

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7119095号
(P7119095)

(45)発行日 令和4年8月16日(2022.8.16)

(24)登録日 令和4年8月5日(2022.8.5)

(51)国際特許分類		F I	
H 0 4 N	21/488(2011.01)	H 0 4 N	21/488
H 0 4 N	21/845(2011.01)	H 0 4 N	21/845
G 0 6 F	3/0481(2022.01)	G 0 6 F	3/0481
G 0 6 F	3/0484(2022.01)	G 0 6 F	3/0484

請求項の数 16 (全56頁)

(21)出願番号	特願2020-536044(P2020-536044)	(73)特許権者	518345664
(86)(22)出願日	平成29年12月29日(2017.12.29)		ロヴィ ガイズ, インコーポレイテッド
(65)公表番号	特表2021-516876(P2021-516876 A)		アメリカ合衆国 カリフォルニア 9 5 0 0 2, サン ノゼ, ゴールド ストリー ト 2 1 6 0
(43)公表日	令和3年7月8日(2021.7.8)	(74)代理人	100078282
(86)国際出願番号	PCT/US2017/069002		弁理士 山本 秀策
(87)国際公開番号	WO2019/132986	(74)代理人	100113413
(87)国際公開日	令和1年7月4日(2019.7.4)		弁理士 森下 夏樹
審査請求日	令和2年12月28日(2020.12.28)	(74)代理人	100181674
			弁理士 飯田 貴敏
		(74)代理人	100181641
			弁理士 石川 大輔
		(74)代理人	230113332
			弁護士 山本 健策

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 物語選択インターフェースを提供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】

物語ベースのメディアコンテンツを提供するためのシステムであって、前記システムは、制御回路を備え、

前記制御回路は、

複数の互いに関連するシリーズに関連する少なくとも2つの物語を識別することであって、各シリーズは、複数の連続エピソードを備え、各物語は、前記互いに関連するシリーズを提供する順序を識別し、前記順序は、前記シリーズの順番と異なり、少なくとも前記複数の互いに関連するシリーズのうちの第1のシリーズのエピソードの部分および前記複数の互いに関連するシリーズのうちの第2のシリーズのエピソードの部分を横断する、ことと、

10

物語選択インターフェースを表示のために生成することであって、前記生成することは、前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための識別子を表示のために生成することと、

前記少なくとも2つの物語のうちの第1の物語によって横断される前記複数の互いに関連するシリーズの前記エピソードの第1の組を識別することと、

前記複数のエピソードの前記第1の組の識別子をグラフィック的に修正し、前記第1の物語との関連性を示すことと、

前記少なくとも2つの物語のうちの第2の物語によって横断される前記複数の互いに関連するシリーズの前記エピソードの第2の組を識別することと、

20

前記第 2 の物語に関連性がある前記複数のエピソードの前記第 2 の組の識別子をグラフィック的に修正し、前記第 2 の物語との関連性を示すことと、

第 1 の物語識別子を表示のために生成することと、

第 2 の物語識別子を表示のために生成することと

による、ことと、

ユーザから前記第 1 の物語識別子の選択を受信することに応答して、前記第 1 の物語によって規定された前記順序で互いに関連するシリーズをユーザデバイスに提供することと、

前記ユーザから前記第 2 の物語識別子の選択を受信することに応答して、前記第 2 の物語によって規定された前記順序で前記互いに関連するシリーズを前記ユーザデバイスに提供することと

10

を行うように構成されている、システム。

【請求項 2】

前記制御回路は、

前記第 1 の物語によって横断される映画の識別子を表示のために生成することと、

前記映画の前記識別子をグラフィック的に修正し、前記第 1 の物語との関連性を示すことと

を行うように構成されている、請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 3】

前記制御回路は、

第 1 の物語メタデータを読み出すことと、

第 2 の物語メタデータを読み出すことと、

前記複数の互いに関連するシリーズの各特定のエピソードに関して、

その特定のエピソードに関連付けられた特定のメタデータを読み出すことと、

前記特定のメタデータが前記第 1 の物語メタデータに合致することを決定することに応答して、前記エピソードの前記第 1 の組の中に前記特定のエピソードを含むことと、

前記特定のメタデータが前記第 2 の物語メタデータに合致することを決定することに応答して、前記エピソードの前記第 2 の組の中に前記特定のエピソードを含むことと

を行うように構成されている、請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 4】

前記第 1 の物語メタデータは、登場人物メタデータ、タイトルメタデータ、または発生順メタデータのうちの少なくとも 1 つを備え、

前記第 2 の物語メタデータは、登場人物メタデータ、タイトルメタデータ、または発生順メタデータのうちの少なくとも 1 つを備えている、

請求項 3 に記載のシステム。

【請求項 5】

前記制御回路は、

物語選択インターフェースを表示のために生成するように構成され、前記生成することは、前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための識別子を表示のために生成することにより、前記識別子を表示のために生成することは、

前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための幾何学的形状を表示のために生成することと、

前記シリーズの前記順番に基づいて前記幾何学的形状を接続する視覚コネクタを表示のために生成することと

による、請求項 1 に記載のシステム。

【請求項 6】

前記制御回路は、

物語選択インターフェースを表示のために生成するようにさらに構成され、前記生成することは、

前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第 1 の色を含むように修正することと、

50

前記第 2 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を前記第 1 の色と異なる第 2 の色を含むように修正することと

による、請求項 5 に記載のシステム。

【請求項 7】

物語ベースのメディアコンテンツを提供する方法であって、前記方法は、

複数の互いに関連するシリーズに関連する少なくとも 2 つの物語を識別することであって、各シリーズは、複数の連続エピソードを備え、各物語は、前記互いに関連するシリーズを提供する順序を識別し、前記順序は、前記シリーズの順番と異なり、少なくとも前記複数の互いに関連するシリーズのうちの第 1 のシリーズのエピソードの部分および前記複数の互いに関連するシリーズのうちの第 2 のシリーズのエピソードの部分を横断する、ことと、

10

物語選択インターフェースを表示のために生成することであって、前記生成することは、前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための識別子を表示のために生成することと、

前記少なくとも 2 つの物語のうちの第 1 の物語によって横断される前記複数の互いに関連するシリーズの前記エピソードの第 1 の組を識別することと、

前記複数のエピソードの前記第 1 の組の識別子をグラフィック的に修正し、前記第 1 の物語との関連性を示すことと、

前記少なくとも 2 つの物語のうちの第 2 の物語によって横断される前記複数の互いに関連するシリーズの前記エピソードの第 2 の組を識別することと、

20

前記第 2 の物語に関連性がある前記複数のエピソードの前記第 2 の組の識別子をグラフィック的に修正し、前記第 2 の物語との関連性を示すことと、

第 1 の物語識別子を表示のために生成することと、

第 2 の物語識別子を表示のために生成することと

による、ことと、

ユーザから前記第 1 の物語識別子の選択を受信することに応答して、前記第 1 の物語によって規定された前記順序で互いに関連するシリーズをユーザデバイスに提供することと、

前記ユーザから前記第 2 の物語識別子の選択を受信することに応答して、前記第 2 の物語によって規定された前記順序で前記互いに関連するシリーズを前記ユーザデバイスに提供することと

30

を含む、方法。

【請求項 8】

前記第 1 の物語によって横断される映画の識別子を表示のために生成することと、

前記映画の前記識別子をグラフィック的に修正し、前記第 1 の物語との関連性を示すことと

をさらに含む、請求項 7 に記載の方法。

【請求項 9】

第 1 の物語メタデータを読み出すことと、

第 2 の物語メタデータを読み出すことと、

前記複数の互いに関連するシリーズの各特定のエピソードに関して、

40

その特定のエピソードに関連付けられた特定のメタデータを読み出すことと、

前記特定のメタデータが前記第 1 の物語メタデータに合致することを決定することに応答して、前記エピソードの前記第 1 の組の中に前記特定のエピソードを含むことと、

前記特定のメタデータが前記第 2 の物語メタデータに合致することを決定することに応答して、前記エピソードの前記第 2 の組の中に前記特定のエピソードを含むことと

をさらに含む、請求項 7 - 8 のいずれか 1 項に記載の方法。

【請求項 10】

前記第 1 の物語メタデータは、登場人物メタデータ、タイトルメタデータ、または発生順メタデータのうちの少なくとも 1 つを備え、

前記第 2 の物語メタデータは、登場人物メタデータ、タイトルメタデータ、または発生

50

順メタデータのうちの少なくとも1つを備えている、請求項9に記載の方法。

【請求項11】

物語選択インターフェースを表示のために生成することは、
前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための識別子を表示のために生成することを含み、前記生成することは、
前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための幾何学的形状を表示のために生成することと、
前記シリーズの前記順番に基づいて前記幾何学的形状を接続する視覚コネクタを表示のために生成することと
による、請求項9 - 10のいずれか1項に記載の方法。

10

【請求項12】

物語選択インターフェースを表示のために生成することは、
前記第1の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第1の色を含むように修正することと、
前記第2の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を前記第1の色と異なる第2の色を含むように修正することと
をさらに含む、請求項11のいずれか1項に記載の方法。

【請求項13】

物語選択インターフェースを表示のために生成することは、
前記第1の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第1の幾何学的形状を備えているように修正することと、
前記第1の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を前記第1の形状と異なる第2の幾何学的形状を備えているように修正することと
をさらに含む、請求項11 - 12のいずれか1項に記載の方法。

20

【請求項14】

物語選択インターフェースを表示のために生成することは、
前記第1の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第1のサイズを備えているように修正することと、
前記第1の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を前記第1のサイズと異なる第2の幾何学的サイズを備えているように修正することと
をさらに含む、請求項11 - 13のいずれか1項に記載の方法。

30

【請求項15】

物語選択インターフェースを表示のために生成することは、
前記第1の物語を示す第1の細長い形状を生成することであって、前記第1の細長い形状は、前記第1の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状に交差する、ことと、
前記第2の物語を示す第2の細長い形状を生成することであって、前記第2の細長い形状は、前記第2の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状に交差する、ことと
をさらに含む、請求項11 - 14のいずれか1項に記載の方法。

【請求項16】

前記第1の細長い形状によって交差される各特定の幾何学的形状に関して、前記第1の物語によって横断される前記特定の幾何学的形状に関連付けられたエピソードの部分に基づいて、前記特定の幾何学的形状を修正することと、
前記第2の細長い形状によって交差される各特定の幾何学的形状に関して、前記第2の物語によって横断される前記特定の幾何学的形状に関連付けられたエピソードの部分に基づいて、前記特定の幾何学的形状を修正することと
を含む、請求項15に記載の方法。

40

【発明の詳細な説明】

【背景技術】

【0001】

現代のメディアエンターテインメントシステムは、多くの場合、互いに関連するいくつ

50

かのシリーズをユーザに提供することができる。例えば、第1のシリーズが、ユーザの視聴のために利用可能にされ得る。第1のシリーズに加えて、エンターテインメントシステムは、続編シリーズ、前編シリーズ、クロスオーバーシリーズ等の第1のシリーズに関連する追加のシリーズを提供することが可能であり得る。加えて、エンターテインメントシステムは、第1のシリーズとの1つ以上の共有登場人物を含むシリーズ、および/または、第1のシリーズと同じ世界を有するシリーズを提供することが可能であり得る。現在、現代のメディアエンターテインメントシステムは、順番に、またはユーザによって手動で選択される順序で、そのような互いに関連するシリーズを提供することのみができる。せいぜい、第1のシリーズが完結するときに互いに関連するシリーズを鑑賞する推奨が、提供され得る。しかしながら、そのような互いに関連するシリーズは、多くの場合、互いに関連するシリーズのうちの2つ以上のものを横断する物語を有し得る。しかしながら、現代のシステムは、そのような物語の利用可能性を示す方法を有しておらず、ましてユーザがそのような物語の表示を選択および要求する方法を提供する能力も有していない。その結果として、現代のメディアエンターテインメントシステムは、複数の互いに関連するシリーズにわたって含まれるコンテンツの物語ベースの提示を提供するためのどんな方法も欠き得る。

10

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0002】**

この目的および他の目的のために、とりわけ、互いに関連するシリーズがユーザに提供される方法を改良することによって、メディアエンターテインメントシステムを改良し、したがって、物語選択インターフェースを提供することによって、ユーザのために消費体験を改良するシステムおよび方法が、提供される。特に、メディアガイドアプリケーションは、いくつかの互いに関連するシリーズのいくつかのエピソードを横断する少なくとも2つの物語を識別し得る。例えば、第1のシリーズからの主要でない登場人物の物語が、続編および/またはクロスオーバーシリーズのいくつかのエピソードの中で継続し得る。別の例において、第1のシリーズで示されるあるプロットイベントのための裏話が、前編シリーズで利用可能であり得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、複数の互いに関連するシリーズの各エピソードのための識別子（例えば、長方形のブロック）を生成し得る。メディアガイドアプリケーションは、次いで、第1の方法で識別子の第1の組（第1の物語に関連性がある）を修正し得る。メディアガイドアプリケーションは、第2の方法で識別子の第2の組（第2物語に関連性がある）も修正し得る。例えば、エピソードは、異なる色でマークされるか、または、異なる形状に変換され得る。別の例において、第1の組に交差する第1の矢印が、表示され得、第2の組に交差する第2の矢印が、描かれ得る。ユーザは、次いで、第1または第2の物語を選択することが可能であり得、その物語に関連するエピソードが、次いで、その物語によって定義される順序で提供され得る。このように、メディアガイドアプリケーションは、メディアシステムが、順番にエピソードを提示する通常の方法とは対照的に、物語によって定義される順序でユーザにメディアコンテンツを提示することを可能にすることによって、改良された機能性をメディアシステムに提供する。改良は、エピソードの手動選択、巻き戻し、または早送りを介して、エピソード間を手動でスキップする必要なく、ユーザが物語を視聴することを可能にする。

20

30

40

【課題を解決するための手段】**【0003】**

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、少なくとも2つの物語を識別し得、各物語は、複数の互いに関連するシリーズからの複数のエピソードを提供するための順序を規定する。例えば、互いに関連するシリーズは、第1のシリーズ、および少なくとも1つの続編、前編、クロスオーバー、または、第1のシリーズと同じ世界（例えば、架空世界）で設定されるシリーズを含み得る。

【0004】

50

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、複数のエピソードの識別子を表示のために生成し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、各エピソードを表す長方形（または別の形状）を生成し得る。いくつかの実施形態において、長方形は、次いで、ユーザ機器の画面上に配列され得る。いくつかの実施形態において、エピソードが、シリーズによって定義される順序に従って配列され得る。

【0005】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、第1の物語との関連性を示すように、第1の物語に関連性がある複数のエピソードの第1の組の識別子をグラフィック的に修正し得る。例えば、第1の物語に関連するエピソードの識別子が、第1の色（例えば、青）でハイライトされ得る。いくつかの実施形態において、第1の矢印が、矢印が第1の物語に関連するエピソードの複数の識別子だけに交差するように、メディアガイドアプリケーションによって描かれ得る。

10

【0006】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、第2の物語との関連性を示すように、第2の物語に関連性がある複数のエピソードの第2の組の識別子をグラフィック的に修正し得る。例えば、第2の物語に関連するエピソードの識別子が、第2の色（例えば、赤）でハイライトされ得る。いくつかの実施形態において、第2の矢印が、矢印が第2の物語に関連するエピソードの複数の識別子だけに交差するように、メディアガイドアプリケーションによって描かれ得る。

【0007】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、第1の物語識別子を表示のために生成し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、第1の物語を示す選択入力（例えば、ボタンまたはラジオ選択入力）を生成し得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、第2の物語識別子も表示のために生成し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、第2の物語を示す第2の選択入力（例えば、ボタンまたはラジオ選択入力）を生成し得る。

20

【0008】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、ユーザが第1または第2の物語識別子を選択することに応答して、選択された物語によって規定される順序で互いに関連するシリーズをユーザデバイスに提供し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、ユーザが第1の物語を示すボタンを押すことに応答して、第1の物語によって定義される順序で第1の物語に関連性があるエピソード（または、エピソードの部分）のみを再生し得る。別の例において、メディアガイドアプリケーションは、ユーザが第2の物語を示すボタンを押すことに応答して、第2の物語によって定義される順序で第2の物語に関連性があるエピソード（またはエピソードの部分）のみを再生し得る。

30

【0009】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、複数の互いに関連するシリーズに関連する少なくとも2つの物語を識別し得る。例えば、互いに関連するシリーズは、第1のシリーズ、および、少なくとも1つの続編、前編、クロスオーバー、または第1のシリーズと同じ世界で設定されるシリーズを含み得る。各シリーズは、複数の連続エピソードを備え得る。各物語は、複数のシリーズにおけるエピソードの順番と異なる互いに関連するシリーズを提供する順序を識別し得る。加えて、各物語は、少なくとも複数の互いに関連するシリーズのうちの第1のシリーズのエピソードの部分および複数の互いに関連するシリーズのうちの第2のシリーズのエピソードの部分を横断し得る。

40

【0010】

例えば、互いに関連するシリーズは、10個のエピソード（S1・EP・1 - S1・EP・10と称される）を含む第1のシリーズと、第1のシリーズの続編であり、5つのエピソード（S2・EP・1 - S2・EP・5と称される）を含む第2のシリーズと、3つのエピソード（S3・EP・1 - S3・EP・3と称される）を含む第3のシリーズ前編とを含み得る。いくつかの実施形態において、第1の物語は、第1のシリーズのエピソード

50

ド S 1 . E P 4 および S 1 . E P . 5 に登場する主要でない登場人物に関連し得る。主要でない登場人物の物語は、続編で（例えば、エピソード S 2 . E P . 1 において）継続され得る。いくつかの実施形態において、第 2 の物語は、第 1 のシリーズのエピソード S 1 . E P 6 で起こるイベントに関連し得る。そのイベントのための裏話は、エピソード S 3 . E P . 1 - S 3 . E P . 3 において前編シリーズの中で提示され得る。その結果として、第 1 の物語は、一連のエピソード（例えば、S 1 . E P 4、S 1 . E P . 5、S 2 . E P . 1）を定義し得る。第 2 の物語は、同様に、一連のエピソード（例えば、S 1 . E P 6、S 3 . E P . 1、S 3 . E P . 2、S 3 . E P . 3）を定義し得る。いくつかの実施形態において、物語は、エピソード全体の代わりに、エピソードの部分を識別し得る。例えば、第 1 の物語は、エピソードの最初の 10 分、または任意のエピソードの任意のタイムスライスを含み得る。

10

【 0 0 1 1 】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、次いで、物語選択インターフェースを表示のために生成し得る。例えば、物語インターフェースは、ユーザコマンド（例えば、ユーザが「物語選択」オプションを選択すること）に応答して、生成され得る。別の例において、物語インターフェースは、シリーズがある点に到達することに応答して、生成され得、メディアガイドアプリケーションは、シリーズの最初の順序とは対照的に、物語の順序でシリーズを鑑賞する機会をユーザに提供することを決定し得る。物語選択インターフェースは、下で説明されるように生成され得る。

【 0 0 1 2 】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための識別子を表示のために生成し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、各エピソードを表す長方形（または別の形状）を生成し得る。いくつかの実施形態において、長方形は、次いで、ユーザ機器の画面上に配列され得る。いくつかの実施形態において、エピソードは、シリーズによって定義される順番に従って配列され得る。

20

【 0 0 1 3 】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、少なくとも 2 つの物語のうち第 1 の物語によって横断される複数の互いに関連するシリーズのエピソードの第 1 の組を識別し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、各エピソードのメタデータが、第 1 の物語がこのエピソードを横断することを示す情報を含むかどうかをチェックし得る。例えば、エピソードは、「第 1 の物語に関連性がある」ことを明示的に示すメタデータを含み得る。別の実施形態において、エピソードは、第 1 の物語のメタデータに合致するメタデータを含み得る（例えば、第 1 の物語のメタデータおよびエピソードのメタデータは、同じ登場人物を参照し得る）。例えば、メディアガイドアプリケーションは、エピソード S 1 . E P 4、S 1 . E P . 5、S 2 . E P . 1 を含むとして、エピソードの第 1 の組を識別し得る。

30

【 0 0 1 4 】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、複数のエピソードの第 1 の組の識別子をグラフィック的に修正し、第 1 の物語との関連性を示し得る。例えば、エピソード S 1 . E P 4、S 1 . E P . 5、S 2 . E P . 1 の識別子が、第 1 の色でハイライトされ得る。別の実施形態において、エピソード S 1 . E P 4、S 1 . E P . 5、S 2 . E P . 1 の識別子に交差する矢印が、描かれ得る。

40

【 0 0 1 5 】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、少なくとも 2 つの物語のうち第 2 の物語によって横断される複数の互いに関連するシリーズのエピソードの第 2 の組を識別し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、各エピソードのメタデータが、第 2 の物語がこのエピソードを横断することを識別する情報を含むかどうかをチェックし得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、エピソード S 1 . E P 6、S 3 . E P . 1、S 3 . E P . 2、S 3 . E P . 3 を含むエピソードの第 2 の組を

50

識別し得る。

【0016】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、複数のエピソードの第2の組の識別子をグラフィック的に修正し、第2の物語との関連性を示し得る。例えば、エピソードS1・EP4、S1・EP・5、S2・EP・1の識別子が、第2の色でハイライトされ得る。別の実施形態において、エピソードS1・EP6、S3・EP・1、S3・EP・2、S3・EP・3の識別子に交差する矢印が、描かれ得る。

【0017】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、第1の物語識別子を表示のために生成し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、ユーザによって第1の物語を選択するためのボタンまたはラジオ入力を生成し得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、第2の物語識別子も表示のために生成し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、ユーザによって第2の物語を選択するためのボタンまたはラジオ入力を生成し得る。

10

【0018】

いくつかの実施形態において、ユーザから第1の物語識別子の選択を受信することに対応して、メディアガイドアプリケーションは、第1の物語によって規定される順序で互いに関連するシリーズをユーザデバイスに提供し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、エピソードS1・EP4、S1・EP・5、S2・EP・1をユーザの機器に提供し得る。例えば、これらのエピソードは、ユーザのテレビまたはコンピュータ画面上で再生され得る。別の例において、メディアガイドアプリケーションは、前述の順序で後に提示するために、これらのエピソードを（例えば、ユーザのDVR上に）録画し得る。

20

【0019】

いくつかの実施形態において、ユーザから第2の物語識別子の選択を受信することに対応して、メディアガイドアプリケーションは、第2の物語によって規定される順序で互いに関連するシリーズをユーザデバイスに提供し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、エピソードS1・EP6、S3・EP・1、S3・EP・2、S3・EP・3をユーザの機器に提供し得る。例えば、これらのエピソードは、ユーザのテレビまたはコンピュータ画面上で再生され得る。別の例において、メディアガイドアプリケーションは、前述の順序で後に提示するために、これらのエピソードを（例えば、ユーザのDVR上に）録画し得る。

30

【0020】

いくつかの実施形態において、複数の互いに関連するシリーズは、第1のシリーズと、第1のシリーズに関して、クロスオーバー、続編、および前編のうちの少なくとも1つである第2のシリーズとを備えている。

【0021】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、第1の物語メタデータを読み出し、第2の物語メタデータを読み出し得る。例えば、第1の物語メタデータは、登場人物メタデータ、タイトルメタデータ、または発生順メタデータのうちの少なくとも1つを備え得る。同様に、第2の物語メタデータは、登場人物メタデータ、タイトルメタデータ、または発生順メタデータのうちの少なくとも1つを備え得る。

40

【0022】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、複数の互いに関連するシリーズの各特定のエピソードに関して、その特定のエピソードに関連付けられた特定のメタデータを読み出し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、遠隔データベースからS1・E1（または任意の他の特定のエピソード）のメタデータを読み出し得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、特定のメタデータが第1の物語メタデータに合致することを決定することに対応して、エピソードの第1の組の中に特定のエピソードを含み得る。例えば、S1・E1のメタデータが第1の物語のメタデータ（例えば、登場人物名）に合致する場合、メディアガイドアプリケーシ

