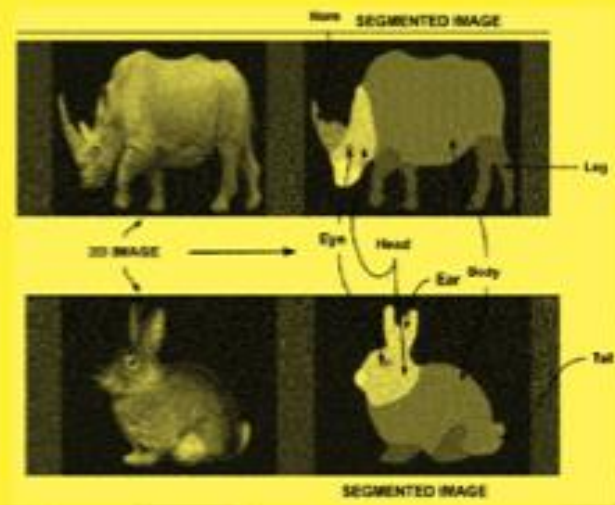
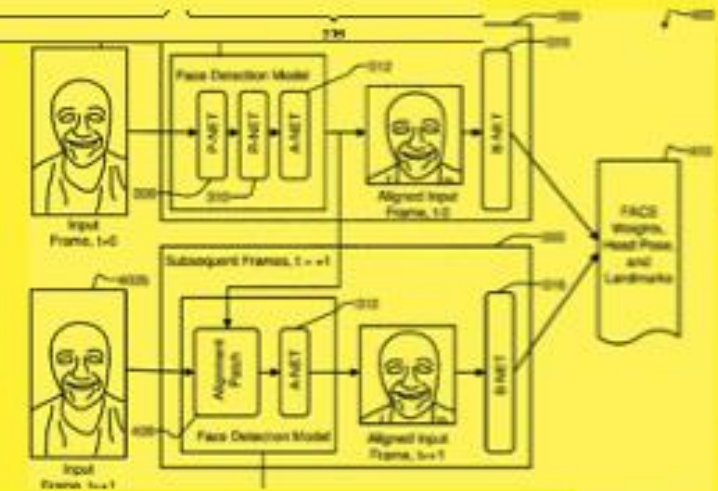
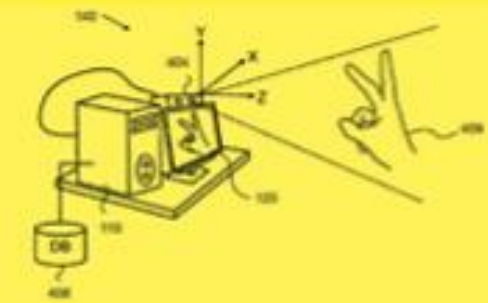
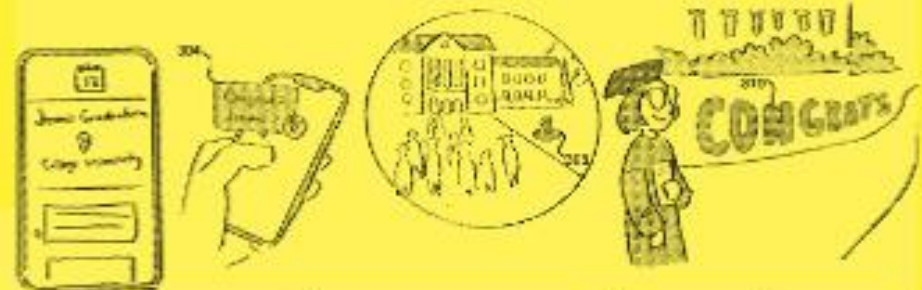
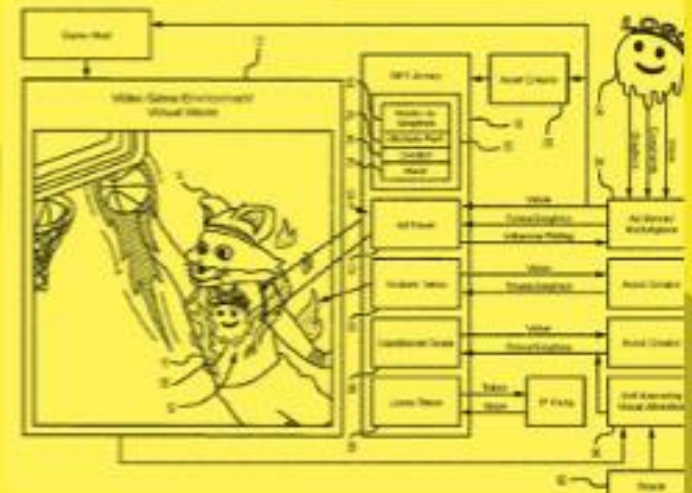
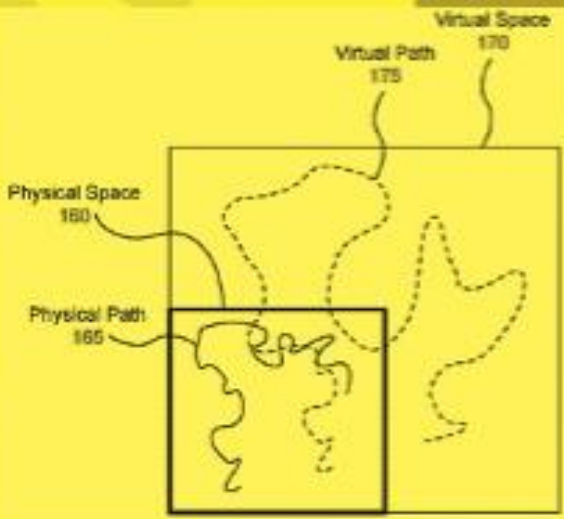


techtrend seminar202211

Metaverse

先進企業の発明（アイデア）を読む



日本IT特許組合/河野特許事務所

Value creation in the metaverse

The real business of the virtual world

What's the opportunity?

In **2021**, venture capital and private-equity funding into the metaverse reached

\$13 billion

By **2030**, the value of the metaverse could reach...

~\$5 trillion

In **2022** already, investment into the metaverse space is more than double what it was in all of **2021**

>\$120 billion +

Consumers and brands are already engaging

59%

of consumers are excited about transitioning their everyday activities to the metaverse

57%

of metaverse-aware companies say they are adopters

Top 5 activities consumers are excited about

Social
Entertainment
Gaming
Travel
Shopping



Top 5 enterprise use cases companies are implementing

Marketing campaign or initiatives
Learning and development for employees
Meetings in the metaverse
Events or conferences
Product design or digital twinning

メタバーズの生み出す価値

バーチャルな世界における実ビジネス

- VCファンディング (2021) \$ 1 3 B
- 2030までのトータルバリュー ~\$ 5 T
- 2022の投資額 2021年の倍額 \$ 1 2 0 B

すでに参入しているコンシューマブランド

- 59%のコンシューマが企業のメタバーズ参入に 好感
- 57%のメタバーズ意識のある企業はすでに参入を表明

コンシューマ意識が高い分野

トップ5

- ソーシャル
- エンタメ
- ゲーム
- 旅行
- 買い物

ユースケーストップ5

- マーケティング
- 従業員の教育、研修
- メタバーズ上のミーティング
- イベント、カンファレンス
- 商品デザイン、デジタル複製

ref: <https://www.mckinsey.com/capabilities/growth-marketing-and-sales/our-insights/value-creation-in-the-metaverse>

Top Ten Metaverse Patent Owners

1. Microsoft Technology Licensing LLC (158 patents)
2. Samsung Electronics Co Ltd (122)
3. Magic Leap Inc (109)
4. International Business Machines Corp (71)
5. Disney Enterprises Inc (40)
6. Facebook Technologies LLC (38)
7. Adobe Inc (31)
8. Verizon Patent and Licensing Inc (30)
9. Intel Corp (27)
10. Snap Inc (27)

ref: <https://metaverseinsider.tech/2022/07/25/microsoft-leads-list-of-top-metaverse-patent-holders/>

講師紹介

1996年立命館大学工学部電気電子工学科卒業。
1998年立命館大学大学院理工学研究科情報システム学博士前期課程修了。
1999年弁理士登録。
2003年Birch,Stewart,Kolasch,&Birch,LLP(米国Virginia州)勤務。
2005年Franklin Pierce Law Center (米国New Hampshire州)知的財産権法修士修了。
2007年特定侵害訴訟代理人登録、清華大学法学院（北京）留学。中国知的財産権法夏期講習修了。
2009年～日本国際知的財産権保護協会(AIPPI)「コンピュータ・ソフトウェア関連およびビジネス分野等における保護」に関する研究会委員。
2010年北京同達信恒知識産権代理有限公司にて実務研修。
2011年～東京都知的財産総合センター専門相談員。
2012年～日本IT特許組合パートナー
2016年MIT(マサチューセッツ工科大学) Fintechコース受講
2018年MITコンピュータ科学・AI研究所 AIコース修了
2020年～東京都知的財産総合センターAI×データ知財取得支援専門相談員
～知財アクセラレーションプログラム 知財メンター
2021年～スキルアップAI講師、CAMPFIRE Startups審査員
2022年 AIPPI「近年の判例等を踏まえたAI関連発明の特許審査に関する調査研究」アドバイザー



言語：英語、中国語

著書



ブロックチェーン3.0
(共著)株式会社エヌ・
ティー・エス



中国特許法と実務
経済産業調査会



FinTech特許入門
経済産業調査会



AI/IoT特許入門3
経済産業調査会(新刊)



世界のソフトウェア
特許改訂版(共著)
発明推進協会



AI (1)



AI (2)



blockchain



cyber security



AIビジネス戦略
～効果的な知財戦略・新規事業の立て方・実用化への筋道～
(共著)
情報機構

パテントダイジェスト(Kindle版)
AI編、ブロックチェーン編、サイバーセキュリティ編

ご紹介アイデア(発明)のタイトル

- メタバース アプリケーションにおけるグループ制御のシステムおよび方法:IBM
- メタバースアプリケーションでのアクティビティトリガー写真(メタバース内への監視カメラ設置):IBM
- オブジェクトのホログラフィック拡張(ARを活用したIoTデバイスの制御):Microsoft
- 人工現実環境の観客画像を生成するシステムおよび方法(メタバースにおける視点変更):Meta
- 人工現実におけるコンテキスト メッセージ配信(XRメッセージ):Meta
- 仮想空間でのユーザー インタラクションのコントロールとインターフェイス(メタバース会議システム):Meta
- 仮想および複合現実環境向けの多層デジタル資産アーキテクチャ(NFTを活用した多層ジャージ):Nike
- 仮想現実移動のためのサックードリダイレクト(衝突防止):NVIDIA
- 2D 画像からの 3D アセット生成(3Dモデル生成) Roblox

メタバース アプリケーションにおける グループ制御のシステムおよび方法

メタバースにおけるグループ活動

IBM

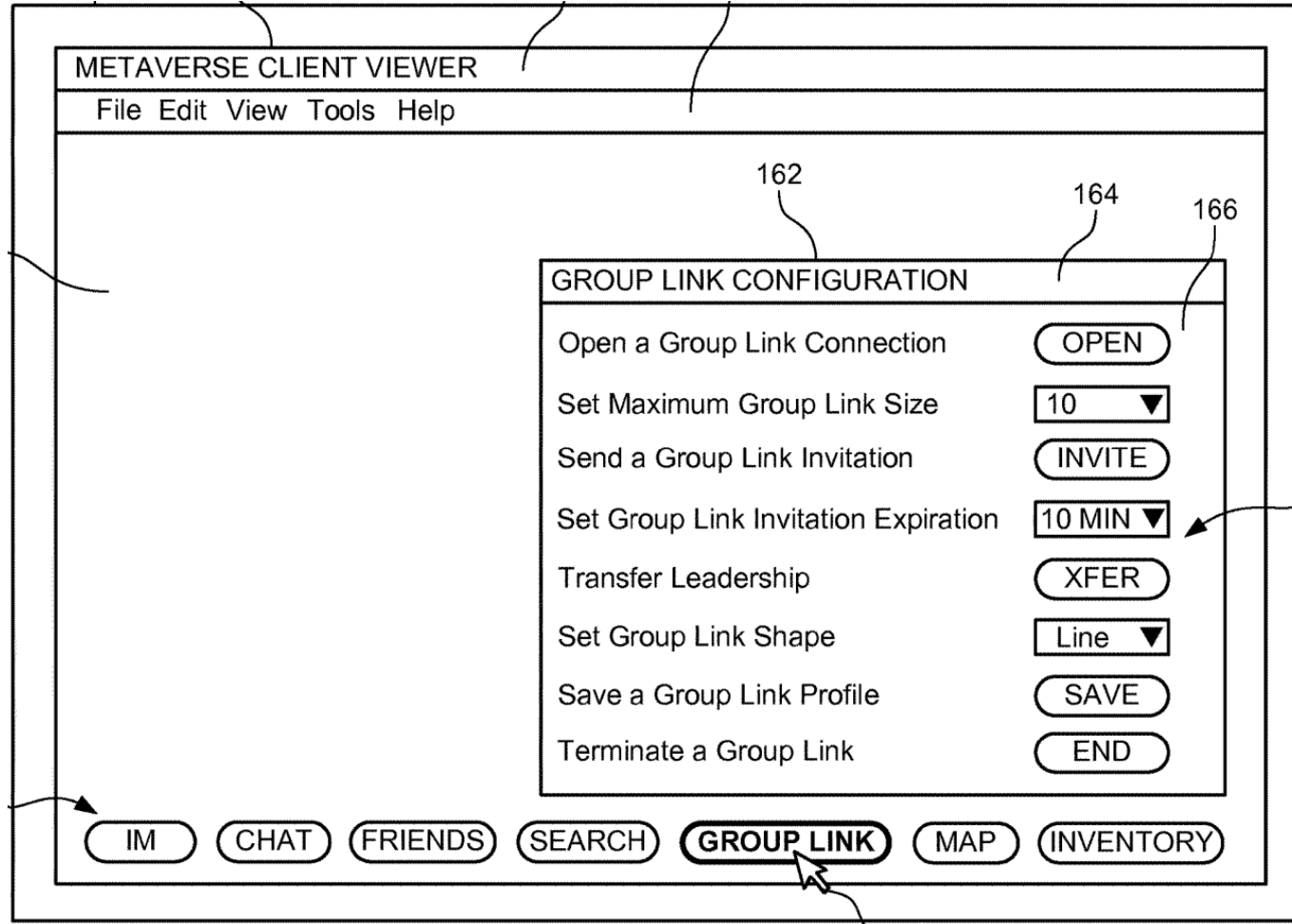
出願日 2015年1月12日

登録日 2019年6月18日

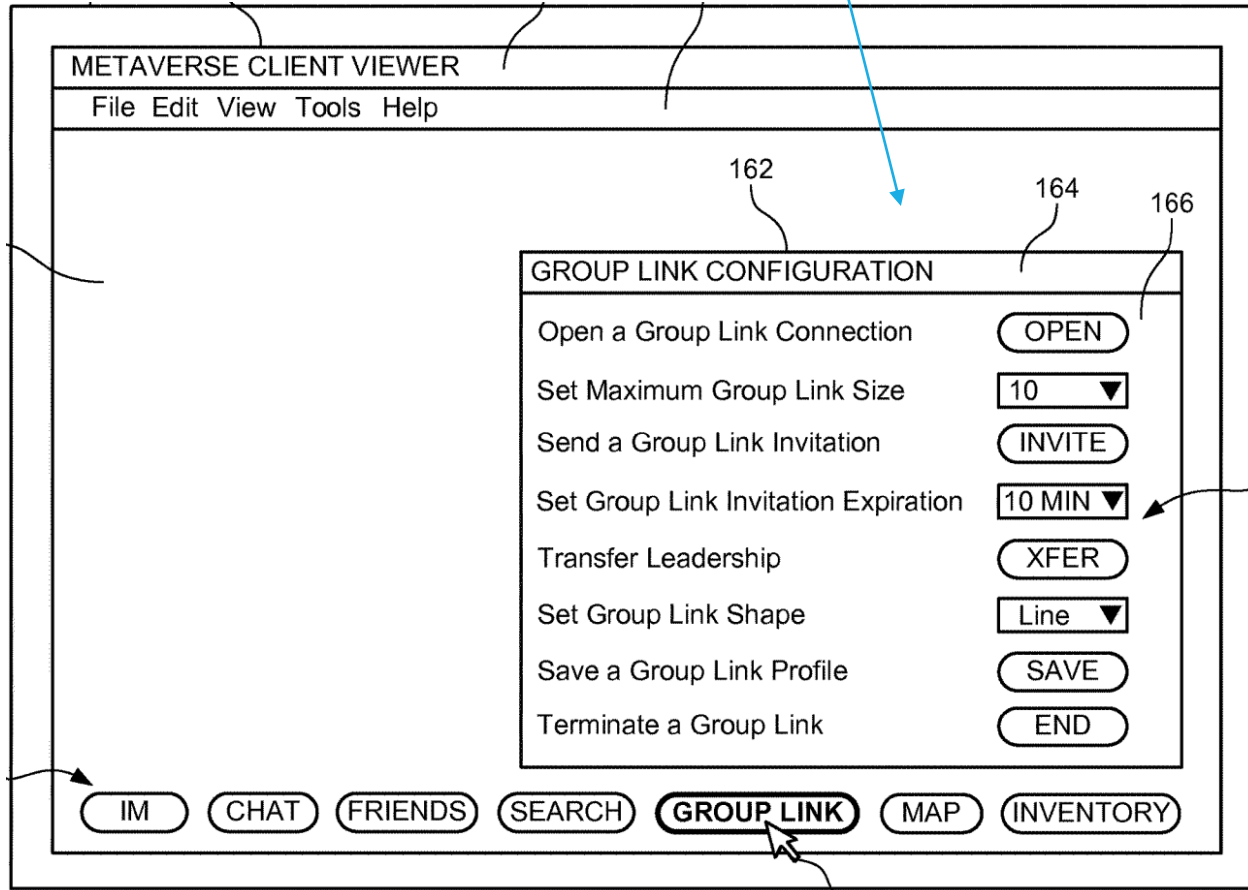
登録番号 US10326667

メタバーズ内で複数のユーザがグループで行動したい場合がある

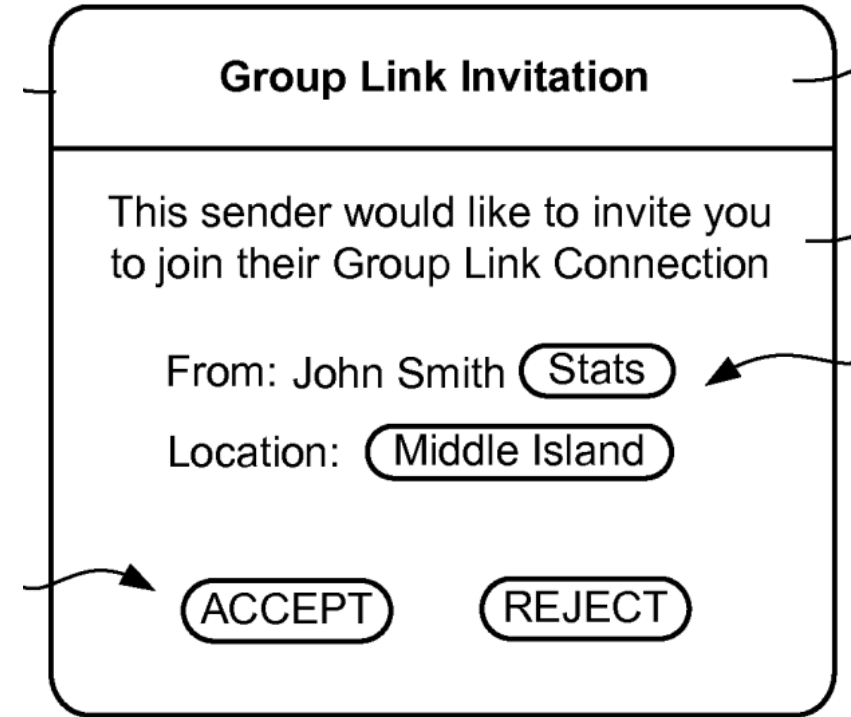
メタバーズは移動、テレポートが可能であるが、不慣れなユーザは、うまく移動できず、グループ活動もうまくいかないことが多い



グループに関する各種設定を行う

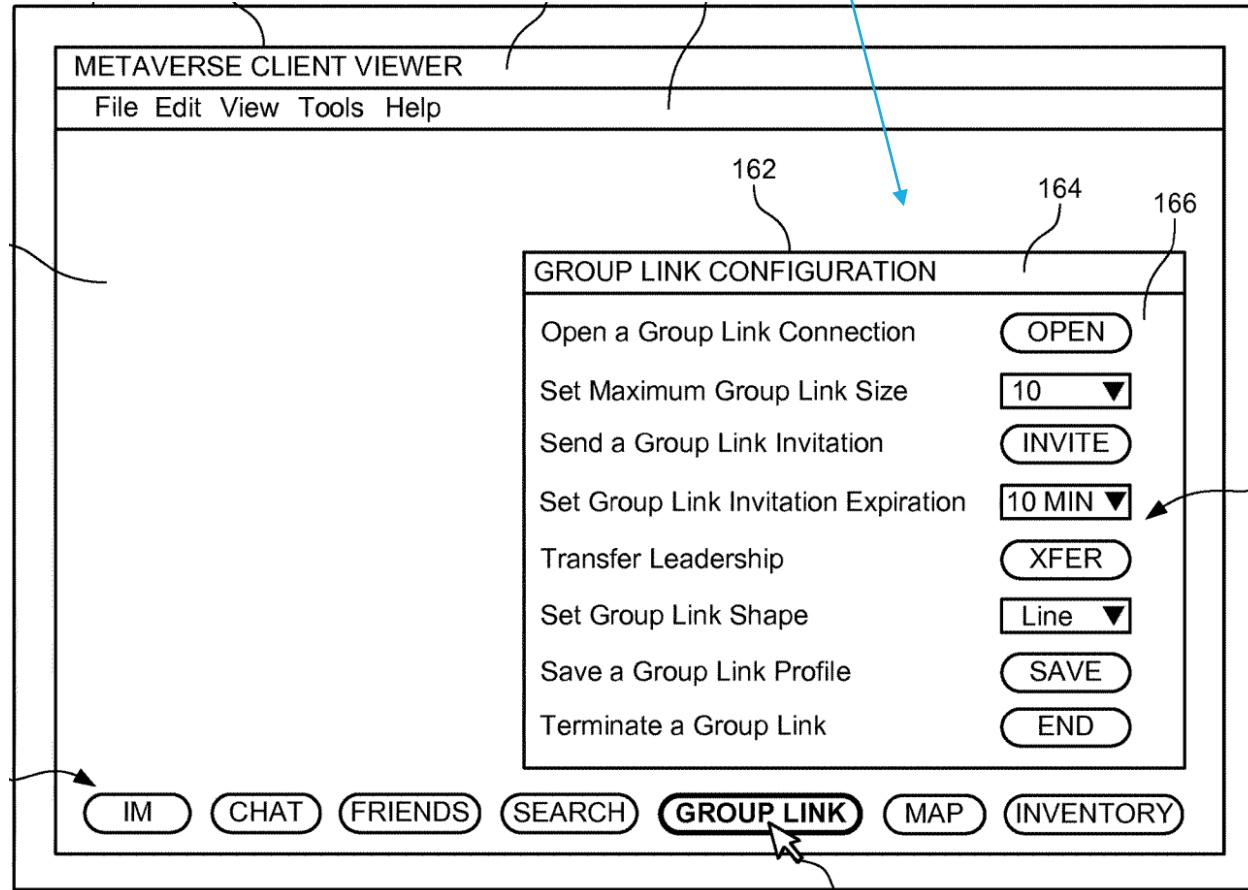


グループリーダーがグループを生成し他のユーザを招待する

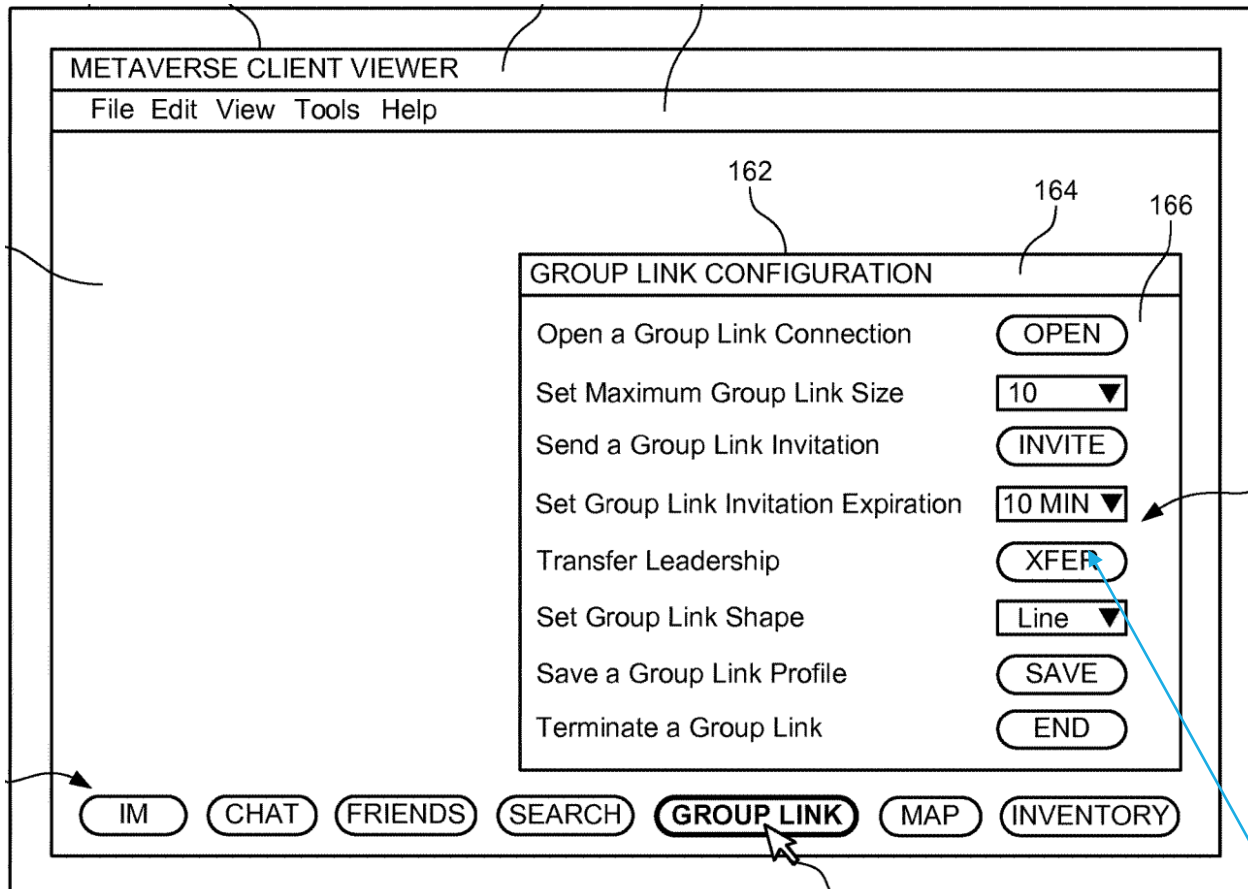


グループリーダーからの、グループ参加依頼
グループリーダー名及びメタバース上での
場所が表示

グループに関する各種設定を行う



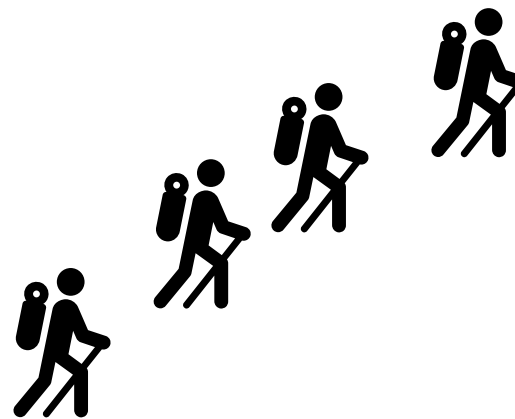
グループリンクを作成
グループの最大人数
招待から募集終了までの時間
等を設定する



