

(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
2025年6月19日(19.06.2025)



(10) 国際公開番号
WO 2025/126379 A1

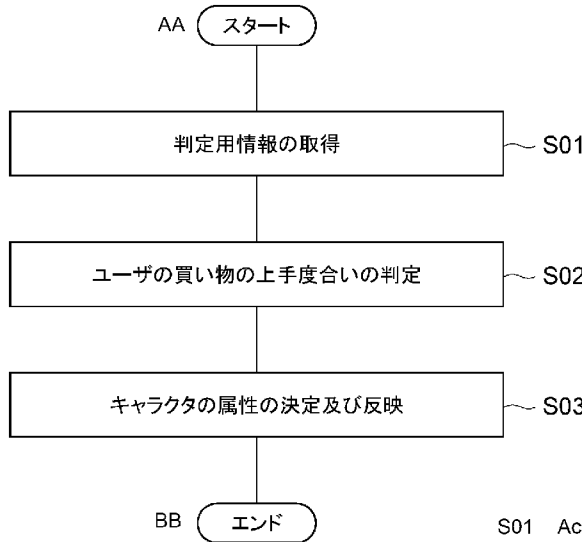
- (51) 国際特許分類:
A63F 13/55 (2014.01) A63F 13/825 (2014.01)
A63F 13/58 (2014.01)
- (21) 国際出願番号: PCT/JP2023/044685
- (22) 国際出願日: 2023年12月13日(13.12.2023)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (71) 出願人:株式会社NTTドコモ(NTT DOCOMO, INC.) [JP/JP]; 〒1006150 東京都千代田区永田町二丁目11番1号 (JP).
- (72) 発明者: 木川 真孝 (KIKAWA Masataka); 〒1006150 東京都千代田区永田町二丁目11番1号 山王パークタワー 株式会社NTTド

コモ 知的財産部内 (JP). 井上 潤(INOUE Jun); 〒1006150 東京都千代田区永田町二丁目11番1号 山王パークタワー 株式会社NTTドコモ 知的財産部内 (JP). 櫻井 翔(SAKURAI Syou); 〒1006150 東京都千代田区永田町二丁目11番1号 山王パークタワー 株式会社NTTドコモ 知的財産部内 (JP). 山本 美沙(YAMAMOTO Misa); 〒1006150 東京都千代田区永田町二丁目11番1号 山王パークタワー 株式会社NTTドコモ 知的財産部内 (JP). 藤枝 慶弘(FUJIEDA Yoshihiro); 〒1006150 東京都千代田区永田町二丁目11番1号 山王パークタワー 株式会社NTTドコモ 知的財産部内 (JP). 林 雄太(HAYASHI Yuuta); 〒1006150 東京都千代田区永田町二丁目11番1号 山王パークタワー 株

(54) Title: CHARACTER CONTROL DEVICE AND CHARACTER CONTROL METHOD

(54) 発明の名称: キャラクタ制御装置及びキャラクタ制御方法

[図4]



S01 Acquire assessment information
S02 Assess user's degree of shopping expertise
S03 Determine and reflect character attribute
AA Start
BB End

(57) Abstract: The present invention deepens a user's interest in a character in a virtual space or interest in the virtual space. A character control device 10 includes: an acquisition unit 11 for acquiring assessment information including information indicating a user's actions related to shopping; an assessment unit 12 for assessing the user's degree of shopping expertise, on the basis of the assessment information acquired by the acquisition unit 11; and a determination unit 13 for determining an attribute of a character related to the user in a virtual space, on the basis of the assessment result from the assessment



WO 2025/126379 A1

株式会社NTTドコモ 知的財産部内 (JP). 荻窪勝弘(OGIKUBO Katsuhiro); 〒1006150 東京都千代田区永田町二丁目11番1号 山王パークタワー 株式会社NTTドコモ 知的財産部内 (JP). 河本 賢一郎(KAWAMOTO Kenichirou); 〒1006150 東京都千代田区永田町二丁目11番1号 山王パークタワー 株式会社NTTドコモ 知的財産部内 (JP). 山田 祐樹(YAMADA Yuuki); 〒1006150 東京都千代田区永田町二丁目11番1号 山王パークタワー 株式会社NTTドコモ 知的財産部内 (JP). 山口 大地(YAMAGUCHI Daichi); 〒1006150 東京都千代田区永田町二丁目11番1号 山王パークタワー 株式会社NTTドコモ 知的財産部内 (JP).

(74) 代理人: 長谷川 芳樹, 外(HASEGAWA Yoshiki et al.); 〒1000005 東京都千代田区丸の内二丁目1番1号丸の内MY PLAZA (明治安田生命ビル) 9階 創英国際特許法律事務所 (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, CV, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, JP, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, MG, MK, MN, MU, 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, CV, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SC, 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, ME, 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))

unit 12.

(57) 要約: ユーザに仮想空間内のキャラクタ、又は当該仮想空間への興味を深めさせる。キャラクタ制御装置10は、ユーザの買い物に係る行動を示す情報を含む判定用情報を取得する取得部11と、取得部11によって取得された判定用情報に基づいて、ユーザの買い物の上手度合いを判定する判定部12と、判定部12による判定結果に基づいて、仮想空間内のユーザに係るキャラクタの属性を決定する決定部13とを備える。

明 細 書

発明の名称： キャラクタ制御装置及びキャラクタ制御方法

技術分野

[0001] 本発明は、仮想空間内のキャラクタに係るキャラクタ制御装置及びキャラクタ制御方法に関する。

背景技術

[0002] 従来、仮想空間のキャラクタを育成する技術が知られている。例えば、特許文献1には、ユーザの行動等のデータから、ユーザ端末に提供する仮想キャラクタを自動的に成長又は変化させることが示されている。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2002-346216号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] 特許文献1に示される方法によれば、ユーザの行動を、仮想空間内のキャラクタに反映することができ、ユーザに当該キャラクタ、又は当該キャラクタが存在する仮想空間により興味を持たせることができる。しかしながら、更にユーザに、仮想空間内のキャラクタ、又は当該仮想空間により興味を持たせることが求められる。

[0005] 本発明の一実施形態は、上記に鑑みてなされたものであり、ユーザに仮想空間内のキャラクタ、又は当該仮想空間への興味を深めさせることができるキャラクタ制御装置及びキャラクタ制御方法を提供することを目的とする。

課題を解決するための手段

[0006] 上記の目的を達成するために、本発明の一実施形態に係るキャラクタ制御装置は、ユーザの買い物に係る行動を示す情報を含む判定用情報を取得する取得部と、取得部によって取得された判定用情報に基づいて、ユーザの買い物の上手度合いを判定する判定部と、判定部による判定結果に基づいて、仮

想空間内のユーザに係るキャラクタの属性を決定する決定部と、を備える。

[0007] 本発明の一実施形態に係るキャラクタ制御装置によれば、ユーザに係るキャラクタをユーザの買い物の上手度合いに応じたものとすることができる。その結果、ユーザに仮想空間内のキャラクタ、又は当該仮想空間への興味を深めさせることができる。

[0008] ところで、本発明の一実施形態は、上記のようにキャラクタ制御装置の発明として記述できる他に、以下のようにキャラクタ制御方法の発明としても記述することができる。これらはカテゴリが異なるだけで、実質的に同一の発明であり、同様の作用及び効果を奏する。

[0009] 即ち、本発明の一実施形態に係るキャラクタ制御方法は、キャラクタ制御装置が、ユーザの買い物に係る行動を示す情報を含む判定用情報を取得する取得ステップと、キャラクタ制御装置が、取得ステップにおいて取得された判定用情報に基づいて、ユーザの買い物の上手度合いを判定する判定ステップと、キャラクタ制御装置が、判定ステップにおける判定結果に基づいて、仮想空間内のユーザに係るキャラクタの属性を決定する決定ステップと、を含む。

