

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第5280495号
(P5280495)

(45) 発行日 平成25年9月4日(2013.9.4)

(24) 登録日 平成25年5月31日(2013.5.31)

(51) Int.Cl.

G06Q 50/10 (2012.01)

F I

G06Q 50/10 160

請求項の数 11 (全 15 頁)

(21) 出願番号	特願2011-158457 (P2011-158457)	(73) 特許権者	506113602
(22) 出願日	平成23年7月19日 (2011.7.19)		株式会社コナミデジタルエンタテインメン ト
(65) 公開番号	特開2013-25504 (P2013-25504A)		東京都港区赤坂九丁目7番2号
(43) 公開日	平成25年2月4日 (2013.2.4)	(74) 代理人	100099645
審査請求日	平成24年8月8日 (2012.8.8)		弁理士 山本 晃司
		(74) 代理人	100107331
			弁理士 中村 聡延
		(72) 発明者	西村 宜隆
			東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社 コナミデジタルエンタテインメント内
		(72) 発明者	林 和波
			東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社 コナミデジタルエンタテインメント内
		最終頁に続く	

(54) 【発明の名称】 アミューズメントシステム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ユーザに提供されるアミューズメントに関連付けられるコンテンツの投稿及び前記コンテンツの利用を、ネットワークを介して受け付ける投稿サイトを提供する投稿サイト提供サーバと前記ネットワークを介して接続され、前記アミューズメントに関連付けられたサービスをユーザの特定に必要な第1ユーザ特定情報と対応付けて管理しつつ前記ネットワークを介して各ユーザに提供するサービス提供サイトを提供するサービスサイト提供サーバを備え、

前記サービス提供サイトには、前記コンテンツを利用可能なように前記投稿サイトにリンクするリンク部と、前記投稿サイトでの利用状況に応じて前記コンテンツのランク付け情報を提供するランク情報提供部とが設けられ、

前記投稿サイトは、前記コンテンツの投稿及び、前記コンテンツの利用の少なくともいずれか一方の受け付けをユーザの特定に必要な第2ユーザ特定情報と対応付けて管理しつつ提供するように構成され、

前記投稿サイトのユーザを特定するための第2ユーザ特定情報と、前記サービス提供サイトのユーザを特定するための第1ユーザ特定情報とは、互いに別の情報として管理され、

前記コンテンツの投稿或いは利用を行ったユーザと前記サービス提供サイトのユーザとは、前記第1ユーザ特定情報及び前記第2ユーザ特定情報に基づいて、互いに関連付けられて管理されている、ことを特徴とするアミューズメントシステム。

10

20

【請求項 2】

前記コンテンツと前記サービス提供サイトのユーザとを関連付けるために利用される関連付けデータを記憶する関連付けデータ記憶手段を更に備え、

前記リンク部は、前記関連付けデータにて前記サービス提供サイトのユーザと関連付けが可能なコンテンツにリンクするように構成されている、請求項 1 に記載のアミューズメントシステム。

【請求項 3】

前記サービス提供サイトには、当該サービス提供サイトのユーザと前記コンテンツとの対応関係を特定するために利用される関係特定部が設けられている、請求項 2 に記載のアミューズメントシステム。

10

【請求項 4】

ユーザに提供されるアミューズメントに関連付けられるコンテンツの投稿及び前記コンテンツの利用を、ネットワークを介して受け付ける投稿サイトを提供する投稿サイト提供サーバと前記ネットワークを介して接続され、前記アミューズメントに関連付けられたサービスをユーザの特定に必要な情報と対応付けて管理しつつ前記ネットワークを介して各ユーザに提供するサービス提供サイトを提供するサービスサイト提供サーバと、

前記コンテンツと前記サービス提供サイトのユーザとを関連付けるために利用される関連付けデータを記憶する関連付けデータ記憶手段と、
を備え、

前記サービス提供サイトには、前記投稿サイトでの利用状況に応じて前記コンテンツの

20

ランク付け情報を提供するランク情報提供部が設けられ、
前記投稿サイトは、前記コンテンツの投稿及び、前記コンテンツの利用の少なくともい

ずれか一方の受け付けをユーザの特定に必要な第 2 ユーザ情報と対応付けて管理しつつ提供するように構成され、
前記投稿サイトのユーザを特定するための第 2 ユーザ情報と、前記サービス提供サイトの

ユーザを特定するための第 1 ユーザ情報とは、互いに別の情報として管理され、
前記サービス提供サイトには、当該サービス提供サイトのユーザと前記コンテンツとの

対応関係を特定するために利用される関係特定部が設けられ、
前記ランク情報提供部は、前記関係特定部により前記サービス提供サイトのユーザとの

30

【請求項 5】

前記サービス提供サイトには、前記コンテンツへの投票を受け付ける投票部が設けられ、前記ランク付け情報には、前記投票部による投票の数が反映される、請求項 1 ~ 4 のいずれか一項に記載のアミューズメントシステム。

