(19)日本国特許庁(JP)

# (12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7213526号
(P7213526)

(45)発行日　令和5年1月27日(2023.1.27)

(24)登録日　令和5年1月19日(2023.1.19)

(51)国際特許分類
*Ｇ０６Ｑ　50/18　(2012.01)*

ＦＩ
Ｇ０６Ｑ　50/18　３１０

請求項の数　3　（全19頁）

(21)出願番号　特願2018-162869(P2018-162869)
(22)出願日　平成30年8月31日(2018.8.31)
(65)公開番号　特開2020-35303(P2020-35303A)
(43)公開日　令和2年3月5日(2020.3.5)
審査請求日　令和3年8月30日(2021.8.30)

(73)特許権者　316016058
株式会社パルソラ
東京都千代田区神田神保町２－１３
(74)代理人　100190621
弁理士　崎間 伸洋
(74)代理人　100212510
弁理士　笠原 翔
(72)発明者　三宅 克
東京都千代田区神田神保町２－１３ 株式会社パルソラ内
審査官　藤澤 美穂

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　著作物管理装置、著作物管理方法、および著作物管理プログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

複数の著作者によって作成された文字情報、動画を含む画像情報、または音声を含む音情報を、単独または組み合わせて出力することで作成される連続したコンテンツを著作物として管理する著作物管理装置において、

前記文字情報、前記画像情報、および前記音情報を著作者と関連させて記憶させる著作権者情報記憶手段と、

前記文字情報、前記画像情報、および前記音情報のうち、１つまたは２つ以上を組み合わせて１つの領域内に収めたカード情報を生成するカード情報生成手段と、

前記カード情報生成手段によって生成されたカード情報と、前記カード情報生成手段によって生成された他のカード情報とを連結または分岐させたコンテンツを生成するためのカード情報連結手段と、

前記カード情報連結手段によって連結されたカード情報を、コンテンツとして出力するコンテンツ出力手段と、

前記コンテンツ出力手段によって出力されたコンテンツ上で、前記コンテンツを構成するカード情報が出力された回数をカード情報毎に計測するカード情報出力回数計測手段と、

前記コンテンツ出力手段が出力することで得られる収益を、前記カード情報出力回数計測手段が計測した回数に基づいて、前記カード情報を構成する前記著作権者情報記憶手段に記憶された各著作者に分配する収益分配手段と、

を備え、

前記収益分配手段は、
複数のカード情報が連結されることによって生成されたコンテンツのうち、原著作物を最上位のコンテンツとして収益が算出されていない最下位層にあたるコンテンツの収益を算出する対象とするために該当コンテンツに移動し、
移動した前記該当コンテンツの出力数に閲覧課金額を乗じた物を前記該当コンテンツの売上金額として算出し、
売り上げを算出した前記該当コンテンツが最上位層のコンテンツであるか否かの判断を行い、
売り上げを算出した前記該当コンテンツが最上位層であり、かつ、１つ下位層のコンテンツがあると判断したときは、前記該当コンテンツの売上金額に印税率を乗じた利益と、前記該当コンテンツの１つ下位層からの支払金額を足した金額で最上位層である前記該当コンテンツの収益を算出し、
売り上げを算出した前記該当コンテンツが最上位層であり、かつ、１つ下位層のコンテンツがないと判断したときは、前記該当コンテンツの売上金額に印税率を乗じたものを最上位層である前記該当コンテンツの収益として算出し、
売り上げを算出した前記該当コンテンツが最上位層ではないと判断したときは、１つ上位層のコンテンツに対する支払額を算出すると共に前記該当コンテンツの売上金額に印税率を乗じた利益と、前記１つ下位層のコンテンツからの支払金額を足した金額から前記１つ上位層のコンテンツに支払う金額を減額した金額を収益として算出する、
ことを特徴とする著作物管理装置。

【請求項２】
複数の著作者によって作成された文字情報、動画を含む画像情報、または音声を含む音情報を、単独または組み合わせて出力することで作成される連続したコンテンツを著作物として管理する著作物管理方法において、
著作権者情報記憶手段が、前記文字情報、前記画像情報、および前記音情報を著作者と関連させて記憶させるステップと、
カード情報生成手段が、前記文字情報、前記画像情報、および前記音情報のうち、１つまたは２つ以上を組み合わせて１つの領域内に収めたカード情報を生成するステップと、
カード情報連結手段が、前記カード情報生成手段によって生成されたカード情報と、前記カード情報生成手段によって生成された他のカード情報とを連結または分岐させたコンテンツを生成するステップと、
コンテンツ出力手段が、前記カード情報連結手段によって連結されたカード情報を、コンテンツとして出力するステップと、
カード情報出力回数計測手段が、前記コンテンツ出力手段によって出力されたコンテンツ上で、前記コンテンツを構成するカード情報が出力された回数をカード情報毎に計測するステップと、
収益分配手段が、前記コンテンツ出力手段が出力することで得られる収益を、前記カード情報出力回数計測手段が計測した回数に基づいて、前記カード情報を構成する前記著作権者情報記憶手段に記憶された各著作者に分配するステップと、
を備え、
前記収益分配手段は、
複数のカード情報が連結されることによって生成されたコンテンツのうち、原著作物を最上位のコンテンツとして収益が算出されていない最下位層にあたるコンテンツの収益を算出する対象とするために該当コンテンツに移動し、
移動した前記該当コンテンツの出力数に閲覧課金額を乗じた物を前記該当コンテンツの売上金額として算出し、
売り上げを算出した前記該当コンテンツが最上位層のコンテンツであるか否かの判断を行い、
売り上げを算出した前記該当コンテンツが最上位層であり、かつ、１つ下位層のコンテンツがあると判断したときは、前記該当コンテンツの売上金額に印税率を乗じた利益と、

