

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2015-80709

(P2015-80709A)

(43) 公開日 平成27年4月27日(2015.4.27)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F</b> 13/216 (2014.01)	A 6 3 F 13/216	2 C 0 0 1
<b>G 0 6 T</b> 13/80 (2011.01)	G 0 6 T 13/80 A	2 C 0 3 2
<b>A 6 3 F</b> 13/655 (2014.01)	A 6 3 F 13/655	5 B 0 5 0
<b>G 0 9 B</b> 29/10 (2006.01)	G 0 9 B 29/10 A	

審査請求 未請求 請求項の数 5 書面 (全 7 頁)

(21) 出願番号 特願2013-231543 (P2013-231543)  
 (22) 出願日 平成25年10月21日 (2013.10.21)

(71) 出願人 511119411  
 齋藤 俊久  
 神奈川県厚木市山際668-2  
 (72) 発明者 齋藤 俊久  
 神奈川県厚木市山際668-2  
 Fターム(参考) 2C001 BA06 CA01 CB00 CB01 CB02  
 CB03 CB08 CC03 CC08  
 2C032 HB22 HD03 HD12  
 5B050 BA08 BA12 BA17 BA20 CA05  
 CA07 CA08 EA07 EA19 EA24  
 FA02 FA19

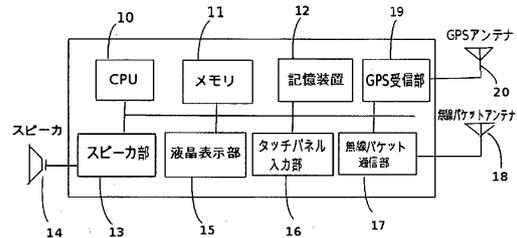
(54) 【発明の名称】 場所情報の登録

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 場所情報にユーザそれぞれの実際の生活の場所を反映し、より身近で現実味を帯びるようにできる話題提供装置を提供する。

【解決手段】 場所情報に関して、ユーザそれぞれの生活場所の名称や位置情報、場合によってはその場所に関する画像をユーザ自身によって登録可能にする。

【選択図】 図1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

情報端末上でキャラクタなどの仮想存在物との対話を通じて話題を提供する装置において、既存の場所情報に対して、ユーザが名称と位置情報の両方か、またはどちらかを登録することができるようにし、登録以降のその場所に関する処理でユーザが登録した名称や位置情報を利用することができる話題提供装置。

**【請求項 2】**

請求項 1 の話題提供装置であって、ユーザが登録した場所の位置に対しユーザが現実世界である距離以下まで近づいた際や、ある距離以上に離れた際を判定する話題提供装置。

**【請求項 3】**

請求項 1 の話題提供装置であって、ユーザが登録した場所の位置に対しユーザが現実世界で、より近づいた際や、より離れた際を判定する話題提供装置。

**【請求項 4】**

請求項 1 の話題提供装置であって、ユーザが登録した場所の位置情報をユーザの生活場所と仮定してユーザの生活エリアを判定する話題提供装置。

**【請求項 5】**

請求項 1 の話題提供装置であって、既存の場所情報に対して、ユーザが画像を登録できるようにし、登録以降のその場所に関する処理でユーザが登録した画像を利用することができる話題提供装置。

**【発明の詳細な説明】****【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

主に個人利用できるパソコンや携帯電話、ゲーム機などの情報端末機器に搭載されるアプリケーションであり、主にキャラクタと対話をしてストーリーを進めていくアドベンチャーゲームや恋愛シミュレーションゲーム、またはキャラクタと対話をしてアドバイスを得るキャラクタを使用したエージェント装置などである。

