

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5301425号
(P5301425)

(45) 発行日 平成25年9月25日(2013.9.25)

(24) 登録日 平成25年6月28日(2013.6.28)

(51) Int.Cl. F I
HO4N 7/173 (2011.01) HO4N 7/173 610Z

請求項の数 13 (全 16 頁)

(21) 出願番号	特願2009-500636 (P2009-500636)	(73) 特許権者	000002185
(86) (22) 出願日	平成19年3月19日 (2007.3.19)		ソニー株式会社
(65) 公表番号	特表2009-530923 (P2009-530923A)		東京都港区港南1丁目7番1号
(43) 公表日	平成21年8月27日 (2009.8.27)	(73) 特許権者	596102126
(86) 国際出願番号	PCT/US2007/064336		ソニー ピクチャーズ エンターテインメント インコーポレイテッド
(87) 国際公開番号	W02007/133847		アメリカ合衆国 カリフォルニア州 90232 カルバー シティ ウェスト ワシントン ブルーバード 10202
(87) 国際公開日	平成19年11月22日 (2007.11.22)	(74) 代理人	100082005
審査請求日	平成21年10月1日 (2009.10.1)		弁理士 熊倉 禎男
(31) 優先権主張番号	60/783,712	(74) 代理人	100067013
(32) 優先日	平成18年3月17日 (2006.3.17)		弁理士 大塚 文昭
(33) 優先権主張国	米国 (US)	(74) 代理人	100109070
			弁理士 須田 洋之

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 グループコンテンツプレゼンテーション、およびグループコンテンツプレゼンテーション中のグループ通信を編成するためのシステムおよび方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

参加者の事前構成されたグループのためにコンテンツアイテムの視聴イベントを行い、これらの参加者の間で通信を提供するための方法であって、

a. 視聴イベントに関するグループの、前記視聴イベントを再生するためのシステムをそれぞれが有する少なくとも2名の潜在的な参加者についての識別情報を受信すること、

b. 前記少なくとも2名の潜在的な参加者に、前記視聴イベントに関する前記グループに参加するよう招待を伝送すること、

c. 前記潜在的な参加者の1名または複数名から応答を受信すること、および

d. 前記応答が、前記招待を受け入れて前記グループに参加することである場合、前記対応する潜在的な参加者を参加者の前記グループに登録し、前記対応する参加者のシステムに視聴イベントアプリケーションが配置されているかどうかを判定し、前記対応する参加者のシステムに視聴イベントアプリケーションが配置されていない場合、前記視聴イベントアプリケーションのコピーを前記参加者のシステムにダウンロードすることを含み、前記応答が、前記招待を受け入れて前記グループに参加することである場合、前記参加者に対応する前記システムの接続帯域幅を特定し、前記コンテンツアイテムの全部または一部分が、前記視聴イベントの開始に先立って、暗号化されて、前記参加者のシステムにダウンロードされるべきか、または前記コンテンツアイテムが、前記参加者のシステムに継続的にストリーミングされるべきかを前記接続帯域幅に基づいて判定することをさらに含み、前記暗号化は、前記視聴イベントの開始に先立つ前記コンテンツアイテムの再生を許さ

10

20

ない役割をするものであり、

e. 前記識別情報は、少なくとも、前記グループへの前記参加者のためのテキストベースのチャットチャンネルのセットアップに対応する情報を含む方法。

【請求項2】

前記特定することは、前記参加者に、参加者のシステムの接続タイプについて問い合わせることを含む請求項1に記載の方法。

【請求項3】

コンピュータに請求項1に記載の方法を実施させるための命令を含むコンピュータ可読媒体。

【請求項4】

参加者の事前構成されたグループのためにコンテンツアイテムの視聴イベントを行い、編成し、これらの参加者の間で通信を提供するためのサーバベースのシステムであって、ハードウェアまたはソフトウェアで実施される

a. i. 視聴イベントを再生するためのシステムをそれぞれが有する、該視聴イベントに関するグループの少なくとも2名の潜在的な参加者についての識別情報を受信し、

ii. 前記視聴イベントに関する前記グループに参加するよう、前記少なくとも2名の潜在的な参加者を招待し、

iii. 前記潜在的な参加者の1名または複数名から応答を受信するように構成されるとともに、

iv. 前記応答が、前記招待を受け入れて前記グループに参加することである場合、編成モジュールが、前記対応する潜在的な参加者を、参加者の前記グループに登録し、前記対応する参加者のシステムに、視聴イベントアプリケーションが配置されているかどうかを判定するように構成され、前記対応する参加者のシステムに、視聴イベントアプリケーションが配置されていない場合、該編成モジュールが、前記視聴イベントアプリケーションのコピーを前記参加者のシステムにダウンロードするように構成され、前記応答が、前記招待を受け入れて前記グループに参加することである場合、前記参加者に対応する前記システムの接続帯域幅を特定し、前記コンテンツアイテムの全部または一部分が、前記視聴イベントの開始に先立って、暗号化されて、前記参加者のシステムにダウンロードされるべきか、または前記コンテンツアイテムが、前記参加者のシステムに継続的にストリーミングされるべきかを前記接続帯域幅に基づいて判定し、ここで、前記暗号化は、前記視聴イベントの開始に先立つ前記コンテンツアイテムの再生を許さない役割をするものであるようにさらに構成される編成モジュールと、

b. i. 前記コンテンツアイテムの再生を同期的に開始して、前記視聴イベントが開始されるようにし、

ii. 前記視聴イベントの前、前記視聴イベントの最中、または前記視聴イベントの後にテキストベースのチャットチャンネルを動作させるように構成された視聴イベントモジュールとを有する少なくとも1つのサーバを含み、

前記識別情報は、少なくとも、前記グループへの前記参加者のためのテキストベースのチャットチャンネルのセットアップに対応する情報を含むシステム。

【請求項5】

前記編成モジュールおよび前記視聴イベントモジュールは、同一のサーバ上に配置される請求項4に記載のシステム。

【請求項6】

前記編成モジュールは、1つのサーバ上に配置され、前記視聴イベントモジュールは、別のサーバ上に配置される請求項4に記載のシステム。

【請求項7】

前記コンテンツアイテムは、映画である請求項4に記載のシステム。

【請求項8】

前記コンテンツアイテムと関係するアイテムの売り込み、前記コンテンツアイテムに関する質問、または前記コンテンツアイテムに関するコンテストに参加する提案から成るグ

10

20

30

40

50

ループから選択されたメッセージを、各参加者のシステムに送信するように構成された動機付けモジュールをさらに含む請求項4に記載のシステム。

【請求項9】

前記視聴イベントに関する前記グループの少なくとも1名の参加者は、許可された参加者であり、前記視聴イベントモジュールは、許可されていない参加者によるのではなく、前記許可された参加者によるコンテンツアイテムのトリック再生を可能にするようにさらに構成され、前記トリック再生は、前記グループのすべてのシステム上で現れる請求項4に記載のシステム。

