

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2022年5月12日(12.05.2022)



(10) 国際公開番号

WO 2022/097604 A1

(51) 国際特許分類:

G06Q 10/10 (2012.01) G06F 3/01 (2006.01)
A63F 13/54 (2014.01) G06F 3/16 (2006.01)
A63F 13/87 (2014.01) H04L 51/04 (2022.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2021/040240

(22) 国際出願日: 2021年11月1日(01.11.2021)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:

特願 2020-186009 2020年11月6日(06.11.2020) JP

(71) 出願人: 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント (SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC.) [JP/

JP]; 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号 Tokyo (JP).

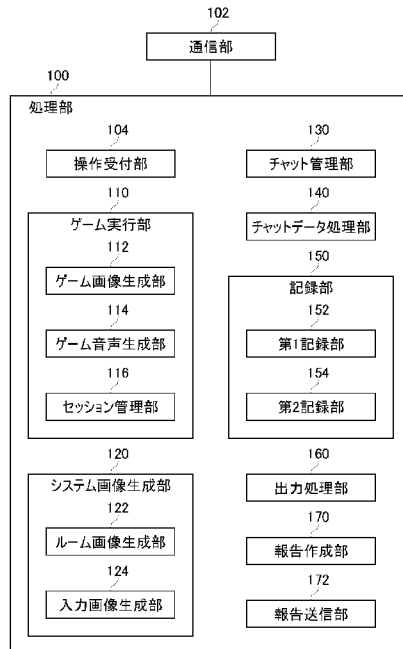
(72) 発明者: 鈴木 和弘 (SUZUKI Kazuhiro); 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント内 Tokyo (JP). 萬屋 宇人 (YOROZUYA Takato); 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント内 Tokyo (JP). 大岩 拓馬 (OIWA Takuma); 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント内 Tokyo (JP).

(74) 代理人: 森下 賢樹 (MORISHITA Sakaki); 〒1530061 東京都目黒区中目黒1-8-1 VORT中目黒13階 Tokyo (JP).

(54) Title: INFORMATION PROCESSING DEVICE, AND REPORT CREATION SUPPORT METHOD

(54) 発明の名称: 情報処理装置および報告作成支援方法

[図3]



100 Processing unit
102 Communication unit
104 Operation accepting unit
110 Game executing unit
112 Game image generating unit
114 Game speech generating unit
116 Session management unit
120 System image generating unit
122 Room image generating unit
124 Input image generating unit
130 Chat management unit
140 Chat data processing unit
150 Recording unit
152 First recording unit
154 Second recording unit
160 Output processing unit
170 Report creating unit
172 Report transmitting unit

(57) Abstract: A first recording unit 152 records chat data, comprising speech data, in association with time information. A second recording unit 154 records metadata including information indicating a person who has made an utterance, in association with time information. An input image generating unit 124 generates an input image for a user to create a report. A report creating unit 170 accepts information input by the user and creates a report relating to a chat.

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IR, IS, IT, JO, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

一 国際調査報告 (条約第21条(3))

(57) 要約: 第1記録部152は、時間情報に関連付けて、音声データであるチャットデータを記録する。第2記録部154は、時間情報に関連付けて、発声した人を示す情報を含むメタデータを記録する。入力画像生成部124は、ユーザが報告を作成するための入力画像を生成する。報告作成部170は、ユーザが入力した情報を受け付けて、チャットに関する報告を作成する。

明 細 書

発明の名称： 情報処理装置および報告作成支援方法

技術分野

[0001] 本開示は、チャットに関する報告の作成を支援する技術に関する。

背景技術

[0002] 特許文献1は、参加可能なチャットルームをクライアント装置側で一元的に管理することが可能なチャットシステムを開示する。クライアント装置は、チャットルームへの参加によってマッチングサーバから受信するチャット履歴情報を、その受信日時とチャットルームを特定するルーム特定情報とに関連付けて記憶部に記憶し、チャット履歴情報を時系列に並べた画像をチャットルームのチャット画面に含めて、モニタ装置に表示する。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献1：特開2010-224842号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] チャットアプリケーションは、リアルタイムコミュニケーションを実現し、趣味やビジネスなど様々な場面で使用される。複数のプレイヤーが1つのセッションに参加して、一緒にゲームをプレイするオンラインマルチゲームでは、プレイヤー同士がチャットをしながらゲームプレイすることで、ゲームの魅力を高められる。

[0005] ところで近年、互いに知らないプレイヤー同士と一緒にゲームプレイすることが一般的になり、互いに知っているフレンド同士と一緒にゲームプレイする場合と比較すると、不適切な発言をするプレイヤーに遭遇する機会が増えている。快適なプレイ環境を維持することを目的として、不適切発言を行うプレイヤーに遭遇したユーザは、その存在をゲームネットワークの運営者に簡易に報告できる仕組みを実現することが好ましい。

[0006] そこで本開示は、チャットに関する報告の作成を支援する技術を提供することを目的とする。

課題を解決するための手段

[0007] 上記課題を解決するために、本開示のある態様は、チャットに関する報告の作成を支援する情報処理装置であって、チャットデータを記録する記録部と、ユーザが報告を作成するための入力画像を生成する画像生成部と、ユーザが入力した情報を受け付けて、チャットに関する報告を作成する報告作成部と、を備える。

[0008] 本開示の別の態様は、チャットに関する報告の作成を支援する方法であって、チャットデータを記録するステップと、ユーザが報告を作成するための入力画像を生成するステップと、ユーザが入力した情報を受け付けて、チャットに関する報告を作成するステップとを有する。

[0009] 本開示のさらに別の態様は、情報処理装置であって、チャットデータを取得するチャットデータ処理部と、チャット音声を出力する出力処理部と、チャットデータを記録するリングバッファとを備える。

[0010] なお、以上の構成要素の任意の組合せ、本開示の表現を方法、装置、システム、記録媒体、コンピュータプログラムなどの間で変換したものもまた、本開示の態様として有効である。

図面の簡単な説明

[0011] [図1]実施例にかかる情報処理システムを示す図である。

[図2]情報処理装置のハードウェア構成を示す図である。

[図3]情報処理装置の機能ブロックを示す図である。

[図4]ゲーム画像の一例を示す図である。

[図5]ゲーム画像に重畳表示されたシステム画像の例を示す図である。

[図6]選択可能なメニュー項目を含むサブウィンドウの例を示す図である。

[図7]通報するチャットメンバを選択するためのメンバ選択画像の例を示す図である。

[図8]通報理由を選択するための理由選択画像の例を示す図である。

[図9]音声クリップに関する説明画像の例を示す図である。

[図10]音声クリップを選択するための範囲選択画像の例を示す図である。

[図11]音声データを再生している様子を示す図である。

[図12]ユーザが音声クリップを選択した様子を示す図である。

[図13]通報内容を入力するための入力欄を示す図である。

[図14]報告概要の例を示す図である。

発明を実施するための形態

[0012] 図1は、本開示の実施例にかかる情報処理システム1を示す。情報処理システム1は、複数のユーザにより操作される複数の情報処理装置10と、サーバシステム12とを備え、これらはインターネットやLAN (Local Area Network) などのネットワーク3を介して接続している。アクセスポイント（以下、「AP」とよぶ）8は無線アクセスポイントおよびルータの機能を有し、情報処理装置10は無線または有線経由でAP8に接続して、ネットワーク3上のサーバシステム12と通信可能に接続する。

[0013] 情報処理装置10は、ユーザが操作する入力装置6と無線または有線で接続し、入力装置6はユーザが操作した情報を情報処理装置10に出力する。情報処理装置10は入力装置6から操作情報を受け付けるとシステムソフトウェアやアプリケーションソフトウェアの処理に反映し、出力装置4から処理結果を出力させる。情報処理システム1において情報処理装置10はゲームソフトウェアを実行するゲーム装置（ゲームコンソール）であり、入力装置6はゲームコントローラなど情報処理装置10に対してユーザの操作情報を供給する機器であってよい。なお入力装置6は、キーボードやマウスなどの入力インタフェースであってもよい。

[0014] 補助記憶装置2は、HDD（ハードディスクドライブ）やフラッシュメモリなどの大容量記憶装置であり、USB (Universal Serial Bus) などによって情報処理装置10と接続する外部記憶装置であってよく、また内蔵型記憶装置であってもよい。出力装置4は、画像を出力するディスプレイおよび音声を出力するスピーカを有するテレビであってよく、またコンピュータデ

ィスプレイであってもよい。出力装置４は、情報処理装置１０に有線ケーブルで接続されてよく、また無線接続されてもよい。

[0015] 撮像装置であるカメラ７は出力装置４の近傍に設けられ、出力装置４周辺の空間を撮像する。図１ではカメラ７が出力装置４の上部に取り付けられている例を示しているが、出力装置４の側部または下部に配置されてもよく、いずれにしても出力装置４の前方に位置するユーザを撮像できる位置に配置される。カメラ７はステレオカメラであってもよい。実施例においてユーザは、音声チャット（ボイスチャット）をするためのヘッドセット９を装着する。

[0016] サーバシステム１２は、管理サーバ１４およびセッションサーバ１６を備え、情報処理システム１の運営主体により保守、管理される。ユーザは自身を一意に識別するユーザアカウントを有し、ユーザアカウントを利用して管理サーバ１４にサインインすることで、管理サーバ１４およびセッションサーバ１６が提供するサービスを利用できるようになる。

[0017] セッションサーバ１６は、ゲームが作成するセッションの状態を管理する。セッションサーバ１６は、ゲームが作成するセッションについて、プレイされるゲームのタイトル、セッションを作成したユーザ（セッションリーダー）のユーザアカウント、セッションに参加しているユーザのユーザアカウント、セッションの維持時間などの情報を管理する。情報処理装置１０のシステムソフトウェアは、セッションの状態に変化があると、その変化を示す情報をセッションサーバ１６に送信し、セッションサーバ１６は、セッションの最新の状態を管理する。

[0018] １人のユーザがゲームを起動後、ゲームのマルチプレイヤモードを選択すると、ゲームは、ゲームに関するセッションを作成する。作成されたゲームセッションに、別のユーザが参加することで、複数のユーザがゲームセッション上で一緒にゲームをプレイしたり、チャットできるようになる。ゲームセッションに参加する方法は様々あるが、たとえばセッションリーダーに参加を希望するメッセージを送信して、セッションリーダーの許可を受けることで

、セッションに参加できる。なお情報処理システム１において、ユーザ同士がチャットするためには、必ずしもゲームセッションに参加する必要はなく、ゲームとは関係のないチャットアプリケーションを利用して、ユーザ同士がチャットできてよい。

