

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-9207

(P2010-9207A)

(43) 公開日 平成22年1月14日(2010.1.14)

(51) Int.Cl.

F I

テーマコード (参考)

G 0 6 Q 30/00 (2006.01)

G 0 6 F 13/00 (2006.01)

G 0 6 F 17/60 3 2 6

G 0 6 F 17/60 3 3 2

G 0 6 F 17/60 3 0 2 E

G 0 6 F 13/00 5 4 O P

G 0 6 F 13/00 5 4 O R

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 34 頁)

(21) 出願番号 特願2008-165959 (P2008-165959)

(22) 出願日 平成20年6月25日 (2008. 6. 25)

(71) 出願人 308004559

株式会社アイタック

東京都中野区東中野 1-50-4 日進ビル2階

(74) 代理人 100104514

弁理士 森 泰比古

(72) 発明者 森川 尚士

東京都中野区東中野 1-50-4 日進ビル2階 株式会社アイタック内

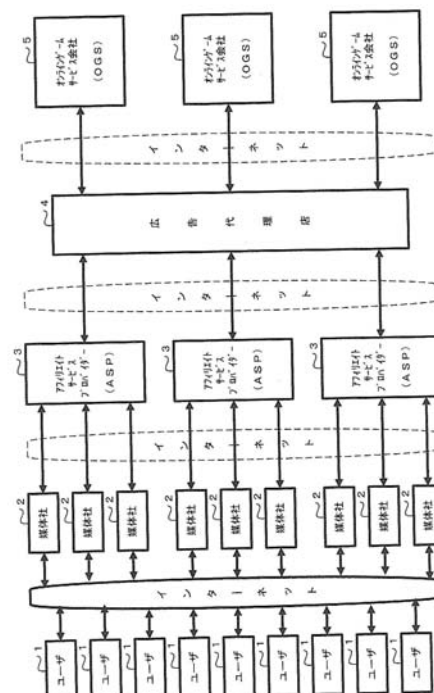
(54) 【発明の名称】 アフィリエイト広告管理システム

(57) 【要約】

【課題】ゲーム初回起動時を成果とする導入の容易なオンラインゲーム用アフィリエイト広告管理システムを提供する。

【解決手段】ユーザーがオンラインゲームサイトに設置された起動ボタンをクリックしたときにユーザーPC端末内でオンラインゲームソフトを起動させると共に広告IDを含んだリクエストをユーザーPC端末からゲートウェイサーバーへと送信させるActiveXコントロールプログラムをオンラインゲームソフトと共にユーザーPC端末内にインストールさせておき、ActiveXコントロールプログラムの作動によってリクエストを受信したことを契機にユーザーPC端末から広告IDをキーとして読み出すことができたクッキーファイルがあり、一致するアクションIDを含みかつ会員登録完了ステータスとなっているアクションログが保存されているときに初回起動済みステータスを付与する。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

広告主とアフィリエイトサービスプロバイダー（以下、「ASP」という。）との間に管理装置を介在させると共に、以下の構成を備えさせたことを特徴とするアフィリエイト広告管理システム。

（１） 前記広告主は、会員登録を実行してオンラインゲームソフトをダウンロードするためのポータルサイトを運営するポータルサーバーと、該オンラインゲームソフトをインストールした情報端末を用いてオンラインゲームサイトにログインしたユーザーに対してインターネット上でオンラインゲームサービスを提供するゲームサイトを運営するゲームサーバーとを備えていること。

10

（２） 前記ASPは、前記広告主の運営する前記ポータルサイトにユーザーを誘導するための広告の配信を許諾した媒体サイトにおいて当該広告をクリックしたユーザーと前記管理装置との間を連絡する処理を実行する媒体管理サーバーを備えていること。

（３） 前記管理装置は、前記ASPの媒体管理サーバー及び前記広告主のポータルサーバーとの間で通信をするゲートウェイ機能と、前記広告主と前記ASPとの間の広告配信に伴う成果報酬の発生状況を管理する広告管理機能とを備えていること。

（４） 前記管理装置は、前記広告主から出稿された広告毎にユニークなID（以下、「広告ID」という。）を発行し、当該広告IDと、該広告IDによって特定されるポータルサイトへとユーザーをリダイレクト接続させるための情報と、該広告IDによって特定される広告の配信を行うASP毎にユニークなID（以下、「ASPID」という。）と、を関連付けた情報を保存しておくデータベース（以下、「広告管理DB」という。）を備えていること。

20

（５） 前記媒体管理サーバーは、前記広告IDと、前記広告の配信を許諾した媒体サイト毎のユニークなID（以下、「媒体ID」という。）とを関連付けた情報を保存しておくデータベース（以下、「媒体管理DB」という。）を備えていること。

（６） 前記媒体サイトに掲載されている前記広告は、当該広告をクリックされたときに当該クリックをしたユーザーの情報端末を、広告IDをキーとして特定されるASPの媒体管理サーバーに対して、広告ID及び媒体IDが判明する様にリダイレクト接続する仕組みを実現する様に構成されていること。

（７） 前記媒体管理サーバーは、（６）の仕組みでリダイレクト接続されたユーザーの情報端末を、さらに、広告ID、媒体ID及びASPIDが判明する様に前記管理装置へとリダイレクト接続する仕組みを実現する様に構成されていること。

30

（８） 前記管理装置は、（７）の仕組みでリダイレクト接続されたユーザーの情報端末を、さらに、広告IDから特定されるポータルサーバーへとリダイレクト接続すると共に、（７）の処理の起因となるクリック単位のユニークなID（以下、「アクションID」という。）を発行し、該アクションIDを広告IDをキーとするクッキーとして前記リダイレクト接続させた情報端末に保存させ、かつ、当該アクションIDを、少なくとも広告ID、ASPID及び媒体IDと関連付けたアクションログを保存する処理を実行する様に構成されていること。

（９） 前記ポータルサイトには、ユーザーが会員登録を完了すると開かれる会員登録完了ページが備えられており、当該会員登録完了ページには、当該会員登録完了ページを開いた情報端末から広告IDを特定した所定のリクエストが前記管理装置に対して送信される仕組みを実現する様に構成されていること。

40

（１０） 前記管理装置は、前記（９）の仕組みによる通知を受信したことを契機に前記所定のリクエストを送信した情報端末から広告IDをキーとして読み出すことができたクッキーと一致するアクションIDを含むアクションログが存在するとき、当該アクションログに会員登録完了ステータスを付与する処理を実行する様に構成されていること。

（１１） 前記会員登録が完了したユーザーが前記オンラインゲームソフトをインストールした情報端末を用いて前記オンラインゲームサイトにログインしてオンラインゲームを起動したとき、前記管理装置に対してユーザーと広告とを特定し得る所定の通知を実行

50

し、当該通知に対応するユーザーの会員登録完了ステータスのアクションログが保存されているとき、当該アクションログに対して初回起動済みステータスを付与する仕組みを備えていること。

(12) 前記管理装置は、前記初回起動済みステータスが新たに付与されたアクションログに基づいて成果報酬を算出すると共に、当該アクションログの情報経路地であるASPの媒体管理サーバーに対して、少なくとも媒体IDと成果報酬とを関連付けて通知する処理を実行する様に構成されていること。

【請求項2】

前記(11)の仕組みとして、以下の(11-1)、(11-2)の仕組みを備えていることを特徴とする請求項1記載のアフィリエイト広告管理システム。

10

(11-1) 前記オンラインゲームサイトにログインしたユーザーが当該オンラインゲームサイトに設置された起動ボタンをクリックしたときに当該ユーザーの情報端末内にインストールされた前記オンラインゲームソフトを起動させると共に当該オンラインゲームソフトに対応する広告IDを含んだ所定のリクエストを当該ユーザーの情報端末から前記管理装置へと送信させるActive Xコントロールプログラムを、前記オンラインゲームソフトと共にユーザーの情報端末内にインストールしておく仕組みとすること。

(11-2) 前記管理装置が、当該Active Xコントロールプログラムの作動による前記所定のリクエストを受信したことを契機にリクエスト送信元の情報端末から広告IDをキーとして読み出すことができたクッキーと一致するアクションIDを含みかつ会員登録完了ステータスとなっているアクションログが保存されているとき、当該アクションログに対して初回起動済みステータスを付与する仕組み。

20

【請求項3】

さらに(11-3)の処理による起動済みステータスの付与の制限をも実行する様に構成されていることを特徴とする請求項2記載のアフィリエイト広告管理システム。

(11-3) 前記管理装置には重複ユーザーカット機能フラグを設定することができ、該フラグが有効に設定されている場合、前記管理装置は、今回参照したアクションログ中のASPID、媒体ID及び媒体サイトの会員のID(以下、「媒体会員ID」という。)の組み合わせと同一のASPID、媒体ID及び媒体会員IDの組み合わせとなっているアクションログが他に存在するか否かを判定し、これらのIDが同一のアクションログが他に存在する場合であって、当該アクションログに起動済みステータスが書き込まれている場合は、(11-2)の仕組みで参照したアクションログのステータスを却下に更新する仕組み。

30

【請求項4】

前記管理装置は、前記(8)の処理として、以下の(8-1)～(8-4)の処理を実行する様に構成したことを特徴とする請求項1～3のいずれか記載のアフィリエイト広告管理システム。

(8-1) (7)の仕組みによるリダイレクト接続がなされたとき、当該リダイレクト接続の原因となった広告IDをキーとして前記広告管理DBを参照してポータルサーバーを特定し、(7)の仕組みによってリダイレクト接続されたユーザーの情報端末を、当該ポータルサーバーへとリダイレクト接続させる処理。

40

(8-2) (7)の仕組みによるリダイレクト接続がなされたユーザーの情報端末に、当該リダイレクト接続の原因となった広告IDをキーとするクッキーが存在するか否かを判定する処理。

(8-3) (8-2)の判定でクッキーが存在しない場合に実行される処理であって、アクションIDを発行し、(7)の仕組みによるリダイレクト接続がなされたユーザーの情報端末に広告IDをキーとするクッキーとして今回発行したアクションIDを保存させると共に、当該アクションIDと、少なくとも広告ID、ASPID及び媒体IDとを関連付けたアクションログを管理装置側に保存する処理。

(8-4) (8-1)の判定でクッキーファイルが存在する場合に実行され、新たにアクションIDを発行し、(7)の仕組みによるリダイレクト接続がなされたユーザーの

50

情報端末に広告IDをキーとするクッキーファイルとして該新たに発行したアクションIDを上書きさせると共に、該新たに発行したアクションIDと、少なくとも広告ID、ASPID及び媒体IDとを関連付けたアクションログを管理装置側に保存する処理。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、オンラインゲームの配信におけるアフィリエイト広告管理システムに関するものである。

【背景技術】

【0002】

現在、約200タイトル近くのオンラインゲームがインターネット上で運営されている。オンラインゲームには、月額利用料を課金するタイプ（以下、「月額課金タイプ」という。）と、ゲームに使用する各種のアイテムを購入した場合に課金するタイプ（以下、「アイテム課金タイプ」という。）とがある。この二つのタイプのオンラインゲームサービスの内、基本的には誰でも無料で遊べる「アイテム課金タイプ」の需要増が期待される。

【0003】

月額課金タイプもアイテム課金タイプも、会員の増加が重要である。従って、オンラインゲームサービス会社は、会員を集めるための広告を行う必要がある。この広告としては、成果報酬型のアフィリエイト広告の利用が有効な方法として期待される。

【0004】

アフィリエイト広告とは、インターネット上のホームページ内に設けられた商品紹介リンクを経由して商品が販売されると、広告主から売上に応じた額の報酬が、ホームページを運営するサイト管理者に支払われるもので、広告主とサイト管理者との間に介在するアフィリエイトサービスプロバイダ（以下、「ASP」という。）と契約したサイト管理者の運営するホームページに商品紹介リンクを設置している。従って、広告主は、インターネット上でより多くの広告を配信するには、複数のASPと契約して、多くのホームページに商品紹介リンクを設置してもらう必要がある。

【0005】

この場合、広告主が複数のASPと契約すると、各ASP毎の仕組にシステムを対応させる必要があるので、導入コストが増加してしまうことから、広告主と各ASPとの間にアフィリエイト管理システムを介在させる提案がある（特許文献1）。

【0006】

この特許文献1に記載されたアフィリエイト管理システムは、複数のASPのいずれかから商品紹介リンクがユーザーによってクリックされたことが通知されると、クリックされたホームページのURLとその通知を行なったASPの情報をクリック状況データベースに蓄積するとともに、販売サイトにジャンプしてきたユーザーのその後の動向を監視し、ユーザーが販売サイトで商品を購入することを決定し、広告主とユーザーとの間で売買契約が結ばれると、売買契約が成立したことを今回のクリックの通知を行なったASPに対して通知するシステムとして構成されている。

【特許文献1】特開2008-9805号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

ところで、オンラインゲームサービスにおいては、ユーザーがゲームの会員登録を行った上で、ゲーム会社のサイトからゲームソフトをダウンロードし、自己のPC端末にインストールした後、会員登録情報を用いてゲーム専用サイトへとログインして当該サイトに設置された起動ボタンを押すことによってゲームを開始できる様に構成されたものが主流となっている。

【0008】

一方、商品紹介を行うサイトによっては、当該サイトに成果報酬が支払われた場合に、

10

20

30

40

50

ユーザーに対してポイント還元等のサービスを提供しているサイト（以下、「ポイントサイト」という。）がある。このため、会員登録を成功報酬の成果地点とすると、ポイントサイトと契約したASPにおいては、実際にはゲームに興味がなくとも無料の会員登録まではしておこうというユーザーを誘導した場合にも広告費が発生することになり、オンラインゲーム業界において需要の高いアイテム課金タイプのゲームサイト運営会社にとっては無駄な広告費の支払いを抑制できないという問題がある。

【0009】

これに対し、アイテム課金が発生したときを成果地点とすると、ユーザーがオンラインゲーム会社のサイトに最初にアクセスしてから成果報酬が発生するまでの期間が長くなり過ぎて追跡できなくなるおそれや、アイテム毎の単価を反映させる必要があるなど、ASPにとっても広告主にとっても不利益な処理や煩雑な処理が発生するおそれがある。

