

# 放送型通信を用いた「電子ちらし」

4 Y-1

森本潤子 小池雄一 坂上秀和

NEC ヒューマンメディア研究所

{junko,koike,sakagami}@hml.cl.nec.co.jp

## 1はじめに

従来のちらしといえば、紙媒体であり、新聞と共に配られる広告が一般的である。紙媒体のちらしは、地域には密着（ローカライズ）しているが、個人の属性などで、パーソナライズすることはできなかった。また、放送局などでも電子的なちらしが提案されているが、それは、BS デジタル放送を用いてちらしを配信し、「郵便番号」を使ってローカライズされており、パーソナライズに関しては、現時点では提案がされていない。本稿では、放送型通信<sup>1</sup>を用いて、個人の属性に基づき、パーソナライズやローカライズを行いうちらし配信システムを提案する。これにより、広告主にとっては、広告の対象としたユーザにダイレクトに情報を送ることが可能となる。また、ユーザ（広告受信者）にとっては、より興味のあるちらしのみが配信されることにより、効率的にちらしを閲覧することが可能となる。

## 2システムの概要・構成

本システムでは、パーソナライズやローカライズされた電子的なちらし配信を実現させるため、「PIDL」<sup>[1]</sup>を用いる。PIDLは、パーソナライズ情報の記述を目的として、筆者らが設計した XML ベースのコンテンツ記述言語である<sup>2</sup>。広告主側で電子的に作成されたちらしは、その対象となるユーザの属性情報（「性別」「年齢」「地域」「世帯」など）と共に、配信用サーバに送られる。サーバに送られた各広告主のちらしデータは、PIDL 形式に変換され（図1）、一定時間毎に、データ放送・モバイル・インターネットなどの通信・放送インフラを用いて、各ユーザに配信される（図2）。配信されたちらしは、ユーザ側で、ユーザが事前に登録した属性情報と照らし合わせられ、関連するちらしのみが画面に表示される。以上により、パーソナライズ・ローカライズを実現することが可能となる。

“Electronic Advertisement” using broadcast-type communication

Junko MORIMOTO, Yuichi KOIKE, Hidekazu SAKAGAMI  
Human Media Research Laboratories, NEC Corporation  
4-1-1 Miyazaki, Miyamae-ku, Kawasaki, 216-8555, Japan

```

<?xml version='1.0'?>
<PIDL>
  <Contents>
    <Block id="001">
      <Title> 店名 </Title>
      <Body type="multipart/mixed">
        ちらしの中身 (HTML 文書、添付画像)、ロゴ画像
      </Body>
    </Block>
  </Contents>

  <ProcessedContent processID="Source">
    <Process processType="Augment" />
    <UserResults user="">
      <Result type="block" id="001">
        <Param name="チャンネル" value="6" />
        <Param name="ジャンル" value="旅行" />
        <Param name="開始時間" value="199903172306" />
        <Param name="終了時間" value="199903172307" />
        <Param name="性別" value="女性" />
        <Param name="年齢" value="20代" />
      </Result>
    </UserResults>
  </ProcessedContent>
</PIDL>

```

図1 「PIDL」によるちらし記述例

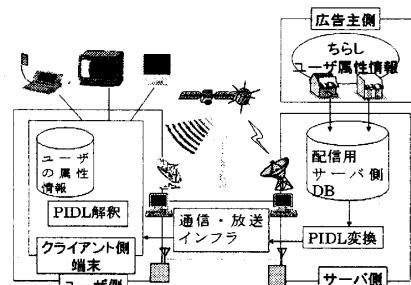


図2 配信システム構成

## 3コンテンツ記述方法

PIDL 形式に変換された配信コンテンツ情報は、「ちらし内容部」と、パーソナライズに必要な「属性附加情報部」とに分かれている。ちらし内容部では、ちらしの中身（HTML 文書や画像）やロゴ等をまとめて MHTML(MIME E-mail Encapsulation of Aggregate Documents, such as HTML)形式で記述する。また、属性附加情報部では、ちらしのターゲットユーザ属性や表示時間などを記述する。サーバ

<sup>1</sup>1対多で同時にデータを配信する通信形態

<sup>2</sup>W3C によって提案が受理されている

側で各ちらしに対する上記のセットを一つの PIDL 形式に変換し、まとめてユーザ側に配信する。ユーザ側では、配信された属性付加情報を元に、該当するユーザや時間に、ちらし内容部で記述された情報を表示する。