【請求項10】

前記視聴イベントに関する前記グループの少なくとも1名の参加者は、許可された参加者であり、前記視聴イベントモジュールは、許可されていない参加者によるのではなく、前記許可された参加者によるコンテンツアイテムのトリック再生を可能にするようにさらに構成され、前記トリック再生は、前記許可された参加者のシステム上だけに現れる請求項4に記載のシステム。

10

【請求項11】

前記視聴イベントモジュールは、前記許可された参加者によるコンテンツアイテムのトリック再生の後に、前記コンテンツアイテムの前記再生における共通の位置にすべてのグループシステムを再同期するようにさらに構成される請求項10に記載のシステム。

【請求項12】

前記視聴イベントモジュールは、前記コンテンツアイテムの再生またはストリーミングを生じさせる信号を各参加者のシステムに送信することによって、再生を同期的に開始するように構成される請求項4に記載のシステム。

20

【請求項13】

前記再生は、所定の時刻に同期的に開始される請求項4に記載のシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本出願は、参照により全体が本明細書に組み込まれている「Chat Cinema」という名称の2006年3月17日に出願した米国特許仮出願第60/783,712号の利益を主張する。

【0002】

本発明は、コンテンツのグループ視聴に関し、特に、グループ視聴中のグループ参加者間のグループ編成およびグループ通信に関する。

30

【背景技術】

【0003】

チャットチャンネルが、コンピュータ表示ウィンドウの一部分を形成することを同時に可能にしながら、コンピュータシステム上でテレビ番組の視聴を可能にするシステムが、知られている。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、そのような従来技術の開示は、様々な欠点に悩まされている。例えば、そのような開示は、同一の番組を同時に視聴するグループを編成する都合のよい仕方を欠いており、そのグループが、番組中に視聴し、互いに通信して、参加者の楽しみを高めるように動機付ける仕方をさらに欠いている。

40

【0005】

映画などのコンテンツアイテムのグループプレゼンテーションを編成し、そのグループのメンバが、グループプレゼンテーション中に通信することをさらに可能にするシステムおよび方法が、提供される。

【課題を解決するための手段】

【0006】

50

これらのシステムおよび方法は、通常、サーバからダウンロードされるソフトウェアアプリケーションにおいて実現される。このアプリケーションは、ユーザが、例えば、電子メール、またはインスタントメッセージングもしくはテキストメッセージングを介して、潜在的に関心のある関係者を招待することによって、視聴イベント(viewing event)をセットアップすることができるようにする。サーバは、この招待を受け入れる人々を視聴イベントグループに編成し、このグループにリマインダを提供する。また、このシステムは、このアプリケーションを欠くグループシステムに、サーバから、このアプリケーションをインストールするように手配する。

【0007】

映画は、ユーザのコンピュータ上、参加者のコンピュータ上、またはファイル共有サーバ上にあることが可能であり、視聴イベントに先立って参加者のコンピュータにダウンロードされることが可能であり、あるいは高速インターネット接続を使用して、代わりにストリーミングされてもよい。

【0008】

視聴イベント中、映画は、すべての参加者によって同時に視聴される。許可された参加者、または別の形態では、任意の参加者が、再生中、トリックプレー(trick play)を提供することができる。参加者は、例えば、インスタントメッセージング、VOIPなどを介して、再生中に互いに通信することができる。例えば、映画再生が、1つのウィンドウ内で現れることが可能である一方で、インスタントメッセージ通信が、別のウィンドウ内で現れる。

【0009】

拡張機能(enhancements)には、参加者に料金を請求すること、参加者にアイテム(例えば、映画のコピー)の購入を提案すること、または参加者のためのコンテストを行うことが含まれるようにしてもよい。

【0010】

説明されるコンテンツは、映画であるが、任意のタイプの記録されたビデオイベントもしくはビデオ作品、またはオーディオイベントもしくはオーディオ作品を含め、他の様々なタイプのコンテンツが、提供されるようにしてもよい。

【0011】

一態様では、本発明は、参加者の事前構成されたグループのためにコンテンツアイテムの視聴イベントを行い、これらの参加者の間で通信を提供するための方法を対象とし、この方法は、以下を含む。すなわち、視聴イベントを再生するためのシステムをそれぞれが有する、視聴イベントに関するグループの少なくとも2名の潜在的な参加者についての識別情報を受信すること、この少なくとも2名の潜在的な参加者に、視聴イベントに関するグループに参加するよう招待を伝送すること、この潜在的な参加者の1名または複数名から応答を受信すること、およびこの応答が、招待を受け入れてグループに参加することである場合、対応する潜在的な参加者を、参加者のグループに登録し、対応する参加者のシステムに、視聴イベントアプリケーションが配置されているかどうかを判定し、対応する参加者のシステムに、視聴イベントアプリケーションが配置されていない場合、視聴イベントアプリケーションのコピーを参加者のシステムにダウンロードすることであり、識別情報は、少なくとも、グループの参加者のためのチャットチャンネルのセットアップに対応する情報を含む。

【0012】

本発明の実施形態は、以下の1つまたは複数を含むことが可能である。応答が、招待を受け入れてグループに参加することである場合、方法は、その参加者に対応するシステムの接続帯域幅を特定し、コンテンツアイテムの全部または一部分が、視聴イベントの開始に先立って、暗号化されて、その参加者のシステムにダウンロードされるべきか、またはコンテンツアイテムが、その参加者のシステムに継続的にストリーミングされるべきかを判定することをさらに含む。この場合、暗号化は、視聴イベントの開始に先立つコンテンツアイテムの再生を許さない役割をする。また、特定することは、システムの接続タイプ

10

20

30

40

50

について参加者に問い合わせることを含むことも可能である。

【0013】

別の態様では、本発明は、参加者の事前構成されたグループのためにコンテンツアイテムの視聴イベントを編成し、これらの参加者の間で通信を提供するための方法を対象とし、この方法は、以下を含む。すなわち、各参加者のシステムに、コンテンツアイテムの再生を同期的に開始するように作用して、視聴イベントが開始される信号を送信すること、および視聴イベントの前、視聴イベントの最中、または視聴イベントの後にチャットチャンネルを動作させることである。

【0014】

本発明の実施形態は、以下の1つまたは複数を含むことが可能である。方法は、1名または複数名の許可された参加者にトリックプレー能力を与えることをさらに含むことが可能である。

10

【0015】

さらに別の態様では、本発明は、参加者の事前構成されたグループのためにコンテンツアイテムの視聴イベントを編成し、これらの参加者の間で通信を提供するための方法を対象とし、この方法は、以下を含む。すなわち、所定の時刻に各参加者のシステム上でコンテンツアイテムの再生を同期的に開始して、視聴イベントが開始されること、および視聴イベントの前、視聴イベントの最中、または視聴イベントの後にチャットチャンネルを動作させることである。