前記該当コンテンツの１つ下位層からの支払金額を足した金額で最上位層である前記該当コンテンツの収益を算出し、
売り上げを算出した前記該当コンテンツが最上位層であり、かつ、１つ下位層のコンテンツがないと判断したときは、前記該当コンテンツの売上金額に印税率を乗じたものを最上位層である前記該当コンテンツの収益として算出し、
売り上げを算出した前記該当コンテンツが最上位層ではないと判断したときは、１つ上位層のコンテンツに対する支払額を算出すると共に前記該当コンテンツの売上金額に印税率を乗じた利益と、前記１つ下位層のコンテンツからの支払金額を足した金額から前記１つ上位層のコンテンツに支払う金額を減額した金額を収益として算出するステップを有する、
ことを特徴とする著作物管理方法。
【請求項３】
複数の著作者によって作成された文字情報、動画を含む画像情報、または音声を含む音情報を、単独または組み合わせて出力することで作成される連続したコンテンツを著作物として管理する著作物管理プログラムにおいて、
コンピュータを、
前記文字情報、前記画像情報、および前記音情報を著作者と関連させて記憶させる著作権者情報記憶手段、
前記文字情報、前記画像情報、および前記音情報のうち、１つまたは２つ以上を組み合わせて１つの領域内に収めたカード情報を生成するカード情報生成手段、
前記カード情報生成手段によって生成されたカード情報と、前記カード情報生成手段によって生成された他のカード情報とを連結または分岐させたコンテンツを生成するためのカード情報連結手段、
前記カード情報連結手段によって連結されたカード情報を、コンテンツとして出力するコンテンツ出力手段、
前記コンテンツ出力手段によって出力されたコンテンツ上で、前記コンテンツを構成するカード情報が出力された回数をカード情報毎に計測するカード情報出力回数計測手段、
前記コンテンツ出力手段が出力することで得られる収益を、前記カード情報出力回数計測手段が計測した回数に基づいて、前記カード情報を構成する前記著作権者情報記憶手段に記憶された各著作者に分配する収益分配手段、
として機能させ、
前記収益分配手段は、
複数のカード情報が連結されることによって生成されたコンテンツのうち、原著作物を最上位のコンテンツとして収益が算出されていない最下位層にあたるコンテンツの収益を算出する対象とするために該当コンテンツに移動し、
移動した前記該当コンテンツの出力数に閲覧課金額を乗じた物を前記該当コンテンツの売上金額として算出し、
売り上げを算出した前記該当コンテンツが最上位層のコンテンツであるか否かの判断を行い、
売り上げを算出した前記該当コンテンツが最上位層であり、かつ、１つ下位層のコンテンツがあると判断したときは、前記該当コンテンツの売上金額に印税率を乗じた利益と、前記該当コンテンツの１つ下位層からの支払金額を足した金額で最上位層である前記該当コンテンツの収益を算出し、
売り上げを算出した前記該当コンテンツが最上位層であり、かつ、１つ下位層のコンテンツがないと判断したときは、前記該当コンテンツの売上金額に印税率を乗じたものを最上位層である前記該当コンテンツの収益として算出し、
売り上げを算出した前記該当コンテンツが最上位層ではないと判断したときは、１つ上位層のコンテンツに対する支払額を算出すると共に前記該当コンテンツの売上金額に印税率を乗じた利益と、前記１つ下位層のコンテンツからの支払金額を足した金額から前記１つ上位層のコンテンツに支払う金額を減額した金額を収益として算出するステップを有す

る、

ことを特徴とする著作物管理プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、複数の著作者によって作成された文字情報、動画を含む画像情報、または音声を含む音情報を、単独または組み合わせて出力することで作成される連続したコンテンツを著作物として管理する著作物管理装置、著作物管理方法、著作物管理プログラムに関する。

【背景技術】

【０００２】

従来から、インターネットを通じて、コンテンツ創作者が閲覧者に対して映像、画像、データ、ウェブサイトなど様々な情報を配信するコンテンツ配信サービスというネットワークサービスが知られている。

【０００３】

またコンテンツ創作者がコンテンツを一方的に閲覧者に配信するだけでなく、閲覧した情報に対する感想や意見などを閲覧者がコンテンツ創作者に送信することでコンテンツ創作者とコミュニケーションがとれる参加型のコンテンツ配信サービスもある。

【０００４】

さらに閲覧者がコンテンツに参加するだけではなく、コンテンツの著作権者の許諾があれば、配信されるコンテンツをコンテンツ創作者と共にユーザーが編集できるサービスもある（たとえば、特許文献１参照）。

【０００５】

例えば、特許文献１の発明では、創作するコンテンツの例をテレビ番組として、複数のコンテンツ創作装置が通信ネットワークにより接続された通信環境において、複数のコンテンツ創作装置が協力して１つのテレビ番組を創作している。

またこのような装置を用いることで、複数のコンテンツ創作者が共同で小説、音楽、マンガなどのコンテンツを創作したりすることもできる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００６】

【文献】特開２０１０－２５１９２０号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００７】

しかし、複数のコンテンツ創作者が共同でコンテンツを創作すると、コンテンツの配信や販売により得られた収益の分配が複雑になる問題があった。

例えば、複数のコンテンツ創作者により共同で創作されたコンテンツには著作権がそれぞれのコンテンツ創作者にあり、創作されたコンテンツを配信や販売することで収益が得られた場合には、その収益を創作されたコンテンツの創作に携わった著作権者であるコンテンツ創作者に分配しなければならないため非常に複雑であるという問題があった。

【０００８】

具体的には、コンテンツの一例として１つの小説を複数の創作者で創作する場合、場面によって創作者が変わる場合もある。また、１つのストーリーから分岐して、違うストーリーを創作し、二次的著作物、三次的著作物として副次的な著作物を創作する場合も考えられる。

このような場合において、著作物の権利範囲が複雑化し、権利者に正しく収益を分配することは容易ではなかった。

【０００９】

また、例えばマンガのような著作物を創作する場合においては、絵の表現力だけでなく

、文章の表現力やマンガのストーリーの構成力などが要求される。ところが、絵の表現力やストーリーの構成力や文章による表現力などすべての能力を備えた創作者は限られてくる。

【００１０】

そこで、絵が得意な人、文章による表現力が豊かな人、ストーリーの構成力に長けている人など複数の創作者が集まることで、ひとつの作品を創作することもできる。このようにすることで、創作者の窓口が広くなり、様々な得意分野の人が集まってひとつの作品を共同で創作することにより、多彩な作品が生まれることになる。

【００１１】

例えばマンガを例とすると、ストーリーの構成が得意な人にはストーリーの構成を、文章の表現力が豊かな人はコマ毎の文章を、男性の人物画が得意な人は男性キャラクターの描画を、女性の人物画が得意な人は女性キャラクターの描画を、背景画像が得意な人は背景の描画を、というように様々な得意分野の人が集まって、ひとつのストーリーを完成させることもできる。

【００１２】

このような場合には、さら創作物の権利が複雑化し、収益を正しく分配することは容易ではない。絵と文章とが異なる創作者によって創作されたマンガに対して、複数の著作者が音楽を付加しようとするなら、さらに複雑化してしまう。

【００１３】

本発明はこのような点に鑑みてなされたものであり、著作物を複数の創作者で創作することで、共同著作物や副次的な創作物が複数創作されても著作物の著作権者に収益を正しく分配できる著作物管理装置、著作物管理方法、および著作物管理プログラム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】

【００１４】

本発明では上記問題を解決するために、複数の著作者によって作成された文字情報、動画を含む画像情報、または音声を含む音情報を、単独または組み合わせて出力することで作成される連続したコンテンツを著作物として管理する著作物管理装置において、前記文字情報、前記画像情報、および前記音情報を著作者と関連させて記憶させる著作権者情報記憶手段と、前記文字情報、前記画像情報、および前記音情報を組み合わせて１つの領域内に収めたカード情報を生成するカード情報生成手段と、前記カード情報生成手段によって生成されたカード情報と、前記カード情報生成手段によって生成された他のカード情報とを連結または分岐させたコンテンツを生成するためのカード情報連結手段と、前記カード情報連結手段によって連結されたカード情報を、コンテンツとして出力するコンテンツ出力手段と、前記コンテンツ出力手段によって出力されたコンテンツ上で、前記コンテンツを構成するカード情報が出力された回数をカード情報毎に計測するカード情報出力回数計測手段と、前記コンテンツ出力手段が出力することで得られる収益を、前記カード情報出力回数計測手段が計測した回数に基づいて、前記カード情報を構成する前記著作権者情報記憶手段に記憶された各著作者に分配する収益分配手段とを備えることを特徴とする著作物管理装置が提供される。

