

(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

F I

G 0 6 Q 30/0207(2023.01)

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)	(73)特許権者	512326986
(22)出願日	令和3年12月9日(2021.12.9)		ユニークビジョン株式会社
審査請求日	令和3年12月10日(2021.12.10)		東京都渋谷区千駄ヶ谷五丁目3 4 番 7 号
早期審査対象出願		(74)代理人	110002815
前置審査			I P T e c h 弁理士法人
		(72)発明者	白 土 良之
			東京都新宿区新宿二丁目1 - 1 2 P M
			〇新宿御苑前4 F 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 - 1 2 P M
			〇新宿御苑前4 F 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 - 1 2 P M
			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

10

20

前記第2の情報と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の情報と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 と共通 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ずとも、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

【 0 0 0 7 】

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】

【 0 0 0 8 】

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。

【発明の効果】

【 0 0 0 9 】

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】

【 0 0 1 0 】

【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。

【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。

【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。

10

20

30

40

50

【図 1 6】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 1 7】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 1 8】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 1 9】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 2 0】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。

10

【図 2 1】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 2 2】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 2 3】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 2 4】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 2 3 に示す動作の続きを示す図である。

【図 2 5】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 2 6】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。

20

【図 2 7】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 2 8】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 2 9】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 3 0】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 3 1】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。

30

【図 3 2】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 3 3】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 3 4】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 3 5】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 3 6】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。

40

【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。少なくとも

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、「xxx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、「xxxテーブル」を「xxx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】

40

< 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ングアプリケーション (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)

50

【 0 0 2 2 】

例えば、メッセージ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（フォロワー/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、「フォロワー」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 】

フォロワー/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、フォロワー/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。

【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。

【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。

- ・ 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

【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

10

20

30

40

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

10

【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で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

20

【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。

30

【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。

40

【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

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（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、LIFFB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IF 105、出力IF 106を少なくとも有する。これらは通信バス107により相互に電氣的に接続される。また、キャンペーン運営装置10には、入力IF 105を介して入力装置110が、出力IF 106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】

30

通信IF 104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フェースである。

【0059】

入力IF 105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とのインタフェースとして機能する。出力IF 106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

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ためのものである。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」

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。

【 0 0 8 8 】

第 1 投稿部 1 3 3 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。

【 0 0 8 9 】

具体的には、第 1 投稿部 1 3 3 は、まず、任意のタイミングで、広告主情報 DB 1 2 4 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 3 0 にログインする。これにより、キャンペーン運営装置 1 0 (第 1 投稿部 1 3 3) 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

【 0 0 9 0 】

次に、第 1 投稿部 1 3 3 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 1 3 3 は、キャンペーン画面データ 1 2 5 を第 1 サーバ 3 0 にアップロードする。なお、キャンペーン画面データ 1 2 5 は第 1 サーバ 3 0 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 2 0 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 (画面遷移がスムーズであるなど) サーバにアップロードすることが好ましい。

20

【 0 0 9 1 】

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 2 0 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 2 0 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 1 3 3 により投稿された投稿記事がユーザ端末 2 0 の画面に表示された投稿画面の一例を図 1 7 に示す。

【 0 0 9 2 】

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 1 0 では、第 1 投稿部 1 3 3 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

【 0 0 9 3 】

但し、本実施形態のキャンペーン運営装置 1 0 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 1 0 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 1 3 3 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

【 0 0 9 4 】

ユーザ端末 2 0 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 1 8 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。

【 0 0 9 5 】

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 1 3 3 は、第 1 サーバ 3 0 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 DB 1 2 3 に格納する。

【 0 0 9 6 】

以上の第 1 投稿部 1 3 3 の動作は、第 1 のサービス（第 1 サーバ 3 0）が提供する API（Application Platform Interface）によって実現してもよい。

【 0 0 9 7 】

第 2 投稿部 1 3 4 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 2 0 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 1 3 5 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

【 0 0 9 8 】

ここで、第 2 投稿部 1 3 4 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 1 3 4（及び後述する投稿内容検索部 1 3 6）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てもよい。

【 0 0 9 9 】

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 1 3 4 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 1 2 6 をユーザ端末 2 0 に送出する。投稿画面 C の一例については既に図 1 9 で示している。

20

【 0 1 0 0 】

第 2 投稿部 1 3 4 は、ユーザ端末 2 0 に投稿画面データ 1 2 6 を送出する際に、投稿画面生成部 1 3 5 が生成した投稿内容を含める。投稿画面生成部 1 3 5 の動作の詳細については後述する。

【 0 1 0 1 】

また、第 2 投稿部 1 3 4 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 1 3 6 や提供部 1 3 9 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 1 3 6 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

40

- ・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、投稿記事それぞれについて、第 2 サーバ 4 0 等によって保持される。

【 0 1 0 2 】

以上の第 2 投稿部 1 3 4 の動作は、第 2 のサービス（第 2 サーバ 4 0）が提供する API（Application Platform Interface）によって実現してもよい。

