



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2023년10월04일
(11) 등록번호 10-2585051
(24) 등록일자 2023년09월26일

- (51) 국제특허분류(Int. Cl.)
HO4N 21/431 (2016.01) G06T 13/40 (2011.01)
G06T 13/80 (2011.01) G06T 19/00 (2011.01)
HO4N 21/4722 (2011.01) HO4N 21/4784 (2011.01)
HO4N 21/81 (2011.01) HO4N 21/854 (2011.01)
- (52) CPC특허분류
HO4N 21/4312 (2013.01)
G06T 13/40 (2013.01)
- (21) 출원번호 10-2022-7044682(분할)
- (22) 출원일자(국제) 2019년04월17일
심사청구일자 2022년12월20일
- (85) 번역문제출일자 2022년12월20일
- (65) 공개번호 10-2023-0006652
- (43) 공개일자 2023년01월10일
- (62) 원출원 특허 10-2020-7034123
원출원일자(국제) 2019년04월17일
심사청구일자 2020년11월26일
- (86) 국제출원번호 PCT/JP2019/016555
- (87) 국제공개번호 WO 2019/216146
국제공개일자 2019년11월14일
- (30) 우선권주장
JP-P-2018-089612 2018년05월08일 일본(JP)
(뒷면에 계속)
- (56) 선행기술조사문헌
KR100456962 B1
(뒷면에 계속)

- (73) 특허권자
그리 가부시킴가이사
일본국 도쿄도 미나토쿠 롯폰기 6초메 11방 1고
- (72) 발명자
와타나베 마사시
일본 1066112 도쿄도 미나토쿠 롯폰기 6초메 10방 1고 그리 가부시킴가이사 내
구리타 야스노리
일본 1066112 도쿄도 미나토쿠 롯폰기 6초메 10방 1고 그리 가부시킴가이사 내
- (74) 대리인
장수길, 윤선근

전체 청구항 수 : 총 24 항

심사관 : 정구용

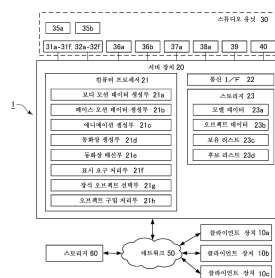
(54) 발명의 명칭 액터의 움직임에 기초하여 생성되는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션을 포함하는 동화상을 배신하는 동화상 배신 시스템, 동화상 배신 방법 및 동화상 배신 프로그램

(57) 요약

일 양태에 의한 동화상 배신 시스템은, 액터의 움직임에 기초하여 생성되는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션을 포함하는 동화상을 배신하는 동화상 배신 시스템이며, 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서와, 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표시되는 장식 오브젝트의 후보를 포함하는 후보 리스트를 기억하는 스토리지를 구비

(뒷면에 계속)

대표도 - 도1



한다. 당해 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서는, 컴퓨터 관독 가능한 명령을 실행함으로써, 상기 시청 유저로부터 상기 장식 오브젝트 중 제1 장식 오브젝트의 표시를 요구하는 제1 표시 요구를 접수한 것에 따라, 상기 제1 장식 오브젝트를 상기 후보 리스트에 추가하고, 상기 후보 리스트로부터 상기 제1 장식 오브젝트가 선택된 경우에, 상기 동화상에 상기 제1 장식 오브젝트를 표시시킨다.

(52) CPC특허분류

G06T 13/80 (2013.01)

G06T 19/006 (2013.01)

H04N 21/4722 (2013.01)

H04N 21/4784 (2019.01)

H04N 21/8146 (2013.01)

H04N 21/854 (2013.01)

(56) 선행기술조사문헌

KR1020130053466 A

US20130215116 A1

US20160093078 A1

US20170364860 A1

(30) 우선권주장

JP-P-2018-144681 2018년08월01일 일본(JP)

JP-P-2018-144682 2018년08월01일 일본(JP)

JP-P-2018-144683 2018년08월01일 일본(JP)

JP-P-2018-193258 2018년10월12일 일본(JP)

JP-P-2019-009432 2019년01월23일 일본(JP)

명세서

청구범위

청구항 1

액터의 움직임에 기초하여 생성되는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션 및 기프트 오브젝트를 포함하는 동화상을 배신하는 동화상 배신 시스템이며,

하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서를 구비하고,

상기 기프트 오브젝트에는, 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표시되는 장식 오브젝트와, 상기 장식 오브젝트와는 다른 제1 오브젝트가 포함되어 있고,

상기 장식 오브젝트의 상기 동화상으로의 표시 시간은, 제1 표시 시간에 설정되어 있고,

상기 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서는, 컴퓨터 판독 가능한 명령을 실행함으로써,

상기 동화상을 시청하는 시청 유저로부터 상기 동화상의 배신 중에 상기 동화상으로의 상기 장식 오브젝트의 표시를 요구하는 제1 표시 요구가 이루어진 경우에, 상기 제1 표시 요구에 기초하여 상기 장식 오브젝트를 상기 제1 표시 시간만 상기 동화상에 표시시키고,

상기 시청 유저로부터 상기 동화상의 배신 중에 상기 동화상으로의 상기 제1 오브젝트의 표시를 요구하는 제2 표시 요구가 이루어진 경우에, 상기 제2 표시 요구에 기초하여 상기 제1 오브젝트를 상기 제1 표시 시간보다도 짧은 제2 표시 시간만 상기 동화상에 표시시키는, 동화상 배신 시스템.

청구항 2

제1항에 있어서, 상기 장식 오브젝트는, 상기 캐릭터 오브젝트의 특정한 부위와 관련지어져 상기 동화상에 표시되는,

동화상 배신 시스템.

청구항 3

제1항에 있어서, 상기 장식 오브젝트는, 상기 장식 오브젝트가 상기 시청 유저 이외에 의해 선택된 경우에 상기 동화상에 표시되는,

동화상 배신 시스템.

청구항 4

제3항에 있어서, 상기 장식 오브젝트의 선택은, 상기 동화상의 배신을 서포트하는 서포터에 의해 이루어지는,

동화상 배신 시스템.

청구항 5

제3항에 있어서, 상기 장식 오브젝트의 선택은, 상기 액터에 의해 이루어지는,

동화상 배신 시스템.

청구항 6

제1항에 있어서, 상기 제1 오브젝트는, 상기 캐릭터 오브젝트와 겹치지 않도록 상기 동화상에 표시되는,

동화상 배신 시스템.

청구항 7

제1항에 있어서, 상기 제2 표시 요구에는, 상기 제1 오브젝트의 표시 위치를 지정하는 표시 위치 지정 파라미터

가 포함되어 있고,

상기 제1 오브젝트는, 상기 동화상에 있어서, 상기 표시 위치 지정 파라미터에 의해 지정된 위치에 표시되는, 동화상 배신 시스템.

청구항 8

제1항에 있어서, 상기 제2 표시 요구에는, 상기 제1 오브젝트의 이동 방향을 지정하는 이동 방향 파라미터가 포함되어 있고,

상기 제1 오브젝트는, 상기 동화상에 있어서, 상기 이동 방향 파라미터에 의해 지정된 방향으로 이동하도록 표시되는,

동화상 배신 시스템.

청구항 9

제1항에 있어서, 상기 제2 표시 요구에는, 상기 제1 오브젝트의 궤도를 지정하는 궤도 파라미터가 포함되어 있고,

상기 제1 오브젝트는, 상기 동화상에 있어서, 상기 궤도 파라미터에 의해 지정된 궤도 상을 이동하도록 표시되는,

동화상 배신 시스템.

청구항 10

제1항에 있어서, 상기 동화상의 배신 기간 내에 오브젝트 표시 금지 기간이 설정되고,

상기 제1 오브젝트 및 상기 장식 오브젝트는, 상기 동화상의 배신 기간에 있어서의 상기 오브젝트 표시 금지 기간 이외의 타이밍에 상기 동화상에 표시되는,

동화상 배신 시스템.

청구항 11

제10항에 있어서, 상기 오브젝트 표시 금지 기간에 상기 제2 표시 요구가 접수된 경우에는, 상기 제1 오브젝트는, 상기 오브젝트 표시 금지 기간의 경과 후에 상기 동화상에 표시되는,

동화상 배신 시스템.

청구항 12

제1항에 있어서, 상기 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서는,

상기 시청 유저로부터 상기 제1 오브젝트를 구입하는 구입 요구를 접수하고,

상기 구입 요구에 따라 결제 처리를 행하고,

상기 제1 오브젝트가 상기 동화상의 배신 종료 시까지 선택되지 않은 경우, 상기 결제 처리를 취소하는,

동화상 배신 시스템.

청구항 13

제1항에 있어서, 상기 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서는,

상기 시청 유저로부터 상기 제1 오브젝트를 구입하는 구입 요구를 접수하고,

상기 구입 요구에 따라 결제 처리를 행하고,

상기 제1 오브젝트가 상기 동화상의 배신 종료 시까지 선택되지 않은 경우, 상기 시청 유저에게 포인트를 부여하는,

동화상 배신 시스템.

청구항 14

제1항에 있어서, 상기 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서는,
 상기 시청 유저로부터 상기 장식 오브젝트를 구입하는 구입 요구를 접수하고,
 상기 구입 요구에 따라 상기 시청 유저가 보유하는 오브젝트의 리스트인 보유 리스트에 상기 장식 오브젝트를 추가하고,
 상기 시청 유저로부터 상기 장식 오브젝트의 표시를 요구하는 상기 제1 표시 요구를 접수한 것에 따라, 후보 리스트에 상기 장식 오브젝트를 추가함과 함께 상기 보유 리스트로부터 상기 장식 오브젝트를 삭제하고,
 상기 장식 오브젝트가 상기 동화상의 배신 종료 시까지 선택되지 않은 경우에, 상기 보유 리스트에 상기 장식 오브젝트를 추가하는,
 동화상 배신 시스템.

청구항 15

제1항에 있어서, 상기 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서는, 상기 동화상에 관련하여 구입 가능한 기프트 오브젝트를 구입하기 위한 구입 정보를 상기 시청 유저에게 제공하고,
 상기 기프트 오브젝트는, 상기 장식 오브젝트 및 상기 제1 오브젝트를 포함하고,
 상기 기프트 오브젝트는, 상기 동화상에 있어서만 구입 가능한 고유 기프트 오브젝트와, 상기 동화상 이외의 동화상에 있어서도 구입 가능한 공통 기프트 오브젝트를 포함하는,
 동화상 배신 시스템.

청구항 16

액터의 움직임에 기초하여 생성되는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션 및 상기 액터로의 기프트가 되는 기프트 오브젝트를 포함하는 동화상을 배신하는 동화상 배신 시스템이며,
 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서를 구비하고,
 상기 기프트 오브젝트에는, 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표시되는 장식 오브젝트와, 상기 장식 오브젝트와는 다른 제1 오브젝트가 포함되고,
 상기 제1 오브젝트에는, 기준 크기보다도 큰 대사이즈 제1 오브젝트가 포함되고,
 상기 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서는, 컴퓨터 관독 가능한 명령을 실행함으로써,
 상기 동화상을 시청하는 시청 유저로부터 상기 동화상의 배신 중에 상기 동화상으로의 상기 장식 오브젝트의 표시를 요구하는 제1 표시 요구가 이루어진 경우에, 상기 제1 표시 요구에 기초하여 상기 장식 오브젝트를 상기 동화상에 표시시키고,
 상기 시청 유저로부터 상기 동화상의 배신 중에 상기 동화상으로의 상기 제1 오브젝트 표시를 요구하는 제2 표시 요구가 이루어진 경우에, 상기 제2 표시 요구에 기초하여 상기 대사이즈 제1 오브젝트를 상기 캐릭터 오브젝트와 중복되지 않도록 상기 동화상에 표시시키는,
 동화상 배신 시스템.

청구항 17

하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서가 컴퓨터 관독 가능한 명령을 실행함으로써, 액터의 움직임에 기초하여 생성되는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션 및 기프트 오브젝트를 포함하는 동화상을 배신하는 동화상 배신 방법이며,
 상기 기프트 오브젝트에는, 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표시되는 장식 오브젝트와, 상기 장식 오브젝트와는 다른 제1 오브젝트가 포함되어 있고,
 상기 장식 오브젝트의 상기 동화상으로의 표시 시간은, 제1 표시 시간에 설정되어 있고,
 상기 동화상을 시청하는 시청 유저로부터 상기 동화상의 배신 중에 상기 장식 오브젝트의 표시를 요구하기 위한

제1 표시 요구 또는 상기 제1 오브젝트의 표시를 요구하기 위한 제2 표시 요구를 접수하는 공정과,
 상기 제1 표시 요구가 접수된 경우에 상기 장식 오브젝트를 상기 제1 표시 시간만 상기 동화상에 표시시키는 공
 정과,
 상기 제2 표시 요구가 접수된 경우에 상기 제1 오브젝트를 상기 제1 표시 시간보다도 짧은 제2 표시 시간만 상
 기 동화상에 표시시키는 공정
 을 구비하는, 동화상 배신 방법.

청구항 18

액터의 움직임에 기초하여 생성되는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션 및 기프트 오브젝트를 포함하는 동화상을 배
 신하는 동화상 배신 프로그램이며,
 상기 기프트 오브젝트에는, 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표시되는 장식 오브젝트와, 상기
 장식 오브젝트와는 다른 제1 오브젝트가 포함되어 있고,
 상기 장식 오브젝트의 상기 동화상으로의 표시 시간은, 제1 표시 시간에 설정되어 있고,
 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서에,
 상기 동화상을 시청하는 시청 유저로부터 상기 동화상의 배신 중에 상기 장식 오브젝트의 표시를 요구하기 위한
 제1 표시 요구 또는 상기 제1 오브젝트의 표시를 요구하기 위한 제2 표시 요구를 접수하는 공정과,
 상기 제1 표시 요구가 접수된 경우에 상기 장식 오브젝트를 상기 제1 표시 시간만 상기 동화상에 표시시키는 공
 정과,
 상기 제2 표시 요구가 접수된 경우에 상기 제1 오브젝트를 상기 제1 표시 시간보다도 짧은 제2 표시 시간만 상
 기 동화상에 표시시키는 공정
 을 실행시키는 기록 매체에 기록된 동화상 배신 프로그램.

청구항 19

하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서가 컴퓨터 판독 가능한 명령을 실행함으로써, 액터의 움직임에 기초하여 생성
 되는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션 및 상기 액터로의 기프트가 되는 기프트 오브젝트를 포함하는 동화상을 배
 신하는 동화상 배신 방법이며,
 상기 기프트 오브젝트에는, 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표시되는 장식 오브젝트와, 상기
 장식 오브젝트와는 다른 제1 오브젝트가 포함되고,
 상기 제1 오브젝트에는, 기준 크기보다도 큰 대사이즈 제1 오브젝트가 포함되어 있고,
 상기 동화상을 시청하는 시청 유저로부터 상기 동화상의 배신 중에 상기 장식 오브젝트의 표시를 요구하기 위한
 제1 표시 요구 또는 상기 제1 오브젝트의 표시를 요구하기 위한 제2 표시 요구를 접수하는 공정과,
 상기 제1 표시 요구가 접수된 경우에 상기 장식 오브젝트를 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표
 시시키는 공정과,
 상기 제2 표시 요구가 접수되어, 당해 제2 표시 요구가 상기 대사이즈 제1 오브젝트의 표시를 요구하는 것인 경
 우에, 상기 대사이즈 제1 오브젝트를 상기 캐릭터 오브젝트와 중복되지 않도록 상기 동화상에 표시시키는 공정
 을 구비하는, 동화상 배신 방법.

청구항 20

액터의 움직임에 기초하여 생성되는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션 및 상기 액터로의 기프트가 되는 기프트 오
 브젝트를 포함하는 동화상을 배신하는 동화상 배신 프로그램이며,
 상기 기프트 오브젝트에는, 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표시되는 장식 오브젝트와, 상기
 장식 오브젝트와는 다른 제1 오브젝트가 포함되어 있고,
 상기 제1 오브젝트에는, 기준 크기보다도 큰 대사이즈 제1 오브젝트가 포함되어 있고,

하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서에,

상기 동화상을 시청하는 시청 유저로부터 상기 동화상의 배신 중에 상기 장식 오브젝트의 표시를 요구하기 위한 제1 표시 요구 또는 상기 제1 오브젝트의 표시를 요구하기 위한 제2 표시 요구를 접수하는 공정과,

상기 제1 표시 요구가 접수된 경우에 상기 장식 오브젝트를 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표시시키는 공정과,

상기 제2 표시 요구가 접수되어, 당해 제2 표시 요구가 상기 대사이즈 제1 오브젝트의 표시를 요구하는 것인 경우에, 상기 대사이즈 제1 오브젝트를 상기 캐릭터 오브젝트와 중복되지 않도록 상기 동화상에 표시시키는 공정을 실행시키는 기록 매체에 기록된, 동화상 배신 프로그램.

청구항 21

제2항에 있어서, 상기 장식 오브젝트가 관련지어져 있는 상기 특정한 부위는, 상기 동화상의 배신 전에 미리 정해져 있는,

동화상 배신 시스템.

청구항 22

제21항에 있어서, 상기 장식 오브젝트가 관련지어져 있는 상기 특정한 부위를 결정짓는 장착 위치 정보를 기억하는 스토리지를 구비하는,

동화상 배신 시스템.

청구항 23

제21항에 있어서, 상기 제1 오브젝트는 상기 캐릭터 오브젝트의 특정한 부위와 관련짓지 않고 상기 동화상에 표시되는,

동화상 배신 시스템.

청구항 24

제1항에 있어서, 상기 제1 표시 요구는, 상기 시청 유저를 식별하는 식별 정보를 포함하는,

동화상 배신 시스템.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 명세서에 있어서의 개시는, 액터의 움직임에 기초하여 생성되는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션을 포함하는 동화상을 배신하는 동화상 배신 시스템, 동화상 배신 방법 및 동화상 배신 프로그램에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 종래부터, 액터의 움직임에 기초하여 캐릭터 오브젝트의 애니메이션을 생성하고, 이러한 캐릭터 오브젝트의 애니메이션을 포함하는 동화상을 배신하는 동화상 배신 시스템이 알려져 있다. 이러한 동화상 배신 시스템은, 예를 들어 일본 특허 공개 제2015-184689호 공보(특허문헌 1)에 개시되어 있다.

[0003] 콘텐츠를 시청하는 시청 유저로부터의 요구에 따라, 당해 시청 유저가 구입한 아이템에 대응하는 기프트 오브젝트를 표시 화면에 표시시키는 콘텐츠 배신 시스템도 알려져 있다. 예를 들어, 일본 특허 공개 제2012-120098호 공보(특허문헌 2)에 개시되어 있는 동화상 배신 시스템에서는, 시청 유저는, 기프트 아이템을 구입하고, 이 구입한 기프트 아이템을 퍼포머(콘텐츠 배신자)에 대하여 기프트로서 제공할 수 있다. 동 공보에서는, 기프트 오브젝트는, 동화상과 간섭하지 않도록 배신 화면의 배경 영역에 표시되는 것이 바람직하다고 되어 있다.