【0016】

20

さらなる態様では、本発明は、ハードウェアまたはソフトウェアで実施された編成モジュールを有する少なくとも1つのサーバを含む、参加者の事前構成されたグループのためにコンテンツアイテムの視聴イベントを行い、編成し、これらの参加者の間で通信を提供するためのサーバベースのシステムを対象とし、編成モジュールは、以下のように構成される。すなわち、視聴イベントを再生するためのシステムをそれぞれが有する、視聴イベントに関するグループの少なくとも2名の潜在的な参加者についての識別情報を受信し、視聴イベントに関するグループに参加するよう、この少なくとも2名の潜在的な参加者を招待し、この潜在的な参加者の1名または複数名から応答を受信し、この応答が、招待を受け入れてグループに参加することである場合、編成モジュールは、対応する潜在的な参加者を、参加者のグループに登録し、対応する参加者のシステムに、視聴イベントアプリケーションが配置されているかどうかを判定するように構成され、対応する参加者のシステムに、視聴イベントアプリケーションが配置されていない場合、編成モジュールは、視聴イベントアプリケーションのコピーを参加者のシステムにダウンロードするように構成される。また、このサーバベースのシステムは、コンテンツアイテムの再生を同期的に開始して、視聴イベントが開始されるようにし、視聴イベントの前、視聴イベントの最中、または視聴イベントの後にチャットチャンネルを動作させるように構成された視聴イベントモジュールも含む。

30

【0017】

本発明の実施形態は、以下の1つまたは複数を含むことが可能である。編成モジュールと視聴イベントモジュールは、同一のサーバ上に配置されても、異なるサーバ上に配置されてもよい。応答が、招待を受け入れてグループに参加することである場合、編成モジュールは、その参加者に対応するシステムの接続帯域幅を特定し、コンテンツアイテムの全部または一部分が、視聴イベントの開始に先立って、暗号化されて、その参加者のシステムにダウンロードされるべきか、またはコンテンツアイテムが、その参加者のシステムに継続的にストリーミングされるべきかを判定するようにさらに構成されることが可能である。システムは、コンテンツアイテムと関係するアイテムの売り込み、コンテンツアイテムに関する質問、またはコンテンツアイテムに関するコンテストに参加する提案から成るグループから選択されたメッセージを、各参加者のシステムに送信するように構成された動機付けモジュールをさらに含むことが可能である。視聴イベントモジュールは、少なくとも1名の許可された参加者によるコンテンツアイテムのトリック再生を可能にするよう

40

50

にさらに構成されることが可能であり、トリック再生は、グループのすべてのシステム上で現れる。トリック再生は、代替として、少なくとも1名の許可された参加者に関して許されて、トリック再生が、この許可された参加者のシステム上だけに現れてもよい。この場合、視聴イベントモジュールが、許可された参加者だけによるコンテンツアイテムのトリック再生の後に、コンテンツアイテムの再生における共通の位置にすべてのグループシステムを再同期するように構成されることが可能である。また、視聴イベントモジュールは、コンテンツアイテムの再生またはストリーミングを生じさせる信号を各参加者のシステムに送信することによって、再生を同期的に開始するように構成されることも可能である。代替として、再生は、所定の時刻に同期的に開始されてもよい。

【0018】

本発明は、すべての方法に関して、コンピュータにそれらの方法を実施させるための命令を含むコンピュータ可読媒体をさらに含む。

【0019】

本発明の利点は、以下の1つまたは複数を含むことが可能である。参加者のグループが、各参加者が別個のコンピュータシステムから映画を同時に視聴するように編成されることが可能である。このグループは、すべての参加者へのグループブロードキャスト、または個別の参加者へのプライベートメッセージを含むいくつかの仕方、その映画の最中に互いの間で通信することができる。このグループは、その映画に先立って、その映画の最中に、またはその映画の後に、コンテンツ、または他の付随的なイベントに参加することができる。

【0020】

その他の利点が、図面および特許請求の範囲を含む、以降の説明から明白となる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0021】

ここで定義される以下の用語が、本明細書、および添付の図の全体にわたって使用される。

【0022】

「視聴イベント」とは、グループによる1つまたは複数のコンテンツアイテムの再生および視聴を指す。視聴イベントは、通常、始め、持続時間(duration)、および終了を有し、始め、持続時間、および終了は、各参加者に関して実質的に同時に生じる(許可された参加者によって実行される様々な「トリックプレー」オペレーションの対象となる)。「視聴」という用語が、この定義において使用されるが、視聴イベントは、オーディオだけのイベントに関係することも可能である。視聴イベント中の再生される「コンテンツアイテム」は、例えば、映画、記録された、もしくはライブのテレビショー、コンサートなどのオーディオコンテンツ、スライドショー、討論、講義、ビデオゲーム競技などのオンラインイベントのビデオストリーム、学生が、議論のためのチャットを開いておくことができるオンライン教育ツール、または参加者のグループが、見る、または聞く、またはその両方を行うことができる他の任意のタイプのプレゼンテーションであることが可能である。

【0023】

視聴イベントを「実施」とは、或る視聴イベントを機能させ、その視聴イベントの前、その視聴イベントの最中、および/またはその視聴イベントの後にチャットチャンネルを提供する動作を指す。例えば、サーバは、各参加者に映画をストリーミングし、チャットチャンネルをさらに提供して、参加者が、例えば、その映画によって提起される問題について、その映画の最中に互いに通信することができるようにすることによって、映画の視聴イベントを行うことができる。

【0024】

「参加者」とは、グループに参加する招待を受け入れてグループに参加した個人、またはイベントの告知の後に生じる可能性があるように、その他の形で、視聴イベントに接続すること、またはグループに参加することに関心を示した個人を指す。潜在的な参加者は

10

20

30

40

50

、視聴イベントに関するグループに参加するように招待されている、または招待されるが、その招待をまだ受け入れていない個人である。参加者は、例えば、映画、もしくは他の番組を視聴すること、またはオーディオイベントを聞くことによって、参加者が視聴イベントに参加する、通常、何らかのタイプのコンピュータシステムである、「システム」に関連付けられる。このため、システムは、コンテンツアイテムを再生する能力を有し、所与のグループの中の少なくとも2つのシステムが、チャットチャンネルを維持する能力を有する。システムの例には、デスクトップコンピュータシステムおよびノートブックコンピュータシステム、ゲームコンソール、携帯電話機、移動コンピューティングデバイス(例えば、PDAまたはゲームデバイス)が含まれるが、それらには限定されない。「開始者」である参加者は、潜在的な参加者の連絡先情報をサーバアプリケーションまたはソフトウェアアプリケーションに提供することなどによって、グループを開始した個人である。「許可された参加者」は、グループ全体に関する再生のためにトリックプレーを提供する能力などの、いくつかの特権が与えられた参加者である。一部の実施形態では、1名または複数名の参加者が、トリックプレーを制御できることが可能である。これらの実施形態では、特に、全員に満たない参加者が、トリックプレーを使用した場合、または参加者が、異なる度合いでトリックプレーを使用した場合、「再同期」機能が使用されて、すべてのユーザが、再生における共通のポイントでコンテンツアイテムを視聴することを再び開始することができるようになる、またはメイン視聴を離れた(例えば、トリックプレーを介して)ユーザが、メイン視聴に再び加わることができるようになる。

