

(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2006-201985

(P2006-201985A)

(43) 公開日 平成18年8月3日(2006.8.3)

(51) Int. Cl.	F I	テーマコード (参考)
G06Q 50/00 (2006.01)	G06F 17/60 132	
G06Q 30/00 (2006.01)	G06F 17/60 310E	
G06F 13/00 (2006.01)	G06F 17/60 324	
	G06F 17/60 326	
	G06F 13/00 650R	
審査請求 未請求 請求項の数 16 O L (全 24 頁)		

(21) 出願番号 特願2005-12194 (P2005-12194)
 (22) 出願日 平成17年1月20日 (2005.1.20)

(71) 出願人 504166417
 株式会社ドットシティ
 東京都中央区新川2-22-3
 (74) 代理人 100069420
 弁理士 奈良 武
 (72) 発明者 岩崎 康二
 東京都江東区東砂1-1-1-1309

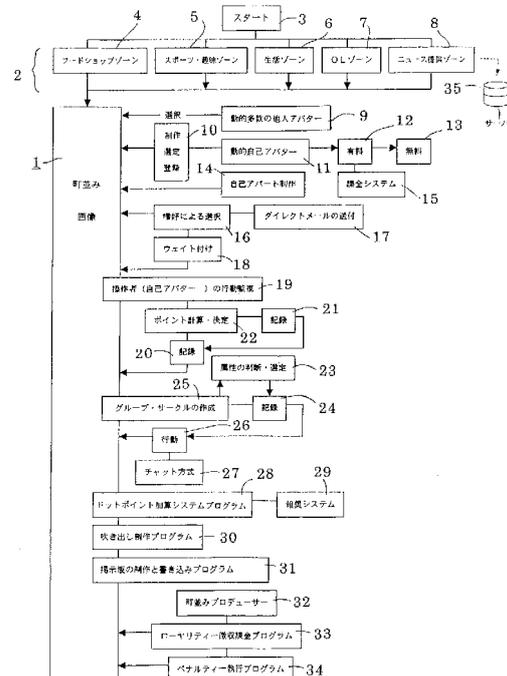
(54) 【発明の名称】 ネット上の街並み構築方法と操作システム

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 従来型のショッピングモールにおける現実のショッピングを再現し、活発に活動するリアルな街並みを提唱し、そのシステムを提供すること。

【解決手段】 各種街並みを、バーチャル and/or リアルタウンとしてパーソナルコンピュータ and/or 各種モバイルの端末ディスプレイ上に表示させ、かつ上記街並内に複数の人物のキャラクターを配し、他に所望の入力命令で、上記自由に行動する人物キャラクターと同等の行動オーナー、操作者(自己アバター)の制作およびその命令手段および、かかる操作者(自己アバター)をネット上の登録を有償 and/or 無償でなしてなる。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各種レストランが並ぶフードショップゾーンとか、野球場やプールなどのスポーツ、趣味のゾーンとか、アパート、公共施設とかの生活ゾーンとか、OLゾーンとか天気予報、占いなどのニュース含む街並みを、バーチャル and/or リアルタウンとしてパーソナルコンピュータ and/or 各種モバイルの端末ディスプレイ上に表示させ、あるいは建築物が時間的な経過に従って恰も新しい施設として建設されたかのように表示されるようになし、かつ上記街並内に複数の人物のキャラクターが、自由に歩いたり、自由にショッピングしたり、それぞれ好き勝手に歩いたり、佇んだり、スポーツをしたり観戦したり、観劇などの自由気ままな行動をしており、

10

他に所望の入力命令で、上記自由に行動する人物キャラクターと同等の行動をなす、操作者（自己アバター）の制作およびその命令手段および、かかる操作者（自己アバター）をネット上でなす登録を有償 and/or 無償ですることができるようになし、

加えてバーチャル and/or リアルタウンの適宜位置にバナーのような広告情報表示部を設け、

上記表示部にはその情報の必須OR/AND任意の情報を文字or画像情報で表示させるように成し、

また上記表示部にはネット上の他のサイト（ホームページ）へと繋がるリンクを設けることが特徴の、

電子データによる街並み構築方法。

20

【請求項 2】

バナーのような広告情報表示部を掲載させるバーチャル and/or リアルタウン広告掲載サイトオーナーと、

ECマーチャントなどの広告主と、

バナーのような広告情報表示部と、

該広告掲載のサイトオーナーと該広告主とを仲介するアフィリエイト・サービス・プロバイダと呼ばれるバナー広告代理店とよりなり、

バーチャル and/or リアルタウンにおける操作者（自己アバター）がバーチャル and/or リアルタウンに表示された任意の情報表示部を取捨選択するようになし、

操作者（自己アバター）が選択（クリック）した場合には、予め設けたリンクを通じて該広告主のサイト（ホームページ）へと繋がるようになし、

30

操作者（自己アバター）により該広告主のサイト（ホームページ）へアクセスが成された際には、

該広告主より該広告掲載サイトオーナー and/or 該広告代理店に対して利用料あるいは報酬が支払われるようになした

ことが特徴の、請求項 1 記載の電子データによる街並み構築方法。

【請求項 3】

上記街並みに存在する施設で、各種物品やチケットが購入できる手段と、その課金の手段を有し、

かつ上記街並みの主要箇所に、「ドットポイント」を配置する手段を有し、これら「ドットポイント」の複数を通過等させることにより、かかる「ドットポイント」を加算して、かかるポイントの大小で特定の報奨を与え、操作者がかかる街並みに来ることおよび街並みの店舗等により多く廻るよう誘発する手段があり、

40

かつ請求項 2 記載の該広告掲載サイトオーナー and/or 該広告代理店に対して支払われた利用料あるいは利用料あるいは報酬を「ドットポイント」に置換する手段を有し、

該利用料あるいは報酬を広告掲載サイトオーナー and/or 該広告代理店よりバーチャル and/or リアルタウンにおける操作者（自己アバター）に対して、一部 and/or 全部「ドットポイント」として支払われるようになした

ことが特徴の、請求項 1 及び 2 記載の電子データによる街並み構築方法。

【請求項 4】

50

請求項 2 及び 3 記載の利用料あるいは報酬は、操作者（自己アバター）が該広告主のサイト（ホームページ）を選択（クリック）した場合毎に発生することを特徴とした電子データによる街並み構築方法。

【請求項 5】

請求項 2 及び 3 記載の利用料あるいは報酬は、バーチャル and/or リアルタウンにおいてバナーのような広告情報表示部が表示された数に応じて発生することを特徴とした電子データによる街並み構築方法。

【請求項 6】

請求項 2 及び 3 記載の利用料あるいは報酬は、操作者（自己アバター）が該広告主のサイト（ホームページ）を選択（クリック）し、広告を通じて企業に売り上げや登録等の有無に応じて発生することを特徴とした電子データによる街並み構築方法。

10

【請求項 7】

請求項 2 及び 3 記載の利用料あるいは報酬は、操作者（自己アバター）が新たに操作者（自己アバター）を紹介することで発生することを特徴とした電子データによる街並み構築方法。

【請求項 8】

請求項 1 乃至 7 に示すバナーのような広告情報表示部とは、バーチャル and/or リアルタウンにおいて表示された、ポスター、看板、アドバルーン、電子掲示板（ドットビジョン）、飛行船、各種の贈答品配り、人から人への口伝え、タウンガイド、通販カタログであることを特徴とした電子データによる街並み構築方法。

20

【請求項 9】

各種レストランが並ぶフードショップゾーンとか、野球場やプールなどのスポーツ、趣味のゾーンとか、アパート、公共施設とかの生活ゾーンとか、OLゾーンとか天気予報、占いなどのニュース含む街並みを、バーチャル and/or リアルタウンとしてパーソナルコンピュータ and/or 各種モバイルの端末ディスプレイ上に表示させ、あるいは時間的な経過に従って恰も新しい施設が建設されたかのように表示されるようになし、かつ上記街並内に複数の人物のキャラクターが、自由に歩いたり、自由にショッピングしたり、それぞれ好き勝手に歩いたり、佇んだり、スポーツをしたり観戦したり、観劇などの自由気ままな行動をしており、他に所望の入力命令で、上記自由に行動する人物キャラクターと同等の行動をなす、操作者（自己アバター）の制作およびその命令手段および、かかる操作者（自己アバター）をネット上の登録を有償 and/or 無償でなすことができるようになし、

30

加えてバーチャル and/or リアルタウンの適宜位置にバナーのような広告情報表示部を設け、上記表示部にはその情報の必須OR/AND任意の情報を文字or画像情報で表示させて成し、

また上記表示部にはネット上の他のサイト（ホームページ）へと繋がるリンクを設けることが特徴の、

電子データによる街並み操作システム。

40

【請求項 10】

バナーのような広告情報表示部を掲出させるバーチャル and/or リアルタウン（広告掲載サイトオーナー）と、

ECマーチャントなどの広告主と、

バナーのような広告情報表示部と、

該広告掲載サイトオーナーと該広告主とを仲介するアフィリエイト・サービス・プロバイダと呼ばれるバナー広告代理店とよりなり、

バーチャル and/or リアルタウンにおける操作者（自己アバター）がバーチャル and/or リアルタウンに表示された任意の情報表示部を取捨選択するようになし、

