

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】令和 3 年 12 月 2 日 (2021.12.2)

【公開番号】特開 2020-151597 (P2020-151597A)

【公開日】令和 2 年 9 月 24 日 (2020.9.24)

【年通号数】公開・登録公報 2020-039

【出願番号】特願 2020-110461 (P2020-110461)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/65 (2014.01)

A 6 3 F 13/79 (2014.01)

A 6 3 F 13/45 (2014.01)

A 6 3 F 13/215 (2014.01)

A 6 3 F 13/212 (2014.01)

A 6 3 F 13/213 (2014.01)

A 6 3 F 13/655 (2014.01)

A 6 3 F 13/216 (2014.01)

A 6 3 F 13/35 (2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/65

A 6 3 F 13/79

A 6 3 F 13/45

A 6 3 F 13/215

A 6 3 F 13/212

A 6 3 F 13/213

A 6 3 F 13/655

A 6 3 F 13/216

A 6 3 F 13/35

【手続補正書】

【提出日】令和 3 年 10 月 22 日 (2021.10.22)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ユーザの睡眠情報に基づいてゲームの進行処理を実行する情報処理装置であって、
 前記睡眠情報を取得する睡眠情報取得部と、
前記ユーザの生体情報を取得する生体情報取得部と、
前記生体情報を記憶する生体情報記憶部と、
前記記憶した生体情報の経時的变化から所定の規則性を抽出する抽出部と、
前記取得した睡眠情報に対応する前記生体情報取得部が取得した前記生体情報が、前記
所定の規則性に適合するか否かを判定する判定部と、
前記判定部の判定により、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報でないと判定された
場合、前記取得した睡眠情報に基づいてゲーム処理を実行し、前記取得した睡眠情報が虚
偽の睡眠情報であると判定された場合、前記ゲームを中断する処理を実行するゲーム実行
部と、を備える情報処理装置。

【請求項 2】

ユーザの睡眠情報に基づいてゲームの進行処理を実行する情報処理装置であって、
前記睡眠情報を取得する睡眠情報取得部と、
前記ユーザの生体情報を取得する生体情報取得部と、
前記生体情報を記憶する生体情報記憶部と、
前記記憶した生体情報の経時的変化から所定の規則性を抽出する抽出部と、
前記取得した睡眠情報に対応する前記生体情報取得部が取得した前記生体情報が、前記
所定の規則性に適合するか否かを判定する判定部と、
前記判定部の判定により、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報であると判定された
場合、前記取得した睡眠情報に基づいて前記ユーザにとってゲームの進行が不利になるよ
うなペナルティとなる処理を実行し、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報でないと判
定された場合、前記取得した睡眠情報に基づいて前記ペナルティとなる処理を実行しない
ゲーム実行部と、を備える情報処理装置。

【請求項 3】

ユーザの睡眠情報に基づいてゲームの進行処理を実行する情報処理端末であって、
前記睡眠情報を取得する睡眠情報取得部と、
前記ユーザの生体情報を取得する生体情報取得部と、
前記生体情報を記憶する生体情報記憶部と、
前記記憶した生体情報の経時的変化から所定の規則性を抽出する抽出部と、
前記取得した睡眠情報に対応する前記生体情報取得部が取得した前記生体情報が、前記
所定の規則性に適合するか否かを判定する判定部と、
前記判定部の判定により、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報であると判定された
場合、前記ゲームにおいて所定の警告を表示し、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報
でないと判定された場合、前記警告を表示せずに、前記取得した睡眠情報に基づいてゲー
ム処理を実行するゲーム実行部と、を備える情報処理装置。

【請求項 4】

前記ユーザの入力操作を受け付ける操作受付部をさらに備え、
前記睡眠情報取得部は前記ユーザの入力操作に基づいて睡眠情報を取得する請求項 1 か
ら請求項 3 のいずれか一項に記載の情報処理装置。

【請求項 5】

前記生体情報取得部は、前記情報処理装置の姿勢または傾きを検知する姿勢センサを含
み、
前記睡眠情報取得部は前記姿勢センサから睡眠情報を取得する請求項 1 から請求項 3 の
いずれか一項に記載の情報処理装置。