10

【0025】

20

参加者間の「通信」とは、グループの参加者間の通信のためにチャットチャンネルを使用することを指す。すべての参加者が、チャットチャンネルへのアクセスを有する必要があるわけではないが、通常、少なくとも2名は、チャットチャンネルへのアクセスを有する。

【0026】

視聴イベントの「同期視聴」とは、コンテンツアイテムの実質的に同時の視聴を指す。同期視聴は、参加者が、異なる度合いでトリックプレーを使用する場合、同期されなくなる可能性がある。

【0027】

「ストリーミングメディア」とは、メディアが、プロバイダによって配信されている間に、参加者によって継続的に受信されるとともに、通常、参加者に表示されるメディアを指す。この場合、プロバイダは、グループ参加者のシステムのいずれかであることも可能であり、あるいは、代替として、サーバであることも可能である。

30

【0028】

「チャットチャンネル」とは、ネットワーク(例えば、インターネット)を介する任意の種類の通信を指し、特にインスタントメッセージングアプリケーション、チャットアプリケーション、インターネットリレーチャット、VOIPアプリケーション、およびテキスト、オーディオ、またはビデオ、あるいはそれらの組み合わせであることが可能な、その他のメッセージングシステムなどのツールを使用する直接1対1または多対多のチャットまたはテキストベースのチャットを指す。「読み取り可能な」チャットチャンネルは、参加者が、対応する参加者のシステム上で読み取る、見る、または聞くことができるチャンネルである。「書き込み可能な」チャットチャンネルは、参加者が、参加することができる、または参加者が、フィードバックまたは入力を与えることができるチャンネルである。

40

【0029】

「レンダリングすること」または「再生すること」とは、コンテンツアイテムを再生する動作を指す。例えば、映画であるコンテンツアイテムをレンダリングすることは、適切なメディアプレーヤにおいて、その映画を再生することを意味する。メディアプレーヤは、選択されたタイプのコンテンツを再生することができる任意のコンテンツ再生デバイスであることが可能である。

【0030】

「トリック」プレーまたは「トリック」再生とは、コンテンツアイテムの再生に影響を

50

与える、ハードウェアまたはソフトウェアで実現される様々なアルゴリズムの使用を指す。例えば、コンテンツアイテムの「通常の」再生とは、コンテンツアイテム内のデータのフレームもしくは他の区分の意図されるシーケンスの直線的再生を指す。トリック再生は、早送り、巻き戻し、飛び越し、または再生に非直線的に影響を与える他の様々な仕方を指す。グループ全体に対するコンテンツアイテムの再生が、トリックプレーの対象となる場合、グループ視聴イベントは、同期されたままになる。しかし、トリック再生の度合いが、参加者によって異なる場合、再生は、同期されなくなり、再同期が、所望される可能性がある。

【0031】

「グループ」とは、共有されるコンテンツアイテムのターゲット視聴者であるユーザの定義されたグループを指す。グループは、通常、ユーザによって定義され、しばしば、そのユーザの、友人のグループ、もしくは他の定義された仲間に相当する。また、グループは、ソーシャルネットワーキングサービスなどの、別個のアプリケーションにおけるユーザ設定の分析などを介して、自動的に構築されることも可能である。また、共有グループは、例えば、Microsoft Outlook(登録商標)の中に格納されるような連絡先情報を使用して、ユーザシステム上で作成されることも可能である。

【0032】

「視聴イベントアプリケーション」は、参加者が、コンテンツアイテムを見る、または聞くことを可能にし、オプションとして、例えば、コンテンツアイテムについて、チャットチャンネルに参加することを可能にする、参加者のシステム上に存在するソフトウェアである。視聴イベントアプリケーションは、参加者のシステム上にダウンロード可能とすることもでき、または別個の媒体を介して提供することもできる。代替として、視聴イベントアプリケーションは、サーバ上に格納され、サーバから実行されることが可能である(例えば、ウェブインタフェースを介して)。一部の場において、視聴イベントアプリケーションは、参加者が、視聴イベントを編成するとともに、視聴イベントを見ることを可能にすることができる。つまり、視聴イベントアプリケーションは、他の潜在的な参加者を、視聴イベントグループに加わるよう招待し、応答を追跡把握することができ、あるいは別個のファイルサーバに、そうさせることができる。また、視聴イベントアプリケーションは、視聴イベントグループの中の参加者に、視聴イベントアプリケーションの参加者自身のコピーを転送することもでき、あるいは別個のファイルサーバに、そうさせることができる。視聴イベントアプリケーションは、コンテンツアイテムが、全体として、または部分的に、視聴イベントの時点で他の参加者のシステムに伝送される、または流れるようにすることができ、あるいは別個のファイルサーバに、そうさせることができる。視聴イベントアプリケーションは、視聴イベントの前、視聴イベントの最中、または視聴イベントの後に参加者に提示されるべき様々な動機付けを開始することができ、あるいは別個のファイルサーバに、そうさせることができる。

【0033】

「動機付け」とは、視聴イベントの前、視聴イベントの最中、または視聴イベントの後の、1名または複数名の参加者へのプレゼンテーションである。例えば、動機付けは、コンテンツアイテムについての雑学的質問を含むことが可能であり、これらの質問は、コンテンツの一環であることが可能である。また、動機付けは、コンテンツアイテムのDVDのコピーなどの、参加者の関心対象であることが可能な、売りに出されたアイテムであることも可能である。

【0034】

図1は、本発明を実施するのに使用されることが可能なシステム10を示す。この図で、ファイルサーバ12は、数名の潜在的な参加者のシステム14、16、18、22、および20にサービスを提供する。システム20は、後段で説明される理由で、許可された参加者のシステムとして指定されることが可能であり、この実施形態において、イニシエータシステム、すなわち、視聴イベントを開始するシステムの役割もするが、一般に、開始者は、許可されていなくてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 5 】

ファイルサーバ12は、映画またはテレビ番組などのコンテンツアイテムの源またはロケータの役割をすることが可能であり、あるいは視聴イベントを編成し、行う管理機能だけを果たすことも可能である。コンテンツアイテムの他の可能な源には、開始者のシステムを含め、参加者のシステムのいずれか、またはネットワーク上の他のシステム(例えば、セグメント化されたダウンロードのための)が含まれる。

