

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B1)

(11)特許番号  
特許第7187092号  
(P7187092)

(45)発行日 令和4年12月12日(2022.12.12)

(24)登録日 令和4年12月2日(2022.12.2)

(51)国際特許分類	F I			
G 0 6 T 19/00 (2011.01)	G 0 6 T	19/00	3 0 0 A	
G 0 6 Q 50/00 (2012.01)	G 0 6 Q	50/00	3 0 0	
H 0 4 N 21/8405(2011.01)	H 0 4 N	21/8405		

請求項の数 9 (全24頁)

(21)出願番号 特願2022-114151(P2022-114151)	(73)特許権者 519091041 J P G A M E S 株式会社 東京都千代田区九段北一丁目14番16号
(22)出願日 令和4年7月15日(2022.7.15)	(74)代理人 100125092 弁理士 佐藤 玲太郎
審査請求日 令和4年8月30日(2022.8.30)	(74)代理人 100144048 弁理士 坂本 智弘
特許権者において、権利譲渡・実施許諾の用意がある。 早期審査対象出願	(72)発明者 田畑 端 東京都千代田区九段北1丁目14番16号 J P G A M E S 株式会社内
	審査官 岡本 俊威

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ハッシュタグシステム、ハッシュタグ付与方法、ハッシュタグ付与プログラム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

メタバース空間におけるハッシュタグシステムであって、  
前記メタバース空間上でユーザと背景を撮影する撮影部と、  
前記撮影部によって撮影された画像に写し出されている被写物に対し、ハッシュタグを自動的に付与するハッシュタグ付与部と、  
前記ハッシュタグを前記被写物に対応付けて画面に表示するハッシュタグ表示部と、を備え、  
前記ハッシュタグ付与部は、関連する複数の個別のハッシュタグに所定の類似性がある場合、前記複数の個別のハッシュタグを包括する連鎖ハッシュタグを付与する、ハッシュタグシステム。

10

【請求項2】

メタバース空間におけるハッシュタグシステムであって、  
前記メタバース空間上でユーザと背景を撮影する撮影部と、  
前記撮影部によって撮影された画像に写し出されている被写物に対し、ハッシュタグを自動的に付与するハッシュタグ付与部と、  
前記ハッシュタグを前記被写物に対応付けて画面に表示するハッシュタグ表示部と、を備え、  
前記ハッシュタグ付与部は、コレクションアイテムごとに個別のハッシュタグを付与し、一連の複数の個別のハッシュタグが収集されると、前記個別のハッシュタグとは別に、

20

コンプリートタグを付与する、ハッシュタグシステム。

【請求項 3】

前記撮影部は、肉眼視されない被写物を画像に写し出す仮想レンズを備える、請求項 1 又は 2 に記載のハッシュタグシステム。

【請求項 4】

前記ハッシュタグ付与部は、広告にハッシュタグを付与する、請求項 1 又は 2 に記載のハッシュタグシステム。

【請求項 5】

前記ハッシュタグ付与部は、前記付与されたハッシュタグを介して、ユーザにとって既知の情報を起点に未知の情報へのサーフィンを行う、請求項 1 又は 2 に記載のハッシュタグシステム。

10

【請求項 6】

コンピュータにより実行される、メタバース空間におけるハッシュタグ付与方法であって、

前記メタバース空間上でユーザと背景を撮影する撮影ステップと、

前記撮影ステップにおいて撮影された画像に写し出されている被写物に対し、ハッシュタグを自動的に付与するハッシュタグ付与ステップと、

前記ハッシュタグを前記被写物に対応付けて画面に表示するハッシュタグ表示ステップと、を備え、

前記ハッシュタグ付与ステップにおいて、関連する複数の個別のハッシュタグに所定の類似性がある場合、前記複数の個別のハッシュタグを包括する連鎖ハッシュタグが付与される、ハッシュタグ付与方法。

20

【請求項 7】

メタバース空間におけるハッシュタグ付与プログラムであって、

コンピュータに、

前記メタバース空間上でユーザと背景を撮影する撮影機能と、

前記撮影機能によって撮影された画像に写し出されている被写物に対し、ハッシュタグを自動的に付与するハッシュタグ付与機能と、

前記ハッシュタグを前記被写物に対応付けて画面に表示するハッシュタグ表示機能と、を実行させ、

30

前記ハッシュタグ付与機能において、関連する複数の個別のハッシュタグに所定の類似性がある場合、前記複数の個別のハッシュタグを包括する連鎖ハッシュタグが付与される、ハッシュタグ付与プログラム。

【請求項 8】

コンピュータにより実行される、メタバース空間におけるハッシュタグ付与方法であって、

前記メタバース空間上でユーザと背景を撮影する撮影ステップと、

前記撮影ステップにおいて撮影された画像に写し出されている被写物に対し、ハッシュタグを自動的に付与するハッシュタグ付与ステップと、

前記ハッシュタグを前記被写物に対応付けて画面に表示するハッシュタグ表示ステップと、を備え、

40

前記ハッシュタグ付与ステップにおいて、コレクションアイテムごとに個別のハッシュタグが付与され、一連の複数の個別のハッシュタグが収集されると、前記個別のハッシュタグとは別に、コンプリートタグが付与される、ハッシュタグ付与方法。

【請求項 9】

メタバース空間におけるハッシュタグ付与プログラムであって、

コンピュータに、

前記メタバース空間上でユーザと背景を撮影する撮影機能と、

前記撮影機能によって撮影された画像に写し出されている被写物に対し、ハッシュタグを自動的に付与するハッシュタグ付与機能と、

50

前記ハッシュタグを前記被写物に対応付けて画面に表示するハッシュタグ表示機能と、  
を実行させ、

前記ハッシュタグ付与機能において、コレクションアイテムごとに個別のハッシュタグ  
が付与され、一連の複数の個別のハッシュタグが収集されると、前記個別のハッシュタグ  
とは別に、コンプリートタグが付与される、ハッシュタグ付与プログラム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示は、ハッシュタグシステム、ハッシュタグ付与方法、ハッシュタグ付与プログラ  
ムに関する。

10

【背景技術】

【0002】

仮想空間内における仮想旅行に関し、現地に行かなくても旅行を仮想的に体験できる仮  
想旅行提供方法、仮想旅行提供装置、仮想旅行提供プログラムおよび仮想旅行提供システ  
ムを提供することを目的とし、そのような仮想旅行提供方法等に使用され得るVR空間再  
生装置、VR空間再生方法、ガイド用端末、ガイド方法、通話者用端末、通話方法、プロ  
グラムを提供する技術が知られている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特許第6954716号公報

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記の従来技術では、仮想空間上でユーザ（アバター）が様々な旅先を  
訪問する行動をとった際に、旅先で見聞される種々の事物や他のユーザとの対応関係につ  
いて自由な広がり確保することが不十分であり、仮想旅行の楽しさを促進することが難  
しい。

【0005】

そこで、本発明は、仮想空間（メタバース空間）上で、ユーザが仮想旅行（仮想トリッ  
プ）を行った際に、旅先で見聞される種々の事物や他のユーザとの対応関係について自由  
な広がり確保することが可能な、ハッシュタグシステム、ハッシュタグ付与方法、ハッ  
シュタグ付与プログラムを提供することを目的とする。

30

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る1つの観点は、メタバース空間におけるハッシュタグシステムであって、  
前記メタバース空間上でユーザと背景を撮影する撮影部と、前記撮影部によって撮影され  
た画像に写し出されている被写物に対し、ハッシュタグを自動的に付与するハッシュタグ  
付与部と、前記ハッシュタグを前記被写物に対応付けて画面に表示するハッシュタグ表示  
部と、を備える。

40

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、仮想空間（メタバース空間）上で、ユーザが仮想旅行（仮想トリッ  
プ）を行った際に、旅先で見聞される種々の事物や他のユーザとの対応関係について自由  
な広がり確保することが可能な、ハッシュタグシステム、ハッシュタグ付与方法、ハッ  
シュタグ付与プログラムを提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1a】本実施形態に係るハッシュタグシステムのブロック図（その1）である。

【図1b】本実施形態に係るハッシュタグシステムのブロック図（その2）である。

50

【図 1 c】本実施形態に係るハッシュタグシステムのブロック図（その 3）である。

【図 2】メタバース空間の画面に表示された写真とハッシュタグの一例を説明する図であって、写真撮影とハッシュタグの関係を示す。

【図 3】メタバース空間の画面に表示された写真とハッシュタグの一例を説明する図であって、複数のハッシュタグから連鎖的に付与される連鎖ハッシュタグを示す。

【図 4】メタバース空間の画面に表示された写真とハッシュタグの一例を説明する図であって、現実にはないものを撮影しうるメタレンズを示す。

【図 5】メタバース空間の画面に表示された写真とハッシュタグの一例を説明する図であって、出現にレアリティがあるレアハッシュタグを示す。

【図 6】ハッシュタグを利用したメタバース空間上でのユーザ同士のコミュニケーションを説明する図である。

10

【図 7】広告をハッシュタグの対象にする場合を説明する図である。

【図 8】コレクションアイテムをハッシュタグの対象にする場合を説明する図である。

【図 9】ゴーストNPCを自動ポップで選出/検索する場合を説明する図である。

【図 10】称号システムを付加する場合に、称号システムの概要を説明する図である。

【図 11】称号システムにおいて、称号をハッシュタグ化する場合を説明する図である。

【図 12】称号システムにおいて、ゴーストNPCの自動ポップで選出/検索する場合の変形例を説明する図である。

【図 13】図 1 b 中のサーバ装置の機能を示す概略的なブロック図である。

【発明を実施するための形態】

20

【0009】

以下、添付図面を参照しながら実施形態について詳細に説明する。なお、添付図面では、見易さのために、複数存在する同一属性の部位には、一部のみしか参照符号が付されていない場合がある。また、図示されているそれぞれの構成要素の数は、例示的に示しているものであり、各構成要素の属性により、図示されている 1 つの構成要素を複数のそれらで構成したり、図示されている複数の構成要素を 1 つのそれで構成したりしてもよい。

