

(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2014-199985

(P2014-199985A)

(43) 公開日 平成26年10月23日(2014.10.23)

(51) Int.Cl.

H04N 21/8545 (2011.01)

F I

H04N 21/8545

テーマコード (参考)

5C164

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号 特願2013-74193 (P2013-74193)
 (22) 出願日 平成25年3月29日 (2013.3.29)

(71) 出願人 000004352
 日本放送協会
 東京都渋谷区神南2丁目2番1号
 (74) 代理人 100107766
 弁理士 伊東 忠重
 (74) 代理人 100070150
 弁理士 伊東 忠彦
 (72) 発明者 道家 守
 東京都世田谷区砧一丁目10番11号 日
 本放送協会放送技術研究所内
 (72) 発明者 金子 浩之
 東京都世田谷区砧一丁目10番11号 日
 本放送協会放送技術研究所内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 コンテンツ制作装置及びコンテンツ制作プログラム

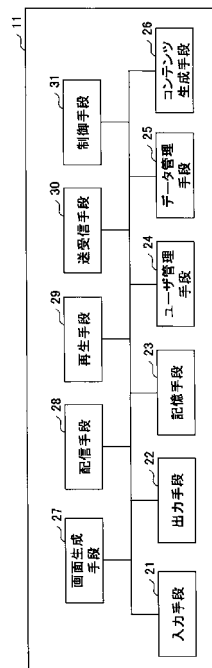
(57) 【要約】

【課題】 ユーザに容易にコンテンツを制作させる。

【解決手段】

通信ネットワークに接続されたユーザ端末からの入力によりコンテンツを制作するコンテンツ制作装置において、前記ユーザ端末から既存のコンテンツに対する変更要求があった場合に、前記既存のコンテンツに対応する編集データを用いて、前記ユーザ端末から前記既存のコンテンツの変更を行わせるためのコンテンツ制作画面を生成する画面生成手段と、前記画面生成手段により生成された画面を用いて前記ユーザ端末により変更内容が入力された場合に、前記変更内容に基づいてコンテンツを制作するコンテンツ生成手段とを有することにより、上記課題を解決する。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

通信ネットワークに接続されたユーザ端末からの入力によりコンテンツを制作するコンテンツ制作装置において、

前記ユーザ端末から既存のコンテンツに対する変更要求があった場合に、前記既存のコンテンツに対応する編集データを用いて、前記ユーザ端末から前記既存のコンテンツの変更を行わせるためのコンテンツ制作画面を生成する画面生成手段と、

前記画面生成手段により生成された画面を用いて前記ユーザ端末により変更内容が入力された場合に、前記変更内容に基づいてコンテンツを制作するコンテンツ生成手段とを有することを特徴とするコンテンツ制作装置。

10

【請求項 2】

前記ユーザ端末から入力されるユーザ情報に基づいて、前記画面生成手段における前記コンテンツ制作画面に表示する変更可能情報を管理するデータ管理手段を有することを特徴とする請求項 1 に記載のコンテンツ制作装置。

【請求項 3】

前記画面生成手段は、

前記変更可能情報に基づいてユーザに変更可能な内容を限定させた前記コンテンツ制作画面を生成することを特徴とする 1 又は 2 に記載のコンテンツ制作装置。

【請求項 4】

前記画面生成手段は、

前記変更要求時に前記ユーザ端末で視聴したコンテンツ又は前記過去に視聴したコンテンツの履歴情報のうち、前記ユーザ端末から選択されたコンテンツに対して前記コンテンツ制作画面を生成することを特徴とする請求項 1 乃至 3 の何れか 1 項に記載のコンテンツ制作装置。

20

【請求項 5】

前記コンテンツ生成手段は、

前記ユーザ端末により変更された内容に基づいて編集データを生成し、生成した編集データと、所定のスクリプトを生成するための定義データとを用いて、T V M L スクリプトを生成することを特徴とする請求項 1 乃至 4 の何れか 1 項に記載のコンテンツ制作装置。

【請求項 6】

コンピュータを、

請求項 1 乃至 5 の何れか 1 項に記載のコンテンツ制作装置が有する各手段として機能させるためのコンテンツ制作プログラム。

30

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、コンテンツ制作装置及びコンテンツ制作プログラムに関する。

【背景技術】**【0002】**

従来では、番組等のように、ある程度定型化されたコンテンツを制作する際、情報データや演出データ等を定義し、定義された各データを用いることで、効率的に番組を制作する手法が知られている（例えば、特許文献 1 参照。）。

40

【0003】

この手法を用いることで、ユーザは、文書編集ソフトウェア等の GUI (Graphical User Interface) 上で、平書き (単純なテキスト入力) により台本を記述することで、番組を制作することができる。例えば、ユーザは、自分が使用したいスタジオセットや CG (Computer Graphics) キャラクタが配置された舞台設定がなされた演出テンプレートを選択し、コンテンツの進行に対応した台本を記述することで、CG や映像コンテンツ制作に関する専門的な知識がない人でも番組の制作が可能となる。

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2001-24610号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、上述したような従来手法は、番組等のコンテンツを制作するために、どのような演出にするかを考えて演出テンプレートを選択し、更にどのようなコンテンツにするかを考えて台本を一から全て記述する必要があった。

10

【0006】

つまり、従来手法では、どのような演出にするか、或いは、どのような構成や内容にするかを制作者自身が全て考える必要があるため、このような知識を持たない者にはコンテンツ制作は困難であった。

【0007】

また、そうした知識がなくても、映像コンテンツを作りたいという動機や願望を持ったユーザは、制作にかかる困難を乗り越えていくことができる可能性があるが、軽い気持ちで「とりあえず制作を体験してみたい」、「楽しみたい」というユーザ（ライトユーザ）にとっては、コンテンツ制作に対する意気込みが強いわけではないため、折角の創作意欲を失わせることになっていた。

20

【0008】

本発明は、上述した問題点に鑑みなされたものであり、ユーザに容易にコンテンツを制作させること目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0009】

一態様におけるコンテンツ制作装置は、通信ネットワークに接続されたユーザ端末からの入力によりコンテンツを制作するコンテンツ制作装置において、前記ユーザ端末から既存のコンテンツに対する変更要求があった場合に、前記既存のコンテンツに対応する編集データを用いて、前記ユーザ端末から前記既存のコンテンツの変更を行わせるためのコンテンツ制作画面を生成する画面生成手段と、前記画面生成手段により生成された画面を用いて前記ユーザ端末により変更内容が入力された場合に、前記変更内容に基づいてコンテンツを制作するコンテンツ生成手段とを有する。

30

【0010】

また、一態様におけるコンテンツ制作プログラムは、コンピュータを、上述したコンテンツ制作装置が有する各手段として機能させる。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、ユーザに容易にコンテンツを制作させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