【 0 0 3 6 】

使用中、システム10は、異なるコンピュータユーザまたは参加者が、映画などの同一のコンテンツアイテムを同期的に視聴し、同時に、インスタントメッセージを介するなど、チャットチャンネルを介して通信することを可能にする。例えば、視聴中、視聴イベントソフトウェアは、1つのペイン内に映画イメージを有し、第2のペイン内にインスタントメッセージを有する2ペインウィンドウを表示することができる。

10

【 0 0 3 7 】

本発明のいくつかの実施形態の方法30の全体図が、図2に示される。参加者のグループが、形成される(ステップ24)。このグループは、グループが、同期目的およびチャット目的で接続されている場合、視聴イベントのためのサイトにアクセスする(ステップ26)。完全にピアツーピアのモデルにおいて、このサイトは、開始者のシステムなどのピアシステムによって取って代わられる。コンテンツアイテムは、参加者に関して同期された仕方再生される(ステップ28)。参加者は、視聴イベントの前、視聴イベントの最中、または視聴イベントの後、あるいはこれらの時点の組み合わせにおいて、チャットチャンネルを介して通信する(ステップ32)。また、参加者は、動機付けフィーチャに参加することもできる(ステップ34)。コンテンツアイテムの再生が、終了し(ステップ36)、グループは、解散することが可能である(ステップ38)。

20

【 0 0 3 8 】

これらのステップが、以下により詳細に説明される。

【 0 0 3 9 】

< 視聴イベントの編成 >

開始者、つまり、開始する参加者が、参加者のシステム上に、視聴イベントアプリケーションのコピーが既に存在するのではない場合、そのコピーをダウンロードすることから始める(ステップ42)。視聴イベントアプリケーションは、参加者のシステム上に常駐することが可能であり、あるいはこのアプリケーションが全く、または一部分だけしか、参加者のシステム上に常駐していない、完全にサーバベースのアプリケーションであることが可能である。次に、開始者は、視聴イベントに関するコンテンツアイテムおよび開始時間を選択することができる(ステップ44)。コンテンツアイテムの選択は、参加者自身のシステム上(ステップ46)、別の参加者のシステム上(ステップ47)、またはファイルサーバ上(ステップ48)の利用可能なコンテンツのリストからの選択を介することが可能である。したがって、コンテンツアイテムは、クライアントサーバモデルを介して、またはピアツーピアモデル(例えば、直接ダウンロードまたはセグメント化されたダウンロード)を介して、またはその両方の組み合わせによって提供されることが可能である。

30

【 0 0 4 0 】

また、開始時刻は、グループが形成された後に、グループ参加者に関する利用可能な時間のポーリング(投票)によって、後に、相互に決定されることも可能である。

40

【 0 0 4 1 】

次に、開始者は、潜在的な参加者に招待を送信する、または招待が送信されるようにする(ステップ52)。次に、この招待を受け入れた参加者が、グループに加えられる(ステップ54)。代替として、招待は、視聴イベントへの参加を開始することの他は、承諾される必要のないブロードキャスト告知またはマルチキャスト告知(例えば、友人または加入者などの定義されたグループへの)として送出される。次に、視聴イベントアプリケーション、またはファイルサーバ、または組み合わせが、新たに加わった参加者のシステムに視聴イベントアプリケーションがインストールされているかどうかを確認することができる

50

(ステップ56)。インストールされている場合、参加者は、グループに即時に加えられ(ステップ62)、視聴イベントに関する示された時刻に、または所望される場合、即時に、視聴イベントに自動的に参加させられることも可能である。インストールされていない場合、視聴イベントアプリケーションは、参加者のシステムにダウンロードされ、あるいは別の仕方提供され、参加者は、グループに加えられる(ステップ58)。例えば、受け入れられた招待に対する応答が、参加者を、ソフトウェアを提供し、システムを説明することができるネットワークロケーションに導くことが可能である(例えば、URLを介して)。

【0042】

視聴イベントへの参加の料金が、請求されることが可能である(ステップ55)。この料金は、使用当たり、または加入ベースであることも可能である。参加者は、必要に応じて、またはサービスアカウントを介して支払いを行うことができる。代替の実施形態では、料金は、全く請求されない。例えば、別の有料サービスのユーザが、プロモーションとして視聴イベントシステムにアクセスすることができる。あるいは、プロモーション目的で、視聴イベントシステムが、無料で提供されることが可能である。

10

【0043】

視聴イベントアプリケーションは、視聴イベントについて参加者に思い出させるリマインダメッセージを参加者に送信することができる(ステップ64)。そのようなリマインダは、電子メール、テキストメッセージ、インスタントメッセージ、または他の任意の種類の通信であることが可能である。リマインダメッセージは、実施形態に応じて、開始者の視聴イベントアプリケーション、参加者の視聴イベントアプリケーション、またはファイルサーバ、あるいはそれらの組み合わせによって送信されることが可能である。例えば、開始者の視聴イベントソフトウェアが、各参加者の携帯電話機にテキストメッセージを送信して、イベントがもうすぐ始まることを参加者に思い出させることが可能である。

20

【0044】

視聴イベントの開始の直前に、またはさらに前もって、各参加者の視聴イベントソフトウェアから、視聴イベントへの参加者の参加を確認する確認メッセージが、送信されることが可能である。

【0045】

また、視聴イベントの開始の直前に、参加者は、チャットチャンネルを可能にし、視聴イベントおよびコンテンツアイテムが、すべての参加者に関して実質的に同時に始まることを確実にするサイトにアクセスすることが可能である(ステップ26)。また、このサイトは、視聴イベントが、参加者のシステム上で適切に動作することを確実にするように診断を行う、または他の任意の検査を行うこともできる。このアクセスは、参加者が、視聴イベントの発生を思い出すのを助けるように、所望される場合、自動的に行われてもよい。

30

【0046】

< 視聴イベントを行うこと >

図4を参照すると、サーバ上に位置する視聴イベントサイトにアクセスし(ステップ26)、このサイトにおいて、グループ参加者が、視聴イベントアプリケーションとは異なっても、視聴イベントアプリケーションの一部を成してもよいソフトウェアが、開始者、許可された参加者などを含む各参加者を一緒に結び付ける。方法の、この部分のステップは、図4に、破線より上のブロックとして表され、これらのステップのいくつかは、視聴イベントに参加するために、参加者が視聴イベントサイトにアクセスすることに先立って行われることさえ可能である。

40

【0047】

サイトにアクセスする際、参加者は、視聴イベントアプリケーションのインストール中、またはインストール後に、または招待が受け入れられた際に、参加者に与えられたコードを使用して、このサイトにログオンすることができる(ステップ66)。コード検証の後、コンテンツアイテムの全部または一部分が、暗号化され、参加者のシステムにダウンロードされることが可能である(ステップ68)。つまり、1名または複数名の参加者が、その参加者のネットワーク接続上に存在する可能性がある任意の帯域幅制限を補償するために、