50

ョンは、第1の組の中にS1・E1を含み得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、特定のメタデータが第2の物語メタデータに合致することを決定することに応答して、エピソードの第2の組の中に特定のエピソードを含み得る。例えば、S1・E1のメタデータが第2の物語のメタデータ（例えば、登場人物名）に合致する場合、メディアガイドアプリケーションは、第2の組の中にS1・E1を含み得る。

【0023】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための幾何学的形状を表示のために生成し得る。例えば、各エピソードは、長方形によって表され得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、次いで、シリーズの順番に基づいて幾何学的形状を接続する視覚コネクタを表示のために生成し得る。例えば、第1のシリーズの全てのエピソードは、矢印によって接続され得る（例えば、S1・E1は、矢印によってS1・E2に接続され得、それは、次に、S1・E3に接続され得る等）。

10

【0024】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、第1の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第1の色を含むように修正し得る。例えば、これらの識別子は、青色でハイライトされ得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、第2の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第1の色と異なる第2の色を含むように修正し得る。例えば、これらの識別子は、赤色でハイライトされ得る。

20

【0025】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、第1の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第1のサイズを備えるように修正し得る。例えば、これらの識別子は、長方形から八角形に変更され得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、第2の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第1のサイズと異なる第2の幾何学的サイズを備えるように修正し得る。例えば、これらの識別子は、長方形から細長い卵形に変更され得る。

【0026】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、第1の物語を示す第1の細長い形状（例えば、矢印）を生成し得、第1の細長い形状は、第1の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状に交差する。例えば、矢印が、第1の組からのエピソードの識別子に交差するように描かれ得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、第2の物語を示す第2の細長い形状（例えば、第2の矢印）を生成し得、第2の細長い形状は、第2の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状に交差する。例えば、第2の矢印が、第2の組からのエピソードの識別子に交差するように描かれ得る。第1および第2の矢印は、異なる色または異なる厚さであり得る。

30

【0027】

いくつかの実施形態において、第1の細長い形状によって交差される各特定の幾何学的形状に関して、メディアガイドアプリケーションは、第1の物語によって横断される特定の幾何学的形状に関連付けられたエピソードの部分に基づいて、特定の幾何学的形状を修正し得る。例えば、エピソードの最初の半分のみが第1の物語に関連性がある場合、そのエピソードに関連付けられた幾何学的形状の最初の半分に交差するように、矢印が描かれ得る。

40

【0028】

いくつかの実施形態において、第2の細長い形状によって交差される各特定の幾何学的形状に関して、メディアガイドアプリケーションは、第2の物語によって横断される特定の幾何学的形状に関連付けられたエピソードの部分に基づいて、特定の幾何学的形状を修正し得る。例えば、エピソードの3分の2のみが第2の物語に関連性がある場合、そのエピソードに関連付けられる幾何学的形状の3分の2に交差するように、矢印が描かれ得る。

50

本願明細書は、例えば、以下の項目も提供する。

(項目1)

物語ベースのメディアコンテンツを提供する方法であって、前記方法は、
 少なくとも2つの物語を識別することであって、各物語は、複数の互いに関連するシリーズからの複数のエピソードを提供する順序を規定することと、
 前記複数のエピソードの識別子を表示のために生成することと、
 前記第1の物語に関連性がある前記複数のエピソードの前記第1の組の識別子をグラフィック的に修正し、前記第1の物語との関連性を示すことと、
 前記第2の物語に関連性がある前記複数のエピソードの前記第2の組の識別子をグラフィック的に修正し、前記第2の物語との関連性を示すことと、
 第1の物語識別子を表示のために生成することと、
 第2の物語識別子を表示のために生成することと、
 前記ユーザが前記第1または前記第2の物語識別子を選択することに応答して、前記選択された物語によって規定された前記順序で前記互いに関連するシリーズをユーザデバイスに提供することと
 を含む、方法。

10

(項目2)

物語ベースのメディアコンテンツを提供する方法であって、前記方法は、
 複数の互いに関連するシリーズに関連する少なくとも2つの物語を識別することであって、各シリーズは、複数の連続エピソードを備え、各物語は、前記互いに関連するシリーズを提供する順序を識別し、前記順序は、前記シリーズの順番と異なり、少なくとも前記複数の互いに関連するシリーズのうちの第1のシリーズのエピソードの部分および前記複数の互いに関連するシリーズのうちの第2のシリーズのエピソードの部分を横断することと、
 物語選択インターフェースを表示のために生成することであって、前記生成することは、
 前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための識別子を表示のために生成することと、
 前記少なくとも2つの物語のうちの第1の物語によって横断される前記複数の互いに関連するシリーズの前記エピソードの第1の組を識別することと、
 前記複数のエピソードの前記第1の組の識別子をグラフィック的に修正し、前記第1の物語との関連性を示すことと、
 前記少なくとも2つの物語のうちの第2の物語によって横断される前記複数の互いに関連するシリーズの前記エピソードの第2の組を識別することと、
 前記第2の物語に関連性がある前記複数のエピソードの前記第2の組の識別子をグラフィック的に修正し、前記第2の物語との関連性を示すことと、
 第1の物語識別子を表示のために生成することと、
 第2の物語識別子を表示のために生成することと
 による、ことと、

20

30

前記ユーザから前記第1の物語識別子の選択を受信することに応答して、前記第1の物語によって規定された前記順序で互いに関連するシリーズをユーザデバイスに提供することと、
 前記ユーザから前記第2の物語識別子の選択を受信することに応答して、前記第2の物語によって規定された前記順序で前記互いに関連するシリーズを前記ユーザデバイスに提供することと
 を含む、方法。

40

(項目3)

前記第1の物語によって横断される映画の識別子を表示のために生成することと、
 前記映画の前記識別子をグラフィック的に修正し、前記第1の物語との関連性を示すことと
 をさらに含む、項目2に記載の方法。

50

(項目 4)

第 1 の物語メタデータを読み出すことと、
第 2 の物語メタデータを読み出すことと、
前記複数の互いに関連するシリーズの各特定のエピソードに関して、
その特定のエピソードに関連付けられた特定のメタデータを読み出すことと、
前記特定のメタデータが前記第 1 の物語メタデータに合致することを決定することに応
答して、前記エピソードの前記第 1 の組の中に前記特定のエピソードを含むことと、
前記特定のメタデータが前記第 2 の物語メタデータに合致することを決定することに応
答して、前記エピソードの前記第 2 の組の中に前記特定のエピソードを含むことと
をさらに含む、項目 2 に記載の方法。

10

(項目 5)

前記第 1 の物語メタデータは、登場人物メタデータ、タイトルメタデータ、または発生
順メタデータのうちの少なくとも 1 つを備え、
前記第 2 の物語メタデータは、登場人物メタデータ、タイトルメタデータ、または発生
順メタデータのうちの少なくとも 1 つを備えている、
項目 4 に記載の方法。

(項目 6)

物語選択インターフェースを表示のために生成することは、
前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための識別子を表示の
ために生成することを含み、前記生成することは、
前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための幾何学的形状を
表示のために生成することと、
前記シリーズの順番に基づいて前記幾何学的形状を接続する視覚コネクタを表示のため
に生成することと
による、項目 2 に記載の方法。

20

(項目 7)

物語選択インターフェースを表示のために生成することは、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第 1 の色を含むように修正す
ることと、
前記第 2 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を前記第 1 の色と異なる第 2 の
色を含むように修正することと
をさらに含む、項目 6 に記載の方法。

30

(項目 8)

物語選択インターフェースを表示のために生成することは、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第 1 の幾何学的形状を備えて
いるように修正することと、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を前記第 1 の形状と異なる第 2
の幾何学的形状を備えているように修正することと
をさらに含む、項目 6 に記載の方法。

(項目 9)

物語選択インターフェースを表示のために生成することは、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第 1 のサイズを備えているよ
うに修正することと、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を前記第 1 のサイズと異なる第
2 の幾何学的サイズを備えているように修正することと
をさらに含む、項目 6 に記載の方法。

40

(項目 10)

物語選択インターフェースを表示のために生成することは、
前記第 1 の物語を示す第 1 の細長い形状を生成することであって、前記第 1 の細長い形
状は、前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状に交差する、ことと、

50

前記第 2 の物語を示す第 2 の細長い形状を生成することであって、前記第 2 の細長い形状は、前記第 2 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状に交差する、ことと
をさらに含む、項目 6 に記載の方法。

(項目 1 1)

前記第 1 の細長い形状によって交差される各特定の幾何学的形状に関して、前記第 1 の物語によって横断される前記特定の幾何学的形状に関連付けられたエピソードの部分に基づいて、前記特定の幾何学的形状を修正することと、

前記第 2 の細長い形状によって交差される各特定の幾何学的形状に関して、前記第 2 の物語によって横断される前記特定の幾何学的形状に関連付けられたエピソードの部分に基づいて、前記特定の幾何学的形状を修正することと

を含む、項目 1 0 に記載の方法。

(項目 1 2)

物語ベースのメディアコンテンツを提供するためのシステムであって、前記システムは、制御回路を備え、

前記制御回路は、

複数の互いに関連するシリーズに関連する少なくとも 2 つの物語を識別することであって、各シリーズは、複数の連続エピソードを備え、各物語は、前記互いに関連するシリーズを提供する順序を識別し、前記順序は、前記シリーズの順番と異なり、少なくとも前記複数の互いに関連するシリーズのうちの第 1 のシリーズのエピソードの部分および前記複数の互いに関連するシリーズのうちの第 2 のシリーズのエピソードの部分を横断する、ことと、

物語選択インターフェースを表示のために生成することであって、前記生成することは、前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための識別子を表示のために生成することと、

前記少なくとも 2 つの物語のうちの第 1 の物語によって横断される前記複数の互いに関連するシリーズの前記エピソードの第 1 の組を識別することと、

前記複数のエピソードの前記第 1 の組の識別子をグラフィック的に修正し、前記第 1 の物語との関連性を示すことと、

前記少なくとも 2 つの物語のうちの第 2 の物語によって横断される前記複数の互いに関連するシリーズの前記エピソードの第 2 の組を識別することと、

前記第 2 の物語に関連性がある前記複数のエピソードの前記第 2 の組の識別子をグラフィック的に修正し、前記第 2 の物語との関連性を示すことと、

第 1 の物語識別子を表示のために生成することと、

第 2 の物語識別子を表示のために生成することと

による、ことと、

前記ユーザから前記第 1 の物語識別子の選択を受信することに応答して、前記第 1 の物語によって規定された前記順序で互いに関連するシリーズをユーザデバイスに提供することと、

前記ユーザから前記第 2 の物語識別子の選択を受信することに応答して、前記第 2 の物語によって規定された前記順序で前記互いに関連するシリーズを前記ユーザデバイスに提供することと

を行うように構成されている、システム。

(項目 1 3)

前記制御回路は、

前記第 1 の物語によって横断される映画の識別子を表示のために生成することと、

前記映画の前記識別子をグラフィック的に修正し、前記第 1 の物語との関連性を示すことと

を行うように構成されている、項目 1 2 に記載のシステム。

(項目 1 4)

前記制御回路は、

10

20

30

40

50

第 1 の物語メタデータを読み出すことと、
第 2 の物語メタデータを読み出すことと、
前記複数の互いに関連するシリーズの各特定のエピソードに関して、
その特定のエピソードに関連付けられた特定のメタデータを読み出すことと、
前記特定のメタデータが前記第 1 の物語メタデータに合致することを決定することに応
答して、前記エピソードの第 1 の組の中に前記特定のエピソードを含むことと、
前記特定のメタデータが前記第 2 の物語メタデータに合致することを決定することに応
答して、前記エピソードの前記第 2 の組の中に前記特定のエピソードを含むことと
を行うように構成されている、項目 1 2 に記載のシステム。

(項目 1 5)

前記第 1 の物語メタデータは、登場人物メタデータ、タイトルメタデータ、または発生
順メタデータのうちの少なくとも 1 つを備え、
前記第 2 の物語メタデータは、登場人物メタデータ、タイトルメタデータ、または発生
順メタデータのうちの少なくとも 1 つを備えている、
項目 1 4 に記載のシステム。

(項目 1 6)

前記制御回路は、
物語選択インターフェースを表示のために生成するように構成され、前記生成すること
は、前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための識別子を表示
のために生成することにより、前記識別子を表示のために生成することは、
前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための幾何学的形状を
表示のために生成することと、
前記シリーズの前記順番に基づいて前記幾何学的形状を接続する視覚コネクタを表示の
ために生成することと
による、項目 1 2 に記載のシステム。

(項目 1 7)

前記制御回路は、
物語選択インターフェースを表示のために生成するようにさらに構成され、前記生成す
ることは、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第 1 の色を含むように修正す
ることと、
前記第 2 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を前記第 1 の色と異なる第 2 の
色を含むように修正することと
による、項目 1 6 に記載のシステム。

(項目 1 8)

前記制御回路は、
物語選択インターフェースを表示のために生成するようにさらに構成され、前記生成す
ることは、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第 1 の幾何学的形状を備えて
いるように修正することと、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を前記第 1 の形状と異なる第 2
の幾何学的形状を備えているように修正することと
による、項目 1 6 に記載のシステム。

(項目 1 9)

前記制御回路は、
物語選択インターフェースを表示のために生成するようにさらに構成され、前記生成す
ることは、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第 1 のサイズを備えているよ
うに修正することと、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を前記第 1 のサイズと異なる第

10

20

30

40

50

2の幾何学的サイズを備えているように修正することと

による、項目16に記載のシステム。

(項目20)

前記制御回路は、

物語選択インターフェースを表示のために生成するようにさらに構成され、前記生成することは、

前記第1の物語を示す第1の細長い形状を生成することであって、前記第1の細長い形状は、前記第1の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状に交差する、ことと、

前記第2の物語を示す第2の細長い形状を生成することであって、前記第2の細長い形状は、前記第2の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状に交差する、ことと

による、項目16に記載のシステム。

(項目21)

前記制御回路は、

前記第1の細長い形状によって交差される各特定の幾何学的形状に関して、前記第1の物語によって横断される前記特定の幾何学的形状に関連付けられたエピソードの部分に基づいて、前記特定の幾何学的形状を修正することと、

前記第2の細長い形状によって交差される各特定の幾何学的形状に関して、前記第2の物語によって横断される前記特定の幾何学的形状に関連付けられたエピソードの部分に基づいて、前記特定の幾何学的形状を修正することと

を行うようにさらに構成されている、項目20に記載のシステム。

(項目22)

物語ベースのメディアコンテンツを提供するための装置であって、前記装置は、

複数の互いに関連するシリーズに関連する少なくとも2つの物語を識別する手段であって、各シリーズは、複数の連続エピソードを備え、各物語は、前記互いに関連するシリーズを提供する順序を識別し、前記順序は、前記シリーズの順番と異なり、少なくとも前記複数の互いに関連するシリーズのうちの第1のシリーズのエピソードの部分および前記複数の互いに関連するシリーズのうちの第2のシリーズのエピソードの部分を横断する、手段と、

物語選択インターフェースを表示のために生成する手段であって、前記生成する手段は、

前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための識別子を表示のために生成する手段と、

前記少なくとも2つの物語のうちの第1の物語によって横断される前記複数の互いに関連するシリーズの前記エピソードの第1の組を識別する手段と、

前記複数のエピソードの前記第1の組の識別子をグラフィック的に修正し、前記第1の物語との関連性を示す手段と、

前記少なくとも2つの物語のうちの第2の物語によって横断される前記複数の互いに関連するシリーズの前記エピソードの第2の組を識別する手段と、

前記第2の物語に関連性がある前記複数のエピソードの前記第2の組の識別子をグラフィック的に修正し、前記第2の物語との関連性を示す手段と、

第1の物語識別子を表示のために生成する手段と、

第2の物語識別子を表示のために生成する手段と

を備えている、手段と、

前記ユーザから前記第1の物語識別子の選択を受信することに応答して、前記第1の物語によって規定された前記順序で互いに関連するシリーズをユーザデバイスに提供する手段と、

前記ユーザから前記第2の物語識別子の選択を受信することに応答して、前記第2の物語によって規定された前記順序で前記互いに関連するシリーズを前記ユーザデバイスに提供する手段と

を備えている、装置。

(項目23)

10

20

30

40

50

前記第 1 の物語によって横断される映画の識別子を表示のために生成する手段と、
前記映画の前記識別子をグラフィック的に修正し、前記第 1 の物語との関連性を示す手
段と

をさらに備えている、項目 2 2 に記載の装置。

(項目 2 4)

第 1 の物語メタデータを読み出す手段と、
第 2 の物語メタデータを読み出す手段と、
前記複数の互いに関連するシリーズの各特定のエピソードに関して、
その特定のエピソードに関連付けられた特定のメタデータを読み出す手段と、

前記特定のメタデータが前記第 1 の物語メタデータに合致することを決定することに
応答して、前記エピソードの前記第 1 の組の中に前記特定のエピソードを含む手段と、

10

前記特定のメタデータが前記第 2 の物語メタデータに合致することを決定することに
応答して、前記エピソードの前記第 2 の組の中に前記特定のエピソードを含む手段と
をさらに備えている、項目 2 2 に記載の装置。

(項目 2 5)

前記第 1 の物語メタデータは、登場人物メタデータ、タイトルメタデータ、または発生
順メタデータのうちの少なくとも 1 つを備え、

前記第 2 の物語メタデータは、登場人物メタデータ、タイトルメタデータ、または発生
順メタデータのうちの少なくとも 1 つを備えている、項目 2 4 に記載の装置。

(項目 2 6)

20

物語選択インターフェースを表示のために生成する前記手段は、
前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための識別子を表示の
ために生成する手段を備え、前記生成する手段は、

前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための幾何学的形状を
表示のために生成する手段と、

前記シリーズの順番に基づいて前記幾何学的形状を接続する視覚コネクタを表示のため
に生成する手段と

を備えている、項目 2 2 に記載の装置。

(項目 2 7)

物語選択インターフェースを表示のために生成する前記手段は、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第 1 の色を含むように修正す
る手段と、

30

前記第 2 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を前記第 1 の色と異なる第 2 の
色を含むように修正する手段と

をさらに備えている、項目 2 6 に記載の装置。

(項目 2 8)

物語選択インターフェースを表示のために生成する前記手段は、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第 1 の幾何学的形状を備えて
いるように修正する手段と、

前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を前記第 1 の形状と異なる第 2
の幾何学的形状を備えているように修正する手段と

40

をさらに備えている、項目 2 6 に記載の装置。

(項目 2 9)

物語選択インターフェースを表示のために生成する前記手段は、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第 1 のサイズを備えているよ
うに修正する手段と、

前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を前記第 1 のサイズと異なる第 2
の幾何学的サイズを備えているように修正する手段と

をさらに備えている、項目 2 6 に記載の装置。

(項目 3 0)

50

物語選択インターフェースを表示のために生成する前記手段は、

前記第1の物語を示す第1の細長い形状を生成する手段であって、前記第1の細長い形状は、前記第1の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状に交差する、手段と、

前記第2の物語を示す第2の細長い形状を生成する手段であって、前記第2の細長い形状は、前記第2の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状に交差する、手段と

をさらに備えている、項目26に記載の装置。

(項目31)

前記第1の細長い形状によって交差される各特定の幾何学的形状に関して、前記第1の物語によって横断される前記特定の幾何学的形状に関連付けられたエピソードの部分に基づいて、前記特定の幾何学的形状を修正する手段と、

前記第2の細長い形状によって交差される各特定の幾何学的形状に関して、前記第2の物語によって横断される前記特定の幾何学的形状に関連付けられたエピソードの部分に基づいて、前記特定の幾何学的形状を修正する手段と

をさらに備えている、項目30に記載の装置。

(項目32)

物語ベースのメディアコンテンツを提供するための非一過性のコンピュータ読み取り可能な命令でエンコードされた非一過性のコンピュータ読み取り可能な媒体であって、前記装置は、

複数の互いに関連するシリーズに関連する少なくとも2つの物語を識別するための命令であって、各シリーズは、複数の連続エピソードを備え、各物語は、前記互いに関連するシリーズを提供する順序を識別し、前記順序は、前記シリーズの順番と異なり、少なくとも前記複数の互いに関連するシリーズのうちの第1のシリーズのエピソードの部分および前記複数の互いに関連するシリーズのうちの第2のシリーズのエピソードの部分を横断する、命令と、

物語選択インターフェースを表示のために生成するための命令であって、前記生成ための命令は、

前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための識別子を表示のために生成するための命令と、

前記少なくとも2つの物語のうちの第1の物語によって横断される前記複数の互いに関連するシリーズの前記エピソードの第1の組を識別するための命令と、

前記複数のエピソードの前記第1の組の識別子をグラフィック的に修正し、前記第1の物語との関連性を示すための命令と、

前記少なくとも2つの物語のうちの第2の物語によって横断される前記複数の互いに関連するシリーズの前記エピソードの第2の組を識別するための命令と、

前記第2の物語に関連性がある前記複数のエピソードの前記第2の組の識別子をグラフィック的に修正し、前記第2の物語との関連性を示すための命令と、

第1の物語識別子を表示のために生成するための命令と、

第2の物語識別子を表示のために生成するための命令と

を備えている、命令と、

前記ユーザから前記第1の物語識別子の選択を受信することに応答して、前記第1の物語によって規定された前記順序で互いに関連するシリーズをユーザデバイスに提供するための命令と、

前記ユーザから前記第2の物語識別子の選択を受信することに応答して、前記第2の物語によって規定された前記順序で前記互いに関連するシリーズを前記ユーザデバイスに提供するための命令と

を備えている、非一過性のコンピュータ読み取り可能な媒体。

(項目33)

前記第1の物語によって横断される映画の識別子を表示のために生成するための命令と、

前記映画の前記識別子をグラフィック的に修正し、前記第1の物語との関連性を示すための命令と

10

20

30

40

50

をさらに備えている、項目 3 2 に記載の非一過性のコンピュータ読み取り可能な媒体。
(項目 3 4)

第 1 の物語メタデータを読み出すための命令と、
第 2 の物語メタデータを読み出すための命令と、
前記複数の互いに関連するシリーズの各特定のエピソードに関して、
その特定のエピソードに関連付けられた特定のメタデータを読み出すための命令と、
前記特定のメタデータが前記第 1 の物語メタデータに合致することを決定することに対応して、前記エピソードの前記第 1 の組の中に前記特定のエピソードを含むための命令と、
前記特定のメタデータが前記第 2 の物語メタデータに合致することを決定することに対応して、前記エピソードの前記第 2 の組の中に前記特定のエピソードを含むための命令と
をさらに備えている、項目 3 2 に記載の非一過性のコンピュータ読み取り可能な媒体。
(項目 3 5)

10

前記第 1 の物語メタデータは、登場人物メタデータ、タイトルメタデータ、または発生順メタデータのうちの少なくとも 1 つを備え、
前記第 2 の物語メタデータは、登場人物メタデータ、タイトルメタデータ、または発生順メタデータのうちの少なくとも 1 つを備えている、
項目 3 4 に記載の非一過性のコンピュータ読み取り可能な媒体。
(項目 3 6)

物語選択インターフェースを表示のために生成するための前記命令は、
前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための識別子を表示のために生成するための命令を備え、
前記生成するための命令は、
前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための幾何学的形状を表示のために生成するための命令と、
前記シリーズの順番に基づいて前記幾何学的形状を接続する視覚コネクタを表示のために生成するための命令と
を備えている、項目 3 2 に記載の非一過性のコンピュータ読み取り可能な媒体。
(項目 3 7)