10

【0010】

そこで、本発明は、オンラインゲームのアフィリエイト広告を行うためのシステムにおいて、ポイントサイトの弊害を排除すると共にASPにも広告主にも極端に不利益な処理や煩雑な処理が発生しない様にするを目的としてなされた。

【0011】

また、本発明は、上記目的を達成する上で、「ゲームソフトをインストールした後に会員登録情報を用いてゲーム専用サイトに直接ログインする」というオンラインゲームの特色に鑑み、管理装置側がゲームの起動時点を的確に検知することができ、かつ、導入が容易なシステムを提供することをさらなる目的としてなされた。

20

【課題を解決するための手段】

【0012】

上記第1の目的を達成するためになされた本発明のアフィリエイト広告管理システムは、広告主とASPとの間に管理装置を介在させると共に、以下の構成を備えさせたことを特徴とする。

（1）前記広告主は、会員登録を実行してオンラインゲームソフトをダウンロードするためのポータルサイトを運営するポータルサーバーと、該オンラインゲームソフトをインストールした情報端末を用いてオンラインゲームサイトにログインしたユーザーに対してインターネット上でオンラインゲームサービスを提供するゲームサイトを運営するゲームサーバーとを備えていること。

30

（2）前記ASPは、前記広告主の運営する前記ポータルサイトにユーザーを誘導するための広告の配信を許諾した媒体サイトにおいて当該広告をクリックしたユーザーと前記管理装置との間を連絡する処理を実行する媒体管理サーバーを備えていること。

（3）前記管理装置は、前記ASPの媒体管理サーバー及び前記広告主のポータルサーバーとの間で通信をするゲートウェイ機能と、前記広告主と前記ASPとの間の広告配信に伴う成果報酬の発生状況を管理する広告管理機能とを備えていること。

（4）前記管理装置は、前記広告主から出稿された広告毎にユニークなID（以下、「広告ID」という。）を発行し、当該広告IDと、該広告IDによって特定されるポータルサイトへとユーザーをリダイレクト接続させるための情報と、該広告IDによって特定される広告の配信を行うASP毎にユニークなID（以下、「ASPID」という。）と、を関連付けた情報を保存しておくデータベース（以下、「広告管理DB」という。）を備えていること。

40

（5）前記媒体管理サーバーは、前記広告IDと、前記広告の配信を許諾した媒体サイト毎のユニークなID（以下、「媒体ID」という。）とを関連付けた情報を保存しておくデータベース（以下、「媒体管理DB」という。）を備えていること。

（6）前記媒体サイトに掲載されている前記広告は、当該広告をクリックされたときに当該クリックをしたユーザーの情報端末を、広告IDをキーとして特定されるASPの媒体管理サーバーに対して、広告ID及び媒体IDが判明する様にリダイレクト接続する仕組みを実現する様に構成されていること。

（7）前記媒体管理サーバーは、（6）の仕組みでリダイレクト接続されたユーザー

50

の情報端末を、さらに、広告ID、媒体ID及びASPIDが判明する様に前記管理装置へとリダイレクト接続する仕組みを実現する様に構成されていること。

(8) 前記管理装置は、(7)の仕組みでリダイレクト接続されたユーザーの情報端末を、さらに、広告IDから特定されるポータルサーバーへとリダイレクト接続すると共に、(7)の処理の起因となるクリック単位のユニークなID(以下、「アクションID」という。)を発行し、該アクションIDを広告IDをキーとするクッキーとして前記リダイレクト接続させた情報端末に保存させ、かつ、当該アクションIDを、少なくとも広告ID、ASPID及び媒体IDと関連付けたアクションログを保存する処理を実行する様に構成されていること。

(9) 前記ポータルサイトには、ユーザーが会員登録を完了すると開かれる会員登録完了ページが備えられており、当該会員登録完了ページには、当該会員登録完了ページを開いた情報端末から広告IDを特定した所定のリクエストが前記管理装置に対して送信される仕組みを実現する様に構成されていること。

(10) 前記管理装置は、前記(9)の仕組みによる通知を受信したことを契機に前記所定のリクエストを送信した情報端末から広告IDをキーとして読み出すことができたクッキーと一致するアクションIDを含むアクションログが存在するとき、当該アクションログに会員登録完了ステータスを付与する処理を実行する様に構成されていること。

(11) 前記会員登録が完了したユーザーが前記オンラインゲームソフトをインストールした情報端末を用いて前記オンラインゲームサイトにログインしてオンラインゲームを起動したとき、前記管理装置に対してユーザーと広告とを特定し得る所定の通知を実行し、当該通知に対応するユーザーの会員登録完了ステータスのアクションログが保存されているとき、当該アクションログに対して初回起動済みステータスを付与する仕組みを備えていること。

(12) 前記管理装置は、前記初回起動済みステータスが新たに付与されたアクションログに基づいて成果報酬を算出すると共に、当該アクションログの情報経路地であるASPの媒体管理サーバーに対して、少なくとも媒体IDと成果報酬とを関連付けて通知する処理を実行する様に構成されていること。

【0013】

本発明のアフィリエイト広告管理システムによれば、媒体サイトの広告がユーザーによってクリックされたときに、(6)の仕組みにより、媒体サイトからASPのシステムへとユーザーの情報端末がリダイレクト接続される。この(6)の仕組みは、例えば、クリックされたときのリダイレクト接続先を配信許諾元ASPとしたバナー広告などによって実現することができる。この(6)の仕組みによるリダイレクト接続が行われると、ASPのシステムは、媒体IDをキーとして媒体管理DBから管理装置に対するリダイレクト接続情報を抽出することができる。従って、(7)の仕組みにより、広告ID、媒体ID及びASPIDが判明する様に、管理装置に対してユーザーの情報端末をリダイレクト接続することができる。この(7)の仕組みによるリダイレクト接続がなされた管理装置においては、当該リダイレクト接続に伴って判明した広告IDをキーとして広告管理DBからさらなるリダイレクト接続のための情報(ポータルサイトのURL)を抽出してリダイレクト接続を実行すると共に、アクションIDを発行してユーザーの情報端末に広告IDをキーとするクッキーファイルとして保存させ、それ自身も当該アクションIDと、広告ID、ASPID及び媒体IDとを関連付けたアクションログを保存する(8)。このリダイレクト接続が行われた状態でユーザーが会員登録まで進み、会員登録完了ページがユーザーの情報端末に表示される。

【0014】

このとき、例えば、会員登録完了ページに、当該ページが表示されたときに管理装置を行き先として飛ばされるイメージタグ等を予め設置しておくことによって(9)の仕組みを実現することができる。このイメージタグは、単に会員登録完了ページが表示されたことだけを条件に飛ばすようにしておけばよい。それは、本発明のシステムにおいては、管理装置側が会員登録完了の通知を受信したことを契機に当該リクエストを飛ばしたユーザー

10

20

30

40

50

の情報端末から広告IDをキーとして読み出すことができたクッキーファイルと一致するアクションIDを含むアクションログが保存されているときに、初めて当該アクションログに会員登録完了ステータスを付与する処理を実行する構成としているからである(10)。

【0015】

従って、会員登録に至った経路に関係なく(9)の仕組みによるリクエストがなされたとしても、広告IDをキーにして読み出されるクッキーファイル自体がないときは、(10)の処理によるアクションログのステータス更新はなされない。また、その後の(11)の仕組み中のゲーム起動の通知があっても初回起動済みステータスに更新すべきアクションログは存在せず、(12)の処理における成果報酬も算出されない。

10

【0016】

なお、(6)の仕組みにおいて、媒体サイトがポイントサイトである場合、当該媒体サイトにおけるユーザーの媒体会員IDもリダイレクト接続の際に通知する仕組みとすることができる。そして、(7)の仕組みは、媒体会員IDの通知を伴うリダイレクト接続がなされたときは、当該媒体会員IDの含めた通知を伴うリダイレクト接続によってユーザーの情報端末を管理装置に対してリダイレクト接続する仕組みとすることができる。この媒体会員IDを含む通知と共にリダイレクト接続された管理装置は、アクションログを保存する際に、広告ID、ASPID及び媒体IDに加えて、媒体会員IDもアクションIDに紐付ける情報とすることができる。そして、(12)の処理における成果報酬の通知の際には、当該成果報酬の算出に用いたアクションログに媒体会員IDが含まれているときは、この媒体会員IDも含んだ情報としてASPに対する通知を行う様にすることができる。即ち、アクションログを、ASPからのリダイレクト接続の際に判明する各種IDとアクションIDの関係として保存することで、媒体サイトがポイントサイトである場合にも、初回起動時を成果地点とした媒体会員へのポイント還元を可能にすることができるのである。

20

【0017】

また、かかる作用・効果を発揮し得ると共にさらなる目的をも達成するために、前記(11)の仕組みとして、以下の(11-1)、(11-2)の仕組みを備えたシステムとして構成するとさらによい。

(11-1) 前記オンラインゲームサイトにログインしたユーザーが当該オンラインゲームサイトに設置された起動ボタンをクリックしたときに当該ユーザーの情報端末内にインストールされた前記オンラインゲームソフトを起動させると共に当該オンラインゲームソフトに対応する広告IDを含んだ所定のリクエストを当該ユーザーの情報端末から前記管理装置へと送信させるActiveXコントロールプログラムを、前記オンラインゲームソフトと共にユーザーの情報端末内にインストールしておく仕組みとすること。

30

(11-2) 前記管理装置が、当該ActiveXコントロールプログラムの作動による前記所定のリクエストを受信したことを契機にリクエスト送信元の情報端末から広告IDをキーとして読み出すことができたクッキーと一致するアクションIDを含みかつ会員登録完了ステータスとなっているアクションログが保存されているとき、当該アクションログに対して初回起動済みステータスを付与する仕組み。

40

【0018】

後述する様に、本発明の第1目的である成果地点を会員登録より奥の初回起動時点にするための仕組みとしては、オンラインゲームソフトに不正アクセス防止用のセキュリティソフトを組み込んで当該セキュリティソフトの機能による起動時の通知を実行するシステムや、広告主のシステムに監視プログラムを常駐させる仕組みによって実現することもできる。しかし、セキュリティソフトを組み込むためのコストアップや、監視プログラムを常駐させるためのコストアップが初回起動時を成果地点とする本システムの導入をし難くする。これに対し、ActiveXコントロールプログラムでオンラインゲームソフトを起動するシステムを利用する場合、起動時に広告IDを特定するリクエストを飛ばすだけで足り、これは、広告IDをキーにユーザーの情報端末にクッキーアクションIDを保

50

存するという構成との関係によって本システム経由で会員登録したユーザーの初回起動時点を的確に把握することができる。そのためのActive Xコントロールプログラムをユーザーの情報端末にインストールする処理は、オンラインゲームソフトのダウンロード・インストールの際に実施できる。従って、オンラインゲームソフトと共にダウンロードするActive Xコントロールプログラムに広告IDを含むリクエストを管理装置に対して飛ばす処理を追加したプログラムをポータルサイトに設置しておくだけで、導入が容易で的確な処理を可能にすることができる。

【0019】

ここで、さらに(11-3)の処理による起動済みステータスの付与の制限をも実行する様に構成してもよい。

(11-3) 前記管理装置には重複ユーザーカット機能フラグを設定することができ、該フラグが有効に設定されている場合、前記管理装置は、今回参照したアクションログ中のASPID、媒体ID及び媒体サイトの会員のID(以下、「媒体会員ID」という。)の組み合わせと同一のASPID、媒体ID及び媒体会員IDの組み合わせとなっているアクションログが他に存在するか否かを判定し、これらのIDが同一のアクションログが他に存在する場合であって、当該アクションログに起動済みステータスが書き込まれている場合は、(11-2)の仕組みで参照したアクションログのステータスを却下に更新する仕組み。

【0020】

また、前記管理装置は、前記(8)の処理として、以下の(8-1)~(8-4)の処理を実行する様に構成しておくといよい。

(8-1) (7)の仕組みによるリダイレクト接続がなされたとき、当該リダイレクト接続の原因となった広告IDをキーとして前記広告管理DBを参照してポータルサーバーを特定し、(7)の仕組みによってリダイレクト接続されたユーザーの情報端末を、当該ポータルサーバーへとリダイレクト接続させる処理。

(8-2) (7)の仕組みによるリダイレクト接続がなされたユーザーの情報端末に、当該リダイレクト接続の原因となった広告IDをキーとするクッキーが存在するか否かを判定する処理。

(8-3) (8-2)の判定でクッキーが存在しない場合に実行される処理であって、アクションIDを発行し、(7)の仕組みによるリダイレクト接続がなされたユーザーの情報端末に広告IDをキーとするクッキーとして今回発行したアクションIDを保存させると共に、当該アクションIDと、少なくとも広告ID、ASPID及び媒体IDとを関連付けたアクションログを管理装置側に保存する処理。

(8-4) (8-1)の判定でクッキーファイルが存在する場合に実行され、新たにアクションIDを発行し、(7)の仕組みによるリダイレクト接続がなされたユーザーの情報端末に広告IDをキーとするクッキーファイルとして該新たに発行したアクションIDを上書きさせると共に、該新たに発行したアクションIDと、少なくとも広告ID、ASPID及び媒体IDとを関連付けたアクションログを管理装置側に保存する処理。

【発明の効果】

【0021】

本発明によれば、成果地点をオンラインゲームの初回起動時としての的確に処理することができ、ポイントサイトで発生し得る弊害を排除すると共にASPにも広告主にも極端に不利益な処理や煩雑な処理を発生させずにアフィリエイト広告を配信することができる。

【0022】

また、(11-1)の仕組みを採用することにより、「ゲームソフトをインストールした後会員登録情報を用いてゲーム専用サイトに直接ログインする」というオンラインゲームの特色に鑑み、管理装置側がゲームの起動時点を的確に検知することができ、かつ、導入が容易なシステムを提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0023】

