

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7212336号
(P7212336)

(45)発行日 令和5年1月25日(2023.1.25)

(24)登録日 令和5年1月17日(2023.1.17)

(51)国際特許分類

G 0 6 Q	30/0207(2023.01)	F I	G 0 6 Q	30/02	3 2 8
G 0 6 Q	30/0241(2023.01)		G 0 6 Q	30/02	3 8 0
G 0 6 Q	50/00 (2012.01)		G 0 6 Q	50/00	3 0 0

請求項の数 10 (全47頁)

(21)出願番号 特願2021-199757(P2021-199757)
 (22)出願日 令和3年12月9日(2021.12.9)
 審査請求日 令和3年12月10日(2021.12.10)
 早期審査対象出願
 前置審査

(73)特許権者 512326986
 ユニークビジョン株式会社
 東京都渋谷区千駄ヶ谷五丁目34番7号
 (74)代理人 110002815
 I P T e c h 弁理士法人
 白土 良之
 東京都新宿区新宿二丁目1-12 PM
 O新宿御苑前4F ユニークビジョン株式会社内
 (72)発明者 菊池 昌昭
 東京都新宿区新宿二丁目1-12 PM
 O新宿御苑前4F ユニークビジョン株式会社内
 (72)発明者 十河 利充
 東京都新宿区新宿二丁目1-12 PM
 最終頁に続く

(54)【発明の名称】 プログラム、情報処理装置及び情報処理方法

(57)【特許請求の範囲】**【請求項1】**

プロセッサを備えるコンピュータを動作させるためのプログラムであって、前記プログラムは、前記プロセッサに、

1ユーザの認証情報に対してユーザが所有するユーザ端末で1アカウントのみ利用可能な第1のサービスにおいて、広告主のアカウントにより、広告主のキャンペーンの投稿を行う第6のステップと、

前記キャンペーンの前記投稿に対応して、前記第1のサービスを利用する前記ユーザが行った入力操作を検知する第7のステップと、

前記第7のステップにおいて前記入力操作を検知したら、1ユーザの認証情報に対して前記ユーザが所有する前記ユーザ端末で1または複数のアカウントを切り替えて利用可能な第2のサービスにおいて、所定の投稿により前記ユーザが自身の前記アカウントで前記第2のサービスにおける投稿を行わせる第8のステップと、

前記第2のサービスにおいて前記投稿を行った前記ユーザの、前記第1のサービスにおける前記アカウントを特定可能な第1の情報、及び、前記第2のサービスにおける前記アカウントを特定可能な第2の情報を入手し、前記投稿を行った前記ユーザの前記アカウントに前記キャンペーンに係る特典を付与する第9のステップと

を実行させる、プログラム。

【請求項2】

前記第2のサービスにおいて前記投稿を行った前記ユーザについて、前記第1の情報と前

記第 2 の情報を紐付けて管理する第 10 のステップを実行させる、請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記第 10 のステップにおいて、前記第 1 の情報と前記第 2 の情報を紐付けたテーブルを作成して保管する、請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記第 2 のサービスでは、ある前記アカウントを有する前記ユーザは、このアカウントとの間で特定の関係を有する 1 または複数の他の前記アカウントによる投稿を閲覧可能である、請求項 1 ~ 3 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 5】

前記第 2 のサービスでは、ある前記アカウントを有する前記ユーザは、このユーザの操作に基づいて、他の前記アカウントによる前記投稿を、ある前記アカウントの前記投稿を閲覧可能な前記アカウントに閲覧可能にする、請求項 4 に記載のプログラム。

【請求項 6】

前記第 2 のサービスにおける前記ユーザの投稿は、前記広告主が前記キャンペーンについての前記第 2 のサービスにおける投稿を、前記第 2 のサービスにおける前記ユーザの前記アカウントとの間で前記特定の関係を有する 1 または複数の他の前記アカウントに閲覧可能にする投稿である、請求項 5 に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記第 7 のステップにおいて前記入力操作を検知したら、前記キャンペーンの前記投稿を、前記ユーザが自身の前記第 1 のサービスにおけるアカウントで投稿させるための第 1 のオブジェクト、及び、前記所定の投稿により前記ユーザが自身のアカウントで前記第 2 のサービスにおける投稿を行わせるための第 2 のオブジェクトを前記ユーザ端末の同一画面に表示させる第 11 のステップを実行させる、請求項 1 ~ 6 のいずれかに記載のプログラム。

【請求項 8】

前記第 11 のステップにおいて、前記所定の投稿により前記ユーザが自身のアカウントで前記第 2 のサービスにおける投稿を行わせた回数のランキングを表示させるための第 3 のオブジェクトを前記ユーザ端末の同一画面に表示させる、請求項 7 に記載のプログラム。

【請求項 9】

プロセッサを備える情報処理装置であって、前記プロセッサが、
1 ユーザの認証情報に対してユーザが所有するユーザ端末で 1 アカウントのみ利用可能な第 1 のサービスにおいて、広告主のアカウントにより、広告主のキャンペーンの投稿を行う第 6 のステップと、

前記キャンペーンの前記投稿に対応して、前記第 1 のサービスを利用する前記ユーザが行った入力操作を検知する第 7 のステップと、

前記第 7 のステップにおいて前記入力操作を検知したら、1 ユーザの認証情報に対して前記ユーザが所有する前記ユーザ端末で 1 または複数のアカウントを切り替えて利用可能な第 2 のサービスにおいて、所定の投稿により前記ユーザが自身の前記アカウントで前記第 2 のサービスにおける投稿を行わせる第 8 のステップと、

前記第 2 のサービスにおいて前記投稿を行った前記ユーザの、前記第 1 のサービスにおける前記アカウントを特定可能な第 1 の情報、及び、前記第 2 のサービスにおける前記アカウントを特定可能な第 2 の情報を入手し、前記投稿を行った前記ユーザの前記アカウントに前記キャンペーンに係る特典を付与する第 9 のステップと
を実行する情報処理装置。

【請求項 10】

プロセッサを備えるコンピュータの前記プロセッサが、
1 ユーザの認証情報に対してユーザが所有するユーザ端末で 1 アカウントのみ利用可能な第 1 のサービスにおいて、広告主のアカウントにより、広告主のキャンペーンの投稿を行う第 6 のステップと、

10

20

30

40

50

前記キャンペーンの前記投稿に対応して、前記第1のサービスを利用する前記ユーザが行った入力操作を検知する第7のステップと、
前記第7のステップにおいて前記入力操作を検知したら、1ユーザの認証情報に対して前記ユーザが所有する前記ユーザ端末で1または複数のアカウントを切り替えて利用可能な第2のサービスにおいて、所定の投稿により前記ユーザが自身の前記アカウントで前記第2のサービスにおける投稿を行わせる第8のステップと、
前記第2のサービスにおいて前記投稿を行った前記ユーザの、前記第1のサービスにおける前記アカウントを特定可能な第1の情報、及び、前記第2のサービスにおける前記アカウントを特定可能な第2の情報を入手し、前記投稿を行った前記ユーザの前記アカウントに前記キャンペーンに係る特典を付与する第9のステップと
を実行する情報処理方法。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示は、プログラム、情報処理装置及び情報処理方法に関する。

【背景技術】

【0002】

新規製品などのトライアル顧客獲得の施策として、顧客が広告に関する情報を投稿して拡散することを条件にキャンペーンに応募できたり、インセンティブを付与する、という技術がある。また、既存製品で顧客とのチャネルを獲得するための施策として、顧客であるユーザが企業のSNS (Social Network Service) アカウントをフォローすることでキャンペーンに応募できたり、ハッシュタグをつけて所定のキーワードを投稿することで応募とする、という技術がある。また、異なるサービスを共通IDで連携させる技術がある（特許文献1）。

20

【0003】

特許文献1には、第1のサービス提供部が、ID情報提供要求に含まれる共通IDと対応付けられた、第1のサービスにてユーザを識別するための第1の個別IDをユーザ端末へ送信し、第2のサービス提供部が、第1のサービスを識別するためのサービスIDと第1の個別IDと共にIDとをユーザ端末から受信し、ID情報取得要求に含まれる、第2のサービスにてユーザを識別するための第2の個別IDと対応付けられた共通IDとともに受信された、サービスID及び第1の個別IDをユーザ端末へ送信する技術が開示されている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】国際公開2012/004916号

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

不特定多数のユーザがアカウントを作成し、各ユーザが他のユーザと「友だちになる」、「フォローする」など特定の関係にならざるとも、投稿する内容を互いに閲覧可能とするSNS（例えば、Twitter（登録商標）等のSNS）がある。このようなSNSでは、各ユーザがフォローしている他のユーザの投稿内容を中心として、様々なユーザの投稿内容を、各投稿の投稿日時や各投稿への他のユーザの反応（いわゆる「いいね」）がついた数、投稿の詳細が表示された数等のエンゲージメント等）に基づいて並べて閲覧可能としていることがある（いわゆる「タイムライン」、「フィード」等とも称される）。

40

【0006】

このようなSNSでは、フォローしているユーザのみならず、フォローしていないユーザ（例えば、企業のアカウント）の投稿がユーザのタイムラインに表示されることがあり、投稿の拡散効果が期待されている。

50

【0007】

そこで、本開示は、上記課題を解決すべくなされたものであって、その目的は、複数のサービスにまたがったキャンペーンを実施する際に、このキャンペーンの拡散効果を高めることが可能なプログラム、情報処理装置、情報処理方法を提供することである。

【課題を解決するための手段】**【0008】**

一実施形態によると、プロセッサを備えるコンピュータを動作させるためのプログラムが提供される、このプログラムは、プロセッサに、1ユーザの認証情報に対してユーザが所有するユーザ端末で1アカウントのみ利用可能な第1のサービスにおいて、広告主のアカウントにより、広告主のキャンペーンの投稿を行う第1のステップと、キャンペーンの投稿に対応して、第1のサービスを利用するユーザが行った入力操作を検知する第2のステップと、第2のステップにおいて入力操作を検知したら、1ユーザの認証情報に対してユーザが所有するユーザ端末で1または複数のアカウントを切り替えて利用可能な第2のサービスにおいて、第1のサービスにおけるユーザのアカウントを特定可能な第1の情報を含む投稿内容をユーザに提供する第3のステップと、投稿内容に基づいてユーザが自身のアカウントで第2のサービスにおける投稿を行ったことを検知し、この検知結果に基づいて第1の情報を含む投稿を行ったユーザのアカウントを特定し、このアカウントにキャンペーンに係る特典を付与する第4のステップとを実行させる。

10

【発明の効果】**【0009】**

20

本開示によれば、複数のサービスにまたがったキャンペーンを実施する際に、このキャンペーンの拡散効果を高めることができる。

【図面の簡単な説明】**【0010】**

【図1】第1の実施形態に係るキャンペーン運営システムの概要を示す図である。

【図2】第1の実施形態に係るキャンペーン運営システムのハードウェア構成を示すブロック図である。

【図3】第1の実施形態に係るキャンペーン運営装置のハードウェア構成を示すブロック図である。

30

【図4】第1の実施形態に係るユーザ端末のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図5】第1の実施形態に係るキャンペーン運営装置の機能的な構成を示す図である。

【図6】第1の実施形態に係るユーザ端末の機能的な構成を示す図である。

【図7】第1の実施形態に係るキャンペーン運営装置に格納されたキャンペーン参加履歴DBのデータ構造を示す図である。

【図8】第1の実施形態に係るキャンペーン運営装置に格納されたユーザ情報DBのデータ構造を示す図である。

【図9】第1の実施形態に係るキャンペーン運営装置に格納された広告主情報DBのデータ構造を示す図である。

【図10】第1の実施形態に係るキャンペーン運営装置に格納されたキャンペーン実施DBのデータ構造を示す図である。

40

【図11】第1の実施形態に係るキャンペーン運営装置に格納されたキャンペーン実績DBのデータ構造を示す図である。

【図12】第1の実施形態に係るキャンペーン運営システムの動作を説明するためのシーケンス図である。

【図13】第1の実施形態に係るキャンペーン運営システムの動作を説明するためのシーケンス図であって、図12に示す動作の続きを示す図である。

【図14】第1の実施形態に係るキャンペーン運営システムにおける投稿画面生成動作を説明するためのフローチャートである。

【図15】第1の実施形態に係るキャンペーン運営システムにおける投稿検索動作を説明するためのフローチャートである。

50

【図16】第1の実施形態に係るキャンペーン運営システムにおけるユーザ端末に表示される投稿表示画面の一例を示す図である。

【図17】第1の実施形態に係るキャンペーン運営システムにおけるユーザ端末に表示されるキャンペーン画面の一例を示す図である。

【図18】第1の実施形態に係るキャンペーン運営システムにおけるユーザ端末に表示される応募画面の一例を示す図である。

【図19】第1の実施形態に係るキャンペーン運営システムにおけるユーザ端末に表示される投稿画面の一例を示す図である。

【図20】第1の実施形態に係るキャンペーン運営システムにおけるユーザ端末に表示される投稿表示画面の一例を示す図である。

【図21】第1の実施形態に係るキャンペーン運営システムにおけるユーザ端末に表示される抽選結果画面の一例を示す図である。

【図22】第2の実施形態に係るキャンペーン運営システムの概要を示す図である。

【図23】第2の実施形態に係るキャンペーン運営システムの動作を説明するためのシーケンス図である。

【図24】第2の実施形態に係るキャンペーン運営システムの動作を説明するためのシーケンス図であって、図23に示す動作の続きを示す図である。

【図25】第2の実施形態に係るキャンペーン運営システムにおけるユーザ端末に表示される応募画面の一例を示す図である。

【図26】第2の実施形態に係るキャンペーン運営システムにおけるユーザ端末に表示される認証画面の一例を示す図である。

【図27】第2の実施形態に係るキャンペーン運営システムにおけるユーザ端末に表示される投稿表示画面の一例を示す図である。

【図28】変形例に係るキャンペーン運営システムにおけるユーザ端末に表示される画面の一例を示す図である。

【図29】変形例に係るキャンペーン運営システムにおけるユーザ端末に表示される画面の一例を示す図である。

【図30】変形例に係るキャンペーン運営システムにおけるユーザ端末に表示される画面の一例を示す図である。

【図31】変形例に係るキャンペーン運営システムにおけるユーザ端末に表示される画面の一例を示す図である。

【図32】変形例に係るキャンペーン運営システムにおけるユーザ端末に表示される画面の一例を示す図である。

【図33】変形例に係るキャンペーン運営システムにおけるユーザ端末に表示される画面の一例を示す図である。

【図34】変形例に係るキャンペーン運営システムにおけるユーザ端末に表示される画面の一例を示す図である。

【図35】変形例に係るキャンペーン運営システムにおけるユーザ端末に表示される画面の一例を示す図である。

【図36】変形例に係るキャンペーン運営システムにおけるユーザ端末に表示される画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、本開示の実施形態について図面を参照して説明する。実施形態を説明する全図において、共通の構成要素には同一の符号を付し、繰り返しの説明を省略する。なお、以下の実施形態は、特許請求の範囲に記載された本開示の内容を不当に限定するものではない。また、実施形態に示される構成要素のすべてが、本開示の必須の構成要素であるとは限らない。また、各図は模式図であり、必ずしも厳密に図示されたものではない。

【0012】

また、以下の説明において、「プロセッサ」は、1以上のプロセッサである。少なくと

10

20

30

40

50

も1つのプロセッサは、典型的には、CPU (Central Processing Unit) のようなマイクロプロセッサであるが、GPU (Graphics Processing Unit) のような他種のプロセッサでもよい。少なくとも1つのプロセッサは、シングルコアでもよいしマルチコアでもよい。

【0013】

また、少なくとも1つのプロセッサは、処理の一部又は全部を行うハードウェア回路(例えばFPGA (Field-Programmable Gate Array) 又はASIC (Application Specific Integrated Circuit))といった広義のプロセッサでもよい。

【0014】

また、以下の説明において、「×××テーブル」といった表現により、入力に対して出力が得られる情報を説明することがあるが、この情報は、どのような構造のデータでもよいし、入力に対する出力を発生するニューラルネットワークのような学習モデルでもよい。従って、「×××テーブル」を「×××情報」と言うことができる。

10

【0015】

また、以下の説明において、各テーブルの構成は一例であり、1つのテーブルは、2以上のテーブルに分割されてもよいし、2以上のテーブルの全部又は一部が1つのテーブルであってもよい。

【0016】

また、以下の説明において、「プログラム」を主語として処理を説明する場合があるが、プログラムは、プロセッサによって実行されることで、定められた処理を、適宜に記憶部及び/又はインターフェース部などを用いながら行うため、処理の主語が、プロセッサ(或いは、そのプロセッサを有するコントローラのようなデバイス)とされてもよい。

20

【0017】

プログラムは、計算機のような装置にインストールされてもよいし、例えば、プログラム配布サーバ又は計算機が読み取り可能な(例えば非一時的な)記録媒体にあってもよい。また、以下の説明において、2以上のプログラムが1つのプログラムとして実現されてもよいし、1つのプログラムが2以上のプログラムとして実現されてもよい。

【0018】

また、以下の説明において、種々の対象の識別情報として、識別番号が使用されるが、識別番号以外の種類の識別情報(例えば、英字や符号を含んだ識別子)が採用されてもよい。

30

【0019】

また、以下の説明において、同種の要素を区別しないで説明する場合には、参照符号(又は、参照符号のうちの共通符号)を使用し、同種の要素を区別して説明する場合は、要素の識別番号(又は参照符号)を使用することがある。

【0020】

また、以下の説明において、制御線や情報線は、説明上必要と考えられるものを示しており、製品上必ずしも全ての制御線や情報線を示しているとは限らない。全ての構成が相互に接続されていてもよい。

【0021】

<本開示の概要>

本開示では、第1のサービスで広告主が投稿したキャンペーンに基づいて、ユーザが何らかの入力操作を行い、この入力操作を検知してユーザに第2のサービスによる投稿を促し、これによりキャンペーンのさらなる拡散を図る。第1のサービスは、1ユーザの認証情報に対してユーザが所有するユーザ端末で1アカウントのみ利用可能なサービスである。例えば、第1のサービスは、以下を含みうる。