40

【図1】本実施形態におけるコンテンツ制作システムの概略構成の一例を示す図である。

【図2】本実施形態におけるコンテンツ制作装置の機能構成の一例を示す図である。

【図3】コンテンツ制作装置の処理の一例を示すフローチャートである。

【図4】コンテンツ制作システムの具体例を示す図である。

【図5】コンテンツ制作画面の生成例について説明するための図（その1）である。

【図6】編集データからHTMLデータに変換するための変換テーブルの一例を示す図である。

【図7】図5（B）のHTMLから生成されるコンテンツ制作画面の一例を示す図である。

【図8】コンテンツ制作画面の生成例について説明するための図（その2）である。

50

【図 9】図 8 (B) の HTML 記述から生成されるコンテンツ制作画面の一例を示す図である。

【図 10】編集データに対応する定義データの記述例を示す図である。

【図 11】変更されたコンテンツ (TVML スクリプト) を生成するまでの流れを概略的に説明するための図である。

【図 12】図 11 で説明した処理に対応する具体例を説明するための図である。

【図 13】図 12 (B) に示す HTML データに基づく TVML スクリプトの生成例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

< 本発明について >

本発明は、例えば番組を視聴したユーザ (視聴者) が、コンテンツを制作する際に、容易で効果的な映像コンテンツ制作の環境を提供するものである。例えば、本発明は、既存の映像コンテンツの記述様式と記述内容とに基づいて、既存の映像コンテンツに用いられている素材や演出内容の一部を容易に変更する環境を生成して、ユーザに提示する。

【0014】

これにより、コンテンツを制作しようとするユーザは、コンテンツを自ら全て制作する必要がなく、例えば参考にしたい或いは題材としたい既存の映像コンテンツを用いて容易にコンテンツを制作することができる。したがって、ユーザのコンテンツ制作の難易度を劇的に引き下げ、誰でもが手軽に様々なコンテンツ制作を楽しむことができる。

【0015】

以下に、上述したような特徴を有する本発明におけるコンテンツ制作装置及びコンテンツ制作プログラムを好適に実施した形態について、図面を用いて詳細に説明する。なお、本実施形態では、ユーザが視聴する映像コンテンツの一例として番組を用いることとし、また番組の制作や提示、視聴等に用いられるスクリプトの一例として TVML (TV program Making Language) を用いることとするが、本発明においてはこれに限定されず、他の映像コンテンツやスクリプトを用いてもよい。

【0016】

ここで、TVML では、例えば番組台本や番組制作エンジン、素材データ等に基づいて番組が生成される。また、番組制作エンジンとは、例えば番組に登場する仮想キャラクタ (以下、「CG キャラクタ」という) 等の仮想物体 (オブジェクト) や、番組における 1 つの動作の単位で「タイトル表示」、「ズームイン」、「CG キャラクタの動作」等のイベントが予め定義されたものである。本実施形態では、番組制作エンジンを用いることで、例えば番組の内容を表す番組台本に記述されたテキストデータ等を入力すると、それを元に番組の自動生成に必要な TVML スクリプトを出力することができる。そして、TVML スクリプトに記述された演出内容等に基づき、画像や映像、音声、音楽、テキストデータ等の素材データを用いて、番組を生成することができる。

【0017】

< コンテンツ制作システムの概略構成例 >

図 1 は、本実施形態におけるコンテンツ制作システムの概略構成の一例を示す図である。図 1 に示すコンテンツ制作システム 10 は、コンテンツ制作装置 11 と、1 又は複数のユーザ端末 12 - 1 ~ 12 - n (以下、簡略的に「ユーザ端末 12」という場合もある) とを有する。コンテンツ制作装置 11 とユーザ端末 12 とは、例えばインターネットや LAN (Local Area Network) 等に代表される通信ネットワーク (有線でも無線でも可) 13 を用いてデータの送受信が可能な状態で接続されている。

【0018】

コンテンツ制作装置 11 は、ユーザ端末 12 に提供する番組の制作や蓄積、配信等を行う。また、コンテンツ制作装置 11 は、コンテンツ制作システム 10 を利用するユーザを管理したり、ユーザが登録する素材データ (コンテンツに利用される画像や映像、音声、テキストデータ等) を管理する。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 9 】

また、コンテンツ制作装置 1 1 は、コンテンツを構成する編集データ、編集データから具体的な動作を規定する定義データを管理したり、上述した編集データや定義データからコンテンツを生成する T V M L スクリプトを生成する。

【 0 0 2 0 】

また、コンテンツ制作装置 1 1 は、T V M L スクリプトに基づいて映像コンテンツを生成したり、生成した映像コンテンツの動画ファイルを配信する。また、コンテンツ制作装置 1 1 は、ユーザにコンテンツ制作に必要な情報を入力させる Web ブラウザ上の U I (U s e r I n t e r f a c e) 画面等を生成することができる。コンテンツ制作装置 1 1 は、例えば汎用の P C (P e r s o n a l C o m p u t e r) やサーバ等であるがこれに限定されるものではない。

10

【 0 0 2 1 】

ユーザ端末 1 2 は、コンテンツ制作装置 1 1 から提供される番組（映像コンテンツ）や番組を改変する際に必要な情報を取得する。なお、ユーザ端末 1 2 は、Web ブラウザ上の G U I として、ユーザ入力部及び映像表示部等を有しており、コンテンツ制作装置 1 1 にアクセスして Web ブラウザ上でコンテンツ制作に必要な各種データを参照したり、改変（変更）したりすることができる。

【 0 0 2 2 】

なお、本実施形態におけるユーザ端末 1 2 としては、例えば汎用の P C 等であるがこれに限定されるものではなく、例えば通信ネットワーク 1 3 等を介して所定の外部装置（例えば、コンテンツ制作装置 1 1 ）やサイト等に接続可能な携帯電話、ノート型 P C 、 P D A (P e r s o n a l D i g i t a l A s s i s t a n t) 、スマートフォン、タブレット端末、ゲーム機器の各種通信端末等であってもよい。

20

【 0 0 2 3 】

なお、図 1 に示すコンテンツ制作システム 1 0 におけるユーザ端末 1 2 やコンテンツ制作装置 1 1 の数等については、これに限定されるものではない。例えば、本実施形態におけるコンテンツ制作システム 1 0 は、1 又は複数の番組単位に複数のコンテンツ制作装置 1 1 が設けられていてもよく、その場合には各ユーザ端末 1 2 - 1 ~ 1 2 - n が視聴したい番組を管理するコンテンツ制作装置 1 1 を選択し、通信ネットワーク 1 3 を介して選択したコンテンツ制作装置 1 1 に接続を行い、視聴のため又はコンテンツ制作のためのデータの送受信等を行ってもよい。コンテンツ制作装置 1 1 は、例えば 1 以上のコンピュータにより構成されるクラウドコンピューティングにより実現されていてもよい。

30

【 0 0 2 4 】

< コンテンツ制作装置 1 1 の機能構成例 >

次に、上述したコンテンツ制作システム 1 0 におけるコンテンツ制作装置 1 1 の機能構成例について具体的に説明する。図 2 は、本実施形態におけるコンテンツ制作装置の機能構成の一例を示す図である。図 2 に示すコンテンツ制作装置 1 1 は、入力手段 2 1 と、出力手段 2 2 と、記憶手段 2 3 と、ユーザ管理手段 2 4 と、データ管理手段 2 5 と、コンテンツ生成手段 2 6 と、画面生成手段 2 7 と、配信手段 2 8 と、再生手段 2 9 と、送受信手段 3 0 と、制御手段 3 1 とを有する。

