

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5701865号
(P5701865)

(45) 発行日 平成27年4月15日(2015.4.15)

(24) 登録日 平成27年2月27日(2015.2.27)

(51) Int.Cl. F I
G06F 13/00 (2006.01)
 G06F 13/00 550A
 G06F 13/00 550P

請求項の数 14 (全 31 頁)

(21) 出願番号	特願2012-513259 (P2012-513259)	(73) 特許権者	500046438
(86) (22) 出願日	平成22年5月27日 (2010.5.27)		マイクロソフト コーポレーション
(65) 公表番号	特表2012-528404 (P2012-528404A)		アメリカ合衆国 ワシントン州 9805
(43) 公表日	平成24年11月12日 (2012.11.12)		2-6399 レッドモンド ワン マイ
(86) 国際出願番号	PCT/US2010/036428		クロソフト ウェイ
(87) 国際公開番号	W02010/138734	(74) 代理人	100140109
(87) 国際公開日	平成22年12月2日 (2010.12.2)		弁理士 小野 新次郎
審査請求日	平成25年4月15日 (2013.4.15)	(74) 代理人	100075270
(31) 優先権主張番号	61/217,268		弁理士 小林 泰
(32) 優先日	平成21年5月29日 (2009.5.29)	(74) 代理人	100080137
(33) 優先権主張国	米国 (US)		弁理士 千葉 昭男
(31) 優先権主張番号	12/551,339	(74) 代理人	100096013
(32) 優先日	平成21年8月31日 (2009.8.31)		弁理士 富田 博行
(33) 優先権主張国	米国 (US)	(74) 代理人	100153028
			弁理士 上田 忠

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 アバターを統合した共有メディア体験方法及びシステム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

2人以上のユーザを含むグループにおいて、前記グループに含まれるユーザに対し共有メディア体験を提供するための方法であって、ユーザそれぞれがそれぞれの計算装置を操作して、前記計算装置はネットワークを介し互いに通信可能に接続されており、前記方法が、

前記ユーザが前記グループに含まれることを確立するステップと、

前記グループに含まれる前記ユーザによって前記グループによって共有されるメディアエンティティを選択するためのプロセスに参加するステップと、

前記選択されたメディアエンティティをレンダリングするためのデータを受信し、前記計算装置と接続されたユーザインターフェース装置に前記受信されたデータをレンダリングするステップと、

共有メディア体験を表すために、前記選択されたメディアエンティティとともに、前記グループに含まれる前記ユーザを表しているアバターを前記ユーザインターフェース装置に表示するステップと、

前記グループの会員であるユーザから感情の指標を受信し、それに応答して前記ユーザインターフェース装置において、前記ユーザのうち前記グループに含まれる前記ユーザに対応している前記アバターに、前記感情の指標によって示された感情を表現する行動をさせるステップと、

前記ユーザの入力に応じて、前記メディアエンティティのジャンルに基づいてあらかじ

10

20

め選ばれている複数の代表的感情から感情を選択し、複数の代表的感情から選択された感情を示す感情の指標を、前記グループに含まれる前記ユーザに送信するステップ、を含む方法。

【請求項 2】

前記ユーザの入力に応じて、前記メディアエンティティのジャンルに基づいてあらかじめ選ばれている複数の代表的感情から感情を選択することとは、複数の代表的感情を含んでいる感情を表すホイールから選択されることであることを特徴とする請求項 1 記載の方法。

【請求項 3】

前記感情を表すホイールが、前記感情を表すホイールの中心から広がるパイ状のセグメントに分割されていて、前記代表感情それぞれが、前記パイ状のセグメントの 1 つとして示されていることを特徴とする請求項 2 記載の方法。

【請求項 4】

前記ユーザの入力に応じて、前記受信されたデータの前記レンダリングを一時停止するためのリクエストを送信するステップを更に含む請求項 1 ~ 3 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 5】

前記ユーザの入力に応じて、前記受信されたデータの前記レンダリングを早送り又は巻き戻すためのリクエストを送信するステップを更に含む請求項 1 ~ 4 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 6】

前記ユーザの入力に応じて、前記受信されたデータの前記レンダリング中、所定の音声効果を出力するためのリクエストを前記グループに含まれる前記ユーザに送信するステップを更に含み、前記音声効果が、前記代表的感情の 1 つに対応していることを特徴とする請求項 1 ~ 5 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 7】

2 人以上のユーザを含むグループにおいて、前記グループに含まれるユーザに対し共有メディア体験を提供するための方法であって、ユーザそれぞれがそれぞれの計算装置を操作していて、前記計算装置はネットワークを介し互いに通信可能に接続されており、前記方法が、

前記ユーザが前記グループに含まれることを確立するステップと、

前記グループに含まれる前記ユーザによって前記グループによって共有されるメディアエンティティを選択するためのプロセスに参加するステップと、

前記選択されたメディアエンティティをレンダリングするためのデータを受信し、前記計算装置と接続されたユーザインターフェース装置に前記受信されたデータをレンダリングするステップと、

共有メディア体験を表すために、前記選択されたメディアエンティティとともに、前記グループに含まれる前記ユーザを表しているアバターを前記ユーザインターフェース装置に表示するステップと備え、

前記グループに含まれる前記ユーザの中で、前記グループによって共有されるメディアエンティティを選択したユーザを前記グループのホストとみなし、

前記受信されたデータをレンダリングするステップにおいて、前記ホストのみが、前記レンダリングの開始、一時停止、早送り又は巻き戻しを制御することができ、前記ホスト以外の前記ユーザは、前記ホストに対してレンダリングの開始、一時停止、早送り又は巻き戻しをするようにリクエストを送信することができることによって、すべての計算装置において同じレンダリングを行うこと、

を含む方法。

【請求項 8】

前記選択されたメディアエンティティが映画であって、前記選択されたメディアエンティティをレンダリングするためのデータを受信し、前記計算装置と接続されたユーザイン

10

20

30

40

50

ターフェース装置に前記受信されたデータをレンダリングするステップが、シミュレーションされた鑑賞環境をレンダリングするステップを含み、共有メディア体験を表すために、前記選択されたメディアエンティティとともに、前記グループに含まれる前記ユーザを表しているアバターを前記ユーザインターフェース装置に表示するステップが、前記アバターがグループの座席の環境に座って画面上の前記映画を鑑賞しているように見えるように、前記アバターをレンダリングするステップを含むことを特徴とする請求項 1 ~ 7 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 9】

前記シミュレーションされた鑑賞環境が、所定のテーマ一覧表から選択可能であることを特徴とする請求項 8 記載の方法。

10

【請求項 10】

前記選択されたメディアエンティティをレンダリングするためのデータを受信し、前記計算装置と接続されたユーザインターフェース装置に前記受信されたデータをレンダリングするステップが更に、前記映画を全画面モードで鑑賞するためのオプションを提供するステップであって、前記シミュレーションされる鑑賞環境及び前記アバターのレンダリングが、画面から非表示にされるステップを含む請求項 1 ~ 9 のいずれか一項に記載の方法。

【請求項 11】

請求項 1 ~ 10 のいずれか一項に記載の方法を実行するためのプログラム。

【請求項 12】

請求項 1 ~ 10 のいずれか一項に記載の方法を実行するためのプログラムを記録した記録媒体。

20

【請求項 13】

2人以上のユーザを含むグループにおいて、前記グループに含まれるユーザに対し共有メディア体験を提供するように構成される計算装置であって、ユーザそれぞれがそれぞれの計算装置を操作し、前記計算装置がネットワークを介し通信可能に接続されており、前記計算装置が、少なくとも1つのプロセッサ、ユーザインターフェース装置、及び前記少なくとも1つのプロセッサと通信可能に接続された少なくとも1つのメモリを含んでいる計算装置において、前記計算装置は、

前記グループに含まれる前記ユーザのいずれかによって選択されたメディアエンティティを前記ユーザインターフェース装置にレンダリングするためのデータを受信してレンダリングし、

30

前記グループに含まれる前記ユーザを表しているアバターに関する情報と、前記グループに含まれる前記ユーザが、前記メディアエンティティのジャンルに基づいてあらかじめ選ばれている複数の代表的感情から感情を選択した、複数の代表的感情から選択された感情を示す感情の指標を前記グループに含まれる前記ユーザと送受信し、

受信した前記アバターに関する情報と前記感情の指標に基づいてアバターを前記グループに含まれる前記ユーザのいずれかによって選択されたメディアエンティティとともに前記ユーザインターフェース装置に表示する

ことを特徴とする計算装置。

40

【請求項 14】

2人以上のユーザを含むグループにおいて、前記グループに含まれるユーザに対し共有メディア体験を提供するように構成される計算装置であって、ユーザそれぞれがそれぞれの計算装置を操作し、前記計算装置がネットワークを介し通信可能に接続されており、前記計算装置が、少なくとも1つのプロセッサ、ユーザインターフェース装置、及び前記少なくとも1つのプロセッサと通信可能に接続された少なくとも1つのメモリを含んでいる計算装置において、前記計算装置は、

