

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7631204号
(P7631204)

(45)発行日 令和7年2月18日(2025.2.18)

(24)登録日 令和7年2月7日(2025.2.7)

(51)国際特許分類 F I
G 0 6 Q 50/10 (2012.01) G 0 6 Q 50/10

請求項の数 5 (全14頁)

(21)出願番号	特願2021-541328(P2021-541328)	(73)特許権者	521120528
(86)(22)出願日	令和1年9月21日(2019.9.21)		カーティス、スティーブ
(65)公表番号	特表2022-502805(P2022-502805 A)		カナダ国、ブイ6シー・3エー6 プリ ティッシュ・コロンビア、バンクーバー 、パラード・ストリート 4 0 0 - スイ ート 1 1 3 0
(43)公表日	令和4年1月11日(2022.1.11)	(74)代理人	110003708
(86)国際出願番号	PCT/IB2019/058004		弁理士法人鈴榮特許総合事務所
(87)国際公開番号	WO2020/058944	(74)代理人	100108855
(87)国際公開日	令和2年3月26日(2020.3.26)		弁理士 蔵田 昌俊
審査請求日	令和4年9月20日(2022.9.20)	(74)代理人	100103034
(31)優先権主張番号	62/734,471		弁理士 野河 信久
(32)優先日	平成30年9月21日(2018.9.21)	(74)代理人	100179062
(33)優先権主張国・地域又は機関	米国(US)		弁理士 井上 正
		(74)代理人	100199565

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 定量化された感情データ及び定性化された感情データに基づいてユーザ間で収益を分配するためのシステム及び方法

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

計算プラットフォームのユーザ間で収益を分配するためのコンピュータによって実行される方法であって、

ユーザのバイオリズムデータをウェアラブルデバイスから受信することと、ここで、前記バイオリズムデータは、前記ウェアラブルデバイスに統合されたセンサを介して収集される、

前記バイオリズムデータから感情データを導出することと、

前記感情データから前記ユーザの感情小計スコアを決定することと、ここで、前記感情小計スコアは、前記ユーザが以前よりも健康的なバイオリズムデータを提示または生産するときに、より高くなる、

前記計算プラットフォームに関する複数のアクションを実行するために複数の潜在的なユーザに通信ネットワークを介して紹介を送信することと、ここで、前記複数のアクションは前記計算プラットフォームに対するアクセスを含む、

各ユーザの前記紹介に対して実行された計算に基づいて少なくとも1つの小計スコアを計算することと、

紹介小計スコアを形成するために前記計算プラットフォーム上の個々のユーザのデータに基づいて各ユーザについての前記小計スコアを組み合わせることと、複数の紹介されたユーザの前記紹介小計スコアを受信することと、ここで、前記複数の紹介されたユーザは、前記ユーザと通信を確立する、

前記感情小計スコアおよび前記紹介小計スコアに基づいて収益スコアを決定することと、前記収益スコアに基づいて前記計算プラットフォームの収益の一部を前記ユーザに帰属させることとを備える、方法。

【請求項 2】

前記複数の紹介されたユーザは、各紹介の世代によって組織化され、前記紹介小計スコアの重みは、前記ユーザからの各紹介の前記世代に近いほど高くなる、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記ユーザの前記感情小計スコアは、時間間隔にわたって計算される、請求項 1 に記載の方法。 10

【請求項 4】

前記ユーザの前記収益スコアは、以前よりも高く調整される、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

前記バイオリズムデータは、前記計算プラットフォームの管理者からの要求に応答して受信される、請求項 1 に記載の方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

[0001]本発明は、統合収益配分プラットフォームに関し、特に、対応するユーザの定量化された感情データ及び/又は定性化された感情データに基づいてユーザ間で収益を分配するためのシステム及び方法に関する。 20

【背景技術】

【0002】

[0002]従来、ビジネスの口コミマーケティング/広告は、既存のユーザによって新しいユーザに与えられた紹介 (referrals) に基づく。更に、組織は、ビジネスモデルを使用して、他のユーザにビジネスの製品/サービスを使用するように成功裏に紹介するとユーザに金銭的に報酬を与える。これらのビジネスモデルは、紹介プログラムに参加する組織及びユーザにとって有益である。しかしながら、収益配分方法のほとんどは、紹介する製品の総量又は販売数に基づいている。更に、既存の収益配分方法は、顧客の実際のニーズの前に絶対的な製品販売を優先し、動機付ける。加えて、既存の収益配分システム及び方法は、任意のインセンティブ又は収益を提供するためにユーザの感情状態を考慮しない。また、既存のシステム及び方法は、ユーザ間の否定的な協力を生み出す可能性があるユーザに金銭的に報酬を与える。医療分野における既存のシステム及び方法のほとんどは、紹介に対してユーザに金銭的に報酬を与えるためにデジタル紹介プログラムを利用しない。 30

【0003】

[0003]A i m o n e らによって出願された米国特許第 10, 120, 413 B 2 号は、ユーザにインタラクティブ VR 環境を提供するための、入力デバイスと、生体信号センサ及びディスプレイを有するウェアラブル計算デバイスとを有するトレーニング装置を開示している。生体信号センサは、ユーザから生体信号データを受信する。生体信号センサは、脳波センサを含む。VR は、現実世界又は非現実世界の場所における物理的存在をシミュレートする環境を複製、作成、又は強化するコンピュータシミュレーション体験を提供し得る。しかしながら、A i m o n e らの参考文献に開示されたトレーニング装置は、トレーニング装置と対話するように他者に促すようにユーザを直接強化又は動機付けない。 40

【0004】

[0004]C o l e m a n らによって出願された米国特許第 9, 983, 670 B 2 号は、BCI の使用を可能にするためにユーザが彼らの脳波をどのように制御するかを学習することを可能にするためのトレーニング方法を開示している。その方法は、BCI を使用するための学習曲線を減少させる。その方法は、BCI を制御するためのユーザの能力にかかわらず、ユーザの脳状態の特性を識別して、ユーザの認知又は感情状態を決定する。し 50

