【公報種別】特許法第１７条の２の規定による補正の掲載
【部門区分】第７部門第３区分
【発行日】令和2年11月5日(2020.11.5)

【公表番号】特表2020-523871(P2020-523871A)
【公表日】令和2年8月6日(2020.8.6)
【年通号数】公開・登録公報2020-031
【出願番号】特願2019-568685(P2019-568685)
【国際特許分類】
Ｈ０４Ｎ　21/431　(2011.01)
Ｈ０４Ｎ　21/442　(2011.01)
Ｇ０６Ｆ　 3/0481　(2013.01)
Ａ６３Ｆ　13/35　(2014.01)
Ａ６３Ｆ　13/61　(2014.01)
Ａ６３Ｆ　13/70　(2014.01)
Ａ６３Ｆ　13/53　(2014.01)
【ＦＩ】
Ｈ０４Ｎ　21/431
Ｈ０４Ｎ　21/442
Ｇ０６Ｆ　 3/0481
Ａ６３Ｆ　13/35
Ａ６３Ｆ　13/61
Ａ６３Ｆ　13/70
Ａ６３Ｆ　13/53

【手続補正書】
【提出日】令和2年9月15日(2020.9.15)
【手続補正１】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
ビデオ提示装置によるビデオコンテンツの表示の検出および表示に対する応答の方法であり、前記ビデオコンテンツが、（ｉ）前記表示中のユーザ相互作用に基づいては変化しない事前に確立されたビデオセグメントと、（ｉｉ）前記表示中のユーザ相互作用に基づいて変化する動的に定められたビデオセグメントと、を含む、方法であって、
コンピュータシステムにより、表示されている前記ビデオコンテンツの表現として前記表示中に実時間で生成されたクエリフィンガープリントを取得することであり、前記クエリフィンガープリントが、前記事前に確立されたビデオセグメントを表す第１の部分および前記動的に定められたビデオセグメントを表す第２の部分を含む、ことと、
前記クエリフィンガープリントを取得する間に、前記コンピュータシステムが、（ａ）前記クエリフィンガープリントの前記第１の部分と前記事前に確立されたビデオセグメントを表す基準フィンガープリントとの一致を検出し、（ｂ）前記一致の検出に基づいて、表示されている前記ビデオコンテンツを識別し、（ｃ）表示されている前記ビデオコンテンツを識別した後、少なくとも前記クエリフィンガープリントの前記第２の部分に対して、トレーニング済みニューラルネットワークを適用し、（ｄ）前記ニューラルネットワークの適用に基づいて、前記識別したビデオコンテンツの表示が続いていることを検出することと、

少なくとも前記識別したビデオコンテンツの表示が続いていることの検出に応答して、前記コンピュータシステムが、前記識別したビデオコンテンツに固有のアクションを取ることと、
を含む、方法。
【請求項２】
前記ビデオコンテンツが、ビデオゲームコンテンツを含む、請求項１に記載の方法。
【請求項３】
前記識別したビデオコンテンツの表示が続いていることを検出することが、前記ビデオ提示装置による表示されている前記ビデオコンテンツが、引き続き、ビデオゲームコンテンツであることを検出することを含む、請求項２に記載の方法。
【請求項４】
表示されている前記ビデオコンテンツを識別することが、表示されている特定のビデオゲームの識別情報を決定することを含み、前記識別したビデオコンテンツの表示が続いていることを検出することが、表示されている前記ビデオコンテンツが、引き続き、前記特定のビデオゲームであることを検出することを含む、請求項２に記載の方法。
【請求項５】
前記識別したビデオコンテンツに固有のアクションを取ることが、別のビデオゲームコンテンツの提案を含む補助コンテンツを提示させることを含む、請求項２に記載の方法。
【請求項６】
前記コンピュータシステムにより、前記検出した一致の終了を検出することをさらに含み、
前記コンピュータシステムにより前記トレーニング済みニューラルネットワークを適用することが、少なくとも前記検出した一致の前記終了の検出に応答する、請求項１に記載の方法。
【請求項７】
前記コンピュータシステムにより、少なくとも前記クエリフィンガープリントの前記第２の部分に対する前記トレーニング済みニューラルネットワークの適用に基づいて、前記ビデオコンテンツの前記動的に定められた部分の表示が少なくとも閾値持続時間にわたって続いたことを判定することをさらに含み、
前記識別したビデオコンテンツに固有のアクションを取ることが、補助コンテンツを提示させることを含み、
前記補助コンテンツを提示させることが、さらに、前記ビデオコンテンツの前記動的に定められた部分の表示が少なくとも前記閾値持続時間にわたって続いたことの判定に応答するものである、請求項１に記載の方法。
【請求項８】
前記ビデオコンテンツの前記動的に定められた部分が、双方向性ビデオゲームコンテンツを含み、
さらに、前記ビデオコンテンツの前記動的に定められた部分が少なくとも前記閾値持続時間にわたって続いたことに応答して、前記補助コンテンツを提示させることが、ビデオゲームヘルプコンテンツを提示させることを含む、請求項７に記載の方法。
【請求項９】
前記事前に確立されたビデオセグメントが、第１の事前に確立されたビデオセグメントであり、前記ビデオコンテンツが、同じく前記表示中のユーザ相互作用に基づいては変化しない第２の事前に確立されたビデオセグメントを含み、前記クエリフィンガープリントが、前記第２の事前に確立されたビデオセグメントを表す第３の部分を含み、
前記コンピュータシステムにより、少なくとも前記クエリフィンガープリントの前記第２の部分に対する前記トレーニング済みニューラルネットワークの適用に基づいて、前記ビデオコンテンツの前記動的に定められた部分の表示が少なくとも前記閾値持続時間にわたって続いたことを判定することが、前記第１の事前に確立されたビデオセグメントの表示から前記第２の事前に確立されたビデオセグメントの表示までに、閾値の長さの持続時

