

【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8月8日(2023.8.8)

【公開番号】特開2022-2696(P2022-2696A)

【公開日】令和4年1月11日(2022.1.11)

【年通号数】公開公報(特許)2022-003

【出願番号】特願2021-103169(P2021-103169)

【国際特許分類】

A 63 F 13/69(2014.01)

10

A 63 F 13/35(2014.01)

A 63 F 13/49(2014.01)

A 63 F 13/86(2014.01)

A 63 F 13/58(2014.01)

H 04 N 21/234(2011.01)

H 04 N 21/258(2011.01)

G 06 F 13/00(2006.01)

【F I】

A 63 F 13/69

20

A 63 F 13/35

A 63 F 13/49

A 63 F 13/86

A 63 F 13/58

H 04 N 21/234

H 04 N 21/258

G 06 F 13/00 650 A

【手続補正書】

【提出日】令和5年7月28日(2023.7.28)

【手続補正1】

30

【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】

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第2の動画を、通信回線を介して複数の第2ユーザの端末装置に向けて配信し、

前記第1ユーザの端末装置が、第3ユーザの端末装置との関係において、前記第3ユーザが配信する所定の動画を受信する端末装置として利用される場合における前記第3ユーザの過去の配信に関する少なくとも1つの配信状況情報であって、前記第1ユーザの端末装置から前記第3ユーザの端末装置に対して送信されるギフト情報及び/又はコメント情報に基づいて算出される情報を含む少なくとも1つの配信状況情報を取得し、

前記第2の動画に係る前記ゲームにおいて用いられる複数のゲームオブジェクトの中から、制御の対象とされる特定ゲームオブジェクトを抽出し、

前記少なくとも1つの配信状況情報に基づいて、前記特定ゲームオブジェクトに関連する制御パラメータを演算する、

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】

50

前記所定の動画は、前記第3ユーザの動作に関する動作データに基づいて生成された前記第3ユーザのアバターのアニメーションを含む第3の動画又は前記第3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第4の動画である、請求項1に記載のコンピュータプログラム。

【請求項3】

前記少なくとも1つの配信状況情報は、前記第1ユーザの端末装置が、前記第3ユーザの端末装置との関係において、前記第3ユーザが配信する前記第3の動画又は前記動作データと前記第4の動画を受信する端末装置として利用される場合における、前記第1ユーザの端末装置から前記第3ユーザの端末装置に対して提供されるギフトの提供回数、前記第1ユーザの端末装置を介して前記第1ユーザが購入したギフト購入金額及び／又は前記第1ユーザの端末装置から前記第3ユーザの端末装置に対して送信されるコメントの送信回数に関する情報を含む、請求項2に記載のコンピュータプログラム。

10

【請求項4】

前記特定ゲームオブジェクトは、前記第2の動画に係る前記ゲームにおいて前記第1ユーザが取得する又は前記第1ユーザによって操作される前記ゲームオブジェクトである、請求項1乃至3のいずれか一項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項5】

前記特定ゲームオブジェクトは、アイテム、装備、ポイント、報酬、コイン、カード、キャラクター及び／又はアバターを含む、請求項4に記載のコンピュータプログラム。

20

【請求項6】

前記プロセッサが、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乃至5のいずれか一項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項7】

前記通信回線が、インターネットを含む、請求項1乃至6のいずれか一項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項8】

第1ユーザの端末装置と複数の第2ユーザの端末装置とを含む通信システムであって、前記第1ユーザの端末装置が、

前記第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第2の動画を、通信回線を介して前記複数の第2ユーザの端末装置に向けて配信し、

前記第1ユーザの端末装置が、第3ユーザの端末装置との関係において、前記第3ユーザが配信する所定の動画を受信する端末装置として利用される場合における前記第3ユーザの過去の配信に関する少なくとも1つの配信状況情報であって、前記第1ユーザの端末装置から前記第3ユーザの端末装置に対して送信されるギフト情報及び／又はコメント情報に基づいて算出される情報を含む少なくとも1つの配信状況情報を取得し、

