

【公報種別】特許公報の訂正

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】令和4年5月6日(2022.5.6)

【特許番号】特許第7051941号(P7051941)

【登録日】令和4年4月1日(2022.4.1)

【特許公報発行日】令和4年4月11日(2022.4.11)

【年通号数】登録公報(特許)2022-062

【出願番号】特願2020-112715(P2020-112715)

【訂正要旨】特許権者の住所の誤載により、下記のとおり全文を訂正する。

10

【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 13/86(2014.01)

A 6 3 F 13/87(2014.01)

A 6 3 F 13/847(2014.01)

A 6 3 F 13/58(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/69 5 0 0

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/86

A 6 3 F 13/87

A 6 3 F 13/847

A 6 3 F 13/58

【記】別紙のとおり

20

30

40

50

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7051941号

(P7051941)

(45)発行日 令和4年4月11日(2022.4.11)

(24)登録日 令和4年4月1日(2022.4.1)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F	13/69	(2014.01)	A 6 3 F	13/69	5 0 0
A 6 3 F	13/35	(2014.01)	A 6 3 F	13/35	
A 6 3 F	13/86	(2014.01)	A 6 3 F	13/86	
A 6 3 F	13/87	(2014.01)	A 6 3 F	13/87	
A 6 3 F	13/847	(2014.01)	A 6 3 F	13/847	

請求項の数 15 (全52頁) 最終頁に続く

(21)出願番号 特願2020-112715(P2020-112715)
(22)出願日 令和2年6月30日(2020.6.30)
(65)公開番号 特開2022-11521(P2022-11521A)
(43)公開日 令和4年1月17日(2022.1.17)
審査請求日 令和3年9月30日(2021.9.30)
特許法第30条第2項適用 [刊行物等] ウェブサイ
トのアドレス: <https://reality-notice.wrightflyer.net/677a3eada064b3d1c2f38bbbd3e7a0db7d463462.html?t=1578991525> 掲載日: 令和2年1月15日
特許法第30条第2項適用 [刊行物等] ウェブサイ
トのアドレス: https://twitter.com/WFLE_REALITY/status/1217370839122767874 掲載日: 令和2年1
最終頁に続く

(73)特許権者 504437801
グリー株式会社
東京都港区六本木六丁目11番1号
(74)代理人 100196829
弁理士 中澤 言一
(72)発明者 金屋 陽介
東京都港区六本木六丁目10番1号 グ
リー株式会社内
(72)発明者 村上 薫
東京都港区六本木六丁目10番1号 グ
リー株式会社内
審査官 石原 豊
最終頁に続く

(54)【発明の名称】 端末装置の制御プログラム、端末装置の制御方法、端末装置、サーバ装置の制御方法、一又は複数のプロセッサにより実行される方法、及び配信システム

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

一又は複数のプロセッサを備える端末装置の制御プログラムであって、
配信ユーザを示す第1キャラクタオブジェクトを含むキャラクタ動画を表示するとともに、
前記キャラクタ動画を表示するための情報を、前記配信ユーザとは異なる少なくとも一の視聴ユーザの端末装置に送信し、
前記配信ユーザによってプレイされる第1ゲームの画面を表示するとともに、前記第1ゲームの画面を含むゲーム動画を表示するための情報を、前記少なくとも一の視聴ユーザの端末装置に送信し、
前記第1ゲームの実行の終了に応じて開始される第2ゲームであり且つ前記配信ユーザによってプレイされる第2ゲームの画面を表示するとともに、前記第2ゲームの画面を含むゲーム動画を表示するための情報を、前記少なくとも一の視聴ユーザの端末装置に送信し、
前記少なくとも一の視聴ユーザのうちのいずれかの端末装置からの前記配信ユーザに対する指示に応じてゲーム効果が発生させる、ことを前記一又は複数のプロセッサに実行させ、
前記ゲーム効果の発生において、
発生させる前記ゲーム効果が前記第1ゲームに対するゲーム効果であるか否かを判定し、
発生させる前記ゲーム効果が前記第1ゲームに対するゲーム効果でないと判定した場合、
前記第1ゲームに対するゲーム効果と異なるゲーム効果が発生させる、
ことを特徴とする制御プログラム。

【請求項2】

前記キャラクタ動画の表示中、前記少なくとも一の視聴ユーザのうちのいずれかの端末装置からの前記配信ユーザに対する指示に応じたギフトオブジェクトを表示する、請求項 1 に記載の制御プログラム。

【請求項 3】

前記第 2 ゲームが終了した場合、

前記第 2 ゲームの画面の表示を終了するとともに、前記キャラクタ動画の表示を開始し、前記キャラクタ動画の表示が開始されると、前記第 2 ゲームの実行中に行われた各指示に応じたギフトオブジェクトを表示させる、

ことを前記一又は複数のプロセッサにさらに実行させる、請求項 2 に記載の制御プログラム。

10

【請求項 4】

前記第 1 ゲームの画面において、前記第 1 キャラクタオブジェクトを示す第 1 キャラクタ画像が表示され、前記第 2 ゲームの画面において、前記第 1 キャラクタ画像が表示されない、請求項 2 又は 3 に記載の制御プログラム。

【請求項 5】

前記第 1 ゲームの画面及び第 2 ゲームの画面において、前記指示を行った視聴ユーザを示す第 2 キャラクタオブジェクトを示す第 2 キャラクタ画像が表示される、請求項 2 ～ 4 のいずれか一項に記載の制御プログラム。

【請求項 6】

前記第 1 ゲームに対する前記ゲーム効果は、前記第 1 ゲームの実行時間を短縮する効果である、請求項 1 ～ 5 のいずれか一項に記載の制御プログラム。

20

【請求項 7】

前記第 2 ゲームの画面において、所定のゲーム媒体を示す画像が表示され、

前記所定のゲーム媒体は、前記第 1 ゲームの進行に応じて複数のゲーム媒体の中から自動的に選択されたゲーム媒体であり、

前記第 1 ゲームに対する前記ゲーム効果は、特定の種類のゲーム媒体の選択確率を上昇させる効果である、請求項 1 ～ 6 のいずれか一項に記載の制御プログラム。

【請求項 8】

前記第 2 ゲームの画面において表示された画像によって示される前記所定のゲーム媒体にはポイントが関連付けられ、

30

前記第 2 ゲームに対する前記ゲーム効果は、前記ポイントを変化させる効果である、請求項 7 に記載の制御プログラム。

【請求項 9】

前記第 2 ゲームにおいて、前記配信ユーザのゲーム操作に応じて、前記ポイントを変化させ、

前記ポイントが所定ポイントに到達した場合、前記第 2 ゲームの実行を終了するとともに、前記所定のゲーム媒体を示すゲーム媒体画像を前記配信ユーザに関連付ける、

ことを前記一又は複数のプロセッサにさらに実行させる、請求項 8 に記載の制御プログラム。

【請求項 10】

40

前記第 2 ゲームにおいて、前記ポイントが所定ポイントに到達した場合、前記所定のゲーム媒体を示すゲーム媒体画像と、前記配信ユーザを示す第 1 キャラクタオブジェクトを示す画像と、前記第 2 ゲームの実行中に前記指示を行った視聴ユーザを示す第 2 キャラクタオブジェクトを示す画像と、を含む画像を、前記配信ユーザ及び前記指示を行った視聴ユーザのそれぞれに関連付ける、ことを前記一又は複数のプロセッサにさらに実行させる、請求項 9 に記載の制御プログラム。

【請求項 11】

一又は複数のプロセッサを備える端末装置の制御方法であって、前記一又は複数のプロセッサは、

配信ユーザを示す第 1 キャラクタオブジェクトを含むキャラクタ動画を表示するとともに

50

、前記キャラクタ動画を表示するための情報を、前記配信ユーザとは異なる少なくとも一の視聴ユーザの端末装置に送信し、

前記配信ユーザによってプレイされる第1ゲームの画面を表示するとともに、前記第1ゲームの画面を含むゲーム動画を表示するための情報を、前記少なくとも一の視聴ユーザの端末装置に送信し、

前記第1ゲームの実行の終了に応じて開始される第2ゲームであり且つ前記配信ユーザによってプレイされる第2ゲームの画面を表示するとともに、前記第2ゲームの画面を含むゲーム動画を表示するための情報を、前記少なくとも一の視聴ユーザの端末装置に送信し、
前記少なくとも一の視聴ユーザのうちのいずれかの端末装置からの前記配信ユーザに対する指示に応じてゲーム効果を発生させる、ことを含み、

10

前記ゲーム効果の発生において、

発生させる前記ゲーム効果が前記第1ゲームに対するゲーム効果であるか否かを判定し、発生させる前記ゲーム効果が前記第1ゲームに対するゲーム効果でないと判定した場合、前記第1ゲームに対するゲーム効果と異なるゲーム効果を発生させる、
ことを特徴とする制御方法。

【請求項12】

一又は複数のプロセッサを備える端末装置であって、

前記一又は複数のプロセッサは、

配信ユーザを示す第1キャラクタオブジェクトを含むキャラクタ動画を表示するための情報を、前記配信ユーザの端末装置から受信し、

20

前記配信ユーザによってプレイされる第1ゲームの画面を含むゲーム動画を表示するための情報を、前記配信ユーザの端末装置から受信し、

前記第1ゲームの実行の終了に応じて開始される第2ゲームであり且つ前記配信ユーザによってプレイされる第2ゲームの画面を含むゲーム動画を表示するための情報を、前記配信ユーザの端末装置から受信し、

前記配信ユーザに対する指示であってゲーム効果を発生させるための指示を送信する、ことを実行し、

前記ゲーム効果の発生において、

発生させる前記ゲーム効果が前記第1ゲームに対するゲーム効果であるか否かが判定され、発生させる前記ゲーム効果が前記第1ゲームに対するゲーム効果でないと判定された場合、前記第1ゲームに対するゲーム効果と異なるゲーム効果が発生する、
ことを特徴とする端末装置。

30

【請求項13】

一又は複数のプロセッサを備えるサーバ装置の制御方法であって、

前記一又は複数のプロセッサが、

配信ユーザの端末装置から、前記配信ユーザを示す第1キャラクタオブジェクトを含むキャラクタ動画を表示するための情報を受信し、

前記キャラクタ動画を表示するための情報を、前記配信ユーザとは異なる少なくとも一の視聴ユーザの端末装置に送信し、

前記配信ユーザの端末装置から、前記配信ユーザによってプレイされる第1ゲームの画面を含むゲーム動画を表示するための情報を受信し、

40

前記ゲーム動画を表示するための情報を、前記少なくとも一の視聴ユーザの端末装置に送信し、

前記第1ゲームの実行の終了に応じて開始される第2ゲームであり且つ前記配信ユーザによってプレイされる第2ゲームの画面を含むゲーム動画を表示するための情報を、前記配信ユーザの端末装置から受信し、

前記少なくとも一の視聴ユーザのうちのいずれかの端末装置からの前記配信ユーザに対する指示に応じたゲーム効果を、前記配信ユーザの端末装置に発生させる、

ことを実行し、

前記ゲーム効果の発生において、

50

発生させる前記ゲーム効果が前記第 1 ゲームに対するゲーム効果であるか否かが判定され、発生させる前記ゲーム効果が前記第 1 ゲームに対するゲーム効果でないと判定された場合、前記第 1 ゲームに対するゲーム効果と異なるゲーム効果が発生する、ことを特徴とする制御方法。

【請求項 1 4】

コンピュータにより読み取り可能な命令を実行する一又は複数のプロセッサにより実行される方法であって、

配信ユーザを示す第 1 キャラクタオブジェクトを含むキャラクタ動画、前記配信ユーザによってプレイされる第 1 ゲームの画面を含むゲーム動画、及び、前記第 1 ゲームの実行の終了に応じて開始される第 2 ゲームであり且つ前記配信ユーザによってプレイされる第 2

10

ゲームの画面を含むゲーム動画を、通信回線を介して視聴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配信ユーザの端末装置に対して、通信回線を介してコンピュータプログラムを送信する工程を含み、

前記コンピュータプログラムが、

前記配信ユーザの端末装置を、

前記ゲームの動画を視聴する前記視聴ユーザの操作により生成された指示であって前記配信ユーザに対する指示を、前記視聴ユーザの端末装置から通信回線を介して受信し、

前記指示に応じたゲーム効果を発生させる、ように機能させるものであり、

前記ゲーム効果の発生において、

発生させる前記ゲーム効果が前記第 1 ゲームに対するゲーム効果であるか否かを判定し、

20

発生させる前記ゲーム効果が前記第 1 ゲームに対するゲーム効果でないと判定した場合、

前記第 1 ゲームに対するゲーム効果と異なるゲーム効果を発生させる、

ことを特徴とする方法。

【請求項 1 5】

配信ユーザの配信端末装置と、前記配信ユーザとは異なる少なくとも一の視聴ユーザの視聴端末装置と、前記配信端末装置及び少なくとも一の前記視聴端末装置と通信可能なサーバ装置と、を有する配信システムであって、

前記配信端末装置は、

配信ユーザを示す第 1 キャラクタオブジェクトを含むキャラクタ動画を表示するとともに、前記キャラクタ動画を表示するための情報を、前記サーバ装置に送信し、

30

前記配信ユーザによってプレイされる第 1 ゲームの画面を表示するとともに、前記第 1 ゲームの画面を含むゲーム動画を表示するための情報を、前記サーバ装置に送信し、

前記第 1 ゲームの実行の終了に応じて開始される第 2 ゲームであり且つ前記配信ユーザによってプレイされる第 2 ゲームの画面を表示するとともに、前記第 2 ゲームの画面を含むゲーム動画を表示するための情報を、前記サーバ装置に送信し、

前記視聴端末装置は、

前記配信ユーザに対する指示であってゲーム効果を発生させるための指示を、前記サーバ装置に送信し、

前記サーバ装置は、

前記キャラクタ動画を表示するための情報及び前記ゲーム動画を表示するための情報を、前記視聴端末装置に送信し、

40

前記ゲーム効果を発生させるための前記指示を、前記配信端末装置に送信し、

前記配信端末装置は、

前記指示を受信すると、前記配信ユーザに対する指示に応じてゲーム効果を発生させ、

前記ゲーム効果の発生において、

発生させる前記ゲーム効果が前記第 1 ゲームに対するゲーム効果であるか否かを判定し、

発生させる前記ゲーム効果が前記第 1 ゲームに対するゲーム効果でないと判定した場合、

前記第 1 ゲームに対するゲーム効果と異なるゲーム効果を発生させる、

ことを特徴とする配信システム。

50

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本明細書で開示された実施形態は、端末装置の制御プログラム、端末装置の制御方法、端末装置、サーバ装置の制御方法、一又は複数のプロセッサにより実行される方法、及び配信システムに関する。

【背景技術】**【0002】**

従来から、動画データ等を含む配信データを一又は複数の端末装置に配信する動画配信システムが知られている。近年における動画配信システムでは、配信データに基づく配信画面を視聴した視聴者が端末装置を操作することで、動画データの作成者である配信者に所定のオブジェクト及びコメント等が提供される技術が展開されている。

10

【0003】

例えば、特許文献1には、配信者からの動画データと視聴者によって提供されたアイテムを示す画像データとが同時に表示される配信データを、一又は複数の端末装置に配信する動画配信システムについて記載されている。この動画配信システムでは、視聴者は、自ら提供したアイテム及び/又は他の視聴者によって提供されたアイテムを示す画像データを、配信者からの動画データとともに視聴することができる。

【先行技術文献】**【特許文献】**

20

【0004】

【文献】特開2020-17146号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

従来の動画配信システムでは、配信者によって提供される配信データとして、配信者を示すキャラクタオブジェクトの動画データ、及び、ゲームプレイを撮影した動画データ等の多種多様なデータが用いられる。アイテム等の表示オブジェクトを配信データに基づく動画とともに表示させる指示が視聴者によって端末装置に入力された場合、入力された指示に対応する表示オブジェクトは、配信中の配信データの種類に関わらず同様に表示される。

30

【0006】

しかしながら、配信者のゲームプレイの動画データの配信中においても、キャラクタオブジェクトの動画データと同じ表示オブジェクトが提供されるだけでは、視聴者に、配信者のゲームプレイに参加又は協力をしていることを実感させることが難しかった。同様に、配信者のゲームプレイの動画データとキャラクタの動画データとにおいて、同じイベント効果（仮想又は現実の貨幣価値の投下、プレイ中のゲームに対するゲーム効果等）が発生するだけでは、配信データの種類の適した配信者の配信イベントへの多様な関わり方を提供することができなかった。

【0007】

また、従来の動画配信システムにおいて、視聴者が提供可能な表示オブジェクト及びイベント効果として、配信データごとに異なる種類の表示オブジェクト及びイベント効果が用意された場合、視聴者側のユーザインタフェースが複雑になり、視聴者は配信イベントに対して即時に対応することが難しくなる虞があった。

40

【0008】

開示された端末装置の制御プログラム、端末装置の制御方法、端末装置、サーバ装置の制御方法、一又は複数のプロセッサにより実行される方法、及び配信システムは、このような課題を解決すべくなされたものであり、ユーザインタフェースを複雑にすることなく、配信されたゲーム動画に関するゲーム性及び/又は配信イベントに対するユーザ間の連帯感を向上させることを可能とする。

【課題を解決するための手段】

50

【 0 0 0 9 】

端末装置の制御プログラムは、一又は複数のプロセッサを備える端末装置の制御プログラムであって、配信ユーザを示す第1キャラクタオブジェクトを含むキャラクタ動画を表示するとともに、キャラクタ動画を表示するための情報を、配信ユーザとは異なる少なくとも一の視聴ユーザの端末装置に送信し、配信ユーザによってプレイされるゲームの画面を表示するとともに、ゲームの画面を含むゲーム動画を表示するための情報を、少なくとも一の視聴ユーザの端末装置に送信し、少なくとも一の視聴ユーザのうちのいずれかの端末装置からの配信ユーザに対する指示に応じてゲーム効果を発生させる、ことを一又は複数のプロセッサに実行させ、ゲームの進行に応じて、少なくとも第1ゲームの画面及び第2ゲームの画面のいずれかがゲームの画面として表示され、ゲーム効果の発生において、発生させるゲーム効果が第1ゲームに対するゲーム効果であるか否かを判定し、発生させるゲーム効果が第1ゲームに対するゲーム効果でないとは判定した場合、第1ゲームに対するゲーム効果と異なるゲーム効果を発生させる。

10

【 0 0 1 0 】

また、端末装置の制御プログラムにおいて、キャラクタ動画の表示中、少なくとも一の視聴ユーザのうちのいずれかの端末装置からの配信ユーザに対する指示に応じたギフトオブジェクトを表示することが好ましい。

【 0 0 1 1 】

また、端末装置の制御プログラムにおいて、ゲームが終了した場合、ゲームの画面の表示を終了するとともに、キャラクタ動画の表示を開始し、キャラクタ動画の表示が開始されると、ゲームの実行中に行われた各指示に応じたギフトオブジェクトを表示させる、ことを一又は複数のプロセッサにさらに実行させることが好ましい。

20

【 0 0 1 2 】

また、端末装置の制御プログラムにおいて、第1ゲームの画面において、第1キャラクタオブジェクトを示す第1キャラクタ画像が表示され、第2ゲームの画面において、第1キャラクタ画像が表示されないことが好ましい。

【 0 0 1 3 】

また、端末装置の制御プログラムにおいて、第1ゲームの画面及び第2ゲームの画面において、指示を行った視聴ユーザを示す第2キャラクタオブジェクトを示す第2キャラクタ画像が表示されることが好ましい。

30

【 0 0 1 4 】

また、端末装置の制御プログラムにおいて、第2ゲームは、第1ゲームの実行の終了に応じて開始され、第1ゲームに対するゲーム効果は、第1ゲームの実行時間を短縮する効果であることが好ましい。

【 0 0 1 5 】

また、端末装置の制御プログラムにおいて、第2ゲームの画面において、所定のゲーム媒体を示す画像が表示され、所定のゲーム媒体は、第1ゲームの進行に応じて複数のゲーム媒体の中から自動的に選択されたゲーム媒体であり、第1ゲームに対するゲーム効果は、特定の種類のゲーム媒体の選択確率を上昇させる効果であることが好ましい。

【 0 0 1 6 】

また、端末装置の制御プログラムにおいて、第2ゲームの画面において表示された画像によって示される所定のゲーム媒体にはポイントが関連付けられ、第2ゲームに対するゲーム効果は、ポイントを変化させる効果であることが好ましい。

40

【 0 0 1 7 】

また、端末装置の制御プログラムにおいて、第2ゲームにおいて、配信ユーザのゲーム操作に応じて、ポイントを変化させ、ポイントが所定ポイントに到達した場合、第2ゲームの実行を終了するとともに、所定のゲーム媒体を示すゲーム媒体画像を配信ユーザに関連付ける、ことを一又は複数のプロセッサにさらに実行させることが好ましい。

【 0 0 1 8 】

また、端末装置の制御プログラムにおいて、第2ゲームにおいて、ポイントが所定ポイン

50

トに到達した場合、所定のゲーム媒体を示すゲーム媒体画像と、配信ユーザを示す第1キャラクタオブジェクトを示す画像と、第2ゲームの実行中に指示を行った視聴ユーザを示す第2キャラクタオブジェクトを示す画像と、を含む画像を、配信ユーザ及び指示を行った視聴ユーザのそれぞれに関連付ける、ことを一又は複数のプロセッサにさらに実行させることが好ましい。

【0019】

端末装置の制御方法は、一又は複数のプロセッサを備える端末装置の制御方法であって、一又は複数のプロセッサは、配信ユーザを示す第1キャラクタオブジェクトを含むキャラクタ動画を表示するとともに、キャラクタ動画を表示するための情報を、配信ユーザとは異なる少なくとも一の視聴ユーザの端末装置に送信し、配信ユーザによってプレイされるゲームの画面を表示するとともに、ゲームの画面を含むゲーム動画を表示するための情報を、少なくとも一の視聴ユーザの端末装置に送信し、少なくとも一の視聴ユーザのうちのいずれかの端末装置からの配信ユーザに対する指示に応じてゲーム効果を発生させる、ことを含み、ゲームの進行に応じて、少なくとも第1ゲームの画面及び第2ゲームの画面のいずれかがゲームの画面として表示され、ゲーム効果の発生において、発生させるゲーム効果が第1ゲームに対するゲーム効果であるか否かを判定し、発生させるゲーム効果が第1ゲームに対するゲーム効果でないと判定した場合、第1ゲームに対するゲーム効果と異なるゲーム効果を発生させる。

【0020】

端末装置は、一又は複数のプロセッサを備える端末装置であって、一又は複数のプロセッサは、配信ユーザを示す第1キャラクタオブジェクトを含むキャラクタ動画を表示するための情報を、配信ユーザの端末装置から受信し、配信ユーザによってプレイされるゲームの画面を含むゲーム動画を表示するための情報を、配信ユーザの端末装置から受信し、配信ユーザに対する指示であってゲーム効果を発生させるための指示を送信する、ことを実行し、ゲームの進行に応じて、少なくとも第1ゲームの画面及び第2ゲームの画面のいずれかがゲームの画面として表示され、ゲーム効果の発生において、発生させるゲーム効果が第1ゲームに対するゲーム効果であるか否かが判定され、発生させるゲーム効果が第1ゲームに対するゲーム効果でないと判定された場合、第1ゲームに対するゲーム効果と異なるゲーム効果が発生する。

【0021】

サーバ装置の制御方法は、一又は複数のプロセッサを備えるサーバ装置の制御方法であって、一又は複数のプロセッサが、配信ユーザの端末装置から、配信ユーザを示す第1キャラクタオブジェクトを含むキャラクタ動画を表示するための情報を受信し、キャラクタ動画を表示するための情報を、配信ユーザとは異なる少なくとも一の視聴ユーザの端末装置に送信し、配信ユーザの端末装置から、配信ユーザによってプレイされるゲームの画面を含むゲーム動画を表示するための情報を受信し、ゲーム動画を表示するための情報を、少なくとも一の視聴ユーザの端末装置に送信し、少なくとも一の視聴ユーザのうちのいずれかの端末装置からの配信ユーザに対する指示に応じたゲーム効果を、配信ユーザの端末装置に発生させる、ことを実行し、ゲームの進行に応じて、少なくとも第1ゲームの画面及び第2ゲームの画面のいずれかがゲームの画面として表示され、ゲーム効果の発生において、発生させるゲーム効果が第1ゲームに対するゲーム効果であるか否かが判定され、発生させるゲーム効果が第1ゲームに対するゲーム効果でないと判定された場合、第1ゲームに対するゲーム効果と異なるゲーム効果が発生する。

【0022】

一又は複数のプロセッサにより実行される方法は、コンピュータにより読み取り可能な命令を実行する一又は複数のプロセッサにより実行される方法であって、配信ユーザを示す第1キャラクタオブジェクトを含むキャラクタ動画、及び、配信ユーザによってプレイされるゲームの画面を含むゲーム動画を、通信回線を介して視聴ユーザの端末装置に向けて配信する、ように構成された配信ユーザの端末装置に対して、通信回線を介してコンピュータプログラムを送信する工程を含み、コンピュータプログラムが、配信ユーザの端末装

