



(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 103562947 A

(43) 申请公布日 2014. 02. 05

(21) 申请号 201280025279. 8

(51) Int. Cl.

(22) 申请日 2012. 05. 23

G06Q 30/06 (2012. 01)

(30) 优先权数据

13/115, 047 2011. 05. 24 US

(85) PCT国际申请进入国家阶段日

2013. 11. 25

(86) PCT国际申请的申请数据

PCT/US2012/039201 2012. 05. 23

(87) PCT国际申请的公布数据

W02012/162432 EN 2012. 11. 29

(71) 申请人 亚马逊技术有限公司

地址 美国内华达州

(72) 发明人 彼得·F·希尔 安德烈·弗里尼奥

(74) 专利代理机构 中科专利商标代理有限责任

公司 11021

代理人 潘剑颖

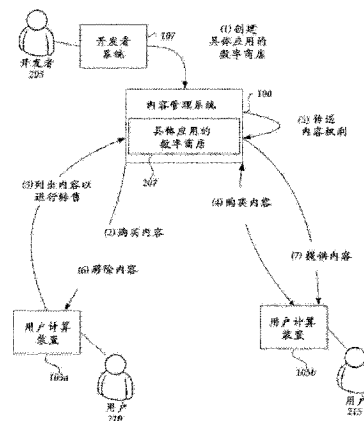
权利要求书2页 说明书15页 附图4页

(54) 发明名称

用于管理数字内容转售的服务

(57) 摘要

一种内容管理系统, 将其内容项目的 DRM 保护与数字内容商店相耦合以允许将内容项目从一个用户传送或转售至另一个。响应于在两个用户之间进行的内容项目的销售或交易, 所述内容管理系统能够生成允许终端用户与其他用户进行交易以购买、销售和 / 或交易与应用相关联的内容项目的具体应用的数字商店, 与该内容项目相关联的 DRM 保护能够允许从一个用户计算装置移除所述内容项目并将所述内容项目提供至另一个用户计算装置, 同时在交易前和后保持所述内容项目的相同数量的欠交活动副本。



1. 一种用于管理应用的系统,所述系统包括:
包括计算机硬件的内容管理系统,所述内容管理系统被配置成:
生成与第一应用相关联的具体应用的数字商店,所述第一应用的用户可从具有存储在其上的所述第一应用的用户计算装置访问所述具体应用的数字商店,所述用户计算装置不同于所述内容管理系统;
提供数字内容项目的电子目录以使所述第一应用的所述用户进行转售,从而使所述第一应用的其他用户都可经所述具体应用的数字商店使用所述数字内容项目;以及
响应第一用户经所述电子目录从第二用户购买所述数字内容项目之一,使所购买的数字内容项目可(1)从所述第一用户的第一用户计算装置移除,以及(2)被提供至所述第二用户的第二用户计算装置以与所述第一应用一同使用。
2. 根据权利要求1所述的系统,其中所述第一用户计算装置和所述第二用户计算装置为移动计算装置。
3. 根据权利要求1所述的系统,其中所购买的数字内容项目是购自在所述第二用户计算装置上操作的所述第一应用的副本。
4. 根据权利要求1所述的系统,其中所购买的数字内容项目包括游戏关卡、游戏项目和游戏人物中的至少一个。
5. 根据权利要求1所述的系统,其中所述第一应用为体育联盟模拟。
6. 根据权利要求1所述的系统,其中所购买的数字内容项目与授权令牌相关联。
7. 根据权利要求6所述的系统,其中所述授权令牌被配置成限定用于所购买的数字内容项目的使用权限。
8. 根据权利要求6所述的系统,其中所述授权令牌包括到期时间,所述到期时间标识所购买的数字内容项目不能再使用时的时间。
9. 根据权利要求6所述的系统,其中所述授权令牌标识在其上可使用所购买的数字内容项目的用户计算装置。
10. 一种用于管理移动应用的系统,所述系统包括:
包括计算机硬件的内容管理系统,所述内容管理系统与多个具有用户帐户的用户相关联,所述内容管理系统被配置成向用户提供多个应用,所述内容管理系统被配置成:
生成与源自所述多个应用的第一应用相关联的至少一个具体应用的数字商店;
将所述用户帐户的选择与各自的具体应用的数字商店相关联,其中所述选择包括与所述第一应用相关联的用户帐户;以及
提供仅与各自具体应用的数字商店相关的内容项目的电子目录,所述内容项目与所述第一应用相关联;
其中仅与第一具体应用的数字商店相关的数字内容项目与和所述第一具体应用的数字商店相关联的第一用户帐户相关联。
11. 根据权利要求10所述的系统,其中所述内容管理系统被配置成:
响应源自所述第一用户帐户的销售请求,在所述电子目录中包括所述数字内容项目;以及
响应源自与所述第一具体应用的数字商店相关联的第二用户帐户的购买请求,将源自所述第一用户帐户的所述数字内容项目传送至所述第二用户帐户。

12. 根据权利要求 10 所述的系统,其中所述数字内容项目与授权令牌相关联,所述授权令牌被配置成限定用于所述数字内容项目的使用权限。

13. 非临时性计算机存储器,其存储执行游戏的游戏应用,所述游戏应用被配置成在用户计算装置上运行,所述游戏应用包括可执行代码,其提供功能以至少:

在所述游戏应用中从与所述游戏应用相关联的数字商店购买内容项目,所述数字商店由与所述用户计算装置相分开的计算系统作为主机,所述数字商店不同于所述游戏应用;

当用户正在玩游戏时,在所述游戏应用中利用所述内容项目;

使所述内容项目被添加至电子目录中,从而可使所述游戏应用的其他用户经所述数字商店使用所述内容项目;以及

响应第二用户经所述电子目录从所述用户购买所述内容项目的行为,(1)从所述用户计算装置移除所述内容项目以及(2)开始将所述内容项目传送至所述第二用户的第二用户计算装置。

14. 根据权利要求 13 所述的非临时性计算机存储器,其中用于移除所述内容项目的所述可执行代码被配置成在所述用户计算装置上禁用所述内容项目。

15. 根据权利要求 13 所述的非临时性计算机存储器,其中用于移除所述内容项目的所述可执行代码被配置成从所述用户计算装置删除所述内容项目。

用于管理数字内容转售的服务

[0001] 相关申请案的交叉参考

[0002] 本申请要求 2011 年 5 月 24 日提交的序列号为 13/115,047 的美国专利申请的优先权,其全部并入本文。

背景技术

[0003] 互联网的增长使得人们更希望获得内容的数字分发。相对于使用物理介质的分发,计算机网络上数字分发具有较低成本,因此有望可仅通过其进一步驱动数字分发渠道的增长。现在,可通过数字下载,包括用于无线装置的移动应用(有时被称之为“apps”)使用越来越多的内容类型,如应用、游戏、音乐、书籍和电影。

[0004] 随着数字内容的增长,内容开发者能够以相对较低的成本分发内容项目。这已导致数字内容项目市场的增长。此外,数字内容项目的增加已创造了对数字项目管理权限的需要,如数字权限管理(DRM)系统。随着数字内容项目的激增,对该等内容项目的管理、跟踪和传送权限已变得更加困难。

附图说明

[0005] 在所有附图中,可重复使用参考数字以表示所参考元件之间的相应性。附图是为了说明本文所述的实例实施方案而提供的且不用于限制本发明的范围。

[0006] 图 1 为示意性地示出管理内容项目的传送以及相关的内容项目权利的内容管理系统的实例的网络图;

[0007] 图 2 为示意性地示出由内容管理系统所管理的内容项目转售过程的实例实施方案的流程图;

[0008] 图 3 为示意性地示出由内容管理系统所管理的内容许可证获取过程的实例实施方案的流程图;以及

[0009] 图 4 示出用户界面的实例,其中用户接收关于可用于内容市场系统所提供应用的应用内容项目的信息。

具体实施方式

[0010] I. 介绍

[0011] 许多应用,如游戏允许用户购买内容项目或其他应用添加物,如游戏地图、游戏项目、人物、UI 主题、音乐、关卡、其他功能等。这些内容项目可从数字内容商店或内容市场购买到并随后在应用中加以利用。然而,典型地,内容项目经数字权限管理(DRM)系统被绑定至与购买用户相关联的特定用户计算装置或用户帐户且除了在相同的用户计算装置上或通过相同的用户帐户以外不能进行使用。其结果是不能将内容项目转售或交易给另一用户。因此,如果购买用户对内容项目感到厌倦,用户则不能转售或交易该内容项目。

[0012] 本发明描述了系统和相关联的过程,其为上述问题提供了解决方案。在某些实施方案中,这些系统和过程可有利地将内容项目的 DRM 保护与数字内容商店相耦合以允许从