グループリーダーの動き、ジェスチャーに、他のメンバーが追随する

グループでのウォーキング、
グループでの飛行
グループでのテレポート
グループでの投票
グループでの買い物等

これによりメタバース内での、個々のアバターのはぐれを防止でき、不慣れなユーザも容易に参加することができる。



グループリーダーの権限を移行することもできる

メタバースキーワード

Microsoft社HPより2022年11月23日
<https://www.microsoft.com/ja-jp/hololens>
Meta社HPより2022年11月23日 <https://www.meta.com/jp/>

XR (Cross Reality,
Extended Reality)

AR (Augmented Reality 拡張現実)

MR (Mixed Reality 複合現実)

VR (Virtual Reality 仮想現実)



現実空間



MSのHololens2



Meta Quest 2

デジタル仮想空間

メタバースアプリケーションにおける アクティビティトリガー写真

メタバース内への監視カメラ設置

特許権者 IBM
出願日 2014年11月7日
登録日 2018年1月23日
登録番号 US9875580

Camera Type 42

- ▼ Still Camera
- Video Camera
- Night Vision Camera
- HD Camera
- <more>

Notification and Delivery Setting 46

- ▼ Email/IM Notification ▶
- Email/Post Photos ▶▶
- Store Photos ▶▶
- <more>

Triggering Event Setting 44

Collect image when:

- ▼ * Movement is detected ▶
- * Friend is in view ▶▶
- * Transaction occurs ▶▶▶
- * An object is used ▶▶▶
- * Security is breached ▶▶▶
- * Gesture is made ▶▶▶
- * Use Natural Language
- * Manually Create Rule
- <more>

メタバースが普及しており、ユーザはメタバース内で写真撮影等が可能である

しかし、常時ログイン、プレーすることはできない問う問題がある

メタバース内に、ユーザがカメラを設置することができるアイデア

Map Interface 48

56

50

52

Bldg 1

Bldg 2

54

URL: <http://virtualworld123/location89>

Camera Tools

Orientation

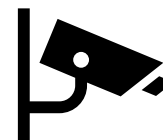
- 2D
- 3D

Field of View

- Normal
- Wide
- Narrow

Zoom +/-

Thumbnail



Camera Type 42

- ▼ Still Camera
- Video Camera
- Night Vision Camera
- HD Camera
- <more>

Notification and Delivery Setting 46

- ▼ Email/IM Notification ▶
- Email/Post Photos ▶▶
- Store Photos ▶▶
- <more>

Triggering Event Setting 44

Collect image when:

- ▼ * Movement is detected ▶
- * Friend is in view ▶▶
- * Transaction occurs ▶▶▶
- * An object is used ▶▶▶
- * Security is breached ▶▶▶
- * Gesture is made ▶▶▶
- * Use Natural Language
- * Manually Create Rule
- <more>

カメラタイプ42

カメラに関する設定を行う

マップインターフェース48を利用して、メタバースMAP上にカメラ50を設置する。

カメラタイプ42も設定する
ビデオカメラ、HDカメラ、ナイトビジョンカメラ等

カメラの向き、ズーム等の設定を行う

プレビューが表示される

通知方法を決定する
メール通知、メール+写真、記録のみ等

マップインターフェース
48

Map Interface 48

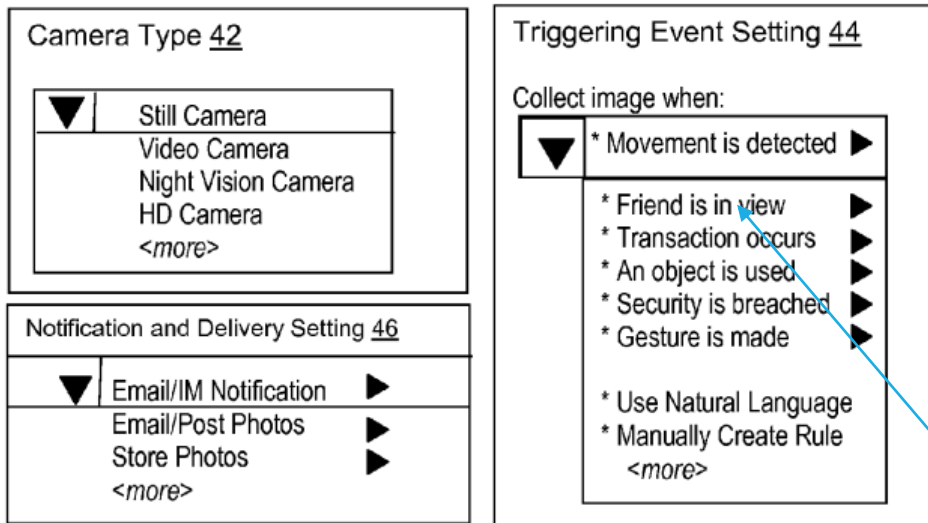
Camera Tools

Orientation
2D
3D

Field of View
Normal
Wide
Narrow

Zoom +/-

Thumbnail



トリガーイベントセッティング

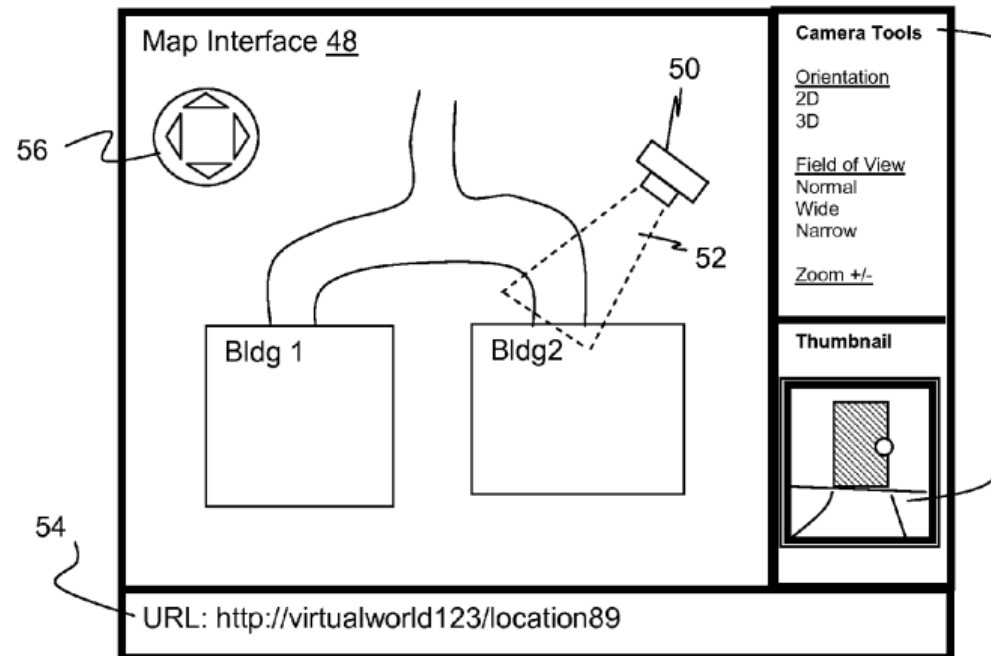
・ ・何をトリガーに撮影するかを設定する

- 特定の基準を持つアバター(同僚など) がある場所を歩いている
- アバターまたは小売業者間の支払いアクション、交換などのトランザクション
- 特定のオブジェクトの使用
- アバターが安全な仮想ロケーション (私有地など) にアクセスしようとする行為
- 特定のジェスチャーを実行している場所のアバター
- 会議、授業の開始

複数のアバターが互いに一定の距離内にある (「グループ」のアクティビティをキャプチャするため)

望ましくない活動の発生

「常習犯」と見なされたアバターの検出



オブジェクトのホログラフィック拡張

ARを活用したIoTデバイスの制御

Microsoft

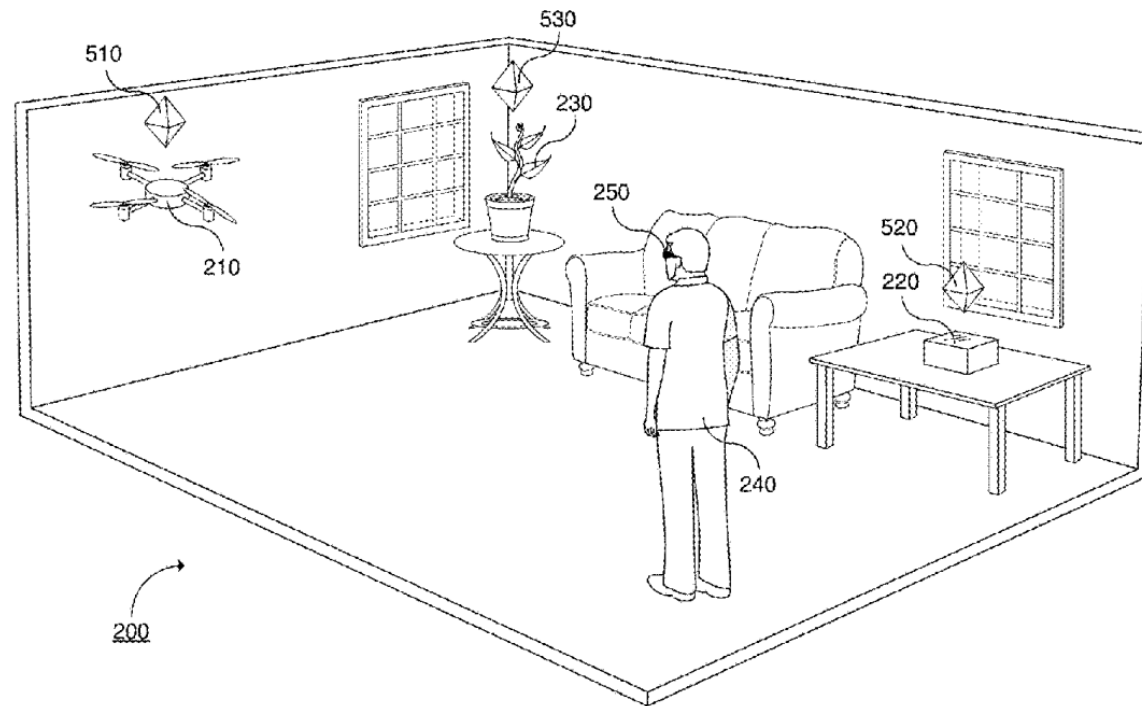
出願日 2019年6月3日

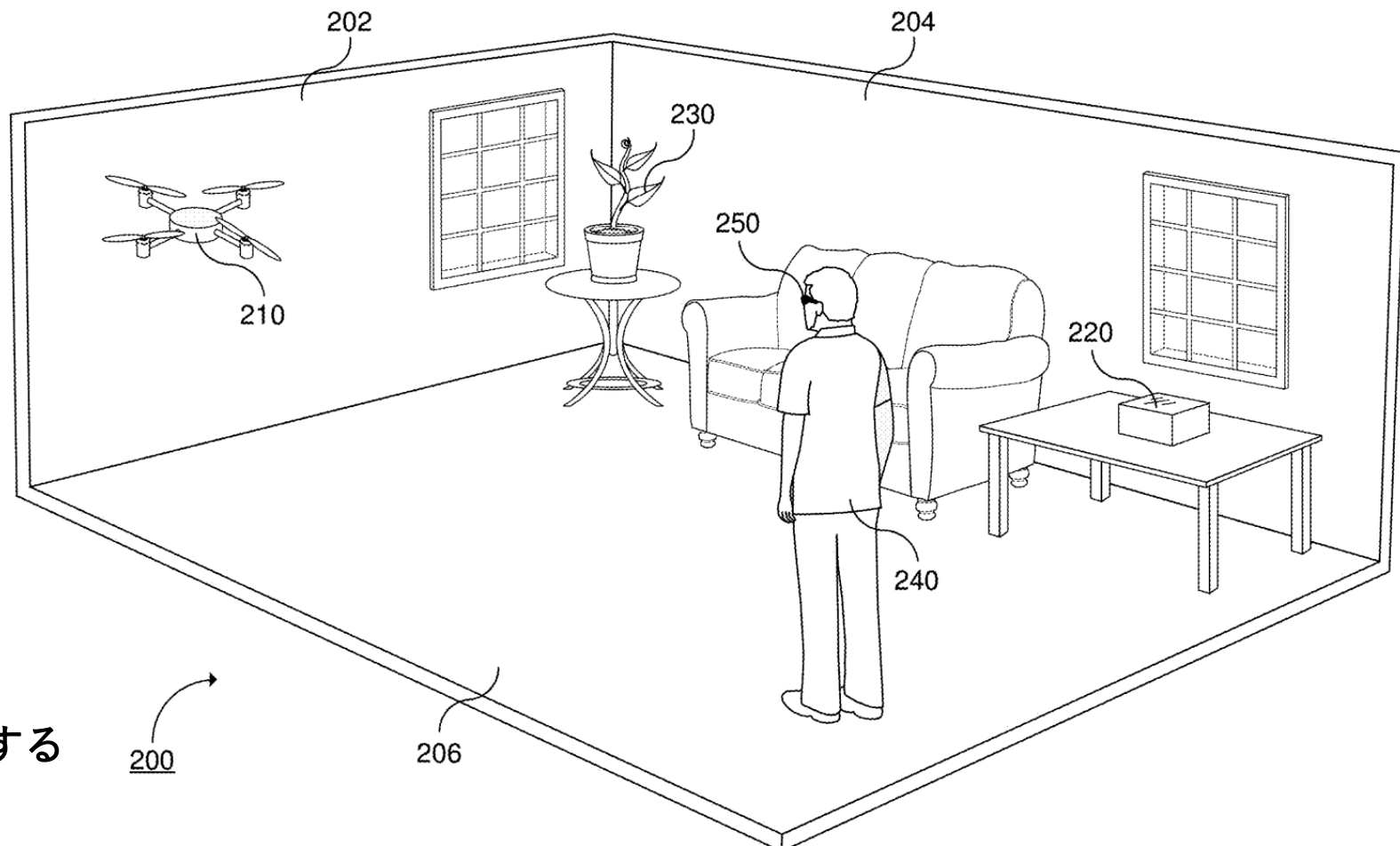
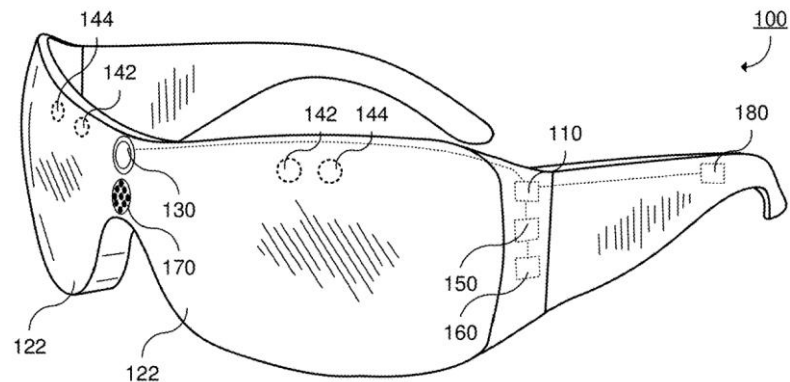
登録日 2022年2月22日

登録番号 US11257292

「モノのインターネット」タイプのデバイスの多くはスマートフォンとそのカスタムアプリに依存している

しかしIoTデバイスが急増している状況下、そのようなアプリを認識して、正常にインストールすることは面倒である



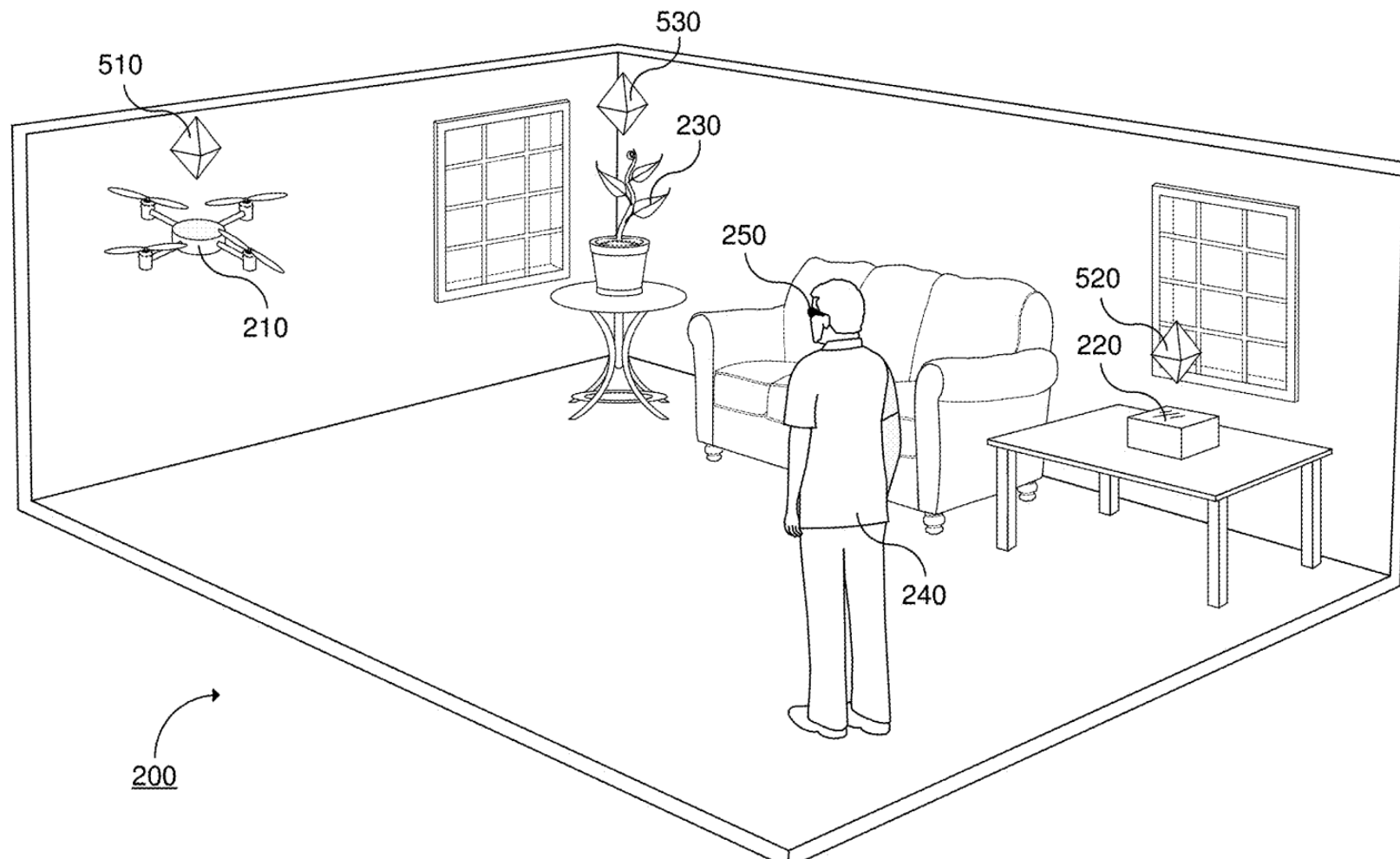


ユーザはARグラスをかける
ARグラスはカメラ、物体認識AI、
視線方向検出機能を有する

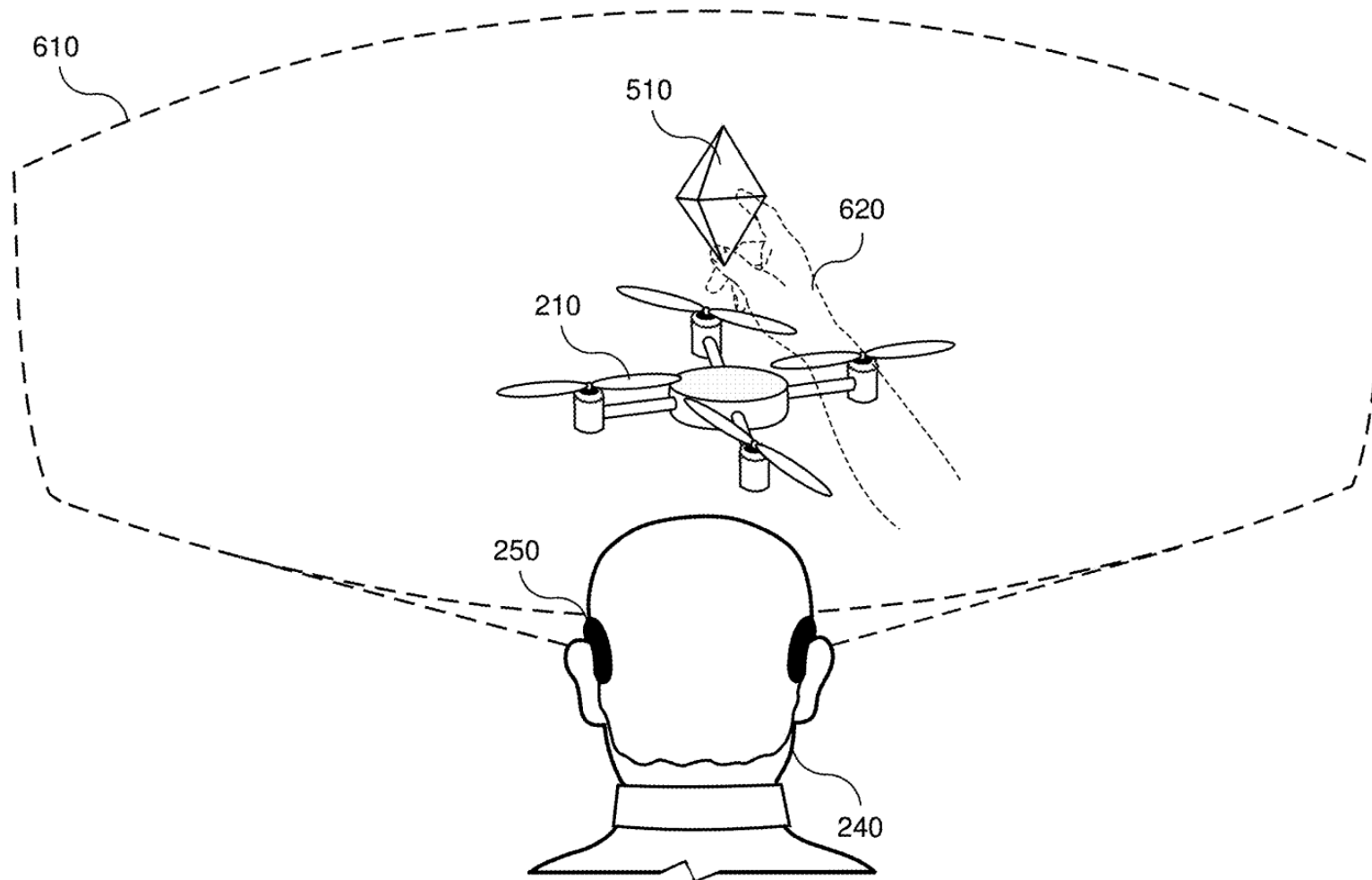
現実世界のオブジェクトが室内に存在する
ドローン210
植木230
AIスピーカ220

