

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7508591号
(P7508591)

(45)発行日 令和6年7月1日(2024.7.1)

(24)登録日 令和6年6月21日(2024.6.21)

(51)国際特許分類

F I

G 0 6 Q 30/0601(2023.01)

G 0 6 Q 30/0601 3 1 2

G 0 6 Q 50/10 (2012.01)

G 0 6 Q 50/10

請求項の数 20 (全34頁)

(21)出願番号	特願2022-570630(P2022-570630)	(73)特許権者	000002185
(86)(22)出願日	令和3年5月19日(2021.5.19)		ソニーグループ株式会社
(65)公表番号	特表2023-527762(P2023-527762 A)		東京都港区港南1丁目7番1号
(43)公表日	令和5年6月30日(2023.6.30)	(73)特許権者	522451399
(86)国際出願番号	PCT/US2021/033242		ソニー ミュージック エンターテインメント インコーポレイテッド
(87)国際公開番号	WO2021/236825		アメリカ合衆国 ニューヨーク州 1 0 0
(87)国際公開日	令和3年11月25日(2021.11.25)		1 0 ニューヨーク マディソン アベニ
審査請求日	令和4年11月17日(2022.11.17)		ュー 2 5
(31)優先権主張番号	63/027,794	(74)代理人	100092093
(32)優先日	令和2年5月20日(2020.5.20)		弁理士 辻居 幸一
(33)優先権主張国・地域又は機関	米国(US)	(74)代理人	100109070
(31)優先権主張番号	63/044,709		弁理士 須田 洋之
(32)優先日	令和2年6月26日(2020.6.26)	(74)代理人	100067013
	最終頁に続く		弁理士 大塚 文昭
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 仮想音楽権利の管理

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

仮想環境のためのデジタル資産の仮想コンテンツ権利の管理のための方法であって、前記方法は、

プラットフォーム管理者サーバにおいて、ユーザから、デジタル資産の仮想コンテンツ権利の割り当てを求める要求を示すデータを受け取るステップと、

前記プラットフォーム管理者サーバによって、要求された前記仮想コンテンツ権利が前記ユーザへの割り当てに利用可能であるかどうかを判断し、前記要求された仮想コンテンツ権利のための前記割り当ての条件のセットを決定するステップであって、前記プラットフォーム管理者サーバは、仮想コンテンツ権利データベースにアクセスし、前記仮想コンテンツ権利データベースは、デジタルコンテンツ関与プラットフォームのユーザとデジタル資産に関して取得される仮想コンテンツ権利とを関連付けるデータを格納し、かつ仮想コンテンツ権利を割り当てるための条件を示すデータを格納する、ステップと、

前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記ユーザに、利用可能性と、前記ユーザへの前記仮想コンテンツ権利の前記割り当てのための前記条件のセットとを通知するステップと、

前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記割り当てに対する前記ユーザによる同意を示すデータを受け取るステップであって、前記同意は、前記条件のセットのうちの少なくとも1つの条件への同意を含む、ステップと、

前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記仮想コンテンツ権利データベースを

更新して、前記ユーザへの前記仮想コンテンツ権利の前記割り当てを示すステップと、を含むことを特徴とする方法。

【請求項 2】

前記条件のセットは、前記割り当ての継続時間を含み、

前記仮想コンテンツ権利データベースを更新するステップは、前記条件のセットに含まれる前記割り当ての前記継続時間を示すようにデータを更新するステップを含む、ことを特徴とする、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記方法は、

前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記仮想コンテンツ権利を割り当てることの対価として、前記条件のセットにおける前記条件のうちのどれが前記ユーザにとって受け入れ可能であるかを示すデータを前記ユーザから受け取るステップと、

前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記ユーザにとって受け入れ可能であることが示される前記条件に基づいてデジタル契約を表すデータを前記ユーザに送信するステップであって、前記デジタル契約は、受け入れられた前記条件のうちの 1 又は 2 以上に従って、前記ユーザへの前記仮想コンテンツ権利の割り当てを規定する、ステップと、を更に含み、

前記割り当てに対する前記ユーザによる同意を示すデータを受け取るステップは、前記デジタル契約に対する前記ユーザによる同意を示すデータを受け取るステップを含む、ことを特徴とする、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

デジタル資産のための前記仮想コンテンツ権利は、そのデジタル資産を前記デジタルコンテンツ関連プラットフォームにおいてどのように使用することができるかについて許可を設定する権利を前記ユーザに与える管理権利を含む、ことを特徴とする、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

デジタル資産のための前記仮想コンテンツ権利は、そのデジタル資産が前記デジタルコンテンツ関連プラットフォームにおいて使用された時に、前記ユーザが受け取る報酬を示す報酬権利を含む、

ことを特徴とする、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

デジタル資産のための前記仮想コンテンツ権利は、そのデジタル資産のための前記仮想コンテンツ権利を何人のユーザに割り当てることができるかを示す稀少性権利を含む、ことを特徴とする、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 7】

前記デジタル資産は、前記デジタルコンテンツ関連プラットフォームにおける、音楽関連オーディオ、音楽関連ビデオ、音楽関連静止画像（写真、絵画、及びデジタル化アートを含む）を含む音楽関連デジタル資産である、

ことを特徴とする、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 8】

前記音楽関連デジタル資産に対する仮想権利を作成することによって、前記音楽関連デジタル資産を共有及び視聴するステップ、

を更に含むことを特徴とする、請求項 7 に記載の方法。

【請求項 9】

前記仮想権利は、作成、取得、交換、割り当て、及び許可のうちの少なくとも 1 つが行われる、

ことを特徴とする、請求項 8 に記載の方法。

【請求項 10】

前記仮想権利のタイトル保持者（title holder）は、報酬が与えられる、ことを特徴とする、請求項 8 に記載の方法。

【請求項 1 1】

前記報酬は、システムユーザとしてレベルが上がる事又はポイントを受け取る事のうちの一つを含む、
ことを特徴とする、請求項 1 0 に記載の方法。

【請求項 1 2】

前記仮想環境内の人気のある曲又は音楽ビデオのうちの一つに対する前記仮想権利の前記タイトル保持者であるための競争的インセンティブを促進するステップ、
を更に含むことを特徴とする、請求項 1 0 に記載の方法。

【請求項 1 3】

前記競争的インセンティブを促進するステップは、
ユーザが前記仮想環境内に入って前記人気のある曲又は音楽ビデオに利用可能な一つの仮想タイトルに対する前記仮想権利の前記タイトル保持者であるためのインセンティブを提供するステップを含む、
ことを特徴とする、請求項 1 2 に記載の方法。

【請求項 1 4】

前記仮想権利は、前記仮想環境内で利用可能な限定された数の所有権スロットを含む、
ことを特徴とする、請求項 8 に記載の方法。

【請求項 1 5】

仮想環境のための音楽権利を管理する方法であって、前記方法は、
キャラクタデータベースからキャラクタ情報を取り出すステップであって、前記キャラクタ情報は、仮想環境と関連付けられる取得キャラクタと関連付けられ、前記キャラクタ情報はキャラクタ権利情報を含む、ステップと、
音楽データベースから音楽情報を取り出すステップであって、前記音楽情報は曲と関連付けられ、前記音楽情報は音楽権利情報を含む、ステップと、
前記音楽情報に基づいて、前記キャラクタ権利情報を更新するステップと、
前記キャラクタ情報に基づいて、前記音楽権利情報を更新するステップと、
ネットワークを通じて第 1 のクライアントから第 1 のユーザアクション情報を受け取るステップであって、前記第 1 のユーザアクション情報は前記曲を示し、前記第 1 のクライアントは第 1 のユーザと関連付けられる、ステップと、
前記第 1 のユーザアクション情報に基づいて、前記キャラクタ情報を更新するステップと、
前記ネットワークを通じて第 2 のクライアントに、更新された前記キャラクタ情報を送信するステップであって、前記第 2 のクライアントは第 2 のユーザと関連付けられる、ステップと、
を含むことを特徴とする方法。

【請求項 1 6】

前記キャラクタ情報は報酬情報を含み、前記キャラクタ情報を更新するステップは、前記報酬情報を更新するステップを含む、
ことを特徴とする、請求項 1 5 に記載の方法。

【請求項 1 7】

前記キャラクタ情報は、前記キャラクタ情報と関連付けられる音楽権利情報を有することができる最大数の曲を示す最大権利情報を含む、
ことを特徴とする、請求項 1 5 に記載の方法。

【請求項 1 8】

前記音楽情報は、少なくとも一つの時間及び少なくとも一つの曲を示す権利満了情報を含む、
ことを特徴とする、請求項 1 5 に記載の方法。

【請求項 1 9】

前記第 1 のユーザアクション情報は、前記第 1 のユーザが前記曲のための音楽オーディオ情報へのアクセスを要求したことを示す情報を含む、

ことを特徴とする、請求項 15 に記載の方法。

【請求項 20】

キャラクタデータベースからキャラクタ情報を取り出すステップであって、前記キャラクタ情報は、前記仮想環境と関連付けられる受け取りキャラクタと関連付けられ、前記キャラクタ情報はキャラクタ権利情報を含む、ステップと、

前記取得キャラクタと関連付けられる前記キャラクタ情報を更新して、前記曲と関連付けられる音楽権利情報を除去するステップと、

前記受け取りキャラクタと関連付けられる前記キャラクタ情報を更新して、前記曲と関連付けられる音楽権利情報を追加するステップと、

を更に含むことを特徴とする、請求項 15 に記載の方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

[0001] 本開示は、仮想音楽権利の管理に関し、具体的には、音楽をテーマにした仮想環境内でデジタル資産を管理することに関する。

【背景技術】

【0002】

[0002] 現在、仮想環境において曲の権利を管理することは明確ではない。したがって、音楽をテーマにした仮想環境内のデジタル資産の管理が必要である。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

[0003] 本開示は、音楽をテーマにした仮想環境内でデジタル資産を管理することに関する。

【課題を解決するための手段】

【0004】

[0004] 1つの態様では、仮想環境のためのデジタル資産の仮想コンテンツ権利の管理のための方法を開示する。前記方法は、プラットフォーム管理者サーバにおいて、ユーザから、デジタル資産の仮想コンテンツ権利の割り当てを求める要求を示すデータを受け取るステップと、前記プラットフォーム管理者サーバによって、要求された前記仮想コンテンツ権利が前記ユーザへの割り当てに利用可能であるかどうかを判断し、前記要求された仮想コンテンツ権利のための前記割り当ての条件のセットを決定するステップであって、前記プラットフォーム管理者サーバは、仮想コンテンツ権利データベースにアクセスし、前記仮想コンテンツ権利データベースは、デジタルコンテンツ関与プラットフォームのユーザとデジタル資産に関して取得される仮想コンテンツ権利とを関連付けるデータを格納し、かつ仮想コンテンツ権利を割り当てるための条件を示すデータを格納する、ステップと、前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記ユーザに、利用可能性と、前記ユーザへの前記仮想コンテンツ権利の前記割り当てのための前記条件のセットとを通知するステップと、前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記割り当てに対する前記ユーザによる同意を示すデータを受け取るステップであって、前記同意は、前記条件のセットのうちの少なくとも1つの条件への同意を含む、ステップと、前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記仮想コンテンツ権利データベースを更新して、前記ユーザへの前記仮想コンテンツ権利の前記割り当てを示すステップと、を含む。

【0005】

[0005] 1つの実装では、前記条件のセットは、前記割り当ての継続時間を含み、前記仮想コンテンツ権利データベースを更新するステップは、前記条件のセットに含まれる前記割り当ての前記継続時間を示すようにデータを更新するステップを含む。1つの実装では、前記方法は、前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記仮想コンテンツ権利を割り当てることの対価として、前記条件のセットにおける前記条件のうちのどれが前記ユーザにとって受け入れ可能であることを示すデータを前記ユーザから受け取るステップと、

前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記ユーザにとって受け入れ可能であることが示される前記条件に基づいてデジタル契約を表すデータを前記ユーザに送信するステップであって、前記デジタル契約は、受け入れられた前記条件のうちの1又は2以上に従って、前記ユーザへの前記仮想コンテンツ権利の割り当てを規定する、ステップと、を更に含み、前記割り当てに対する前記ユーザによる同意を示すデータを受け取るステップは、前記デジタル契約に対する前記ユーザによる同意を示すデータを受け取るステップを含む。1つの実装では、デジタル資産のための前記仮想コンテンツ権利は、そのデジタル資産を前記プラットフォームにおいてどのように使用することができるかについて許可を設定する権利を前記ユーザに与える管理権利を含む。1つの実装では、デジタル資産のための前記仮想コンテンツ権利は、そのデジタル資産が前記プラットフォームにおいて使用された時に、前記ユーザが受け取る報酬を示す報酬権利を含む。1つの実装では、デジタル資産のための前記仮想コンテンツ権利は、そのデジタル資産のための前記仮想コンテンツ権利を何人のユーザに割り当てることができるかを示す稀少性権利を含む。1つの実装では、前記デジタル資産は、前記デジタルコンテンツ関与プラットフォームにおける、音楽関連オーディオ、音楽関連ビデオ、音楽関連静止画像（写真、絵画、及びデジタル化アートを含む）を含む音楽関連デジタル資産である。1つの実装では、前記方法は、前記音楽関連デジタル資産に対する仮想権利を作成することによって、前記音楽関連デジタル資産を共有及び視聴するステップ、を更に含む。1つの実装では、前記仮想権利は、作成、取得、交換、割り当て、及び許可のうちの少なくとも1つが行われる。1つの実装では、前記仮想権利のタイトル保持者（title holder）は、報酬が与えられる。1つの実装では、前記報酬は、システムユーザとしてレベルが上がること又はポイントを受け取ることのうちの1つを含む。1つの実装では、前記方法は、前記仮想環境内の人気のある曲又は音楽ビデオのうちの1つに対する前記仮想権利の前記タイトル保持者であるための競争的インセンティブを促進するステップ、を更に含む。1つの実装では、前記競争的インセンティブを促進するステップは、ユーザが前記仮想環境内に入って前記人気のある曲又は音楽ビデオに利用可能な1つの仮想タイトルに対する前記仮想権利の前記タイトル保持者であるためのインセンティブを提供するステップを含む。1つの実装では、前記仮想権利は、前記仮想環境内で利用可能な限定された数の所有権スロットを含む。