【請求項 6】

前記投票部は、前記投稿サイトにも設けられている、請求項 5 に記載のアミューズメントシステム。

【請求項 7】

前記投票部は、前記リンク部に設けられている、請求項 1 から 3 のいずれか一項に従属する請求項 5 に記載のアミューズメントシステム。

40

【請求項 8】

前記サービス提供サイトには、前記投票部による投票の履歴の情報を前記ユーザ毎に提供する投票履歴部が設けられている、請求項 5 ~ 7 のいずれか一項に記載のアミューズメントシステム。

【請求項 9】

前記投稿サイトには、前記サービス提供サイトへのリンクが設けられている、請求項 1 ~ 8 のいずれか一項に記載のアミューズメントシステム。

【請求項 10】

前記ランク情報提供部にてランク付けられたコンテンツを前記アミューズメントで利用

50

ーズメントシステムは、ユーザに提供されるアミューズメントに関連付けられるコンテンツの投稿及び前記コンテンツの利用を、ネットワークを介して受け付ける投稿サイトを提供する投稿サイト提供サーバと前記ネットワークを介して接続され、前記アミューズメントに関連付けられたサービスをユーザの特定に必要な情報と対応付けて管理しつつ前記ネットワークを介して各ユーザに提供するサービス提供サイトを提供するサービスサイト提供サーバと、前記コンテンツと前記サービス提供サイトのユーザとを関連付けるために利用される関連付けデータを記憶する関連付けデータ記憶手段と、を備え、前記サービス提供サイトには、前記投稿サイトでの利用状況に応じて前記コンテンツのランク付け情報を提供するランク情報提供部が設けられ、前記投稿サイトは、前記コンテンツの投稿及び、前記コンテンツの利用の少なくともいずれか一方の受け付けをユーザの特定に必要な第2ユーザ情報と対応付けて管理しつつ提供するように構成され、前記投稿サイトのユーザを特定するための第2ユーザ情報と、前記サービス提供サイトのユーザを特定するための第1ユーザ情報とは、互いに別の情報として管理され、前記サービス提供サイトには、当該サービス提供サイトのユーザと前記コンテンツとの対応関係を特定するために利用される関係特定部が設けられ、前記ランク情報提供部は、前記関係特定部により前記サービス提供サイトのユーザとの対応関係が特定された前記コンテンツをランク付けの対象とする。

10

【0007】

本発明によれば、投稿サイトを通じて投稿されたコンテンツがサービス提供サイトのユーザによりランク付けされる。このため、ランク付けを通じて、サービス提供サイトのユーザの評価を広く受け付けることができる。つまり、ネットワークを通じて、アミューズメントに利用される可能性のあるコンテンツを事前に評価することができる。また、サービス提供サイトではゲームに関連したサービスが提供されているので、ユーザはゲームに興味をもつものである。つまり、評価の信憑性が高い。このため、コンテンツの質の担保を図ることができる。更に、サービス提供サイトにて評価されたコンテンツが実際にアミューズメントで利用される可能性があるので、このサイトのユーザにアミューズメントの利用を動機づけることができる。これにより、サービス提供サイトのユーザをアミューズメントの利用に誘導することができる。そして、コンテンツは、投稿サイトを通じて投稿されるので、アミューズメントの提供者が用意しなくてもよい。つまり、コンテンツの開発時間等を削減することができる。なお、コンテンツの利用とは、コンテンツの閲覧及び再生を少なくとも意味する。

20

30

【0008】

さらに本発明によれば、投稿サイトのユーザと、サービス提供サイトのユーザとが別々に管理されている。従って、投稿サイトの管理・運営者と、サービス提供サイトの管理・運営者とを別にすることができる。このため、投稿サイトの提供をコンテンツの投稿及び利用に特化可能な者が、サービス提供サイトの提供をゲーム関連のサービスの提供に特化可能な者が、それぞれ担うことができる。これにより、各サイトの機能性を向上させることができるとともに、管理運営の負担も軽減することができる。更に、互いのサイトのユーザを互いに誘導し合えるとともに、両サイトのユーザにアミューズメントの利用を動機付けることができる。これにより、評価の質を更に高めることができるとともに、アミューズメントへより多くのユーザを誘導することができる。

40

【0009】

本発明の第1の形態に係るアミューズメントシステムの一態様において、前記コンテンツと前記サービス提供サイトのユーザとを関連付けるために利用される関連付けデータ(16)を記憶する関連付けデータ記憶手段(15)を更に備え、前記リンク部は、前記関連付けデータにて前記サービス提供サイトのユーザと関連付けが可能なコンテンツにリンクするように構成されていてもよい。この場合、ランク付け対象のコンテンツを絞ることができるので、より効果的にコンテンツのランク付けを行うことができる。従って、例えば、アミューズメントに適したコンテンツのみが含まれる関連付けデータが用意されれば、効果的にコンテンツを絞ることができる。

【0010】

50

本発明の第1の形態に係るアミューズメントシステムの一態様において、前記サービス提供サイトには、当該サービス提供サイトのユーザと前記コンテンツとの対応関係を特定するために利用される関係特定部（BP）が設けられていてもよい。この場合、関係特定部を利用して、コンテンツとユーザとの関連付けをユーザに行わせることができる。これにより、アミューズメントに適したコンテンツであるか否かの判断をユーザに任せることができる。このため、例えば、アミューズメントに適したコンテンツの情報等を公開することにより、ユーザの判断に基づいて対象のコンテンツを絞ることができる。

