

OYUN & METAVERSE PATENT RAPORU



OYUN & METAVERSE PATENT RAPORU

GİRİŞ

Dijital inovasyonun hızla değişen dünyasında, eğlence ve sanal deneyimlerin geleceğini şekillendirmede öne çıkan iki alan vardır: Oyun ve Metaverse. Bu rapor, bu dinamik sektörleri yönlendiren patentler ve yenilikler dünyasına derinlemesine bir bakış sunmaktadır. Bu yolculuğa çıkarken amacımız, Oyun ve Metaverse'ün evrimini besleyen en son teknolojik gelişmeler, fikri mülkiyet hususları ve pazar eğilimlerinin kapsamlı bir özetini size sunmaktır.

2009'dan bu yana İstanbul Üniversitesi ve İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa içinde faaliyet gösteren bir inovasyon merkezi olan Entertech İstanbul Teknokent, çığır açan araştırma ve geliştirmeyi desteklemede önemli bir güç olmuştur. Oyun, finansal teknolojiler, dijital sanat ve diğer Ar-Ge projelerine odaklanan Entertech bu alanlarda inovasyonu teşvik etmiştir. Gamenteer Uluslararası Hızlandırıcı, Gamenteer Ön Kuluçka, Gamenteer Kuluçka Merkezi ve Türkiye (Ulusal) Oyun Kümelenmesi gibi girişimler, oyun sektöründe inovasyonu destekleme konusundaki kararlılığımızı göstermektedir. Bu programlar, oyun girişimcilerini ve girişimlerini kaynaklar, iş ağı oluşturma fırsatları ve sektör içgörülerini ile güçlendirmektedir.

Bu rapor, patent ortamına ilişkin bir bakış sunarak, size Oyun ve Metaverse ile ilgili en son gelişmeler hakkında içgörü kazandırır. Bu, oyun ve Metaverse arasındaki bağlantıya odaklanan kapsamlı bir patent araştırmasının sonucudur. Bu inceleme aracılığıyla, bu alanda en çok patent başvurusunda bulunan ülkeler ve bu alandaki yeniliklere öncülük eden şirketler hakkında veri topladık. Oyun ve Metaverse ile ilgili patent ortamındaki yolculuğumuza hoş geldiniz.

İlerlerken hatırlamamız gereken nokta, Oyun ve Metaverse'ün sadece teknoloji ve yasalarla ilgili olmadığıdır; bunlar insan hayal gücünün ve yaratıcılığın inovasyonla buluştuğunda sunduğu sınırsız olanakların ürünüdür.

OYUN & METAVERSE PATENT RAPORU

RAPOR ARAMA YÖNTEMİ

Bu Oyun ve Metaverse patent arama raporu için iki ana patent arama aracı kullandık: Espacenet ve Patentscope.

- Espacenet, Avrupa Patent Ofisi (EPO) tarafından sağlanan patent arama aracıdır.
- Patentscope, Dünya Fikri Mülkiyet Örgütü (WIPO) tarafından sağlanan patent arama aracıdır.

Patent araştırmamız, iki ana kritere dayalı olarak yapılmıştır: Uluslararası Patent Sınıflandırması (IPC) ve konuya ilişkin özel anahtar kelimeler.

IPC (Uluslararası Patent Sınıflandırması):

IPC sistemi, patentleri, faydalı modelleri ve benzer teknik belgeleri sınıflandırmak için hassas, etkili ve kolay kullanımlı bir araçtır. Teknoloji alanlarını sekiz bölüme (A-H) ayırır ve yaklaşık 75.000 alt bölüme sahiptir.

Odaklandığımız IPC sınıfları:

- G06 (Bilgi İşlem; Hesaplama veya Sayma)
- A63 (Spor; Oyunlar; Eğlenceler)

Bu iki sınıf, aramamızda “AND” operatörü ile birleştirilmiştir.

Not: IPC, özellikle Oyunlar ve Video Oyunları alanları için oldukça ilgili özel patent sınıflarını da içermektedir. Örneğin, A63: Spor; Oyunlar; Eğlenceler sınıfı, sporlar, oyunlar ve eğlence faaliyetleriyle ilgili geniş bir buluş yelpazesini kapsamaktadır. Daha özel bir alt kategori olan **A63F 13/00 Video oyunları** alt sınıfı, iki veya daha fazla boyutlu elektronik ekranlarda oynanan video oyunlarını ele almaktadır.