10

20

30

40

50

以下、本発明を具体化した実施形態を図面を参照しながら詳細に説明する。実施形態は、オンラインゲーム起動型アフィリエイトシステムに関するものである。

【 0 0 2 4 】

[システム全体像]

まず、本実施形態のシステムの全体像を図 1 を参照しつつ説明する。本システムは、オンラインゲームを楽しむ不特定多数のユーザー 1 , 1 , ... と、バナー広告を掲載する複数の媒体社 2 , 2 , ... と、オンラインゲームのバナー広告掲載許可や成果報酬の支払い等を行う複数のアフィリエイトサービスプロバイダー（以下、「 A S P 」という。） 3 , 3 , ... と、広告代理店 4 と、オンラインゲームサイトを運用する複数のオンラインゲームサービス会社（以下、「 O G S 」という。） 5 , 5 , ... とが関与するインターネット上のシステムとして構成されている。

10

【 0 0 2 5 】

なお、本システムは、広告代理店 4 を中心として運営されるものであることから、図 1 は、 A S P 3 及び O G S 5 は 1 社の広告代理店 4 との連携だけであるかの様に記載したが、それぞれ、複数の広告代理店と連携することも可能である。本システムは、その様な場合であっても正しく成果報酬をやり取りできる様になっているのも一つの特徴である。

【 0 0 2 6 】

[本システムにおける広告代理店の役割]

本システムにおいて、広告代理店 4 は、複数の O G S 5 , 5 , ... から広告の出稿を受け付け、複数の A S P 3 , 3 , ... を介してのインターネット上における広告配信と、当該広告配信によりユーザー 1 を所定の成果地点まで誘導したときに O G S 5 から広告費として成果報酬を受領し、当該ユーザー 1 を誘導した A S P 3 に対する成果報酬の配分を行う役割を担っている。

20

【 0 0 2 7 】

このため、広告代理店 4 は、 O G S 各社 5 , 5 , ... からそれぞれの提供するオンラインゲームに関する広告を出稿してもらい、各広告に対してユニークな I D （以下、「広告 I D 」という。）を発行して広告単位に管理するための情報を生成する。ここで、広告代理店 4 は、図 2 に示す様に、広告管理 D B 4 1 を有する広告管理サーバー 4 0 を備えている。そして、広告出稿に対して発行した広告 I D を、ゲーム名称、ポータルサイトの U R L 等の広告配信に必要な情報と関連付けて、広告管理サーバー 4 0 の広告管理 D B 4 1 内に保存する。

30

【 0 0 2 8 】

こうして O G S 5 からの広告配信依頼の受け付けが完了したら、広告代理店 4 は、契約先の A S P 各社 3 , 3 , ... へと、広告 I D とバナー広告の掲載に必要な情報（ゲーム名称など）とを関連付けた情報を配信する。各 A S P 3 , 3 , ... は、媒体社 2 , 2 , ... からのバナー掲載要望を受け付け、各媒体社 2 , 2 , ... の内容や仕組みなどを考慮して広告掲載可否の審査を行う。ここで、 A S P 3 は、図 2 に示す様に、媒体情報 D B 3 1 を有する媒体管理サーバー 3 0 を備えている。そして、バナー掲載を許可することとした媒体社についての管理情報として媒体社毎のユニークな I D （以下、「媒体 I D 」という。）を発行すると共に、媒体管理サーバー 3 0 の媒体情報 D B 3 1 に登録する。この媒体 I D の発行及び登録の手続きを経て、 A S P 3 からバナー掲載を許可された媒体社 2 の W E B サイトにオンラインゲームのバナーが掲載される。

40

【 0 0 2 9 】

ユーザー 1 , 1 , ... は、媒体社 2 , 2 , ... の W E B サイトのバナーをクリックすることにより、「媒体社 2 」→「 A S P 3 」→「広告代理店 4 」→「 O G S 5 」と誘導される。

【 0 0 3 0 】

[本システムにおける成果地点]

本システムにおいては、こうして O G S 5 のポータルサイトへ誘導されたユーザー 1 が（ 1 ）会員登録を行い、かつ、（ 2 ）ゲームソフトをダウンロードし、かつ、（ 3 ）初めてオンラインゲームを起動したとき、を成果地点としている。

50

【 0 0 3 1 】

[広告代理店と O G S との報酬支払いに関する取り決め]

広告代理店 4 は、契約先の A S P 3 を経由したユーザー 1 が成果地点に到達したときに、O G S 5 に対して成果報酬を請求することができる取り決めとなっている。なお、O G S 5 にとっての成果地点到達が発生したとしても、当該ユーザー 1 が広告代理店 4 の契約先 A S P 3 を経由していない場合、あるいは契約先 A S P 3 を経由したか否かが特定できない場合は、広告代理店 4 は O G S 5 に対して成果報酬を請求しない取り決めにもなっている。

【 0 0 3 2 】

[広告代理店と A S P との報酬支払いに関する取り決め]

広告代理店 4 は、契約先 A S P 3 を経由して本システムにおいて成果地点に到達したユーザーがあったときは、O G S 5 から受け取った成果報酬の中から A S P 3 との契約に基づく分の成果報酬を当該 A S P 3 に対して支払う。このとき、広告代理店 4 は、A S P 3 に対して、当該成果報酬の対象となったアクションが、どの媒体社 2 を経由したどのユーザー 1 のものであったかを特定する情報も併せて通知する。これは、A S P 3 と媒体社 2 との間での成功報酬支払いの際の便宜を図るためである。

10

【 0 0 3 3 】

[A S P と媒体社との報酬支払いに関する取り決め]

A S P 3 は、配信許可をした媒体社 2 を経由して本システムにおいて成果地点に到達したユーザーがあったときは、広告代理店 4 から受け取った成果報酬の中から媒体社 2 との契約に基づく分の成果報酬を当該媒体社 2 に対して支払う。このとき、A S P 3 は、媒体社 2 に対して、当該成果報酬の対象となったアクションがどのユーザー 1 のアクションによるものであったかを特定する情報も併せて通知する。これは、媒体社 2 がポイントサイトであったときに、当該媒体社 2 がユーザー 1 に対してポイントを還元する際の便宜を図るためである。

20

【 0 0 3 4 】

[媒体社の種類]

媒体社 2 には、通常サイトとポイントサイトがある。ポイントサイトとは、ユーザー 1 に対しても所定の条件でポイント還元を行うこととしているサイトである。ここでいう通常サイトとは、この様なユーザー 1 へのポイント還元を行わないサイトのことをいう。ポイントサイトがバナー広告の掲載サイトとなるか否かは、A S P 3 が可否判断して決定する事項である。

30

【 0 0 3 5 】

[各プレイヤーの構成と関係]

次に、本システムにおける各プレイヤー（ユーザー 1，媒体社 2，A S P 3，広告代理店 4，O G S 5）のそれぞれの構成を、各プレイヤーを 1 つとして単純化した図 2 に従って説明する。

【 0 0 3 6 】

ユーザー 1 は、自己の P C 端末 1 0 で、ブラウザ 1 1 を利用してインターネット上で媒体社 2 の運営するゲーム比較サイト 2 1 を閲覧する。このゲーム比較サイト 2 1 には、O G S 5 の提供するオンラインゲームのバナー 2 2 が掲載されている。ユーザー 1 は、このバナー 2 2 をクリックすることにより、A S P 3 及び広告代理店 4 を経由して O G S 5 のポータルサーバ 5 0 へと誘導される。

40

【 0 0 3 7 】

前述の様に、バナー 2 2 は、O G S 5 が広告代理店 4 に対して出稿したものである。この広告出稿を受けた広告代理店 4 は、O G S 5 が出稿した広告に対し、広告単位のユニークな I D（以下、「広告 I D」という。）を発行する。そして、広告代理店 4 は、ゲートウェイサーバ 4 5 を介して、この広告 I D をゲーム名称等の必要な情報と共に A S P 3 へと配信する。A S P 3 は、ゲーム比較サイト 2 1 からのバナー掲載要望を受け付け、当該サイト 2 1 の内容や仕組みなどを考慮して審査を行う。そして、A S P 3 は、バナーの

50

掲載を許可することとしたゲーム比較サイト 2 1 の管理情報を、媒体管理サーバー 3 0 の媒体情報 DB 3 1 に登録する。以上の手順を経て、媒体社 2 のゲーム比較サイト 2 1 にバナー 2 2 が掲載される。

【 0 0 3 8 】

ユーザ 1 が、バナー 2 2 の掲載を許可されたゲーム比較サイト 2 1 を閲覧し、そこに掲載されているバナー 2 2 をクリックすると、当該ゲーム比較サイト 2 1 を経由したコンテンツ要求が A S P 3 の媒体管理サーバー 3 0 へと送信される。これによって、ユーザー 1 の P C 端末 1 0 が A S P 3 の媒体管理サーバー 3 0 にリダイレクト接続される。このとき、A S P 3 に対してコンテンツ要求を送信するゲーム比較サイト 2 1 は、当該サイトが会員制のポイントサイトである場合は、バナー 2 2 をクリックしたユーザ 1 の媒体会員 I D をも併せて送信する。一方、当該サイトがゲーム比較サイトなどの通常サイトである場合には、こうした媒体会員 I D は送信されない。

10

【 0 0 3 9 】

A S P 3 の媒体管理サーバ 3 0 は、このコンテンツ要求を受信したら、当該コンテンツ要求のトラッキング情報に基づいて媒体情報 DB 3 1 を参照して媒体社 2 を特定する。そして、媒体社 2 の媒体 I D を含むコンテンツ要求を広告代理店 4 のゲートウェイサーバー 4 5 に対して送信する。これによって、ユーザー 1 の P C 端末 1 0 が管理装置 4 のゲートウェイサーバー 4 0 にリダイレクト接続される。このとき、A S P 3 の媒体管理サーバー 3 0 は、今回の媒体社 2 からのコンテンツ要求に媒体会員 I D が含まれていたときは、この媒体会員 I D も含んだコンテンツ要求をゲートウェイサーバー 4 5 に対して送信する。一方、当該サイトがゲーム比較サイトなどの通常サイトである場合には、ポイント還元等の必要がないことから、媒体会員 I D は送信されない。

20

【 0 0 4 0 】

広告代理店 4 のゲートウェイサーバ 4 5 は、A S P 3 からのコンテンツ要求を受信すると、広告管理サーバー 4 0 へとその旨を通知する。広告管理サーバー 4 0 は、当該コンテンツ要求に基づいて広告管理 DB 4 1 を参照し、O G S 5 から出稿された広告の U R L を抽出し、ゲートウェイサーバー 4 5 を介して当該 U R L へとユーザ 1 を誘導する。このとき、広告代理店 4 のゲートウェイサーバ 4 5 は、A S P 3 を特定する A S P I D 及びコンテンツ要求と共に通知された媒体 I D を、広告 I D と関連させたログ情報として接続情報 DB 4 6 内に記憶する。また、広告管理サーバー 4 0 は、このゲートウェイサーバー 4 5 の接続情報 DB 4 6 内のログ情報を所定タイミング毎に吸い上げ、広告 I D に対して A S P I D 及び媒体 I D を関連付けたアクション情報として広告管理 DB 4 1 内に保存する。こうして広告管理 DB 4 1 内に取り込まれたアクション情報は、後に、成果報酬の請求権が発生したか否かを判定する処理等に用いられる。なお、これらログ情報及びアクション情報には、媒体社 2 から媒体会員 I D が通知された場合には、当該媒体会員 I D も関連付けられた情報として保存される。

30

【 0 0 4 1 】

こうして O G S 5 のポータルサイトに誘導されたユーザー 1 は、そこで会員登録をすることができる。この会員登録に関する情報は、O G S 5 のポータルサーバー 5 0 内の会員 DB 5 1 に登録される。

40

【 0 0 4 2 】

こうして会員登録が完了すると、ユーザー 1 は、オンラインゲームソフト 1 2 をダウンロードすることができる。オンラインゲームソフト 1 2 は、O G S 5 のポータルサーバー 5 0 から、ユーザー 1 の P C 端末 1 0 へと直接配信される。

【 0 0 4 3 】

こうして、オンラインゲームソフト 1 2 を P C 端末 1 0 にインストールした後、ユーザー 1 は自己の P C 端末 1 0 でオンラインゲームソフト 1 2 を楽しむことができるようになる。オンラインゲームは、パッケージ型のゲームソフトと異なり、例えば、他のユーザーと対戦したり、他のユーザーと成績を比較することができる形態で、インターネット上で楽しむことのできるゲームである。従って、ユーザー 1 がオンラインゲームを楽しむ際には

50

、ユーザー 1 の P C 端末 1 0 と O G S 5 のゲームサーバー 5 5 とがインターネットを介して接続された状態となる。

【 0 0 4 4 】

ここで、従来のアフィリエイトシステムでは、会員登録がなされたときを成果として報酬を支払うものとなっていた。先に述べた様に、本システムは、この会員登録に対しては成果とせず、オンラインゲームソフト 1 2 を自己の P C 端末 1 0 にダウンロードし、実際に起動がなされたときを成果報酬としてカウントすることとしている。即ち、会員登録だけ、あるいは会員登録をしてオンラインゲームソフトをダウンロードしただけでは、成果報酬のカウントをしないシステムとして構成されているのである。

【 0 0 4 5 】

これは、特に、ユーザー 1 へのポイント還元がなされるポイントサイトを経由するとき、ユーザー 1 が実際にはオンラインゲームに参加しないにも拘わらず、会員登録だけ、あるいは会員登録後に無料ソフトをダウンロードしただけの場合もあり得る。本システムが成果地点を上述の様に設定しているのは、ポイント獲得だけのためにアクションを行うユーザーへのポイント還元を排除するためである。これにより、本システムにおける広告費の無駄な支払いを排除し、広告の効果を目的とする結果に則して測定することができる。