発明の効果

[0010] 本発明の一実施形態によれば、ユーザに仮想空間内のキャラクタ、又は当該仮想空間への興味を深めさせることができる。

図面の簡単な説明

- [0011] [図1]本発明の実施形態に係るキャラクタ制御装置の構成を示す図である。
[図2]キャラクタ制御装置によって取得される判定用情報の例を示す図である。
。
[図3]キャラクタ制御装置によって取得される判定用情報の例を示す図である。
。
[図4]本発明の実施形態に係るキャラクタ制御装置で実行される処理であるキャラクタ制御方法を示すフローチャートである。
[図5]本発明の実施形態に係るキャラクタ制御装置のハードウェア構成を示す

図である。

発明を実施するための形態

[0012] 以下、図面と共に本発明に係るキャラクタ制御装置及びキャラクタ制御方法の実施形態について詳細に説明する。なお、図面の説明においては同一要素には同一符号を付し、重複する説明を省略する。

[0013] 図1に本実施形態に係るキャラクタ制御装置10を示す。キャラクタ制御装置10は、仮想空間内のキャラクタの属性を決定する装置（システム）である。また、キャラクタ制御装置10は、決定した属性をキャラクタに反映させる（制御を行う）。属性の決定対象のキャラクタが存在する仮想空間は、仮想空間の提供者によって用意されたコンピュータによって実現されるものである。

[0014] 例えば、仮想空間は、以下のものである。仮想空間は、ユーザ（プレイヤー）によって利用される。ユーザは、情報処理装置（例えば、スマートフォン若しくはスマートグラス等のスマートデバイス、又はPC（パーソナルコンピュータ））を用いて仮想空間（仮想空間を実現するコンピュータ）にアクセスする。情報処理装置は、仮想空間に応じた表示等のユーザが認識できる形式での出力を行う。

[0015] 仮想空間は、ゲーム用のものであってもよい。ゲームは、例えば、ユーザが、キャラクタを操り、別のユーザのキャラクタ又はその他の敵と戦うものである。本実施形態は、この例を用いて説明を行う。但し、ゲームは、上記のものである必要はなく、仮想空間内にユーザに係るキャラクタが存在するものであればよい。

[0016] 属性の決定対象となるキャラクタは、例えば、ユーザによって操作される（利用される）、仮想空間内のキャラクタである。キャラクタは、ユーザのアバターであってもよい。キャラクタは、決定対象となる属性を有する。属性は、例えば、キャラクタの能力値（パラメータ）である。キャラクタの能力値は、ゲームに係るものであり、例えば、攻撃力、防御力、ヒットポイント（HP）及びマジックポイント（MP）である。また、属性は、例えば、

キャラクタの外観であってもよい。また、決定対象となる属性は、キャラクタに係るものであれば、上記以外ののもであってもよい。

[0017] 上記のキャラクタが存在する仮想空間は、例えば、従来のメタバース、又はゲーム用の仮想空間でよい。また、仮想空間及びキャラクタは、上記以外のものでもよい。仮想空間は、キャラクタ制御装置10の属性の決定対象であるキャラクタが存在し得るものであればよい。即ち、仮想空間は、ゲーム以外の用途で用いられるのもであってもよい。キャラクタは、キャラクタ制御装置10によって決定される属性を有するものであればよい。

[0018] キャラクタ制御装置10は、PC又はサーバ装置等のコンピュータによって構成されている。キャラクタ制御装置10は、複数のコンピュータによって構成されていてもよい。キャラクタ制御装置10は、機能の実現に必要な情報の取得等のため、別の装置との間でネットワークを介して互いに情報の送受信を行うことができてもよい。また、キャラクタ制御装置10は、仮想空間を実現するコンピュータであってもよい。

[0019] キャラクタ制御装置10は、ユーザの買い物に係る行動を示す情報を含む判定用情報に基づいて、ユーザの買い物の上手度合いを判定する。キャラクタ制御装置10は、その判定結果に基づいて、仮想空間内のユーザに係るキャラクタの属性を決定する。例えば、ユーザが買い物上手であると判定されれば、ゲームが有利になるようにキャラクタの属性が決定される。

[0020] このようにユーザに係るキャラクタをユーザの買い物の上手度合いに応じたものとすることができる。即ち、キャラクタを、ユーザの買い物に係る行動に応じて育成することができる。その結果、ユーザに仮想空間内のキャラクタ、又は当該仮想空間への興味を深めさせることができる。例えば、ユーザが、買い物に応じたキャラクタの育成を楽しむことができる。

[0021] 引き続き、本実施形態に係るキャラクタ制御装置10の機能を説明する。図1に示すようにキャラクタ制御装置10は、取得部11と、判定部12と、決定部13とを備えて構成される。

[0022] 取得部11は、ユーザの買い物に係る行動を示す情報を含む判定用情報を

取得する機能部である。取得部11は、行動を示す情報として、ユーザの買い物の履歴を示す情報を取得してもよい。取得部11は、判定用情報として、更に、ユーザの買い物の計画を示す情報を取得してもよい。取得部11は、ユーザの買い物の履歴を示す情報として、更に、当該買い物に関するポイントに係る情報を取得してもよい。取得部11は、行動を示す情報として、ユーザの買い物前の行動を示す情報を取得してもよい。

[0023] 取得部11によって取得される判定用情報は、ユーザの買い物の上手度合いの判定に用いられる情報である。判定用情報は、ユーザの買い物に係る行動を示す情報を含む。当該買い物は、現実空間での買い物（リアルの買い物）でも、仮想空間での買い物でもよく、またそれらの組み合わせでもよい。買い物が上手であるとは、例えば、割安な買い物をしていること、必要なもののみ買い無駄なものを買わない、又は計画通りに買い物をしていることである。買い物が上手であるとは、上記以外のものであってもよい。

[0024] 判定用情報は、例えば、ユーザがいつどのようなものをいくらで買ったか、また、買い物を行う前及び買い物時のユーザの行動を示す情報である。図2に取得部11によって取得される判定用情報の例を示す。図2に示す判定用情報は、インターネット上の販売サイトからユーザが商品又は役務（以下では、商品等とも呼ぶ）を購入したネットショッピングに係るものである。インターネット上の販売サイトは、仮想空間（例えば、メタバース）内の店舗であってもよい。また、当該判定用情報は、実際の店舗においてユーザが商品等を購入したことに係るものであってもよい。当該判定用情報は、ユーザに対応付けられた情報である。図2に示すように、当該判定用情報は、日時、購入商品／役務、金額、ポイント蓄積、ポイント活用有無、商品閲覧数及び初回閲覧時から購入にまでかかった期間の各情報が対応付けられたものである。

[0025] 日時は、ユーザが商品等を購入した時刻を示す情報であり、本例では日付及び時分の情報である。購入商品／役務は、ユーザが購入した商品又は役務を示す情報であり、本例では商品名又は役務名である。金額は、ユーザが購

入した商品等の金額を示す情報である。

[0026] ポイント蓄積及びポイント活用有無は、ポイントに係る情報である。ポイントは、従来のポイントプログラムのものでよい。例えば、ポイントは、付与後の決済において購入代金に充当されたり、商品に交換出来たりされるものである。ポイント蓄積は、商品等の購入によってポイントが蓄積されたか否かを示す情報である。ポイント活用有無は、商品等の購入にユーザが蓄積しているポイントを活用したか否かを示す情報である。

[0027] 商品閲覧数は、商品等を購入した時点で、販売サイトにおいてユーザが情報を閲覧した商品等の数（例えば、ユーザがアクセスした当該商品等のページ数）を示す情報である。当該商品等の数は、ユーザが購入した商品等と関連する（例えば、同様のジャンル）の商品等の数であってもよい。初回閲覧時から購入にまでかかった期間は、販売サイトにおいてユーザが当該商品等を初めて閲覧してから、当該商品等を購入するまでの期間を示す情報であり、本例では時間及び分単位の情報である。