【0010】

（ハッシュタグシステムの構成例）

本実施形態におけるハッシュタグシステム 1 の構成について、説明する。

【0011】

30

図 1 a は、本実施形態におけるハッシュタグシステム 1 の構成の一例を示すブロック図（その 1）である。図 1 a に示すように、ハッシュタグシステム 1 は、サーバ装置 10 と、端末装置 20 とを備えており、サーバ装置 10 と端末装置 20 は、互いに、ネットワーク 30 を介して通信可能に接続している。なお、図 1 a において、サーバ装置 10 を 1 つ、端末装置 20 を 2 つ、それぞれ図示しているが、ハッシュタグシステム 1 は、その具体的な用途において、必要に応じ、複数のサーバ装置 10、1 つ又は 3 つ以上の端末装置 20 を備えてもよい。

【0012】

図 1 b は、ハッシュタグシステム 1 の構成の一例を示すブロック図（その 2）である。図 1 b に示すように、サーバ装置 10 は、通信部 11 と、制御部 12 と、記憶部 13 とを備える。通信部 11 は、ネットワーク 30 を介して、外部装置である端末装置 20 とデータの送受信を行う。ネットワーク 30 の態様は特に限定されないが、その態様がインターネットである場合には、通信部 11 は、インターネットに接続する機能を有する。

40

【0013】

制御部 12 は、各種の情報処理を実行するものであり、CPU（Central Processing Unit）及びメモリを有する。CPU がメモリを用いて、サーバ装置 10 に記憶される情報処理プログラムを実行することによって、各種の情報処理が実行される。記憶部 13 は、サーバ装置 10 において保存される各種のデータを記憶する。各種のデータの主な例としては、ユーザに関するユーザ情報、登録されたハッシュタグに関するハッシュタグ情報等が挙げられる。なお、サーバ装置 10 に記憶されるユーザ情報及

50

びハッシュタグ情報等の一部は、サーバ管理者によって手動で入力されることもあり得る。そのため、サーバ装置 10 は、サーバ管理者が入力を行うためのユーザインターフェースとして、入力部及び出力部（表示部）を備えていてもよい。

#### 【0014】

ここで、本実施形態においては、サーバ装置 10 を一つの一体的な構成として説明するが、サーバ装置 10 は、既述のとおり、機能及び/又は役割に応じて役割分担した複数のサーバ装置 10 群であってもよい。例えば、サーバ装置 10 は、ハッシュタグ情報を記憶するデータサーバと、ネットワークサービスを提供するサービスサーバとを各別を含む構成であってもよいし、ネットワークサービスの一環として商品等（「商品等」とは、商品の他に、サービス<役務>を含む意味である。以下同様。）を提供するサービスを行う場合、商品等の提供と課金とを行うショッピングサーバを別を含む構成であってもよい。

10

#### 【0015】

図 1 c は、ハッシュタグシステム 1 の構成の一例を示すブロック図（その 3）である。図 1 c に示すように、端末装置 20 は、通信部 21 と、制御部 22 と、記憶部 23 と、入力部 24 と、表示部 25 とを備える。通信部 21 は、ネットワーク 30 を介して、サーバ装置 10 とデータの送受信を行う。記述のとおり、ネットワーク 30 の態様は特に限定されないが、サーバ装置 10 の通信部 11 と同趣旨において、通信部 21 は、インターネットに接続する機能を有する。例えば、通信部 21 は、無線 LAN を介してインターネット通信を行う通信モジュールであってもよい。このほかにも、通信部 21 は、モバイル通信網を介して通信を行うものであってもよい。

20

#### 【0016】

制御部 22 は、端末装置 20 において実行される各種の情報処理を実行するものであり、CPU 及びメモリを有する。端末装置 20 においては、CPU がメモリを用いて、端末装置 20 に記憶された情報処理プログラムを実行することによって、各種の情報処理が実行される。なお、本実施形態においては、端末装置 20 は、後述するメニュー画像等を表示するためのシステムプログラムと、メタバース空間におけるハッシュタグシステム 1 に参加するためのアプリケーションプログラムであるハッシュタグ付与アプリケーションとを記憶している。このほかにも、端末装置 20 には、後述する地図表示プログラムやゲームプログラム等、その他のアプリケーションプログラムが記憶されていてもよい。制御部 22 の CPU は、これらの各種プログラムを実行する。

30

#### 【0017】

記憶部 23 は、端末装置 20 において用いられる各種のデータを記憶する。本実施形態においては、サーバ 1 から受信したハッシュタグ情報のデータ、及び、後述する位置履歴情報のデータ等を記憶する。

#### 【0018】

入力部 24 は、ユーザによる入力を受け付けるものであり、タッチパネル、ボタン、スティック等の任意の入力装置である。表示部 25 は、処理された各種の情報が出力されるものであり、液晶のディスプレイは、入力部 24 と共用のものであってもよい。

#### 【0019】

なお、図 1 c では図示していないが、以上のほかに、端末装置 20 は、自機の位置に関する位置情報を検出する位置検出部を備えてもよい。位置検出部の態様は特に限定されないが、例えば、位置検出部は、GNSS (Global Navigation Satellite System) を用いて位置情報を検出してもよい。この場合、位置検出部は、いわゆる GNSS センサであり、例えば、GPS (Global Positioning System) センサなどである。このほかにも、ビーコンを用いての位置検出、携帯電話基地局からの電波や無線アクセスポイントからの電波に基づいての位置検出、加速度センサ等によって端末装置 20 の動きを検出しての位置検出（算出）、カメラによって撮像される画像に基づいての位置検出、マイクによって検出される周囲の音に基づいての位置検出、端末装置 20 とは異なる他の装置からの情報の取得に基づいての位置検出などでもよい。

40

50

## 【 0 0 2 0 】

詳しくは後述するが、以上の構成において、サーバ装置 1 0 は、ハッシュタグ情報を記憶し、端末装置 2 0 にハッシュタグ情報を提供する。ハッシュタグ情報には、メタバース空間に係る画面に表示されるものであり、ハッシュタグの対象の詳細は後記するが、メタバース空間上で撮影された画像に写し出された物的な被写物のほか、被写物の表情や心理状況などが含まれる。ハッシュタグ情報は、画像及び/又は音を含むコンテンツであり、3次元の動画によって提供されるが、ユーザの嗜好性、端末装置 2 0 の仕様や利用時の状況などに応じて、静止画であってもよいし、音のみのコンテンツであってもよい。

## 【 0 0 2 1 】

端末装置 2 0 は、ネットワークサービスに参加するユーザが有する情報処理装置である。本実施形態においては、端末装置 2 0 は、ネットワークサービスを利用することが可能な端末装置であればよく、例えば、携帯電話、スマートフォン、タブレット端末、PC (パーソナルコンピュータ)、VR (仮想現実) デバイス、ゲームコンソール等といった情報処理端末を用いることができる。また、端末装置 2 0 は、いわゆる多機能端末であって、一般的な多機能デバイスが有する各種の機能 (入力機能、出力 (表示) 機能、情報処理機能、ネットワーク通信機能、通話機能、カメラ機能等) のうちのいくつかを有している。これらの機能を活用して、端末装置 2 0 は、サーバ装置 1 0 からハッシュタグ情報を受信し、受信したハッシュタグ情報を再生する。

10

## 【 0 0 2 2 】

(メタバース空間)

ハッシュタグシステム 1 は、サーバ装置 1 0、端末装置 2 0 によって形成されるメタバース空間 M V の中に構築されるが、メタバース空間 M V の一例について、説明する。

20

## 【 0 0 2 3 】

メタバース空間とは、コンピュータやコンピュータネットワークの中に構築された、3次元の仮想空間やそのサービスを指すが、本実施形態においては、メタバース空間 M V は、次のようにして形成される。すなわち、メタバース空間の形成は、主に、ゲームの分野において進展してきたが、本実施形態に係るメタバース空間 M V は、このゲームの世界で形成されてきたメタバース空間から、ゲームのルールを取り除いたものである。そして、残ったサイバー空間をメタバース空間 M V として活用する。この残ったサイバー空間としてのメタバース空間 M V は、具体的には、キャラクタ (アバター)、世界 (環境)、マルチプレイオンライン機能が主な要素となる。

30

## 【 0 0 2 4 】

このようにして形成されたメタバース空間 M V は、空間性能としては、例えば、空間接続人数が数百万人、同時表示数がスマートフォンで 5 0 ~ 1 0 0 人程度、PC (パーソナルコンピュータ) で 1 0 0 人以上程度である。ただし、これらの規模は、クライアントの処理に依存する。