Anahtar Kelimeler: Araştırmamızı daraltmak ve ilgili patentleri yakalamak için “game,” “gaming,” “arcade,” “gamification,” “interactive entertainment,” “e-sport,” “metaverse,” “virtual reality,” “VR,” “AR,” “mixed reality,” “virtual communities,” “digital landscape,” “virtual economy” gibi çok sayıda anahtar kelime kullandık.

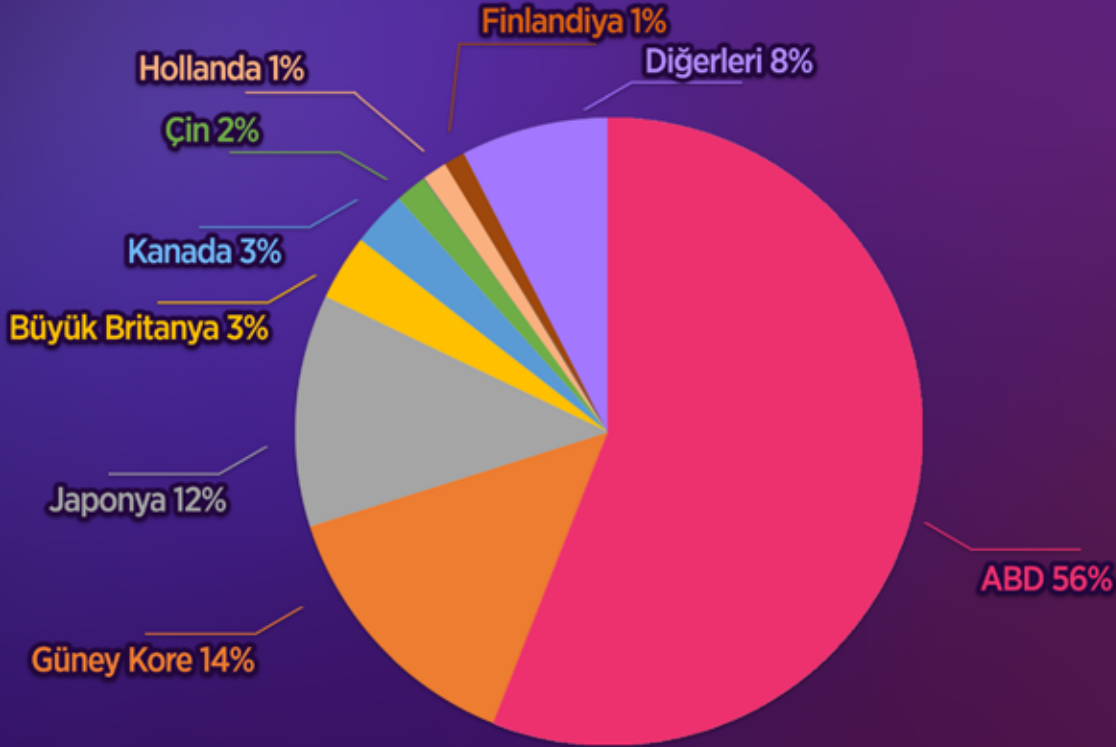
Arama Sonuçları: Araştırmalarımız toplam 1.444 sonuca ulaşmıştır. Bu rapor için bu sonuçların kapsamlı bir analizi yapılmıştır.

OYUN & METAVERSE PATENT RAPORU

SONUÇLAR

Oyun ve Metaverse patent ortamını araştırmamız sırasında birçok içgörü elde ettik. Aşağıdaki tablo, başvuru sahibi ülkelere göre patent belgelerinin dağılımını göstermekte, bu dinamik alanlardaki yeniliklerin coğrafi kökenlerine net bir perspektif sunmaktadır.

Başvuru Sahipleri - Ülke	Belge Sayısı
ABD	1139
Güney Kore	288
Japonya	244
Büyük Britanya	69
Kanada	58
Çin	33
Hollanda	26
Finlandiya	23
Diğerleri (29 Ülke)	155



Patent belgelerinin çoğunluğu (%56) Oyun ve Metaverse sektörlerinde ABD'den gelmektedir. Bu durum, inovasyondaki merkezi rolünü vurgulamaktadır. Güney Kore ve Japonya hemen ardından gelmekte, toplamda belgelerin %26'sını oluşturarak Asya'daki güçlü inovasyon varlığını göstermektedir.