一个用户计算系统将内容项目传送至另一计算系统。例如,可在分发应用以使用户装置购买或免费使用的应用商店或内容管理系统的背景下实现这些系统和过程。开发者可将应用提交至内容管理系统以分发至终端用户。响应从开发者处接收应用的行为,内容管理系统可生成具体应用的数字商店,其允许终端用户与其他终端用户进行交易以销售、交易和/或购买与应用相关联的内容项目。响应销售或交易,与内容项目相关联的 DRM 保护可允许在一个用户计算装置上移除(例如:删除或禁用)内容项目和将其提供至另一计算装置,同时在用户之间的销售交易前和后保持内容项目的相同数量的欠交活动副本。与内容项目相关联的 DRM 保护还可防止或以其他方式减少对应用的复制或修改。

[0013] 在一个实施方案中,内容管理系统可从内容所有者或许可者接收、购买或以其他方式获得许可证并将该等内容许可证提供给应用开发者或其他内容创造者。内容管理系统可作为用于许可开发者具有内容权限的中央代理。然后,应用开发者可基于所获得的许可证生成内容项目并向那些内容项目提供或销售给其应用的用户。例如,开发者可从汽车制造商处获准使用汽车设计、品牌名称或性能数据并创建用于赛车游戏应用的汽车模型。下面将参照附图更详细地描述这些和其他特征。

[0014] 现在,将关于某些实例和实施方案描述本发明的各个方面,且该等实例和实施方案是用于说明而非限制本发明。本发明中的任何内容都不旨在表示所公开的实施方案的任何特定特征或特点是必不可少的。所保护的范围由权利要求所限定。

[0015] II. 内容管理系统概述

[0016] 图 1 为示意性地示出管理内容项目的传送以及相关的内容项目权利的内容管理系统 100 的实例的网络图。内容管理系统 100 还可提供具体应用的内容市场以交易或销售与特定应用相关联的内容项目且可通过内容管理服务提供商进行操作。内容管理系统 100 也可从内容许可者或内容所有者(以下简称“内容许可者”)获得内容许可证、绑定内容许可证、将许可证提供给开发者和/或从与开发者和内容许可者的许可证相关联的内容项目分割收入。为了便于说明,本发明下面使用术语“开发者”来指内容创造者、应用开发者、应用发行者或其他涉及向终端用户创建和提供应用和应用内容项目的实体。在本文中,术语“许可证”用于可替换地指(1)被授予或能被授予的法律权限或授权以及(2)该法律权限或授权的计算机表述。根据其使用的上下文,该术语可更具体地指这两个项目之一。

[0017] 内容管理系统 100 可包括任何能够从开发者接收应用和应用内容项目并将应用和应用内容项目提供给用户的系统。可通过下载、流、应用虚拟化等使用应用和应用内容项目。例如,这可包括使应用可用于一次性开支、认购或免费使用。进一步地,例如,这可包括使应用可用于任何数量的用户、预定数量的用户和预定组的用户一段有限时间的有限数量的用途,或不定时间的不定用途。

[0018] 在图 1 中,内容管理系统 100 通过通信网络 110 与用户计算装置 105、开发者系统 107 和/或内容许可者系统 109 进行通信。例如,网络 110 可以是可公开访问的链接网的网络,其可通过各不同方,如互联网进行操作。在其他实施方案中,网络 110 可以是私人网络,如完全或部分地使非特权用户无法访问的企业或大学网络。在另外的实施方案中,网络 110 可包括一个或多个私人网络,其具有至和/或自互联网的访问。

[0019] 使用其计算系统 107 的开发者可开发应用并将那些应用提交至内容管理系统 100 以使内容项目可用于客户的购买和/或下载以用于客户的装置 105,如平板电脑、智能手

机、电子书阅读器、非移动式计算机和其他类型的计算装置 105。装置 105 通常可包括任何计算装置,如无线移动装置(如智能手机、个人数字助理、平板电脑等)、台式机、笔记本电脑、视频游戏平台、电视机顶盒、电视(例如:互联网电视)和计算机化的设备,仅以这些为例。进一步地,装置 105 可以是不同类型的装置以包括不同的应用或以其他方式进行不同的配置。另外,装置 105 和 107 可包括任何类型的操作系统(“OS”)。例如,计算装置 105 可实施 Android™ OS、Windows® OS、Mac® OS、基于 Linux 或 Unix 的 OS 等。

[0020] 在从开发者接收到内容提交后,内容管理系统 100 可列出具有内容市场系统 140 或第三方市场的应用或应用内容项目。典型地,可通过不同商业实体操作内容市场系统 140 和第三方市场,可是单一商业实体也可操作一个以上的内容市场。例如,第三方市场可操作于包括一个或多个计算装置的计算系统、不同商业实体所操作的计算系统、以及经网络 110 与内容管理系统 100 进行通信的计算系统上。

[0021] 在一些实施方案中,源自开发者的内容提交可包括用于将内容提交至内容市场系统 140 或验证内容提交来源的访问凭证(例如:密钥、令牌、用户名、帐户名、密码等)。访问凭证可被存储在与用户相关联的内容管理系统的帐户中或可与帐户中的已存访问凭证相匹配,在一些实施方案中,使用公开密钥证书或其他电子证书对内容提交进行数字签名以验证内容提交来自于特定用户。

[0022] 在内容管理系统 100 接收源自用户的内容提交请求后,内容管理系统 100 将内容提交数据,如应用、应用内容项目或内容元数据存储于内容管理系统 100 的数据存储器 135(例如:位于存储器装置,如文件服务器、硬盘驱动器、光盘驱动器等上的数据库、平面文件或数据结构)上。数据存储器 135 也可存储与用户帐户相关的用户凭证。例如,内容管理系统 100 可检查随内容提交接收到的访问凭证以确定提交内容的用户是否具有对内容管理系统所保持帐户的访问权限。如果验证了访问权限,那么内容管理系统 100 则可更新内容提交以及与帐户相关联的其他数据。

[0023] 典型地,内容管理系统 100 管理或协调应用和应用内容项目的分发。许多应用允许那些应用的用户获得不同于应用本身的额外或“附加”的应用内容项目。这些应用内容项目可从应用内购得或获得(例如:应用内购买)或可通过内容管理系统 100 提供的界面(例如:而购得网络服务或装置安装的市场应用)而购得。例如,该等应用内容项目可包括游戏地图、游戏关卡、游戏存档、游戏项目、游戏人物、游戏数据、视频图像、音乐、设计、化身、人物、描述、指南、暗示、新闻、电子书、其他书面消息或内容等。可在与内容项目相关联的应用中利用这些内容项目。在一个实例中,使用具有电子阅读器应用的电子阅读器装置或其他计算装置的用户可在电子阅读器应用中购买电子书以在该装置上进行阅读。

[0024] 参照图 1,用户计算装置 105 运行一个或多个应用,如应用 111,其包括用于与内容管理系统 100 进行交互的功能(如下所述)。例如,应用 111 可以是游戏、导航应用、社交网络应用、商业应用、生产力应用、实用应用、媒体应用、娱乐应用等。

[0025] 在一些实施方案中,内容管理系统 100 或相关的实体可提供软件开发工具包(“SDK”)以创建该等应用。使用 SDK 所创建的应用 111 可自动或默认包括某些代码模块,如 DRM 客户端模块 112 或分发服务模块 113 以提供某些功能,而无需开发者本身实现该功能。例如,DRM 客户端模块 112 可跟踪用于内容管理系统 100 的用户装置计算装置 105 上的内容项目 115 的权利权限,控制对用户计算装置 105 上的内容项目的访问和/或从计算

装置 105 移除到期的或传送的内容项目。分发服务模块 113 可从内容管理系统 100 获得内容项目,例如通过下载。在一些实施方案中,应用 111 还可包括允许从应用中购买应用内容项目 115 的购买模块 114。购买模块 114 可与内容市场系统 140 进行通信以提供可用内容项目 115 的列表。在一些实施方案中,模块所实现的功能可通过应用商店的客户端予以实现且不位于开发者的应用上。

[0026] 可在与各开发者相关联的开发者系统 107 上开发或创建应用 111 和相关联的应用内容项目 115。使用 SDK 的开发者可生成应用 111 和与应用相关联的内容项目。接着,开发者可使用内容管理系统 100 提交或上传应用和内容项目以将其包含在内容市场系统 140 中。在一些实施方案中,除此以外,开发者可使用集成开发环境的源代码编辑器等或将其作为替代物以使用 SDK 开发应用。

[0027] 在一些情况下,应用内容项目 115 可包括另一方所拥有的知识产权 (IP)。例如,内容项目 115 可结合商标、版权或其他 IP 保护所保护的设计、品牌、规格或其他数据。为了简化或以其他方式促进开发过程,内容管理系统 100 可作为用于许可该等知识产权的集中代理。内容管理系统 100 可从多个内容许可者或与内容许可者 109 相关联的计算系统获得许可证并将那些内容许可证 120 提供至希望基于那些许可证创建内容项目的开发者。该等内容项目可包括运动赛事比分和数据、运动员统计、车辆设计、武器设计、人物设计、商标或标记等。