前記グループに含まれる前記ユーザのいずれかによって選択されたメディアエンティティを前記ユーザインターフェース装置にレンダリングするためのデータを受信してレンダリングするとともに、共有メディア体験を表すために、前記グループに含まれる前記ユーザ

50

を表しているアバターを前記ユーザインターフェース装置に表示し、
前記グループに含まれる前記ユーザの中で、メディアエンティティを選択したユーザを
ホストとみなし、
前記グループに含まれるユーザのいずれかによって選択されたメディアエンティティを
前記ユーザインターフェース装置にレンダリングするときに、前記ホストのみが、前記レ
ンダリングの開始、一時停止、早送り又は巻き戻しを制御することができ、前記ホスト以
外の前記ユーザは、前記ホストに対してレンダリングの開始、一時停止、早送り又は巻き
戻しをするようにリクエストを送信することができ、すべての計算装置において同じレン
ダリングを行う、
ことを特徴とする計算装置。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、共有システムに関し、具体的には、映画又は番組を共有するメディア鑑賞システムに関する。

【背景技術】

【0002】

[0001]データネットワークの広範囲な有用性は、計算装置ユーザーが、彼らのプロバイダーネットワーク、ひいてはインターネット及び別のネットワークを介し利用可能なデータ及びサービスすべてとの接続を維持可能にしている。上記ネットワークの成長が、携帯電話及びパーソナルコンピューターなどの計算装置を使用するコミュニティ及びソーシャルアプリケーションの成長も煽っている。例えば、ネットワークを接続したマルチプレイヤーゲームは、一般に、パーソナルコンピューター及びゲームコンソール双方において利用可能である。上記ネットワーク接続のアプリケーションは、ユーザーの接続を維持し、物理的に同一の場所に存在しなくても、共有オンライン体験を可能にする。

20

【0003】

[0002]しかしながら、ソーシャル活動の多くは、オンラインネットワークの範囲外であり得る。例えば、ストリーミング映像などのネットワーク接続の、例えば、ソーシャルマルチメディア体験は、一般的に利用可能でも便利でもない。

30

【0004】

[0003]場合によってアバターが、グループ又はオンライン体験を機能向上させるために使用され得る。アバターは、コンピューターゲーム又はテレビゲーム、アプリケーション、チャット、フォーラム、コミュニティ、及びインスタントメッセージングサービスを含む様々な文脈でユーザーを示し得る。アバターは、ユーザーの化身を示すオブジェクトであり得、ユーザーの個人的、信念、関心、又は社会的地位の様々な動作及び態様を示し得る。しかしながら、アバターの使用は、既存グループ及びオンラインシステム及びアプリケーションの欠乏を克服していない。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0005】

本発明の目的は、物理的な別の場所で映画又は番組を鑑賞しているユーザーに仮想的な世界の鑑賞体験方法及びシステムを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

[0004]ポピュラーなソーシャル活動は、映画及びテレビ番組の鑑賞である。しかしながら、別の物理的な場所に住んでいるユーザーが、一緒に鑑賞する映画又はテレビ番組を都合良く決定することは困難である。例えば、オンライングループの参加者が映画を提案し、グループの他のメンバーから提案を聞くことは、困難で面倒であり得る。更に、提案された様々な映画又はテレビ番組に関する見解及び感情をグループのメンバーへ伝達する

50

と同時に、映画／テレビ番組の対面の選択体験に特有である遊び心や対話の感覚を維持することは困難である。グループが鑑賞する映画又はテレビ番組を決定したとき、参加者が映画又は番組を鑑賞している間でも対話し、通信し続け得ることは好都合である。

【 0 0 0 7 】

[0005]ユーザーが別の物理的な場所にいながら同時に仮想的な世界の中で人々の集団と一緒に鑑賞する映画又は番組を選択するための、友人のグループとともに過ごす物理的な世界体験を複製し得る方法及びシステムが本明細書に開示される。グループのユーザーは、グループ鑑賞するための映画又はテレビの選択を指名し得る。一実施形態において、ユーザーの場所において、ディスプレイがグループのユーザーを示しているアバターをレンダリングし得る。ユーザーは、そのメンバーがグループの他のユーザーに対し表現したい感情も選択し得る。

10

【 0 0 0 8 】

[0006]更なる実施形態において、ユーザーそれぞれが別の物理的な場所で映画又は番組を鑑賞しながら同時に、グループユーザーが、仮想的な長椅子上の仮想的な世界の中で映画又はテレビ番組と一緒に鑑賞し、映画又は番組に関する論評を提供する物理的な世界体験を複製し得る。加えて、人々の集団が映画を鑑賞している目的地の仮想的な表現は、別の場所で映画を鑑賞するユーザーが特別なイベント時か又はユーザーの選択によって、テーマに合わせた構成とすることが可能になる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 0 9 】

20

【 図 1 】 [0007]ネットワーク構成例のブロック図である。

【 図 2 】 [0008]ネットワーク接続されたソーシャルマルチメディア体験の間に提供され得るユーザーインターフェースの例を表している。

【 図 3 A 】 [0009]ネットワーク接続されたソーシャルマルチメディア環境において制御コマンドを同期させるための方法例の流れ図である。

【 図 3 B 】 [0009]ネットワーク接続されたソーシャルマルチメディア環境において制御コマンドを同期させるための方法例の流れ図である。

【 図 3 C 】 [0009]ネットワーク接続されたソーシャルマルチメディア環境において制御コマンドを同期させるための方法例の流れ図である。

【 図 4 】 [0010]計算環境例のブロック図である。

30

【 図 5 A 】 [0011]ユーザーグループの一ユーザーの観点からのスクリーンショットであって、アバターを統合した共有メディアの指名及び鑑賞体験の処理の流れを例示している。

【 図 5 B 】 [0011]ユーザーグループの一ユーザーの観点からのスクリーンショットであって、アバターを統合した共有メディアの指名及び鑑賞体験の処理の流れを例示している。

【 図 5 C 】 [0011]ユーザーグループの一ユーザーの観点からのスクリーンショットであって、アバターを統合した共有メディアの指名及び鑑賞体験の処理の流れを例示している。

【 図 5 D 】 [0011]ユーザーグループの一ユーザーの観点からのスクリーンショットであって、アバターを統合した共有メディアの指名及び鑑賞体験の処理の流れを例示している。

【 図 5 E 】 [0011]ユーザーグループの一ユーザーの観点からのスクリーンショットであって、アバターを統合した共有メディアの指名及び鑑賞体験の処理の流れを例示している。

40

【 図 5 F 】 [0011]ユーザーグループの一ユーザーの観点からのスクリーンショットであって、アバターを統合した共有メディアの指名及び鑑賞体験の処理の流れを例示している。

【 図 5 G 】 [0011]ユーザーグループの一ユーザーの観点からのスクリーンショットであって、アバターを統合した共有メディアの指名及び鑑賞体験の処理の流れを例示している。

【 図 5 H 】 [0011]ユーザーグループの一ユーザーの観点からのスクリーンショットであって、アバターを統合した共有メディアの指名及び鑑賞体験の処理の流れを例示している。

【 図 5 I 】 [0011]ユーザーグループの一ユーザーの観点からのスクリーンショットであって、アバターを統合した共有メディアの指名及び鑑賞体験の処理の流れを例示している。

【 図 5 J 】 [0011]ユーザーグループの一ユーザーの観点からのスクリーンショットであって、アバターを統合した共有メディアの指名及び鑑賞体験の処理の流れを例示している。

50

【図5K】[0011]ユーザーグループの一ユーザーの観点からのスクリーンショットであって、アバターを統合した共有メディアの指名及び鑑賞体験の処理の流れを例示している。

【図6】[0012]本明細書に開示された実施形態のいくつかを組み込んでいる例示的ユーザーインターフェースを表している。

【図7】[0013]本明細書に開示された実施形態のいくつかを組み込んでいる例示的プロセスを表している。

【図8】[0014]共有メディア体験を提供するためのシステム例を表している。

【図9】[0015]図1～図8に関連し論述される計算機実行可能命令を生み出す計算機可読媒体を例示している。

【発明を実施するための形態】

10

【0010】

[0016]以下の説明及び図面において、本開示の様々な実施形態の徹底的な理解を提供するための特定の詳細のいくつかは、詳細に説明される。多くの場合、計算技術及びソフトウェア技術と関連付けられる周知の詳細のいくつかは、本開示の様々な実施形態を不必要に曖昧にすることを避けるために、以下の開示において詳細に説明されない。更に、関連技術において、当事者は、彼らが、以下に記述された1つ以上の詳細を有していない別の開示の実施形態を實踐し得ることを理解されよう。最終的に、様々な方法が、以下の開示におけるステップ及びシーケンスを参照し記載されているが、そのような記述は、本開示の実施形態の明確な実装の提供であって、ステップ及びステップシーケンスをこの開示を実施するために必要なものとして捉えるべきではない。

