

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号
特許第7343814号
(P7343814)

(45)発行日 令和5年9月13日(2023.9.13)

(24)登録日 令和5年9月5日(2023.9.5)

(51)国際特許分類	F I
A 6 3 F 13/52 (2014.01)	A 6 3 F 13/52
A 6 3 F 13/55 (2014.01)	A 6 3 F 13/55
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79
A 6 3 F 13/61 (2014.01)	A 6 3 F 13/61
G 0 6 Q 50/10 (2012.01)	G 0 6 Q 50/10

請求項の数 14 (全27頁)

(21)出願番号	特願2022-45512(P2022-45512)	(73)特許権者	000129149 株式会社カブコン 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
(22)出願日	令和4年3月22日(2022.3.22)	(74)代理人	110002789 弁理士法人I P X
審査請求日	令和4年4月15日(2022.4.15)	(72)発明者	丸山 敦史 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カブコン内
		(72)発明者	木村 哲 大阪府大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 株式会社カブコン内
		審査官	岸 智史

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理装置、プログラムおよび情報処理方法

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

情報処理装置であって、

制御部を備え、

前記制御部は、移動制御ステップと、第1表示ステップと、第2表示ステップとを実行するように構成され、

前記移動制御ステップでは、仮想空間におけるユーザの位置を第1位置から第2位置に移動させ、

前記第1表示ステップでは、第1表示態様と、第2表示態様とのうち少なくとも1つにより、前記位置の移動に応じて前記ユーザの視野を遷移させて表示させ、

前記第1表示態様は、前記第1位置から前記第2位置までの移動経路に沿って前記視野を連続的に遷移させる表示態様で、

前記移動経路における前記視野には、宣伝対象の広告宣伝に用いられる第1コンテンツが含まれ、

前記第2表示態様は、前記第1位置から前記第2位置まで前記視野を非連続的に遷移させる表示態様で、

前記第2表示ステップでは、前記第2表示態様による前記視野の遷移に際して、前記宣伝対象が前記第1コンテンツと同一である第2コンテンツを表示させ、

前記制御部は、決定ステップをさらに実行するように構成され、

前記決定ステップでは、前記第1位置と、前記第2位置との位置関係に基づいて、前記

第 2 コンテンツを決定し、

前記第 2 表示ステップでは、前記第 2 表示態様において、前記決定ステップで決定された前記第 2 コンテンツを表示させる、
情報処理装置。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の情報処理装置において、

前記決定ステップでは、前記移動経路に基づいて前記第 1 コンテンツを決定し、

前記第 2 表示ステップでは、前記第 2 表示態様において、前記宣伝対象が複数の前記第 1 コンテンツのうち少なくとも 1 つと同一である前記第 2 コンテンツを表示させる、
情報処理装置。

10

【請求項 3】

請求項 1 または請求項 2 に記載の情報処理装置において、

前記第 1 コンテンツは、前記移動経路に含まれる少なくとも 1 つの地点に関連付けられたコンテンツで、

前記決定ステップでは、前記地点に関する情報に基づいて、前記第 2 コンテンツを決定する、
情報処理装置。

【請求項 4】

請求項 1 ~ 請求項 3 の何れか 1 つに記載の情報処理装置において、

前記決定ステップでは、前記位置関係に基づいて前記位置の移動における移動難度を決定するとともに、前記移動難度に基づいて前記第 2 コンテンツを決定する、
情報処理装置。

20

【請求項 5】

情報処理装置であって、

制御部を備え、

前記制御部は、移動制御ステップと、第 1 表示ステップと、第 2 表示ステップとを実行するように構成され、

前記移動制御ステップでは、仮想空間におけるユーザの位置を第 1 位置から第 2 位置に移動させ、

前記第 1 表示ステップでは、第 1 表示態様と、第 2 表示態様とのうち少なくとも 1 つにより、前記位置の移動に応じて前記ユーザの視野を遷移させて表示させ、

30

前記第 1 表示態様は、前記第 1 位置から前記第 2 位置までの移動経路に沿って前記視野を連続的に遷移させる表示態様で、

前記移動経路における前記視野には、宣伝対象の広告宣伝に用いられる第 1 コンテンツが含まれ、

前記第 2 表示態様は、前記第 1 位置から前記第 2 位置まで前記視野を非連続的に遷移させる表示態様で、

前記第 2 表示ステップでは、前記第 2 表示態様による前記視野の遷移に際して、前記宣伝対象が前記第 1 コンテンツと同一である第 2 コンテンツを表示させ、

前記制御部は、決定ステップをさらに実行するように構成され、

40

前記決定ステップでは、前記ユーザにおける過去の移動履歴に基づいて、前記第 2 コンテンツを決定する、
情報処理装置。

【請求項 6】

情報処理装置であって、

制御部を備え、

前記制御部は、移動制御ステップと、第 1 表示ステップと、第 2 表示ステップとを実行するように構成され、

前記移動制御ステップでは、仮想空間におけるユーザの位置を第 1 位置から第 2 位置に移動させ、

50

前記第 1 表示ステップでは、第 1 表示態様と、第 2 表示態様とのうち少なくとも 1 つにより、前記位置の移動に応じて前記ユーザの視野を遷移させて表示させ、

前記第 1 表示態様は、前記第 1 位置から前記第 2 位置までの移動経路に沿って前記視野を連続的に遷移させる表示態様で、

前記移動経路における前記視野には、宣伝対象の広告宣伝に用いられる第 1 コンテンツが含まれ、

前記第 2 表示態様は、前記第 1 位置から前記第 2 位置まで前記視野を非連続的に遷移させる表示態様で、

前記第 2 表示ステップでは、前記第 2 表示態様による前記視野の遷移に際して、前記宣伝対象が前記第 1 コンテンツと同一である第 2 コンテンツを表示させ、

10

前記制御部は、決定ステップをさらに実行するように構成され、

前記決定ステップでは、前記第 2 位置に関連付けられたユーザ情報に基づいて、前記第 2 コンテンツの表示条件を表示させるか否かを決定し、

前記第 2 表示ステップでは、前記決定ステップにおいて前記表示条件を表示させることが決定された場合、前記位置の移動前に前記表示条件を表示させる、
情報処理装置。

【請求項 7】

情報処理装置であって、

制御部を備え、

前記制御部は、移動制御ステップと、第 1 表示ステップと、第 2 表示ステップとを実行するように構成され、

20

前記移動制御ステップでは、仮想空間におけるユーザの位置を第 1 位置から第 2 位置に移動させ、

前記第 1 表示ステップでは、第 1 表示態様と、第 2 表示態様とのうち少なくとも 1 つにより、前記位置の移動に応じて前記ユーザの視野を遷移させて表示させ、

前記第 1 表示態様は、前記第 1 位置から前記第 2 位置までの移動経路に沿って前記視野を連続的に遷移させる表示態様で、

前記移動経路における前記視野には、宣伝対象の広告宣伝に用いられる第 1 コンテンツが含まれ、

前記第 2 表示態様は、前記第 1 位置から前記第 2 位置まで前記視野を非連続的に遷移させる表示態様で、

30

前記第 2 表示ステップでは、前記第 2 表示態様による前記視野の遷移に際して、前記宣伝対象が前記第 1 コンテンツと同一である第 2 コンテンツを表示させ、

前記移動制御ステップでは、前記第 2 位置に関連付けられた情報を取得可能に制御し、

前記第 2 位置に関連付けられた前記情報は、前記位置の移動を伴わずに取得可能な情報で、

前記第 2 表示ステップでは、前記第 2 位置に関連付けられた前記情報の取得に際して、前記第 2 コンテンツまたは第 3 コンテンツを表示させ、

前記第 3 コンテンツは、前記宣伝対象が前記第 1 コンテンツと同一のコンテンツであって、前記第 2 コンテンツに比して、前記ユーザにとって表示条件が有利なコンテンツである、

40

情報処理装置。

【請求項 8】

情報処理装置であって、

制御部を備え、

前記制御部は、移動制御ステップと、第 1 表示ステップと、第 2 表示ステップとを実行するように構成され、

前記移動制御ステップでは、仮想空間におけるユーザの位置を第 1 位置から第 2 位置に移動させ、

前記第 1 表示ステップでは、第 1 表示態様と、第 2 表示態様とのうち少なくとも 1 つに

50

より、前記位置の移動に応じて前記ユーザの視野を遷移させて表示させ、

前記第 1 表示態様は、前記第 1 位置から前記第 2 位置までの移動経路に沿って前記視野を連続的に遷移させる表示態様で、

前記移動経路における前記視野には、宣伝対象の広告宣伝に用いられる第 1 コンテンツが含まれ、

前記第 2 表示態様は、前記第 1 位置から前記第 2 位置まで前記視野を非連続的に遷移させる表示態様で、

前記第 2 表示ステップでは、前記第 2 表示態様による前記視野の遷移に際して、前記宣伝対象が前記第 1 コンテンツと同一である第 2 コンテンツを表示させ、

前記第 1 表示ステップでは、前記第 1 表示態様において、第 1 移動手段と、第 2 移動手段とのうち少なくとも 1 つを選択可能に表示させ、

前記第 1 移動手段は、第 1 対価の支払いを条件としない移動手段で、

前記第 2 移動手段は、前記第 1 対価の支払いを条件に選択可能な移動手段であって、前記第 1 移動手段よりも有利に前記位置を移動可能な移動手段であり、

前記第 1 対価は、特典として第 2 対価が付随し、

前記第 2 表示ステップでは、前記第 2 対価が支払われた場合、前記第 2 表示態様において、前記第 2 コンテンツを表示させない、

情報処理装置。

【請求項 9】

情報処理装置であって、

制御部を備え、

前記制御部は、移動制御ステップと、第 1 表示ステップと、第 2 表示ステップとを実行するように構成され、

前記移動制御ステップでは、仮想空間におけるユーザの位置を第 1 位置から第 2 位置に移動させ、

前記第 1 表示ステップでは、第 1 表示態様と、第 2 表示態様とのうち少なくとも 1 つにより、前記位置の移動に応じて前記ユーザの視野を遷移させて表示させ、

前記第 1 表示態様は、前記第 1 位置から前記第 2 位置までの移動経路に沿って前記視野を連続的に遷移させる表示態様で、

前記移動経路における前記視野には、宣伝対象の広告宣伝に用いられる第 1 コンテンツが含まれ、

前記第 2 表示態様は、前記第 1 位置から前記第 2 位置まで前記視野を非連続的に遷移させる表示態様で、

前記第 2 表示ステップでは、前記第 2 表示態様による前記視野の遷移に際して、前記宣伝対象が前記第 1 コンテンツと同一である第 2 コンテンツを表示させ、

前記移動制御ステップでは、前記第 2 コンテンツの表示を条件に、前記ユーザに特典を付与する、

情報処理装置。

【請求項 10】

請求項 1 ~ 請求項 5 および請求項 7 ~ 請求項 9 の何れか 1 つに記載の情報処理装置において、

前記第 2 表示ステップでは、前記位置の移動前に前記第 2 コンテンツの表示条件を表示させる、

情報処理装置。

【請求項 11】

請求項 1 ~ 請求項 10 の何れか 1 つに記載の情報処理装置において、

前記第 1 表示ステップでは、前記第 2 コンテンツの表示を条件に、前記遷移の様子を前記第 2 表示態様により表示させる、

情報処理装置。

【請求項 12】

10

20

30

40

50

プログラムであって、

コンピュータに、請求項 1 ~ 請求項 1.1 の何れか 1 つに記載の情報処理装置における各ステップを実行させる、
プログラム。

【請求項 1 3】

情報処理装置が実行する情報処理方法であって、

請求項 1 ~ 請求項 1.1 の何れか 1 つに記載の情報処理装置における各ステップを備える、
情報処理方法。

【請求項 1 4】

少なくとも 1 つの装置からなる情報処理システムであって、

請求項 1 ~ 請求項 1.1 の何れか 1 つに記載の情報処理装置における各ステップがなされる
ようにプログラムを実行可能な、少なくとも 1 つのプロセッサを備える、
システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示は、情報処理装置、プログラムおよび情報処理方法に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、仮想空間内に広告を表示する技術が知られている。例えば、特許文献 1 では、自
然な形で効果的に広告を表示させることのできる技術が開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2013 - 232205 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、仮想空間内に広告を配置しても、ユーザがワープ機能を用いて仮想空間内を
移動してしまう場合、十分な広告効果が得られない場合がある。一方、十分な広告効果が
得られない場合、ユーザに対して仮想体験を提供するサービスの維持に支障をきたすこと
がある。