[0028] 在一些实施方案中,内容管理系统 100 作为开发者和内容许可者 120 之间的内容许可证的代理。通过作为中央代理,内容管理系统 100 可通过(部分地或全部地)使许可过程自动化而潜在地简化用于内容开发者的许可过程。此外,内容管理系统 100 可通过监控、跟踪和/或管理内容许可证而强制执行内容许可证。例如,如果内容管理系统 100 从开发者接收到内容项目,则可确定内容许可证是否涵盖内容项目以及内容项目是否符合内容许可证。

[0029] 在一些实施方案中,内容管理系统 100 可从多个内容许可者创建内容许可证的许可证绑定包并将包提供给开发者。可通过主题、普及性或其他共通性对该等包进行分组。例如,内容管理系统 100 可创建许可证绑定包,如 10 佳跑车、前 5 名卡车、特种部队武器包、运动队包(例如:当前或历史的)、其他车辆包、人物包、项目包等。然后,许可使用包的开发者可创建经许可的内容项目,其可用于不同类型的应用中以用于不同用途。然而,在一些实施方案中,可通过内容许可证指定和/或限制经许可的内容项目的使用和数量。

[0030] 许可证绑定包可包括源自多个内容许可者的内容许可证 120,从而允许开发者许可内容项目 115 用于其应用而无需与多方协商。在一些实施方案中,内容管理系统 100 可允许开发者创建自己的许可证绑定包。开发者还可单独地许可内容许可证。内容管理系统 100 可为开发者提供“一站式商店”以获得许可证,从而简化或以其他方式促进内容许可过程。内容管理系统 100 可跟踪与开发者相关联的内容许可证、验证开发者与许可证的符合性、收集许可费和/或从内容项目购买分割收入。在一些实施方案中,开发者可能会支付一定的费用以使用许可证、与内容许可者分割收入或上述组合。内容管理系统 100 可向内容许可者或开发者收取费用或为其服务分割收入。

[0031] III. 实例场景

[0032] 在一个实例中,内容管理系统 100 可从多个漫画出版商获得用于超级英雄人物的

许可证 120。接着,内容管理系统 100 可生成用于开发者可许可的人物组的许可证绑定包(例如:黄金时代英雄、X 战警、飞行英雄、外星英雄等)。接着,开发者可在其应用,如角色扮演游戏、格斗游戏、战略游戏、益智游戏等中使用人物。

[0033] 在另一实例场景中,内容管理系统 100 可从棒球队获得用于队名的许可证并从棒球联盟获得游戏数据。然后,内容管理系统 100 可对许可证进行分组或捆绑,如创建与当前棒球队或历史棒球队相应的包。接着,内容管理系统 100 可将许可证绑定包提供给开发者或其他内容创造者,其可随后以多种方式和在多种应用中使用许可证绑定包。

[0034] 在另一实例场景中,内容管理系统 100 向幻想棒球应用提供或生成具体应用的数字商店。应用的用户在彼此之间可交易或销售运动员。在一个实施方案中,可为幻想棒球应用创建多个具体应用的数字商店,以使终端用户可在联盟中进行比赛或以其他方式进行分组,可对棒球运动员内容项目应用 DRM 保护以保持棒球运动员对特定具体应用的数字商店的唯一性,且仅有一个与特定具体应用的数字商店相关联的终端用户能够一次拥有一个特定运动员。内容管理系统可跟踪运动员的所有权并管理棒球运动员从一个用户至另一个的转移,从而允许终端用户竞投以销售、交易或购买棒球运动员。

[0035] IV. 内容管理系统的详情

[0036] 在图 1 中,内容管理系统 100 包括内容管理器 130、数据存储 135 以及可选的经通信介质 150,如网络进行通信的内容市场系统 140。可通过内容管理服务提供商或另一实体操作内容市场 140。

[0037] 典型地,数据存储 135 存储应用和与各应用相关联的内容项目。发出请求的计算装置 105 可从内容管理系统 100 下载应用和内容项目。应用数据可包括图像、二进制数、视频和 / 或其他电子数据,且可被分组成内容包,其包括单个内容文件或流、压缩文件(例如:ZIP、RAR 或其他压缩文件格式)或多个文件。典型地,作为电子文件存储和 / 或传输内容数据,可是也可作为一个或多个数据流传输内容数据。数据存储 135 还可存储描述内容数据的内容元数据。在一些实施方案中,内容元数据包括内容文件标题、描述、关键词、内容价格、版本信息等。内容元数据可通过其目录 143 上的内容市场系统 140 而提供并与各内容数据相关联。

[0038] 内容管理系统 100 可与特定内容市场系统 140 或数字商店相关联。例如,可通过相同的商业实体或相关的商业实体操作内容管理系统 100 和内容市场系统 140。在其他功能中,内容市场系统 140 可存储或提供出版商、作者、开发者和 / 或其他专业内容创造者提交的内容项目 / 产品(例如:应用、电子书等),并使这些项目可用于客户。内容市场系统 140 还可提供与各开发者应用相关联的应用内容项目以供销售或下载。

[0039] 内容市场系统 140 可以是作为网站或另一类型交互系统的主机的服务器系统,以使用户从目录进行浏览和购买。参照图 1,内容市场系统 140 包括市场界面 142、内容项目的电子目录 143 和订购和 / 或结帐处理模块 144(以下简称为“订购 / 结帐模块 144”)。内容市场系统 140 的上述组件可在相同的计算装置或分开的计算装置上进行操作。

[0040] 市场界面 142 可向用户计算装置 105 提供对内容市场系统的目录 143 的访问。市场界面 142 可包括网络应用界面(例如:网络服务器)、应用编程界面或其他类型的界面。在一个实施方案中,在用户计算装置 105 上进行操作的应用商店客户端与市场界面 142 进行通信以向用户计算装置 105 提供对目录 143 的访问。

[0041] 目录 143 可包括可用于购买,如应用和与各应用相关的内容项目的的内容项目。目录 143 还可包括描述内容项目的的内容项目元数据。

[0042] 电子目录 143 可向客户提供对感兴趣的应用和应用内容项目进行定位、下载以及在适用时付款的功能。可经网站、运行在用户的移动装置上的“应用商店”应用和 / 或其他类型的交互系统访问电子目录。典型地,电子目录包括用于每个应用的单独详情页。例如,用于给定应用的详情页包括项目的创造者所提供的描述、价格信息、有关项目创造者的信息、客户评论、装置兼容性信息、屏幕截图(如适用)以及其他类型的可能会对客户有用的信息。在一些实施方案中,详情页可包括与给定应用相关联的可用应用内容项目的清单。在一些实施方案中,可基于与用户帐户相关联的设置或信息过滤或生成该清单。可使用各种标准,如评价、价格、普及性或可用性过滤内容清单。

[0043] 订购 / 结帐模块 144 可接收和 / 或处理用于内容项目的客户订单。在一个实施方案中,订购 / 结帐模块 144 可接收客户订单,例如通过市场界面 142,处理订单,为用户的订单开帐单或接收付款,将款项计入用于购买的销售者或开发者的贷方,在不同方之间分割付款和 / 或安排内容项目的分发。订购 / 结帐模块 144 可进行其他与订单处理相关的功能。在一些实施方案中,订购 / 结帐模块 144 可用开发者、内容许可者和 / 或内容管理系统 100 的操作者的帐户分割从终端用户接收到的费用(例如:购买费用或内容传递费用)。

[0044] 在图 1 中,内容管理器 130 包括监控和报告模块 145、许可模块 155 和 DRM 模块 160。例如,可通过计算机硬件或具体应用的硬件所执行的程序代码实现每个这种模块。内容管理器 130 还可为开发者和内容许可者提供提交界面以提交应用、应用内容项目和 / 或内容许可证。可直接从用户(例如:经交互式控制台或其他程序执行服务所提供的 GUI(图像用户界面)),从经应用编程界面(“API”)(例如:使用网络服务的 API)与内容管理器交互的程序,从内容市场系统 140 等接收提交。

[0045] 在一些实施方案中,根据客户的隐私权,监控和报告模块 145 监控内容项目的购买、内容项目的传送、内容许可证的使用、支付的价格、购买频率、其他购买数据等。在一些实施方案中,这样的数据可能会被匿名以保护客户的隐私。内容管理系统 100 可基于内容项目的转售价格对所收集的数据进行数据挖掘以生成一个或多个与内容管理服务相关联的报告、识别购买的趋势、确定受欢迎的项目、确定用户的偏好、生成用于其他产品的建议、识别交叉营销的机会、识别交叉销售或相关的产品、确定内容项目的定价信息(例如:市场价格、用于内容项目或内容项目的类型的价格范围、在特定价格点的需求等)或对数据进行其他分析。

[0046] 监控和报告模块 145 可向内容管理系统 100 的终端用户、开发者、内容许可者或人员(例如:管理员)报告信息和统计资料。例如,监控和报告模块 145 可跟踪内容提交历史、内容销售、用于所提交内容的版本数据、购买数据等。在一些该等实施方案中,监控和报告模块 145 可向用户提供交互式反馈,例如,包括购买的当前状态、至下载完成的时间等。在一些实施方案中,监控和报告模块 145 可生成详述或总结购买数据的报告并经电子邮件向用户传达报告或经网络服务提供对报告、使用统计资料或交互式反馈的访问。

