

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2020年7月23日(23.07.2020)



(10) 国際公開番号

WO 2020/149222 A1

(51) 国際特許分類:

A63F 13/533 (2014.01) A63F 13/79 (2014.01)
A63F 13/35 (2014.01) G06F 3/0482 (2013.01)
A63F 13/48 (2014.01) H04N 21/482 (2011.01)
A63F 13/497 (2014.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2020/000585

(22) 国際出願日: 2020年1月10日(10.01.2020)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:
特願 2019-006085 2019年1月17日(17.01.2019) JP

(71) 出願人: 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント (SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC.) [JP/JP]; 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 小林 史子 (KOBAYASHI Fumiko); 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号

株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント内 Tokyo (JP).

(74) 代理人: 森下 賢樹 (MORISHITA Sakaki); 〒1500021 東京都渋谷区恵比寿西2-11-12 Tokyo (JP).

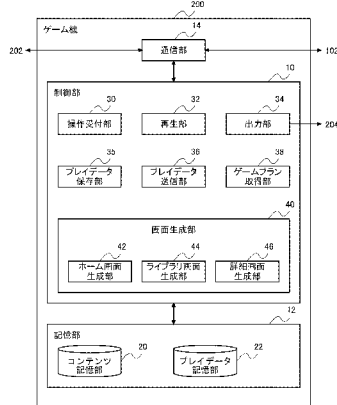
(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS,

(54) Title: INFORMATION PROCESSING SYSTEM, INFORMATION PROCESSING METHOD AND COMPUTER PROGRAM

(54) 発明の名称: 情報処理システム、情報処理方法およびコンピュータプログラム

[図3]



- 10 Control unit
- 12 Memory
- 14 Communication unit
- 20 Content memory
- 22 Play data memory
- 30 Operation receiving unit
- 32 Playback unit
- 34 Output unit
- 35 Play data storage unit
- 36 Play data transmission unit
- 38 Game plan acquisition unit
- 40 Screen generation unit
- 42 Home screen generation unit
- 44 Library screen generation unit
- 46 Detailed screen generation unit
- 200 Game device

(57) Abstract: A play data memory 22 stores a plurality of items of play data concerning the play conditions of a plurality of content. A library screen generation unit 44 generates, based on play data stored in the play data memory 22, a selection screen for having a user select content to be played, the screen being a selection screen which includes an image indicating the play conditions for a plurality of content. The output unit 34 displays a selection screen selected by the library screen generation unit.

(57) 要約: プレイデータ記憶部22は、複数のコンテンツのプレイ状況に関する複数のプレイデータを記憶する。ライブラリ画面生成部44は、プレイデータ記憶部22に記憶されたプレイデータをもとに、プレイするコンテンツをユーザに選択させるための選択画面であって、複数のコンテンツのプレイ状況を示す画像を含む選択画面を生成する。出力部34は、ライブラリ画面生成部44により生成された選択画面を表示させる。

[続葉有]

MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類：

- 一 国際調査報告（条約第21条(3)）

明 細 書

発明の名称：

情報処理システム、情報処理方法およびコンピュータプログラム

技術分野

[0001] 本発明は、データ処理技術に関し、特に情報処理システム、情報処理方法およびコンピュータプログラムに関する。

背景技術

[0002] 映像や音楽等の電子コンテンツを処理する機器において処理対象の電子コンテンツをユーザに選択させるための、様々な態様の選択画面が提案されている（例えば、特許文献1 参照）。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特表2016-504644号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 近年、ネットワークを介して複数のユーザが参加する協力型ゲームや対戦型ゲームも数多く提供されており、このようなゲームでは、多くのユーザが参加するほど興趣も高まる。このような状況において、電子コンテンツの使用を促進するユーザインタフェースが一層求められている。

[0005] 本発明はこうした課題に鑑みてなされたものであり、1つの目的は、電子コンテンツの使用を促進するユーザインタフェースを提供することにある。

課題を解決するための手段

[0006] 上記課題を解決するために、本発明のある態様の情報処理システムは、複数のコンテンツのプレイ状況に関する複数のプレイデータを記憶する記憶部と、プレイするコンテンツをユーザに選択させるための選択画面を生成する生成部と、生成部により生成された選択画面を表示させる出力部と、を備え

る。生成部は、記憶部に記憶されたプレイデータをもとに、複数のコンテンツのプレイ状況を示す画像を含む選択画面を生成する。

[0007] 本発明の別の態様もまた、情報処理システムである。この情報処理システムは、複数のコンテンツのプレイ状況に関する複数のプレイデータを記憶する記憶部と、プレイするコンテンツをユーザに選択させるための選択画面を生成する生成部と、生成部により生成された選択画面を表示させる出力部と、を備える。生成部は、選択画面で特定のコンテンツに対する操作に応じて、特定のコンテンツのプレイ状況をもとに決定された付加情報を生成し、出力部は、選択画面に付加情報を表示させ、生成部は、付加情報が表示された特定のコンテンツに対する操作に応じて、特定のコンテンツの詳細を示す詳細画面を生成し、出力部は、詳細画面を選択画面に代えて表示させる。

[0008] 本発明のさらに別の態様もまた、情報処理システムである。この情報処理システムは、複数のコンテンツのプレイ状況に関する複数のプレイデータを記憶する記憶部と、プレイするコンテンツをユーザに選択させるための選択画面であって、複数のコンテンツに対応する複数のオブジェクトを配置した選択画面を生成する生成部と、生成部により生成された選択画面を表示させる出力部と、を備える。選択画面は、複数の整列基準を含む。生成部は、複数の整列基準のうちユーザにより選択された整列基準にしたがって複数のオブジェクトを再配置した選択画面を生成し、複数の整列基準は、プレイ状況に基づく整列基準を含む。

[0009] 本発明のさらに別の態様は、情報処理方法である。この方法は、複数のコンテンツのプレイ状況に関する複数のプレイデータを記憶するステップと、プレイするコンテンツをユーザに選択させるための選択画面を生成するステップと、生成された選択画面を表示させるステップと、をコンピュータが実行し、生成するステップは、記憶されたプレイデータをもとに、複数のコンテンツのプレイ状況を示す画像を含む選択画面を生成する。

[0010] なお、以上の構成要素の任意の組合せ、本発明の表現を装置、方法、コンピュータプログラム、コンピュータプログラムを読み取り可能に記録した記

録媒体などの間で変換したものもまた、本発明の態様として有効である。

発明の効果

[0011] 本発明によれば、電子コンテンツの使用を促進するユーザインタフェースを提供することができる。

図面の簡単な説明

[0012] [図1]実施例のマルチメディア再生システムの構成を示す図である。

[図2]図1のゲーム機の外観構成を示す図である。

[図3]図1のゲーム機の機能ブロックを示すブロック図である。

[図4]ライブラリ画面の例を示す図である。

[図5]ライブラリ画面の例を示す図である。

[図6]ライブラリ画面の例を示す図である。

[図7]詳細画面の例を示す図である。

発明を実施するための形態

[0013] 実施例の情報処理装置（後述のゲーム機200）は、ユーザに新しい発見や気づきをもたらし、電子コンテンツの使用を促進する態様のユーザインタフェースを提供する。実施例の情報処理装置は、ユーザ宅に設置され、ユーザにより操作される据置型ゲーム機（ゲーム機200）とする。変形例として、ユーザ機器は、携帯型ゲーム機、PC、スマートフォン、タブレット端末であってもよい。

[0014] 図1は、実施例のマルチメディア再生システム100の構成を示す。マルチメディア再生システム100は、マルチメディアデータ（各種デジタルデータ）を再生する複数のゲーム機200と、管理サーバ102とを備える。複数のゲーム機200は、異なるユーザにより操作されるゲーム機200a、ゲーム機200b、ゲーム機200cを含む。ゲーム機200と管理サーバ102は、LAN・WAN・インターネット等を含む通信網104を介して接続される。

[0015] 管理サーバ102は、複数のゲーム機200における電子コンテンツ処理に関するデータを蓄積する記憶部（不図示）を備える。実施例での電子コン

テンツ処理に関するデータは、１つ以上の電子コンテンツのプレイ状況に関する１つ以上のデータ（以下「プレイデータ」とも呼ぶ。）である。プレイデータは、各電子コンテンツのセーブ時点でのプレイ状況の記録データを含む。例えば、プレイデータは、ユーザのレベル（ユーザのスキルレベルやユーザキャラクタ能力レベル等）を含んでもよい。また、プレイデータは、総プレイ時間、１日あたりの平均プレイ時間、ミッション（クエスト）の達成状況等の統計情報を含んでもよい。

[0016] 管理サーバ１０２は、記憶部に記憶された各ゲーム機２００のプレイデータをもとに、各ゲーム機２００（各ゲーム機２００のユーザ）に対して推奨するゲームプラン（例えばゲーム内のミッションやクエスト、ステージ）を決定するゲームプラン決定部をさらに備える。また、管理サーバ１０２は、ゲームプラン決定部により決定された各ユーザに推奨するゲームプランを各ゲーム機２００へ送信するゲームプラン送信部をさらに備える。ゲームプラン決定部、ゲームプラン送信部は、推奨情報決定部、推奨情報送信部とも言える。

[0017] 図２は、図１のゲーム機２００の外観構成を示す。ゲーム機２００は、コントローラ２０２と、テレビジョンモニタ２０４とに接続される。ゲーム機２００は、ゲームの実行、電子メールの作成や編集、Ｗｅｂページの閲覧、映像や音楽の再生等の機能を有する。コントローラ２０２は、無線によってゲーム機２００に接続される。テレビジョンモニタ２０４は、ゲーム機２００と接続され、ゲーム画面、Ｗｅｂページ、映画等を表示するとともに音を出力する。なお図２では不図示であるが、ゲーム機２００は、ルータ等の通信機器と有線接続または無線接続されることによりインターネットに接続される。

[0018] ゲーム機２００は、直径１２ｃｍの光ディスクに対応したディスク挿入口２０６やＵＳＢ接続端子２０８等を備えている。ディスク挿入口２０６はＢＤやＤＶＤ－ＲＯＭ、ＣＤ－ＲＯＭ等の光ディスクが装填可能に構成されている。タッチセンサ２１０はディスクを取り出すためのセンサであり、タッ

チセンサ 212 は電源のオン／オフを行うためのセンサである。図示は省略するが、当該ゲーム機 200 の背面側には、電源スイッチ、音響映像出力端子、光デジタル出力端子、AC 電源入力端子、LAN ポート、HDMI 端子等（HDMI は登録商標）が設けられている。この他、IEEE 1394 端子を有し、IEEE 1394 で通信できるようにしてもよい。