【００１５】

これにより、著作権者情報記憶手段が、文字情報、画像情報、および音情報を著作者と関連させて記憶し、カード情報生成手段が、文字情報、画像情報、および音情報を組み合わせて１つの領域内に収めたカード情報を生成し、カード情報連結手段が、カード情報生成手段によって生成されたカード情報と、カード情報生成手段によって生成された他のカード情報とを連結または分岐させたコンテンツを生成し、コンテンツ出力手段が、カード情報連結手段によって連結されたカード情報を、コンテンツとして出力し、カード情報出力回数計測手段が、コンテンツ出力手段によって出力されたコンテンツ上で、コンテンツを構成するカード情報が出力された回数をカード情報毎に計測し、収益分配手段が、コンテンツ出力手段が出力することで得られる収益を、カード情報出力回数計測手段が計測し

た回数に基づいて、カード情報を構成する著作権者情報記憶手段に記憶された各著作者に分配する。

【００１６】

また、本願発明では、複数の著作者によって作成された文字情報、動画を含む画像情報、または音声を含む音情報を、単独または組み合わせて出力することで作成される連続したコンテンツを著作物として管理する著作物管理方法において、著作権者情報記憶手段が、前記文字情報、前記画像情報、および前記音情報を著作者と関連させて記憶させるステップと、カード情報生成手段が、前記文字情報、前記画像情報、および前記音情報を組み合わせて１つの領域内に収めたカード情報を生成するステップと、カード情報連結手段が、前記カード情報生成手段によって生成されたカード情報と、前記カード情報生成手段によって生成された他のカード情報とを連結または分岐させたコンテンツを生成するステップと、コンテンツ出力手段が、前記カード情報連結手段によって連結されたカード情報を、コンテンツとして出力するステップと、カード情報出力回数計測手段が、前記コンテンツ出力手段によって出力されたコンテンツ上で、前記コンテンツを構成するカード情報が出力された回数をカード情報毎に計測するステップと、収益分配手段が、前記コンテンツ出力手段が出力することで得られる収益を、前記カード情報出力回数計測手段が計測した回数に基づいて、前記カード情報を構成する前記著作権者情報記憶手段に記憶された各著作者に分配するステップとを備えることを特徴とする著作物管理方法が提供される。

【００１７】

これにより、著作権者情報記憶手段が、文字情報、画像情報、および音情報を著作者と関連させて記憶し、カード情報生成手段が、文字情報、画像情報、および音情報を組み合わせて１つの領域内に収めたカード情報を生成し、カード情報連結手段が、カード情報生成手段によって生成されたカード情報と、カード情報生成手段によって生成された他のカード情報とを連結または分岐させたコンテンツを生成し、コンテンツ出力手段が、カード情報連結手段によって連結されたカード情報を、コンテンツとして出力し、カード情報出力回数計測手段が、コンテンツ出力手段によって出力されたコンテンツ上で、コンテンツを構成するカード情報が出力された回数をカード情報毎に計測し、収益分配手段が、コンテンツ出力手段が出力することで得られる収益を、カード情報出力回数計測手段が計測した回数に基づいて、カード情報を構成する著作権者情報記憶手段に記憶された各著作者に分配する。

【００１８】

また本願発明では、複数の著作者によって作成された文字情報、動画を含む画像情報、または音声を含む音情報を、単独または組み合わせて出力することで作成される連続したコンテンツを著作物として管理する著作物管理プログラムにおいて、コンピュータを、前記文字情報、前記画像情報、および前記音情報を著作者と関連させて記憶させる著作権者情報記憶手段、前記文字情報、前記画像情報、および前記音情報を組み合わせて１つの領域内に収めたカード情報を生成するカード情報生成手段、前記カード情報生成手段によって生成されたカード情報と、前記カード情報生成手段によって生成された他のカード情報とを連結または分岐させたコンテンツを生成するためのカード情報連結手段、前記カード情報連結手段によって連結されたカード情報を、コンテンツとして出力するコンテンツ出力手段、前記コンテンツ出力手段によって出力されたコンテンツ上で、前記コンテンツを構成するカード情報が出力された回数をカード情報毎に計測するカード情報出力回数計測手段、前記コンテンツ出力手段が出力することで得られる収益を、前記カード情報出力回数計測手段が計測した回数に基づいて、前記カード情報を構成する前記著作権者情報記憶手段に記憶された各著作者に分配する収益分配手段として機能させることを特徴とする著作物管理プログラムが提供される。

【００１９】

これにより、著作権者情報記憶手段が、文字情報、画像情報、および音情報を著作者と関連させて記憶し、カード情報生成手段が、文字情報、画像情報、および音情報を組み合わせて１つの領域内に収めたカード情報を生成し、カード情報連結手段が、カード情報生

成手段によって生成されたカード情報と、カード情報生成手段によって生成された他のカード情報とを連結または分岐させたコンテンツを生成し、コンテンツ出力手段が、カード情報連結手段によって連結されたカード情報を、コンテンツとして出力し、カード情報出力回数計測手段が、コンテンツ出力手段によって出力されたコンテンツ上で、コンテンツを構成するカード情報が出力された回数をカード情報毎に計測し、収益分配手段が、コンテンツ出力手段が出力することで得られる収益を、カード情報出力回数計測手段が計測した回数に基づいて、カード情報を構成する著作権者情報記憶手段に記憶された各著作者に分配する。

【発明の効果】

【００２０】

本発明の著作物管理装置、著作物管理方法、および著作物管理プログラムによれば、著作権者情報記憶手段が、文字情報、画像情報、および音情報を著作者と関連させて記憶し、カード情報生成手段が、文字情報、画像情報、および音情報を組み合わせて１つの領域内に収めたカード情報を生成し、カード情報連結手段が、カード情報生成手段によって生成されたカード情報と、カード情報生成手段によって生成された他のカード情報とを連結または分岐させたコンテンツを生成し、コンテンツ出力手段が、カード情報連結手段によって連結されたカード情報を、コンテンツとして出力し、カード情報出力回数計測手段が、コンテンツ出力手段によって出力されたコンテンツ上で、コンテンツを構成するカード情報が出力された回数をカード情報毎に計測し、収益分配手段が、コンテンツ出力手段が出力することで得られる収益を、カード情報出力回数計測手段が計測した回数に基づいて、カード情報を構成する著作権者情報記憶手段に記憶された各著作者に分配するので、著作物を複数の創作者で創作することで、共同著作物や副次的な創作物が複数創作されても著作物の著作権者に収益を正しく分配ができる。