【0006】

[0006] 別の態様では、仮想環境のための音楽権利を管理する方法を開示する。前記方法は、キャラクタデータベースからキャラクタ情報を取り出すステップであって、前記キャラクタ情報は、仮想環境と関連付けられる取得キャラクタと関連付けられ、前記キャラクタ情報はキャラクタ権利情報を含む、ステップと、音楽データベースから音楽情報を取り出すステップであって、前記音楽情報は曲と関連付けられ、前記音楽情報は音楽権利情報を含む、ステップと、前記音楽情報に基づいて、前記キャラクタ権利情報を更新するステップと、前記キャラクタ情報に基づいて、前記音楽権利情報を更新するステップと、ネットワークを通じて第1のクライアントから第1のユーザアクション情報を受け取るステップであって、前記第1のユーザアクション情報は前記曲を示し、前記第1のクライアントは第1のユーザと関連付けられる、ステップと、前記第1のユーザアクション情報に基づいて、前記キャラクタ情報を更新するステップと、前記ネットワークを通じて第2のクライアントに、更新された前記キャラクタ情報を送信するステップであって、前記第2のクライアントは第2のユーザと関連付けられる、ステップと、を含む。

【0007】

[0007] 1つの実装では、前記キャラクタ情報は報酬情報を含み、前記キャラクタ情報を更新するステップは、前記報酬情報を更新するステップを含む。1つの実装では、

前記キャラクタ情報は、前記キャラクタ情報と関連付けられる音楽権利情報を有することができる最大数の曲を示す最大権利情報を含む。1つの実装では、前記音楽情報は、少なくとも1つの時間及び少なくとも1つの曲を示す権利満了情報を含む。1つの実装では、前記第1のユーザアクション情報は、前記第1のユーザが前記曲のための音楽オーディオ情報へのアクセスを要求したことを示す情報を含む。1つの実装では、前記方法は、キ

キャラクタデータベースからキャラクタ情報を取り出すステップであって、前記キャラクタ情報は、前記仮想環境と関連付けられる受け取りキャラクタと関連付けられ、前記キャラクタ情報はキャラクタ権利情報を含む、ステップと、前記取得キャラクタと関連付けられる前記キャラクタ情報を更新して、前記曲と関連付けられる音楽権利情報を除去するステップと、前記受け取りキャラクタと関連付けられる前記キャラクタ情報を更新して、前記曲と関連付けられる音楽権利情報を追加するステップと、を更に含む。

【0008】

[0008] 本開示の態様を一例として示す本明細書からは、他の特徴及び利点も明らかになるはずである。

【0009】

[0009] 同じ部分を同じ参照数字によって示す添付図面を検討することにより、本開示の詳細をその構造及び動作の両方に関して部分的に収集することができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】プラットフォーム管理者サーバへのユーザ要求に関連するステップの概要を示す図である。

【図2】図1のステップ(110)を示す図である。

【図3】図1のステップ(120)を示す図である。

【図4】図1のステップ(130)を示す図である。

【図5】図1のステップ(140)を示す図である。

【図6】図1のステップ(150)を示す図である。

【図7】図1のステップ(160)を示す図である。

【図8】図1のステップ(170)を示す図である。

【図9】プラットフォーム管理者要求に関連するステップの概要を示す図である。

【図10A】本開示の実装による、コンピュータシステム及びユーザの図である。

【図10B】本開示の実装による、デジタルコンテンツアクセス管理アプリケーションをホストするコンピュータシステムを示す機能ブロック図である。

【図11】仮想音楽世界の態様間の関係の例を示す図である。

【図12】仮想音楽世界の態様間の関係の例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

[0023] 本開示は、音楽をテーマにした仮想環境内でデジタル資産を管理することに関する。1つの実装では、ネットワーク化された環境においてデジタル資産としてコンテンツを管理及び使用するための技術を開示する。別の実装では、ネットワーク化されたコンピュータシステムが、音楽をテーマにした仮想世界にわたってゲームフレームワークを提供する。ゲームフレームワークは、音楽、画像、及び／又はビデオなどのコンテンツを表現するデジタル資産へのアクセスを管理するための機構を提供する。1つの実装では、複数のユーザが、ゲームフレームワークにアクセスして、互いに及びデジタル資産と対話する（例えば、資産を共有又は交換する、及び資産を取得する及び資産を求めて競合する）。以下で、ソングガーディアン（Song Guardian）と呼ばれるゲームフレームワークの例について説明する。

【0012】

[0024] 実装において提供される特徴は、以下の項目(1)～(4)のうちの1又は2以上を含むことができるが、これらに限定されるわけではない。

【0013】

[0025] (1) 資産に対する権利を取得すること。

【0014】

[0026] (2) 資産に対する権利を共有又は交換すること。

【0015】

[0027] (3) 既存の資産の使用から追加の権利又は資産を取得すること（例えば、曲資

10

20

30

40

50

産の使用に対する仮想通貨ロイヤリティ (royalties) 又はポイント)。

【0016】

[0028] (4) 提案、プロフィール及びアクティビティ検索によって補われるユーザ間のソーシャルインタラクション。

【0017】

[0029] 1つの実装では、本開示は、音楽関連デジタル資産を作成、転送及び管理するためのコンピュータ実装システム及び方法に関し、具体的には、マルチユーザ音楽関連デジタルコンテンツ関与プラットフォームにおいて、音楽関連オーディオ又はビデオ記録、仮想ミックス音楽テープ又はプレイリスト、音楽関連静止画像（例えば、写真、絵画、デジタル化アート等）などの音楽関連デジタル資産と関連付けられる仮想コンテンツ権利を作成、転送及び管理するコンピュータ実装システム及び方法に関する。

10

【0018】

[0030] 少なくとも1つの実装では、システムは、対話すべき基礎音楽関連デジタルコンテンツに対する「仮想権利」を作成することによって、音楽及び他の音楽関連デジタルコンテンツの視聴及び共有を含むオンラインデジタルデータベース及びストリーミングサービスなどの既存のマルチユーザメディアプラットフォームを凌駕する改良を行い、仮想権利の作成、取得、交換、割り当て、許可などを行うことができる。それによって、このようなシステムは、ユーザがマルチユーザ音楽関連デジタルコンテンツプラットフォームに入り、使用し、関与したままの動機づけを提供し、また、実際の基礎資産について、現実世界において、音楽関連デジタル資産の作成、所有権、転送及びライセンスをどのように達成することができるかについて、ユーザが教育されるのを助ける。

20

【0019】

[0031] 例えば、音楽関連デジタルコンテンツとして曲及び/又は音楽ビデオを含むこのようなシステムでは、全ての曲及び/又は音楽ビデオに、システムの一意的ユーザによって保持される単一の仮想タイトル (virtual title) 保持者を設けることができる。資産を取得するために、ユーザは、システムに入り、曲を探索し、次に、曲に対する仮想タイトルを取得することを決定することができる。次に、ユーザは、プラットフォームを使用して、例えば、仮想通貨、交換、クレジットなどの使用によって、この曲に対する仮想タイトルを取得することができ、続いて、システムにおいて音楽関連デジタルコンテンツの仮想タイトル保持者としてリストされる。システムに関与したまま使用する動機づけのために、ユーザは、システムに戻り続ける限り、仮想タイトルを保持し続けることができるが、ユーザがシステムに戻って来ることができない場合、その曲に対する仮想タイトルはコミュニティに戻されて、そこで、他のユーザがそれを取得することができる。

30

【0020】

[0032] 本開示の1つの態様では、1人のユーザのみが、曲などの音楽関連デジタル資産に対する仮想タイトルを請求することができる。すなわち、ユーザAが曲1に対する仮想タイトルを有する場合、曲1に対するタイトルを取得しようとする別のユーザBは、ユーザAが仮想タイトルの保持者であることが分かるので、当座はタイトルを取得することができない。しかしながら、ユーザBは、(1) ユーザAに、曲に対する仮想タイトルを取得するオファーを行う、(2) 順番待ちリストに参加して、ユーザAが仮想タイトルを満了させた場合、仮想タイトルを取得する機会を有するようにする、又は(3) 何もしない、などのオプションを備えることができる。

40

【0021】

[0033] 1つの態様では、曲などの音楽関連デジタル資産に対する仮想タイトルのユーザの所有権は、その曲が他の任意の曲のように依然として再生可能であるので、他のユーザがその曲を再生することを制限しない。所有者は、また、彼ら自身の「音楽ルーム」（例えば、「ユーザAの音楽リスニングルーム」と呼ばれる仮想部屋）を構築して、その仮想部屋内で曲を利用可能にすることができるか、又は曲のジャンルに一致するテーマのリスニングルーム内に曲を配置することができる。

50

【0022】

[0034] システムの1つの態様では、システム内のどこでもタイトルのある曲が再生されるたびに、タイトル保持者は、システムユーザとしてレベルが上がる又はポイント又は他の報酬を受け取るなどの報酬が与えられる。したがって、本システムでは、システム内の人気のある曲及び/又は音楽ビデオに対する仮想タイトルを有するための競争的インセンティブが存在する。システムで新たな曲及び/又は音楽ビデオがリリースされるので、ユーザに、システムに入って曲のために利用可能な1つの仮想タイトルを試して取得する動機を与えることができる。例えば、人気アーティストからの新たなリリースは、取得することが非常に望ましい場合がある。

【0023】

[0035] 本システムのいくつかの態様では、ユーザが仮想タイトルを保持することができる曲及び/又は音楽ビデオの数に制限を課すことができる（例えば、5つの曲及び/又は音楽ビデオ）。1つの態様では、システムにおける各音楽関連デジタル資産は、システムのユーザでなければならない1人の仮想タイトル保持者を有する。代替的に、システムは、曲が複数の仮想タイトル所有者を有することができるようにすることができる。例えば、100人のユーザが、単一の曲に対する仮想タイトルを有することを許可されることができる。

【0024】

[0036] 少なくとも1つの実装では、システムは、音楽関連デジタルコンテンツに対する仮想コンテンツ権利を使用して、ユーザ間の競争、インセンティブ、及び羨望的的を作成して、システム内のより多くの使用及び関与を駆り立てることによって、従来のシステムを凌駕する改良を提供して、ユーザ及びスーパーユーザ又はファンをマネタイズするための新しい方法を作成することができる。

【0025】

[0037] 本開示の1つの態様は、音楽関連デジタル資産の仮想コンテンツ権利の管理のためのコンピュータ実装方法であって、音楽関連デジタルコンテンツ関与プラットフォームのユーザと音楽関連デジタル資産に関して取得されるユーザの仮想コンテンツ権利とを関連付けるデータを含む仮想コンテンツ権利データベースを提供するステップと、プラットフォーム管理者サーバにおいて、ユーザから、音楽関連デジタル資産の仮想コンテンツ権利の割り当てを求める要求を示すデータを受け取るステップと、前記プラットフォーム管理者サーバによって、要求された前記仮想コンテンツ権利が前記ユーザへの割り当てに適格であるかどうかを判断し、適格である場合、前記割り当ての条件を決定するステップと、前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記ユーザに、利用可能性と、前記ユーザが前記仮想コンテンツ権利を取得するための条件のセットとを通知するステップであって、前記条件は、前記割り当ての継続時間を含む、ステップと、前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記仮想コンテンツ権利を確保することの対価として、前記条件のうちのどれが前記ユーザにとって受け入れ可能であるかを示すデータを前記ユーザから受け取るステップと、前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記ユーザにとって受け入れ可能であることが示される前記条件に基づいてデジタル契約を表すデータを前記ユーザに送信するステップであって、前記デジタル契約は、受け入れられた前記条件のうちの1又は2以上に従って、前記ユーザへの前記仮想コンテンツ権利の割り当てを規定する、ステップと、前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記デジタル契約に対する前記ユーザによる同意を示すデータを受け取るステップと、前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記仮想コンテンツ権利データベースを更新して、前記デジタル契約で特定される前記継続時間にわたる前記ユーザへの前記仮想コンテンツ権利の前記割り当てを示すステップと、を含む方法を提供する。

【0026】

[0038] 本開示の別の態様は、音楽関連デジタル資産の仮想コンテンツ権利の管理のためのコンピュータ実装方法であって、音楽関連デジタルコンテンツ関与プラットフォームのユーザと音楽関連デジタル資産に関して取得されるユーザの仮想コンテンツ権利とを関連