[0047] 许可模块 155 可监控和跟踪源自内容许可者的内容许可证 120。许可模块 155 也可跟踪与内容许可证 120 相关联的条件并确定该条件是否是通过被许可者而完成的。例如,许可模块 155 可确定被许可者生成的内容项目的数量是否超过内容许可证所规定的限

额、最大量或阈值。在另一实例中,内容许可证可禁止转售内容项目、限制在其中可使用内容项目的应用或以其他方式禁止与内容许可证相关联的内容项目的特定用途。

[0048] 在一些实施方案中,许可模块 155 生成指示内容项目的数量是否超过内容许可证所规定的限额、最大量或阈值或许可证是否是以其他方式而与内容许可证不符。许可模块 155 可将该等报告传输至内容许可者或以其他方式通知内容许可者关于对内容许可证的违反行为。

[0049] 许可模块 155 还可确定应付给内容许可者的许可费或其他付款。例如,许可模块 155 可通过访问与具有购买付款中部分的内容许可者和开发者相关联的帐户和 / 或记入该帐户的贷方而进行安排以用于待至少在内容许可者和开发者之间分割的购买付款 (或其他付款)。许可模块 155 还可确定如何在开发者和内容许可者之间分摊付款。例如,内容许可证可规定要将一定百分比的内容项目销售所得的收益交给内容许可者且许可模块 155 可计算要付给内容许可者的付款百分比。

[0050] DRM 模块 160 可生成或验证授权或安全令牌 (或其他授权数据) 以管理内容项目。可使用安全令牌控制内容项目的使用或管理内容项目的传送。例如,安全令牌可包括唯一地标识用户计算装置 105 的计算装置标识符或其他参数。DRM 模块 214 所创建的安全令牌可与内容项目 115 相关联。可创建安全令牌以包括内容项目和信息的校验和,其与从内容管理系统 100 购买内容项目的用户相关。例如,安全令牌可包括用户标识符和装置标识符,仅以这一对为例。一些事件,如将相关联的内容项目传送至另一用户计算装置 105 会使内容管理系统 100 更新安全令牌。

[0051] 在一些实施方案中,安全或授权令牌可提供额外的功能。例如,安全令牌可包括期限参数。期限参数或字段可用于结束内容项目的使用。例如,与棒球运动员内容项目相关联的令牌可能仅适用于特定的赛季 (例如 :2011 赛季)。在另一实例中,安全令牌可包括标识相关联的内容许可证的参数。该内容许可证参数可允许内容管理系统 100 确定在特定内容许可证下生成的内容项目的总数量,从而监控与内容许可证的相符性。在一个实施方案中,分析安全令牌可包括确定内容管理系统 100 创建了安全令牌或安全令牌未到期或以其他方式有效 (例如 :当从源计算装置接收请求以验证令牌)。在一个实施方案中,分析安全令牌可包括创建内容项目的校验和并将校验和与一个包括有安全令牌的校验和进行比较。在一个实施方案中,安全令牌为 JavaScript 对象表示 (JSON) (或其他数据方案),其是使用 zlib (或其他数据压缩软件) 进行压缩的,使用内容管理系统 100 已知的专用非对称密钥进行加密的,且是按 Base64 格式 (或其他编码格式) 进行编码的。

[0052] 安全令牌还可包括规定在其中可使用与令牌相关联的内容项目的情况的参数。在一些实施方案中,安全令牌包括规定安全令牌的有效期为多长的时限 ;在该等实施方案中,只要未超过时限或只要安全令牌的时间戳位于时限或阈值时间范围 (例如 :在购买的 30 分钟、1 小时、1 天等) 中,内容管理系统 100 则认证令牌。在一些实施方案中,安全令牌为一次性使用的令牌,且只要尚未使用令牌,内容管理系统 100 则认证令牌。

[0053] 在创建校验和的过程中,与应用开发者和 / 或内容管理系统 100 相关联的数字证书可包括有或应用于校验和。进一步地,在创建安全令牌的过程中,证书可用于签署安全令牌 ;这提供了保证等级,其保证安全令牌尚未通过创建该安全令牌的实体以外的实体进行修改。一般来说,数字证书标识用户或组织且提供了保证等级,其保证用户或组织是其要求

保护的用户或组织。该保证等级与置于签发证书的证书颁发机构中的信用相关联。通常，可能除了其他因素以外，证书还包括与证书所有者的私人密钥相关联的公开密钥以及标识验证了证书所有者的实体（例如：证书颁发机构）签发者。证书提供商系统或证书颁发机构的非限制性实例包括 VeriSign™、GoDaddy™ 和 Comodo™。一般来说，这些证书提供商系统为通过数字证书标识的证书签发者。可将证书存储在数据存储器 135 或其他能够存储证书的系统。

[0054] 响应于用户对数字内容项目的购买，内容管理系统 100 可向购买的用户计算装置 105 随安全令牌一起提供数字内容项目。用户计算装置 105 上的 DRM 客户端模块 112 可使安全令牌确定是否要提供对用户计算装置 105 上内容项目的访问。在转售内容项目的事件中，内容管理系统 100 可使安全令牌到期，从而防止进一步访问内容项目或内容管理系统 100 可禁用或删除内容项目，例如，通过与 DRM 客户端模块 112 进行通信和签发命令以移除内容项目而实现。

[0055] 在一些实施方案中，内容管理系统 100 保持用于其用户的帐户。内容管理系统可保持用于不同类型的用户（例如：开发者、客户和内容许可者）的不同类型的帐户或帐户可以是同一类型的。在一个实施方案中，开发者的帐户可包括关于开发者的应用和内容项目的信息，如内容的价格、内容的描述、内容的当前版本或其他帐户信息。可至少部分地基于开发者发送的内容提交更新该数据。例如，如果开发者想要发布新版本的内容项目，开发者可登记新的内容项目。然后，内容管理系统可更新与内容项目相关联的信息。客户帐户可包括内容购买、信用卡或付款信息、账户余额、发货选项、地址、用户计算装置信息（例如：唯一的装置标识符、装置型号、装置规格、操作系统、IP 地址、端口地址、网络地址）等。在一些实施方案中（例如：其中内容管理系统 100 与内容市场系统 140 相关联），内容管理系统 100 可保持或访问客户的内容市场系统 140 的帐户。在一些实施方案中，内容管理系统 100 和内容市场系统 140 的帐户是相同的。

[0056] 在一些实施方案中，可按与图 1 所示方式不同的方式配置内容管理系统 100。例如，由所示模块提供的各功能可进行组合、重新排列、添加或删除。在一些实施方案中，额外或不同的处理器或模块可实现参照图 1 所示的实例实施方案而描述的功能中的一些或全部。许多实施方式的变化都是可能的。

[0057] 图 2 为示意性地示出由内容管理系统 100 所管理的内容项目转售过程的实例实施方案的流程图。该实例过程是用于说明而非限制内容管理系统 100 的各方面。图 2 说明性地示出与内容管理系统 100 交互的用户计算装置 105a 和 105b。该交互可经 API（例如：请求 API 或报告 API）或其他类型的界面（例如：网络服务界面）而实现。内容管理系统 100 可从其他用户计算系统接收用于系统的内容管理服务的服务请求，例如，通过 API 而实现，且可经 API 将确认传达至另一用户计算系统（该等请求和确认未在图 2 中的说明性实例中示出）。在内容管理系统 100 和用户计算装置 105 之间的不同类型的编程交互（附加地或可替代地）是可能的。例如，可直接从用户（例如：经交互式控制台或其他程序执行服务所提供的 GUI）或从自动启动其他程序执行的用户的执行程序接收请求。

[0058] 在图 2 所示的事件 1 中，开发者系统 107 或与系统相关联的开发者 205 请求内容管理系统 100 创建具体应用的数字商店 207 以用于针对开发者 205 所开发的给定应用的内容项目。响应该请求，内容管理系统 100 创建该数字商店。在一些实施方案中，具体应用的数

字商店 207 可通过内容管理系统 100 而自动创建,例如,在从开发者接收到应用提交之后。

[0059] 具体应用的数字商店 207 可不同于与数字商店相关联的应用或与其相分开。因此,数字商店 207 无需通过开发者 205 进行创建以作为应用的一部分。相反,数字商店 207 可通过内容管理系统 100 动态地进行创建,从而允许按需要创建数字商店。例如,再参照幻想棒球的实例,如果额外的终端用户开始使用应用,则可创建额外的数字商店 207,从而允许按需要创建额外的分组或联盟。在另一实例中,可为特定时间段,如赛季创建数字商店 207,且新的数字商店 207 具有在下一赛季开始时所生成的更新的内容项目(例如:运动员内容项目)。这允许应用内容项目更新,而无需改变应用本身。