20

物語選択インターフェースを表示のために生成するための前記命令は、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第 1 の色を含むように修正するための命令と、
前記第 2 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を前記第 1 の色と異なる第 2 の色を含むように修正するための命令と
をさらに備えている、項目 3 6 に記載の非一過性のコンピュータ読み取り可能な媒体。
(項目 3 8)

30

物語選択インターフェースを表示のために生成するための前記命令は、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第 1 の幾何学的形状を備えているように修正するための命令と、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を前記第 1 の形状と異なる第 2 の幾何学的形状を備えているように修正するための命令と
をさらに備えている、項目 3 6 に記載の非一過性のコンピュータ読み取り可能な媒体。
(項目 3 9)

40

物語選択インターフェースを表示のために生成するための前記命令は、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第 1 のサイズを備えているように修正するための命令と、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を前記第 1 のサイズと異なる第 2 の幾何学的サイズを備えているように修正するための命令と
をさらに備えている、項目 3 6 に記載の非一過性のコンピュータ読み取り可能な媒体。
(項目 4 0)

物語選択インターフェースを表示のために生成するための前記命令は、

50

前記第 1 の物語を示す第 1 の細長い形状を生成するための命令であって、前記第 1 の細長い形状は、前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状に交差する、命令と、
 前記第 2 の物語を示す第 2 の細長い形状を生成するための命令であって、前記第 2 の細長い形状は、前記第 2 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状に交差する、命令と
 をさらに備えている、項目 3 6 に記載の非一過性のコンピュータ読み取り可能な媒体。
 (項目 4 1)

前記第 1 の細長い形状によって交差される各特定の幾何学的形状に関して、前記第 1 の物語によって横断される前記特定の幾何学的形状に関連付けられたエピソードの部分に基づいて、前記特定の幾何学的形状を修正するための命令と、

前記第 2 の細長い形状によって交差される各特定の幾何学的形状に関して、前記第 2 の物語によって横断される前記特定の幾何学的形状に関連付けられたエピソードの部分に基づいて、前記特定の幾何学的形状を修正するための命令と

をさらに備えている、項目 4 0 に記載の非一過性のコンピュータ読み取り可能な媒体。
 (項目 4 2)

物語ベースのメディアコンテンツを提供する方法であって、前記方法は、
 複数の互いに関連するシリーズに関連する少なくとも 2 つの物語を識別することであって、各シリーズは、複数の連続エピソードを備え、各物語は、前記互いに関連するシリーズを提供する順序を識別し、前記順序は、前記シリーズの順番と異なり、少なくとも前記複数の互いに関連するシリーズのうちの第 1 のシリーズのエピソードの部分および前記複数の互いに関連するシリーズのうちの第 2 のシリーズのエピソードの部分を横断する、ことと、

物語選択インターフェースを表示のために生成することであって、前記生成することは、前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための識別子を表示のために生成することと、

前記少なくとも 2 つの物語のうちの第 1 の物語によって横断される前記複数の互いに関連するシリーズの前記エピソードの第 1 の組を識別することと、

前記複数のエピソードの前記第 1 の組の識別子をグラフィック的に修正し、前記第 1 の物語との関連性を示すことと、

前記少なくとも 2 つの物語のうちの第 2 の物語によって横断される前記複数の互いに関連するシリーズの前記エピソードの第 2 の組を識別することと、

前記第 2 の物語に関連性がある前記複数のエピソードの前記第 2 の組の識別子をグラフィック的に修正し、前記第 2 の物語との関連性を示すことと、

第 1 の物語識別子を表示のために生成することと、

第 2 の物語識別子を表示のために生成することと

による、ことと、

前記ユーザから前記第 1 の物語識別子の選択を受信することに応答して、前記第 1 の物語によって規定された前記順序で互いに関連するシリーズをユーザデバイスに提供することと、

前記ユーザから前記第 2 の物語識別子の選択を受信することに応答して、前記第 2 の物語によって規定された前記順序で前記互いに関連するシリーズを前記ユーザデバイスに提供することと

を含む、方法。

(項目 4 3)

前記第 1 の物語によって横断される映画の識別子を表示のために生成することと、

前記映画の前記識別子をグラフィック的に修正し、前記第 1 の物語との関連性を示すことと

をさらに含む、項目 4 2 に記載の方法。

(項目 4 4)

第 1 の物語メタデータを読み出すことと、

第 2 の物語メタデータを読み出すことと、

10

20

30

40

50

前記複数の互いに関連するシリーズの各特定のエピソードに関して、
その特定のエピソードに関連付けられた特定のメタデータを読み出すことと、
前記特定のメタデータが前記第 1 の物語メタデータに合致することを決定することに応
答して、前記エピソードの前記第 1 の組の中に前記特定のエピソードを含むことと、
前記特定のメタデータが前記第 2 の物語メタデータに合致することを決定することに応
答して、前記エピソードの前記第 2 の組の中に前記特定のエピソードを含むことと
をさらに含む、項目 4 2 - 4 3 のいずれか 1 項に記載の方法。

(項目 4 5)

前記第 1 の物語メタデータは、登場人物メタデータ、タイトルメタデータ、または発生
順メタデータのうちの少なくとも 1 つを備え、
前記第 2 の物語メタデータは、登場人物メタデータ、タイトルメタデータ、または発生
順メタデータのうちの少なくとも 1 つを備えている、項目 4 4 に記載の方法。

(項目 4 6)

物語選択インターフェースを表示のために生成することは、
前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための識別子を表示の
ために生成することを含み、前記生成することは、
前記複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための幾何学的形状を
表示のために生成することと、
前記シリーズの前記順番に基づいて前記幾何学的形状を接続する視覚コネクタを表示の
ために生成することと
による、項目 4 4 - 4 5 のいずれか 1 項に記載の方法。

(項目 4 7)

物語選択インターフェースを表示のために生成することは、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第 1 の色を含むように修正す
ることと、
前記第 2 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を前記第 1 の色と異なる第 2 の
色を含むように修正することと
をさらに含む、項目 4 6 のいずれか 1 項に記載の方法。

(項目 4 8)

物語選択インターフェースを表示のために生成することは、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第 1 の幾何学的形状を備えて
いるように修正することと、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を前記第 1 の形状と異なる第 2
の幾何学的形状を備えているように修正することと
をさらに含む、項目 4 6 - 4 7 のいずれか 1 項に記載の方法。

(項目 4 9)

物語選択インターフェースを表示のために生成することは、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を第 1 のサイズを備えているよ
うに修正することと、
前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を前記第 1 のサイズと異なる第
2 の幾何学的サイズを備えているように修正することと
をさらに含む、項目 4 6 - 4 8 のいずれか 1 項に記載の方法。

(項目 5 0)

物語選択インターフェースを表示のために生成することは、
前記第 1 の物語を示す第 1 の細長い形状を生成することであって、前記第 1 の細長い形
状は、前記第 1 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状に交差する、ことと、
前記第 2 の物語を示す第 2 の細長い形状を生成することであって、前記第 2 の細長い形
状は、前記第 2 の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状に交差する、ことと
をさらに含む、項目 4 6 - 4 9 のいずれか 1 項に記載の方法。

(項目 5 1)

10

20

30

40

50

前記第 1 の細長い形状によって交差される各特定の幾何学的形状に関して、前記第 1 の物語によって横断される前記特定の幾何学的形状に関連付けられたエピソードの部分に基づいて、前記特定の幾何学的形状を修正することと、

前記第 2 の細長い形状によって交差される各特定の幾何学的形状に関して、前記第 2 の物語によって横断される前記特定の幾何学的形状に関連付けられたエピソードの部分に基づいて、前記特定の幾何学的形状を修正することと

を含む、項目 5 0 に記載の方法。

【図面の簡単な説明】

【0029】

本開示の上記および他の目的ならびに利点は、同様の参照文字が全体を通して同様の部分を指す添付の図面と併せて考慮される以下の発明を実施するための形態の検討から明白となるであろう。

10

【0030】

【図 1 A】図 1 A は、本開示のいくつかの実施形態による、物語選択インターフェースを提供し得る例証的メディアガイドインターフェースを示す。

【0031】

【図 1 B】図 1 B は、本開示のいくつかの実施形態による、物語選択インターフェースを提供し得る別の例証的メディアガイドインターフェースを示す。

【0032】

【図 1 C】図 1 C は、本開示のいくつかの実施形態による、物語選択インターフェースを提供し得るさらに別の例証的メディアガイドインターフェースを示す。

20

【0033】

【図 2】図 2 は、本開示のいくつかの実施形態による、ビデオを動的に含むか、または排除し得る別の例証的メディアガイドインターフェースを示す。

【0034】

【図 3】図 3 は、本開示のいくつかの実施形態による、ビデオを動的に含むか、または排除し得るさらに別の例証的メディアガイドインターフェースを示す。

【0035】

【図 4】図 4 は、本開示のいくつかの実施形態による、例証的ユーザ機器デバイスのブロック図である。

30

【0036】

【図 5】図 5 は、本開示のいくつかの実施形態による、例証的メディアシステムのブロック図である。

【0037】

【図 6】図 6 は、本開示のいくつかの実施形態による、物語インターフェースを生成するプロセスのための例証的フロー図を描写する。

【0038】

【図 7】図 7 は、本開示のいくつかの実施形態による、物語インターフェースを生成するプロセスのための別の例証的フロー図を描写する。

【0039】

40

【図 8】図 8 は、本開示のいくつかの実施形態による、エピソードの組を作成するプロセスのための例証的フロー図を描写する。

【0040】

【図 9】図 9 は、本開示のいくつかの実施形態による、エピソード識別子を生成するプロセスのための例証的フロー図を描写する。

【0041】

【図 1 0】図 1 0 は、本開示のいくつかの実施形態による、物語インターフェースを生成するプロセスのためのさらに別の例証的フロー図を描写する。

【発明を実施するための形態】

【0042】

50

システムおよび方法は、改良された物語選択インターフェースを提供するために本明細書において開示され、改良された物語選択インターフェースは、ユーザが手動でエピソードの周囲でスキップすること、エピソードを通して早送りすること、またはエピソードを通して巻き戻すことを行う必要なく、メディアシステムがいくつかの互いに関連するシリーズのエピソード（またはエピソード断片）の物語ベースの提示をユーザに提供することを可能にし、したがって、改良された物語選択インターフェースは、改良され、効率化されたナビゲーションインターフェースおよび向上したユーザ体験を提供する。

【0043】

例えば、メディアガイドアプリケーションは、いくつかの互いに関連するシリーズ（例えば、続編、前編、またはクロスオーバーを含むシリーズ）の中から、少なくとも2つの物語を識別し得る。各物語は、エピソード（またはエピソードの部分）を提供する順序を規定し得、それは、シリーズにおけるエピソードの通常の間隔と異なる。メディアガイドアプリケーションは、例えば、矢印によって接続される長方形を表示することによって、複数のエピソードの識別子を表示し得、各長方形は、エピソードを表し、矢印は、エピソードの最初の順序を示す。メディアガイドアプリケーションは、次いで、第1の方法で（例えば、長方形に第1の色を付けることによって）第1の物語に関連性があるエピソードの識別子をグラフィック的に修正し得る。メディアガイドアプリケーションは、次いで、第2の方法で（例えば、長方形に第2の色を付けることによって）第2の物語に関連性があるエピソードの識別子をグラフィック的に修正し得る。色は、各物語に関連性があるエピソードを視覚的に識別し得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、次いで、ユーザが物語のうちの1つを選択することを可能にし、選択された物語に特定の順序でエピソードを提示し得る。

【0044】

本明細書で参照されるように、用語「シリーズ」または「メディアアセットシリーズ」は、互いに別個に鑑賞され得る異なる連続エピソードを含む任意の種類のメディア（例えば、ビデオ、オーディオ、またはマルチメディア）コンテンツを指す。例えば、テレビシリーズ *Game of Thrones* は、連続エピソード「エピソード1」、「エピソード2」・・・「エピソード7」を含み得る。シリーズは、テレビ、コンピュータ、または任意の他のユーザデバイスを介して、エピソード番号に従った順序で提供されることを意図し得る。

【0045】

本明細書で参照されるように、用語「エピソード」は、シリーズの異なる部分を形成する任意の種類のメディア（例えば、ビデオ、オーディオ、またはマルチメディア）コンテンツを指す。各エピソードは、シリーズの他のエピソードと別個に鑑賞されることができ、エピソードは、典型的に、1つのエピソードのコンテンツが前のエピソードのコンテンツの後に続くように、番号によって連続して配列され得る。

【0046】

本明細書で参照されるように、用語「物語」は、シリーズまたは複数の互いに関連するシリーズのエピソードまたはエピソードの部分の提示の順序を定義する任意の種類のデータまたはデータ構造を指す。例えば、特定の登場人物に関連する物語は、その登場人物に関するエピソードまたはエピソードの部分の再生の順序を定義し得る。別の例において、特定のイベントに関連付けられる物語は、その特定のイベントに至るイベント、そのイベントの発生、およびそのイベントの影響に関するエピソードまたはエピソードの部分の再生の順序を定義し得る。

【0047】

任意の所与のコンテンツ配信システムでユーザに利用可能なコンテンツの量が、膨大であり得る。その結果、多くのユーザは、ユーザがコンテンツの選択を効率的にナビゲートし、所望し得るコンテンツを容易に識別することを可能にするインターフェースを通じたメディアガイドの形態を所望している。そのようなガイドを提供するアプリケーションは、本明細書において、双方向メディアガイドアプリケーションと称されるが、時として、

10

20

30

40

50

メディアガイドアプリケーションまたはガイドアプリケーションと称されることもある。

【 0 0 4 8 】

双方向メディアガイドアプリケーションは、ガイドを提供するコンテンツに応じて、種々の形態をとり得る。1つの典型的なタイプのメディアガイドアプリケーションは、双方向テレビ番組ガイドである。双方向テレビ番組ガイド（時として、電子番組ガイドと称される）は、とりわけ、ユーザが、多くのタイプのコンテンツまたはメディアアセット間をナビゲートし、それを見つけることを可能にする周知のガイドアプリケーションである。双方向メディアガイドアプリケーションは、ユーザが、コンテンツ間をナビゲートし、それを見つけ、選択することを可能にするグラフィカルユーザインターフェース画面を生成し得る。本明細書で参照されるように、用語「メディアアセット」および「コンテンツ」は、テレビ番組のみならず、有料番組、オンデマンド番組（ビデオオンデマンド（VOD）システムにおけるような）、インターネットコンテンツ（例えば、ストリーミングコンテンツ、ダウンロード可能コンテンツ、ウェブキャスト等）、ビデオクリップ、オーディオ、コンテンツ情報、写真、回転画像、ドキュメント、再生リスト、ウェブサイト、記事、書籍、電子書籍、ブログ、チャットセッション、ソーシャルメディア、アプリケーション、ゲーム、および/または、任意の他のメディアもしくはマルチメディア、および/またはそれらの組み合わせ等の電子的に消費可能なユーザアセットを意味すると理解されたい。ガイドアプリケーションは、ユーザが、コンテンツ間をナビゲートし、それを見つけることを可能にする。本明細書で参照されるように、用語「マルチメディア」は、上で説明される少なくとも2つの異なるコンテンツ形態、例えば、テキスト、オーディオ、画像、ビデオ、または双方向コンテンツ形態を利用するコンテンツを意味すると理解されたい。コンテンツは、ユーザ機器デバイスによって、録画、再生、表示、またはアクセスされ得るが、ライブパフォーマンスの一部であることもできる。

【 0 0 4 9 】

本明細書に議論される実施形態のいずれかを実施するためのメディアガイドアプリケーションおよび/または任意の命令は、コンピュータ読み取り可能な媒体上にエンコードされ得る。コンピュータ読み取り可能な媒体は、データを記憶することが可能な任意の媒体を含む。コンピュータ読み取り可能な媒体は、限定ではないが、電気もしくは電磁信号の伝搬を含む一過性であり得るか、または、限定ではないが、ハードディスク、フロッピー（登録商標）ディスク、USBドライブ、DVD、CD、メディアカード、レジスタメモリ、プロセッサキャッシュ、ランダムアクセスメモリ（「RAM」）等の揮発性および不揮発性コンピュータメモリもしくは記憶デバイスを含む非一過性であり得る。

【 0 0 5 0 】

インターネット、モバイルコンピューティング、および高速無線ネットワークの出現に伴って、ユーザは、従来は使用しなかったユーザ機器デバイス上でメディアにアクセスするようになってきている。本明細書で参照されるように、語句「ユーザ機器デバイス」、「ユーザ機器」、「ユーザデバイス」、「電子デバイス」、「電子機器」、「メディア機器デバイス」、または「メディアデバイス」は、テレビ、スマートTV、セットトップボックス、衛星テレビに対応するための統合型受信機デコーダ（IRD）、デジタル記憶デバイス、デジタルメディア受信機（DMR）、デジタルメディアアダプタ（DMA）、ストリーミングメディアデバイス、DVDプレーヤ、DVDレコーダ、接続型DVD、ローカルメディアサーバ、BLU-RAY（登録商標）プレーヤ、BLU-RAY（登録商標）レコーダ、パーソナルコンピュータ（PC）、ラップトップコンピュータ、タブレットコンピュータ、ウェブTVボックス、パーソナルコンピュータテレビ（PC/TV）、PCメディアサーバ、PCメディアセンター、ハンドヘルドコンピュータ、固定電話、携帯情報端末（PDA）、携帯電話、ポータブルビデオプレーヤ、ポータブル音楽プレーヤ、ポータブルゲーム機、スマートフォン、または任意の他のテレビ機器、コンピューティング機器、もしくは無線デバイス、および/または、それらの組み合わせ等の上で説明されるコンテンツにアクセスするための任意のデバイスを意味すると理解されたい。いくつかの実施形態において、ユーザ機器デバイスは、正面画面および裏面画面、複数の正面画面、ま

10

20

30

40

50

たは複数の角度付き画面を有し得る。いくつかの実施形態において、ユーザ機器デバイスは、正面カメラおよび/または裏面カメラを有し得る。これらのユーザ機器デバイス上で、ユーザは、テレビを通して利用可能な同じコンテンツ間をナビゲートし、それを見つけることが可能であり得る。その結果として、メディアガイドは、これらのデバイス上でも利用可能であり得る。提供されるガイドは、テレビのみを通して利用可能なコンテンツ、他のタイプのユーザ機器デバイスのうちの1つ以上のもののみを通して利用可能なコンテンツ、もしくはテレビおよび他のタイプのユーザ機器デバイスのうちの1つ以上のものの両方を通して利用可能なコンテンツのためのものであり得る。メディアガイドアプリケーションは、ユーザ機器デバイス上で、オンラインアプリケーション（すなわち、ウェブサイト上で提供される）として、または独立型アプリケーションもしくはクライアントとして提供され得る。メディアガイドアプリケーションを実装し得る種々のデバイスおよびプラットフォームは、下でより詳細に説明される。

10

【0051】

メディアガイドアプリケーションの機能のうちの1つは、メディアガイドデータをユーザに提供することである。本明細書で参照されるように、語句「メディアガイドデータ」または「ガイドデータ」は、コンテンツに関連する任意のデータもしくはガイドアプリケーションを動作させることにおいて使用されるデータを意味すると理解されたい。例えば、ガイドデータは、番組情報、ガイドアプリケーション設定、ユーザ選好、ユーザプロフィール情報、メディアリスト項目、メディア関連情報（例えば、放送時間、放送チャンネル、タイトル、内容、評価情報（例えば、ペアレナタルコントロール評価、批評家の評価等）、ジャンルまたはカテゴリ情報、俳優情報、放送会社またはプロバイダのロゴのロゴデータ等）、メディア形式（例えば、標準解像度、高解像度、3D等）、オンデマンド情報、ブログ、ウェブサイト、およびユーザが所望のコンテンツ選択間をナビゲートし、それを見つけるために役立つ、任意の他のタイプのガイドデータを含み得る。

20

【0052】

図1Aは、本開示の種々の実施形態による、物語選択インターフェースを提供し得る表示画面上の例証的メディアガイドインターフェースを示す。ディスプレイ100は、物語ベースのナビゲーションのためのメディアガイドインターフェースを示す。いくつかの実施形態において、ディスプレイ100は、メディアガイドアプリケーションによって提供されるメディアコンテンツを表示し得る。例えば、ディスプレイ100は、画像を表示し得る。画像は、メディアガイドアプリケーションによって提供されるメディアコンテンツの一部であり得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションによって提供されるメディアコンテンツは、複数の連続エピソードを含む複数の互いに関連するシリーズを含む。

30

【0053】

いくつかの実施形態において、ディスプレイ100は、複数の互いに関連するシリーズに関するエピソードの複数の識別子を含み得る。いくつかの実施形態において、ディスプレイ100は、4つの異なる互いに関連するシリーズのエピソードのための識別子を含み得る。例えば、ディスプレイ100は、シリーズ1（Ser. 1）、シリーズ2（Ser. 2）、シリーズ3（Ser. 3）、およびシリーズ4（Ser. 1）のための識別子を含み得る。シリーズ1は、エピソード1-5（Ep. 1 - EP. 5）を含み得、シリーズ2は、エピソード1-2（Ep. 1 - EP. 2）を含み得、シリーズ3は、エピソード1-3（Ep. 1 - EP. 3）を含み得、シリーズ4は、エピソード1-3（Ep. 1 - EP. 3）を含み得る。

40

【0054】

いくつかの実施形態において、シリーズ1は、最初に放送された最初のシリーズ（例えば、第1のシリーズ）であり得る。シリーズ2は、第1のシリーズの前編シリーズであり得る。シリーズ3は、第1のシリーズに関連するクロスオーバーシリーズであり得る。シリーズ4は、第1のシリーズと同じ番組内の世界で起こるシリーズであり得、第1のシリーズのイベントが起こると同時に起こるイベントを描写し得る。いくつかの実施形態に

50

において、ディスプレイ 100 は、続編、追加のクロスオーバー、追加の前編等の他のシリーズのための識別子を表示し得る。

【0055】

いくつかの実施形態において、エピソード識別子は、ある形状（例えば、長方形または任意の他の幾何学的形状）を備え得る。いくつかの実施形態において、エピソード識別子は、各シリーズのための最初の意図された順序を明示する、矢印を用いて接続され得る。例えば、第 1 のシリーズに関して、識別子 Ser . 1 , Ep . 1 は、Ser . 1 , Ep . 2 に接続され得、それは、次に、Ser . 1 , Ep . 3 等に接続される。いくつかの実施形態において、追加の矢印は、互いのシリーズの関係を示し得る。例えば、Ser . 2 , Ep . 2 の識別子は、Ser . 1 , Ep . 1 に接続され、第 2 のシリーズが第 1 のシリーズの前編であることを示し得る。いくつかの実施形態において、エピソード識別子の設置は、それらの相対的な発生順を示し得る。例えば、Ser . 1 , Ep . 3 - Ser . 1 , Ep . 5 と Ser . 4 , Ep . 1 - Ser . 4 , Ep . 3 とのための識別子は、同じ水平場所を有し、これらのエピソードがほぼ同時に起こるイベントを描写することを示し得る。

【0056】

いくつかの実施形態において、ディスプレイ 100 は、物語選択インターフェース 102 を含み得る。いくつかの実施形態において、物語選択インターフェース 102 は、第 1 の物語識別子 108 と、第 2 の物語識別子 110 とを含み得る。例えば、第 1 の物語識別子 108 は、「物語 1」と標識される（または第 1 の物語を説明するテキストで標識される）ボタン（または別の選択インターフェース要素）であり得る。別の例において、第 2 の物語識別子 110 は、「物語 2」と標識される（または第 2 の物語を説明するテキストで標識される）ボタン（または別の選択インターフェース要素）であり得る。いくつかの実施形態において、物語選択インターフェース 102 は、第 1 の物語識別子 108 のための第 1 のグラフィック標識 104 と、第 2 の物語識別子 110 のための第 2 のグラフィック標識 106 とを含み得る。例えば、第 1 のグラフィック標識 104 および第 2 のグラフィック標識 106 は、それぞれの物語に関連付けられる色を識別する幾何学的形状（例えば、丸）を含み得る。例えば、第 1 のグラフィック標識 104 は、青い丸であり得、第 2 のグラフィック標識 106 は、赤い丸であり得る（第 2 の色は、図 1 A ではドットパターンとして表される）。