10

20

30

40

50

付けるデータを含む仮想コンテンツ権利データベースを含む前記音楽関連デジタルコンテンツ関与プラットフォームとユーザが対話するためのユーザアクセスポータルを提供するステップと、プラットフォーム管理者サーバに、前記アクセスポータルを介して前記ユーザによって入力される要求情報を送信するステップであって、前記要求情報は、音楽関連デジタル資産の仮想コンテンツ権利の割り当てを求めるユーザ要求を表すデータを含む、ステップと、前記アクセスポータルを介して、利用可能性及び前記ユーザが前記仮想コンテンツ権利を取得するための条件のセットの通知を示すデータを受け取るステップであって、前記条件は、前記割り当ての継続時間を含む、ステップと、前記プラットフォーム管理者サーバに、前記アクセスポータルを介して前記ユーザによって入力される受け入れ情報を送信するステップであって、前記受け入れ情報は、前記仮想コンテンツ権利を確保することの対価として、前記条件のうちのどれが前記ユーザにとって受け入れ可能であるかを表すデータを含む、ステップと、前記アクセスポータルを介して、前記ユーザにとって受け入れ可能であることが示される前記条件に基づいてデジタル契約を表すデータを受け取るステップであって、前記デジタル契約は、受け入れられた前記条件のうちの1又は2以上に従って、前記ユーザへの前記仮想コンテンツ権利の割り当てを規定する、ステップと、前記プラットフォーム管理者サーバに、前記アクセスポータルを介して前記ユーザによって入力される同意情報を送信するステップであって、前記同意情報は、前記デジタル契約に対する前記ユーザによる同意を表すデータを含む、ステップと、を含む方法を提供する。

10

【0027】

20

【0039】 図1～図8に、音楽関連デジタル資産に対する仮想コンテンツ権利を取得しようとするマルチユーザ音楽関連デジタルコンテンツ関与プラットフォームのユーザに関連する基本的な方法ステップ及び変形を示す。1つの実装では、プラットフォームは仮想環境を提供する。1つのこのような実装では、プラットフォームは、データ処理及び管理のための、及びクライアント及びユーザとの通信のための1又は2以上のサーバと、仮想環境内のキャラクタについての情報を格納するキャラクタデータベース、曲及び音楽権利又は仮想コンテンツ権利についての情報を格納する音楽データベースなどの1又は2以上のデータベースとを含む。1つの実装では、キャラクタデータベースは、キャラクタと関連付けられて、キャラクタと関連付けられる1又は2以上の権利を示すキャラクタ権利情報を格納する。1つの実装では、キャラクタデータベースは、キャラクタと関連付けられて、キャラクタによって受け取られるべき報酬を示す報酬情報を格納する。別の実装では、キャラクタデータベースは、キャラクタと関連付けられて、キャラクタに割り当てることができる最大数の権利又は曲を示す最大権利情報を格納する。1つの実装では、音楽データベースは、曲と関連付けられて、曲に割り当てられた権利が満了する時間又は期間を示す権利満了情報を格納する。

30

【0028】

【0040】 図1に、プラットフォーム管理者サーバへのユーザ要求に関連するステップの概要100を示す。ステップは以下を含む。仮想コンテンツ権利プロセスを開始する。(110) 音楽関連デジタルコンテンツ関与プラットフォームのユーザが、プラットフォーム管理者に1又は2以上の仮想コンテンツ権利の割り当てを要求する。(120) プラットフォーム管理者が、音楽関連デジタルコンテンツ関与プラットフォームの仮想コンテンツ権利データベースをチェックして、要求された仮想コンテンツ権利がユーザへの割り当てに適格であるかどうかを調べ、適格である場合、どのような条件(販売、リース、現物交換、ユーザパフォーマンス賞、ギフトなど)であるかを調べる。(130) 求められた仮想コンテンツ権利をユーザに割り当てることができる場合、プラットフォーム管理者が、ユーザに、利用可能性と、ユーザがこのような仮想コンテンツ権利を取得するための条件(1又は2以上のオプション)とを通知する。(140) ユーザが、このような条件を検討して、当該仮想コンテンツ権利を確保することの対価として、どの条件のセット(存在する場合)がユーザにとって受け入れ可能であるかをプラットフォーム管理者に示す。(150) ユーザが、プラットフォーム管理者に、条件のセットが受け入れ可能であること

40

50

を示した場合、プラットフォーム管理者によって、このような仮想コンテンツ権利の割り当てを要約するデジタル契約を作成し、受け入れのためにユーザに配信する。(160)次に、ユーザが、プラットフォーム管理者から受け取られるデジタル契約に対して自由に同意、拒絶、又は無視する。(170)ユーザがデジタル契約に同意した場合、仮想コンテンツ権利データベース内に、契約内の条件を記憶して、デジタル契約の寿命にわたって、ユーザに、同意された仮想コンテンツ権利を割り当てる。仮想コンテンツ権利プロセスを停止する。

【0029】

[0041] 図2に、図1のステップ(110)を示す。図2において、音楽関連デジタルコンテンツ関与プラットフォームのユーザが、プラットフォーム管理者サーバに1又は2以上の仮想コンテンツ権利の割り当てを要求する。1つの実装では、「音楽関連デジタルコンテンツ」は、音楽関連オーディオ記録(例えば、音楽)、音楽関連ビデオ記録(例えば、映画、TV、ウェブショー)、音楽関連静止画像(例えば、写真、絵画、デジタル化アート)、音楽関連ライブストリーミングコンテンツ、様々な媒体の組み合わせ、音楽関連デジタル仮想不動産、音楽関連デジタル仮想グッズ、及び類似の音楽関連デジタルコンテンツを含む。

10

【0030】

[0042] 1つの実装では、「仮想コンテンツ権利」は、適切な権利(部分的か包括的か)を含み、この権利は、プラットフォーム管理者が、対価のために又はその他によって、ユーザに対して、永久的に又は一時的に、「合法的に」割り当てることを許可されることが

20

【0031】

[0043] 図3に、図1のステップ(120)を示す。図3において、プラットフォーム管理者が、音楽関連デジタルコンテンツ関与プラットフォームの仮想コンテンツ権利データベースをチェックして、要求された仮想コンテンツ権利がユーザへの割り当てに適格であるかどうかを調べ、適格である場合、どのような条件(販売、リース、現物交換、ユーザパフォーマンス賞、ギフトなど)であるかを調べる。

30

【0032】

[0044] 条件は、以下のことを含むことができるが、これらに限定されるわけではない。すなわち、ユーザが、対象コンテンツの使用にわたって、永続的な又は時間制限された権利の料金を支払うこと。プラットフォーム管理者によってユーザに以前に割り当てられた他のいくつかのプラットフォームと関連付けられたコンテンツ権利を交換することの対価として、このような対象権利をユーザに割り当てること。特定のプラットフォーム内アクティビティに参加する(例えば、競争に勝つ、特定の広告を見る)ことの報酬として、このような権利をユーザに割り当てること。プラットフォーム管理者が、プラットフォーム管理者として彼らの裁量で適切であると考え他の任意の理由で、このような権利をユーザに割り当てること。又は、ユーザへのこのような権利の割り当てに値する類似の状況。

40

【0033】

[0045] 条件は、仮想コンテンツ権利を制御するパーティ(プラットフォーム管理者又は別のユーザとすることができる)の要件を反映することができる。

【0034】

[0046] 図4に、図1のステップ(130)を示す。図4において、求められた仮想コンテンツ権利をユーザに割り当てることのできる場合、プラットフォーム管理者が、ユーザに、利用可能性と、ユーザがこのような仮想コンテンツ権利を取得するための条件(1又は2以上のオプション)とを通知する。

【0035】

[0047] プラットフォーム管理者は、ユーザに1又は2以上のオプションを提供すること

50

ができ、このようなオプションに動的に価格を決めることができる。一例として、プラットフォーム管理者は、権利が求められる時及び方法に応じて対価を変動させることができる。同様に、プラットフォーム管理者は、対価「x」としてあるユーザに権利を提供し、対価「y」として別のユーザに同じ権利を提供することができ、各ユーザの状態によってデルタが決定される（あるユーザは、他のユーザと比較して、より高いランクのユーザである）。

【0036】

[0048] また、条件は、プラットフォーム管理者によって生成されるのではなく、当該仮想コンテンツ権利を保持する別のユーザによって生成される（プラットフォーム管理者によってユーザに配信されるにすぎない）ことが意図される。

【0037】

[0049] 図5に、図1のステップ（140）を示す。図5において、ユーザが、このような条件を検討して、当該仮想コンテンツ権利を確保することの対価として、どの条件のセット（存在する場合）がユーザにとって受け入れ可能であるかをプラットフォーム管理者に示す。

【0038】

[0050] ユーザは、プラットフォーム管理者から提供される、求められる音楽関連デジタルコンテンツ資産のパフォーマンス品質に関連するデータ（例えば、生じる収益、再生回数、音楽関連デジタルコンテンツの作成者に関連する経歴情報、音楽関連デジタルコンテンツ資産の以前の保持者）を含む多数のファクタに基づいて、オファーを評価することができる。

【0039】

[0051] 図6に、図1のステップ（150）を示す。図6において、ユーザが、プラットフォーム管理者に、条件のセットが受け入れ可能であることを示した場合、プラットフォーム管理者によって、このような仮想コンテンツ権利の割り当てを要約するデジタル契約を作成し、受け入れのためにユーザに配信する。

【0040】

[0052] 作り上げられるべきデジタル契約は、適切なプラットフォームコンポーネントを利用し、これらは、仮想コンテンツ権利データベースと、購入ユーザのプラットフォームアカウントデータと、販売ユーザのアカウントデータと、1又は2以上のアクセスと、監査と、支払いデータベースとを含む可能性が高く、一般にプラットフォームをサポートする。

【0041】

[0053] 図7に、図1のステップ（160）を示す。図7において、次に、ユーザが、プラットフォーム管理者から受け取られるデジタル契約に対して自由に同意、拒絶、又は無視する。ユーザは、仮想コンテンツ権利の保持者がプラットフォーム管理者であろうと別のユーザであろうと、その保持者に対してカウンターオファーする（技術的には拒絶の後に新たなオファーが続く）こともできる。

【0042】

[0054] オファーは、このような権利を制御するプラットフォーム管理者又は他のユーザのいずれの指示であろうと、所与の期間にわたってオープンに保つこともできる。ユーザがこのようなオファーをオープンに保つために対価を払う場合、より長期間にわたってオファーをオープンに保つこともできる（オプションメカニク）。オファーが拒絶された場合、オファーを他のユーザにとって利用可能にしてもしなくてもよく、又は権利保持者が割り当てのための条件を再確認する必要がある場合がある。

【0043】

[0055] 図8に、図1のステップ（170）を示す。図8において、ユーザがデジタル契約に同意した場合、仮想コンテンツ権利データベース内に、契約内の条件を記憶することができ、デジタル契約の寿命にわたって、ユーザに、同意された仮想コンテンツ権利を割り当てることができる。

10

20

30

40

50

【0044】

[0056] 記録は、限定するわけではないがブロックチェーンデータベースを含む内部データベース又は外部データベースとして、音楽関連デジタル資産管理をサポートすることができる。

【0045】

[0057] ユーザに割り当てられる権利は、(1) 永久的に、(2) 一時的に(時間制限、メンテナンス料金支払い、ユーザによるメンテナンスアクションの満足などを受ける)、又は(3) ユーザのオプションで処分可能に(別のユーザに贈与、現金又は仮想通貨で別のユーザに販売、他の現物のデジタル又は非音楽関連デジタル資産と交換など)、のうちの1又は2以上で保持することができる。

10

【0046】

[0058] 未来の割り当て、処分などは、仮想コンテンツ権利データベースに記録されるべきである。

【0047】

[0059] 図9に、プラットフォーム管理者要求に関連するステップの概要を示す。ステップは以下を含む。仮想コンテンツ権利プロセスを開始する。(910) プラットフォーム管理者が、プラットフォームの仮想コンテンツ権利データベースに照会して、様々な仮想コンテンツ権利のうちの任意の1又は2以上が1又は2以上のユーザへの割り当てに適格であるかどうかを調べ、適格である場合、どのような条件(販売、リース、現物交換、ユーザパフォーマンス賞、ギフトなど)であるかを調べる。(920) データベース照会の結果に基づいて、プラットフォーム管理者が、ユーザに、プラットフォームと関連付けられる対象コンテンツに関する1又は2以上の仮想コンテンツ権利をこのユーザに割り当てるオファーを提案する。(930) ユーザがこのような条件を検討して、当該仮想コンテンツ権利を確保することの対価として、どの条件のセット(存在する場合)がユーザにとって受け入れ可能であることをプラットフォーム管理者に示す。(940) ユーザが、プラットフォーム管理者に、条件のセットが受け入れ可能であることを示した場合、プラットフォーム管理者によって、このような仮想コンテンツ権利の割り当てを要約するデジタル契約を作成し、受け入れのためにユーザに配信する。(950) 次に、ユーザが、プラットフォーム管理者から受け取られるデジタル契約に対して自由に同意、拒絶、又は無視する。(960) ユーザがデジタル契約に同意した場合、仮想コンテンツ権利データベース内に、契約内の条件を記憶して、デジタル契約の寿命にわたって、ユーザに、同意された仮想コンテンツ権利を割り当てる。仮想コンテンツ権利プロセスを停止する。

20

30

【0048】

[0060] プラットフォームは、以下に限定されるわけではないが、音楽関連オーディオ記録(例えば、音楽)、音楽関連ビデオ記録(例えば、映画、TV、ウェブショー)、音楽関連静止画像(例えば、写真、絵画、デジタル化アート)、音楽関連ライブストリーミングコンテンツ、様々な媒体の組み合わせ、音楽関連デジタル仮想不動産、音楽関連デジタル仮想グッズ、及び類似物を含む広範囲の音楽関連コンテンツタイプ及び組み合わせを受け入れてサポートすることができる。

【0049】

40

[0061] システムによって意図される仮想コンテンツ権利の多数の実施形態が存在し、これらは、以下のことのうちの1又は2以上を含むことができる。

【0050】

[0062] 管理権利：1つのコンテンツをプラットフォーム内でどのように使用することができるかに関してルール又は許可を規定する権利をユーザに与える仮想コンテンツ権利。例えば、ユーザは、曲に対する仮想管理権利を取得した場合、プラットフォームの他のユーザがその曲を再生するために厳守しなければならないルールを決定及び設定することができる。