【 0 1 0 3 】

投稿画面生成部 1 3 5 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 1 2 6 を生成して第 2 投稿部 1 3 4 に提供する。

【 0 1 0 4 】

ここで、投稿画面生成部 1 3 5 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。

【 0 1 0 5 】

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 1 0 では、投稿画面生成部 1 3 5 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 1 3 5 は、この ID を、広告主（またはキャンペーン運営装置 1 0 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投稿内容に含める。また、投稿画面生成部 1 3 5 は、生成した一意の ID をユーザ情報 DB 1 2 3 の「特定 ID」に格納する。

【 0 1 0 6 】

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 1 0 では、投稿画面生成部 1 3 5 は、キャンペーン実施 DB 1 2 7 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 1 3 5 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。

【 0 1 0 7 】

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 1 3 6、特定部 1 3 7 及び解析部 1 4 0 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 1 4 0 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 1 3 5 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付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 1 3 5 は、このハッシュタグを投稿内容に含める。

【 0 1 0 8 】

なお、投稿画面生成部 1 3 5 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 1 2 6 を生成して第 2 投稿部 1 3 4 に提供してもよい。

【 0 1 0 9 】

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 1 0 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 1 3 5 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。

【 0 1 1 0 】

投稿内容検索部 1 3 6 は、第 2 投稿部 1 3 4 が提供した環境に基づいて、投稿画面生成部 1 3 5 が提供した投稿画面データ 1 2 6 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 1 3 6 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 1 0 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。

【 0 1 1 1 】

投稿内容検索部 1 3 6 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

10

20

30

40

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 DB 128 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 DB 123 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 DB 123 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

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。好ましくは、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 DB 122 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 DB 128 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 DB 128 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った人も含まれる。

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 DB 128 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

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る。

20

【 0 1 3 0 】

なお、提供部 1 3 9 は、抽選部 1 3 8 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 1 4 0 は、キャンペーン実施 DB 1 2 7 及びキャンペーン実績 DB 1 2 8 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 1 4 0 は、ユーザ情報 DB 1 2 3 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 DB 1 2 8 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 2 0 の機能構成 >

ユーザ端末 2 0 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 2 0 は、記憶部 2 1 0、制御部 2 2 0、マイク 2 3 1、スピーカ 2 3 2、位置情報センサ 2 3 3、タッチパネル 2 3 4、カメラ 2 3 7、モーションセンサ 2 3 8、無線通信部 2 3 9 及びアンテナ 2 4 0 を備える。タッチパネル 2 3 4 はタッチセンシティブデバイス 2 3 5 及びディスプレイ 2 3 6 を備える。記憶部 2 1 0 はユーザ端末 2 0 の主記憶装置 2 0 2 及び補助記憶装置 2 0 3 により構成され、制御部 2 2 0 は主にユーザ端末 2 0 のプロセッサ 2 0 1 により構成され、無線通信部 2 3 9 及びアンテナ 2 4 0 は通信 IF 2 0 4 により構成され、マイク 2 3 1、位置情報センサ 2 3 3、タッチセンシティブデバイス 2 3 5、カメラ 2 3 7、モーションセンサ 2 3 8 は入力装置 2 0 5 により構成され、スピーカ 2 3 2、ディスプレイ 2 3 6 は出力装置 2 0 6 により構成される。

40

【 0 1 3 3 】

< ユーザ端末 2 0 の記憶部の構成 >

ユーザ端末 2 0 の記憶部 2 1 0 は、ユーザ端末 2 0 を利用するユーザを識別するためのユーザ ID 2 1 1、アプリケーションプログラム 2 1 2 を記憶する。

【 0 1 3 4 】

ユーザ ID 2 1 1 はユーザのアカウント ID である。ユーザは、ユーザ端末 2 0 からユーザ ID 2 1 1 を、サーバへ送信する。サーバは、ユーザ ID 2 1 1 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プリター型プログラミング言語を含む。

【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。

【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。

【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。

【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)。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 4 】

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。

【 0 1 4 5 】

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（S 1203）。この投稿内容は S 1201 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

【 0 1 4 6 】

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、操作入力されたことを示す情報が第 1 サーバ 30 に送出される（S 1204）。

【 0 1 4 7 】

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（S 1205）。

20

【 0 1 4 8 】

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。

【 0 1 4 9 】

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行う（S 1206）。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（S 1207）、投稿画面生成動作を行う（S 1208）。

30

【 0 1 5 0 】

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。

【 0 1 5 1 】

ユーザによるボタン B への操作入力を待ち（S 1400 において YES）、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 から取得する（S 1401）。

40

【 0 1 5 2 】

次いで、キャンペーン運営装置 10 は、キャンペーン実施 DB 127 から該当するキャンペーンのハッシュタグを取得する（S 1402）。次いで、キャンペーン運営装置 10 は、S 1401 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（S 1403）。