40

【 0 0 2 5 】

入力手段 2 1 は、コンテンツ制作システム 1 0 の管理者等から入力されるユーザ管理指示、データ管理指示、コンテンツ生成指示、画面生成指示、配信指示、再生指示、送受信指示等の本実施形態におけるコンテンツ制作等における各入力を受け付ける。なお、入力手段 2 1 は、例えばキーボードやマウス等であるが、これに限定されるものではなく、マイク等の音声入力デバイスでもよく、タッチパネル等でもよい。

【 0 0 2 6 】

出力手段 2 2 は、入力手段 2 1 により入力された指示内容や、各指示内容に基づいて実行された処理結果等の内容を表示したり、音声出力等を行う。なお、出力手段 2 2 は、ディスプレイ等の画面表示デバイスでもよく、またスピーカ等の音声出力デバイス等でもよ

50

い。

【 0 0 2 7 】

記憶手段 2 3 は、本実施形態において必要となる各種情報を記憶する。例えば、記憶手段 2 3 は、コンテンツ制作装置 1 1 にアクセス可能なユーザを管理するための情報、コンテンツを制作したり、変更させたりするためのデータを管理するための情報、各種ツール、ソフトウェア等を記憶する。

【 0 0 2 8 】

また、記憶手段 2 3 は、例えば、番組を制作するために必要な台本データ、生成された台本データに記述されている演出を行い、番組を生成するために必要なキャラクタ（オブジェクト）、スタジオセット、音声、動作、画像、映像、テキストデータ等の各種データを有する複数の素材データ、番組の演出内容や番組を構成する上で必要な番組制作エンジン、コンテンツ生成スクリプト（例えば、T V M L スクリプト）。コンテンツ等を記憶する。

10

【 0 0 2 9 】

また、記憶手段 2 3 は、本実施形態においてコンテンツを構成する編集データ及び編集データ等から具体的な動作を規定する定義データ、編集データから Web ページに変換するための変換テーブル、ユーザ毎に変更できる部分を設定した変更可能情報等を記憶するが、記憶手段 2 3 に記憶する内容は、これに限定されるものではない。

【 0 0 3 0 】

記憶手段 2 3 は、送受信手段 3 0 を介してユーザ端末 1 2 や他の外部装置等から受信した制御データや台本データ、素材データ、番組制作エンジン、スクリプト、ユーザ端末 1 2 の接続情報や視聴状況等の各種データを記憶することができる。なお、記憶手段 2 3 は、上述した各種データを通信ネットワーク 1 3 等に接続された外部装置等から取得することもできる。記憶手段 2 3 は、例えばハードディスクやメモリ等である。

20

【 0 0 3 1 】

ユーザ管理手段 2 4 は、ユーザ端末 1 2 から通信ネットワーク 1 3 を介してコンテンツ制作装置 1 1 にアクセスする（ログイン入力する）ユーザを管理する。例えばユーザ管理手段 2 4 は、ユーザ認証等を行い、認証許可が得られたユーザに対して本実施形態におけるコンテンツ制作を管理する。

【 0 0 3 2 】

データ管理手段 2 5 は、ユーザがユーザ端末 1 2 から入力したテキスト（例えば、文字データ、指示データ、変更データ等）や、コンテンツ制作装置 1 1 に登録する素材データ等を受け付け、ユーザを識別するためのユーザ ID に関連付けて管理する。

30

【 0 0 3 3 】

また、データ管理手段 2 5 は、本実施形態において変更される既存のコンテンツや変更途中のコンテンツ、変更されたコンテンツ等に用いられる各種データ（例えば、編集データ、定義データ等）を管理してもよい。

【 0 0 3 4 】

また、データ管理手段 2 5 は、例えばユーザ端末 1 2 からのコンテンツ変更要求（制作要求）に対して、変更対象のコンテンツに対応する編集データ等を記憶手段 2 3 から取得して画面生成手段 2 7 に出力し、対応するコンテンツ制作画面を画面生成手段 2 7 に生成させてもよい。また、データ管理手段 2 5 は、コンテンツに対応する編集データに対して、ユーザ毎に変更できる部分又は変更できない部分（隠蔽部分）を設定し、設定された変更可能情報を記憶手段 2 3 に記憶させて管理してもよい。

40

【 0 0 3 5 】

コンテンツ生成手段 2 6 は、記憶手段 2 3 等に記憶された編集データ及び定義データ等を用いてコンテンツを生成するためのスクリプト（例えば、T V M L スクリプト）を生成する。なお、編集データは、ユーザに変更される前の編集データでもよく、変更された後の編集データでもよい。また、コンテンツ生成手段 2 6 は、生成された T V M L スクリプトからコンテンツを生成することもできる。

50

【 0 0 3 6 】

画面生成手段 2 7 は、コンテンツを制作するための情報をユーザ端末 1 2 の画面上に提示するためのコンテンツ制作情報提示手段としての機能を有する。例えば、画面生成手段 2 7 は、コンテンツを選択して視聴したり、既存のコンテンツに対応する編集データ等を取得して、その既存コンテンツに対する編集データを改変するための U I 画面を生成する。

【 0 0 3 7 】

例えば、画面生成手段 2 7 は、ユーザ端末 1 2 からのコンテンツ改変要求を受け付けると、コンテンツを改変するための情報を入力させる W e b ブラウザ上の U I 画面等を生成する。なお、画面生成手段 2 7 は、例えばユーザ端末 1 2 に配信中のコンテンツ、又は、直前に配信したコンテンツを改変させるための U I 画面を生成してもよい。

10

【 0 0 3 8 】

また、画面生成手段 2 7 は、予めユーザにコンテンツを制作（改変）させることができる既存のコンテンツを設定し、その設定されたコンテンツ一覧画面を生成したり、ユーザが過去に視聴したコンテンツの視聴履歴からコンテンツ一覧画面を生成して、ユーザ端末 1 2 に表示させ、その一覧の中からユーザの指示等により選択されたコンテンツに対して、そのコンテンツを改変させるための U I 画面を生成してもよい。また、画面生成手段 2 7 は、既存のコンテンツに対応する編集データや、編集データに対応する定義データを表示する画面を生成してもよい。なお、画面生成手段 2 7 が生成する画面の種類や内容については、これに限定されるものではなく、例えば W e b ブラウザ以外の専用 G U I を生成

20

【 0 0 3 9 】

配信手段 2 8 は、例えば配信要求等があったユーザ端末 1 2 に対して、コンテンツ生成手段 2 6 が生成した映像コンテンツをユーザ端末 1 2 に配信する。この場合、配信手段 2 8 は、映像コンテンツをユーザ端末 1 2 にダウンロードさせることで、配信することができる。

【 0 0 4 0 】

また、配信手段 2 8 は、画面生成手段 2 7 により生成された U I 画面をユーザ端末 1 2 で閲覧できるようにする。例えば、配信手段 2 8 は、ユーザ等がユーザ端末 1 2 から W e b ブラウザ等を用いて U I 画面を閲覧できるように、コンテンツ制作（改変）用の画面を、例えばインターネットで公開する。なお、公開される U I 画面に表示される内容は、ユーザ端末 1 2 毎に変えてもよく、複数のユーザ端末 1 2 で共通の画面にしてもよい。