[0019] ゲーム機 200 はマルチメディアスロットも備える。マルチメディアスロットケース 214 は蓋部材となっており、図示は省略するが、当該マルチメディアスロットケース 214 を開口するとマルチメディアスロットが露出する構造となっている。

[0020] ゲーム機 200 は、ゲームや電子メール、Web ブラウザ用のアプリケーションプログラムと、コントローラ 202 を介したユーザからの指示とに応じて、ゲームの実行や電子メールの作成、編集、受信、Web ページの閲覧等のための各種処理を実行する。アプリケーションプログラムは、CD-ROM、DVD-ROM、BD 等の光ディスクやハードディスクドライブ、半導体メモリ等の各種記録媒体から読み出したものでもよく、LAN、CATV 回線等の各種伝送媒体を介してダウンロードしたものでもよい。

[0021] さらに、ゲーム機 200 は、アプリケーションプログラムに基づくゲームの実行や電子メールの作成、編集、受信、Web ページの閲覧等を実行するだけでなく、例えば CD に記録されたオーディオデータや DVD、BD に記録された映画等のビデオおよびオーディオデータを再生（デコード）可能である。またゲーム機 200 は、その他の各種アプリケーションプログラムに基づいて動作することも可能である。なお、DVD や BD の再生を行うためのドライバプログラムは、例えばゲーム機 200 に内蔵されているハードディスクドライブ 334 に記録されている。

[0022] コントローラ 202 は、図示しないバッテリーによって駆動され、ゲーム等を進行させる操作入力を行うための複数のボタンやキーを有して構成される。ユーザがコントローラ 202 のボタンやキーを操作すると、その操作入力が無線または有線によりゲーム機 200 に送信される。

- [0023] コントローラ202は、方向キー216、アナログスティック218と、4種の操作ボタン220が設けられている。方向キー216、アナログスティック218、操作ボタン220は、筐体上面222に設けられた入力部である。4種のボタン224、226、228、230には、それぞれを区別するために、異なる色で異なる図形が記されている。すなわち、○ボタン224には赤色の丸、×ボタン226には青色のバツ、□ボタン228には紫色の四角形、△ボタン230には緑色の三角形が記されている。図示は省略するが、コントローラ202筐体背面232には複数のLEDが設けられている。
- [0024] ユーザは左手で左側把持部234bを把持し、右手で右側把持部234aを把持して、コントローラ202を操作する。方向キー216、アナログスティック218、操作ボタン220はユーザが左側把持部234b、右側把持部234aを把持した状態で操作可能なように、筐体上面222上に設けられる。
- [0025] 筐体上面222には、LED付きボタン（以下、「PSボタン236」と呼ぶ。）も設けられる。PSボタン236は、実施の形態ではゲーム機200においてホーム画面と他画面の間で画面遷移させるためのボタンとして利用される。また、LEDの発光状態によりユーザへのメールの着信の知らせや、コントローラ202のバッテリーの充電状態などを示す機能をもつ。例えば充電中は赤色、充電が終了すると緑色に点灯し、充電残容量が残り少なくなときには赤色を点滅させるようにLEDを点灯させる。また筐体上面222には、セレクトボタン240、スタートボタン238も設けられており、所定の機能が割り付けられている。
- [0026] 方向キー216には、例えばゲームのゲームキャラクタを画面上で上下左右等に移動させたり、電子メール作成画面上で文字入力カーソルを上下左右方向に移動させたり、Webページ閲覧中にページスクロールをしたり、画面上のカーソルを上下左右方向に移動させたりする際にユーザが操作する「上」、「下」、「左」、「右」方向指示キーが設けられている。なお、「上

」、「下」、「左」、「右」方向指示キーは、上下左右の方向指示のみならず、斜め方向の方向指示にも用いられる。例えば「上」方向指示キーと「右」方向指示キーとを同時に押圧操作することで、ユーザは、右斜め上方向の方向指示をゲーム機２００に与えることができる。他の方向指示キーにおいても同様であり、例えば「下」方向指示キーおよび「左」方向指示キーを同時に押圧操作することで、ユーザは、左斜め下方向の方向指示をゲーム機２００に与えることができる。

[0027] 操作ボタン２２０は、アプリケーションプログラムによりそれぞれ異なる機能が割り付けられる。実施の形態では、△ボタン２３０には、メニューの表示を指定する機能が割り付けられている。○ボタン２２４には、選択した項目の取り消しや戻るを指定する機能が割り付けられている。×ボタン２２６には、選択した項目の決定を指定する機能が割り付けられている。□ボタン２２８は、目次等の表示／非表示を指定する機能が割り付けられている。変形例として、○ボタン２２４に、選択した項目の決定を指定する機能が割り付けられ、×ボタン２２６に、選択した項目の取り消し等を指定する機能が割り付けられてもよい。

[0028] アナログスティック２１８は操作軸の回転支点を中心にして任意の方向に傾倒操作が可能な回転操作子と、当該回転操作子の操作に応じた可変のアナログ値を出力する可変アナログ値出力手段とを備えている。回転操作子は、弾性部材により中立位置に復帰するように取り付けられた操作軸の先端側に取り付けられている。回転操作子は、ユーザにより傾倒操作がなされていない時には起立した状態（傾きのない状態）でそのポジションを保持（基準ポジション）する。可変アナログ値出力手段は、可変抵抗素子等を備えている。可変抵抗素子は回転操作子の操作に応じてその抵抗値が変化する。コントローラ２０２は、アナログスティック２１８の回転操作子が傾倒操作された時、基準ポジションに対する傾き量とその傾き方向に応じたＸＹ座標上の座標値を検出し、その座標値を操作出力信号としてゲーム機２００へ送る。

[0029] 図３は、図１のゲーム機２００の機能ブロックを示すブロック図である。

本明細書のブロック図で示す複数の機能ブロックは、ハードウェア的には、回路ブロック、メモリ、その他のLSIで構成することができ、ソフトウェア的には、メモリにロードされたプログラムをCPUが実行すること等によって実現される。したがって、これらの機能ブロックがハードウェアのみ、ソフトウェアのみ、またはそれらの組合せによっていろいろな形で実現できることは当業者には理解されるところであり、いずれかに限定されるものではない。

[0030] ゲーム機200は、制御部10、記憶部12、通信部14を備える。制御部10は、各種データ処理を実行して、ゲーム機200の動作を制御する。記憶部12は、制御部10により参照または更新されるデータを記憶する。通信部14は、所定の通信プロトコルにしたがって外部装置と通信する。制御部10は、通信部14を介して、管理サーバ102およびコントローラ202とデータを送受信する。

[0031] 記憶部12は、コンテンツ記憶部20とプレイデータ記憶部22を含む。コンテンツ記憶部20は、ゲーム機200にインストールされた電子コンテンツ（例えばゲーム）のデータを記憶する。電子コンテンツのデータは、電子コンテンツを実行するためのコンピュータプログラム（例えばゲームの実行形式ファイル）を含む。

[0032] プレイデータ記憶部22は、ゲーム機200にインストールされた複数の電子コンテンツのプレイ状況に関する複数のプレイデータを記憶する。既述したように、各プレイデータには、各電子コンテンツのセーブ時点のプレイ状況が記録される。セーブ時点のプレイ状況は、例えば、ゲームの進行状況、ユーザの操作内容、キャラクタの動作等を含んでもよい。また、実施例のプレイデータは、セーブ近傍（数秒程度）のゲーム内容を示す映像を含む。

[0033] 制御部10は、操作受付部30、再生部32、出力部34、プレイデータ送信部36、ゲームプラン取得部38、画面生成部40を含む。これらの機能ブロックのうち少なくとも一部は、コンピュータプログラム（例えばゲーム機200のOS（Operating System）プログラムやゲームアプリケーション

ン)のモジュールとして実装されてもよい。このコンピュータプログラムは、記憶部12にインストールされてもよい。ゲーム機200のCPUおよびGPUは、このコンピュータプログラムをメインメモリに読み出して実行することにより、各機能ブロックの機能を発揮してもよい。

[0034] 操作受付部30は、コントローラ202から送信された、ユーザがコントローラ202に対して入力した操作を示す信号を受け付ける。

[0035] 再生部32は、操作受付部30により受け付けられたユーザの操作にしたがって、ユーザにより指定された電子コンテンツの再生処理を実行する。例えば、再生部32は、コンテンツ記憶部20に記憶された電子コンテンツデータ(例えばゲームプログラム)を実行することにより、ゲームの過程および結果を示すゲーム画面のデータを生成する。

[0036] 出力部34は、再生部32により生成された電子コンテンツの再生結果をテレビジョンモニタ204へ出力し、電子コンテンツの再生結果をテレビジョンモニタ204に表示させる。例えば、出力部34は、再生部32により生成されたゲーム画面のデータをテレビジョンモニタ204へ出力し、テレビジョンモニタ204にゲーム画面を表示させる。また、出力部34は、後述の画面生成部40により生成されたホーム画面、ライブラリ画面、詳細画面のデータをテレビジョンモニタ204へ出力し、それらの画面をテレビジョンモニタ204に表示させる。

[0037] プレイデータ保存部35は、ゲームのプレイ中にセーブを指示するユーザ操作が入力された場合、その時点のプレイ状況を示すプレイデータをプレイデータ記憶部22に格納する。

[0038] プレイデータ送信部36は、プレイデータ記憶部22に記憶されたプレイデータを自機の識別情報とともに所定のタイミングで管理サーバ102に登録する。例えば、プレイデータ送信部36は、プレイデータ保存時、または定期的に、プレイデータを管理サーバ102に送信し、登録してもよい。

[0039] ゲームプラン取得部38は、管理サーバ102により決定されたユーザに対する推奨情報(実施例ではユーザに推奨されるゲームプランのデータ)を

管理サーバ１０２から取得する。ゲームプランのデータは、電子コンテンツのお勧めの再生区間（１つの再生単位とも言え、例えばゲーム内のミッションやクエスト、ステージ等）を示すデータ、および、お勧めの再生区間に関する属性情報を含む。

[0040] 画面生成部４０は、ゲーム機２００において再生可能な電子コンテンツに関する種々の情報を含む画面のデータを生成する。画面生成部４０は、ホーム画面生成部４２、ライブラリ画面生成部４４、詳細画面生成部４６を含む。