【図面の簡単な説明】

【００２１】

【図１】本実施の形態に係る著作物管理装置を示すブロック図である。

【図２】情報記憶部の詳細を示すブロック図である。

【図３】文字情報記憶部の詳細を示すブロック図である。

【図４】画像情報記憶部の詳細を示すブロック図である。

【図５】音情報記憶部の詳細を示すブロック図である。

【図６】著作権者情報記憶部が記憶する著作権者情報のデータ構造例を示す図である。

【図７】カード情報記憶部に記憶されるカード情報の概念を示すブロック図である。

【図８】カード連結情報記憶部に記憶されるカード連結情報の概念を示すブロック図である。

【図９】連結されたカード情報によるストーリーの構成概念を示す図である。

【図１０】端末機器に表示されたカード情報を示す図である。

【図１１】複数の創作者が創作したストーリーを構成するカード情報の関係図を示す図である。

【図１２】出力回数計測手段が計測した閲覧数を示したグラフ図である。

【図１３】収益分配手段が行なう収益分配処理を示すフローチャートである。

【図１４】各情報の創作者が異なったカード情報が端末機器に表示された状態を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００２２】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して詳細に説明する。

図１は、本実施の形態に係る著作物管理装置を示すブロック図である。

図１に示すように、著作物管理装置１００は例えばインターネットなどのネットワーク２００を介して閲覧者が有する端末機器３００に接続されている。

【００２３】

著作物管理装置１００は、複数の創作者により創作されたコンテンツを閲覧者に向けて

配信し、配信することで得られる収益に基づいて、コンテンツを創作した複数の創作者に対して正確に収益を分配するための装置である。

【００２４】

なお、本実施の形態では著作物管理装置１００を用いて、文字、画像、音などによる情報からひとつのストーリーを生成し、閲覧者が有する端末機器３００にコンテンツとしてストーリーを提供し、閲覧者が課金した閲覧課金を著作者に分配する例で示すこととする。

【００２５】

なお、ここでは著作物管理装置１００が出力するコンテンツの例として、連続したストーリーを挙げるが、このほかにコンテンツの例として、小説（長編・短編・連載・読み切り・シリーズなど）、エッセイ（随筆・日記・雑感など）、詩（散文詩・短歌・俳句・川柳など）、童話または児童文学、アンサー（人生相談・回答・情報提供、など）、コント（洒落・漫才・落語・大喜利、など）、言葉遊び（しりとり・掛け言葉・なぞなぞ・絵探し、謎解き、など）、絵合わせ（イラストや写真の組み合わせ、など）、言葉と絵の組み合わせ（絵解き・吹き出し合わせ・図解、など）、図鑑（写真や絵による収集と整理及び解説、など）、ハウツー（アイディア・レシピ・図面、など）など様々な形態が挙げられる。

【００２６】

端末機器３００は、例えば閲覧者が利用するパーソナルコンピュータやスマートフォンなどの携帯端末機器である。閲覧者は著作物管理装置１００に所望のストーリーを閲覧するためのリクエストを送信することで、著作物管理装置１００は著作物管理装置１００に記憶されたストーリー情報を端末機器３００に送信し、端末機器３００が要求したコンテンツを受信することで、閲覧者は所望のストーリーを閲覧することができる。

【００２７】

次に、著作物管理装置１００の詳細を示していく。

著作物管理装置１００は、情報記憶部１１０、カード情報生成手段１２０、カード情報連結手段１３０、ストーリー出力手段１４０、出力回数計測手段１５０、および収益分配手段を備えている。

【００２８】

情報記憶部１１０は、カード情報生成手段１２０、カード情報連結手段１３０、およびストーリー出力手段１４０に接続されており、後に説明するように、閲覧者が有する端末機器３００にストーリーを提供するための文字情報、画像情報、音情報などを記憶するための記憶媒体である。

【００２９】

情報記憶部１１０に記憶される情報は、図示しない入力手段によって入力され、情報記憶部１１０内の領域に記憶される。情報記憶部１１０は後述するように、文字情報記憶部１１１、画像情報記憶部１１２、音情報記憶部１１３、著作権者情報記憶部１１４、カード情報記憶部１１５、およびカード連結情報記憶部１１６を備えている。

【００３０】

文字情報記憶部１１１には、ストーリーを構成する一定の文字数で表現された文字情報のみが記憶されている。画像情報記憶部１１２には、ストーリーを構成する１つの画像情報のみが記憶されている。音情報記憶部１１３には、ストーリーを構成する一定の情報量内の音情報のみが記憶されている。

【００３１】

著作権者情報記憶部１１４には、文字情報記憶部１１１、画像情報記憶部１１２、および音情報記憶部１１３に記憶された文字情報、画像情報、音情報などに係る著作権者の情報が記憶されている。

【００３２】

カード情報記憶部１１５には、文字情報記憶部１１１、画像情報記憶部１１２、および音情報記憶部１１３に記憶された文字情報、画像情報、音情報などの情報を組み合わせた情報を１つのカード情報として記憶されている。

カード連結情報記憶部１１６には、カード情報記憶部１１５に記憶されたカード情報を連結してストーリーを構成するための情報が記憶されている。

【００３３】

カード情報生成手段１２０は、情報記憶部１１０に接続されており、文字情報、画像情報、音情報などを組み合わせたカード情報を生成するためのものである。カード情報生成手段１２０は、図示しない入力手段により入力されたカード情報を生成するための情報により、情報記憶部１１０に記憶された文字情報、画像情報、音情報などを単独または組み合わせて１つのカード情報を生成する。

【００３４】

例えば、文字情報記憶部１１１に記憶された１つの文字情報と、画像情報記憶部１１２に記憶された１つの画像情報とを組み合わせた１つのカード情報を生成する。生成されたカード情報は、カード情報記憶部１１５に１つのカード情報として記憶される。またカード情報記憶部１１５に記憶された文字情報と画像情報とからなるカード情報に対して、後ほどカード情報生成手段１２０が音情報記憶部１１３に記憶された音情報を付加するなど編集することもできる。

【００３５】

なおカード情報は、２以上の情報を組み合わせたものだけではなく、例えば文字情報のみを１つのカード情報としてカード情報生成手段１２０が生成し、カード情報記憶部１１５に記憶することもできる。

【００３６】

カード情報連結手段１３０は、情報記憶部１１０に接続されており、カード情報記憶部１１５に記憶されたカード情報を連結するためのカード連結情報を生成するためのものである。生成されたカード連結情報は、カード連結情報記憶部１１６に記憶される。

【００３７】

カード情報連結手段１３０が生成する情報は、たとえばカード情報を連結した際に、特定のカード情報の前後に連結されるカード情報を特定のカード情報に関連させてカード連結情報記憶部１１６に記憶させる。

【００３８】

ストーリー出力手段１４０は、情報記憶部１１０、およびネットワーク２００に接続されており、ネットワーク２００を介して接続される端末機器３００から要求されるストーリーの閲覧要求情報に基づいて、情報記憶部１１０に記憶されたカード情報を連結して、１つのストーリーを出力するためのものである。

【００３９】

出力回数計測手段１５０は、ストーリー出力手段１４０に接続されており、ストーリー出力手段１４０が、閲覧者のリクエストに応じて出力したストーリーを構成するカード情報の出力回数を計測するためのものである。