10

20

30

40

50

置を、ゲームの動画を視聴する視聴ユーザの操作により生成された指示であって配信ユーザに対する指示を、視聴ユーザの端末装置から通信回線を介して受信し、指示に応じたゲーム効果を発生させる、ように機能させるものであり、ゲームの進行に応じて、少なくとも第1ゲームの画面及び第2ゲームの画面のいずれかがゲームの画面として表示され、ゲーム効果の発生において、発生させるゲーム効果が第1ゲームに対するゲーム効果であるか否かを判定し、発生させるゲーム効果が第1ゲームに対するゲーム効果でないとは判定した場合、第1ゲームに対するゲーム効果と異なるゲーム効果を発生させる。

【0023】

配信システムは、配信ユーザの配信端末装置と、配信ユーザとは異なる少なくとも一の視聴ユーザの視聴端末装置と、配信端末装置及び少なくとも一の視聴端末装置と通信可能なサーバ装置と、を有する配信システムであって、配信端末装置は、配信ユーザを示す第1キャラクタオブジェクトを含むキャラクタ動画を表示するとともに、キャラクタ動画を表示するための情報を、サーバ装置に送信し、配信ユーザによってプレイされるゲームの画面を表示するとともに、ゲームの画面を含むゲーム動画を表示するための情報を、サーバ装置に送信し、視聴端末装置は、配信ユーザに対する指示であってゲーム効果を発生させるための指示を、サーバ装置に送信し、サーバ装置は、キャラクタ動画を表示するための情報及びゲーム動画を表示するための情報を、視聴端末装置に送信し、ゲーム効果を発生させるための指示を、配信端末装置に送信し、配信端末装置は、指示を受信すると、配信ユーザに対する指示に応じてゲーム効果を発生させ、ゲームの進行に応じて、少なくとも第1ゲームの画面及び第2ゲームの画面のいずれかがゲームの画面として表示し、ゲーム効果の発生において、発生させるゲーム効果が第1ゲームに対するゲーム効果であるか否かを判定し、発生させるゲーム効果が第1ゲームに対するゲーム効果でないとは判定した場合、第1ゲームに対するゲーム効果と異なるゲーム効果を発生させる。

【発明の効果】

【0024】

端末装置の制御プログラム、端末装置の制御方法、端末装置、サーバ装置の制御方法、一又は複数のプロセッサにより実行される方法、及び配信システムによって、ユーザインタフェースを複雑にすることなく、配信されたゲーム動画に関するゲーム性及び/又は配信イベントに対するユーザ間の連帯感を向上させることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0025】

【図1】動画配信システムの概要の一例を説明するための模式図である。

【図2】動画配信システムの概略構成の一例を示す図である。

【図3】端末装置の概略構成の一例を示す図である。

【図4】各種テーブルのデータ構造の一例を示す図である。

【図5】(a)は、端末装置を操作するユーザの一例を示す斜視図であり、(b)は、端末装置の一例を示す斜視図である。

【図6】サーバ装置の概略構成の一例を示す図である。

【図7】端末装置の表示装置に表示される画面の一例を示す図である。

【図8】端末装置の表示装置に表示される画面の一例を示す図である。

【図9】端末装置の表示装置に表示される画面の一例を示す図である。

【図10】端末装置の表示装置に表示される画面の一例を示す図である。

【図11】端末装置の表示装置に表示される画面の一例を示す図である。

【図12】端末装置の表示装置に表示される画面の一例を示す図である。

【図13】端末装置の表示装置に表示される画面の一例を示す図である。

【図14】端末装置の表示装置に表示される画面の一例を示す図である。

【図15】端末装置の表示装置に表示される画面の一例を示す図である。

【図16】端末装置の表示装置に表示される画面の一例を示す図である。

【図17】動画配信システムの動作シーケンスの一例を示す図である。

【図18】動画配信システムの動作シーケンスの他の一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 19】ゲーム画面表示処理の動作フローの一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0026】

以下、図面を参照しつつ、本発明の様々な実施形態について説明する。ただし、本発明の技術的範囲はそれらの実施形態に限定されず、特許請求の範囲に記載された発明とその均等物に及ぶ点に留意されたい。

【0027】

(動画配信システムの概要)

図1は、動画配信システムの概要の一例を説明するための模式図である。動画配信システムは、複数のユーザのそれぞれが操作する端末装置とサーバ装置とを備える。端末装置は、例えば、ユーザが所有する多機能携帯電話(所謂「スマートフォン」)等の携帯端末装置である。サーバ装置は、通信ネットワークを介して端末装置に動画配信サービスを提供するためのコンピュータである。

【0028】

端末装置は、動画配信アプリケーションプログラムを記憶していて、ユーザからの所定開始操作に応じて、動画配信アプリケーションプログラムをメモリにロードし、ロードした動画配信アプリケーションプログラムに含まれる命令を実行することにより、特定の配信イベントを開始することができる。端末装置は、特定の配信イベントにおいて、ユーザによって入力された各種データ(撮像データ等)に基づくモーションデータを含むキャラクタ動画データ及びユーザによってプレイされているゲームのゲーム画面の動画を表示するためのゲーム動画データをサーバ装置に送信する機能を有する。また、端末装置は、サーバ装置からのキャラクタ動画配信データ及びゲーム動画配信データに基づいてキャラクタ配信画面及びゲーム配信画面を表示する機能を有する。キャラクタ動画データ及びゲーム動画データは、それぞれ「動画データ」の一種である。また、キャラクタ動画配信データは、キャラクタ動画データを含み、ゲーム動画配信データはゲーム動画データを含み、キャラクタ動画配信データ及びゲーム動画配信データは、それぞれ「動画配信データ」の一種である。また、キャラクタ配信画面及びゲーム配信画面は、それぞれ「配信画面」の一種である。

【0029】

以下、端末装置において、動画データをサーバ装置に送信する機能を少なくとも使用するユーザを配信ユーザと称し、配信ユーザが操作する端末装置を配信端末装置と称する場合がある。また、端末装置において、動画配信データを受信し、配信画面を表示する機能を少なくとも使用するユーザを視聴ユーザと称し、視聴ユーザが操作する端末装置を視聴端末装置と称する場合がある。なお、1台の端末装置が、配信端末装置及び視聴端末装置の両方の機能を有してもよい。

【0030】

図1(a)に示される例では、配信端末装置は、特定の配信イベントを開始させると、キャラクタ動画データをサーバ装置に送信するとともに、モーションデータに基づいて配信ユーザに対応するキャラクタオブジェクトを含むキャラクタ配信画面を表示する。サーバ装置は、配信端末装置からのキャラクタ動画データに基づくキャラクタ動画配信データを視聴端末装置に送信する。視聴端末装置は、サーバ装置からのキャラクタ動画配信データに基づいて、配信ユーザに対応するキャラクタオブジェクトを含むキャラクタ配信画面を表示する。

【0031】

次に、配信端末装置は、配信ユーザによるゲームの実行の指示に応じて、配信端末装置に記憶されたゲームプログラムに含まれる各種命令を実行することにより、ゲームを開始し、開始したゲームの画面を表示する。配信端末装置は、ゲームプログラムに含まれる各種命令及びユーザによるゲーム操作入力に基づいてゲームを進行させる。なお、配信端末装置は、ゲームを実行するために、動画配信アプリケーションに組み込まれたブラウザ機能を読み出し、このブラウザ機能を用いて、サーバ装置からウェブページ(HTML(Hype

10

20

30

40

50

r Text Markup Language)等のマークアップ言語によって記述されたドキュメント)を受信し、このウェブページに組み込まれたゲームプログラムを実行してもよい。例えば、マークアップ言語として、HTML5が用いられることにより、配信端末装置は、新規なゲームを容易に実行することができる。配信端末装置においてゲームを実行させるためにこのようなウェブアプリケーションを採用することにより、ゲームプログラムの製作者は、サーバ装置により送信されるウェブページに新しいゲームプログラムを組み込むだけで新しいゲームをクライアントサイド(端末装置側)に提供することができ、新しいゲームプログラムの製作工数を大幅に抑えることが可能となる。また、クライアントサイドでは、新しいゲームプログラムをダウンロードせずにウェブページを受信するだけで、新しいゲームの提供を受けることができ、ゲームプログラムのダウンロードに比べ、通信ネットワークの負荷、通信コスト及び/又は通信時間の低減が可能となり且つユーザのインターフェースの簡素化を実現することが可能となる。

10

【0032】

配信端末装置は、少なくとも2種類のゲームを進行させ、進行中のゲームの画面の動画を表示するための表示データを含むゲーム動画データをサーバ装置に送信する。少なくとも2種類のゲームが、第1ゲーム及び第2ゲームである場合、例えば、第2ゲームは第1ゲームの終了に応じて開始される。

【0033】

サーバ装置は、配信端末装置からのゲーム動画データに基づくゲーム画面配信データを視聴端末装置に送信する。視聴端末装置は、サーバ装置からのゲーム画面配信データに基づいて、配信端末装置において進行中のゲームの画面の動画を含むゲーム配信画面を表示する。配信端末装置は、第2ゲームが終了すると、キャラクタ動画データの送信とキャラクタ配信画面の表示を再開する。

20

【0034】

視聴ユーザは、視聴端末装置を操作することにより、特定のイベントにおいて所定のイベント効果が発生させるための効果指示を入力することができる。

【0035】

配信端末装置は、キャラクタ動画配信データの送信中において、視聴ユーザによる効果指示を視聴端末装置から取得すると、特定のギフトオブジェクトを表示中のキャラクタ配信画面に含ませる。このように、配信端末装置は、配信画面がキャラクタ配信画面であれば、視聴ユーザによる効果指示に応じて、キャラクタ配信画面内に特定のギフトオブジェクトを登場させる(表示する)というイベント効果が発生させる。また、視聴端末装置は、キャラクタ配信画面の表示中における視聴ユーザによる効果指示に応じて、特定のギフトオブジェクトを表示中のキャラクタ配信画面に含ませる。このように、視聴端末装置は、配信画面がキャラクタ配信画面であれば、視聴ユーザによる効果指示に応じて、キャラクタ配信画面内に特定のギフトオブジェクトを登場させる(表示する)というイベント効果が発生させる。

30

【0036】

配信端末装置は、ゲーム動画配信データの送信中において、視聴ユーザによる効果指示を視聴端末装置から取得すると、配信ユーザによってプレイ中のゲームに対する所定のゲーム効果が発生させる。このように、配信端末装置は、配信画面がゲーム配信画面であれば、視聴ユーザによる効果指示に応じ、イベント効果として所定のゲーム効果が発生させる。また、視聴端末装置は、ゲーム配信画面の表示中における視聴ユーザによる効果指示に応じて、ゲーム配信画面に表示される、配信ユーザによってプレイ中のゲームに対する所定のゲーム効果が発生させる。このように、視聴端末装置は、配信画面がゲーム配信画面であれば、視聴ユーザによる効果指示に応じて、イベント効果として所定のゲーム効果が発生させる。

40

【0037】

配信端末装置は、ゲーム動画配信データの送信中において、発生させる所定のゲーム効果が第1ゲームに対する第1ゲーム効果であれば、視聴ユーザによる効果指示に応じて第1

50

ゲームに対応する第1ゲーム効果を発生させる。例えば、配信端末装置は、送信しているゲーム動画配信データが第1ゲームの画面の動画を表示するためのデータであれば、発生させる所定のゲーム効果が第1ゲームに対する第1ゲーム効果であると判定する。また、視聴端末装置は、ゲーム配信画面の表示中において、発生させる所定のゲーム効果が第1ゲームに対する第1ゲーム効果であれば、視聴ユーザによる効果指示に応じて第1ゲームに対応する第1ゲーム効果を発生させる。例えば、配信端末装置は、表示中のゲーム配信画面が第1ゲームの画面の動画を含むものであれば、発生させる所定のゲーム効果が第1ゲームに対する第1ゲーム効果であると判定する。

【0038】

配信端末装置は、ゲーム動画配信データの送信中において、発生させる所定のゲーム効果が第2ゲームに対する第2ゲーム効果であれば、視聴ユーザによる効果指示に応じて第2ゲームに対応する第2ゲーム効果を発生させる。例えば、配信端末装置は、送信しているゲーム動画配信データが第2ゲームの画面の動画を表示するためのデータであれば、発生させる所定のゲーム効果が第2ゲームに対する第2ゲーム効果であると判定する。また、視聴端末装置は、ゲーム配信画面の表示中において、発生させる所定のゲーム効果が第2ゲームに対する第2ゲーム効果であれば、視聴ユーザによる効果指示に応じて第2ゲームに対応する第2ゲーム効果を発生させる。例えば、配信端末装置は、表示中のゲーム配信画面が第2ゲームの画面の動画を含むものであれば、発生させる所定のゲーム効果が第2ゲームに対する第2ゲーム効果であると判定する。

【0039】

なお、第1ゲーム効果は、例えば、第1ゲームの実行時間を短縮するという効果であり、第2ゲーム効果は、例えば、第2ゲームのゲームクリアに関連する所定のポイントを変化させるという効果である。なお、第1ゲーム効果及び第2ゲーム効果は、互いに異なる効果であればどのような効果でもよい。

【0040】

配信端末装置は、視聴ユーザによる効果指示に対応するイベント効果の発生時点が、第1ゲームの画面の動画を表示するためのゲーム動画配信データの送信中（第1ゲームの画面の動画を含むゲーム配信画面の表示中）であれば、イベント効果として、第1ゲームに対応する第1ゲーム効果を発生させる。また、視聴端末装置は、視聴ユーザによる効果指示に対応するイベント効果の発生時点が、第1ゲームの画面の動画を含むゲーム配信画面の表示中であれば、イベント効果として、第1ゲームに対応する第1ゲーム効果を発生させる。

【0041】

図1(b)に示される例のように、配信端末装置によって視聴ユーザによる効果指示がキャラクタ動画配信データの送信中（キャラクタ配信画面の表示中）に取得されたとしても、先に取得した他の視聴ユーザによる効果指示に対応するイベント効果が、取得順に発生しているうちに、第1ゲームの画面の動画を表示するためのゲーム動画配信データの送信（第1ゲームの画面の動画を含むゲーム配信画面の表示）が開始される場合がある。このような場合では、配信端末装置は、視聴ユーザによる効果指示をキャラクタ動画配信データの送信中（キャラクタ配信画面の表示中）に取得したとしても、イベント効果の発生時点が第1ゲームの画面の動画を表示するためのゲーム動画配信データの送信中（第1ゲームの画面の動画を含むゲーム配信画面の表示中）であれば、第1ゲームに対応する第1ゲーム効果を発生させる。

【0042】

また、配信端末装置は、視聴ユーザによる効果指示に対応するイベント効果の発生時点が、第2ゲームの画面の動画を表示するためのゲーム動画配信データの送信中（第2ゲームの画面の動画を含むゲーム配信画面の表示中）であれば、イベント効果として、第2ゲームに対応する第2ゲーム効果を発生させる。また、視聴端末装置は、視聴ユーザによる効果指示に対応するイベント効果の発生時点が、第2ゲームの画面の動画を含むゲーム配信画面の表示中であれば、イベント効果として、第2ゲームに対応する第2ゲーム効果を発

生させる。

【 0 0 4 3 】

例えば、配信端末装置によって視聴ユーザによる効果指示が第 1 ゲームの画面の動画を表示するためのゲーム動画配信データの送信中（第 1 ゲームの画面の動画を含むゲーム配信画面の表示中）に取得されたとしても、先に取得した他の視聴ユーザによる効果指示に対応するイベント効果が、取得順に発生しているうちに、第 2 ゲームの画面の動画を表示するためのゲーム動画配信データの送信（第 2 ゲームの画面の動画を含むゲーム配信画面の表示）が開始される場合がある。このような場合では、配信端末装置は、視聴ユーザによる効果指示を第 1 ゲームの画面の動画を表示するためのゲーム動画配信データの送信中（第 1 ゲームの画面の動画を含むゲーム配信画面の表示中）に取得したとしても、イベント効果の発生時点が第 2 ゲームの画面の動画を表示するためのゲーム動画配信データの送信中（第 2 ゲームの画面の動画を含むゲーム配信画面の表示中）であれば、第 2 ゲームに対応する第 2 ゲーム効果を発生させる。

10

【 0 0 4 4 】

また、配信端末装置は、視聴ユーザによる効果指示に対応するイベント効果の発生時点が、キャラクタ動画配信データの送信中（キャラクタ配信画面の表示中）であれば、イベント効果として、キャラクタ配信画面内に特定のギフトオブジェクトを登場させる（表示する）という効果を発生させる。また、視聴端末装置は、視聴ユーザによる効果指示に対応するイベント効果の発生時点が、キャラクタ配信画面の表示中であれば、イベント効果として、キャラクタ配信画面内に特定のギフトオブジェクトを登場させる（表示する）という効果を発生させる。

20

【 0 0 4 5 】

例えば、配信端末装置によって視聴ユーザによる効果指示が第 2 ゲームの画面の動画を表示するためのゲーム動画配信データの送信中（第 2 ゲームの画面の動画を含むゲーム配信画面の表示中）に取得されたとしても、先に取得した他の視聴ユーザによる効果指示に対応するイベント効果が、取得順に発生しているうちに、キャラクタ動画配信データの送信（キャラクタ配信画面の表示）が開始される場合がある。このような場合では、配信端末装置は、視聴ユーザによる効果指示を第 2 ゲームの画面の動画を表示するためのゲーム動画配信データの送信中（第 2 ゲームの画面の動画を含むゲーム配信画面の表示中）に取得したとしても、イベント効果の発生時点がキャラクタ動画配信データの送信中（キャラクタ配信画面の表示中）であれば、キャラクタ配信画面内に特定のギフトオブジェクトを登場させる（表示する）という効果を発生させる。

30

【 0 0 4 6 】

以上、図 1 を参照しつつ説明したとおり、端末装置の制御プログラム、端末装置の制御方法、端末装置、サーバ装置の制御方法、及び動画配信システムでは、視聴ユーザによって同じ効果指示が入力された場合でも、表示中の配信画面及び／又は送信中の動画配信データに応じたイベント効果が発生する。このように、端末装置の制御プログラム、端末装置の制御方法、端末装置、サーバ装置の制御方法、及び動画配信システムによって、表示中の配信画面及び／又は送信中の動画配信データごとのユーザインタフェースを用いることなく（ユーザインタフェースを複雑にすることなく）、ゲーム配信画面のゲーム性を向上させ、且つ、配信イベントに対する配信ユーザ及び視聴ユーザ間の連帯感を向上させることが可能となる。

40

【 0 0 4 7 】

なお、上述した図 1 の説明は、本発明の内容への理解を深めるための説明にすぎない。本発明は、具体的には、次に説明する各実施形態において実施され、且つ、本発明の原則を実質的に超えずに、さまざまな変形例によって実施されてもよい。このような変形例はすべて、本発明および本明細書の開示範囲に含まれる。

【 0 0 4 8 】

（動画配信システム 1）

図 2 は、動画配信システム 1 の概略構成の一例を示す図である。動画配信システム 1 は、

50

複数のユーザのそれぞれが操作する端末装置 2 と、サーバ装置 3 とを備える。端末装置 2 及びサーバ装置 3 は、例えば、基地局 4 と、移動体通信網 5 と、ゲートウェイ 6 と、インターネット 7 等の通信ネットワークと、を介して相互に接続される。端末装置 2 及びサーバ装置 3 間では、所定の通信プロトコルに基づいて通信が行われる。所定の通信プロトコルは、例えば、ハイパーテキスト転送プロトコル (Hypertext Transfer Protocol, HTTP) 等である。

【0049】

端末装置 2 は、スマートフォン等の情報処理装置である。端末装置 2 は、携帯電話機、タブレット端末、タブレット PC (Personal Computer)、電子書籍リーダー、ウェアラブルコンピュータ等でもよい。端末装置 2 は、携帯ゲーム機、ゲーム用コンソール又はノート PC 等でもよい。端末装置 2 は、撮像した撮像データに基づく動画データの生成及び / 又は動画データの再生が可能であれば、どのような情報処理装置でもよい。なお、端末装置 2 は動画配信装置の一種である。

10

【0050】

図 2 に示される例では、1 台のサーバ装置 3 が動画配信システム 1 の構成要素として図示されているが、サーバ装置 3 は複数の物理的に別体のサーバ装置の集合であってもよい。この場合、複数のサーバ装置のそれぞれは、同一の機能を有するものでもよく、1 台のサーバ装置 3 の機能を分散して有するものでもよい。なお、サーバ装置 3 は動画配信装置の一種である。

【0051】

20

(端末装置 2)

図 3 は、端末装置 2 の概略構成の一例を示す図である。

【0052】

端末装置 2 は、基地局 4、移動体通信網 5、ゲートウェイ 6、及びインターネット 7 を介してサーバ装置 3 に接続し、サーバ装置 3 と通信を行う。配信端末装置 2 a は、ユーザによって入力された各種データ (撮像データ等) に従ってモーションデータを含むキャラクタ動画データ及びユーザによってプレイされているゲームのゲーム画面の動画を表示するためのゲーム動画データを生成し、生成したキャラクタ動画データ及びゲーム動画データをサーバ装置 3 に送信する。また、視聴端末装置 2 b は、サーバ装置 3 から配信されたキャラクタ動画配信データ及びゲーム動画配信データを受信し、受信したキャラクタ動画配信データ及びゲーム動画配信データに基づいてキャラクタ配信画面及びゲーム配信画面を表示する。このような機能を実現するため、端末装置 2 (配信端末装置 2 a 及び視聴端末装置 2 b) は、通信 I / F 2 1 と、記憶装置 2 2 と、表示装置 2 3 と、入力装置 2 4 と、撮像装置 2 5 と、マイク 2 6 と、プロセッサ 2 7 とを備える。

30

【0053】

通信 I / F 2 1 は、ハードウェア、ファームウェア、又は TCP / IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol) ドライバや PPP (Point-to-Point Protocol) ドライバ等の通信用ソフトウェア又はこれらの組み合わせとして実装される。端末装置 2 は、通信 I / F 2 1 を介して、他の装置にデータを送信し且つ他の装置からデータを受信することができる。

40

【0054】

記憶装置 2 2 は、例えば、ROM (Read Only Memory)、RAM (Random Access Memory) 等の半導体メモリ装置である。記憶装置 2 2 は、プロセッサ 2 7 における処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム及びデータ等を記憶する。記憶装置 2 2 に記憶されるドライバプログラムは、表示装置 2 3 を制御する出力デバイスドライバプログラム、及び、入力装置 2 4 を制御する入力デバイスドライバプログラム等である。記憶装置 2 2 に記憶されるアプリケーションプログラムは、動画データを生成し且つサーバ装置 3 からの動画配信データに基づいて配信画面を再生する制御プログラム等である。記憶装置 2 2 に記憶されるデータは、ユーザを一意に識別するための識別情報 (例えば、ユーザ ID (identification)) 等で

50

ある。また、記憶装置 22 は、データとして、後述するモデルデータ、背景データ等を記憶する。また、記憶装置 22 は、データとして、後述するユーザテーブル T1、オブジェクトテーブル T2、効果指示履歴テーブル T3 を記憶する。また、記憶装置 22 は、所定の処理に係るデータを一時的に記憶してもよい。なお、制御プログラムは、サーバ装置 3 又はその他の装置から送信されたものでもよい。

【0055】

背景データは、動画配信データによって表示される配信画面内の動画像を構成する仮想空間を構築するためのアセットデータである。背景データは、仮想空間の背景を描画するためのデータ、配信画面に含まれる各種物体を描画するためのデータ、及びこれら以外の配信画面に表示される各種背景オブジェクトを描画するためのデータが含まれる。背景データには、仮想空間における各種背景オブジェクトの位置を示すオブジェクト位置情報を含んでもよい。

10

【0056】

表示装置 23 は、液晶ディスプレイである。なお、表示装置 23 は、有機 EL (Electro-Luminescence) ディスプレイ等でもよい。表示装置 23 は、プロセッサ 27 から供給された、動画像データに応じた動画像及び / 又は静止画像データに応じた静止画像等を表示する。

【0057】

入力装置 24 は、タッチパネル等のポインティングデバイスである。タッチパネルは、ユーザのタップ、ダブルタップ、ドラッグ等の各種タッチ操作を検出することができる。タッチパネルは、静電容量式の近接センサを備え、ユーザの非接触操作を検出可能に構成されてもよい。なお、入力装置 24 は、入力キー等でもよい。ユーザは、入力装置 24 を用いて、文字、数字及び記号、若しくは、表示装置 23 の表示画面上の位置等を入力することができる。入力装置 24 は、ユーザにより操作されると、その操作に対応する信号を発生する。そして、入力装置 24 は、発生した信号を、ユーザの指示として、プロセッサ 27 に供給する。