前記第2の動画に係る前記ゲームにおいて用いられる複数のゲームオブジェクトの中から、制御の対象とされる特定ゲームオブジェクトを抽出し、

前記少なくとも1つの配信状況情報に基づいて、前記特定ゲームオブジェクトに関する制御パラメータを演算する、

40  
ように構成され、

前記複数の第2ユーザの端末装置が、前記第2の動画を受信するように構成される、通信システム。

【請求項9】

前記所定の動画は、前記第3ユーザの動作に関する動作データに基づいて生成された前記第3ユーザのアバターのアニメーションを含む第3の動画又は前記第3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第4の動画である、請求項8に記載の通信システム。

【請求項10】

前記少なくとも1つの配信状況情報は、前記第1ユーザの端末装置が、前記第3ユーザ

50

の端末装置との関係において、前記第3ユーザが配信する前記第3の動画又は前記動作データと前記第4の動画を受信する端末装置として利用される場合における、前記第1ユーザの端末装置から前記第3ユーザの端末装置に対して提供されるギフトの提供回数、前記第1ユーザの端末装置を介して前記第1ユーザが購入したギフト購入金額及び／又は前記第1ユーザの端末装置から前記第3ユーザの端末装置に対して送信されるコメントの送信回数に関する情報を含む、請求項9に記載の通信システム。

【請求項11】

前記通信回線が、インターネットを含む、請求項8乃至10のいずれか一項に記載の通信システム。

【請求項12】

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第2の動画を、通信回線を介して複数の第2ユーザの端末装置に向けて配信する工程と、

前記第1ユーザの端末装置が、第3ユーザの端末装置との関係において、前記第3ユーザが配信する所定の動画を受信する端末装置として利用される場合における前記第3ユーザの過去の配信に関する少なくとも1つの配信状況情報であって、前記第1ユーザの端末装置から前記第3ユーザの端末装置に対して送信されるギフト情報及び／又はコメント情報に基づいて算出される情報を含む少なくとも1つの配信状況情報を取得する工程と、

前記第2の動画に係る前記ゲームにおいて用いられる複数のゲームオブジェクトの中から、制御の対象とされる特定ゲームオブジェクトを抽出する工程と、

前記少なくとも1つの配信状況情報に基づいて、前記特定ゲームオブジェクトに関連する制御パラメータを演算する工程と、

を含む方法。

【請求項13】

前記所定の動画は、前記第3ユーザの動作に関する動作データに基づいて生成された前記第3ユーザのアバターのアニメーションを含む第3の動画又は前記第3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第4の動画である、請求項12に記載の方法。

【請求項14】

前記少なくとも1つの配信状況情報は、前記第1ユーザの端末装置が、前記第3ユーザの端末装置との関係において、前記第3ユーザが配信する前記第3の動画又は前記動作データと前記第4の動画を受信する端末装置として利用される場合における、前記第1ユーザの端末装置から前記第3ユーザの端末装置に対して提供されるギフトの提供回数、前記第1ユーザの端末装置を介して前記第1ユーザが購入したギフト購入金額及び／又は前記第1ユーザの端末装置から前記第3ユーザの端末装置に対して送信されるコメントの送信回数に関する情報を含む、請求項13に記載の方法。

【請求項15】

前記プロセッサが、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12乃至14のいずれか一項に記載の方法。

【請求項16】

前記通信回線が、インターネットを含む、請求項12乃至15のいずれか一項に記載の方法。

【請求項17】

第1ユーザの端末装置と複数の第2ユーザの端末装置とを含む通信システムにより実行される方法であって、

前記第1ユーザの端末装置が、

前記第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第2の

10

20

30

40

50

動画を、通信回線を介して前記複数の第2ユーザの端末装置に向けて配信する工程と、

前記第1ユーザの端末装置が、第3ユーザの端末装置との関係において、前記第3ユーザが配信する所定の動画を受信する端末装置として利用される場合における前記第3ユーザの過去の配信に関する少なくとも1つの配信状況情報であって、前記第1ユーザの端末装置から前記第3ユーザの端末装置に対して送信されるギフト情報及び／又はコメント情報に基づいて算出される情報を含む少なくとも1つの配信状況情報を取得する工程と、

