

【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 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/35(2014.01)

A 6 3 F 13/49(2014.01)

A 6 3 F 13/86(2014.01)

A 6 3 F 13/58(2014.01)

H 0 4 N 21/234(2011.01)

H 0 4 N 21/258(2011.01)

G 0 6 F 13/00(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/49

A 6 3 F 13/86

A 6 3 F 13/58

H 0 4 N 21/234

H 0 4 N 21/258

G 0 6 F 13/00 6 5 0 A

20

【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、

40

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。

【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。

20

【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、

30

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、

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 1 1】

前記通信回線が、インターネットを含む、請求項 8 乃至 1 0 のいずれか一項に記載の通信システム。

【請求項 1 2】

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 1 3】

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 2 に記載の方法。

【請求項 1 4】

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 1 3 に記載の方法。

【請求項 1 5】

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 2 乃至 1 4 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 1 6】

前記通信回線が、インターネットを含む、請求項 1 2 乃至 1 5 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 1 7】

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、

10

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。

20

【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、

30

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、ように構成された前記第 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、

40

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

50

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 2 1 に記載のサーバ装置。

【請求項 2 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 2 に記載のサーバ装置。

10

【請求項 2 4】

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 2 1 乃至 2 3 のいずれか一項に記載のサーバ装置。

【請求項 2 5】

前記通信回線が、インターネットを含む、請求項 2 1 乃至 2 4 のいずれか一項に記載のサーバ装置。

【請求項 2 6】

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って、

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、

30

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。

【請求項 2 7】

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 2 6 に記載の方法。

40

【請求項 2 8】

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 7 に記載の方法。

50

【請求項 29】

前記通信回線が、インターネットを含む、請求項 26 乃至 28 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 30】

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、ように構成された前記第 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、

10

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、

20

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、方法。

【請求項 31】

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 30 に記載の方法。

【請求項 32】

30

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 31 に記載の方法。

【請求項 33】

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 30 乃至 32 のいずれか一項に記載の方法。

40

【請求項 34】

前記通信回線が、インターネットを含む、請求項 30 乃至 33 のいずれか一項に記載の方法。