【0011】

本発明の第1の形態及び第2の形態に係るアミューズメントシステムの一態様において、前記サービス提供サイトには、前記コンテンツへの投票を受け付ける投票部（TB）が設けられ、前記ランク付け情報には、前記投票部による投票の数が反映されてもよい。この場合、ユーザの意見を評価に直接取り入れることができる。

10

【0012】

また、投票部が設けられている態様において、前記投票部は、前記投稿サイトにも設けられていてもよいし、前記投票部は、前記リンク部に設けられていてもよい。これらの場合、相互のサイトからの直接的な意見を評価に反映することができる。

【0013】

更に、投票部が設けられている態様において、前記サービス提供サイトには、前記投票部による投票の履歴の情報を前記ユーザ毎に提供する投票履歴部が設けられていてもよい。この場合、各ユーザの評価を互いに確認することができる。このようなユーザ間の評価確認により、投票を促したり、コンテンツの利用を促したりすることができる。

20

【0014】

本発明の第1の形態及び第2の形態に係るアミューズメントシステムの一態様において、前記投稿サイトには、前記サービス提供サイトへのリンクが設けられていてもよい。この場合、両サイトのユーザを相互に誘導し合うことができる。

【0015】

本発明の第1の形態及び第2の形態に係るアミューズメントシステムの一態様において、前記ランク情報提供部にてランク付けられたコンテンツを前記アミューズメントで利用可能なように編集する編集手段が更に設けられていてもよい。この場合、評価されたコンテンツをより容易にアミューズメントに利用することができる。

30

【0016】

ランク付けされたコンテンツは、どのようなアミューズメントに利用されてもよい。例えば、本発明の第1の形態及び第2の形態に係るアミューズメントシステムの一態様において、前記アミューズメントの一つとして所定のゲームを提供するゲーム機を更に備え、前記所定のゲームには、前記ランク情報提供部にてランク付けされたコンテンツが利用されていてもよい。

【0017】

なお、以上の説明では本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を括弧書きにて付記したが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

【発明の効果】

40

【0018】

以上、説明したように、本発明によれば、投稿サイトを通じて投稿されたコンテンツがサービス提供サイトのユーザによりランク付けされる。このため、ランク付けを通じて、サービス提供サイトのユーザの評価を広く受け付けることができる。つまり、ネットワークを通じて、アミューズメントに利用されるコンテンツを事前に評価することができる。

【図面の簡単な説明】

【0019】

【図1】本発明の一形態に係るアミューズメントシステムの全体構成の概要を示す図。

【図2】アミューズメントシステムの機能ブロック図。

【図3】ビジネスフローの概要を示す図。

50

【図４】投稿サイト及びサービス提供サイトの役割分担を示す図。

【図５】募集ページの一例を示す図。

【図６】閲覧・再生ページの一例を示す図。

【図７】ランキング情報ページの一例を示す図。

【図８】コンテンツ管理データの内容の一例を示す図。

【図９】応募データの内容の一例を示す図。

【発明を実施するための形態】

【００２０】

以下、本発明に係るアミューズメントシステムの一形態について説明する。図１は、本発明の一形態に係るアミューズメントシステムの全体構成の概要を示す図である。図１に示すように、アミューズメントシステム１においては、投稿サイト用サーバ３と、サービス提供サイト用サーバ４と、複数のユーザ端末ＵＴとがインターネット等のネットワークを介して相互に通信可能に接続されている。

10

【００２１】

なお、投稿サイト用サーバ３及び、サービス提供サイト用サーバ４は、いずれも一台の物理的装置によって構成されている例に限らず、複数の物理的装置としてのサーバ群によって一台の論理的な投稿サイト用サーバ３或いはサービス提供サイト用サーバ４が構成されていてもよい。また、各ユーザ端末ＵＴの一例として、ネットワーク接続機能を備えたパーソナルコンピュータが利用されるが、その他にも携帯電話等が利用されてもよい。また、ネットワークは、有線、無線（携帯電話網含む）のいずれが利用されてもよい。

20

【００２２】

図２は、アミューズメントシステム１の機能ブロック図である。図２に示すように、アミューズメントシステム１は、投稿サイト用サーバ３と、サービス提供サイト用サーバ４と、を備えている。投稿サイト用サーバ３には、サーバ制御部９と、サーバ記憶部１０とが設けられている。サーバ制御部９は、マイクロプロセッサと、そのマイクロプロセッサの動作に必要な内部記憶装置（一例としてＲＯＭ及びＲＡＭ）等の各種の周辺装置とを組み合わせたユニットとして構成されている。

【００２３】

サーバ記憶部１０は、電源の供給がなくても記憶を保持可能なように、例えば、ハードディスク、Ｆｌａｓｈ ＳＳＤ（Ｓｏｌｉｄ Ｓｔａｔｅ Ｄｒｉｖｅ）などにより構成されている。サーバ記憶部１０には、コンテンツ１１と、コンテンツ管理データ１２とが記憶されている。コンテンツ１１には、音声データ、画像データ、譜面データ、動画データ等の各種データが含まれる。また、コンテンツ１１には、ネットワーク５を通じて、ユーザ端末ＵＴから投稿サイト用サーバ３にアップロードされた各コンテンツが含まれる。各コンテンツ１１には、コンテンツ１１毎にユニークなコンテンツＩＤが付されている。コンテンツＩＤは、各コンテンツ１１を互いに識別するために使用される。サーバ記憶部１０は、コンテンツ１１を記憶することにより、本発明のコンテンツ記憶手段として機能する。

