

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第6997402号  
(P6997402)

(45)発行日 令和4年1月17日(2022.1.17)

(24)登録日 令和3年12月21日(2021.12.21)

(51)国際特許分類	F I
A 6 3 F 13/48 (2014.01)	A 6 3 F 13/48
H 0 4 N 21/482 (2011.01)	H 0 4 N 21/482
A 6 3 F 13/85 (2014.01)	A 6 3 F 13/85
A 6 3 F 13/79 (2014.01)	A 6 3 F 13/79
A 6 3 F 13/69 (2014.01)	A 6 3 F 13/69

請求項の数 5 (全11頁)

(21)出願番号	特願2020-207797(P2020-207797)	(73)特許権者	500033117 株式会社ミクシィ
(22)出願日	令和2年12月15日(2020.12.15)		
(62)分割の表示	特願2019-15346(P2019-15346)の 分割	(72)発明者	伊藤 佑樹 東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号 渋谷スクランブルスクエア
原出願日	平成31年1月31日(2019.1.31)		
(65)公開番号	特開2021-62217(P2021-62217A)	(72)発明者	梶原 雄 東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミ クシィ内
(43)公開日	令和3年4月22日(2021.4.22)		
審査請求日	令和3年9月21日(2021.9.21)	(72)発明者	梶原 雄 東京都渋谷区渋谷二丁目2 4 番 1 2 号 渋谷スクランブルスクエア 株式会社ミ クシィ内
早期審査対象出願		審査官	早川 貴之

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 情報処理装置及びプログラム

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

ゲームとは異なる第一のコンテンツのプレイに関する予め設定された条件が満たされたときに、前記第一のコンテンツに対応するゲームである第二のコンテンツをプレイ可能にする制御部を備え、

前記制御部は、前記第一のコンテンツに予め設定された日時より前においては、前記第二のコンテンツをプレイ不能な状態とし、前記日時以後において前記条件が満たされたときに、前記第二のコンテンツをプレイ可能な状態とする、情報処理装置。

## 【請求項2】

前記制御部は、前記日時以後において前記第一のコンテンツがユーザにより視聴された場合に、前記第二のコンテンツを前記ユーザにプレイ可能な状態とする、請求項1に記載の情報処理装置。

## 【請求項3】

前記制御部は、前記日時より前の所定期間においては、前記第二のコンテンツをプレイ不能な状態でゲーム選択画面に表示させるとともに、前記日時以後においては、前記第二のコンテンツをプレイ可能な状態で前記ゲーム選択画面に表示させる、請求項1又は2に記載の情報処理装置。

## 【請求項4】

コンピュータを、  
ゲームとは異なる第一のコンテンツのプレイに関する予め設定された条件が満たされたと

きに、前記第一のコンテンツに対応するゲームである第二のコンテンツをプレイ可能にする制御部として機能させ、

前記制御部は、前記第一のコンテンツに予め設定された日時より前においては、前記第二のコンテンツをプレイ不能な状態とし、前記日時以後において前記条件が満たされたときに、前記第二のコンテンツをプレイ可能な状態とする、プログラム。

【請求項 5】

コンピュータが、ゲームとは異なる第一のコンテンツのプレイに関する予め設定された条件が満たされたときに、前記第一のコンテンツに対応するゲームである第二のコンテンツをプレイ可能にする制御処理を有し、

前記制御処理では、コンピュータが、前記第一のコンテンツに予め設定された日時より前においては、前記第二のコンテンツをプレイ不能な状態とし、前記日時以後において前記条件が満たされたときに、前記第二のコンテンツをプレイ可能な状態とする、情報処理方法。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、メディアのプレイを制御する技術に関する。

【背景技術】

【0002】

ゲーム及び動画などの複数の異なる種類のメディアのコンテンツを端末装置に配信するサービスが知られている。ユーザは、配信されたコンテンツを選択し端末装置上でプレイすることができる。特許文献 1 には、ゲーム及び映画を端末装置に配信するシステムについて開示されている。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2011-135117 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