[0028] 上記の通り、図2に示す判定用情報は、ユーザの買い物の履歴を示す情報（日時、購入商品／役務、金額、ポイント蓄積及びポイント活用有無）を含む。また、ユーザの買い物の履歴を示す情報は、当該買い物に関するポイントに係る情報（ポイント蓄積及びポイント活用有無）を含む。また、判定用情報は、ユーザの買い物前の行動を示す情報（商品閲覧数及び初回閲覧時から購入にまでかかった期間）を含む。

[0029] 判定用情報が、図2に示す上記の例のようなものである場合、取得部11は、例えば、インターネット上の販売サイトのシステムに判定用情報を要求して、当該システムから判定用情報を受信して取得する。また、取得部11は、それ以外の任意の方法で判定用情報を取得してもよい。

[0030] また、判定用情報は、例えば、ユーザの買い物の計画を示す情報を含んでもよい。図3(a)にユーザの買い物の計画を示す情報の例を示す。当該情報は、ユーザに対応付けられた情報である。図3(b)に示すように、当該情報は、予算及び用途の各情報が対応付けられたものである。

- [0031] 予算は、対応する用途についてユーザが使用を予定している金額を示す情報である。用途は、使用される予算の用途を示す情報である。図3に示すように、用途は、自由、住宅費用及び貯金等である。用途には、ユーザの買い物に係るものが含まれる。予算の金額は、例えば、月単位又は年単位である。即ち、図3(a)に示す情報は、月計画又は年計画の情報である。
- [0032] この場合の判定用情報は、計画に対する実績の情報を含む。図3(b)に実績の情報を含む判定用情報の例を示す。図3(b)に示すように、当該判定用情報は、予算及び用途に対して、実績の情報が対応付けられたものである。実績は、対応する用途についてユーザが実際に使用した金額を示す情報である。実績の金額は、予算の金額と同じ期間に対するものであり、例えば、月単位又は年単位である。
- [0033] 判定用情報が、図3に示す上記の例のようなものである場合、取得部11は、例えば、ユーザの端末から送信された判定用情報を受信して取得する。即ち、取得部11は、ユーザの登録によって判定用情報を取得する。具体的には、取得部11は、対象の期間の前に図3(a)に示す計画の情報を取得して、対象の期間の後に図3(b)に示す実績の情報を取得してもよい。あるいは、取得部11は、対象の期間の後に図3(b)に示す計画及び実績の両方を含む情報を取得してもよい。また、取得部11は、図2に示す判定用情報を取得して、取得した判定用情報から、図3(b)に示す実績の情報(一部の実績でもよい)を生成して取得してもよい。例えば、購入商品/役務の内容毎に予め用途を対応付けておき、取得部11は、図2に示す判定用情報から、用途毎に金額を集計して、実績の情報としてもよい。また、取得部11は、それ以外の任意の方法で判定用情報を取得してもよい。
- [0034] 取得部11は、ユーザの買い物の上手度合いの判定に利用できる、ユーザの買い物に係る行動を示す情報であれば、上記以外の判定用情報を取得してもよい。取得部11は、取得した判定用情報を判定部12に出力する。
- [0035] 判定部12は、取得部11によって取得された判定用情報に基づいて、ユーザの買い物の上手度合いを判定する機能部である。判定部12は、例えば

、以下のようにユーザの買い物の上手度合いを判定する。

[0036] 判定部12は、ユーザの買い物の上手度合いを、数値である買い物上手度として判定する。例えば、買い物上手度は、その数値が大きいほど、ユーザの買い物が上手であることを示している。但し、判定部12は、ユーザの買い物の上手度合いを、数値以外で判定してもよい。

[0037] 判定部12は、取得部11から判定用情報を入力する。判定部12は、判定用情報に基づいてユーザの買い物上手度を判定するための判定基準を予め記憶しておき、当該判定基準を用いて判定する。判定基準では、例えば、判定用情報の内容毎に予め買い物上手度が設定されている。

[0038] 例えば、判定部12は、(1)計画性に関する基準、(2)決済手段に関する基準及び(3)購入までの行動に関する基準に基づいて、入力した判定用情報から買い物上手度を判定する。(1)計画性に関する基準は、例えば、(i)計画していた予算内の買い物か(例えば、月計画又は年計画)との基準である。(2)決済手段に関する基準は、例えば、(i)ポイント活用に関する基準(例えば、ポイントを活用しているか)、及び(ii)ポイント蓄積に関する基準(例えば、ポイントが貯められる店で買い物をしているか)である。(3)購入までの行動に関する基準は、例えば、(i)商品役務比較に関する基準(複数の商品又は役務を閲覧した結果、購入しているか)である。上記の(1)~(3)の基準のうちの何れかが判定に用いられてもよいし、これらを組み合わせて判定に用いられてもよい。

[0039] (1)計画性に関する基準を用いた場合の判定の例を説明する。この場合、図3(b)に示す判定用情報が用いられる。実績の金額が予算の金額よりも10%抑えたものである場合、判定部12は、買い物上手度を+10と判定(決定)する。実績の金額が予算の金額よりも20%抑えたものである場合、判定部12は、買い物上手度を+20と判定(決定)する。実績の金額が予算の金額よりも10%オーバーしたものである場合、判定部12は、買い物上手度を-10と判定(決定)する。実績の金額が予算の金額よりも20%オーバーしたものである場合、判定部12は、買い物上手度を-20と

判定（決定）する。このように、予算よりも実績が下回っていれば、判定部 12 は、当該ユーザを買い物上手であると判定し、予算よりも実績が上回っていれば、判定部 12 は、当該ユーザを買い物上手でないと判定する。

[0040] 判定部 12 は、例えば、予め設定された用途（例えば、「自由」との用途）について上記の判定を行ってもよい。図 3（b）に示す判定用情報の「自由」との用途については、実績の金額が予算の金額よりも 20%抑えたものになっているため、買い物上手度が +20 と判定される。あるいは、判定部 12 は、用途毎、又は複数の用途の合計について、上記の判定を行ってもよい。

[0041] （2）決済手段に関する基準を用いた場合の判定の例を説明する。この場合、図 2 に示す判定用情報が用いられる。ユーザがポイントの蓄積を行っている場合、例えば、ポイントの蓄積を行った買い物を予め設定した数又は割合以上行っている場合、判定部 12 は、買い物上手度を +10 と判定（決定）する。ユーザがポイントの使用を行っている場合、例えば、ポイントの使用を行った買い物を予め設定した数又は割合以上行っている場合、判定部 12 は、買い物上手度を +10 と判定（決定）する。

[0042] あるいは、ポイントの蓄積の計画と実績との情報が、判定用情報として取得部 11 によって取得される場合には、判定部 12 は、以下のように買い物上手度を判定してもよい。ユーザがポイントを計画より 10%多く蓄積した場合、判定部 12 は、買い物上手度を +10 と判定（決定）する。ユーザが、ポイントを計画より 20%多く蓄積した場合、判定部 12 は、買い物上手度を +20 と判定（決定）する。

[0043] また、ポイントの使用の計画と実績との情報が、判定用情報として取得部 11 によって取得される場合には、判定部 12 は、以下のように買い物上手度を判定してもよい。ユーザがポイントを計画より 10%多く使用した場合、判定部 12 は、買い物上手度を +10 又は -10 と判定（決定）する。ユーザがポイントを計画より 20%多く使用した場合、判定部 12 は、買い物上手度を +20 又は -20 と判定（決定）する。このように、ポイントの蓄

積又は使用が適切であれば、判定部12は、当該ユーザを買い物上手であると判定し、ポイントの蓄積又は使用が適切でなければ、判定部12は、当該ユーザを買い物上手でないと判定する。