【 0 1 5 3 】

そして、キャンペーン運営装置 10 は、S 1402 で取得したハッシュタグ、S 1403 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（S 1404）、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（S 1 4 0 5）。

【0 1 5 4】

図 1 9 に、S 1 4 0 5 においてキャンペーン運営装置 1 0 が生成した投稿画面 C の一例を示す。

【0 1 5 5】

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 1 9 0 0（図 1 9 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 1 9 0 1 には、キャンペーンの内容を示す情報 1 9 0 2、ハッシュタグ 1 9 0 3 及び一意の ID が末尾に付加された URL 1 9 0 4 が含まれている。また、投稿画面 C には、領域 1 9 0 1 の内容で第 2 のサービス（第 2 サーバ 4 0）に投稿するための所定の操作入力を受け付けるボタン 1 9 0 5 が設けられている。

10

【0 1 5 6】

ユーザは、キャンペーン応募のためにこのボタン 1 9 0 5 に対して所定の操作入力を行うと、投稿画面 C に表示された内容で第 2 サーバ 4 0 に投稿が行われる（S 1 2 0 9）。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 2 0 に表示される投稿表示画面 2 0 0 0 の一例を図 2 0 に示す。

【0 1 5 7】

20

図 1 3 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、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（S 1 3 0 0）、第 2 サーバ 4 0 から検索結果を入手して DB に格納、管理する（S 1 3 0 1、S 1 3 0 2）。

【0 1 5 8】

キャンペーン運営装置 1 0 による投稿検索動作の詳細を、図 1 5 のフローチャートを参照して説明する。

【0 1 5 9】

まず、キャンペーン運営装置 1 0 は、キャンペーン実施 DB 1 2 7 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（S 1 5 0 0）。そして、キャンペーン運営装置 1 0 は、S 1 5 0 0 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 4 0）で検索し、検索結果を第 2 サーバ 4 0 から入手する（S 1 5 0 1）。

30

【0 1 6 0】

次いで、キャンペーン運営装置 1 0 は、S 1 5 0 1 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 DB 1 2 8 に格納する（S 1 5 0 2）。さらに、キャンペーン運営装置 1 0 は、S 1 5 0 1 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 DB 1 2 3 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（S 1 5 0 3）。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 DB 1 2 3 に格納する（S 1 5 0 4）。

40

【0 1 6 1】

そして、キャンペーン運営装置 1 0 は、キャンペーン期間終了後に抽選を行い（S 1 3 0 3）、抽選の結果当選したユーザに対して当選通知を行う（S 1 3 0 4）。当選通知（抽選結果通知）としてユーザのユーザ端末 2 0 に送出される抽選結果画面 2 1 0 0 の一例を図 2 1 に示す。

【0 1 6 2】

< 第 1 の実施形態の効果 >

50

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と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と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を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通するので、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力を行うと、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きが完了する。

【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ので、ユーザ情報 DB 123 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 DB 127 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、キャンペーン

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、この操作入力を行ったユーザの第 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 】

< 第 2 の実施形態の効果 >

40

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 ID 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されるとともに、「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。

【0192】

20

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】

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。

30

【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。

【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。

【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。

【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、URL 1904 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。

【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】

10

20

30

40

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】

20

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。

【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う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、不揮発性のメモリカード、ROMなどが用いられる。

【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、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ようにしてもよい。

【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。

【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。

【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の情報とを紐付けて

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 の情報とを紐付けたテーブル (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 】

(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。

【 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。

【 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 】

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

10

20

30

40

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(S 2 3 0 1)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(S 2 3 0 6)と、第7のステップ(S 2 3 0 6)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(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)とを実行させる、プログラム。

10

【0 2 3 4】

(付記1 4)

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の情報とを紐付けて管理する第10のステップ(S 2 4 0 2)を有する、付記1 3に記載のプログラム。

【0 2 3 5】

(付記1 5)

第10のステップにおいて、第1の情報と第2の情報とを紐付けたテーブル(1 2 3)を作成して保管する、付記1 4に記載のプログラム。

【0 2 3 6】

20

(付記1 6)

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 3 ~ 1 5のいずれかに記載のプログラム。

【0 2 3 7】

(付記1 7)

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1 6に記載のプログラム。

【0 2 3 8】

30

(付記1 8)

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1 7に記載のプログラム。

【0 2 3 9】

(付記1 9)

第7のステップ(S 2 3 0 6)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1 3 ~ 1 8のいずれかに記載のプログラム。

40

【0 2 4 0】

(付記2 0)

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1 9に記載のプログラム。

【0 2 4 1】

(付記2 1)

プロセッサ(1 0 1)を備える情報処理装置(1 0)であって、プロセッサ(1 0 1)

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。

10

【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。

20

【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。

30

40

【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

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（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方法。