[0060] 在一些实施方案中,具体应用的数字商店 207 可以是内容市场系统 140 的一部分。例如,数字商店 207 可以是与给定的应用相关联的目录 143 中的一组详情页或内容项目。可通过给定的应用直接访问数字商店 207 或可使用网络浏览器作为网络服务而进行访问。在一个实施方案中,给定应用的用户使用具体应用的数字商店 207 查看或购买与给定的应用相关联的内容项目或与其他应用用户进行内容项目的购买、销售或交易。

[0061] 根据特定应用,可具有所创建的一个或多个数字商店 207。例如,幻想棒球应用可能需要与多个用户的联盟或分组相应的多个数字商店 207。在一些实施方案中,在每个具体应用的数字商店中,内容项目为唯一的或具有有限的数量。例如,给定的棒球运动员对于特定用户分组来说是可能是唯一的,其中只有该分组中的单一用户能够选派给定的棒球运动员。

[0062] 在图 2 所示的事件 2 中,用户 210 或用户计算装置 105 从源自内容市场系统 140 或具体应用的数字商店 207 的电子目录购买内容项目。该目录可在与内容项目相关联的应用 111 中或从单独的程序,如网络浏览器或应用市场(例如:“应用商店”)或其他被配置成根据电子目录 143 向用户提供或列出项目的应用进行查看。用户 205 可使用计算装置 105 从目录购买内容项目。可对与用户 210 和 / 或用户计算装置 105a 相关联的用户帐户收费以进行购买,例如,通过作为主机或以其他方式提供电子目录 143 的内容市场系统 140 而实现。

[0063] 在图 2 所示的事件 3 中,用户 210 或用户计算装置 105a 请求列出内容项目以通过内容管理系统 100 进行转售。例如,如果用户对内容项目感到厌倦或以其他方式不需要其时,用户 210 能够在具体应用的数字商店 207 上转售或交易内容项目。在一些实施方案中,可激励开发者 205 以允许在内容项目的转售过程中通过接收付款的一部分而转售内容项目。付款可以是统一价格或销售额的一个百分比。

[0064] 在一些实施方案中,内容管理系统 100 可验证所列的内容项目以进行销售。该验证可包括核对用户 210 实际拥有内容项目,内容项目未到期或核对其他验证程序。在一个实施方案中,可通过检查与内容项目相关联的安全令牌而实现验证。

[0065] 在图 2 所示的事件 4 中,第二用户 215 通过内容管理系统 100 购买内容项目。内容管理系统 100 可就内容项目的购买价格对第二用户 215 开帐单且随后将付款提供至用户 210 或记入用户 210 帐户的贷方。内容管理系统 100 可接收付款的一部分作为费用。内容管理系统 100 还可将付款的一部分提供给开发者 205 或开发者的帐户。

[0066] 在图 2 所示的事件 5 中,内容管理系统 100 将用于内容项目的内容权限从第一用户 210 传送至第二用户 215。在一个实施方案中,可通过 DRM 模块 160 或内容管理系统 100

的另一组件管理内容权限。在一个实施方案中,可如上所述通过更新内容管理系统 100 的安全令牌(或其他数据结构)而完成该传送。例如,可更新或重新生成与内容项目相关联的安全令牌以反映至与第二用户 215 相关联的第二用户计算装置 105b 的传送。

[0067] 在图 2 所示的事件 6 中,内容管理系统 100 从用户计算装置 105a 移除该内容项目。可通过删除或禁用内容项目而移除内容项目。例如,内容管理系统 100 可使存储在用户计算装置 105a 上的安全令牌到期,从而防止在计算装置上使用该内容项目。

[0068] 在图 2 所示的事件 7 中,内容管理系统 100 将内容项目提供至用户计算装置 105b。可将内容项目下载至装置 105b。可通过使用任何用于越过网络传送数据的适当网络协议来完成下载。在一些实施方案中,内容项目伴随有授权用户计算装置 105b 利用内容项目的安全令牌。例如,计算装置 105b 上的 DRM 客户端模块 112 可在允许装置上的应用 111 利用内容项目前检查令牌的有效性。

[0069] 图 3 为示意性地示出由内容管理系统 100 所管理的内容许可证获取过程的实例实施方案的流程图。图 3 说明性地示出开发者 205 经内容管理系统 100 而从内容许可者 305 和 310 获得内容许可证。开发者系统 107 以及内容许可者系统 109a 和 109b 和内容管理系统 100 之间的交互可以通过 API(例如:请求 API 或报告 API)或其他类型的界面(例如:网络服务界面)。在内容管理系统 100 和开发者系统 107 以及内容许可者系统 109a 和 109b 之间的不同类型的编程交互(附加地或可替代地)是可能的。例如,可直接从开发者(例如:经交互式控制台或其他程序执行服务所提供的 GUI)或从开发者系统 107 上的执行程序接收请求。

[0070] 在图 3 所示的事件 1 中,多个内容许可者系统 109a 和 109b 或与系统相关联的许可者 305 和 310 将内容许可证提供给内容管理系统 100。可通过内容管理系统 100 存储表示内容许可证的数据。例如,可将内容许可证表示为内容许可证对象或数据结构,其含有关于内容许可证的信息,如限制、可创建的内容项目的最大数量、允许或不允许的用途、权利费或其他项目。内容管理系统 100 可以从许可者系统购买内容许可证并将内容许可证再许可给开发者或代表许可者提供内容许可证以作为服务。内容管理系统的这种许可可能涉及与开发者系统 107 进行通信以执行许可交易。

[0071] 在图 3 所示的事件 2 中,内容管理系统 100 创建许可证绑定包 315 和 320。可通过组合源自两个或多个许可者 305 和 310 的内容许可证而创建许可证绑定包。可基于共同的主题而对许可证进行分组。例如,许可证绑定包可以是用于人物、汽车设计、运动数据等。通过组合许可证绑定包,内容管理系统 100 简化了用于开发者的内容许可过程。

[0072] 在一些实施方案中,基于开发者的选择而创建许可证绑定包。例如,开发者可选择其感兴趣的内容许可证。在一些实施方案中,可单独选择内容许可证。

[0073] 在图 3 所示的事件 3 中,开发者 205 从多个许可证绑定包选择一个许可证绑定包。在图 3 中,开发者选择许可证绑定包 A315。许可证绑定包可包括项目或使用参数。例如,许可证绑定包 320 可规定在该许可证下创建的内容项目的最大数量。其还能规定可使用其中的内容项目的应用的类型或数量。其他项目也可通过许可证所规定,如是否可在用户之间转售内容项目。

[0074] 在图 3 所示的事件 4 中,开发者 205 生成与许可证绑定包 A 相应的内容项目。内容项目可用于开发者的任何应用。内容项目可在内容市场系统 140 上列出并被提供给用户

以进行购买。

[0075] 在一些实施方案中,内容管理系统 100 确定开发者 205 所创建的内容项目是否符合许可证绑定包 315 的项目。例如,内容管理系统 100 可确定是否超过了许可证绑定包 315 所规定的任何限制。

[0076] 在图 3 所示的事件 5 中,用户 210 购买开发者 205 所提供的内容项目。内容管理系统 100 将内容项目提供给与用户 210 相关联的用户计算装置 105。在一些实施方案中,内容管理系统 100 将用户 210 的购买付款在开发者 205 和许可者 305 和 310 之间进行分割。内容管理系统 100 还可接收付款中针对其提供的服务的一部分。

[0077] 图 4 示出用户界面的实例,其中用户接收关于可用于内容市场系统 140 所提供应用 111 的应用内容项目的信息。在该实施方案中,用户界面为内容市场系统的目录界面 142 所提供的产品详情页,如网页或其他网络资源。所示的详情页描述了特定(假想的)移动应用,愤怒的松鼠 401。详情页可提供关于应用的多种信息或应用元数据,其包括详细的描述 404、应用的当前版本号 405、其开发者 402 和其价格 403。详情页还提供了个性化的兼容性信息 420。在一个实施方案中,内容市场系统 140 保持着将用户与移动装置或其他计算装置相关联的用户数据。用户可以通过用户计算装置 105 访问内容市场系统 140,例如:通过到达网络可访问的页面并提供与用户帐户相关联的登录信息而予以实现。可替代地或附加地,系统可通过用户计算装置 105 传输的浏览器 cookie 或密钥而识别用户的移动装置 103。系统可为用户提供创建新帐户、修改帐户信息或通过被提供给用户系统的网络资源(例如:网页)和/或通过用户计算装置 105 上的应用商店客户端而进行购买的能力。

[0078] 在图 4 所示的实例中,系统通过将内容项目添加至用户的购物车 426 中而向用户显示购买应用或应用内容项目的选项以用于用户的兼容装置中的任一个。在一个实施方案中,可购买内容项目以用于特定移动装置,其是通过用于用户的两个兼容移动装置 421 和 423 的单独的“添加至购物车”的按钮 426 所反映出来的。在其他实施方案中,可购买和许可内容项目,从而使用户可一次购买一个内容项目并在所有的用户的兼容装置上使用该内容项目。将要理解的是术语“购买”用于包含其中用户通过支付下载和/或许可内容项目,但无法获得所感兴趣的内容项目的所有权的场景。在一些实施方案中,应用的开发者和/或出版商或用户生成的内容创造者可规定是否能够以每个帐户对每个装置为基础而购买内容项目。在另一实施方案中,用户可具有获得之前通过内容市场系统 140 获得的内容项目的更新版本的能力。可替代地或附加地,可直接在用户计算装置 105 上获得更新的版本,如通过应用商店客户端的更新服务组件而获得。