30

【 0 0 4 1 】

再生手段 2 9 は、コンテンツ生成手段 2 6 により生成された映像コンテンツ等を再生する。例えば、再生手段 2 9 は、ユーザ端末 1 2 からの映像コンテンツの視聴要求に対して、映像コンテンツをストリーミングで閲覧できるようにすることができる。また、再生手段 2 9 は、コンテンツ制作装置 1 1 を使用する管理者に対して、映像コンテンツを再生し、出力手段 2 2 により出力して視聴させることもできる。

【 0 0 4 2 】

送受信手段 3 0 は、通信ネットワーク 1 3 を介してユーザ端末 1 2 や他の外部装置等とデータの送受信を行うための通信手段である。送受信手段 3 0 は、ユーザ端末 1 2 からコンテンツに対する配信要求や視聴要求、コンテンツ改変要求等の各種情報を受信する。また、送受信手段 3 0 は、映像コンテンツやコンテンツ制作画面インターフェース等をユーザ端末 1 2 に送信する。

40

【 0 0 4 3 】

制御手段 3 1 は、コンテンツ制作装置 1 1 における各機能構成全体の制御を行う。例えば、制御手段 3 1 は、入力手段 2 1 により入力されたユーザ等からの入力情報に基づいて、ユーザ（視聴者等）を管理したり、コンテンツ制作に関する各種データを管理したり、コンテンツやコンテンツ制作画面を生成して配信する等の制御を行う。なお、制御手段 3 1 における制御は、これに限定されるものではなく、例えばコンテンツ制作装置 1 1 の起

50

動や停止、本実施形態におけるコンテンツ制作処理の終了の判断等の制御を行うこともできる。

【0044】

<コンテンツ制作装置11の処理の一例>

次に、本実施形態におけるコンテンツ制作装置11の処理の一例について、フローチャートを用いて説明する。図3は、コンテンツ制作装置の処理の一例を示すフローチャートである。

【0045】

図3の例において、コンテンツ制作装置11のユーザ管理手段24は、ユーザ端末12からのアクセス(ログイン)に対するユーザ認証を行う(S01)。S01の処理では、ユーザ端末12から入力されるユーザ情報(ユーザIDやパスワード等)と、予め記憶手段23に設定されたユーザ情報とを照合し、入力されたユーザ情報が記憶手段23に記憶されているユーザ情報に含まれる場合に、認証を許可する。なお、以下の処理では、認証が許可された場合のコンテンツ制作処理について説明するが、認証が不許可だった場合は、その旨の通知をアクセスしてきたユーザ端末12に対して行い、再度認証させるか、処理を終了する。

10

【0046】

次に、コンテンツ制作装置11のコンテンツ生成手段26は、ユーザ端末12から視聴したいコンテンツの指定や設定があった場合や、コンテンツ制作側で視聴させたいコンテンツがある場合等に、そのコンテンツを生成する(S02)。次に、コンテンツ制作装置11の配信手段28は、そのコンテンツをS01の処理により認証したユーザ端末12のユーザに配信する(S03)。

20

【0047】

ここで、コンテンツ制作装置11のコンテンツ生成手段26は、コンテンツを配信したユーザ端末12からコンテンツ変更要求(制作要求)があったか否かを判断する(S04)。S04の処理において、コンテンツ変更要求があった場合(S04において、YES)、コンテンツ制作装置11の画面生成手段27は、S03の処理で配信したコンテンツ、又は、予め設定したコンテンツ変更可能なコンテンツ一覧やユーザの視聴履歴から得られるコンテンツ一覧等からユーザ等により選択されたコンテンツに対応する編集データ等を用いてコンテンツ制作画面を生成する(S05)。

30

【0048】

次に、コンテンツ制作装置11の配信手段28は、S07の処理で生成されたコンテンツ制作画面を認証されたユーザ端末12に表示させる(S06)。次に、コンテンツ制作装置11のコンテンツ生成処理26は、ユーザ端末12からコンテンツ制作画面を用いた既存コンテンツに対する変更があったか否かを判断し(S07)、変更があった場合(S07において、YES)、変更された内容に基づいて新たなコンテンツを生成する(S08)。

【0049】

次に、コンテンツ制作装置11の配信手段28は、S08の処理により得られたコンテンツをユーザ端末12に配信する(S09)。次に、コンテンツ制作装置11は、S09の処理により配信したコンテンツの内容を視聴したユーザのユーザ端末12から、内容OKの指示があったか否かを判断し(S10)、内容がOKでない(例えば、再設定指示である)場合(S10において、NO)、S06に戻る。また、内容がOKの指示があった場合(S10において、YES)、データ管理手段25は、変更データ等を記憶手段23に記憶する(S11)。

40

【0050】

なお、S11の処理では、変更データの他にも最終的に制作されたコンテンツ等を記憶手段23に記憶することで、変更されたコンテンツを迅速に視聴することができる。また、S11の処理により、例えば変更途中のデータを記憶手段23に記憶することで、次回ログインしたときに変更途中の内容を記憶手段23から読み出して、続きの変更作業をコ

50

ーザに行わせることができる。

【0051】

次に、コンテンツ制作装置11は、S07の処理において、変更がなかった場合(S07において、NO)、又は、S11の処理後、ユーザ端末12から他のコンテンツを制作する旨の要求があったか否かを判断し(S12)、他のコンテンツを制作する要求があった場合(S12において、YES)、S05の処理に戻る。また、コンテンツ制作装置11は、S12の処理において、他のコンテンツを制作する場合(S12において、NO)、処理を終了する。また、上述したS04の処理において、コンテンツ変更要求がなかった場合(S04において、NO)、処理を終了する。

【0052】

<コンテンツ制作システム10の具体例>

次に、本実施形態におけるコンテンツ制作システム10の具体例について説明する。図4は、コンテンツ制作システムの具体例を示す図である。本実施形態におけるコンテンツ制作システム10において、ユーザ40は、ユーザ端末12の入力手段41から、コンテンツ制作システム20が事前に各ユーザに割り当てられたユーザ識別情報(ユーザID)によりコンテンツ制作システム10にログインすると、コンテンツ制作装置11のユーザ管理手段24は、ユーザ認証を行う。

【0053】

ユーザ40は、映像コンテンツ制作時に、例えばメタデータとして検索タグが付けられている既存の映像コンテンツを、キーワード検索で検索して視聴することができる。

【0054】

視聴する既存の映像コンテンツは、ユーザ40自身が検索しなくても、コンテンツ制作装置11側が適当なものを提示してもよい。例えば、ユーザ40に選択された映像コンテンツは、コンテンツ制作装置11の配信手段28から映像ストリーム等によりユーザ端末12に配信され、ユーザ端末12の表示手段42により再生された視聴用映像43が画面に表示される。これにより、ユーザ40は、コンテンツを視聴することができる。