**【背景技術】****【0002】**

従来からキャラクタとの対話を通じて話題を提供する装置では、さまざまな場所が登場するが、それらの情報は事前に考えられたもので固定していた。

**【0003】**

それらは完全に仮想的な場所の名称であったり、もしくは現実に存在する特定の場所の名称だったり、または「近所の森林」のような一般的な名称を使用している。

**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

これらの場所情報はユーザそれぞれの実際の生活の場所を反映していないため、ユーザの身近な場所として振る舞うには無理のある方法であった。

**【0005】**

またユーザを仮想世界に没入させるゲームなどのジャンルでの方法としては、多くの場合ユーザの日常生活になじみの無い仮想世界固有の名称が出てくるため、ユーザを没入させるためには少なからず抵抗がある方法であった。

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

それらの既存の場所情報に関して、ユーザそれぞれの実在する生活場所の名称や位置情報、場合によってはその場所に関する画像をユーザ自身によって登録可能にすることで、これを解決することができる。

**【発明の効果】****【0007】**

10

20

30

40

50

アプリケーションはユーザが登録したユーザそれぞれの実在する生活場所の名称と位置情報、場合によっては画像を使うことで、対話などの出力内容がより身近で現実味を帯びるため、ユーザをよりアプリケーションが提供する世界に没入させることができる。

【0008】

また登録された各場所の位置情報から、ユーザの現在位置と場所との位置関係や、場所と場所との間の相対位置や距離情報なども取得することが出来るため、よりユーザの実際の生活に近い話題や情報を出力することができる。

【発明を実施するための形態】

【0009】

ここでは情報端末として携帯電話端末を例とする。

【0010】

本発明である話題提供装置のアプリケーションは携帯電話のアプリケーションとして起動されるとする。

【0011】

図1は携帯電話の構成図である。

【0012】

携帯電話は4インチ程度の液晶表示部15を備え、タッチパネル入力部16での入力が可能となっている。また、CPU部10、メモリ部11、記憶装置12を備え、記憶装置12に記憶された複数のアプリケーションをメモリ部11に読み込み、CPU部10によって実行することが可能となっている。

【0013】

アプリケーションは、記憶装置12に記憶され起動することができる複数のうちの一つのアプリケーションであって、液晶表示部15に表示される、複数のアプリケーションのアイコンからなるアプリケーション一覧の中であって、ユーザに選択され起動される。

【0014】

また、携帯電話はスピーカ部13とスピーカ14を備え、キャラクタのセリフをスピーカ14より音声出力することができる。

【0015】

また、無線パケット通信部17とアンテナ18を備え、外部通信網との接続と通信が可能であり、外部からの情報を通信を介して受信することが出来る。例えば必要であれば、天気予報などの時々刻々変化する情報を取得することが出来る。

【0016】

また、GPS受信部19とGPSアンテナ20を備え、端末の現在位置情報を取得することができる。

【0017】

次に対話に関して説明する。

【0018】

前記話題はこの対話によって、ユーザに伝えられる。

【0019】

ここでキャラクタは人間の女性30とする。

【0020】

図2は対話時の画面遷移であるが、対話はキャラクタ30のセリフであるテキストの表示33とその音声再生をして行われる。

【0021】

音声の再生に合わせてキャラクタの口31はアニメーションをして、そのキャラクタが発声しているように表現する。また対話の内容によっては、キャラクタの体や表情のアニメーションを伴う。

【0022】

対話の中でユーザへの質問事項がある場合には、その回答の入力手段が表示され、その入力結果によって対話の流れが変わったりする。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 2 3 】

例えばユーザのスケジュール情報から話題を生成するアプリケーションにおいて「来週に英会話の予定が入っていないけど、大丈夫？」とキャラクタがユーザに確認をしたとすると、次にはユーザの返答としての選択肢が表示され、例えば「大丈夫」か「忘れていた！」とタッチパネル上の2択のボタン34が表示されて、「忘れていた！」をユーザが選択したら、次には「英会話」の予定の作成をする流れになったりするように、ユーザの選択によって対話の流れが変わる。

