

平成 29 年 9 月 14 日

各 位

株 式 会 社 ユ ー ク ス
(コード番号 4334)

公開特許公報のお知らせ

当社から出願中の特許（特開 2017-151978）が公開されましたので、お知らせ致します。

以上

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-151978
(P2017-151978A)

(43) 公開日 平成29年8月31日(2017.8.31)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
G06Q 50/10 (2012.01)	G06Q 50/10	5B084
G06F 13/00 (2006.01)	G06F 13/00 560C	5C164
H04N 21/254 (2011.01)	H04N 21/254	5L049
H04N 21/258 (2011.01)	H04N 21/258	

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 20 頁)

(21) 出願番号 特願2017-25810 (P2017-25810)
 (22) 出願日 平成29年2月15日 (2017.2.15)
 (31) 優先権主張番号 特願2016-31608 (P2016-31608)
 (32) 優先日 平成28年2月23日 (2016.2.23)
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)

(71) 出願人 399064249
 株式会社ユークス
 大阪府堺市堺区戎島町4丁45番地の1
 (74) 代理人 100072213
 弁理士 辻本 一義
 (74) 代理人 100119725
 弁理士 辻本 希世士
 (74) 代理人 100168790
 弁理士 丸山 英之
 (72) 発明者 原 典史
 大阪府堺市堺区戎島町4-45-1 株
 株式会社ユークス内
 (72) 発明者 内田 明理
 大阪府堺市堺区戎島町4-45-1 株
 株式会社ユークス内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 イベント演出システム、その動作方法、およびそのプログラム

(57) 【要約】

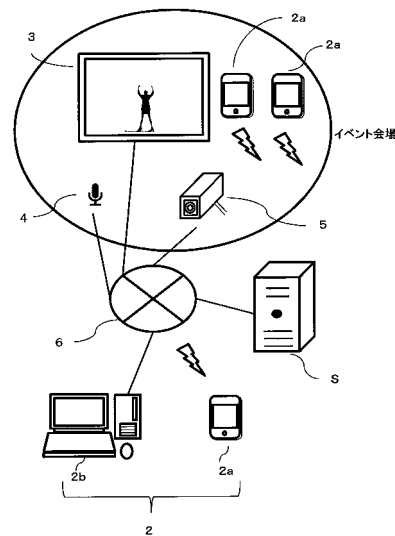
【課題】

本発明では、イベント会場にいる又はいないユーザが、通信ネットワークに接続された情報端末装置によって、それらユーザたちが互いに協力し又は互いに競い合いなどしながらイベント会場に設けられた映像表示装置に所定の演出効果を出力し、当該イベントを盛り上げるイベント演出システムを提供することを目的とする。

【解決手段】

イベント会場の演出制御を行う演出制御サブシステム1と、演出制御サブシステム1と通信ネットワーク6を介して接続された入力端末であるユーザ端末2と、イベント会場に設けられ演出制御サブシステム1による演出効果の映像を表示する映像表示装置3を備え、演出制御サブシステム1においてユーザの各種作業によって発生したポイントをシステム上の共通の仮想通貨として機能させ、そのポイントを使用して各演出効果を選定させ映像データに合成など加工させることにより解決することができた。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

イベント会場の演出制御を行う演出制御サブシステムと、前記演出制御サブシステムと通信ネットワークを介して接続された複数の入力端末と、前記イベント会場に設けられ前記演出制御サブシステムによる演出効果の映像を表示する映像表示装置と、を備えるイベント演出システムであって、

前記演出制御サブシステムは、

支払われた通貨に基づいて課金ポイント、および前記入力端末からの入力作業に基づいて入力ポイントを算出するポイント作成部と、

前記ポイント作成部により算出された課金ポイントを保存する課金ポイント保存部と

10

、
前記ポイント作成部により算出された入力ポイントを保存する入力ポイント保存部と

、
前記課金ポイント保存部に保存された課金ポイント又は前記入力ポイント保存部に保存された入力ポイントに応じた演出効果を選定する演出効果選定部と、

前記演出効果選定部により選定された演出効果に基づいた加工を行う映像加工部と、前記映像加工部にて加工された映像を前記映像表示装置に配信する映像配信部と、

を有し、

前記入力端末は、

前記入力作業を行うための入力デバイスを有する

20

ことを特徴とするイベント演出システム。

【請求項 2】

前記演出制御サブシステムと前記入力端末の一つとしてイベント会場における音声を集音する集音装置を備え、

前記ポイント作成部が、

前記集音装置から入力された音声に基づいて音声ポイントを算出し、

前記音声ポイントを前記入力ポイントに加算して前記入力ポイント保存部に保存する

、
ことを特徴とする請求項 1 に記載のイベント演出システム。

【請求項 3】

30

前記演出制御サブシステムと前記入力端末の一つとしてイベント会場における観客席側を撮像する撮像装置を備え、

前記ポイント作成部が、

前記撮像装置から入力された画像に基づいて画像ポイントを算出し、

前記画像ポイントを前記入力ポイントに加算して前記入力ポイント保存部に保存する

、
ことを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載のイベント演出システム。

【請求項 4】

前記イベント会場に設けられた演出装置を備え、

前記演出制御サブシステムが、前記演出効果に基づいて前記演出装置の制御を行う演出装置制御部を有することを特徴とする請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載のイベント演出システム。

40

【請求項 5】

イベント会場に設けられ選定された演出効果の映像を表示する映像表示装置と、前記映像表示装置と通信ネットワークを介して接続された複数の入力端末と、を備えるイベント演出システムの動作方法であって、

支払われた通貨に基づいて課金ポイント、および前記入力端末からの入力作業に基づいて入力ポイントを算出するポイント作成ステップと、

前記課金ポイント又は前記入力ポイントに応じた演出効果を選定する演出効果選定ステップと、

50

前記演出効果選定ステップにより選定された演出効果に基づいた加工を行う映像加工ステップと、
 前記映像加工ステップにて加工された映像を前記映像表示装置に配信する映像配信ステップと、
 を計算機に実行させることを特徴とするイベント演出システムの動作方法。

【請求項 6】

前記入力端末の一つとして設けられたイベント会場における音声を集音する集音装置から入力された音声に基づいて音声ポイントを算出する音声ポイント作成ステップと、
 前記音声ポイントを前記入力ポイントに加算する加算ステップと、
 を計算機に実行させることを特徴とする請求項 5 に記載のイベント演出システムの動作方法。

10

【請求項 7】

イベント会場に設けられ選定された演出効果の映像を表示する映像表示装置と、前記映像表示装置と通信ネットワークを介して接続された入力端末と、を備えるイベント演出システムを動作させるプログラムであって、

支払われた通貨に基づいて課金ポイント、および前記入力端末からの入力作業に基づいて入力ポイントを算出するポイント作成ステップと、

前記課金ポイント又は前記入力ポイントに応じた演出効果を選定する演出効果選定ステップと、

前記演出効果選定ステップにより選定された演出効果に基づいた加工を行う映像加工ステップと、

20

前記映像加工ステップにて加工された映像を前記映像表示装置に配信する映像配信ステップと、

を計算機に実行させることを特徴とするプログラム。

【請求項 8】

前記入力端末の一つとして設けられたイベント会場における音声を集音する集音装置から入力された音声に基づいて音声ポイントを算出する音声ポイント作成ステップと、

前記音声ポイントを前記入力ポイントに加算する加算ステップと、

を計算機に実行させることを特徴とする請求項 7 に記載のプログラム。

【発明の詳細な説明】

30

【技術分野】

【0001】

本発明は、イベント会場における演出を、イベント会場にいるユーザ又は通信ネットワークを介してそのイベントに参加しているユーザによって準備されたポイントにて基づいて制御することにより、ユーザ同士が協力又は競争し合いながらイベントを盛り上げようとする技術に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、歌手のコンサート、演劇などの芸能を観賞するためにイベント会場に来ている観客たちが個人それぞれ又は揃って歓声を上げたり、発光器具を振ったりすることなどにより、イベント会場の雰囲気は賑やかになり盛り上がっていた。

