

①要約：

この発明は、仮想現実（VR）の場でアバター同士のコミュニケーションを活性化させるための方法に関するものです。特に、他のユーザーが自分に注目しているかどうかを知ることができる技術が提案されています。

②目的：

この発明の目的は、VR 空間でのコミュニケーションにおいて、他の参加者との関係や注目度をより明確にすることです。アバター同士のコミュニケーションがスムーズに行われることで、より現実的で効果的な仮想会議や交流が可能となります。

③新規性：

この発明の新規性は、アバター同士の視線検出によって他のユーザーの注目度を表示することです。VR 空間において、他の参加者が自分に興味や関心を持っているかが分かるため、よりリアルなコミュニケーションが可能となります。

④独自性：

この発明の独自性は、他のユーザーの視線を検出し、その情報を自身のアバター上に表示する方法にあります。これにより、自分が他の参加者からどれだけ注目されているかが分かります。他のコミュニケーションツールには存在しない独自の機能であり、利用者にとって有用なツールとなります。

⑤経済価値：

この発明は、VR を利用したビジネス用途において非常に有用な機能を提供しています。アバター同士の視線検出により、参加者同士の関係性や注目度を可視化することで、より効果的で円滑なコミュニケーションが可能となります。企業や組織において、効率的な仮想会議やチームコラボレーションを実現するための価値があります。経済的な価値は、ビジネスの場での生産性向上やコミュニケーションの効果的な活性化によってもたらされます。