2、广告主服务器 7 与电子货币服务器 2,以及广告服务器 3、广告主服务器 7 与电子货币服务器 2 组合的服务器装置。

[0251] 特别地,在电子货币经营者与广告经营者相同的情况下,能够合并广告服务器 3 与电子货币服务器 2,还能够在广告选择画面中显示当前能够充值的价值的金额和充值用的按钮类。

[0252] 通过以上说明的本实施方式以及变形例能够取得以下效果。

[0253] (1) 广告主通过广告动画能够向用户进行商品的详细说明。

[0254] (2) 通过确认电子货币卡 6 与读写器 5 的连接,能够确认用户正在视听广告动画。

[0255] (3) 用户通过视听广告动画能够接收报酬。

[0256] (4) 由于使用电子货币卡 6 进行广告动画的视听和报酬的收取,用户能够简单地进行广告动画的视听和报酬的收取。

[0257] (5) 通过预先在用户数据库中将电子货币卡 6 与用户的属性建立对应关系,能够发送适合于用户的广告动画。

[0258] (变形例 1)

[0259] 在以上的例子中,在使用用户终端 4 播放广告动画的过程中,广告服务器 3 监视电子货币卡 6 与读写器 5 的连接,但是,也可以构成为,用户终端 4 监视电子货币卡 6 与读写器 5 的连接(监视单元),在广告动画播放结束后将视听确认结果发送给广告服务器 3。

[0260] 在该例子中,用户终端 4 首先在电子货币卡 6 被连接到读写器 5 时,向电子货币卡 6 发送 ID 参照命令,从电子货币卡 6 取得电子货币功能部 ID 并进行存储。

[0261] 而且,用户终端 4 在开始了广告动画的播放后,以规定间隔(或不定期地)向电子货币卡 6 发送 ID 参照命令,从电子货币卡 6 取得电子货币功能部 ID,确认其与之前存储的电子货币功能部 ID 相同,由此判断电子货币卡 6 与读写器 5 已连接。

[0262] 用户终端 4 在广告动画的播放结束之前持续该动作,在电子货币卡 6 保持连接直到广告动画播放结束的情况下向广告服务器 3 发送“全部视听”,在一部分期间内连接的情况下发送“部分视听”,在完全没有连接的情况下发送“无视听”等视听确认结果。由此,用户终端 4 对广告服务器 3 对电子货币卡 6 与读写器 5 已连接的确认进行辅助。

[0263] 广告服务器 3 从用户终端 4 接收视听确认结果,与视听 ID 对应地存储在视听记录数据库中。

[0264] (变形例 2)

[0265] 在该例子中,在广告动画播放开始、播放过程中、播放结束等时候,向用户进行“请将电子货币卡设置到读写器”这样的连接指示和“请将电子货币卡从读写器中取出”这样的非连接指示(指示单元),按照该指示用户进行卡的连接和非连接。

[0266] 也可以由广告服务器 3 进行这些指示与连接、非连接的确认,还可以由用户终端 4 进行。

[0267] 例如,在广告服务器 3 进行指示的情况下,广告服务器 3 在发出连接、非连接的指示后的规定时间的期间(例如 10 秒期间)发送 ID 参照命令,由此确认是否是按照指示电子货币卡 6 已连接或非连接(连接解除确认单元)。

[0268] 而且,广告服务器 3 在按照所有指示进行了连接和非连接的情况下使视听确认结果为“全部视听”,在按照一部分指示进行连接和非连接的情况下使视听确认结果为“部分视听”,在完全没有按照指示进行连接和非连接的情况下使视听确认结果为“无视听”。在用户终端 4 进行指示的情况下也是如此。

[0269] 此外,对电子货币卡 6 的访问也可以采用不定期的间隔。在此情况下,也能够采用伴随着如下的规定的规律性的构成,即越接近广告动画的分发的结尾,使访问间隔越短等。

[0270] 这样,对用户进行动作指示,确认用户按照该指示进行电子货币卡 6 的装卸,由此能够确认用户位于用户终端 4 前正在观看显示器,能更准确地取得用户的视听状态。

[0271] (变形例 3)

[0272] 本变形例是广告服务器 3 在广告动画的播放后进行问题调查或提问,利用其回答结果了解用户的视听状态。

[0273] 可以将其与前面的实施方式的电子货币卡 6 与读写器 5 的连接确认相组合,或者也可以不进行电子货币卡 6 与读写器 5 的连接确认,通过问题调查或提问的回答判断“全部视听”、“部分视听”和“无视听”。

[0274] 作为问题调查的内容,例如对于车的广告动画,如果设成“当前是否拥有车?”、“是否考虑换车?”等从用户能够取得的对广告主有价值的信息,则比较有效。

[0275] 另外,作为提问的内容,例如对于温泉的广告动画,如果设成“00 温泉的功能为以下哪个? 1、促进新陈代谢;2、紧致皮肤;3、稳定血压;4、1~3 的全部”等使商品效果给用户留下更深印象的内容,则能够进一步提高广告效果。