20

【0058】

撮影装置 25 は、結像光学系、撮像素子及び画像処理部等を有するカメラである。結像光学系は、例えば光学レンズであり、被写体からの光束を撮像素子の撮像面上に結像させる。撮像素子は、CCD (Charge Coupled Device) 又は CMOS (Complementary Metal Oxide Semiconductor) 等であり、撮像面上に結像した被写体像の画像を出力する。画像処理部は、連続して撮像素子によって生成された画像から、所定期間毎に所定のファイル形式の動画像データを作成して撮像データとして出力する。または、画像処理部は、撮像素子によって生成された画像から所定のファイル形式の静止画像データを作成して撮像データとして出力する。

30

【0059】

マイク 26 は、ユーザによって発せられた音声を取得し、音声データに変換するように構成された集音装置である。マイク 26 は、ユーザの音声入力を取得することができるように構成され、マイク 26 により取得されたユーザの音声入力は音声データに変換され、音声データが通信 I/F 21 を介してサーバ装置 3 に送信される。

40

【0060】

プロセッサ 27 は、記憶装置 22 に記憶されているオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム及びアプリケーションプログラムをメモリにロードし、ロードしたプログラムに含まれる命令を実行する処理装置である。プロセッサ 27 は、例えば、CPU (Central Processing Unit)、MPU (Micro Processing Unit)、DSP (Digital Signal Processor)、GPU (Graphics Processing Unit) 等の電子回路、又は各種電子回路の組み合わせである。プロセッサ 27 は、ASIC (Application Specific Integrated Circuit)、PLD (Programmable Logic Device)、FPGA (Field Programmable Gate Array)、MCU (Micro Controller Unit) 等の集積回路により実現されてもよい。図 3 においては、プロセッサ 27 が単一の構成要素として図示されてい

50

るが、プロセッサ 2 7 は複数の物理的に別体のプロセッサの集合であってもよい。

【 0 0 6 1 】

プロセッサ 2 7 は、制御プログラムに含まれる各種命令を実行することにより、生成部 2 7 1、実行部 2 7 2、送信部 2 7 3、受信部 2 7 4、再生部 2 7 5 として機能する。生成部 2 7 1、実行部 2 7 2、送信部 2 7 3、受信部 2 7 4、再生部 2 7 5 の機能については後述する。

【 0 0 6 2 】

(各種テーブル)

図 4 は、記憶装置 2 2 に記憶されるユーザテーブル T 1 , オブジェクトテーブル T 2 , 効果指示履歴テーブル T 3 のデータ構造の一例を示す図である。なお、ユーザテーブル T 1 , オブジェクトテーブル T 2 , 効果指示履歴テーブル T 3 は、サーバ装置 3 の記憶装置 3 2 に記憶されてもよく、この場合、端末装置 2 は、所定のタイミングで、最新のユーザテーブル T 1 , オブジェクトテーブル T 2 , 効果指示履歴テーブル T 3 を取得 (受信) して記憶装置 2 2 に記憶してもよい。

10

【 0 0 6 3 】

(ユーザテーブル T 1)

図 4 (a) は、動画配信システム 1 に参加するユーザ (配信ユーザ及び視聴ユーザ) を管理するユーザテーブル T 1 のデータ構造の一例である。ユーザテーブル T 1 では、各ユーザについて、ユーザ ID、名前、キャラクタオブジェクト及び保有オブジェクト等が、互いに関連付けて記憶されている。ユーザテーブル T 1 において、ユーザのユーザ ID に関連付けて、ユーザの保有コイン (ユーザが保有している仮想的な貨幣価値の「コイン」の総量を示す情報) 及び / 又はユーザポイント等が記憶されてもよい。

20

【 0 0 6 4 】

ユーザ ID は、各ユーザを一意に識別するための識別データの一例である。名前は、各ユーザの名称を示すデータの一例である。

【 0 0 6 5 】

キャラクタオブジェクトは、例えば、キャラクタオブジェクトのアニメーションを生成するためのモデルデータを識別するためのモデル ID である。モデルデータは、モデル ID に関連付けられて記憶装置 2 2 に記憶される。モデルデータは、3 次元のアニメーションを生成するための 3 次元モデルデータであってもよいし、2 次元のモデルデータを生成するための 2 次元モデルデータであってもよい。モデルデータは、例えば、キャラクタオブジェクトの顔及び顔以外の部分の骨格を示すリグデータ (所謂「スケルトンデータ」) と、キャラクタオブジェクトの表面の形状や質感を示す表面データとを含む。モデルデータには、互いに異なる複数のモデルデータが含まれてもよい。複数のモデルデータのそれぞれは、互いに異なるリグデータを有してもよく、同じリグデータを有してもよい。複数のモデルデータのそれぞれは、互いに異なる表面データを有してもよく、同じ表面データを有してもよい。

30

【 0 0 6 6 】

保有オブジェクトは、各ユーザが保有しているオブジェクトを示すオブジェクト ID である。例えば、保有オブジェクトは、動画配信システム 1 における購入機能において、ユーザが仮想的な貨幣価値の「コイン」を消費することで、ユーザが保有することになったオブジェクトでもよい。例えば、配信ユーザは、キャラクタ配信画面の配信中 (キャラクタ動画データの送信中) において、端末装置 2 を操作することにより、キャラクタ配信画面に含まれる、配信ユーザに対応するキャラクタオブジェクトに、保有オブジェクト (装着オブジェクト) を装着させることができる。また、配信ユーザは、キャラクタ配信画面の配信中 (キャラクタ動画データの送信中) において、端末装置 2 を操作することにより、キャラクタ配信画面に含まれる、配信ユーザに対応するキャラクタオブジェクトの背面に、保有オブジェクト (壁紙オブジェクト) を配置することができる。

40

【 0 0 6 7 】

ユーザテーブル T 1 において、各ユーザに関連付けてオブジェクト表示情報が記憶されて

50

もよい。例えば、オブジェクト表示情報は、キャラクタ配信画面において、配信ユーザに対応するキャラクタオブジェクトに対応付けて表示されている装着オブジェクトを示すオブジェクトIDである。

【0068】

(オブジェクトテーブルT2)

図4(b)は、ギフトオブジェクトとして選択されるオブジェクトを管理するオブジェクトテーブルT2のデータ構造の一例である。オブジェクトテーブルT2では、各オブジェクトについて、オブジェクトID、画像情報、希少度及び配置箇所等が、互いに関連付けて記憶されている。

【0069】

オブジェクトIDは、各オブジェクトを一意に識別するための識別データの一例である。画像情報は、各オブジェクトに対応する一又は複数の静止画像である。画像情報は、各オブジェクトに対応する1種類以上の動画像でもよい。希少度は、各オブジェクトの希少度合いを示す情報である。配置箇所は、各オブジェクトの画像情報が表示される箇所を示す情報である。なお、キャラクタオブジェクトの表示位置及び表示範囲が定められている場合、当該キャラクタオブジェクトに対する相対的な位置を示す情報が配置箇所として記憶されてもよい。

【0070】

オブジェクトは、複数の種類に分類される。例えば、オブジェクトには、エフェクトギフトを示すエフェクトオブジェクトと、通常ギフトを示す通常オブジェクトと、装着ギフトを示す装着オブジェクトと、メッセージギフトを示すメッセージオブジェクトと、が含まれる。以下、オブジェクトの種類に応じて、画像情報及び配置箇所について説明する。

【0071】

エフェクトオブジェクトは、キャラクタ配信画面全体の印象に影響を与えるオブジェクトである。エフェクトオブジェクトは、例えば、紙吹雪を模したオブジェクトである。エフェクトオブジェクトが紙吹雪を模したオブジェクトである場合、画像情報として、複数の紙を示す画像が記憶される。

【0072】

エフェクトオブジェクトの配置箇所として「空間」を示す情報が記憶される。例えば、紙吹雪を模したオブジェクトは、キャラクタ配信画面全体に表示される。また、エフェクトオブジェクトは、キャラクタオブジェクトと重複するように表示されてもよい。エフェクトオブジェクトは、後述する装着オブジェクトと異なり、キャラクタの特定の部位に関連付けられずに表示される。このように、動画配信システム1の端末装置2は、視聴ユーザの指示に応じてエフェクトオブジェクトを表示することで、当該エフェクトオブジェクトが表示される前に比べて、キャラクタ配信画面全体の印象を変えることができる。

【0073】

通常オブジェクトは、例えば、ぬいぐるみ、花束、アクセサリ、又はギフトやプレゼントに適した物品を模したオブジェクトである。通常オブジェクトの配置箇所として「空間」を示す情報が記憶される。例えば、通常オブジェクトには、所定の移動ルートに関する情報が関連付けられており、キャラクタ配信画面内を所定の移動ルートに沿って移動する通常オブジェクトが表示される。「通常オブジェクト」の配置箇所として記憶される「空間」を示す情報は、複数の種類に分類されてもよい。複数の種類の「空間」は、例えば、「中央の空間」(表示画面を左右に3分割した場合の画面中央の領域)、「左の空間」(表示画面を左右に3分割した場合の画面左側の領域)、及び「右の空間」(表示画面を左右に3分割した場合の画面右側の領域)である。また、複数の種類の「空間」は、「中央の空間」(表示画面を上下に3分割した場合の画面中央の領域)、「上の空間」(表示画面を上下に3分割した場合の画面上側の領域)、及び「下の空間」(表示画面を上下に3分割した場合の画面下側の領域)でもよい。この場合、通常オブジェクトに関連付けられた移動ルートは、当該通常オブジェクトの配置箇所として関連付けられた種類の「空間」内に設定される。例えば、通常オブジェクトに、「右の空間」を示す情報が記憶された場合

10

20

30

40

50

、当該通常オブジェクトに、表示画面を左右に3分割した場合の画面右側の領域内を移動する移動ルートに関する情報が関連付けられる。なお、通常オブジェクトは、キャラクタオブジェクトと重複するように表示されてもよい。この場合、通常オブジェクトは、後述する装着オブジェクトと異なり、キャラクタオブジェクトの特定の部位に関連付けられずに表示される。

【0074】

通常オブジェクトがキャラクタオブジェクトと重複して表示される場合、例えば、通常オブジェクトは、キャラクタオブジェクトの「『顔』を含む『頭部』以外の部分」と重複するように表示されてもよい。この場合、通常オブジェクトは、キャラクタオブジェクトの「頭部」とは重複しないように表示される。また、通常オブジェクトは、キャラクタオブジェクトの「『顔』を含む『上半身』以外の部分」と重複するように表示されてもよい。この場合、通常オブジェクトは、キャラクタオブジェクトの「上半身」とは重複しないように表示される。

10

【0075】

装着オブジェクトは、キャラクタオブジェクトの特定の部位（装着箇所）に関連付けてキャラクタ配信画面に表示されるオブジェクトである。例えば、特定の部位は、キャラクタオブジェクトの頭部における、頭部の前方左側、前方右側、後方左側、後方右側、中央前側、中央後側、左目、右目、左耳、右耳、及び髪全体等である。また、特定の部位は、親指、薬指、手首、肘、肩、二の腕、手全体、腕全体等でもよい。

【0076】

キャラクタオブジェクトの特定の部位に関連付けられた装着オブジェクトは、キャラクタオブジェクトの特定の部位に接するようにキャラクタ配信画面に表示される。また、キャラクタオブジェクトの特定の部位に関連付けられた装着オブジェクトは、キャラクタオブジェクトの特定の部位の一部又は全部を覆うようにキャラクタ配信画面に表示されてもよい。特定の部位は、3次元座標空間における位置を示す3次元位置情報で特定されてもよく、また、3次元座標空間の位置情報に関連付けられてもよい。

20

【0077】

装着オブジェクトの画像情報は、例えば、キャラクタオブジェクトに装着されるアクセサリ（カチューシャ、ネックレス又はイヤリング等）、衣服（Ｔシャツ又はワンピース等）、コスチューム、及び、これら以外のキャラクタオブジェクトが装着可能なもの、を模した画像情報である。

30

【0078】

装着オブジェクトの配置箇所として、装着オブジェクトがキャラクタオブジェクトのどの部位に関連付けられるかを示す装着部位を示す情報が記憶される。例えば、装着オブジェクトが「カチューシャ」である場合、装着オブジェクトの配置箇所として、キャラクタオブジェクトの「頭部」を示す情報が記憶される。また、装着オブジェクトが「Ｔシャツ」である場合、装着オブジェクトの配置箇所として、キャラクタオブジェクトの「胴部」を示す情報が記憶される。

【0079】

装着オブジェクトの配置箇所として、3次元座標空間における複数の装着部位を示す情報が記憶されてもよい。例えば、装着オブジェクトが「カチューシャ」である場合、装着オブジェクトの配置箇所として、キャラクタオブジェクトの「頭部後方左側」及び「頭部後方右側」の2つの部位を示す情報が記憶されてもよい。これにより、「カチューシャ」を模した装着オブジェクトは、キャラクタオブジェクトの「頭部後方左側」及び「頭部後方右側」の両方に装着されるように表示される。

40

【0080】

キャラクタオブジェクトに装着箇所が共通する複数種類の装着オブジェクトが装着される場合、当該複数種類の装着オブジェクトは時間を隔ててキャラクタオブジェクトに装着される。これにより、装着部位が共通する複数種類の装着オブジェクトは、キャラクタオブジェクトに同時に装着されない。例えば、「カチューシャ」を示す装着オブジェクト及び

50

「帽子」を示す装着オブジェクトの装着箇所として、ともに「頭部」が記憶される場合、「カチューシャ」を示す装着オブジェクト及び「帽子」を示す装着オブジェクトは、同時にキャラクタオブジェクトの頭部に表示されない。

【 0 0 8 1 】

オブジェクトテーブル T 2 において、オブジェクトの種類に応じた表示時間が、当該オブジェクトのオブジェクト ID に関連付けて記憶されてもよい。例えば、装着オブジェクトの表示時間は、エフェクトオブジェクトの表示時間及び通常オブジェクトの表示時間よりも長い時間が記憶されてもよい。例えば、装着オブジェクトの表示時間として「60 秒」が記憶された場合、エフェクトオブジェクトの表示時間として「5 秒」が記憶され、通常オブジェクトの表示時間として「10 秒」が記憶されてもよい。

10

【 0 0 8 2 】

(効果指示履歴テーブル T 3)

図 4 (c) は、視聴端末装置 2 b から送信された効果指示を示す情報を管理する効果指示履歴テーブル T 3 のデータ構造の一例である。効果指示履歴テーブル T 3 では、各ユーザについて、視聴ユーザ ID、受信日時及びポイント等が、互いに関連付けて記憶されている。

【 0 0 8 3 】

視聴ユーザ ID は、効果指示を入力した各視聴ユーザを一意に識別するための識別データの一例である。受信日時は、視聴端末装置 2 b から効果指示を受信した日時を示す情報である。

20

【 0 0 8 4 】

ポイントは、効果指示に対応するギフトオブジェクトの価値を示す数値情報である。例えば、ポイントは、各配信ユーザがギフトオブジェクトを取得する際に消費した仮想的な貨幣価値の「コイン」に対応する値である。

【 0 0 8 5 】

配信端末装置 2 a は、効果指示を受信するたびに、受信した効果指示に含まれる視聴ユーザ ID 及びポイントを抽出し、抽出した視聴ユーザ ID と、効果指示の受信日時と、ポイントとを、互いに関連付けて、新たなレコードとして効果指示履歴テーブル T 3 に記憶する。視聴端末装置 2 b は、他の視聴端末装置 2 b の視聴ユーザによる効果指示をサーバ装置 3 から受信するたびに、受信した効果指示に含まれる視聴ユーザ ID 及びポイントを抽出し、抽出した視聴ユーザ ID と、効果指示の受信日時と、ポイントとを、互いに関連付けて、新たなレコードとして効果指示履歴テーブル T 3 に記憶する。視聴端末装置 2 b は、当該視聴端末装置 2 b の視聴ユーザによって効果指示が入力されるたびに、当該視聴ユーザの視聴ユーザ ID と、指定された特定のギフトオブジェクトに対応するポイントと、効果指示の入力日時 (送信日時) とを、互いに関連付けて、新たなレコードとして効果指示履歴テーブル T 3 に記憶する。

30

【 0 0 8 6 】

以下、生成部 2 7 1、実行部 2 7 2、送信部 2 7 3、受信部 2 7 4、再生部 2 7 5 の機能について説明する。

【 0 0 8 7 】

40

(生成部 2 7 1)

図 5 を参照して、生成部 2 7 1 の機能の一例を説明する。図 5 (a) 及び (b) に示されるように、配信ユーザ U によって把持された端末装置 2 の撮像装置 2 5 は、例えば、表示装置 2 3 の表示画面を眺める配信ユーザ U の顔が撮影方向 D となるように、端末装置 2 に設置される。撮像装置 2 5 は、撮影方向 D の配信ユーザ U の顔を連続的に撮像し、配信ユーザ U の顔の撮像データを取得し、プロセッサ 2 7 に出力する。撮像装置 2 5 は、配信ユーザ U の顔以外の部位、例えば、頭部、腕部、手部 (指部を含む)、胸部、胴部、脚部、又はこれら以外の部位を撮像して撮像データを取得しても良い。また、撮像装置 2 5 は、人物の顔の奥行きを検出可能な 3 D カメラであってもよい。

【 0 0 8 8 】

50

生成部 271 は、撮像装置 25 によって連続的に出力された撮像データに基づいて、配信ユーザの顔の動きのデジタル表現であるフェイスモーションデータを、時間の経過に伴って随時生成する。フェイスモーションデータは、所定のサンプリング時間間隔ごとに生成されてもよい。このように、生成部 271 によって生成されたフェイスモーションデータは、配信ユーザの顔の動き（表情の変化）を時系列的にデジタル表現することができる。

【0089】

生成部 271 は、配信ユーザの各部位（頭部、腕部、手部（指部を含む）、胸部、胴部、脚部、又はこれら以外の部位）の位置及び向き of デジタル表現であるボディモーションデータを、フェイスモーションデータとともに、又は、フェイスモーションデータとは別

10

【0090】

ボディモーションデータは、配信ユーザに装着された公知のモーションセンサからの検出情報に基づいて生成されてもよい。この場合、端末装置 2 の通信 I/F 21 は、配信ユーザに装着されたモーションセンサからの検出情報を無線通信で取得するための所定の通信回路を有する。そして、生成部 271 は、通信 I/F 21 によって取得された検出情報に基づいてボディモーションデータを生成する。ボディモーションデータは、所定のサンプリング時間間隔ごとに生成されてもよい。このように、生成部 271 によって生成されたボディモーションデータは、配信ユーザの体の動きを時系列的にデジタル表現することができる。

20

【0091】

生成部 271 は、配信ユーザによるゲームの実行の指示に応じてフェイスモーションデータ及び/又はボディモーションデータの生成を中断し、後述する実行部 272 によって実行されたゲームが終了すると、フェイスモーションデータ及び/又はボディモーションデータの生成を再開する。

【0092】

配信ユーザに装着されたモーションセンサからの検出情報に基づくボディモーションデータの生成は、例えば、撮影スタジオで行われてもよい。この場合、撮影スタジオには、ベースステーションと、トラッキングセンサと、ディスプレイと、が備えられてもよい。ベースステーションは、例えば、多軸レーザーエミッターである。配信ユーザに装着されるモーションセンサは、例えば、HTC CORPORATION から提供されている Vive Tracker でもよく、また、ベースステーションは、例えば、HTC CORPORATION から提供されているベースステーションでもよい。

30

【0093】

また、撮影スタジオに隣接した別室に、サポーターコンピュータが設置されていてもよい。撮影スタジオのディスプレイは、サポートコンピュータから受信した情報を表示するように構成されてもよい。サーバ装置 3 は、サポーターコンピュータが設置されている部屋と同じ部屋に設置されてもよい。サポーターコンピュータが設置されている部屋と撮影スタジオとはガラス窓によって隔てられていてもよい。この場合、サポーターコンピュータのオペレータは、配信ユーザを視認できる。サポーターコンピュータは、サポーターの操作に応じて、撮影スタジオに備えられた各種装置の設定を変更することができるように構成されてもよい。サポーターコンピュータは、例えば、ベースステーションによる走査インターバルの設定、トラッキングセンサの設定、及びこれら以外の各種機器の各種設定の変更を行うことができる。オペレータは、サポーターコンピュータにメッセージを入力し、当該入力されたメッセージが撮影スタジオのディスプレイに表示されてもよい。

40

【0094】

（実行部 272）

実行部 272 は、配信ユーザによるゲームの実行の指示に応じて、記憶装置 22 に記憶されている制御プログラム（ゲームプログラム）に含まれる各種命令を実行し、ゲームを開始し、開始したゲームの画面を含むゲーム配信画面を表示装置 23 に表示する。実行部 2

50

72は、制御プログラムに含まれる各種命令及び配信ユーザによるゲーム操作入力に基づいて少なくとも2種類のゲームを進行させ、進行中のゲームのゲーム画面を表示装置23に表示する。

【0095】

実行部272は、少なくとも2種類のゲームのうちの第1ゲームを、配信ユーザによるゲームの実行の指示に応じて開始し、第1ゲームの終了に応じて第2ゲームを開始させる。

実行部272は、全種類のゲームが終了すると、ゲームの終了を生成部271に通知する。

【0096】

(送信部273)

送信部273は、生成部271によってフェイスモーションデータ及び/又はボディモーションデータが生成されている場合、生成されたフェイスモーションデータ及び/又はボディモーションデータと、記憶装置22に記憶された配信ユーザIDとを含むキャラクタ動画データを、通信I/F21を介してサーバ装置3に送信する。以下、フェイスモーションデータ及びボディモーションデータを、モーションデータと総称する場合がある。

10

【0097】

また、送信部273は、実行部272によってゲームが実行されている場合、実行中のゲームのゲーム画面の動画を表示するための表示データと、記憶装置22に記憶された配信ユーザIDとを含むゲーム動画データを、通信I/F21を介してサーバ装置3に送信する。

【0098】

20

送信部273は、マイク26により取得された配信ユーザUの音声データを、リアルタイムに通信I/F21を介してサーバ装置3に送信してもよい。なお、送信部273は、モーションデータと同期させた音声データをキャラクタ動画データに含めてもよい。

【0099】

送信部273は、視聴ユーザが入力装置24を操作することによって入力された応答情報をキャラクタ配信画面に表示させるための表示要求、及び、後述するギフトオブジェクト情報に対応するギフトオブジェクトをキャラクタ配信画面に表示させるための表示要求を、通信I/F21を介してサーバ装置3に送信する。応答情報は、コメントデータ、評価データ、及び/又はギフトオブジェクトに関する情報であり、その詳細は後述する。なお、表示要求には、記憶装置22に記憶された視聴ユーザID及びギフトオブジェクトのポイント等が含まれる。

30

【0100】

送信部273は、配信イベントの終了を指示するための終了要求を、通信I/F21を介してサーバ装置3に送信する。例えば、配信ユーザが、配信端末装置2aの表示装置23の表示画面に対して所定のタップ操作をすることによって、入力装置24は、送信部273に、配信イベントの終了を指示する。なお、終了要求には、記憶装置22に記憶された配信ユーザIDが含まれる。

【0101】

(受信部274)

受信部274は、サーバ装置3から送信された動画配信データ、及び、各種の表示要求を含む要求配信データ等を、通信I/F21を介して受信する。動画配信データは、配信ユーザのモーションデータと配信ユーザのユーザIDとを少なくとも含むキャラクタ動画配信データ、配信ユーザによってプレイされているゲームの画面を示すゲーム動画配信データである。なお、動画配信データ及び要求配信データの詳細は後述する。

40

【0102】

受信部274は、予め定められた特定のギフトオブジェクトの表示要求が要求配信データに含まれている場合、当該表示要求を効果指示として特定し、特定した効果指示に含まれる視聴ユーザID及びポイントを抽出し、抽出した視聴ユーザIDと、効果指示の受信日時と、ポイントとを、互いに関連付けて、新たなレコードとして効果指示履歴テーブルT3に記憶する。

50

【 0 1 0 3 】

(再生部 2 7 5)

再生部 2 7 5 は、生成部 2 7 1 によって生成されたモーションデータ及び／又は受信部 2 7 4 によって受信されたキャラクタ動画配信データに含まれるモーションデータに基づいてキャラクタ配信画面を表示するための描画データを生成し、生成した描画データに基づいて表示装置 2 3 にキャラクタ配信画面を表示する。

【 0 1 0 4 】

再生部 2 7 5 は、モーションデータに基づいて、キャラクタオブジェクトのアニメーションを生成する。例えば、再生部 2 7 5 は、生成部 2 7 1 によってモーションデータが生成された場合、記憶装置 2 2 に記憶されたユーザ ID に関連付けられたキャラクタオブジェクトのモデル ID をユーザテーブル T 1 から抽出する。また、受信部 2 7 4 によって受信されたキャラクタ動画配信データにモーションデータが含まれている場合、再生部 2 7 5 は、配信データに含まれるユーザ ID に関連付けられたキャラクタオブジェクトのモデル ID をユーザテーブル T 1 から抽出する。

10

【 0 1 0 5 】

次に、再生部 2 7 5 は、抽出したモデル ID に関連付けられたモデルデータを記憶装置 2 2 から読み出す。そして、再生部 2 7 5 は、読み出したモデルデータとモーションデータとに基づいて、キャラクタオブジェクトのアニメーションを生成する。

