

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-146983
(P2023-146983A)

(43)公開日 令和5年10月12日(2023.10.12)

(51)国際特許分類

F I

テーマコード (参考)

G 0 6 Q 30/04 (2012.01)

G 0 6 Q 30/04

5 L 0 4 9

G 0 6 Q 50/10 (2012.01)

G 0 6 Q 50/10

審査請求		未請求	請求項の数	29	O L	(全129頁)
(21)出願番号	特願2022-54472(P2022-54472)	(71)出願人	321003371	最終頁に続く		
(22)出願日	令和4年3月29日(2022.3.29)		L I N E 株式会社			
			東京都新宿区四谷一丁目 6 番 1 号			
		(74)代理人	100093687			
			弁理士 富崎 元成			
		(74)代理人	山田 勉			
		(74)代理人	100168468			
			弁理士 富崎 曜			
		(74)代理人	100166176			
			弁理士 加美山 豊			
		(72)発明者	真崎 洋輔			
			東京都品川区西品川一丁目 1 番 1 号 L			
			I N E P a y 株式会社内			
		(72)発明者	濱 裕 亮介			

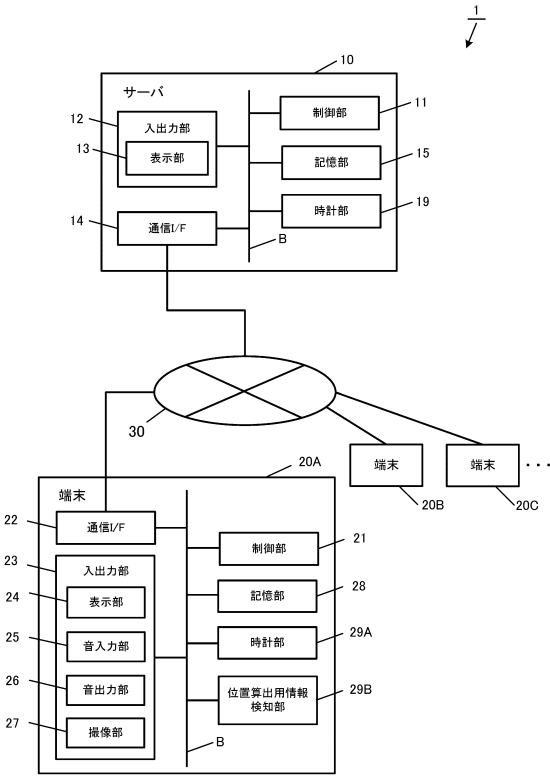
(54)【発明の名称】 プログラム、情報処理方法、端末

(57)【要約】

【課題】コンテンツの少なくとも一部に課金することを可能にする。

【解決手段】端末によって実行されるプログラムは、端末に対する端末のユーザによる入力に基づいて、端末の表示部に表示されるコンテンツの少なくとも一部に課金することに関する第 1 処理を端末の制御部によって行うことが端末によって実行される。

【選択図】図 1 - 1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

端末によって実行されるプログラムであって、

前記端末に対する前記端末のユーザによる入力に基づいて、前記端末の表示部に表示されるコンテンツの少なくとも一部に課金することに関する第 1 処理を前記端末の制御部によって行うことが前記端末によって実行される。

【請求項 2】

請求項 1 に記載のプログラムであって、

前記端末のユーザによる入力に基づき前記コンテンツの少なくとも一部の情報を含む第 1 情報を前記制御部によって取得するための第 1 表示を前記表示部に表示することが前記 10
端末によって実行され、

前記第 1 処理は、前記制御部によって取得された前記第 1 情報に基づき、前記制御部によって行われる。

【請求項 3】

請求項 2 に記載のプログラムであって、

前記第 1 表示に対する前記端末のユーザによる入力に基づいて、前記第 1 表示の大きさを変更する制御を前記制御部によって行うことが前記端末によって実行される。

【請求項 4】

請求項 3 に記載のプログラムであって、

前記大きさは、前記第 1 表示に対する前記端末のユーザによる入力の時間に基づいて変 20
更される。

【請求項 5】

請求項 1 から請求項 4 のいずれか一項に記載のプログラムであって、

少なくとも前記端末のユーザとは異なる第 1 ユーザによって課金された前記コンテンツの少なくとも一部に関する第 2 情報を前記端末の通信部によって受信することと、
前記第 2 情報を前記表示部に表示することが前記端末によって実行される。

【請求項 6】

請求項 5 に記載のプログラムであって、

前記第 2 情報は、前記少なくとも一部への前記第 1 ユーザによる課金額の情報を含む。

【請求項 7】

請求項 1 から請求項 6 のいずれか一項に記載のプログラムであって、

前記第 1 処理に基づき前記端末のユーザが課金した前記コンテンツの少なくとも一部への前記端末のユーザによる課金額を含む第 3 情報を前記表示部に表示することが前記端末によって実行される。

【請求項 8】

請求項 1 から請求項 7 のいずれか一項に記載のプログラムであって、

前記端末のユーザによる課金額、または課金回数に基づく特典に関する情報を前記端末の通信部によって受信することと、

前記特典に関する情報を前記表示部に表示することが前記端末によって実行される。

【請求項 9】

請求項 8 に記載のプログラムであって、

前記第 1 処理は、第 1 コンテンツの少なくとも一部に課金することに関する処理を含み、
前記特典に関する情報は、前記第 1 コンテンツに関連する第 2 コンテンツの利用に関する 40
情報を含む。

【請求項 10】

請求項 1 から請求項 9 のいずれか一項に記載のプログラムであって、

前記端末のユーザが課金した前記コンテンツの少なくとも一部、またはその少なくとも一部に関連する部分の表示態様、または表示内容を変更する制御を前記制御部によって行うことが前記端末によって実行される。

【請求項 1 1】

請求項 1 から請求項 1 0 のいずれか一項に記載のプログラムであって、
前記表示部に表示されたコンテンツを前記表示部に表示することに関する第 4 情報を前記表示部に表示することが前記端末によって実行される。

【請求項 1 2】

請求項 1 1 に記載のプログラムであって、
前記端末のユーザによる、前記表示部に表示された前記第 4 情報に対する入力に基づいて、前記コンテンツを最初から前記表示部に表示することが前記端末によって実行される。

【請求項 1 3】

請求項 1 2 に記載のプログラムであって、
前記端末のユーザによる、前記表示部に表示された前記第 4 情報に対する入力に基づいて、前記コンテンツに含まれる一部分を前記表示部に表示することが前記端末によって実行される。

【請求項 1 4】

請求項 1 から請求項 1 3 のいずれか一項に記載のプログラムであって、
前記表示部に前記コンテンツに含まれる一部分が表示された場合、前記端末に対する前記端末のユーザによる入力に基づいて前記第 1 処理を前記制御部によって行わず、前記表示部に前記一部分が再び表示された場合、前記端末に対する前記端末のユーザによる入力に基づいて前記第 1 処理を前記制御部によって行うことが前記端末によって実行される。

【請求項 1 5】

請求項 1 から請求項 1 4 のいずれか一項に記載のプログラムであって、
前記表示部に表示されたコンテンツの少なくとも一部への課金を促すことに関する第 5 情報を前記表示部に表示することが前記端末によって実行される。

【請求項 1 6】

請求項 1 5 に記載のプログラムであって、
前記第 5 情報は、少なくとも前記端末のユーザとは異なる第 1 ユーザによる課金に関する情報を含む。

【請求項 1 7】

請求項 1 6 に記載のプログラムであって、
前記第 5 情報は、前記第 1 ユーザによって、設定された金額以上、または設定された回数以上、課金された前記コンテンツの少なくとも一部に関する情報を含む。

【請求項 1 8】

請求項 1 5 から請求項 1 7 のいずれか一項に記載のプログラムであって、
前記第 5 情報は、前記コンテンツに含まれる一部分に関する情報を含む。

【請求項 1 9】

請求項 1 8 に記載のプログラムであって、
前記第 5 情報は、前記表示部に表示された時間が設定された時間以上であった前記一部分に関する情報を含む。

【請求項 2 0】

請求項 1 8 または請求項 1 9 に記載のプログラムであって、
前記端末のユーザによる、前記表示部に表示された前記第 5 情報に対する入力に基づいて、前記一部分を前記表示部に表示することが前記端末によって実行される。

【請求項 2 1】

請求項 1 5 から請求項 2 0 のいずれか一項に記載のプログラムであって、
前記第 5 情報は、前記コンテンツが最後まで閲覧された場合、前記表示部に表示される。

【請求項 2 2】

請求項 1 から請求項 2 1 のいずれか一項に記載のプログラムであって、
前記端末のユーザが課金した前記コンテンツの少なくとも一部の一覧を前記表示部に表

10

20

30

40

50

示することが前記端末によって実行される。

【請求項 23】

請求項 22 に記載のプログラムであって、

前記一覧が前記表示部に表示された前記端末に対する前記端末のユーザによる入力に基づいて、前記一覧を前記端末のユーザとは異なるユーザに共有することに関する処理を前記制御部によって行うことが前記端末によって実行される。

【請求項 24】

請求項 1 から請求項 23 のいずれか一項に記載のプログラムであって、

前記第 1 処理に基づき、前記端末と通信するサーバによって課金の決済が行われる。

【請求項 25】

請求項 24 に記載のプログラムであって、

前記決済は、設定された期間ごとに、前記サーバによって行われる。

【請求項 26】

請求項 25 に記載のプログラムであって、

前記設定された期間に前記決済された前記端末のユーザによる課金額の情報と、課金した前記コンテンツの少なくとも一部に関する情報とを関連付けた第 6 情報を前記端末の通信部によって前記サーバから受信することと、

前記第 6 情報を前記表示部に表示することが前記端末によって実行される。

【請求項 27】

端末の情報処理方法であって、

前記端末に対する前記端末のユーザによる入力に基づいて、前記端末の表示部に表示されるコンテンツの少なくとも一部に課金することに関する処理を前記端末の制御部によって行うことを含む。

【請求項 28】

端末であって、

表示部と、

前記端末に対する前記端末のユーザによる入力に基づいて、前記表示部に表示されるコンテンツの少なくとも一部に課金することに関する処理を行う制御部とを備える。

【請求項 29】

端末であって、

メモリに記憶されたプログラムを読み出し、前記プログラムに基づく処理を実行するプロセッサを備え、

前記プロセッサは、

前記端末に対する前記端末のユーザによる入力に基づいて、前記端末の表示部に表示されるコンテンツの少なくとも一部に課金することに関する処理を行うことを実行する。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示は、プログラム、情報処理方法、端末、サーバ等に関する。

【背景技術】

【0002】

例えば、ユーザが利用可能なコンテンツの配信に関する技術として、電子書籍の配信に関する技術がある（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2007 - 304885 号公報

【発明の概要】

【0004】

本発明の第 1 の態様によると、端末によって実行されるプログラムは、端末に対する端

10

20

30

40

50

末のユーザによる入力に基づいて、端末の表示部に表示されるコンテンツの少なくとも一部に課金することに関する第1処理を端末の制御部によって行うことが端末によって実行される。

本発明の第2の態様によると、端末の情報処理方法は、端末に対する端末のユーザによる入力に基づいて、端末の表示部に表示されるコンテンツの少なくとも一部に課金することに関する処理を端末の制御部によって行うことを含む。

本発明の第3の態様によると、端末は、表示部と、端末に対する端末のユーザによる入力に基づいて、表示部に表示されるコンテンツの少なくとも一部に課金することに関する処理を行う制御部とを備える。

本発明の第4の態様によると、端末は、メモリに記憶されたプログラムを読み出し、プログラムに基づく処理を実行するプロセッサを備え、プロセッサは、端末に対する端末のユーザによる入力に基づいて、端末の表示部に表示されるコンテンツの少なくとも一部に課金することに関する処理を行うことを実行する。 10

【図面の簡単な説明】

【0005】

【図1-1】実施形態に係る通信システムのシステム構成の一例を示す図。

【図1-2】第1実施例に係るサーバの制御部によって実現される機能の一例を示す図。

【図1-3】第1実施例に係るサーバの記憶部に記憶される情報の一例を示す図。

【図1-4】第1実施例に係るアカウント登録データのデータ構成の一例を示す図。

【図1-5】第1実施例に係るデジタルコンテンツ管理データベースのデータ構成の一例を示す図。 20

【図1-6】第1実施例に係るデジタルコンテンツ構成データのデータ構成の一例を示す図。

【図1-7】第1実施例に係るアカウント管理データベースのデータ構成の一例を示す図。

【図1-8】第1実施例に係るデジタルコンテンツ別課金管理データのデータ構成の一例を示す図。

【図1-9】第1実施例に係る端末の制御部によって実現される機能の一例を示す図。

【図1-10】第1実施例に係る端末の記憶部に記憶される情報の一例を示す図。

【図1-11】第1実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。 30

【図1-12】第1実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図1-13】第1実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図1-14】第1実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図1-15】第1実施例に係る各装置が実行する処理の流れの一例を示すフローチャート。

【図2-1】第2実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図2-2】第2実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図2-3】第2実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図2-4】第2実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図3-1】第3実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。 40

【図3-2】第3実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図3-3】第3実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図3-4】第3実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図3-5】第3実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図3-6】第3実施例に係る各装置が実行する処理の流れの一例を示すフローチャート。

【図4-1】第4実施例に係る特典管理データベースのデータ構成の一例を示す図。

【図4-2】第4実施例に係る各装置が実行する処理の流れの一例を示すフローチャート。

【図5-1】第5実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。 50

【図 5 - 2】第 5 実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図 5 - 3】第 5 実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図 5 - 4】第 5 実施例に係る各装置が実行する処理の流れの一例を示すフローチャート。

【図 6 - 1】第 6 実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図 6 - 2】第 6 実施例に係る端末が実行する処理の流れの一例を示すフローチャート。

【図 6 - 3】第 6 変形例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図 6 - 4】第 6 変形例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図 7 - 1】(1) 第 7 実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。(2) 第 7 実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

10

【図 7 - 2】第 7 変形例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図 7 - 3】第 7 変形例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図 7 - 4】第 7 変形例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図 8 - 1】第 8 実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図 8 - 2】第 8 実施例に係る端末が実行する処理の流れの一例を示すフローチャート。

【図 9 - 1】第 9 実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図 9 - 2】第 9 実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図 10 - 1】第 10 実施例に係る端末の表示部に表示される画面の一例を示す図。

【図 11 - 1】第 11 実施例に係るアナログコンテンツ管理データベースのデータ構成の一例を示す図。

20

【図 11 - 2】第 11 実施例に係るアナログコンテンツ構成データのデータ構成の一例を示す図。

【図 11 - 3】第 11 実施例に係るアカウント管理データベースのデータ構成の一例を示す図。

【図 11 - 4】第 11 実施例に係るアナログコンテンツ別評価管理データのデータ構成の一例を示す図。

【図 11 - 5】第 11 実施例に係る端末の表示部に表示される情報の一例を示す図。

【図 11 - 6】第 11 実施例に係る端末の表示部に表示される情報の一例を示す図。

【図 11 - 7】第 11 実施例に係る端末の表示部に表示される情報の一例を示す図。

【図 11 - 8】第 11 実施例に係る各装置が実行する処理の流れの一例を示すフローチャート。

30

【図 11 - 9】第 11 変形例に係る各装置が実行する処理の流れの一例を示すフローチャート。

【図 11 - 10】第 11 変形例に係る端末の表示部に表示される情報の一例を示す図。

【図 12 - 1】第 12 実施例に係る端末の表示部に表示される情報の一例を示す図。

【図 12 - 2】第 12 変形例に係る端末が実行する処理の流れの一例を示すフローチャート。

【図 13 - 1】(1) 第 13 実施例に係る端末の表示部に表示される情報の一例を示す図。(2) 第 13 実施例に係る端末の表示部に表示される情報の一例を示す図。

【図 13 - 2】(1) 第 13 実施例に係る端末の表示部に表示される情報の一例を示す図。(2) 第 13 実施例に係る端末の表示部に表示される情報の一例を示す図。

40

【図 13 - 3】第 13 変形例に係る端末の表示部に表示される情報の一例を示す図。

【図 13 - 4】第 13 変形例に係る端末の表示部に表示される情報の一例を示す図。

【図 13 - 5】第 13 変形例に係る端末が実行する処理の流れの一例を示すフローチャート。

【図 13 - 6】第 13 変形例に係る端末の表示部に表示される情報の一例を示す図。

【図 14 - 1】第 14 実施例に係る端末の表示部に表示される情報の一例を示す図。

【図 14 - 2】第 14 実施例に係る端末の表示部に表示される情報の一例を示す図。

【発明を実施するための形態】

【0006】

50

< 法的事項の遵守 >

本明細書に記載の開示は、通信の秘密など、本開示の実施に必要な実施国の法的事項遵守を前提とすることに留意されたい。

【 0 0 0 7 】

< 実施形態 >

本明細書では、分かり易いように「限定ではなく例として」と記載する箇所があるが、該当箇所ばかりでなく、以下説明する実施形態の全体について、その記載内容に限定されるものではないことに留意されたい。

【 0 0 0 8 】

本開示に係るプログラム等を実施するための実施形態について、図面を参照して説明する。 10

【 0 0 0 9 】

システムとは、限定ではなく例として、複数の装置を有して構成されるものとすることができる。

複数の装置は、同じ種類の装置の組合せとしてもよいし、異なる種類の装置の組合せとしてもよいし、同じ種類の装置と異なる種類の装置との組合せとしてもよい。

なお、システムとは、限定ではなく例として、複数の装置が協働して何らかの処理を行うもの、と考えることもできる。

【 0 0 1 0 】

また、クライアント（クライアント装置）とサーバとに関するシステムとは、限定ではなく例として、少なくとも以下のいずれかと考えることができる。 20

（ 1 ） 端末 & サーバ

（ 2 ） サーバ

（ 3 ） 端末

【 0 0 1 1 】

（ 1 ） は、限定ではなく例として、少なくとも 1 つの端末と、少なくとも 1 つのサーバとを含むシステムである。この一例は、クライアントサーバシステムである。

【 0 0 1 2 】

サーバは、限定ではなく例として、以下の装置によって構成されており、単独の装置であってもよいし、複数の装置の組合せであってもよいものとする。 30

【 0 0 1 3 】

具体的には、サーバは、限定ではなく例として、少なくとも 1 つのプロセッサ（限定ではなく例として、C P U : Central Processing Unit、G P U : Graphics Processing Unit、A P U : Accelerated Processing Unit、D S P : Digital Signal Processor（限定ではなく例として、A S I C : Application Specific Integrated Circuit、F P G A : Field Programmable Gate Array）等）、コンピュータ装置（プロセッサ + メモリ）、制御装置、演算装置、処理装置等のいずれかを有して構成され、いずれか 1 つの装置の同種を複数備える構成（限定ではなく例として、C P U + C P U、ホモジニアスマルチコアプロセッサ等）や、いずれか 1 つの装置の異種を複数備える構成（限定ではなく例として、C P U + D S P、ヘテロジニアスマルチコアプロセッサ等）としてもよいし、複数の装置の組み合わせ（限定ではなく例として、プロセッサ + コンピュータ装置、プロセッサ + 演算装置、複数の装置をヘテロジニアス化したもの等）であってもよい。 40

なお、プロセッサは、仮想プロセッサとしてもよい。

【 0 0 1 4 】

また、サーバによって何らかの処理を実行する場合に、単一の装置で構成される場合は、単一の装置によって実施例に記載されている処理が実行される。また、複数の装置を有して構成されている場合には、一部の処理を一方の装置が実行し、その他の処理を他方の装置が実行するように構成されていてもよい。限定ではなく例として、プロセッサと、演算装置とを有して構成される場合、第 1 処理をプロセッサが実行し、第 2 処理を演算 50

装置が実行するように構成されていてもよい。

また、複数の装置で構成する場合には、各々の装置が互いに物理的に離れた位置に配置されて構成されてもよい。

【 0 0 1 5 】

また、サーバの機能は、限定ではなく例として、クラウドコンピューティングにおける P a a S や I a a S、S a a S の形態で提供されるようにしてもよい。

【 0 0 1 6 】

また、システムの制御部は、端末の制御部とサーバの制御部とのうちの少なくともいずれか一方とすることができる。つまり、限定ではなく例として、(1 A) 端末の制御部のみ、(1 B) サーバの制御部のみ、(1 C) 端末の制御部とサーバの制御部との両方、のうちのいずれかを、システムの制御部とすることができる。

10

【 0 0 1 7 】

また、システムの制御部が行う制御や処理（以下、包括的に「制御等」と称する。）は、(1 A) 端末の制御部のみによって行うようにしてもよいし、(1 B) サーバの制御部のみによって行うようにしてもよいし、(1 C) 端末の制御部とサーバの制御部との両方によって行うようにしてもよい。

また、(1 C) では、限定ではなく例として、システムが制御部によって行う制御等のうちの一部の制御等を端末の制御部によって行うようにし、残りの制御等をサーバの制御部によって行うようにしてもよい。この場合、制御等の割り当て（割り振り）は、等分であってもよいし、等分ではなく異なる割合で割り当ててもよい。

20

【 0 0 1 8 】

また、サーバの通信部という場合、サーバが単一の装置によって構成されている場合には、単一の装置が備える通信部そのものであってもよい。また、サーバが複数の装置を有して構成されている場合には、サーバの通信部は、各々の装置が備える各々の通信部を含む構成であってもよい。

限定ではなく例として、サーバは、第 1 装置と第 2 装置とを備え、第 1 装置は第 1 通信部を有し、第 2 装置は第 2 通信部を有する場合、サーバの通信部は、第 1 通信部と第 2 通信部とを含む概念としてもよい。

【 0 0 1 9 】

(2) は、限定ではなく例として、複数のサーバによって構成されるシステム（以下、「サーバシステム」と称する。）とすることができる。この場合、各々のサーバの構成としては、前述した構成を同様に適用することができる。

30

【 0 0 2 0 】

サーバシステムが行う制御等は、複数のサーバのうち、(2 A) 一のサーバのみによって行うようにしてもよいし、(2 B) 他のサーバのみによって行うようにしてもよいし、(2 C) 一のサーバと他のサーバとが行うようにしてもよい。

また、(2 C) では、限定ではなく例として、サーバシステムが行う制御等のうちの一部の制御等を一のサーバが行うようにし、残りの制御等を他のサーバが行うようにしてもよい。この場合、制御等の割り当て（割り振り）は、等分であってもよいし、等分ではなく異なる割合で割り当ててもよい。

40

【 0 0 2 1 】

(3) は、限定ではなく例として、複数の端末によって構成されるシステムとすることができる。

このシステムは、限定ではなく例として、以下のようなシステムとすることができる。

- ・サーバの機能を端末に持たせるシステム（分散システム）。これは、限定ではなく例として、ブロックチェーンの技術を用いて実現することが可能である。

- ・端末同士が無線通信を行うシステム。これは、限定ではなく例として、ブルートゥース（登録商標）等の近距離無線通信技術を用いて P 2 P（ピアツーピア）方式等で通信を行うことで実現可能である。

【 0 0 2 2 】

50

なお、上記は、制御部に限らず、システムの構成要素となり得る入出力部、通信部、記憶部、時計部等の各機能部についても同様である。

【 0 0 2 3 】

以下の実施形態では、限定ではなく例として、端末とサーバとを含むシステム（限定ではなく例として、クライアントサーバシステム）を例示する。

なお、サーバとして、上記（ 2 ）のサーバシステムを適用することも可能である。

【 0 0 2 4 】

また、端末とサーバとを含むシステムに代えて、サーバを含まないシステム、限定ではなく例として、上記（ 3 ）のシステムを適用することも可能である。

この場合の実施形態は、前述したブロックチェーンの技術等に基づいて構成することが可能である。具体的には、限定ではなく例として、以下の実施形態で説明するサーバに記憶されて管理されるデータを、ブロックチェーン上に保管（格納）する。そして、端末が、ブロックチェーンへのトランザクションを生成し、トランザクションがブロックチェーン上で承認されると、ブロックチェーン上に保管されたデータが更新されるようにすることができる。

【 0 0 2 5 】

なお、端末と表現した場合でも、これは、クライアントサーバにおけるクライアントの装置としての端末の意味に限定されるものではない。

つまり、端末は、クライアントサーバにおけるものではない装置の概念を含むこともあり得る。

【 0 0 2 6 】

また、本明細書では、適宜「通信 I / F によって」という表現を用いる。これは、限定ではなく例として、装置が、制御部（プロセッサ等）の制御に基づいて、通信 I / F を介して（通信部を介して）、各種の情報やデータを送受信することを示してもよいものとする。

【 0 0 2 7 】

また、本明細書において「関する」、「関連する」と記載された用語について、「A に関する B」や「A に関連する B」という場合、限定ではなく例として、「A」と何らかの関係性を有する「B」を意味してよいものとする。この具体例については後述する。

【 0 0 2 8 】

また、本明細書において、「A と B とを送信する」、「A と B とを受信する」といったように、装置が 2 以上のものを対象として処理を行うことには、「A」と「B」とをタイミングを合わせて行うもの（以下、「同時」という。）と、「A」と「B」とをタイミングをずらして行うもの（以下、「非同時」という。）とを含めてよいものとする。

限定ではなく例として、第 1 情報と第 2 情報とを送信するという場合、第 1 情報と第 2 情報とをタイミングを合わせて送信するものと、第 1 情報と第 2 情報とをタイミングをずらして送信するものとの両方の概念を含めてよいものとする。

なお、ラグ（タイムラグ）を考慮し、「同時」には「ほぼ同時」を含めてよいものとする。

【 0 0 2 9 】

なお、「A」と「B」とをタイミングをずらして行うといっても、これはあくまでも「A」と「B」とを対象として処理を行うものであればよく、その目的は必ずしも同じでなくともよいものとする。

限定ではなく例として、上記のように第 1 情報と第 2 情報とを送信するという場合、第 1 情報と第 2 情報とを送信しさえすればよく、同じ目的で第 1 情報と第 2 情報とを送信する場合の他、異なる目的で第 1 情報と第 2 情報とを送信する場合も含めてよいものとする。

【 0 0 3 0 】

以下の実施例では、端末 20 のユーザが端末 20 でデジタルコンテンツを閲覧するためのサービスの一例として、ブックリーダーサービスを例示する。また、ブックリーダーサ

10

20

30

40

50

ービスを実現するためのアプリケーションを「ブックリーダーアプリケーション」と称する。

【 0 0 3 1 】

ブックリーダーサービス（ブックリーダーアプリケーション）を実現するための形態としては、限定ではなく例として、以下のいずれかの形態を適用することができる。

（ A ）ブックリーダーアプリケーションを単体のアプリケーションとして構成する形態

（ B ）メッセージングアプリケーション等のアプリケーションの一機能としてブックリーダーサービスの機能を持たせる形態

（ C ）ブックリーダーサービスの機能とメッセージングサービス等の機能とを有するアプリケーション（統合的なアプリケーション）を構成する形態

（ D ）ブックリーダーアプリケーションとは別のアプリケーションとしてメッセージングアプリケーションを構成する形態

【 0 0 3 2 】

（ A ）の形態では、限定ではなく例として、ブックリーダーサービス事業者を、ブックリーダーアプリケーションの事業者とすることができる。

【 0 0 3 3 】

（ B ）や（ C ）の形態では、限定ではなく例として、ブックリーダーサービス事業者を、メッセージングサービス事業者等の事業者と同じ事業者とすることができる。

また、この場合、1つの方法として、メッセージングアプリケーションにおけるユーザのアカウントと、ブックリーダーアプリケーションにおけるユーザのアカウントとを共通のアカウントとしてもよい。

また、この場合、別の方法として、メッセージングアプリケーションにおけるユーザのアカウントと、ブックリーダーアプリケーションにおけるユーザのアカウントとが自動的に関連付けられる（連携される）ようにしてもよい。

【 0 0 3 4 】

（ D ）の形態では、限定ではなく例として、ブックリーダーサービス事業者を、メッセージングサービス事業者等の事業者とは異なる事業者とすることができる。

また、この場合、1つの手法として、メッセージングアプリケーションにおけるユーザのアカウントと、ブックリーダーアプリケーションにおけるユーザのアカウントとを関連付ける処理（連携する処理）を行うようにしてもよい。

【 0 0 3 5 】

なお、上記とは異なり、ブックリーダーアプリケーションの一機能としてメッセージングサービス等の機能を持たせるようにしてもよい。

【 0 0 3 6 】

< 実施例 >

以下、実施例について説明する。

昨今、限定ではなく例として、ブックリーダーアプリケーション等を利用して、ユーザが、デジタル漫画などのデジタルコンテンツを閲覧する機会が増えてきている。デジタルコンテンツとは、限定ではなく例として、デジタル形式で構成されているコンテンツとすることができる。

また、デジタルコンテンツに限らずとも、ユーザが紙媒体のコンテンツを閲覧する機会も多い。

【 0 0 3 7 】

以下の実施例では、デジタルコンテンツの少なくとも一部や紙媒体のコンテンツの少なくとも一部に対して、ユーザが課金や評価をする手法を例示する。

以下の実施例において、コンテンツには、限定ではなく例として、書籍（本は、書籍に含めてもよいし、書籍とは別としてもよい。）、雑誌、動画像（アニメ、映画等を含めてもよい。）などを含めてよいものとする。また、書籍には、漫画、小説、参考書、写真集などを含めてよいものとする。つまり、コンテンツには、限定ではなく例として、テキスト、画像、音といった各種の形式のコンテンツが含まれることとしてもよいものとする。

なお、紙媒体のコンテンツは、限定ではなく例として上記のうち、紙媒体として提供されるものとすることができる。

【 0 0 3 8 】

また、以下の実施例において、コンテンツを構成する要素のことを「コンテンツ要素」と称する。コンテンツ要素は、限定ではなくコンテンツの少なくとも一部の一例である。そして、以下の実施例では、ユーザがコンテンツ要素に対して課金や評価をすることを可能とする。コンテンツ要素の具体例については後述する。

【 0 0 3 9 】

また、以下の実施例において、課金とは、ユーザが法定通貨等によって事業者に対して支払いを行うことを意味するものとする。

ただし、辞書的にはユーザに支払いを課すことを課金というため、ユーザの視点では課金ではなく「支払い」等のように称してもよい。

【 0 0 4 0 】

< 第 1 実施例 >

第 1 実施例は、端末 20 のユーザがデジタルコンテンツの少なくとも一部に課金することに関する実施例である。

【 0 0 4 1 】

第 1 実施例に記載の内容は、他の各実施例や他の各変形例のいずれにも適用可能である。

また、既出の構成要素と同一の構成要素については同一の符号を付して、再度の説明を省略する。

【 0 0 4 2 】

< システム構成 >

図 1 - 1 は、本開示の実施形態における通信システム 1 のシステム構成の一例を示す図である。

通信システム 1 では、限定ではなく例として、ネットワーク 30 を介して、サーバ 10 と、複数の端末 20（端末 20 A，端末 20 B，端末 20 C，・・・）とが接続される。

【 0 0 4 3 】

サーバ 10 は、ネットワーク 30 を介して、ユーザが所有する端末 20 に、所定のサービス（限定ではなく例として、ブックリーダーサービス等）を提供する機能を有する。サーバ 10 は、限定ではなく例として、デジタルコンテンツサーバ等のように表現することもできる。本実施形態では、ブックリーダーサービス事業者（運営者）をサーバ 10 のユーザとする。

【 0 0 4 4 】

なお、ネットワーク 30 に接続されるサーバ 10 の数や端末 20 の数は限定されない。

【 0 0 4 5 】

端末 20（端末 20 A，端末 20 B，端末 20 C、・・・）は、各実施例において記載する機能を実現できる情報処理端末であればどのような端末であってもよい。端末 20 は、限定ではなく例として、スマートフォン、携帯電話（フィーチャーフォン）、タブレット端末、コンピュータ（限定でなく例として、デスクトップ、ラップトップ、タブレットなど）、メディアコンピュータプラットフォーム（限定でなく例として、ケーブル、衛星セットトップボックス、デジタルビデオレコーダ）、ハンドヘルドコンピュータデバイス（限定でなく例として、PDA・（personal digital assistant）、電子メールクライアントなど）、ウェアラブル端末（メガネ型デバイス、時計型デバイスなど）、VR（Virtual Reality）端末、スマートスピーカ（音声認識用デバイス）、または他種のコンピュータ、またはコミュニケーションプラットフォームを含む。また、端末 20 は情報処理端末と表現されてもよい。

【 0 0 4 6 】

端末 20 A、端末 20 B および端末 20 C の構成は、限定ではなく例として、同一とすることができる。また、必要に応じて、ユーザ X が利用する端末を端末 20 X と表現し、

10

20

30

40

50

ユーザ X または端末 20 X に対応づけられた、所定のサービスにおけるユーザ情報をユーザ情報 X と表現してもよいし、しなくてもよい。

なお、ユーザ情報とは、所定のサービスにおいてユーザが利用するアカウントに対応付けられたユーザの情報である。ユーザ情報は、限定でなく例として、ユーザにより入力される、または、所定のサービスにより付与される、ユーザの名前、ユーザのアイコン画像、ユーザの年齢、ユーザの性別、ユーザの住所、ユーザの趣味趣向、ユーザの識別子などのユーザに対応づけられた情報を含み、これらのいずれか一つまたは、組み合わせであってもよいし、そうでなくともよい。

【0047】

ネットワーク 30 は、1 以上の端末 20 と、1 以上のサーバ 10 とを接続する役割を担う。すなわち、ネットワーク 30 は、上記の各種の装置が接続した後、データを送受信することができるように接続経路を提供する通信網を意味する。

【0048】

ネットワーク 30 のうちの 1 つまたは複数の部分は、有線ネットワークや無線ネットワークであってもよいし、そうでなくともよい。ネットワーク 30 は、限定ではなく例として、アドホック・ネットワーク (ad hoc network)、イントラネット、エクストラネット、仮想プライベート・ネットワーク (virtual private network: VPN)、ローカル・エリア・ネットワーク (local area network: LAN)、ワイヤレス LAN (wireless LAN: WLAN)、広域ネットワーク (wide area network: WAN)、ワイヤレス WAN (wireless WAN: WWAN)、大都市圏ネットワーク (metropolitan area network: MAN)、インターネットの一部、公衆交換電話網 (Public Switched Telephone Network: PSTN) の一部、携帯電話網、ISDN (integrated service digital networks)、無線 LAN、LTE (long term evolution)、CDMA (code division multiple access)、ブルートゥース (Bluetooth (登録商標))、衛星通信など、または、これらの 2 つ以上の組合せを含むことができる。ネットワーク 30 は、1 つまたは複数のネットワーク 30 を含むことができる。

【0049】

サーバ 10 (限定ではなく、サーバ、情報処理装置、情報管理装置の一例) は、端末 20 に対して、所定のサービスを提供する機能を備える。サーバ 10 は、各実施形態において記載する機能を実現できる情報処理装置であればどのような装置であってもよい。サーバ 10 は、限定ではなく例として、サーバ装置、コンピュータ (限定ではなく例として、デスクトップ、ラップトップ、タブレットなど)、メディアコンピュータプラットフォーム (限定ではなく例として、ケーブル、衛星セットトップボックス、デジタルビデオレコーダ)、ハンドヘルドコンピュータデバイス (限定ではなく例として、PDA、電子メールクライアントなど)、あるいは他種のコンピュータ、またはコミュニケーションプラットフォームを含む。また、サーバ 10 は情報処理装置と表現されてもよい。サーバ 10 と端末 20 とを区別する必要がない場合は、サーバ 10 と端末 20 とは、それぞれ情報処理装置と表現されてもよいし、されなくともよい。

【0050】

[各装置のハードウェア (HW) 構成]

通信システム 1 に含まれる各装置の HW 構成について説明する。

【0051】

(1) 端末の HW 構成

図 1 - 1 には、端末 20 の HW 構成の一例を示している。

端末 20 は、制御部 21 (CPU: central processing unit (中央処理装置))、記憶部 28、通信 I/F 22 (インタフェース)、入出力部 23、時計部 29A、位置算出用情報検出部 29B を備える。端末 20 の HW の各構成要素は、限定ではなく例として、バス B を介して相互に接続される。なお、端末 20 の HW 構成として、すべての構成要素を含むことは必須ではない。限定ではなく例として、端末 20 は、個々の構成要素、または複数の構成要素を取り外すような構成であってもよいし、そうでなくともよい。

【 0 0 5 2 】

通信 I / F 2 2 は、ネットワーク 3 0 を介して各種データの送受信を行う。通信は、有線、無線のいずれで実行されてもよく、互いの通信が実行できるのであれば、どのような通信プロトコルを用いてもよい。通信 I / F 2 2 は、ネットワーク 3 0 を介して、サーバ 1 0 等の各種装置との通信を実行する機能を有する。通信 I / F 2 2 は、各種データを制御部 2 1 からの指示に従って、サーバ 1 0 等の各種装置に送信する。また、通信 I / F 2 2 は、サーバ 1 0 等の各種装置から送信された各種データを受信し、制御部 2 1 に伝達する。また、通信 I / F 2 2 を単に通信部と表現する場合もある。また、通信 I / F 2 2 が物理的に構造化された回路で構成される場合には、通信回路と表現する場合もある。

【 0 0 5 3 】

入出力部 2 3 は、端末 2 0 に対する各種操作を入力する装置や、端末 2 0 で処理された処理結果を出力する装置等を含む。入出力部 2 3 は、入力部と出力部が一体化していてもよいし、入力部と出力部に分離していてもよいし、そうでなくてもよい。

【 0 0 5 4 】

入力部は、ユーザからの入力を受け付けて、入力に係る情報を制御部 2 1 に伝達できる全ての種類の装置のいずれかまたはその組み合わせにより実現される。入力部は、限定ではなく例として、タッチパネル、タッチディスプレイ、キーボード等のハードウェアキーや、マウス等のポインティングデバイス、カメラ（動画像を介した操作入力）、マイク（音声による操作入力）を含む。

【 0 0 5 5 】

出力部は、制御部 2 1 で処理された処理結果を出力することができる全ての種類の装置のいずれかまたはその組み合わせにより実現される。出力部は、限定ではなく例として、タッチパネル、タッチディスプレイ、スピーカ（音声出力）、レンズ（限定ではなく例として 3 D（three dimensions）出力や、ホログラム出力）、プリンターなどを含む。

【 0 0 5 6 】

あくまでも一例であるが、入出力部 2 3 は、限定ではなく例として、表示部 2 4、音入力部 2 5、音出力部 2 6、撮像部 2 7 を備える。

【 0 0 5 7 】

表示部 2 4 は、フレームバッファに書き込まれた表示データに従って、表示することができる全ての種類の装置のいずれかまたはその組み合わせにより実現される。表示部 2 4 は、限定ではなく例として、タッチパネル、タッチディスプレイ、モニタ（限定ではなく例として、液晶ディスプレイや O E L D（organic electroluminescence display））、ヘッドマウントディスプレイ（H D M：Head Mounted Display）、プロジェクションマッピング、ホログラム、空気中など（真空であってもよいし、そうでなくてもよい）に画像やテキスト情報等を表示可能な装置を含む。なお、これらの表示部 2 4 は、3 D で表示データを表示可能であってもよいし、そうでなくてもよい。

【 0 0 5 8 】

音入力部 2 5 は、音データ（音声データを含む。以下同様。）の入力に利用される。音入力部 2 5 は、マイクなどを含む。

音出力部 2 6 は、音データの出力に利用される。音出力部 2 6 は、スピーカなどを含む。

撮像部 2 7 は、画像データ（静止画像データ、動画像データを含む。以下同様。）の取得に利用される。撮像部 2 7 は、カメラなどを含む。

【 0 0 5 9 】

入出力部 2 3 がタッチパネルの場合、入出力部 2 3 と表示部 2 4 とは、略同一の大きさおよび形状で対向して配置されていてもよい。

【 0 0 6 0 】

時計部 2 9 A は、端末 2 0 の内蔵時計であり、時刻情報（計時情報）を出力する。時計部 2 9 A は、限定ではなく例として、水晶発振器を利用したクロック等を有して構成される。時計部 2 9 A は、限定ではなく例として、計時部や時刻情報検出部と表現することも

10

20

30

40

50

できる。

【 0 0 6 1 】

なお、時計部 2 9 A は、N I T Z (Network Identity and Time Zone) 規格等を適用したクロックを有していてもよいし、有していなくてもよい。

【 0 0 6 2 】

位置算出用情報検出部 2 9 B は、制御部 2 1 が自己の端末 2 0 の位置を算出 (測定) するために必要な情報 (以下、「位置算出用情報」と称する。) を検出 (計測) する機能部である。位置算出用情報検出部 2 9 B は、限定ではなく例として、位置算出用センサ部と表現することもできる。

【 0 0 6 3 】

位置算出用情報検出部 2 9 B は、限定ではなく例として、G P S (Global Positioning System) 等の衛星測位システムを利用して端末 2 0 の位置を算出するためのセンサやユニットである衛星測位センサ (衛星測位ユニット) や、慣性航法システムを利用して端末 2 0 の位置を算出するためのセンサやユニットである慣性計測センサ (慣性計測ユニット (I M U (Inertial Measurement Unit)))、U W B (超広帯域無線 : Ultra Wide Band) を利用して端末 2 0 の位置を算出するためのセンサやユニットである U W B 測位センサ (U W B 測位ユニット) 等を含む。

【 0 0 6 4 】

衛星測位ユニットは、限定ではなく例として、不図示のアンテナで受信される測位用衛星から発信されている測位用衛星信号を含む R F (Radio Frequency) 信号をデジタル信号に変換する R F 受信回路や、R F 受信回路から出力されるデジタル信号に対して相関演算処理等を行って測位用衛星信号を捕捉し、測位用衛星信号から取り出した衛星軌道データや時刻データ等の情報を、位置算出用情報として出力するベースバンド処理回路等を有する。

【 0 0 6 5 】

慣性計測ユニットは、慣性航法演算によって端末 2 0 の位置を算出するために必要な情報を検出するセンサである慣性センサを有する。慣性センサには、限定ではなく例として、3 軸の加速度センサや 3 軸のジャイロセンサが含まれ、加速度センサによって検出された加速度と、ジャイロセンサによって検出された角速度とを、位置算出用情報として出力する。

【 0 0 6 6 】

U W B 測位ユニットは、限定ではなく例として、不図示のアンテナで受信される測位用ビーコンから発信されている測位用超広帯域パルス信号を含む超広帯域 R F (Radio Frequency) 信号をデジタル信号に変換する超広帯域 R F 受信回路や、超広帯域 R F 受信回路から出力されるデジタル信号に基づいて端末 2 0 と測位用ビーコンとの相対位置を算出する相対位置算出処理回路等を有する。

なお、限定ではなく例として、U W B 測位ユニットは、不図示のアンテナから測位用超広帯域パルス信号を含む超広帯域 R F 信号を送信することで、端末 2 0 を測位用ビーコンとして機能させてもよいし、そうしなくてもよい。

【 0 0 6 7 】

制御部 2 1 は、限定ではなく例として、位置算出用情報検出部 2 9 B によって検出された位置算出用情報に基づいて、定期的なタイミングや特定のタイミングで、自己の端末 2 0 の位置を算出する。端末の位置を「端末位置」と称し、算出された端末位置を「算出端末位置」と称する。制御部 2 1 は、算出端末位置を、その算出端末位置を算出した日時と関連付けて、算出端末位置履歴データとして記憶部 2 8 に記憶させるようにしてもよいし、そうしなくてもよい。

【 0 0 6 8 】

制御部 2 1 は、プログラム内に含まれたコードまたは命令によって実現する機能を実行するために物理的に構造化された回路を有し、限定ではなく例として、ハードウェアに内蔵されたデータ処理装置により実現される。そのため、制御部 2 1 は、制御回路と表現さ

10

20

30

40

50

れてもよいし、されなくてもよい。

【0069】

制御部21は、限定ではなく例として、中央処理装置(CPU)、マイクロプロセッサ(microprocessor)、プロセッサコア(processor core)、マルチプロセッサ(multiprocessor)、ASIC(application-specific integrated circuit)、FPGA(field programmable gate array)を含む。

【0070】

記憶部28は、端末20が動作するうえで必要とする各種プログラムや各種データを記憶する機能を有する。記憶部28は、限定ではなく例として、HDD(hard disk drive)、SSD(solid state drive)、フラッシュメモリ、RAM(random access memory)、ROM(read only memory)など各種の記憶媒体を含む。また、記憶部28は、メモリ(memory)と表現されてもよいし、されなくてもよい。

【0071】

端末20は、プログラムPを記憶部28に記憶し、このプログラムPを実行することで、制御部21が、制御部21に含まれる各部としての処理を実行する。つまり、記憶部28に記憶されるプログラムPは、端末20に、制御部21が実行する各機能を実現させる。また、このプログラムPは、プログラムモジュールと表現されてもよいし、されなくてもよい。

【0072】

(2) サーバのHW構成

図1-1には、サーバ10のHW構成の一例を示している。

サーバ10は、制御部11(CPU)、記憶部15、通信I/F14(インタフェース)、入出力部12、時計部19を備える。サーバ10のHWの各構成要素は、限定ではなく例として、バスBを介して相互に接続される。なお、サーバ10のHWは、サーバ10のHWの構成として、全ての構成要素を含むことは必須ではない。限定ではなく例として、サーバ10のHWは、個々の構成要素、または複数の構成要素を取り外すような構成であってもよいし、そうでなくてもよい。

【0073】

制御部11は、プログラム内に含まれたコードまたは命令によって実現する機能を実行するために物理的に構造化された回路を有し、限定ではなく例として、ハードウェアに内蔵されたデータ処理装置により実現される。

【0074】

制御部11は、代表的には中央処理装置(CPU)、であり、その他にマイクロプロセッサ、プロセッサコア、マルチプロセッサ、ASIC、FPGAであってもよいし、そうでなくてもよい。本開示において、制御部11は、これらに限定されない。

【0075】

記憶部15は、サーバ10が動作するうえで必要とする各種プログラムや各種データを記憶する機能を有する。記憶部15は、HDD、SSD、フラッシュメモリなど各種の記憶媒体により実現される。ただし、本開示において、記憶部15は、これらに限定されない。また、記憶部15は、メモリ(memory)と表現されてもよいし、されなくてもよい。

【0076】

通信I/F14は、ネットワーク30を介して各種データの送受信を行う。通信は、有線、無線のいずれで実行されてもよく、互いの通信が実行できるのであれば、どのような通信プロトコルを用いてもよい。通信I/F14は、ネットワーク30を介して、端末20等の各種装置との通信を実行する機能を有する。通信I/F14は、各種データを制御部11からの指示に従って、端末20等の各種装置に送信する。また、通信I/F14は、端末20等の各種装置から送信された各種データを受信し、制御部11に伝達する。また、通信I/F14を単に通信部と表現する場合もある。また、通信I/F14が物理的に構造化された回路で構成される場合には、通信回路と表現する場合もある。

【0077】

10

20

30

40

50

入出力部 12 は、サーバ 10 に対する各種操作を入力する装置や、サーバ 10 で処理された処理結果を出力する装置等を含む。入出力部 12 は、入力部と出力部が一体化していてもよいし、入力部と出力部に分離していてもよいし、そうでなくてもよい。

【0078】

入力部は、ユーザからの入力を受け付けて、入力に係る情報を制御部 11 に伝達できる全ての種類の装置のいずれかまたはその組み合わせにより実現される。入力部は、代表的にはキーボード等に代表されるハードウェアキーや、マウス等のポインティングデバイスで実現される。なお、入力部は、限定ではなく例として、タッチパネルやカメラ（動画を介した操作入力）、マイク（音声による操作入力）を含んでいてもよいし、そうでなくてもよい。

10

【0079】

出力部は、制御部 11 で処理された処理結果を出力することができる全ての種類の装置のいずれかまたはその組み合わせにより実現される。出力部は、限定ではなく例として、タッチパネル、タッチディスプレイ、スピーカ（音出力）、レンズ（限定ではなく例として 3D（three dimensions）出力や、ホログラム出力）、プリンターなどを含む。

【0080】

あくまでも一例であるが、入出力部 12 は、限定ではなく例として、表示部 13 を備える。

【0081】

表示部 13 は、ディスプレイ等で実現される。ディスプレイは、代表的にはモニタ（限定ではなく例として、液晶ディスプレイや O E L D（organic electroluminescence display））で実現される。なお、ディスプレイは、ヘッドマウントディスプレイ（H D M）などであってもよいし、そうでなくてもよい。なお、これらのディスプレイは、3D で表示データを表示可能であってもよいし、そうでなくてもよい。本開示において、ディスプレイは、これらに限定されない。

20

【0082】

時計部 19 は、サーバ 10 の内蔵時計であり、時刻情報（計時情報）を出力する。時計部 19 は、限定ではなく例として、ハードウェアクロックとしての R T C（Real Time Clock）やシステムクロック等を有して構成される。時計部 19 は、限定ではなく例として、計時部や時刻情報検出部と表現することもできる。

30

（3）その他

サーバ 10 は、プログラム P を記憶部 15 に記憶し、このプログラム P を実行することで、制御部 11 が、制御部 11 に含まれる各部としての処理を実行する。つまり、記憶部 15 に記憶されるプログラム P は、サーバ 10 に、制御部 11 が実行する各機能を実現させる。このプログラム P は、プログラムモジュールと表現されてもよいし、されなくてもよい。

他の装置についても同様である。

【0083】

本開示の各実施形態においては、端末 20 および / またはサーバ 10 の C P U がプログラム P を実行することにより、実現するものとして説明する。

40

【0084】

なお、端末 20 の制御部 21、および / または、サーバ 10 の制御部 11 は、制御回路を有する C P U だけでなく、集積回路（I C（Integrated Circuit）チップ、L S I（Large Scale Integration））等に形成された論理回路（ハードウェア）や専用回路によって各処理を実現してもよいし、そうでなくてもよい。また、これらの回路は、1 または複数の集積回路により実現されてよく、各実施形態に示す複数の処理を 1 つの集積回路により実現されることとしてもよいし、そうでなくてもよい。また、L S I は、集積度の違いにより、V L S I、スーパー L S I、ウルトラ L S I などと呼称されることもある。そのため、制御部 21 は、制御回路と表現されてもよいし、されなくてもよい。

【0085】

50

また、本開示の各実施形態のプログラム P (限定ではなく例として、ソフトウェアプログラム、コンピュータプログラム、またはプログラムモジュール)は、コンピュータに読み取り可能な記憶媒体に記憶された状態で提供されてもよいし、されなくてもよい。記憶媒体は、「一時的でない有形の媒体」に、プログラム P を記憶可能である。また、プログラム P は、本開示の各実施形態の機能の一部を実現するためのものであってもよいし、そうでなくてもよい。さらに、本開示の各実施形態の機能を記憶媒体にすでに記録されているプログラム P との組み合わせで実現できるもの、いわゆる差分ファイル (差分プログラム) であってもよいし、そうでなくてもよい。

【0086】

また、システムのプログラム (システムによって実行されるプログラム) という場合、システムについては前述した通りである。そして、前述したシステムのプログラムとは、システム全体で実行可能なプログラムであって、このプログラムは、限定ではなく例として、システムを構成する装置個々のプログラムで構成されてもよく、システムを構成する個々の装置に保存されるプログラムは、各々異なっているとしてもよいものとする。つまり、システムを構成する個々の装置で共通のプログラムでなくてもよいものとする。

限定ではなく例として、システムが端末とサーバとで構成されている場合、システムのプログラムを P 1 とすると、システムのプログラム P 1 は、端末に保存されたプログラム P 2 と、サーバに保存されたプログラム P 3 とで構成され、P 2 と P 3 とは、システムのプログラムを実行するためのものであり、それぞれ異なるプログラムとなっていてよい。限定ではなく例として、端末に保存されたプログラム P 2 は、第 1 の処理を実行し、第 1 の処理をした結果をサーバに送信するプログラムであり、サーバに保存されたプログラム P 3 は、受信した第 1 の処理をした結果に対して第 2 の処理を行い、第 2 の処理を行った結果を端末に送信するプログラムであってもよい。

【0087】

記憶媒体は、1 つまたは複数の半導体ベースの、または他の集積回路 (IC) (限定ではなく例として、フィールド・プログラマブル・ゲート・アレイ (FPGA) または特定用途向け IC (ASIC) など)、ハード・ディスク・ドライブ (HDD)、ハイブリッド・ハード・ドライブ (HHD)、光ディスク、光ディスクドライブ (ODD)、光磁気ディスク、光磁気ドライブ、フロッピー・ディスク、フロッピー・ディスク・ドライブ (FDD)、磁気テープ、固体ドライブ (SSD)、RAM ドライブ、セキュア・デジタル・カード、またはドライブ、任意の他の適切な記憶媒体、またはこれらの 2 つ以上の適切な組合せを含むことができる。記憶媒体は、適切な場合、揮発性、不揮発性、または揮発性と不揮発性の組合せでよい。なお、記憶媒体はこれらの例に限られず、プログラム P を記憶可能であれば、どのようなデバイスまたは媒体であってもよい。また、記憶媒体をメモリ (memory) と表現されてもよいし、されなくてもよい。

【0088】

サーバ 10 および / または端末 20 は、記憶媒体に記憶されたプログラム P を読み出し、読み出したプログラム P を実行することによって、各実施形態に示す複数の機能部の機能を実現することができる。

【0089】

また、本開示のプログラム P は、プログラムを伝送可能な任意の伝送媒体 (通信ネットワークや放送波等) を介して、サーバ 10 および / または端末 20 に提供されてもよいし、されなくてもよい。サーバ 10 および / または端末 20 は、限定ではなく例として、インターネット等を介してダウンロードしたプログラム P を実行することにより、各実施形態に示す複数の機能部の機能を実現する。

【0090】

また、本開示の各実施形態は、プログラム P が電子的な伝送によって具現化されたデータ信号の形態でも実現され得る。

サーバ 10 および / または端末 20 における処理の少なくとも一部は、1 以上のコンピュータにより構成されるクラウドコンピューティングにより実現されていてもよいし、そ

10

20

30

40

50

うでなくてもよい。

端末 20 における処理の少なくとも一部、または全部を、サーバ 10 により行う構成としてもよいし、そうでなくてもよい。この場合、端末 20 の制御部 21 の各機能部の処理のうち少なくとも一部の処理、または全部の処理を、サーバ 10 で行う構成としてもよいし、そうでなくてもよい。

サーバ 10 における処理の少なくとも一部、または全部を、端末 20 により行う構成としてもよいし、そうでなくてもよい。この場合、サーバ 10 の制御部 11 の各機能部の処理のうち少なくとも一部の処理、または全部の処理を、端末 20 で行う構成としてもよいし、そうでなくてもよい。

【0091】

明示的な言及のない限り、本開示の実施形態における判定の構成は必須でなく、判定条件を満たした場合に所定の処理が動作されたり、判定条件を満たさない場合に所定の処理がされたりしてもよいし、そうでなくてもよい。

【0092】

なお、本開示のプログラムは、限定ではなく例として、ActionScript、JavaScript(登録商標)などのスクリプト言語、Objective-C、Java(登録商標)などのコンパイラ言語、HTML Living Standardなどのマークアップ言語などを用いて実装される。

【0093】

< 機能構成 >

(1) サーバの機能構成

図 1 - 2 は、本実施例においてサーバ 10 の制御部 11 によって実現される機能の一例を示す図である。

制御部 11 は、限定ではなく例として、記憶部 15 に記憶されたアプリケーション管理処理プログラム 151 に従ってアプリケーション管理処理を実行するためのアプリケーション管理処理部 111 を機能部として含む。

