(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第4003482号
(P4003482)
(45)発行日　平成19年11月7日(2007.11.7)　(24)登録日　平成19年8月31日(2007.8.31)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 13/00 (2006.01)　A63F 13/00 M
A63F 13/00 A

請求項の数 14　(全 14 頁)

(21)出願番号　特願2002-53502(P2002-53502)
(22)出願日　平成14年2月28日(2002.2.28)
(65)公開番号　特開2003-251071(P2003-251071A)
(43)公開日　平成15年9月9日(2003.9.9)
審査請求日　平成16年9月7日(2004.9.7)

(73)特許権者　000002185
ソニー株式会社
東京都港区港南１丁目７番１号
(74)代理人　100094053
弁理士　佐藤　隆久
(72)発明者　佐古　曜一郎
東京都品川区北品川６丁目７番３５号　ソニー株式会社内
(72)発明者　古川　俊介
東京都品川区北品川６丁目７番３５号　ソニー株式会社内
(72)発明者　鳥山　充
東京都品川区北品川６丁目７番３５号　ソニー株式会社内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】コンテンツ処理装置およびその方法ならびにプログラム

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
少なくとも画像または音声として再生可能なコンテンツの再生処理および記録処理の少なくとも何れか一方を行う処理手段と、
少なくとも画像または音声として仮想のキャラクタを再生するための情報を記憶する記憶手段と、
上記処理手段において処理されるコンテンツに対応した、当該コンテンツの価格を示す情報を含む特定の情報に応じて、当該コンテンツに対応した仮想のキャラクタを少なくとも画像または音声として再生するためのキャラクタ情報を生成するキャラクタ情報生成手段と
を有し、
上記処理手段は、当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツとともに再生する処理、および、当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツに対応させて当該コンテンツとともに記録する処理の少なくとも何れか一方を行う
コンテンツ処理装置。
【請求項２】
上記記憶手段は、当該コンテンツ処理装置の使用者を識別するための識別情報を記憶しており、
上記キャラクタ情報生成手段は、上記記憶手段に記憶される上記識別情報に基づいて、

キャラクタの所有者を識別するための識別情報を含んだキャラクタ情報を生成する、
請求項１に記載のコンテンツ処理装置。
【請求項３】
上記キャラクタ情報生成手段が生成する上記コンテンツに対応した特定の情報は、上記処理手段において処理されるコンテンツに対応する、当該コンテンツの種類を示す情報を含む、
請求項１または２に記載のコンテンツ処理装置。
【請求項４】
上記キャラクタ情報生成手段が生成する上記コンテンツに対応した特定の情報は、上記処理手段において処理されるコンテンツに対応する、当該コンテンツが複製された回数を示す情報を含む、
請求項１乃至３の何れか１つに記載のコンテンツ処理装置。
【請求項５】
上記キャラクタ情報生成手段が生成する上記コンテンツに対応した特定の情報は、上記処理手段において処理されるコンテンツに、特定の識別情報とは異なる識別情報を含んだキャラクタ情報が対応する場合、当該対応するキャラクタ情報に含まれるキャラクタの種類、性質、または状態を示す情報を含む、
請求項２乃至４の何れか１つに記載のコンテンツ処理装置。
【請求項６】
上記キャラクタ情報生成手段が生成する上記コンテンツに対応した特定の情報は、上記処理手段において処理されるコンテンツに、特定の識別情報とは異なる識別情報を含んだキャラクタ情報が対応する場合、当該キャラクタ情報のキャラクタが発するメッセージの情報に応じた、所定の返答メッセージの情報を含む、
請求項２乃至４の何れか１つに記載のコンテンツ処理装置。
【請求項７】
上記処理手段は、再生するコンテンツに特定の識別情報とは異なる識別情報を含んだキャラクタ情報が対応する場合、上記キャラクタ情報生成手段において生成されたキャラクタ情報とともに、当該対応するキャラクタ情報を再生する、
請求項５または６に記載のコンテンツ処理装置。
【請求項８】
上記キャラクタ情報生成手段が生成する上記コンテンツに対応した特定の情報は、上記処理手段におけるそれぞれのコンテンツの再生回数を示す情報を含み、
上記キャラクタ情報生成手段は、上記処理手段においてコンテンツが再生されるたびに当該コンテンツに対応するキャラクタ情報に含まれる上記再生回数の情報を更新するとともに、当該更新した再生回数の情報に応じてキャラクタの画像および／または音声が変化するようにキャラクタ情報を生成する、
請求項１乃至７の何れか１つに記載のコンテンツ処理装置。
【請求項９】
他のコンテンツ処理装置、または当該他のコンテンツ処理装置にコンテンツを供給するコンテンツ供給装置の少なくとも一方との間で、コンテンツおよびキャラクタ情報を交換する通信手段を含む、
請求項１乃至８の何れか１つに記載のコンテンツ処理装置。
【請求項１０】
上記処理手段の制御に応じて、少なくとも画像または音声としてコンテンツおよびキャラクタ情報を再生する再生手段と、
上記処理手段の制御に応じて、上記処理手段から供給されるコンテンツおよびキャラクタ情報を記録する記録手段と
を有する請求項１乃至９の何れか１つに記載のコンテンツ処理装置。
【請求項１１】
少なくとも画像または音声として再生可能なコンテンツの再生処理および記録処理の少