【0005】

本開示では上記事情に鑑み、ゲームの趣向性と、サービスの持続的提供との両立を支援
する技術を提供することとした。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本開示の一態様によれば、情報処理装置が提供される。この情報処理装置は、制御部を
備える。制御部は、移動制御ステップと、第 1 表示ステップと、第 2 表示ステップとを実
行するように構成される。移動制御ステップでは、仮想空間におけるユーザの位置を第 1
位置から第 2 位置に移動させる。第 1 表示ステップでは、第 1 表示態様と、第 2 表示態様
とのうち少なくとも 1 つにより、位置の移動に応じてユーザの視野を遷移させて表示させ
る。第 1 表示態様は、第 1 位置から第 2 位置までの移動経路に沿って視野を連続的に遷移
させる表示態様である。移動経路における視野には、第 1 コンテンツが含まれる。第 2 表
示態様は、第 1 位置から第 2 位置まで視野を非連続的に遷移させる表示態様である。第 2
表示ステップでは、第 2 表示態様による視野の遷移に際して、第 1 コンテンツに関連する
第 2 コンテンツを表示させる。

【0007】

本開示によれば、ゲームの趣向性と、サービスの持続的提供との両立を支援する技術を
提供することができる。

10

20

30

40

50

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本実施形態に係る情報処理システム1のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図2】本実施形態に係る情報処理装置2のうち、制御部23の機能構成を示すブロック図である。

【図3】情報処理システム1により実行される処理の流れの一例を示すアクティビティ図である。

【図4】仮想空間を上空から見た地図画面100を示すイメージ図である。

【図5】プレイヤーキャラクターPCの視点からみた画面200を示すイメージ図である。

10

【図6】第2位置42を選択可能な画面300の一例を示すイメージ図である。

【図7】第2コンテンツC2の表示可否を選択可能な画面400の一例を示すイメージ図である。

【図8】第1コンテンツC1aに関連する第2コンテンツC2aの一例を示すイメージ図である。

【図9】第2位置情報の一例を示すイメージ図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

[実施形態]

以下、図面を用いて本開示の実施形態について説明する。以下に示す実施形態中で示した各種特徴事項は、互いに組み合わせ可能である。

20

【0010】

ところで、本実施形態に登場するソフトウェアを実現するためのプログラムは、コンピュータが読み取り可能な非一時的な記録媒体(Non-Transitory Computer-Readable Medium)として提供されてもよいし、外部のサーバからダウンロード可能に提供されてもよいし、外部のコンピュータで当該プログラムを起動させてクライアント端末でその機能を実現(いわゆるクラウドコンピューティング)するように提供されてもよい。

【0011】

また、本実施形態において「部」とは、例えば、広義の回路によって実施されるハードウェア資源と、これらのハードウェア資源によって具体的に実現されうるソフトウェアの情報処理とを合わせたものも含む。また、本実施形態においては様々な情報を取り扱うが、これら情報は、例えば電圧・電流を表す信号値の物理的な値、0または1で構成される2進数のビット集合体としての信号値の高低、または量子的な重ね合わせ(いわゆる量子ビット)によって表され、広義の回路上で通信・演算が実行されうる。

30

【0012】

また、広義の回路とは、回路(Circuit)、回路類(Circuitry)、プロセッサ(Processor)、およびメモリ(Memory)等を少なくとも適当に組み合わせることによって実現される回路である。すなわち、特定用途向け集積回路(Application Specific Integrated Circuit: ASIC)、プログラマブル論理デバイス(例えば、単純プログラマブル論理デバイス(Simple Programmable Logic Device: SPLD)、複合プログラマブル論理デバイス(Complex Programmable Logic Device: CPLD)、およびフィールドプログラマブルゲートアレイ(Field Programmable Gate Array: FPGA))等を含むものである。

40

【0013】

1. ゲームの説明

図1は、本実施形態に係る情報処理システム1のハードウェア構成を示すブロック図である。図1に示す情報処理システム1では、情報処理装置2および複数のゲーム装置3が通信ネットワーク11を介して互いに通信可能に接続され、ゲーム装置3においてゲーム

50

が実行される。

【0014】

本実施形態に係るゲームは、情報処理システム1にて実行されるオンラインのゲームである。このゲームでは、ゲーム装置3のユーザは、1または複数のプレイヤキャラクタPCを仮想ゲーム空間で活動させたり、プレイヤキャラクタPCを、ノンプレイヤキャラクタNPC PCである敵キャラクタECと対戦させたりする。また、キャラクタは、オブジェクトの一例である。

【0015】

上記のようなゲームは、プレイステーション（登録商標）などの家庭用ゲーム機、ニンテンドースイッチ（登録商標）などの携帯用ゲーム機、仮想現実（以下、VR（Virtual Reality）という）用ヘッドセットを備えるOculus VR（登録商標）などのVRゲーム機、もしくは、パーソナルコンピュータ、スマートフォン、タブレット端末などの電子機器であるゲーム装置3を用いて実行される。

10

【0016】

2. 情報処理システム1の概要

図1に示されるように、情報処理システム1は、情報処理装置2および複数のゲーム装置3にて構成される。情報処理装置2は、ゲームプログラムおよびゲームデータを記憶しており、ゲーム装置3の（下記のアカウント情報ごとの）ゲームデータの管理を行う。情報処理装置2は、例えばサーバにより構成される。複数のゲーム装置3それぞれは、互いに同じ構成を有する。なお、本実施形態において、システムとは、1つまたはそれ以上の装置または構成要素からなるものである。したがって、例えば後述の情報処理装置2やゲーム装置3単体であっても情報処理システム1の一例となりうる。

20

【0017】

ゲーム装置3は、ユーザの操作に基づいて所定のゲームを実行する。そのために、ゲーム装置3は、通信ネットワーク11を介して、情報処理装置2からゲームプログラムおよびゲームデータを受信（具体的にはダウンロードおよびインストール）する。各ユーザには、ゲーム装置3に対応づけて、識別情報およびパスワードを含むアカウント情報が、ユーザごとに割り当てられている。このアカウント情報は、ログイン時、ゲーム装置3から情報処理装置2に送信され、情報処理装置2におけるユーザ認証に利用される。

【0018】

ユーザ認証を経て、情報処理装置2とゲーム装置3との相互通信が可能となる。ログイン後、ゲーム装置3は、ゲーム進行に必要なデータ（ゲーム進行状況に関するデータ）を情報処理装置2から受信すると、ユーザの操作に基づいてゲーム画像や音声をディスプレイ4aおよびスピーカ4bに出力しながら、ゲームを進行させる。

30

【0019】

2.1 ハードウェア構成

以下、図1を参照して、情報処理システム1の各ハードウェア構成について説明する。

【0020】

情報処理装置2

図1に示されるように、情報処理装置2は、通信部21、記憶部22および制御部23を有する。通信部21および記憶部22は、通信バス20を介して制御部23と電氣的に接続されている。

40

【0021】

通信部21は、インターネットおよびLANなどの通信ネットワーク11を介して各ゲーム装置3と通信可能に接続される、いわゆるネットワークインターフェースである。情報処理装置2が通信部21を介して受信する主な情報としては、ゲームプログラムのダウンロード要求情報、ユーザの操作に応じたガチャの抽選要求、クエスト実行要求、オートプレイの実行/終了の要求、アカウント情報、ゲームデータなどが挙げられる。情報処理装置2が通信部21を介して送信する主な情報としては、ゲームプログラムをゲーム装置3が受信したことを確認するための情報、ガチャにて得られたゲーム媒体に関する情報な

50

どが挙げられる。

【0022】

記憶部22は、HDD(Hard Disk Drive)、RAM(Random Access Memory)、ROM(Read Only Memory)およびSSD(Solid State Drive)などで構成される。記憶部22には、本実施形態にかかるゲームプログラムの一部を含む各種プログラムやゲームに関する各種データなどが記憶されている。

【0023】

具体的には例えば、記憶部22は、ユーザDBや抽選リストなどを記憶している。ユーザDBには、ゲームをプレイするユーザの識別番号ごとに、ユーザ名、ユーザランク、ユーザが操作するプレイヤキャラクタPCに関するステータス等の情報、仮想ゲーム空間内にて使用可能な消費媒体の額、パラメータに関する情報などが、対応付けられて記憶されている。抽選リストは、一般にガチャと呼ばれる抽選処理に用いるものであって、選択対象となるゲーム媒体に関する情報を複数含む。抽選リストには、ゲーム媒体に関する情報(名称、能力パラメータ、レアリティ、レベルなど)と、抽選による選択割合とが、対応づけられている。また能力パラメータとは、例えば、ゲーム媒体がプレイヤキャラクタPCの場合、戦力、HP、攻撃力、防御力、賢さ、または速さなどを含む。

【0024】

制御部23は、CPUおよび半導体メモリを含むマイクロコンピュータで構成され、自装置である情報処理装置2の動作を制御する。特に、制御部23は、記憶部22に記憶された所定のプログラムを読み出すことによって、自装置である情報処理装置2に係る種々の機能を実現する。すなわち、記憶部22に記憶されているソフトウェアによる情報処理が、ハードウェアの一例である制御部23によって具体的に実現されることで、後述の各機能部が実行される。なお、制御部23は単一であることに限定されず、機能ごとに複数の制御部23を有するように実施してもよい。またそれらの組合せであってもよい。

【0025】

制御部23によって実行される情報処理として、例えば、課金の決済処理、ユーザアカウントの認証処理、ガチャの抽選選択処理などが挙げられる。課金の決済処理は、例えばゲーム中のパラメータを所定量回復するために必要な課金の要求に基づいて実行される。ユーザアカウントの認証処理は、例えばゲーム装置3から受信したユーザの識別情報を用いて実行される。ガチャの抽選選択処理は、ガチャの抽選要求に伴って、抽選リストの中から、ゲーム媒体ごとの選択確率に基づいて1以上のゲーム媒体を抽選により選択する処理である。ガチャの抽選選択処理によれば、選択したゲーム媒体に関する情報と、抽選要求の送信元となる操作を行ったユーザの識別情報とが、ユーザDBにて関連付けられ、これにより、当該ユーザには、自身でガチャを引いた結果当選したゲーム媒体が付与される。