20

【0011】

[0017]以下の実施形態例は、映画及びテレビ番組を鑑賞する文脈のメディアの指名及び選択のプロセスを記述している。映画及びテレビ番組の選択は例示的であって、当業者は、ユーザーグループの間で共有され得る別のメディアタイプの指名及び選択に本原理が容易に適用可能であることを認めよう。上記のメディアタイプは、ミュージックファイル及びテレビゲームのようなメディアファイル又はアプリケーションのいくつかを含み得る。上記のメディアタイプ及びアプリケーションすべてが、本開示の範囲内として想定されている。

【0012】

[0018]多くのソーシャル活動が、ネットワーク又はオンライン活動によって複製又はシミュレーションされている。例えば、グループ討議は、オンラインメッセージング又はチャットサービスを使用し、シミュレーションされている。しかしながら、ソーシャル活動の中には、複製することが、より困難となっているものもある。例えば、人気があるソーシャル活動の1つは、映画及びテレビ番組のグループ鑑賞である。しかしながら、別の物理的な場所にいるユーザーが、一緒に鑑賞する映画又はテレビ番組を都合良く決定することは困難である。例えば、オンライングループの参加者が映画を提案し、グループの他のメンバーから提案を聞くことは、困難で面倒であり得る。更に、提案された様々な映画又はテレビ番組に関する見解及び感情をグループのメンバーへ伝達すると同時に、映画/テレビ番組の対面の選択体験に典型である遊び心や対話の感覚を維持することは困難であり得る。グループが鑑賞する映画又はテレビ番組を決定したとき、参加者が映画又は番組を鑑賞している間でも対話し、通信し続けて得ることは好都合である。

30

40

【0013】

[0019]本明細書に開示される様々な実施形態において、ユーザーグループは、一緒に鑑賞する映画又はテレビ番組を選択するために、友人グループと会う物理的な世界体験を複製し得る。ユーザーが別の物理的な場所において、ネットワークを介し通信する体験が、仮想的な世界において繰り返され得る。グループのユーザーは、グループ鑑賞のための映画又はテレビの選択を指名し得る。一実施形態において、ユーザーの場所のディスプレイが、グループのユーザーを表しているアバターをレンダリングし得る。ユーザーがグループの他のユーザーに表現したい感情もユーザーは選択し得る。

【0014】

50

[0020]本明細書に記述された方法及びシステムに従って、ユーザーグループにおけるユーザーは、例えば、マイクロソフトのXBOX360コンソール、及びXBOX LIVEサービスのようシステム及び/又はサービスによって利用可能にされたコンテンツを閲覧し、彼らが鑑賞したい映画又はテレビ番組など、特定のコンテンツを指名するための機会が提供され得る。一旦、ユーザーグループが、彼らが鑑賞したい映画又はテレビ番組を指名すると、ユーザーは、彼らが一緒に見たい映画又は番組に関して、例えば、彼らのヘッドフォン装置それぞれを介し相互に議論し得る。

【0015】

[0021]ユーザーそれぞれは、彼自身又は彼女自身の仮想的な表現であるアバターも有し得、彼又は彼女が選択した特定の映画又はテレビ番組のユーザーの興奮を伝達することを試みる別の「私の映画を選んで」の動画を演じ得る。テレビゲームのような多くのアプリケーションは時々、ユーザーに制御されるキャラクターとしてユーザーが生成したシステム全体のアバターを主演にし得る。アバターは、仮想空間又はゲーム空間に実在の人物を示すグラフィック画像であり得る。典型的にユーザーは、形、性別、顔の特徴、髪形、及び衣服をカスタマイズ可能であり得る。これによってユーザーは、より個人化され、かわる映像ゲーム体験が可能になる。例えば、任天堂は、ユーザーが生成したシステム全体のアバター、MII(登録商標)を有して、ユーザーは、その後、WII SPORTS(登録商標)のようなこの機能を支援しているテレビゲームにおいて、ユーザーに制御される彼又は彼女としての登場人物として、それを使用し得る。

【0016】

[0022]一旦、「リーダー」が、特定の映画のようなコンテンツの特定の一部分を最終的に選択すると、選択されたコンテンツが、ユーザーのグループによって鑑賞され、彼らのアバターそれぞれが、一緒に映画を鑑賞するための仮想的な「目的地」に現れ得る。コンテンツを鑑賞グループの仮想的な目的地及び表示が、ユーザーそれぞれのコンソールのディスプレイそれぞれに現れ、かくして、それらのユーザーの物理的な集まりをシミュレーションする。ユーザーのグループは、映画の間、ユーザーのヘッドフォンで会話し得、物理的な世界のユーザーが、再生されたコンテンツに基づいて感じている感情及びジェスチャーを彼らのアバターに実行させ得る。

【0017】

[0023]加えると、本システムは、システムによってか又はコンテンツを鑑賞しているグループのユーザーの1人以上によって、選択され得るテーマに合わせた構成が行われ得る目的地を提供し得る。例えば、鑑賞用にレンタルされ得る映画のオンラインプロバイダーのようなコンテンツサービスプロバイダーは、ホームシアター環境に似たテーマに合わせた構成が行われ得る目的地を提供し得る。別のサービスプロバイダーは、完全な劇場に似たテーマに合わせた構成が行われ得る目的地を提供し得る。別のテーマに合わせた構成が行われ得る目的地は、ビーチ、水族館、宇宙、山、ドライブインシアター、又は別の任意の目的地と似ているものを含み得る。テーマに合わせた構成が行われ得る目的地は、グループリーダー又はユーザーの集約的協約によって選択され得る。非表示/ロック不可能なテーマもユーザーの周囲に発生するイベントに基づいて提供され得る。例えば、グループのユーザーの1人が、当日、誕生日である場合、本システムは、ユーザーが映画と一緒に見ているとき、バースデーケーキ及び気球が現れ得る特別な目的地を提供し得る。

【0018】

共有メディアの指名及び鑑賞体験を支援するための基盤

[0024]図1は、ネットワーク環境例を示している。当然のこととして、実際のネットワーク及びデータベース環境は、様々な構成で配置され得るが、しかしながら、本明細書に示される環境の例は、実施形態が作動し得る環境タイプを理解するための枠組みを提供している。

【0019】

[0025]ネットワークの例は、1つ以上のクライアントコンピューター(200a)、サーバーコンピューター(200b)、データソースコンピューター(200c)、及び/

10

20

30

40

50

又はデータベース(270)、(272a)、及び(272b)を含み得る。クライアント計算機(200a)及びデータソース計算機(200c)は、ネットワーク(280)(例えばイントラネット、インターネットなど)を介し、サーバーコンピューター(200b)と電子的に通信し得る。クライアントコンピューター(200a)及びデータソースコンピューター(200c)は、通信インターフェース(282)を介し通信ネットワークと接続され得る。通信インターフェース(282)は、イーサネット接続、モデム接続、無線接続などのような任意のタイプの通信インターフェースであり得る。

【0020】

[0026]サーバーコンピューター(200b)は、MICROSOFT SQL SERVER(登録商標)のようなデータベースサーバーシステムのソフトウェアを介しデータベース(270)の管理を提供し得る。従って、サーバー(200b)は、様々なデータソースからデータソースとして作用し得、そのデータを様々なデータの消費者に提供する。

10

【0021】

[0027]図1のネットワーク環境例において、データソースが、データソースコンピューター(200c)によって提供され得る。データソースコンピューター(200c)は、LAN、WAN、イントラネット、インターネット、又は通信ネットワークなどあり得る通信ネットワーク(280)を介しデータをサーバーコンピューター(200b)へ伝達し得る。データソースコンピューター(200c)は、データベースサーバーなどがあり得るデータベース(272a)にデータをローカルにストアし得る。データソース(200c)によって提供されるデータは、サーバー(200b)によって維持されるデータウェアハウスのような大容量データベースと結合され得、ストアされ得る。

20

【0022】

[0028]サーバーコンピューター(200b)によってストアされているデータの使用を所望するクライアントコンピューター(200a)は、通信ネットワーク(280)を介しデータベース(270)にアクセスできる。クライアントコンピューター(200a)は、例えば、クエリー、フォームなどを介しデータにアクセスする。計算機の任意の構成が使用されることを十分に理解されよう。