従来、複数の異なる種類のメディアのコンテンツを配信する場合において、それぞれのメディアにおけるコンテンツ間には関連性がなく、それぞれが互いに独立していた。そのため、ユーザは、複数のメディアのコンテンツが配信された場合であっても、それにより相乗的な興味性を感じることができない場合があった。

30

【0005】

本発明は上記に鑑みてなされたものである。その課題は、複数のメディアのコンテンツの配信によりユーザが受ける興味性に関し、相乗的な効果を生じさせることにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の一態様に係る情報処理装置は、複数の異なる種類のメディアのコンテンツをプレイ可能に制御する制御部を備える。制御部は、第一のメディアである第一のコンテンツに関して予め設定された条件が満たされたときに、第二のメディアであり、かつ、第一のコンテンツに予め関連付けられた第二のコンテンツをプレイ可能にする。

40

【0007】

本発明の一態様に係るプログラムは、第一のメディアである第一のコンテンツに関して予め設定された条件が満たされたときに、第二のメディアであり、かつ、第一のコンテンツに対応する第二のコンテンツをプレイ可能にする制御部としてコンピュータを機能させる。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、複数のメディアのコンテンツの配信によりユーザが受ける興味性に関し

50

、相乗的な効果を生じさせることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】一実施形態におけるコンテンツ配信システムの構成を示す図である。

【図2】一実施形態におけるサーバ装置及び端末装置の機能構成を示す図である。

【図3】一実施形態において、端末装置の表示部に表示される画面の一例を示す図である。

【図4】一実施形態において、端末装置の表示部に表示される画面の他の例を示す図である。

【図5】一実施形態において、コンテンツ配信システムにおいて実行される処理のフローを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下に、本発明の一実施形態におけるコンテンツ配信システムについて、図面を参照して詳細に説明する。ただし、発明の範囲をこれらに限定するものではない。コンテンツ配信システムは、サーバ装置から端末装置へ異なる複数種類のメディア（例えば、動画及びゲーム）を配信し、当該メディアを端末装置でプレイすることが可能なシステムである。

【0011】

[コンテンツ配信システムのハードウェア構成]

図1を参照して、本発明の一実施形態におけるコンテンツ配信システムのハードウェア構成について説明する。コンテンツ配信システム1は、クライアントサーバシステムであり、サーバ装置10及び端末装置20, 21, 22を主に備える。サーバ装置10及び端末装置20, 21, 22は、ネットワークNを介して相互に通信可能に構成されている。なお、図1に示すコンテンツ配信システム1は、1台のサーバ装置及び3台の端末装置を含んで構成されているが、コンテンツ配信システム1に含まれるサーバ装置及び端末装置の数はこれに限定されず、それぞれ任意の数の装置を含めることができる。

【0012】

ネットワークNは、サーバ装置10と端末装置20, 21, 22との間の通信のための通信ネットワークである。例えば、ネットワークNは、インターネット、LAN、専用線、パケット通信網、電話回線、企業内ネットワーク、その他の通信回線、それらの組み合わせ等のいずれであってもよい。また、ネットワークNは、有線であるか無線であるかを問わない。

【0013】

サーバ装置10は、専用又は汎用の情報処理装置により構成できる。サーバ装置10は、主な構成として、制御部101、通信部104及び記憶部105を有する。サーバ装置10は、図示しないが、一般的なサーバ装置が備える構成をさらに備える。制御部101は、CPU (Central Processing Unit) 102及びメモリ103を主に備えて構成される。制御部101では、CPU 102は、記憶部105等に記憶されたプログラムをメモリ103に展開して実行することにより、サーバ装置10の構成の動作を制御し、各種の機能を実現する。通信部104は、ネットワークNを介して端末装置20, 21, 22等の各種情報処理装置と通信するための通信インタフェースである。記憶部105は、ハードディスク等の記憶装置によって構成される。記憶部105は、制御部101における処理の実行に必要な各種プログラムや各種のデータ（情報）、及び制御部101による処理結果により得られた各種のデータを記憶する。なお、サーバ装置10は、単一の情報処理装置により構成されるものであっても、ネットワーク上に分散した複数の情報処理装置より構成されるものであってもよい。

