

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4375673号
(P4375673)

(45) 発行日 平成21年12月2日 (2009. 12. 2)

(24) 登録日 平成21年9月18日 (2009. 9. 18)

(51) Int. Cl.

F I

G 0 9 F 19/00 (2006. 01)
 A 6 3 F 13/12 (2006. 01)
 G 0 6 Q 50/00 (2006. 01)
 G 0 6 Q 30/00 (2006. 01)

G 0 9 F 19/00 Z
 A 6 3 F 13/12 Z E C Z
 G 0 6 F 17/60 1 4 6 Z
 G 0 6 F 17/60 3 2 6

請求項の数 2 (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2004-365828 (P2004-365828)
 (22) 出願日 平成16年12月17日 (2004. 12. 17)
 (65) 公開番号 特開2006-171526 (P2006-171526A)
 (43) 公開日 平成18年6月29日 (2006. 6. 29)
 審査請求日 平成17年12月21日 (2005. 12. 21)

(73) 特許権者 306019111
 株式会社タイトー
 東京都渋谷区代々木三丁目2番7号
 (74) 代理人 100075247
 弁理士 最上 正太郎
 (72) 発明者 中塚 賢二
 東京都千代田区平河町2丁目5番3号 株
 式会社タイトー内
 審査官 宮本 昭彦

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ローカル広告配信システムを具備した通信ゲームシステム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数のゲーム場 (2) に設けられる複数の通信ゲーム装置 (21) と、
 ゲーム場以外 (3) に設けられる不特定多数の情報閲覧端末機 (31) と、
 ホスト局 (1) に設けられるセントラルサーバー (11) であって、下記 (i) ~ (iv)
) 項に記載の構成要素、即ち、

(i) ゲーム場内の通信ゲーム装置 (21) からのアクセスに応じて、その通信ゲーム
 装置向けに配信するため、多数の通信ゲームプログラムを記録したゲームプログラムサー
 バー (11a) と、

(ii) ゲーム場内の通信ゲーム装置 (21) からのアクセスに応じて、その通信ゲーム
 装置向けに配信するため、多数の広告データを記録した広告サーバー (11b) と、

(iii) ゲーム場以外の情報閲覧端末機 (31) からのアクセスに応じて、その情報閲
 覧端末機向けに配信するため、多数の情報を記録し、更に上記広告サーバーの広告デー
 タを転送するサービスサーバー (11c) と、

(iv) 上記のゲームプログラムサーバー、広告サーバー及びサービスサーバーのデー
 タ通信を管理し、ゲーム場の通信ゲーム装置及びゲーム場以外の情報閲覧端末機からのア
 クセスに应答し、要求された情報を送信するセントラルサーバー用通信制御装置 (13) と

を具備し、通信回線網 (4) から通信ゲーム装置用通信制御装置 (22) 及び情報閲覧
 端末機用通信制御装置 (32) を通じてそれぞれ上記複数のゲーム場の通信ゲーム装置及

10

20

び上記不特定多数の情報閲覧端末機に所望の情報をダウンロードし得るセントラルサーバー(11)と、

からなる広告配信システムを具備した通信ゲームシステムにおいて；

各ゲーム場(2)内に、下記(a)～(c)項に記載の構成要素を備えたローカル広告配信装置(23)、即ち、

(a)ローカル広告作成編集機(23a)と、

(b)上記ローカル広告作成編集機(23a)により作成編集されたローカル広告データを、通信回線網を通じて、上記セントラルサーバーの広告サーバー(11b)へアップロードするローカル広告作成編集機用通信制御装置(23b)と、

(c)上記ローカル広告作成編集機(23a)により作成されたローカル広告の広告データを記録し、当該ローカル広告データを当該ゲーム場内の通信ゲーム装置(21)に随時配信し、ディスプレイさせるローカル広告サーバー(23c)と、

を備えたローカル広告配信装置(23)を設けると共に、

上記広告サーバー(11b)、セントラルサーバー用通信制御装置(13)又は通信ゲーム装置用通信制御装置(22)から成る群のなかから選ばれた少なくとも1つの機器に、通信ゲーム装置(21)へのローカル広告データの配信を拒否し得る作動プログラムをインストールしたこと、

