

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6550216号
(P6550216)

(45) 発行日 令和1年7月24日(2019.7.24)

(24) 登録日 令和1年7月5日(2019.7.5)

(51) Int. Cl.	F I	
G06Q 50/10 (2012.01)	G06Q 50/10	
G06Q 20/06 (2012.01)	G06Q 20/06	
A63F 13/79 (2014.01)	A63F 13/79	520
A63F 13/30 (2014.01)	A63F 13/30	
A63F 13/69 (2014.01)	A63F 13/69	

請求項の数 13 (全 23 頁)

(21) 出願番号	特願2014-157431 (P2014-157431)	(73) 特許権者	000233778 任天堂株式会社 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
(22) 出願日	平成26年8月1日(2014.8.1)	(74) 代理人	110001195 特許業務法人深見特許事務所
(65) 公開番号	特開2016-31751 (P2016-31751A)	(74) 代理人	100130269 弁理士 石原 盛規
(43) 公開日	平成28年3月7日(2016.3.7)	(72) 発明者	坂本 哲哉 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 任天堂株式会社内
審査請求日	平成29年6月13日(2017.6.13)	(72) 発明者	佐藤 隆善 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 任天堂株式会社内
(31) 優先権主張番号	62/030253		
(32) 優先日	平成26年7月29日(2014.7.29)		
(33) 優先権主張国	米国 (US)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 情報処理システム、情報処理方法、情報処理装置、および、情報処理プログラム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

第1のユーザが作成したコンテンツを第2のユーザへ提供する提供手段と、
前記第1および第2のユーザにそれぞれ関連付けて仮想通貨を管理する管理手段とを備え、

前記管理手段は、

前記第1のユーザが作成したコンテンツに対する評価として、前記第2のユーザにより任意に指定された仮想通貨の額に回答して、前記第2のユーザに関連付けられている仮想通貨のうち当該指定された額を前記第1のユーザに関連付けるように変更し、

前記第2のユーザに関連付けられている仮想通貨を前記第1のユーザに関連付けるように変更したことに伴って、前記第1のユーザに関連付けられた変更後の仮想通貨を維持しつつ、当該変更された仮想通貨に対応する報酬を前記第2のユーザに関連付けて付与する、情報処理システム。

【請求項2】

前記提供手段は、前記第2のユーザにコンテンツを提示する機能、および、前記第2のユーザにコンテンツを利用させる機能の少なくとも一方を含む、請求項1に記載の情報処理システム。

【請求項3】

前記第1のユーザが作成したコンテンツを他のユーザと共有可能に保持する第1の保持手段をさらに備える、請求項1または2に記載の情報処理システム。

10

20

【請求項 4】

前記第 1 の保持手段は、複数の前記第 1 のユーザがそれぞれ作成したコンテンツを保持し、

前記第 2 のユーザからの指示に応答して、当該第 2 のユーザに関連付けられている仮想通貨を移動させる先の第 1 のユーザを選択する選択手段をさらに備える、請求項 3 に記載の情報処理システム。

【請求項 5】

前記第 1 の保持手段は、前記第 1 のユーザからのコンテンツとともに、当該第 1 のユーザからのコメントを保持し、

前記提供手段は、前記第 1 のユーザからのコンテンツとコメントとを併せて提供する、請求項 4 に記載の情報処理システム。 10

【請求項 6】

ゲーム処理を実行するゲーム処理手段をさらに備え、

前記管理手段は、いずれかのユーザのプレイによって前記ゲーム処理において所定条件が満たされると、当該ユーザに関連付けられた仮想通貨を加算する、請求項 1 ~ 5 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

【請求項 7】

前記第 2 のユーザからのいずれかのコンテンツに対するレスポンスを受付ける受付手段と、

前記第 2 のユーザからのレスポンスを、対象のコンテンツに関連付けて保持する第 2 の保持手段とをさらに備える、請求項 1 ~ 6 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。 20

【請求項 8】

前記報酬は、ユーザ間のコミュニケーションに用いることのできるアイテムを含む、請求項 1 ~ 7 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

【請求項 9】

前記管理手段は、ユーザからの指示に応答して、当該ユーザに関連付けられている前記仮想通貨を減じるとともに、当該ユーザにコンテンツの作成に用いることのできるアイテムを付与する、請求項 1 ~ 8 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。

【請求項 10】

前記管理手段は、前記第 1 のユーザが作成したコンテンツが前記第 2 のユーザに提供されることに応答して、前記第 1 のユーザに関連付けられている仮想通貨、および、前記第 2 のユーザに関連付けられている仮想通貨のいずれについても加算する、請求項 1 ~ 9 のいずれか 1 項に記載の情報処理システム。 30

【請求項 11】

1 つまたは複数のコンピュータで実行される情報処理方法であって、

第 1 のユーザが作成したコンテンツを第 2 のユーザへ提供するステップと、

前記第 1 および第 2 のユーザにそれぞれ関連付けて仮想通貨を管理するステップとを備え、

前記管理するステップは、

前記第 1 のユーザが作成したコンテンツに対する評価として、前記第 2 のユーザにより任意に指定された仮想通貨の額に応答して、前記第 2 のユーザに関連付けられている仮想通貨のうち当該指定された額を前記第 1 のユーザに関連付けるように変更するステップと、 40

前記第 2 のユーザに関連付けられている仮想通貨を前記第 1 のユーザに関連付けるように変更したことに伴って、前記第 1 のユーザに関連付けられた変更後の仮想通貨を維持しつつ、当該変更された仮想通貨に対応する報酬を前記第 2 のユーザに関連付けて付与するステップとを含む、情報処理方法。

【請求項 12】

第 1 のユーザが作成したコンテンツにアクセスする手段と、

前記第 1 のユーザが作成したコンテンツに対する評価としての、第 2 のユーザにより任 50

意に指定された仮想通貨の額に回答して、前記第1および第2のユーザにそれぞれ関連付けて仮想通貨を管理する管理手段に対して、前記第2のユーザに関連付けられている仮想通貨のうち当該指定された額を前記第1のユーザへの関連付けに変更するための命令を送信する手段と、

前記第2のユーザに関連付けられている仮想通貨を前記第1のユーザに関連付けるように変更したことに伴って、前記第1のユーザに関連付けられた変更後の仮想通貨を維持しつつ、当該変更された仮想通貨に対応する報酬を前記第2のユーザに関連付けて付与する手段とを備える、情報処理装置。

【請求項13】

コンピュータで実行される情報処理プログラムであって、前記コンピュータに、

第1のユーザが作成したコンテンツにアクセスするステップと、

前記第1のユーザが作成したコンテンツに対する評価として、第2のユーザにより任意に指定された仮想通貨の額に回答して、前記第1および第2のユーザにそれぞれ関連付けて仮想通貨を管理する管理手段に対して、前記第2のユーザに関連付けられている仮想通貨のうち当該指定された額を前記第1のユーザへの関連付けに変更するための命令を送信するステップと、

前記第2のユーザに関連付けられている仮想通貨を前記第1のユーザに関連付けるように変更したことに伴って、前記第1のユーザに関連付けられた変更後の仮想通貨を維持しつつ、当該変更された仮想通貨に対応する報酬を前記第2のユーザに関連付けて付与するステップとを実行させる、情報処理プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数のユーザが関与する情報処理システム、情報処理方法、情報処理装置、および、情報処理プログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

利用券を購入することでもらえるコインを使って、自分の作品を投稿したり、他人の投稿された索引を評価したりできるシステムが知られている（例えば、非特許文献1の「ワールドうごメモギャラリー」）。

【先行技術文献】

【非特許文献】

【0003】

【非特許文献1】"うごくメモ帳3D：いろいろな人と楽しむ「ワールドうごメモギャラリー」"、[online]、任天堂、[平成26年6月26日検索]、インターネット URL：<http://www.nintendo.co.jp/3ds/eshop/jkzj/world.html>>

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上述の非特許文献1に開示されるシステムでは、利用券を購入しなければコインをもらうことができず、また、もらったコインは自己の活動のために使用することしかできなかった。

【0005】

本発明のある構成例によれば、仮想通貨の遣り取りを活用してユーザ間のコミュニケーションを促進できる構成を提供することを目的とする。

【0006】

本発明の別の構成例によれば、ゲーム処理において獲得される獲得物をユーザ間で遣り取りすることで、コミュニケーションを促進できる構成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】

【0007】

10

20

30

40

50

上記の課題は、例えば、以下のような構成により達成される。

ある実施の形態の情報処理システムは、第1のユーザが作成したコンテンツを第2のユーザへ提供する提供手段と、第1および第2のユーザにそれぞれ関連付けて仮想通貨を管理する管理手段とを含む。管理手段は、第1のユーザが作成したコンテンツに対する評価として、第2のユーザからの指示に回答して、第2のユーザに関連付けられている仮想通貨の全部または一部を第1のユーザに関連付けるように変更する。

【0008】

好ましくは、提供手段は、第2のユーザにコンテンツを提示する機能、および、第2のユーザにコンテンツを利用させる機能の少なくとも一方を含む。

【0009】

好ましくは、情報処理システムは、第1のユーザが作成したコンテンツを他のユーザと共有可能に保持する第1の保持手段をさらに含む。

【0010】

さらに好ましくは、第1の保持手段は、複数の第1のユーザがそれぞれ作成したコンテンツを保持し、第2のユーザからの指示に回答して、当該第2のユーザに関連付けられている仮想通貨を移動させる先の第1のユーザを選択する選択手段をさらに含む。

【0011】

好ましくは、第1の保持手段は、第1のユーザからのコンテンツとともに、当該第1のユーザからのコメントを保持し、提供手段は、第1のユーザからのコンテンツとコメントとを併せて提供する。

