

【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4年10月4日(2022.10.4)

【公開番号】特開2022-84763(P2022-84763A)

【公開日】令和4年6月7日(2022.6.7)

【年通号数】公開公報(特許)2022-101

【出願番号】特願2022-41756(P2022-41756)

【国際特許分類】

H 04 N 21/238(2011.01)

10

A 63 F 13/30(2014.01)

A 63 F 13/86(2014.01)

【F I】

H 04 N 21/238

A 63 F 13/30

A 63 F 13/86

【手続補正書】

【提出日】令和4年9月26日(2022.9.26)

20

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

少なくとも1つのプロセッサにより実行されることにより、

第1配信者の動作に関する動作データ又は該動作データに基づいて生成された前記第1配信者のアバターのアニメーションを含む第1動画と、前記第1配信者の操作に関する操作データに基づいて生成された、コンピュータにより実行されるゲームに関する第2動画とを、通信回線を介して少なくとも一の視聴者の視聴者端末に向けて配信し、
第1配信方式及び第2配信方式のうち相対的に配信データ量が大きい第2配信方式による前記第2動画の配信を停止する場合には、前記第2配信方式から前記第1配信方式に切り替えるように前記プロセッサを機能させる、

コンピュータプログラム。

【請求項2】

前記第1配信方式は、

前記少なくとも一の視聴者の視聴者端末においてレンダリングを行わせるデータを前記少なくとも一の視聴者の視聴者端末に配信する配信方式である、

請求項1に記載のコンピュータプログラム。

40

【請求項3】

前記第2配信方式は、

前記少なくとも一の視聴者の視聴者端末において前記第1配信者の配信者端末に表示される表示画面に関する動画データを前記少なくとも一の視聴者の視聴者端末に配信する配信方式である、

請求項1又は請求項2に記載のコンピュータプログラム。

【請求項4】

前記第1配信方式による配信中において前記少なくとも一の視聴者のいずれかの視聴者の端末から送信されるギフトに関するデータは、前記第1配信方式による配信中において前記第1配信者の配信者端末及び/又は前記少なくとも一の視聴者の視聴者端末に配信

50

される、

請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

【請求項 5】

前記第 2 配信方式による配信中において前記少なくとも一の視聴者のいずれかの視聴者の端末から送信されるギフトに関連するデータは、前記第 2 配信方式から前記第 1 配信方式に切り替えられた場合に、前記第 1 配信方式による配信中において前記第 1 配信者の配信者端末及び／又は前記少なくとも一の視聴者の視聴者端末に配信される、

請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

【請求項 6】

前記ゲームにおいて前記少なくとも一の視聴者のいずれかの視聴者の端末からギフトに関連するデータの送信を受け付ける場合には、前記第 2 配信方式による配信中において前記少なくとも一の視聴者のいずれかの視聴者の端末から送信されるギフトに関連するデータは、前記第 2 配信方式による配信中において前記第 1 配信者の配信者端末及び／又は前記少なくとも一の視聴者の視聴者端末に配信される、

10

請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

【請求項 7】

前記通信回線がインターネットを含む、

請求項 1 から請求項 6 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

【請求項 8】

前記少なくとも 1 つのプロセッサが、

20

中央処理装置 (CPU)、マイクロプロセッサ、及び／又は、グラフィックスプロセッシングユニット (GPU) を含む、

請求項 1 から請求項 7 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

【請求項 9】

前記少なくとも 1 つのプロセッサが、サーバ装置、スマートフォン、タブレット、携帯電話、または、パーソナルコンピュータに搭載される、

請求項 1 から請求項 8 のいずれかに記載のコンピュータプログラム。

【請求項 10】

コンピュータにより読み取り可能な命令を実行する少なくとも 1 つのプロセッサにより実行される方法であって、

30

前記プロセッサが、前記命令を実行することにより、

第 1 配信者の動作に関する動作データ又は該動作データに基づいて生成された前記第 1 配信者のアバターのアニメーションを含む第 1 動画と、前記第 1 配信者の操作に関する操作データに基づいて生成された、コンピュータにより実行されるゲームに関する第 2 動画とを、通信回線を介して少なくとも一の視聴者の視聴者端末に向けて配信する工程と、

第 1 配信方式及び第 2 配信方式のうち相対的に配信データ量が大きい第 2 配信方式による前記第 2 動画の配信を停止する場合には、前記第 2 配信方式から前記第 1 配信方式に切り替える工程と、

を含む方法。

【請求項 11】

コンピュータにより読み取り可能な命令を実行する少なくとも 1 つのプロセッサにより実行される方法であって、

40

前記プロセッサが、前記命令を実行することにより、

第 1 配信者の動作に関する動作データ又は該動作データに基づいて生成された前記第 1 配信者のアバターのアニメーションを含む第 1 動画と、前記第 1 配信者の操作に関する操作データに基づいて生成された、コンピュータにより実行されるゲームに関する第 2 動画とを、通信回線を介して受信する工程と、

第 1 配信方式及び第 2 配信方式のうち相対的に配信データ量が大きい第 2 配信方式による前記第 2 動画の配信を停止する場合には、前記第 2 配信方式から前記第 1 配信方式に切り替えて前記第 1 配信方式による前記第 2 動画の配信を受信する工程と、

50

を含む方法。

【請求項 1 2】

前記通信回線がインターネットを含む、

請求項 1 0 または請求項 1 1 に記載の方法。

【請求項 1 3】

前記少なくとも 1 つのプロセッサが、

中央処理装置 (CPU)、マイクロプロセッサ、及び / 又は、グラフィックスプロセッサユニット (GPU) を含む、

請求項 1 0 から請求項 1 2 のいずれかに記載の方法。

【請求項 1 4】

10

少なくとも 1 つのプロセッサを具备し、

前記プロセッサが、

第 1 配信者の動作に関する動作データ又は該動作データに基づいて生成された前記第 1 配信者のアバターのアニメーションを含む第 1 動画と、前記第 1 配信者の操作に関する操作データに基づいて生成された、コンピュータにより実行されるゲームに関する第 2 動画とを、通信回線を介して少なくとも一の視聴者の視聴者端末に向けて配信し、

第 1 配信方式及び第 2 配信方式のうち相対的に配信データ量が大きい第 2 配信方式による前記第 2 動画の配信を停止する場合には、前記第 2 配信方式から前記第 1 配信方式に切り替える、

サーバ装置。

20

【請求項 1 5】

前記通信回線がインターネットを含む、

請求項 1 4 に記載のサーバ装置。

【請求項 1 6】

前記少なくとも 1 つのプロセッサが、

中央処理装置 (CPU)、マイクロプロセッサ、及び / 又は、グラフィックスプロセッサユニット (GPU) を含む、

請求項 1 4 又は請求項 1 5 に記載のサーバ装置。

30

40

50