

【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 5 年 9 月 4 日(2023.9.4)

【公開番号】特開 2022-19724(P2022-19724A)  
【公開日】令和 4 年 1 月 27 日(2022.1.27)  
【年通号数】公開公報(特許)2022-015  
【出願番号】特願 2021-171811(P2021-171811)  
【国際特許分類】

A 6 3 F 13/86(2014.01)

10

A 6 3 F 13/30(2014.01)

A 6 3 F 13/79(2014.01)

A 6 3 F 13/497(2014.01)

H 0 4 L 67/131(2022.01)

【F I】

A 6 3 F 13/86

A 6 3 F 13/30

A 6 3 F 13/79 5 0 0

A 6 3 F 13/497

H 0 4 L 67/131

20

【手続補正書】  
【提出日】令和 5 年 8 月 25 日(2023.8.25)  
【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】

30

少なくとも 1 つのプロセッサにより実行されることにより、

第 1 ユーザの操作に関する操作データに基づいて生成されたゲームに関する動画を、通信回線を介して少なくとも一の第 2 ユーザのユーザ端末に向けて配信し、

前記第 1 ユーザが単独で前記ゲームの配信を開始した後、前記通信回線を介して、前記第 1 ユーザが少なくとも一の第 3 ユーザとともに前記ゲームの共同配信を開始した時または開始した後において、前記第 1 ユーザが少なくとも一の第 3 ユーザとともに配信するゲームを開始または終了したことを示す第 1 データが送信されたか否かを判定し、前記第 1 データが送信されたと判定された場合に、前記少なくとも一の第 3 ユーザの情報を含む第 2 データを抽出し、

前記第 2 データに基づいて、前記動画の表示内容を制御するように前記プロセッサを機能させる、

40

コンピュータプログラム。

【請求項 2】

前記第 2 データは、

前記少なくとも一の第 3 ユーザと前記第 1 ユーザとの関連性を示すデータを含む、請求項 1 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 3】

前記第 1 データは、

前記第 1 ユーザのユーザ端末若しくは前記少なくとも一の第 3 ユーザのうち少なくともいずれかの第 3 ユーザのユーザ端末から送信される前記動画の表示内容の制御を要求する

50

データ、または、第 1 時間経過したことを示すデータ、のいずれかをさらに含むように前記プロセッサを機能させる、

請求項 1 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 4】

前記第 2 データは、

前記少なくとも一の第 3 ユーザのアバターが所属するチームに関するデータ、前記少なくとも一の第 3 ユーザのアバターに関連付けられているアイテムの種類に関するデータ、前記少なくとも一の第 3 ユーザが前記第 1 ユーザをフォローしているか否かを示すデータ、前記少なくとも一の第 3 ユーザが過去に視聴したゲームの視聴回数を示すデータ、前記少なくとも一の第 3 ユーザが前記第 1 ユーザによって過去に配信されたゲームを視聴した視聴回数  
10  
を示すデータ、前記第 1 ユーザによって過去に配信されたゲームにおいて前記少なくとも一の第 3 ユーザが前記第 1 ユーザに付与したギフトの量およびギフトの内容のうち少なくともいずれかを示すデータ、および、前記少なくとも一の第 3 ユーザと前記第 1 ユーザとの間で送信されたメッセージの総数  
を示すデータ、のうち少なくともいずれかを含むように前記プロセッサを機能させる、

請求項 1 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 5】

前記第 2 データは、

前記第 1 ユーザのアバターが所属するチームに関するデータ、および、前記第 1 ユーザのアバターに関連付けられているアイテムの種類に関するデータ、のうち少なくともいずれ  
20  
れかを含み、

前記第 2 データに基づいて、前記少なくとも一の第 3 ユーザのアバターが所属するチーム若しくは前記チームに関連するチームに前記第 1 ユーザが所属している、または、前記少なくとも一の第 3 ユーザのアバターに関連付けられているアイテム若しくは前記アイテムに関連するアイテムを前記第 1 ユーザが着用している場合には、前記第 1 ユーザのアバターおよび前記少なくとも一の第 3 ユーザのアバターのうち少なくともいずれかに対して  
少なくとも一のアイテムを付与する、または、前記第 1 ユーザのアバターおよび前記少なくとも一の第 3 ユーザのアバターのうち少なくともいずれかの現在のパラメータを前記ゲームの進行上有利なパラメータに変更するように前記プロセッサを機能させる、