[0019] 実施例では、複数のユーザがゲームをプレイしながら音声チャットを行う場合について説明するが、このとき相手の映像を表示しながら音声チャットを行ってもよい。実施例では、各ユーザの情報処理装置１０同士がＰ２Ｐ（Peer to Peer：ピアツーピア）で接続し、複数の情報処理装置１０の間で音声データを送受信することで、音声チャットを実現する。別の例では、サーバシステム１２にチャットサーバが設けられ、チャットサーバ経由で、複数の情報処理装置１０の間で音声データが送受信されてもよい。

[0020] 管理サーバ１４は、ユーザからチャットに関する報告（レポート）を受け付ける機能を有する。ユーザは、チャット中に不適切な発言を行うプレイヤーに遭遇すると、当該プレイヤーの発言を含む音声データを管理サーバ１４に提供して、不適切な発言があったことを報告する。実施例の情報処理装置１０は、ユーザによる報告の作成を支援する。管理サーバ１４の管理者は、情報処理装置１０からチャットに関する報告が送られてくると、報告に含まれる音声データを解析して、発言内容を調査する。なお管理サーバ１４は機械学習済みモデル等を利用して、発言内容の解析作業を自動で実施してもよい。

[0021] 図２は、情報処理装置１０のハードウェア構成を示す。情報処理装置１０は、メイン電源ボタン２０、電源ＯＮ用ＬＥＤ２１、スタンバイ用ＬＥＤ２２、システムコントローラ２４、クロック２６、デバイスコントローラ３０、メディアドライブ３２、ＵＳＢモジュール３４、フラッシュメモリ３６、無線通信モジュール３８、有線通信モジュール４０、サブシステム５０およびメインシステム６０を有して構成される。

[0022] メインシステム６０は、メインＣＰＵ（Central Processing Unit）、主記憶装置であるメモリおよびメモリコントローラ、ＧＰＵ（Graphics Processing Unit）などを備える。ＧＰＵはゲームプログラムの演算処理に主として利

用される。メインCPUはOSを起動し、OSが提供する環境下において、補助記憶装置2にインストールされたゲームプログラムを実行する機能をもつ。サブシステム50は、サブCPU、主記憶装置であるメモリおよびメモリコントローラなどを備え、GPUを備えない。

[0023] メインCPUは補助記憶装置2やROM媒体44にインストールされているゲームプログラムを実行する機能をもつ一方で、サブCPUはそのような機能をもたない。しかしながらサブCPUは補助記憶装置2にアクセスする機能、サーバシステム12との間でデータを送受信する機能を有している。サブCPUは、このような制限された処理機能のみを有して構成されており、したがってメインCPUと比較して小さい消費電力で動作できる。これらのサブCPUの機能は、メインCPUがスタンバイ状態にある際に実行される。

[0024] メイン電源ボタン20は、ユーザからの操作入力が行われる入力部であって、情報処理装置10の筐体の前面に設けられ、情報処理装置10のメインシステム60への電源供給をオンまたはオフするために操作される。電源ON用LED21は、メイン電源ボタン20がオンされたときに点灯し、スタンバイ用LED22は、メイン電源ボタン20がオフされたときに点灯する。システムコントローラ24は、ユーザによるメイン電源ボタン20の押下を検出する。

[0025] クロック26はリアルタイムクロックであって、現在の日時情報を生成し、システムコントローラ24やサブシステム50およびメインシステム60に供給する。

[0026] デバイスコントローラ30は、サウスブリッジのようにデバイス間の情報の受け渡しを実行するLSI (Large-Scale Integrated Circuit) として構成される。図示のように、デバイスコントローラ30には、システムコントローラ24、メディアドライブ32、USBモジュール34、フラッシュメモリ36、無線通信モジュール38、有線通信モジュール40、サブシステム50およびメインシステム60などのデバイスが接続される。デバイスコ

ントローラ30は、それぞれのデバイスの電気特性の違いやデータ転送速度の差を吸収し、データ転送のタイミングを制御する。

[0027] メディアドライブ32は、ゲームなどのアプリケーションソフトウェア、およびライセンス情報を記録したROM媒体44を装着して駆動し、ROM媒体44からプログラムやデータなどを読み出すドライブ装置である。ROM媒体44は、光ディスクや光磁気ディスク、ブルーレイディスクなどの読出専用の記録メディアである。

[0028] USBモジュール34は、外部機器とUSBケーブルで接続するモジュールである。USBモジュール34は補助記憶装置2およびカメラ7とUSBケーブルで接続してもよい。フラッシュメモリ36は、内部ストレージを構成する補助記憶装置である。無線通信モジュール38は、Bluetooth（登録商標）プロトコルやIEEE802.11プロトコルなどの通信プロトコルで、たとえば入力装置6と無線通信する。有線通信モジュール40は、外部機器と有線通信し、たとえばAP8を介してネットワーク3に接続する。

[0029] 図3は、情報処理装置10の機能ブロックを示す。実施例の情報処理装置10は、処理部100および通信部102を備え、チャットに関する報告の作成を支援する機能を有する。処理部100は、操作受付部104、ゲーム実行部110、システム画像生成部120、チャット管理部130、チャットデータ処理部140、記録部150、出力処理部160、報告作成部170および報告送信部172を備える。ゲーム実行部110は、ゲーム画像生成部112、ゲーム音声生成部114およびセッション管理部116を有する。システム画像生成部120は、ルーム画像生成部122および入力画像生成部124を有する。記録部150は、第1記録部152および第2記録部154を有する。

[0030] 図3において、さまざまな処理を行う機能ブロックとして記載される各要素は、ハードウェア的には、回路ブロック、メモリ、その他のLSIで構成することができ、ソフトウェア的には、システムソフトウェアや、メモリにロードされたゲームプログラムなどによって実現される。したがって、これ

らの機能ブロックがハードウェアのみ、ソフトウェアのみ、またはそれらの組合せによっていろいろな形で実現できることは当業者には理解されるところであり、いずれかに限定されるものではない。

[0031] 通信部１０２は、入力装置６の入力部をユーザが操作した操作情報を受信し、操作受付部１０４に提供する。また通信部１０２は、管理サーバ１４やセッションサーバ１６と通信して、様々な情報ないしはデータを送受信する。通信部１０２は無線通信モジュール３８および有線通信モジュール４０の機能を併せ持つてよい。

[0032] 操作受付部１０４は、通信部１０２を介して、入力装置６の操作情報を受け付ける。実施例でゲーム実行部１１０はゲームプログラムを実行して、ゲームの画像データおよび音声データを生成する。ゲーム実行部１１０として示す機能は、システムソフトウェア、ゲームプログラム、レンダリング処理などを実行するGPU（Graphics Processing Unit）などのハードウェアなどにより実現される。なおゲームはアプリケーションの一例であり、ゲーム実行部１１０は、ゲーム以外のアプリケーションを実行してもよい。

[0033] ユーザによるゲームプレイ中、操作受付部１０４は、入力装置６の操作情報をゲーム実行部１１０に供給し、ゲーム画像生成部１１２は、操作情報をもとに、仮想空間内でプレイヤーキャラクタを動かす演算処理を行う。ゲーム画像生成部１１２はGPUを含み、仮想空間における演算処理結果を受けて、仮想空間内の視点位置（仮想カメラ）からのゲーム画像データを生成する。ゲーム音声生成部１１４は、仮想空間内の視点位置からのゲーム音声データを生成する。

[0034] 図４は、出力装置に表示されるゲーム画像の一例を示す。出力処理部１６０は、出力装置４からゲーム画像を表示し、ヘッドセット９からゲーム音声出力する。なおユーザがヘッドセット９を装着していない場合、出力処理部１６０は、出力装置４のスピーカからゲーム音声出力してもよい。なお出力装置４は、ヘッドマウントディスプレイ（HMD）であってもよい。

[0035] ユーザによりゲームのマルチプレイヤーモードが選択されると、セッション

管理部 116 は、ネットワーク 3 との接続環境が良好であることを条件としてセッションを作成し、セッションサーバ 16 に、ユーザのユーザ ID と、ゲームの識別情報（ゲーム ID）などを含むセッション情報を通知する。なおゲームは、明示的に「セッションを作成する」ためのメニュー項目を用意しておき、ユーザが当該メニュー項目を選択することで、セッション管理部 116 がセッションを作成してもよい。

[0036] セッションが作成されると、セッションサーバ 16 は、セッションの識別情報（セッション ID）をゲームに返し、セッションの状態を管理する。ユーザがセッションの公開を許可する場合、セッションサーバ 16 が当該セッションをネットワーク 3 上で公開することで、他のユーザが当該セッションを見つけて参加できるようになる。セッションに参加する複数のユーザの情報処理装置 10 は、互いに P2P 通信で接続される。

[0037] セッション管理部 116 は、セッションに参加する複数のユーザの識別情報（ユーザ ID）を保持して、参加ユーザをセッショングループのメンバとして管理する。ユーザ ID はユーザアカウントであってもよいが、ユーザアカウントとは異なる識別情報であってもよく、たとえばオンライン上で使用されるオンライン ID であってもよい。セッション管理部 116 は、新たにセッションに参加するメンバ、またはセッションから退出するメンバを管理し、セッショングループを構成する全てのメンバのユーザ ID をチャット管理部 130 に提供する。これによりチャット管理部 130 は、セッションに参加している全てのユーザを認識する。チャット管理部 130 は、セッションに参加するユーザからチャット参加要求を受け付けると、当該ユーザがチャットルームに参加できるようにする。以下、セッションリーダが「ユーザ A」であり、ユーザ B、C、D がチャットルームに参加した場合の処理について説明する。

[0038] ユーザ A が操作する情報処理装置 10 において、チャット管理部 130 は、ユーザ B、C、D の情報処理装置 10 に、各ユーザのチャット相手を特定するための情報（以下、「チャット相手特定情報」とも呼ぶ）を通知する。

具体的には、ユーザBにとって、ユーザA、C、Dがチャット相手であり、ユーザCにとって、ユーザA、B、Dがチャット相手であり、ユーザDにとって、ユーザA、B、Cがチャット相手である。チャット相手特定情報は、メンバのユーザIDであってよく、またはメンバの情報処理装置10の機器IDであってもよい。ユーザAの情報処理装置10とP2Pで接続している他のユーザの情報処理装置10は、チャット相手特定情報を通知されることで、チャットデータを送信すべきメンバの情報処理装置10を特定できる。これによりメンバ間でのチャットが実現される。実施例において、実施されるチャットの態様は音声チャットであり、チャットデータは、ユーザが発声した音声データであるが、ビデオチャットであってもよく、その場合、チャットデータは、ユーザが発声した音声データとユーザを撮影した動画データを含む。