【0012】

好ましくは、情報処理システムは、ゲーム処理を実行するゲーム処理手段をさらに含み、管理手段は、いずれかのユーザのプレイによってゲーム処理において所定条件が満たされると、当該ユーザに関連付けられた仮想通貨を加算する。

【0013】

好ましくは、情報処理システムは、第2のユーザからのいずれかのコンテンツに対するレスポンスを受付ける受付手段と、第2のユーザからのレスポンスを、対象のコンテンツに関連付けて保持する第2の保持手段とをさらに含む。

【0014】

好ましくは、管理手段は、第2のユーザに関連付けられている仮想通貨を第1のユーザに関連付けるように変更したことに伴って、当該変更された仮想通貨に対応する報酬を第2のユーザに関連付けて付与する。

【0015】

さらに好ましくは、報酬は、ユーザ間のコミュニケーションに用いることのできるアイテムを含む。

【0016】

好ましくは、管理手段は、ユーザからの指示に回答して、当該ユーザに関連付けられている仮想通貨を減じるとともに、当該ユーザにコンテンツの作成に用いることのできるアイテムを付与する。

【0017】

好ましくは、管理手段は、第1のユーザが作成したコンテンツが第2のユーザに提供されることに回答して、第1のユーザに関連付けられている仮想通貨、および、第2のユーザに関連付けられている仮想通貨のいずれについても加算する。

【0018】

別の実施の形態によれば、1つまたは複数のコンピュータで実行される情報処理方法が提供される。情報処理方法は、第1のユーザが作成したコンテンツを第2のユーザへ提供するステップと、第1および第2のユーザにそれぞれ関連付けて仮想通貨を管理するステップとを含む。管理するステップは、第1のユーザが作成したコンテンツに対する評価として、第2のユーザからの指示に回答して、第2のユーザに関連付けられている仮想通貨の全部または一部を第1のユーザに関連付けるように変更するステップを含む。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 9 】

さらに別の実施の形態の情報処理装置は、第1のユーザが作成したコンテンツにアクセスする手段と、第1のユーザが作成したコンテンツに対する評価としての、第2のユーザからの入力に応答して、第1および第2のユーザにそれぞれ関連付けて仮想通貨を管理する管理手段に対して、2のユーザに関連付けられている仮想通貨の全部または一部を第1のユーザへの関連付けに変更するための命令を送信する手段とを含む。

【 0 0 2 0 】

さらに別の実施の形態によれば、コンピュータで実行される情報処理プログラムが提供される。情報処理プログラムは、コンピュータに、第1のユーザが作成したコンテンツにアクセスするステップと、第1のユーザが作成したコンテンツに対する評価としての、第2のユーザからの入力に応答して、第1および第2のユーザにそれぞれ関連付けて仮想通貨を管理する管理手段に対して、2のユーザに関連付けられている仮想通貨の全部または一部を第1のユーザへの関連付けに変更するための命令を送信するステップとを実行させる。

10

【 0 0 2 1 】

さらに別の実施の形態の情報処理システムは、ユーザが作成したコンテンツを他のユーザと共有可能にする共有手段と、ゲーム処理を実行するゲーム処理手段と、ゲーム処理の実行に応じてユーザに獲得物を付与する付与手段とを含む。共有手段は、付与手段によって付与された獲得物をユーザからの指示に応答して他のユーザへ移す。

【 0 0 2 2 】

好ましくは、獲得物は、仮想通貨、および、ゲーム処理に関連するアイテムの少なくとも一方を含む。

20

【 0 0 2 3 】

好ましくは、ゲーム処理の実行中にユーザが作成したコンテンツの投稿を受付ける投稿受付手段をさらに含み、共有手段は、投稿受付手段によって受け付けられた投稿を共有可能にする。

【 0 0 2 4 】

さらに好ましくは、投稿受付手段は、コンテンツの作成者からのコメントの投稿を受付ける。

【 0 0 2 5 】

さらに好ましくは、共有手段は、コンテンツとコメントとを併せて他のユーザと共有可能にする。

30

【 0 0 2 6 】

好ましくは、共有手段は、第1のユーザの獲得物を第2のユーザへ移すことに応答して、第1のユーザに対して、報酬を付与する。

【 0 0 2 7 】

さらに別の実施の形態によれば、1つまたは複数のコンピュータで実行される情報処理方法が提供される。情報処理方法は、ユーザが作成したコンテンツを他のユーザと共有可能にするステップと、ゲーム処理を実行するステップと、ゲーム処理の実行に応じてユーザに獲得物を付与するステップとを含む。共有可能にするステップは、付与するステップにおいて付与された獲得物をユーザからの指示に応答して他のユーザへ移すステップを含む。

40

【 0 0 2 8 】

さらに別の実施の形態の情報処理装置は、ユーザが作成したコンテンツを他のユーザと共有可能にする共有手段に接続可能であり、ゲーム処理を実行するゲーム処理手段と、ゲーム処理の実行に応じてユーザに付与された獲得物を、当該ユーザからの指示に応答して他のユーザへ移すための命令を送信する手段とを含む。

【 0 0 2 9 】

さらに別の実施の形態によれば、コンピュータで実行される情報処理プログラムが提供される。情報処理プログラムは、コンピュータに、ユーザが作成したコンテンツを他のユ

50

ーザと共有可能にする共有手段に接続可能であり、ゲーム処理を実行するステップと、ゲーム処理の実行に応じてユーザに付与された獲得物を、当該ユーザからの指示に応答して他のユーザへ移すための命令を送信するステップとを実行させる。

【発明の効果】

【0030】

上述の構成例によれば、仮想通貨の遣り取りを活用してユーザ間のコミュニケーションを促進できる構成を実現できる。また、別の構成によれば、ゲーム処理において獲得される獲得物をユーザ間で遣り取りすることで、コミュニケーションを促進できる構成を実現できる。

【図面の簡単な説明】

10

【0031】

【図1】本実施の形態の情報処理システムが提供する処理の全体を示す概略図である。

【図2】本実施の形態の情報処理システムの構成例を示す模式図である。

【図3】本実施の形態の情報処理システムに含まれる情報処理装置の本体装置の構成例を示す模式図である。

【図4】本実施の形態の情報処理システムに含まれるサーバ装置の構成例を示す模式図である。

【図5】本実施の形態の情報処理システムに含まれるサーバ装置の機能構成を示す模式図である。

【図6】本実施の形態の情報処理に係る処理手順を示すシーケンス図である。

20

【図7】情報処理装置のディスプレイ上に表示されるコンテンツ作成時の表示画面の一例を示す図である。

【図8】情報処理装置のディスプレイ上に表示されるコンテンツ探索時の表示画面の一例を示す図である。

【図9】情報処理装置のディスプレイ上に表示されるコンテンツ表示時の表示画面の一例を示す図である。

【図10】情報処理装置のディスプレイ上に表示される仮想通貨をあげる処理での表示画面の一例を示す図である。

【図11】情報処理装置のディスプレイ上に表示されるコミュニケーションアイテムを獲得したときの表示画面の一例を示す図である。

30

【図12】情報処理装置のディスプレイ上に表示されるクリエイションアイテム購入時の表示画面の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0032】

本実施の形態について、図面を参照しながら詳細に説明する。なお、図中の同一または相当部分については、同一符号を付してその説明は繰返さない。

【0033】

< A . 概要 >

まず、本実施の形態の情報処理システム1での処理の概要を説明する。図1は、本実施の形態の情報処理システム1が提供する処理の全体を示す概略図である。

40

【0034】

図1を参照して、情報処理システム1は、あるユーザが作成したコンテンツを他のユーザと共有する機能を提供する。すなわち、情報処理システム1には、複数のユーザが関与することが可能であり、説明の便宜上、コンテンツを作成するユーザを「クリエイター」と称し、クリエイターが作成したコンテンツを提供されるユーザを「プレイヤー」とも称する。「クリエイター」および「プレイヤー」は、コンテンツ毎に定義されるため、あるコンテンツについての「クリエイター」であるユーザが、他のユーザが作成したコンテンツについては「プレイヤー」になり得るし、逆に、あるコンテンツについての「プレイヤー」であるユーザが、自身でコンテンツを作成するときには「クリエイター」になり得る。

【0035】

50

以下の説明では、主としてコンテンツとしてゲームを作成できる情報処理システムについて例示するが、コンテンツとしては、ゲームに限定されることなく、例えば、動画、静止画、コンピュータグラフィックスといった任意の創作物とすることができる。このようなコンテンツは、ユーザ作成コンテンツ（UGC：User-Generated Content）などとも称される。

【0036】

情報処理システム1では、各ユーザが仮想通貨を保有可能になっており、ユーザ毎に保有している仮想通貨が管理されている。すなわち、情報処理システム1は、複数のユーザにそれぞれ関連付けて仮想通貨を管理する機能を有している。仮想通貨は、原則として、情報処理システム1内で何らかの価値が付与された、可算可能な具体的な値を有している客体である。仮想通貨の名称として、現実世界で流通する通貨と類似した名称を用いてもよいし、通貨とは離れた独自の名称を用いてもよい。

10

【0037】

本実施の形態の情報処理システム1では、プレイヤーがいずれかのコンテンツにアクセスし、そのコンテンツに対する評価として、当該コンテンツを作成したクリエイターに対して、仮想通貨をあげることができる。プレイヤーから仮想通貨をもらうことで、クリエイターは、コンテンツ作成の動機付けを得ることになる。一方、プレイヤーは、気に入ったコンテンツのクリエイターに対して仮想通貨をあげることの報酬として、特別なアイテムを獲得することができる。プレイヤーにとってみれば、特別なアイテムを獲得できることが、自分が保有する仮想通貨をクリエイターにあげることへの動機付けになる。また、プレイヤーがコンテンツにアクセスすることで、プレイヤーおよび当該コンテンツを作成したクリエイターの両者に対して仮想通貨が付与されてもよい。