[0041] ホーム画面生成部４２は、ゲーム機２００の起動時の最初の画面であるホーム画面のデータを生成する。ホーム画面は、ゲーム機２００で再生可能な複数の電子コンテンツを示す複数のアイコン（サムネイルとも言える）を、再生順（実行順とも言える）に並べた画面であってもよい。なお、ゲーム再生中に所定操作（例えばＰＳボタン２３６押下）が入力された場合も、ホーム画面が表示されてもよい。

[0042] ホーム画面で特定の電子コンテンツに対応するアイコンが選択された場合、再生部３２は、選択されたアイコンに対応する電子コンテンツの再生を開始し、出力部３４は、その再生結果を表示させる。ホーム画面には、ライブラリ画面に遷移させるためのアイコン（ライブラリアイコン）がさらに配置される。

[0043] ライブラリ画面生成部４４は、プレイするコンテンツをユーザに選択させるための選択画面であるライブラリ画面のデータを生成する。後述するように、ライブラリ画面生成部４４は、プレイデータ記憶部２２に記憶された複数の電子コンテンツのプレイデータをもとに、複数のコンテンツのプレイ状況を示す画像を含むライブラリ画面を生成する。

[0044] 詳細画面生成部４６は、ライブラリ画面に表示された特定の電子コンテンツに対する所定のユーザ操作が入力された場合、特定の電子コンテンツの詳細情報を示す詳細画面のデータを生成する。

[0045] 以上の構成によるマルチメディア再生システム１００の動作を説明する。

ゲーム機２００の起動時、または、ゲーム画面で所定の操作が入力された場合、ホーム画面生成部４２はホーム画面を生成し、出力部３４はホーム画面を表示させる。ゲーム機２００のホーム画面にてユーザが所望のゲームを選択すると、再生部３２は、選択されたゲームのプログラムを実行してゲーム画面を生成する。出力部３４は、ゲーム画面を表示させる。

[0046] セーブを指示するユーザ操作が入力されると、プレイデータ保存部３５は、その時点のプレイ状況を示すプレイデータをプレイデータ記憶部２２に格納する。実施例のプレイデータは、セーブ時点の状況を示す画像（具体的にはセーブ時点前後の数秒の映像）を含む。また、プレイデータは、総プレイ時間、１日あたりの平均プレイ時間、ミッション（クエスト）の達成状況等の統計情報を含む。プレイデータ保存部３５は、セーブ対象ゲームの統計情報を更新する。なお、このような統計情報は、管理サーバ１０２側で更新されてもよい。

[0047] プレイデータ送信部３６は、プレイデータ記憶部２２に格納されたプレイデータ（上記統計情報を含む）を管理サーバ１０２へ送信する。管理サーバ１０２は、各ゲーム機２００から送信されたプレイデータを各ゲーム機２００に対応付けて記憶する。管理サーバ１０２は、各ゲーム機２００から送信されたプレイデータをもとに、各ゲーム機２００のユーザに推奨するゲームプランを決定する。

[0048] 例えば、管理サーバ１０２は、ユーザのレベルに整合する難易度のミッションを推奨するゲームプランとして決定してもよい。また、管理サーバ１０２は、ゲーム内の複数のクエストのうち、目標達成に要する平均時間がユーザの平均プレイ時間に整合するクエストを推奨するゲームプランとして決定してもよい。管理サーバ１０２は、ゲーム機２００（ユーザ）ごとの推奨ゲームプランを各ユーザに対応付けて記憶する。

[0049] ゲーム機２００のホーム画面で再生すべきゲームが見つからない場合、ユーザは、ホーム画面に配置されたライブラリアイコンを選択する。ライブラリアイコンに対する選択操作が入力されると、ライブラリ画面生成部４４は

、ライブラリ画面を生成する。出力部 34 は、ホーム画面に代えてライブラリ画面を表示させる。

[0050] 図 4 は、ライブラリ画面の例を示す。ライブラリ画面 50 には、ゲーム機 200 で再生可能な複数のゲームを示すアイコンである複数のカード 52（52 a、52 b、52 c 等）が配置される。また、ライブラリ画面 50 には、再生対象とするゲーム（言い換えれば選択すべきカード）をユーザが決定することを支援するために、カード 52 の整列基準を指定するための複数のオブジェクト（以下「整列基準 54」と呼ぶ。）が設けられる。

[0051] ライブラリ画面生成部 44 は、複数の整列基準 54 のうちユーザにより選択された整列基準 54 にしたがって、複数のカード 52 を再配置した新たなライブラリ画面 50 を生成し、表示させる。言い換えれば、ライブラリ画面生成部 44 は、ライブラリ画面 50 において整列基準 54 が切り替えられた場合に、切替後の整列基準 54 に応じて、複数のカード 52 を並べ替えた新たなライブラリ画面 50 を生成する。

[0052] 複数の整列基準 54 は、プレイデータ記憶部 22 に記憶された各コンテンツのプレイデータが示す各コンテンツのプレイ状況に基づく整列基準を含む。具体的には、1 つの整列基準 54 である「Halfway Through」は、複数のゲームの中からプレイ途中のゲーム（例えばストーリーの最後までクリアされずに、ストーリーの途中でセーブされたゲーム）を抽出し、プレイ途中のゲームに対応するカード 52 を整列させるものである。実施例では、プレイ途中のゲームに対応する 1 つ以上のカード 52 を、プレイ日時が新しい順に左上から並べる。「Halfway Through」では、最後までクリアされたゲームは整列対象外となり、すなわち非表示となる。

[0053] また、1 つの整列基準 54 である「Play Time」は、プレイされた時間の長さに応じて複数のカード 52 を整列させるものである。実施例では、プレイされた時間が長い順に左上から並べる。1 つの整列基準 54 である「Time Line」は、複数のカード 52 をプレイ日時が新しい順に左上から並べるものである。「Time Line」は、「Halfway Through」と異なり、プレイ途中のゲー

ム、クリア済のゲームの両方のカード52を整列させる。

[0054] また、1つの整列基準54である「Played with Friends」は、ゲーム機200で再生可能な複数のゲームの中からユーザがフレンドと一緒にプレイ（例えばマルチプレイ、協力プレイ、リモートプレイ等）したゲームを抽出し、抽出したゲームに対応するカード52を整列させるものである。実施例では、ユーザがフレンドと一緒にプレイしたゲームに対応する1つ以上のカード52を、一緒にプレイした日時が新しい順に左上から並べる。

[0055] また、1つの整列基準54である「Haven't Played」は、ゲーム機200で再生可能な複数のゲームの中からユーザが一度もプレイしていないゲームを抽出し、抽出したゲームに対応するカード52を整列させるものである。実施例では、ユーザが一度もプレイしていないゲームに対応する1つ以上のカード52を、ゲーム機200へのインストール日時が新しい順に左上から並べる。実施例では、過去に一度でもプレイされたゲームは整列対象外となり、非表示となる。変形例として、「Haven't Played」は、過去にプレイされたか否かに関わらず、所定時間（例えば2週間）以上プレイされていないゲームを抽出するものであってもよい。

[0056] 図4は、整列基準54のうち「Halfway Through」が選択された場合に、ライブラリ画面生成部44により生成され、出力部34により表示されるライブラリ画面50を示している。同図のライブラリ画面50は、プレイ映像56を含む。プレイ映像56は、ライブラリ画面50に表示された複数のカード52が示す複数のゲームのプレイ状況を示す映像である。ライブラリ画面生成部44は、ライブラリ画面50に表示された複数のカード52が示す複数のゲームについて、プレイデータ記憶部22に記憶されたセーブ時点でのプレイ状況をもとにプレイ映像56を生成する。

[0057] 具体的には、ライブラリ画面生成部44は、プレイデータ記憶部22に記憶された複数のゲームのセーブ時点前後のプレイ映像（例えば5秒間の映像）を連結させることによりプレイ映像56を生成する。例えば、図4のプレイ映像56は、カード52a、カード52b、カード52cが示す3つのゲ

ームのセーブ時点前後のプレイ内容を順次再生するものである。ライブラリ画面生成部44は、生成したプレイ映像56をライブラリ画面50に配置する。変形例として、ライブラリ画面生成部44は、複数のゲームのプレイ映像を順に再生し、図4に示すプレイ映像56の領域に、各ゲームのプレイ映像の再生結果を切り替えつつ順番に表示させてもよい。

[0058] なお、ライブラリ画面生成部44は、プレイ映像56が表示中のゲームに対応するカード52を、プレイ映像表示中であることを示す態様に設定してもよい。例えば、プレイ映像56が表示中のゲームに対応するカード52に対して、プレイ映像表示中を示す所定のインジケータ（マーク等）を付加してもよい。

[0059] このように、ライブラリ画面50にプレイ映像56を表示することにより、各電子コンテンツのプレイ状況、例えば、セーブ時点でどのようなプレイがなされたかをユーザに認識させやすくなる。これにより、再生対象のコンテンツを決めるユーザの意思決定を支援できる。

[0060] 図5は、ライブラリ画面50の例を示す。同図は、整列基準54のうち「Play Time」が選択された場合に、生成され、表示されるライブラリ画面50を示している。ライブラリ画面生成部44は、複数のゲームを示す複数のカード52を、プレイ時間が長い順に左上から配置したライブラリ画面50を生成する。また、ライブラリ画面生成部44は、各ゲームの総プレイ時間をプレイデータ記憶部22から取得し、各カード52に、対応するゲームの総プレイ時間を示すプレイ時間インジケータ58を配置する。例えば、同図のゲームBBBは、これまでに908時間プレイされたことを示している。

[0061] このように、ライブラリ画面50では、ユーザが整列基準54を切り替えることにより、複数のカード52の並び順が切り替わる。また、ライブラリ画面50では、図4に示したプレイ映像56や、図5に示したプレイ時間インジケータ58のように、プレイ状況を示す情報も付加して表示される。これにより、再生対象のコンテンツを決めるユーザの意思決定を支援できる。

[0062] ライブラリ画面50で特定のコンテンツに対する第1操作が入力された場

合、ライブラリ画面生成部44は、その特定のコンテンツのプレイ状況をもとに決定されたお勧めの再生区間を示す付加情報（実施例ではポップアップメニュー60）を生成する。出力部34は、ライブラリ画面50に重ねて付加情報を表示させる。第1操作は、ライブラリ画面50において特定のコンテンツを示すカード52をカーソル等によりフォーカスすることでもよい。また、フォーカス後の所定のボタン操作（例えば×ボタン226の押下）であってもよい。

