

【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11月29日(2022.11.29)

【国際公開番号】WO2020/123118

【公表番号】特表2022-512492(P2022-512492A)

【公表日】令和4年2月4日(2022.2.4)

【年通号数】公開公報(特許)2022-021

【出願番号】特願2021-533796(P2021-533796)

【国際特許分類】

A 6 3 F 13/79(2014.01)

G 0 6 Q 30/02(2012.01)

A 6 3 F 13/69(2014.01)

A 6 3 F 13/53(2014.01)

A 6 3 F 13/30(2014.01)

【FI】

A 6 3 F 13/79

G 0 6 Q 30/02 4 4 6

A 6 3 F 13/69

A 6 3 F 13/53

A 6 3 F 13/30

【手続補正書】

【提出日】令和4年11月18日(2022.11.18)

【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】

インタラクティブメディアストリーミングを提供する方法であって、
 インタラクティブコンテンツタイトルに関連するメディアストリームを監視することであって、前記メディアストリームは前記インタラクティブコンテンツタイトルのゲームプレイセッション中の1つ以上のインタラクティブオブジェクトとのユーザインタラクションを含むアクティビティを描写し、前記メディアストリームは前記インタラクティブオブジェクトのオブジェクト画像を含む、前記監視することと、
前記描写したアクティビティの期間中の前記ユーザインタラクションに関連付けられた前記1つ以上のインタラクティブオブジェクトについてのオブジェクトデータと、前記インタラクティブオブジェクトの各々の前記ユーザインタラクションが発生している期間内の1つ以上の持続時間を示す1つ以上の関連付けられたタイムスタンプと、を含むアクティビティデータセットと、を記録することと、
前記オブジェクト画像の1つ以上を含む前記メディアストリームの一部のプレイ中にユーザアカウントに関連するユーザデバイスでなされたユーザ選択に関連付けられたタイムスタンプを検出することと、
前記ユーザ選択に関連付けられた前記タイムスタンプに基づいて、前記オブジェクトデータのセットを前記記録されたアクティビティデータセットから取得することであって、前記取得されたオブジェクトデータのセットは前記メディアストリームの前記一部内に含まれる前記1つ以上のオブジェクト画像において描写される前記インタラクティブオブジェクトに対応する、取得することと、

10

20

30

40

50

前記ユーザデバイスについての表示を生成することであって、前記生成した表示は前記1つ以上のインタラクティブオブジェクトに対応する前記オブジェクトデータのリストを含み、前記リストにおける各インタラクティブオブジェクトに関する前記オブジェクトデータは前記関連付けられたユーザインタラクションに関する記録されたデータを含む、前記生成することと、
を含む、前記方法。

【請求項2】

前記メディアストリームは、ユーザ生成コンテンツを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項3】

前記アクティビティデータセットは、結果、アクティビティ情報、アクティビティタイプ、ユーザ数、及び持続時間のうちの少なくとも1つに関するデータを含む、請求項1に記載の方法。

10

【請求項4】

前記メディアストリームは、前記インタラクティブコンテンツタイトルにリンクされ、ユーザが前記メディアストリームにリンクされた前記インタラクティブコンテンツタイトルとインタラクトするようにプロンプトすることをさらに含む、請求項1に記載の方法。

【請求項5】

前記1つ以上のオブジェクト画像のうちの1つの追加のユーザ選択を受信することと、前記選択したオブジェクト画像のオブジェクトメタデータを取得することと、
前記ユーザアカウントによるインタラクションについて、前記ユーザ選択に対応するオブジェクトを提供することであって、前記オブジェクトは前記インタラクティブコンテンツタイトルの前記ストリーム内で提供される、前記提供することと、
をさらに含む、請求項1に記載の方法。

20

【請求項6】

前記オブジェクトメタデータは、タイプ、値、ソース、及び能力のうちの少なくとも1つを含む、請求項5に記載の方法。

【請求項7】

前記オブジェクトメタデータは、所有権元帳を含む、請求項5に記載の方法。

【請求項8】

前記所有権元帳は、前の所有者または現在の所有者を識別する少なくとも1つの一意の所有者識別を含む、請求項7に記載の方法。

30

【請求項9】

前記オブジェクトメタデータを前記ユーザアカウントに追加するユーザ要求を受信することと、

前記オブジェクトメタデータを前記ユーザアカウントに追加することと、
をさらに含む、請求項5に記載の方法。

【請求項10】

前記メディアストリームを前記ユーザデバイスにストリーミングすることをさらに含む、請求項1に記載の方法。

40

【請求項11】

前記アクティビティデータセットは、前記メディアストリームのメディア識別子に関連するアクティビティ識別子を含む、請求項1に記載の方法。

【請求項12】

前記アクティビティデータセットは、前記メディアストリーム内のある時点に対応する少なくとも1つのタイムスタンプを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項13】