선행기술문헌

특허문헌

- [0004] (특허문헌 0001) 일본 특허 공개 제2015-184689호 공보
- (특허문헌 0002) 일본 특허 공개 제2012-120098호 공보

발명의 내용

해결하려는 과제

- [0005] 기프트 오브젝트를 동화상과 중복하여 표시하면, 시청 유저의 시청 체험의 열화로 연결될 우려가 있다. 예를 들어, 동화상의 주요 부분이 기프트 오브젝트로 가려지면, 시청자가 동화상의 시청을 방해받았다고 느낄 우려가 있다. 특히, 동화상과 중복하여 대량의 기프트 오브젝트가 표시되면, 이러한 문제는 심각화될 우려가 있다. 이 때문에, 상기 특허문헌 2에서는, 기프트 오브젝트는, 동화상이 표시되는 콘텐츠 표시 영역에는 표시되지 않고, 콘텐츠 표시 영역 외의 배경 영역에 표시되어 있다.
- [0006] 본 개시의 목적은, 상술한 종래 기술의 문제의 적어도 일부를 해결 또는 완화하는 기술적인 개선을 제공하는 것이다. 본 개시의 더 구체적인 목적의 하나는, 시청 유저의 시청 체험을 열화시키지 않고, 기프트 오브젝트를 동화상과 중복하여 표시할 수 있는 동화상 배신 시스템, 동화상 배신 방법 및 동화상 배신 프로그램을 제공하는 것이다.

과제의 해결 수단

- [0007] 일 양태에 의한 동화상 배신 시스템은, 액터의 움직임에 기초하여 생성되는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션을 포함하는 동화상을 배신하는 동화상 배신 시스템이며, 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서와, 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표시되는 장식 오브젝트의 후보를 포함하는 후보 리스트를 기억하는 스토리지를 구비한다. 당해 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서는, 컴퓨터 판독 가능한 명령을 실행함으로써, 상기 시청 유저로부터 상기 장식 오브젝트 중 제1 장식 오브젝트의 표시를 요구하는 제1 표시 요구를 접수한 것에 따라, 상기 제1 장식 오브젝트를 상기 후보 리스트에 추가하고, 상기 후보 리스트로부터 상기 제1 장식 오브젝트가 선택된 경우에, 상기 동화상에 상기 제1 장식 오브젝트를 표시시킨다.
- [0008] 일 양태에 있어서, 상기 제1 장식 오브젝트는, 상기 캐릭터 오브젝트의 특정한 부위와 관련지어져 상기 동화상에 표시된다.
- [0009] 일 양태에 있어서, 상기 제1 오브젝트는, 상기 캐릭터 오브젝트와 겹치지 않도록 상기 동화상에 표시된다.
- [0010] 일 양태에 있어서, 상기 후보 리스트로부터의 상기 제1 장식 오브젝트의 선택은, 상기 시청 유저 이외의 사람에 의해 이루어진다.
- [0011] 일 양태에 있어서, 상기 후보 리스트로부터의 상기 제1 장식 오브젝트의 선택은, 상기 동화상의 배신을 서포트 하는 서포터에 의해 이루어진다.
- [0012] 일 양태에 있어서, 상기 후보 리스트로부터의 상기 제1 장식 오브젝트의 선택은, 상기 액터에 의해 이루어진다.
- [0013] 일 양태에 있어서, 상기 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서는, 상기 동화상을 시청하는 시청 유저로부터 상기 장식 오브젝트와는 다른 제1 오브젝트의 표시를 요구하는 제2 표시 요구를 접수한 것에 따라, 상기 동화상에 상기 제1 오브젝트를 표시시킨다.
- [0014] 일 양태에 있어서, 상기 동화상의 배신 기간 내에 오브젝트 표시 금지 기간이 설정되고, 상기 제1 오브젝트 및 상기 장식 오브젝트는, 상기 동화상의 배신 기간에 있어서의 상기 오브젝트 표시 금지 기간 이외의 타이밍에 상기 동화상에 표시된다.
- [0015] 일 양태에 있어서, 상기 오브젝트 표시 금지 기간에 상기 제2 표시 요구가 접수된 경우에는, 상기 제1 오브젝트는, 상기 오브젝트 표시 금지 기간의 경과 후에 상기 동화상에 표시된다.
- [0016] 일 양태에 있어서, 상기 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서는, 상기 시청 유저로부터 상기 제1 장식 오브젝트를 구입하는 구입 요구를 접수하고, 상기 구입 요구에 따라 결제 처리를 행하고, 상기 제1 장식 오브젝트가 상기

동화상의 배신 종료 시까지 선택되지 않은 경우, 상기 결제 처리를 취소한다.

[0017] 일 양태에 있어서, 상기 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서는, 상기 시청 유저로부터 상기 제1 장식 오브젝트를 구입하는 구입 요구를 접수하고, 상기 구입 요구에 따라 결제 처리를 행하고, 상기 제1 장식 오브젝트가 상기 동화상의 배신 종료 시까지 선택되지 않은 경우, 상기 시청 유저에게 포인트를 부여한다.

[0018] 일 양태에 있어서, 상기 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서는, 상기 시청 유저로부터 상기 제1 장식 오브젝트를 구입하는 구입 요구를 접수하고, 상기 구입 요구에 따라 상기 시청 유저가 보유하는 오브젝트의 리스트인 보유 리스트에 상기 제1 장식 오브젝트를 추가하고, 상기 시청 유저로부터 상기 제1 장식 오브젝트의 표시를 요구하는 상기 제1 표시 요구를 접수한 것에 따라, 상기 후보 리스트에 상기 제1 장식 오브젝트를 추가함과 함께 상기 보유 리스트로부터 상기 제1 장식 오브젝트를 삭제하고, 상기 제1 장식 오브젝트가 상기 동화상의 배신 종료 시까지 선택되지 않은 경우에, 상기 보유 리스트에 상기 제1 장식 오브젝트를 추가한다.

[0019] 일 양태는, 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서가 컴퓨터 관독 가능한 명령을 실행함으로써, 액터의 움직임에 기초하여 생성되는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션을 포함하는 동화상을 배신하는 동화상 배신 방법에 관한 것이다. 당해 동화상 배신 방법은, 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표시되는 장식 오브젝트의 후보를 포함하는 후보 리스트를 기억하는 공정과, 상기 시청 유저로부터 상기 장식 오브젝트 중 제1 장식 오브젝트의 표시를 요구하는 제1 표시 요구를 접수한 것에 따라, 상기 제1 장식 오브젝트를 상기 후보 리스트에 추가하는 공정과, 상기 후보 리스트로부터 상기 제1 장식 오브젝트가 선택된 경우에, 상기 동화상에 상기 제1 장식 오브젝트를 표시시키는 공정

[0020] 을 구비한다.

[0021] 일 양태는, 액터의 움직임에 기초하여 생성되는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션을 포함하는 동화상을 배신하는 배신 프로그램에 관한 것이다. 당해 배신 프로그램은, 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서에, 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표시되는 장식 오브젝트의 후보를 포함하는 후보 리스트를 기억하는 공정과, 상기 시청 유저로부터 상기 장식 오브젝트 중 제1 장식 오브젝트의 표시를 요구하는 제1 표시 요구를 접수한 것에 따라, 상기 제1 장식 오브젝트를 상기 후보 리스트에 추가하는 공정과, 상기 후보 리스트로부터 상기 제1 장식 오브젝트가 선택된 경우에, 상기 동화상에 상기 제1 장식 오브젝트를 표시시키는 공정을 실행시킨다.

발명의 효과

[0022] 본 발명의 실시 형태에 따르면, 시청 유저의 시청 체험을 열화시키지 않고, 기프트 오브젝트를 동화상과 중복하여 표시할 수 있다.

도면의 간단한 설명

- [0023] 도 1은 일 실시 형태에 의한 동화상 배신 시스템을 도시하는 블록도이다.
- 도 2는 도 1의 동화상 배신 시스템에서 배신되는 동화상을 제작하는 스튜디오의 설비를 모식적으로 도시하는 모식도이다.
- 도 3은 도 1의 동화상 배신 시스템에 있어서 기억되는 보유 리스트를 설명하는 도면이다.
- 도 4는 도 1의 동화상 배신 시스템에 있어서 기억되는 후보 리스트를 설명하는 도면이다.
- 도 5는 일 실시 형태에 있어서 클라이언트 장치(10a)에 표시되는 동화상의 예를 도시하는 도면이다. 도 5에는, 캐릭터 오브젝트의 애니메이션이 포함되어 있다.
- 도 6은 일 실시 형태에 있어서 클라이언트 장치(10a)에 표시되는 동화상의 예를 도시하는 도면이다. 도 6에는, 통상 오브젝트가 포함되어 있다.
- 도 7은 일 실시 형태에 있어서 클라이언트 장치(10a)에 표시되는 동화상의 예를 도시하는 도면이다. 도 7에는, 장식 오브젝트가 포함되어 있다.
- 도 8은 후보 리스트에 포함되어 있는 장식 오브젝트 중에서 원하는 선택 장식 오브젝트를 선택하기 위한 장식 오브젝트 선택 화면의 예를 도시하는 모식도이다.
- 도 9는 일 실시 형태에 있어서의 동화상 배신 처리의 흐름을 도시하는 흐름도이다.

도 10은 일 실시 형태에 있어서 통상 오브젝트를 표시하는 처리의 흐름을 도시하는 흐름도이다.

도 11은 일 실시 형태에 있어서 장식 오브젝트를 표시하는 처리의 흐름을 도시하는 흐름도이다.

도 12는 도 1의 동화상 배신 시스템에 있어서 배신되는 동화상에 설정된 오브젝트 표시 금지 기간을 설명하기 위한 도면이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0024] 이하, 도면을 적절히 참조하여, 본 발명의 다양한 실시 형태를 설명한다. 복수의 도면에 있어서 동일하거나 또는 유사한 구성 요소에는 동일한 참조 부호가 붙여진다.
- [0025] 도 1 내지 도 4를 참조하여, 일 실시 형태에 의한 동화상 배신 시스템에 대하여 설명한다. 도 1은, 일 실시 형태에 의한 동화상 배신 시스템(1)을 도시하는 블록도이고, 도 2는, 동화상 배신 시스템(1)에서 배신되는 동화상의 제작이 행해지는 스튜디오의 설비를 모식적으로 도시하는 모식도이고, 도 3 및 도 4는, 동화상 배신 시스템(1)에 있어서 기억되는 정보를 설명하기 위한 도면이다.
- [0026] 동화상 배신 시스템(1)은, 클라이언트 장치(10a 내지 10c)와, 서버 장치(20)와, 스튜디오 유닛(30)과, 스토리지(60)를 구비한다. 클라이언트 장치(10a 내지 10c)와, 서버 장치(20)와, 스토리지(60)는, 네트워크(50)를 통해서 서로 통신 가능하게 접속되어 있다. 서버 장치(20)는, 후술하는 바와 같이, 캐릭터의 애니메이션을 포함하는 동화상을 배신하도록 구성된다. 이 동화상에 포함되는 캐릭터는, 가상 공간 내에서 모션 제어되어도 된다.
- [0027] 이 동화상은, 서버 장치(20)로부터 클라이언트 장치(10a 내지 10c)의 각각에 배신될 수 있다. 클라이언트 장치(10a)의 유저인 제1 시청 유저, 클라이언트 장치(10b)의 유저인 제2 시청 유저 및 클라이언트 장치(10c)의 유저인 제3 시청 유저는, 배신된 동화상을, 각 클라이언트 장치에 의해 시청할 수 있다. 동화상 배신 시스템(1)은, 3대보다도 적은 수의 클라이언트 장치를 구비하고 있어도 되고, 3대보다도 많은 수의 클라이언트 장치를 구비하고 있어도 된다.
- [0028] 클라이언트 장치(10a 내지 10c)는, 스마트폰 등의 정보 처리 장치이다. 클라이언트 장치(10a 내지 10c)는, 스마트폰 이외에, 휴대 전화기, 태블릿 단말기, 퍼스널 컴퓨터, 전자 서적 리더, 웨어러블 컴퓨터, 게임용 콘솔 및 이들 이외의 동화상을 재생 가능한 각종 정보 처리 장치여도 된다. 클라이언트 장치(10a 내지 10c)의 각각은, 컴퓨터 프로세서, 메모리, 통신 I/F, 디스플레이, 자이로 센서 등의 각종 센서를 구비하는 센서 유닛, 마이크 등의 집음 장치 및 각종 정보를 기억하는 스토리지를 구비하고 있어도 된다.
- [0029] 도시한 실시 형태에 있어서, 서버 장치(20)는, 컴퓨터 프로세서(21)와, 통신 I/F(22)와, 스토리지(23)를 구비하고 있다.
- [0030] 컴퓨터 프로세서(21)는, 스토리지(23) 또는 그 이외의 스토리지로부터 오퍼레이팅 시스템이나 다양한 기능을 실현하는 다양한 프로그램을 메모리에 로드하고, 로드한 프로그램에 포함되는 명령을 실행하는 연산 장치이다. 컴퓨터 프로세서(21)는, 예를 들어 CPU, MPU, DSP, GPU, 이들 이외의 각종 연산 장치, 또는 이들의 조합이다. 컴퓨터 프로세서(21)는, ASIC, PLD, FPGA, MCU 등의 집적 회로에 의해 실현되어도 된다. 도 1에 있어서는, 컴퓨터 프로세서(21)가 단일의 구성 요소로서 도시되어 있지만, 컴퓨터 프로세서(21)는 복수의 물리적으로 별체의 컴퓨터 프로세서의 집합이어도 된다. 본 명세서에 있어서, 컴퓨터 프로세서(21)에 의해 실행되는 것으로 하여 설명되는 프로그램 또는 당해 프로그램에 포함되는 명령은, 단일의 컴퓨터 프로세서에 의해 실행되어도 되고, 복수의 컴퓨터 프로세서에 의해 분산하여 실행되어도 된다. 또한, 컴퓨터 프로세서(21)에 의해 실행되는 프로그램 또는 당해 프로그램에 포함되는 명령은, 복수의 가상 컴퓨터 프로세서에 의해 실행되어도 된다.
- [0031] 통신 I/F(22)는, 하드웨어, 펌웨어, 또는 TCP/IP 드라이버나 PPP 드라이버 등의 통신용 소프트웨어 또는 이들의 조합으로서 실장된다. 서버 장치(20)는, 통신 I/F(22)를 통해, 다른 장치와 데이터를 송수신 할 수 있다.
- [0032] 스토리지(23)는, 컴퓨터 프로세서(21)에 의해 액세스되는 기억 장치이다. 스토리지(23)는, 예를 들어 자기 디스크, 광 디스크, 반도체 메모리, 또는 데이터를 기억 가능한 상기 이외의 각종 기억 장치이다. 스토리지(23)에는, 다양한 프로그램이 기억될 수 있다. 스토리지(23)에 기억될 수 있는 프로그램 및 각종 데이터의 적어도 일부는, 서버 장치(20)와는 물리적으로 별체의 스토리지(예를 들어, 스토리지(60))에 저장되어도 된다.
- [0033] 스튜디오 유닛(30)의 구성 요소의 대부분은, 예를 들어 도 2에 도시되어 있는 스튜디오 룸 R에 배치되어 있다. 도시한 바와 같이, 스튜디오 룸 R에 있어서는, 액터 A1 및 액터 A2가 퍼포먼스를 행하고 있다. 스튜디오 유닛(30)은, 액터 A1 및 액터 A2의 움직임 및 표정을 검출하고, 검출한 정보를 서버 장치(20)에 출력하도록 구성되

어 있다.