[0063] 図6は、ライブラリ画面50の例を示す。同図は、ゲームGGGを示すカード52に対する第1操作が入力された場合に表示されるライブラリ画面50を示している。同図のライブラリ画面50は、ポップアップメニュー60を含む。ポップアップメニュー60は、開始ボタン62、詳細ボタン64、複数のゲームプラン66を含む。ゲームプラン66は、ゲームGGGにおけるお勧めの再生区間（ミッション、クエスト、イベント等）を示すオブジェクト（画像、アイテムとも言える）である。

[0064] 図4および図5に示すライブラリ画面50でゲームGGGを示すカード52に対する第1操作が入力されると、ゲームプラン取得部38は、自機におけるゲームGGGのプレイデータに応じて管理サーバ102が決定した複数のゲームプランのデータを管理サーバ102から取得する。変形例として、ゲームプラン取得部38は、管理サーバ102により決定された複数のゲームプランのデータを予め取得し、記憶部12に記憶させてもよい。

[0065] 実施例では、複数のゲームプランに、優先度（言い換えればユーザへのお勧め度）が設定される。管理サーバ102は、ユーザのプレイ状況（プレイ時間、ユーザのレベル等）に対する適合度が高いゲームプランほど優先度を高く設定する。ライブラリ画面生成部44は、ゲームプラン取得部38により取得された複数のゲームプランのうち相対的に優先度が高い2つのゲームプランをポップアップメニュー60に設定する（図6のゲームプラン66aおよびゲームプラン66b）。すなわち、ポップアップメニュー60には、管理サーバ102で決定された複数のゲームプランの一部が表示される。

[0066] 例えば、図6のゲームプラン66aは、ユーザの平均プレイ時間40分に
応じて決定された、クリアに要する平均時間が約40分であるミッションを
示している。また、ゲームプラン66bは、ユーザのレベルに適合する難易
度のミッションを示している。ポップアップメニュー60における1つのゲ
ームプラン66を選択するユーザ操作が入力されると、再生部32は、選択
されたゲームプラン66が示すゲームの再生区間（ミッション、クエスト、
イベント等）の再生処理を開始する。出力部34は、再生部32による再生
処理の結果を表示させる。

[0067] また、ポップアップメニュー60における開始ボタン62を選択するユー
ザ操作（例えば×ボタン226の押下）が入力されると、再生部32は、ポ
ップアップメニュー60が示すゲーム（図6ではゲームGGG）の通常の再
生処理を実行する。また、ポップアップメニュー60が表示されたコンテン
ツに対する第2操作、実施例では、ポップアップメニュー60における詳細
ボタン64を選択するユーザ操作が入力されると、詳細画面生成部46は、
ポップアップメニュー60が示すゲーム（図6ではゲームGGG）の詳細を
示す詳細画面のデータを生成する。出力部34は、図6のライブラリ画面5
0に代えて詳細画面を表示させる。

[0068] 図7は、詳細画面の例を示す。詳細画面70は、トロフィー情報74とフ
レンド情報76を含む。トロフィー情報74は、ユーザが獲得したトロフィ
ー（すなわちゲームソフトにおけるやり込み具合を表す指標）を示す情報で
ある。フレンド情報76は、ゲーム（図7ではゲームGGG）と一緒にプレ
イしたフレンドの情報である。また、詳細画面70で開始ボタン72を選択
するユーザ操作（例えば×ボタン226の押下）が入力されると、再生部3
2は、詳細画面70が示すゲーム（図7ではゲームGGG）の通常の再生処
理を実行する。

[0069] また、詳細画面70でゲームプランメニュー78を選択するユーザ操作（
例えば×ボタン226の押下）が入力されると、詳細画面生成部46は、管
理サーバ102により決定された複数のゲームプランのリストを含む新たな

詳細画面を生成する。詳細画面に表示される複数のゲームプランは、図6のポップアップメニュー60に表示されたゲームプラン66と、ポップアップメニュー60には非表示のゲームプラン（すなわち優先度が相対的に低いゲームプラン）の両方を含む。すなわち、詳細画面70には、ポップアップメニュー60より多くのゲームプランが表示される。

[0070] 実施例では、ユーザのプレイ状況に応じて決定された推奨されるゲームプランを、詳細画面70に遷移前のライブラリ画面50においてユーザに提示する。これにより、ユーザは、推奨されるゲームプランを少ない操作で確認でき、また、ゲームプランが示すコンテンツを少ない操作で再生できる。

[0071] 以上、本発明を実施例をもとに説明した。この実施例は例示であり、各構成要素あるいは各処理プロセスの組合せにいろいろな変形例が可能なこと、またそうした変形例も本発明の範囲にあることは当業者に理解されるところである。

[0072] 第1変形例を説明する。上記実施例のライブラリ画面50では、整列基準「Halfway Through」選択時に、複数のゲームのセーブ時点の映像を順次表示させた。変形例として、「Play Time」等、他の整列基準の選択時にも、複数のゲームのセーブ時点の映像を順次表示させてもよい。別の変形例として、ライブラリ画面50では、複数のゲームのセーブ時点の映像を順次表示させることに代えて、複数のゲームのセーブ時点の映像を並行して表示させてもよい。

[0073] 第2変形例を説明する。実施例に記載したゲーム機200の機能のうち一部は、管理サーバ102が備えてもよい。例えば、管理サーバ102は、ライブラリ画面50、ポップアップメニュー60、詳細画面70等のデータを生成し、それらのデータをゲーム機200へ送信して表示させてもよい。すなわち、実施例に記載のユーザインタフェースは、ゲーム機200と管理サーバ102とが連携する情報処理システムにより実現されてもよい。

[0074] 上述した実施例および変形例の任意の組み合わせもまた本開示の実施の形態として有用である。組み合わせによって生じる新たな実施の形態は、組み

合わされる実施例および変形例それぞれの効果をあわせもつ。また、請求項に記載の各構成要件が果たすべき機能は、実施例および変形例において示された各構成要素の単体もしくはそれらの連携によって実現されることも当業者には理解されるところである。

産業上の利用可能性

[0075] 本発明は、電子コンテンツを処理するシステムに利用することができる。

符号の説明

[0076] 22 プレイデータ記憶部、 32 再生部、 34 出力部、 44
ライブラリ画面生成部、 46 詳細画面生成部、 100 マルチメディア再生システム、 102 管理サーバ、 200 ゲーム機。

請求の範囲

- [請求項1] 複数のコンテンツのプレイ状況に関する複数のプレイデータを記憶する記憶部と、
プレイするコンテンツをユーザに選択させるための選択画面を生成する生成部と、
前記生成部により生成された選択画面を表示させる出力部と、
を備え、
前記生成部は、前記記憶部に記憶されたプレイデータをもとに、前記複数のコンテンツのプレイ状況を示す画像を含む選択画面を生成することを特徴とする情報処理システム。
- [請求項2] 前記複数のプレイデータには、前記複数のコンテンツのセーブ時点のプレイ状況が記録され、
前記生成部は、前記複数のコンテンツのセーブ時点でのプレイ状況を示す画像を含む選択画面を生成することを特徴とする請求項1に記載の情報処理システム。
- [請求項3] 複数のコンテンツのプレイ状況に関する複数のプレイデータを記憶する記憶部と、
プレイするコンテンツをユーザに選択させるための選択画面を生成する生成部と、
前記生成部により生成された選択画面を表示させる出力部と、
を備え、
前記生成部は、前記選択画面で特定のコンテンツに対する操作に応じて、前記特定のコンテンツのプレイ状況をもとに決定された付加情報を生成し、
前記出力部は、前記選択画面に前記付加情報を表示させ、
前記生成部は、前記付加情報が表示された前記特定のコンテンツに対する操作に応じて、前記特定のコンテンツの詳細を示す詳細画面を生成し、

前記出力部は、前記詳細画面を前記選択画面に代えて表示させることを特徴とする情報処理システム。

[請求項4] 前記付加情報は、前記特定のコンテンツの中の再生区間を示すオブジェクトを含み、

前記オブジェクトが選択された場合、前記特定のコンテンツの中の前記再生区間を再生させる再生部をさらに備えることを特徴とする請求項3に記載の情報処理システム。

[請求項5] 複数のコンテンツのプレイ状況に関する複数のプレイデータを記憶する記憶部と、

プレイするコンテンツをユーザに選択させるための選択画面であって、前記複数のコンテンツに対応する複数のオブジェクトを配置した選択画面を生成する生成部と、

前記生成部により生成された選択画面を表示させる出力部と、
を備え、

前記選択画面は、複数の整列基準を含み、

前記生成部は、前記複数の整列基準のうちユーザにより選択された整列基準にしたがって前記複数のオブジェクトを再配置した選択画面を生成し、

前記複数の整列基準は、前記プレイ状況に基づく整列基準を含むことを特徴とする情報処理システム。

[請求項6] 前記複数の整列基準は、プレイ途中のコンテンツを抽出し、前記プレイ途中のコンテンツのオブジェクトを整列させる基準を含むことを特徴とする請求項5に記載の情報処理システム。

[請求項7] 前記複数の整列基準は、プレイされた時間の長さに応じて複数のコンテンツのオブジェクトを整列させる基準をさらに含むことを特徴とする請求項5または6に記載の情報処理システム。