かしながら、Colemanらの参考文献に開示されたトレーニング方法は、開示されたトレーニング方法を採用するように他の潜在的なユーザに奨励又は報酬を与えないので、効果的ではない。

【0005】

[0005]従って、他の潜在的なユーザにシステムを紹介することをユーザに強く動機付けるシステム及び方法が必要とされている。システムは、ユーザの健康及びウェルネスをサポートしなければならないので、システムは、説得力があり、強力な収益分配金融モデルによってサポートされる必要がある。各ユーザについて収集された定量化された感情データ及び定性化された感情データに基づいて測定され且つ報酬を与えられた健康的な行動を強化する必要がある。対応するユーザの定量化された感情データ及び定性化された感情データに基づいてユーザ間で収益を分配するためのシステム及び方法も必要とされている。更に、製品又はプラットフォームからのユーザの最適な経験に基づいてユーザ間で収益を分配するためのシステム及び方法が必要とされている。更に、ユーザの感情改善、ユーザの前向きな精神状態、及びユーザの感情スコアに基づいてユーザを動機付けるシステム及び方法が必要とされている。

10

【0006】

[0006]このことから、上記に鑑みて、当業界では、上述の欠点及び不備に対処する必要性が長い間感じられている。

【0007】

[0007]慣習的なアプローチ及び従来のアプローチの更なる制限及び不利な点は、本出願の残りの部分において及び図面を参照して記載されるように、説明されるシステムと本開示のいくつかの態様との比較を通して当業者に明らかになるであろう。

20

【発明の概要】

【0008】

[0008]対応するユーザの定量化された感情データ及び定性化された感情データのうちの少なくとも1つに基づいて複数のユーザ間で収益を分配するためのシステムは、図面のうちの少なくとも1つに関連して示される及び/又は説明されるように、特許請求の範囲により完全に記載されるように、実質的に提供される。

【0009】

[0009]本発明は、対応するユーザの定量化された感情データ及び定性化された感情データのうちの少なくとも1つに基づいて複数のユーザ間で収益を分配するための方法を提供する。方法は、ユーザの身体上に身に付けられるか、身体の近くに身に付けられるか、又はユーザの身体中に配置される（インプラント可能である）ように構成されたウェアラブルユーザデバイスを通じてユーザのバイオリズムデータを収集するステップを含む。方法は、通信ネットワーク上で、ウェアラブルユーザデバイスに通信可能に接続された計算ユニットを通じてユーザのバイオリズムデータを受信するステップを含む。方法は、アルゴリズムモジュールを通じて、受信されたバイオリズムデータを分析し、各ユーザの感情スコアを計算するステップを含む。方法は、追跡モジュールを通じて各ユーザの感情スコアを監視するステップを含む。方法は、紹介モジュールを通じて、プラットフォーム及び製品に関する複数のアクションを実行するために複数の潜在的なユーザに紹介を送るステップを含む。方法は、第1の計算モジュールを通じて、ある時間間隔にわたって定量化された感情データ及び定性化された感情データを使用して各ユーザについての個々の小計スコアを計算するステップを含む。方法は、第nの計算モジュールを通じて、各ユーザの紹介及び各ユーザに対応する複数の関連する紹介に対して実行された計算に基づいて少なくとも1つの小計スコアを計算し、複数の他のパラメータに基づいて1つ以上の小計を計算するステップを含む。第nの計算モジュールは、プラットフォーム上の個々のユーザのデータに基づいて、各ユーザについての小計スコアを計算する。ある態様では、方法は、各ユーザに接続された全ての紹介されたユーザを識別し、設定されたパラメータに基づいて各々についてのスコアを計算する。例えば、これは、複数の第1世代紹介、複数の第2世代紹介、複数の第3世代紹介、及び複数の第n世代紹介を含み得る。関連する紹介されたユ

30

40

50

ーザが識別されると、異なる計算が使用されて、識別された各紹介されたユーザについてのスコアが決定され得る。例えば、第3世代紹介は、第1世代紹介よりも小さい重みで乗算され得る。第nの計算モジュールはまた、ユーザのデータ又はアクションに基づいて他のタイプの小計スコアを計算する。方法は、最後の計算モジュールを通じて、各ユーザについての単一のスコアを得るために、第1の計算モジュールによって計算された個々の小計スコアを第nの計算モジュールによって計算された1つ以上の小計スコアと組み合わせるステップを含む。この計算を実行するために、様々な動作順序が使用され得る。方法は、収益分配モジュールを通じて、潜在的なユーザがプラットフォーム及び製品に関する複数のアクションを実行するときに収益を生成するステップを含む。方法は、収益分配モジュールを通じて、複数のパラメータに基づいて、各ユーザに予め規定された量の金銭を分配するステップを含む。パラメータは、ユーザの計算された感情データスコアと、プラットフォーム上のユーザのネットワーク中に存在する他のユーザのスコアを伴う計算とのうちの少なくとも1つを備える。