【0023】

[0029]図1に表されたクライアントコンピューター(200a)は、例えば、PC又はゲームコンソールであり得る。2人以上のクライアント(200a)が「パーティ」を形成し得る。サーバー(200b)上で実行する「ソーシャルビデオアプリケーション」(220)が、クライアントの1つ(200a)を「リモート管理者」として指定し得る。リモート管理者は、ネットワークセッションをリクエストする最初のパーティメンバーであり得る。上記のリクエストは、例えば、ストリーミングビデオに対するリクエストであり得る。リモート管理者は、その後、ネットワーク接続したソーシャルマルチメディア体験、すなわちパーティへの参加を確立するために、他のクライアントを招待し得る。

30

【0024】

[0030]リモート管理者は、コンテンツの再生を制御する共有「リモートコントロール装置」(210)を介するコントロールを有し得る。リモート管理者が、例えば、再生、一時停止、巻き戻し、又は早送りを押下したとき、リモート管理者の「状態」が、それを見てそれと同期するグループの接続ユーザーすべてに送信され得、同一の動作を彼らのクライアントにもたらす。他のユーザーは、ユーザー自身の状態をリモート管理者に送信することによって再生、一時停止、リモート管理者の状態をリクエストし得る能力を有し得る。上記動作は、現在のリモート管理者から影響を及ぼすための承認を必要とし得る。ユーザーは、再生のセッションを放棄する能力も有し得る。

40

【0025】

[0031]映像は、すべてのユーザーは、リモート管理者の状態更新を保つことによって、同期が維持され得る。リモート管理者の状態は、再生状態(例えば、再生、一時停止、初期値設定など)、鑑賞されるコンテンツに関連付けられた識別子、及びコンテンツに関連

50

付けられた現在のタイムコード、に関する情報を含む構造(235)であり得る。リモート管理者は、状態を維持し得(すなわち、それを最新に保ち)、それが変更したとき、それを他のユーザーすべてに送信し得る。他のユーザーが、その後、新しい状態を確認し、彼ら自身のタイムコード及び再生状態をリモート管理者のそれと比較し、それに従って行動を実行し得る。それぞれのクライアントは、それ自身のソーシャルビデオアプリケーション(230)それぞれを有し得、それ自身の状態構造(235)をそれぞれ維持し得る。

【0026】

[0032]ユーザーの状態が、リモート管理者のそれと異なる場合、それが更新され得る(例えば再生が、一時停止され得る)。ユーザーのタイムコードが、リモート管理者のそれと全く異なる場合、報告されたりリモート管理者のタイムコードに対する「シーク」動作が実行され得る。ユーザーは、「事前バッファリング時間」に基づいてシーク呼び出しを完了し、対象とされるタイムコードを調整することによって、埋め合わせ時間を予測する責任を有し得る。

10

【0027】

[0033]ユーザーは、リモート管理者の状態と異なる更新した状態をリモート管理者及び他のユーザーすべてに送信することによって、リモート管理者のリクエストを実行することも可能になる。リモート管理者がこの状態を確認したとき、それがリクエストとして実行され得る。リモート管理者は、リクエストされた変更を反映するために、その状態を更新し得る。(リクエストを実行したユーザーを含む)その他のユーザーが、その後の状態を変更するだけである。リモート管理者の状態をリクエストするための同一プロセスが使用され得る。

20

【0028】

[0034]実施形態例において、任意のユーザーがリモート管理者であり得るが、しかし、1人のユーザーだけが常に、リモート管理者であり得る。任意のメンバーが、リモート管理者に昇進され得、現在のリモート管理者を通常のユーザーに格下げする。「現在」のリモート管理者は、その他のユーザーに「リモートを渡し」得る唯一のユーザーである。サーバーは、現在のリモート管理者の識別をトラッキングし続け得る。

【0029】

[0035]マルチパーティのボイスチャットが、体験と統合され得、メンバーがビデオに対しコメントすることが可能になる。かくして、人々の集団が、物理的に一緒にいなくても、まるで彼らが同一の部屋にいるように、一緒にビデオを鑑賞する体験の共有が可能になり得る。ユーザーすべてが、ボイスチャットへの同一アクセスを有し得る。すなわち、ユーザーが選択したときは、いつもどのユーザーも会話し得る。

30

【0030】

[0036]マルチパーティのボイスチャットは、パーティを形成しているクライアント間において一定の同期レベルを必要とし得る。任意のクライアントが、残りのパーティとの同時性から数秒でもはずれることが認められた場合、チャットを介し生成されたコメントは理解できない。加えると、ボイスチャットを介し送信されたあるクライアントの音声からのフィードバックは、ユーザー自身の映像から他のユーザーが聞こえているものと、それがほとんど同期していない場合、かなり破壊的となり得る。

40

【0031】

[0037]早送り及び巻き戻しは、再生、一時停止、及びシークコマンドと別に処理され得る。リモート管理者が、早送り又は巻き戻しを選択したとき、その他のクライアントが、再生を単に一時停止し得る。リモート管理者が、映像中にそこから再生を再開しなければならない時間を見出したとき、その他のクライアントが、リモート管理者の更新状態を受信し得、リモート管理者が選択した時間インデックスから再生を再開するように彼らに伝える「シーク」コマンドを発行し得る。これは、異なるユーザーのクライアントコンピューターにおいて、わずかに異なる早送り又は巻き戻しの速度によってもたらされる可能性のある同期問題を排除し得る。

50

【 0 0 3 2 】

[0038]人々が同一のビデオを見ているだけではなく、グラフィカルなユーザーのアバターも使用し、仮想娯楽ルーム又は映画館のような仮想的な鑑賞環境を生成する十分なソーシャル体験が生成され得る。ユーザーは映像の正面にグラフィカルに示され得、お互いに対話するための動画、テキストチャット、及びボイスチャットの使用が可能になり得る。

【 0 0 3 3 】

[0039]例えば、共有された映像体験へのグラフィックアバターの導入が、仮想的なリビングルームの内部に同一の意識をユーザーに与えることによる別次元を体験に追加し得る。ビデオを鑑賞しているユーザーそれぞれが、ユーザー自身のカスタマイズされたアバターによって示され得る。セッションにおいてすべての人のアバターが、他の人すべてのテレビ又はモニター上にレンダリングされ得、仮想的な環境においてビデオを見ているように見えるアバターのグループをもたらし得る。それぞれユーザーは、(例えば「吹き出し」形式で)ユーザーのアバターに関する動画及びテキストメッセージを起動可能であり得る。上記の動画及びテキストメッセージが、他のユーザーのテレビ又はモニターすべてにおいてレンダリングされ得る。

10

【 0 0 3 4 】

[0040]図 2 は、ネットワーク接続されたソーシャルマルチメディア体験中、おそらく提供され得るユーザーインターフェース例(400)を表している。ユーザーインターフェース(400)が、それぞれのクライアント位置において提供される映像モニターそれぞれに提示され得る。同一のインターフェースが、それぞれの場所で提示され得る。

20

【 0 0 3 5 】

[0041]一般に、ユーザーインターフェース(400)は、映画を表示するための領域を表している。領域は、仮想的なリビングルーム又は仮想的な映画館のような仮想的な閲覧環境であり得る。前述したように、メディアをレンダリングするための領域を提供する場面は、「目的地」又は「テーマに合わせた構成が行われ得る目的地」として参照され得る。具体的には、図 2 に示されているようにユーザーインターフェース(400)は、映像表現部(410)を含み得、それを介し映像(412)がユーザーに提示され得る。ユーザーインターフェース(400)は、ユーザーそれぞれに対応しているアバターそれぞれ(420A~420D)も含み得る。ユーザーインターフェース(400)は、テキストチャット領域も含み得る。示したようにテキストチャットは、吹き出し(430A~430D)形式で提示され得る。代わりに又は加えると、テキストチャットは、ユーザーインターフェース(400)のチャットボックス部分のテキストをスクロールするように提示され得る。音声はクライアントの場所で提供される(示されていない)1つ以上のスピーカーを介しおそらく提示され得る。

30

【 0 0 3 6 】

[0042]それぞれのクライアントが、それ自身のテーマに合わせた構成が行われ得る目的地をレンダリングし得る。かくしてソフトウェアは、クライアントが、それ自身のテーマに合わせた構成が行われ得る目的地をレンダリング可能にするクライアントそれぞれに提供され得る。いくつかのクライアントにおいては、レンダリングされるテーマに合わせた構成が行われ得る目的地が、同一か又は同一でない場合がある。

40

【 0 0 3 7 】

[0043]ユーザーが、彼又は彼女のアバターにジェスチャをさせたとき、ジェスチャは、クライアントのすべての場所に同期して提示され得る。同様に、ユーザーが話したときか又はそうでなければ、例えば、ボイスチャットを介した音声イベント、又は例えば、テキストチャットを介したテキストイベントを製造したとき、音声又はテキストが、クライアントすべての場所に同期し提示され得る。