30

【００２４】

コンテンツ管理データ１２は、各コンテンツ１１を管理するためのデータである。コンテンツ管理データ１２は、サーバ制御部９により、必要に応じて適宜参照され、また更新される。コンテンツ管理データ１２の詳細は、後述する。なお、サーバ記憶部１０には、その他にもサーバ制御部９にて参照される各種プログラム及びデータが記憶されているが、それらの図示は省略した。

40

【００２５】

投稿サイト用サーバ３には、サーバ記憶部１０に記憶された各種プログラム及びデータ（不図示）に基づいて、投稿サイト１３が構築されている。投稿サイト１３の管理及び制御等は、サーバ制御部９により行われる。投稿サイト１３は、動画等のコンテンツ１１の投稿及び閲覧・再生を受け付けるサイトである。投稿サイト１３はネットワーク５を介して提供され、投稿サイト１３にはユーザ端末ＵＴがアクセス可能である。投稿サイト１３

50

へのアクセスには、ログインIDが必要である。ログインIDは、投稿サイト13のユーザの特定に必要な情報である。投稿サイト13に投稿されたコンテンツ11は、サーバ記憶部10に記憶される。また、投稿サイト13を通じて、ユーザは、サーバ記憶部10に記憶されたコンテンツ11の閲覧及び再生が可能である。

【0026】

一方、サービス提供サイト用サーバ4には、サーバ制御部14と、サーバ記憶部15とが設けられている。サーバ制御部14は、マイクロプロセッサと、そのマイクロプロセッサの動作に必要な内部記憶装置（一例としてROM及びRAM）等の各種の周辺装置とを組み合わせたユニットとして構成されている。

【0027】

サーバ記憶部15は、電源の供給がなくても記憶を保持可能なように、例えば、ハードディスク、Flash SSD (Solid State Drive) などにより構成されている。サーバ記憶部15には、関連付けデータとしての応募データ16が記憶されている。応募データ16には、所定の募集に対する応募者を管理するためのデータである。応募データ16は、サーバ制御部14により、必要に応じて適宜参照され、また更新される。応募データ16の詳細は、後述する。なお、サーバ記憶部15には、その他にもサーバ制御部14にて参照される各種プログラム及びデータが記憶されているが、それらの図示は省略した。また、サーバ記憶部15は、応募データ16を記憶することにより、本発明の関連付けデータ記憶手段として機能する。

【0028】

サービス提供サイト用サーバ4には、サーバ記憶部15に記憶された各種プログラム及びデータ（不図示）に基づいて、サービス提供サイト17が構築されている。サービス提供サイト17の管理及び制御等は、サーバ制御部14により行われる。サービス提供サイト17は、ゲームに関連付けられた所定のサービスを提供するサイトである。サービス提供サイト17はネットワーク5を介して提供され、サービス提供サイト17にはユーザ端末UTがアクセス可能である。サービス提供サイト17へのアクセスには、ユーザIDが必要である。ユーザIDは、サービス提供サイト17のユーザの特定に必要な情報である。つまり、サービス提供サイト17は、ユーザIDを利用して、ユーザを特定しつつ所定のサービスを提供するサイトである。

【0029】

次に、図3及び4を参照して、アミューズメントシステム1を利用したビジネスフローについて説明する。図3は、ビジネスフローの概要を示す図である。図3に示すように、まず、募集フェーズにおいて、募集要項等に従ってコンテンツ11が募集される。コンテンツ11として、例えば、楽曲、映像、画像などが募集される。次のアップロードフェーズでは、ネットワーク5を通じて、ユーザがコンテンツ11をサーバ上にアップロードする。続く閲覧・再生フェーズにおいて、アップロードされた各ユーザのコンテンツ11はサーバ上に構築されたサイトを通じて、閲覧、再生される。また、閲覧、再生されたコンテンツ11は、閲覧等したユーザにより、投票等を通じて評価される。そして、ランキングフェーズでは、この評価結果により、各コンテンツ11のランキングが作成される。具体的には、再生回数や投票数に基づいてランキングが作成される。また、契約フェーズでの所定の審査および、契約の締結を経て、ランキング上位のコンテンツ、例えば、楽曲などは、ゲーム中の楽曲としてアミューズメント施設等の音楽ゲームで利用される。更に、音楽ゲーム等に利用され、評価が高い場合には、その後、その他のゲーム等にも利用が促進される。

【0030】

図3のビジネスフローは、投稿サイト13及びサービス提供サイト17を通じて実現される。図4は、各サイトの役割分担を示す図である。図4に示すように、図3の募集フェーズ、アップロードフェーズ、閲覧及び再生フェーズ及び、ランキングフェーズが投稿サイト13及びサービス提供サイト17を通じて実行される。