40

【0003】

近年、携帯電話、スマートフォン、タブレットなどのように気軽に持ち運びでき、インターネットや無線電話回線などの通信ネットワークに接続して使用する携帯情報端末装置が広く普及するに伴って、それら携帯情報端末装置を利用してイベント会場の雰囲気を盛り上げることも考えられている。

【0004】

例えば、特許文献 1 において、発光、画像出力、音声出力などの出力デバイスを有し通信ネットワークと接続された携帯情報端末装置や、当該携帯情報端末装置で出力可能なデータを当該携帯情報端末装置に送信したりするサーバなどを用いて、それぞれのユーザ同

50

士が自分の意図や感情を伝えて、演者なども含めた参加者の一体感を高めてイベント会場の雰囲気盛り上げることができるなどの効果を奏するシステムが開示されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2013-50824号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、上述した特許文献1に記載の発明では、携帯情報端末装置のユーザなど参加者の一体感を高めることができたとしても、イベント会場における舞台などの装置上の演出にまで関与することができるわけでも、また、その演出を共有できるわけもなく、盛り上がり欠けるものであった。

10

【0007】

また、特許文献1に記載の発明では、同じイベント会場にいるユーザ同士が協力したり張り合ったりするが、イベント会場にいないユーザはそもそもイベントに参加することすらできないものであった。

【0008】

そこで、本発明では、イベント会場にいるイベント参加者や遠隔地でイベントを視聴している視聴者であっても通信ネットワークに接続された情報端末装置によって、それらユーザたちが互いに協力し又は互いに競い合いなどしながらイベント会場に設けられた映像表示装置に所定の演出効果を出力し、当該イベントを盛り上げるイベント演出システムを提供することを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0009】

すなわち、具体的に、本発明は、イベント会場の演出制御を行う演出制御サブシステムと、前記演出制御サブシステムと通信ネットワークを介して接続された複数の入力端末と、前記イベント会場に設けられ前記演出制御サブシステムによる演出効果の映像を表示する映像表示装置と、を備えるイベント演出システムであって、前記演出制御サブシステムは、支払われた通貨に基づいて課金ポイント、および前記入力端末からの入力作業に基づいて入力ポイントを算出するポイント作成部と、前記ポイント作成部により算出された課金ポイントを保存する課金ポイント保存部と、前記ポイント作成部により算出された入力ポイントを保存する入力ポイント保存部と、前記課金ポイント保存部に保存された課金ポイント又は前記入力ポイント保存部に保存された入力ポイントに応じた演出効果を選定する演出効果選定部と、前記演出効果選定部により選定された演出効果に基づいた加工を行う映像加工部と、前記映像加工部にて加工された映像を前記映像表示装置に配信する映像配信部と、を有するものであり、前記入力部は、前記入力作業を行うための入力デバイスを有するものである。

30

【0010】

そして、前記演出制御サブシステムと前記入力端末の一つとしてイベント会場における音声を集音する集音装置を備え、前記ポイント作成部が、前記集音装置から入力された音声に基づいて音声ポイントを算出し、前記音声ポイントを前記入力ポイントに加算して前記入力ポイント保存部に保存するように構成することもできる。

40

【0011】

そして、前記演出制御サブシステムと前記入力端末の一つとしてイベント会場における観客席側を撮像する撮像装置を備え、前記ポイント作成部が、前記撮像装置から入力された画像に基づいて画像ポイントを算出し、前記画像ポイントを前記入力ポイントに加算して前記入力ポイント保存部に保存するように構成することもできる。

【0012】

そして、前記イベント会場に設けられた演出装置を備え、前記演出制御サブシステムが

50

、前記演出効果に基づいて前記演出装置の制御を行う演出装置制御部を有するように構成することもできる。

【0013】

そして、上記のようなイベント演出システムの動作方法やそのプログラムも提供する。

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、イベント会場にいるイベント参加者や遠隔地でイベントを視聴している視聴者であっても通信ネットワークに接続された情報端末装置によって、それらユーザたちが互いに協力し又は互いに競い合いなどしながらイベント会場に設けられた映像表示装置に所定の演出効果を出力し、当該イベントを盛り上げることができる。

10

【0015】

そして、さらに、ユーザによる一概に対比することが難しい種々の行動様式をシステム上の仮想通貨のような役割を果たすポイントにて一元管理して、当該ポイントと演出効果を対応付けることにより、ユーザが金銭を支払っても支払わなくても当該演出効果を共有し、当該イベントをより盛り上げることができる。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図1】本発明のイベント演出システムにおける通信ネットワークに接続された各種情報通信機器等を示す概略図である。

20

【図2】本発明のイベント演出システムにおける機能ブロックの一例を示す図である。

【図3】本発明の演出制御サブシステムに保持されているポイントに応じた演出効果の対応テーブルの一例を示す図である。

【図4】本発明の映像表示装置に表示されるライブ映像に演出効果が加工された映像の一例を示す図である。

【図5】本発明のイベント演出システムにおける演出制御サブシステムのハードウェア構成の一例を示す図である。

【図6】本発明のイベント演出システムにおける処理の流れの一例を示す図である。

【図7】本発明のイベント演出システムにおける処理の流れの他の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

30

以下、本発明に係るイベント演出システムなどに関する実施形態について詳しく説明する。なお、以下に説明する実施形態は、本発明を実施するに好ましい具体例であるから、技術的に種々の限定がなされているが、本発明は、以下の説明において特に発明を限定する旨明記されていない限り、これらの形態に限定されるものではない。

【0018】

〔概要〕

図1は、本発明のイベント演出システムの一実施形態を説明するための概念図である。屋内又は屋外に準備されたイベント会場には、複数の観客が視聴するための歌手やキャラクターのコンサートの映像を表示する映像表示装置3が設置されており、また、入力端末としての機能を備えるユーザ端末2である携帯情報端末2aを携えてコンサートに参加している観客が複数存在する。また、通信ネットワーク6を介してそのイベント会場とは物理的に離れた遠隔地において、その映像表示装置3で表示されているコンサートの映像を、ユーザ端末2である携帯情報端末2a又はデスクトップパソコン2bで視聴する形式でそのコンサートに参加している視聴者もいる。さらに、コンサートの映像を、有線や無線の通信ネットワーク6を介して映像表示装置3やユーザ端末に配信する演出制御サブシステム1を格納するサーバ装置5もイベント会場とは異なる場所に設置されている。図1では、演出制御サブシステム1を格納するサーバ装置5は、イベント会場とは異なる場所に設けられているよう示されているが、他の実施形態においてイベント会場に設置されていてもよいし、また、機能に応じて複数の装置からなり、そのうちの全部または一部がイベント会場に設置されていてもよい。

40

50

【0019】

そして、イベント会場において、映像表示装置3に表示された歌手のコンサートを観覧している観客（携帯情報端末2aのユーザ）は、例えば、携帯情報端末2aを手を持って振るなどの行動により内蔵されているジャイロセンサーや加速度センサーにより傾きや動きを検知して（携帯情報端末2aを振るという入力作業）、演出制御サブシステム1により所定の割合で換算された入力ポイントを獲得することができる。その後、その獲得した入力ポイントを使用して、所定の入力ポイントに応じた種々の演出効果が選定されて、映像表示装置3に表示されるコンサートの映像に選定された種々の演出が加工されて表示される。また、この個々のユーザにより獲得された入力ポイントは、他の複数のユーザとの間で合算され共有されるため、例えば、イベント会場にいる複数のユーザが協力することにより所定の時間の間に所定の入力ポイントが集まると、その入力ポイントに応じた演出効果が選定されることにより、映像表示装置3に表示されるコンサートの映像に選定された種々の演出効果が加工されて表示され得る。このように、イベント会場にいるユーザに対して、積極的にコンサートへの参加意欲を高めることにより、参加者の一体感を創出することができる。