【 0 0 3 8 】

[0044]図 3 A は、リモート管理者から再生、一時停止、停止、及びシークコマンドと同期するための方法例(300)の流れ図である。(301)において、リモート管理者は、例えば、彼らのゲームコントローラー又はリモートコントロール装置において再生、一

50

時停止、停止、又はシークボタンを押下することによって、「再生」、「一時停止」、「停止」、「シーク」動作を選択し得る。(302)において、リモート管理者の再生、一時停止、停止、又はシーク動作に選択に 응답し、リモート管理者のクライアントが、タイムコードの変更及び再生状態を反映するために、状態構造を更新し得る。

【0039】

[0045](303)において、リモート管理者のクライアントが、リモート管理者の状態構造をパーティのその他のクライアント(複数)へ伝達する。パーティの数人のクライアントの間で最高の同期レベルを維持するために、上記の更新はできるだけ頻繁に伝達される必要がある。(304)において、その他のクライアント(複数)が、リモート管理者の更新された状態を受信する。(305)において、それぞれのクライアントが、リモート管理者のそれと一致するそれ自身の状態構造を更新することによって状態変更に対応する。

10

【0040】

[0046]それぞれのクライアントからの状態構造は他のクライアントすべてに送信され得、すべてのクライアントはいつもパーティの他のクライアントすべての現在状態を知っている。状態構造が、再生状態、鑑賞されるコンテンツに関連する識別子、コンテンツに関連する現在のタイムコードに関する情報を含んでいるという理由により、それぞれのクライアントは、その後、同一時間に、同一コンテンツの、同一場所で、同一動作を実行する。

【0041】

[0047]図3Bは、リモート管理者でないユーザーからの再生又は一時停止コマンドを同時に再生するための方法例(310)の流れ図である。実施形態例において、リモート管理者ではないユーザーは、停止、シーク、早送り、又は巻き戻しコマンドを実行可能にならない。(311)において、非リモート管理者ユーザーが、例えば、彼らのゲームコントローラー又はリモートコントロール装置において再生又は一時停止ボタンを押下することによって「再生」又は「一時停止」の動作を選択し得る。(312)において、ユーザーの再生又は一時停止の選択動作に 응답し、選択しているユーザーのクライアントは、再生又は一時停止状態がリクエストされていることを反映するために状態構造を更新し得る。

20

【0042】

[0048](313)において、選択しているユーザーのクライアントは、選択しているユーザーの状態をリモート管理者のクライアント及びその他のパーティメンバーすべてに送信し得る。(314)において、リモート管理者のクライアントは、選択しているユーザーの状態を受信し得、そのことからその他のパーティメンバーは、再生状態変更のリクエストを実行したことを決定し得る。リモート管理者のクライアントは、新しい状態を反映するためにそれ自身の状態を変更し得る。

30

【0043】

[0049](315)において、リモート管理者のクライアントが、リモート管理者の状態構造をパーティのその他のクライアントへ伝達する。パーティのいくつかのクライアントの間で、最大の同期レベルを維持するために、上記の更新は、できるだけ高い頻度で伝達される必要がある。(316)において、その他のクライアントが、リモート管理者の更新状態を受信する。

40

【0044】

[0050](317)において、元のリクエストを実行したユーザーを含むその他のクライアントが、リモート管理者の更新状態を受信し、リモート管理者のそれと一致するそれら自身の状態構造を更新することによって、状態の変更に対応する。(318)において、選択された動作が、リクエストしているユーザーのクライアント上で生じる。

【0045】

[0051]図3Cは、リモート管理者からの早送り及び巻き戻しコマンドを同期させるための方法例(320)の流れ図である。(321)において、リモート管理者は、例えば、

50

彼らのゲームコントローラー又はリモートコントロール装置において早送り又は巻き戻しボタンを押下することによって「早送り」又は「巻き戻し」動作を選択し得る。

【0046】

[0052] (322)において、リモート管理者の早送り又は巻き戻し動作の選択に応答し、リモート管理者のクライアントは、それが今、早送り又は巻き戻しをしていることを反映するために、その状態を更新し得る。(323)において、リモート管理者のクライアントが、リモート管理者の状態構造をパーティのその他のクライアントへ伝達する。(324)において、その他のユーザーが、新しい状態を受信し、早送り/巻き戻し状態が再度変化するまで一時停止する。

【0047】

[0053] (325)において、リモート管理者の映像が、早送り又は巻き戻しを開始する。最終的にリモート管理者は、例えば、彼らのゲームコントローラー又はリモートコントロール装置に対する再生ボタンを押下することによって「再生」動作を選択し得る。(326)において、リモート管理者の映像が、リモート管理者が再生動作を選択した映像時点に関連付けられたタイムコードで再生を開始する。

【0048】

[0054] (327)において、リモート管理者は、それが今、再生中であって、新しいタイムコードを有していることを反映するために、その状態を更新し得、状態構造をパーティのその他のクライアントへ伝達し得る。(328)において、その他のユーザーが、新しい状態構造を受信し、リモート管理者との同期に戻るためのシーク動作及び再生動作を実行する。

【0049】

[0055]かくして、リモート管理者は、仮想的なリモートコントロール装置を介し完全なコントロールが可能とされ得るが一方、その他のユーザーは、映像体験の終了、再生、一時停止、リモート管理者のリクエストを実行するための能力だけを有する。実施形態例において、リモート管理者がそれ自身の状態を変更するまで、どんな再生変更も実行されない。

【0050】

[0056]アバターの同期は、再生及び一時停止コマンドの同期と関連し前述したほぼ同一の方法で実装され得る。ユーザーそれぞれは、彼又は彼女の自身のアバターを構成するか、又はユーザーが既にそれを構成している場合、セーブされているアバターをリトリブする。クライアントそれぞれは、その後、そのアバターそれぞれに関する情報を他のクライアントへ伝達する。

【0051】

[0057]クライアントそれぞれが、それぞれの目的地をレンダリングするとき、クライアントは、共通サーバーから(例えば、アバターに関連付けられたゲームプレーヤータグに基づく)アバターをリトリブし得る。例えば、アバターは、インターネットを介しリトリブされ得る。アバターの配置情報及び感情情報が、数人のユーザーに順に回される状態構造に含まれ得る。配置情報は、アバターそれぞれが、絶対的又は相対的なチームどちらか一方でユーザーインターフェースのどこに提示されるか示し得る。感情情報が感情的状態を伝達し得る。それぞれのクライアントが、そのアバターに関し受信された感情情報に基づきいくつかのアバターを動画化し得る。かくして、それぞれクライアントは、その仮想的な目的地をレンダリングするとき、仮想的な目的地が似ていると思われるもの、その場所でのアバターの配置、どのアバターが話をし、ジェスチャし、中止するかなど、状態構造から決定し得る。

【0052】

[0058]再生及び一時停止コマンドの同期に関連する同期テキストチャットも前述の全く同一の方法で実装され得る。一ユーザーによって提供されるテキストは、状態構造に含まれ得、数人かのユーザーに順に回される。

【0053】

10

20

30

40

50

[0059]ボイスチャットは、最大8つ以上のユーザーを一緒に接続する、いわゆる「パーティ」システムを介し実装され得る。本質的に、パーティシステムは、数人のユーザーそれぞれに関連付けられたゲームプレーヤータグそれぞれを使用する。かくして、同期ボイスチャットは、システムの中に構築され得、状態構造の音声情報を伝達するためのどんな必要性も排除している。

【0054】

[0060]図4は、実施形態例及び態様が実装され得る例示的計算環境を示している。計算システム環境(100)は、適切な計算環境の一例に過ぎず、利用性又は機能性の範囲に対しどんな限定も提案することを意図されていない。例示的動作環境(100)に示されたコンポーネントのどれか1つ又は組み合わせと関連するどんな依存性も要件も有しているように計算環境(100)を解釈してはいけない。

10

【0055】

[0061]その他多くの汎用又は特定用途の計算システム環境又は構成が使用され得る。使用するために適切であり得る十分に知られている計算システム環境及び/又はシステム構成例は、パーソナルコンピューター、サーバーコンピューター、携帯装置又はラップトップ装置、マルチプロセッサシステム、マイクロプロセッサベースシステム、セットトップボックス、プログラマブル家電、ネットワークPC、ミニコンピューター、メインフレームコンピューター、組込システム、上記システム又は機器などのいずれかを含む分散計算環境を含むがこれらに限定しない。

【0056】

20

[0062]計算機によって実行されるプログラムモジュールのような計算機実行可能命令が使用され得る。通常、プログラムモジュールは、特定のタスクを実行するか又は特定の抽象データタイプを実装しているルーチン、プログラム、オブジェクト、コンポーネント、データ構造などを含む。分散計算環境が利用され得、タスクが通信ネットワーク又はその他のデータ伝送媒体を介し接続されたりリモートの演算処理装置によって実行される。分散計算環境において、プログラムモジュール及びその他のデータは、メモリー記憶装置を含むローカル及びリモート計算機記憶媒体双方に配置され得る。