50

あらかじめコンテンツの全部または一部分を事前読み込みしていることが可能である。代替として、参加者のシステムの接続速度が、全く事前読み込みの必要なしに、コンテンツアイテムが参加者のシステムに直接にストリーミングされることを可能にするだけ十分に高速であると判定されることも可能である(ステップ72)。前述したとおり、これらのステップは、視聴イベントの開始に先立つ任意の時点で、試験段階の一環として行われることも可能である。つまり、視聴イベントソフトウェアは、視聴イベントの開始に先立って、そのような帯域幅制限がないか検査することができ、この検査に基づいて、或るレベルの事前読み込みを実行するべきかどうかについて自動的に判定を行うことができる。

【0048】

事前読み込みが行われる場合、各参加者は、視聴イベントが始まる前にコンテンツアイテムの部分的なコピーまたは完全なコピーを受信することが可能であるが、このコピーは、視聴イベント中に視聴イベントアプリケーションによって再生されることだけが可能であるように、暗号化されることが可能である。

【0049】

いずれにしても、システムが、このように接続され、コンテンツが、事前読み込みされる、またはストリーミングされる準備ができると、同期再生が行われることが可能である(ステップ28)。また、図5を参照すると、コンテンツアイテムが、参加者のシステム上の1つのウィンドウペイン内で同期的に再生されることが可能である(ステップ74)。1名または複数名の参加者に、或るレベルの許可が与えられることが可能であり(ステップ76)、その場合、この参加者は、参加者自身のシステム上で、またはグループ全体の再生上でトリックプレーを実行することができることが可能である。つまり、映画の再生が、制御される、例えば、一時停止、巻き戻し、早送りなどが可能である。トリックプレーは、すべての視聴者に関して同期されることが可能であり、許可された参加者だけが、コマンドを入力することができる、またはいずれの参加者も、すべての参加者に関する再生を制御することを許されることが可能である。別の実施形態では、トリックプレーは、1名の参加者だけのための再生に関することが可能である。この場合、すべての参加者が、再生における共通のポイントから開始して、コンテンツアイテムを再び視聴するように、ストリーム全体または再生全体が再同期される(ステップ78)ことを可能にする機能が、円滑にされることも可能である。この代替の実施形態では、すべての参加者が再同期されなくてもよい可能性があり、つまり、一部の参加者が、他の参加者に同期されることが可能である。代替として、参加者の再生に影響を与えるトリックプレーを使用した個別の参加者は、再同期コマンドを使用して、グループの残りの参加者の再生(またはファイルサーバまたは開始者の再生などの、定義された共通のポイント)と合うように、その参加者の再生を戻すことができる。

【0050】

図6を参照すると、コンテンツアイテムの再生に先立って、コンテンツアイテムの再生の最中に、またはコンテンツアイテムの再生の後に、参加者には、グループとして、または他の参加者と個々に、またはサブグループでチャットチャンネルセッションを開催するいくつかのオプションが提示されることが可能である(ステップ32)。そのようなチャットチャンネルセッションは、参加者が、映画などのコンテンツアイテムにおいて何が起きているかについて、または実際、他の任意のことについて対話することを可能にする。チャットチャンネルセッションは、別個のウィンドウペイン内に現れることが可能である(ステップ82)。チャットルームロビー、チャットルーム(ステップ84)、プライベートルーム(ステップ86)、ブロードキャストなどの、様々な通信モデルが、実現されることが可能である。他の実施形態において、オーディオ(例えば、VoIPチャット)(ステップ88)またはビデオ(ステップ92)、あるいは携帯電話機テキストメッセージングなどの他のデバイスを介するチャンネル(ステップ94)などの、異なる通信方法が使用されることも可能である。一部の実施形態では、すべての参加者が、オンライン通信またはチャットチャンネルに参加する必要はない。例えば、参加者は、参加しないこと、またはメッセージを受信しないことを選択することができる(ステップ96)。一部の参加者は、例えば、これらの参加者が、テキスト

10

20

30

40

50

入力インタフェースを提供しないテレビ上でコンテンツアイテムを視聴している場合、参加することができない可能性がある。

【0051】

< 視聴イベントに関する動機付け >

図7を参照すると、様々な動機付けフィーチャが、提供されることが可能である(ステップ22)。例えば、システムは、コンテンツアイテムが再生されるにつれ、雑学的アイテムまたは他の質問を生成することが可能である。そのような質問は、議論を促す役割をすることが可能である。一実施形態では、雑学的質問が、コンテストとして提示される(ステップ98)。各質問に関して、参加者は、回答する機会を得る。スコアが保持されることが可能であり、最も多いポイントを有する参加者が、視聴イベントの終わりに発表されることが可能である。また、他のタイプのコンテストが、参加者に提示されることも可能である。一実施形態では、映画であるコンテンツアイテムに関して、コンテストの勝者は、金、商品またはサービスの値引き、例えば、映画、デジタル商品、または物理的商品、例えば、映画からのスクリーンショット、またはPCのための壁紙、あるいは映画ポスタの購入に関する値引きなどの報酬を受け取る。

10

【0052】

関連する実施形態において、システムは、追加の料金で映画のコピー、または物理的品物を購入するオプションなどの、購入のための1つまたは複数のアイテムを参加者に提案することができる(ステップ102)。前述したとおり、販売のための製品またはサービスのオプションは、視聴イベントに関連するコンテストにおける成績に結び付けられることが可能である。

20

【0053】

本発明の一実施形態は、1つまたは複数のプログラマブルプロセッサと、ユーザインタフェース、ファイルサーバ、デスクトップアプリケーションおよびウェブベースのアプリケーション、視聴イベントアプリケーション、およびコンテンツファイルを提供するように、コンピュータ命令を格納し、実行する、対応するコンピュータシステム構成要素とを含む。ユーザは、インターネットなどのネットワークへのアクセスを有するクライアントコンピュータを介して、システムにアクセスすることができる。

【0054】

また、さらなる変種および実施形態も可能である。例えば、コンテンツアイテムは、任意のタイプのデータファイル、オーディオ、ビデオ、テキスト、データなどであることが可能である。ユーザ間の共有ファイルのネットワーク転送は、暗号化される、またはクリアであることが可能である。視聴イベントソフトウェアは、サーバ上に格納されるが、実行のためにユーザのシステムに自動的にダウンロードされることが可能である。ファイル共有サーバは、共有ファイルに関する複数レベルのアクセスをサポートすることができ、例えば、ファイルのプレビューバージョンが、大きいグループに提供される、または公開されることが可能であり、完全なバージョンが、サブセット、またはそのグループだけに提供されることが可能である。「コンピュータ」という用語が、使用されてきたが、この用語は、デスクトップコンピュータ、ラップトップコンピュータ、ハンドヘルドコンピュータ、タブレットコンピュータ、スマートフォン、パーソナルデジタルアシスタント、およびデータの転送先または転送元である他の任意のデバイスを含め、任意のコンピューティングマシンを包括することを意図する。また、本教示を所与として、他の様々な例が、作成されることも可能である。