10

【0010】

[0010]ある態様では、ウェアラブルユーザデバイスは、ユーザの感情に関する1つ以上のパラメータを検出するための様々なセンサを含む。

【0011】

[0011]ある態様では、紹介モジュールは、ユーザが、送られた紹介及び1つ以上の受信された紹介の状態を追跡することを容易にする。

【0012】

[0012]ある態様では、紹介モジュールは、紹介に関連するユーザが、互いとの通信を確立することを容易にする。

20

【0013】

[0013]ある態様では、複数のアクションは、プラットフォームへのアクセス、及び製品の購入を含む。

【0014】

[0014]ある態様では、潜在的なユーザは、紹介をクリックすることによってアクションを実行する。

【0015】

[0015]本発明の別の態様は、対応するユーザの定量化された感情データ及び定性化された感情データのうちの少なくとも1つに基づいて複数のユーザ間で収益を分配するためのシステムに関する。システムは、ウェアラブルユーザデバイスと、計算ユニットとを含む。ウェアラブルユーザデバイスは、ユーザのバイオリズムデータを収集するために、ユーザの身体上に身に付けられるように構成される。計算ユニットは、通信ネットワーク上でユーザのバイオリズムデータを受信するためにウェアラブルユーザデバイスに通信可能に接続される。計算ユニットは、プロセッサと、プロセッサに通信可能に結合されたメモリとを含む。メモリは、アルゴリズムモジュールと、追跡モジュールと、紹介モジュールと、第1の計算モジュールと、第nの計算モジュールと、最後の計算モジュールと、収益分配モジュールとを含む。アルゴリズムモジュールは、受信されたバイオリズムデータを分析し、各ユーザの感情スコアを計算する。追跡モジュールは、各ユーザの感情スコアを監視する。紹介モジュールは、ユーザが、プラットフォーム及び製品に関する複数のアクションを実行するために複数の潜在的なユーザに紹介を送ることを可能にする。ある実施形態では、紹介は、画像、ビデオ、QRコード（登録商標）、サウンドバイト、ID、バーコード、又はハイパーリンク形式であるか若しくは所与のウェブアドレスに配信される任意の他のフォーマットに符号化されることができる、ハイパーリンクなどの様々なフォーマットで送られ得る。

30

【0016】

[0016]第1の計算モジュールは、ある時間間隔にわたって定量化された感情データ及び定性化された感情データを使用して各ユーザについての個々の小計スコアを計算する。第nの計算モジュールは、各ユーザの紹介及び各ユーザに対応する複数の関連する紹介に対

40

50

して実行された計算に基づいて少なくとも1つの小計スコアを計算し、複数の他のパラメータに基づいて1つ以上の小計を計算する。第nの計算モジュールは、プラットフォーム上の個々のユーザのデータに基づいて、各ユーザについての小計スコアを計算する。最後の計算モジュールは、各ユーザについての単一のスコアを得るために、第1の計算モジュールによって計算された個々の小計スコアを第nの計算モジュールによって計算された小計スコアと組み合わせる。この計算を実行するために、様々な動作順序が使用され得る。収益分配モジュールは、潜在的なユーザがプラットフォーム及び製品に関する複数のアクションを実行するとき収益を生成する。収益分配モジュールは、複数のパラメータに基づいて、各ユーザに予め規定された量の金銭を分配する。パラメータは、ユーザの計算された感情データスコアと、プラットフォーム上のユーザのネットワーク中に存在する他のユーザのスコアを伴う計算とを含むが、それらに限定されない。

10

【0017】

[0017]それ故に、本発明の1つの利点は、紹介及び感情ベースのスコアに基づいて透明な収益配分プラットフォームを提供することである。

【0018】

[0018]それ故に、本発明の1つの利点は、ユーザの意思決定能力、タスクへのフォーカス、及び生産性を改善することである。

【0019】

[0019]それ故に、本発明の1つの利点は、ユーザが彼らの感情状態を定期的に監視して、経時的に収益の増大を受けることを可能にし、それが理論的に病気の低減及び精神的健康の改善につながることである。

20

【0020】

[0020]それ故に、本発明の1つの利点は、ユーザが他のユーザと積極的に対話することを強制し、ユーザの感情的健康を改善して、彼らのスコアを高め、追加の収益を生成することである。

【0021】

[0021]それ故に、本発明の1つの利点は、ユーザの生活を改善し、組織並びにユーザが製品及びプラットフォームの拡散と共に金銭を獲得することを可能にすることである。

【0022】

[0022]それ故に、本発明の1つの利点は、プラットフォームを使用し、促進するようにユーザに動機付けることである。

30

【0023】

[0023]それ故に、本発明の1つの利点は、テキストメッセージ(SMS)、ソーシャルメディア投稿及びメッセージ、並びに画像及びビデオ中の組み込みリンクを含むがそれらに限定されない、紹介の送信の様々な方法を含むことである。

【0024】

[0024]本発明の実施形態の他の特徴は、添付の図面及び以下の詳細な説明から明らかになるであろう。

【0025】

[0025]本発明の更に他の目的及び利点は、詳細な説明に従って当業者に容易に明らかになり、本発明の好ましい実施形態は、本発明を実行するために本明細書で企図される最良の形態の単なる例示として示され、説明される。認識されるように、本発明は、他の異なる実施形態が可能であり、そのいくつかの詳細は、全て本発明から逸脱することなく、様々な明らかな点において修正が可能である。それ故に、図面及びその説明は、本質的に例示的であると見なされるべきであり、制限的であると見なされるべきではない。

40

【0026】

[0026]図面では、同様のコンポーネント及び/又は特徴は、同じ参照ラベルを有し得る。更に、同じタイプの様々なコンポーネントは、参照ラベルに、同様のコンポーネント間を区別する第2のラベルを後続させることによって区別され得る。本明細書中で第1の参照ラベルのみが使用される場合、その説明は、第2の参照ラベルに関係なく同じ第1の参

50

照ラベルを有する同様のコンポーネントのうちどの1つにも適用される。

【図面の簡単な説明】

【0027】

【図1】[0027]本発明の一実施形態による、対応するユーザの定量化された感情データ及び定性化された感情データのうちの少なくとも1つに基づいて複数のユーザ間で収益を分配するための本システムのブロック図を例示する。

【図2】[0028]本発明の別の実施形態による、計算ユニットのメモリ内の様々なモジュールのブロック図を例示する。

【図3】[0029]本発明の代替の実施形態による、対応するユーザの定量化された感情データ及び定性化された感情データのうちの少なくとも1つに基づいて複数のユーザ間で収益を分配するための方法のフローチャートを例示する。