[0044] (3) 購入までの行動に関する基準を用いた場合の判定の例を説明する。この場合、図2に示す判定用情報が用いられる。商品閲覧数が予め設定した基準値よりも多い場合、判定部12は、商品閲覧数に応じて買い物上手度を判定(決定)する。例えば、判定部12は、買い物上手度を、+ (商品閲覧数-基準値) の値と判定(決定)する。例えば、商品閲覧数が基準値よりも10回オーバーしたら、判定部12は、買い物上手度を+10と判定(決定)する。商品閲覧数が基準値よりも20回オーバーしたら、判定部12は、買い物上手度を+20と判定(決定)する。このように、ユーザの買い物前の行動が適切であれば、例えば、上記のように商品等を購入する前に別の商品等の情報を多く参照していれば、判定部12は、当該ユーザを買い物上手であると判定する。

[0045] 判定部12は、判定用情報に基づいて、ユーザの買い物の上手度合いを判定するものであれば、上記以外の判定を行ってもよい。判定部12は、ユーザの買い物の上手度合いを示す情報、例えば、買い物上手度を決定部13に出力する。

[0046] 決定部13は、判定部12による判定結果に基づいて、仮想空間内のユーザに係るキャラクタの属性を決定する機能部である。決定部13は、キャラクタの属性として、当該キャラクタの能力値を決定してもよい。決定部13は、キャラクタの属性として、当該キャラクタの外見を決定してもよい。決定部13は、例えば、以下のようにキャラクタの属性を決定する。

[0047] 決定部13は、判定部12から、ユーザの買い物の上手度合いを示す情報、例えば、買い物上手度を入力する。決定部13は、買い物上手度に基づいてキャラクタの属性を決定するための決定基準を予め記憶しておき、当該決定基準を用いて決定する。決定部13は、買い物上手度が判定されるユーザと、属性の決定対象のキャラクタ、即ち、ユーザによって操作されるキャラ

クタとの対応関係を予め記憶しておく。決定部13は、当該対応関係に基づいて、入力した買い物上手度に対応するキャラクタの属性を決定する。

[0048] 例えば、決定部13は、買い物上手度を反映させたキャラクタの能力値（例えば、攻撃力、防御力、HP及びMP）を決定する。例えば、買い物上手度+10の場合、決定部13は、対応するキャラクタの攻撃力を+10する。判定部12が、基準毎（例えば、上述した（1）計画性に関する基準、（2）決済手段に関する基準及び（3）購入までの行動に関する基準毎）に買い物上手度を判定する場合には、決定部13は、基準毎に予め設定された種別の能力値を、買い物上手度に応じて決定してもよい。

[0049] また、決定部13は、判定部12によって判定された買い物上手度以外の情報にも基づいてキャラクタの能力値を決定してもよい。買い物上手度以外の情報は、例えば、ユーザのポイントの保持数、又は貯金を示す情報である。買い物上手度以外の情報を用いる場合、決定部13は、当該情報を取得する。当該情報の取得は、従来の方法で行われればよい。例えば、（1）計画性に関する基準に基づく買い物上手度が+10であり、ユーザがポイントを予め設定された閾値以上に蓄積している場合、又は貯金している場合、キャラクタの攻撃力を増加させる。閾値は、ユーザ又はキャラクタ制御装置10の管理者によって設定されてもよい。あるいは、閾値は、属性の決定対象のキャラクタに応じて（例えば、キャラクタのレベル又は強さに応じて）設定されてもよい。

[0050] また、決定部13は、取得部11によって取得された判定用情報に基づいてキャラクタの属性、例えば、キャラクタの能力値を決定してもよい。この場合、取得部11は、取得した判定用情報を決定部13に出力し、決定部13は、取得部11から判定用情報を入力する。なお、キャラクタの属性の決定に用いられる判定用情報は、判定部12による判定に用いられてもよいし、用いられなくてもよい。

[0051] 例えば、ユーザが、買い物によってポイントを蓄積した場合、決定部13は、貯蓄したポイントに応じて、キャラクタの能力値（例えば、HP）を加

算してもよい。ユーザが、買い物によってポイントを使用した場合、又はユーザのポイントの有効期限が切れた場合、決定部13は、使用等したポイントに応じて、キャラクタの能力値（例えば、HP）を減算してもよい。

[0052] また、ユーザの貯金が増加した場合、決定部13は、キャラクタの能力値（例えば、HP）を加算してもよい。ユーザが、買い物によって貯金を使用した場合、決定部13は、使用した貯金に応じて、キャラクタの能力値（例えば、HP）を減算してもよい。

[0053] また、決定部13は、買い物上手度を反映させたキャラクタの外見を決定してもよい。例えば、決定部13は、買い物上手度とキャラクタの外見との対応関係を予め記憶しておき、当該対応関係を用いてキャラクタの外見を決定する。

[0054] また、決定部13は、取得部11によって取得された判定用情報にも基づいて、キャラクタの外見を決定してもよい。ユーザが、スポーツに関する商品を予め設定された閾値以上の金額を使って購入した場合、決定部13は、キャラクタの外見をスポーティなものに決定する。ユーザが、アニメに関する商品を予め設定された閾値以上の金額を使って購入した場合、決定部13は、キャラクタの外見を当該アニメに関するキャラクタの外観に決定する。閾値は、予算の計画と実績とから算出されるものであってもよい。例えば、自由に使える金額の20%を閾値としてもよい。また、閾値は、購入がキャンペーン期間の購入か否かに応じて決定されてもよい。また、閾値は、ユーザ又はキャラクタ制御装置10の管理者によって設定されてもよい。あるいは、閾値は、属性の決定対象のキャラクタに応じて（例えば、キャラクタのレベル又は強さに応じて）設定されてもよい。

[0055] 決定部13は、判定部12による判定結果に基づいて、仮想空間内のユーザに係るキャラクタの属性を決定するものであれば、上記以外の決定を行ってもよい。

[0056] 決定部13は、決定したキャラクタの属性を、仮想空間内のユーザに係るキャラクタに反映させる。例えば、決定部13は、仮想空間及び仮想空間内

のキャラクタを実現するコンピュータに、決定した決定したキャラクタの属性を送信して、当該属性をキャラクタに反映させる。このように、決定部13は、仮想空間内のユーザに係るキャラクタの制御を行う。決定部13は、決定したキャラクタの属性を用いたキャラクタの制御を、上記以外の方法で行ってもよい。以上が、本実施形態に係るキャラクタ制御装置10の機能である。

[0057] 引き続き、図4のフローチャートを用いて、本実施形態に係るキャラクタ制御装置10で実行される処理（キャラクタ制御装置10が行う動作方法）であるキャラクタ制御方法を説明する。本処理では、まず、取得部11によって、ユーザの買い物に係る行動を示す情報を含む判定用情報が取得される（S01、取得ステップ）。続いて、判定部12によって、取得部11によって取得された判定用情報に基づいて、ユーザの買い物の上手度合いが判定される（S02、判定ステップ）。続いて、決定部13によって、判定部12による判定結果に基づいて、仮想空間内のユーザに係るキャラクタの属性が決定され、仮想空間内のユーザに係るキャラクタに反映される（S03、決定ステップ）。以上が、本実施形態に係るキャラクタ制御装置10で実行される処理であるキャラクタ制御方法である。

[0058] 本実施形態によれば、ユーザに係るキャラクタをユーザの買い物の上手度合いに応じたものとすることができる。その結果、ユーザに仮想空間内のキャラクタ、又は当該仮想空間への興味を深めさせることができる。

[0059] 本実施形態のように、取得部11は、判定用情報の行動を示す情報として、ユーザの買い物の履歴を示す情報を取得してもよい。この構成によれば、確実かつ適切にユーザの買い物の上手度合いを判定することができ、その結果、確実かつ適切にユーザに係るキャラクタの属性を決定することができる。

[0060] 本実施形態のように、取得部11は、判定用情報として、更に、ユーザの買い物の計画を示す情報を取得してもよい。この構成によれば、買い物の計画を考慮した、ユーザの買い物の上手度合いを判定することができる。その

結果、買い物の計画を踏まえて、キャラクタの属性を決定することができる。

[0061] 本実施形態のように、取得部11は、ユーザの買い物の履歴を示す情報として、当該買い物に関するポイントに係る情報を取得してもよい。この構成によれば、買い物に関するポイントを考慮した、ユーザの買い物の上手度合いを判定することができる。その結果、買い物に関するポイントを踏まえて、キャラクタの属性を決定することができる。