【0014】

端末装置20, 21, 22は、携帯電話（スマートフォンを含む）、タブレット、ポータブルメディアプレイヤー、ゲーム端末、又はラップトップコンピュータなどの情報処理装置として構成される。端末装置20, 21, 22は、任意の情報処理装置により構成されるが、本実施形態では、異なる複数種類のメディア（例えば、動画及びゲーム）をプレイ可

10

20

30

40

50

能な装置として構成される。また、端末装置 20, 21, 22 のそれぞれを単独でシステムとして特定することもできる。以下に端末装置 20 のハードウェア構成を説明する。なお、端末装置 21, 22 の構成も端末装置 20 と同様の構成を有するため、説明は省略する。

#### 【0015】

図 1 に示すように、端末装置 20 は、制御部 201、通信部 204、記憶部 205、音声出力部 206、画像出力部 207 及び操作入力部 208 を主に備える。制御部 201 は、CPU 202 及びメモリ 203 を主に備える。なお、図 1 は、端末装置 20 が備える主要な構成を示しているにすぎず、端末装置 20 は、一般的な情報処理装置が備える他の構成も備えうる。

10

#### 【0016】

制御部 201 は、端末装置 20 が有する構成の動作を制御する。例えば、制御部 201 において、CPU 202 は、記憶部 205 等に記憶されたプログラムをメモリ 203 に展開して実行することにより、端末装置 20 の構成を制御し、端末装置 20 が有する機能を実現する。制御部 201 において実行される処理の詳細は後述する。

#### 【0017】

通信部 204 は、ネットワーク N を介してサーバ装置 10 等の各種の情報処理装置と通信するための通信インタフェースである。通信部 204 は、例えば、制御部 201 による処理で使用されるデータをサーバ装置 10 から受信し、制御部 201 による処理結果のデータをサーバ装置 10 に送信する。

20

#### 【0018】

記憶部 205 は、半導体記憶装置又はハードディスク等の記憶装置によって構成される。記憶部 205 は、制御部 201 における処理の実行に必要な各種プログラムや各種のデータ、及び制御部 201 による処理結果により得られた各種のデータを記憶する。

#### 【0019】

音声出力部 206 は、制御部 201 の制御に応じて、記憶部 205 に記憶されている（又は通信部 204 を介して受信した）音声や効果音に関するデータに基づいて、各種の音声を出力する。

#### 【0020】

画像出力部 207 は、制御部 201 の制御に応じて、記憶部 205 に記憶された（又は通信部 204 を介して受信した）画像データに基づいて、画像を出力表示する。

30

#### 【0021】

操作入力部 208 は、ユーザからの操作入力を受け付け、当該操作入力に応じた制御信号を制御部 201 に出力する。

#### 【0022】

#### [サーバ装置及び端末装置の機能構成]

図 2 を参照して、サーバ装置 10、及び端末装置 20, 21, 22 が有する機能を説明する。

#### 【0023】

サーバ装置 10 は、主な機能構成として、データベース 110 及び配信制御部 111 を含む。データベース 110 は、サーバ装置 10 において実行される処理に必要なデータ、及び当該処理により生成されたデータなど、各種データを記憶する。また、データベース 110 は、端末装置 20, 21, 22 に配信するための各種メディアのコンテンツに関するデータを含む。各種メディアのコンテンツは、ゲームや動画などの複数種類の異なるメディアのコンテンツを含む。コンテンツに関するデータには、例えば、ゲームのコンテンツデータ、動画のコンテンツデータ（例えば、アニメ又は映画のコンテンツのデータ）、コンテンツのリンクデータ、コンテンツの配信条件データなどが含まれる。

40

#### 【0024】

配信制御部 111 は、データベース 110 に記憶されたコンテンツの配信条件等に基づいて、端末装置 20 などの端末装置へのコンテンツの配信を制御する。例えば、配信制御部