【0094】

図 1 - 3 は、本実施例においてサーバ 10 の記憶部 15 に記憶される情報の一例を示す図である。

記憶部 15 には、限定ではなく例として、アプリケーション管理処理として実行されるアプリケーション管理処理プログラム 151 と、アカウント登録データ 153 と、デジタルコンテンツ管理データベース 155 と、デジタルコンテンツデータベース 156 と、アカウント管理データベース 159 とが記憶される。

【0095】

アカウント登録データ 153 は、アプリケーション(本実施例では、ブックリーダーアプリケーション)のアカウントに関する登録データであり、そのデータ構成の一例を図 1 - 4 に示す。

アカウント登録データ 153 には、限定ではなく例として、ユーザ名と、アプリケーション ID と、その他登録情報とが関連付けて記憶される。

【0096】

ユーザ名は、このアプリケーションを利用する端末 20 のアカウントの名称であり、限定ではなく例として、端末 20 のユーザがアプリケーションを利用する際に登録する名称が記憶される。

【0097】

アプリケーション ID は、アプリケーションのアカウントを識別するために用いられる情報、またはアカウントそのものである。

このアプリケーション ID は、好ましくはアカウントごとに一意な値であり、限定ではなく例として、サーバ 10 によってアカウントごとに一意な値(固有の値)が設定されて記憶される。

アプリケーション ID は、端末 20、またはその端末 20 のユーザに関連付けられた情報であり、端末に関する情報、または端末のユーザに関する情報の一例である。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 8 】

その他登録情報には、限定ではなく例として、端末 2 0 を識別するための識別情報、端末 2 0 の電話番号（端末電話番号）、メールアドレス（端末メールアドレス）、アプリケーションにおける各種の認証に利用されるパスワード（ログインパスワード、認証パスワード等）等の認証情報といった各種の情報を含めるようにすることができる。

【 0 0 9 9 】

端末 2 0 を識別するための識別情報は、限定ではなく例として、端末 I D（限定ではなく例として、I M E I（International Mobile Equipment Identity））とすることができる。

また、端末 2 0 のユーザを識別するための識別情報は、限定ではなく例として、一般ユーザ用のアプリケーション I D や公式ユーザ用のアプリケーション I D とすることができる。

【 0 1 0 0 】

なお、アプリケーション I D に代えて「ユーザ I D」としてもよいし、しなくてもよい。

また、1 つの端末 2 0 につき 1 つのアカウントしか登録することのできないアプリケーションであれば、限定ではなく例として、「端末 2 0 を識別するための識別情報 = 端末 2 0 のユーザを識別するための識別情報 = アプリケーション I D」とすることができる。

【 0 1 0 1 】

また、限定ではなく例として、1 つのアプリケーション I D に、複数の端末 I D を割り当てることを可能としてもよいし、そのようにしなくてもよい。この場合、1 つのアプリケーション I D を識別（ログイン）対象として、複数の端末 2 0 においてアプリケーションを同時に起動できるようにしてもよいし、そのようにしなくてもよい。

【 0 1 0 2 】

また、アプリケーション I D 等の各種の I D に代えて、端末電話番号等の情報によってアカウントを管理する手法を適用することも可能である。

この場合、アプリケーション I D 等の I D の情報をアカウント登録データ 1 5 3 に記憶させるのに代えて、端末電話番号等の情報をアカウント登録データ 1 5 3 に記憶させるようにすることができる。なお、アプリケーション I D 等の I D の情報を端末電話番号等の情報に代えず、アプリケーション I D 等の I D の情報を端末電話番号等の情報と一対一に対応させるようにしてもよいし、そのようにしなくてもよい。

【 0 1 0 3 】

なお、以下の各種の実施例では、説明の簡明化のため、1 つの端末 2 0 につき 1 つのアカウントが登録されていることとして説明する。

また、この場合、上記のように「端末 2 0 を識別するための識別情報 = 端末 2 0 のユーザを識別するための識別情報 = アプリケーション I D」であるため、以下の説明で用いる「アカウントのユーザ」の用語は、「アカウントの端末」と実質的に同義としてよいものとする。

【 0 1 0 4 】

デジタルコンテンツ管理データベース 1 5 5 は、デジタルコンテンツデータベース 1 5 6 に記憶されるデジタルコンテンツを管理するためのデータが格納されるデータベースであり、そのデータ構成例を図 1 - 5 に示す。

デジタルコンテンツ管理データベース 1 5 5 には、限定ではなく例として、デジタルコンテンツのジャンル（カテゴリ）ごとの管理データとして、1 以上のデジタルコンテンツ管理データが記憶される。

【 0 1 0 5 】

各々のデジタルコンテンツ管理データには、限定ではなく例として、そのデジタルコンテンツのジャンルと、そのジャンルに含まれるデジタルコンテンツの個別のデータである 1 以上のデジタルコンテンツ別データとが記憶される。

【 0 1 0 6 】

限定ではなく例として、この図の最も手前側に図示したデジタルコンテンツ管理データは、ジャンルが「書籍（漫画）」のデータである。

そして、その各々のデジタルコンテンツ別データには、限定ではなく例として、このデジタルコンテンツを識別するためのデジタルコンテンツIDと、このデジタルコンテンツのタイトルと、話数データと、キャラクタ定義データと、デジタルコンテンツ構成データとが記憶される。

なお、この他にも、デジタルコンテンツ別データに、限定ではなく例として、このデジタルコンテンツの発行日、配信開始日、著者、発行者、発行所等の各種の情報を記憶させるようにしてもよい。

【0107】

以下では、漫画に関するデータ例として説明する。これを「デジタル漫画」や単に「漫画」と称する場合がある。

【0108】

デジタルコンテンツIDは、デジタルコンテンツ（この例ではデジタル漫画）をユニークに識別するためのIDであり、限定ではなく例として、デジタルコンテンツごとにサーバ10によってIDが設定されて記憶される。

【0109】

話数データは、このデジタルコンテンツの話数のデータである。

なお、デジタルコンテンツの形式（形態）に応じて、デジタルコンテンツの巻（ボリューム）のデータや、デジタルコンテンツの章（チャプター）のデータ等を記憶させるようにしてもよい。

【0110】

キャラクタ定義データは、このデジタルコンテンツに登場するキャラクタに関する定義データであり、限定ではなく例として、このデジタルコンテンツに登場するキャラクタをユニークに識別するためのキャラクタIDや、キャラクタ名等の情報が記憶される。

【0111】

なお、デジタルコンテンツのジャンルが「小説」である場合は、キャラクタ定義データを、その小説に登場する登場人物に関する登場人物定義データとしてもよい。

【0112】

図1-6は、本実施例におけるデジタルコンテンツ構成データのデータ構成の一例を示す図である。

デジタルコンテンツ構成データは、このデジタルコンテンツのページごとの構成データであり、限定ではなく例として、ページID（ページ番号）と、コマ配置構成データと、コマ別管理データとが記憶される。

【0113】

ページIDには、このデジタル漫画に含まれるページ（限定ではなく、コンテンツに含まれる一部分の一例）を識別するためのID（番号）が記憶される。

【0114】

コマ配置構成データには、限定ではなく例として、このページIDによって識別されるデジタル漫画のページを構成する漫画のコマの配置構成に関するデータが記憶される。どのコマがページ内のどの位置に存在するか（限定ではなく例として、各々のコマが、どこからどこまでのピクセルの範囲に含まれるか）等のデータが記憶される。

【0115】

コマ別管理データには、限定ではなく例として、コマIDと、コマ内要素と、対応コマ内要素IDと、コマ内要素配置構成データとが関連付けて記憶される。

【0116】

コマIDは、限定ではなく例として、このページIDによって識別されるページに含まれる各々のコマをユニークに識別するためのIDとして、限定ではなく例として、サーバ10によって設定されたIDが記憶される。

【0117】

10

20

30

40

50

コマ内要素は、限定ではなく例として、このコマIDによって識別されるコマを構成する要素（以下、「コマ内要素」と称する。）とすることができ、限定ではなく例として、このコマに含まれるキャラクタ、キャラクタのセリフ、シーン等の要素がコマ内要素として記憶される。

【0118】

対応コマ内要素IDには、関連付けられたコマ内要素に対応するIDが記憶される。

コマ内要素「キャラクタ」には、限定ではなく例として、そのキャラクタのキャラクタIDが記憶される。このキャラクタIDは、限定ではなく例として、キャラクタ定義データに記憶されている各々のキャラクタのキャラクタIDに基づいて記憶される。

【0119】

コマ内要素「セリフ」には、限定ではなく例として、そのセリフのセリフIDが記憶される。このセリフIDは、限定ではなく例として、サーバ10によってユニークに設定されたIDが記憶される。

コマ内要素「シーン」には、限定ではなく例として、そのシーンのシーンIDが記憶される。このシーンIDは、限定ではなく例として、サーバ10によってユニークに設定されたIDが記憶される。

【0120】

コマ内要素配置構成データには、限定ではなく例として、このコマIDによって識別される漫画のコマにおける、関連付けられたコマ内要素のコマ内での配置構成に関するデータが記憶される。

【0121】

上記のデジタルコンテンツ管理データに記憶される全部または一部のデータは、そのデジタルコンテンツに関するメタデータと捉えてもよい。

【0122】

デジタルコンテンツデータベース156には、限定ではなく例として、ブックリーダーアプリケーションによって端末20に配信可能なデジタルコンテンツのデータがデータベースとして記憶される。

【0123】

アカウント管理データベース159は、アカウント登録データ153に記憶された各々のアカウント（各々の端末、または各々のユーザ）に管理するためのデータベースであり、そのデータ構成の一例であるアカウント管理データベース159Aのデータ構成例を図1-7に示す。

【0124】

アカウント管理データベース159Aには、アカウントごとのデータとして、1以上のアカウント管理データが記憶される。

【0125】

各々のアカウント管理データには、限定ではなく例として、アプリケーションIDと、デジタルコンテンツ利用データと、1以上のデジタルコンテンツ別課金管理データとが記憶される。

【0126】

アプリケーションIDには、アカウント登録データ153に記憶されているアプリケーションIDが記憶される。

【0127】

デジタルコンテンツ利用データには、限定ではなく例として、このアプリケーションIDの端末20、またはそのユーザが利用するデジタルコンテンツに対応するデジタルコンテンツID等の情報が記憶される。ユーザが利用するデジタルコンテンツには、限定ではなく例として、有償・無償を問わず、端末20のユーザが購入したデジタルコンテンツや、端末20のユーザが借りたデジタルコンテンツ等を含めてもよい。

【0128】

デジタルコンテンツ別課金管理データは、限定ではなく例として、デジタルコンテンツ

10

20

30

40

50

利用データに記憶されたデジタルコンテンツ別の、このアプリケーションIDの端末20、またはそのユーザによる課金を管理するためのデータであり、そのデータ構成の一例を図1-8に示す。

各々のデジタルコンテンツ別課金管理データには、限定ではなく例として、デジタルコンテンツIDと、課金履歴データと、課金履歴集計データとが記憶される。

【0129】

デジタルコンテンツIDには、デジタルコンテンツ利用データに記憶されたデジタルコンテンツIDが記憶される。

【0130】

課金履歴データは、このデジタルコンテンツIDによって識別されるデジタルコンテンツのデジタルコンテンツ要素に対する、このアプリケーションIDの端末20、またはそのユーザの課金履歴情報を個別に管理するためのデータであり、限定ではなく例として、課金日時と、課金要素IDと、課金金額(課金額)とが関連付けて記憶される。

【0131】

課金日時には、限定ではなく例として、端末20から送信された課金要求情報をサーバ10が受信した日時、または課金要求情報に基づいてサーバ10が課金の決済を行った日時が記憶される。

【0132】

課金要素IDには、限定ではなく例として、このデジタルコンテンツIDによって識別されるデジタルコンテンツにおいて課金されたデジタルコンテンツ要素に関連付けられたIDが記憶される。

【0133】

本実施例では、デジタルコンテンツを構成する要素(以下、「デジタルコンテンツ要素」と称する。)であって、自己の端末20の表示部24に表示させるなどしてユーザがその内容を閲覧・認識することのできるデジタルコンテンツのうち、ユーザ自身が選択するデジタルコンテンツ要素に対して課金をすることができるよう構成されている。これは、課金することによって内容(中身)を閲覧することができるようになる要素(限定ではなく例として課金することで中身を見ることができるようになる袋とじなど)とは異なり、限定ではなく例として、デジタルコンテンツを利用可能となった後は、基本的にはユーザが無条件で閲覧することのできる要素であって、ユーザが自身で選択した要素に対して、ユーザが課金することができるものと捉えてもよい。

【0134】

デジタルコンテンツ要素は、限定ではなく例として、少なくとも以下のうちのいずれか1つとしてもよい。

- (1) デジタルコンテンツ全体
- (2) デジタルコンテンツのシーン
- (3) デジタルコンテンツのページ(ページがあるもの)
- (4) デジタルコンテンツのコマ(コマがあるもの)
- (5) デジタルコンテンツの登場人物、キャラクタ等のセリフ
- (6) デジタルコンテンツの登場人物、キャラクタ等

ユーザは、これらのデジタルコンテンツ要素に課金することができるものとする。

【0135】

(1)は、デジタルコンテンツの全体(1つのデジタルコンテンツまとめて全部)が課金対象とされる場合であり、限定ではなく例として、そのデジタルコンテンツに対応する「デジタルコンテンツID」が課金要素IDに記憶されるようにすることができる。

【0136】

なお、デジタルコンテンツを、限定ではなく例として、ユーザが有償で取得(購入)して利用可能とすることもできる。デジタルコンテンツ全体に対して課金することは、そのデジタルコンテンツを取得するために支払いを行ったこととは意味合いが異なる。

ユーザがデジタルコンテンツを取得するために支払いを行った上で、そのデジタルコン

10

20

30

40

50

テンツを実際に利用してみてそのデジタルコンテンツに満足したり気に入ったりしたような場合に、そのデジタルコンテンツ全体に対してお布施的な意味で課金をするという意味と捉えてもよい。

【 0 1 3 7 】

(2) は、デジタルコンテンツのシーンが課金対象とされる場合であり、限定ではなく例として、そのデジタルコンテンツのうち課金要求が行われたシーンに対応する「シーン ID」が課金要素 ID に記憶されるようにすることができる。

(3) は、デジタルコンテンツのページが課金対象とされる場合であり、限定ではなく例として、そのデジタルコンテンツのうち課金要求が行われたページに対応する「ページ ID」が課金要素 ID に記憶されるようにすることができる。

(4) は、デジタルコンテンツのコマが課金対象とされる場合であり、限定ではなく例として、そのデジタルコンテンツのうち課金要求が行われたコマに対応する「コマ ID」が課金要素 ID に記憶されるようにすることができる。

(5) は、デジタルコンテンツの登場人物やキャラクタ等のセリフが課金対象とされる場合であり、限定ではなく例として、そのデジタルコンテンツのうち課金要求が行われたセリフに対応する「セリフ ID」が課金要素 ID に記憶されるようにすることができる。

(6) は、デジタルコンテンツの登場人物やキャラクタ等が課金対象とされる場合であり、限定ではなく例として、そのデジタルコンテンツのうち課金要求が行われた登場人物やキャラクタ等に対応する「ID」が課金要素 ID に記憶されるようにすることができる。

【 0 1 3 8 】

なお、限定ではなく例としてデジタル漫画において、そのデジタル漫画のキャラクタ等は、どのページのどのコマに登場しようとも、キャラクタとしては 1 つの同じキャラクタである。つまり、キャラクタに課金される場合は、そのデジタルコンテンツ全体を通して 1 つのキャラクタに対して課金がされるようにする必要がある。よって、対応コマ内要素 ID には、課金対象が同じキャラクタであれば、そのキャラクタに対応する共通のキャラクタ ID が記憶されるようにすることができる。

登場人物等についても同様とすることができる。

【 0 1 3 9 】

また、限定ではなく例としてデジタル漫画において、そのデジタル漫画のシーンは、限定ではなく例として、複数のコマ（ページを跨いでもよいし、跨がなくてもよい。）または複数のページに跨いで展開される、デジタル漫画の場面（一場面）とすることができる。限定ではなく例として、ブックリーダーサービス事業者（サーバ 10）側で、ユーザが課金することができるシーンの単位として、複数のコマで構成されるシーン（シーン ID に複数のコマ ID が関連付けられる）、または複数のページで構成されるシーン（シーン ID に複数のページ ID が関連付けられる）ようにすることができる。

なお、必ずしも複数のコマや複数のページを跨ぐことに限らず、限定ではなく例として 1 つのコマ内の場面をシーンに含めてもよい。

【 0 1 4 0 】

課金金額には、対応する課金要素 ID について端末 20 のユーザによって課金された金額が記憶される。

なお、課金金額に代えて、またはこれに加えて、課金回数を記憶させるようにしてもよい。

【 0 1 4 1 】

課金履歴集計データは、課金履歴データに基づいて、このアプリケーション ID の端末 20、またはそのユーザの課金履歴情報を集計したデータである。限定ではなく例として、デジタルコンテンツ要素の種別ごとに、課金金額や課金回数等の情報が集計されて記憶される。

なお、この課金履歴集計データを記憶させることは必須ではない。

【 0 1 4 2 】

10

20

30

40

50

(2) 端末の機能構成

図 1 - 9 は、本実施例において端末 2 0 の制御部 2 1 によって実現される機能の一例を示す図である。

制御部 2 1 は、限定ではなく例として、記憶部 2 8 に記憶されたアプリケーション処理プログラム 2 8 1 に従ってアプリケーション処理を実行するためのアプリケーション処理部 2 1 1 を機能部として含む。

【 0 1 4 3 】

図 1 - 1 0 は、本実施例において端末 2 0 の記憶部 2 8 に記憶されるデータ等の一例を示す図である。

記憶部 2 8 には、限定ではなく例として、アプリケーション処理として実行されるアプリケーション処理プログラム 2 8 1 と、この端末 2 0、またはこの端末 2 0 のユーザのアカウントに対応するアプリケーション ID 2 8 3 と、デジタルコンテンツデータ 2 8 5 とが記憶される。

【 0 1 4 4 】

デジタルコンテンツデータ 2 8 5 には、限定ではなく例として、この端末 2 0、またはこの端末 2 0 のユーザが利用するデジタルコンテンツのデータが記憶される。デジタルコンテンツデータ 2 8 5 には、このデジタルコンテンツを表示部 2 4 に表示するために必要なデータが含まれる。

【 0 1 4 5 】

なお、端末 2 0 は、デジタルコンテンツデータ 2 8 5 を、サーバ 1 0 からダウンロード方式で取得するようにしてもよいし、ストリーミング方式で取得するようにしてもよい。ストリーミング方式で取得する場合は、端末 2 0 の記憶部 2 8 のストレージに、デジタルコンテンツのデータは記憶させなくてもよい。

【 0 1 4 6 】

また、デジタルコンテンツデータ 2 8 5 に、限定ではなく例として、サーバ 1 0 が記憶しているデジタルコンテンツ管理データ（メタデータ）を含めるようにしてもよい。

【 0 1 4 7 】

ダウンロード方式では、限定ではなく例として、端末 2 0 がデジタルコンテンツのデータをダウンロードする際に、デジタルコンテンツ管理データ（メタデータ）を一緒にダウンロードするようにしてもよい。

なお、デジタルコンテンツデータ 2 8 5 をダウンロードした後、端末 2 0 がデジタルコンテンツを表示部 2 4 に表示する際に、サーバ 1 0 と通信して随時デジタルコンテンツ管理データ（メタデータ）を取得するようにしてもよい。

【 0 1 4 8 】

また、ストリーミング方式では、サーバ 1 0 がデジタルコンテンツのデータを随時ストリーミングによって端末 2 0 に配信する際に、デジタルコンテンツ管理データ（メタデータ）を随時ストリーミングによって端末 2 0 に配信するようにしてもよい。

なお、デジタルコンテンツ管理データ（メタデータ）は最初にダウンロード方式で端末 2 0 がサーバ 1 0 から取得し、デジタルコンテンツデータ 2 8 5 はストリーミング方式でサーバ 1 0 から端末 2 0 に配信されるようにしてもよい。

【 0 1 4 9 】

< 表示画面 >

以下では、限定ではなく例として、端末 2 0 が、横長のディスプレイの表示部 2 4 を備えるタブレットである場合を例示する。ここでは、限定ではなく例として、端末 2 0 が、ブックリーダーアプリケーションによって横読みのデジタル漫画を表示部 2 4 に表示する場合を例示する。

【 0 1 5 0 】

タブレットには、限定ではなく例として、入力部として機能するタッチパネルが、そのディスプレイと対向して配置され、これによってタッチスクリーンが構成される。アイコン、ボタン、アイテムまたは入力領域などの要素がディスプレイに表示された場合におい

10

20

30

40

50

て、タッチパネルの一部の領域であって、その要素が表示された領域と対向する領域がユーザによって操作された場合、その要素と関連付けられたプログラムまたはそのプログラムのサブルーチンが実行される。

【 0 1 5 1 】

なお、以下説明する表示画面の遷移は、本開示の手法を実現するための表示画面の遷移の一例に過ぎない。以下に例示する表示画面の遷移について、一部の表示画面の表示を省略してもよいし、別の表示画面を追加してもよい。

【 0 1 5 2 】

また、本開示の手法における課金は、限定ではなく例として、ユーザからのお布施の意味合いを持つようにすることができる。このため、以下に示す表示画面例では、課金を「お布施」として図示する場合がある。

10

【 0 1 5 3 】

また、以下に示す表示画面例では、端末 2 0 の表示部 2 4 に表示される、ユーザが入力（操作）可能な情報としてボタンやアイコンを示しているが、ボタンとアイコンとは厳密に区別しなくてもよいものとする。ボタンをアイコンとしてもよいし、アイコンをボタンとしてもよい。

【 0 1 5 4 】

図 1 - 1 1 , 図 1 - 1 2 は、本実施例において端末 2 0 の表示部 2 4 に表示される画面の遷移の一例を示す図である。最初に、漫画のコマに課金する場合を例示する。

【 0 1 5 5 】

20

図 1 - 1 1 上側は、ブックリーダーアプリケーションの漫画表示画面であり、画面最上部の左部には、ブックリーダーアプリケーションの名称として「 B o o k R e a d e r A p p 」の文字が表示されている。また、画面最上部の右部には、ブックリーダーアプリケーションにおいてホーム画面に戻るためのホームボタン H B T と、ブックリーダーアプリケーションにおいてしおりを設定するためのしおりボタン M B T と、ブックリーダーアプリケーションにおいて課金するための課金ボタン B B T と、この端末 2 0 のユーザのブックリーダーアプリケーションにおけるアイコン画像およびユーザ名（この例では「ユーザ A . A 」）とが表示されている。

【 0 1 5 6 】

また、その下には、漫画情報（限定ではなく例として、ブックリーダーアプリケーションにおいて開かれている漫画に関連する情報（第 1 漫画情報、第 2 漫画情報））を表示するための領域である漫画情報表示領域が構成されている。この例では、漫画情報表示領域の右部に、第 1 漫画情報（限定ではなく例として、この漫画の 2 2 ページ）が表示されており、漫画表示領域の左部に、第 2 漫画情報（限定ではなく例として、この漫画の 2 3 ページ）が表示されている。また、漫画表示領域の外部の左右には、この漫画のページをめくる（進める / 戻る）ためのボタン B T a 、 B T b が表示されている。

30

【 0 1 5 7 】

限定ではなく例として、漫画情報の任意のコマ（限定ではなく例として、第 2 漫画情報の最上部のコマ P N 1 ）がユーザによってタッチされると、図 1 - 1 1 上側のように、ユーザによってタッチされたコマ P N 1 が、そのコマ P N 1 が選択されていることを示す表示態様（以下、適宜「選択態様」と称する。）で表示される。具体的には、限定ではなく例として、ユーザによってタッチされたコマ P N 1 が、制御部 2 1 によってハッチング処理されるなどして表示される。以下では、ユーザによってタッチされて、表示態様が変化し選択されている状態にあるコマを、適宜「選択中のコマ」、「選択状態にあるコマ」等と称する。

40

【 0 1 5 8 】

限定ではなく例として、選択中のコマがある状態で、図 1 - 1 1 下側のように、課金ボタン B B T がユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、図 1 - 1 2 上側のような表示がなされる。

この画面では、図 1 - 1 1 下側の漫画表示画面に重畳して、選択中のコマ P N 1 に対す

50

る課金金額（課金額）を設定するための課金設定領域 B S R が表示されている。

【 0 1 5 9 】

課金設定領域 B S R には、課金金額情報（本例では、「このコマへのお布施」の文字、コマへのデフォルトの課金金額（この例では 1 0 0 円）、課金金額を増減させるためのボタン）と、課金を実行するための課金実行ボタン B T 1（本例では、「課金」の文字を含むボタン）と、課金の設定を中止するための課金中止ボタン B T 2（本例では、「取消」の文字を含むボタン）と、が表示されている。

【 0 1 6 0 】

限定ではなく例として、課金金額として「1 0 0 円」が設定された状態で、課金実行ボタン B T 1 がユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、図 1 - 1 2 下側のような表示がなされる。 10

この画面では、選択状態にあったコマ P N 1 の表示態様が元の状態に戻るとともに、このコマの右上部に重畳して課金済みアイコン B I C（本例では、「¥」の文字を含むアイコン）が表示されている。

つまり、本例では、ユーザが課金したデジタルコンテンツ要素に、ユーザが課金したことを示す情報が関連付けて表示される。このようにすることで、ユーザはいずれのデジタルコンテンツ要素に課金したかを容易に把握することができる。

ただし、この表示は必須ではなく、これを表示しないようにしてもよい。

【 0 1 6 1 】

図 1 - 1 3 , 図 1 - 1 4 は、本実施例において端末 2 0 A の表示部 2 4 に表示される画面の遷移の一例を示す図である。ここでは、漫画のキャラクタに課金する場合を例示する。 20

【 0 1 6 2 】

図 1 - 1 3 上側に示す画面では、図 1 - 1 1 上側の漫画表示画面とは異なり、漫画情報の任意のキャラクタ（限定ではなく例として、第 2 漫画情報の最上部のコマのキャラクタ A）がユーザによってタッチされ、このキャラクタが選択態様で表示された状態が示されている。以下では、ユーザによってタッチされて、表示態様が変化し選択されている状態にあるキャラクタを、適宜「選択中のキャラクタ」、「選択状態にあるキャラクタ」等と称する。

【 0 1 6 3 】

限定ではなく例として、選択中のキャラクタがある状態で、図 1 - 1 3 下側に示すように課金ボタン B B T がユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、図 1 - 1 4 上側のような表示がなされる。 30

この画面では、図 1 - 1 3 下側の漫画表示画面に重畳して、課金対象が選択中のキャラクタに関連したシーンとキャラクタ自体とのいずれであるかを確認するための課金対象確認領域 B T R が表示されるように構成されている。

【 0 1 6 4 】

課金対象確認領域 B T R には、限定ではなく例として、「お布施対象を選択」の文字と、課金対象が選択中のキャラクタに関連したシーンであることを選択するシーンボタン B T 5（本例では、「このシーン」の文字を含むボタン）と、課金対象が選択中のキャラクタ自体であることを選択するキャラボタン B T 6（本例では、「このキャラクタ」の文字を含むボタン）とが表示されている。 40

【 0 1 6 5 】

限定ではなく例として、キャラボタン B T 6 がユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、図 1 - 1 4 下側のような表示がなされる。

この画面では、図 1 - 1 4 上側の課金対象確認領域が消去されるとともに、漫画表示画面に重畳して、選択中のキャラクタに対する課金金額を設定するための、前述した課金設定領域 B S R が表示されるように構成されている。

【 0 1 6 6 】

この例では、課金設定領域 B S R には、課金金額情報（本例では、「このキャラクタへ 50

のお布施」の文字、キャラクタへのデフォルトの課金金額（この例では 300 円）、課金金額を増減させるためのボタン）と、前述した課金実行ボタン B T 1 と、前述した課金中止ボタン B T 2 とが表示されている。

【0167】

また、前述したコマの例とは異なり、図 1 - 14 下側では、キャラクタ A が課金対象として選択されたことに基づき、この例では、表示部 24 に表示されている 22 ページおよび 23 ページに表示されている全てのキャラクタ A の表示態様が選択態様となっている。これは、キャラクタは、漫画における共通の要素であることに基づいている。

なお、これとは異なり、ユーザが課金対象として選択したキャラクタの部分のみが選択態様で表示されるようにしてもよい。つまり、上記の例では、コマ P N 1 のキャラクタ A のみが選択態様で表示されるようにしてもよい。

10

【0168】

限定ではなく例として、課金金額として「300 円」が設定された状態で、課金実行ボタン B T 1 がユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、漫画表示画面では、選択状態にあったキャラクタの表示態様が元の状態に戻るとともに、これらのキャラクタの右上部に重畳して課金済みアイコン（本例では、「¥」の文字を含むアイコン）が表示されるようにすることができる（不図示）。

【0169】

なお、デジタルコンテンツ要素のうち課金対象とするデジタルコンテンツ要素を、ユーザが複数選択して一緒に課金できるようにしてもよい。異なる種類のデジタルコンテンツ要素（限定ではなく例として、ページとコマ、コマとセリフ、コマとキャラクタなど）を複数選択して一緒に課金できるようにしてもよいし、同じ種類のデジタルコンテンツ要素（限定ではなく例として、セリフとセリフ）を複数選択して一緒に課金できるようにしてもよい。

20

限定ではなく例として、22 ページの最上部のコマ内に含まれるキャラクタの 2 つのセリフを選択して一緒に課金できるようにするなどしてもよい。

【0170】

また、上記の表示画面ではしおりボタン M B T を設けたが、しおりを設定することを可能としないのであれば、これは設けなくてもよい。

【0171】

30

また、しおりを、ページ以外のデジタルコンテンツ要素、限定ではなく例として、コマ、シーン、セリフ等に対して設定できるようにしてもよい。

また、キャラクタに対してしおりを設定できるようにしてもよい。この場合、キャラクタは共通であるため、限定ではなく例として、しおりを設定したキャラクタを含むコマ、またはしおりを設定したキャラクタのセリフ、またはしおりを設定したキャラクタを含むシーン等とキャラクタとを関連づけたしおりを設定するようにしてもよい。そして、そのしおりに基づいて、端末 20 の制御部 21 が、対応するコマ、セリフ、シーンの部分を表示部 24 に表示するようにしてもよい。

なお、しおりについては、後の実施例でも説明する。

【0172】

40

< 処理 >

図 1 - 15 は、本実施例において各装置が実行する処理の流れの一例を示すフローチャートである。この図では、左側に端末 20 A の制御部 21 が実行する処理を、右側にサーバ 10 の制御部 11 が実行する処理をそれぞれ示している。

【0173】

なお、以下説明する処理は、本開示の手法を実現するための処理の一例に過ぎず、これらに限定されるものではない。

以下説明する処理に別のステップを追加してもよいし、以下説明する処理から一部のステップを省略（削除）してもよい。

【0174】

50

また、前述したように、端末 20 A は、デジタルコンテンツのデータを、サーバ 10 からダウンロード形式で取得してもよいし、ストリーミング形式で取得してもよい。以下同様である。

【0175】

最初に、端末 20 A の制御部 21 は、入出力部 23 に対する端末 20 A のユーザによる入力に基づいて、記憶部 28 に記憶されたデジタルコンテンツデータ 285（またはストリーミング配信されるデジタルコンテンツデータ）に基づいて、デジタルコンテンツ（限定ではなく例として、デジタル漫画のページ等）の表示部 24 への表示に関する処理の実行を開始する（A110）。なお、この処理には、限定ではなく例として、次ページを表示させる処理や、前ページを表示させる処理なども含まれる。

10

【0176】

次いで、端末 20 A の制御部 21 は、入出力部 23 を介して端末 20 A のユーザにより課金するための入力がなされたか否かを判定する（A120）。具体的には、限定ではなく例として、入出力部 23 を介して表示部 24 に表示されているページに対して課金する要素をタッチ操作等によって選択する入力が行われ、前述した課金ボタン BBT 等に対する入力が行われ、課金金額（課金要求金額）が入力されて課金を実行する入力（前述した課金実行ボタン BT1 等に対する入力）がなされたか否かを判定する。この際、端末 20 A の制御部 21 は、これらの入力に基づいて、課金を要求するデジタルコンテンツ要素と、課金を要求する金額（以下、「課金要求金額」と称する。）とを判定する。

【0177】

20

その後、端末 20 A の制御部 21 は、記憶部 28 に記憶されたアプリケーション ID 283（端末 20 A、またはユーザ A、A のアプリケーション ID）の他、限定ではなく例として、少なくとも、デジタルコンテンツ ID と、判定したデジタルコンテンツ要素に対応するデジタルコンテンツ要素 ID および課金要求金額とを含む課金要求情報を、通信 I/F 22 によってサーバ 10 に送信する（A140）。

なお、表示部 24 に表示中のページのページ ID を課金要求情報に含めてサーバ 10 に送信するようにしてもよい。

【0178】

サーバ 10 の制御部 11 は、通信 I/F 14 によって端末 20 A から課金要求情報を受信したか否かを判定する（S110）。

30

受信したと判定したならば（S110：YES）、サーバ 10 の制御部 11 は、課金決済処理を行う（S120）。具体的には、限定ではなく例として、あらかじめ端末 20 A のユーザによって設定された決済方法（決済手段）に基づいて、受信した課金要求情報に含まれるデジタルコンテンツ要素 ID によって識別されるデジタルコンテンツ要素への課金要求金額を決済する。そして、サーバ 10 の制御部 11 は、アカウント管理データベース 159 A のうち、受信した課金要求情報に含まれるアプリケーション ID のアカウント管理データにおける、対応するデジタルコンテンツ ID が記憶されたデジタルコンテンツ別課金管理データに含まれる課金履歴データや課金履歴集計データを更新する。

【0179】

なお、決済方法（決済手段）としては、限定ではなく例として、クレジットカード、デビットカード、電子マネー、金融機関の口座振替、コンビニエンスストア払い、といった、各種の方法を適用可能である。

40

【0180】

その後、サーバ 10 の制御部 11 は、課金決済処理の結果の情報である課金決済結果情報を、通信 I/F 14 によって端末 20 A に送信する（S150）。

A140 のステップの後、通信 I/F 22 によってサーバ 10 から課金決済結果情報を受信すると、端末 20 A の制御部 21 は、受信した課金決済結果情報を表示部 24 に表示させる（A150）。

【0181】

A150 のステップの後、端末 20 A の制御部 21 は、処理を終了するか否かを判定し

50

(A 1 9 0)、終了しないと判定したならば (A 1 9 0 : N O)、A 1 2 0 に処理を戻す。

一方、終了すると判定したならば (A 1 9 0 : Y E S)、端末 2 0 の制御部 2 1 は、処理を終了する。

【 0 1 8 2 】

S 1 5 0 の後、サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、処理を終了するか否かを判定し (S 1 9 0)、終了しないと判定したならば (S 1 9 0 : N O)、S 1 1 0 に処理を戻す。

一方、終了すると判定したならば (S 1 9 0 : Y E S)、サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、処理を終了する。

【 0 1 8 3 】

なお、サーバ 1 0 が、課金決済結果情報を上記のタイミングで送信するのに限らず、デジタルコンテンツが最後まで閲覧されたタイミングなどのタイミングで、後から送信するようにしてもよい。また、複数の課金決済結果情報が、後からまとめてサーバ 1 0 から送信されるようにしてもよい。

また、上記の処理において、A 1 5 0 のステップと S 1 5 0 のステップとは、省略してもよい。

【 0 1 8 4 】

< 第 1 実施例の効果 >

本実施例は、端末 2 0 が、自己の端末 2 0 に対する端末 2 0 のユーザによる入力に基づいて、自己の端末 2 0 の表示部 2 4 に表示されるデジタルコンテンツのうちの前述した各種の要素 (限定ではなく、コンテンツの少なくとも一部の一例) に課金するためのユーザ入力を受け付ける処理や、課金対象や課金金額を判定する処理、課金要求情報を送信する処理といった、コンテンツの少なくとも一部に課金することに関する処理 (限定ではなく、課金することに関する第 1 処理の一例) を制御部 2 1 によって行う構成を示している。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末は、端末に対する端末のユーザによる入力に基づいて、端末の表示部に表示されるコンテンツの少なくとも一部に課金を行わせることができる。

【 0 1 8 5 】

また、本実施例は、端末 2 0 の制御部 2 1 によって行われる、コンテンツの少なくとも一部に課金することに関する処理 (限定ではなく、第 1 処理の一例) に基づき、サーバ 1 0 (限定ではなく、端末と通信するサーバの一例) によって課金の決済が行われる構成を示している。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、第 1 処理に基づき、端末と通信するサーバによって課金の決済が適切に行われるようにすることができる。

【 0 1 8 6 】

< 第 1 変形例 (1) >

上記の実施例において、端末 2 0 のユーザが課金するデジタルコンテンツ要素をサーバ 1 0 が判定するようにしてもよい。

【 0 1 8 7 】

この場合、限定ではなく例として図 1 - 1 5 の A 1 2 0 のステップにおいて、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、限定ではなく例として、入出力部 2 3 を介したユーザ入力に基づいて、表示部 2 4 のうちユーザ入力された位置に関する情報 (限定ではなく例として、位置座標) (以下、「入力位置情報」と称する。) と課金要求金額とを判定する。そして、A 1 4 0 のステップにおいて、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、限定ではなく例として、ページ ID、A 1 2 0 のステップで判定した入力位置情報および課金要求金額を課金要求情報に含めてサーバ 1 0 に送信する。

【 0 1 8 8 】

サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、S 1 2 0 のステップにおいて、限定ではなく例として、端末 2 0 A から受信した課金要求情報に基づいて、対応するデジタルコンテンツおよびページを特定する。そして、特定したページのうち、課金要求情報に含まれる入力位置情報と

10

20

30

40

50

、メタデータと、デジタルコンテンツデータベース 156 に記憶された対応するデジタルコンテンツの画像データとに基づいて、端末 20A のユーザが課金するデジタルコンテンツ要素を特定する。そして、特定したデジタルコンテンツ要素への課金要求金額を決済するようにしてもよい。

【0189】

また、上記の実施例とは異なり、端末 20A の制御部 21 が、デジタルコンテンツの新規ページが表示部 24 に表示されるごとに、サーバ 10 にその新規ページに関するメタデータを要求し、サーバ 10 から送信されるその新規ページに関するメタデータを受信して取得するようにしてもよい。

【0190】

なお、これらは、以下説明する実施例や変形例についても、同様に適用可能である。

【0191】

< 第 2 実施例 >

第 2 実施例は、課金対象とするデジタルコンテンツのうちの少なくとも一部を端末 20 のユーザに入力させるためのユーザインターフェイス (UI) に関する実施例である。

【0192】

第 2 実施例に記載の内容は、他の各実施例や他の各変形例のいずれにも適用可能である。

また、既出の構成要素と同一の構成要素については同一の符号を付して、再度の説明を省略する。

【0193】

< 表示画面 >

図 2 - 1 及び図 2 - 2 は、本実施例において端末 20A の表示部 24 に表示される画面の遷移の一例を示す図である。ここでは、漫画においてセリフの吹き出しを長押しすることによってセリフを課金対象として選択する例について例示する。

【0194】

図 2 - 1 上側に示す画面では、図 1 - 11 上側の漫画表示画面とは異なり、漫画情報の任意の位置 (限定ではなく例として、第 2 漫画情報の最上部のコマのキャラクタ A のセリフの吹き出し SB1 内の位置がユーザによってタッチされた状態が示されている。すると、限定ではなく例として、この操作位置を含むページ (この例では、23 ページに対応する領域) が選択態様で表示される。

【0195】

なお、この例において、第 2 漫画情報の最上部のコマのキャラクタ A のセリフの吹き出し SB1 内の位置がユーザによってタッチされてホールドされた状態 (つまり、長押し状態) で、長押しを開始してから第 1 設定時間 (限定ではなく例として 1 秒間) が経過すると、この操作位置 (以下、適宜「長押し位置」と称する。) を含むページ (この例では、23 ページに対応する領域) が選択態様で表示されるようにしてもよい。

【0196】

以下では、表示態様が選択態様に変化し選択されている状態にあるページを、適宜「選択中のページ」、「選択状態にあるページ」等と称する。

【0197】

限定ではなく例として、図 2 - 1 上側に示すように長押し位置がユーザによって長押しされた状態で、長押しを開始してから第 2 設定時間 (限定ではなく例として 2 秒間) が経過すると、限定ではなく例として、図 2 - 1 下側のような表示がなされる。

この画面では、図 2 - 1 上側の漫画表示画面とは異なり、長押し位置を含むコマ PN1 が選択態様で表示された状態が示されている。つまり、選択態様で表示される領域が、図 2 - 1 上側と比べて狭まっている (領域の大きさが小さくなっている)。

【0198】

限定ではなく例として、図 2 - 1 下側に示すように長押し位置がユーザによって長押しされた状態で、長押しを開始してから第 3 設定時間 (限定ではなく例として 3 秒間) が経

10

20

30

40

50

過すると、限定ではなく例として、図 2 - 2 上側のような表示がなされる。

この画面では、図 2 - 1 下側の漫画表示画面とは異なり、長押し位置を含むセリフの吹き出し S B 1 が選択態様で表示された状態が示されている。つまり、選択態様で表示される領域が、図 2 - 1 下側と比べて狭まっている（領域の大きさが小さくなっている）。

【 0 1 9 9 】

限定ではなく例として、選択中のセリフの吹き出しがある状態で、課金ボタン B B T がユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、図 2 - 2 下側のような表示がなされる。

この画面では、図 2 - 2 上側の漫画表示画面に重畳して、選択中のセリフの吹き出しに対する課金金額を設定するための、前述した課金設定領域 B S R が表示されるように構成されている。

10

【 0 2 0 0 】

この例では、課金設定領域 B S R には、課金金額情報（本例では、「このセリフへのお布施」の文字、セリフへのデフォルトの課金金額（この例では 1 0 0 円）、課金金額を増減させるためのボタン）と、前述した課金実行ボタン B T 1 と、前述した課金中止ボタン B T 2 とが表示されている。

【 0 2 0 1 】

図 2 - 3 及び図 2 - 4 は、本実施例において端末 2 0 A の表示部 2 4 に表示される画面の遷移の一例を示す図である。ここでは、漫画においてキャラクタを長押しすることによってキャラクタを課金対象として選択する例について例示する。

20

【 0 2 0 2 】

図 2 - 3 上側に示す画面では、図 2 - 1 上側の漫画表示画面とは異なり、漫画情報の任意の位置（限定ではなく例として、第 1 漫画情報の 2 コマ目のコマのキャラクタ B の位置）がユーザによって長押しされた状態で、長押しを開始してから第 1 設定時間（限定ではなく例として 1 秒間）が経過すると、この長押し位置を含むページ（この例では、2 2 ページに対応する領域）が選択態様で表示された状態が示されている。

【 0 2 0 3 】

限定ではなく例として、図 2 - 3 上側に示すように長押し位置がユーザによって長押しされた状態で、長押しを開始してから第 2 設定時間（限定ではなく例として 2 秒間）が経過すると、限定ではなく例として、図 2 - 3 下側のような表示がなされる。

30

この画面では、図 2 - 3 上側の漫画表示画面とは異なり、長押し位置を含むコマ P N 2 が選択態様で表示された状態が示されている。

【 0 2 0 4 】

限定ではなく例として、図 2 - 3 下側に示すように長押し位置がユーザによって長押しされた状態で、長押しを開始してから第 3 設定時間（限定ではなく例として 3 秒間）が経過すると、限定ではなく例として、図 2 - 4 上側のような表示がなされる。

この画面では、図 2 - 3 下側の漫画表示画面とは異なり、長押し位置を含むキャラクタ（限定ではなく例として、キャラクタ B）が選択態様で表示された状態が示されている。

【 0 2 0 5 】

限定ではなく例として、選択中のキャラクタがある状態で、課金ボタン B B T がユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、図 2 - 4 下側のような表示がなされる。

40

この画面では、図 2 - 4 上側の漫画表示画面に重畳して、選択中のキャラクタに対する課金金額を設定するための、前述した課金設定領域 B S R が表示されるように構成されている。

【 0 2 0 6 】

前述したセリフの例とは異なり、図 2 - 4 下側では、キャラクタ B が課金対象として選択されたことに基づき、このページ（この例では、2 2 ページ）に表示されている全てのキャラクタ B の表示態様が選択態様となっている。これは、キャラクタは、漫画における共通の要素であることに基づいている。

50

なお、２２ページとともに表示される２３ページにもキャラクタＢが登場する場合は、２３ページに登場するキャラクタＢも選択態様で表示させてもよい。しかし、この例では、２３ページにはキャラクタＢは登場していない。

【０２０７】

< 処理 >

本実施例では、限定ではなく例として図１－１５の処理のＡ１２０のステップにおいて、端末２０Ａの制御部２１は、前述したように、入出力部２３を介した長押し操作等のユーザ入力に基づいて、そのユーザ入力が始まるからの経過時間を時計部２９Ａに計時させるとともに、設定された選択態様での選択用表示を表示部２４に表示させる。そして、経過時間に基づいて、選択用表示の表示範囲（大きさ、面積）を変更する制御を行う。

10

【０２０８】

この場合、端末２０Ａの制御部２１は、計測される経過時間に基づいて、選択態様で表示される領域が、ユーザ入力された位置に基づく最小のデジタルコンテンツ要素から最大のデジタルコンテンツ要素に拡張されていくように、選択用表示の表示範囲（大きさ、面積）を広くしていく（大きくしていく）ように制御してもよい。

また、これとは逆に、端末２０Ａの制御部２１は、計測される経過時間に基づいて、選択態様で表示される領域が、ユーザ入力された位置に基づく最大のデジタルコンテンツ要素から最小のデジタルコンテンツ要素に縮小されていくように、選択用表示の表示範囲（大きさ、面積）を狭くしていく（小さくしていく）ように制御してもよい。

【０２０９】

20

また、上記の例では、端末２０Ａの制御部２１が、長押しされた時間（時間の長さ）に基づいて選択用表示の表示範囲（大きさ、面積）を変更することとしたが、これに限定されない。

限定ではなく例として、ユーザによって画面がタッチされた回数に基づいて、選択用表示の表示範囲を変更するようにしてもよい。

この場合、端末２０Ａの制御部２１は、タッチされた回数に基づいて、選択態様で表示される領域が、ユーザ入力された位置（タッチされた位置）に基づく最小のデジタルコンテンツ要素から最大のデジタルコンテンツ要素に拡張されていくように、選択用表示の表示範囲（大きさ、面積）を広くしていく（大きくしていく）ように制御してもよい。

また、これとは逆に、端末２０Ａの制御部２１は、タッチされた回数に基づいて、選択態様で表示される領域が、ユーザ入力された位置（タッチされた位置）に基づく最大のデジタルコンテンツ要素から最小のデジタルコンテンツ要素に縮小されていくように、選択用表示の表示範囲（大きさ、面積）を狭くしていく（小さくしていく）ように制御してもよい。

30

【０２１０】

また、ユーザによる範囲を指定する操作、限定ではなく例として、タッチした後にピンチ（ピンチイン／ピンチアウト）操作を行うなどして範囲を狭めたり広げる操作に基づいて、端末２０Ａの制御部２１が、選択用表示の表示範囲を変更する制御を行うようにしてもよい。

【０２１１】

40

< 第２実施例の効果 >

本実施例は、端末２０が、デジタルコンテンツのうちの課金するデジタルコンテンツ要素に対応するデジタルコンテンツ要素ＩＤ等の情報（限定ではなく、第１情報の一例）を制御部２１によって取得するための表示、限定ではなく例として、課金するコンテンツの要素をユーザに選択させるための表示（限定ではなく、端末のユーザによる入力に基づきコンテンツの少なくとも一部の情報を含む第１情報を制御部によって取得するための第１表示の一例）を表示部２４に表示する。そして、端末２０は、前述したコンテンツの少なくとも一部に課金することに関する処理（限定ではなく、第１処理の一例）を、制御部２１によって取得したデジタルコンテンツ要素ＩＤ等の情報に基づき、制御部２１によって行う構成を示している。

50

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末のユーザによる入力に基づきコンテンツの少なくとも一部の情報を含む第 1 情報を制御部によって取得するための第 1 表示を表示部に表示した上で、制御部によって取得された第 1 情報に基づき、コンテンツの少なくとも一部に課金することに関する第 1 処理を行って、コンテンツの少なくとも一部に適切に課金させるようにすることができる。

【0212】

また、この場合、端末 20 は、課金するデジタルコンテンツ要素をユーザに選択させるための表示（限定ではなく、第 1 表示の一例）に対する自己の端末 20 のユーザによるタッチ操作やタッチ操作等の入力に基づいて、第 1 表示の大きさを変更する制御を制御部 21 によって行うようにしてもよい。

10

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末は、端末のユーザによる入力に基づきコンテンツの少なくとも一部の情報を含む第 1 情報を制御部によって取得するための第 1 表示に対する端末のユーザによる入力に基づいて、第 1 表示の大きさを変更することができる。このようにすることで、課金することを希望するコンテンツの少なくとも一部を端末のユーザに適切に入力させることができ、また、端末のユーザによる入力に基づきコンテンツの少なくとも一部の情報を含む第 1 情報を制御部によって適切に取得することができる。

【0213】

また、この場合、第 1 表示の大きさは、第 1 表示に対する端末のユーザによるタッチ操作の時間（時間の長さ）に基づいて変更されるようにしてもよい。

20

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、第 1 表示に対する端末のユーザによる入力の時間に基づいて、第 1 表示の大きさを変更することができる。これにより、第 1 表示に対する入力の時間によって、課金することを希望するコンテンツの少なくとも一部を端末のユーザに簡易且つ適切に入力させることができる。

【0214】

< 第 3 実施例 >

第 3 実施例は、自分が課金したデジタルコンテンツの少なくとも一部に関する情報や、自分以外他ユーザが課金したデジタルコンテンツの少なくとも一部に関する情報等を、端末 20 のユーザが確認できるようにする実施例である。

【0215】

30

自分が課金したデジタルコンテンツ要素等を知ることができれば、ユーザにとって便利である。

また、自分以外他ユーザがデジタルコンテンツのどの要素にどのくらい課金しているかを知ることができれば、自分もそのデジタルコンテンツの少なくとも一部に課金しようというモチベーションを与えることができる可能性がある。

【0216】

第 3 実施例に記載の内容は、他の各実施例や他の各変形例のいずれにも適用可能である。

また、既出の構成要素と同一の構成要素については同一の符号を付して、再度の説明を省略する。

40

【0217】

< 表示画面 >

図 3 - 1 は、本実施例において端末 20 A の表示部 24 に表示される画面の遷移の一例を示す図である。

【0218】

図 3 - 1 上側に示す画面では、図 1 - 11 上側の漫画表示画面とは異なり、限定ではなく例として、いずれの課金対象も選択されていない。この状態で、図 3 - 1 上側のように課金ボタン BBT がユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、図 3 - 1 下側のような表示がなされる。

【0219】

50

この画面は、ブックリーダーアプリケーションの課金履歴表示画面であり、図3-1上側とは異なり、画面最上部の下には、課金履歴に関連する情報を表示するための領域である課金履歴表示領域が構成されている。この例では、課金履歴表示領域の最上部中央には、漫画タイトル情報/漫画巻数情報（限定ではなく例として、「 の大冒険 / 第2巻」の文字）と、課金ランキングを表示させるための課金ランキングボタンB R B T（限定ではなく例として、「お布施ランキング表示」の文字を含むボタン）とが表示されている。また、課金履歴表示領域の最上部左には、この漫画を最初から読むための始めボタンH R B T（限定ではなく例として、「始めから読む」の文字を含むボタン）が表示されており、課金履歴表示領域の最上部右には、この漫画を途中から読むための続きボタンT R B T（限定ではなく例として、「続きを読む」の文字を含むボタン）が表示されている。

10

【0220】

また、その下には、課金履歴タイトル情報（限定ではなく例として、「¥」の文字を含むアイコンと「お布施履歴」の文字）が最上部左に表示されており、デジタルコンテンツ要素に応じた課金履歴の表示を切り替えるための表示切替タブS T Bが最上部右に表示されている。この例では、表示切替タブS T Bにデフォルトの「巻ごと」の文字が表示されていることに基づいて、漫画の巻数に応じた課金履歴が表示されている。

【0221】

また、その下には、限定ではなく例として課金を実行した時系列順に、自分の課金履歴情報（第1課金履歴情報、第2課金履歴情報、第3課金履歴情報、・・・）（以下、「自ユーザ課金履歴情報」と称する。）が表示されている。具体的には、最左部には、第1課金履歴情報（限定ではなく例として、キャラクタA、「キャラクタA」の文字、課金金額（この例では300円）、このキャラクタに再び課金するための再課金ボタンA B T 1（この例では「このキャラクタにお布施」の文字を含むボタン））が表示されており、その右には、第2課金履歴情報（限定ではなく例として、23ページの1コマ目のコマ、「p . 23 1コマ目」の文字、課金金額（この例では100円）、このコマに再び課金するための再課金ボタンA B T 2（この例では「このコマにお布施」の文字を含むボタン））が表示されており、その右には、第3課金履歴情報（限定ではなく例として、22ページの4コマ目のコマ、「p . 22 4コマ目」の文字、課金金額（この例では100円）、このコマに再び課金するための再課金ボタンA B T 3（この例では「このコマにお布施」の文字を含むボタン））が表示されている。つまり、表示切替タブS T Bがデフォルトの「巻ごと」であることに基づき、自ユーザ課金履歴情報のうち、このデジタル漫画（この例では「 の大冒険」の本巻（この例では「2巻」）を対象とする課金履歴情報が表示されている。

20

30

【0222】

なお、自ユーザ課金履歴情報として、自分の課金金額に代えて、またはこれに加えて、自分の課金回数を表示させるようにしてもよい。以下同様である。

【0223】

図3-2は、本実施例において端末20Aの表示部24に表示される画面の遷移の一例を示す図である。ここでは、漫画の課金履歴をキャラクタに応じた表示に切り替える例について例示する。

40

【0224】

図3-2上側に示す画面では、図3-1下側の課金履歴表示画面とは異なり、表示切替タブS T Bがユーザによってタッチされて展開され、この展開された表示切替タブS T Bのうち「キャラクタごと」のタブがユーザによってタッチされた状態が示されている。この操作に基づき「キャラクタごと」のタブの表示態様が他とは異なる表示態様で表示されている。

【0225】

限定ではなく例として、図3-2上側のように、「キャラクタごと」のタブがユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、図3-2下側のような表示がなされる。

この画面では、図3-2上側の課金履歴表示画面とは異なり、表示切替タブに「キャラ

50

クタごと」の文字が表示されている。

【0226】

また、その下には、自ユーザ課金履歴情報として、限定ではなく例として、最左部には、第1課金履歴情報（限定ではなく例として、キャラクタA、「キャラクタA」の文字、課金金額（この例では300円）、このキャラクタに再び課金するための再課金ボタンABT1（この例では「このキャラクタにお布施」の文字を含むボタン））が表示されており、その右には、第2課金履歴情報（限定ではなく例として、キャラクタC、「キャラクタC」の文字、課金金額（この例では100円）、このキャラクタに再び課金するための再課金ボタンABT4（この例では「このキャラクタにお布施」の文字を含むボタン））が表示されており、その右には、第3課金履歴情報（限定ではなく例として、キャラクタB、「キャラクタB」の文字、課金金額（この例では50円）、このキャラクタに再び課金するための再課金ボタンABT5（この例では「このキャラクタにお布施」の文字を含むボタン））が表示されている。つまり、表示切替タブの「キャラクタごと」のタブが選択されたことに基づき、前述した自ユーザ課金履歴情報のうち、キャラクタを対象とする課金履歴情報が抽出されて表示されている。

