

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第4478320号
(P4478320)

(45) 発行日 平成22年6月9日 (2010.6.9)

(24) 登録日 平成22年3月19日 (2010.3.19)

(51) Int.Cl.

F I

G O 6 Q 10/00 (2006.01)

G O 6 Q 50/00 (2006.01)

G O 6 F 17/60 1 7 0 C

G O 6 F 17/60 1 5 2

G O 6 F 17/60 5 0 2

請求項の数 2 (全 9 頁)

(21) 出願番号	特願2000-353482 (P2000-353482)	(73) 特許権者	308033283
(22) 出願日	平成12年11月20日 (2000.11.20)		株式会社スクウェア・エニックス
(65) 公開番号	特開2002-157401 (P2002-157401A)		東京都渋谷区代々木三丁目2番7号
(43) 公開日	平成14年5月31日 (2002.5.31)	(74) 代理人	100083138
審査請求日	平成18年12月21日 (2006.12.21)		弁理士 相田 伸二
前置審査		(72) 発明者	筑紫 泉
			東京都目黒区下目黒1丁目8番1号 株式会社スクウェア内
		審査官	唐橋 拓史
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 製作判定発注方法、製作判定発注システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

投票手段を備えた複数のクライアント、製作判定用サーバ及び、制作者のクライアントが通信ネットワークにより接続されており、ゲームキャラクタに関連するアイテムであるキャラクタグッズについての製作の要否を前記製作用判定サーバにおいて判定し発注するための製作判定発注方法であって、

前記製作判定用サーバは、少なくとも1つのキャラクタグッズに関して、キャラクタ名、ゲームタイトル、投票目標数、現在の投票数、投票ボタン及び、投票数が目標数に達すると前記キャラクタ名のキャラクタグッズを商品化する旨の表示をするマークアップランゲージ文書を記録手段に保存しており、

前記投票手段を備えた各クライアントに対して、前記製作判定用サーバから前記マークアップランゲージ文書を送信する送信ステップと、

当該送信されたマークアップランゲージ文書に対して前記クライアントで行われた投票結果を前記製作判定用サーバで受信する受信ステップと、

前記投票結果を前記製作判定用サーバで集計する集計ステップと、
該集計ステップによる集計結果を用いて、前記製作判定用サーバで、投票数又は投票の伸び率が、予め定められた制作条件を満足している否かを判定する判定ステップを有し、

前記集計ステップは、第1のカウンタで、直近の一定期間の前記投票結果を累計するステップ及び、第2のカウンタで前記投票が開催されている間の前記投票結果を累計する

ステップを有し、更に、前記判定ステップは、前記第1のカウンタの累計値に基づいて前記直近の一定期間における前記投票の伸び率を求めるステップを有し、

前記判定ステップで投票数又は投票の伸び率が、予め定められた制作条件を満足しているものと判定された場合に、前記製作判定用サーバで、前記キャラクタグッズの発注処理を前記制作業者のクライアントに対して実行する発注処理ステップと、
を備えたことを特徴とする製作判定発注方法。

【請求項2】

投票手段を備えた複数のクライアント、製作判定用サーバ及び、制作業者のクライアントが通信ネットワークにより接続されており、ゲームキャラクタに関連するアイテムであるキャラクタグッズについての製作の要否を前記製作用判定サーバにおいて判定し発注するための制作判定発注システムであって、

前記製作判定用サーバは、

少なくとも1つのキャラクタグッズに関して、キャラクタ名、ゲームタイトル、投票目標数、現在の投票数、投票ボタン及び、投票数が目標数に達すると前記キャラクタ名のキャラクタグッズを商品化する旨の表示をするマークアップランゲージ文書を記録する記録手段、