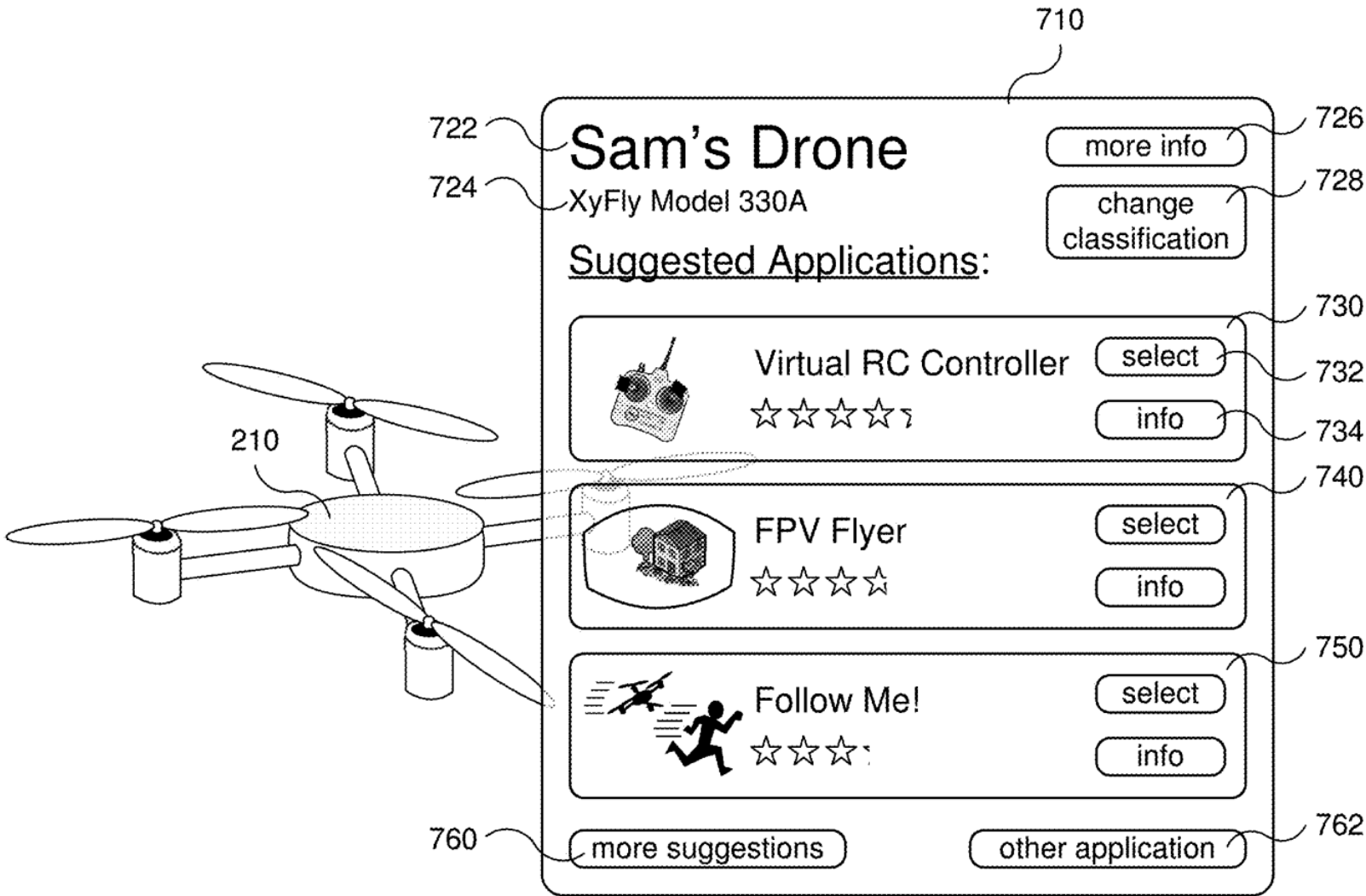
物体認識AIにより現実世界の物体を認識する

認識に成功した場合、インジケータ510がAR空間に表示される



認識したドローン210をペアリングしたい場合、AR空間上のオブジェクト510に触れる





ドローン210に関連する複数のアプリが表示される

Virtual RC Controllerアプリ

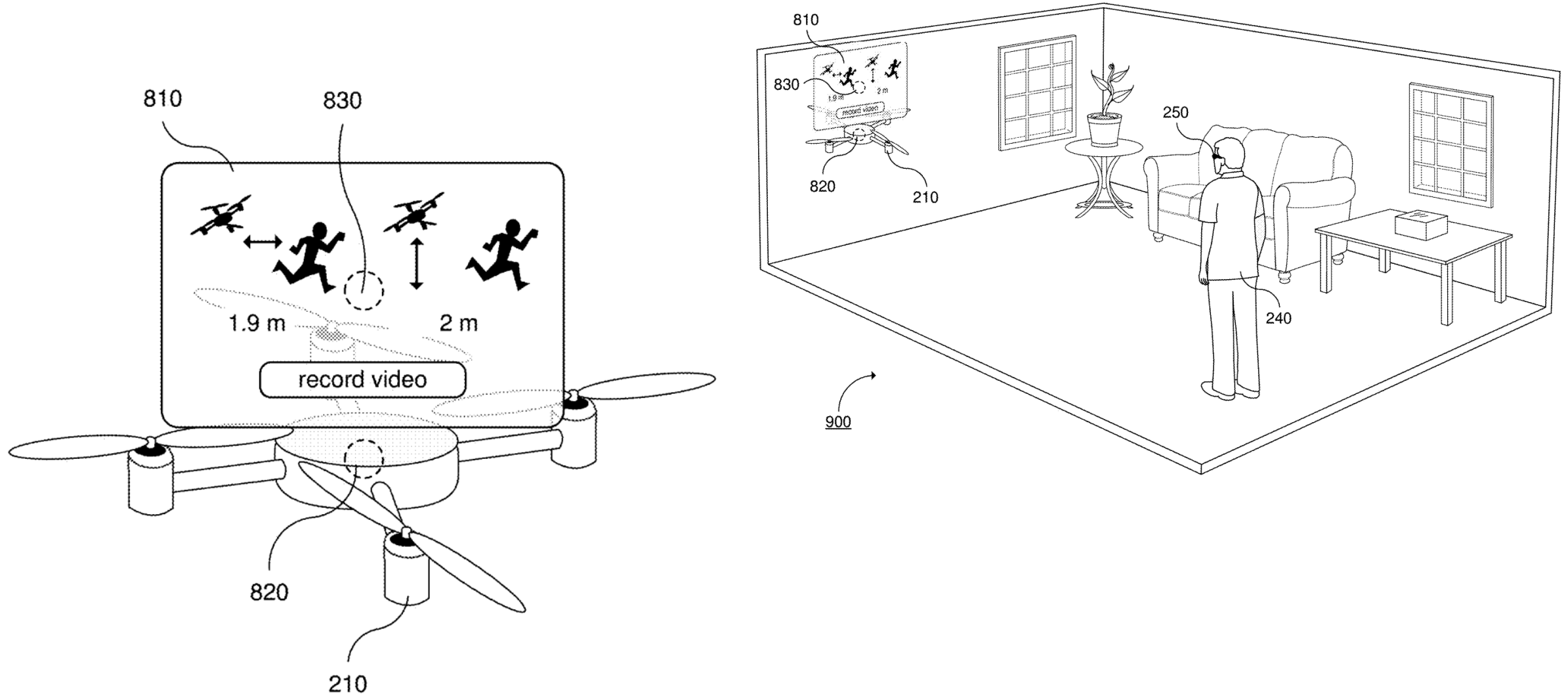
FPV(First Person View一人称視点)Flyerアプリ

Follow Me アプリ

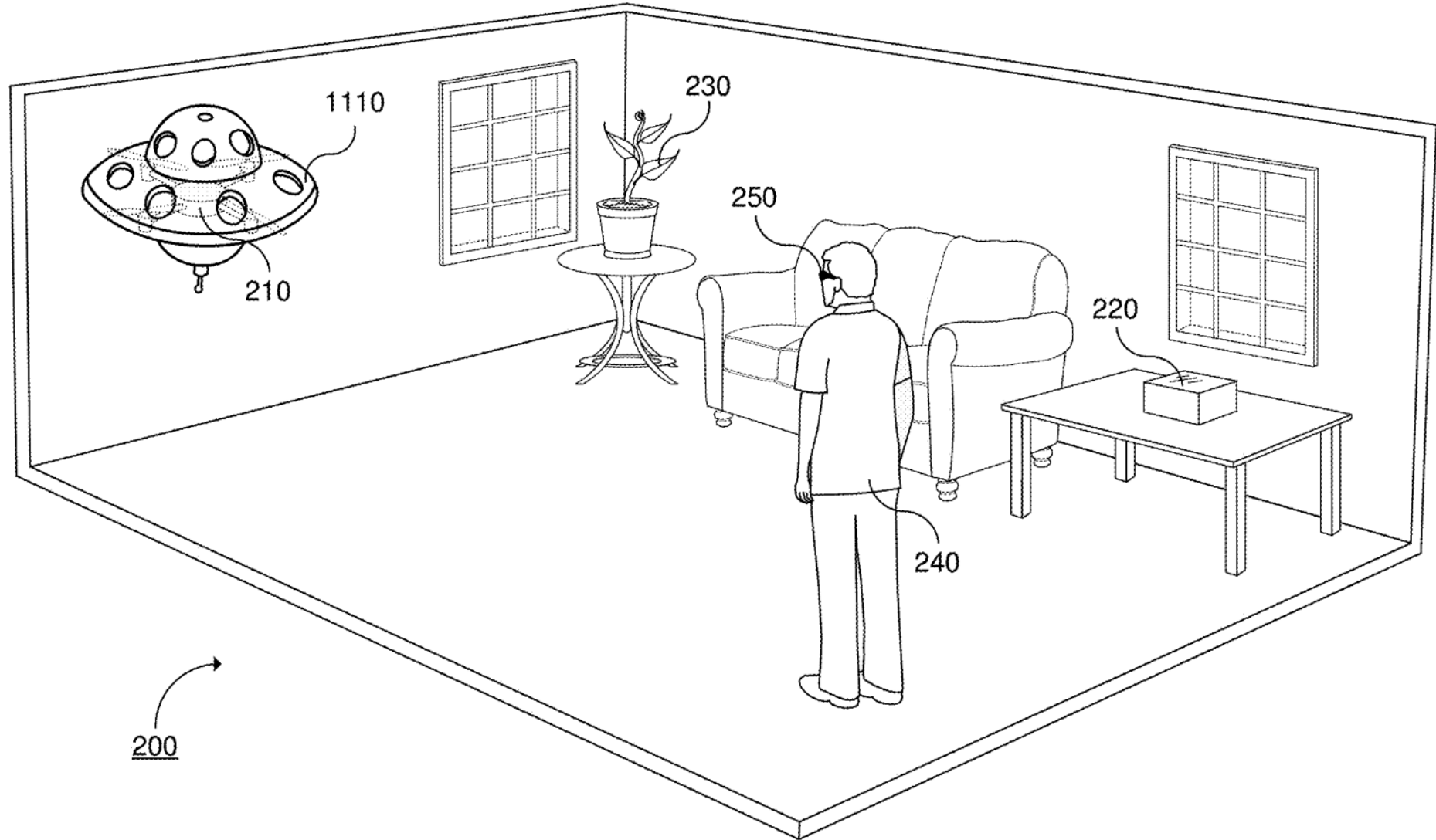
その他のアプリも表示可能

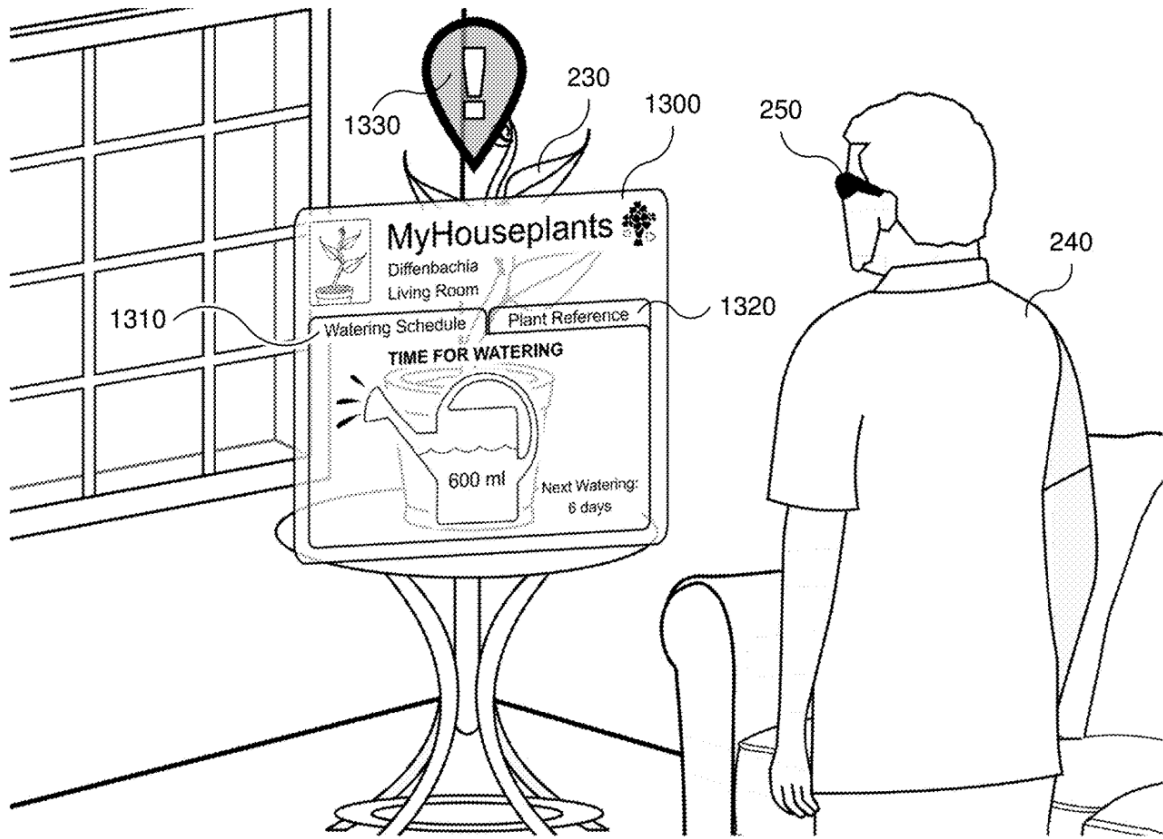
Follow Meアプリを選択

AR空間において、IoTデバイスと当該IoTデバイスで用いるアプリがペアリングされる

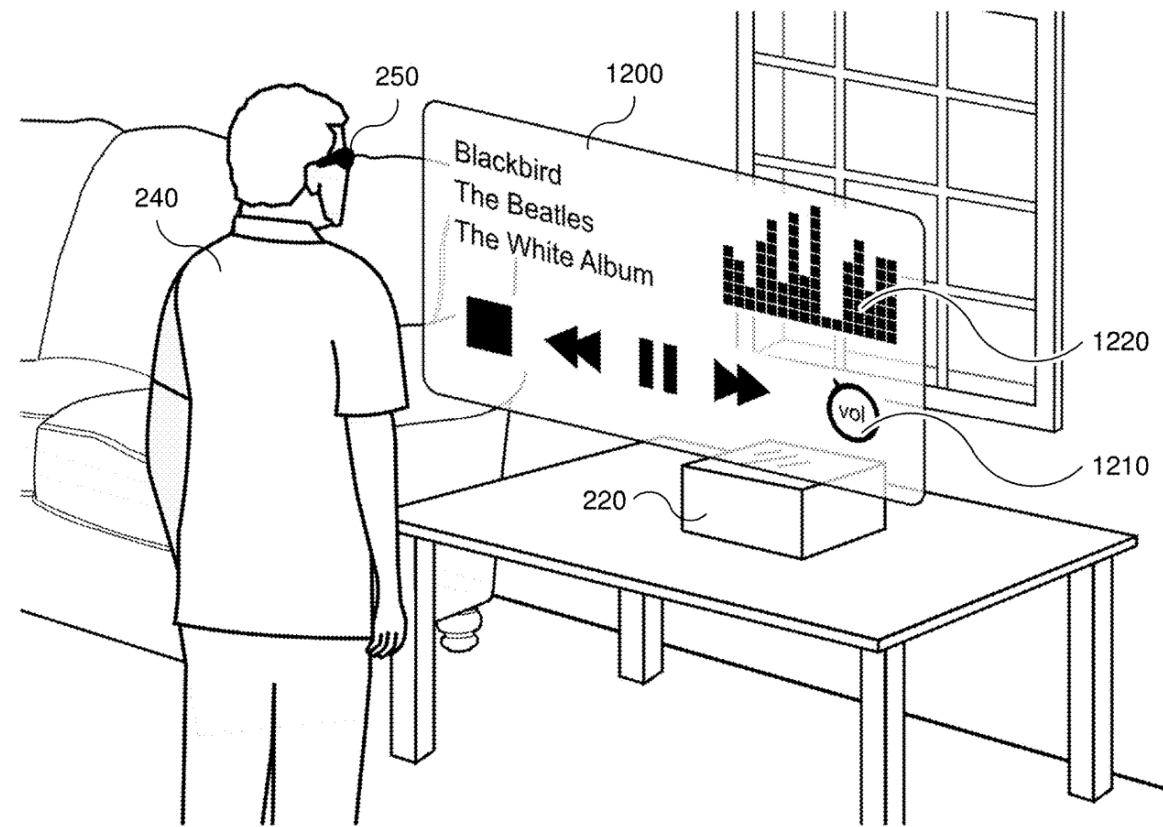


ドローンをアバター1110に変換して表示することも可能





植木に備え付けられた給水デバイスを認識し、
MyHouseplantsアプリとペアリング
給水タイミングを設定



AIスピーカとのペアリング
ARグラスで認識したすべてのIoTデバイスとアプリを
次々に関連付けることが可能となる

人工現実環境の観客画像を生成する システムおよび方法

メタバースにおける視点変更

META

出願日 2020年12月3日

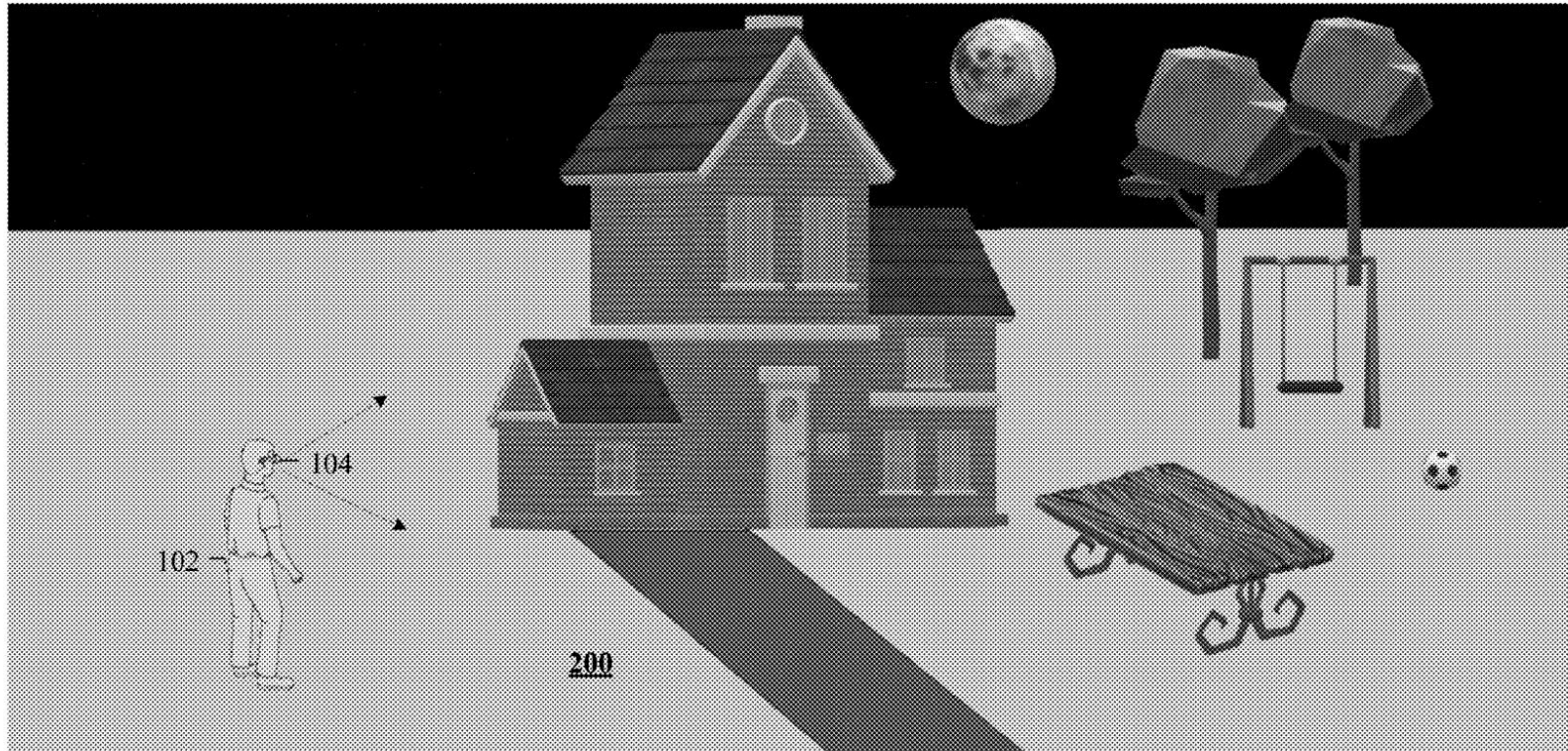
登録日 2022年1月4日

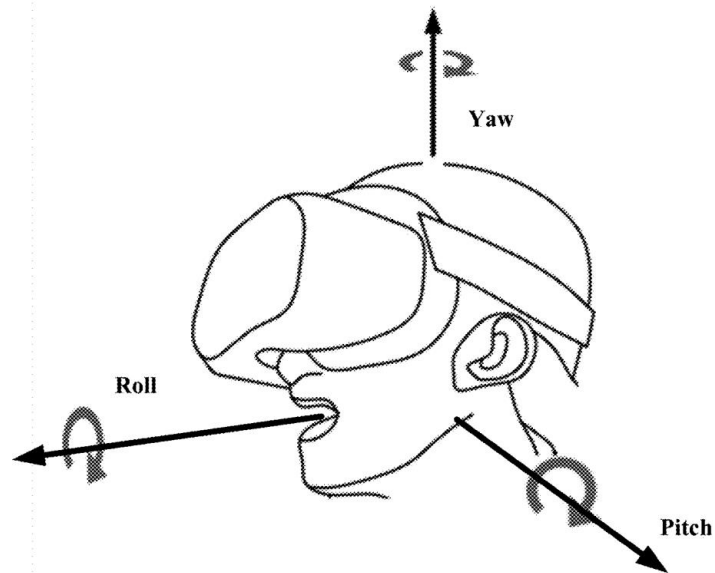
登録番号 US11215817

メタバースでの活動の状況を第三者（見物人）に見せたい場合がある

メタバースを体験しているユーザーの一人称視点を共有すると、多くの場合、ゲームプレイの振動やユーザーの HMD に関連する突然の動きにより、突然揺れたり、ぐらついたり、揺れたりする

HMD のユーザーは体験に没頭しているため、これらの動きは知覚できない場合があるが、見物人（従来の平面視の 2 次元ディスプレイでビデオを視聴していることが多い）は、方向感覚を失ったり、気が散ったりすることがある