【符号の説明】

【０２４５】

１ キャンペーン運営システム、１０ キャンペーン運営装置、２０ ユーザ端末、３０ 第１サーバ、４０ 第２サーバ、１２０ 記憶部、１２１ アプリケーションプログラム、１２２ キャンペーン参加履歴ＤＢ、１２３ ユーザ情報ＤＢ、１２４ 広告主情報ＤＢ、１２５ キャンペーン画面データ、１２６ 投稿画面データ、１２７ キャンペーン実施ＤＢ、１２８ キャンペーン実績ＤＢ、１３０ 制御部、１３１ 受信制御部、１３２ 送信制御部、１３３ 第１投稿部、１３４ 第２投稿部、１３５ 投稿画面生成部、１３６ 投稿内容検索部、１３７ 特定部、１３８ 抽選部、１３９ 提供部、１４０ 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。

10

【選択図】図12

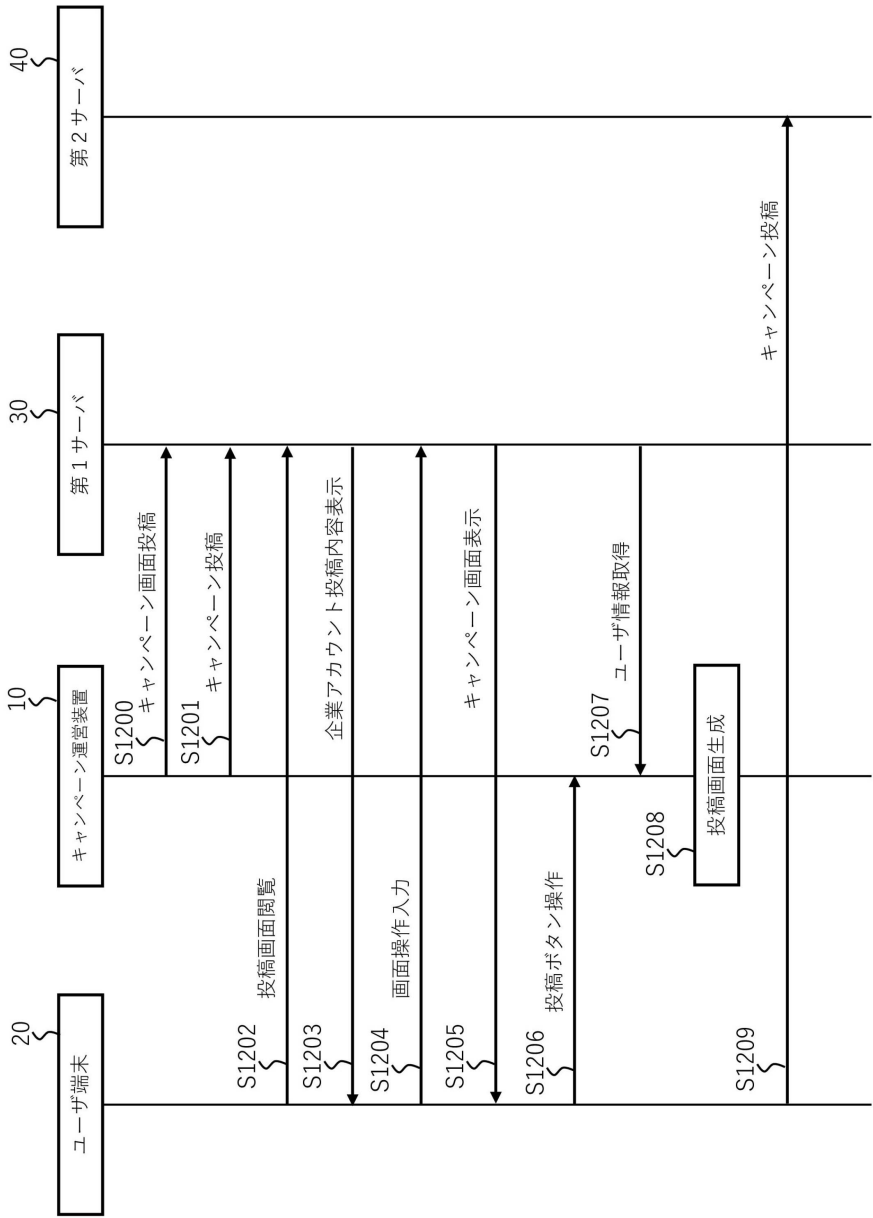
20

30

40

50

図 1 2



10

20

30

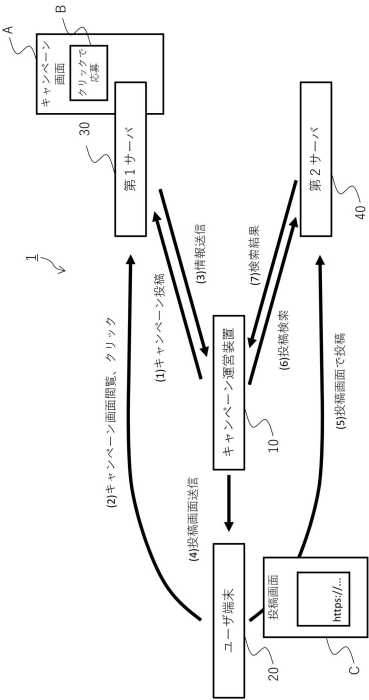
40

50

【図面】

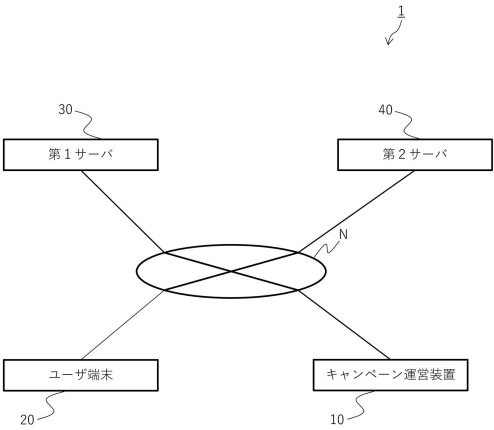
【図 1】

図 1



【図 2】

図 2

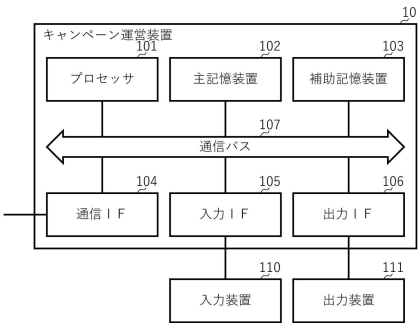