操作者（自己アバター）が選択（クリック）した場合においては、予め設けたリンクを通

50

じて該広告主のサイト（ホームページ）へと繋がるようになし、
 操作者（自己アバター）により該広告主のサイト（ホームページ）へアクセスが成された
 際には、
 該広告主より該広告掲載サイトオーナー and/or 該広告代理店に対して利用料あるいは報酬
 が支払われるようになした
 ことが特徴の、請求項 9 記載の電子データによる街並み操作システム。

【請求項 11】

上記街並みに存在する施設で、各種物品やチケットが購入できる手段と、その課金の手段
 を有し、

かつ上記街並みの主要箇所に、「ドットポイント」を配置する手段を有し、これら「ドッ
 トポイント」の複数を通過等させることにより、かかる「ドットポイント」を加算して、
 かかるポイントの大小で特定の報奨を与え、操作者がかかる街並みにくることがおよび街並
 の店舗等により多く廻るよう誘発する手段があり、

かつ請求項 2 記載の該広告掲載サイトオーナー and/or 該広告代理店に対して支払われた利
 用料あるいは報酬を「ドットポイント」に置換する手段を有し、

該利用料あるいは報酬を広告掲載サイトオーナー and/or 該広告代理店よりバーチャル and
 /or リアルタウンにおける操作者（自己アバター）に対して、一部 and/or 全部「ドットポ
 イント」として支払われるようになした

ことが特徴の、請求項 9 及び 10 記載の電子データによる街並み操作システム。

【請求項 12】

請求項 9 乃至 11 記載の利用料あるいは報酬は、操作者（自己アバター）が該広告主の
 サイト（ホームページ）を選択（クリック）した場合毎に発生する
 ことを特徴とした電子データによる街並み操作システム。

【請求項 13】

請求項 9 乃至 11 記載の利用料あるいは報酬は、バーチャル and/or リアルタウンにお
 いてバナーのような広告情報表示部が表示された回数に応じて発生する
 ことを特徴とした電子データによる街並み操作システム。

【請求項 14】

請求項 9 乃至 11 記載の利用料あるいは報酬は、操作者（自己アバター）が該広告主の
 サイト（ホームページ）を選択（クリック）し、広告を通じて企業に売り上げや登録等の
 有無に応じて発生する

ことを特徴とした電子データによる街並み操作システム。

【請求項 15】

請求項 9 乃至 11 記載の利用料あるいは報酬は、操作者（自己アバター）が新たに操
 作者（自己アバター）を紹介することで発生する

ことを特徴とした電子データによる街並み操作システム。

【請求項 16】

請求項 9 乃至 11 に示すバナーのような広告情報表示部とは、バーチャル and/or リア
 ルタウンにおいて表示された、ポスター、看板、アドバルーン、電子掲示板（ドットビジ
 ヨン）、飛行船、各種の贈答品配り、人から人への口伝え、タウンガイド、通販カタログ
 である

ことを特徴とした電子データによる街並み操作システム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、インターネット等の通信網を利用して極く普通の、何処にでもあるのと同様の
 街並みあるいは、実際の街並みと同等の街並みを模擬した街並みを含むリアルタウンで、
 しかも通常のショッピングや、観劇やスポーツができる街並を電子データで構築し、さら
 に自らもこの街並みに参画できる電子データによる街並みの操作方法とそのシステム関す
 る。

10

20

30

40

50

【0002】

この明細書で操作者（自己アバター）とは、
自分自身の端末器等で、街並み内の自己の分身（アバター）を制作あるいは既存のものから選びこれを操作する行為をいう。

【0003】

操作者（他人アバター）とは、
自分自身以外の第3者が、第3者の端末器等で街並み内を操作している他人の分身（アバター）をいう。

【0004】

プロデューサー（オーナー）とは、
本発明の全ての街並みを経営すると共に、その機能を管理し収益等を得る自然人をいう。

【0005】

広告掲載オーナーとは、
本発明街並みの広告情報表示部に広告を掲載するサイトのオーナーをいう。

【0006】

エイト・サービス・プロバイダとは、
上記広告を掲載させるパナーのような広告代理店をいう。

【背景技術】

【0007】

近頃各種の電子機器を用いて、所謂通常の街と同じ様な街を作り、この街を発展させていくゲームが流行している。仮令えば株式会社双葉社のシティーブラボー（City Bravo）（登録商標）は、一定範囲の街を作りこの街を時間と共に発展させ経営していくゲーム（非特許文献1参照）である。

【非特許文献1】株式会社双葉社『シティーブラボー』

【0008】

しかし、従来発明には次のような問題がある。即ち、従来はこの種ショッピングスタイルは希望商品を入力して検索すると、その希望商品を扱っている店舗を掲載したページが表示される型式のものである。

【0009】

また、従来型のショッピングモールの場合には、操作者が希望する商品を迅速かつ手軽に購入できる反面、他人との関わり合いを持ちながら店舗を巡るショッピングを楽しむことはできない。

【0010】

本来、ショッピングの醍醐味は、いろいろな店舗の商品をみながら、その商品がどのような企業で造られたものか、またその信頼性はどうかなど即知ることができつつ行うところに多大な興味があるからである。

【0011】

また、従来発明においても、店舗の経費は店舗の専有面積と関連しているが、従来型のショッピングモールと同様に、商品の売れ行きと出店料との関連性が低いという問題と、他人との関わり合いを持ちながら店舗を巡るショッピングを楽しむことができないという問題もあった。

【0012】

総じて従来型のショッピングモールでは、共通して現実のショッピングとかけ離れ、リアリティに欠けるという問題もあった。而して本発明は上記課題を解決し、リアルな活発に活動するリアルな街並みを提唱し、そのシステムを提供するにある。

【0013】

而して本願の発明者は、上記の欠点を除去する画期的な発明をなしこれを出願（特願2004-131424）をなした。而してこの発明の主な特徴は、各種レストランが並ぶフードショッブゾーンとか、野球場やプールなどのスポーツ、趣味のゾーンとか、アパート、公共施設とかの生活ゾーンとか、若者や女性の集うOLゾーンとか、天気予報、占いな

10

20

30

40

50

どのニュースの表示場所を、バーチャル and/or リアルタウンとしてパーソナルコンピュータ（PC） and/or モバイルのディスプレイ上に表示させたものであって、ここには通常どこにでもある繁華街を、できるだけリアルに表現させしかも時間的な経過に従って、恰も新しい施設が人口の増加（操作者：ユーザーの増加）に伴って新しい商品の店や、新しい興味、趣味の店が続々と、恰も新築され開店されたかのように作られていくような手段およびそのシステムとなし得たことである。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0014】

総じて本発明は目的は、上記街並みにある各種の広告情報をみて、すぐにその企業の内容や商品の詳細な説明を知り、その商品の信頼性をすぐ知ることができるようになったことである。 10

【0015】

また他の本発明の目的は、上記街並みに広告掲載したいオーナーに容易に広告掲載ができるよう配慮したことである。

【0016】

また本発明の目的は、広告を掲載したいオーナーあるいはその代理店に支払われた利用料あるいは報酬を、自己アバターに還元されるようになった手段を有することである。

【課題を解決するための手段】

【0017】

総じて本発明の特徴は、上記街並内には複数の人物のキャラクターが、自由奔放に歩いたりショッピングしたり、佇んだり、スポーツをしたり観戦したり、観劇などの自由気ままな行動をしている人物や動物を、往来させ得る手段およびそのシステムがあることであり、さらにこの街並みには、操作者（ユーザー）の所望の入力命令で、上記自由に行動する人物キャラクターと同等の行動をなす、操作者（自己アバター）の制作およびその命令手段およびそのシステムがあることである。 20

【0018】

本発明の他の特徴は、上記バーチャル and/or リアルタウンの適宜位置にバナーのような広告情報表示部を設け、上記表示部にはその情報の必須OR/AND任意の情報を文字or画像情報で表示させるように成し、また上記表示部にはネット上の他のサイト（ホームページ）へと繋がるリンクを設けることである。 30

【0019】

本発明の特徴はバナーのような広告情報表示部を掲載させるバーチャル and/or リアルタウン広告掲載サイトオーナーと、ECマーチャントなどの広告主と、バナーのような広告情報表示部と、該広告掲載のサイトオーナーと該広告主とを仲介するアフィリエイト・サービス・プロバイダと呼ばれるバナー広告代理店とよりなり、バーチャル and/or リアルタウンにおける操作者（自己アバター）がバーチャル and/or リアルタウンに表示された任意の情報表示部を取捨選択するようになし、操作者（自己アバター）が選択（クリック）した場合には、予め設けたリンクを通じて該広告主のサイト（ホームページ）へと繋がるようになし、操作者（自己アバター）により該広告主のサイト（ホームページ）へアクセスが成された際には、該広告主より該広告掲載サイトオーナー and/or 該広告代理店に対して利用料あるいは報酬が支払われるようになしたことにある。 40