【0055】

ここで、例えばユーザ40が視聴したコンテンツ又は予め設定された1又は複数のコンテンツの中から、気に入った(変更したい)コンテンツを選択すると、データ管理手段25は、その選択されたコンテンツを生成したときの編集データを記憶手段23から取得し、画面生成手段27へ出力する。

【0056】

画面生成手段27は、コンテンツに対応する編集データから、ユーザ40がコンテンツを変更する際に利用するUIとして、例えばHTML(Hyper Text Markup Language)データを有するコンテンツ制作画面(UI画面)44を生成し、生成したコンテンツ制作画面44をユーザ端末12の表示手段42から表示させる。なお、コンテンツ制作画面44は、例えばWebブラウザ等により表示される画面であるが、これに限定されるものではない。

【0057】

これにより、ユーザ40は、このUI画面(コンテンツ制作画面44)を利用して、入力手段41からコンテンツの変更入力を行うことができる。例えば、ユーザ40が、自分や他人が予め用意した使用可能な素材データ等を用いてコンテンツを変更すると、この変更内容(テキストデータや素材データ等)がコンテンツ制作装置11に送信される。

【0058】

コンテンツ制作装置11のコンテンツ生成手段26は、変更された情報や素材、元のコンテンツに使用された番組制作エンジン等を使って、新たなコンテンツ(変更されたコンテンツ)を生成するためのTVMLスクリプトを生成する。

【0059】

また、コンテンツ生成手段26は、生成したTVMLスクリプトから、例えば映像ストリーム等を有するコンテンツ(例えば、番組)等を生成する。映像コンテンツとして生成

10

20

30

40

50

されたものは、配信手段 28 からユーザ端末 12 に配信することで、ユーザ 40 は、自分が生成したコンテンツを視聴することができる。

【0060】

<コンテンツ制作画面の生成例>

次に、本実施形態におけるコンテンツ制作画面の生成例について説明する。図 5 は、コンテンツ制作画面の生成例について説明するための図（その 1）である。なお、図 5 の例では、コンテンツに対応する編集データからコンテンツ制作画面を生成するための一例を示している。

【0061】

図 5（A）は、編集データの一例を示し、図 5（B）は、図 5（A）の編集データに対応するコンテンツ制作画面を Web ブラウザ上で表現するための HTML の一例を示している。図 5（A）に示す編集データは、XML（Extensible Markup Language）形式で記述されているが、これに限定されるものではない。また、図 5（A）に示す編集データに含まれる各タグは一例であり、他のタグにより表現されていてもよい。

10

【0062】

例えば、図 5（A）の例に示す複数の <block> タグは、それぞれ映像コンテンツの構成単位を示している。図 5（A）の例では、<block> ~ </block> で囲まれた 3 つの構成単位が存在する。画面生成手段（コンテンツ制作情報提示手段）27 は、編集データに <block> タグが存在すると、HTML データにおいて、図 5（B）

20

【0063】

また、図 5（A）の例に示す <node> タグは、出演者（例えば、CG キャラクター）のしゃべり（セリフ、字幕）や動作、映像再生や音声再生等の要素単位を示している。<block> ~ </block> で囲まれた構成内には、1 又は複数の要素（<node> タグ）を設定することができる。

【0064】

ここで、本実施形態において、例えば <node> タグに「visible="off"」属性（パラメータ）の記述がある場合は、Web ページの GUI（コンテンツ制作画面）上に、その <node> タグに含まれる情報を表示しない。つまり、この <node> タグ内の要素は、HTML に変換されない。

30

【0065】

本実施形態では、編集データの全ての要素を改変可能にさせるのではなく、例えばユーザ毎に編集（改変）することができない部分（又は、編集（改変）することができる部分）を設定することができる。これにより、コンテンツ制作画面上では、コンテンツ制作を行うユーザに不要な情報を隠蔽することができる。なお、上述した属性等により設定された内容は、改変可能情報として上述したデータ管理手段 25 により管理者等が設定することができ、設定された改変可能情報は記憶手段 23 に記憶してデータ管理される。

【0066】

例えば、図 5（A）に示す編集データには、「visible="off"」属性のない <node> タグは 4 つあり、それぞれが「出演者」、「出演者のしゃべるセリフと字幕」、「出演者の動作」、「se(sound effect)」の指定を表現している。なお、「se」とは、例えば BGM 等の音響効果を示している。

40

【0067】

画面生成手段（コンテンツ制作情報提示手段）27 は、各 <node> タグで設定された要素に対して、Web 上の GUI を生成するために予め設定された変換テーブル等を用いて、タグ要素の記述から HTML データへの変換を行う。

【0068】

ここで、図 6 は、編集データから HTML データに変換するための変換テーブルの一例

50

を示す図である。本実施形態では、図6に示すように編集データのタグとタグに対応するHTMLデータとが対応付けられて管理されている。編集データには、「タグ」と、各タグ内に含まれる「<type>タグの要素」とを有する。要素とは、同一タグの中に存在する複数のタグを識別するためのパラメータである。

【0069】

例えば、図6の例では、<type>タグの要素として「setup」や「background」、「serif_text」、「action」、「se」、「ending」等があるが、これに限定されるものではない。この変換テーブルは、記憶手段23に記憶されている。

【0070】

変換テーブルでは、単に編集データのタグからHTMLデータのタグに置換するだけでなく、例えばタグに設定されたデータの内容を改変できるように、編集領域（例えば、テキストボックスやファイル選択ボタン、チェックボックス、リストボックス）等の生成も行う。なお、変換テーブルの種類や変換内容は、これに限定されるものではない。

【0071】

画面生成手段27は、編集データに含まれる各<node>タグで設定された要素に対して、図6に示すような変換テーブルを用いてタグ要素の記述からHTMLデータへの変換を行い、図5(B)に示すようなHTMLを生成する。

【0072】

図7は、図5(B)のHTMLから生成されるコンテンツ制作画面の一例を示す図である。図7に示すコンテンツ制作画面50は、一例としてWebブラウザに表示されるWebページ画面を示している。

【0073】

例えば、図5(A)に示す編集データにおいて、例えばコンテンツ（番組）の舞台設定を行う「setup」と、コンテンツのエンディング処理を行う「ending」の箇所は、図6の変換テーブルに存在するが、<node>タグに「visible="off"」属性が指定されているため、図7に示すコンテンツ制作画面50には表示されない。そのため、ユーザはこれらの変更を行う必要がない。

【0074】

図7に示すコンテンツ制作画面50の例では、出演者（キャラクタID）A、Bは、図6に示す変換テーブルに基づいてそのまま（改変できない状態で）表示される。また、図7に示すコンテンツ制作画面50の例では、「しゃべる（セリフ及び字幕）」、「動作」、「SE（Sound Effect）」については、図6に示す変換テーブルに基づいて、それぞれの編集領域に、編集（改変）可能なフォーマットで表示される。

【0075】

また、コンテンツ制作画面50は、編集領域に現在設定されている内容を表示することができる。例えば、図7の例では、「しゃべる」に対し「しゃべる対象の出演者"A"」、「セリフ"こんにちは"」、「字幕"今日は"」が設定されている。また、「動作」に対し「動作する対象の出演者"A"」、「動作内容"うなずく"」が設定され、「SE」に対し「音声ファイル"birdVoice.wav"」が設定されている。ユーザは、現在設定されている内容を参考に、類似した設定や自分の所望する設定に改変することができる。