- [0034] 액터 A1 및 액터 A2는 모두, 스튜디오 유닛(30)에 구비되는 후술하는 센서군에 의해 움직임이나 표정이 캡처되는 대상이다. 액터 A1 및 액터 A2는, 예를 들어 퍼포먼스를 행하는 인간, 동물, 또는 운동하는 물체이다. 액터 A1 및 액터 A2는, 예를 들어 자립 운동 가능한 로봇이어도 된다. 스튜디오 룸 R 내의 액터의 수는, 1이어도 되고, 3 이상이어도 된다.
- [0035] 스튜디오 유닛(30)은, 액터 A1에 장착되는 6개의 모션 센서(31a 내지 31f)와, 액터 A1의 왼손에 파지되어 있는 컨트롤러(33a)와, 액터 A1의 오른손에 파지되어 있는 컨트롤러(33b)와, 장착구(37b)를 통해 액터 A1의 헤드부에 설치되는 카메라(37a)를 갖는다. 스튜디오 유닛(30)은 또한, 액터 A2에 장착되는 6개의 모션 센서(32a 내지 32f)와, 액터 A2의 왼손에 파지되어 있는 컨트롤러(34a)와, 액터 A2의 오른손에 파지되어 있는 컨트롤러(34b)와, 장착구(38b)를 통해 액터 A2의 헤드부에 설치되는 카메라(38a)를 갖는다. 장착구(37b) 및 장착구(38b)의 각각에는, 음성 데이터를 취득하기 위한 마이크가 설치되어도 된다. 이 마이크는, 액터 A1 및 액터 A2의 발화를 음성 데이터로서 취득할 수 있다. 마이크는, 장착구(37b) 및 장착구(38b)를 통해 액터 A1 및 액터 A2에 장착되는 장착형의 마이크여도 되고, 스튜디오 룸 R의 바닥, 벽, 또는 천장에 설치되는 설치형의 것이어도 된다. 스튜디오 유닛(30)은, 상기한 구성 요소에 더하여, 베이스 스테이션(35a)과, 베이스 스테이션(35b)과, 트래킹 센서(36a)와, 트래킹 센서(36b)와, 디스플레이(39)를 갖는다. 스튜디오 룸 R과 유리 창을 이격한 옆방에는, 서포터 컴퓨터(40)가 설치되어 있다. 서버 장치(20)는, 서포터 컴퓨터(40)가 설치되어 있는 방과 동일한 방에 설치되어도 된다.
- [0036] 모션 센서(31a 내지 31f) 및 모션 센서(32a 내지 32f)는, 베이스 스테이션(35a) 및 베이스 스테이션(35b)과 협동하여, 자기의 위치 및 방향을 검출한다. 일 실시 형태에 있어서, 베이스 스테이션(35a) 및 베이스 스테이션(35b)은, 다축 레이저 이미터이다. 베이스 스테이션(35a)은, 동기용의 점멸광을 발한 후에, 예를 들어 연직축의 주위에서 레이저광을 주사한다. 베이스 스테이션(35b)은, 예를 들어 수평축의 주위에서 레이저광을 주사한다. 모션 센서(31a 내지 31f) 및 모션 센서(32a 내지 32f)는 각각, 베이스 스테이션(35a) 및 베이스 스테이션(35b)으로부터의 점멸광 및 레이저광의 입사를 검지하는 광센서를 복수 구비해도 된다. 모션 센서(31a 내지 31f) 및 모션 센서(32a 내지 32f)는 각각, 점멸광의 입사 타이밍과 레이저광의 입사 타이밍의 시간차, 각 광센서에서의 수광 시간, 각 광센서가 검지한 레이저광의 입사 각도 및 필요에 따라 이들 이외의 정보에 기초하여, 자기의 위치 및 방향을 검출해도 된다. 모션 센서(31a 내지 31f) 및 모션 센서(32a 내지 32f)는, 예를 들어 HTC CORPORATION으로부터 제공되어 있는 Vive Tracker여도 된다. 베이스 스테이션(35a) 및 베이스 스테이션(35b)은, 예를 들어 HTC CORPORATION으로부터 제공되어 있는 베이스 스테이션이어도 된다.
- [0037] 모션 센서(31a 내지 31f) 및 모션 센서(32a 내지 32f)의 각각에 있어서 산출된 각 모션 센서의 위치 및 방향을 나타내는 검출 정보는, 서버 장치(20)로 송신된다. 이 검출 정보는, 모션 센서(31a 내지 31f) 및 모션 센서(32a 내지 32f)의 각각으로부터 서버 장치(20)로 무선 송신되어도 된다. 베이스 스테이션(35a) 및 베이스 스테이션(35b)은, 일정한 인터벌로 점멸광의 발광 및 레이저광의 주사를 행하므로, 각 모션 센서의 검출 정보는, 당해 인터벌마다 갱신된다.
- [0038] 도시한 실시 형태에 있어서, 액터 A1은, 6개의 모션 센서(31a 내지 31f)를 장착하고 있다. 모션 센서(31a, 31b, 31c, 31d, 31e, 및 31f)는 각각, 액터 A1의 왼쪽 손목, 오른쪽 손목, 왼쪽 발등, 오른쪽 발등, 허리 및 정수리에 장착되어 있다. 모션 센서(31a 내지 31f)는, 장착구를 통해 액터 A1에 장착되어도 된다. 액터 A2는, 6개의 모션 센서(32a 내지 32f)를 장착하고 있다. 모션 센서(32a 내지 32f)는, 액터 A2에 대하여 모션 센서(31a 내지 31f)와 동일한 위치에 장착될 수 있다. 도 2에 도시되어 있는 모션 센서(31a 내지 31f) 및 모션 센서(32a 내지 32f)는 예시이다. 모션 센서(31a 내지 31f)는, 액터 A1의 다양한 부위에 장착될 수 있고, 모션 센서(32a 내지 32f)는, 액터 A2의 다양한 부위에 장착될 수 있다. 액터 A1 및 액터 A2에 장착되는 모션 센서의 수는 5 이하여도 되고 7 이상이어도 된다. 이와 같이, 액터 A1 및 액터 A2의 몸의 각 부에 장착된 모션 센서(31a 내지 31f) 및 모션 센서(32a 내지 32f)의 위치 및 방향을 검출함으로써, 액터 A1 및 액터 A2의 몸의 움직임을 검출할 수 있다.
- [0039] 일 실시 형태에 있어서는, 액터 A1 및 액터 A2에 장착되는 복수의 모션 센서의 각각에 다수의 적외 LED를 탑재하고, 이 적외 LED로부터의 광을, 스튜디오 룸 R의 바닥이나 벽에 마련된 적외선 카메라로 검지함으로써, 당해 모션 센서의 각각의 위치 및 방향을 검출해도 된다. 적외 LED 대신에 가시광 LED를 사용하여, 이 가시광 LED로부터의 광을 가시광 카메라로 검출함으로써, 당해 모션 센서의 각각의 위치 및 방향을 검출해도 된다. 이와 같이, 액터에 장착되는 복수의 모션 센서의 각각에 발광부(예를 들어, 적외 LED나 가시광 LED)를 마련하고, 이 발

광부로부터의 광을 스튜디오 룸 R 내에 마련된 수광부(예를 들어, 적외선 카메라나 가시광 카메라)에서 검출함으로써, 당해 모션 센서의 각각의 위치 및 방향을 검출해도 된다.

- [0040] 일 실시 형태에 있어서는, 모션 센서(31a 내지 31f) 및 모션 센서(32a 내지 32f) 대신에, 복수의 반사 마커를 사용할 수 있다. 반사 마커는, 액터 A1 및 액터 A2의 각각에 점착 테이프 등에 의해 첩부된다. 이렇게 반사 마커가 첩부된 액터 A1 및 액터 A2를 촬영하여 촬영 데이터를 생성하고, 이 촬영 데이터를 화상 처리함으로써, 반사 마커의 위치 및 방향을 검출할 수 있다.
- [0041] 컨트롤러(33a) 및 컨트롤러(33b)는, 액터 A1의 조작에 따른 컨트롤 신호를 서버 장치(20)에 출력한다. 마찬가지로, 컨트롤러(34a) 및 컨트롤러(34b)는, 액터 A2의 조작에 따른 컨트롤 신호를 서버 장치(20)에 출력한다.
- [0042] 트래킹 센서(36a) 및 트래킹 센서(36b)는, 동화상에 포함되는 가상 공간을 구축하기 위한 가상 카메라의 설정 정보를 정하기 위한 트래킹 정보를 생성한다. 트래킹 센서(36a) 및 트래킹 센서(36b)의 트래킹 정보는, 각각의 삼차원 직교 좌표계에서의 위치 및 각 축 주위의 각도로서 산출된다. 트래킹 센서(36a)의 위치 및 방향은, 조작자의 조작에 따라 변경될 수 있다. 트래킹 센서(36a)는, 그 위치 및 방향을 나타내는 트래킹 정보를 트래킹 정보 서버 장치(20)로 송신한다. 마찬가지로, 트래킹 센서(36b)의 위치 및 방향은, 조작자의 조작에 따라 설정된다. 트래킹 센서(36b)는, 그 위치 및 방향을 나타내는 트래킹 정보를 트래킹 정보 서버 장치(20)로 송신한다.
- [0043] 카메라(37a)는, 상기한 바와 같이 액터 A1의 헤드부에 설치되어 있다. 예를 들어, 카메라(37a)는, 액터 A1의 얼굴을 촬상할 수 있도록 배치되어 있다. 카메라(37a)는, 액터 A1의 얼굴을 연속적으로 촬상하여, 액터 A1의 얼굴의 촬상 데이터를 취득한다. 마찬가지로, 카메라(38a)는, 액터 A2의 헤드부에 설치되어 있다. 카메라(38a)는, 액터 A2의 얼굴을 촬상할 수 있도록 배치되어 있고, 액터 A2의 얼굴을 연속적으로 촬상하여, 액터 A2의 얼굴의 촬상 데이터를 취득한다. 카메라(37a)는, 액터 A1의 얼굴의 촬상 데이터를 서버 장치(20)로 송신하고, 카메라(38a)는, 액터 A2의 얼굴의 촬상 데이터를 서버 장치(20)로 송신한다. 카메라(37a) 및 카메라(38a)는, 인물의 얼굴의 깊이를 검출 가능한 3D 카메라여도 된다.
- [0044] 디스플레이(39)는, 서포터 컴퓨터(40)로부터 수신한 정보를 표시하도록 구성된다. 서포터 컴퓨터(40)로부터 디스플레이(39)로 송신되는 정보는, 예를 들어 텍스트 정보, 화상 정보 및 이들 이외의 각종 정보를 포함할 수 있다. 디스플레이(39)는, 액터 A1 및 액터 A2에 의해 시인 가능한 위치에 배치된다.
- [0045] 도시한 실시 형태에 있어서, 서포터 컴퓨터(40)는, 스튜디오 룸 R의 옆방에 설치되어 있다. 서포터 컴퓨터(40)가 설치되어 있는 방과 스튜디오 룸 R은 유리 창에 의해 이격되어 있기 때문에, 서포터 컴퓨터(40)의 오퍼레이터(본 명세서에서는 「서포터」라고 하는 경우가 있음.)는, 액터 A1 및 액터 A2를 시인할 수 있다. 도시한 실시 형태에 있어서는, 서포터 컴퓨터(40)의 오퍼레이터로서, 서포터 B1 및 서포터 B2가 재설되어 있다.
- [0046] 서포터 컴퓨터(40)는, 서포터 B1 및 서포터 B2의 조작에 따라, 스튜디오 유닛(30)의 구성 요소의 설정을 변경할 수 있도록 구성되도록 된다. 서포터 컴퓨터(40)는, 예를 들어 베이스 스테이션(35a) 및 베이스 스테이션(35b)에 의한 주사 인터벌의 설정, 트래킹 센서(36a) 및 트래킹 센서(36b)의 위치 또는 방향의 설정 및 이들 이외의 각종 기기의 각종 설정의 변경을 행할 수 있다. 서포터 B1 및 서포터 B2의 적어도 한쪽은, 서포터 컴퓨터(40)에 메시지를 입력하고, 당해 입력된 메시지를 디스플레이(39)에 표시할 수 있다.
- [0047] 도 2에 도시되어 있는 스튜디오 유닛(30)의 구성 요소 및 기능은 예시이다. 본 발명에 적용 가능한 스튜디오 유닛(30)은, 도시되어 있지 않은 다양한 구성 요소를 구비할 수 있다. 예를 들어, 스튜디오 유닛(30)은, 프로젝터를 구비하고 있어도 된다. 당해 프로젝터는, 클라이언트 장치(10a) 또는 그 이외의 클라이언트 장치에 배신되는 동화상을 스크린 S에 투영할 수 있다.
- [0048] 이어서, 일 양태에 있어서, 스토리지(23)에 기억되는 정보에 대하여 설명한다. 도시한 실시 형태에 있어서는, 스토리지(23)에는, 모델 데이터(23a), 오브젝트 데이터(23b), 보유 리스트(23c), 후보 리스트(23d) 및 상기 이외의 배신 동화상의 생성 및 배신에 필요한 다양한 정보가 기억된다.
- [0049] 모델 데이터(23a)는, 캐릭터의 애니메이션을 생성하기 위한 모델 데이터이다. 모델 데이터(23a)는, 3차원의 애니메이션을 생성하기 위한 3차원 모델 데이터여도 되고, 2차원의 모델 데이터를 생성하기 위한 2차원 모델 데이터여도 된다. 모델 데이터(23a)는, 예를 들어 캐릭터의 골격을 나타내는 리그 데이터(「스켈레톤 데이터」라고 불리는 경우도 있음.)와, 캐릭터의 표면 형상이나 질감을 나타내는 표면 데이터를 포함한다. 모델 데이터(23a)에는, 서로 다른 복수의 모델 데이터를 포함할 수 있다. 이 복수의 모델 데이터는, 서로 다른 리그 데이터를 갖고 있어도 되고, 동일한 리그 데이터를 갖고 있어도 된다. 이 복수의 모델 데이터는, 서로 다른 표면 데이터

를 갖고 있어도 되고, 동일한 표면 데이터를 갖고 있어도 된다. 도시한 실시 형태에 있어서는, 액터 A1에 대응하는 캐릭터 오브젝트 및 액터 A2에 대응하는 캐릭터 오브젝트를 생성하기 위해, 모델 데이터(23a)는, 서로 다른 적어도 2종류의 모델 데이터를 갖는다. 이 액터 A1에 대응하는 캐릭터 오브젝트용의 모델 데이터와 액터 A2에 대응하는 캐릭터 오브젝트용의 모델 데이터는, 예를 들어 동일한 리그 데이터를 갖지만, 다른 표면 데이터를 갖고 있어도 된다.

[0050] 오브젝트 데이터(23b)는, 동화상을 구성하는 가상 공간을 구축하기 위한 애셋 데이터를 포함한다. 오브젝트 데이터(23b)는, 동화상을 구성하는 가상 공간의 배경을 묘화하기 위한 데이터, 동화상에 표시되는 각종 물체를 묘화하기 위한 데이터 및 이들 이외의 동화상에 표시되는 각종 오브젝트를 묘화하기 위한 데이터가 포함된다. 오브젝트 데이터(23a)에는, 가상 공간에 있어서의 오브젝트의 위치를 나타내는 오브젝트 위치 정보를 포함해도 된다.

[0051] 오브젝트 데이터(23b)에는, 상기 이외에도, 클라이언트 장치(10a 내지 10c)의 시청 유저로부터의 표시 요구에 기초하여 동화상에 표시되는 기프트 오브젝트가 포함될 수 있다. 기프트 오브젝트에는, 이펙트 오브젝트와, 통상 오브젝트와, 장식 오브젝트가 포함될 수 있다. 시청 유저는, 원하는 기프트 오브젝트를 구입할 수 있다.

[0052] 이펙트 오브젝트는, 배신 동화상의 시청 화면 전체의 인상에 영향을 끼치는 오브젝트이고, 예를 들어 잘게 썬 색종이를 모방한 오브젝트이다. 잘게 썬 색종이를 모방한 오브젝트는, 시청 화면 전체에 표시되어도 되고, 이에 의해 표시의 전후에 있어서의 시청 화면 전체의 인상을 바꿀 수 있다. 이펙트 오브젝트는, 캐릭터 오브젝트와 중복되도록 표시되는 경우도 있지만, 캐릭터 오브젝트의 특정한 부위와 관련지어진 표시는 이루어지지 않는 점에서 장식 오브젝트와 다르다.

[0053] 통상 오브젝트는, 시청 유저로부터 액터(예를 들어, 액터 A1 또는 액터 A2)로의 디지털적인 기프트가 되는 오브젝트이고, 예를 들어 봉제 인형이나 꽃다발을 모방한 오브젝트이다. 일 양태에 있어서, 통상 오브젝트는, 캐릭터 오브젝트와 겹치지 않도록 동화상의 표시 화면에 표시된다. 일 양태에 있어서, 통상 오브젝트는, 캐릭터 오브젝트와 중복되지 않도록 동화상의 표시 화면에 표시된다. 통상 오브젝트는, 가상 공간에 있어서 캐릭터 오브젝트 이외의 오브젝트와 중복되도록 표시되어도 된다. 통상 오브젝트는, 캐릭터 오브젝트와 중복되도록 표시되는 경우도 있지만, 캐릭터 오브젝트의 특정한 부위와 관련지어진 표시는 이루어지지 않는 점에서 장식 오브젝트와 다르다. 일 양태에 있어서, 통상 오브젝트를 캐릭터 오브젝트와 중복하여 표시시키는 경우에는, 당해 통상 오브젝트는, 당해 캐릭터 오브젝트의 얼굴을 포함하는 헤드부 이외의 부분과 중복되고, 당해 캐릭터 오브젝트의 헤드부와는 중복되지 않도록 표시된다.

[0054] 장식 오브젝트는, 캐릭터 오브젝트의 특정한 부위와 관련지어 표시 화면에 표시되는 오브젝트이다. 일 양태에 있어서, 캐릭터 오브젝트의 특정한 부위와 관련지어 표시 화면에 표시되는 장식 오브젝트는, 당해 캐릭터 오브젝트의 당해 특정한 부위에 겹하도록 표시 화면에 표시된다. 일 양태에 있어서, 캐릭터 오브젝트의 특정한 부위와 관련지어 표시 화면에 표시되는 장식 오브젝트는, 당해 캐릭터 오브젝트의 당해 특정한 부위의 일부 또는 전부를 덮도록 표시 화면에 표시된다. 특정한 부위는, 3차원 좌표 공간에 있어서의 위치를 나타내는 3차원 위치 정보로 특정되어도 되고, 3차원 좌표 공간의 위치 정보에 관련지어져 있어도 된다. 예를 들어 캐릭터의 헤드부에 있어서, 특정한 부위는, 헤드부의 전방 좌측, 전방 우측, 후방 좌측, 후방 우측, 중앙 전방측, 중앙 후방측, 왼쪽 눈, 오른쪽 눈, 왼쪽 귀, 오른쪽 귀 및 머리카락 전체라는 단위로 정해져도 된다.

[0055] 장식 오브젝트는, 예를 들어 캐릭터 오브젝트에 장착되는 악세서리(머리띠, 목걸이, 귀걸이 등), 의복(T셔츠 등), 코스튬 및 이들 이외의 캐릭터 오브젝트에 장착 가능한 오브젝트이다. 장식 오브젝트에 대응하는 오브젝트 데이터(23b)에는, 당해 장식 오브젝트가 캐릭터 오브젝트의 어느 부위에 관련지어질지를 나타내는 장착 위치 정보가 포함되어도 된다. 어느 장식 오브젝트의 장착 위치 정보는, 당해 장식 오브젝트가 캐릭터 오브젝트의 어느 부위에 장착되는지를 나타낼 수 있다. 예를 들어, 장식 오브젝트가 머리띠인 경우에는, 당해 장식 오브젝트의 장착 위치 정보는, 당해 장식 오브젝트가 캐릭터 오브젝트의 「헤드부」에 장착되는 것을 나타내도 된다. 장식 오브젝트가 장착되는 장착 위치 정보가 3차원 좌표 공간의 위치로서 특정되는 경우에는, 당해 장착 위치 정보는 3차원 좌표 공간에 있어서의 복수의 위치와 관련지어져도 된다. 예를 들어, 「머리띠」를 나타내는 장식 오브젝트가 장착되는 위치를 나타내는 장착 위치 정보는, 캐릭터 오브젝트의 「헤드부 후방 좌측」과 「헤드부 후방 우측」의 2개의 부위와 관련지어져도 된다. 즉, 「머리띠」를 나타내는 장식 오브젝트는, 「헤드부 후방 좌측」 및 「헤드부 후방 우측」의 양쪽에 장착되어도 된다. 장식 오브젝트가 T셔츠인 경우에는, 당해 장식 오브젝트의 장착 위치 정보는, 당해 장식 오브젝트가 캐릭터 오브젝트의 「동체부」에 장착되는 것을 나타내도 된다.