を特徴とする、ローカル広告配信システムを具備した上記の通信ゲームシステム。

【請求項2】

複数のゲーム場(2)に設けられる複数の通信ゲーム装置(21)と、

ゲーム場以外(3)に設けられる不特定多数の情報閲覧端末機(31)と、

ホスト局(1)に設けられるセントラルサーバー(11)であって、下記(i)～(iv)項に記載の構成要素、即ち、

(i)ゲーム場内の通信ゲーム装置(21)からのアクセスに応じて、その通信ゲーム装置向けに配信するため、多数の通信ゲームプログラムを記録したゲームプログラムサーバー(11a)と、

(ii)ゲーム場内の通信ゲーム装置(21)からのアクセスに応じて、その通信ゲーム装置向けに配信するため、多数の広告データを記録した広告サーバー(11b)と、

(iii)ゲーム場以外の情報閲覧端末機(31)からのアクセスに応じて、その情報閲覧端末機向けに配信するため、多数の情報を記録し、更に上記広告サーバーの広告データを転送するサービスサーバー(11c)と、

(iv)上記のゲームプログラムサーバー(11a)、広告サーバー(11b)及びサービスサーバー(11c)のデータ通信を管理し、ゲーム場の通信ゲーム装置(21)及びゲーム場以外の情報閲覧端末機(31)からのアクセスに応答し、要求された情報を送信するセントラルサーバー用通信制御装置(13)と、

を具備し、通信回線網(4)から通信ゲーム装置用通信制御装置(22)及び情報閲覧端末機用通信制御装置(32)を通じてそれぞれ上記複数のゲーム場の通信ゲーム装置(21)及び上記不特定多数の情報閲覧端末機(31)に所望の情報をダウンロードし得るセントラルサーバー(11)と、

からなる広告配信システムを具備した通信ゲームシステムにおいて；

各ゲーム場(2)内に、下記(a)～(c)項に記載の構成要素を備えたローカル広告配信装置(23)、即ち、

(a)ローカル広告作成編集機(23a)と、

(b)上記ローカル広告作成編集機(23a)により作成編集されたローカル広告データを、通信回線網を通じて、上記セントラルサーバーの広告サーバー(11b)へアップロードするローカル広告作成編集機用通信制御装置(23b)と、

(c)上記ローカル広告作成編集機(23a)により作成されたローカル広告の広告データを記録し、当該ローカル広告データを当該ゲーム場内の通信ゲーム装置(21)に随時配信し、ディスプレイさせるローカル広告サーバー(23c)と、

を備えたローカル広告配信装置(23)を設けると共に、

上記通信ゲーム装置用通信制御装置（２２）に、通信ゲーム装置（２１）へ配信するローカル広告データの中から、競合するゲーム場のローカル広告データを除外するフィルタリング機能を有する作動プログラムをインストールしたこと、

を特徴とする、ローカル広告配信システムを具備した上記の通信ゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、ローカル広告配信システムを具備した通信ゲームシステムに関する。

【背景技術】

【０００２】

インターネット等の通信回線網を通じて、ホスト局からゲームプログラムをダウンロードして利用し得るようにした通信ゲーム装置は、ゲーム場のみならず、家庭にも普及し、広く利用されている。

このような通信ゲーム装置の普及に伴い、これを広告媒体として用いる提案もこれまでに幾つか行われている。

【０００３】

例えば、下記の特許文献１（特開平０９－０１０４４０号公報）には、ホストコンピュータから各家庭のゲーム機に、ゲームプログラムに関する固定データと商業広告に関する可変データを送信し、各家庭のゲーム機では当該可変データに基づく広告を含む画像を表示するようにしたゲーム機システムが開示されている。

即ち、図３には、この特許文献１に記載のシステムにおけるホスト局と各家庭のゲーム機との関係が模式的に示されており、ホスト局の送信機器からは、ゲームプログラムに関する固定データ（第１のプログラム）に加えて、図示する如く、一般広告（ホスト局によって採用、提供される広域的な需要者を対象とした商業広告）に関する可変データ（第２のプログラム）が通信回線を通じて送信されるようになっている。各家庭のゲーム機は、これらのデータを受信し、記録した後、固定データ（第１のプログラム）を実行することにより実現されるビデオゲームの画像中に、可変データ（第２のプログラム）を実行することにより実現される一般商業広告の画像が組み込まれた映像を表示するようになっている。

このような特許文献１に記載のシステムでは、受信側のゲーム機は家庭用ゲーム機に限られており、ゲーム場の業務用ゲーム機（アーケードゲーム機）は対象とされず、また、提供される広告も、ホスト局の採用に係る一般広告に限られ、各ゲーム場等に固有のローカル広告は配信されなかった。