10

【0020】

そして、イベント会場とは物理的に離れた遠隔地にいる携帯情報端末2a又はデスクトップパソコン2bでそのコンサートの映像を視聴するユーザは、携帯情報端末2a又はデスクトップパソコン2bを操作してコンサート中に又はコンサートの前に所定の通貨をオンライン決済にて課金ポイントを購入する。なお、携帯情報端末2a又はデスクトップパソコン2bから課金ポイントを金融機関などのオンラインの決済システムを用いて金銭により購入するのではなく、通貨として流通している各種ポイントなどの仮想通貨を使用したり、クレジットカードを使用したり、銀行のATMなどの他の決済方法を利用したりするなどして課金ポイントを購入することもできる。その購入した課金ポイントの一部又は全部を使用して、所定の課金ポイントに応じた種々の演出効果を選定することにより、携帯情報端末2a又はデスクトップパソコン2b、さらには映像表示装置3に表示されるコンサートの映像に選択した種々の演出効果が加工されて表示される。このように、イベント会場とは物理的に離れた遠隔地にいるユーザに対しても、積極的にコンサートへの参加意欲を高めることにより、参加者の一体感を創出することができる。さらに、イベント会場とは物理的に離れた遠隔地にいるユーザに対して、イベント会場にいるユーザと演出効果をめぐり競い合わせることで、演出効果に対する売り上げが見込める。一方、イベント会場にいるユーザは、上記方法により課金ポイントを購入することができ、イベント会場にいる個々のユーザは、購入した課金ポイントに応じた種々の演出効果を選定することにより、携帯情報端末2a、さらには映像表示装置3に表示されるコンサートの映像に選択した種々の演出効果を加工させて表示することができる。

20

30

【0021】

このように、金銭を使用せずに携帯情報端末2aを振るなどの所定の入力作業によって入力ポイントを獲得したユーザ、又は予め所定の通貨によって課金ポイントを購入したユーザが、互いに協力し又は競い合うことにより、歌手やキャラクターのコンサートなどのイベントへの参加意欲を高められるとともに、それら参加者の一体感を創出することができる。さらには、結果として演出効果を商品として販売することができる。

40

【0022】

また、上記内容に付加して、入力端末の一つとしてイベント会場に設置された集音装置4又はイベント会場にいるユーザの携帯情報端末2aにより入力された音声の音量などをもとに演出制御サブシステム1により所定の割合で換算された音声入力ポイントを算出して、入力ポイントと合算することもできる。

【0023】

さらに上記内容に付加して、入力端末の一つとしてイベント会場に設置された撮像装置5により入力された画像をもとに演出制御サブシステム1により所定の割合で換算された画像ポイントを算出して、入力ポイントと合算することもできる。

50

【 0 0 2 4 】

〔 機能的構成 〕

図 2 は、本発明のイベント演出システムにおける機能ブロックの一例を示す図である。図 2 に示すように、本実施例のイベント演出システムは、入力端末の一つとして設けられているユーザ端末 2 やその他の入力端末 T、演出制御サブシステム 1、映像表示装置 3 などから構成されている。

【 0 0 2 5 】

なお、以下に説明する本発明のイベント演出システムにおける機能ブロックは、ハードウェア及びソフトウェアを組み合わせることで実現することができる。具体的には、コンピュータを利用するものであれば、CPU、主メモリ、バス、及びハードディスクドライブ（HDD）やソリッドステートドライブ（SSD）などの二次記憶装置、情報の入力作業に利用される入力デバイス、ディスプレイ、その他外部周辺機器などのハードウェア及びそのインターフェイス、複数のハードウェアを接続する通信用インターフェイス、アプリケーションプログラムなどが挙げられる。そして、主メモリに保存されたプログラムによる CPU の計算処理によって、入力デバイスなどから指示が入力され、主メモリや二次記憶装置に保存されているデータを参照しながら、情報の加工、保存がされ、また、上記各ハードウェアを制御するための命令が生成される。

【 0 0 2 6 】

また、本発明は、システムとして実現できるのみではなく、方法としても実現することが可能である。また、このような発明の一部をソフトウェアとして構成することもできる。さらに、そのようなソフトウェアをコンピュータなどのハードウェアに実行させるために用いるソフトウェア製品及びそのソフトウェア製品を格納する磁気ディスク、光ディスク、フラッシュメモリなどの記録媒体も、本発明の技術的な範囲に含まれる。

【 0 0 2 7 】

（ 入力端末 ）

入力端末は、イベント会場にいて直接参加している参加者又はイベント会場にいなくて間接的に参加している参加者が、その参加しているイベントに対して何かしらの意思表示をしようとするときに使用するための又はその意思表示を検知するための物理的な装置である。入力装置としては、それら参加者が使用するユーザ端末 2 やその他の入力端末 T が挙げられ、これらの 1 種又は 2 種以上組み合わせる使用することができる。

【 0 0 2 8 】

（ ユーザ端末 ）

図 2 に示すように、入力端末の一種であるユーザ端末 2 やその他の入力端末 T は、演出制御サブシステム 1 と有線又は無線により通信ネットワーク 6 を介して接続されており、少なくともそれぞれ入力デバイス 201、入力デバイス T1 を有しており、ユーザ端末 2 において必要に応じて映像取得部 202、映像表示部 203 を有していても良い。ユーザ端末 2 としては、スマートフォンやタブレット端末と一般に称されている携帯情報端末 2a や、デスクトップパソコン 2b やノートパソコンなど携帯情報端末 2a に比べて持ち運びにくい情報端末などが情報端末として構成される。また、ユーザ端末 2 は、特定のアプリケーションプログラムが起動されている状態で、イベント会場に設置された二次元又は三次元用のバーコードなどを読み取り、演出制御サブシステム 1 に保存されたユーザ情報に関するデータと照合して参加手続きが行われるなど、通行証としても機能させることができる。

【 0 0 2 9 】

入力デバイス 201 は、ユーザが入力作業を行う機能を有しており、種々の手段によりユーザ端末 2 に必要な情報を入力することができる。具体的には、携帯情報端末 2a であれば、指での文字入力や選択などの入力作業を行うために使用する静電容量方式、抵抗膜方式などのタッチパネル、声援などの声の入力作業を行うために使用するマイク、携帯情報端末を左右に振るなど動きの入力作業を行うために使用する加速度センサー、携帯情報端末を傾けるなどの傾きの入力作業を行うために使用するジャイロセンサー、イベント会

10

20

30

40

50

場における盛り上がりの程度を示す熱気の入力作業を行うために使用する温度センサー、ユーザの顔情報など画像情報の入力作業を行うために使用するカメラなどが好ましい。また、デスクトップパソコン2 bやノートパソコンなど携帯情報端末2 aに比べて持ち運びにくい情報端末であれば、文字入力などの入力作業を行うために使用するキーボード、指での文字入力や選択などの入力作業を行うために使用するマウス、声援などの声の入力作業を行うために使用するマイク、ユーザの顔情報など画像情報の入力作業を行うために使用するカメラなどが好ましい。

【0030】

例えば、イベント会場にいるユーザが、手に持っているスマートフォンなどの携帯情報端末2 aを特定のアプリケーションプログラムを起動させている状態で上下又は左右などに振ることにより、加速度センサーにより動きを検知してそのアプリケーションプログラムを介して振った動きを演出制御サブシステム1に対して通知することができる。このように、ユーザの動作により必要な情報を入力することができる。そして、演出効果としてコメントを表示するために、イベント会場にいるユーザ又はそのイベント会場とは物理的に離れた遠隔地にいるユーザが、タッチパネルやキーボードなどの入力デバイス2 0 1で文字や記号などを入力することもできる。また、イベント会場にいるユーザ又はそのイベント会場とは物理的に離れた遠隔地にいるユーザが、スマートフォンなどの携帯情報端末2 aやデスクトップパソコン2 bなどで、特定のアプリケーションプログラムを起動させている状態で課金ポイントを得るために、タッチパネル、キーボード、マウスなどを用いてその旨を意思表示することもでき、課金ポイントを使用するために許諾確認などを行うことができる。ユーザが課金ポイントを使用することを許諾すると、ユーザ端末2で起動している特定のアプリケーションプログラムにおいて、表示されている歌手やキャラクターを包んでいるリボンなどの覆いが取り払われて歌手やキャラクターが現れることによりユーザがイベントに参加できるなどの演出を行うこともできる。