## 【 0 0 2 4 】

ユーザ入力手段の種類は他にも多数あり、例えば文字列入力手段（図3）、スライダ入力手段（図4）、日付入力手段（図5）、などである。

10

## 【 0 0 2 5 】

次に、場所情報の登録に関して説明する。

## 【 0 0 2 6 】

なお、説明の便宜上、これ以降の場所に関する固有名詞は実在する場所のものと仮定する。

## 【 0 0 2 7 】

図6の場所情報の登録画面63であるが、既存の場所情報に記憶されている一般的な名称50の「近所の森林」に対して、名称をエディットボックス51に入力する。

## 【 0 0 2 8 】

ユーザはユーザにとって実在する身近な場所である「七澤森林公園」と入力する。

20

## 【 0 0 2 9 】

また、ここが空欄の場合には入力無しと判断する。

## 【 0 0 3 0 】

位置情報に関しては、入力する場合にはチェックボックス52にチェックを入れ、地図53を有効化する。有効化した地図53は、GPSで取得された現在位置情報から、現在の位置を中心に表示された状態で有効化される。

## 【 0 0 3 1 】

ユーザは地図53をタッチスクロールして目的の位置を表示させ、長時間タッチをして位置指定オブジェクト55を配置する。その位置指定オブジェクト55の位置情報である緯度経度56をその場所の位置として登録する。

30

## 【 0 0 3 2 】

名称や位置情報を入力したら、「OK」ボタン57を押して登録を確定する。

## 【 0 0 3 3 】

そして必要であればその場所の画像を登録する画面64へ遷移する。

## 【 0 0 3 4 】

画像登録画面64では画像の記憶されているファイルへのパス59を入力する。

## 【 0 0 3 5 】

ツリー表示60からファイルを選択することも可能であり、ツリー表示60上でファイル選択した場合は、選択したファイル「七澤の景色.jpg」61へのパスが、パス入力部59へ表示される。そしてパスが示している画像ファイルのプレビュー58を表示する。

40

## 【 0 0 3 6 】

目的の画像を選択したら、「OK」ボタン62を押して登録を確定し終了する。

## 【 0 0 3 7 】

以上より、場所「近所の森林」に関して、ユーザが名称「七澤森林公園」とその位置情報と画像「七澤の景色.jpg」を登録したとする。登録後はアプリケーションでその名称と位置情報と画像をその後のその場所に関する処理で使うことができる。

## 【 0 0 3 8 】

次に登録した場所の名称と画像を利用する例を説明する。

## 【 0 0 3 9 】

図7であるが、通常「近所の森林へ行こうよ！」という台詞72の中の「近所の森林」は

50

、登録した名称に置き換わり、「七澤森林公園へ行こうよ！」という台詞 7 3 に変化する。

【 0 0 4 0 】

また画像を登録している場合にはその画像 7 4 が台詞と同時に表示され、台詞の補助として、より身近で現実感のある場所であることを表現できる。

【 0 0 4 1 】

キャラクタの音声が伴う場合、置き換わる名称の音声を出力するのは難しいが、そのような場合には「近所の森林（七澤森林公園）へ行こうよ！」などと括弧の中などに登録した名称を入れて表示し、音声はもとのまま「近所の森林」と発声してもよい。

【 0 0 4 2 】

次に登録した場所の位置情報を使用する例を説明する。

【 0 0 4 3 】

図 8 であるが、GPS より取得される現在位置と、その場所の位置との距離が一定時間前よりもより短くなった際に、たとえば「七澤森林公園へ行くの？」という話題 7 5 が発生したり、GPS より取得される現在位置と、その場所の位置との距離がある値以下になった際に、たとえば「七澤森林公園の近くだよ。」という話題 7 6 が発生したりする。このように場所に対して位置情報を登録することにより、より具体的な話題が発生するようになる。

【 0 0 4 4 】

次に生活エリアに関して説明する。

【 0 0 4 5 】

各々の場所に関して位置情報を登録することにより、ユーザの生活エリアを判定することができる。エリアを判定するアルゴリズムは複数あり、それは個々のアプリケーションに適したものを採用すべきであるが、ここでは例として以下を示しておく。