【0227】

図3-3は、本実施例において端末20Aの表示部24に表示される画面の遷移の一例を示す図である。ここでは、漫画の課金ランキングを表示する場合を例示する。

【0228】

図3-3上側に示す画面は、図3-2下側の課金履歴表示画面とは異なり、課金ランキングボタンBRBTがユーザによってタッチされた状態が示されている。すると、限定ではなく例として、図3-3下側のような表示がなされる。

この画面では、図3-3上側の課金履歴表示画面とは異なり、課金履歴表示画面の最上部の下には、課金ランキングタイトル情報（限定ではなく例として、王冠のアイコンと「お布施ランキング」の文字）が最上部左に表示されており、表示切替タブSTB（限定ではなく例として、「コマごと」のタブ）が最上部右に表示されている。

【0229】

また、課金ランキングボタンBRBTが表示されていた位置に、自ユーザ課金履歴情報の表示画面に戻るための課金履歴表示ボタンHBT（限定ではなく例として、「お布施履歴表示」の文字を含むボタン）が表示されている。

【0230】

また、その下には、課金金額が大きい順に、課金ランキング情報（第1課金ランキング情報、第2課金ランキング情報、第3課金ランキング情報・・・）が表示されている。

【0231】

具体的には、最左部には、第1課金ランキング情報（限定ではなく例として、ランキング1位を示すアイコン、アイコン画像およびユーザ名（この例では「ユーザC.C」）、課金金額（この例では1,000円）、23ページの1コマ目のコマ、「p.23 1コマ目」の文字、他のユーザ（ユーザC.C）が課金したこのコマに自分（ユーザA.A）が課金するための特別課金ボタンSBT1（この例では「このコマにお布施」の文字を含むボタン））が表示されており、その右には、第2課金ランキング情報（限定ではなく例として、ランキング2位を示すアイコン、アイコン画像およびユーザ名（この例では「ユーザB.B」）、課金金額（この例では800円）、22ページの4コマ目のコマ、「p.22 4コマ目」の文字、他のユーザ（ユーザB.B）が課金したこのコマに自分（ユーザA.A）が課金するための特別課金ボタンSBT2（この例では「このコマにお布施」の文字を含むボタン））が表示されており、その右には、第3課金ランキング情報（限定ではなく例として、ランキング3位を示すアイコン、アイコン画像およびユーザ名（この例では「ユーザD.D」）、課金金額（この例では700円）、23ページの1コマ目のコマ、「p.23 1コマ目」の文字、他のユーザ（ユーザD.D）が課金したこのコマに自分（ユーザA.A）が課金するための特別課金ボタンSBT3（この例では「このコマにお布施」の文字を含むボタン））が表示されている。

【 0 2 3 2 】

なお、ここでは課金ランキングとしているため課金金額が大きい順に表示する例を示しているが、これに限定されない。

他のユーザ（少なくとも1名の他のユーザ）の課金情報をユーザ A . A が知ることができるようにすればよく、必ずしもランキング形式で表示させなくてもよい。

また、他のユーザの課金金額に代えて、またはこれに加えて、他のユーザの課金回数を表示させるようにしてもよい。

【 0 2 3 3 】

図 3 - 4 は、本実施例において端末 2 0 A の表示部 2 4 に表示される画面の遷移の一例を示す図である。ここでは、漫画の課金ランキングを巻ごとに応じた表示に切り替える場合を例示する。

10

【 0 2 3 4 】

図 3 - 4 上側に示す画面では、図 3 - 3 下側の課金履歴表示画面とは異なり、表示切替タブ S B T がユーザによってタッチされて展開され、この展開された表示切替タブ S B T のうち「巻ごと」のタブがユーザによってタッチされた状態が示されている。この例では、「巻ごと」のタブの表示態様が他とは異なる表示態様で表示されている。

【 0 2 3 5 】

限定ではなく例として、図 3 - 4 上側のように、「巻ごと」のタブがユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、図 3 - 4 下側のような表示がなされる。

この画面では、図 3 - 4 上側の課金履歴表示画面とは異なり、表示切替タブ S B T に「巻ごと」の文字が表示されている。

20

【 0 2 3 6 】

また、その下には、課金ランキング情報として、限定ではなく例として、最左部には、第 1 課金ランキング情報（限定ではなく例として、ランキング 1 位を示すアイコン、アイコン画像およびユーザ名（この例では「ユーザ C . C」）、課金金額（この例では 4 , 1 0 0 円）、「1 番お布施した要素」の文字、キャラクタ A、「キャラクタ A」の文字、他のユーザ（ユーザ C . C）が課金したこのキャラクタに自分（ユーザ A . A）が課金するための特別課金ボタン S B T 4（この例では「このキャラクタにお布施」の文字を含むボタン）が表示されており、その右には、第 2 課金ランキング情報（限定ではなく例として、ランキング 2 位を示すアイコン、アイコン画像およびユーザ名（この例では「ユーザ B . B」）、課金金額（この例では 2 , 4 0 0 円）、「1 番お布施した要素」の文字、2 2 ページの 4 コマ目のコマ、「p . 2 2 4 コマ目」の文字、他のユーザ（ユーザ B . B）が課金したこのコマに自分（ユーザ A . A）が課金するための特別課金ボタン S B T 5（この例では「このコマにお布施」の文字を含むボタン）が表示されており、その右には、第 3 課金ランキング情報（限定ではなく例として、ランキング 3 位を示すアイコン、アイコン画像およびユーザ名（この例では「ユーザ D . D」）、課金金額（この例では 2 3 0 0 円）、「1 番お布施した要素」の文字、2 2 ページの 1 コマ目のコマ、「p . 2 2 1 コマ目」の文字、他のユーザ（ユーザ D . D）が課金したこのセリフに自分（ユーザ A . A）が課金するための特別課金ボタン S B T 6（この例では「このセリフにお布施」の文字を含むボタン）が表示されている。

30

40

【 0 2 3 7 】

より具体的には、ユーザ C . C は、課金金額の合計（以下、適宜「課金総額」と称する。）が「4 , 1 0 0 円」でランキング 1 位であり、この課金総額「4 , 1 0 0 円」のうち最も課金したデジタルコンテンツ要素がキャラクタ A であったことが示されている。

また、ユーザ B . B は、課金総額が「2 , 4 0 0 円」でランキング 2 位であり、この課金総額「2 , 4 0 0 円」のうち最も課金したデジタルコンテンツ要素が 2 3 ページの 4 コマ目のコマであったことが示されている。

また、ユーザ D . D は、課金総額が「2 , 3 0 0 円」でランキング 3 位であり、この課金総額「2 , 3 0 0 円」のうち最も課金したデジタルコンテンツ要素が 2 2 ページの 1 コマ目のコマ内の選択態様で表示されたセリフの吹き出しであったことが示されている。

50

これらによって、ユーザ A . A は、課金総額のランキングやいずれのデジタルコンテンツ要素に課金されているのかを把握することができる。

【 0 2 3 8 】

なお、上記において、自ユーザ課金履歴情報や課金ランキング情報をページ単位で表示させるようにしてもよい。

また、どのページから自ユーザ課金履歴情報や課金ランキング情報を表示させたかに応じて、そのページに関する自ユーザ課金履歴情報や課金ランキング情報を表示させるようにしてもよい。限定ではなく例として、図 3 - 1 の例において、22 ページと 23 ページから自ユーザ課金履歴情報や課金ランキング情報が表示されたことに基づき、22 ページと 23 ページとに関連するデジタルコンテンツ要素を対象とする自ユーザ課金履歴情報や課金ランキングを表示させるようにしてもよい。このようにすることで、ユーザが現在閲覧しているページに関連する自分の課金履歴や課金ランキングをユーザが把握可能となる。

10

【 0 2 3 9 】

また、どのページから自ユーザ課金履歴情報を表示したかに応じて、課金履歴情報をソートして表示させるようにしてもよい。限定ではなく例として、図 3 - 1 の例において、22 ページと 23 ページから自ユーザ課金履歴情報が表示されたことに基づき、22 ページと 23 ページとに関連するデジタルコンテンツ要素に対する課金履歴情報から順番に表示させるようにしてもよい。このようにすることで、ユーザが現在閲覧しているページに関連する自分の課金履歴が分かり易くなる。

20

【 0 2 4 0 】

なお、課金ランキングとして、上記とは異なり、限定ではなく例として、各々のデジタルコンテンツ要素について、そのデジタルコンテンツ要素に対して誰がどれだけ課金したかをランキング形式にした課金ランキングが端末 20 の表示部 24 に表示されるようにしてもよい。

【 0 2 4 1 】

図 3 - 5 は、この場合に端末 20 A の表示部 24 に表示される画面の一例を示す図である。

図 3 - 5 (1) では、課金ランキング (お布施ランキング) として、限定ではなく例として、漫画の 23 ページの 1 コマ目に対する課金ランキングが表示されている。なお、ユーザは、限定ではなく例として、表示切替タブ S B T から「コマごと」を選択した上で、不図示のコマの一覧表示の中からこのコマ (23 ページの 1 コマ目) を選択することで、この画面を表示させることができる。

30

【 0 2 4 2 】

画面左部には、「 p . 23 1 コマ目 」の文字と、このコマの画像と、このコマに課金するための特別課金ボタン S B T 8 とが表示されている。また、その右には、このコマに対して課金したユーザの課金金額に基づく課金ランキングが表示されている。

このようにすることで、任意のコマに対して、誰がどのくらい課金したかをユーザが確認できるようにすることができる。

【 0 2 4 3 】

40

図 3 - 5 (2) では、課金ランキング (お布施ランキング) として、限定ではなく例として、漫画のキャラクタ A に対する課金ランキングが表示されている。なお、ユーザは、限定ではなく例として、表示切替タブ S B T から「キャラクタごと」を選択した上で、不図示のキャラクタの一覧表示の中からこのキャラクタ (キャラクタ A) を選択することで、この画面を表示させることができる。

【 0 2 4 4 】

画面左部には、「キャラクタ A 」の文字と、このキャラクタの画像と、このキャラクタに課金するための特別課金ボタン S B T 9 とが表示されている。また、その右には、このキャラクタに対して課金したユーザの課金金額に基づく課金ランキングが表示されている。

50

このようにすることで、任意のキャラクタに対して、誰がどのくらい課金したかをユーザが確認できるようにすることができる。

【 0 2 4 5 】

なお、他のデジタルコンテンツ要素についても同様の表示を行うことができるようにしてもよい。

また、課金回数に基づく課金ランキングが表示されるようにしてもよいし、課金金額と課金回数との両方に基づく課金ランキングが表示されるようにしてもよい。

【 0 2 4 6 】

また、上記に示した課金ランキング情報には、他ユーザの課金情報（以下、「他ユーザ課金情報」と称する。）が含まれる。このため、課金ランキング情報は他ユーザ課金情報の一種と捉えてもよい。

【 0 2 4 7 】

< 処理 >

図 3 - 6 は、本実施例における通信システム 1 において実行される処理の流れの一例を示すフローチャートである。図の見方は、図 1 - 1 5 と同様である。

【 0 2 4 8 】

S 1 9 0 において処理を終了しないと判定したならば（S 1 9 0 : N O ）、サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、自ユーザ課金履歴情報送信条件が成立したか否かを判定する（S 3 1 0 ）。

自ユーザ課金履歴情報送信条件は、限定ではなく例として、「端末 2 0 A から自ユーザ課金履歴情報の送信を要求する自ユーザ課金履歴情報送信要求情報を受信したこと」とすることができる。

【 0 2 4 9 】

この場合、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、A 3 1 0 のステップの前に、限定ではなく例として、デジタルコンテンツのページを表示部 2 4 に表示している状態で、入出力部 2 3 を介して端末 2 0 A のユーザ A . A によって自ユーザ課金履歴情報を表示するための入力（限定ではなく例として、デジタルコンテンツ要素を選択せずに課金ボタン B B T を操作する操作入力や課金履歴表示ボタン B H B T に対する操作入力等）がなされたことに基づいて、自ユーザ課金履歴情報送信要求情報をサーバ 1 0 に送信するようにすることができる。

【 0 2 5 0 】

この場合、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、限定ではなく例として、少なくとも、記憶部 2 8 に記憶されたアプリケーション I D 2 8 3 を含む自ユーザ課金履歴情報送信要求情報を、通信 I / F 2 2 によってサーバ 1 0 に送信するようにすることができる。

なお、表示部 2 4 に表示中のページのページ I D を自ユーザ課金履歴情報送信要求情報に含めてサーバ 1 0 に送信するようにしてもよい。

【 0 2 5 1 】

また、表示画面例に示したように、デジタルコンテンツ要素ごとに自ユーザ課金履歴情報を表示するようにすることも可能である。

この場合、限定ではなく例として、前述した表示切替タブ S T B 等を用いてユーザによって選択されたデジタルコンテンツ要素の種類の識別情報を自ユーザ課金履歴情報送信要求情報に含めてサーバ 1 0 に送信するようにしてもよい。

【 0 2 5 2 】

自ユーザ課金履歴情報送信条件が成立したと判定したならば（S 3 1 0 : Y E S ）、サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、アカウント管理データベース 1 5 9 A から、端末 2 0 A のユーザ A . A のアプリケーション I D が記憶されたアカウント管理データを特定し、その課金履歴データ、または課金履歴集計データに基づいて、ユーザ A . A の課金履歴情報を取得する。

なお、端末 2 0 A から受信した自ユーザ課金履歴情報送信要求情報にページ I D が含まれる場合は、そのページ I D によって識別されるページに関するユーザ A . A の課金履歴

10

20

30

40

50

情報を取得するようにしてもよい。

【0253】

次いで、サーバ10の制御部11は、取得したユーザA、Aの課金履歴情報を、自ユーザ課金履歴情報として通信I/F14によって端末20Aに送信する(S320)。

【0254】

通信I/F22によってサーバ10から自ユーザ課金履歴情報を受信すると(A310:YES)、端末20Aの制御部21は、受信した自ユーザ課金履歴情報を表示部24に表示させる(A320)。

【0255】

S320の後、サーバ10の制御部11は、課金ランキング情報送信条件が成立したか否かを判定する(S330)。 10

課金ランキング情報送信条件は、限定ではなく例として、「端末20Aから課金ランキング情報の送信を要求する課金ランキング情報送信要求情報を受信したこと」とすることができる。

【0256】

この場合、端末20Aの制御部21は、限定ではなく例として、A330のステップの前に、デジタルコンテンツのページを表示部24に表示している状態で、入出力部23を介して端末20AのユーザA、Aによって課金ランキング情報を表示するための入力(限定ではなく例として、課金ランキングボタンBRBTに対する操作入力等)がなされたことに基づいて、課金ランキング情報送信要求情報をサーバ10に送信するようにしてもよい。この場合、端末20Aの制御部21は、限定ではなく例として、少なくとも、記憶部28に記憶されたアプリケーションID283を含む課金ランキング情報送信要求情報を、通信I/F22によってサーバ10に送信するようにすることができる。 20

なお、表示部24に表示中のページのページIDを課金ランキング情報送信要求情報に含めてサーバ10に送信するようにしてもよい。

【0257】

また、表示画面例に示したように、デジタルコンテンツ要素ごとに課金ランキングを表示するようにすることも可能である。

この場合、限定ではなく例として、前述した表示切替タブSTB等を用いてユーザによって選択されたデジタルコンテンツ要素の種類の識別情報を課金ランキング情報送信要求情報に含めてサーバ10に送信するようにしてもよい。 30

【0258】

次いで、サーバ10の制御部11は、各々のアカウント(アプリケーションID)の課金履歴データ(または課金履歴集計データ)に基づいて課金ランキング情報を生成し、生成した課金ランキング情報を通信I/F14によって端末20Aに送信する(S340)。

そして、サーバ10の制御部11は、S110に処理を戻す。

【0259】

通信I/F22によってサーバ10から課金ランキング情報を受信すると(A330:YES)、端末20Aの制御部21は、受信した課金ランキング情報を表示部24に表示させる(A340)。 40

そして、端末20Aの制御部21は、A110に処理を戻す。

【0260】

ここで、課金ランキング情報は、端末20Aのユーザを含む全てのユーザを対象とする情報としてもよい。

なお、これとは異なり、課金ランキング情報を、端末20Aのユーザを除くユーザ(以下、「他ユーザ」と称する。)の全て(全ての他ユーザ)を対象とする情報としてもよい。

【0261】

また、自ユーザ課金履歴情報や課金ランキング情報に課金金額の情報を含めることは必 50

須ではない。課金金額の情報ではなく、限定ではなく例として、課金回数の情報を含めてもよい。また、課金金額の情報と課金回数の情報との両方を含めてもよい。

【0262】

また、上記の処理において、A150のステップと、S150のステップとは、省略してもよい。

また、上記の処理において、A310、A320、S310、S320のステップと、A330、A340、S330、S340のステップとのうちのいずれか一方を省略してもよい。

【0263】

<第3実施例の効果>

本実施例は、端末20が、課金ランキング情報等の他ユーザ（限定ではなく、少なくとも端末のユーザとは異なる第1ユーザの一例）による課金情報（限定ではなく、第1ユーザによって課金されたコンテンツの少なくとも一部に関する第2情報の一例）を通信I/F22によって受信し、受信した他ユーザによる課金情報を表示部24に表示する構成を示している。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末は、少なくとも端末のユーザとは異なる第1ユーザによって課金されたコンテンツの少なくとも一部に関する第2情報を取得した上で、それを表示部に表示して、端末のユーザに知らせることができる。このようにすることで、端末のユーザがコンテンツの少なくとも一部に課金するモチベーションを向上させたり、課金競争を行わせるといったことが可能となる。

【0264】

また、この場合、他ユーザによる課金情報は、他ユーザによる課金金額の情報（限定ではなく、コンテンツの少なくとも一部への第1ユーザによる課金金額の情報の一例）を含むようにしてもよい。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、少なくとも端末のユーザとは異なる第1ユーザによってどのくらいの金額が課金されたかを端末のユーザに知らせることができる。

【0265】

また、この場合、端末20は、課金を行うことに関する処理（限定ではなく、第1処理の一例）に基づき自己の端末20のユーザが課金したデジタルコンテンツ要素への自己の端末20のユーザによる課金金額の情報を含む自ユーザ課金履歴情報（限定ではなく、端末のユーザによる課金額を含む第3情報の一例）を表示部24に表示するようにしてもよい。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末は、第1処理に基づき端末のユーザが課金したコンテンツの少なくとも一部への端末のユーザによる課金金額を含む第3情報を表示部に表示して、端末のユーザに知らせることができる。また、このようにすることで、上記と相まって、限定ではなく例として、自分の課金金額と他ユーザの課金金額とを比較させ、ひいては、課金競争を行わせるといったことが可能となる。

【0266】

<第3変形例(1)>

上記の実施例において、ランキング形式の情報（課金ランキング情報等）に代えて、またはこれに加えて、他ユーザ課金情報として、限定ではなく例として、他ユーザの課金履歴情報（以下、「他ユーザ課金履歴情報」と称する。）がサーバ10から端末20に送信され、端末20の表示部24に表示されるようにしてもよい。この他ユーザ課金履歴情報は、限定ではなく例として、第1ユーザによって課金されたコンテンツの少なくとも一部に関する第2情報の一例とすることができる。

【0267】

また、この場合、サーバ10が、限定ではなく例として、以下のいずれかのユーザを他ユーザとして選択するようにしてもよい。

- ・他ユーザの中からサンプリングした設定数の他ユーザ

・他ユーザの中から選択した1名のユーザ

【0268】

また、これらの場合において、サーバ10が、限定ではなく例として、端末20のユーザのユーザ情報（限定ではなく例として、ユーザの属性情報等）に基づいて、他ユーザを選択するようにしてもよい。

限定ではなく例として、ユーザ情報として、ユーザの性別、年代、職業、趣味・嗜好・関心等の情報をサーバ10にあらかじめ登録しておくようにする。そして、サーバ10の制御部11が、これらのユーザ情報のうちの少なくとも1つの情報に基づいて、ユーザ情報が同じである、または類似するユーザを判定し、このようにして判定したユーザを他ユーザとして選択するようにしてもよい。

10

このようにすることで、ユーザ情報が同じである、または類似するユーザの課金に関する情報を、端末20のユーザが参考にすることが可能となる。

【0269】

<第3変形例(2)>

上記の実施例では、自ユーザ課金履歴情報送信条件や課金ランキング情報送信条件を、端末20においてユーザ入力になされたことに基づく条件としたが、これに限定されない。限定ではなく例として、ユーザ入力に基づかない条件を設定するようにしてもよい。

【0270】

限定ではなく例として、図3-6の処理において、端末20Aの制御部21は、デジタルコンテンツの最終ページが表示部24に表示された場合に、端末20のユーザによってデジタルコンテンツが最後まで閲覧されたと判定する。最終ページが表示部24に表示されたことは、限定ではなく例として、デジタルコンテンツ構成データに記憶されたページID（ページ番号）に基づいて判定することができる。そして、デジタルコンテンツが最後まで閲覧されたと判定した場合に、自ユーザ課金履歴情報送信要求情報や課金ランキング情報送信要求情報をサーバ10に送信するようにしてもよい。つまり、デジタルコンテンツが最後まで閲覧されたと基づく条件を、自ユーザ課金履歴情報送信条件や課金ランキング情報送信条件として設定するようにしてもよい。

20

【0271】

なお、最終ページは、巻末、あとがき、奥付等の部分としてもよいし、そうしなくてもよい。

30

巻末、あとがき、奥付等の部分が表示部24に表示されたことを条件としてもよいし、そうしなくてもよい。

また、裏表紙が表示部24に表示されたことを条件としてもよいし、そうしなくてもよい。

【0272】

また、端末20Aの制御部21が、デジタルコンテンツが最後まで閲覧されたと判定した後、同じデジタルコンテンツを再び読み直すユーザ入力になされ、限定ではなく例として、そのデジタルコンテンツの表紙（表表紙）を表示部24に表示したタイミングで、自ユーザ課金履歴情報送信要求情報や課金ランキング情報送信要求情報をサーバ10に送信するようにしてもよい。つまり、デジタルコンテンツを再閲覧することに基づく条件を、自ユーザ課金履歴情報送信条件や課金ランキング情報送信条件として設定するようにしてもよい。

40

【0273】

また、ユーザによっては、次のページを端末20の表示部24に表示させて閲覧させた後、前のページに戻る入力を行って、前のページを端末20の表示部24に表示させて閲覧するような場合があり得る。このような場合に、前のページが端末20の表示部24に表示されたことに基づいて、端末20が、そのページを対象とする自ユーザ課金履歴情報や課金ランキング情報をサーバ10に要求するようにしてもよい。つまり、ページが戻されたことに基づく条件を、自ユーザ課金履歴情報送信条件や課金ランキング情報送信条件として設定するようにしてもよい。

50

なお、表示部 24 に表示中のあるページから任意のページに戻るユーザ入力になされた場合も、同様としてもよい。

【0274】

< 第 4 実施例 >

第 4 実施例は、端末 20 のユーザによるデジタルコンテンツの少なくとも一部に対する課金に基づき、端末 20 のユーザが特典を得ることを可能にする実施例である。

特典を得ることができれば、端末 20 のユーザは、デジタルコンテンツの少なくとも一部に課金してみようとする場合があり得る。

【0275】

第 4 実施例に記載の内容は、他の各実施例や他の各変形例のいずれにも適用可能である 10

また、既出の構成要素と同一の構成要素については同一の符号を付して、再度の説明を省略する。

【0276】

< データ構成 >

図 4 - 1 は、本実施例においてサーバ 10 の記憶部 15 に記憶される特典管理データベースの一例を示す図である。

特典管理データベースには、限定ではなく例として、デジタルコンテンツごとのデータとして、特典管理データが記憶される。

【0277】

各々の特典管理データには、限定ではなく例として、デジタルコンテンツ ID と、特典データとが記憶される。

特典データには、限定ではなく例として、種別と、特典付与条件と、特典内容とが関連付けて記憶される。

【0278】

種別には、限定ではなく例として、特典付与条件の種別が記憶される。

限定ではなく例として、通算の課金金額（および / または課金回数）に基づく特典付与条件の種別として「通算」や、デジタルコンテンツの話や巻に基づく特典付与条件の種別として「話・巻」といった、1 以上の種別が記憶される。

【0279】

特典付与条件は、特典を付与する条件としてあらかじめ設定された条件である。

特典内容は、対応する特典付与条件が成立したと判定された場合に、端末 20、またはそのユーザに付与される特典の内容である。

【0280】

限定ではなく例として、種別「通算」には、特典付与条件として「通算課金金額が 30,000 円に達した」が、その特典内容として「モブキャラ応募券」がそれぞれ設定されている。これは、このデジタルコンテンツ ID によって識別されるデジタルコンテンツについて、限定ではなく例として、これまでの通算の課金金額が設定された金額に達した場合に、自分がモブキャラクタとしてデジタルコンテンツに登場するための応募券が付与されることを示している。

【0281】

限定ではなく例として、種別「通算」には、特典付与条件として「特定キャラクタに対する合計課金金額が 2,000 円に達した」が、その特典内容として「特定キャラクタグッズ応募券」がそれぞれ設定されている。これは、このデジタルコンテンツ ID によって識別されるデジタルコンテンツに登場するキャラクタのうちの特定のキャラクタ（限定ではなく例として、主人公のキャラクタ等）に対する合計課金金額が設定された金額に達した場合に、グッズの 1 つとして、この特定キャラクタのグッズの応募券が付与されることを示している。

【0282】

限定ではなく例として、種別「話・巻」には、特典付与条件として「最新話における合 50

計課金金額が 1,000 円に達した」が、その特典内容として「次話購入権クーポン」がそれぞれ設定されている。これは、このデジタルコンテンツ ID によって識別されるデジタルコンテンツのうちの最新話のコンテンツについて、その合計課金金額が設定された金額に達した場合に、最新話の次の話のコンテンツを購入できるクーポンが付与されることを示している。

【0283】

限定ではなく例として、種別「話・巻」には、特典付与条件として「最新巻における合計課金金額が 3,000 円に達した」が、その特典内容として「次巻購入権クーポン」がそれぞれ設定されている。これは、このデジタルコンテンツ ID によって識別されるデジタルコンテンツのうちの最新巻のコンテンツについて、その合計課金金額が設定された金額に達した場合に、最新巻の次の巻のコンテンツを購入できるクーポンが付与されることを示している。

10

【0284】

なお、ここでは、種別を設けることとしたが、種別を設けないようにしてもよい。

また、ここに例示した特典付与条件および特典内容は、あくまでも一例に過ぎず、これらに限定されるものではない。

【0285】

限定ではなく例として、前述した各種のデジタルコンテンツ要素のうちの個別の要素に基づく特典付与条件および特典内容を設定するようにしてもよいし、2 以上の要素の組み合わせに基づく特典付与条件および特典内容を設定するようにしてもよい。

20

【0286】

また、上記の例では、特典が付与されたユーザを、モブキャラクタとしてデジタルコンテンツに登場させる権利に関する特典内容を示したが、これに代えて、またはこれに加えて、特典が付与されたユーザを、1 話や 1 巻限りの正式なキャラクタとしてデジタルコンテンツに登場させる権利に関する特典内容を設定しておくようにしてもよい。

【0287】

また、特典として、前述した課金用ポイントを付与するようにしてもよい。

【0288】

< 処理 >

図 4 - 2 は、本実施例において各装置によって実行される処理の流れの一例を示す図である。図の見方は、図 1 - 15 等と同様である。

30

S 150 のステップの後、サーバ 10 の制御部 11 は、特典付与条件が成立したか否かを判定する (S 410)。具体的には、この例では端末 20A のユーザ A・A について、前述した特典管理データベースに基づいて、前述した特典付与条件が成立したか否かを判定する。

【0289】

特典付与条件が成立していないと判定したならば (S 410: NO)、サーバ 10 の制御部 11 は、S 190 のステップに処理を移す。

一方、特典付与条件が成立したと判定したならば (S 410: YES)、サーバ 10 の制御部 11 は、成立したと判定した特典付与条件に関連付けられた特典内容の特典に関する特典情報を、通信 I/F 14 によって端末 20A に送信する (S 420)。そして、サーバ 10 の制御部 11 は、S 190 のステップに処理を移す。

40

【0290】

A 150 のステップの後、端末 20A の制御部 21 は、通信 I/F 22 によってサーバ 10 から特典情報を受信したか否かを判定する (A 410)。

受信しなかったと判定したならば (A 410: NO)、端末 20A の制御部 21 は、A 190 のステップに処理を移す。

一方、受信したと判定したならば (A 410: YES)、端末 20A の制御部 21 は、受信した特典情報を表示部 24 に表示させる (A 420)。そして、端末 20A の制御部 21 は、A 190 のステップに処理を進める。

50

【 0 2 9 1 】

< 第 4 実施例の効果 >

本実施例は、端末 2 0 が、自己の端末 2 0 のユーザによるデジタルコンテンツの少なくとも一部への課金金額、または課金回数に基づく特典情報（限定ではなく、特典に関する情報の一例）を通信 I / F 2 2 によって受信する。そして、端末 2 0 は、受信した特典情報を表示部 2 4 に表示する構成を示している。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末のユーザによるデジタルコンテンツの少なくとも一部に対する課金金額、または課金回数に基づいて、端末のユーザが特典を得ることができるようにすることができる。その結果、ユーザに課金するモチベーションを与えることができる。

10

【 0 2 9 2 】

また、この場合、特典内容は、端末 2 0 のユーザが現在利用しているデジタルコンテンツ（限定ではなく、第 1 デジタルコンテンツの一例）の次巻や次話のデジタルコンテンツ等のコンテンツ（限定ではなく、第 1 コンテンツに関連する第 2 コンテンツの一例）の応募券等の情報（限定ではなく、第 2 コンテンツの利用に関する情報の一例）を含むようにしてもよい。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末のユーザが、第 1 コンテンツに関連する第 2 コンテンツの利用に関する特典を得ることができるようにすることができる。その結果、ユーザに課金するモチベーションを与えることができる。

20

【 0 2 9 3 】

< 第 4 変形例（ 1 ） >

上記の実施例で説明した特典にも関連し得るが、端末 2 0 が、自己の端末 2 0 のユーザが課金したデジタルコンテンツ要素、またはそのデジタルコンテンツ要素に関連する部分の表示態様を変更する制御を行ったり、自己の端末 2 0 のユーザが課金したデジタルコンテンツ要素、またはそのデジタルコンテンツ要素に関連する部分の表示内容を変更する制御を行うようにしてもよい。

【 0 2 9 4 】

便宜的に、デジタルコンテンツとして、コンテンツ A（モノクロで表示されるコンテンツ）と、コンテンツ B（カラーで表示されるコンテンツ）とを考える。

なお、これらのコンテンツは、限定ではなく例として、カラーであるかモノクロであるかの相違だけで、内容は同じであることとする。

30

【 0 2 9 5 】

端末 2 0 の制御部 2 1 は、限定ではなく例として、サーバ 1 0 からコンテンツ A とコンテンツ B とを受信する。この受信のタイミングは、限定ではなく例として、デジタルコンテンツの購入時としてもよいが、必ずしも同じタイミングで受信しなくてもよい。

端末 2 0 の制御部 2 1 は、受信したコンテンツ A を表示部 2 4 に表示させる。端末 2 0 のユーザによってデジタルコンテンツ要素に課金されると、端末 2 0 の制御部 2 1 は、限定ではなく例として、コンテンツ B における、対応するデジタルコンテンツ要素の表示箇所のカラーを特定する。そして、端末 2 0 の制御部 2 1 は、特定したカラーの情報に基づいて、コンテンツ A における、課金されたデジタルコンテンツ要素の表示箇所を、そのカラーで表示させる。

40

【 0 2 9 6 】

限定ではなく例として、キャラクタに課金された場合は、デジタルコンテンツ内のそのキャラクタの全てをカラーで表示してもよい。

セリフに課金された場合は、そのセリフをカラーで表示してもよい。

コマに課金された場合は、そのコマをカラーで表示してもよい。

ページに課金された場合は、そのページをカラーで表示してもよい。

【 0 2 9 7 】

なお、セリフに課金された場合、限定ではなく例として、そのセリフと、そのセリフを発しているキャラクタとをカラーで表示させてもよいし、そのセリフを含むコマをカラー

50

で表示させてもよい。

また、キャラクタに課金された場合、限定ではなく例として、そのキャラクタと、そのキャラクタが発しているセリフとをカラーで表示させてもよいし、そのキャラクタを含む全てのコマをカラーで表示させてもよい。

また、コマに課金された場合、限定ではなく例として、そのコマを含むページをカラーで表示させてもよい。

シーンについても同様である。

【 0 2 9 8 】

また、デジタルコンテンツの表示態様ではなく、その表示内容を異ならせてもよい。

原作から逸脱しない範囲で、限定ではなく例として、モブキャラクタ等を別のキャラクタに置き換えて表示したり、モブキャラクタ等が発するセリフを別のセリフに置き換えて表示するなどしてもよい。

【 0 2 9 9 】

なお、これらは課金に伴う特典の 1 つと捉えることもできるが、これを特典と捉えなくてもよい。

【 0 3 0 0 】

本変形例は、端末 2 0 が、自己の端末 2 0 のユーザが課金したデジタルコンテンツ要素（限定ではなく、コンテンツの少なくとも一部の一例）、またはそのデジタルコンテンツ要素に関連する部分の表示態様を変更する制御を制御部 2 1 によって行う、または、自己の端末 2 0 のユーザが課金したデジタルコンテンツ要素（限定ではなく、コンテンツの少なくとも一部の一例）、またはそのデジタルコンテンツ要素に関連する部分の表示内容を変更する制御を制御部 2 1 によって行う構成を示している。

このような構成により得られる変形例の効果の一例として、端末のユーザがコンテンツの少なくとも一部に課金することに基づいて、課金したコンテンツの少なくとも一部、またはその少なくとも一部に関連する部分の表示態様、または表示内容が変更されるため、端末のユーザに興味を与えることができる。

【 0 3 0 1 】

< 第 5 実施例 >

第 5 実施例は、端末 2 0 のユーザが課金したデジタルコンテンツの少なくとも一部に関する情報を他ユーザに共有することに関する実施例である。

自分が課金したデジタルコンテンツの少なくとも一部に関する情報を他ユーザに共有することができれば、自分のことを他ユーザにアピールすることができる。また、他ユーザも、デジタルコンテンツの少なくとも一部に課金してみようとする場合があり得る。

【 0 3 0 2 】

第 5 実施例に記載の内容は、他の各実施例や他の各変形例のいずれにも適用可能である。

また、既出の構成要素と同一の構成要素については同一の符号を付して、再度の説明を省略する。

【 0 3 0 3 】

< 表示画面 >

図 5 - 1 ~ 図 5 - 3 は、本実施例において端末 2 0 A の表示部 2 4 と、端末 2 0 B の表示部 2 4 とに表示される画面の遷移の一例を示す図である。

【 0 3 0 4 】

図 5 - 1 上側に示す画面では、図 1 - 1 2 下側の漫画表示画面とは異なり、コマ P N 1 の課金済みアイコン B I C（本例では、「¥」の文字を含むアイコン）がユーザによってタッチされた状態が示されている。この場合、限定ではなく例として、図 5 - 1 下側のような表示がなされる。

この画面では、図 5 - 1 上側の漫画表示画面に重畳して、コマ P N 1 を課金対象とした、課金済みの課金金額の変更や課金したことを友だちに共有するための課金済み設定領域 B U R が表示されている。

10

20

30

40

50

【 0 3 0 5 】

課金済み設定領域 B U R には、課金済み金額情報（本例では、「このコマへのお布施」の文字、コマへの課金済み金額（この例では 1 0 0 円））と、課金済み金額を変更するための課金金額変更ボタン B T 7（本例では、「変更」の文字を含むボタン）と、課金したことを友だちに共有するための課金済み共有ボタン B T 8（本例では、「シェア」の文字を含むボタン）とが表示されている。

【 0 3 0 6 】

限定ではなく例として、課金済み共有ボタン B T 8 がユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、図 5 - 2 上側のような表示がなされる。

この画面では、図 5 - 1 下側の課金済み設定領域が消去されるとともに、漫画表示画面に重畳して、課金したことを共有する友だちを設定するための共有対象設定領域 S T R が表示されるように構成されている。

【 0 3 0 7 】

共有対象設定領域 S T R には、共有友だち候補情報（本例では、「シェアする友だちを選択」の文字、アイコン画像およびユーザ名（この例では「ユーザ B . B 」、「ユーザ C . C 」、「ユーザ D . D 」、「ユーザ E . E 」、・・・））と、選択した友だちに課金したことを共有するための共有実行ボタン B T 9（本例では、「実行」の文字を含むボタン）とが表示されている。

【 0 3 0 8 】

また、この画面では、図 2 - 1 下側の漫画表示画面とは異なり、課金済みアイコンが重畳して表示されていたコマ P N 1 が選択態様で表示され、課金済みアイコンが課金金額を含む課金済み詳細アイコン B D I C に変化した状態で示されている。これは、共有しようとしているデジタルコンテンツ要素（この例ではコマ）をユーザに分かり易くするためである。

【 0 3 0 9 】

限定ではなく例として、「ユーザ B . B」と「ユーザ C . C」とが選択された状態（この例では、これらのユーザにチェックマークが入れられた状態）で、共有実行ボタン B T 9 がユーザによってタッチされたとする。

この場合、ユーザ A . A が課金したことを共有する友だちのうち、ユーザ B . B の端末 2 0 B の表示部 2 4 には、限定ではなく例として、図 5 - 2 下側に示すような画面が表示される。

【 0 3 1 0 】

図 5 - 2 下側に示す画面は、端末 2 0 B の表示部 2 4 に表示される漫画表示画面の一例を示している。

この画面では、図 5 - 1 上側の漫画表示画面とは異なり、画面最上部の右部には、この端末 2 0 B のユーザのブックリーダーアプリケーションにおけるアイコン画像およびユーザ名（この例では「ユーザ B . B」）が表示されている。

【 0 3 1 1 】

また、ユーザ A . A が課金したコマ P N 1 の右上部に重畳して、課金済みアイコン B I C と、課金した他ユーザ（この例ではユーザ A . A）のユーザアイコン U I C とを含む、他ユーザが課金したことを示す他ユーザ課金済み情報が表示されている。

【 0 3 1 2 】

また、この例では、漫画表示画面に重畳して、他のユーザが課金したことを報知するための他ユーザ課金済み情報表示領域 A U B R が表示されるように構成されている。

【 0 3 1 3 】

他ユーザ課金済み情報表示領域 A U B R には、他ユーザ課金済み情報（本例では、「A . A さんがお布施しました」の文字、アイコン画像およびユーザ名（この例では「ユーザ A . A」）、課金済み金額（この例では「1 0 0 円」）、2 3 ページの 1 コマ目のコマ、漫画タイトル情報 / 漫画巻数情報（限定ではなく例として、「 の大冒険 / 第 2 巻」の文字）、「2 3 ページの 1 コマ目のコマ」の文字）が表示されている。

10

20

30

40

50

【 0 3 1 4 】

なお、他ユーザ課金済み情報表示領域 A U B R、限定ではなく例として、この領域に含まれる漫画タイトル情報 / 漫画巻数情報（限定ではなく例として、「 の大冒険 / 第 2 巻」の文字）、「 2 3 ページの 1 コマ目のコマ」の文字）がユーザ B . B によってタッチされると、端末 2 0 B の制御部 2 1 は、この漫画を表示部 2 4 に表示するようにしてもよい。

端末 2 0 B の記憶部 2 8 にこの漫画に対応するデジタルコンテンツデータ 2 8 5 が記憶されている場合は、端末 2 0 B の制御部 2 1 は、このデジタルコンテンツデータ 2 8 5 に基づいて、この漫画を表示部 2 4 に表示するようにすることができる。また、端末 2 0 B の記憶部 2 8 にこの漫画に対応するデジタルコンテンツデータ 2 8 5 が記憶されていない場合は、ダウンロード方式またはストリーミング方式によってサーバ 1 0 からこの漫画のデジタルコンテンツデータを取得して表示部 2 4 に表示させることができる。

10

【 0 3 1 5 】

また、この場合、端末 2 0 B の制御部 2 1 は、この漫画を最初から表示部 2 4 に表示させてもよいが、ユーザ A . A が課金済みのデジタルコンテンツ要素（この例では、 2 3 ページの 1 コマ目）を含むページ（この例では、 2 3 ページ）を表示部 2 4 に表示するようにしてもよい。また、このページを表示部 2 4 に表示してから、またはこのページを表示部 2 4 に表示せずに、ユーザ B . B がこのコマ（この例では、 2 3 ページの 1 コマ目）に課金することができるようにしてもよい。

【 0 3 1 6 】

図 5 - 3 上側に示す画面では、図 5 - 2 下側の漫画表示画面におけるユーザ A . A のユーザアイコン U I C がタッチされた状態が示されている。なお、この画面では、図 5 - 2 下側の他ユーザ課金済み情報表示領域 A U B R が閉じられている。

20

【 0 3 1 7 】

この場合、限定ではなく例として図 5 - 3 下側のような表示がなされる。

この画面では、図 5 - 3 上側とは異なり、漫画表示画面に重畳して、他のユーザの課金済み情報を表示するとともに、コマ P N 1 に対する課金金額を設定するための他ユーザ関連課金設定領域 A U S R が、ユーザアイコン U I C の隣の課金済みアイコン B I C から吹き出しで表示されている。

【 0 3 1 8 】

他ユーザ関連課金設定領域 A U S R には、他ユーザ課金金額情報（本例では、「このコマへのお布施額」の文字、「ユーザ A . A」のアイコン画像、ユーザ A . A の課金済み金額（この例では「 1 0 0 円」））と、課金を行うための課金実行ボタン B T 1 0（本例では、「このコマにお布施」の文字を含むボタン）とが表示されている。

30

【 0 3 1 9 】

その後、限定ではなく例として、課金実行ボタン B T 1 0 がユーザ B . B によってタッチされると、限定ではなく例として、ユーザ A . A によって課金されたこのコマ P N 1 に、ユーザ B . B が課金することができる。このように、ユーザ A . A から共有された情報（ 2 3 ページの 1 コマ目のコマに 1 0 0 円を課金したという情報）に基づいて、ユーザ B . B も課金することができるので、ユーザ B . B の課金を促進することができる。

40

【 0 3 2 0 】

なお、この例では、ユーザ B . B の端末 2 0 B の表示部 2 4 において他ユーザ関連課金設定領域が表示されたときに、ユーザ B . B はユーザ A . A が課金した情報に基づいて課金を行うことが可能な例を示したが、このような形態に限定されない。

限定ではなく例として、ユーザ B . B の端末 2 0 B の表示部 2 4 において他ユーザ関連課金設定領域とは異なる情報が表示されたときに、ユーザ B . B はユーザ A . A が課金した情報に基づいて課金するようにしてもよい。

限定ではなく例として、ユーザ B . B の端末 2 0 B の表示部 2 4 において他ユーザ課金済み情報表示領域が表示されたときに、ユーザ B . B はユーザ A . A が課金した情報に基づいて課金するようにしてもよく、この場合、他ユーザ課金済み情報表示領域には、課金

50

を行うための課金設定ボタン（限定ではなく例として、「このコマにお布施」の文字を含むボタン）が含まれてもよい。

【 0 3 2 1 】

< 処理 >

図 5 - 4 は、本実施例において各装置が実行する処理の流れの一例を示すフローチャートである。この図では、左側から順に、端末 2 0 A の制御部 2 1 が実行する処理、サーバ 1 0 の制御部 1 1 が実行する処理、端末 2 0 B の制御部 2 1 が実行する処理をそれぞれ示している。

【 0 3 2 2 】

なお、課金情報の共有は、必ずしもデジタルコンテンツ（デジタルコンテンツに含まれるページ等）が端末 2 0 の表示部 2 4 に表示されている状態で行われなくてもよく、限定ではなく例として、ブックリーダーアプリケーションのホーム画面等から行うことができるようにしてもよい。

【 0 3 2 3 】

端末 2 0 A の制御部 2 1 は、入出力部 2 3 を介して自分の課金情報を共有するユーザ入力となされたか否かを判定し（A 5 1 0）、なされたと判定したならば（A 5 1 0 : Y E S）、限定ではなく例として友だちとして登録されたユーザの中から共有対象を設定するための共有対象設定情報を表示部 2 4 に表示させる（A 5 2 0）。

【 0 3 2 4 】

ここで、友だちは、限定ではなく例として、ブックリーダーアプリケーションにおいて、自己のユーザ（自己のアカウント）と関連付けられたユーザ（アカウント）とすることができる。

このアカウントの関連付けのデータ（友だち登録データ）がサーバ 1 0 で記憶され、端末 2 0 A が、友だち登録データをサーバ 1 0 に要求し、サーバ 1 0 から友だち登録データを取得するようにしてもよい。

なお、端末 2 0 A でも友だち登録データを記憶するようにしてもよい。

【 0 3 2 5 】

次いで、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、入出力部 2 3 を介して共有対象を選択するユーザ入力となされたか否かを判定し（A 5 3 0）、なされたと判定したならば（A 5 3 0 : Y E S）、限定ではなく例として、記憶部 2 8 に記憶されたアプリケーション ID 2 8 3（端末 2 0 A、またはユーザ A、A のアプリケーション ID）と、共有対象として選択されたユーザのアプリケーション ID（この例では、共有対象として選択された端末 2 0 B、またはユーザ B、B のアプリケーション ID）と、デジタルコンテンツ ID と、そのデジタルコンテンツ ID によって識別されるデジタルコンテンツのうちの共有する課金済みのデジタルコンテンツ要素のデジタルコンテンツ要素 ID とを含む共有要求情報を、通信 I / F 2 2 によってサーバ 1 0 に送信する（A 5 4 0）。

そして、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、A 5 9 0 の終了判定に処理を移す。

【 0 3 2 6 】

サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、通信 I / F 1 4 によって共有要求情報を受信したか否かを判定し（S 5 1 0）、受信したと判定したならば（S 5 1 0 : Y E S）、受信した共有要求情報に基づいて端末 2 0 A のユーザ A、A の課金情報を特定し、これを共有課金情報として通信 I / F 1 4 によって端末 2 0 B に送信する（S 5 2 0）。

【 0 3 2 7 】

なお、共有課金情報は、ユーザ B、B から見て他ユーザ（ユーザ A、A）の課金情報であるため他ユーザ課金情報の一種と捉えてもよい。

また、共有課金情報には、ユーザ A、A による課金金額と課金回数との少なくともいづれか一方の情報を含めてもよい。

【 0 3 2 8 】

端末 2 0 B の制御部 2 1 は、通信 I / F 2 2 によってサーバ 1 0 から共有課金情報を受信したか否かを判定し（B 5 1 0）、受信したと判定したならば（B 5 1 0 : Y E S）、

10

20

30

40

50

受信した共有課金情報を表示部 2 4 に表示させる (B 5 2 0)。

【 0 3 2 9 】

なお、端末 2 0 B でブックリーダーアプリケーションが起動されていない場合は、プッシュ通知等によって共有課金情報を受信したことを表示部 2 4 に表示するなどして通知し、この通知に対するユーザ入力となされたことに基づいて、ブックリーダーアプリケーションを起動させて対応する箇所を表示部 2 4 に表示させるようにしてもよい。

また、自動的にブックリーダーアプリケーションを起動させて対応する箇所を表示部 2 4 に表示させるようにしてもよい。

【 0 3 3 0 】

次いで、端末 2 0 B の制御部 2 1 は、入出力部 2 3 を介してその共有課金情報に基づいて課金するユーザ入力となされたか否かを判定し (B 5 3 0)、なされたと判定したならば (B 5 3 0 : Y E S)、その共有課金情報に含まれるデジタルコンテンツ要素に課金するための課金要求情報を通信 I / F 2 2 によってサーバ 1 0 に送信する (B 5 4 0)。

【 0 3 3 1 】

S 5 2 0 のステップの後、サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、通信 I / F 1 4 によって課金要求情報を受信したか否かを判定し (S 5 3 0)、受信したと判定したならば (S 5 3 0 : Y E S)、前述した課金決済処理 (S 1 2 0) と、課金決済結果情報の送信 (S 1 5 0) とを行う。

そして、サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、S 5 9 0 の終了判定に処理を移す。

【 0 3 3 2 】

B 5 4 0 のステップの後、端末 2 0 B の制御部 2 1 は、通信 I / F 2 2 によってサーバ 1 0 から受信した課金決済結果情報を表示部 2 4 に表示させる (B 5 5 0)。

そして、端末 2 0 B の制御部 2 1 は、B 5 9 0 の終了判定に処理を移す。

【 0 3 3 3 】

なお、課金共有情報に基づいて他ユーザが課金できるようにすることは必須ではなく、本処理において、S 5 3 0 ~ S 1 5 0 のステップと、B 5 3 0 ~ B 5 5 0 のステップとを省略してもよい。つまり、課金情報を共有することができるのみとしてもよい。

【 0 3 3 4 】

< 第 5 実施例の効果 >

本実施例は、端末 2 0 は、自己の端末 2 0 のユーザによる入力に基づいて、自己の端末 2 0 のユーザが課金したデジタルコンテンツ要素 (限定ではなく、コンテンツの少なくとも一部の一例) に関する情報を、友だち等のユーザ (限定ではなく、端末のユーザとは異なるユーザの一例) に共有することに関する処理を制御部 2 1 によって行う構成を示している。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末は、端末のユーザが課金したコンテンツの少なくとも一部に関する情報を、端末のユーザとは異なるユーザに共有することができる。これにより、限定ではなく例として、その情報を共有されたユーザは、その情報に基づいて、同じコンテンツの少なくとも一部や、関連するコンテンツの少なくとも一部に課金する可能性が生ずる。

【 0 3 3 5 】

< 第 5 変形例 (1) >

端末 2 0 のユーザが、課金したデジタルコンテンツの少なくとも一部の一覧を確認できるようにしてもよい。自分が課金したデジタルコンテンツの少なくとも一部の一覧を確認できれば、ユーザによって便利である可能性がある。

【 0 3 3 6 】

この場合、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、限定ではなく例として図 3 - 6 の処理の A 3 1 0 ~ A 3 2 0 のステップと同様に、自ユーザ課金履歴情報 (自ユーザ課金一覧情報と称してもよい。) をサーバ 1 0 に要求し、サーバ 1 0 から自ユーザ課金履歴一覧情報を受信して表示部 2 4 に表示するようにすることができる。この場合、サーバ 1 0 は、限定ではなく例として、各々のデジタルコンテンツ要素に対する課金金額と課金回数とのうちの少な

10

20

30

40

50

くともいずれか一方の情報を含む自ユーザ課金履歴情報を端末 20 A に送信することができる。

【0337】

また、この場合、第 5 実施例のように、端末 20 のユーザが、自ユーザ課金履歴情報・自ユーザ課金一覧情報が表示部 24 に表示された自己の端末 20 に対して共有するユーザ入力を行うことに基づいて、友だち等の他ユーザに対して、この自ユーザ課金履歴情報・自ユーザ課金一覧情報を共有することができるようにしてもよい。

なお、共有する手法については、図 5 - 4 に示した処理に基づいて同様に実現可能であるため、詳細な説明は省略する。

【0338】

本変形例は、端末 20 が、自ユーザ課金履歴情報・自ユーザ課金一覧情報（限定ではなく、端末のユーザが課金したコンテンツの少なくとも一部の一覧の一例）を表示部 24 に表示する構成を示している。

このような構成により得られる変形例の効果の一例として、端末は、端末のユーザが課金したコンテンツの少なくとも一部の一覧を表示部に表示して、端末のユーザに確認させることができる。

【0339】

また、本変形例は、端末 20 は、上記の一覧が表示部 24 に表示された自己の端末 20 に対する自己の端末 20 のユーザによる入力に基づいて、上記の一覧を自己の端末 20 のユーザとは異なるユーザに共有することに関する処理を制御部 21 によって行う構成を示している。

このような構成により得られる変形例の効果の一例として、端末は、端末のユーザが課金したコンテンツの少なくとも一部の一覧を、端末のユーザとは異なるユーザに共有することができる。これにより、限定ではなく例として、その情報を共有されたユーザは、その情報に基づいて、同じコンテンツの少なくとも一部や、関連するコンテンツの少なくとも一部に課金する可能性が生ずる。

【0340】

< 第 6 実施例 >

第 6 実施例は、端末 20 のユーザにデジタルコンテンツの少なくとも一部に課金してもらうように誘導する 1 つの手法に関する実施例である。

ユーザによっては、デジタルコンテンツを初回に閲覧するような場合は、その内容に集中しており、そのデジタルコンテンツの少なくとも一部に課金しようと思わなかったり、そこまで考えが及ばなかったりするような場合があり得る。

【0341】

第 6 実施例に記載の内容は、他の各実施例や他の各変形例のいずれにも適用可能である。

また、既出の構成要素と同一の構成要素については同一の符号を付して、再度の説明を省略する。

【0342】

本実施例では、デジタルコンテンツをユーザに閲覧し直してもらう工夫をすることによって、ユーザにデジタルコンテンツ要素への課金を促す。

【0343】

具体的には、端末 20 の制御部 21 が、限定ではなく例として、自己の端末 20 のユーザがデジタルコンテンツを最後まで閲覧したと判定したタイミング等のタイミングで、そのデジタルコンテンツを最初から閲覧できるようにするための導線となる情報（表示）や、そのデジタルコンテンツのうちの特定のページに戻って閲覧できるようにするための導線となる情報（表示）を表示部 24 に表示する。これらの情報は、限定ではなく例として、デジタルコンテンツ要素への課金に関連する情報（以下、「課金関連情報」と称する。）と捉えてもよい。

【0344】

10

20

30

40

50

前述したように、端末 20 の制御部 21 は、限定ではなく例として、デジタルコンテンツの最終ページが表示部 24 に表示された場合に、端末 20 のユーザによってデジタルコンテンツが最後まで閲覧されたと判定するようにしてもよい。

【0345】

なお、最終ページは、巻末、あとがき、奥付等の部分としてもよいし、そうしなくてもよい。

巻末、あとがき、奥付等の部分が表示部 24 に表示されたことを条件としてもよいし、そうしなくてもよい。

また、裏表紙が表示部 24 に表示されたことを条件としてもよいし、そうしなくてもよい。

10

【0346】

<表示画面>

図 6 - 1 は、本実施例において端末 20 A の表示部 24 に表示される画面の遷移の一例を示す図である。

【0347】

図 6 - 1 上側は、ブックリーダーアプリケーションの漫画表示画面であり、図 1 - 11 上側とは異なり、漫画情報表示領域の右部に、第 1 漫画情報（限定ではなく例として、この漫画の 164 ページ）が表示されており、漫画表示領域の左部に、巻末漫画情報が表示されている。右部に表示された漫画の 164 ページは、限定ではなく例として、この漫画の最終ページの一例とすることができる。

20

【0348】

巻末漫画情報は、限定ではなく例として、漫画タイトル情報 / 漫画巻数情報（限定ではなく例として、「 の大冒険 / 第 2 巻」の文字）と、「気になるシーンを読み返しませんか？」の文字と、しおり情報（限定ではなく例として、しおりを示す白いアイコンおよび「あなたのしおり」の文字、しおりを示す黒いアイコンおよび「p . 67」の文字、しおりを示す黒いアイコンおよび「p . 134」の文字）と、他ユーザコメント情報（限定ではなく例として、コメントを示す白いアイコンおよび「友だちのコメント」、ユーザ B . B のアイコン画像および「「キャラ A カッコよすぎ！」 > > p . 164」の文字、ユーザ C . C のアイコン画像および「「キャラ B 渋いな ~ 」 > > p . 22」の文字）と、この漫画を始めから読み返すための読み返しボタン BT 11（限定ではなく例として、「最初から読み返す」の文字を含むボタン）と、この漫画の次の巻を読むための次巻ボタン BT 12（限定ではなく例として、「第 3 巻を読む」の文字を含むボタン）とが表示されている。