前記投票手段を備えた各クライアントに対して、前記マークアップランゲージ文書を送信する送信手段、

当該送信されたマークアップランゲージ文書に対して前記クライアントで行われた投票結果を受信する受信手段、

前記投票結果を集計する集計手段、

該集計手段による集計結果を用いて、投票数又は投票の伸び率が、予め定められた制作条件を満足している否かを判定する判定手段を有し、

前記集計手段は、直近の一定期間の前記投票結果を累計する第1のカウンタ、前記投票が開催されている間の前記投票結果を累計する第2のカウンタを有し、更に、前記判定手段は、前記第1のカウンタの累計値に基づいて前記直近の一定期間における前記投票の伸び率を求める伸び率演算手段を有し、

前記判定手段で投票数又は投票の伸び率が、予め定められた制作条件を満足しているものと判定された場合に、前記キャラクタグッズの発注処理を前記制作業者のクライアントに対して実行する発注処理手段と、
を備えたことを特徴とする制作判定発注システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、インターネットのような一般に公開された通信ネットワークに接続し、人気投票を受け付け、投票数に応じてゲーム関連製品の製作の要否を決定して発注する、製作判定発注方法および製作判定発注システムに関する。

【0002】

【従来の技術】

従来、ゲーム関連製品であるキャラクタ人形といったキャラクタグッズ（以下、ゲーム関連製品と総称する）を販売する場合、販売者は、販売数がある程度見込めないと、ゲーム関連製品の製作を注文しない。製作の注文の判定は、販売者の長年の勘と、雑誌などに掲載されるユーザの反響、ゲーム自体の販売数により決定している。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

したがって、販売者が販売関連製品を売れると判断して、多数のゲーム関連製品を注文製作しても、実際にはゲーム関連製品が売れない場合もある。

【0004】

そこで、本発明の目的は、人間の判断に依存せず、精度よく製作注文数を決定することができる製作判定方法、およびそれに用いる投票のシステムを提供することにある。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 5 】

【課題を解決するための手段】

このような目的を達成するための本発明による製作判定方法は、投票手段を備えた複数のクライアントシステムと製作判定用サーバとが通信ネットワークにより接続されており、ゲームキャラクタに関連するアイテムであるキャラクタグッズについての製作の要否を前記製作判定用サーバにおいて判定するための製作判定方法であって、少なくとも1つのキャラクタグッズに関するキャラクタグッズ情報を記憶する記憶手段を前記製作判定用サーバが有し、各クライアントシステムに対して、前記キャラクタグッズ情報を送信する送信ステップと、当該送信されたキャラクタグッズ情報に対して前記クライアントシステムで行われた投票結果を受信する受信ステップと、前記投票結果を集計する集計ステップと、該集計ステップによる集計結果を用いて、予め定められた所定の条件に基きキャラクタグッズの製品化の要否を判定する判定ステップとを備えたことを特徴とする。

10

【 0 0 0 6 】

前記所定の条件は、前記集計ステップによる集計の値が、予め定められた値に達することである、としてもよい。あるいは、前記所定の条件は、前記集計ステップによる所定期間内の投票増加数が、予め定められた値に達することである、としてもよい。

【 0 0 0 7 】

また、本発明による製作判定方法は、前記判定ステップにより、前記キャラクタグッズの製品化を行うと判定された場合、前記キャラクタグッズの製作を行う製作者のクライアントシステムに対して、前記キャラクタグッズの発注を行う発注ステップを備えてもよい。

20

【 0 0 0 8 】

前記製作者のクライアントシステムに対して行う発注を行うキャラクタグッズの発注数を、前記集計ステップによる集計の値を用いて求める発注数演算ステップを備えてもよい。あるいは、前記製作者のクライアントシステムに対して発注を行うキャラクタグッズの注文数を、前記集計ステップによる所定期間内の投票増加数を用いて求める発注数演算ステップを備えてもよい。

【 0 0 0 9 】

本発明による投票のシステムは、通信ネットワークにより接続されたサーバ及び複数のクライアントシステムを備え、前記各クライアントシステムは、投票ボタンを表示し、ユーザにより操作された当該投票ボタンの種類及びボタン操作が行われた旨を示す情報を前記通信ネットワークを介して送信し、前記サーバは、前記送信された情報を前記通信ネットワークを介して受信し、当該情報により投票数の集計処理を行い、当該集計値を、前記通信ネットワークを介して前記各クライアントシステムに送信し、前記送信された集計値を受信した前記各クライアントシステムは、これに基づいて表示を行うとともに、投票数が目標に達成した場合に案内表示を行うことを特徴とする。なお、ここで行う集計処理とは単なる累計処理であってもよい。