【請求項 6】

コンピュータに、ユーザの睡眠情報に基づいてゲームの進行処理を実行させるプログラ
ムであって、
前記コンピュータに、
前記睡眠情報を取得する睡眠情報取得ステップと、
前記ユーザの生体情報を取得する生体情報取得ステップと、
前記生体情報を記憶する生体情報記憶ステップと、
前記記憶した生体情報の経時的変化から所定の規則性を抽出する抽出ステップと、
前記取得した睡眠情報に対応する前記生体情報取得ステップにおいて取得された前記生
体情報が、前記所定の規則性に適合するか否かを判定する判定ステップと、
前記判定ステップにおける判定により、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報でない
と判定された場合、前記取得した睡眠情報に基づいてゲーム処理を実行し、前記取得した
睡眠情報が虚偽の睡眠情報であると判定された場合、前記ゲームを中断する処理を実行す
るゲーム実行ステップと、を実行させるプログラム。

【請求項 7】

コンピュータが、ユーザの睡眠情報に基づいてゲームの進行処理を実行する方法であっ
て、

前記睡眠情報を取得する睡眠情報取得ステップと、
前記ユーザの生体情報を取得する生体情報取得ステップと、
前記生体情報を記憶する生体情報記憶ステップと、
前記記憶した生体情報の経時的変化から所定の規則性を抽出する抽出ステップと、
前記取得した睡眠情報に対応する前記生体情報取得ステップにおいて取得された前記生体情報が、前記所定の規則性に適合するか否かを判定する判定ステップと、
前記判定ステップにおける判定により、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報でないと判定された場合、前記取得した睡眠情報に基づいてゲーム処理を実行し、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報であると判定された場合、前記ゲームを中断する処理を実行するゲーム実行ステップと、を含む方法。

【請求項 8】

ユーザの睡眠情報に基づいてゲームの進行処理を実行するゲームシステムであって、
前記睡眠情報を取得する睡眠情報取得部と、
前記ユーザの生体情報を取得する生体情報取得部と、
前記生体情報を記憶する生体情報記憶部と、
前記記憶した生体情報の経時的変化から所定の規則性を抽出する抽出部と、
前記取得した睡眠情報に対応する前記生体情報取得部が取得した前記生体情報が、前記所定の規則性に適合するか否かを判定する判定部と、
前記判定部の判定により、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報でないと判定された場合、前記取得した睡眠情報に基づいてゲーム処理を実行し、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報であると判定された場合、前記ゲームを中断する処理を実行するゲーム実行部と、を備えるゲームシステム。

【請求項 9】

コンピュータに、ユーザの睡眠情報に基づいてゲームの進行処理を実行させるプログラムであって、
前記コンピュータに、
前記睡眠情報を取得する睡眠情報取得ステップと、
前記ユーザの生体情報を取得する生体情報取得ステップと、
前記生体情報を記憶する生体情報記憶ステップと、
前記記憶した生体情報の経時的変化から所定の規則性を抽出する抽出ステップと、
前記取得した睡眠情報に対応する前記生体情報取得ステップにおいて取得された前記生体情報が、前記所定の規則性に適合するか否かを判定する判定ステップと、
前記判定ステップにおける判定により、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報であると判定された場合、前記取得した睡眠情報に基づいて前記ユーザにとってゲームの進行が不利になるようなペナルティとなる処理を実行し、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報でないと判定された場合、前記取得した睡眠情報に基づいて前記ペナルティとなる処理を実行しないゲーム実行ステップと、を実行させるプログラム。

【請求項 10】

コンピュータが、ユーザの睡眠情報に基づいてゲームの進行処理を実行する方法であって、
前記睡眠情報を取得する睡眠情報取得ステップと、
前記ユーザの生体情報を取得する生体情報取得ステップと、
前記生体情報を記憶する生体情報記憶ステップと、
前記記憶した生体情報の経時的変化から所定の規則性を抽出する抽出ステップと、
前記取得した睡眠情報に対応する前記生体情報取得ステップにおいて取得された前記生体情報が、前記所定の規則性に適合するか否かを判定する判定ステップと、
前記判定ステップにおける判定により、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報であると判定された場合、前記取得した睡眠情報に基づいて前記ユーザにとってゲームの進行が不利になるようなペナルティとなる処理を実行し、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報でないと判定された場合、前記取得した睡眠情報に基づいて前記ペナルティとなる処理