- [0056] 기프트 오브젝트의 각각에는, 그 종류에 따른 표시 시간이 설정되어 있어도 된다. 일 양태에 있어서, 장식 오브젝트의 표시 시간은, 이펙트 오브젝트의 표시 시간 및 통상 오브젝트의 표시 시간보다도 길게 설정되고 있어도 된다. 예를 들어, 장식 오브젝트의 표시 시간은 60초간으로 설정되고, 이펙트 오브젝트의 표시 시간은 5초간으로 설정되고, 통상 오브젝트의 표시 시간은 10초간으로 설정되어도 된다.
- [0057] 보유 리스트(23c)는, 동화상의 시청 유저가 보유하고 있는 기프트 오브젝트를 나타내는 리스트이다. 보유 리스트(23c)의 예가 도 3에 도시되어 있다. 도시한 바와 같이, 보유 리스트(23c)에 있어서는, 시청 유저의 어카운트 정보(예를 들어, 시청 유저의 유저 ID)와 대응짓고, 당해 시청 유저가 보유하는 기프트 오브젝트를 특정하는 오브젝트 ID가 기억되어 있다. 이 시청 유저는, 예를 들어 클라이언트 장치(10a) 내지 클라이언트 장치(10c)의 제1 시청 유저 내지 제3 시청 유저가 포함된다.
- [0058] 후보 리스트(23d)는, 시청 유저로부터 표시 요구가 이루어진 장식 오브젝트의 리스트이다. 후술하는 바와 같이, 장식 오브젝트를 보유하고 있는 시청 유저는, 보유하고 있는 장식 오브젝트의 표시 요구를 행할 수 있다. 후보 리스트(23d)에 있어서는, 장식 오브젝트의 표시 요구를 행한 시청 유저의 어카운트 정보와 대응짓고, 당해 장식 오브젝트를 특정하는 오브젝트 ID가 기억된다. 이 후보 리스트(23d)는, 배신자마다 작성되어도 된다. 후보 리스트(23d)는, 예를 들어 배신자(액터 A1, 액터 A2, 서포터 B1, 및/또는 서포터 B2)를 특정하는 배신자 식별 정보와 대응지어 기억되어도 된다.
- [0059] 이어서, 컴퓨터 프로세서(21)에 의해 실현되는 기능에 대하여 더 구체적으로 설명한다. 컴퓨터 프로세서(21)는, 배신 프로그램에 포함되는 컴퓨터 판독 가능한 명령을 실행함으로써, 보디 모션 데이터 생성부(21a), 페이스 모션 데이터 생성부(21b), 애니메이션 생성부(21c), 동화상 생성부(21d), 동화상 배신부(21e), 표시 요구 처리부(21f), 장식 오브젝트 선택부(21g) 및 오브젝트 구입 처리부(21h)로서 기능한다. 컴퓨터 프로세서(21)에 의해 실현되는 기능의 적어도 일부는, 동화상 배신 시스템(1)의 컴퓨터 프로세서(21) 이외의 컴퓨터 프로세서에 의해 실현되어도 된다. 컴퓨터 프로세서(21)에 의해 실현되는 기능의 적어도 일부는, 예를 들어 서포터 컴퓨터(40)에 탑재되어 있는 컴퓨터 프로세서에 의해 실현되어도 된다.
- [0060] 보디 모션 데이터 생성부(21a)는, 모션 센서(31a 내지 31f)의 각각의 검출 정보에 기초하여, 액터 A1의 몸의 각 부위의 제1 보디 모션 데이터를 생성하고, 또한 모션 센서(32a 내지 32f)의 각각의 검출 정보에 기초하여, 액터 A2의 몸의 각 부위의 위치 및 방향의 디지털 표현인 제2 보디 모션 데이터를 생성한다. 본 명세서에서는, 제1 보디 모션 데이터 및 제2 보디 모션 데이터를 총칭하여 단순히 「보디 모션 데이터」라고 칭하는 경우가 있다. 보디 모션 데이터는, 시간의 경과에 수반하여 수시 생성된다. 예를 들어, 보디 모션 데이터는, 소정의 샘플링 시간 간격마다 생성되어도 된다. 이와 같이, 보디 모션 데이터는, 액터 A1 및 액터 A2의 몸 움직임을 시계열적으로 디지털 데이터로서 표현할 수 있다. 도시한 실시 형태에 있어서는, 모션 센서(31a 내지 31f) 및 모션 센서(32a 내지 32f)는, 액터 A1 및 액터 A2의 각각의 좌우의 손발, 허리 및 헤드부에 장착되어 있기 때문에, 모션 센서(31a 내지 31f) 및 모션 센서(32a 내지 32f)의 검출 정보에 기초하여, 액터 A1 및 액터 A2의 대략 전신의 위치 및 방향을 경시적으로 디지털 표현하는 것이 가능하다. 보디 모션 데이터는, 예를 들어 모델 데이터(23a)에 포함되는 리그 데이터를 구성하는 뼈(본)의 위치 및 회전 각도를 규정할 수 있다.
- [0061] 페이스 모션 데이터 생성부(21b)는, 카메라(37a)의 촬상 데이터에 기초하여, 액터 A1의 얼굴의 움직임의 디지털 표현인 제1 페이스 모션 데이터를 생성하고, 또한 카메라(38a)의 각각의 촬상 데이터에 기초하여, 액터 A2의 얼굴의 움직임의 디지털 표현인 제2 페이스 모션 데이터를 생성한다. 본 명세서에서는, 제1 페이스 모션 데이터 및 제2 페이스 모션 데이터를 총칭하여 단순히 「페이스 모션 데이터」라고 칭하는 경우가 있다. 페이스 모션 데이터는, 시간의 경과에 수반하여 수시 생성된다. 예를 들어, 페이스 모션 데이터는, 소정의 샘플링 시간 간격마다 생성되어도 된다. 이와 같이, 페이스 모션 데이터는, 액터 A2 및 액터 A2의 얼굴의 움직임(표정의 변화)을 시계열적으로 디지털 표현할 수 있다.
- [0062] 애니메이션 생성부(21c)는, 보디 모션 데이터 생성부(21a)에 의해 생성된 보디 모션 데이터 및 페이스 모션 데이터 생성부(21b)에 의해 생성된 페이스 모션 데이터를, 모델 데이터(23a)에 포함되는 소정의 모델 데이터에 적용함으로써, 가상 공간 내에서 움직이고, 또한 표정이 변화되는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션을 생성하도록 구성된다. 구체적으로는, 애니메이션 생성부(21c)는, 액터 A1에 관한 제1 보디 모션 데이터 및 제1 페이스 모션 데이터에 기초하여, 액터 A1의 몸 및 표정의 움직임에 동기하여 움직이는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션을 생성하고, 액터 A2에 관한 제2 보디 모션 데이터 및 제2 페이스 모션 데이터에 기초하여, 액터 A2의 몸 및 표정의 움직임에 동기하여 움직이는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션을 생성할 수 있다. 본 명세서에 있어서는, 액터 A1의 움직임 및 표정에 기초하여 생성된 캐릭터 오브젝트를 「제1 캐릭터 오브젝트」라고 하고, 액터 A2의 움직임

및 표정에 기초하여 생성된 캐릭터 오브젝트를 「제2 캐릭터 오브젝트」라고 하는 경우가 있다.

- [0063] 동화상 생성부(21d)는, 오브젝트 데이터(23b)를 사용하여 가상 공간을 구축하고, 이 가상 공간과, 액터 A1에 대응하는 제1 캐릭터 오브젝트의 애니메이션과, 액터 A2에 대응하는 제2 캐릭터 오브젝트의 애니메이션을 포함하는 동화상을 생성한다. 제1 캐릭터 오브젝트는, 트래킹 센서(36a)에 대한 액터 A1의 위치에 합치하도록 가상 공간 내에 배치되고, 제2 캐릭터 오브젝트는, 트래킹 센서(36a)에 대한 액터 A2의 위치에 합치하도록 가상 공간 내에 배치된다. 따라서, 트래킹 센서(36a)의 위치 또는 방향을 변경함으로써, 가상 공간 내에 있어서의 제1 캐릭터 오브젝트 및 제2 캐릭터 오브젝트의 위치 및 방향을 변화시킬 수 있다.
- [0064] 일 양태에 있어서, 동화상 생성부(21d)는, 트래킹 센서(36a)의 트래킹 정보에 기초하여 가상 공간을 구축한다. 예를 들어, 동화상 생성부(21d)는, 트래킹 센서(36a)의 트래킹 정보에 기초하여 가상 카메라의 설정 정보(가상 공간 내에 있어서의 위치, 주시 위치, 주시 방향 및 화각)를 정하고, 이 가상 카메라의 설정 정보에 기초하여 가상 공간 전체 중의 묘화 영역을 정하고, 이 가상 공간의 묘화 영역을 표시하기 위한 동화상 정보를 생성한다.
- [0065] 동화상 생성부(21d)는, 트래킹 센서(36a)의 트래킹 정보 대신에, 또는 트래킹 센서(36a)의 트래킹 정보 외에, 트래킹 센서(36b)의 트래킹 정보에 기초하여, 가상 공간 내에 있어서의 제1 캐릭터 오브젝트 및 제2 캐릭터 오브젝트의 위치 및 방향, 그리고 가상 카메라의 설정 정보를 정하도록 구성되어도 된다.
- [0066] 동화상 생성부(21d)는, 생성된 동화상에, 스튜디오 유닛(30)의 마이크로로부터 취득한 액터 A1 및 액터 A2의 음성을 합성할 수 있다.
- [0067] 이상과 같이 하여, 동화상 생성부(21d)는, 액터 A1의 몸 및 표정의 움직임에 동기하여 움직이는 제1 캐릭터 오브젝트의 애니메이션, 그리고 액터 A2의 몸 및 표정의 움직임에 동기하여 움직이는 제2 캐릭터 오브젝트의 애니메이션을 생성하고, 이 애니메이션에 액터 A1 및 액터 A2의 음성이 합성된 배신용의 동화상을 생성할 수 있다.
- [0068] 동화상 배신부(21e)는, 동화상 생성부(21d)에 있어서 생성된 동화상을 배신한다. 이 동화상은, 네트워크(50)를 통해 클라이언트 장치(10a) 내지 클라이언트 장치(10c) 및 이들 이외의 클라이언트 장치에 배신된다. 수신된 동화상은, 클라이언트 장치(10a) 내지 클라이언트 장치(10c)에 있어서 재생된다.
- [0069] 이 동화상은, 스튜디오 룸 R 내에 설치되어 있는 클라이언트 장치(도시하지 않음)에 배신되고, 이 클라이언트 장치로부터 단초점 프로젝터를 통해 스크린 S에 투영되어도 된다. 또한, 이 동화상은, 서포터 컴퓨터(40)에 배신되어도 된다. 이에 의해, 서포터 B1 및 서포터 B2는, 배신되어 있는 동화상의 시청 화면을 확인할 수 있다.
- [0070] 서버 장치(20)로부터 클라이언트 장치(10a)에 배신되어, 이 클라이언트 장치(10a)에 있어서 재생되고 있는 동화상의 표시예가 도 5에 도시되어 있다. 도시한 바와 같이, 서버 장치(20)로부터 배신된 동화상의 표시 화상(70)은, 클라이언트 장치(10a)의 디스플레이에 표시된다. 이 클라이언트 장치(10a)에 표시되어 있는 표시 화상(70)은, 가상 공간 내에, 액터 A1에 대응하는 캐릭터 오브젝트(71A)와, 액터 A2에 대응하는 캐릭터 오브젝트(71B)와, 테이블을 나타내는 오브젝트(72)가 포함되어 있다. 오브젝트(72)는, 기프트 오브젝트가 아니라, 오브젝트 데이터(23b)에 포함되어 있는 가상 공간을 구축하기 위한 오브젝트의 하나이다. 캐릭터 오브젝트(71A)는, 액터 A1의 제1 보디 모션 데이터 및 제1 페이스 모션 데이터를 모델 데이터(23a)에 포함되어 있는 액터 A1용의 모델 데이터에 적용함으로써 생성된다. 캐릭터 오브젝트(71A)는, 제1 보디 모션 데이터 및 제1 페이스 모션 데이터에 기초하여 모션 제어된다. 캐릭터 오브젝트(71B)는, 액터 A2의 제2 보디 모션 데이터 및 제2 페이스 모션 데이터를, 모델 데이터(23a)에 포함되어 있는 액터 A2용의 모델 데이터에 적용함으로써 생성된다. 캐릭터 오브젝트(71B)는, 제2 보디 모션 데이터 및 제2 페이스 모션 데이터에 기초하여 모션 제어된다. 따라서, 캐릭터 오브젝트(71A)는, 액터 A1의 몸 및 표정의 움직임에 동기하여 화면 내에서 움직이도록 제어되고, 캐릭터 오브젝트(71B)는, 액터 A2의 몸 및 표정의 움직임에 동기하여 화면 내에서 움직이도록 제어된다.
- [0071] 상기한 바와 같이 서버 장치(20)로부터의 배신 동화상은, 서포터 컴퓨터(40)에 배신되어도 된다. 서포터 컴퓨터(40)에 배신된 동화상은, 서포터 컴퓨터(40)에 있어서 도 5와 마찬가지로 표시된다. 서포터 B1 및 서포터 B2는, 서포터 컴퓨터(40)에 있어서 재생되고 있는 동화상을 보고, 스튜디오 유닛(30)의 구성 요소의 설정을 변경할 수 있다. 일 양태에 있어서, 서포터 B1 및 서포터 B2는, 배신 중인 동화상에 있어서 캐릭터 오브젝트(71A) 및 캐릭터 오브젝트(71B)의 앵글을 변경하고 싶은 경우에는, 트래킹 센서(36a)의 방향의 변경을 지시하는 지시 신호를 서포터 컴퓨터(40)로부터 트래킹 센서(36a)로 송신할 수 있다. 트래킹 센서(36a)는, 당해 지시 신호에 따라, 그 방향을 변경할 수 있다. 예를 들어, 트래킹 센서(36a)는, 스탠드에 그 축 주위에 액추에이터를 내장한 회동 기구를 통해 회동 가능하게 설치되어 있고, 트래킹 센서(36a)가 그 방향의 변경을 지시하는 지시 신호를 수신하면, 당해 지시 신호에 기초하여 당해 회동 기구의 액추에이터가 구동되어, 당해 지시 신호에 따른 각

도만큼 트래킹 센서(36a)가 회동되어도 된다. 일 양태에 있어서, 서포터 B1 및 서포터 B2는, 트래킹 센서(36a)로부터의 트래킹 정보 대신에, 트래킹 센서(36b)로부터의 트래킹 정보를 사용하기 위한 지시를 서포터 컴퓨터(40)로부터 트래킹 센서(36a) 및 트래킹 센서(36b)로 송신해도 된다.

[0072] 일 양태에 있어서, 서포터 B1 및 서포터 B2는, 서포터 컴퓨터(40)에서 재생되고 있는 동화상을 보고 액터 A1 또는 액터 A2에 대한 지시가 필요하다고 판단한 경우에는, 그 지시를 나타내는 메시지를 서포터 컴퓨터(40)에 입력하고, 이 메시지를 디스플레이(39)에 출력할 수 있다. 예를 들어, 서포터 B1 및 서포터 B2는, 이 디스플레이(39)에 표시되는 메시지를 통해, 액터 A1 또는 액터 A2에 대하여 입장의 변경을 지시할 수 있다.

[0073] 표시 요구 처리부(21f)는, 시청 유저의 클라이언트 장치로부터 기프트 오브젝트의 표시 요구를 접수하여, 당해 표시 요구에 따른 처리를 행한다. 각 시청 유저는, 자기의 클라이언트 장치를 조작함으로써, 기프트 오브젝트의 표시 요구를 서버 장치(20)로 송신할 수 있다. 예를 들어, 제1 시청 유저는, 클라이언트 장치(10a)를 조작함으로써, 기프트 오브젝트의 표시 요구를 서버 장치(20)로 송신할 수 있다. 기프트 오브젝트의 표시 요구에는, 시청 유저의 유저 ID와, 표시를 요구하는 오브젝트를 특정하는 식별 정보(오브젝트 ID)가 포함되어도 된다.

[0074] 상술한 바와 같이, 기프트 오브젝트에는, 이펙트 오브젝트와, 통상 오브젝트와, 장식 오브젝트가 포함될 수 있다. 이펙트 오브젝트 및 통상 오브젝트는, 제1 오브젝트의 예이다. 또한, 이펙트 오브젝트 또는 통상 오브젝트의 표시를 요구하는 표시 요구는, 제2 표시 요구의 예이다.

[0075] 일 양태에 있어서, 표시 요구 처리부(21f)는, 시청 유저로부터 특정한 이펙트 오브젝트의 표시 요구를 접수하면, 당해 표시 요구에 기초하여, 표시가 요구된 이펙트 오브젝트를 동화상(70)에 표시시키기 위한 처리를 행한다. 예를 들어, 잘게 썬 색종이에 대응하는 이펙트 오브젝트의 표시 요구가 이루어진 경우에는, 표시 요구 처리부(21f)는, 도 6에 도시한 바와 같이, 당해 표시 요구에 기초하여 잘게 썬 색종이를 나타내는 이펙트 오브젝트(73)를 표시 화상(70)에 표시시킨다.

[0076] 일 양태에 있어서, 표시 요구 처리부(21f)는, 시청 유저로부터 특정한 통상 오브젝트의 표시 요구를 접수하면, 당해 표시 요구에 기초하여, 표시가 요구된 통상 오브젝트를 동화상(70)에 표시시키기 위한 처리를 행한다. 예를 들어, 곰의 봉제 인형을 나타내는 통상 오브젝트의 표시 요구가 이루어진 경우에는, 표시 요구 처리부(21f)는, 도 6에 도시한 바와 같이, 당해 표시 요구에 기초하여 곰의 봉제 인형을 나타내는 통상 오브젝트(74)를 표시 화상(70)에 표시시킨다.

[0077] 통상 오브젝트(74)의 표시 요구에는, 가상 공간 내에 있어서의 당해 통상 오브젝트(74)의 표시 위치를 지정하는 표시 위치 지정 파라미터가 포함되어도 된다. 이 경우, 표시 요구 처리부(21f)는, 가상 공간 내의 표시 위치 지정 파라미터에 의해 지정된 위치에 통상 오브젝트(74)를 표시할 수 있다. 예를 들어, 표시 위치 지정 파라미터에 의해, 테이블을 나타내는 오브젝트(72) 위를 통상 오브젝트(74)의 표시 위치로서 지정할 수 있다. 시청 유저는, 표시 위치 지정 파라미터를 사용함으로써, 동화상(70)에 포함되어 있는 캐릭터 오브젝트(71A), 캐릭터 오브젝트(71B), 기프트 오브젝트 및 이들 이외의 오브젝트의 표시를 보고, 통상 오브젝트를 표시하고 싶은 위치를 지정할 수 있다.