[0276] 另外,也可以使广告动画的背景色发生变化,测试“画面的背景为什么颜色?”等用户对哪一广告动画给予什么程度的注意力的提问。

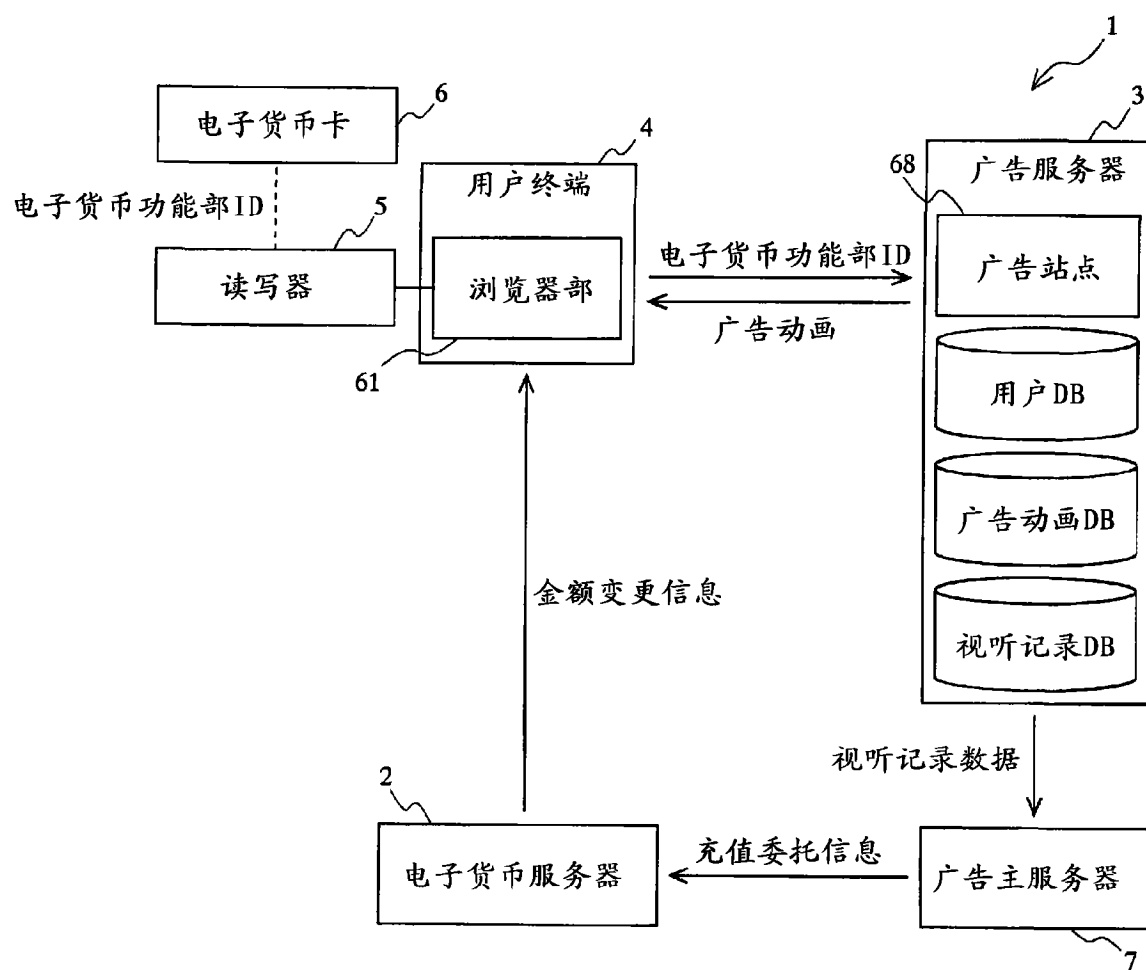


图 1

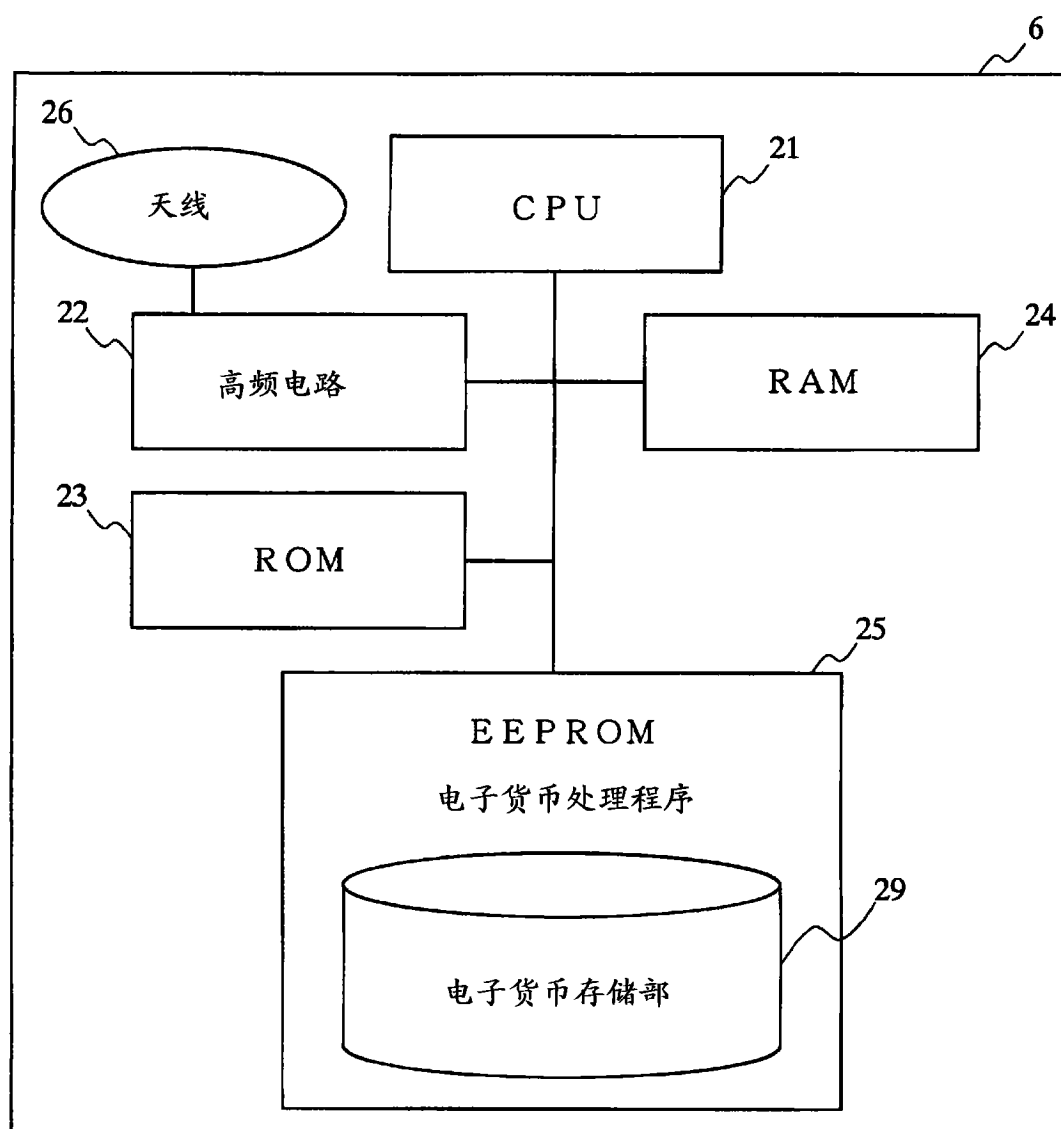