20

【0038】

このように、クリエイターには、新たなコンテンツを作成する動機付けが与えられ、プレイヤーには、コンテンツにアクセスする動機付けおよび仮想通貨をクリエイターにあげる動機付けが与えられることで、システム全体として、コンテンツの作成および利用が活性化される。

【0039】

図1には、クリエイター10-1および10-2ならびにプレイヤー20が関与する場合を例示する。なお、クリエイター10-1および10-2を「クリエイター10」と総称する場合もある。以下、各処理について詳細に説明する。

30

【0040】

(a1：コンテンツ作成)

クリエイター10-1が1または複数のコンテンツ212-1を作成し、クリエイター10-2が1または複数のコンテンツ212-2を作成したとする((1)創作)。そして、クリエイター10-1および10-2は、それぞれ作成したコンテンツ212-1および212-2を情報処理システム1へアップロードする((2)コンテンツ投稿)。

【0041】

情報処理システム1は、これらの投稿されたコンテンツ212-1および212-2を保持する。すなわち、情報処理システム1は、クリエイター10-1および10-2がそれぞれ作成したコンテンツ212-1および212-2を保持する機能を有している。この保持する機能は、ユーザが作成したコンテンツを他のユーザと共有可能にする。

40

【0042】

(a2：コンテンツ提供)

このような状態において、プレイヤー20は、コンテンツ212-1にアクセスしたとする((3-1)アクセス)。情報処理システム1は、プレイヤー20からのアクセスに応答して、対象のコンテンツ212-1をプレイヤー20へ提供する。すなわち、情報処理システム1は、クリエイター10-1が作成したコンテンツ212-1をプレイヤー20へ提供する機能を有している。

【0043】

50

プレイヤー 20 へのコンテンツの提供としては、そのコンテンツをプレイヤー 20 に表示したり、プレイヤー 20 にそのコンテンツを利用してもらったりする形態が想定される。すなわち、情報処理システム 1 は、プレイヤー 20 にコンテンツを提示する機能、および/または、プレイヤー 20 にコンテンツを利用させる機能を有している。

【0044】

コンテンツ 212 - 1 がゲームコンテンツである場合には、プレイヤー 20 は、そのゲームコンテンツをプレイして楽しむことができる。なお、ゲームコンテンツをプレイするための環境は、コンテンツ 212 - 1 を保持する主体であるサーバ装置（後述する）によって実現されてもよいし、プレイヤー 20 が使用する情報処理装置（後述する）によって実現されてもよい。あるいは、サーバ装置および情報処理装置が連携してゲームコンテンツを実行する環境を実現してもよい。いずれの実装形態にしろ、情報処理システム 1 は、コンテンツの少なくとも一部を用いてゲーム処理を実行する機能を有している。

10

【0045】

プレイヤー 20 に対してコンテンツ 212 - 1 が提供されると、プレイヤー 20 およびその作成者であるクリエイター 10 - 1 の両者に対して、情報処理システム 1 から仮想通貨がそれぞれ付与される。プレイヤー 20 に対しては、コンテンツ 212 - 1 にアクセスしたことへの報酬として仮想通貨が付与され（(4 - 1) 仮想通貨獲得）、クリエイター 10 - 1 に対しては、クリエイター 10 - 1 が作成したコンテンツ 212 - 1 が他のユーザにアクセスされたことの報酬として仮想通貨が付与される（(5 - 1) 仮想通貨獲得）。すなわち、情報処理システム 1 は、クリエイター 10 - 1 が作成したコンテンツ 212 - 1 がプレイヤー 20 に提供されることに応答して、クリエイター 10 - 1 に関連付けられている仮想通貨、および、プレイヤー 20 に関連付けられている仮想通貨のいずれについても加算する。

20

【0046】

コンテンツ 212 - 1 がゲームコンテンツである場合には、プレイヤー 20 に対する報酬、および/または、クリエイター 10 - 1 に対する報酬については、プレイヤー 20 がコンテンツ 212 - 1 をプレイして、ゲームクリアした場合や所定のスコアを獲得したときに限って、獲得物としての仮想通貨を付与するようにしてもよい。言い換えれば、プレイヤー 20 がゲームコンテンツに単にアクセスしただけでは、仮想通貨を付与せずに、プレイヤー 20 がゲームコンテンツをプレイした上で、その中で所定条件が満たされた場合に限って、獲得物（典型的には、仮想通貨）を付与するようにしてもよい。このとき、付与する仮想通貨の額をプレイ結果に応じて決定してもよい。例えば、ゲームクリアするのに要した時間が短いほど、付与する仮想通貨の額を大きくしてもよい。このように、情報処理システム 1 は、いずれかのユーザのプレイによってゲーム処理において所定条件が満たされると、当該ユーザに関連付けられた仮想通貨を加算する。

30

【0047】

なお、ゲーム処理によって得られる獲得物としては、仮想通貨に限らず、ゲーム処理に関連するアイテム（例えば、ゲーム進行を有利に進めることができる特別なアイテムなど）であってもよい。

【0048】

プレイヤー 20 は、アクセスしたコンテンツ 212 - 1 について、任意のレスポンスを投稿することができる（(6 - 1) レスポンス投稿）。レスポンスは、コンテンツ 212 - 1 に触れた各プレイヤー 20 からのフィードバックを示すものであり、例えば、メッセージ、手書き画像、ソーシャルボタンなどを含み得る。プレイヤー 20 が投稿したレスポンスがコンテンツ 212 - 1 と関連付けて格納される。すなわち、情報処理システム 1 は、プレイヤーからのいずれかのコンテンツに対するレスポンスを受付ける機能と、プレイヤーからのレスポンスを、対象のコンテンツに関連付けて保持する機能を有している。

40

【0049】

さらに、他のプレイヤーが同じコンテンツ 212 - 1 にアクセスした際に、先に投稿されているレスポンスを当該他のユーザに表示するようにしてもよい。つまり、情報処理シ

50

システム 1 は、コンテンツと、当該コンテンツに関連付けられたレスポンスとを併せて提供（あるいは、表示）する機能を有していてもよい。コンテンツにアクセスしたプレイヤーに対して、当該コンテンツと併せて、他のプレイヤーが投稿したレスポンスを表示することで、各コンテンツに対する評価をプレイヤー間で共有できる。すなわち、情報処理システム 1 は、受け付けられた投稿（コンテンツとコメントとを併せて）他のユーザと共有可能にする。

【 0 0 5 0 】

上述した処理と同様に、プレイヤー 20 のコンテンツ 2 1 2 - 2 へのアクセス（（ 3 - 2 ）アクセス）、プレイヤー 20 に対する仮想通貨の付与（（ 4 - 2 ）仮想通貨獲得）、クリエイター 10 - 2 への仮想通貨の付与（（ 5 - 2 ）仮想通貨獲得）、プレイヤー 20 のコンテンツ 2 1 2 - 2 についての任意のレスポンスの投稿（（ 6 - 2 ）レスポンス投稿）が可能である。

10

【 0 0 5 1 】

（ a 3 : チップおよびコミュニケーションアイテムの獲得 ）

さらに、プレイヤー 20 は、例えば、コンテンツ 2 1 2 - 1 をプレイしてみて、その内容に満足した場合などには、コンテンツ 2 1 2 - 1 を作成したクリエイター 10 - 1 に対して、自分が保有する仮想通貨をあげることができる（（ 7 - 1 ）チップ）。すなわち、プレイヤーがいずれかのコンテンツにアクセスし、そのコンテンツに対する評価として、当該コンテンツを作成したクリエイターに対して、仮想通貨をあげることができる。

【 0 0 5 2 】

以下、自分が保有する仮想通貨をあげることが、説明の便宜上「チップ」と表記することもあるが、「チップ」という用語は、「何らかのコンテンツに対する評価として、当該コンテンツを作成したクリエイターに対して、仮想通貨をあげること」を意味する。

20

【 0 0 5 3 】

情報処理システム 1 から見れば、仮想通貨を管理する機能は、第 1 のユーザ（クリエイター 10 ）が作成したコンテンツに対する評価として第 2 のユーザ（プレイヤー 20 ）からの指示に回答して、第 2 のユーザ（プレイヤー 20 ）に関連付けられている仮想通貨の全部または一部を第 1 のユーザ（クリエイター 10 ）に関連付けるように変更する。

【 0 0 5 4 】

あるいは、プレイヤー 20 は、コンテンツ 2 1 2 - 2 をプレイしてみて、その内容に満足した場合などには、コンテンツ 2 1 2 - 2 を作成したクリエイター 10 - 2 に対して、自分が保有する仮想通貨をあげることができる（（ 7 - 2 ）チップ）。

30

【 0 0 5 5 】

このように、プレイヤー 20 は、任意のコンテンツ（すなわち、クリエイター 10 ）に対して、自分が保有する仮想通貨を与えることができる。つまり、情報処理装置 1 は、プレイヤー 20 からの指示に回答して、当該プレイヤー 20 に関連付けられている仮想通貨を移動させる先のクリエイター 10 を選択する機能を有している。