[0078] 일 양태에 있어서, 통상 오브젝트(74)는, 동화상(70) 내에서 이동하도록 표시되어도 된다. 예를 들어, 통상 오브젝트(74)는, 화면의 위로부터 아래를 향해 낙하하도록 표시되어도 된다. 이 경우, 통상 오브젝트(74)는, 낙하 개시부터 동화상(70)을 구성하는 가상 공간의 플로어까지 낙하하고 있는 동안 당해 표시 화상(70) 내에 표시되고, 플로어에 낙하한 후에 당해 표시 화상(70)으로부터 소멸되어도 된다. 시청 유저는, 낙하하는 통상 오브젝트(74)를 낙하 개시 시부터 낙하 종료 시까지 볼 수 있다. 통상 오브젝트(74)의 화면 내에서의 이동 방향은 임의로 설정될 수 있다. 예를 들어, 통상 오브젝트(74)는, 동화상(70)의 좌측으로부터 우측으로, 우측으로부터 좌측으로, 좌측 상방으로부터 좌측 하방으로, 또는 이들 이외의 방향으로 이동하도록 표시 화상(70)에 있어서 표시되어도 된다. 통상 오브젝트(74)는, 다양한 궤도 상을 이동할 수 있다. 예를 들어, 통상 오브젝트(74)는, 직선 궤도 상, 원 궤도 상, 타원 궤도 상, 나선 궤도 상 또는 이들 이외의 궤도 상을 이동할 수 있다. 시청 유저는, 통상 오브젝트의 표시 요구에, 표시 위치 지정 파라미터에 더하거나 또는 표시 위치 지정 파라미터 대신에, 통상 오브젝트(74)의 이동 방향을 지정하는 이동 방향 파라미터 및 통상 오브젝트(74)가 이동하는 궤도를 지정하는 궤도 파라미터의 적어도 한쪽을 포함할 수 있다. 일 실시 형태에 있어서, 이펙트 오브젝트 및 통상 오브젝트 중, 가상 공간에 있어서의 크기가 기준이 되는 크기보다 작은 것(예를 들어, 이펙트 오브젝트(73)의 잘게 썬 색종이의 종잇 조각)은, 캐릭터 오브젝트(71A) 및 캐릭터 오브젝트(71B)에, 그 일부 또는 전부를 중복시켜 표시해도 된다. 일 실시 형태에 있어서, 이펙트 오브젝트 및 통상 오브젝트 중, 가상 공간

에 있어서의 크기가 기준이 되는 크기보다 큰 것(예를 들어, 통상 오브젝트(74)(곰의 봉제 인형))은, 캐릭터 오브젝트와 중복되지 않는 위치에 표시된다. 일 실시 형태에 있어서, 이펙트 오브젝트 및 통상 오브젝트 중, 가상 공간에 있어서의 크기가 기준이 되는 크기보다 큰 것(예를 들어, 통상 오브젝트(74)(곰의 봉제 인형))은, 캐릭터 오브젝트(71A) 또는 캐릭터 오브젝트(71B)의 적어도 한쪽과 중복되는 경우에는, 당해 중복되어 표시되는 캐릭터 오브젝트의 뒤에 표시된다.

[0079] 일 양태에 있어서, 표시 요구 처리부(21f)는, 시청 유저로부터 특정한 장식 오브젝트의 표시 요구를 접수하면, 당해 표시 요구에 기초하여, 표시가 요구된 장식 오브젝트를 후보 리스트(23d)에 추가한다. 장식 오브젝트의 표시 요구는, 제1 표시 요구의 예이다. 예를 들어, 표시 요구 처리부(21f)는, 시청 유저로부터 표시 요구되어 있는 특정한 장식 오브젝트를 식별하는 식별 정보(오브젝트 ID)를, 당해 시청 유저의 유저 ID와 대응지어, 후보 리스트(23d)에 기억시킬 수 있다(도 4 참조). 장식 오브젝트의 표시 요구가 복수 이루어진 경우에는, 당해 복수의 표시 요구의 각각에 대하여, 표시 요구를 행한 시청 유저의 유저 ID와, 당해 시청 유저에 의해 표시 요구되어 있는 장식 오브젝트의 장식 오브젝트 ID가 대응지어져 후보 리스트(23d)에 기억된다.

[0080] 일 양태에 있어서, 장식 오브젝트 선택부(21g)는, 후보 리스트(23d)에 포함되어 있는 장식 오브젝트 중 하나 또는 복수가 선택된 것에 따라, 당해 선택된 장식 오브젝트를 동화상의 표시 화상(70)에 표시시키기 위한 처리를 행한다. 본 명세서에서는, 후보 리스트(23d)로부터 선택된 장식 오브젝트를 「선택 장식 오브젝트」라고 칭하는 경우가 있다.

[0081] 후보 리스트(23d)로부터의 장식 오브젝트의 선택은, 예를 들어 서포터 B1 및 서포터 B2가 서포터 컴퓨터(40)를 조작함으로써 이루어진다. 일 양태에 있어서, 서포터 컴퓨터(40)에는, 장식 오브젝트 선택 화면이 표시된다. 도 8은, 일 양태에 있어서의 장식 오브젝트 선택 화면(80)의 예를 도시한다. 이 장식 오브젝트 선택 화면(80)은, 예를 들어 서포터 컴퓨터(40)의 디스플레이에 표시된다. 장식 오브젝트 선택 화면(80)은, 예를 들어 표 형식으로 후보 리스트(23d)에 포함되어 있는 복수의 장식 오브젝트의 각각을 표시한다. 도시한 바와 같이, 일 양태에 있어서의 장식 오브젝트 선택 화면(80)은, 장식 오브젝트의 종류를 표시하는 제1 열(81)과, 장식 오브젝트의 화상을 표시하는 제2 열(82)과, 장식 오브젝트가 관련지어져 있는 캐릭터 오브젝트의 부위를 표시하는 제3 열(83)을 갖는다. 또한, 장식 오브젝트 선택 화면(80)에는, 각 장식 오브젝트를 선택하기 위한 선택 버튼(84a 내지 84c)이 표시되어 있다. 이와 같이, 장식 오브젝트 선택 화면(80)에는, 선택 장식 오브젝트의 후보가 되는 장식 오브젝트가 표시된다.

[0082] 서포터 B1 및 서포터 B2는, 이 장식 오브젝트 선택 화면(80)에 포함되어 있는 장식 오브젝트 중 하나 또는 복수를 선택할 수 있다. 예를 들어, 서포터 B1 및 서포터 B2는, 선택 버튼(84a)을 선택함으로써, 머리띠를 선택할 수 있다. 장식 오브젝트 선택부(21g)에 의해 머리띠가 선택된 것이 검출되면, 표시 요구 처리부(21f)는, 도 7에 도시한 바와 같이, 선택된 머리띠를 나타내는 선택 장식 오브젝트(75)를 동화상의 표시 화면(70)에 표시시킨다. 선택 장식 오브젝트(75)는, 캐릭터 오브젝트의 특정한 부위와 관련짓고, 표시 화상(70)에 표시된다. 선택 장식 오브젝트(75)는, 캐릭터 오브젝트 중 당해 특정한 부위에 접하도록 표시되어도 된다. 예를 들어, 머리띠를 나타내는 선택(75)은, 캐릭터 오브젝트의 헤드부와 대응지어져 있기 때문에, 도 7에 도시되어 있는 바와 같이, 캐릭터 오브젝트(71A)의 헤드부에 장착된다. 장식 오브젝트는, 캐릭터 오브젝트의 당해 특정 부위의 움직임에 부수되어 움직이도록, 표시 화면(70)에 표시되어도 된다. 예를 들어, 머리띠를 장착한 캐릭터 오브젝트(71A)의 헤드부가 움직이면, 마치 머리띠가 캐릭터 오브젝트(71A)의 헤드부에 장착되어 있는 것처럼, 머리띠를 나타내는 선택 장식 오브젝트(75)도 캐릭터 오브젝트(71A)의 헤드부에 부수되어 움직인다.

[0083] 상술한 바와 같이, 오브젝트 데이터(23b)는, 장식 오브젝트가 캐릭터 오브젝트의 어느 부위에 관련지어질지를 나타내는 장착 위치 정보를 포함해도 된다. 일 양태에 있어서, 장식 오브젝트 선택부(21g)는, 후보 리스트(23d)에 포함되어 있는 장식 오브젝트 중, 캐릭터 오브젝트에 이미 장착되어 있는 장식 오브젝트의 장착 위치 정보가 나타내는 부위와 중복되는 부위에 장착되는 장식 오브젝트에 대해서는, 선택 장식 오브젝트(75)로서 선택할 수 없도록 해도 된다. 예를 들어, 「헤드부 후방 좌측」 및 「헤드부 후방 우측」에 관련지어진 머리띠와, 「헤드부 후방 좌측」에 관련지어진 헤어 악세서리는, 「헤드부 후방 좌측」이 중복되어 있기 때문에, 동시에 장착할 수는 없다. 한편, 「헤드부 후방 좌측」 및 「헤드부 후방 우측」에 관련지어진 머리띠와, 「(헤드부 중) 왼쪽 귀」 및 「(헤드부 중) 오른쪽 귀」에 관련지어진 귀걸이는, 캐릭터 오브젝트에 있어서의 특정한 부위가 중복되어 있지 않기 때문에, 동시에 장착할 수 있다.

[0084] 선택 장식 오브젝트(75)는, 캐릭터 오브젝트(71A)가 아니라, 캐릭터 오브젝트(71B)에 관련지어져 표시 화면(70)에 표시되어도 된다. 선택 장식 오브젝트(75)는, 캐릭터 오브젝트(71A) 및 캐릭터 오브젝트(71B)에 관련지어

져 표시 화면(70)에 표시되어도 된다.

- [0085] 일 실시 형태에 있어서, 장식 오브젝트 선택 화면(80)은, 각 장식 오브젝트를 보유하는 유저, 또는 각 장식 오브젝트의 표시 요구를 행한 유저를 특정 가능한 정보를 포함하지 않도록 구성되어도 된다. 이에 의해, 장식 오브젝트의 선택 시에, 선택자가 특정한 유저를 우대하는 것을 방지할 수 있다.
- [0086] 일 실시 형태에 있어서, 장식 오브젝트 선택 화면(80)은, 각 장식 오브젝트를 보유하는 유저, 또는 각 장식 오브젝트에 대하여, 당해 장식 오브젝트의 표시 요구를 행한 유저에 관한 정보를 표시하도록 해도 된다. 예를 들어, 각 장식 오브젝트에 대하여, 당해 장식 오브젝트의 표시 요구를 행한 유저가 지금까지 장식 오브젝트의 표시 요구를 행한 횟수와 선택된 횟수(예를 들어, 지금까지 장식 오브젝트의 표시 요구를 5회 행하고 그 중 2회는 선택된 것을 나타내는 정보), 당해 유저가 캐릭터 오브젝트(71A) 및 캐릭터 오브젝트 B의 적어도 한쪽의 동화상을 시청한 시청 횟수, 당해 유저가 동화상 배신 시스템(1)에 있어서의 동화상(캐릭터 오브젝트(71A) 및 캐릭터 오브젝트 B의 출연 유무와 상관 없음)의 시청 횟수, 당해 유저에 의한 기프트 오브젝트의 구입 금액, 당해 유저에 의한 오브젝트의 구입 횟수, 당해 유저가 보유하는 동화상 배신 시스템(1) 내에서 사용할 수 있는 포인트, 당해 유저의 동화상 배신 시스템(1)에 있어서의 레벨 및 이들 이외의 각 장식 오브젝트의 표시 요구를 행한 유저에 관한 각종 정보를 표시해도 된다. 당해 실시 형태에 따르면, 장식 오브젝트의 표시 요구를 행한 유저의 지금까지의 동화상 배신 시스템(1)에 있어서의 행동이나 시청 이력에 기초하여, 장식 오브젝트의 선택을 행할 수 있다.
- [0087] 일 실시 형태에 있어서, 장식 오브젝트의 표시에는, 중복을 배제하기 위한 제약이 부과되어도 된다. 예를 들어, 캐릭터 오브젝트(71A)에 관하여, 그 특정한 부위에 관련지어진 장식 오브젝트가 이미 선택되어 있는 경우에는, 당해 특정한 부위에 관련지어진 다른 장식 오브젝트의 선택이 금지되어도 된다. 도 7의 실시 형태에 나타나 있는 바와 같이, 캐릭터 오브젝트(71B)의 「헤드부」에 관련지어져 있는 머리띠가 이미 선택되어 있는 경우에는, 「헤드부」에 관련지어져 있는 그 이외의 장식 오브젝트(예를 들어, 헤드부에 관련지어져 있는 「모자」를 나타내는 장식 오브젝트)는, 장식 오브젝트 선택 화면(80)에 표시되지 않거나, 또는 당해 모자를 나타내는 장식 오브젝트를 선택하기 위한 선택 버튼이 선택 화면(80)에 있어서 선택 불능으로 되어 있어도 된다. 당해 실시 형태에 따르면, 장식 오브젝트가 캐릭터 오브젝트의 특정한 부위에 중복되어 표시되는 것을 방지할 수 있다.
- [0088] 장식 오브젝트 선택 화면(80)은, 서포터 컴퓨터(40) 대신에, 또는 서포터 컴퓨터(40)에 더하여, 다른 장치에 표시되어도 된다. 예를 들어, 장식 오브젝트 선택 화면(80)은, 스튜디오 룸 R 내의 디스플레이(39) 및 스크린 S의 적어도 한쪽에 표시되어도 된다. 이 경우, 액터 A1 및 액터 A2가 당해 디스플레이(39) 또는 스크린 S에 표시된 장식 오브젝트 선택 화면(80)에 기초하여, 원하는 장식 오브젝트를 선택할 수 있다. 액터 A1 및 액터 A2에 의한 장식 오브젝트의 선택은, 예를 들어 컨트롤러(33a), 컨트롤러(33b), 컨트롤러(34a) 또는 컨트롤러(34b)를 조작함으로써 이루어질 수 있다.
- [0089] 일 양태에 있어서, 오브젝트 구입 처리부(21h)는, 동화상의 시청 유저로부터의 요구에 따라, 당해 동화상에 관련하여 구입 가능한 복수의 기프트 오브젝트 각각의 구입 정보를 당해 시청 유저의 클라이언트 장치(예를 들어, 클라이언트 장치(10a))로 송신한다. 각 기프트 오브젝트의 구입 정보에는, 당해 기프트 오브젝트의 종류(이펙트 오브젝트, 통상 오브젝트 또는 장식 오브젝트), 당해 기프트 오브젝트의 화상, 당해 기프트 오브젝트의 가격 및 이들 이외의 기프트 오브젝트의 구입에 필요한 정보가 포함될 수 있다. 시청 유저는, 클라이언트 장치(10a)에 표시되어 있는 기프트 오브젝트의 구입 정보에 기초하여, 구입하는 기프트 오브젝트를 선택할 수 있다. 구입 대상의 기프트 오브젝트의 선택은, 클라이언트 장치(10a)의 조작에 의해 행해져도 된다. 구입 대상의 기프트 오브젝트가 시청 유저에 의해 선택되면, 당해 기프트 오브젝트의 구입 요구가 서버 장치(20)로 송신된다. 오브젝트 구입 처리부(21h)는, 당해 구입 요구에 기초하여, 결제 처리를 행한다. 이 결제 처리가 완료되면, 당해 구입된 기프트 오브젝트는, 당해 시청 유저에 의해 보유된다. 이 경우, 보유 리스트(23c)에, 구입한 시청 유저의 유저 ID와 대응짓고, 구입된 기프트 오브젝트의 오브젝트 ID가 기억된다.
- [0090] 구입 가능한 기프트 오브젝트는, 동화상마다 달라도 된다. 구입 가능한 기프트 오브젝트는, 복수의 동화상에 있어서 구입 가능해도 된다. 즉, 구입 가능한 기프트 오브젝트에는, 각 동화상에 고유의 고유 기프트 오브젝트와, 복수의 동화상에 있어서 구입 가능한 공통 기프트 오브젝트가 포함되어도 된다. 예를 들어, 잘게 썬 색종이를 나타내는 이펙트 오브젝트는, 복수의 동화상에 있어서 구입 가능한 공통 기프트 오브젝트여도 된다.
- [0091] 일 양태에 있어서는, 소정의 동화상을 시청 중에 이펙트 오브젝트를 구입한 경우, 당해 이펙트 오브젝트를 구입하기 위한 결제 처리가 완료된 것에 따라, 당해 구입 대상의 이펙트 오브젝트가 당해 시청 중인 동화상에 자동

적으로 표시되어도 된다. 소정의 동화상을 시청 중에 통상 오브젝트를 구입한 경우, 상기와 마찬가지로, 당해 통상 오브젝트를 구입하기 위한 결제 처리가 완료된 것에 따라, 당해 구입 대상의 통상 기프트 오브젝트가 당해 시청 중인 동화상에 자동적으로 표시되어도 된다.

[0092] 다른 양태에 있어서는, 구입 대상의 이펙트 오브젝트에 대하여 오브젝트 구입 처리부(21h)에 있어서의 결제 처리가 완료된 것에 따라, 결제 완료 통지가 클라이언트 장치(10a)로 송신되고, 당해 클라이언트 장치(10a)에 있어서, 구입된 이펙트 오브젝트의 표시 요구를 행할지 여부를 시청 유저에게 확인하기 위한 확인 화면이 표시되어도 된다. 시청 유저가, 당해 구입된 이펙트 오브젝트에 대하여 표시 요구를 행하는 것을 선택한 경우에는, 당해 구입된 이펙트 오브젝트의 표시를 요구하는 표시 요구가, 당해 시청 유저의 클라이언트 장치로부터 표시 요구 처리부(21f)로 송신되고, 표시 요구 처리부(21f)에 있어서, 당해 구입 대상의 이펙트 오브젝트를 동화상(70)에 표시시키는 처리가 행해져도 된다. 구입 대상이 통상 오브젝트인 경우에도, 상기와 마찬가지로, 구입된 통상 오브젝트의 표시 요구를 행할지 여부를 시청 유저에게 확인하기 위한 확인 화면이 클라이언트 장치(10a)에 표시되어도 된다.

[0093] 이어서, 도 9 내지 도 11을 참조하여, 일 양태에 의한 동화상 배신 처리에 대하여 설명한다. 도 9는, 일 실시 형태에 있어서의 동화상 배신 처리의 흐름을 도시하는 흐름도이고, 도 10은, 일 실시 형태에 있어서의 통상 오브젝트를 표시하는 처리의 흐름을 도시하는 흐름도이고, 도 11은, 일 실시 형태에 있어서의 장식 오브젝트를 표시하는 처리의 흐름을 도시하는 흐름도이다. 동화상 배신 처리에 있어서는, 스튜디오 룸 R에 있어서 액터 A1 및 액터 A2가 퍼포먼스를 행하고 있는 것이 상정되어 있다.