30

【0349】

なお、しおり情報のうち「p . 67」の文字と「p . 134」の文字は、リンクが設定されたリンク情報（リンクコンテンツ）であり、これらの文字がユーザによってタッチされると、これらの文字（ページ番号）が示すページの漫画表示画面に遷移するように構成されている。

また、他ユーザコメント情報のうち「「キャラ A カッコよすぎ！」 > > p . 164」の文字と「「キャラ B 渋いな ~ 」 > > p . 22」の文字も同様であり、これらの文字がユーザによってタッチされると、これらの文字（ページ番号）が示すページの漫画表示画面に遷移するように構成されている。

40

【0350】

限定ではなく例として、図 6 - 1 上側のように、「「キャラ B 渋いな ~ 」 > > p . 22」の文字がユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、図 6 - 1 下側のような表示がなされる。

この例では、「「キャラ B 渋いな ~ 」 > > p . 22」のコメントを投稿したユーザ（この例では、ユーザ B . B）が 22 ページの 2 コマ目のコマのキャラクタ B のセリフに対してコメントをしていたことに基づき、図 6 - 1 下側では、22 ページの 2 コマ目のコマのキャラクタ B のセリフの吹き出しが選択態様で表示されている。また、このセリフの吹き

50

出しの右上部に重畳して、ユーザ B、B がコメントしたことを示すコメントアイコン C I C（本例では、コメントを示す黒いアイコン）と、そのコメントをしたユーザ B、B を示すユーザアイコン U I C とを含むコメント情報が表示されている。

【0351】

この状態で課金ボタン B B T がユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、図 6 - 1 上側の漫画表示画面に重畳して、選択中のセリフの吹き出しに対する課金金額を設定するための、前述した課金設定領域 B S R が表示される。

【0352】

課金設定領域 B S R には、課金金額情報（本例では、「このセリフへのお布施」の文字、セリフのデフォルトの課金金額（この例では 100 円）、課金金額を増減させるためのボタン）と、前述した課金実行ボタン B T 1 と、前述した課金中止ボタン B T 2 とが表示されている。

【0353】

限定ではなく例として、課金金額として「100 円」が設定された状態で、課金実行ボタン B T 1 がユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、選択状態にあったセリフの吹き出しの表示態様が元の状態に戻るとともに、このセリフの吹き出しの右上部に重畳してコメントアイコン C I C とともに課金済みアイコン（本例では、「¥」の文字を含むアイコン）が表示される（不図示）。

【0354】

このように、漫画の巻末における他ユーザのコメントから、そのコメントが示す漫画の該当箇所に飛べるような導線を確認するとともに、その該当箇所が選択された状態で漫画表示画面が表示されることによって、他ユーザがコメントしたデジタルコンテンツ要素への課金を容易に行うことができる。

【0355】

なお、第 1 実施例で説明したように、ページ以外のデジタルコンテンツ要素に対してしおりを設定できるようにしてもよい。この場合、限定ではなく例として図 6 - 1 上側の「あなたのしおり」の欄に、しおりが設定されたコマ、シーン、セリフ、キャラクタ等の情報をリンク付きで表示させ、上記と同様の処理を行うようにしてもよい。

【0356】

< 処理 >

図 6 - 2 は、本実施例において端末 20 A の制御部 21 によって実行されるコンテンツ表示処理の流れの一例を示すフローチャートである。

端末 20 A の制御部 21 は、表示部 24 の表示設定に基づいて、デジタルコンテンツのページを表示部 24 に表示させる（A610）。

【0357】

A610 のステップにおいて最終ページを表示させる場合、端末 20 A の制御部 21 は、限定ではなく例として、前述した、端末 20 のユーザにデジタルコンテンツの再度の閲覧を促すメッセージ等の情報と、しおりの情報と、友だちからのコメントの情報とのうちの少なくともいずれか 1 つの情報を、表示部 24 に表示させるようにすることができる。

【0358】

しおりの情報は、限定ではなく例として、後述する A630 のステップで設定されるしおりの情報に基づいて表示するようにすることができる。

【0359】

友だちからのコメントの情報は、限定ではなく例として、限定ではなく例として、最終ページを表示させる際に、端末 20 A の制御部 21 が友だちからのコメントの情報をサーバ 10 に要求し、サーバ 10 から受信することによって取得した情報に基づいて表示するようにすることができる。

なお、友だちからのコメントの情報をサーバ 10 から取得するタイミングは、最終ページを表示するタイミングに限らず、これよりも早いタイミングとしてもよい。

【0360】

10

20

30

40

50

その後、端末 20 A の制御部 21 は、現在表示部 24 に表示させているページに対して、入出力部 23 を介してしおりを設定するユーザ入力（限定ではなく例として、しおりボタン M B T の操作）がなされたか否かを判定する（A 6 2 0）。

【0 3 6 1】

なされたと判定したならば（A 6 2 0：Y E S）、端末 20 A の制御部 21 は、しおり設定処理を行う（A 6 3 0）。具体的には、限定ではなく例として、現在利用しているデジタルコンテンツのデジタルコンテンツ ID に対応させて、ユーザによってしおりを設定するページとして選択されたページのページ番号と、記憶部 28 に記憶されているアプリケーション ID とを関連付けて記憶部 28 に記憶させる。

なお、しおりの情報が、サーバ 10 の記憶部 15 に記憶されるようにしてもよい。

10

【0 3 6 2】

その後、端末 20 A の制御部 21 は、入出力部 23 を介して次を表示するユーザ入力（A 6 4 0）がなされたか否かを判定する（A 6 4 0）。

なされなかったと判定したならば（A 6 4 0：N O）、端末 20 A の制御部 21 は、A 6 9 0 に処理を移す。

一方、なされたと判定したならば（A 6 4 0：Y E S）、端末 20 A の制御部 21 は、最終ページを表示部 24 に表示中であるか否かを判定する（A 6 5 0）。

【0 3 6 3】

最終ページを表示中ではないと判定したならば（A 6 5 0：N O）、端末 20 A の制御部 21 は、次に表示するページのページ番号で表示部 24 の表示設定を更新する（A 6 6 0）。そして、端末 20 A の制御部 21 は、A 6 1 0 に処理を戻す。

20

【0 3 6 4】

一方、最終ページを表示部 24 に表示中であると判定したならば（A 6 5 0：Y E S）、端末 20 A の制御部 21 は、入出力部 23 を介して特定のページに戻るためのユーザ入力（A 6 7 0）がなされたか否かを判定する（A 6 7 0）。具体的には、上記の各種の情報に基づき、限定ではなく例として、リンク形式で表示されたページ番号に対するユーザ入力（A 6 7 0）がなされたか否かを判定する。

【0 3 6 5】

なされたと判定したならば（A 6 7 0：Y E S）、端末 20 A の制御部 21 は、戻るページとしてユーザによって選択された戻る先のページのページ番号で表示部 24 の表示設定を更新する（A 6 8 0）。そして、端末 20 A の制御部 21 は、A 6 1 0 に処理を戻す。

30

【0 3 6 6】

A 6 7 0 において戻らないと判定したならば（A 6 7 0：N O）、端末 20 A の制御部 21 は、入出力部 23 を介して前を表示するユーザ入力（A 6 8 1）がなされたか否かを判定する（A 6 8 1）。

なされたと判定したならば（A 6 8 1：Y E S）、端末 20 A の制御部 21 は、前に戻って表示するページのページ番号で表示部 24 の表示設定を更新する（A 6 8 5）。そして、端末 20 A の制御部 21 は、A 6 1 0 に処理を戻す。

【0 3 6 7】

40

A 6 8 1 において入力（A 6 8 1）がなされなかったと判定したならば（A 6 8 1：N O）、端末 20 A の制御部 21 は、入出力部 23 を介してデジタルコンテンツの表示を終了するユーザ入力（A 6 9 0）がなされたか否かを判定するなどして、処理を終了するか否かを判定する（A 6 9 0）。

処理を終了しないと判定したならば（A 6 9 0：N O）、端末 20 A の制御部 21 は、A 6 1 0 に処理を戻す。

一方、処理を終了すると判定したならば（A 6 9 0：Y E S）、端末 20 A の制御部 21 は、デジタルコンテンツ表示処理を終了する。

【0 3 6 8】

< 第 6 実施例の効果 >

50

本実施例は、端末 20 が、デジタルコンテンツを最初から表示するための情報や、ページに設定されたしおりの情報、友だちからのコメントの情報等の情報（限定ではなく、表示部に表示されたコンテンツを表示部に表示することに関する第 4 情報の一例）を表示部 24 に表示する構成を示している。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、第 4 情報に基づいて、表示部に表示されたコンテンツを表示部に表示させることができる。

【0369】

また、この場合、端末 20 は、自己の端末 20 のユーザによる、表示部 24 に表示されたデジタルコンテンツを最初から表示するための情報（限定ではなく、第 4 情報の一例）に対する入力に基づいて、デジタルコンテンツを最初から表示部 24 に表示させるようにしてもよい。

10

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末は、端末のユーザによる、表示部に表示された第 4 情報に対する入力に基づいて、コンテンツを最初から表示することができる。これにより、端末のユーザが、コンテンツを最初から閲覧し直すなどすることが可能となるため、コンテンツの少なくとも一部に課金する動機付けを与えることができる。

【0370】

また、この場合、端末 20 は、自己の端末 20 のユーザによる、表示部 24 に表示されたデジタルコンテンツを最初から表示するための情報や、ページに設定されたしおりの情報、友だちからのコメントの情報等の情報（限定ではなく、第 4 情報の一例）に対する入力に基づいて、デジタルコンテンツに含まれるページ（限定ではなく、コンテンツに含まれる一部分の一例）を表示部 24 に表示するようにしてもよい。

20

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末は、端末のユーザによる、表示部に表示された第 4 情報に対する入力に基づいて、コンテンツに含まれる一部分を表示することができる。これにより、端末のユーザが、コンテンツの任意の部分を閲覧し直すなどすることが可能となるため、コンテンツの少なくとも一部に課金する動機付けを与えることができる。

【0371】

< 第 6 変形例（1） >

上記の実施例に関連し、限定ではなく例として、端末 20 の表示部 24 に少なくとも 1 回表示されたページが再び表示されなければ、端末 20 のユーザが課金することができないようにしてもよい。

30

【0372】

前述したように、端末 20 のユーザがデジタルコンテンツを初回に閲覧するような場合は、その内容に集中しており、そのデジタルコンテンツの少なくとも一部に課金しようと思わなかったり、そこまで考えが及ばなかったりするような場合がある。このため、限定ではなく例として、端末 20 の表示部 24 に少なくとも 1 回表示されたページが、再び端末 20 の表示部 24 に表示されたような場合に、課金を可能とすることが考えられる。

【0373】

図 6 - 3 は、本変形例において端末 20 A の表示部 24 に表示される画面の遷移の一例を示す図である。

40

【0374】

この例では、図 6 - 3 上側の表示画面は、ユーザ A . A がこの漫画を読むのが初めてである場合の表示画面の一例であり、図 6 - 3 下側の表示画面は、ユーザ A . A がこの漫画を読むのが 2 回目以降である場合の表示画面の一例である。ユーザ A . A がこの漫画を読むのが 2 回目以降である場合には、限定ではなく例として、途中まで読んだ漫画を戻って任意のページから読んだ場合や、限定ではなく例として、最後まで読んだ漫画を戻って任意のページから読んだ場合などを含めることができる。

【0375】

図 6 - 3 上側は、ブックリーダーアプリケーションにおいてこの漫画を読むのが初めて

50

である場合の漫画表示画面であり、この例では、コマ P N 1 が課金対象として選択され選択態様で表示されているものの、課金ボタン B B T が他のボタンとは異なる表示態様（以下、適宜「不能態様」と称する。）で表示されている。具体的には、限定ではなく例として、課金ボタン B B T の表示態様が不能態様である場合、端末 2 0 の制御部 2 1 によってハッチング処理されるなどして表示される。

【 0 3 7 6 】

限定ではなく例として、選択中のコマがある状態であっても、課金ボタン B B T の表示態様が不能態様である状態で、課金ボタン B B T がユーザによってタッチされても、限定ではなく例として、選択中のコマに対する課金金額を設定するための課金設定領域が表示されない。

10

【 0 3 7 7 】

図 6 - 3 下側は、ブックリーダーアプリケーションにおいてこの漫画を読むのが初めてではない場合（限定ではなく例として、2 回目以降の場合）の漫画表示画面であり、図 6 - 1 上側とは異なり、課金ボタン B B T の表示態様が不能態様で表示されていない。

【 0 3 7 8 】

限定ではなく例として、選択中のコマ（この例ではコマ P N 1）がある状態で、課金ボタン B B T がユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、図 6 - 1 下側のような表示がなされる。

この画面では、図 6 - 1 上側の漫画表示画面に重畳して、選択中のコマ P N 1 に対する課金金額を設定するための、前述した課金設定領域 B S R が表示されている。

20

【 0 3 7 9 】

このように、ブックリーダーアプリケーションにおいてこの漫画を読むのが初めてである場合に、課金ボタン B B T の操作を受け付けていないことを示す表示態様で課金ボタン B B T を表示することによって、漫画における課金が制限されていることをユーザが容易に認識することができる。また、ブックリーダーアプリケーションにおいてこの漫画を読むのが初めてでない場合に、課金ボタン B B T の操作を受け付けていることを示す表示態様で課金ボタンを表示することによって、漫画における課金が制限されていないことをユーザが容易に認識することができる。

【 0 3 8 0 】

この場合、端末 2 0 の制御部 2 1 は、表示部 2 4 にページを表示させた場合に、そのページのページ番号と関連付けて、そのページが表示されたことを示すページ表示フラグを「 O N 」に設定する。表示フラグは、デフォルトでは「 O F F 」としておくことができる。

30

【 0 3 8 1 】

端末 2 0 の制御部 2 1 は、表示部 2 4 に新たにページを表示させる場合、そのページに関連付けて設定されたページ表示フラグを判定し、ページ表示フラグが「 O F F 」に設定されている場合は、入出力部 2 3 を介して課金を行うためのユーザ入力となされた場合であっても、課金要求情報をサーバ 1 0 に送信しないようにすることができる。それに対し、ページ表示フラグが「 O N 」に設定されている場合は、入出力部 2 3 を介して課金を行うためのユーザ入力となされた場合、課金要求情報をサーバ 1 0 に送信するようにすることができる。

40

【 0 3 8 2 】

なお、同じページを再び表示させる場合には、限定ではなく例として、

- ・ そのページよりも前に戻ってから再び表示させる場合
- ・ そのページよりも先に進んでから再び表示させる場合

が考えられる。

【 0 3 8 3 】

本処理では、上記のいずれを適用してもよい。

なお、上記のうちのいずれか一方のみを適用するようにしてもよい。限定ではなく例として、そのページよりも先に進んでから、そのページに戻って表示させる場合に対しての

50

み、上記を適用するようにしてもよい。

また、この場合において、限定ではなく例として、端末 20 の制御部 21 が、最終ページを表示部 24 に表示させた後（ユーザがデジタルコンテンツを最後まで閲覧したと判定した後）、前述したデジタルコンテンツを最初から読むための入力に基づいてデジタルコンテンツを最初から表示させて特定のページを再び表示させる場合や、しおりに基づいて特定のページを再び表示させる場合や、友だちのコメントに基づいて特定のページを表示させる場合等を含めてもよい。

【0384】

本変形例は、端末 20 が、表示部 24 にデジタルコンテンツに含まれるページ（限定ではなく、コンテンツに含まれる一部分の一例）が表示された場合、端末 20 に対する自己の端末 20 のユーザによる入力に基づいて課金することに関する処理を制御部 21 によって行わず、表示部 24 にそのページが再び表示された場合、端末 20 に対する自己の端末 20 のユーザによる入力に基づいて課金することに関する処理を制御部 21 によって行う構成を示している。

このような構成により得られる変形例の効果の一例として、端末が、表示部にコンテンツに含まれる一部分が表示された場合、端末に対する端末のユーザによる入力に基づいて第 1 処理を制御部によって行わず、表示部に一部分が再び表示された場合、端末に対する端末のユーザによる入力に基づいて第 1 処理を制御部によって行うことができる。これにより、限定ではなく例として、コンテンツに含まれる一部分のうちの同じ一部分が再び表示部に表示されなければ、端末のユーザが課金することができないようにすることができる。限定ではなく例として、ユーザが初回にコンテンツを閲覧する場合は、その内容に集中しており、課金しようと考えない場合があり得るが、コンテンツに含まれる一部分のうちの同じ一部分が再び表示部に表示された場合、ユーザはその一部分を少なくとも 1 回は閲覧済みである可能性があるため、課金しようとする場合があり得る。

【0385】

< 第 6 変形例（2） >

上記の実施例において、少なくとも 1 回目にデジタルコンテンツが端末 20 の表示部 24 に表示される場合と、2 回目以降にそのデジタルコンテンツが端末 20 の表示部 24 に表示される場合とで、その表示内容や表示態様を異ならせるようにしてもよい。これも、デジタルコンテンツをユーザに閲覧し直してもらう工夫の一例である。

【0386】

前述したように、便宜的に、デジタルコンテンツとして、コンテンツ A（モノクロで表示されるコンテンツ）と、コンテンツ B（カラーで表示されるコンテンツ）とを考える。

なお、これらのコンテンツは、限定ではなく例として、カラーであるかモノクロであるかの相違だけで、内容は同じとしてもよい。

【0387】

前述したように、端末 20 の制御部 21 は、限定ではなく例として、サーバ 10 からコンテンツ A とコンテンツ B とを受信する。この受信のタイミングは、限定ではなく例として、デジタルコンテンツの購入時等としてもよいが、必ずしも同じタイミングで受信しなくてもよい。

端末 20 の制御部 21 は、限定ではなく例として、1 回目はコンテンツ A を表示部 24 に表示し、2 回目以降はコンテンツ B を表示部 24 に表示する。

【0388】

また、限定ではなく例として、端末 20 が、オリジナルのデジタルコンテンツとはその内容やそのデジタルコンテンツ要素の少なくとも一部が異なるデジタルコンテンツ（以下、「一部改変デジタルコンテンツ」と称する。）を 1 回目に表示部 24 に表示し、オリジナルのデジタルコンテンツを 2 回目以降に表示部 24 に表示するようにしてもよい。この場合、一部改変デジタルコンテンツでは、限定ではなく例として、オリジナルのデジタルコンテンツに登場する一部のキャラクタ（限定ではなく例として、モブキャラ）を別のキャラクタに置き換えたり、そのセリフの一部を異ならせるなどしてもよい。

【 0 3 8 9 】

また、この場合、ユーザの中には、オリジナルデジタルコンテンツと一部改変デジタルコンテンツとの相違点に気付く者がいる可能性がある。そこで、限定ではなく例として、端末 2 0 の入出力部 2 3 を介して相違箇所（相違部分）に対する課金を行うためのユーザ入力が行われ、端末 2 0 から課金要求情報がサーバ 1 0 に送信された場合、サーバ 1 0 が課金決済処理を行った後、設定されたタイミングで、そのユーザの端末 2 0 に特典情報を送信するようにしてもよい。特典（特典情報）としては、第 4 実施例で説明したような各種の特典を付与するようにすることができる。

【 0 3 9 0 】

なお、課金を必須とせず、端末 2 0 が、入出力部 2 3 を介して相違箇所に対するユーザ入力が行われたことに基づいて、その相違箇所をサーバ 1 0 に通知することに関する確認情報を表示部 2 4 に表示させる。そして、その確認情報に対して承諾するユーザ入力が行われたことに基づいて、端末 2 0 が、相違箇所を識別するための情報（対応するデジタルコンテンツ要素 ID 等）を含む相違通知情報をサーバ 1 0 に送信するようにしてもよい。そして、サーバ 1 0 が、相違通知情報を端末 2 0 から受信した場合に、そのユーザの端末 2 0 に特典情報を送信するようにしてもよい。つまり、課金を伴わず、相違点を見つけたことに對して特典を付与するようにしてもよい。

【 0 3 9 1 】

< 第 6 変形例（ 3 ） >

上記のように、端末 2 0 のユーザが、デジタルコンテンツを最初から閲覧し直したり、特定のページを再び閲覧することによって、そのデジタルコンテンツの少なくとも一部に課金するような場合がある。

その一方で、端末 2 0 のユーザは、そのデジタルコンテンツの全部または一部を少なくとも 1 回は閲覧済みであるため、そのデジタルコンテンツの続きのデジタルコンテンツなどの他のデジタルコンテンツに興味を持ち、それを閲覧したいと考えるような場合があり得る。このような場合、ユーザはデジタルコンテンツを再び閲覧している（戻って閲覧している）ことに起因して、他のデジタルコンテンツに移行しづらくなる可能性がある。

また、ブックリーダーサービスの事業者やデジタルコンテンツに関する筆者・著者・作者等にとっては、他のデジタルコンテンツも購入してユーザに閲覧してもらいたいと考える場合があり得る。

【 0 3 9 2 】

そこで、端末 2 0 が、限定ではなく例として、ユーザによってデジタルコンテンツが再び閲覧されて課金された場合に、他のデジタルコンテンツに移行するための導線となる情報（表示）を表示部 2 4 に表示するようにしてもよい。

【 0 3 9 3 】

図 6 - 4 は、本変形例において端末 2 0 A の表示部 2 4 に表示される画面の遷移の一例を示す図である。この例は、ユーザが 2 3 ページに戻ってからコマ P N 1 に対して課金が行われた後に表示される画面の一例である。

【 0 3 9 4 】

限定ではなく例として、図 1 - 1 2 上側のように、課金実行ボタン B T 1 がユーザによってタッチされて課金が行われると、限定ではなく例として、図 6 - 4 上側のような表示がなされる。

この画面は、ブックリーダーアプリケーションの漫画表示画面であり、図 1 - 1 2 下側とは異なり、図 1 - 1 1 下側の漫画表示画面に重畳して、他の漫画をレコメンド（お勧め）するための漫画レコメンド領域 R C M R が表示されている。

【 0 3 9 5 】

漫画レコメンド領域 R C M R には、漫画レコメンド情報（本例では、「このコマにお布施した人はこんな作品も読んでいます」の文字、第 1 漫画レコメンド情報（本例では、
の大冒険 / 第 3 巻の表紙および「 の大冒険 / 第 3 巻」の文字）、第 2 漫画レコメンド情報（本例では、X X 物語 / 第 5 巻の表紙および「 X X 物語 / 第 5 巻」の文字））と、

10

20

30

40

50

この漫画レコメンド領域を閉じるための閉じるボタン（本例では、「×」の記号を含むボタン）とが表示されている。

【0396】

なお、この漫画レコメンド領域に表示される漫画レコメンド情報として、現在読んでいる漫画の本巻の次の巻や、このコマに課金したユーザからよく読まれている漫画等が表示されている例を示したが、このような形態に限らず、現在読んでいる漫画の作者と同じ作者の漫画や課金したコマのシーンに類似したシーンがある他の漫画等が表示されてもよい。

【0397】

漫画レコメンド情報のうち第1漫画レコメンド情報と第2漫画レコメンド情報は、限定ではなく例として、リンク情報を含むリンクコンテンツであり、限定ではなく例として、これらの漫画レコメンド情報がユーザによってタッチされると、これらの漫画レコメンド情報が示す漫画の漫画表示画面に遷移するように構成されている。

【0398】

限定ではなく例として、図6-4上側のように、第1漫画レコメンド情報がユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、図6-4下側のような表示がなされる。

この画面は、ブックリーダーアプリケーションにおける「 の大冒険 / 第3巻」の漫画表示画面であり、図6-4上側とは異なり、漫画情報表示領域の右部に、第1漫画情報（限定ではなく例として、この漫画の表紙の裏）が表示されており、漫画表示領域の左部に、第2漫画情報（限定ではなく例として、この漫画のタイトルページ）が表示されている。

【0399】

ここで、ユーザA、Aが「 の大冒険 / 第3巻」の漫画を初めて読むものとする。この場合、図6-4下側に示すように課金ボタンBBTが不能態様で表示されていることによって、漫画における課金が制限されていることをユーザが容易に認識することができる。

【0400】

このように、現在読んでいる漫画において課金をした後に、この漫画に関連する他の漫画に容易に飛べるような導線を確認することによって、ユーザに他の漫画を読む動機を与えることができる。

【0401】

なお、上記の例では、戻ってからユーザによって課金された場合に、端末20が、他のデジタルコンテンツをユーザが閲覧するための導線となる情報を表示部24に表示することとしたが、これに限定されない。

戻ることは必須ではなく、限定ではなく例として、初回閲覧時に、ユーザによって課金されたことに基づいて、上記と同様の表示を行うようにしてもよい。

【0402】

また、ユーザによっては、課金をする目的ではなく、コンテンツの内容を再確認する目的などで特定のページに戻るような場合があり得る。

この場合、端末20の制御部21は、限定ではなく例として、自己の端末20のユーザによって課金等がされていなくても、他ユーザに人気のあるページ（以下、「人気ページ」と称する。）が表示部24に表示された場合に、上記と同様の他のデジタルコンテンツをユーザが閲覧するための導線となる情報を表示するようにしてもよい。

【0403】

ここで、人気ページは、限定ではなく例として、以下のうちの少なくともいずれか1つのページとしてもよい。

（C-1）課金回数が設定回数以上（または設定回数超）であるページ

（C-2）課金金額が設定金額以上（または設定金額超）であるページ

（C-3）課金ランキングが上位（限定ではなく例として、1位～3位）であるページ

（C-4）課金回数と課金金額との少なくともいずれか一方の情報に基づいて算出され

たユーザの熱中度が設定値以上（または設定値超）であるページ

【0404】

なお、これらの他にも、限定ではなく例として、以下のうちの少なくともいずれか1つのページを上記の人気ページに含めてもよい。

（C-5）コメント回数が設定回数以上（または設定回数超）であるページ

（C-6）端末20で設定回数以上（または設定回数超）表示されたページ

【0405】

これらの情報は、限定ではなく例として、サーバ10によって集計されるようにすることができる。

【0406】

なお、端末20でページが表示されたか否かは、限定ではなく例として、端末20の制御部21が、ページを表示部24に表示するごとに、そのページを表示したことを示す情報（以下、「ページ表示情報」と称する。）をサーバ10に送信するようにすることでサーバ10が把握できるようにすることができる。そして、サーバ10は、ページごとに、そのページが表示された回数を集計するようにすることができる。

【0407】

なお、デジタルコンテンツ要素をページとするのではなく、デジタルコンテンツ要素をページに含まれる要素（限定ではなく例として、コマ、キャラクタのセリフ等）とし、これらの要素を含むページであって、上記と同様の条件を満たすページを「人気ページ」としてもよい。

【0408】

<第6変形例（4）>

上記のように、デジタルコンテンツをユーザに再び閲覧させるため、限定ではなく例として、端末20が、デジタルコンテンツが表示部24に表示されている画面とは異なる画面に、自己の端末20のユーザが閲覧済みのデジタルコンテンツの情報を表示させるようにしてもよい。具体的には、限定ではなく例として、ブックリーダーアプリケーションのホーム画面（またはトップ画面）に、自己の端末20のユーザが閲覧済みのデジタルコンテンツの情報を表示させるようにしてもよい。

【0409】

この場合、限定ではなく例として、バナー形式や、カルーセル形式、ポップアップ形式といった各種の形式によって、閲覧済みのデジタルコンテンツの情報を表示させてもよい。

また、このデジタルコンテンツの情報に対するユーザ入力が行われた場合、端末20が、限定ではなく例として、そのデジタルコンテンツを最初から表示部24に表示させるようにしてもよい。

【0410】

また、この場合、ユーザが閲覧済みのデジタルコンテンツと関連付けて、ユーザが気になっている箇所に関する情報を表示させてもよい。また、そのユーザが気になっている箇所を表示部24に表示させるための導線となる情報を併せて表示させ、その情報に対するユーザ入力が行われた場合、端末20が、そのユーザが気になっている箇所を表示部24に表示させるようにしてもよい。

【0411】

ユーザが気になっている箇所は、端末20の制御部21が、限定ではなく例として、少なくとも以下のうちのいずれか1つの情報に基づいて推定することができる。

- ・ページ表示時間
- ・ユーザの生体情報
- ・ユーザのアイトラッキング情報

【0412】

ページ表示時間は、そのページが表示部24に表示されていた時間とすることができる。ページ表示時間が長いページは、重要なシーン等を含むページである場合があり、ユー

10

20

30

40

50

ザが気になるページである可能性がある。

ページ表示時間は、各々のページについて、限定ではなく例として、端末 20 の制御部 21 が、ページを表示部 24 に表示したタイミングで時計部 29 A に計時を開始させ、そのページを表示部 24 から非表示としたタイミングで時計部 29 A の計時を停止させるなどすることによって計測することができる。

【0413】

ユーザの生体情報は、限定ではなく例として、ユーザの心拍数、血圧、手汗の量などとすることができる。ユーザの心拍数や血圧が高くなったり、ユーザの手汗が多くなったページは、重要なシーン等を含むページである場合があり、ユーザが気になるページである可能性がある。

10

この場合は、端末 20 に生体センサを設けておき、端末 20 の制御部 21 が、生体センサによって検出された生体情報に基づいて、ユーザが気になっている箇所を推定することができる。

【0414】

ユーザのアイトラッキング情報は、限定ではなく例として、アイトラッキング（視線検出）の技術を用いて検出される情報とすることができる。ユーザが注視していた箇所は、重要なシーン等である可能性がある。

この場合、アイトラッカー（眼の動きを測定する機器）として、限定ではなく例として、後述するメガネ型デバイスであって、限定ではなく例として、アイトラッキングセンサや深度計測カメラ等を備えるメガネ型デバイスを用いることができる。そして、タブレットやスマートフォン等の端末 20 と、このメガネ型デバイスとを通信接続して連携させ、端末 20 の制御部 21 が、メガネ型デバイスを身に着けたユーザの視線を検出することによって、ユーザが注視していた箇所を特定することができる。

20

【0415】

また、端末 20 の制御部 21 が、設定されたタイミングで、上記の各種の表示を表示部 24 に表示させるようにしてもよい。

設定されたタイミングは、限定ではなく例として、節目のタイミングや休暇のタイミング（限定ではなく例として、季節の変わり目、正月、ゴールデンウィーク、お盆、クリスマス、年末など）としてもよい。このようにすることで、過去に閲覧したデジタルコンテンツを端末 20 のユーザにもう一度閲覧させ、課金する動機付けを与えることができる。

30

【0416】

また、年末等のタイミングで、サーバ 10 が、端末 20 のユーザがその年に最も課金したデジタルコンテンツ要素に関する情報（課金回数と課金金額とのうちの少なくともいずれか一方の情報を含めてもよい。）を端末 20 に送信するようにし、端末 20 でその情報が表示されるようにしてもよい。そのユーザが利用した全てのデジタルコンテンツを対象としてもよいし、最も利用回数や利用頻度が高かったデジタルコンテンツを対象としてもよい。

【0417】

また、この場合、そのデジタルコンテンツ要素に関する情報が表示された端末 20 に対する入力に基づいて、端末 20 の制御部 21 が、そのデジタルコンテンツ要素を含むページを表示部 24 に表示させるようにしてもよい。

40

【0418】

なお、この表示画面例については、第 7 変形例で例示する。

【0419】

< 第 7 実施例 >

第 7 実施例は、第 6 実施例にも関連するが、端末 20 のユーザにデジタルコンテンツの少なくとも一部に課金してもらうように誘導する手法に関する実施例である。

第 6 実施例で説明したように、ユーザによっては、デジタルコンテンツを初回に閲覧するような場合は、その内容に集中しており、そのデジタルコンテンツの少なくとも一部に課金しようと思わなかったり、そこまで考えが及ばなかったりする場合があります。

50

。

【 0 4 2 0 】

第 7 実施例に記載の内容は、他の各実施例や他の各変形例のいずれにも適用可能である。

。

また、既出の構成要素と同一の構成要素については同一の符号を付して、再度の説明を省略する。

【 0 4 2 1 】

本実施例では、ユーザに直接的または間接的にデジタルコンテンツ要素への課金を推奨する情報（課金を促す情報）を表示することによって、ユーザにデジタルコンテンツ要素への課金を促す。

具体的には、端末 20 の制御部 21 が、限定ではなく例として、デジタルコンテンツ要素に課金するようユーザに推奨することに関する情報（以下、「課金推奨情報」と称する。）を表示部 24 に表示させる。

なお、課金推奨情報は、課金促進情報等のように称してもよい。

【 0 4 2 2 】

< 表示画面 >

図 7 - 1 は、本実施例において端末 20 A の表示部 24 に表示される画面の一例を示す図である。

図 7 - 1 (1) は、図 6 - 1 上側に示した図と同様に、漫画情報表示領域の右部に、第 1 漫画情報（限定ではなく例として、この漫画の 164 ページ）が表示されており、漫画表示領域の左部に、巻末漫画情報が表示されている。右部に表示された漫画の 164 ページは、限定ではなく例として、この漫画の最終ページの一例とすることができる。

【 0 4 2 3 】

巻末漫画情報は、限定ではなく例として、漫画タイトル情報 / 漫画巻数情報（限定ではなく例として、「 の大冒険 / 第 2 巻」の文字）の他、図 6 - 1 上側に示した図とは異なり「気になったところにお布施してみませんか？」の文字で示される情報が表示されている。この情報は、言うなればユーザに直接的に課金を推奨する課金推奨情報と捉えてもよい。

【 0 4 2 4 】

また、その下には、図 6 - 1 上側に示した図とは異なり「お布施ランキング」（課金ランキング）として課金金額と課金回数との少なくともいずれか一方に基づく人気ページがランキング形式で表示されている。具体的には、この例では、ランキングの第一位として「 P . 5 5 」が表示され、ランキングの第二位として「 P . 9 2 」が表示され、以下同様に表示されている。これらのページの文字は、リンクが設定されたリンク情報（リンクコンテンツ）であり、これらの文字がユーザによってタッチされると、これらの文字（ページ番号）が示すページの漫画表示画面に遷移するように構成されている。この情報は、言うなればユーザに間接的に課金を推奨する課金推奨情報と捉えてもよい。

なお、人気ページは、限定ではなく例として、前述した（ C - 1 ） ~ （ C - 6 ）のうちの少なくともいずれか 1 つの条件を満たすページとしてもよい。

【 0 4 2 5 】

図 7 - 2 (2) では、図 6 - 1 (1) と同様に、「気になったところにお布施してみませんか？」の文字で示される情報が表示され、その下に、図 6 - 1 (1) とは異なり、「あなたが気になっているページ」として、自ユーザ（ユーザ A . A ）が気になっているページの情報が表示されている。自ユーザ（ユーザ A . A ）が気になっているページは、限定ではなく例として、第 6 変形例（ 4 ）で説明したページ表示時間に基づいて表示されるようにすることができる。具体的には、端末 20 A の制御部 21 は、前述した手法に基づいて、各々のページのページ表示時間を計測する。そして、限定ではなく例として、ページ表示時間が設定時間以上（または設定時間超）であるページの情報をユーザが気になっているページの情報として表示部 24 （限定ではなく例として、表示部 24 に表示されたデジタルコンテンツの最後の部分等）に表示させるようにすることができる。

10

20

30

40

50

【 0 4 2 6 】

なお、本表示画面例では、1つの表示画面に2ページ分のページが表示されるため、あくまでこの例では、2ページ分を1つとしてページ表示時間を計測するようにしている。このため、「あなたが気になっているページ」の欄には、同じ表示画面に表示された2ページ分のページの情報を表示している。

【 0 4 2 7 】

具体的には、この例では、最もページ表示時間が長かったページとして「P . 2 2 ~ P . 2 3」がページ表示時間と関連付けて表示され、次にページ表示時間が長かったページとして「P . 4 6 ~ P . 4 7」がページ表示時間と関連付けて表示され、以下同様に表示されている。これらのページの文字は、リンクが設定されたリンク情報（リンクコンテンツ）であり、これらの文字がユーザによってタッチされると、これらの文字（ページ番号）が示すページの漫画表示画面に遷移するように構成されている。この情報は、間接的にユーザに課金を推奨する情報と捉えてもよい。

10

【 0 4 2 8 】

なお、この表示画面例では、ユーザの視点に立って「ページ滞在時間」と表示しているが、「ページ表示時間」と表示してもよい。また、このページ表示時間（ページ滞在時間）の情報は表示させないようにしてもよい。

【 0 4 2 9 】

また、上記の画面において、「気になったところにお布施してみませんか？」の文字で示される情報のみを表示させるようにしてもよい。

20

また、図7 - 1（1）と図7 - 1（2）との少なくともいずれか一方の画面において、「気になったところにお布施してみませんか？」の文字で示される情報は表示させないようにしてもよい。

また、図7 - 1（1）のお布施ランキングの情報と、図7 - 1（2）の気になっているページの情報とを、一緒に表示させるようにしてもよい。

【 0 4 3 0 】

< 処理 >

本実施例では、限定ではなく例として図6 - 2の処理において、端末20Aの制御部21は、新たなページを表示部24に表示した場合に時計部29Aに時間を計時させ、ページを表示してからそのページが非表示とされるまでの時間をページ表示時間として計測する。そして、限定ではなく例として、現在利用しているデジタルコンテンツのデジタルコンテンツIDに対応させて、そのページのページ番号と、ページ表示時間と、記憶部28に記憶されているアプリケーションIDとを関連付けて記憶部28に記憶させる。

30

【 0 4 3 1 】

また、端末20Aの制御部21は、A610のステップにおいて最終ページを表示させる場合、限定ではなく例として、前述したような、端末20のユーザに課金を促すメッセージ等の情報と、前述した人気ページの情報と、ページ表示時間に基づく端末20のユーザが長く閲覧していたページの情報とのうちの少なくともいずれか1つの情報を表示部24に表示させるようにすることができる。

【 0 4 3 2 】

人気ページの情報は、限定ではなく例として、最終ページを表示させる際に、端末20Aが人気ページの情報をサーバ10に要求し、サーバ10から受信することによって取得することができる。

40

なお、人気ページの情報をサーバ10から取得するタイミングは、最終ページを表示するタイミングに限らず、これよりも早いタイミングとしてもよい。

【 0 4 3 3 】

ページ表示時間に基づく端末20のユーザが長く閲覧していたページの情報は、限定ではなく例として、上記のように記憶部28に記憶されたページごとのページ表示時間の情報を取得して表示するようにすることができる。

【 0 4 3 4 】

50

また、端末 20 A の制御部 21 は、A 650 のステップにおいて最終ページを表示中であると判定した場合（A 650：YES）、上記の各種の情報に基づき、限定ではなく例として、リンク形式で表示されたページ番号に対するユーザ入力があるかを判定するようにすることができる。

【0435】

なお、ページ表示時間に基づきユーザが気になっているページ等の情報を表示部 24 に表示させるのに限らず、第 6 変形例（4）で説明したように、限定ではなく例として、ユーザの生体情報やアイトラッキング情報等に基づきユーザが気になっているページ等の情報を表示部 24 に表示させるようにしてもよい。

【0436】

10

< 第 7 実施例の効果 >

本実施例は、端末 20 は、表示部 24 に表示されたデジタルコンテンツのデジタルコンテンツ要素への課金推奨情報（限定ではなく、コンテンツの少なくとも一部への課金を促すことに関する第 5 情報の一例）を表示部 24 に表示する構成を示している。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末は、表示部に表示されたコンテンツの少なくとも一部に課金するように、端末のユーザに促すことができる。

【0437】

また、この場合、課金推奨情報（限定ではなく、第 5 情報の一例）は、他ユーザによる課金に関する情報（限定ではなく、少なくとも端末のユーザとは異なる第 1 ユーザによる課金に関する情報の一例）を含むようにしてもよい。

20

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、少なくとも端末のユーザとは異なる第 1 ユーザによる課金に関する情報を含む第 5 情報を表示部に表示して、コンテンツの少なくとも一部に課金するよう、端末のユーザに促すことができる。

【0438】

また、この場合、他ユーザによる課金に関する情報（限定ではなく、少なくとも端末のユーザとは異なる第 1 ユーザによる課金に関する情報の一例）は、他ユーザによって、設定された金額以上、または設定された回数以上、課金されたデジタルコンテンツ要素に関する情報を含むようにしてもよい。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、限定ではなく例として、少なくとも端末のユーザとは異なる第 1 ユーザによって課金された金額や課金された回数がある程度多かったコンテンツの少なくとも一部に対して課金するよう、端末のユーザに促すことができる。

30

【0439】

また、この場合、課金推奨情報（限定ではなく、第 5 情報の一例）は、デジタルコンテンツに含まれるページ（限定ではなく、コンテンツに含まれる一部分の一例）に関する情報を含むようにしてもよい。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、コンテンツに含まれる一部分に対して課金するよう、端末のユーザに促すことができる。

【0440】

また、この場合、課金推奨情報（限定ではなく、第 5 情報の一例）は、表示部 24 に表示された時間が設定された時間以上であったページに関する情報を含むようにしてもよい。

40

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、限定ではなく例として、端末の表示部に表示された時間がある程度長かった一部分に対して課金するよう、端末のユーザに促すことができる。

【0441】

また、この場合、端末 20 は、自己の端末 20 のユーザによる、表示部 24 に表示された課金推奨情報（限定ではなく、第 5 情報の一例）に対する入力に基づいて、コンテンツに含まれるページ（限定ではなく、コンテンツに含まれる一部分の一例）を表示部 24 に表示するようにしてもよい。

50

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末は、端末のユーザによる、表示部に表示された第 5 情報に対する入力に基づいて、コンテンツに含まれる一部分を表示部に表示することができる。これにより、コンテンツに含まれる一部分や、その一部分の少なくとも一部に、端末のユーザが簡単に課金できるようにすることができる。

【 0 4 4 2 】

また、この場合、課金推奨情報（限定ではなく、第 5 情報の一例）は、最終ページ等が表示部 2 4 に表示された場合（限定ではなく、コンテンツが最後まで閲覧された場合の一例）、表示部 2 4 に表示されるようにしてもよい。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、コンテンツが最後まで閲覧された場合、第 5 情報が表示部に表示されるようにすることができる。コンテンツを初回に閲覧するような場合は、ユーザはその内容に集中しており、そのコンテンツの少なくとも一部に課金しようと思わなかったり、そこまで考えが及ばなかったりするような場合があり得る。しかし、コンテンツが最後まで閲覧された場合、第 5 情報が表示部に表示されるようにすることで、ユーザが課金する可能性を高めることができる。

【 0 4 4 3 】

< 第 7 変形例（ 1 ） >

第 6 変形例（ 1 ）～第 6 変形例（ 4 ）で説明した内容は、第 7 実施例についても同様に適用可能である。

なお、第 6 実施例で説明した、デジタルコンテンツを最初から表示するための情報や、ページに設定されたしおりの情報、友だちからのコメントの情報といった、前述した第 4 情報も、デジタルコンテンツ要素への課金を促すことに関する情報の一種と捉えてもよい。

【 0 4 4 4 】

< 第 7 変形例（ 2 ） >

上記の実施例では、課金推奨情報として、人気ページがランキング形式等で表示される例を示したが、これに限定されない。

課金推奨情報として、ページ以外のデジタルコンテンツ要素のうち人気のものがランキング形式等で表示されるようにしてもよい。

【 0 4 4 5 】

図 7 - 2 は、この場合に端末 2 0 A の表示部 2 4 に表示される画面の一例を示す図である。この画面は、図 7 - 1（ 1 ）に対応する画面である。

図 7 - 2 上側では、巻末に表示される課金推奨情報の一種である課金ランキング（お布施ランキング）の欄に、コマの課金ランキングが表示されている。ここに表示されるコマは、人気のあるコマ（人気のコマ）と捉えてもよい。

具体的には、課金ランキングの順位とともに、対応するコマを縮小した縮小画像と、そのコマを識別する文字とが表示されている。この例では、最も課金されたコマ（最も人気のあるコマと捉えてもよい。）は「 2 2 ページの 4 コマ目のコマ」であり、次に課金されたコマ（次に人気のあるコマと捉えてもよい。）は「 2 2 ページの 1 コマ目のコマ」であることが示されている。

【 0 4 4 6 】

図 7 - 2 上側の画面において、限定ではなく例として、ユーザ A . A によって「 2 2 ページの 1 コマ目」に対応する縮小画像がタッチされると、限定ではなく例として、図 7 - 2 下側のような表示がなされる。

この例では、タッチされた「 2 2 ページの 1 コマ目」に対応するコマ P N 3 を含むページである 2 2 ページと、 2 3 ページとが表示部 2 4 に表示されている。また、この例では、コマ P N 3 の枠が色付き（限定ではなく例として、赤色）で強調表示されている。なお、コマの枠を色付きとするのではなく、太線等によって強調表示するようにしてもよい。

このようにすることで、どのコマが対象のコマであるかをユーザが一見して把握可能となる。また、このコマをユーザが課金対象として選択した上で（選択態様で表示）、課金に関する設定を行うことで、このコマに対してユーザが課金することが可能となる。

【 0 4 4 7 】

なお、図 7 - 2 下側の画面を表示部 2 4 に表示する場合、上記のようにコマの枠が強調表示されて表示されるようにするのではなく、図 6 - 1 に示した例と同様に、このコマが選択態様（課金対象として選択された状態）で表示されるようにしてもよい。このようにすることで、このコマに対してユーザがそのまま課金することが可能となる。

【 0 4 4 8 】

図 7 - 3 は、図 7 - 2 の別例を示す図である。図 7 - 2 上側の画面は、図 7 - 1 上側の画面と同じである。

この例では、図 7 - 3 上側の画面において、限定ではなく例として、ユーザ A . A によって「 2 2 ページの 1 コマ目」に対応する縮小画像がタッチされたことに基づいて、画面の中央部に、このコマに対する課金設定領域 B S R が表示されている。

10

このようにすることで、このコマに対してダイレクトに課金することが可能となる。

【 0 4 4 9 】

なお、図 7 - 2 上側の画面において、限定ではなく例として、ユーザ A . A によってコマの縮小画像がタッチされた場合に、図 7 - 2 下側のようにそのコマを含むページを表示させるか、図 7 - 3 下側のようにダイレクトで課金するかをユーザに選択させる選択表示を表示部 2 4 に表示する。そして、前者が選択された場合は図 7 - 2 下側のような表示を行い、後者が選択された場合は図 7 - 3 下側のような表示を行うようにしてもよい。

【 0 4 5 0 】

< 第 7 変形例 (3) >

20

第 6 変形例 (4) に関連し、デジタルコンテンツをユーザに再び閲覧させ、閲覧済みのデジタルコンテンツの要素への課金を促すため、端末 2 0 が、デジタルコンテンツが表示部 2 4 に表示されている画面とは異なる画面に、自己の端末 2 0 のユーザが閲覧済みのデジタルコンテンツの情報を表示させるようにしてもよい。具体的には、限定ではなく例として、ブックリーダーアプリケーションのホーム画面（またはトップ画面）に、自己の端末 2 0 のユーザが閲覧済みのデジタルコンテンツの情報を表示させるようにしてもよい。

【 0 4 5 1 】

この場合、限定ではなく例として、バナー形式や、カルーセル形式、ポップアップ形式といった各種の形式によって、閲覧済みのデジタルコンテンツの情報を表示させてもよい。

30

また、このデジタルコンテンツの情報に対するユーザ入力が行われた場合、端末 2 0 が、限定ではなく例として、そのデジタルコンテンツを最初から表示部 2 4 に表示させるようにしてもよい。

【 0 4 5 2 】

図 7 - 4 は、本変形例において端末 2 0 A の表示部 2 4 に表示されるブックリーダーアプリケーションのホーム画面（トップ画面としてもよい。）の一例を示す図である。

この画面では、ブックリーダーアプリケーションで提供されるデジタル漫画に関する情報として、限定ではなく例として、画面上部に特集情報が表示され、その下に、新着のデジタル漫画の情報が表示されている。また、その下には、デジタル漫画に関連する広告が表示されている。

40

【 0 4 5 3 】

また、画面下部には、限定ではなく例として、ユーザが無料で閲覧可能なデジタル漫画の情報が表示される領域が構成されている。そして、この例では、この領域に重畳するように、端末 2 0 A のユーザが過去に読んだ漫画に関する情報を含む閲覧済みデジタルコンテンツ表示領域 A D R が、ポップアップ形式で表示されている。

【 0 4 5 4 】

閲覧済みデジタルコンテンツ表示領域 A D R には、限定ではなく例として、「過去に読んだマンガ」の文字とともに、端末 2 0 A のユーザが過去に読んだデジタル漫画の画像が、この例では左右方向に一覧表示されている。

これらのうちの任意のデジタル漫画の画像がユーザによってタッチされると、限定では

50

なく例として、そのデジタル漫画が表示部 2 4 に表示され、そのデジタル漫画をユーザが最初から閲覧できるようにすることができる。

【 0 4 5 5 】

また、この例では、閲覧済みデジタルコンテンツ表示領域 A D R の上部には、この例では「お布施してみませんか？」（「課金してみませんか？」としてもよい。）の文字が表示されている。この「お布施してみませんか？」の文字の情報は、前述した課金推奨情報の一種とすることができる。このようにすることで、ユーザが過去に閲覧したデジタルコンテンツについて、そのデジタルコンテンツ要素への課金を促すことができる。

なお、課金推奨情報の表示は必須ではなく、これを表示しないようにしてもよい。

【 0 4 5 6 】

また、第 6 変形例（ 4 ）でも述べたように、限定ではなく例として図 7 - 4 の画面の閲覧済みデジタルコンテンツ表示領域 A D R に、各々のデジタルコンテンツと関連付けて、ユーザが気になっている箇所に関する情報を表示させてもよい。また、そのユーザが気になっている箇所を表示部 2 4 に表示させるための導線となる情報を併せて表示させ、その情報に対するユーザ入力が行われた場合、端末 2 0 が、そのユーザが気になっている箇所を表示部 2 4 に表示するようにしてもよい。

【 0 4 5 7 】

前述したように、ユーザが気になっている箇所は、限定ではなく例として、少なくとも以下のうちのいずれか 1 つの情報に基づいて推定することができる。

- ・ ページ表示時間
- ・ ユーザの生体情報
- ・ ユーザのアイトラッキング情報

【 0 4 5 8 】

また、端末 2 0 の制御部 2 1 が、限定ではなく例として図 7 - 4 のホーム画面に、設定されたタイミングで、閲覧済みデジタルコンテンツ表示領域 A D R を表示させるようにしてもよい。

設定されたタイミングは、第 6 変形例（ 4 ）で述べたような各種のタイミングとすることができる。

【 0 4 5 9 】

< 第 8 実施例 >

第 8 実施例は、端末 2 0 のユーザによる課金を行うための U I や、サーバ 1 0 による課金の決済に関する実施例である。

【 0 4 6 0 】

第 8 実施例に記載の内容は、他の各実施例や他の各変形例のいずれにも適用可能である。

また、既出の構成要素と同一の構成要素については同一の符号を付して、再度の説明を省略する。

【 0 4 6 1 】

< 表示画面 >

図 8 - 1 は、本実施例において端末 2 0 A の表示部 2 4 に表示される画面の遷移の一例を示す図である。

【 0 4 6 2 】

この例では、キャラクタ A、2 3 ページの 1 コマ目のコマ、2 2 ページの 4 コマ目のコマを含む複数のデジタルコンテンツ要素が、課金候補として選択された状態の表示画面である。具体的には、限定ではなく例として、デジタルコンテンツ要素を課金候補として選択するボタンがユーザによってタッチされると（不図示）、タッチされたボタンに対応したデジタルコンテンツ要素の情報が、将来的に課金する可能性がある課金候補としてサーバ 1 0、または端末 2 0 A に保存される。そして、この情報に基づいて、後述する課金候補表示画面内の課金候補情報が表示される。

【 0 4 6 3 】

10

20

30

40

50

限定ではなく例として、図 3 - 1 上側に示した状態で課金ボタン B B T がユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、図 8 - 1 上側のような表示がなされるようにしてもよい。

【 0 4 6 4 】

図 8 - 1 の上側の画面は、ブックリーダーアプリケーションの課金候補表示画面であり、画面最上部の下には、課金候補に関連する情報を表示するための領域である課金候補表示領域が構成されている。この例では、図 3 - 1 下側の課金履歴表示画面とは異なり、課金候補表示領域の最上部の下には、課金候補タイトル情報（限定ではなく例として、「¥」の文字を含むアイコンと「お布施候補」の文字）が最上部左に表示されており、デジタルコンテンツ要素に応じた課金候補の表示を切り替えるための表示切替タブ S T B が最上部右に表示されている。この例では、表示切替タブ S T B にデフォルトの「巻ごと」の文字が表示されていることに基づいて、漫画の巻数に応じた課金履歴が表示されている。

10

【 0 4 6 5 】

また、その下には、限定ではなく例として、課金候補情報（第 1 課金候補情報、第 2 課金候補情報、第 3 課金候補情報、・・・）が表示されている。具体的には、最左部には、第 1 課金候補情報（限定ではなく例として、キャラクタ A、「キャラクタ A」の文字、課金金額（この例では 3 0 0 円）、選択されたこのキャラクタに課金するための選択課金ボタン C B T 1（この例では「このキャラクタにお布施」の文字を含むボタン））が表示されており、その右には、第 2 課金候補情報（限定ではなく例として、2 3 ページの 1 コマ目のコマ、「p . 2 3 1 コマ目」の文字、課金金額（この例では 1 0 0 円）、選択されたこのコマに課金するための選択課金ボタン C B T 2（この例では「このコマにお布施」の文字を含むボタン））が表示されており、その右には、第 3 課金候補情報（限定ではなく例として、2 2 ページの 4 コマ目のコマ、「p . 2 2 4 コマ目」の文字、課金金額（この例では 1 0 0 円）、選択されたこのコマに課金するための選択課金ボタン C B T 3（この例では「このコマにお布施」の文字を含むボタン））が表示されている。つまり、表示切替タブがデフォルトの「巻ごと」であることに基づき、課金候補情報のうち、このデジタル漫画（この例では「 の大冒険」の本巻（この例では「 2 巻」）を対象とする課金候補情報が表示されている。以下では、課金広報情報を、適宜「課金候補」と称する。

20

【 0 4 6 6 】

なお、課金候補表示画面において、課金候補の課金金額をユーザが任意に設定してもよい。限定ではなく例として、課金候補情報の課金金額がユーザによってタッチされると、課金候補情報の課金金額がデフォルトの金額から変更できるようにしてもよい。

30

【 0 4 6 7 】

限定ではなく例として、設定された契機や条件（限定ではなく例として、ホーム画面に設けられた課金を行うためのボタンがユーザによってタッチされたこと、本巻を読み終えたこと、月末等のタイミングとなったこと）で、図 8 - 1 下側に示すような表示がなされるようにすることができる。

【 0 4 6 8 】

図 8 - 1 下側の画面は、ブックリーダーアプリケーションの課金管理表示画面であり、図 8 - 1 上側とは異なり、画面最上部の下には、課金管理に関連する情報を表示するための領域である課金管理表示領域が構成されている。この例では、課金管理表示領域の最上部左には、課金管理タイトル情報（限定ではなく例として、「¥」の文字を含むアイコンと「お布施管理」の文字）が表示されている。

