

【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4月10日(2023.4.10)

【公開番号】特開2022-33220(P2022-33220A)

【公開日】令和4年2月28日(2022.2.28)

【年通号数】公開公報(特許)2022-035

【出願番号】特願2021-208605(P2021-208605)

【国際特許分類】

G 06 T 19/00(2011.01)

G 06 F 3/04842(2022.01)

10

【F I】

G 06 T 19/00 A

G 06 F 3/04841 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和5年3月31日(2023.3.31)

【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

20

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

1 または複数のプロセッサを、

配信者の表情またはポーズを取得する第1手段と、

前記第1手段によって取得された配信者の表情またはポーズに応じて、仮想空間における前記配信者に対応するアバターの表情またはポーズを特定する第2手段と、

複数の条件のうちのいずれかを満たす状況が前記仮想空間において生じた場合、前記第2手段によって特定された前記アバターの表情またはポーズに代えて、前記満たされた条件に対応する前記アバターの表情またはポーズを特定し、その所定期間経過後に、前記第1手段によって取得された配信者の表情またはポーズに応じて、前記アバターの表情またはポーズを特定する第3手段と、

特定された表情またはポーズの前記アバターを表示させるための情報を生成する第4手段と、として機能させるプログラム。

【請求項2】

前記第3手段は、複数の条件のうちのいずれかを満たす状況が前記仮想空間において前記アバターに生じた場合、前記第2手段によって特定された前記アバターの表情またはポーズに代えて、前記満たされた条件に対応する前記アバターの表情またはポーズを特定し、その所定期間経過後に、前記第1手段によって取得された配信者の表情またはポーズに応じて、前記アバターの表情またはポーズを特定する、請求項1に記載のプログラム。

【請求項3】

前記第3手段は、複数の条件のうちのいずれかを満たす、前記アバターまたは第三者の意思を問わずに生じる状況が前記仮想空間において前記アバターに生じた場合、前記第2手段によって特定された前記アバターの表情またはポーズに代えて、前記満たされた条件に対応する前記アバターの表情またはポーズを特定し、その所定期間経過後に、前記第1手段によって取得された配信者の表情またはポーズに応じて、前記アバターの表情またはポーズを特定する、請求項1または2に記載のプログラム。

【請求項4】

前記複数の条件のうちの第1条件を満たす状況は、前記仮想空間において、前記アバタ

30

40

50

ーと、所定の物、キャラクタまたは別のアバターと、が接触することである、請求項 2 または 3 に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記複数の条件のうちの第 2 条件を満たす状況は、前記仮想空間において、前記アバターと、第 1 の物、第 1 のキャラクタまたは第 1 のアバターと、が接触することであり、

前記複数の条件のうちの第 3 条件を満たす状況は、前記仮想空間において、前記アバターと、前記第 1 の物とは異なる第 2 の物、前記第 1 のキャラクタとは異なる第 2 のキャラクタまたは前記第 1 のアバターとは異なる第 2 アバターと、が接触することであり、

前記第 2 条件に対応する前記アバターの表情またはポーズは、前記第 3 条件に対応する前記アバターの表情またはポーズとは異なる、請求項 2 または 3 に記載のプログラム。

10

【請求項 6】

前記複数の条件のうちの第 4 条件を満たす状況は、前記仮想空間において、前記アバターの位置と、所定の物、キャラクタまたはアバターの位置と、の距離が所定範囲内または所定範囲外になることである、請求項 2 または 3 に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記複数の条件のうちの第 5 条件を満たす状況は、前記仮想空間において、前記アバターの位置と、第 1 の物、第 1 のキャラクタまたは第 1 のアバターの位置と、の距離が第 1 の範囲内または所定範囲外になることであり、

前記複数の条件のうちの第 6 条件を満たす状況は、前記仮想空間において、前記アバターの位置と、前記第 1 の物とは異なる第 2 の物、前記第 1 のキャラクタとは異なる第 2 のキャラクタまたは前記第 1 のアバターとは異なる第 2 アバターの位置と、の距離が前記第 1 の範囲とは異なる第 2 の範囲内または所定範囲外になることであり、

前記第 5 条件に対応する前記アバターの表情またはポーズは、前記第 6 条件に対応する前記アバターの表情またはポーズとは異なる、請求項 2 または 3 に記載のプログラム。

20

【請求項 8】

前記複数の条件のうち第 7 条件を満たす状況は、

前記仮想空間において、前記アバターと、他のアバターと、が所定の関係を生じる場合、

前記仮想空間において、前記アバターのポーズと、所定の対象と、が所定の組み合わせとなること、および、

前記仮想空間において、所定の音が生じること、
の少なくとも 1 つを含む、請求項 2 乃至 7 のいずれかに記載のプログラム。

30

【請求項 9】

配信者の表情またはポーズを取得する第 1 手段と、

前記第 1 手段によって取得された配信者の表情またはポーズに応じて、仮想空間における前記配信者に対応するアバターの表情またはポーズを特定する第 2 手段と、

複数の条件のうちのいずれかを満たす状況が前記仮想空間において生じた場合、前記第 2 手段によって特定された前記アバターの表情またはポーズに代えて、前記満たされた条件に対応する前記アバターの表情またはポーズを特定し、その所定期間経過後に、前記第 1 手段によって取得された配信者の表情またはポーズに応じて、前記アバターの表情またはポーズを特定する第 3 手段と、

特定された表情またはポーズの前記アバターを表示させるための情報を生成する第 4 手段と、を備える情報処理システム。

40

【請求項 10】

第 1 手段が、配信者の表情またはポーズを取得するステップと、

第 2 手段が、前記第 1 手段によって取得された配信者の表情またはポーズに応じて、仮想空間における前記配信者に対応するアバターの表情またはポーズを特定するステップと、

第 3 手段が、複数の条件のうちのいずれかを満たす状況が前記仮想空間において生じた場合、前記第 2 手段によって特定された前記アバターの表情またはポーズに代えて、前記

50

満たされた条件に対応する前記アバターの表情またはポーズを特定し、その所定期間経過後に、前記第1手段によって取得された配信者の表情またはポーズに応じて、前記アバターの表情またはポーズを特定するステップと、

第4手段が、特定された表情またはポーズの前記アバターを表示させるための情報を生成するするステップと、を含む情報処理方法。

10

20

30

40

50