【0076】

また、図7に示すSEについては、選択ボタンが設けられており、ユーザは選択ボタンをクリックして予め記憶された音声データのファイル名を選択することで、データを改変することができる。また、図7に示すコンテンツ制作画面50には、OKボタンやキャンセルボタンを有していてもよく、例えばOKボタンをクリックすることで、コンテンツ制作画面50で編集したデータ内容で更新され、またキャンセルボタンをクリックすることで、コンテンツ制作画面50で編集したデータで更新しないように動作させることができる。

【0077】

10

20

30

40

50

本実施形態では、図7に示すように、一般的なユーザに対して、専門的な設定が必要な機能を削除（隠蔽）したコンテンツ制作画面50をユーザに提示することができる。したがって、ユーザは、コンテンツ制作画面50に表示されている一般的な（見慣れた）GUI上に表示されている各要素に対して抵抗を感じることなく容易に、既存のコンテンツを改変して所望するコンテンツを制作することができる。なお、図7に示すコンテンツ制作画面50は、Webページ画面を示しているがこれに限定されるものではなく、例えば専用のGUIで生成された画面であってもよい。

【0078】

図8は、コンテンツ制作画面の生成例について説明するための図（その2）である。図8の例では、上述した図5と同様に、コンテンツに対応する編集データから、ユーザがそのコンテンツを改変するためのコンテンツ制作画面を生成するための一例を示している。

10

【0079】

図8（A）は、編集データの一例を示し、図8（B）は、図8（A）の編集データに対応するコンテンツ制作画面をWebブラウザ上で表現するためのHTMLの一例を示している。図8（A）に示す編集データは、XML形式で記述されているが、これに限定されるものではない。また、図8（A）に示す編集データに含まれる各タグは一例であり、他のタグにより表現されていてもよい。

【0080】

図8の例では、画面生成手段（コンテンツ制作情報提示手段）27は、<node>タグに「visible="off"」属性の設定がされているか否かにかかわらず、図8（A）に示す編集データの全てを図8（B）に示すHTMLデータに変換している。なお、このような変換は、例えば管理者やコンテンツ制作に熟練しているユーザに対し、改変できる要素の対象を緩和したものである（いわゆるアドバンスド表示）。

20

【0081】

図9は、図8（B）のHTML記述から生成されるコンテンツ制作画面の一例を示す図である。図9に示すコンテンツ制作画面51は、図7に示すコンテンツ制作画面50と比較すると、図8（A）に示す編集データにおいて、例えばコンテンツ（番組）の舞台設定（セットアップ処理）を行う「setup」と、コンテンツのエンディング処理を行う「ending」の箇所は、<node>タグに「visible="off"」属性が指定されているが、アドバンスド表示を行う場合には、図6の変換テーブルに基づいてHTMLデータに変換を行い、図9に示すようにセットアップと、エンディングに対してデータの内容が改変できるように編集領域を表示する。また、この場合にも、上述したように現在の設定内容を編集領域に表示してもよい。図9の例では、セットアップの編集領域に「setup」が表示され、エンディングの編集領域に「ending」が表示されているが、これらは例えば番組制作エンジンのファイル名である。なお、この編集領域に記述できる内容についてはこれに限定されるものではない。

30

【0082】

ここで、本実施形態において、改変できる要素の対象を、例えば図5、図7に示すように初心者、一般ユーザ向けに隠蔽するか、又は、図8、図9に示すように管理者、熟練ユーザ向けに緩和するかについては、例えばユーザ管理手段24が、ユーザ端末12からログイン認証時に入力されるユーザID等に基づいて、上述した変換手法（隠蔽、緩和）のうち、少なくとも1つの変換手法を選択する。また、ユーザ管理手段24は、選択された変換手法を画面生成手段27に出力することで、画面生成手段27により、対応するコンテンツ制作画面を生成させることができる。また、本実施形態では、上述した変換手法（隠蔽、緩和）のうち、ユーザ端末12から指示された少なくとも1つの変換手法を用いて、対応するコンテンツ制作画面を生成することもできる。

40

【0083】

<編集データに対応する定義データの記述例>

図10は、編集データに対応する定義データの記述例を示す図である。なお、図10の例では、上述した図5（A）に示す編集データに対応する定義データの一例を示している

50

。定義データとは、例えば編集データから映像コンテンツ（例えば、番組）等生成するためのスクリプト（図10の例では、TVMLスクリプト）を定義したものであるが、これに限定されるものではない。

【0084】

コンテンツ生成手段26は、変更前の元の編集データや、ユーザにより変更された編集データを用いて、対応する定義データを記憶手段23から抽出する。なお、抽出は、例えば編集データの<type>タグ要素をキーにして対応する定義データを抽出することができるが、これに限定されるものではなく、例えば編集データ内の実データの内容等をキーにして対応する定義データを抽出してもよい。また、コンテンツ生成手段26は、抽出した定義データ内のTVMLスクリプトに編集データ内の実データを反映させて、コンテンツ生成用のTVMLスクリプトを生成する。

10

【0085】

例えば、本実施形態では、<type>タグの要素毎に1又は複数の定義データを有している。具体的には、図10の例では、<type>タグの要素（setup、background、serif_text、action、se、ending）毎にそれぞれID（例えば、<id>タグ）等で分けられた定義データが設定されているが、定義データの内容、記述順序等については、これに限定されるものではない。

【0086】

図10の例において、編集データにおける<type>タグ要素が「setup」の場合の定義データは、編集データと同様に<type>タグの要素が「setup」として設定されている。このうち、定義データの<content>タグの要素として、映像コンテンツ生成のための舞台設定用のTVMLスクリプトが記述されている。

20

【0087】

また、図10の例において、編集データにおける<type>タグ要素が「serif_text」の場合の定義データは、編集データと同様に<type>タグの要素が「serif_text」として設定されている。このうち、定義データの<content>タグの要素として、出演者にしゃべらせるためのTVMLスクリプトを記述している。

【0088】

このTVMLスクリプトにおいて、キャラクタ指定は、例えば「{\$character}」の箇所が、実際のデータである編集データの<character>タグの要素である"A"と置換される。同様に、出演者がしゃべる内容は「{\$text}」の箇所、字幕は「{\$caption}」の箇所が、それぞれ実際のデータである<text>タグの要素である"こんにちは"と置換され、<caption>タグの要素である"今日は"と置換される。

30

【0089】

また、図10の例において、編集データにおける<type>タグの要素が「action」の場合の定義データは、編集データと同様に<type>タグの要素が「action」として設定されている。ただし、「action」の種類は複数あるため、<type>タグの要素だけでは一意に特定できない。このため、更に編集データの<label>タグの要素が、定義データの<actionLabel>タグに対応し、対応する定義データを特定する。定義データの<content>タグの要素のTVMLスクリプトにおいて、{\$character}の箇所が、編集データの<character>タグの要素"A"に置換されたものを、TVMLスクリプトとして出力する。