Birleşik Krallık, Kanada ve Çin'in de dahil olduğu diğer ülkeler kalan %18'i oluşturmaktadır. Bu dağılım, dünyanın dört bir yanından çeşitli katkılarla bu alanlarda inovasyonun küresel doğasını göstermektedir.

OYUN & METAVERSE PATENT RAPORU

Oyun ve Metaverse ile ilgili patentler için başvuran ilk 20 şirketi gösteren tablo, bu yenilikçi alanlardaki kilit oyunculara dair önemli bir bakış sağlamaktadır. Liste, küresel teknoloji devleri ve sektör odaklı liderlerden oluşmakta, her biri alana önemli katkılar yapmaktadır.

İlk 20 Başvuru Sahibi	Belge Sayısı
SONY	135
BANDAI NAMCO	44
MICROSOFT	37
NINTENDO	33
NETEASE HANGZHOU NETWORK	27
DISNEY	23
SEGA	23
PHILIPS	22
KONAMI	21
LEVIATHAN ENTERTAINMENT	15
COLOPL INC.	14
ELECTRONIC ARTS INC	14
TENCENT	13
CAPCOM	12
GREE INC	11
IBM	10
IGT RENO NEV	9
NOKIA	9
TECTECH	9
NIANTIC INC	8

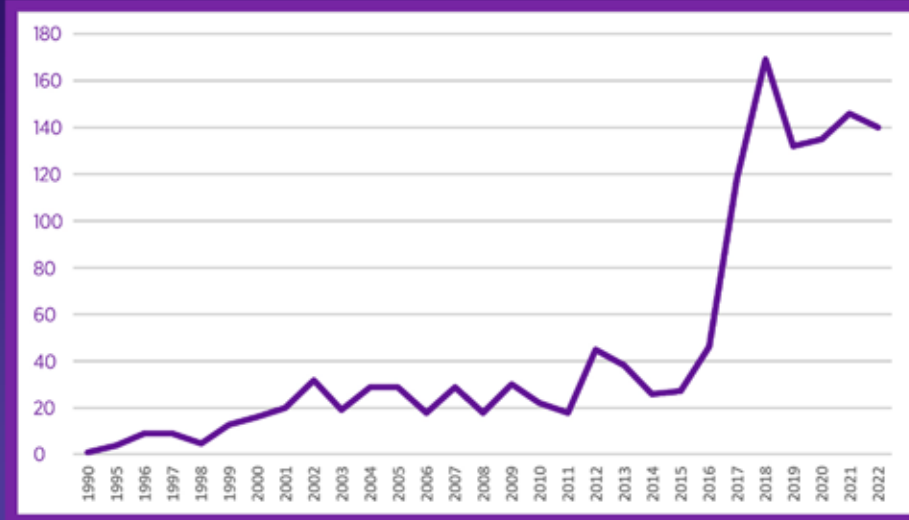
Bu başvuru sahipleri arasında, inovasyon peşinde sınırları aşan çok uluslu şirketler yer almaktadır. Bunların en önemlileri arasında Sony, Microsoft ve Nintendo bulunmaktadır; her biri küresel teknoloji devi konumundadır. Bununla birlikte, Japonya'dan Bandai Namco ve Çin'den Netease Hangzhou Network ile Tencent gibi şirketlerin varlığı dikkat çekicidir ve Asya şirketlerinin hızlı yükselişini göstermektedir.

Bu başvuru sahipleri büyüklük bakımından farklılık göstermektedir. Sony ve Microsoft gibi sektörün kıdemli oyuncuları geniş kaynaklara ve köklü pazar konumlarına sahiptir. SEGA ve Electronic Arts (EA) gibi şirketler ise oyun endüstrisinin deneyimli isimleri olup, uzmanlıklarını Metaverse'ün gelişen dünyasına taşımaktadır. IBM ve Philips gibi yenilikçi teknoloji devleri de bu alanda yer almakta ve teknolojinin eğlenceyle birleşmesini göstermektedir.

Disney ve Niantic Inc. gibi eğlence sektörü devlerinin dahil edilmesi, Metaverse'ün artan önemini vurgulamaktadır. Bu şirketler sürükleyici dijital deneyimler sunmaktadır. Bandai Namco ve Konami gibi oyun mirasıyla bilinen şirketler de Metaverse'e yönelerek geleneksel oyun ile sanal dünyalar arasındaki boşluğu doldurmaktadır. Bu ilk 20 listesi, Oyun ve Metaverse alanındaki yeniliklerin zengin bir tablosunu sunmakta, bu alanın küresel ve dinamik doğasını yansıtmaktadır.

