



## アキバblog 広告のご案内

<http://www.akibablog.net/>

2007.9 ~ 改訂版

# サイト概要



2004年1月19日より運営している、「アキバ好き」のためのアキバ情報サイトです。  
PC関連はもとより萌え系、イベント、事件、店頭POPなど、アキバにまつわるモノ・コトを幅広く扱います。  
今やひとつのカルチャーとして成立し、なおも変容し続ける秋葉原の混沌を、アキバヲタを自称する  
管理人geek氏が、従来の「電気街・秋葉原」とは異なった切り口でレポートします。

## 【サイトの名称】

アキバBlog(秋葉原ブログ)

## 【トップページURL】

<http://www.akibablog.net/>

## 【コンセプト】

アキバ好きのためのアキバ情報ページ

## 【読者層】

『萌え系』、『アキバ系』ヲタク男性

## 【記事のジャンル】

特価品 PC関連 アニメ  
フィギュア ゲーム コスプレ  
同人誌 行列 POP etc...

## 【サービス開始】

2004年1月19日～

## 【直近のP.V.】

約1,800万P.V./月(2007年6月時点)

## 【更新】

毎日更新・5～7トピックス





## 全て2社ローテーションにて約2週間掲載致します！！

表示位置:TOP(ト)、記事詳細(キ)、各種カテゴリ(カ)、写真拡大(シ)

**【バナーA】**(表示位置:ト、キ、カ、シ)  
468 × 80pix(左右 × 天地) (30Kb以内) **枠数(2)**  
¥400,000/15日間 (1枠想定:300万imp)

**【バナーB】**(表示位置:ト、キ、カ)  
468 × 80pix(左右 × 天地) (30Kb以内) **枠数(2)**  
¥350,000/15日間 (1枠想定:250万imp)

**【バナーC】**(表示位置:ト、キ、カ)  
380 × 40pix(左右 × 天地) (20Kb以内) **枠数(2)**  
¥200,000/15日間 (1枠想定:250万imp)  
バナーCはアニメgif不可です。

**【ボタンA】**(表示位置:ト、キ、カ)  
130 × 130pix(左右 × 天地) (30Kb以内) **枠数(2)**  
¥200,000/15日間 (1枠想定:250万imp)

**【ボタンB】**(表示位置:ト、キ、カ)  
130 × 130pix(左右 × 天地) (30Kb以内) **枠数(2)**  
¥200,000/15日間 (1枠想定:250万imp)



# 広告原稿に関して



## 広告表現に関して

以下に該当する広告及び、サイトの広告は、これを掲載しないものとします。

1. 責任の所在が不明確なもの。
2. 投機、射幸心を著しくあおるもの。
3. 医療、医薬品、化粧品において、効能・効果等が厚生省の承認する範囲を逸脱するもの。
4. 非科学的または迷信に類するもので、ユーザーを迷わせたり、不安を与えるおそれがあるもの。
5. 名誉毀損、プライバシーの侵害、信用毀損、業務妨害となるおそれがあるもの。
6. 氏名、写真、談話および商標、著作物などを無断で利用したもの。
7. 内外の国家、民族などの尊厳を傷つけるおそれのあるもの。
8. 誤認混同を与えるおそれのあるもの、詐欺的なもの、いわゆる不良商法とみなされるもの。
9. 公正な第三者機関の立証データ無しに「世界一」「No.1」等の表記をしているもの、また比較広告で公正取引委員会の定めるガイドラインに準じていないもの。
10. ユーザに不快感を与える恐れがあると認められるもの。
11. 高速振動や高速点滅イメージが連続するもの。視聴覚に悪影響を及ぼす危険性のあるもの。
12. 以上の他アキバblogが不適切だと判断したもの。

### 広告表現規制と致しまして以下の追加規定があります。

1. バナー絵柄の中に会社名、ロゴマーク、製品・サービス内容のいずれかが表示されていること。  
アニメーションGIFの場合、全コマに入れる必要はありませんが、十分印象に残る時間表示されている必要があります。
2. TOPテキストについては、製品・サービス名・会社名のいずれかまたは製品・サービスの内容・特徴等が含まれていること。  
ニュースの見出し的な記述が効果的です。  
十分な理由があり、表現上どうしても上記事項を満たすことができない場合は別途ご相談ください。

## 18禁広告の表現について

バナーに使用する絵柄について、必ず着衣しているものにして下さい。  
着衣していても乳首や局部が露出しているとNGとなります。

上記以外のNG

- ・モザイク、墨のせ等の表現
- ・実写の人物(メイドさん等の例外を除く)

上記以外でもアキバblogが判断して不適切と判断したものはご修正いただく場合がございます。バナー内容について、掲載不可の恐れがあるものは制作される前にお問い合わせ下さい。