【0020】

本発明の他の特徴は上記街並みに存在する施設で、各種物品やチケットが購入できる手段と、その課金の手段を有し、かつ上記街並みの主要箇所に、「ドットポイント」を配置する手段を有し、これら「ドットポイント」の複数を通過等させることにより、かかる「ドットポイント」を加算して、かかるポイントの大小で特定の報奨を与え、操作者がかかる街並みに来ることおよび街並の店舗等により多く廻るよう誘発する手段があり、かつ請求項2記載の該広告掲載サイトオーナー and/or 該広告代理店に対して支払われた利用料ある 50

いは利用料あるいは報酬を「ドットポイント」に置換する手段を有し、該利用料あるいは報酬を広告掲載サイトオーナー and/or 該広告代理店よりバーチャル and/or リアルタウンにおける操作者（自己アバター）に対して、一部 and/or 全部「ドットポイント」として支払われるようになったことである。

【0021】

なおこの場合上記の利用料あるいは報酬は、操作者（自己アバター）が該広告主のサイト（ホームページ）を選択（クリック）した場合毎に発生するようにしたこと本発明の特徴である。

【0022】

またこの利用料あるいは報酬は、バーチャル and/or リアルタウンにおいてバナーのような広告情報表示部が表示された数に応じて発生するようにしたこと本発明の特徴である。

10

【0023】

さらにこの利用料あるいは報酬は、操作者（自己アバター）が該広告主のサイト（ホームページ）を選択（クリック）し、広告を通じて企業に売り上げや登録等の有無に応じて発生することもその特徴としている。

【0024】

続いてこのときの利用料あるいは報酬は、操作者（自己アバター）が新たに操作者（自己アバター）を紹介することで発生することも特徴としている。

【0025】

なお上記のバナーのような広告情報表示部とは、バーチャル and/or リアルタウンにおいて表示された、ポスター、看板、アドバルーン、電子掲示板（ドットビジョン）、飛行船、各種の贈答品配り、人から人への口伝え、タウンガイド、通販カタログであり、これも本発明の特長である。

20

【0026】

なお、本発明を実施するに当たっての態様としては、上記操作者（自己アバター）の登録を有償 and/or 無償でなすことと、記録および課金手段およびそのシステムがあるとよい。

【0027】

また上記操作者の要望で上記街並みのアパートのような自室を持つことが出来この自宅は、上記操作者（自己アバター）が有償 and/or 無償で借受できる手段およびそのシステムがあることも好ましく、上記自室には、上記街並みにある施設の各種イベントに関するダイレクトメールが届けられる手段およびそのシステムがあるとよい。

30

【0028】

またこの場合、上記操作者（この場合は、街並みを往来している自己アバター）の街並みの自由奔放な行動から、仮令えば何回スポーツゾーンに赴いたかを記録し、ダイレクトメールを届ける際同操作者（自己アバター）の、「この操作者はスポーツが好き」との嗜好を記録し、この嗜好に基づいた上記ダイレクトメールを操作者（自己アバター）のアパートの部屋になす手段およびそのシステムがあることも、この際上記操作者（自己アバター）の嗜好を選択するには、仮令えばスポーツグッズ販売ゾーンに赴いた数量をカウントしその数量の多少で操作者の趣味、嗜好にウエイトを付けこの計算を基本とする「データ」そのものに、重み付けをするスキームで計算をされるようになす手段およびそのシステムがあることも、本発明を実施するに当たって重要な構成乃至方法手段である。

40

【0029】

なお、上記街並みを自由往来する操作者（自己アバター）は、上記広告情報表示部だけでなく、立ち寄った施設を記録しカウントし、その量によってその施設の割引や招待状を贈与するなどの基準とするデータを得る手段およびそのシステムを有することもよい。

【0030】

特に上記ドットポイントは、上記の広告情報表示部の操作時に限らず、上記街並みの主要箇所に、「ドットポイント」を配置する手段およびそのシステムを有し、これら「ドット

50

ポイント」の複数を通過等させることにより、かかる「ドットポイント」を加算して、かかるポイントの大小で特定の報奨を与えられる手段およびそのシステムを加えたとおもしろい。

【発明の効果】

【0031】

本発明には以下述べる本発明の効果の他、多数の優れた作用効果を有するが、これらは実施例の詳細な説明の項で述べるとして、本発明の主な効果は以下の通である。

【0032】

即ち総じて本発明の効果は、本発明の街並みは通常どこにでもある繁華街を、できるだけリアルに表現させたものであり、さらにこの街並みには自分自身（操作者であり、ユーザー）自由に、街並みを歩き回り、仮令えばデパートでネット上の買物を楽しみ、所望のチームの対戦する野球場で実際のゲームを観戦（TV等）したり、囲碁、将棋会所では相手を選んでネット上で対戦できる他、レストランではメニューをみて実際の店に赴たり、出前を頼んだり、天気予報、占いなどのニュースも電光掲示板で見られるなど自宅で恰も繁華街に繰り出したような錯覚で、現実のショッピングに近いリアリティに富んだショッピングができることである。

10

【0033】

続いて特に本発明では、上記バーチャルand/orリアルタウンにはその適宜の位置にバナーに必須あるいは任意の情報を文字画像からなる広告情報表示部を設け、これに他のサイト（ホームページ）へと繋がるリンクを設けたから、仮令えば上記情報の詳しい内容を知りたいとき、あるいはこのECマーチャントなどの広告主の規模や信用度を知りたい場合、上記リンクをクリックするなどの手段で簡単に同広告主のホームページなどに繋がり、容易に広告主の販売商品や、その他知りたい情報を瞬時に得ることができたのである。

20

【0034】

また上記広告掲載のサイトオーナーと、この広告掲載の広告主とを仲介するアフィリエイト・サービス・プロバイダと呼ばれる広告代理店を設けることにより、当該広告掲載をしたいサイトオーナーの加入及び利用並びに課金などが便利となったことである。

【0035】

さらに、上記広告掲載のサイトオーナーand/or広告代理店に対して支払われる利用料または利用料あるいは報酬を恰も本発明街並みに於ける通貨と同じようなドットポイントに置換する手段があるから、このドットポイントを仮令えば当該広告にアクセスした操作者（自己アバター）に提供することによって、より多くの操作者（自己アバター）が当該広告を観る機会を与えるようにでき、サイトオーナーの広告効果を著大なものとできたことである。

30

【0036】

しかも上記操作者（自己アバター）に還元するドットポイントは、広告主のサイト（ホームページ）をアクセスした回数に応じて、あるいは、上記の街並みに当該バナーのような広告情報表示部が表示された数に対応させて、さらには、操作者（自己アバター）が、当該広告情報をアクセスすることにより、その広告の商品など購入し、その売上量の増加にも対応させることで、操作者（自己アバター）の興味をそそり、商品購入等の意欲の増大を計ることができたのである。

40

【0037】

続いて上記操作者（自己アバター）に還元されるドットポイントは、かかる操作者が他の操作者に当該広告のアクセスを紹介あるいは推薦することによっても還元されるようになっていることである。

【0038】

なお本発明の効果は、先の効果に加え、操作者が出来るだけ長くこの街並みに滞在するように、街並みの主要箇所に、ドットポイント獲得箇所を秘密あるいは公然と配置したことによって、このドットポイントの複数を通過等させることによって先の場合にプラスして加算して、その量の多少でドットポイントの報奨が貰えるようにし操作者に多大な興味

50

を持たせることができたこともできることである。

【0039】

他に上記街並みの所定箇所や自己のアパートその他に掲示板(Dotblog)を掲載することで、自由な提案や、自己の記憶の為のメモやPR, 他人へのコメント、ができるようになり、この閲覧でもドットポイントが加算されるようにするとおもしろい。

【発明を実施するための最良の形態】

【0040】

本発明を理解するために本発明者が先に提唱し好評を博した実施例を先ず説明すると理解が早い。

【0041】

そこでまず図1及び8で、(1)は街並みで(2)は各種店舗等への出店であり、たとえば(4)は各種レストランが並ぶフードショップゾーン、(5)は野球場やプールなどのスポーツ、趣味のゾーン、(6)はアパートなどの自室、公共施設とかの生活ゾーン、(7)若者や女性の集うOLゾーン、(8)は天気予報、占いなどのニュースの表示場所をバーチャル and/or リアルなタウンとしてパーソナルコンピューター and/or モバイルのディスプレイ上に表示させたニュースの表示場所であって、ここには通常どこにでもある繁華街をできるだけリアルに表現させることが肝要である。

【0042】

また人口の増加(操作者:ユーザーの増加)など時間的な経過に伴って恰も新しい商品の店や、新しい興味、趣味の店が続々と、恰も新築され開店されたかのように作られていくような手段およびそのシステムを設けることも重要である。

【0043】

勿論この街並み(1)の施設の配置など制作にあつては、これに限定されることなく図8のように、モニュメント(201)を中心としてその周囲の同芯円状に、衣服などのファッションゾーン(202)、スニーカーなどが購入できるヤングゾーン(204)、テントなど購入できるレジャーゾーン(203)、公園(205)、台所用品などの主婦ゾーン(206)、レストランなど食ゾーン(207)、アパートなど住宅ゾーン(208)、玩具などのキッズゾーン(209)、テレビ、ラジオの家電ゾーン(210)、スーツなどの購入ができるミドルゾーン(211)、図書館、美術館、映画館の知的ゾーン(212)、化粧品など購入できるOLゾーン(213)、大工道具などの雑貨ゾーン(214)の施設や店舗を配するなど自由に構築できる。

