

【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7部門第3区分

【発行日】令和5年3月30日(2023.3.30)

【公開番号】特開2022-95651(P2022-95651A)

【公開日】令和4年6月28日(2022.6.28)

【年通号数】公開公報(特許)2022-116

【出願番号】特願2022-40598(P2022-40598)

【国際特許分類】

H 04 N 21/44(2011.01)

10

H 04 N 21/435(2011.01)

G 06 T 13/40(2011.01)

A 63 F 13/86(2014.01)

A 63 F 13/79(2014.01)

A 63 F 13/52(2014.01)

A 63 F 13/30(2014.01)

【F I】

H 04 N 21/44

H 04 N 21/435

20

G 06 T 13/40

A 63 F 13/86

A 63 F 13/79 520

A 63 F 13/52

A 63 F 13/30

【手続補正書】

【提出日】令和5年3月22日(2023.3.22)

【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

30

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

コンピュータプログラムであって、

一又は複数のプロセッサにより実行されることにより、

第1アニメーションの生成に必要な情報として、

配信者端末に係るアバターオブジェクトに係る情報と合成されることにより、前記アバターオブジェクトの動きを表現可能な、過去に配信された、モーションに係る情報と、

前記アバターオブジェクトの動きを表現するアニメーションを視聴する視聴者端末から付与される、過去に配信された、第1ギフトに係る情報と、

過去に配信された、音と、

前記第1ギフトに係る情報と異なり、過去に配信された当初のアニメーションの配信以降に付与された第2ギフトに係る情報と、

を受信し、

前記第1アニメーションの生成に必要な情報を用いて、

視聴者数、ギフト数、及び／又は、コメント数が所定の数以上の箇所の前記第1アニメーションのダイジェストを表示する、

ことを特徴とするコンピュータプログラム。

40

50

【請求項 2】

過去の配信時における少なくとも前記ギフト数及び前記コメント数を時間推移に対応させたグラフを表示する、

ことを特徴とする請求項 1 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 3】

前記グラフは、前記ギフト数及び前記コメント数が、所定の数以上の部分を特定して表示される、

請求項 2 に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 4】

前記第 1 アニメーションに対応する映像に切り替える旨の情報を取得し、

前記映像を受信し、

前記映像を表示する、

ことを特徴とする請求項 1 に記載のコンピュータプログラム。

10

【請求項 5】

リアルタイムに配信されている映像に係る第 2 アニメーションの生成に必要な情報を受信し、

前記第 2 アニメーションの生成に必要な情報を用いて、第 2 アニメーションを生成し、

前記第 2 アニメーションを表示する、

請求項 1 又は 2 に記載のコンピュータプログラム。

20

【請求項 6】

前記第 2 ギフトに係る情報は、前記第 1 アニメーションを表示する視聴者端末装置から入力されたギフトに基づく情報を含む、

請求項 1 乃至 5 のいずれか 1 項に記載のコンピュータプログラム。

20

【請求項 7】

前記第 2 ギフトに係る情報は、前記第 1 アニメーションを表示する視聴者端末装置とは異なる視聴者端末装置から入力されたギフトに基づく情報を含む、

請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項に記載のコンピュータプログラム。

30

【請求項 8】

前記第 1 アニメーションの生成に必要な情報として、視聴者に関する情報を受信し、

前記視聴者に関する情報に基づいて、表示された前記ダイジェストを生成する、

請求項 1 乃至 7 のいずれか 1 項に記載のコンピュータプログラム。

30

【請求項 9】

前記視聴者に関する情報は、視聴者数、ギフト数、及び / 又は、コメント数を含む、

請求項 8 項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 10】

前記ダイジェストを生成するために利用される前記第 1 アニメーションの生成に必要な情報は、視聴者数、ギフト数、及び / 又は、コメント数が、所定の数以上の個所に対応するもののみである、