## 広告申込方法

< 申込形式 > メール( blog @adpm.co.jp)またはFAX(03-5276-6423)でお申込下さい。

< 申込内容 > 以下を明記下さい。

### 件名

件名に【入稿】+御社名をご記入下さい。

### 本文

- ・広告主名
- ・広告スペース名
- ・掲載期間
- ・枠数
- ・リンク先URL
- ・連絡先 御社名・部署名・ご担当者名・電話番号・メールアドレス

< 申込締切日 > 掲載開始日の15営業日前

< その他 > 事前に空き状況等をご確認下さい。

その他ご不明な点がございましたら下記までお問い合わせ下さい。

株式会社アドピーエム 03-5276-6421 担当:榎原・三橋

## FLASH広告入稿規定

アキバblogでは、広告のクリック数 / クリック元ページを計測するためパラメータ付きで広告クリッカーが呼び出される方式を採用しています。そのため、FLASH広告を作成する際にいくつかの制限事項が発生します。以下の内容について十分にご理解のうえ、クリエイティブ作成を行って頂きますようよろしくお願いいたします。

### 1. リンク先URLはクリエイティブに埋め込まないでください

アキバblogではFLASHのクリックカウントを計測するために、広告クリッカーを経由してリンク先への誘導を行います。そのためリンク先URLはFLASH表示の際に外部変数として引き渡します。具体的には以下の書式にてswfファイルを表示させます。

```
<EMBED src="ファイル名.swf?adClickURL=http://www.vector.co.jp/cgi/nph-clickad?adnum=広告番号  
&amp;banum=画像番号&amp;channel=チャンネル名&amp;program=プログラム名&amp;url=リンク先URL ~ ~
```

### 2. クリエイティブ内でご利用頂けない変数名

上記1.にてご説明致しましたとおり、クリック計測を行うためアキバblog独自の変数がFLASHに引き渡されます。そのためクリエイティブ内で以下の変数名をご利用しないようにお願い致します。

adClickURL	広告クリッカーシステムのURL
adnum	広告番号
banum	画像番号
channel	広告が表示されているチャンネル名
program	広告が表示されているプログラム名
url	リンク先URL

### 3. クリエイティブ作成時のURLの埋め込み方法について (getUrlの記述方法について)

作成するクリエイティブのスタイルによって埋め込み方法が変わります。詳しくは次ページ以降の「クリエイティブ作成方法」をご覧ください。

### 4. URL以外で作成時にご注意頂く点について

- ・リンク先URLは1箇所のみ、複数指定はできません。クリックカウントはswf / 代替gif 共用となります
- ・原稿ピクセルサイズは、各広告の規定サイズに準じるものとして、はみ出しは不可
- ・サウンド再生はデフォルト不可とします (on / offボタン設置可)
- ・出力フォーマットはFlash5を前提とします。(Flash6出力の場合、表示するためのプラグインダウンロードが発生するため)
- ・背景は保証されません。サイトの背景色、背景画像に影響されないよう、クリエイティブ内に背景を設定してください

# 広告入稿規定 / getURLの設定



## 5. 入稿時に必要となる素材について(5点)

- ・swfファイル (Flashのオブジェクト)
- ・gifファイル (代替表示用gifファイル)
- ・リンク先URL (swf/gif共用)
- ・flaファイル (Flashのソース)
- ・ALTテキスト (代替表示gif用のテキスト)

## 6. 入稿〆切

表示 / 動作確認が必要となるため、原則として掲載開始日の10営業日前とさせていただきます。

## 推奨するgetURLの設定方法

アキバblogで掲載事故を未然に防ぐために、推奨するgetURLの設定方法を用意しております。出来る限り、この設定方法をご利用ください。

通常のgetURL構文

```
on (release) {  
    getURL(adClickURL, "", "GET");  
}
```

アキバblogが推奨するgetURL構文

```
on (release) {  
    this._click = _root.adClickURL + '&banum=' + _root.banum + '&channel=' + _root.channel + '&program=' + _root.program + '&url=' + _root.url;  
    getURL(this._click);  
}
```

## 入稿前にFLASHの内容をチェックするには

入稿前に、FLASHのgetURL設定をチェックするcgiをご用意致しました。入稿前に代理店様/クライアント様側でチェックを行うことが出来ます。

[FLASHチェックcgi ご利用方法]

- (1) 作成したswfファイルを、webサーバにアップロードします。(webサーバは各自ご用意ください)
- (2) webブラウザにて以下のURLにアクセスします。  
<http://www.vector.co.jp/adinfo/test/flashtest.html>
- (3) 「SWF URL」に(1)でアップロードしたURLを入力し、「WIDTH (横幅)」「HEIGHT (縦幅)」を入力します。  
「LINK URL」は、設定して頂いてもデフォルトのままでも構いません。
- (4) GOボタンを押すと指定したFLASHが表示されます。もし表示されない場合には(3)で設定した「SWF URL」をご確認ください。
- (5) 表示されているFLASHをクリックすると、設定内容が表示されます。表示されない場合や、クリックしても反応が無い場合にはFLASHのクリエイティブに問題がある場合がありますのでご確認ください。
- (6) 結果に赤い文字で「WHAT???'と表示される場合、getURLの指定方法が間違っている場合がありますのでご確認ください。  
問題がなければ全て「OK」が表示されます。

