

【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 63 F 13/86(2014.01)

10

A 63 F 13/30(2014.01)

A 63 F 13/79(2014.01)

A 63 F 13/497(2014.01)

H 04 L 67/131(2022.01)

【F I】

A 63 F 13/86

A 63 F 13/30

A 63 F 13/79 500

A 63 F 13/497

H 04 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、

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

10

20

30

40

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、前記要求に応答して前記第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、

20

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、

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。

30

【請求項12】

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。

40

【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、

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、  
方法。

20

**【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、

サーバ装置。

40

**【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、

サーバ装置。

#### 【請求項22】

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20または請求項21に記載のサーバ装置。

#### 【請求項23】

前記通信回線がインターネットを含む、

請求項20から請求項22のいずれかに記載のサーバ装置。

#### 【請求項24】

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20から請求項23のいずれかに記載のサーバ装置。

10

20

30

40

50