【００４０】

収益分配手段１６０は、情報記憶部１１０、出力回数計測手段１５０に接続されており、出力回数計測手段１５０が計測したカード情報の出力回数に基づいて、そのストーリーから得られた収益を、ストーリーを構成する各情報の著作権者に分配するためのものである。分配された収益の情報は、接続された符号を付さない収益情報出力手段などによって出力される。

【００４１】

なおストーリー出力手段１４０が出力したストーリーから得られる収益とは、例えば、閲覧者がストーリーを閲覧するために支払う購読料による収益、ストーリーを構成するカード情報に関連づけられた広告が端末機器３００に表示されることで得られる広告収益、などが考えられ、これらの収益額は図示しない入力手段によって著作物管理装置１００に入力され、著作物管理装置１００は入力された収益を著作権者に分配することもできる。

【００４２】

このように、出力回数計測手段１５０は、ストーリーを構成するカード情報の出力回数

に応じて収益を著作権者に分配するので、ストーリーを複数の創作者で創作することで、共同の創作物や副次的な創作物が複数創作されたとしても創作者に収益を正しく分配できる。

【００４３】

図２は、情報記憶部の詳細を示すブロック図である。

図２に示すように、情報記憶部１１０は、文字情報記憶部１１１、画像情報記憶部１１２、音情報記憶部１１３、著作権者情報記憶部１１４、カード情報記憶部１１５、およびカード連結情報記憶部１１６を備えている。

【００４４】

文字情報記憶部１１１には、ストーリーを構成する文字情報を細分化し、１４０文字以内など一定の文字数で表現された文字情報のみが記憶されている。

画像情報記憶部１１２には、ストーリーを構成する１つの画像情報のみが記憶されている。具体的には、ストーリーを構成する文字情報に対して挿入される登場人物の人物像や、背景画像などが考えられる。画像情報の例としては、楽譜などの譜面情報も画像情報として記憶してもよい。

【００４５】

音情報記憶部１１３には、ストーリーに対して挿入される音声情報や音情報などが記憶される。例えば、文字情報と画像情報とで構成されるカード情報が表示された際に同時に出力される効果音や、音声などが挙げられる。

【００４６】

著作権者情報記憶部１１４には、文字情報記憶部１１１、画像情報記憶部１１２、および音情報記憶部１１３に記憶された文字情報、画像情報、音情報などに係る著作権者の情報が記憶されている。

【００４７】

カード情報記憶部１１５には、文字情報記憶部１１１、画像情報記憶部１１２、および音情報記憶部１１３に記憶された文字情報、画像情報、音情報などの情報を組み合わせた情報を１つのカード情報として記憶されている。

カード連結情報記憶部１１６には、カード情報記憶部１１５に記憶されたカード情報を連結してストーリーを構成するための情報が記憶されている。

【００４８】

図３は、文字情報記憶部の詳細を示すブロック図である。

図３に示すように、文字情報記憶部１１１には、複数の文字情報が記憶されている。

具体的には、ストーリーを構成する文字情報が細分化され、その細分化された文字情報を識別するための識別情報である文字情報固有の文字列が、ｔｘｔ００１、ｔｘｔ００２のように文字情報に対して設定されて記憶されている。

文字情報記憶部１１１に記憶された文字情報は、ｔｘｔ００１、ｔｘｔ００２のような識別情報をキーとして文字情報記憶部１１１から呼び出され、適宜利用される。

【００４９】

図４は、画像情報記憶部の詳細を示すブロック図である。

図４に示すように、画像情報記憶部１１２には、複数の画像情報が記憶されている。

具体的には、ストーリーを構成する文字情報に対して挿入される人物像や背景画像などに対して、その画像情報を識別するための識別情報である画像情報固有の文字列が、ｐｉｃ００１、ｐｉｃ００２のように設定されて記憶されている。

画像情報記憶部１１２に記憶された画像情報は、ｐｉｃ００１、ｐｉｃ００２のような識別情報をキーとして画像情報記憶部１１２から呼び出され、適宜利用される。

【００５０】

図５は、音情報記憶部の詳細を示すブロック図である。

図５に示すように、音情報記憶部１１３には、複数の音声情報を含む音情報が記憶されている。

【００５１】

具体的には、ストーリーを構成する文字情報に対して挿入される音声情報や音情報などに対して、その音情報を識別するための識別情報である音情報固有の文字列が、ｓｎｄ００１、ｓｎｄ００２のように設定されて記憶されている。
画像情報記憶部１１２に記憶された画像情報は、ｓｎｄ００１、ｓｎｄ００２のような識別情報をキーとして音情報記憶部１１３から呼び出され、適宜利用される。
【００５２】
図６は、著作権者情報記憶部が記憶する著作権者情報のデータ構造例を示す図である。
図６に示すように、著作権者情報には、キーとして著作権者ＩＤ（identification）欄が設けられ、著作権者の氏名情報を示す著作権者名欄、著作権者が創作した著作物１、著作物２・・・の各欄が設けられている。各欄の縦方向に並べられた情報同士が互いに関連づけられ、著作権者情報に関するレコードを構成している。このほか、著作権者に対して支払われる収益や連絡先などの個人情報を記憶させるようにしてもよい。
【００５３】
図７は、カード情報記憶部に記憶されるカード情報の概念を示すブロック図である。
図７に示すように、カード情報記憶部１１５には、複数のカード情報が、カード情報を構成する文字情報、画像情報または音情報などと関連づけられて記憶されている。
【００５４】
カード情報記憶部１１５にはカード情報を識別するための識別情報であるカード情報固有の文字列が、ｃｒｄ００１、ｃｒｄ００２にように設定されて記憶されている。
ｃｒｄ００１では、文字情報であるｔｘｔ００１と画像情報であるｐｉｃ００１とが１つのカード情報ｃｒｄ００１に関連づけられている。
【００５５】
またｃｒｄ００２では、文字情報であるｔｘｔ００２と画像情報であるｐｉｃ００２と音情報であるｓｎｄ００１とが１つのカード情報ｃｒｄ００２に関連づけられている。
さらにｃｒｄ００３では、文字情報であるｔｘｔ００３のみが１つのカード情報ｃｒｄ００３に関連づけられている。カード情報ｃｒｄ００３は、カード情報生成手段１２０が後から画像情報や音情報を追加することもできる。
【００５６】
これらカード情報記憶部１１５に記憶されたカード情報は、カード情報単位で閲覧者が有する端末機器３００に出力され、端末機器３００の表示画面では、出力されたカード情報がカード情報単位で表示される。
また、カード情報に端末機器３００に表示させる広告情報を関連づけて記憶させることもできる。このようにカード情報に広告情報を関連づけて記憶させることで、カード情報が端末機器３００に表示されるに伴い、あらかじめ設定された広告も表示され、広告表示による収益を得ることもできる。
【００５７】
図８は、カード連結情報記憶部に記憶されるカード連結情報の概念を示すブロック図である。
図８に示すように、カード連結情報記憶部１１６には、カード情報が連結される情報が記憶されている。
【００５８】
カード連結情報記憶部１１６にはカード連結情報を識別するための識別情報であるカード情報固有の文字列が、Ｌ－ｃｒｄ０１０、Ｌ－ｃｒｄ０２０・・・にように設定されて記憶されている。
【００５９】
１つのカード連結情報には、特定のカード情報を基準として、その特定カード情報の前に連結されるカード情報と、特定カード情報の後に連結されるカード情報とが関連づけて記憶されている。
【００６０】
例えば、図８では、左から右に向かってストーリーが進行するとして、カード連結情報