【 0 1 0 6 】

再生部 2 7 5 は、モーションデータにフェイスモーションデータが含まれる場合、キャラクタオブジェクトの表情がフェイスモーションデータに基づいて変化するように、キャラクタオブジェクトのアニメーションを生成する。これにより、再生部 2 7 5 は、読み出したモデルデータとフェイスモーションデータとに基づいて、配信ユーザの表情の動きに同期して動くキャラクタオブジェクトのアニメーションを生成することができる。

20

【 0 1 0 7 】

再生部 2 7 5 は、モーションデータにフェイスモーションデータ及びボディモーションデータが含まれる場合、読み出したモデルデータとフェイスモーションデータ及びボディモーションデータとに基づいて、配信ユーザの表情及び体の動きに同期して動くキャラクタオブジェクトのアニメーションを生成する。

【 0 1 0 8 】

再生部 2 7 5 は、生成したキャラクタオブジェクトのアニメーションと、記憶装置 2 2 に記憶された背景データを用いて生成した背景を示す背景画像と、を含む動画像を表示するキャラクタ配信画面を生成する。再生部 2 7 5 は、マイク 2 6 により配信ユーザの音声データが取得されている場合又はキャラクタ動画配信データに配信ユーザの音声データが含まれている場合、生成した動画像に、音声データに基づいて生成される（配信ユーザの）音声を合成してもよい。このように、再生部 2 7 5 は、配信ユーザの表情や体の動きに同期して動くキャラクタオブジェクトのアニメーションを生成し、このアニメーションに配信ユーザの音声合成されたキャラクタ配信画面を生成することができる。

30

【 0 1 0 9 】

また、再生部 2 7 5 は、配信ユーザの要求に応じて、配信ユーザの保有オブジェクト（例えば、装着オブジェクト）をキャラクタオブジェクトに対して装着させてもよい。例えば、配信ユーザは、端末装置 2 を操作することにより、配信イベントの期間の前後に、配信ユーザのキャラクタオブジェクトに装着オブジェクトを装着させるための指示がなされた場合、再生部 2 7 5 は、この表示要求に基づいて配信ユーザのキャラクタオブジェクトに装着オブジェクトを装着させる。

40

【 0 1 1 0 】

また、再生部 2 7 5 は、ギフトオブジェクトの表示要求が要求配信データに含まれている場合、表示要求に応じてキャラクタ配信画面に含める情報を特定する。

【 0 1 1 1 】

再生部 2 7 5 は、特定した情報が特定のエフェクトオブジェクトのオブジェクト ID であ

50

る場合、オブジェクトテーブル T 2 を参照して、特定のエフェクトオブジェクトのオブジェクト ID に関連付けられたエフェクトオブジェクトの静止画像又は動画像（画像情報）を抽出し、抽出した静止画像又は動画像を含むキャラクタ配信画面を生成する。例えば、紙吹雪や花火を示すエフェクトギフトの表示要求がなされた場合、再生部 275 は、紙吹雪や花火を模したエフェクトオブジェクト（図示しない）の動画像を含むキャラクタ配信画面を生成する。

【0112】

再生部 275 は、特定した情報が通常オブジェクトのオブジェクト ID である場合、オブジェクトテーブル T 2 を参照して、通常オブジェクトのオブジェクト ID に関連付けられた、通常オブジェクトの静止画像又は動画像（画像情報）及び配置箇所を抽出する。次に、再生部 275 は、配置箇所によって示される位置に配置した通常オブジェクトの静止画像又は動画像を含むキャラクタ配信画面を生成する。

10

【0113】

再生部 275 は、キャラクタ配信画面の表示領域内を移動する通常オブジェクトの動画像を含むキャラクタ配信画面を生成してもよい。例えば、再生部 275 は、通常オブジェクトは、配信画面の上から下に向かって落下する通常オブジェクトの動画像を含むキャラクタ配信画面を生成してもよい。この場合、通常オブジェクトは、落下開始からキャラクタ配信画面の下端まで落下する間、キャラクタ配信画面の表示領域内に表示され、キャラクタ配信画面の下端に落下した後にキャラクタ配信画面から消滅してもよい。

【0114】

20

なお、通常オブジェクトの移動ルートは、キャラクタ配信画面の、左から右の方向、右から左の方向、左上から左下の方向、またはこれら以外の方向のルートでもよく、また、直線軌道、円軌道、楕円軌道、螺旋軌道、またはこれら以外の軌道に沿ったルートでもよい。

【0115】

再生部 275 は、特定した情報が特定の装着オブジェクトのオブジェクト ID である場合、オブジェクトテーブル T 2 を参照して、装着オブジェクトのオブジェクト ID に関連付けられた装着オブジェクトの画像情報及び配置箇所を抽出する。次に、再生部 275 は、配置箇所によって示される装着部位に装着した装着オブジェクトの画像情報を含むキャラクタ配信画面を生成する。

【0116】

30

例えば、特定の装着オブジェクトが「猫耳を模したカチューシャ」である場合、再生部 275 は、「カチューシャ」を模した装着オブジェクトを頭部（「カチューシャ」のオブジェクト ID に関連付けられた配置箇所）に装着したキャラクタオブジェクトを含むキャラクタ配信画面を生成する。なお、装着オブジェクトは、キャラクタの装着部位（配置箇所）の動きに付随して動くようにキャラクタ配信画面に表示されてもよい。

【0117】

なお、再生部 275 は、生成したキャラクタ配信画面に含めたギフトオブジェクトが、予め定められた特定のギフトオブジェクト（例えば、サイリウム）である場合、効果指示履歴テーブル T 3 に記憶された効果指示に関する情報（視聴ユーザ ID、受信日時、及びポイント）のうち、当該特定のギフトオブジェクトに対応する効果指示に対応する情報を効果指示履歴テーブル T 3 から削除する。

40

【0118】

また、再生部 275 は、受信部 274 によって受信されたゲーム動画配信データに基づいて、配信ユーザが実行中のゲームのゲーム画面を含むゲーム配信画面を表示するための描画データを生成し、生成した描画データに基づいて表示装置 23 にゲーム配信画面を表示する。

【0119】

再生部 275 は、ゲーム配信画面の表示中において、特定のギフトオブジェクトの表示要求が要求配信データに含まれている場合、当該表示要求を効果指示として特定し、に応じてキャラクタ配信画面に含める情報を特定する。

50

【 0 1 2 0 】

(サーバ装置 3)

図 6 は、サーバ装置 3 の概略構成の一例を示す図である。

【 0 1 2 1 】

サーバ装置 3 は、配信端末装置 2 a からのモーションデータ及び / 又は視聴端末装置 2 b からの応答情報に基づいて、キャラクタ動画配信データを生成し、1 台以上の視聴端末装置 2 b に配信データを配信 (送信) する。そのために、サーバ装置 3 は、通信 I / F 3 1 と、記憶装置 3 2 と、プロセッサ 3 3 とを備える。

【 0 1 2 2 】

通信 I / F 3 1 は、ハードウェア、ファームウェア、又は TCP / IP ドライバや PPP ドライバ等の通信用ソフトウェア又はこれらの組み合わせとして実装される。サーバ装置 3 は、通信 I / F 3 1 を介して、他の装置にデータを送信し且つ他の装置からデータを受信することができる。

10

【 0 1 2 3 】

記憶装置 3 2 は、例えば、ROM、RAM 等の半導体メモリ装置である。記憶装置 3 2 は、例えば、磁気ディスク、光ディスク、又はデータを記憶可能な前記以外の各種記憶装置でもよい。記憶装置 3 2 は、プロセッサ 3 3 における処理に用いられるオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム、アプリケーションプログラム及びデータ等を記憶する。

【 0 1 2 4 】

プロセッサ 3 3 は、記憶装置 3 2 に記憶されているオペレーティングシステムプログラム、ドライバプログラム及びアプリケーションプログラムをメモリにロードし、ロードしたプログラムに含まれる命令を実行する処理装置である。プロセッサ 3 3 は、例えば、CPU、MPU、DSP、GPU 等の電子回路、又は各種電子回路の組み合わせである。プロセッサ 3 3 は、ASIC、PLD、FPGA、MCU 等の集積回路により実現されてもよい。図 6 においては、プロセッサ 3 3 が単一の構成要素として図示されているが、プロセッサ 3 3 は複数の物理的に別体のプロセッサの集合であってもよい。

20

【 0 1 2 5 】

プロセッサ 3 3 は、制御プログラムに含まれる各種命令を実行することにより、サーバ受信部 3 3 1、サーバ配信部 3 3 2 として機能する。

30

【 0 1 2 6 】

(サーバ受信部 3 3 1)

サーバ受信部 3 3 1 は、配信端末装置 2 a から送信された動画データを、通信 I / F 3 1 を介して受信する。動画データは、キャラクタ動画データ又はゲーム動画データである。また、サーバ受信部 3 3 1 は、1 台以上の視聴端末装置 2 b から送信された各種要求 (表示要求及び終了要求等) を、通信 I / F 3 1 を介して受信する。

【 0 1 2 7 】

(サーバ配信部 3 3 2)

サーバ配信部 3 3 2 は、サーバ受信部 3 3 1 によって受信された各種データ (モーションデータ (及びユーザ ID)、モーションデータ及び音声データ (及びユーザ ID)、ゲームの画面の動画データ、表示要求、並びに終了要求等) を含む配信データを、通信 I / F 3 1 を介して、配信端末装置 2 a、及び、1 台以上の視聴端末装置 2 b に配信する。

40

【 0 1 2 8 】

(各種画面の例)

以下、図 7 ~ 図 16 を参照し、配信ユーザ及び視聴ユーザの端末装置 2 の表示装置 2 3 に表示される各種画面の例について説明する。

【 0 1 2 9 】

図 7 (a) は、配信端末装置 2 a の表示装置 2 3 に表示されるキャラクタ配信画面 8 0 0 の一例を示す図である。キャラクタ配信画面 8 0 0 には、キャラクタオブジェクト 8 0 1 と、ゲーム開始ボタン 8 0 2 と、応答情報表示領域 8 0 3 と、が含まれる。図 7 (b) は

50

、視聴端末装置 2 b の表示装置 2 3 に表示されるキャラクタ配信画面 8 1 0 の一例を示す図である。キャラクタ配信画面 8 1 0 には、キャラクタオブジェクト 8 0 1 と、評価ボタン 8 1 1 と、ギフトボタン 8 1 2 と、コメントボタン 8 1 3 と、応答情報表示領域 8 1 4 と、が含まれる。

【 0 1 3 0 】

配信端末装置 2 a は、動画配信の開始と同時に、送信部 2 7 3 によるキャラクタ動画データの送信処理と再生部 2 7 5 によるキャラクタ配信画面 8 0 0 の表示処理とを同時に（並行して）実行する。なお、配信端末装置 2 a において、表示装置 2 3 に表示された所定の動画配信開始ボタン（図示しない）に対する配信ユーザによる選択に応じ、当該配信ユーザの配信イベントが開始し、動画配信が開始される。

10

【 0 1 3 1 】

視聴端末装置 2 b の受信部 2 7 4 によって、配信中の 1 人以上の配信ユーザを示す情報がサーバ装置 3 から受信され、再生部 2 7 5 によって、配信中の 1 人以上の配信ユーザを選択するための動画選択画面（図示しない）が表示装置 2 3 に表示される。次に、視聴端末装置 2 b の送信部 2 7 3 は、視聴ユーザによる入力装置 2 4 の操作に応じて動画選択画面内に表示された配信中の 1 人以上の配信ユーザの中から選択された配信ユーザを示す情報を含む視聴開始要求を、通信 I / F 2 1 を介してサーバ装置 3 に送信する。

【 0 1 3 2 】

サーバ装置 3 のサーバ受信部 3 3 1 は、視聴端末装置 2 b から送信された視聴開始要求を、通信 I / F 3 1 を介して受信する。サーバ装置 3 のサーバ配信部 3 3 2 は、サーバ受信部 3 3 1 によって受信された視聴開始要求に含まれる情報によって示される配信ユーザの動画配信データを、視聴開始要求を送信した視聴端末装置 2 b に通信 I / F 3 1 を介して配信する。そして、視聴端末装置 2 b の受信部 2 7 4 は、視聴開始要求に含まれる情報によって示される配信ユーザの動画配信データを、通信 I / F 2 1 を介してサーバ装置 3 から受信する。

20

【 0 1 3 3 】

視聴端末装置 2 b の再生部 2 7 5 は、受信部 2 7 4 において受信された動画配信データがキャラクタ動画配信データである場合、受信されたキャラクタ動画配信データに基づいてキャラクタ配信画面 8 1 0 を表示する。また、視聴端末装置 2 b の再生部 2 7 5 は、受信部 2 7 4 において受信された動画配信データがゲーム動画配信データである場合、受信されたゲーム動画配信データに基づいて後述するゲーム配信画面を表示する。なお、サーバ装置 3 は、視聴開始要求を送信した視聴端末装置 2 b の視聴ユーザを視聴中の視聴ユーザとして登録（記憶装置 3 2 に記憶）する。

30

【 0 1 3 4 】

視聴端末装置 2 b の送信部 2 7 3 は、視聴ユーザによる入力装置 2 4 の操作に応じた視聴終了要求を、通信 I / F 2 1 を介してサーバ装置 3 に送信することによって、動画配信データの受信を終了し、キャラクタ配信画面 8 1 0 又はゲーム配信画面の表示を終了する。なお、サーバ装置 3 は、視聴終了要求を送信した視聴端末装置 2 b の視聴ユーザについて、視聴中の視聴ユーザとしての登録を解除（記憶装置 3 2 に記憶された「視聴中の視聴ユーザ」であることを示す情報を削除）する。

40

【 0 1 3 5 】

以下、キャラクタ配信画面 8 0 0 及びキャラクタ配信画面 8 1 0 に表示される各表示オブジェクトについて説明する。

【 0 1 3 6 】

キャラクタオブジェクト 8 0 1 は、配信ユーザのモーションデータに基づいて生成されたオブジェクト画像である。モーションデータにフェイスモーションデータが含まれる場合、配信ユーザの表情の動きに同期して、キャラクタオブジェクト 8 0 1 の表情が変化する。モーションデータにボディモーションデータが含まれる場合、配信ユーザの体の動きに同期して、キャラクタオブジェクト 8 0 1 の対応する部位が動作する。

【 0 1 3 7 】

50

ゲーム開始ボタン 802 は、ゲームの進行の開始を指示するためのオブジェクト画像である。入力装置 24 がタッチパネルである場合、ゲーム開始ボタン 802 の表示領域に対して、配信ユーザがタップ操作することにより、当該ゲーム開始ボタン 802 が選択される。ゲーム開始ボタン 802 は視認可能に表示されなくてもよい。配信ユーザによってゲーム開始ボタン 802 が選択されると、入力装置 24 はゲームの実行の指示を実行部 272 に通知する。実行部 272 は、入力装置 24 からゲームの実行の指示を受け取ると、記憶装置 22 に記憶されている制御プログラム（ゲームプログラム）に含まれる各種命令を実行し、ゲームを開始し、開始したゲームの画面を含むゲーム配信画面を表示装置 23 に表示する。

【0138】

応答情報表示領域 803 は、キャラクタ配信画面 810 を表示中の各視聴端末装置 2b から送信された応答情報（コメントデータ、評価データ、及び／又はギフトオブジェクトに関する情報）が含まれる。

【0139】

図 7（a）に示される応答情報表示領域 803 の例では、「ユーザ A」という名前の視聴ユーザの視聴端末装置 2b から「かわいい」というコメントを示すコメントデータが送信されたことが示されている。また、「ユーザ B」という名前の視聴ユーザの視聴端末装置 2b から評価データが送信されたことが示されている。さらに、「ユーザ C」という名前の視聴ユーザの視聴端末装置 2b から「クマさん」という名称ギフトオブジェクトが選択されたことが示されている。

【0140】

評価ボタン 811 は、キャラクタ配信画面 810 に含まれるキャラクタオブジェクト 801 又はキャラクタオブジェクト 801 に係る配信ユーザに関する評価データの送信を指示するためのオブジェクト画像である。入力装置 24 がタッチパネルである場合、評価ボタン 811 の表示領域に対して、視聴ユーザがタップ操作することにより、当該評価ボタン 811 が選択される。評価ボタン 811 は視認可能に表示されなくてもよい。キャラクタ配信画面 810 を視聴中の視聴ユーザによって評価ボタン 811 が選択されると、視聴端末装置 2b の送信部 273 は、「キャラクタ配信画面 810 に含まれるキャラクタオブジェクト 801 に対する肯定的な評価」がなされたことを示す評価データ又は「キャラクタ配信画面 810 に含まれるキャラクタオブジェクト 801 に係る配信ユーザに対する肯定的な評価」がなされたことを示す評価データを含む表示要求を、通信 I/F 21 を介してサーバ装置 3 に送信する。サーバ装置 3 のサーバ受信部 331 は、受信した評価データを記憶装置 32 に記憶してもよく、また、サーバ装置 3 のサーバ配信部 332 は、受信された評価データを配信端末装置 2a に送信してもよい。

【0141】

なお、評価ボタン 811 は、「キャラクタ配信画面 800 に含まれるキャラクタオブジェクト 801 に対する否定的な評価」がなされたことを示す評価データ又は「キャラクタ配信画面 800 に含まれるキャラクタオブジェクト 801 に係る配信ユーザに対する否定的な評価」がなされたことを示す評価データ、を含む表示要求の送信を指示するためのオブジェクト画像でもよい。また、キャラクタ配信画面 810 に、複数種類の評価ボタン 811（例えば、肯定的な評価データを送信するための評価ボタン及び否定的な評価データを送信するための評価ボタンの 2 種類の評価ボタン）が含まれてもよい。

【0142】

キャラクタ配信画面 810 が複数の視聴端末装置 2b において表示されている場合、各視聴端末装置 2b から送信された評価データを集計した集計情報がキャラクタ配信画面 800 及び／又はキャラクタ配信画面 810 に含まれてもよい。例えば、サーバ装置 3 は、複数の視聴端末装置 2b のそれぞれから送信された評価データの数を計数し、当該評価データの数をキャラクタ配信画面 800 及び／又はキャラクタ配信画面 810 に含めてもよい。集計情報は、評価データの数に限らず、評価データが送信された時間帯に関する情報等でもよい。なお、集計期間は、配信イベントの開始から現在時刻までの期間、キャラクタ

10

20

30

40

50

配信画面 8 0 0 の表示開始から現在時刻までの期間、キャラクタ配信画面 8 1 0 の配信開始から現在時刻までの期間、又は、所定の期間（例えば、2 1 時～2 4 時までの期間）等である。また、集計期間は、複数設定されてもよい。サーバ装置 3 によって評価データが配信端末装置 2 a に送信される場合、評価データの集計処理は配信端末装置 2 a によって実行されてもよい。この場合、キャラクタ配信画面 8 0 0 に集計情報を含める処理は、配信端末装置 2 a によって実行されてもよく、キャラクタ配信画面 8 1 0 に集計情報を含める処理は、当該キャラクタ配信画面 8 1 0 を表示している視聴端末装置 2 b によって実行されてもよい。

【0 1 4 3】

ギフトボタン 8 1 2 は、キャラクタ配信画面 8 0 0 及びキャラクタ配信画面 8 1 0 に表示させるギフトオブジェクトを選択するための選択画面 8 2 0 の表示を指示するためのオブジェクト画像である。入力装置 2 4 がタッチパネルである場合、ギフトボタン 8 1 2 の表示領域に対して、視聴ユーザがタップ操作することにより、当該ギフトボタン 8 1 2 が選択される。ギフトボタン 8 1 2 は視認可能に表示されなくてもよい。キャラクタ配信画面 8 1 0 を視聴中の視聴ユーザによってギフトボタン 8 1 2 が選択されると、選択画面 8 2 0 が表示される。選択画面 8 2 0 の詳細は後述する。

10

【0 1 4 4】

コメントボタン 8 1 3 は、キャラクタ配信画面 8 0 0 及びキャラクタ配信画面 8 1 0 に表示させるコメント（文字列）を入力するためのコメント入力ウィンドウ（図示しない）の表示を指示するためのオブジェクト画像である。入力装置 2 4 がタッチパネルである場合、コメントボタン 8 1 3 の表示領域に対して、視聴ユーザがタップ操作することにより、当該コメントボタン 8 1 3 が選択される。コメントボタン 8 1 3 は視認可能に表示されなくてもよい。キャラクタ配信画面 8 1 0 を視聴中の視聴ユーザによってコメントボタン 8 1 3 が選択されると、コメント入力ウィンドウ（図示しない）が当該キャラクタ配信画面 8 1 0 上に重畳表示される。

20

【0 1 4 5】

コメント入力ウィンドウは、コメントボタン 8 1 3 を選択した視聴ユーザの視聴端末装置 2 b の表示装置 2 3 のみに表示され、コメント入力ウィンドウ及びコメント入力ウィンドウに入力中の文字列は、他の視聴端末装置 2 b の表示装置 2 3 に表示されない。視聴ユーザによって入力装置 2 4 が操作されることで、送信部 2 7 3 は、コメント入力ウィンドウに入力されたコメント（文字列）を示すコメントデータを含む表示要求を、通信 I / F 2 1 を介してサーバ装置 3 に送信する。

30

【0 1 4 6】

サーバ装置 3 のサーバ受信部 3 3 1 は、キャラクタ配信画面 8 1 0 を表示中の視聴端末装置 2 b からの応答情報の表示要求を受信し、サーバ装置 3 のサーバ配信部 3 3 2 は、当該表示要求を送信した視聴端末装置 2 b 以外の他の視聴端末装置 2 b に、応答情報を含む要求配信データを送信する。キャラクタ配信画面 8 1 0 を表示中の各視聴端末装置 2 b の再生部 2 7 5 は、サーバ装置 3 から送信された要求配信データに含まれる応答情報、及び、サーバ装置 3 に送信した応答情報を、時系列に並べて応答情報表示領域 8 1 4 内に含めたキャラクタ配信画面 8 1 0 を表示する。また、サーバ装置 3 は、各視聴端末装置 2 b からの配信データに含まれる応答情報の表示要求を、配信端末装置 2 a に送信し、配信端末装置 2 a の再生部 2 7 5 は、サーバ装置 3 から送信された要求配信データに含まれる応答情報を、時系列に並べて応答情報表示領域 8 0 3 内に含めたキャラクタ配信画面 8 0 0 を表示する。

40

【0 1 4 7】

なお、サーバ装置 3 は、キャラクタ配信画面 8 1 0 を表示中の 1 台以上の視聴端末装置 2 b からの応答情報を、送信された順に時系列に並べて応答情報表示領域 8 0 3 及び応答情報表示領域 8 1 4 内に含めたキャラクタ配信画面 8 0 0 及びキャラクタ配信画面 8 1 0 を表示するための各キャラクタ動画配信データを生成し、各キャラクタ動画配信データを、配信端末装置 2 a 及び各視聴端末装置 2 b に送信してもよい。

50

【 0 1 4 8 】

応答情報表示領域 8 0 3 及び応答情報表示領域 8 1 4 に表示可能な応答情報の数に上限数が設定されてもよい。図 7 (a) に示される応答情報表示領域 8 0 3 及び図 7 (b) に示される応答情報表示領域 8 1 4 の例では、表示可能な応答情報の上限数は「 3 」である。各端末装置 2 に表示される応答情報の数が、設定された上限数を超える場合、各端末装置 2 の再生部 2 7 5 は、新たに受信した 3 つの応答情報を、順に応答情報表示領域 4 0 5 に含めたキャラクタ配信画面 8 0 0 を表示する。なお、サーバ装置 3 が、受信した時間が新しい 3 つの応答情報を、順に時系列に並べて応答情報表示領域 8 0 3 及び応答情報表示領域 8 1 4 内に含めたキャラクタ配信画面 8 0 0 及びキャラクタ配信画面 8 1 0 を表示するための各キャラクタ動画配信データを生成し、各キャラクタ動画配信データを配信端末装置 2 a 及び各視聴端末装置 2 b に送信してもよい。

10

【 0 1 4 9 】

なお、公知のスクロールバーが応答情報表示領域 8 0 3 及び応答情報表示領域 8 1 4 に隣接して表示されてもよい。この場合、配信ユーザ及び視聴ユーザによるスクロールバーの操作に応じて、応答情報表示領域 8 0 3 及び応答情報表示領域 8 1 4 に隣接して表示された応答情報よりも古い応答情報が、応答情報表示領域 8 0 3 及び応答情報表示領域 8 1 4 に表示される。

【 0 1 5 0 】

図 8 (a) は、表示装置 2 3 に表示される選択画面 8 2 0 の一例を示す図である。図 8 (a) に示される選択画面 8 2 0 は、視聴端末装置 2 b の再生部 2 7 5 によってキャラクタ配信画面 8 1 0 に重畳するように表示される。選択画面 8 2 0 は、キャラクタ配信画面 8 1 0 の表示を終了させた後に表示されてもよい。