【0031】

映像取得部2 0 2は、演出制御サブシステム1の映像配信部1 0 8から配信された加工された映像を取得する機能を有し、例えば、CPU、主メモリ、通信回路、映像処理回路、映像受信プログラムなどにより実現し、逐次配信される映像データを蓄積し、必要に応じて配信された映像データに付された暗号を解読して、第三者に傍受されることを防止したり、画像と音声のタイムラグを調節して、ユーザに違和感やストレスなどを生じさせないように調整したりするようにすることもできる。

【0032】

映像表示部2 0 3は、映像取得部2 0 2により送られた映像データを表示する機能を有し、例えば、CPU、主メモリ、ディスプレイ、スピーカ、映像表示プログラムなどによって実現することができる。具体的には、サーバ装置S（演出制御サブシステム1の全部又は一部が内包）から送信される映像データを、通信ネットワーク6を介して受信したスマートフォンなどの携帯情報端末2 aやデスクトップパソコン2 bなどで、ユーザはイベント会場におけるライブ映像並びに演出効果が加工された映像を視聴することができる。そして、イベント会場とは物理的に離れた遠隔地にいるユーザであっても、臨場感を伴うために参加意欲が高まり、イベント会場にいる他のユーザなどとの一体感を感じることができる。

【0033】

（その他の入力端末）

入力端末の一種であるユーザ端末2以外の入力端末としては、図2に示すように、イベント会場における音声を集音する集音装置4、イベント会場における観客席側を撮像する撮像装置5、イベント会場に設けられそのイベントの参加者が所有するバーコードを読み取る一次元又は二次元用のバーコードリーダ、そのイベントの参加者に配布された歩数計、イベント会場に設けられ参加者が座る椅子又は床に配設された圧力計、イベント会場に設けられ当該会場内の気温を測定する温度計、イベント会場に設けられ当該会場内の湿度を測定する湿度計などが好ましい。

10

20

30

40

50

【0034】

入力デバイス1は、ユーザ端末における入力デバイス201と同様に、イベント会場で催されているイベントに直接的に参加している参加者における特定の意思表示の入力作業を行う機能を有しており、種々の手段により必要な情報を入力することができる。具体的には、集音装置4であれば、声援などの声の入力作業を行うために使用するマイクであり、撮像装置5であれば、それら参加者の顔情報など画像情報の入力作業を行うために使用するカメラであり、バーコードリーダであればバーコードに照射された光を検知する受光素子であり、圧力計であれば圧力センサー、温度計であれば温度センサー、湿度計であれば湿度センサーなどであることが好ましい。

【0035】

(演出制御サブシステム)

図2に示すように、演出制御サブシステム1は、課金ポイント、入力ポイント、音声ポイント、画像ポイントなどのポイントを作成、管理、保存する機能、ポイントに応じた演出効果の対応テーブルから所定のポイントに対する演出効果を選定する機能、映像を加工、配信などする機能などを有している。ポイントを作成、管理、保存する機能として、ポイント作成部101、課金ポイント保存部102、入力ポイント保存部103を有している。そして、演出効果を選定する機能として演出効果選定部104を有している。そして、映像を加工、配信などする機能として、ライブ映像受信部105、映像保存部106、映像加工部107、映像配信部108を有している。演出制御サブシステム1としては、サーバ装置5、端末装置、又はそれらの組み合わせた一連の装置などで構成される。なお、図2における演出制御サブシステム1は、機能上一つのブロックで示しているものであり、各機能を実現するハードウェアが必ずしも物理的に一つにまとめられていなくてもよく、複数のハードウェアに分散されて存在してもよい。

【0036】

ポイント作成部101は、ユーザによって使用された通貨に基づいて課金ポイントを算出したり、ユーザ端末2からの入力作業に基づいて入力ポイントを算出したりする機能であり、ユーザによる一概に対比することが難しい種々の行動様式を本発明のシステム上の仮想通貨のような役割を果たすポイントにて一元管理することができる。例えば、CPU、主メモリ、ポイント作成プログラムなどによって実現することができる。

【0037】

具体的には、スマートフォンなどの携帯情報端末2aやデスクトップパソコン2bなどのユーザ端末2において課金ポイントを購入する意思表示がされると、演出制御サブシステムを構成するサーバ装置5において、ハードウェアとソフトウェアが協業して金融機関などの決済システムを利用してユーザの個人情報と紐付けされた支払情報を確認し、ポイント換算テーブルなどの参照データを用いて、使用された通貨を所定の割合(例えば、1,000円で1,000ポイントなど)で換算して課金ポイントを算出することにより課金ポイントを作成する。また、ユーザが通貨として流通している各種ポイントなどの仮想通貨を使用したり、クレジットカードを使用したり、銀行のATMなどの他の決済方法にて所定の金額を入金したりする場合であっても、それら決済機関や金融機関などを通じて通知された通貨の量や金額とそれに紐付けされたユーザの個人情報に基づいて、課金ポイントを算出することにより課金ポイントを作成する。

【0038】

一方、イベント会場にいるユーザが、手に持っているスマートフォンなどの携帯情報端末2aを上下又は左右などに振ることにより、加速度センサーにより動きを検知してその携帯情報端末2aを振っている状態がポイント作成部101に通知されると、ポイント換算テーブルなどの参照データを用いて、その回数を所定の割合(例えば、100回で10ポイントなど)で換算して入力ポイントを算出することにより入力ポイントを作成する。また、演出制御サブシステム1の演出効果選定部104に保存されたリズムエフェクトなどの演出効果が曲中の所定の箇所到达了とき又は演出家が選んだ任意のタイミングで映像表示装置3に表示されたとき、イベント会場にいるユーザなどが、そのリズムエフェ

10

20

30

40

50

クトに合わせて手に持っているスマートフォンなどの携帯情報端末 2 a を上下又は左右に振ることにより、その状態が通知されたポイント作成部 1 0 1 が、そのリズムエフェクトに応じた入力ポイントを作成することもできる。このとき、入力ポイントは個々のユーザごとに管理されるとともに、複数のユーザとの間で合算され共有されるよう管理される。このように、複数のユーザ間でポイントを共有することによりユーザ同士の連帯感が生まれ、所定のポイントに到達させるために、ユーザ同士で協力しあって入力ポイントを増やしたり、自身の所有する特定の課金ポイントを入力ポイントに移行して加算したりすることもできる。そして、手に持っているスマートフォンなどの携帯情報端末 2 a を上下又は左右などに振ることにより、ジャイロセンサーにより傾きを検知してその携帯情報端末 2 a を傾けた回数から算出して入力ポイントを作成することができる。さらに、ユーザ端末 2 から入力された文字情報や記号情報に基づいて、予め所定の文字情報や記号情報とポイントが対応付けられた文字記号対応テーブルを用いて、フォントサイズや色、特定のキーワード、記号などの情報から算出して入力ポイントを作成することができる。また、N G ワードとして不適切な文字が入力された場合には、所定のポイントを入力ポイントから減算することもできる。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 9 】

その他に、イベント会場に設けられたマイクなどの集音装置 4 やユーザ端末 2 から入力された音声の音量などに基づいて、音声解析プログラムやポイント換算テーブルなどの参照データなどを用いて、その音量を所定の割合（例えば、1 0 0 d B で 1 0 0 ポイントなど）で換算して音声ポイントを算出することにより音声ポイントを作成し、そして、入力ポイントに加算する。