上記チェックにて問題が発生し、解決方法がわからない場合には、結果画面のコピーとFLASHのソースファイルを添えてご相談ください。

# その他getURLの設定方法



## その他のgetURLの設定方法 その1 (もっとも簡単な設定方法)

FLASHではクリックアクションの設定として「getURL」を利用しますが、「getURL」のフレームアクション設定で複数の変数を送信することができます。アキバblogでは、この機能を利用してクリック計測を行っています。

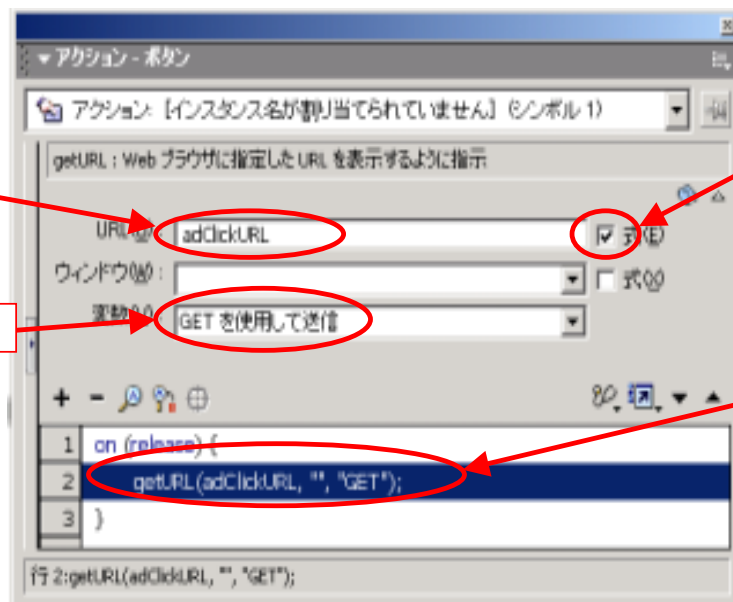
この方法で設定可能なのは、以下の場合にのみ利用することができます。

- (1) rootタイムライン上に「getURL」オブジェクトが配置されている  
root以外で「getURL」オブジェクトが利用されている場合変数の引き継ぎを行う必要があります
- (2) スクリプト変数を利用していない  
スクリプト変数が利用されている場合、「getURL」の「GET」オプションを設定した場合、FLASH内のすべての変数がクリック時に送信されてしまいます

これに当てはまるのは単純なアニメーションFLASHとなります。それ以外で、例えばスクリプトを利用した複雑なアニメーションFLASHやゲームFLASHなどスクリプト変数を利用している場合やサブMC上で「getURL」を利用している場合には、次ページの「エキスパートモードでの設定方法」をご参照ください。

### ノーマルモードでの設定方法

「getURL」のアクションを以下のように設定してください。



URL欄に「adClickURL」と記述します

変数欄で「GETを使用して送信」を選択します

式にチェックを付けます

上記 ~ を設定するとスクリプトはこのようになります。

```
getURL(adClickURL, "", "GET");
```



## その他のgetURLの設定方法 その2 (エキスパートモードでの設定)

ノーマルモードでの設定はクリエイティブ制限も多くなってしまいます。可能な限りエキスパートモードでの設定を推奨致します。

### (a) root上で変数設定を行う場合

- ・変数設定 (root変数として認識させるため、root上にあるフレームで定義してください)  
`click = _root.adClickURL + '&banum=' + _root.banum + '&channel=' + _root.channel + '&program=' + _root.program + '&url=' + _root.url;`
- ・getURLアクション (root / サブMC 共通で利用可能)  
`getURL(_root.click);`

### (b) サブMC上で変数設定を行う場合

- ・変数設定  
`this._click = _root.adClickURL + '&banum=' + _root.banum + '&channel=' + _root.channel + '&program=' + _root.program + '&url=' + _root.url;`
- ・getURLアクション (定義したサブMC上でのみ利用可能)  
`getURL(this._click);`

### 【解説】

冒頭に解説しましたとおりVectorでFLASHを掲載する場合には、swfファイル呼びだし時に以下のパラメーターが付加されます。

```
<EMBED src="ファイル名.swf?adClickURL=http://www.vector.co.jp/cgi/nph-clickad?adnum=広告番号  
&amp;banum=画像番号&amp;channel=チャンネル名&amp;program=プログラム名&amp;url=リンク先URL ~ ~
```

上記(a) (b)のサンプルでは以下の点について確実にを行うことを目的として記述されています。

- ・クリック時にこのパラメーターを確実に引き渡す (起動時にrootに読み込まれた変数を「getURL」のリンク先として確実に読み込む)
- ・内部スクリプト変数が送信されることを防ぐ (つまりgetURLの「GETして送信」オプションを利用しない)

上記サンプルをそのままご利用頂くか、同等の処理が行われるような記述であれば問題ありません。

## アキバblog広告に関するお問い合わせ先

株式会社アドピーエム

Tel:03-5276-6421

Fax:03-5276-6423

[blog@adpm.co.jp](mailto:blog@adpm.co.jp)

担当:榎原・三橋