50

111は、動画のコンテンツ（第一のコンテンツ）に関して予め設定された条件が満たされたときに、当該動画の第一のコンテンツに予め関連付けられたゲームのコンテンツ（第二のコンテンツ）を端末装置20に配信し、プレイ可能にすることができる。第一のコンテンツに関して予め設定された条件は、例えば、次のうち少なくともいずれかの条件を含みうる。

（1）第一のコンテンツが端末装置20でプレイ可能な状態になったこと。

（2）第一のコンテンツの端末装置20でのプレイが終了したこと。

（3）第一のコンテンツに対して予め設定された時間（例えば、第一のコンテンツがプレイ可能になる1日前、又は1日後）に達したこと。

#### 【0025】

（1）に関して、配信制御部111は、第一のコンテンツの配信開始時に、第二のコンテンツを配信するように制御しうる。（2）に関して、配信制御部111は、第一のコンテンツの端末装置20でのプレイが終了したことを示す情報をサーバ装置10が端末装置20から受信したときに、第二のコンテンツを配信するように制御しうる。

#### 【0026】

第一のコンテンツと第二のコンテンツとの間の関連付けは、任意の方法で（例えば、管理者により又は予め設定された条件に基づいて自動的に）設定できる。例えば、第一のコンテンツの動画に登場するキャラクタ又はアイテムが第二のコンテンツのゲームに登場するように、第一のコンテンツと第二のコンテンツとを関連付けることができる。また、第一のコンテンツの動画のストーリーと、第二のコンテンツのゲームのストーリーとが関連するように、第一のコンテンツと第二のコンテンツとを関連付けることができる。このような関連付けにより、動画をプレイ（視聴）したユーザは、動画とは異なるメディアであるゲームではあるが、視聴した動画と関連するゲームをプレイすることができる。その結果、メディアが異なり、関連性のない複数のコンテンツをプレイした場合と比較して、メディアは異なるが関連性のある複数のコンテンツをプレイしたユーザは、当該コンテンツの相乗効果によるより高い興趣性を得ることができる。

#### 【0027】

また、本実施形態において、配信制御部111は、第一のコンテンツに関して予め設定された条件が満たされたときに、当該第一のコンテンツに予め関連付けられた第二のコンテンツを端末装置20に配信し、プレイ可能にする。その結果、第一のコンテンツをプレイした（又はプレイする）ユーザに対して適切なタイミングで第二のコンテンツをプレイ可能にすることができる。このような観点においても、ユーザは、第一のコンテンツと第二のコンテンツの相乗効果によるより高い興趣性を得ることができる。

#### 【0028】

なお、上記では、動画のコンテンツに関して予め設定された条件が満たされたときに、対応するゲームのコンテンツを端末装置20に配信し、プレイ可能にする例を説明したが、これに限定されない。例えば、ゲームのコンテンツに関して予め設定された条件が満たされたときに、対応する動画のコンテンツを端末装置20に配信し、プレイ可能にしてもよい。また、メディアは、動画及びゲームに限定されず、他のメディア（例えば、音楽）を含みうる。すなわち、配信制御部111は、第一のメディアである第一のコンテンツに関して予め設定された条件が満たされたときに、第二のメディアであり、かつ、第一のコンテンツに予め関連付けられた第二のコンテンツをプレイ可能にする。

#### 【0029】

図2に示すように、端末装置20は、主な機能構成として、表示制御部211及びプレイ制御部212を含む。端末装置21, 22も端末装置20と同様の機能構成を有する。

#### 【0030】

表示制御部211は、サーバ装置10を介して配信された異なる複数種類のメディアのコンテンツを端末装置20でプレイ可能にするために、当該コンテンツのプレイの開始を指示するための画面を端末装置20の画像出力部207（表示部）に表示する。すなわち、表示制御部211は、第一のメディアである第一のコンテンツに関して予め設定された条