[0039] 各メンバの情報処理装置10において、チャットデータ処理部140は、ヘッドセット9のマイクに入力されたメンバのチャットデータ（音声データ）をユーザIDとともに、チャット相手の情報処理装置10に送信し、またチャット相手から送信されたチャットデータを受信して出力処理部160および記録部150に供給する。チャット相手が複数存在する場合、チャットデータ処理部140は、複数のチャット相手の情報処理装置10から送信されるチャットデータをミックスして（混ぜて）、出力処理部160および記録部150に供給する。ゲームプレイ中、出力処理部160は、ゲームの音声データと、チャットの音声データとをミックスしてヘッドセット9のヘッドホンに出力する。ユーザがヘッドセット9を装着していない場合、たとえばマイクをカメラ7周辺に配置し、チャットデータ処理部140は、マイクに入力されたメンバのチャットデータをチャット相手の情報処理装置10に送信してよく、出力処理部160は、ゲームの音声データとチャット相手から送信される音声データとをミックスして、出力装置4のスピーカに出力してよい。なおカメラ7がマイクを備えていてもよい。

[0040] 以下、チャットデータ処理部140が、チャットデータおよびそのメタデ

ータを処理する具体的な方法について説明する。

チャットデータ処理部140は、チャット相手の情報処理装置10から、チャット相手のユーザIDとともに、当該チャット相手の発声を示す音声データ（チャットデータ）を取得する。ユーザAの情報処理装置10において、チャットデータ処理部140は、ユーザB、C、Dの情報処理装置10から送信されるチャットデータを取得し、三者の音声をミックスして出力処理部160から出力させる。同時にチャットデータ処理部140は、チャットデータを受信した時間情報（タイムスタンプ）に関連付けて、ミックスしたチャットデータを第1記録部152に記録するとともに、時間情報（タイムスタンプ）に関連付けて、発声したユーザを示す情報を含むメタデータを第2記録部154に記録する。なお第1記録部152に記録されるチャットデータは、出力処理部160によりゲーム音声をミックスする前のチャットデータである。つまり第1記録部152には、ゲーム音声のデータをミックスしていないチャットデータが記録される。

[0041] チャットデータ処理部140は、各ユーザのチャットデータからリアルタイムに音量を導出して、各チャットデータの発声区間を切り出す機能を有してよい。チャットデータの音量が所定値未満の場合、チャットデータ処理部140は、当該チャットデータを無音データとみなし、一方、音量が所定値以上であれば、当該チャットデータを有音データとみなす。チャットデータ処理部140は、無音データを出力処理部160から出力させず、有音データのみを出力処理部160から出力させるように制御してよい。

[0042] チャットデータ処理部140は、時間情報に関連付けて、有音データのみを第1記録部152に記録するとともに、有音データが含まれる時間情報に関連付けて、発声したユーザを示す情報（ユーザID）を含むメタデータを第2記録部154に記録する。したがって第2記録部154は、有音データが存在する時間帯と、その有音データの発声者のユーザIDとを対応付けたメタデータを記録する。

[0043] 第1記録部152は、所定時間分のチャットデータを記録し、第2記録部

154は、所定時間分のメタデータを記録してよい。第1記録部152および第2記録部154はともに、終端と先端が論理的に連結され、データを循環的に記録するように構成されたリングバッファであってよい。

[0044] 第1記録部152は、補助記憶装置2の記録領域の第1開始アドレスおよび第1終了アドレスを設定されることで生成される。このリングバッファ領域は、情報処理装置10の出荷時に予め設定されていてよい。チャットデータ処理部140は、各ユーザの有音データをミックスして、時間情報（タイムスタンプ）とともに第1記録部152に記録する。

[0045] チャットデータ処理部140は、第1記録部152に、ミックスしたチャットデータを第1開始アドレスから予め定められたアドレス順に記録し、第1終了アドレスまで記録すると、第1開始アドレスに戻って上書き記録し、それを繰り返す。たとえば第1記録部152は、タイムスタンプに対応付けて、5分間のチャットデータを記録するように設定されてよい。チャットデータを第1記録部152に記録しておくことで、他のチャットメンバが不適切発言をした場合に、ユーザAは、第1記録部152に記録しておいたチャットデータから不適切発言の該当箇所を切り出して、不適切発言を含む音声データを、管理サーバ14の管理者に送信する報告に含めることができる。

[0046] 第2記録部154は、補助記憶装置2の記録領域の第2開始アドレスおよび第2終了アドレスを設定されることで生成される。このリングバッファ領域は、第1記録部152と同じく、情報処理装置10の出荷時に予め設定されていてよい。チャットデータ処理部140は、第2記録部154に、メタデータを第2開始アドレスから予め定められたアドレス順に記録し、第2終了アドレスまで記録すると、第2開始アドレスに戻って上書き記録し、それを繰り返す。第2記録部154は、第1記録部152と同じ時間（たとえば5分間）のメタデータを記録するように設定されてよい。記録されたメタデータには、タイムスタンプが対応付けられる。

[0047] ゲームプレイ中、操作受付部104が、入力装置6の所定の操作を受け付けると、システム画像生成部120は、管理サーバ14から、チャットルー

ムに参加しているメンバの状況を示す情報を取得する。システム画像生成部 120 において、ルーム画像生成部 122 は、チャットメンバが参加しているチャットルームの状況を示すシステム画像データを生成し、出力処理部 160 に供給する。出力処理部 160 は、ゲーム画像に、システム画像を重畳した表示画像を生成して、出力装置 4 から出力させる。これにより出力装置 4 はゲーム画像にシステム画像を重畳した画像を表示する。

[0048] 図 5 は、ゲーム画像に重畳表示されたシステム画像 200 の例を示す。ルーム画像生成部 122 は、管理サーバ 14 から取得した各チャットメンバの状況を示す情報にもとづいて、チャットルームの状況を示すシステム画像データを生成する。システム画像 200 には、複数のメニュー項目と、チャットルームのメンバの状況を示すメンバ表示欄 202 とが含まれる。メンバ表示欄 202 には、チャットメンバのアイコン、ユーザ名、マイクのオンオフを示す情報が表示されている。この例では、全てのメンバがマイクをオンにして、音声チャットを実施している様子が示されている。ユーザが選択枠 204 を More アイコン 206 に動かし、選択操作をすると、ルーム画像生成部 122 が、システム画像 200 に表示されていなかったメニュー項目をサブウィンドウに表示する。

[0049] 図 6 は、選択可能なメニュー項目を含むサブウィンドウ 208 の例を示す。ルーム画像生成部 122 は、1 つ以上のメニュー項目を含むサブウィンドウ 208 を表示する。このうち「レポート」は、ユーザが、チャット中に不適切な発言を行ったチャットメンバを、管理サーバ 14 に通報するための項目である。以下、1 人のメンバが不適切な発言を行ったため、ユーザ A が、不適切発言に関する報告（レポート）を作成し、作成した報告を管理サーバ 14 に送信する手順を示す。

[0050] ユーザ A が選択枠 204 を「レポート」の項目に動かし、選択操作をすると、操作受付部 104 が、「レポート」の項目が選択されたことを受け付け、報告作成部 170 を起動する。報告作成部 170 の機能は、システムソフトウェアの一部として実現されてよい。報告作成部 170 は、入力画像生成

部 1 2 4 に対して、ユーザが報告を作成するための入力画像を生成するように指示するとともに、チャットデータ処理部 1 4 0 に、記録部 1 5 0 への上書きを禁止することを指示する。これにより第 1 記録部 1 5 2 には、レポート項目が選択操作される以前の直近の 5 分間分のチャットデータが保持され、第 2 記録部 1 5 4 には、レポート項目が選択操作される以前の直近の 5 分間分のメタデータが保持される。

[0051] 報告作成部 1 7 0 からの指示を受けて、入力画像生成部 1 2 4 は、ユーザが報告を作成するための複数の入力画像を順番に生成し、出力処理部 1 6 0 が、入力画像を出力装置 4 に表示する。ユーザ A は、それぞれの入力画像に含まれる案内（説明）にしたがって、必要な情報を入力する。報告作成部 1 7 0 は、各入力画像においてユーザが入力した情報を受け付けて、チャットに関する報告を作成する。以下、出力装置 4 に表示される複数の入力画像について説明する。

[0052] 図 7 は、通報するチャットメンバを選択するためのメンバ選択画像の例を示す。入力画像生成部 1 2 4 は、第 2 記録部 1 5 4 に保持されているメタデータを参照し、直近の過去 5 分の間に発声したメンバを特定して、特定したメンバを選択可能に表示する。実際に発声したメンバを特定することで、入力画像生成部 1 2 4 は、メンバ選択画像に、発声していないメンバを含めないようにできる。なお入力画像生成部 1 2 4 は、チャット管理部 1 3 0 にチャットルームのメンバを問い合わせ、チャットルームのメンバを特定し、チャットルームのメンバを選択可能に表示してもよい。このときユーザ A が過去 5 分の間に、複数のチャットルームに参加していれば、入力画像生成部 1 2 4 は、当該複数のチャットルームのメンバを選択可能に表示する。ユーザ A は、不適切発言を行ったメンバの表示領域に選択枠 2 0 4 を合わせて選択操作をすることで、不適切発言を行ったメンバを選択する。報告作成部 1 7 0 は、選択されたメンバの情報を受け付ける。

[0053] 「誰か分かりません」の選択肢は、ユーザ A が、不適切発言を行ったメンバを特定できない場合に選択される。たとえばユーザ A が、ユーザ B、C、

Dとフレンド関係になく、初めてゲームをプレイした場合、不適切発言を行ったメンバが誰であるか特定できないことがある。そのような場合にユーザAは、「誰か分かりません」の選択肢を選択すればよい。実施例でユーザAは、ユーザBの表示領域に選択枠204を合わせて、通報するチャットメンバとしてユーザBを選択する操作を行う。

[0054] 図8は、通報理由を選択するための理由選択画像の例を示す。入力画像生成部124は、複数の通報理由を選択可能に表示する。ユーザAは、いずれかの通報理由に選択枠204を合わせて選択操作をすることで、通報理由を選択する。報告作成部170は、選択された通報理由を受け付ける。

[0055] 図9は、音声クリップに関する説明画像の例を示す。説明画像において、これからユーザが不快に感じた箇所を特定した音声クリップを選択すること、および音声クリップが評価の目的においてのみ利用されて、利用後は削除されることが説明されている。ユーザAは、説明文を読んだ後、「次に」を選択操作する。

[0056] 図10は、音声クリップを選択するための範囲選択画像の例を示す。入力画像生成部124は、第1記録部152に記録された5分間のチャットデータのうち、報告に含めるチャットデータの時間範囲をユーザが選択するための範囲選択画像を生成する。範囲選択画像には、シークバー220と、シークバー220上をスライドするスライダー222が含まれる。シークバー220の左端に表示される時間は、再生時間226を示し、シークバー220上のスライダー222の位置に対応する。シークバー220の右端に表示される時間は、チャットデータの総時間を示す。ユーザAが、再生ボタン224を押下すると、出力処理部160が、第1記録部152に記録されたチャットデータを再生する。出力処理部160は、再生した音声をヘッドセット9のヘッドホンから出力する。