なくとも何れか一方を行う処理手段がコンテンツを処理する方法であって、
処理されるコンテンツに対応した、当該コンテンツの価格を示す情報を含む特定の情報に応じて、当該コンテンツに対応した仮想のキャラクタを少なくとも画像または音声として再生するためのキャラクタ情報を生成し、
当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツとともに再生する処理、および、当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツに対応させて当該コンテンツとともに記録する処理の少なくとも何れか一方を行う
コンテンツ処理方法。
【請求項１２】
少なくとも画像または音声として再生可能なコンテンツの再生処理および記録処理の少なくとも何れか一方を行うコンテンツ処理装置に備わるコンピュータが実行するプログラムであって、
処理されるコンテンツに対応した、当該コンテンツの価格を示す情報を含む特定の情報に応じて、当該コンテンツに対応した仮想のキャラクタを少なくとも画像または音声として再生するためのキャラクタ情報を生成するステップと、
当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツとともに再生する処理、および、当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツに対応させて当該コンテンツとともに記録する処理の少なくとも何れか一方を行うステップと
を有するプログラム。
【請求項１３】
少なくとも画像または音声として再生可能なコンテンツの再生処理および記録処理の少なくとも何れか一方を行う処理手段と、
少なくとも画像または音声として仮想のキャラクタを再生するための情報を記憶する記憶手段と、
時間情報を生成する時間情報生成手段と、
上記時間情報生成手段が生成した時間情報に応じて、当該コンテンツに対応した仮想のキャラクタを少なくとも画像または音声として再生するためのキャラクタ情報を生成するキャラクタ情報生成手段と
を有し、
上記処理手段は、当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツとともに再生する処理、および、当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツに対応させて当該コンテンツとともに記録する処理の少なくとも何れか一方を行う
コンテンツ処理装置。
【請求項１４】
少なくとも画像または音声として再生可能なコンテンツの再生処理および記録処理の少なくとも何れか一方を行う処理手段と、
少なくとも画像または音声として仮想のキャラクタを再生するための情報を記憶する記憶手段と、
地理的な位置の情報を生成する位置情報生成手段と、
上記位置情報生成手段が生成した位置情報に応じて、当該コンテンツに対応した仮想のキャラクタを少なくとも画像または音声として再生するためのキャラクタ情報を生成するキャラクタ情報生成手段と
を有し、
上記処理手段は、当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツとともに再生する処理、および、当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツに対応させて当該コンテンツとともに記録する処理の少なくとも何れか一方を行う
コンテンツ処理装置。

【発明の詳細な説明】
【０００１】
【発明の属する技術分野】
本発明は、音楽や映像などのコンテンツを記録または再生するコンテンツ処理装置およびその方法ならびプログラムに関するものである。
【０００２】
【従来の技術】
仮想のキャラクタを育成してその成長過程を楽しむキャラクタ育成ゲームが、近年様々な形で具体化されている。例えば、液晶パネル上に表示されるキャラクタに餌を与えたり、運動を行わせたりするなどの飼育作業を反復することによってキャラクタを育成する携帯型のゲーム機や、育成するキャラクタとの対話が可能なパーソナルコンピュータのアプリケーションソフトなどがある。
【０００３】
また、例えば「特開平１１－２３１８８０号公報」では、カラオケなどの楽曲コンテンツを情報配信装置から情報端末装置へダウンロードした履歴に応じて、このダウンロードされた楽曲とともに情報端末装置において再生されるキャラクタ画像が育成される情報配信システムが開示されている。
【０００４】
【発明が解決しようとする課題】
しかしながら、上述した携帯型ゲーム機のブームが一過性であったことからも分かるように、ユーザが「キャラクタの育成」に熱中する期間はそれほど長いものではなく、これらのゲームはユーザに飽きられやすい問題がある。したがって、「キャラクタの育成」という要素に加えて、ユーザを容易に飽きさせない仕組みが望まれる。
【０００５】
また、上述した情報配信システムでは、楽曲の演奏にキャラクタの育成という別のゲーム的要素を加えることによって娯楽性を高めているが、このシステムにおいて育成されるキャラクタは、楽曲がダウンロードされる情報端末装置に付属したものであり、同一の情報端末装置で楽曲の演奏を楽しむユーザは、キャラクタの情報を初期化しない限り、同じキャラクタの育成にしか関わることができない。したがって、育成中のキャラクタに飽きてしまった場合に面白味が低下してしまう問題がある。
【０００６】
本発明はかかる事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、ユーザがキャラクタの育成を楽しめるとともに、その娯楽性を高めてユーザを容易に飽きさせないコンテンツ処理装置とその方法、ならびにそのようなコンテンツ処理装置のプログラムを提供することにある。
【０００７】
【課題を解決するための手段】
上記の目的を達成するため、本発明の第１の観点に係るコンテンツ処理装置は、少なくとも画像または音声として再生可能なコンテンツの再生処理および記録処理の少なくとも何れか一方を行う処理手段と、少なくとも画像または音声として仮想のキャラクタを再生するための情報を記憶する記憶手段と、上記処理手段において処理されるコンテンツに対応した、当該コンテンツの価格を示す情報を含む特定の情報に応じて、当該コンテンツに対応した仮想のキャラクタを少なくとも画像または音声として再生するためのキャラクタ情報を生成するキャラクタ情報生成手段とを有し、上記処理手段は、当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツとともに再生する処理、および、当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツに対応させて当該コンテンツとともに記録する処理の少なくとも何れか一方を行う。
なお、本明細書中でいうコンテンツは、例えば音楽情報や動画情報、書籍情報、ゲームのプログラムなど、その提供者からユーザへ提供され、ユーザによって利用される際の単位となる一連の情報を広く一般に指すものである。