40

【 0 4 6 9 】

また、その下には、ユーザによって選択された課金候補の数を示す課金候補数表示領域（限定ではなく例として、「お布施候補： 1 0」の文字）と、課金候補のうち実際に課金（支払い）するために選択された数を示す支払い選択数表示領域（限定ではなく例として、「支払い選択済み： 9」）と、課金候補のうち実際に課金（支払い）するために選択された数に基づく課金金額の合計（以下、適宜「総予定課金金額」と称する。）を示す総予定課金金額表示領域（限定ではなく例として、「お布施総額： 1 , 9 0 0 円」の文字）と

50

が左から順に表示されている。

【 0 4 7 0 】

また、その下には、限定ではなく例として、課金候補表示画面においてユーザによって選択された課金候補管理情報（第 1 課金候補管理情報、第 2 課金候補管理情報、第 3 課金候補管理情報、第 4 課金候補管理情報、・・・）が表示されている。具体的には、最左部には、第 1 課金候補管理情報（限定ではなく例として、 の大冒険 / 第 2 巻のキャラクタ A、「キャラクタ A」の文字、課金金額（この例では 3 0 0 円）、漫画タイトル情報 / 漫画巻数情報（限定ではなく例として、「 の大冒険 / 第 2 巻」の文字））が表示されており、その右には、第 2 課金候補管理情報（限定ではなく例として、 の大冒険 / 第 2 巻の 2 3 ページの 1 コマ目のコマ、「 p . 2 3 1 コマ目」の文字、課金金額（この例では 1 0 0 円）、漫画タイトル情報 / 漫画巻数情報（限定ではなく例として、「 の大冒険 / 第 2 巻」の文字））が表示されており、その右には、第 3 課金候補管理情報（限定ではなく例として、 の大冒険 / 第 2 巻の 2 2 ページの 4 コマ目のコマ、「 p . 2 2 4 コマ目」の文字、課金金額（この例では 1 0 0 円）、漫画タイトル情報 / 漫画巻数情報（限定ではなく例として、「 の大冒険 / 第 2 巻」の文字））が表示されており、その右には、第 4 課金候補管理情報（限定ではなく例として、 X X 大冒険 / 第 3 巻の 3 2 ページの 4 コマ目のコマ、「 p . 3 2 2 コマ目」の文字、課金金額（この例では 2 0 0 円）、漫画タイトル情報 / 漫画巻数情報（限定ではなく例として、「 X X 大冒険 / 第 3 巻」の文字））が表示されている。

10

20

【 0 4 7 1 】

この例は、第 1 課金候補管理情報と第 3 課金候補管理情報と第 4 課金候補管理情報とを含む 9 個の課金候補管理情報が選択された状態を示しており、これらの課金候補管理情報に関連付けて表示されたチェックボックス（この例では丸形）にチェックマークが入れた状態を示している。

【 0 4 7 2 】

また、画面最下部中央には、選択された状態である課金候補管理情報に対応したデジタルコンテンツ要素に対して支払いを行うための支払いボタン B T 1 5（限定ではなく例として、「お布施支払い」の文字を含むボタン）が表示されている。

【 0 4 7 3 】

限定ではなく例として、課金候補管理情報が選択された状態で、支払いボタン B T 1 5 がユーザによってタッチされると（不図示）、限定ではなく例として、ユーザが選択したデジタルコンテンツ要素に対して一括して課金を行うことができる。

30

【 0 4 7 4 】

< 処理 >

図 8 - 2 は、本実施例において各装置が実行する処理の流れの一例を示すフローチャートである。

この処理は、端末 2 0 A の制御部 2 1 によって実行されるアプリケーション処理と、サーバ 1 0 の制御部 1 1 によって実行されるアプリケーション管理処理とにおいて、限定ではなく例として、サブルーチンとして実行される処理とすることができる。

【 0 4 7 5 】

なお、この処理と並行して、端末 2 0 A の制御部 2 1 と、サーバ 1 0 の制御部 1 1 とは、限定ではなく例として、以下のような処理を行うようにすることができる。

40

端末 2 0 A の制御部 2 1 は、限定ではなく例として、図 1 - 1 5 の A 1 4 0 のステップにおいて、記憶部 2 8 に記憶されたアプリケーション I D 2 8 3 の他、限定ではなく例として、現在ユーザが利用中のデジタルコンテンツのデジタルコンテンツ I D と、A 1 2 0 のステップで判定したデジタルコンテンツ要素 I D および課金要求金額とを含む課金候補情報を、通信 I / F 2 2 によってサーバ 1 0 に送信する。

サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、限定ではなく例として、図 1 - 1 5 の A S 1 1 0 のステップにおいて、通信 I / F 1 4 によって端末 2 0 A から課金候補情報を受信したか否かを判定し、受信したと判定したならば、受信した課金候補情報に含まれるアプリケーション I

50

D（この例では、ユーザ A、A のアプリケーション ID）と関連付けて、この課金候補情報に含まれるデジタルコンテンツ要素 ID および課金要求金額とを、課金候補一覧情報として記憶部 15 に記憶させる。

【0476】

図 8 - 2 の処理において、端末 20 A の制御部 21 は、課金候補一覧情報表示条件が成立したか否かを判定する（A820）。課金候補一覧情報表示条件は、限定ではなく例として、以下のうちのいずれかとすることができる。

（E1）ブックリーダーアプリケーションの特定の画面（限定ではなく例として、ホーム画面等）において課金ボタンが操作されたこと

（E2）利用中のデジタルコンテンツが最後まで閲覧されたと判定したこと

10

（E3）利用中のデジタルコンテンツを最初から閲覧するための入力となされたこと

【0477】

成立したと判定したならば（A820：YES）、端末 20 A の制御部 21 は、課金候補一覧情報を通信 I / F 22 によってサーバ 10 に要求し、サーバ 10 から通信 I / F 22 によって課金候補一覧情報を受信して、表示部 24 に表示させる（A830）。

【0478】

その後、端末 20 A の制御部 21 は、入出力部 23 を介して、表示部 24 に表示した課金候補一覧情報の中から課金するデジタルコンテンツ要素が選択されて課金するユーザ入力となされたか否かを判定する（A825）。

なされたと判定したならば（A825：YES）、端末 20 A の制御部 21 は、選択されたデジタルコンテンツ要素について、図 1 - 15 の A140 のステップと同様に、課金要求情報を通信 I / F 22 によってサーバ 10 に送信する（A840）。

20

【0479】

サーバ 10 の制御部 11 は、通信 I / F 14 によって端末 20 A から課金要求情報を受信したか否かを判定し（S810）、受信したと判定したならば（S810：YES）、一括課金決済処理を行う（S820）。具体的には、限定ではなく例として、あらかじめ端末 20 A のユーザによって設定された決済方法（決済手段）に基づいて、受信した課金要求情報に含まれる 1 以上のデジタルコンテンツ要素 ID によって識別される 1 以上のデジタルコンテンツ要素への課金要求金額を合計した金額を決済する。そして、サーバ 10 の制御部 11 は、課金履歴データや課金履歴集計データを更新する。

30

【0480】

その後、サーバ 10 の制御部 11 は、一括課金決済処理による一括課金決済結果情報を、通信 I / F 14 によって端末 20 A に送信する（S850）。

A840 のステップの後、通信 I / F 22 によってサーバ 10 から一括課金決済結果情報を受信すると、端末 20 A の制御部 21 は、受信した一括課金決済結果情報を表示部 24 に表示させる（A850）。

【0481】

なお、上記とは異なり、端末 20 A の制御部 21 は、限定ではなく例として、図 1 - 15 の A140 のステップにおいて判定した課金候補情報を、課金候補一覧情報として自己の端末 20 A の記憶部 28 に記憶させるようにしてもよい。そして、端末 20 A の制御部 21 は、A830 のステップにおいて、記憶部 28 に記憶されている課金候補一覧情報を表示部 24 に表示させるようにしてもよい。

40

【0482】

< 第 8 実施例の効果 >

本実施例は、端末 20 の制御部 21 によって行われる課金に関する処理（限定ではなく、第 1 処理の一例）は、デジタルコンテンツのうち、自己の端末 20 のユーザによって入力された第 1 デジタルコンテンツ要素を課金候補とする課金候補情報と、自己の端末 20 のユーザによって入力された第 2 デジタルコンテンツ要素を課金候補とする課金候補情報とのうち、自己の端末 20 のユーザによって選択された課金候補情報に基づいて行われる構成を示している。

50

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末は、コンテンツのうち、端末のユーザによって入力された、第1の少なくとも一部に対して課金を行うことに関する情報と、端末のユーザによって入力された、第2の少なくとも一部に対して課金を行うことに関する情報とのうち、端末のユーザによって選択された課金を行うことに関する情報に基づき、第1処理を行うことができる。これにより、限定ではなく例として、端末のユーザは、コンテンツの中から課金したいものをキープしておき、後から、それらの中から実際に課金するものを選択して課金するようにすることが可能となるため、ユーザにとって便利である可能性がある。

【0483】

< 第8変形例(1) >

上記の実施例において、ひと月単位など、設定された期間ごとに、サーバ10が、課金の決済を行うようにしてもよい。なお、ひと月単位に限らず、任意の期間を設定することを可能としてもよい。

【0484】

この場合、図8-2において、S810において課金要求情報を受信したことに基づいてサーバ10の制御部11がS820の一括課金決済処理を行うようにするのではなく、設定された期間が経過したことに基づいて、サーバ10の制御部11が、課金候補一覧情報に基づいて、一括課金決済処理を行うようにすることができる。

【0485】

また、この場合、図8-2のS850のステップにおいて、サーバ10の制御部11は、設定された期間における一括課金決済処理による設定期間一括課金決済結果情報を、通信I/F14によって端末20Aに送信するようにすることができる。そして、端末20Aの制御部21は、A850のステップにおいて、通信I/F22によってサーバ10から受信した設定期間一括課金決済結果情報を表示部24に表示させるようにすることができる。

【0486】

また、上記の実施例において、設定された期間が経過したタイミングで、端末20Aの制御部21が、課金候補一覧情報を表示部24に表示させるようにしてもよい。この場合は、前述した課金候補一覧情報表示条件に、

(E4) 設定された期間が経過したこと、または設定された日(または時)になったこと(限定ではなく例として、課金の締め日となったこと)

などを設定しておくようにすればよい。

【0487】

なお、上記とは異なり、限定ではなく例として図1-15等の処理において、端末20Aにおいて課金対象が1つ選択され、サーバ10の制御部11が、端末20Aから受信した課金要求情報に基づいて、課金決済処理(図1-15等のS120のステップ)を行うようにする。そして、サーバ10の制御部11が、設定された期間が経過したタイミングで、設定期間一括課金決済結果情報を端末20Aに送信するようにしてもよい(図8-2のS850のステップ)。つまり、端末20のユーザによって課金対象が1つ選択されるごとにサーバ10によって課金の決済が行われるが、課金決済結果情報は、設定期間分をまとめてサーバ10から端末20Aに送信されるようにしてもよい。

【0488】

また、図8-2の処理において、限定ではなく例として前述した(E1)~(E3)の課金候補一覧情報表示条件に基づき課金候補一覧情報が端末20Aの表示部24に表示された場合についても同様に、サーバ10の制御部11が、端末20Aから受信した課金要求情報に基づいて、一括課金決済処理(図8-2等のS820のステップ)を行うようにする。そして、サーバ10の制御部11が、設定された期間が経過したタイミングで、設定期間一括課金決済結果情報を端末20Aに送信するようにしてもよい(図8-2のS850のステップ)。つまり、端末20のユーザによって課金候補一覧の中から課金対象が選択されるごとにサーバ10によって課金の決済が行われるが、課金決済結果情報は、設

10

20

30

40

50

定された期間分をまとめてサーバ 10 から端末 20 A に送信されるようにしてもよい。

【0489】

本変形例は、課金の決済は、設定された期間ごとに、サーバ 10 によって行われる構成を示している。

このような構成により得られる変形例の効果の一例として、設定された期間ごとに、課金の決済がまとめて行われるようにすることができるため、ユーザにとっては便利である可能性がある。

【0490】

また、この場合、端末 20 は、設定された期間にサーバ 10 によって決済された端末 20 のユーザによる課金金額の情報と、課金したデジタルコンテンツ要素に関する情報とを関連付けた設定期間一括課金情報を通信 I / F 22 によってサーバ 10 から受信する。そして、端末 20 は、受信した設定期間一括課金情報を表示部 24 に表示するようにしてもよい。

10

このような構成により得られる変形例の効果の一例として、端末は、設定された期間にサーバによって決済された端末のユーザによる課金金額の情報と、課金したコンテンツの少なくとも一部に関する情報とを関連付けた第 6 情報をサーバから受信して表示することによって、端末のユーザに知らせることができる。

【0491】

< 第 8 変形例 (2) >

サーバ 10 が課金の決済を行うタイミングは、上記の他にも、第 1 実施例等で説明したように課金要求情報が端末 20 からサーバ 10 に送信されたタイミング (ユーザから課金要求が行われたタイミング、その都度のタイミング) としてもよい。

20

【0492】

また、この他にも、限定ではなく例として、端末 20 でデジタルコンテンツが最後まで閲覧されたと判定されたタイミングで、それまでの間に端末 20 からサーバ 10 に送信された 1 以上の課金要求情報に基づいて、それらをサーバ 10 が一括して課金決済するようにしてもよい。この場合は、端末 20 の制御部 21 が、限定ではなく例として、最終ページが表示部 24 に表示されたと判定した場合に、その旨を示す情報を通信 I / F 22 によってサーバ 10 に送信する。そして、サーバ 10 は、その情報を端末 20 から受信したことに基づいて、一括課金決済処理を行うようにすることができる。

30

【0493】

< 第 8 変形例 (3) >

また、課金 (課金決済) に関連し、サーバ 10 が、課金回数と課金金額との少なくともいずれか一方に制限を設定するようにしてもよい。デジタルコンテンツは子供も閲覧する可能性があるため、無制限に課金が行われることを上記の制限によって防止するようにしてもよい。

【0494】

この場合、制限を設定したアカウントについては、制限を超えている場合、サーバ 10 は、端末 20 から課金要求情報が受信した場合であっても課金決済を行わないようにすることができる。

40

また、サーバ 10 が一括課金決済する場合は、制限の範囲内で課金要求されたものを対象として一括課金決済を行うようにすることができる。

【0495】

< 第 9 実施例 >

第 9 実施例は、デジタルコンテンツの作者側や編集側 (以下、包括的に「サービス提供側」と称する。)、ブックリーダーサービスを利用するユーザの課金に関する情報を確認できるようにする実施例である。

なお、サービス提供側に、ブックリーダーサービス事業者を含めてもよい。

【0496】

第 9 実施例に記載の内容は、他の各実施例や他の各変形例のいずれにも適用可能である

50

。

また、既出の構成要素と同一の構成要素については同一の符号を付して、再度の説明を省略する。

【0497】

<表示画面>

本実施例における表示画面では、漫画の課金に関する課金ヒートマップを表示する例について例示する。

ここでは、サービス提供側が使用する端末20として、縦長のディスプレイの表示部24を備えるタブレット端末を例示する。

【0498】

この例において、漫画の任意のデジタルコンテンツ要素に対する課金金額と課金回数との少なくともいずれか一方に基づく課金データ（数値）の強弱（大小）が表示色を異ならせて表示されることによって視覚的に明確にする方法を「課金ヒートマップ」と称する。具体的には、限定ではなく例として、デジタルコンテンツ要素は、課金データが最も弱い（小さい）場合、第1態様（本例では白色）で表示され、課金データが最も強い（大きい）場合、第3態様（本例では赤色）で表示され、課金データが第1態様の場合よりも強く（大きく）、第3態様の場合より弱い（小さい）場合、第2態様（本例では青色）で表示される。

【0499】

図9-1及び図9-2は、本実施例において端末20の表示部24に表示される画面の遷移の一例を示す図である。ここでは、ブックリーダーサービスを利用するユーザによる課金に関する情報を確認するためのアプリケーションとして「ブックエディターアプリケーション」を例示する。

【0500】

図9-1は、ブックエディターアプリケーションの課金ヒートマップ表示画面であり、画面最上部の中央には、ブックエディターアプリケーションの名称として「Book Editor App」の文字が表示されている。また、画面最上部の右部には、ブックエディターアプリケーションにおいて各種設定を行うためのエディター設定ボタンが表示されている。

【0501】

また、その下には、課金ヒートマップ情報（限定ではなく例として、第1態様～第3態様のいずれかの表示態様で表示されたデジタルコンテンツ要素）を表示するための領域である課金ヒートマップ表示領域が構成されている。この例では、課金ヒートマップ表示領域の最上部の中央に課金ヒートマップタイトル表示（限定ではなく例として、「お布施ヒートマップ」の文字）が表示されている。

【0502】

また、その下には、漫画タイトル情報／漫画巻数情報（限定ではなく例として、「の大冒険／第2巻」の文字）が最上部中央に表示されており、デジタルコンテンツ要素に応じた課金ヒートマップの表示を切り替えるための表示切替タブSTBが最上部右に表示されている。この例では、表示切替タブSTBにデフォルトの「コマごと」の文字が表示されていることに基づいて、漫画のコマに応じた課金ヒートマップが表示されている。

【0503】

また、その下には、限定ではなく例として、漫画のページ順に、課金ヒートマップ情報（第1課金ヒートマップ情報、第2課金ヒートマップ情報、第3課金ヒートマップ情報、・・・）が表示されている。この例では、最左上部から右方向に向かって1ページ目から10ページ目に対応した課金ヒートマップ情報が表示され、1段下の最左部から右方向に向かって11ページ目から20ページ目に対応した課金ヒートマップ情報が表示され、以降、同様な順番で課金ヒートマップが表示される。

【0504】

具体的には、最左上部には、第2態様の第1課金ヒートマップ情報（本例では、限定で

10

20

30

40

50

はなく例として青色の 1 ページ目を示すアイコンおよび「p . 0 0 1」の文字）が表示されており、その右には、第 1 態様の第 2 課金ヒートマップ情報（本例では、限定ではなく例として白色の 2 ページ目を示すアイコンおよび「p . 0 0 2」の文字）が表示されており、その右には、第 1 態様の第 3 課金ヒートマップ情報（本例では、限定ではなく例として白色の 3 ページ目を示すアイコンおよび「p . 0 0 3」の文字）が表示されており、（以降省略）、第 9 課金ヒートマップ情報（不図示）の右には、第 2 態様の第 10 課金ヒートマップ情報（本例では、限定ではなく例として青色の 10 ページ目を示すアイコンおよび「p . 0 1 0」の文字）が表示されている。以降、表示画面に示した通りであるので説明を省略する。

【0505】

10

なお、課金ヒートマップ情報は、リンク情報を含むリンクコンテンツであり、この課金ヒートマップ情報がユーザによってタッチされると、この課金ヒートマップ情報に対応したページの課金ヒートマップ詳細表示画面に遷移する。

【0506】

限定ではなく例として、第 23 課金ヒートマップ情報（本例では、限定ではなく例として赤色の 23 ページ目を示すアイコンおよび「p . 0 2 3」の文字）がユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、図 9 - 2 のような表示がなされる。

この画面は、ブックエディターアプリケーションの課金ヒートマップ詳細表示画面であり、図 9 - 1 とは異なり、画面最上部の下には、課金ヒートマップ詳細情報（この例では、課金の大小（課金データの強弱）に応じて色分けされた状態の漫画の 23 ページ）を表示するための領域である課金ヒートマップ詳細表示領域 HMR が構成されている。

20

【0507】

限定ではなく例として、課金ヒートマップ詳細表示領域 HMR の任意のコマ（限定ではなく例として、23 ページの 1 コマ目）がユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、図 9 - 2 に示すような表示がなされる。

この画面では、課金ヒートマップ詳細表示領域 HMR に重畳して、ユーザがタッチしたコマの課金グラフを表示するための課金グラフ表示領域 BGR が表示されている。

【0508】

課金グラフ表示領域 BGR には、限定ではなく例として、「このコマへのお布施」の文字と、このコマに対する課金グラフ（本例では、課金数と課金金額に関する折れ線グラフ）と、この課金グラフ表示領域 BGR を閉じるための閉じるボタン（本例では、「×」の記号を含むボタン）とが表示されている。

30

【0509】

この例では、課金グラフは、横軸を日付とし、縦軸を課金回数、課金金額とするグラフとして表示されている。このような表示を行うことで、いずれの日やいずれの期間に、このページ（この例では 23 ページ）のいずれのコマに対してどのくらい課金が行われたかを、サービス提供側で容易に把握可能となる。

【0510】

なお、課金回数のグラフと課金金額のグラフとの両方を表示することは必須ではなく、いずれか一方のグラフのみを表示するようにしてもよい。

40

また、これらのグラフを切り替えて表示することができるようにもよい。

【0511】

また、図 9 - 1 の表示画面例では、ページを対象とする課金のヒートマップ情報を表示部 24 に表示する例を示したが、これに限定されない。

限定ではなく例として、図 9 - 1 の表示画面例において、他のデジタルコンテンツ要素、限定ではなく例として、コマ、シーン、セリフ、キャラクタ等を対象とする課金のヒートマップ情報を表示部 24 に表示するようにしてもよい。

また、課金のヒートマップ情報を、デジタルコンテンツ要素ごとに切り替えて表示部 24 に表示することができるようにもよい。

【0512】

50

< 処理 >

本実施例において、サーバ 10 の制御部 11 は、設定された条件に基づいて、アカウント管理データベース 159 に記憶された、各々のアプリケーション ID のアカウント管理データについて、そのデジタルコンテンツ別課金管理データに基づいて、上記の課金ヒートマップ情報等を生成する処理を行う。そして、サーバ 10 の制御部 11 は、生成した課金ヒートマップ情報を、通信 I/F 14 によって、サービス提供側の端末 20 に送信するようにすることができる。

なお、サーバ 10 の表示部 13 に課金ヒートマップ情報を表示させてもよい。

【0513】

設定された条件は、限定ではなく例として、サーバ 10 の入出力部 12 を介して課金ヒートマップ情報等の生成を要求する入力となされたことや、設定された期間が経過したこと、設定された日時となったこと、設定された時刻となったこと、等の条件や、これらの条件の組み合わせとすることができる。

【0514】

このように、サービス提供側が課金ヒートマップを閲覧できることによって、ブックリーダーアプリケーションを利用する端末 20 のユーザがいずれのデジタルコンテンツ要素にどれくらい課金をしているのかを容易に把握することが可能となる。

【0515】

なお、上記では課金ヒートマップ情報をサーバ 10 が生成する例を示したが、これに限定されない。

前述した課金ランキングと同様に、ブックリーダーアプリケーションを利用する全てのユーザ（一部のユーザとしてもよい。）の課金ランキング情報をサーバ 10 が生成し、これをサービス提供側の端末 20 に送信するようにしてもよい。

【0516】

この場合、サーバ 10 が、前述した課金ランキングと同様に、各種のデジタルコンテンツ要素ごとにソートとして表示可能な課金ランキング情報を生成するようにしてもよい。このようにすることで、サービス提供側は、ユーザがどのデジタルコンテンツ要素に興味を示しているか（気に入っている、好きである）といったことを統計的に判断することが可能となる。つまり、サービス提供側は、ユーザがどのようなコマ割り、シーン、キャラクター、セリフなどに興味を示しているかを分析することが可能となり、新たな作品の制作等に活用することができる。

【0517】

また、前述したように、ユーザ情報として、限定ではなく例として、ユーザの性別、年代、職業、趣味・嗜好・関心等を含むユーザ属性情報をサーバ 10 にあらかじめ登録しておくようにする。そして、サーバ 10 が、ユーザ属性情報別に課金情報を集計するようにしてもよい。そして、その集計結果を課金ランキング情報等と関連付けてサービス提供側の端末 20 に送信するようにしてもよい。このようにすることで、サービス提供側は、ユーザの属性情報を踏まえて、どの属性のユーザがどのようなコマ割り、シーン、キャラクター、セリフなどに興味を示しているかのより精細な分析をすることが可能となる。

【0518】

また、サーバ 10 が、ユーザによる課金の時間変化の情報を集計する処理を行うようにしてもよい。つまり、一定の期間におけるユーザによる課金情報に基づいて、時間経過に応じて、ユーザが課金する対象がどのように変化しているかに関する情報（時間変化・嗜好の変化）を集計するようにしてもよい。そして、サーバ 10 が、集計した情報を、サービス提供側の端末 20 に送信するようにしてもよい。このようにすることで、サービス提供側は、その情報を分析した上で、特典としてユーザに提供するグッズの総量を変更したり、外伝の作成に活用したりすることが可能となる。

【0519】

< 第 10 実施例 >

上記の実施例では、端末 20 を横にしてユーザが閲覧するデジタルコンテンツ（限定で

10

20

30

40

50

はなく例として、横読みのデジタル漫画)を例示したが、これに限定されない。

端末20を縦にしてユーザが閲覧するデジタルコンテンツ(限定ではなく例として、縦読みのデジタル漫画)に、上記の各々の実施例や上記の各々の変形例で説明した内容を適用してもよい。

【0520】

第10実施例に記載の内容は、他の各実施例や他の各変形例のいずれにも適用可能である。

また、既出の構成要素と同一の構成要素については同一の符号を付して、再度の説明を省略する。

【0521】

<表示画面>

本実施例では、端末20を、縦長のディスプレイの表示部24を備えるスマートフォンとして説明する。また、ここでは、限定ではなく例として、端末20が、ブックリーダーアプリケーションによって縦読みのデジタル漫画を表示部24に表示する場合を例示する。

【0522】

スマートフォンには、限定ではなく例として、入力部として機能するタッチパネルが、そのディスプレイと対向して配置され、これによってタッチスクリーンが構成される。アイコン、ボタン、アイテムまたは入力領域などの要素がディスプレイに表示された場合において、タッチパネルの一部の領域であって、その要素が表示された領域と対向する領域がユーザによって操作された場合、その要素と関連付けられたプログラムまたはそのプログラムのサブルーチンが実行される。

【0523】

図10-1は、本実施例において端末20Aの表示部24に表示される画面の遷移の一例を示す図である。

【0524】

図10-1左側は、ブックリーダーアプリケーションの漫画表示画面であり、画面最上部の中央には、ブックリーダーアプリケーションの名称として「Book Reader App」の文字が表示されている。また、画面最上部の右部には、この端末20Aのユーザのブックリーダーアプリケーションにおけるアイコン画像およびユーザ名(この例では「ユーザA.A」)が表示されている。

【0525】

また、その下には、漫画情報(限定ではなく例として、ブックリーダーアプリケーションにおいて開かれている漫画に関連する情報(漫画情報))を表示するための領域である漫画情報表示領域が構成されている。具体的には、縦長のディスプレイの表示部24を備えるスマートフォンでは、漫画情報表示領域において漫画の1ページ分が画面全体に表示されている。

【0526】

また、画面右下部には、漫画表示画面に重畳して、ブックリーダーアプリケーションにおいてホーム画面に戻るためのホームボタンHBTと、ブックリーダーアプリケーションにおいてしおりを設定するためのしおりボタンMBTと、ブックリーダーアプリケーションにおいて課金するための課金ボタンBBTとが表示されている。

【0527】

限定ではなく例として、漫画情報の任意のコマ(限定ではなく例として、漫画情報の最上部のコマ)がユーザによってタッチされると、図10-1左側のように、ユーザによってタッチされたコマが選択態様で表示される。

【0528】

限定ではなく例として、選択中のコマがある状態で、図10-1中央のように、課金ボタンBBTがユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、図10-1中央のような表示がなされる。

10

20

30

40

50

この画面では、図 10 - 1 左側の漫画表示画面に重畳して、選択中のコマに対する課金金額を設定するための課金設定領域 B S R が表示されている。

【 0 5 2 9 】

課金設定領域 B S R には、課金金額情報（本例では、「このコマへのお布施」の文字、コマへのデフォルトの課金金額（この例では 1 0 0 円）、課金金額を増減させるためのボタン）と、前述した課金実行ボタン B T 1 と、前述した課金中止ボタン B T 2 とが表示されている。

【 0 5 3 0 】

限定ではなく例として、課金金額として「1 0 0 円」が設定された状態で、図 10 - 1 中央のように、課金実行ボタン B T 1 がユーザによってタッチされると、限定ではなく例として、図 10 - 1 右側のような表示がなされる。 10

この画面では、選択状態にあったコマの表示態様が元の状態に戻るとともに、このコマの右下方に課金済みアイコン（本例では、「¥」の文字を含むアイコン、ユーザ A . A のアイコン画像および課金金額（この例では 1 0 0 円））が表示されている。

【 0 5 3 1 】

< 処理 >

本実施例の手法は、第 1 実施例～第 9 実施例で説明した処理によって同様に実現可能であるため、説明を省略する。

【 0 5 3 2 】

このように、縦読みのデジタル漫画等のデジタルコンテンツについても、上記の実施例と同様の手法を適用することができる。 20

また、この表示画面例に示したように、端末 2 0 が、限定ではなく例としてタブレット端末よりも表示画面が小さいスマートフォンであっても、デジタルコンテンツを適切に表示部 2 4 に表示して、ユーザが課金できるようにすることができる。

【 0 5 3 3 】

< 第 1 実施例～第 1 0 実施例に関連する実施例 >

第 1 実施例～第 1 0 実施例では、端末 2 0 のユーザが、デジタルコンテンツの少なくとも一部に課金する場合を例示したが、これに限定されない。

【 0 5 3 4 】

限定ではなく例として、端末 2 0 のユーザが、デジタルコンテンツの少なくとも一部に対して、SNS 等で用いられる「いいね」を行うことができるようにしてもよい。 30

「いいね」は、限定ではなく例として、端末 2 0 のユーザがデジタルコンテンツの少なくとも一部を評価していることに関する情報と捉えてもよいものとする。このため、以下では、端末 2 0 のユーザが「いいね」をすることを「評価する」、「評価を行う」等のように表現する場合がある。

【 0 5 3 5 】

なお、上記の評価は、限定ではなく例として、端末 2 0 のユーザによるコンテンツの少なくとも一部に対する好意的な評価や肯定的な評価の一種と捉えてもよい。

また、「いいね」は、端末 2 0 のユーザがデジタルコンテンツの少なくとも一部を支持していることと捉えてもよい。 40

【 0 5 3 6 】

「いいね」等の評価を行う実施例は、次の第 1 1 実施例以降で詳細に説明するため、第 1 実施例～第 1 0 実施例にも同様に適用可能であることのみを示し、ここでは詳細な説明を省略する。

【 0 5 3 7 】

また、上記の実施例では、ブックリーダーサービス事業者のサーバ 1 0（ブックリーダーサービスを提供するサーバ、ブックリーダーアプリケーションに関する情報を管理するサーバ）が課金決済処理を行うこととしたが、これに限定されない。

サーバ 1 0 と通信可能なサーバであって、課金の決済を管理する決済サーバ（限定ではなく、サーバとは異なる第 1 サーバの一例）によって、課金の決済が行われるようにして 50

もよい。

なお、これは以下の実施例および変形例についても同様としてもよい。

【0538】

<第11実施例>

第11実施例は、第1実施例～第10実施例とは異なり、デジタルコンテンツではなく紙媒体のコンテンツ（アナログのコンテンツ）を端末20のユーザが閲覧する場合を想定した実施例である。

【0539】

第11実施例に記載の内容は、他の各実施例や他の各変形例のいずれにも適用可能である。

また、既出の構成要素と同一の構成要素については同一の符号を付して、再度の説明を省略する。

【0540】

以下では、デジタルコンテンツと区別する意味で、紙媒体のコンテンツのことを「アナログコンテンツ」と称する。

なお、紙媒体コンテンツと称してもよい。

【0541】

また、以下では、端末20のユーザが、アナログコンテンツの少なくとも一部に対して、前述した「いいね」等の評価をしたり、前述した実施例と同様に課金をする手法を説明する。前述した実施例と異なるのは、対象をデジタルコンテンツの少なくとも一部とするのではなく、対象をアナログコンテンツの少なくとも一部とすることができる点である。

【0542】

以下の説明において、端末20のユーザが「いいね」等の評価をするための情報は、限定ではなく例として、アナログコンテンツの少なくとも一部を端末20のユーザが評価することに関する情報の一例とすることができる。

また、以下の説明において、端末20のユーザが課金をするための情報は、限定ではなく例として、アナログコンテンツの少なくとも一部に端末20のユーザが課金することに関する情報の一例とすることができる。

また、これらの情報は、包括的に、アナログコンテンツの少なくとも一部に関する情報と捉えることができる。

【0543】

以下の実施例では、主として、ユーザが身につけて利用する端末20として、メガネ型デバイスの一種であるARグラスを例示する。

ARグラスは、限定ではなく例として、現実空間にデジタル情報を重ねて表示することができるデバイスとすることができる。ARは拡張現実（Augmented Reality）の意味であり、ユーザがグラスを通して見ている現実空間（ディスプレイ越しに見ている現実存在するもの）に、実際には存在しない情報（仮想的な情報）を重ねて見せることが可能に構成されている。センサによって現実空間を認識し、現実世界とデジタル情報とを組み合わせた表現が可能であるデバイスと言ってもよい。

【0544】

なお、端末20として、図1-1に示した構成の他、限定ではなく例として、前述したIMU（加速度センサ、ジャイロセンサ等）等のセンサを設けてもよい。また、地磁気センサを設けてもよい。

また、ARグラスではなく、MR（Mixed Reality）グラスとしてもよい。

【0545】

また、端末20をメガネ型デバイスとするのに限らず、限定ではなく例として、端末20を前述したタブレット端末やスマートフォン等とすることも可能である。これについては後述する。

【0546】

<データ構成>

本実施例において、サーバ 10 の記憶部 15 には、限定ではなく例として、AR アプリケーション管理処理として実行される AR アプリケーション管理処理プログラムと、AR アプリケーションのアカウント登録データ 153 と、アナログコンテンツ管理データベース 157 と、アカウント管理データベース 159 とが記憶される。

【0547】

図 11-1 は、本実施例においてサーバ 10 の記憶部 15 に記憶されるアナログコンテンツ管理データベース 157 の一例であるアナログコンテンツ管理データベース 157 のデータ構成例を示す図である。

【0548】

アナログコンテンツ管理データベース 157 は、端末 20 で実行される AR ブックリーダーアプリケーションを用いて端末 20 のユーザが閲覧するアナログコンテンツに関する情報を管理するためのデータが格納されるデータベースであり、限定ではなく例として、アナログコンテンツのジャンル（カテゴリ）ごとの管理データとして、1 以上のアナログコンテンツ管理データが記憶される。

10

【0549】

サーバ 10 は、各々のジャンルのアナログコンテンツについて、そのアナログコンテンツにユニークなアナログコンテンツ ID を設定する。また、サーバ 10 は、限定ではなく例として、そのアナログコンテンツの要素や構成を解析し、その解析結果に基づいて、アナログコンテンツ管理データを生成するようにすることができる。

【0550】

各々のアナログコンテンツ管理データには、限定ではなく例として、そのアナログコンテンツのジャンルと、そのジャンルに含まれるアナログコンテンツの個別のデータである 1 以上のアナログコンテンツ別データとが記憶される。

20

【0551】

各々のアナログコンテンツ別データには、限定ではなく例として、このアナログコンテンツを識別するためのアナログコンテンツ ID と、このアナログコンテンツのタイトルと、話数データと、キャラクタ定義データと、アナログコンテンツ構成データと、アナログコンテンツ画像データとが記憶される。

なお、この他にも、アナログコンテンツ別データに、限定ではなく例として、このアナログコンテンツの発行日、著者、発行者、発行所等の各種の情報を記憶させるようにしてもよい。

30

【0552】

なお、以下では、限定ではなく例として、アナログコンテンツのジャンル「漫画」に関するデータ例として説明する。単に「漫画」と称する場合がある。

【0553】

アナログコンテンツ ID は、アナログコンテンツ（この例では漫画）をユニークに識別するための ID であり、限定ではなく例として、アナログコンテンツごとにサーバ 10 によって ID が設定されて記憶される。

【0554】

話数データは、このアナログコンテンツの話数のデータである。

40

なお、アナログコンテンツの形式（形態）に応じて、アナログコンテンツの巻（ボリューム）のデータや、アナログコンテンツの章（チャプター）のデータ等を記憶させるようにしてもよい。

【0555】

キャラクタ定義データは、このアナログコンテンツに登場するキャラクタに関する定義データであり、限定ではなく例として、このアナログコンテンツに登場するキャラクタをユニークに識別するためのキャラクタ ID や、キャラクタ名等の情報が記憶される。

【0556】

なお、アナログコンテンツのジャンルが「小説」である場合は、キャラクタ定義データを、その小説に登場する登場人物に関する登場人物定義データとしてもよい。

50

【 0 5 5 7 】

図 1 1 - 2 は、本実施例におけるアナログコンテンツ構成データのデータ構成の一例を示す図である。

アナログコンテンツ構成データには、限定ではなく例として、ページ ID（ページ番号）と、コマ配置構成データと、コマ別管理データとが記憶される。

なお、これらの構成は、限定ではなく例として、図 1 - 6 に示したデジタルコンテンツ構成データにおいて、デジタルコンテンツをアナログコンテンツに置き換えて同様に構成することができるため、説明を省略する。

【 0 5 5 8 】

アナログコンテンツ画像データには、限定ではなく例として、このアナログコンテンツに関する画像のデータ（限定ではなく例として、表紙の画像データ、各々のページの画像データ、裏表紙の画像データ等を含めてもよい。）が記憶される。

【 0 5 5 9 】

図 1 1 - 3 は、本実施例におけるアカウント管理データベース 1 5 9 の一例であるアカウント管理データベース 1 5 9 B のデータ構成例を示す図である。

アカウント管理データベース 1 5 9 B には、アカウントごとのデータとして、1 以上のアカウント管理データが記憶される。

【 0 5 6 0 】

各々のアカウント管理データには、限定ではなく例として、アプリケーション ID と、1 以上のアナログコンテンツ別評価管理データとが記憶される。

【 0 5 6 1 】

アプリケーション ID には、アカウント登録データ 1 5 3 に記憶されているアプリケーション ID が記憶される。

【 0 5 6 2 】

アナログコンテンツ別評価管理データは、限定ではなく例として、アナログコンテンツ別の、このアプリケーション ID の端末 2 0、またはそのユーザによる評価を管理するためのデータであり、そのデータ構成の一例を図 1 1 - 4 に示す。

各々のアナログコンテンツ別評価管理データには、限定ではなく例として、アナログコンテンツ ID と、評価履歴データと、評価履歴集計データとが記憶される。

【 0 5 6 3 】

アナログコンテンツ ID には、端末 2 0 の撮像部 2 7 によって撮像されたアナログコンテンツの表紙や本扉等の撮像画像等に基づいて特定した、ユーザが利用するアナログコンテンツのアナログコンテンツ ID が記憶される。

【 0 5 6 4 】

評価履歴データは、このアナログコンテンツ ID によって識別されるアナログコンテンツのアナログコンテンツ要素に対する、このアプリケーション ID の端末 2 0、またはそのユーザによる評価の履歴情報を個別に管理するためのデータであり、限定ではなく例として、評価日時と、評価要素 ID と、評価回数とが関連付けて記憶される。

【 0 5 6 5 】

評価日時には、限定ではなく例として、端末 2 0 から送信された評価情報をサーバ 1 0 が受信した日時が記憶される。

【 0 5 6 6 】

評価要素 ID には、限定ではなく例として、このアナログコンテンツ ID によって識別されるアナログコンテンツにおいて、評価がされたアナログコンテンツ要素に対応する ID が記憶される。

【 0 5 6 7 】

ここで、コンテンツ要素のうち、アナログコンテンツのコンテンツ要素を「アナログコンテンツ要素」と称する。アナログコンテンツ要素は、デジタルコンテンツ要素と同様に、限定ではなく例として、少なくとも以下のうちのいずれか 1 つとすることができる。

（ 1 ）アナログコンテンツ全体

10

20

30

40

50

- (2) アナログコンテンツのシーン
- (3) アナログコンテンツのページ (ページがあるもの)
- (4) アナログコンテンツのコマ (コマがあるもの)
- (5) アナログコンテンツの登場人物、キャラクタ等のセリフ
- (6) アナログコンテンツの登場人物、キャラクタ等

ユーザは、これらのアナログコンテンツ要素に評価や課金することができるものとする。

【 0 5 6 8 】

(1) は、アナログコンテンツの全体 (1 つのアナログコンテンツまとめて全部) が評価対象とされる場合であり、限定ではなく例として、そのアナログコンテンツに対応する「アナログコンテンツ ID」が評価要素 ID に記憶されるようにすることができる。

10

(2) は、アナログコンテンツのシーンが評価対象とされる場合であり、限定ではなく例として、そのアナログコンテンツのうち評価要求が行われたシーンに対応する「シーン ID」が評価要素 ID に記憶されるようにすることができる。

(3) は、アナログコンテンツのページが課金対象とされる場合であり、限定ではなく例として、そのアナログコンテンツのうち評価要求が行われたページに対応する「ページ ID」が評価要素 ID に記憶されるようにすることができる。

(4) は、アナログコンテンツのコマが評価対象とされる場合であり、限定ではなく例として、そのアナログコンテンツのうち評価要求が行われたコマに対応する「コマ ID」が評価要素 ID に記憶されるようにすることができる。

20

(5) は、アナログコンテンツの登場人物やキャラクタ等のセリフが評価対象とされる場合であり、限定ではなく例として、そのデジタルコンテンツのうち評価要求が行われたセリフに対応する「セリフ ID」が評価要素 ID に記憶されるようにすることができる。

(6) は、アナログコンテンツの登場人物やキャラクタ等が評価対象とされる場合であり、限定ではなく例として、そのアナログコンテンツのうち評価要求が行われた登場人物やキャラクタ等に対応する「 ID 」が評価要素 ID に記憶されるようにすることができる。

【 0 5 6 9 】

評価回数には、対応する評価要素 ID について端末 2 0 のユーザによって「いいね」がされた回数が記憶される。

30

【 0 5 7 0 】

評価履歴集計データは、評価履歴データに基づいて、このアプリケーション ID の端末 2 0 、またはそのユーザの評価履歴情報を集計したデータである。限定ではなく例として、アナログコンテンツ要素の種別ごとに、評価回数等が集計されて記憶される。

なお、この評価履歴集計データを記憶させることは必須ではない。

【 0 5 7 1 】

なお、評価に限らず課金を行うようにすることも可能であるが、この場合のデータ構成や考え方は、第 1 実施例で説明したデジタルコンテンツに対するものと同様であるため、図示および説明を省略する。

【 0 5 7 2 】

40

端末 2 0 の記憶部 2 8 には、限定ではなく例として、AR ブックリーダーアプリケーション処理として実行される AR アプリケーション処理プログラムと、この端末 2 0 、またはこの端末 2 0 のユーザのアカウントに対応するアプリケーション ID 2 8 3 とが記憶される。

また、記憶部 2 8 には、サーバ 1 0 から受信したアナログコンテンツのアナログコンテンツ構成データ (メタデータ) が記憶される。

【 0 5 7 3 】

< 表示画面 >

以下では、限定ではなく例として、端末 2 0 が AR グラス (メガネ型デバイス) である場合を例示する。この場合、AR グラスのグラス部を表示部 2 4 とすることができる。

50

また、以下では、端末 20 で実行される A R を利用したブックリーダーアプリケーションのことを「A R ブックリーダーアプリケーション」として説明する。

【0574】

この例では、漫画におけるアナログコンテンツ要素（紙媒体コンテンツ要素）に対して、端末 20 のユーザが「いいね」（評価）をすることができるように構成されている。

【0575】

図 11 - 5 は、本実施例における漫画と端末 20 A の表示部 24 の表示との一例を示す図である。ここでは、ユーザが漫画のコマに「いいね」をする場合を例示する。

端末 20 A の表示部 24 に表示される情報は、A R（拡張現実）情報とすることができる。

10

【0576】

ユーザは、端末 20 A の表示部 24 を介して、アナログコンテンツの漫画情報をシースルーで閲覧することができるように構成されている。この例では、漫画の 22 ページと 23 ページとが開かれた状態が示されている。

【0577】

図 11 - 5 上側では、表示部 24 の左上部に、A R ブックリーダーアプリケーションの名称として「A R Book Reader App」の文字が表示されている。また、表示部 24 の右上部には、この端末 20 のユーザの A R ブックリーダーアプリケーションにおけるアイコン画像（この例では「ユーザ A . A」）が表示されている。また、表示部 24 の右下部には、A R ブックリーダーアプリケーションにおいてアナログコンテンツ要素に対して「いいね」（評価）をするための評価ボタン（「いいね」ボタン）I B T（限定ではなく例として、星マークを含むボタン）が表示されている。

20

【0578】

ユーザがアナログコンテンツ要素を選択する方法として、限定ではなく例として、ユーザがアナログコンテンツを実際に指で触れるようにしてもよいし、実際に指で触れずとも空間上でアナログコンテンツを指差すようにしてもよい。以下では、このユーザ入力のことを、便宜的に「第 1 ユーザ入力」と称する。

【0579】

また、図面上は、A R グラス（端末 20）のグラス（表示部 24）上に A R 情報が表示されているように見えるが、ユーザからは、A R グラスとアナログコンテンツとの間の空間にボタンやアイコン等が浮いているように見える。ユーザは、この浮いているように見えるボタンやアイコン等を空間上で指などによって触れることでユーザ入力を行うことができる。以下では、このユーザ入力のことを、便宜的に、表示部 24 に表示された情報（A R 情報）に対する「第 2 ユーザ入力」と称する。

30

【0580】

端末 20 は、これらのユーザ入力を、限定ではなく例として、撮像部 27 によって撮像される撮像画像等に基づいて検知するようにすることができる。

【0581】

限定ではなく例として、漫画情報の任意のコマ（限定ではなく例として、23 ページの 1 コマ目のコマ）が第 1 ユーザ入力されると、図 11 - 5 上側のように、表示部 24 のうち、そのコマに対応する領域（位置）が選択態様で表示される。具体的には、限定ではなく例として、表示部 24 のうち、そのコマに対応する領域が端末 20 A の制御部 21 によってハッチング処理されるなどして表示される。

40

【0582】

限定ではなく例として、選択中のコマがある状態で、表示部 24 に表示された評価ボタン I B T が第 2 ユーザ入力されると、限定ではなく例として、図 11 - 5 下側のような表示がなされる。

この画面では、表示部 24 において、選択状態にあったコマの表示態様が元の状態に戻るとともに、このコマの右上部に対応する位置に重畳するように、評価済みアイコン I I C（本例では、星マークを含むアイコン）が表示されている。

50

【 0 5 8 3 】

なお、本例では、アナログコンテンツ要素を選択した後に、表示部 2 4 に表示される評価ボタン I B T が第 2 ユーザ入力されることによって「いいね」をする例を示したが、このような形態に限らず、評価ボタン I B T が第 2 ユーザ入力された後にアナログコンテンツ要素が選択されるようにしてもよい。具体的には、評価ボタン I B T が第 2 ユーザ入力された後にアナログコンテンツ要素が第 1 ユーザ入力されると、端末 2 0 の制御部 2 1 によって、選択されたアナログコンテンツ要素に対して「いいね」をする処理が行われるようにしてもよい。

【 0 5 8 4 】

< 処理 >

10

図 1 1 - 8 は、本実施例において各装置が実行する処理の流れの一例を示すフローチャートである。図の見方は、図 1 - 1 5 と同様である。

ステップの図示は省略するが、先だって、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、撮像部 2 7 によって、限定ではなく例として、アナログコンテンツの表紙や本扉など、ユーザが閲覧しようとしているアナログコンテンツを特定可能な情報（タイトル、書名、著者名、出版社名等）を含む画像が撮像されたか否かを判定し、撮像されたと判定したならば、その撮像画像のデータ（以下、「撮像データ」と称する。）を通信 I / F 2 2 によってサーバ 1 0 に送信する。なお、撮像画像のデータを圧縮等したデータをサーバ 1 0 に送信してもよい。

【 0 5 8 5 】

これを受けて、サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、端末 2 0 A から受信した撮像データと、アナログコンテンツ管理データベース 1 5 7 に記憶された各々のアナログコンテンツ別に含まれるアナログコンテンツ画像データとを照合するなどして、そのアナログコンテンツを特定する。そして、サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、特定したアナログコンテンツに対応するアナログコンテンツ I D が記憶されたアナログコンテンツ別データのうち、限定ではなく例として、アナログコンテンツ I D と、タイトルと、話数データと、キャラクタ定義データとを含むアナログコンテンツ識別データを、通信 I / F 1 4 によって端末 2 0 A に送信する。そして、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、受信したアナログコンテンツ識別データを記憶部 2 8 に記憶させる。

20

このようにして、端末 2 0 A は、先だって、ユーザが閲覧しようとしているアナログコンテンツに関する基本的なデータ（メタデータ）を取得するようにすることができる。

30

【 0 5 8 6 】

端末 2 0 A の制御部 2 1 は、撮像部 2 7 に撮像を開始させるように制御するとともに、A R 表示処理の実行を開始する（A 1 0 1 0）。A R 表示処理では、限定ではなく例として、端末 2 0 の表示部 2 4（A R グラスであれば A R グラスのレンズ、スマートフォンやタブレット等であればディスプレイ）への A R 情報の表示を開始する。

【 0 5 8 7 】

A R 表示処理では、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、限定ではなく例として、アナログコンテンツと自己の端末 2 0 との相対的な位置関係に基づいて、表示部 2 4 に A R 情報を表示させる。より具体的には、撮像部 2 7 によって撮像される撮像画像等に基づいて、自己の端末 2 0 に対するアナログコンテンツの相対的な位置を捉え、その結果に基づいて、アナログコンテンツにあたかも重畳するかのよう

40

に、表示部 2 4 に A R 情報を表示することができる。

なお、撮像部 2 7 に限定されず、端末 2 0 に構成される他の検出部（検出装置）、限定ではなく例として、LiDAR（Light Detection And Ranging）（レーザーライダー、赤外線ライダー、3 D ライダー）、ミリ波レーダー、超音波センサ等に基づく位置深度検出部を端末 2 0 に構成し、この位置深度検出部の検出結果を用いて、A R 情報を表示させるようにしてもよい。

【 0 5 8 8 】

限定ではなく例として A R グラスを適用する場合、A R グラスを身に着けたユーザの動き（首の動き）等によって表示部 2 4 の位置や向きが変化する。しかし、端末 2 0 の位置

50

や向きが変化した場合であっても、上記の各種の検出部の検出結果に基づいて、A R 情報を表示部 2 4 に適切に表示させることができる。

【0589】

次いで、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、撮像画像等に基づいて、アナログコンテンツの新規ページを検知したか否かを判定する (A 1 0 2 0)。

検知したと判定したならば (A 1 0 2 0 : Y E S)、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、その撮像データを、通信 I / F 2 2 によってサーバ 1 0 に送信する (A 1 0 3 0)。なお、撮像画像のデータを圧縮等したデータをサーバ 1 0 に送信してもよい。

【0590】

通信 I / F 1 4 によって端末 2 0 A から撮像データを受信したと判定したならば (S 1 0 2 0 : Y E S)、サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、新規ページ判定処理を行う (S 1 0 3 0)。具体的には、端末 2 0 A から受信した撮像データと、先に取得したアナログコンテンツ I D が記憶されたアナログコンテンツ別データとに基づいて、端末 2 0 A が検知した新規ページを判定する。 10

【0591】

次いで、サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、判定した新規ページに関する新規ページデータを、通信 I / F 1 4 によって端末 2 0 A に送信する (S 1 0 4 0)。新規ページデータには、限定ではなく例として、上記のアナログコンテンツ別データのうち、判定した新規ページのページ I D (ページ番号) が記憶されたアナログコンテンツ構成データ (メタデータ) を含めることができる。 20

【0592】

A 1 0 3 0 のステップの後、通信 I / F 2 2 によってサーバ 1 0 から新規ページデータを受信すると、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、受信した新規ページデータを、先に記憶部 2 8 に記憶したアナログコンテンツデータと関連付けて記憶部 2 8 に記憶させる (A 1 0 4 0)。このようにして、端末 2 0 A は、新規ページが検知されるごとに、その新規ページに関するデータ (メタデータ) を取得する。

【0593】

次いで、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、該当のページにおいて第 1 ユーザ入力を検知したか否かを判定する (A 1 0 5 0)。該当のページとは、限定ではなく例として、A 1 0 2 0 で新規ページが検知された場合は、その新規ページとすることができ、A 1 0 2 0 で新規ページが検知されなかった場合は、その新規ページが検知される前のページとすることができる。具体的には、限定ではなく例として、撮像画像等に基づいて、該当のページのいずれかの位置や領域に対する第 1 ユーザ入力となされたか否かを判定する。 30

【0594】

第 1 ユーザ入力を検知したならば (A 1 0 5 0 : Y E S)、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、評価対象判定処理を行う (A 1 0 6 0)。具体的には、限定ではなく例として、該当のページのうち、そのページの左上 (または右上) から横方向および下方向に対して何画素 (ピクセル) 分の位置 (領域) に対して第 1 ユーザ入力が行われたかを判定するなどして、該当のページ上で第 1 ユーザ入力された位置に関する情報 (限定ではなく例として、位置座標) (以下、「入力位置情報」と称する。) を特定する。そして、特定した入力位置情報と、新規ページデータに含まれるアナログコンテンツ構成データとに基づいて、ユーザが評価するアナログコンテンツ要素を判定する。 40

【0595】

次いで、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、表示部 2 4 に表示された評価ボタン I B T が第 2 ユーザ入力されたか否かを判定する。

第 2 ユーザ入力されたと判定したならば、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、記憶部 2 8 に記憶されたアプリケーション I D 2 8 3 (端末 2 0 A、またはユーザ A、A のアプリケーション I D) の他、限定ではなく例として、少なくとも、アナログコンテンツ I D と、判定したアナログコンテンツ要素に対応するアナログコンテンツ要素 I D とを含む評価要求情報を、通信 I / F 2 2 によってサーバ 1 0 に送信する (A 1 0 7 0)。 50

【 0 5 9 6 】

サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、通信 I / F 1 4 によって端末 2 0 A から評価要求情報を受信したか否かを判定する (S 1 0 5 0)。

受信したと判定したならば (S 1 0 7 0 : Y E S)、サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、評価処理を行う (S 1 0 6 0)。具体的には、限定ではなく例として、アカウント管理データベース 1 5 9 B のうち、受信した評価要求情報に含まれるアプリケーション ID のアカウント管理データにおける、対応するアナログコンテンツ要素 ID が記憶されたアナログコンテンツ別評価管理データに含まれる評価履歴データや評価履歴集計データを更新する。

【 0 5 9 7 】

その後、サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、評価処理による評価結果情報を、通信 I / F 1 4 によって端末 2 0 A に送信する (S 1 0 8 0)。 10

そして、サーバ 1 0 の制御部 1 1 は、S 1 0 9 0 の終了判定に処理を移す。

【 0 5 9 8 】

A 1 0 7 0 のステップの後、通信 I / F 2 2 によってサーバ 1 0 から評価結果情報を受信すると、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、受信した評価結果情報を表示部 2 4 に表示させる (A 1 0 8 0)。

そして、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、A 1 0 9 0 の終了判定に処理を移す。

【 0 5 9 9 】

なお、サーバ 1 0 が、評価結果情報をこのタイミングで送信するのに限定されず、アナログコンテンツが最後まで閲覧されたタイミングなどのタイミングで、後から送信するようにしてもよい。また、複数の評価結果情報を、後からまとめて送信するなどしてもよい。 20