前記第2の動画に係る前記ゲームにおいて用いられる複数のゲームオブジェクトの中から、制御の対象とされる特定ゲームオブジェクトを抽出する工程と、

前記少なくとも1つの配信状況情報に基づいて、前記特定ゲームオブジェクトに関連する制御パラメータを演算する工程と、

前記複数の第2ユーザの端末装置が、前記第2の動画を受信する工程と、  
を含む、方法。

#### 【請求項18】

前記所定の動画は、前記第3ユーザの動作に関する動作データに基づいて生成された前記第3ユーザのアバターのアニメーションを含む第3の動画又は前記第3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第4の動画である、請求項17に記載の方法。

#### 【請求項19】

前記少なくとも1つの配信状況情報は、前記第1ユーザの端末装置が、前記第3ユーザの端末装置との関係において、前記第3ユーザが配信する前記第3の動画又は前記動作データと前記第4の動画を受信する端末装置として利用される場合における、前記第1ユーザの端末装置から前記第3ユーザの端末装置に対して提供されるギフトの提供回数、前記第1ユーザの端末装置を介して前記第1ユーザが購入したギフト購入金額及び／又は前記第1ユーザの端末装置から前記第3ユーザの端末装置に対して送信されるコメントの送信回数に関する情報を含む、請求項18に記載の方法。

#### 【請求項20】

前記通信回線が、インターネットを含む、請求項17乃至19のいずれか一項に記載の方法。

#### 【請求項21】

少なくとも1つのプロセッサを具備し、  
該プロセッサが、

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第2の動画を、通信回線を介して複数の第2ユーザの端末装置に向けて配信する、よう構成された前記第1ユーザの端末装置に対して、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ユーザの端末装置を、

前記第1ユーザの端末装置が、第3ユーザの端末装置との関係において、前記第3ユーザが配信する所定の動画を受信する端末装置として利用される場合における前記第3ユーザの過去の配信に関する少なくとも1つの配信状況情報であって、前記第1ユーザの端末装置から前記第3ユーザの端末装置に対して送信されるギフト情報及び／又はコメント情報に基づいて算出される情報を含む少なくとも1つの配信状況情報を取得し、

前記第2の動画に係る前記ゲームにおいて用いられる複数のゲームオブジェクトの中から、制御の対象とされる特定ゲームオブジェクトを抽出し、

前記少なくとも1つの配信状況情報に基づいて、前記特定ゲームオブジェクトに関連する制御パラメータを演算する、

ように機能させる、サーバ装置。

#### 【請求項22】

前記所定の動画は、前記第3ユーザの動作に関する動作データに基づいて生成された前記第3ユーザのアバターのアニメーションを含む第3の動画又は前記第3ユーザの操作に

10

20

30

40

50

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第4の動画である、請求項21に記載のサーバ装置。

**【請求項23】**

前記少なくとも1つの配信状況情報は、前記第1ユーザの端末装置が、前記第3ユーザの端末装置との関係において、前記第3ユーザが配信する前記第3の動画又は前記動作データと前記第4の動画を受信する端末装置として利用される場合における、前記第1ユーザの端末装置から前記第3ユーザの端末装置に対して提供されるギフトの提供回数、前記第1ユーザの端末装置を介して前記第1ユーザが購入したギフト購入金額及び／又は前記第1ユーザの端末装置から前記第3ユーザの端末装置に対して送信されるコメントの送信回数に関する情報を含む、請求項22に記載のサーバ装置。

10

**【請求項24】**

前記プロセッサが、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21乃至23のいずれか一項に記載のサーバ装置。

**【請求項25】**

前記通信回線が、インターネットを含む、請求項21乃至24のいずれか一項に記載のサーバ装置。

**【請求項26】**

第1ユーザの端末装置とサーバ装置とを含む通信システムにより実行される方法であつて、

20

前記第1ユーザの端末装置が、

前記第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第2の動画を、前記サーバ装置に向けて配信する工程と、

前記第1ユーザの端末装置が、第3ユーザの端末装置との関係において、前記第3ユーザが配信する所定の動画を受信する端末装置として利用される場合における前記第3ユーザの過去の配信に関する少なくとも1つの配信状況情報であって、前記第1ユーザの端末装置から前記第3ユーザの端末装置に対して送信されるギフト情報及び／又はコメント情報に基づいて算出される情報を含む少なくとも1つの配信状況情報を取得する工程と、