OYUN & METAVERSE PATENT RAPORU

Oyun ve Meta Evren'in patent dünyasını keşfederken, zaman yolculuğuna çıkıp gelişen inovasyon dokusuna tanıklık etmek çok önemlidir. Aşağıdaki veriler, patent yayınlarının yıl bazında dağılımını sunarak, bu alanların dinamik büyümesi ve dönüşümü hakkında fikir vermektedir.



Oyun ve Metaverse ile ilgili patent yayınlarının yıllar içindeki evrimi, bu alanlardaki dinamik büyüme ve inovasyonun canlı bir resmini çiziyor. Veriler, patent faaliyetlerinde kademeli bir artış olduğunu ve bu süreçte önemli kilometre taşlarının bulunduğunu ortaya koyuyor. 1990'ların başlarında, yalnızca birkaç patentin yayınlandığı bu alan henüz başlangıç aşamasındaydı. Ancak, yeni milenyumun başlangıcında inovasyonda bir artış görüldü. 2000-2010 yılları arasında patent yayınlarında istikrarlı bir artış görüldü.

En dikkat çekici değişim, patent faaliyetlerinin önemli ölçüde arttığı 2011 yılından itibaren yaşandı ve 2018, 169 yayınla önemli bir yıl oldu. Bu hızlı yükseliş, bu teknolojilerin etkileşimli eğlence ve sanal varoluş üzerindeki dönüştürücü etkisini yansıtıyor. 2018'den 2022'ye kadar olan sonraki yıllarda, Oyun ve Metaverse teknolojilerine olan ilgi ve inovasyonun sürekliliğini gösteren yüksek düzeyde patent faaliyetleri devam etti.

OYUN & METAVERSE PATENT RAPORU

Patent:

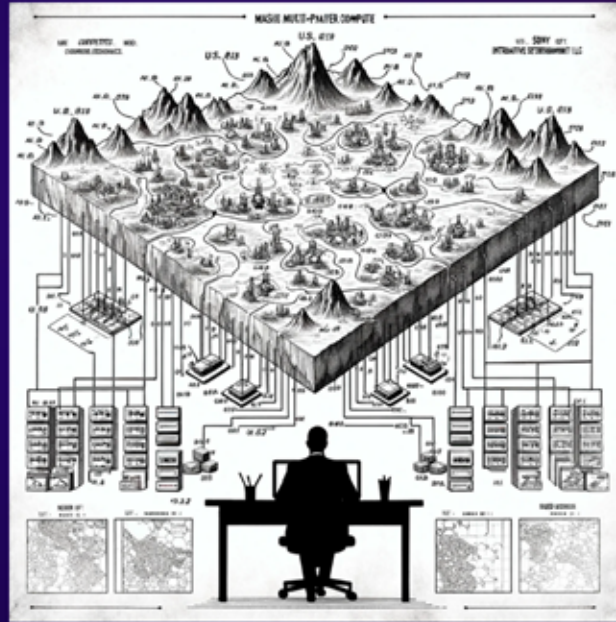
US11628356B2 - Massive Multi-Player Compute

Başvuru Sahibi:

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT LLC

Özet:

Bu patent, özellikle devasa çok oyunculu çevrim içi oyunlar (MMO'lar) bağlamında, çevrim içi oyunlarda işlem kaynaklarının verimli şekilde yönetilmesine yönelik yöntemlere ve sistemlere odaklanmaktadır. Patent, kullanıcı etkinliğine bağlı olarak farklı sanal konumlara işlem kaynaklarının (computes) atanmasını içermektedir. Bir sanal konum içindeki bölge kalabalıklaştığında, patent bu alanı alt bölgelere ayırmayı ve oyun etkileşimini en iyi seviyede tutmak için ek işlem kaynakları tahsis etmeyi önermektedir.



Ana Noktalar:

- Patent, çok sayıda oyuncunun bulunduğu çevrim içi oyunlarda kaynak yönetimi zorluklarını ele almaktadır.
- Sanal konumlara tahsis edilen işlem kaynaklarının sayısını iş yüküne göre dinamik olarak ayarlayarak, kesintisiz bir oyun deneyimi sağlamaktadır.
- Bölgeleri bölerek ve gerektiğinde işlem kaynakları ekleyerek, oyun etkileşiminin işlenmesini optimize eder, yoğun bölgelerde oyuncular için oyun deneyimini artırır.