图 2

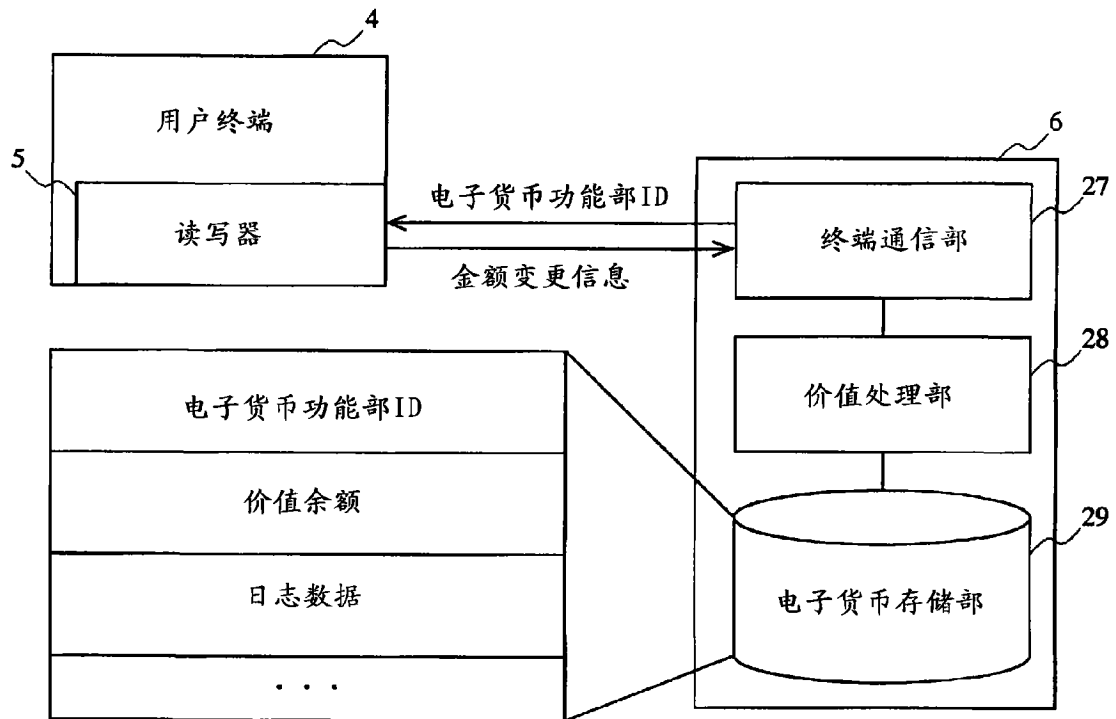


图 3

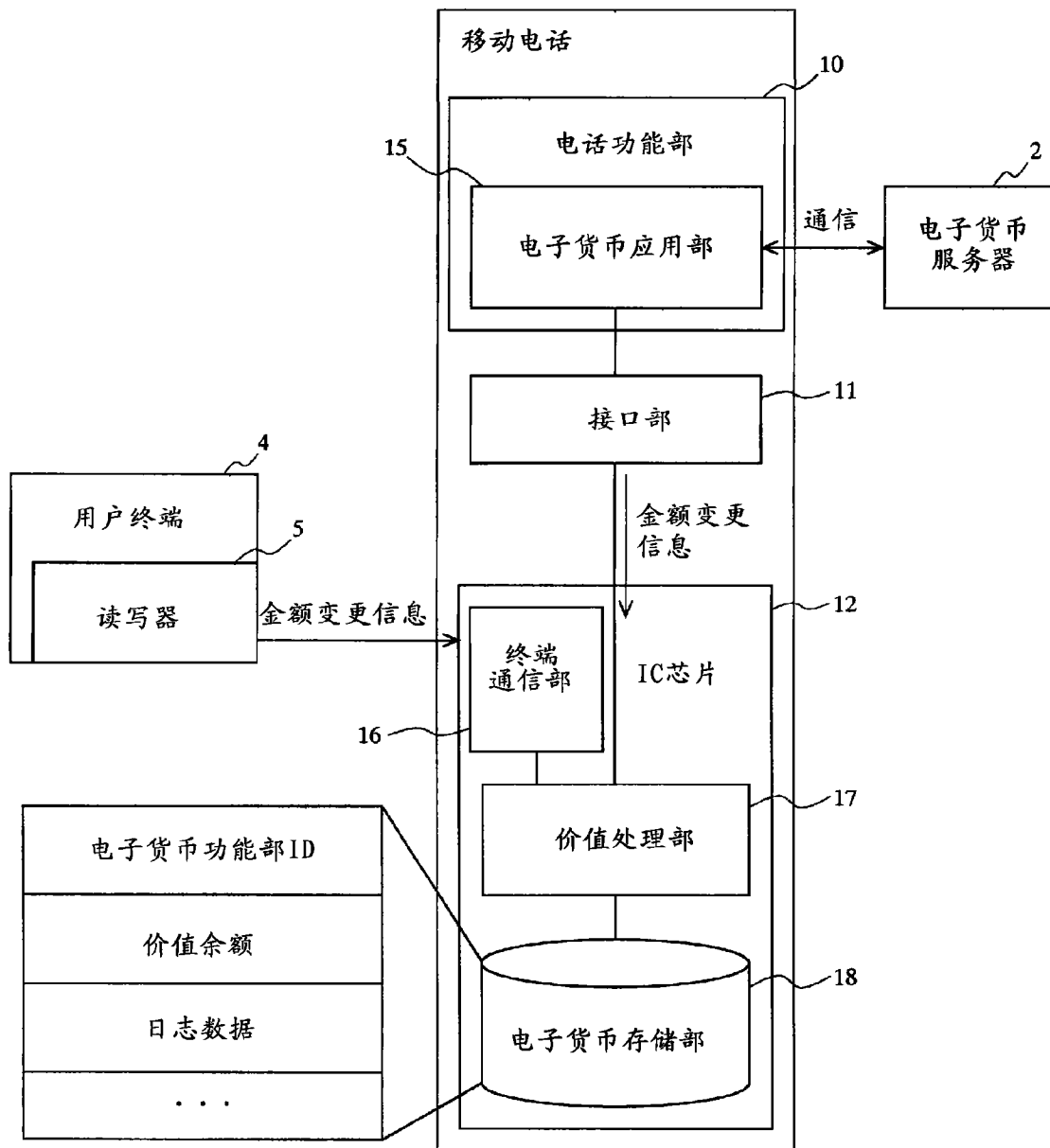


图 4