10

【発明を実施するための形態】

【0028】

[0030]本開示は、本明細書に記載される詳細な図及び説明を参照して最もよく理解される。様々な実施形態が、図面を参照して議論されている。しかしながら、当業者は、方法及びシステムが説明される実施形態を超えて拡張し得るので、図面に関して本明細書で提供される詳細な説明が単に説明目的のためであることを容易に理解するであろう。例えば、提示される教示及び特定の用途の必要性は、本明細書に説明される任意の詳細の機能性を実装するための複数の代替の適切なアプローチをもたらし得る。従って、任意のアプローチは、以下の実施形態におけるある特定の实装選択を超えて拡張し得る。

20

【0029】

[0031]「一実施形態」、「少なくとも1つの実施形態」、「ある実施形態」、「一例」、「ある例」、「例えば」、等への言及は、実施形態(1つ以上)又は例(1つ以上)が特定の特徵、構造、特性、特質、要素、又は限定を含み得るが、全ての実施形態又は例が必ずしもその特定の特徵、構造、特性、特質、要素、又は限定を含むわけではないことを示す。更に、「ある実施形態では」という語句の繰り返される使用は、必ずしも同じ実施形態を指すわけではない。

【0030】

[0032]本発明の方法は、選択されたステップ又はタスクを手動で、自動で、又はそれらの組み合わせで実行又は完了することによって実施され得る。「方法」という用語は、本発明が属する技術分野の当業者によって知られているか、又は知られている様式、手段、技法、及び手順から容易に開発されるかのうちのいずれかである様式、手段、技法、及び手順を含むが、それらに限定されない、所与のタスクを達成するための様式、手段、技法、及び手順を指す。特許請求の範囲及び明細書に提示される説明、例、方法、及び物質は、限定としてではなく、例示としてのみ解釈されるべきである。当業者は、本明細書に記載される技術の範囲内で多くの他の可能な変形形態を想定するであろう。

30

【0031】

[0033]図1は、本発明の一実施形態による、対応するユーザの定量化された感情データ及び定性化された感情データのうちの少なくとも1つに基づいて複数のユーザ間で収益を分配するための本システム100のブロック図を例示する。システム100は、ウェアラブルユーザデバイス102と、計算ユニット104とを含む。

40

【0032】

[0034]ウェアラブルユーザデバイス102は、ユーザ116のバイオリズムデータを収集するために、ユーザ116の身体上に身に付けられるか、身体の近くに身に付けられるか、又はユーザ116の身体中に配置される(インプラント可能である)ように構成される。ウェアラブルユーザデバイス102の例は、インプラント型装置、ワイヤレスセンサデバイス、スマートウォッチ、スマートジュエリー、フィットネストラッカー、スマートクロス、等を含むが、それらに限定されない。ある実施形態では、ウェアラブルユーザデバイス102は、ユーザ116の感情に関する1つ以上のパラメータを検出するための様々なセンサを含む。ある実施形態では、ウェアラブルユーザデバイス102は、バイオリ

50

ズムデータを収集するために、ユーザの身体の周りに固定されることができる可撓体を含み得る。ある実施形態では、ウェアラブルユーザデバイス102は、ウェアラブルユーザデバイス102をユーザ116の手首の周りに閉ループで固定するための固定機構を含み得る。ウェアラブルユーザデバイス102は、様々なワイヤード又はワイヤレス通信プロトコルを利用して、計算ユニット104との通信を確立し得る。

【0033】

[0035]計算ユニット104は、通信ネットワーク106上でユーザ116のバイオリズムデータを受信するためにウェアラブルユーザデバイス102に通信可能に接続される。通信ネットワーク106は、ワイヤード又はワイヤレスネットワークであり得、例は、インターネット、ワイヤレスローカルエリアネットワーク(WLAN)、Wi-Fi、ロングタームエボリューション(LTE(登録商標))、ワールドワイドインターオペラビリティフォーマイクロウェブアクセス(WiMAX)、汎用パケット無線サービス(GPRS)、ブルートゥース(登録商標)(BT)通信プロトコル、伝送制御プロトコル及びインターネットプロトコル(TCP/IP)、ユーザデータグラムプロトコル(UDP)、ハイパーテキスト転送プロトコル(HTTP)、ファイル転送プロトコル(FTP)、ZigBee、EDGE、赤外線(IR)、Z波、スレッド、5G、USB、シリアル、RS232、NFC、RFID、WAN、及び/又はIEEE802.11、802.16、2G、3G、4Gセルラ通信プロトコルを含み得るが、それらに限定されない。

【0034】

[0036]計算ユニット104の例は、ラップトップ、デスクトップ、スマートフォン、スマートデバイス、スマートウォッチ、ファブレット、及びタブレットを含むが、それらに限定されない。計算ユニット104は、プロセッサ108と、プロセッサに通信可能に結合されたメモリ110と、ユーザインターフェース112とを含む。計算ユニット104は、データベース114に通信可能に結合される。データベース114は、感情データ及び紹介データを受信し、記憶し、処理し、それらは、更なる分析及び予測に使用されることができ、そのため、本システムは、履歴感情データ及び紹介データを使用することによって分析を学習及び改善することができる。本主題は、本システム100がクラウドデバイス上に実装されることを考慮して説明されるが、本システム100はまた、Amazon Elastic Compute Cloud(Amazon EC2)、ネットワークサーバ、及び同様のものなどの様々な計算システムにおいて実装され得ることが理解され得る。

【0035】

[0037]プロセッサ108は、ユーザ又はシステムによって生成された要求を実行するためのプログラムコンポーネントを実行するための少なくとも1つのデータプロセッサを含み得る。ユーザは、人、本発明に含まれるものなどのデバイスを使用する人、又はそのようなデバイス自体を含み得る。プロセッサ108は、統合システム(バス)コントローラ、メモリ管理制御ユニット、浮動小数点ユニット、グラフィックス処理ユニット、デジタル信号処理ユニット、等などの専用処理ユニットを含み得る。