#### 4ちらしビューアの機能と試作

本システムのユーザ側における情報提示部(ビューア)設計にあたり、広告主、ユーザ双方の利点を考慮し、以下の点に配慮を行った。

1. 広告主のロゴの表示 (図 2 - ①)
  2. 個人属性の登録 (図 2 - ②)
  3. HTML 形式を用いたちらし表記 (図 2 - ③)
  4. 時間に依存する広告の表示 (図 2 - ④)
1. により、広告主は、ユーザにトレードマークを印象づけられると同時に、ユーザは、迅速にロゴから必要なちらしを取得できる。2. は、ユーザ側で、ユーザ自身の属性を設定可能にするための機能である。3. により、例えば、インターネットを用いたオンラインショッピング等の実現が容易になる。4. では、刻々と価格が変動するタイムサービスのようなリアルタイム性の高い広告を実現可能とする。図3 は、1. ~ 4. の機能を考慮して試作した、テレビ番組に連動したちらし配信システムの、ユーザ側でちらしを主画面に表示した例である。画面中の広告主ロゴは、いくつかのジャンル (図 3 の⑤) に分類され、選択されたジャンルに該当するロゴが画面に表示される。ロゴ上をクリックすると、③の領域にそのロゴに対応するちらしを表示することが出来る。

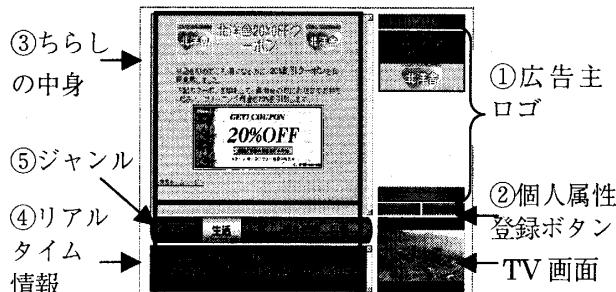


図3ちらし表示画面(ちらしビューア)例

#### 5 考察

ここでは、パーソナライズに関する考察を述べる。一般的な新聞の折込ちらしの場合、1世帯当たり、一日平均 15.6 枚配信される[2]。この中には、食品小売・衣料品、自動車や不動産関連、求人広告など様々なジャンルがあるが、一般に、例えば、家を購入した直後は不動産のちらしに興味がないなど、すべて

のジャンルに興味を持つユーザはほとんどいない。ここで、家や自動車を購入したばかりのユーザを想定すると、ちらしのミスヒット率(全ちらしに対するユーザの興味のないちらしの割合)は、約 20% 程度と考えられる。ユーザの閲覧効率の向上、ちらし配信コストの低減、環境資源への配慮など多岐にわたり、ミスヒット率の低減は重要な課題である。電子的なちらしは、仮に BS デジタル放送のインフラを用いた場合、4Mbps の帯域幅、ちらしの平均サイズが 150KByte/枚とすると、24 時間で約 288,000 枚送ることができる。従って、紙の折込ちらしと同等枚数分、各ユーザに配信する場合、単純なローカライズのみを行うとすると、全国を 18,000 ものブロックに分割することが可能になる。ただし、単純なローカライズだけでは、紙の折込ちらしと同等のミスヒット率が含まれると考えられる。一方、本手法を用いて、ローカライズとパーソナライズを併用する場合、新聞の折込ちらしと同等枚数を確保した上で、性別 2、年齢 6、世帯 3、地域 500 パターンに分割することが可能である。この条件では、地域分割ブロック数は、単純なローカライズに比べ減少するが、パーソナライズ効果により、ミスヒット率の低減が可能となる。また、実際に、本システムを運用する際には、全国共通のちらしや性別、年齢等のターゲットユーザ属性の範囲を広くとったちらしも含まれると考えられるため、各ユーザへは紙の折込ちらしの枚数よりも多く配信することが可能である。また、その際にも、パーソナライズ効果により、ミスヒット率の低減が可能になる。

#### 6 おわりに

本研究では、放送型通信を用いて、個人の属性・地域性などでパーソナライズ・ローカライズされたちらしを配信するシステムを提案し、試作を行った。本システムは、インフラに依存していないため、たとえば、BS デジタル放送上の番組連動型や、モバイルを使った地域限定のちらし配信システムなどに応用可能である。今後は、広告主側に立った電子ちらしを実現するための詳細を検討していきたい。

#### 参考文献

- [1] PIDL-Personalized Information Description Language W3C Note (1999): <http://www.w3.org/TR/NOTE-PIDL>
- [2] 朝日オリコミのサイト(1998): <http://www.asahiorikomi.co.jp/datacenter/index.html>