20

【 0 1 5 1 】

選択画面 8 2 0 には、一又は複数の候補オブジェクトを示す画像及び／又は名前が含まれる。図 8 (a) に示される例では、 8 種類の候補オブジェクトを示す画像及び名前が選択画面 8 2 0 に表示される。選択画面 8 2 0 に表示される候補オブジェクトの数は、 8 つに限らない。なお、視聴端末装置 2 の再生部 2 7 5 は、複数の候補オブジェクトを示す画像の一部を選択画面 8 2 0 内に含めることができない場合、公知のスクロールバーを選択画面 8 2 0 内に表示してもよい。この場合、視聴ユーザによるスクロールバーの操作に応じて、選択画面 8 2 0 に現在表示されていない候補オブジェクトを示す画像が、選択画面 8 2 0 内にスクロール表示される。

30

【 0 1 5 2 】

候補オブジェクトのそれぞれはギフトオブジェクトを示し、候補オブジェクトを示す画像は、例えば、ギフトオブジェクトを示すアイコン画像、サムネイル画像等である。なお選択画面 8 2 0 において、各候補オブジェクトの画像及び／又は名前を、ギフトオブジェクトの種類（無料ギフト、有料ギフト、アクセサリ、応援グッズ、アピール、バラエティ等）ごとに分類して表示してもよい。なお、有料ギフトに属するギフトオブジェクト（以下「有料ギフトオブジェクト」と称する場合がある。）とは、視聴ユーザが仮想的な貨幣価値の「コイン」を消費することにより購入可能なギフトオブジェクトである。無料ギフトに属するギフトオブジェクトとは、貨幣価値を消費することなく、代わりに配信を視聴することなどで取得できるポイントを消費すること等で入手可能なギフトオブジェクトである。

40

【 0 1 5 3 】

入力装置 2 4 がタッチパネルである場合、候補オブジェクトを示す画像及び／又は名前の表示領域に対する視聴ユーザのタップ操作に応じて、当該候補オブジェクトが選択される。視聴ユーザによって候補オブジェクトが選択されると、視聴端末装置 2 b の送信部 2 7 3 は、選択された候補オブジェクトを示す情報（例えば、オブジェクト ID 等）をギフトオブジェクト情報として設定し、当該ギフトオブジェクト情報に対応するギフトオブジェクトを配信画面に表示させるための表示要求を、通信 I / F 2 1 を介してサーバ装置 3 に送信する。このように視聴端末装置 2 b からのギフトオブジェクトの表示要求がサーバ装

50

置 3 に送信されることにより、視聴ユーザによって選択されたギフトオブジェクトが配信ユーザ又は配信ユーザのキャラクタオブジェクト 8 0 1 に贈られ、図 8 (b) 及び図 9 (a) に示されるキャラクタ配信画面 8 0 0 及びキャラクタ配信画面 8 1 0 のように、贈られたギフトオブジェクトが表示される。

【 0 1 5 4 】

図 8 (b) は、ギフトオブジェクトの表示要求が送信された後に、配信端末装置 2 a の表示装置 2 3 に表示されるキャラクタ配信画面 8 0 0 の一例を示す図であり、図 9 (a) は、ギフトオブジェクトの表示要求が送信された後に、視聴端末装置 2 b の表示装置 2 3 に表示されるキャラクタ配信画面 8 1 0 の一例を示す図である。

【 0 1 5 5 】

図 8 (b) に示されるキャラクタ配信画面 8 0 0 には、図 7 (a) に示されるキャラクタ配信画面 8 0 0 と同様に、キャラクタオブジェクト 8 0 1 と、ゲーム開始ボタン 8 0 2 と、応答情報表示領域 8 0 3 と、が含まれる。さらに、図 8 (b) に示されるキャラクタ配信画面 8 0 0 には、ギフトオブジェクト 8 0 4 a , 8 0 4 b が含まれる。

【 0 1 5 6 】

サーバ装置 3 のサーバ受信部 3 3 1 は、キャラクタ配信画面 8 1 0 を表示中の視聴端末装置 2 b からギフトオブジェクト情報 (オブジェクト I D 等) を含む表示要求を、通信 I / F 3 1 を介して受信し、サーバ配信部 3 3 2 は、受信した表示要求を含む要求配信データを、通信 I / F 3 1 を介して配信端末装置 2 a に送信する。配信端末装置 2 a の受信部 2 7 4 は、サーバ装置 3 からの要求配信データを、通信 I / F 2 1 を介して受信する。受信部 2 7 4 は、受信した要求配信データに、予め定められた特定のギフトオブジェクトの表示要求が含まれている場合、受信した要求配信データに含まれる表示要求を効果指示として特定する。受信部 2 7 4 は、特定した効果指示に含まれる視聴ユーザ I D 及びポイントを抽出し、抽出した視聴ユーザ I D と、効果指示の受信日時と、ポイントとを、互いに関連付けて、新たなレコードとして効果指示履歴テーブル T 3 に記憶する。

【 0 1 5 7 】

配信端末装置 2 a の再生部 2 7 5 は、受信部 2 7 4 によって受信された要求配信データに含まれるギフトオブジェクト情報 (表示要求に含まれていたギフトオブジェクト情報) に対応するオブジェクト画像であるギフトオブジェクト 8 0 4 a , 8 0 4 b を表示する。再生部 2 7 5 は、表示したギフトオブジェクトが、予め定められた特定のギフトオブジェクトである場合、効果指示履歴テーブル T 3 に記憶された効果指示に関する情報 (視聴ユーザ I D 、受信日時、及びポイント) のうち、表示したギフトオブジェクト (特定のギフトオブジェクト) に対応する効果指示に対応する情報を効果指示履歴テーブル T 3 から削除する。

【 0 1 5 8 】

図 9 (a) に示されるキャラクタ配信画面 8 1 0 には、図 7 (b) に示されるキャラクタ配信画面 8 1 0 と同様に、キャラクタオブジェクト 8 0 1 と、評価ボタン 8 1 1 と、ギフトボタン 8 1 2 と、コメントボタン 8 1 3 と、応答情報表示領域 8 1 4 と、が含まれる。さらに、図 9 (a) に示されるキャラクタ配信画面 8 1 0 には、図 8 (b) と同様のギフトオブジェクト 8 0 4 c , 8 0 4 d が含まれる。

【 0 1 5 9 】

キャラクタ配信画面 8 1 0 が、表示要求を送信した視聴端末装置 2 b 以外の他の視聴端末装置 2 b によって表示されたものである場合では、サーバ装置 3 のサーバ受信部 3 3 1 は、キャラクタ配信画面 8 1 0 を表示中の視聴端末装置 2 b からギフトオブジェクト情報を含む表示要求を受信し、サーバ装置 3 のサーバ配信部 3 3 2 は、受信された表示要求を含む要求配信データを、表示要求を送信した視聴端末装置 2 b 以外の他の視聴端末装置 2 b に送信する。

【 0 1 6 0 】

他の視聴端末装置 2 b の受信部 2 7 4 は、サーバ装置 3 からの要求配信データを、通信 I / F 2 1 を介して受信する。受信部 2 7 4 は、受信した要求配信データに、予め定められ

10

20

30

40

50

た特定のギフトオブジェクトの表示要求が含まれている場合、受信した要求配信データに含まれる表示要求を効果指示として特定する。受信部 274 は、特定した効果指示に含まれる視聴ユーザ ID 及びポイントを抽出し、抽出した視聴ユーザ ID と、効果指示の受信日時と、ポイントとを、互いに関連付けて、新たなレコードとして効果指示履歴テーブル T3 に記憶する。

【0161】

他の視聴端末装置 2b の再生部 275 は、受信部 274 によって受信された要求配信データに含まれるギフトオブジェクト情報（表示要求に含まれていたギフトオブジェクト情報）に対応するオブジェクト画像であるギフトオブジェクト 804c, 804d を表示する。再生部 275 は、表示したギフトオブジェクトが、予め定められた特定のギフトオブジェクトである場合、効果指示履歴テーブル T3 に記憶された効果指示に対応する情報（視聴ユーザ ID、受信日時、及びポイント）のうち、表示したギフトオブジェクト（特定のギフトオブジェクト）に対応する効果指示に対応する情報を効果指示履歴テーブル T3 から削除する。

10

【0162】

キャラクタ配信画面 810 が、表示要求を送信した視聴端末装置 2b によって表示されたものである場合では、視聴端末装置 2b は、当該視聴端末装置 2b を操作する視聴ユーザによって選択された候補オブジェクトを示す情報に対応するオブジェクト画像であるギフトオブジェクト 804c, 804d を表示する。

【0163】

20

キャラクタ配信画面 800 及びキャラクタ配信画面 810 に表示されたギフトオブジェクト 804c, 804d は、それぞれに予め設定された表示時間（例えば、10 秒、15 秒）だけ配信画面 500 に表示されてもよい。また、キャラクタ配信画面 800 及びキャラクタ配信画面 810 において、それぞれに予め設定された移動ルートに沿って移動するギフトオブジェクト 804c, 804d が表示されてもよい。

【0164】

図 9 (b) は、配信端末装置 2a の表示装置 23 に表示されるキャラクタ配信画面 800 の他の一例を示す図である。図 9 (b) に示されるキャラクタ配信画面 800 には、図 7 (a) に示されるキャラクタ配信画面 800 と同様に、キャラクタオブジェクト 801 と、ゲーム開始ボタン 802 と、応答情報表示領域 803 と、が含まれる。

30

【0165】

図 9 (b) に示すキャラクタ配信画面 800 のように、入力装置 24 がタッチパネルである場合、ゲーム開始ボタン 802 の表示領域に対して、配信ユーザがタップ操作することにより、当該ゲーム開始ボタン 802 が選択される。配信ユーザによってゲーム開始ボタン 802 が選択されると、入力装置 24 はゲームの実行の指示を実行部 272 に通知する。実行部 272 は、入力装置 24 からゲームの実行の指示を受け取ると、記憶装置 22 に記憶されている制御プログラム（ゲームプログラム）に含まれる各種命令を実行することで実現されるゲームを開始し、開始したゲームの画面を含む第 1 ゲーム配信画面を表示装置 23 に表示する。制御プログラム（ゲームプログラム）に含まれる各種命令を実行することで実現されるゲームとして、釣りゲームを例に説明する。

40

【0166】

図 10 (a) は、配信端末装置 2a の表示装置 23 に表示される第 1 ゲーム配信画面 830 の一例を示す図である。第 1 ゲーム配信画面 830 には、キャラクタオブジェクト 831a 及び乗物オブジェクト 831b と、応答情報表示領域 803 と、が含まれる。図 10 (b) は、視聴端末装置 2b の表示装置 23 に表示される第 1 ゲーム配信画面 840 の一例を示す図である。第 1 ゲーム配信画面 840 には、キャラクタオブジェクト 831a 及び乗物オブジェクト 831b と、評価ボタン 811 と、ギフトボタン 812 と、コメントボタン 813 と、応答情報表示領域 814 と、が含まれる。

【0167】

図 10 (a) に示されるように、配信端末装置 2 の実行部 272 は、制御プログラム（ゲ

50

ームプログラム)に含まれる各種命令を実行し、釣りゲームを開始すると第1ゲームの画面を含む第1ゲーム配信画面830を表示する。同時に、配信端末装置2の送信部273は、現在表示している第1ゲームの画面の動画を表示させるためのゲーム動画データを、通信I/F21を介してサーバ装置3に送信する。

【0168】

サーバ装置3のサーバ受信部331は、通信I/F31を介して、配信端末装置2aから送信されたゲーム動画データを受信すると、サーバ装置3のサーバ配信部332は、ゲーム動画データに含まれる、実行中の第1ゲームのゲーム画面の動画を含むゲーム動画配信データを、通信I/F31を介して1台以上の視聴端末装置2bに送信する。

【0169】

視聴端末装置2bの受信部274は、ゲーム動画配信データを、サーバ装置3から通信I/F21を介して受信すると、視聴端末装置2bの再生部275は、受信された動画配信データに基づいて第1ゲーム配信画面840(図10(b))を表示する。

【0170】

キャラクタオブジェクト831aは、キャラクタオブジェクト801を示すオブジェクト画像である。キャラクタオブジェクト831aは、キャラクタオブジェクト801と同様に、配信ユーザのモーションデータに基づいて生成された、配信ユーザの顔の動き(表情の変化)若しくは目の動き又は体の動きを時系列的にデジタル表現したキャラクタオブジェクトでもよい。また、キャラクタオブジェクト831aは、キャラクタオブジェクトの静止画像でもよい。また、キャラクタオブジェクト831aは、動画配信システムに関するウェブサイトにおけるユーザのトップ画面(図示しない)に掲載されるプロフィール画像(静止画像)でもよい。

【0171】

乗物オブジェクト831bは、第1ゲーム配信画面830及び第1ゲーム配信画面840内の所定位置に配置されたボートを模したオブジェクト画像であり、水面上に浮かぶように表示される。乗物オブジェクト831bは、所定方向又は所定の移動ルートに従って移動するオブジェクトでもよい。乗物オブジェクト831bは、ボート以外の乗物を模したオブジェクト画像でもよく、また、第1ゲーム配信画面830及び第1ゲーム配信画面840において表示されなくてもよい。

【0172】

図10(a)に示される第1ゲーム配信画面830に含まれる応答情報表示領域803は、キャラクタ配信画面800に含まれる応答情報表示領域803と同じ機能を有する。図10(b)に示される第1ゲーム配信画面840に含まれる、評価ボタン811と、ギフトボタン812と、コメントボタン813と、応答情報表示領域814は、キャラクタ配信画面810に含まれる、評価ボタン811と、ギフトボタン812と、コメントボタン813と、応答情報表示領域814と同じ機能を有する。

【0173】

図10(b)に示される評価ボタン811は、第1ゲーム配信画面840における配信ユーザのゲームプレイに関する評価データの送信を指示するためのオブジェクト画像である。また、図10(b)に示されるギフトボタン812は、ギフトオブジェクトを選択するための選択画面820の表示を指示するためのオブジェクト画像である。第1ゲーム配信画面840を視聴中の視聴ユーザによってギフトボタン812が選択されると、選択画面820が表示される。表示された選択画面820内の候補オブジェクトを示す画像及び/又は名前の表示領域に対する視聴ユーザのタップ操作に応じて、当該候補オブジェクトが選択される。視聴ユーザによって候補オブジェクトが選択されると、視聴端末装置2bの送信部273は、選択された候補オブジェクトを示す情報(例えば、オブジェクトID等)をギフトオブジェクト情報として設定し、当該ギフトオブジェクト情報に対応するギフトオブジェクトを配信画面に表示させるための表示要求を、通信I/F21を介してサーバ装置3に送信する。また、図10(b)に示されるコメントボタン813は、第1ゲーム配信画面830及び第1ゲーム配信画面840に表示させるコメント(文字列)を入力

10

20

30

40

50

するためのコメント入力ウィンドウ（図示しない）の表示を指示するためのオブジェクト画像である。

【0174】

図11(a)は、配信端末装置2aの表示装置23に表示される第1ゲーム配信画面830の他の一例を示す図である。図11(a)に示される第1ゲーム配信画面830には、図10(a)に示される第1ゲーム配信画面830と同様に、キャラクタオブジェクト831a及び乗物オブジェクト831bと、応答情報表示領域803と、が含まれる。図11(a)に示される応答情報表示領域803は、図10(a)に示される応答情報表示領域803と同じ機能を有する。

【0175】

図11(a)に示す第1ゲーム配信画面830のように、入力装置24がタッチパネルである場合、第1ゲーム配信画面830内の所定の表示領域に対して、配信ユーザがタップ操作することにより、入力装置24は第1ゲームの進行開始の指示を実行部272に通知する。所定の表示領域は、例えば、第1ゲーム配信画面830の全ての表示領域でもよく、第1ゲーム配信画面830の一部の領域（例えば、第1ゲーム配信画面830の全ての表示領域の外側のマージン領域を除く一部の領域）でもよい。

【0176】

実行部272は、入力装置24から第1ゲームの進行開始の指示を受け取ると、ボートオブジェクト831bから伸びるように配置された釣竿オブジェクト832aと、釣竿オブジェクト832aから水面に伸びるように配置された釣糸オブジェクト832bと、マークオブジェクト832cとを第1ゲーム配信画面830に表示する。釣竿オブジェクト832a及び釣糸オブジェクト832bは、それぞれ釣竿及び釣糸を模したオブジェクト画像であり、マークオブジェクト832cは、釣糸が水面に到達した地点を示すオブジェクト画像である。

【0177】

配信端末装置2aの送信部273は、実行部272による第1ゲーム配信画面830の表示と同時に、現在表示している第1ゲームの画面の動画を表示させるためのゲーム動画データを、通信I/F21を介してサーバ装置3に送信する。サーバ装置3のサーバ受信部331は、通信I/F31を介して、配信端末装置2aから送信されたゲーム動画データを受信すると、サーバ装置3のサーバ配信部332は、ゲーム動画データに含まれる実行中の第1ゲームのゲーム画面の動画を含むゲーム動画配信データを、通信I/F31を介して1台以上の視聴端末装置2bに送信する。視聴端末装置2bの受信部274は、ゲーム動画配信データを、サーバ装置3から通信I/F21を介して受信すると、視聴端末装置2bの再生部275は、受信された動画配信データに基づいて第1ゲーム配信画面840（図11(b)）を表示する。

【0178】

図11(b)は、視聴端末装置2bの表示装置23に表示される第1ゲーム配信画面840の他の一例を示す図である。第1ゲーム配信画面840には、キャラクタオブジェクト831a及び乗物オブジェクト831bと、釣竿オブジェクト832aと、釣糸オブジェクト832bと、マークオブジェクト832cと、評価ボタン811と、ギフトボタン812と、コメントボタン813と、応答情報表示領域814と、が含まれる。図11(b)に示される、評価ボタン811と、ギフトボタン812と、コメントボタン813と、応答情報表示領域814は、図10(b)に示される、評価ボタン811と、ギフトボタン812と、コメントボタン813と、応答情報表示領域814と同じ機能を有する。

【0179】

配信端末装置2aの実行部272は、第1ゲームの進行が開始されると、記憶装置22に予め記憶された第1ゲーム期間（例えば、10秒等）を示す情報を抽出する。実行部272は、例えば、配信端末装置2aの現在のクロックカウンタ値等を種として発生させた疑似乱数を用いて、所定の数値範囲（例えば、5秒以上～15秒以下）の整数値の中から等確率でランダムに選択した整数値を第1ゲーム期間としてもよい。実行部272は、第1

10

20

30

40

50

ゲーム期間が経過したと判断すると、第1ゲームを終了し第2ゲームを開始する。配信端末装置2aの実行部272は、第1ゲームの終了に伴い第1ゲーム配信画面830の表示を終了し、第2ゲーム配信画面850を配信端末装置2aの表示装置23に表示する。

【0180】

図12(a)は、配信端末装置2aの表示装置23に表示される第1ゲーム配信画面830の他の一例を示す図である。図12(a)に示される第1ゲーム配信画面830には、図11(a)に示される第1ゲーム配信画面830と同様に、キャラクタオブジェクト831a及び乗物オブジェクト831bと、釣竿オブジェクト832aと、釣糸オブジェクト832bと、マークオブジェクト832cと、応答情報表示領域803と、が含まれる。図12(a)に示される応答情報表示領域803は、図11(a)に示される応答情報表示領域803と同じ機能を有する。

10

【0181】

配信端末装置2aの再生部275は、第1ゲームの進行中、所定の時間間隔ごとに(例えば、1秒ごとに)効果指示履歴テーブルT3に記憶された最も古い効果指示に関する情報(視聴ユーザID、受信日時、及びポイント)を抽出する。再生部275は、抽出した視聴ユーザIDに関連付けられたキャラクタオブジェクトのモデルIDを、ユーザテーブルT1から抽出する。再生部275は、抽出したモデルIDに関連付けられたモデルデータを記憶装置22から読み出す。そして、再生部275は、読み出したモデルデータに基づいて、キャラクタオブジェクト833aを生成し、生成したキャラクタオブジェクト833aとキャラクタオブジェクト833aが乗る乗物オブジェクト833bを表示する。図12(a)に示される例では、キャラクタオブジェクト833aは、視聴ユーザに対応するモデルデータに基づいて視聴ユーザを示すキャラクタオブジェクトの顔画像と、体を示すボディオブジェクト(図12(a)に示される例では、ボディオブジェクトはダイバースーツを模したオブジェクト画像である。)とによって構成される。キャラクタオブジェクト833aには、顔画像とともに顔以外の視聴ユーザを示すキャラクタオブジェクトの部位が含まれてもよい。このように、再生部275は、効果指示を行った視聴ユーザを示すキャラクタオブジェクトを、効果指示の入力順に表示することができる。

20

【0182】

乗物オブジェクト833bは、第1ゲーム配信画面830内において、水面上を所定方向又は所定の移動ルートに従って浮かんで移動するように表示される「桶」を模したオブジェクト画像である。乗物オブジェクト831bは、「桶」以外の乗物を模したオブジェクト画像でもよく、また、第1ゲーム配信画面830において表示されなくてもよい。図12(a)に示される例では、キャラクタオブジェクト833a及び乗物オブジェクト833bは、第1ゲーム配信画面830の右辺近傍に表示されてから、左方向に移動し、第1ゲーム配信画面830の左辺近傍において表示が終了する。

30

【0183】

再生部275は、キャラクタオブジェクト833aが表示された場合、効果指示履歴テーブルT3に記憶された効果指示に対応する情報(視聴ユーザID、受信日時、及びポイント)のうち、表示したキャラクタオブジェクト833aに対応する効果指示(最も古い効果指示)に対応する情報を効果指示履歴テーブルT3から削除する。

40

【0184】

配信端末装置2aの実行部272は、キャラクタオブジェクト833a及び乗物オブジェクト833bの表示に応じて、表示されたキャラクタオブジェクト833a及び/又は乗物オブジェクト833bに対応する第1ゲーム効果を発生させる。

【0185】

第1ゲーム効果は、例えば、第1ゲーム期間(第1ゲームの実行時間)を短縮するという効果である。例えば、第1ゲーム期間が10秒であり、短縮時間が0.2秒である場合、実行部272は、キャラクタオブジェクト833aが5体表示されれば、第1ゲーム期間は、10秒から9秒に短縮する。第1ゲーム効果は、第1ゲーム期間(第1ゲームの実行時間)を延長させるという効果でもよい。なお、第1ゲーム効果が、第1ゲーム期間(第

50

１ゲームの実行時間）を短縮するという効果である場合、再生部２７５は、キャラクタオブジェクト８３３ａが自動的に１度、所定の動作（例えば、「撒き餌」を撒く動作）を行うように、キャラクタオブジェクト８３３ａを表示制御してもよい。

【０１８６】

第１ゲームの発生時点は、キャラクタオブジェクト８３３ａ及び／又は乗物オブジェクト８３３ｂが登場（初めて表示された）時点、キャラクタオブジェクト８３３ａ及び／又は乗物オブジェクト８３３ｂの表示が終了した時点、又は、キャラクタオブジェクト８３３ａ及び／又は乗物オブジェクト８３３ｂの表示期間のうちの所定の時点である。

【０１８７】

図１２（ｂ）は、視聴端末装置２ｂの表示装置２３に表示される第１ゲーム配信画面８４０の他の一例を示す図である。図１２（ｂ）に示される第１ゲーム配信画面８４０には、図１１（ｂ）に示される第１ゲーム配信画面８４０と同様に、キャラクタオブジェクト８３１ａ及び乗物オブジェクト８３１ｂと、釣竿オブジェクト８３２ａと、釣糸オブジェクト８３２ｂと、マークオブジェクト８３２ｃと、評価ボタン８１１と、ギフトボタン８１２と、コメントボタン８１３と、応答情報表示領域８１４と、が含まれる。図１２（ｂ）に示される、評価ボタン８１１と、ギフトボタン８１２と、コメントボタン８１３と、応答情報表示領域８１４は、図１１（ｂ）に示される、評価ボタン８１１と、ギフトボタン８１２と、コメントボタン８１３と、応答情報表示領域８１４と同じ機能を有する。

【０１８８】

視聴端末装置２ｂの再生部２７５は、配信端末装置２ａの再生部２７５と同様に、キャラクタオブジェクト８３３ａ及び乗物オブジェクト８３３ｂの表示処理及び効果指示履歴テーブルＴ３内の情報の削除処理を実行する。視聴端末装置２ｂの実行部２７２は、配信端末装置２ａの実行部２７２と同様に、キャラクタオブジェクト８３３ａ及び乗物オブジェクト８３３ｂの表示に応じて、表示されたキャラクタオブジェクト８３３ａ及び／又は乗物オブジェクト８３３ｂに対応する第１ゲーム効果を発生させる。

【０１８９】

図１３（ａ）は、配信端末装置２ａの表示装置２３に表示される第２ゲーム配信画面８５０の一例を示す図である。第２ゲーム配信画面８５０には、ゲームオブジェクト８５１、標的オブジェクト８５２、パラメータカーソル８５３、パラメータゲージ枠８５４、及び応答情報表示領域８０３が含まれる。図１３（ａ）に示される第２ゲーム配信画面８５０に含まれる応答情報表示領域８０３は、キャラクタ配信画面８００に含まれる応答情報表示領域８０３と同じ機能を有する。