請求項 1 乃至 7 のいずれか一項に記載のコンピュータプログラム。

40

【請求項 11】

前記プロセッサが、中央処理装置 (CPU)、マイクロプロセッサ又はグラフィックスプロセッシングユニット (GPU) である、

請求項 1 乃至 10 のいずれか 1 項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 12】

前記プロセッサが、スマートフォン、タブレット、携帯電話又はパーソナルコンピュータに搭載される、

請求項 1 乃至 11 のいずれか 1 項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項 13】

コンピュータプログラムであって、

一又は複数のプロセッサにより実行されることにより、

50

視聴者数、ギフト数、及び／又は、コメント数が所定の数以上の箇所の第1アニメーションのダイジェストを生成するための情報として、

配信者端末に係るアバターオブジェクトに係る情報と合成されることにより、前記アバターオブジェクトの動きを表現可能な、過去に配信された、モーションに係る情報と、

前記アバターオブジェクトの動きを表現するアニメーションを視聴する視聴者端末から付与される、過去に配信された、第1ギフトに係る情報と、

過去に配信された、音と、

前記第1ギフトに係る情報と異なり、過去に配信された当初のアニメーションの配信以降に付与された第2ギフトに係る情報と、

10

を送信する、

ことを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項14】

前記第1アニメーションに係る映像に切り替える旨の情報を取得し、

前記映像を送信する、

ことを特徴とする請求項13に記載のコンピュータプログラム。

【請求項15】

前記第1アニメーションの生成に必要な情報として、視聴者に関する情報を送信し、

前記ダイジェストは、前記視聴者に関する情報に基づいて生成される、

請求項13又は14に記載のコンピュータプログラム。

20

【請求項16】

前記ダイジェストを生成するための情報は、視聴者数、ギフト数、及び／又は、コメント数が、所定の数以上の個所に対応するもののみである、

請求項13又は14に記載のコンピュータプログラム。

【請求項17】

前記プロセッサが、中央処理装置(CPU)、マイクロプロセッサ又はグラフィックスプロセッシングユニット(GPU)である、

請求項13乃至16のいずれか1項に記載のコンピュータプログラム。

【請求項18】

前記プロセッサが、演算機能を有する、

請求項13乃至17のいずれか1項に記載のコンピュータプログラム。

30

【請求項19】

一又は複数のプロセッサを具備し、

前記プロセッサが、コンピュータにより読み取り可能な命令を実行することにより、視聴者数、ギフト数、及び／又は、コメント数が所定の数以上の箇所の第1アニメーションのダイジェストを生成するための情報として、