【0036】

[0038]プロセッサ108は、AMD(登録商標)ATHLON(登録商標)マイクロプロセッサ、DURON(登録商標)マイクロプロセッサ、OROPTERON(登録商標)マイクロプロセッサ、ARMのアプリケーション、組み込み又はセキュアプロセッサ、IBM(登録商標)POWERPC(登録商標)、INTELCORE(登録商標)プロセッサ、ITANIUM(登録商標)プロセッサ、XEON(登録商標)プロセッサ、CELERON(登録商標)プロセッサ、又は他の一連のプロセッサ、等などのマイクロプロセッサを含み得る。プロセッサ108は、メインフレーム、分散プロセッサ、マルチコア、並列、グリッド、又は他のアーキテクチャを使用して実装され得る。いくつかの実施形態は、特定用途向け集積回路(ASIC)、デジタルシグナルプロセッサ(DSP)、フィールドプログラマブルゲートアレイ(FPGA)、等のような組み込み技術を利用し得る。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 7 】

[0039]プロセッサ108は、入力/出力(I/O)インターフェースを介して1つ以上のI/Oデバイスと通信するように配置され得る。I/Oインターフェースは、限定はしないが、オーディオ、アナログ、デジタル、RCA、ステレオ、IEEE-1394、シリアルバス、ユニバーサルシリアルバス(USB)、赤外線、PS/2、BNC、同軸、コンポーネント、コンポジット、デジタルビジュアルインターフェース(DVI)、高精度マルチメディアインターフェース(HDMI(登録商標))、RFアンテナ、S-Vide o、VGA、IEEE802.n/b/g/n/x、ブルートゥース、セルラ(例えば、符号分割多元接続(CDMA)、高速パケットアクセス(HSPA+)、モバイル通信のためのグローバルシステム(GSM(登録商標))、ロングタームエボリューション(LTE)、WiMAX、又は同様のもの)等などの通信プロトコル/方法を用い得る。

10

【 0 0 3 8 】

[0040]メモリ110は、不揮発性メモリ又は揮発性メモリであり得る。不揮発性メモリの例は、フラッシュメモリ、読取専用メモリ(ROM)、プログラマブルROM(PROM)、消去可能PROM(EPROM)、及び電氣的EPROM(EEPROM(登録商標))メモリを含み得るが、それらに限定されない。揮発性メモリの例は、ダイナミックランダムアクセスメモリ(DRAM)及びスタティックランダムアクセスメモリ(SRAM)を含み得るが、それらに限定されない。

【 0 0 3 9 】

[0041]ユーザインターフェース112は、本システムの管理者の要求に従って、定量化された感情データ及び定性化された感情データを提示し得る。ある実施形態では、ユーザインターフェース(UI又はGUI)112は、プラットフォームにアクセスし、製品又はサービスを閲覧するための便利なインターフェースである。

20

【 0 0 4 0 】

[0042]図2は、本発明の別の実施形態による、計算ユニット104のメモリ110内の様々なモジュールのブロック図を例示する。図2は、図1に関連して説明される。メモリ110は、アルゴリズムモジュール202と、追跡モジュール204と、紹介モジュール206と、第1の計算モジュール208と、第nの計算モジュール210と、最後の計算モジュール214と、収益分配モジュール212とを含む。ある実施形態では、メモリ110は、モジュールの機能を処理するためのクラウドサーバとして独立して機能し得る。

30

【 0 0 4 1 】

[0043]アルゴリズムモジュール202は、受信されたバイオリズムデータを分析し、各ユーザの感情スコアを計算する。追跡モジュール204は、各ユーザの感情スコアを監視する。ある実施形態では、アルゴリズムモジュール202は、Android、IOS、Windows(登録商標)、及びLinux(登録商標)、等などの様々なオペレーティングシステム上で実行されることができ得るアルゴリズムである。

【 0 0 4 2 】

[0044]紹介モジュール206は、ユーザが、プラットフォーム及び製品に関する複数のアクションを実行するために複数の潜在的なユーザに紹介を送ることを可能にする。ある実施形態では、紹介モジュールは、ユーザが、送られた紹介及び1つ以上の受信された紹介の状態を追跡することを容易にする。ある実施形態では、紹介は、各潜在的なユーザ専用である。ある実施形態では、紹介モジュール206は、紹介に関連するユーザが、互いとの通信を確立することを容易にする。ある実施形態では、アクションは、プラットフォームへのアクセス、及び製品の購入を含むが、それらに限定されない。ある実施形態では、潜在的なユーザは、紹介をクリックすることによってアクションを実行する。

40

【 0 0 4 3 】

[0045]第1の計算モジュール208は、ある時間間隔にわたって定量化された感情データ及び定性化された感情データを使用して各ユーザについての個々の小計スコアを計算する。このことから、ある時間間隔にわたる定性化された感情データ、定量化された感情データ、及び他の健康データを使用する各ユーザについての個々の総スコアが、第1の計算