ユーザの視点

見物人の視点・・・ユーザの視点を共有するが、Roll軸は固定する
見物人は酔ったり、方向感覚を失うことがなくなる

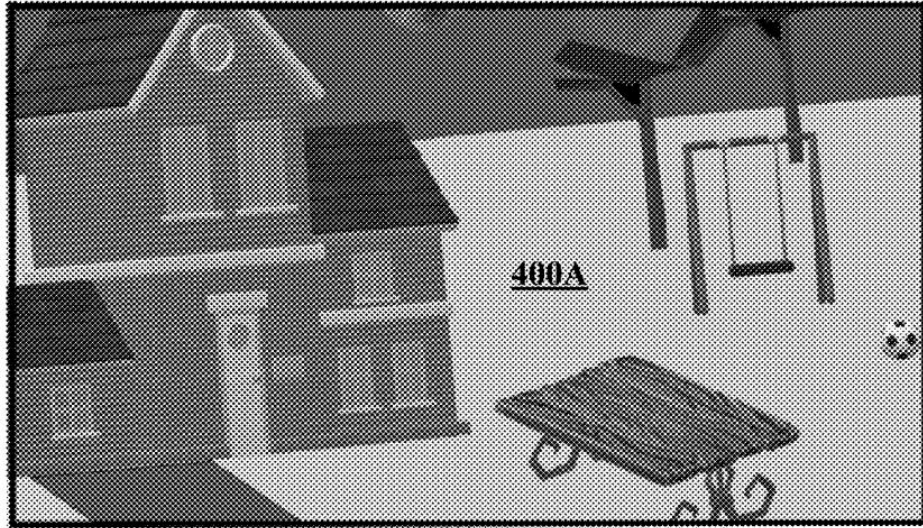


FIG. 4A

ユーザの視点



FIG. 4B

見物人の視点

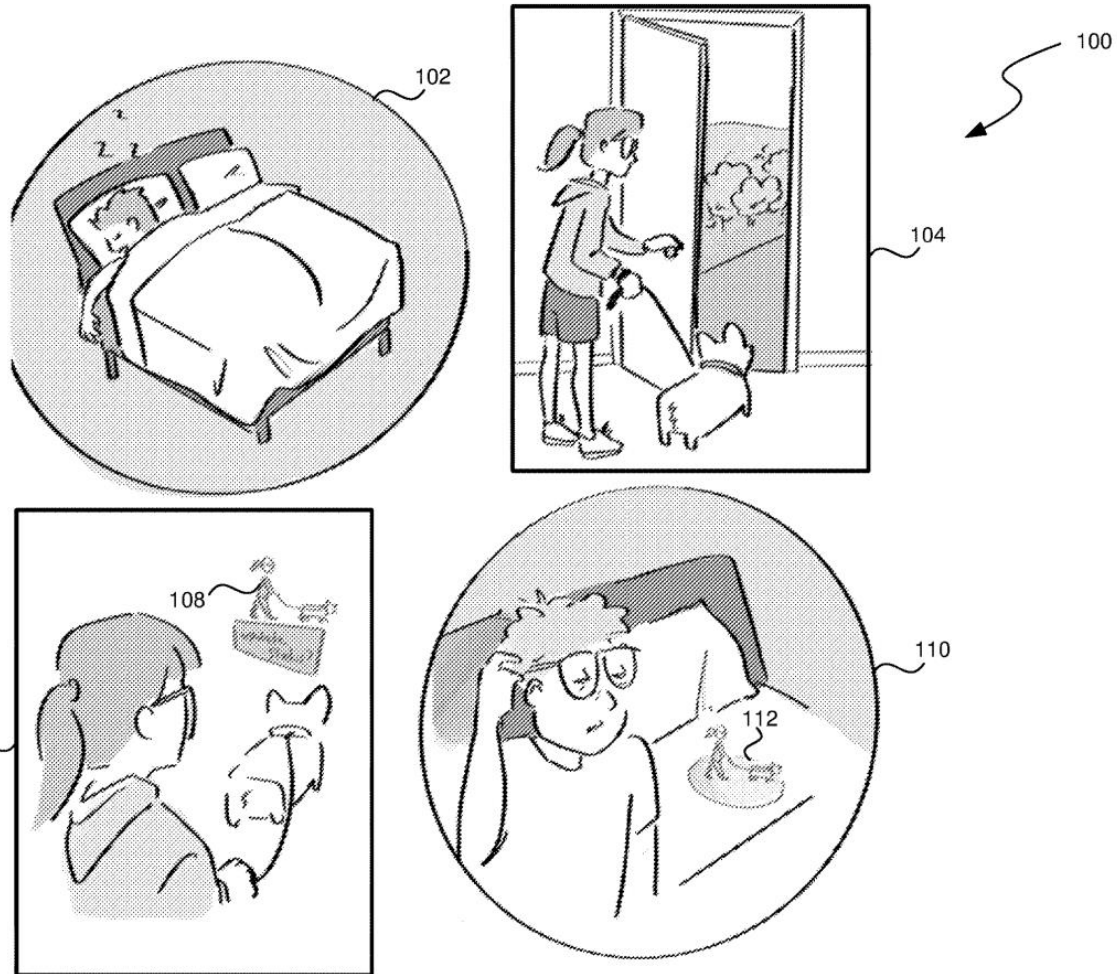
人工現実におけるコンテキストメッセージ配信

Meta

出願日 2022年6月21日

公開日 2022年10月6日

公開番号 US20220319134



100 一般に、人は共有活動を楽しむことで互いに結びつく社会的な生き物である

友達が物理的に離れていて、共有された活動に実際に参加できない場合でも、物理的に離れているが時間的に並行して同じ活動を同時に行うことによって、または友達とタイムリーな最新情報を共有することによって、社会的共有の喜びの一部を享受することができる

XR（クロスリアリティ）空間においてメッセージを表示するアイデア

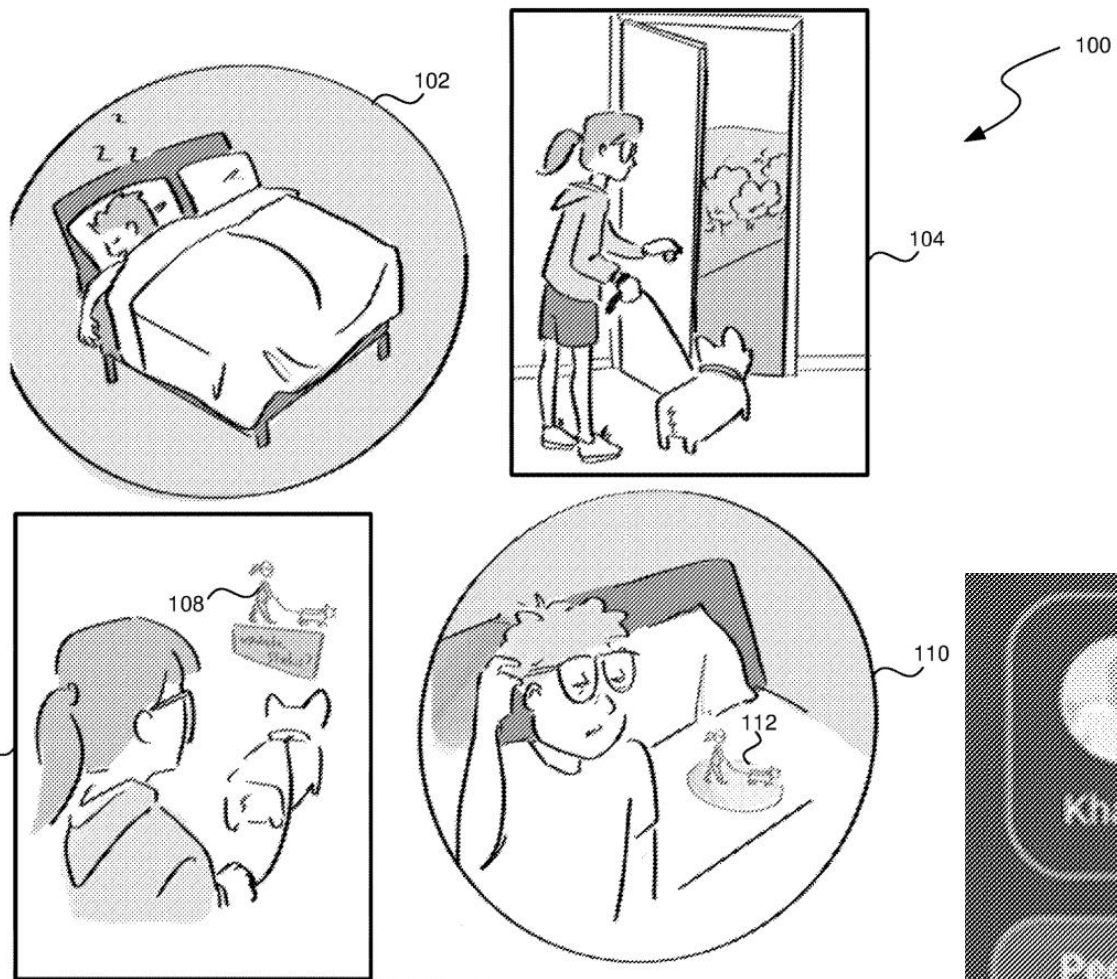


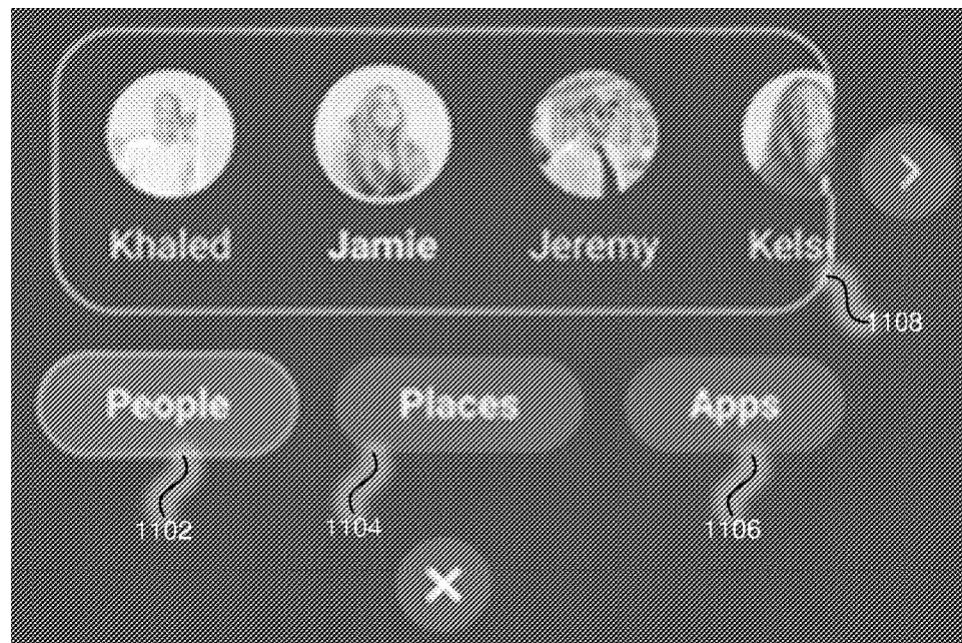
FIG. 1

先に女性が起きて犬を散歩に連れて行く104
その時男性は寝ている102

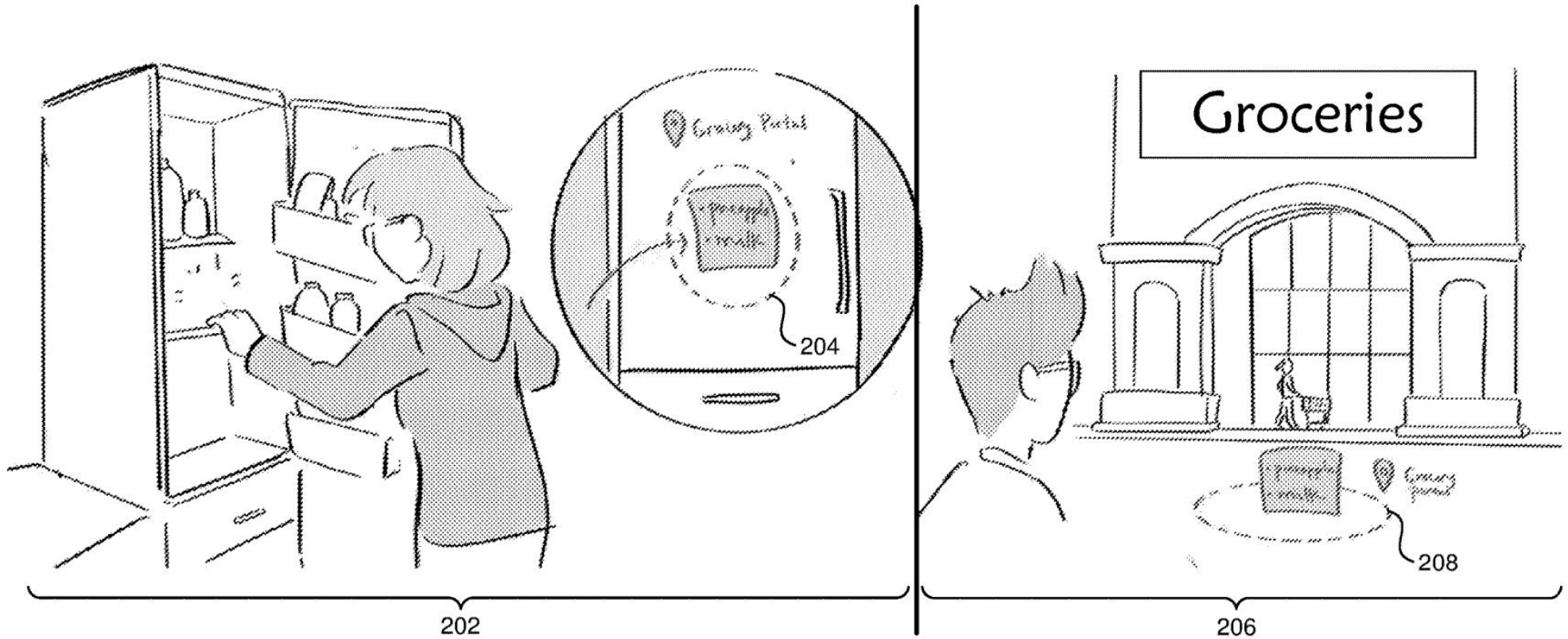
女性は散歩中にXRメッセージを自宅ベッドに送信する

男性が起きた時、散歩していることを示すXRメッセージ112が表示される110

男性は、メッセージを記入して返信すると、女性側にXRメッセージ108が表示される

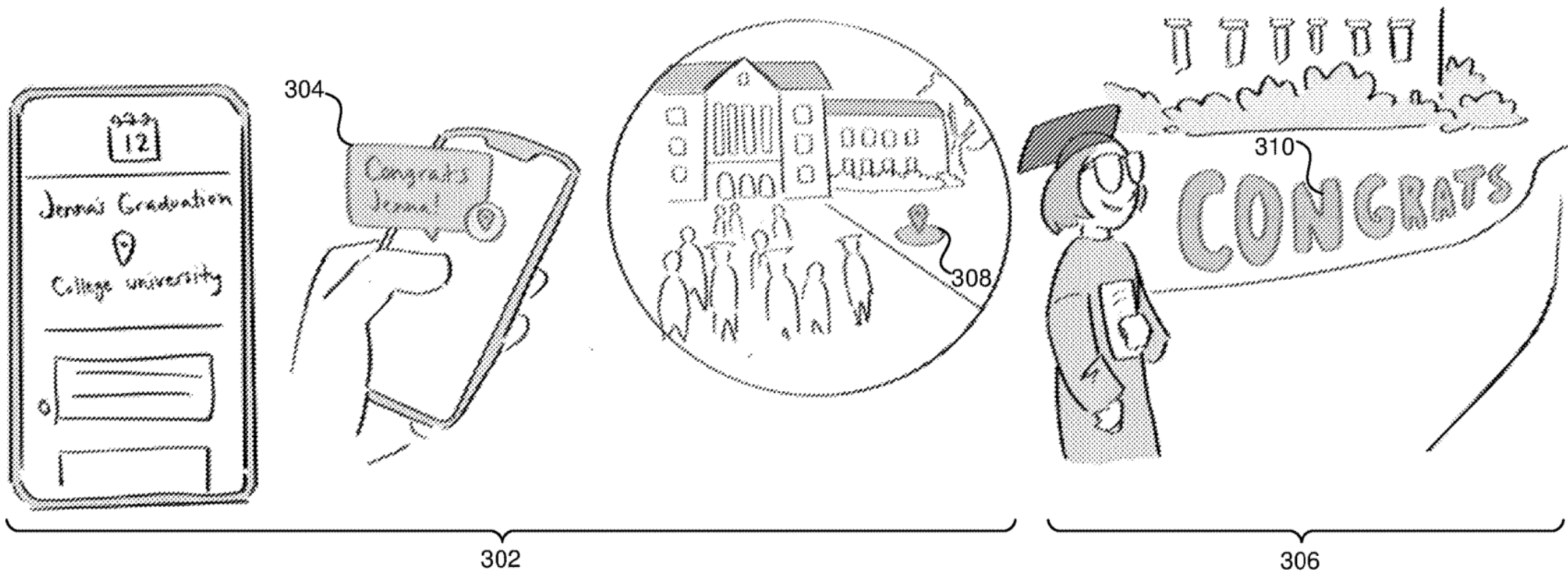


XRメッセージの送り先、場所、日時を指定することができる



冷蔵庫を見て、パイナップルとミルクが不足していると気づく
XRメモに、パイナップルとミルク、そして位置情報「グロサリーストア」を入力して送信

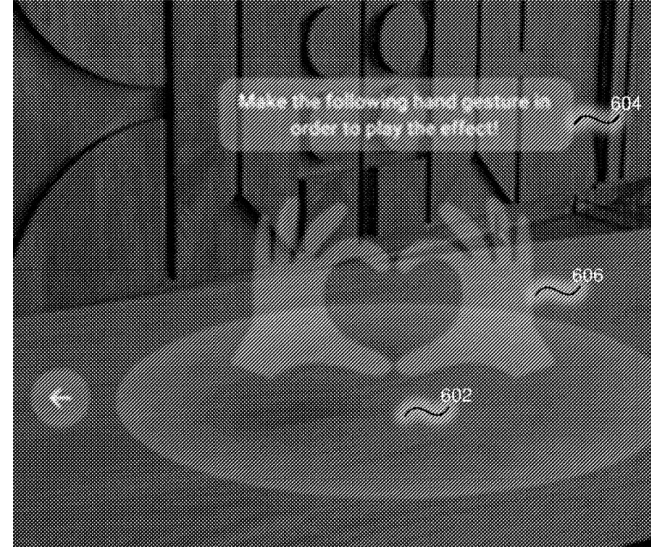
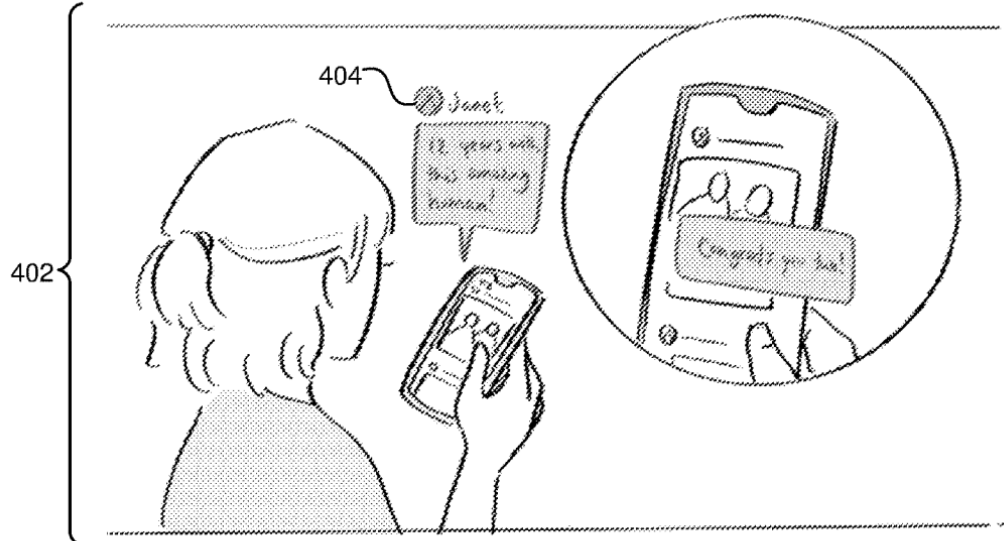
男性ユーザが、グロサリーストアに到着すると、パイナップルとミルクと記載されたXRメモが表示される



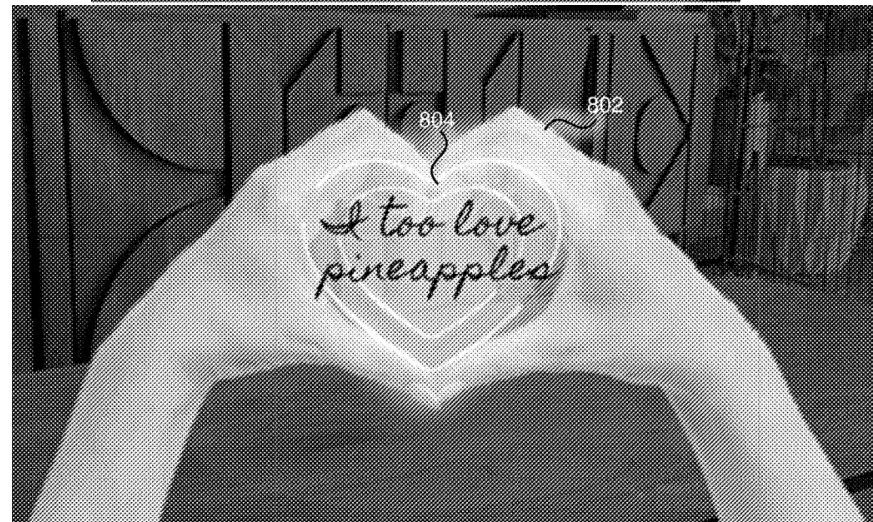
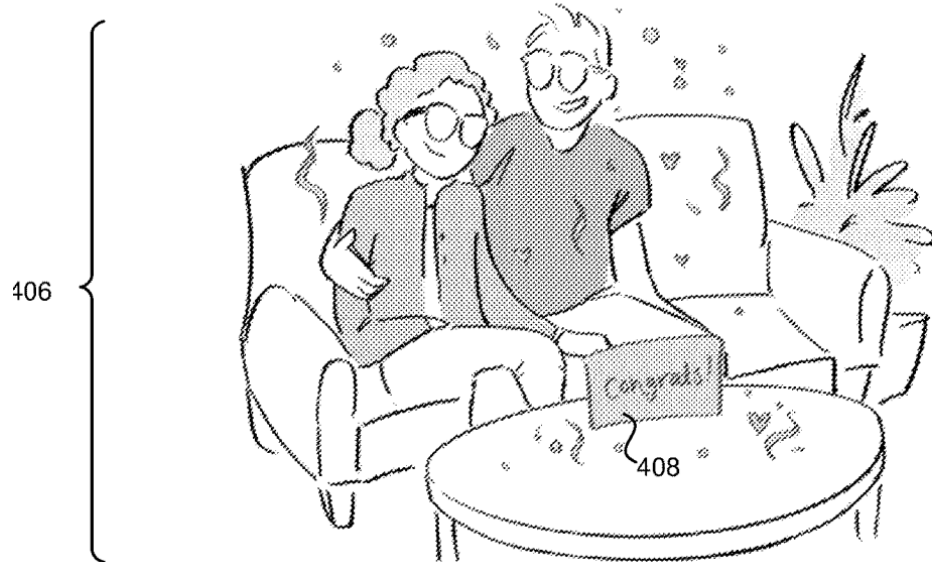
MAP上で位置、日時を指定し、メッセージを入力する

MAP上の位置・時間（卒業式の日時）に、XRメッセージ「おめでとう」が表示される

カップルにお祝いのXRメッセージを送信する
カップルが所定距離内に存在する場合に（スマートフォンの位置情報を活用する）、
お祝いのXRメッセージを表示する



応用アイデア
XRメッセージを表示させる際に、ジェスチャーを要求する
ジェスチャー内にXRメッセージが表示される



仮想空間でのユーザーインタラクションの コントロールとインターフェイス

メタバース会議システム

META

出願日 2017年10月3日

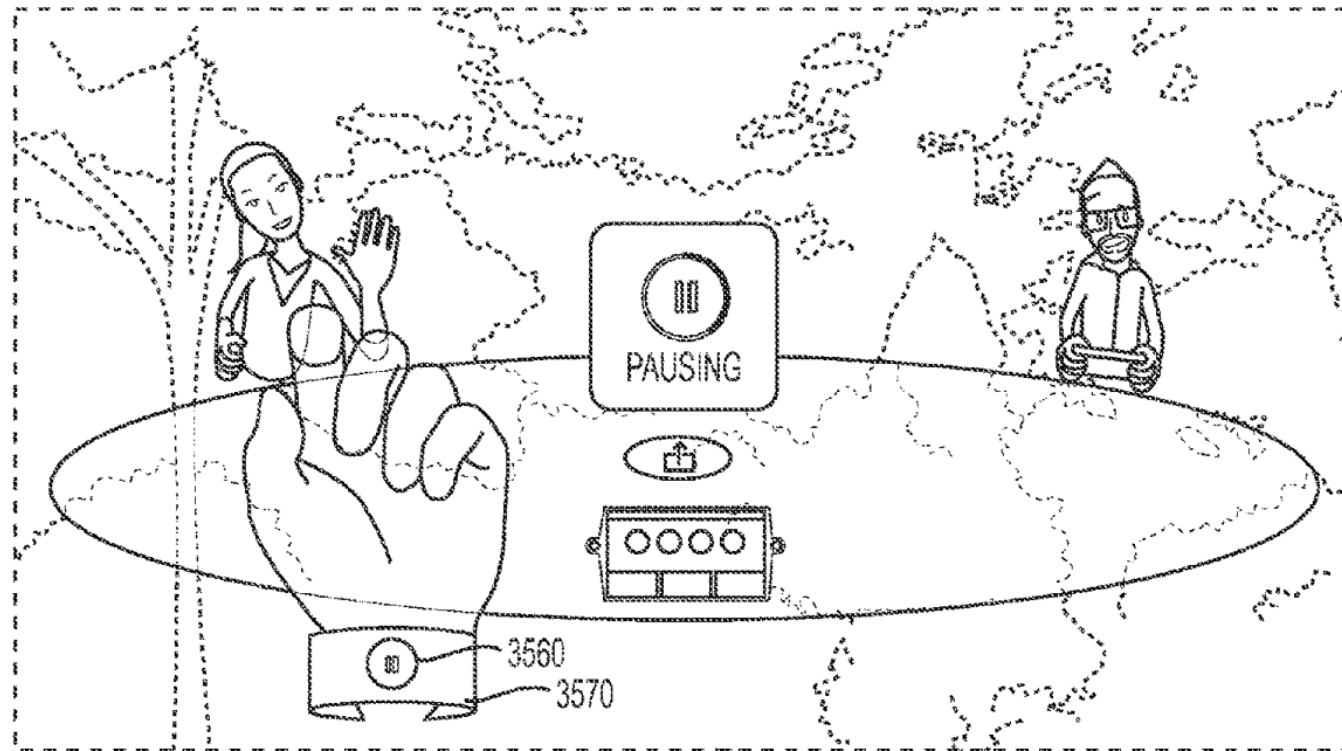
登録日 2021年2月23日

登録番号 US10931941

仮想現実は、ユーザーが一見現実的または物理的な方法で対話できる環境のコンピューター生成シミュレーション

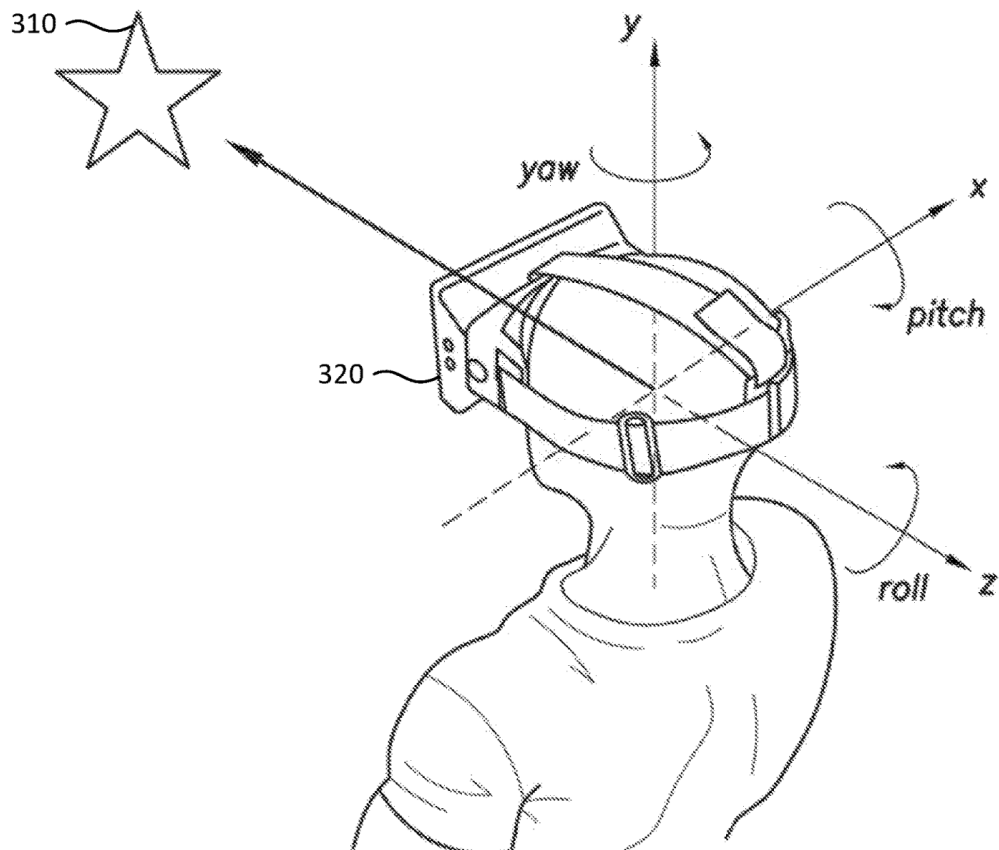
仮想現実システムは、このシミュレーションを生成して、仮想現実ヘッドセット上でユーザに表示することができる
仮想現実がますます顕著になるにつれて、その有用なアプリケーションの範囲は急速に拡大している