【0026】

ここで、上記をさらに補足すると、「ゲーム媒体」とは、ゲームに関する要素を表した電子データであって、プレイヤキャラクタPCとして使用するキャラクタの名称、プレイヤキャラクタPCが仮想ゲーム空間内にて使用するアイテム(武器、防具、道具)などが含まれる。ユーザは、ゲーム媒体を、課金による直接購入やクエストクリアの他、ガチャと呼ばれる抽選方法によって入手することができる。入手したゲーム媒体は、そのゲーム媒体を所有することとなったユーザの識別情報と対応づけて、ユーザDBに記憶され管理される。さらに、「ガチャ」とは、情報処理装置2にて、抽選リストの中から、所定の選択割合に基づき任意のゲーム媒体を抽選により選択する方法である。選択された任意のゲーム媒体は、ユーザのゲーム装置3に付与される。「ガチャで選択したゲーム媒体を、ユーザに付与する/ユーザが所有する」とは、「抽選処理で選択されたゲーム媒体を、ユーザを示す識別情報と関連づける/関連づけられている」ことと同義である。

【0027】

ゲーム装置3

ゲーム装置3には、ディスプレイ4a、スピーカ4bおよび入力デバイス4cが外部接

10

20

30

40

50

続または内蔵される。また、ゲーム装置 3 は、通信部 3 1、記憶部 3 2、制御部 3 3、グラフィック処理部 3 4 a、オーディオ処理部 3 4 b および操作部 3 4 c を有する。通信部 3 1、記憶部 3 2、グラフィック処理部 3 4 a、オーディオ処理部 3 4 b および操作部 3 4 c は、通信バス 3 0 を介して制御部 3 3 と電氣的に接続されている。

【 0 0 2 8 】

通信部 3 1 は、ゲーム装置 3 と情報処理装置 2 との間で各種データを送受信するために、通信ネットワーク 1 1 に通信可能に接続される、いわゆるネットワークインターフェースである。ゲーム装置 3 が通信部 3 1 を介して受信する主な情報としては、アカウント情報、新たなゲームデータのダウンロード要求情報、ガチャ実行要求、クエスト実行要求などが挙げられる。ゲーム装置 3 が通信部 3 1 を介して送信する主な情報としては、ダウンロード要求情報に応じて情報処理装置 2 から送られてきた新たなゲームデータ、抽選処理により選択されたゲーム媒体に関する情報などが挙げられる。

10

【 0 0 2 9 】

記憶部 3 2 は、HDD、SSD、RAM および ROM など構成される。記憶部 3 2 には、情報処理装置 2 からダウンロードしたゲームデータ、ゲームプログラムの一部を含む各種プログラム、自装置であるゲーム装置 3 のアカウント情報、ユーザ情報などが格納されている。なお、ユーザ情報は、情報処理装置 2 の記憶部 2 2 で記憶するユーザ DB の少なくとも一部の情報である。ユーザ DB でユーザ情報のマスタを管理し、ゲーム装置 3 の記憶部 3 2 は、このマスタの少なくとも一部の情報が入力処理装置 2 から配信され、これを記憶する。

20

【 0 0 3 0 】

制御部 3 3 は、CPU および半導体メモリを含むマイクロコンピュータで構成され、自装置であるゲーム装置 3 の動作を制御する。特に、制御部 3 3 は、記憶部 3 2 に記憶された所定のプログラムを読み出すことによって、自装置であるゲーム装置 3 に係る種々の機能を実現する。すなわち、記憶部 3 2 に記憶されているソフトウェアによる情報処理が、ハードウェアの一例である制御部 3 3 によって具体的に実現されることで、後述の各機能部が実行される。なお、制御部 3 3 は単一であることに限定されず、機能ごとに複数の制御部 3 3 を有するように実施してもよい。またそれらの組合せであってもよい。

【 0 0 3 1 】

特に、制御部 3 3 は、自装置であるゲーム装置 3 のユーザによる入力デバイス 4 c の操作に従って、ゲームを実行するように構成される。具体的には、制御部 3 3 は、ゲームデータに含まれる仮想ゲーム空間のオブジェクトおよびテクスチャなどのデータを記憶部 3 2 から読み出すか、または情報処理装置 2 から受信したデータを用いて、2次元または3次元のゲーム画像情報を生成する。ゲーム画像情報がグラフィック処理部 3 4 a によって処理されることにより、ディスプレイ 4 a には処理後のゲーム画像が逐次表示される。換言すると、制御部 3 3 は、ゲームの実行にあたり、自装置であるゲーム装置 3 のユーザの操作などに応じてディスプレイ 4 a の表示制御およびスピーカ 4 b の音声出力制御を行うように構成される。

30

【 0 0 3 2 】

グラフィック処理部 3 4 a は、制御部 3 3 から出力されるゲーム画像情報に従って、キャラクタおよび仮想ゲーム空間に関する各種オブジェクトを含むゲーム画像を、動画形式で描画する。グラフィック処理部 3 4 a は、例えば液晶型であるディスプレイ 4 a と接続されており、動画形式に描画されたゲーム画像は、ゲーム画面としてディスプレイ 4 a 上に表示される。オーディオ処理部 3 4 b は、スピーカ 4 b と接続され、制御部 3 3 の指示に従ってゲーム音声を再生および合成すると、これをスピーカ 4 b から出力させる。操作部 3 4 c は、入力デバイス 4 c と接続され、操作入力に関するデータを入力デバイス 4 c との間で送受信する。ユーザは、入力デバイス 4 c を操作することで、ゲーム装置 3 に操作信号を入力する。なお、入力デバイス 4 c は、ディスプレイ 4 a と一体化されたタッチパネル、外付けのゲームパッド、マウスやキーボード等の総称である。

40

【 0 0 3 3 】

50

2.2 機能構成

次に、情報処理装置2の制御部23の各機能構成について説明する。ここで、本実施形態に係るシステムは、情報処理システム1により実現され、特に制御部23により実現される。

【0034】

図2は、本実施形態に係る情報処理装置2のうち、制御部23の機能構成を示すブロック図である。制御部23は、記憶部22に記憶された各種プログラムを実行することにより、受付部231と、移動制御部232と、決定部233と、表示制御部234と、管理部235として機能する。すなわち、記憶部22に記憶されているソフトウェアによる情報処理がハードウェアの一例である制御部23によって具体的に実現されることで、制御部23に含まれる各機能部として実行されうる。

10

【0035】

受付部231は、受付ステップを実行可能に構成される。受付ステップにおいて、受付部231は、通信部21または記憶部22を介して情報を受け付け、これを作業メモリに読出可能に構成される。特に、受付部231は、通信ネットワーク11および通信部21を介して種々の情報を受け付けるように構成される。本実施形態では、受付部231が受け付けた種々の情報は、記憶部22に記憶されるものとして説明する。

【0036】

特に、受付部231は、入力デバイス4cを介して行われたユーザによる操作指示を受け付け可能に構成される。操作指示は、所定のコマンド操作による動作指示や、ディスプレイ4aに表示されたボタンの押下による操作指示を含む。受付部231は、キャラクタの移動、攻撃、防御、アイテムの使用、魔法の使用、体力回復その他の行動を指示する指示を受け付ける。

20

【0037】

移動制御部232は、移動制御ステップを実行可能に構成される。移動制御ステップにおいて、移動制御部232は、プレイヤーキャラクタPCの仮想空間内での移動を制御する。

【0038】

決定部233は、決定ステップを実行可能に構成される。決定ステップにおいて、決定部233は、ディスプレイ4aに表示させる第2コンテンツC2または第3コンテンツC3を決定する。また、決定部233は、第2コンテンツC2の表示条件を表示させるか否かを決定する。

30

【0039】

表示制御部234は、表示ステップを実行可能に構成される。表示ステップにおいて、表示制御部234は、記憶部32に記憶された種々の情報またはこれらを含む画面等を、ゲーム装置3で視認可能な態様で表示させる。具体的には、表示制御部234は、画面、画像、アイコン、メッセージ等の視覚情報を、ゲーム装置3のディスプレイ41aに表示させるように制御する。表示制御部234は、視覚情報をゲーム装置3に表示させるためのレンダリング情報だけを生成するものであってもよい。

【0040】

管理部235は、管理ステップを実行可能に構成される。管理ステップにおいて、管理部235は、複数の情報を対応付けて記憶部32に記憶させることで、複数の情報を管理する。

40

【0041】

3. 種々の情報と用語の説明

本節では、情報処理システム1によって扱われる種々の情報、用語等について説明する。

【0042】

本実施形態において、プレイヤーキャラクタPCは、ユーザの操作に基づき、仮想空間に配置される。また、仮想空間には、道、建物、自然、ノンプレイヤーキャラクタNPC、他のプレイヤーキャラクタPC等、種々のオブジェクトが配置される。仮想空間は、現実空間を模した仮想世界を再現し得る。

50

【 0 0 4 3 】

プレイヤーキャラクタPCは、ユーザの操作に基づき、仮想空間における任意の位置4を移動することができる。また、表示制御部234は、仮想空間におけるプレイヤーキャラクタPCの位置4および向きに対応する視野を、ディスプレイ4aに表示させる。ユーザは、プレイヤーキャラクタPCを操作することにより、プレイヤーキャラクタPCを介して、仮想空間を自由に探索することができる。以下、仮想空間におけるプレイヤーキャラクタPCの位置を、便宜上、仮想空間内でのユーザの位置を示すものとして表現され得る。

【 0 0 4 4 】

移動制御部232は、ユーザによる操作に基づき、仮想空間におけるユーザの位置4を第1位置41から第2位置42に移動させる。ここで、仮想空間において、ユーザの現在の位置4を第1位置41という。第1位置41は、例えば、ユーザのログイン後、最初にプレイヤーキャラクタPCが配置される位置である。より具体的には、プレイヤーキャラクタPCの自宅、活動拠点等である。また、ユーザの移動先である目的地を第2位置42という。第2位置42は、具体的には例えば、オフィス、イベントの会場、会議室である。例えば、ユーザは、プレイヤーキャラクタPCを操作することにより、仮想空間内で自宅からオフィスに出勤することができる。

10

【 0 0 4 5 】

また、本実施形態において、商品またはサービスの広告宣伝に用いられる広告情報を、コンテンツとよぶ。広告情報とは、具体的には例えば、商品またはサービスの広告画像、プロモーション映像、コマーシャル(CM)である。コンテンツは、その宣伝の表示態様に応じて、第1コンテンツ1と、第2コンテンツ2と、第3コンテンツ3とに分類される。

20

【 0 0 4 6 】

第1コンテンツ1は、プレイヤーキャラクタPCの移動経路5に含まれる少なくとも1つの地点に関連付けられたコンテンツである。表示制御部234は、第1コンテンツ1を、仮想空間に配置されたオブジェクトとして表示させる。そして、プレイヤーキャラクタPCの視野に第1コンテンツ1が含まれる場合、表示制御部234は、第1コンテンツ1をユーザが視認可能に表示させる。