【0057】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、第 1 および第 2 の物語に関連性があるエピソードに基づいて、エピソード識別子をグラフィック的に修正し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、Ser . 2 , Ep . 2 , Ser . 1 , Ep . 1 , Ser . 1 , Ep . 2 , Ser . 4 , Ep . 2 , および Ser . 4 , Ep . 3（エピソードの第 2 の組）が、第 2 の物語に関連性があることを決定し得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、次いで、エピソードの第 2 の組に属するエピソードの各識別子を修正し、第 2 の物語を示し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、エピソードの第 2 の組に属するエピソードの各識別子を修正し、第 2 の色（例えば、赤）を含み得る。例えば、識別子の背景は、第 2 の色に変更され得る。いくつかの実施形態において、識別子は、第 2 の色でいくつかの要素を含むように修正されるのみであり得る。いくつかの実施形態において、識別子は、第 2 の色の境界または輪郭を含むように修正され得る。

【0058】

いくつかの実施形態において、同様に、第 1 の物語に関連性があるエピソードの第 1 の組が、識別され得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、次いで、エピソードの第 1 の組に属するエピソードの各識別子を修正し、第 1 の物語を示し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、エピソードの第 2 の組に属するエピソードの各識別子を修正し、第 1 の色（例えば、青）を含み得る。

【0059】

いくつかの実施形態において、エピソードの第 1 の組およびエピソードの第 2 の組は、

例えば、ユーザ入力にตอบสนองして、一度に1つ修正される。いくつかの実施形態において、エピソードの第1の組およびエピソードの第2の組は、同時に修正される。本実施形態において、特定のエピソードは、第1の組および第2の組の両方に属し得る。いくつかの実施形態において、そのような特定のエピソードの識別子は、第1の物語および第2の物語を示すように修正され得る。例えば、そのような特定のエピソードの識別子は、第1および第2の色を含み得る。

【0060】

いくつかの実施形態において、ユーザは、第1の物語識別子108および第2の物語識別子110と相互作用することによって（例えば、対応するボタンを押すことによって）、物語を選択し得る。いくつかの実施形態において、ユーザが第2の物語識別子110と相互作用する場合、メディアガイドアプリケーションは、第2の物語によって規定される順序でエピソードの第2の組を表示のために提供し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、順に、以下のエピソード：、Ser. 2, Ep. 2、Ser. 1, Ep. 1、Ser. 1, Ep. 2、Ser. 4, Ep. 2、およびSer. 4, Ep. 3を再生し得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、第2の物語によって規定される順序での後の提示のためにユーザ機器において録画するために、前述のエピソードをスケジュールし得る。同様のアクションが、ユーザが第1の物語識別子と相互作用することによって、エピソードの第1の組に対して実施され得る。

10

【0061】

いくつかの実施形態において、ディスプレイ100は、任意の数の物語識別子を含み得、エピソード識別子は、任意の数の方法で修正され、任意の数の物語を示し得る。

20

【0062】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、追加の特徴を提供し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、「完全な」物語と「主要な」物語との間で切り替える方法を提供し得る。「主要な」物語オプションが選定される場合、いくつかのエピソード（主要と見なされない）は、修正されず、その物語を示さないこともある。いくつかの実施形態において、「主要」と見なされないエピソードの識別子は、タグ（例えば、テキスト「概要のみ」）を含むように修正され得る。メディアガイドアプリケーションが、物語選択にตอบสนองして、そのような主要でないエピソードを再生するとき、概要のみのバージョンが、完全なエピソードの代わりに提供され得る。

30

【0063】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、ユーザ入力に基づいて、エピソードの識別子の順序を再配列するオプションを提供し得る。例えば、ユーザが第2の物語の集中的視聴を要求する場合、メディアガイドアプリケーションは、第2の物語に関連性があるそれら以外の全ての識別子を除去し得る。残りの識別子は、再配列され、第2の物語によって規定される順序を示し得る（例えば、単一の線で示される）。

【0064】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、現在のシリーズまたは現在のエピソードに関連性があり得る他の互いに関連するシリーズを識別する互いに関連するシリーズの各エピソードの中に含まれるマークに基づいて、互いに関連するシリーズ（例えば、Ser. 1、Ser. 2、Ser. 3、およびSer. 4）を検出し得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、互いに関連するシリーズの（例えば、現在鑑賞されているシリーズの物語に対する継続を特徴とするシリーズの）実行可能性について通知をユーザに提示し得る。いくつかの実施形態において、ディスプレイ100は、通知とのユーザ相互作用にตอบสนองして表示され得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、ユーザが、互いに関連するシリーズのうちの1つのみのエピソードを鑑賞しており、または、それを録画するためにスケジュールしなかったことを決定することによってのみ、通知を提示し得る。

40

【0065】

50

いくつかの実施形態において、そのような通知は、ユーザが互いに関連するシリーズの全てのエピソードを録画するためにスケジュールすることを可能にし得る。いくつかの実施形態において、互いに関連するシリーズのエピソードのうちのいくつかは、録画のために利用可能ではない場合、メディアガイドアプリケーションは、姉妹シリーズのオンデマンドエピソードを検索し、ユーザのためにそれらのオンデマンドの互いに関連するエピソードをダウンロードし得る。

【0066】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、互いに関連するシリーズが、ユーザによって現在鑑賞されている物語を継続するいくつかのエピソードを含むことを検出し得る。例えば、ユーザが特定の登場人物または特定のイベントに関するエピソードを鑑賞している場合。そして、いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、最初の順序で現在のシリーズを鑑賞し続ける代わりに、（互いに関連するシリーズの他のエピソード間に分散され得る）この物語を鑑賞し続けるオプションをユーザに自動的に提供し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、第2の物語が、ユーザによって現在鑑賞されている物語を継続することを示すディスプレイ100を提示し得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、現在の物語を継続する互いに関連するシリーズのそれらのエピソードを録画するためにスケジュールすることのみ行い得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、オンデマンドで利用可能である場合、物語を継続するこれらのエピソードのみを自動的にダウンロードし得る。

【0067】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、ユーザが所与のシリーズを鑑賞し始める前、現在の物語の継続を特徴とする互いに関連するシリーズの利用可能性についての通知をユーザに提示し得る。例えば、ユーザが視聴のために所与のシリーズ（例えば、「Flash」テレビシリーズまたはSer. 1）を選択した場合、メディアガイドアプリケーションは、ユーザが、「Flash」テレビシリーズで特徴とされる物語を開始するコンテンツを含む「Supergirl」テレビシリーズ（例えば、Ser. 2）のエピソードを録画または視聴しなかったことを決定し得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、ユーザが、「Flash」テレビシリーズの前、最初に「Supergirl」テレビシリーズを鑑賞すべきであることを通知し得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、ユーザが「Supergirl」テレビシリーズの前に鑑賞するために、「Flash」テレビシリーズのコピーを自動的にダウンロードし得る。ユーザが「Flash」テレビシリーズを鑑賞した後、メディアガイドアプリケーションは、「Flash」テレビシリーズの物語を継続する「Supergirl」テレビシリーズの関連エピソード、および「Supergirl」テレビシリーズからの物語を継続する任意の他の互いに関連するシリーズのエピソードを提示し得る。

【0068】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、互いに関連するシリーズで特徴とされていた物語を継続する映画を識別し得る。いくつかの実施形態において、ユーザが（例えば、シリーズをピンジョウチすることによって）オンデマンドで互いに関連するシリーズを鑑賞するとき、メディアガイドアプリケーションは、再生リストに、ストーリーを継続する順序における適切な位置に映画を含み得る。いくつかの実施形態において、映画がユーザに提供された後、メディアガイドアプリケーションは、（例えば、物語のうちの1つによって識別される順序に従って）物語を継続する互いに関連するシリーズのエピソードを提示し続け得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、ユーザが次の要求されるエピソードの代わりに映画を鑑賞することを提案し得る。

【0069】

図1Bは、本開示のいくつかの実施形態による、物語選択インターフェースを提供し得

る表示画面上の別の例証的メディアガイドインターフェースを示す。ディスプレイ120は、物語ベースのナビゲーションのためのメディアガイドインターフェースを示す。いくつかの実施形態において、ディスプレイ120は、メディアガイドアプリケーションによって提供されるメディアコンテンツを表示し得る。例えば、ディスプレイ120は、画像を表示し得る。画像は、メディアガイドアプリケーションによって提供されるメディアコンテンツの一部であり得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションによって提供されるメディアコンテンツは、複数の連続エピソードを含む複数の互いに関連するシリーズを含む。

【0070】

いくつかの実施形態において、ディスプレイ120は、複数の互いに関連するシリーズに関するエピソードの複数の識別子を含み得る。いくつかの実施形態において、ディスプレイ120は、4つの異なる互いに関連するシリーズのエピソードのための識別子を含み得る。例えば、ディスプレイ120は、シリーズ1、2、3、および4のための識別子を含み得る。いくつかの実施形態において、シリーズ1、2、3、および4は、図1Aに明示される同じシリーズであり得る。いくつかの実施形態において、表示は、図1Aに関して説明されたように、表示のために識別子をレイアウトし得る。

10

【0071】

いくつかの実施形態において、ディスプレイ120は、物語選択インターフェース122を含み得る。いくつかの実施形態において、物語選択インターフェース122は、第1の物語識別子128と、第2の物語識別子130とを含み得る。例えば、第1の物語識別子128は、「物語1」と(または第1の物語を説明するテキストで)標識されるボタン(または別の選択インターフェース要素)であり得る。別の例において、第2の物語識別子130は、「物語2」と(または第2の物語を説明するテキストで)標識されるボタン(または別の選択インターフェース要素)であり得る。いくつかの実施形態において、物語選択インターフェース122は、第1の物語識別子108のための第1のグラフィック標識124と、第2の物語識別子130のための第2のグラフィック標識126とを含み得る。例えば、第1のグラフィック標識124は、第1の物語を示す第1の形状(例えば、丸)を含み得る。いくつかの実施形態において、第2のグラフィック標識126は、第2の物語を示す第2の幾何学的形状(例えば、六角形)を含み得る。

20

【0072】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、第1および第2の物語に関連性があるエピソードに基づいて、エピソード識別子をグラフィック的に修正し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、Ser. 2, Ep. 2, Ser. 1, Ep. 1, Ser. 1, Ep. 2, Ser. 4, Ep. 2, および Ser. 4, Ep. 3 (エピソードの第2の組)が、第2の物語に関連性があることを決定し得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、次いで、エピソードの第2の組に属するエピソードの各識別子を修正し、第2の物語を示し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、エピソードの第2の組に属するエピソードの各識別子を修正し、特定の幾何学的形状(例えば、六角形)を含み得る。

30

【0073】

いくつかの実施形態において、同様に、第1の物語に関連性があるエピソードの第1の組が、識別され得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、次いで、エピソードの第1の組に属するエピソードの各識別子を修正し、第1の物語を示し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、エピソードの第2の組に属するエピソードの各識別子を修正し、第2の幾何学的形状(例えば、丸)を含み得る。

40

【0074】

いくつかの実施形態において、ユーザは、第1の物語識別子128および第2の物語識別子130と相互作用することによって(例えば、対応するボタンを押すことによって)、物語を選択し得る。いくつかの実施形態において、ユーザが第2の物語識別子130と相互作用する場合、メディアガイドアプリケーションは、第2の物語によって規定される

50

順序でエピソードの第2の組を表示のために提供し得る。同様のアクションが、ユーザが第1の物語識別子と相互作用することに対応して、エピソードの第1の組に対して実施され得る。

【0075】

図1Cは、本開示のいくつかの実施形態による、物語選択インターフェースを提供し得る表示画面上の別の例証的メディアガイドインターフェースを示す。ディスプレイ140は、物語ベースのナビゲーションのためのメディアガイドインターフェースを示す。いくつかの実施形態において、ディスプレイ140は、メディアガイドアプリケーションによって提供されるメディアコンテンツを表示し得る。例えば、ディスプレイ140は、画像を表示し得る。画像は、メディアガイドアプリケーションによって提供されるメディアコンテンツの一部であり得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションによって提供されるメディアコンテンツは、複数の連続エピソードを含む複数の互いに関連するシリーズを含む。

10

【0076】

いくつかの実施形態において、ディスプレイ140は、複数の互いに関連するシリーズに関するエピソードの複数の識別子を含み得る。いくつかの実施形態において、ディスプレイ140は、4つの異なる互いに関連するシリーズのエピソードのための識別子を含み得る。例えば、ディスプレイ140は、シリーズ1、2、3、および4のための識別子を含み得る。いくつかの実施形態において、シリーズ1、2、3、および4は、図1Aに明示される同じシリーズであり得る。いくつかの実施形態において、表示は、図1Aに関して説明されたように、表示のために識別子をレイアウトし得る。

20

【0077】

いくつかの実施形態において、ディスプレイ140は、物語選択インターフェース142を含み得る。いくつかの実施形態において、物語選択インターフェース142は、第1の物語識別子148と、第2の物語識別子150とを含み得る。例えば、第1の物語識別子148は、「物語1」と(または第1の物語を説明するテキストで)標識されるボタン(または別の選択インターフェース要素)であり得る。別の例において、第2の物語識別子150は、「物語2」と(または第2の物語を説明するテキストで)標識されるボタン(または別の選択インターフェース要素)であり得る。

【0078】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、第1および第2の物語に関連性があるエピソードに基づいて、エピソード識別子をグラフィック的に修正し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、Ser. 2, Ep. 2, Ser. 1, Ep. 1, Ser. 1, Ep. 2, Ser. 4, Ep. 2, および Ser. 4, Ep. 3 (エピソードの第2の組)が、第2の物語に関連性があることを決定し得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、次いで、エピソードの第2の組に属するエピソードの各識別子を修正し、第2の物語を示し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、第2の物語に関連するエピソードの識別子のみに交差する第2の物語矢印144を表示のために生成し得る。

30

【0079】

いくつかの実施形態において、同様に、第1の物語に関連性があるエピソードの第1の組が、識別され得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、次いで、エピソードの第1の組に属するエピソードの各識別子を修正し、第1の物語を示し得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、第1の物語に関連するエピソードの識別子のみに交差する第1の物語矢印(図示せず)を表示のために生成し得る。

40

【0080】

いくつかの実施形態において、第2の物語矢印144がエピソードの第2の組のエピソードと交差する方法は、第2の物語に関連性があるエピソードの部分を示し得る。例えば、第2の物語は、Ser. 2, Ep. 2全体が第2の物語に関連性がある一方で、Ser. 1, Ep. 1の最後の25%のみが第2の物語に関連性があることを識別し得る。この

50

例において、第2の物語矢印144は、その全体としてSer. 2, Ep. 2のための識別子に交差し、Ser. 1, Ep. 2のための識別子の右端の25%のみに交差する。

【0081】

いくつかの実施形態において、ユーザは、第1の物語識別子148および第2の物語識別子150と相互作用することによって（例えば、対応するボタンを押すことによって）、物語を選択し得る。いくつかの実施形態において、ユーザが第2の物語識別子150と相互作用する場合、メディアガイドアプリケーションは、第2の物語によって規定される順序でエピソードの第2の組を表示のために提供し得る。いくつかの実施形態において、第2の物語に関連性があるエピソードの部分のみが、提供される。例えば、メディアガイドアプリケーションが、その全体としてSer. 2, Ep. 2を再生し得る一方で、Ser. 1, Ep. 1の25%のみが、再生される。同様のアクションが、ユーザが第1の物語識別子148と相互作用することによって、エピソードの第1の組に対して実施され得る。

10

【0082】

図2-3は、メディアガイドデータを提供するために使用され得る例証的表示画面を示す。図2-3に示される表示画面は、任意の好適なユーザ機器デバイスまたはプラットフォーム上に実装され得る。図2-3の表示は、フル画面表示として図示されているが、それらは、表示されているコンテンツ上に完全または部分的にもオーバーレイされ得る。ユーザは、表示画面に提供された選択可能なオプション（例えば、メニューオプション、リスト項目オプション、アイコン、ハイパーリンク等）を選択することによって、またはリモートコントロールもしくは他のユーザ入力インターフェースまたはデバイス上の専用ボタン（例えば、「ガイド」ボタン）を押すことによって、コンテンツ情報にアクセスする要望を示し得る。ユーザのインジケーションにตอบสนองして、メディアガイドアプリケーションは、グリッド内の時間およびチャンネル別、時間別、チャンネル別、ソース別、コンテンツタイプ別、カテゴリ別（例えば、映画、スポーツ、ニュース、子供向け、または他の番組カテゴリ）、または他の所定、ユーザ定義、もしくは他の編成基準等のいくつかの方法のうちの一つにおいて編成されたメディアガイドデータを表示画面に提供し得る。

20

【0083】

図2は、単一表示内の異なるタイプのコンテンツへのアクセスも可能にする時間およびチャンネル別に配列された番組リスト項目表示200の例証的グリッドを示す。表示200は、以下、すなわち、(1)各チャンネル/コンテンツタイプ識別子（列内のセル）が利用可能な異なるチャンネルまたはコンテンツのタイプを識別するチャンネル/コンテンツタイプ識別子204の列、および(2)各時間識別子（行内のセル）が番組の時間帯を識別する時間識別子206の行を伴うグリッド202を含み得る。グリッド202は、番組リスト項目208等の番組リスト項目のセルも含み、各リスト項目は、リスト項目の関連チャンネルおよび時間の上に提供される番組のタイトルを提供する。ユーザ入力デバイスを用いて、ユーザは、ハイライト領域210を移動させることによって番組リスト項目を選択することができる。ハイライト領域210によって選択される番組リスト項目に関する情報が、番組情報領域212内に提供され得る。領域212は、例えば、番組タイトル、番組内容、番組が提供される時間（該当する場合）、番組が放送されるチャンネル（該当する場合）、番組の評価、および他の所望の情報を含み得る。

30

40

【0084】

線形番組（例えば、所定の時間に複数のユーザ機器デバイスに伝送されるようにスケジュールされ、スケジュールに従って提供されるコンテンツ）にアクセスを提供することに加えて、メディアガイドアプリケーションは、非線形番組（例えば、任意の時間においてユーザ機器デバイスにアクセス可能であり、スケジュールに従って提供されないコンテンツ）へのアクセスも提供する。非線形番組は、オンデマンドコンテンツ（例えば、VOD）、インターネットコンテンツ（例えば、ストリーミングメディア、ダウンロード可能メディア等）、ローカルで記憶されたコンテンツ（例えば、上で説明される任意のユーザ機器デバイスまたは他の記憶デバイス上に記憶されたコンテンツ）、または時間的制約のな

50

い他のコンテンツを含む異なるコンテンツソースからのコンテンツを含み得る。オンデマンドコンテンツは、映画または特定のコンテンツプロバイダ（例えば、「The Sopranos」や「Curb Your Enthusiasm」を提供するHBO On Demand）によって提供される任意の他のコンテンツを含み得る。HBO ON DEMANDは、Time Warner Company L. P. et al.によって所有されるサービスマークであり、THE SOPRANOSおよびCURB YOUR ENTHUSIASMは、Home Box Office, Inc.によって所有される商標である。インターネットコンテンツは、チャットセッションまたはウェブキャスト等のウェブイベント、もしくはインターネットウェブサイトまたは他のインターネットアクセス（例えば、FTP）を通して、ストリーミングコンテンツまたはダウンロード可能なコンテンツとしてオンデマンドで利用可能なコンテンツを含み得る。

10

【0085】

グリッド202は、オンデマンドリスト項目214、録画コンテンツリスト項目216、およびインターネットコンテンツリスト項目218を含む非線形番組のメディアガイドデータを提供し得る。異なるタイプのコンテンツソースからのコンテンツのためのメディアガイドデータを組み合わせる表示は、時として、「混合メディア」表示と称されることもある。表示200と異なる表示され得るメディアガイドデータのタイプの種々の順列は、ユーザ選択またはガイドアプリケーション定義に基づき得る（例えば、録画および放送リスト項目のみの表示、オンデマンドおよび放送リスト項目のみの表示等）。例証されるように、リスト項目214、216、および218は、これらのリスト項目の選択が、それぞれ、オンデマンドリスト項目、録画リスト項目、またはインターネットリスト項目専用の表示へのアクセスを提供し得ることを示すように、グリッド202内に表示される時間帯全体に及ぶものとして示されている。いくつかの実施形態において、これらのコンテンツタイプのリスト項目は、グリッド202に直接含まれ得る。ユーザがナビゲーションアイコン220のうちの1つを選択することに応答して、追加のメディアガイドデータが表示され得る。（ユーザ入力デバイス上の矢印キーを押すことは、ナビゲーションアイコン220を選択することと同様に表示に影響を及ぼし得る。）

20

【0086】

表示200は、ビデオ領域222およびオプション領域226を含み得る。ビデオ領域222は、ユーザが、ユーザに現在利用可能である番組、今後利用可能となる番組、もしくは利用可能であった番組を視聴および/またはプレビューすることを可能にし得る。ビデオ領域222のコンテンツは、グリッド202に表示されるリスト項目のうちの1つに対応するか、または、それから独立し得る。ビデオ領域を含むグリッド表示は、時として、ピクチャインガイド（PIG）表示と称されることもある。PIG表示およびそれらの機能性は、2003年5月13日に発行されたSatterfield et al.の米国特許第6,564,378号、および2001年5月29日に発行されたYuen et al.の米国特許第6,239,794号（それらの全体として参照することによって本明細書に組み込まれる）でより詳細に説明されている。PIG表示は、本明細書に説明される実施形態の他のメディアガイドアプリケーション表示画面に含まれ得る。

30

【0087】

オプション領域226は、ユーザが、異なるタイプのコンテンツ、メディアガイドアプリケーション表示、および/または、メディアガイドアプリケーション特徴にアクセスすることを可能にし得る。オプション領域226は、表示200（および本明細書に説明される他の表示画面）の一部であり得るか、または、画面上のオプションを選択すること、もしくはユーザ入力デバイス上の専用または割り当て可能ボタンを押すことによって、ユーザによって呼び出され得る。オプション領域226内の選択可能オプションは、グリッド202内の番組リスト項目に関連する特徴に関し得るか、または、メインメニュー表示から利用可能なオプションを含み得る。番組リスト項目に関連する特徴は、他の放送時間または番組の受信方法を検索すること、番組を録画すること、番組の連続録画を有効化すること、番組および/またはチャンネルをお気に入りとして設定すること、番組を購入する

40

50

こと、または他の特徴を含み得る。メインメニュー表示から利用可能なオプションは、検索オプション、VODオプション、ペアレンタルコントロールオプション、インターネットオプション、クラウドベースのオプション、デバイス同期オプション、第2の画面デバイスオプション、種々のタイプのメディアガイドデータ表示にアクセスするオプション、プレミアムサービスをサブスクライブするオプション、ユーザのプロファイルを編集するオプション、ブラウザオーバーレイにアクセスするオプション、または他のオプションを含み得る。