【 0 0 4 0 】

また、イベント会場に設けられた動画カメラ、静止画カメラなどの撮像装置 5 によって撮影された服装、団扇、横断幕などの色情報、サイリウム（登録商標）などと称されるケミカルライトなどの照明器具の色情報、携帯情報端末 2 a にて発光されている色情報、ユーザが着用する衣服や帽子に付された応援している歌手やキャラクターなどの対象のシンボルマークなどの図形情報などに基づいて、画像解析プログラムやポイント換算テーブルなどの参照データなどを用いて、その色情報や図形情報を所定の割合（例えば、特定の画像範囲内における特定の色が 5 0 % 以上占めている場合は 3 0 ポイント、特定の画像における全図形数のうち特定の図形数が 5 0 % 以上占めている場合は 3 0 ポイントなど）で換算して画像ポイントを算出することにより画像ポイントを作成し、そして、入力ポイントに加算する。

【 0 0 4 1 】

ユーザの性別、誕生日、血液型、星座、住所、家族構成など個人情報に基づいて、所定の条件を満たすことにより、ボーナスとして所定のポイントを入力ポイントに加算するように設計することもできる。

【 0 0 4 2 】

このように、金銭を使用しても良いと思うユーザと、金銭を使用したくないと思うユーザが共に参加して、時には所定の入力ポイントを目指して協力したり、時には金銭を使用しても良いと思うユーザが自身で行いたい演出効果を選択するために課金ポイントを購入して抜け駆けしたり、それぞれのユーザがゲーム感覚でイベントに参加することができる。

【 0 0 4 3 】

課金ポイント保存部 1 0 2 は、ポイント作成部 1 0 1 により作成された課金ポイントを保存する機能を有し、例えば、主メモリ、二次記憶装置により実現される。課金ポイントは、個々のユーザごとに管理して保存され、特定のイベントが終了しても継続して保存され、他のイベントにおいて使用することができるようにすることができる。

【 0 0 4 4 】

入力ポイント保存部 1 0 3 は、ポイント作成部 1 0 1 により作成された入力ポイントを保存する機能を有し、例えば、主メモリ、二次記憶装置により実現される。特定のイベン

トに参加している個々のユーザごとの入力ポイント、その特定のイベントに参加している複数のユーザ間で合算された入力ポイントはそれぞれ管理して保存され、その特定のイベントが終了したときには、入力ポイントを消去して0ポイントとするように設計することができる。

【0045】

演出効果選定部104は、課金ポイント及び入力ポイントのそれぞれのポイントに基づいて、ポイント数と演出効果が対応した演出効果の対応テーブルから所定のポイントに対する演出効果を選定する機能や、曲中の所定の箇所に到達したとき又は演出家を選んだ任意のタイミングで、リズムエフェクトなどのシステム側で予め用意されユーザにより積極的に参加を促す任意の演出効果を選定する機能を有し、例えば、CPU、主メモリ、二次記憶装置、通信回路、演出効果選定プログラムなどにより実現される。

10

【0046】

図3に示すように、演出制御サブシステム1にはポイントに応じた演出効果の対応テーブルが保持されており、所定のポイントに応じて、映像表示装置3や演出装置7に対する演出効果の内容が格納されている。

【0047】

例えば、課金ポイントを使用しようとするユーザのユーザ端末2には、そのポイントに応じた演出効果の対応テーブルが表示され、所有する課金ポイントの範囲内において、所定の演出効果を選択することができ、使用した課金ポイントは減算される。具体的には、課金ポイントから例えば300ポイントを使用して、クラッカーの演出効果を選択すると、所定の表示制御規則に従ってクラッカーが破裂する動画が歌手やキャラクターの背景として映像に合成される加工が為される。別途、例えば800ポイントを使用して、コメント表示の演出効果を選択したり、また、イベントに参加したユーザがイベント中に使用した課金ポイントの合計がユーザごとに管理されて、使用した課金ポイントの合計が多い順にランク付けされ、上位10～40%などの所定の割合に入ったりすると、そのユーザがイベント開始前に所定のアプリケーションプログラム上の所定のコメント欄に入力したコメントの文字列を演出効果として歌手やキャラクターの背景として映像に合成される加工が為されるようにすることができる。さらに、歌手やキャラクターがステージ上から、そうした上位の割合に入ったユーザに対し直接お礼を言う演出も考えられる。また、ユーザが選択した演出効果の内容は、履歴としてユーザのユーザ端末2又は演出制御サブシステム1に保存されており、イベントが終了した後であってもそのユーザ自身が閲覧することができる。例えば、イベント中にどの曲に対して課金ポイントを使用してどの演出効果を選択したか、そのユーザ自身のランキングなどを閲覧することができる。また、演出制御サブシステム1において、イベント中にユーザが使用した課金ポイントの合計に応じて、イベントが終了した後に歌手やキャラクターからという形でユーザが使用した課金ポイントに応じて異なる画像ファイル(曲目ごとも可)やメッセージカードをそのユーザのユーザ端末2にデータとして送信することができる。さらに、イベント中にユーザが使用した課金ポイントの合計が、すべてのユーザ中うち上位5～10%などの所定の割合に入るユーザに対して、イベントが終了した後に歌手やキャラクターからそのユーザの名前入りのメッセージカードや歌手やキャラクターがユーザの名前を読み上げた音声を含むボイスメッセージをそのユーザのユーザ端末2にデータとして送信することもできる。このようにして、イベントに参加したユーザに特典を付与することにより、イベントに参加させるモチベーションを上げることができる。

20

30

40

【0048】

また、金銭を使用しないユーザは、上述した内容により入力ポイントを獲得し、その獲得した入力ポイントを使用して、所定の入力ポイントに応じた種々の演出効果が選定されて、映像に加工される。具体的には、所定の時間内に1000ポイントの入力ポイントを獲得できれば、花火が5発打ち上がる動画を映像に加工することができるミッションが与えられるなどして、個々のユーザの入力ポイントが合算された入力ポイントがその条件をクリアできれば花火が5発打ち上がる動画が演出効果として映像に加工される。また、予

50

めミッションという形でユーザに条件が提示されずに、個々のユーザの入力ポイントが合算された入力ポイントが所定の時間内に5000ポイントに到達すれば、映像中のキャラクターの衣装が他の衣装に変更される加工が為される。入力ポイントに対応した演出効果は、コンサートの種類、コンサートの映像、コンサートにおける曲目ごとなどでランダムに発現できるよう設定することができるし、予め制作者の意図に合わせて設定することもできる。また、映像の種類によっては使用できない演出効果も存在し得るので、その場合、一定の制限が掛けられるよう別途制御される。入力ポイントに対応し発現された演出効果の内容も、履歴としてユーザのユーザ端末2又は演出制御サブシステム1に保存されており、イベントが終了した後であってもそのユーザ自身が閲覧することができる。

【0049】

さらに、映像表示装置3ではなく、演出装置7に対しても演出効果を発現することができる。例えば、イベント会場に演出装置7である発煙装置が設けられている場合に、課金ポイントから1600ポイントを使用して、又は、個々のユーザの入力ポイントが合算された入力ポイントが1600ポイントに到達したときには、演出効果選定部104から演出効果としてスモークが選定され、発煙装置に制御命令を出して「スモーク」を発生させることができる。また、イベント会場に演出装置7である照明装置が設けられている場合に、課金ポイントから2200ポイントを使用して、又は、個々のユーザの入力ポイントが合算された入力ポイントが2200ポイントに到達したときには、演出効果選定部104から演出効果として「照明の色を任意に変化」を選定して、照明装置に制御命令を出して照明装置の色を予め定められた制御によって変化させることができる。

【0050】

ライブ映像受信部105は、イベント会場に設けられたステージで生身の人間である歌手をビデオカメラなどで撮影した映像をデータとして受け取る機能を有し、例えば、CPU、主メモリ、通信回路、デコーダなどによって実現することができる。生身の人間である歌手が参加しないときには、使用しない機能である。