【 0 0 4 7 】

商品またはサービスを宣伝する個人または企業(以下、提供元という)は、広告料として、所定の対価を支払うことにより、仮想空間における任意の位置に、自己の商品またはサービスを宣伝する第1コンテンツ1を設置させることができる。第1コンテンツ1の設置にあたり必要な広告料は、人通りの多さ、地価等を考慮して決定され、多くのユーザに視認される可能性の高い場所ほど、多くの広告料の支払いが必要となる。表示制御部234は、提供元の要求に応じて、仮想空間における所定の位置4に、第1コンテンツ1を配置する。通常、第1コンテンツ1は、道沿いに設置され、第1コンテンツ1が配置された地点を通りがかったプレイヤーキャラクタPCの視界に入る態様で、道に面して配置される。第2コンテンツ2および第3コンテンツ3については後述する。

30

【 0 0 4 8 】

4. 情報処理システム1の動作

40

本節では、前述した情報処理システム1の動作の流れについて説明する。

【 0 0 4 9 】

4.1 情報処理の概要

図3は、情報処理システム1により実行される処理の流れの一例を示すアクティビティ図である。以下、このアクティビティ図に沿って、情報処理の流れを概説する。好ましい態様の一例として、第1位置41である自宅から、第2位置42であるユーザが勤務する職場に移動する場面を例に挙げて説明する。

【 0 0 5 0 】

まず、ユーザのログインが行われると、表示制御部234は、第1位置41である仮想空間上の自宅にプレイヤーキャラクタPCを配置させる。また、表示制御部234は、プレ

50

イヤキャラクタPCの向きに対応した視野を表示させる(A101)。ユーザは、ディスプレイ4aを通して、プレイヤキャラクタPCが自宅をいることを認識することができる。

【0051】

ここで、プレイヤキャラクタPCを第2位置42であるオフィスに移動させる際、ユーザは、移動方法として、移動経路5に沿ってプレイヤキャラクタPCを移動させることにより第2位置42に向かう方法と、ワープ機能を用いて第2位置42まで移動する方法とを選択可能である。ユーザにより選択された移動方法に応じて、表示制御部234は、第1表示態様と、第2表示態様とのうち少なくとも1つにより、位置4の移動に応じてユーザの視野を遷移させて表示させる。以下、プレイヤキャラクタPCの移動態様について、さらに説明する。なお、ユーザが移動操作を繰り返してプレイヤキャラクタPCを移動させる移動方法を、便宜上「通常移動」という。また、ワープ機能を用いて第2位置42まで移動する方法を便宜上「ワープ移動」という。

10

【0052】

表示制御部234は、ディスプレイ4aに、ワープ機能の実行ボタンBをユーザが選択可能に表示させる。ユーザにより実行ボタンBが押下されず、受付部231がワープ機能の実行指示を受け付けなかった場合、移動制御部232は、「通常移動」が選択されたものとして、ユーザの移動操作に基づき、プレイヤキャラクタPCを移動させる。

【0053】

通常移動

以下、移動経路5に沿ってプレイヤキャラクタPCを移動させる場合の移動態様を説明する。ワープ機能を用いない場合、ユーザは、移動経路5に沿ってプレイヤキャラクタPCを操作することにより、第2位置42に移動することとなる。具体的には、受付部231は、入力デバイス4cを介して、ユーザから移動操作を受け付ける。

20

【0054】

移動操作を受け付けると、移動制御部232は、仮想空間におけるユーザの位置4を第1位置41からプレイヤキャラクタPCの進行方向に一定距離移動させる(A103a)。また、表示制御部234は、移動方向に沿って、ユーザの視野を遷移させる(A103b)。通常移動では、ユーザが移動操作を繰り返すことで、第2位置42にたどり着くことができる。このように、第2位置42への移動中に移動操作の繰り返し操作が伴う場合、表示制御部234は、ユーザの位置4の移動に応じてユーザの視野を連続的に遷移させて表示させる。以下、このような表示態様を第1表示態様という。第1表示態様は、第1位置41から第2位置42までの移動経路5に沿って視野を連続的に遷移させる表示態様である。

30

【0055】

ここで、プレイヤキャラクタPCの移動経路5に第1コンテンツC1が関連付けられた地点が含まれる場合、表示制御部234は、この移動経路5において、第1コンテンツC1を含む視野を表示させる。具体的には、第1コンテンツC1の配置位置に面する道沿いをプレイヤキャラクタPCが通過するとき、プレイヤキャラクタPCの視野には、第1コンテンツC1が含まれる。このような態様によれば、ユーザは、第2位置42までの移動中、第1コンテンツC1によって示される商品またはサービスの宣伝広告をみながら移動することとなる。そして、プレイヤキャラクタPCが第2位置42に到着した場合、A111に進み、表示制御部234は、第2位置42における視野を表示させる。

40

【0056】

なお、表示制御部234は、移動経路5に沿った移動中でも、実行ボタンBを表示させ続ける。したがって、ユーザは、移動経路5に沿った移動中でも、任意のタイミングで、ワープ機能の利用が可能である。つまり、第1位置41と第2位置42の中間地点から、ワープ機能を利用してプレイヤキャラクタPCを移動させることができる。

【0057】

ワープ移動

一方、受付部231がワープ機能の実行指示を受け付けた場合、表示制御部234は、

50

第2表示態様によりユーザの視野を遷移させる。以下、ワープ機能を利用してプレイヤーキャラクターPCを移動させる場合の移動態様について説明する。なお、第2表示態様の詳細は、後述する。

【0058】

表示制御部234は、移動先である第2位置42を選択可能な画面300を表示させる。画面300において、ユーザは、任意の移動先である第2位置42を選択することができる。受付部231は、入力デバイス4cを介して、ユーザから第2位置42の選択操作を受け付ける(A104)。

【0059】

第2位置42が決定すると、決定部233は、ディスプレイ4aに表示する第2コンテンツ2を決定する。以下、第2コンテンツ2の決定方法の詳細を説明する。

10

【0060】

まず、決定部233は、第1位置41から、ユーザにより選択された第2位置42までの移動経路5を決定する(A105)。例えば、決定部233は、第1位置41から第2位置42までの最短経路を、移動経路5に決定する。このとき、ユーザ情報に、過去にプレイヤーキャラクターPCが第1位置41から第2位置42までを複数回移動した移動履歴が含まれる場合、決定部233は、ユーザにおける過去の移動履歴に基づいて、移動経路5を決定する。例えば、決定部233は、最も多く利用された移動経路5を第2位置42までの移動経路5として決定する。このように、決定部233は、ユーザ情報に基づき、移動経路5を決定する。

20

【0061】

次に、決定部233は、決定された移動経路5に基づいて、第1コンテンツ1を決定する。具体的には、決定部233は、決定された移動経路5に含まれる少なくとも1つの地点に関連付けられた第1コンテンツ1の中から、第1コンテンツ1を少なくとも1つ選択する(A106)。このように、決定部233は、第1位置41と、第2位置42との位置関係に基づいて、第1コンテンツ1を決定する。

【0062】

次に、決定部233は、第1コンテンツ1に基づいて、ユーザに提示する第2コンテンツ2を決定する(A107)。第1コンテンツ1に関連する第2コンテンツ2とは、宣伝対象となる商品またはサービスが第1コンテンツ1と同一の第2コンテンツ2である。決定部233は、目的地までの移動経路5上の広告である第1コンテンツ1に対応する第2コンテンツ2を、ユーザに提示する第2コンテンツ2として決定する。A106において複数の第1コンテンツ1が選択された場合、複数の第1コンテンツ1のうち少なくとも1つに関連する第2コンテンツ2を決定する。このような態様により、決定部233は、ユーザが移動経路5に沿って移動した場合に、ユーザが視認し得る第2コンテンツ2を決定する。

30

【0063】

ここで、A106において複数の第1コンテンツ1が選択された場合、決定部233は、各第1コンテンツ1について、関連する第2コンテンツ2をそれぞれ選択する。選択された第2コンテンツ2が所定の本数を超える場合、決定部233は、複数の第2コンテンツ2の中から、所定の本数まで第2コンテンツ2に絞り込む。例えば、決定部233は、第1コンテンツ1の地点に関する情報に基づいて、ディスプレイ4aに表示させる第2コンテンツ2を決定する。

40

【0064】

ここで、第1コンテンツ1の地点に関する情報とは、第1コンテンツ1が配置された地点における、第1コンテンツ1の設置条件または第1コンテンツ1の表示態様に関する種々の情報を示す。具体的には例えば、第1コンテンツ1が設置された地点の地価や、第1コンテンツ1が設置された地点における第1コンテンツ1の視認性である。例えば、決定部233は、移動経路5に含まれる第1コンテンツ1の中で、配置位置の地価が最も高い第1コンテンツ1に関連する第2コンテンツ2を、優先的に、ディ

50

ディスプレイ 4 a に表示する第 2 コンテンツ C 2 として決定する。また例えば、決定部 2 3 3 は、第 1 コンテンツ C 1 の表示態様に基づき、最も視認性の高い第 1 コンテンツ C 1 に関連する第 2 コンテンツ C 2 を、ディスプレイ 4 a に表示させる第 2 コンテンツ C 2 として決定する。例えば、決定部 2 3 3 は、プレイヤキャラクタ PC が移動経路 5 に沿って等速で移動した場合に、最も視野に含まれる時間が長い第 1 コンテンツ C 1 に関連する第 2 コンテンツ C 2 を、ディスプレイ 4 a に表示させる第 2 コンテンツ C 2 として決定する。このように、決定部 2 3 3 は、第 1 位置 4 1 と、第 2 位置 4 2 との位置関係に基づいて、第 2 コンテンツ C 2 を決定する。このような態様によれば、ユーザから見られやすい場所に配置された第 1 コンテンツ C 1 や、他の第 1 コンテンツ C 1 に比べてより目立った態様で配置された第 1 コンテンツ C 1 に関連する第 2 コンテンツ C 2 が選択されることとなる。

10

【 0 0 6 5 】

次に、表示制御部 2 3 4 は、位置 4 の移動前に、第 2 コンテンツ C 2 を一定時間、ディスプレイ 4 a に表示させるか否かを選択可能な画面 4 0 0 を表示させる。ユーザは、画面 4 0 0 において、ワープ機能を利用して移動を行う際、第 2 コンテンツ C 2 を視聴するか否かを選択することができる。第 2 コンテンツ C 2 を視聴することが選択された場合、表示制御部 2 3 4 は、第 2 コンテンツ C 2 の表示を条件に、第 2 表示態様によりユーザの視野を遷移させる。

【 0 0 6 6 】

画面 4 0 0 には、第 2 コンテンツ C 2 の表示条件が含まれる。表示条件とは、第 2 コンテンツ C 2 の本数、第 2 コンテンツ C 2 が表示される時間の長さである (A 1 0 8)。このような態様によれば、第 2 コンテンツ C 2 の視聴前に、ユーザは自身が視聴する第 2 コンテンツ C 2 の本数や長さを事前に把握することができる。

20

【 0 0 6 7 】

受付部 2 3 1 が第 2 コンテンツ C 2 の視聴を選択する入力操作を受け付けた場合、表示制御部 2 3 4 は、第 1 位置 4 1 における視野が表示された画面から、画面を遷移させ、A 1 0 7 において決定部 2 3 3 により決定された第 2 コンテンツ C 2 をディスプレイ 4 a に表示させる (A 1 0 9)。このように、表示制御部 2 3 4 は、第 2 表示態様による視野の遷移に際して、第 1 コンテンツ C 1 に関連する第 2 コンテンツ C 2 を表示させる。