【 0 0 4 6 】

図 9 であるが、登録された場所の位置情報がそれぞれ同一の 2 次元平面上にあるとして、たとえばそれらの位置情報の最小包含円 8 0 をユーザの生活エリアとして判定したり、または、それらの位置情報の凸包 8 7 をユーザの生活エリアとして判定したりすることができる。また、最小包含円 8 0 や凸包 8 7 をある程度拡大した範囲を生活エリアとして扱うのもよいかもしれない。

【 0 0 4 7 】

現在位置情報が生活エリア内であるかどうかの判定から、遠出などの普段とは違う行動の判定ができるようになる。台詞として表現するなら「どこへ行くの？」などと問われる例などが可能となる。

【 0 0 4 8 】

次に登録した画像の使い方として、前記では台詞の補助的に利用する例 7 4 を示したが、より効果的に利用する方法として以下のような方法がある。

【 0 0 4 9 】

図 1 0 であるが、場所における既存の背景として使われている画像 9 0 を、ユーザの登録した画像 9 1 で置き換える等をする、画面がより身近で現実感のある画面 9 2 になる効果がある。

【 図面の簡単な説明 】

【 図 1 】 携帯電話の構成図

【 図 2 】 対話時の画面遷移

【 図 3 】 文字列入力手段

【 図 4 】 スライダ入力手段

【 図 5 】 日付入力手段

【 図 6 】 場所情報の登録画面

【 図 7 】 名称と画像の利用例

【 図 8 】 位置情報の利用例

10

20

30

40

50

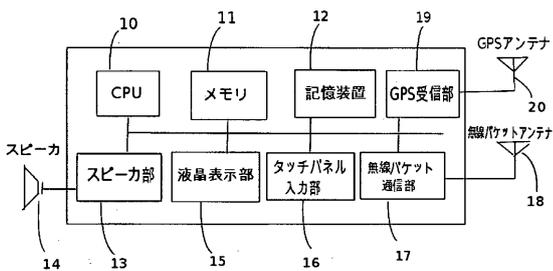
【図9】生活エリア

【図10】画像を背景として利用する例

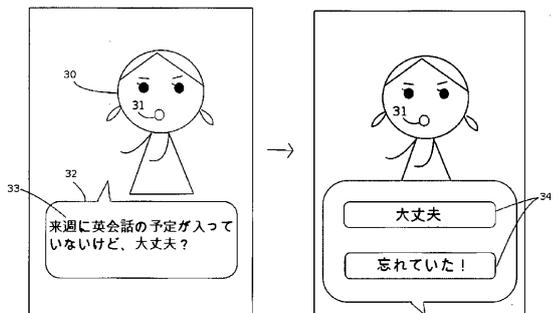
【符号の説明】

- 3 2 セリフ用吹き出し表示
- 3 3 セリフ表示
- 3 4 タッチパネル上のボタン入力装置
- 3 6 タッチパネル上の文字入力装置
- 3 8 タッチパネル上のスライダ入力装置
- 4 0 タッチパネル上の日付入力装置
- 5 4 地図上の名称表示
- 8 1 実在する場所の名称と位置（又川）
- 8 2 実在する場所の名称と位置（七澤森林公園）
- 8 3 実在する場所の名称と位置（スーパーしんせん）
- 8 4 実在する場所の名称と位置（自宅）
- 8 5 実在する場所の名称と位置（愛好石田駅）
- 8 6 実在する場所の名称と位置（県立羽田野高等学校）