Ｌ－ｃｒｄ０１０では、カード情報ｃｒｄ０１０の前にはカード情報ｃｒｄ００９が連結され、カード情報ｃｒｄ０１０の後にはカード情報ｃｒｄ０１１が連結されている。

【００６１】

これによりストーリーの進行は、ｃｒｄ００９、ｃｒｄ０１０、ｃｒｄ０１１の順番に進行していくことになる。

またカード連結情報Ｌ－ｃｒｄ０２０では、カード情報ｃｒｄ０２０の前にはカード情報ｃｒｄ０１９が連結され、カード情報ｃｒｄ０２０の後にはカード情報ｃｒｄ０２１とｃｒｄ０５１とが連結されている。

【００６２】

これにより、ストーリーの進行は、ｃｒｄ０１９、ｃｒｄ０２０、ｃｒｄ０２１というストーリーと、ｃｒｄ０１９、ｃｒｄ０２０、ｃｒｄ０５１というストーリーとが生成される。

【００６３】

これらのカード連結情報に基づいて、カード情報を連結してストーリー出力手段１４０がカード情報を出力することで、ストーリーが端末機器３００に向けて出力される。

またカード連結情報Ｌ－ｃｒｄ０２０のように、複数のカード情報を後ろに連結することで、ストーリーを分岐した新たなストーリーを生成することができる。

【００６４】

例えば、発表された１つのストーリーに対して、そのストーリーの続きを創作することや、発表された１つのストーリーに対して、そのストーリーの主人公以外のキャラクターを主人公とした別のストーリーを創作することもできる。

【００６５】

さらに各カード連結情報には、公開日を関連づけて記憶させておくこともできる。このように公開日を関連付けて記憶させることで、あらかじめ設定された公開日にカード情報を連結させて、ストーリーの続きを閲覧者に公開させるなど公開日を制御することができる。

【００６６】

図９は、連結されたカード情報によるストーリーの構成概念を示す図である。

図９に示すように、カード情報連結手段１３０によって連結されたカード情報に基づいて、ストーリー出力手段１４０がカードを連結して出力することで、端末機器３００に向けてストーリーが出力される。

【００６７】

図９の上段では、カード情報ｃｒｄ００１から始まる１つのストーリーが展開されており、カード情報ｃｒｄ００３から分岐したカード情報ｃｒｄ０５０に続く別のストーリーが展開され、さらにカード情報ｃｒｄ０５２から分岐したカード情報ｃｒｄ１００に続く別のストーリーが展開されている。

このようにカード情報を連結させることで、容易に新たな別のストーリーを創作することができる。

【００６８】

図１０は、端末機器に表示されたカード情報を示す図である。

図１０に示すように、カード情報は閲覧者が有する端末機器３００の表示画面の一定の領域に一つのカード情報が表示される。

【００６９】

ここでは例として端末機器３００の表示画面にカード情報ｃｒｄ００２が表示される例で示す。

カード情報ｃｒｄ００２は、文字情報ｔｘｔ００２、画像情報ｐｉｃ００２、および音情報ｓｎｄ００１で構成されており、各情報が端末機器３００の表示画面で表示されている。

【００７０】

ここで端末機器３００を閲覧者が操作し、表示画面を払うように素早く動かすフリック

操作を左から右に向けて行なうと、カード情報ｃｒｄ００２の前に連結されたカード情報がカード連結情報から呼び出されて表示され、ストーリーが前に戻る。

【００７１】

また端末機器３００の表示画面を閲覧者が、右から左に向けてフリック操作を行なうと、カード情報ｃｒｄ００２の後に連結されたカード情報がカード連結情報から呼び出されて表示されてストーリーが前に進む。

【００７２】

さらに端末機器３００の表示画面を閲覧者が、上から下または下から上に向けてフリック操作を行なうと、カード情報ｃｒｄ００２に別のストーリーが連結されている場合は、そのカード情報ｃｒｄ００２に連結された別ストーリーのカード情報がカード連結情報から呼び出されて表示され、別のストーリーが展開される。

【００７３】

このほか端末機器３００には、各カード情報に関連づけられた広告表示などを表示させることもできる。これによりユーザーが端末機器３００を介してストーリーを表示するたびに広告が表示され、それに応じた広告収入を得ることができる。

【００７４】

図１１は、複数の創作者が創作したストーリーを構成するカード情報の関係図を示す図である。

なお、ここでは分かりやすいように、各ストーリーの創作者はカード情報を構成する情報をすべて自ら創作したこととして説明する。

【００７５】

図１１に示すように、創作者Ａによるストーリー Ａはカード情報$a^1$、$a^2$、$a^3$・・・$a^n$から構成されている。

また創作者Ｂは、ストーリーＡを構成するカード情報$a^3$から別のストーリーを展開させてカード情報$a^1$、$a^2$、$a^3$、$b^1$、$b^2$、$b^3$・・・$b^n$からなるストーリーＢを創作している。

【００７６】

さらに創作者Ｃは、ストーリーＡを構成するカード情報$a^3$から別のストーリーを展開させたストーリーＢを構成するカード情報$b^3$から別のストーリーを展開させてカード情報$a^1$、$a^2$、$a^3$、$b^1$、$b^2$、$b^3$、$C^1$、$C^2$、$C^3$・・・$C^n$からなるストーリーＣを創作している。

【００７７】

このとき、創作者Ａが創作したストーリーＡは原著作物となり、創作者Ｂおよび創作者Ｃが創作したストーリーＢおよびストーリーＢはストーリーＡの副次的な二次的著作物または三次的著作物となる。

このように展開された原著作物と副次的な二次的著作物や三次的著作物の収益を、本願発明の著作物管理装置１００がカード情報の表示数に応じて正しく分配する。

【００７８】

図１１を例とすると、各創作者の収益は次の式で表される。

【数１】

創作者Ａの収益＝ストーリーＡの総売上×印税率＋創作者Ｂからの支払い

創作者Ｂの収益＝ストーリーＢの総売上×印税率＋創作者Ｃからの支払い－創作者Ａへの支払い

創作者Ｃの収益＝ストーリーＣの総売上×印税率＋創作者Ｄからの支払い－創作者Ｂへの支払い

⋮

【００７９】

図１２は、出力回数計測手段が計測した閲覧数を示したグラフ図である。

図１２に示すように、出力回数計測手段１５０は、ストーリー出力手段１４０が出力し

たカード情報の出力回数を計測し、カード情報毎の出力数を計測する。

【００８０】

ここで創作者Ｃのみによる創作物の総出力回数は次の式で表される。

【数２】

$$\text{ストーリーCの閲覧総数} = C^{1} + C^{2} + \cdots + C^{n}$$

【００８１】

また創作者Ｃのみによるストーリー Ｃを閲覧するための課金収入は、例えば次の式で表される。

【数３】

$$\text{ストーリーCの総売上} = \text{閲覧課金単価} \times \text{閲覧総数}$$

【００８２】

次に創作者Ｂから創作者Ａに支払われるべき金額は次の式で表される。

【数４】

$$\text{創作者BからAへの支払額} = \text{ストーリーBの総売上} \times \frac{\text{ストーリーBによるストーリーAのカード使用数}}{\text{ストーリーB発表時のストーリーAのカード総数}} \times \text{印税率}$$