- ・ 事業者のアカウントと需要者のアカウントとが含まれ、SNSとして機能するメッセージジャーアプリケーション(例えば、LINE(登録商標))
- ・ プリペイド方式またはポストペイ方式で支払いが可能な決済アプリケーション(ポイントサービス、PayPay(登録商標)などの支払いサービス)

40

50

【 0 0 2 2 】

例えば、メッセンジャーアプリケーションにおいて、1つの電話番号につき、1つのアカウントのみ利用可能であることがある。

【 0 0 2 3 】

第1のサービスは、アカウントに係る認証情報を用いてユーザがこの第1のサービスにアクセスし、認証情報により認証をされると、このユーザに係るアカウントとして投稿を行うことができる。ここにいう投稿には、テキスト情報のみならず画像情報、サーバに格納されたWebページを含むインターネット上の情報にアクセスするためのURL (Uniform Resource Locator) 等が含まれうる。

【 0 0 2 4 】

第1のサービスでは、特定のアカウントは、このアカウントと特定の関係を有する（友達関係と呼ばれることがある）アカウントの投稿を閲覧することができる。しかし、第1のサービスでは、特定のアカウントは、友達関係にあるアカウントの投稿を閲覧し、この投稿を他の友達関係にあるアカウントにURL等を用いて提示するのみであり、友達関係にあるアカウントをそのままの形で他の友達関係にあるアカウントに対して投稿することはできない。また、友達関係は1アカウント対1アカウント (one-to-one) である。従って、友達関係にあるアカウントであっても、そのアカウントがどのアカウントと友達関係にあるか否かを知ることはできない。

【 0 0 2 5 】

第2のサービスは、1ユーザの認証情報に対してユーザが所有する前記ユーザ端末で1または複数のアカウントを切り替えて利用可能なサービスである。また、第2のサービスは、第2のサービスを利用する各ユーザの投稿内容を互いに閲覧可能なサービスであることができる。例えば、第2のサービスは、Twitter (登録商標) 等のSNSである。

【 0 0 2 6 】

第2のサービスでも、アカウントに係る認証情報を用いてユーザがこの第2のサービスにアクセスし、認証情報により認証をされると、このユーザに係るアカウントとして投稿を行うことができる。ここにいう投稿には、テキスト情報のみならず画像情報、サーバに格納されたWebページを含むインターネット上の情報にアクセスするためのURL (Uniform Resource Locator) 等が含まれうる。

【 0 0 2 7 】

第2のサービスでは、特定のアカウントは、このアカウントと特定の関係を有する（フォロー／フォロワー関係と呼ばれることがある）アカウントの投稿を閲覧することができる。

【 0 0 2 8 】

ここで、「フォロー」とは、例えば、一方のアカウント（アカウント「A」）が他方のアカウント（アカウント「B」）を指定して、所定の関係とする入力操作を当該一方のユーザから受け付けることにより、一方のアカウント（アカウント「A」）が他方のアカウント（アカウント「B」）をフォローする、という所定の関係が設定されることをいう。この場合、当該他方のアカウント（アカウント「B」）にとって、当該一方のアカウント（アカウント「A」）は、フォロワーとなる。当該一方のアカウント（アカウント「A」）は、フォローしている当該他方のアカウント（ユーザ「B」）の投稿内容を、タイムライン等において表示させることができる。タイムライン、フィードフォローしているアカウントの投稿ほど、タイムライン（投稿表示画面）等において表示されやすくなることとしてもよい。

【 0 0 2 9 】

フォロー／フォロワー関係は複数のアカウントに対して成立する。従って、あるアカウントのタイムラインには、フォローしている複数のアカウントの投稿を含めた投稿が表示されうる。

【 0 0 3 0 】

第2のサービスにおいて、あるアカウントは、フォロー／フォロワー関係にあるアカウ

10

20

30

40

50

ントの投稿を、自身のアカウントのフォロワーに対して、内容をそのままの形で投稿することができる。これを再投稿という。また、第2のサービスにおいて、あるアカウントは、フォロー／フォロワー関係にあるアカウントの投稿を特定して（メンションと呼ばれることがある）フォロー／フォロワー関係にあるアカウントに対して返信をすることができる。返信されたアカウントのタイムライン等には、この返信のみを特定して表示することができる。

【0031】

さらに、第2のサービスにおいて、対となる特定のアカウント間で、その他のアカウントには公開されないメッセージ送受信方法（ダイレクトメッセージ）においてメッセージを送受信することができる。

10

【0032】

- <第1の実施形態>
- <第1の実施形態の概要>

図1を参照して、第1の実施形態である情報処理装置であるキャンペーン運営装置が適用されたキャンペーン運営システムの概要について説明する。

【0033】

第1の実施形態に係るキャンペーン運営システム1は、情報処理装置であるキャンペーン運営装置10、ユーザ端末20、第1サーバ30及び第2サーバ40を有する。

20

【0034】

キャンペーン運営装置10は、第1のサービスにおいて、広告主のキャンペーンの応募者であるユーザに、第2のサービスにおいてキャンペーン情報が含まれた投稿をユーザに投稿させるための投稿画面を生成、表示させ、この投稿画面によりユーザが投稿することによりキャンペーンへの応募を行わせ、そして、第2のサービスにおいてキャンペーン情報が含まれた投稿を行ったユーザに対して、当該キャンペーンにかかる特典を提供する処理等を実行するための装置である。

【0035】

キャンペーン運営装置10は、図1において図示を省略した広告主から、第1のサービスにおける広告主のアカウントについて投稿すること、メッセージを閲覧すること等の許可をする設定を受け付ける。これにより、キャンペーン運営装置10は、第1のサービスにおいて、以下を行うことができる。

30

- ・ 広告主のアカウントとして、第1のサービスにおいてキャンペーンを実施し、運営すること。具体的には、広告主のアカウントとして、キャンペーンに関する情報が含まれた投稿を第1のサービスで行うことができる。加えて、第1のサービスにおいてキャンペーン情報が含まれた画面を用意し（第1サーバ30に画面データをアップロードし）、第1のサービスのユーザであって広告主と友達関係にあるアカウントを有するユーザにこの画面を閲覧可能にさせることができる。

- ・ 広告主のアカウントとして、第1のサービスにおけるユーザにメッセージを送信すること

- ・ 少なくともキャンペーンに関する投稿に対して特定の操作入力を行ったアカウントに関する情報（アカウントを特定するためのID等）を入手すること

40

【0036】

また、キャンペーン運営装置10は、第2のサービスにおいて以下を行うことができる。この際、キャンペーン運営装置10は、広告主から、第2のサービスにおける広告主のアカウントについて投稿をすること等の許可をする設定を受け付けておくことが好ましい。

- ・ 第2のサービスのアカウントを有するユーザに対して、このユーザのアカウントで第2のサービスに投稿を行わせること。好ましくは、ユーザのアカウントによる第2のサービスへの投稿は、通常、このユーザのアカウントを用いてユーザが第2のサービスに投稿を行う際のフォーマット（画面等のインターフェースを含む）と略同一である。

- ・ ユーザが投稿、返信、再投稿した情報を閲覧し、投稿を行ったユーザのアカウントに関する情報（アカウントを特定するためのID等）を入手すること

50

・ 広告主のアカウントとユーザとの間で送受信され、当該広告主のアカウントとユーザとで閲覧可能としつつ、その他のユーザには公開されないメッセージ送受信方法（ダイレクトメッセージ）においてメッセージを送受信すること。

・ 投稿がユーザのタイムライン等により閲覧された回数、投稿に対するエンゲージメント（投稿に対して第2のサービスのユーザが反応した回数、広告主のアカウントのプロフィールが閲覧された回数、投稿に対していいねがついた数、投稿の詳細を閲覧する操作が行われた回数）等の分析結果を取得すること。第2のサービスを提供する事業者が、第2のサービスの各アカウントに対し、各アカウントでなされた投稿についての閲覧数、エンゲージメント等の分析結果を提供していることがある。

・ ユーザが送信するメッセージに対し、当該メッセージの内容に応じてメッセージを構成するテキスト文を言語処理等により解析する、メッセージに特定のキーワード（例えばキャンペーンに関連するキーワード）が含まれているか判別する

【0037】

キャンペーン運営装置10は、広告主に対し、これら第2のサービスにおけるキャンペーンの投稿に関する情報を集計して、広告主に分析結果を提示すること等を行う。

【0038】

ユーザ端末20は、ユーザが保有する端末であり、一例としてスマートフォン、タブレット端末等の携帯可能かつ通信可能な情報処理端末である。ユーザ端末20を保有するユーザは、第1のサービス及び第2のサービスについてそれぞれアカウントを有する。また、ユーザ端末20を有するユーザのアカウントは、少なくとも第1のサービスにおいて広告主のアカウントに対して友達関係にあり、好ましくは第2のサービスについても広告主のアカウントをフォローしている。

【0039】

第1サーバ30は、第1のサービスを運営するサーバであり、第2サーバ40は、第2のサービスを運営するサーバである。

【0040】

図1を参照して、第1の実施形態であるキャンペーン運営システム1の動作の概略について説明する。

【0041】

まず、キャンペーン運営装置10は、第1サーバ30にキャンペーンに関する投稿を行う（1）。この投稿は、既に説明したように、広告主のアカウントとしての投稿である。キャンペーンに関する投稿には、第1サーバ30に、キャンペーンに関する情報が含まれた画面データ（以下、このデータにより表示される画面を「キャンペーン画面A」と称する）をアップロードする行為を含む。

【0042】

一例として、第1のサービスがLINE（登録商標）であると、LINEはウェブアプリ（LIF^Fアプリ）としてLIFF（LINE Front-end Framework）というプラットフォームを、LINEを商用として利用するユーザに対して提供している。このLIFFアプリを使うと、第1のサービス（LINE）のユーザIDなどを取得できる。また、LIFFアプリ専用のブラウザとしてLIFFブラウザが提供されており、LINEアプリの画面上でLIFFのURLを開くと、LIFFブラウザでLIFFアプリが開く。このLIFFブラウザはLINEアプリ上で動作し、LIFFアプリはログインなしでユーザデータ（LINE IDなど）にアクセスすることができる。外部ブラウザからURL経由でLIFFアプリを起動してログイン処理（LIFF認証）を行えば、ユーザのプロフィール（LINE IDなど）を取得できる。

【0043】

従って、第1のサービスがLINEであると、キャンペーン画面AはLIFFブラウザ上で表示されるLIFFアプリの画面であり、キャンペーン運営装置10は、LIFFアプリの画面を第1サーバ30にアップロードする。

【0044】

ユーザ端末20を保有するユーザは、第1サーバ30が提供する第1のサービスの投稿

10

20

30

40

50

画面を閲覧している際、広告主のアカウントによるキャンペーンの投稿を閲覧し、このキャンペーンに关心を持ったものとする。そして、ユーザは、ユーザ端末20を介して、広告主のアカウントによるキャンペーンの投稿に対して特定の操作入力を行う（通常はキャンペーンの投稿に表示されているボタン等をクリックする）。

【0045】

第1サーバ30は、この操作入力に対応して、アップロードされているキャンペーン画面Aをユーザ端末20の表示画面に表示させる。上述したように、第1のサービスがLINEであると、第1サーバ30は、LIFFブラウザによりユーザ端末20の表示画面にキャンペーン画面Aを表示させる。キャンペーン画面Aには、キャンペーン応募を行うためのボタンBが設けられており、ユーザ端末20を保有するユーザは、このボタンBに対して特定の操作入力を行う（通常はキャンペーン画面Aに表示されているボタンBをクリック等する）ことでキャンペーンに応募する（2）。

10

【0046】

ユーザがキャンペーン画面AのボタンBに対して特定の操作入力を行うと、操作入力があったこと及び操作入力を行ったユーザの第1のサービスのアカウントに関する情報（少なくともアカウントを特定するためのID）がキャンペーン運営装置10に送信される（3）。

【0047】

キャンペーン運営装置10は、第1サーバ30からの情報を受信したら、ユーザに第2のサービスに投稿を行うための投稿画面Cをユーザ端末20に送信する（4）。この投稿画面Cには所定の投稿内容が含まれており、キャンペーン運営装置10は、この投稿内容を生成する。所定の投稿内容には、キャンペーンに関する情報（含むキャンペーンに関する内容が含まれたホームページ画面に移行するためのURL）、どのキャンペーンであるかを特定できる情報（一例としてハッシュタグ）が含まれる。特に、URLには、ユーザの第1のサービスのアカウントを特定できるIDに紐付けられた情報が含まれる。

20

【0048】

投稿画面200を受信したユーザは、この投稿画面Cを用いて第2のサービス（第2サーバ40）に投稿を行う（5）。これにより、ユーザによるキャンペーンの応募手続が完了する。

【0049】

その後、キャンペーン運営装置10は第2サーバ40（第2のサービス）の投稿を検索し、キャンペーン応募に係る投稿を検索する（6）。この投稿検索は、投稿画面Cに含まれた、キャンペーンを特定できる情報に基づいて行えばよい。第2サーバ40は検索結果をキャンペーン運営装置10に送信する（7）。キャンペーン運営装置10は、この検索結果に基づいてキャンペーンの効果を測定することができる。

30

【0050】

<キャンペーン運営システム1の基本構成>

既に図1を用いて説明したように、本実施形態のキャンペーン運営システム1は、図2に示すように、ネットワークNを介して接続されたキャンペーン運営装置10、ユーザ端末20、第1サーバ30及び第2サーバ40を有する。キャンペーン運営装置10のハードウェア構成を図3に、ユーザ端末20のハードウェア構成を図4に示す。これらキャンペーン運営装置10、ユーザ端末20、第1サーバ30及び第2サーバ40は、情報処理装置により構成されている。

40

【0051】

情報処理装置は演算装置と記憶装置とを備えたコンピュータにより構成されている。コンピュータの基本ハードウェア構成および、当該ハードウェア構成により実現されるコンピュータの基本機能構成は後述する。なお、キャンペーン運営装置10、ユーザ端末20、第1サーバ30及び第2サーバ40のそれぞれについて、後述するコンピュータの基本ハードウェア構成およびコンピュータの基本機能構成と重複する説明は繰り返さない。

【0052】

50

ネットワークNは、インターネット、LAN、無線基地局等によって構築される各種移動通信システム等で構成される。例えば、ネットワークには、3G、4G、5G移動通信システム、LTE (Long Term Evolution)、所定のアクセスポイントによってインターネットに接続可能な無線ネットワーク（例えばWi-Fi（登録商標））等が含まれる。無線で接続する場合、通信プロトコルとして例えば、Z-Wave（登録商標）、ZigBee（登録商標）、Bluetooth（登録商標）等が含まれる。有線で接続する場合は、ネットワークには、USB（Universal Serial Bus）ケーブル等により直接接続するものも含む。

【0053】

以下、各装置の構成およびその動作を説明する。

10

【0054】

<キャンペーン運営装置10のハードウェア構成>

図3は、キャンペーン運営装置10の基本的なハードウェア構成を示すブロック図である。キャンペーン運営装置10は、プロセッサ101、主記憶装置102、補助記憶装置103、通信IF（Interface）104、入力IF105、出力IF106を少なくとも有する。これらは通信バス107により相互に電気的に接続される。また、キャンペーン運営装置10には、入力IF105を介して入力装置110が、出力IF106を介して出力装置111がそれぞれ接続されている。

【0055】

プロセッサ101とは、プログラムに記述された命令セットを実行するためのハードウェアである。プロセッサ101は、演算装置、レジスタ、周辺回路等から構成される。

20

【0056】

主記憶装置102とは、プログラム、及びプログラム等で処理されるデータ等を一時的に記憶するためのものである。例えば、DRAM（Dynamic Random Access Memory）等の揮発性のメモリである。

【0057】

補助記憶装置103とは、データ及びプログラムを保存するための記憶装置である。例えば、フラッシュメモリ、SSD（Solid State Drive）、HDD（Hard Disc Drive）、光磁気ディスク、CD-ROM、DVD-ROM、半導体メモリ等である。

【0058】

通信IF104とは、有線又は無線の通信規格を用いて、他のコンピュータとネットワークを介して通信するための信号を入出力するためのインターフェースである。

30

【0059】

入力IF105は、キャンペーン運営装置10の操作者（オペレータ）からの入力操作を受け付けるための入力装置110とのインターフェースとして機能する。出力IF106は、オペレータに対し情報を提示するための出力装置111とのインターフェースとして機能する。入力装置110は、オペレータからの入力操作を受け付けるための入力装置（例えば、タッチパネル、タッチパッド、マウス等のポインティングデバイス、キーボード等）である。出力装置111は、オペレータに対し情報を提示するための出力装置（ディスプレイ、スピーカ等）である。

40

【0060】

なお、各ハードウェア構成の全部または一部を複数のコンピュータに分散して設け、ネットワークを介して相互に接続することによりキャンペーン運営装置10を仮想的に実現することができる。このように、キャンペーン運営装置10は、単一の筐体、ケースに収納されたコンピュータだけでなく、仮想化されたコンピュータシステムも含む概念である。

<ユーザ端末20のハードウェア構成>

【0061】

図4は、ユーザ端末20の基本的なハードウェア構成を示すブロック図である。ユーザ端末20は、各ユーザが操作する装置である。ユーザ端末20は、移動体通信システムに対応したスマートフォン、タブレット等の携帯端末などにより実現される。この他に、ユ

50

ユーザ端末 20 は、例えば据え置き型の PC (Personal Computer)、ラップトップ PC であるとしてもよい。ユーザ端末 20 は、プロセッサ 201、主記憶装置 202、補助記憶装置 203、通信 IF (Interface) 204、入力装置 205、出力装置 206 を少なくとも有する。