[0079] 图 4 示出一个实施方案,其包括与愤怒的松鼠 401 应用相关联的应用内容项目 430 的清单。应用内容项目清单能够包括关于用户生成的内容的元数据,如价格、名称、描述、作者等。在一些实施方案中,用户可选择内容清单并接收关于内容的额外信息。在所示的实施方案中,系统向用户提交专用于用户正在查看的特定应用 111 的内容项目 430。在一些实施方案中,可在与应用的详情页相分开的一个或多个详情页上提供应用内容项目 430。系统可提供过滤服务 432 以基于可选或自动化因素的组合,如装置兼容性、用户的浏览历史、用户的购买历史、当前查看的项目、用户移动装置上的应用、联系列表、内容的普及性、内容销售、内容评价或其任意的组合而过滤用户生成的内容。

[0080] 在一些实施方案中,可在与具体应用相关联的数字商店中提供图 4 的说明性详情

页视图。在一个实施方案中,可直接在具体应用中达到详情页。在一些实施方案中,详情页仅可通过与具体应用相关联的用户进行访问或仅可通过操作具体应用的副本的计算装置进行访问。例如,不拥有愤怒的松鼠 401 应用的用户可能无法访问愤怒的松鼠的详情页。

[0081] 除了上述内容以外,在内容管理系统 100、用户计算装置 105 与开发者系统 107 和内容许可者系统 109 之间的其他类型的编程交互(附加地或可替代地)也是可能的。例如,可直接从用户(例如:经交互式控制台或其他内容管理系统所提供的 GUI)或从用户计算装置 105 上的执行程序接收请求。在一些实施方案中,用户可使用其他类型的界面且以其他方式与内容管理系统 100 进行互动。例如,内容管理系统 100 可提供允许用户使用网络浏览器提交请求的网络服务界面(例如:网页或一组网页)。也可使用其他类型的界面。

[0082] 内容管理系统 100 提供了多种功能并能够包括用于在多个用户之间管理内容提交和内容项目的传送的任何系统。内容管理系统 100,包括内容管理系统 100 和内容市场系统 140,可通过计算机硬件和可执行代码的适当组合而实现。例如,可作为计算系统而实现内容管理系统 100,该计算系统包括一个或多个计算装置(例如:通用计算机、专用计算装置、服务器等),其通过软件被配置成实现本文所述的各种功能和功能组件。该系统 100 的一些计算装置可能彼此相远离。

[0083] 在一些实施方案中,可使用具有包括 CPU、I/O 组件、存储器和内存的组件的服务器计算系统以执行内容管理系统 100 或内容管理系统 100 的具体组件。内容管理系统 100 的可执行代码模块可存储在服务器的内存中和/或其他类型的非临时性计算机可读的存储介质上。在一些实施方案中,可按不同于上述方式的方式配置内容管理系统 100。

[0084] 在一些实施方案中,通信介质 150 包括网络,其可包括多个联网装置(未示出),如交换机、边缘路由器、核心路由器等。网络可以是但不必是与网络 110 不同的网络。在一些实施方案中,通信介质 150 包括计算机总线,例如,其中两个或多个组件都位于相同的计算装置上。

[0085] 在前述部分中描述的过程、方法和算法中的每一个均可体现在由一个或多个计算机或计算机处理器所执行的代码模块中并全部或部分地通过其而实现自动化。代码模块可存储在任何类型的非临时性计算机可读介质或计算机存储装置上,如硬盘驱动器、固态内存、光盘等。可部分地或全部地在具体应用的电路中实现过程和算法。所公开的过程和过程步骤的结果可被持续地或以其他方式存储在任何类型的非临时性计算机存储器中,如易失性或非易失性存储器。

[0086] 条款

[0087] 1. 一种用于管理应用的系统,系统包括:

[0088] 包括计算机硬件的内容管理系统,内容管理系统被配置成:

[0089] 生成与第一应用相关联的具体应用的数字商店,第一应用的用户可从具有存储在其上的第一应用的用户计算装置访问具体应用的数字商店,该用户计算装置不同于内容管理系统;

[0090] 提供数字内容项目的电子目录以使第一应用的用户进行转售,从而使第一应用的其他用户都可经具体应用的数字商店使用数字内容项目;以及

[0091] 响应第一用户经电子目录从第二用户购买数字内容项目之一,使所购买的数字内容项目可(1)从第一用户的第一用户计算装置移除,以及(2)被提供至第二用户的第二用

户计算装置以与第一应用一同使用。

[0092] 2. 根据条款 1 所述的系统,其中第一用户计算装置和第二用户计算装置为移动计算装置。

[0093] 3. 根据条款 1 所述的系统,其中所购买的数字内容项目是购自在第二用户计算装置上操作的第一应用的副本。

[0094] 4. 根据条款 1 所述的系统,其中所购买的数字内容项目包括游戏关卡、游戏项目和游戏人物中的至少一个。

[0095] 5. 根据条款 1 所述的系统,其中第一应用为体育联盟模拟。

[0096] 6. 根据条款 1 所述的系统,其中所购买的数字内容项目与授权令牌相关联。

[0097] 7. 根据条款 6 所述的系统,其中授权令牌被配置成限定用于所购买的数字内容项目的使用权限。

[0098] 8. 根据条款 6 所述的系统,其中授权令牌包括到期时间,到期时间标识所购买的数字内容项目不能再使用时的时间。

[0099] 9. 根据条款 6 所述的系统,其中授权令牌标识在其上可使用所购买的数字内容项目的用户计算装置。

[0100] 10. 一种用于管理移动应用的系统,系统包括:

[0101] 包括计算机硬件的内容管理系统,内容管理系统与多个具有用户帐户的用户相关联,内容管理系统被配置成向用户提供多个应用,内容管理系统被配置成:

[0102] 生成与源自多个应用的第一应用相关联的至少一个具体应用的数字商店;

[0103] 将用户帐户的选择与各自的具体应用的数字商店相关联,其中选择包括与第一应用相关联的用户帐户;以及

[0104] 提供仅与各自具体应用的数字商店相关的内容项目的电子目录,内容项目与第一应用相关联;

[0105] 其中仅与第一具体应用的数字商店相关的数字内容项目与和第一具体应用的数字商店相关联的第一用户帐户相关联。

[0106] 11. 根据条款 10 所述的系统,其中内容管理系统被配置成:

[0107] 响应源自第一用户帐户的销售请求,在电子目录中包括数字内容项目;以及

[0108] 响应源自与第一具体应用的数字商店相关联的第二用户帐户的购买请求,将源自第一用户帐户的数字内容项目传送至第二用户帐户。

[0109] 12. 根据条款 10 所述的系统,其中数字内容项目与授权令牌相关联,授权令牌被配置成限定用于数字内容项目的使用权限。

[0110] 13. 非临时性计算机存储器,其存储执行游戏的游戏应用,该游戏应用被配置成在用户计算装置上运行,该游戏应用包括可执行代码,其提供功能以至少:

[0111] 在游戏应用中从与游戏应用相关联的数字商店购买内容项目,数字商店由与用户计算装置相分开的计算系统作为主机,数字商店不同于游戏应用;

[0112] 当用户正在玩游戏时,在游戏应用中利用内容项目;

[0113] 使内容项目被添加至电子目录中,从而可使游戏应用的其他用户经数字商店使用内容项目;以及

[0114] 响应第二用户经电子目录从用户购买内容项目,(1) 从用户计算装置移除内容项

目以及 (2) 开始将内容项目传送至第二用户的第二用户计算装置。

[0115] 14. 根据条款 13 所述的非临时性计算机存储器,其中用于移除内容项目的可执行代码被配置成在用户计算装置上禁用内容项目。

[0116] 15. 根据条款 13 所述的非临时性计算机存储器,其中用于移除内容项目的可执行代码被配置成从用户计算装置删除内容项目。

[0117] 16. 根据条款 13 所述的非临时性计算机存储器,其与计算系统相结合。

[0118] 17. 一种用于转售数字内容的方法,方法包括:

[0119] 通过在包括硬件的计算系统中执行的内容管理模块:

[0120] 生成与第一应用相关联的具体应用的数字商店,第一应用的用户可从具有存储在其上的第一应用的用户计算装置访问具体应用的数字商店,该用户计算装置不同于执行内容管理模块的计算系统,用户计算装置操作第一应用;

[0121] 提供数字内容项目的电子目录以使第一应用的用户进行转售,从而使第一应用的其他用户都可经具体应用的数字商店使用数字内容项目;以及

[0122] 响应第一用户经电子目录从第二用户购买数字内容项目之一,使所购买的数字内容项目可 (1) 从第一用户的第一用户计算装置移除,以及 (2) 被提供至第二用户的第二用户计算装置以与第一应用一同使用。