50

モジュール 208 によって計算される。時間間隔は、1 週間又は 1 ヶ月又は 1 年とすることができ、これらの総スコアは、定期的に、例えば毎月計算され得る。

【0044】

[0046]第 n の計算モジュール 210 は、各ユーザの紹介及び各ユーザに対応する複数の関連する紹介に対して実行された計算に基づいて少なくとも 1 つの小計スコアを計算し、複数の他のパラメータに基づいて 1 つ以上の小計を計算する。第 n の計算モジュール 210 は、プラットフォーム上の個々のユーザのデータに基づいて、各ユーザについての小計スコアを計算する。ある実施形態では、第 n の計算モジュール 210 は、各ユーザに接続された全ての紹介されたユーザを識別し、設定されたパラメータに基づいて各々についてのスコアを計算する。例えば、これは、複数の第 1 世代紹介、複数の第 2 世代紹介、複数の第 3 世代紹介、及び複数の第 n 世代紹介を含み得る。関連する紹介されたユーザが識別されると、異なる計算が使用されて、識別された各紹介されたユーザについてのスコアが決定され得る。例えば、第 3 世代紹介は、第 1 世代紹介よりも小さい重みで乗算され得る。第 n の計算モジュール 210 はまた、ユーザのデータ又はアクションに基づいて他のタイプの小計スコアを計算する。最終計算モジュール 214 は、各ユーザについての単一のスコアを得るために、第 1 の計算モジュールによって計算された個々の小計スコアを第 n の計算モジュールによって計算された 1 つ以上の小計スコアと組み合わせる。この計算を実行するために、様々な動作順序が使用され得る。

10

【0045】

[0047]収益分配モジュール 212 は、ユーザ間での分配のために割り振られ、1 つ以上の企業又はサードパーティの収益ストリームから引き出される収益のプールを決定する。量は、1 つ以上の収益ストリームから導出される部分、パーセンテージ、又は何らかの計算された量である。収益分配モジュール 212 は、異なる収益ストリームに対して様々な計算方法又は式を使用し得る。計算はまた、特定の時間期間からの収益のみを考慮する。例えば、計算は、毎週、隔週、毎月、又は四半期にわたって実行されることができ、この期間にわたる総収益は、次いで、更なるパラメータに基づいて資格のあるユーザ間で分割されるであろう。

20

【0046】

[0048]更に、収益分配モジュール 212 は、複数のパラメータに基づいて、各ユーザに予め規定された量の金銭を分配する。これは、プラットフォーム上でより良い成績を上げる（より高い個々のスコアを有する）ユーザに報酬を与え得る。より高いスコアは、より健康的な生理学的データ、即ち一貫したより健康的な行動及び習慣の結果を提示 / 生成することによって達成され得る。更に、収益分配モジュール 212 は、ユーザをプラットフォームに紹介することに対してユーザが最も多くのクレジットを受け取るように報酬を設定し得る。ダウンチェーン（down-chain）紹介（第 2、第 3、又は第 n レベル紹介）を通してサインアップする新しいユーザには、より少ないクレジットが与えられ得る。

30

【0047】

[0049]図 3 は、本発明の代替の実施形態による、対応するユーザの定量化された感情データ及び定性化された感情データのうちの少なくとも 1 つに基づいて複数のユーザ間で収益を分配するための方法のフローチャート 300 を例示する。方法は、ユーザの身体上に身に付けられるか、身体の近くに身に付けられるか、又はユーザの身体中に配置される（インプラント可能である）ように構成されたウェアラブルユーザデバイスを通じてユーザのバイオリズムデータを収集するステップ 302 を含む。ある実施形態では、ウェアラブルユーザデバイスは、ユーザの感情に関する 1 つ以上のパラメータを検出するための様々なセンサを含む。ある実施形態では、ウェアラブルユーザデバイスは、バイオリズムデータを収集するために、ユーザの身体の周りに固定されることができ、可撓体を含み得る。

40

【0048】

[0050]方法は、通信ネットワーク上で、ウェアラブルユーザデバイスに通信可能に接続された計算ユニットを通じてユーザのバイオリズムデータを受信するステップ 304 を含む。方法は、アルゴリズムモジュールを通じて、受信されたバイオリズムデータを分析し

50

、各ユーザの感情スコアを計算するステップ306を含む。方法は、追跡モジュールを通じて各ユーザの感情スコアを監視するステップ308を含む。

【0049】

[0051]方法は、紹介モジュールを通じて、プラットフォーム及び製品に関する複数のアクションを実行するために複数の潜在的なユーザに紹介を送るステップ310を含む。ある実施形態では、紹介モジュールは、ユーザが、送られた紹介及び1つ以上の受信された紹介の状態を追跡することを容易にする。ある実施形態では、紹介は、各潜在的なユーザ専用である。ある実施形態では、紹介モジュールは、紹介に関連するユーザが、互いとの通信を確立することを容易にする。ある実施形態では、複数のアクションは、プラットフォームへのアクセス、及び製品の購入を含む。ある実施形態では、潜在的なユーザは、紹介をクリックすることによってアクションを実行する。

10

【0050】

[0052]方法は、第1の計算モジュールを通じて、ある時間間隔にわたって定量化された感情データ及び定性化された感情データを使用して各ユーザについての個々の小計スコアを計算するステップ312を含む。方法は、第nの計算モジュールを通じて、各ユーザの紹介及び各ユーザに対応する複数の関連する紹介に対して実行された計算に基づいて少なくとも1つの小計スコアを計算し、複数の他のパラメータに基づいて1つ以上の小計を計算するステップ314を含む。第nの計算モジュールは、プラットフォーム上の個々のユーザのデータに基づいて、各ユーザについての小計スコアを計算する。ある態様では、方法は、各ユーザに接続された全ての紹介されたユーザを識別し、設定されたパラメータに基づいて各々についてのスコアを計算する。例えば、これは、複数の第1世代紹介、複数の第2世代紹介、複数の第3世代紹介、及び複数の第n世代紹介を含み得る。関連する紹介されたユーザが識別されると、異なる計算が使用されて、識別された各紹介されたユーザについてのスコアが決定され得る。例えば、第3世代紹介は、第1世代紹介よりも小さい重みで乗算され得る。第nの計算モジュールはまた、ユーザのデータ又はアクションに基づいて他のタイプの小計スコアを計算する。方法は、最後の計算モジュールを通じて、各ユーザについての単一のスコアを得るために、第1の計算モジュールによって計算された個々の小計スコアを第nの計算モジュールによって計算された1つ以上の小計スコアと組み合わせるステップ316を含む。この計算を実行するために、様々な動作順序が使用され得る。