【0062】

ユーザ端末 20 は、図 2 に示すネットワーク N を介してキャンペーン運営装置 10、第 1 サーバ 30、第 2 サーバ 40 等と通信可能に接続される。ユーザ端末 20 は、5G、LTE (Long Term Evolution) などの通信規格に対応した無線基地局、IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers) 802.11 などの無線 LAN (Local Area Network) 規格に対応した無線 LAN ルータ等の通信機器と通信することによりネットワーク N に接続される。10

【0063】

入力装置 205 は、ユーザからの入力操作を受け付けるための入力装置（例えば、タッチパネル、タッチパッド、マウス等のポインティングデバイス、キーボード等）である。出力装置 206 は、ユーザに対し情報を提示するための出力装置（ディスプレイ、スピーカ等）である。

【0064】

<キャンペーン運営装置 10 の機能構成 >

キャンペーン運営装置 10 のハードウェア構成が実現する機能構成を図 5 に示す。キャンペーン運営装置 10 は、記憶部 120、制御部 130 を備える。記憶部 120 はキャンペーン運営装置 10 の主記憶装置 102 及び補助記憶装置 103 により構成され、制御部 130 は主にキャンペーン運営装置 10 のプロセッサ 101 により構成される。20

【0065】

<キャンペーン運営装置 10 の記憶部 310 の構成 >

キャンペーン運営装置 10 の記憶部 120 は、キャンペーン参加履歴 DB (DataBase) 122、ユーザ情報 DB 123、広告主情報 DB 124、キャンペーン画面データ 125、投稿画面データ 126、キャンペーン実施 DB 127、及びキャンペーン実績 DB 128 を有する。

【0066】

これらキャンペーン参加履歴 DB 122 等のうち、キャンペーン画面データ 125 及び投稿画面データ 126 を除くものはデータベースである。ここに言うデータベースは、リレーションナルデータベースを指し、行と列によって構造的に規定された表形式のテーブルと呼ばれるデータ集合を、互いに関連づけて管理するものである。データベースでは、表をテーブル、表の列をカラム、表の行をレコードと呼ぶ。リレーションナルデータベースでは、テーブル同士の関係を設定し、関連づけることができる。30

【0067】

通常、各テーブルにはレコードを一意に特定するための主キーとなるカラムが設定されるが、カラムへの主キーの設定は必須ではない。制御部 130 は、各種プログラムに従ってプロセッサ 101 に、記憶部 120 に記憶された特定のテーブルにレコードを追加、削除、更新を実行させることができる。40

【0068】

図 7 は、キャンペーン参加履歴 DB 122 のデータ構造を示す図である。キャンペーン参加履歴 DB 122 は、キャンペーン運営装置 10 が運営・管理するキャンペーンに応募したユーザの参加履歴を管理するデータベースである。

【0069】

キャンペーン参加履歴 DB 122 は、個々のキャンペーンを特定するためのキャンペーント ID を主キーとして、ユーザ ID、抽選結果、日時、及び特典提供のカラムを有するテーブルである。

【0070】

「キャンペーン ID」は、キャンペーンを特定するための情報である。「ユーザ ID」

10

20

30

40

50

は、キャンペーンに応募したユーザを特定するための情報である。「抽選結果」は、当該キャンペーンの応募に対して、特典を付与するか否かを抽選した結果を示す情報である。「日時」は、ユーザがキャンペーンに応募した日時である。「特典提供」は、当選したユーザが、特典の提供を受けたか否かを示す情報である。

【0071】

図8は、ユーザ情報DB123のデータ構造を示す図である。ユーザ情報DB123は、キャンペーン運営装置10が運営・管理するキャンペーンに応募したユーザの情報を管理するデータベースである。

【0072】

ユーザ情報DB123は、個々のユーザを特定するためのユーザIDを主キーとして、第1のサービスのアカウントID、第2のサービスのアカウントID、特定ID、広告主との関係のカラムを有するテーブルである。

10

【0073】

「ユーザID」は、ユーザを特定するための情報である。「第1のサービスのアカウントID」は、ユーザの第1のサービスにおけるアカウントIDである。なお、第1のサービスが複数ある場合、ユーザ情報DB123は、項目「第1のサービスのアカウントID」を、第1のサービス毎に複数用意しておくことができる。「第2のサービスのアカウントID」は、ユーザの第2のサービスにおけるアカウントIDである。「第2のサービスのアカウントID」は、複数のアカウントIDを保持することができるよう構成される。なお、第2のサービスが複数ある場合、ユーザ情報DB123は、項目「第2のサービスのアカウントID」を、第2のサービス毎に複数用意しておくことができる。「特定ID」は、後述する投稿画面生成部135が、第1のサービスのアカウントIDに基づいて一意に生成したIDである。「広告主との関係」は、第1のサービスにおける広告主のアカウントと、第1のサービスにおけるユーザのアカウントとの関係を示す情報である。

20

【0074】

図9は、広告主情報DB124のデータ構造を示す図である。広告主情報DB124は、キャンペーン運営装置10が運営・管理するキャンペーンの広告主の情報を管理するデータベースである。

【0075】

広告主情報DB124は、個々の広告主を特定するための広告主IDを主キーとして、第1のサービスのアカウントID、第1のサービスのパスワードのカラムを有するテーブルである。

30

【0076】

「広告主ID」は、広告主を特定するための情報である。「第1のサービスのアカウントID」は、広告主の第1のサービスにおけるアカウントIDである。「第1のサービスのパスワード」は、広告主の第1のサービスにおけるパスワードである。

【0077】

図10は、キャンペーン実施DB127のデータ構造を示す図である。キャンペーン実施DB127は、キャンペーン運営装置10が運営・管理するキャンペーンの実施履歴を管理するデータベースである。

40

【0078】

キャンペーン実施DB127は、個々のキャンペーンを特定するためのキャンペーンIDを主キーとして、開始日時、終了日時、及びハッシュタグのカラムを有するテーブルである。

【0079】

「キャンペーンID」は、キャンペーンを特定するための情報である。「開始日時」は、キャンペーンIDにより特定されるキャンペーンが開始された日時である。「終了日時」は、キャンペーンIDにより特定されるキャンペーンが終了した日時である。「ハッシュタグ」は、キャンペーンIDにより特定されるキャンペーンに紐付けられたハッシュタグである。このハッシュタグは個々のキャンペーンに固有であることが好ましい。つまり

50

、複数のキャンペーンにおいて同一のハッシュタグが用いられないことが好ましい。この「ハッシュタグ」情報は、ユーザに提供される投稿画面Cの投稿内容に含まれる。

【0080】

図11は、キャンペーン実績DB128のデータ構造を示す図である。キャンペーン実績DB128は、キャンペーン運営装置10が運営・管理するキャンペーンの実績を管理するデータベースである。

【0081】

キャンペーン実績DB128は、個々のキャンペーンを特定するためのキャンペーンIDを主キーとして、応募総数、第2のサービス投稿数、再投稿数、メンション数、当選者数及び第2のサービス経由当選者数のカラムを有するテーブルである。

10

【0082】

「キャンペーンID」は、キャンペーンを特定するための情報である。「応募総数」は、キャンペーンIDにより特定されるキャンペーンへの応募総数である。「第2のサービス投稿数」は、キャンペーン運営システム1を介してユーザが第2のサービスに投稿した（より正確には、キャンペーン運営装置10から送信された投稿画面Cを用いてユーザが第2のサービスに投稿した）総数である。「再投稿数」は、キャンペーン運営システム1を介してユーザが第2のサービスに投稿した投稿が第2のサービスにおいて再投稿された総数である。「メンション数」は、キャンペーン運営システム1を介してユーザが第2のサービスに投稿した投稿が第2のサービスにおいてメンションされた総数である。「当選者数」は、キャンペーンIDにより特定されるキャンペーンの当選者の総数である。「第2のサービス経由当選者数」は、キャンペーンIDにより特定されるキャンペーンの当選者数のうち、第2のサービスを経由して、すなわち、ユーザが第2のサービスに投稿したことを条件に当選させる当選者の総数である。「当選者数」及び「第2のサービス経由当選者数」は、広告主またはキャンペーン運営装置10の管理者が事前に決定し、キャンペーン実績DB128のこれらカラムに登録しておく。

20

【0083】

キャンペーン画面データ125は、ユーザがユーザ端末20を介して第1のサービスの広告主アカウントの投稿画面を閲覧した際に表示されるキャンペーン画面A（図1参照）をユーザ端末20に表示させるためのデータである。このキャンペーン画面データ125は第1サーバ30に事前にアップロードされている。図18にキャンペーン画面データ125に基づいてユーザ端末20に表示されるキャンペーン画面Aの一例を示す。詳細については後述する。

30

【0084】

投稿画面データ126は、ユーザがユーザ端末20を介してキャンペーン画面AのボタンB（図1参照）に対して操作入力をしたことを契機に、このユーザ端末20に送出される投稿画面C（図1参照）をユーザ端末20に表示させるためのデータである。図19に投稿画面データ126に基づいてユーザ端末20に表示される投稿画面Cの一例を示す。詳細については後述する。

<キャンペーン運営装置10の制御部130の構成>

【0085】

キャンペーン運営装置10の制御部130は、受信制御部131、送信制御部132、第1投稿部133、第2投稿部134、投稿画面生成部135、投稿内容検索部136、特定部137、抽選部138、提供部139及び解析部140を備える。制御部130は、記憶部120に記憶されたアプリケーションプログラム121を実行することにより、これら受信制御部131等の機能ユニットが実現される。

40

【0086】

受信制御部131は、キャンペーン運営装置10が外部の装置から通信プロトコルに従って信号を受信する処理を制御する。

【0087】

送信制御部132は、キャンペーン運営装置10が外部の装置に対し通信プロトコルに

50

従って信号を送信する処理を制御する。

【0088】

第1投稿部133は、1ユーザの認証情報に対してユーザが所有するユーザ端末で1アカウントのみ利用可能な第1のサービスにおいて、広告主のアカウントにより、広告主のキャンペーンの投稿を行う。

【0089】

具体的には、第1投稿部133は、まず、任意のタイミングで、広告主情報DB124に格納された第1のサービスのアカウントID及びパスワードを用いて、第1サーバ30にログインする。これにより、キャンペーン運営装置10(第1投稿部133)は、広告主のアカウントにより、広告主のキャンペーンの投稿を含む各種投稿を第1のサービスにおいて行うことができる。任意のタイミングは、例えば、キャンペーンの広告開始前、開始時、キャンペーン期間内の所定のタイミングなどである。

10

【0090】

次に、第1投稿部133は、キャンペーンに関する投稿記事を、ログインした当該アカウント名義で、つまり、広告主のアカウントとして投稿する。投稿記事には、キャンペーンのタイトル、期間、特典などの情報が含まれる。並行して、第1投稿部133は、キャンペーン画面データ125を第1サーバ30にアップロードする。なお、キャンペーン画面データ125は第1サーバ30以外のサーバにアップロードしてもよい。但し、ユーザ端末20を利用するユーザが第1のサービスからキャンペーン画面Aに遷移する際に、別サービスに移行したことを感知しにくい(画面遷移がスムースであるなど)サーバにアップロードすることが好みしい。

20

【0091】

キャンペーンに関する投稿記事は、この投稿記事をユーザがユーザ端末20で閲覧し、この投稿記事を契機としてユーザがキャンペーンに応募するために所定の操作入力を行えるように構成されている。このような構成の一例としては、投稿記事にクリック可能なボタン、メニューが付随し、このボタン等をユーザがユーザ端末20でクリックすると画面遷移がされるような構成が挙げられる。第1投稿部133により投稿された投稿記事がユーザ端末20の画面に表示された投稿画面の一例を図17に示す。

【0092】

キャンペーン応募の手順には種々ありうるが、本実施形態のキャンペーン運営装置10では、第1投稿部133によるキャンペーンに関する投稿記事の投稿に対して、ユーザがキャンペーンに応募するために所定の操作入力を行うと、キャンペーン画面Aに遷移する構成を採用している。

30

【0093】

但し、本実施形態のキャンペーン運営装置10が運営・管理するキャンペーンとしては、キャンペーン画面Aを経由したものとキャンペーン画面Aを経由しないものとを同時並行して実施してもよい。以下の説明では、キャンペーン運営装置10は、キャンペーン画面Aを経由するキャンペーン応募とキャンペーン画面Aを経由しないキャンペーン応募とをキャンペーン期間中に同時並行して実施しているものとする。キャンペーン画面Aを経由しない応募形態としては、第1投稿部133によるキャンペーンに関する投稿記事の投稿に対して、ユーザがキャンペーンに応募するために所定の操作入力を行うと、ユーザ情報(第2のサービスのアカウント情報など、住所・氏名は必須ではない)の入力画面に遷移し、ユーザがユーザ情報を入力したらキャンペーン応募が終了するような形態がある。

40

【0094】

ユーザ端末20に表示されるキャンペーン画面Aの一例については既に図18で示している。キャンペーン画面Aにはキャンペーン応募用のボタンBが設けられており、キャンペーンに応募するユーザは、このボタンBに対して所定の操作入力(例えばボタンBをクリックする)を行うことにより応募手続に遷移する。

【0095】

キャンペーン画面Aに設けられたキャンペーン応募用のボタンBに対して所定の操作入

50

力が行われると、第1投稿部133は、第1サーバ30から、所定の操作入力を行ったユーザの第1のサービスにおけるアカウント情報（主にアカウントID）を取得し、このアカウント情報をユーザ情報DB123に格納する。

【0096】

以上の第1投稿部133の動作は、第1のサービス（第1サーバ30）が提供するAPI（Application Platform Interface）によって実現してもよい。

【0097】

第2投稿部134は、1ユーザの認証情報に対してユーザが所有するユーザ端末20で1または複数のアカウントを切り替えて利用可能な第2のサービスにおいて、投稿画面生成部135が生成した投稿画面Cに基づいて、ユーザが投稿を行う環境を提供する。この投稿画面Cには、第1のサービスにおけるユーザのアカウントを特定可能な第1の情報及びキャンペーンを特定するための第3の情報を含む投稿内容が含まれる。10

【0098】

ここで、第2投稿部134は、ユーザに第2のサービスにおける投稿を行う環境を提供することを主眼としており、第2のサービスにおける投稿はユーザのアカウントによるものである。但し、第2投稿部134（及び後述する投稿内容検索部136）が、広告主のアカウント情報を用いて第2のサービスにログインしていくてもよい。

【0099】

キャンペーン画面Aに設けられたキャンペーン応募用のボタンに対して所定の操作入力が行われると、第2投稿部134は、ユーザが第2のサービスに投稿するための投稿画面データ126をユーザ端末20に送出する。投稿画面Cの一例については既に図19で示している。20

【0100】

第2投稿部134は、ユーザ端末20に投稿画面データ126を送出する際に、投稿画面生成部135が生成した投稿内容を含める。投稿画面生成部135の動作の詳細については後述する。

【0101】

また、第2投稿部134は、第2のサービスにおいてアカウントを有するユーザが通常行う動作を行うことができ、さらには後述する投稿内容検索部136や提供部139が行う各種動作を第2のサービスにおいて行える環境をこの投稿内容検索部136に提供する。第2のサービスにおいてアカウントを有するユーザが通常行う動作としては、概略次の動作が挙げられる。30

- ・第2のサービスにおいて、第2のサービスのアカウントとして投稿を行い、他のアカウントの投稿記事に対して返信する
- ・第2のサービスにおいて、第2のサービスのアカウントとして、他のアカウントの投稿記事を再投稿する又は引用により再投稿する。
- ・（好ましくは広告主の第2のサービスのアカウントとして）他のアカウントに対して所定のメッセージ（キャンペーンに応募するユーザのアカウントと広告主のアカウントとで送受信されるメッセージであって、その他のユーザには閲覧させないことが想定されるメッセージなど。例えば、ダイレクトメッセージ）を送る

・第2のサービスにおいて、第2のサービスのアカウントとして、投稿記事に対する評価（良い、悪い、気に入った等）を行う。当該投稿記事に対する評価（例えば、「良い」がつけられた数など）は、投稿記事それについて、第2サーバ40等によって保持され得る。40

【0102】

以上の第2投稿部134の動作は、第2のサービス（第2サーバ40）が提供するAPI（Application Platform Interface）によって実現してもよい。

【0103】

投稿画面生成部135は、キャンペーン画面Aに設けられたキャンペーン応募用のボタンに対して所定の操作入力が行われると、投稿画面Cに含められる投稿内容を生成し、こ50

の投稿内容を含めた投稿画面データ126を生成して第2投稿部134に提供する。

【0104】

ここで、投稿画面生成部135は、第1のサービスにおけるユーザのアカウントを特定可能な第1の情報である、キャンペーン画面Aに設けられたキャンペーン応募用のボタンに対して所定の操作入力を行ったユーザの第1のサービスにおけるアカウント情報（主にアカウントID）を特定可能な情報を投稿内容に含めるとともに、個々のキャンペーンが特定可能な第3の情報を投稿内容に含める。

【0105】

第1の情報は、第1のサービスにおけるユーザのアカウント情報が特定可能な情報であれば特段の限定はないが、本実施例のキャンペーン運営装置10では、投稿画面生成部135は、ユーザの第1のサービスにおけるアカウントIDに基づいて生成した、このアカウントIDに紐付けられた一意のIDを第1の情報として用いる。投稿画面生成部135は、このIDを、広告主（またはキャンペーン運営装置10の運営者）が管理するキャンペーン販促サイトのURLの末尾に追加したものを作成する。また、投稿画面生成部135は、生成した一意のIDをユーザ情報DB123の「特定ID」に格納する。

10

【0106】

また、第3の情報についても、個々のキャンペーンを特定可能な情報であれば特段の限定はないが、本実施例のキャンペーン運営装置10では、投稿画面生成部135は、キャンペーン実施DB127に格納されたハッシュタグのうち、個々のキャンペーンのIDに対応するハッシュタグを用いる。ハッシュタグは、投稿画面生成部135が、当該キャンペーンに対して最初の応募があった際に作成してもよいし、予め個々のキャンペーンに固有となるように（重複しないように）作成してもよい。