【0031】

投稿サイト１３は、アップロードフェーズと、閲覧・再生フェーズの一部を担う。具体的には、投稿サイト１３にコンテンツ１１の投稿、つまりアップロードを受け付けるためのページが設けられる。また、投稿サイト１３には、アップロードされたコンテンツ１１を閲覧するためのストリーミング再生ページも設けられる。ストリーミング再生ページは、ユーザ端末からのコメントの投稿、つまりコンテンツ１１へのコメントの付加が可能なように構成されている。なお、ストリーミング再生ページには、サービス提供サイト１７の応募ページ及びストリーミング再生ページへのリンクが設けられていてもよい。これらの応募ページ及びストリーミング再生ページについては後述する。

【００３２】

一方、サービス提供サイト１７は、募集フェーズと、閲覧・再生フェーズの一部と、ランキングフェーズと、を担う。具体的には、サービス提供サイト１７には、募集の開始に伴って適宜な時期に募集要項等の情報が含まれる募集ページが設けられる。募集要項には、例えば、音楽（音声データ）、ジャケット（画像データ）、音楽を実現するための譜面データ、動画データといった募集対象となるコンテンツ１１の種類が含まれる。

【００３３】

また、サービス提供サイト１７には、募集の開始に伴って適宜な時期に募集に対して参加を表明、つまり応募するための応募ページが設けられる。この応募ページは、投稿サイト１３の各コンテンツ１１とサービス提供サイト１７のユーザＩＤとの紐付け登録が可能に構成されている。この紐付け登録は、例えば、投稿サイト１３にリンクして、ユーザによる選択を通じてコンテンツ１１を特定し、特定したコンテンツ１１にアクセス中のユーザＩＤを付加（或いは使用者が入力）することにより実現される。その他にも、例えば、直接コンテンツＩＤ或いはＵＲＬを入力することにより実現されてもよい。このような構成を備えることにより、応募ページが本発明の関係特定部として機能する。

【００３４】

更に、サービス提供サイト１７には、応募されたコンテンツ１１を閲覧可能なストリーミング再生ページが設けられる。このストリーミング再生ページは、投稿サイト１３のストリーミング再生ページにリンクするように構成されている。つまり、サービス提供サイト１７のストリーミング再生ページでは、投稿サイト１３のストリーミング再生ページを通じて、コンテンツ１１が閲覧される。また、このストリーミング再生ページは、投稿サイト１３の各コンテンツ１１に対してユーザが投票可能なように構成されている。つまり、投稿サイト１３のコンテンツ１１をサービス提供サイト１７のユーザが評価可能なように構成されている。なお、投稿サイト１３のストリーミング再生ページも、サービス提供サイト１７のストリーミング再生ページにリンク可能に構成され、投稿サイト１３にて閲覧された場合にもコンテンツ１１の投票（評価）が可能なように構成されていてもよい。

【００３５】

サービス提供サイト１７のストリーミング再生ページは、個人ページにリンク可能に構成されている。個人ページは、サービス提供サイト１７のユーザＩＤ毎に設けられる。個人ページには、そのユーザＩＤの所有者が投票したコンテンツ１１の一覧（履歴）、それから各コンテンツ１１の投票数やランキング順位といった情報が含まれる。また、個人ページからストリーミング再生ページにリンクが可能なように、個人ページにもリンクが設けられている。このような個人ページが本発明の投票履歴部として機能する。

【００３６】

ストリーミング再生ページ（両方のサイト１３、１７のもの）にて再生（閲覧）された再生数、投票数、コメント数は、各サーバ制御部９、１４を通じて集計される。集計結果は、随時、投稿サイト１３及び、サービス提供サイト１７を通じて案内される。更に、集計結果に基づいて、サービス提供サイト１７では、ランキングが作成される。作成されたランキングの情報は、サービス提供サイト１７に設けられるランキング情報ページを通じて提供される。ランキング情報ページが本発明のランク情報提供部として機能する。

【００３７】

次に、図５～図７を参照して、サービス提供サイト１７の各ページについて説明する。

10

20

30

40

50

図5は、募集ページの一例を示す図である。図5に示すように、募集ページB Pには、募集するコンテンツの種類、コンテンツの内容、募集期間、募集要項といった情報が掲載される。図5の例では、募集するコンテンツの種類として音声コンテンツが適用され、“さくら”という楽曲がリミックスされたコンテンツが募集されている。

【0038】

図6は、閲覧・再生ページの一例を示す図である。図6に示すように、閲覧・再生ページS Pには、リンク部としてのコンテンツ再生領域S Rが設けられている。コンテンツ再生領域S Rは、投稿サイト13に投稿されたコンテンツ11に直接リンクしている。つまり、閲覧・再生ページでは、コンテンツ再生領域S Rを通じて、投稿サイト13に投稿されたコンテンツ11が直接閲覧及び再生される。サーバ制御部9を通じて再生数はカウン