間を検出することを含む、請求項７に記載の方法。
【請求項１０】
前記一致が、第１の一致であり、
当該方法が、
前記コンピュータシステムにより、前記クエリフィンガープリントの前記第３の部分と前記第２の事前に確立されたビデオセグメントを表す基準フィンガープリントとの第２の一致を検出することと、前記第２の一致の検出に基づいて、前記コンピュータシステムにより、前記クエリフィンガープリントに対する前記トレーニング済みニューラルネットワークの適用を中断させることと、をさらに含む、請求項９に記載の方法。
【請求項１１】
前記コンピュータシステムが、ネットワークを介して前記ビデオ提示装置と通信し、前記コンピュータシステムにより、表示されている前記ビデオコンテンツの表現として前記表示中に実時間で生成された前記クエリフィンガープリントを取得することが、前記コンピュータシステムにより、前記ビデオ提示装置から前記ネットワークを介して、前記ビデオコンテンツの前記表示中に前記ビデオ提示装置により実時間で生成された前記クエリフィンガープリントの送信を受信することを含む、請求項１に記載の方法。
【請求項１２】
ビデオゲームプレイのさまざまなインスタンスのコンピュータ解析に基づいて、前記基準フィンガープリントおよび前記トレーニング済みニューラルネットワークを含む一組の基準データを確立することをさらに含む、請求項１に記載の方法。
【請求項１３】
前記ビデオゲームプレイのさまざまなインスタンスの少なくとも一部を公衆パケット交換網で自動的に検索してダウンロードすることと、
前記ダウンロードしたビデオゲームプレイのさまざまなインスタンスに前記コンピュータ解析を実行することと、
をさらに含む、請求項１２に記載の方法。
【請求項１４】
前記ビデオゲームプレイのさまざまなインスタンスが、プレイスルービデオを含む、請求項１３に記載の方法。
【請求項１５】
前記ニューラルネットワークが、長短期記憶ニューラルネットワークを含む、請求項１に記載の方法。
【請求項１６】
ビデオゲームのプレイの検出およびプレイに対する応答の方法であり、前記ビデオゲームが、ビデオディスプレイユニットに実時間で表示され、前記ビデオゲームが、（ｉ）前記表示中のユーザ相互作用に基づいては変化しないカットシーンビデオセグメントと、（ｉｉ）前記表示中のユーザ相互作用に基づいて変化する双方向性ビデオセグメントと、を含む、方法であって、
コンピュータシステムにより、プレイされている前記ビデオゲームの表現として前記表示中に実時間で生成されたクエリフィンガープリントを取得することであり、前記クエリフィンガープリントが、（ｉ）第１のカットシーンビデオセグメントを表す第１の部分および（ｉｉ）第１の双方向性ビデオセグメントを表す第２の部分を含む、ことと、
前記コンピュータシステムにより、前記クエリフィンガープリントの前記第１の部分と前記第１のカットシーンビデオセグメントを表す基準フィンガープリントとの一致を検出し、前記検出した一致に基づいて、前記コンピュータシステムにより、表示されている前記ビデオゲームを識別することと、
前記コンピュータシステムにより表示されている前記ビデオゲームを識別した後、前記コンピュータシステムにより、少なくとも前記クエリフィンガープリントの前記第２の部分に対して、トレーニング済みニューラルネットワークを適用することにより、表示されている前記ビデオゲームが、引き続き、前記識別したゲームであることを検出することと