【０００８】
本発明の第２の観点のコンテンツ処理方法は、少なくとも画像または音声として再生可能なコンテンツの再生処理および記録処理の少なくとも何れか一方を行う処理手段がコンテンツを処理する方法であって、処理されるコンテンツに対応した、当該コンテンツの価格を示す情報を含む特定の情報に応じて、当該コンテンツに対応した仮想のキャラクタを少なくとも画像または音声として再生するためのキャラクタ情報を生成し、当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツとともに再生する処理、および、当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツに対応させて当該コンテンツとともに記録する処理の少なくとも何れか一方を行う。
【０００９】
本発明の第３の観点のプログラムは、少なくとも画像または音声として再生可能なコンテンツの再生処理および記録処理の少なくとも何れか一方を行うコンテンツ処理装置に備わるコンピュータが実行するプログラムであって、処理されるコンテンツに対応した、当該コンテンツの価格を示す情報を含む特定の情報に応じて、当該コンテンツに対応した仮想のキャラクタを少なくとも画像または音声として再生するためのキャラクタ情報を生成するステップと、当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツとともに再生する処理、および、当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツに対応させて当該コンテンツとともに記録する処理の少なくとも何れか一方を行うステップとを有する。
【００１０】
本発明の第４の観点のコンテンツ処理装置は、少なくとも画像または音声として再生可能なコンテンツの再生処理および記録処理の少なくとも何れか一方を行う処理手段と、少なくとも画像または音声として仮想のキャラクタを再生するための情報を記憶する記憶手段と、時間情報を生成する時間情報生成手段と、上記時間情報生成手段が生成した時間情報に応じて、当該コンテンツに対応した仮想のキャラクタを少なくとも画像または音声として再生するためのキャラクタ情報を生成するキャラクタ情報生成手段と、を有し、上記処理手段は、当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツとともに再生する処理、および、当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツに対応させて当該コンテンツとともに記録する処理の少なくとも何れか一方を行う。
【００１１】
本発明の第５の観点のコンテンツ処理装置は、少なくとも画像または音声として再生可能なコンテンツの再生処理および記録処理の少なくとも何れか一方を行う処理手段と、少なくとも画像または音声として仮想のキャラクタを再生するための情報を記憶する記憶手段と、地理的な位置の情報を生成する位置情報生成手段と、上記位置情報生成手段が生成した位置情報に応じて、当該コンテンツに対応した仮想のキャラクタを少なくとも画像または音声として再生するためのキャラクタ情報を生成するキャラクタ情報生成手段とを有し、上記処理手段は、当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツとともに再生する処理、および、当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を当該コンテンツに対応させて当該コンテンツとともに記録する処理の少なくとも何れか一方を行う。
【００１２】
【発明の実施の形態】
本発明の実施形態に係るコンテンツ処理装置の３つの構成例について、それぞれ図面を参照して説明する。
（第１の構成例）
図１は、本発明の実施形態に係るコンテンツ処理装置の第１の構成例を示す概略的なブロック図である。
図１のコンテンツ処理装置１００は、処理部１、記録部２、再生部３、ユーザインターフェース部４、キャラクタ情報生成部５、およびキャラクタメモリ６を有する。