20

【0107】

なお、ハッシュタグは、第2のサービスを利用するユーザが一般的に使用することが予想されるものを避けることが好ましい。これにより、後述する投稿内容検索部136、特定部137及び解析部140による投稿検索及び解析作業において、キャンペーン応募に係る投稿以外の投稿（これは解析部140による解析時にノイズとなりうる）を極力排除することができる。このため、投稿画面生成部135は、ユーザがその意味を推測可能な文字以外の不規則な文字列、あるいはユーザがその意味を推測可能な文字に加えて個々のキャンペーンに固有の不規則な文字列を附加したものをハッシュタグとして用いることができる。投稿画面生成部135は、このハッシュタグを投稿内容に含める。

30

【0108】

なお、投稿画面生成部135は、キャンペーン画面Aに設けられたキャンペーン応募用のボタンBに対して所定の操作入力が行われると、直ちに投稿画面Cに含められる投稿内容を生成するのみならず、ユーザが第1のサービスにおいて所定の情報を入力したことを条件に、投稿画面Cに含められる投稿内容を生成し、この投稿内容を含めた投稿画面データ126を生成して第2投稿部134に提供してもよい。

【0109】

このような手法の一例として、広告主のアカウントとしてキャンペーン運営装置10が投稿した投稿記事にクイズが記載されており、このクイズに対してユーザが正解入力をしたことを条件に、投稿画面生成部135が、キャンペーン画面AにボタンBを表示し、あるいはボタンBが表示された画面に遷移させてもよい。

40

【0110】

投稿内容検索部136は、第2投稿部134が提供した環境に基づいて、投稿画面生成部135が提供した投稿画面データ126を用いて第2のサービスに投稿したユーザの投稿記事を検索する。言い換えれば、投稿内容検索部136は、第2のサービスに投稿された投稿記事のうち、キャンペーン運営装置10が運営・管理するキャンペーンに関連し、ユーザがキャンペーン応募のために行った投稿記事を検索する。

【0111】

投稿内容検索部136による投稿記事検索の手法は特段の限定はないが、本実施例のキ

50

キャンペーン運営装置 10 では、投稿内容検索部 136 は、投稿画面生成部 135 が生成したハッシュタグが投稿記事内に含まれている記事をキャンペーン応募のために行なった投稿記事であるとして、ハッシュタグの有無に基づいて検索を行う。

【0112】

加えて、投稿内容検索部 136 は、投稿記事検索結果に基づいて、キャンペーン実績 DB128 に第 2 のサービス投稿数、再投稿数、メンション数を格納する。

【0113】

特定部 137 は、投稿内容検索部 136 の検索により抽出された、ユーザがキャンペーン応募のために投稿した投稿記事の投稿内容に基づいて、キャンペーンに応募したユーザの第 1 のサービスにおけるアカウントを特定するための情報（主に第 1 のサービスのアカウント ID）を抽出し、抽出した情報に基づいてユーザを特定する。10

【0114】

特定部 137 によるユーザ特定手法にも特段の限定はないが、本実施例のキャンペーン運営装置 10 では、特定部 137 は、投稿画面生成部 135 が生成した、第 1 のサービスにおけるユーザのアカウント ID に紐付けられた ID を投稿内容から抽出し、ユーザ情報 DB123 の「特定 ID」を参照することで、第 1 のサービスにおけるユーザのアカウント ID を特定する。加えて、特定部 137 は、投稿内容検索部 136 の検索により抽出された投稿記事から、この投稿記事を投稿したユーザの第 2 のサービスにおけるアカウント ID を入手し、このアカウント ID をユーザ情報 DB123 に格納する。さらに、特定部 137 は、投稿内容検索部 136 の検索により抽出された投稿記事の投稿日時に関する情報を入手し、キャンペーン参加履歴 DB122 の「日時」の欄に格納する。20

【0115】

抽選部 138 は、特定部 137 により特定されたユーザに対して、特典を抽選する。好みしくは、抽選部 138 は、キャンペーン期間終了後に特典を抽選する。当然、キャンペーン期間中に抽選部 138 が特典を抽選してもよい。

【0116】

具体的には、抽選部 138 は、まず、キャンペーン参加履歴 DB122 を、特定されたユーザについて検索し、当該ユーザが、当該キャンペーンの参加条件を満たすか否かを判定する。参加条件は、例えば、応募情報を受信した日時がキャンペーンの応募期間内であること、特典を既に受け取っていないこと等である。抽選部 138 は、特定されたユーザが、参加条件を満たさない場合、当該ユーザについて抽選をせずに、参加不可、落選などとする。30

【0117】

抽選部 138 は、参加条件を満たす特定されたユーザに対して、特典を抽選する。抽選の方法は、任意の方法を採用することができる。この際、抽選部 138 は、キャンペーン実績 DB128 の「第 2 のサービス投稿数」及び「第 2 のサービス経由当選者数」に基づいて、第 2 のサービス経由でのキャンペーンの当選確率を算出し、この当選確率を満たすように特典を抽選する。

【0118】

一方、抽選部 138 は、投稿画面生成部 135 により生成された投稿画面 C を経ずにキャンペーンに応募した人（必ずしも第 1 のサービス、第 2 のサービスのユーザとは限らない）の個人情報を管理し、応募総数をカウントしてキャンペーン実績 DB128 に格納する。ここにいう「投稿画面 C を経ずに」キャンペーンに応募した人には、第 1 のサービスを経由してキャンペーン画面 A を閲覧し、キャンペーン画面 A に設けられたキャンペーン応募用のボタン B に対して所定の操作入力が行われたものの、投稿画面 C による投稿を行わなかつた人も含まれる。40

【0119】

そして、抽選部 138 は、投稿画面 C を経ずにキャンペーンに応募した人についても特典を抽選する。この際、抽選部 138 は、キャンペーン実績 DB128 の「応募総数」及び「当選者数」に基づいて、投稿画面 C を経ずにキャンペーンに応募した人に対するキャ

10

20

30

40

50

ンペーンの当選確率を算出し、この当選確率を満たすように特典を抽選する。この当選確率は、第2のサービス経由でのキャンペーンの当選確率より低くすることができる。これにより、第2のサービス経由でのキャンペーン応募にユーザを誘導することができ、キャンペーンの効果測定をより正確かつ精密に行うことができる。

【0120】

あるいは、抽選部138は、同一の第1のサービスのアカウントIDにより第2のサービスに対する複数回の投稿があった場合、第2のサービスに対する投稿数のランキングを作成し、ランキング上位（例えば上位100位）のアカウントIDは一律に当選したという扱い（これも一種の抽選である）をしててもよい。

【0121】

抽選部138は、抽選結果及び日時に関する情報を、キャンペーン参加履歴DB122に格納する。

【0122】

提供部139は、抽選部138により抽選をした結果、当選したユーザのアカウントに対し、当該キャンペーンにかかる特典を提供する。

【0123】

具体的には、提供部139は、当選したユーザの第2のサービスのアカウントに対し、第2のサービスの広告主のアカウントとしてアクセス情報を送信する。例えば、提供部139は、第2のサービスの広告主のアカウントにログインすることにより、当該ユーザのアカウントに、当該アクセス情報をメッセージなどにより送信する。アクセス情報には、当選者のみアクセス可能な、広告主が管理するホームページへのURL等が含まれる。

【0124】

あるいは、提供部139は、第1サーバ30を経由して、第1のサービスにおけるユーザのアカウント宛に投稿（メッセージ）を送信してもよい。

【0125】

特典は、例えば、景品、任意のサービスにおけるポイント、仮想通貨、クーポンなどである。また、提供部139は、特典を提供したか否かを示す情報を、キャンペーン参加履歴DB122に格納する。

【0126】

また、特典は、キャンペーンに参加したユーザのみ体験することができる物、サービス、権利であってもよい。一例として、キャンペーンに係るキャラクターとの会話が楽しめるチャットボットへの参加、キャンペーン参加者のみ提供される画像ファイルなどが挙げられる。特に、この画像ファイルにユーザ固有の情報（ユーザのアカウント名など）を合成したものも含まれる。さらに、第1のサービスや第2のサービスにおけるユーザのプロフィール画像の変更なども特典に含まれる。プロフィール画像の変更は通常ユーザ権限で行われるが、本実施形態（及び次に説明する第2の実施形態）ではキャンペーン運営装置10が適宜第1のサービス及び／または第2のサービスの認証情報を保有しているので、提供部139がプロフィール画像の変更等を行うことができる。当然、キャンペーン実施期間が終了したらプロフィール画像等を元に戻すこともできる。

【0127】

例えば、ユーザに提供する特典として、チャットボットとのチャットを提供する場合、ユーザがユーザ端末20を操作して第1のサービスに対応するアプリケーションにおいて第2のサービスへと投稿をすることでキャンペーンに参加したとする。このことによる特典として、例えば、第2のサービスにおけるユーザのアカウントと、キャンペーンにかかる広告主のアカウントとで、ダイレクトメッセージ（ユーザのアカウントと広告主のアカウントとでメッセージを送受信するがその他のアカウントには公開されない）を送受信する際、広告主のアカウントから、チャットボットでユーザにメッセージを送信したり、ユーザのアカウントからのメッセージを受けてチャットボットにより応答したりすることができる。なお、チャットボットを利用できる特典を、第1のサービスにおいてユーザに対し提供することとしてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 8 】

例えば、ユーザに提供する特典として、ユーザに固有の情報を合成した画像ファイルを提供する場合、第1のサービスまたは第2のサービスにおいて、広告主のアカウントとユーザのアカウントとでメッセージの送受信を行い、画像に埋め込むべき情報の入力をユーザから受け付けることとしてもよい。広告主のアカウントにおいてユーザから入力を受け付けた情報（例えばユーザ名など）、または、第2のサービスまたは第1のサービスにおけるユーザのアカウントに関連付けられるユーザ名等を画像に合成したうえで、第1のサービスまたは第2のサービス等を通じてユーザに合成後の画像を提供することとしてもよい。例えば、キャラクターの画像に、ユーザ名が合成された画像を特典として受け取ることができる。

10

【 0 1 2 9 】

例えば、ユーザに提供する特典として、プロフィール画像を変更することを提供する場合、第1のサービスまたは第2のサービスにおいて特典を受け取る各ユーザのプロフィール画像を、所定のタイミングが到来することに応答して一斉に変更することとしてもよい。これにより、キャンペーンに参加している複数のユーザのプロフィール画像が、キャンペーンに関連する画像へと一斉に変更されることとなるため、第1のサービスまたは第2のサービスを利用するその他のユーザが、キャンペーンを認識することがより一層容易になる。このようなプロフィール画像を変更するにあたり、キャンペーンを実施する期間に応じて、各ユーザのプロフィール画像を一斉に変更し、期間終了後に一斉にもとに戻すこととしてもよい。これにより、各ユーザがプロフィール画像を変更する手間を要さず、キャンペーンの効果を高めることができうる。

20

【 0 1 3 0 】

なお、提供部139は、抽選部138により抽選をした結果、当選したユーザのアカウントに特典を提供するのみならず、キャンペーンに応募したユーザのアカウント全員に特典を提供してもよい。

【 0 1 3 1 】

解析部140は、キャンペーン実施DB127及びキャンペーン実績DB128に格納されている情報を解析し、解析結果を広告主に報告する。また、解析部140は、ユーザ情報DB123に格納されている情報を解析し、第2のサービスにおけるキャンペーン情報の拡散効果を解析する。拡散効果については、キャンペーン実績DB128に格納されている情報も参照してよい。

30

【 0 1 3 2 】**< ユーザ端末20の機能構成 >**

ユーザ端末20のハードウェア構成が実現する機能構成を図6に示す。ユーザ端末20は、記憶部210、制御部220、マイク231、スピーカ232、位置情報センサ233、タッチパネル234、カメラ237、モーションセンサ238、無線通信部239及びアンテナ240を備える。タッチパネル234はタッチセンシティブデバイス235及びディスプレイ236を備える。記憶部210はユーザ端末20の主記憶装置202及び補助記憶装置203により構成され、制御部220は主にユーザ端末20のプロセッサ201により構成され、無線通信部239及びアンテナ240は通信IF204により構成され、マイク231、位置情報センサ233、タッチセンシティブデバイス235、カメラ237、モーションセンサ238は入力装置205により構成され、スピーカ232、ディスプレイ236は出力装置206により構成される。

40

【 0 1 3 3 】**< ユーザ端末20の記憶部の構成 >**

ユーザ端末20の記憶部210は、ユーザ端末20を利用するユーザを識別するためのユーザID211、アプリケーションプログラム212を記憶する。

【 0 1 3 4 】

ユーザID211はユーザのアカウントIDである。ユーザは、ユーザ端末20からユーザID211を、サーバへ送信する。サーバは、ユーザID211に基づきユーザを識

50

別し、サービスをユーザに対して提供する。なお、ユーザIDには、ユーザ端末20を利用しているユーザを識別するにあたりサーバから一時的に付与されるセッションIDなどの情報を含む。

【0135】

特に、本実施形態のキャンペーン運営システム1においては、ユーザ端末20の記憶部210に格納されているユーザID211は、第1のサービスのユーザのアカウント情報及び第2のサービスのユーザのアカウント情報を含む。後述する第1投稿部223及び第2投稿部224は、ユーザID211を用いて第1のサービス及び第2のサービスにアクセスし、これら第1のサービス及び第2のサービスを利用する。

【0136】

アプリケーションプログラム212は、記憶部210に予め記憶されていても良いし、通信IFを介してサービス提供者が運営するウェブサーバ等からダウンロードする構成としても良い。アプリケーションプログラム212は、ユーザ端末20に記憶されているウェブブラウザアプリケーション上で実行されるインターフリタ型プログラミング言語を含む。

10

【0137】

<ユーザ端末20の制御部の構成>

ユーザ端末20の制御部220は、入力制御部221、出力制御部222、第1投稿部223及び第2投稿部224を備える。制御部220は、記憶部210に記憶されたアプリケーションプログラム212を実行することにより、入力制御部221、出力制御部222、第1投稿部223及び第2投稿部224の機能ユニットが実現される。

20

【0138】

入力制御部221は、ユーザによるタッチパネル234のタッチセンシティブデバイス235への操作内容、マイク231への音声入力、位置情報センサ233、カメラ237、モーションセンサ238などの入力装置205から出力される情報を取得し各種処理を実行する。

【0139】

出力制御部222は、入力装置205に対するユーザによる操作に基づいて、ディスプレイ236の表示内容、スピーカ232の音声出力内容の制御処理を実行する。

【0140】

第1投稿部223は、ユーザID211を用いて第1サーバ30にログインし、ログインした状態で第1サーバ30との間で各種情報を送受信して、第1のサービスを利用する。同様に、第2投稿部224は、ユーザID211を用いて第2サーバ40にログインし、ログインした状態で第2サーバ40との間で各種情報を送受信して、第2のサービスを利用する。

30

【0141】

<キャンペーン運営システム1の動作>

以下、図12、図13のシーケンス図及び図14、図15のフローチャートを参照しながら、キャンペーン運営システム1の処理について説明する。なお、以下の説明では、ユーザ端末20を保有するユーザは既に第1のサービス及び第2のサービスに自身のアカウントでログインしており、キャンペーン運営装置10は既に第1のサービスに広告主のアカウントでログインしているものとする。

40

【0142】

まず、キャンペーン運営装置10は第1サーバ30にキャンペーン画面データ125を送信し、このキャンペーン画面データ125を第1サーバ30にアップロードする(S1200)。次いで、キャンペーン運営装置10は、広告主のアカウントとしてキャンペーンに関する投稿を行う(S1201)。

【0143】

次に、ユーザ端末20を所有するユーザは第1サーバ30にアクセスし、第1のサービスの投稿画面を閲覧する(S1202)。

50

【0144】

ユーザ端末20のディスプレイ236に表示される投稿画面の一例を図16に示す。投稿画面1600には、複数のアカウント（野×男、広告主A、広告主B）からの投稿1601が順に表示されている。ここで、本実施形態のキャンペーン運営システム1によるキャンペーンの運営、管理を委託している広告主を広告主Aとして以下の説明を行う。

【0145】

ユーザが広告主Aの投稿内容に興味を持って、その詳細を閲覧するために、広告主Aの投稿1601に対して所定の操作入力を行う（典型的にはこの投稿1601をクリックする）と、第1サーバ30は、図17に示すような、アカウント名が広告主Aである投稿1601の投稿内容（実際にはキャンペーン運営装置10により投稿されている）を表示するためのデータをユーザ端末20に送出する（S1203）。この投稿内容はS1201においてキャンペーン運営装置10が投稿したものである。

10

【0146】

図17に示すように、広告主Aがアカウントである、キャンペーンに関する投稿内容を示す画面1700には、キャンペーンの内容を示す領域1701が設けられている。キャンペーン応募を希望するユーザは、図17に示す画面1700に対して所定の操作入力をを行う（典型的にはこの画面1700のどこかをクリックする）と、操作入力がされたことを示す情報が第1サーバ30に送出される（S1204）。

【0147】

ユーザによる所定の操作入力があると、第1サーバ30は、アップロードされていたキャンペーン画面Aをユーザ端末20に送出する（S1205）。

20

【0148】

図18に、ユーザ端末20の画面に表示されたキャンペーン画面Aの一例を示す。キャンペーン画面Aには、図17の画面と同様にキャンペーンの内容を示す領域1801が設けられており、また、ユーザがキャンペーンに応募する場合は所定の操作入力を促すボタンBが設けられている。

【0149】

ユーザがユーザ端末20に表示されているキャンペーン画面Aを閲覧し、キャンペーンに応募すると判断したら、キャンペーン画面AのボタンBに対して所定の操作入力をを行う（S1206）。操作入力があったら、キャンペーン運営装置10は、この操作入力を行ったユーザの第1のサービスにおけるアカウントに関する情報を第1サーバ30から取得し（S1207）、投稿画面生成動作を行う（S1208）。

30

【0150】

キャンペーン運営装置10による投稿画面生成動作の詳細を、図14のフローチャートを参照して説明する。なお、図14のフローチャートに示す動作の一部は既に図12のシーケンス図で説明した動作と重複している。

