

【本物ではない仮想オブジェクトの検出】 Roblox

① 要約:

この発明は、オンラインゲーム内でキャラクターを作成し、アバターやアニメーションパッケージをカスタマイズして他のユーザーが利用できるようにするものです。しかし、作成したキャラクターが他社の著作権やロゴを侵害している場合があり、それを防止するためにこの発明が提案されました。具体的には、3D オブジェクトを2次元に展開し、ハッシュ値の比較によって著作権侵害を検出するシステムが提案されています。

② 目的:

この発明の目的は、オンラインゲーム内でのキャラクターカスタマイズにおいて著作権侵害や模倣品の流通を防止することです。ユーザーが自由に新しいキャラクターやアニメーションを作成できる環境を提供する一方で、他社の著作物を無断で使用する行為を未然に防ぐことが目指されています。

③ 新規性:

この発明の新規性は、3D オブジェクトを2次元に展開して著作権侵害の検出を行う手法にあります。従来の方法では、3D オブジェクトのままでは判断が難しいため、形状を平面図に変換することで比較を容易にしています。また、展開した2次元デザインのハッシュ値を用いて著作権侵害の類似度を判定している点も新規性を持っています。

④ 独自性:

この発明の独自性は、オンラインゲーム内でのキャラクターカスタマイズにおける著作権侵害の防止手法を提案している点にあります。従来のゲーム内キャラクターカスタマイズでは、ユーザーが自由に作成したキャラクターを他のプレーヤーと共有しますが、著作権侵害に関する問題が発生していました。この発明は、検出システムを導入することで、著作権侵害の可能性を事前に防止する方法を提案している点が独自性を持っています。

⑤ 経済価値:

この発明は、オンラインゲーム業界における著作権侵害や模倣品の問題を解決するための有用な技術として経済価値を持ちます。オンラインゲームにおけるキャラクターカスタマイズは非常に人気があり、多くのプレーヤーが自分のオリジナルキャラクターを作成して利用したいと考えています。しかし、著作権侵害の問題に対しては十分な対策が必要であり、この発明がその解決策として採用されることで、ユーザーの信頼性やゲーム運営の安定性に寄与することが期待されています。また、発明の保有者として他の企業にライセンスを提供することで、収益を得る可能性もあります。