[0062] 本実施形態のように、取得部11は、判定用情報の行動を示す情報として、ユーザの買い物前の行動を示す情報を取得してもよい。この構成によれば、ユーザの買い物前の行動を考慮した、ユーザの買い物の上手度合いを判定することができる。その結果、ユーザの買い物前の行動を踏まえて、キャラクタの属性を決定することができる。但し、判定用情報は、ユーザの買い物に係る行動を示す情報を含むものであればよく、必ずしも上記のものである必要はない。

[0063] 本実施形態のように、決定部13は、キャラクタの属性として、当該キャラクタの能力値を決定してもよい。本実施形態のように、決定部13は、キャラクタの属性として、当該キャラクタの外見を決定してもよい。これらの構成によれば、ユーザに仮想空間内のキャラクタ、又は当該仮想空間への興味をより深めさせることができる。但し、決定されるキャラクタの属性は、必ずしも上記のものである必要はない。

[0064] なお、上記実施形態の説明に用いたブロック図は、機能単位のブロックを示している。これらの機能ブロック（構成部）は、ハードウェア及びソフトウェアの少なくとも一方の任意の組み合わせによって実現される。また、各機能ブロックの実現方法は特に限定されない。すなわち、各機能ブロックは、物理的又は論理的に結合した1つの装置を用いて実現されてもよいし、物理的又は論理的に分離した2つ以上の装置を直接的又は間接的に（例えば、有線、無線などを用いて）接続し、これら複数の装置を用いて実現されてもよい。機能ブロックは、上記1つの装置又は上記複数の装置にソフトウェア

を組み合わせることで実現されてもよい。

[0065] 機能には、判断、決定、判定、計算、算出、処理、導出、調査、探索、確認、受信、送信、出力、アクセス、解決、選択、選定、確立、比較、想定、期待、見直し、報知 (broadcasting)、通知 (notifying)、通信 (communicating)、転送 (forwarding)、構成 (configuring)、再構成 (reconfiguring)、割り当て (allocating、mapping)、割り振り (assigning) などがあるが、これらに限られない。たとえば、送信を機能させる機能ブロック (構成部) は、送信部 (transmitting unit) 又は送信機 (transmitter) と呼称される。いずれも、上述したとおり、実現方法は特に限定されない。

[0066] 例えば、本開示の一実施の形態におけるキャラクタ制御装置 10 は、本開示の情報処理を行うコンピュータとして機能してもよい。図 5 は、本開示の一実施の形態に係るキャラクタ制御装置 10 のハードウェア構成の一例を示す図である。上述のキャラクタ制御装置 10 は、物理的には、プロセッサ 1001、メモリ 1002、ストレージ 1003、通信装置 1004、入力装置 1005、出力装置 1006、バス 1007 などを含むコンピュータ装置として構成されてもよい。

[0067] なお、以下の説明では、「装置」という文言は、回路、デバイス、ユニットなどに読み替えることができる。キャラクタ制御装置 10 のハードウェア構成は、図に示した各装置を 1 つ又は複数含むように構成されてもよいし、一部の装置を含まずに構成されてもよい。

[0068] キャラクタ制御装置 10 における各機能は、プロセッサ 1001、メモリ 1002 などのハードウェア上に所定のソフトウェア (プログラム) を読み込ませることによって、プロセッサ 1001 が演算を行い、通信装置 1004 による通信を制御したり、メモリ 1002 及びストレージ 1003 におけるデータの読み出し及び書き込みの少なくとも一方を制御したりすることによって実現される。

[0069] プロセッサ 1001 は、例えば、オペレーティングシステムを動作させてコンピュータ全体を制御する。プロセッサ 1001 は、周辺装置とのインタ

ーフェース、制御装置、演算装置、レジスタなどを含む中央処理装置（CPU：Central Processing Unit）によって構成されてもよい。例えば、上述のキャラクタ制御装置10における各機能は、プロセッサ1001によって実現されてもよい。

[0070] また、プロセッサ1001は、プログラム（プログラムコード）、ソフトウェアモジュール、データなどを、ストレージ1003及び通信装置1004の少なくとも一方からメモリ1002に読み出し、これらに従って各種の処理を実行する。プログラムとしては、上述の実施の形態において説明した動作の少なくとも一部をコンピュータに実行させるプログラムが用いられる。例えば、キャラクタ制御装置10における各機能は、メモリ1002に格納され、プロセッサ1001において動作する制御プログラムによって実現されてもよい。上述の各種処理は、1つのプロセッサ1001によって実行される旨を説明してきたが、2以上のプロセッサ1001により同時又は逐次に実行されてもよい。プロセッサ1001は、1以上のチップによって実装されてもよい。なお、プログラムは、電気通信回線を介してネットワークから送信されてもよい。

[0071] メモリ1002は、コンピュータ読み取り可能な記録媒体であり、例えば、ROM（Read Only Memory）、EPROM（Erasable Programmable ROM）、EEPROM（Electrically Erasable Programmable ROM）、RAM（Random Access Memory）などの少なくとも1つによって構成されてもよい。メモリ1002は、レジスタ、キャッシュ、メインメモリ（主記憶装置）などと呼ばれてもよい。メモリ1002は、本開示の一実施の形態に係る情報処理を実施するために実行可能なプログラム（プログラムコード）、ソフトウェアモジュールなどを保存することができる。

[0072] ストレージ1003は、コンピュータ読み取り可能な記録媒体であり、例えば、CD-ROM（Compact Disc ROM）などの光ディスク、ハードディスクドライブ、フレキシブルディスク、光磁気ディスク（例えば、コンパクトディスク、デジタル多用途ディスク、Blu-ray（登録商標）ディス

ク)、スマートカード、フラッシュメモリ(例えば、カード、スティック、キードライブ)、フロッピー(登録商標)ディスク、磁気ストリップなどの少なくとも1つによって構成されてもよい。ストレージ1003は、補助記憶装置と呼ばれてもよい。キャラクタ制御装置10が備える記憶媒体は、例えば、メモリ1002及びストレージ1003の少なくとも一方を含むデータベース、サーバその他の適切な媒体であってもよい。

[0073] 通信装置1004は、有線ネットワーク及び無線ネットワークの少なくとも一方を介してコンピュータ間の通信を行うためのハードウェア(送受信デバイス)であり、例えばネットワークデバイス、ネットワークコントローラ、ネットワークカード、通信モジュールなどともいう。

[0074] 入力装置1005は、外部からの入力を受け付ける入力デバイス(例えば、キーボード、マウス、マイクロフォン、スイッチ、ボタン、センサなど)である。出力装置1006は、外部への出力を実施する出力デバイス(例えば、ディスプレイ、スピーカー、LEDランプなど)である。なお、入力装置1005及び出力装置1006は、一体となった構成(例えば、タッチパネル)であってもよい。

[0075] また、プロセッサ1001、メモリ1002などの各装置は、情報を通信するためのバス1007によって接続される。バス1007は、単一のバスを用いて構成されてもよいし、装置間ごとに異なるバスを用いて構成されてもよい。

[0076] また、キャラクタ制御装置10は、マイクロプロセッサ、デジタル信号プロセッサ(DSP: Digital Signal Processor)、ASIC(Application Specific Integrated Circuit)、PLD(Programmable Logic Device)、FPGA(Field Programmable Gate Array)などのハードウェアを含んで構成されてもよく、当該ハードウェアにより、各機能ブロックの一部又は全てが実現されてもよい。例えば、プロセッサ1001は、これらのハードウェアの少なくとも1つを用いて実装されてもよい。

[0077] 本開示において説明した各態様／実施形態の処理手順、シーケンス、フロ

ーチャートなどは、矛盾の無い限り、順序を入れ替えてもよい。例えば、本開示において説明した方法については、例示的な順序を用いて様々なステップの要素を提示しており、提示した特定の順序に限定されない。