10

【0039】

更に、閲覧・再生ページS Pには、投票部としての投票ボタンT Bが設けられている。投票ボタンT Bが選択されると、投票が実行される。投票は、サーバ制御部14を通じてカウントされ、対象のコンテンツ11の集計数に加算される。加算された集計数は、他のページでも利用され、他のページにも反映される。投票ボタンT Bは、コンテンツ再生領域S Rに設けられてもよい。また、応募されたコンテンツ11に対して投稿サイト13側でも投票ボタンT Bが設けられもよい。図6の例は、応募に応じて投稿サイト13にも投票ボタンT Bが設けられる場合を示している。なお、閲覧・再生ページS Pには、その他にも投稿者の情報やコメント、応援者（投票者）を示すアイコンやコメントと、現在のランキング順位といった情報が含まれる。

20

【0040】

図7は、ランキング情報ページの一例を示す図である。図7に示すように、ランキング情報ページR Pには、応募された各コンテンツ11がランキング順に表示されている。また、図7の例では、ランキング情報ページR Pにもコンテンツ再生領域S R及び投票ボタンT Bが設けられ、ランキング情報ページR Pは、コンテンツ11の再生及び投票が可能に構成されている。また、ランキング情報ページR Pには、その他にも応募締切までの残り期間、ランキング上位コンテンツへの特典（ゲームへの収録）、応援者といった各種情報

30

【0041】

次に、図8及び図9を参照して、コンテンツ管理データ12及び応募データ16の詳細を説明する。図8は、コンテンツ管理データ12の内容の一例を示す図である。図8に示すように、コンテンツ管理データ12には、各コンテンツ11に対応するコンテンツID、各コンテンツ11の投稿者を示すログインID及び、各コンテンツ11に付与されたコメントといった各情報が含まれている。コンテンツ管理データ12は、これらの情報を互いに対応付けた複数のレコードの集合として構成されている。コンテンツ管理データ12は、投稿サイト13を通じて投稿されたコンテンツ11、コメント等を参照しつつサーバ制御部9により更新等が行われる。なお、一つのコンテンツに対して、複数のコメント情

40

【0042】

一方、図9は、応募データ16の内容の一例を示す図である。図9に示すように、応募データ16には、ユーザID及び、コンテンツIDの各情報が含まれている。応募データ16は、これらの情報を互いに対応付けた複数のレコードの集合として構成されている。応募データ16は、サービス提供サイト17を通じて登録された内容を参照しつつサーバ制御部14により更新等が行われる。なお、一人のユーザ、つまり一つのユーザIDにより、複数のコンテンツが応募されてよいので、一つのユーザIDに対して複数のコンテンツIDが対応付けられていてよい。

50

【 0 0 4 3 】

以上に説明したように、この形態によれば、音楽ゲーム等のゲームで利用するコンテンツ 11 をインターネット等のネットワーク 5 を通じて、サービス提供サイト 17 を利用する一般のユーザから広く募集することができる。これにより、コンテンツ 11 の準備等に必要の開発コスト、開発期間などを削減することができる。

【 0 0 4 4 】

また、投稿サイト 13 に投稿されたコンテンツ 11 は、サービス提供サイト 17 を通じてランク付けされる。従って、ゲーム等に利用される前に利用される可能性のあるコンテンツ 11 を、ネットワーク 5 を通じて事前に評価することができる。サービス提供サイト 17 は、ゲーム等のアミューズメントに興味を持つユーザに利用されているので、評価の信憑性も高い。このため、サービス提供サイト 17 を通じた評価を利用することにより、ゲーム等に利用されるコンテンツ 11 の質を担保することができる。

10

【 0 0 4 5 】

実際に高評価を得たコンテンツ 11 は、ゲームに利用される。これにより、コンテンツ 11 の投稿及び応募へのモチベーションを向上させるとともに、評価対象のコンテンツ 11 が利用されるゲームの利用に対しても動機づけを行うことができる。このようにゲームの製作の一部にサービス提供サイト 17 のユーザを参加させることにより、サービス提供サイト 17 のユーザをゲームの利用へと誘導することができる。

【 0 0 4 6 】

更に、投稿サイト 13 と、サービス提供サイト 17 とは、互いに別のユーザ ID が利用されるので、別の管理者により管理されてよい。つまり、サービス提供サイト 17 とは、別の利用者層を持つ投稿サイト 13 をコンテンツ 11 の投稿、閲覧等を利用することができる。これにより、コンテンツ 11 の投稿等の機能に特化した投稿サイト 13 をコンテンツ 11 の投稿、利用、評価に組み込むことができる。従って、投稿サイト 13 の利用者を新たにサービス提供サイト 17 の利用及びゲームの利用へと誘導することができる。

20

【 0 0 4 7 】

本発明は上述の形態に限定されず、適宜の形態にて実施することができる。上述の形態では、投稿サイト 13 と、サービス提供サイト 17 とは、互いのユーザを管理するための情報として、互いに異なる ID を利用しているが、これらのサイト 13、17 は、このような形態に限定されない。ユーザを特定するための情報として、両サイトともに同じ ID 等の情報が利用され、共通の管理運営者により提供されてもよい。