【０１９０】

ゲームオブジェクト８５１は、魚を模したオブジェクト画像であり、第２ゲーム配信画面８５０内における予め定められた経路又はランダムに決定された経路を自動的に移動するように制御される。なお、記憶装置２２において、ゲームオブジェクト８５１に関連付けて、初期値が記憶されており、実行部２７２は、第２ゲームの開始時点において、ゲームオブジェクト８５１のパラメータ値としてゲームオブジェクト８５１に関連付けられた初期値を設定する。

【０１９１】

標的オブジェクト８５２は、第１標的オブジェクト８５２ａ、第２標的オブジェクト８５２ｂ及び第３標的オブジェクト８５２ｃにより構成される。第１標的オブジェクト８５２ａは、略円形の形状を有するオブジェクト画像であり、第２標的オブジェクト８５２ｂは、第１標的オブジェクト８５２ａの周囲を囲む形状を有するオブジェクト画像であり、第３標的オブジェクト８５２ｃは、第２標的オブジェクト８５２ｂの周囲を囲む形状を有するオブジェクト画像である。

【０１９２】

入力装置２４がタッチパネルである場合、第２ゲーム配信画面８５０内の所定の表示領域に対して、配信ユーザがタップ操作することにより、入力装置２４はゲーム入力指示を実行部２７２に通知する。配信端末装置２ａの実行部２７２は、入力装置２４からゲーム入

10

20

30

40

50

力指示を取得した時点において、ゲームオブジェクト 8 5 1 の所定箇所（例えば、魚の口に対応する箇所）が、第 1 標的オブジェクト 8 5 2 a、第 2 標的オブジェクト 8 5 2 b 及び第 3 標的オブジェクト 8 5 2 c のいずれかに位置するかを判定する。

【 0 1 9 3 】

実行部 2 7 2 は、ゲームオブジェクト 8 5 1 の所定箇所が、第 1 標的オブジェクト 8 5 2 a、第 2 標的オブジェクト 8 5 2 b 及び第 3 標的オブジェクト 8 5 2 c のいずれかに位置すると判定した場合、ゲームオブジェクト 8 5 1 のパラメータ値を変化（増大又は減少）させる。

【 0 1 9 4 】

実行部 2 7 2 は、ゲームオブジェクト 8 5 1 のパラメータ値の変化量を、入力装置 2 4 からゲーム入力指示を取得した時点におけるゲームオブジェクト 8 5 1 の所定箇所の位置に応じて変更する。

【 0 1 9 5 】

ゲーム入力指示の取得時点においてゲームオブジェクト 8 5 1 の所定箇所が第 1 標的オブジェクト 8 5 2 a に位置する場合、実行部 2 7 2 は、ゲームオブジェクト 8 5 1 のパラメータ値を、第 1 減少値ぶんだけ減少させる。なお、この場合において、実行部 2 7 2 は、ゲームオブジェクト 8 5 1 のパラメータ値を、第 1 増大値ぶんだけ増大させてもよい。

【 0 1 9 6 】

ゲーム入力指示の取得時点においてゲームオブジェクト 8 5 1 の所定箇所が第 2 標的オブジェクト 8 5 2 b に位置する場合、実行部 2 7 2 は、ゲームオブジェクト 8 5 1 のパラメータ値を、第 1 減少値よりも小さい値の第 2 減少値ぶんだけ減少させる。なお、この場合において、実行部 2 7 2 は、ゲームオブジェクト 8 5 1 のパラメータ値を、第 1 増大値よりも小さい値の第 2 増大値ぶんだけ増大させてもよい。

【 0 1 9 7 】

ゲーム入力指示の取得時点においてゲームオブジェクト 8 5 1 の所定箇所が第 3 標的オブジェクト 8 5 2 c に位置する場合、実行部 2 7 2 は、ゲームオブジェクト 8 5 1 のパラメータ値を、第 2 減少値よりも小さい値の第 3 減少値ぶんだけ減少させる。なお、この場合において、実行部 2 7 2 は、ゲームオブジェクト 8 5 1 のパラメータ値を、第 2 増大値よりも小さい値の第 3 増大値ぶんだけ増大させてもよい。

【 0 1 9 8 】

ゲーム入力指示の取得時点においてゲームオブジェクト 8 5 1 の所定箇所が標的オブジェクト 8 5 2 外に位置する場合、実行部 2 7 2 は、ゲームオブジェクト 8 5 1 のパラメータ値を変化させない。

【 0 1 9 9 】

パラメータカーソル 8 5 3 は、ゲームオブジェクト 8 5 1 のパラメータ値を示すカーソルオブジェクトである。実行部 2 7 2 は、パラメータゲージ枠 8 5 4 内における、ゲームオブジェクト 8 5 1 のパラメータ値に対応する位置に、パラメータカーソル 8 5 3 を配置する。図 1 3 (a) に示される例では、パラメータカーソル 8 5 3 は、パラメータゲージ枠 8 5 4 内を左右に移動可能であり、ゲームオブジェクト 8 5 1 のパラメータ値が大きい程、パラメータゲージ枠 8 5 4 内の右方向に配置される。

【 0 2 0 0 】

実行部 2 7 2 は、ゲームオブジェクト 8 5 1 のパラメータ値が所定値（例えば、「 0 」（ゼロ））以下となった場合、第 2 ゲームに視聴ユーザが成功したと判定し、第 2 ゲームを終了する。実行部 2 7 2 は、ゲームオブジェクト 8 5 1 のパラメータ値が所定値（第 2 ゲームの開始時点のパラメータ値よりも大きい値）以上となった場合、第 2 ゲームに視聴ユーザが成功したと判定してもよい。実行部 2 7 2 は、第 2 ゲームが成功するまで第 2 ゲームを継続させてもよく、また、第 2 ゲームの開始から所定の第 2 ゲーム期間（例えば、 3 0 秒）が経過した場合、第 2 ゲームが成功していなくても第 2 ゲームを終了させてもよい。

【 0 2 0 1 】

配信端末装置 2 a の送信部 2 7 3 は、実行部 2 7 2 による第 2 ゲーム配信画面 8 5 0 の表

10

20

30

40

50

示と同時に、現在表示している第2ゲームの画面の動画を表示させるためのゲーム動画データを、通信I/F21を介してサーバ装置3に送信する。サーバ装置3のサーバ受信部331は、通信I/F31を介して、配信端末装置2aから送信されたゲーム動画データを受信すると、サーバ装置3のサーバ配信部332は、ゲーム動画データに含まれる実行中の第2ゲームのゲーム画面の動画を含むゲーム動画配信データを、通信I/F31を介して1台以上の視聴端末装置2bに送信する。視聴端末装置2bの受信部274は、ゲーム動画配信データを、サーバ装置3から通信I/F21を介して受信すると、視聴端末装置2bの再生部275は、受信された動画配信データに基づいて第2ゲーム配信画面860(図13(b))を表示する。

【0202】

図13(b)は、視聴端末装置2bの表示装置23に表示される第2ゲーム配信画面860の一例を示す図である。第2ゲーム配信画面860には、ゲームオブジェクト851、標的オブジェクト852と、パラメータカーソル853と、パラメータゲージ枠854と、評価ボタン811と、ギフトボタン812と、コメントボタン813と、応答情報表示領域814と、が含まれる。図13(b)に示される、評価ボタン811と、ギフトボタン812と、コメントボタン813と、応答情報表示領域814は、図10(b)に示される、評価ボタン811と、ギフトボタン812と、コメントボタン813と、応答情報表示領域814と同じ機能を有する。

【0203】

図13(b)に示される評価ボタン811は、第2ゲーム配信画面860における配信ユーザのゲームプレイに関する評価データの送信を指示するためのオブジェクト画像である。また、図13(b)に示されるギフトボタン812は、ギフトオブジェクトを選択するための選択画面820の表示を指示するためのオブジェクト画像である。また、図13(b)に示されるコメントボタン813は、第2ゲーム配信画面850及び第2ゲーム配信画面860に表示させるコメント(文字列)を入力するためのコメント入力ウィンドウ(図示しない)の表示を指示するためのオブジェクト画像である。

【0204】

図14(a)は、配信端末装置2aの表示装置23に表示される第2ゲーム配信画面850の他の一例を示す図である。図14(a)に示される第2ゲーム配信画面850には、図13(a)に示される第2ゲーム配信画面850と同様に、ゲームオブジェクト851、標的オブジェクト852、パラメータカーソル853、パラメータゲージ枠854、及び応答情報表示領域803と、が含まれる。図14(a)に示される応答情報表示領域803は、図13(a)に示される応答情報表示領域803と同じ機能を有する。

【0205】

配信端末装置2aの再生部275は、第2ゲームの進行中、所定の時間間隔ごとに(例えば、1秒ごとに)効果指示履歴テーブルT3に記憶された最も古い効果指示に関する情報(視聴ユーザID、受信日時、及びポイント)を抽出する。再生部275は、抽出した視聴ユーザIDに関連付けられたキャラクタオブジェクトのモデルIDを、ユーザテーブルT1から抽出する。再生部275は、抽出したモデルIDに関連付けられたモデルデータを記憶装置22から読み出す。そして、再生部275は、読み出したモデルデータに基づいて、キャラクタオブジェクト855を生成し、生成したキャラクタオブジェクト855を表示する。

【0206】

図14(a)に示される例では、キャラクタオブジェクト855は、視聴ユーザに対応するモデルデータに基づいて視聴ユーザを示すキャラクタオブジェクトの顔画像と、体を示すボディオブジェクト(図14(a)に示される例では、ボディオブジェクトはダイバースーツを模したオブジェクト画像である。)とによって構成される。キャラクタオブジェクト855には、顔画像とともに顔以外の視聴ユーザを示すキャラクタオブジェクトの部位が含まれてもよい。このように、再生部275は、効果指示を行った視聴ユーザを示すキャラクタオブジェクトを、効果指示の入力順に表示することができる。図14(a)に

10

20

30

40

50

示される例では、キャラクタオブジェクト 8 5 5 は、第 2 ゲーム配信画面 8 5 0 の左辺近傍に表示されてから、右方向に移動し、第 2 ゲーム配信画面 8 5 0 の右辺近傍において表示が終了する。

【 0 2 0 7 】

再生部 2 7 5 は、キャラクタオブジェクト 8 5 5 が表示された場合、効果指示履歴テーブル T 3 に記憶された効果指示に対応する情報（視聴ユーザ ID、受信日時、及びポイント）のうち、表示したキャラクタオブジェクト 8 3 3 a に対応する効果指示（最も古い効果指示）に対応する情報を効果指示履歴テーブル T 3 から削除する。

【 0 2 0 8 】

配信端末装置 2 a の実行部 2 7 2 は、キャラクタオブジェクト 8 5 5 の表示に応じて、表示されたキャラクタオブジェクト 8 5 5 に対応する第 2 ゲーム効果を発生させる。

10

【 0 2 0 9 】

第 2 ゲーム効果は、例えば、ゲームオブジェクト 8 5 1 のパラメータ値を変化（増大又は減少）させるという効果である。例えば、ゲーム実行部 2 7 2 は、ゲームオブジェクト 8 5 1 の表示中に、ゲームオブジェクト 8 5 1 のパラメータ値を変化させる。第 2 ゲーム効果におけるパラメータ値の変化量は、ランダムな値でもよく、一定値でもよい。また、第 2 ゲーム効果におけるパラメータ値の変化量は、ゲームオブジェクト 8 5 1 を登場させた効果指示を行った配信ユーザに関する所定のパラメータに応じた値でもよい。第 2 ゲーム効果が、ゲームオブジェクト 8 5 1 のパラメータ値を変化させるという効果である場合、再生部 2 7 5 は、キャラクタオブジェクト 8 5 1 が自動的に 1 度、所定の動作（例えば、標的オブジェクト 8 5 2 方向に動き、元の位置に戻るといった動作）を行うように、キャラクタオブジェクト 8 5 1 を表示制御してもよい。

20

【 0 2 1 0 】

第 2 ゲームの発生時点は、キャラクタオブジェクト 8 5 5 が登場（初めて表示された）時点、キャラクタオブジェクト 8 5 5 の表示が終了した時点、又は、キャラクタオブジェクト 8 5 5 の表示期間のうちの所定の時点である。

【 0 2 1 1 】

図 1 4 (b) は、視聴端末装置 2 b の表示装置 2 3 に表示される第 2 ゲーム配信画面 8 6 0 の他の一例を示す図である。図 1 4 (b) に示される第 2 ゲーム配信画面 8 6 0 には、図 1 3 (b) に示される第 2 ゲーム配信画面 8 6 0 と同様に、ゲームオブジェクト 8 5 1 、標的オブジェクト 8 5 2 と、パラメータカーソル 8 5 3 と、パラメータゲージ枠 8 5 4 と、評価ボタン 8 1 1 と、ギフトボタン 8 1 2 と、コメントボタン 8 1 3 と、応答情報表示領域 8 1 4 と、が含まれる。図 1 4 (b) に示される、評価ボタン 8 1 1 と、ギフトボタン 8 1 2 と、コメントボタン 8 1 3 と、応答情報表示領域 8 1 4 は、図 1 3 (b) に示される、評価ボタン 8 1 1 と、ギフトボタン 8 1 2 と、コメントボタン 8 1 3 と、応答情報表示領域 8 1 4 と同じ機能を有する。

30

【 0 2 1 2 】

視聴端末装置 2 b の再生部 2 7 5 は、配信端末装置 2 a の再生部 2 7 5 と同様に、キャラクタオブジェクト 8 5 5 の表示処理及び効果指示履歴テーブル T 3 内の情報の削除処理を実行する。視聴端末装置 2 b の実行部 2 7 2 は、配信端末装置 2 a の実行部 2 7 2 と同様に、キャラクタオブジェクト 8 5 5 の表示に応じて、表示されたキャラクタオブジェクト 8 5 5 に対応する第 2 ゲーム効果を発生させる。

40

【 0 2 1 3 】

図 1 5 (a) は、配信端末装置 2 a の表示装置 2 3 に表示される第 2 ゲーム配信画面 8 5 0 の他の一例を示す図である。実行部 2 7 2 は、視聴ユーザは第 2 ゲームに成功したと判定された場合、パラメータカーソル 8 5 3 がパラメータゲージ枠 8 5 4 内の最も左の位置に配置され且つゲーム成功画像 8 5 6 を含む第 2 ゲーム配信画面 8 5 0 を表示装置 2 3 に表示する。配信端末装置 2 a の実行部 2 7 2 は、ゲーム成功画像 8 5 6 を含む第 2 ゲーム配信画面 8 5 0 の表示から所定時間経過後に、第 2 ゲーム配信画面 8 5 0 の表示を終了し、ゲーム結果画面 8 7 0 を表示装置 2 3 に表示する。

50

【 0 2 1 4 】

図 1 5 (b) は、配信端末装置 2 a の表示装置 2 3 に表示されるゲーム結果画面 8 7 0 の一例を示す図である。ゲーム結果画面 8 7 0 には、獲得ゲームオブジェクト 8 5 7 及び応答情報表示領域 8 0 3 が含まれる。

【 0 2 1 5 】

獲得ゲームオブジェクト 8 5 7 は、第 2 ゲームの成功に応じて配信ユーザに関連付けられるゲームオブジェクトを示す画像である。獲得ゲームオブジェクト 8 5 7 には、ゲームオブジェクトの画像、名称又は所定のポイント等を示す情報が含まれる。実行部 2 7 2 は、獲得ゲームオブジェクト 8 5 7 によって示されるゲームオブジェクトを識別するためのオブジェクト ID を、配信ユーザのユーザ ID に関連付けて記憶装置 2 2 に記憶することで、第 2 ゲームに成功した報酬（特典）として、獲得ゲームオブジェクト 8 5 7 によって示されるゲームオブジェクトを配信ユーザに付与する。

10

【 0 2 1 6 】

ゲーム結果画面 8 7 0 内の所定の表示領域に対して、配信ユーザがタップ操作することにより、入力装置 2 4 はゲーム終了の指示を実行部 2 7 2 に通知する。所定の表示領域は、例えば、ゲーム結果画面 8 7 0 の全ての表示領域でもよく、ゲーム結果画面 8 7 0 の一部の領域（例えば、ゲーム結果画面 8 7 0 の全ての表示領域の外側のマージン領域を除く一部の領域）でもよい。

【 0 2 1 7 】

実行部 2 7 2 は、入力装置 2 4 からゲーム終了の指示を受け取ると、ゲーム結果画面 8 7 0 の表示を終了し、再生部 2 7 5 に、キャラクタ配信画面 8 0 0 の表示再開を指示する。なお、実行部 2 7 2 は、第 2 ゲーム配信画面 8 5 0 の表示が終了したときに、ゲーム結果画面 8 7 0 を表示せずに、再生部 2 7 5 に、キャラクタ配信画面 8 0 0 の表示再開を指示してもよい。この場合、ユーザによるゲーム結果表示指示に応じて、ゲーム結果画面 8 7 0 の表示が実行されてもよい。

20

【 0 2 1 8 】

図 1 6 (a) は、配信端末装置 2 a の表示装置 2 3 において、表示が再開されたキャラクタ配信画面 8 0 0 の一例を示す図である。図 1 6 (a) に示されるキャラクタ配信画面 8 0 0 には、図 7 (a) に示されるキャラクタ配信画面 8 0 0 と同様に、キャラクタオブジェクト 8 0 1 と、ゲーム開始ボタン 8 0 2 と、応答情報表示領域 8 0 3 と、が含まれる。さらに、図 1 6 (a) に示されるキャラクタ配信画面 8 0 0 には、ギフトオブジェクト 8 0 4 e ~ 8 0 4 i が含まれる。

30

【 0 2 1 9 】

再生部 2 7 5 は、実行部 2 7 2 からキャラクタ配信画面 8 0 0 の表示再開の指示を受け取ると、効果指示履歴テーブル T 3 に記憶された全て又は一部の効果指示に関する情報のレコードの数を計数する。再生部 2 7 5 は、計数した数の特定のギフトオブジェクトを、同時に又は順次、キャラクタ配信画面 8 0 0 内に表示する。図 1 6 (a) に示される例のように、再生部 2 7 5 は、効果指示履歴テーブル T 3 に記憶された効果指示に関する情報のレコードの数が 5 レコードである場合、5 レコードの効果指示に対応する特定のギフトオブジェクト 8 0 4 e ~ 8 0 4 i を順次表示する。

40

【 0 2 2 0 】

再生部 2 7 5 は、特定のギフトオブジェクトが表示された場合、効果指示履歴テーブル T 3 に記憶された効果指示に対応する情報（視聴ユーザ ID、受信日時、及びポイント）のうち、表示された特定のギフトオブジェクトに対応する効果指示に対応する情報を効果指示履歴テーブル T 3 から削除する。再生部 2 7 5 は、効果指示履歴テーブル T 3 に記憶された情報に対応する特定のギフトオブジェクトの表示後、又は、当該特定のギフトオブジェクトの表示とともに、視聴端末装置 2 b からの表示要求を含む要求配信データに対応する表示処理を実行する。

【 0 2 2 1 】

図 1 6 (b) は、配信端末装置 2 a の表示装置 2 3 に表示される一覧画面 8 8 0 の一例を

50

示す図である。一覧画面 880 は、再生部 275 は、配信端末装置 2a の表示装置 23 に表示された所定の一覧画面ボタン（図示しない）に対する配信ユーザによる選択に応じて、一覧画面 880 を表示装置 23 に表示する。一覧画面 880 には、過去に第 2 ゲームに成功した報酬（特典）として配信ユーザに付与されたゲームオブジェクトの画像、名称又は所定のポイント等を示す情報が表示される。

【0222】

（動画配信システム 1 の動作シーケンス）

図 17 は、動画配信システム 1 の動作シーケンスの一例を示す図である。この動作シーケンスは、予め記憶装置 22 及び記憶装置 32 に記憶されているプログラムに基づいて、主にプロセッサ 27 及びプロセッサ 33 により、端末装置 2 及びサーバ装置 3 の各要素と協働して実行される。以下、配信ユーザ Ua は配信端末装置 2a を操作し、視聴ユーザ Ub - 1 は視聴端末装置 2b - 1 を操作し、視聴ユーザ Ub - 2 は視聴端末装置 2b - 2 を操作するものとして説明する。なお、図 17 に示される動画シーケンスは、配信イベントの開始から終了まで実行され、ゲームの実行の開始から終了までは実行されない。

10

【0223】

まず、配信端末装置 2a の送信部 273 は、生成部 271 によって生成されたモーションデータ及び配信ユーザのユーザ ID と含むキャラクタ動画データを、通信 I/F 21 を介してサーバ装置 3 に送信する（ステップ S101）。送信部 273 は、配信ユーザの音声データをキャラクタ動画データに含めてもよい。ステップ S101 の処理は、配信イベントが終了するまで所定時間間隔ごと（例えば、2 秒間隔ごと）に連続して実行されるため、ステップ S101 ~ S106 に係る処理は、断続的に実行される。

20

【0224】

配信端末装置 2a の再生部 275 は、生成部 271 によって生成されたモーションデータ（及び音声データ）に基づいてキャラクタ配信画面を表示するための描画データを生成し、生成した描画データに基づいて表示装置 23 にキャラクタ配信画面を表示する（ステップ S102）。

【0225】

次に、サーバ装置 3 のサーバ配信部 332 は、配信端末装置 2a から受信したキャラクタ動画データを含むキャラクタ動画配信データを、通信 I/F 31 を介して、視聴端末装置 2b - 1 及び視聴端末装置 2b - 2 に配信する（ステップ S103 及び S104）。

30

【0226】

視聴端末装置 2b - 1 の再生部 275 は、受信部 274 によって受信されたキャラクタ動画配信データに基づいてキャラクタ配信画面を表示するための描画データを生成し、生成した描画データに基づいて表示装置 23 にキャラクタ配信画面を表示する（ステップ S105）。同様に、視聴端末装置 2b - 2 の再生部 275 は、受信部 274 によって受信されたキャラクタ動画配信データに基づいてキャラクタ配信画面を表示するための描画データを生成し、生成した描画データに基づいて表示装置 23 にキャラクタ配信画面を表示する（ステップ S106）。

【0227】

次に、視聴端末装置 2b - 1 の送信部 273 は、視聴ユーザ Ub が入力装置 24 を操作することによって入力された応答情報を配信画面に表示させるための表示要求、及び / 又は、ギフトオブジェクト情報に対応するギフトオブジェクトを配信画面に表示させるための表示要求を、通信 I/F 21 を介してサーバ装置 3 に送信する（ステップ S107）。

40

【0228】

また、配信端末装置 2a の送信部 273 は、生成部 271 によって生成されたモーションデータ及び配信ユーザのユーザ ID と含むキャラクタ動画データを、通信 I/F 21 を介してサーバ装置 3 に継続的に送信している（ステップ S108）。送信部 273 は、配信ユーザの音声データをキャラクタ動画データに含めてもよい。

【0229】

サーバ装置 3 のサーバ配信部 332 は、配信端末装置 2a から受信したキャラクタ動画デ

50

ータのモーションデータ及び音声データ（及びユーザID）を含むキャラクタ動画配信データを、通信I/F31を介して、視聴端末装置2b-1に配信し（ステップS109）、配信端末装置2aから受信したキャラクタ動画データのモーションデータ及び音声データ（及びユーザID）を含むキャラクタ動画配信データと、視聴端末装置2b-1から送信された表示要求を含む要求配信データとを、通信I/F31を介して、視聴端末装置2b-2に配信し（ステップS110）、且つ、視聴端末装置2b-1から送信された表示要求を含む要求配信データを配信端末装置2aに送信する（ステップS111）。

【0230】

次に、視聴端末装置2b-1の再生部275は、視聴ユーザUbが入力装置24を操作することによって入力された応答情報と受信部274によって受信されたキャラクタ動画配信データとに基づいてキャラクタ配信画面を表示するための描画データを生成し、生成した描画データに基づいて表示装置23にキャラクタ配信画面を表示する（ステップS112）。また、視聴端末装置2b-2の再生部275は、受信部274によって受信されたキャラクタ動画配信データ及び要求配信データに基づいてキャラクタ配信画面を表示するための描画データを生成し、生成した描画データに基づいて表示装置23にキャラクタ配信画面を表示する（ステップS113）。さらに、配信端末装置2aの再生部275は、生成部271によって生成されたモーションデータ（及び音声データ）と受信部274によって受信された要求配信データとに基づいてキャラクタ配信画面を表示するための描画データを生成し、生成した描画データに基づいて表示装置23にキャラクタ配信画面を表示する（ステップS114）。

【0231】

配信端末装置2aの送信部273は、配信ユーザUaによる入力装置24の終了操作に応じた配信イベントの終了要求を、通信I/F21を介してサーバ装置3に送信する（ステップS115）。

【0232】

次に、サーバ装置3のサーバ配信部332は、配信イベントの再生の終了指示を、通信I/F31を介して、視聴端末装置2b-1及び視聴端末装置2b-2に配信する（ステップS116及びS117）。