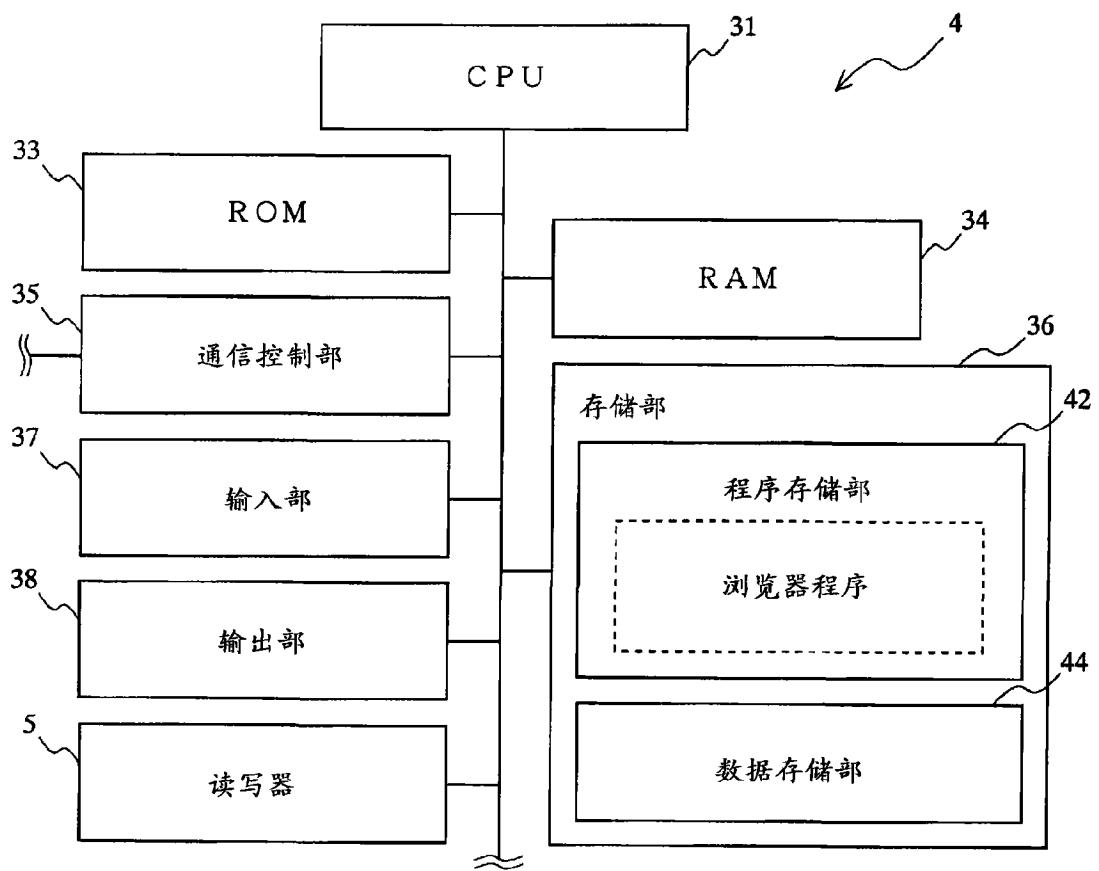


图 5

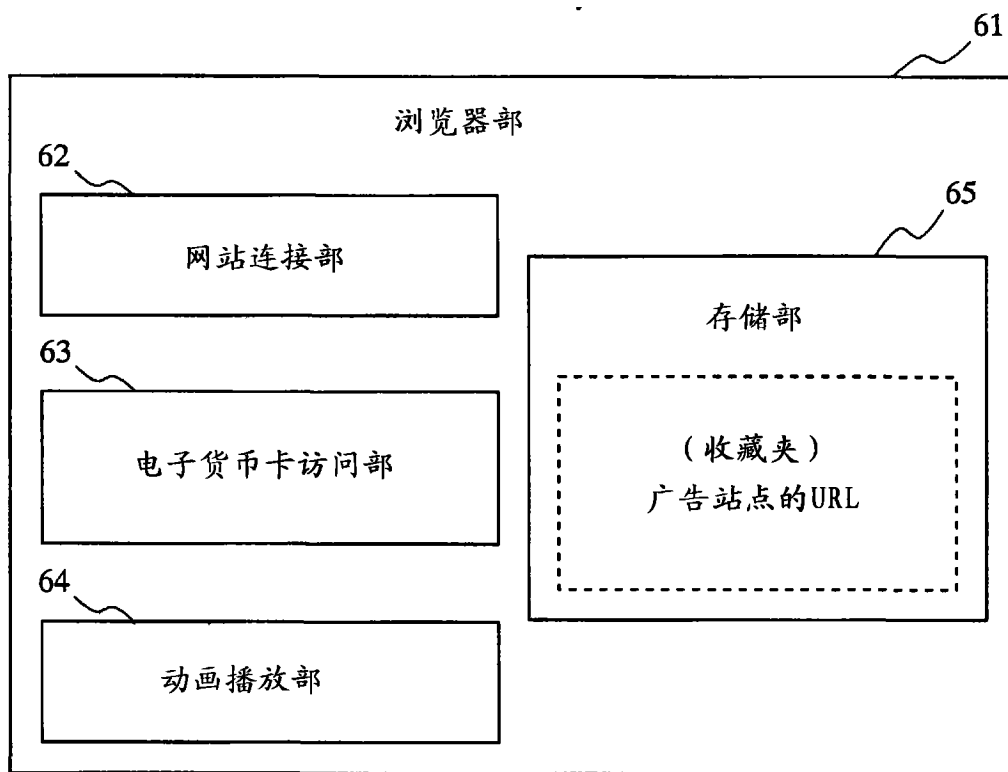


图 6

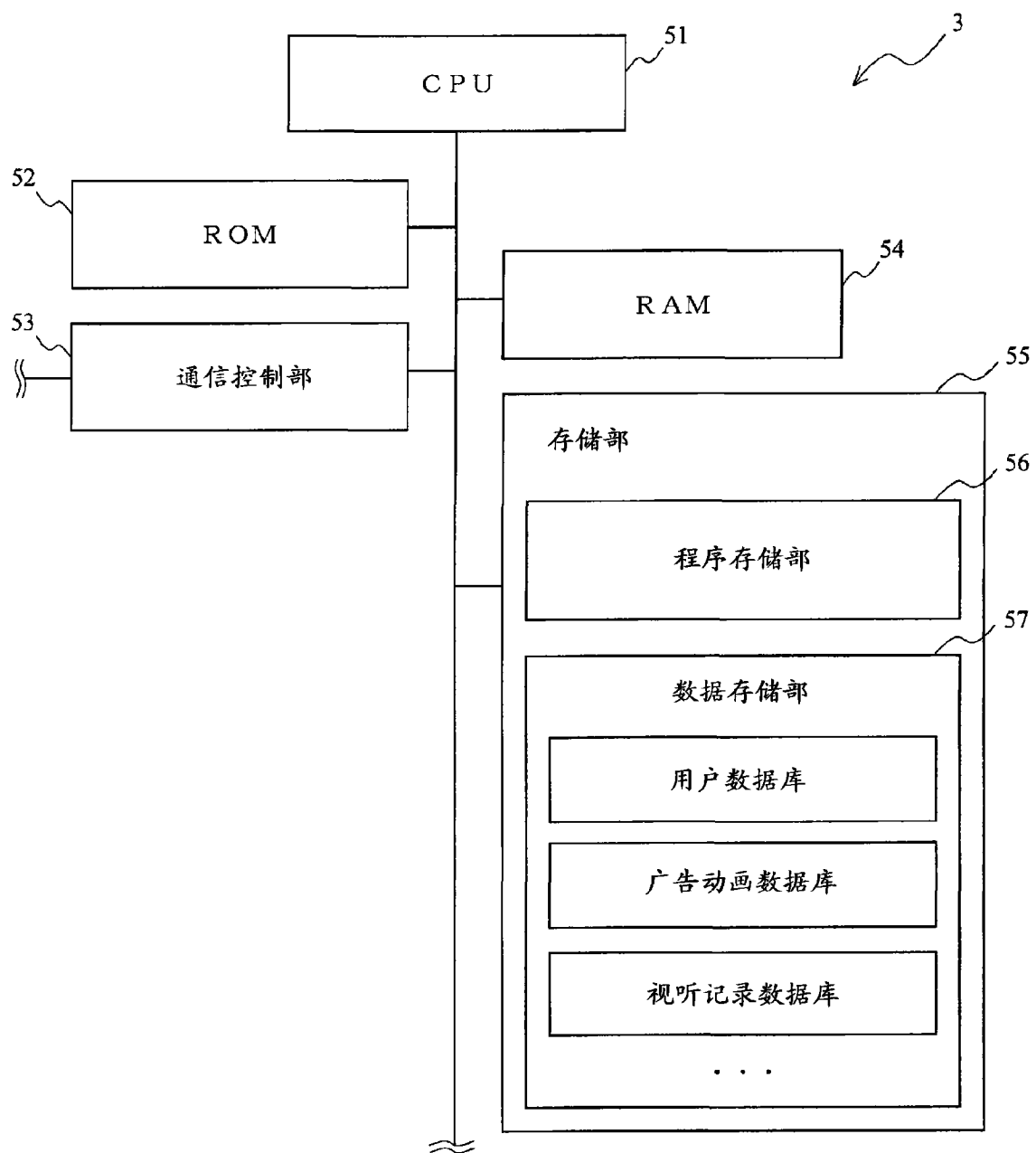


图 7

(a) 用户数据库

电子货币 功能部ID	姓名	性别	年龄	地址	兴趣	...
123456	铃木太郎	男	28	东京都...	车	...
...	...	...	...	...	...	...

(b) 广告动画数据库

广告ID	动画数据	广告主ID	...
C0301	kuruma.abc	003	...
...	...	...	...

(c) 视听记录数据库

视听ID	电子货币 功能部ID	广告ID	视听日期 和时间	视听确认 结果	...
SC568	123456	C0301	2007.3.2	全部视听	...
...	...	...	...	...	...