## 【 0 0 2 5 】

ユーザがメタバース空間 M V に参加するための端末装置 2 0 は、前述のとおり、携帯電話、スマートフォン、タブレット端末、PC (パーソナルコンピュータ)、VR (仮想現実) デバイス、ゲームコンソール等であってよい。

40

## 【 0 0 2 6 】

ユーザがメタバース空間 M V に参加するためのアプリケーションは、ダウンロード版、クラウドストーリーミング版、UE (アンリアルエンジン) などが使用されてよい。

## 【 0 0 2 7 】

本実施形態に係るハッシュタグシステム 1 は、このようなメタバース空間 M V の中で単体として構築されてもよいし、他の関連するシステムと組み合わせて総合的なメタバースシステムの中の一システムとして構築されてもよい。また、メタバースシステムには、必要に応じて、各種の外部サービスと組み合わせてもよい。これらの他の関連するシステム及び外部サービスについては、項をあらためて、後記する。

## 【 0 0 2 8 】

50

## (ハッシュタグシステムの適用例)

図2から図5を参照して、本実施形態に係るハッシュタグシステム1の適用例について説明する。図2は、メタバース空間の画面に表示された写真とハッシュタグの一例を説明する図であって、写真撮影とハッシュタグの関係を、図3は、同じく、複数のハッシュタグから連鎖的に付与される連鎖ハッシュタグを、図4は、同じく、現実にはないものを撮影しうるメタレンズを、図5は、同じく、出現にリアリティがあるレアハッシュタグを示す。

## 【0029】

メタバース空間MVには、さまざまなコンテンツが用意されてよいが、ハッシュタグシステム1は、それらコンテンツの垣根を越えて、メタバース空間MVでの探索を強化することができる。ハッシュタグシステム1は、メタバース空間MV上で行う仮想トリップにおいて、写真撮影とハッシュタグの間に対応関係を構築することを特徴としており、以下に、その態様を説明する。仮想トリップは、日本国内を含む世界中の旅先を網羅してよい。なお、図中、描画されている黒抜き人物シルエットは、アバターに対応するユーザをイメージ化して、本開示の説明用に描画したものであり、メタバース空間MV上に描画される要素として表したのではない。また、その吹き出しは、同じく本開示の説明用に、当該ユーザの発言又は心理状態を表現している。黒抜き以外の人物シルエットについては、その都度、説明する

## 【0030】

ハッシュタグシステム1では、メタバース空間MV上で写真を撮影するたびに、発見がなされる。すなわち、ハッシュタグシステム1では、図2に示されるように、メタバース空間MVで写真を撮影すると、写り込んだものに合ったハッシュタグが自動的に付与される(本開示では、自動的に付与されたハッシュタグを「自動タグ」とも称する)。図2では、自動タグのみを図示しているが、ハッシュタグシステム1では、自動タグに限られることなく、自動タグに加えて又は代えて、ユーザ自身が自作し、手動で付与するハッシュタグを設けるようにしてもよい(本開示では、自作で付与されたハッシュタグを「自作タグ」とも称する)。自動タグと自作タグの双方を設けた場合、例えば、「自動タグ：\*」、「自作タグ：#」などと、区別できるようにハッシュタグを表示する。

## 【0031】

図2では、例として、メタバース空間MV内におけるノーマル仮想トリップとして(「ノーマル」の意義については、後述する)、青森県にある三内丸山遺跡をアバターが訪れた場合を描画している。アバターが、上段左図にあるように、三内丸山遺跡を背景として自撮り写真を撮影すると、上段右図にあるように、付与された様々なハッシュタグが表示される。ここでは、すべて自動タグの例を示しており、仮想トリップの訪問先を示す「\*仮想トリップ「三内丸山遺跡」」、自然環境(天候)を示す「\*青空」、アバターの属性を示す「\*一人旅」(仮想トリップの性質)、「\*ワンピース」(衣装の種類)、「\*2022年春の新作」(衣装の特徴)、「\*スマホSP」(携帯品)、訪問先の遺跡を示す「\*六本柱建物」、「\*大型竪穴式住居」が表示されている。なお、これらのハッシュタグは、あくまで例示であって、これらの項目、表記内容に限られるものではない。

## 【0032】

ここで、仮想トリップの種類について、補足する。仮想トリップは、種々の種類に区別することとしてよいが、本開示では、ノーマル仮想トリップと、プレミアム仮想トリップの2つに区別する場合について説明している。ノーマル仮想トリップは、「無料で気楽に世界旅行!」を想定したものであり、毎日少しずつ、お手軽に体験できるプチ旅行という位置付けであり、様々な場所に行くことでプレミアム仮想トリップへの資金を貯めるといった役割を持たせてもよい。プレミアム仮想トリップは、「大型のコンテンツでプレミアム体験!」を想定したものであり、有料で都市規模の有名観光地を丸ごと体験できるグラン旅行という位置付けであり、様々なおまけも入手できるという役割を持たせてもよい。本開示では、ノーマルとプレミアムの区別をしない場合には、単に、仮想トリップとして説明する。

## 【0033】

10

20

30

40

50

ユーザは、自らに対応するアバターをもって訪問先に到着すると、「ノーマル仮想トリップの三内丸山遺跡に来たので記念に一枚」（図中、上段左図の黒抜き人物シルエット参照）とばかりに自撮りで写真を撮影する。そうすると、撮影された写真を見て、「ハッシュタグが沢山付いた！」（図中、上段右図の黒抜き人物シルエット参照）と一種の驚きを感じる。これを受け、ユーザは、「他の服でも撮ってみようかな」、「他の場所で写真を撮ったらどんなハッシュタグが付くかな」（図中、下段図の黒抜き人物シルエット参照）などと、次のアクションへの興味を誘発される。このようにして、ユーザが「自分で発見した！」と感じられることで、「次の写真には何が写るかな？」という興味を引き出され、探索が楽しくなってくる。

#### 【0034】

図2では、それぞれ個別に付与されたハッシュタグの例を説明したが、ハッシュタグシステム1では、これに加えて又は代えて、図3に示されるように、関連する複数の個別のハッシュタグに所定の類似性がある場合、複数の個別のハッシュタグを包括する連鎖ハッシュタグを付与するようにしてもよい。本開示では、このようにして連鎖的に付与されるハッシュタグを「連作ハッシュタグ」と称する。換言すると、連鎖ハッシュタグは、ある個別のハッシュタグと別の個別のハッシュタグを組み合わせることにより、新たに付与されるハッシュタグである。組み合わせる個別のハッシュタグの数は、2つ以上であれば、特に限定されない。

#### 【0035】

図3では、例として、メタバース空間MV内における仮想トリップとして、中国にある四川省丹巴を3人のアバターがグループとして訪れた場合を描画している。3人のアバターによるグループであることを示す「\*三人旅」というハッシュタグが表示されるとともに、それぞれのアバターの衣装について、歴史的又は伝統的な観点からの類似性に依拠して、「\*アバター衣装：小野小町」、「\*アバター衣装：楊貴妃」、「\*アバター衣装：クレオパトラ」という複数の（ここでは、3つの）ハッシュタグが付与された場合、それらを組み合わせることによって、連鎖ハッシュタグとして、「\*世界三大美人」が更に付与される。

#### 【0036】

この連鎖ハッシュタグを見た3人のユーザ（図中、下段右の黒抜き人物シルエット参照）は、「誰かと3人で、それぞれ、猿と、豚と、カッパの被り物をして、仮想トリップ「シルクロード」で写真を撮ったら何か出るかな」などと、次のアクションへの興味を誘発される。例えば、この場合、「\*孫悟空/猪八戒/沙悟浄」、「\*西遊記」、「\*三蔵法師」など、どのような連鎖ハッシュタグが付与されるかという興味が出てくる。このようにして、ユーザは、撮影場所や写真に映り込むものにこだわり、「連鎖ハッシュタグを探したくなる！」ことから、探索が楽しくなってくる。

#### 【0037】

ハッシュタグシステム1では、肉眼視されない被写物、現世には存在しない被写物（昔には存在したが現存しないものを含む）をメタバース空間MV上の写真に写し出す仮想レンズ（本開示では、この仮想レンズを「メタレンズ」とも称する）を備えてもよい。メタレンズを備える場合の写真（すなわち、仮想レンズを通して撮影した場合の写真）を例示すると、図4に示されるとおりである。アバターが、上段左図にあるように、三内丸山遺跡を背景として自撮り写真を撮影すると、メタレンズが備えられている場合には、上段右図にあるように、図2の上段右図の被写物に加えて、破線で囲んだ位置（アバターの背後であって、六本柱建物の下）に、「焚き火をする縄文人」が写し出される。そして、ハッシュタグとして、「\*縄文人」、「\*焚き火」が付与され、表示される。仮想レンズが備えられていない状態では「焚き火をする縄文人」は肉眼視できないのであるが、仮想レンズを備えることによって、メタバース空間MV上に隠された被写物を写真に写し出すことができる。