30

【 0 0 4 8 】

上述の形態では、応募されたコンテンツを特定するために、関連付けデータとして、コンテンツとサービス提供サイト 17 のユーザ ID とを直接関連付ける応募データ 16 が利用されているが、関連付けデータは、このような形態に限定されない。例えば、コンテンツ ID に替えて、URL が記述されていてもよいし、応募されたコンテンツを特定するための別のテーブル等と対応付けるための情報とユーザ ID とが対応付けられていてもよい。つまり、対象のコンテンツにリンク可能であれば、関連付けデータとしてどのようなデータが利用されてもよいし、リンク部はどのように構成されていてもよい。

【 0 0 4 9 】

上述の形態では、ランキング結果が出た後にアミューズメントで利用されるコンテンツの決定及び契約が実行されるビジネスフローが採用されているが、ビジネスフローは、このような形態に限定されない。例えば、ランキングの上位から所定数のコンテンツがゲームに利用されるといった具合に、アミューズメントで利用される条件が予め定められ、条件を満たしたコンテンツが自動的にアミューズメントに利用されるようなビジネスフローが採用されてもよい。この場合、応募ページを利用して、応募時に契約内容、注意事項等を公表し、応募の意思表示がこれらの契約等への承諾にも該当するようにして予め契約が成立するように、応募ページが構成されていてもよい。これにより、人の介在する余地を更に削減できるので、開発費等をより削減できる。

40

【 0 0 5 0 】

50

また、コンテンツによっては、そのままゲーム等のアミューズメントで利用できないものもあるため、アミューズメントシステム 1 には、更に、投稿されたコンテンツをアミューズメントに利用可能なように編集する編集手段が設けられていてもよい。例えば、このような編集手段として、音楽ゲームにおける操作すべき時期が記載されたシーケンスデータを生成するデータ生成システムが設けられていてもよい。データ生成システムは、音声データに基づいて、シーケンスデータを生成する周知の技術である。例えば、データ生成システム等の編集手段がサービス提供サイト上で提供され、これを利用してユーザにより投稿したコンテンツからシーケンスデータ等、アミューズメントで利用可能なデータが提供されてもよい。この場合、投稿されたコンテンツをより容易にアミューズメントで利用可能である。

10

【0051】

上述の形態では、アミューズメントとしてアミューズメント施設のゲーム機が利用されているが、このような形態に限定されない。家庭用のゲーム機により提供される各種ゲームがアミューズメントとして利用されてもよい。

【符号の説明】

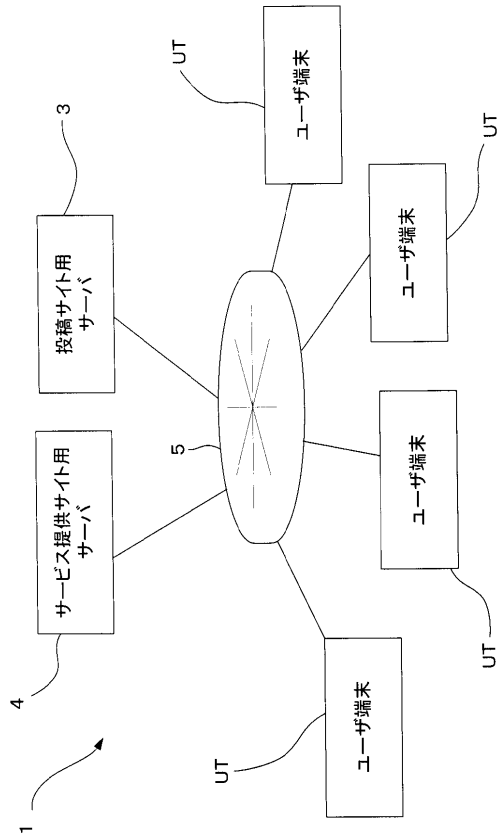
【0052】

- 1 アミューズメントシステム
- 3 投稿サイト用サーバ（投稿サイト提供サーバ）
- 4 サービス提供サイト用サーバ（サービスサイト提供サーバ）
- 5 ネットワーク
- 11 コンテンツ
- 13 投稿サイト
- 17 サービス提供サイト
- 10 サーバ記憶部（コンテンツ記憶手段）
- 15 サーバ記憶部（関連付けデータ記憶手段）
- 16 応募データ（関連付けデータ）
- SR コンテンツ再生領域（リンク部）
- TB 投票ボタン（投票部）
- BP 応募ページ（関係特定部）
- RP ランキング情報ページ（ランキング情報提供部）