【 0 0 5 6 】

プレイヤー 20 は、何らかのコンテンツに対する評価として、当該コンテンツを作成したクリエイター 10 に対して、自分が保有する仮想通貨をあげることの対価として、あげた仮想通貨に対応する仮想通貨とは別の報酬を受取ることができる（（ 8 ）コミュニケーションアイテム獲得）。システム的に見れば、情報処理システム 1 は、第 2 のユーザ（プレイヤー 20 ）に関連付けられている仮想通貨を第 1 のユーザ（クリエイター 10 ）に関連付けるように変更したことに伴って、当該変更された仮想通貨に対応する報酬を第 2 のユーザ（プレイヤー 20 ）に関連付けて付与する。

40

【 0 0 5 7 】

この仮想通貨とは別の報酬は、情報処理システム 1 から付与されるものであり、クリエイター 10 に対して自分が保有する仮想通貨をあげるといふ動機付けをプレイヤー 20 に与えるものであれば、どのような種類のものであってもよい。以下の説明では、プレイヤー 20 が他のユーザとのコミュニケーションに用いることのできるアイテム（以下、「コミ

50

コミュニケーションアイテム」とも称する。)を仮想通貨とは別の報酬として用いる例を示す。すなわち、仮想通貨とは別の報酬は、ユーザ間のコミュニケーションに用いることのできるアイテムを含む。

【0058】

コミュニケーションアイテムは、例えば、プレイヤー20がレスポンスを投稿する際に、そのレスポンスに付加することのできる特別な「ハンコ」である。この特別な「ハンコ」は、自分が保有する仮想通貨をクリエイター10に対してあげた場合に限って獲得できるようにすれば、一種の「レア」感または「プレミアム」感が生じ、プレイヤー20に対する有効な動機付けを与えることができる。

【0059】

(a4: クリエーションアイテムの獲得)

クリエイター10は、自分が作成したコンテンツがプレイヤー20に提供されること、および/または、プレイヤー20から仮想通貨をもらうことなどによって獲得した仮想通貨を、新たなコンテンツの作成を支援するために使用することもできる。例えば、情報処理システム1内にストア2の機能が提供されており、自分が保有する仮想通貨と引き換えに、コンテンツの作成に用いることのできるアイテム(以下、「クリエイションアイテム」とも称す。)を獲得できる。このように、情報処理システム1では、コンテンツの作成に用いることのできるアイテムの対価として仮想通貨を使用することができる。すなわち、情報処理システム1は、ユーザからの指示に回答して、当該ユーザに関連付けられている仮想通貨を減じるとともに、当該ユーザにコンテンツの作成に用いることのできるアイテムを付与する。

【0060】

より具体的には、クリエイター10は、自分が保有する仮想通貨をストア2に支払う操作をすることで((9)仮想通貨使用)、クリエイションアイテムを獲得できる((10)クリエイションアイテム獲得)。このようなクリエイションアイテムを獲得することで、クリエイター10は、より独創的なコンテンツを作成できる。

【0061】

クリエイションアイテムについては、自分が保有する仮想通貨の対価としてだけでなく、現金(すなわち、現実世界で流通する通貨)で購入できるようにしてもよい。独創的なコンテンツが作成できるようなクリエイションアイテムが提供される場合には、クリエイター10は、現金を支払ってでもそのクリエイションアイテムを獲得したいという動機付けが生じ得るからである。

【0062】

< B . システム構成 >

次に、本実施の形態の情報処理システム1の構成について説明する。図2は、本実施の形態の情報処理システム1の構成例を示す模式図である。

【0063】

図2を参照して、情報処理システム1は、1つまたは複数の情報処理装置100と、1つまたは複数のサーバ装置200とを含む。情報処理装置100の各々とサーバ装置200とは、ネットワーク6を介して接続される。

【0064】

図2には、情報処理装置100の一例として据え置き型のゲーム装置を示すが、これに限られることなく、汎用パーソナルコンピュータを用いてもよいし、携帯型のゲーム装置を用いてもよい。また、情報処理装置100がアクセスポイント4との間で無線通信を行なうことで、ネットワーク6に接続される構成例を示すが、これに限られることなく、有線接続などの任意の方法でネットワーク6に接続されるようにすればよい。

【0065】

情報処理装置100は、本体装置102と、コントローラ104と、ディスプレイ106とを含む。

【0066】

10

20

30

40

50

本体装置 102 は、情報処理装置 100 において各種処理を実行するコンピュータであり、予めインストールされたシステムプログラムおよびアプリケーション、サーバ装置 200 が保持しているアプリケーション、ならびに、サーバ装置 200 からダウンロードしたアプリケーションを実行可能になっている。本体装置 102 は、プログラムまたはアプリケーションの実行により生成される映像や音声をディスプレイ 106 などへ出力する。本体装置 102 へインストールされるアプリケーションは、典型的には、DVD (Digital Versatile Disk) などの光学記録媒体 108 を通じて流通する。本体装置 102 は、コントローラ 104 と通信可能に構成されており、コントローラ 104 からのユーザ操作などに従って、アプリケーションを実行するとともに、その実行結果に応じた情報をコントローラ 104 へ出力することもできる。

10

【0067】

本体装置 102 は、アクセスポイント 4 との間で無線通信を行なうことで、ネットワーク 6 に接続する。本体装置 102 は、ネットワーク 6 に存在するサーバ装置 200 との間でデータを遣り取りする。本体装置 102 とアクセスポイント 4 との間では、例えば IEEE 802.11n の規格に準拠した方式の無線 LAN などによって無線通信が確立される。

【0068】

本体装置 102 とコントローラ 104 との間では、典型的には無線通信を介してデータの遣り取りが行なわれる。このような無線通信としては、例えば IEEE 802.11n の規格に準拠した方式の無線 LAN、Bluetooth (登録商標) の規格に従う方式、IRDA (Infrared Data Association) の規格に従う赤外線通信などが用いられる。

20

【0069】

コントローラ 104 は、ユーザ操作を受付ける操作部を含み、ユーザ操作を示すデータを本体装置 102 へ送信するとともに、本体装置 102 からの画像などをユーザへ表示する表示部を含む。

【0070】

説明の便宜上、単一のサーバ装置 200 を用いて情報処理システム 1 を実現する構成例を示すが、複数のサーバ装置 200 を用いて並列処理および/または分散処理を実現するようにしてもよい。逆に、単一のコンピュータで本実施の形態の情報処理の全体を実現してもよい。この場合には、複数のユーザが利用するそれぞれの端末が単一のコンピュータと情報を遣り取りすることで、以下に説明するような情報処理が実現される。

30

【0071】

< C . 装置構成 >

次に、情報処理システム 1 を構成する各装置について説明する。

【0072】

[c 1 : 本体装置 102]

図 3 は、本実施の形態の情報処理システム 1 に含まれる情報処理装置 100 の本体装置 102 の構成例を示す模式図である。図 3 を参照して、本体装置 102 は、システム LSI (Large Scale Integration) 110 と、ネットワーク通信モジュール 120 と、フラッシュメモリ 122 と、外部メインメモリ 124 と、ディスクドライブ 126 と、映像音声出力ドライバ 128 と、コントローラ通信モジュール 130 とを含む。

40

【0073】

システム LSI 110 は、本体装置 102 での処理エンジンであり、主制御部に相当する。システム LSI 110 は、CPU (Central Processing Unit) 112 と、GPU (Graphical Processing Unit) 114 と、メインメモリ 116 と、VRAM (Video Random Access Memory) 118 とを含む。CPU 112 は、システムプログラムやアプリケーションなどを実行する。GPU 114 は、主として表示に係る処理を実行する。メインメモリ 116 は、CPU 112 でのプログラム実行に必要な一時データを格納するワーキングメモリとして機能する。VRAM 118 は、GPU 114 での処理によって生成された画像を表示するためのワーキングメモリとして機能する。なお、システム LSI 110 に含

50

まれるすべてのコンポーネントを単一のLSIに実装する必要はなく、その一部をLSI外に実装してもよいし、例えば、CPU112およびGPU114のそれぞれの機能を単一のチップで実現してもよい。

【0074】

フラッシュメモリ122は、システムLSI110からアクセス可能になっており、システムプログラムやアプリケーションなどを不揮発的に格納する。外部メインメモリ124は、システムLSI110内のメインメモリ116と連携してワーキングメモリとして機能する。

【0075】

ディスクドライブ126は、光学記録媒体108からデータを読み出して、システムLSI110などへ出力する。

【0076】

映像音声出力ドライバ128は、システムLSI110から出力される映像信号および音声信号をディスプレイ106へ出力する。

【0077】

ネットワーク通信モジュール120は、ネットワーク6と通信するための通信インターフェイスである。コントローラ通信モジュール130は、コントローラ104と通信するための通信インターフェイスである。これらの通信モジュールは、各通信方式に応じた構成が採用される。

【0078】

[c2:サーバ装置200]

図4は、本実施の形態の情報処理システム1に含まれるサーバ装置200の構成例を示す模式図である。図4を参照して、サーバ装置200は、典型的には、汎用的なアーキテクチャに従うコンピュータであり、CPU202と、メモリ203と、ネットワークインターフェイス204と、入力部205と、表示部206と、ハードディスク(HDD)207とを含む。これらのコンポーネントは、互いに内部バス209を介して接続されている。ハードディスク207には、サーバ装置200で実行される各種のプログラム208が格納される。

【0079】

説明の便宜上、図4には、1つのCPU202を含むサーバ装置200を例示するが、要求される処理能力に応じて、CPUの数および種類などは適宜選択される。また、複数のプロセッサがネットワークやバスなどを介して連携した構成を採用してもよい。

【0080】

図4に示す各コンポーネントの機能などについては公知であるので、ここでは、詳細な説明は行なわない。

【0081】

<D.サーバ装置200の機能構成>

次に、情報処理システム1のサーバ装置200の機能構成について説明する。図5は、本実施の形態の情報処理システム1に含まれるサーバ装置200の機能構成を示す模式図である。