[0057] 入力画像生成部124は、範囲選択画像に、特定の人が発生した時間帯を示す情報を含める。実施例において入力画像生成部124は、図7に示すメンバ選択画像において選択されたユーザBが発声した時間帯を、第2記録部

154に記録された5分間のメタデータから特定し、特定した時間帯を発声区間230a、230b、230cとして、シークバー220に関連付けて表示する。この例で入力画像生成部124は、発声区間230a、230b、230c（これらを特に区別しない場合には「発声区間230」と呼ぶこともある）をシークバー220上に、シークバー220の色とは異なる色で表示している。別の例では、入力画像生成部124は、発声区間230を、シークバー220に沿って平行な棒状の領域として表示してよい。いずれにしても入力画像生成部124は、ユーザBが発声した発声区間230を、シークバー220上の時間範囲として認識できるように表示することが好ましい。

[0058] 図11は、音声データを再生している様子を示す。図11に示す例では、出力処理部160が、2分30秒の位置にあるチャットデータを再生している。音声データの再生中、一時停止ボタン228が表示され、ユーザAが、一時停止ボタン228を押下すると、出力処理部160がチャットデータの再生を一時停止する。一時停止ボタン228の左右に示されるように、入力装置6の「L1」ボタンには10秒巻き戻し機能が、「R1」ボタンには10秒早送り機能が割り当てられており、ユーザAは、これらのボタンを利用してよい。ユーザAが、チャットデータに含まれるユーザBの不適切発言を探し出すと、そのタイミングでクリップ選択ボタン240を押下する。

[0059] 図12は、ユーザAが音声クリップを選択した様子を示す。ユーザAがクリップ選択ボタン240を押下すると、報告作成部170は、スライダー222の時間位置より所定秒前の位置を始点とし、スライダー222の時間位置より所定秒後の位置を終点とする音声データの範囲を選択する。この音声データの範囲が、報告に含める音声クリップ232となる。実施例で報告作成部170は、クリップ選択ボタン240が押下されると、スライダー222の時間位置より10秒前の位置を始点とし、スライダー222の時間位置より10秒後の位置を終点とする範囲のチャットデータを、音声クリップ232として設定してよい。なお実施例では、スライダー222の前後20秒

の範囲のチャットデータを音声クリップ 232 として切り出すが、それよりも長い範囲（たとえば前後 40 秒）のチャットデータを切り出してもよく、それよりも短い範囲のチャットデータを切り出してもよい。ユーザ A は、音声クリップ 232 にユーザ B による不適切発言が含まれるように、クリップ選択ボタン 240 を押下するタイミングを決定する必要がある。

[0060] ユーザ A は、一旦選択した音声クリップ 232 を、選択解除ボタン 242 を押下することで解除できる。ユーザ A は、ユーザ B による不適切発言が 20 秒の範囲にうまく収まるようにスライダー 222 の時間位置を調整して、クリップ選択ボタン 240 を押下する。ユーザ A が「次に」を選択すると、報告作成部 170 は、設定した音声クリップを第 1 記録部 152 に記録されたチャットデータから切り出して、取得する。同時に報告作成部 170 は、対応する時間範囲のメタデータを第 2 記録部 154 に記録されたメタデータから切り出して、取得する。したがって報告作成部 170 は、ユーザ B の不適切発言を含む所定時間のチャットデータと、当該チャットデータにおける発声者のユーザ ID を含むメタデータとを取得する。

[0061] 図 13 は、通報内容を入力するための入力欄 250 を示す。ユーザ A は、具体的な通報内容を入力欄 250 に記載できる。ユーザ A が「次に」を選択すると、報告作成部 170 は、入力欄 250 に入力されたテキストデータを取得する。

[0062] 図 14 は、報告概要の例を示す。報告作成部 170 は、受け付けた情報をもとに、チャットに関する報告を作成する。具体的に報告作成部 170 は、ユーザ A が選択した時間範囲のチャットデータおよびメタデータと、ユーザ A が入力した情報を含む報告を作成し、出力処理部 160 は、報告の概要を出力装置 4 に表示する。ユーザ A が「レポートを送信」を選択すると、報告送信部 172 は、作成されたチャットに関する報告を管理サーバ 14 に送信する。管理サーバ 14 の管理者は、情報処理装置 10 からチャットに関する報告が送られてくると、報告に含まれる音声データを解析して、発言内容を調査する。なお管理サーバ 14 は機械学習済みモデル等を利用して、発言内

容の解析作業を自動実施してもよい。

[0063] 以上、本開示を実施例をもとに説明した。この実施例は例示であり、それらの各構成要素や各処理プロセスの組合せにいろいろな変形例が可能なこと、またそうした変形例も本開示の範囲にあることは当業者に理解されるところである。

[0064] 図10にシークバー220を示したが、入力画像生成部124は、シークバー220に沿って、チャットデータに含まれる音声データの大きさを表現する波形を表示してもよい。これによりチャットメンバが大声を出したタイミングを一目で認識できるようになる。また報告作成部170は、音声認識および音声解析機能を有して、チャットデータから、不適切な単語や文章を自動で抽出し、入力画像生成部124が、抽出された単語や文章を、シークバー220に関連付けて表示してもよい。

[0065] 実施例では、各ユーザの情報処理装置10同士がP2P（Peer to Peer：ピアツーピア）で接続し、複数の情報処理装置10の間で音声データを送受信することで、音声チャットを実現している。変形例では、サーバシステム12にチャットサーバが設けられて、チャットサーバが各情報処理装置10からチャットデータを受け付け、チャットデータをミックスして各情報処理装置10に送信してもよい。

[0066] 実施例では情報処理装置10がチャットデータを処理していたが、変形例では、チャットサーバがチャットデータを処理してもよい。この場合、チャットサーバは、システム画像生成部120、チャット管理部130、チャットデータ処理部140、記録部150、出力処理部160、報告作成部170を備えた情報処理装置として機能し、ユーザの情報処理装置10に入力画像を表示させ、情報処理装置10から入力情報を受け付けることで、チャットに関する報告の作成を支援してよい。

産業上の利用可能性

[0067] 本開示は、チャットに関する報告の作成を支援する技術に利用できる。

符号の説明

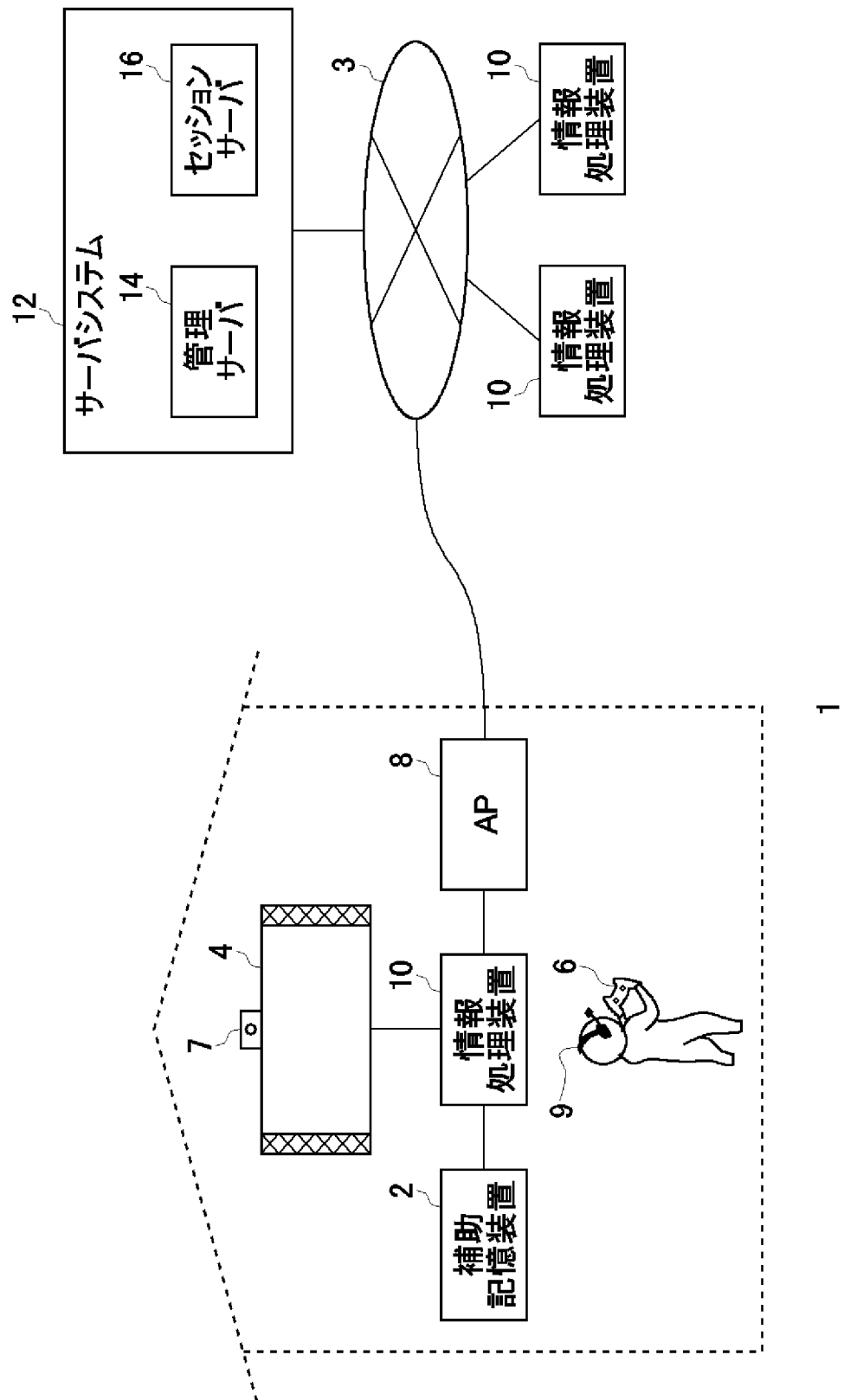
[0068] １・・・情報処理システム、１０・・・情報処理装置、１２・・・サーバシステム、１４・・・管理サーバ、１６・・・セッションサーバ、１００・・・処理部、１０２・・・通信部、１０４・・・操作受付部、１１０・・・ゲーム実行部、１１２・・・ゲーム画像生成部、１１４・・・ゲーム音声生成部、１１６・・・セッション管理部、１２０・・・システム画像生成部、１２２・・・ルーム画像生成部、１２４・・・入力画像生成部、１３０・・・チャット管理部、１４０・・・チャットデータ処理部、１５０・・・記録部、１５２・・・第１記録部、１５４・・・第２記録部、１６０・・・出力処理部、１７０・・・報告作成部、１７２・・・報告送信部。