【0051】

映像保存部106は、キャラクターが歌ったり踊ったりしている映像を保存する機能を有し、例えば、主メモリ、二次記憶装置などによって実現することができる。ランダムに又は予め定められた順番で組み合わせで連続して映像を配信するために、曲目ごとに映像が保存されていることが好ましい。図3におけるポイントに応じた演出効果の対応テーブルにおいて、「キャラクターの衣装変更」が選定される可能性がある場合には、予め映像保存部106には、複数の衣装を着用したキャラクターの映像が保存しておくこともできる。

【0052】

映像加工部107は、映像保存部106に保存された映像を基にして、演出効果選定部104で選択又は選定された演出効果を合成するなどして加工する機能を有し、例えば、CPU、主メモリ、映像加工プログラムなどによって実現することができる。具体的には、図3におけるポイントに応じた演出効果の対応テーブルにおいて、「コメント表示」が選択された場合、図4に示すように、図4(a)における映像保存部106に保存された中央に位置するキャラクターが歌う映像に対して、図4(b)におけるその背後のレイヤーとして、入力したコメントを表示した後に消滅する一連の映像を付加して、図4(c)におけるそのキャラクターが歌う映像の背後にそのコメントが表示される等の映像を作成する。なお、図4(b)及び図4(c)においては、そのコメントが複数表示され、時間の経過とともにそれらのコメントが分解されて放射線状に飛散しながら消滅する過程の一部を示している。

【0053】

映像加工部107で加工処理を行うときに、図3におけるポイントに応じた演出効果の対応テーブルにおいて、特定の演出効果が選択又は選定されるとすぐに、又は曲のサビの部分に差し掛かったときなど表示制御規則に従ってその演出効果の加工を行う。演出効果の内容によっては、演出効果を加えるタイミングが盛り上げるために重要であるからであ

10

20

30

40

50

る。

【0054】

さらに、映像加工部107において、他の演出方法を加工することもできる。例えば、映像加工部107が予め映像保存部106に保存されている2種類の歌手やキャラクターが歌う映像を並列して表示する加工を行って映像配信部108へ逐次配信することができる。その場合、演出効果選定部104にて、例えば、図3に示すように任意のタイミングで表示される0ポイントが選択される又は任意のタイミングで0ポイントが発動されると、参加者同士を競い合わせるバトルモードに移行する。そして、バトルモードに移行すると、ポイント作成部101が、当該2種類の歌手やキャラクターごとに対応するようにして入力ポイントの管理をし、必要に応じてそれぞれの歌手やキャラクターに蓄積された入力ポイントの情報を演出制御サブシステム1がゲージ、数値やグラフなどの画像としてリアルタイムに映像配信部108に送信し映像表示装置3に表示することができる。そして、所定時間内に一方のキャラクターに対応する入力ポイントが、他方のキャラクターに対応する入力ポイントを上回ると、その結果を映像加工部107に伝え、映像加工部107が他方のキャラクターが歌う映像を削除して一方のキャラクターが歌う映像のみを選抜する加工を行って、映像配信部108へ逐次配信することができる。例えば、曲中のサビの部分で蓄積された入力ポイントが多い一方の歌手やキャラクターのみが映像表示装置3に表示され、次のサビの部分では他方の歌手やキャラクターの方が蓄積された入力ポイントが多いと、他方の歌手やキャラクターのみが映像表示装置3に表示されるようにすることができる。また、それらのサビにおいて、ユーザと一緒に歌った歌声を集音装置4にて集音し、入力された音声の音量などをもとに演出制御サブシステム1により所定の割合で換算された音声入力ポイントを算出して、入力ポイントと合算することもできる。こうして、最終的にどちらの歌手やキャラクターの入力ポイントが多いかによって勝者を決めるというゲーム性を付与することができる。また、ユーザは、バトルモード中にユーザ端末2で起動している特定のアプリケーションプログラム上で、応援したい歌手やキャラクターを選択することでき、さらに、そのアプリケーションプログラム上で応援する方の歌手やキャラクターが大きく手前に表示されるようにすることもできる。なお、ユーザは、バトルモード中に応援している歌手やキャラクターを変更するようにすることもできる。

10

20

【0055】

映像配信部108は、映像加工部107によって加工された映像を、映像表示装置3又は、ユーザ端末2に配信する機能を有し、例えば、CPU、主メモリ、通信回路、映像配信プログラム、エンコーダなどによって実現することができる。必要に応じて配信する映像データを符号化して、第三者に傍受されることを防止することができる。

30

【0056】

(映像表示装置)

映像表示装置3は、イベント会場に設置され、複数の観客が視聴するために歌手やキャラクターのコンサートの映像を表示する機能を有し、例えば、種々の大きさのディスプレイ、プロジェクターなどによって実現されることが好ましい。

【0057】

映像取得部301は、演出制御サブシステム1の映像配信部108から配信された加工された映像を取得する機能を有し、例えば、CPU、主メモリ、通信回路、映像処理回路、映像受信プログラムなどにより実現し、逐次配信される映像データを蓄積し、必要に応じて配信された映像データに付された暗号を解読して、第三者に傍受されることを防止したり、画像と音声のタイムラグを調節して、ユーザに違和感やストレスなどを生じさせないように調整したりするようにすることもできる。

40

【0058】

映像表示部302は、映像取得部301によって取得された加工された映像を表示する機能を有する。具体的には、映像表示装置がディスプレイである場合、液晶画面などの表示装置そのものであるし、映像表示装置がプロジェクターである場合、映像表示部302はスクリーンなどに投影する投影部材である。

50

【 0 0 5 9 】

(演出装置)

演出装置 7 は、イベント会場に設置された所定の演出効果を発現する機能を有し、例えば、スモークを発生させる発煙装置、種々の色を発色する照明装置、種々の音色や効果音を発する音響装置、たいまつなどの発火装置、紙吹雪や紙テープや水などを放出する放出装置などによって実現されることが好ましい。

【 0 0 6 0 】

〔 ハードウェア構成 〕

図 5 は、上記の演出制御サブシステム 1 における機能を、ハードウェアとして実現したときにおけるときの構成の一例を示す概略図である。演出制御サブシステム 1 は、中央演算処理装置 (C P U) 1 1 と、主メモリ 1 2 と、ハードディスクドライブ (H D D) 1 3 と、通信回路 1 4 と、外部インターフェイス 1 5 を備え、これらによってポイントの作成及び管理、演出効果の選定、映像の加工などの各種処理を行っている。

10

【 0 0 6 1 】

主メモリ 1 2 には、ポイント演算プログラム、演出効果選定プログラム、映像加工プログラムなどの各種プログラムが読みだされ、C P U 1 1 は読みだされた当該プログラムを参照し、プログラムで示される手順に従い書く演算処理を実行する。また、この主メモリ 1 2、H D D 1 3 にはそれぞれ複数のアドレスが割り当てられており、C P U 1 1 の演算処理においては、そのアドレスを特定し格納されているデータにアクセスすることで、データを用いた演算処理を行うことができる。

20

【 0 0 6 2 】

例えば、イベント会場にいるユーザが所定のアプリケーションプログラムが実行されている携帯情報端末 2 a を手で振るとその情報が通信回路 1 4 に伝えられ、その情報を主メモリ 1 2 に格納する。そして、C P U 1 1 がポイント作成プログラムを解釈し、その情報から H D D 1 3 に格納されているポイント換算テーブルを参照して、ポイントへの換算処理を行い、H D D 1 3 内の入力ポイントに関する情報を含むユーザ情報に格納する処理を行う。また、イベント会場にいないユーザが所定のアプリケーションプログラムが実行されているデスクトップパソコン 2 b を操作して支払い手続きを行うとその情報が金融機関などの決済システムを通じて通信回路 1 4 に伝えられ、その情報を主メモリ 1 2 に格納する。そして、C P U 1 1 がポイント作成プログラムを解釈し、その情報から H D D 1 3 に格納されているポイント換算テーブルを参照して、ポイントへの換算処理を行い、H D D 1 3 内の課金ポイントに関する情報を含むユーザ情報に格納する処理を行う。