、
少なくとも表示されている前記ビデオゲームが、引き続き、前記識別したビデオゲームであることの検出に応答して、前記コンピュータシステムにより、補助コンテンツを提示させることと、
を含む、方法。
【請求項１７】
前記コンピュータシステムにより、前記検出した一致の終了を検出することをさらに含み、
前記コンピュータシステムにより前記トレーニング済みニューラルネットワークを適用することが、少なくとも前記検出した一致の前記終了の検出に応答する、請求項１６に記載の方法。
【請求項１８】
前記コンピュータシステムにより、少なくとも前記クエリフィンガープリントの前記第２の部分に対する前記トレーニング済みニューラルネットワークの適用に基づいて、前記第１の双方向性ビデオセグメントが少なくとも閾値持続時間にわたって続いたことを判定することをさらに含み、
前記補助コンテンツを提示させることが、さらに、前記ビデオゲームの前記双方向性部分が少なくとも前記閾値持続時間にわたって続いたことの判定に応答するものであり、
前記補助コンテンツが、ビデオゲームヘルプコンテンツを含む、請求項１６に記載の方法。
【請求項１９】
ネットワーク通信インターフェースと、
処理ユニットと、
非一時的データストレージと、
前記非一時的データストレージに格納され、ビデオ提示装置によるビデオコンテンツの表示の検出および表示に対する応答の動作であり、前記ビデオコンテンツが、（ｉ）前記表示中のユーザ相互作用に基づいては変化しない事前に確立されたビデオセグメントと、（ｉｉ）前記表示中のユーザ相互作用に基づいて変化する動的に定められたビデオセグメントと、を含む、動作であって、
前記ビデオ提示装置から前記ネットワーク通信インターフェースを介して、表示されている前記ビデオコンテンツの表現として前記表示中に実時間で生成されたクエリフィンガープリントを受信することであり、前記クエリフィンガープリントが、（ｉ）前記事前に確立されたビデオセグメントを表す第１の部分および（ｉｉ）前記動的に定められたビデオセグメントを表す第２の部分を順に含む、ことと、
前記クエリフィンガープリントの前記第１の部分と前記事前に確立されたビデオセグメントを表す基準フィンガープリントとの一致を検出し、前記検出した一致に基づいて、表示されている前記ビデオコンテンツを識別することと、
表示されている前記ビデオコンテンツを識別した後、少なくとも前記クエリフィンガープリントの前記第２の部分に対して、機械学習アルゴリズムを適用することにより、表示されている前記ビデオコンテンツが、引き続き。前記識別したビデオコンテンツであることを検出することと、
少なくとも表示されている前記ビデオコンテンツが、引き続き、前記識別したビデオコンテンツであることの検出に応答して、ユーザ装置に補助コンテンツを表示させることと、
を含む、動作を実行するように前記処理ユニットにより実行可能なプログラム命令と、
を備えた、コンピュータシステム。
【請求項２０】
前記ビデオコンテンツが、ビデオゲームコンテンツを含み、前記事前に確立されたビデオセグメントが、カットシーンビデオセグメントを含み、前記動的に定められたビデオセグメントが、双方向性ゲームプレイビデオセグメントを含み、前記動作が、

少なくとも前記クエリフィンガープリントの前記第２の部分に対する前記機械学習アルゴリズムの適用に基づいて、前記双方向性ゲームプレイビデオセグメントが少なくとも閾値持続時間にわたって続いたことを判定することをさらに含み、

前記ユーザ装置に前記補助コンテンツを表示させることが、さらに、前記双方向性ゲームプレイビデオセグメントが少なくとも前記閾値持続時間にわたって続いたことの判定にさらに応答するものであり、

前記補助コンテンツが、ビデオゲームヘルプコンテンツを含む、請求項１９に記載のコンピュータシステム。