10

20

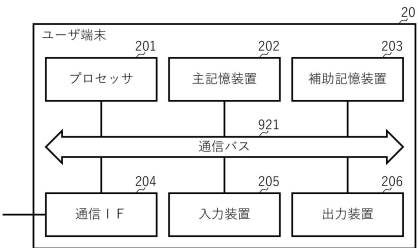
【図 3】

図 3



【図 4】

図 4



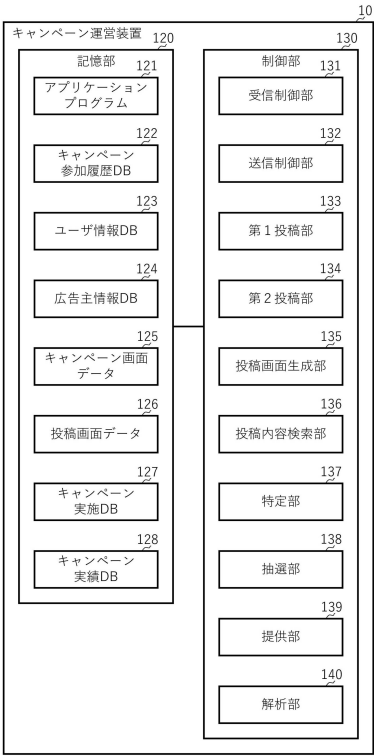
30

40

50

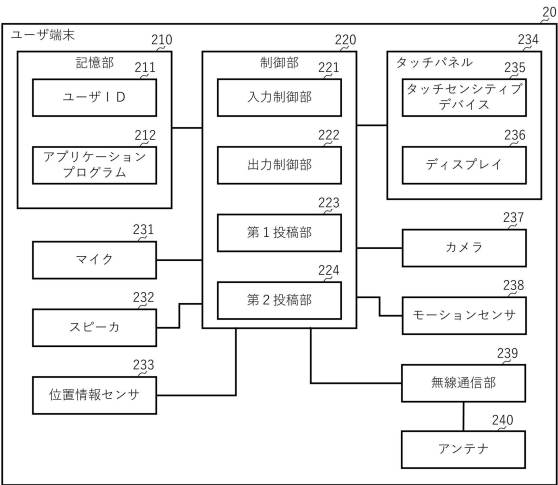
【図 5】

図 5



【図 6】

図 6



【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
U0001	yy001	xx001.xx002	ydnwys	C01
U0002	yy002	xx005.xx007.xx323		C02
...

10

20

30

40

50

【圖 9】

图 9

広告主情報DB		124
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
・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・

【 図 1 0 】

图 10

キャンペーン実施DB			127
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	
...			