30

40

【0055】

以上に完全に説明された本発明によれば、視聴イベントを編成し、行うため、ならびに視聴イベントについて、視聴イベントの最中に参加者間の通信を提供するためのシステムおよび方法が、提供される。また、その視聴イベントの前、その視聴イベントの最中、またはその視聴イベントの後に動機付けを提供するためのシステムおよび方法も、提供される。

【0056】

50

本発明は、いくつかの実施形態に関連して説明されてきたが、本教示を所与として、本発明は、示される実施形態よりはるかに広いことが当業者には明確なはずである。例えば、本発明の実施形態による技術は、IPTVストリームに適用されることが可能であり、すべての視聴者に開かれた単一の公開チャットチャンネルが存在することが可能である。代替として、参加者のグループが、同一のコンテンツアイテムを視聴していることが可能であるものの、別々のイベントをセットアップして、それぞれのチャットチャンネルを作成してもよい。1つのそのような事例では、視聴インタフェースは、招待するため、およびコンテンツのアイテムと関係するチャットセッションを確立するための機構も提供する。通信は、「チャット」に特に関係するものとして説明されてきたが、参加者間の通信は、例えば、互いに視聴されるコンテンツアイテムの品質に関する、参加者投票を可能にしてもよい。

10

【 0 0 5 7 】

したがって、この説明は、いくつかの、ただし、すべてではない代表例を表し、したがって、本発明の範囲は、この説明に添付された特許請求の範囲だけによって限定されるべきである。

【 図面の簡単な説明 】**【 0 0 5 8 】**

【 図 1 】 本発明の実施形態によるシステムを示す概略図である。

【 図 2 】 本発明を実施するいくつかの方法を示す流れ図である。

【 図 3 】 図2の方法の、特に、グループを形成する方法のいくつかのステップを示すより詳細な流れ図である。

20

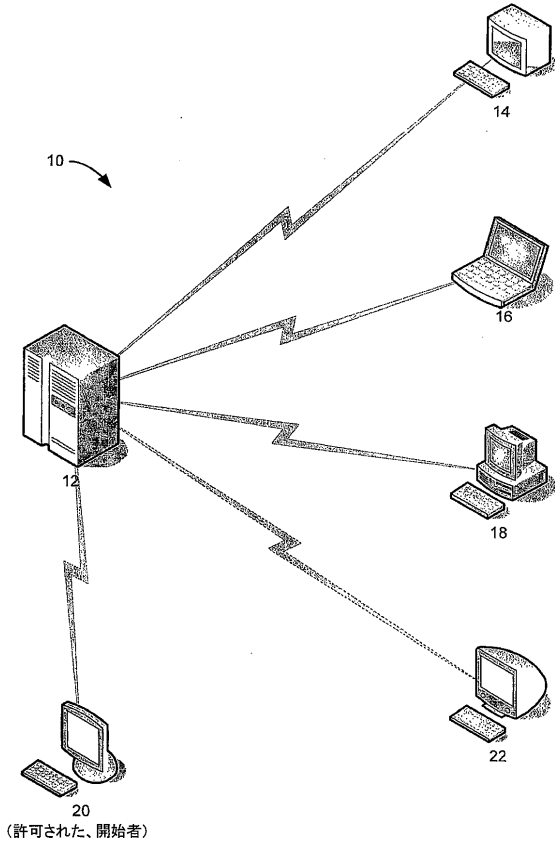
【 図 4 】 図2の方法の、特に、グループ参加者に、コンテンツサイトにアクセスさせる方法のいくつかのステップ(破線より上のステップ)を示すより詳細な流れ図である。

【 図 5 】 図2の方法の、特に、コンテンツアイテムを同期的に再生する方法のいくつかのステップを示すより詳細な流れ図である。

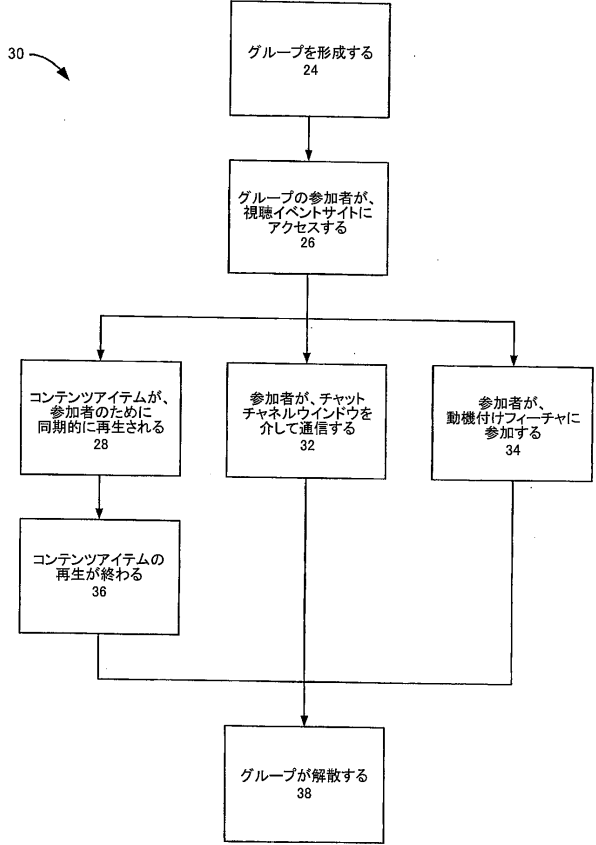
【 図 6 】 図2の方法の、特に、コンテンツアイテムの再生中にグループ参加者が通信することを可能にする方法のいくつかのステップを示すより詳細な流れ図である。