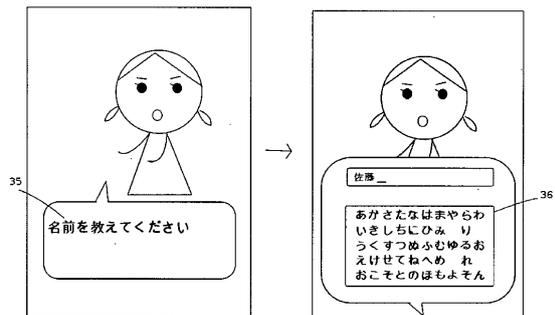
【図1】



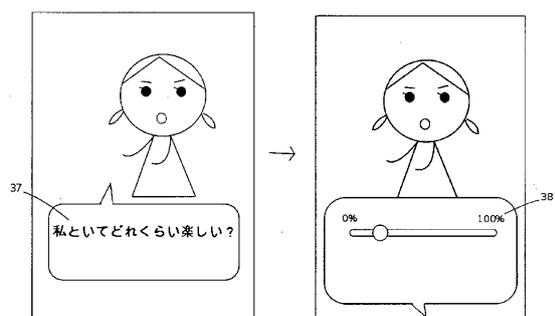
【図2】



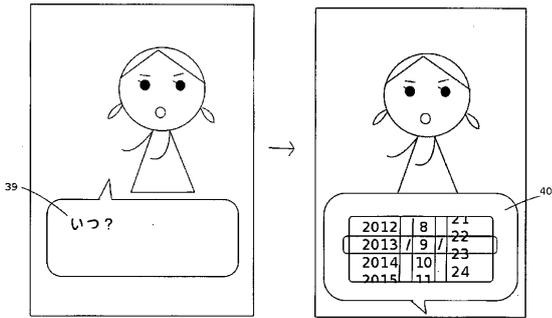
【図3】



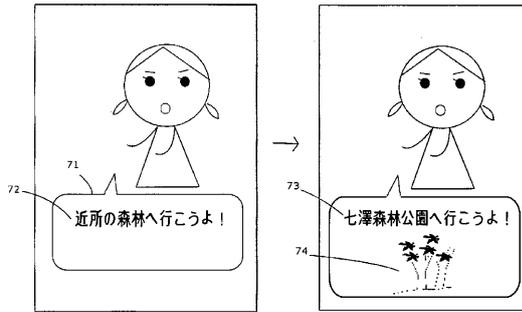
【図4】



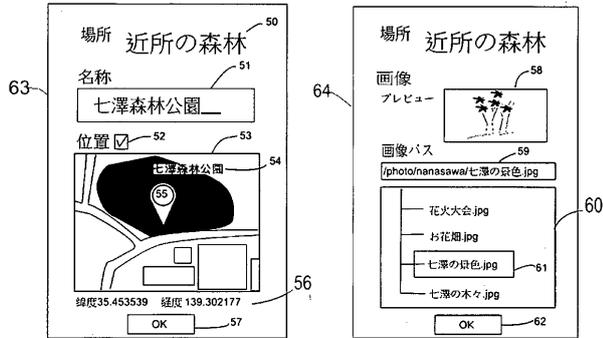
【 図 5 】



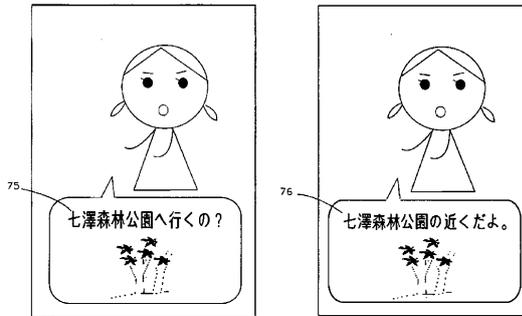
【 図 7 】



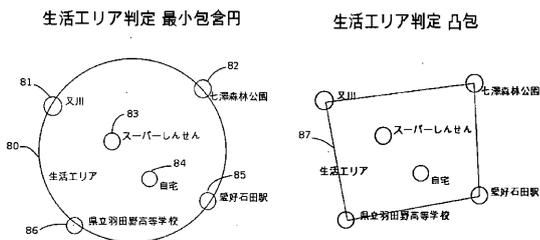
【 図 6 】



【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 10 】