【0151】

ユーザによるボタンBへの操作入力を待ち（S1400においてYES）、キャンペーン運営装置10は、この操作入を行ったユーザの第1のサービスにおけるアカウントに関する情報を第1サーバ30から取得する（S1401）。

40

【0152】

次いで、キャンペーン運営装置10は、キャンペーン実施DB127から該当するキャンペーンのハッシュタグを取得する（S1402）。次いで、キャンペーン運営装置10は、S1401で取得したユーザの第1のサービスにおけるアカウントに関する情報に基づいて、このアカウントに関する情報に紐付けられた一意の（ユニークな）IDを生成する（S1403）。

【0153】

そして、キャンペーン運営装置10は、S1402で取得したハッシュタグ、S1403で生成したID、及び、第2のサービスにおいてキャンペーンを拡散させるための情報を含めた投稿内容を生成し（S1404）、この投稿内容を第2のサービスに投稿するた

50

めの投稿画面を生成してユーザに提示する（S1405）。

【0154】

図19に、S1405においてキャンペーン運営装置10が生成した投稿画面Cの一例を示す。

【0155】

投稿画面Cは、一般的にユーザが第2のサービスに何らかの内容の投稿を行う際の投稿画面とインターフェース等が共通している。投稿画面Cには、どのアカウントで投稿するかを示す情報1900（図19に示す例では、X原Y子というアカウント名による投稿である）が表示されている。投稿画面Cの投稿される投稿内容を示す領域1901には、キャンペーンの内容を示す情報1902、ハッシュタグ1903及び一意のIDが末尾に付加されたURL1904が含まれている。また、投稿画面Cには、領域1901の内容で第2のサービス（第2サーバ40）に投稿するための所定の操作入力を受け付けるボタン1905が設けられている。10

【0156】

ユーザは、キャンペーン応募のためにこのボタン1905に対して所定の操作入力をを行うと、投稿画面Cに表示された内容で第2サーバ40に投稿が行われる（S1209）。投稿画面Cを用いてユーザが第2のサービスに投稿した結果、投稿したユーザを第2のサービスにおいてフォローしているアカウントのユーザのユーザ端末20に表示される投稿表示画面2000の一例を図20に示す。

【0157】

図13のシーケンス図に移って、キャンペーン運営装置10は、キャンペーン期間終了後、あるいはキャンペーン期間中の所定時間間隔で、第2のサービス（第2サーバ40）に投稿された投稿記事のうち、キャンペーン応募に係る投稿記事、言い換えれば、投稿画面Cを用いてユーザが第2のサービスに投稿した投稿記事を検索し（S1300）、第2サーバ40から検索結果入手してDBに格納、管理する（S1301、S1302）。20

【0158】

キャンペーン運営装置10による投稿検索動作の詳細を、図15のフローチャートを参照して説明する。

【0159】

まず、キャンペーン運営装置10は、キャンペーン実施DB127を参照して、検索対象となるキャンペーンに対応付けられたハッシュタグを取得する（S1500）。そして、キャンペーン運営装置10は、S1500で取得したハッシュタグが投稿内容に含まれる投稿記事を第2のサービス（第2サーバ40）で検索し、検索結果を第2サーバ40から入手する（S1501）。30

【0160】

次いで、キャンペーン運営装置10は、S1501で入手した検索結果に基づいて、投稿数、再投稿数、メンション数をカウントし、キャンペーン実績DB128に格納する（S1502）。さらに、キャンペーン運営装置10は、S1501で入手した検索結果に基づいて、ハッシュタグが投稿内容に含まれる投稿記事からURLを抽出し、このURLに含まれるIDとユーザ情報DB123に格納されたIDとを照合することにより、キャンペーン応募に係る投稿記事を投稿したユーザの第2のサービスにおけるアカウント情報を特定する（S1503）。そして、この第2のサービスにおけるアカウント情報をユーザ情報DB123に格納する（S1504）。40

【0161】

そして、キャンペーン運営装置10は、キャンペーン期間終了後に抽選を行い（S1303）、抽選の結果当選したユーザに対して当選通知を行う（S1304）。当選通知（抽選結果通知）としてユーザのユーザ端末20に送出される抽選結果画面2100の一例を図21に示す。

【0162】

<第1の実施形態の効果>

以上詳細に説明したように、本実施形態のキャンペーン運営システム1によれば、第1のサービスにおいてキャンペーンに応募したユーザのアカウントに関する情報と、第2のサービスにおいてキャンペーン応募のために投稿したユーザのアカウントに関する情報を関連付けて管理することができる。

【0163】

これにより、第2のサービスにおけるユーザの投稿内容、つまりキャンペーンに関する情報が再投稿、メンション等により拡散されることを期待できる。この拡散効果は、第1のサービスにおいてのみ広告主のアカウントがキャンペーン情報を提供する場合より大きいことが期待される。

【0164】

さらに、第1のサービスにおいてキャンペーンに応募したユーザのアカウントに関する情報と、第2のサービスにおいてキャンペーン応募のために投稿したユーザのアカウントに関する情報を関連付けて管理できるので、単に第1のサービスを用いたキャンペーン応募と比較して、再投稿数、メンション数といった拡散効果に関する定量的な指標入手することができ、より精密なキャンペーン効果を測定することができる。

【0165】

以上から、本実施形態のキャンペーン運営システム1によれば、複数のサービスにまたがったキャンペーンを実施する際に、このキャンペーンの拡散効果を高めることができる。

【0166】

<第2の実施形態>

<第2の実施形態の概要>

図22を参照して、第2の実施形態である情報処理装置であるキャンペーン運営装置が適用されたキャンペーン運営システムの概要について説明する。

【0167】

第2の実施形態に係るキャンペーン運営システム1も、情報処理装置であるキャンペーン運営装置10、ユーザ端末20、第1サーバ30及び第2サーバ40を有する。第2の実施形態を構成するキャンペーン運営装置10等の構成は第1の実施形態とほぼ共通するので、以下、相違点に絞って説明を行う。第1のサービス及び第2のサービスの内容も第1の実施形態のそれと共に通るので、詳細な説明は省略する。

【0168】

本実施形態のキャンペーン運営システム1の特徴として、キャンペーン運営装置10がユーザの第1のサービス及び第2のサービスのアカウントに関する情報を入手する手法として、いわゆるOAuthに基づく認証（以下、単に「OAuth認証」と称する）を用いる点がある。OAuthは、Webサービス間で「権限の認可」を行うためのプロトコルのことである。

【0169】

本実施形態のキャンペーン運営システム1では、第1のサービス（第1サーバ30）は、第2のサービス（第2サーバ40）に対して、第1のサービスにおいて認証情報を用いて認証が終了した（ログインした）ユーザのアカウントについて、第2のサービスにおけるユーザのアカウントにより所定の動作を行うことを許可する。どのような動作を許可するかはユーザに対して事前に承諾を受けておく。

【0170】

図22を参照して、第2の実施形態であるキャンペーン運営システム1の動作の概略について説明する。

【0171】

まず、キャンペーン運営装置10は、第1サーバ30にキャンペーンに関する投稿を行う（1）。この投稿は、既に説明したように、広告主のアカウントとしての投稿である。キャンペーンに関する投稿には、第1サーバ30に、キャンペーン画面Aをユーザ端末20に表示させるためのデータをアップロードする行為を含む。

【0172】

10

20

30

40

50

ユーザ端末20を保有するユーザは、第1サーバ30が提供する第1のサービスの投稿画面を閲覧している際、広告主のアカウントによるキャンペーンの投稿を閲覧し、このキャンペーンに関心を持ったものとする。そして、ユーザは、ユーザ端末20を介して、広告主のアカウントによるキャンペーンの投稿に対して特定の操作入力を行う。

【0173】

第1サーバ30は、この操作入力に対応して、アップロードされているキャンペーン画面Aをユーザ端末20の表示画面に表示させる。キャンペーン画面Aには、キャンペーン応募を行うためのボタンBが設けられており、ユーザ端末20を保有するユーザは、このボタンBに対して特定の操作入力を行うことでキャンペーンに応募する(2)。

【0174】

ユーザがキャンペーン画面AのボタンBに対して特定の操作入力を行うと、操作入力があったこと及び操作入力を行ったユーザの第1のサービス及び第2のサービスのアカウントに関する情報がキャンペーン運営装置10に送信される(3)。

【0175】

本実施形態のキャンペーン運営システム1では、OAuth認証の結果として、ユーザがキャンペーン画面AのボタンBに対して特定の操作入を行なうと、第1サーバ30にアップロードされていた、第2のサービスにおいて広告主のアカウント名義で投稿されたキャンペーン情報に関する投稿記事を、ユーザのアカウントで再投稿することについて、第1のサービス、第2のサービス及びユーザにおいて事前に承諾を受けているものとする。

【0176】

ユーザがキャンペーン画面AのボタンBに対して特定の操作入力を行ったことを契機として、第1サーバ30は、ユーザの第2のサービスにおけるアカウントとして、第2のサービスにおいて広告主のアカウント名義で投稿されたキャンペーン情報に関する投稿記事を、ユーザのアカウントで再投稿させる(4)。これにより、ユーザによるキャンペーンの応募手続が完了する。

【0177】

<キャンペーン運営装置10の記憶部310の構成>

本実施形態のキャンペーン運営装置10は、ユーザに固有のID及びハッシュタグを用いた投稿検索を行わないで、ユーザ情報DB123において特定IDの欄が省略可能であり、また、キャンペーン実施DB127においてハッシュタグの欄が省略可能である。

【0178】

<キャンペーン運営システム1の動作>

以下、図23、図24のシーケンス図を参照しながら、キャンペーン運営システム1の処理について説明する。なお、以下の説明では、ユーザ端末20を保有するユーザは既に第1のサービス及び第2のサービスに自身のアカウントでログインしており、キャンペーン運営装置10は既に第1のサービスに広告主のアカウントでログインしているものとする。

【0179】

S2300～S2305までの動作は、第1の実施形態におけるS1200～S1205と略同一である。

【0180】

S2305においてユーザのユーザ端末20に送出されるキャンペーン画面Aの一例を図25に示す。図25に示すキャンペーン画面Aは、図17の画面と同様の構成を有する。すなわち、キャンペーン画面Aにはキャンペーンの内容を示す領域2501が設けられており、また、ユーザがキャンペーンに応募する場合は所定の操作入力を促すボタンBが設けられている。但し、ボタンBには単に「応募」とのみ表示されており、このボタンBに対して所定の操作入力をを行うことで直ちにキャンペーンに応募できる旨の表示になっている。

【0181】

ユーザがユーザ端末20に表示されているキャンペーン画面Aを閲覧し、キャンペー

10

20

30

40

50

に応募すると判断したら、キャンペーン画面 A のボタン B に対して所定の操作入力を行う (S 2 3 0 6)。操作入力があったら、キャンペーン運営装置 1 0 は、この操作入力を買ったユーザの第 1 のサービス及び第 2 のサービスにおけるアカウントに関する情報を第 1 サーバ 3 0 から取得する (S 2 3 0 7)。この後、キャンペーン運営装置 1 0 は、第 1 のサービス及び第 2 のサービスにおけるアカウント情報をユーザ情報 D B 1 2 3 に格納する。

【0 1 8 2】

この後、キャンペーン運営装置 1 0 は、OAuth認証の結果として、第 1 サーバ 3 0 に対して第 2 のサービスにおけるキャンペーン応募に関する広告主のアカウント名義の投稿を、ユーザのアカウント名義で第 2 のサービスにおいて再投稿させる指示を行う (S 2 3 0 8)。

10

【0 1 8 3】

なお、ユーザが第 1 のサービス及び第 2 のサービスの連携に関する OAuth認証の許可を与えていない場合、図 2 6 に例として示す画面がユーザ端末 2 0 に表示され、第 1 のサービス及び第 2 のサービスの連携に関する許可が求められる。図 2 6 において、表示画面 2 6 0 0 には、連携の詳細な内容が表示された領域 2 6 0 1 と、連携を認証するための所定の操作入力を受け付けるボタン 2 6 0 2 と、連携の認証を行わない旨の所定の操作入力を受け付けるボタン 2 6 0 3 とが設けられている。

【0 1 8 4】

S 2 3 0 8 による指示の結果、再投稿したユーザを第 2 のサービスにおいてフォローしているアカウントのユーザのユーザ端末 2 0 に表示される投稿表示画面 2 7 0 0 の一例を図 2 7 に示す。アカウントが広告主 A である、キャンペーン応募に関する投稿が、ユーザのアカウント名義で再投稿されている。

20

【0 1 8 5】

図 2 4 のシーケンス図に移って、キャンペーン運営装置 1 0 は、キャンペーン期間終了後、あるいはキャンペーン期間中の所定時間間隔で、第 2 のサービス（第 2 サーバ 4 0 ）に投稿された投稿記事のうち、キャンペーン応募に係る投稿記事、すなわち、ユーザ名義で再投稿されたキャンペーン応募に関する広告主のアカウント名義の投稿を検索し (S 2 4 0 0)、第 2 サーバ 4 0 から検索結果を入手して D B に格納、管理する (S 2 4 0 1、S 2 4 0 2)。

【0 1 8 6】

30

S 2 4 0 0 における投稿検索の手法は任意であるが、一例として、キャンペーン運営装置 1 0 が広告主のアカウントとして第 2 のサービス（第 2 サーバ 4 0 ）にログインし、第 2 のサービスの機能として備えられた、自身の投稿に関する解析機能（アナリティクス機能）を用いて、キャンペーン応募に係る投稿記事の再投稿数、メンション数をカウントする手法が挙げられる。

【0 1 8 7】

S 2 4 0 3 ~ S 2 4 0 4までの動作は、第 1 の実施形態における S 1 3 0 3 ~ S 1 3 0 4 と略同一である。

【0 1 8 8】

40

< 第 2 の実施形態の効果 >

従って、本実施形態のキャンペーン運営システム 1 によれば、上述した第 1 の実施形態のキャンペーン運営システム 1 と同様の効果を得ることができる。

【0 1 8 9】

特に、本実施形態のキャンペーン運営システム 1 では、OAuth認証の仕組みを用いることにより、キャンペーンに応募したユーザの第 1 のサービス及び第 2 のサービスにおけるアカウントに関する情報を入手することができるので、ハッシュタグやユーザの第 1 のサービスにおけるアカウントを特定するための I D を用意する必要がない。これにより、キャンペーン運営装置 1 0 の装置構成及び動作を、第 1 の実施形態におけるキャンペーン運営装置 1 0 よりも簡略化することができる。

【0 1 9 0】

50

<変形例>

上述した第1の実施形態及び第2の実施形態では、第1のサービス内においてキャンペーンの案内を示す投稿画面（図17の1700）からキャンペーン画面A（図18、図25）に遷移させていたが、外部サイトにおいてキャンペーンの案内を示す画面を設け、この画面経由で第1のサービスのキャンペーン画面Aに遷移させてもよい。また、商品を購入することを条件にキャンペーンに応募できる場合、ユーザがキャンペーン対象商品を購入し、この商品に記載されたキャンペーンコード（シリアルコード）の入力を条件としてキャンペーンに応募させてもよい。このような変形例について、図28～図36を参照して説明する。なお、図28～図32に示す変形例は第1の実施形態の変形例であり、図33～図36に示す変形例は第2の実施形態の変形例であるが、同様の変形例はいずれの実施形態についても適用可能である。

10

【0191】

<変形例1>

図28は、ユーザ端末20を所有するユーザが外部サイト（すなわち、第1のサービスまたは第2のサービスが運営するサービス内のサイトではないサイト）にアクセスした際に表示される、キャンペーン実施を知らせる画面の一例を示す図である。ユーザ端末20に表示される画面2800には、図17と同様に、キャンペーンの内容を示す表示があるとともに、「応募する」ボタン2801が表示されている。この画面2800を見たユーザは、キャンペーン応募を希望する場合、ボタン2801に対して入力操作を行う。

20

【0192】

第1サーバ30は、ユーザによるボタン2801の入力操作があると、図29に示すような認証画面2900を表示させる。図29に示す認証画面2900は、第1のサービス（第1サーバ30）にログインするための認証画面である。ユーザが第1のサービスにログインする（認証を行う）ことを希望する場合、ユーザは「許可する」ボタン2901に対して入力操作を行い、ログインを希望しない場合、ユーザは「キャンセル」ボタン2902に対して入力操作を行う。

【0193】

「許可する」ボタン2901に対して入力操作が行われ、ユーザがユーザ端末20を用いて既に第1のサービスを利用している場合、第1のサービスには既にログインされていると判断し、認証が許可されるとともに、第1のサービスにおけるユーザのアカウントID等の情報が第1サーバ30からキャンペーン運営装置10に送出される。一方、「キャンセル」ボタン2902に対して入力操作が行われると、図28に示す画面に戻る（遷移する）。なお、ユーザ端末20によっては、図29に示す認証画面2900を表示することなく、第1のサービスに対する認証動作が行われることがある。この場合、ボタン2801の入力操作が行われると、第1のサービスにおけるユーザのアカウントID等の情報が第1サーバ30からキャンペーン運営装置10に送出される。

30

【0194】

次いで、キャンペーン運営装置10は、図18に示すキャンペーン画面Aを表示させるかわりに、図30に示す、ユーザ単位（正確には第1のサービスにおけるユーザのアカウントID単位）に用意されたユーザのマイページ画面3000をユーザ端末20に表示させる。マイページ画面3000には、当該ユーザがシリアルコードを入力することによりその時点でキャンペーン運営装置10に登録されたポイント数3001、シリアルコードを入力できる画面に遷移するためのボタン3002、及び、プレゼント応募（キャンペーン応募）画面に遷移するためのボタン3003が表示されている。シリアルコードを入力できる画面は既知のものであるため、ここでの説明は行わない。

40

【0195】

ユーザがボタン3003に対して入力操作を行うと、キャンペーン運営装置10は、図31に示す画面3100をユーザ端末20に表示させる。画面3100には、ユーザが登録した（キャンペーン運営装置10に登録された）ポイント数に応じたキャンペーン応募用のボタン3101、3102が表示されている。より詳細には、キャンペーン運営装置