【 0 0 4 6 】

従って、本システムでは、媒体社 2 のゲーム比較サイト 2 1 (ポイントサイトであるか通常サイトであるかは問わない) でバナー 2 2 をクリックして O G S 5 に対して会員登録をし、かつ、オンラインゲームソフトを自己の P C 端末 1 0 にダウンロードしてインストールすると共に、実際にオンラインゲームに参加し、ゲームを楽しむユーザーを誘導した場合にのみ、「 O G S 5 」→「 広告代理店 4 」→「 A P S 3 」と、広告費の支払いが実行される。また、A P S 3 は、受け取った広告費の中から、成果に寄与した媒体社 2 に対して支払いを行う。

【 0 0 4 7 】

次に、O G S 5 と広告代理店 4 との間での広告出稿時に必要な情報のやり取り等について説明する。O G S 5 は、広告配信に必要な情報を広告代理店 4 に対して提供する。広告代理店 4 は、O G S 5 から受け取った広告配信に必要な情報を、広告管理サーバー 4 0 へと登録する。ここで、広告配信に必要な情報とは、ゲーム名称、ゲーム起動カウント種別、報酬金額、コンテンツページ U R L 等である。これらの情報を広告管理サーバー 4 0 へと登録すると、前述の通り、広告管理サーバー 4 0 が、広告単位でユニークな広告 I D を発行するのである。

【 0 0 4 8 】

次に、広告代理店 4 と A S P 3 との間での広告配信のために必要な情報のやり取り等について説明する。広告代理店 4 は、A P S 3 に対してゲーム名称及び広告 I D を通知する。A P S 3 では、広告代理店 4 から通知されたゲーム名称及び広告 I D を媒体管理サーバー 3 0 へと登録する。この媒体管理サーバー 3 0 への登録がなされると媒体社 2 を介して広告の閲覧が可能となる。但し、媒体社 2 としてインターネット上に存在し得る全てのものから閲覧可能になる訳ではなく、媒体情報 D B 3 1 に配信許可と登録された媒体社 2 についての閲覧が可能になるのである。A S P 3 は、種々の媒体社 2 から広告配信要望を受け付け、配信の許可 / 却下を決定し、その結果を媒体情報 D B 3 1 に登録した上でバナー掲載に必要な情報を配信するのである。この媒体情報 D B 3 1 には、媒体 I D と、どの広告の配信が許可されているかを対応付けることができる様に広告 I D と関連付けた管理情報が登録される。

【 0 0 4 9 】

前述の様に、媒体には通常サイトとポイントサイトが存在する。A S P 3 は、通常サイトについては、媒体単位でクリックアクションを追跡すれば足りる一方、ポイントサイトについては、媒体に紐づくユーザー (媒体会員) 単位でクリックアクションを追跡する必要がある。ポイントサイトにおいてユーザー単位の追跡も必要になるのは、媒体社 2 が用意するユーザー 1 への報酬還元機能を利用してユーザー自身が報酬を受け取ることが可能

10

20

30

40

50

となるからである。この業務フローを実現するためにはどの媒体経由でどのユーザーがアクションを起こしているのかを追跡する必要がある。これに対し、通常サイトでは媒体単位での追跡で足りる。それは、通常サイトでは会員への報酬は発生しないからである。

【0050】

しかしながら、ASP3が、どの種の媒体社2にバナーを許可するかは広告代理店4の決定事項ではない。よって、本システムにおいては、広告代理店4は、媒体社2がポイントサイトであった場合にも対応できる様にASP3に対して成果に関する情報を提供することとしている。

【0051】

次に、ユーザー1がゲーム比較サイト21を介してOGS5のポータルサイトへと誘導される際の各プレイヤーにおける処理の内容を説明する。

【0052】

ユーザー1がバナー22をクリックしたとき、ASP3の媒体管理サーバー30では、図3に示す処理が実行され、今回のクリックに対応するログが情報として保存される。

【0053】

ユーザー1のクリックに対して、どのゲーム比較サイトのバナーがクリックされたかを特定するため、当該クリックに対する媒体社を特定する情報(媒体ID)をアクションログとして保存する(S11)。このとき、媒体社がポイントサイトである場合は、媒体社からのコンテンツ要求に媒体会員IDも含まれてくるので、ポイントサイト経由のアクションログは、媒体IDに加えて、媒体会員IDも含まれた情報として保存される。次に、当該アクションログから今回クリックされたバナー22に対応する広告IDを抽出する(S12)。そして、この広告IDからコンテンツ要求先の広告代理店4を特定する(S13)。次に、広告IDと、自身を特定する情報(以下、「ASPID」という。)と、媒体ID(S11で媒体会員IDも保存していた場合は、媒体会員IDも)とを関連付けた「コンテンツ要求」を生成する(S14)。そして、当該コンテンツ要求を広告IDによって特定した広告代理店4のゲートウェイサーバー45へと送信する(S15)。

【0054】

このASP3からのコンテンツ要求を受信すると、広告代理店4のゲートウェイサーバー45は、接続情報をログとして保存し、バナー22を今回クリックしたユーザー1を広告主(OGS5)のポータルサイトへと誘導する。具体的には、広告代理店4のゲートウェイサーバー45と広告管理サーバー40において、図4に示す処理が実行される。

【0055】

図4(A)に示す様に、ゲートウェイサーバー45は、ASP3から受信したコンテンツ要求に基づいて、広告ID、ASPID及び媒体ID(場合によって媒体会員IDも)を関連付けた接続ログを接続情報DB46に保存すると共に(S21)、コンテンツ要求を受信したことを広告管理サーバー40に通知する(S22)。そして、広告管理サーバー40からポータルサイトのURLとアクションIDとが通知されるのを待つ(S23)。

【0056】

このとき、図4(B)に示す様に、広告管理サーバー40では、ゲートウェイサーバー45からの通知を契機として(S31:YES)、ゲートウェイサーバー45の接続情報DB46から、今回通知されたアクションに対応するログ情報を読み出す(S32)。そして、読み出したログ情報中の広告IDで広告管理DB41を参照し(S33)、今回のアクションにおいてユーザー1が要求している広告主のポータルサイトのURLを抽出する(S34)。さらに、今回のアクションに対するユニークなID(以下、「アクションID」という。)を発行し(S35)、当該アクションIDをアクションログと対応付けて広告管理DB41に保存する(S36)。そして、S34で抽出したURLとS35で発行したアクションIDとをゲートウェイサーバー45へ転送する(S37)。

【0057】

ゲートウェイサーバー45は、図4(A)に示す様に、広告管理サーバー40からポー

10

20

30

40

50

タルサイトのURLとアクションIDとが通知されたら(S23: YES)、当該ポータルサイトのURLをユーザー1のPC端末10へと転送すると共に(S24)、ユーザー1のPC端末10にアクションIDを広告IDをキーとするCookieファイルとして書き込ませる(S25)。これによって、ユーザー1のPC端末10がOGS5のポータルサーバー50が管理しているポータルサイトへとリダイレクト処理によって誘導されると共に、ユーザー1のPC端末10内にクリック単位のユニークなIDが広告IDをキーとして参照可能なCookieファイルとして保存される。

【0058】

こうしてユーザー1が、広告主であるOGS5のコンテンツページへ到達する。そして、ユーザー1は、コンテンツ利用の目的で会員登録を実施することができる。なお、このとき、OGS5のポータルサーバー50及び広告代理店4の広告管理サーバー40では、図5、図6に示す様な処理が実行される。

【0059】

図5に示す様に、OGS5のポータルサーバー50は、ユーザー1に対して会員登録のためのページを表示し(S51)、所定事項が入力されて会員登録ボタンがクリックされるのを待つ(S52)。所定事項が入力されて会員登録ボタンがクリックされたら(S52: YES)、入力された情報に基づいて会員登録情報を生成し(S53)、会員DB51に保存する(S54)。この会員登録情報の入力事項は、広告主の運営するポータルサイトにより異なる。通常はeメールアドレスや名前などを登録する。そして、ユーザーのPC端末10に会員登録完了ページを表示させる(S55)。この結果、会員登録完了ページを表示したユーザーのPC端末10から広告代理店4のゲートウェイサーバー45へと会員登録完了を意味する所定の通知を送信させる(S56)。

【0060】

このユーザーのPC端末10に送信させる会員登録完了の通知は、広告管理サーバー40が事前に発行し、ポータルサーバー50に会員登録完了ページに設定を依頼したコードを送信することによって実現される。このコードは、当該ポータルサーバー50の広告単位のユニークなID(広告ID)を元に発行されるHTMLコード又はJavaScriptコード(「Java」は、登録商標。以下、同じ。)で構成されている。従って、広告代理店4のシステム側では、受信した会員登録完了通知からどの広告に対して会員登録が完了したのかを一義的に特定することができる。

【0061】

図6に示す様に、広告管理サーバー40は、ユーザーがPC端末10に会員登録完了ページを表示したのに伴って送信した所定の通知をゲートウェイサーバー45を介して受信すると(S61: YES)、当該通知の送信元となったユーザー1のPC端末10に保存されたCookieを広告IDをキーとして参照し(S62)、広告管理DB41に保存された情報(アクションID)と照合し(S63)、これらの情報が合致し(S64: YES)、かつ当該アクションIDのアクションログのユーザーステータスが会員登録完了状態である場合には(S65: YES)、広告管理DB41内に保存した当該アクションIDのアクションログのユーザーステータスを「会員登録完了ステータス」へと更新する(S66)。

【0062】

S64がNOの場合は、広告代理店4を経由した広告とは別のルートでポータルサイトへ入ったユーザー、又は、Cookie削除等によってルートを特定できないユーザーであるから、そのまま処理を終了する。また、S65がNOの場合は、既に会員登録完了ステータスになっているユーザーであるから、ステータス更新処理は行わない。

【0063】

ユーザー1の会員登録が完了すると、ユーザー1はポータルサイトへの認証が許可され、当該ポータルサイトからのコンテンツ取得が可能となる。この結果、オンラインゲームを楽しむために、ユーザー1は、PC端末10にて、以下の処理を実行する。

【0064】

即ち、ポータルサイトからコンテンツソフトのダウンロードを実行する。そして、ダウンロードが完了したら、P C 端末 1 0 へのインストールを実行する。

【 0 0 6 5 】

P C 端末 1 0 は、このインストールが完了することにより、ユーザー 1 の意思によって、コンテンツソフトを起動することができる状態となる。なお、コンテンツソフトとは、本システムにおいてはゲームソフトの事で、広告主のゲームサーバー 5 5 へと接続する機能と、ゲーム画面を表示する機能とを備えている。

【 0 0 6 6 】

ここで、オンラインゲームを楽しむためのゲームサーバー 5 5 への接続方法は、大きく分けて以下の 2 種類の方法がある。

【 0 0 6 7 】

(1) W E B ページにゲーム起動ボタンを設置し、W E B ページ上のゲーム起動ボタンを押下した時に P C 端末 1 0 にインストールされたゲームソフトを呼び出して起動し、こうして起動されたゲームソフトの機能によってゲームサーバー 5 5 へと接続する方法。

(2) ゲームソフト自身にゲーム起動ボタンが設置され、ブラウザを介さずに直接ゲームサーバー 5 5 へと接続する方法。

【 0 0 6 8 】

広告代理店 4 のゲートウェイサーバー 4 5 は、上述したゲーム起動状況を追跡するために設置されている。このゲートウェイサーバー 4 5 によるゲーム起動状況の追跡は、次の 3 つの方法のいずれかによって実現することができる。なお、全てインターネットを介した方法となっている。

【 0 0 6 9 】

[第 1 の方法]

W E B ページ上に配置されたゲーム起動ボタンの押下時にゲートウェイサーバー 4 5 と通信する方法で、以下の流れに従って事前の処理及びゲーム起動時の処理がなされる。

(1 - 1) W E B ページからユーザー 1 の P C 端末 1 0 にインストールされたソフトウェアにアクセスするためには、A c t i v e X という M i c r o s o f t 社の開発した言語を介して実行する必要がある。A c t i v e X には、例えば、プログラム言語の「V i s u a l B a s i c」や「C #」などがある。

(1 - 2) A c t i v e X は、ユーザー 1 が同意した場合のみ、その P C 端末 1 0 にインストールされる。この同意の要求は、ユーザー 1 がソフトウェアをダウンロードするために広告主のコンテンツページを表示する際になされる。

(1 - 3) A c t i v e X のインストールに同意したユーザー 1 の P C 端末 1 0 にインストールされたゲームソフト 1 2 に、A c t i v e X 経由でアクセスし起動する際に、ゲートウェイサーバー 4 5 へと所定のリクエストを送信するプログラムを埋め込んだ A c t i v e X コントロールプログラムを用いる。

(1 - 4) A c t i v e X コントロールプログラムに埋め込まれたプログラムによってゲートウェイサーバー 4 5 に送信される所定のリクエストも、通常の W E B ページへの接続要求時のリクエストと同様に扱うことが可能である。従って、ゲームサーバー 5 5 からリクエストを受信したゲートウェイサーバー 4 5 は、ユーザー 1 の P C 端末 1 0 に保存された C o o k i e 情報を参照することができる。

(1 - 5) そして、ユーザー 1 の P C 端末 1 0 の広告 I D をキーとして参照可能な C o o k i e 情報に前述のアクション I D (ユーザーによるアクション単位のユニークな I D) が存在し、かつ、当該アクション I D のユーザーステータスが広告管理サーバー 4 0 の広告管理 D B 4 1 において「会員登録完了ステータス」となっているかを判定する。そして、これらの判定がいずれも Y E S であるなら、広告管理 D B 4 1 のアクション I D に対するユーザーステータスを「起動済ステータス」に更新する。

(1 - 6) この「起動済ステータス」への更新の時点を成果として、広告管理サーバー 4 0 は、広告管理 D B 4 1 に広告 I D に対応付けて登録された金額情報を元に、広告主である O G S 5 に対して成果報酬を請求するための情報を作成する。

10

20

30

40

50

(1 - 7) (1 - 5) の判定条件を満たさない場合 (少なくともいずれかが「 N O 」の場合) は、本システムを経由していないユーザーのゲーム起動であるか、あるいは、既に 1 回目のゲーム起動によってユーザーステータスが「起動済み」となっているユーザーによる 2 回目以降の起動であると判定することができる。