【0082】

図5を参照して、サーバ装置200は、その機能構成として、コンテンツ保持部210と、コンテンツ管理モジュール214と、レスポンス保持部220と、レスポンス管理モジュール224と、ユーザ登録情報保持部230と、ユーザ登録情報管理モジュール234と、ユーザ状態値保持部240と、ユーザ状態値管理モジュール244と、通信管理部250とを含む。典型的には、コンテンツ保持部210と、レスポンス保持部220と、ユーザ登録情報保持部230と、ユーザ状態値保持部240とについては、サーバ装置200のメモリ203および/またはハードディスク207にデータを保持する領域が設けられることで実現される。その他のコンポーネントについては、典型的には、サーバ装置200のCPU202がプログラム208を実行することで実現される。

10

20

30

40

50

【0083】

コンテンツ保持部210は、ユーザ（クリエイター）が作成したコンテンツ212を保持する。典型的には、複数のユーザの各々が1または複数のコンテンツ212を作成し得るので、コンテンツ保持部210は、作成者毎（ユーザ毎）にコンテンツ212を保持することが好ましい。後述するように、クリエイターは、作成したコンテンツにコメントを付加することができる。このように、コンテンツ保持部210は、複数のユーザがそれぞれ作成したコンテンツを保持する。コンテンツ212にコメントが付加されている場合には、コンテンツ保持部210は、コンテンツの作成者（クリエイター）からのコメントの投稿を受付けるとともに、当該クリエイターからのコンテンツとともに、クリエイターからのコメントを保持する。

10

【0084】

コンテンツ管理モジュール214は、コンテンツ保持部210に保持されるコンテンツ212の追加、削除、変更、およびコンテンツ212のユーザへの提供といった処理を実行する。より具体的には、コンテンツ管理モジュール214は、通信管理部250を介して、クリエイターが作成したコンテンツ212を受信すると、当該ユーザに関連付けてその受信したコンテンツ212をコンテンツ保持部210に格納する。コンテンツ管理モジュール214は、ユーザからの要求に回答して、コンテンツ保持部210に保持されている要求されたコンテンツ212を、通信管理部250を介して当該ユーザに提供する。つまり、コンテンツ管理モジュール214は、あるユーザ（クリエイター）が作成したコンテンツを別のユーザ（プレイヤー）に提供する。なお、コンテンツにコメントが付加されている場合には、コンテンツ管理モジュール214は、クリエイターからのコンテンツとコメントとを併せて提供する。

20

【0085】

レスポンス保持部220は、コンテンツ保持部210に保持されるコンテンツ212に関連してユーザから投稿されたレスポンス222を保持する。典型的には、同一のコンテンツ212に対して複数のユーザからレスポンス222が投稿され得るので、レスポンス保持部220は、コンテンツ毎にレスポンス222を保持することが好ましい。すなわち、レスポンス保持部220は、コンテンツ212の各々に関連付けて、ユーザ（プレイヤー）からのレスポンス222を保持する。レスポンス222の各々には、それを投稿したユーザを示す識別情報なども付加される。

30

【0086】

レスポンス管理モジュール224は、レスポンス保持部220に保持されるレスポンス222の追加、削除、変更、およびレスポンス222のユーザへの提供といった処理を実行する。より具体的には、レスポンス管理モジュール224は、通信管理部250を介して、ユーザ（プレイヤー）が投稿したいいずれかのコンテンツ212に対するレスポンス222を受信すると、当該コンテンツ212に関連付けてその受信したレスポンス222をレスポンス保持部220に格納する。すなわち、レスポンス管理モジュール224は、いずれかのコンテンツ212が提供されたユーザ（プレイヤー）の操作に回答して、当該コンテンツ212に関連付けられたレスポンス222を更新する。

40

【0087】

レスポンス管理モジュール224は、ユーザに対していずれかのコンテンツ212が提供される際に、関連付けられたレスポンス222を併せて提供する。すなわち、レスポンス管理モジュール224は、あるコンテンツ212に対してあるユーザ（プレイヤー）が投稿したレスポンス222を、当該コンテンツ212を利用しようとする別のユーザ（プレイヤー）にも提供する。

【0088】

ユーザ登録情報保持部230は、ユーザに関する登録情報232を保持する。例えば、各ユーザが任意のキャラクタ（アバター）を作成できる機能が実装されているような場合には、その作成したキャラクタを定義する設定値を登録情報232に含めてもよい。その他にも、性別、誕生日、血液型といった様々な属性を登録情報232に含めてもよい。ユ

50

ーザ登録情報保持部 230 は、ユーザ毎に登録情報 232 を保持する。

【0089】

ユーザ登録情報管理モジュール 234 は、ユーザ登録情報保持部 230 に保持される登録情報 232 の追加、削除、変更といった処理を実行する。より具体的には、ユーザ登録情報管理モジュール 234 は、いずれかのユーザが情報処理装置 100 を操作して、ユーザ登録を行なうと、その登録した内容を示す登録情報 232 をユーザ登録情報保持部 230 に格納する。ユーザ登録情報管理モジュール 234 は、コンテンツ管理モジュール 214 がコンテンツを提供する場合、および/または、レスポンス管理モジュール 224 がレスポンスを提供する場合には、それぞれ、提供されるコンテンツに関連付けられたユーザの情報（例えば、登録されているキャラクタの画像）、および/または、提供されるレスポンスに関連付けられたユーザの情報を併せて提供してもよい。

10

【0090】

ユーザ状態値保持部 240 は、各ユーザの状態値情報 242 を保持する。状態値情報 242 は、各ユーザが保有している仮想通貨の現在値、獲得しているコミュニケーションアイテム、獲得しているアイテム、などの情報を含む。

【0091】

ユーザ状態値管理モジュール 244 は、ユーザ操作などに従って、対応するユーザ状態値保持部 240 に保持される状態値情報 242 を更新する。例えば、あるユーザ（プレイヤー）が別のユーザ（クリエイター）に対して、そのユーザが作成したコンテンツに対する評価として仮想通貨をあげる操作をした場合には、ユーザ状態値管理モジュール 244 は、それぞれのユーザに関連付けられる状態値情報 242 をそれぞれ更新して、ユーザ間での仮想通貨の移動を実現する。また、ユーザ状態値管理モジュール 244 は、ユーザ（プレイヤー）があるコンテンツを利用した場合には、そのコンテンツを作成したユーザ（クリエイター）、および、そのコンテンツを利用したユーザ（プレイヤー）に対して、仮想通貨を付与するように、それぞれの状態値情報 242 を更新する。このように、ユーザ状態値管理モジュール 244 は、複数のユーザにそれぞれ関連付けて仮想通貨を管理する。

20

【0092】

通信管理部 250 は、1または複数の情報処理装置 100 との間の通信を管理する。すなわち、通信管理部 250 は、いずれかの情報処理装置 100 からのユーザ操作を受けると、その内容を対応するモジュールへ送信するとともに、サーバ装置 200 の内部で処理された結果を対象の情報処理装置 100 へ送信する。

30

【0093】

図 5 には、説明の便宜上、すべての機能がサーバ装置 200 に実装されている構成例を示すが、複数のサーバ装置の間で機能を適宜分散するようにしてもよい。例えば、コンテンツの作成および仮想通貨の管理に関する、コンテンツ保持部 210、コンテンツ管理モジュール 214、ユーザ状態値保持部 240、および、ユーザ状態値管理モジュール 244 を第 1 のサーバ装置に実装し、ユーザの管理に関する、レスポンス保持部 220、レスポンス管理モジュール 224、ユーザ登録情報保持部 230、および、ユーザ登録情報管理モジュール 234 を別の第 2 のサーバ装置に実装してもよい。この場合には、情報処理装置 100 が両サーバ装置とそれぞれ通信することで、本実施の形態の各種処理を実現してもよい。あるいは、両サーバ装置が連携して、本実施の形態の各種処理を実現してもよい。

40

【0094】

すなわち、図 5 に示す各機能をどのように実装するのかについては、図 5 に示される構成に限定されるものではなく、各時点の技術レベルや要求される性能などに応じて、任意の実装形態を採用し得る。

【0095】

< E . 処理手順 >

次に、本実施の形態の情報処理に係る処理手順について説明する。図 6 は、本実施の形態の情報処理に係る処理手順を示すシーケンス図である。図 6 には、説明の便宜上、クリ

50

エータ10としてのユーザが情報処理装置100-1を操作し、プレイヤー20としてのユーザが情報処理装置100-2を操作して、サーバ装置200にアクセスする場合を示す。但し、図6に示す情報処理は、1つまたは複数のコンピュータで実行することができ、任意の実装形態を採用できる。また、コンピュータを用いて実装する場合には、CPUなどのプロセッサにプログラムを実行させることで、以下に説明する各処理を実行させる。

【0096】

図6を参照して、クリエイター10は、情報処理装置100-1を操作して、コンテンツを作成する(シーケンスSQ10)。このとき、情報処理装置100-1は、サーバ装置200にアクセスして、クリエイター10に関する登録情報232(図5)や状態値情報242(図5)を取得し、ディスプレイ106(図2)上に表示する。これらの情報の情報処理装置100-1への送信は、サーバ装置200のユーザ登録情報保持部230およびユーザ状態値保持部240(いずれも図5)によって管理される。

10

【0097】

図7は、情報処理装置100-1のディスプレイ106上に表示されるコンテンツ作成時の表示画面300の一例を示す図である。図7に示す表示画面300は、コンテンツが表示される表示領域302に加えて、プレイボタン303と、編集ボタン304と、投稿ボタン305と、削除ボタン306と、戻るボタン307とを含む。