【0088】

メディアガイドアプリケーションは、ユーザの選好に基づいて個人化され得る。個人化されたメディアガイドアプリケーションは、ユーザが、メディアガイドアプリケーションを用いて個人化された「体験」を生成するように、表示および特徴をカスタマイズすることを可能にする。この個人化された体験は、ユーザがこれらのカスタマイズを入力することを可能にすることによって、および/または、種々のユーザ選好を決定するようにメディアガイドアプリケーションがユーザアクティビティを監視することによって、生成され得る。ユーザは、ログインすることによって、または別様にガイドアプリケーションに対して自らを識別することによって、それらの個人化されたガイドアプリケーションにアクセスし得る。メディアガイドアプリケーションのカスタマイズは、ユーザプロファイルに従って作成され得る。カスタマイズは、提示方式（例えば、表示の色方式、テキストのフォントサイズ等）、表示されるコンテンツリスト項目の側面（例えば、HDTV番組のみまたは3D番組のみ、お気に入りチャンネル選択に基づいたユーザ指定の放送チャンネル、チャンネルの表示の並び替え、推奨コンテンツ等）、所望の録画特徴（例えば、特定のユーザに対する録画または連続録画、録画品質等）、ペアレンタルコントロール設定、インターネットコンテンツのカスタマイズされた提示（例えば、ソーシャルメディアコンテンツ、電子メール、電子的に配信された記事等の提示）、および他の所望のカスタマイズを変更することを含み得る。

【0089】

メディアガイドアプリケーションは、ユーザがユーザプロファイル情報を提供することを可能にし得るか、または、ユーザプロファイル情報を自動的にコンパイルし得る。メディアガイドアプリケーションは、例えば、ユーザがアクセスするコンテンツ、および/または、ユーザがガイドアプリケーションと行い得る他の相互作用を監視し得る。加えて、メディアガイドアプリケーションは、特定のユーザに関連する他のユーザプロファイルの全体または一部を取得し（例えば、www.Tivo.com等のユーザがアクセスするインターネット上の他のウェブサイトから、ユーザがアクセスする他のメディアガイドアプリケーションから、ユーザがアクセスする他の双方向アプリケーションから、ユーザの別のユーザ機器デバイスから等）、および/または、メディアガイドアプリケーションがアクセスし得る他のソースから、ユーザについての情報を取得し得る。結果として、ユーザは、ユーザの異なるユーザ機器デバイスにわたって、統一されたガイドアプリケーション体験を提供されることができる。このタイプのユーザ体験は、図5に関連して下でより詳細に説明される。追加の個人化されたメディアガイドアプリケーション特徴は、2005年7月11日に出版されたEllis et al.の米国特許出願公開第2005/0251827号、2007年1月16日に発行されたBoyer et al.の米国特許第7,165,098号、および2002年2月21日に出版されたEllis et al.の米国特許出願公開第2002/0174430号（それらの全体として参照することによって本明細書に組み込まれる）でより詳細に説明されている。

【0090】

メディアガイドを提供するための別の表示配列が、図3に示されている。ビデオモザイク表示300は、コンテンツのタイプ、ジャンル、および/または、他の編成基準に基づいて編成されたコンテンツ情報のための選択可能オプション302を含む。表示300において、テレビリスト項目オプション304が、選択され、したがって、リスト項目306、308、310、および312を放送番組リスト項目として提供する。表示300に

10

20

30

40

50

において、リスト項目は、カバーアート、コンテンツからの静止画像、ビデオクリップのプレビュー、コンテンツからのライブビデオ、またはリスト項目中のメディアガイドデータによって記述されているコンテンツをユーザに示す他のタイプのコンテンツを含むグラフィック画像を提供し得る。グラフィックリスト項目の各々は、リスト項目に関連付けられるコンテンツに関するさらなる情報を提供するように、テキストも伴い得る。例えば、リスト項目308は、メディア部分314およびテキスト部分316を含む2つ以上の部分を含み得る。メディア部分314および/またはテキスト部分316は、コンテンツをフル画面で視聴するために、またはメディア部分314に表示されるコンテンツに関連する情報を閲覧するために(例えば、ビデオが表示されるチャンネルのリスト項目を閲覧するために)、選択可能であり得る。

10

【0091】

表示300内のリスト項目は、異なるサイズである(すなわち、リスト項目306は、リスト項目308、310、および312より大きい)が、所望に応じて、全てのリスト項目が同じサイズであり得る。リスト項目は、コンテンツプロバイダの所望に応じて、またはユーザ選好に基づいて、ユーザの関心の程度を示すように、または、あるコンテンツを強調するように、異なるサイズであるか、またはグラフィック的に強調され得る。コンテンツリスト項目をグラフィック的に強調するための種々のシステムおよび方法は、例えば、2009年11月12日に出願されたYatesの米国特許出願公開第2010/0153885号(その全体として参照することによって本明細書に組み込まれる)に議論されている。

20

【0092】

ユーザは、そのユーザ機器デバイスのうちの1つ以上のものから、コンテンツおよびメディアガイドアプリケーション(および、上および下で説明されるその表示画面)にアクセスし得る。図4は、例証的ユーザ機器デバイス400の汎用実施形態を示す。ユーザ機器デバイスのより具体的な実装は、図5に関連して下で議論される。ユーザ機器デバイス400は、入出力(以下「I/O」)パス402を介して、コンテンツおよびデータを受信し得る。I/Oパス402は、処理回路406および記憶装置408を含む制御回路404に、コンテンツ(例えば、放送番組、オンデマンド番組、インターネットコンテンツ、ローカルエリアネットワーク(LAN)または広域ネットワーク(WAN)を経由して利用可能なコンテンツ、および/または、他のコンテンツ)およびデータを提供し得る。制御回路404は、I/Oパス402を使用して、コマンド、要求、および他の好適なデータを送受信するために使用され得る。I/Oパス402は、制御回路404(具体的に、処理回路406)を1つ以上の通信パス(下で説明される)に接続し得る。I/O機能は、これらの通信パスのうちの1つ以上のものによって提供され得るが、図面が複雑になり過ぎることを回避するため、図4では単一パスとして示されている。

30

【0093】

制御回路404は、処理回路406等の任意の好適な処理回路に基づき得る。本明細書で参照されるように、処理回路は、1つ以上のマイクロプロセッサ、マイクロコントローラ、デジタル信号プロセッサ、プログラマブル論理デバイス、フィールドプログラマブルゲートアレイ(FPGA)、特定用途向け集積回路(ASIC)等に基づく回路を意味すると理解され、マルチコアプロセッサ(例えば、デュアルコア、クアドコア、ヘキサコア、または任意の好適な数のコア)またはスーパーコンピュータを含み得る。いくつかの実施形態において、処理回路は、複数の別個のプロセッサまたは処理ユニット、例えば、複数の同じタイプの処理ユニット(例えば、2つのIntel Core i7プロセッサ)または複数の異なるプロセッサ(例えば、Intel Core i5プロセッサおよびIntel Core i7プロセッサ)にわたって分散され得る。いくつかの実施形態において、制御回路404は、メモリ(すなわち、記憶装置408)に記憶されたメディアガイドアプリケーションに対する命令を実行する。具体的に、制御回路404は、メディアガイドアプリケーションによって、上および下で議論される機能を果たすように命令され得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、制御回路404に、メディアガイド

40

50

表示を生成するための命令を提供し得る。いくつかの実装において、制御回路 404 によって実施される任意のアクションは、メディアガイドアプリケーションから受信される命令に基づき得る。

【0094】

クライアントサーバベースの実施形態において、制御回路 404 は、ガイドアプリケーションサーバまたは他のネットワークもしくはサーバと通信するための好適な通信回路を含み得る。上で述べられる機能性を実施するための命令は、ガイドアプリケーションサーバ上に記憶され得る。通信回路は、ケーブルモデム、総合デジタル通信網 (ISDN) モデム、デジタルサブスクライバ回線 (DSL) モデム、電話モデム、イーサネット (登録商標) カード、または他の機器との通信用の無線モデム、もしくは任意の他の好適な通信回路を含み得る。そのような通信は、インターネットまたは任意の他の好適な通信ネットワークもしくはパスを伴い得る (図 5 に関連してより詳細に説明される)。加えて、通信回路は、ユーザ機器デバイスのピアツーピア通信、または互いに遠隔の場所にあるユーザ機器デバイスの通信を可能にする回路を含み得る (下でより詳細に説明される)。

10

【0095】

メモリは、制御回路 404 の一部である記憶装置 408 として提供される電子記憶デバイスであり得る。本明細書で参照されるように、語句「電子記憶デバイス」または「記憶デバイス」は、ランダムアクセスメモリ、読み取り専用メモリ、ハードドライブ、光学ドライブ、デジタルビデオディスク (DVD) レコーダ、コンパクトディスク (CD) レコーダ、BLU-RAY (登録商標) ディスク (BD) レコーダ、BLU-RAY (登録商標) 3D ディスクレコーダ、デジタルビデオレコーダ (DVR、または時として、パーソナルビデオレコーダもしくは PVR と呼ばれる)、ソリッドステートデバイス、量子記憶デバイス、ゲームコンソール、ゲームメディア、または任意の他の好適な固定もしくはリムーバブル記憶デバイス、および/または、それらの任意の組み合わせ等の電子データ、コンピュータソフトウェア、もしくはファームウェアを記憶するための任意のデバイスを意味すると理解されたい。記憶装置 408 は、本明細書に説明される種々のタイプのコンテンツ、および上で説明されるメディアガイドデータを記憶するために使用され得る。不揮発性メモリも、(例えば、ブートアップルーチンおよび他の命令を起動するために) 使用され得る。図 5 に関連して説明されるクラウドベースの記憶装置が、記憶装置 408 を補完するために使用されるか、または、記憶装置 408 の代わりに使用され得る。

20

30

【0096】

制御回路 404 は、1 つ以上のアナログチューナ、1 つ以上の MPEG-2 デコーダ、もしくは他のデジタルデコード回路、高解像度チューナ、または任意の他の好適な同調もしくはビデオ回路、またはそのような回路の組み合わせ等のビデオ生成回路および同調回路を含み得る。(例えば、記憶するために、無線、アナログ、またはデジタル信号を MPEG 信号に変換するための) エンコード回路も、提供され得る。制御回路 404 は、コンテンツをユーザ機器 400 の好ましい出力形式に上方変換および下方変換するためのスケールリング回路も含み得る。回路 404 はまた、デジタル信号とアナログ信号との間で変換するためのデジタル/アナログ変換回路およびアナログ/デジタル変換回路も含み得る。同調およびエンコード回路は、コンテンツを受信して表示、再生、または録画するために、ユーザ機器デバイスによって使用され得る。同調およびエンコード回路は、ガイドデータを受信するためにも使用され得る。例えば、同調、ビデオ生成、エンコード、デコード、暗号化、解読、スケールリング、およびアナログ/デジタル回路を含む本明細書に説明される回路は、1 つ以上の汎用もしくは特殊プロセッサ上で起動するソフトウェアを使用して実装され得る。複数のチューナが同時同調機能 (例えば、視聴および録画機能、ピクチャインピクチャ (PIP) 機能、多重チューナ録画機能等) に対処するように提供され得る。記憶装置 408 が、ユーザ機器 400 とは別のデバイスとして提供される場合、同調およびエンコード回路 (複数のチューナを含む) は、記憶装置 408 に関連付けられ得る。

40

【0097】

ユーザは、ユーザ入力インターフェース 410 を使用して、命令を制御回路 404 に送

50

信し得る。ユーザ入力インターフェース 410 は、リモートコントロール、マウス、トラックボール、キーパッド、キーボード、タッチスクリーン、タッチパッド、スタイラス入力、ジョイスティック、音声認識インターフェース、または他のユーザ入力インターフェース等の任意の好適なユーザインターフェースであり得る。ディスプレイ 412 は、独立型デバイスとして提供されるか、または、ユーザ機器デバイス 400 の他の要素と統合され得る。例えば、ディスプレイ 412 は、タッチスクリーンまたはタッチセンサ式ディスプレイであり得る。そのような状況において、ユーザ入力インターフェース 410 は、ディスプレイ 412 と統合されるか、または、組み合わせられ得る。ディスプレイ 412 は、モニタ、テレビ、モバイルデバイス用液晶ディスプレイ (LCD)、非晶質シリコンディスプレイ、低温ポリシリコンディスプレイ、電子インクディスプレイ、電気泳動ディスプレイ、アクティブマトリクスディスプレイ、エレクトロウェットティングディスプレイ、電気流体ディスプレイ、ブラウン管ディスプレイ、発光ダイオードディスプレイ、エレクトロルミネセントディスプレイ、プラズマディスプレイパネル、高性能アドレッシングディスプレイ、薄膜トランジスタディスプレイ、有機発光ダイオードディスプレイ、表面伝導型電子放出素子ディスプレイ (SED)、レーザテレビ、カーボンナノチューブ、量子ドットディスプレイ、干渉変調器ディスプレイ、もしくは視覚的画像を表示するための任意の他の好適な機器のうちの 1 つ以上のものであり得る。いくつかの実施形態において、ディスプレイ 412 は、HDTV 対応型であり得る。いくつかの実施形態において、ディスプレイ 412 は、3D ディスプレイであり得、双方向メディアガイドアプリケーションおよび任意の好適なコンテンツは、3D で表示され得る。ビデオカードまたはグラフィックカードは、ディスプレイ 412 への出力を生成し得る。ビデオカードは、3D シーンおよび 2D グラフィックのレンダリング加速、MPEG-2 / MPEG-4 デコード、TV 出力、または複数のモニタを接続する能力等の種々の機能を提供し得る。ビデオカードは、制御回路 404 に関連する上で説明される任意の処理回路であり得る。ビデオカードは、制御回路 404 と統合され得る。スピーカ 414 は、ユーザ機器デバイス 400 の他の要素と統合されたものとして提供され得るか、または、独立型ユニットであり得る。ディスプレイ 412 上に表示されるビデオおよび他のコンテンツのオーディオコンポーネントは、スピーカ 414 を通じて再生され得る。いくつかの実施形態において、オーディオは、スピーカ 414 を介してオーディオを処理および出力する、受信機 (図示せず) に配布され得る。

10

20

30

【0098】

ガイドアプリケーションは、任意の好適なアーキテクチャを使用して実装され得る。例えば、それは、ユーザ機器デバイス 400 上で完全に実装される独立型アプリケーションであり得る。そのようなアプローチにおいて、アプリケーションの命令は、ローカルで (例えば、記憶装置 408 に) 記憶され、アプリケーションによって使用するためのデータは、周期的にダウンロードされる (例えば、帯域外フィードから、インターネットリソースから、または別の好適なアプローチを使用して)。制御回路 404 は、記憶装置 408 からアプリケーションの命令を読み出し、本明細書に議論される表示のうちのいずれかを生成するための命令を処理し得る。処理された命令に基づいて、制御回路 404 は、入力が入力インターフェース 410 から受信されると、実施するアクションを決定し得る。例えば、表示上のカーソルの上 / 下への移動は、入力インターフェース 410 が上 / 下ボタンが選択されたことを示すと、処理された命令によって示され得る。

40

【0099】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、クライアントサーバベースのアプリケーションである。ユーザ機器デバイス 400 上に実装されるシクまたはシンクライアントによって使用するためのデータは、ユーザ機器デバイス 400 の遠隔にあるサーバに要求を発行することによって、オンデマンドで読み出される。クライアントサーバベースのガイドアプリケーションの一例において、制御回路 404 は、遠隔サーバによって提供されるウェブページを解釈するウェブブラウザを起動する。例えば、遠隔サーバは、記憶デバイスにアプリケーションのための命令を記憶し得る。遠隔サーバは

50

、回路（例えば、制御回路404）を使用して、記憶された命令を処理し、上および下で議論される表示を生成し得る。クライアントデバイスは、遠隔サーバによって生成される表示を受信し得、表示のコンテンツを機器デバイス400上にローカルで表示し得る。このように、命令の処理が、サーバによって遠隔で実施される一方、結果として生じる表示は、機器デバイス400上にローカルで提供される。機器デバイス400は、入力インターフェース410を介して、ユーザからの入力を受信し、対応する表示を処理および生成するために、それらの入力を遠隔サーバに伝送し得る。例えば、機器デバイス400は、上/下ボタンが入力インターフェース410を介して選択されたことを示す通信を遠隔サーバに伝送し得る。遠隔サーバは、その入力に従って命令を処理し、入力に対応するアプリケーションの表示を生成し得る（例えば、カーソルを上/下に移動させる表示）。生成された表示は、次いで、ユーザへの提示のために、機器デバイス400に伝送される。

10

【0100】

いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、インタープリタまたは仮想マシン（制御回路404によって起動される）によって、ダウンロードされ、解釈または別様に起動される。いくつかの実施形態において、ガイドアプリケーションは、E T Vバイナリ交換形式（E T V Binary Interchange Format / E B I F）でエンコードされ、好適なフィードの一部として制御回路404によって受信され、制御回路404上で起動するユーザエージェントによって解釈され得る。例えば、ガイドアプリケーションは、E B I Fアプリケーションであり得る。いくつかの実施形態において、ガイドアプリケーションは、制御回路404によって実行されるローカル仮想マシンまたは他の好適なミドルウェアによって受信および起動される一連のJ A V A（登録商標）ベースのファイルによって定義され得る。そのような実施形態のうちのいくつか（例えば、M P E G - 2または他のデジタルメディアエンコードスキームを採用するもの）において、ガイドアプリケーションは、例えば、番組のM P E Gオーディオおよびビデオパケットを用いたM P E G - 2オブジェクトカラーセルにおいてエンコードおよび伝送され得る。

20

【0101】

図4のユーザ機器デバイス400は、ユーザテレビ機器502、ユーザコンピュータ機器504、無線ユーザ通信デバイス506、または非ポータブルゲーム機等のコンテンツにアクセスするために好適な任意の他のタイプのユーザ機器として、図5のシステム500に実装されることができる。簡単にするために、これらのデバイスは、本明細書では総称して、ユーザ機器またはユーザ機器デバイスと称され得、上で説明されるユーザ機器デバイスに実質的に類似し得る。メディアガイドアプリケーションが実装され得るユーザ機器デバイスは、独立型デバイスとして機能し得るか、または、デバイスのネットワークの一部であり得る。デバイスの種々のネットワーク構成が実装され得、下でより詳細に議論される。

30

【0102】

図4に関連して上で説明されるシステム特徴のうちの少なくともいくつかを利用するユーザ機器デバイスは、単に、ユーザテレビ機器502、ユーザコンピュータ機器504、または無線ユーザ通信デバイス506として分類されないこともある。例えば、ユーザテレビ機器502は、いくつかのユーザコンピュータ機器504のように、インターネットコンテンツへのアクセスを可能にするインターネット対応型であり得る一方で、ユーザコンピュータ機器504は、あるテレビ機器502のように、テレビ番組へのアクセスを可能にするチューナを含み得る。メディアガイドアプリケーションは、種々の異なるタイプのユーザ機器上で同一レイアウトを有し得るか、または、ユーザ機器の表示能力に合わせられ得る。例えば、ユーザコンピュータ機器504上において、ガイドアプリケーションは、ウェブブラウザによってアクセスされるウェブサイトとして提供され得る。別の例において、ガイドアプリケーションは、無線ユーザ通信デバイス506用に縮小され得る。

40

【0103】

システム500において、典型的に、各タイプのユーザ機器デバイスが2つ以上存在す

50

るが、図面が複雑になり過ぎることを回避するために、各々のために1つのみが図5に示されている。加えて、各ユーザは、2つ以上のタイプのユーザ機器デバイス利用し、各タイプのユーザ機器デバイスのうちの2つ以上のものも利用し得る。

【0104】

いくつかの実施形態において、ユーザ機器デバイス（例えば、ユーザテレビ機器502、ユーザコンピュータ機器504、無線ユーザ通信デバイス506）は、「第2の画面デバイス」と称され得る。例えば、第2の画面デバイスは、第1のユーザ機器デバイス上に提示されるコンテンツを補完し得る。第2の画面デバイス上に提示されるコンテンツは、第1のデバイス上に提示されるコンテンツを補完する任意の好適なコンテンツであり得る。いくつかの実施形態において、第2の画面デバイスは、第1のデバイスの設定および表示選好を調節するためのインターフェースを提供する。いくつかの実施形態において、第2の画面デバイスは、他の第2の画面デバイスと相互作用する、またはソーシャルネットワークと相互作用するために構成される。第2の画面デバイスは、第1のデバイスと同じ部屋内に、第1のデバイスと異なる部屋であるが、同じ家または建物内に、または第1のデバイスと異なる建物内に位置することができる。

10

【0105】

ユーザは、家庭内デバイスおよび遠隔デバイスにわたって一貫したメディアガイドアプリケーション設定を維持するように、種々の設定も設定し得る。設定は、本明細書に説明されるもの、お気に入りのチャンネルおよび番組、番組を推奨するためにガイドアプリケーションが利用する番組選好、表示選好、および他の望ましいガイド設定を含む。例えば、ユーザがそのオフィスのパーソナルコンピュータ上で、例えば、ウェブサイトwww.Tivo.comの上で、チャンネルをお気に入りとして設定した場合、同じチャンネルが、ユーザの家庭内デバイス（例えば、ユーザテレビ機器およびユーザコンピュータ機器）上で、および、所望に応じて、ユーザのモバイルデバイス上でお気に入りとして表示されるであろう。したがって、同じまたは異なるタイプのユーザ機器デバイスであるかどうかにかかわらず、1つのユーザ機器デバイス上で行われる変更は、別のユーザ機器デバイス上のガイド体験を変更することができる。加えて、行われる変更は、ユーザによって入力される設定、およびガイドアプリケーションによって監視されるユーザアクティビティに基づき得る。

20

【0106】

ユーザ機器デバイスは、通信ネットワーク514に結合され得る。すなわち、ユーザテレビ機器502、ユーザコンピュータ機器504、および無線ユーザ通信デバイス506は、それぞれ、通信パス508、510、および512を介して、通信ネットワーク514に結合される。通信ネットワーク514は、インターネット、携帯電話ネットワーク、モバイルボイスまたはデータネットワーク（例えば、4GまたはLTEネットワーク）、ケーブルネットワーク、公衆交換電話ネットワーク、または他のタイプの通信ネットワーク、もしくは通信ネットワークの組み合わせを含む1つ以上のネットワークであり得る。パス508、510、および512は、別個または一緒に、衛星パス、光ファイバパス、ケーブルパス、インターネット通信をサポートするパス（例えば、IPTV）、フリースペース接続（例えば、放送または他の無線信号用）、もしくは任意の他の好適な有線または無線通信パス、もしくはそのようなパスの組み合わせ等の1つ以上の通信パスを含み得る。パス512は、図5に示される例示的实施形態において、無線パスであることを示すように破線で描かれ、パス508および510は、有線パスであることを示すように実線として描かれている（しかし、これらのパスは、所望に応じて、無線パスであり得る）。ユーザ機器デバイスとの通信は、これらの通信パスのうちの1つ以上のものによって提供され得るが、図5において、図面が複雑になり過ぎることを回避するために、単一パスとして示されている。

30

40

【0107】

通信パスは、ユーザ機器デバイスの間には描かれていないが、これらのデバイスは、パス508、510、および512に関連して上で説明されるものおよび、USBケーブル

50

、IEEE 1394ケーブル、無線パス（例えば、Bluetooth（登録商標）、赤外線、IEEE 802-11x等）等の他の短距離ポイントツーポイント通信パス、もしくは有線または無線パスを介した他の短距離通信等の通信パスを介して、互いに直接通信し得る。BLUETOOTH（登録商標）は、Bluetooth（登録商標）SIG, INC.によって所有される認証マークである。ユーザ機器デバイスはまた、通信ネットワーク514を介した間接パスを通して、互いに直接通信し得る。