[0094] 먼저, 스텝 S11에서는, 액터 A1 및 액터 A2의 몸의 움직임의 디지털 표현인 바디 모션 데이터와, 액터 A1 및 액터 A2의 얼굴의 움직임(표정)의 디지털 표현인 페이스 모션 데이터가 생성된다. 바디 모션 데이터의 생성은, 예를 들어 상기한 바디 모션 데이터 생성부(21a)에서 행해지고, 페이스 모션 데이터의 생성은, 예를 들어 상기한 페이스 모션 데이터 생성부(21b)에서 행해진다.

[0095] 이어서, 스텝 S12에 있어서, 액터 A1의 바디 모션 데이터 및 페이스 모션 데이터를, 액터 A1용의 모델 데이터에 적용함으로써, 액터 A1의 몸 및 표정의 움직임에 동기하여 움직이는 제1 캐릭터 오브젝트의 애니메이션이 생성된다. 마찬가지로, 액터 A2의 바디 모션 데이터 및 페이스 모션 데이터를, 액터 A2용의 모델 데이터에 적용함으로써, 액터 A2의 몸 및 표정의 움직임에 동기하여 움직이는 제2 캐릭터 오브젝트의 애니메이션이 생성된다. 이 애니메이션의 생성은, 예를 들어 상기한 애니메이션 생성부(21c)에서 행해진다.

[0096] 이어서, 스텝 S13에 있어서, 액터 A1에 대응하는 제1 캐릭터 오브젝트의 애니메이션과, 액터 A2에 대응하는 제2 캐릭터 오브젝트의 애니메이션을 포함하는 동화상을 생성한다. 이 동화상에는, 액터 A1 및 액터 A2의 음성이 합성되어도 된다. 제1 캐릭터 오브젝트의 애니메이션 및 제2 캐릭터 오브젝트의 애니메이션은, 가상 공간 내에 배치되어도 된다. 이 동화상의 생성은, 예를 들어 상기한 동화상 생성부(21d)에서 행해진다.

[0097] 이어서, 스텝 S14로 이행하고, 스텝 S13에서 생성된 동화상이 배신된다. 이 동화상은, 네트워크(50)를 통해 클라이언트 장치(10a) 내지 클라이언트 장치(10c) 및 이들 이외의 클라이언트 장치에 배신된다. 이 동화상은, 서버 컴퓨터(40)에 배신되고, 또한 스튜디오 룸 R 내의 스크린 S에 투영되어도 된다. 동화상은, 소정의 배신 기간에 걸쳐서 계속해서 배신된다. 동화상의 배신 기간은, 예를 들어 30초간, 1분간, 5분간, 10분, 30분간, 60분간, 120분간 및 이들 이외의 임의의 시간으로 정할 수 있다.

[0098] 이어서, 스텝 S15로 진행되고, 동화상의 배신을 종료시키기 위한 종료 조건이 성취되었는지 여부가 판정된다. 종료 조건은, 예를 들어 배신의 종료 시각에 도달한 것, 서버 컴퓨터(40)에 의해 배신을 종료하기 위한 지시가 이루어진 것 또는 이들 이외의 조건이다. 종료 조건이 성취되어 있지 않다면 스텝 S11 내지 S14의 처리가 반복해서 실행되어, 액터 A1 및 액터 A2의 움직임에 동기한 애니메이션을 포함하는 동화상의 배신이 계속된다. 동화상에 대하여 종료 조건이 성취되어 있다고 판정된 경우에는, 당해 동화상의 배신 처리를 종료한다.

[0099] 이어서, 도 10을 다시 참조하여, 동화상의 배신 중에 행해지는 통상 오브젝트의 표시 처리에 대하여 설명한다. 통상 오브젝트의 표시 처리는, 도 9에 도시한 동화상의 배신 처리와 병행하여 행해진다.

[0100] 동화상의 배신 중에, 스텝 S21에 있어서, 통상 오브젝트의 표시 요구가 이루어졌는지 여부가 판정된다. 예를 들어, 제1 시청 유저는, 스스로가 보유하는 통상 오브젝트 중에서 하나 또는 복수의 특정한 통상 오브젝트를 선택하고, 이 선택된 통상 오브젝트의 표시를 요구하는 표시 요구를 클라이언트 장치(10a)로부터 서버 장치(20)에 대하여 송신할 수 있다. 상술한 바와 같이, 소정의 통상 오브젝트의 구입 처리 또는 결제 처리가 이루어진 것에 따라, 당해 소정의 통상 오브젝트의 표시 요구가 생성되어도 된다.

- [0101] 통상 오브젝트의 표시 요구가 이루어진 경우에는, 당해 표시 처리는 스텝 S22로 진행된다. 스텝 S22에 있어서는, 당해 표시 요구에 기초하여, 표시가 요구된 통상 오브젝트를 배신 중의 동화상에 표시시키기 위한 처리가 행해진다. 예를 들어, 소정의 동화상의 배신 중에 통상 오브젝트(74)의 표시 요구가 이루어지면, 도 6에 도시되어 있는 바와 같이, 당해 동화상의 표시 화면(70) 내에 표시 요구가 이루어진 통상 오브젝트(74)가 표시된다.
- [0102] 통상 오브젝트의 표시 요구가 이루어져 있지 않은 경우에는, 통상 오브젝트의 표시 처리는 종료된다. 도 10에 도시되어 있는 통상 오브젝트의 표시 처리는, 동화상의 배신 기간 중에 반복해서 행해진다.
- [0103] 이펙트 오브젝트의 표시 처리도, 상술한 통상 오브젝트의 표시 처리와 동일한 수순으로 행해질 수 있다. 예를 들어, 소정의 동화상의 배신 중에 이펙트 오브젝트(73)의 표시 요구가 이루어지면, 도 6에 도시되어 있는 바와 같이, 당해 동화상의 표시 화면(70) 내에 표시 요구가 이루어진 이펙트 오브젝트(73)가 표시된다. 도 6에 도시되어 있는 이펙트 오브젝트(73)는, 잘게 썬 색종이를 모방한 오브젝트이다. 잘게 썬 색종이를 모방한 이펙트 오브젝트(73)는, 캐릭터 오브젝트(71A) 및 캐릭터 오브젝트(71B)와 중복되도록(또는 겹하도록) 표시되어 있지만, 캐릭터 오브젝트(71A) 및 캐릭터 오브젝트(71B)의 특정한 부위와 관련지어져 있지 않은 점에서 장식 오브젝트와 다르다.
- [0104] 이어서, 도 11을 다시 참조하여, 동화상의 배신 중에 행해지는 장식 오브젝트의 표시 처리에 대하여 설명한다. 장식 오브젝트의 표시 처리는, 도 9에 도시한 동화상의 배신 처리와 병행하여 행해진다. 또한, 장식 오브젝트의 표시 처리는, 도 10에 도시한 통상 오브젝트의 표시 처리와 병행하여 행해져도 된다.
- [0105] 동화상의 배신 중에, 스텝 S31에 있어서, 장식 오브젝트의 표시 요구가 이루어졌는지 여부가 판정된다. 예를 들어, 제1 시청 유저는, 자기의 장식 오브젝트 중에서 제1 장식 오브젝트를 선택하고, 이 선택된 제1 장식 오브젝트의 표시를 요구하는 표시 요구를 클라이언트 장치(10a)로부터 서버 장치(20)에 대하여 송신할 수 있다.
- [0106] 제1 장식 오브젝트의 표시 요구가 이루어진 경우에는, 당해 표시 처리는 스텝 S32로 진행된다. 스텝 S32에 있어서는, 당해 표시 요구에 기초하여, 표시가 요구된 제1 장식 오브젝트가 후보 리스트에 추가된다. 후보 리스트는, 배신 중인 동화상에 표시되는 장식 오브젝트의 후보가 되는 오브젝트의 리스트이고, 예를 들어 상술한 후보 리스트(23d)이다.
- [0107] 이어서, 스텝 S33에 있어서, 후보 리스트에 저장되어 있는 장식 오브젝트 중에서, 특정한 장식 오브젝트가 선택되었는지 여부가 판정된다.
- [0108] 특정한 장식 오브젝트가 선택된 경우에는, 스텝 S34에 있어서, 당해 선택된 특정한 장식 오브젝트(「선택 장식 오브젝트」)를 후보 리스트로부터 삭제함과 함께, 배신 중인 동화상의 표시 화면에 당해 선택 장식 오브젝트를 표시시키기 위한 처리가 행해진다. 예를 들어, 도 5에 도시되어 있는 동화상(70)의 배신 중에, 후보 리스트로부터 장식 오브젝트(75)가 선택되면, 도 7에 도시되어 있는 바와 같이, 표시 화상(70) 내에 선택된 장식 오브젝트(75)가 표시된다. 스텝 S31에서 표시 요구가 이루어진 제1 장식 오브젝트는, 동화상의 배신 중에 후보 리스트로부터 선택되면 표시 화상(70)에 표시되지만, 선택되지 않으면 표시 화상(70)에는 표시되지 않는다.
- [0109] 스텝 S33에 있어서, 후보 리스트로부터 장식 오브젝트가 선택되지 않은 경우 및 스텝 S34에 있어서 선택 장식 오브젝트의 표시 처리가 완료된 경우에는, 장식 오브젝트의 표시 처리는, 스텝 S35로 진행된다. 스텝 S35에 있어서는, 배신 중인 동화상의 배신이 종료되었는지 여부가 판정된다. 이 스텝 S35에 있어서는, 예를 들어 스텝 S15와 동일한 기준으로 판정이 행해져도 된다. 스텝 S35에 있어서 배신이 종료되어 있지 않다고 판정되면, 장식 오브젝트의 표시 처리는 스텝 S31로 되돌아가고, 스텝 S31 내지 S35의 처리가 반복해서 실행된다. 배신이 종료되었다고 판정되면, 장식 오브젝트의 표시 처리는 스텝 S36으로 진행된다.
- [0110] 스텝 S36에서는, 동화상의 배신 종료 시에 있어서 후보 리스트에 남겨져 있는 장식 오브젝트(본 명세서에 있어서, 「비선택 오브젝트」라고 칭하는 경우가 있음.)에 관한 처리가 행해진다. 본 명세서에 있어서, 스텝 S36에서 행해지는 처리는, 비선택 오브젝트 처리라고 불리는 경우가 있다.
- [0111] 비선택 오브젝트는, 시청 유저에 의해 구입되고, 동화상의 배신 중에 표시 요구가 이루어진 것이다. 이 때문에, 스텝 S36에 있어서 실행되는 비선택 오브젝트 처리는, 비선택 오브젝트의 표시 요구를 행한 시청 유저에 대하여, 당해 비선택 오브젝트의 구입 비용을 환불하는 처리여도 된다. 다른 양태에 있어서, 비선택 오브젝트 처리는, 비선택 오브젝트를 구입하기 위한 결제 처리를 취소하기 위한 처리여도 된다. 다른 양태에 있어서, 비선택 오브젝트 처리는, 비선택 오브젝트의 표시 요구를 행한 시청 유저에 대하여, 당해 비선택 오브젝트와 다른 장식 오브젝트를 부여하는 처리여도 된다.

- [0112] 다른 양태에 있어서, 비선택 오브젝트 처리는, 구입 비용의 환불 또는 결제 처리의 취소 대신에, 동화상 배신 시스템(1)에서 사용할 수 있는 포인트를 당해 비선택 오브젝트의 유저에게 부여하는 처리여도 된다. 동화상 배신 시스템(1)은, 동화상을 시청하기 위해 포인트를 소비하도록 구성되어도 된다. 비선택 오브젝트 처리에 의해 비선택 오브젝트의 유저에게 부여되는 포인트는, 동화상 배신 시스템(1)에 있어서의 동화상의 시청을 위해 이용할 수 있는 포인트여도 된다.
- [0113] 다른 양태에 있어서, 비선택 오브젝트 처리는, 보유 리스트에 있어서, 비선택 오브젝트를 제1 시청 유저가 보유하는 오브젝트로서 추가하는 처리여도 된다. 이에 의해, 제1 시청 유저는, 비선택 오브젝트의 반품을 받을 수 있다.
- [0114] 다른 양태에 있어서, 비선택 오브젝트 처리는, 동화상의 배신 종료 시의 후보 리스트를, 동일한 배신자가 차회에 동화상을 배신할 때까지 유지하기 위한 처리여도 된다. 이에 의해, 당해 배신자는, 차회의 동화상 배신 시에, 전회의 동화상 배신 시에 사용된 후보 리스트를 이어받을 수 있다. 이 이어받은 후보 리스트에는, 전회의 동화상 배신 시에 표시 요구되었지만 실제로는 동화상에 표시되지 않은 장식 오브젝트(즉, 비선택 오브젝트)가 포함되어 있다. 이에 의해, 전회의 동화상 배신 시에 있어서의 비선택 오브젝트를 포함하는 후보 리스트를 사용하여 차회의 동화상 배신이 행해진다. 이 비선택 오브젝트는, 당해 차회의 동화상 배신에 있어서 선택되고, 당해 동화상에 있어서 표시될 가능성이 있다.
- [0115] 스텝 S36에 있어서의 처리가 완료된 후, 장식 오브젝트의 표시 처리는 종료된다.
- [0116] 일 실시 형태에 있어서, 동화상 배신 내에, 기프트 오브젝트의 표시가 금지되는 오브젝트 표시 금지 구간이 마련되어도 된다. 도 12는, 오브젝트 표시 금지 구간을 모식적으로 설명하는 도면이다. 도 12는, 시각 t1부터 시각 t2 사이에 동화상이 배신되어 있는 것을 나타내고 있다. 즉, 시각 t1이 동화상의 배신 개시 시각이고, 시각 t2가 동화상의 배신 종료 시각이다. 동화상의 배신 기간 중, 시각 t3과 시각 t4 사이가 오브젝트 표시 금지 기간(81)이다. 이 오브젝트 표시 금지 기간(81)에 기프트 오브젝트의 표시 요구 r1이 이루어져도, 오브젝트 표시 금지 기간(81)에 있어서는, 당해 기프트 오브젝트는, 당해 동화상의 표시 화상에는 표시되지 않는다. 구체적으로는, 오브젝트 표시 금지 기간(81)에 있어서 기프트 오브젝트 중 이펙트 오브젝트 또는 통상 오브젝트의 표시 요구가 이루어지면, 이 표시가 요구된 이펙트 오브젝트 또는 통상 오브젝트는 당해 오브젝트 표시 금지 기간(81)에 있어서는 배신 중인 동화상에는 표시되지 않고, 당해 오브젝트 표시 금지 기간(81)의 경과 후(즉, 시각 t4보다도 나중)의 시점에 있어서, 당해 동화상에 표시된다. 또한, 오브젝트 표시 금지 기간(81)에 있어서 후보 리스트로부터 장식 오브젝트가 선택되면, 이 선택된 장식 오브젝트는 당해 오브젝트 표시 금지 기간(81)에 있어서는 배신 중인 동화상에는 표시되지 않고, 당해 오브젝트 표시 금지 기간(81)의 경과 후 시점에 있어서, 당해 동화상에 표시된다. 장식 오브젝트의 표시 요구는, 오브젝트 표시 금지 기간(81) 내에 접수되어도 된다. 즉, 오브젝트 표시 금지 기간(81)에 있어서 장식 오브젝트의 표시 요구가 이루어진 경우에는, 당해 표시 요구가 이루어진 장식 오브젝트가 오브젝트 표시 금지 기간(81) 내라도 후보 리스트에 추가되어도 된다.
- [0117] 상기한 일 실시 형태에 의하면, 기프트 오브젝트에는, 장식 오브젝트, 통상 오브젝트 및 이펙트 오브젝트의 3종류가 포함된다. 이 중, 캐릭터 오브젝트와 관련지어 표시되는 것은, 장식 오브젝트뿐이다. 캐릭터 오브젝트의 애니메이션이 표시되는 동화상에 있어서는, 당해 캐릭터 오브젝트의 애니메이션이 시청 유저의 주목을 모으는 요소라고 생각된다. 예를 들어, 도 5 내지 도 7에 도시되어 있는 동영상에서는, 캐릭터 오브젝트(71A) 및 캐릭터 오브젝트(71B)에 주목이 모인다고 생각된다. 상기한 일 실시 형태에서는, 캐릭터 오브젝트(71A) 및 캐릭터 오브젝트(71B)와 관련지어 표시되는 장식 오브젝트의 표시 요구가 있어도, 당해 장식 오브젝트가 후보 리스트(23d)로부터 선택될 때까지는 당해 장식 오브젝트를 동화상에 표시하지 않음으로써, 캐릭터 오브젝트의 주변 또는 캐릭터 오브젝트에 중복되어 장식 오브젝트가 난잡하게 표시되는 것을 방지할 수 있다. 이에 의해, 시청 유저의 시청 체험의 열화를 방지할 수 있다.
- [0118] 종래의 동화상 배신 시스템에 있어서는, 기프트 오브젝트는, 그 종류에 상관없이, 동화상으로서의 표시 요구가 이루어진 것에 따라 당해 동화상에 표시되어 있었다. 따라서, 기프트 오브젝트의 동화상으로서의 중복 표시를 허용하면, 당해 동화상에 대량의 기프트 오브젝트가 표시되어 버려, 당해 동화상을 시청하는 유저의 시청 체험이 열화되어 버린다. 상기 실시 형태에 있어서는, 기프트 오브젝트에 캐릭터 오브젝트와 관련지어 표시되는 장식 오브젝트라고 하는 카테고리를 마련함으로써, 동화상의 주요 부분인 캐릭터 오브젝트에 관련지어 표시되는 장식 오브젝트에 대해서는 표시수(표시량)를 억제 가능하게 했다.
- [0119] 기프트 오브젝트 중 통상 오브젝트(74)는, 시청 유저로부터의 표시 요구에 따라 동화상에 표시된다. 상기한 일 실시 형태에 있어서, 통상 오브젝트(74)는, 캐릭터 오브젝트(71A) 및 캐릭터 오브젝트(71B)와는 접하지 않도록

또는 중복되지 않도록 동화상의 표시 화면(70)에 표시되므로, 캐릭터 오브젝트(71A) 및 캐릭터 오브젝트(71B)의 시인성에 끼치는 영향이 작다. 이러한 양태에 의하면, 캐릭터 오브젝트의 시인성의 악화에 의한 유저의 시청 체험의 열화를 방지할 수 있다.