10

20

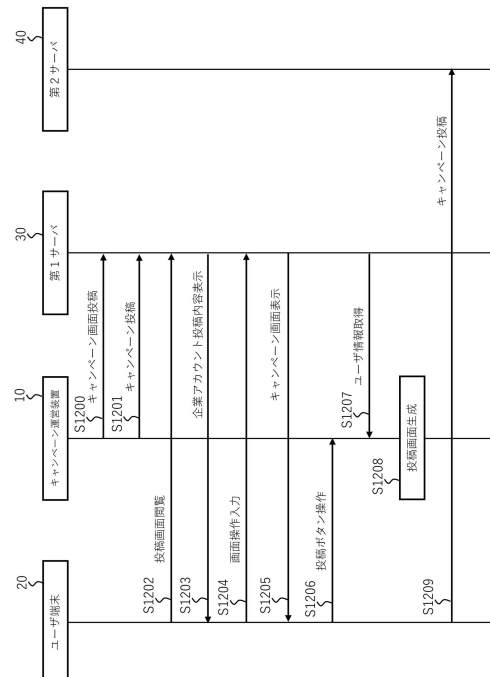
【 図 1 1 】

图 1 1

キャンペーン実績DB							128
キャンペーンID	応募総数	第2のサービス 採集数	再投稿数	メンション数	当選者数	第2のサービス 経由当選者数	
C001							
C002							
C003							
...							