【0051】

[0063] 報酬権利：ユーザの関連する音楽関連デジタル資産が、(a) 仮想環境内で及び

50

/又は（b）現実世界で特定の方法を実行する時に、ユーザが仮想環境内で特定の利益及びステータスを得る仮想コンテンツ権利。

【0052】

[0064] 稀少性権利：音楽関連デジタル資産（例えば曲）が、プラットフォーム内で利用可能な所有権スロットを1つ又は限られた数しか有することができない仮想コンテンツ権利。例えば、曲Aが利用可能な所有権スロットを10個有する場合、10人のユーザしかそれらのスロットを取得することができない。

【0053】

[0065] これらの仮想コンテンツ権利は、プラットフォーム管理者の裁量で任意の方法で組み合わせることができる。

【0054】

[0066] このシステムによって意図される多数の実施形態及び使用事例が存在し、これらは、以下のことを含む実装を含む。

【0055】

[0067] 以下に限定されるわけではないが、音楽関連オーディオ記録（例えば、音楽）、音楽関連ビデオ記録（例えば、映画、TV、ウェブショー）、音楽関連静止画像（例えば、写真、絵画、デジタル化アート）、音楽関連ライブストリーミングコンテンツ、様々な媒体の組み合わせ、音楽関連デジタル仮想不動産、音楽関連デジタル仮想グッズ、及び類似物を含む全ての音楽関連デジタルコンテンツタイプ及び組み合わせ。

【0056】

[0068] 以下に限定されるわけではないが、デスクトップベースのアプリケーション（ネイティブアプリケーション及びウェブベース）、モバイルベースのアプリケーション（ネイティブアプリケーション及びウェブベース）、コンソールベースのアプリケーション（ネイティブアプリケーション及びウェブベース）、TV受像機ベースのアプリケーション（ネイティブアプリケーション及びウェブベース）、及びアプライアンスベースのアプリケーション（ネイティブアプリケーション及びウェブベース）を含む全ての音楽関連デジタルコンテンツ消費チャネル及び組み合わせ。

【0057】

[0069] 以下に限定されるわけではないが、オーディオのみ（例えば、音楽ストリーミングサービス）、2D及び3Dビデオ（例えば、ビデオゲーム）、仮想現実（例えば、ビデオゲーム）、拡張現実（例えば、ビデオゲーム）、及び複合現実（例えば、ビデオゲーム）を含む全ての音楽関連デジタルコンテンツ消費プラットフォームタイプ及び組み合わせ。

【0058】

[0070] システムの第1の実施形態は、（ファンタジーフットボール（Fantasy Football）又はファンタジーベースボール（Fantasy Baseball）に類似した）デジタル仮想環境において音楽関連デジタルコンテンツ資産を使用することを含み、ユーザの関連する音楽関連デジタル資産が、（a）仮想環境内で及び/又は（b）現実世界で特定の方法を実行する時に、その音楽関連デジタルコンテンツ資産に対する仮想コンテンツ権利を保持するユーザが仮想環境内で特定の利益及びステータスを得る。

【0059】

[0071] 例えば、ユーザに、仮想環境内の他のユーザによってしばしば再生される1つのデジタル音楽に対する仮想コンテンツ権利が割り当てられた場合、仮想環境内で音楽が再生されるごとに、ユーザは、世界内の仮想報酬、コイン、ポイント、又は仮想環境内の他のステータス強化を受け取る。同様に、現実世界で音楽が再生された（このような再生がビルボード、Spotifyなどによって検証された）時に、ユーザは、追加の仮想環境利益を受け取ることができる。

【0060】

[0072] これらの仮想報酬の支払いにもかかわらず、音楽関連デジタルコンテンツの現実世界の所有者は、仮想環境又は現実世界において再生ごとに契約上の現金支払いの権利が依然としてあり、仮想コンテンツ権利に関連する報酬アクティビティは、これらの現実世

10

20

30

40

50

界の権利及びロイヤリティ (royalty) 予想に影響を及ぼさない。

【0061】

[0073] 以下は、本開示の更なる例である。

【0062】

[0074] 1つの態様によれば、全ての曲が1つの仮想タイトル保持者を有し、これは、システムの何らかの一意のユーザによって保持される。例えば、ユーザのジェフがシステムに入り、ミュージシャン1の音楽の大ファンである。次に、ジェフは、ミュージシャン1による曲、「Musician's Music」という曲を検索し、次に、この曲に対する仮想タイトルを取得したいことを決定する。仮想通貨を使用すると、ジェフはコイン等を使用して、この曲に対する仮想タイトルを取得して、次に、システム内の仮想タイトル保持者としてリストされる。ジェフは、システムに戻り続ける限り、仮想タイトルを保持し続ける。しかし、ジェフが戻って来ることができない場合、その曲に対する仮想タイトルはコミュニティに戻されて、そこで、他のユーザがそれを取得することができる。

10

【0063】

[0075] 1つの態様では、1人のユーザのみが、曲に対する「タイトル」を請求することができる。上記の例を使用すると、ジェフが「Musician's Music」に対する仮想タイトルを有し、かつ別のユーザのマークがシステムに入り、彼も「Musician's Music」を好む場合、マークは、ジェフが仮想タイトル保持者であることが分かるので、当座はタイトルを取得することができない。次に、マークはオプションを有し、(1) ジェフに対して、ジェフから曲に対する仮想タイトルを取得するオファーを行う、(2) 順番待ちリストに参加して、ジェフが仮想タイトルを満了させた場合、仮想タイトルを取得する機会を有するようにする、又は(3) 何もしない、ことができる。

20

【0064】

[0076] 曲に対する仮想タイトルのユーザの所有権では、その曲が他の任意の曲のように依然として再生可能であるので、他のユーザがその曲を再生することを制限しない。マークは、また、彼自身の「音楽ルーム」(例えば、「マークの音楽リスニングルーム」と呼ばれる仮想部屋)を構築して、その仮想部屋内で曲を利用可能にすることができるか、又は例えばメタルをテーマにした音楽リスニングルーム内に曲を配置することができる。システムの1つの態様では、システム内のどこでも曲が再生されるたびに、タイトル保持者のジェフは、システムユーザとしてレベルが上がる又は他の報酬が提供されるなどの報酬が与えられる。したがって、本システムでは、システム内の人気のある曲及び/又は音楽ビデオに対する仮想タイトルを有するための競争的インセンティブも存在する。

30

【0065】

[0077] システムで新たな曲及び/又は音楽ビデオがリリースされるので、ユーザは、システムに入って曲のために利用可能な1つの仮想タイトルを試して取得しないではられない。例えば、人気アーティストからの新たなリリースは、取得することが非常に望ましい場合がある。レガシー又はテール (tail) コンテンツの場合でも、システムのニッチエリア又は近隣内に競争が依然として存在し、例えば、おそらく「メタル」ジャンル近隣は、レガシーミュージシャン1の曲及び/又は音楽ビデオを取得するために競争力がある場合がある。

40

【0066】

[0078] 図10Aは、本開示の実装による、コンピュータシステム1000及びユーザ1002の図である。ユーザ1002は、コンピュータシステム1000を使用して、図1及び図9の方法100、900に関して図示及び説明されるようなデジタルコンテンツアクセス管理アプリケーション1090を実装する。

【0067】

[0079] コンピュータシステム1000は、図10Bのデジタルコンテンツアクセス管理アプリケーション1090を記憶して実行する。更に、コンピュータシステム1000は、ソフトウェアプログラム1004と通信することができる。ソフトウェアプログラム1004は、デジタルコンテンツアクセス管理アプリケーション1090のためのソフトウ

50

エアコードを含むことができる。ソフトウェアプログラム1004は、以下で更に説明するように、CD、DVD又はストレージドライブなどの外部媒体にロードすることができる。

【0068】

[0080] 更に、コンピュータシステム1000は、ネットワーク1080に接続することができる。ネットワーク1080は、様々な異なるアーキテクチャ、例えば、クライアント-サーバアーキテクチャ、ピアツーピアネットワークアーキテクチャ、又は他のタイプのアーキテクチャにおいて接続することができる。例えば、ネットワーク1080は、デジタルコンテンツアクセス管理アプリケーション1090内で使用されるエンジン及びデータを協調させるサーバ1085と通信することができる。また、ネットワークは、異なるタイプのネットワークとすることができる。例えば、ネットワーク1080は、インターネット、ローカルエリアネットワーク又はローカルエリアネットワークの任意の変形、ワイドエリアネットワーク、メトロポリタンエリアネットワーク、イントラネット又はエクストラネット、又は無線ネットワークとすることができる。

10

【0069】

[0081] 図10Bは、本開示の実装による、デジタルコンテンツアクセス管理アプリケーション1090をホストするコンピュータシステム1000を示す機能ブロック図である。コントローラ1010はプログラマブルプロセッサであり、コンピュータシステム1000及びそのコンポーネントの動作を制御する。コントローラ1010は、メモリ1020又は内蔵コントローラメモリ（図示せず）から（例えばコンピュータプログラムの形で）命令をロードして、これらの命令を実行してシステムを制御する。その実行において、コントローラ1010は、デジタルコンテンツアクセス管理アプリケーション1090にソフトウェアシステムを提供して、例えば、デジタルコンテンツアクセス管理アプリケーション1090内のエンジン及びデータ抽出部の作成及び構成を可能にする。代替的に、このサービスは、コントローラ1010又はコンピュータシステム1000において別個のハードウェアコンポーネントとして実装することができる。

20

【0070】

[0082] メモリ1020は、コンピュータシステム1000の他のコンポーネントによって使用するためにデータを一時的に記憶する。1つの実装では、メモリ1020はRAMとして実装される。1つの実装では、メモリ1020は、また、フラッシュメモリ及び／又はROMなどの長期又は永久メモリを含む。

30

【0071】

[0083] ストレージ1030は、コンピュータシステム1000の他のコンポーネントによって使用するために、データを一時的に又は長期間にわたって記憶する。例えば、ストレージ1030は、デジタルコンテンツアクセス管理アプリケーション1090によって使用されるデータを記憶する。1つの実装では、ストレージ1030は、ハードディスクドライブである。

【0072】

[0084] メディアデバイス1040は、リムーバブルメディアを受け入れて、挿入されたメディアに対してデータの読み出し及び／又は書き込みを行う。1つの実装では、例えば、メディアデバイス1040は、光ディスクドライブである。

40

【0073】

[0085] ユーザインターフェイス1050は、コンピュータシステム1000のユーザからユーザ入力を受け取ってユーザ1002に情報を提示するためのコンポーネントを含む。1つの実装では、ユーザインターフェイス1050は、キーボード、マウス、オーディオスピーカ、及びディスプレイを含む。コントローラ1010は、ユーザ1002からの入力を使用して、コンピュータシステム1000の動作を調整する。

【0074】

[0086] I/Oインターフェイス1060は、1又は2以上のI/Oポートを含み、外部記憶又は補足装置（例えばプリンタ又はPDA）などの対応するI/Oデバイスに接続す

50

る。1つの実装では、I/Oインターフェイス1060のポートは、USBポート、PCMCIAポート、シリアルポート、及び／又はパラレルポートなどのポートを含む。別の実装では、I/Oインターフェイス1060は、外部装置と無線で通信するための無線インターフェイスを含む。

【0075】

[0087] ネットワークインターフェイス1070は、イーサネット接続をサポートするRJ-45又は「Wi-Fi」インターフェイス(802.11を含むが、これに限定されない)などの有線及び／又は無線ネットワーク接続を含む。

【0076】

[0088] コンピュータシステム1000は、コンピュータシステムに典型的な追加のハードウェア及びソフトウェア(例えば、電力、冷却、オペレーティングシステム)を含むが、これらのコンポーネントは、簡略化のために図10Bに具体的に示されていない。他の実装では、コンピュータシステムの異なる構成を使用することができる(例えば、異なるバス又はストレージ構成又はマルチプロセッサ構成)。

【0077】

[0001] 図11に、本開示の1つの実装による、ソングガーディアン機能を含む仮想音楽世界の態様間の関係の例を示す。ソングガーディアン機能の価値を評価する時に、ソングガーディアン機能と仮想音楽世界内の他の機能との間の相互作用を調べることができる。図11に示す実装は、以下に限定されるわけではないが、コイン使用、ポイント収集、及び仮想化された世界内オブジェクト(例えば、ウォークマンデバイス、ウォレットなど)を含む音楽をテーマにした仮想世界のコア機能のうちのいくつかを表す簡略化されたブロック図を示す。ユーザにとって利用可能にされる(単一の曲、複数の曲、又はアルバム表現として仮想世界内にパッケージすることができ)ソングガーディアン「パック」の場合、ユーザとブランドとの間の対話、ゲーミフィケーション要素、及び報酬及び支払い要素に関連する仮想世界内の様々な態様を強化する。

【0078】

[0002] 図12に、本開示の別の実装による、仮想音楽世界の態様間の関係の例を示す。同様に、図12は、ソングガーディアンのユーザ体験が、どのように、様々な世界内機能(例えば、ユーザへの報酬ポイント)、体験(例えば、音楽リスニングルーム、マインドフルネスルーム、デジタルストア)、及び関連するソングガーディアンアクティビティ(例えば、次のソングガーディアンパックのリリース)に結び付けられて、これらを強化することができるかを示す。