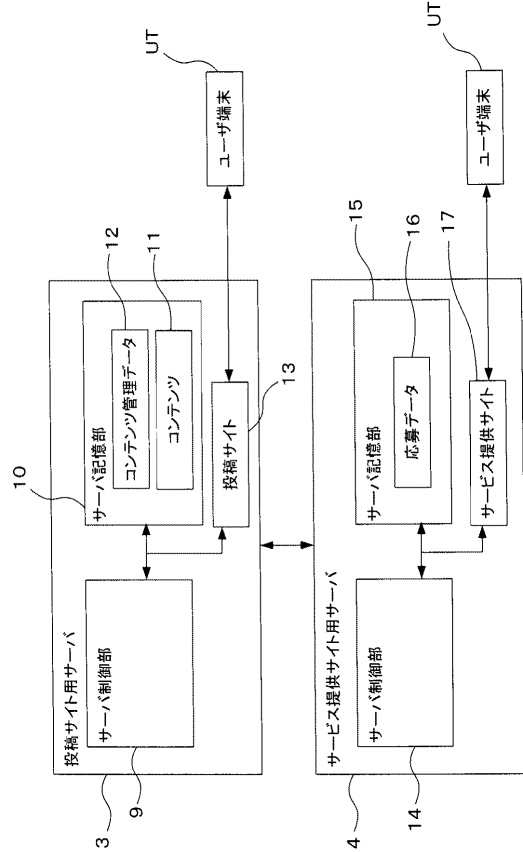
20

30

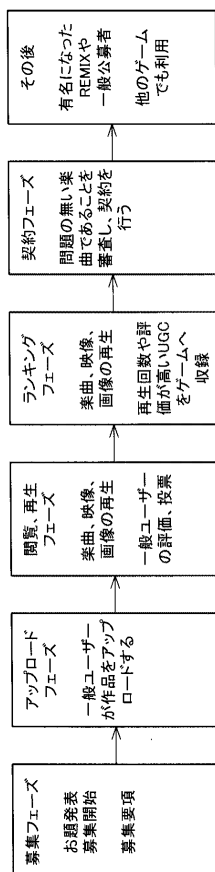
【図 1】



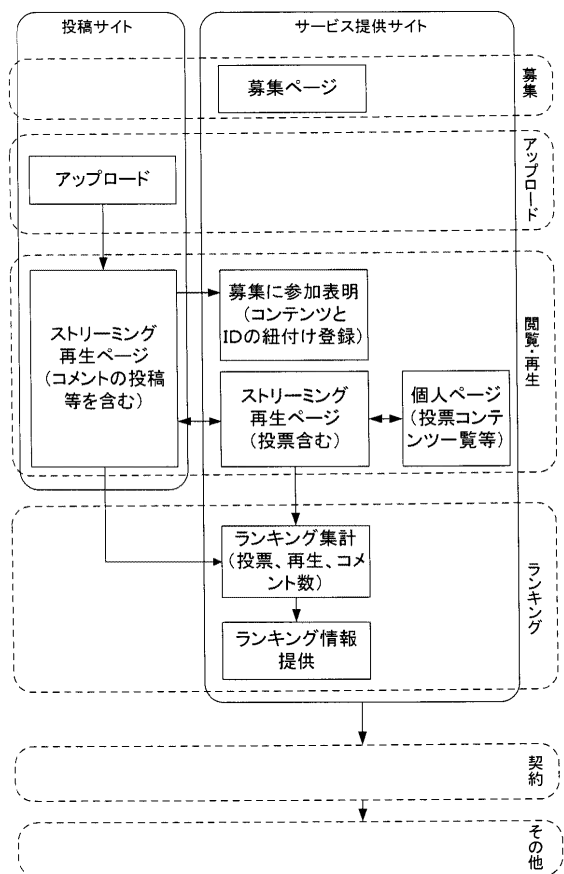
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

BP

↓

SOUND VOLTEX FLOOR **REMIX募集**

さくら

募集期間
2011.7.21 - 2011.8.31

募集要項 **User Remix**

さくら dartyandroids	さくら dartyandroids
12345pt	12345pt
再生 14,711 コメ 167 マイ 330	再生 12,345 コメ 154 マイ 302
投票する	投票する

【図 6】

SP

↓

SOUND VOLTEX FLOOR

楽曲ページ 現在ランキング 1位

ランキング1位ありがとうございます！
ジャケ絵を描いてください……。

登録タグ: さくら この発想はなかった 公式MAD

さくら
dartyandroids

12345pt

再生 14,711 コメ 167 マイ 330 投票する

dartyandroids MIX

000/123

コメント

とても良かったです。

すばらしいです。

応援ユーザー

SR

TB

【図 7】

RP

↓

SOUND VOLTEX FLOOR **ランキング**

残り2日 ランキング上位は
SOUND VOLTEX BOOTHでゲームになる

順位	ユーザー	スコア	再生	コメント	マイ	投票
1	さくら dartyandroids	12345pt	再生 14,711 コメ 167 マイ 330	投票する		
2	さくら dartyandroids	12016pt	再生 12,345 コメ 154 マイ 302	投票する		
3	さくら dartyandroids	11357pt	再生 12,461 コメ 117 マイ 248	投票する		

応援ユーザー

TB

SR

【図 8】

...

コメント2

コメント1

投稿者のログインID

コンテンツID

【図 9】

コンテンツID	コンテンツID	コンテンツID	コンテンツID	コンテンツID
...				

フロントページの続き

(72)発明者 石川 貴之

東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社コナミデジタルエンタテインメント内

審査官 貝塚 涼

(56)参考文献 特開2001-096061(JP,A)

特開2002-215173(JP,A)

特開2004-151918(JP,A)

Wi-Fiコネクションで遊べるソフトはこちら! 大合奏!バンドブラザーズDX,週刊ファミ通,日本,株式会社エンターブレイン,2008年10月31日,第23巻,第44号,第153頁

大合奏!バンドブラザーズDX 取扱説明書,日本,任天堂株式会社,2008年,p.48-49

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

G06Q 10/00 - 50/34