[0123] 18. 根据条款 17 所述的方法,其中数字内容项目被列在第一用户计算装置上的第一应用中并从第一应用中购得。

[0124] 19. 根据条款 17 所述的方法,还包括监控数字内容项目的购买。

[0125] 20. 根据条款 19 所述的方法,还包括基于所购买的数字内容项目的转售价格确定定价信息。

[0126] 上述的各种特征和过程均可独立使用或以各种方式进行组合。所有可能的组合和子组合都将落入本发明的范围内。此外,在一些实施方式中可省略某些方法或过程块。本文所述的方法和过程也不限于任何特定的顺序,且能够按其他适当的顺序执行与其相关的块或状态。例如,可按照与具体公开的顺序不同的顺序执行所述任务或事件,或可在单个块或状态中组合多个块或事件。可按串行、并行或一些其他方式执行实例任务或事件。任务或事件可被添加至所公开的实例实施方案中或从其移除。可按不同于所述方式的方式配置本文所述的实例系统和组件。例如,与所公开的实例实施方案相比,可添加、移除或重新排列元件。

[0127] 本文使用的有条件的语言,例如,尤其是“能够”、“能”、“可能”、“也许”、“例如”等,除非以其他方式特别注明或在使用的上下文中以其他方式进行理解外,通常意在表达某些实施方案包括,而一些实施方案不包括某些特征、元件和 / 或步骤。因此,这样的条件性语言一般不用于表示一个或多个实施方案以任意方式需要该特征、元件和 / 或状态或一个或多个实施方案必须包括在具有或不具有作者输入或提示的情况下决定是否需包括这些特征、元件和 / 或步骤以在任何特定实施方案中执行的逻辑。术语“包括”、“包含”、“具有”等是同义的且是按开放式方式包含地使用的,且不排除额外的元件、特征、行为、操作等。此外,术语“或者”用于其包含的意义(而不是其排外的意义),因此在使用时,例如用于连接一系列元件时,术语“或者”表示清单里元件中的一个、一些或所有。

[0128] 虽然已描述了某些实例实施方案,但这些实施方案仅是作为实例且不旨在限制本

文所公开的发明的范围。因此,前面描述中任何内容都不旨在表示任何特定的特征、特点、步骤、模块或块是必要的或不可缺少的。当然,本文所述的新颖的方法和系统可通过各种其他形式表现;而且,可在不脱离本文所公开的发明的精神的前提下,做出以本文所述的方法和系统为形式的各种省略、替换和改变。