(1 - 8) 本システム経由かつ 2 回目以降の起動の場合は、ゲートウェイサーバー 4 5 の接続情報 D B 4 6 には起動回数をログとして保存する。ただし、本システム経由と認識するためには、 P C 端末 1 0 に C o o k i e 情報が保存されている必要がある。 C o o k i e 情報はユーザーの意思により削除することが可能である。また C o o k i e 情報は発行から所定日数が経過するとユーザーの P C 端末内では自動的に無効となり削除される様に構成することができる。そして、このような事情によって C o o k i e 情報が一致しない場合は、実際には本システム経由で会員となったユーザーによる起動であっても、そのようには認識せず、起動回数の保存も実行しない。

10

【 0 0 7 0 】

[第 2 の方法]

ゲームソフト 1 2 内に組み込まれたセキュリティソフトを利用して通信する方法で、以下の流れに従って事前の処理及びゲーム起動時の処理がなされる。

(2 - 1) ゲームソフト 1 2 の中に、不正アクセス防止対策のセキュリティソフトを組み込んだものが対象となる。

(2 - 2) 広告主のポータルサイトでの会員登録完了ページに埋め込むコードにゲームサーバー 5 5 へ接続するユーザー単位の I D (以下、「ゲームサーバー接続 I D」という。) を付加する。広告管理サーバー 4 0 は、このゲームサーバー接続 I D をポータルサーバー 5 0 から受信し、広告管理 D B 4 1 にアクション I D と関連付けて保存しておく。

20

(2 - 3) ユーザー 1 がゲームサーバー 5 5 へ接続する時、ゲームソフト 1 2 に組み込まれたセキュリティソフトが起動される。このセキュリティソフトには、起動時に広告代理店 4 のゲートウェイサーバー 4 5 へとアクセスするプログラムを組み込んでおく。このプログラムにより、セキュリティソフトは、ゲーム起動時にゲームサーバー接続 I D を付加した情報をゲートウェイサーバー 4 5 へと送信する。

(2 - 4) ゲートウェイサーバー 4 5 は、セキュリティソフトからのアクセスを受信し、情報に付加されたゲームサーバー接続 I D を読み取り、広告管理サーバー 4 0 に事前に保持されたゲームサーバー接続 I D を検索する。

30

(2 - 5) 合致するゲームサーバー接続 I D が存在し、かつ紐づくアクション I D のユーザーステータスが「会員登録完了ステータス」の場合、当該ユーザーステータスを「起動済ステータス」に更新する。このステータス更新タイミングを成果地点として、広告管理サーバー 4 0 は、広告管理 D B 4 1 に保存した情報から、広告 I D に対応付けて登録された金額情報を抽出し、この情報を元に広告主である O G S 5 に対して成果報酬を請求するための情報を作成する。

(2 - 6) (2 - 5) の判定において少なくともいずれかが「 N O 」の場合は、(1 - 8) と同様に処理する。

【 0 0 7 1 】

[第 3 の方法]

40

広告主のゲームサーバー 5 5 に監視プログラムを設置し、この監視プログラムを介してゲートウェイサーバー 4 5 と通信する方法である。この方法は、 A c t i v e X を導入していない、つまり W E B ページにゲーム起動ボタンを配置していない、かつゲームソフト 1 2 にセキュリティソフトを導入していない広告主の場合のゲーム起動状況の追跡方法となる。

(3 - 1) 広告主 (O G S 5) のゲームサーバー 5 5 に、アクセスするユーザーを監視する常駐プログラムを設置する。

(3 - 2) この常駐プログラムは、ゲームサーバー 5 5 へのアクセスを監視し、一定タイミングでユーザーアクセスログをゲートウェイサーバー 4 5 に通知する。

(3 - 3) ユーザーアクセスログは本システム経由のユーザーであり、かつ初回起動

50

の場合のみ通知する様に上述の常駐プログラムを構成しておく。

(3 - 4) 広告主のゲームサーバー 5 5 では、上述の常駐プログラムによって、会員登録時に事前に本システム経由かどうかの情報をユーザー情報に紐づけて保持しておく。

(3 - 5) ゲームサーバー 5 5 では、ユーザー情報に紐づけて、該当ユーザーの起動をゲートウェイサーバー 4 5 へ通知済かどうかのステータスを保持し、未通知ステータスのユーザーのみを通知する仕組みを常駐プログラムに用意しておく。

(3 - 6) ゲームサーバー 5 5 においては、該当ユーザーの初回ゲームサーバー接続時に該当ユーザーに紐づくデータを通知済ステータスに更新する。これにより、2 回目以降の起動については (3 - 5) の通知がなされない様に構成することができる。

【 0 0 7 2 】

10

上記 3 つのゲーム起動状況追跡には以下の相違点がある。

【 0 0 7 3 】

[起動通知タイミングの相違]

[第 1 の方法]

A c t i v e X 経由となるので、厳密には W E B 上に配置された起動ボタン押下タイミングとなる。押下後、実際のゲームソフトウェア起動プロセスに移る。

[第 2 の方法]

セキュリティソフト経由となるので、ゲームソフト起動中のプロセスで通知される。ソフトウェア自身は起動されているが、ゲームサーバー 5 5 への接続前での通知となる。

[第 3 の方法]

20

監視プログラム経由となるので、ゲームソフト起動済、かつゲームサーバー 5 5 へ接続済で初めて通知される。

【 0 0 7 4 】

[ユーザーの追跡手段の相違]

[第 1 の方法]

A c t i v e X 経由となるので、ユーザー 1 の P C 端末に保存される C o o k i e 情報であるアクション I D を紐付け情報に利用する。つまりゲームの起動まで全プロセスをブラウザを介して追跡することが必須となる。一般的なアフィリエイトシステムはブラウザを介す事を条件に実現する。従って、アフィリエイトシステムに最も組み込みやすい方法といえることができる。

30

[第 2 の方法]

セキュリティソフト経由となるので、ゲームサーバー接続 I D を紐付けた情報を利用する。ゲームソフト 1 2 へのセキュリティソフトの導入が条件となる。

[第 3 の方法]

監視プログラム経由となるので、ゲームサーバーアクセスログを紐付けた情報を利用する。ゲームサーバー 5 5 に対して、監視プログラムを常駐させておくための作業が必要になる。

【 0 0 7 5 】

上述の様にして、第 1 ~ 第 3 のいずれかの方法によって初回ゲーム起動という成果地点に到達した場合、広告代理店 4 のゲートウェイサーバー 4 0 は、成果データ (起動済ステータスのアクションデータ) を A S P 3 へと通知する。この場合、全てのアクションデータには、以下の情報が紐づけられている。

40

(1) アクション I D

(2) 広告 I D

(3) A S P I D

(4) 媒体 I D

(情報が通知されている場合は「 (5) 媒体会員 I D 」も)

【 0 0 7 6 】

この様に、広告代理店 4 から A S P 3 へと通知される成果データには、媒体社 2 を追跡できる情報が必ず含まれ、場合によって媒体会員まで追跡できる情報が含まれている。従

50

って、この成果データを受信した A P S 3 は、ポイントサイトとして構成される媒体社 2 に対してバナーの掲載を許可した様な場合においても、当該媒体社 2 に対してポイント還元対象のユーザー 1 を特定可能なデータを通知することができる。

【 0 0 7 7 】

[成果報酬の請求]

広告管理サーバー 4 0 には、成果報酬の請求を行うために一定時間毎に処理を実行するバッチプログラムが常駐し、蓄積されたアクションデータを集計する。

【 0 0 7 8 】

このバッチプログラムにおける集計単位は、(1) 日付、(2) 広告主、(3) 広告、(4) アフィリエイトサービスプロバイダー、(5) 媒体社、(6) 媒体会員 (ポイントサイト配信の場合のみ) となっている。

【 0 0 7 9 】

また、このバッチプログラムにおけるデータ集計項目は、(1) クリック数、(2) 広告主ポータル会員登録数、(3) 成果数 (ゲーム起動数)、(4) 成果に対する請求金額、(5) 起動ユニークユーザー数、(6) 課金金額、(7) 課金回数となっている。

【 0 0 8 0 】

このバッチプログラムが実行された結果としての集計データは、レポートデータとして広告管理サーバー 4 0 の広告管理 D B 4 1 に蓄積される。この結果、広告主 (O G S 5) は、広告管理サーバー 4 0 へログインして自身の広告レポートを閲覧することが可能となる。

【 0 0 8 1 】

なお、広告主への請求金額は年月日単位で日次集計し、月次で年月単位の集計を行う。また、セキュリティソフトを起動追跡に用いる方法を採用した場合は、セキュリティソフトの提供元に対しても広告費の一部が支払われるが、本システムの成果報酬とは別の処理として実行される。

【 0 0 8 2 】

次に、A c t i v e X を利用したゲーム起動方法を採用したシステムにおける広告管理サーバー 4 0 での処理の詳細な手順を、図 7 ~ 図 1 1 のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 0 8 3 】

A S P 3 の媒体管理サーバー 3 0 からのリクエストを受信してからゲームページを表示するまでの処理フローを図 7 に基づいて説明する。このフローは、ユーザー 1 がバナー 2 2 をクリックする度に実行され、広告管理サーバー 4 0 は、ゲートウェイサーバー 4 5 を介して、A S P 3 の媒体管理サーバー 3 0 から送信されたリクエストを受信すると、以下の処理を開始する (S 1 0 1 : Y E S) 。

【 0 0 8 4 】

このリクエストには、広告 I D 及び媒体 I D が (場合によって媒体会員 I D も) 含まれている。また、当該リクエストを送信した A S P 3 を特定する A S P I D も含まれている。既に述べた様に、広告 I D は、広告代理店 4 から A S P 3 に対して予め渡されたゲーム毎に固有の I D である。また、媒体 I D は、ユーザー 1 がバナー 2 2 をクリックしたゲーム比較サイト 2 1 を開設している媒体社 2 を特定する固有の I D である。さらに、媒体会員 I D は、媒体サイトが会員制ポイントサイトの場合に媒体社の会員であるユーザー 1 を特定する固有の I D である。そして、A S P I D は、A S P 3 を特定する固有の I D である。

【 0 0 8 5 】

ここで、図 1 で示した様に、同一のゲームの広告が複数の A S P 3 , 3 , ... に配信され、各 A S P 3 , 3 , ... から複数の媒体社 2 , 2 , ... にバナー掲載許可がなされることから、このリクエストは、同一のユーザーを起点とするアクションによるものであったとしても、経由する媒体社 2 及び A S P 3 がいずれであるかによって異なる情報によって構成されることになる。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 6 】

次に、広告管理サーバー 4 0 は、ユーザー 1 の P C 端末 1 0 のブラウザ 1 1 に、S 1 0 1 で受信したリクエストに含まれている広告 I D をキーにした C o o k i e が存在するかどうかを判断する (S 1 0 2) 。

【 0 0 8 7 】

ユーザー 1 の P C 端末 1 0 のブラウザ 1 1 に、広告 I D をキーとする C o o k i e が存在しない場合は (S 1 0 2 : N O) 、新規アクション I D を生成する (S 1 1 1) 。そして、この新規アクション I D を、広告 I D をキーとする C o o k i e としてユーザー 1 の P C 端末 1 0 のブラウザ 1 1 に書き込むと共に (S 1 1 2) 、新規アクション I D をキーにしたアクションログを広告管理 D B 4 1 に書き込む (S 1 1 3) 。続いて、今回のクリックに対するクリックログを広告 I D 、媒体 I D 及び A S P I D をキーとして広告管理 D B 4 1 に書き込む (S 1 1 4) 。

10

【 0 0 8 8 】

ここで、アクションログは、アクション I D をキーに保存される情報である。これは、どのアクションが会員登録へとユーザー 1 を誘導し、最終的なゲーム起動という成果地点へ導くに至ったかを把握するためである。一方、クリックログは A S P I D と媒体 I D をキーにして保存される情報となっている。これは、どの A S P 及び媒体社を経由したユーザーがより多く会員登録に至ったか、バナーがクリックされた回数と会員登録に至った割合との関係などを後に確認等できる様にするためである。

20

【 0 0 8 9 】

次に、広告 I D をキーとして広告管理 D B 4 1 から広告主のゲームページの U R L を取得する (S 1 1 5) 。そして、このゲームページの U R L へとリダイレクト処理を実行してユーザー 1 を広告主のゲームページの W E B サイトへと誘導する (S 1 1 6) 。

【 0 0 9 0 】

一方、ユーザー 1 の P C 端末 1 0 のブラウザ 1 1 に、広告 I D をキーとする C o o k i e が既に存在している場合は (S 1 0 2 : Y E S) 、当該 C o o k i e を読み込む (S 1 2 1) 。この C o o k i e は、前述の様に、広告 I D をキーとするアクション I D で構成されている。そこで、この「 C o o k i e 」 = 「アクション I D 」をキーにして広告管理 D B 4 1 を参照し、該当するアクションログを読み出す (S 1 2 2) 。そして、このアクションログに含まれている媒体 I D 及び A S P I D を抽出する (S 1 2 3) 。

30

【 0 0 9 1 】

続いて、S 1 0 1 で受信したリクエスト中の媒体 I D 及び A S P I D と照合し (S 1 2 4) 、一致しない場合は (S 1 2 5 : N O) 、S 1 1 1 へと進み、新規アクション I D の生成からやり直す。一方、媒体 I D 及び A S P I D が一致する場合は (S 1 2 5 : Y E S) 、S 1 1 4 へと進み、クリックログの書込以下の処理を実行する。