[0078] 入出力された情報等は特定の場所（例えば、メモリ）に保存されてもよいし、管理テーブルを用いて管理してもよい。入出力される情報等は、上書き、更新、又は追記され得る。出力された情報等は削除されてもよい。入力された情報等は他の装置へ送信されてもよい。

[0079] 判定は、1ビットで表される値（0か1か）によって行われてもよいし、真偽値（Boolean：true又はfalse）によって行われてもよいし、数値の比較（例えば、所定の値との比較）によって行われてもよい。

[0080] 本開示において説明した各態様／実施形態は単独で用いてもよいし、組み合わせで用いてもよいし、実行に伴って切り替えて用いてもよい。また、所定の情報の通知（例えば、「Xであること」の通知）は、明示的に行うものに限られず、暗黙的（例えば、当該所定の情報の通知を行わない）ことによって行われてもよい。

[0081] 以上、本開示について詳細に説明したが、当業者にとっては、本開示が本開示中に説明した実施形態に限定されるものではないということは明らかである。本開示は、請求の範囲の記載により定まる本開示の趣旨及び範囲を逸脱することなく修正及び変更態様として実施することができる。したがって、本開示の記載は、例示説明を目的とするものであり、本開示に対して何ら制限的な意味を有するものではない。

[0082] ソフトウェアは、ソフトウェア、ファームウェア、ミドルウェア、マイクロコード、ハードウェア記述言語と呼ばれるか、他の名称で呼ばれるかを問わず、命令、命令セット、コード、コードセグメント、プログラムコード、プログラム、サブプログラム、ソフトウェアモジュール、アプリケーション、ソフトウェアアプリケーション、ソフトウェアパッケージ、ルーチン、サブルーチン、オブジェクト、実行可能ファイル、実行スレッド、手順、機能などを意味するよう広く解釈されるべきである。

- [0083] また、ソフトウェア、命令、情報などは、伝送媒体を介して送受信されてもよい。例えば、ソフトウェアが、有線技術（同軸ケーブル、光ファイバケーブル、ツイストペア、デジタル加入者回線（DSL: Digital Subscriber Line）など）及び無線技術（赤外線、マイクロ波など）の少なくとも一方を使用してウェブサイト、サーバ、又は他のリモートソースから送信される場合、これらの有線技術及び無線技術の少なくとも一方は、伝送媒体の定義内に含まれる。
- [0084] 本開示において使用する「システム」及び「ネットワーク」という用語は、互換的に使用される。
- [0085] また、本開示において説明した情報、パラメータなどは、絶対値を用いて表されてもよいし、所定の値からの相対値を用いて表されてもよいし、対応する別の情報を用いて表されてもよい。
- [0086] 本開示で使用する「判断(determining)」、「決定(determining)」という用語は、多種多様な動作を包含する場合がある。「判断」、「決定」は、例えば、判定(judging)、計算(calculating)、算出(computing)、処理(processing)、導出(deriving)、調査(investigating)、探索(looking up、search、inquiry)（例えば、テーブル、データベース又は別のデータ構造での探索）、確認(ascertaining)した事を「判断」「決定」したとみなす事などを含み得る。また、「判断」、「決定」は、受信(receiving)（例えば、情報を受信すること）、送信(transmitting)（例えば、情報を送信すること）、入力(input)、出力(output)、アクセス(accessing)（例えば、メモリ中のデータにアクセスすること）した事を「判断」「決定」したとみなす事などを含み得る。また、「判断」、「決定」は、解決(resolving)、選択(selecting)、選定(choosing)、確立(establishing)、比較(comparing)などした事を「判断」「決定」したとみなす事を含み得る。つまり、「判断」「決定」は、何らかの動作を「判断」「決定」したとみなす事を含み得る。また、「判断（決定）」は、「想定する (assuming)」、「期待する (expecting)」、「みなす (considering)」などで読み替えられてもよい。

- [0087] 「接続された(connected)」、「結合された(coupled)」という用語、又はこれらのあらゆる変形は、2又はそれ以上の要素間の直接的又は間接的なあらゆる接続又は結合を意味し、互いに「接続」又は「結合」された2つの要素間に1又はそれ以上の中間要素が存在することを含むことができる。要素間の結合又は接続は、物理的なものであっても、論理的なものであっても、或いはこれらの組み合わせであってもよい。例えば、「接続」は「アクセス」で読み替えられてもよい。本開示で使用する場合、2つの要素は、1又はそれ以上の電線、ケーブル及びプリント電気接続の少なくとも一つを用いて、並びにいくつかの非限定的かつ非包括的な例として、無線周波数領域、マイクロ波領域及び光（可視及び不可視の両方）領域の波長を有する電磁エネルギーなどを用いて、互いに「接続」又は「結合」されると考えることができる。
- [0088] 本開示において使用する「に基づいて」という記載は、別段に明記されていない限り、「のみに基づいて」を意味しない。言い換えれば、「に基づいて」という記載は、「のみに基づいて」と「に少なくとも基づいて」の両方を意味する。
- [0089] 本開示において使用する「第1の」、「第2の」などの呼称を使用した要素へのいかなる参照も、それらの要素の量又は順序を全般的に限定しない。これらの呼称は、2つ以上の要素間を区別する便利な方法として本開示において使用され得る。したがって、第1及び第2の要素への参照は、2つの要素のみが採用され得ること、又は何らかの形で第1の要素が第2の要素に先行しなければならないことを意味しない。
- [0090] 本開示において、「含む(include)」、「含んでいる(including)」及びそれらの変形が使用されている場合、これらの用語は、用語「備える(comprising)」と同様に、包括的であることが意図される。さらに、本開示において使用されている用語「又は(or)」は、排他的論理和ではないことが意図される。
- [0091] 本開示において、例えば、英語でのa, an及びtheのように、翻訳により冠

詞が追加された場合、本開示は、これらの冠詞の後に続く名詞が複数形であることを含んでもよい。

[0092] 本開示において、「AとBが異なる」という用語は、「AとBが互いに異なる」ことを意味してもよい。なお、当該用語は、「AとBがそれぞれCと異なる」ことを意味してもよい。「離れる」、「結合される」などの用語も、「異なる」と同様に解釈されてもよい。