【0044】

その構築する方法は、公園(205)などの公的施設を構築してのち、一定の条件で出店者を募り順次上記の各種出店(2)を構築するのがよいが、予めある程度の街並み(1)を完成させてから、図3のように出店(2)を勧誘してもよい。

【0045】

この出店(2)の出店手段は詳細に図示あるいは、記述していないが通常衆知の店の造形ができるプログラムと装置で、容易にかかる店舗を構築設定することが可能である。

【0046】

当然のことながら出店(2)したいECマーチャン広告主(217)は、図2のようにたとえば出店者自身の端末器から、自分の名前あるいは企業名称、出店期間、要望する街並み(1)内の出店場所をアフィリエイト・サイドサービスのような代理店(218)を介して行い、代理店(218)は迅速に広告掲載オーナー(219)と連絡をとり、出店良否の取捨選択(220)を行い、それにかかる出店場所に依存した出店料に関するデータを入力する出店手続を行うことになる。

【0047】

通常この出店手続も衆知あるいは公知の手段での、出店端末にある出店手続送信手段によって実行される。そして出店手続送信手段は、街並み(1)を構築し管理する方法から予めダウンロードしたプログラムにある送信プログラムと、出店者端末のデータ送信部で構成されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 8 】

出店手続のデータはたとえばプロバイダのサーバー（ 3 5 ）に送られ、そのデータはインターネットを介して詳細には説明しないが、出店管理システムに送信され保管され記録されるようになっている。

【 0 0 4 9 】

なおこの街並み（ 1 ）は、通常どこにでもある現代の繁華街を、できるだけリアルに表現させることに趣を置いているが、人口の増加や、新しい街の出現や温泉地に P R に併って赴くなど時間的な経過に従って電車やバス（ 有料（ 1 2 ） and/or 無料（ 1 3 ） ）を走らすとおもしろい。

【 0 0 5 0 】

なお図 9 は、街並み（ 1 ）を構築する手段が、操作者（ユーザー）の端末の画面上に表示されるホームページのトップページの一例を示す図である。

10

【 0 0 5 1 】

仮にこのトップページは、街並み（ 1 ）のソフトをダウンロードするか否かを決定する画面でもある。即ち操作者（ユーザー）が、操作者端末の画面上において「 Y E S 」ボタン（ 2 1 5 ）をクリックすれば、ソフトのダウンロード（図 1 でスタート（ 3 ））が開始する。

【 0 0 5 2 】

一方「 N O 」ボタン（ 2 1 6 ）をクリックすれば、ソフトのダウンロードは行われぬ。また図 8 , 図 9 のトップページでは 3 D 画像の街並み（ 1 ）が表示されているが、街並み（ 1 ）は、街の拡大やビルの建築等に伴い変化するようになっている。

20

【 0 0 5 3 】

蛇足ながらかかる街並み（ 1 ）は、 3 D 画像ではなく 2 D 画像であっても良いが 3 D 画像の街並みとした方が、よりリアリティに富んだショッピング等ができること当然である。

【 0 0 5 4 】

次に上記街並み（ 1 ）内には、複数の異なった人物のキャラクター（ 9 ） [この人物キャラクター（ 9 ）が他人の操作者で操作されているときは他人アバター（ 3 6 ）] が自由奔放に歩いたりショッピングしたり、佇んだり、スポーツをしたりあるいは当該スポーツを観戦したり、観劇するなどの自由気ままな行動をしており、この他犬や猫などの動物も徘徊させ得るプログラムが制作（ 1 0 ）されている。

30

【 0 0 5 5 】

さらにこの街並み（ 1 ）には図 1 のように、操作者する者 [多くはこの街並み（ 1 ）内に自分自身で参加し物品の購入等したいと考えているユーザー] の所望の命令入力で街並み（ 1 ）内を自由に行動する自己アバターを配置するプログラムがある。

【 0 0 5 6 】

この手続は、まず操作者（ユーザー）の端末器で本システムの経営者（オーナー）のサーバー（ 3 5 ）などから自己アバターを選定（ 1 1 ）しその登録をなす手続から行う。

【 0 0 5 7 】

その手続は図 1 0 のように予めネット上に登録されている人物のキャラクター（ 3 6 ）から、所望の 1 人の人物キャラクターを選びこれを、操作者（ユーザー）の意志で街並み（ 1 ）内を活動する自己アバター（ 3 7 ）とするのが最もよい。

40

【 0 0 5 8 】

この図 9 の自己アバター（ 3 7 ）以外の人物キャラクター（ 3 6 ）及び猫や犬などのキャラクター（ 3 6 ）は上記街並み（ 1 ）にそれぞれ配置され、街並み（ 1 ）内自由に行動している。

【 0 0 5 9 】

なお、かかる操作者（自己アバター（ 3 7 ））の登録は無料（ 1 3 ） and/or 有料（ 1 2 ）があるが、通常有償でその登録料の請求や入金や登録票，パスワードの発行などの記録および課金システム（ 1 5 ）があること当然である。

【 0 0 6 0 】

50

而して、操作者（ユーザー）は操作者（ユーザー）自身の端末を用いて、図示しないアクセスポイントからプロバイダのサーバーに接続し、インターネットを介して構築された街並み（１）に接続する。

【 0 0 6 1 】

続いて操作者（ユーザー）は、操作者（ユーザー）自身の端末の画面上に展開される街並み（１）内において、操作者（自己アバター（３７））を制作（１０）して、フードショップゾーン（４）で各種食事のメニューをみて、実際のその店に赴く情報を得たり、スポーツ、趣味のゾーン（５）では映画館で実際と同じように映画を、また野球場では今実際に行われているプロ野球を、衆知のビデオ配信システムにより見たり、若者や女性の集うOLゾーン（７）では欲しい衣服を選んでネット上で購入したり、ニュースの表示場所（８）では、明日の天気予報、今日の占いなどを見るなどゲーム感覚で上記ショッピングや観劇などを楽しむことが出来るのである。

10

【 0 0 6 2 】

また図 1 1 は本発明の他の実施例で、操作者（ユーザー）の要望で上記街並み（１）内の所望の位置に、操作者（自己アバター（３７））のたとえばアパート内にあるような自室（３８）を制作（１４）でき、持つことが出来るようにしたことである。

【 0 0 6 3 】

この自室（３８）の借入は有償 and/or 無償で、当然のことながらその衆知の手段よりなる借受の登録手段、記録手段、課金システムがある。

【 0 0 6 4 】

他の本発明の実施例としては、図 5 のように上記操作者（自己アバター）のアパートのような自室（３８）に、上記街並み（１）にある施設の、各種イベント等に関するダイレクトメールが届けられる手段があることである。

20

【 0 0 6 5 】

またこの場合、上記操作者（この場合は、街並み（１）を往来している自己アバター（３７））の街並み（１）の自由奔放な行動から、仮令えば何回スポーツゾーンに赴いたかを記録し、ダイレクトメールを届ける際同操作者（自己アバター（３７））の、この操作者は「スポーツが好き」との嗜好を見出し（１６）、この嗜好に基づいた上記ダイレクトメールを操作者（自己アバター）のアパートの部屋（３８）になす手段（１７）がある。

【 0 0 6 6 】

このダイレクトメールが届けられているか否かは、操作者（自己アバター（３７））が自室（３８）に戻ると、図 1 1 のように自動的に操作者（ユーザー）の端末機画面にあるツールバー（３９）や、同画面上の新たなウインド（４０）が開かれるなど、衆知の手段でメールがこの部屋に届けられていることが分かるようになっている。

30

【 0 0 6 7 】

従って上記操作者（ユーザー）には、その嗜好に基づいた中身の濃い、ダイレクトメールが届けられるのである。さらにこの操作者（ユーザー）のよりウエイト（１８）の高い嗜好を見いだす手段としては、仮令えば操作者（ユーザー）が街並み（１）の各ゾーンのどのゾーンに赴いた回数をカウントすることによい。

【 0 0 6 8 】

即ち、仮令えばスポーツゾーン（５）に赴いた回数が記録（２０）（２１）され、他のゾーンとの比較において多ければそれだけ、操作者（ユーザー：自己アバター（３７））の趣味、嗜好がスポーツであることが裏付けられたこととなりそのウエイト（１８）及びこの裏付けの計算を基本とする「データ」（１９）そのものに、重み付けをするスキームで計算（２２）をされるようになすようになっているからである。

40

【 0 0 6 9 】

続いて、操作者（自己アバター（３７））は、自分だけの空間を楽しむだけでなく上記自室（３８）に、街並み（１）で知り合った同じ興味の仲間や親しい友達を招き入れ、これら集団で図 6 のようにグループ、サークルを作る（２５）ことができるのである。

【 0 0 7 0 】

50

さらに、この友達 and/or サークルを選択する場合、かかる友達 and/or サークルの属性（平たくいえば同じ趣味を持つ友人あるいはサークルであるか否かの見極め）の選択（23）を基準として記録（24）し、上記友達およびサークルの属性情報収集にあって、操作者（自己アバター（37））が独自のデータを収集できるのである。