[請求項8] 複数のコンテンツのプレイ状況に関する複数のプレイデータを記憶するステップと、

プレイするコンテンツをユーザに選択させるための選択画面を生成するステップと、

生成された選択画面を表示させるステップと、

をコンピュータが実行し、

前記生成するステップは、記憶されたプレイデータをもとに、前記複数のコンテンツのプレイ状況を示す画像を含む選択画面を生成することを特徴とする情報処理方法。

[請求項9] 複数のコンテンツのプレイ状況に関する複数のプレイデータを記憶する機能と、

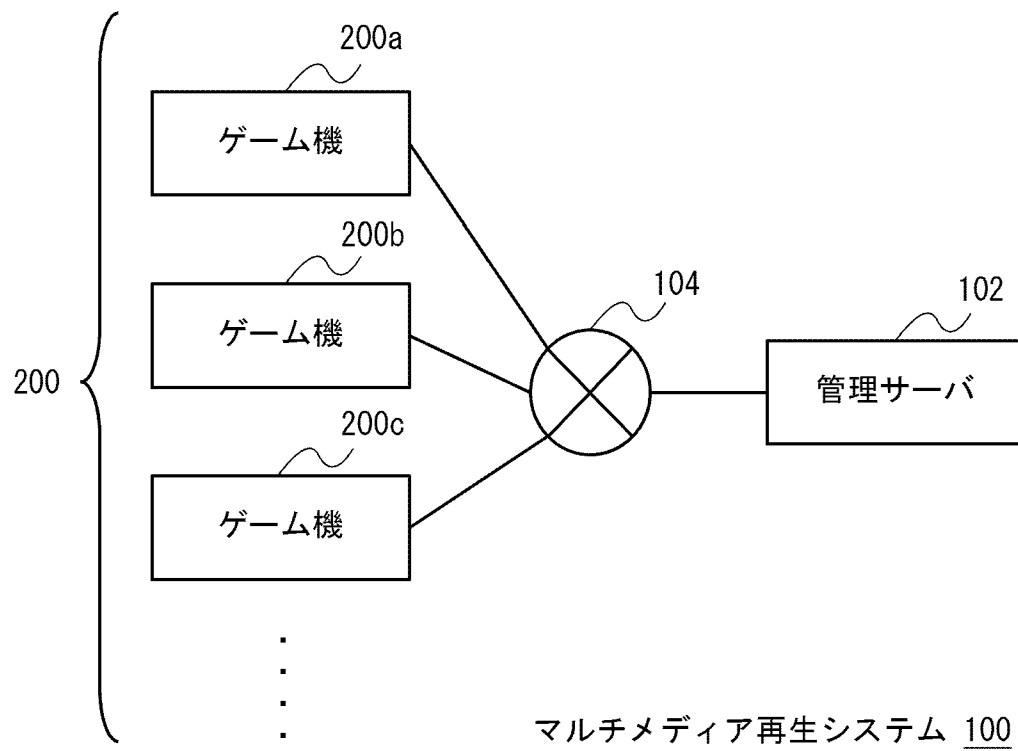
プレイするコンテンツをユーザに選択させるための選択画面を生成する機能と、

前記生成する機能により生成された選択画面を表示させる機能と、

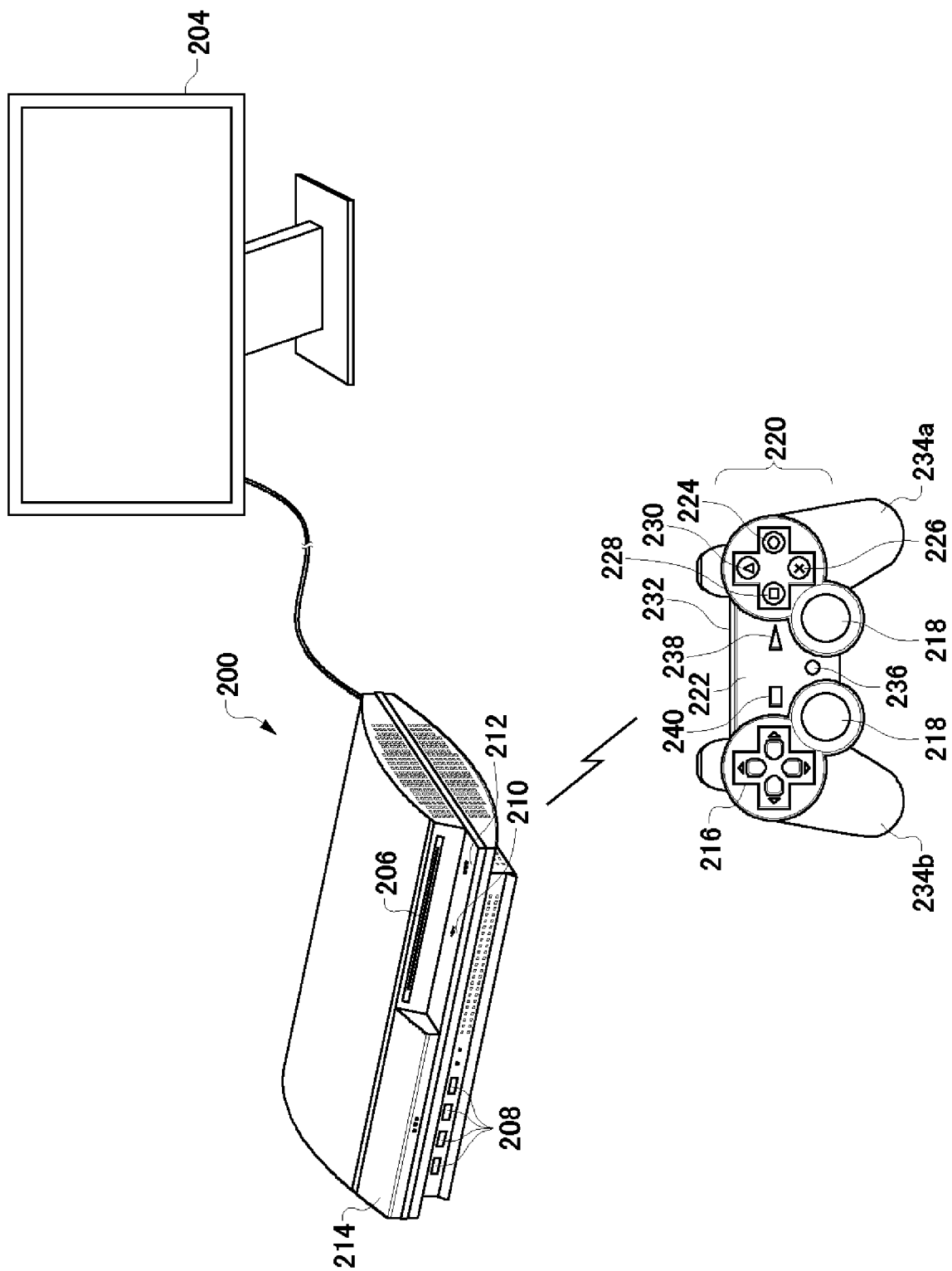
をコンピュータに実現させ、

前記生成する機能は、記憶されたプレイデータをもとに、前記複数のコンテンツのプレイ状況を示す画像を含む選択画面を生成することを特徴とするコンピュータプログラム。

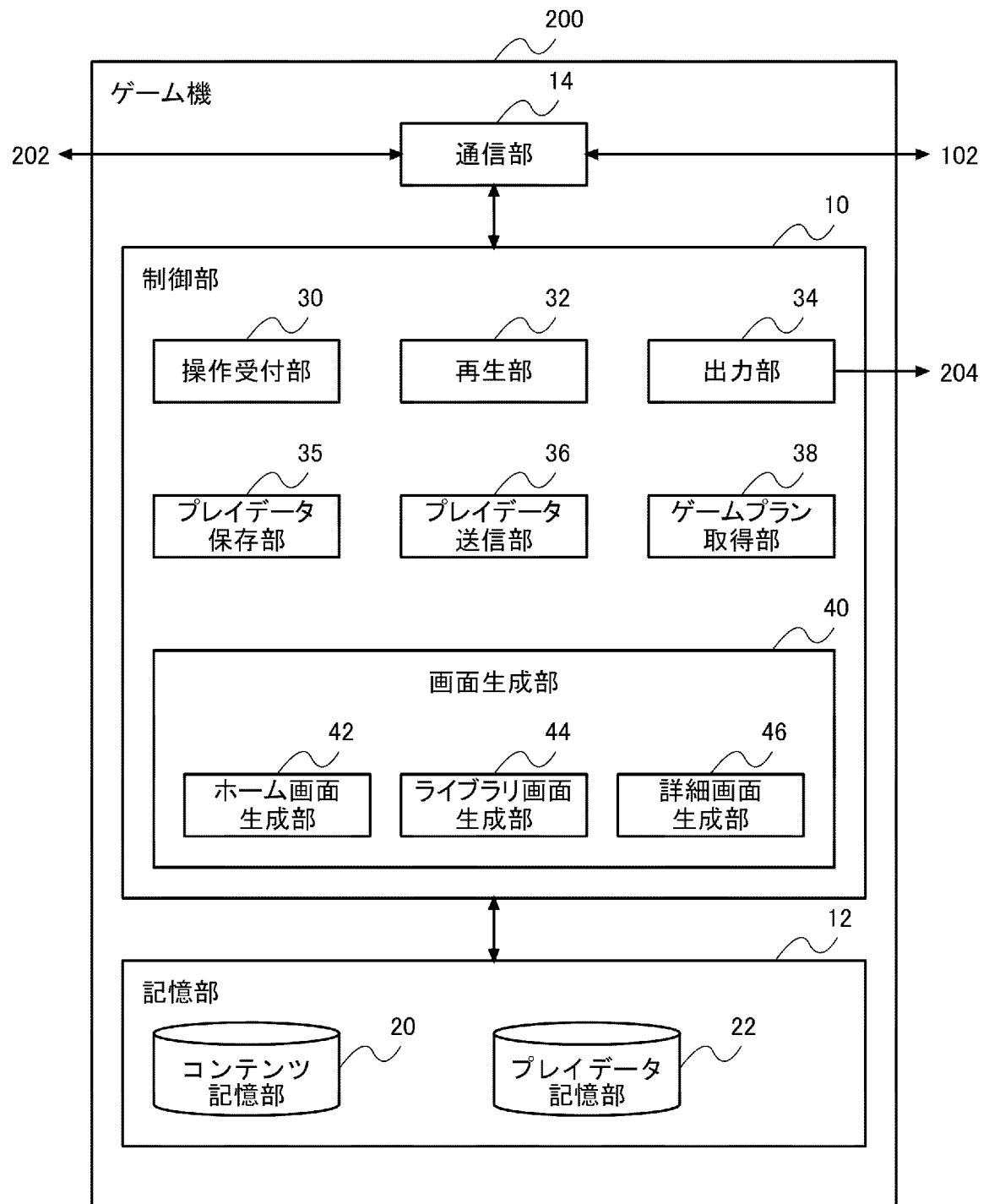
[図1]