【００１３】
処理部１は、ユーザインターフェース部４から入力されるユーザの指示に応じて、コンテンツの再生処理または記録処理を行う。
【００１４】
コンテンツの再生処理が行われる場合、記録部２に記録されたコンテンツから、ユーザの指示に応じて選択したコンテンツを読み出し、これを再生部３において再生させる。このとき、後述するキャラクタ情報生成部５において、このコンテンツに対応して生成されるキャラクタ情報も、コンテンツとともに再生させる。
例えば、再生部３においてコンテンツおよびキャラクタが画像として再生される場合に、コンテンツとキャラクタとを同一の画面上で重ねて表示させても良いし、コンテンツの再生前や再生後にキャラクタを登場させても良い。再生部３が複数のディスプレイ装置を含む場合には、異なる画面上にコンテンツとキャラクタをそれぞれ独立して表示させても良い。
【００１５】
また、コンテンツの記録処理が行われる場合、当該コンテンツに対応して生成されたキャラクタ情報を、このコンテンツに付随させて記録部２に記録させる。例えば、コンテンツのデータとキャラクタ情報のデータとを同一のファイルに結合して記録させても良いし、あるいは、それぞれ別のファイルとして記録させても良い。
【００１６】
記録部２は、処理部１の書き込み制御に応じて、処理部１から供給されるコンテンツおよびキャラクタ情報を記録するとともに、処理部１の読み出し制御に応じて、記録されたコンテンツを処理部１に出力する。
例えば、ハードディスク装置のような固定型の記憶装置を用いて構成しても良いし、あるいは、光磁気ディスクやＩＣカードのようなリムーバブルの記録媒体とその読み取り装置および書き込み装置を用いて構成しても良い。
【００１７】
再生部３は、処理部１の制御に応じて、コンテンツおよびキャラクタ情報を再生する。
例えば、画像情報を再生するディスプレイ装置や、音声情報を再生するスピーカなどを含んでおり、コンテンツおよびキャラクタ情報に応じた画像や音声を、これらの装置で再生する。
【００１８】
ユーザインターフェース部４は、例えばスイッチやボタン、マウスやキーボード、マイクなどの入力装置を含んでおり、これらの入力装置に対する所定の操作によってユーザから与えられる指示を処理部１へ伝える。また、ディスプレイ装置やランプ、スピーカなどの出力装置によって、処理部１の処理結果をユーザに出力しても良い。
【００１９】
キャラクタ情報生成部５は、処理部１において記録または再生されるコンテンツに付随した特定の情報に応じて、キャラクタ情報を生成する。
キャラクタ情報には、コンテンツに対応した仮想のキャラクタの画像や音声などを再生部３において再生させるための情報が含まれる。
【００２０】
コンテンツに付随した特定の情報が、当該コンテンツの価格に関する情報の場合には、この価格の情報に応じてキャラクタ情報を生成しても良い。
例えば、コンテンツの価格が所定の価格に達したか否かをこの価格の情報に応じて判定し、その判定結果に応じたキャラクタ情報を生成する。コンテンツの価格が一定水準を越えている場合に、キャラクタの衣装をドレスにするようなキャラクタ情報を生成しても良い。
【００２１】
また、コンテンツに付随した当該コンテンツの種類に関する情報に応じて、キャラクタ情報を生成しても良い。

例えば、コンテンツの種類が所定の種類の何れに該当するかをこの種類の情報に応じて判定し、その判定結果に応じたキャラクタ情報を生成する。
音楽コンテンツを例として説明すると、音楽コンテンツに付随する音楽ジャンルの情報（またはそれに関連する情報）から、その音楽コンテンツのジャンルがあらかじめ定めたジャンル（ロック、ジャズ、演歌、クラッシックなど）の何れに該当するかを判定し、この判定結果に応じたキャラクタ情報を生成する。例えば、コンテンツが演歌であると判定された場合に、キャラクタの衣装を着物にするようなキャラクタ情報を生成する。

【００２２】

また、コンテンツに付随した当該コンテンツの過去のコピー回数に関する情報に応じて、キャラクタ情報を生成しても良い。
例えば、コンテンツのコピー回数が所定回数に達しているか否かをこのコピー回数の情報に応じて判定し、その判定結果に応じて、キャラクタ情報を生成する。コピー回数が一定水準を越えている場合に、キャラクタを双子にするようなキャラクタ情報を生成しても良い。

【００２３】

また、コンテンツに付随した、以前に生成されたキャラクタ情報に応じて、キャラクタ情報を新たに生成しても良い。
例えば、価格や種類のように変化しない属性に関してはキャラクタ情報を変化させず、コンテンツのコピー回数や再生回数のように変化する属性に関しては、これに応じてキャラクタ情報を更新する。キャラクタ情報に含まれるコンテンツの再生回数やコピー回数に関する情報を、コンテンツが再生またはコピーされるたびに更新し、その再生回数やコピー回数が所定回数に達した場合に、キャラクタの画像や音声を変化させるようなキャラクタ情報を生成しても良い。

【００２４】

また、キャラクタ情報生成部５は、その生成するキャラクタ情報に、キャラクタの所有者を識別するための識別情報を含めても良い。識別情報をコンテンツに付随させることにより、例えば不正にコピーされたコンテンツが発見された場合、そのキャラクタ情報に含まれる識別情報を調べることによって、不正コピーを行ったキャラクタの所有者を特定することができる。

【００２５】

また、コンテンツに付随したキャラクタ情報に他者の識別情報が含まれている場合には、その他者のキャラクタ情報に応じて自らのキャラクタ情報を生成しても良い。
例えば、キャラクタ情報に含まれる識別情報が自らの識別情報と一致しているか否かを判定し、一致していない場合に、そのキャラクタ情報に含まれるキャラクタの種類や、性質、状態などに関する情報に応じて、自らのキャラクタ情報を新たに生成する。他者のキャラクタが子供の場合に、自らのキャラクタも同年代の子供になるようなキャラクタ情報を生成しても良い。

【００２６】

また、他者の識別情報を含んだキャラクタ情報に、そのキャラクタが発するメッセージの情報が含まれている場合、自らのキャラクタがそのメッセージに対して返答するようなキャラクタ情報を生成しても良い。例えば、他者のキャラクタが「歳はいくつ？」というメッセージを発している場合に、自らのキャラクタが「５歳」と返答するようなキャラクタ情報を生成しても良い。
以上が、キャラクタ情報生成部５の説明である。

【００２７】

キャラクタメモリ６は、キャラクタが成長、変化していく上で必要な情報を格納しており、キャラクタ情報生成部６においてキャラクタ情報が生成される際に、このキャラクタメモリ６に格納される情報が随時読み出されて使用される。例えば、再生部３においてキャラクタの画像や音声などを再生するために必要な情報を格納する。また、これに加えて、コンテンツ処理装置のユーザを識別するための上述した識別情報を格納しても良い。

