

【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】平成26年5月22日(2014.5.22)

【公表番号】特表2013-523304(P2013-523304A)

【公表日】平成25年6月17日(2013.6.17)

【年通号数】公開・登録公報2013-031

【出願番号】特願2013-503174(P2013-503174)

【国際特許分類】

A 6 3 H 11/00 (2006.01)

A 6 3 H 5/00 (2006.01)

A 6 3 H 3/33 (2006.01)

A 6 3 H 30/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 H 11/00 Z

A 6 3 H 5/00 C

A 6 3 H 3/33 C

A 6 3 H 30/04 A

【手続補正書】

【提出日】平成26年4月3日(2014.4.3)

【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】

玩具であって、

この玩具と交流可能な他の玩具のうちの少なくとも1つとの間の交流を生成するプロセッサと、

前記交流に関するデータを生成する交流追跡エンジンであって、前記データが、前記交流に関する計数などの前記交流の測定値および／または一時的な測定値を含む交流追跡エンジンと、

前記データを記憶するために前記交流追跡エンジンに接続されたメモリとを備える玩具。

【請求項2】

前記データを、好ましくはサーバに出力する手段をさらに備える、請求項1に記載の玩具。

【請求項3】

前記メモリが、複数の交流に関する前記データを記憶するように構成され、  
好ましくは、前記データの種別が予め設定されていて、前記データが統計値である、  
請求項1または2に記載の玩具。

【請求項4】

前記測定値は、

前記交流に関する計数、および／または、一時的な測定値であり、好ましくは、前記測定値が、各交流の総回数と、前記玩具と他の特定の玩具それぞれとの間の各交流の総回数と、前記玩具が特定の交流を行った総回数と、前記交流の日時と、前記玩具が交流に参加した総回数とのうちの少なくとも1つを含む、

請求項3に記載の玩具。

**【請求項 5】**

前記データが、特定の表現および／または単語などの所定の交流が、交流中に用いられたか否かを含み、

好ましくは、前記交流が耳に聞こえる交流、および／または、物理的な交流である、  
請求項 1～4 のいずれかに記載の玩具。

**【請求項 6】**

前記データによって、所定の目標値が達成されたことを判定するデータ解析手段をさらに備え、

好ましくは、前記所定の目標値が、前記データに関する計数、および／または、前記データに関する期間である、請求項 1～5 のいずれかに記載の玩具。

**【請求項 7】**

前記所定の目標値が、各交流の総回数と、前記玩具と他の特定の玩具それぞれとの間の各交流の総回数と、前記玩具が特定の交流を行った総回数と、前記交流の日時と、前記玩具が交流に参加した総回数とのうちの少なくとも 1 つを含む、請求項 6 記載の玩具。

**【請求項 8】**

前記解析値を出力する手段をさらに備え、

好ましくは、前記解析値を出力する手段が、前記玩具に関連する固有の識別子を前記解析値に組み込む、請求項 6 または 7 記載の玩具。

**【請求項 9】**

前記データ出力手段が、前記玩具に関連する固有の識別子を前記データに組み込む、請求項 2～8 のいずれかに記載の玩具。

**【請求項 10】**

前記玩具がコンピュータであって、前記玩具の形状が前記コンピュータの画面にアバターによって表され、および／または、前記玩具が個別の物体である、請求項 1～9 のいずれかに記載の玩具。

**【請求項 11】**

複数の玩具と交信する手段と、

前記複数の玩具のそれぞれに関するデータを受信する手段と、

前記データを処理する手段と、

前記処理済みデータに基づいて、前記複数の玩具のそれぞれに得点を割り当てる手段とを備え、

前記データは、前記玩具との間の前記交流に関する計数などの前記交流の測定値、および／または、一時的な測定値を含むサーバ。

**【請求項 12】**

前記得点が、各玩具それぞれに関連するメモリに記憶され、

好ましくは、各玩具それぞれに関連する前記得点を比較する手段をさらに備え、

さらに好ましくは、前記比較する手段が、各玩具それぞれに関連する得点数によって玩具を順位付けしたリストを生成するように構成される、請求項 11 に記載のサーバ。

**【請求項 13】**

前記処理手段が、前記データに関連して、所定の目標値が達成されたことを判定し、

好ましくは、前記所定の目標値が、前記データに関する計数、および／または、前記データに関する期間である、請求項 12 に記載のサーバ。

**【請求項 14】**

前記玩具はそれぞれ、請求項 1～10 のいずれかに記載の玩具である、請求項 11～13 のいずれかに記載のサーバ。

**【請求項 15】**

前記所定の目標値が、各交流の総回数と、前記玩具と他の特定の玩具のそれぞれとの間の各交流の総回数と、前記玩具が特定の交流を行った総回数と、前記交流の日時と、前記玩具が交流に参加した総回数とのうちの少なくとも 1 つを含む、請求項 13 に係属する請求項 14 に記載のサーバ。