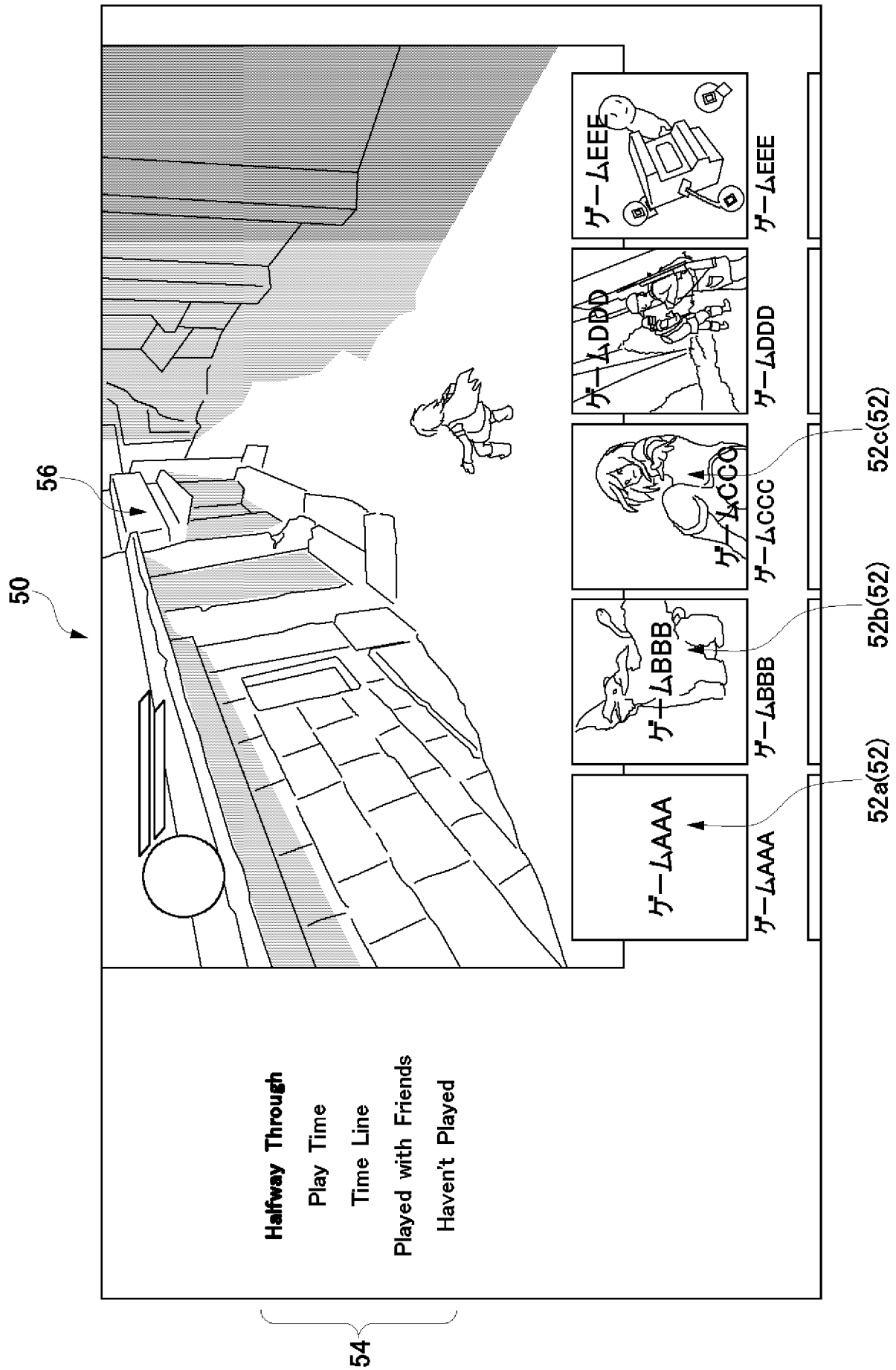
[図2]

202

[図3]

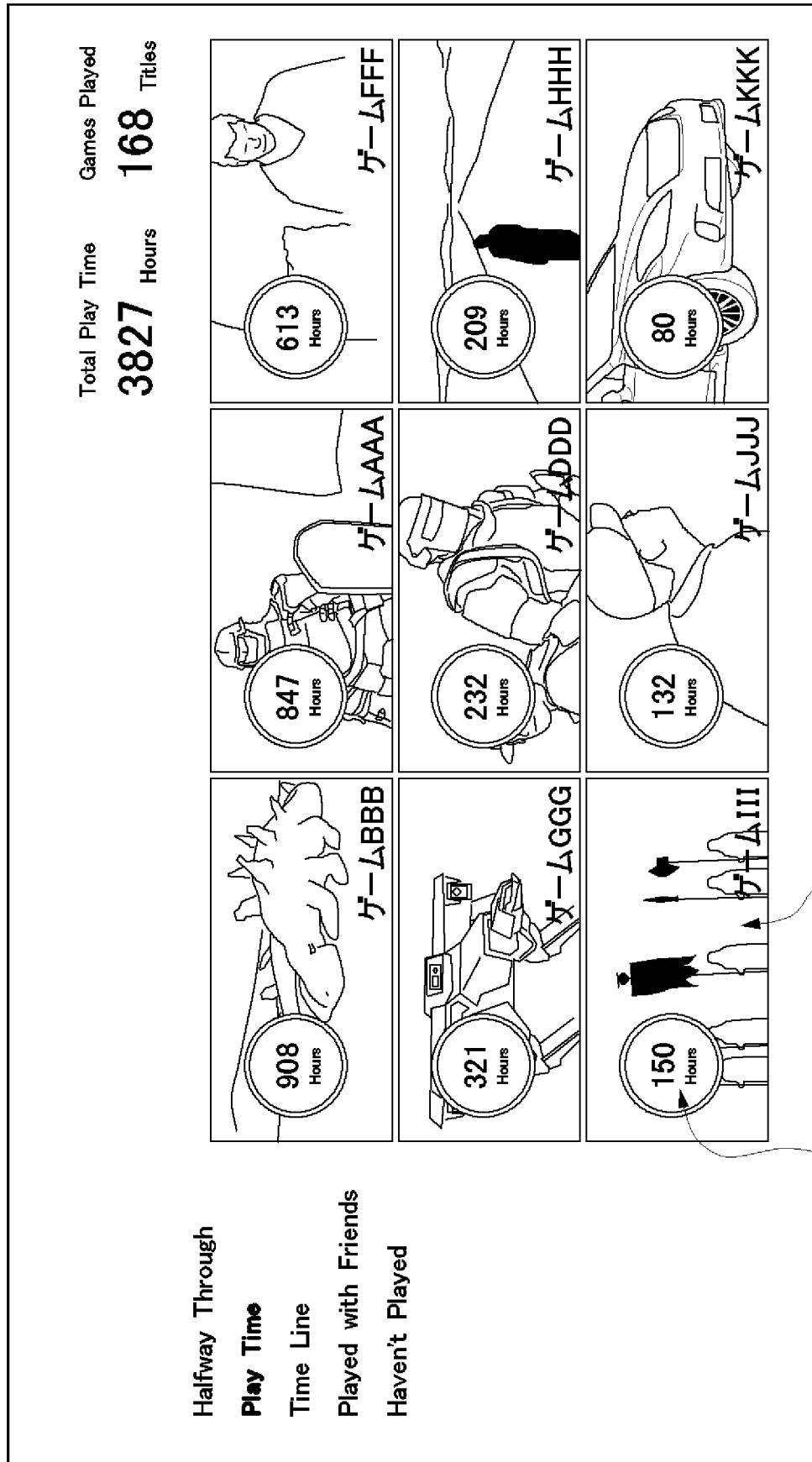


[図4]



[図5]