請求項 4 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 6】

前記少なくとも一の第 3 ユーザのうち少なくともいずれかの第 3 ユーザのユーザ端末が、前記第 1 ユーザと前記少なくともいずれかの第 3 ユーザとがともに前記ゲームを実行することを要求する旨のデータを送信し、且つ、前記第 1 ユーザのユーザ端末が、前記要求に  
応答して前記第 1 ユーザと前記少なくともいずれかの第 3 ユーザとがともに前記ゲームを実行することを承諾する旨のデータを送信した場合に、前記第 1 ユーザは前記少なくとも  
いずれかの第 3 ユーザとともに前記ゲームを実行し、前記第 1 データが送信されたか否かを判定するように前記プロセッサを機能させる、

請求項 1 から請求項 5 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

【請求項 7】

前記第 1 ユーザのユーザ端末が、前記第 1 ユーザと前記少なくとも一の第 3 ユーザとがともに前記ゲームを実行することを要求する旨のデータを送信し、且つ、前記少なくとも一の第 3 ユーザのユーザ端末が、前記要求に  
応答して前記第 1 ユーザと前記少なくとも一の第 3 ユーザとがともに前記ゲームを実行することを承諾する旨のデータを送信した場合、前記第 1 ユーザは前記少なくとも一の第 3 ユーザとともに前記ゲームを実行し、前記第 1  
データが送信されたか否かを判定するように前記プロセッサを機能させる、

請求項 1 から請求項 5 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

【請求項 8】

前記少なくとも一の第 3 ユーザは第 4 ユーザを含み、

前記第 1 ユーザのユーザ端末が、前記第 1 ユーザと前記第 4 ユーザとがともに前記ゲー  
50

ムを実行することを要求する旨のデータを送信し、且つ、前記第 4 ユーザのユーザ端末が、前記要求に回答して前記第 1 ユーザと前記第 4 ユーザとがともに前記ゲームを実行することを承諾する旨のデータを送信した場合、前記第 1 ユーザは前記第 4 ユーザとともに前記ゲームを実行し、前記第 1 データが送信されたか否かを判定するように前記プロセッサを機能させる、

請求項 1 から請求項 5 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

【請求項 9】

前記動画の表示内容を制御する場合において、前記ゲームにおいて用いられる少なくとも一のゲームオブジェクトのパラメータを制御することで、前記少なくとも一のゲームオブジェクトの位置および動作の少なくともいずれかを変更する、または、前記少なくとも一のゲームオブジェクト以外のゲームオブジェクトを前記動画に表示する、ように前記プロセッサを機能させる、

10

請求項 1 から請求項 8 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

【請求項 10】

少なくとも 1 つのプロセッサにより実行されることにより、

第 1 ユーザの操作に関する操作データに基づいて生成されたゲームに関する動画を、通信回線を介して受信し、

前記第 1 ユーザが単独で前記ゲームの配信を開始した後、前記通信回線を介して、前記第 1 ユーザが少なくとも一の第 3 ユーザとともに前記ゲームの共同配信を開始した時または開始した後において、前記第 1 ユーザが少なくとも一の第 3 ユーザとともに実行するゲームを開始または終了したことを示す第 1 データが送信されたか否かを判定し、前記第 1 データが送信されたと判定された場合には、前記少なくとも一の第 3 ユーザの情報を含む第 2 データを抽出し、前記第 2 データに基づいて、前記動画の表示内容が制御されると、前記表示内容を含む前記動画を受信する、ように前記プロセッサを機能させる、

20

コンピュータプログラム。

【請求項 11】

前記第 2 データは、

前記少なくとも一の第 3 ユーザと前記第 1 ユーザとの関連性を示すデータを含む、

請求項 10 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 12】

30

前記通信回線がインターネットを含む、

請求項 1 から請求項 11 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

【請求項 13】

前記少なくとも 1 つのプロセッサが、

中央処理装置（CPU）、マイクロプロセッサ、及び／又は、グラフィックスプロセッシングユニット（GPU）を含む、

請求項 1 から請求項 12 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

【請求項 14】

前記少なくとも 1 つのプロセッサが、サーバ装置、スマートフォン、タブレット、携帯電話、または、パーソナルコンピュータに搭載される、

40

請求項 1 から請求項 13 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

【請求項 15】

コンピュータにより読み取り可能な命令を実行する少なくとも 1 つのプロセッサにより実行される方法であって、

前記プロセッサが、前記命令を実行することにより、

第 1 ユーザの操作に関する操作データに基づいて生成されたゲームに関する動画を、通信回線を介して少なくとも一の第 2 ユーザのユーザ端末に向けて配信する工程と、

前記第 1 ユーザが単独で前記ゲームの配信を開始した後、前記通信回線を介して、前記第 1 ユーザが少なくとも一の第 3 ユーザとともに前記ゲームの共同配信を開始した時または開始した後において、前記第 1 ユーザが少なくとも一の第 3 ユーザとともに実行するゲ