40

【0090】

また、図10の例において、編集データにおける<type>タグの要素が「se」の場合の定義データは、編集データと同様に<type>タグの要素が「se」として設定されている。このうち、定義データの<content>タグ内の要素のTVMLスクリプトにおいて、{\$filename}の箇所が、編集データに記載されている<path>タグの要素"birdVoice.wav"に置換され、TVMLスクリプトとして出力される。

50

【0091】

また、図10の例において、編集データにおける<type>タグ要素が「background」の場合の定義データは、編集データと同様に<type>タグの要素が「background」として設定されている。このうち、定義データの<content>タグ内の要素のTVMLスクリプトにおいて、{ \$filename }の箇所が、編集データに記載されている<path>タグの要素「park.jpg」に置換され、TVMLスクリプトとして出力される。なお、図5(A)の例では、<type>タグ要素が「background」の場合には、<node>タグに「visible="off"」属性(パラメータ)の記述があるため、初心者又は一般ユーザに対しては、TVMLスクリプトは生成されない。

10

【0092】

< 変更されたコンテンツ(TVMLスクリプト)を生成するまでの流れ >

次に、本実施形態における変更されたコンテンツ(TVMLスクリプト)を生成するまでの流れについて概略的に説明する。図11は、変更されたコンテンツ(TVMLスクリプト)を生成するまでの流れを概略的に説明するための図である。なお、図11の例では、ユーザ端末12が上述したコンテンツ制作画面から入力された変更内容に基づいて、変更させたコンテンツを生成するためのTVMLスクリプトを生成する流れを概略的に示したものである。

【0093】

図11の例では、GUI等により表示されたコンテンツ制作画面を用いて、ユーザ端末12からユーザがコンテンツの情報を変更すると、その情報を受け取ったコンテンツ制作装置11のコンテンツ生成手段26は、変更された情報が反映された編集データを生成する。

20

【0094】

次に、コンテンツ生成手段26は、ユーザにより変更された編集データを用いて、編集データの各要素に対応する定義データを抽出する。また、コンテンツ生成手段26は、抽出した定義データ内のTVMLスクリプトに、編集データ内の情報(実データ)を反映させ、コンテンツ生成用のTVMLスクリプトを生成する。

【0095】

図12は、図11で説明した処理に対応する具体例を説明するための図である。図12(A)は、コンテンツ制作画面52の一例を示し、図12(B)は、図12(A)のコンテンツ制作画面52から入力された情報に対応して生成されたHTMLデータの一例を示している。

30

【0096】

本実施形態では、ユーザ端末12の画面に表示される図12(A)に示すコンテンツ制作画面52を用いて、ユーザが既存のコンテンツに対応する編集データに基づいて変更を行う。なお、図12(A)の例において変更できる内容は、コンテンツに対応する出演者(CGキャラクタ)やしゃべるセリフ、字幕、SE(Sound Effect)等であるが、これに限定されるものではない。

【0097】

また、本実施形態では、各コンテンツに対応して予め設定された制限(例えば、上述した変更可能情報等)に基づいて、ユーザが変更できる内容を限定してもよく、また変更できる内容の組み合わせを1又は複数設定しておき、その中からユーザが選択した設定に対して変更できるようにしてもよい。上述したように、組み合わせをユーザに選択させる場合には、1又は複数の組み合わせを示した選択画面をユーザ端末12に表示させることで、ユーザは制限内容を確認しながら、変更したい部分のみに対して容易にコンテンツの変更を行うことができる。

40

【0098】

本実施形態において、コンテンツ生成手段26は、図12(A)に示すコンテンツ制作画面52で設定(変更)された出演者"B"、その出演者のセリフ"こんばんわ"、字幕"今

50

晩は"、SEに対応するファイル名"WindSound.wav"等を反映して、図12(B)に示すようなHTMLデータを取得する。

【0099】

なお、図12(A)に示すコンテンツ制作画面52から図12(B)に示すHTMLデータへの変換は、例えばコンテンツ制作画面52がWebブラウザにより表示されている場合には、そのソースコードから取得してもよく、例えばコンテンツ制作画面52にOKボタンを設定しておき、そのOKボタンをユーザがクリックすることで、各テキストボックスの位置や入力された内容に基づいてHTMLデータを生成してもよいが、これに限定されるものではない。

【0100】

図13は、図12(B)に示すHTMLデータに基づくTVMLスクリプトの生成例を示す図である。図13(A)は、編集データの一例を示し、図13(B)は、定義データの一例を示し、図13(C)は、TVMLスクリプトの一例を示している。なお、図13(C)の例では、各スクリプトの内容毎に分けて記述しているが、記述内容はこれに限定されるものではなく、例えば各内容が連結されたTVMLスクリプトであってもよい。

【0101】

本実施形態では、コンテンツ生成手段26が、図12(B)に示すHTMLデータに基づいて、図13(A)に示す編集データを生成する。なお、HTMLデータから編集データへの変換は、例えば上述した図6に示す変換テーブル等を用いて変換することができるが、これに限定されるものではない。

【0102】

また、コンテンツ生成手段26は、図13(A)に示す編集データに対応した定義データを記憶手段23から抽出する(図13(B))。更に、コンテンツ生成手段26は、図13(A)に示す編集データと図13(B)に示す定義データとを用いて、図13(C)に示すようなコンテンツ生成用のTVMLスクリプトを生成する。

【0103】

ここで、図12(A)の例において、「セットアップ」と「エンディング」については、ユーザに対して隠蔽されているが、編集データの<type>タグ要素には、「setup」及び「ending」の記述があるため、これらに対応する定義データにより、図13(C)に示すようにsetup用のTVMLスクリプトとending用のTVMLスクリプトとが生成される。また、図13(C)に示すコンテンツ本編においては、ユーザの入力した情報を、定義データ内にあるTVMLスクリプトに反映したものを出力する。

【0104】

以上の処理により、コンテンツ制作画面52等のGUI上での容易な改変を元に、新たなコンテンツを生成するためのTVMLスクリプトを生成することができる。上述したように、本実施形態では、既存のコンテンツに対する編集データを編集して用いることで、ユーザは、例えば特別な技術等が一切ない人(初心者)であっても、容易に映像コンテンツの改変、制作が可能となる。

【0105】

なお、上述した本実施形態では、自分が今までに制作したコンテンツを改変することもでき、他人が今までに制作したコンテンツを改変することもできる。他人のコンテンツを改変する場合には、著作権等の問題もあるが、例えばコンテンツ制作システム10が提供するサービスを最初に受ける際に、予めコンテンツ制作に関する各種情報を、他人が自由に使用、改変してもよい旨の承諾を得ておくことで問題なく使用することができる。

【0106】

上述したように、本実施形態によれば、ユーザに容易にコンテンツを制作させることができる。例えば、本実施形態によれば、映像コンテンツを生成するための編集データを生成することで、コンテンツ制作装置11を利用する一般ユーザ(例えば、特別な技術等がない人等)に最適なコンテンツ制作画面(GUI等)を自動的に生成することができる。