【0057】

[0063]図4を参照すると、例示的システムは、計算機(110)形式の汎用計算装置を含む。計算機(110)のコンポーネントは、演算処理装置(120)、システムメモリー(130)、及びシステムメモリーを含む様々なシステムコンポーネントを演算処理装置(120)と接続するシステムバス(121)を含むがこれらに限定しない。演算処理装置(120)は、マルチスレッドプロセッサ上において支援される複数の論理演算処理装置を表し得る。システムバス(121)は、メモリーバス又はメモリーコントローラー、周辺機器バス、及び様々な任意のバスアーキテクチャを使用したローカルバスを含むいくつかのタイプのバス構造のいずれかであり得る。非限定の例として、そのようなアーキテクチャは、業界標準アーキテクチャ(ISA)バス、マイクロチャンネルアーキテクチャ(MCA)バス、拡張ISA(EISA)バス、ビデオ機器に関する標準化団体(VESA)ローカルバス、及び(メザンバスとしても知られている)周辺機器相互接続(PCI)バスを含む。システムバス(121)は、通信装置の間のポイントツーポイント接続、スイッチング構造などの方法で実装され得る。

30

40

【0058】

[0064]計算機(110)は、典型的に、様々な計算機可読媒体を含む。計算機可読媒体は、計算機(110)によってアクセスされ得る利用可能な任意の媒体であり得、揮発性及び不揮発性媒体、及び取り外し可能及び取り外し不可能媒体双方を含む。非限定の例として、計算機可読媒体は計算機記憶媒体及び通信媒体を含み得る。計算機記憶媒体は、計算機可読命令、データ構造、プログラムモジュール、又はその他のデータなど、情報記憶に関する任意の方法又は技術で実装された揮発性及び不揮発性、及び取り外し可能及び取り外し不可能媒体双方を含む。計算機記憶媒体は、RAM、ROM、EEPROM、フラッシュメモリー、又はその他のメモリー技術、CDROM、デジタル多用途ディスク(D

50

V D)、又はその他の光学式ディスク記憶装置、磁気カセット、磁気テープ、磁気ディスク記憶装置、又はその他の磁気記憶装置、又は所望される情報をストアするために使用され得、計算機(110)によってアクセスされ得るその他の任意の媒体を含むがこれらに限定しない。通信媒体は、典型的に、搬送波又はその他の移送機構のような変調データ信号の計算機可読命令、データ構造、プログラムモジュール、又はその他のデータを具現化して、任意の情報伝達媒体を含む。用語「変調データ信号」は、信号中の情報を符号化するような方法で設定又は変更されたその特性を1つ以上有する信号を意味する。非限定の例として、通信媒体は、有線ネットワーク又は直接有線接続などの有線媒体、又は音響、無線(RF)、赤外線、及び別の無線媒体などの無線媒体を含む。前述の組み合わせのどれもが、計算機可読媒体の範囲内に含まれる必要がある。

10

【0059】

[0065]システムメモリー(130)は、読み出し専用メモリー(ROM)(131)及びランダムアクセスメモリー(RAM)(132)などの揮発性及び/又は不揮発性メモリー形式の計算機記憶媒体を含む。起動中など、計算機(110)内部のエレメント間において情報送信を支援する基本ルーチンを含む基本入出力システム(BIOS)(133)は、典型的に、ROM(131)にストアされている。RAM(132)は、典型的に、演算処理装置(120)によって即座にアクセス可能な及び/又は現在操作されているデータ及び/又はプログラムモジュールを含む。非限定の例として、図4は、オペレーティングシステム(134)、アプリケーションプログラム(複数)(135)、その他のプログラムモジュール(複数)(136)、及びプログラムデータ(137)を示している。

20

【0060】

[0066]計算機(110)は、その他の取り外し可能/取り外し不可能、揮発性/不揮発性計算機記憶媒体も含み得る。ほんの一例として、図4は、取り外し不可能、不揮発性磁気媒体から読み出すか又はそれに書き込むハードディスクドライブ(141)、取り外し可能、不揮発性磁気ディスク(152)から読み出すか又はそれに書き込む磁気ディスクドライブ(151)、CD-ROM、又はその他の光学式媒体などの取り外し可能、不揮発性光学式ディスク(156)から読み出すか又はそれに書き込む光学式ディスクドライブ(155)を示している。例示的な動作環境において使用され得る別の取り外し可能/取り外し不可能、揮発性/不揮発性計算機記憶媒体は、磁気カセットテープ、フラッシュメモリーカード、デジタル多用途ディスク、デジタルビデオテープ、半導体RAM、半導体ROM等を含むがこれらに限定しない。ハードディスクドライブ(141)は、典型的に、インターフェース(140)のような取り外し不可能メモリーインターフェースを介しシステムバス(121)と接続され、磁気ディスクドライブ(151)及び光学式ディスクドライブ(155)は、典型的に、インターフェース(150)のような取り外し可能メモリーインターフェースによってシステムバス(121)と接続される。

30

【0061】

[0067]図4に前述し例示されたドライブ及びそれらに関連する計算機記憶媒体が、計算機(110)に計算機可読命令、データ構造、プログラムモジュール、及び他のデータの記憶装置を提供している。図4において、例えばハードディスクドライブ(141)は、オペレーティングシステム(144)、アプリケーションプログラム(複数)(145)、その他のプログラムモジュール(複数)(146)、及びプログラムデータ(147)をストアするように例示されている。これらのコンポーネントが、オペレーティングシステム(134)、アプリケーションプログラム(複数)(135)、その他のプログラムモジュール(複数)(136)、及びプログラムデータ(137)と同一か又は異なったどちらか一方であり得ることに留意されたい。オペレーティングシステム(144)、アプリケーションプログラム(145)、その他のプログラムモジュール(146)、及びプログラムデータ(147)は、本明細書において異なる番号を付与されていて、最小限の異なる複製物であることを示している。ユーザーは、一般に、キーボード(162)のような入力装置、及びマウス、トラックボール又はタッチパッドなど参照されるポインテ

40

50

ィングデバイス(161)を介し、計算機(110)へコマンド及び情報を入力し得る。その他の(示されていない)入力装置は、マイクロフォン、ジョイスティック、ゲームパッド、衛星放送受信アンテナ、スキャナなどを含み得る。これら及び他の入力装置は、多くの場合、システムバスに接続されたユーザー入力インターフェース(160)を介し演算処理装置(120)と接続されるが、パラレルポート、ゲームポート又はユニバーサルシリアルバス(USB)のような別のインターフェース及びバス構造によっても接続され得る。モニター(191)又は別のタイプの表示装置もビデオインターフェース(190)のようなインターフェースを介し、システムバス(121)と接続される。モニターに加えて、計算機はスピーカー(複数)(197)及び周辺機器出力インターフェース(190)を介し接続され得るプリンター(196)のようなその他の出力周辺機器も含み得る。

10

【0062】

[0068] 計算機(110)は、リモートコンピューター(180)のような1つ以上のリモート計算機との論理接続を使用したネットワーク接続環境において作動し得る。リモートコンピューター(180)は、パーソナルコンピューター、サーバー、ルーター、ネットワークPC、ピア装置、又は一般的な別のネットワークノードであり得、典型的に、前述された計算機(110)に関連するエレメントの多く又はすべてを含むが、図4にはメモリー記憶装置(181)だけが例示されている。図4に示されている論理的な接続は、ローカルエリアネットワーク(LAN)(171)及び広域ネットワーク(WAN)(173)を含むが、その他のネットワーク(複数)も含み得る。上記ネットワーク環境は、

20

一般的である。

【0063】

[0069] 計算機(110)は、LANネットワーク環境において使用されるとき、ネットワークインターフェース又はアダプター(170)を介しLAN(171)と接続される。計算機(110)は、典型的に、WANネットワーク環境において使用されるとき、インターネットのようなWAN(173)を介し通信を確立するためのモデム(172)又はその他の手段を含む。内蔵又は外付けがあり得るモデム(172)が、ユーザー入力インターフェース(160)又はその他の適切な機器を介しシステムバス(121)と接続され得る。ネットワーク環境において、計算機(110)又はその一部に関連し示されているプログラムモジュールが、リモートメモリー記憶装置にストアされ得る。非限定の例として、図4は、メモリー装置(181)に常駐しているリモートアプリケーションプログラム(185)を示している。表示されているネットワーク接続が例示的であって、計算機間の通信リンクを確立する別の手段が使用され得ることを十分に理解されよう。