#### 【0038】

このメタレンズを有しているユーザ（図中、上段左図の黒抜き人物シルエット参照）は

10

20

30

40

50

、「メタレンズを入手したので、記念に一枚」とばかりに自撮りで写真を撮影する、そうすると、撮影された写真を見て、「...縄文人!? 焚き火!? 前回写らなかった!」(図中、上段右図の黒抜き人物シルエット参照)と一種の驚きを感じる。これを受け、ユーザは、「現実では絶対に撮れない、超スクープ級の一枚!」という体験をすることができ、他の場面においても、どこかに何かがあるという興味が出てくる。

#### 【0039】

ここで、仮想レンズを通して写し出される、隠れている被写物は、物的な被写体のみならず、被写体からのメッセージである心の声のようなものであってもよい。例えば、図4の下段図に示されるように、仮想トリップとしての「仮想キョート「北野天満宮」」において、仮想レンズを備えた状態で写真を撮影すると、被写物として狛犬が肉眼視どおりに写し出され、ハッシュタグ「\*狛犬」が表示されるとともに、ハッシュタグ「\*狛犬の吠き」が表示され、吠き(心の声)として「\*猫好き」と写真撮りたい」というハッシュタグ付きの狛犬のメッセージが表示される。このようなメッセージは、メタバース空間MVにおけるゲームにおいて、隠しミッションの攻略情報を入手するというような手段に適用することができる。

10

#### 【0040】

メタレンズは、常時設定され、いつでも稼働できるようにしてもよいが、ハッシュタグシステム1の趣向性をより一層高いものにするため、ユーザ(アバター)が一定の条件を備える場合に限定してもよい。例えば、メタバース空間MVに慣れてきたとき(例えば、後記する、ユーザの称号システムにおいて、タビビトランクが一定の水準以上になったときなど)に、メタレンズを入手することができるようにしてもよい。メタレンズを入手することにより、メタバース空間MVならではの現実を超えた撮影体験ができ、探索がもっと楽しくなる。なお、メタレンズを入手できるタイミングは、ゲーム開始からの日数、ログイン回数、獲得したハッシュタグの数などに応じて、設定されてよい。

20

#### 【0041】

ハッシュタグシステム1では、ハッシュタグの一部、又は条件によっては全部を希少性の高いハッシュタグとしてもよい(本開示では、この希少性の高いハッシュタグを「レアハッシュタグ」とも称する)。前述したように、メタレンズで写し出されたような被写物、例えば、肉眼視されない被写物、現世には存在しない被写物(昔には存在したが現存しないものを含む)に、レアハッシュタグは、付与されてもよい。レアハッシュタグは、ユーザにとって、「見つけてうれしい、持っていてうれしい」ものであり、任意の特典を対応させるようにしてもよい。

30

#### 【0042】

レアハッシュタグは、図5の上段左図及び上段中央図に示されるように、同じ場所でもタイミングによって遭遇しなかったり遭遇したりというように設定してもよい。この場合、上段左図のユーザ(黒抜き人物シルエット参照)が「昨日、三内丸山遺跡の仮想トリップに行ってきたよ」と上段中央図のユーザ(黒抜き人物シルエット参照)に伝えたところ、上段中央図のユーザは「自分の時は土偶が落ちてたよ!」というような設定となる。上段左図のユーザは、別のタイミングで三内丸山遺跡を再訪問してみようという興味が出てくることになる。

40

#### 【0043】

また、図5の上段右図に示されるように、レアハッシュタグは、前述したメタレンズ(仮想レンズ)を通して撮影した際の「\*縄文人」に付与してもよい。上段右図のユーザ(黒抜き人物シルエット参照)は、撮影した写真にレアハッシュタグである「\*縄文人」を発見すると、「レアキャラ、縄文人」と歓喜し、左2人のユーザに対し、「メタレンズで写真を撮ったら縄文人が焚き火していたよ!」と自慢することができる。

#### 【0044】

このほかに、図5の下段左図に示されるように、レアハッシュタグは、メタバース空間MV上で発行又は取引されるNFT(Non-Fungible Token:非代替性トークン)に付与されてもよい。例えば、仮想トリップとしてイースター島を訪問したア

50

バターが写真を撮影したところ、「\*モアイ像」や「\*石像」の通常のハッシュタグに加えて、NFTに設定されている「弥勒菩薩坐像」が写し出されていたとする。ユーザ（黒抜き人物シルエット参照）は、「NFT「弥勒菩薩坐像」を購入！」と歓喜することとなる。現実の世界では、弥勒菩薩坐像としては、例えば山形県慈恩寺のものが有名であるが、その御開帳は不定期であり、近年では20から22年ごとに御開帳されるほど、なかなか拝観できないものである。仮想トリップでは、例えばこのような希少性の高い被写物が写し出されたとき、「\*弥勒菩薩坐像」というレアハッシュタグが付与され、メタバース空間MV上でこのレアハッシュタグを所持できるユーザは、当該NFTの所有者のみとされる。

#### 【0045】

レアハッシュタグは、既成の被写物に対応するNFTだけでなく、UGC（User Generated Contents：ユーザ生成コンテンツ）のNFTにも付与されてよい。図5の下段右図に示されるように、あるユーザ（黒抜き人物シルエット参照）が「メタバース空間MVのどこかで描きました。最初に見つけた人に、このアートのNFT権限を譲渡します。\*Banks、#ラットを救え」とのメッセージを掲示する。ここで、記載されているハッシュタグは、「\*Banks」は自動タグの例を、「#ラットを救え」は自作タグの例を示している。また、描かれている図には、「\*アンブレララット」の自動タグが付与されている。なお、この場合、当該ユーザは、「所有者のいない落書きは3日後に消します。」などの条件付けをしてもよい。

#### 【0046】

図6から図9を参照して、本実施形態に係るハッシュタグシステム1の適用例について更に説明する。図6は、ハッシュタグを利用したメタバース空間上でのユーザ同士のコミュニケーションを説明する図を、図7は、広告をハッシュタグの対象にする場合を説明する図を、図8は、コレクションアイテムをハッシュタグの対象にする場合を説明する図を、図9は、ゴーストNPCを自動ポップで選出/検索する場合を説明する図を、それぞれ示す。

#### 【0047】

まず、図6を参照しつつ、付与されたハッシュタグを利用したメタバース空間MV上でのユーザ同士のコミュニケーションの喚起について、説明する。コミュニケーションを通じて、ハッシュタグ、及び、該当する場合にはNFTの価値を更に向上させるものである。ここで、ユーザ同士のコミュニケーションとは、ユーザ間での取引を含む概念である。また、取引の対象となるハッシュタグは限定されないが、以下では、希少性の高いレアハッシュタグを取引の対象とする場合について、説明する。

#### 【0048】

まず、一例としては、システム運営側（テーブルカウンターにいる白抜き人物シルエット）がユーザにミッションを提示するようにしてもよい。例えば、図6の左図に示されているように、システム運営側が、Daily Mission!として、「メタバース空間MVに「\*縄文人」がいるらしいですよ。どこにいるんでしょうね。」というようなミッションをユーザに提示する。ミッションを提示するタイミングは任意であるが、ここでは、デイリーベース（毎日）で当該ミッションを提示する例を示している。このミッションを受け、あるユーザ（黒抜き人物シルエット）は、「ゴーストNPC（Non-Player Character：ノンプレイヤーキャラクタ）に掲載されている写真下さい!」、ハートマークを示しつつ「お礼に「いいね」します!」というアクションを行い、「\*縄文人」をゴーストNPCから譲渡を受け、ミッションをクリアする。ゴーストNPCは、例えば、図4の上段右図に描画されているアバターである。このミッションのクリアにより、当該ユーザは、仮想通貨や仮想ポイントをゲットすることができる。

#### 【0049】

次に、他の例としては、あるユーザがミッションを提示するようにしてもよい。例えば、図6の右図の左側に示されているように、あるユーザ（僧侶姿の黒抜き人物シルエット）が、Mission(1)!として、「「\*弥勒菩薩坐像」を一度でよいから見てみた

10

20

30

40

50

い。」というようなミッションを他のユーザに提示する。このミッションに対応する他のユーザ（黒抜き人物シルエット）は、ミッションをクリアしたいが、レアハッシュタグの所有者はメタバース空間MVでただ一人であることから、「このミッションはクリアできるのか」、「どこに行けば、ゲットできるのか」という心理状態で探索することになる。そして、メタレンズなどを活用した探索の結果、「\*弥勒菩薩坐像」の所在を突き止めたユーザ（白抜き人物シルエット）は、「この先にいるゴーストNPCから「\*弥勒菩薩坐像」のハッシュタグが付いた写真をダウンロードできるよ!」という応答を、当該ミッションを提示したあるユーザに伝える。ここで、レアハッシュタグを持ったゴーストNPCもレアキャラになる。

#### 【0050】

このユーザが提示するミッションは、複数のユーザが同じミッションを提示するようにしてもよい。例えば、図6の右図の右側に示されているように、複数のユーザ（黒抜きこけし姿シルエット）が、Mission(2)!として、「道行くユーザ達が噂している。「\*アンブレララット」とやらはどんなネズミなんだ?」というように疑問を投げかけるようなミッションを他のユーザに提示する。このミッションに対応する他のユーザは、Mission(1)!と同様に、メタレンズなどを活用した探索の結果、「\*アンブレララット」の所在を突き止めた場合には、「この先にいるゴーストNPCから「\*アンブレララット」のハッシュタグが付いた写真をダウンロードできるよ!」という応答を、当該ミッションを提示した複数のユーザに伝える。