キャラクタメモリ６は、例えば、ハードディスク装置のような固定型の記憶装置を用いて構成しても良いし、あるいは、光磁気ディスクやＩＣカードのようなリムーバブルの記録媒体とその読み取り装置を用いて構成しても良い。

【００２８】

ここで、上述した構成を有する図１のコンテンツ処理装置１００の動作について説明する。

図２は、図１のコンテンツ処理装置１００におけるコンテンツ処理の一例について説明するためのフローチャートである。

【００２９】

ステップＳＴ１：

処理部１に、処理対象となるコンテンツが入力される。図１の例では、ユーザインターフェース部４から入力されるユーザの指示に応じて、記録部２に格納されているコンテンツから処理対象となるコンテンツが選択され、処理部１に読み出される。

【００３０】

ステップＳＴ２：

入力されたコンテンツに付随する特定の情報Ｓ１に応じて、キャラクタ情報Ｓ５が生成される。

すなわち、コンテンツの価格や、種類、コピー回数、再生回数などに関する情報に応じて、キャラクタメモリ６からキャラクタの画像や音声の情報（例えば、キャラクタの顔や衣装、声、メッセージなどの情報）が読み出されて処理され、キャラクタ情報が生成される。

また、キャラクタ情報に他者の識別情報が含まれている場合には、その他者のキャラクタ情報に応じて自らのキャラクタ情報が生成される。

【００３１】

図３は、このキャラクタ情報生成ステップＳＴ２の更に詳細な処理の一例について説明するためのフローチャートである。

図３のフローチャートによれば、まず入力されたコンテンツに、以前生成されたキャラクタ情報が付随しているか否かが判定される（ステップＳＴ２１）。付随していない場合には、新たなキャラクタ情報が生成される（ステップＳＴ２２）。

また、入力されたコンテンツにキャラクタ情報が付随している場合、次に、そのキャラクタ情報に自らの識別情報が含まれているか否かが判定され（ステップＳＴ２３）、他者の識別情報が含まれている場合には、その他者のキャラクタ情報におけるキャラクタの種類や、性質、状態などに関する情報に応じて、自らのキャラクタ情報が新たに生成される（ステップＳＴ２４）。

さらに、入力されたコンテンツに付随したキャラクタ情報に自らの識別情報が含まれている場合には、必要に応じて、そのキャラクタ情報を更新する（ステップＳＴ２５）。例えば、コンテンツの再生回数やコピー回数が所定回数に達した場合などにおいて、キャラクタ情報を更新する。

【００３２】

ステップＳＴ３：

入力されたコンテンツと、これに対応して生成されたキャラクタ情報とに対する記録処理または再生処理が行われる。

すなわち、コンテンツの記録処理においては、更新または新たに生成されたキャラクタ情報が、コンテンツに付随して記録部２に記録される。

コンテンツの再生処理においては、更新または新たに生成されたキャラクタ情報や、記録部２からコンテンツに付随して読み出されたキャラクタ情報が、コンテンツとともに再生される。

【００３３】

以上説明したように、図１のコンテンツ処理装置１００によれば、コンテンツを再生する通常の楽しみ方に、コンテンツに付随したキャラクタを育成するゲーム的要素が新しく加

わるので、コンテンツ処理に対するユーザの娯楽性を高めることができる。
【００３４】
また、育成されるキャラクタは、コンテンツ処理装置に付随したキャラクタではなく、コンテンツとともに移動し成長するキャラクタであるので、異なるコンテンツを再生するたびに、育成状態の異なるキャラクタを楽しむ機会をユーザに与えることができる。このため、１つのキャラクタだけを育成する場合に比べてキャラクタの育成を飽き難くすることができる。
【００３５】
また、キャラクタ情報にキャラクタ所有者の識別情報を含めることにより、コンテンツを不正にコピーしたユーザの追跡が可能になるので、コンテンツの著作権侵害を抑止することができる。
【００３６】
また、他者のキャラクタ情報に応じて自らのキャラクタ情報が新たに生成される場合に、自らのキャラクタだけを再生させても良いが、そのパートナーとして他者のキャラクタもともに表示させれば、あたかもキャラクタ同士がコミュニケーションを行っているような感覚をユーザに与えることができる。
例えば、他者のキャラクタが先生タイプの場合に、これに応じて自らのキャラクタを生徒タイプに設定し、これを先生タイプのキャラクタとともに表示させる。
また、例えば、他者のキャラクタが「いくら？」というメッセージを発している場合に、これに応じて「あげる」というメッセージを発する自らのキャラクタを、他者のキャラクタとともに表示させる。
このように、再生部３において再生される仮想的なキャラクタを通じて、コンテンツの記録・再生を行う他のユーザとのコミュニケーションを図ることが可能になるので、ユーザの娯楽性を更に高めることができる。
【００３７】
（第２の構成例）
次に、コンテンツ処理装置の第２の構成例について、図４および図５を参照して説明する。
第２の構成例では、時間情報や位置情報に応じてキャラクタ情報が生成される。
【００３８】
図４は、本発明の実施形態に係るコンテンツ処理装置の第２の構成例を示す概略的なブロック図である。
図４に示すコンテンツ処理装置１０１は、処理部１、記録部２、再生部３、ユーザインターフェース部４、キャラクタ情報生成部５ａ、キャラクタメモリ６、時間情報生成部７、および位置情報生成部８を有し、図４と図１の同一符号は同一の構成要素を示す。
【００３９】
時間情報生成部７は、例えば時刻に関する情報や、１日の時間帯に関する情報（午前、午後など）、曜日に関する情報、月に関する情報、季節に関する情報など、時間に関する情報を生成する。
位置情報生成部８は、コンテンツ処理装置１０１の地理上の位置に関する情報を生成する。例えば、静止衛星などからの信号に応じて地理上の位置を測定するＧＰＳ（global positioning system）の仕組みを利用して、位置情報を生成しても良い。
【００４０】
キャラクタ情報生成部５ａは、図１における上述したキャラクタ情報生成部５と同様な機能に加えて、時間情報生成部７において生成される時間情報や、位置情報生成部８において生成される位置情報に応じて、キャラクタ情報を生成する機能を有する。
【００４１】
例えば、コンテンツが夏の夜に処理される場合に、キャラクタに浴衣を着せるキャラクタ情報が生成される。
また、コンテンツがハワイで処理される場合に、キャラクタにアロハシャツを着せるキャ