【0071】

この場合操作者（ユーザー（自己アバター（37））自らこれら集団のグループ、サークルを作ることができ、同グループ、サークルは街に繰り出して多くの友達を見つけたり、同じ趣味の仲間やサークルと合体できるようにすることも可能なのである。

【0072】

この場合の手段として図14のようなグループ、サークル募集のメニュー画面（45）が、操作者（ユーザー）のあるいは他の操作者の端末器に表示されるようにするとよい。 10

【0073】

ここには「10代の皆さん集まれ」とか「おしゃれクラブよ」とかの表示をなし、入会したい者はこの表示（46）をクリックすることで、入会できるような手続メニューに変わるようになっている。

【0074】

なお、上記画面（45）には、現在の参加人数（47）や登録数（48）を記述するとよい。なおこの場合、かかる友達 and/or サークルを、操作者自身がネット上の登録を有償 and/or 無償でできるシステムも設けられている。

【0075】

しかも、上記同じ興味仲間や親しい友達との行動（26）を、画像配信システムなどを用いてチャット（27）通信ができ、かかる友達等とはいつでもメッセージのやりとりもできるようにすることが好しい。 20

【0076】

仮令えばこの構成は、図6のようにまず操作者（自己アバター（37））と、他の操作者のキャラクター〔以後、他操作者（他人アバター（36））という〕の間に、街並み（1）内において予め設定された会話可能な距離、即ち会話が聞こえる距離か否かを判別する公知の距離判別システム（41）がある。

【0077】

この距離判別システム（41）は、接近状況認識手段としての機能を有し、操作者（自己アバター（37））毎に、操作者（他人アバター（36））との距離を判別する機能をもっている。そこで、距離判別システム（41）は、会話が聞こえる距離に居る操作者（自己アバター（37））には図示しない出力表示制御部に会話表示を許可する信号を送ることになる。 30

【0078】

一方、会話が聞こえる距離より遠くに居る操作者（自己アバター（37））については、上記信号は、出力表示制御部に送られないように構成されているのである。

【0079】

この出力表示制御は、距離判別システム（41）からの信号に基づいて、操作者（自己アバター（37））の会話表示を許可する構成部であり、出力可能状態変更手段である。 40

【0080】

ただし、ある操作者（自己アバター（37））から会話可能な距離にある他のキャラクター（36）の会話が全て表示されるわけではない。操作者（ユーザー）が、操作者（ユーザー）端末からマウスでクリック等の選択操作を行うことによって会話が行われるのである。

【0081】

また、操作者（自己アバター（37））の場合には、チャット（27）を希望する意思表示を予め行っている他操作者（他人アバター（36））に限って、会話表示が可能となるのである。

【0082】

したがって、操作者（自己アバター（37））の会話がなされるのは、チャット（27）を希望する他操作者が操作していて、操作者（自己アバター（37））から所定距離内に存在しており、さらに、操作者が他操作者（他人アバター（36））とのチャット（27）をする選択操作をした場合となる。

【0083】

この場合他操作者（他人アバター（36））には、応答する処理を行う構成部であり、応答手段としての機能を有すること勿論である。

【0084】

具体的には操作者（自己アバター（37））、操作者（ユーザー）端末から、他操作者（他人アバター（36））に対する問い合わせを入力すると、その問い合わせは応答システムに送られ、応答システムはその問い合わせの内容を解読して応答する他、記録（24）部に予め記憶している適正な応答を引き出す。

10

【0085】

そして、その適正な応答は、応答システムを通じて双方の操作者端末に表示される。このときその問い合わせが複雑であったり、意味不明な文章であったりすると、応答部は適正な応答を引き出すことができない。

【0086】

かかる場合には、応答部は「もう一度、問い合わせをやり直して下さい。」という文字データを、記録（24）部から引き出し発信者の端末に送るようにするとよい。

【0087】

かかる、仮令えば操作者（自己アバター（37））と他操作者（他人アバター（36））との会話によって、共通の話題や共通の趣味があるなど両者の属性に共通点があり、友達としてあるいはサークルの仲間として活動したいと思えば、一般社会生活がそうであるように、まず自己紹介をおこなう。

20

【0088】

名刺交換でもよいが年齢や、共通の趣味や、他操作者（他人アバター（36））の居所など、なるべく詳細な情報が欲しい。

【0089】

これら双方が紹介し合う紹介情報は通常共に共通の記録（24）部に蓄積されており、仮令えば操作者（自己アバター（37））が操作者の端末を利用して、他操作者（他人アバター（36））特定し「紹介させてください」という文字データを送り、他操作者（他人アバター（36））から、YESの意志表示があれば紹介情報部の記録（24）部において特定された他操作者（他人アバター（36））持つデータを、操作者（自己アバター（37））に付与する処理を行うことになる。

30

【0090】

このようにして友達を順次作っていくことになり、この場合操作者（自己アバター（37））が呼び掛け人（オーナー）となって、その数人を誘ってサークルを作ることになる。

【0091】

この場合、かかる友達 and/or サークルができたことを、操作者（自己アバター（37））自身がネット上に登録することができ、それは有償でも無償でもよい。

40

【0092】

次に本発明の他の実施例では、かかる街並み（1）に操作者（自己アバター（37））や、他操作者（他人アバター（36））や、サークルを長く留めおく為や、その他度々訪れるような工夫がなされている。

【0093】

その1つとしては、上記街並み（1）に存在する施設で、特に客寄せしたイベントを開催しているなど主要箇所に、図11でみられるようなドットポイント（42）を配置し、衆知の手段でこれらドットポイント（42）を通過、或いは立ち止る或いは物品を購入する等させることにより、かかるドットポイント（42）に至った回数をカウント加算（28）して、そのポイントを通過した多い少いで特定の報奨（29）を他操作者（他人アバタ

50

ー(36)) 与えるようにするとよい。

【0094】

この場合上記の報奨ポイントは、気のあった仲間と共通の趣味や話題からサークルを作るとき、該サークルオーナーになって仲間を増した場合にもその貢献度に従って与えられるようにすることが望ましい。

【0095】

なお、図6のように上記操作者(自己 and/or 他人アバター)の行動やショッピングなどの情報を、記録(セーブ)(a)したりこれら情報をダウンロードするに当たっては、特別なアプリケーションを必要とせず、衆知のブラウザ(Internet Explorerなど)で表示する Shockwave Player(b)などで、即上記街並み(1)に表示させる手段を有することである。

【0096】

また図12, 13, 16で見られるように上記街並み(1)の所定箇所や、自己のアパートや、ホテルなどには所謂広告としての情報表示部を含む掲示板(Dotblog)(43)を配置するとよい。

今ここで、広告としての情報表示部は必須あるいは任意の、多くのそれはECマーチャント広告主(217)の売りたい商品が、文字または画像若しくはそれらの組み合わせで画かれている。

【0097】

ここで図2に示すように上記操作者(自己アバター(37))は、ある街並み(1)内のある広告に興味を抱き、アクセス(221)をなし、これをクリックすると図示していないが拡大された情報表示部が表れ、その商品を購入する場合は、上記と同様にその手続きを行うことになる。

【0098】

ただ仮令えばそこに紹介された商品の詳細な内容や、それを製造した企業の規模などから、その企業の信頼度を知りたいのであれば、かかる広告に並記してあるホームページアドレス(222)をクリックすれば、瞬時に同社のホームページが開かれるようになっている。

【0099】

なおこの場合、かかる広告に当該自己アバター(37)あるいは他人(36)が何回アクセスしたかは別のアクセス回数演算機構(223)でカウントされ、その数の多少によって上記のドットポイントの評価が算出(224)され、そのドットポイントがかかる操作者(自己アバター(37))に還元(225)されるようになっている。

【0100】

またこの場合、上記自己アバター(37)が、他人のアバター(36)にかかる広告を見るよう勧誘し紹介(226)したときで、かつその結果かかる他人のアバター(36)が当該広告をアクセスした場合は、その自己アバター(37)に対して、適当ポイント数のドットポイントが与えられる仕様となっている。

【0101】

なお図2で、上記自己あるいは他人アバター(36)(37)のアクセス作業でかかる回数が増えたときなど利用アクセスの報告(227)が、ECアーチャント広告主(217)や広告掲載サイトオーナー(219)や、あるいはアフィリエイトサイド・プロバイダー(218)になされ、若しくは商品の購入で、当該商品の売上の増加(228)がなされたときは、特別ボーナスとして上記のその増加(228)分を上記のアクセス回数演算(223)システムに還元するようにするとよい。

【0102】

またこの情報は掲示板(43)に限らず、図12, 13, 15, で見られるように、販売している物品の紹介や、各種物品やチケットの価格や説明が掲示板(43)の制作と吹き出し制作プログラム(30)及び書き込みプログラム(31)で制作され記載された、吹き出し(44)で表示されるようになっている。