【０００４】

また例えば、下記の特許文献２（特開２０００－０２９７１２号公報）には、ホスト局から提供される広域広告のほかに、ゲームセンター等に設けられる端末局において、当該ゲームセンターの経営者等（中間ユーザー）が作成編集したローカル広告を加えたり、ホスト局からの広域広告を取捨選択したりできるように構成したアミューズメント機器用広告配信システムが開示されている。

図４には、この特許文献２に記載のシステムにおけるホスト局と各ゲームセンターのゲーム機（アーケードゲーム機）との関係が模式的に示されている。このシステムでは、ゲームセンター内の各アーケードゲーム機への広告配信を制御するために、「ホスト局」と各「アーケードゲーム機」との間には必ず「端末局」が介在しており、当該「端末局」は、ゲームセンターの経営者が広域広告を必要としない場合でも設ける必要があるため、設備投資としての負担が大きく、ゲーム機販売ビジネスを阻害する要因となり易い。また、このシステムでは、「端末局」における操作で広域広告の配信を拒否することができるが、これは決して広域広告主の利益とならず、広告ビジネスの阻害要因ともなりかねない。更にまた、ゲームセンター等のローカル広告は、当該ゲームセンター内に設置されている複数のアーケードゲーム機だけにしか配信できず、当該ゲームセンターの顧客となり得る

10

20

30

40

50

地域内の各家庭や、より広範囲の家庭には配信できず、そのため、ゲームセンターがこの「端末局」を導入する際のインパクトに乏しいだけでなく、広域広告主にとっても、配信先がゲームセンター内のゲーム機だけに限られ、広域配信の機会が提供され得ないという問題もあった。

【 0 0 0 5 】

【特許文献 1】特開平 0 9 - 0 1 0 4 4 0 号公報

【特許文献 2】特開 2 0 0 0 - 0 2 9 7 1 2 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 6 】

本発明は、上記の問題点を解決するためなされたものであり、その目的とするところは、ゲームセンターの運営者にとっては、ゲーム装置導入時の設備投資の負担が少なく済むと共に、当該ゲームセンターのローカル広告をそのゲームセンター内のゲーム装置のみならず広域的に配信することができ、一方、当該ゲームセンター以外の広域広告主にとっては、ゲームセンターの運営者が任意に広域広告の配信を拒否することが不可能であると共に、個々のゲームセンターのゲーム装置のみならず多数の家庭等にも配信が可能であるため、高い広告効果が期待でき、従ってまた、ホスト局の運営者にとっては、ゲーム装置販売ビジネスの促進及び広告ビジネスの促進が同時に期待できる通信ゲームシステムを提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

本発明の上記の目的は、

複数のゲーム場 (2) に設けられる複数の通信ゲーム装置 (2 1) と、

ゲーム場以外 (3) に設けられる不特定多数の情報閲覧端末機 (3 1) と、

ホスト局 (1) に設けられるセントラルサーバー (1 1) であって、下記 (i) ~ (iv) 項に記載の構成要素、即ち、

(i) ゲーム場内の通信ゲーム装置 (2 1) からのアクセスに応じて、その通信ゲーム装置向けに配信するため、多数の通信ゲームプログラムを記録したゲームプログラムサーバー (1 1 a) と、

(ii) ゲーム場内の通信ゲーム装置 (2 1) からのアクセスに応じて、その通信ゲーム装置向けに配信するため、多数の広告データを記録した広告サーバー (1 1 b) と、

(iii) ゲーム場以外の情報閲覧端末機 (3 1) からのアクセスに応じて、その情報閲覧端末機向けに配信するため、多数の情報を記録し、更に上記広告サーバーの広告データを転送するサービスサーバー (1 1 c) と、

(iv) 上記のゲームプログラムサーバー、広告サーバー及びサービスサーバーのデータ通信を管理し、ゲーム場の通信ゲーム装置及びゲーム場以外の情報閲覧端末機からのアクセスに应答し、要求された情報を送信するセントラルサーバー用通信制御装置 (1 3) と

を具備し、通信回線網 (4) から通信ゲーム装置用通信制御装置 (2 2) 及び情報閲覧端末機用通信制御装置 (3 2) を通じてそれぞれ上記複数のゲーム場の通信ゲーム装置及び上記不特定多数の情報閲覧端末機に所望の情報をダウンロードし得るセントラルサーバー (1 1) と、