【 0 0 9 2 】

S 1 0 2 から直接 S 1 1 1 へと進む状態というのは、ユーザー 1 が初めてバナー 2 2 をクリックしたとき、あるいは、初めてバナー 2 2 をクリックした訳ではないが、C o o k i e が削除されてしまっている状態である。一方、S 1 2 5 から S 1 1 1 へと進む状態というのは、ユーザー 1 は、初めてバナー 2 2 をクリックした訳ではないが、今回クリックしたバナー 2 2 は以前クリックしたバナー 2 2 の掲載されていた媒体社 2 とは異なる媒体社 2 のサイトであった様な場合である。この S 1 2 5 から S 1 1 1 へと進む処理を設けたことにより、ユーザー 1 による最新のクリック動作を誘導した媒体社 2 及び A S P 3 をアクションログにおいて特定することができるという作用を発揮させているのである。こうして、複数の媒体社 2 及び A S P 3 の中から、一人のユーザー 1 に関して最終的な成功報酬の還元を受けることのできる媒体社 2 及び A S P 3 の組み合わせを一つだけにするのが可能となる。

40

【 0 0 9 3 】

次に、会員登録完了ページ表示から会員登録完了までの処理フローについて図 8 に基づいて説明する。上述の様に、広告主である O G S 5 の会員登録完了ページには、事前にイ

50

メッセージタグが設置されている。

【0094】

ユーザー1が会員登録を行って会員登録完了ページが表示されると、広告管理サーバー40は、ゲートウェイサーバー45を介して、会員登録完了ページに設置したイメージタグに基づいてユーザーのPC端末10を発信元として送信されるリクエストを受信すると、以下の処理を開始する(S201: YES)。このリクエストにも広告IDが含まれている。よって、広告管理サーバー40は、ゲートウェイサーバー45を介して、ユーザー1のPC端末10のブラウザ11に、今回受信したリクエストに含まれている広告IDをキーにしたCookieが存在するか否かを照会することができる(S202)。

【0095】

ユーザー1のPC端末10のブラウザ11に、広告IDをキーとするCookieが存在する場合は(S202: YES)、当該Cookieを読み込む(S203)。このCookieは、前述の様に、広告IDをキーとするアクションIDで構成されている。従って、「Cookie」=「アクションID」を取得することができる。このアクションIDと広告IDの両方をキーにして、広告管理DB41内にアクションログが存在するか否かを判定する(S204)。

【0096】

アクションログが存在する場合は(S204: YES)、当該アクションログにおけるユーザーのステータスが会員登録未完了であるか否かを判定する(S205)。そして、ステータスが会員登録未完了である場合は(S205: YES)、アクションIDをキーにして当該アクションログのステータスを会員登録完了に更新する(S206)。そして、ユーザー登録ログを広告管理DB41に書き込んでから処理を終了する(S207)。

【0097】

これに対し、ユーザー1のPC端末10のブラウザ11に、広告IDをキーとするCookieが存在しない場合(S202: NO)、広告管理DB41に該当するアクションログが存在しない場合(S204: NO)、及び、ユーザーのステータスが会員登録完了である場合(S205: NO)には、直ちに処理を終了する。これらは、今回会員登録が行われたアクションの契機となったバナーによる誘導が、今回のシステムの中心的プレイヤーである広告代理店4からの広告配信によるものでないか、若しくは、そのことが判定できない状態の場合である。これは、広告主は広告代理店4だけから広告を配信する訳ではないことや、Cookieはユーザー1が削除することもできるし、広告管理サーバー40においてCookieの有効期限を所定日数に設定しているからである。

【0098】

次に、ゲーム起動ボタン表示から起動完了通知までの処理フローについて図9に基づいて説明する。

【0099】

ゲームサーバー55は、オンラインゲームサイトへのログイン画面を表示する(S301)。そして、ユーザーIDとパスワードが入力されてログインが実行されると(S302: YES)、ゲーム起動ボタンの表示されているゲーム専用ページを表示する(S303)。そして、ユーザー1がゲーム起動ボタンをクリックするのを待って(S304)、ActiveXコントロールプログラムを起動する(S305)。

【0100】

起動されたActiveXコントロールプログラムは、ユーザーが認証済みであるか否かを確認する処理を実行する(S306)。認証済みであることが確認できなかった場合は(S306: NO)、もう一度ログインして再度実行をする様に促すメッセージを表示する(S307)。なお、ユーザー認証済みでなければゲーム起動ボタンをクリックすることができないことから、S306は通常はYESになる。

【0101】

ユーザーが認証済みであることが確認できた場合は(S306: YES)、次に、ユーザー1のPC端末10内にゲームソフト12がインストール完了しているか否かを確認す

10

20

30

40

50

る (S 3 0 8)。この様な確認をも行うのは、W E B 上のゲーム起動ボタンでのゲーム起動としていることから、I D とパスワードを正しく入力してログインすると、ゲームソフトのインストールが完了していなくても、起動ボタンは表示されるからである。

【 0 1 0 2 】

ユーザー 1 の P C 端末 1 0 にゲームソフト 1 2 のインストールが完了していないときは (S 3 0 8 : N O)、インストール後に再度起動処理を実行すべき旨のエラーメッセージを表示する (S 3 0 9)。

【 0 1 0 3 】

これに対し、ユーザー認証済みであり (S 3 0 6 : Y E S)、ゲームソフト 1 2 のインストールも完了している場合は (S 3 0 8 : Y E S)、A c t i v e X コントロールプログラムが作動してユーザー 1 の P C 端末 1 0 にインストールされているゲームソフト 1 2 の起動プロセスを開始する (S 3 1 0)。

【 0 1 0 4 】

この起動プロセスにおいて、A c t i v e X コントロールプログラムは、図 1 0 (A) に示す様に、ユーザー 1 の P C 端末 1 0 から広告代理店 4 のゲートウェイサーバー 4 5 に対して H T T P リクエストを送信させた後 (S 3 1 1)、ユーザー 1 の P C 端末 1 0 内にインストール済みのゲームソフト 1 2 を呼び出し (S 3 1 2)、ゲームを起動する (S 3 1 3)。

【 0 1 0 5 】

ここで、H T T P リクエストは、広告管理サーバー 4 0 が発行した広告 I D をパラメータに付加したリクエストとして構成されている。図 1 0 中に、V i s u a l B a s i c による送信例と C # による送信例を示す。この様に、リクエスト中に広告 I D (G a m e I D) が組み込まれているのである。

【 0 1 0 6 】

こうしてゲーム起動に伴う H T T P リクエストが送信されると、ゲートウェイサーバー 4 5 において、図 1 1 のフローに従った処理が実行される。

【 0 1 0 7 】

ゲートウェイサーバー 4 5 は、A c t i v e X コントロールプログラムからの H T T P リクエストを受信すると、以下の処理を開始する (S 4 0 1 : Y E S)。この A c t i v e X からのリクエストにもやはり、広告 I D が含まれており、ユーザー 1 がバナー 2 2 をクリックしてゲートウェイサーバーにリダイレクト接続されたときと同様の状態を実現する役割を持っている。よって、ゲートウェイサーバー 4 5 は、ユーザー 1 の P C 端末 1 0 のブラウザ 1 1 に、受信した H T T P リクエストに含まれている広告 I D をキーにした C o o k i e が存在するか否かを照会することができる (S 4 0 2)。

【 0 1 0 8 】

ユーザー 1 の P C 端末 1 0 のブラウザ 1 1 に、広告 I D をキーとする C o o k i e が存在する場合は (S 4 0 2 : Y E S)、当該 C o o k i e を読み込む (S 4 0 3)。この C o o k i e は、前述の様に、広告 I D をキーとするアクション I D で構成されている。従って、「C o o k i e」=「アクション I D」を取得することができる。このアクション I D と広告 I D の両方をキーにして、ゲートウェイサーバー 4 5 の接続情報 D B 4 6 内のアクションログを参照し (S 4 0 4)、起動済みステータスが書き込まれているか否かを判定する (S 4 0 5)。

【 0 1 0 9 】

S 4 0 4 で参照したアクションログに起動済みステータスが書き込まれていない場合は (S 4 0 5 : N O)、広告 I D をキーにして、広告管理 D B 4 1 の管理データにおいて重複ユーザーカット機能フラグが設定されているか否かを判定する (S 4 0 6)。重複ユーザーカット機能フラグは、広告主の要請があったゲームについては事前に設定されている。

【 0 1 1 0 】

重複ユーザーカット機能フラグが有効に設定されている場合は (S 4 0 6 : Y E S)、

10

20

30

40

50

今回参照したアクションログのアクションIDに関連付けられているASPID、媒体ID及び媒体会員IDを抽出し(S407)、接続情報DB46内にこれらのIDが同一のアクションログが他に存在するか否かを照合する(S408)。

【0111】

これらのIDが同一のアクションログが他に存在する場合は(S408: YES)、当該アクションログに起動済みステータスが書き込まれているか否かを判定する(S409)。そして、ASPID及び媒体IDが同一の他のアクションログにも起動済みステータスが書き込まれていないことが確認できたら(S409: NO)、広告IDをキーにして、広告管理DB41の管理データにおいて同一日重複IPアドレスカット機能フラグが設定されているか否かを判定する(S411)。同一日重複IPアドレスカット機能フラグも、広告主の要請があったゲームについては事前に設定されている。

10

【0112】

重複IPアドレスカット機能フラグが有効に設定されている場合は(S411: YES)、接続情報DB46内に、現在のユーザーIPアドレスと同一IPアドレスの起動済みステータスのアクションログが同日に存在しているか否かを判定する(S412)。

【0113】

そして、同日における重複IPアドレスの起動済みステータスのデータが存在しないことが確認できたら(S412: NO)、アクションIDをキーにして、S404で参照したアクションログのステータスをゲーム起動済みステータスに更新すると共に(S420)、広告管理DB41に成果地点への到達を書き込んだASP連動データを書き込む(S421)。このASP連動データは、所定のタイミングで広告管理サーバー40が読み取り、広告主であるOGS5への成果報酬型広告費の請求及びASP3への成果報酬の支払いのための情報を作成するのに用いられる。

20

【0114】

一方、今回参照したアクションログに起動済みステータスが書き込まれている場合は(S405: YES)、接続情報DB46内にゲーム起動アクセスログを書き込んで処理を終える(S431)。このログは、後日、起動回数を集計したい様な場合に利用される。

【0115】

さらに、重複IPアドレスカット機能フラグが有効に設定され(S411: YES)、現在のユーザーIPアドレスと同一IPアドレスの起動済みステータスのアクションが同日に存在しているときも(S412: YES)、S441へ進み、アクションIDをキーにして今回参照したアクションログのステータスを却下に更新する。

30

【0116】

なお、重複ユーザーカット機能フラグが有効になっていない場合は(S406: NO)、S407～S409の処理は実行せずにS411へ進む。また、重複IPアドレスカット機能フラグが有効になっていない場合は(S411: NO)、S412の処理は実行せずにS420へ進む。

【0117】

以上、発明を実施するための最良の形態としての一実施形態について説明したが、本発明は、これに限定されるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲内における種々の変更が可能である。

40

【図面の簡単な説明】

【0118】

【図1】実施の形態のシステムの全体像を示す構成図である。

【図2】実施の形態を単純化したシステムの構成図である。

【図3】実施の形態における媒体管理サーバーの処理のフローチャートである。

【図4】実施の形態におけるゲートウェイサーバー及び広告管理サーバーの処理のフローチャートである。

【図5】実施の形態におけるポータルサーバーの処理のフローチャートである。

【図6】実施の形態における広告管理サーバーの処理のフローチャートである。

50

【図 7】実施の形態におけるバナークリックからゲームページ表示までの処理のフローチャートである。

【図 8】実施の形態における会員登録完了ページ表示から登録までの処理のフローチャートである。

【図 9】実施の形態におけるゲーム起動ボタン表示から起動完了通知までの処理のフローチャートである。

【図 10】実施の形態における処理のフローチャートである。

【図 11】実施の形態におけるゲーム起動通知リクエストから起動完了ステータス更新までの処理のフローチャートである。

【 0 1 1 9 】

10

1 . . . ユーザー

2 . . . 媒体社

3 . . . アフィリエイトサービスプロバイダー (A S P)

4 . . . 広告代理店

5 . . . オンラインゲームサービス会社 (O G S)