#### 【0051】

図6では、ミッションの対象が自動タグかつレアハッシュタグである場合を示しているが、ミッションの対象は、これに限られず、自動タグと自作タグの別、個別のハッシュタグと連鎖ハッシュタグの別、通常のハッシュタグとレアハッシュタグの別について、任意に組み合わせたものを選択してよい。さらには、ミッションの対象には、NFTが含まれてもよい。ハッシュタグとミッションを組み合わせるにより、さらには、NFTを組み合わせるにより、ハッシュタグを利用したメタバース空間MV上でのユーザ同士のコミュニケーションの喚起し、各要素の価値を底上げすることができる。その結果、メタバース空間MVを探索する、メタバース空間MVで写真を撮影することで、ユーザの行動に価値が生まれることとなる。

#### 【0052】

次に、図7を参照しつつ、ハッシュタグを付与する対象として広告を採用した場合について、説明する。例えば、図7に示されているように、システム運営側（テーブルカウンターにいる白色人物シルエット）が、Mission!として、「ハッシュタグ「\*小泉河」が付いた写真を私に見せて下さい。」というようなミッションをユーザに提示する。このミッションに対応する消費側のユーザ（黒抜き人物シルエット）は、「メタバース空間MVに小泉河いたっけ?」と思いながら、メタバース空間MVにおいて写真を撮影しながら探索する。消費側のユーザは、探索の結果、対象を発見すると、例えば「ここにある広告の5秒目からいるよ!」という応答を、システム運営側又は広告主としてのユーザに行う。なお、図7は、架空の企業であるカップン社の広告を例として描画したものであることに留意されたい。広告中には、広告主を示すハッシュタグ「\*KAPPAN」、広告中に登場する人物を示すハッシュタグ「\*小泉河」などが表示されている。

#### 【0053】

これにより、広告主は、「面白いハッシュタグが埋め込まれているかもしれない」と消費側のユーザが広告を血眼で見るといえるというメリットを得ることができる。一方、消費側のユーザ（黒抜き人物シルエット）は、ミッションをクリアすることで、仮想通貨や仮想ポイントをゲットすることができる。そして、プレミアム仮想トリップ（「プレミアム」の意義については、後述する）に行ったり、アバター衣装を買ったりする特典を得ることができる。その結果、従来は漠然と再生されるだけだった広告にも価値が与えられ、見たくなる、探したくなるというような、従来にない、メタバース空間MVならではの新しい広告を提供することができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 4 】

次に、図 8 を参照しつつ、ハッシュタグを付与する対象としてコレクションアイテムを採用した場合について、説明する。図 8 の上段に示されるように、コレクションアイテムは、例えば、メタバース空間 M V 上でのモビリティ乗車記念スタンプであってもよい。ここでは、メタバース空間 M V として、「仮想パーク」、「仮想モール」、「仮想キョート」が設けられている場合を例示しており、それぞれにおけるモビリティ（乗り物）のスタンプに付与されるハッシュタグは、「\*仮想パーク：S L」、「\*仮想パーク：フェリー」、「\*仮想パーク：ロープウェイ」、「\*仮想モール：屋上パンダ」、「\*仮想キョート：人力車」となっている。

## 【 0 0 5 5 】

ユーザ（黒抜き人物シルエット）は、図 8 の下段左図に示されるように、例えば仮想パークのモビリティに乗車すると、もらったコレクションアイテムとともに写真を撮影しておく。そうすると、写真にハッシュタグ「\*仮想パーク」、「\*仮想パーク：S L」が表示される。なお、コレクションアイテムは、身に付けることができるようにしてもよい。このようにして、各コレクションアイテムがそろると、図 8 の下段右図に示されるように、ユーザ（黒抜き人物シルエット）が「メタバース空間モビリティ乗車記念スタンプ」が全部そろったので記念に一枚」とばかりに自撮り写真を撮影すると、写真に最後のコレクションアイテムが付与された場所のハッシュタグ「\*仮想キョート「北野天満宮」」や、前述した 5 個のモビリティ（乗り物）のスタンプに付与されたハッシュタグとともに、コレクションアイテムをコンプリートしたことを確認するハッシュタグとして、「\*メタバース空間モビリティ乗車記念スタンプコンプリート」が付与される。このように、個別のコレクションアイテムにハッシュタグが付与され、一連の複数の個別のコレクションアイテムが収集されると、個別のコンプタグとは別に、コンプリートタグが付与される。

## 【 0 0 5 6 】

このように、それぞれのコレクションアイテムにハッシュタグが付与され、全てのコレクションアイテムを集めて写真を撮影すると、コレクションアイテムごとのハッシュタグに加えて、コンプリート限定のハッシュタグである「コンプリートタグ」が付与される。これにより、ユーザ（黒抜き人物シルエット）は、「コンプリートタグが付いた！」と歓喜することができるのみならず、コンプリートすると、前述したような特典（プレミアム仮想トリップ、アバター衣装など）を得るようにしてよい。

## 【 0 0 5 7 】

次に、図 9 を参照しつつ、ゴーストNPCを自動ポップで選出/検索する場合について、説明する。これは、ハッシュタグシステム 1 において、ユーザにとって「知っている」（既知の）情報を起点に「知らない」（未知の）情報へのサーフィンを行うことができるようにしたものであり、ハッシュタグを用いて、次の「気になる」に出会いやすくする。

## 【 0 0 5 8 】

図 9 の上段に示されるように、メタバース空間 M V 上でユーザ（白抜き人物シルエット）が今いる場所が「\*仮想キョート「北野天満宮」」であるとすると、自動ポップ選出の状態で、今いる場所と関係するゴーストNPCが出現しやすくなる。図 9 では、今いる場所である北野天満宮を起点として、ゴーストNPCに係る 2 枚の写真が出現した場合を例示しており、図 9 の上段中央には、北野天満宮及びその狛犬を背景に撮影されたゴーストNPCの写真が、図 9 の上段右側には、北野天満宮を背景にそろったコレクションアイテムとともに撮影されたゴーストNPCの写真が、それぞれ示されている。前者の写真には、ハッシュタグ「\*狛犬」、「\*狛犬の呟き」とともに、「\*猫好き」は、この狛犬と一緒に写真撮ってみて！」とのメッセージが表示されており、後者の写真には、ハッシュタグ「\*仮想パーク：ロープウェイ」、「\*仮想モール：屋上パンダ」、「\*仮想パーク S L」、「\*仮想パーク：フェリー」、「\*仮想キョート：人力車」、「\*メタバース空間モビリティ乗車記念スタンプコンプリート」とともに、「コレクション集まったので記念に一枚！」とのメッセージが表示されている。

## 【 0 0 5 9 】

10

20

30

40

50

ここで、ユーザが、後者の写真について、気になるハッシュタグとして、「\* 仮想パーク：SL」を検索すると、「\* 仮想パーク：SL」のハッシュタグが表示されている写真（図9の下段の3枚）が選択されて表示される。ここでは、3種類の写真を例示しているが、これらには、共通する「\* 仮想パーク：SL」以外に、それぞれに異なるハッシュタグが表示されている。そうすると、ユーザは、3枚の写真の中から、次に「気になる」ハッシュタグがあれば、それを検索して、サーフィンできることとなる。このハッシュタグ検索により、気になるハッシュタグを次々と検索することでポップされるゴーストNPCが変化する。このようにして、ユーザは、次から次へと「気になる」を見つけることができることとなる。

#### 【0060】

（称号システムの適用例）

本開示に係るハッシュタグシステム1には、そのシステムの内又は外に、以下に説明する称号システムが付加されてもよい。図10から図12を参照して、本実施形態に係る称号システムの適用例について更に説明する。図10は、称号システムの概要を、図11は、称号システムにおいて、称号をハッシュタグ化する場合を、図12は、称号システムにおいて、ゴーストNPCの自動ポップで選出/検索する場合の変形例を、それぞれ示す。

#### 【0061】

まず、図10を参照しつつ、称号の付与の一例を説明する。例えば、称号としては、図10に示されるように、以下のような8つの称号に区分してもよい。以下では、図10の記載を補足する形で説明する。なお、以下に示す数量や対象は、あくまで例示であって、任意に設定されてよく、また、一定の範囲や種類をもって、類型化や細分化を行ってもよい。

- ・「駆け出しのタビビト」：仮想トリップに初めて参加した、いわば初心ユーザに付与される称号。

- ・「さすらいのタビビト」：仮想トリップに参加した回数を示す「タビビトランク」が30回に到達したユーザに付与される称号。

- ・「伝説のタビビト」：仮想トリップに参加した回数を示す「タビビトランク」が100回に到達したユーザに付与される称号。

- ・「仮想トリップの達人」：仮想トリップとして、50か所訪問したユーザに付与される称号。変形例として、プレミアム仮想トリップを50か所訪問したユーザには、「プレミアム仮想トリップの達人」という称号を付与してもよい。

- ・「京都マニア」：京都のクイズに全問正解したユーザに付与される称号。変形例として、京都に限らず、特定の旅先を対象とした「（特定の旅先名）マニア」という称号を付与してもよい。

- ・「猫好き」：例えば10種類の猫とともに写真を撮影したユーザに付与される称号。変形例として、猫に限らず、特定の動物を対象とした「（特定の動物名）好き」という称号を付与してもよい。