【0108】

システム500は、通信パス520および522を介して、通信ネットワーク514に結合されるコンテンツソース516およびメディアガイドデータソース518を含む。パス520および522は、パス508、510、および512に関連して上で説明される通信パスのうちのいずれかを含み得る。コンテンツソース516およびメディアガイドデータソース518との通信は、1つ以上の通信パスを介して交信され得るが、図5において、図面が複雑になり過ぎることを回避するために、単一パスとして示される。加えて、コンテンツソース516およびメディアガイドデータソース518の各々が2つ以上存在し得るが、図5において、図面が複雑になり過ぎることを回避するために、各々のために1つのみが示されている。（異なるタイプのこれらのソースの各々が下で議論される。）所望に応じて、コンテンツソース516およびメディアガイドデータソース518は、1つのソースデバイスとして統合され得る。ソース516および518と、ユーザ機器デバイス502、504、および506との間の通信は、通信ネットワーク514を通じたものとして示されるが、いくつかの実施形態において、ソース516および518は、パス508、510、および512に関連して上で説明されるもの等の通信パス（図示せず）を介して、ユーザ機器デバイス502、504、および506と直接通信し得る。

【0109】

システム500は、通信パス526を介して通信ネットワーク514に結合される広告ソース524も含み得る。パス526は、パス508、510、および512に関連して上で説明される通信パスのうちのいずれかを含み得る。広告ソース524は、具体的ユーザに伝送する広告およびその状況を決定するための広告論理を含み得る。例えば、ケーブルオペレータは、特定のチャンネル上の特定のタイムスロット中に広告を挿入する権利を有し得る。したがって、広告ソース524は、これらのタイムスロット中に広告をユーザに伝送し得る。別の例として、広告ソースは、特定の番組を視聴することが把握されているユーザの人口統計（例えば、リアリティ番組を視聴する10代の若者）に基づいて、広告を標的化し得る。さらに別の例として、広告ソースは、メディアアセットを視聴するユーザ機器の場所（例えば、東海岸または西海岸）に応じて、異なる広告を提供し得る。

【0110】

いくつかの実施形態において、広告ソース524は、標的化された広告を提供するために、ユーザに関連付けられる広告好適性スコアを含むユーザ情報を維持するように構成され得る。加えて、または代替として、広告ソース524に関連付けられるサーバは、広告好適性スコアを導出するために使用され得る未加工情報を記憶するように構成され得る。いくつかの実施形態において、広告ソース524は、未加工情報に関して要求を別のデバイスに伝送し、広告好適性スコアを計算し得る。広告ソース524は、具体的ユーザ（例えば、ユーザの第1の一部、第2の一部、または第3の一部）のための広告好適性スコアを更新し、標的製品の広告を適切なユーザに伝送し得る。

【0111】

コンテンツソース516は、テレビ配信施設、ケーブルシステムヘッドエンド、衛星配信施設、番組ソース（例えば、NBC、ABC、HBO等のテレビ放送会社）、中間配信施設および/またはサーバ、インターネットプロバイダ、オンデマンドメディアサーバ、および他のコンテンツプロバイダを含む1つ以上のタイプのコンテンツ配信機器を含み得る。NBCは、National Broadcasting Company, Inc.によって所有される商標であり、ABCは、American Broadcasting Company, INC.によって所有される商標であり、HBOは、Home Box

10

20

30

40

50

Office, Inc. によって所有される商標である。コンテンツソース 516 は、コンテンツの発信元であることも（例えば、テレビ放送会社、ウェブキャストプロバイダ等）、コンテンツの発信元でないこともある（例えば、オンデマンドコンテンツプロバイダ、ダウンロード用放送番組のコンテンツのインターネットプロバイダ等）。コンテンツソース 516 は、ケーブルソース、衛星プロバイダ、オンデマンドプロバイダ、インターネットプロバイダ、オーバーザトップコンテンツプロバイダ、または他のコンテンツのプロバイダを含み得る。コンテンツソース 516 は、ユーザ機器デバイスのうちのいずれかから遠隔の場所にある、異なるタイプのコンテンツ（ユーザによって選択されるビデオコンテンツを含む）を記憶するために使用される遠隔メディアサーバも含み得る。コンテンツの遠隔記憶、および遠隔に記憶されたコンテンツをユーザ機器に提供するためのシステムおよび方法は、2010年7月20日に発行された Ellis et al. の米国特許第 7,761,892 号（その全体として参照することによって本明細書に組み込まれる）に関連して、より詳細に議論されている。

10

【0112】

メディアガイドデータソース 518 は、上で説明されるメディアガイドデータ等のメディアガイドデータを提供し得る。メディアガイドデータは、任意の好適なアプローチを使用して、ユーザ機器デバイスに提供され得る。いくつかの実施形態において、ガイドアプリケーションは、データフィード（例えば、継続フィードまたはトリクルフィード）を介して、番組ガイドデータを受信する独立型双方向テレビ番組ガイドであり得る。番組スケジュールデータおよび他のガイドデータは、テレビチャンネルのサイドバンド上で、帯域内デジタル信号を使用して、帯域外デジタル信号を使用して、または任意の他の好適なデータ伝送技術によって、ユーザ機器に提供され得る。番組スケジュールデータおよび他のメディアガイドデータは、複数のアナログまたはデジタルテレビチャンネル上でユーザ機器に提供され得る。

20

【0113】

いくつかの実施形態において、メディアガイドデータソース 518 からのガイドデータは、クライアントサーバアプローチを使用して、ユーザの機器に提供され得る。例えば、ユーザ機器デバイスは、メディアガイドデータをサーバからプルし得るか、または、サーバは、メディアガイドデータをユーザ機器デバイスにプッシュし得る。いくつかの実施形態において、ユーザの機器上に常駐するガイドアプリケーションクライアントは、必要に応じて、例えば、ガイドデータが古くなっているとき、またはユーザ機器デバイスが、データを受信する要求をユーザから受信するとき、ソース 518 とセッションを開始し、ガイドデータを取得し得る。メディアガイドは、任意の好適な頻度で（例えば、継続的に、毎日、ユーザ規定期間で、システム規定期間で、ユーザ機器からの要求に応答して等）ユーザ機器に提供され得る。メディアガイドデータソース 518 は、ユーザ機器デバイス 502、504、および 506 に、メディアガイドアプリケーション自体、またはメディアガイドアプリケーションのソフトウェア更新を提供し得る。

30

【0114】

いくつかの実施形態において、メディアガイドデータは、視聴者データを含み得る。例えば、視聴者データは、現在および/または履歴ユーザアクティビティ情報（例えば、ユーザが典型的に鑑賞するコンテンツ、ユーザがコンテンツを鑑賞する時刻、ユーザがソーシャルネットワークと相互作用するかどうか、ユーザがソーシャルネットワークと相互作用し、情報をポストする時間、ユーザが典型的に鑑賞するコンテンツのタイプ（例えば、有料TVまたは無料TV）、気分、脳の活動情報等）を含み得る。メディアガイドデータはまた、サブスクリプションデータを含み得る。例えば、サブスクリプションデータは、所与のユーザがサブスクライブするソースもしくはサービスおよび/または所与のユーザが以前にサブスクライブしていたが、後にアクセスを打ち切ったソースもしくはサービス（例えば、ユーザがプレミアムチャンネルをサブスクライブしているかどうか、ユーザがプレミアムレベルのサービスを追加したかどうか、ユーザがインターネット速度を加速させたかどうか）を識別し得る。いくつかの実施形態において、視聴者データおよび/または

40

50

サブスクリプションデータは、1年を上回る期間の間の所与のユーザのパターンを識別し得る。メディアガイドデータは、所与のユーザがサービス/ソースへのアクセスを打ち切るであろう可能性を示すスコアを生成するために使用されるモデル（例えば、残存者モデル）を含み得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、所与のユーザが特定のサービスまたはソースへのアクセスを打ち切るであろうかどうかの可能性を示す、値またはスコアを生成するためのモデルを使用して、サブスクリプションデータとともに視聴者データを処理し得る。特に、より高いスコアは、ユーザが特定のサービスまたはソースへのアクセスを打ち切るであろう、より高いレベルの信頼性を示し得る。スコアに基づいて、メディアガイドアプリケーションは、ユーザがアクセスを打ち切る可能性が高いであろうものとしてスコアによって示される特定のサービスまたはソースをユーザが維持するように勧誘する宣伝を生成し得る。

10

【0115】

メディアガイドアプリケーションは、例えば、ユーザ機器デバイス上に実装される独立型アプリケーションであり得る。例えば、メディアガイドアプリケーションは、記憶装置408内に記憶され、ユーザ機器デバイス400の制御回路404によって実行され得るソフトウェアまたは実行可能命令の組として実装され得る。いくつかの実施形態において、メディアガイドアプリケーションは、クライアント-サーバアプリケーションであり得、その場合、クライアントアプリケーションのみがユーザ機器デバイス上に常駐し、サーバアプリケーションは、遠隔サーバ上に常駐する。例えば、メディアガイドアプリケーションは、部分的にユーザ機器デバイス400の制御回路404上のクライアントアプリケーションとして、および遠隔サーバの制御回路上で起動するサーバアプリケーション（例えば、メディアガイドデータソース518）として部分的に遠隔サーバ上で、実装され得る。遠隔サーバの制御回路（メディアガイドデータソース518等）によって実行されると、メディアガイドアプリケーションは、制御回路に、ガイドアプリケーション表示を生成し、生成された表示をユーザ機器デバイスに伝送するように命令し得る。サーバアプリケーションは、メディアガイドデータソース518の制御回路に、ユーザ機器上での記憶のためのデータを伝送するように命令し得る。クライアントアプリケーションは、受信ユーザ機器の制御回路に、ガイドアプリケーション表示を生成するように命令し得る。

20

【0116】

ユーザ機器デバイス502、504、および506に配信されるコンテンツおよび/またはメディアガイドデータは、オーバーザトップ（OTT）コンテンツであり得る。OTTコンテンツ配信は、上で説明される任意のユーザ機器デバイスを含むインターネット対応型ユーザデバイスが、ケーブルまたは衛星接続を経由して受信されるコンテンツに加えて、上で説明される任意のコンテンツを含むインターネットを経由して転送されるコンテンツを受信することを可能にする。OTTコンテンツは、インターネットサービスプロバイダ（ISP）によって提供されるインターネット接続を介して配信されるが、第三者も、コンテンツを配布する。ISPは、視聴能力、著作権、またはコンテンツの再配布に責任がない場合があり、OTTコンテンツプロバイダによって提供されるIPパケットのみを転送し得る。OTTコンテンツプロバイダの例は、IPパケットを介してオーディオおよびビデオを提供する、YOUTUBE（登録商標）、NETFLIX、ならびにHULUを含む。Youtubeは、Google Inc.によって所有される商標であり、Netflixは、Netflix, Inc.によって所有される商標であり、Huluは、Hulu, LLC.によって所有される商標である。OTTコンテンツプロバイダは、加えて、または代替として、上で説明されるメディアガイドデータを提供し得る。コンテンツおよび/またはメディアガイドデータに加えて、OTTコンテンツのプロバイダは、メディアガイドアプリケーション（例えば、ウェブベースのアプリケーションまたはクラウドベースのアプリケーション）を配布することができる、またはコンテンツは、ユーザ機器デバイス上に記憶されたメディアガイドアプリケーションによって表示されることができる。

30

40

【0117】

50

メディアガイドシステム500は、いくつかのアプローチまたはネットワーク構成を例証することを意図しており、それによって、ユーザ機器デバイスおよびコンテンツならびにガイドデータのソースは、コンテンツにアクセスし、メディアガイドを提供する目的のために、互いに通信し得る。本明細書に説明される実施形態は、これらのアプローチのうちのいずれか1つまたは一部において、もしくはコンテンツを配信し、メディアガイドを提供するための他のアプローチを採用するシステムにおいて、適用され得る。以下の4つのアプローチは、図5の汎用例の具体的例証を提供する。

【0118】

あるアプローチにおいて、ユーザ機器デバイスは、ホームネットワーク内で互いに通信し得る。ユーザ機器デバイスは、上で説明される短距離ポイントツーポイント通信方式を介して、ホームネットワーク上に提供されるハブまたは他の類似デバイスを通じた間接パスを介して、もしくは通信ネットワーク514を介して、互いに直接通信することができる。1つの家庭内の複数の個人の各々が、ホームネットワーク上の異なるユーザ機器デバイスを動作させ得る。結果として、種々のメディアガイド情報または設定が、異なるユーザ機器デバイス間で通信されることが望ましくあり得る。例えば、2005年7月11日に出願されたEllis et al.の米国特許公開第2005/0251827号でより詳細に説明されるように、ホームネットワーク内の異なるユーザ機器デバイス上で、ユーザが一貫したメディアガイドアプリケーション設定を維持することが望ましくあり得る。ホームネットワーク内の異なるタイプのユーザ機器デバイスも、互いに通信し、コンテンツを伝送し得る。例えば、ユーザは、ユーザコンピュータ機器からポータブルビデオプレーヤまたはポータブル音楽プレーヤにコンテンツを伝送し得る。

【0119】

第2のアプローチにおいて、ユーザは、複数のタイプのユーザ機器を有し得、それによって、コンテンツにアクセスし、メディアガイドを取得する。例えば、一部のユーザは、家庭内およびモバイルデバイスによってアクセスされるホームネットワークを有し得る。ユーザは、遠隔デバイス上に実装されるメディアガイドアプリケーションを介して、家庭内デバイスを制御し得る。例えば、ユーザは、そのオフィスのパーソナルコンピュータ、またはPDAもしくはウェブ対応携帯電話等のモバイルデバイスを介して、ウェブサイト上のオンラインメディアガイドアプリケーションにアクセスし得る。ユーザは、オンラインガイドアプリケーション上で種々の設定（例えば、録画、リマインダ、または他の設定）を設定して、ユーザの家庭内機器を制御し得る。オンラインガイドは、直接、またはユーザの家庭内機器上のメディアガイドアプリケーションと通信することによって、ユーザの機器を制御し得る。ユーザ機器デバイスが互いに遠隔の場所にあるユーザ機器デバイスの通信のための種々のシステムおよび方法は、例えば、Ellis et al.の2011年10月25日に発行された米国特許第8,046,801号（その全体を参照することによって本明細書に組み込まれる）に議論されている。

【0120】

第3のアプローチにおいて、家庭内外のユーザ機器デバイスのユーザは、コンテンツソース516と直接通信し、コンテンツにアクセスするために、そのメディアガイドアプリケーションを使用することができる。具体的に、家庭内において、ユーザテレビ機器502およびユーザコンピュータ機器504のユーザは、メディアガイドアプリケーションにアクセスし、所望のコンテンツ間をナビゲートし、それを見つけ得る。ユーザは、無線ユーザ通信デバイス506を使用して、家庭外のメディアガイドアプリケーションにもアクセスし、所望のコンテンツ間をナビゲートし、それを見つけ得る。

【0121】

第4のアプローチにおいて、ユーザ機器デバイスは、クラウドコンピューティング環境内で動作し、クラウドサービスにアクセスし得る。クラウドコンピューティング環境において、コンテンツ共有、記憶、または配布のための種々のタイプのコンピューティングサービス（例えば、ビデオ共有サイトまたはソーシャルネットワーキングサイト）が、「クラウド」と称されるネットワークアクセス可能コンピューティングおよび記憶リソースの

10

20

30

40

50

集合によって提供される。例えば、クラウドは、通信ネットワーク 5 1 4 を介したインターネット等のネットワークを介して接続される種々のタイプのユーザおよびデバイスにクラウドベースのサービスを提供する中央にまたは分散場所に位置し得るサーバコンピューティングデバイスの集合を含むことができる。これらのクラウドリソースは、1つ以上のコンテンツソース 5 1 6 および1つ以上のメディアガイドデータソース 5 1 8 を含み得る。加えて、または代替として、遠隔コンピューティングサイトは、ユーザテレビ機器 5 0 2、ユーザコンピュータ機器 5 0 4、および無線ユーザ通信デバイス 5 0 6 等の他のユーザ機器デバイスを含み得る。例えば、他のユーザ機器デバイスは、ビデオの記憶されたコピーまたはストリーミングされたビデオへのアクセスを提供し得る。そのような実施形態において、ユーザ機器デバイスは、中央サーバと通信することなく、ピアツーピア様式で動作し得る。

10

【0122】

クラウドは、ユーザ機器デバイスのために、他の例の中でもとりわけ、コンテンツ記憶、コンテンツ共有、またはソーシャルネットワーキングサービス等のサービスへのアクセス、ならびに上で説明される任意のコンテンツへのアクセスを提供する。サービスは、クラウドコンピューティングサービスプロバイダを通して、またはオンラインサービスの他のプロバイダを通して、クラウド内で提供されることができる。例えば、クラウドベースのサービスは、コンテンツ記憶サービス、コンテンツ共有サイト、ソーシャルネットワーキングサイト、または他のサービスを含むことができ、それを介して、ユーザ供給コンテンツは、接続されたデバイス上で他者によって視聴するために配布される。これらのクラウドベースのサービスは、ユーザ機器デバイスが、コンテンツをローカルで記憶し、ローカルで記憶されたコンテンツにアクセスするのではなく、コンテンツをクラウドに記憶し、コンテンツをクラウドから受信することを可能にし得る。

20

【0123】

ユーザは、カムコーダ、ビデオモード付きデジタルカメラ、オーディオレコーダ、携帯電話、およびハンドヘルドコンピューティングデバイス等の種々のコンテンツ捕捉デバイスを使用して、コンテンツを録画し得る。ユーザは、直接、例えば、ユーザコンピュータ機器 5 0 4 から、またはコンテンツ捕捉特徴を有する、無線ユーザ通信デバイス 5 0 6 からのいずれかにおいて、クラウド上のコンテンツ記憶サービスにコンテンツをアップロードすることができる。代替として、ユーザは、最初に、コンテンツをユーザコンピュータ機器 5 0 4 等のユーザ機器デバイスに転送することができる。コンテンツを記憶するユーザ機器デバイスは、通信ネットワーク 5 1 4 上のデータ伝送サービスを使用して、コンテンツをクラウドにアップロードする。いくつかの実施形態において、ユーザ機器デバイス自体が、クラウドリソースであり、他のユーザ機器デバイスは、直接、ユーザがコンテンツを記憶したユーザ機器デバイスから、コンテンツにアクセスすることができる。

30

【0124】

クラウドリソースは、例えば、ウェブブラウザ、メディアガイドアプリケーション、デスクトップアプリケーション、モバイルアプリケーション、および/または、それらのアクセスアプリケーションの任意の組み合わせを使用して、ユーザ機器デバイスによってアクセスされ得る。ユーザ機器デバイスは、アプリケーション配信のために、クラウドコンピューティングに依拠する、クラウドクライアントであり得るか、または、ユーザ機器デバイスは、クラウドリソースにアクセスすることなく、ある機能性を有し得る。例えば、ユーザ機器デバイス上で起動するいくつかのアプリケーションは、クラウドアプリケーション、すなわち、インターネットを経由してサービスとして配信されるアプリケーションであり得る一方、他のアプリケーションは、ユーザ機器デバイス上に記憶され、起動され得る。いくつかの実施形態において、ユーザデバイスは、コンテンツを複数のクラウドリソースから同時に受信し得る。例えば、ユーザデバイスは、オーディオを1つのクラウドリソースからストリーミングする一方で、コンテンツを第2のクラウドリソースからダウンロードすることができる。または、ユーザデバイスは、より効率的なダウンロードのために、コンテンツを複数のクラウドリソースからダウンロードすることができる。いくつ

40

50

かの実施形態において、ユーザ機器デバイスは、図 4 に関連して説明される処理回路によって実施される処理動作等の処理動作のために、クラウドリソースを使用することができる。

【 0 1 2 5 】

本明細書で参照されるように、用語「～に応答して」は、「～の結果として開始される」ことを指す。例えば、第 2 のアクションに**応答して**実施されている第 1 のアクションは、第 1 のアクションと第 2 のアクションとの間に介在ステップを含み得る。本明細書で参照されるように、用語「～に直接応答して」は、「～によって引き起こされる」ことを指す。例えば、第 2 のアクションに**直接**応答して実施されている第 1 のアクションは、第 1 のアクションと第 2 のアクションとの間に介在ステップを含まないこともある。

10

【 0 1 2 6 】

図 6 - 1 4 の詳細な説明が、下で提供される。プロセス 6 0 0 - 1 4 0 0 またはその任意のステップは、図 4 - 5 に示されるか、または、それに関して説明されるデバイスのうちのいずれかにおいて実施されるか、または、それによって提供され得ることに留意されたい。例えば、プロセス 6 0 0 またはプロセス 7 0 0 のいずれかは、ユーザ機器 5 0 2、5 0 4、および/または、5 0 6 (図 5) において実装されるメディアガイドアプリケーションによって命令されるように、制御回路 4 0 4 (図 4) によって実行され得る。加えて、プロセス 6 0 0 および 7 0 0 の 1 つ以上のステップが、任意の他のプロセスもしくは実施形態の 1 つ以上のステップに組み込まれるか、または、それと組み合わせられ得る。

【 0 1 2 7 】

20

図 6 は、本開示のいくつかの実施形態による、物語インターフェースを生成するためのプロセス 6 0 0 の例証的フロー図を描写する。プロセス 6 0 0 は、(例えば、メディアガイドアプリケーションによって制御回路 4 0 4 に命令される様式で) 制御回路 4 0 4 によって実行され得る。制御回路 4 0 4 は、ユーザ機器(例えば、ユーザテレビ機器 5 0 2、ユーザコンピュータ機器 5 0 4、および/または、無線通信デバイス 5 0 6)、または通信ネットワーク 5 1 4 を介してユーザ機器から離れた遠隔サーバの一部であり得る。

【 0 1 2 8 】

プロセス 6 0 0 は、6 0 2 から開始し、制御回路 4 0 4 は、少なくとも 2 つの物語を識別し、各物語は、複数の互いに関連するシリーズからの複数のエピソードを提供する順序を規定する。いくつかの実施形態において、複数の互いに関連するシリーズは、第 1 のシリーズ、および、続編シリーズ、前編シリーズ、クロスオーバーシリーズ、または第 1 のシリーズとの共有架空世界で起こるシリーズのうちの少なくとも 1 つを含むことができる。いくつかの実施形態において、互いに関連するシリーズは、任意の他の方法で互いに関連し得る。いくつかの実施形態において、複数の互いに関連するシリーズは、図 1 A に関して説明される第 1 のシリーズ、第 2 のシリーズ、第 3 のシリーズ、および第 4 のシリーズを含む。いくつかの実施形態において、複数のエピソードは、図 1 A によって描写されるように、Ser . 1 , Eps . 1 - 5、Ser . 2 , Eps . 1 - 2、Ser . 3 , Eps . 1 - 3、および Ser . 4 , Eps . 1 - 3 を含み得る。

30

【 0 1 2 9 】

いくつかの実施形態において、制御回路 4 0 4 は、2 つの物語(例えば、図 1 A の物語 1 および物語 2)を識別し得る。いくつかの実施形態において、各物語は、複数のエピソードからの一連のいくつかのエピソード(またはエピソードの部分)を定義し得る。いくつかの実施形態において、制御回路 4 0 4 は、遠隔サーバ(例えば、メディアガイドデータソース 5 1 8)から物語を受信し得る。いくつかの実施形態において、制御回路 4 0 4 は、エピソードのメタデータを分析することによって、物語を識別し得る。例えば、制御回路 4 0 4 は、いくつかのエピソードのみがその登場人物を識別するメタデータを含むことを決定することによって、複数のシリーズのある登場人物に関する物語を識別し得る。

40

【 0 1 3 0 】

プロセス 6 0 0 は、6 0 4 において継続し、制御回路 4 0 4 は、複数のエピソードの識別子を表示のために生成し得る。例えば、制御回路 4 0 4 は、ユーザテレビ機器 5 0 2 ま

50

たはユーザコンピュータ機器 504 における表示のために識別子を生成し得る。いくつかの実施形態において、制御回路 404 は、複数のエピソードの識別子を生成するか、または、図 1A のディスプレイ 100 上に描写されるように表示し得る。例えば、制御回路 404 は、各エピソードを識別するための標識を伴う幾何学的形状を生成し得る。いくつかの実施形態において、幾何学的形状は、順番に表示上に制御回路 404 によって配列され得る。いくつかの実施形態において、幾何学的形状は、矢印によって接続され、複数のシリーズの各シリーズの最初の順序を明示し得る。