からなる広告配信システムを具備した通信ゲームシステムにおいて；

各ゲーム場 (2) 内に、下記 (a) ~ (c) 項に記載の構成要素を備えたローカル広告配信装置 (2 3) 、即ち、

(a) ローカル広告作成編集機 (2 3 a) と、

(b) 上記ローカル広告作成編集機 (2 3 a) により作成編集されたローカル広告データを、通信回線網を通じて、上記セントラルサーバーの広告サーバー (1 1 b) へアップロードするローカル広告作成編集機用通信制御装置 (2 3 b) と、

(c) 上記ローカル広告作成編集機 (2 3 a) により作成されたローカル広告の広告デー

10

20

30

40

50

タを記録し、当該ローカル広告データを当該ゲーム場内の通信ゲーム装置（２１）に随時配信し、ディスプレイさせるローカル広告サーバー（２３ｃ）と、

を備えたローカル広告配信装置（２３）を設けると共に、

上記広告サーバー（１１ｂ）、セントラルサーバー用通信制御装置（１３）又は通信ゲーム装置用通信制御装置（２２）から成る群のなかから選ばれた少なくとも１つの機器に、通信ゲーム装置（２１）へのローカル広告データの配信を拒否し得る作動プログラムをインストールしたこと、

を特徴とする、ローカル広告配信システムを具備した上記の通信ゲームシステムによって達成できる。

【０００８】

なお、上記（ａ）～（ｃ）項記載の構成要素を備えたローカル広告配信装置における（ｃ）項記載のローカル広告サーバーについては、これを設けることなく、ゲームセンターごとのローカル広告の当該ゲームセンター内の通信ゲーム装置への配信及び表示は、ホスト局のセントラルサーバーにアップロードされた当該ゲームセンターの広告データを通信回線網を通じてダウンロードして表示するようにしてもよい。

【発明の効果】

【０００９】

上記の如き構成であると、ゲームセンターには、特許文献２の発明において必須とされた前記「端末局」は不要となるので、ゲームセンターの運営者にとっては、設備投資の負担が少なく済む。

また、各ゲームセンターのローカル広告は、ホスト局のセントラルサーバーにアップロードされ、そこから、当該ゲームセンター内のゲーム装置のみならず一般家庭等の不特定多数の情報閲覧端末機へも広域的に配信することができるので、各ゲームセンターの運営者は、その高い広告効果を期待できる。

ゲームセンター内の通信ゲーム装置へのローカル広告の配信を、通信回線網を介することなく、ローカル広告サーバーから直接伝達するようにすれば、通信回線網の使用料の低減のほか、配信の時期や時間等の自由度が増大する。

また、特許文献２における「端末局」のようなものが設けられず、ゲームセンターの運営者が任意に広域広告の配信を拒否することは不可能であると共に、セントラルサーバーに記録された広域広告は、個々のゲームセンターのみならず多数の家庭等にも配信可能であるため、広域広告主にとっても高い広告効果が期待できる。

更にまた、ゲームセンターの運営者及び広域広告主にとって上記のようなメリットがあることによって、ゲームセンターへのゲーム装置の導入、交換が増加したり、広域広告主からの広告の受注が増加したりすれば、ホスト局の運営者にとってもメリットが大きい。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１０】

以下、図面に示す実施例を参照しつつ、本発明を実施するための最良の形態について説明する。

【実施例】

【００１１】

図１は、本発明に係る通信ゲームシステムの一実施例の構成を示すブロック図、図２は、本発明に係る通信ゲームシステムのもう一つの実施例の構成を示すブロック図である。

【００１２】

まず、図１に示す実施例について説明する。

図１中、１はホスト局、１１はセントラルサーバー、１１ａはゲームプログラムサーバー、１１ｂは広告サーバー、１１ｃはサービスサーバー、１２は広域広告作成編集機、１３はセントラルサーバー用通信制御装置、２はゲーム場、２１は通信ゲーム装置、２２は通信ゲーム装置用通信制御装置、２３はローカル広告配信装置、２３ａはローカル広告作成編集機、２３ｂはローカル広告作成編集機用通信制御装置、２３ｃはローカル広告サーバー、３は家庭、３１は情報閲覧端末機、３２は情報閲覧端末機用通信制御装置、４は通