50

10に1ポイント以上登録されていれば、ユーザはボタン3101を入力操作することで、1ポイントに対応する特典（例えば賞品）の抽選を受けることができるキャンペーンに応募でき、キャンペーン運営装置10に3ポイント以上登録されていれば、ユーザはボタン3101を入力操作することで、3ポイントに対応する特典（例えば賞品）の抽選を受けることができるキャンペーンに応募できる。

【0196】

この際、キャンペーン運営装置10は、その時点で登録されているポイント数とユーザが応募したキャンペーンに必要なポイント数とを比較し、登録されているポイント数がキャンペーン応募に必要なポイント数を下回っている場合、キャンペーンに応募できない旨をユーザ端末20を介して通知し、図31に示す画面3100を再度表示させる。一方、登録されているポイント数がキャンペーン応募に必要なポイント数以上であれば、キャンペーン運営装置10は、ユーザがキャンペーンに応募した処理を行い、図7に示すキャンペーン参加履歴DB1012に所定事項を記入する。また、キャンペーン運営装置10は、キャンペーン応募処理が完了したら、そのユーザが登録したポイント数から、キャンペーン応募に必要なポイント数を減算する。

10

【0197】

キャンペーン応募処理が終了すると、キャンペーン運営装置10は、ユーザ端末20に図32に示すような画面3200を表示させる。図32に示す画面3200は、図18に示すキャンペーン画面Aに代わるものであり、図18のキャンペーン画面Aに表示された「投稿して応募」ボタンBと同様に、図19に示す投稿画面Cに遷移するための「投稿する」ボタン3202以外に、「応募ありがとうございました」ボタン3201、及び「戻る」ボタン3203が表示されている。

20

【0198】

「応募ありがとうございました」ボタン3201がユーザにより入力操作されると、第2のサービスへの投稿をすることなくキャンペーン応募処理が終了する。この場合、キャンペーン参加履歴DB1012には参加履歴が残り、キャンペーン実績DB1018の「応募総数」も加算されるものの、「第2のサービス投稿数」は加算されない。すなわち、この場合の当選確率は、第2のサービス経由のキャンペーン応募に対する当選確率よりも低くなる。

【0199】

30

同様に、「戻る」ボタン3203がユーザにより入力操作されると、キャンペーン運営装置10は、図30に示すマイページ画面3000をユーザ端末20に表示させる。この場合も、第2のサービスへの投稿をすることなくキャンペーン応募処理が終了することになる。

【0200】

<変形例2>

上述した変形例1と同様に、図28に示す外部サイトのキャンペーン告知画面2800がユーザ端末20に表示され、ユーザが応募ボタン2801に対して入力操作を行うと、図29に示す認証画面2900が表示され、第1のサービスに対する認証動作が行われて、認証が許可されるとともに、第1のサービスにおけるユーザのアカウントID等の情報が第1サーバ30からキャンペーン運営装置10に送出される。変形例2においては、第1のサービスにおけるユーザのアカウントID等の情報が第1サーバ30からキャンペーン運営装置10に送出されることで、キャンペーン運営装置10は、ユーザによるキャンペーンへの応募が行われたと判断する。

40

【0201】

なお、上述したように、ユーザ端末20によっては、図29に示す認証画面2900を表示することなく、第1のサービスに対する認証動作が行われることがある。この場合、ボタン2801の入力操作が行われると、第1のサービスにおけるユーザのアカウントID等の情報が第1サーバ30からキャンペーン運営装置10に送出される。

【0202】

50

第1のサービスにおける認証動作が行われて認証が許可されると、キャンペーン運営装置10はユーザ端末20に図33に示す画面（第1のサービスの画面）3300を表示させる。この画面3300は、図28に示すキャンペーン告知画面2800と同様に、外部サイトに設けられた画面である。図33に示す画面3300には、第1サーバ30に設けられた、キャンペーンの詳細を説明するための画面に遷移させるためのボタン3301と、第2のサービスと連携するための動作を行わせるためのボタン3302が表示されている。変形例2では、第2のサービスにおいて投稿を行った回数を競い、キャンペーン実施期間後に投稿回数のランキング上位に特典を付与している。

【0203】

ユーザがランキング参加のために第2のサービスとの連携を希望する場合、ユーザはユーザ端末20の画面に表示されたボタン3302に対して入力操作を行う。キャンペーン運営装置10は、ボタン3302に対する入力操作があったら、図26に示す第2のサービスに対する表示画面（認証画面）2600をユーザ端末20に表示させ、第2のサービスとの連携を求める。そして、ユーザが連携を認証するための所定の操作入力を受け付けるボタン2602に対して入力操作を行うと、OAuth認証がされて、第1のサービス及び第2のサービスの連携に関するOAuth認証の許可が取られる。

10

【0204】

ユーザがキャンペーンに応募し、第2のサービスとの連携動作を行うと、つまり、ユーザが図26のボタン2602に対して入力操作を行うと、キャンペーン運営装置10は、第1サーバ30に用意されたユーザのマイページをユーザ端末20に表示させる。このマイページは、第1のサービスにおける、キャンペーン実施主体である広告主Aのアカウントに設けられている。ユーザが、広告主Aのアカウントを表示する画面をユーザ端末20により表示すると、マイページに遷移するためのメニューがユーザ端末20に表示されているので、ユーザは、このメニューを通じて任意のタイミングでマイページにアクセスすることができる。

20

【0205】

図34は、第1サーバ30に用意されたユーザのマイページのトップ画面3400を示す図である。トップ画面3400には、第2のサービスに投稿する画面に遷移させるためのボタン3401（第1のオブジェクト）と、第1のサービスに投稿する画面に遷移させるためのボタン3403（第2のオブジェクト）と、現在のランキングを確認する画面に遷移させるためのボタン3403（第3のオブジェクト）とが表示されている。

30

【0206】

ユーザがユーザ端末20を介してボタン3401に対して入力操作を行うと、第1の実施形態において図19に示した画面と同様の投稿画面に遷移し、キャンペーン運営装置10は投稿画面をユーザ端末20に表示させる。この後、ユーザが投稿画面を用いて第2のサービスに対して投稿動作を行うと、キャンペーン運営装置10は、ユーザの第2のサービスのアカウント情報を入手する。第2のサービスへの投稿画面については、第1の実施形態において図19に示した画面と同様であるため、ここでの説明は行わない。但し、上述したように、変形例2においてはOAuth認証が既にされているので、URL1904を投稿内容に含める必要はない。ハッシュタグ1903については、同様にOAuth認証が既にされているので必要はないが、キャンペーンの効果を高める、あるいは、キャンペーン運営装置10における検索を容易にする観点から、変形例2においては特定のハッシュタグ1903を投稿内容に含めている。

40

【0207】

一方、ユーザがユーザ端末20を介してボタン3402に対して入力操作を行うと、キャンペーン運営装置10は、第1のサービスにおいて、キャンペーンに関する情報をシェアする（ユーザの第1のサービスにおけるアカウントにおいて、ユーザが友人登録している他のユーザとの会話を表示する画面にキャンペーンに関する情報が記載された投稿を行う）相手である他のユーザを選択する画面（図示しない）をユーザ端末20に表示させる。

【0208】

50

そして、ユーザがユーザ端末 20 を介して他のユーザの選択入力を行うと、キャンペーン運営装置 10 は、既に用意されているキャンペーン情報を含んだ投稿を、第 1 サーバ 30 に対してユーザのアカウントで（アカウント情報を用いて）行う。図 35 は、第 1 のサービスにおいてユーザ（X 原 Y 子）が投稿を行った内容を他のユーザが閲覧している状態を示す画面 3500 である。この画面 3500 では、ユーザ（X 原 Y 子）がキャンペーン情報に関する投稿 3501 が表示されている。

【0209】

図 36 は、キャンペーンのランキング画面 3600 を示す図である。図 36 のランキング画面 3600 は、図 34 に示すユーザのマイページにおいて、ユーザがユーザ端末 20 を介してボタン 3403 に対する入力操作を行ったことを契機に、キャンペーン運営装置 10 がユーザ端末 20 に表示させる。

10

【0210】

既に説明したように、変形例 2 においては、第 2 のサービスへのキャンペーン内容の投稿の数のランキングを取り、キャンペーン実施期間後に、このランキング上位に特典を附与している。変形例 2 においては、ユーザが OAuth 認証を取得しているので、ユーザがキャンペーン運営装置 10 を通じて第 2 のサービスに投稿する毎にキャンペーン運営装置 10 は第 2 のサービスのアカウント情報を取得し、第 2 のサービスへのキャンペーン内容の投稿数をカウントすることができる。従って、キャンペーン運営装置 10 は、この投稿数に基づいて現時点でのランキングを作成することができる。

【0211】

図 36 に示すランキング画面 3600 には、ランキング毎に現在の順位とアカウント情報と第 2 のサービスへの投稿数とが表示された領域 3601 ~ 3603 が表示されている。ここに、アカウント情報については、マイページまたはキャンペーン登録時にユーザ名を登録させ、このユーザ名を表示させてもよい。また、第 2 のサービスへの投稿数に代えて、キャンペーン運営装置 10 が投稿数にリンクしたポイント（例えば 1 投稿につき 10 ポイントなど）を算出し、このポイントを表示してもよい。

20

【0212】

変形例 2 においては、外部サイトに設けられた画面 3300 において、第 2 のサービスと連携させ、この第 2 のサービスの認証を行うためのボタン 3302 が設けられている。また、図 28 から図 33 に遷移する際に、必要であれば第 1 のサービスの認証を行っている。このように、外部サイトから第 1 及び第 2 のサービスに対する認証動作を行わせている。これにより、ユーザは、多数のサイトに遷移したという印象を持つことなく、第 1 及び第 2 のサービスに対する認証動作を行うことができ、ユーザの利便性を高めることができる。

30

【0213】

加えて、図 34 に示すトップ画面 3400 において、「第 2 のサービスに投稿」するボタン 3401、「第 1 のサービスに投稿」するボタン 3402、及び「ランキング確認」ボタン 3403 が一連に表示されているので、ユーザは、ランキングを確認しつつ、第 2 のサービスに投稿する、第 1 のサービスに投稿する、という一連の動作を円滑に行うことができる。これにより、ユーザのキャンペーン参加意欲を高めることができる。加えて、上述した一連の動作を一画面 3400 内で容易に行うことができ、ユーザの操作が容易になる。

40

【0214】

なお、変形例 2 においては、第 2 のサービスへの投稿数に基づいてランキングを生成していたが、ランキング算出の基礎となるものは第 2 のサービスへの投稿数に限定されない。一例として、上述した第 1 のサービスへのキャンペーン投稿のシェア数、ランキングサイトへのアクセス数、など、ユーザがキャンペーンに参加するインセンティブを与えるものであれば特段の限定はない。

【0215】

<付記>

50

なお、上記した実施形態は本開示を分かりやすく説明するために構成を詳細に説明したものであり、必ずしも説明した全ての構成を備えるものに限定されるものではない。また、各実施形態の構成の一部について、他の構成に追加、削除、置換することが可能である。

【0216】

また、上記の各構成、機能、処理部、処理手段等は、それらの一部又は全部を、例えば集積回路で設計する等によりハードウェアで実現してもよい。また、本発明は、実施例の機能を実現するソフトウェアのプログラムコードによっても実現できる。この場合、プログラムコードを記録した記憶媒体をコンピュータに提供し、そのコンピュータが備えるプロセッサが記憶媒体に格納されたプログラムコードを読み出す。この場合、記憶媒体から読み出されたプログラムコード自体が前述した実施例の機能を実現することになり、そのプログラムコード自体、及びそれを記憶した記憶媒体は本発明を構成することになる。このようなプログラムコードを供給するための記憶媒体としては、例えば、フレキシブルディスク、CD-ROM、DVD-ROM、ハードディスク、SSD、光ディスク、光磁気ディスク、CD-R、磁気テープ、不揮発性メモリカード、ROMなどが用いられる。

10

【0217】

また、本実施例に記載の機能を実現するプログラムコードは、例えば、アセンブラー、C/C++、perl、Shell、PHP、Java（登録商標）等の広範囲のプログラム又はスクリプト言語で実装できる。

【0218】

さらに、実施例の機能を実現するソフトウェアのプログラムコードを、ネットワークを介して配信することによって、それをコンピュータのハードディスクやメモリ等の記憶手段又はCD-RW、CD-R等の記憶媒体に格納し、コンピュータが備えるプロセッサが当該記憶手段や当該記憶媒体に格納されたプログラムコードを読み出して実行することにしてよい。

20

【0219】

以上の各実施形態で説明した事項を以下に付記する。

【0220】

（付記1）

プロセッサ（101）を備えるコンピュータ（10）を動作させるためのプログラム（121）であって、プログラム（121）は、プロセッサ（101）に、1ユーザの認証情報に対してユーザが所有するユーザ端末で1アカウントのみ利用可能な第1のサービスにおいて、広告主のアカウントにより、広告主のキャンペーンの投稿を行う第1のステップ（S1201）と、キャンペーンの投稿に対応して、第1のサービスを利用するユーザが行った入力操作を検知する第2のステップ（S1206）と、第2のステップ（S1206）において入力操作を検知したら、1ユーザの認証情報に対してユーザが所有するユーザ端末で1または複数のアカウントを切り替えて利用可能な第2のサービスにおいて、第1のサービスにおけるユーザのアカウントを特定可能な第1の情報（1904）を含む投稿内容をユーザに提供する第3のステップ（S1209）と、投稿内容に基づいてユーザが自身のアカウントで第2のサービスにおける投稿を行ったことを検知し、この検知結果に基づいて第1の情報を含む投稿を行ったユーザのアカウントを特定し、このアカウントにキャンペーンに係る特典を付与する第4のステップ（S1301～S1304）とを実行させる、プログラム。

30

【0221】

（付記2）

第4のステップ（S1301～S1304）において第1の情報を含む投稿を行ったアカウントを特定する作業は、第2のサービスにおけるユーザのアカウントを特定可能な第2の情報を入手する作業（S1301）を含む、付記1に記載のプログラム。

40

【0222】

（付記3）

第1の情報を含む投稿を行ったユーザについて、第1の情報と第2の情報を紐付けて

50

管理する第 5 のステップ (S 1 3 0 2) を有する、付記 2 に記載のプログラム。

【 0 2 2 3 】

(付記 4)

第 5 のステップ (S 1 3 0 2) において、第 1 の情報と第 2 の情報を紐付けたテープル (1 2 3) を作成して保管する、付記 3 に記載のプログラム。

【 0 2 2 4 】

(付記 5)

投稿内容にはキャンペーンが特定可能な第 3 の情報 (1 9 0 3) を含む、付記 1 ~ 4 のいずれかに記載のプログラム。

【 0 2 2 5 】

10

(付記 6)

第 3 の情報 (1 9 0 3) はキャンペーン毎に固有の情報である、付記 5 に記載のプログラム。

【 0 2 2 6 】

(付記 7)

第 3 の情報 (1 9 0 3) はキャンペーンの実施期間においてのみ投稿内容に含まれる、付記 5 または 6 に記載のプログラム。

【 0 2 2 7 】

(付記 8)

第 4 のステップ (S 1 3 0 1 ~ S 1 3 0 4) において、投稿内容に基づいてユーザが第 2 のサービスにおける投稿を行ったことを検知する作業は、投稿内容に第 3 の情報 (1 9 0 3) が含まれているか否かにより行う、付記 5 ~ 7 のいずれかに記載のプログラム。

20

【 0 2 2 8 】

(付記 9)

第 2 のサービスでは、あるアカウントを有するユーザは、このアカウントとの間で特定の関係を有する 1 または複数の他のアカウントによる投稿を閲覧可能である、付記 1 ~ 8 のいずれかに記載のプログラム。

【 0 2 2 9 】

(付記 1 0)

第 2 のサービスでは、あるアカウントを有するユーザは、このユーザの操作に基づいて、他のアカウントによる投稿を、あるアカウントの投稿を閲覧可能なアカウントに閲覧可能にする、付記 9 に記載のプログラム。

30

【 0 2 3 0 】

(付記 1 1)

第 4 のステップ (S 1 3 0 1 ~ S 1 3 0 4) において、特定したユーザのアカウントに基づいて特典を付与するための抽選を行い、抽選により当選したアカウントのユーザに特典を付与する、付記 1 ~ 1 0 のいずれかに記載のプログラム。

【 0 2 3 1 】

(付記 1 2)

【 0 2 3 2 】

40

第 4 のステップ (S 1 3 0 1 ~ S 1 3 0 4) において、第 2 のサービスにおける広告主のキャンペーンの投稿に基づいて投稿を行ったユーザのアカウントを特定し、第 1 の情報 (1 9 0 4) を含む投稿を行ったユーザのアカウントと第 1 の情報 (1 9 0 4) を含まない投稿を行ったユーザのアカウントとで当選確率を異ならせる、付記 1 1 に記載のプログラム。

【 0 2 3 3 】

(付記 1 3)

プロセッサ (1 0 1) を備えるコンピュータ (1 0) を動作させるためのプログラム (1 2 1) であって、プログラム (1 2 1) は、プロセッサ (1 0 1) に、1 ユーザの認証情報に対してユーザが所有するユーザ端末で 1 アカウントのみ利用可能な第 1 のサービス

50

において、広告主のアカウントにより、広告主のキャンペーンの投稿を行う第6のステップ(S2301)と、キャンペーンの投稿に対応して、第1のサービスを利用するユーザが行った入力操作を検知する第7のステップ(S2306)と、第7のステップ(S2306)において入力操作を検知したら、1ユーザの認証情報に対してユーザが所有するユーザ端末で1または複数のアカウントを切り替えて利用可能な第2のサービスにおいて、所定の投稿によりユーザが自身のアカウントで第2のサービスにおける投稿を行わせる第8のステップ(S2308)と、第2のサービスにおいて投稿を行ったユーザの、第1のサービスにおけるアカウントを特定可能な第1の情報、及び、第2のサービスにおけるアカウントを特定可能な第2の情報を入手し、投稿を行ったユーザのアカウントにキャンペーンに係る特典を付与する第9のステップ(S2307、S2400～S2404)とを実行させる、プログラム。