30

【 0 0 1 0 】

また、本発明による投票のシステムは、前記投票はゲームのキャラクタの人気投票であって、前記クライアントシステムは、ゲームソフトに専用ソフトを付随させた形で構成したことを特徴としてもよい。

40

【 0 0 1 1 】

【発明の実施の形態】

以下、図面を参照して本発明の実施形態を詳細に説明する。

【 0 0 1 2 】

図1は本発明実施形態の全体のシステム構成の一例を示す。図1において、10はゲーム購入者が使用するクライアントであり、汎用のパーソナルコンピュータや、インターネット接続機能を有する携帯用端末や携帯電話機を使用することができる。20は本発明に係る製作判定用サーバである（以下、単にサーバと略記する）。クライアント10、サーバ20はインターネットのような一般に公開された通信ネットワーク30に接続される。

50

クライアント 10 はプロバイダの通信サーバ（不図示）を介して通信ネットワーク 30 に接続してもよい。

【0013】

40 はサーバ 20 と通信信号線、たとえば、インターネット、専用または一般の公衆電話回線、あるいは LAN などにより接続されるクライアントであり、クライアント 40 はゲーム関連製品の注文を受け付け、製作を行う業者が使用する。

【0014】

本実施形態は、クライアント 10 によるゲーム関連アイテム、たとえば、ゲームのキャラクター（登場人物）、乗り物、物品等の人気投票を受け付け、投票数または投票の伸び率が、予め定めた製作条件を満足した場合に、製作者のクライアント 40 に対して、サーバ 20 からゲーム関連製品の製作の注文を行うことに新規特徴がある。

10

【0015】

クライアント 10、40 およびサーバ 20 は通信機能を有し、プログラム実行機能を有する市販の情報処理機器、たとえば、パーソナルコンピュータを使用することができるので、ハードウェアの構成は省略し、ソフトウェア構成について説明する。

【0016】

図 2 はクライアント 10、40 およびサーバ 20 に搭載されるソフトウェアを示す。図 2 において、120 はクライアント 10、40 に搭載されるソフトウェア群を示す。ソフトウェア群 120 内には機器制御を行うオペレーティングシステム（OS）およびマークアップランゲージ文書を表示するブラウザが含まれる。本実施形態では電子メール機能を有するブラウザを使用する。ここで、マークアップランゲージ文書とは、HTML 言語やその拡張である XML 言語で記載された文書である。マークアップ文書では、通常、その文書中に記載された命令（タグと呼ばれる）をブラウザが実行することにより、以下の機能をクライアント側のブラウザにより実現することができる。

20

【0017】

- ・マークアップランゲージ文書中に記載された文字列を表示する機能

【0018】

- ・クライアントのキーボードまたはマウスによる情報入力を受け付け、マークアップランゲージ文書中で指定された外部のコンピュータに入力情報を送信する機能

【0019】

- ・マークアップランゲージ文書中に記載された動作命令を外部のコンピュータに送り、その動作命令を実行させる機能および外部のコンピュータから情報処理結果を受け付け、たとえば、表示する機能

30

【0020】

- ・ボタンスイッチと呼ばれる GUI（グラフィカルユーザインターフェース）を表示し、ボタンスイッチがマウスにより操作されると、マークアップランゲージ文書中で定義された情報処理を実行する機能

【0021】

以上がよく知られたマークアップランゲージ文書で実現可能な機能である。

【0022】

図 2 に戻り、110 はサーバ 20 に搭載されるソフトウェア群である、ソフトウェア群 110 にはメールサーバ、WEBサーバ、ゲートウェイプログラム、OS、マークアップランゲージ文書が含まれる。

