

【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 4 年 1 月 28 日(2022.1.28)

【公開番号】特開 2020-174971(P2020-174971A)

【公開日】令和 2 年 10 月 29 日(2020.10.29)

【年通号数】公開・登録公報 2020-044

【出願番号】特願 2019-80361(P2019-80361)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/49(2014.01)

A 6 3 F 13/30(2014.01)

A 6 3 F 13/86(2014.01)

H 0 4 N 21/8549(2011.01)

10

【F I】

A 6 3 F 13/49

A 6 3 F 13/30

A 6 3 F 13/86

H 0 4 N 21/8549

【手続補正書】

20

【提出日】令和 4 年 1 月 20 日(2022.1.20)

【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】

コンピュータゲームの動画像をシーンごとに分割し、
分割した前記シーンごとに、当該シーンに含まれるゲーム画像に基づき、前記コンピュータゲームのゲーム画像から当該ゲーム画像を視聴した観衆の盛り上がり度を予測する予測モデルを用いて、前記シーンを観衆が視聴した場合の盛り上がり度を算出し、
算出した前記盛り上がり度に基づき、分割した前記シーンの中からハイライト動画に用いるシーンを選定してハイライト動画を生成し、
生成した前記ハイライト動画を出力する、
処理をコンピュータに実行させ、

30

前記予測モデルは、前記コンピュータゲームのゲーム画像に対し、当該ゲーム画像を視聴した観衆の音量に基づく盛り上がり度が正解として付与された教師データに基づく機械学習により作成される、

ことを特徴とするハイライト動画生成プログラム。

40

【請求項 2】

前記生成する処理は、前記コンピュータゲームの開始から終了までを所定数で区分したパートごとに、少なくとも 1 シーンを選定する、

ことを特徴とする請求項 1 に記載のハイライト動画生成プログラム。

【請求項 3】

前記生成する処理は、選定した前記シーンを時系列順に並べて前記ハイライト動画を生成する、

ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のハイライト動画生成プログラム。

【請求項 4】

前記コンピュータゲームは、複数のプレイヤーが対戦する対戦型ゲームである、

50

ことを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれか一項に記載のハイライト動画生成プログラム。

【請求項 5】

前記分割する処理は、前記複数のプレイヤーの中の第 1 のプレイヤーに関する視点から、前記第 1 のプレイヤーとは別の第 2 のプレイヤーに関する視点への切り替えをもとに、前記シーンの分割を行う、

ことを特徴とする請求項 4 に記載のハイライト動画生成プログラム。

【請求項 6】

前記ハイライト動画に用いるシーンの数、および、当該シーンの時間の設定を受け付ける処理を更にコンピュータに実行させ、

10

前記生成する処理は、受け付けた前記シーンの数、および、前記シーンの時間に応じたシーンの選定を行う、

ことを特徴とする請求項 1 乃至 5 のいずれか一項に記載のハイライト動画生成プログラム。

【請求項 7】

コンピュータゲームの動画像をシーンごとに分割し、

分割した前記シーンごとに、当該シーンに含まれるゲーム画像に基づき、前記コンピュータゲームのゲーム画像から当該ゲーム画像を視聴した観衆の盛り上がり度を予測する予測モデルを用いて、前記シーンを観衆が視聴した場合の盛り上がり度を算出し、

20

算出した前記盛り上がり度に基づき、分割した前記シーンの中からハイライト動画に用いるシーンを選定してハイライト動画を生成し、

生成した前記ハイライト動画を出力する、

処理をコンピュータが実行し、

前記予測モデルは、前記コンピュータゲームのゲーム画像に対し、当該ゲーム画像を視聴した観衆の音量に基づく盛り上がり度が正解として付与された教師データに基づく機械学習により作成される、

ことを特徴とするハイライト動画生成方法。

【請求項 8】

コンピュータゲームの動画像をシーンごとに分割する分割部と、

分割した前記シーンごとに、当該シーンに含まれるゲーム画像に基づき、前記コンピュータゲームのゲーム画像から当該ゲーム画像を視聴した観衆の盛り上がり度を予測する予測モデルを用いて、前記シーンを観衆が視聴した場合の盛り上がり度を算出する予測部と、

30

算出した前記盛り上がり度に基づき、分割した前記シーンの中からハイライト動画に用いるシーンを選定してハイライト動画を生成する生成部と、

生成した前記ハイライト動画を出力する出力部と、

を有し、

前記予測モデルは、前記コンピュータゲームのゲーム画像に対し、当該ゲーム画像を視聴した観衆の音量に基づく盛り上がり度が正解として付与された教師データに基づく機械学習により作成される、

ことを特徴とする情報処理装置。

40