图 8

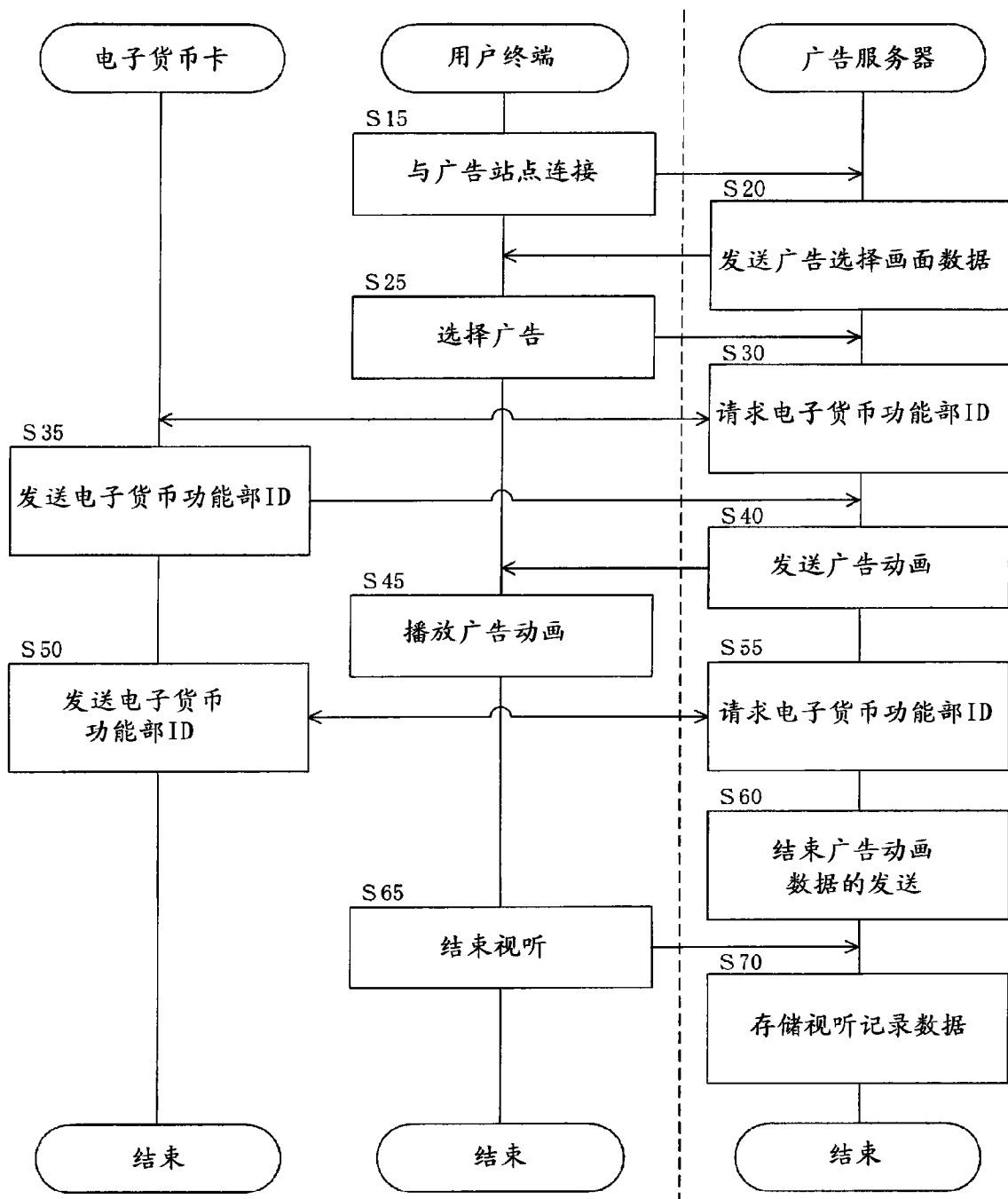


图 9

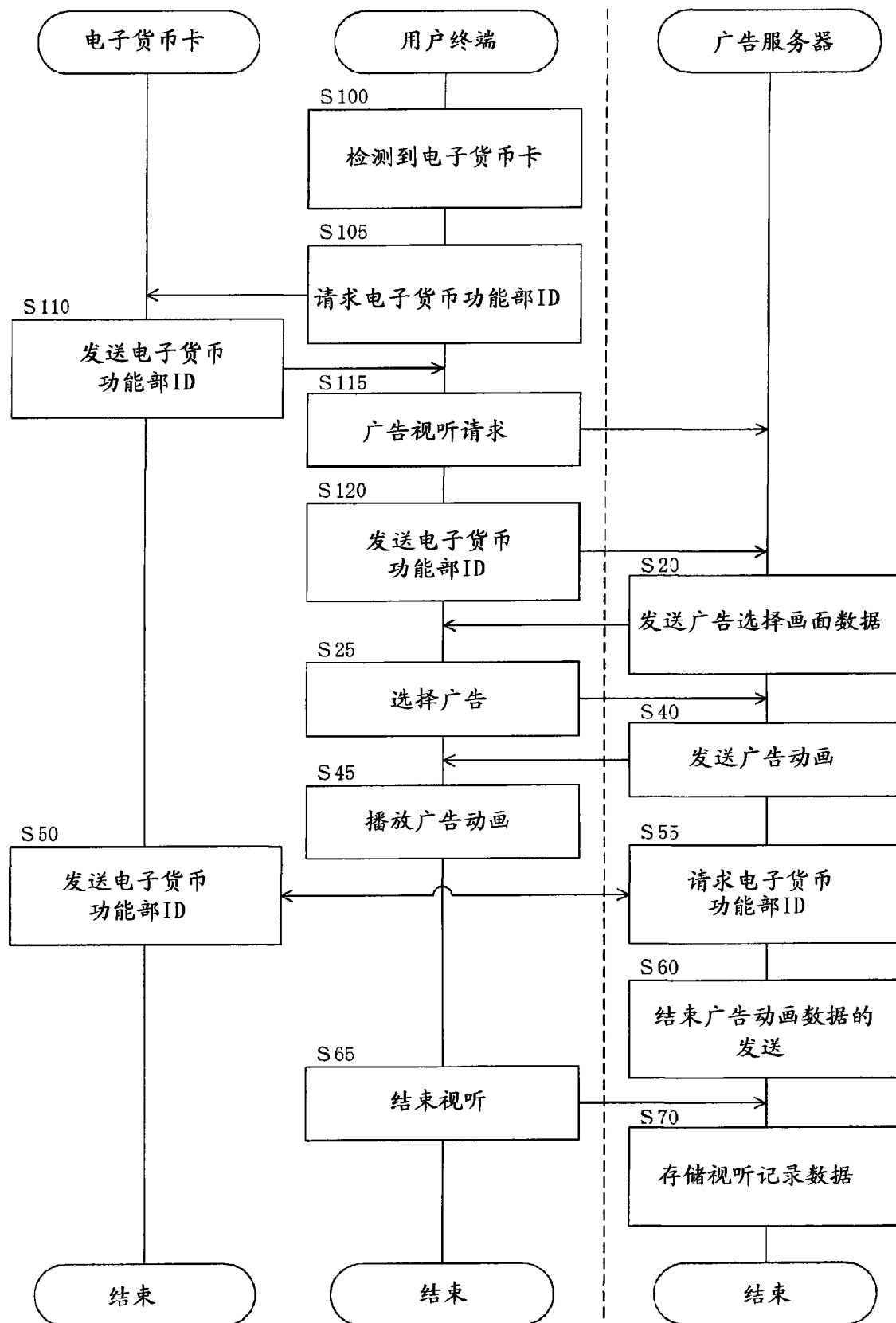