【0131】

プロセス 600 は、制御回路 404 は、第 1 の物語に関連性がある複数のエピソードの第 1 の組の識別子をグラフィック的に修正し、第 1 の物語との関連性を示し得る 606 において継続する。例えば、制御回路 404 は、Ser. 1, Ep. 3、Ser. 1, Ep. 4、Ser. 1, Ep. 5、および Ser. 4, Ep. 1 (エピソードの第 1 の組) が、第 1 の物語に関連性があることを決定し得る。いくつかの実施形態において、制御回路 404 は、次いで、エピソードの第 1 の組の識別子をグラフィック的に修正し、第 1 の物語とのそれらの関連性を示し得る。例えば、これらの識別子は、第 1 の色 (例えば、図 1A の標識 104 によって識別される色) を含むように修正され得る。

10

【0132】

プロセス 600 は、608 において継続、制御回路 404 は、第 2 の物語に関連性がある複数のエピソードの第 2 の組の識別子をグラフィック的に修正し、第 2 の物語との関連性を示し得る。例えば、制御回路 404 は、Ser. 2, Ep. 2、Ser. 1, Ep. 1、Ser. 1, Ep. 2、Ser. 4, Ep. 2、および Ser. 4, Ep. 3 (エピソードの第 2 の組) が、第 2 の物語に関連性があることを決定し得る。いくつかの実施形態において、制御回路 404 は、次いで、エピソードの第 2 の組の識別子をグラフィック的に修正し、第 2 の物語とのそれらの関連性を示し得る。例えば、これらの識別子は、第 2 の色 (例えば、図 1A の標識 106 によって識別される色) を含むように修正され得る。いくつかの実施形態において、エピソードの第 2 の組の識別子は、図 1A に描写されるように修正され得る。

20

【0133】

プロセス 600 は、610 において継続し、制御回路 404 は、第 1 の物語識別子を表示のために生成し得る。例えば、制御回路 404 は、ユーザテレビ機器 502、またはユーザコンピュータ機器 504、もしくは図 1A のディスプレイ 100 において第 1 の物語識別子を表示のために生成し得る。いくつかの実施形態において、制御回路 404 は、第 1 の物語識別子を生成し、テキスト標識 (例えば、「物語 1」または第 1 の物語に関連性があるテキスト) を伴うボタン (または任意の他のユーザインターフェース要素) を含み得る。いくつかの実施形態において、第 1 の物語識別子は、再生のために第 1 の物語を選択するために、ユーザによって使用され得る。

30

【0134】

プロセス 600 は、612 において継続し、制御回路 404 は、第 2 の物語識別子を表示のために生成し得る。例えば、制御回路 404 は、ユーザテレビ機器 502、またはユーザコンピュータ機器 504、もしくは図 1A のディスプレイ 100 における表示のために、第 2 の物語識別子を生成し得る。いくつかの実施形態において、制御回路 404 は、第 2 の物語識別子を生成し、テキスト標識 (例えば、「物語 2」または第 2 の物語に関連性があるテキスト) を伴うボタン (または任意の他のユーザインターフェース要素) を含み得る。いくつかの実施形態において、第 1 の物語識別子は、再生のために第 2 の物語を選択するために、ユーザによって使用され得る。

40

【0135】

プロセス 600 は、612 において継続し、制御回路 404 は、ユーザが第 1 または第 2 の物語識別子を選択することに応答して、選択された物語によって規定される順序で互いに関連するシリーズをユーザデバイスに提供し得る。例えば、ユーザが第 1 の物語を選択した場合、制御回路 404 は、第 1 の物語によって定義される順序でエピソードの第 1

50

の組（例えば、Ser . 1 , Ep . 3、Ser . 1 , Ep . 4、Ser . 1 , Ep . 5、およびSer . 4 , Ep . 1）を再生のために生成し得る。いくつかの実施形態において、制御回路404は、第1の物語によって定義されるエピソードの部分のみを表示のために生成し得る。いくつかの実施形態において、制御回路404は、ユーザへの後の提示のために、第1の物語によって定義されるエピソード（またはエピソードの部分）の録画をスケジュールし得る。

【0136】

いくつかの実施形態において、ユーザが第2の物語を選択した場合、制御回路404は、第2の物語によって定義される順序でエピソードの第2の組（例えば、Ser . 2 , Ep . 2、Ser . 1 , Ep . 1、Ser . 1 , Ep . 2、Ser . 4 , Ep . 2、およびSer . 4 , Ep . 3）を再生のために生成し得る。いくつかの実施形態において、制御回路404は、第1の物語によって定義されるエピソードの部分のみを表示のために生成し得る。いくつかの実施形態において、制御回路404は、ユーザへの後の提示のために、第2の物語によって定義されるエピソード（またはエピソードの部分）の録画をスケジュールし得る。

10

【0137】

図7は、本開示のいくつかの実施形態による、物語インターフェースを生成するためのプロセス700の別の例証的フロー図を描写する。プロセス700は、（例えば、メディアガイドアプリケーションによって制御回路404に命令される様式で）制御回路404によって実行され得る。制御回路404は、ユーザ機器（例えば、ユーザテレビ機器502、ユーザコンピュータ機器504、および/または、無線通信デバイス506）、または通信ネットワーク514を介してユーザ機器から離れた遠隔サーバの一部であり得る。

20

【0138】

プロセス700は、702から開始し、制御回路404は、各シリーズが複数の連続エピソードを備えている複数の互いに関連するシリーズに関連する少なくとも2つの物語を識別する。いくつかの実施形態において、複数の互いに関連するシリーズは、第1のシリーズ、および、続編シリーズ、前編シリーズ、クロスオーバーシリーズ、または第1のシリーズとの共有架空世界で起こるシリーズのうちの少なくとも1つを含むことができる。いくつかの実施形態において、互いに関連するシリーズは、任意の他の方法で互いに関連し得る。いくつかの実施形態において、複数の互いに関連するシリーズは、図1Aに関して説明される第1のシリーズ、第2のシリーズ、第3のシリーズ、および第4のシリーズを含む。いくつかの実施形態において、複数のエピソードは、図1Aによって描写されるように、Ser . 1 , Eps . 1 - 5、Ser . 2 , Eps . 1 - 2、Ser . 3 , Eps . 1 - 3、およびSer . 4 , Eps . 1 - 3を含み得る。

30

【0139】

いくつかの実施形態において、複数の互いに関連するシリーズは、「Arrowverse」の複数のシリーズに関連するシリーズを含む。例えば、複数の互いに関連するシリーズは、「Arrow」テレビシリーズを含み得る。複数の互いに関連するシリーズは、「Arrow」テレビシリーズのスピンオフである「Flash」テレビシリーズを含み得る。複数の互いに関連するシリーズは、「Arrow」テレビシリーズと同じ架空世界で起こる、「Legends of Tomorrow」テレビシリーズを含み得る。複数の互いに関連するシリーズは、「Arrow」テレビシリーズおよび「Flash」テレビシリーズとの複数のクロスオーバーを含む「Supergirl」テレビシリーズをさらに含み得る。

40

【0140】

いくつかの実施形態において、制御回路404は、2つの物語（例えば、図1Aの物語1および物語2）を識別し得る。いくつかの実施形態において、各物語は、複数のエピソードからの一連のいくつかのエピソード（またはエピソードの部分）を定義し得る。いくつかの実施形態において、制御回路404は、遠隔サーバ（例えば、メディアガイドデータソース518）から物語を受信し得る。いくつかの実施形態において、制御回路404

50

は、エピソードのメタデータを分析することによって、物語を識別し得る。例えば、制御回路404は、いくつかのエピソードのみがその登場人物を識別するメタデータを含むことを決定することによって、複数のシリーズのある登場人物に関する物語を識別し得る。

【0141】

いくつかの実施形態において、各物語は、シリーズの順番と異なり、複数の互いに関連するシリーズのうちの第1のシリーズのエピソードの少なくとも一部および複数の互いに関連するシリーズのうちの第2のシリーズのエピソードの部分を横断する互いに関連するシリーズを提供する順序を識別し得る。いくつかの実施形態において、第1の物語は、特定の登場人物（例えば、「Arrowverse」の複数のシリーズからのKara Zor-El）の物語であり得る。この例において、第1の物語は、この特定の登場人物が主役である全てのエピソード（またはエピソードの部分）を含み得る。

10

【0142】

例えば、第1の物語は、Kara Zor-Elという登場人物が主役である「Arrow」テレビシリーズおよび「Flash」テレビシリーズのいくつかのエピソード（またはエピソードの部分）、および「Supergirl」テレビシリーズの全てのエピソード（それらが全てKara Zor-Elという登場人物を主役とするため）を含み得る。いくつかの実施形態において、第1の物語は、エピソードが最初に放送された順序と異なる関連性があるエピソードの提示の順序を定義し得る。例えば、第1の物語は、Kara Zor-Elに関連性がある物語の一部が発生順を外れて最初に提示された場合でさえも、Kara Zor-Elという登場人物の物語を発生順に提示し得る。

20

【0143】

いくつかの実施形態において、第2の物語は、あるイベントに関連性がある物語であり得る。例えば、第2の物語は、共有される敵対者と闘う主要な登場人物の物語であり得る。この例において、第2の物語は、複数のシリーズにわたって特定のイベントに関連性がある全てのエピソード（またはエピソードの部分）を含み得る。いくつかの実施形態において、第2の物語は、エピソードが最初に放送された順序と異なる関連性があるエピソードの提示の順序を定義し得る。例えば、第2の物語は、あるイベント（例えば、その起源およびその影響）の物語が発生順を外れて最初に提示された場合でさえも、その物語を発生順に提示し得る。

【0144】

プロセス700は、704において継続し、制御回路404は、物語選択インターフェースを表示のために生成し得る。いくつかの実施形態において、制御回路404は、ユーザテレビ機器502またはユーザコンピュータ機器504上に物語選択インターフェースを生成し得る。いくつかの実施形態において、制御回路404は、図1A、1B、および1Cに描写されるようなディスプレイ100、120、140のうちの1つの上に物語選択インターフェースを生成し得る。

30

【0145】

いくつかの実施形態において、制御回路404は、複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための識別子を表示のために生成し得る。例えば、制御回路404は、ユーザテレビ機器502またはユーザコンピュータ機器504における表示のために識別子を生成し得る。いくつかの実施形態において、制御回路404は、図1Aのディスプレイ100、図1Bのディスプレイ120、または図1Cのディスプレイ140上に描写されるように、表示のために複数のエピソードの識別子を生成し得る。例えば、制御回路404は、各エピソードを識別するための標識を伴う幾何学的形状を生成し得る。いくつかの実施形態において、幾何学的形状は、順番（例えば、最初の放送の順序）に表示上に制御回路404によって配列され得る。いくつかの実施形態において、幾何学的形状は、矢印によって接続され、複数のシリーズの各シリーズの最初の順序を明示し得る。

40

【0146】

いくつかの実施形態において、制御回路404は、ステップ706-716の全てまたはいくつかを実施することによって、物語選択インターフェースを表示のためにさらに生

50

成し得る。ステップ706 - 716は、同時に、随意に、または連続して、実施され得る。

【0147】

706において、制御回路404は、少なくとも2つの物語のうちの第1の物語によって横断される複数の互いに関連するシリーズのエピソードの第1の組を識別し得る。いくつかの実施形態において、第1の物語は、遠隔サーバ（例えば、メディアガイドデータベース518）から受信されるデータ構造であり得る。データ構造は、少なくとも2つの物語のうちの第1の物語によって横断される複数のシリーズのうちのエピソードを明示的に定義し得る。例えば、データ構造は、下で描写されるような表であり得る。

【表1】

順序番号	エピソード	エピソードの部分
1	Ser. 1, Ep. 3	エピソード全体
2	Ser. 1, Ep. 4	エピソード全体
3	Ser. 1, Ep. 5	エピソード全体
4	Ser. 4, Ep. 1	0:25-0:50

表1

【0148】

この例において、表1は、第1の物語によって横断されるエピソード、横断の順序、および関連性があるエピソードの部分を定義する。いくつかの実施形態において、制御回路404は、（例えば、表1に描写されるような）データ構造を使用し、第1の物語によって横断される複数の互いに関連するシリーズのエピソードの第1の組を識別し得る（例えば、第1の組は、Ser. 1, Ep. 3、Ser. 1, Ep. 4、Ser. 1, Ep. 5、およびSer. 4, Ep. 1を含み得る）。

【0149】

いくつかの実施形態において、制御回路404は、第1の物語のメタデータをエピソードのメタデータと比較することによって、複数の互いに関連するシリーズのエピソードの第1の組を識別し得る。例えば、第1の物語のメタデータが登場人物名を含む場合、制御回路404は、その登場人物を識別するメタデータを有する複数のシリーズの全てのエピソードをエピソードの第1の組に含み得る。

【0150】

ステップ710において、制御回路404は、複数のエピソードの第1の組の識別子をグラフィック的に修正し、第1の物語との関連性を示し得る。例えば、第1の組が、Ser. 1, Ep. 3、Ser. 1, Ep. 4、Ser. 1, Ep. 5、およびSer. 4, Ep. 1を含む場合、これらのエピソードの識別子は、修正され、第1の物語を示し得る。例えば、制御回路404は、識別子の色を修正し得る。例えば、識別子の背景は、第1の色（例えば、図1Aの標識104によって示される色）を含むように修正され得る。

【0151】

708において、制御回路404は、少なくとも2つの物語のうちの第2の物語によって横断される複数の互いに関連するシリーズのエピソードの第2の組を識別し得る。いくつかの実施形態において、第2の物語は、遠隔サーバ（例えば、メディアガイドデータベース518）から受信されるデータ構造であり得る。データ構造は、少なくとも2つの物語のうちの第2の物語によって横断される複数のシリーズのうちのエピソードを明示的に定義し得る。例えば、データ構造は、下で描写されるような表であり得る。

10

20

30

40

50

【表 2】

順序番号	エピソード	エピソードの部分
1	Ser. 2, Ep. 2	エピソード全体
2	Ser. 1, Ep. 1	0:30-0:45
3	Ser. 1, Ep. 2	エピソード全体
4	Ser. 4, Ep. 2	エピソード全体
5	Ser. 4, Ep. 3	エピソード全体

10

表2

【0152】

この例において、表 2 は、第 2 の物語によって横断されるエピソード、横断の順序、および関連性があるエピソードの部分を実験形態において、制御回路 404 は、(例えば、表 1 に描写されるような) データ構造を使用し、第 2 の物語によって横断される複数の互いに関連するシリーズのエピソードの第 2 の組を識別し得る(例えば、第 2 の組は、Ser. 2, Ep. 2、Ser. 1, Ep. 1、Ser. 1, Ep. 2、Ser. 4, Ep. 2、および Ser. 4, Ep. 3 を含む得る)。

20

【0153】

いくつかの実験形態において、制御回路 404 は、第 2 の物語のメタデータをエピソードのメタデータと比較することによって、複数の互いに関連するシリーズのエピソードの第 2 の組を識別し得る。例えば、第 2 の物語のメタデータが登場人物名を含む場合、制御回路 404 は、その登場人物を識別するメタデータを有する複数のシリーズの全てのエピソードをエピソードの第 2 の組に含む得る。

【0154】

ステップ 716 において、制御回路 404 は、第 2 の物語に関連性がある複数のエピソードの第 2 の組の識別子をグラフィック的に修正し、第 2 の物語との関連性を示し得る。例えば、第 2 の組が、Ser. 2, Ep. 2、Ser. 1, Ep. 1、Ser. 1, Ep. 2、Ser. 4, Ep. 2、および Ser. 4, Ep. 3 を含む場合、これらのエピソードの識別子は、第 2 の物語を示すように修正され得る。例えば、制御回路 404 は、識別子の色を修正し得る。例えば、識別子の背景は、第 2 の色(例えば、図 1A の標識 104 によって示される色)を含むように修正され得る。いくつかの実験形態において、エピソードの第 2 の組の識別子は、図 1A、1B、または 1C によって描写されるように修正され得る。

30

【0155】

ステップ 714 において、制御回路 404 は、第 1 の物語識別子(例えば、図 1A の第 1 の物語識別子 108)を表示のために生成し得る。例えば、制御回路 404 は、ユーザテレビ機器 502 またはユーザコンピュータ機器 504、もしくは図 1A、1B、および 1C のディスプレイ 100、120、140 のうちの 1 つにおける表示のために、第 1 の物語識別子を生成し得る。いくつかの実験形態において、制御回路 404 は、第 1 の物語識別子を生成し、テキスト標識(例えば、「物語 1」または第 1 の物語に関連性があるテキスト)を伴うボタン(または任意の他のユーザインターフェース要素)を含む得る。いくつかの実験形態において、第 1 の物語識別子は、再生のために第 1 の物語を選択するために、ユーザによって使用され得る。

40

【0156】

ステップ 716 において、制御回路 404 は、第 2 の物語識別子(例えば、図 1A の第 2 の物語識別子 110)を表示のために生成し得る。例えば、制御回路 404 は、ユーザ

50

テレビ機器 502 またはユーザコンピュータ機器 504、もしくは図 1A、1B、および 1C のディスプレイ 100、120、140 のうちの 1 つにおける表示のために、第 2 の物語識別子を生成し得る。いくつかの実施形態において、制御回路 404 は、第 2 の物語識別子を生成し、テキスト標識（例えば、「物語 2」または第 2 の物語に関連性があるテキスト）を伴うボタン（または任意の他のユーザインターフェース要素）を含み得る。いくつかの実施形態において、第 2 の物語識別子は、再生のために第 2 の物語を選択するために、ユーザによって使用され得る。

【0157】

プロセス 700 は、ステップ 718 において継続し、制御回路 404 は、（例えば、ユーザ入力インターフェース 410 を介して）ユーザから異なる選択を受信することに基づいて、異なるアクションを講じ得る。いくつかの実施形態において、制御回路 404 は、ユーザから第 1 の物語識別子の選択を受信する場合、プロセス 700 は、ステップ 720 において継続する。いくつかの実施形態において、制御回路 404 は、ユーザから第 2 の物語識別子の選択を受信する場合、プロセス 700 は、ステップ 722 において継続する。

10

【0158】

720 において、制御回路 404 は、第 1 の物語によって規定される順序で互いに関連するシリーズをユーザデバイスに提供し得る。例えば、制御回路 404 は、（例えば、表 1 によって規定されるような）第 1 の物語によって規定される順序で、（例えば、表 1 によって識別されるような）エピソードの第 1 の組のエピソード（またはエピソードの部分）を表示のために生成し得る。いくつかの実施形態において、制御回路 404 は、ユーザへの後の提示のために、第 1 の物語によって定義されるエピソード（またはエピソードの部分）の録画をスケジュールし得る。

20

【0159】

722 において、制御回路 404 は、第 2 の物語によって規定される順序で互いに関連するシリーズをユーザデバイスに提供し得る。例えば、制御回路 404 は、（例えば、表 2 によって規定されるような）第 2 の物語によって規定される順序で、（例えば、表 2 によって識別されるような）エピソードの第 2 の組のエピソード（またはエピソードの部分）を表示のために生成し得る。いくつかの実施形態において、制御回路 404 は、ユーザへの後の提示のために、第 2 の物語によって定義されるエピソード（またはエピソードの部分）の録画をスケジュールし得る。

30

【0160】

図 8 は、本開示のいくつかの実施形態による、エピソードの組を作成するためのプロセス 800 の例証的フロー図を描写する。プロセス 800 は、例えば、メディアガイドアプリケーションによって制御回路 404 に命令される様式で、制御回路 404 によって実行され得る。いくつかの実施形態において、プロセス 800 は、ブロック 706 または 708 の一部として実行される。

【0161】

プロセス 800 は、802 から開始し、制御回路 404 は、第 1 の物語メタデータを読み出す。いくつかの実施形態において、第 1 の物語メタデータは、ローカル記憶装置（例えば、記憶装置 408）または遠隔サーバ（例えば、メディアガイドデータソース 518）から読み出され得る。いくつかの実施形態において、物語メタデータは、ユーザによって入力され得る。例えば、ユーザは、ユーザが体験することを所望する物語に関する検索文字列を入力するように求められ得る。いくつかの実施形態において、第 1 の物語メタデータは、登場人物メタデータ、タイトルメタデータ、または発生順メタデータのうちの少なくとも 1 つを備え得る。例えば、第 1 の物語メタデータは、登場人物の名前（例えば、「Kara Zor-El」）、イベントのタイトル（例えば、「Music Meister の攻撃」）、または発生順データ（例えば、2008 ~ 2012 年の間の全ての世界内のイベント）によって定義され得る。

40

【0162】

プロセス 800 は、804 において継続し、制御回路 404 は、第 2 の物語メタデータ

50

を読み出す。いくつかの実施形態において、ステップ 802 および 804 は、同時に、連続して、または随意に、実施され得る。いくつかの実施形態において、第 2 の物語メタデータは、ローカル記憶装置（例えば、記憶装置 408）または遠隔サーバ（例えば、メディアガイドデータソース 518）から読み出され得る。いくつかの実施形態において、第 2 の物語メタデータは、ユーザによって入力され得る。例えば、ユーザは、ユーザが体験することを所望する物語に関する検索文字列を入力するように求められ得る。いくつかの実施形態において、第 2 の物語メタデータは、登場人物メタデータ、タイトルメタデータ、または発生順メタデータのうちの少なくとも 1 つを備え得る。例えば、第 1 の物語メタデータは、登場人物の名前（例えば、「Kara Zor-El」）、イベントのタイトル（例えば、「Music Meister の攻撃」）、または発生順データ（例えば、2008 ~ 2012 年の間の全ての世界内のイベント）によって定義され得る。

10

【0163】

プロセス 800 は、ステップ 806 - 810 に続く。いくつかの実施形態において、ステップ 806 - 810 は、互いに関連するシリーズの複数のエピソードのうちの各特定のエピソードの各々のために繰り返され得る。

【0164】

806 において、制御回路 404 は、特定のエピソードに関連付けられた特定のメタデータを読み出し得る。例えば、特定のメタデータは、ローカル記憶装置（例えば、記憶装置 408）または遠隔サーバ（例えば、メディアガイドデータソース 518）から読み出され得る。

20

【0165】

808 において、制御回路 404 は、特定のメタデータが第 1 の物語メタデータに合致することを決定することに応答して、エピソードの第 1 の組の中に特定のエピソードを含め得る。例えば、第 1 の物語メタデータが、登場人物名（例えば、「Kara Zor-El」）を含む場合、制御回路 404 は、特定のメタデータも、その登場人物名の参照を含むかどうかをチェックし得る。該当する場合、制御回路 404 は、（例えば、ステップ 706 の一部として）エピソードの第 1 の組の中に特定のエピソードを含め得る。

【0166】

810 において、制御回路 404 は、特定のメタデータが第 2 の物語メタデータに合致することを決定することに応答して、エピソードの第 2 の組の中に特定のエピソードを含め得る。例えば、第 2 の物語メタデータが、発生順データ（例えば、2010 年）を含む場合、制御回路 404 は、特定のメタデータも、その発生順データの参照を含むかどうかをチェックし得る。該当する場合、制御回路 404 は、（例えば、ステップ 708 の一部として）エピソードの第 2 の組の中に特定のエピソードを含め得る。

30

【0167】

図 9 は、本開示のいくつかの実施形態による、エピソード識別子を生成するためのプロセス 900 のための例証的フロー図を描写する。プロセス 900 は、例えば、メディアガイドアプリケーションによって制御回路 404 に命令される様式で、制御回路 404 によって実行され得る。いくつかの実施形態において、プロセス 900 は、ブロック 704 の一部として実行される。