前記第2の動画に係る前記ゲームにおいて用いられる複数のゲームオブジェクトの中から、制御の対象とされる特定ゲームオブジェクトを抽出する工程と、

前記少なくとも1つの配信状況情報に基づいて、前記特定ゲームオブジェクトに関連する制御パラメータを演算する工程と、

前記サーバ装置が、  
前記第2の動画を受信する工程と、  
前記第2の動画を、通信回線を介して複数の第2ユーザの端末装置に向けて配信する工程と、  
を含む、方法。

30

**【請求項27】**

前記所定の動画は、前記第3ユーザの動作に関する動作データに基づいて生成された前記第3ユーザのアバターのアニメーションを含む第3の動画又は前記第3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第4の動画である、請求項26に記載の方法。

40

**【請求項28】**

前記少なくとも1つの配信状況情報は、前記第1ユーザの端末装置が、前記第3ユーザの端末装置との関係において、前記第3ユーザが配信する前記第3の動画又は前記動作データと前記第4の動画を受信する端末装置として利用される場合における、前記第1ユーザの端末装置から前記第3ユーザの端末装置に対して提供されるギフトの提供回数、前記第1ユーザの端末装置を介して前記第1ユーザが購入したギフト購入金額及び／又は前記第1ユーザの端末装置から前記第3ユーザの端末装置に対して送信されるコメントの送信回数に関する情報を含む、請求項27に記載の方法。

50

**【請求項 2 9】**

前記通信回線が、インターネットを含む、請求項 2 6 乃至 2 8 のいずれか一項に記載の方法。

**【請求項 3 0】**

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第 2 の動画を、通信回線を介して複数の第 2 ユーザの端末装置に向けて配信する、よう構成された前記第 1 ユーザの端末装置に対して、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工程、

を含む方法であり、

前記コンピュータプログラムが、

前記第 1 ユーザの端末装置を、

前記第 1 ユーザの端末装置が、第 3 ユーザの端末装置との関係において、前記第 3 ユーザが配信する所定の動画を受信する端末装置として利用される場合における前記第 3 ユーザの過去の配信に関する少なくとも 1 つの配信状況情報であって、前記第 1 ユーザの端末装置から前記第 3 ユーザの端末装置に対して送信されるギフト情報及び／又はコメント情報に基づいて算出される情報を含む少なくとも 1 つの配信状況情報を取得し、

前記第 2 の動画に係る前記ゲームにおいて用いられる複数のゲームオブジェクトの中から、制御の対象とされる特定ゲームオブジェクトを抽出し、

前記少なくとも 1 つの配信状況情報に基づいて、前記特定ゲームオブジェクトに関連する制御パラメータを演算する、

よう機能させる、方法。

**【請求項 3 1】**

前記所定の動画は、前記第 3 ユーザの動作に関する動作データに基づいて生成された前記第 3 ユーザのアバターのアニメーションを含む第 3 の動画又は前記第 3 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第 4 の動画である、請求項 3 0 に記載の方法。

**【請求項 3 2】**

前記少なくとも 1 つの配信状況情報は、前記第 1 ユーザの端末装置が、前記第 3 ユーザの端末装置との関係において、前記第 3 ユーザが配信する前記第 3 の動画又は前記動作データと前記第 4 の動画を受信する端末装置として利用される場合における、前記第 1 ユーザの端末装置から前記第 3 ユーザの端末装置に対して提供されるギフトの提供回数、前記第 1 ユーザの端末装置を介して前記第 1 ユーザが購入したギフト購入金額及び／又は前記第 1 ユーザの端末装置から前記第 3 ユーザの端末装置に対して送信されるコメントの送信回数に関する情報を含む、請求項 3 1 に記載の方法。

**【請求項 3 3】**

前記プロセッサが、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 3 0 乃至 3 2 のいずれか一項に記載の方法。

**【請求項 3 4】**

前記通信回線が、インターネットを含む、請求項 3 0 乃至 3 3 のいずれか一項に記載の方法。

10

20

30

40

50