バーチャルリアリティの最も一般的なアプリケーションはゲームで、その他の分野のアプリケーションは遅れている
メタバース会議システムにおける各種アプリケーションを提供する



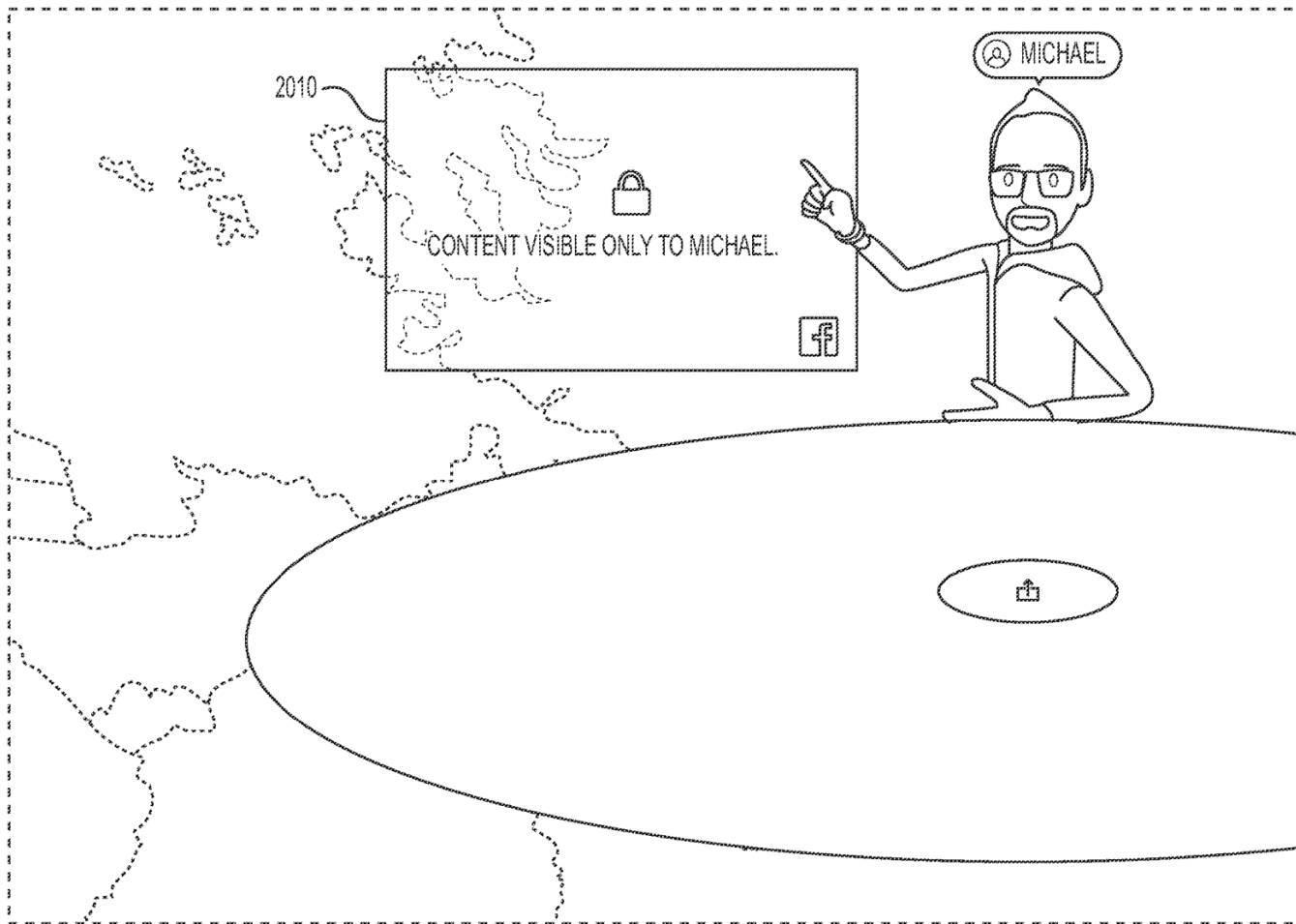
メタバース会議システム

焦点310を注視することにより、メタバースでの操作を実行する



メタバース会議システムの背景画像の選択画面

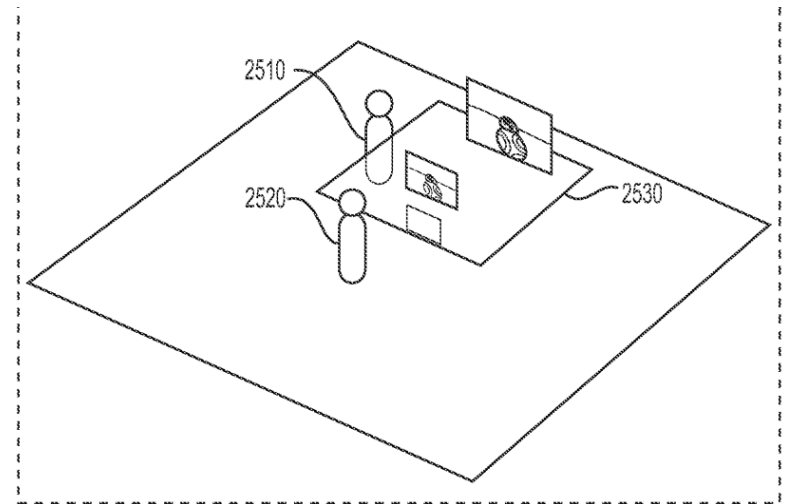
タイマー510で表示される時間内に、背景画像520,530を選択する。
一時停止ボタン540を注視すれば、タイマー510が停止する



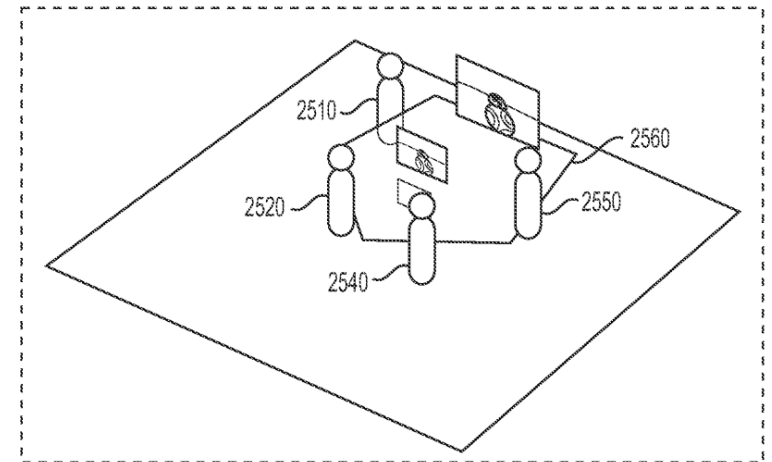
メタバースでのオンライン会議

参加者の数に応じてテーブルの形が変わる

参加者のうち、閲覧を許可する参加者はプレゼン内容が見える
 参加者のうち、閲覧を許可されていない参加者は、プレゼン内容がロックされ見えない

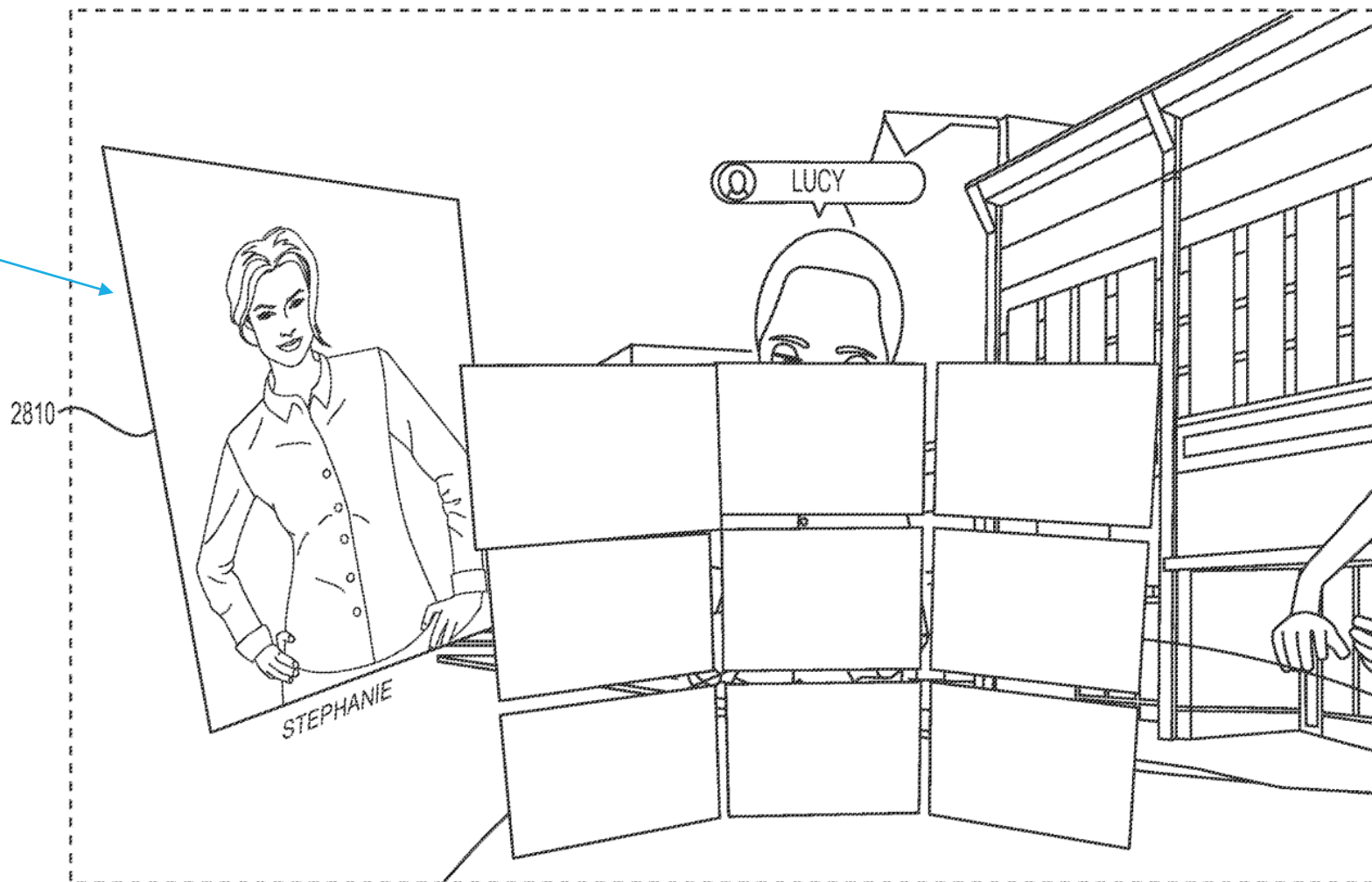


正方形のテーブルデザイン

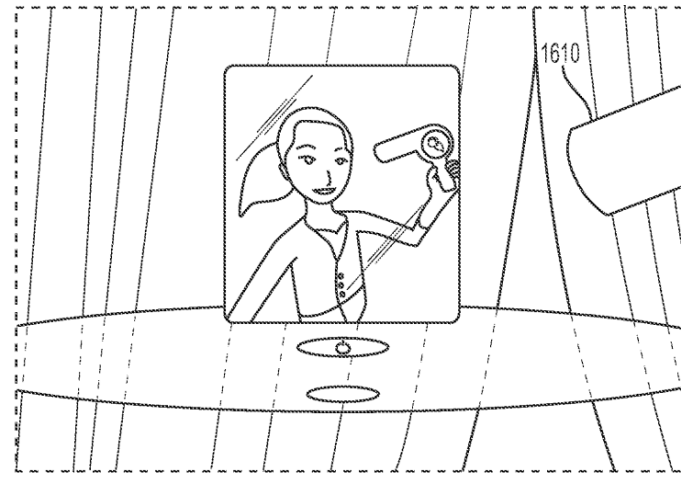
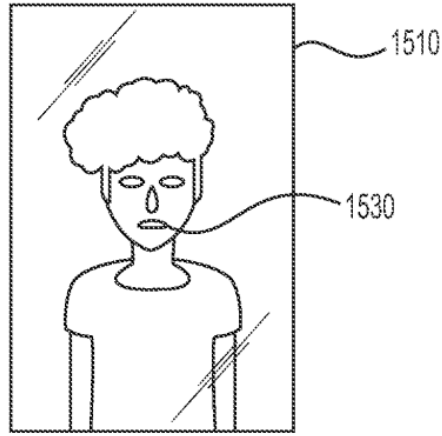


5角形のテーブルデザイン

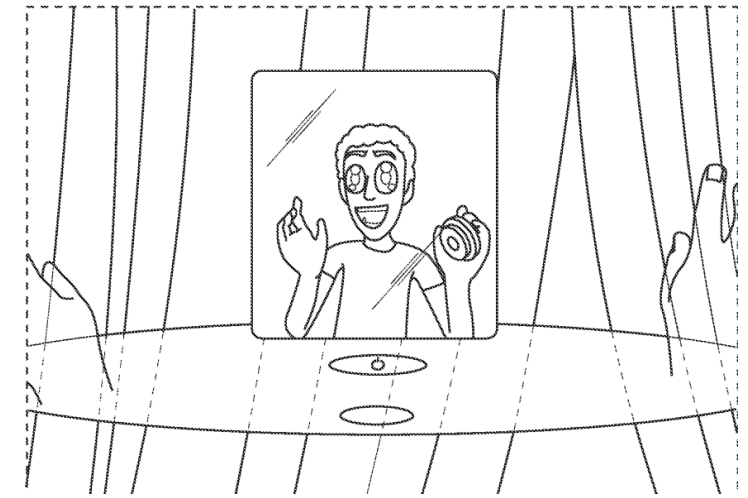
メタバーシステムを使用していないStephanieはカメラ画像で参加している



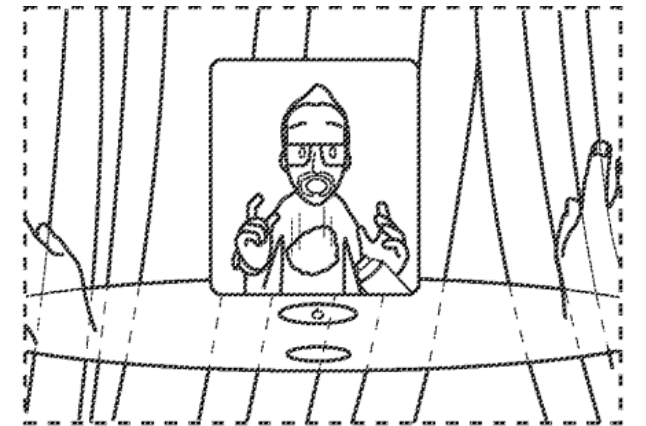
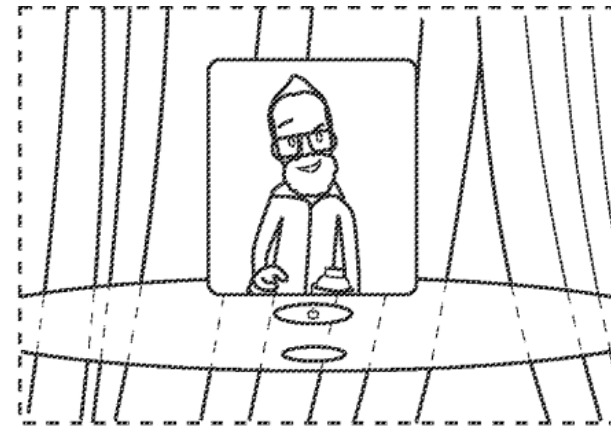
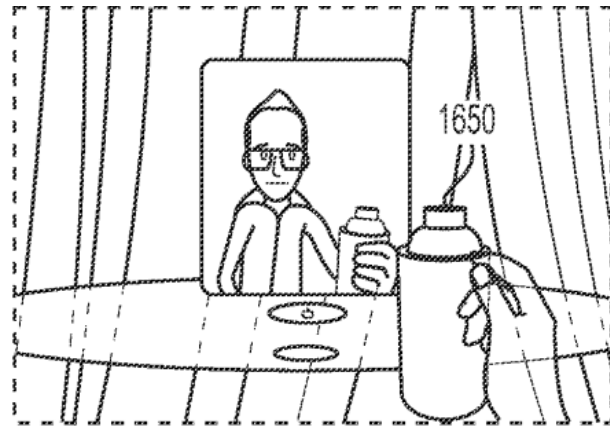
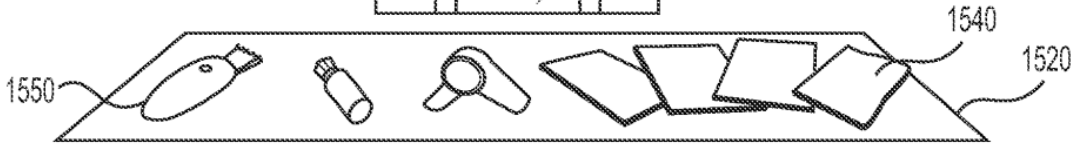
会議前にはアバターの身なりを整えることができる
バリカン、ドライヤー、メイク道具



ドライヤー

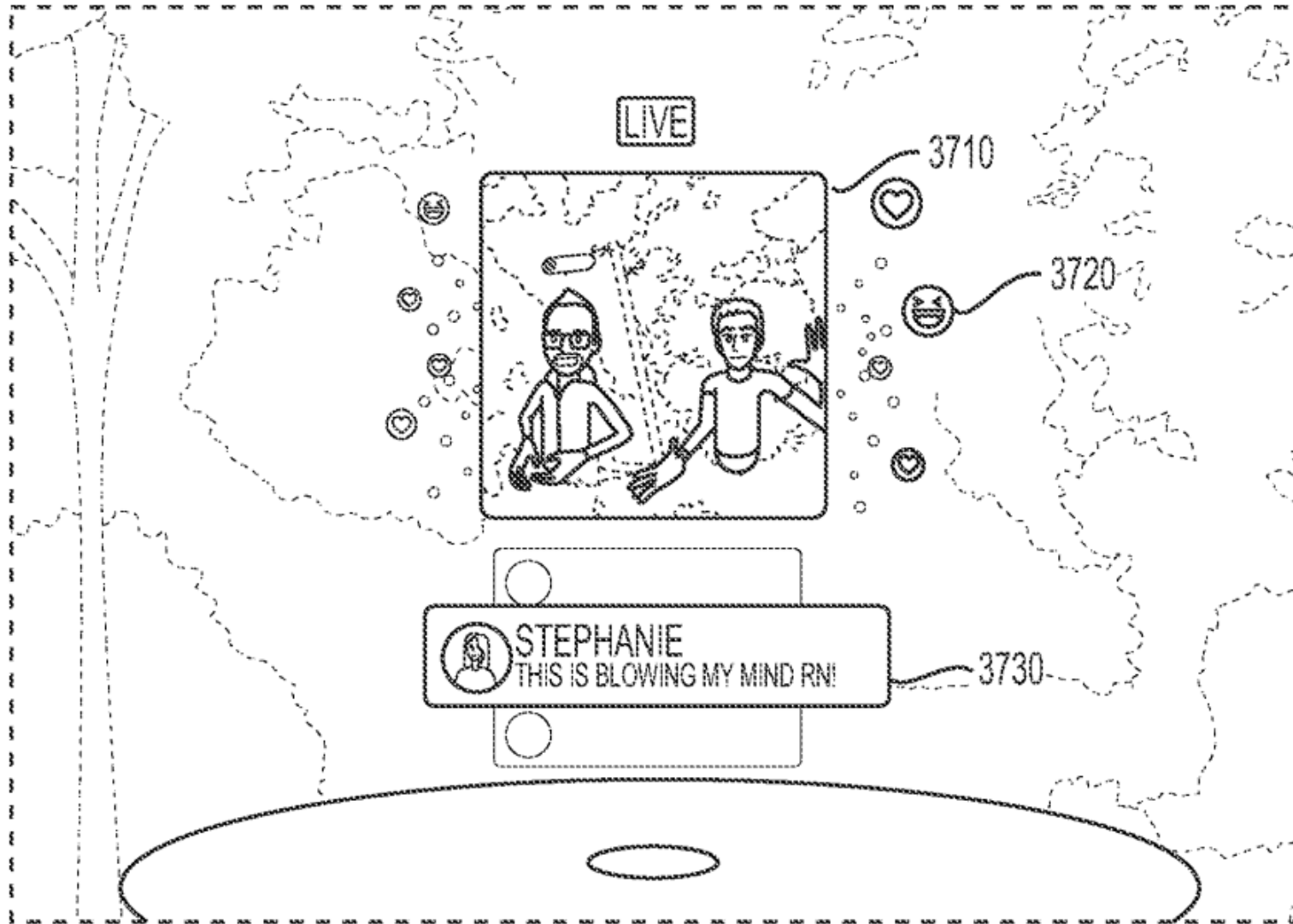


目を大きくするアイテム

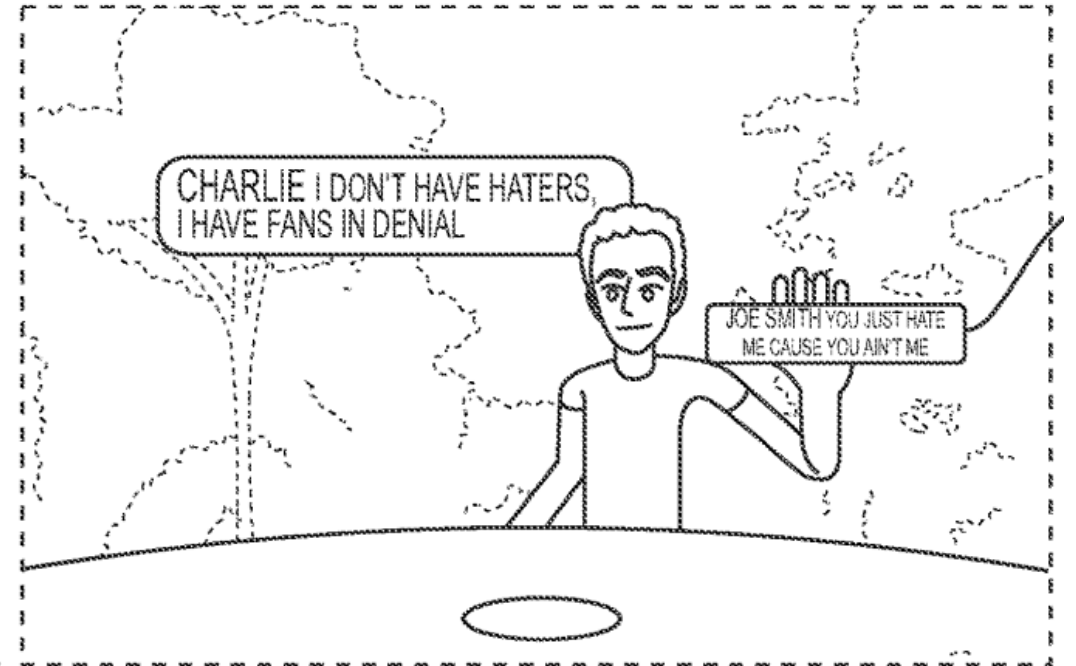
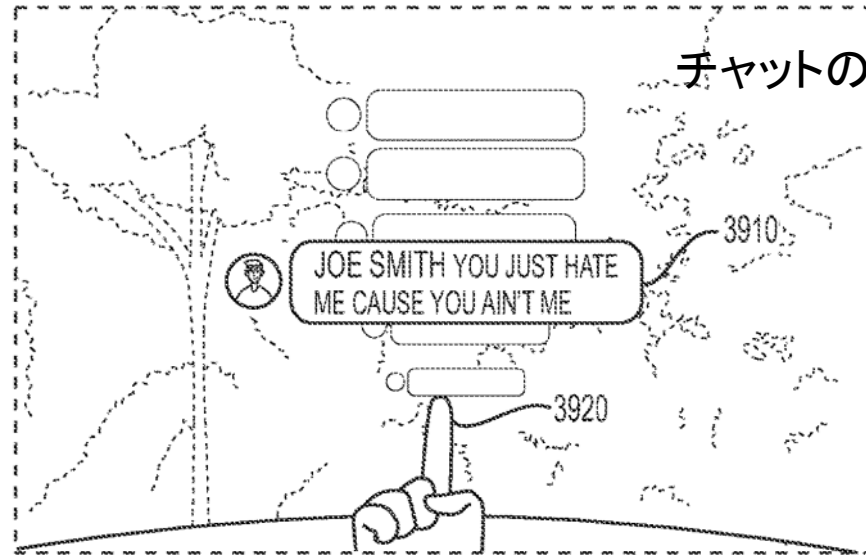