【0098】

表示領域302には、クリエイター10が作成した、または作成中のコンテンツが表示される。プレイボタン303が選択されると、表示領域302に表示されているコンテンツに基づくゲーム処理が開始され、編集ボタン304が選択されると、表示領域302に表示されているコンテンツに対する編集操作が有効化される。削除ボタン306が選択されると、作成中のコンテンツが削除される。戻るボタン307が選択されると、コンテンツ作成画面からメニュー画面へ戻る。また、コメント欄308には、クリエイター10が任意にコメントを入力することができる。

20

【0099】

投稿ボタン305が選択されると、作成したコンテンツが投稿される。すなわち、図6に示されるように、クリエイター10による投稿ボタン305の選択操作にตอบสนองして、情報処理装置100-1は、作成したコンテンツをサーバ装置200へ投稿する(シーケンスSQ12)。このとき、コンテンツは、サーバ装置200へアップロードされる。そして、サーバ装置200は、情報処理装置100-1から受信したコンテンツを、その送信元の作成者(ユーザ)を示す識別情報とともに格納する(シーケンスSQ14)。このように、情報処理システム1は、ゲーム処理の実行中にユーザ(クリエイター10)が作成したコンテンツの投稿を受付ける機能を有している。

30

【0100】

一方、プレイヤー20は、情報処理装置100-2を操作して、目的のコンテンツを探索する(シーケンスSQ20)。情報処理装置100-1は、クリエイターが作成したコンテンツにアクセスする機能を有しており、サーバ装置200にアクセスして、サーバ装置200に保持されているコンテンツのサムネイルや各種情報を取得し、ディスプレイ106(図2)上に表示する。つまり、第1のユーザ(クリエイター10)が作成したコンテンツを第2のユーザ(プレイヤー20)へ提供する処理が実行される。

40

【0101】

図8は、情報処理装置100-2のディスプレイ106上に表示されるコンテンツ探索時の表示画面310の一例を示す図である。図8に示す表示画面310には、ユーザが選択した、または所定の検索条件に従って抽出されたコンテンツが一覧表示される。表示画面310は、移動ボタン311および312を含む。移動ボタン311または移動ボタン312が選択されると、一覧表示されるコンテンツが順次切り替わる。ユーザは、検索条件を変更したり、移動ボタンを順次選択したりして、目に留まったコンテンツを選択できる。

50

【0102】

図8に示す表示画面310においてプレイヤー20が任意のコンテンツを選択すると、選択されたコンテンツが表示される。図9は、情報処理装置100-2のディスプレイ106上に表示されるコンテンツ表示時の表示画面320の一例を示す図である。図9を参照して、表示画面320は、選択されたコンテンツが表示される表示領域330と、選択されたコンテンツに対するレスポンスが表示される表示領域340とを含む。つまり、選択されたコンテンツと、当該コンテンツに関連付けられたレスポンスとが併せて提供される。表示領域330は、プレイボタン331と、セーブボタン332と、戻るボタン333と、レスポンス投稿ボタン334と、チップボタン335とを含む。

【0103】

また、表示されているコンテンツについてクリエイター10が入力したコメントがコメント表示欄338に表示される。このように、表示画面320には、クリエイター10からのコンテンツとコメントとが併せて提供される。

【0104】

プレイボタン331が選択されると、表示領域330に表示されているコンテンツに基づくゲーム処理が開始される。すると、図6に示されるように、プレイヤー20によるプレイボタン331の選択操作にตอบสนองして、情報処理装置100-2は、選択されたコンテンツに基づくゲーム処理を開始し、そのゲーム処理の結果(コンテンツ実行結果)をサーバ装置200へ送信する(シーケンスSQ22)。

【0105】

プレイヤー20によるコンテンツの実行に伴って、プレイヤー20および実行されたコンテンツの作成者であるクリエイター10に対して、仮想通貨がそれぞれ付与される。システム的に見れば、サーバ装置200は、プレイヤー20およびクリエイター10に関連付けられている仮想通貨の現在値を更新する(シーケンスSQ24)。

【0106】

このように、情報処理システム1は、ゲーム処理の実行に応じてプレイヤー20に獲得物(仮想通貨および/またはゲーム処理に関連するアイテム)を付与する機能を有している。ユーザのプレイによって所定条件が満たされると、当該ユーザに獲得物を付与するゲーム処理自体は、情報処理装置100-2で実行されてもよい。

【0107】

なお、図6には、各ユーザに関連付けられる仮想通貨の現在値をサーバ装置200が管理する形態を例示するが、これに限られず、例えば、情報処理装置100の各々が、自装置を操作するユーザに関連付けられる仮想通貨の現在値を管理し、サーバ装置200が情報処理装置100間の遣り取りを仲介することで、あるユーザから他のユーザへ仮想通貨をあげるといった処理を実現してもよい。

【0108】

再度図9を参照して、セーブボタン332が選択されると、サーバ装置200からダウンロードされているコンテンツが情報処理装置100-2の内部に格納される。プレイヤー20は、情報処理装置100-2がサーバ装置200にアクセスできない場合であっても、情報処理装置100-2の内部に格納されているコンテンツについては、制約なしに実行できる。

【0109】

戻るボタン333が選択されると、コンテンツ選択画面からメニュー画面へ戻る。

レスポンス投稿ボタン334が選択されると、選択されているコンテンツに対するレスポンスの入力および投稿が有効化される。レスポンス投稿ボタン334が選択された後、プレイヤー20が、任意のメッセージやハンコを含むレスポンスを入力して決定ボタンを選択すると、レスポンスがサーバ装置200へ送信される。すると、図6に示されるように、プレイヤー20による操作にตอบสนองして、情報処理装置100-2は、入力されたレスポンスをサーバ装置200へ投稿する(シーケンスSQ26)。すなわち、レスポンスがサーバ装置200へアップロードされる。サーバ装置200は、情報処理装置100-2

10

20

30

40

50

から受信したレスポンスを、その送信元のプレイヤー20が選択しているコンテンツを示す識別情報とともに格納する(シーケンスSQ28)。このように、情報処理システム1は、コンテンツの各々についてのユーザからのレスポンスを受付ける機能を有している。この機能は、ゲーム処理の実行中にプレイヤーが作成したレスポンスを受付ける。

【0110】

再度図9を参照して、チップボタン335が選択されると、選択中のコンテンツを作成したクリエイター10に対して、プレイヤー20が保有している仮想通貨をあげる処理が開始される。すると、図6に示されるように、情報処理装置100-2は、プレイヤー20による操作に应答して、選択中のコンテンツを作成したクリエイター10に対して仮想通貨をあげる処理を実行する(シーケンスSQ30)。すなわち、情報処理システム1は、ユーザに付与された獲得物をユーザからの指示に应答して他のユーザへ移す機能を有している。言い換えれば、情報処理システム1は、ゲーム処理において所定条件が満たすことでユーザが獲得した獲得物を、当該ユーザからの指示に应答して他のユーザへ移す機能を有している。

10

【0111】

図10は、情報処理装置100-2のディスプレイ106上に表示される仮想通貨をあげる処理での表示画面360の一例を示す図である。図10を参照して、表示画面360では、操作しているプレイヤー20を表すキャラクタ361とともに、プレイヤー20が保有する仮想通貨の値362が表示されている。併せて、表示画面360には、選択されているコンテンツおよび当該コンテンツを作成したクリエイター10を表すキャラクタも表示されている。プレイヤー20は、加算ボタン364および減算ボタン363を操作して、クリエイター10にあげる仮想通貨の額を適宜設定できる。

20

【0112】

最終的に、実行ボタン365が選択されると、設定されている仮想通貨の額(または、数や値等)がクリエイター10に付与される。より具体的には、図10に示す表示画面360での実行ボタン365の選択に应答して、仮想通貨の移動の命令が情報処理装置100-2からサーバ装置200へ送信される。すなわち、情報処理装置100-2は、第1のユーザ(クリエイター10)が作成したコンテンツに対する評価としての、第2のユーザ(プレイヤー20)からの入力に应答して、第2のユーザ(プレイヤー20)に関連付けられている仮想通貨の全部または一部を第1のユーザ(クリエイター10)への関連付けに変更するための命令を送信する。言い換えれば、情報処理装置100-2は、ユーザからの指示に应答して、当該ユーザに関連付けられている獲得物の一部または全部を他のユーザへ移動するための命令を送信する機能を有している。

30

【0113】

サーバ装置200は、情報処理装置100-1からの命令に従って、プレイヤー20に関連付けられている仮想通貨のうち指定された額をクリエイター10に移動する。システム的に見れば、サーバ装置200は、プレイヤー20およびクリエイター10に関連付けられている仮想通貨の現在値を更新する(シーケンスSQ32)。つまり、第1のユーザ(クリエイター10)および第2のユーザ(プレイヤー20)にそれぞれ関連付けて仮想通貨を管理する処理が実行される。仮想通貨を管理する処理は、第1のユーザ(クリエイター10)が作成したコンテンツに対する評価として、第2のユーザ(プレイヤー20)からの指示に应答して、第2のユーザ(プレイヤー20)に関連付けられている仮想通貨の全部または一部を第1のユーザ(クリエイター10)に関連付けるように変更する処理を含む。

40

【0114】

さらに、サーバ装置200は、プレイヤー20がクリエイター10にあげた仮想通貨の額が所定条件を満足したか否かを判断する(シーケンスSQ34)。より具体的には、プレイヤー20がクリエイター10にあげた仮想通貨の総合計が所定のしきい値に到達すれば、所定条件を満足したと判定する。所定条件を満足したと判断されると、サーバ装置200は、当該プレイヤー20に対して、コミュニケーションアイテムを付与する(シーケンスSQ36)。すなわち、情報処理システム1は、第1のユーザ(クリエイター10)が獲得