ラクタ情報が生成される。

【００４２】

また、コンテンツの再生処理が行われる場合、その再生中に、時間情報や位置情報に応じてキャラクタの態様を変化させても良い。

図５は、図４のコンテンツ処理装置１０１におけるコンテンツ再生処理の一例について説明するためのフローチャートであり、図２におけるステップＳＴ３の処理の詳細例を示すものである。

【００４３】

図５のフローチャートに示すコンテンツ再生処理によれば、コンテンツの再生が開始された後（ステップＳＴ３１）、時間情報生成部７の時間情報によって示された時刻が所定の時刻に達しているか否かが判定され（ステップＳＴ３２）、この所定時刻に達している場合には、この所定時刻に応じて再生中のキャラクタ情報が変更される（ステップＳＴ３３）。たとえば、再生を行っている時刻が夜中の１２時に達した場合、キャラクタの衣装がパジャマに変更される。

【００４４】

次に、位置情報生成部８の位置情報により示されたコンテンツ処理装置１０１の所在地域に変更が生じたか否かが判定され（ステップＳＴ３４）、変更が生じた場合には、変更先の地域に応じてキャラクタ情報も変更される（ステップＳＴ３５）。たとえば、プロ野球に関するコンテンツを再生中のコンテンツ処理装置１０１がある地域から別の地域へ移動した場合、キャラクタに被せる野球帽のマークが、各地域のプロ野球チームに合わせて変更される。

【００４５】

上述した時間情報の判定（ステップＳＴ３２）および所在地の判定（ステップＳＴ３４）が行われた後、コンテンツの再生が終了点に達しているか否か、および、ユーザインターフェース部４においてコンテンツの再生終了が指示されているか否かが判定される（ステップＳＴ３６）。コンテンツの再生終了が判定された場合には、再生処理が終了され（ステップＳＴ３７）、コンテンツの再生続行が判定された場合には、ステップＳＴ３２に処理が再び戻される。

【００４６】

上述した構成を有する図４のコンテンツ処理装置１０１によれば、図１と同等の効果を奏することが可能であるとともに、コンテンツが処理される時間や場所に応じてキャラクタ情報を変化させることができるので、キャラクタの育成パターンに多様なバリエーションが与えられ、ユーザの娯楽性を更に高めることができる。

【００４７】

（第３の構成例）

次に、コンテンツ処理装置の第３の構成例について、図６を参照して説明する。

図６は、本発明の実施形態に係るコンテンツ処理装置の第３の構成例を示す概略的なブロック図である。

図６に示すコンテンツ処理装置１０２は、処理部１ａ、記録部２、再生部３、ユーザインターフェース部４、キャラクタ情報生成部５、キャラクタメモリ６、および通信部９を有し、図６と図１の同一符号は同一の構成要素を示す。

【００４８】

通信部９は、他のコンテンツ処理装置や、これらのコンテンツ処理装置にコンテンツを供給するコンテンツ供給サーバとの間で、コンテンツおよびキャラクタ情報を交換する処理を行う。通信方式は任意であり、例えば、有線または無線の何れの通信方式でも良い。また、インターネットなどのネットワークを介した通信でも良い。

【００４９】

処理部１ａは、図１における上述した処理部１と同様な機能に加えて、ユーザインターフェース部４に入力されるユーザの指示に応じて、記録部２に記録されているコンテンツの中から所望のコンテンツを選択し、この選択したコンテンツを、通信部９から、他のコン