20

30

【0051】

[0053]方法は、収益分配モジュールを通じて、潜在的なユーザがプラットフォーム及び製品に関する複数のアクションを実行するときに収益を生成するステップ318を含む。方法は、収益分配モジュールを通じて、複数のパラメータに基づいて、各ユーザに予め規定された量の金銭を分配するステップ320を含む。パラメータは、ユーザの計算された感情データスコアと、プラットフォーム上のユーザのネットワーク中に存在する他のユーザのスコアを伴う計算とのうちの少なくとも1つを備える。

【0052】

[0054]このことから、本システム及び方法は、収益配分及び報酬ベースのプラットフォームを提供し、それによって、本ウェアラブルユーザデバイスのユーザは、複数の予め規定されたパラメータに基づいて、彼ら自身のために収益を生成することができる。更に、収益配分及び報酬ベースのプラットフォームは、システムの最適な利用に対してユーザに金銭的に報酬を与える。

40

【0053】

[0055]本発明の実施形態が例示、説明されてきたが、本発明がこれらの実施形態のみに限定されないことは明らかであろう。特許請求の範囲に記載された本発明の範囲から逸脱することなく、多数の修正、変更、変形、置換、及び均等物が当業者には明らかであろう。以下に本願の出願当初の特許請求の範囲に記載された発明を付記する。

[C1]

対応するユーザの定量化された感情データ及び定性化された感情データのうちの少なく

50

とも1つに基づいて複数のユーザ間で収益を分配するためのシステムにおいて、前記システムは、

前記ユーザのバイオリズムデータを収集するためのウェアラブルユーザデバイスと、
通信ネットワーク上で前記ユーザの前記バイオリズムデータを受信するために前記ウェアラブルユーザデバイスに通信可能に接続された計算ユニットと、

を備え、前記計算ユニットは、

プロセッサと、

前記プロセッサに通信可能に結合されたメモリと、

を備え、前記メモリは、前記プロセッサによって実行される命令を記憶し、前記メモリは、

前記受信されたバイオリズムデータを分析し、各ユーザの感情スコアを計算するためのアルゴリズムモジュールと、

各ユーザの前記感情スコアを監視するための追跡モジュールと、

前記ユーザが、プラットフォーム及び製品に関する複数のアクションを実行するために複数の潜在的なユーザに1つ以上の紹介を送ることを可能にする紹介モジュールと、

ある時間間隔にわたって前記定量化された感情データ及び前記定量化された感情データを使用して各ユーザについての個々の小計スコアを計算するための第1の計算モジュールと、

各ユーザの前記紹介及び各ユーザに対応する複数の関連する紹介に対して実行された計算に基づいて少なくとも1つの小計スコアを計算し、複数の他のパラメータに基づいて1つ以上の小計を計算するための第nの計算モジュールと、ここにおいて、前記第nの計算モジュールは、前記プラットフォーム上の前記個々のユーザのデータに基づいて、各ユーザについての前記小計スコアを計算する、

各ユーザについての単一のスコアを得るために、前記第1の計算モジュールによって計算された前記個々の小計スコアを前記第nの計算モジュールによって計算された前記1つ以上の小計スコアと組み合わせるための最後の計算モジュールと、

前記潜在的なユーザが前記プラットフォーム及び前記製品に関する前記複数のアクションを実行するときに収益を生成するための収益分配モジュールと、

を備え、前記収益分配モジュールは、複数のパラメータに基づいて、各ユーザに予め規定された量の金銭を分配し、前記パラメータは、

前記ユーザの前記計算された感情データスコアと、

前記プラットフォーム上の前記ユーザのネットワーク中に存在する他のユーザのスコアを伴う計算と

のうちの少なくとも1つを備える、システム。

[C 2]

前記ウェアラブルユーザデバイスは、前記ユーザの感情に関する1つ以上のパラメータを検出するための複数のセンサを備える、C 1に記載のシステム。

[C 3]

前記紹介モジュールは、前記ユーザが、前記送られた紹介及び1つ以上の受信された紹介の状態を追跡することを容易にする、C 1に記載のシステム。

[C 4]

前記紹介モジュールは、前記紹介に関連する前記ユーザが、互いとの通信を確立することを容易にする、C 1に記載のシステム。

[C 5]

前記複数のアクションは、前記プラットフォームへのアクセス、及び前記製品の購入を備える、C 1に記載のシステム。

[C 6]

前記潜在的なユーザは、前記紹介をクリックすることによって前記アクションを実行する、C 1に記載のシステム。

[C 7]

10

20

30

40

50

対応するユーザの定量化された感情データ及び定性化された感情データのうちの少なくとも1つに基づいて複数のユーザ間で収益を分配するための方法において、前記方法は、ウェアラブルユーザデバイスを通じて前記ユーザのバイオリズムデータを収集するステップと、

通信ネットワーク上で、前記ウェアラブルユーザデバイスに通信可能に接続された計算ユニットを通じて前記ユーザの前記バイオリズムデータを受信するステップと、

アルゴリズムモジュールを通じて、前記受信されたバイオリズムデータを分析し、各ユーザの感情スコアを計算するステップと、

追跡モジュールを通じて各ユーザの前記感情スコアを監視するステップと、

紹介モジュールを通じて、プラットフォーム及び製品に関する複数のアクションを実行するために複数の潜在的なユーザに1つ以上の紹介を送るステップと、

第1の計算モジュールを通じて、ある時間間隔にわたって前記定量化された感情データ及び前記定性化された感情データを使用して各ユーザについての個々の小計スコアを計算するステップと、