30

【 0 0 6 3 】

そして、ユーザからの要求や予め定められた設定に基づいたポイントの主メモリ 1 2 に格納し、C P U 1 1 が演出効果選定プログラムを解釈し、H D D 1 3 に格納されているポイントに応じた演出効果の対応テーブルを参照して、主メモリ 1 2 に格納された前記ポイントから演出効果を選定する演算処理を行う。

【 0 0 6 4 】

そして、C P U 1 1 が演出加工プログラムを解釈し、選定された演出効果と対応し H D D 1 3 に格納されている演出効果データを参照して、さらに H D D 内に格納されている映像データに対して表示制御規則に従って演出効果データを組み合わせる加工を行い、加工した映像データを主メモリ 1 2 に格納する演算処理を行う。

40

【 0 0 6 5 】

そして、C P U 1 1 が映像配信プログラムを解釈し、主メモリ 1 2 に格納されている加工した映像データを、通信回路 1 4 を通じて、ユーザ端末 2 に配信する演算処理を行う。なお、通信回路 1 4 は、同軸ケーブル、ツイストペアケーブル、光ファイバーケーブルなど物理的ケーブルを媒介とした有線通信手段を使用できるものであっても良いし、W i - F i (登録商標)、B l u e t o o t h (登録商標) などの物理的ケーブルを媒介としない無線通信規格を使用できるものであっても良い。

【 0 0 6 6 】

50

また、外部インターフェイス 15 を通じて、CPU 11 は制御命令を解釈し、演出装置 7 に対して各種制御を行う演算処理を行う。

【0067】

〔処理の流れ〕

図 6 及び図 7 は、本発明のイベント演出システムにおける処理の流れの一例を示す図である。なお、以下に示すステップは、上記のような計算機の各ハードウェア構成によって実行されるステップであっても良いし、媒体に記録され計算機を制御するためのプログラムを構成する処理ステップであっても良い。

【0068】

図 6 は、イベント会場内にいるユーザが、そのユーザ端末 2 で映像を表示せず、また、金銭を支払わずに演出効果を得ようと参加しているときの処理の流れを示している。まず、演出制御サブシステム 1 が、映像表示装置 3 に歌手やキャラクターなどが歌ったり踊ったりしている映像を逐次配信しており（ステップ S0201）、映像表示装置 3 は、その映像データを逐次受信し（ステップ S0301）、その映像を表示している（ステップ S0302）。イベント会場内にいるユーザは、こうして映像表示装置 3 に表示された映像を観覧している。

10

【0069】

そして、ユーザは、任意のタイミングで、ユーザが手に持っているスマートフォンなどの携帯情報端末 2a を特定のアプリケーションプログラムを起動させている状態で上下又は左右などに振ることにより、加速度センサーにより動きを検知してその動きを入力する（ステップ S0101）。

20

【0070】

そうすると、演出制御サブシステム 1 において、映像表示装置 3 に継続して映像データを配信しながら、並列して、送られてきた携帯情報端末 2a を動かしている状態から、ポイント換算テーブルなどの参照データを用いて、入力ポイントを算出することにより入力ポイントを作成する（ステップ S0202）。

【0071】

そして、演出制御サブシステム 1 において、そのユーザの個人情報にその入力ポイントを保存するとともに複数のユーザとの間で合算された入力ポイントも保存する（ステップ S0203）。

30

【0072】

そして、例えば、個々のユーザの入力ポイントが合算された入力ポイントが所定の時間内に所定のポイントに到達すれば、演出制御サブシステム 1 において、ポイントに応じた演出効果の対応テーブルを参照して、その入力ポイントに応じた演出効果を選定する（ステップ S0204）。

【0073】

そして、演出制御サブシステム 1 において、映像表示装置 3 に配信する映像データに対して、選定された演出効果を合成するなどして加工する（ステップ S0205）。

【0074】

そして、演出制御サブシステム 1 において、演出効果を合成するなどして加工された映像データを逐次映像表示装置 3 に配信する（ステップ S0206）。

40

【0075】

また、映像表示装置 3 において、演出制御サブシステム 1 より配信された演出効果を合成するなどして加工された映像データを受信する（ステップ S0303）。

【0076】

そして、映像表示装置 3 において、その加工された映像データをディスプレイなどに表示する（ステップ S0304）。

【0077】

そして、演出制御サブシステム 1 において、曲目ごと又はそれらをつなぎ合わせた一連のパフォーマンスが終了したか否かを判断し（ステップ S0207）、終了していなけれ

50

ば映像データの続きを配信し、終了すれば映像データの配信を終わらせる。

【0078】

一方、図7は、イベント会場内にいる又はイベント会場にいないユーザが、そのユーザ端末2で映像を表示させ、また、金銭を支払ってでも演出効果を得ようと参加しているときの処理の流れを示している。まず、演出制御サブシステム1が、各ユーザ端末2に歌手やキャラクターなどが歌ったり踊ったりしている映像を逐次配信しており（ステップS1201）、各ユーザ端末2は、その映像データを逐次受信し（ステップS1101）、その映像を表示している（ステップS1102）。イベント会場内にいるユーザもイベント会場内にいるユーザも、こうして同じ映像を観覧している。

【0079】

そして、ユーザは、任意のタイミングで、所定のアプリケーションプログラムが起動しているユーザ端末2から所定の仮想通貨の量や金額を支払う（ステップS1103）。

【0080】

そうすると、演出制御サブシステム1において、金融機関などの決済システムを利用して、そのユーザの個人情報と紐付けされた支払情報を確認し、ポイント換算テーブルなどの参照データを用いて、支払われた仮想通貨の量や金額を所定の割合で換算して課金ポイントを算出することにより課金ポイントを作成する（ステップS1202）。

【0081】

そして、演出制御サブシステム1において、そのユーザの個人情報にその課金ポイントを保存する（ステップS1203）。

【0082】

そして、例えば、課金ポイントを使用しようとするユーザのユーザ端末2には、そのポイントに応じた演出効果の対応テーブルが表示され、所有する課金ポイントの範囲内において、所定の演出効果を選択することができ、所望の演出効果を選択する（ステップS1104）。

【0083】

そうすると、演出制御サブシステム1において、ポイントに応じた演出効果の対応テーブルを参照して、その入力ポイントに応じた演出効果を選定する（ステップS1204）。

【0084】

そして、演出制御サブシステム1において、ユーザ端末2に配信する映像データに対して、選定された演出効果を合成するなどして加工する（ステップS1205）。

【0085】

そして、演出制御サブシステム1において、演出効果を合成するなどして加工された映像データを逐次ユーザ端末2に配信する（ステップS1206）。

【0086】

また、ユーザ端末2において、演出制御サブシステム1より配信された演出効果を合成するなどして加工された映像データを受信する（ステップS1105）。

【0087】

そして、ユーザ端末2において、その加工された映像データをディスプレイなどに表示する（ステップS1106）。

【0088】

そして、演出制御サブシステム1において、曲目ごと又はそれらをつなぎ合わせた一連のパフォーマンスが終了したか否かを判断し（ステップS1207）、終了していなければ映像データの続きを配信し、終了すれば映像データの配信を終わらせる。

【0089】

なお、図7では記載していないが、ユーザ端末2だけでなく映像表示装置3にもユーザ端末2に配信している映像に関するデータを配信しており、イベント会場内にいるユーザとイベント会場にいないユーザは、金銭を支払っていても支払っていても共に同じ映像を観覧している。また、イベント会場にいるユーザは、わざわざユーザ端末2である携

10

20

30

40

50

帯情報端末 2 a の映像を見ずにイベント会場に設置された映像表示装置 3 を見るので、携帯情報端末 2 a では、演出制御サブシステム 1 から配信される映像に関するデータを受信するか否かを選択することができることが好ましい。