【0233】

次に、視聴端末装置2b-1の再生部275は、受信部274によって受信された終了指示に応じてキャラクタ配信画面の再生を終了する（ステップS118）。また、視聴端末装置2b-2の再生部275は、受信部274によって受信されたキャラクタ終了指示に応じて配信画面の再生を終了する（ステップS119）。

【0234】

そして、終了指示を送信した配信端末装置2aの再生部275は、キャラクタ配信画面の再生を終了する（ステップS120）。

【0235】

図18は、動画配信システム1の動作シーケンスの他の一例を示す図である。この動作シーケンスは、予め記憶装置22及び記憶装置32に記憶されているプログラムに基づいて、主にプロセッサ27及びプロセッサ33により、端末装置2（配信端末装置2a、視聴端末装置2b-1及び視聴端末装置2b-2）及びサーバ装置3の各要素と協働して実行される。なお、図18に示される動画シーケンスは、ゲームの実行の開始から終了まで実行される。

【0236】

まず、配信端末装置2aの実行部272は、ゲーム配信画面表示処理を実行する（ステップS201）。なお、ゲーム配信画面表示処理は後述する。ステップS201の処理は、配信イベントが終了するまで所定時間間隔ごと（例えば、2秒間隔ごと）に連続して実行されるため、ステップS201～S206に係る処理は、断続的に実行される。

【0237】

次に、配信端末装置2aの送信部273は、実行中のゲームのゲーム画面の動画を表示す

10

20

30

40

50

るための表示データと、記憶装置 22 に記憶された配信ユーザ ID とを含むゲーム動画データを、通信 I / F 21 を介してサーバ装置 3 に送信する（ステップ S 202）。送信部 273 は、配信ユーザの音声データをゲーム動画データに含めてもよい。

【0238】

次に、サーバ装置 3 のサーバ配信部 332 は、サーバ受信部 331 によって受信されたゲーム動画データに含まれる、実行中 1 ゲームのゲーム画面の動画を含むゲーム動画配信データを、通信 I / F 31 を介して、視聴端末装置 2b - 1 及び視聴端末装置 2b - 2 に配信する（ステップ S 203 及び S 204）。

【0239】

視聴端末装置 2b - 1 の再生部 275 は、受信部 274 によって受信されたゲーム動画配信データに基づいてゲーム配信画面表示処理を実行する（ステップ S 205）。同様に、視聴端末装置 2b - 2 の再生部 275 は、受信部 274 によって受信されたキャラクタ動画配信データに基づいてゲーム配信画面表示処理を実行する（ステップ S 206）。なお、ゲーム配信画面表示処理は後述する。

【0240】

次に、視聴端末装置 2b - 1 の送信部 273 は、視聴ユーザ Ub が入力装置 24 を操作することによって入力された応答情報を配信画面に表示させるための表示要求、及び / 又は、ギフトオブジェクト情報に対応するギフトオブジェクトを配信画面に表示させるための表示要求を、通信 I / F 21 を介してサーバ装置 3 に送信する（ステップ S 207）。

【0241】

また、配信端末装置 2a の送信部 273 は、実行中のゲームのゲーム画面の動画を表示するための表示データと、記憶装置 22 に記憶された配信ユーザ ID とを含むゲーム動画データを、通信 I / F 21 を介してサーバ装置 3 に継続的に送信している（ステップ S 208）。送信部 273 は、配信ユーザの音声データをキャラクタ動画データに含めてもよい。

【0242】

サーバ装置 3 のサーバ配信部 332 は、配信端末装置 2a から受信したゲーム動画データに含まれる、実行中の第 1 ゲームのゲーム画面の動画を含むゲーム動画配信データを、通信 I / F 31 を介して、視聴端末装置 2b - 1 に配信し（ステップ S 209）、配信端末装置 2a から受信したゲーム動画データに含まれる、実行中の第 1 ゲームのゲーム画面の動画を含むゲーム動画配信データと、視聴端末装置 2b - 1 から送信された表示要求を含む要求配信データとを、通信 I / F 31 を介して、視聴端末装置 2b - 2 に配信し（ステップ S 210）、且つ、視聴端末装置 2b - 1 から送信された表示要求を含む要求配信データを配信端末装置 2a に送信する（ステップ S 211）。

【0243】

配信端末装置 2a の実行部 272 及び再生部 275 は、受信部 274 によって受信された要求配信データに基づいてゲーム配信画面表示処理を実行する（ステップ S 212）。また、視聴端末装置 2b - 1 の再生部 275 は、視聴ユーザ Ub が入力装置 24 を操作することによって入力された応答情報と受信部 274 によって受信されたゲーム動画配信データとに基づいてゲーム配信画面表示処理を実行する（ステップ S 213）。さらに、視聴端末装置 2b - 2 の再生部 275 は、受信部 274 によって受信されたゲーム動画配信データ及び要求配信データに基づいてゲーム配信画面表示処理を実行する（ステップ S 214）。

【0244】

図 19 は、端末装置 2（配信端末装置 2a 及び視聴端末装置 2b）の実行部 272 及び再生部 275 によるゲーム配信画面表示処理の動作フローの一例を示す図である。図 19 に示されるゲーム配信画面表示処理は、図 18 のステップ S 201, S 205, S 206, S 212, S 213 及び S 214 において実行される。

【0245】

最初に、実行部 272 は、第 1 進行条件が満たされているか否かを判定する（ステップ S 301）。第 1 進行条件は、第 1 ゲームを進行させる条件であり、例えば、入力装置 24

10

20

30

40

50

からゲームの実行の指示を受け取り且つ現在時刻がゲームの実行の指示を受け取ってから第1ゲーム期間内であるという条件である。第1進行条件における第1ゲーム期間は、予め定められた第1ゲーム開始時刻に到達した場合に開始されてもよく、配信ユーザが所有する仮想通貨価値が、所定値以上、所定値未満、又は第1所定値以上第2所定値未満である場合に開始されてもよく、配信イベントを表示する視聴端末装置2bの台数が、所定台数以上、所定台数未満、又は第1所定台数以上第2所定台数未満である場合に開始されてもよい。また、第1ゲーム期間は、第1ゲームに配信ユーザが成功した場合に終了してもよい。

【0246】

実行部272は、第1進行条件が満たされていないと判定した場合（ステップS301 - No）、第2進行条件が満たされているか否かを判定する（ステップS302）。第2進行条件は、現在時刻が、入力装置24からゲームの実行の指示を受け取ってから第1ゲーム期間を経過し（第1ゲームが終了し第2ゲームが開始された後）、第2ゲームの終了条件が満たされていないという条件である。第2ゲームの終了条件は、例えば、第2ゲームに視聴ユーザが成功したという条件である。第2ゲームの終了条件は、第2ゲームの開始から第2ゲーム期間が経過した条件でもよい。

10

【0247】

実行部272は、第2進行条件が満たされていると判定した場合（ステップS302 - Yes）、ステップS307に処理を進める。ステップS307の処理については後述する。

【0248】

20

実行部272は、第2進行条件が満たされていないと判定した場合（ステップS302 - No）、ステップS311に処理を進める。ステップS311の処理については後述する。

【0249】

また、実行部272、又は、実行部272及び再生部275は、第1進行条件が満たされていると判定した場合（ステップS301 - Yes）、第1ゲームを表示する（ステップS303）。配信端末装置2aの実行部272は、記憶装置22に記憶されている制御プログラム（ゲームプログラム）に含まれる各種命令と配信ユーザによるゲーム操作入力とに基づいて第1ゲームを進行させ、進行中の第1ゲームの画面を含むゲーム配信画面を表示装置23に表示する。視聴端末装置2b-1及び視聴端末装置2b-2の再生部275は、受信部274によって受信されたゲーム動画配信データに基づいて、第1ゲームの画面の動画を含むゲーム配信画面を表示するための描画データを生成し、生成した描画データに基づいて表示装置23にゲーム配信画面を表示する。

30

【0250】

第1ゲームの進行中において、実行部272は、効果指示履歴テーブルT3に効果指示に関する情報（視聴ユーザID、受信日時、及びポイント）が記憶されているか否かを判定する（ステップS304）。

【0251】

効果指示履歴テーブルT3に効果指示に関する情報が記憶されていないと判定された場合（ステップS304 - No）、ステップS306に処理を進める。

【0252】

40

効果指示履歴テーブルT3に効果指示に関する情報が記憶されていると判定された場合（ステップS304 - Yes）、実行部272は、所定の時間間隔ごとに（例えば、1秒ごとに）効果指示履歴テーブルT3に記憶された最も古い効果指示に関する情報（視聴ユーザID、受信日時、及びポイント）を抽出し、抽出した効果指示に対応する第1ゲーム効果を発生させる（ステップS305）。

【0253】

次に、実行部272は、第2進行条件が満たされているか否かを判定する（ステップS306）。

【0254】

実行部272は、第2進行条件が満たされていないと判定した場合（ステップS306 -

50

N o)、ステップ S 3 0 4 に処理を戻す。

【 0 2 5 5 】

実行部 2 7 2、又は、実行部 2 7 2 及び再生部 2 7 5 は、第 2 進行条件が満たされていると判定した場合（ステップ S 3 0 6 - Y e s）、第 2 ゲームを表示する（ステップ S 3 0 7）。配信端末装置 2 a の実行部 2 7 2 は、記憶装置 2 2 に記憶されている制御プログラム（ゲームプログラム）に含まれる各種命令と配信ユーザによるゲーム操作入力とに基づいて第 2 ゲームを進行させ、進行中の第 2 ゲームの画面を含むゲーム配信画面を表示装置 2 3 に表示する。視聴端末装置 2 b - 1 及び視聴端末装置 2 b - 2 の再生部 2 7 5 は、受信部 2 7 4 によって受信されたゲーム動画配信データに基づいて、第 2 ゲームの画面の動画を含むゲーム配信画面を表示するための描画データを生成し、生成した描画データに基づいてゲーム配信画面を表示装置 2 3 に表示する。

10

【 0 2 5 6 】

第 2 ゲームの進行中において、実行部 2 7 2 は、効果指示履歴テーブル T 3 に効果指示に関する情報（視聴ユーザ I D、受信日時、及びポイント）が記憶されているか否かを判定する（ステップ S 3 0 8）。

【 0 2 5 7 】

効果指示履歴テーブル T 3 に効果指示に関する情報が記憶されていないと判定された場合（ステップ S 3 0 8 - N o）、ステップ S 3 1 0 に処理を進める。

【 0 2 5 8 】

効果指示履歴テーブル T 3 に効果指示に関する情報が記憶されていると判定された場合（ステップ S 3 0 8 - Y e s）、実行部 2 7 2 は、所定の時間間隔ごとに（例えば、1 秒ごとに）効果指示履歴テーブル T 3 に記憶された最も古い効果指示に関する情報（視聴ユーザ I D、受信日時、及びポイント）を抽出し、抽出した効果指示に対応する第 2 ゲーム効果を発生させる（ステップ S 3 0 9）。

20

【 0 2 5 9 】

次に、実行部 2 7 2 は、第 2 ゲームの終了条件が満たされているか否かを判定する（ステップ S 3 1 0）。

【 0 2 6 0 】

第 2 ゲームの終了条件が満たされていないと判定された場合（ステップ S 3 1 0 - N o）、実行部 2 7 2 は、ステップ S 3 0 8 に処理を戻す。

30

【 0 2 6 1 】

第 2 ゲームの終了条件が満たされていると判定された場合（ステップ S 3 1 0 - Y e s）、実行部 2 7 2、又は、実行部 2 7 2 及び再生部 2 7 5 は、ゲーム結果画面を表示装置 2 3 に表示する（ステップ S 3 1 1）。配信端末装置 2 a の実行部 2 7 2 は、記憶装置 2 2 に記憶されている制御プログラム（ゲームプログラム）に含まれる各種命令に基づいて第 2 ゲームを終了し、配信ユーザに付与される獲得ゲームオブジェクトを含むゲーム結果画面を表示装置 2 3 に表示する。視聴端末装置 2 b - 1 及び視聴端末装置 2 b - 2 の再生部 2 7 5 は、受信部 2 7 4 によって受信されたゲーム動画配信データに基づいて、配信ユーザに付与される獲得ゲームオブジェクトを含むゲーム結果画面を表示するための描画データを生成し、生成した描画データに基づいてゲーム結果画面を表示装置 2 3 に表示する。

40

【 0 2 6 2 】

次に、再生部 2 7 5 は、効果指示履歴テーブル T 3 に効果指示に関する情報（視聴ユーザ I D、受信日時、及びポイント）が記憶されているか否かを判定する（ステップ S 3 1 2）。

【 0 2 6 3 】

効果指示履歴テーブル T 3 に効果指示に関する情報が記憶されていないと判定された場合（ステップ S 3 1 2 - N o）、再生部 2 7 5 は、ゲーム配信画面表示処理を終了する。

【 0 2 6 4 】

効果指示履歴テーブル T 3 に効果指示に関する情報が記憶されていると判定された場合（ステップ S 3 1 2 - Y e s）、記憶されている全ての効果指示に関する情報のレコードの

50

数を計数し、計数した数の特定のギフトオブジェクトをキャラクタ配信画面 800 内に表示させる指示を再生部 275 に通知し（ステップ S313）、ゲーム配信画面表示処理を終了する。

【0265】

なお、図 17 乃至 19 に示される処理手順においては、その処理手順を構成する工程（ステップ）の一部を省略すること、その処理手順を構成する工程として明示されていない工程を追加すること、及び／又は当該工程の順序を入れ替えることが可能であり、このような省略、追加、順序の変更がなされた処理手順も本発明の趣旨を逸脱しない限り本発明の範囲に含まれる。

【0266】

以上、詳述したとおり、本実施形態の動画配信システム 1 では、視聴ユーザによって同じ効果指示が入力された場合でも、表示中の配信画面及び／又は送信中の動画配信データに応じたイベント効果が発生する。すなわち、視聴ユーザは、キャラクタ配信画面 810（図 7（b）、図 9（a））に含まれるギフトボタン 812、第 1 ゲーム配信画面 840（図 10（b）、図 11（b）、図 12（b））に含まれるギフトボタン 812、及び、第 2 ゲーム配信画面 860（図 13（b）、図 14（b））に含まれるギフトボタン 812 のいずれを指示しても、選択画面 820 を表示することでき、表示された選択画面 820 内の候補オブジェクトに対応するギフトオブジェクトが特定のギフトオブジェクトである場合、キャラクタ配信画面 810 の表示中、第 1 ゲーム配信画面 840 の表示中、及び、第 2 ゲーム配信画面 860 の表示中のそれぞれにおいて、動画配信システム 1 は、互いに異なるイベント効果を発生させることを可能とする。このように、本実施形態の動画配信システム 1 によって、表示中の配信画面及び／又は送信中の動画配信データごとのユーザインタフェースを用いることなく（ユーザインタフェースを複雑にすることなく）、ゲーム配信画面のゲーム性を向上させ、且つ、配信イベントに対する配信ユーザ及び視聴ユーザ間の連帯感を向上させることが可能となる。また、動画配信システム 1 では、表示中の配信画面の種類ごとに異なるイベント効果を発生させるためのユーザインタフェースを設けて、それぞれのユーザインタフェースを実現するための画面の表示処理が不要となるため、端末装置 2 の処理負荷による情報処理の遅延を予め防止することが可能となる。また、動画配信システム 1 では、表示中の配信画面の種類ごとに異なるイベント効果を発生させるために視聴ユーザは同一の効果指示を入力するだけでよく、このため、動画配信システム 1 の通信方法は、表示中の配信画面の種類ごとにことなる指示要求が送信される場合よりも通信ネットワークの負荷を低減させることが可能となる。

【0267】

（変形例 1）

なお、本発明は、本実施形態に限定されるものではない。例えば、本実施形態の動画配信システム 1 によって提供されるゲームは、釣りゲームに限らず、釣りゲーム以外の他のスポーツゲームが提供されてもよい。

【0268】

動画配信システム 1 によって提供されるゲームがゴルフゲームである場合、例えば、第 1 ゲームは、ディーインググラウンドから、ボールがグリーンに乗るまでの間のゲームであり、第 2 ゲームは、グリーン上でのゲームである。この場合、第 1 ゲーム配信画面 840 及び第 2 ゲーム配信画面 850 内の所定の表示領域に対して、配信ユーザがタップ操作することにより、入力装置 24 はゲーム入力指示を実行部 272 に通知する。実行部 272 は、入力装置 24 からのゲーム入力指示を受け取ると、ショット及びパットによって移動するボールオブジェクトを表示する。第 2 ゲームは、ボールオブジェクトがグリーンに乗った場合に開始され、ボールオブジェクトがカップに入って第 2 ゲームが成功した場合に終了する。

【0269】

この場合、第 1 ゲーム効果は、ボールオブジェクトの移動距離を延長させるという効果、ボールオブジェクトの移動方向をグリーン方向に変化させるという効果、及びボールオブ

10

20

30

40

50

ジェクトの打数を変化（減少又は増大）させるという効果等のうちの少なくとも一種類の効果であり、第2ゲーム効果は、ボールオブジェクトの移動距離がカップまでの距離に比べて短い場合にボールオブジェクトの移動距離を延長させるという効果、ボールオブジェクトの移動距離がカップまでの距離に比べて長い場合にボールオブジェクトの移動距離を短くするという効果、ボールオブジェクトの移動方向をカップ方向に変化させるという効果、及びボールオブジェクトの打数を変化（減少又は増大）させるという効果等のうちの少なくとも一種類の効果である。

【0270】

動画配信システム1によって提供されるゲームは複数のゲームステージを有するゲームでもよい。この場合、第1ゲームは、複数のゲームステージのうちの特定のゲームステージでのゲームであり、第2ゲームは、第1ゲームのゲームステージの直後のゲームステージでのゲームである。

【0271】

この場合、第1ゲーム効果は、第1ゲーム期間を変化（延長又は短縮）させるという効果、第1ゲームにおいて配信ユーザが獲得したポイント等を変化（減少又は増大）させるという効果、及び第1ゲームにおいて配信ユーザが獲得したゲーム媒体を変化（例えば、ゲーム媒体のパラメータ値の変化（減少又は増大）及び/又は獲得したゲーム媒体を他のゲーム媒体と交換等）させるという効果等のうちの少なくとも一種類の効果であり、第2ゲーム効果は、第2ゲーム期間を変化（延長又は短縮）させるという効果、第2ゲームにおいて配信ユーザが獲得したポイント等を変化（減少又は増大）させるという効果、及び第2ゲームにおいて配信ユーザが獲得したゲーム媒体を変化（例えば、ゲーム媒体のパラメータ値の変化（減少又は増大）及び/又は獲得したゲーム媒体を他のゲーム媒体と交換等）させるという効果等のうちの少なくとも一種類の効果である。

【0272】

（変形例2）

効果指示履歴テーブルT3に新たなレコードとして記憶される情報に係る効果指示は、1種類の特定のギフトオブジェクトの表示要求に限らず、複数種類の特定のギフトオブジェクトの表示要求であってもよい。この場合、再生部275は、第1ゲームの進行中、所定の時間間隔ごとに（例えば、1秒ごとに）効果指示履歴テーブルT3に記憶された最も古い効果指示に関する情報（視聴ユーザID、受信日時、及びポイント）を抽出し、抽出した視聴ユーザIDに関連付けられたキャラクタオブジェクトのモデルIDを、ユーザテーブルT1から抽出し、抽出したモデルIDに関連付けられたモデルデータに基づいて、キャラクタオブジェクト833aを生成する。再生部275は、抽出したポイントに対応する乗物オブジェクト833bを記憶装置22から抽出する。そして、再生部275は、生成したキャラクタオブジェクト833a及び抽出した乗物オブジェクト833bを第1ゲーム配信画面830、840に表示する。この場合、複数種類の乗物オブジェクト833bのそれぞれは、他の乗物オブジェクト833と表示色が異なる。このように、視聴ユーザが配信ユーザに贈った特定のギフトオブジェクトのポイントに応じて、表示される乗物オブジェクト833の表示色が変更される。

【0273】

同様に、再生部275は、第2ゲームの進行中に表示されるキャラクタオブジェクト855のボディオブジェクトは、キャラクタオブジェクト855に係る効果指示に関する情報のポイントに対応する表示色を有していてもよい。

【0274】

（変形例3）

端末装置2の記憶装置22及び/又はサーバ装置3の記憶装置32において、視聴ユーザが配信ユーザに贈った全ての種類のギフトオブジェクトに関連付けられたポイントの合計値が記憶されてもよい。各端末装置2の再生部275は、記憶されたポイントの合計値に従って、各配信ユーザのランキングを表示してもよい。

【0275】

(変形例 4)

図 16 (b) に示される一覧画面 880 において、配信ユーザに付与された各ゲームオブジェクトの画像内に、各ゲームオブジェクトが付与された時にプレイしたゲーム (第 1 ゲーム及び第 2 ゲーム) のゲーム期間中に特定のギフトオブジェクトの表示要求 (すなわち「効果指示」) を行った視聴ユーザのキャラクタオブジェクトが含まれてもよい。これにより、獲得オブジェクトとして付与されたゲームオブジェクトとともに、協力した視聴ユーザのキャラクタオブジェクトを一つの画像に収めることができるため、視聴ユーザの配信イベントに対する参加意欲を向上させることが可能となる。

【0276】

ゲーム配信画面の表示中に、配信端末装置 2b から送信された表示要求が、特定のギフトオブジェクト以外のギフトオブジェクトの表示要求である場合、受信部 274 は、当該表示要求に係るギフトオブジェクトに関する情報を、未表示ギフトオブジェクトとして記憶装置 22 に記憶してもよい。そして、ゲームが終了し、キャラクタ配信画面の表示が再開された場合、記憶装置 22 に記憶された未表示ギフトオブジェクトを、同時に又は順次、キャラクタ配信画面内に表示してもよい。

【0277】

(変形例 5)

端末装置 2 のプロセッサ 27 により実現される機能の少なくとも一部は、端末装置 2 のプロセッサ 27 以外のプロセッサにより実現されてもよい。プロセッサ 27 により実現される機能の少なくとも一部は、例えば、サーバ装置 3 のプロセッサ 33 により実現されてもよい。具体的には、再生部 274 の機能の一部 (キャラクタオブジェクトのアニメーション生成機能及び / 又は配信画面生成機能) は、サーバ装置 3 において実行されてもよい。例えば、配信端末装置 2a において生成されたキャラクタ配信画面を表示するためのキャラクタ動画配信データは、各視聴端末装置 2b に送信され、各視聴端末装置 2b は、受信したキャラクタ動画配信データに基づいてキャラクタ配信画面を表示してもよい。また、配信端末装置 2a の送信部 272 は、配信端末装置 2a の再生部 274 によって生成された描画データに基づいて表示されたキャラクタ配信画面の動画データを、サーバ装置 3 を介して、視聴端末装置 2b に送信してもよい。これにより、視聴ユーザの視聴端末装置 2b は、動画データを取得するだけで、配信端末装置 2a に表示される配信画面と同一の配信画面を表示することができる。例えば、図 17 に示される動作シーケンスでは、配信端末装置 2a の再生部 274 は、ステップ S101, S103 及び S104 は実行せずに、ステップ S102 を実行する。次に、配信端末装置 2a の送信部 272 は、ステップ S102 にて表示されたキャラクタ配信画面の動画データを送信し、サーバ装置 3 のサーバ配信部 332 は、配信端末装置 2a から受信した動画データを、通信 I/F 31 を介して、視聴端末装置 2b - 1 及び 2b - 2 に配信する。また、ステップ S108 ~ S110 は実行されずに、配信端末装置 2a の送信部 272 は、ステップ S114 にて表示された配信画面のキャラクタ動画データを送信し、サーバ装置 3 のサーバ配信部 332 は、配信端末装置 2a から受信したキャラクタ動画データを含むキャラクタ動画配信データを、通信 I/F 31 を介して、配信端末装置 2b - 1 及び 2b - 2 に配信する。

【0278】

(変形例 6)

配信端末装置 2a に表示される配信画面と視聴端末装置 2b に表示される配信画面とは、同一の画面であってもよい。

【符号の説明】

【0279】

1 動画配信システム

2 端末装置

2a 配信端末装置

2b, 2b - 1, 2b - 2 視聴端末装置

21 通信 I/F

10

20

30

40

50

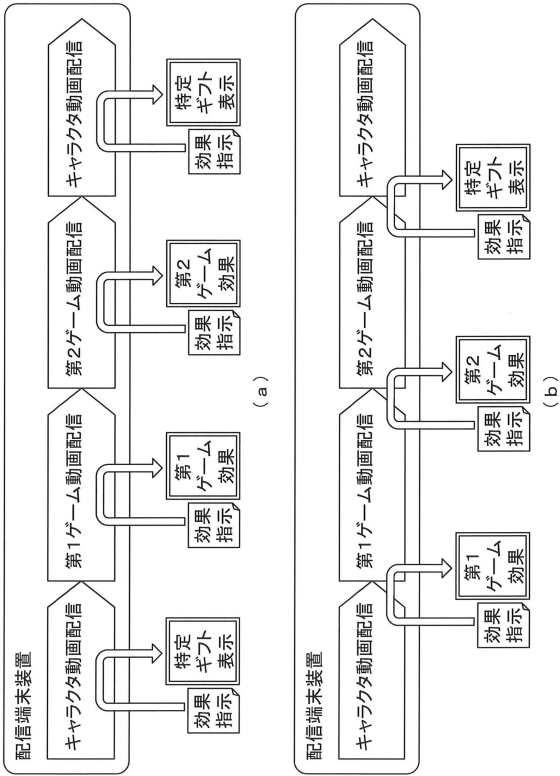
- 2 2 記憶装置
- 2 3 表示装置
- 2 4 入力装置
- 2 5 撮像装置
- 2 6 マイク
- 2 7 プロセッサ
- 2 7 1 生成部
- 2 7 2 実行部
- 2 7 3 送信部
- 2 7 4 受信部
- 2 7 5 再生部
- 3 サーバ装置
- 3 1 通信 I / F
- 3 2 記憶装置
- 3 3 プロセッサ
- 3 3 1 サーバ受信部
- 3 3 2 サーバ配信部
- 4 基地局
- 5 移動体通信網
- 6 ゲートウェイ
- 7 インターネット

10

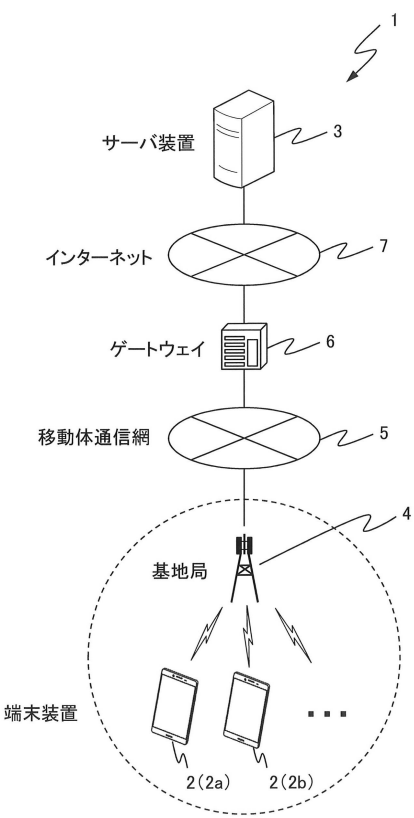
20

【図面】

【図 1】



【図 2】

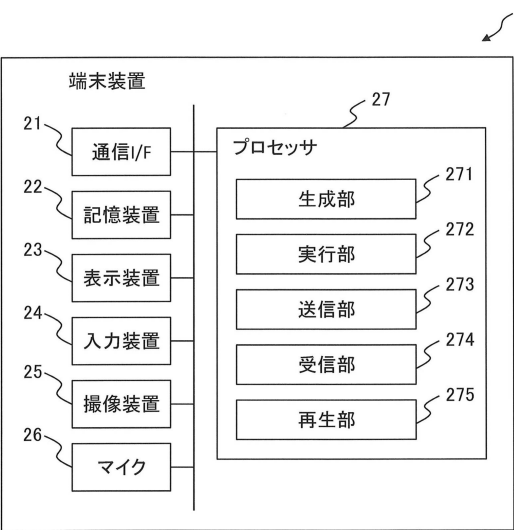


30

40

50

【図 3】



【図 4】

図4は、データベースT1、T2、T3の例を示す。

(a) T1

ユーザID	名称	キャラクタオブジェクト	保有オブジェクト	...
U-00000001	ユーザA	C-00000001	Obj-0004, Obj-0028, ...	...
U-00000002	ユーザB	C-00000002	Obj-0021, Obj-0055, ...	...
...	...	...	...	...