10

20

30

40

50

件が満たされたときに、第二のメディアであり、かつ、第一のコンテンツに予め関連付けられた第二のコンテンツをプレイ可能にする。

【0031】

プレイ制御部212は、表示制御部211の制御により表示された画面に応じてユーザに選択されたゲーム又は動画などのコンテンツのプレイを制御する。当該プレイの制御は、コンテンツデータに応じたストーリー及びユーザによる操作指示に応じて実施される。

【0032】

図3を参照して、表示制御部211の制御により端末装置20の表示部に表示される画面の例を説明する。同図において、画面30は、ゲームのコンテンツにそれぞれ対応するボタン31, 32, 33を表示している。ボタン31, 32は、ユーザがプレイ可能なゲームのコンテンツに対応するボタンである。ボタン33は、グレーアウトして表示されており、配信予定（公開予定）であるが、現時点ではプレイできないゲームのコンテンツに対応するボタンである。すなわち、対応するコンテンツをプレイ不能な状態でボタン33は表示されている。ユーザは、ゲームをプレイするために、ボタン31又は32を選択（例えば、タップ）することができる。

10

【0033】

表示制御部211は、端末装置20がサーバ装置10から受信したコンテンツデータ及びコンテンツのステータスデータに基づいて、画面の表示を制御する。例えば、画面30の表示において、端末装置20がボタン31, 32に対応するプレイ可能なコンテンツデータを受信している場合、表示制御部211は、ボタン31, 32を表示するように制御する。また、端末装置20がボタン33に対応するコンテンツが配信予定であることを示すデータを受信したときに（または、ボタン31, 32に対応するコンテンツの配信後に）、表示制御部211は、グレーアウトされたボタン33を表示する。

20

【0034】

ゲームのコンテンツがプレイ可能になるときの条件は、例えば、（1）対応する動画のコンテンツ（第一のコンテンツ）が端末装置20でプレイ（視聴）可能な状態になったこと、（2）第一のコンテンツの端末装置20でのプレイが終了したこと、（3）第一のコンテンツに対して予め設定された時間（例えば、第一のコンテンツがプレイ可能になる1日前、又は1日後）に達したこと、のうち少なくとも一つを含む。

【0035】

また、グレーアウトされたボタン33の表示の具体的な制御は、例えば次のように行われる。まず、ボタン33に対応するコンテンツ（第二のコンテンツ）が配信される（すなわち、プレイ可能になる）日時は予め設定されている。表示制御部211は、当該配信日時より前の所定の期間（例えば、3日間）においては、第二のコンテンツをプレイ不能な状態で（グレーアウトし、選択できないように）ボタン33を画面30に表示させる。また、当該配信日時以後においては、表示制御部211は、第二のコンテンツをプレイ可能な状態で（グレーアウトを解除し、選択できるように）ボタン33を画面30に表示させる。

30

【0036】

また、画面30は、プレイ可能なゲームのコンテンツを示しているが、ゲームのそれぞれのコンテンツに対応する動画のコンテンツのプレイを指示するためのボタンをさらに画面30に表示してもよい。

40

【0037】

ゲームのコンテンツは、それぞれサブコンテンツを含むように構成されていてもよい。例えば、ゲームのコンテンツは、3から4のサブコンテンツを含む。

【0038】

図4は、表示制御部211の制御により端末装置20の表示部に表示されるゲームのサブコンテンツを選択するための画面40を示している。例えば、図3のボタン31がユーザに選択されると、ボタン31に対応するコンテンツに含まれるサブコンテンツを選択するために、図4の画面40が表示される。画面40には、プレイ可能なサブコンテンツに対応するボタン41が表示されている。ユーザは、サブコンテンツをプレイするためにボタ

50

ン 4 1 を選択することができる。ボタン 4 1 に対応するサブコンテンツのプレイが終了（ゲームをクリア）すると、後続のサブコンテンツがプレイ可能になる。画面 5 0 には、当該後続のサブコンテンツに対応するボタン 4 2 が表示されている。ユーザは、ボタン 4 2 を選択すると、対応するサブコンテンツをプレイすることができる。

【 0 0 3 9 】

[ 処理フロー ]

