

【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1部門第2区分
 【発行日】令和7年1月14日(2025.1.14)

【公開番号】特開2023-27756(P2023-27756A)
 【公開日】令和5年3月2日(2023.3.2)
 【年通号数】公開公報(特許)2023-040
 【出願番号】特願2022-121303(P2022-121303)
 【国際特許分類】

A 6 3 F 13/55(2014.01)

A 6 3 F 13/30(2014.01)

A 6 3 F 13/65(2014.01)

【F I】

A 6 3 F 13/55

A 6 3 F 13/30

A 6 3 F 13/65

【手続補正書】

【提出日】令和6年12月27日(2024.12.27)

【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】

3次元(3D)仮想環境においてキュレート仮想ツアーを提供する方法であって、
 複数のデータセットを記憶することであって、各データセットが、異なる3次元仮想環境に対応する、前記記憶することと、

キュレターデバイスから通信ネットワークを経てキュレーション入力を受信することであって、前記受信したキュレーション入力が、前記3次元仮想環境のうちの選択された1つ、及び前記選択された3次元仮想環境内の1つまたは複数の選択された仮想位置の順序付きセットに関する特定の順序を含む、前記受信することと、

前記受信したキュレーション入力に基づくトリガにตอบสนองして複数のユーザデバイスに関するキュレートツアーセッションを開始することであって、前記キュレートツアーセッションを開始することが、前記選択された3次元仮想環境の前記順序付きセットに関する前記特定の順序に従って、最初の仮想位置に前記ユーザデバイスに対応する1つまたは複数の指定されたアバターの群を配置することを含み、前記選択された3次元仮想環境に対応する前記データセットのサブセットが、前記最初の仮想位置に提示される、前記開始することと、

次のトリガにตอบสนองして、前記選択された3次元仮想環境内の位置の前記順序付きセットに関する前記特定の順序に従って、前記指定されたアバターの群を次の仮想位置に自動的に再配置することと、

を含む、方法。

【請求項2】

前記選択された3次元仮想環境の最初の仮想位置が、実世界の位置に対応し、前記選択された3次元仮想環境の最初の仮想位置に対応する前記データセットが、複数の異なる期間全体にわたる前記実世界の位置に関するコンテンツを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項3】

前記選択された3次元仮想環境の最初の仮想位置が、インタラクティブコンテンツタイ

10

20

30

40

50

トルのゲーム内環境に対応し、前記選択された3次元仮想環境に対応する前記データセットが、前記ゲーム内環境の1つまたは複数のゲーム内機能に関するコンテンツを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項4】

前記キュレーション入力をメモリに記憶することであって、前記キュレーション入力、機能発見モードに関連して記憶される、前記記憶することと、

前記選択された3次元仮想環境における1つまたは複数のアバターの仮想位置をモニタリングすることであって、前記モニタリングされるアバターが、前記機能発見モードに関連付けられる、前記モニタリングすることと、

アバターが前記最初に選択された仮想位置の所定の近接範囲内にあるときに、前記選択された3次元仮想環境に対応する前記データセットの前記サブセットを提示するオプションを提供することと、

をさらに含む、請求項1に記載の方法。

【請求項5】

前記サブセットが、1人または複数の他のユーザが前記最初の仮想位置で参加した1つまたは複数のゲーム内アクティビティに関するユーザ生成コンテンツを含む、請求項4に記載の方法。

【請求項6】

前記キュレーション入力が、前記サブセットに含めるためのカスタムデータをさらに含み、前記カスタムデータが、前記データセットからのデータのカスタム選択、前記データセットからの修正されたデータ、及び前記データセットに追加する新たなキュレーションデータのうちの少なくとも1つを含む、請求項1に記載の方法。

【請求項7】

前記キュレートツアーセッション中に前記1つまたは複数のアバター間でゲームを開始するためのオプションを提供することをさらに含む、請求項1に記載の方法。

【請求項8】

3次元(3D)仮想環境においてキュレート仮想ツアーを提供するためのシステムであって、

複数のデータセットを記憶するメモリであって、各データセットが、異なる3次元仮想環境に対応する、前記メモリと、

通信ネットワークを経て通信する通信インタフェースであって、前記通信インタフェースが、キュレータデバイスから通信ネットワークを経てキュレーション入力を受信し、前記受信したキュレーション入力が、前記3次元仮想環境の選択された1つ、及び前記選択された3次元仮想環境内の1つまたは複数の選択された仮想位置の順序付きセットに関する特定の順序を含む、前記通信インタフェースと、

命令を実行するように構成されたプロセッサであって、前記プロセッサが、

前記受信したキュレーション入力に基づくトリガにตอบสนองして複数のユーザデバイスに関するキュレートツアーセッションを開始する命令であって、前記キュレートツアーセッションを開始することが、前記選択された3次元仮想環境の前記順序付きセットに関する前記特定の順序に従って、最初の仮想位置に前記ユーザデバイスに対応する1つまたは複数の指定されたアバターの群を配置することを含み、前記選択された3次元仮想環境に対応する前記データセットのサブセットが、前記最初の仮想位置に提示される、前記開始する命令、及び