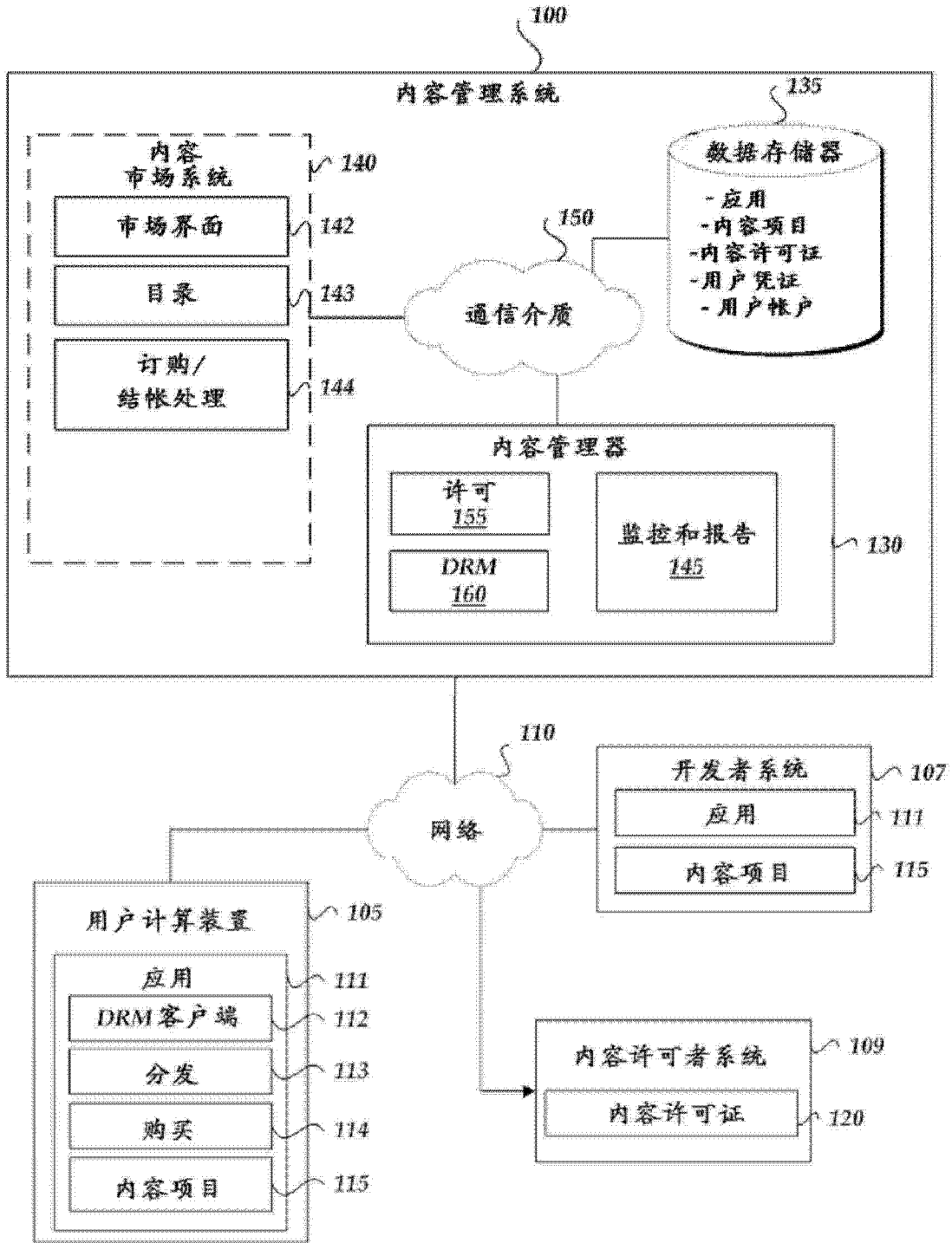


图 1

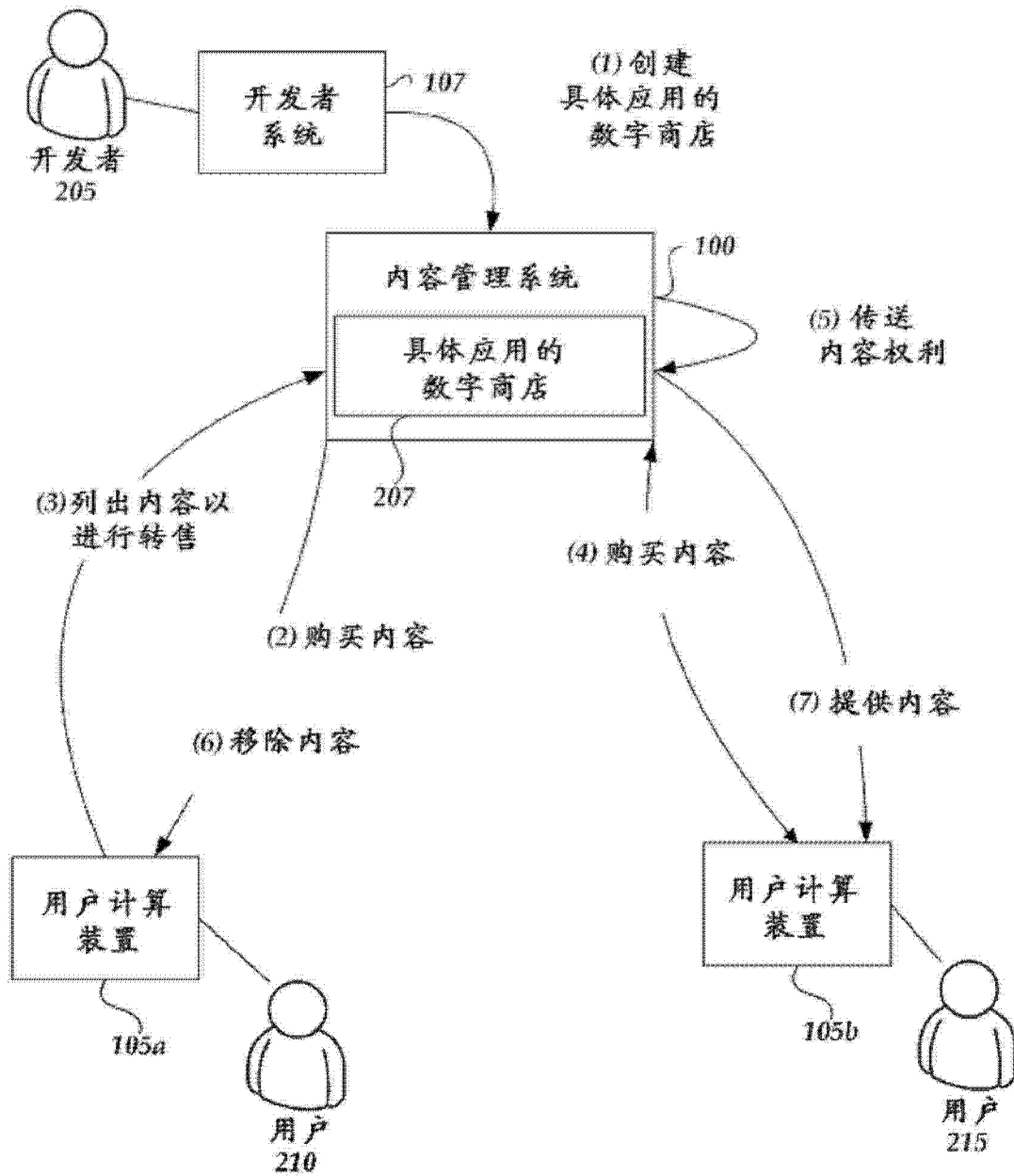


图 2

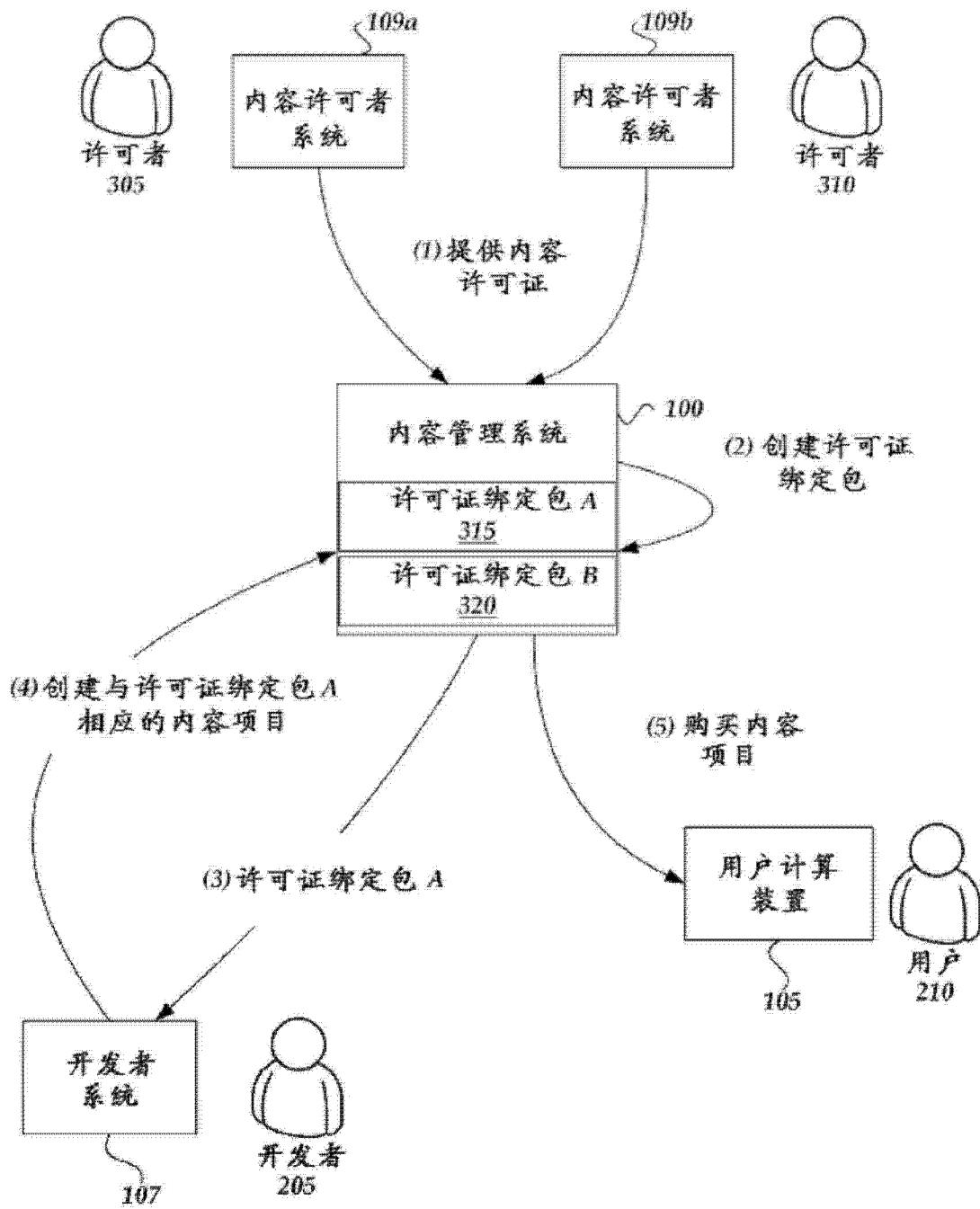


图 3

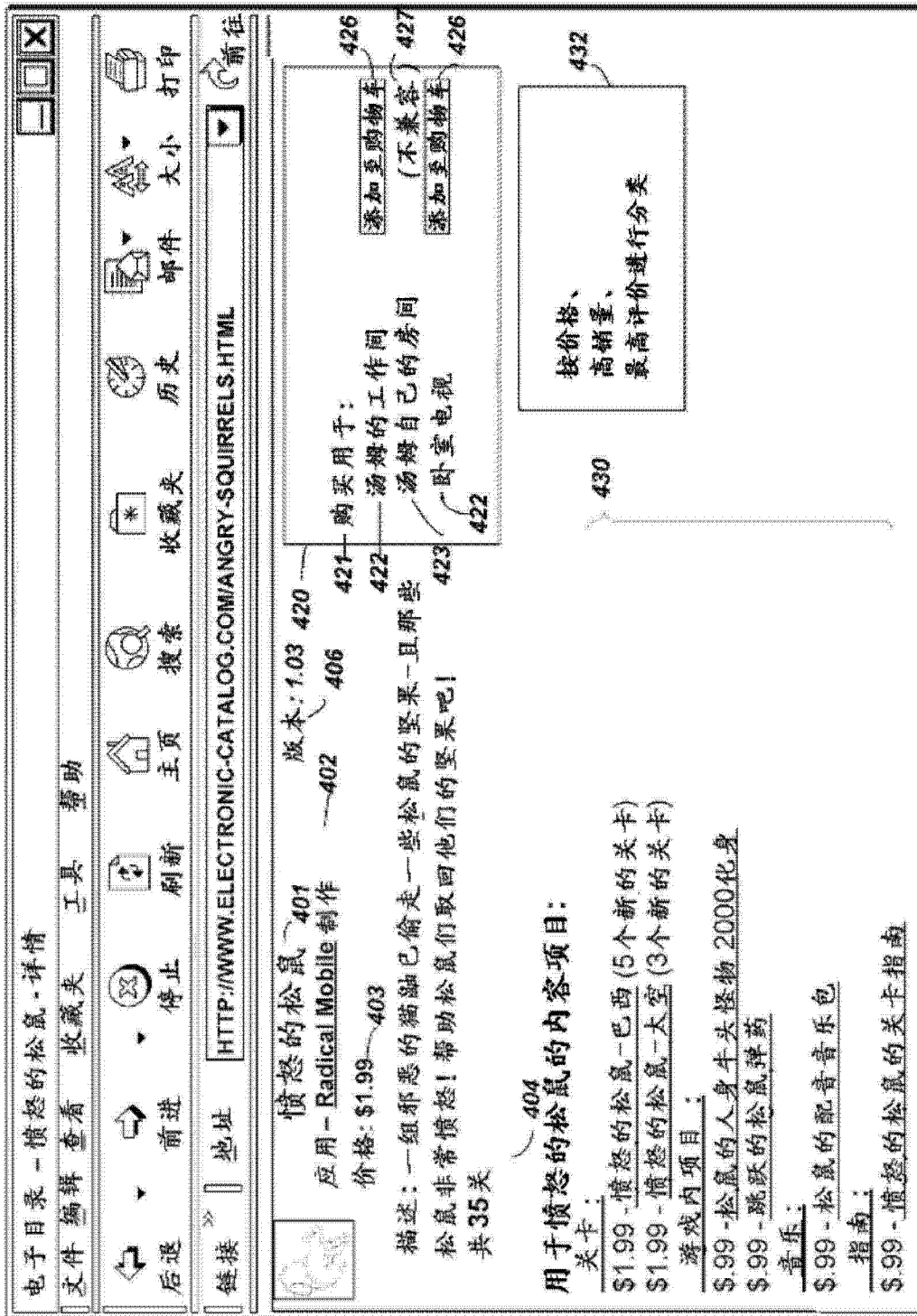


图 4