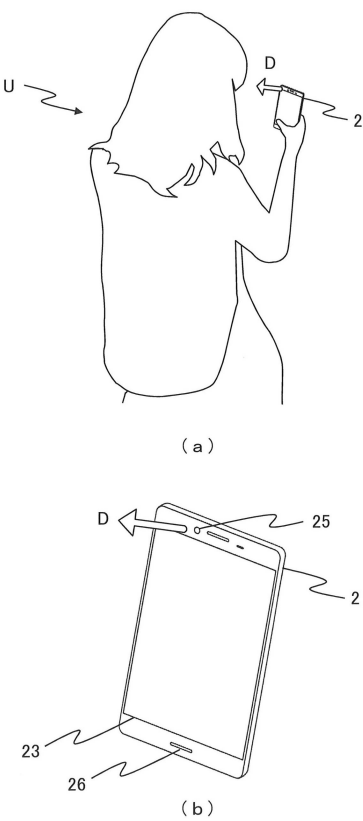
(b) T2

オブジェクトID	名称	画像情報	希少度	配置箇所	...
Obj-0001	クマさん	0001.pmg	SR	空間	...
Obj-0002	ネコミミ	0002.pmg	R	頭部	...
...	...	...	...	...	...

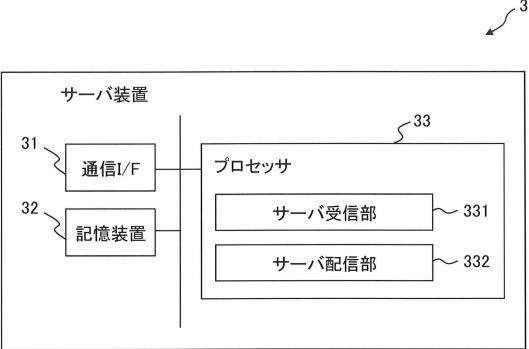
(c) T3

視聴ユーザID	受信日時	ポイント	...
U-00005206	2020/04/01 10:24:17	2	...
U-00004452	2020/04/01 10:24:21	5	...
...	...	...	...

【図 5】



【図 6】



10

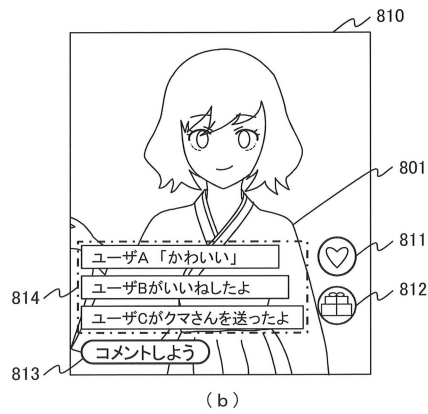
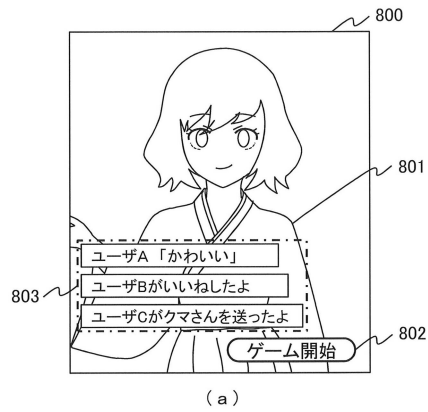
20

30

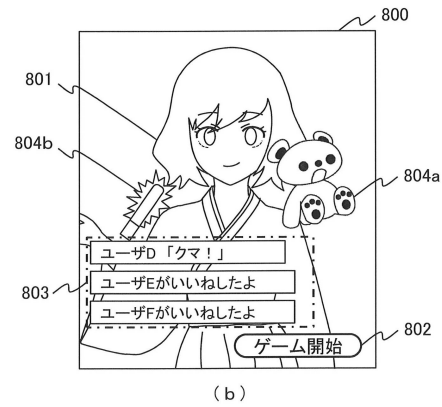
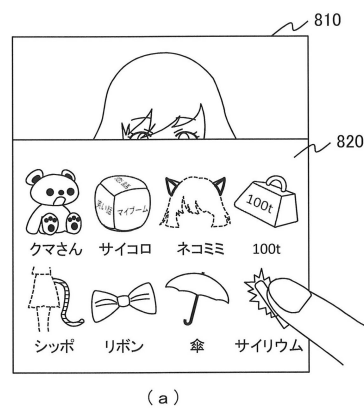
40

50

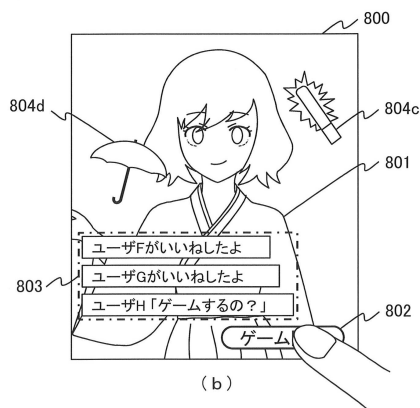
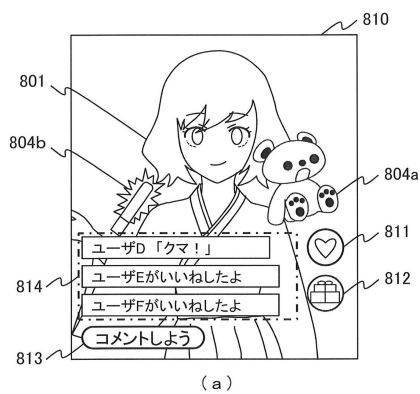
【図 7】



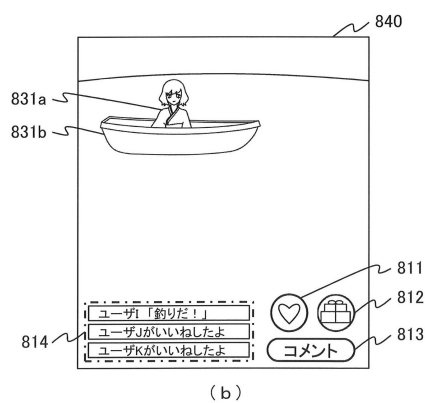
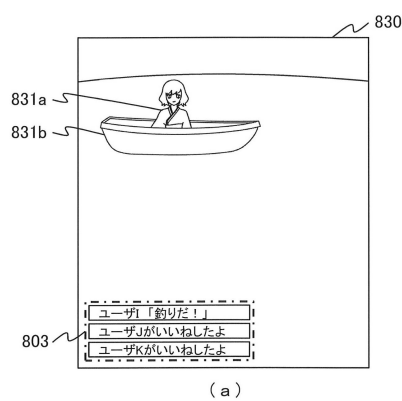
【図 8】



【図 9】



【図 10】



10

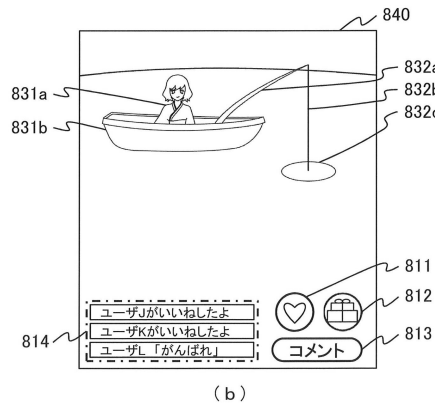
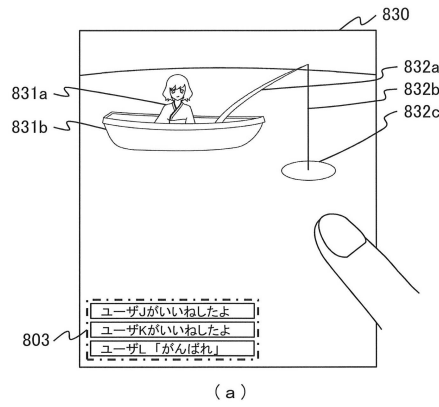
20

30

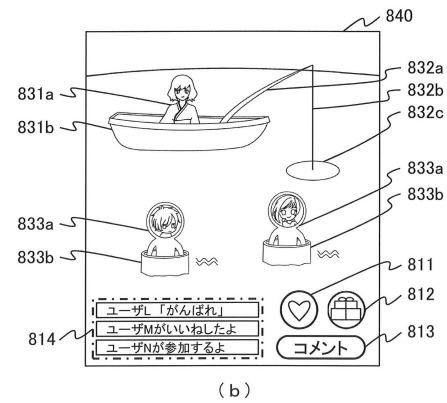
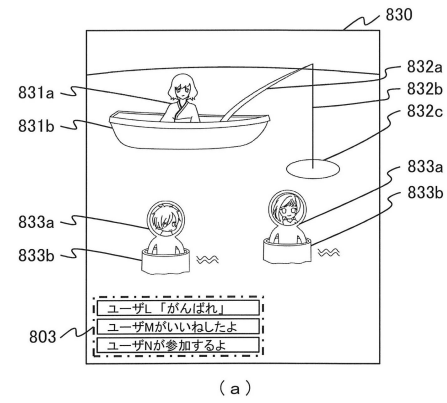
40

50

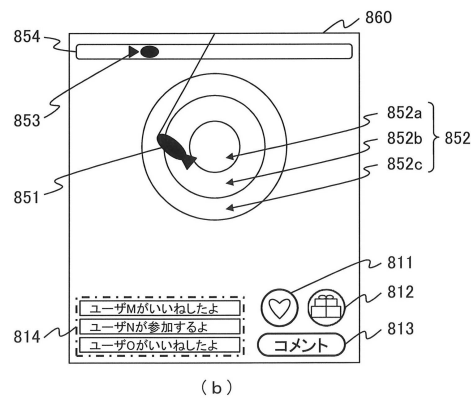
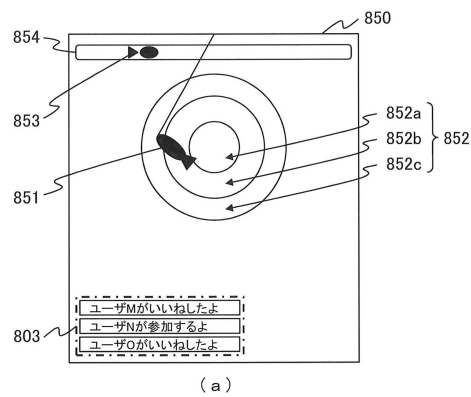
【図 1 1】



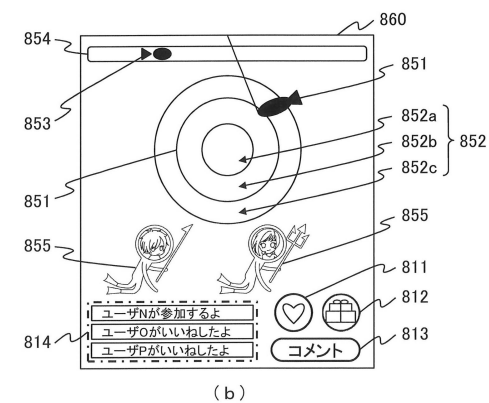
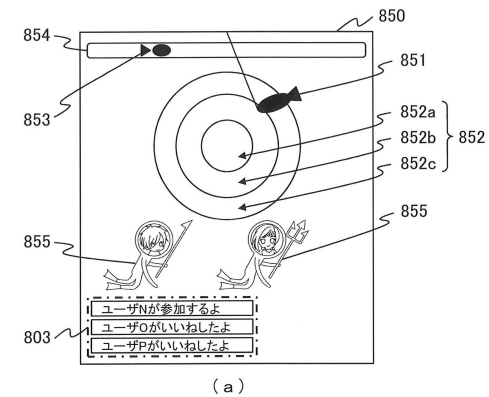
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



10

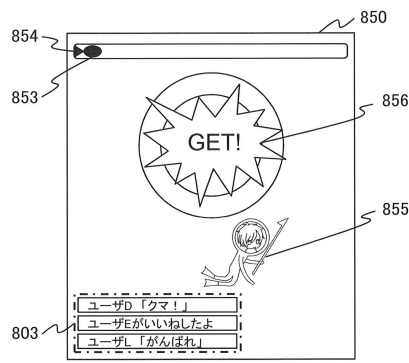
20

30

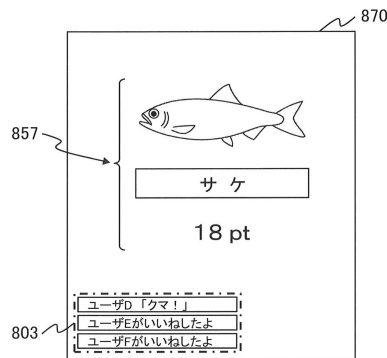
40

50

【図 15】

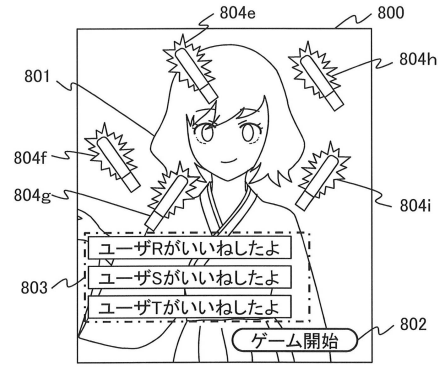


(a)

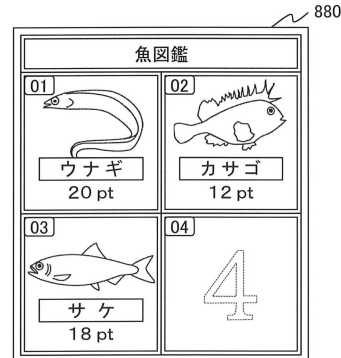


(b)

【図 16】

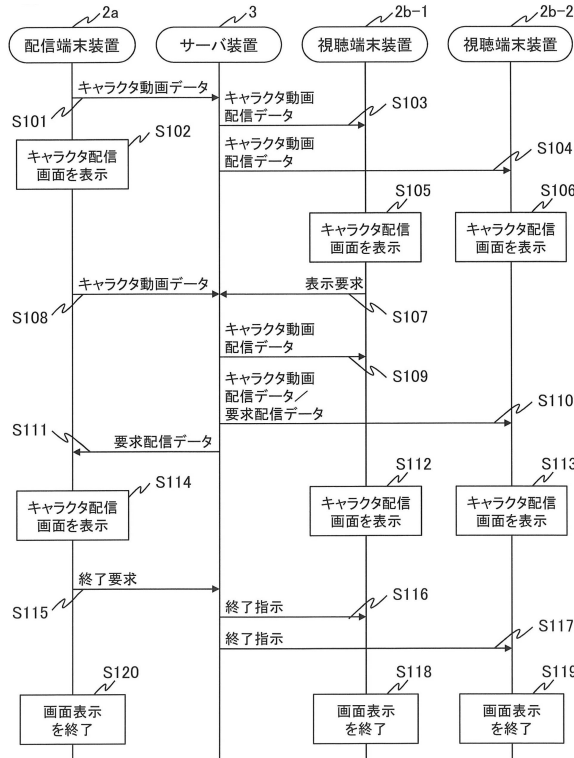


(a)

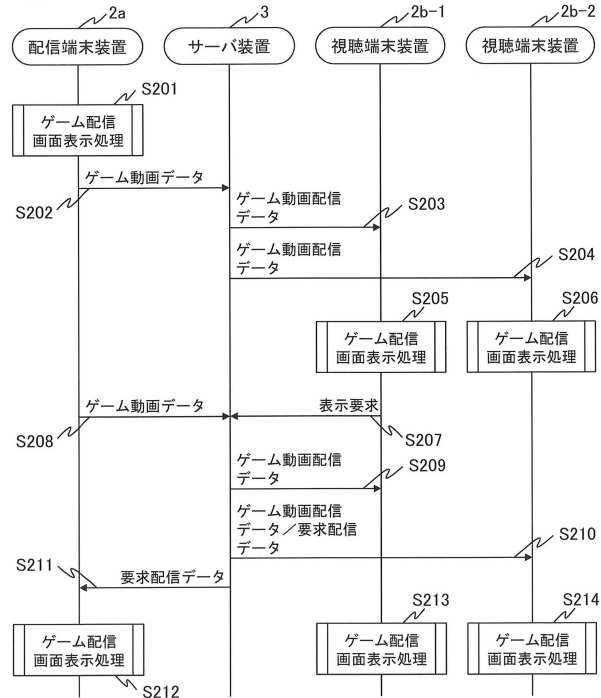


(b)

【図 17】



【図 18】



10

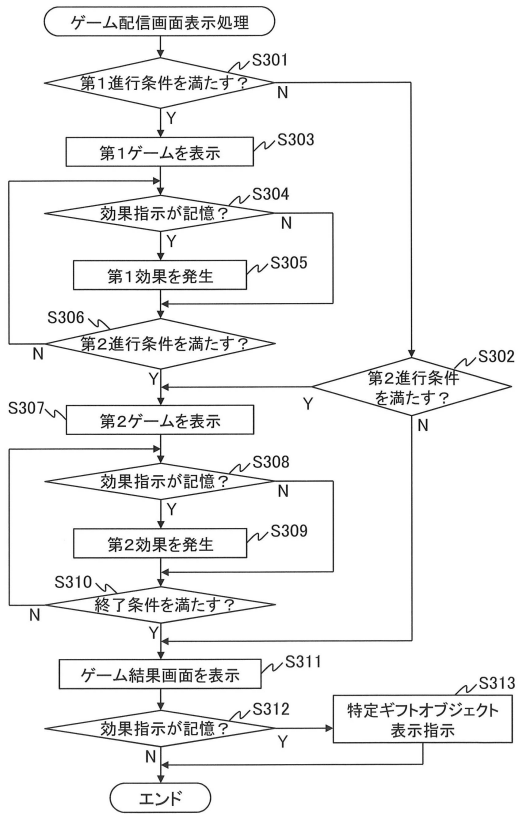
20

30

40

50

【図 19】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(51)国際特許分類

A 6 3 F 13/58 (2014.01)

F I

A 6 3 F 13/58

月 1 5 日

特許法第 3 0 条第 2 項適用 [刊行物等] ウェブサイトのアドレス: https://twitter.com/WFLE_REALITY/status/1217725677337706497 掲載日: 令和 2 年 1 月 1 6 日

特許法第 3 0 条第 2 項適用 [刊行物等] ウェブサイトのアドレス: <https://reality.wrightflyer.net/> 掲載日: 令和 2 年 1 月 1 6 日

特許法第 3 0 条第 2 項適用 [刊行物等] ウェブサイトのアドレス: <https://itunes.apple.com/us/app/reality/id1404176564?l=ja&ls=1&mt=8> 掲載日: 令和 2 年 1 月 1 6 日

特許法第 3 0 条第 2 項適用 [刊行物等] ウェブサイトのアドレス: <https://play.google.com/store/apps/details?id=net.wrightflyer.le.reality> 掲載日: 令和 2 年 1 月 1 6 日

特許法第 3 0 条第 2 項適用 [刊行物等] ウェブサイトのアドレス: <https://apps.apple.com/jp/app/reality-vtuber%E5%B0%82%E7%94%A8%E3%83%A9%E3%82%A4%E3%83%96%E3%82%A2%E3%83%97%E3%83%AA/id1404176564> 掲載日: 令和 2 年 1 月 1 6 日

特許法第 3 0 条第 2 項適用 [刊行物等] ウェブサイトのアドレス: <https://reality-notice.wrightflyer.net/b7a7fa7cfbea78c7db32094c78bb14d3fabd74bc.html?t=1588919796> 掲載日: 令和 2 年 5 月 1 1 日

特許法第 3 0 条第 2 項適用 [刊行物等] ウェブサイトのアドレス: https://twitter.com/WFLE_REALITY/status/1259747570475139077 掲載日: 令和 2 年 5 月 1 1 日

特許法第 3 0 条第 2 項適用 [刊行物等] ウェブサイトのアドレス: https://twitter.com/WFLE_REALITY/status/1260109958319767552 掲載日: 令和 2 年 5 月 1 2 日

早期審査対象出願

(56)参考文献

特開 2 0 1 9 - 0 7 1 9 6 0 (J P , A)

特開 2 0 2 0 - 0 4 4 1 3 6 (J P , A)

特開 2 0 1 8 - 1 7 1 2 8 3 (J P , A)

特開 2 0 1 9 - 2 0 2 0 9 0 (J P , A)

ギフト機能を開始します! [online], 2018年12月14日, <https://web.archive.org/web/20181214020504/https://mirrativtmbr.tumblr.com/post/179074342628/%E3%82%AE%E3%83%95%E3%83%88%E6%A9%9F%E8%83%BD%E3%82%92%E9%96%8B%E5%A7%8B%E3%81%97%E3%81%BE%E3%81%99>, 特に本文、図を参照。[検索日 2021年11月26日]

4月1日限定! ゲーム実況機能追加!, REALITY運営局[online], 2019年04月01日, <https://reality-notice.wrightflyer.net/aba0a23e90b9c3df9c819fc58bd39f09a0452aac.html>, 特に本文、図を参照。[検索日 2021年11月26日]

(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)

A 6 3 F 9 / 2 4

A 6 3 F 1 3 / 0 0 - 1 3 / 9 8

H 0 4 N 7 / 1 0

H 0 4 N 7 / 1 4 - 7 / 1 7 3

H 0 4 N 7 / 2 0 - 7 / 5 6

H 0 4 N 2 1 / 0 0 - 2 1 / 8 5 8