

【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 6 部門第 3 区分

【発行日】令和 5 年 3 月 31 日(2023.3.31)

【公開番号】特開 2022-95652(P2022-95652A)

【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 2022-40615(P2022-40615)

【国際特許分類】

G 0 6 T 13/40(2011.01)

H 0 4 N 21/238(2011.01)

G 0 6 F 3/01(2006.01)

A 6 3 F 13/35(2014.01)

A 6 3 F 13/55(2014.01)

10

【F I】

G 0 6 T 13/40

H 0 4 N 21/238

G 0 6 F 3/01 5 1 0

A 6 3 F 13/35

A 6 3 F 13/55

20

【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

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

30

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 のモードが選択された場合は、

配信された映像を受信し、

前記受信された映像データを視聴者端末において表示し、

第 2 のモードが選択された場合は、

アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、

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
からの表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、

40

音に関する情報、

を受信し、

前記アニメーションを前記視聴者端末において表示し、

前記第 1 のモード又は前記第 2 のモードは、前記視聴者端末に係る情報に基づいて、選
択されたものであり、

前記視聴者端末に係る情報は、

前記視聴者端末に係る通信のレイテンシ、

前記視聴者端末に係る CPU、又は、

前記視聴者端末上で実行されているアプリケーション数、

50

を含む、
ことを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項 2】

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 のモードが選択された場合は、
配信された映像を受信し、
前記受信された映像データを視聴者端末において表示し、
第 2 のモードが選択された場合は、
アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、
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
からの表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、
音に関する情報、
を受信し、
前記アニメーションを前記視聴者端末において表示し、
前記第 1 のモード又は前記第 2 のモードは、アニメーションの生成に必要な情報を送信
する対象となる視聴者端末の端末数に基づいて自動的に選択されたものである、
ことを特徴とするコンピュータプログラム。

10

20

【請求項 3】

前記表示オブジェクトに係る情報に基づくオブジェクトは、
表示されるオブジェクトの大きさ、
オブジェクトの表示される上下左右方向等の向き、
オブジェクトの移動の初速度、
オブジェクトの移動の上下左右方向等の向き、及び / 又は、
オブジェクトの移動の加速度、
の一部又は全部を疑似ランダム性に基づいて、前記アニメーション内で生成されたも
のである、
請求項 1 又は 2 に記載のコンピュータプログラム。

30

【請求項 4】

前記アニメーションの生成に必要な情報は、配信者を撮像する角度、及び / 又は、配信
者を撮像する距離、を含む、
請求項 1 乃至 3 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 5】

前記表示オブジェクトに係る情報は、ギフトの種類を含む、
請求項 1 乃至 3 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 6】

前記アニメーションの生成に必要な情報は、配信者のコメント、視聴者のコメント、及
び / 又は、前記アニメーションの視聴者数、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。

40

【請求項 7】

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 6 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 8】

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 7 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 9】

50

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 のモードが選択された場合は、
映像を視聴者端末に対して送信し、
第 2 のモードが選択された場合は、
アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、
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
からの表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、
音に関する情報、
を前記視聴者端末に対して送信し、
前記第 1 のモード又は前記第 2 のモードは、前記視聴者端末に係る情報に基づいて、選
択されたものであり、
前記視聴者端末に係る情報は、
前記視聴者端末に係る通信のレイテンシ、
前記視聴者端末に係る CPU、又は、
前記視聴者端末上で実行されているアプリケーション数、
を含む、
ことを特徴とするコンピュータプログラム。 10 20

【請求項 10】
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 のモードが選択された場合は、
映像を視聴者端末に送信し、
第 2 のモードが選択された場合は、
アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、
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
からの表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、
音に関する情報、
を前記視聴者端末に送信し、
前記第 1 のモード又は前記第 2 のモードは、アニメーションの生成に必要な情報を送信
する対象となる視聴者端末の端末数に基づいて自動的に選択されたものである、
ことを特徴とするコンピュータプログラム。 30

【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 9 又は 10 に記載のコンピュータプログラム。 40