請求の範囲

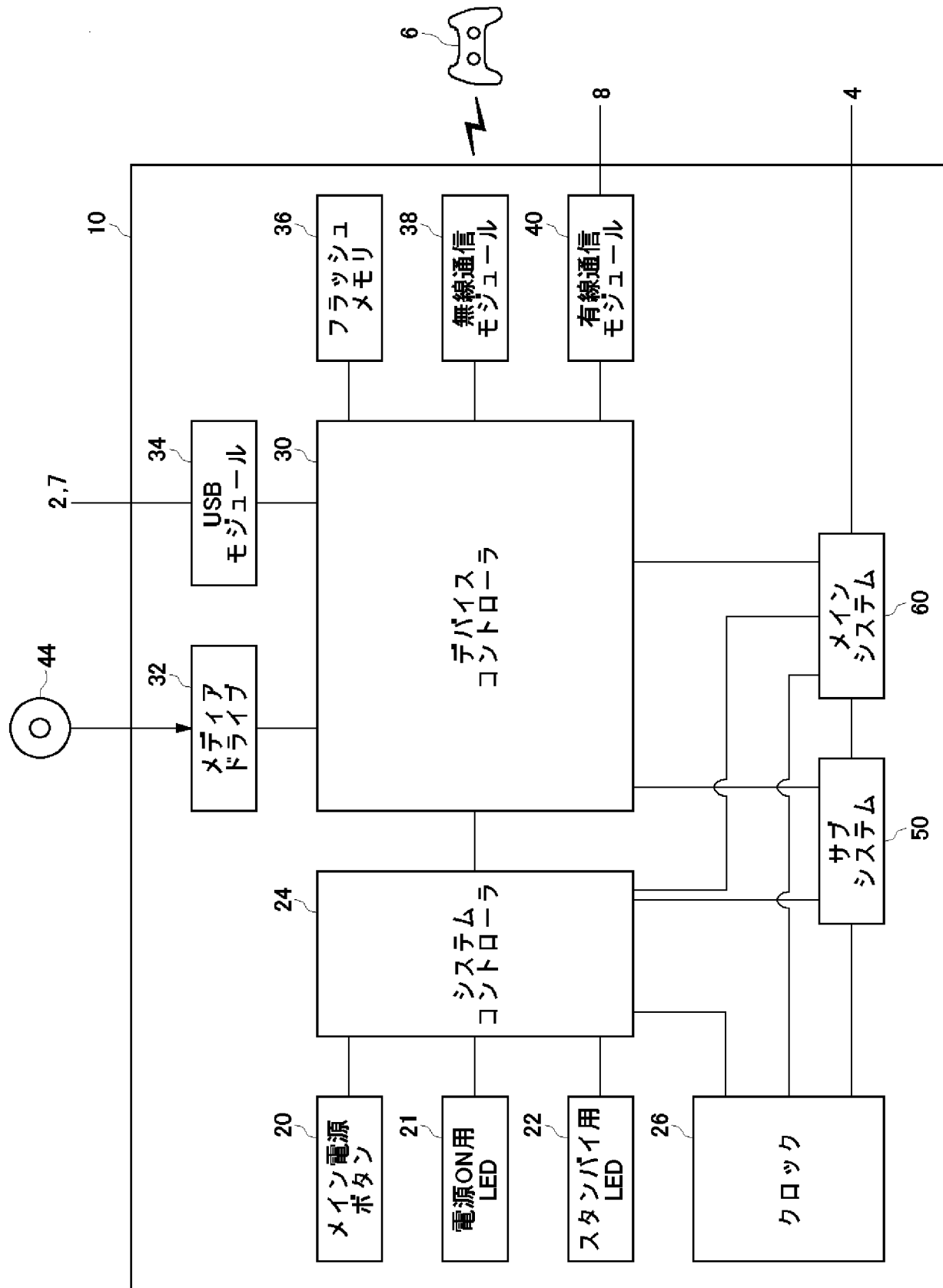
- [請求項1] チャットに関する報告の作成を支援する情報処理装置であって、
チャットデータを記録する記録部と、
ユーザが報告を作成するための入力画像を生成する画像生成部と、
ユーザが入力した情報を受け付けて、チャットに関する報告を作成する報告作成部と、
を備えることを特徴とする情報処理装置。
- [請求項2] 前記記録部は、所定時間分のチャットデータを記録する、
ことを特徴とする請求項1に記載の情報処理装置。
- [請求項3] 前記記録部は、リングバッファである、
ことを特徴とする請求項1または2に記載の情報処理装置。
- [請求項4] 前記記録部は、
時間情報に関連付けて、チャットデータを記録する第1記録部と、
時間情報に関連付けて、発声した人を示す情報を含むメタデータを記録する第2記録部と、を有する、
ことを特徴とする請求項1から3のいずれかに記載の情報処理装置。
- [請求項5] 前記画像生成部は、前記記録部に記録されたチャットデータのうち、
報告に含めるチャットデータの時間範囲をユーザが選択するための範囲選択画像を生成する、
ことを特徴とする請求項1から4のいずれかに記載の情報処理装置。
- [請求項6] 前記画像生成部は、範囲選択画像に、特定の人が発声した時間帯を示す情報を含める、
ことを特徴とする請求項5に記載の情報処理装置。
- [請求項7] 前記報告作成部は、ユーザが選択した時間範囲のチャットデータを含む報告を生成する、
ことを特徴とする請求項5または6に記載の情報処理装置。

- [請求項8] チャットデータを取得するチャットデータ処理部と、
チャット音声出力する出力処理部と、
チャットデータを記録するリングバッファと、
を備えることを特徴とする情報処理装置。
- [請求項9] ゲームを実行する実行部をさらに備え、
前記出力処理部は、ゲーム音声と、チャット音声をミックスして出力する、
ことを特徴とする請求項8に記載の情報処理装置。
- [請求項10] 前記リングバッファは、ゲーム音声のデータをミックスしていない
チャットデータを記録する、
ことを特徴とする請求項9に記載の情報処理装置。
- [請求項11] チャットに関する報告の作成を支援する方法であって、
チャットデータを記録するステップと、
ユーザが報告を作成するための入力画像を生成するステップと、
ユーザが入力した情報を受け付けて、チャットに関する報告を作成するステップと、
を有することを特徴とする報告作成支援方法。
- [請求項12] チャットに関する報告の作成を支援するコンピュータに、
チャットデータを記録する機能と、
ユーザが報告を作成するための入力画像を生成する機能と、
ユーザが入力した情報を受け付けて、チャットに関する報告を作成する機能と、
を実現させるためのプログラム。

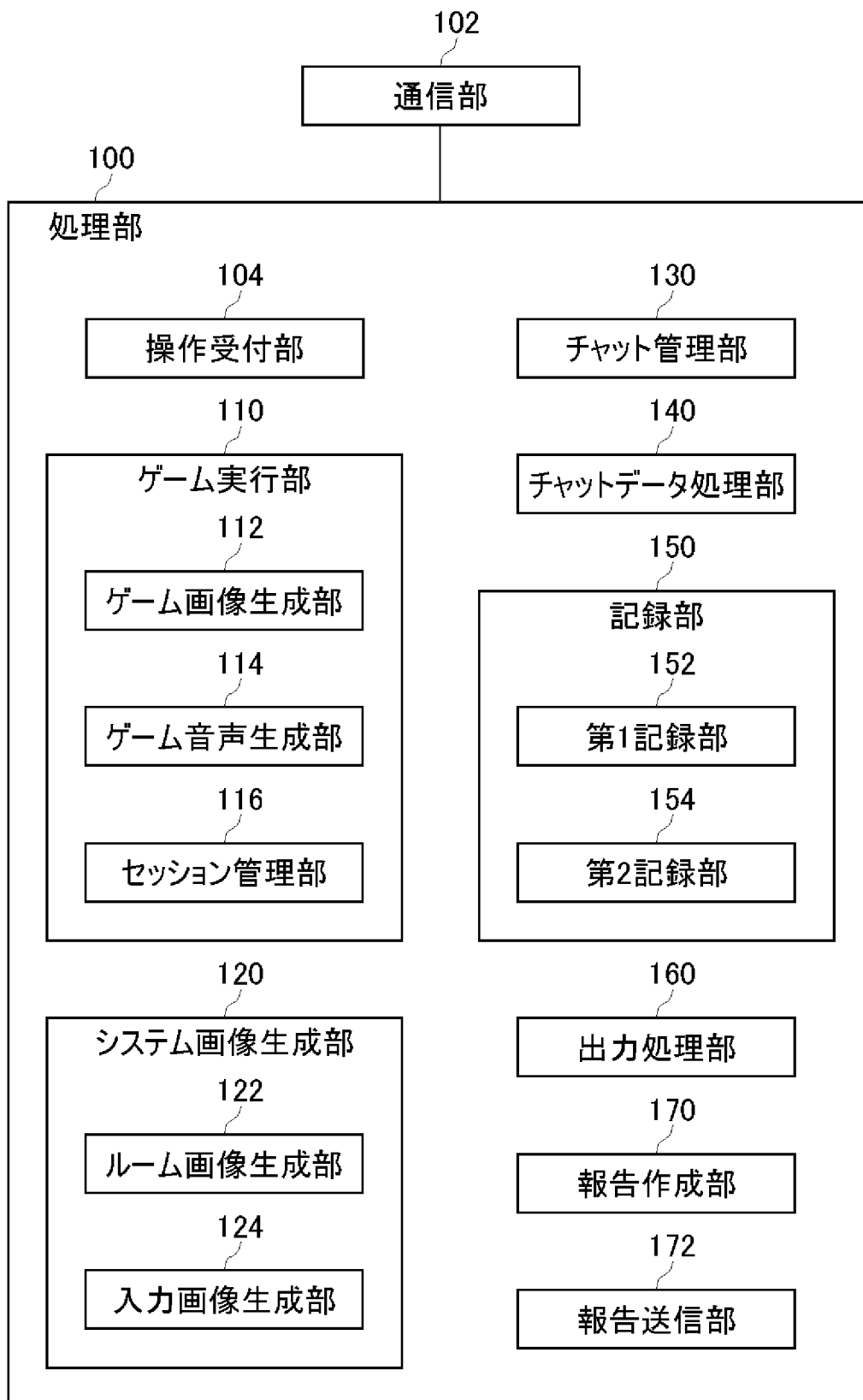
[図1]