50

物を第2のユーザ（プレイヤー20）へ移すことに応答して、第1のユーザ（クリエイター10）に対して、ユーザ間のコミュニケーションを支援するアイテムを付与する。

【0115】

なお、コミュニケーションアイテムの付与については、情報処理装置100の内部処理で実現してもよい。この場合には、例えば、サーバ装置200からコミュニケーションアイテムを付与するのではなく、情報処理装置100で実行されるゲームコンテンツの一部として、1または複数のコミュニケーションアイテムに関するデータが含まれており、これらのコミュニケーションアイテムのうち、各ユーザが使用できるものを管理することで、ユーザから見れば、コミュニケーションアイテムの付与に見える処理を実現してもよい。すなわち、予め全コミュニケーションアイテムに対してロックをしておき、獲得物の移動の対価として、いずれかのコミュニケーションアイテムが付与対象になると、当該コミュニケーションアイテムに対するロックを解除するようにしてもよい。また、プレイヤー20がクリエイター10にあげた仮想通貨の額が所定条件を満足したか否かの判断（シーケンスSQ34）についても、サーバ装置200ではなく、情報処理装置100で実行してもよいし、情報処理装置100とサーバ装置200とが連携して実行してもよい。

10

【0116】

より具体的には、サーバ装置200は、対象のプレイヤー20に対応する状態値情報242（図5）の内容を更新し、コミュニケーションアイテムの保有を有効化する。サーバ装置200は、コミュニケーションアイテムをプレイヤー20に対して付与すると、その付与したことを情報処理装置100-2へ通知する。

20

【0117】

図11は、情報処理装置100-2のディスプレイ106上に表示されるコミュニケーションアイテムを獲得したときの表示画面370の一例を示す図である。図11を参照して、プレイヤー20に対して、コミュニケーションアイテム（この例では、ハンコ）を獲得した旨が通知される。

【0118】

さらに一方、クリエイター10は、情報処理装置100-1を操作して、自分の保有する仮想通貨を使用してクリエイションアイテムを購入することができる。図6に示すように、クリエイター10は、情報処理装置100-1を操作して、仮想的に提供されるストア2にアクセスし、クリエイションアイテムを購入する（シーケンスSQ40）。このとき、情報処理装置100-1は、サーバ装置200にアクセスして、クリエイター10が保有している仮想通貨の額およびストア2で提供されるクリエイションアイテムの情報を取得し、ディスプレイ106（図2）上に表示する。

30

【0119】

図12は、情報処理装置100-1のディスプレイ106上に表示されるクリエイションアイテム購入時の表示画面380の一例を示す図である。図12を参照して、表示画面380には、ストア2で購入可能なクリエイションアイテムの一覧およびクリエイター10が保有している仮想通貨の額などが表示される。クリエイター10は、目的のクリエイションアイテムを選択して、購入する操作を行なう。すると、図6に示すように、情報処理装置100-1とサーバ装置200との間で情報がやり取りされ、サーバ装置200は、プレイヤー20およびクリエイター10に関連付けられている仮想通貨の現在値を更新するとともに、対象のクリエイター10に対応する状態値情報242（図5）の内容を更新する（シーケンスSQ24）。サーバ装置200は、更新処理後の内容を情報処理装置100-1へ通知する。

40

【0120】

なお、説明の便宜上、図6には、本実施の形態の情報処理に係るすべての処理手順を記載したが、これらの処理のうち一部のみが実施されることもあるし、その実施タイミングも連続的ではない。つまり、現実の運用時には、本件発明の主旨を逸脱しない範囲で、図6に示す処理の全部または一部が適宜実行されてもよい。

【0121】

50

< F . 利点 >

本実施の形態の情報処理システム 1 では、プレイヤーがいずれかのコンテンツにアクセスし、そのコンテンツに対する評価として、当該コンテンツを作成したクリエイターに対して、仮想通貨をあげることができる。プレイヤーから仮想通貨をもらうことで、クリエイターは、コンテンツ作成の動機付けを得ることになる。一方、プレイヤーは、気に入ったコンテンツのクリエイターに対して仮想通貨をあげることの報酬として、特別なアイテムを獲得することができる。プレイヤーにとってみれば、特別なアイテムを獲得できることが、自分が保有する仮想通貨をクリエイターにあげることの動機付けになる。また、プレイヤーがコンテンツにアクセスすることで、プレイヤーおよび当該コンテンツを作成したクリエイターの両者に対して仮想通貨が付与される。

10

【 0 1 2 2 】

このように、クリエイターには、新たなコンテンツを作成する動機付けが与えられ、プレイヤーには、コンテンツにアクセスする動機付けおよび仮想通貨をクリエイターにあげる動機付けが与えられることで、全体として、コンテンツの作成および利用が活性化される。

【 0 1 2 3 】

本発明は、他のユーザが作成したコンテンツに対する評価として自分が獲得したアイテムなどを贈ることを目的とする。

【 符号の説明 】

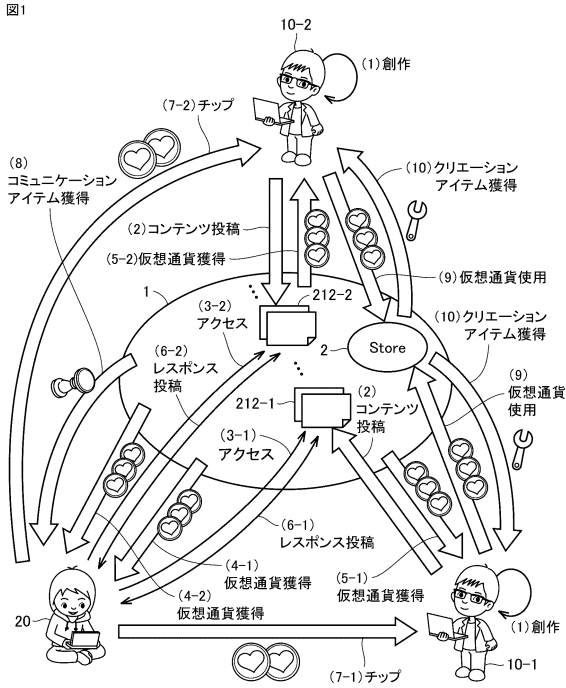
【 0 1 2 4 】

1 情報処理システム、2 ストア、4 アクセスポイント、6 ネットワーク、10 クリエータ、20 プレイヤー、100 情報処理装置、102 本体装置、104 コントローラ、106 ディスプレイ、108 光学記録媒体、110 システム L S I、112、202 CPU、114 GPU、116 メインメモリ、118 VRAM、120 ネットワーク通信モジュール、122 フラッシュメモリ、124 外部メインメモリ、126 ディスクドライブ、128 映像音声出力ドライバ、130 コントローラ通信モジュール、200 サーバ装置、203 メモリ、204 ネットワークインターフェイス、205 入力部、206 表示部、207 ハードディスク、208 プログラム、209 内部バス、210 コンテンツ保持部、212 コンテンツ、214 コンテンツ管理モジュール、220 レスポンス保持部、222 レスポンス、224 レスポンス管理モジュール、230 ユーザ登録情報保持部、232 登録情報、234 ユーザ登録情報管理モジュール、240 ユーザ状態値保持部、242 状態値情報、244 ユーザ状態値管理モジュール、250 通信管理部。