- ・「友達100人できた」：ハッシュタグシステム1を通じて、100人とフレンドになったユーザに付与される称号。

- ・「オシャレさん」：ハッシュタグシステム1を通じて、アバター衣装を50着所持するユーザに付与される称号。

#### 【0062】

ユーザは、上記したそれぞれの条件を達成して、対応する称号を獲得する。獲得された称号は、当該ユーザのプロフィールに記録されていく。これにより、メタバース空間MVにおけるユーザの個性を表現する手段の一つになる。例えば、複数の称号を組み合わせることにより、ユーザは、「常連」、「パトロン」、「100万回イイネをもらった」、「山Qファン」、「流行の最先端」、「おしゃべり好き」などの個性付けが可能となる。そして、例えば、「100万回イイネをもらった」ユーザは、他のユーザの憧れや目標にもなることができる。

#### 【0063】

10

20

30

40

50

次に、図 1 1 を参照して、獲得された称号をハッシュタグ化する場合について、説明する。例えば、京都のクイズに全問正解して「京都マニア」の称号を獲得したユーザは、自身のプロフィールに「京都マニア」が設定された状態で自撮りで写真を撮影すると、図 1 1 に示されるように、プロフィールに設定されている称号が、称号マーク付きのハッシュタグ「\*京都マニア」として写真に表示される。このように、称号もハッシュタグの対象とすることで称号の用途を多様化し、称号の価値を高めることができる。

【 0 0 6 4 】

次に、図 1 2 を参照して、ゴーストNPCの自動ポップで選出 / 検索する場合の変形例について、説明する。先に、図 9 を参照して、ゴーストNPCの自動ポップで選出 / 検索する場合について説明したが、称号システムを付加したときには、次のように変形することができる。すなわち、称号システムを付加した場合、メタバース空間MV上でユーザが今いる場所を起点とすることに代えて又は加えて、ユーザの属性を起点とするゴーストNPCが自動ポップで出現しやすくなるようにすることができる。

【 0 0 6 5 】

例えば、図 1 2 では、ユーザ自身の「称号マーク付き\*駆け出しのタビビト」という属性を示すハッシュタグを起点として、当該ユーザと同じ「称号マーク付き\*駆け出しのタビビト」を持つゴーストNPCの写真が出現した場合を示している。この写真には、称号に係るハッシュタグ以外に、「\*仮想キョート」、「\*山上太郎」、「\*山Q好きさんと繋がりたい」というハッシュタグとともに、「山Qに会いたくて、メタバース空間始めました!」とのメッセージが表示されている。ユーザは、この写真を見て、「\*山上太郎」が自らの関心事項と共通点である場合、それを気になるハッシュタグとして、「\*山上太郎」を検索することにより、ユーザは、次から次へと「気になる」を見つけることができることとなる。

【 0 0 6 6 】

(ハッシュタグシステムにおける処理)

次に、図 1 3 を参照して、上述したハッシュタグシステム 1 に関連したサーバ装置 1 0 の機能的な処理について説明する。図 1 3 は、上述したハッシュタグシステム 1 に関連したサーバ装置 1 0 の機能を示す概略的なブロック図である。

【 0 0 6 7 】

サーバ装置 1 0 は、図 1 3 に示すように、記憶部門として、アイテム情報記憶部 1 4 0 と、ハッシュタグ情報記憶部 1 4 2 と、ユーザ情報記憶部 1 4 4 と、アバター情報記憶部 1 4 6 とを含み、処置部門として、撮影部 1 5 1 (ハッシュタグ付与方法において撮影ステップを、ハッシュタグ付与プログラムにおいて撮影機能を実行する)と、ハッシュタグ付与部 1 5 2 (ハッシュタグ付与方法においてハッシュタグ付与ステップを、ハッシュタグ付与プログラムにおいてハッシュタグ付与機能を実行する)と、ハッシュタグ表示部 1 5 3 (ハッシュタグ付与方法においてハッシュタグ表示ステップを、ハッシュタグ付与プログラムにおいてハッシュタグ表示機能を実行する)とを含む。

【 0 0 6 8 】

アイテム情報記憶部 1 4 0、ハッシュタグ情報記憶部 1 4 2、アバター情報記憶部 1 4 6 の各記憶部門は、図 1 b に示したサーバ装置 1 0 の記憶部 1 3 により実現できる。なお、アイテム情報記憶部 1 4 0 からアバター情報記憶部 1 4 6 の各記憶部門の設定は、説明の便宜を考慮して機能別に分類したものであり、同様の機能が動作するのであれば、一の記憶部内に記憶されるデータの一部又は全部が、他の記憶部内に記憶されてもよい。

【 0 0 6 9 】

撮影部 1 5 1、ハッシュタグ付与部 1 5 2、ハッシュタグ表示部 1 5 3 の各処理部門は、図 1 b に示したサーバ装置 1 0 の制御部 1 2 が、適宜、記憶部 1 3 や通信部 1 1 と連携し、記憶部 1 3 内の 1 つ以上のプログラムを実行することで実現できる。各記憶部門と同様に、撮影部 1 5 1 からハッシュタグ表示部 1 5 3 の各処理部門の設定は、説明の便宜を考慮して機能別に分類したものであり、同様の機能が動作するのであれば、一の処理部の機能の一部又は全部が、他の処理部により実現されてもよい。なお、ハッシュタグ表示部

10

20

30

40

50

153は、端末装置20の表示部25により実現されてもよい。

【0070】

各記憶部門について、説明する。アイテム情報記憶部140には、メタバース空間MV内で存在するすべてのハッシュタグの対象に係るアバターアイテムに関するアイテム情報が記憶される。アイテム情報は、アイテムIDごとに、アイテム種別ID及び履歴情報を含んでよい。アイテムIDは、個々のアバターアイテムに付与される固有の識別子であり、アイテム種別IDは、アバターアイテムの種別を表す固有の識別子である。例えば、アバターが人間の化身であれば、性別、年齢(世代)、メガネ、靴、衣装、髪型、装身具といった種別であってよい。履歴情報は、売買、モデルチェンジ等によってハッシュタグの対象に変化があったときなどに、その変化をアバターアイテムに反映するための変更履歴に関する。

10

【0071】

ハッシュタグ情報記憶部142には、ハッシュタグシステム1にハッシュタグの対象として登録されている、仮想トリップの対象として登録されている旅先(訪問先)に関する事物についてハッシュタグ対象情報が記憶される。ハッシュタグ対象情報は、ハッシュタグ対象IDごとに、旅先ID、管理者のユーザID、ハッシュタグ対象アイテム情報を含んでよい。旅先IDは、ハッシュタグシステム1において旅先が複数存在する場合などに備え、旅先ごとに付与される識別子である。旅先IDには、メタバース空間MVの中での旅先の位置情報等が対応付けられてよい。ハッシュタグ対象アイテム情報は、ハッシュタグ対象とされているアバターアイテムのアイテムIDや、アイテム種別ID等を含んでよい。

20

【0072】

ユーザ情報記憶部144には、「タビビト」の対象となる消費者側の各ユーザに関するユーザ情報が記憶される。ユーザ情報は、ユーザIDごとに、ユーザ名、ユーザアバターID、所持アイテム情報、ポイント数、及びユーザパラメータを含んでよく、さらに、ユーザのプロフィール(趣味や好み、活動内容等)を表すユーザプロフィール情報を含んでもよい。ユーザ情報は、ハッシュタグシステム1において、旅先を訪れたユーザの消費性向として、アバターの属性に反映され得る。

【0073】

ユーザ情報の細目については、次のとおりである。ユーザIDは、ユーザ登録時に自動的に生成されるID、ユーザ名は、各ユーザが自身でハッシュタグシステム1に登録した名前、ユーザアバターIDは、ユーザが利用するユーザアバターを表すIDである。ユーザアバターIDには、ユーザアバターを描画するためのアバター描画情報が対応付けられてよい。所持アイテム情報は、ユーザに対応付けられているアバターアイテムに関する各種情報であり、アバターアイテムIDごとに、アイテム種別ID、アイテム価値、アイテム属性、及び関心情報を含んでよい。

30

【0074】

所持アイテムに係るアイテム価値は、ユーザアバターが所持しているアバターアイテムの価値であって、ハッシュタグシステム1で販売する際の価格に相関する価値としてもよい。アイテム属性は、アバターアイテムに対応付けられうる商品等の個性(例えば、色合い、デザイン、機能性、装飾性、付属品の有無など)を表してよい。関心情報は、対応するアバターアイテムに対する他のユーザの関心に関する情報である。

40

【0075】

ポイント数は、アバターアイテムの売買で利用可能な所定ポイント(電子媒体の一例)の所持数を表す。所定ポイントは、メタバース空間MV内で利用可能な通貨の形態や、暗号資産の形態であってよい。また、所定ポイントは、現実の通貨(例えば円やドル等)と交換可能であってよく、この場合の交換レートは適宜変動してよい。本実施形態では、ハッシュタグシステム1において、ハッシュタグ対象のアバターアイテム(例えば、コレクションアイテム)を売買されてもよく、ユーザアバターの所定ポイントの所持数、すなわち、所持金、考えている予算などの情報をハッシュタグシステム1に反映させる。