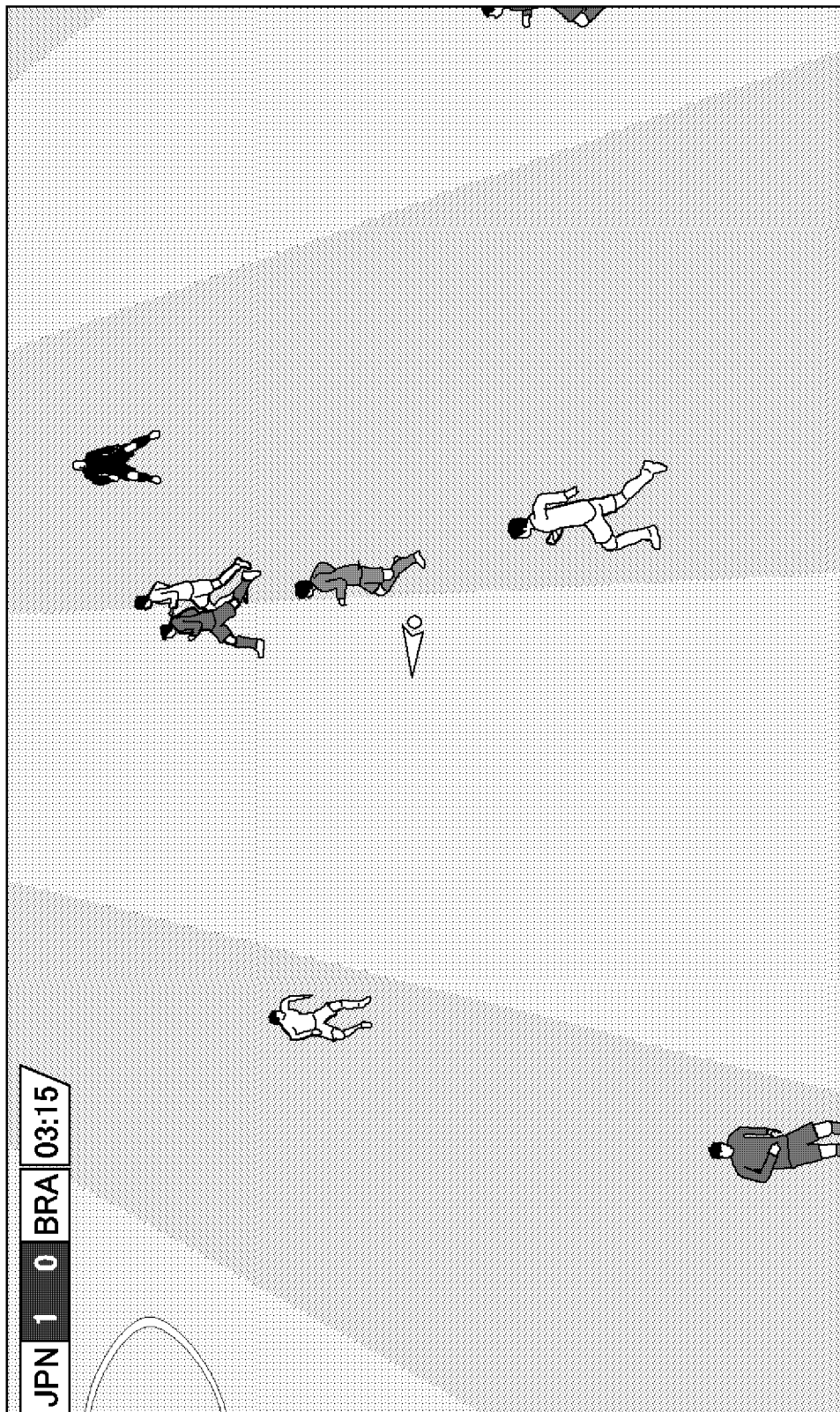
[図2]



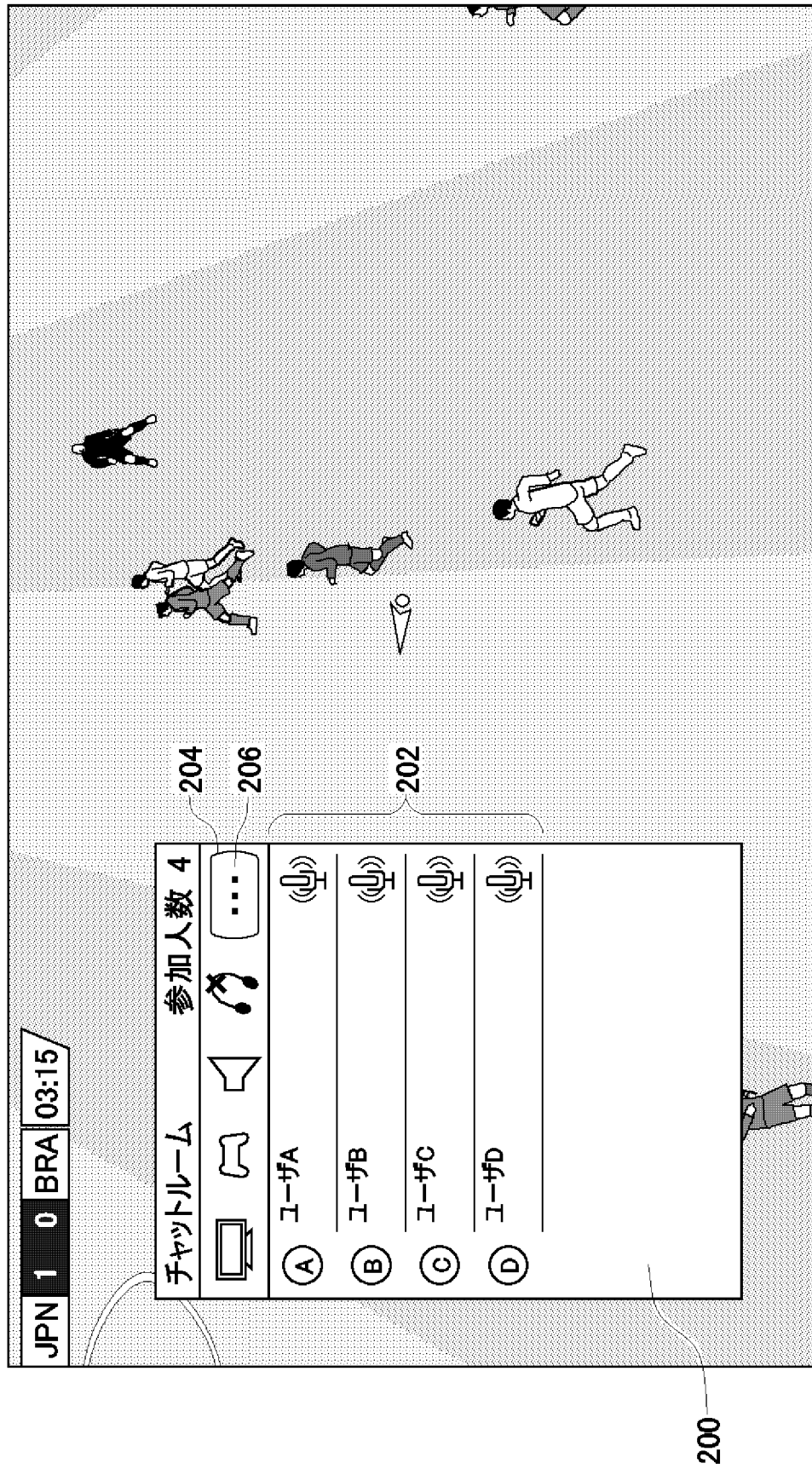
[図3]



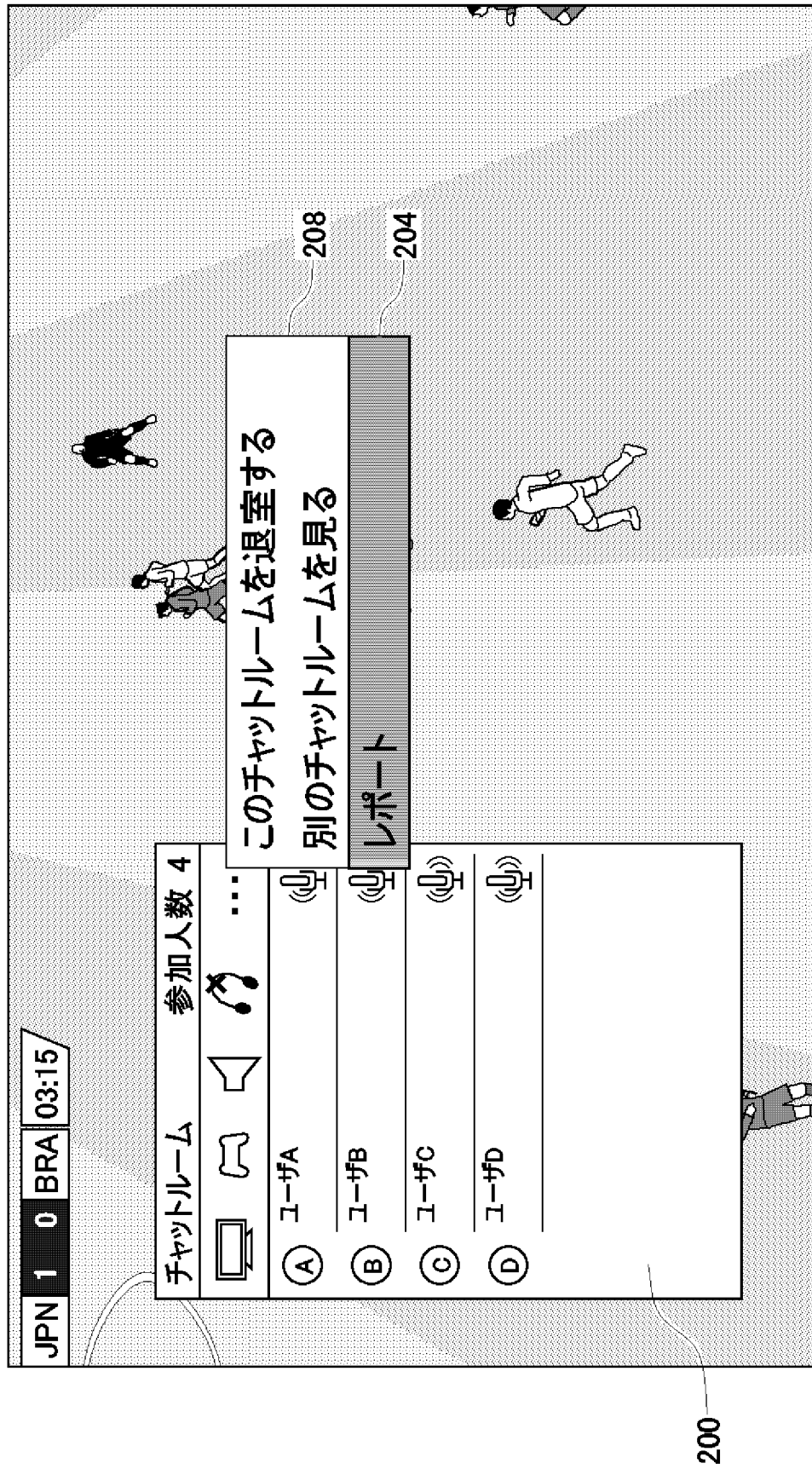
[図4]