50

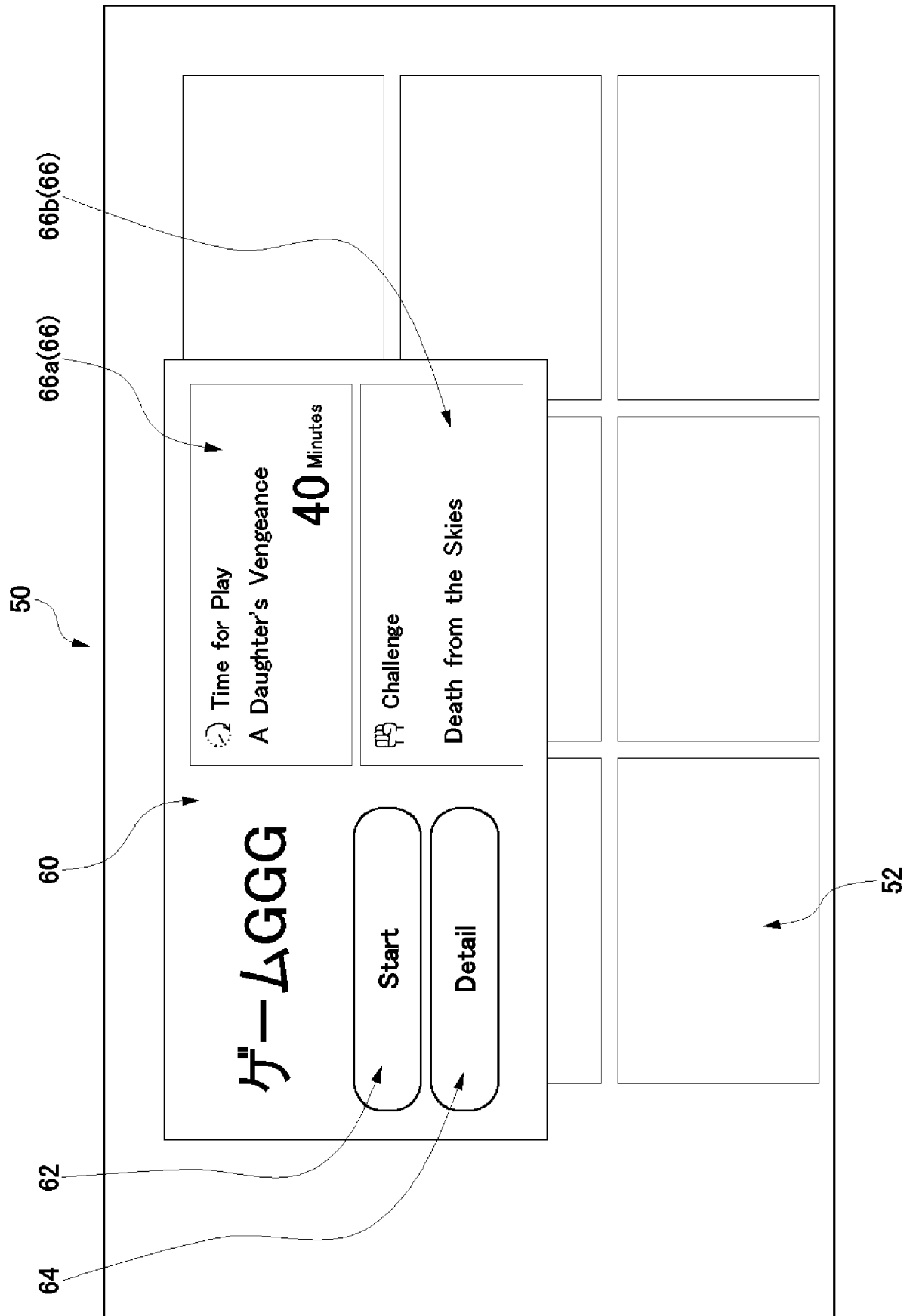


54

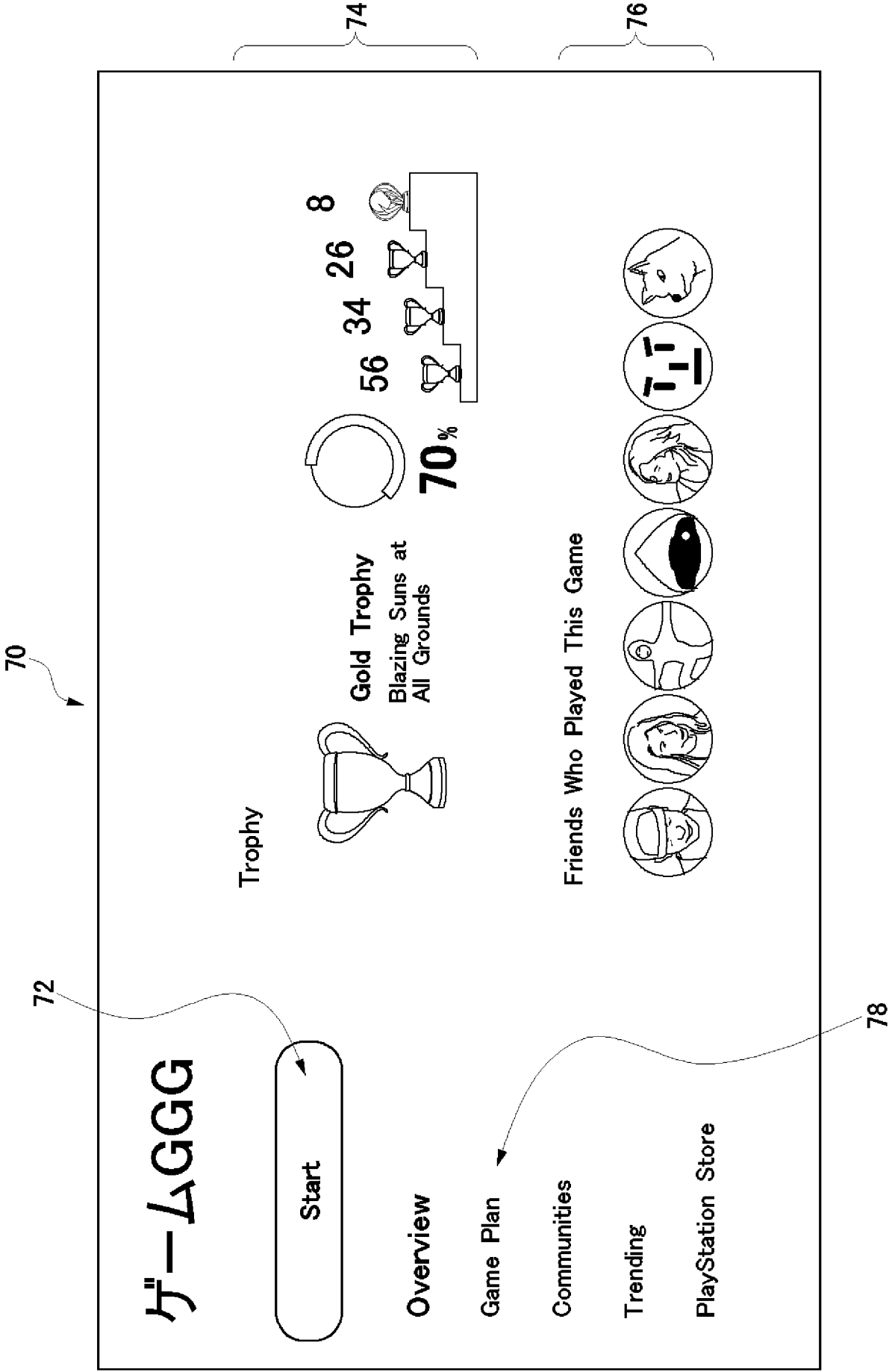
52

58

[図6]



[図7]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2020/000585

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int.Cl. A63F13/533(2014.01)i, A63F13/35(2014.01)i, A63F13/48(2014.01)i, A63F13/497(2014.01)i, A63F13/79(2014.01)i, G06F3/0482(2013.01)i, H04N21/482(2011.01)i

FI: A63F13/533, A63F13/35, A63F13/48, A63F13/497, A63F13/79, G06F3/0482, H04N21/482

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int.Cl. A63F13/00-13/98, A63F9/24, G06F3/01, G06F3/048-3/0489, H04N21/482

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Published examined utility model applications of Japan	1922-1996
Published unexamined utility model applications of Japan	1971-2020
Registered utility model specifications of Japan	1996-2020
Published registered utility model applications of Japan	1994-2020

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP 2015-16104 A (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.)	1, 8-9
Y	29.01.2015 (2015-01-29), paragraphs [0013]-[0148], fig. 1-21	2-7
Y	US 2015/0141139 A1 (MICROSOFT CORPORATION) 21.05.2015 (2015-05-21), paragraph [0009], fig. 1	2
Y	JP 2016-504644 A (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.) 12.02.2016 (2016-02-12), paragraphs [0014]-[0198], fig. 1-15	3-7
Y	JP 6281082 B1 (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD.) 21.02.2018 (2018-02-21), paragraphs [0009]-[0077], fig. 1-9	5-7



Further documents are listed in the continuation of Box C.



See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"I" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search
26.02.2020

Date of mailing of the international search report
10.03.2020

Name and mailing address of the ISA/
Japan Patent Office
3-4-3, Kasumigaseki, Chiyoda-ku,
Tokyo 100-8915, Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2020/000585

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	US 2011/0107220 A1 (PERLMAN, S. G.) 05.05.2011 (2011-05-05), paragraphs [0493], [0494], fig. 36a	5-7
A	JP 2014-236874 A (NINTENDO CO., LTD.) 18.12.2014 (2014-12-18), paragraphs [0025]-[0143], fig. 1-21	1-9
A	JP 2014-121610 A (SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA LLC) 03.07.2014 (2014-07-03), paragraphs [0053]-[0277], fig. 1A-23	1-9

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2020/000585

Box No. II Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of item 2 of first sheet)

This international search report has not been established in respect of certain claims under Article 17 (2)(a) for the following reasons:

1. ☐ Claims Nos.:
because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:

2. ☐ Claims Nos.:
because they relate to parts of the international application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful international search can be carried out, specifically:

3. ☐ Claims Nos.:
because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

Box No. III Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 3 of first sheet)

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:

1. ☐ As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.
2. ☒ As all searchable claims could be searched without effort justifying additional fees, this Authority did not invite payment of additional fees.
3. ☐ As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:

4. ☐ No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:

Remark on Protest

- ☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest and, where applicable, the payment of a protest fee.
- ☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest but the applicable protest fee was not paid within the time limit specified in the invitation.
- ☐ No protest accompanied the payment of additional search fees.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2020/000585

(Invention 1) Claims 1-2 and 8-9

Document 1 (JP 2015-16104 A) discloses all of the features of claim 1. In light of document 1, claim 1 lacks novelty, and thus does not have a special technical feature.

However, claim 2 depending from claim 1 has the special technical feature wherein "the generation unit generates a selection screen including an image indicating the play statuses at the time when the multiple pieces of content have been saved".

In addition, claims 8-9 have the same technical feature as claim 1. Accordingly claims 1-2 and 8-9 are classified as invention 1.

(Invention 2) Claims 3-4

Claim 3 cannot be said to have the same or corresponding technical features between this claim and claims 1-2 and 8-9 classified as invention 1.

In addition, claim 3 is not substantially identical to or similarly closely related to any of the claims classified as invention 1.

Meanwhile, claim 3 and claim 4 depending from claim 3 have the special technical feature wherein "the generation unit generates, in accordance with an operation for a specific piece of content on the selection screen, additional information determined on the basis of the play status of the specific piece of content, the output unit displays the additional information on the selection screen, the generation unit generates, in accordance with an operation for the specific piece of content on which the additional information is displayed, a detail screen indicating details of the specific piece of content, and the output unit displays the detail screen instead of the selection screen"; thus these claims are classified as invention 2.

(Invention 3) Claims 5-7

Claim 5 has the common technical feature between this claim, and claims 1-2 and 8-9 classified as invention 1 and claims 3-4 classified as invention 2 of providing a storage unit that stores multiple pieces of play data on the play statuses of multiple pieces of content, a generation unit that generates a selection screen for allowing a user to select a piece of content to play, and an output unit that displays the selection screen generated by the generation unit. However, this technical feature, which does not make a contribution over the prior art in light of the disclosure of document 1, cannot be considered a special technical feature. Apart from this feature, there are not the same or corresponding special technical features between these inventions.

Furthermore, claim 5 does not depend from claim 1 or 3. In addition, claim 5 is not substantially identical to or similarly closely related to any of the claims classified as invention 1 or 2.

Accordingly claim 5 cannot be identified as either of inventions 1 and 2.