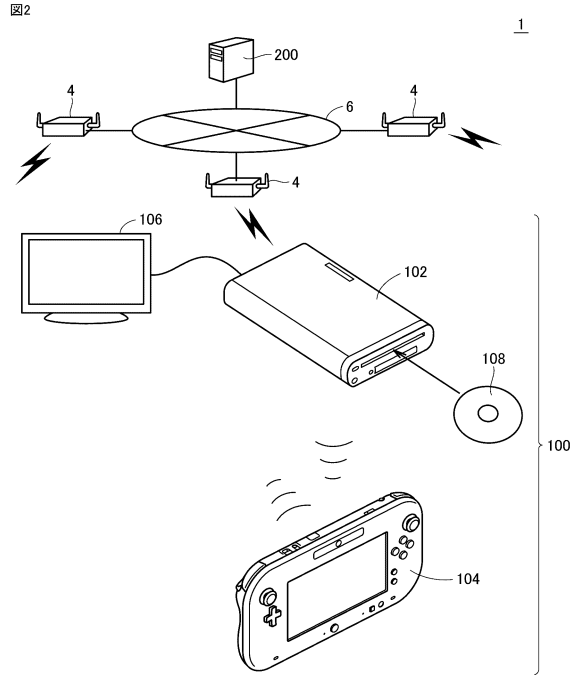
20

30

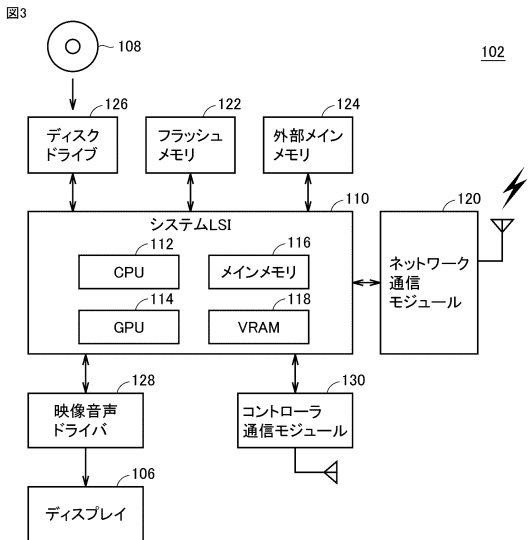
【図1】



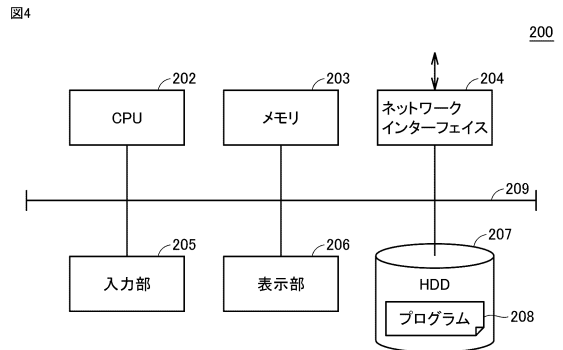
【図2】



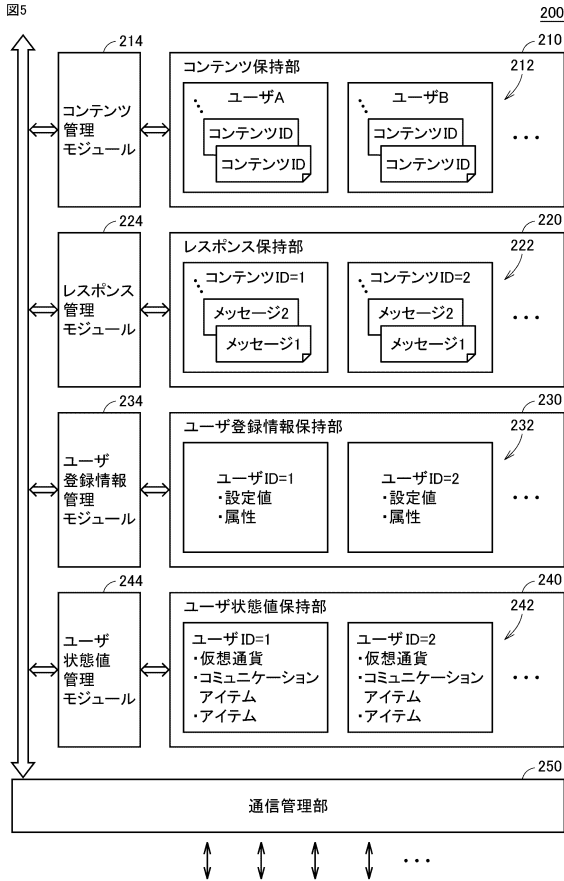
【図3】



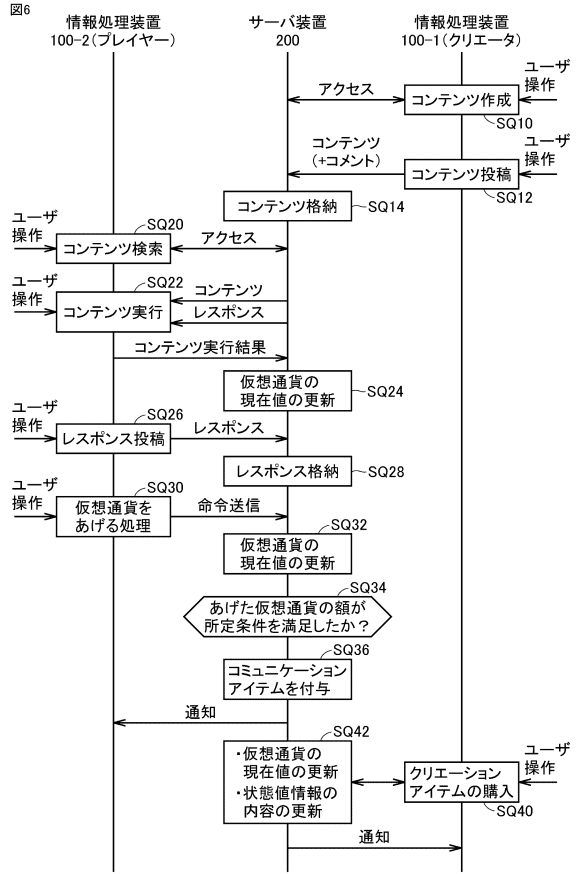
【図4】



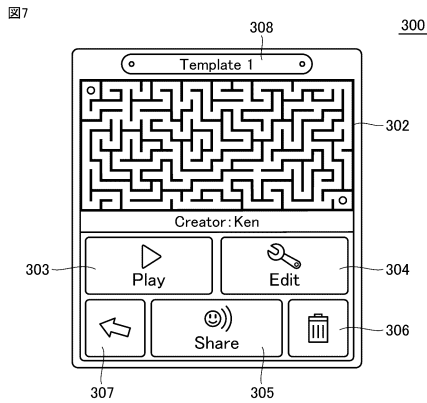
【図5】



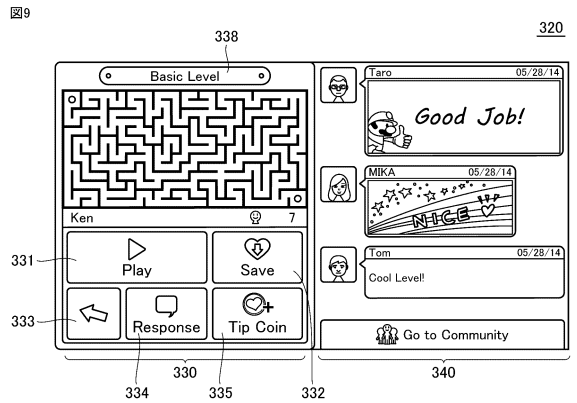
【図6】



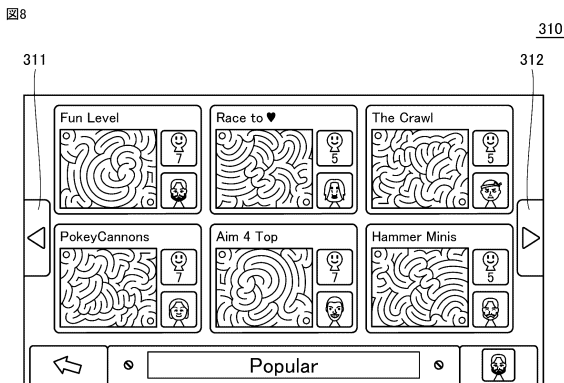
【図7】



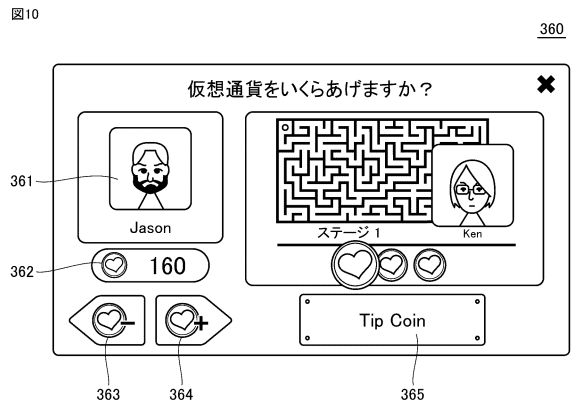
【図9】



【図8】



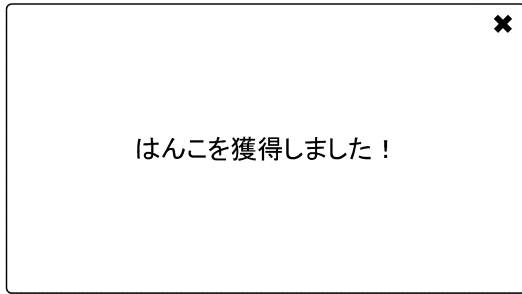
【図10】



【 図 1 1 】

図11

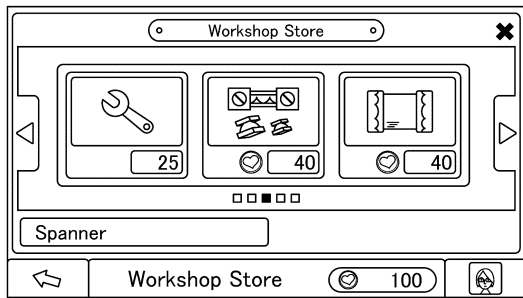
370



【 図 1 2 】

図12

380



フロントページの続き

特許法第30条第2項適用 平成26年6月4日 任天堂株式会社のウェブサイト「http://www.nintendo.co.jp/event/e3_2014/lineup/mario_vs_donkey_kong/index.html」を通じて公開 平成26年6月10日 Nintendo公式チャンネルのウェブサイト「<http://www.youtube.com/watch?v=k2zH6-kDukQ>」を通じて公開 平成26年6月10日から12日 LOS ANGELES CONVENTION CENTERにて開催された発表展示会「E3(Electronic Entertainment Expo)」において発表 平成26年7月2日から6日 Parc des Expositionsにて開催された発表展示会「ジャパンエキスポ(Japan Expo)」において発表

(72)発明者 伊藤 則人

京都府京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 任天堂株式会社内

(72)発明者 ステファン モーティマー

アメリカ合衆国、98052 ワシントン州、レドモンド 150ス・アベニュー・ノースイースト5001 スイート220 ニンテンドー・ソフトウェア・テクノロジー・コーポレーション内

審査官 阿部 潤

(56)参考文献 特開2012-215926(JP,A)
特開2014-002620(JP,A)
国際公開第2012/111322(WO,A1)
特開2013-257784(JP,A)
特開2009-187522(JP,A)
特開2008-299556(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

G06Q 10/00 - 99/00
A63F 13/30
A63F 13/69
A63F 13/79