[0093] 本開示のキャラクタ制御装置及びキャラクタ制御方法は、以下の構成を有する。

[1] ユーザの買い物に係る行動を示す情報を含む判定用情報を取得する取得部と、

前記取得部によって取得された判定用情報に基づいて、前記ユーザの買い物の上手度合いを判定する判定部と、

前記判定部による判定結果に基づいて、仮想空間内の前記ユーザに係るキャラクタの属性を決定する決定部と、
を備えるキャラクタ制御装置。

[2] 前記取得部は、前記行動を示す情報として、ユーザの買物の履歴を示す情報を取得する [1] に記載のキャラクタ制御装置。

[3] 前記取得部は、前記判定用情報として、更に、ユーザの買物の計画を示す情報を取得する [2] に記載のキャラクタ制御装置。

[4] 前記取得部は、前記ユーザの買物の履歴を示す情報として、当該買い物に関するポイントに係る情報を取得する [2] 又は [3] に記載のキャラクタ制御装置。

[5] 前記取得部は、前記行動を示す情報として、ユーザの買い物前の行動を示す情報を取得する [1] ~ [4] の何れかに記載のキャラクタ制御装置。

[6] 前記決定部は、前記キャラクタの属性として、当該キャラクタの能力値を決定する [1] ~ [5] の何れかに記載のキャラクタ制御装置。

[7] 前記決定部は、前記キャラクタの属性として、当該キャラクタの

外見を決定する [1] ~ [6] の何れかに記載のキャラクタ制御装置。

[8] キャラクタ制御装置が、ユーザの買い物に係る行動を示す情報を含む判定用情報を取得する取得ステップと、

前記キャラクタ制御装置が、前記取得ステップにおいて取得された判定用情報に基づいて、前記ユーザの買い物の上手度合いを判定する判定ステップと、

前記キャラクタ制御装置が、前記判定ステップにおける判定結果に基づいて、仮想空間内の前記ユーザに係るキャラクタの属性を決定する決定部と、を含むキャラクタ制御方法。

符号の説明

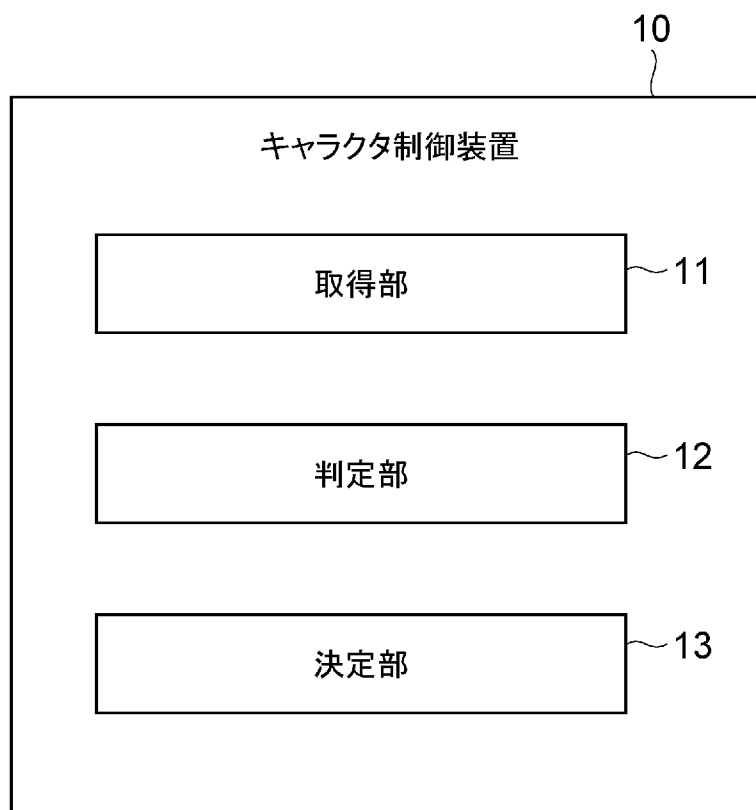
[0094] 10…キャラクタ制御装置、11…取得部、12…判定部、13…決定部、1001…プロセッサ、1002…メモリ、1003…ストレージ、1004…通信装置、1005…入力装置、1006…出力装置、1007…バス。

請求の範囲

- [請求項1] ユーザの買い物に係る行動を示す情報を含む判定用情報を取得する取得部と、
- 前記取得部によって取得された判定用情報に基づいて、前記ユーザの買い物の上手度合いを判定する判定部と、
- 前記判定部による判定結果に基づいて、仮想空間内の前記ユーザに係るキャラクタの属性を決定する決定部と、
- を備えるキャラクタ制御装置。
- [請求項2] 前記取得部は、前記行動を示す情報として、ユーザの買い物の履歴を示す情報を取得する請求項1に記載のキャラクタ制御装置。
- [請求項3] 前記取得部は、前記判定用情報として、更に、ユーザの買い物の計画を示す情報を取得する請求項2に記載のキャラクタ制御装置。
- [請求項4] 前記取得部は、前記ユーザの買い物の履歴を示す情報として、当該買い物に関するポイントに係る情報を取得する請求項2に記載のキャラクタ制御装置。
- [請求項5] 前記取得部は、前記行動を示す情報として、ユーザの買い物前の行動を示す情報を取得する請求項1に記載のキャラクタ制御装置。
- [請求項6] 前記決定部は、前記キャラクタの属性として、当該キャラクタの能力値を決定する請求項1に記載のキャラクタ制御装置。
- [請求項7] 前記決定部は、前記キャラクタの属性として、当該キャラクタの外見を決定する請求項1に記載のキャラクタ制御装置。
- [請求項8] キャラクタ制御装置が、ユーザの買い物に係る行動を示す情報を含む判定用情報を取得する取得ステップと、
- 前記キャラクタ制御装置が、前記取得ステップにおいて取得された判定用情報に基づいて、前記ユーザの買い物の上手度合いを判定する判定ステップと、
- 前記キャラクタ制御装置が、前記判定ステップにおける判定結果に基づいて、仮想空間内の前記ユーザに係るキャラクタの属性を決定す

る決定ステップと、
を含むキャラクタ制御方法。

[図1]



[図2]

日時	購入商品/ 役務	金額	ポイント 蓄積	ポイント 活用有無	商品閲覧数	初回閲覧時から 購入にまでかかった期間
10/2 15:01	スニーカー-X	10,000円	有	無	24	76時間21分
：	：	：	：	：	：	：

[図3]

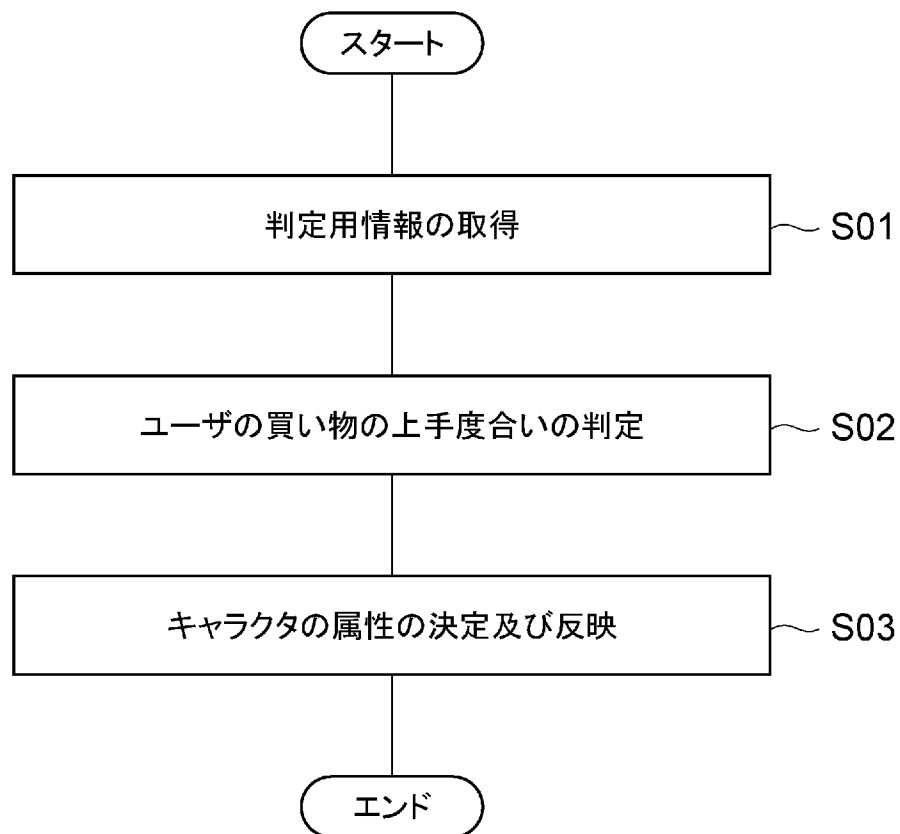
(a)