また、上記の処理において、A 1 0 8 0 のステップと、S 1 0 8 0 のステップとは、省略してもよい。

【 0 6 0 0 】

また、この処理では、端末 2 0 A がページごとに、そのページに関するメタデータをサーバ 1 0 から取得して記憶部 2 8 に記憶することとしたが、これに限定されない。

最初にアナログコンテンツ識別データをサーバ 1 0 から取得する際に、そのアナログコンテンツの全体のメタデータをサーバ 1 0 から取得して記憶部 2 8 に記憶するようにしてもよい。 30

【 0 6 0 1 】

< 第 1 1 実施例の効果 >

本実施例は、端末 2 0 が、自己の端末 2 0 のユーザによって入力されたアナログコンテンツのアナログコンテンツ要素 (限定ではなく、アナログコンテンツの少なくとも一部の一例) に対応するアナログコンテンツ要素 ID 等の情報 (限定ではなく、アナログコンテンツの少なくとも一部に関する第 1 情報の一例) を制御部 2 1 によって取得する。そして、端末 2 0 は、アナログコンテンツ要素 ID 等の情報の取得に基づいて、そのアナログコンテンツ要素に関する情報 (限定ではなく、アナログコンテンツの少なくとも一部に関する第 2 情報の一例) を通信 I / F 2 2 によってサーバ 1 0 に送信する構成を示している。 40

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末は、端末のユーザによって入力されたアナログコンテンツの少なくとも一部に関する第 1 情報を取得した上で、そのアナログコンテンツの少なくとも一部に関する第 2 情報をサーバに送信することができる。 40

【 0 6 0 2 】

また、この場合、上記の第 2 情報は、アナログコンテンツ要素に「いいね」をすることを要求するための評価要求情報等の情報 (限定ではなく、アナログコンテンツの少なくとも一部を端末のユーザが評価することに関する情報の一例) を含むようにしてもよい。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末は、端末のユーザによって入力されたアナログコンテンツの少なくとも一部に関する第 1 情報を取得した上で、そのアナログコンテンツの少なくとも一部を端末のユーザが評価することをサーバに通知 50

することができる。

【0603】

また、本実施例は、端末20のユーザによって入力されたアナログコンテンツのアナログコンテンツ要素に対応するアナログコンテンツ要素ID等の情報（限定ではなく、アナログコンテンツの少なくとも一部に関する第1情報の一例）は、端末20の撮像部27によってアナログコンテンツが検出された検出情報に基づき、制御部21によって取得される構成を示している。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末の検出部によってアナログコンテンツが検出された検出情報に基づき、第1情報を適切に取得することができる。

10

【0604】

また、この場合、端末20のユーザによって入力されたアナログコンテンツのアナログコンテンツ要素に対応するアナログコンテンツ要素ID等の情報（限定ではなく、アナログコンテンツの少なくとも一部に関する第1情報の一例）は、端末20の撮像部27等の検出部によってアナログコンテンツが検出された検出情報と、端末20のユーザによる入力とに基づき、制御部21によって取得されるようにしてもよい。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末の検出部によってアナログコンテンツが検出された検出情報と、端末のユーザによる入力とに基づき、第1情報を適切に取得することができる。

【0605】

また、この場合、端末20は、アナログコンテンツから離れた位置であって、アナログコンテンツが撮像部27（限定ではなく、端末の検出部の一例）によって撮像（限定ではなく、検出の一例）される位置に配置されるようにしてもよい。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、アナログコンテンツが検出部によって検出される位置に配置された端末によって、第1情報が適切に取得されるようにすることができる。

20

【0606】

また、この場合、端末20は、メガネ型デバイスなど、自己の端末20のユーザに身に着けられるようにしてもよい。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末のユーザに身に着けられる端末によって、第1情報が適切に取得され、第2情報が適切にサーバに送信されるようにすることができる。ユーザは端末を身につけてアナログコンテンツを閲覧すればよい。ため、ユーザにとって使い勝手が良い可能性がある。

30

【0607】

<第11変形例(1)>

上記の実施例では、端末20の検出部の1つとして撮像部27を例示したが、これに限定されない。前述したように、端末20の検出部として、限定ではなく例として、LiDAR（レーザーライダー、赤外線ライダー、3Dライダー）、ミリ波レーダー、超音波センサ等に基づく位置深度検出部を端末20に構成し、この位置深度検出部の検出結果に基づいて上記と同様の処理を行うようにしてもよい。また、撮像部27による撮像画像を併用して上記と同様の処理を行うようにしてもよい。

40

なお、これは以下説明する実施例や変形例についても同様に適用可能である。

【0608】

<第11変形例(2)>

また、上記の実施例において、前述したアイトラッキングの技術を用いて、端末20の制御部21が、ユーザが評価や課金を行うアナログコンテンツ要素を判定（特定）するようにしてもよい。

具体的には、限定ではなく例として、アイトラッキングセンサや深度計測カメラ等を備える端末20を構成する。そして、このアイトラッキングセンサや深度計測カメラ等によって検出されるユーザのアイトラッキング情報（視線情報）に基づいて、端末20の制御

50

部 2 1 が、ユーザが評価や課金を行うアナログコンテンツ要素を判定してもよい。

なお、これは以下説明する実施例や変形例についても同様に適用可能である。

【 0 6 0 9 】

< 第 1 1 変形例 (3) >

上記の実施例において、端末 2 0 の制御部 2 1 が、上記のユーザのアイトラッキング情報 (視線情報) に基づいて、表示部 2 4 に表示されたボタンやアイコン等に対する入力を検出するようにしてもよい。

【 0 6 1 0 】

また、端末 2 0 の表示部 2 4 に表示されるボタンやアイコンに対する入力を、指や視線ではなく、レーザーポインター等によって行うようにしてもよい。

10

【 0 6 1 1 】

なお、これらは以下説明する実施例や変形例についても同様に適用可能である。

【 0 6 1 2 】

< 第 1 1 変形例 (4) >

上記の実施例では、端末 2 0 のユーザがアナログコンテンツ要素に対して評価をする例を示したが、これに限定されない。限定ではなく例として、第 1 実施例 ~ 第 1 0 実施例で説明したデジタルコンテンツ要素に対する課金と同様に、端末 2 0 のユーザがアナログコンテンツ要素に対して課金することを可能としてもよい。

【 0 6 1 3 】

図 1 1 - 6 は、本変形例における漫画と端末 2 0 A の表示部 2 4 の表示との一例を示す図である。

20

【 0 6 1 4 】

図 1 1 - 6 上側では、表示部 2 4 の右部に、評価ボタン I B T の他、限定ではなく例として、A R ブックリーダーアプリケーションにおいてコメントするためのコメントボタン C M B T と、A R ブックリーダーアプリケーションにおいて課金するための課金ボタン B B T とが表示されている。

【 0 6 1 5 】

限定ではなく例として、選択中のコマがある状態で、図 1 1 - 6 下側のように、表示部 2 4 に表示された課金ボタン B B T が第 2 ユーザ入力されると、限定ではなく例として、図 1 1 - 7 上側のような表示がなされる。この例では、表示部 2 4 の中央部に、選択中のコマに対する課金金額 (課金額) を設定するための課金設定領域 B S R が表示されている。

30

【 0 6 1 6 】

課金設定領域 B S R には、課金金額情報 (本例では、「このコマへのお布施」の文字、コマへのデフォルトの課金金額 (この例では 1 0 0 円) 、課金金額を増減させるためのボタン) と、課金を行うための課金実行ボタン B T 1 (本例では、「課金」の文字を含むボタン) と、課金の設定を中止するための課金中止ボタン B T 2 (本例では、「取消」の文字を含むボタン) とが表示されている。

【 0 6 1 7 】

限定ではなく例として、課金金額として「1 0 0 円」が設定された状態で、課金実行ボタン B T 1 が第 2 ユーザ入力されると、限定ではなく例として、図 1 1 - 7 下側のような表示がなされる。

40

表示部 2 4 において、選択状態にあったコマの表示態様が元の状態に戻るとともに、このコマの右上部に対応する位置に重畳するように、課金済みアイコン B I C (本例では、「¥」の文字を含むアイコン) が表示されている。

【 0 6 1 8 】

図 1 1 - 9 は、本実施例において各装置が実行する処理の流れの一例を示すフローチャートである。図の見方は、図 1 1 - 8 と同様である。

A 1 0 5 0 のステップにおいて、該当のページにおいてユーザ入力 (第 1 ユーザ入力) を検知したと判定すると (A 1 0 5 0 : Y E S) 、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、課金対象

50

判定処理を行う（A 1 0 6 2）。具体的には、限定ではなく例として、該当のページのうち、そのページの左上（または右上）から横方向および下方向に対して何画素（ピクセル）分の位置に対して入力が行われたかを判定するなどして、該当のページ上の位置座標を特定する。そして、特定した位置座標と、新規ページデータに含まれるアナログコンテンツ構成データとに基づいて、ユーザが課金するアナログコンテンツ要素を判定する。

【0 6 1 9】

次いで、端末20Aの制御部21は、表示部24に表示された課金ボタンBBTが第2ユーザ入力されたか否かを判定する。

第2ユーザ入力されたと判定したならば、端末20Aの制御部21は、記憶部28に記憶されたアプリケーションID283（端末20A、またはユーザAのアプリケーションID）の他、限定ではなく例として、少なくとも、アナログコンテンツIDと、判定したアナログコンテンツ要素に対応するアナログコンテンツ要素IDおよび課金要求金額とを含む課金要求情報を、通信I/F22によってサーバ10に送信する（A 1 0 7 2）

10

【0 6 2 0】

S 1 0 4 0のステップの後、サーバ10の制御部11は、通信I/F14によって端末20Aから課金要求情報を受信したか否かを判定する（S 1 0 5 2）。

受信したと判定したならば（S 1 0 5 2：YES）、サーバ10の制御部11は、課金決済処理を行う（S 1 0 6 2）。

なお、課金決済処理は、図1 - 15等の処理で説明した処理と同様の処理によって実現可能であるため、説明を省略する。

20

【0 6 2 1】

その後、サーバ10の制御部11は、課金決済結果情報を、通信I/F14によって端末20Aに送信する（S 1 0 8 2）。

そして、サーバ10の制御部11は、S 1 0 9 0のステップに処理を移す。

【0 6 2 2】

A 1 0 7 2のステップの後、通信I/F22によってサーバ10から課金決済結果情報を受信すると、端末20Aの制御部21は、受信した課金決済結果情報を表示部24に表示させる（A 1 0 8 2）。

そして、端末20Aの制御部21は、A 1 0 9 0のステップに処理を移す。

30

【0 6 2 3】

本変形例は、上記の第2情報は、アナログコンテンツ要素に課金することを要求するための情報等の情報（限定ではなく、アナログコンテンツの少なくとも一部に端末のユーザが課金することに関する情報の一例）を含む。そして、端末20からサーバ10への第2情報の送信に基づいて、サーバ10（限定ではなく、サーバの一例）、または決済サーバ（限定ではなく、サーバとは異なる第1サーバの一例）によって課金の決裁が行われる構成を示している。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末は、端末のユーザによって入力されたアナログコンテンツの少なくとも一部に関する第1情報を取得した上で、そのアナログコンテンツの少なくとも一部に端末のユーザが課金することに関する情報をサーバに送信して、サーバ、またはサーバとは異なる第1サーバに課金の決済を行わせることができる。

40

【0 6 2 4】

< 第11変形例（5）>

上記では、端末20としてメガネ型デバイスを用いる例を示したが、これに限定されない。限定ではなく例として、端末20としてタブレットやスマートフォン等を用いるようにしてもよい。メガネ型デバイスに限らず、端末20は、限定ではなく例として、アナログコンテンツから離れた位置であって、アナログコンテンツが端末20の検出部によって検出される位置に配置されて利用されるもの（ユーザが手で持って利用するものを含む。）としてもよい。

50

【0625】

図11-10は、この場合における漫画と端末20の表示部24の表示との一例を示す図である。この例では、端末20の下方にある漫画が撮像部27によって撮像されて、端末20の表示部24を介してユーザが閲覧できるようになっている場合を例示する。

【0626】

図11-10上側では、画面最上部の左部には、ARブックリーダーアプリケーションの名称として「AR Book Reader App」の文字が表示されている。また、画面最上部の右部には、この端末20のユーザのARブックリーダーアプリケーションにおけるアイコン画像（この例では「ユーザA.A」）が表示されている。また、画面最下部の右部には、コメントボタンCMBTと、課金ボタンBBTと、評価ボタンIBTとが表示されている。

10

【0627】

また、表示部24には、前述した漫画の22ページの1コマ目と2コマ目の一部、23ページの1コマ目の一部が映し出されている。

限定ではなく例として、任意のコマ（限定ではなく例として、23ページの1コマ目のコマ）がユーザによって第1ユーザ入力されると、図11-10上側のように、表示部24のうち、その第1ユーザ入力されたコマに対応する領域が選択態様で表示される。

【0628】

図11-10下側には、選択中のコマがある状態で、表示部24に表示される評価ボタンIBTが第2ユーザ入力された状態が示されている。

20

選択状態にあったコマの表示態様が元の状態に戻るとともに、このコマの右上部に重畳して評価済みアイコンIIC（本例では、星マークを含むアイコン）が表示されている。

以降は、前述したARグラスを適用する場合と同様である。

【0629】

このように、漫画のアナログコンテンツ要素を、ユーザが身に着ける（身体に装着する）ARグラス等のデバイスとは異なり、タブレットやスマートフォン等のデバイスを用いて評価や課金することができることによって、汎用性を向上させ得る。

【0630】

なお、この内容は、以下の各々の実施例や各々の変形例についても同様に適用可能である。

30

【0631】

<第11変形例（6）>

上記の実施例では、新規ページが検知されるごとに、端末20Aがサーバ10からその新規ページに関する新規ページデータ（メタデータ）を取得することとしたが、これに限定されない。

限定ではなく例として、図11-8の処理において、先だって、端末20Aの制御部21が、ユーザが閲覧しようとしているアナログコンテンツに関するアナログコンテンツデータ（メタデータ）を取得する際に、そのアナログコンテンツに含まれる全てのページに関するページデータ（メタデータ）をサーバ10から取得するようにしてもよい。そして、アナログコンテンツデータと関連付けてページデータを記憶部28に記憶させるようにしてもよい。

40

【0632】

また、端末20Aの制御部21が、撮像データを、リアルタイムでサーバ10に送信するようにしたり、定期的なタイミング（限定ではなく例として、10秒に1回、20秒に1回、30秒に1回等）でサーバ10に送信するようにしてもよい。そして、サーバ10が、端末20から受信した撮像データに基づいて、随時、対応するメタデータを端末20に送信するようにしてもよい。

【0633】

<第11変形例（7）>

上記の実施例および変形例では、端末20Aのユーザが評価や課金するアナログコンテ

50

ンツ要素を端末 20 A の制御部 21 が判定することとしたが、これに限定されない。

【0634】

端末 20 A の制御部 21 は、図 11 - 8 の A1070 のステップにおいて、限定ではなく例として、該当のページのページ ID と、A1060 のステップで特定した入力位置情報とを評価要求情報に含めてサーバ 10 に送信する。

サーバ 10 の制御部 11 は、S1060 のステップにおいて、受信した評価要求情報に含まれるページ ID に基づいて、対応するアナログコンテンツ別データに含まれるアナログコンテンツ画像データから、そのページ ID によって識別されるページのページ画像データを取得する。そして、サーバ 10 の制御部 11 は、取得したページ画像データと、受信した評価要求情報に含まれる入力位置情報とに基づいて、端末 20 A のユーザが評価を要求しているアナログコンテンツ要素を判定することができる。

10

なお、図 11 - 9 の処理に適用する場合も同様とすることができる。

【0635】

<第 12 実施例>

第 12 実施例は、ユーザが評価や課金をする場合のより具体的な手法に関する実施例である。

【0636】

第 12 実施例に記載の内容は、他の各実施例や他の各変形例のいずれにも適用可能である。

また、既出の構成要素と同一の構成要素については同一の符号を付して、再度の説明を省略する。

20

【0637】

<表示画面>

図 12 - 1 は、本実施例において漫画と端末 20 の表示部 24 の表示の遷移の一例を示す図である。

【0638】

この例では、図 12 - 1 の表示画面において、漫画の 22 ページの最上部右には、このページに対応した第 1 二次元コード CD1 が印字され、漫画の 23 ページの最上部左には、このページに対応した第 2 二次元コード CD2 が印字されている。各々の二次元コード（二次元コード画像）は、この例では可視コードであり、限定ではなく例として、そのページを識別するページ識別情報（限定ではなく例として、ページ ID（ページ番号）等）がエンコード等によって二次元コード（二次元コード画像）に含められている。

30

【0639】

図 12 - 1 上側では、限定ではなく例として、第 1 二次元コード CD1 と第 2 二次元コード CD2 のいずれの二次元コードも端末 20 A によって読み取られていない状態で、漫画情報の任意のコマ（限定ではなく例として、22 ページの 3 コマ目のコマ）をユーザが第 1 ユーザ入力しても、この例では、表示部 24 には、そのコマが選択態様には変化せず通常の表示態様で表示されている。

【0640】

また、この画面では、図 11 - 6 上側とは異なり、表示部 24 に表示される、コメントボタン CMBT と、課金ボタン BBT と、評価ボタン IBT とが不能態様で表示されている。具体的には、限定ではなく例として、コメントボタン CMBT と、課金ボタン BBT と、評価ボタン IBT とが、制御部 21 によってハッチング処理されるなどして表示される。

40

【0641】

このように、第 1 二次元コード CD1 と第 2 二次元コード CD2 のいずれの二次元コードも端末 20 A によって読み取られていない場合、漫画情報の任意のコマ（限定ではなく例として、22 ページの 3 コマ目のコマ）をユーザが第 1 ユーザ入力しても、このコマが選択態様にはならない。また、表示部 24 には、コメントボタン CMBT と、課金ボタン BBT と、評価ボタン IBT とが不能態様で表示されるため、これらのボタンが第 2 ユー

50

ザ入力されても、これらのボタンへの入力を受け付けないようにすることができる。

【 0 6 4 2 】

図 1 2 - 1 下側では、限定ではなく例として、第 1 二次元コード C D 1 と第 2 二次元コード C D 2 の二次元コードが端末 2 0 A の撮像部 2 7 等によって読み取られ、その後、限定ではなく例として、任意のコマ（限定ではなく例として、2 3 ページの 1 コマ目のコマ）がユーザによって第 1 ユーザ入力された状態が示されている。そして、その結果、表示部 2 4 において、そのコマに対応する領域が選択態様で表示されている。

【 0 6 4 3 】

また、この画面では、図 1 2 - 1 上側とは異なり、二次元コードが端末 2 0 A によって読み取られたことに基づいて、表示部 2 4 に表示される、コメントボタン C M B T と、課金ボタン B B T と、評価ボタン I B T とが、不能態様から通常の表示態様に戻って表示されている。

10

【 0 6 4 4 】

また、二次元コードが端末 2 0 A によって読み取られたことに基づいて、表示部 2 4 のうち、各々の二次元コードが表示されている位置の近傍（この例では二次元コードの外側）に、第 1 二次元コード C D 1 と第 2 二次元コード C D 2 の二次元コードが端末 2 0 A によって読み取られたことを示す読み取り成功マーク（限定ではなく例として、二次元コードの外側を囲む形状のマーク）が表示されている。さらに、この例では、表示部 2 4 の上部には、漫画タイトル情報 / 漫画巻数情報（限定ではなく例として、「 の大冒険 / 第 2 巻」の文字）が表示されている。

20

【 0 6 4 5 】

なお、二次元コードが読み取られていない場合、表示部 2 4 に各種のボタンが表示されないようにしてもよい。

また、二次元コードが読み取られていない場合、表示部 2 4 に漫画情報に二次元コードが読み取られていないことを示す情報が付加されて表示されるようにしてもよい。具体的には、限定ではなく例として、二次元コードが読み取られていない場合、表示部 2 4 に漫画情報のうちコマが配置されていない余白の部分に二次元コードが読み取られていないことを示す情報（限定ではなく例として「未検出」の文字を含むアイコン）が付加されて表示されるようにしてもよい。

【 0 6 4 6 】

また、二次元コードが読み取られている場合、各種ボタンが強調されるようにしてもよい。具体的には、限定ではなく例として、二次元コードが読み取られている場合、各種ボタンが太字で表示されてもよい。また、二次元コードが読み取られている場合、漫画情報に二次元コードが読み取られていることを示す情報が付加されてもよい。具体的には、二次元コードが読み取られている場合、漫画情報のうちコマが配置されていない余白の部分に二次元コードが読み取られていることを示す情報（限定ではなく例として「検出済」の文字を含むアイコン）が付加されてもよい。

30

【 0 6 4 7 】

なお、この表示画面例では、アナログコンテンツに印字される二次元コード（コード情報）を可視コードとしたが、これを不可視コードとしてもよい。

40

また、二次元コード以外のコード情報としてもよい。

【 0 6 4 8 】

< 処理 >

本実施例における処理では、図 1 1 - 8 または図 1 1 - 9 の処理の A 1 0 5 0 または A 1 0 5 2 のステップにおいて、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、限定ではなく例として、撮像部 2 7 によってアナログコンテンツに印字されているコード情報（限定ではなく例として、コード画像）が読み取られたか否かを判定する。そして、読み取られたと判定したならば（A 1 0 5 0 : Y E S）、A 1 0 6 0 または A 1 0 6 2 のステップにおいて、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、読み取られたコード情報に含まれるページ識別情報を取得する。そして、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、A 1 0 7 0 または A 1 0 7 2 のステップに処理を移す。

50

【 0 6 4 9 】

また、コード情報が読み取られた後、限定ではなく例として、そのページに含まれるコマ等のアナログコンテンツ要素がユーザによる第 1 ユーザ入力に基づいて選択された場合、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、その第 1 ユーザ入力と、撮像画像等とに基づいて、評価対象や課金対象を判定して、上記と同様の処理を行うようにすることができる。

【 0 6 5 0 】

なお、アナログコンテンツにページ番号が印字されている場合、端末 2 0 A の制御部 2 1 が、限定ではなく例として、撮像部 2 7 によって撮像されたページの画像から、印字されているページ番号を文字認識等によって認識することによって、撮像されているページを識別するようにしてもよい。

10

【 0 6 5 1 】

また、限定ではなく例として、各々のコマにコード情報（限定ではなく例として、不可視コード情報）を印字しておくなどし、これを撮像部 2 7 に読み取らせることに基づいて、制御部 2 1 が評価対象や課金対象のコマを判定するようにしてもよい。

また、各々のコマに小さい文字等でコマ ID を印字しておき、これを撮像部 2 7 に読み取らせることに基づいて、制御部 2 1 が評価対象や課金対象のコマを判定するようにしてもよい。

なお、ページやコマ以外のアナログコンテンツ要素についても同様としてもよい。

【 0 6 5 2 】

< 第 1 2 実施例の効果 >

20

本実施例は、端末 2 0 のユーザによって入力されたアナログコンテンツのアナログコンテンツ要素に対応するアナログコンテンツ要素 ID 等の情報（限定ではなく、アナログコンテンツの少なくとも一部に関する第 1 情報の一例）は、アナログコンテンツに印字されているコード情報やページ番号等の情報（限定ではなく、第 3 情報の一例）が撮像部 2 7 によって撮像されることに基づき、制御部 2 1 によって取得される構成を示している。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、アナログコンテンツの少なくとも一部を識別する情報を含むアナログコンテンツに印字されている第 3 情報を端末の検出部によって検出するという簡単な動作によって、第 1 情報を適切に取得することができる。

【 0 6 5 3 】

30

また、この場合、第 3 情報は、コード情報（コード画像等）であるようにしてもよい。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、アナログコンテンツの少なくとも一部を識別する情報を含むアナログコンテンツに印字されているコード情報を端末の検出部によって検出するという簡単な動作によって、第 1 情報を適切に取得することができる。

【 0 6 5 4 】

また、この場合、コード情報は、不可視のコード情報としてもよい。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、コード情報がアナログコンテンツの内容を阻害しないようにすることができるため、アナログコンテンツを閲覧し易くなる。

40

【 0 6 5 5 】

< 第 1 2 変形例（ 1 ） >

第 1 1 実施例や第 1 2 実施例において、アナログコンテンツ要素への評価や課金を実現する場合に、限定ではなく例として、端末 2 0 の制御部 2 1 が、撮像画像等に基づいて、自己の端末 2 0 のユーザによるアナログコンテンツ（アナログコンテンツ要素）へのユーザ入力（第 1 ユーザ入力）を検知したことに基づいて、その位置に対応するアナログコンテンツ要素に対して評価や課金をするか否かをユーザに確認するための確認表示を表示部 2 4 に表示するようにしてもよい。そして、端末 2 0 の入出力部 2 3 を介して確認表示に対する承諾のユーザ入力を検知したことに基づいて、評価や課金を行うようにしてもよい。

50

このようにすることで、ユーザが意図せずに評価や課金が行われてしまうことを防止することができる。

【0656】

しかし、その一方で、この手法では、ユーザがアナログコンテンツを指で触れたり指差しするたびに確認表示が表示部24に表示され得るため、アナログコンテンツに集中しているユーザは煩わしいと感じる可能性がある。

【0657】

そこで、端末20の制御部21が、評価や課金に関連する情報（以下、「評価課金関連情報」と称する。）の一種として、限定ではなく例として、その情報へのユーザ入力が行われることによって、それを契機として評価や課金を行うアナログコンテンツ要素を入力可能とする情報（端末20がユーザによる入力を受け付ける情報、評価や課金を有効化する情報）を表示部24に表示させるようにしてもよい。

10

【0658】

以下、この情報を便宜的に「評価課金有効化情報」と称する。評価や課金を可能にするためのスイッチ的な情報と捉えてもよい。この評価課金有効化情報には、限定ではなく例として、「評価スイッチボタン（評価スイッチアイコン）」や「課金スイッチボタン（課金スイッチアイコン）」等の入力用の情報を含めてもよい。

【0659】

端末20の制御部21は、限定ではなく例として、評価課金有効化情報を表示するための条件として設定された表示条件（限定ではなく、設定された条件の一例）に基づいて、評価課金有効化情報を表示部24に表示させるようにすることができる。

20

この場合、表示条件としては、限定ではなく例として「アナログコンテンツの新規ページを検知したこと」等の条件を設定するようにすることができる。この場合、端末20の制御部21は、限定ではなく例として、撮像画像等に基づいて、アナログコンテンツの新規ページを検知したか否かを判定し、検知したと判定した場合に、評価課金有効化情報を表示させるようにすることができる。

【0660】

図12-2は、この場合に端末20Aの制御部21が実行する処理の流れの一例を示すフローチャートである。なお、評価課金有効化情報を含む概念である評価課金関連情報を表示する評価課金関連情報を表示する評価課金関連情報表示処理として図示・説明する。

30

【0661】

この処理は、限定ではなく例として、図11-8や図11-9等の処理のサブルーチンとして実行されるようにすることができる。

【0662】

端末20Aの制御部21は、評価課金関連情報（限定ではなく例として、評価課金有効化情報）を表示するための表示条件が成立したか否かを判定する（A1210）。

表示条件が成立したと判定したならば（A1210：YES）、端末20Aの制御部21は、限定ではなく例として、表示部24のうち、撮像部27によって撮像されているアナログコンテンツのページの設定された領域に対応する領域に、評価課金関連情報（限定ではなく例として、評価課金有効化情報）を表示させる（A1220）。

40

【0663】

なお、表示部24のうち、限定ではなく例としてアナログコンテンツ要素を含む領域（限定ではなく、漫画のページのうちの漫画が描写されている領域）に対応する領域に評価課金関連情報を表示させてしまうと、ユーザがコンテンツを閲覧しづらくなる可能性がある。そこで、表示部24のうち、アナログコンテンツ要素を含む領域（限定ではなく、第1領域の一例）とは異なる領域（限定ではなく、第2領域の一例）に評価課金関連情報を表示させるようにしてもよい。つまり、表示部24のうち、コンテンツを阻害しない領域に評価課金関連情報を表示してもよい。

【0664】

具体的には、端末20Aの制御部21は、撮像画像等に基づいて、表示部24のうち、

50

アナログコンテンツ要素を含む領域（限定ではなく例として、ページやコマ）に重ならない領域（限定ではなく例として、ページ外の領域、コマとコマの間の領域等）に、評価課金関連情報を表示させるようにすることができる。

【0665】

次いで、端末20Aの制御部21は、入出力部23を介して、表示部24に表示された評価課金関連情報が第2ユーザ入力されたか否かを判定する（A1230）。

第2ユーザ入力されたと判定したならば（A1230：YES）、端末20Aの制御部21は、ユーザが「いいね」をするための入力を検出するためのフラグである評価入力検出フラグを「ON」に設定する（A1240）。

そして、端末20Aの制御部21は、A1210に処理を戻す。

10

【0666】

A1210のステップにおいて表示条件が成立しなかったと判定したならば（A1210：NO）、端末20Aの制御部21は、評価課金関連情報を表示部24に表示中であるか否かを判定する（A1250）。

表示中であると判定したならば（A1250：YES）、端末20Aの制御部21は、評価課金関連情報を非表示とする条件（以下、「非表示条件」と称する。）が成立したか否かを判定する（A1260）。非表示条件は、限定ではなく例として、前述した表示条件に基づき、評価課金関連情報の表示を非表示とする条件として設定された条件とすることができる。

【0667】

20

非表示条件が成立したと判定したならば（A1260：YES）、端末20Aの制御部21は、表示部24に表示中の評価課金関連情報を非表示とし、評価入力検知フラグを「OFF」とした後、A1210に処理を戻す。

【0668】

評価入力検出フラグが「ON」に設定されている場合、限定ではなく例として図11-8や図11-9の処理において、端末20Aの制御部21は、A1060、A1070、A1062、A1072の処理を行い、評価入力検出フラグが「OFF」に設定されている場合、端末20Aの制御部21は、A1060、A1070、A1062、A1072の処理をスキップするようにすることができる。

【0669】

30

本変形例は、端末20が、評価課金有効化情報（限定ではなく、第1情報を取得することに関する第4情報の一例、評価課金関連情報の一例）を表示部24に表示する。この場合、前述した第1情報は、評価課金有効化情報に対する自己の端末20のユーザによる入力が行われた後、制御部21によって取得される構成を示している。

このような構成により得られる変形例の効果の一例として、第1情報を取得することに関する第4情報を表示した上で、その第4情報に対する端末のユーザによる入力が行われた後、制御部によって第1情報が取得されるようにすることで、第1情報を取得する前にワンクッションおくことができ、端末のユーザが煩わしさを感じないようにすることができる。

【0670】

40

また、この場合、評価課金有効化情報は、設定された条件に基づき、端末20の表示部24に表示されるようにしてもよい。

このような構成により得られる変形例の効果の一例として、設定された条件に基づき、第4情報が端末の表示部に表示されるようにすることで、汎用性を向上させることができる。

【0671】

また、この場合、評価課金有効化情報は、撮像部27によって撮像された撮像画像等（限定ではなく、検出部による検出情報の一例）に基づき、端末20の表示部24のうち、撮像されたアナログコンテンツの内容が描かれている領域等の領域（限定ではなく、第1領域の一例）とは異なる領域（限定ではなく、第2領域の一例）に表示されるようにして

50

もよい。

このような構成により得られる変形例の効果の一例として、第4情報が、表示部のうち、アナログコンテンツの第1領域とは異なる第2領域に表示されるようにすることができる。第1領域が、第4情報によって阻害されないようにすることができる。

【0672】

<第13実施例>

第13実施例は、ユーザに評価や課金を多くしてもらう工夫に関する実施例である。

ブックリーダーサービス事業者やアナログコンテンツに関する筆者・著者・作者にとっては、より多くのユーザに評価や課金を行ってほしいと考える場合がある。

【0673】

10

第13実施例に記載の内容は、他の各実施例や他の各変形例のいずれにも適用可能である。

また、既出の構成要素と同一の構成要素については同一の符号を付して、再度の説明を省略する。

【0674】

本実施例では、端末20の制御部21が、限定ではなく例として、アナログコンテンツ要素に評価や課金するようユーザに推奨する（促す）ことに関する情報（以下、「評価課金推奨情報」と称する。）を表示部24に表示させるようにすることができる。

なお、評価課金推奨情報は、評価課金促進情報等のように称してもよい。

また、評価課金推奨情報は、前述した評価課金関連情報の一種と捉えてもよい。

20

【0675】

評価課金推奨情報（評価課金推奨表示）には、限定ではなく例として、「いいねしてね」といったメッセージの情報や「課金してね」といったメッセージの情報等を含めてもよい。

【0676】

本実施例において、端末20の制御部21は、限定ではなく例として、評価課金推奨情報を表示するための条件として設定された表示条件（限定ではなく、設定された条件の一例）に基づいて、評価課金関連情報を表示部24に表示させるようにすることができる。

【0677】

この場合、表示条件は、限定ではなく例として、以下のうちの少なくともいずれか1つとすることができる。

30

（C1-1）アナログコンテンツの新規ページを検知したこと

（C1-2）アナログコンテンツが最後まで閲覧されたと判定したこと

（C1-3）アナログコンテンツの特定のページを検知したこと

【0678】

（C1-1）の条件を適用する場合、端末20の制御部21が、限定ではなく例として、撮像画像等に基づいて、アナログコンテンツの新規ページを検知したか否かを判定するようにすることができる。

【0679】

（C1-2）の条件を適用する場合、端末20の制御部21が、限定ではなく例として、アナログコンテンツの最終ページ等（前述したように、巻末、あとがき、奥付、裏表紙等としてもよい。）を検知したか否かを判定するようにすることができる。

40

【0680】

端末20の制御部21が最終ページ等を検知する手法としては、限定ではなく例として、少なくとも以下のいずれか1つの手法を用いることができる。

・撮像されたページの画像に対する文字認識

・撮像されたページの画像に対する画像認識

・ページに印字されたコード情報（限定ではなく例として、前述した二次元コード画像等の情報）の読み取り

・撮像されたページに印字されたページ番号と、アナログコンテンツ構成データに記憶

50

されたページ番号とを比較（ページがアナログコンテンツに印字されている場合）

【0681】

紙媒体の書籍では、限定ではなく例として、その最後に奥付として著者・発行者・発行所等に関する情報が印字されている場合がある。そこで、限定ではなく例として、文字認識によってこれらの文字が認識された場合に、そのページが最終ページであると判定するようにしてもよい。同様に、画像認識によって判定してもよい。

また、前述したように、アナログコンテンツの各々のページに、そのページを識別するページ識別情報（限定ではなく例として、ページID（ページ番号））を含むコード情報を印字しておくようにすることもできる。この場合は、撮像部27が読み取ったコード情報に含まれるページ識別情報に基づいて、そのページが最終ページであると判定するようにしてもよい。

【0682】

（C1-3）の条件を適用する場合、端末20の制御部21が、限定ではなく例として、撮像画像等に基づいて、アナログコンテンツの特定のページを検知したか否かを判定するようにすることができる。特定のページは、限定ではなく例として、そのアナログコンテンツにおける見どころのページ、重要なシーンが含まれるページ、特定のキャラクタ（限定ではなく例として、主人公キャラクタ）が登場するページ等を含めることができる。この場合、端末20の制御部21は、サーバ10から、特定のページに関する情報を受信しておき、この特定のページのページIDの情報を、アナログコンテンツのデータと関連付けて記憶しておくようにすることができる。

【0683】

<表示画面>

図13-1（1）は、ユーザが漫画を巻末まで読み進めた場合に、アナログコンテンツ要素を評価するようユーザに推奨する評価推奨情報を表示部24に表示する例を示す図である。

評価推奨情報は、評価課金推奨情報のうちの評価を推奨する情報とすることができる。

【0684】

この例では、漫画の奥付の部分が開かれており、ユーザが端末20Aを介して奥付の部分を閲覧している状態が示されている。この奥付には、このアナログコンテンツのタイトルや、著者、発行者、発行所等の情報が記されている。

【0685】

表示部24には、図J 01上側とは異なり、コメントボタンCMBTは表示されているものの、評価ボタンIBTや課金ボタンBBTが表示されていない。また、この例では、限定ではなく例として、端末20Aによって奥付の部分が検知されたことに基づいて、この例では、表示部24のうち、奥付の中央部付近に対応する領域に、評価推奨情報IRI1（この例では、スピーカが示されたアイコンと「気になったところに「いいね」してみませんか？」の文字とを含む情報）が表示されている。

なお、右部に示されるこの漫画の164ページを最終ページとし、この最終ページが検知されたことに基づいて、同様の表示を行うようにしてもよい。

【0686】

図13-1（1）の例において、表示部24に表示された評価推奨情報IRI1が第2ユーザ入力されると、限定ではなく例として、このアナログコンテンツの任意のアナログコンテンツ要素を対象として、ユーザが評価（いいね）をすることが可能な状態となるようにすることができる。

【0687】

図13-1（2）は、ユーザによって開かれたページが漫画の見どころのページであった場合に評価推奨情報を表示部24に表示する例を示す図である。

この例では、図13-1（1）と同様に、表示部24にコメントボタンCMBTは表示されているものの、評価ボタンIBTや課金ボタンBBTが表示されていない。また、この例では、図13-1（1）とは異なり、ユーザによって開かれたページが漫画の見どころ

10

20

30

40

50

るのページ（この例では２３ページ、または２２ページ、もしくはそれらの両方のページ）であり、この見どころのページが開かれたことが端末２０Ａによって検知されたことに基づいて、この例では、表示部２４のうち、向かって左側の位置に、評価推奨情報ＩＲＩ２（この例では、スピーカのアイコンと「このページは見どころのページです 「いいね」してませんか？」の文字とを含む情報）が表示されている。

【０６８８】

図１３－１（２）の例において、表示部２４に表示された評価推奨情報ＩＲＩ２に対する第２ユーザ入力が行われると、限定ではなく例として、上記の見どころのページ、またはそのページに含まれる他のアナログコンテンツ要素を対象として、ユーザが評価（いいね）をすることが可能な状態となるようにすることができる。

10

【０６８９】

なお、表示部２４のうち、限定ではなく例としてアナログコンテンツ要素を含む領域（限定ではなく、漫画のページのうちの漫画が描写されている領域）に対応する領域に評価課金関連情報を表示させてしまうと、ユーザがコンテンツを閲覧しづらくなる可能性がある。そこで、アナログコンテンツ要素を含む領域（限定ではなく、第１領域の一例）とは異なる領域（限定ではなく、第２領域の一例）に評価課金関連情報を表示させるようにしてもよい。つまり、表示部２４のうち、コンテンツを阻害しない領域に評価課金関連情報を表示してもよい。

【０６９０】

図１３－２は、この場合における漫画と端末２０Ａの表示部２４の表示との一例を示す図である。

20

図１３－２（１）では、端末２０Ａが、漫画本の紙面の上部と、さらに上の漫画本から離れた領域とを捉える位置となったことに基づき、表示部２４の上部であって、漫画本と重ならない領域に対応する領域に、評価推奨情報ＩＲＩ４（この例では、スピーカが示されたアイコンと「「いいね」してね」の文字とを含む情報）が表示されている。つまり、撮像画像等に基づいて漫画本から離れた領域が検知されたことに基づいて、表示部２４のうち、その検知された領域に対応する領域に評価推奨情報が表示されている。

この例では、表示部２４のうち、漫画本と重ならない領域に対応する領域に評価推奨情報が表示されるため、ユーザが漫画を読む際に邪魔にならないようにすることができる。

【０６９１】

30

図１３－２（２）では、表示部２４のうち、漫画の２３ページのコマＰＮ１内の右上部の空白の領域に対応する領域に、評価推奨情報ＩＲＩ４が表示されている。つまり、この例では、端末２０により撮像画像等に基づいてコマ内の空白の領域が検知された上で、表示部２４のうち、その検知された領域に対応する領域に評価推奨情報が表示されている。

この例では、表示部２４のうち、コマ内の領域に対応する領域ではあるものの、コマ内で空白となっている領域に対応する領域に評価推奨情報が表示されるため、ユーザがコマを見ている場合であっても邪魔にならないようにすることができる。

【０６９２】

なお、この例では漫画のコマとコマの間隔が狭いが、コマとコマの間隔が比較的広い漫画がユーザによって閲覧される場合があり得る。そこで、端末２０が、撮像画像等に基づいて漫画のコマとコマの間の領域を検知した上で、表示部２４のうち、その検知された領域に対応する領域に評価推奨情報を表示させるようにしてもよい。

40

【０６９３】

< 処理 >

本実施例における処理は、限定ではなく例として図１２－２に示したフローチャートに倣って同様の処理を行うようにすることができる。

【０６９４】

図１２－２の処理において、端末２０Ａの制御部２１は、評価課金関連情報（限定ではなく例として、評価課金推奨情報）を表示する表示条件が成立したか否かを判定する（Ａ１２１０）。

50

表示条件が成立したと判定したならば（A 1 2 1 0 : Y E S）、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、限定ではなく例として、表示部 2 4 のうち、撮像部 2 7 によって撮像されているアナログコンテンツのページの設定された領域に対応する領域に、評価課金関連情報（限定ではなく例として、評価課金推奨情報）を表示させる（A 1 2 2 0）。

【0 6 9 5】

次いで、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、入出力部 2 3 を介して、表示部 2 4 に表示された評価課金関連情報が第 2 ユーザ入力されたか否かを判定する（A 1 2 3 0）。

第 2 ユーザ入力されたと判定したならば（A 1 2 3 0 : Y E S）、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、ユーザが評価をするための入力を検出するためのフラグである評価入力検出フラグを「ON」に設定する（A 1 2 4 0）。

10

そして、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、A 1 2 1 0 に処理を戻す。

【0 6 9 6】

A 1 2 1 0 のステップにおいて表示条件が成立しなかったと判定したならば（A 1 2 1 0 : N O）、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、評価課金関連情報を表示部 2 4 に表示中であるか否かを判定する（A 1 2 5 0）。

表示中であると判定したならば（A 1 2 5 0 : Y E S）、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、評価課金関連情報を非表示とする条件（以下、「非表示条件」と称する。）が成立したか否かを判定する（A 1 2 6 0）。非表示条件は、限定ではなく例として、前述した表示条件に基づき、評価課金関連情報の表示を非表示とする条件として設定された条件とすることができる。

20

【0 6 9 7】

非表示条件が成立したと判定したならば（A 1 2 6 0 : Y E S）、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、表示部 2 4 に表示中の評価課金関連情報を非表示とし、評価入力検出フラグを「OFF」とした後、A 1 2 1 0 に処理を戻す。

【0 6 9 8】

評価入力検出フラグが「ON」に設定されている場合、限定ではなく例として図 1 1 - 8 や図 1 1 - 9 の処理において、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、A 1 0 6 0、A 1 0 7 0、A 1 0 6 2、A 1 0 7 2 の処理を行い、評価入力検出フラグが「OFF」に設定されている場合、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、A 1 0 6 0、A 1 0 7 0、A 1 0 6 2、A 1 0 7 2 の処理をスキップするようにすることができる。

30

【0 6 9 9】

< 第 1 3 実施例の効果 >

本実施例は、端末 2 0 が、アナログコンテンツ要素（限定ではなく、アナログコンテンツの少なくとも一部の一例）への評価や課金を促すことに関する評価課金推奨情報（限定ではなく、第 1 情報を取得することに関する第 4 情報の一例、紙媒体コンテンツの少なくとも一部への評価や課金を促すことに関する情報の一例、評価課金関連情報の一例）を表示部に表示する構成を示している。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末は、アナログコンテンツの少なくとも一部に評価や課金をするように端末のユーザに促すことができる。

【0 7 0 0】

40

また、この場合、前述した第 1 情報は、表示部 2 4 に表示された評価課金推奨情報（限定ではなく、第 1 情報を取得することに関する第 4 情報の一例、評価課金関連情報の一例）に対する自己の端末 2 0 のユーザによる入力が行われた後、制御部 2 1 によって取得されるようにしてもよい。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、第 1 情報を取得することに関する第 4 情報を表示した上で、その第 4 情報に対する端末のユーザによる入力が行われた後、制御部によって第 1 情報が取得されるようにすることで、第 1 情報を取得する前にワンクッションおくことができ、端末のユーザが煩わしさを感じないようにすることができる。

【0 7 0 1】

50

また、この場合、評価課金推奨情報は、設定された条件に基づき、端末 20 の表示部 24 に表示されるようにしてもよい。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、設定された条件に基づき、第 4 情報が端末の表示部に表示されるようにすることで、汎用性を向上させることができる。

【0702】

また、この場合、設定された条件は、アナログコンテンツが最後まで閲覧されたことを含むようにしてもよい。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、アナログコンテンツが最後まで閲覧されたことに基づき、第 4 情報が端末の表示部に表示されるようにすることで、評価や課金を気にすることなく、少なくとも 1 回は端末のユーザがアナログコンテンツを閲覧できるようにすることができる。

10

【0703】

また、この場合、評価課金推奨情報は、撮像部 27 によって撮像された撮像画像等（限定ではなく、検出部による検出情報の一例）に基づき、端末 20 の表示部 24 のうち、撮像されたアナログコンテンツの内容が描かれている領域等の領域（限定ではなく、第 1 領域の一例）とは異なる領域（限定ではなく、第 2 領域の一例）に表示されるようにしてもよい。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、第 4 情報が、表示部のうち、アナログコンテンツの第 1 領域とは異なる第 2 領域に表示されるようにすることができ、第 1 領域が、第 4 情報によって阻害されないようにすることができる。

20

【0704】

<第 13 変形例（1）>

前述した評価課金有効化情報や評価課金推奨情報は、前述したように、評価課金関連情報の一種と捉えてもよい。

この場合、評価課金有効化情報を表示部 24 に表示させる場合と、評価課金推奨情報を表示部 24 に表示させる場合とで、表示条件を同じとしてもよい。

【0705】

また、評価課金有効化情報を表示部 24 に表示させる場合と、評価課金推奨情報を表示部 24 に表示させる場合とで、表示条件を異ならせてもよい。

30

限定ではなく例として、評価課金有効化情報については、表示条件として、（C1 - 1）の条件を適用してもよい。つまり、新規ページが検知されるごとに、評価課金有効化情報を表示させるようにしてもよい。

一方、限定ではなく例として、評価課金推奨情報については、表示条件として、（C1 - 2）の条件、または（C1 - 3）の条件、もしくはこれらの両方の条件を適用してもよい。つまり、アナログコンテンツが最後まで閲覧されたと判定した場合や、アナログコンテンツの特定のページが検知されたと判定した場合に、評価課金推奨情報を表示するようにしてもよい。

【0706】

<第 13 変形例（2）>

40

上記の実施例において評価課金関連情報を表示する条件として例示した表示条件に、限定ではなく例として、他ユーザの端末 20 からサーバ 10 に送信されたアナログコンテンツ要素に関する情報（アナログコンテンツの少なくとも一部に関する情報）に基づく条件を含めてもよい。

【0707】

この場合、限定ではなく例として、前述した表示条件のうちの（C1 - 3）の条件における特定のページに、限定ではなく例として、以下の少なくともいずれか 1 つの条件を満たすページを含めるようにしてもよい。これは、デジタルコンテンツの実施例で説明した「人気ページ」に相当するものと捉えてもよい。

（C2 - 1）評価回数が設定回数以上（または設定回数超）であるページ

50

(C 2 - 2) 課金回数が設定回数以上 (または設定回数超) であるページ

(C 2 - 3) 課金金額が設定金額以上 (または設定金額超) であるページ

(C 2 - 4) 評価ランキングが上位 (限定ではなく例として、1 位 ~ 3 位) であるページ

(C 2 - 5) 課金ランキングが上位 (限定ではなく例として、1 位 ~ 3 位) であるページ

(C 2 - 6) 評価回数、課金回数、課金金額の少なくともいずれか 1 つの情報に基づいて算出されたユーザの熱中度が設定値以上 (または設定値超) であるページ

【 0 7 0 8 】

なお、上記の他にも、限定ではなく例として、以下のうちの少なくともいずれか 1 つのページを人気ページに含めてもよい。 10

(C 2 - 7) コメント回数が設定回数 (または設定回数超) であるページ

(C 2 - 8) 端末 2 0 で設定回数以上 (または設定回数超) 検知されたページ

【 0 7 0 9 】

端末 2 0 でアナログコンテンツのページが検知されたか否かは、限定ではなく例として、端末 2 0 の制御部 2 1 が、撮像画像等に基づいてページを検知するごとに、そのページを検知したことを示す情報 (以下、「ページ検知情報」と称する。) をサーバ 1 0 に送信するようにすることでサーバ 1 0 が把握できるようにすることができる。そして、サーバ 1 0 は、ページごとに、そのページが検知された回数を集計するようにすることができる。他ユーザの端末 2 0 で設定回数以上 (または設定回数超) 検知されたページは、多くのユーザが閲覧したページと捉えることも可能である。 20

【 0 7 1 0 】

なお、アナログコンテンツ要素をページとするのではなく、アナログコンテンツ要素をページに含まれる要素とし、これらの要素を含むページであって、上記と同様の条件を満たすページを「人気ページ」としてもよい。

【 0 7 1 1 】

図 1 3 - 3 は、本変形例における漫画と端末 2 0 の表示との一例を示す図である。ここでは、図 1 3 - 1 (2) と同様に、評価課金関連情報の一例として、評価推奨情報を表示する例を示している。

この例では、図 1 3 - 1 (2) と同様に、表示部 2 4 にコメントボタン C M B T は表示されているものの、評価ボタン I B T や課金ボタン B B T が表示されていない。 30

【 0 7 1 2 】

また、この例では、ユーザによって開かれたページが人気ページ (この例では 2 3 ページ、または 2 2 ページ、もしくはそれらの両方のページ) であり、このページが開かれたことが端末 2 0 A によって検知されたことに基づいて、この例では、表示部 2 4 のうち、向かって左側の位置に、評価推奨情報 I R I 3 (この例では、スピーカのアイコンと「多くの人がこのページで「いいね」しています。あなたも「いいね」しよう！」の文字とを含む情報) が表示されている。

【 0 7 1 3 】

限定ではなく例として、図 1 3 - 3 上側に示すように、評価推奨情報 I R I 3 の任意の位置に対してユーザによる第 2 ユーザ入力が行われると、限定ではなく例として、図 1 3 - 3 下側に示すような表示がなされる。 40

限定ではなく例として、評価推奨情報 I R I 3 の表示が消去されるとともに、表示部 2 4 のうち、向かって右側の位置に、課金ボタン B B T と、評価ボタン I B T とが表示されている。つまり、図 1 3 - 3 上側では表示されていなかった課金ボタン B B T と評価ボタン I B T とが表示部 2 4 に表示されている。

【 0 7 1 4 】

また、この例では、このページに含まれるアナログコンテンツ要素 (限定ではなく例として、2 2 ページの 1 コマ目のキャラクタ A のセリフの吹き出し) がユーザによって第 1 ユーザ入力されたことに基づいて、表示部 2 4 のうち、そのセリフの吹き出しに対応する 50

領域が選択態様で表示されている。

【0715】

この状態で、限定ではなく例として、評価ボタン I B T に対するユーザ入力が行われると、前述した手法によって、上記のセリフに対して評価（いいね）をすることが可能となる。

【0716】

本変形例において、端末 20 の制御部 21 は、限定ではなく例として、サーバ 10 から、他ユーザによる評価と課金との少なくともいずれか一方に関する情報（以下、「他ユーザ評価課金情報」と称する。）を受信し、受信した他ユーザ評価課金情報に基づいて、上記の表示条件を判定するようにすることができる。

10

【0717】

また、これに関連し、端末 20 の制御部 21 が、サーバ 10 から受信した他ユーザ評価課金情報に基づく表示（以下、「他ユーザ評価課金関連情報表示」と称する。）を表示部 24 に表示するようにしてもよい。なお、図 13 - 3 に示した評価推奨情報 I R I 3 も、この他ユーザ評価課金関連情報表示の一種としてもよい。

【0718】

また、この場合、他ユーザ評価課金関連情報表示が、撮像画像等と、サーバ 10 から受信した他ユーザ評価課金情報とに基づき、表示部 24 のうち、撮像部 27 によって撮像されたアナログコンテンツのページ等に関連付けて表示されるようにしてもよい。

【0719】

また、この場合、第 13 実施例と同様に、端末 20 の制御部 21 は、他ユーザ評価課金関連情報表示を表示するための条件として設定された表示条件（設定された条件）に基づいて、他ユーザ評価課金関連情報表示を表示部 24 に表示させるようにしてもよい。

20

この場合、表示条件は、限定ではなく例として、「検知されたアナログコンテンツのページが人気ページであること」としてもよい。

【0720】

図 13 - 4 は、本変形例における漫画と端末 20 の表示部 24 の表示との一例を示す図である。

ここでは、限定ではなく例として、端末 20 の表示部 24 に、一定割合以上の領域（限定ではなく例として 70 % 以上の領域）が包含されることとなるアナログコンテンツ要素（以下、便宜的に「識別アナログコンテンツ要素」と称する。）の評価数に基づく熱中度を表示する例を示す。

30

【0721】

この場合、熱中度は、限定ではなく例として、以下の式によって算出されるようにしてもよい。

$$\text{熱中度}(\%) = \{ F / (d \times y) \} \times 100$$

F = 各々の識別アナログコンテンツ要素の評価数を合算した数

d = 識別アナログコンテンツ要素数

y = コンテンツ既読ユーザ数

【0722】

なお、本例では、1 人のユーザが 1 つのアナログコンテンツ要素に対して 1 回までしか評価できないものとしてもよいし、そのようにしなくてもよい。

40

また、熱中度は、上記の式に限らず、他の式で算出されるようにしてもよい。上記の式はあくまで一例に過ぎず、これに限定されるものではない。

【0723】

図 13 - 4 上側では、端末 20 A の表示部 24 のうち、向かって左側に、算出された熱中度に基づく熱中度情報 E T I（この例では、熱中度をゲージで表したもの）が表示されている。この例では、熱中度が「87 %」であることが示されている。

【0724】

限定ではなく例として、図 13 - 4 上側に示すように、表示部 24 のうち、熱中度情報

50

E T I の任意の位置（この例では、ゲージの部分）が第 2 ユーザ入力されると、図 1 3 - 4 下側に示すような表示がなされる。

具体的には、各々の識別アナログコンテンツ要素の所定部（右上部や右下部等）に重畳するように、その識別アナログコンテンツ要素に対する評価数を示す評価数アイコン N E I C（本例では、星マークおよび識別アナログコンテンツ要素の評価数を含むアイコン）が表示されている。

【 0 7 2 5 】

限定ではなく例として、図 1 3 - 4 下側に示すように、表示部 2 4 のうち、任意の識別アナログコンテンツ要素（限定ではなく例として、2 2 ページの 2 コマ目のコマ）に対応した評価数アイコン N E I C が第 2 ユーザ入力されると、限定ではなく例として、評価確認情報（限定ではなく例として「このコマを評価しますか？」の文字等を含む情報）が表示部 2 4 に表示された上で、承認する操作が行われたことに基づいて、その識別アナログコンテンツ要素を端末 2 0 A のユーザが評価することができるようにすることができる。

10

【 0 7 2 6 】

このように、他ユーザが評価している評価数に関連した熱中度情報が表示部 2 4 に表示されることによって、端末 2 0 のユーザに他ユーザの評価の動向を意識させることができる。また、熱中度情報に対するユーザ入力が行われたことに基づいて、各々の識別アナログコンテンツ要素の評価数を表示部 2 4 に表示し、その表示を導線として、各々の識別アナログコンテンツ要素を自分が評価できるようにすることで、他ユーザが評価した識別アナログコンテンツ要素への評価を容易に行うことが可能となる。