1 0 . . . P C 端末

1 1 . . . ブラウザ

1 2 . . . オンラインゲームソフト

2 1 . . . ゲーム比較サイト

2 2 . . . バナー

20

3 0 . . . 媒体管理サーバー

3 1 . . . 媒体情報 D B

4 0 . . . 広告管理サーバー

4 1 . . . 広告管理 D B

4 5 . . . ゲートウェイサーバ

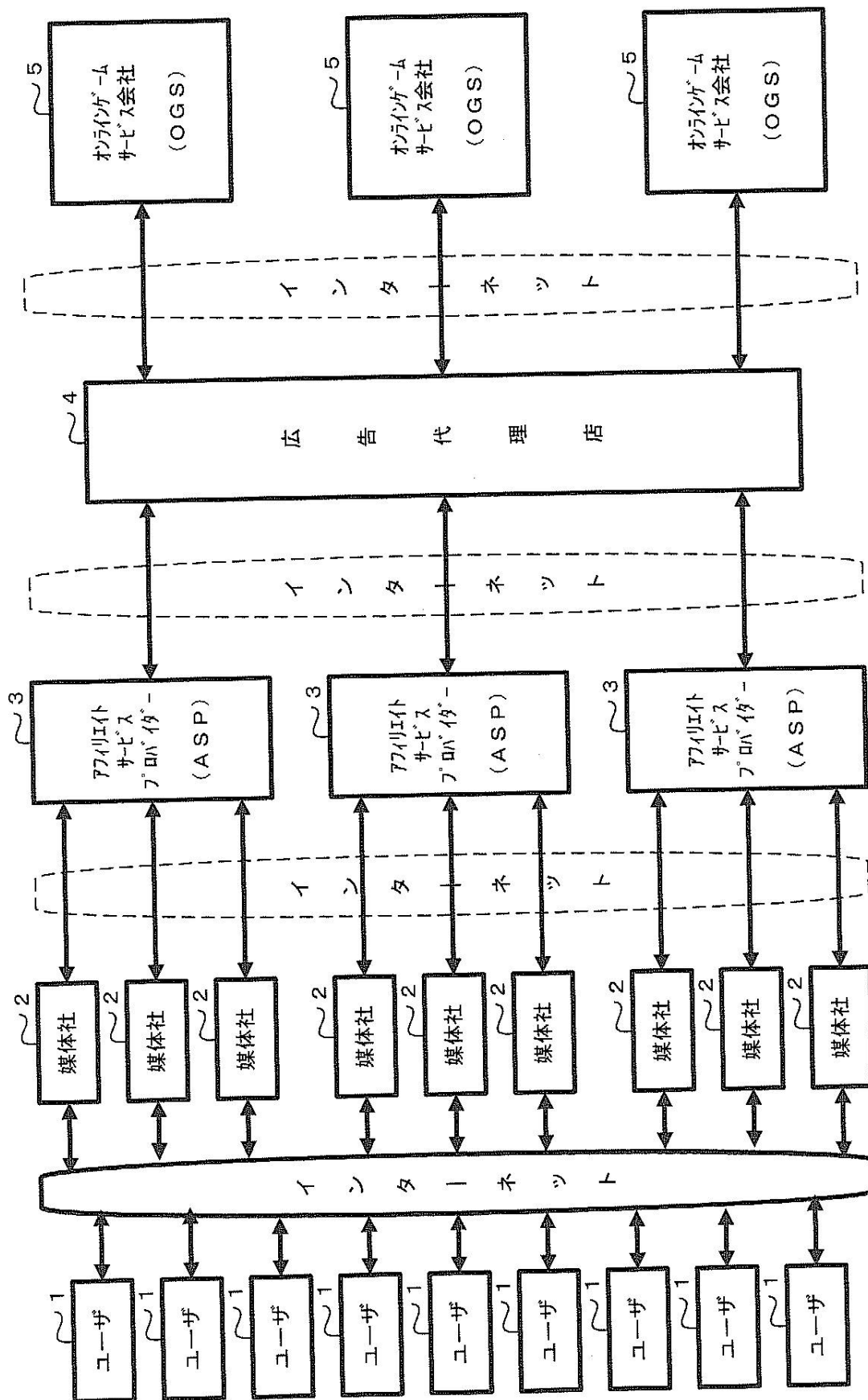
4 6 . . . 接続情報 D B

5 0 . . . ポータルサーバー

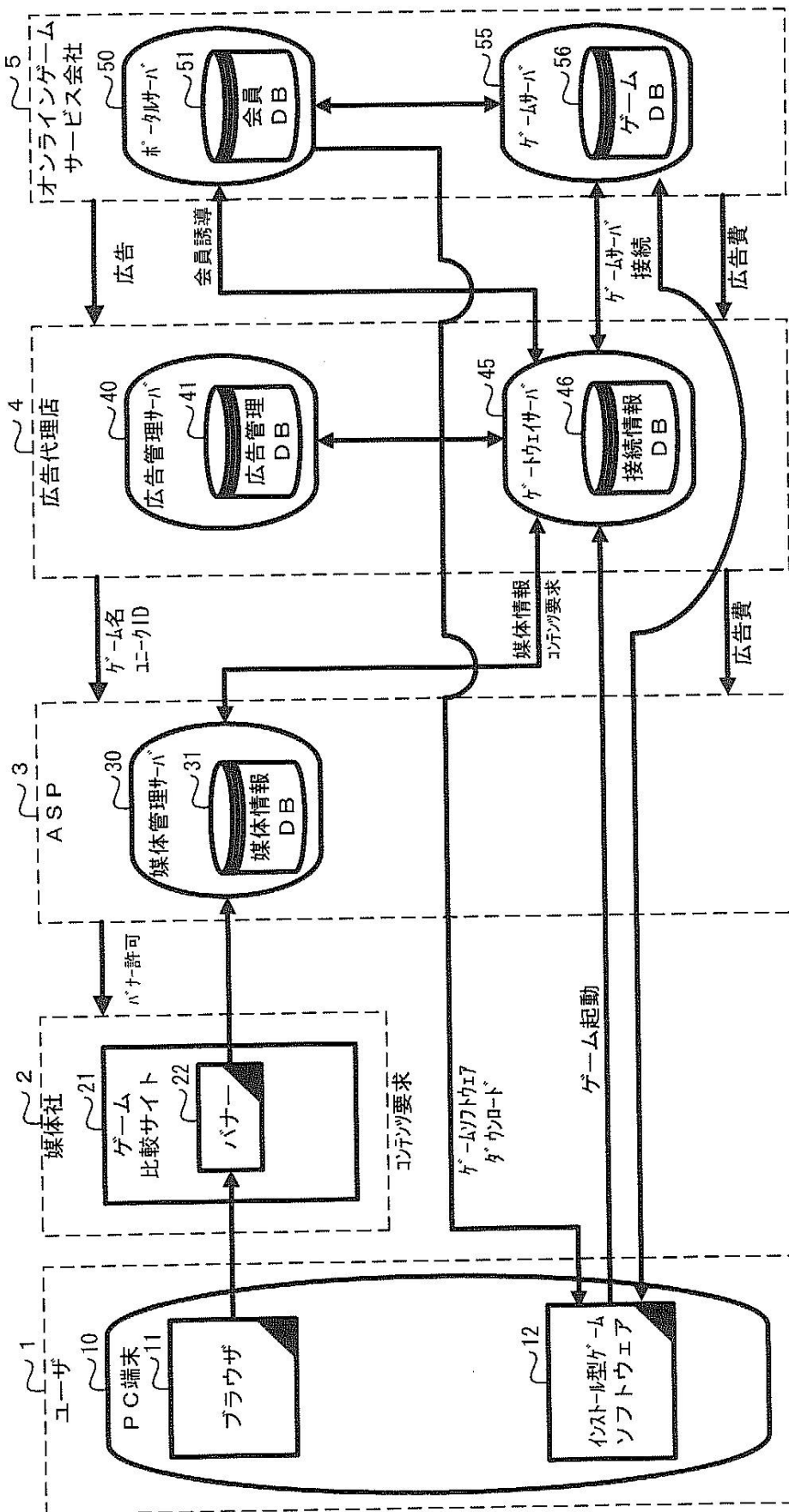
5 1 . . . 会員 D B

5 5 . . . ゲームサーバー

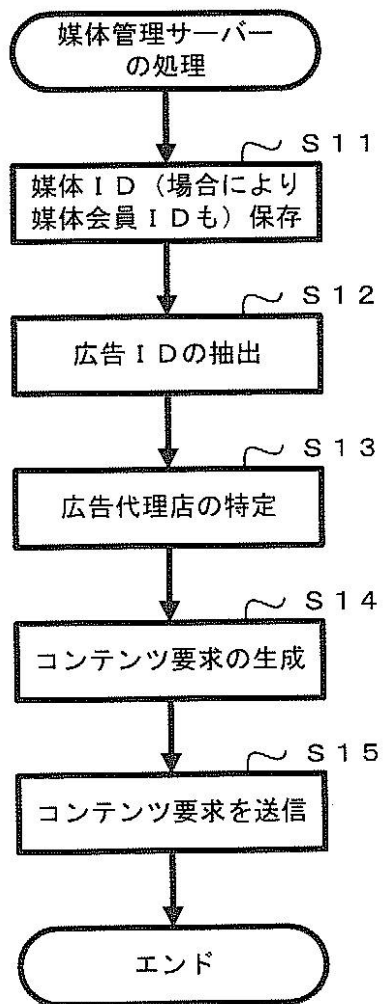