【0079】

[0089] 開示した実装についての本明細書の説明は、当業者が本開示を実施又は利用できるように行ったものである。当業者には、これらの実装の多数の修正が容易に明らかになると思われ、また本明細書で定義した原理は、本開示の趣旨又は範囲から逸脱することなく他の実装にも適用することができる。例えば、仮想環境の変形は、拡張現実(AR)環境、オンライン環境(MMO、ソーシャルネットワークなど)、及びAR／仮想環境に対するモバイルコンパニオンを含む。コンテンツの変形は、曲以外のコンテンツ(例えば、ビデオ、画像、デジタルオブジェクトコレクション、及びミックスされたタイプ)を含む。他の変形は、コレクションのオブジェクトの編集(例えば、変更、組み合わせ、オリジナルコンテンツ)及び一意性制約、稀少性を含む。したがって、本開示は、本明細書に示す実装に限定されることを意図するものではなく、本明細書で開示した原理及び新規の特徴と一致する最も広い範囲が与えられるべきである。

【0080】

[0090] 上記の各実施例の全ての特徴が、本開示の特定の実装において必ずしも必要というわけではない。更に、本明細書で提示した説明及び図面は、本開示が広く意図する主題を表すものであると理解されたい。更に、本開示の範囲は、当業者にとって明らかになり得る他の実装を完全に含み、したがって、本開示の範囲は、添付の特許請求の範囲以外のものによって限定されるものではないと理解されたい。

【0081】

ソングガーディアンの態様

音楽をテーマにした仮想世界（「世界」、「仮想世界」、又は「プラットフォーム」）にわたって構築される（本明細書で「ソングガーディアン」と呼ばれる）ゲームフレームワークをサポートすることができるコンピュータシステムであって、このような機能により、プラットフォーム、プラットフォームのユーザ（「ユーザ」）、音楽をテーマにしたデジタルコンテンツの所有者及び制作者、第三者、及び広告主のうちの1又は2以上に対して利益が得られる。この点で、以下のことが意図される。

【0082】

ソングガーディアン「マスタ」（Song Guardian “Masters”）仮想世界ゲームに参加するユーザをサポートするためのコンピュータシステムであって、ユーザは、フィクション世界内所有権利を請求して、仮想世界内の曲、音楽ビデオ、又は同様の音楽をテーマにしたデジタルコンテンツ要素（「音楽をテーマにしたデジタル資産」）を管理することができる。このようなフィクション所有者である間に、ユーザは、以下のこと（1）～（10）を行うことができる。 10

【0083】

（1）仮想世界内でのユーザの音楽をテーマにしたデジタル資産の再生又はユーザ関与の各々に基づいて、デジタルロイヤリティ（royalty）（例えば、仮想世界ロイヤリティ（loyalty）ポイント）を稼ぐ。

【0084】

（2）他の非管理者ユーザに、ユーザ自身の仮想世界の使用に音楽をテーマにしたデジタル資産を含む（例えば、ユーザ自身のミックステープを含む）許可を与える必要がある。 20

【0085】

（3）管理された音楽をテーマにしたデジタル資産を、デジタル通貨又は別の音楽をテーマにしたデジタル資産で販売又は交換する。

【0086】

（4）活動がないこと、又は所有されたコンテンツに対して使用料を払えないことに基づいて、音楽をテーマにしたデジタル資産のタイトルに対する管理権利を失う。

【0087】

（5）最大Xまでの数の音楽をテーマにしたデジタル資産のタイトルを請求して管理する。このような上限は、達成、他のユーザの再生回数、ミックステープにおける音楽をテーマにしたデジタル資産の使用などに基づく。 30

【0088】

（6）最大Xまでの数の音楽をテーマにしたデジタル資産のタイトルを請求して管理する。但し、仮想世界オペレータによる承認を受けなければならない。

【0089】

（7）音楽をテーマにしたデジタル資産がその出所／起源の履歴を含むように、音楽をテーマにしたデジタル資産を管理する。

【0090】

（8）同様の音楽をテーマにしたデジタル資産及びバッジ達成を含む他者を探索して接続する。 40

【0091】

（9）仮想世界内の音楽をテーマにしたデジタル資産を共有することによって、稼がれるデジタルロイヤリティ（royalties）を促進し、ユーザが管理することができる音楽をテーマにしたデジタル資産の数を増加させる（例えば、ユーザの仮想世界ウォレットにより多くの音楽をテーマにしたデジタル資産スロットが存在する）。

【0092】

（10）（特別な物理的贈り物又は報酬を含むことができる）くじ引きを介して、特定の近く発表されつつある人気のある音楽をテーマにしたデジタル資産を争う。

【0093】

ソングガーディアン「限定版」(Song Guardian “Limited Editions”) 仮想世界ゲームに参加するユーザをサポートするためのコンピュータシステムであって、ユーザは、フィクション世界内所有権利を請求して、仮想世界内の「限定版」(よりレアな) 曲、音楽ビデオ、又は同様の音楽をテーマにしたデジタル資産を管理することができる。このようなフィクション所有者である間に、ユーザは、以下のこと(1)～(10)を行うことができる。

【0094】

(1) 仮想世界内でのユーザの音楽をテーマにしたデジタル資産の再生の各々に基づいて、デジタルロイヤリティ(royalty) (例えば、仮想世界ロイヤリティ(loyalty) ポイント) を稼ぐ。

10

【0095】

(2) 他の非管理者ユーザに、ユーザのミックステープに音楽をテーマにしたデジタル資産を含む許可を与える必要がある。

【0096】

(3) 管理された音楽をテーマにしたデジタル資産を、デジタル通貨又は別の音楽をテーマにしたデジタル資産で販売又は交換する。

【0097】

(4) 活動がないこと、又は所有されたコンテンツに対して使用料を払えないことに基づいて、音楽をテーマにしたデジタル資産のタイトルに対する管理権利を失う。

【0098】

20

(5) 最大Xまでの数の音楽をテーマにしたデジタル資産のタイトルを請求して管理する。このような上限は、達成、他のユーザの再生回数、ミックステープにおける音楽をテーマにしたデジタル資産の使用などに基づく。

【0099】

(6) 最大Xまでの数の音楽をテーマにしたデジタル資産のタイトルを請求して管理する。但し、仮想世界オペレータによる承認を受けなければならない。

【0100】

(7) 音楽をテーマにしたデジタル資産がその出所／起源の履歴を含むように、音楽をテーマにしたデジタル資産を管理する。

【0101】

30

(8) 同様の音楽をテーマにしたデジタル資産及びバッジ達成を含む他者を探索して接続する。

【0102】

(9) 仮想世界内の音楽をテーマにしたデジタル資産を共有することによって、稼がれるデジタルロイヤリティ(royalties) を促進し、ユーザが管理することができる音楽をテーマにしたデジタル資産の数を増加させる(例えば、ユーザの仮想世界ウォレットにより多くの音楽をテーマにしたデジタル資産スロットが存在する)。

【0103】

(10) (特別な物理的贈り物又は報酬を含むことができる) くじ引きを介して、特定の近く発表されつつある人気のある音楽をテーマにしたデジタル資産を争う。

40

【0104】

音楽をテーマにしたデジタル資産は、通常、購入することができず、代わりに、世界内で稼がれるか又は見つけれられる。例外は、ソングガーディアンパッケージのためのバックステージパスを通じた配信とすることができる。音楽をテーマにしたデジタル資産は、より良い「ツール」(レーダ／X線ビジョン／マップ／手がかり) を有する者によってより迅速に見つけることができる(全ての物が継続再生を通じて稼ぐことができる)。

【0105】

ユーザが音楽をテーマにしたデジタル資産の「マップ」ツール(又はレーダ、手がかりなど) を見つけたか又は稼いだ場合、そのユーザは、ウォレットにそれを保存して、プラットフォーム管理者がいくつかのとてもクール／レアな曲が世界内にリリースされている

50

ことを通知した時にのみ、それを使用することができる。

【0106】

雑学クイズは、ソングガーディアン収集／競争の態様とするべきである。

【0107】

ツールは、バックステージパスの一部として授与される及び／又はコイン（ロイヤリティコイン（Royalty Coins）及びノーロイヤリティコイン（No Royalty Coins））で購入されることもできる。

【0108】

ブランド関与のためにブランドスポンサーによって与えられるべき特別のソングガーディアンの音楽をテーマにしたデジタル資産（例えば、音楽をテーマにしたデジタル資産そのもの、又はブランドスポンサーの音楽をテーマにしたデジタル資産のコレクションから選択するためのトークン）。

10

【0109】

ソングガーディアンの音楽をテーマにしたデジタル資産は、音楽をテーマにしたデジタル資産が、仮想世界内で別のユーザによって聴かれた及び／又は消費された（例えば、ユーザのパーソナルルーム内でミックステープで聴かれた）回数に基づいて、ユーザのために、（i）XP及び（ii）コイン（ノーロイヤリティコイン（No Royalty Coins）の可能性が高い）を稼ぐ。音楽をテーマにしたデジタル資産の所有者による再生もプラットフォーム管理者による再生も数えない（システムによるゲームも数えない（no gaming the system））。

20

【0110】

より高いXPスコアを有するユーザが、より多くの音楽をテーマにしたデジタル資産を保持し、再生される音楽をテーマにしたデジタル資産のためのより多くのXP及びコインを稼ぐことができる。

【0111】

曲である音楽をテーマにしたデジタル資産は、世界内で「シングル」として見つけることができ、最終的に他のシングルと共にコンプリートされた「アルバム」になり、その後、ユーザの新たな報酬／XP／特権／より速い進行を稼ぐことができる。

【0112】

ユーザによって保持される音楽をテーマにしたデジタル資産の組み合わせ（例えば、全てビルボードのトップテン入りした3曲）は、永続的な又は1回限りの特権をもたらすことができる（組み合わせは、新たな体験への「キー」を生成するか、又はそれらの組み合わせられた曲などのためのより多くのXPをユーザに与える）。

30

【0113】

ユーザが保持することに飽きた音楽をテーマにしたデジタル資産は、ノーロイヤリティコイン（No Royalty Coins）及び／又はレコードストアのノーロイヤリティデジタル商品（No Royalty Digital Merch）と交換することができる。

【0114】

音楽をテーマにしたデジタル資産が交換された時に、ユーザは、追加された「アルバムスリーブ」又は音楽をテーマにしたデジタル資産「スロット」が与えられて、見つけられる／稼がれる新たな音楽をテーマにしたデジタル資産を保持する。

40

【0115】

ユーザが設定期間にわたって「余分の」音楽をテーマにしたデジタル資産を保持できるようにして、どの音楽をテーマにしたデジタル資産を処分するかを決定する時間をユーザに与えて、ユーザがウォレットに入れることができる新たなより良い音楽をテーマにしたデジタル資産のための場所を空けるようにする。

【0116】

各ユーザは、多数の音楽をテーマにしたデジタル資産（場合によっては10から始まり100まで進む）を保持することができる可能性が高い。

50

【0117】

複数のユーザによって、同じ音楽をテーマにしたデジタル資産を保持することができるが、稀少性はファクタである。例えば、以下のクラスA～Cなどである。

【0118】

クラスA：音楽をテーマにしたデジタル資産のリリース率が、一般的なユーザ人口に対して1%のみである。

【0119】

クラスB：音楽をテーマにしたデジタル資産のリリース率が、一般的なユーザ人口に対して5%のみである。

【0120】

クラスC：音楽をテーマにしたデジタル資産のリリース率が、一般的なユーザ人口に対して10%のみである。

【0121】

異なるクラスの音楽をテーマにしたデジタル資産は、世界内の再生回数に応じて、異なるXP及びコインレートを支払う。例えば、以下の方法(1)～(3)などで支払う。

【0122】

(1) クラスAの音楽をテーマにしたデジタル資産の曲は、再生ごとに100XP及び100コインを支払うことができる(支払い日に曲の保持者に毎月均等に共有されるべき利益(その「レコードの所有者」の日に株式配当がどのように支払われるかということと同様))。 10

【0123】

(2) クラスBの音楽をテーマにしたデジタル資産の曲は、再生ごとに50XP及び50コインを支払うことができる(支払い日に曲の保持者に毎月均等に共有されるべき利益(その「レコードの所有者」の日に株式配当がどのように支払われるかということと同様))。 20

【0124】

(3) クラスCの音楽をテーマにしたデジタル資産の曲は、再生ごとに10XP及び10コインを支払うことができる(支払い日に曲の保持者に毎月均等に共有されるべき利益(その「レコードの所有者」の日に株式配当がどのように支払われるかということと同様))。 30

【0125】

プラットフォーム管理者は、ユーザが世界内又は世界外の他者に提示した時に、XP又は他の利益を与えることによって、ユーザに、彼らの音楽をテーマにしたデジタル資産についての情報を共有するように促すこともできる。

【0126】

例えば、デジタルコンテンツとして曲を含むこのようなシステムでは、全ての曲に、システムの一意のユーザによって保持される単一の仮想タイトル保持者を設けることができる。デジタル資産を取得するために、ユーザは、システムに入り、デジタル資産(例えば曲)を探索し、次に、デジタル資産に対する仮想タイトルを取得することを決定することができる。次に、ユーザは、プラットフォームを使用して、例えば、ゲームプレイの成果、仮想通貨の支払い、交換、クレジットなどの使用によって、このデジタル資産に対する仮想タイトルを取得することができ、続いて、システムにおいて仮想タイトル保持者としてリストされる。システムに参与したままで使用する動機づけのために、ユーザは、システムに戻り続ける限り、デジタル資産に対する仮想タイトルを保持し続けることができるが、ユーザがシステムに戻って来ることができない場合、そのデジタル資産に対する仮想タイトルはコミュニティに戻されて、そこで、他のユーザがそれを取得することができる。 40