10

【0234】

(付記14)

第2のサービスにおいて投稿を行ったユーザについて、第1の情報と第2の情報を紐付けて管理する第10のステップ(S2402)を有する、付記13に記載のプログラム。

【0235】

(付記15)

第10のステップにおいて、第1の情報と第2の情報を紐付けたテーブル(123)を作成して保管する、付記14に記載のプログラム。

20

【0236】

(付記16)

第2のサービスでは、あるアカウントを有するユーザは、このアカウントとの間で特定の関係を有する1または複数の他のアカウントによる投稿を閲覧可能である、付記13～15のいずれかに記載のプログラム。

【0237】

(付記17)

第2のサービスでは、あるアカウントを有するユーザは、このユーザの操作に基づいて、他のアカウントによる投稿を、あるアカウントの投稿を閲覧可能なアカウントに閲覧可能にする、付記16に記載のプログラム。

30

【0238】

(付記18)

第2のサービスにおけるユーザの投稿は、広告主がキャンペーンについての第2のサービスにおける投稿を、第2のサービスにおけるユーザのアカウントとの間で特定の関係を有する1または複数の他のアカウントに閲覧可能にする投稿である、付記17に記載のプログラム。

【0239】

(付記19)

第7のステップ(S2306)において入力操作を検知したら、キャンペーンの投稿を、ユーザ自身の第1のサービスにおけるアカウントで投稿させるための第1のオブジェクト、及び、所定の投稿によりユーザが自身のアカウントで第2のサービスにおける投稿を行わせるための第2のオブジェクトをユーザ端末の同一画面に表示させる第11のステップを実行させる、付記13～18のいずれかに記載のプログラム。

40

【0240】

(付記20)

第11のステップにおいて、所定の投稿によりユーザが自身のアカウントで第2のサービスにおける投稿を行わせた回数のランキングを表示させるための第3のオブジェクトをユーザ端末の同一画面に表示させる、付記19に記載のプログラム。

【0241】

(付記21)

プロセッサ(101)を備える情報処理装置(10)であって、プロセッサ(101)

50

が、1ユーザの認証情報に対してユーザが所有するユーザ端末で1アカウントのみ利用可能な第1のサービスにおいて、広告主のアカウントにより、広告主のキャンペーンの投稿を行う第1のステップ(S1201)と、キャンペーンの投稿に対応して、第1のサービスを利用するユーザが行った入力操作を検知する第2のステップ(S1206)と、第2のステップ(S1206)において入力操作を検知したら、1ユーザの認証情報に対してユーザが所有するユーザ端末で1または複数のアカウントを切り替えて利用可能な第2のサービスにおいて、第1のサービスにおけるユーザのアカウントを特定可能な第1の情報(1904)を含む投稿内容をユーザに提供する第3のステップ(S1209)と、投稿内容に基づいてユーザが自身のアカウントで第2のサービスにおける投稿を行ったことを検知し、この検知結果に基づいて第1の情報を含む投稿を行ったユーザのアカウントを特定し、このアカウントにキャンペーンに係る特典を付与する第4のステップ(S1301～S1304)とを実行する情報処理装置。

【0242】

(付記22)

プロセッサ(101)を備える情報処理装置(10)であって、プロセッサ(101)が、1ユーザの認証情報に対してユーザが所有するユーザ端末で1アカウントのみ利用可能な第1のサービスにおいて、広告主のアカウントにより、広告主のキャンペーンの投稿を行う第6のステップ(S2301)と、キャンペーンの投稿に対応して、第1のサービスを利用するユーザが行った入力操作を検知する第7のステップ(S2306)と、第7のステップ(S2306)において入力操作を検知したら、1ユーザの認証情報に対してユーザが所有するユーザ端末で1または複数のアカウントを切り替えて利用可能な第2のサービスにおいて、所定の投稿によりユーザが自身のアカウントで第2のサービスにおける投稿を行わせる第8のステップ(S2308)と、第2のサービスにおいて投稿を行ったユーザの、第1のサービスにおけるアカウントを特定可能な第1の情報、及び、第2のサービスにおけるアカウントを特定可能な第2の情報を入手し、投稿を行ったユーザのアカウントにキャンペーンに係る特典を付与する第9のステップ(S2307、S2400～S2404)とを実行する情報処理装置。

【0243】

(付記23)

プロセッサ(101)を備えるコンピュータ(10)のプロセッサ(101)が、1ユーザの認証情報に対してユーザが所有するユーザ端末で1アカウントのみ利用可能な第1のサービスにおいて、広告主のアカウントにより、広告主のキャンペーンの投稿を行う第1のステップ(S1201)と、キャンペーンの投稿に対応して、第1のサービスを利用するユーザが行った入力操作を検知する第2のステップ(S1206)と、第2のステップ(S1206)において入力操作を検知したら、1ユーザの認証情報に対してユーザが所有するユーザ端末で1または複数のアカウントを切り替えて利用可能な第2のサービスにおいて、第1のサービスにおけるユーザのアカウントを特定可能な第1の情報(1904)を含む投稿内容をユーザに提供する第3のステップ(S1209)と、投稿内容に基づいてユーザが自身のアカウントで第2のサービスにおける投稿を行ったことを検知し、この検知結果に基づいて第1の情報を含む投稿を行ったユーザのアカウントを特定し、このアカウントにキャンペーンに係る特典を付与する第4のステップ(S1301～S1304)とを実行する情報処理方法。

【0244】

(付記24)

プロセッサ(101)を備えるコンピュータ(10)のプロセッサ(101)が、1ユーザの認証情報に対してユーザが所有するユーザ端末で1アカウントのみ利用可能な第1のサービスにおいて、広告主のアカウントにより、広告主のキャンペーンの投稿を行う第6のステップ(S2301)と、キャンペーンの投稿に対応して、第1のサービスを利用するユーザが行った入力操作を検知する第7のステップ(S2306)と、第7のステップ(S2306)において入力操作を検知したら、1ユーザの認証情報に対してユーザが

10

20

30

40

50

所有するユーザ端末で 1 または複数のアカウントを切り替えて利用可能な第 2 のサービスにおいて、所定の投稿によりユーザが自身のアカウントで第 2 のサービスにおける投稿を行わせる第 8 のステップ(S 2 3 0 8)と、第 2 のサービスにおいて投稿を行ったユーザの、第 1 のサービスにおけるアカウントを特定可能な第 1 の情報、及び、第 2 のサービスにおけるアカウントを特定可能な第 2 の情報を入手し、投稿を行ったユーザのアカウントにキャンペーンに係る特典を付与する第 9 のステップ(S 2 3 0 7 、 S 2 4 0 0 ~ S 2 4 0 4)とを実行する情報処理方法。

【符号の説明】

【 0 2 4 5 】

1 キャンペーン運営システム、 1 0 キャンペーン運営装置、 2 0 ユーザ端末、 3 0 第 1 サーバ、 4 0 第 2 サーバ、 1 2 0 記憶部、 1 2 1 アプリケーションプログラム、 1 2 2 キャンペーン参加履歴 D B 、 1 2 3 ユーザ情報 D B 、 1 2 4 広告主情報 D B 、 1 2 5 キャンペーン画面データ、 1 2 6 投稿画面データ、 1 2 7 キャンペーン実施 D B 、 1 2 8 キャンペーン実績 D B 、 1 3 0 制御部、 1 3 1 受信制御部、 1 3 2 送信制御部、 1 3 3 第 1 投稿部、 1 3 4 第 2 投稿部、 1 3 5 投稿画面生成部、 1 3 6 投稿内容検索部、 1 3 7 特定部、 1 3 8 抽選部、 1 3 9 提供部、 1 4 0 解析部、 A キャンペーン画面、 B ボタン、 C 投稿画面、 N ネットワーク、

10

20

30

40

50

【要約】 (修正有)

【課題】複数のサービスにまたがったキャンペーンを実施する際の拡散効果を高める。

【解決手段】キャンペーン運営システムは、第1のサービスにおいて、広告主のアカウントにより広告主のキャンペーンの投稿を行う第1のステップと、キャンペーンの投稿に対応して、第1のサービスを利用するユーザが行った入力操作を検知する第2のステップと、入力操作を検知したら、第2のサービスにおいて、第1のサービスにおけるユーザのアカウントを特定可能な第1の情報を含む投稿内容をユーザに提供する第3のステップと、投稿内容に基づいてユーザが自身のアカウントで第2のサービスにおける投稿を行ったことを検知してユーザのアカウントを特定し、このアカウントにキャンペーンに係る特典を付与する第4のステップと、を実行する。

【選択図】図12

10

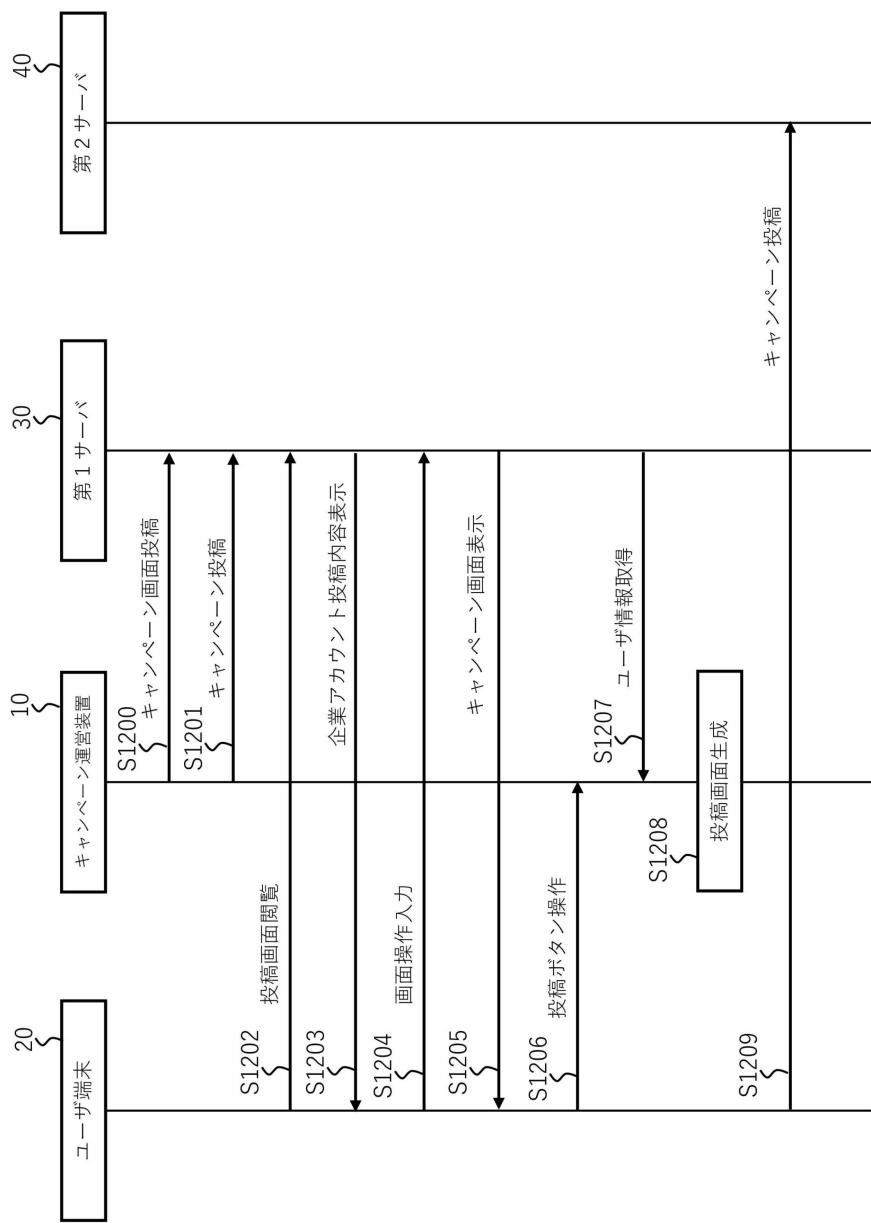
20

30

40

50

図 1 2



10

20

30

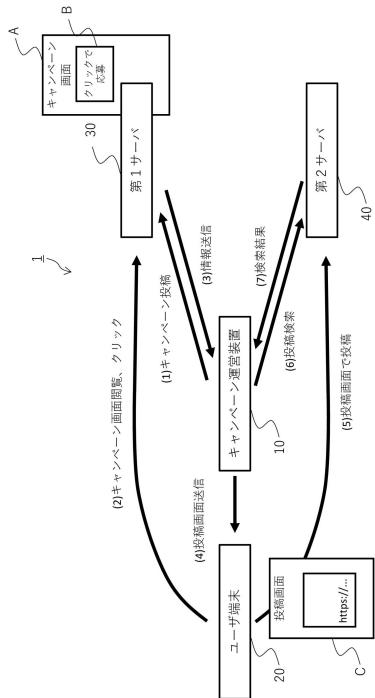
40

50

【図面】

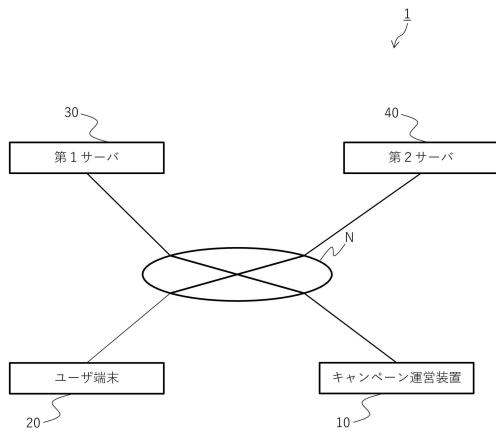
【図1】

図1



【図2】

図2



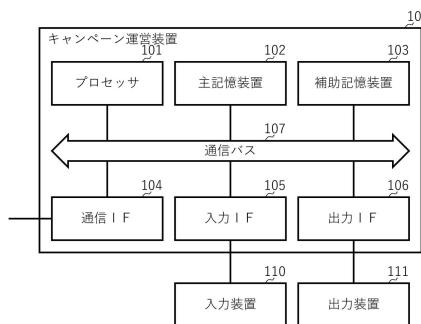
10

20

30

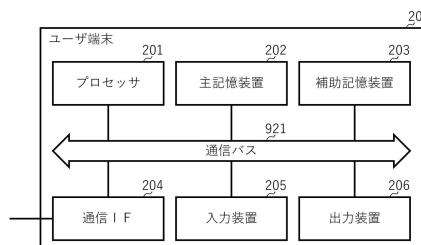
【図3】

図3



【図4】

図4

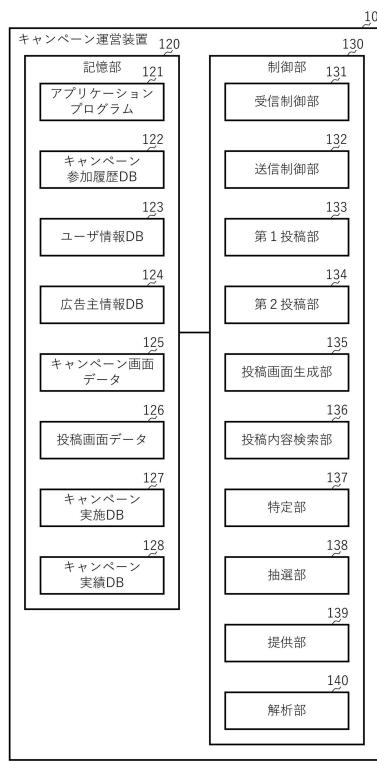


40

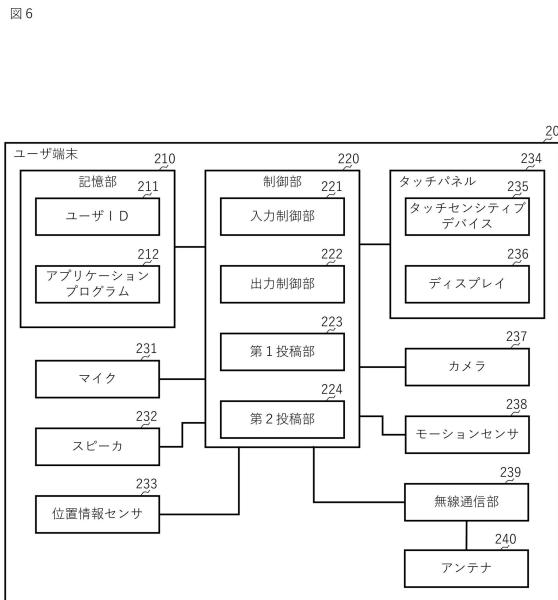
50

【図5】

図5



【図6】



10

20

【図7】

図7

キャンペーン参加履歴DB				
キャンペーンID	ユーザID	抽選結果	日時	特典提供
C001	U0001	落選	2021/03/01/10:10:30	-
C002	U0002	当選B	2021/03/01/12:20:43	-
C001	U0002	当選A	2021/03/02/09:10:20	-
C001	U0003	-	2021/03/02/09:13:45	済
C003	U0001	当選	2021/03/02/09:13:45	済
...

【図8】

図8

ユーザ情報DB					
ユーザID	第1のサービスのアカウントID	第2のサービスのアカウントID	特定ID	広告主との関係	123
U0001	yy001	xx001,xx002	ydways	C01	
U0002	yy002	xx005,xx010,xx323	C02	..	
..

30

40

50

【図 9】

図 9

広告主情報DB		
広告主ID	第1のサービスのアカウントID	第1のサービスのパスワード
C01	cc001	pw001
C02	cc002	pw002
...

124

【図 10】

図 10

キャンペーン実績DB			
キャンペーンID	開始日時	終了日時	ハッシュタグ
c001	2021/03/01/00:00:00	2021/03/31/23:59:59	
c002	2021/02/16/00:00:00	2021/03/15/23:59:59	
c003	2021/02/01/00:00:00	2021/03/31/23:59:59	
...			