図 5 を参照して、サーバ装置 1 0 により実行されるコンテンツ配信の処理のフローを説明する。各処理ステップは、制御部 1 0 1 において、CPU 1 0 2 が記憶部 1 0 5 等に記憶されたプログラムをメモリ 1 0 3 に展開して実行することにより制御される。なお、各処理ステップの詳細は、図 2 を参照して既に説明しているため、ここでは説明を省略する。

10

【 0 0 4 0 】

ステップ S 1 1 において、制御部 1 0 1 は、第一のメディアに含まれるコンテンツ（第一のコンテンツ）に関して予め設定された条件が満たされたか否かを判断する。当該条件の例は、前述のとおりである。条件が満たされたとき、処理はステップ S 1 2 へ進み、満たされない場合は、ステップ S 1 1 の判断を再度行う。ステップ S 1 2 において、制御部 1 0 1 は、第二のメディアであり、かつ、第一のコンテンツに予め関連付けられたコンテンツ（第二のコンテンツ）を端末装置 2 0 に配信し、プレイ可能にする（すなわち、第二のコンテンツのステータスをプレイ可能な状態に変更する）ように制御する。第一のコンテンツと第二のコンテンツとの間の関連付けの例は既に説明したとおりである。

【 0 0 4 1 】

20

上記では、図 5 を参照してサーバ装置 1 0 により実行される処理を説明したが、端末装置 2 0 も図 5 に示す処理と同様の処理を実行するとみなすことができる。すなわち、制御部 2 0 1 は、コンテンツ配信のための予め設定された条件が満たされたとき（ステップ S 1 1 の Yes）、サーバ装置 1 0 から配信された第二のコンテンツ（すなわち、第二のメディアであり、かつ、第一のコンテンツに予め関連付けられたコンテンツをプレイ可能にする（すなわち、第二のコンテンツのステータスをプレイ可能な状態に変更する）ように制御する。

【 0 0 4 2 】

以上のように本実施形態によれば、第一のメディアの第一のコンテンツをプレイしたユーザは、第一のメディアとは異なる第二のメディアのコンテンツメディアではあるが、第一のコンテンツと関連する第二のコンテンツをプレイすることができる。その結果、メディアが異なり、かつ、関連性のない複数のコンテンツをプレイした場合と比較して、メディアは異なるが関連性のある複数のコンテンツをプレイしたユーザは、当該コンテンツの相乗効果によるより高い興味性を得ることができる。

30

【 0 0 4 3 】

また、本実施形態において、制御部 1 0 1 又は制御部 2 0 1 は、第一のコンテンツに関して予め設定された条件が満たされたときに、当該第一のコンテンツに予め関連付けられた第二のコンテンツをプレイ可能にする。その結果、第一のコンテンツをプレイした（又はプレイする）ユーザに対して適切なタイミングで第二のコンテンツをプレイ可能にすることができる。このような観点においても、ユーザは、第一のコンテンツと第二のコンテンツの相乗効果によるより高い興味性を得ることができる。

40

【 0 0 4 4 】

[ 変形例 ]

本実施形態におけるコンテンツ配信システム 1（または、サーバ装置 1 0 及び端末装置 2 0）を実装するためのプログラムは、CD-ROM等の光学ディスク、磁気ディスク、半導体メモリなどの各種の記録媒体を通じて、又は通信ネットワークなどを介してダウンロードすることにより、コンピュータにインストール又はロードすることができる。

【 0 0 4 5 】

本発明は、上記した実施の形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において、他の様々な形で実施することができる。上記実施形態はあらゆる点で単な

50

る例示にすぎず、限定的に解釈されるものではない。

【符号の説明】

【0046】

1 コンテンツ配信システム、10 サーバ装置、101 制御部、102 CPU、103  
メモリ、104 通信部、105 記憶部、20,21,22 端末装置、201  
制御部、202 CPU、203 メモリ、204 通信部、205 記憶部、206  
音声出力部、207 画像出力部、208 操作入力部