10

20

30

40

50

【0103】

なおこの吹き出し(44)は、上記新たな友達を作る際のチャット(27)会話にも用いると面白い。ただこれら吹き出し(44)は、友達同士の秘密の会話が取上げられることがあり、かかる掲示板(43)の掲載事項は誰もがみられる公開のほか、特定の人のみ見ることができるように工夫されることが肝要である。

【0104】

なお当該広告を含む掲示板(43)は、図17に示すように、街並み(1)の中でも、所謂繁華街即ち多くの人が集まる場所はその掲示(A)、(B)、(C)、(D)等の価格が高く、その余(X)、(Y)、(Z)はこれとの比較において安く設定できるような繁栄度の設定(E)が採られる事も本発明を実施するにあたって、重要な事項である。

10

【0105】

また上記街並み(1)のプロデューサー(32)(自然人オーナー)が、上記各ショップの売り上げから一定のロイヤリティをプロデューサーフィーとして徴収する公知の課金システム(33)があり、このシステムには各ショップの売り上げが規定値を下回ると、閉鎖または一定額の賃貸料を負担させるペナルティー付加(34)などの権限およびその執行手段がある。

【0106】

仮令えば図8で、この街並み(1)内の中央には繁華街があり、このエリアは最も出店料が高いエリアである。なお図中、(50)に示すエリアは次に出店料が高いエリアである。また(51)はその次に出店料が高いエリアである。

20

【0107】

この実施の形態で夫々のエリアは、当然のことながら中央の繁華街に最も人が集まり、エリア(50)エリア(51)となって順次比較的人が集まり難くなっている。勿論ここでは、各エリア三種類を人の混雑場所としてしか設定されていないが、4種以上の段階に分けても良いし、2種類の段階のみとしても良い。

【0108】

また上記街並み(1)の所定箇所や、自己のアパートや、ホテルなどには図7で見られるように掲示板(Dotblog)(43)を掲載し、自由な販売促進の為の広告や、自己の記憶の為のメモやPR、他人へのコメント、日記や遊びに来た友達の足跡などが、街並み(1)の中だけでなくホームページとして、ネット上に掲載できるようになしかつ、かかる掲示板(43)の掲載事項は誰もがみられるように公開、あるいは特定の人のみ見ることができるようにした手段があることである。

30

【0109】

なお当該広告を含む掲示板(43)は、所謂繁華街など即ち多くの人が集まる場所はその掲示価格が高く、その余はこれとの比較において安く設定できるようになっている。

【0110】

即ち上記中央の繁華街は、この街並み(1)の中心タワーあるエリアとその周囲のエリアであって、最も自己アバター或いは他人アバターが集まりやすいと考えられるのであり、従って掲示板(43)の価格が高いことは頷ける。

【0111】

これとの比較において中心タワーから遠い場所にある掲示板(43)の場合はその価格が安いものとなること当然である。

40

【0112】

また、この掲示板(43)の価格ランクはあくまでも初期設定であり、以後のランクは所定期間に計算される操作者(自己アバター(37))の人数の多い少いによって変化するようにしている。

【0113】

したがって、最初は繁華街であっても格下げとなるエリアもある一方、最初は下のクラスのエリアであっても繁華街のクラスに格上げとなるエリアも存在する。

【0114】

50

これと同じように、各エリアに出店（２）する出店料も同じように異なるようにすることが肝要である。同じエリアであっても、仮令えばビルの各階によって異なる出店料が設定されている。

【 0 1 1 5 】

また、出店期間（契約）によっても、出店料に差異を設けるべく、短期間の出店（２）を対象とし、長期間の出店料に対し仮令えば 2 / 3 などとする。さらに各店舗は、プロデューサー（３２）（自然人オーナー）が構築し、管理する予め用意した店舗であっても、出店者が自分で描画した出店（２）であっても良い。

【 0 1 1 6 】

前者の場合には、操作者は、出店手続の際に出店（２）の掲載一覧から選ぶのがよい。また一方後者の場合には、イラストソフトを用いて描画したオリジナルショップを構築し管理する。

【 0 1 1 7 】

その構築し管理する方法は、送信されたオリジナルショップを指定された場所に描画するようになっている。

【 0 1 1 8 】

さらに、上記街並み（１）の所定の位置に予めドットポイント標識（４９）を設置することが重要である。そして街並み（１）を自由に往来する操作者（自己アバター（３７））が、立ち寄りたりこのポイント標識（４９）を通過した回数を記録カウントし、その量によってその施設の割引や招待状を贈与したり、操作者（自己アバター（３７））の嗜好などの基準とするデータを得ることができるのである。

【 0 1 1 9 】

また操作者（自己アバター（３７））が、他の操作者が操作する他人アバターを選択し、各種情報信号を送信することもできる。その選択送信手段については詳細に記述しないが、予めダウンロードしたプログラムにある選択送信プログラムと、送信部から成っているのが通常である。

【 0 1 2 0 】

そして、種々の情報交換や問い合わせ手段についても、操作者（自己アバター（３７））端末のローカルエリアネットワーク（LAN）で繋がれるシステムで良い。

【 0 1 2 1 】

このようにして友達を順次作っていくことになり、この場合操作者（自己アバター（３７））が呼び掛け人（オーナー）となって、その数人を誘ってサークルを作ることになる。

【 0 1 2 2 】

また、街並み（１）内の中心地（２０１）や公園（２０５）には、予め人（自己（３７） and/or 他人アバター（３６））が集まり易い集合場所を設置しておくといよい。

【 0 1 2 3 】

このシステムには上記集合場所は、上記のように操作者（自己アバター（３７））が集まりやすいと思われる場所を特定する手段がある。この場合たとえば、前記サーバー（３５）に予め格納されている場所情報を引き出し、各場所に集まり易さの順位付けを行うものである。

【 0 1 2 4 】

この他、街並み（１）内の各場所毎で所定時間毎に操作者（自己アバター（３７））の人数を計算して、集合場所の順位付けを行う方法がある。前者の場合には、所定時間毎に操作者（自己アバター（３７））の数を計算して、上記集合場所の順位を決めるものであるから、所定時間毎に集合場所の順位が変化し得ておもしろい。

【 0 1 2 5 】

操作者（自己アバター（３７））の数を計算する処理は、１時間毎あるいは１２時間毎などの任意の時間毎に行われるものであるが、この時間は１時間毎や１２時間毎に限定されず、１日あるいは１月等の任意の時間としても良い。

【 0 1 2 6 】

10

20

30

40

50

なお、この実施では、上記の2通りの手段を述べたがこれらを組み合わせ、集合場所を特定してもよい。すなわち、街並み(1)の初期段階では固定された順位づけを採用し、初期段階から4個月経過するたびに、操作者(自己アバター(37))の累積を計算し、その計算結果に基づいて集合場所を特定する変動式を採用するのが最もよい。

【0127】

なお上記出店料はこの合場所特定部の特定に基づいて、出店料金を設定するのがよい。即ち操作者(自己(37) and/or 他人アバター(36))が集まりやすい場所ほど、高い出店料金を設定するようにしている。

【0128】

出店料を予め指定しておき、その出店範囲毎に段階的な出店料を設定するようにする。なお、操作者(自己(37) and/or 他人アバター(36))の絶対数ではなく、街並み(1)内の全操作者操作者(自己(37) and/or 他人アバター(36))数に対する相対比率で、出店料を設定するようにしても良い。 10

【0129】

さらに当然のことながら、上記掲示板(43)や操作者(自己アバター(37))の部屋(38)に配付されるちらし、新製品情報、企画情報、安売り情報、広告等の所定情報は、プロデューサー(32)(オーナー)によって作られ他、操作者(自己(37) and/or 他人アバター(36))操作者が入力した情報を含むものであっても良い。

【0130】

なお、掲示板(43)以外の告示媒体、仮令えば、街並み(1)内において広告塔や音声放送を導入して、所定情報を告示するようにしても良い。 20

【0131】

出店者、あるいは広告配付の依頼をするスポンサー(ユーザー)は、詳細な説明図示はしてないが、たとえば上記サーバー(35)内に、出店手続部があり出店者から出店要請を受け、その手続を受け付けると共に受け付けた旨のレスポンスを返信する。

【0132】

仮令えば、スポンサーが出店手続のロゴをクリックすると、出店受付部は記憶されているサーバー(35)から出店手続の入力フォーマットを引き出して、スポンサーの端末に表示させる。この入力フォーマットには、出店場所とそれに伴う出店料を決める欄があり、スポンサーが全ての出店手続を完了して送信すると、サーバー(35)は出店手続の内容を再び記憶するようにするのが一般的である。 30

【0133】

上記掲示板(43)や、操作者(自己アバター(37))の部屋(38)に配付されるちらしなどの情報入力は、「釣の仲間を誘うなど」個人的なもの他、主にスポンサーが要望するもので、その管理する手段の1つとしては記憶されているサーバー(35)から、情報提供手続の入力フォーマットを引き出して、スポンサーの端末に表示させる。

【0134】

そしてスポンサーはこの入力フォーマットに、新製品情報、企画情報、安売り情報、広告等を入力する。すると、入力された所定情報は、情報部に送られて掲示板(43)のフォーマットで、あるいは「ちらし」のフォーマットそれぞれ掲載できるようになっている。 40

