

【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 2 年 3 月 12 日 (2020.3.12)

【公開番号】特開 2018-156675 (P2018-156675A)

【公開日】平成 30 年 10 月 4 日 (2018.10.4)

【年通号数】公開・登録公報 2018-038

【出願番号】特願 2018-94177 (P2018-94177)

【国際特許分類】

G 0 6 T 19/00 (2011.01)

G 0 6 F 3/01 (2006.01)

G 0 6 F 3/0481 (2013.01)

A 6 3 G 33/00 (2006.01)

【F I】

G 0 6 T 19/00 A

G 0 6 F 3/01 5 1 0

G 0 6 F 3/0481 1 5 0

A 6 3 G 33/00

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 1 月 31 日 (2020.1.31)

【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

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

仮想空間における複数のユーザのコミュニケーションを促進するためにコンピュータで実行される方法であって、

仮想空間を定義するステップと、

前記複数のユーザのうち第 1 ユーザに対応する第 1 アバターオブジェクトを前記仮想空間に配置するステップと、

前記複数のユーザのうち第 2 ユーザに対応する第 2 アバターオブジェクトを前記仮想空間に配置するステップと、

前記第 1 アバターオブジェクトの第 1 部位の動きを前記第 1 ユーザの頭部を除く身体の一部の動きに連動させるステップと、

前記第 2 アバターオブジェクトの第 2 部位の動きを前記第 2 ユーザの頭部を除く身体のうち前記一部とは異なる部分の動きに連動させるステップと、

前記仮想空間において視覚的なイベントを実行可能にするための予め定められた条件が満たされているか否かを判断するステップと、

前記予め定められた条件が満たされていると判断した場合に、前記第 1 アバターオブジェクトの第 1 部位と前記第 2 アバターオブジェクトの第 2 部位との間隔が予め定められた間隔以下になったことに応じて、前記仮想空間において前記視覚的なイベントを実行するステップとを備える、方法。

【請求項 2】

前記視覚的なイベントを実行するステップは、前記第 1 アバターオブジェクトと前記第 2 アバターオブジェクトとの間、または、前記第 1 部位および前記第 2 部位の近傍で前記視覚的なイベントを実行することを含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

前記コンピュータのメモリに格納されている前記イベントを実行可能か否かを示す設定値を読み出すステップをさらに備え、

前記予め定められた条件が満たされているか否かを判断するステップは、前記イベントが実行可能であることを前記設定値が示す場合に、前記予め定められた条件が満たされていると判断することを含む、請求項 1 または 2 に記載の方法。

【請求項 4】

サーバと通信するステップをさらに備え、

前記予め定められた条件が満たされているか否かを判断するステップは、前記サーバから、前記第 1 ユーザの識別情報と前記第 2 ユーザの識別情報とが互いに関連付けられて前記サーバのメモリに格納されていることを示す情報を受信した場合に、前記予め定められた条件が満たされていると判断することを含む、請求項 1 ～ 3 のいずれか 1 項 に記載の方法。

【請求項 5】

前記予め定められた条件が満たされているか否かを判断するステップは、前記仮想空間が前記イベントを実行可能に設定されている場合に、前記予め定められた条件が満たされていると判断することを含む、請求項 1 ～ 4 のいずれか 1 項に記載の方法。

【請求項 6】

前記視覚的なイベントを実行するステップは、前記間隔が予め定められた間隔以下である状態が予め定められた時間にわたり維持されたことに応じて、前記視覚的なイベントを実行することを含む、請求項 1 ～ 5 のいずれか 1 項に記載の方法。

【請求項 7】

前記視覚的なイベントを実行するステップは、前記間隔が前記予め定められた間隔以下である状態が維持された時間に応じて表示態様が変化するメーターオブジェクトを前記仮想空間に配置するステップをさらに含む、請求項 6 に記載の方法。

【請求項 8】

前記第 1 ユーザは、前記コンピュータのユーザである、請求項 1 ～ 7 のいずれか 1 項に記載の方法。

【請求項 9】

仮想空間における複数のユーザのコミュニケーションを促進するために 1 台以上のコンピュータで実行される方法であって、

仮想空間を定義するステップと、

前記複数のユーザのうち第 1 ユーザに対応する第 1 アバターオブジェクトを前記仮想空間に配置するステップと、

前記複数のユーザのうち第 2 ユーザに対応する第 2 アバターオブジェクトを前記仮想空間に配置するステップと、

前記第 1 アバターオブジェクトの第 1 部位の動きを前記第 1 ユーザの頭部を除く身体の一部の動きに連動させるステップと、

前記第 2 アバターオブジェクトの第 2 部位の動きを前記第 2 ユーザの頭部を除く身体のうち前記一部とは異なる部分の動きに連動させるステップと、

前記第 1 アバターオブジェクトの第 1 部位と前記第 2 アバターオブジェクトの第 2 部位との間隔、または、前記第 1 アバターオブジェクトの前記第 1 部位に保持される第 1 オブジェクトと、前記第 2 アバターオブジェクトの前記第 2 部位に保持される第 2 オブジェクトとの間隔を示すオブジェクト間隔が予め定められた間隔以下になったことに応じて、前記第 1 ユーザの識別情報と前記第 2 ユーザの識別情報とを互に関連付けるステップとを備える、方法。

【請求項 10】

前記関連付けるステップを実行可能にするための予め定められた条件が満たされているか否かを判断するステップをさらに備え、

前記関連付けるステップは、前記予め定められた条件が満たされていると判断し、かつ、前記オブジェクト間隔が予め定められた間隔以下になったことに応じて、前記第 1 ユー

ザの識別情報と前記第 2 ユーザの識別情報とを互いに関連付けることを含む、請求項 9 に記載の方法。

【請求項 11】

メモリに格納されている、前記第 1 ユーザまたは前記第 2 ユーザによって設定される前記関連付けるステップを実行可能か否かを示す設定値を読み出すステップをさらに備え、

前記予め定められた条件が満たされているか否かを判断するステップは、前記関連付けるステップを実行可能であることを前記設定値が示す場合に、前記予め定められた条件が満たされていると判断することを含む、請求項 10 に記載の方法。

【請求項 12】

前記予め定められた条件が満たされているか否かを判断するステップは、前記仮想空間が前記関連付けるステップを実行可能に設定されている場合に、前記予め定められた条件が満たされていると判断することを含む、請求項 10 または 11 に記載の方法。

【請求項 13】

前記仮想空間を識別する情報に基づいて、前記第 1 および第 2 部位、または前記第 1 および第 2 オブジェクトを特定するステップをさらに備える、請求項 9 ~ 12 のいずれか 1 項に記載の方法。

【請求項 14】

前記第 1 オブジェクトおよび第 2 オブジェクトは、名刺オブジェクトおよびコップオブジェクトのいずれか一方を含む、請求項 9 ~ 13 のいずれか 1 項に記載の方法。

【請求項 15】

前記予め定められた間隔は、ゼロである、請求項 1 ~ 14 のいずれか 1 項に記載の方法。

【請求項 16】

第 1 部位および第 2 部位は、手を含む、請求項 1 ~ 15 のいずれか 1 項に記載の方法。

【請求項 17】

請求項 1 ~ 16 のいずれか 1 項に記載の方法をコンピュータに実現させるためのプログラム。

【請求項 18】

請求項 17 に記載のプログラムを格納したメモリと、

前記プログラムを実行するためのプロセッサとを備える、情報処理装置。