40

【0023】

メールサーバは、ゲートウェイプログラムの指示に応じて所定のクライアント、本実施形態ではクライアント 40 にメールを送信する電子メール用プログラムであり、市販のメールサーバを使用することができる。

【0024】

WEBサーバはクライアント 10 のブラウザからの要求に応じて、マークアップランゲージ文書を呼び出し、クライアント 10 に提供する通信プログラムである。WEBサーバ

50

はさらにブラウザから送られた動作指示をゲートウェイプログラムに引き渡す機能を有する。

【 0 0 2 5 】

ゲートウェイプログラムは、WEBサーバを介してクライアント10から送られた動作指示を実行する情報処理用プログラムである。後述するが、本実施形態では、クライアント10が入力した人気投票の集計（累計）をゲートウェイプログラムが実行する。また、ゲートウェイプログラムにより投票数または投票率が製作注文条件を満足したか否かの判定を行い、満足の判定が得られた場合にメールサーバを使用して、ゲーム関連製品の発注を行う。この発注においては、少なくとも、製作数が含まれる。

【 0 0 2 6 】

OSはサーバ20のシステム制御を行う。マークアップランゲージ文書は、後述の人気投票をクライアント10側で実行するために表示、操作の受け付けの処理内容をタグにより定義した文書である。これらのマークアップ文書は、一般的にはホームページと呼ばれている。

【 0 0 2 7 】

上記ソフトウェア群はクライアント10およびサーバ20のそれぞれのハードディスクに保存され、CPUにより実行される。

【 0 0 2 8 】

このような構成において行なわれる製作発注動作を図3および図4を参照して説明する。図3はマークアップランゲージ文書をブラウザにより解析してディスプレイに表示した状態を示す。図4は上記ゲートウェイプログラムの処理内容を示す。

【 0 0 2 9 】

クライアントユーザはクライアント10のブラウザを起動して、サーバ20のマークアップランゲージ文書を読み出す。これに応じて、サーバ20のWEBサーバは呼び出されたマークアップランゲージ文書をクライアント10に提供する。クライアント10のブラウザは提供されたマークアップランゲージ文書のタグを解析して、図3に示すようにディスプレイの表示画面に表示する。図3において、200A、Bがボタンスイッチである。

【 0 0 3 0 】

表示画面には図3に示すように、ゲームに登場するキャラクタ名、ゲームタイトル、投票目標数、現在の投票数、投票ボタン200A、Bが表示される。

【 0 0 3 1 】

また、投票数が目標に達成するとキャラクタ名の示すアイテム（グッズ）を製品化する旨の案内も表示される。ここで、アイテムとは、製品化の対象となる人物や物品を総称する用語である。

【 0 0 3 2 】

クライアントユーザはマウスにより所定のボタンスイッチ（投票ボタン）200A、Bを操作することにより投票を行う。

【 0 0 3 3 】

ボタンスイッチ200A、Bの操作がブラウザにより検知されると、ブラウザは、マークアップランゲージ文書の定義に従って、サーバ20のゲートウェイプログラムに対して、指定されたボタンスイッチの種類およびボタン操作が行われた旨を示す情報を送信する。

【 0 0 3 4 】

たとえば、キャラクタ名[a a a a a]に対応するボタンスイッチAが操作されるとゲートウェイプログラムは、クライアント10のブラウザから送られた情報により、Aのボタン操作が行われたことを識別し（図4のステップS10がYES判定）、内部メモリ記憶されている累計値に“1”を加える（ステップS11）。更新された累計値はクライアント10にも送られ、表示画面中の現在の投票数の表示が更新される。

【 0 0 3 5 】

次に、ゲートウェイプログラムは、更新された累計値を使用して製品条件の満足の有無

10

20

30

40

50

を判定する（ステップ S 1 2）。

【 0 0 3 6 】

本実施形態では次の判別条件が用意されている。

（ A ）投票数が予め定めた投票目標数を超えた場合に製品化を行う。

（ B ）一定期間、たとえば、最近の一週間の間の投票の伸び率が予め定めた値を超えた場合に製品化を行う。

【 0 0 3 7 】

このためにソフトカウンタ（累計値を記憶しておく内部メモリ内の記憶領域）は 2 つ用意される。1 つは直近の 1 週間の累計値をカウントするカウンタであり、他は、投票が開催されている間の投票を計数するカウンタである。