【0127】

本開示の1つの態様では、1人のユーザのみが、曲などのデジタル資産に対する仮想タイトルを請求することができる。すなわち、ユーザAが曲1に対する仮想タイトルを有する場合、曲1に対するタイトルを取得しようとする別のユーザBは、ユーザAが仮想タイ 50

トルの保持者であることが分かるので、当座はタイトルを取得することができない。しかしながら、ユーザBは、(1) ユーザAに、デジタル資産に対する仮想タイトルを取得するオファーを行う、(2) 順番待ちリストに参加して、ユーザAが仮想タイトルを満了させた場合、仮想タイトルを取得する機会を有するようにする、又は(3) 何もしない、などのオプションを備えることができる。

【0128】

1つの態様では、曲などのデジタル資産に対する仮想タイトルのユーザの所有権は、その曲が他の任意の曲のように依然として再生可能であるので、他のユーザがデジタル資産を再生することを制限しない。所有者は、また、彼ら自身の「音楽ルーム」（例えば、「ユーザAの音楽リスニングルーム」と呼ばれる仮想部屋）を構築して、その仮想部屋内でデジタル資産を利用可能にすることができるか、又はデジタル資産のジャンルに一致するテーマのリスニングルーム内にデジタル資産を配置することができる。

【0129】

システムの1つの態様では、システム内のどこでもタイトルのある曲が再生されるたびに、タイトル保持者は、システムユーザとしてレベルが上がる又はポイント又は他の報酬を受け取るなどの報酬が与えられる。したがって、本システムでは、システム内の人気のある曲に対する仮想タイトルを有するための競争的インセンティブが存在する。システムで新たな曲がリリースされるので、ユーザに、システムに入ってデジタル資産のために利用可能な1つの仮想タイトルを試して取得する動機を与えることができる。例えば、人気アーティストからの新たなリリースは、取得することが非常に望ましい場合がある。

【0130】

本システムのいくつかの態様では、ユーザが仮想タイトルを保持することができるデジタル資産（例えば曲）の数に制限を課すことができる（例えば5曲）。1つの態様では、システムにおける各デジタル資産は、システムのユーザでなければならない1人の仮想タイトル保持者を有する。代替的に、システムは、デジタル資産が複数の仮想タイトル所有者を有することができるようにすることができる。例えば、100人のユーザが、単一の曲に対する仮想タイトルを有することを許可されることができる。

【0131】

本システムは、デジタルコンテンツに対する仮想コンテンツ権利を使用して、ユーザ間の競争、インセンティブ、及び羨望の的を作成して、システム内のより多くの使用及び関与を駆り立てることによって、従来のシステムを凌駕する改良を提供して、ユーザ及びスーパーユーザ又はファンをマネタイズするための新しい方法を作成することができる。

【0132】

本開示の1つの態様は、デジタル資産の仮想コンテンツ権利の管理のためのコンピュータ実装方法であって、

デジタルコンテンツ関与プラットフォームのユーザとデジタル資産に関して取得されるユーザの仮想コンテンツ権利とを関連付けるデータを含む仮想コンテンツ権利データベースを提供するステップと、

プラットフォーム管理者サーバにおいて、ユーザから、デジタル資産の仮想コンテンツ権利の割り当てを求める要求を示すデータを受け取るステップと、

前記プラットフォーム管理者サーバによって、要求された前記仮想コンテンツ権利が前記ユーザへの割り当てに適格であるかどうかを判断し、適格である場合、前記割り当ての条件を決定するステップと、

前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記ユーザに、利用可能性と、前記ユーザが前記仮想コンテンツ権利を取得するための条件のセットとを通知するステップであって、前記条件は、前記割り当ての継続時間を含む、ステップと、

前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記仮想コンテンツ権利を確保することの対価として、前記条件のうちのどれが前記ユーザにとって受け入れ可能であることを示すデータを前記ユーザから受け取るステップと、

前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記ユーザにとって受け入れ可能である

10

20

30

40

50

ことが示される前記条件に基づいてデジタル契約を表すデータを前記ユーザに送信するステップであって、前記デジタル契約は、受け入れられた前記条件のうちの1又は2以上に従って、前記ユーザへの前記仮想コンテンツ権利の割り当てを規定する、ステップと、

前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記デジタル契約に対する前記ユーザによる同意を示すデータを受け取るステップと、

前記プラットフォーム管理者サーバによって、前記仮想コンテンツ権利データベースを更新して、前記デジタル契約で特定される前記継続時間にわたる前記ユーザへの前記仮想コンテンツ権利の前記割り当てを示すステップと、
を含む方法を提供する。

【0133】

本開示の別の態様は、デジタル資産の仮想コンテンツ権利の管理のためのコンピュータ実装方法であって、

デジタルコンテンツ関与プラットフォームのユーザとデジタル資産に関して取得されるユーザの仮想コンテンツ権利とを関連付けるデータを含む仮想コンテンツ権利データベースを含む前記デジタルコンテンツ関与プラットフォームとユーザが対話するためのユーザアクセスポータルを提供するステップと、

プラットフォーム管理者サーバに、前記アクセスポータルを介して前記ユーザによって入力される要求情報を送信するステップであって、前記要求情報は、デジタル資産の仮想コンテンツ権利の割り当てを求めるユーザ要求を表すデータを含む、ステップと、

前記アクセスポータルを介して、利用可能性及び前記ユーザが前記仮想コンテンツ権利を取得するための条件のセットの通知を示すデータを受け取るステップであって、前記条件は、前記割り当ての継続時間を含む、ステップと、

前記プラットフォーム管理者サーバに、前記アクセスポータルを介して前記ユーザによって入力される受け入れ情報を送信するステップであって、前記受け入れ情報は、前記仮想コンテンツ権利を確保することの対価として、前記条件のうちのどれが前記ユーザにとって受け入れ可能であるかを表すデータを含む、ステップと、

前記アクセスポータルを介して、前記ユーザにとって受け入れ可能であることが示される前記条件に基づいてデジタル契約を表すデータを受け取るステップであって、前記デジタル契約は、受け入れられた前記条件のうちの1又は2以上に従って、前記ユーザへの前記仮想コンテンツ権利の割り当てを規定する、ステップと、

前記プラットフォーム管理者サーバに、前記アクセスポータルを介して前記ユーザによって入力される同意情報を送信するステップであって、前記同意情報は、前記デジタル契約に対する前記ユーザによる同意を表すデータを含む、ステップと、
を含む方法を提供する。

【0134】

図1～図8に、デジタル資産に対する仮想コンテンツ権利を取得しようとするマルチユーザデジタルコンテンツ関与プラットフォームのユーザに関連する基本的な方法ステップ及び変形を示す。

【0135】

プラットフォームは、以下に限定されるわけではないが、オーディオ記録（例えば、音楽）、ビデオ記録（例えば、映画、TV、ウェブショー）、静止画像（例えば、写真、絵画、デジタル化アート）、ライブストリーミングコンテンツ、様々な媒体の組み合わせ、デジタル仮想不動産、デジタル仮想グッズ、及び類似物を含む広範囲の音楽をテーマにしたデジタルコンテンツタイプ及び組み合わせを受け入れてサポートすることができる。

【0136】

システムによって意図される仮想コンテンツ権利の多数の実施形態が存在し、これらは、以下のことのうちの1又は2以上を含むことができる。

【0137】

管理権利：1つのコンテンツをプラットフォーム内でどのように使用することができるかに関してルール又は許可を規定する権利をユーザに与える仮想コンテンツ権利。例えば

10

20

30

40

50

、ユーザは、デジタル資産（例えば曲）に対する仮想管理権利を取得した場合、プラットフォームの他のユーザがその曲を再生するために厳守しなければならないルールを決定及び設定することができる。

【0138】

報酬権利：ユーザの関連するデジタル資産が、（a）仮想音楽世界内で及び/又は（b）現実世界で特定の方法を実行する時に、ユーザが仮想音楽世界内で特定の利益及びステータスを得る仮想コンテンツ権利。

【0139】

稀少性権利：デジタル資産（例えば曲）が、プラットフォーム内で利用可能な所有権スロットを1つ又は限られた数しか有することができない仮想コンテンツ権利。例えば、曲Aが利用可能な所有権スロットを10個有する場合、10人のユーザしかそれらのスロットを取得することができない。

【0140】

これらの仮想コンテンツ権利は、プラットフォーム管理者の裁量で任意の方法で組み合わせることができる。

【0141】

このシステムによって意図される多数の実施形態及び使用事例が存在し、これらは、以下のことを含む実装を含む。

【0142】

以下に限定されるわけではないが、オーディオ記録（例えば、音楽）、ビデオ記録（例えば、映画、TV、ウェブショー）、静止画像（例えば、写真、絵画、デジタル化アート）、ライブストリーミングコンテンツ、様々な媒体の組み合わせ、デジタル仮想不動産、デジタル仮想グッズ、及び類似物を含む全ての音楽をテーマにしたデジタルコンテンツタイプ及び組み合わせ。

【0143】

以下に限定されるわけではないが、デスクトップベースのアプリケーション（ネイティブアプリケーション及びウェブベース）、モバイルベースのアプリケーション（ネイティブアプリケーション及びウェブベース）、コンソールベースのアプリケーション（ネイティブアプリケーション及びウェブベース）、TV受像機ベースのアプリケーション（ネイティブアプリケーション及びウェブベース）、及びアプライアンスベースのアプリケーション（ネイティブアプリケーション及びウェブベース）を含む全ての音楽をテーマにしたデジタルコンテンツ消費チャネル及び組み合わせ。

【0144】

以下に限定されるわけではないが、オーディオのみ（例えば、音楽ストリーミングサービス）、2D及び3Dビデオ（例えば、ビデオゲーム）、仮想音楽世界（例えば、ビデオゲーム）、拡張現実（例えば、ビデオゲーム）、及び複合現実（例えば、ビデオゲーム）を含む全ての音楽をテーマにしたデジタルコンテンツ消費プラットフォームタイプ及び組み合わせ。

【0145】

システムの第1の実施形態は、（ファンタジーフットボール又はファンタジーベースボールに類似した）「仮想音楽世界」デジタル環境において音楽をテーマにしたデジタルコンテンツ資産を使用することを含み、ユーザの関連するデジタル資産が、（a）仮想音楽世界内で及び/又は（b）現実世界で特定の方法を実行する時に、その音楽をテーマにしたデジタルコンテンツ資産に対する仮想コンテンツ権利を保持するユーザが仮想音楽世界内で特定の利益及びステータスを得る。

【0146】

例えば、ユーザに、仮想音楽世界内の他のユーザによってしばしば再生される1つのデジタル音楽に対する仮想コンテンツ権利が割り当てられた場合、仮想音楽世界内で音楽が再生されるごとに、ユーザは、世界内の仮想報酬、コイン、ポイント、又は仮想音楽世界内の他のステータス強化を受け取る。同様に、現実世界で音楽が再生された（このような

10

20

30

40

50

再生がビルボード、S p o t i f y などによって検証された) 時に、ユーザは、追加の仮想音楽世界利益を受け取ることができる。

【0147】

これらの仮想報酬の支払いにもかかわらず、音楽をテーマにしたデジタルコンテンツの現実世界の所有者は、仮想音楽世界又は現実世界において再生ごとに契約上の現金支払いの権利が依然としてあり、仮想コンテンツ権利に関連する報酬アクティビティは、これらの現実世界の権利及びロイヤリティ (r o y a l t y) 予想に影響を及ぼさない。

【0148】

以下は、本開示の更なる例である。

【0149】

1つの態様によれば、全ての曲が1つの仮想「タイトル保持者」を有し、これは、システムの何らかの一意のユーザによって保持される。例えば、ユーザのジェフがシステムに入り、アーティストXの音楽の大ファンである。次に、ジェフは、アーティストXによるデジタル資産 (例えば曲) である、デジタル資産の曲Aを検索し、次に、このデジタル資産に対する仮想タイトルを取得したいことを決定する。仮想通貨を使用すると、ジェフはコイン等を使用して、このデジタル資産に対する仮想タイトルを取得して、次に、システム内の仮想タイトル保持者としてリストされる。ジェフは、システムに戻り続ける限り、仮想タイトルを保持し続ける。しかし、ジェフが戻って来ることができない場合、その曲に対する仮想タイトルはコミュニティに戻されて、そこで、他のユーザがそれを取得することができる。

【0150】

1つの態様では、1人のユーザのみが、デジタル資産 (例えば曲) に対する「タイトル」を請求することができる。上記の例を使用すると、ジェフが曲Aに対する仮想タイトルを有し、かつ別のユーザのマークがシステムに入り、彼も曲Aを好む場合、マークは、ジェフが仮想タイトル保持者であることが分かるので、当座はタイトルを取得することができない。次に、マークはオプションを有し、(1) ジェフに対して、ジェフからデジタル資産に対する仮想タイトルを取得するオファーを行う、(2) 順番待ちリストに参加して、ジェフが仮想タイトルを満了させた場合、仮想タイトルを取得する機会を有するようにする、又は(3) 何もしない、ことができる。

【0151】

デジタル資産 (例えば曲) に対する仮想タイトルのユーザの所有権では、その曲が他の任意の曲のように依然として再生可能であるので、他のユーザがそのデジタル資産を再生することを制限しない。マークは、また、彼自身の「音楽ルーム」 (例えば、「マークの音楽リスニングルーム」と呼ばれる仮想部屋) を構築して、その仮想部屋内でデジタル資産を利用可能にすることができるか、又は例えばメタルをテーマにした音楽リスニングルーム内にデジタル資産を配置することができる。システムの1つの態様では、システム内のどこでもデジタル資産が再生されるたびに、タイトル保持者のジェフは、システムユーザとしてレベルが上がる又は他の報酬が提供されるなどの報酬が与えられる。したがって、本システムでは、システム内の人気のある曲に対する仮想タイトルを有するための競争的インセンティブも存在する。