【0135】

なお、本発明の実施例では本発明の街並み(1)に、街並み(1)に関する案内などの問い合わせができる手段を設けるとよい。

この場合操作者(自己アバター(37))の端末器からサーバー(35)を呼び、予め設定記憶させていた情報から質問に回答できる情報を検索して、操作者(自己アバター(37))に提供することができるようにする他、街並み(1)を往来している人キャラクターの1乃至数人を仮令えば案内嬢に選定(11)して、チャット(27)型式の案内をさせるとおもしろい。

【0136】

この問い合わせ受付手段も公知の手段でよく、操作者(自己アバター(37))操作者が 50

ら案内キャラクターに対する問い合わせを受け付けて、サーバー(35)に設けた応答部に送信する構成があり、問い合わせ受付手段としての機能を有するようになっている。

【0137】

この問い合わせ受付は、操作者からの問い合わせを行う信号を受け取ると、同記録部から所定の入力フォーマットを引き出すもので、操作者(自己アバター(37))はこの入力フォーマットに、問い合わせしたい内容を入力することで行われるようにすることがその1例である。

【0138】

なお、会話は上記吹き出し(44)の外、街並み(1)を表示している掲示板(43)画面において、画面の一部を完全に隠すように表示したり、画面の一部が透けるように表示したりすることができる。

かかる2種類の表示は、選択できたりいずれか一方に固定したりすることができる。

【0139】

この案内嬢(キャラクター)表示や応答方法は、先のチャット(27)の方式と略同じであるが操作者からの問い合わせの信号に対して、案内嬢がうなづく動作等をさせるなどの工夫がなされている。

【0140】

この案内嬢は、予め記憶した内容の応答をするようにしているが、オペレータが操作する特殊な案内キャラクターを設置し、他操作者(自己アバター(37))と同じ機構で、操作者(自己アバター(37))と会話するようにしても良い。

また、案内キャラクターとの会話は、操作者(自己アバター(37))がどの位置にいても可能としても良い。

【0141】

なお、かかる案内の記録、メモや先の友人、サークルの電子メールアドレスは、必ずしも操作者(ユーザー)に送信されなくても良い。

かかる場合送信を受け取った操作者(自己アバター(37))を操作する操作者は、その記載された事項を選択して、操作者端末の別のファイルに保存することも可能である。

【0142】

また、メールソフトに格納したり、別のファイルに保存したりする記載事項は、名前と電子メールアドレスに限定されるものではない。仮令えば、住所、電話番号、ホームページ

のアドレス(URL)を含めても良い。また、電子メールアドレスのみとしても良い。また、名刺に記載された事項を、操作者端末に送信せずに、単に街並み(1)中に表示するようにしても良い。

【0143】

さらに、時刻情報に基づいた雰囲気設定機能は、必ずしも必要ない。即ち外国など時刻情報が大きく異なる2つの地域から参加している操作者が、別々の雰囲気でデートすると、会話がちぐはぐになり、楽しめなくなることも考えられる。

【0144】

したがって、雰囲気設定機能は、操作者の選択により設定できるようにするのが望ましい。また、インターネットを通じた街並み(1)の運営ではなく、LANのような閉じられた通信網の範囲内で、街並み(1)を運営しても良い。

【0145】

各種物品やチケットが購入できる手段とその課金手段を有し、かつこの購入には仮令えば検索google(登録商標)など検索するためのウェブサイトでもネット検索も可能であることである。

【0146】

また他の実施例としては、上記操作者(ユーザー)の上記行動全てをデータベースなどに記録、再生できるようにしたことも当然である。

【0147】

以上説明したように従って本発明によれば、他人との関わり合いを持ちながらショッピング

10

20

30

40

50

グを楽しむことができると共に、操作者間で秘密性の高い会話ができる。また、他の発明によれば、現実のショッピングに近いリアリティに富んだショッピングができる等々である。

【図面の簡単な説明】

【0148】

【図1】本発明の1実施例で、ネット上の街並み構築方法と操作手段全体のブロック図である。

【図2】ドットポイント加算の他の実施例を示すブロック説明図

【図3】同街並みと施設のブロック図である。

【図4】同街並みに自由に行動する操作者（自己アバター）のシステムおよび操作手段のブロック図である。 10

【図5】同街並みに自由に行動する操作者（自己アバター）のシステムおよび操作手段のブロック図である。

【図6】同街並みに自由に行動する操作者（自己アバター）のシステムおよび操作手段のブロック図である。

【図7】同街並みに自由に行動する操作者（自己アバター）のシステムおよび操作手段のブロック図である。

【図8】同街並み全体の斜視図

【図9】同街並み全体の解説斜視図

【図10】選びだす人物キャラクターの参考図 20

【図11】操作者（自己アバター）の部屋の斜視参考図

【図12】他の実施例を示す、街並み中心部の解説斜視図

【図13】「吹き込み」の例を示す説明図

【図14】友人，サークルの勧誘のパンフレットの例

【図15】自己アバターの行動説明図

【図16】ドットポイントシステムの説明ブロック図

【図17】街の繁栄度のブロック説明図

【符号の説明】

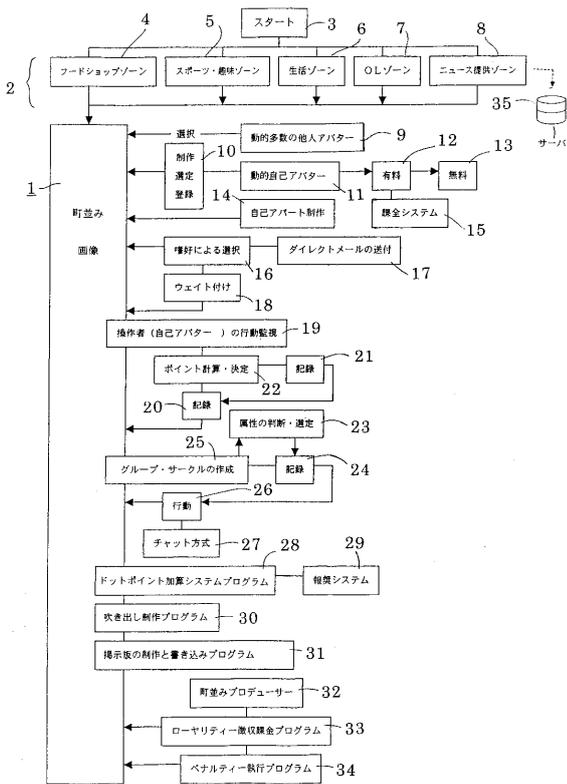
【0149】

A	掲示	30
B	掲示	
C	掲示	
D	掲示	
E	繁栄度の設定	
X	掲示	
Y	掲示	
Z	掲示	
a	記録（セーブ）	
b	Shockwave Player	
1	街並み	40
n	広告	
2	出店	
3	スタート	
4	フードショップゾーン	
5	スポーツ，趣味のゾーン	
6	生活ゾーン	
7	OLゾーン	
8	ニュースの表示場所	
9	キャラクター	
10	制作	50

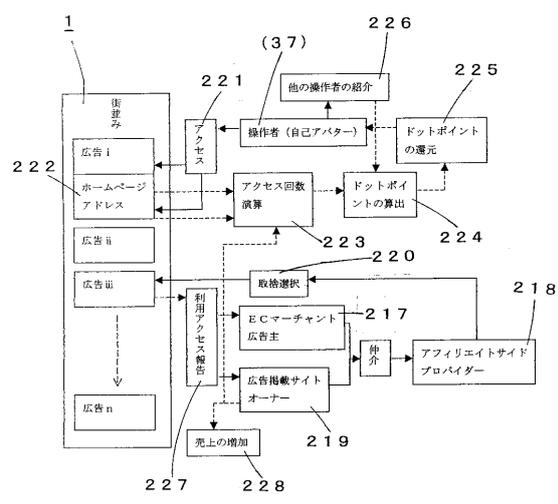
1 1	選定	
1 2	有料	
1 3	無料	
1 4	自己アバートの制作	
1 5	記録および課金システム	
1 6	見出し	
1 7	ダイレクトメールの送付手段	
1 8	ウエイト	
1 9	データ	
2 0	記録	10
2 1	記録	
2 2	計算	
2 3	選択	
2 4	記録	
2 5	グループ, サークルを作る	
2 6	行動	
2 7	チャット	
2 8	カウント加算	
2 9	特定の報奨	
3 0	吹き出し制作プログラム	20
3 1	書き込みプログラム	
3 2	プロデューサー	
3 3	課金システム	
3 4	ペナルティー付加	
3 5	サーバー	
3 6	他人アバター (キャラクター)	
3 7	自己アバター	
3 8	自室 (部屋)	
3 9	ツールバー	
4 0	新たなウインド	30
4 1	距離判別システム	
4 2	ドットポイント	
4 3	掲示板 (Dotblog)	
4 4	吹き出し	
4 5	グループ, サークル募集のメニュー画面	
4 6	表示	
4 7	現在の参加人数	
4 8	登録数	
4 9	ドットポイント標識	
5 0	エリア	40
5 1	エリア	
2 0 1	モニュメント (中心地)	
2 0 2	ファッションゾーン	
2 0 4	ヤングゾーン	
2 0 3	レジャーゾーン	
2 0 5	公園	
2 0 6	主婦ゾーン	
2 0 7	食ゾーン	
2 0 8	住宅ゾーン	
2 0 9	キッズゾーン	50