20

【 0 7 2 7 】

なお、ここでは、他ユーザの評価数に基づく熱中度情報が表示される例を示したが、このような形態に限らず、他ユーザの課金数や課金金額に基づく熱中度情報が表示されるようにしてもよい。また、これらを組み合わせて算出される熱中度情報が表示されるようにしてもよい。

また、端末 2 0 が各々のページを検知すると、そのページに関する熱中度情報を表示部 2 4 に表示するようにしてもよい。

【 0 7 2 8 】

なお、評価数アイコン N E I C が第 2 ユーザ入力されると、限定ではなく例として、評価確認情報を表示部 2 4 に表示することなく、そのまま識別アナログコンテンツ要素を評価できるようにしてもよい。

30

【 0 7 2 9 】

本変形例において端末 2 0 の制御部 2 1 が実行する処理は、図 1 2 - 2 と同様の処理としてもよい。

ここでは、図 1 2 - 2 の別例として、端末 2 0 が他ユーザ評価課金情報をサーバ 1 0 から受信し、受信した他ユーザ評価課金情報に基づく他ユーザ評価課金関連情報表示を行う処理を例示する。

【 0 7 3 0 】

図 1 3 - 5 は、本変形例において端末 2 0 A の制御部 2 1 が実行する他ユーザ評価課金関連情報表示処理の流れの一例を示すフローチャートである。この処理は、限定ではなく例として、図 1 1 - 8 や図 1 1 - 9 等の処理のサブルーチンとして実行されるようにすることができる。

40

【 0 7 3 1 】

本処理では、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、限定ではなく例として、先だって、対象とするアナログコンテンツの全てのページの他ユーザ評価課金情報をサーバ 1 0 に要求し、サーバ 1 0 からこれを受信して、そのアナログコンテンツと関連付けて記憶部 2 8 に記憶する。

または、端末 2 0 A の制御部 2 1 は、限定ではなく例として、新規ページが検知すると、その新規ページの他ユーザ評価課金情報をサーバ 1 0 に要求し、サーバ 1 0 からこれを受信して、そのアナログコンテンツのその新規ページと関連付けて記憶部 2 8 に記憶

50

する。

【 0 7 3 2 】

他ユーザ評価課金情報には、限定ではなく例として、他ユーザによって評価や課金がされたアナログコンテンツ要素に対応するアナログコンテンツ要素IDと、そのアナログコンテンツ要素への他ユーザによる評価回数、課金回数、課金金額のうちの少なくともいずれか1つの情報とを含めることができる。

【 0 7 3 3 】

他ユーザ評価課金情報に含めるアナログコンテンツ要素IDは、1つの例としては、アナログコンテンツのページのページID（ページ番号）とすることができる。つまり、他ユーザが評価や課金をしたアナログコンテンツのページに関する情報を含めることができる。

10

なお、これに限定されず、漫画のシーン、コマ、セリフといったアナログコンテンツ要素に対応するアナログコンテンツ要素IDを他ユーザ評価課金情報に含めてもよい。

また、アナログコンテンツ全体に対応するアナログコンテンツIDや、アナログコンテンツに登場するキャラクタに対応するキャラクタIDを他ユーザ評価課金情報に含めてもよい。

【 0 7 3 4 】

端末20Aの制御部21は、表示条件が成立したか否かを判定する（A1310）。具体的には、限定ではなく例として、記憶部28に記憶された他ユーザ評価課金情報に基づいて、前述した表示条件が成立したか否かを判定する。

20

【 0 7 3 5 】

表示条件が成立したと判定したならば（A1310：YES）、端末20Aの制御部21は、限定ではなく例として、表示部24のうち、撮像部27によって撮像されているアナログコンテンツのページの設定された領域に対応する領域に、この他ユーザ評価課金情報に基づく他ユーザ評価課金関連情報表示を表示させる（A1320）。

【 0 7 3 6 】

なお、表示部24のうち、限定ではなく例としてアナログコンテンツ要素を含む領域（限定ではなく、漫画のページのうちの漫画が描写されている領域）に対応する領域に他ユーザ評価課金関連情報表示を表示させてしまうと、ユーザがコンテンツを閲覧しづらくなる可能性がある。そこで、表示部24のうち、アナログコンテンツ要素を含む領域（限定ではなく、第1領域の一例）とは異なる領域（限定ではなく、第2領域の一例）に他ユーザ評価課金関連情報表示を表示させるようにしてもよい。つまり、表示部24のうち、コンテンツを阻害しない領域に他ユーザ評価課金関連情報表示を表示してもよい。

30

【 0 7 3 7 】

次いで、端末20Aの制御部21は、入出力部23を介して、他ユーザ評価課金関連情報表示が第2ユーザ入力されたか否かを判定する（A1330）。

行われたと判定したならば（A1330：YES）、端末20Aの制御部21は、他ユーザ評価課金関連情報表示に基づく処理を行う（A1340）。

【 0 7 3 8 】

この他ユーザ評価課金関連情報表示に基づく処理は、限定ではなく例として、少なくとも以下のいずれか1つの処理とすることができる。

40

（a）他ユーザ評価課金関連情報表示によって示されるアナログコンテンツ要素に対する他ユーザの評価回数、課金回数、課金金額の少なくともいずれか1つを表示部24に表示する処理

（b）他ユーザ評価課金関連情報表示によって示されるアナログコンテンツ要素に対して自ユーザが評価や課金を行うことを可能にする処理

【 0 7 3 9 】

（a）の処理では、端末20Aの制御部21は、限定ではなく例として、サーバ10から取得した他ユーザ評価課金情報に含まれるアナログコンテンツ要素に対する他ユーザの評価回数、課金回数、課金金額等の情報に基づいて、これらの情報のうちの少なくともい

50

ずれか 1 つの情報を表示部 24 に表示するようにすることができる。

【0740】

(b) の処理では、端末 20A の制御部 21 は、サーバ 10 から取得した他ユーザ評価課金情報に含まれるアナログコンテンツ要素を対象とし、評価を行う場合は図 11 - 8 の A1070 のステップのように評価要求情報をサーバ 10 に送信し、課金を行う場合は図 11 - 9 の A1072 のステップのように課金要求情報をサーバ 10 に送信する処理を行うようにすることができる。

【0741】

なお、これらの処理を行うことは必須ではなく、A1330, A1340 のステップを省略してもよい。

10

そして、端末 20A の制御部 21 は、A1210 に処理を戻す。

【0742】

A1210 のステップにおいて表示条件が成立しなかったと判定したならば (A1210: NO)、端末 20A の制御部 21 は、他ユーザ評価課金関連情報表示を表示部 24 に表示中であるか否かを判定する (A1350)。

表示中であると判定したならば (A1350: YES)、端末 20A の制御部 21 は、他ユーザ評価課金関連情報表示を非表示条件が成立したか否かを判定する (A1360)。非表示条件は、限定ではなく例として、前述した表示条件に基づき、他ユーザ評価課金関連情報表示を非表示とする条件として設定された条件とすることができる。

【0743】

20

本変形例は、上記の設定された条件は、少なくとも自己の端末 20 のユーザとは異なる他ユーザの端末 20 (限定ではなく、第 1 端末の一例) から前述した第 2 情報がサーバ 10 に送信されたことに基づく条件を含むようにしてもよい。

このような構成により得られる変形例の効果の一例として、少なくとも端末のユーザとは異なる第 1 ユーザの第 1 端末から第 2 情報がサーバに送信されたことに基づく、第 4 情報が端末の表示部に表示されるようにすることで、評価や課金を気にすることなく、少なくとも 1 回は端末のユーザがアナログコンテンツを閲覧できるようにすることができる。

【0744】

また、本変形例は、端末 20 が、他ユーザ評価課金情報 (限定ではなく、少なくとも端末のユーザとは異なる第 1 ユーザの第 1 端末から第 2 情報がサーバに送信された、アナログコンテンツの少なくとも一部に関する第 5 情報の一例) を通信 I/F 22 によって受信する。そして、端末 20 は、受信した他ユーザ評価課金情報に基づく他ユーザ評価課金関連情報表示 (限定ではなく、第 5 情報に基づく第 2 表示の一例) を表示部 24 に表示する構成を示している。

30

このような構成により得られる変形例の効果の一例として、端末は、少なくとも端末のユーザとは異なる第 1 ユーザの第 1 端末から第 2 情報がサーバに送信された、アナログコンテンツの少なくとも一部に関する第 5 情報を取得した上で、それに基づき第 2 表示を表示部に表示することによって、他ユーザによって評価や課金が行われたアナログコンテンツの少なくとも一部に関する情報を端末のユーザに知らせることができる。また、これにより、その部分を評価したり課金するモチベーションを、端末のユーザに与え得る。

40

【0745】

また、この場合、他ユーザ評価課金情報は、少なくともある他ユーザの端末 20 (限定ではなく、第 1 端末の一例) を含む自ユーザの端末 20 とは異なる他ユーザの端末 20 から評価要求情報や課金要求情報 (限定ではなく、第 2 情報の一例) が設定された回数以上、または設定された回数より多くサーバ 10 に送信されたことに基づく、表示部 24 に表示されるようにしてもよい。

このような構成により得られる変形例の効果の一例として、少なくとも第 1 端末を含む端末とは異なる端末から、第 2 情報が、ある程度多くサーバに送信されたことに基づいて、第 5 情報が端末の表示部に表示されるようにすることができる。

【0746】

50

また、この場合、評価要求情報や課金要求情報（限定ではなく、第2情報の一例）は、上記の第2表示に対する自己の端末20のユーザによる入力に基づいて、通信I/F22によってサーバ10に送信されるようにしてもよい。

このような構成により得られる変形例の効果の一例として、端末の表示部に表示された第2表示に対して端末のユーザが入力を行うことで、第2情報が簡単にサーバに送信されるようにすることができる。

【0747】

また、この場合、他ユーザ評価課金関連情報表示は、撮像部27によって撮像された撮像画像等（限定ではなく、検出部による検出情報の一例）と、他ユーザ評価課金情報とに基づき、端末20の表示部24に表示されるようにしてもよい。

10

このような構成により得られる変形例の効果の一例として、端末の検出部による検出情報と、第5情報とに基づき、第2表示が、端末の表示部のうちの適切な位置や領域に表示されるようにすることができる。

【0748】

なお、上記の例の他にも、限定ではなく例として、他ユーザの人気ページを対象とし、端末20の制御部21が、撮像画像等と、他ユーザ評価課金情報とに基づき、表示部24のうち、撮像部27によって撮像されたアナログコンテンツのうちの人気ページの枠に対応する位置を色付けで表示するなどして、強調表示するようにしてもよい。つまり、端末20のユーザによって人気ページが開かれた場合に、端末20のユーザが、表示部24を介して、人気ページの枠が色付けされて見えるような表示を行うようにしてもよい。

20

【0749】

また、アナログコンテンツのページに限らず、他の要素についてユーザによって評価や課金がされる場合がある。この場合、端末20の制御部21は、撮像画像等と、ユーザによる第1ユーザ入力とに基づいて、その要素を特定する。そして、端末20の制御部21は、表示部24のうち、特定した要素に基づき、シーンやコマであれば対応するコマの枠を、セリフであればそのセリフの吹き出しの外縁を、キャラクタであればそのキャラクタの輪郭を強調表示させるようにしてもよい。

【0750】

また、限定ではなく例として、他ユーザの人気ページ等を対象とし、端末20の制御部21が、限定ではなく例として、撮像画像等と、他ユーザ評価課金情報とに基づき、表示部24のうち、撮像部27によって撮像されたアナログコンテンツの小口、天、または地の領域における、その人気ページ等に対応する領域（位置）を強調表示させるなどしてもよい。

30

【0751】

図13-6上側には、限定ではなく例として、漫画の22ページと23ページの部分が開かれた状態で、端末20A（ARグラス）を身に着けたユーザが、首を下げるなどして漫画本の地の領域に目を向けた状態が示されている。

表示部24には、この漫画本の地の領域GRのうち、人気ページに対応する領域が強調状態様（限定ではなく例として、地の領域に色付きの帯（横線）が付された状態様）で表示されている。

40

【0752】

その後、ユーザが首を上げるなどして漫画本の上部に目を向けると、限定ではなく例として、図13-6下側に示すような表示がなされる。この例では、表示部24を介して、漫画本の最上部を含む上部領域の一部が見える状態となっている。そして、表示部24のうち、その上の漫画本から離れた領域に対応する領域に、漫画タイトル情報/漫画巻数情報（限定ではなく例として、「 の大冒険 / 第2巻」の文字）が表示され、その下に、ページバーPB（ページバー情報）が表示されている。

【0753】

ページバーPBは、限定ではなく例として、最右部の「p. 1」の文字と、現在のページに対応した位置を示す三角マークと、最左部の「p. 164」の文字とを含む、シーク

50

バーに類する左右方向のバー（ページバー）の態様で表示されている。そして、この例では、ページバーPBのうち、人気ページに対応する領域が強調態様（限定ではなく例として、バー上で対応する領域に色が付された態様）で表示されている。

【0754】

なお、人気ページの人気の度合いに応じて、上記の地の領域に表示する帯の色を変える（人気が高いページほど目立つ色、濃い色で表示するなど）ようにしてもよい。

同様に、人気ページの人気の度合いに応じて、上記のページバーの対応する領域の色を変える（人気が高いページほど目立つ色、濃い色で表示するなど）ようにしてもよい。

【0755】

なお、端末20の位置が、漫画の下部や上部を映し出す位置にあるときに、前述した熱中度情報が表示されるようにしてもよい。

10

また、上記の例では、端末20の位置が漫画の下部や上部を映し出す位置にあるときに人気ページをユーザに分かりやすく表示する例を示したが、このような形態に限らず、端末20の位置が漫画の下部や上部を映し出す位置とは異なる位置にあるときに人気ページをユーザに分かりやすく表示してもよい。具体的には、限定ではなく例として、端末20の位置が漫画の左部や右部を映し出す位置にあるときや、端末20の位置が漫画のいずれの部分も映し出さないときに、人気ページをユーザに分かりやすく表示してもよい。

【0756】

このように、端末20の位置に関わらず人気ページをユーザに分かりやすく表示することによって、漫画を読んでいるユーザに人気のあるページを視覚的に分かりやすく示すことができ、漫画を読んでいるユーザに対して評価や課金をより一層促進できる。

20

【0757】

なお、図13-6に例示した、書籍の地の領域における人気ページに対応する領域を強調表示させる他にも、限定ではなく例として、端末20の制御部21が、撮像画像等と、他ユーザ評価課金情報とに基づき、表示部24のうち、撮像部27によって撮像された書籍の小口や天の領域における、人気ページに対応する領域を強調表示させるようにしてもよい。つまり、書籍の小口、天、地のうちの少なくともいずれか1つの領域における、人気ページに対応する領域を強調表示させるようにしてもよい。

【0758】

具体的には、端末20の制御部21は、他ユーザ評価課金情報に基づいて、書籍のページのうち、限定ではなく例として、前述した表示条件（C2-1）～（C2-6）のうちの少なくともいずれか1つの条件を満たすページを人気ページとして特定する。

30

そして、撮像部27によって書籍の小口が撮像された場合（書籍の小口を捕捉した場合）、端末20の制御部21は、限定ではなく例として、前述した表示条件が成立したと判定し、表示部24のうち、撮像されている小口の領域における、上記の人気ページのページ番号に対応する領域を特定して、その領域を強調表示するようにすることができる。

書籍の天や地についても同様とすることができる。

【0759】

本変形例は、他ユーザ評価課金関連情報表示（限定ではなく、第2表示の一例）は、撮像部27によって撮像された撮像画像等（限定ではなく、検出部による検出情報の一例）と、他ユーザ評価課金情報（限定ではなく、第5情報の一例）とに基づき、端末20の表示部24のうち、端末20の撮像部27によって撮像された、他ユーザ評価課金情報に含まれるアナログコンテンツ要素IDによって識別されるアナログコンテンツ要素（限定ではなく、検出部によって検出されたアナログコンテンツの少なくとも一部の一例）に関連付けて表示される構成を示している。

40

このような構成により得られる変形例の効果の一例として、端末の検出部による検出情報と、第5情報とに基づき、第2表示が、端末の表示部のうち、端末の検出部によって検出されたアナログコンテンツの少なくとも一部に関連付けて表示されるようにすることができる。これにより、アナログコンテンツのうち、少なくとも端末のユーザとは異なる第1ユーザの第1端末から第2情報がサーバに送信されたアナログコンテンツの少なくとも

50

一部（限定ではなく例として、アナログコンテンツのうち、他ユーザが評価や課金を多く行った箇所等）を端末のユーザが把握し易くなり、評価や課金をするモチベーションを向上させ得る。

【0760】

また、この場合、アナログコンテンツ要素（限定ではなく、アナログコンテンツの少なくとも一部の一例）は、アナログコンテンツのページ（限定ではなく、アナログコンテンツに含まれる一部分の一例）を含むようにしてもよい。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末の検出部による検出情報と、第5情報とに基づき、第2表示が、端末の表示部のうち、端末の検出部によって検出されたアナログコンテンツに含まれる一部分に関連付けて表示されるようにすることができる。

10

【0761】

また、この場合、他ユーザ評価課金関連情報表示（限定ではなく、第2表示の一例）は、撮像部27によって撮像された撮像画像等（限定ではなく、検出部による検出情報の一例）と、他ユーザ評価課金情報（限定ではなく、第5情報の一例）とに基づき、端末20の表示部24のうち、撮像されたアナログコンテンツの小口、天、または地の領域における、他ユーザによって評価や課金がされたページに関連付けて表示される、または他ユーザによって評価や課金がされた要素を含むページに関連付けて表示されるようにしてもよい。

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末の検出部による検出情報と、第5情報とに基づき、第2表示が、端末の表示部のうち、端末の検出部によって検出されたアナログコンテンツの小口、天、または地の領域における、アナログコンテンツ要素を含むページに関連付けて表示されるようにすることができる。これにより、他ユーザによって評価や課金がされたアナログコンテンツの少なくとも一部を含む一部分がどこであるかを、端末の表示部を介してアナログコンテンツの小口、天、または地の領域を確認することで、端末のユーザが容易に把握できるようにすることができる。

20

【0762】

また、この場合、他ユーザ評価課金関連情報表示（限定ではなく、第2表示の一例）は、撮像部27によって撮像された撮像画像等（限定ではなく、検出部による検出情報の一例）と、他ユーザ評価課金情報（限定ではなく、第5情報の一例）とに基づき、アナログコンテンツのページ（限定ではなく、アナログコンテンツに含まれる一部分の一例）のうちの、他ユーザによって評価や課金がされたアナログコンテンツ要素を含むページの位置を示すシークバーの態様等の態様（限定ではなく、アナログコンテンツの少なくとも一部を含む一部分の位置を示す態様の一例）で、表示部24に表示されるようにしてもよい。

30

このような構成により得られる実施例の効果の一例として、端末の検出部による検出情報と、第5情報とに基づき、第2表示が、端末の表示部のうち、アナログコンテンツに含まれる一部分のうちのアナログコンテンツ要素を含む一部分の位置を示す態様で、表示部に表示されるようにすることができる。これにより、他ユーザによって評価や課金がされたアナログコンテンツの少なくとも一部を含む一部分の位置を、端末のユーザが容易に把握できるようにすることができる。

40

【0763】

<第13変形例(3)>

上記の実施例において、第7実施例（限定ではなく例として、図7-1）に倣って、端末20の制御部21が、評価ランキング（いいねランキング）に基づく評価推奨情報を表示部24に表示させたり、課金ランキング（お布施ランキング）に基づく課金推奨情報を表示部24に表示させるなどしてもよい。

【0764】

同様に、第7実施例（限定ではなく例として、図7-1）に倣って、端末20の制御部21が、撮像画像等に基づいてアナログコンテンツのページが検知されていた（以下、「ページ検知時間」と称する。）に基づく評価推奨情報や課金推奨情報を表示部24に表示

50

させるようにしてもよい。この場合、端末 20 の制御部 21 は、限定ではなく例として、アナログコンテンツのページを検知したタイミングで時計部 29 A に計時を開始させ、そのページが検知されなくなったタイミングで時計部 29 A の計時を停止させるなどすることによって、ページ検知時間を計測する。そして、端末 20 の制御部 21 は、限定ではなく例として、ページ検知時間が長い順に、そのページの情報を、ユーザが気になっているページとして表示部 24 に表示させるようにすることができる。

【0765】

また、第 6 実施例（限定ではなく例として、図 6 - 1）に倣って、端末 20 の制御部 21 が、アナログコンテンツのページにしおりを設定することを可能とし、設定したしおりに基づくページの情報等を表示部 24 に表示させるようにしてもよい。

10

同様に、第 6 実施例（限定ではなく例として、図 6 - 1）に倣って、端末 20 の制御部 21 が、友だちのコメントに基づくページの情報等を表示部 24 に表示させるようにしてもよい。

これらの情報は、限定ではなく例として、評価課金関連情報の一種と捉えてもよい。また、評価課金推奨情報の一種と捉えてもよい。

【0766】

< 第 14 実施例 >

第 14 実施例は、端末 20 のユーザが閲覧しているアナログコンテンツに関連する情報を表示部 24 に表示することに関する実施例である。

【0767】

20

第 14 実施例に記載の内容は、他の各実施例や他の各変形例のいずれにも適用可能である。

また、既出の構成要素と同一の構成要素については同一の符号を付して、再度の説明を省略する。

【0768】

< 表示画面 >

図 14 - 1 上側では、端末 20 A の表示部 24 のうち、紙面向かって左部に、AR ブックリーダーアプリケーションにおける評価または課金のランキングを表示するためのランキングボタン RBT と、AR ブックリーダーアプリケーションにおいてアナログコンテンツ要素の詳細な情報（以下、適宜「詳細情報」と称する。）を表示するための詳細ボタン DBT とが表示されている。

30

【0769】

ランキングボタン RBT がタップされると、限定ではなく例として、サーバ 10 から評価ランキング、または課金ランキングが端末 20 A に送信され、これが表示部 24 に表示されるようにすることができる。

【0770】

限定ではなく例として、選択中の任意のデジタルコンテンツ要素（限定ではなく例として、22 ページの 2 コマ目のキャラクタ B）がある状態で、図 14 - 1 上側のように、詳細ボタン DBT が第 2 ユーザ入力されると、限定ではなく例として、図 14 - 1 下側のような表示がなされる。

40

【0771】

この例では、表示部 24 の上部に、選択中のデジタルコンテンツ要素の詳細情報を含む詳細情報表示領域 DIR が表示されている。

詳細情報表示領域 DIR には、詳細情報（本例では、キャラクタ B に関する詳細な情報）と、このアナログコンテンツ要素を評価するための詳細評価ボタン EIBT（本例では、「このキャラクタにいいね」の文字を含むボタン）と、このアナログコンテンツ要素に課金するための詳細課金ボタン EBBT（本例では、「このキャラクタにお布施」の文字を含むボタン）と、この詳細情報表示領域 DIR を閉じるための閉じるボタン（本例では、「×」の記号を含むボタン）とが表示されている。

【0772】

50

限定ではなく例として、詳細評価ボタン E I B T が第 2 ユーザ入力されると、限定ではなく例として、このキャラクタが評価（いいね）される。また、詳細課金ボタン E B B T が第 2 ユーザ入力されると、限定ではなく例として、このキャラクタに対して課金される。

【 0 7 7 3 】

つまり、この例では、ユーザがキャラクタ B について詳細な情報を知りたいと思い、これを検索しようと考えた場合に、キャラクタ B を選択した上で、表示部 2 4 に表示された詳細ボタン D B T を第 2 ユーザ入力することで、キャラクタ B の詳細情報が、サーバ 1 0 から端末 2 0 A に送信されて表示部 2 4 に表示される。また、この例では、キャラクタ B の詳細情報とともに、前述した評価推奨情報や課金推奨情報が表示部 2 4 に表示されており、キャラクタ B の詳細情報を確認したユーザが、そのままキャラクタ B に評価や課金をすることが可能となっている。

10

【 0 7 7 4 】

このように、漫画のアナログコンテンツ要素の詳細情報が表示されることによって、ユーザが読んでいる漫画の興趣をより一層向上できるとともに、その対象となっているアナログコンテンツ要素に対して評価や課金を行えるような導線が確保されることによって、ユーザが興味をもったアナログコンテンツ要素への評価や課金を容易に行うことができる。

【 0 7 7 5 】

図 1 4 - 2 は、他の例を示す図である。この例では、限定ではなく例として、端末 2 0 の撮像部 2 7 によって漫画の裏表紙が検知されたことに基づいて、この漫画の次巻の情報（以下、適宜「次巻情報」と称する。）等の情報が表示される例を例示する。

20

【 0 7 7 6 】

図 1 4 - 2 上側では、漫画の裏表紙が見える状態として置かれ、端末 2 0 の表示部 2 4 を介して、その裏表紙の下部と、前述した漫画本の地の領域とをユーザが見える状態となっている。そして、この例では、表示部 2 4 のうち、漫画本の地の領域に対応する領域であって、人気ページに対応する領域が強調態様（限定ではなく例として、図 1 3 - 6 上側と同様に、地の領域のうち人気ページに対応する領域に色付きの帯（横線）が付された態様）で表示されている。

【 0 7 7 7 】

30

また、この強調態様で表示された人気ページの各々の領域に関連付けて、その人気ページに対する評価や課金に関するアイコンが表示されている。この例では、23 ページに対応する領域に、星のアイコンと「p . 2 3」の文字とを含む評価アイコン I A I C が表示され、11 ページに対応する領域に、「¥」のアイコンと「p . 1 1 3」の文字とを含む課金アイコン B A I C が表示されている。

【 0 7 7 8 】

また、表示部 2 4 の上部には、この漫画の漫画タイトル情報 / 漫画巻数情報（限定ではなく例として、「 の大冒険 / 第 2 巻」の文字）が表示されており、その左には、次巻情報（限定ではなく例として、次の巻の表紙のサムネイル画像（本例では「 の大冒険 / 第 3 巻」））と、「続きを読む」の文字と、この漫画を試し読みするための試し読みボタン（本例では、「試し読み」の文字を含むボタン）と、この漫画のデジタルコンテンツを購入するためのデジタルコンテンツ購入ボタン（本例では、「電子版を購入」の文字を含むボタン）と、この漫画のアナログコンテンツを購入するためのアナログコンテンツ購入ボタン（本例では、「書籍版を購入」の文字を含むボタン）と、この漫画を購入するときに使用可能なクーポンボタン（本例では、「今だけ」の文字を含むアイコンと「クーポン 5 0 円引き」の文字を含むボタン）とが表示されている。

40

【 0 7 7 9 】

限定ではなく例として、評価アイコン I A I C（限定ではなく例として、星マークと「p . 2 3」の文字を含むアイコン）に対するユーザ入力が行わると、限定ではなく例として、図 1 4 - 2 下側のような表示がなされる。

50

この画面では、図 1 4 - 2 上側の次巻情報が消去されるとともに、表示部 2 4 の左部に、ユーザ入力された評価アイコン I A I C に対応したアナログコンテンツ要素（本例では、2 3 ページの 1 コマ目のコマ）の詳細な情報（限定ではなく例として、2 3 ページの 1 コマ目のコマ、星マークと「いいねしたコマ」の文字、「p . 2 3 1 コマ目」の文字）と、このデジタルコンテンツ要素に課金するための課金実行ボタン B T 1（限定ではなく例として、「このコマにお布施」の文字を含むボタン）とが表示されている。

【0 7 8 0】

このように、漫画の本巻を読み終えた後に次の巻の情報が表示部 2 4 に表示されることによって、本巻の続きの内容が最も気になるタイミングで、次の巻の情報や購入に関わる情報をユーザに示すことができ、ユーザの購買意欲を向上できる。また、漫画の本巻を読み終えたときに、ユーザが評価や課金したページが分かりやすく表示され、これらのページのアナログコンテンツ要素に戻りやすい導線が確保されることによって、漫画を読み終えた後にユーザが興味をもったアナログコンテンツ要素への評価や課金を容易に行うことができる。

10

【0 7 8 1】

なお、漫画を読み終えた後に必ずクーポンが発行される例を示したが、このような形態に限らず、漫画を読み終えた後に所定の条件が成立した場合にクーポンが発行されてもよい。具体的には、漫画を読み終えた後に、この漫画において設定金額（限定ではなく例として 3 0 0 円）以上が課金されていた場合に、クーポンが発行されてもよい。

【0 7 8 2】

20

また、上記の他にも、第 3 実施例や第 3 変形例と同様に、ランキング形式の情報（課金ランキング情報や評価ランキング情報等）に代えて、またはこれに加えて、他ユーザの評価情報や課金情報がサーバ 1 0 から端末 2 0 に送信されて表示部 2 4 に表示されるようにしてもよい。また、他ユーザの評価履歴情報や課金履歴情報がサーバ 1 0 から端末 2 0 に送信されて表示部 2 4 に表示されるようにしてもよい。

同様に、自分の評価履歴情報や課金履歴情報、その一覧の情報等がサーバ 1 0 から端末 2 0 に送信されて表示部 2 4 に表示されるようにしてもよい。

【0 7 8 3】

このように、端末 2 0 が、自己の端末 2 0 のユーザの評価履歴情報や課金履歴情報（限定ではなく、第 2 情報をサーバに送信した紙媒体コンテンツの少なくとも一部の一覧の一例）を表示部 2 4 に表示するようにすることで、限定ではなく例として、自分が評価や課金したアナログコンテンツの少なくとも一部の一覧を、端末のユーザが確認できるようにすることができる。

30

【0 7 8 4】

また、端末 2 0 が、他ユーザ評価履歴情報や他ユーザ課金履歴情報等の情報（限定ではなく、少なくとも端末のユーザとは異なる第 1 ユーザの第 1 端末から第 2 情報がサーバに送信された紙媒体コンテンツの少なくとも一部の一覧の一例）を表示部 2 4 に表示することで、限定ではなく例として、他人が評価や課金したアナログコンテンツの少なくとも一部の一覧を、端末のユーザが確認できるようにすることができる。

【0 7 8 5】

40

<その他>

（1）コンテンツ

上記の実施例では、コンテンツとして主に漫画を例示したが、これに限定されない。

限定ではなく例として、前述したように、コンテンツを漫画以外の書籍（小説、参考書、写真集等）としてよい。

また、コンテンツを書籍以外のコンテンツ、限定ではなく例として、雑誌、動画像（映画、アニメ等）としてもよい。

【0 7 8 6】

限定ではなく例として、コンテンツを小説とする場合、コンテンツ要素は、限定ではなく例として、以下のうちの少なくともいずれか 1 つとすることができる。

50

- (1) 小説全体
- (2) 小説のページ
- (3) ページに含まれる文
- (4) 文に含まれる単語や表現
- (5) 小説の登場人物

ユーザは、これらのコンテンツ要素に評価や課金ができるようにすることができる。

【 0 7 8 7 】

また、限定ではなく例として、コンテンツを動画像とするのであれば、コンテンツ要素は、限定ではなく例として、以下のうちの少なくともいずれか 1 つとすることができる。

- (1) 動画像全体
- (2) 動画像のシーン
- (3) 動画像のフレーム (映画フィルムのコマ)
- (4) 動画像の登場人物やキャラクタ

ユーザは、これらのコンテンツ要素に評価や課金ができるようにすることができる。

【 0 7 8 8 】

コンテンツを動画像とする場合、フレームが順次に再生されるため、ユーザが評価や課金をする場合は、限定ではなく例として、動画像を一時停止させ、評価や課金するコンテンツ要素を選択するようにしてもよい。

また、動画像を再生させた状態で、一時停止するのではなくユーザが長押し操作を行い、長押し操作されているフレーム期間のフレームや、そのフレーム期間におけるシーンを、ユーザが評価対象や課金対象とすることができるようにしてもよい。

【 0 7 8 9 】

(2) 課金方法

上記の実施例では、端末 2 0 のユーザが各種の決済手段を用いて法定通貨によって、いわば直接的に課金を行う手法を例示したが、これに限定されない。

【 0 7 9 0 】

限定ではなく例として、端末 2 0 のユーザが、サーバ 1 0 から法定通貨によって有償で課金する権利を購入するようにしてもよい。限定ではなく例として、端末 2 0 のユーザが、自己の端末 2 0 を介してサーバ 1 0 から課金に使用可能なポイント (以下、「課金用ポイント」と称する。) を購入するようにし、この課金用ポイントを用いて、デジタルコンテンツの少なくとも一部に課金するようにしてもよい。

【 0 7 9 1 】

なお、課金用ポイントは、法定通貨と等価のポイント (限定ではなく例として、1 p t = 1 円) としてもよいし、法定通貨と非等価のポイント (限定ではなく例として、1 p t = 1 0 0 円) としてもよい。

【 0 7 9 2 】

また、この場合、購入した課金用ポイントの使用方法を、端末 2 0 のユーザが設定できるようにしてもよい。端末 2 0 のユーザが、限定ではなく例として、「1 p t = 1 0 0 円」の課金用ポイントを「1 0 0 p t = 1 0 , 0 0 0 円分」購入したとする。

この場合、コンテンツのジャンルに応じた使用設定を行うことができるようにし、限定ではなく例として、漫画 (ジャンル「漫画」) に「6 0 p t」を使用分として割り当て、小説 (ジャンル「小説」) に「4 0 p t」を使用分として割り当てるなどの設定ができるようにしてもよい。また、コンテンツの同じジャンル内での使用設定を行うことができるようにし、限定ではなく例として、漫画 A に「4 0 p t」を使用分として割り当て、漫画 B に「3 5 p t」を使用分として割り当て、漫画 C に「2 5 p t」を使用分として割り当てるなどの設定ができるようにしてもよい。また、これらを組み合わせてもよい。

【 0 7 9 3 】

また、課金用ポイントではなく、限定ではなく例として企業通貨の一種であって、ブックリーダーアプリケーションに限らず、その事業者が提供する各種のサービスにユーザが使用することのできるサービス用ポイントを用いて、ブックリーダーアプリケーションで

10

20

30

40

50

ユーザが課金をすることができるようにしてもよい。

【0794】

また、この場合、上記と同様に、このサービス用ポイントの使用方法を、端末20のユーザが設定できるようにしてもよい。具体的には、サービス用ポイントのうちの一部のポイントブックリーダーアプリケーションでの課金に割り当てるように設定することを可能としてもよい。

【0795】

また、法定通貨や企業通貨に限らず、暗号資産等によって課金を行うことができるようにしてもよい。

【0796】

10

(3) 広告(広告情報)

上記の実施例において、広告表示条件(設定された条件)に基づいて、端末20の表示部24に広告(広告情報)が表示されるようにしてもよい。

広告表示条件は、限定ではなく例として、以下のうちの少なくともいずれか1つとすることができる。

(a) 端末20から課金要求情報がサーバ10に送信されたタイミング(または課金決済されたタイミング)

(b) 端末20から評価要求情報がサーバ10に送信されたタイミング

(c) コンテンツが最後まで閲覧されたと判定したタイミング

【0797】

20

(a)では、限定ではなく例として、上記のタイミングで、サーバ10から端末20に対して広告情報が送信され、端末20で広告情報が表示されるようにすることができる。

この場合、サーバ10は、限定ではなく例として、ユーザが課金したコンテンツ要素に関連する広告情報を不図示の広告データベースから取得して端末20に送信するようにしてもよい。つまり、ユーザが課金したコンテンツ要素に関連する広告情報が端末20の表示部24に表示されるようにしてもよい。

【0798】

また、この場合、広告情報に代えて、またはこれに加えて、どのくらいの人数のユーザがそのコンテンツ要素に対して課金しているかを示す情報をサーバ10が端末20に送信し、端末20に表示されるようにしてもよい。より具体的には、「***人が同じシーンに課金しています」といった情報や「***人が同じコマに課金しています」といった情報を含めてもよい。このようにすることで、同じデジタルコンテンツ要素に課金している他ユーザの人数をユーザが把握可能となる。また、同じデジタルコンテンツ要素に対してさらに課金しようとする動機付けを与え得る。

30

【0799】

(b)では、限定ではなく例として、上記のタイミングで、サーバ10から端末20に対して広告情報が送信されるようにすることができる。この場合、サーバ10は、限定ではなく例として、ユーザが評価したコンテンツ要素に関連する広告を不図示の広告データベースから取得して、端末20に送信するようにしてもよい。つまり、ユーザが評価したコンテンツ要素に関連する広告が端末20の表示部24に表示されるようにしてもよい。

40

なお、これについても同様に、広告情報に代えて、またはこれに加えて、どのくらいの人数のユーザがそのコンテンツ要素を評価しているかを示す情報をサーバ10が端末20に送信し、端末20に表示されるようにしてもよい。

【0800】

(c)では、限定ではなく例として、端末20によってコンテンツが最後まで閲覧されたと判定された場合に、端末20がサーバ10に対して広告情報を送信するように要求することができる。そして、サーバ10は、その要求を受けて、広告情報を端末20に送信するようにすることができる。

なお、この場合、コンテンツが初回(1回目)に表示部24に表示された場合と、そのコンテンツが2回目以降に表示部24に表示された場合とで、同じ広告情報がサーバ10

50

から配信されて端末 20 に表示されるようにしてもよいし、異なる広告情報がサーバ 10 から配信されて端末 20 に表示されるようにしてもよい。

【 0 8 0 1 】

また、上記のように広告情報を端末 20 に表示する場合に、ユーザが課金や評価をしたコンテンツ要素の情報に基づいて、ターゲティング広告がサーバ 10 から配信されて端末 20 に表示されるようにしてもよい。限定ではなく例として、キャラクタに課金や評価がされた場合は、そのキャラクタをユーザが気に入っている（限定ではなく例として、推しキャラクタである）と判断することができる。このため、限定ではなく例として、そのキャラクタに関する広告情報（限定ではなく例として、そのキャラクタのグッズの広告情報等）がサーバ 10 から端末 20 に配信されるようにしてもよい。

10

【符号の説明】

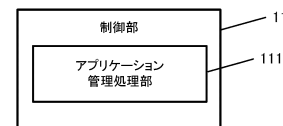
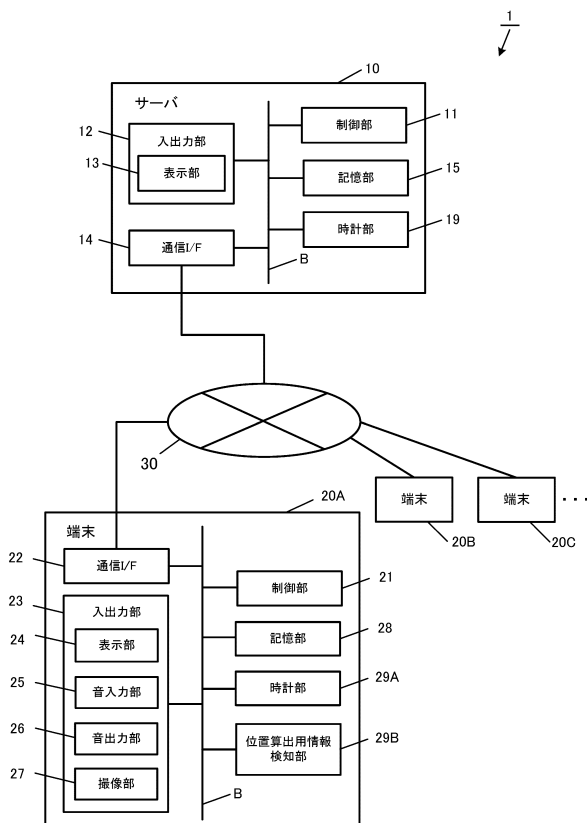
【 0 8 0 2 】

1 通信システム
 10 サーバ
 20 端末
 30 ネットワーク

【図面】

【図 1 - 1】

【図 1 - 2】



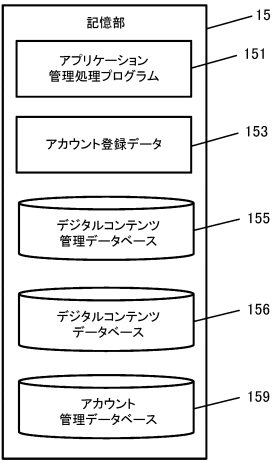
20

30

40

50

【図 1 - 3】



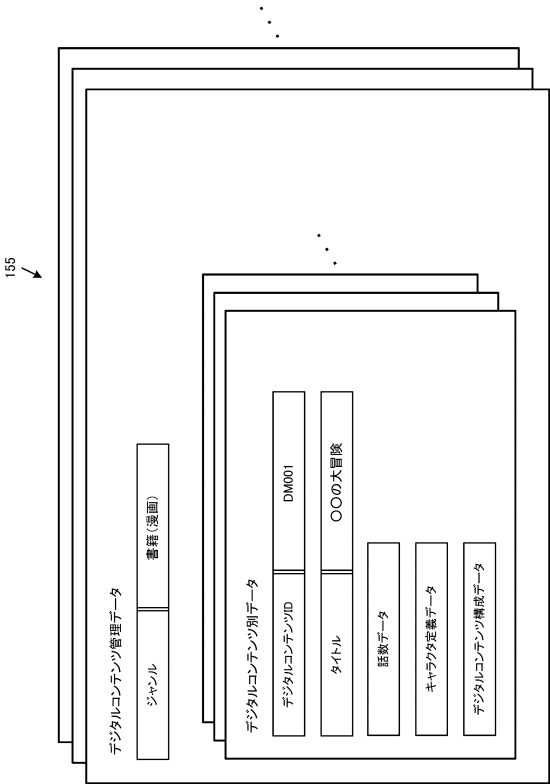
【図 1 - 4】

153

ユーザ名	アプリケーションID	その他登録情報
AA	U0001	[...]
BB	U0002	[...]
CC	U0003	[...]
DD	U0004	[...]
⋮	⋮	⋮

10

【図 1 - 5】



【図 1 - 6】

20

コマ別管理データ				
コマID	コマ内要素	対応コマ内要素ID	コマ内要素配置構成データ	
CF_0001	キャラクターA	CHRA(キャラクター定義データから)	「 ... 」	
	セリフ	DIA_0001	「 ... 」	
	シーン	SCN_0001	「 ... 」	
	⋮	⋮	⋮	
⋮	⋮	⋮	⋮	

デジタルコンテンツ構成データ

ページID(ページ番号) P.1

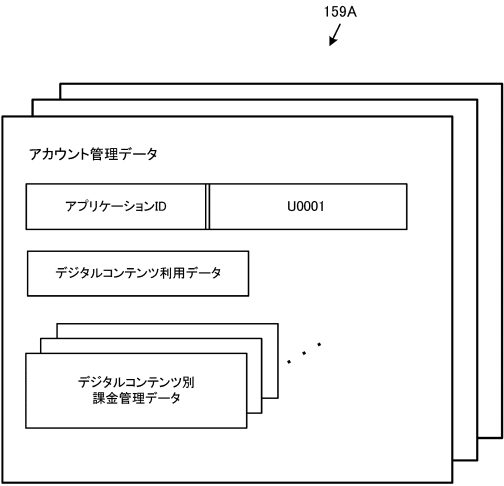
コマ配置構成データ

30

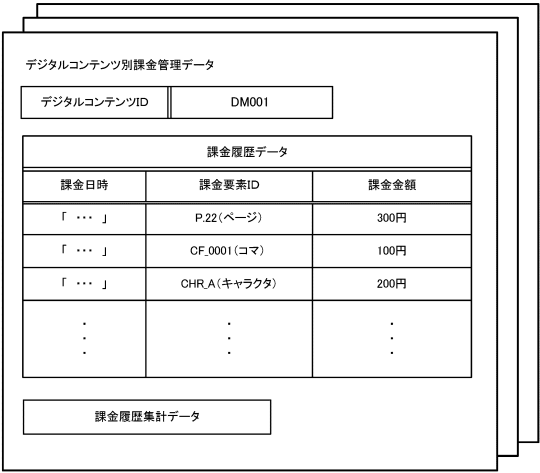
40

50

【図 1 - 7】



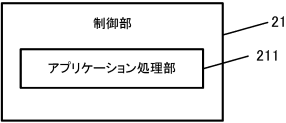
【図 1 - 8】



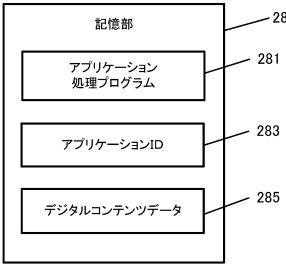
10

20

【図 1 - 9】



【図 1 - 10】

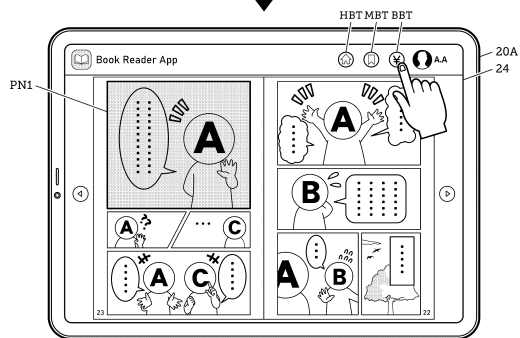
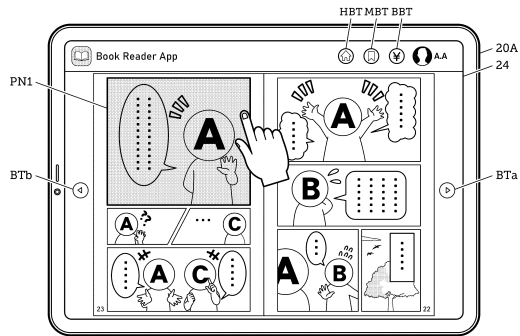


30

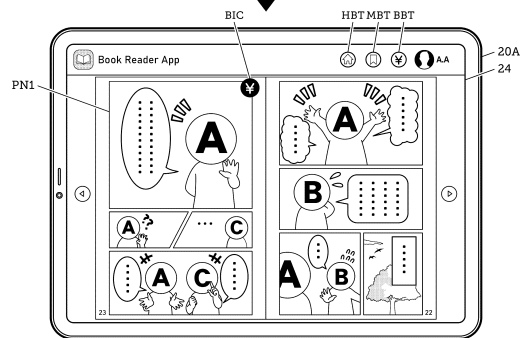
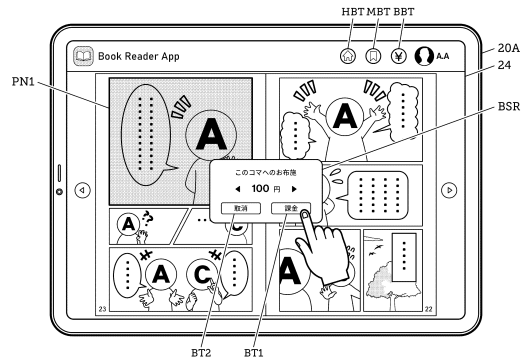
40

50

【図 1 - 1 1】



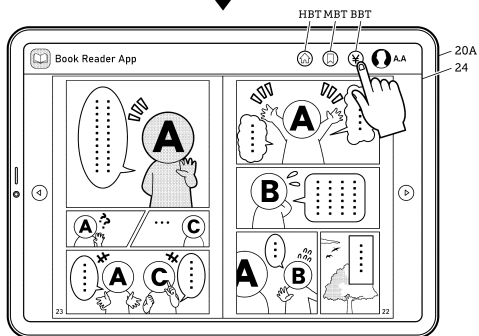
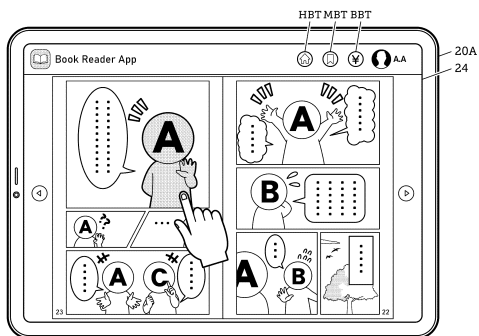
【図 1 - 1 2】



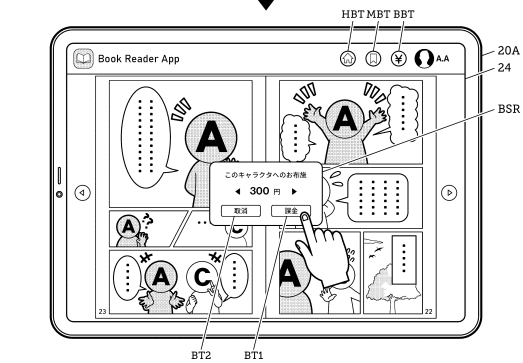
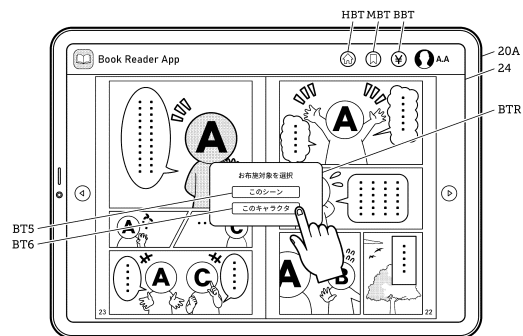
10

20

【図 1 - 1 3】



【図 1 - 1 4】

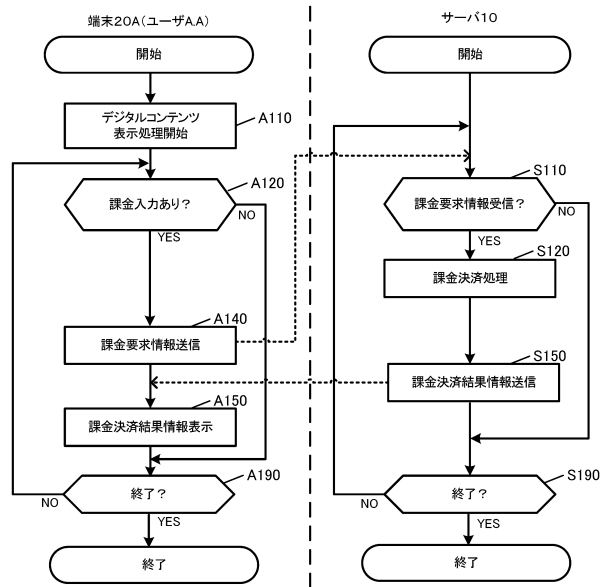


30

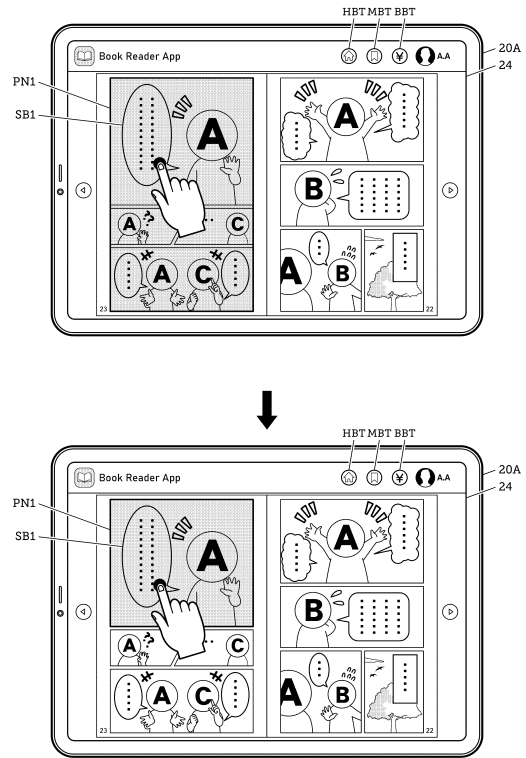
40

50

【図 1 - 15】



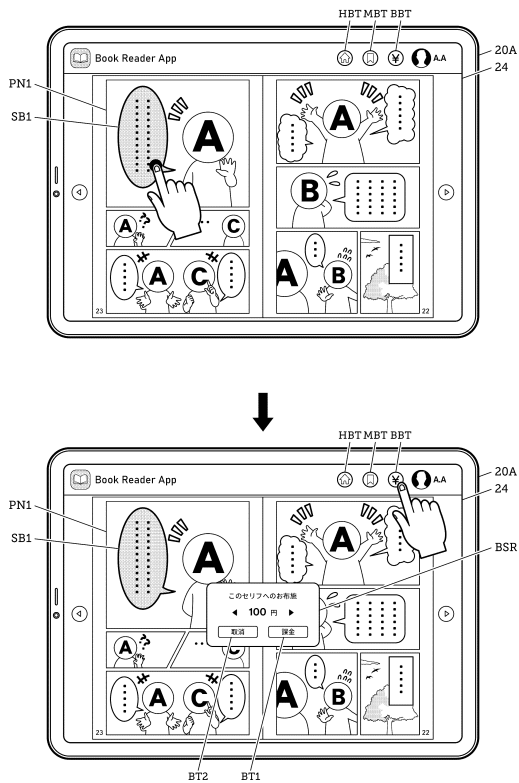
【図 2 - 1】



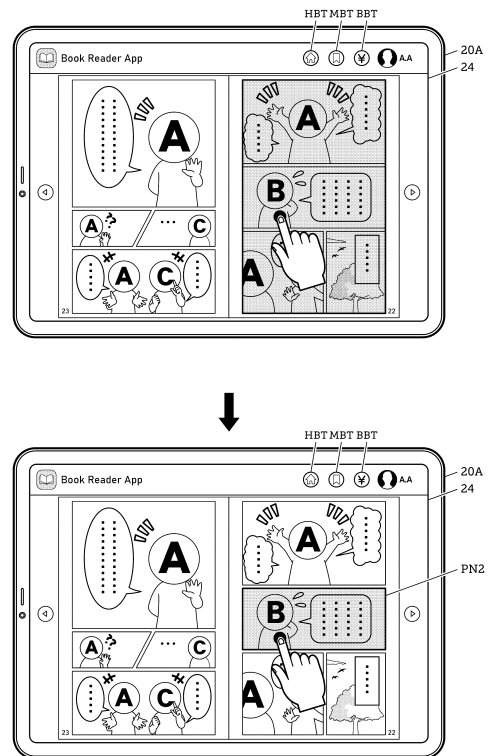
10

20

【図 2 - 2】



【図 2 - 3】

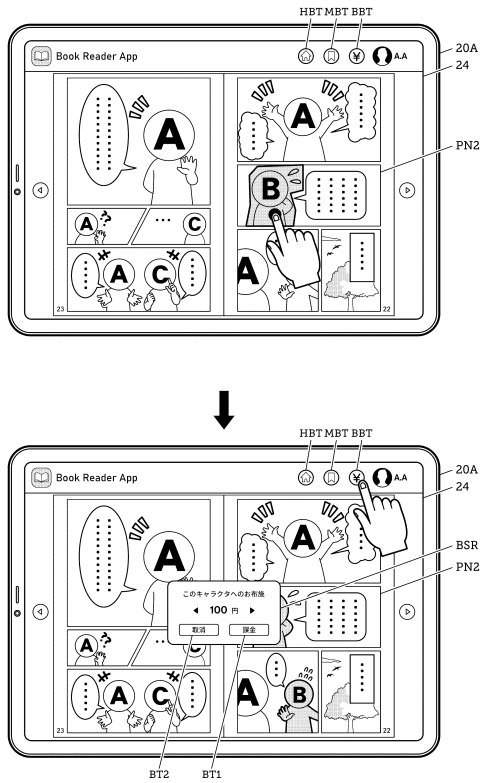


30

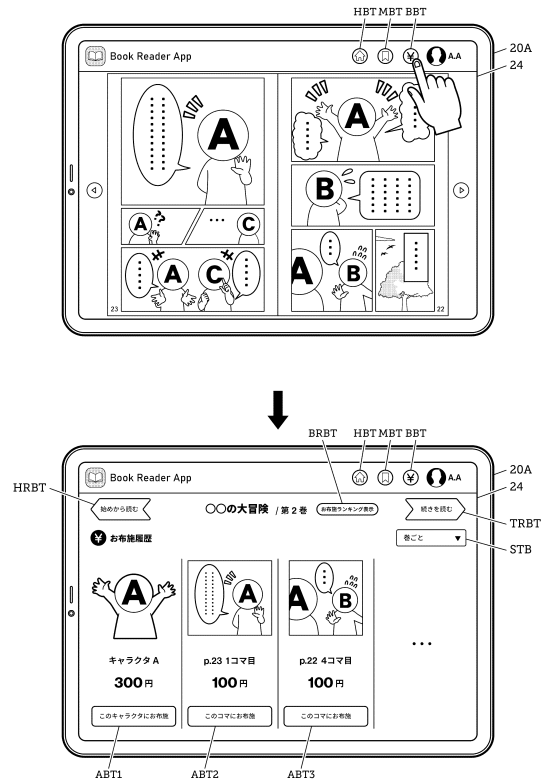
40

50

【図 2 - 4】



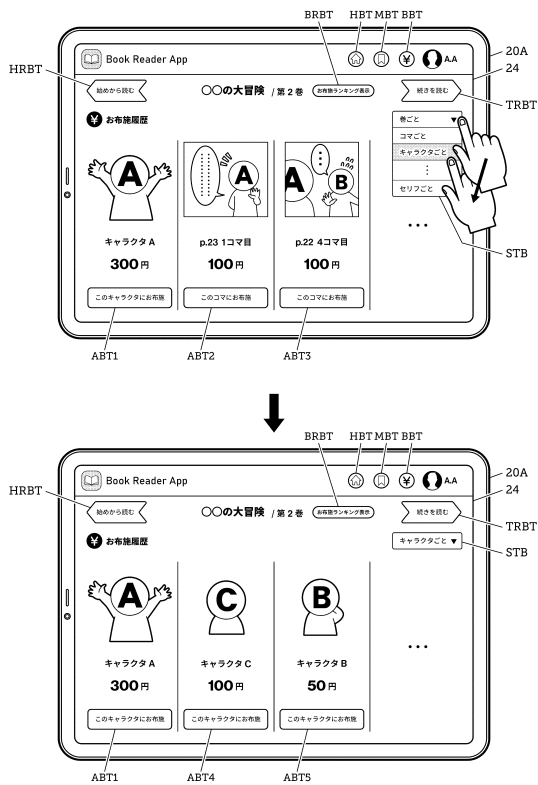
【図 3 - 1】



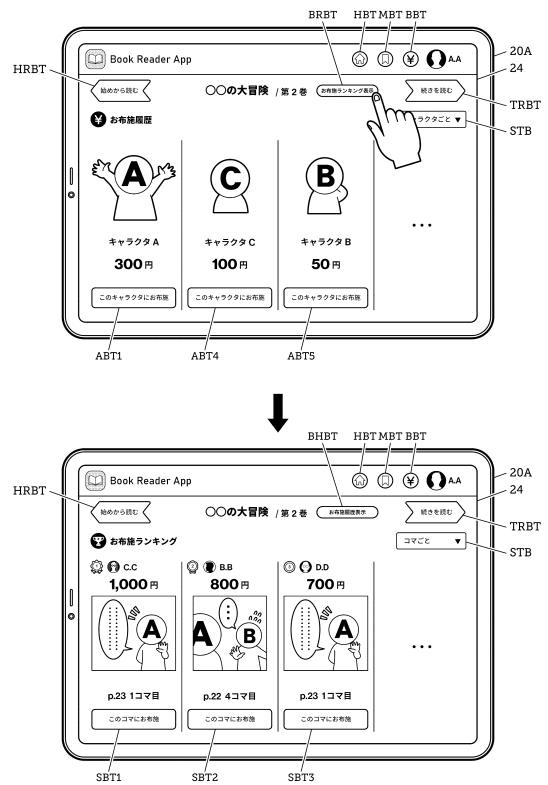
10

20

【図 3 - 2】



【図 3 - 3】

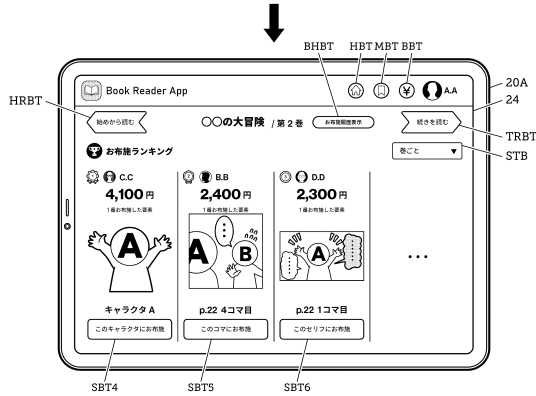
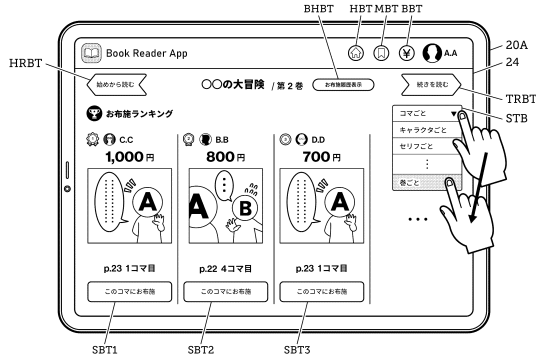