【0152】

システムで新たな曲がリリースされるので、ユーザは、システムに入ってデジタル資産のために利用可能な1つの仮想タイトルを試して取得しないではいられない。例えば、人気アーティストからの新たなリリースは、取得することが非常に望ましい場合がある。レガシー又はテール (t a i l) コンテンツの場合でも、システムのニッチエリア又は近隣内に競争が依然として存在し、例えば、おそらく「メタル」ジャンル近隣は、特定のアーティストからレガシー曲を取得するために競争力がある場合がある。

【0153】

ソングガーディアンの更なる態様

1つの態様では、仮想コンテンツ権利を使用して仮想音楽世界環境において音楽をテー

10

20

30

40

50

マにしたデジタルコンテンツへのアクセスを管理するためのシステムを開示する。前記システムは、前記仮想音楽世界環境のユーザと前記音楽をテーマにしたデジタルコンテンツに関して取得される前記仮想コンテンツ権利とを関連付けるデータを含む仮想コンテンツ権利データベースと、プロセッサと、を含み、前記プロセッサは、前記ユーザのデバイスから、前記音楽をテーマにしたデジタルコンテンツの前記仮想コンテンツ権利の割り当てを求める要求を受け取り、前記ユーザは、前記デバイスを使用して前記プロセッサとインターフェイスし、前記仮想コンテンツ権利データベースは更新されて、前記ユーザへの前記仮想コンテンツ権利の前記割り当てを示し、前記プロセッサは、デジタル資産を含む音楽をテーマにしたデジタルコンテンツに対する前記仮想コンテンツ権利を保持する前記ユーザの前記デバイスからデータを受け取って、前記デジタル資産のうちの少なくとも1つを有する仮想ミックステープを作成し、前記仮想コンテンツ権利データベースは更新されて、前記仮想音楽世界環境内の前記ユーザによる前記仮想ミックステープの共有を示す。

【0154】

1つの実装では、前記プロセッサは、ブランク仮想ミックステープに、前記デジタル資産のうちの前記少なくとも1つを有する前記仮想ミックステープをコピーするための要求を受け取って、第2世代の仮想ミックステープを生成する。1つの実装では、前記プロセッサは、前記ユーザのデバイスに許可を送信し、前記許可は、前記ユーザが、現在、前記仮想音楽世界環境内の他のユーザに対して、前記第2世代の仮想ミックステープを自由に販売、交換、又は贈与する許可である。1つの実装では、前記システムは、前記ユーザのアカウントを含み、他のユーザによって所有される前記仮想ミックステープに含まれる前記デジタル資産の使用のために前記アカウントから設定量を差し引くためのユーザアカウントデータベースを更に含む。1つの実装では、前記システムは、前記ユーザのアカウントを含み、他のユーザによって前記音楽をテーマにしたデジタルコンテンツを使用するために前記ユーザのアカウントに設定量を追加するためのユーザアカウントデータベースであって、前記ユーザは、前記音楽をテーマにしたデジタルコンテンツに対する前記仮想コンテンツ権利を保持する、ユーザアカウントデータベースを更に含む。1つの実装では、前記仮想ミックステープに含まれる前記音楽をテーマにしたデジタルコンテンツは、ビデオ、オーディオ、写真、及び他のメディアアイテムのうちの少なくとも1つを更に含む、前記仮想ミックステープをパーソナライズする。1つの実装では、前記仮想ミックステープは、アートワーク、ロゴ、作品、及び他のアイテムのうちの少なくとも1つを含み、前記仮想ミックステープをパーソナライズする。

【0155】

別の態様では、仮想コンテンツ権利を使用して仮想音楽世界環境において音楽をテーマにしたデジタルコンテンツへのアクセスを管理するためのコンピュータプログラムを記憶する非一時的コンピュータ可読記憶媒体を開示する。前記コンピュータプログラムは実行可能命令を含み、前記実行可能命令は、コンピュータに、前記仮想音楽世界環境のユーザと前記音楽をテーマにしたデジタルコンテンツに関して取得される前記仮想コンテンツ権利とを関連付けるデータを含む仮想コンテンツ権利データベースを提供することと、前記ユーザのデバイスから、前記音楽をテーマにしたデジタルコンテンツの前記仮想コンテンツ権利の割り当てを求める要求を受け取ることであって、前記ユーザは、前記デバイスを使用してプロセッサとインターフェイスする、ことと、前記仮想コンテンツ権利データベースを更新して、前記ユーザへの前記仮想コンテンツ権利の前記割り当てを示すことと、デジタル資産を含む音楽をテーマにしたデジタルコンテンツに対する前記仮想コンテンツ権利を保持する前記ユーザの前記デバイスからデータを受け取って、前記デジタル資産のうちの少なくとも1つを有する仮想ミックステープを作成することと、前記仮想コンテンツ権利データベースを更新して、前記仮想音楽世界環境内の前記ユーザによる前記仮想ミックステープの共有を示すことと、を行わせる。

【0156】

本開示は、以下の追加の実装を含む。

【0157】

1つの実装では、本開示は、デジタル資産を作成、転送及び管理するためのコンピュータ実装システム及び方法に関し、具体的には、マルチユーザデジタルコンテンツ関与プラットフォームにおいて、オーディオ又はビデオ記録、仮想ミックス音楽テープ又はプレイリスト、静止画像（例えば、写真、絵画、デジタル化アート等）などの音楽をテーマにしたデジタル資産と関連付けられる仮想コンテンツ権利を作成、転送及び管理するコンピュータ実装システム及び方法に関する。

【0158】

図1に、プラットフォーム管理者サーバへのユーザ要求に関連するステップの概要100を示す。ステップは以下を含む。

仮想コンテンツ権利プロセスを開始する。

(110) デジタルコンテンツ関与プラットフォームのユーザが、プラットフォーム管理者に1又は2以上の仮想コンテンツ権利の割り当てを要求する。

(120) プラットフォーム管理者が、デジタルコンテンツ関与プラットフォームの仮想コンテンツ権利データベースをチェックして、要求された仮想コンテンツ権利がユーザへの割り当てに適格であるかどうかを調べ、適格である場合、どのような条件（販売、リース、現物交換、ユーザパフォーマンス賞、ギフトなど）であるかを調べる。

(130) 求められた仮想コンテンツ権利をユーザに割り当てることができる場合、プラットフォーム管理者が、ユーザに、利用可能性と、ユーザがこのような仮想コンテンツ権利を取得するための条件（1又は2以上のオプション）とを通知する。

(140) ユーザが、このような条件を検討して、当該仮想コンテンツ権利を確保することの対価として、どの条件のセット（存在する場合）がユーザにとって受け入れ可能であることをプラットフォーム管理者に示す。

(150) ユーザが、プラットフォーム管理者に、条件のセットが受け入れ可能であることを示した場合、プラットフォーム管理者によって、このような仮想コンテンツ権利の割り当てを要約するデジタル契約を作成し、受け入れのためにユーザに配信する。

(160) 次に、ユーザが、プラットフォーム管理者から受け取られるデジタル契約に対して自由に同意、拒絶、又は無視する。

(170) ユーザがデジタル契約に同意した場合、仮想コンテンツ権利データベース内に、契約内の条件を記憶して、デジタル契約の寿命にわたって、ユーザに、同意された仮想コンテンツ権利を割り当てる。

仮想コンテンツ権利プロセスを停止する。

【0159】

図2に、図1のステップ(110)を示す。図2において、デジタルコンテンツ関与プラットフォームのユーザが、プラットフォーム管理者サーバに1又は2以上の仮想コンテンツ権利の割り当てを要求する。1つの実装では、「デジタルコンテンツ」は、オーディオ記録（例えば、音楽）、ビデオ記録（例えば、映画、TV、ウェブショー）、静止画像（例えば、写真、絵画、デジタル化アート）、ライブストリーミングコンテンツ、様々な媒体の組み合わせ、デジタル仮想不動産、デジタル仮想グッズ、及び類似のデジタルコンテンツを含む。

【0160】

1つの実装では、「仮想コンテンツ権利」は、適切な権利（部分的か包括的か）を含み、この権利は、プラットフォーム管理者が、対価のために又はその他によって、ユーザに対して、永久的に又は一時的に、「合法的に」割り当ててことを許可されることができる権利である。仮想コンテンツ権利の例は、別のプラットフォームユーザが、関連するコンテンツに関与する又はこれを消費する（例えば、別のユーザが、ユーザが仮想コンテンツ権利を有するデジタル資産（例えば曲）を聴く）たびに、「プラットフォーム内」ポイント又はクレジットを稼ぐユーザの権利を含む。

【0161】

図3に、図1のステップ(120)を示す。図3において、プラットフォーム管理者が、デジタルコンテンツ関与プラットフォームの仮想コンテンツ権利データベースをチェッ

10

20

30

40

50

クして、要求された仮想コンテンツ権利がユーザへの割り当てに適格であるかどうかを調べ、適格である場合、どのような条件（販売、リース、現物交換、ユーザパフォーマンス賞、ギフトなど）であるかを調べる。

【0162】

条件は、以下のことを含むことができるが、これらに限定されるわけではない。すなわち、ユーザが、対象コンテンツの使用にわたって、永続的な又は時間制限された権利の料金を支払うこと。プラットフォーム管理者によってユーザに以前に割り当てられた他のいくつかのプラットフォームと関連付けられたコンテンツ権利を交換することの対価として、このような対象権利をユーザに割り当てること。特定のプラットフォーム内アクティビティに参加する（例えば、競争に勝つ、特定の広告を見る）ことの報酬として、このような権利をユーザに割り当てること。プラットフォーム管理者が、プラットフォーム管理者として彼らの裁量で適切であると考え他の任意の理由で、このような権利をユーザに割り当てること。又は、ユーザへのこのような権利の割り当てに値する類似の状況。

10

【0163】

条件は、仮想コンテンツ権利を制御するパーティ（プラットフォーム管理者又は別のユーザとすることができる）の要件を反映することができる。

【0164】

図4に、図1のステップ（130）を示す。図4において、求められた仮想コンテンツ権利をユーザに割り当てることができる場合、プラットフォーム管理者が、ユーザに、利用可能性と、ユーザがこのような仮想コンテンツ権利を取得するための条件（1又は2以上のオプション）とを通知する。

20

【0165】

プラットフォーム管理者は、ユーザに1又は2以上のオプションを提供することができ、このようなオプションに動的に価格を決めることができる。一例として、プラットフォーム管理者は、権利が求められる時及び方法に応じて対価を変動させることができる。同様に、プラットフォーム管理者は、対価「x」としてあるユーザに権利を提供し、対価「y」として別のユーザに同じ権利を提供することができ、各ユーザの状態によってデルタが決定される（あるユーザは、他のユーザと比較して、より高いランクのユーザである）。

【0166】

また、条件は、プラットフォーム管理者によって生成されるのではなく、当該仮想コンテンツ権利を保持する別のユーザによって生成される（プラットフォーム管理者によってユーザに配信されるにすぎない）ことが意図される。

30

【0167】

図5に、図1のステップ（140）を示す。図5において、ユーザが、このような条件を検討して、当該仮想コンテンツ権利を確保することの対価として、どの条件のセット（存在する場合）がユーザにとって受け入れ可能であるかをプラットフォーム管理者に示す。

【0168】

ユーザは、プラットフォーム管理者から提供される、求められるデジタルコンテンツ資産のパフォーマンス品質に関連するデータ（例えば、生じる収益、再生回数、デジタルコンテンツの作成者に関連する経歴情報、デジタルコンテンツ資産の以前の保持者）を含む多数のファクタに基づいて、オファーを評価することができる。

40

【0169】

図6に、図1のステップ（150）を示す。図6において、ユーザが、プラットフォーム管理者に、条件のセットが受け入れ可能であることを示した場合、プラットフォーム管理者によって、このような仮想コンテンツ権利の割り当てを要約するデジタル契約を作成し、受け入れのためにユーザに配信する。

【0170】

作り上げられるべきデジタル契約は、適切なプラットフォームコンポーネントを利用し、これらは、仮想コンテンツ権利データベースと、購入ユーザのプラットフォームアカウントデータと、販売ユーザのアカウントデータと、1又は2以上のアクセスと、監査と、

50

支払いデータベースとを含む可能性が高く、一般にプラットフォームをサポートする。

【0171】

図7に、図1のステップ(160)を示す。図7において、次に、ユーザが、プラットフォーム管理者から受け取られるデジタル契約に対して自由に同意、拒絶、又は無視する。ユーザは、仮想コンテンツ権利の保持者がプラットフォーム管理者であろうと別のユーザであろうと、その保持者に対してカウンターオファーする(技術的には拒絶の後に新たなオファーが続く)こともできる。

【0172】

オファーは、このような権利を制御するプラットフォーム管理者又は他のユーザのいずれの指示であろうと、所与の期間にわたってオープンに保つこともできる。ユーザがこのようなオファーをオープンに保つために対価を払う場合、より長期間にわたってオファーをオープンに保つこともできる(オプションメカニク)。オファーが拒絶された場合、オファーを他のユーザにとって利用可能にしてもしなくてもよく、又は権利保持者が割り当てのための条件を再確認する必要がある場合がある。

【0173】

図8に、図1のステップ(170)を示す。図8において、ユーザがデジタル契約に同意した場合、仮想コンテンツ権利データベース内に、契約内の条件を記憶することができ、デジタル契約の寿命にわたって、ユーザに、同意された仮想コンテンツ権利を割り当てることができる。