付け髭クリーム うまくつけないと会議中に落ちる

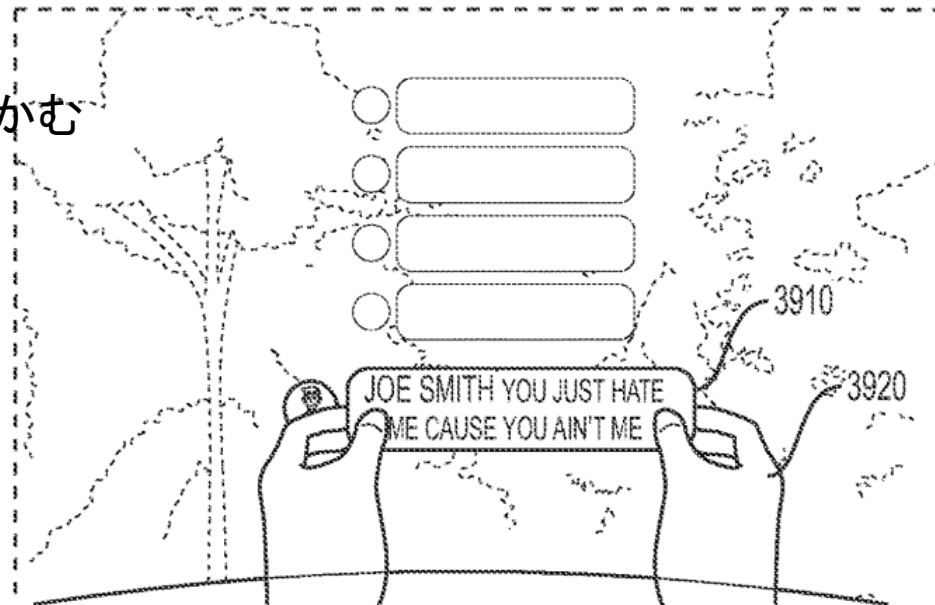
会議中に、スマイルマーク、ハートマーク、いいね等が浮遊する
チャットでのメッセージも表示される



チャットのコメントを選択する



アバターはコメントをつかむ



アバターがコメントをつかみながら、当該コメントに対する意見を述べることができる

Meta Horizon Workrooms ・ ・ Workroomsは、メタバース内でチームが集まるためのバーチャル空間

最先端のコラボレーションツールを活用し、同僚と一緒にいるように感じながら、生産性をアップすることができる



Mets社HPより2022年11月23日
<https://www.meta.com/jp/work/workrooms/>

仮想および複合現実環境向けの 多層デジタル資産アーキテクチャ

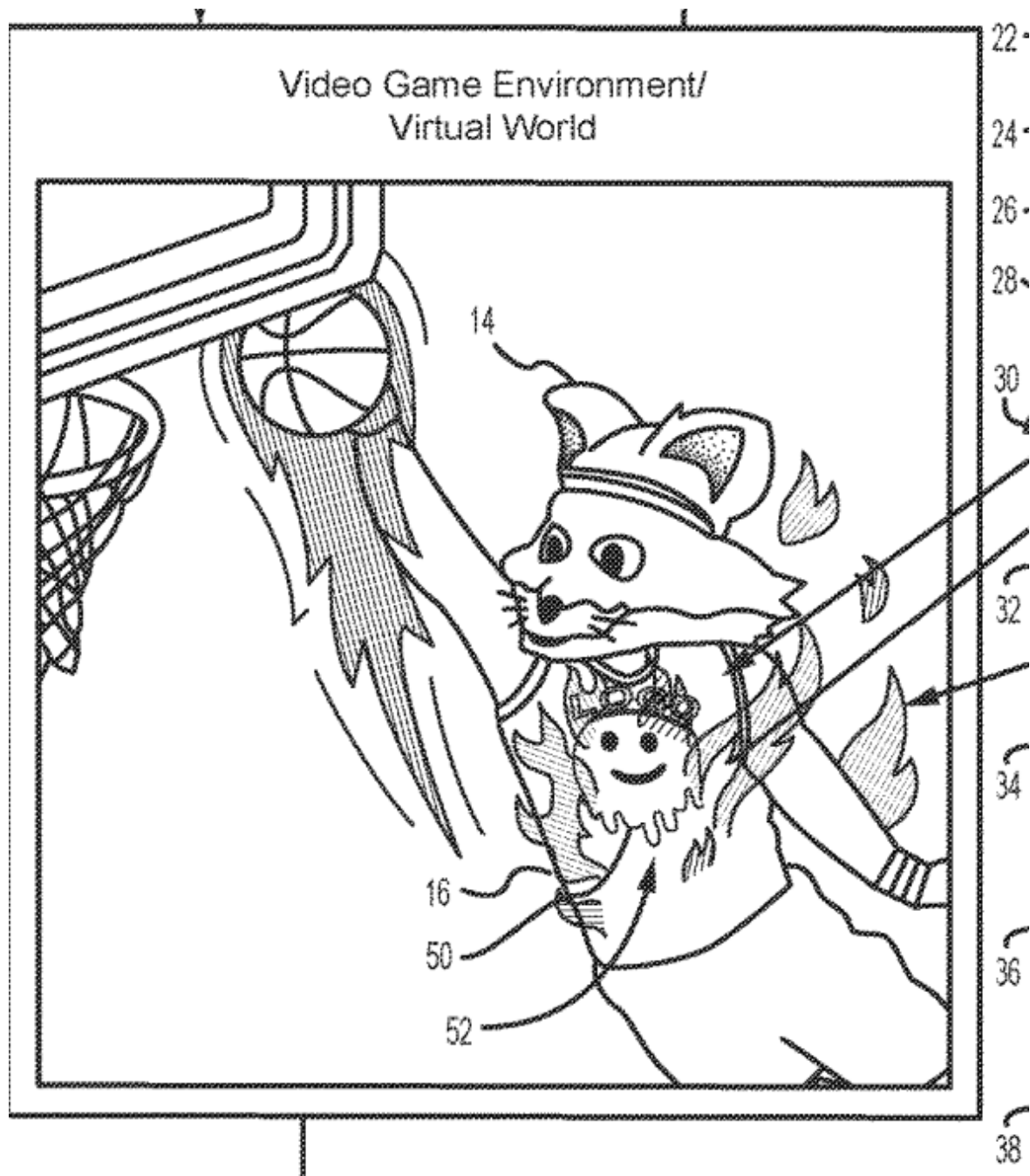
NFTを活用した多層ジャージ

Nike

出願日 2022年3月22日

公開日 2022年9月22日

公開番号 US20220300966

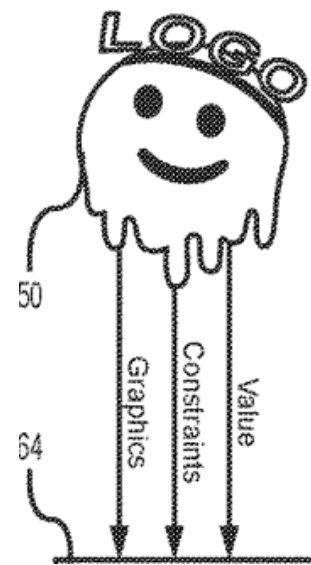
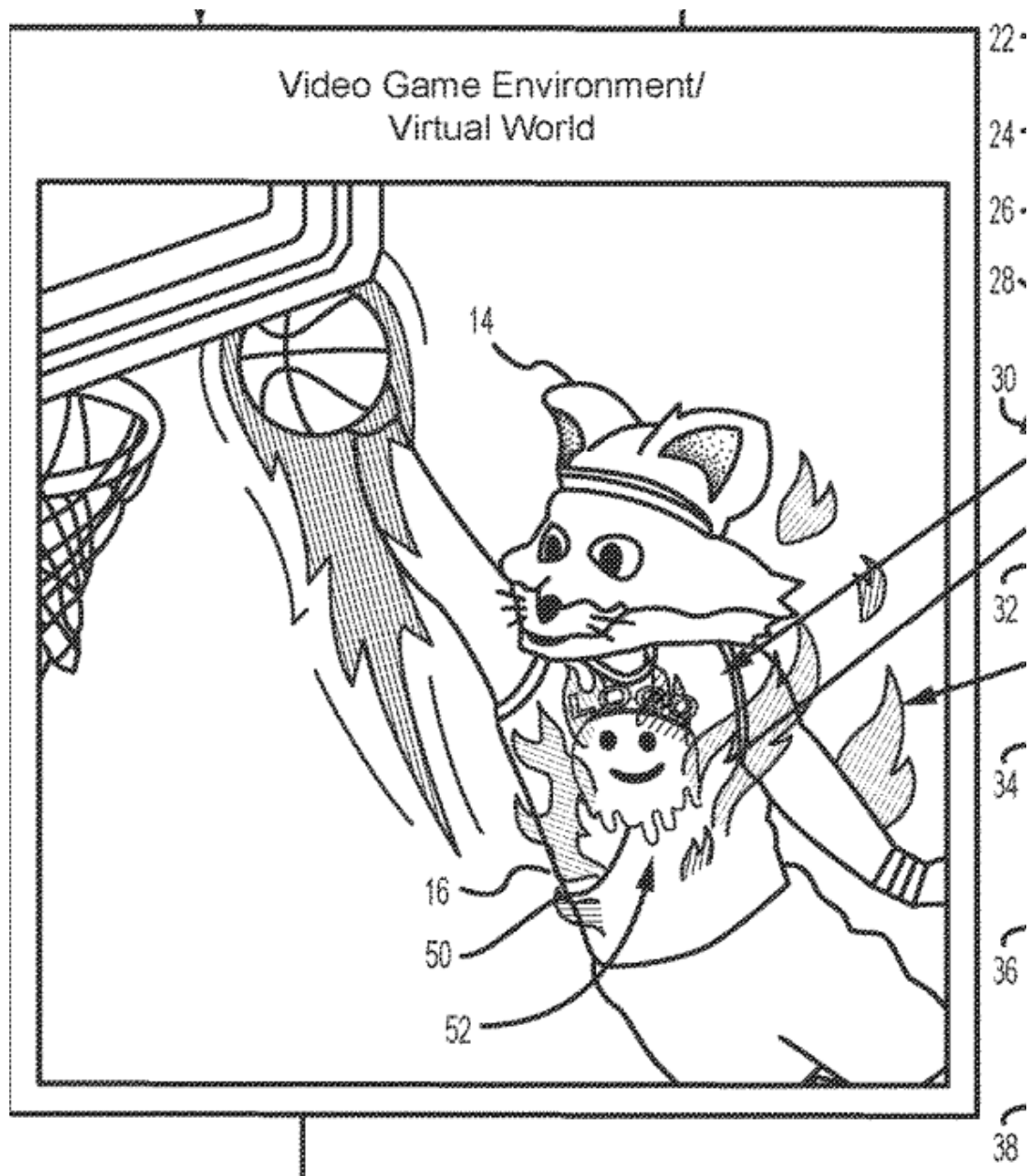


メタバースにおけるアバターが着用するジャージ、シューズとNFTを組み合わせたアイデア

アバターは第1のNFTと、第1のNFTに関連付けられる第2のNFTを有する

第1のNFTはジャージのNFT、シューズのNFT

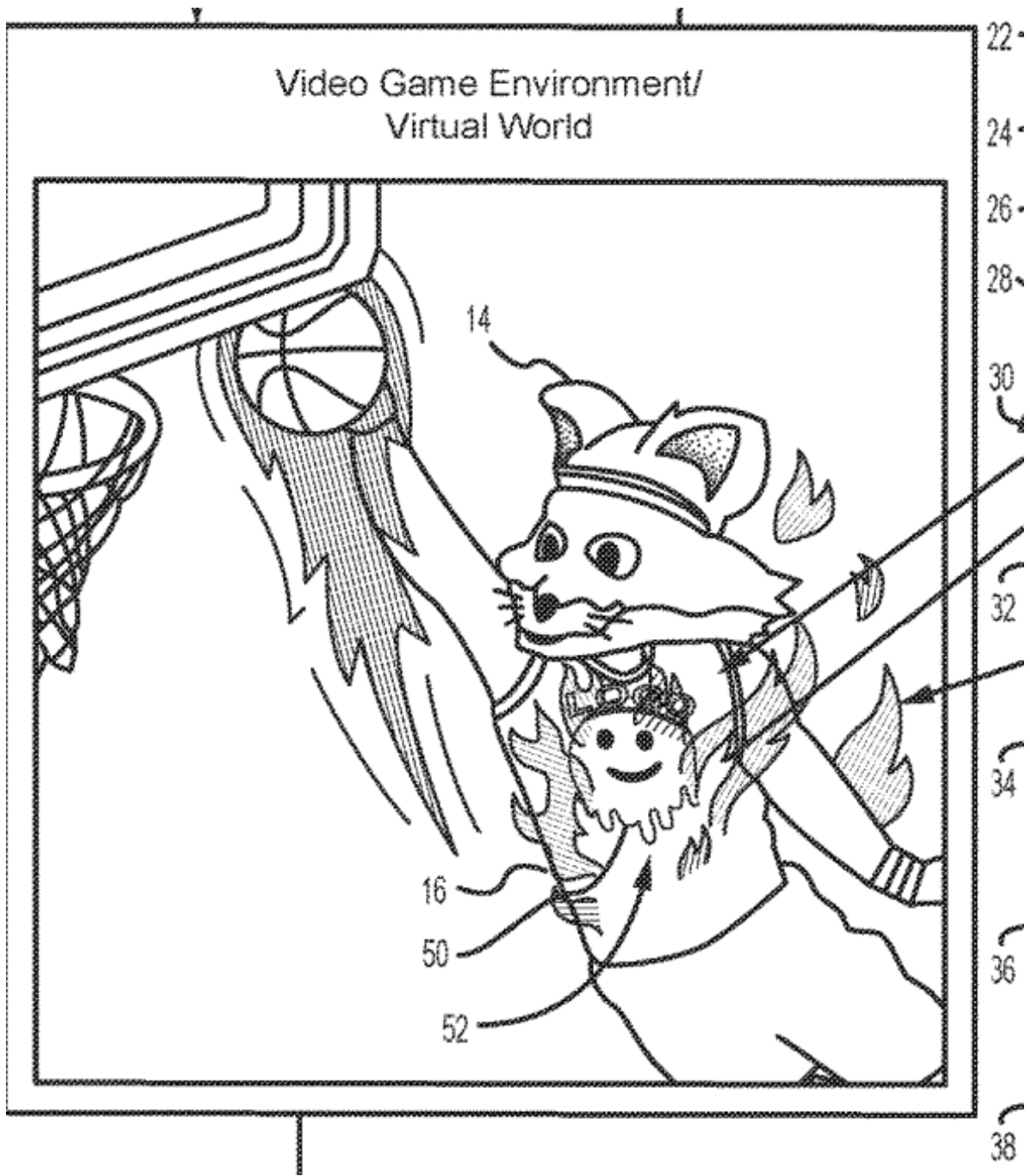
アバターがメタバース上でNFTに対応するジャージを着用することができる



第1のNFTには会社ロゴ、広告などの第2のNFTが関連付けられている

第1のNFTを読み出したのちに、第2のNFTを読み出す

第2のNFTに対応する会社ロゴ、広告が、第1のNFTであるジャージの上に多層的に表示される



アバターのシューズ、ジャージにはロゴ、広告が表示される

複数のスポンサーの第2のNFTが第1のNFTに付随している

アバターのジャージ、シューズに広告を表示した場合、スマートコントラクトにより、スポンサーから、アバター所有者に費用が支払われる

2022年11月14日NIKE社はweb3プラットフォーム「.SWOOSH（ドットスウオシュ）」の立ち上げ発表
ユーザーはゲームなどで着用できバーチャルなシューズやジャージ、アクセサリを収集可能
リアル商品も購入可能

NIKEによるWeb 3製品の売り上げ
1億8530ドル（260億円）
アディダス・・1100万ドル（15億円）
プーマ130万ドル（1.8億円）

Swoosh.comへようこそ
Nikeのオンライン カンパニー ストア

SWOOSH メンバーサインイン

Nike ネットワークまたはNike.com アカウントを利用できませんので、ご注意ください。

ログイン状態を保持する パスワードをお忘れの方

ログインすることで、Nikeのプライバシーポリシー、
利用規約、スウッシュ規約に同意したものとみなされます。

ログイン



NIKE社.SwooshHPより2022年11月24日
<https://www.nike.com/jp/swoosh>
Vogue社HPより2022年11月24日
<https://www.vogue.co.jp/fashion/article/nike-unveils-dot-swoosh-platform-to-house-web3-projects>

仮想現実移動のためのサッケードリダイレクト

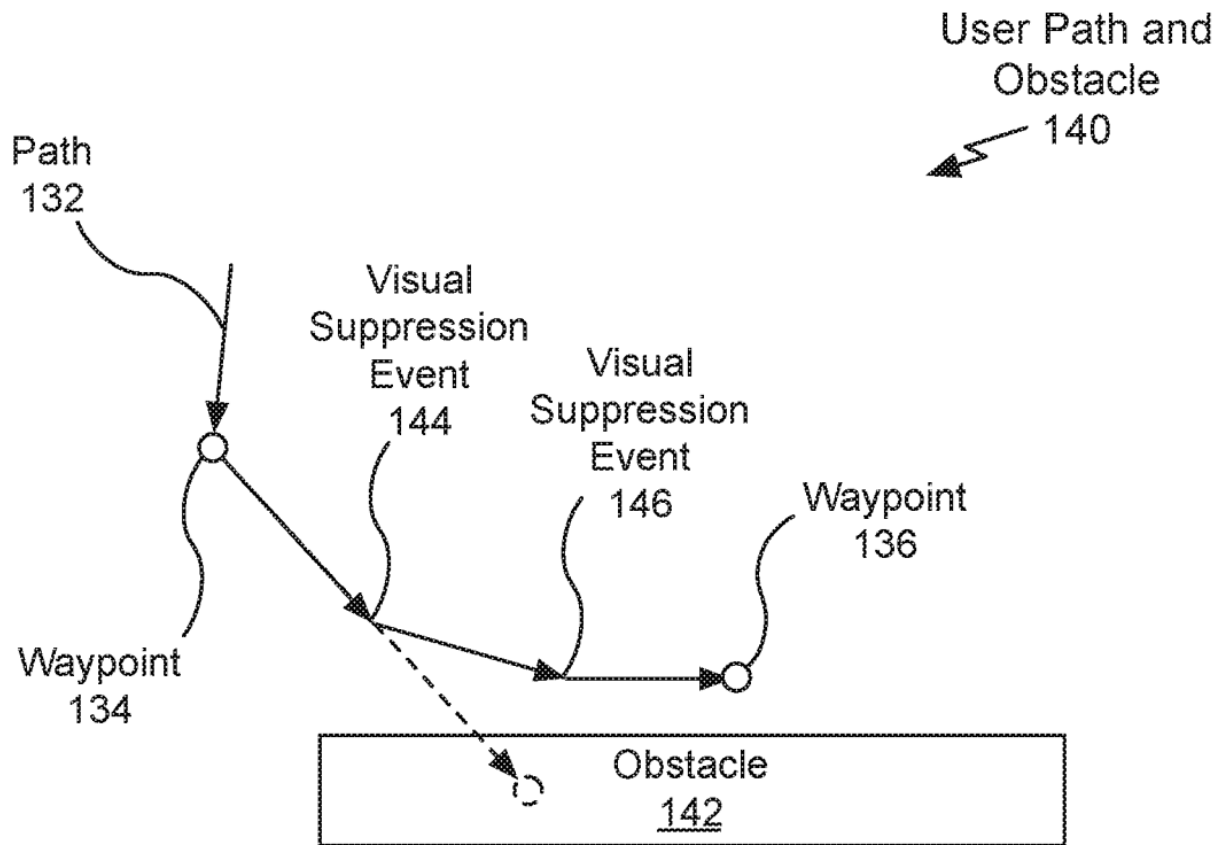
衝突防止

NVIDIA

出願日 2020年1月2日

登録日 2021年2月16日

登録番号 US10922876



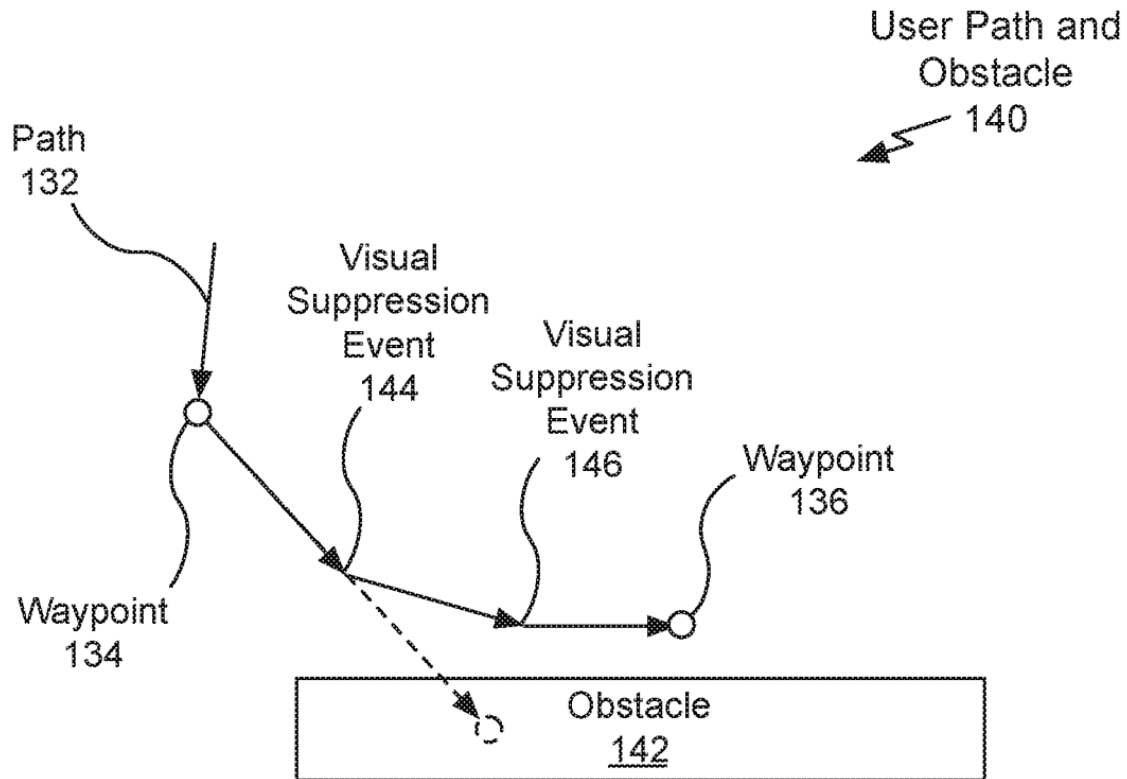
従来のバーチャルリアリティヘッドマウントディスプレイは、自然な移動体験のために、部屋規模の位置追跡をサポートしている

しかしながら、エンドユーザーの家の物理的な空間は、仮想空間よりも小さい

仮想現実 (VR) の主な課題は、中断を最小限に抑えながら、ユーザの物理空間内に大きな仮想空間を埋め込むことである

理想的なソリューションは、小さな有限の物理空間内の仮想空間を無限に歩く感覚を生み出すことである

トレッドミルやその他の物理的な装置は、無限歩行の問題に対処できるが、高価でかさばり、ユーザーのバランスを損なう可能性があるため、一般的なアプリケーションには望ましくない