配信者端末に係るアバターオブジェクトに係る情報と合成されることにより、前記アバターオブジェクトの動きを表現可能な、過去に配信された、モーションに係る情報と、

前記アバターオブジェクトの動きを表現するアニメーションを視聴する視聴者端末から付与される、過去に配信された、第1ギフトに係る情報と、

40

過去に配信された、音と、

前記第1ギフトに係る情報と異なり、過去に配信された当初のアニメーションの配信以降に付与された第2ギフトに係る情報と、

を送信する、

ことを特徴とするサーバ装置。

【請求項20】

前記第1アニメーションに係る映像に切り替える旨の情報を取得し、

前記映像を送信する、

ことを特徴とする請求項19に記載のサーバ装置。

50

【請求項 2 1】

前記第1アニメーションの生成に必要な情報として、視聴者に関する情報を送信し、

前記ダイジェストは、前記視聴者に関する情報に基づいて生成される、

請求項19又は20に記載のサーバ装置。

【請求項 2 2】

前記ダイジェストを生成するための情報は、視聴者数、ギフト数、及び／又は、コメント数が、所定の数以上の個所に対応するもののみである、

請求項19又は20に記載のサーバ装置。

【請求項 2 3】

前記プロセッサが、中央処理装置（CPU）、マイクロプロセッサ又はグラフィックスプロセッシングユニット（GPU）である、

請求項19乃至22のいずれか1項に記載のサーバ装置。

【請求項 2 4】

前記プロセッサが、演算機能を有する、

請求項19乃至23のいずれか1項に記載のサーバ装置。

【請求項 2 5】

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、

前記プロセッサが、前記命令を実行することにより、

第1アニメーションの生成に必要な情報として、

配信者端末に係るアバターオブジェクトに係る情報と合成されることにより、前記アバターオブジェクトの動きを表現可能な、過去に配信された、モーションに係る情報と、

前記アバターオブジェクトの動きを表現するアニメーションを視聴する視聴者端末から付与される、過去に配信された、第1ギフトに係る情報と、

過去に配信された、音と、

前記第1ギフトに係る情報と異なり、過去に配信された当初のアニメーションの配信以降に付与された第2ギフトに係る情報と、

を受信し、

前記第1アニメーションの生成に必要な情報を用いて、視聴者数、ギフト数、及び／又は、コメント数が所定の数以上の箇所の前記第1アニメーションのダイジェストを表示する、

ことを特徴とする方法。

【請求項 2 6】

過去の配信時における少なくとも前記ギフト数及び前記コメント数を時間推移に対応させたグラフを表示する、

請求項25に記載の方法。

【請求項 2 7】

前記第1アニメーションの生成に必要な情報として、視聴者に関する情報を受信し、

前記視聴者に関する情報に基づいて、表示された前記ダイジェストを生成する、

請求項25又は26に記載の方法。

【請求項 2 8】

前記ダイジェストを生成するために利用される前記第1アニメーションの生成に必要な情報は、視聴者数、ギフト数、及び／又は、コメント数が、所定の数以上の個所に対応するもののみである、

請求項25又は26に記載の方法。

【請求項 2 9】

前記プロセッサが、中央処理装置（CPU）、マイクロプロセッサ又はグラフィックスプロセッシングユニット（GPU）である、

請求項25乃至28のいずれか一項に記載の方法。

10

20

30

40

50

【請求項 3 0】

前記プロセッサが、演算機能を有する、
請求項 2 5 乃至 2 9 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 3 1】

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、

前記プロセッサが、前記命令を実行することにより、
視聴者数、ギフト数、及び／又は、コメント数が所定の数以上の箇所の第 1 アニメーションのダイジェストを生成するための情報として、

配信者端末に係るアバターオブジェクトに係る情報と合成されることにより、前記アバターオブジェクトの動きを表現可能な、過去に配信された、モーションに係る情報と、

前記アバターオブジェクトの動きを表現するアニメーションを視聴する視聴者端末から付与される、過去に配信された、第 1 ギフトに係る情報と、

過去に配信された、音と、

前記第 1 ギフトに係る情報と異なり、過去に配信された当初のアニメーションの配信以降に付与された第 2 ギフトに係る情報と、

を送信する、
ことを特徴とする方法。

【請求項 3 2】

前記第 1 アニメーションに対応する映像に切り替える旨の情報を取得し、
前記映像を送信する、
ことを特徴とする請求項 3 1 に記載の方法。

【請求項 3 3】

前記第 1 アニメーションの生成に必要な情報として、視聴者に関する情報を送信し、
前記ダイジェストは、前記視聴者に関する情報に基づいて生成される、
請求項 3 1 又は 3 2 に記載の方法。

【請求項 3 4】

前記ダイジェストを生成するための情報は、視聴者数、ギフト数、及び／又は、コメント数が、所定の数以上の個所に対応するもののみである、

請求項 3 1 又は 3 2 に記載の方法。

【請求項 3 5】

前記プロセッサが、中央処理装置（CPU）、マイクロプロセッサ又はグラフィックスプロセッシングユニット（GPU）である、
請求項 3 1 乃至 3 4 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 3 6】

前記プロセッサが、演算機能を有する、
請求項 3 1 乃至 3 5 のいずれか一項に記載の方法。

10

20

30

40

50