10

20

30

40

50

信回線網である。

なお、図では省略したが、ゲーム場 2 や家庭 3 は多数存在するものであり、また、1 つのゲーム場内には、通信ゲーム装置 2 1 が多数存在するものである。

ゲーム場 2 に設置される通信ゲーム装置 2 1 は、業務用の通信ゲーム装置であり、通常、アーケードゲーム装置とも呼ばれている。

家庭の情報閲覧端末機 3 1 は、パソコン、家庭用通信ゲーム装置、インターネットテレビ、等々のように、インターネット等の通信回線網 4 を通じて各種情報を受信もしくはダウンロードすることができ、画像情報についてはこれをディスプレイし、音声情報についてはこれを再生し得る機能を有する端末装置全般を指すものである。

また、本願において、「広域広告」とは、特定地域の特定の店舗（ゲーム場、商店等）に依存しない広告を指し、「ローカル広告」とは、特定地域の特定の店舗に固有の広告を指すものとする。

【 0 0 1 3 】

図示する如く、ホスト局 1 には、セントラルサーバー 1 1 と、広域広告作成編集機 1 2 と、セントラルサーバー用通信制御装置 1 3 とが備えられ、セントラルサーバー 1 1 には、ゲームプログラムサーバー 1 1 a と、広告サーバー 1 1 b と、サービスサーバー 1 1 c とが設けられる。

【 0 0 1 4 】

セントラルサーバー 1 1 中のゲームプログラムサーバー 1 1 a には、多数の通信ゲームプログラムが記録され、ゲーム場 2 内の通信ゲーム装置 2 1 からのアクセスに応じて、要求された通信ゲームプログラムをそれらの通信ゲーム装置 2 1 に向けて配信すると共に、家庭 3 内の情報閲覧端末機 3 1 が家庭用通信ゲーム装置である場合には、当該端末機 3 1 からのアクセスに応じて、要求された通信ゲームプログラムを、サービスサーバー 1 1 c を介してそれらの情報閲覧端末機 3 1 にも供給し得るようになっている。

【 0 0 1 5 】

広告サーバー 1 1 b には、広域広告作成編集機 1 2 から供給された多数の広域広告と、ゲーム場 2 のローカル広告作成編集機 2 3 a からアップロードされた多数のローカル広告とが記録され、ゲーム場 2 内の通信ゲーム装置 2 1 からのアクセスに応じて、それらの広域広告及びローカル広告をそれらの通信ゲーム装置 2 1 に向けて配信すると共に、家庭 3 内の情報閲覧端末機 3 1 からのアクセスに応じて、同じくそれらの広域広告及びローカル広告を、サービスサーバー 1 1 c を介してそれらの情報閲覧端末機 3 1 にも供給し得るようになっている。

【 0 0 1 6 】

広域広告作成編集機 1 2 は、広域広告主から受注した広域広告をホスト局 1 の担当者が作成編集したり、或いはまた、ホスト局以外の例えば広告代理店等で作成され持ち込まれた広域広告 1 2 0 を取り込んで、広告サーバー 1 1 b に供給する機能を有している。

【 0 0 1 7 】

サービスサーバー 1 1 c には、ゲーム場 2 以外の家庭 3 等に設置された情報閲覧端末機 3 1 に供給すべき多種多様な情報が記録され、情報閲覧端末機 3 1 からのアクセスに応じて、要求された情報が配信されるようになっている。

【 0 0 1 8 】

ホスト局 1 に設けられたセントラルサーバー用通信制御装置 1 3 は、上記ゲームプログラムサーバー 1 1 a、広告サーバー 1 1 b 及びサービスサーバー 1 1 c のデータ通信を管理し、通信回線網 4 を通じて行われるゲーム場の通信ゲーム装置 2 1 及びゲーム場以外の情報閲覧端末機 3 1 からのアクセスに応答し、要求された情報を送信する役割を果たす。また、ローカル広告作成編集機 2 3 a からアップロードされるローカル広告データを広告サーバー 1 1 b へ伝送する役割も果たしている。

【 0 0 1 9 】

ゲーム場 2 には、多数の通信ゲーム装置 2 1 と、通信回線網 4 を通じて当該通信ゲーム装置 2 1 とホスト局 1 の間のデータの送受信を行い、通信ゲームプログラムをダウンロード

10

20

30

40

50

ドする通信ゲーム装置用通信制御装置 2 2 のほか、本発明においては、ローカル広告配信装置 2 3 が設けられている。

ローカル広告配信装置 2 3 は、図 1 に示す実施例においては、ローカル広告作成編集機 2 3 a と、ローカル広告作成編集機用通信制御装置 2 3 b と、ローカル広告サーバー 2 3 c とから構成される。