次のトリガにตอบสนองして、前記選択された3次元仮想環境内の位置の前記順序付きセットに関する前記特定の順序に従って、前記指定されたアバターの群を次の仮想位置に自動的に再配置する命令を実行する、前記プロセッサと、

を備える、システム。

【請求項9】

前記選択された3次元仮想環境の最初の仮想位置が、実世界の位置に対応し、前記選択された3次元仮想環境の最初の仮想位置に対応する前記データセットが、複数の異なる期

10

20

30

40

50

間全体にわたる前記実世界の位置に関するコンテンツを含む、請求項 8 に記載のシステム。

【請求項 10】

前記選択された 3 次元仮想環境が、インタラクティブコンテンツタイトルのゲーム内環境に対応する、請求項 8 に記載のシステム。

【請求項 11】

前記メモリが、前記キュレーション入力をさらに記憶し、前記キュレーション入力、機能発見モードに関連して記憶され、前記プロセッサが、

前記選択された 3 次元仮想環境における 1 つまたは複数のアバターの仮想位置をモニタリングすることであって、前記モニタリングされるアバターが、前記機能発見モードに関連付けられる、前記モニタリングすること、及び

アバターが前記最初に選択された仮想位置の所定の近接範囲内にあるときに、前記選択された 3 次元仮想環境に対応する前記データセットの前記サブセットを提示するオプションを提供すること、

を行う、さらなる命令を実行する、請求項 8 に記載のシステム。

【請求項 12】

前記サブセットが、1 人または複数の他のユーザが前記最初に選択された仮想位置で参加した 1 つまたは複数のゲーム内アクティビティに関するユーザ生成コンテンツを含む、請求項 11 に記載のシステム。

【請求項 13】

前記キュレーション入力が、前記サブセットに含めるためのカスタムデータをさらに含む、請求項 8 に記載のシステム。

【請求項 14】

前記プロセッサが、前記キュレートツアーセッション中に前記 1 つまたは複数のアバター間でゲームを開始するためのオプションを提供するさらなる命令を実行する、請求項 8 に記載のシステム。

【請求項 15】

3 次元 (3D) 仮想環境においてキュレート仮想ツアーを提供するための方法を実行するためにコンピューティングシステムによって実行可能な命令を含む、非一時的コンピュータ可読記憶媒体であって、前記方法が、

複数のデータセットを記憶することであって、各データセットが、異なる 3 次元仮想環境に対応する、前記記憶することと、

キュレターに関連付けられたキュレターデバイスから通信ネットワークを経てキュレーション入力を受信することであって、前記受信したキュレーション入力が、前記 3 次元仮想環境のうちの選択された 1 つ、及び前記選択された 3 次元仮想環境内の 1 つまたは複数の選択された仮想位置の順序付きセットに関する特定の順序を含む、前記受信することと

、
前記受信したキュレーション入力に基づくトリガにตอบสนองしてユーザデバイスに関するキュレートツアーセッションを開始することであって、前記キュレートツアーセッションを開始することが、前記選択された 3 次元仮想環境の前記順序付きセットに関する前記特定の順序に従って、最初の仮想位置に前記ユーザデバイスに対応する 1 つまたは複数の指定されたアバターの群を配置することを含み、前記選択された 3 次元仮想環境に対応する前記データセットのサブセットが、前記最初の仮想位置に提示される、前記開始することと

、
次のトリガにตอบสนองして、前記選択された 3 次元仮想環境内の位置の前記順序付きセットに関する前記特定の順序に従って、前記指定されたアバターの群を次の仮想位置に自動的に再配置することと、

を含む、前記非一時的コンピュータ可読記憶媒体。

【請求項 16】

前記オプションは、前記最初の仮想位置に関連付けられた仮想アクティビティに従事する

10

20

30

40

50

オプションを含むことを特徴とする請求項 4 に記載の方法。

【請求項 17】

前記キュレーション入力はさらに、前記最初の仮想位置に関連付けられた補足データまたはメディアを識別し、前記補足データまたはメディアを示すために、前記キュレーション入力に応答して前記最初の仮想位置の表示を更新することを特徴とする請求項 1 に記載の方法。

【請求項 18】

前記最初の仮想位置に表示されたデータセットの一部と連携してライブコンテンツまたはライブ解説を表示することを含む、請求項 17 に記載の方法。

【請求項 19】

前記キュレーション入力は、複数の所定のファイルから前記補足データまたはメディアを選択することを特徴とする請求項 17 に記載の方法。

【請求項 20】

前記キュレータデバイスによって与えられた新たなコンテンツを記録することをさらに含み、

前記新たなコンテンツは、前記キュレータデバイスによって前記補足データまたはメディアとして識別されることを特徴とする請求項 17 に記載の方法。

10

20

30

40

50