【００８３】

また創作者Ｃから創作者Ｂに支払われるべき金額は次の式で表される。

【数５】

$$\text{創作者CからBへの支払額} = \text{ストーリーCの総売上} \times \frac{\text{ストーリーCによるストーリーBのカード使用数}}{\text{ストーリーC発表時のストーリーBのカード総数}} \times \text{印税率}$$

【００８４】

図１３は、収益分配手段が行なう収益分配処理を示すフローチャートである。以下、図１２に示す処理をステップ番号に沿って説明する。

〔ステップＳ１１〕収益分配手段１６０は、収益が算出されていないストーリーの最下位層のストーリーに移動する。具体的には、複数のカード情報が連結されることによって生成されたストーリーのうち、原著作物を最上位のストーリーとして収益が算出されていない最下位層にあたるストーリーの収益を算出する対象とするために該当ストーリーに移動する。

【００８５】

〔ステップＳ１２〕収益分配手段１６０は、ステップＳ１１で移動したストーリーの売上金額を算出する。具体的な例としては、図１１で最下位層にあたる創作者Ｃによるストーリー Ｃの売上金額を算出する。

さらに具体的な例としては、ストーリー Ｃの出力数に閲覧課金額を乗じた物をストーリー Ｃの売上金額として算出する。

【００８６】

〔ステップＳ１３〕収益分配手段１６０は、ステップＳ１２で売り上げを算出したストーリーが最上位層であるか否かの判断を行なう。

ステップＳ１２で売り上げを算出したストーリーが最上位層であると収益分配手段１６０が判断したときは、処理をステップＳ１４に進め、ステップＳ１２で売り上げを算出したストーリーが最上位層ではないと収益分配手段１６０が判断したときは、処理をステップＳ１５に進める。

【００８７】

〔ステップＳ１４〕収益分配手段１６０は、収益算出を行なう。具体的には、ステップ

Ｓ１２で算出された売上金額に印税率を乗じた利益と、ステップＳ１２で算出されたストーリーの１つ下位層からの支払金額を足した金額で収益を算出する。なお、１つ下位層のストーリーがない場合においては、ステップＳ１２で計測した売上金額に印税率を乗じたものが収益として算出される。

【００８８】

〔ステップＳ１５〕収益分配手段１６０は、上位層のストーリー創作者に対する支払額を算出する。具体的には、数式４または数式５のように、１つ上位層のストーリー創作者に支払う金額を算出する。

【００８９】

〔ステップＳ１６〕収益分配手段１６０は、収益を算出する。具体的には、ステップＳ１２で計測した売上金額に印税率を乗じた金額から、ステップＳ１５で算出された上位層のストーリー創作者への支払額を減額した金額が収益として算出される。

【００９０】

図１４は、各情報の創作者が異なったカード情報が端末機器に表示された状態を示す図である。

図１１の例では、カード情報を構成する各情報の創作者が同一の場合を例にして説明したが、場合によっては１つのカード情報の中で文字情報と画像情報との創作者が異なる場合がある。

【００９１】

具体的な例としては、図１４に示すように、文字情報ｔｘｔ００２は創作者Ｄによる著作物、画像ｐｉｃ００２は創作者Ｅによる著作物、音情報ｓｎｄ００１は創作者Ｆによる著作物である。

【００９２】

このように１つのカード情報が複数の創作者による情報で構成された場合においては、図１３の処理で算出された収益を、カード情報の出力数の割合に応じて分割し、そのカード情報毎の収益をさらに創作者で分配するようにしてもよい。

【００９３】

なお、本実施の形態では著作物管理装置１００を用いて、収益を創作者に分配する例で示したが、ここでいう収益の分配とは創作者に対する権利配分により収益を分配する例を具体的に示すものであり、分配するのは収益だけではなく、創作者に対する権利の割合を数値化して算出するようにしてもよい。

【００９４】

また、本実施の形態では、あらかじめ情報記憶部１１０に記憶された文字情報、画像情報、音情報などを単独または組み合わせて１つのカード情報を生成し、カード情報の出力回数に基づいて収益を分配したが、複数の創作者により完成されたコンテンツ、例えば小説やマンガなどを一定の文字数やコマ毎に細分化し、これらを文字情報、画像情報、音情報として単独または組み合わせることでカード情報を作成し、これらのカード情報の出力回数に基づいて収益を分配するようにしてもよい。

【符号の説明】

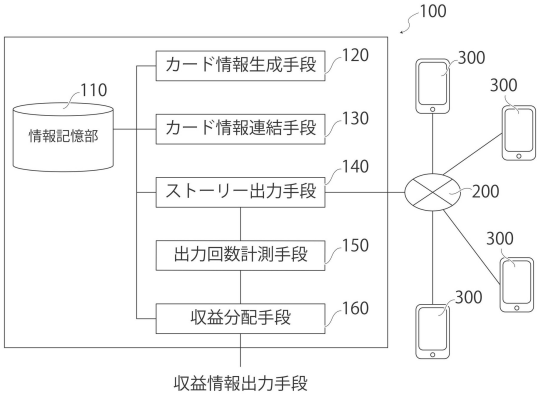
【００９５】

１００　著作物管理装置
１１０　情報記憶部
１１１　文字情報記憶部
１１２　画像情報記憶部
１１３　音情報記憶部
１１４　著作権者情報記憶部
１１５　カード情報記憶部
１１６　カード連結情報記憶部
１２０　カード情報生成手段
１３０　カード情報連結手段

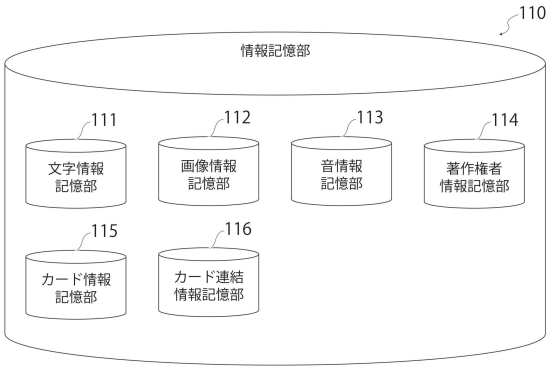
１４０　ストーリー出力手段
１５０　出力回数計測手段
１６０　収益分配手段
２００　ネットワーク
３００　端末機器