【 0 0 2 0 】

ローカル広告作成編集機 2 3 a は、そのゲーム場の広告（ローカル広告）を当該ゲーム場の担当者が作成編集したり、或いはまた、広告代理店その他の専門業者に依頼して作成したそのゲーム場のローカル広告 2 3 0 を取り込む機能を有している。更にまた、当該ゲーム場の近隣地域内の商店等のローカル広告を受注し、それらを作成編集したり、取り込むようにしてもよく、そうすることにより、当該ゲーム場はそれらの広告主から広告料を得ることも可能となる。

【 0 0 2 1 】

ローカル広告作成編集機用通信制御装置 2 3 b は、上記ローカル広告作成編集機 2 3 a により作成編集（取込みを含む）されたローカル広告データを、通信回線網 4 を通じて、ホスト局 1 の前記広告サーバー 1 1 b へアップロードする機能を有する。

図では、説明の都合上、このローカル広告作成編集機用通信制御装置 2 3 b を、通信ゲームプログラムをダウンロードするための前記通信ゲーム装置用通信制御装置 2 2 と分けて描いたが、通常は、両者の機能を併せ持つ 1 つの通信制御装置で兼用する。

【 0 0 2 2 】

ローカル広告サーバー 2 3 c は、上記ローカル広告作成編集機 2 3 a により作成されたローカル広告の広告データを記録し、当該ローカル広告データを当該ゲーム場内の通信ゲーム機 2 1 に随時配信し、ディスプレイさせる機能を有する。ここで、「ディスプレイ」とは、広告データが画像情報のみならず音声情報を含む場合には、その音声情報の再生も含むものである（特許請求の範囲の記載においても同様）。

通信ゲーム装置 2 1 によるそのゲーム場のローカル広告のディスプレイは、そのローカル広告データをホスト局 1 の広告サーバー 1 1 b から他のゲーム場のローカル広告などと一緒にダウンロードすることによっても可能であるが、本実施例のように、その広告データをローカル広告サーバー 2 3 c から直接供給し得るように構成することにより、前記の如く、配信時期や時間などの選択の自由度が増大する等のメリットが得られる。

【 0 0 2 3 】

多数の家庭 3 の情報閲覧端末機 3 1 は、前記の如く、パソコン、家庭用通信ゲーム装置、インターネットテレビ、等々が含まれ、ホスト局 1 のサービスサーバー 1 1 c からダウンロードされた広告データを含む映像や音声を再生したり、ゲームプログラムを実行したりする機能を有する。

【 0 0 2 4 】

以上のような構成を有する本発明の通信ゲームシステムにおいては、各ゲーム場 2 の通信ゲーム装置 2 1 において客が所望のゲームを選択することにより、ホスト局 1 のゲームプログラムサーバー 1 1 a から通信回線網 4 を通じて当該所望のゲームプログラムがダウンロードされ、実行される。このゲームの開始直前もしくは終了直後、或いはまた、ゲームの行われない待機期間中などには、通信ゲーム装置 2 1 の画面に、ホスト局 1 の広告サーバー 1 1 b からダウンロードされた各種の広域広告やローカル広告がディスプレイされる。このローカル広告には、そのゲーム場自体のローカル広告作成編集機 2 3 a から広告サーバー 1 1 b へアップロードされたもののほか、当該ゲーム場以外のローカル広告も含まれる。

この場合、広域広告については各ゲーム場側で配信を拒否することはできないが、ローカル広告については、広告サーバー 1 1 b、セントラルサーバー用通信制御装置 1 3 及び / 又は通信ゲーム装置用通信制御装置 2 2 の作動プログラムにより配信を拒否できるようにして、自己のゲーム場のローカル広告だけをローカル広告サーバー 2 3 c から供給して、ディスプレイするように構成することも可能である。そうすることにより、広域広告主

10

20

30

40

50

の利益を損なうことなく、自己と競争関係にある近隣の他のゲーム場のローカル広告を排除することができる。

【 0 0 2 5 】

一方、多数の家庭 3 の情報閲覧端末機 3 1 においても、所望のゲームその他の所望の情報を選択することにより、ホスト局 1 のサービスサーバー 1 1 c から通信回線網 4 を通じてダウンロードされた当該所望のゲームプログラムが実行されたり、所望の情報がディスプレイされる。このゲームもしくは情報の提供開始直前もしくは終了直後、或いはまた、ゲームの行われない待機期間中などには、情報閲覧端末機 3 1 の画面に、ホスト局 1 のサービスサーバー 1 1 c からダウンロードされた各種の広域広告やローカル広告がディスプレイされる。