Önem:

Bu patent, Sony'nin devasa çok oyunculu çevrim içi ortamlarda oyun deneyimini geliştirmeye yönelik çabalarını vurgulamaktadır. Verimli kaynak tahsisi, oyuncular için sorunsuz ve sürükleyici bir deneyim sağlar. Bu da modern çevrim içi Oyun ve Metaverse bağlamında kritik öneme sahiptir.

OYUN & METAVERSE PATENT RAPORU

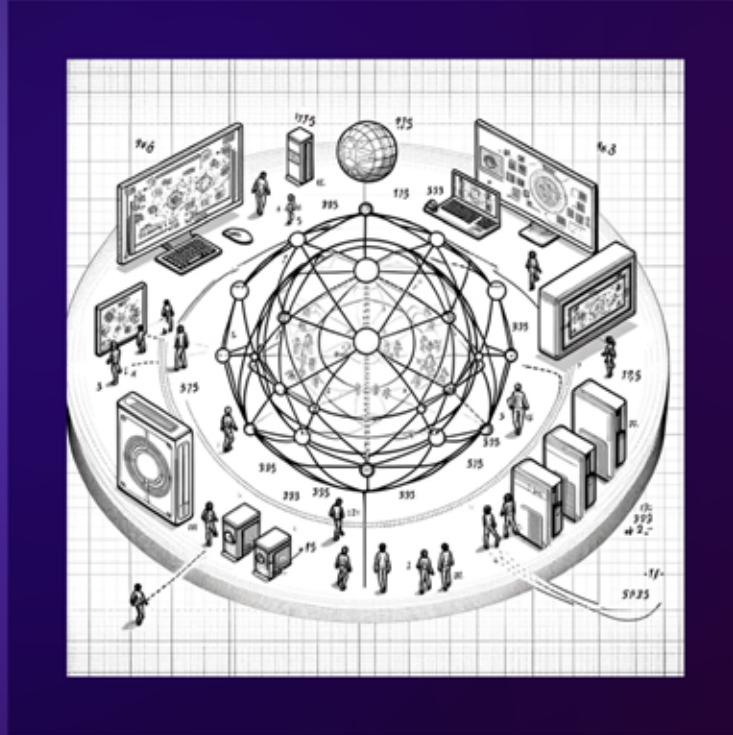
Patent:

JP2023098275A - Bilgisayar Sistemi ve Yansıma Kontrol Yöntemi

Başvuru Sahibi:

BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT INC

Özet: Bu patent, ortak bir dünya görüşü bağlamında bireysel sanal alanlarda ortaya çıkan farklılıkları uyumlu hale getirmeye yönelik yenilikçi bir teknik sunmaktadır. Önerilen oyun sistemi, kullanıcıların sanal alanlarda gezinmesine olanak tanırken, aynı zamanda ortak bir dünya görüşüne sahip çoklu sanal alanlar arasında yansıma kontrolü sağlamaktadır. Sistem, her sanal alan için nesne bilgilerini yönetir ve bu alanlar arasında paylaşılan bir hedef aralığı tanımlar. Böylece, kaynak alandaki nesneler hedef alana yansıtılarak kullanıcı deneyimi geliştirilir.

**Ana Noktalar:**

- Patent, ortak dünya görüşüne sahip sanal alanlarda bütüncül deneyim oluşturma zorluklarını ele alır.
- Çoklu sanal alanlarda nesne yönetimini ve yansıma kontrolünü optimize eder.
- Nesneleri alanlar arasında yansıtarak kullanıcı deneyimini geliştirir.

Önemi:

Bu patent, özellikle Metaverse ve çok oyunculu çevrim içi oyunlar bağlamında, sanal dünya inşasında önemli bir ilerlemeyi temsil etmektedir. Sanal alanlar arasındaki nesnelerin etkileşimini kolaylaştırarak daha sürükleyici ve birbirine bağlı kullanıcı deneyimleri sunmaktadır.