【図面】

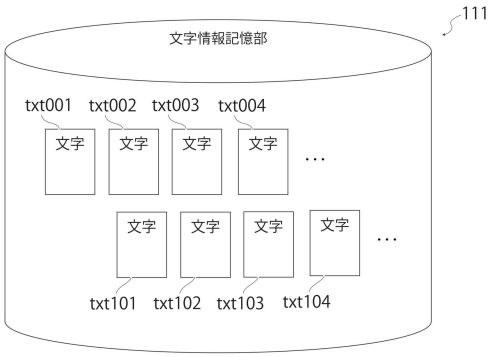
【図１】



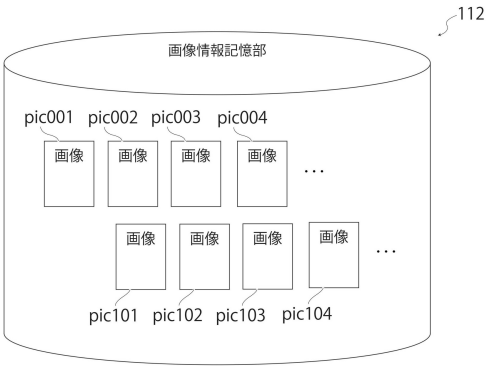

【図２】



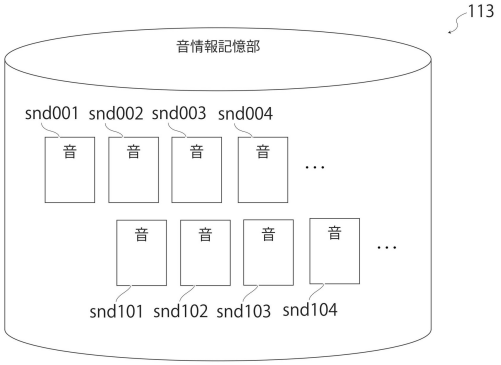

【図３】




【図４】



【図５】



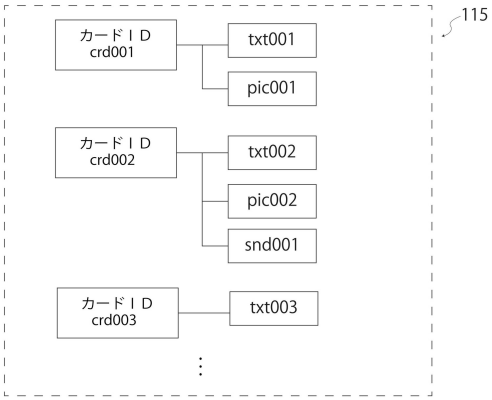

【図６】

114

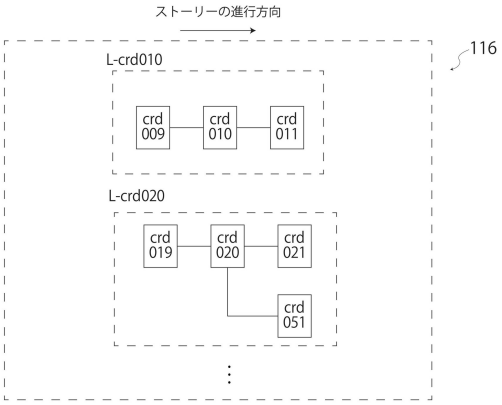
著作権者情報記憶部

| 著作権者ＩＤ | 著者権者名 | 著作物1 | … |
|---|---|---|---|
| CH0001 | Ａ氏 | txt001 | … |
| CH0002 | Ｂ氏 | txt201 | … |
| … | … | … | … |

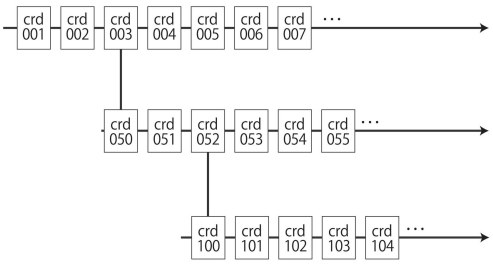
【図７】



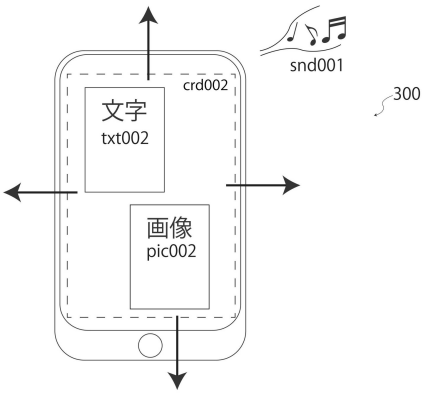

【図８】



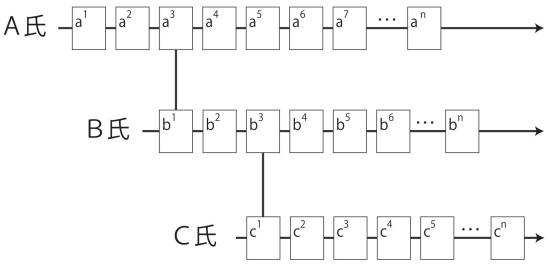

【図９】



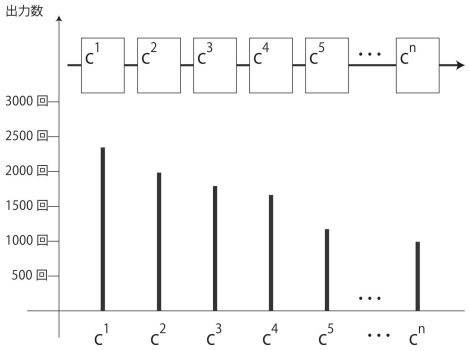

【図１０】



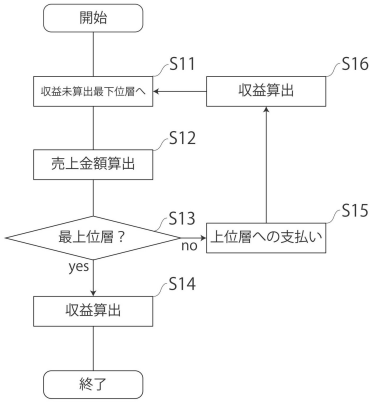
【図１１】



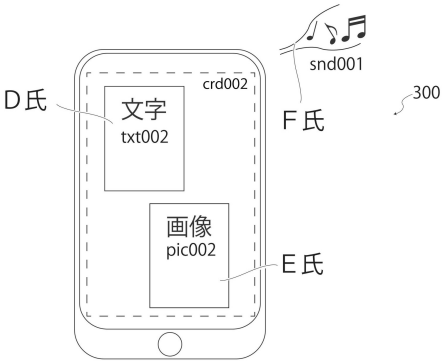

【図１２】




【図１３】




【図１４】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１３－１８２３２８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１１０２３０（ＪＰ，Ａ）
再公表特許第２００６／００６２７８（ＪＰ，Ａ１）
特開２０１７－０２７３１０（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－１３４６３３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野 (Int.Cl.，ＤＢ名)
Ｇ０６Ｑ １０／００－９９／００