【 図 7 】 図2の方法の、特に、グループの参加者に動機付けフィーチャを提供する方法のいくつかのステップを示すより詳細な流れ図である。

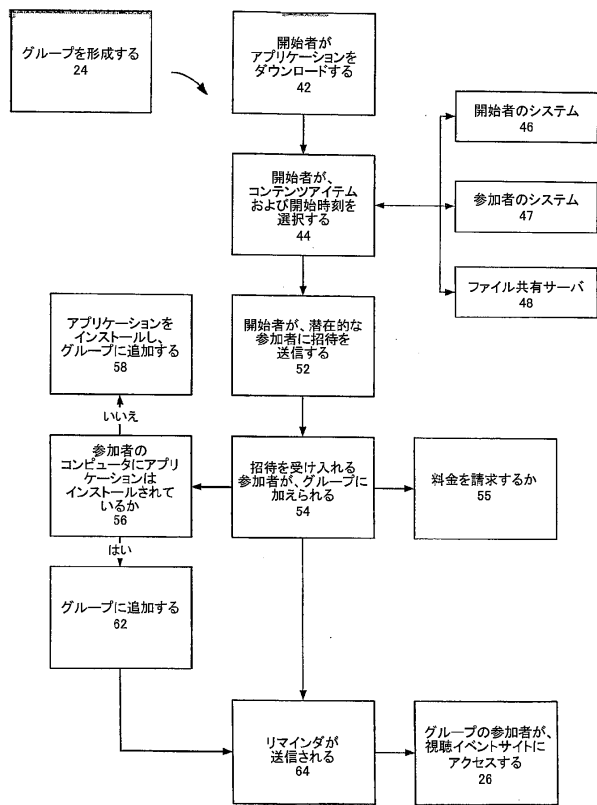
【図1】



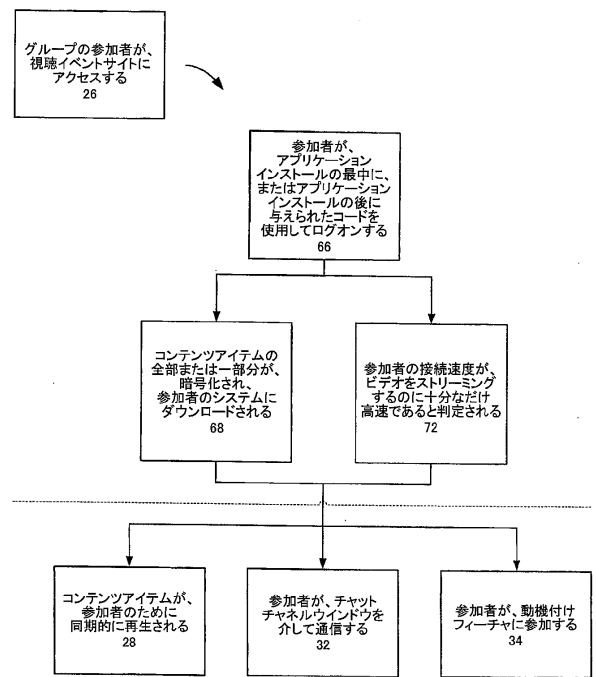
【図2】



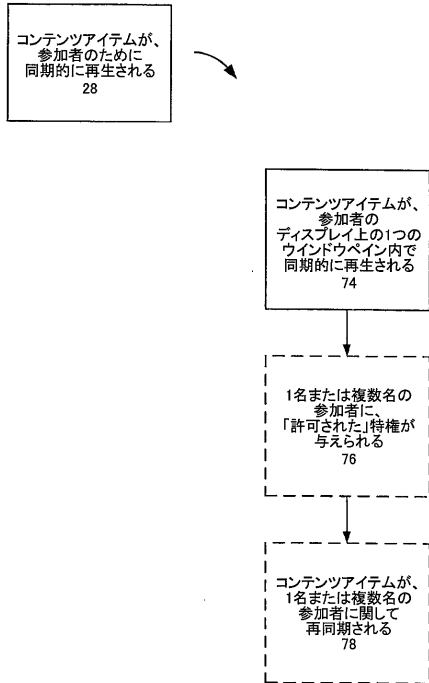
【図3】



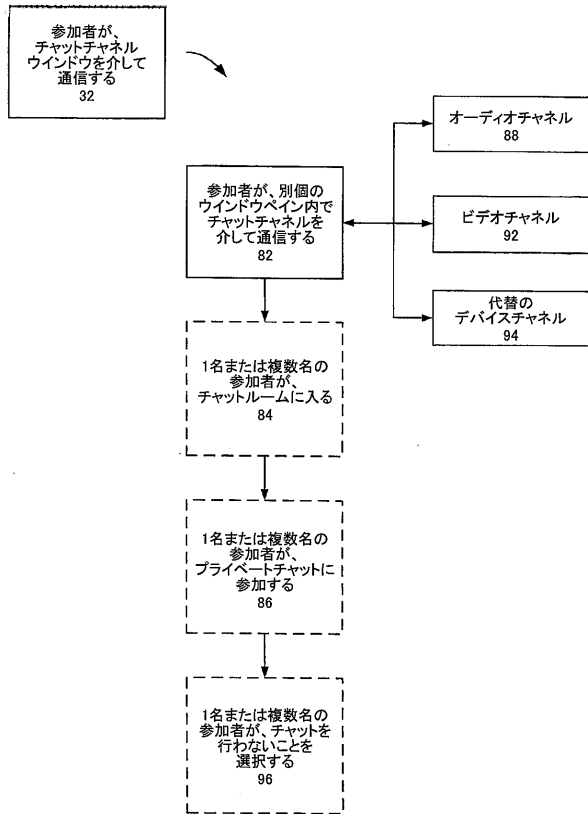
【図4】



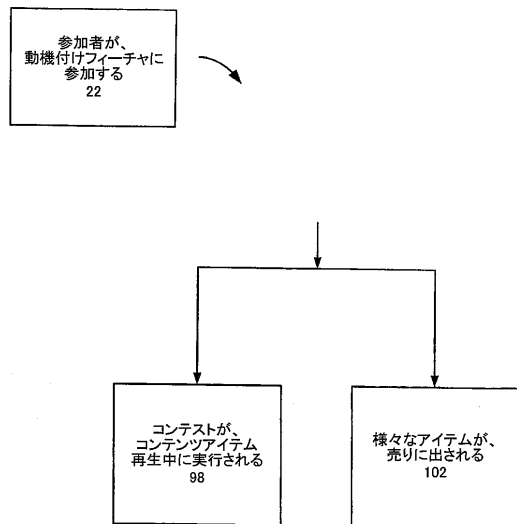
【図5】



【図6】



【図7】



フロントページの続き

(74)代理人 100109335

弁理士 上杉 浩

(74)代理人 100151987

弁理士 谷口 信行

(72)発明者 エクランド ザ セカンド, ドン チャールズ

アメリカ合衆国 9 2 8 8 6 カリフォルニア州, ヨーバ リンダ, ペッパー アベニュー 4 1
2 0

(72)発明者 フェインゴールド, ベン

アメリカ合衆国 9 0 2 3 2 カリフォルニア州, カルバー シティ, ダブリュ・ワシントン
ブルバード 1 0 2 0 2

審査官 福西 章人

(56)参考文献 特開2002-290956(JP, A)

国際公開第2004/104758(WO, A1)

特開2005-235170(JP, A)

特開2003-345761(JP, A)

特開2005-244605(JP, A)

特開2006-041888(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

H04N 7/16 - 7/173

H04N 5/44 - 5/46

G06F 13/00