图 10

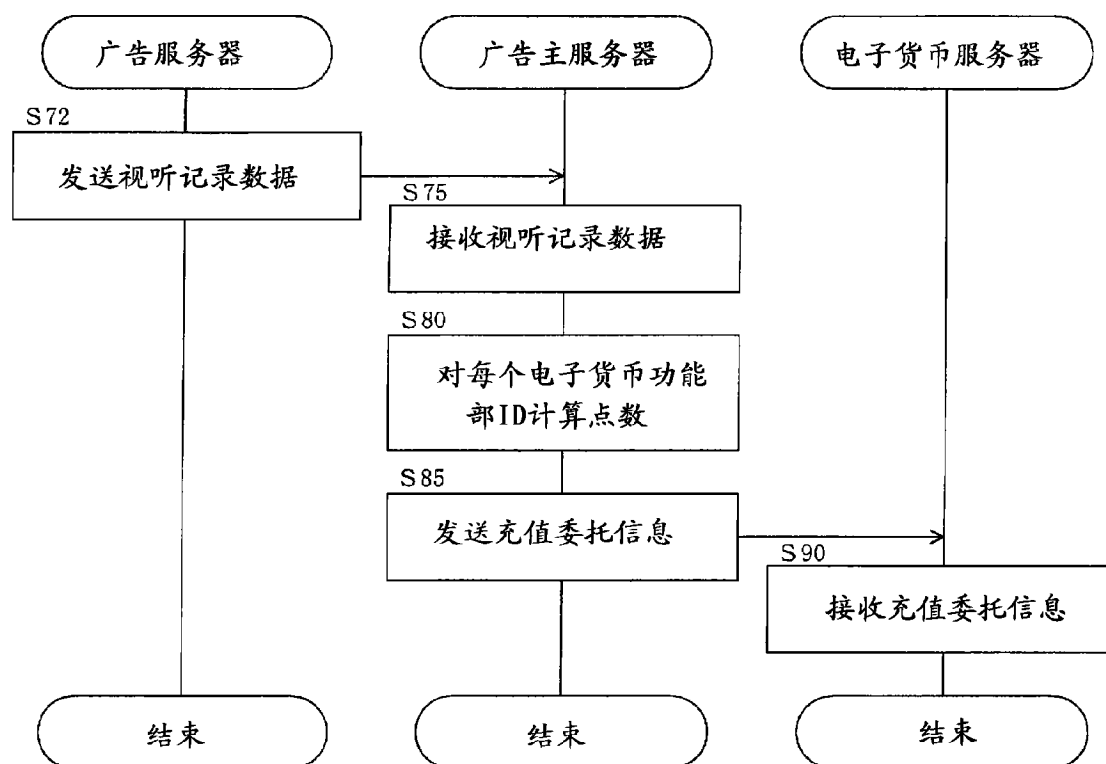


图 11