- [0120] 기프트 오브젝트 중 이펙트 오브젝트(73) 및 통상 오브젝트(74)는, 시청 유저로부터의 표시 요구에 따라 동화상에 표시된다. 상기한 일 실시 형태에 있어서, 이펙트 오브젝트(73) 및 통상 오브젝트(74)는, 장식 오브젝트(75)보다도 단시간만 표시 화면(70)에 표시되므로, 캐릭터 오브젝트(71A) 및 캐릭터 오브젝트(71B)의 시인성에 끼치는 영향이 작다. 이러한 양태에 의하면, 캐릭터 오브젝트의 시인성의 악화에 의한 유저의 시청 체험의 열화를 방지할 수 있다.
- [0121] 상기 실시 형태에 있어서는, 후보 리스트(23d)로부터의 장식 오브젝트의 선택이, 당해 장식 오브젝트의 표시 요구를 행한 시청 유저가 아닌 사람(예를 들어, 서포터 B1, 서포터 B2, 액터 A1 또는 액터 A2)에 의해 이루어지기 때문에, 장식 오브젝트의 표시수의 역제가 가능해진다.
- [0122] 상기 실시 형태에 따르면, 오브젝트 표시 금지 기간(81)에 있어서는, 기프트 오브젝트는 동화상에 표시되지 않는다. 이에 의해, 작성된 동화상이 기프트 오브젝트에 의해 방해되는 일 없이 시청된다. 예를 들어, 동화상에 있어서 액터 A1 및 액터 A2가 시각적인 퍼포먼스를 보여주는 시간대를 오브젝트 표시 금지 기간(81)으로 함으로써, 제1 오브젝트 및 장식 오브젝트에 의해 방해되는 일 없이 액터에 의한 퍼포먼스를 시청자에게 보일 수 있다.
- [0123] 상기 실시 형태에 따르면, 캐릭터 오브젝트(71A)나 캐릭터 오브젝트(71B) 등의 캐릭터 오브젝트를 포함하는 동화상을 시청하는 시청 유저는, 당해 캐릭터 오브젝트에 애착이 있다고 생각된다. 따라서, 이펙트 오브젝트나 통상 오브젝트보다도, 캐릭터 오브젝트에 장식 오브젝트를 장착하는 것으로 만족도가 높아진다. 이와 같이, 캐릭터 오브젝트가 장착 가능한 장식 오브젝트에 의해, 당해 캐릭터 오브젝트가 포함되는 동화상을 반복해서 시청하는 유인을 유저에게 제공할 수 있다.
- [0124] 상기 실시 형태에 의한 동화상 배신 시스템(1)에 있어서는, 유저가 캐릭터에 대하여 장식 오브젝트를 줄 수 있다. 이에 의해, 이러한 장식 오브젝트를 줄 수 없는 시스템에 비해, 독자성이 높은 시스템을 제공할 수 있고, 당해 시스템에 의해 독자성이 높은 서비스를 제공할 수 있다. 이에 의해, 동화상 배신 시스템(1)에 더 많은 유저를 끌어들이 수 있으므로, 동화상 배신 시스템(1)에 있어서의 동화상의 시청 횟수를 많게 할 수 있다.
- [0125] 본 발명의 실시 형태는, 상술한 실시 형태에 한정되는 것은 아니고, 그 요지를 일탈하지 않는 범위 내에서 다양한 변형이 가능하다. 예를 들어, 배신되는 동화상은, 스튜디오 룸 R 이외에서 촬영 및 생성되어도 된다. 예를 들어, 배신되는 동화상을 생성하기 위한 촬영은, 액터나 서포터의 자택에서 행해져도 된다.
- [0126] 본 명세서에 있어서 설명된 처리 수순, 특히 흐름도를 사용하여 설명된 처리 수순에 있어서는, 그 처리 수순을 구성하는 공정(스텝)의 일부를 생략하는 것, 그 처리 수순을 구성하는 공정으로서 명시되어 있지 않은 공정을 추가하는 것, 및/또는 당해 공정의 순서를 교체하는 것이 가능하고, 이러한 생략, 추가, 순서의 변경이 이루어진 처리 수순도 본 발명의 취지를 일탈하지 않는 한 본 발명의 범위에 포함된다.
- [0127] [예시 1]
- [0128] 액터의 움직임에 기초하여 생성되는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션 및 기프트 오브젝트를 포함하는 동화상을 배신하는 동화상 배신 시스템이며,
- [0129] 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서를 구비하고,
- [0130] 상기 기프트 오브젝트에는, 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표시되는 장식 오브젝트와, 상기 장식 오브젝트와는 다른 제1 오브젝트가 포함되어 있고,
- [0131] 상기 장식 오브젝트의 상기 동화상으로의 표시 시간은, 제1 표시 시간에 설정되어 있고,
- [0132] 상기 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서는, 컴퓨터 관독 가능한 명령을 실행함으로써,
- [0133] 상기 동화상을 시청하는 시청 유저로부터 상기 동화상의 배신 중에 상기 동화상으로의 상기 장식 오브젝트의 표시를 요구하는 제1 표시 요구가 이루어진 경우에, 상기 제1 표시 요구에 기초하여 상기 장식 오브젝트를 상기 제1 표시 시간만 상기 동화상에 표시시키고,
- [0134] 상기 시청 유저로부터 상기 동화상의 배신 중에 상기 동화상으로의 상기 제1 오브젝트의 표시를 요구하는 제2

표시 요구가 이루어진 경우에, 상기 제2 표시 요구에 기초하여 상기 제1 오브젝트를 상기 제1 표시 시간보다도 짧은 제2 표시 시간만 상기 동화상에 표시시키는, 동화상 배신 시스템.

- [0135] [예시 2]
- [0136] 제1 예시에 있어서, 상기 장식 오브젝트는, 상기 캐릭터 오브젝트의 특정한 부위와 관련지어져 상기 동화상에 표시되는,
- [0137] 동화상 배신 시스템.
- [0138] [예시 3]
- [0139] 제1 예시에 있어서, 상기 장식 오브젝트는, 상기 장식 오브젝트가 상기 시청 유저 이외에 의해 선택된 경우에 상기 동화상에 표시되는,
- [0140] 동화상 배신 시스템.
- [0141] [예시 4]
- [0142] 제3 예시에 있어서, 상기 장식 오브젝트의 선택은, 상기 동화상의 배신을 서포트하는 서포터에 의해 이루어지는,
- [0143] 동화상 배신 시스템.
- [0144] [예시 5]
- [0145] 제3 예시에 있어서, 상기 장식 오브젝트의 선택은, 상기 액터에 의해 이루어지는,
- [0146] 동화상 배신 시스템.
- [0147] [예시 6]
- [0148] 제1 예시에 있어서, 상기 제1 오브젝트는, 상기 캐릭터 오브젝트와 접하지 않도록 상기 동화상에 표시되는,
- [0149] 동화상 배신 시스템.
- [0150] [예시 7]
- [0151] 제1 예시에 있어서, 상기 제2 표시 요구에는, 상기 제1 오브젝트의 표시 위치를 지정하는 표시 위치 지정 파라미터가 포함되어 있고,
- [0152] 상기 제1 오브젝트는, 상기 동화상에 있어서, 상기 표시 위치 지정 파라미터에 의해 지정된 위치에 표시되는,
- [0153] 동화상 배신 시스템.
- [0154] [예시 8]
- [0155] 제1 예시에 있어서, 상기 제2 표시 요구에는, 상기 제1 오브젝트의 이동 방향을 지정하는 이동 방향 파라미터가 포함되어 있고,
- [0156] 상기 제1 오브젝트는, 상기 동화상에 있어서, 상기 이동 방향 파라미터에 의해 지정된 방향으로 이동하도록 표시되는,
- [0157] 동화상 배신 시스템.
- [0158] [예시 9]
- [0159] 제1 예시에 있어서, 상기 제2 표시 요구에는, 상기 제1 오브젝트의 궤도를 지정하는 궤도 파라미터가 포함되어 있고,
- [0160] 상기 제1 오브젝트는, 상기 동화상에 있어서, 상기 궤도 파라미터에 의해 지정된 궤도 상을 이동하도록 표시되는,
- [0161] 동화상 배신 시스템.
- [0162] [예시 10]

- [0163] 제1 예시에 있어서, 상기 동화상의 배신 기간 내에 오브젝트 표시 금지 기간이 설정되고,
- [0164] 상기 제1 오브젝트 및 상기 장식 오브젝트는, 상기 동화상의 배신 기간에 있어서의 상기 오브젝트 표시 금지 기간 이외의 타이밍에 상기 동화상에 표시되는,
- [0165] 동화상 배신 시스템.
- [0166] [예시 11]
- [0167] 제10 예시에 있어서, 상기 오브젝트 표시 금지 기간에 상기 제2 표시 요구가 접수된 경우에는, 상기 제1 오브젝트는, 상기 오브젝트 표시 금지 기간의 경과 후에 상기 동화상에 표시되는,
- [0168] 동화상 배신 시스템.
- [0169] [예시 12]
- [0170] 제1 예시에 있어서, 상기 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서는,
- [0171] 상기 시청 유저로부터 상기 제1 오브젝트를 구입하는 구입 요구를 접수하고,
- [0172] 상기 구입 요구에 따라 결제 처리를 행하고,
- [0173] 상기 제1 오브젝트가 상기 동화상의 배신 종료 시까지 선택되지 않은 경우, 상기 결제 처리를 취소하는,
- [0174] 동화상 배신 시스템.
- [0175] [예시 13]
- [0176] 제1 예시에 있어서, 상기 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서는,
- [0177] 상기 시청 유저로부터 상기 제1 오브젝트를 구입하는 구입 요구를 접수하고,
- [0178] 상기 구입 요구에 따라 결제 처리를 행하고,
- [0179] 상기 제1 오브젝트가 상기 동화상의 배신 종료 시까지 선택되지 않은 경우, 상기 시청 유저에게 포인트를 부여하는,
- [0180] 동화상 배신 시스템.
- [0181] [예시 14]
- [0182] 제1 예시에 있어서, 상기 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서는,
- [0183] 상기 시청 유저로부터 상기 장식 오브젝트를 구입하는 구입 요구를 접수하고,
- [0184] 상기 구입 요구에 따라 상기 시청 유저가 보유하는 오브젝트의 리스트인 보유 리스트에 상기 장식 오브젝트를 추가하고,
- [0185] 상기 시청 유저로부터 상기 장식 오브젝트의 표시를 요구하는 상기 제1 표시 요구를 접수한 것에 따라, 후보 리스트에 상기 장식 오브젝트를 추가함과 함께 상기 보유 리스트로부터 상기 장식 오브젝트를 삭제하고,
- [0186] 상기 장식 오브젝트가 상기 동화상의 배신 종료 시까지 선택되지 않은 경우에, 상기 보유 리스트에 상기 장식 오브젝트를 추가하는,
- [0187] 동화상 배신 시스템.
- [0188] [예시 15]
- [0189] 제1 예시에 있어서, 상기 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서는, 상기 동화상에 관련하여 구입 가능한 기프트 오브젝트를 구입하기 위한 구입 정보를 상기 시청 유저에게 제공하고,
- [0190] 상기 기프트 오브젝트는, 상기 장식 오브젝트 및 상기 제1 오브젝트를 포함하고,
- [0191] 상기 기프트 오브젝트는, 상기 동화상에 있어서만 구입 가능한 고유 기프트 오브젝트와, 상기 동화상 이외의 동화상에 있어서도 구입 가능한 공통 기프트 오브젝트를 포함하는,
- [0192] 동화상 배신 시스템.

- [0193] [예시 16]
- [0194] 액터의 움직임에 기초하여 생성되는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션 및 상기 액터로의 기프트가 되는 기프트 오브젝트를 포함하는 동화상을 배신하는 동화상 배신 시스템이며,
- [0195] 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서를 구비하고,
- [0196] 상기 기프트 오브젝트에는, 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표시되는 장식 오브젝트와, 상기 장식 오브젝트와는 다른 제1 오브젝트가 포함되고,
- [0197] 상기 제1 오브젝트에는, 기준 크기보다도 큰 대사이즈 제1 오브젝트가 포함되고,
- [0198] 상기 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서는, 컴퓨터 관독 가능한 명령을 실행함으로써,
- [0199] 상기 동화상을 시청하는 시청 유저로부터 상기 동화상의 배신 중에 상기 동화상으로의 상기 장식 오브젝트의 표시를 요구하는 제1 표시 요구가 이루어진 경우에, 상기 제1 표시 요구에 기초하여 상기 장식 오브젝트를 상기 동화상에 표시시키고,
- [0200] 상기 시청 유저로부터 상기 동화상의 배신 중에 상기 동화상으로의 상기 제1 오브젝트 표시를 요구하는 제2 표시 요구가 이루어진 경우에, 상기 제2 표시 요구에 기초하여 상기 대사이즈 제1 오브젝트를 상기 캐릭터 오브젝트와 중복되지 않도록 상기 동화상에 표시시키는,
- [0201] 동화상 배신 시스템.
- [0202] [예시 17]
- [0203] 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서가 컴퓨터 관독 가능한 명령을 실행함으로써, 액터의 움직임에 기초하여 생성되는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션 및 기프트 오브젝트를 포함하는 동화상을 배신하는 동화상 배신 방법이며,
- [0204] 상기 기프트 오브젝트에는, 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표시되는 장식 오브젝트와, 상기 장식 오브젝트와는 다른 제1 오브젝트가 포함되어 있고,
- [0205] 상기 장식 오브젝트의 상기 동화상으로의 표시 시간은, 제1 표시 시간에 설정되어 있고,
- [0206] 상기 동화상을 시청하는 시청 유저로부터 상기 동화상의 배신 중에 상기 장식 오브젝트의 표시를 요구하기 위한 제1 표시 요구 또는 상기 제1 오브젝트의 표시를 요구하기 위한 제2 표시 요구를 접수하는 공정과,
- [0207] 상기 제1 표시 요구가 접수된 경우에 상기 장식 오브젝트를 상기 제1 표시 시간만 상기 동화상에 표시시키는 공정과,
- [0208] 상기 제2 표시 요구가 접수된 경우에 상기 제1 오브젝트를 상기 제1 표시 시간보다도 짧은 제2 표시 시간만 상기 동화상에 표시시키는 공정
- [0209] 을 구비하는, 동화상 배신 방법.
- [0210] [예시 18]
- [0211] 액터의 움직임에 기초하여 생성되는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션 및 기프트 오브젝트를 포함하는 동화상을 배신하는 동화상 배신 프로그램이며,
- [0212] 상기 기프트 오브젝트에는, 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표시되는 장식 오브젝트와, 상기 장식 오브젝트와는 다른 제1 오브젝트가 포함되어 있고,
- [0213] 상기 장식 오브젝트의 상기 동화상으로의 표시 시간은, 제1 표시 시간에 설정되어 있고,
- [0214] 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서에,
- [0215] 상기 동화상을 시청하는 시청 유저로부터 상기 동화상의 배신 중에 상기 장식 오브젝트의 표시를 요구하기 위한 제1 표시 요구 또는 상기 제1 오브젝트의 표시를 요구하기 위한 제2 표시 요구를 접수하는 공정과,
- [0216] 상기 제1 표시 요구가 접수된 경우에 상기 장식 오브젝트를 상기 제1 표시 시간만 상기 동화상에 표시시키는 공정과,
- [0217] 상기 제2 표시 요구가 접수된 경우에 상기 제1 오브젝트를 상기 제1 표시 시간보다도 짧은 제2 표시 시간만 상

기 동화상에 표시시키는 공정

- [0218] 을 실행시키는 기록 매체에 기록된 동화상 배신 프로그램.
- [0219] [예시 19]
- [0220] 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서가 컴퓨터 판독 가능한 명령을 실행함으로써, 액터의 움직임에 기초하여 생성되는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션 및 상기 액터로의 기프트가 되는 기프트 오브젝트를 포함하는 동화상을 배신하는 동화상 배신 방법이며,
- [0221] 상기 기프트 오브젝트에는, 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표시되는 장식 오브젝트와, 상기 장식 오브젝트와는 다른 제1 오브젝트가 포함되고,
- [0222] 상기 제1 오브젝트에는, 기준 크기보다도 큰 대사이즈 제1 오브젝트가 포함되어 있고,
- [0223] 상기 동화상을 시청하는 시청 유저로부터 상기 동화상의 배신 중에 상기 장식 오브젝트의 표시를 요구하기 위한 제1 표시 요구 또는 상기 제1 오브젝트의 표시를 요구하기 위한 제2 표시 요구를 접수하는 공정과,
- [0224] 상기 제1 표시 요구가 접수된 경우에 상기 장식 오브젝트를 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표시시키는 공정과,
- [0225] 상기 제2 표시 요구가 접수되어, 당해 제2 표시 요구가 상기 대사이즈 제1 오브젝트의 표시를 요구하는 것인 경우에, 상기 대사이즈 제1 오브젝트를 상기 캐릭터 오브젝트와 중복되지 않도록 상기 동화상에 표시시키는 공정을 구비하는, 동화상 배신 방법.
- [0227] [예시 20]
- [0228] 액터의 움직임에 기초하여 생성되는 캐릭터 오브젝트의 애니메이션 및 상기 액터로의 기프트가 되는 기프트 오브젝트를 포함하는 동화상을 배신하는 동화상 배신 프로그램이며,
- [0229] 상기 기프트 오브젝트에는, 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표시되는 장식 오브젝트와, 상기 장식 오브젝트와는 다른 제1 오브젝트가 포함되어 있고,
- [0230] 상기 제1 오브젝트에는, 기준 크기보다도 큰 대사이즈 제1 오브젝트가 포함되어 있고,
- [0231] 하나 또는 복수의 컴퓨터 프로세서에,
- [0232] 상기 동화상을 시청하는 시청 유저로부터 상기 동화상의 배신 중에 상기 장식 오브젝트의 표시를 요구하기 위한 제1 표시 요구 또는 상기 제1 오브젝트의 표시를 요구하기 위한 제2 표시 요구를 접수하는 공정과,
- [0233] 상기 제1 표시 요구가 접수된 경우에 상기 장식 오브젝트를 상기 캐릭터 오브젝트와 관련지어 상기 동화상에 표시시키는 공정과,
- [0234] 상기 제2 표시 요구가 접수되어, 당해 제2 표시 요구가 상기 대사이즈 제1 오브젝트의 표시를 요구하는 것인 경우에, 상기 대사이즈 제1 오브젝트를 상기 캐릭터 오브젝트와 중복되지 않도록 상기 동화상에 표시시키는 공정을 실행시키는 기록 매체에 기록된, 동화상 배신 프로그램.
- [0236] [예시 21]
- [0237] 제2 예시에 있어서, 상기 장식 오브젝트가 관련지어져 있는 상기 특정한 부위는, 상기 동화상의 배신 전에 미리 정해져 있는,
- [0238] 동화상 배신 시스템.
- [0239] [예시 22]
- [0240] 제21 예시에 있어서, 상기 장식 오브젝트가 관련지어져 있는 상기 특정한 부위를 결정짓는 장착 위치 정보를 기억하는 스토리지를 구비하는,
- [0241] 동화상 배신 시스템.
- [0242] [예시 23]
- [0243] 제21 예시에 있어서, 상기 제1 오브젝트는 상기 캐릭터 오브젝트의 특정한 부위와 관련짓지 않고 상기 동화상에

표시되는,

[0244] 동화상 배신 시스템.