【 図 1 2 】

图 12



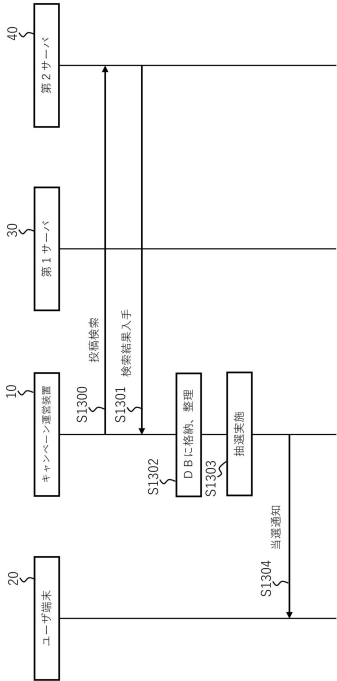
30

40

50

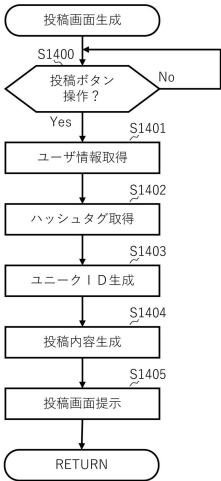
【図 1 3】

図 1 3



【図 1 4】

図 1 4

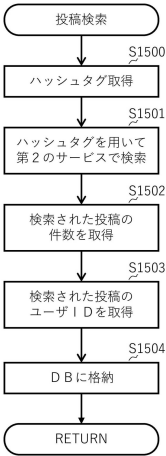


10

20

【図 1 5】

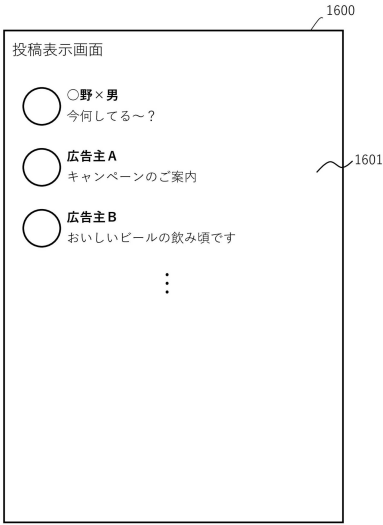
図 1 5



30

【図 1 6】

図 1 6

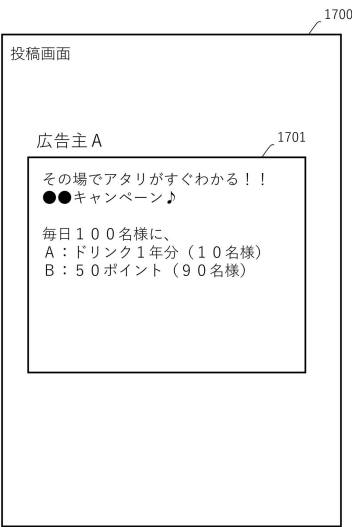


40

50

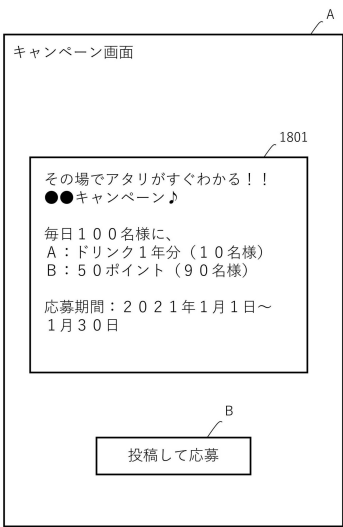
【図 17】

図 17



【図 18】

図 18

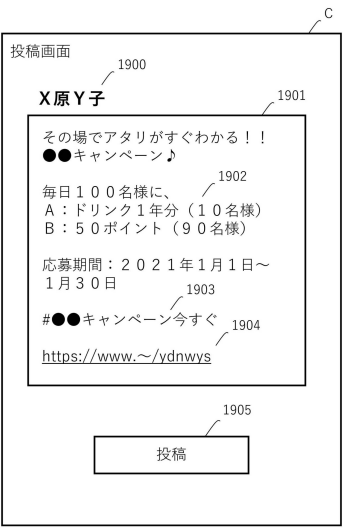


10

20

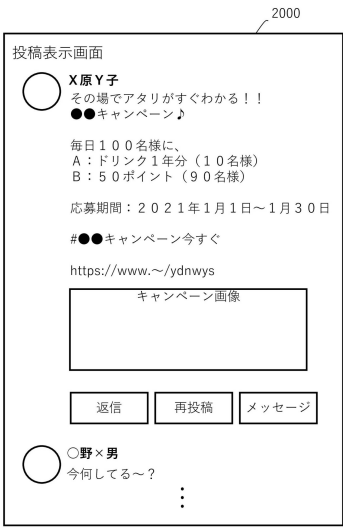
【図 19】

図 19



【図 20】

図 20



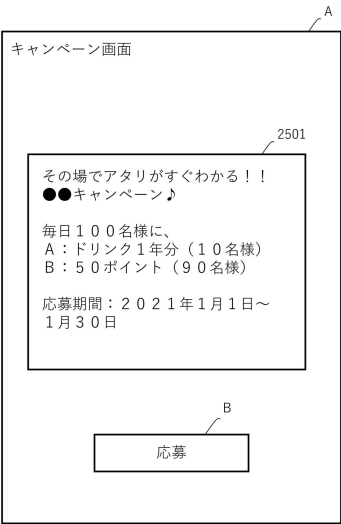
30

40

50

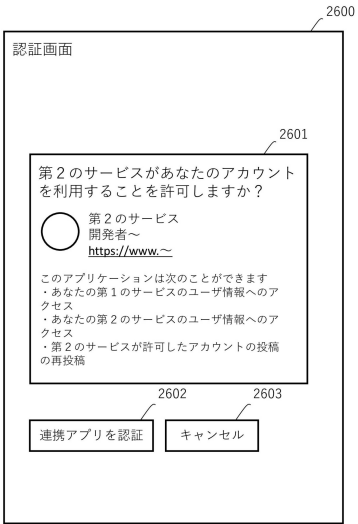
【図 2 5】

図 2 5



【図 2 6】

図 2 6

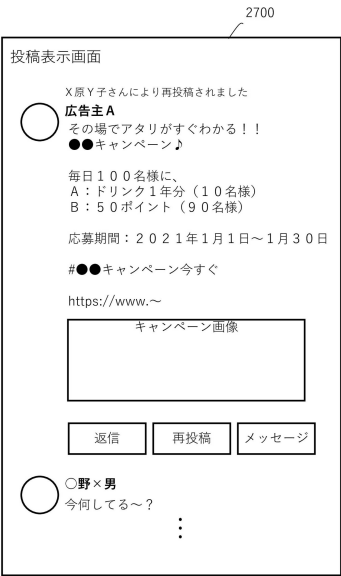


10

20

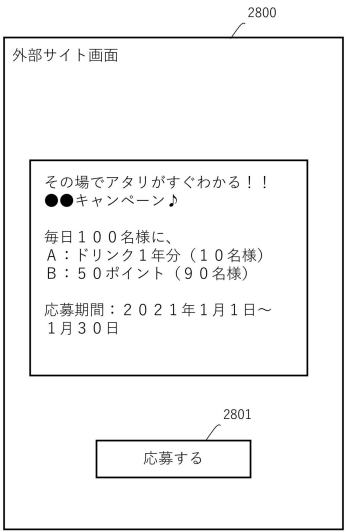
【図 2 7】

図 2 7



【図 2 8】

図 2 8