前記指示されたタイムスタンプを前記アクティビティデータセットの前記少なくとも1つのタイムスタンプのうちの1つにマッチングさせることをさらに含む、

前記1つ以上のオブジェクト画像について前記関連するオブジェクトデータを取得する

50

ことは前記マッチングに基づく、請求項 1 2 に記載の方法。

【請求項 1 4】

インタラクティブメディアストリーミングを提供するシステムであって、メモリであって、

インタラクティブコンテンツタイトルに関連し、前記インタラクティブコンテンツタイトルによるゲームプレイ中にユーザインタラクションに基づいてアクティビティを描写する、少なくとも 1 つのメディアストリーム、及び

前記アクティビティに関連付けられ、前記描写したアクティビティの期間中に前記メディアストリームに示される 1 つ以上のオブジェクト画像に関するオブジェクトデータと、前記オブジェクトデータを含む少なくとも 1 つのアクティビティデータセットに関連付けられた持続時間を反映する関連付けられたタイムスタンプと、を含む、前記少なくとも 1 つのアクティビティデータセット、

を格納する、前記メモリと、

前記メモリに格納される命令を実行する 1 つ以上のプロセッサであって、前記 1 つ以上のプロセッサによる前記命令の実行は、

前記インタラクティブコンテンツタイトルに関連するメディアストリームを監視することであって、前記メディアストリームは前記インタラクティブコンテンツタイトルのゲームプレイセッション中の 1 つ以上のインタラクティブオブジェクトとのユーザインタラクションを含む前記アクティビティを描写し、前記メディアストリームは前記インタラクティブオブジェクトのオブジェクト画像を含む、前記監視することと、

前記描写したアクティビティの期間中の前記ユーザインタラクションに関連付けられた前記 1 つ以上のインタラクティブオブジェクトについてのオブジェクトデータと、前記インタラクティブオブジェクトの各々の前記ユーザインタラクションが発生している期間内の 1 つ以上の持続時間を示す 1 つ以上の関連付けられたタイムスタンプと、を含むアクティビティデータセットを記録することと、

1 つ以上のオブジェクト画像を含む前記メディアストリームの一部のプレイ中にユーザアカウントに関連するユーザデバイスでなされたユーザ選択に関連付けられたタイムスタンプを検出することと、

前記ユーザ選択に関連付けられた前記タイムスタンプに基づいて、前記オブジェクトデータのセットを前記記録されたアクティビティデータセットから取得することであって、前記取得されたオブジェクトデータのセットは前記メディアストリームの前記一部内に含まれる前記 1 つ以上のオブジェクト画像において描写される前記インタラクティブオブジェクトに対応する、取得することと、

前記ユーザデバイスについての表示を生成することであって、前記生成した表示は前記 1 つ以上のインタラクティブオブジェクトに対応する前記オブジェクトデータのリストを含み、前記リストにおける各インタラクティブオブジェクトに関する前記オブジェクトデータは前記関連付けられたユーザインタラクションに関する記録されたデータを含む、前記生成することと、

を行う、前記 1 つ以上のプロセッサと、

を含む、前記システム。

【請求項 1 5】

前記 1 つ以上のプロセッサによる前記命令のさらなる実行は、前記 1 つ以上のオブジェクト画像のうちの 1 つの追加のユーザ選択を受信し、選択されたオブジェクト画像のオブジェクトメタデータを取得する、請求項 1 4 に記載のシステム。

【請求項 1 6】

前記オブジェクトメタデータは、タイプ、値、ソース、及び能力のうちの少なくとも 1 つを含む、請求項 1 5 に記載のシステム。

【請求項 1 7】

前記オブジェクトメタデータは、所有権元帳を含む、請求項 1 6 に記載のシステム。

【請求項 1 8】

10

20

30

40

50

前記所有権元帳は、前の所有者または現在の所有者を識別する少なくとも1つの一意の所有者識別を含む、請求項17に記載のシステム。

【請求項19】

前記1つ以上のプロセッサによる前記命令のさらなる実行は、
前記オブジェクトメタデータを前記ユーザアカウントに追加するユーザ要求を受信し、
前記オブジェクトメタデータを前記ユーザアカウントに追加する、
請求項14に記載のシステム。

【請求項20】

前記メディアストリームは、前記インタラクティブコンテンツタイトルのパブリッシャーによって発行される、請求項14に記載のシステム。

10

【請求項21】

前記メディアストリームは、前記インタラクティブコンテンツタイトルにリンクされ、
前記メディアストリームは、前記メディアストリームにリンクされた前記インタラクティブコンテンツタイトルとのインタラクションをプロンプトする、請求項20に記載のシステム。

20

30

40

50