- 2 1 0 家電ゾーン
- 2 1 1 ミドルゾーン
- 2 1 2 知的ゾーン
- 2 1 3 OLゾーン
- 2 1 4 雑貨ゾーン
- 2 1 5 「YES」ボタン
- 2 1 6 「NO」ボタン
- 2 1 7 広告主
- 2 1 8 代理店
- 2 1 9 オーナー
- 2 2 0 取捨選択
- 2 2 1 アクセス
- 2 2 2 ホームページアドレス
- 2 2 3 演算
- 2 2 4 算出
- 2 2 5 還元
- 2 2 6 紹介
- 2 2 7 報告
- 2 2 8 増加

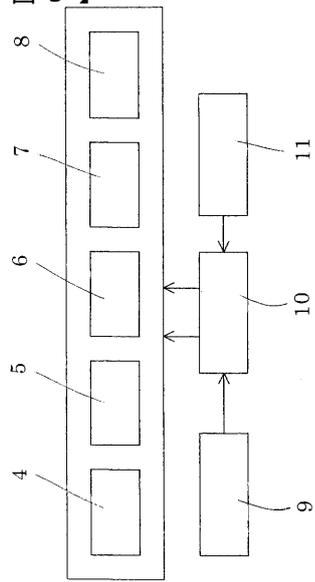
【図1】



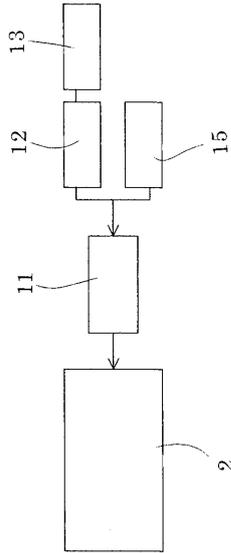
【図2】



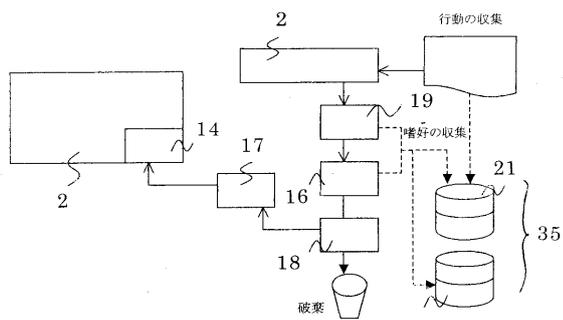
【 図 3 】



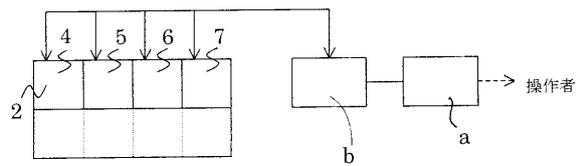
【 図 4 】



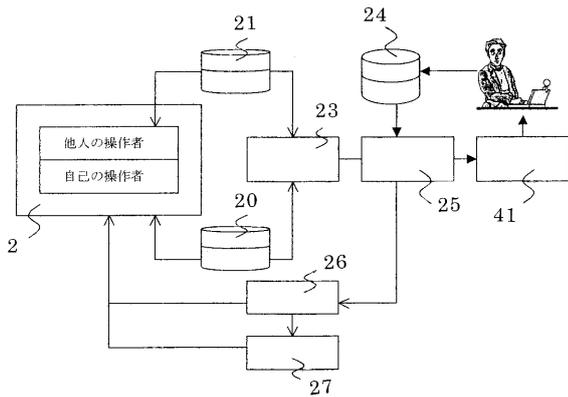
【 図 5 】



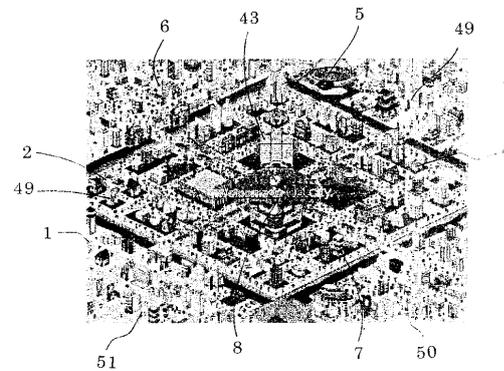
【 図 7 】



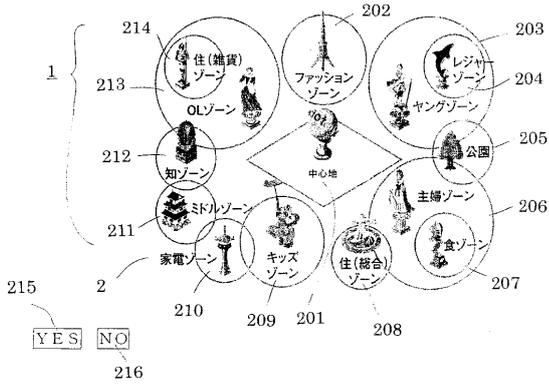
【 図 6 】



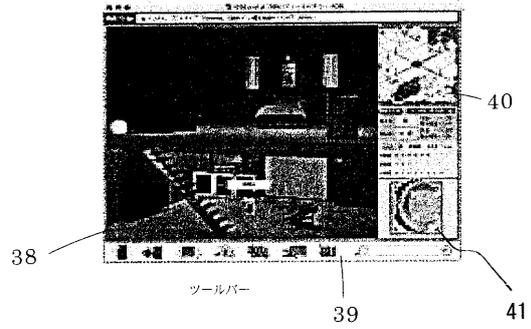
【 図 8 】



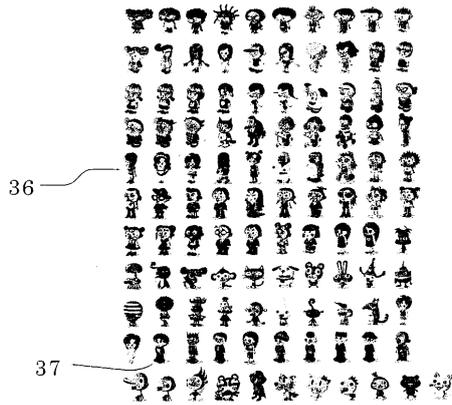
【図 9】



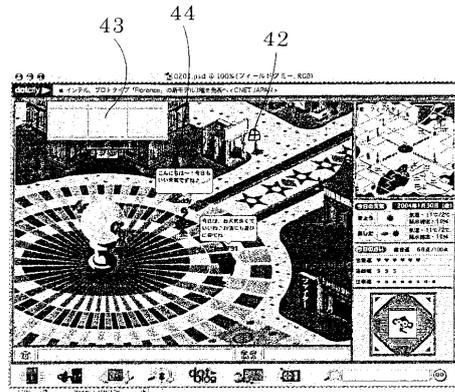
【図 1 1】



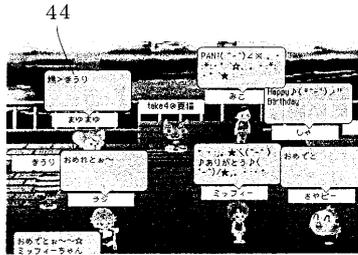
【図 1 0】



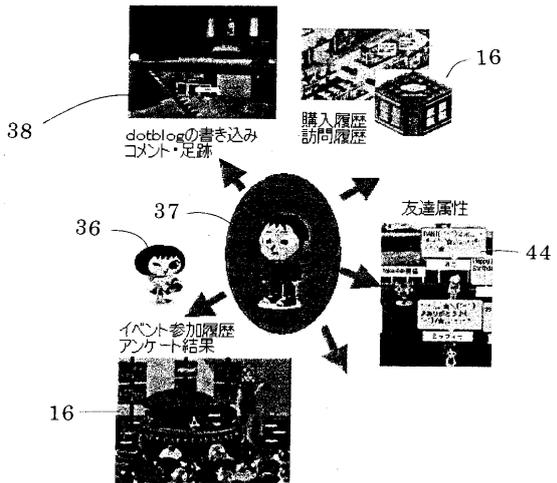
【図 1 2】



【図 1 3】



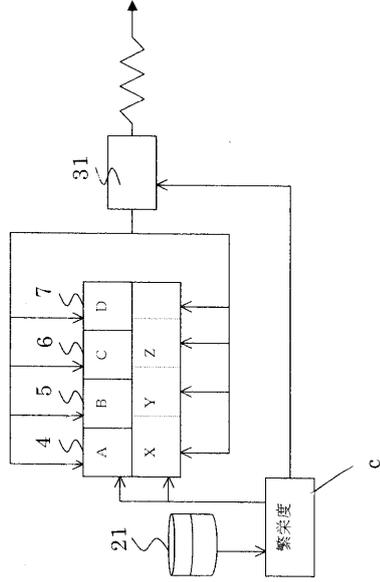
【図 1 5】



【図 1 4】



【 図 16 】



【 図 17 】