[図5]



[図6]



[図7]

ボイスチャットに関する報告

誰を通報しますか？

204

☐ ユーザB

☐ ユーザC

☐ ユーザD

☐ 誰か分かりません

キャンセル

[図8]

ボイスチャットに関する報告
通報する理由は何ですか？

- 差別的な発言をされた
- 暴力的な発言をされた
- 性的な発言をされた
- 名誉を毀損する発言をされた
- その他

キャンセル

[図9]

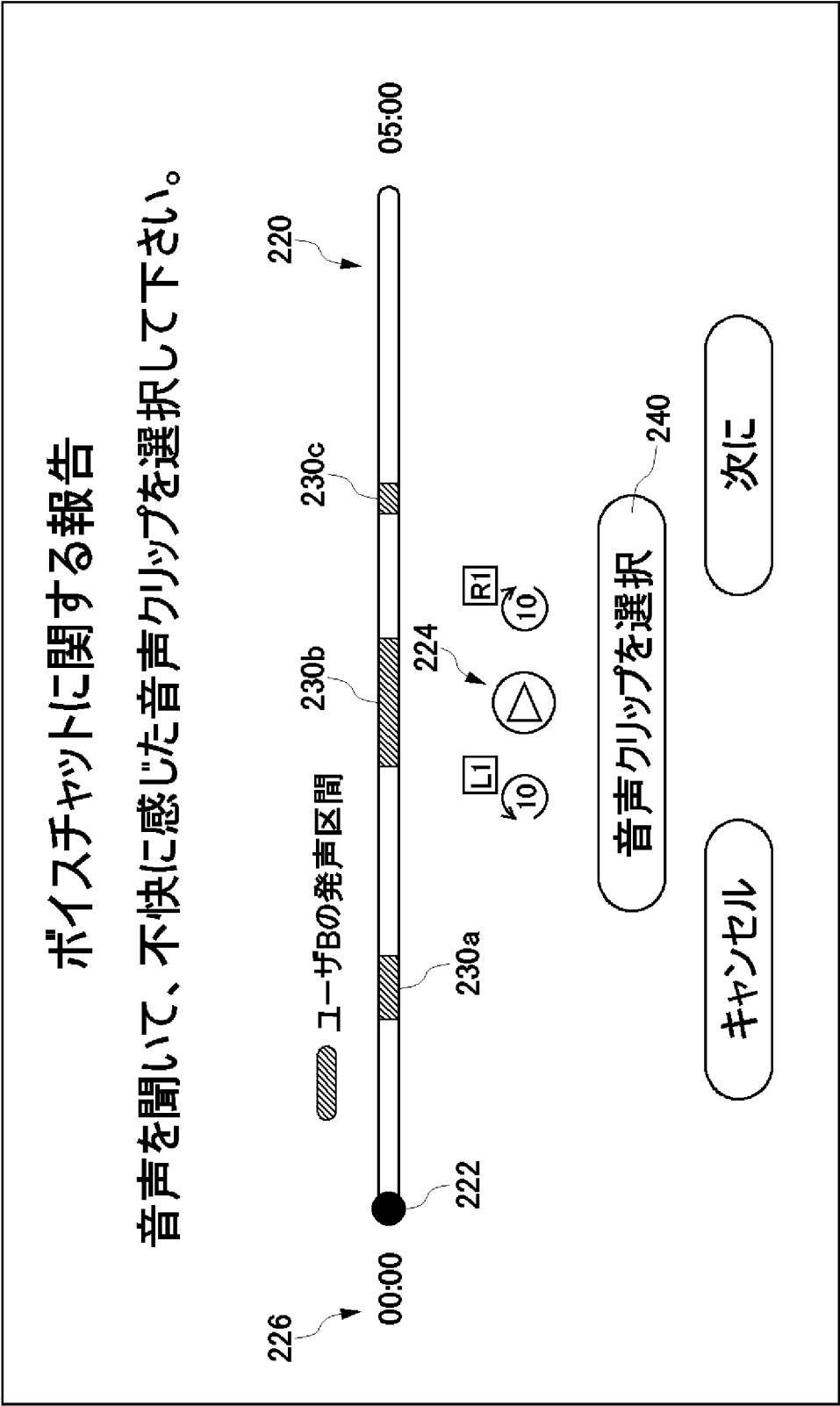
ボイスチャットに関する報告

次の画面で、あなたは、録音した直近5分のボイスチャットを聞くことができます。ボイスチャットの中から、あなたが不快と感じた音声クリップを切り出して下さい。

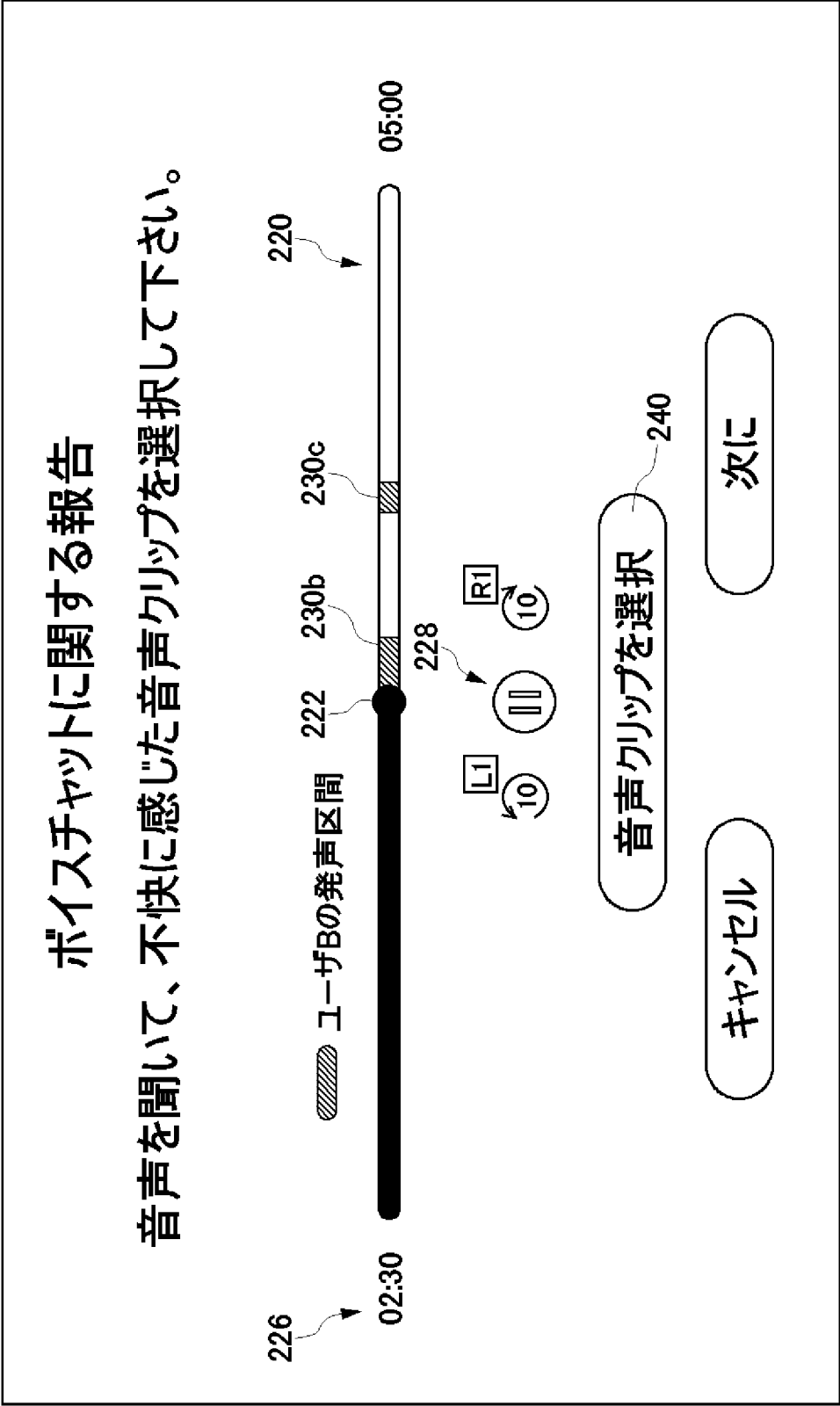
切り出した音声クリップは、あなたのレポートの証拠として利用されます。音声クリップは、プレイヤを評価する目的においてのみ利用され、利用後は削除されます。

[キャンセル](#)[次に](#)