OYUN & METAVERSE PATENT REPORT

Patent:

US11097194B2 - Paylaşılan Koordinat Alanında Paylaşılan AR Oyunu

Başvuru Sahibi:

MICROSOFT TECHNOLOGY LICENSING LLC

Özet: Bu patent, artırılmış gerçeklik (AR) oyunlarının paylaşılan bir koordinat alanında paylaşılabilmesi için sistem ve yöntem sunmaktadır. Bu koordinat alanı, başlangıçta farklı cihazlarda uyumsuz olsa bile paylaşılabilir. İki farklı oyun modu tanımlanmıştır:

1. Önceden belirlenmiş oyun kurallarına dayalı kalıcı sonuçlar doğuran oyun modu.
 2. "Sandbox modu" adı verilen, kalıcı olmayan sonuçların ortaya çıktığı, geçici eylemlere izin veren mod.
- Ayrıca, patent AR oturumlarında coğrafi konum verilerinin kullanımını tanıtarak, sanal eylemlerin, sanal bir ortam haritasında karşılık gelen eylemleri tetiklemesini sağlar.



Ana Noktalar:

- Patent, birden fazla cihaz arasında paylaşılan koordinat alanında AR oyunlarının paylaşımını kapsar.
- İki oyun modu tanıtır: biri oyun kurallarına dayalı kalıcı sonuçlar içeren, diğeri ise kalıcı olmayan sonuçlarla sınırlı.
- Coğrafi konum verileri kullanılarak sanal eylemler, kullanıcıların fiziksel çevresiyle senkronize edilir.

Önem:

Bu patent, AR oyunlarında önemli bir ilerlemeyi temsil etmektedir. Sanal ve fiziksel çevrelerin entegrasyonunu geliştirmekte, AR oyunlarında paylaşılan deneyimleri Metaverse vizyonu ile uyumlu hale getirmektedir.

OYUN & METAVERSE PATENT REPORT

Patent:

US11541315B2 - Paralel-Gerçeklik Oyunu İçinde Oyuncunun Gerçek Konumunun Doğrulanması

Başvuru Sahibi:

NIANTIC INC

Özet: Bu patent, ticari işlemler veya veri toplama faaliyetleri gibi gerçek dünya aktivitelerini, konum tabanlı paralel-gerçeklik oyunları ile birleştiren sistemler ve yöntemler sunmaktadır. Paralel-gerçeklik oyunu, oyun verilerini güncelleyebilir veya geliştirebilir; bu veriler gerçek dünya aktiviteleriyle bağlantılı özellikler içerebilir. Oyuncuların sanal dünyadaki eylemleri, gerçek dünyadaki karşılıklarını tetikleyebilir veya yönlendirebilir. Patent ayrıca, oyuncunun gerçek konumunu doğrulamak için tek kullanımlık şifreler (OTP) kullanarak, belirli oyun özelliklerine kontrollü erişim sağlamayı içerir.



Ana Noktalar:

- Patent, gerçek dünya aktiviteleri ile paralel-gerçeklik oyunlarını birleştirerek oyuncu katılımını artırır.
- Tek kullanımlık şifreler, oyuncunun fiziksel konumunu doğrulamak için kullanılır.
- Gerçek dünya aktivitelerine bağlı oyun özelliklerine erişim sağlanır.

Önem:

Bu patent, özellikle paralel-gerçeklik oyunları bağlamında, sanal ve gerçek dünya deneyimlerinin entegrasyonunda önemli bir adımdır. Sanal oyun deneyimini gerçek dünya aktiviteleriyle birleştirerek, Metaverse için dinamik ve etkileşimli bir oyun ortamı oluşturmaktadır.

OYUN & METAVERSE PATENT REPORT

Patent:

US10974132B2 – Çoklu Sunum Cihazları Arasında Paylaşılan Etkileşimli Deneyim

Başvuru Sahibi:

DISNEY ENTPR INC

Özet:

Bu patent, çoklu sunum cihazları arasında paylaşılan artırılmış gerçeklik deneyimleri oluşturmaya yönelik sistemler ve yöntemler tanıtmaktadır. Patent, dünya dışı cisimlerin tespitine odaklanmaktadır. Şeffaf ekranlı bir sunum cihazı, sanal içeriği kullanıcının gerçek dünyadaki ortamına entegre etmektedir. Dünya dışı bir cisim algılandığında, konumu dâhil olmak üzere ilgili kaynak bilgileri elde edilir. Daha sonra sanal içerik (sanal nesneler olarak) bu cismin konumuna bindirilir ve görünümü artırılır. Bu artırılmış gerçeklik deneyimi, sanal ortam içinde oyun deneyimini desteklemekte ve kullanıcı etkileşimlerini geliştirmektedir.