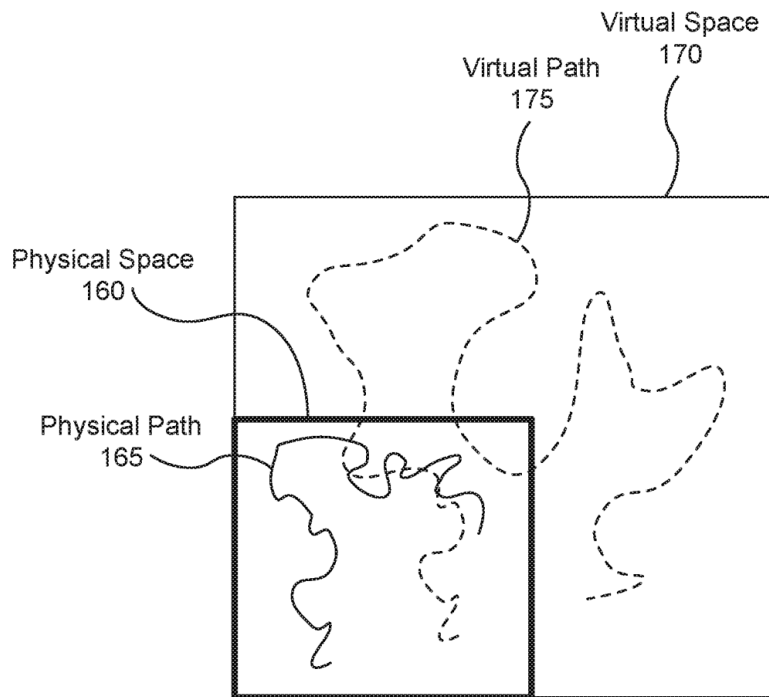
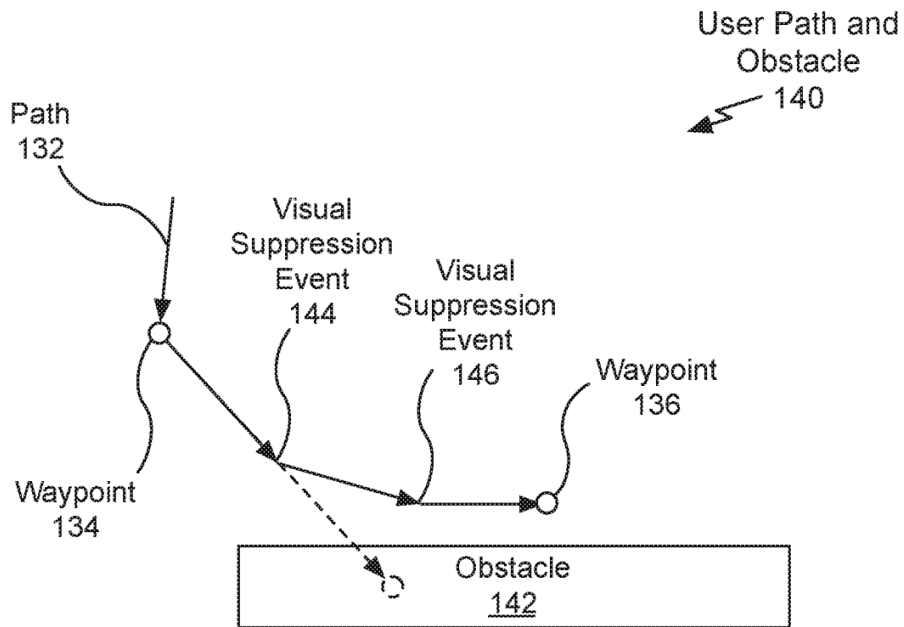


仮想環境にあるユーザの視界が失われる瞬間（視覚抑制イベント時）に、物理空間（例えば、居間またはオフィス）を通るユーザの動きをリダイレクトするアイデア

視覚抑制イベントは、表示装置に表示された仮想シーンを見ている間、ユーザの目が頭に対して動くときに検出される

たとえば、ユーザーの目が頭に対して急速に回転すると、視覚抑制イベントが発生する。ユーザーの目が頭に対して少なくとも 100° /秒回転する場合、ユーザーの目は「急速に」動く。視覚抑制イベントの1つの例は、サッケード抑制である

これは、注視点を変更したときに人間が急速な眼球運動中に一時的な失明を経験する現象である。サッケードは頻繁に発生するが、人間の高レベルの視覚システムにより、失明の意識的な認識は防がれている



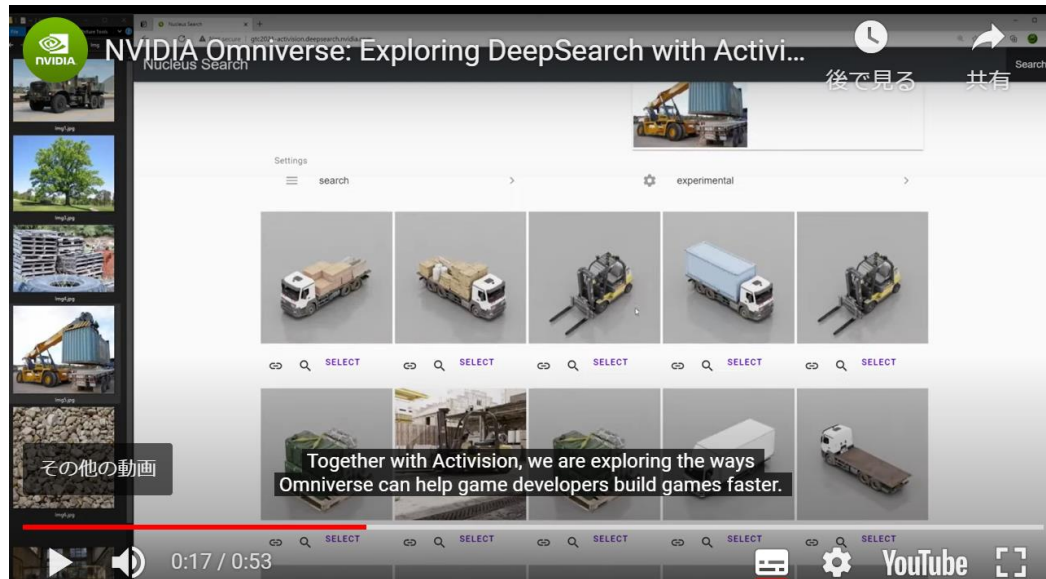
視覚的抑制イベントの他の例

パターンによるマスキング・・・特定の視覚的パターンの存在により、シーンを視覚的に処理する能力が抑制される。たとえば、シマウマの縞模様により、個体と群れの区別が難しくなる

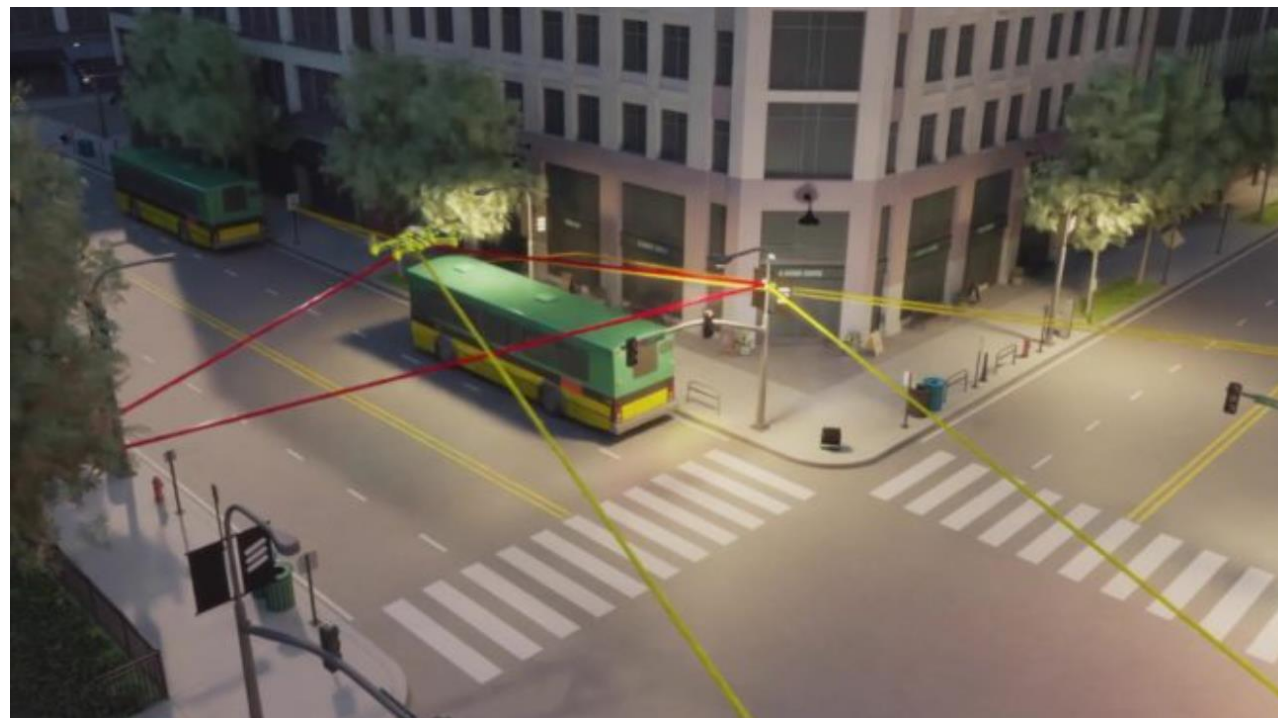
閃光抑制・・・片目に提示された画像の閃光が、もう一方の目に提示された別の画像を抑制する

視覚的抑制イベントを検出した場合(144,146)、障害物142に衝突しないよう、視覚抑制イベント中にユーザに対する仮想シーンの向きを修正する(136)

ユーザーをリダイレクトするのに必要な頻度で視覚抑制イベントが発生しない場合、サッケードアクションを促進するために微妙な視線方向イベントが仮想シーンに挿入される

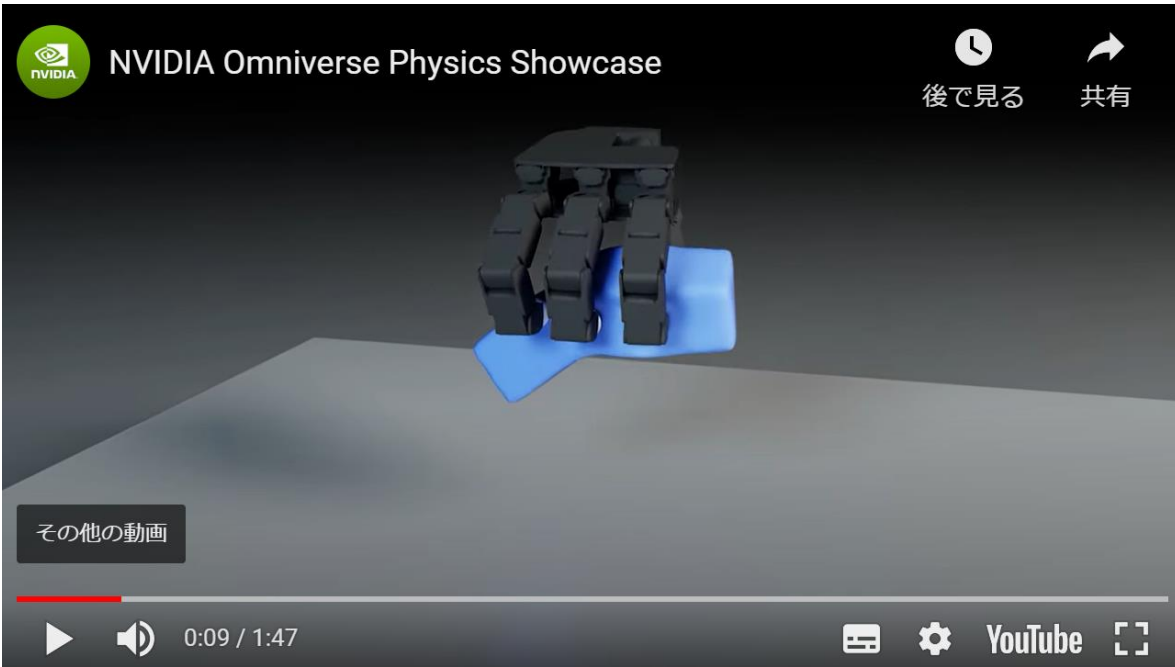


2022年4月にNVIDIAはOmniverse Enterpriseをリリース
仮想空間内の建物、物体を自由に設計できる

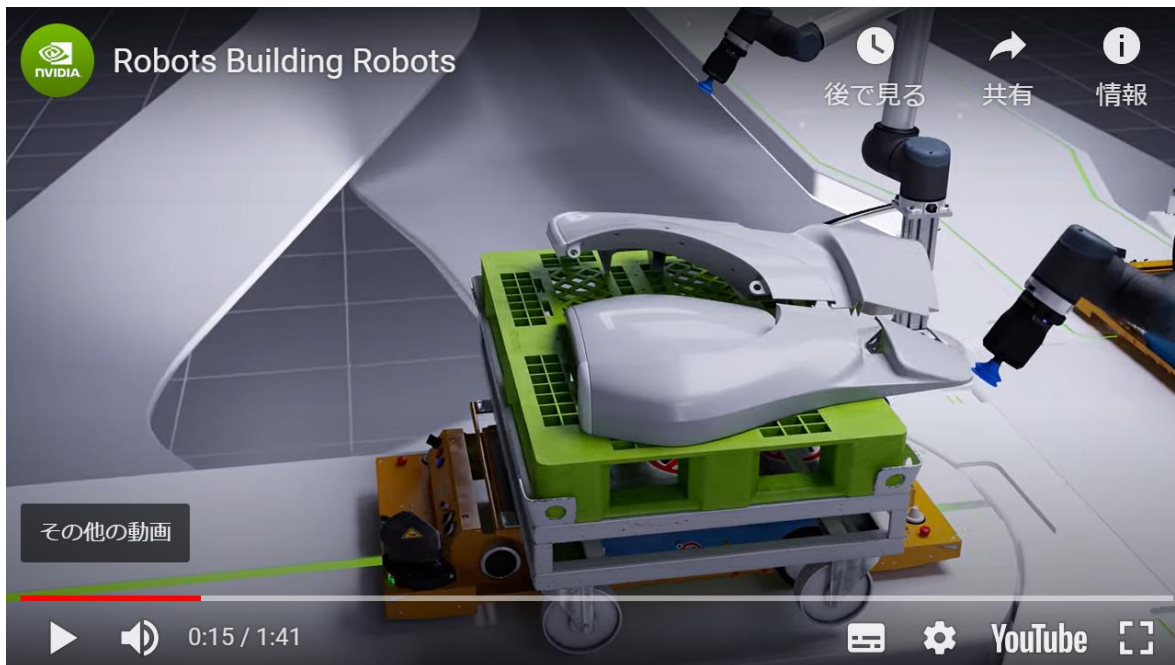


Ericsson は、Omniverse を使用して、過密な都市環境に
おける 5G 電波の伝わり方をリアルタイムで
シミュレーション

NVIDIA社BLOGより2022年11月16日
<https://blogs.nvidia.co.jp/2021/08/25/what-is-the-metaverse/>