【図 1】



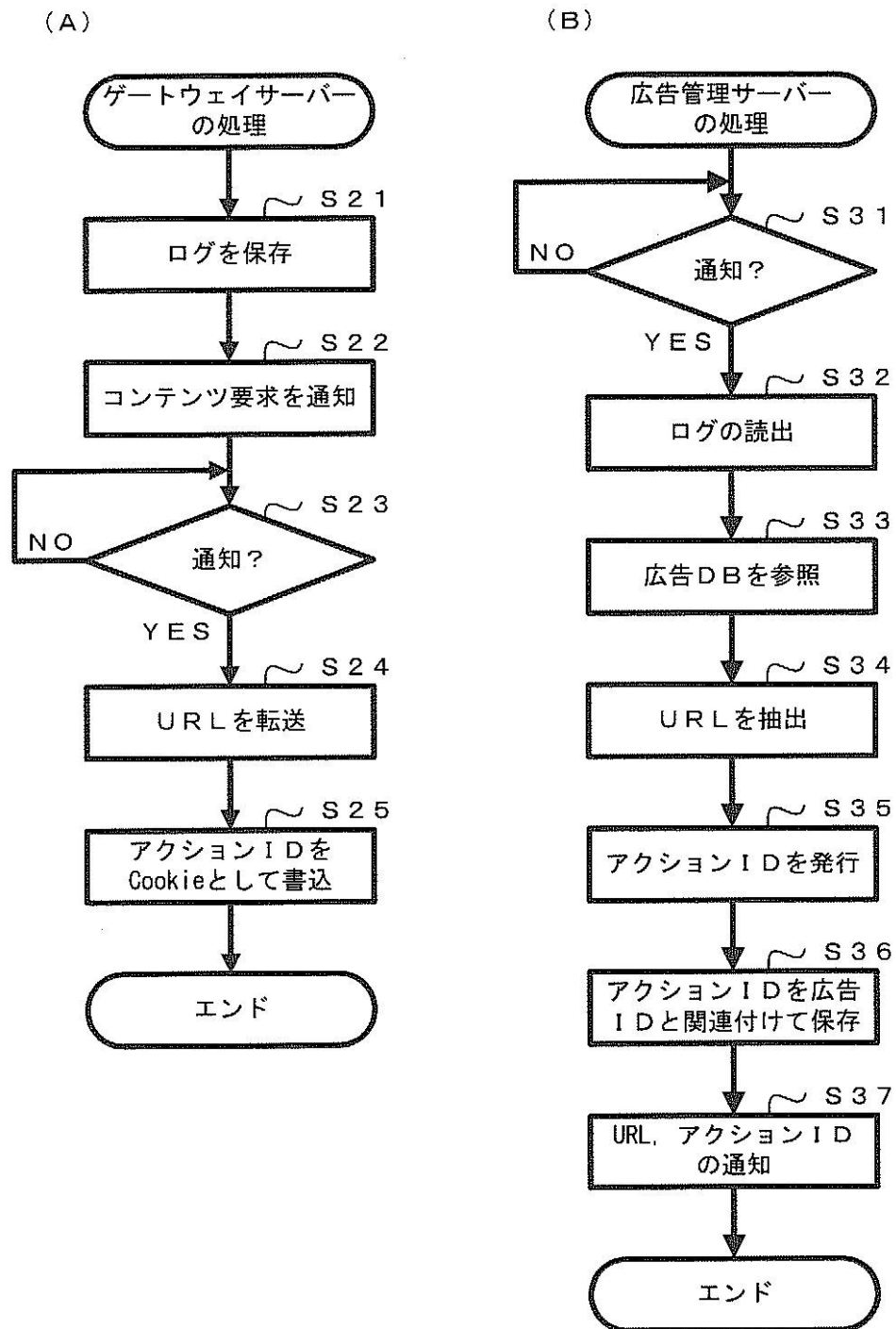
【図 2】



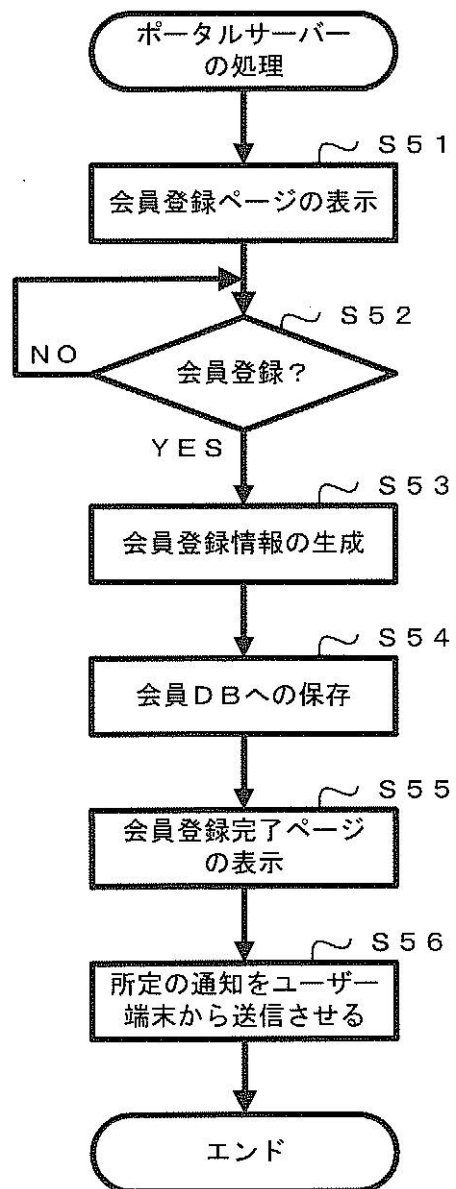
【 図 3 】



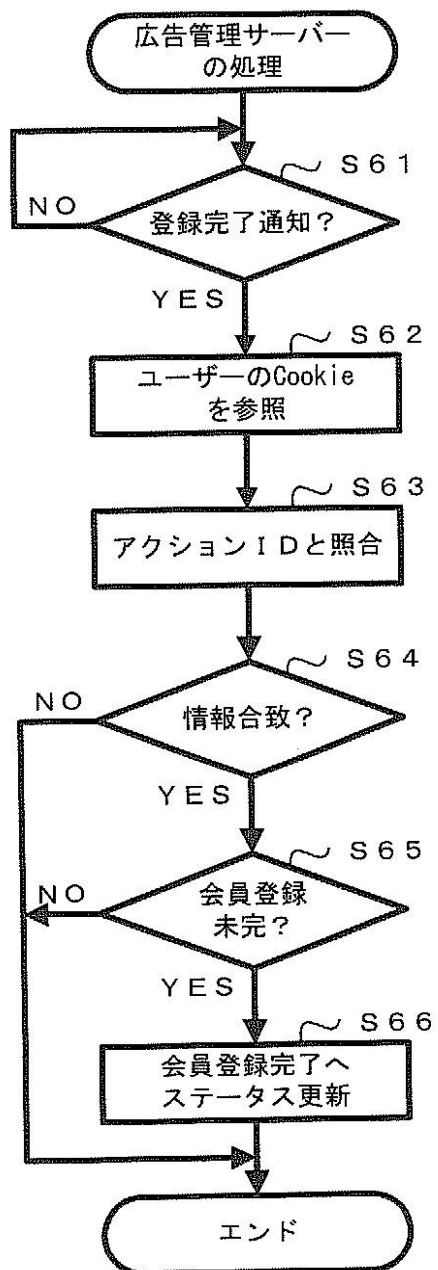
【図 4】



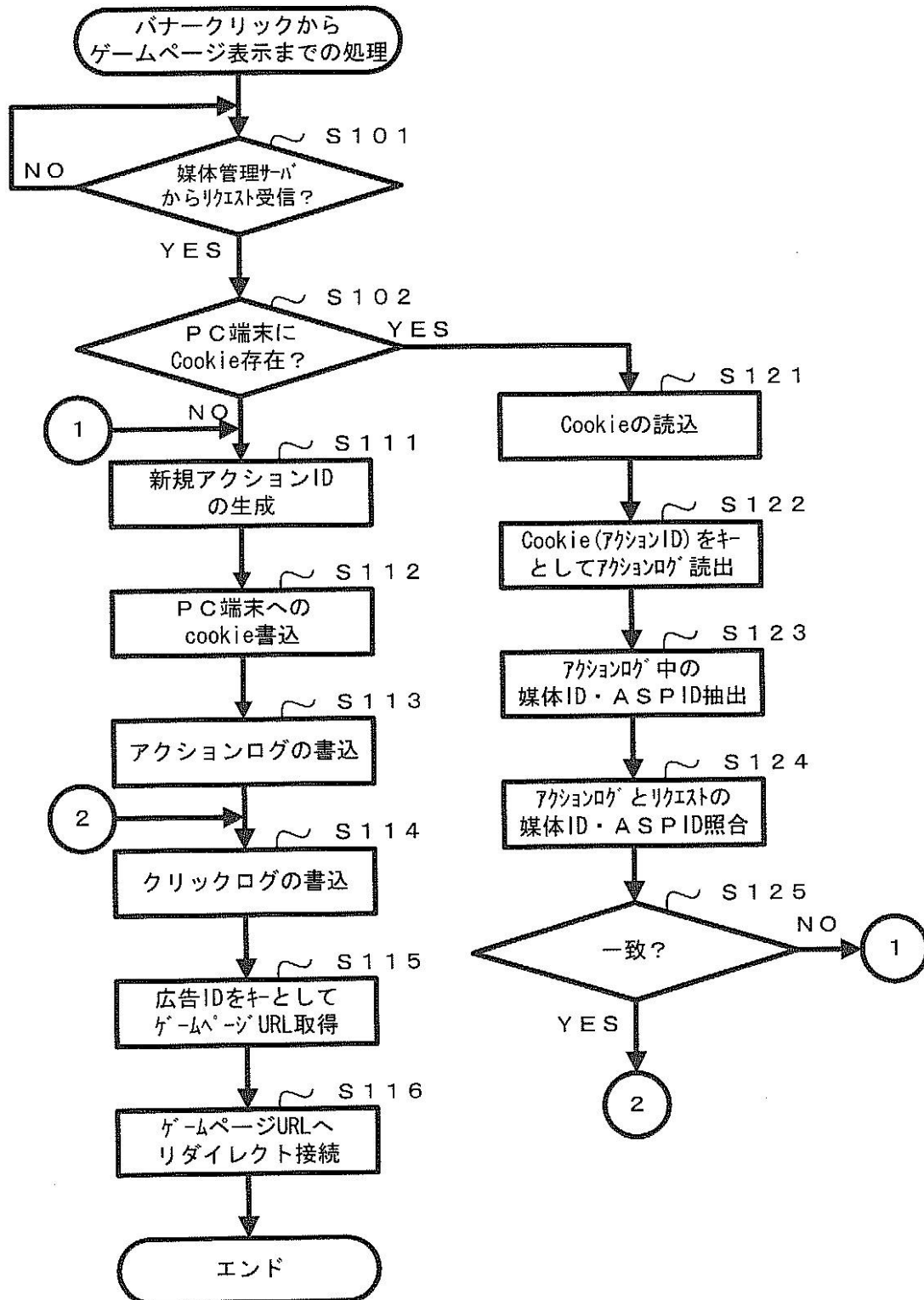
【図 5】



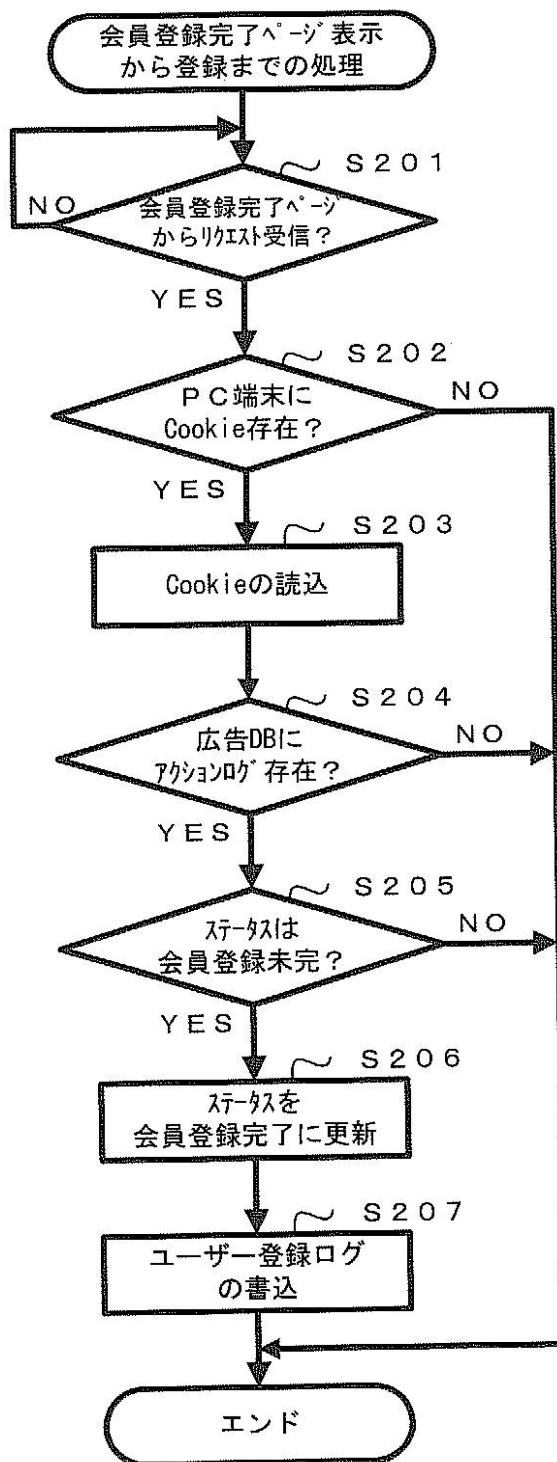
【図 6】



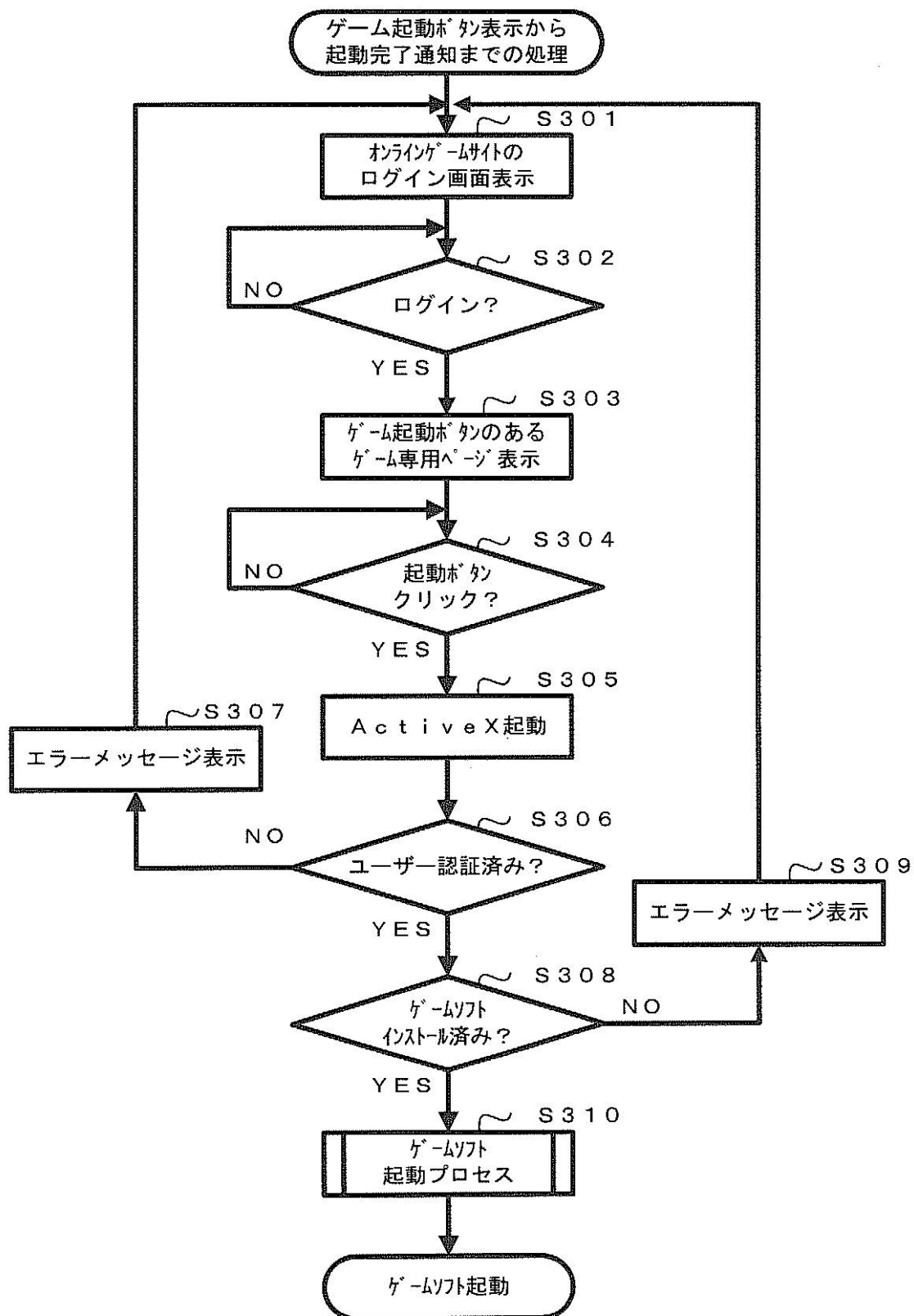
【図7】



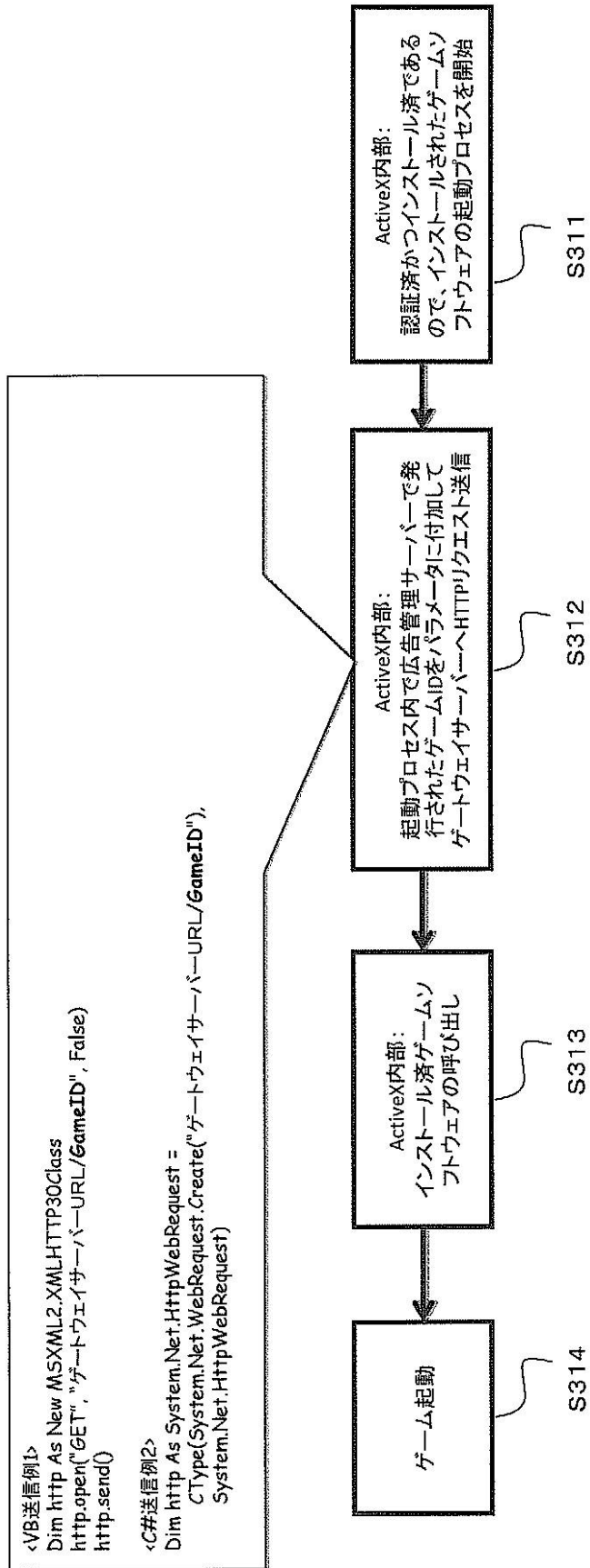
【図 8】



【図 9】



【図 10】



【図 11】