**【請求項 1 6】**

請求項1 1 ~ 1 5 のいずれかに記載のサーバをさらに備える、請求項1 ~ 1 0 に記載の玩具。

**【手続補正 2】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 1

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【0 0 7 1】**

バックエンドサーバは、ユーザのパソコンとウェブサイトを通じて人形と交信する。このバックエンドサーバによって、前述したようなウェブサイトの動作、得点の贈与や記録が容易になる。このサーバ内に設置された人形識別情報メモリと照合することによって、その人形固有の識別情報が認証される。同様にして、ユーザがウェブサイトにログインした際には、ユーザの識別情報メモリと照合することによって、そのユーザの識別情報が認証される。人形からサーバへ、またはサーバから人形 / ユーザへ伝送されるデータは全て、データインターフェースを通過する。

**【手続補正 3】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【0 0 7 2】**

サーバプロセッサは、データインターフェースを通じて受信したデータを処理し、報酬エンジンを用いて、人形からダウンロードされた交流データに基づき、ユーザに付与される報酬得点数を決定する。あるいは、人形が、交流追跡エンジンによって蓄積されたデータを前処理することによって付与されるべき報酬得点数を決定した後に、そのデータをサーバに送信するように構成されている。こうすることにより、人形とサーバの間で転送されるデータ量を減らすことができる。

**【手続補正 4】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【0 0 7 3】**

前述したように、ある目標が達成されることによってユーザに報酬を与えることができる。ここで、報酬エンジンは、ユーザが得点蓄積装置内のメモリに記憶させておいた得点数に関するデータにアクセスする。得点が目標数に達していれば、ユーザに報酬が与えられる。メモリは全てのユーザに関するデータを記憶しているので、報酬エンジンは最高得点を有するユーザをリストアップすることができ、週単位、月単位、および年単位で、適切なユーザに報酬を贈ることができる。さらに、この報酬エンジンは、人形に「特別なフレーズ」を与えるように構成されている。この「特別なフレーズ」の詳細については前述した。サーバの最終的なデータの創作者、すなわち、ウェブサイト管理者などが、テーマ内で既に使用された単語 / 表現の識別情報番号を用いて、単語 / 表現を参照することにより、最新の「特別なフレーズ」を入力する。あるいは、ある特別な単語 / 表現が発せられた際に、それをテーマ内に組み込んで「特別なフレーズ」として用いることができる。

**【手続補正 5】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 7 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【0074】**

人形からサーバへ送信されるデータの形式について、このデータは、交流追跡エンジンによって追跡された前述の情報を備える。

**【手続補正6】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0075

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【0075】****拡張現実**

図4に示すように、拡張現実を生成する手段も提供される。ウェブカメラなどのカメラ600がユーザのパソコン602に接続されており、これを用いて、遊び場の動画をリアルタイムで配信する。この拡張現実は、ユーザが、コード606が印された物体604を遊び場609に持ち込んだ時点から開始される。この機能はウェブサイトを通じて、またはユーザのパソコン602の独立型のアプリケーションを通じて提供され得る。

**【手続補正7】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0076

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【0076】**

ユーザのパソコンに接続されたカメラを用いてコード等を認識する性能を提供することにより、オンラインウェブサイト／アプリケーションはユーザに追加的機能を提供する。ウェブサイト／アプリケーションはコード認識エンジンを用いてコード（このコードはユーザに見えるものでも見えないものでもよい）を認識し、アバター生成エンジンを用いてそのコードをオンライン画像またはテキストとして読み取る。例えば、コードが印された人形がそのコードで示されると、その人形を表すアバター608が生成されて、ユーザのパソコン画面612に映し出される。このアバターと実在の人形は、前述したUSB通信ドングルを通じて交信ができる、このアバターはあたかも実在の人形のように動作する。ここでは、実在の人形とアバター形状の仮想の人形との両方をユーザのパソコン画面に映し出すことができる。

**【手続補正8】**

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0080

【補正方法】変更

【補正の内容】

**【0080】**

あるいは、コード606を用いて特別なテーマを参照すると、そのテーマが自動的に人形にダウンロードされ、人形とアバターがそのテーマについて交信する。

**【手続補正9】**

【補正対象書類名】図面

【補正対象項目名】図4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【図4】