【請求項 12】
前記プロセッサが、演算機能を有する、
請求項 9 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】
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、
第 1 のモードが選択された場合は、
映像を視聴者端末に対して送信し、
第 2 のモードが選択された場合は、
アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、 50

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の表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、

音に関する情報、

を前記視聴者端末に対して送信し、

前記第 1 のモード又は前記第 2 のモードは、前記視聴者端末に係る情報に基づいて、選択されたものであり、

前記視聴者端末に係る情報は、

前記視聴者端末に係る通信のレイテンシ、

前記視聴者端末に係る CPU、又は、

前記視聴者端末上で実行されているアプリケーション数、

を含む、

ことを特徴とするサーバ装置。

【請求項 14】

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、

第 1 のモードが選択された場合は、

映像を視聴者端末に送信し、

第 2 のモードが選択された場合は、

アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、

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の表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、

音に関する情報、

を前記視聴者端末に送信し、

前記第 1 のモード又は前記第 2 のモードは、アニメーションの生成に必要な情報を送信する対象となる視聴者端末の端末数に基づいて自動的に選択されたものである、

ことを特徴とするサーバ装置。

【請求項 15】

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 又は 14 に記載のサーバ装置。

【請求項 16】

前記プロセッサが、演算機能を有する、

請求項 13 乃至 15 のいずれか 1 項に記載のサーバ装置。

【請求項 17】

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 のモードが選択された場合は、

配信された映像を受信し、

前記受信された映像データを視聴者端末において表示し、

第 2 のモードが選択された場合は、

アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、

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の表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、

10

20

30

40

50

音に関する情報、
を受信し、
前記アニメーションを前記視聴者端末において表示し、
前記第 1 のモード又は前記第 2 のモードは、前記視聴者端末に係る情報に基づいて、選択されたものであり、
前記視聴者端末に係る情報は、
前記視聴者端末に係る通信のレイテンシ、
前記視聴者端末に係る CPU、又は、
前記視聴者端末上で実行されているアプリケーション数、
を含む、
ことを特徴とする方法。

10

【請求項 18】

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 のモードが選択された場合は、
配信された映像を受信し、
前記受信された映像データを視聴者端末において表示し、
第 2 のモードが選択された場合は、
アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、
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の表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、
音に関する情報、
を受信し、
前記アニメーションを前記視聴者端末において表示し、
前記第 1 のモード又は前記第 2 のモードは、アニメーションの生成に必要な情報を送信する対象となる視聴者端末の端末数に基づいて自動的に選択されたものである、
ことを特徴とする方法。

20

30

【請求項 19】

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 17 乃至 18 のいずれか 1 項に記載の方法。

【請求項 20】

前記プロセッサが、演算機能を有する、
請求項 17 乃至 19 のいずれか 1 項に記載の方法。

【請求項 21】

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 のモードが選択された場合は、
映像を視聴者端末に対して送信し、
第 2 のモードが選択された場合は、
アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、
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の表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、
音に関する情報、

40

50

を前記視聴者端末に対して送信し、

前記第 1 のモード又は前記第 2 のモードは、前記視聴者端末に係る情報に基づいて、選択されたものであり、

前記視聴者端末に係る情報は、

前記視聴者端末に係る通信のレイテンシ、

前記視聴者端末に係る CPU、又は、

前記視聴者端末上で実行されているアプリケーション数、

を含む、

方法。

【請求項 2 2】

10

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 のモードが選択された場合は、

映像を視聴者端末に送信し、

第 2 のモードが選択された場合は、

アニメーションの生成に必要な情報として、少なくとも、

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の表示要求に応じて表示される表示オブジェクトに係る情報と、

20

音に関する情報、

を前記視聴者端末に送信し、

前記第 1 のモード又は前記第 2 のモードは、アニメーションの生成に必要な情報を送信する対象となる視聴者端末の端末数に基づいて自動的に選択されたものである、

方法。

【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 2 1 又は 2 2 に記載の方法。

30

【請求項 2 4】

前記プロセッサが、演算機能を有する、

請求項 2 1 乃至 2 3 のいずれか 1 項に記載の方法。

40

50