10

【 0 0 2 6 】

次に、図 2 に示す実施例について説明する。

この実施例が図 1 に示す実施例と異なる点は、ゲーム場 2 のローカル広告配信装置 2 3 中に、前記ローカル広告サーバー 2 3 c を設けていない点である。

通信ゲーム装置 2 1 においてディスプレイされる広域広告及びローカル広告のすべては、ホスト局 1 の広告サーバー 1 1 b から通信回線網 4 を通じてダウンロードされるようになっている。

ローカル広告中に、自己のゲーム場以外の競合するゲーム場のローカル広告が含まれ、そのディスプレイを排除したい場合には、例えば、各ゲーム場のローカル広告作成編集機 2 3 a からアップロードされるローカル広告に予めゲーム場ごとの識別記号を付与しておき、通信ゲーム装置用通信制御装置 2 2等の作動プログラムのフィルタリング機能により、ゲーム場のローカル広告については、自己のローカル広告のみを通過させるように構成することが推奨される。

20

【 0 0 2 7 】

本発明は上記の如く構成されるから、本発明によるときは、各ゲーム場に、前記「端末局」を設ける必要がないため、ゲーム場の運営者にとっては、設備投資の負担が少なくて済むというメリットが得られる。

また、各ゲーム場のローカル広告は、当該ゲーム場内のゲーム装置のみならず一般家庭等の不特定多数の情報閲覧端末機へも広域的に配信することができるので、各ゲームセンターの運営者は、その高い広告効果を期待できるというメリットが得られる。

30

ゲーム場内の通信ゲーム装置へのローカル広告の配信を、通信回線網を介することなく、ローカル広告サーバーから直接伝達するようにすれば、通信回線網の使用料の低減のほか、配信時期や時間等の自由度が増大し、また、他の競合相手のローカル広告を排除することも可能になるというメリットが得られる。

前記「端末局」のようなものが設けられず、ゲーム場の運営者が任意に広域広告の配信を拒否することは不可能であると共に、セントラルサーバーに記録された広域広告は、多数の家庭等にも配信されるため、広域広告主にとって高い広告効果が期待できるというメリットが得られる。

更にまた、ゲーム場の運営者及び広域広告主にとって上記のようなメリットがあることによって、ゲーム場へのゲーム装置の導入、交換が増加したり、広域広告主からの広告の受注が増加したりすれば、ホスト局の運営者にとっても従来にないメリットが得られる。

40

【 0 0 2 8 】

なお、本発明は上記の実施例に限定されるものではなく、本発明はその目的の範囲内において、上記の説明から当業者が容易に想到し得るすべての変更実施例を包摂するものである。

【産業上の利用可能性】

【 0 0 2 9 】

上記の如く、本発明によるときは、ゲーム場の運営者、広域広告主、ホスト局の運営者のすべてに対して従来にないメリットを提供し得るものであるから、本発明は多大の産業上の利用可能性を有するものである。

50

【図面の簡単な説明】

【 0 0 3 0 】

【図 1】本発明に係る通信ゲームシステムの一実施例の構成を示すブロック図である。

【図 2】本発明に係る通信ゲームシステムのもう一つの実施例の構成を示すブロック図である。

【図 3】特許文献 1 に記載のゲーム機システムの構成の概要を示す模式図である。

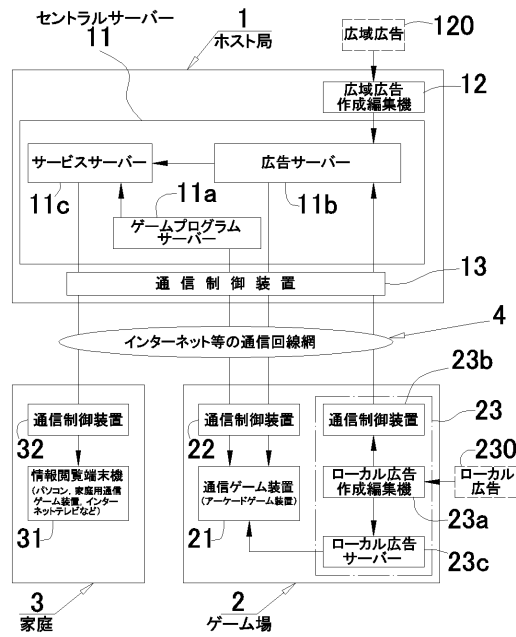
【図 4】特許文献 2 に記載の広告配信システムの構成の概要を示す模式図である。