Omniverseは物理法則に従う
そのため粒子や流体、マテリアル、さらには機械まで、
さらにスプリングやケーブルに至るまでシミュレート
できる



仮想空間内でAIのモデルをトレーニングし、実空間
のロボットにモデルをデプロイできる

2D 画像からの 3D アセット生成

3Dモデル生成

Roblox

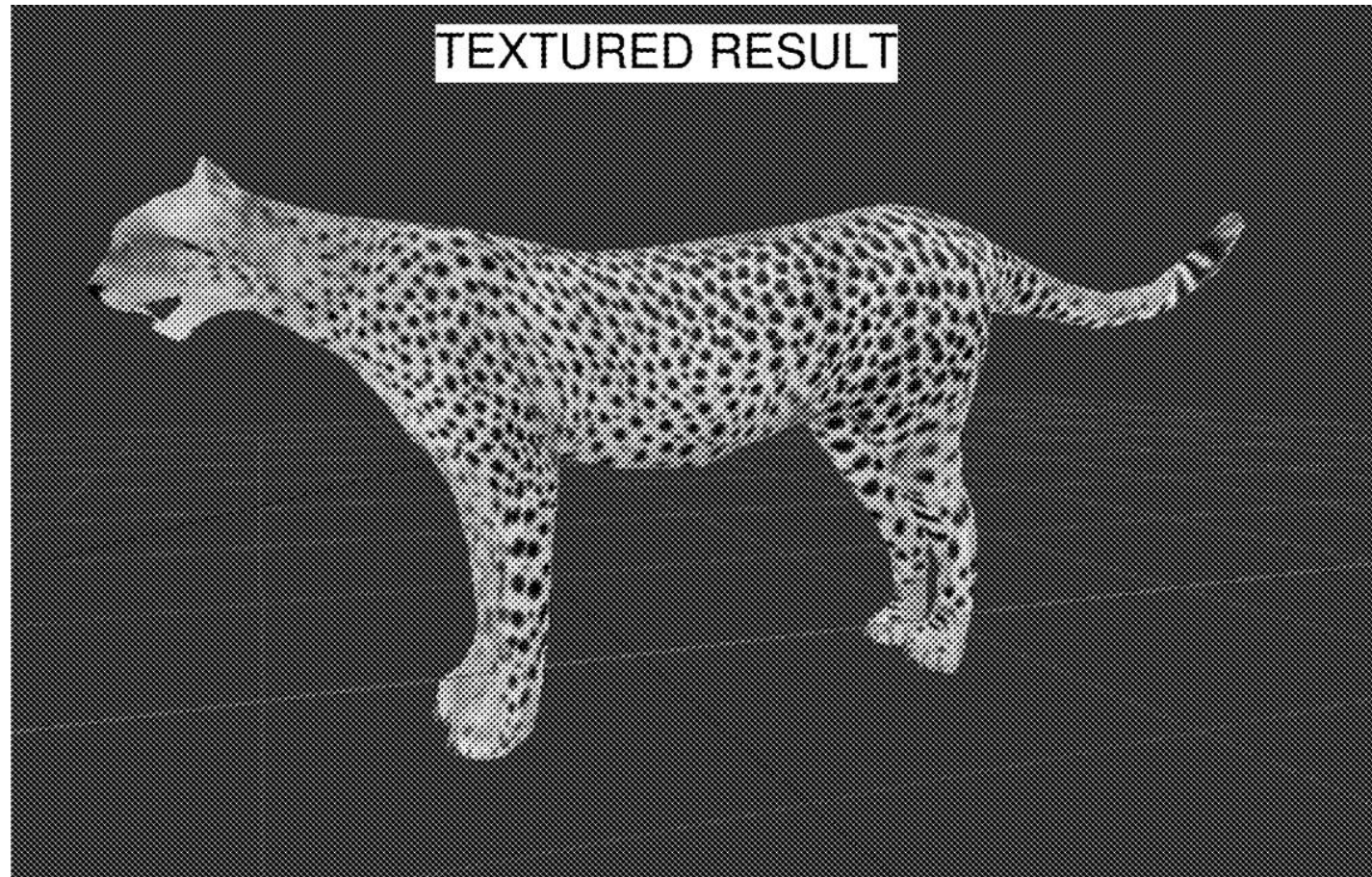
出願日 2021年9月2日

公開日 2022年3月3日

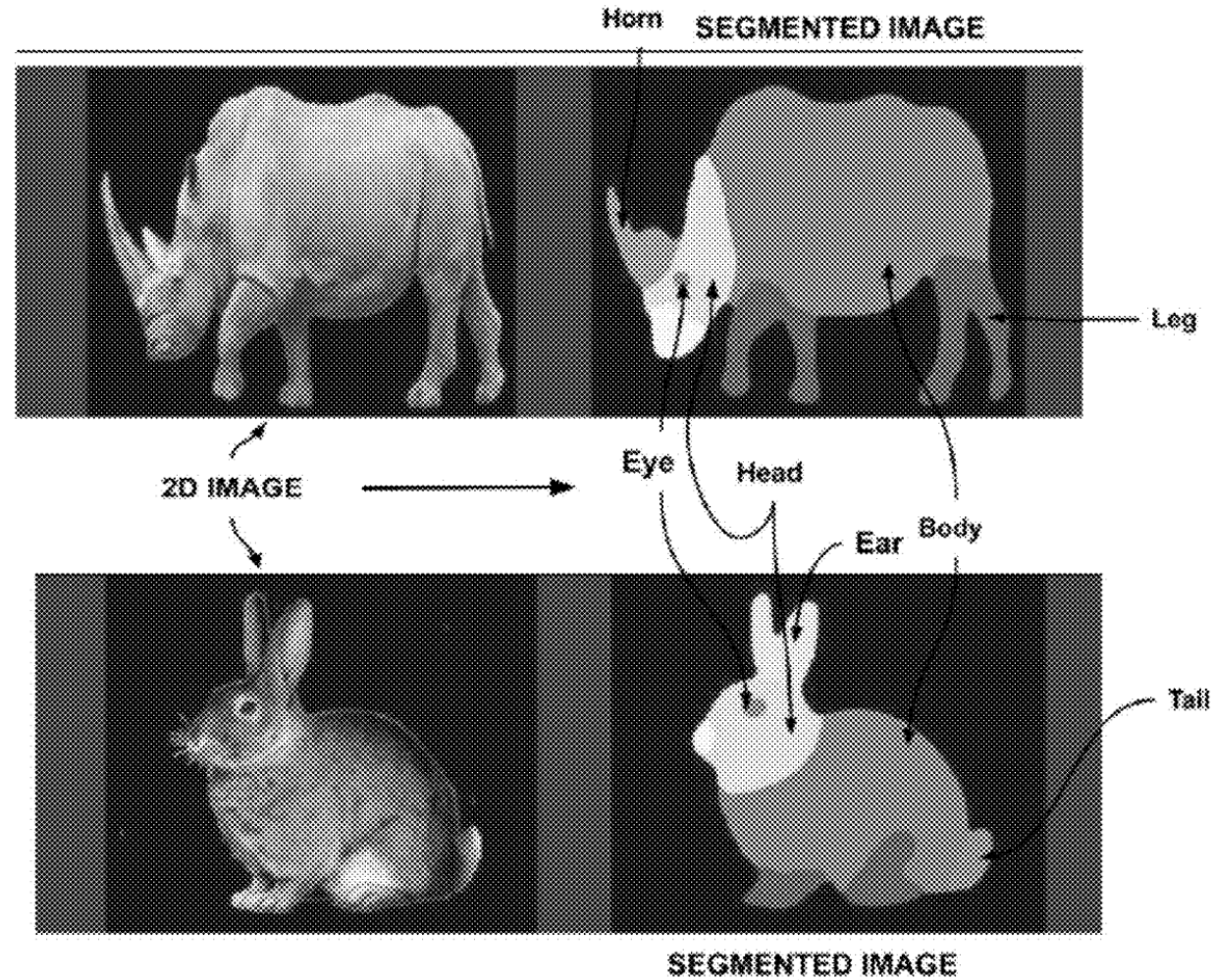
公開番号 US20220068007

メタバースでは様々なオブジェクト（人物、動物）が必要であり、メタバースクリエイターが主に作成する
人手では時間とコストを要する

2D画像から、機械学習モデルを利用して、メタバース上での3D画像を生成する技術

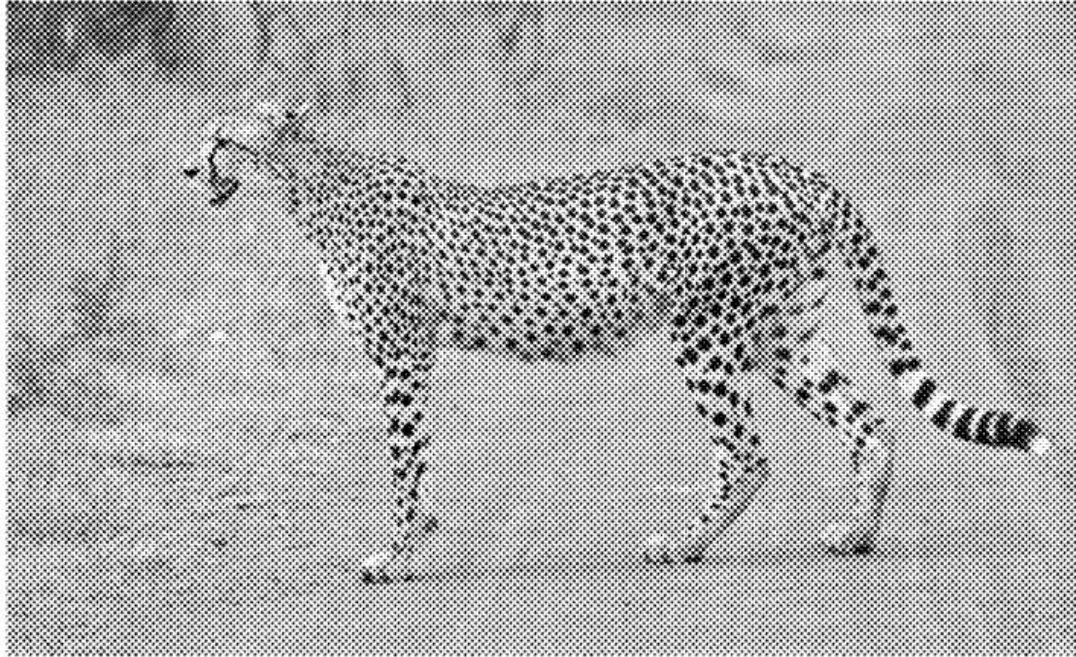


3Dモデルの元となる2D画像を取得する
2D画像をセグメンテーションモデルに入力する
動物の目、頭、脚等に分類される

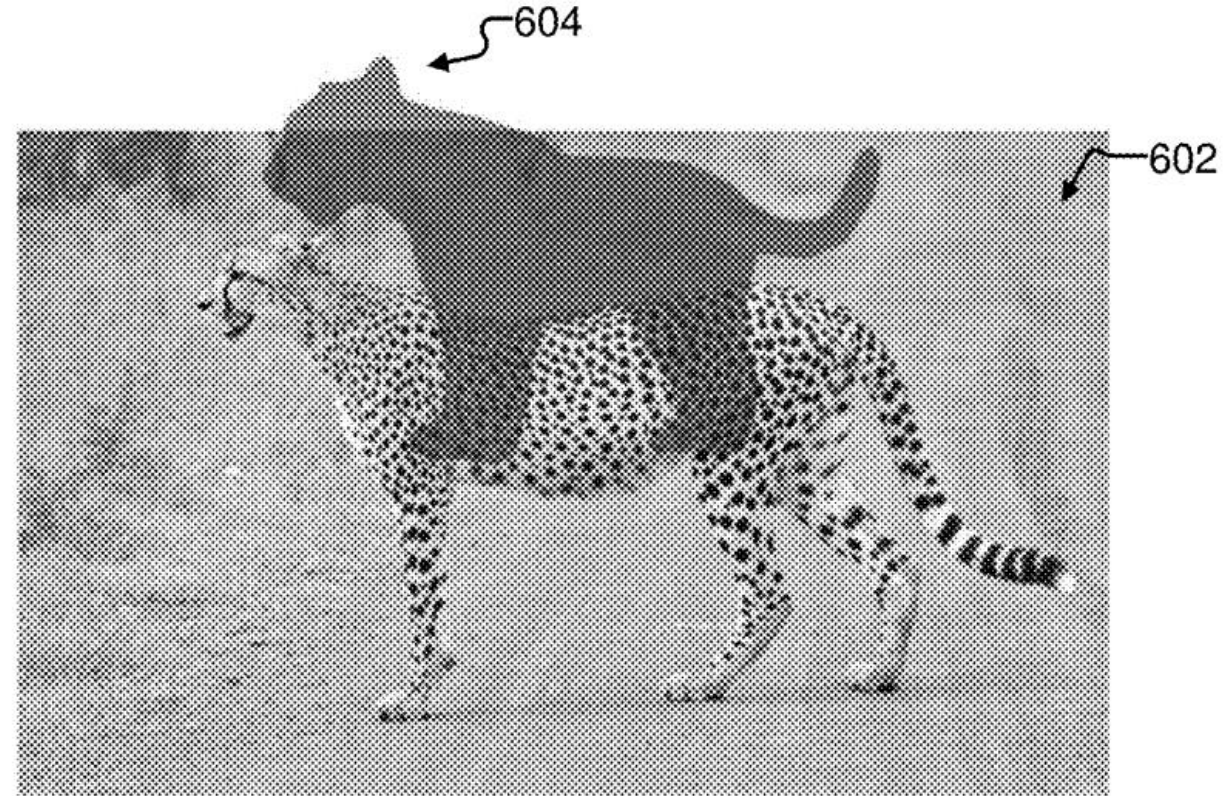


チーターの2Dターゲット画像

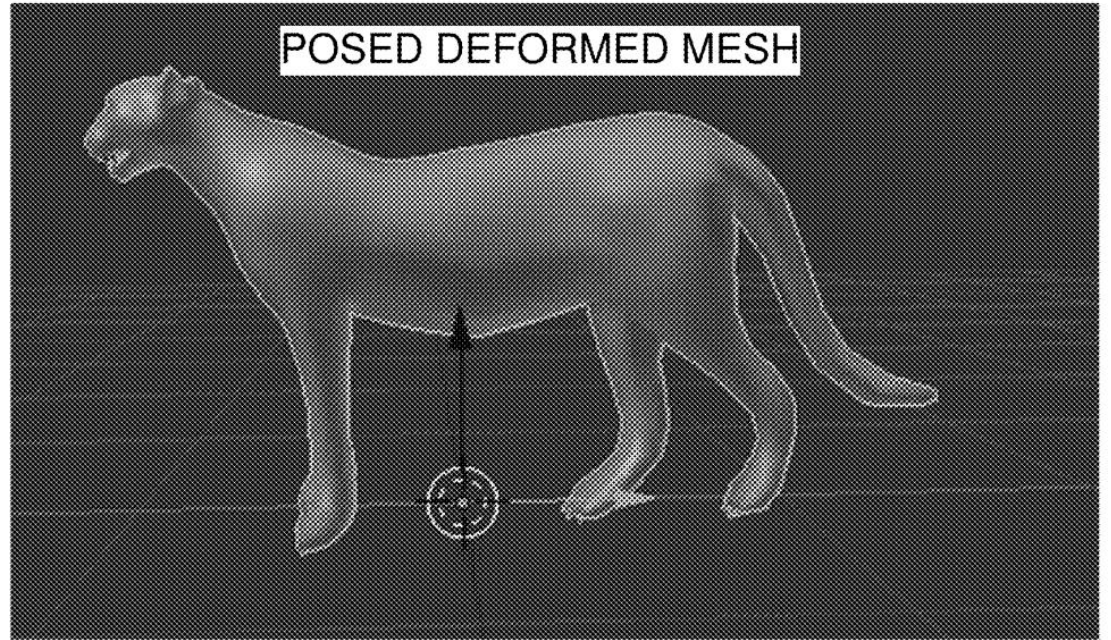
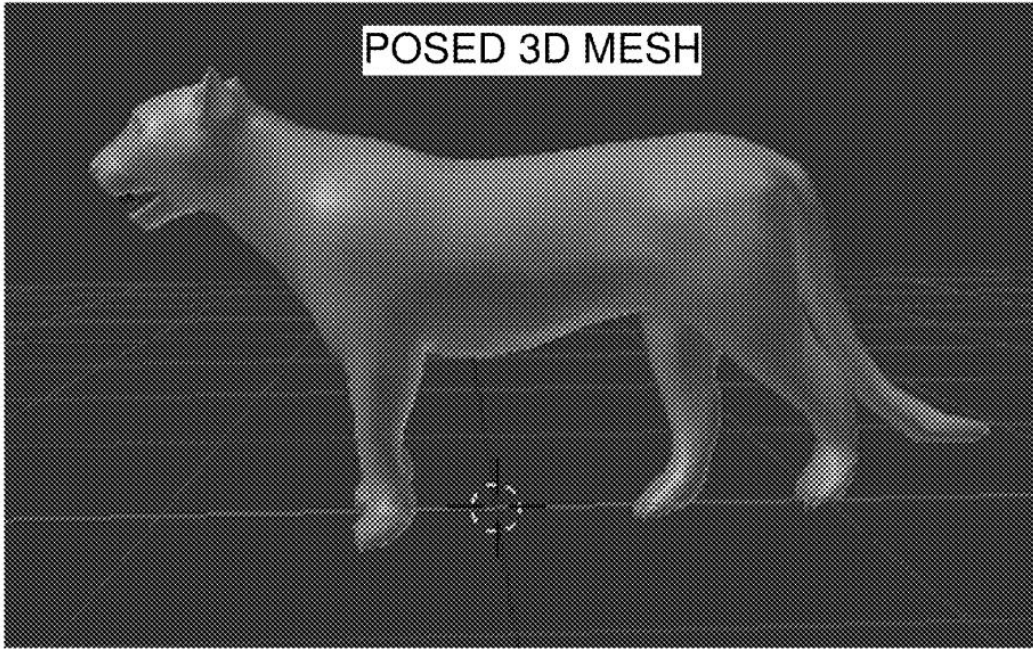
INPUT 2D IMAGE



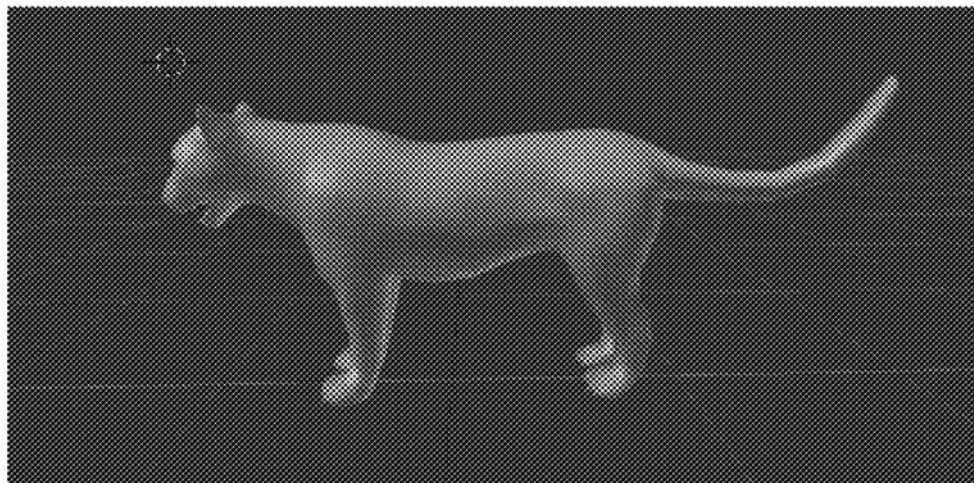
チーターのテンプレート 3Dメッシュ604を用意する



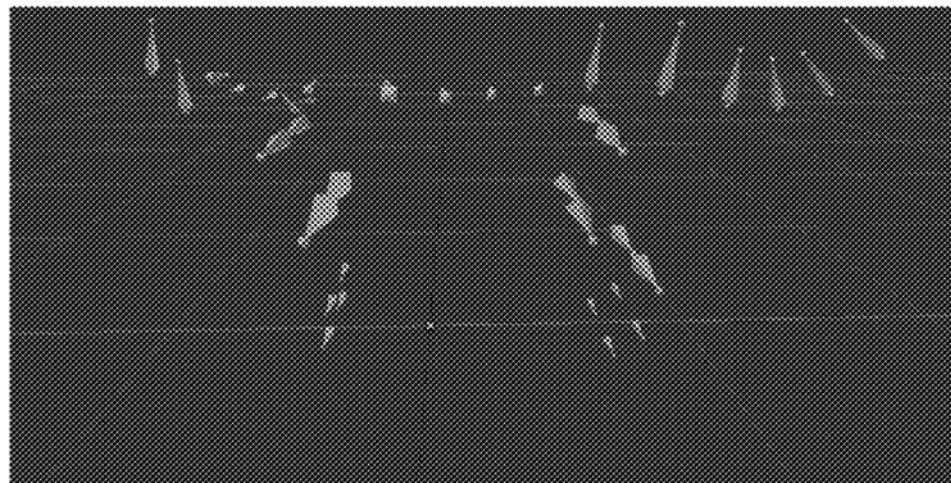
セグメンテーションの結果、及び、テンプレート3Dモデルに基づき、
機械学習モデルによりターゲット2D画像に近づくよう変形メッシュを生成する



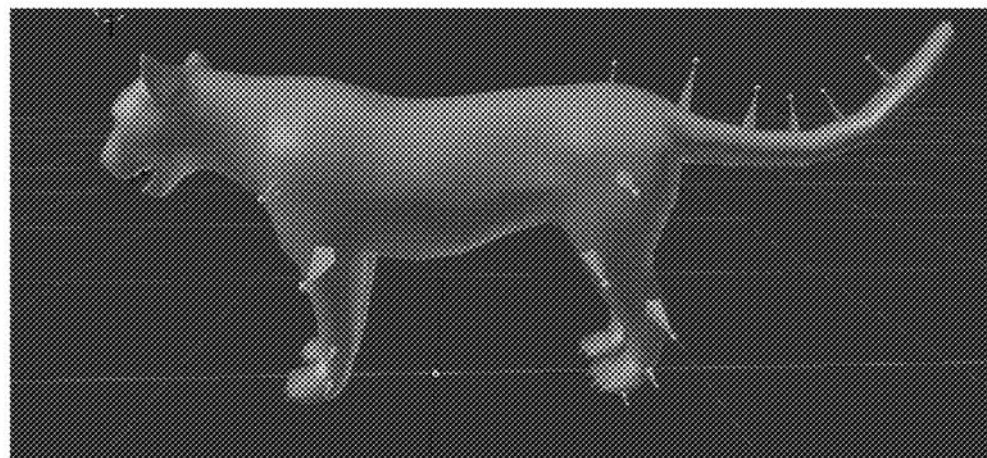
3Dメッシュに骨と骨格を追加



TEMPLATE MESH REST POSE

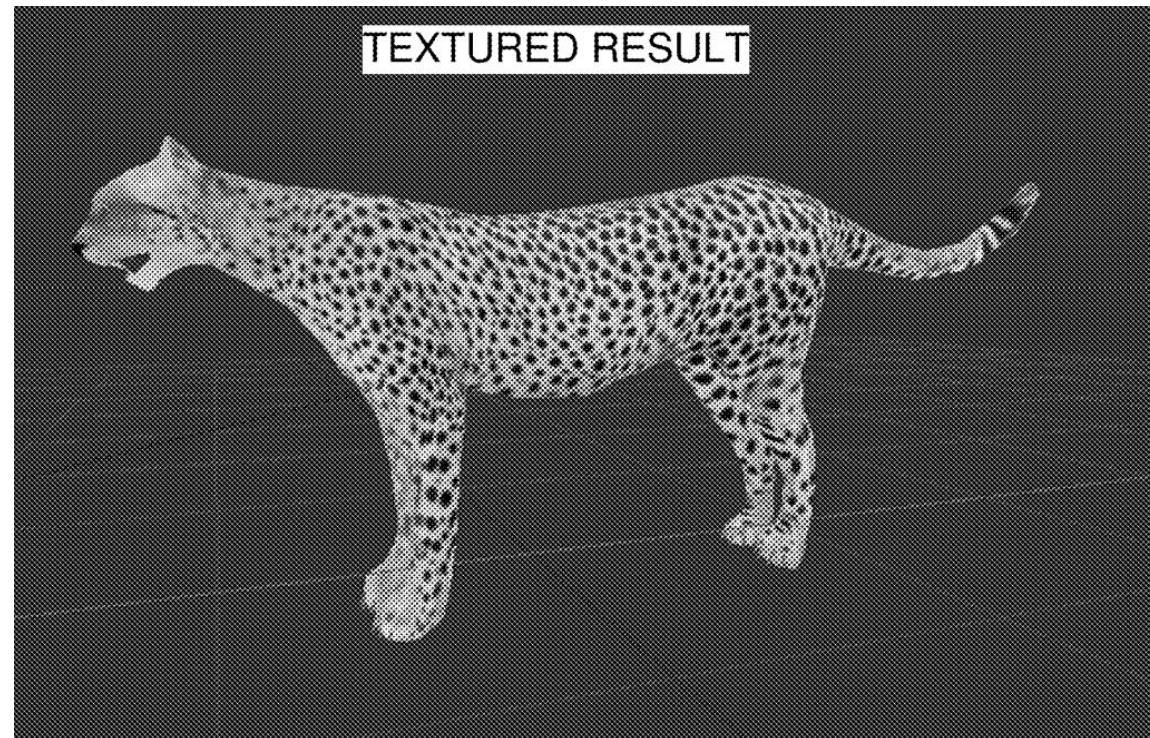
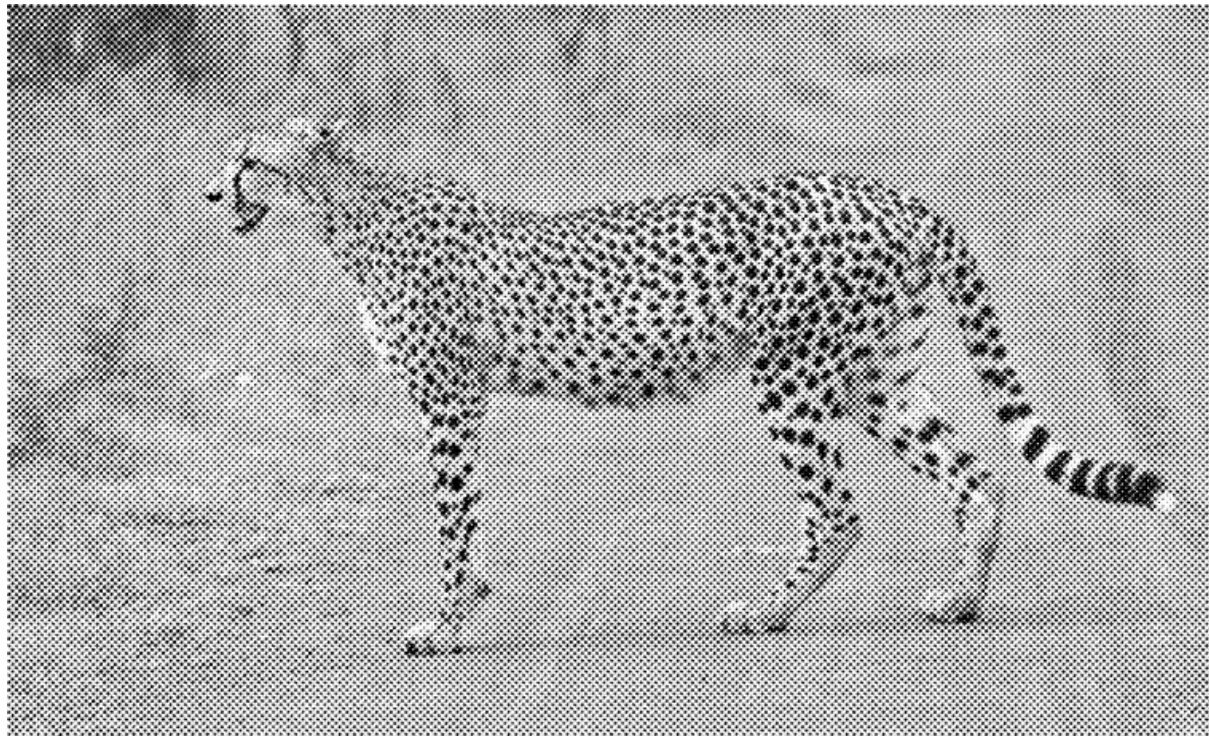


TEMPLATE RIG REST POSE



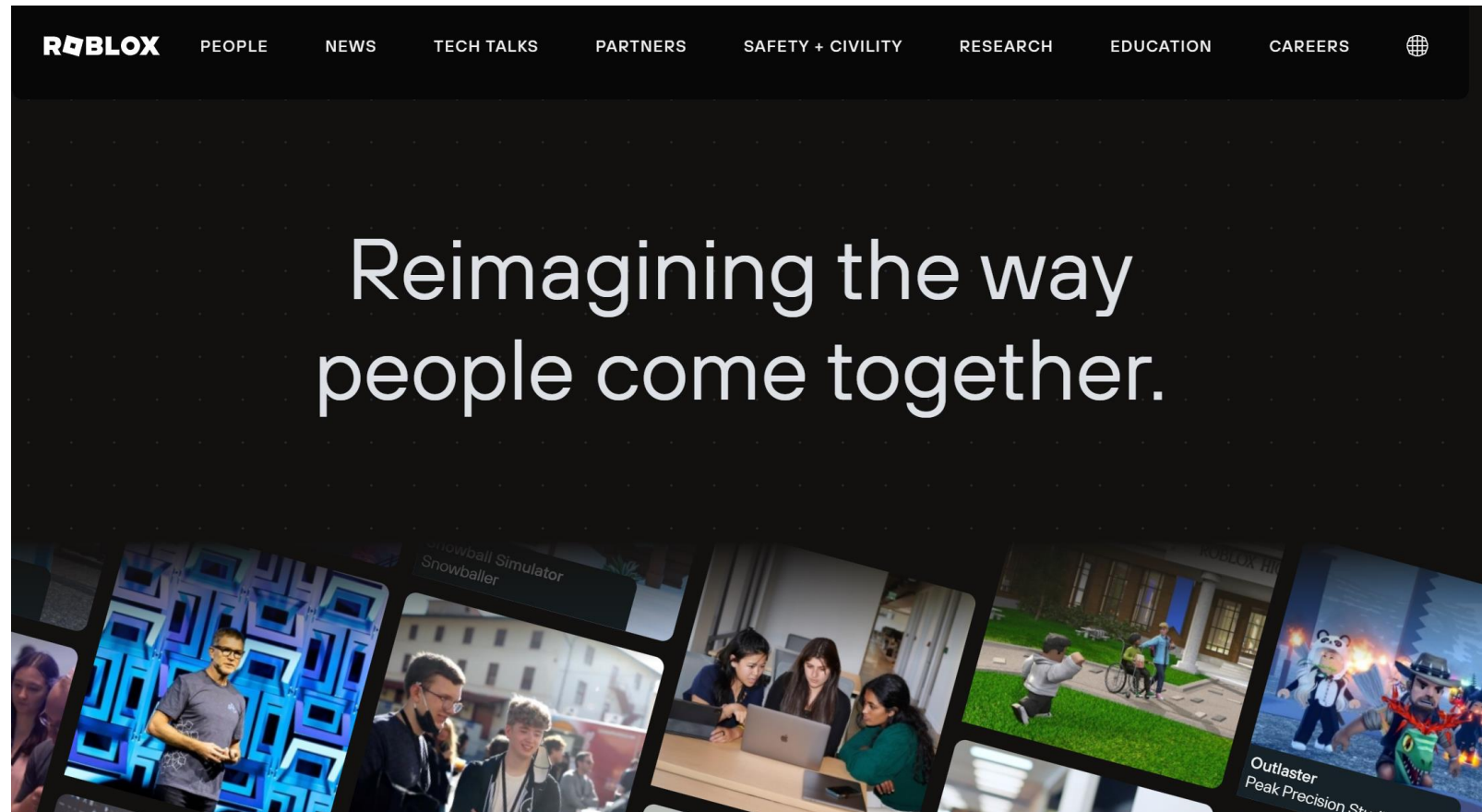
RIGGED TEMPLATE MESH

3Dメッシュ表面にテクスチャ貼り付けて完成



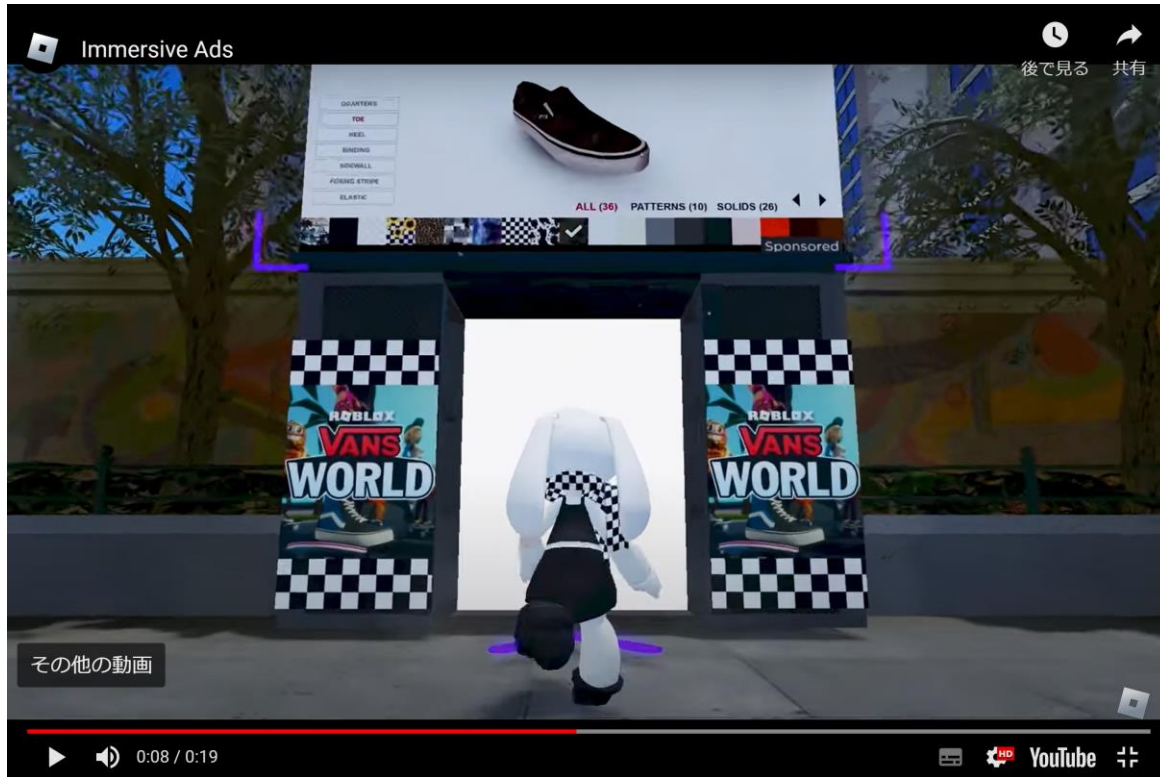
Roblox社 米国カリフォルニア州本社

人間の共同体験プラットフォーム「Roblox Platform」を運営
ユーザーが互いに対話して、ユーザーが生成した3次元（3D）体験を共有



Roblox社HPより2022年11月18日
<https://corp.roblox.com/>

2022年9月メタバース内の広告事業に参入すると発表
Roblox内で作成したアバターが移動する
Roblox内に広告主は広告を提供できる
ユーザがシューズに興味を持ったことを検出すれば
シューズの広告が表示される



広告ボードの入り口に入ると、広告空間内でアバター
がそのシューズを試着してRoblox内を移動でき、
シューズを購入して広告空間外に持ち出すことができ、
さらに実空間でも購入することができることを想定

ITMediaHPより2022年11月18日
<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2209/12/news074.html>

メタバース特許まとめ

2タイプのメタバース特許

- (1)画像処理、GUI等メタバースそのものの技術に対するコアメタバース特許
- (2)メタバースと現実世界の製品・サービスとの融合を図りビジネスを促進するビジネスメタバース特許

2つの側面から特許ポートフォリオを構築する戦略が必要

- (2)の特許はまだ公開件数が少なく、広い範囲で特許を取得できる可能性が高い

ご質問

ご質問: hideto@knpt.com

河野特許事務所 所長弁理士 河野英仁まで

AI特許紹介～AI特許を学ぶ、究める～
<https://knpt.com/contents/ai/ai.html>
(毎月AI特許・論文をメルマガで紹介)



Eight名刺データ

河野特許事務所



東京事務所



大阪事務所



京都事務所