Ana Noktalar:

- Patent, gerçek dünya ortamları ile sanal içerikleri birleştirerek artırılmış gerçeklik deneyimi sunar.
- Dünya dışı cisimler, sanal nesnelerin üzerine bindirileceği referans noktaları işlevi görür.
- Sistem, artırılmış gerçeklik ortamında etkileşimli oyun deneyimini destekler.

Önem:

Bu patent, özellikle dünya dışı cisimlerle bağlantı kurma bağlamında, artırılmış gerçeklik için yenilikçi bir yaklaşım sunmaktadır. Sanal nesneleri bu gök cisimlerine bağlayarak, fiziksel ve sanal dünyalar arasındaki sınırları bulanıklaştıran paylaşılan bir etkileşimli deneyim sağlar. Bu patent, artırılmış gerçeklik deneyimlerinin, Metaverse vizyonuna katkıda bulunacak şekilde geliştirilebileceğini göstermektedir.

OYUN & METAVERSE PATENT RAPORU

Sonuç

Bu kapsamlı Oyun ve Meta Evren patent raporunda, bu dinamik sektörleri tanımlayan en son yenilikleri, fikri mülkiyet alanlarını ve pazar trendlerini kapsayan bir yolculuğa çıktık. Teknoloji, yaratıcılık ve insan hayal gücünün kesişimini inceleyerek, inovasyonun eğlenceyle buluştuğu sınırsız olanakları vurguladık.

Temel Bulgular: Coğrafi Dağılım: Game & Metaverse'in patent alanı küresel olarak çeşitlilik göstermektedir; patent belgelerinin çoğu Amerika Birleşik Devletleri'nden (ABD) kaynaklanmaktadır ve bunu Güney Kore ve Japonya'dan gelen güçlü katkılar takip etmektedir. Bu küresel dağılım, bu alanlardaki inovasyonun yaygın etkisini ve iş birliğine dayalı yapısını vurgulamaktadır.

En Çok Başvuruda Bulunanlar: Oyun ve Metaverse ile ilgili yeniliklerin patentlenmesinde çeşitli şirketler öncülük ediyor. Sony, Microsoft ve Nintendo gibi sektör devlerine, Bandai Namco, Netease Hangzhou Network ve Tencent gibi Asyalı devler de katılıyor. Hem teknoloji devlerinin hem de sektör liderlerinin varlığı, bu sektörlerde teknoloji ve eğlencenin bir araya geldiğini gösteriyor.

Yeniliğin Evrimi: Patent manzarası yıllar içinde dikkate değer bir evrime tanık oldu. 2000'li yılların başından bu yana patent faaliyetlerinde istikrarlı bir artış yaşandı. 2011'den itibaren patent yayınlarında çarpıcı bir artış yaşandı ve bu durum, Oyun ve Metaverse teknolojilerinin etkileşimli eğlence ve sanal varoluş üzerindeki dönüştürücü etkisini yansıtıyor.

Önemli Patentler: Önemini gösteren patentlerden oluşan özenle seçilmiş bir seçkiyi inceledik Oyun ve Meta Evren'deki inovasyonun temellerini atıyor. Bu patentler, çevrimiçi oyunlar için kaynak yönetimi, paylaşılan sanal alanlarda tutarlı deneyimler, paylaşılan artırılmış gerçeklik oyunları ve gerçek dünya etkinliklerinin paralel gerçeklik oyunlarına entegrasyonu gibi konulardaki zorlukları ele alıyor. Her patent, bu dinamik alanlarda mümkün olanın sınırlarını zorlamada bir dönüm noktasını temsil ediyor.

Sonuç olarak, Oyun ve Metaverse yalnızca teknolojik ilerlemeleri ve yasal hususları değil, aynı zamanda insan yaratıcılığının, inovasyonun ve sürükleyici dijital deneyimler arayışının bir birleşimini temsil eder. Bu sektörler, kullanıcılara birbirine bağlı sanal dünyalara açılan bir kapı sunarak eğlenceyi yeniden tanımlamaya devam ediyor. Oyun ve Metaverse'deki inovasyon geliştikçe, fiziksel ve sanal alanların kusursuz bir şekilde bir arada var olduğu sınırsız ve birbirine bağlı bir Metaverse vizyonunu gerçekleştirmeye bir adım daha yaklaşıyoruz.

Eğlencenin ve keşfin geleceğine hoş geldiniz.