10

【 0 0 3 8 】

カウンタの値はゲートウェイプログラムのステップ 1 1 の処理により更新される。投票伸び率は、1 週間のカウンタの計数値を 7 で除算することにより得られる。

【 0 0 3 9 】

ゲートウェイプログラムは上記（ A ）または（ B ）の条件を満足するとの判定が得られた場合（ステップ S 1 2 が Y E S 判定）、予めハードディスク上に用意してある電子メール本文中に、ゲーム関連製品の製作数を書込み、製作者のクライアント 4 0 に電子メールする（ステップ S 1 3）。製作数は目標投票数、現在の投票数、投票伸び率など任意のパラメータを使用した数式により算出される。

20

【 0 0 4 0 】

クライアント 4 0 ではブラウザに付随したメール機能あるいは他の専用通信ソフトにより、電子メールを表示させるので、製作者に製作の注文が伝えられる。

【 0 0 4 1 】

図 3 の表示画面で他の投票ボタン 2 0 0 B が操作された場合には、キャラクタ名〔 b b b b b 〕に関する処理が行われ、たとえば、ステップ S 2 0 で他のボタンの操作が検知されて、ステップ S 2 1 ~ ステップ S 2 3 により上述と同様の製作の要否判定処理、注文処理等が行われる。

【 0 0 4 2 】

なお、ユーザは複数のボタン 2 0 0 A , B を操作可能としてもよいし、最初のボタン操作のみ有効とすることもできる。

30

【 0 0 4 3 】

本実施形態では、ゲームユーザの人気投票により関連製品の製作の要否を判定するので、製品化された製品のユーザによる購入が見込まれ、投票数や投票の伸び率により製作数を決定することができる。

【 0 0 4 4 】

上述の実施形態の他に次の形態を実施できる。

1) 上述の実施形態では、電子メールの形態で製作の注文を行っているが、注文の通知の形態としては F A X , ボイスメール等周知の通信方法を使用することができる。

2) 上述の形態では、複数種類のアイテムの人気投票を行っている。そこで、最下位のアイテムについては、特別サービスとして製品化（特別注文）を行うようにしてもよい。

40

3) 上述の実施形態では、マークアップランゲージ文書をサーバ 2 0 からクライアント 1 0 に提供し、人気投票を行っているが、専用のプログラムをクライアントに搭載して人気投票を行ってもよい。この場合、ゲームソフトに専用ソフトを付随させることもできる。また、マークアップランゲージ文書としては H T M L 文書、X M L 文書など周知の文書を使用すればよい。

4) 上述の実施形態ではサーバ 2 0 の動作を規定するプログラムはゲートウェイプログラムであったが、これに限ることはない。また、サーバ 2 0 の動作を規定するプログラムを記録する記録媒体には、周知の記録手段、たとえば、I C メモリ、ハードディスク、C D R O M、フロッピー（登録商標）ディスクなどが含まれる。

【 0 0 4 5 】

50

以上の述べた実施形態の他に対して種々の変更が可能であるが、その変更が本特許請求の範囲の示す発明の技術思想に沿うものである限り、その変形は本発明の技術範囲内となる。

【 0 0 4 6 】

【発明の効果】

以上、説明したように、本発明によれば、ゲーム関連アイテムに関連して人気投票を受け付け、所定の投票数となったとき、あるいは、人気投票の伸び率に到達したときに、そのゲーム関連アイテムを製品化の要否を決定する。本発明では人気のあるアイテム、すなわち、製品化すると売れるであろうと予測がつくアイテムを人気投票により客観的に知ることができる。