30

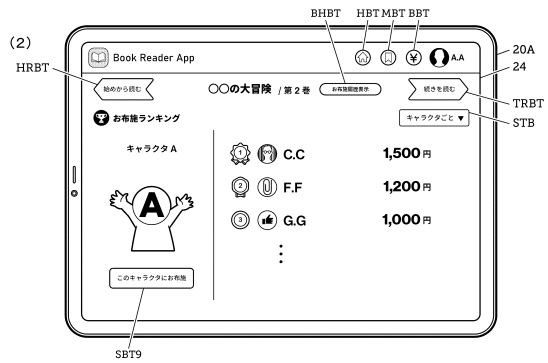
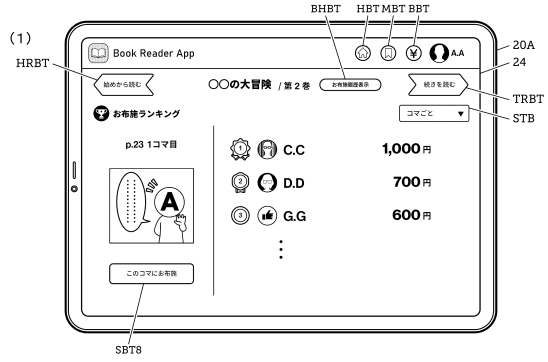
40

50

【図 3 - 4】



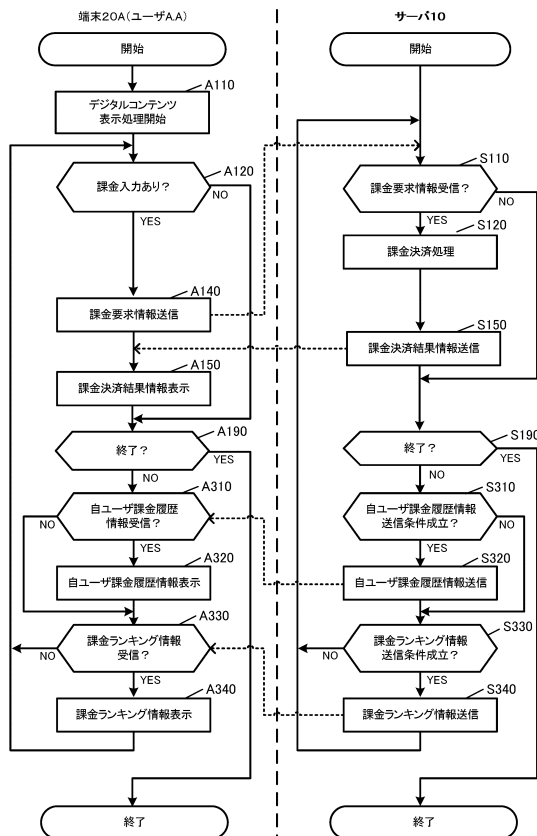
【図 3 - 5】



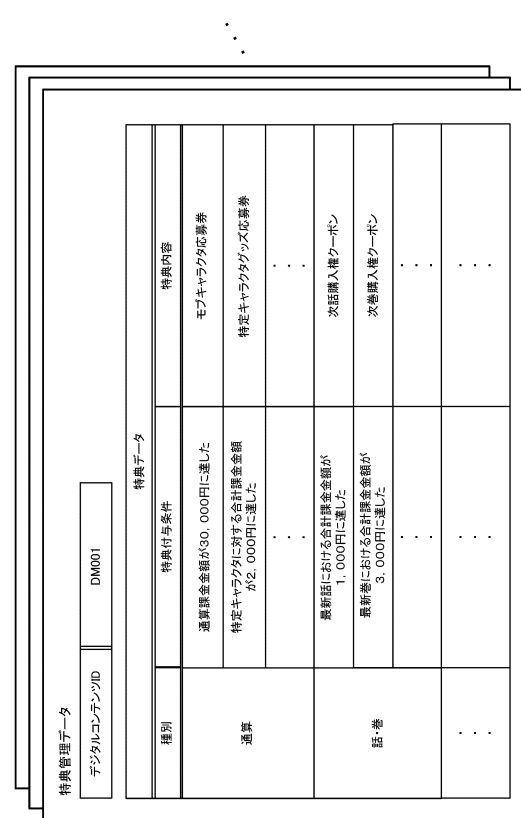
10

20

【図 3 - 6】



【図 4 - 1】

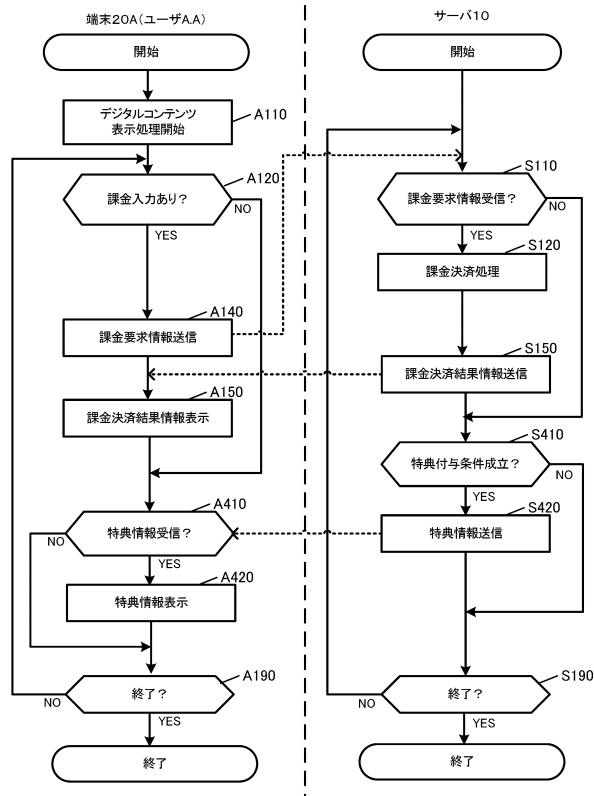


30

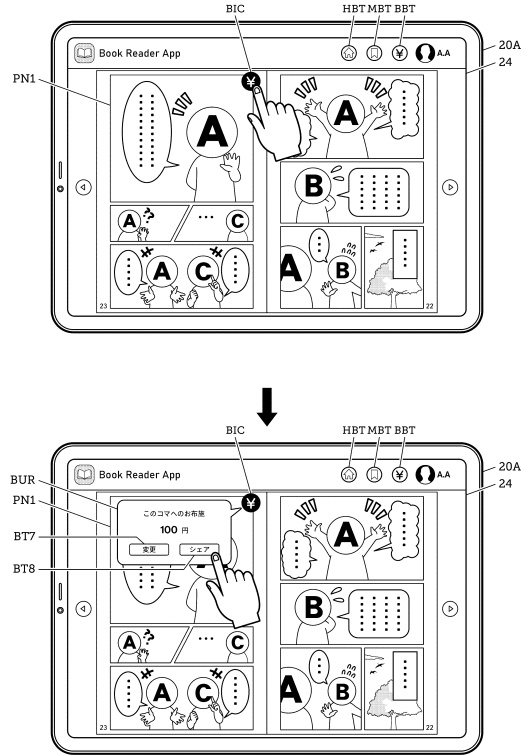
40

50

【図 4 - 2】



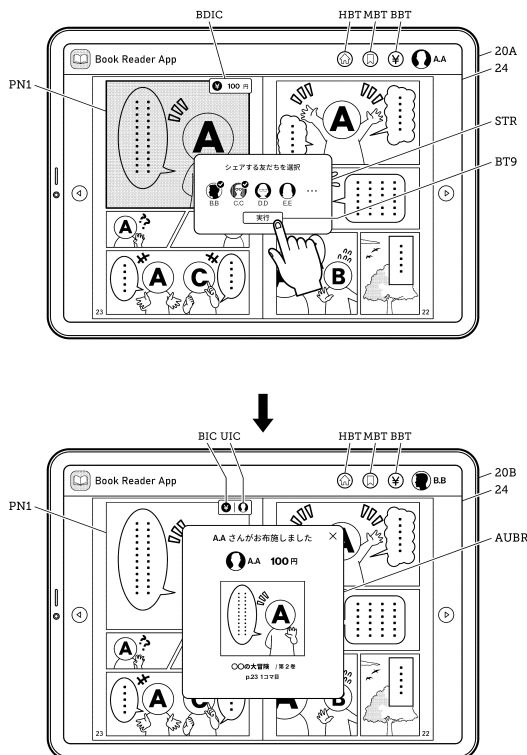
【図 5 - 1】



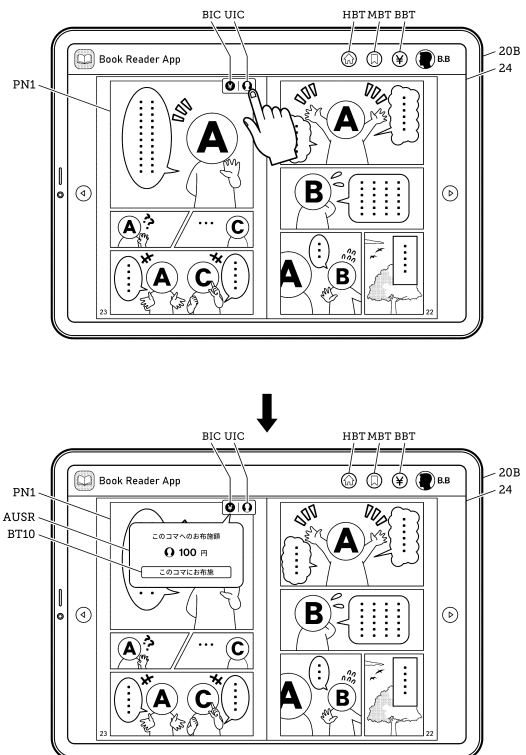
10

20

【図 5 - 2】



【図 5 - 3】

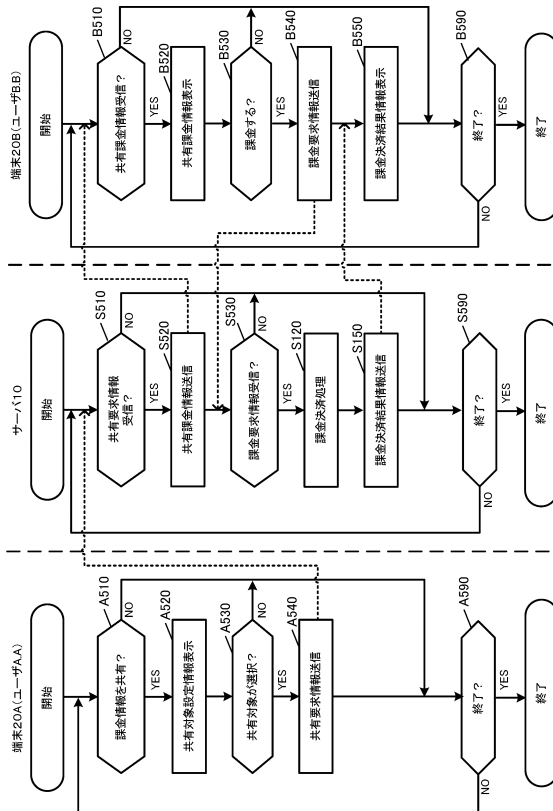


30

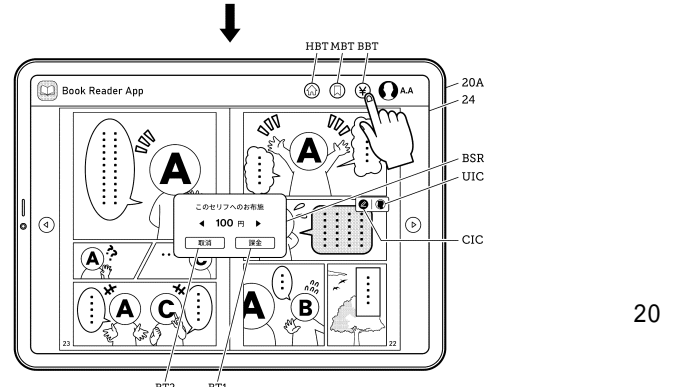
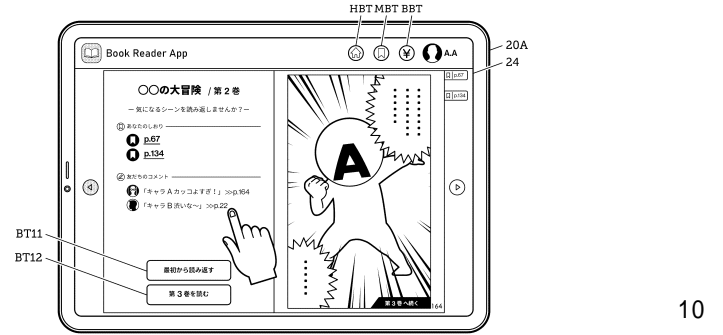
40

50

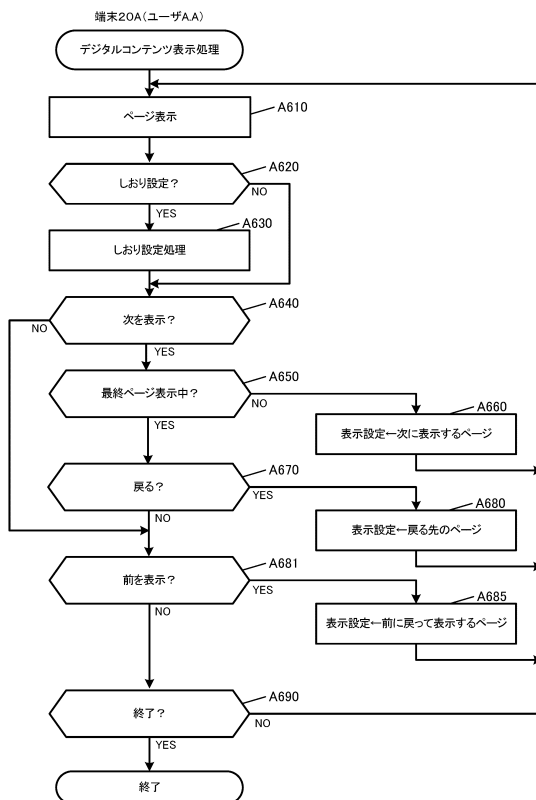
【図 5 - 4】



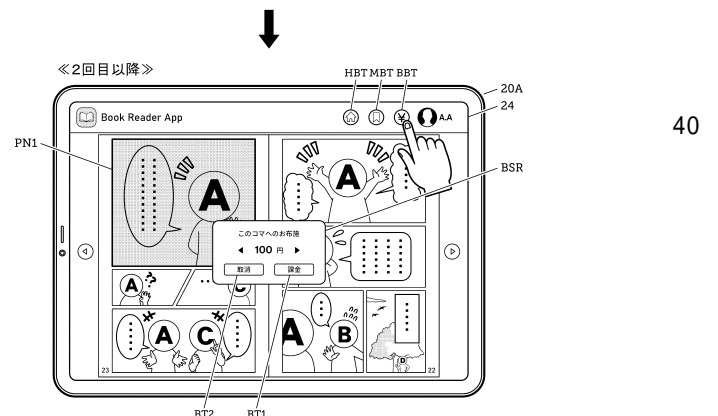
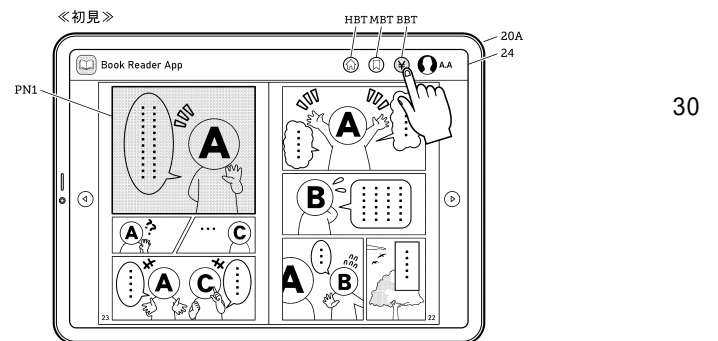
【図 6 - 1】



【図 6 - 2】



【図 6 - 3】



10

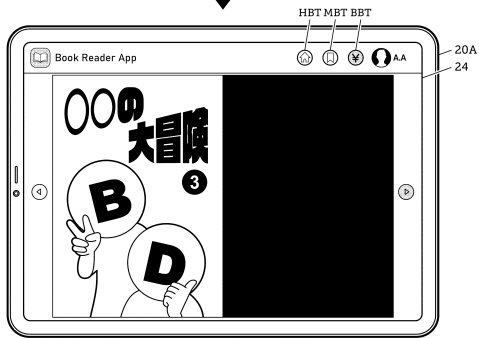
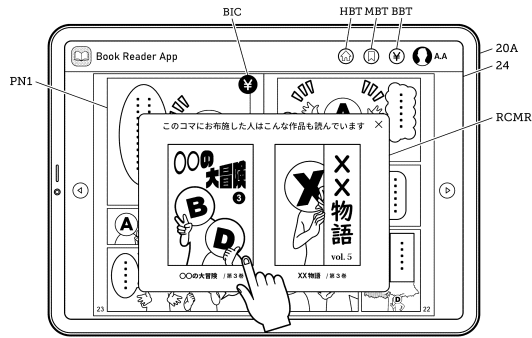
20

30

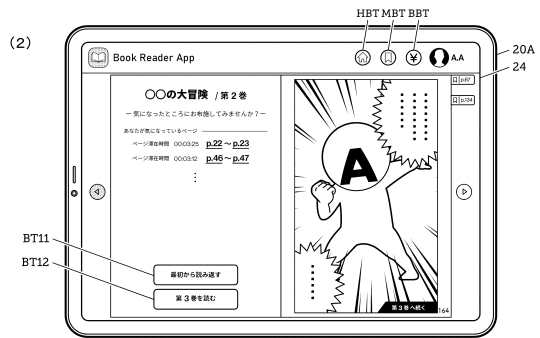
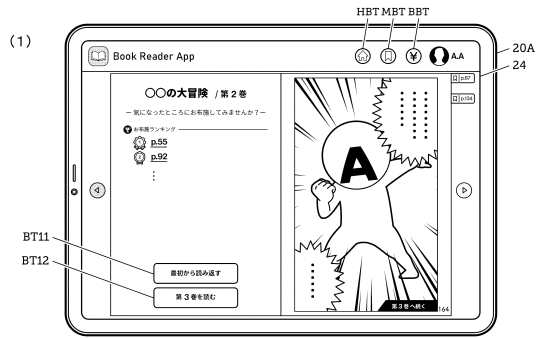
40

50

【図 6 - 4】



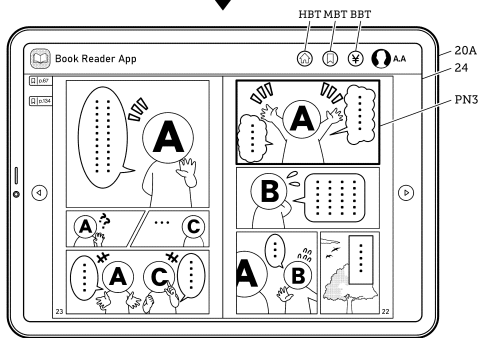
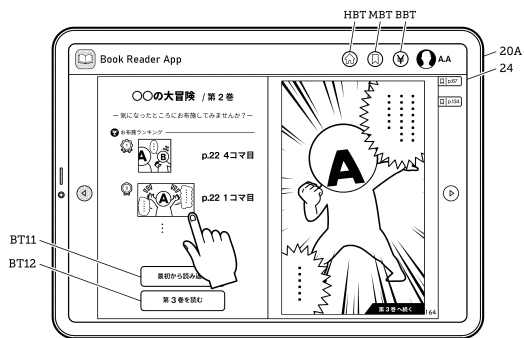
【図 7 - 1】



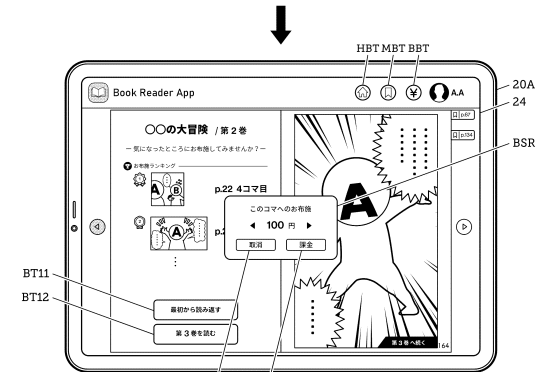
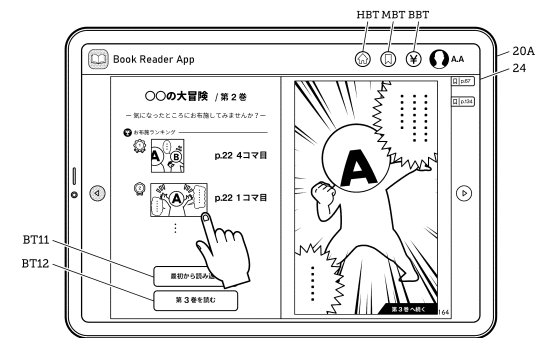
10

20

【図 7 - 2】



【図 7 - 3】



30

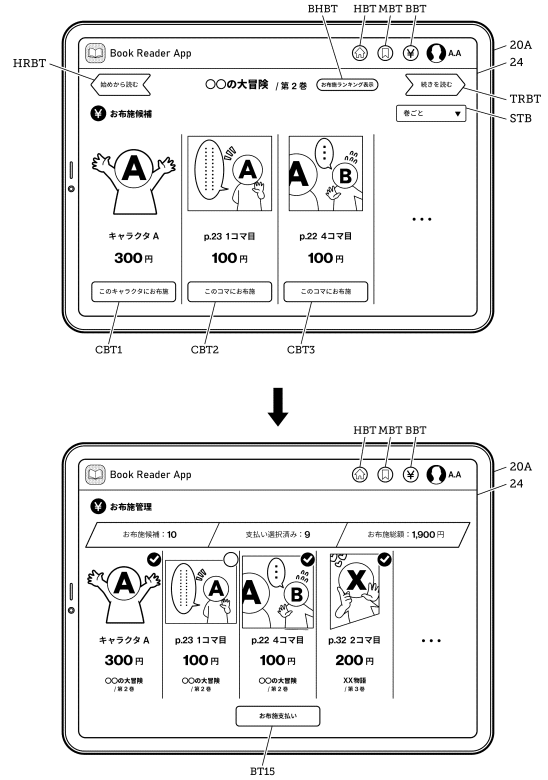
40

50

【図 7 - 4】



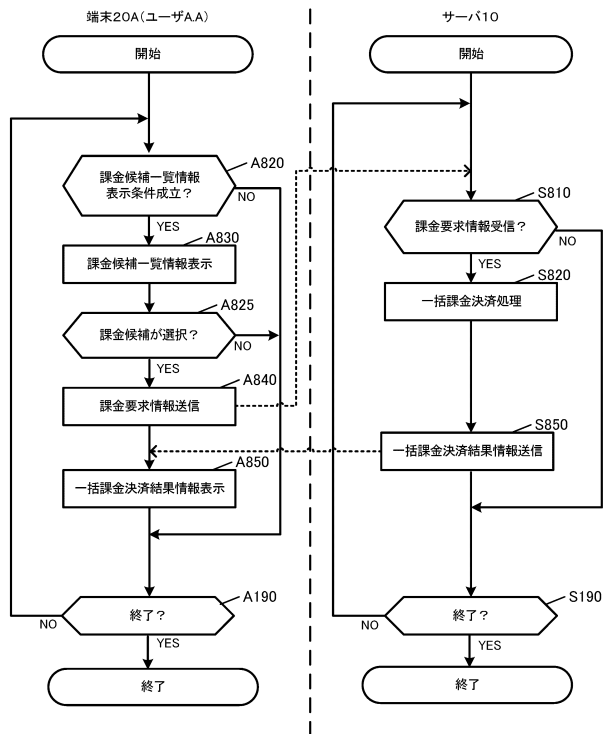
【図 8 - 1】



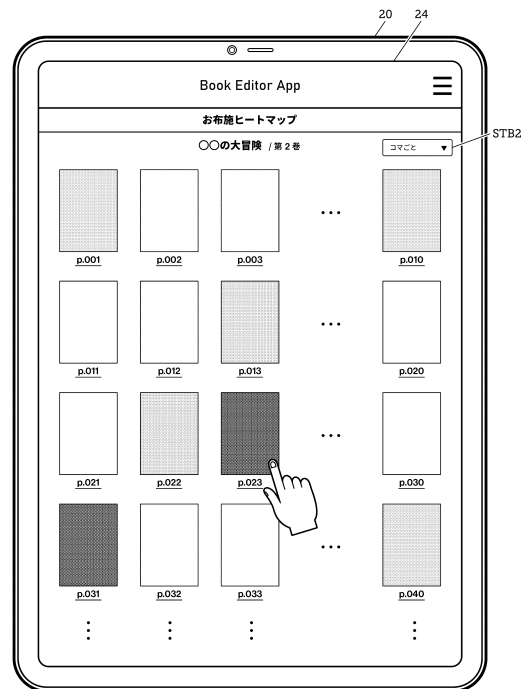
10

20

【図 8 - 2】



【図 9 - 1】

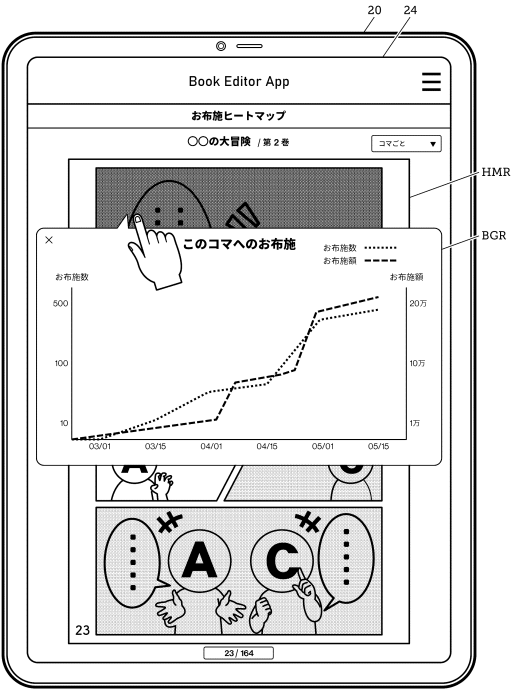


30

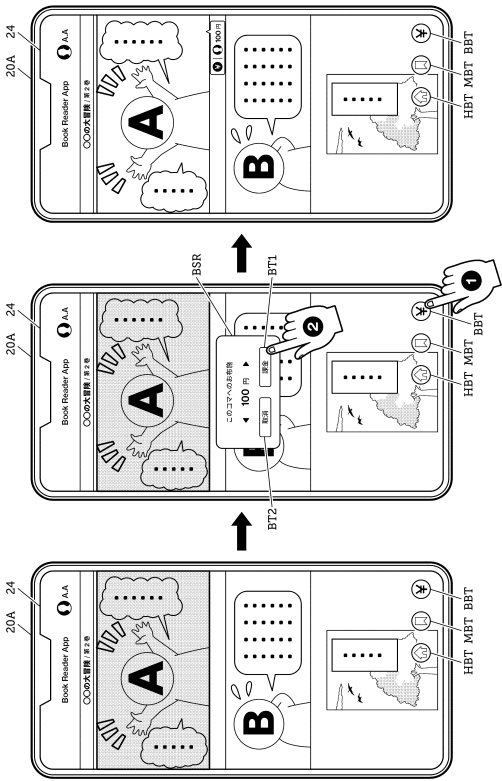
40

50

【図 9 - 2】



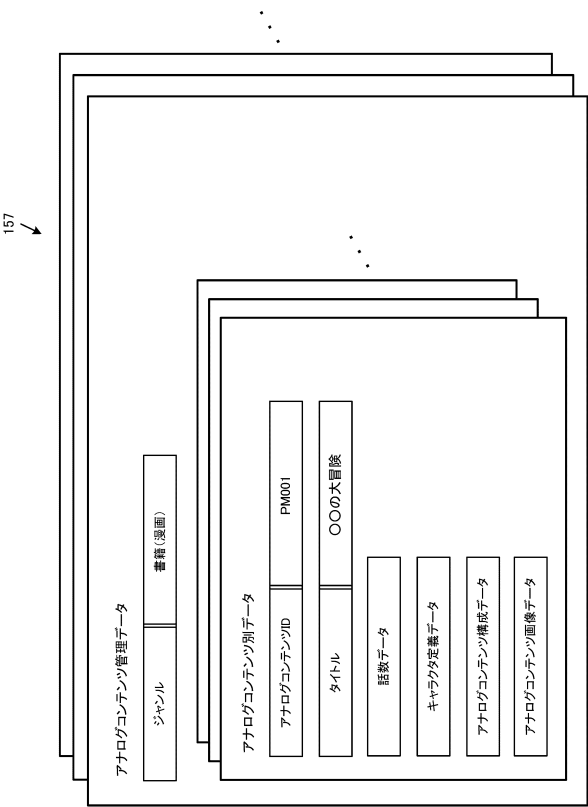
【図 10 - 1】



10

20

【図 11 - 1】



【図 11 - 2】

コマ別管理データ			
コマID	コマ内要素	対応コマ内要素ID	コマ内要素記録構成データ
0F.0001	キャラクターA	CHR.A(キャラクター定義データから)	「...」
	セリフ	DIA.0001	「...」
	シーン	SCN.0001	「...」

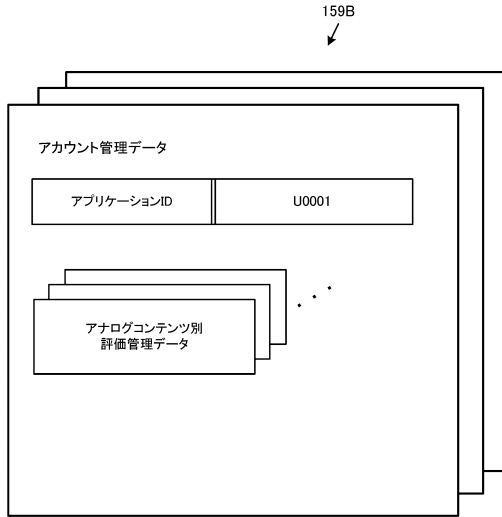
...

30

40

50

【図 11 - 3】



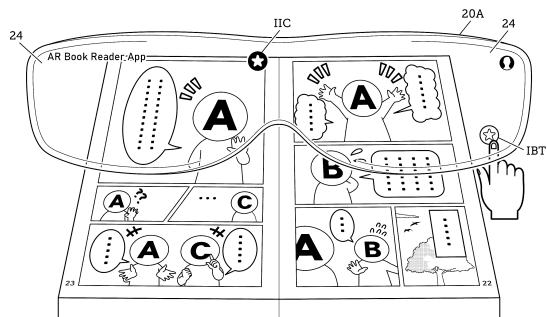
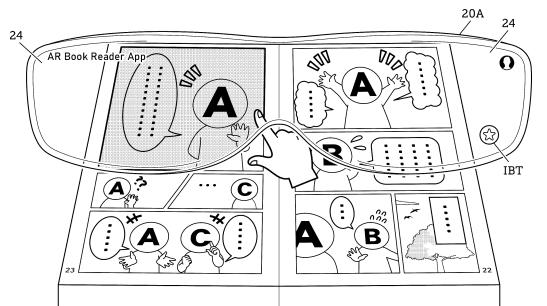
【図 11 - 4】



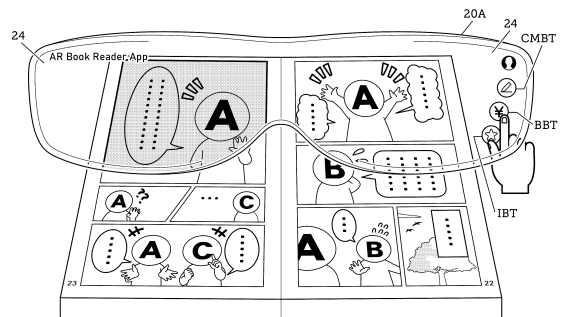
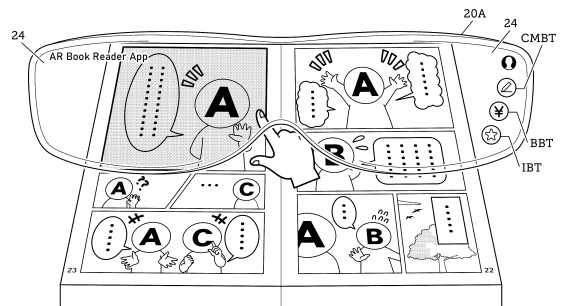
10

20

【図 11 - 5】



【図 11 - 6】

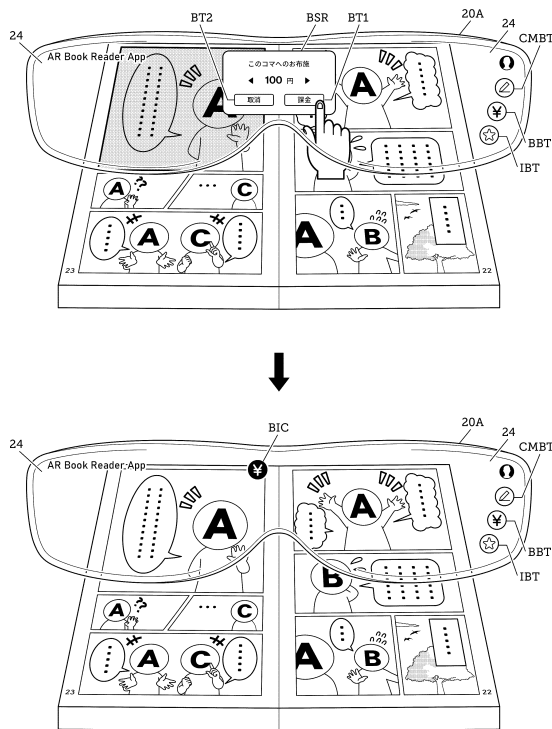


30

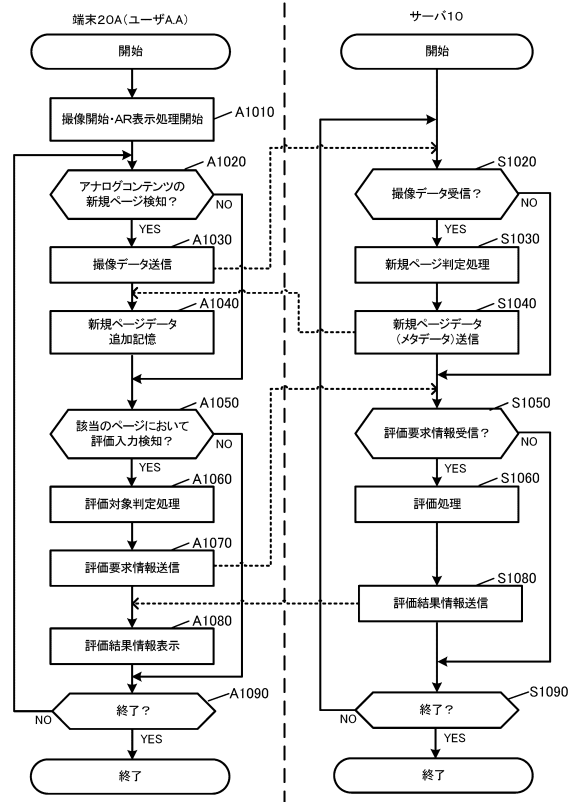
40

50

【図 11 - 7】



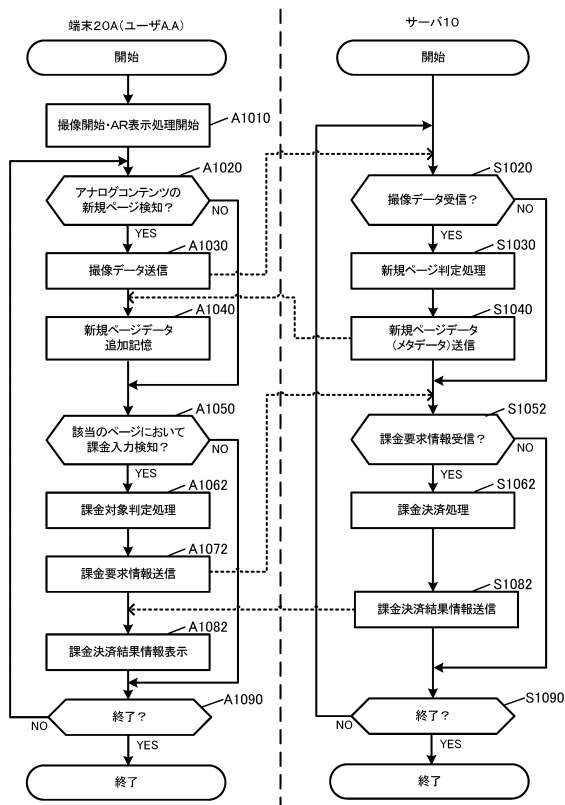
【図 11 - 8】



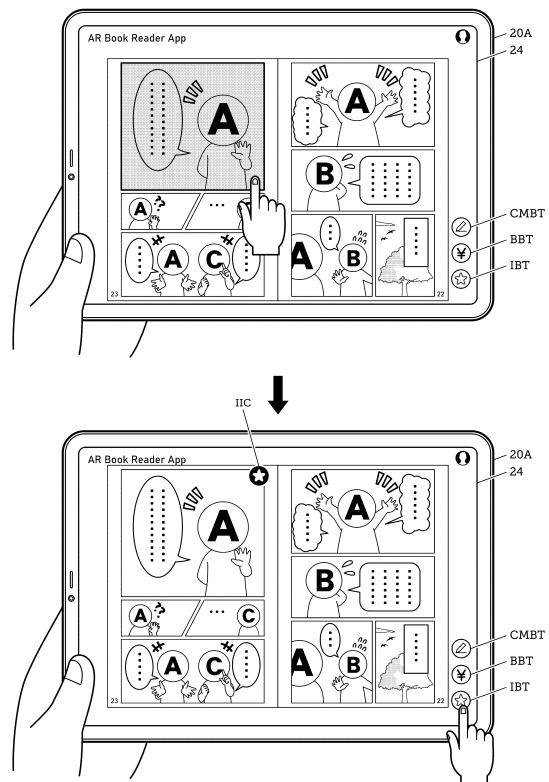
10

20

【図 11 - 9】



【図 11 - 10】

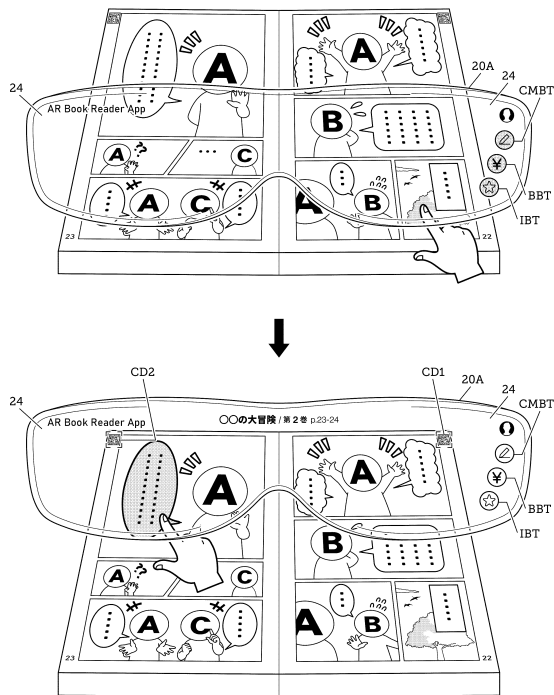


30

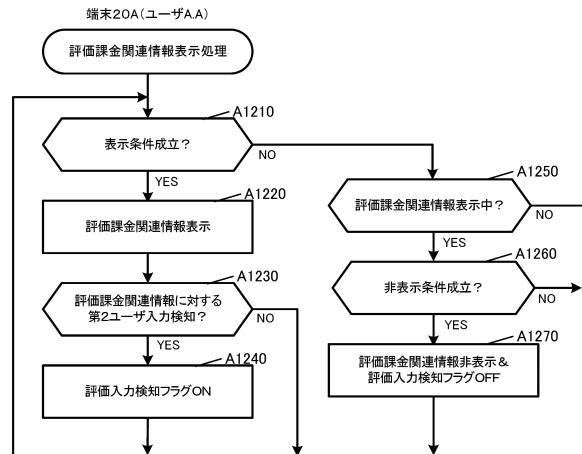
40

50

【図 12 - 1】



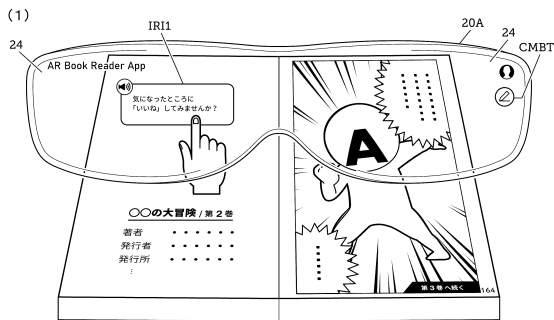
【図 12 - 2】



10

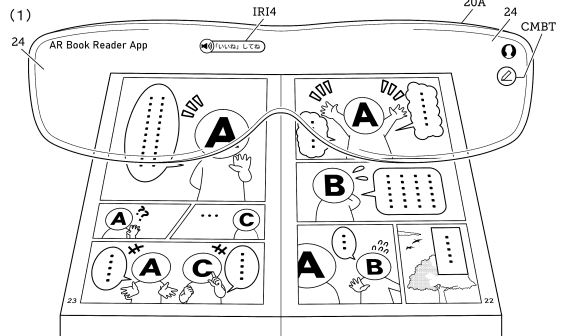
20

【図 13 - 1】

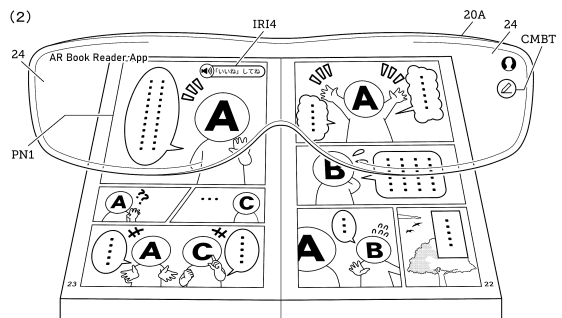
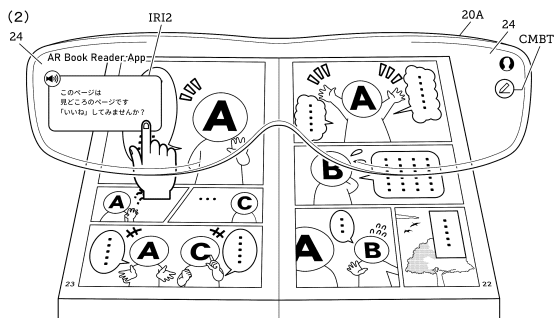


30

【図 13 - 2】

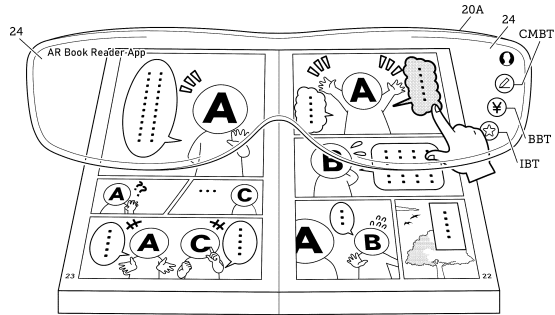
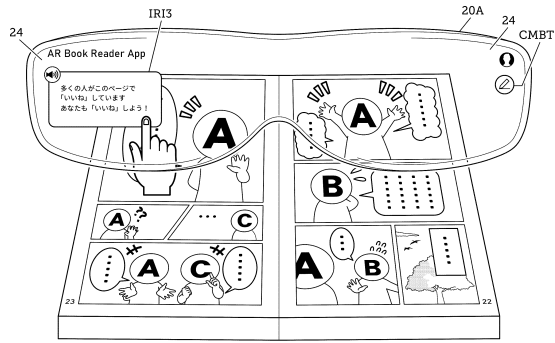


40

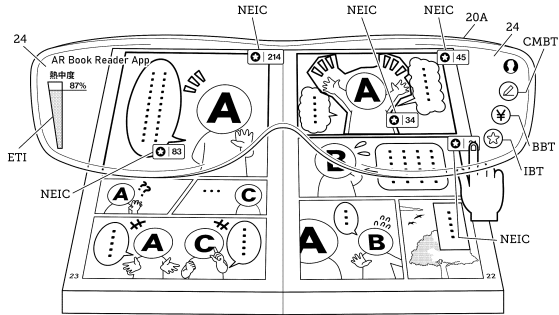
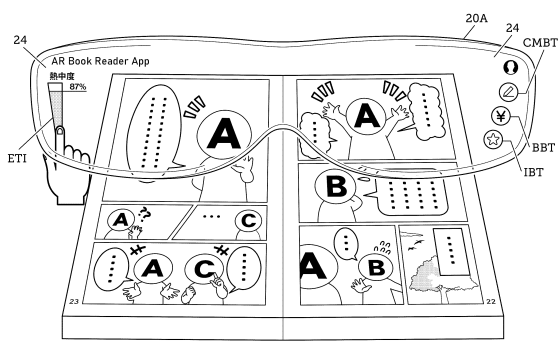


50

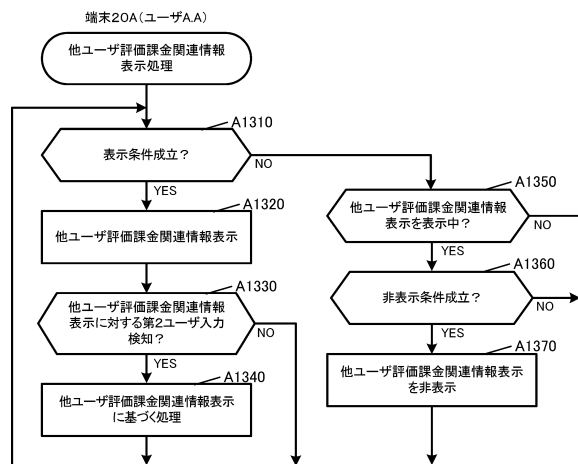
【図 13 - 3】



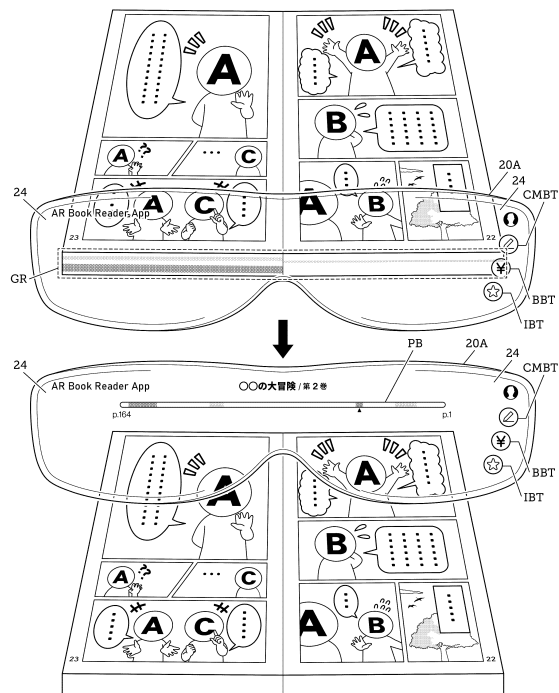
【図 13 - 4】



【図 13 - 5】



【図 13 - 6】



10

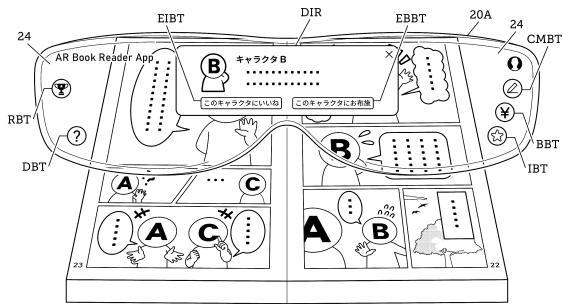
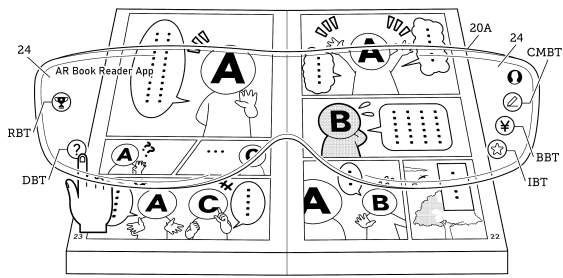
20

30

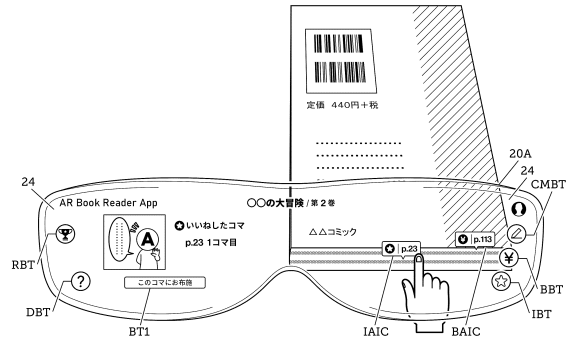
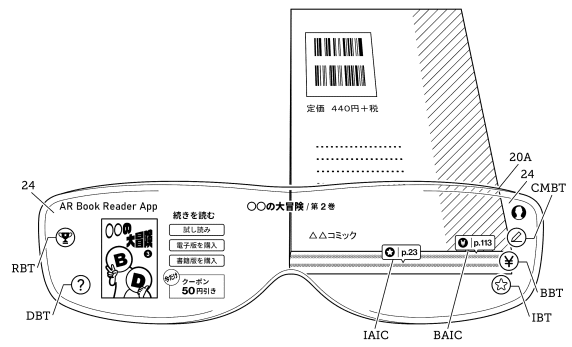
40

50

【図 14 - 1】



【図 14 - 2】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

東京都新宿区四谷一丁目 6 番 1 号 L I N E 株式会社内
F ターム (参考) 5L049 BB11 BB26 CC11