10

20

30

40

50

そのため、ユーザは、非常に簡易にコンテンツを制作することができる。本実施形態によれば、非常に簡単にコンテンツ制作を行うことができるため、コンテンツ制作に大きなモチベーションを持っていないライトユーザでも「試しに作ってみる」等、手軽に映像コンテンツ制作に触れることができる。また、本実施形態では、非常に簡単に、既存コンテンツに基づいてコンテンツを改変することができるため、例えばあるテーマのコンテンツに対する２段階、３段階等の n 次創作が容易となる。なお、 n 次創作とは、例えばオリジナルの１次コンテンツを基に、改変や編集、引用等により、２次、３次のコンテンツを制作する「制作の連鎖現象」を意味する。

【 0 1 0 7 】

また、本実施形態では、一般ユーザだけでなく、ある程度コンテンツを編集することは出来るが、一からＴＶＭＬによる映像コンテンツを制作することはできない中間層、ＴＶＭＬスクリプトに熟知しており、様々なコンテンツ制作が可能な熟練層等の各レイヤーのユーザ毎にコンテンツ制作が可能である。

10

【 0 1 0 8 】

また、本実施形態を例えばＳＮＳ（ソーシャルネットワークサービス）等に組み込むことで、各レイヤーのユーザ同士以外にも、他のレイヤーのユーザとの映像コンテンツ制作を介したコミュニケーションが可能となる。

【 0 1 0 9 】

なお、上述した本実施形態では、一例として番組等の映像コンテンツをユーザに視聴させる例について説明したが、これに限定されるものではなく、映像のない音声コンテンツや静止画コンテンツ、文字コンテンツ等の各種コンテンツに適用することができる。

20

【 0 1 1 0 】

以上、各実施例について詳述したが、特定の実施例に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された範囲内において、上記変形例以外にも種々の変形及び変更が可能である。

【 符号の説明 】

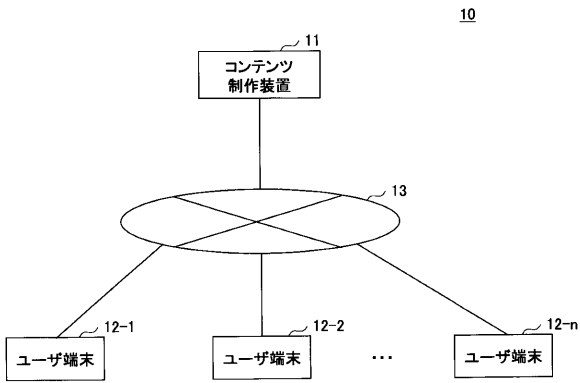
【 0 1 1 1 】

- 1 0 コンテンツ制作システム
- 1 1 コンテンツ制作装置
- 1 2 ユーザ端末
- 1 3 通信ネットワーク
- 2 1 入力手段
- 2 2 出力手段
- 2 3 記憶手段
- 2 4 ユーザ管理手段
- 2 5 データ管理手段
- 2 6 コンテンツ生成手段
- 2 7 画面生成手段
- 2 8 配信手段
- 2 9 再生手段
- 3 0 送受信手段
- 3 1 制御手段
- 4 0 ユーザ
- 4 1 入力手段
- 4 2 表示手段
- 4 3 視聴用映像
- 4 4 , 5 0 , 5 1 , 5 2 コンテンツ制作画面

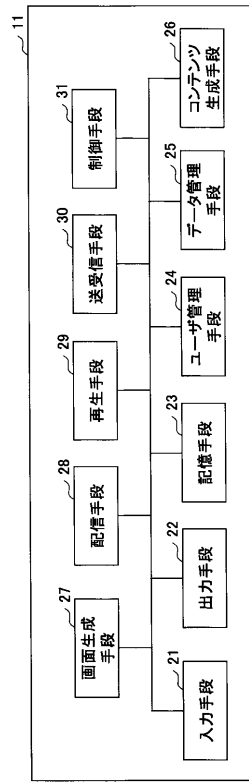
30

40

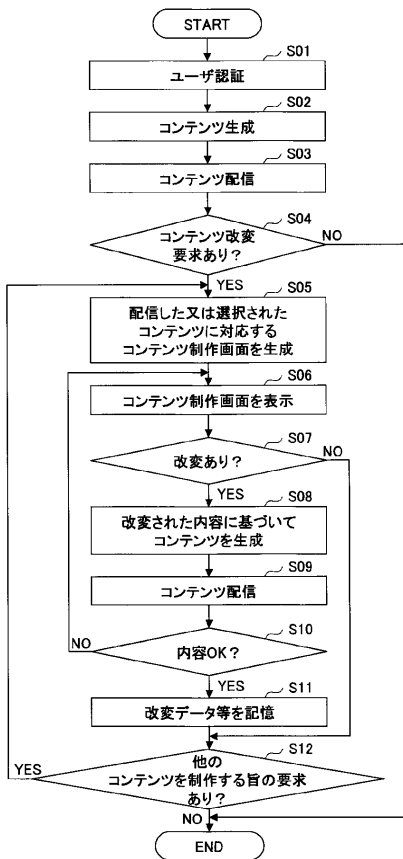
【図1】



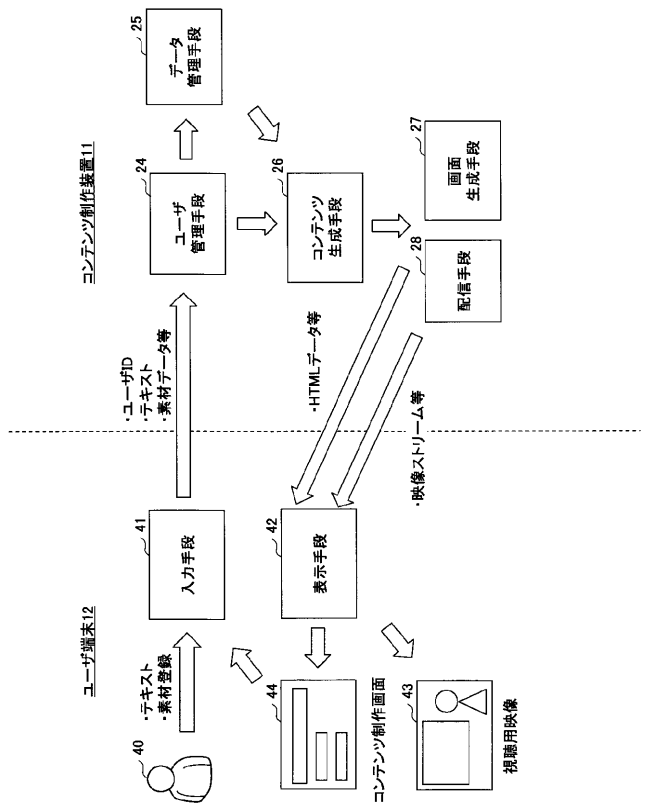
【図2】



【図3】



【図4】



フロントページの続き

(72)発明者 井上 誠喜

東京都世田谷区砧一丁目10番11号 日本放送協会放送技術研究所内

Fターム(参考) 5C164 MC07P MC08P SB29S SB41S SC11S TA08S YA08 YA10