Meanwhile, claim 5 and claims 6-7 depending from claim 5 have the special technical feature wherein "the selection screen includes multiple arrangement standards, the generation unit generates a selection screen formed by rearranging the multiple objects in accordance with an arrangement standard selected by a user from among the multiple arrangement standards, and the multiple arrangement standards include an arrangement standard based on the play statuses"; thus these claims are classified as invention 3.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.
PCT/JP2020/000585

JP 2015-16104 A	29.01.2015	US 2015/0018094 A1 paragraphs [0032]-[0167], fig. 1-21
US 2015/0141139 A1	21.05.2015	WO 2015/077190 A1
JP 2016-504644 A	12.02.2016	US 2015/0370456 A1 paragraphs [0029]-[0238], fig. 1-15 US 2019/0179517 A1 WO 2014/130321 A2 EP 2959368 A2 CN 104995592 A BR 112015019849 A2 CN 110083287 A
JP 6281082 B1	21.02.2018	WO 2018/168574 A1 CN 110430925 A KR 10-2019-0120279 A
US 2011/0107220 A1	05.05.2011	WO 2012/058640 A1
JP 2014-236874 A	18.12.2014	US 2014/0364207 A1 paragraphs [0028]-[0149], fig. 1-21
JP 2014-121610 A	03.07.2014	WO 2014/100770 A2 paragraphs [0053]-[00277], fig. 1A-23 TW 201438796 A TW 201440856 A TW 201440857 A MX 2014000227 A MX 2014000229 A MX 2014000231 A RU 2013156817 A KR 10-1742662 B1 KR 10-2017-0061196 A KR 102013033136 A2 KR 10-2019-0057448 A KR 10-2019-0090077 A

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 13/533(2014.01)i; A63F 13/35(2014.01)i; A63F 13/48(2014.01)i; A63F 13/497(2014.01)i; A63F 13/79(2014.01)i; G06F 3/0482(2013.01)i; H04N 21/482(2011.01)i FI: A63F13/533; A63F13/35; A63F13/48; A63F13/497; A63F13/79; G06F3/0482; H04N21/482																							
B. 調査を行った分野 調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC）） A63F13/00-13/98; A63F9/24; G06F3/01; G06F3/048-3/0489; H04N21/482 最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの <table border="0"> <tr> <td>日本国実用新案公報</td> <td>1922-1996年</td> </tr> <tr> <td>日本国公開実用新案公報</td> <td>1971-2020年</td> </tr> <tr> <td>日本国実用新案登録公報</td> <td>1996-2020年</td> </tr> <tr> <td>日本国登録実用新案公報</td> <td>1994-2020年</td> </tr> </table> 国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）			日本国実用新案公報	1922-1996年	日本国公開実用新案公報	1971-2020年	日本国実用新案登録公報	1996-2020年	日本国登録実用新案公報	1994-2020年													
日本国実用新案公報	1922-1996年																						
日本国公開実用新案公報	1971-2020年																						
日本国実用新案登録公報	1996-2020年																						
日本国登録実用新案公報	1994-2020年																						
C. 関連すると認められる文献 <table border="1"> <thead> <tr> <th>引用文献の カテゴリー*</th> <th>引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示</th> <th>関連する 請求項の番号</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>X</td> <td>JP 2015-16104 A (株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント) 29.01.2015 (2015-01-29) 段落0013-0148, 図1-21</td> <td>1,8-9</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>段落0013-0148, 図1-21</td> <td>2-7</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>US 2015/0141139 A1 (MICROSOFT CORPORATION) 21.05.2015 (2015-05-21) 段落0009, 図1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>JP 2016-504644 A (株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント) 12.02.2016 (2016-02-12) 段落0014-0198, 図1-15</td> <td>3-7</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>JP 6281082 B1 (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 21.02.2018 (2018-02-21) 段落0009-0077, 図1-9</td> <td>5-7</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>US 2011/0107220 A1 (PERLMAN, Stephen G.) 05.05.2011 (2011-05-05) 段落0493-0494, Fig.36a</td> <td>5-7</td> </tr> </tbody> </table>			引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号	X	JP 2015-16104 A (株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント) 29.01.2015 (2015-01-29) 段落0013-0148, 図1-21	1,8-9	Y	段落0013-0148, 図1-21	2-7	Y	US 2015/0141139 A1 (MICROSOFT CORPORATION) 21.05.2015 (2015-05-21) 段落0009, 図1	2	Y	JP 2016-504644 A (株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント) 12.02.2016 (2016-02-12) 段落0014-0198, 図1-15	3-7	Y	JP 6281082 B1 (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 21.02.2018 (2018-02-21) 段落0009-0077, 図1-9	5-7	Y	US 2011/0107220 A1 (PERLMAN, Stephen G.) 05.05.2011 (2011-05-05) 段落0493-0494, Fig.36a	5-7
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号																					
X	JP 2015-16104 A (株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント) 29.01.2015 (2015-01-29) 段落0013-0148, 図1-21	1,8-9																					
Y	段落0013-0148, 図1-21	2-7																					
Y	US 2015/0141139 A1 (MICROSOFT CORPORATION) 21.05.2015 (2015-05-21) 段落0009, 図1	2																					
Y	JP 2016-504644 A (株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント) 12.02.2016 (2016-02-12) 段落0014-0198, 図1-15	3-7																					
Y	JP 6281082 B1 (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 21.02.2018 (2018-02-21) 段落0009-0077, 図1-9	5-7																					
Y	US 2011/0107220 A1 (PERLMAN, Stephen G.) 05.05.2011 (2011-05-05) 段落0493-0494, Fig.36a	5-7																					
☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☒ パテントファミリーに関する別紙を参照。																							
* 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献 “T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献																							
国際調査を完了した日 26.02.2020		国際調査報告の発送日 10.03.2020																					
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号		権限のある職員（特許庁審査官） 古川 直樹 2D 3612 電話番号 03-3581-1101 内線 3241																					

C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	JP 2014-236874 A (任天堂株式会社) 18, 12, 2014 (2014 - 12 - 18) 段落0025-0143, 図1-21	1-9
A	JP 2014-121610 A (ソニー コンピュータ エンタテインメント アメリカ リミテッド ライアビリティ カンパニー) 03, 07, 2014 (2014 - 07 - 03) 段落0053-0277, 図1A-23	1-9

第III欄 発明の単一性が欠如しているときの意見（第1ページの3の続き）

次に述べるようにこの国際出願に二以上の発明があるところの国際調査機関は認めた。

（発明1）請求項1～2、8～9

文献1（JP 2015-16104 A）には、請求項1の構成がすべて記載されていることから、請求項1は、文献1により新規性が欠如しているため、特別な技術的特徴を有しない。

しかしながら、請求項1の従属請求項である請求項2は、「前記生成部は、前記複数のコンテンツのセーブ時点でのプレイ状況を示す画像を含む選択画面を生成する」という特別な技術的特徴を有している。

また、請求項8～9は、請求項1と同一の技術的特徴を有している。

したがって、請求項1～2、8～9を発明1に区分する。

（発明2）請求項3～4

請求項3は、発明1に区分された請求項1～2、8～9と、同一の又は対応する技術的特徴を有しているとはいえない。

また、請求項3は、発明1に区分されたいずれの請求項に対しても実質同一又はそれに準ずる関係にはない。

そして、請求項3及び請求項3の従属請求項である請求項4は、「前記生成部は、前記選択画面で特定のコンテンツに対する操作に応じて、前記特定のコンテンツのプレイ状況をもとに決定された付加情報を生成し、前記出力部は、前記選択画面に前記付加情報を表示させ、前記生成部は、前記付加情報が表示された前記特定のコンテンツに対する操作に応じて、前記特定のコンテンツの詳細を示す詳細画面を生成し、前記出力部は、前記詳細画面を前記選択画面に代えて表示させる」という特別な技術的特徴を有しているので、発明2に区分する。

（発明3）請求項5～7

請求項5は、発明1に区分された請求項1～2、8～9及び発明2に区分された請求項3～4と、複数のコンテンツのプレイ状況に関する複数のプレイデータを記憶する記憶部と、プレイするコンテンツをユーザに選択させるための選択画面を生成する生成部と、前記生成部により生成された選択画面を表示させる出力部と、を備える、という点で共通の技術的特徴を有している。しかしながら、当該技術的特徴は、文献1の開示内容に照らして、先行技術に対する貢献をもたらすものではないから、当該技術的特徴は、特別な技術的特徴であるとはいえない。また、これらの発明の間には、他に同一の又は対応する特別な技術的特徴は存在しない。

さらに、請求項5は、請求項1及び3の従属請求項ではない。また、請求項5は、発明1又は2に区分されたいずれの請求項に対しても実質同一又はそれに準ずる関係にはない。

したがって、請求項5は発明1又は2のいずれにも区分できない。

そして、請求項5及び請求項5の従属請求項である請求項6～7は、「前記選択画面は、複数の整列基準を含み、前記生成部は、前記複数の整列基準のうちユーザにより選択された整列基準にしたがって前記複数のオブジェクトを再配置した選択画面を生成し、前記複数の整列基準は、前記プレイ状況に基づく整列基準を含む」という特別な技術的特徴を有しているので、発明3に区分する。

第Ⅲ欄 発明の単一性が欠如しているときの意見（第1ページの3の続き）

1. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料をすべて期間内に納付したので、この国際調査報告は、すべての調査可能な請求項について作成した。
2. ☒ 追加調査手数料を要求するまでもなく、すべての調査可能な請求項について調査することができたので、追加調査手数料の納付を求めなかった。
3. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を一部のみしか期間内に納付しなかったので、この国際調査報告は、手数料の納付のあった次の請求項のみについて作成した。
4. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を期間内に納付しなかったので、この国際調査報告は、請求の範囲の最初に記載されている発明に係る次の請求項について作成した。

追加調査手数料の異議の
申立てに関する注意

- ☐ 追加調査手数料及び、該当する場合には、異議申立手数料の納付と共に、出願人から異議申立てがあった。
- ☐ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがあったが、異議申立手数料が納付命令書に示した期間内に支払われなかった。
- ☐ 追加調査手数料の納付はあったが、異議申立てはなかった。

国際調査報告
 パテントファミリーに関する情報

国際出願番号

PCT/JP2020/000585

引用文献			公表日	パテントファミリー文献			公表日
JP	2015-16104	A	29.01.2015	US	2015/0018094	A1	
				段落0032-0167, FIGS.1-21			
US	2015/0141139	A1	21.05.2015	WO	2015/077190	A1	
JP	2016-504644	A	12.02.2016	US	2015/0370456	A1	
				段落0029-0238, FIGS.1-15			
				US	2019/0179517	A1	
				WO	2014/130321	A2	
				EP	2959368	A2	
				CN	104995592	A	
				BR	112015019849	A2	
				CN	110083287	A	
JP	6281082	B1	21.02.2018	WO	2018/168574	A1	
				CN	110430925	A	
				KR	10-2019-0120279	A	
US	2011/0107220	A1	05.05.2011	WO	2012/058640	A1	
JP	2014-236874	A	18.12.2014	US	2014/0364207	A1	
				段落0028-0149, FIGS.1-21			
JP	2014-121610	A	03.07.2014	WO	2014/100770	A2	
				段落0053-00277, FIGS.1A-23			
				TW	201438796	A	
				TW	201440856	A	
				TW	201440857	A	
				MX	2014000227	A	
				MX	2014000229	A	
				MX	2014000231	A	
				RU	2013156817	A	
				KR	10-1742662	B1	
				KR	10-2017-0061196	A	
				BR	102013033136	A2	
				KR	10-2019-0057448	A	
				KR	10-2019-0090077	A	