[0245] [예시 24]

[0246] 제1 예시에 있어서, 상기 제1 표시 요구는, 상기 시청 유저를 식별하는 식별 정보를 포함하는,

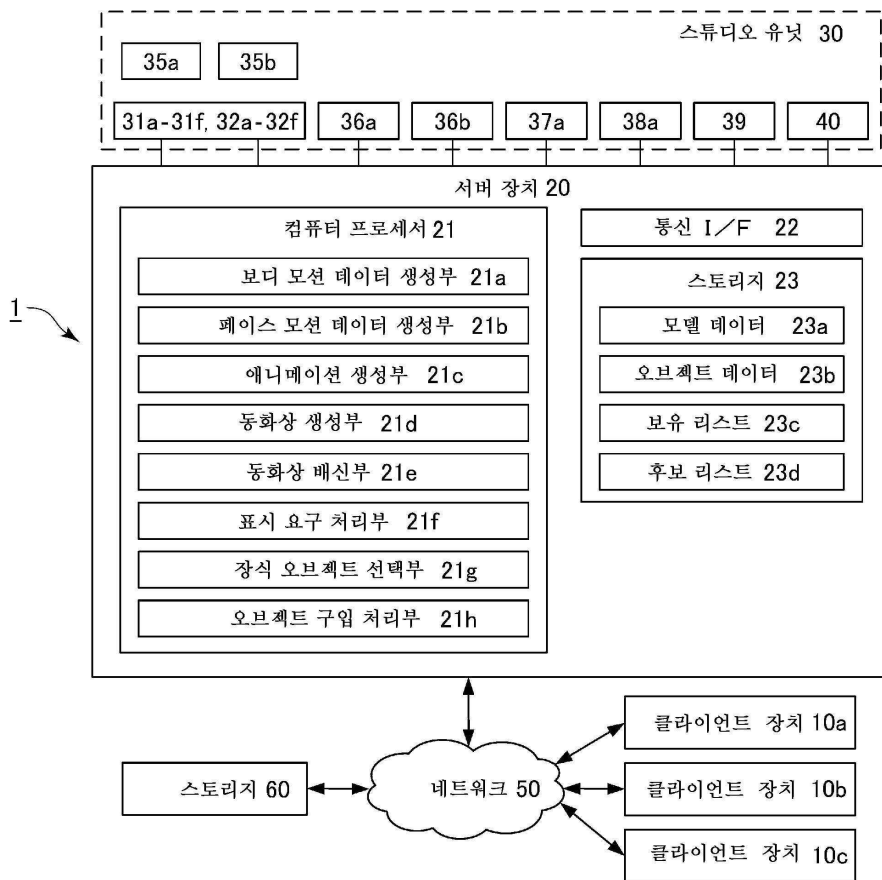
[0247] 동화상 배신 시스템.

부호의 설명

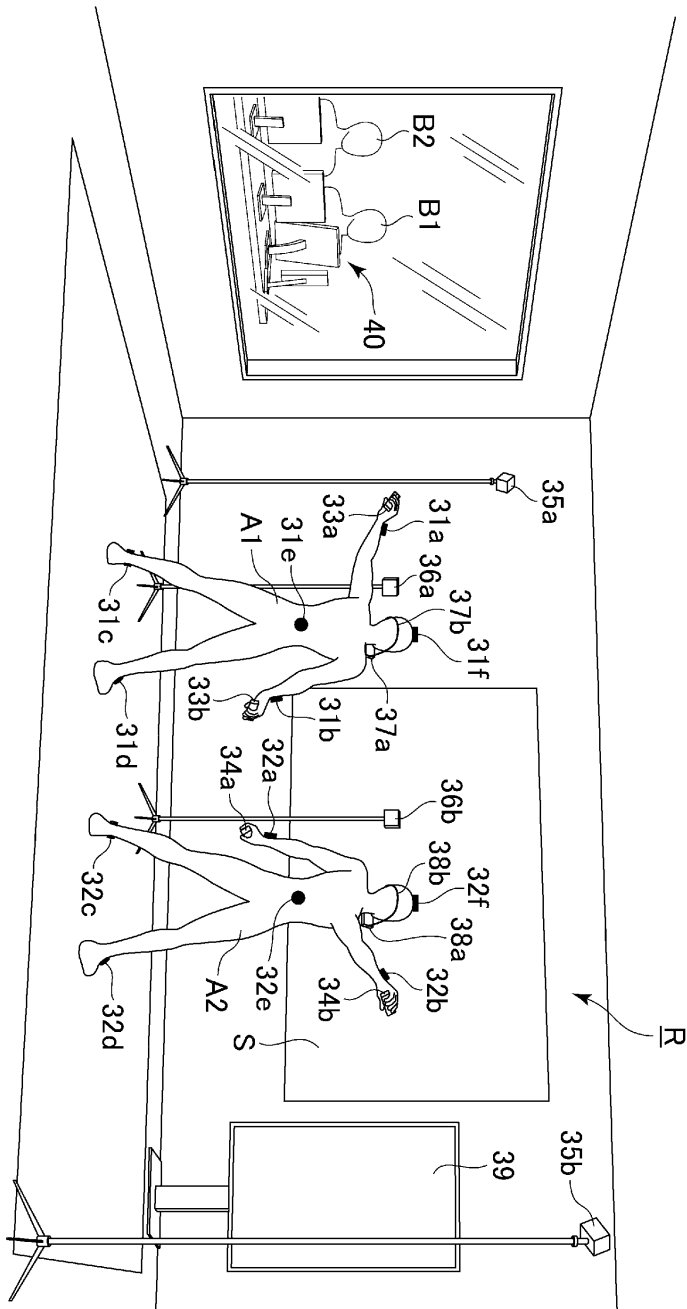
[0248] 1: 동화상 배신 시스템

도면

도면1



도면2



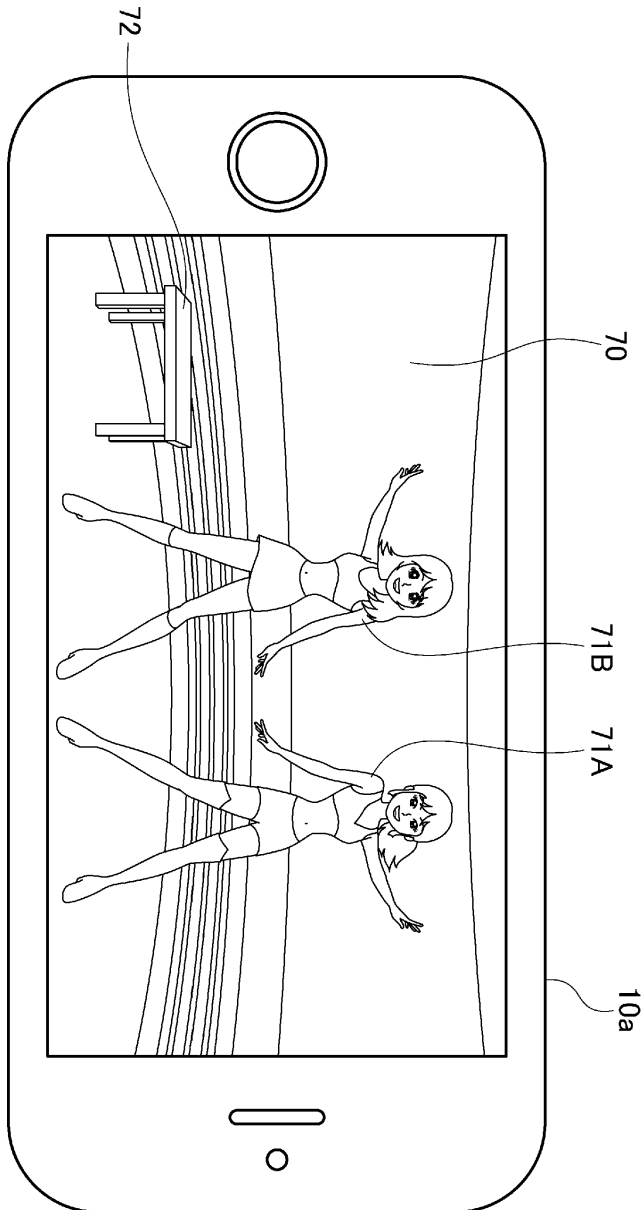
도면3

어카운트 정보	보유 오브젝트
유저 ID	오브젝트 ID

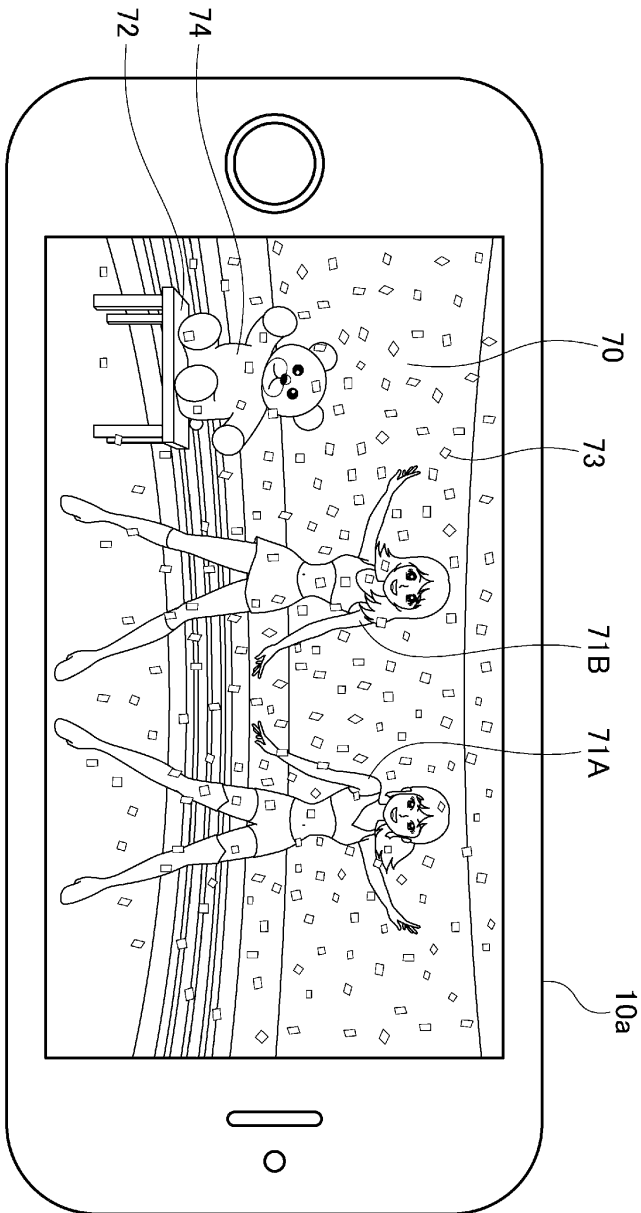
도면4

어카운트 정보	표시 요구된 장식 오브젝트
유저 ID	오브젝트 ID

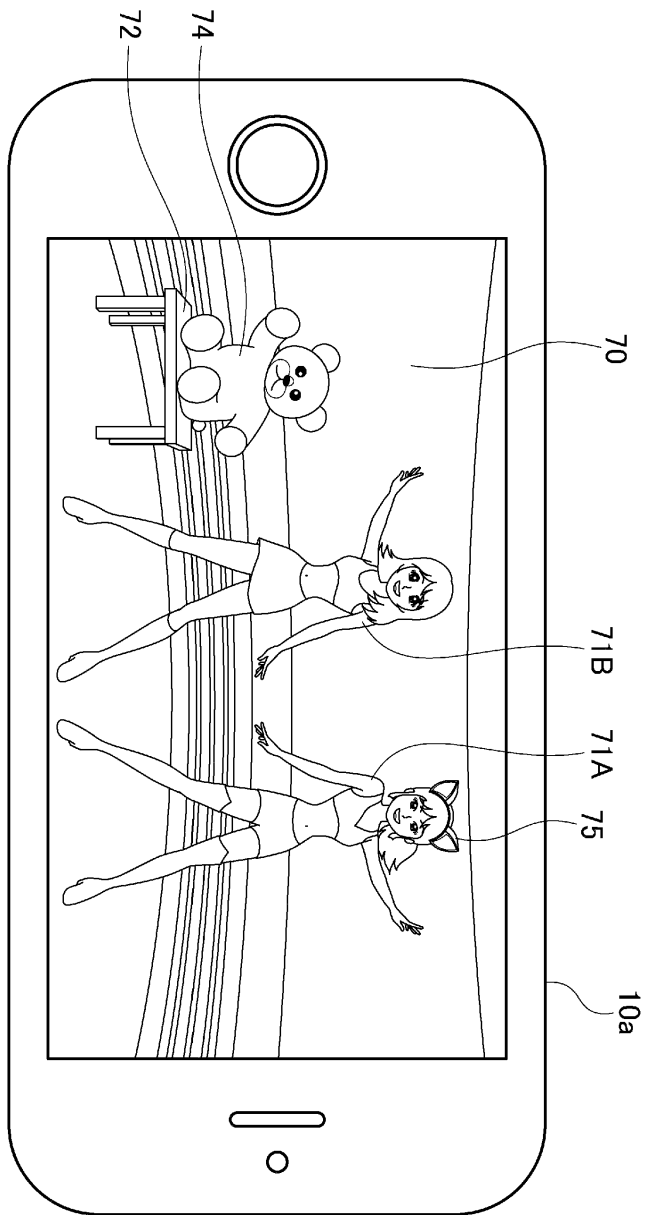
도면5



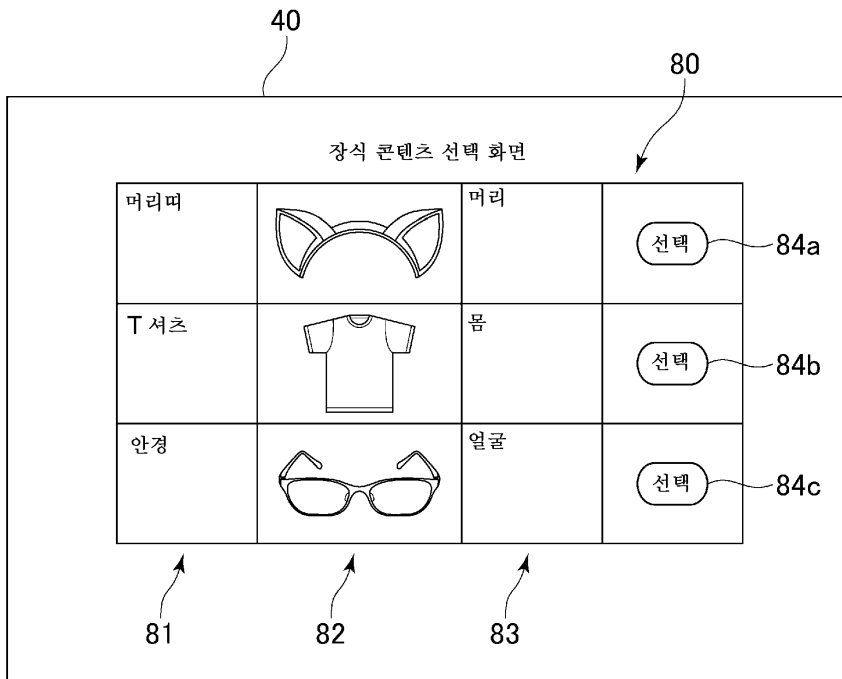
도면6



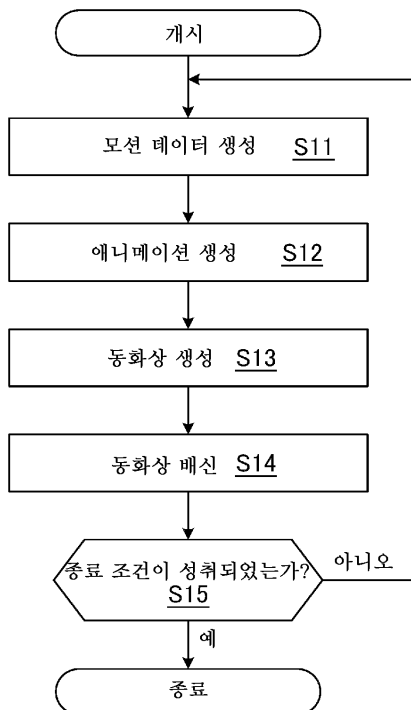
도면7



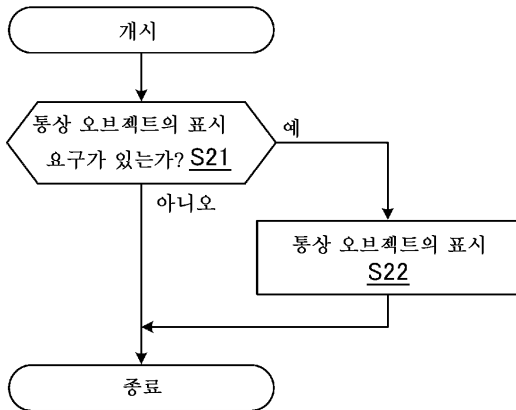
도면8



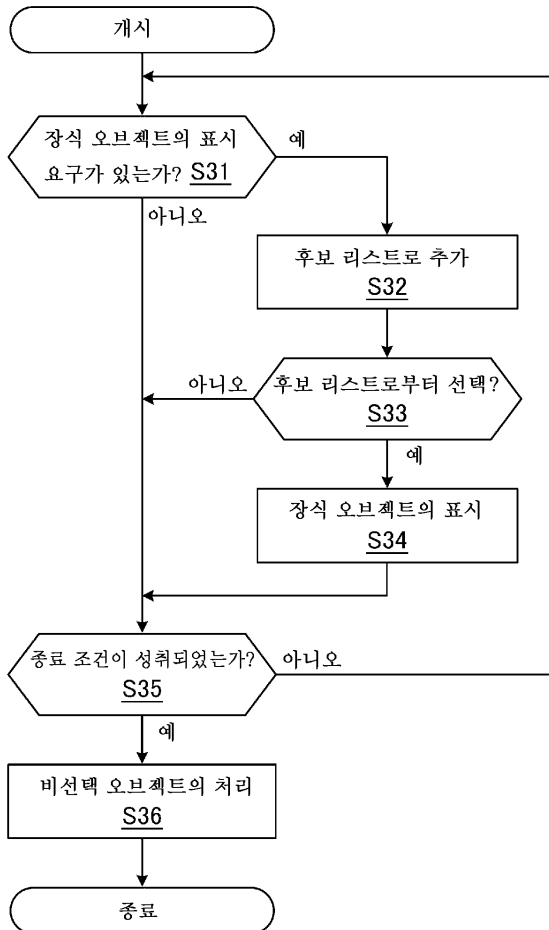
도면9



도면10



도면11



도면12