50

## 【 0 0 7 6 】

ユーザパラメータは、ユーザに対応付け可能な任意のパラメータであり、ユーザ属性、活動情報、賞獲得履歴、及びフォロワー数を含んでよい。ユーザパラメータは、これらの事項及びその内容に限定されるものではなく、ユーザの人気度（ハッシュタグシステム1あるいはメタバース空間MV内での認知度）を測るパラメータとして、ユーザの状況を示す事項を広く含み得る。例えば、ユーザアバターがゴーストNPCと共に冒険イベントを体験し、その体験で得た経験値（例えば、当該冒険の中で、ゴーストNPCと野外キャンプを行い、キャンプに必要な、あるいは、望ましいアイテムやその仕様について得た知見を数値化したもの）が含まれ得る。

## 【 0 0 7 7 】

ユーザ属性は、メタバース空間MV内におけるユーザの属性であり、例えば通常属性に対して、ある特定のゴーストNPCや他のユーザと既にフレンドになっているユーザ、ハッシュタグシステム1を利用したハッシュタグ対象となったアイテムの購入実績があるユーザ、人気度（認知度）が高いユーザや影響度が大きいユーザ（すなわち、いわゆるインフルエンサー）、ステータスが高いユーザなどに特別に付与される特別属性が用意されてもよい。なお、人気度や影響度等は、現実におけるユーザの人気度等と関連してもよい。

## 【 0 0 7 8 】

活動情報は、メタバース空間MV内におけるユーザの活動（アクティビティ）に関するパラメータ（情報）である。ユーザの活動は、例えばユーザによるコンテンツ配信活動及びコンテンツ視聴活動やライブ配信活動及びライブ視聴活動のほか、複数のユーザが参加して行うゲームやパーティ、ユーザ同士の会話、メタバース空間MV内の移動など、行事、催し、催し物に限らず、各種の出来事、事象を含む広い意味での活動全般としてのイベント活動等を含んでよい。活動情報には、前述したメタバース空間MV内での冒険イベントのほか、ハッシュタグ対象の体験イベント（お試しキャンペーンなど）が含まれてもよい。具体的には、活動情報は、それぞれの活動について、メタバース空間MV内の滞在時間、ログイン時間や回数などを含んでよい。

## 【 0 0 7 9 】

賞獲得履歴は、イベントがコンテストや冒険の形態である場合において、メタバース空間MV内におけるユーザの賞獲得の履歴情報である。例えば、賞獲得履歴は、メタバース空間MV内で実行される各種コンテストや冒険における受賞履歴（入賞回数、優勝回数等）を含んでよい。なお、上述した活動情報と同様、賞獲得履歴は、通常属性のユーザを含むすべてのユーザに対して収集されてもよいが、サーバ装置10の処理負荷を低減したいとの要求がある場合には、特別属性のユーザに対してのみ収集及び管理されてもよい。

## 【 0 0 8 0 】

フォロワー数は、当該ユーザに対するフォロワーの数を表しており、例えば、ユーザが各種コンテンツ（例えば、ハッシュタグシステム1で取り扱われているハッシュタグ対象に関するコンテンツ）を配信するユーザである場合等に算出可能としてもよいし、配信しないユーザを含めて全ユーザについて算出可能としてもよい。フォロワー数の多いユーザがハッシュタグシステム1を訪れることにより、ハッシュタグシステム1そのものの宣伝効果が得られる。

## 【 0 0 8 1 】

アバター情報記憶部146には、ユーザアバターやゴーストNPCを描画するためのアバター描画情報が記憶される。アバター描画情報は、各アバターIDに、人間の化身であれば、顔パーツID、髪型パーツID、衣装パーツID（アバター衣装）等が対応付けられる。顔パーツID、髪型パーツID、衣装パーツID等の容姿に係るパーツ情報は、アバターを特徴付けるパラメータであり、ゴーストNPCについては、運営側や広告主であるユーザにより選択されてよい。例えば、ゴーストNPCに係る顔パーツID、髪型パーツID、衣装パーツID等の容姿に係る情報は、性別、年齢（世代）別、広告主の業種別、ゴーストNPCの役割別などに応じて、複数種類用意される。また、これらの各IDは、ゴーストNPCが人間とは異なる容姿、すなわち、実在する動物、想像上の動物、各種

10

20

30

40

50

のロゴやデフォルメされた着ぐるみなどに化身する場合には、それらの容姿に応じて調整され得る。

【 0 0 8 2 】

撮影部 1 5 1 は、仮想トリップの旅先（訪問先）において、ユーザが自撮りで、自身のユーザアバターと背景を撮影する。撮影に際して写し出される背景には、旅先の建物や景色、モビリティ（乗り物）などが含まれる。さらに、撮影部 1 5 1 は、仮想レンズ（メタレンズ）を備えることができ、仮想レンズを備える場合に、撮影部 1 5 1 は、肉眼視されない被写物を画像に写し出すことができる。

【 0 0 8 3 】

ハッシュタグ付与部 1 5 2 は、撮影部 1 5 1 によって写し出された被写物に対し、対応するハッシュタグを付与する。前述したとおり、ハッシュタグの付与に際しては、自動タグと自作タグの別、個別のハッシュタグと連鎖ハッシュタグの別、通常のハッシュタグとレアハッシュタグの別が考慮される。さらに、コレクションアイテムがそろったときには、コンプリートタグが付与される。また、ハッシュタグ対象として、NFT、広告、称号が該当するときには、それぞれにハッシュタグが付与される。

10

【 0 0 8 4 】

ハッシュタグ付与部 1 5 2 は、これに加えて、サーバ装置 1 0 の制御部 1 2 として、ハッシュタグを利用したメタバース空間上でのユーザ同士のコミュニケーションを図るためのミッションや、ハッシュタグを利用した広告の探索をするミッションを遂行する機能を果たしてもよい。また、ゴーストNPCを自動ポップで選出／検索する場合について、ハッシュタグを利用して、ユーザにとって「知っている」（既知の）情報を起点に「知らない」（未知の）情報へのサーフィンを遂行する機能を果たしてもよい。

20

【 0 0 8 5 】

ハッシュタグ表示部 1 5 3 は、撮影部 1 5 1 によって写し出された被写物にハッシュタグを対応付けて、例えば、端末装置 2 0 の表示部 2 5 に表示する。前述したとおり、ハッシュタグは、自動タグには「\*」が、自作タグには「 」が、それぞれ付されて表示される。また、称号システムが設けられた場合には、称号に係るハッシュタグについては、称号マーク付きのハッシュタグが付与される。

【 0 0 8 6 】

なお、図 1 3 では図示していないが、処理部門には、調査部を更に設けるようにしてもよい。調査部は、調査対象のアバターアイテムごとに、当該アバターアイテムを所持する過去及び／又は現在のユーザに係るユーザパラメータの値に基づいて、ユーザ満足度が得られているかどうかを調査する。例えば、ハッシュタグシステム 1 を利用した後に、あるアバターアイテムを購入した消費者側のユーザに対し、購入後の使用状況について、満足度を得られているかどうかを調査するようにしてもよい。調査の結果は、例えば、前述した、アバターアイテムのアイテム価値を高める要素があるか否か、アバターアイテムのアイテム属性を向上させる要素があるか否かの分析に資する。そして、その分析結果をハッシュタグの内容に反映することにより、ハッシュタグシステム 1 の発展に寄与することができる。

30

【 0 0 8 7 】

（ハッシュタグシステムの拡張例）

ハッシュタグシステム 1 は、メタバース空間の中で、他の関連するシステムと組み合わせることにより、総合的なメタバースシステムとして拡張されてもよい。関連するシステムとしては、例えば、アバター衣装を契機として「全世界」をサーフィンするための、RPG（Role Playing Game）ツアーシステムであってもよい。RPG ツアーは、例えば、同ツアー付きのアバター衣装を購入・所持することで、アバター衣装が持つバックグラウンドストーリーを体験できるようにしてもよい。例えば、マリー・アントワネットのRPG付きツアーのアバター衣装を購入すると、仮想トリップの中で、マリー・アントワネットについての歴史的エピソードに触れることができるようになる。

40

【 0 0 8 8 】

50

以上のように、ハッシュタグシステム 1 を含めた総合的なメタバースシステムを構築することにより、メタバース空間を活用した仮想トリップに係る様々なサービスを行うことができ、そして、ユーザは、メタバース空間を自由に行き来して、種々の便益を得ることができる。

【0089】

以上、各実施形態について詳述したが、特定の実施形態に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された範囲内において、種々の変形及び変更が可能である。また、前述した実施形態の構成要素の全部又は複数を組み合わせることも可能である。