予算	用途
50,000円	自由
150,000円	住宅費用
40,000円	貯金
⋮	⋮

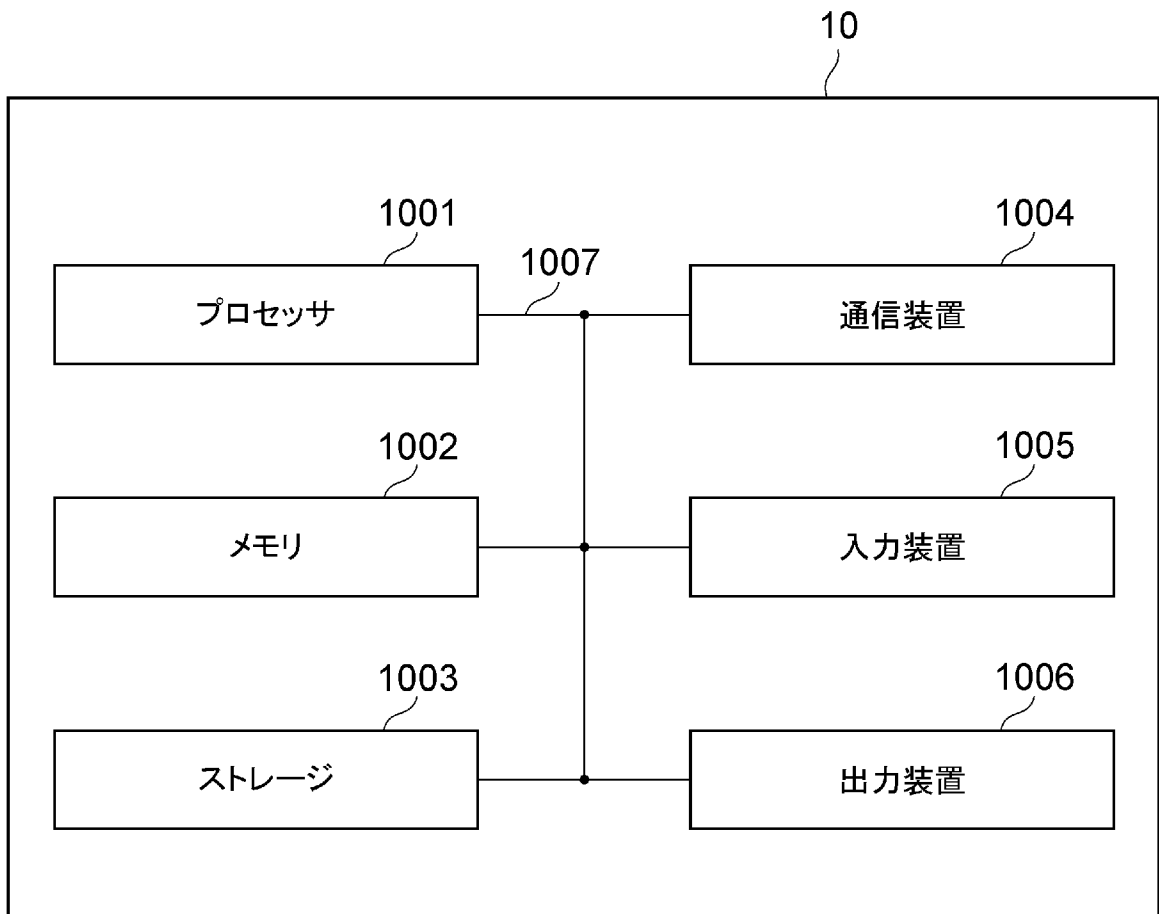
(b)

予算	用途	実績
50,000円	自由	39,800円
150,000円	住宅費用	150,000円
40,000円	貯金	50,000円
⋮	⋮	⋮

[図4]



[図5]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2023/044685

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER		
A63F 13/55(2014.01)i; A63F 13/58(2014.01)i; A63F 13/825(2014.01)i FI: A63F13/55; A63F13/825; A63F13/58		
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) A63F13/55; A63F13/58; A63F13/825		
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 1971-2024 Registered utility model specifications of Japan 1996-2024 Published registered utility model applications of Japan 1994-2024		
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 2003-076846 A (KABUSHIKI KAISHA TOSHIBA) 14 March 2003 (2003-03-14) paragraphs [0028]-[0058], fig. 1-17	1-3, 5, 7-8
Y	paragraphs [0028]-[0058], fig. 1-17	4, 6
Y	JP 2022-189366 A (NTT DOCOMO, INC.) 22 December 2022 (2022-12-22) paragraphs [0039]-[0042], fig. 3	4
Y	JP 7242955 B1 (KABUSHIKI KAISHA BANDAI) 20 March 2023 (2023-03-20) paragraphs [0040]-[0047]	6
A	JP 2009-205256 A (DAI NIPPON PRINTING CO., LTD.) 10 September 2009 (2009-09-10) paragraphs [0013]-[0063], fig. 1-17	1-8
A	JP 2004-215722 A (ARUZE CORP.) 05 August 2004 (2004-08-05) paragraphs [0024]-[0148], fig. 1-17	1-8
<input checked="" type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input checked="" type="checkbox"/> 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 "D" document cited by the applicant in the international application "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 "T" 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 17 January 2024		Date of mailing of the international search report 30 January 2024
Name and mailing address of the ISA/JP Japan Patent Office (ISA/JP) 3-4-3 Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915 Japan		Authorized officer Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2023/044685

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	CN 111652673 A (TENCENT TECHNOLOGY (SHENZHEN) CO., LTD.) 11 September 2020 (2020-09-11) paragraphs [0093]-[0456], fig. 1-4	1-8

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No. PCT/JP2023/044685

Patent document cited in search report	Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
JP 2003-076846 A	14 March 2003	(Family: none)	
JP 2022-189366 A	22 December 2022	(Family: none)	
JP 7242955 B1	20 March 2023	(Family: none)	
JP 2009-205256 A	10 September 2009	(Family: none)	
JP 2004-215722 A	05 August 2004	US 2004/0152518 A1 paragraphs [0055]-[0193], fig. 1-24 EP 1437876 A2 AT 401732 T1 AU 2004200044 A1	
CN 111652673 A	11 September 2020	(Family: none)	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） A63F 13/55(2014.01)i; A63F 13/58(2014.01)i; A63F 13/825(2014.01)i FI: A63F13/55; A63F13/825; A63F13/58		
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）） A63F13/55; A63F13/58; A63F13/825 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 日本国実用新案公報 1922 - 1996年 日本国公開実用新案公報 1971 - 2024年 日本国実用新案登録公報 1996 - 2024年 日本国登録実用新案公報 1994 - 2024年		
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）		
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
X	JP 2003-076846 A (株式会社東芝) 14.03.2003 (2003 - 03 - 14) 段落[0028]-[0058], 図1-17	1-3, 5, 7-8
Y	段落[0028]-[0058], 図1-17	4, 6
Y	JP 2022-189366 A (株式会社NTTドコモ) 22.12.2022 (2022 - 12 - 22) 段落[0039]-[0042], 図3	4
Y	JP 7242955 B1 (株式会社バンダイ) 20.03.2023 (2023 - 03 - 20) 段落[0040]-[0047]	6
A	JP 2009-205256 A (大日本印刷株式会社) 10.09.2009 (2009 - 09 - 10) 段落[0013]-[0063], 図1-17	1-8
A	JP 2004-215722 A (アルゼ株式会社) 05.08.2004 (2004 - 08 - 05) 段落[0024]-[0148], 図1-17	1-8
A	CN 111652673 A (TENCENT TECHNOLOGY (SHENZHEN) CO., LTD.) 11.09.2020 (2020 - 09 - 11) 段落[0093]-[0456], 図1-4	1-8
<input type="checkbox"/> C欄の続きにも文献が列挙されている。 <input checked="" type="checkbox"/> 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、一般的技術水準を示すもの “D” 国際出願で出願人が先行技術文献として記載した文献 “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 17.01.2024	国際調査報告の発送日 30.01.2024	
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） 池田 剛志 2D 5551 電話番号 03-3581-1101 内線 3241	

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/JP2023/044685

引用文献	公表日	パテントファミリー文献	公表日
JP 2003-076846 A	14.03.2003	(ファミリーなし)	
JP 2022-189366 A	22.12.2022	(ファミリーなし)	
JP 7242955 B1	20.03.2023	(ファミリーなし)	
JP 2009-205256 A	10.09.2009	(ファミリーなし)	
JP 2004-215722 A	05.08.2004	US 2004/0152518 A1 段落[0055]-[0193], 図1-24 EP 1437876 A2 AT 401732 T1 AU 2004200044 A1	
CN 111652673 A	11.09.2020	(ファミリーなし)	