【0174】

記録は、限定するわけではないがブロックチェーンデータベースを含む内部データベース又は外部データベースとすることができる。

【0175】

ユーザに割り当てられる権利は、
永久的に、
一時的に(時間制限、メンテナンス料金支払い、ユーザによるメンテナンスアクションの満足などを受ける)、又は
ユーザのオプションで処分可能に(別のユーザに贈与、現金又は仮想通貨で別のユーザに販売、他の現物のデジタル又は非デジタル資産と交換など)、
うちの1又は2以上で保持することができる。

【0176】

未来の割り当て、処分などは、仮想コンテンツ権利データベースに記録されるべきである。

【0177】

図9に、プラットフォーム管理者要求に関連するステップの概要を示す。ステップは以下を含む。

仮想コンテンツ権利プロセスを開始する。

(910) プラットフォーム管理者が、プラットフォームの仮想コンテンツ権利データベースに照会して、様々な仮想コンテンツ権利のうちの任意の1又は2以上が1又は2以上のユーザへの割り当てに適格であるかどうかを調べ、適格である場合、どのような条件(販売、リース、現物交換、ユーザパフォーマンス賞、ギフトなど)であるかを調べる。

(920) データベース照会の結果に基づいて、プラットフォーム管理者が、ユーザに、プラットフォームと関連付けられる対象コンテンツに関する1又は2以上の仮想コンテンツ権利をこのユーザに割り当てるオファーを提案する。

(930) ユーザがこのような条件を検討して、当該仮想コンテンツ権利を確保することの対価として、どの条件のセット(存在する場合)がユーザにとって受け入れ可能であることをプラットフォーム管理者に示す。

(940) ユーザが、プラットフォーム管理者に、条件のセットが受け入れ可能であることを示した場合、プラットフォーム管理者によって、このような仮想コンテンツ権利の割り当てを要約するデジタル契約を作成し、受け入れのためにユーザに配信する。

10

20

30

40

50

(9 5 0) 次に、ユーザが、プラットフォーム管理者から受け取られるデジタル契約に対して自由に同意、拒絶、又は無視する。

(9 6 0) ユーザがデジタル契約に同意した場合、仮想コンテンツ権利データベース内に、契約内の条件を記憶して、デジタル契約の寿命にわたって、ユーザに、同意された仮想コンテンツ権利を割り当てる。

仮想コンテンツ権利プロセスを停止する。

【符号の説明】

【 0 1 7 8 】

1 0 0 方法

1 1 0 デジタルコンテンツ関与プラットフォームのユーザが、プラットフォーム管理者に1又は2以上の仮想コンテンツ権利の割り当てを要求する

1 2 0 プラットフォーム管理者が、デジタルコンテンツ関与プラットフォームの仮想コンテンツ権利データベースをチェックして、要求された仮想コンテンツ権利がユーザへの割り当てに適格であるかどうかを調べ、適格である場合、どのような条件であるかを調べる

1 3 0 求められた仮想コンテンツ権利をユーザに割り当てることができる場合、プラットフォーム管理者が、ユーザに、利用可能性と、ユーザがこのような仮想コンテンツ権利を取得するための条件（1又は2以上のオプション）とを通知する

1 4 0 ユーザが、このような条件を検討して、当該仮想コンテンツ権利を確保することの対価として、どの条件のセット（存在する場合）がユーザにとって受け入れ可能であることをプラットフォーム管理者に示す

1 5 0 ユーザが、プラットフォーム管理者に、条件のセットが受け入れ可能であることを示した場合、プラットフォーム管理者によって、このような仮想コンテンツ権利の割り当てを要約するデジタル契約を作成し、受け入れのためにユーザに配信する

1 6 0 次に、ユーザが、プラットフォーム管理者から受け取られるデジタル契約に対して自由に同意、拒絶、又は無視する

1 7 0 ユーザがデジタル契約に同意した場合、仮想コンテンツ権利データベース内に、契約内の条件を記憶して、デジタル契約の寿命にわたって、ユーザに、同意された仮想コンテンツ権利を割り当てる

9 0 0 方法

9 1 0 プラットフォーム管理者が、プラットフォームの仮想コンテンツ権利データベースに照会して、様々な仮想コンテンツ権利のうちの任意の1又は2以上が1又は2以上のユーザへの割り当てに適格であるかどうかを調べ、適格である場合、どのような条件（販売、リース、現物交換、ユーザパフォーマンス賞、ギフトなど）であるかを調べる

9 2 0 データベース照会の結果に基づいて、プラットフォーム管理者が、ユーザに、プラットフォームと関連付けられる対象コンテンツに関する1又は2以上の仮想コンテンツ権利をこのユーザに割り当てるオファーを提案する

9 3 0 ユーザがこのような条件を検討して、当該仮想コンテンツ権利を確保することの対価として、どの条件のセット（存在する場合）がユーザにとって受け入れ可能であることをプラットフォーム管理者に示す

9 4 0 ユーザが、プラットフォーム管理者に、条件のセットが受け入れ可能であることを示した場合、プラットフォーム管理者によって、このような仮想コンテンツ権利の割り当てを要約するデジタル契約を作成し、受け入れのためにユーザに配信する

9 5 0 次に、ユーザが、プラットフォーム管理者から受け取られるデジタル契約に対して自由に同意、拒絶、又は無視する

9 6 0 ユーザがデジタル契約に同意した場合、仮想コンテンツ権利データベース内に、契約内の条件を記憶して、デジタル契約の寿命にわたって、ユーザに、同意された仮想コンテンツ権利を割り当てる

1 0 0 0 コンピュータシステム

1 0 0 2 ユーザ

10

20

30

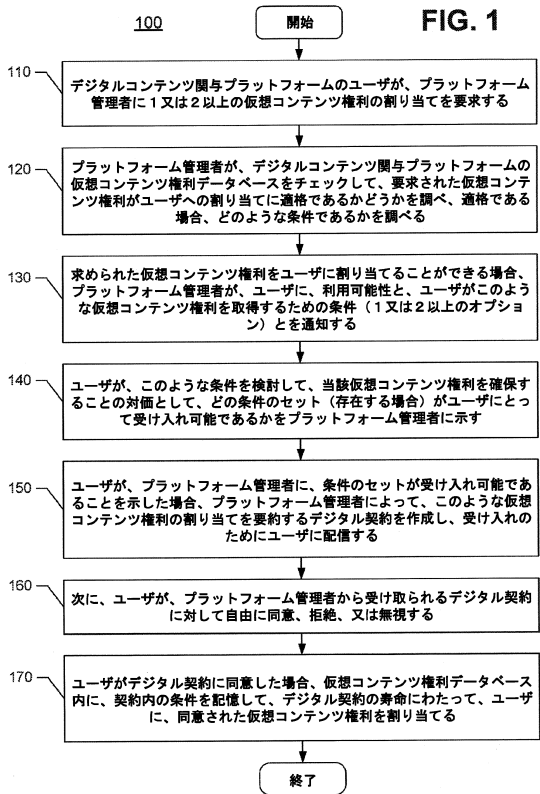
40

50

- 1 0 0 4 ソフトウェアプログラム
- 1 0 1 0 コントローラ
- 1 0 2 0 メモリ
- 1 0 3 0 ストレージ
- 1 0 4 0 メディアデバイス
- 1 0 5 0 ユーザインターフェイス
- 1 0 6 0 I／Oインターフェイス
- 1 0 7 0 ネットワークインターフェイス
- 1 0 8 0 ネットワーク
- 1 0 8 5 サーバ
- 1 0 9 0 デジタルコンテンツアクセス管理アプリケーション

【図面】

【図 1】



【図 2】

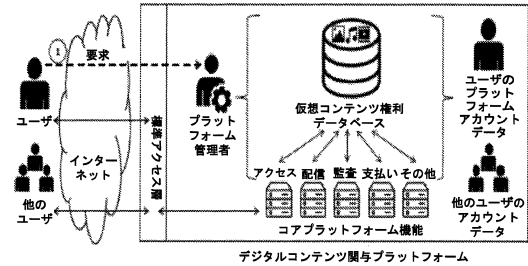


FIG. 2

【図 3】

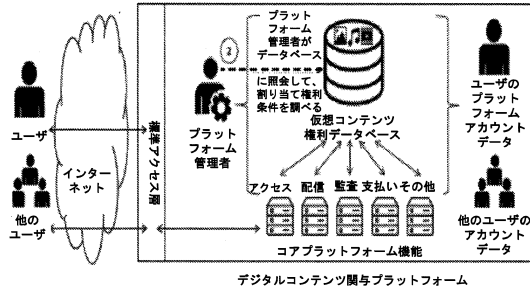


FIG. 3

【図 4】

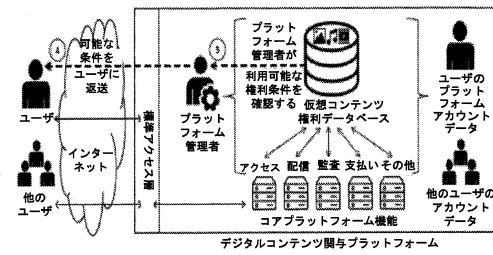


FIG. 4

【図 5】

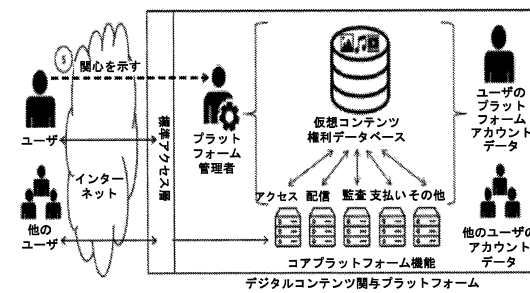


FIG. 5

【図 6】

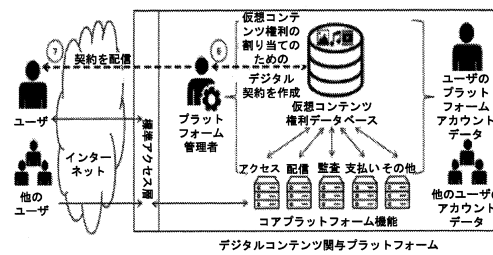


FIG. 6

【図 7】

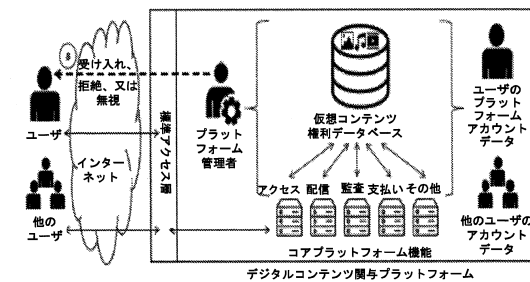


FIG. 7

【図 8】

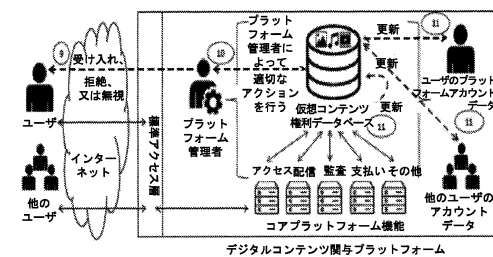


FIG. 8

10

20

30

40

50

【図 12】

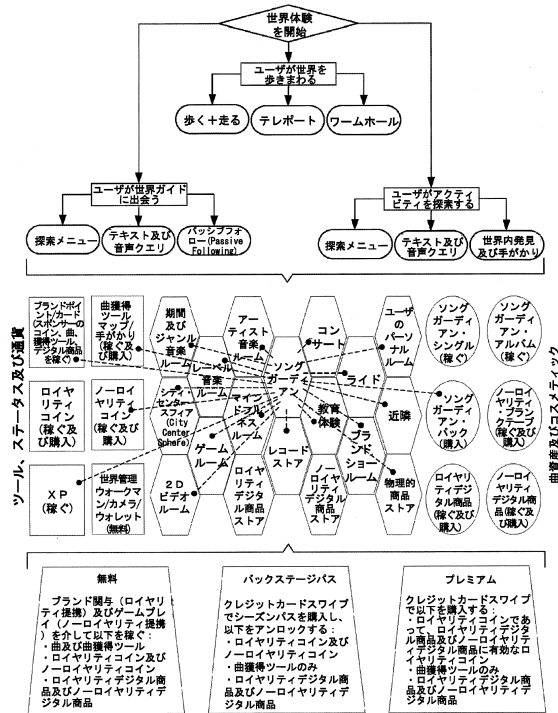


FIG. 12

10

20

30

40

50

フロントページの続き

(33)優先権主張国・地域又は機関
米国(US)

(74)代理人
上杉 浩

(74)代理人 100120525
弁理士 近藤 直樹

(72)発明者 スパー ブラッドリー
アメリカ合衆国 カリフォルニア州 9 2 1 2 7 サンディエゴ ヴィア エスプリロ 1 6 5 3 5 エ
ムゼット 1 0 2 9

(72)発明者 サクソン トーマス
アメリカ合衆国 カリフォルニア州 9 2 1 2 7 サンディエゴ ヴィア エスプリロ 1 6 5 3 5 エ
ムゼット 1 0 2 9

審査官 佐藤 敬介

(56)参考文献 米国特許第07031943 (US, B1)
米国特許出願公開第2002/0038221 (US, A1)
米国特許出願公開第2002/0184515 (US, A1)
米国特許出願公開第2020/0143012 (US, A1)
特表2014-500545 (JP, A)
国際公開第2014/006886 (WO, A1)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
G 0 6 Q 1 0 / 0 0 - 9 9 / 0 0