40

【0168】

プロセス 900 は、902 から開始し、制御回路 404 は、複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための識別子を表示のために生成する。例えば、制御回路 404 は、ディスプレイ 412、ディスプレイ 100、ディスプレイ 120、またはディスプレイ 140 における表示のために、識別子を生成し得る。いくつかの実施形態において、制御回路 404 は、ユーザによる要求に応答して、識別子を生成し得る。いくつかの実施形態において、制御回路 404 は、シリーズにおける所定の点において識別子を生成し得る。例えば、シリーズが開始するとき、制御回路 404 は、最初に放送された通りに、または物語のうちの 1 つに従って、シリーズを鑑賞するオプションをユーザに提示し得る。いくつかの実施形態において、制御回路 404 は、ステップ 904 および 906 を

50

実施することによって、複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための識別子を表示のために生成し得る。

【0169】

ステップ904において、制御回路404は、複数の互いに関連するシリーズの各々のエピソードの各々のための幾何学的形状を表示のために生成し得る。例えば、長方形（または別の形状）が、エピソードの各々のために生成され得る。例えば、幾何学的形状は、図1Aに示されるように生成され得る。

【0170】

ステップ964において、制御回路404は、シリーズの順番に基づいて幾何学的形状を接続する視覚コネクタを表示のために生成し得る。例えば、矢印は、エピソードが最初に放送された順序に従って、長方形（または別の形状）を接続するように制御回路404によって生成され得る。

10

【0171】

図10は、本開示のいくつかの実施形態による、物語インターフェースを生成するためのプロセス1000のさらに別の例証的フロー図を描写する。プロセス1000は、例えば、メディアガイドアプリケーションによって制御回路404に命令される様式で、制御回路404によって実行され得る。いくつかの実施形態において、プロセス1000は、ブロック704の一部として実行される。

【0172】

プロセス1000は、1002から開始し、制御回路404は、物語選択インターフェースを表示のために生成する。いくつかの実施形態において、物語選択インターフェースは、図7のステップ704に説明されるように生成され得る。いくつかの実施形態において、物語選択インターフェースは、ステップ1002 - 1006、ステップ1008 - 1010、ステップ1012 - 1014、またはステップ1016 - 1022等の一連のステップのうちの一つまたはいくつかを実施する制御回路404によってさらに修正され得る。いくつかの実施形態において、これらの一連のステップは、随意に、同時に、または連続して、実施され得る。

20

【0173】

1004において、制御回路404は、（例えば、ステップ706において定義されるような）第1の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を修正し、第1の色（例えば、赤）を含み得る。例えば、第1の組からのエピソードの幾何学的形状識別子は、赤い背景、赤い境界、または赤い輪郭を含むように、修正され得る。

30

【0174】

1006において、制御回路404は、（例えば、ステップ708において定義されるような）第2の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を修正し、第1の色と異なる第2の色（例えば、青）を含み得る。例えば、第1の組からのエピソードの幾何学的形状識別子は、（例えば、図1Aに描写されるような）青い背景、青い境界、または青い輪郭を含むように、修正され得る。

【0175】

1008において、制御回路404は、（例えば、ステップ706において定義されるような）第1の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を修正し、第1の幾何学的形状を備え得る。例えば、第1の組からのエピソードの幾何学的形状識別子は、丸みを帯びた形状をとるように修正され得る。

40

【0176】

1010において、制御回路404は、（例えば、ステップ708において定義されるような）第2の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を修正し、第1の形状と異なる第2の幾何学的形状を備え得る。例えば、第2の組からのエピソードの幾何学的形状識別子は、（例えば、図1Bに描写されるような）六角形をとるように修正され得る。

【0177】

1012において、制御回路404は、（例えば、ステップ706において定義される

50

ような) 第1の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を修正し、第1のサイズを備え得る。例えば、第1の組からのエピソードの幾何学的形状識別子は、50% (または任意の他のスケールによって) 増加させられ得る。

【0178】

1014において、制御回路404は、(例えば、ステップ708において定義されるような) 第2の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状を修正し、第1のサイズと異なる第2のサイズを備え得る。例えば、第1の組からのエピソードの幾何学的形状識別子は、20% (またはステップ1012におけるスケールと異なる任意の他のスケールによって) 増加させられ得る。

【0179】

1016において、制御回路404は、第1の物語を示す第1の細長い形状を生成し得、第1の細長い形状は、(例えば、ステップ706において定義されるような) 第1の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状に交差する。例えば、制御回路404は、どんな他の識別子ではなく、第1の組からのエピソードの識別子のみで交差し得る第1の矢印を生成し得る。いくつかの実施形態において、第1の矢印は、第1の物語を示す第1の色、スタイル、または標識を備え得る。

【0180】

1018において、制御回路404は、第2の物語を示す第2の細長い形状を生成し得、第2の細長い形状は、(例えば、ステップ708において定義されるような) 第2の組からのエピソードの識別子の幾何学的形状に交差する。例えば、制御回路404は、どんな他の識別子ではなく、第1の組からのエピソードの識別子のみで交差し得る第2の矢印(例えば、図1Cの矢印144)を生成し得る。いくつかの実施形態において、第2の矢印は、第2の物語を示す第2の色、スタイル、または標識を備え得る。

【0181】

1020(随意に実施される)において、制御回路404は、第1の細長い形状(例えば、第1の矢印)によって交差される各特定の幾何学的形状に関して、第1の物語によって横断される特定の幾何学的形状に関連付けられるエピソードの部分に基づいて、特定の幾何学的形状を修正し得る。例えば、第1の物語がエピソードの全体を横断する場合、そのエピソードの識別子は、第1の矢印によって完全に横断され得る。別の例において、第1の物語が部分(例えば、エピソードの最後の25%)を横断する場合、そのエピソードの識別子は、第1の矢印によって部分的に横断され得る(例えば、第1の矢印は、識別子の最後の25%に交差し得る)。

【0182】

1020(随意に実施される)において、制御回路404は、第2の細長い形状(例えば、第2の矢印)によって交差される各特定の幾何学的形状に関して、第2の物語によって横断される特定の幾何学的形状に関連付けられるエピソードの部分に基づいて、特定の幾何学的形状を修正し得る。例えば、第2の物語がエピソードの全体を横断する場合、そのエピソードの識別子は、第2の矢印によって完全に横断され得る。別の例において、第2の物語が部分(例えば、エピソードの最初の25%)を横断する場合、そのエピソードの識別子は、第2の矢印によって部分的に横断され得る(例えば、第2の矢印は、識別子の最初の25%に交差し得る)。

【0183】

図6-10の各々のステップまたは説明は、本開示の任意の他の実施形態と共に使用されることが想定される。図6-10の各々のいくつかのステップおよび説明は、随意であり得、いくつかの実施形態では省略されることが想定される。加えて、図6-10に関連して説明されるステップおよび説明は、本開示の目的を促すために、代替順序で、または並行して、行われ得る。例えば、これらのステップの各々は、システムまたは方法の遅延を低減させるために、または速度を増加させるために、任意の順序で、または並行して、もしくは実質的に同時に実施され得る。さらに、図4-5に関連して議論されるデバイスまたは機器のうちのいずれかは、図6-10のステップのうちの1つ以上を実施する

10

20

30

40

50

ために使用され得ることに留意されたい。

【 0 1 8 4 】

本開示に關与する方法は、コンピュータ使用可能および/または読み取り可能な媒体を含むコンピュータプログラム製品で具現化され得ることが、当業者に明白であろう。例えば、そのようなコンピュータ使用可能媒体は、CD-ROMディスクもしくは従来のROMデバイス等の読み取り専用メモリデバイス、またはその上に記憶されたコンピュータ読み取り可能なプログラムコードを有するハードドライブデバイスもしくはコンピュータディスク等ランダムアクセスメモリから成り得る。本開示に關与する方法、技法、およびプロセスが処理回路を使用して実行され得ることも理解されたい。処理回路は、例えば、ユーザ機器400、メディアコンテンツソース516、またはメディアガイドデータソース518内の汎用プロセッサ、カスタマイズされた集積回路(例えば、ASIC)、またはフィールドプログラマブルゲートアレイ(FPGA)であり得る。

10

【 0 1 8 5 】

図6-10において上で議論されるプロセスは、限定的ではなく例証的であることを意図している。当業者は、本明細書に議論される図6-10内のプロセスのステップが、本開示の範囲から逸脱することなく、省略され、修正され、組み合わせられ、および/または、再配列され得、任意の追加のステップが、実施され得ることを理解するであろう。より一般的に、上記の開示は、例示的であり、限定を意図するものではない。続く請求項のみが、本発明が含むものに関する境界を設定することが意図される。さらに、いずれか1つの実施形態に説明される特徴および限定は、本明細書の任意の他の実施形態に適用され得、一実施形態に関するフローチャートまたは例が、好適な様式で任意の他の実施形態と組み合わせられること、異なる順序で行われること、または並行して行われ得ることに留意されたい。加えて、本明細書に説明されるシステムおよび方法は、リアルタイムで実施され得る。上で説明されるシステムおよび/または方法が、他のシステムおよび/または方法に適用されるか、または、それらに従って使用され得ることに留意されたい。

20

【 0 1 8 6 】

本開示のいくつかの部分は、「慣例」を参照し得るが、任意のそのような参照は、文脈を本開示の発明に提供する目的のためにすぎず、最先端技術を構成するものに関していずれの承認も形成しない。

30

40

50

【図面】

【図 1 A】

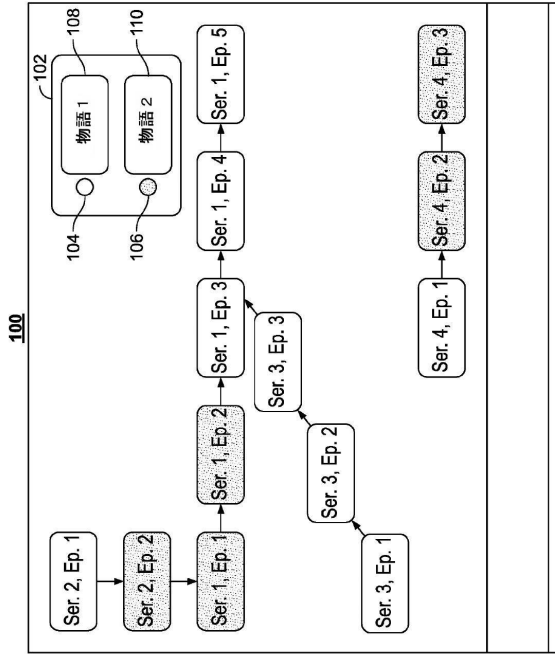


FIG. 1A

【図 1 B】

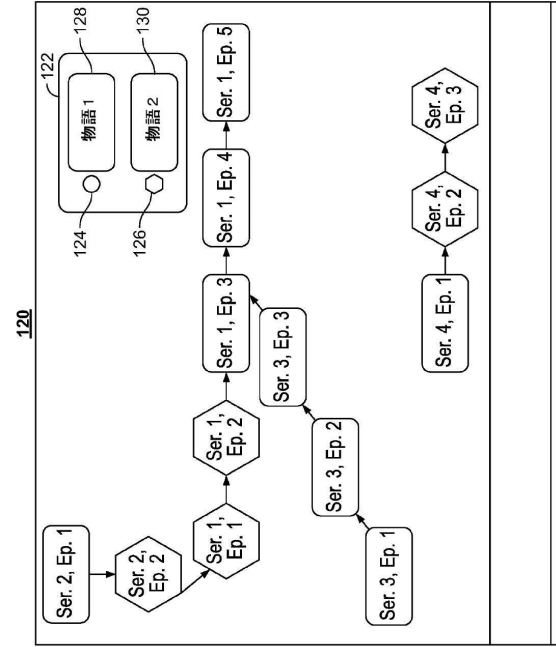


FIG. 1B

【図 1 C】

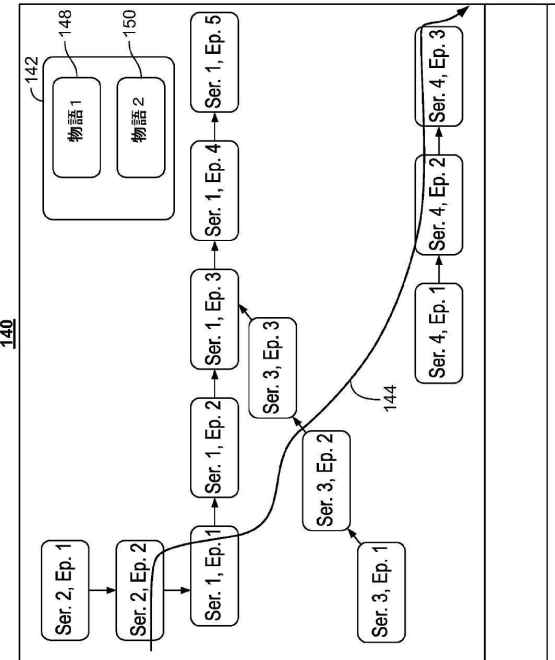


FIG. 1C

【図 2】

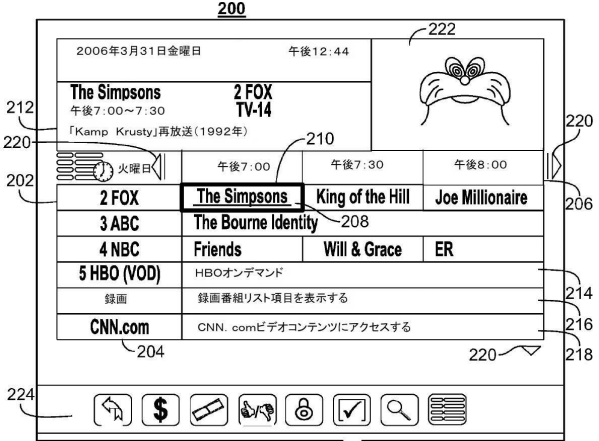


FIG. 2

10

20

30

40

50

【 図 3 】

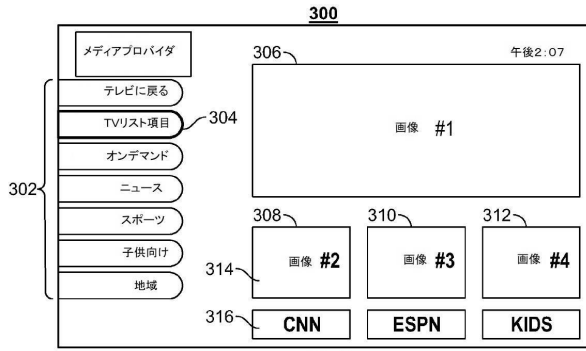


FIG. 3

【 図 4 】

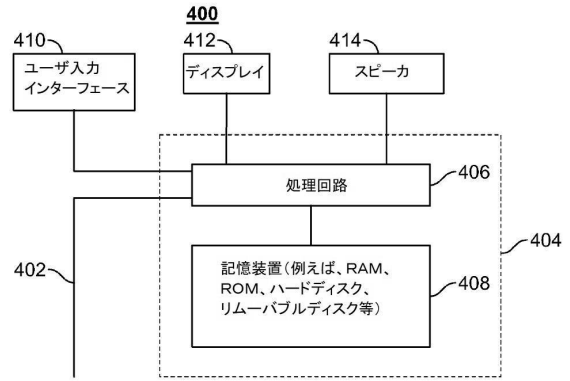


FIG. 4

【 図 5 】

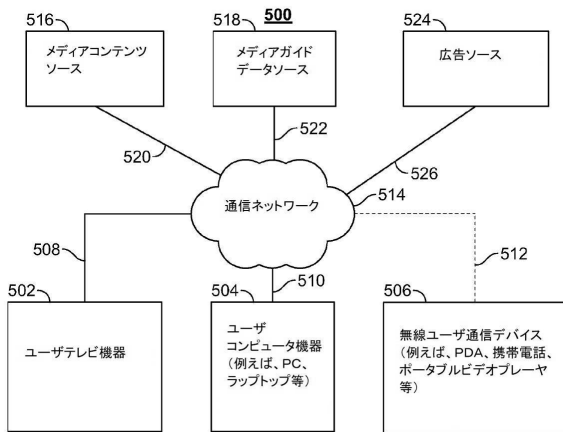


FIG. 5

【 図 6 】

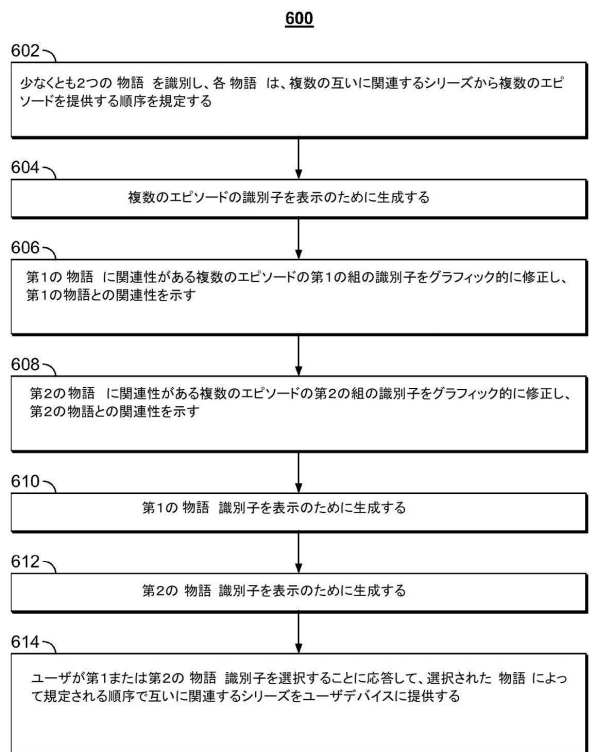


FIG. 6

10

20

30

40

50

【 図 7 】

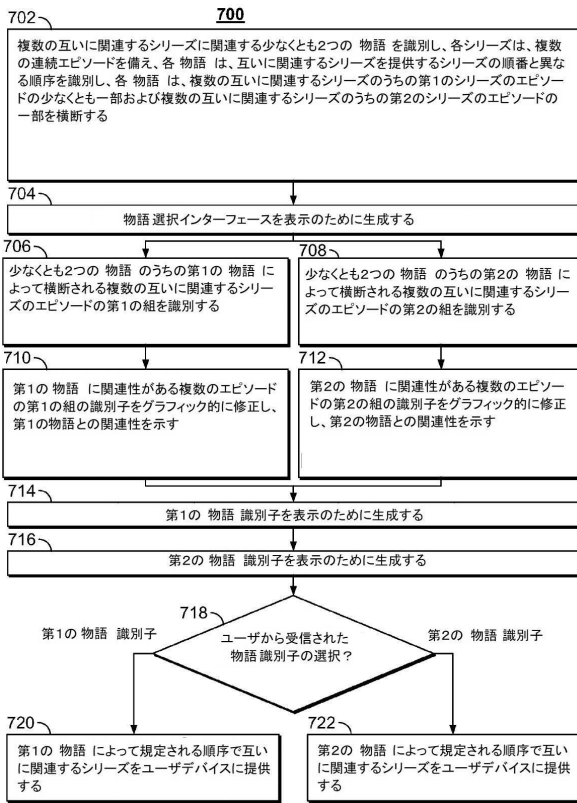


FIG. 7

【 図 8 】

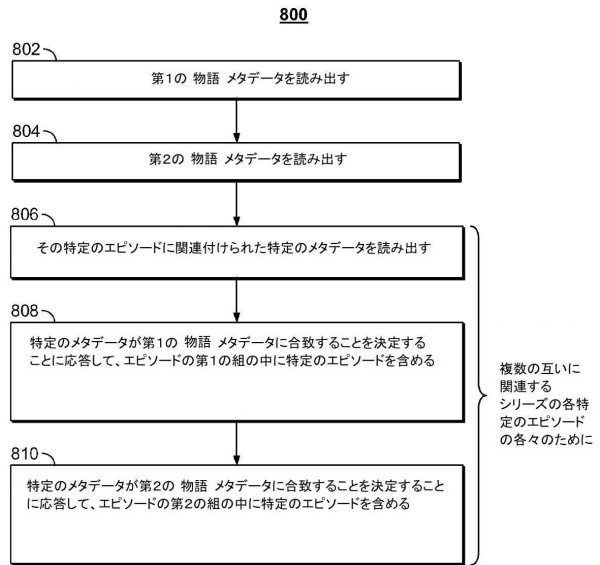


FIG. 8

10

20

【 図 9 】

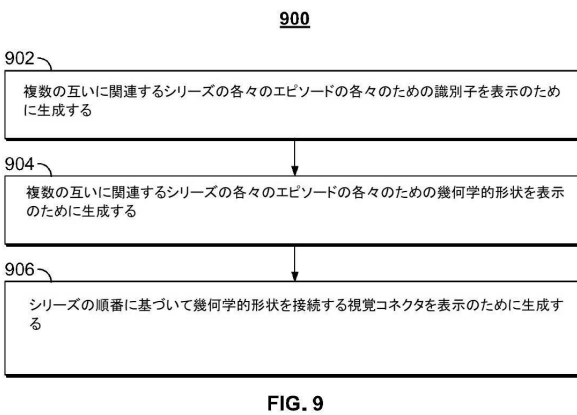


FIG. 9

【 図 10 】

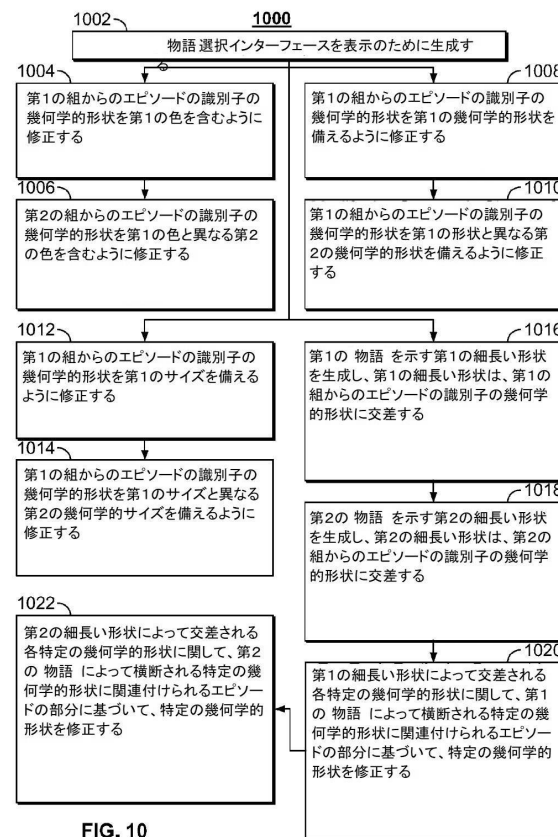


FIG. 10

30

40

50

フロントページの続き

- (72)発明者 ヤング, ロウェナ
アメリカ合衆国 カリフォルニア 94025, メンロー パーク, プリンストン ロード 325
- (72)発明者 キム, サン モ
アメリカ合衆国 カリフォルニア 94566, プレザントン, シャルドネ プレイス 3205
- (72)発明者 リン, エジソン
アメリカ合衆国 カリフォルニア 94022, ロス アルトス ヒルズ, サミット ウッド ロード 11499
- (72)発明者 バテル, ミラン
アメリカ合衆国 カリフォルニア 95054, サンタ クララ, ホープ ドライブ 1652, アpartment 1311
- 審査官 松元 伸次
- (56)参考文献 米国特許第09430115 (US, B1)
米国特許出願公開第2008/0244683 (US, A1)
特開2002-262258 (JP, A)
特開2000-078559 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F9/24
13/00 - 13/98
G06F3/01
3/048 - 3/04895
16/00 - 16/958
G11B27/00 - 27/06
H04N5/76 - 5/775
5/80 - 5/956
7/10
7/14 - 7/173
7/20 - 7/56
21/00 - 21/858