【 0 0 6 8 】

第 2 コンテンツ C 2 の表示が終了すると、移動制御部 2 3 2 は、仮想空間におけるユーザの位置 4 を第 1 位置 4 1 から第 2 位置 4 2 に移動させる (A 1 1 0 a)。同時に、表示制御部 2 3 4 は、第 2 コンテンツ C 2 の表示画面から画面を遷移させ、第 2 位置 4 2 における視野が表示された画面を表示させる (A 1 1 0 b および A 1 1 1)。このように、表示制御部 2 3 4 は、第 1 位置 4 1 から第 2 位置 4 2 まで視野を非連続的に遷移させる。そして、このような視野の遷移態様を、第 2 表示態様という。第 2 表示態様に係る移動では、ユーザによる連続的な移動操作が伴わないため、通常移動の場合に比べて、移動時間が短縮される。

30

【 0 0 6 9 】

まとめ

以上をまとめると、本実施形態に係る情報処理システム 1 は、制御部 2 3 を備える。制御部 2 3 は、次の各部を備える。制御部 2 3 は、移動制御部 2 3 2 と、表示制御部 2 3 4 とを備える。移動制御部 2 3 2 は、仮想空間におけるユーザの位置 4 を第 1 位置 4 1 から第 2 位置 4 2 に移動させる。表示制御部 2 3 4 は、第 1 表示態様と、第 2 表示態様とのうち少なくとも 1 つにより、位置 4 の移動に応じてユーザの視野を遷移させて表示させる。第 1 表示態様は、第 1 位置 4 1 から第 2 位置 4 2 までの移動経路 5 に沿って視野を連続的に遷移させる表示態様である。移動経路 5 における視野には、第 1 コンテンツ C 1 が含まれる。第 2 表示態様は、第 1 位置 4 1 から第 2 位置 4 2 まで視野を非連続的に遷移させる表示態様である。表示制御部 2 3 4 は、第 2 表示態様による視野の遷移に際して、第 1 コンテンツ C 1 に関連する第 2 コンテンツ C 2 を表示させる。

40

【 0 0 7 0 】

50

また、別の態様によれば、本実施形態に係るプログラムは、コンピュータに、次の各ステップを実行させる。移動制御ステップでは、仮想空間におけるユーザの位置 4 を第 1 位置 4 1 から第 2 位置 4 2 に移動させる。表示制御ステップでは、第 1 表示態様と、第 2 表示態様とのうち少なくとも 1 つにより、位置 4 の移動に応じてユーザの視野を遷移させて表示させる。第 1 表示態様は、第 1 位置 4 1 から第 2 位置 4 2 までの移動経路 5 に沿って視野を連続的に遷移させる表示態様である。移動経路 5 における視野には、第 1 コンテンツ C 1 が含まれる。第 2 表示態様は、第 1 位置 4 1 から第 2 位置 4 2 まで視野を非連続的に遷移させる表示態様である。表示制御部 2 3 4 は、第 2 表示態様による視野の遷移に際して、第 1 コンテンツ C 1 に関連する第 2 コンテンツ C 2 を表示させる。

【 0 0 7 1 】

さらに、別の態様によれば、本実施形態に係る情報処理装置 2 が実行する情報処理方法は、次の各ステップを備える。移動制御ステップでは、仮想空間におけるユーザの位置 4 を第 1 位置 4 1 から第 2 位置 4 2 に移動させる。移動制御ステップでは、仮想空間におけるユーザの位置 4 を第 1 位置 4 1 から第 2 位置 4 2 に移動させる。表示制御ステップでは、第 1 表示態様と、第 2 表示態様とのうち少なくとも 1 つにより、位置 4 の移動に応じてユーザの視野を遷移させて表示させる。第 1 表示態様は、第 1 位置 4 1 から第 2 位置 4 2 までの移動経路 5 に沿って視野を連続的に遷移させる表示態様である。移動経路 5 における視野には、第 1 コンテンツ C 1 が含まれる。第 2 表示態様は、第 1 位置 4 1 から第 2 位置 4 2 まで視野を非連続的に遷移させる表示態様である。表示制御部 2 3 4 は、第 2 表示態様による視野の遷移に際して、第 1 コンテンツ C 1 に関連する第 2 コンテンツ C 2 を表示させる。

【 0 0 7 2 】

このような態様によれば、情報処理システム 1 は、ゲームの趣向性と、サービスの持続的提供との両立を支援する技術を提供することができる。特に、表示制御部 2 3 4 は、ユーザがワープ機能を利用して仮想空間内を移動する際、ワープ機能を利用する条件として、目的地までの移動経路 5 に設置された広告を一定時間表示させる。これにより、ユーザがワープ機能を利用することで、仮想空間内に設置された広告がユーザに視認されないことを防ぐことができる。また、ユーザにとっては、移動手段や広告の視聴可否を選択できるため、仮想空間内での移動の利便性が確保され、ゲームの趣向性が担保されることとなる。

【 0 0 7 3 】

特に、ユーザがワープ機能を利用して移動する際、決定部 2 3 3 は、目的地までの移動経路 5 上の広告から選択された広告を、ユーザに提示する広告として決定する。これにより、移動経路 5 になりやすい道に設置された広告ほど広告表示されやすいため、広告を提供する提供元は、支払った広告料に見合った分の広告効果を得ることができる。

【 0 0 7 4 】

4 . 2 情報処理の詳細

続いて、イメージ図を参照しながら、前節で説明した情報処理の詳細をさらに説明する。

【 0 0 7 5 】

図 4 は、仮想空間を上空から見た地図画面 1 0 0 を示すイメージ図である。アイコン 1 0 1 は、プレイヤーキャラクタ P C が移動する前の第 1 位置 4 1 である自宅の位置を示し、アイコン 1 0 2 は、プレイヤーキャラクタ P C の移動先である職場の位置 (第 2 位置 4 2) を示す。また、線 1 0 3 は、第 1 位置 4 1 から第 2 位置 4 2 までの移動経路 5 を示す。また、アイコン 1 0 4 は、図 5 で後述する第 1 コンテンツ C 1 a の位置を示し、アイコン 1 0 5 は、図 5 で後述する第 1 コンテンツ C b の位置を示す。また、アイコン 1 0 6 は、第 1 位置 4 1 を出発して第 2 位置 4 2 に向かう途中であるプレイヤーキャラクタ P C の第 1 位置 4 1 を示す。図 4 に示すように、移動制御部 2 3 2 は、ユーザの操作指示に基づき、プレイヤーキャラクタ P C の位置を移動経路 5 に沿って第 1 位置 4 1 から第 2 位置 4 2 まで移動させる。表示制御部 2 3 4 は、ユーザの操作要求に基づき、仮想空間を上空から見た地図画面 1 0 0 を表示させる。以下、このアイコン 1 0 1 で示される第 1 位置 4 1 から、ア

10

20

30

40

50

アイコン 102 で示される第 2 位置 42 にプレイヤーキャラクタ PC が移動するものとして、さらに説明を続ける。

【0076】

図 5 は、プレイヤーキャラクタ PC の視点からみた画面 200 を示すイメージ図である。特に、図 5 では、アイコン 106 で示したプレイヤーキャラクタ PC の位置からみた視野が示される。画面 200 は、ワープ機能の実行ボタン B と、矢印 201 と、第 1 コンテンツ C1a と、第 2 コンテンツ C2b とを含む。ユーザにより実行ボタン B が選択された場合、受付部 231 は、ワープ機能の実行指示を受け付ける。矢印 201 は、プレイヤーキャラクタ PC の向きを示す。図 5 に示すように、仮想空間における少なくとも 1 つの地点に関連付けられた第 1 コンテンツ C1b および第 1 コンテンツ C1a が配置され、それぞれ道路 10 10 に対向する向きに配置されている。また、図 5 に示すように、第 1 コンテンツ C1 の配置位置に面する道沿いをプレイヤーキャラクタ PC が通過するとき、プレイヤーキャラクタ PC の視野には、第 1 コンテンツ C1 が含まれる。表示制御部 234 は、プレイヤーキャラクタ PC の向きに応じた視野をディスプレイ 4a に表示させる。

【0077】

図 6 は、第 2 位置 42 を選択可能な画面 300 の一例を示すイメージ図である。図 6 に示すように、表示制御部 234 は、プレイヤーキャラクタ PC の移動先である第 2 位置 42 を選択可能な画面 300 を表示させる。画面 300 では、第 2 位置 42 として、「職場」または「カフェ A」が選択可能であることが示される。図 6 では、第 2 位置 42 として「職場」が選択された場合の例が示される。 20

【0078】

なお、画面 300 で示される第 2 位置 42 は、過去に訪れたことがある場所のうち、予め登録された場所である。受付部 231 は、ユーザから第 2 位置 42 の登録指示を受け付けると、管理部 235 は、指定された第 2 位置 42 は、ブックマークされた場所として管理する。そして、表示制御部 234 は、登録された第 2 位置 42 を画面 300 に表示させる。一方、受付部 231 が第 2 位置 42 を地図選択する指示を受け付けた場合、表示制御部 234 は、図 4 で示される地図画面 100 を表示させ、任意の位置 4 を選択可能とする。

【0079】

図 7 は、第 2 コンテンツ C2 の表示可否を選択可能な画面 400 の一例を示すイメージ図である。図 7 に示すように、表示制御部 234 は、第 2 コンテンツ C2 を一定時間、ディスプレイ 4a に表示させるか否かを選択可能に表示させる。図 7 では、第 2 コンテンツ C2 を表示させることが選択された場合の例が示される。また、画面 400 には、第 2 コンテンツ C2 の表示条件が含まれる。図 7 の例では、第 2 コンテンツ C2 の表示時間の長さが「30 秒」であることが示される。 30

【0080】

図 8 は、第 1 コンテンツ C1a に関連する第 2 コンテンツ C2a の一例を示すイメージ図である。図 5 および図 8 に示されるように、表示制御部 234 は、第 2 表示態様による視野の遷移に際して、第 1 コンテンツ C1a に対応する第 2 コンテンツ C2a を含む画面 500 を表示させる。このような態様によれば、表示制御部 234 は、ユーザが移動経路 5 に沿って移動した場合に、プレイヤーキャラクタ PC の視界に入り得る広告情報を表示させる。 40

【0081】

[その他]

前述の実施形態に係る情報処理システム 1 に関して、以下のような態様を採用してもよい。

【0082】

移動制御部 232 は、第 2 コンテンツ C2 の表示を条件に、ユーザに特典を付与してもよい。ここで、特典とは、仮想空間内または仮想空間外でユーザが享受することのできる、何らかの利益である。特典は、仮想空間内で使用可能なゲーム媒体（例えば、アイテム、ゲーム内通貨等）である場合を含む。特典は、物や媒体に限らず、ユーザに与えられる 50

有利な効果等も含まれる。ユーザに与えられる有利な効果は、通常時と比較してユーザに対するゲームの興趣を向上させるための効果を含み、ゲーム画面に特別な視覚演出を発生させる、ゲーム画像の表示をリッチにさせる、特別なBGMや効果音を発生させる等ユーザの五感を介してゲームの興趣を向上させるための効果を含む。また、ユーザに与えられる有利な効果は、通常時と比較して仮想空間内での活動の利便性を向上させ得る各種の機能を含む。表示制御部234は、図7において、第2コンテンツC2の表示を条件にユーザが獲得できる特典を選択可能に表示させる。選択可能な特典は、ユーザの第2位置42への移動後に利用が想定される機能であり得る。図7では、特典の例として、音声の文字起こし機能の利用許可、期間限定のBGMの獲得が示される。