第nの計算モジュールを通じて、各ユーザの前記紹介及び各ユーザに対応する複数の関連する紹介に対して実行された計算に基づいて少なくとも1つの小計スコアを計算し、複数の他のパラメータに基づいて1つ以上の小計を計算するステップと、ここにおいて、前記第nの計算モジュールは、前記プラットフォーム上の前記個々のユーザのデータに基づいて、各ユーザについての前記小計スコアを計算する、

最後の計算モジュールを通じて、各ユーザについての単一のスコアを得るために、前記第1の計算モジュールによって計算された前記個々の小計スコアを前記第nの計算モジュールによって計算された前記1つ以上の小計スコアと組み合わせるステップと、

収益分配モジュールを通じて、前記潜在的なユーザが前記プラットフォーム及び前記製品に関する前記複数のアクションを実行するときに収益を生成するステップと、

前記収益分配モジュールを通じて、複数のパラメータに基づいて、各ユーザに予め規定された量の金銭を分配するステップと、

を備え、前記パラメータは、前記ユーザの前記計算された感情データスコアと、前記プラットフォーム上の前記ユーザのネットワーク中に存在する他のユーザのスコアを伴う計算とのうちの少なくとも1つを備える、方法。

[C 8]

前記ウェアラブルユーザデバイスは、前記ユーザの感情に関する1つ以上のパラメータを検出するための複数のセンサを備える、C 7に記載の方法。

[C 9] 前記紹介モジュールは、前記ユーザが、前記送られた紹介及び1つ以上の受信された紹介の状態を追跡することを容易にする、C 7に記載の方法。

[C 1 0]

前記紹介モジュールは、前記紹介に関連する前記ユーザが、互いとの通信を確立することを容易にする、C 7に記載の方法。

[C 1 1]

前記複数のアクションは、前記プラットフォームへのアクセス、及び前記製品の購入を備える、C 7に記載の方法。

[C 1 2]

前記潜在的なユーザは、前記紹介をクリックすることによって前記アクションを実行する、C 7に記載の方法。

10

20

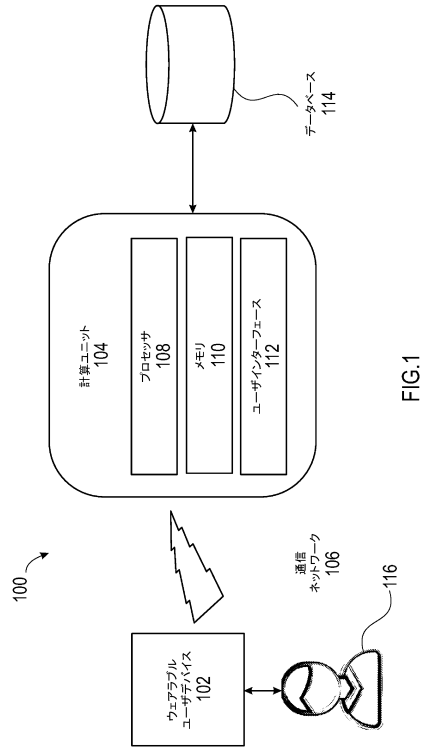
30

40

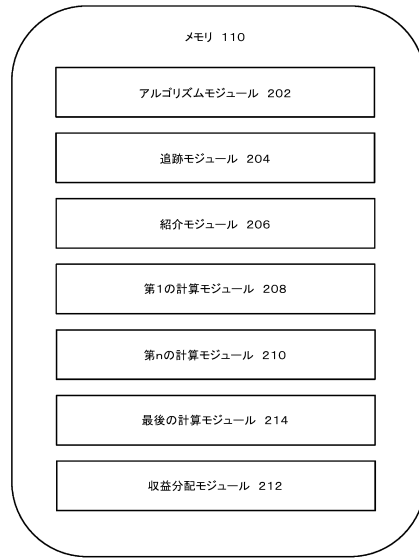
50

【図面】

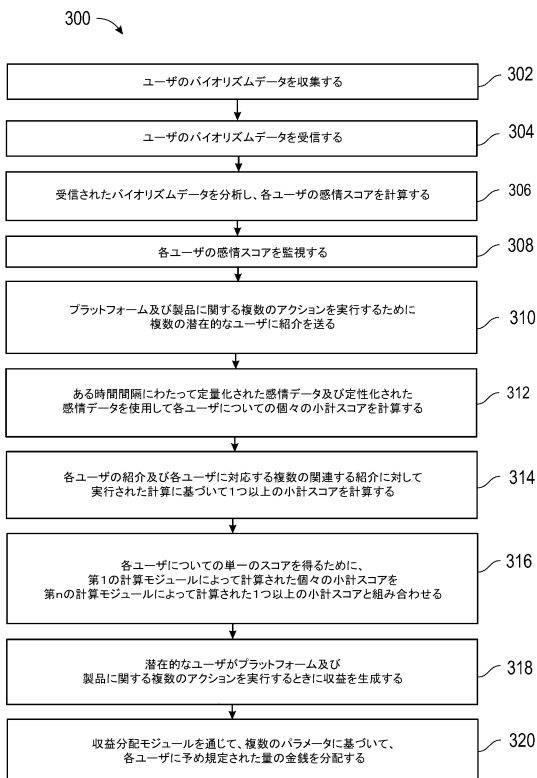
【図 1】



【図 2】



【図 3】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- 弁理士 飯野 茂
(74)代理人 100219542
弁理士 大宅 郁治
(74)代理人 100153051
弁理士 河野 直樹
(74)代理人 100162570
弁理士 金子 早苗
(72)発明者 カーティス、スティーブ
カナダ国、ブイ6シー・3エー6 ブリティッシュ・コロンビア、バンクーバー、バラード・スト
リート 400 - スイート 1130
審査官 田上 隆一
(56)参考文献 特開2011-014077(JP, A)
特開2018-041460(JP, A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
G06Q 10/00 - 99/00