10

20

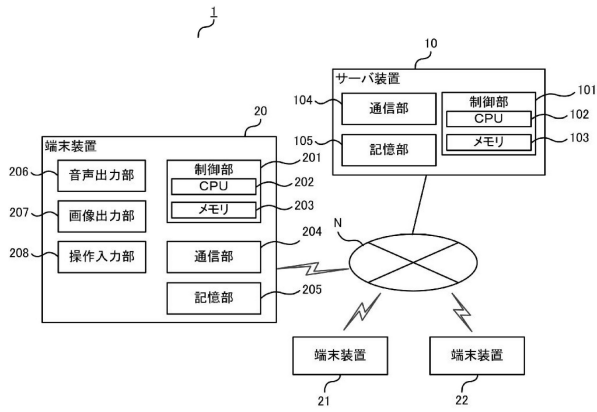
30

40

50

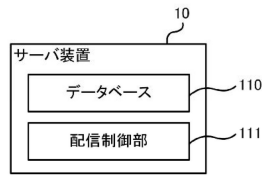
【図面】

【図 1】

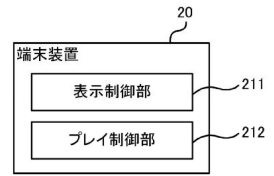


【図 2】

(1)



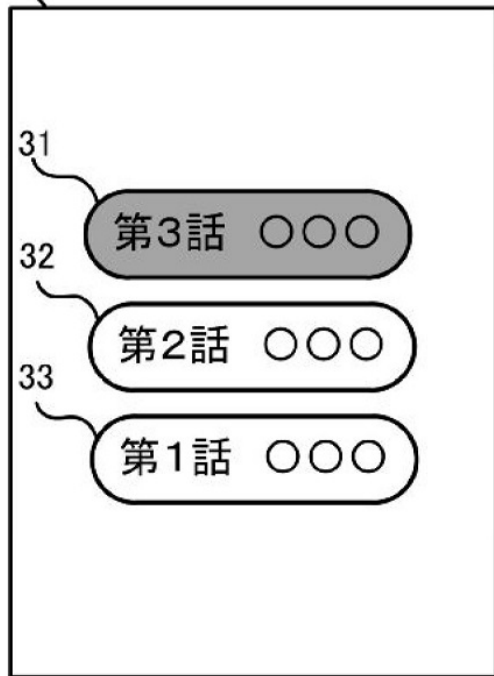
(2)



10

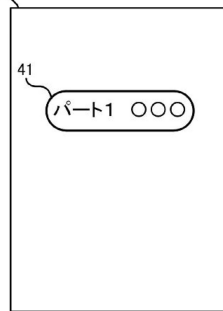
【図 3】

30

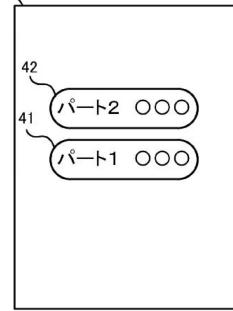


【図 4】

40



50



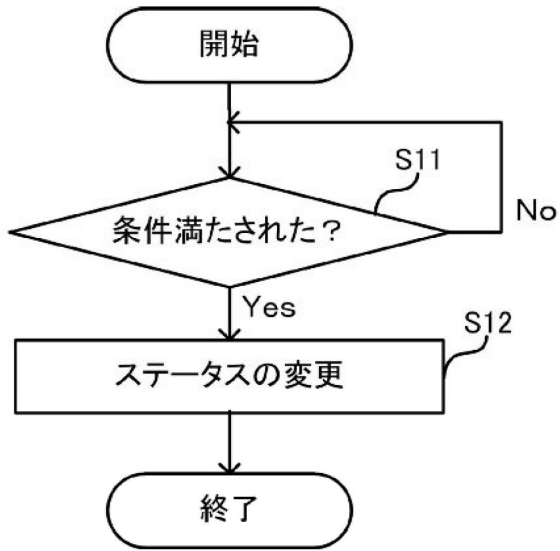
20

30

40

50

【図5】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2015 - 225629 (JP, A)  
特開 2013 - 255526 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
A63F 9/24, 13/00 - 13/98