テンツ処理装置や、これらのコンテンツ処理装置にコンテンツを供給するコンテンツ供給サーバに宛てて送信させる処理を行う。
また、通信部９を制御して、他のコンテンツ処理装置やコンテンツ供給装置にアクセスし、これらの装置に保持されたコンテンツを処理対象のコンテンツとしてダウンロードする処理や、他のコンテンツ処理装置やコンテンツ供給装置からのダウンロード要求に応じて、記録部２に記録されたコンテンツをこれらの装置に提供する処理を行っても良い。
【００５０】
上述した構成を有する図６のコンテンツ処理装置１０２によれば、図１と同等の効果を奏することが可能であるとともに、他のコンテンツ処理装置やコンテンツ供給サーバとの間でコンテンツの交換・共有が可能になる。これにより、他のユーザと共同してキャラクタを育成したり、キャラクタの交換を行ったりすることが可能になるなど、ユーザの娯楽性を更に向上させることができる。
【００５１】
なお、本発明は上述した実施形態に限定されず、種々の改変が可能である。
【００５２】
例えば、上述した各実施形態において例として示したコンテンツ処理装置における構成の一部または全部を、プログラムに応じて処理を実行するコンピュータなどの処理装置によって実現することも可能である。このプログラムは、ハードディスクや半導体メモリなどの記憶装置、あるいはフロッピー（登録商標）ディスクや光磁気ディスクなどの記録媒体に格納させておき、これを処理装置に随時読み取らせて処理を実行させても良い。また、有線や無線の通信手段によって通信可能なサーバ装置にプログラムを格納させておき、これを処理装置に随時ダウンロードさせて処理を実行させても良い。
【００５３】
コンテンツに付随して記録部２に記録されるキャラクタ情報には、キャラクタの再生に用いられる直接的な情報（例えばキャラクタの画像情報や音声情報など）を含めても良いし、あるいは、これらの直接的な情報を含めず、その代わりに、キャラクタの再生態様を指定する間接的な情報（例えばキャラクタの各パターンに対応付けられた番号の情報など）を含めても良い。後者の場合、キャラクタ情報のデータ量が画像情報や音声情報を含む場合に比べて削減されるので、記録部２の記録容量を節約することができる。
【００５４】
【発明の効果】
本発明によれば、通常のコンテンツ処理に加えて、キャラクタ育成ゲームの楽しみをユーザに与えることができる。また、育成されるキャラクタがコンテンツに付随するため、コンテンツごとに育成状態の異なったキャラクタを楽しむ機会をユーザに与えることができる。
コンテンツに付随させるキャラクタ情報に、キャラクタの所有者を識別する識別情報を含めることにより、コンテンツの不正コピーの抑止効果を高めることができる。
他者が所有するキャラクタ情報に応じて自らのキャラクタ情報を生成することにより、キャラクタを通じて他者とのコミュニケーションを楽しむ機会をユーザに与えることができる。
【図面の簡単な説明】
【図１】本発明の実施形態に係るコンテンツ処理装置の第１の構成例を示す概略的なブロック図である。
【図２】図１のコンテンツ処理装置におけるコンテンツ処理の一例について説明するためのフローチャートである。
【図３】図２のフローチャートにおけるキャラクタ情報の生成処理の一例について説明するためのフローチャートである。
【図４】本発明の実施形態に係るコンテンツ処理装置の第２の構成例を示す概略的なブロック図である。
【図５】図４のコンテンツ処理装置におけるコンテンツの再生処理の一例について説明す

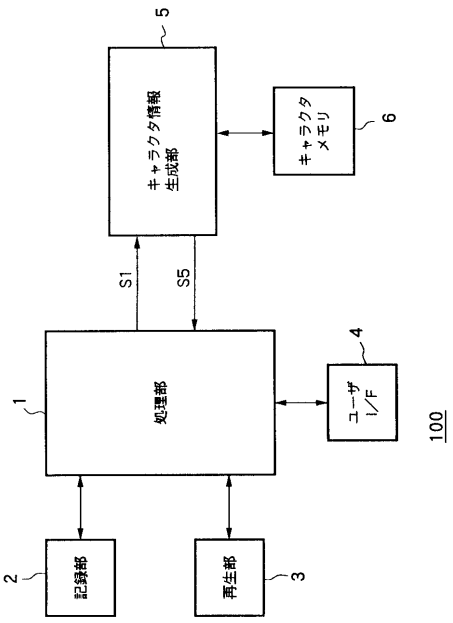
るためのフローチャートである。

【図６】本発明の実施形態に係るコンテンツ処理装置の第３の構成例を示す概略的なブロック図である。

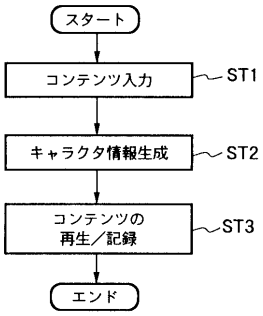
【符号の説明】

１，１ａ…処理部、２…記録部、３…再生部、４…ユーザインターフェース部、５，５ａ…キャラクタ情報生成部、６…キャラクタメモリ、７…時間情報生成部、８…位置情報生成部、９…通信部。