【符号の説明】

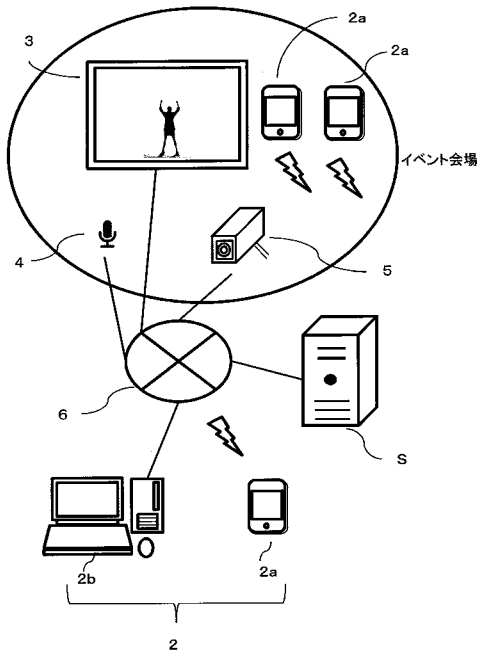
【 0 0 9 0 】

- 1・・・演出制御サブシステム
- 1 1・・・中央演算処理装置（CPU）
- 1 2・・・主メモリ
- 1 3・・・ハードディスクドライブ（HDD）
- 1 4・・・通信回路
- 1 5・・・外部インターフェイス
- 2・・・ユーザ端末（入力端末）
- 2 a・・・携帯情報端末
- 2 b・・・デスクトップパソコン
- 3・・・映像表示装置
- 4・・・集音装置（入力端末）
- 5・・・撮像装置（入力端末）
- 6・・・通信ネットワーク
- 7・・・演出装置
- S・・・サーバ装置
- T・・・その他の入力端末（集音装置、撮像装置を含むユーザ端末以外の装置）

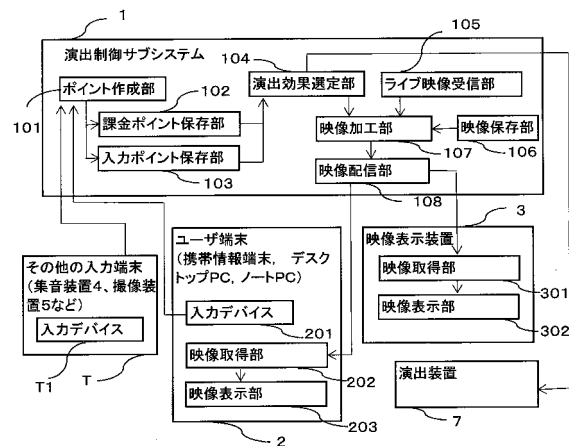
10

20

【 図 1 】



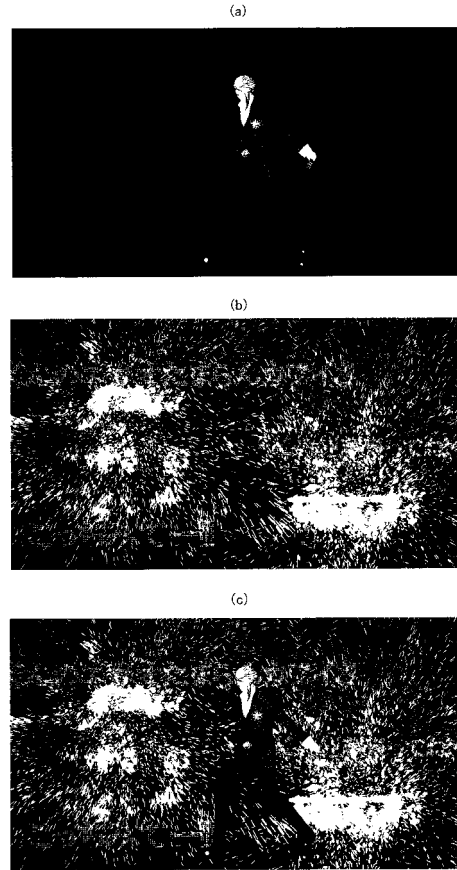
【 図 2 】



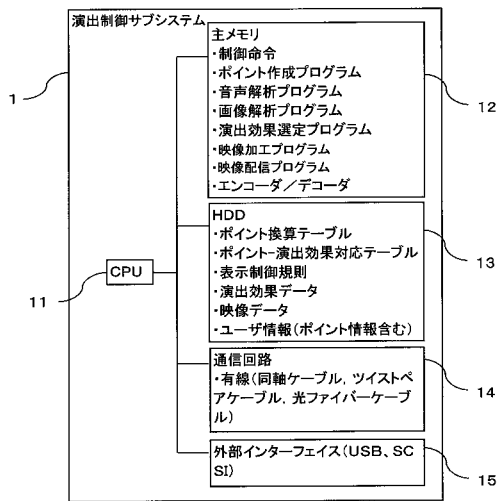
【 図 3 】

ポイント	制御命令(映像表示装置)	制御命令(演出装置)
0	バトルモード(映像選抜)	—
300	クラッカー	—
500	花火3発	—
800	コメント表示	—
1000	花火5発	—
.	.	.
1500	—	紙ふぶき
1600	—	スモーク
.	.	.
2000	背景映像変更	紙テープ
.	.	.
2200	—	照明の色を任意に変化
.	.	.
5000	キャラクターの衣装変更	—
.	.	.
.	.	.
.	.	.

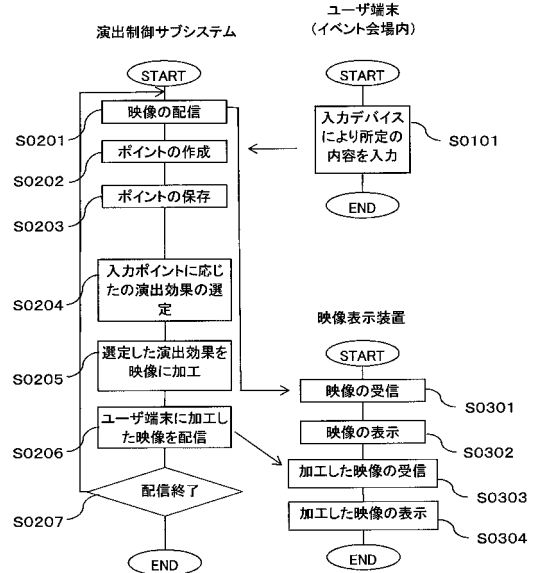
【 図 4 】



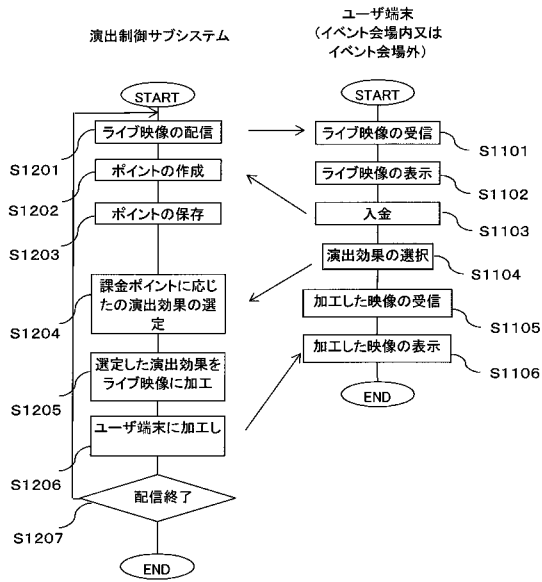
【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】



フロントページの続き

(72)発明者 塚本 達晃

大阪府堺市堺区戎島町4-45-1 株式会社ユークス内

(72)発明者 平野 晶麗

大阪府堺市堺区戎島町4-45-1 株式会社ユークス内

Fターム(参考) 5B084 AA02 AA14 AB07 AB37 AB40 BA01 BB15 CA12 CB06 CB22
CD05 CD24 CF02 CF12 DB08 DC02 DC03
5C164 FA14 GA07 SB08S SB29S SC11P SC31P SD12S YA11
5L049 CC18