【0083】

ここで、移動制御部232は、第2位置42に関連付けられた第2位置情報を取得可能に制御する。

第2位置情報とは、位置4の移動を伴わずに取得可能な情報である。第2位置情報は、第2位置42に位置する他のユーザに関する情報を含む。図9は、第2位置情報の一例を示すイメージ図である。図9では、ユーザと、ユーザとは異なる場所に位置する他のユーザとがビデオ通話を実行している画面が示される。図9に示される画面600には、プレイヤーキャラクタPCを操作するユーザの姿が含まれる画面601と、第2位置42に位置する他のユーザの姿が含まれる画面602とが含まれる。移動制御部232は、ユーザが第1位置41に位置する状態で、第2位置42に位置する他のユーザに係る視覚情報と、音声情報と、文字情報とを取得し、表示制御部234は、移動制御部232が取得したこれらの情報をディスプレイ4aに表示させる。このように、ユーザは、第1位置41に位置したまま、仮想空間内で異なる場所に位置するユーザとコミュニケーションを図ることができる。なお、図9において、各ユーザのプレイヤーキャラクタPC同士がビデオ通話を実行している画面が示されてもよい。これにより、仮想空間内で異なる場所に位置するプレイヤーキャラクタPC同士によるアバターチャットによってコミュニケーションを図ることができる。

【0084】

ここで、表示制御部234は、第2位置情報の取得に際して、第2コンテンツC2または第3コンテンツC3を表示させる。例えば、画面601に係るユーザは、アイコン101(図4参照)で示される位置4に位置し、画面602に係るユーザは、アイコン102(図4参照)で示される位置4に位置するものとする。このとき、決定部233は、アイコン101で示される位置4と、アイコン102で示される位置4との位置関係に基づいて、第1コンテンツC1を決定する。決定部233は、決定された第1コンテンツC1に関連する第2コンテンツC2を、ディスプレイ4aに表示させる第3コンテンツC3に決定する。そして、表示制御部234は、決定された第2コンテンツC2を表示させる。このような態様によれば、表示制御部234は、仮想空間の間の移動を伴わずに、他のユーザと対話できる機能を利用する場合にも、同様に広告を表示させることができる。

【0085】

このとき、表示制御部234は、第2位置情報の取得に際して、第3コンテンツC3を表示させてもよい。図9では、第1コンテンツC1aに関連する第3コンテンツC3が表示される例が示される。第3コンテンツC3は、第1コンテンツC1に関連するコンテンツC3であって、第2コンテンツC2に比して、ユーザにとって表示条件が有利なコンテンツC3である。第1コンテンツC1に関連する第3コンテンツC3とは、宣伝対象となる商品またはサービスが第1コンテンツC1と同一の第3コンテンツC3である。ユーザにとって表示条件が有利なコンテンツC3とは、第2コンテンツC2と比較して、ユーザに対して広告の負担を軽減させる各種の仕様変更がされたコンテンツC3である。例えば、第2コンテンツC2と比較して、表示時間が短いこと、コンテンツC3がディスプレイ4aを占領する面積が小さいことである。表示制御部234は、第2位置情報の取得に際して、他のユーザが位置する場所にワープ移動する際に視聴する第2コンテンツC2の本数よりも、少ない本数の第2コンテンツC2を表示させてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 6 】

決定部 2 3 3 は、第 2 位置 4 2 に関連付けられたユーザ情報に基づいて、表示条件を表示させるか否かを決定してもよい。そして、表示制御部 2 3 4 は、決定部 2 3 3 において表示条件を表示させることが決定された場合、位置 4 の移動前に表示条件を含む画面 4 0 0 を表示させてもよい。第 2 位置 4 2 に関連付けられたユーザ情報とは、第 2 位置 4 2 への移動履歴または第 2 位置 4 2 への移動予定を示す情報である。第 2 位置 4 2 への移動履歴は、例えば、ユーザが第 2 位置 4 2 を訪れた回数である。第 2 位置 4 2 への移動予定を示す情報は、例えば、予めユーザのカレンダー情報に、第 2 位置 4 2 への移動予定が含まれるか否かを示す情報である。

【 0 0 8 7 】

決定部 2 3 3 は、第 2 位置 4 2 に係る移動履歴を参照して、ユーザが第 2 位置 4 2 を訪れたことがない場合、表示条件を表示させることを決定する。これにより、ユーザは、想定よりも第 2 位置 4 2 までの距離が長く、意図せず、第 2 コンテンツ C 2 の視聴時間が長くなってしまふことを防ぐことができる。

【 0 0 8 8 】

また、決定部 2 3 3 は、カレンダー情報に基づき、第 2 位置 4 2 で予定されるイベントの開始時刻と、現在時刻とを照らし合わせて、現在時刻からイベントの開始時刻までの時間が閾値以下である場合、第 2 コンテンツ C 2 の表示時間等を表示させてもよい。例えば、決定部 2 3 3 は、現在時刻からイベントの開始時刻までの時間が 1 0 分未満である場合、第 2 コンテンツ C 2 の表示時間を表示させる。これにより、ユーザは、第 2 位置 4 2 までワープ移動する際、広告の視聴時間を考慮して、広告を視聴してワープ移動した場合に予定に間に合うか否かを確認することができる。また、表示制御部 2 3 4 は、現在時刻からイベントの開始時刻までの時間と、第 2 コンテンツ C 2 の表示時間とを考慮して、ユーザに対して、早めの移動を促す通知を表示させてもよい。かかる通知は、ワープ機能の利用が選択される前であっても可能であることが好ましい。このような態様によれば、ユーザは、予め広告の視聴時間を把握した上で、移動手段を決定するとともに、仮想空間内での移動のスケジュールを調整することができる。

【 0 0 8 9 】

また、決定部 2 3 3 は、第 2 位置 4 2 に関連付けられたユーザ情報に基づいて、ワープ機能の利用に際して、第 2 コンテンツ C 2 を表示させるか否かを決定してもよい。

【 0 0 9 0 】

第 2 表示態様による視野の遷移に際して、決定部 2 3 3 は、第 1 位置 4 1 と、第 2 位置 4 2 との位置関係に基づいて位置 4 の移動における移動難度を決定するとともに、移動難度に基づいて第 2 コンテンツ C 2 を決定してもよい。移動難度とは、第 1 位置 4 1 から第 2 位置 4 2 まで移動にかかる困難度合いを示す指標である。移動難度は、第 1 位置 4 1 から第 2 位置 4 2 までの距離、所要時間等に基づき算出される。例えば、決定部 2 3 3 は、第 1 位置 4 1 から第 2 位置 4 2 までの距離が長いほど、移動難度を高く算出する。また、決定部 2 3 3 は、第 2 位置 4 2 までの所要時間が長いほど、移動難度を高く算出する。そして、決定部 2 3 3 は、算出した移動何度に基づき、第 2 コンテンツ C 2 の表示条件を決定する。このとき、決定部 2 3 3 は、移動難度が高いほど、ユーザにとって不利な表示条件を決定する。

【 0 0 9 1 】

ユーザにとって不利な表示条件とは、第 2 コンテンツ C 2 の表示時間が長いこと、表示される第 2 コンテンツ C 2 の本数が多いことである。このように、決定部 2 3 3 は、移動難度に応じて、広告の再生本数、動画の長さ等の視聴条件を決定する。そして、決定部 2 3 3 は、決定された表示条件に基づき、ディスプレイ 4 a に表示させる第 2 コンテンツ C 2 と、コンテンツ C の本数を決定する。

【 0 0 9 2 】

このような態様により、決定部 2 3 3 は、第 1 位置 4 1 から第 2 位置 4 2 まで移動にかかる困難度合いに基づき、適切な第 2 コンテンツ C 2 を選択することができる。また、移

10

20

30

40

50

動距離が長いほど第2コンテンツC2の表示時間が長くなるため、ユーザにとっては、仮想空間におけるワープ移動においても、第2位置42までの距離の長さを感じながら、移動することができ、ゲームの趣向性を向上させることができる。

【0093】

さらに、表示制御部234は、第1表示態様において、第1移動手段と、第2移動手段とのうち少なくとも1つを選択可能に表示させてもよい。ここで、第1移動手段は、第1対価の支払いを条件としない移動手段である。具体的には例えば、仮想空間内に設置された交通手段を利用せず、徒歩で移動での移動やプレイヤーキャラクタPCが所持する自転車での移動手段を示す。第2移動手段は、第1対価の支払いを条件に選択可能な移動手段であって、第1移動手段よりも有利に位置4を移動可能な移動手段である。第2移動手段は、具体的には例えば、プレイヤーキャラクタPCが仮想空間内で、電車、バス等を利用する移動手段を示す。第2移動手段が選択された場合、第1移動手段で移動する場合よりも第2位置42までの所要時間が短く、移動の負担が軽減される。

10

【0094】

第1対価は、ゲーム内通貨を支払うことで取得可能な乗車券である例えば、第1対価は、所定の場所を一定期間行き来することができる定期券、または所定の場所を一定期間行き来することができる回数券である。第1対価には、特典として第2対価が付随するものがある。第2対価が付随する第1対価は、特に、前述した定期券または回数券である。第2対価とは、第1対価の取得に付随して獲得される特典である。第2対価における特典とは、例えば、ワープ機能の利用に際して、第2コンテンツC2の視聴を不要とする特典である。表示制御部234は、第2対価が支払われた場合、第2表示態様による視野の遷移に際して、第2コンテンツC2を表示させない。ユーザは、通常より多くの額のゲーム内通貨を支払うことで、第2対価が付随する第1対価を獲得することができる。なお、表示制御部234は、ゲーム内通貨が支払われた場合、第2表示態様による視野の遷移に際して、第2コンテンツC2を表示させなくてもよい。

20

【0095】

また、第2対価が付随する第1対価が定期券または回数券である場合、所定の場所を複数回訪れることが予定されるユーザに対して、第2対価が付与されることとなる。目的の場所に訪れた回数が多いほど、ワープ機能を利用する需要が増加することから、このような態様により、ワープ機能を利用する需要が大きいユーザに対して、効果的に特典第2対価を付与することができる。なお、移動制御部232は、第2表示態様による視野の遷移に際して、第2対価が支払われた場合、第2コンテンツC2を視聴したとみなして、図7で示した、第2対価とは異なる特典を付与してもよい。なお、

30

【0096】

A106において、決定部233は、移動経路5に含まれる地点に関連付けられた第1コンテンツC1だけでなく、移動経路5から所定の範囲内の位置4に関連付けられた第1コンテンツC1を選択してもよい。このとき、決定部233は、移動経路5から外れた地点に関する第1コンテンツC1を選択する際、過去の移動履歴や、道の混雑度合いを考慮して、第1コンテンツC1を選択することができる。これにより、ユーザが寄り道をしながら第2位置42に向かった場合に視界に入り得る広告についても、第2表示態様による視野遷移に際して、広告を表示させることができる。

40

【0097】

A107において、選択された第2コンテンツC2が所定の本数を超える場合、決定部233は、複数の第2コンテンツC2の中から、第1コンテンツC1に係る広告料に基づき、ディスプレイ4aに表示させる第2コンテンツC2を決定してもよい。