50

ームを開始または終了したことを示す第 1 データが送信されたか否かを判定する工程と、  
前記第 1 データが送信されたと判定された場合に、前記少なくとも一の第 3 ユーザの情報を含む第 2 データを抽出する工程と、  
前記第 2 データに基づいて、前記動画の表示内容を制御する工程と、  
を含む、  
方法。

【請求項 16】

コンピュータにより読み取り可能な命令を実行する少なくとも 1 つのプロセッサにより実行される方法であって、

前記プロセッサが、前記命令を実行することにより、

10

第 1 ユーザの操作に関する操作データに基づいて生成されたゲームに関する動画を、通信回線を介して受信する工程と、

前記第 1 ユーザが単独で前記ゲームの配信を開始した後、前記通信回線を介して、前記第 1 ユーザが少なくとも一の第 3 ユーザとともに前記ゲームの共同配信を開始した時または開始した後において、前記第 1 ユーザが少なくとも一の第 3 ユーザとともに実行するゲームを開始または終了したことを示す第 1 データが送信されたか否かが判定され、前記第 1 データが送信されたと判定された場合に、前記少なくとも一の第 3 ユーザの情報を含む第 2 データが抽出され、前記第 2 データに基づいて、前記動画の表示内容が制御されると、前記表示内容を含む前記動画を受信する工程と、

を含む、

20

方法。

【請求項 17】

前記第 2 データは、

前記少なくとも一の第 3 ユーザと前記第 1 ユーザとの関連性を示すデータを含む、

請求項 15 または請求項 16 に記載の方法。

【請求項 18】

前記通信回線がインターネットを含む、

請求項 15 から請求項 17 のいずれかに記載の方法。

【請求項 19】

前記少なくとも 1 つのプロセッサが、

30

中央処理装置（CPU）、マイクロプロセッサ、及び / 又は、グラフィックスプロセッシングユニット（GPU）を含む、

請求項 15 から請求項 18 のいずれかに記載の方法。

【請求項 20】

少なくとも 1 つのプロセッサを具備し、

前記プロセッサが、

第 1 ユーザの操作に関する操作データに基づいて生成されたゲームに関する動画を、通信回線を介して少なくとも一の第 2 ユーザのユーザ端末に向けて配信し、

前記第 1 ユーザが単独で前記ゲームの配信を開始した後、前記通信回線を介して、前記第 1 ユーザが少なくとも一の第 3 ユーザとともに前記ゲームの共同配信を開始した時または開始した後において、前記第 1 ユーザが少なくとも一の第 3 ユーザとともに実行するゲームを開始または終了したことを示す第 1 データが送信されたか否かを判定し、前記第 1 データが送信されたと判定された場合に、前記少なくとも一の第 3 ユーザの情報を含む第 2 データを抽出し、前記第 2 データに基づいて、前記動画の表示内容を制御する、

40

サーバ装置。

【請求項 21】

少なくとも 1 つのプロセッサを具備し、

前記プロセッサが、

第 1 ユーザの操作に関する操作データに基づいて生成されたゲームに関する動画を、通信回線を介して少なくとも一の第 3 ユーザのユーザ端末に向けて配信する、ように構成さ

50

れた前記第 1 ユーザのユーザ端末に対して、コンピュータプログラムを含むウェブページを、通信回線を介して送信するものであり、

前記コンピュータプログラムが、

前記第 1 ユーザが単独で前記ゲームの配信を開始した後、前記通信回線を介して、前記第 1 ユーザが少なくとも一の第 3 ユーザとともに前記ゲームの共同配信を開始した時または開始した後において、前記第 1 ユーザが少なくとも一の第 3 ユーザとともに実行するゲームを開始または終了したことを示す第 1 データが送信されたか否かを判定し、前記第 1 データが送信されたと判定された場合に、前記少なくとも一の第 3 ユーザの情報を含む第 2 データを抽出し、前記第 2 データに基づいて、前記動画の表示内容を制御するようにプロセッサを機能させる、

10

サーバ装置。

【請求項 2 2】

前記第 2 データは、

前記少なくとも一の第 3 ユーザと前記第 1 ユーザとの関連性を示すデータを含む、

請求項 2 0 または請求項 2 1 に記載のサーバ装置。

【請求項 2 3】

前記通信回線がインターネットを含む、

請求項 2 0 から請求項 2 2 のいずれかに記載のサーバ装置。

【請求項 2 4】

前記少なくとも 1 つのプロセッサが、

中央処理装置 (CPU)、マイクロプロセッサ、及び / 又は、グラフィックスプロセッシングユニット (GPU) を含む、

請求項 2 0 から請求項 2 3 のいずれかに記載のサーバ装置。

20

30

40

50