

①要約：

Meta社（旧 Facebook）の発明の中で紹介される「メタバース内のユーザーの視点を固定する技術」について解説します。この技術は、ユーザーがヘッドマウントディスプレイを使用してメタバース内でプレイする際に、第三者が観察する際の揺れや不快感を軽減するために、ディスプレイの角度を固定することで実現されます。

② 目的：

この発明の目的は、メタバース内での活動やプレイを外部に公開したいユーザーが、揺れや不快感を抑えつつ観察されることを可能にすることです。これにより、上手いプレイヤーのプレイ動画や他のユーザーの活動をリアルな視点で共有することが容易になります。

③新規性：

この発明の新規性は、メタバース内でのユーザーの視点を固定するアイデアにあります。これにより、第三者が見物する際に揺れを軽減し、より快適な視聴体験を提供することが可能となります。

④独自性：

Meta社は自社プラットフォームである Meta PRA を開発し、ハードウェアメーカーの買収を通じてハードウェア開発にも力を入れています。この発明は、Meta PRA 内での利用を想定したものであり、Meta社の独自のプラットフォームを持つことによって、他社に依存せずに収益をコントロールする戦略の一環です。

⑥ 経済価値：

この発明は、メタバース内でのユーザーのプレイや活動を他者に共有する際の視点を向上させるというメリットを提供します。特に、メタバース内の上手いプレイヤーや注目の活動を公開する際に重要な役割を果たし、その結果、メタバース内のコンテンツの価値や魅力を向上させることができます。より良い視聴体験や共有の手段を提供することで、Meta社やプラットフォームに対する競争力を高めることが期待されます。