127

【図 11】

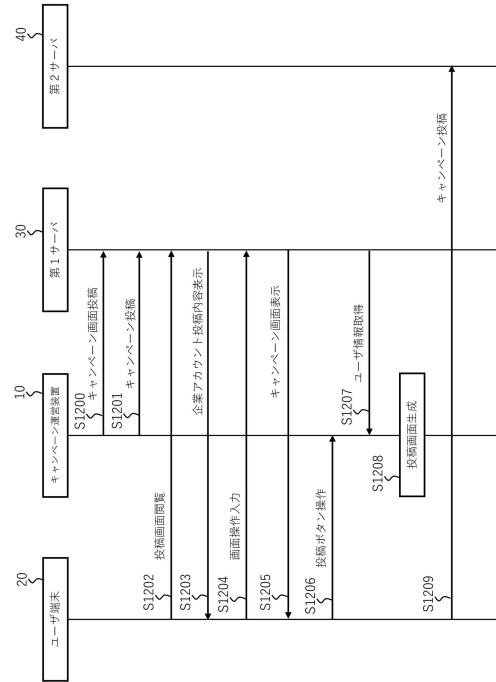
図 11

キャンペーン実績DB		
キャンペーンID	応募総数	第2のサービス投稿数
c001		
c002		
c003		
...		

128

【図 12】

図 12



10

20

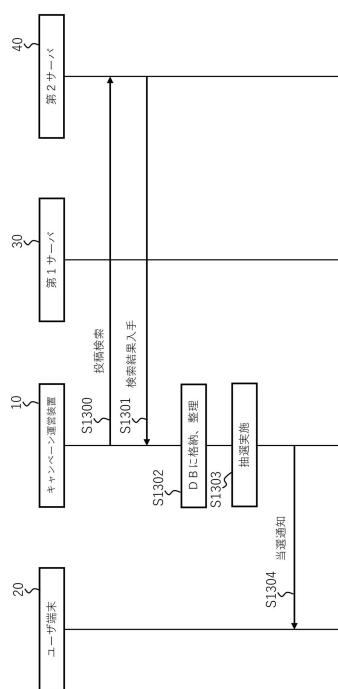
30

40

50

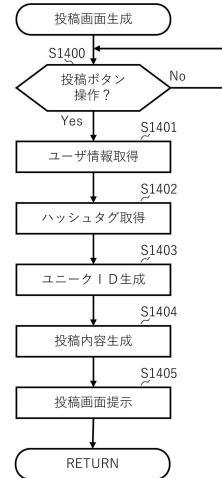
【図 1 3】

図 1 3



【図 1 4】

図 1 4

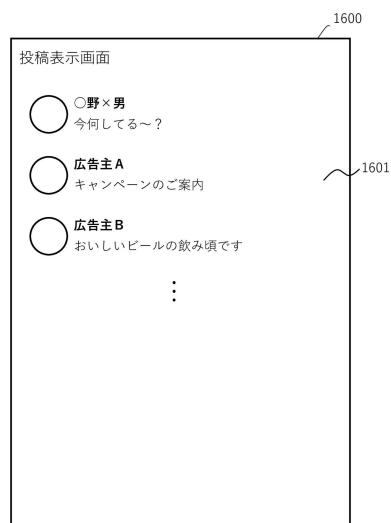
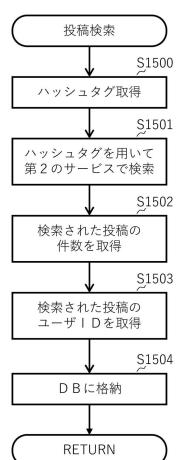


10

20

【図 1 6】

図 1 6



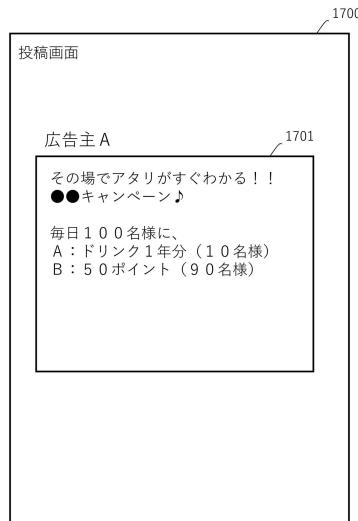
30

40

50

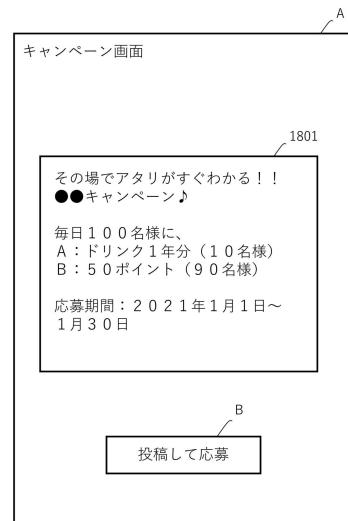
【図17】

図17



【図18】

図18

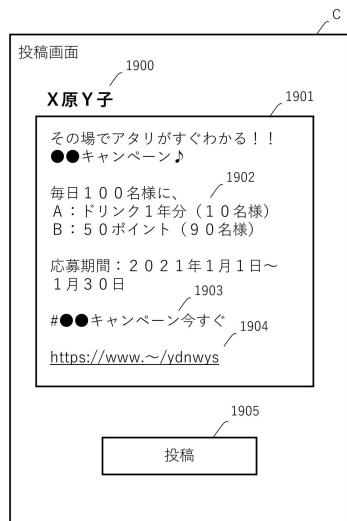


10

20

【図19】

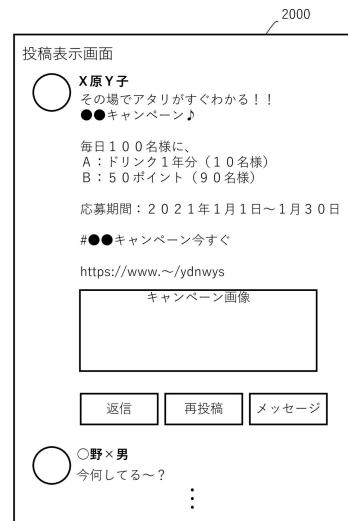
図19



【図20】

図20

30

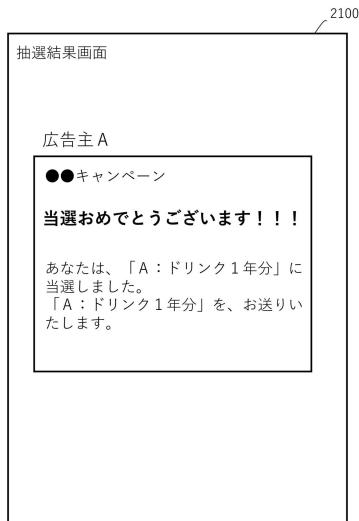


40

50

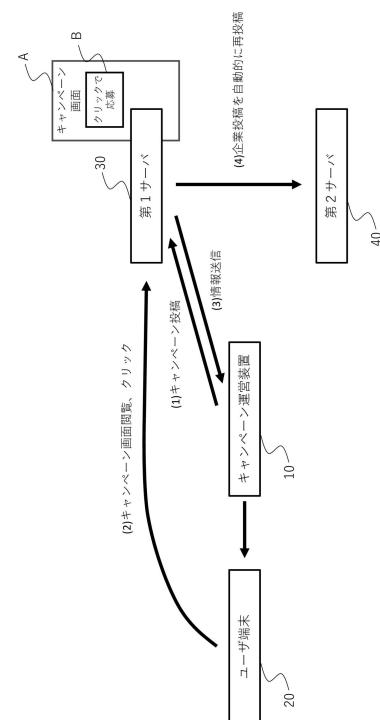
【図21】

図21



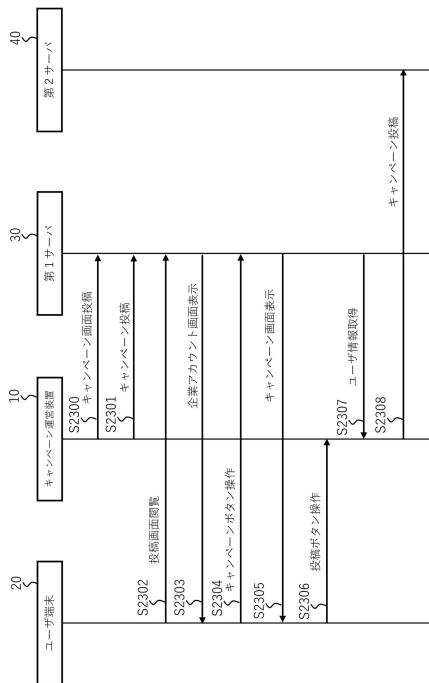
【図22】

図22



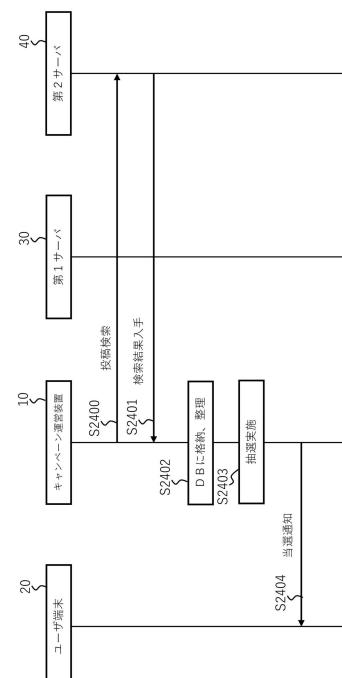
【図23】

図23



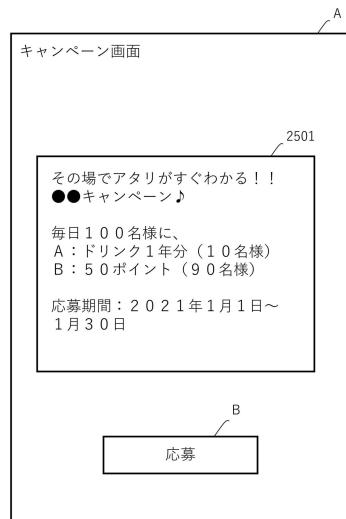
【 図 2-4 】

図24



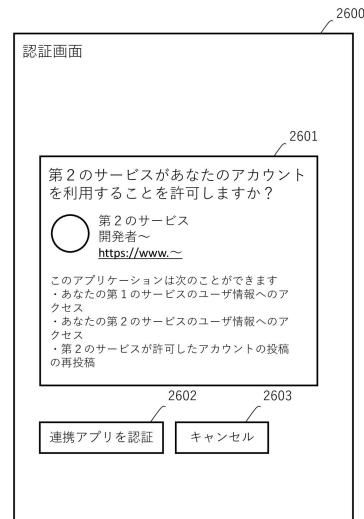
【図25】

図25



【図26】

図26

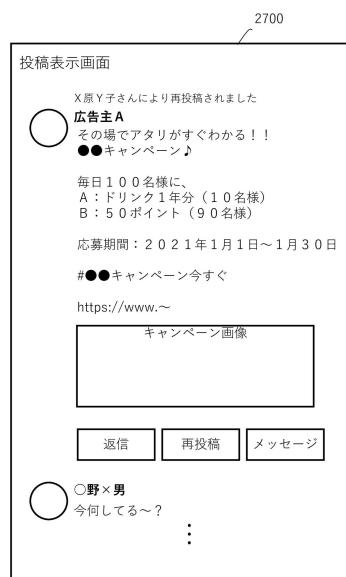


10

20

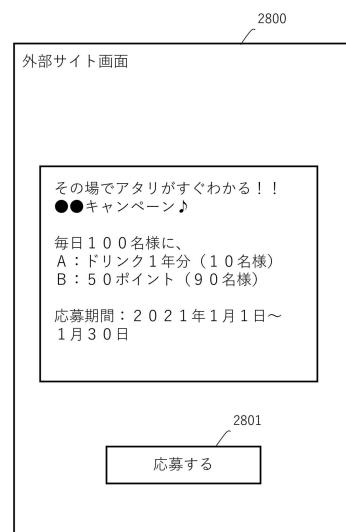
【図27】

図27



【図28】

図28



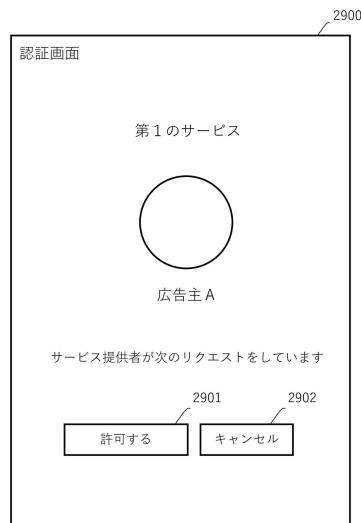
30

40

50

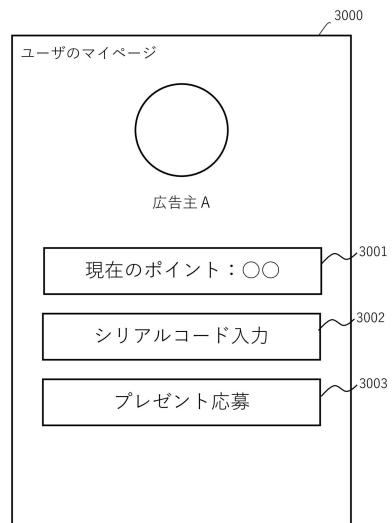
【図 2 9】

図 2 9



【図 3 0】

図 3 0

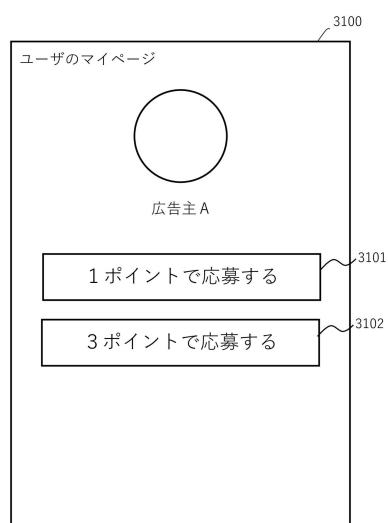


10

20

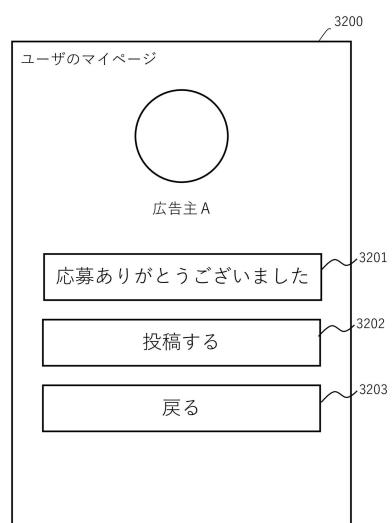
【図 3 1】

図 3 1



【図 3 2】

図 3 2



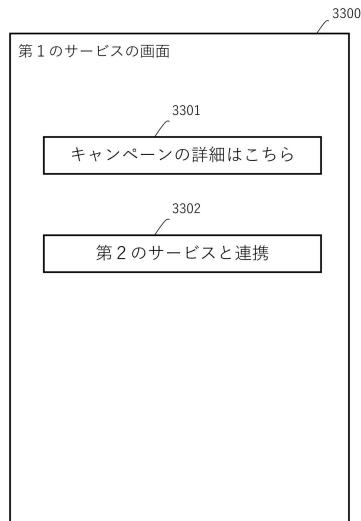
30

40

50

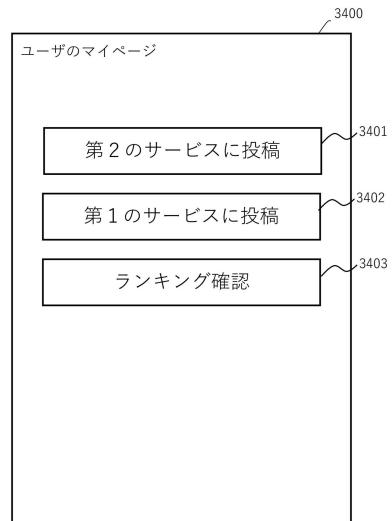
【図 3 3】

図 3 3



【図 3 4】

図 3 4

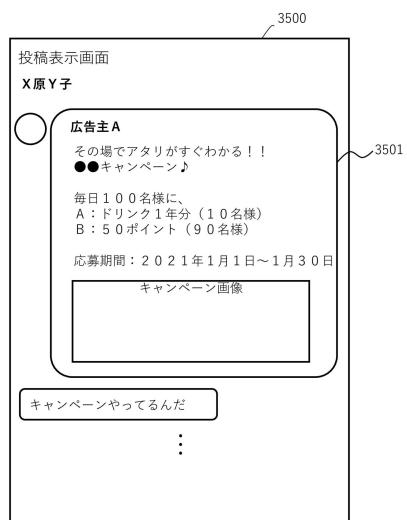


10

20

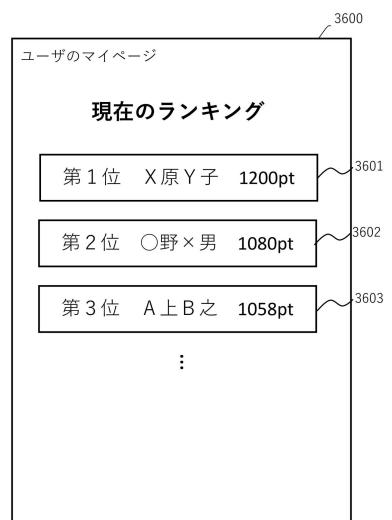
【図 3 5】

図 3 5



【図 3 6】

図 3 6



30

40

50

フロントページの続き

○新宿御苑前4F ユニークビジョン株式会社内

審査官 久宗 義明

(56)参考文献 特許第6157489(JP, B2)

特開2020-017158(JP, A)

米国特許出願公開第2015/0170192(US, A1)

米国特許出願公開第2015/0281208(US, A1)

米国特許出願公開第2020/0288282(US, A1)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

G 06 Q 10 / 00 - 99 / 00