30

アバターに統合した共有メディアの指名及び鑑賞体験

[0070] ここで説明しているものは、ユーザーそれぞれが、ネットワークを介し通信可能に接続された計算装置それぞれを操作することによって、2人以上のユーザーを含むグループにおいて、共有メディア体験を確立し提供するための方法及びシステムのいくつかを示す本明細書に開示された例示的な実施形態である。ユーザーは、ユーザーの場所でオンラインネットワーク及びネットワークサービスへのアクセス手段を有している多目的コン

40

ソールを使用し得る。利用可能であり得るサービスは、ストリーミングメディアサービスを提供し得るオンラインメディアサービスであって、ユーザーは、インスタントコンテンツストリーミングに近い体験をし得る。

【0064】

[0071] 実施形態において、ユーザーは、彼らのコンソール上でパーティモードを利用することを所望し得る。パーティは、時間内の所与の時点で同一の体験内において対話し得るか又はすべてが対話し得ないユーザーの集まりであり得る。パーティセッションは、パーティメンバーが、同一アプリケーション又は体験内においてお互いに対話するとき、確立され得る。

【0065】

50

[0072]任意のユーザーが、共有映像体験をホスティングし得る。一実施形態において、パーティセッションを開始したユーザーが、パーティの主催者（ホスト）であると見なされ得る。ホストは、その他のユーザーがパーティのメンバーになってパーティ体験を共有する招待をし得る。コンソール上に提供される共有メディア体験にパーティメンバーを招待するための基盤を提供し得るか又はアクセスし得るアプリケーションの起動どちらかによって、ホストは共有パーティを生成し得る。代わりに及び任意にコンソールが、その他のユーザーをパーティに招待するためのウィザード又はガイドを提供し得る。上記アプリケーションは、ホストが、パーティに招待したがつているその他のユーザーのアイデンティティを選択又は入力するための例えば、メニューを提供し得る。アプリケーションは、識別されたユーザーへ順番にリクエストを転送し得るオンラインサービスにリクエストされるユーザーの識別子を送信し得る。識別されたユーザーは、彼らのコンソールそれぞれの上で実行するアプリケーションを介し彼らが、パーティに招待されていることが通知され得る。アプリケーションは、その後、招待を許諾するか又は拒絶するためのアプリケーションが、承諾又は拒絶をオンラインサービスに返却するインターフェースを提供し得る。最終的に、オンラインサービスが拒絶又は承諾をホストに通知する。

10

【0066】

[0073]一旦、パーティが形成されると、共有して閲覧するための映画又はテレビ番組が、パーティによって選択され得る。1人以上のユーザーが、鑑賞待ち行列にリストされている1つ以上の映画又は番組を選択し得る。上記待ち行列は、例えば、ユーザーが、オンラインサービスを介し鑑賞したがつている映画及びテレビ番組の一覧を含み得る。典型的に、ユーザーは、オンラインサービスウェブサイトにおけるブラウジングのような様々な手段を使用し、タイトルを待ち行列に追加する。

20

【0067】

[0074]一実施形態において、パーティのホストが、それらの鑑賞待ち行列をその他のパーティメンバーと共有させる能力が提供されている唯一のパーティメンバーであり得る。オンラインサービスが情報を利用可能にし、その他のパーティメンバーは、彼ら自身のコンソール上でホストの鑑賞待ち行列を閲覧し得る。

【0068】

[0075]別の実施形態において、任意のパーティメンバーは、彼ら自身の鑑賞待ち行列の中からコンテンツを指名する能力が提供され得る。コンテンツの指名が、パーティメンバーそれぞれが利用可能なパーティの待ち行列に含まれていて表示される。一実施形態において、指名された映画又は番組それぞれが、二次元グリッド、例えば、3×3のタイルウォールに示され得る。

30

【0069】

[0076]加えると、パーティメンバーそれぞれは、彼ら自身の個人的待ち行列をパーティのすべてと共有するためのオプションを提供され得る。更に、パーティメンバーが、彼らの個人的な待ち行列を共有しない場合、彼らは、まだ彼らの待ち行列からコンテンツをパーティの待ち行列に指名し得る。しかしながら、その他のパーティメンバーはだれもそのパーティメンバーの待ち行列を見ていない。

【0070】

40

[0077]パーティメンバーそれぞれの個々の鑑賞待ち行列は、別のチャンネル又はデータストリームとしてユーザーそれぞれのディスプレイに表示され得る。ユーザーは、許可されると、他のユーザーの鑑賞待ち行列をブラウズし得、彼らが見たいコンテンツの一部をパーティメンバーの待ち行列からも指名し得る。ユーザーは、それぞれの映画又は番組の詳細もリクエストし、閲覧し得る。例えば、ユーザーの待ち行列の特定の映画を選択することによって、例えば、映画のあらすじ、上映時間、及びその他の詳細を示している映画に関する詳細が表示され得る。

【0071】

[0078]ユーザーが彼らの選択を指名した後、好適実施例において、セッションのホストは、パーティ全体が、鑑賞するための特定の映画又は番組を選択し得る。別の実施形態に

50

において、グループ又はオンラインシステムは、最多数の票決又は他の公式手段を用いた選択を決定することによって選択された映画又は番組を決定し得る。

【 0 0 7 2 】

[0079] 場合によっては1人以上のパーティメンバーが、音声能力を有していないことがあり得、したがって、ホストが映画を選択したとき、映像による確認が提供され得る。実施形態において、パーティの待ち行列において選択されたコンテンツ項目がハイライトされたとき、選択されたコンテンツを指名したパーティメンバーのアバターが表示され得る。これが、鑑賞するために選択された映画又は番組映像の確認を提供し得る。かくして、パーティメンバーは、パーティ内の音声通信に関する必要性を当てにせず、コンテンツが選択されていて、鑑賞される準備ができていることを認識し得る。

10

【 0 0 7 3 】

[0080] 実施形態において、指名及び選択プロセス中、感情及び気持ちを伝達するためのアバターが使用され得る。例えば、ユーザーは、映画の指名に反応し得、他のユーザーへの応答を表現することを所望し得る。ユーザーは、例えば、ユーザーが何を考えているかを他人に知らせること、他のユーザーから反応を引き起こすこと、映画に関するステートメントを發表すること、又は伝達された他のユーザーの感情に応答すること、を所望している。

【 0 0 7 4 】

[0081] 図6を参照すると、一実施形態において、感情入力は、ユーザー画面に表示されるフライアウトホイールを使用し、実装され得、ユーザーのコンソール上の適切なコントロール装置、コンソールアクセサリ、又は別の入力手段を使用し起動され得る。例えば、ゲームパッド又はリモートコントロール装置を使用しホイールが起動され得、制御され得る。

20

【 0 0 7 5 】

[0082] いろいろな感情又は応答が、フライアウトホイール上に提供され得る。限定ではなく例として、図6に示したような8つの感情のカテゴリーが使用され得る。

[0083] 実施形態において、それぞれのカテゴリーが、アバターの静的な1つの動作又は動画又はユーザーによって選択可能な一連の動画によって示され得る。別の実施形態において、動画の詳細を選択する能力をユーザーに与えるよりもむしろ、ユーザーが伝えたい感情をユーザーが一旦選択すると、所定の任意の動画がレンダリングされ得る。感情のカテゴリーは更に、ユーザーが、アクション、アドベンチャー、コメディ、犯罪/ギャング、ドラマ、歴史、ホラー、ミュージカル、サイエンスフィクション、戦争、西部劇などのような主要な映画ジャンルを鑑賞した場合の典型的な反応に基づき得る。

30

【 0 0 7 6 】

[0084] 上記記載したジャンル及びジャンルに関連付けられた典型的な反応に基づく図6に表された一実施形態において、以下のカテゴリー、

- 1 . 大好き (Love)
- 2 . 嫌悪 (Hate)
- 3 . 愉快 (Funny)
- 4 . 退屈 (Bored)
- 5 . 幸福感 (Happy)
- 6 . 悲しみ (Sad)
- 7 . 悪意 (Mischievous)
- 8 . 恐れ (Scared)

40

が、アバターの感情反応機能を投入するために使用され得る。

【 0 0 7 7 】

[0085] これら特定の感情は、感情を表すものとしても参照され得る。実施形態において、それぞれのカテゴリーは更に、少なくとも3つの任意の動画を提供し得る。アバターそれぞれは、感情がユーザーによって能動的に選択されていないときでもユーザーが、体験をより面白くさせる無駄な動画も実行し得る。

50

【 0 0 7 8 】

[0086]加えて及び任意に、音声効果も提供され得る。音声効果が更に、パーティ体験の機能を向上させる動画とスクリーン上で組み合わせられ得る。例えば、手拍子の音声クリップが、選択された感情の1つとともにレンダリングされ得る。