【0098】

表示制御部234は、ユーザの目的地である第2位置42が、第1コンテンツC1の配置場所または第1コンテンツC1の提供元に関連付けられた場所に位置する場合、第2表示態様による視野の遷移に際して、第2コンテンツC2を表示させなくてもよい。

【0099】

50

上述の実施形態において、コンテンツCは、商品またはサービスを提供する提供元の要求に基づき設置されることを述べたが、これに限られない。例えば、コンテンツCは何らかの団体またはプレイヤーキャラクタPCを操作するユーザによって設置されたものであってもよい。また、コンテンツCは、何らかの情報を発信するものであれば、商品またはサービスに限られない。

【0100】

また、決定部233は、第2位置42への移動目的や、ユーザの属性と、第2位置42の管理主体との関係に基づき、ユーザに付与する特典を決定してもよい。例えば、決定部233は、第2位置42への移動目的が属するカテゴリーに関連した特典を、ユーザに付与する特典として決定する。また、決定部233は、ユーザが所属する組織と、第2位置42の管理主体に関わりがある場合と、そうでない場合とで、特典を変更する。

10

【0101】

また、上記の実施形態では第1コンテンツC1、第2コンテンツC2、第3コンテンツC3が互いに関連するものであること、例えば、第2コンテンツC2は仮想空間における移動経路5に基づいて特定される第1コンテンツC1によって決定されるものであった。一方、第1コンテンツC1、第2コンテンツC2、第3コンテンツC3は、互いに関連しないコンテンツCとすることもできる。この場合、例えば第2コンテンツC2は仮想空間においてワープ移動するユーザに向けた専用の広告として設定し、販売することが可能となり、仮想空間におけるコンテンツC提示の自由度を向上させることができる。

【0102】

20

さらに、次に記載の各態様で提供されてもよい。

前記情報処理装置において、前記制御部は、決定ステップをさらに実行するように構成され、前記決定ステップでは、前記第1位置と、前記第2位置との位置関係に基づいて、前記第2コンテンツを決定し、前記第1表示ステップでは、前記第2表示態様において、前記決定ステップで決定された前記第2コンテンツを表示させる、情報処理装置。

前記情報処理装置において、前記決定ステップでは、前記移動経路に基づいて前記第1コンテンツを決定し、前記第1表示ステップでは、前記第2表示態様において、複数の第1コンテンツのうち少なくとも1つに関連する前記第2コンテンツを表示させる、情報処理装置。

前記情報処理装置において、前記第1コンテンツは、前記移動経路に含まれる少なくとも1つの地点に関連付けられたコンテンツで、前記決定ステップでは、前記地点に関する情報に基づいて、第2コンテンツを決定する、情報処理装置。

30

前記情報処理装置において、前記制御部は、決定ステップをさらに実行するように構成され、前記決定ステップでは、前記ユーザにおける過去の移動履歴に基づいて、前記移動経路を決定する、情報処理装置。

前記情報処理装置において、前記決定ステップでは、前記位置関係に基づいて前記位置の移動における移動難度を決定するとともに、前記移動難度に基づいて前記第2コンテンツを決定する、情報処理装置。

前記情報処理装置において、前記第2表示ステップでは、前記位置の移動前に前記第2コンテンツの表示条件を表示させる、情報処理装置。

40

前記情報処理装置において、前記制御部は、決定ステップをさらに実行するように構成され、前記決定ステップでは、前記第2位置に関連付けられたユーザ情報に基づいて、前記表示条件を表示させるか否かを決定し、前記第2表示ステップでは、前記決定ステップにおいて前記表示条件を表示させることが決定された場合、前記位置の移動前に前記表示条件を表示させる、情報処理装置。

前記情報処理装置において、前記移動制御ステップでは、前記第2位置に関連付けられた第2位置情報を取得可能に制御し、前記第2位置情報は、前記位置の移動を伴わずに取得可能な情報で、前記第2表示ステップでは、前記第2位置情報の取得に際して、前記第2コンテンツまたは第3コンテンツを表示させ、前記第3コンテンツは、前記第1コンテンツに関連するコンテンツであって、前記第2コンテンツに比して、前記ユーザにとって

50

表示条件が有利なコンテンツである、情報処理装置。

前記情報処理装置において、前記第 1 表示ステップでは、前記第 1 表示態様において、第 1 移動手段と、第 2 移動手段とのうち少なくとも 1 つを選択可能に表示させ、前記第 1 移動手段は、第 1 対価の支払いを条件としない移動手段で、前記第 2 移動手段は、前記第 1 対価の支払いを条件に選択可能な移動手段であって、前記第 1 移動手段よりも有利に前記位置を移動可能な移動手段であり、前記第 1 対価は、特典として第 2 対価が付随し、前記第 2 表示ステップでは、前記第 2 対価が支払われた場合、前記第 2 表示態様において、前記第 2 コンテンツを表示させない、情報処理装置。

前記情報処理装置において、前記移動制御ステップでは、前記第 2 コンテンツの表示を条件に、前記ユーザに特典を付与する、情報処理装置。

前記情報処理装置において、前記第 1 表示ステップでは、前記第 2 コンテンツの表示を条件に、前記遷移の様子を前記第 2 表示態様により表示させる、情報処理装置。

プログラムであって、コンピュータに、前記各ステップを実行させる、プログラム。

情報処理装置が実行する情報処理方法であって、前記情報処理装置における各ステップを備える、情報処理方法。

もちろん、この限りではない。

【 0 1 0 3 】

最後に、本開示に係る種々の実施形態を説明したが、これらは、例として提示したものであり、開示の範囲を限定することは意図していない。当該新規な実施形態は、その他の様々な形態で実施されることが可能であり、開示の要旨を逸脱しない範囲で、種々の省略、置き換え、変更を行うことができる。当該実施形態やその変形は、開示の範囲や要旨に含まれるとともに、特許請求の範囲に記載された開示とその均等の範囲に含まれるものである。

【符号の説明】

【 0 1 0 4 】

- 1 : 情報処理システム
- 1 1 : 通信ネットワーク
- 2 : 情報処理装置
- 2 0 : 通信バス
- 2 1 : 通信部
- 2 2 : 記憶部
- 2 3 : 制御部
- 2 3 1 : 受付部
- 2 3 2 : 移動制御部
- 2 3 3 : 決定部
- 2 3 4 : 表示制御部
- 2 3 5 : 管理部
- 3 : ゲーム装置
- 3 0 : 通信バス
- 3 1 : 通信部
- 3 2 : 記憶部
- 3 3 : 制御部
- 3 4 a : グラフィック処理部
- 3 4 b : オーディオ処理部
- 3 4 c : 操作部
- 4 a : ディスプレイ
- 4 b : スピーカ
- 4 c : 入力デバイス
- 4 1 : 第 1 位置
- 4 1 a : ディスプレイ

10

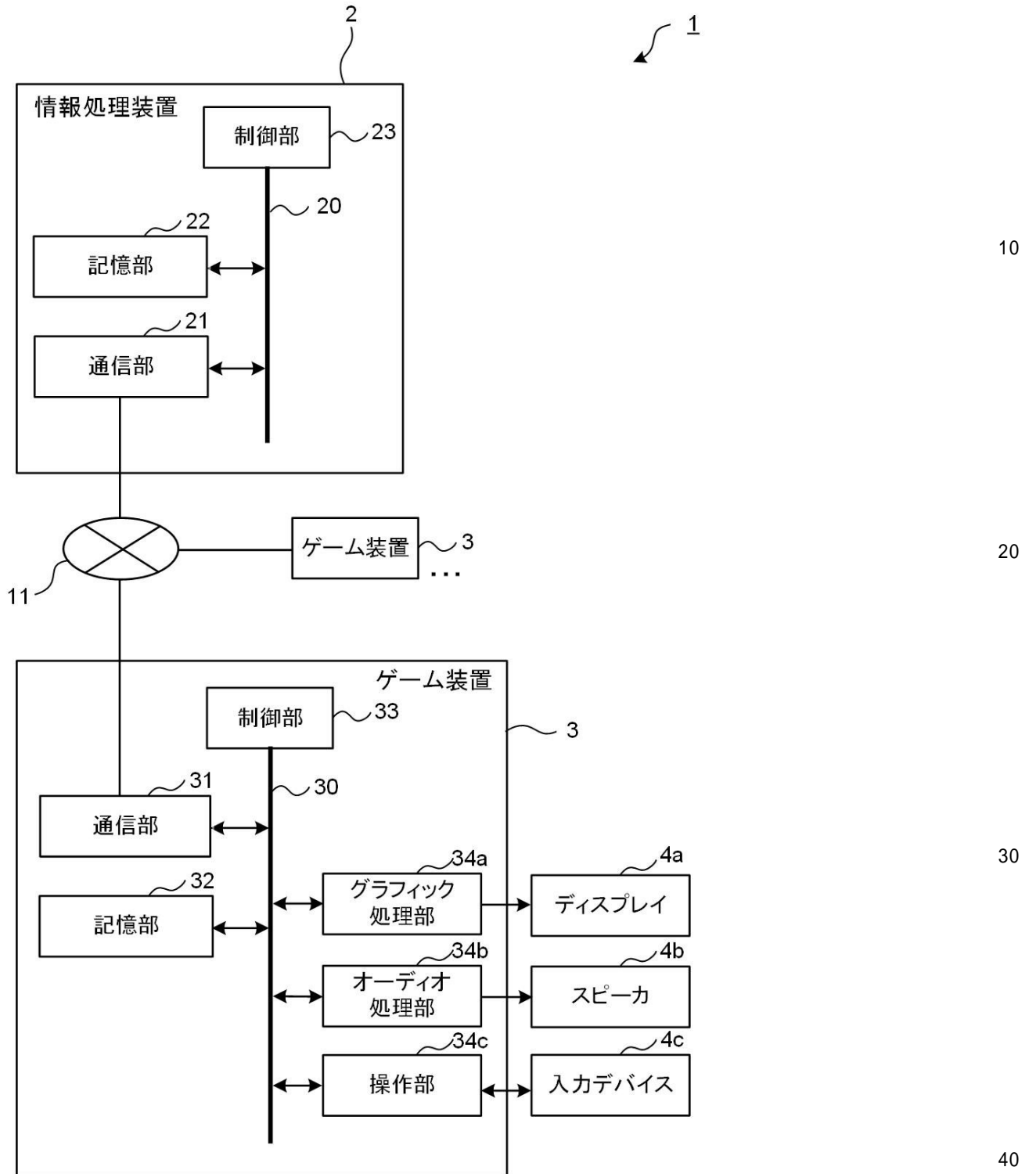
20

30

40

50

4 2	: 第 2 位置	
5	: 移動経路	
1 0 0	: 地図画面	
1 0 1	: アイコン	
1 0 2	: アイコン	
1 0 4	: アイコン	
1 0 5	: アイコン	
1 0 6	: アイコン	
2 0 0	: 画面	
2 0 1	: 矢印	10
3 0 0	: 画面	
4 0 0	: 画面	
5 0 0	: 画面	
6 0 0	: 画面	
6 0 1	: 画面	
6 0 2	: 画面	
A	: カフェ	
B	: 実行ボタン	
C	: コンテンツ	
C 1	: 第 1 コンテンツ	20
C 1 a	: 第 1 コンテンツ	
C 1 b	: 第 1 コンテンツ	
C 2	: 第 2 コンテンツ	
C 2 a	: 第 2 コンテンツ	
C 2 b	: 第 2 コンテンツ	
C 3	: 第 3 コンテンツ	
C b	: 第 1 コンテンツ	
E C	: 敵キャラクタ	
P C	: ノンプレイヤーキャラクタ N P C	
	【要約】	30
	【課題】 ゲームの趣向性と、サービスの持続的提供との両立を支援する技術を提供すること。	
	【解決手段】 本開示の一態様によれば、情報処理装置が提供される。この情報処理装置は、制御部を備える。制御部は、移動制御ステップと、第 1 表示ステップと、第 2 表示ステップとを実行するように構成される。移動制御ステップでは、仮想空間におけるユーザの位置を第 1 位置から第 2 位置に移動させる。第 1 表示ステップでは、第 1 表示態様と、第 2 表示態様とのうち少なくとも 1 つにより、位置の移動に応じてユーザの視野を遷移させて表示させる。第 1 表示態様は、第 1 位置から第 2 位置までの移動経路に沿って視野を連続的に遷移させる表示態様である。移動経路における視野には、第 1 コンテンツが含まれる。第 2 表示態様は、第 1 位置から第 2 位置まで視野を非連続的に遷移させる表示態様である。第 2 表示ステップでは、第 2 表示態様による視野の遷移に際して、第 1 コンテンツに関連する第 2 コンテンツを表示させる。	40
	【選択図】 図 1	