【符号の説明】

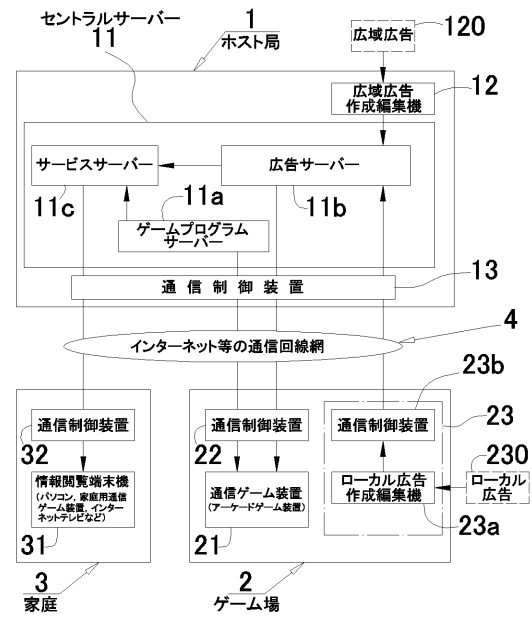
【 0 0 3 1 】

1	ホスト局	10
1 1	セントラルサーバー	
1 1 a	ゲームプログラムサーバー	
1 1 b	広告サーバー	
1 1 c	サービスサーバー	
1 2	広域広告作成編集機	
1 3	<u>セントラルサーバー用通信制御装置</u>	
2	ゲーム場	
2 1	通信ゲーム装置	
2 2	<u>通信ゲーム装置用通信制御装置</u>	
2 3	ローカル広告配信装置	20
2 3 a	ローカル広告作成編集機	
2 3 b	<u>ローカル広告作成編集機用通信制御装置</u>	
2 3 c	ローカル広告サーバー	
3	家庭	
3 1	情報閲覧端末機	
3 2	<u>情報閲覧端末機用通信制御装置</u>	
4	通信回線網	

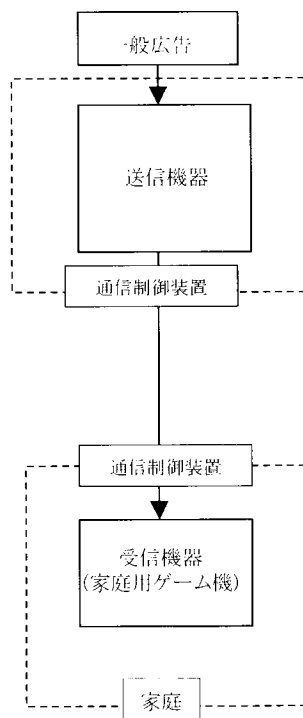
【図 1】



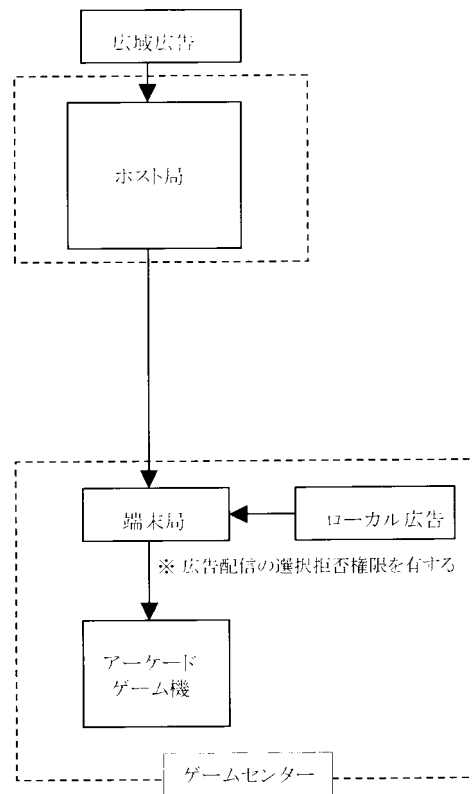
【図 2】



【図 3】



【図 4】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2001-321556(JP,A)
特開2000-029712(JP,A)
特開2003-320170(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

G09F 19/00
A63F 13/12
G06Q 30/00 - 50/00