【符号の説明】

【0090】

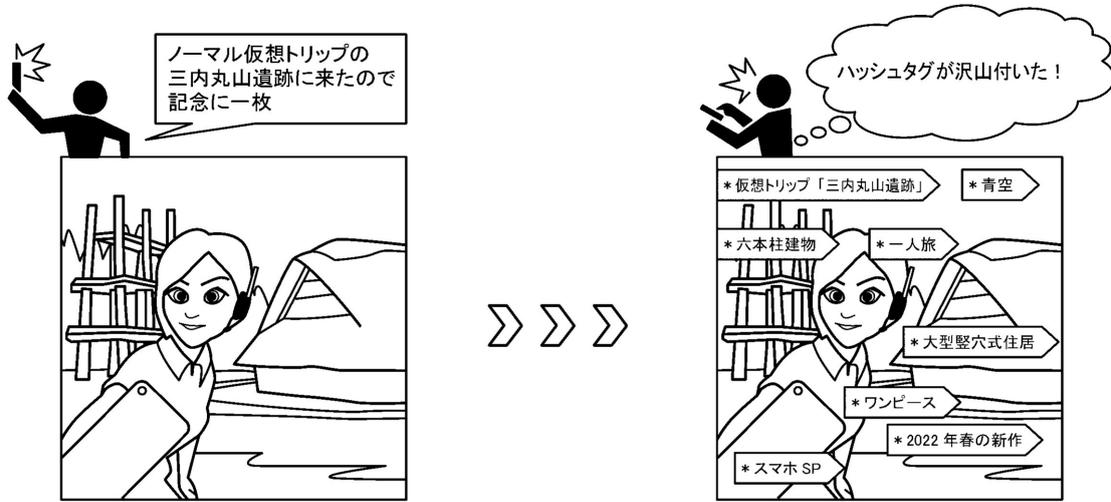
1	ハッシュタグシステム	10
3	ネットワーク	
10	サーバ装置	
11	通信部	
12	制御部	
13	記憶部	
20	端末装置	
21	通信部	
22	制御部	
23	記憶部	20
24	入力部	
25	表示部	
140	アイテム情報記憶部	
142	ハッシュタグ情報記憶部	
144	ユーザ情報記憶部	
146	アバター情報記憶部	
151	撮影部	
152	ハッシュタグ付与部	
153	ハッシュタグ表示部	
MV	メタバース空間	30

【要約】

【課題】メタバース空間上で、ユーザが仮想トリップを行った際に、旅先で見聞される種々の事物や他のユーザとの対応関係について自由な広がり確保することが可能な、ハッシュタグシステム、ハッシュタグ付与方法、ハッシュタグ付与プログラムを提供する。

【解決手段】メタバース空間MVにおけるハッシュタグシステム1であって、メタバース空間上でユーザと背景を撮影する撮影部と、撮影部によって撮影された画像に写し出されている被写物に対し、ハッシュタグを自動的に付与するハッシュタグ付与部と、ハッシュタグを被写物に対応付けて画面に表示するハッシュタグ表示部と、を備える。

【選択図】図2



10

20



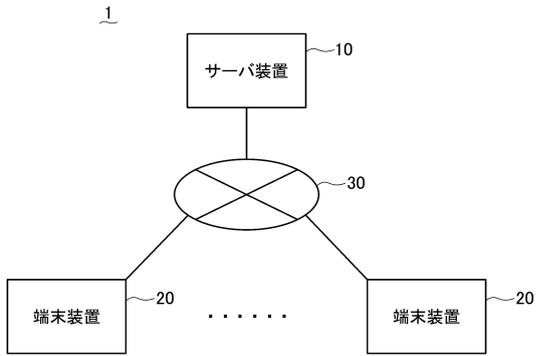
30

40

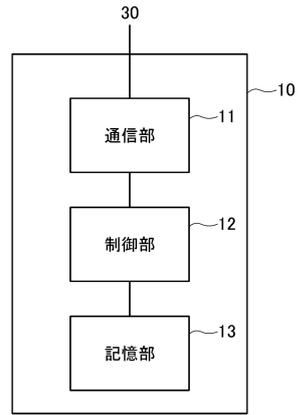
50

【図面】

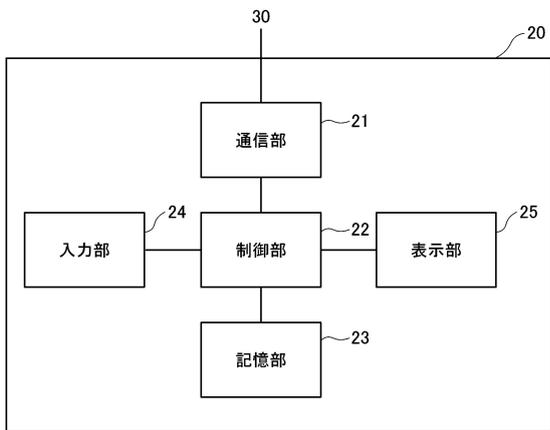
【図 1 a】



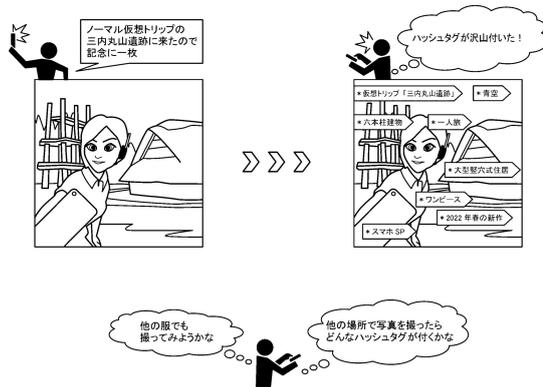
【図 1 b】



【図 1 c】



【図 2】



10

20

30

40

50

【 図 3 】

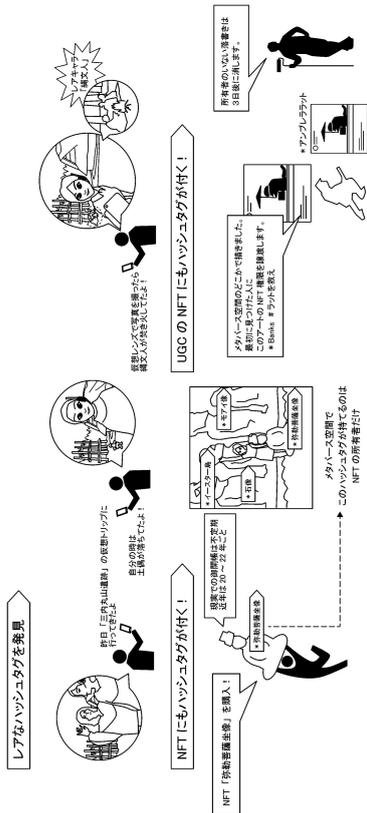


【 図 4 】

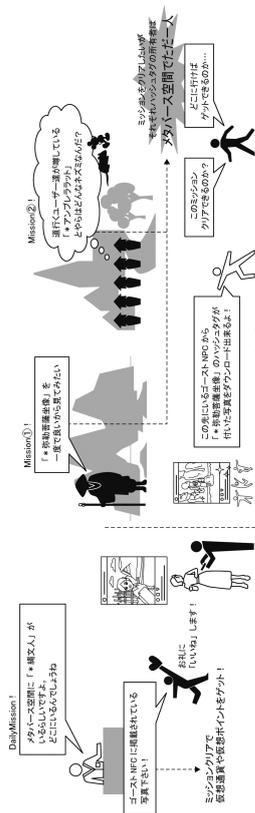


10

【 図 5 】



【 図 6 】



20

30

40

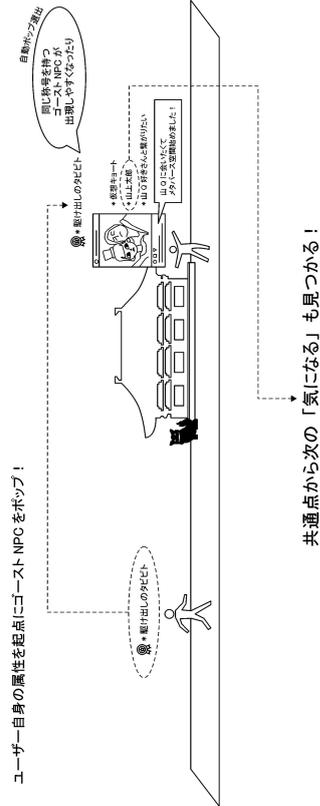
50



【 図 1 1 】



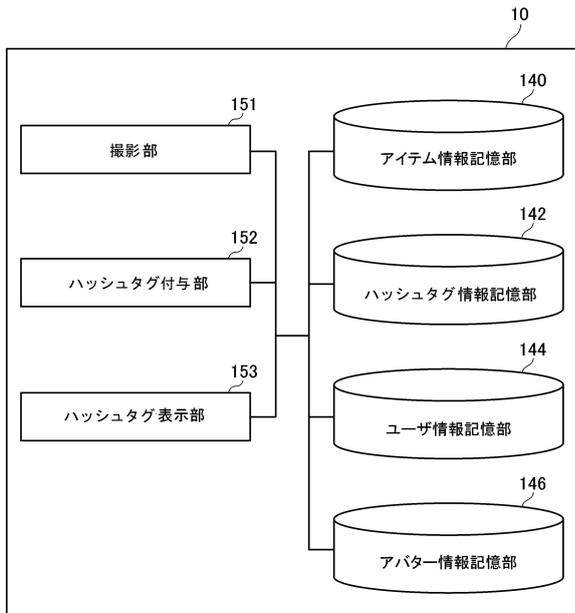
【 図 1 2 】



10

20

【 図 1 3 】



30

40

50

---

フロントページの続き

(56)参考文献 特許第7044927(JP, B1)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

G06T 19/00

G06Q 50/00

H04N 21/84 - 21/8405