10

【 0 0 4 7 】

また、人気投票数（人気投票の累計結果）に対してたとえば、所定の比率を乗算することにより、製品化する商品の発注数（製作数）をも決定することができる。

【 0 0 4 8 】

さらに、本発明によれば、自動決定した製作数を製作者のクライアントに通知することと自動発注を行うことも可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明実施形態の全体システムの構成を示すブロック図である。

【図 2】クライアントおよびサーバに搭載されるプログラムを示す説明図である。

【図 3】クライアントの表示画面の内容を示す説明図である。

20

【図 4】サーバ側の処理内容を示すフローチャートである。

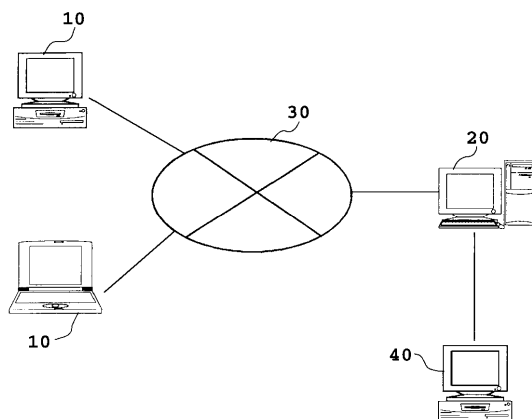
【符号の説明】

10、40 クライアント

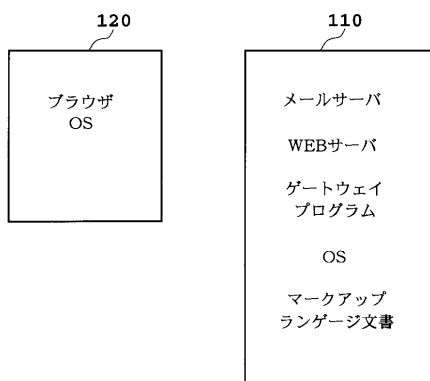
20 サーバ

30 通信ネットワーク

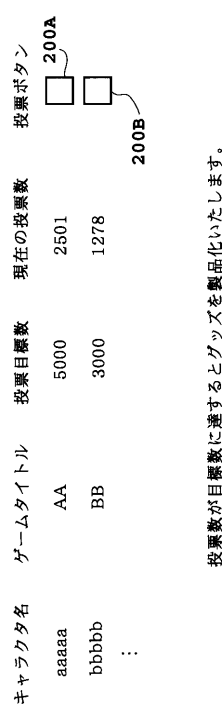
【図 1】



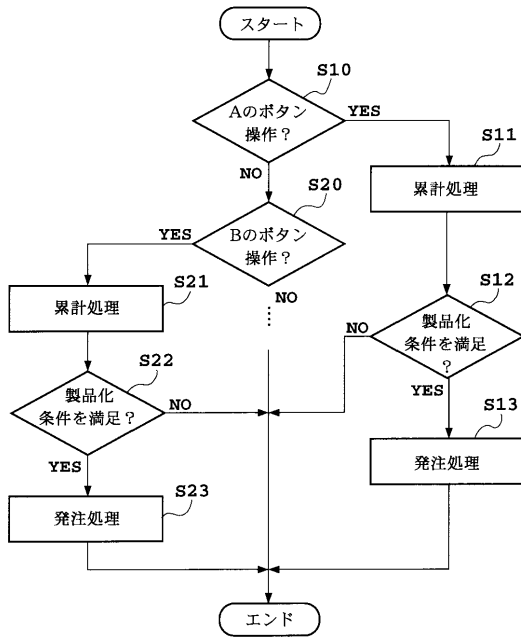
【図 2】



【図 3】



【図 4】



フロントページの続き

(56)参考文献 実用新案登録第3070802(JP,Y2)

特開平11-259566(JP,A)

安保 秀雄,プロダクトデザイナーの作品を消費者が人気投票、製品化前にWeb上で調査できるサービス,日経CG,日本,日経BP社,1999年 2月 8日,第149号,p.52

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

G06Q 10/0-50/00