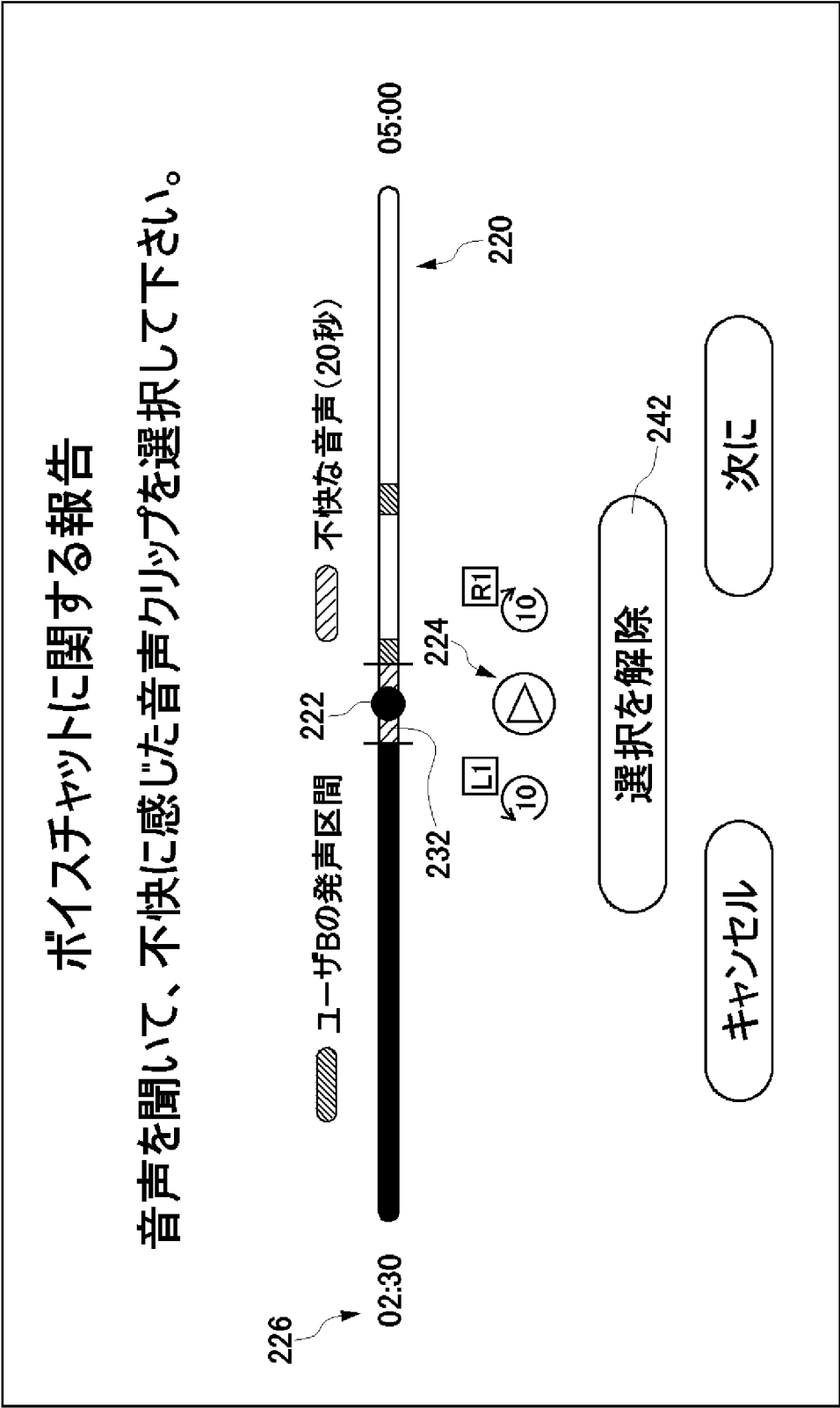
[図10]



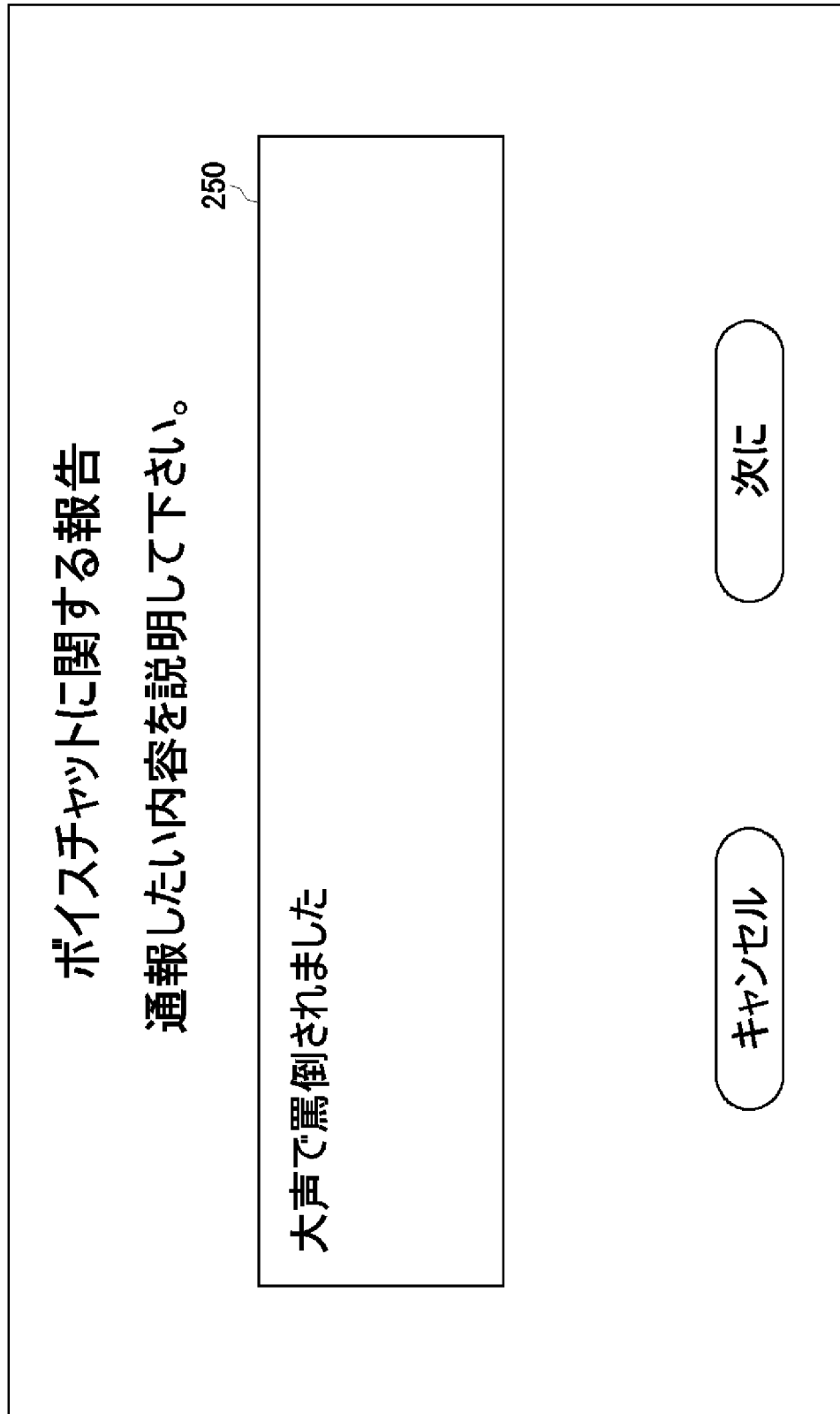
[図11]



[図12]



[図13]



[図14]

ボイスチャットに関する報告

あなたの報告の概要です

問題を起こしたプレイヤー : ユーザB

報告の対象 : ボイスチャット

理由 : 暴力的な発言をされた

通報内容 : 大声で罵倒されました

キャンセル

レポートを送信

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2021/040240

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

G06Q 10/10(2012.01)i; **A63F 13/54**(2014.01)i; **A63F 13/87**(2014.01)i; **G06F 3/01**(2006.01)i; **G06F 3/16**(2006.01)i;
H04L 51/04(2022.01)i

FI: G06Q10/10; A63F13/54; A63F13/87; G06F3/01 590; G06F3/16 650; H04L51/04

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

G06Q10/10; A63F13/54; A63F13/87; G06F3/01; G06F3/16; H04L51/04

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Published examined utility model applications of Japan 1922-1996
 Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2022
 Registered utility model specifications of Japan 1996-2022
 Published registered utility model applications of Japan 1994-2022

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	JP 2020-54885 A (KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT CO LTD) 09 April 2020 (2020-04-09) paragraphs	1, 11, 12
Y		2-7
A		8-10
X	WO 2020/075594 A1 (SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC) 16 April 2020 (2020-04-16) paragraphs [0001]-[0107]	8-10
Y		2-7
A		1, 11, 12
A	JP 2018-92416 A (COLOPL INC) 14 June 2018 (2018-06-14) entire text	1-12
A	JP 2003-325983 A (SQUARE ENIX CO LTD) 18 November 2003 (2003-11-18) entire text	1-12

☐ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☒ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

“A” document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance
 “E” earlier application or patent but published on or after the international filing date
 “L” document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)
 “O” document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means
 “P” document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

“T” later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
 “X” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
 “Y” document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
 “&” document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

26 January 2022

Date of mailing of the international search report

08 February 2022

Name and mailing address of the ISA/JP

**Japan Patent Office (ISA/JP)
 3-4-3 Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915
 Japan**

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/JP2021/040240

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)		Publication date (day/month/year)
JP	2020-54885	A	09 April 2020	US	2019/0143217	A1
				paragraphs [0001]-[0451]		
				JP	2018-15543	A
				JP	2018-15542	A
				JP	2018-153705	A
				WO	2018/012066	A1
				KR	10-2019-0026750	A
WO	2020/075594	A1	16 April 2020	JP	2020-61629	A
JP	2018-92416	A	14 June 2018	(Family: none)		
JP	2003-325983	A	18 November 2003	US	2003/0228909	A1
				entire text		
				US	2014/0057718	A1
				US	2017/0144075	A1
				EP	1367796	A2

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） G06Q 10/10(2012.01)i; A63F 13/54(2014.01)i; A63F 13/87(2014.01)i; G06F 3/01(2006.01)i; G06F 3/16(2006.01)i; H04L 51/04(2022.01)i FI: G06Q10/10; A63F13/54; A63F13/87; G06F3/01 590; G06F3/16 650; H04L51/04		
B. 調査を行った分野 調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC）） G06Q10/10; A63F13/54; A63F13/87; G06F3/01; G06F3/16; H04L51/04 最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの 日本国実用新案公報 1922-1996年 日本国公開実用新案公報 1971-2022年 日本国実用新案登録公報 1996-2022年 日本国登録実用新案公報 1994-2022年 国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）		
C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
X	JP 2020-54885 A (株式会社コナミデジタルエンタテインメント) 09.04.2020 (2020-04-09) [0001]-[0361]	1,11,12
Y		2-7
A		8-10
X	WO 2020/075594 A1 (株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント) 16.04.2020 (2020-04-16) [0001]-[0107]	8-10
Y		2-7
A		1,11,12
A	JP 2018-92416 A (株式会社コロブラ) 14.06.2018 (2018-06-14) 全文	1-12
A	JP 2003-325983 A (株式会社スクウェア・エニックス) 18.11.2003 (2003-11-18) 全文	1-12
☐ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☒ パテントファミリーに関する別紙を参照。		
* 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的な技術水準を示すもの “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献 “T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献		
国際調査を完了した日 26.01.2022		国際調査報告の発送日 08.02.2022
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号		権限のある職員（特許庁審査官） 青柳 光代 5R 4100 電話番号 03-3581-1101 内線 3502

国際調査報告
 パテントファミリーに関する情報

国際出願番号

PCT/JP2021/040240

引用文献			公表日	パテントファミリー文献			公表日
JP	2020-54885	A	09.04.2020	US	2019/0143217	A1	
				[0001]-[0451]			
				JP	2018-15543	A	
				JP	2018-15542	A	
				JP	2018-153705	A	
				WO	2018/012066	A1	
				KR	10-2019-0026750	A	
WO	2020/075594	A1	16.04.2020	JP	2020-61629	A	
JP	2018-92416	A	14.06.2018	(ファミリーなし)			
JP	2003-325983	A	18.11.2003	US	2003/0228909	A1	
				全文			
				US	2014/0057718	A1	
				US	2017/0144075	A1	
				EP	1367796	A2	