を実行しないゲーム実行ステップと、を含む方法。

【請求項 1 1】

ユーザの睡眠情報に基づいてゲームの進行処理を実行するゲームシステムであって、
前記睡眠情報を取得する睡眠情報取得部と、
前記ユーザの生体情報を取得する生体情報取得部と、
前記生体情報を記憶する生体情報記憶部と、
前記記憶した生体情報の経時的变化から所定の規則性を抽出する抽出部と、
前記取得した睡眠情報に対応する前記生体情報取得部において取得された前記生体情報
が、前記所定の規則性に適合するか否かを判定する判定部と、
前記判定部の判定により、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報であると判定された
場合、前記取得した睡眠情報に基づいて前記ユーザにとってゲームの進行が不利になるよ
うなペナルティとなる処理を実行し、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報でないと判
定された場合、前記取得した睡眠情報に基づいて前記ペナルティとなる処理を実行しない
ゲーム実行部と、を備えるゲームシステム。

【請求項 1 2】

コンピュータに、ユーザの睡眠情報に基づいてゲームの進行処理を実行させるプログラ
ムであって、
前記コンピュータに、
前記睡眠情報を取得する睡眠情報取得ステップと、
前記ユーザの生体情報を取得する生体情報取得ステップと、
前記生体情報を記憶する生体情報記憶ステップと、
前記記憶した生体情報の経時的变化から所定の規則性を抽出する抽出ステップと、
前記取得した睡眠情報に対応する前記生体情報取得ステップにおいて取得された前記生
体情報が、前記所定の規則性に適合するか否かを判定する判定ステップと、
前記判定ステップにおける判定により、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報である
と判定された場合、前記ゲームにおいて所定の警告を表示し、前記取得した睡眠情報が虚
偽の睡眠情報でないと判定された場合、前記警告を表示せずに、前記取得した睡眠情報に
基づいてゲーム処理を実行するゲーム実行ステップと、を実行させるプログラム。

【請求項 1 3】

コンピュータが、ユーザの睡眠情報に基づいてゲームの進行処理を実行する方法であっ
て、
前記睡眠情報を取得する睡眠情報取得ステップと、
前記ユーザの生体情報を取得する生体情報取得ステップと、
前記生体情報を記憶する生体情報記憶ステップと、
前記記憶した生体情報の経時的变化から所定の規則性を抽出する抽出ステップと、
前記取得した睡眠情報に対応する前記生体情報取得ステップにおいて取得された前記生
体情報が、前記所定の規則性に適合するか否かを判定する判定ステップと、
前記判定ステップにおける判定により、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報である
と判定された場合、前記ゲームにおいて所定の警告を表示し、前記取得した睡眠情報が虚
偽の睡眠情報でないと判定された場合、前記警告を表示せずに、前記取得した睡眠情報に
基づいてゲーム処理を実行するゲーム実行ステップと、を含む方法。

【請求項 1 4】

ユーザの睡眠情報に基づいてゲームの進行処理を実行するゲームシステムであって、
前記睡眠情報を取得する睡眠情報取得部と、
前記ユーザの生体情報を取得する生体情報取得部と、
前記生体情報を記憶する生体情報記憶部と、
前記記憶した生体情報の経時的变化から所定の規則性を抽出する抽出部と、
前記取得した睡眠情報に対応する前記生体情報取得部が取得した前記生体情報が、前記
所定の規則性に適合するか否かを判定する判定部と、
前記判定部の判定により、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報であると判定された

場合、前記ゲームにおいて所定の警告を表示し、前記取得した睡眠情報が虚偽の睡眠情報でないと判定された場合、前記警告を表示せずに、前記取得した睡眠情報に基づいてゲーム処理を実行するゲーム実行部と、を備えるゲームシステム。