10

20

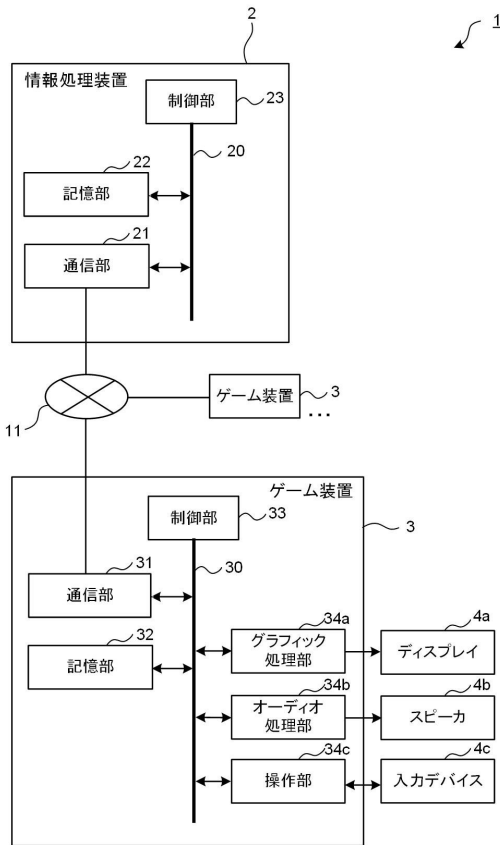
30

40

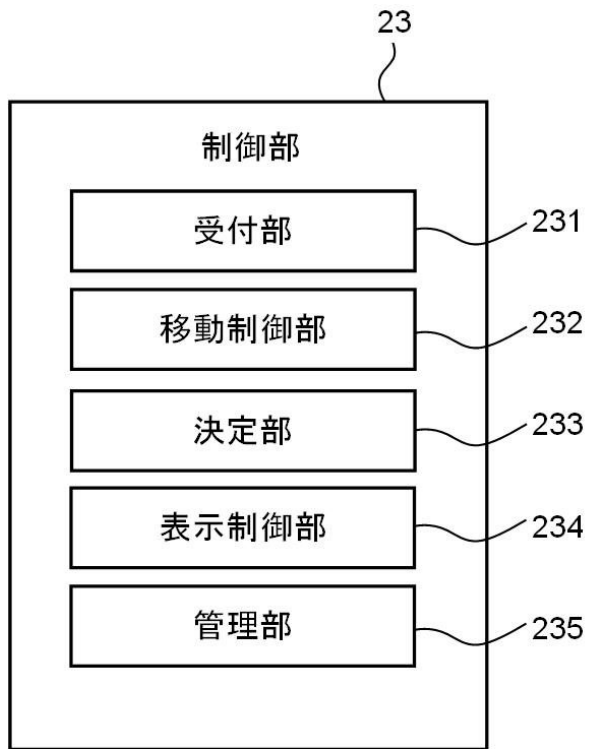
50

【図面】

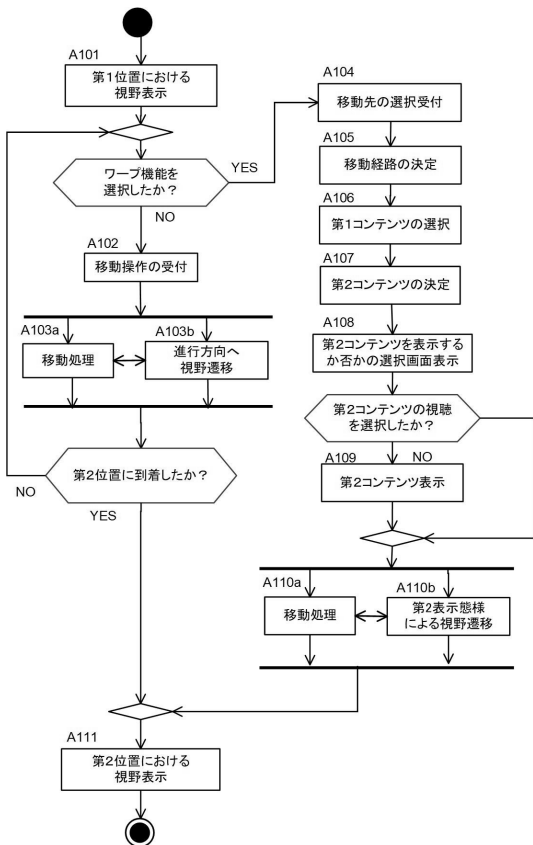
【図 1】



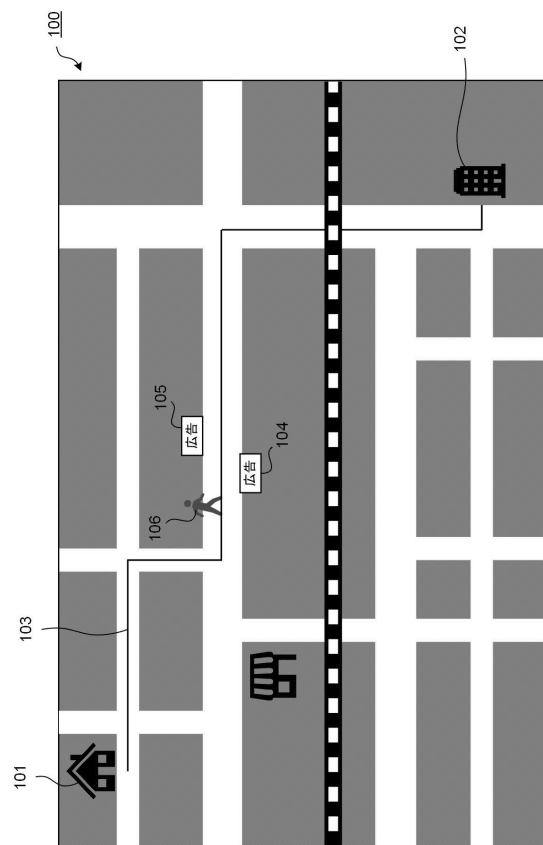
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

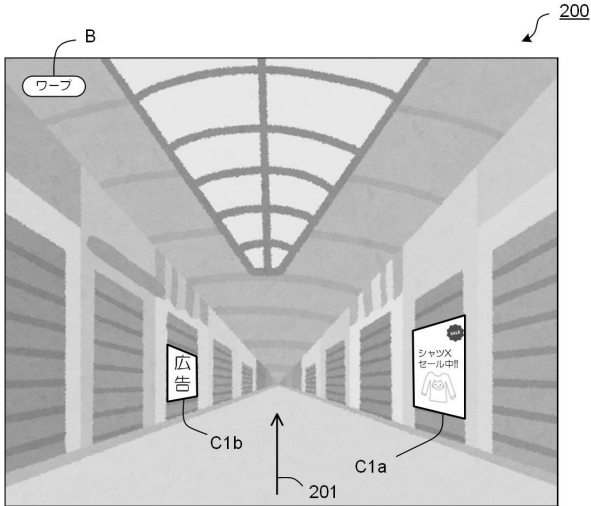
20

30

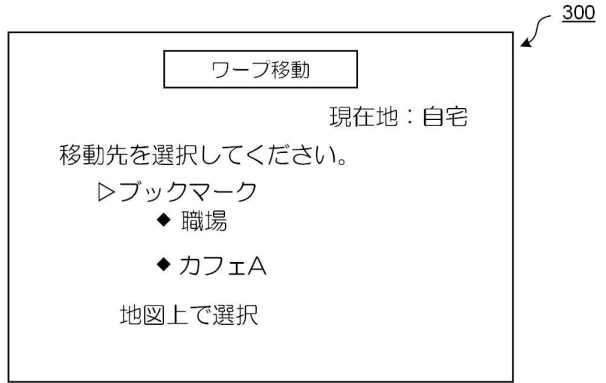
40

50

【 図 5 】

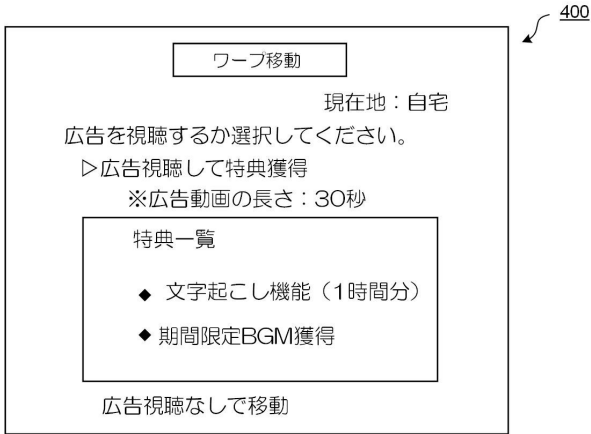


【 図 6 】



10

【 図 7 】



【 図 8 】



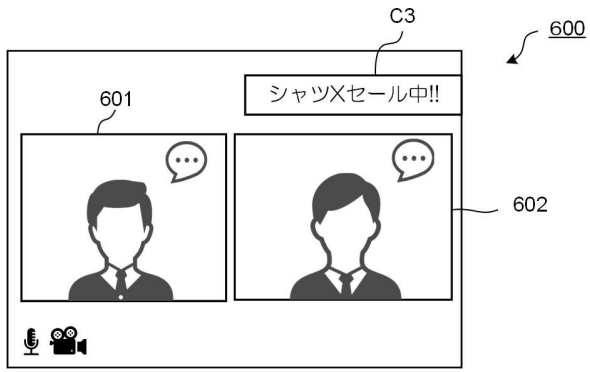
20

30

40

50

【図 9】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2021 - 189819 (JP, A)
特開 2018 - 093962 (JP, A)
特開 2017 - 176634 (JP, A)
特開 2021 - 137164 (JP, A)
特開 2020 - 054476 (JP, A)
米国特許出願公開第 2019 / 0095931 (US, A1)
米国特許出願公開第 2010 / 0036729 (US, A1)
米国特許出願公開第 2006 / 0128469 (US, A1)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 9 / 24、13 / 00 - 13 / 98
G06Q 50 / 10