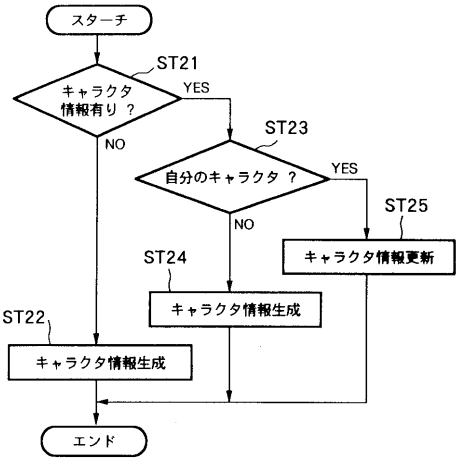
【図１】



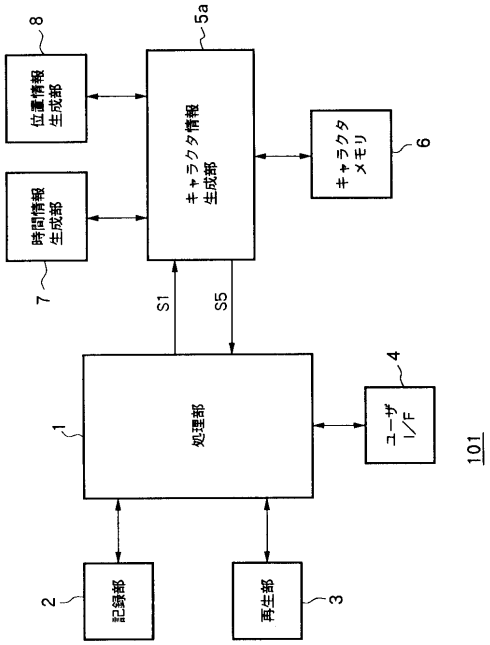
【図２】



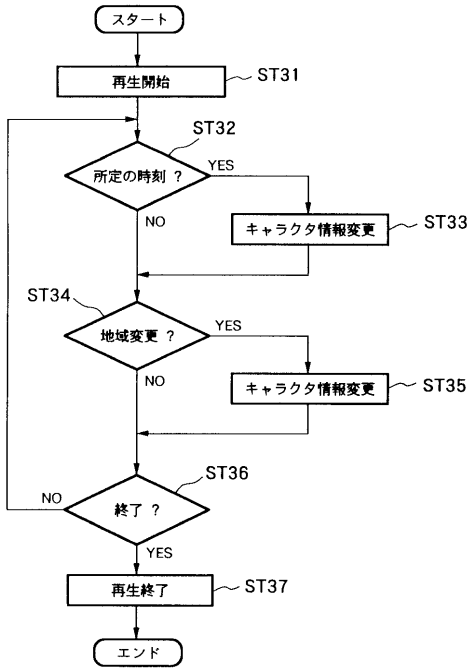
【図３】


スタート
ST21
キャラクタ情報有り ？
YES
NO
ST23
自分のキャラクタ ？
YES
NO
ST25
キャラクタ情報更新
ST24
キャラクタ情報生成
ST22
キャラクタ情報生成
エンド

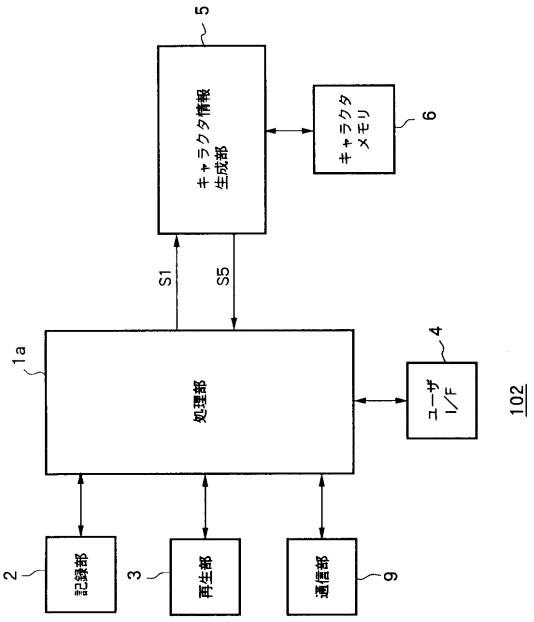
【図４】


8
位置情報生成部
5a
キャラクタ情報生成部
6
キャラクタメモリ
7
時間情報生成部
S1
S5
1
処理部
4
ユーザI/F
101
2
記録部
3
再生部

【図５】


スタート
再生開始
ST31
ST32
所定の時刻 ？
YES
NO
キャラクタ情報変更
ST33
ST34
地域変更 ？
YES
NO
キャラクタ情報変更
ST35
ST36
NO
終了 ？
YES
再生終了
ST37
エンド

【図６】


5
キャラクタ情報生成部
6
キャラクタメモリ
S1
S5
1a
処理部
4
ユーザI/F
102
2
記録部
3
再生部
9
通信部

フロントページの続き

(72)発明者　内海　祥雅
東京都品川区北品川６丁目７番３５号　ソニー株式会社内
(72)発明者　木島　薫
東京都品川区北品川６丁目７番３５号　ソニー株式会社内
(72)発明者　櫻井　和子
東京都品川区北品川６丁目７番３５号　ソニー株式会社内
(72)発明者　木原　隆
東京都品川区東五反田２丁目２０番４号　ソニー・ヒューマンキャピタル株式会社内
(72)発明者　猪口　達也
東京都品川区北品川６丁目７番３５号　ソニー株式会社内

審査官　荒井　隆一

(56)参考文献　特開平０４－０２６４３２（ＪＰ，Ａ）
特開平０６－２７７３６５（ＪＰ，Ａ）
特開平０９－１１４３７０（ＪＰ，Ａ）
特開２００１－０３８０４２（ＪＰ，Ａ）
特開２００１－１９８３５８（ＪＰ，Ａ）
特開平１１－２３１８８０（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
A63F　9/24
A63F　13/00-13/12
G06Q　10/00-90/00
G10K　15/04