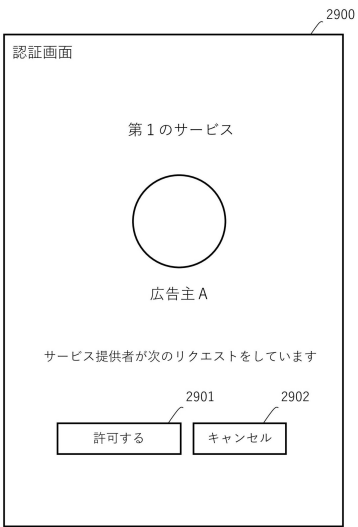
30

40

50

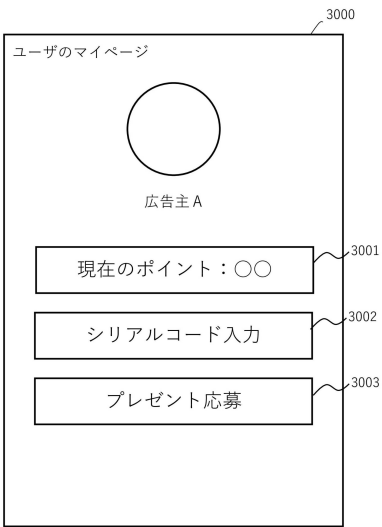
【図 2 9】

図 2 9



【図 3 0】

図 3 0

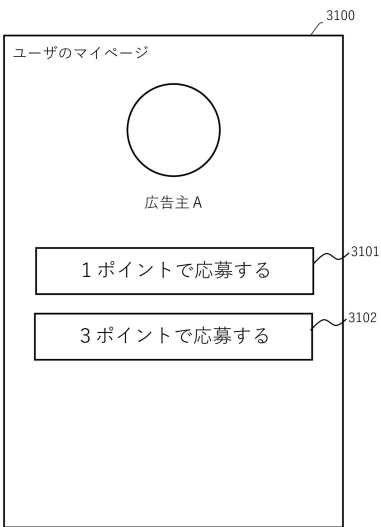


10

20

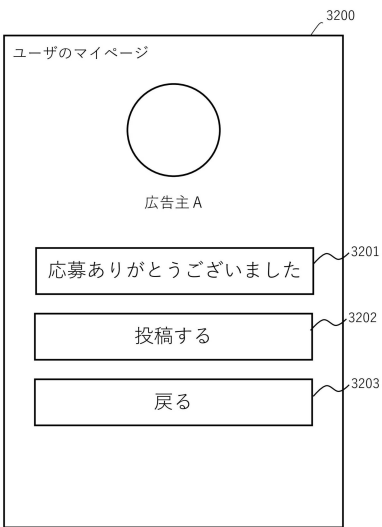
【図 3 1】

図 3 1



【図 3 2】

図 3 2



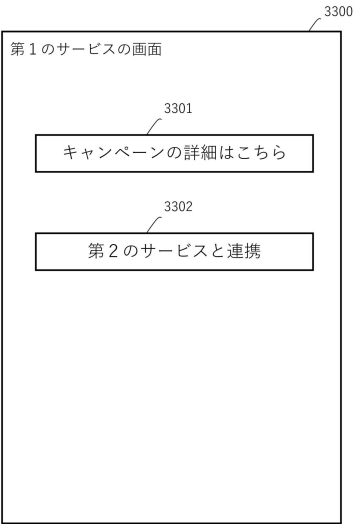
30

40

50

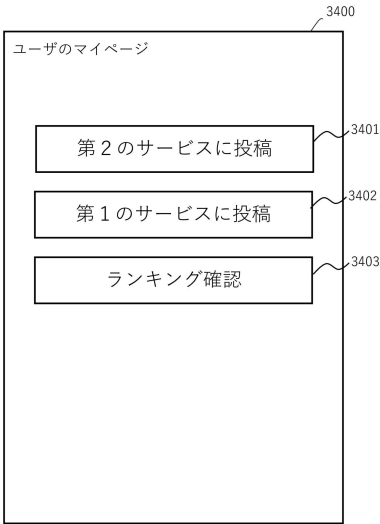
【図 3 3】

図 3 3



【図 3 4】

図 3 4

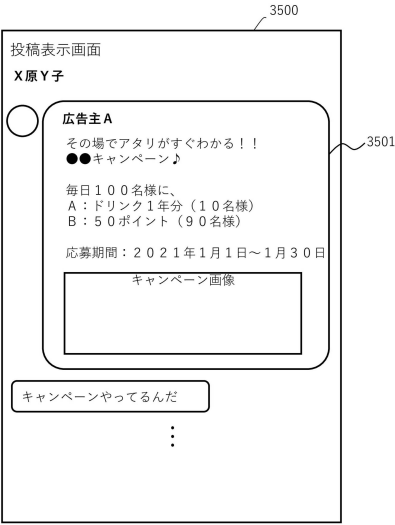


10

20

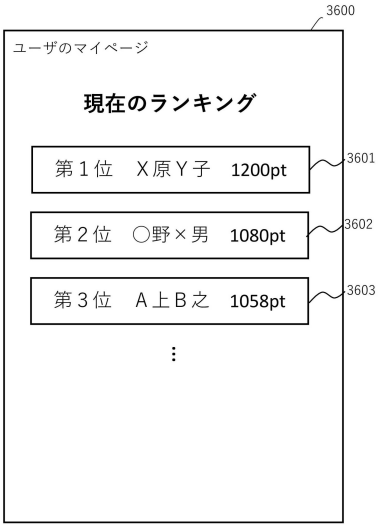
【図 3 5】

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 6 1 5 7 4 8 9 (J P , B 2)
特開 2 0 2 0 - 0 1 7 1 5 8 (J P , A)
米国特許出願公開第 2 0 1 5 / 0 1 7 0 1 9 2 (U S , A 1)
米国特許出願公開第 2 0 1 5 / 0 2 8 1 2 0 8 (U S , A 1)
米国特許出願公開第 2 0 2 0 / 0 2 8 8 2 8 2 (U S , A 1)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
G 0 6 Q 1 0 / 0 0 - 9 9 / 0 0