【 0 0 7 9 】

[0087]様々な実施形態において、パーティ体験の機能を向上させるための付加的な機能が追加され得る。例えば、感情の3連続選択は、特別の感情を表すものを実行/アンロックし得る。加えると、休日のような一定日に関しては、その他の日/時間とは別に振る舞う感情のいくつかを表すものが構成され得る。最終的にはアバターが、ユーザーのプロファイルに従って別の動画を実行し得る。例えば、女性のアバターは、男性のアバターと別の動画を使用し得る。

10

【 0 0 8 0 】

[0088]実施形態において、ユーザーは、アバター体験を終了し、どの感情を表すものも使用しないオプションを与えられ得る。ユーザーは、ボイスチャットモードを使用し、他のパーティメンバーと通信し続け得る。実施形態において、ユーザーは、ユーザーのヘッドフォンを介し依然として通信可能であり得るが、しかしユーザーは、もはや他のユーザーのアバターを見ない。しかしながら一実施形態において、ポップアップ通知(例えば「ユーザーXは幸福である」)がグループ鑑賞体験の間、ずっと提示され得る。

【 0 0 8 1 】

[0089]一旦、映画又は番組が選択されると、ユーザーは、再生に備えてコンテンツをバッファリングする間、ロード場面を示す表示が提供され得る。表示は「パーティ開始」、「コンテンツバッファリング」、「パーティメンバーを待つ」など、特定の詳細も提供し得る。上記状態情報の提供によって、パーティメンバーそれぞれは、選択が実行されていて、すぐに再生が行われることが通知され得る。更に、仮想的な体験は、開始する映画に備えてアバターを着席させることによって高められ得る。ロード場面の正面でくつろぐパーティメンバーそれぞれを表しているような動画が、現在状態をパーティメンバーに伝達するために使用され得、グループ体験の喜びを向上し得る。

20

【 0 0 8 2 】

[0090]図5A~図5Kは、本明細書に開示したアバターを統合した共有メディアの指名及び鑑賞体験を例示している、ユーザーグループの1人のユーザーから見た例示的スクリーンショットを表している。この例において、ユーザーそれぞれは、彼又は彼女自身の物理的な場所に座ってXboxコンソールのような計算装置のディスプレイを見ている。ユーザーそれぞれのコンソールは、インターネットなどのネットワークを介し接続され得る。一実施形態において、ユーザーそれぞれが、それぞれのXbox Liveアカウントにログインされる。

30

【 0 0 8 3 】

[0091]図5Aは、指名プロセスの一実例において1人のユーザーに提示され得る始動画面を表している、共有メディアの指名及び体験鑑賞を開始するための、ユーザーによって選択され得る「パーティ開始」オプションを表している。図5Bは、ユーザーが、鑑賞する映画を提案し得るか、提案を待つか、又はユーザーをパーティに参加するように招待し得る例示的一画面を表している。

40

【 0 0 8 4 】

[0092]図5Cは、選択を指名するためのユーザー画面を表している。ユーザーは、利用可能なコンテンツ一覧をブラウズするためのオプションが提供され得る。

[0093]図5Dは、ユーザーに示されるユーザーインターフェース画面を表している、グループが選択されたコンテンツの一部(この例においては「ネバーエンディングストーリー」)を鑑賞する「パーティ」に参加するよう他のユーザーへ提案することが、ユーザーにとって可能になる。

【 0 0 8 5 】

[0094]図5Eは、指名の実行後のユーザーインターフェースを表している。また、図は

50

、他のユーザーのアバターの動画シーケンスを例示して、他のユーザーの提案の鑑賞に関し、他のユーザーがどのくらい強く感じているか示している。この機能を用いると、ユーザーは彼又は彼女の選択に対して働きかけることができ、ユーザーが彼又は彼女の選択の鑑賞に関しどのくらい強く感じているか、そのユーザーのアバターを介し他のユーザーへ示し得る。動画は、アバターの指示、手の振り、ジャンプ、回転、又は別の任意の動き若しくは表現を含み得る。

【0086】

[0095]図5Fは、ユーザーそれぞれに提示されるユーザーインターフェース画面の一実施形態を示している。この例において示したように画面はホームシアターに類似して、ユーザーそれぞれに対するアバターは、それらが画面下方向の長椅子にまるで一緒に座っているように示されている。この例において、アバターの頭の後ろが見えている。実施形態の中には、アバターがアバターの後ろから見えるシルエットとして、レンダリングされ得るものもある。

10

【0087】

[0096]前述したようにアバターは、鑑賞中の気持ちや感情を伝達するために使用され得る。例えば、ユーザーは、映画又は番組における場面に反応し得、他のユーザーへ反応を表現することを所望し得る。ユーザーは、例えば、ユーザーが何を考えているか他の人に知らせるか、その他のユーザーから反応を呼び出すか、映画に関する講評を発表するか、又は他のユーザーの伝達された感情に反応し得る。動画が実行されると、ユーザーが正面から動画を鑑賞できるように、アバターが振り向いて動画を実行し得る。

20

【0088】

[0097]図6は、ユーザーに提示される選択機構（この例においてホイール又は円）の一例を示して、グループ鑑賞体験に参加している他のユーザーに感情を示すために、そのユーザーのアバターを介し示される1つ以上の「感情」をユーザーに選択させる。ユーザーは物理的に同一場所に存在していないので、ユーザーは、お互いを見ることができず、お互いのアバターだけを見ることことができる。ユーザーは、彼らのヘッドフォンそれぞれを介しコンテンツを提示している間、「チャット」が可能であり得るが、そうでなければ、感情の視覚的な要素は欠落する。この機構を用いると、ユーザーは、鑑賞体験中、ユーザーがどのように感じているかを他のユーザーに表現する動画をユーザーのアバターに実行させ得る。

30

【0089】

[0098]例えば、ユーザーが「大好き」な感情を表すもの(610)を選択した場合、図5Gに示されているように、アバターは、大きなため息をつくジェスチャを実行し得、動画化された心臓がアバターの頭上に現れ得、このユーザーが見ている特定のコンテンツ又は場面が「大好き」なことを他のユーザーに示し得る。別の選択は、コンテンツが愉快的なことをユーザーが見出していることを示すため、アバターが笑っているような外見にし得る。グループ体験の楽しさの機能を増すための動画がいくつか使用され得る。例えば、動画はポップコーンを投げているアバターを示し得る。上記の動画は、くだけた、楽しい感じの体験の生成を支援し得る。

【0090】

[0099]戻って図5Fを参照すると、感情を表すホイールの例(500)が表されていて、テキストの代わりにアイコンを使用し感情を表すホイールの一実装を例示している。感情を表すホイール(500)は、ディスプレイ上に継続的に存在するか又はユーザーによってリクエストされたとき、例えば、コンソール上の制御ボタンが押下されたとき、ディスプレイ上にレンダリングされ得る。

40

【0091】

[0100]前述のように、異なるテーマ、種類、又は目的地が鑑賞体験に適用され得る。概念的に、リーダーは、映画又は番組を鑑賞する彼又は彼女のユーザーグループを世界中の様々な目的地へ連れて行くことができる。図5Fに示されているように、例えば、リーダーは、従来の映画館に他のユーザーを「連れて行く」ことができる。前の図に示した例に

50

において、テーマは、ホームシアターのそれである。ユーザーが選択可能なテーマに加え、ユーザーに対し生じるイベントに基づく別のテーマが出現し得る。例えば、ユーザーグループが、冬季の間、映画を見ているとき、(図5Hに示したような)「冬のワンダーランド」のテーマが利用可能であり得る。別の例として(示されていない)特別なテーマは、あなたの誕生日であるとき、利用可能であり得る。

【0092】

[0101]様々な実施形態において、ユーザーインターフェース画面において選択可能なテーマを意味するボタン又は別の選択機構が利用可能な場合がある。一実施形態において、リーダーだけが選択機能の仕組みを使用可能であり得る。別の実施形態においては、他のユーザーもその仕組みを使用可能であり得る。リーダーが異なるテーマを介し循環させるとき、その後、すべてのパーティメンバーがテーマの指標を受信し得、ユーザーがフルスクリーンモードに切り替えない場合、テーマをレンダリングし得る。ユーザーがフルスクリーンモードであって、その後、アバターレンダリングモードに切り換えたとき、その後、ユーザーのインターフェースが、リーダーによって選択されたテーマをレンダリングし得る。

10

【0093】

[0102]前述したように、ユーザーの誕生日など、ユーザーにとって重要な年又は日付のとき、一定条件に基づくテーマがいくつか利用可能であり得る。そのような条件パラメーターを満足したとき、そのテーマは、もはや条件を満足しなくなるまで、デフォルトによって選択され得、その後、テーマは(条件が再度、生じるまで)もはや利用不可能になり得る。特別なテーマが表示されたとき、リーダーは更に、異なるテーマに変更する能力を有し得る。一覧において表示され得るテーマは、全く新しいオプションであり得る。誕生日のテーマに関する例としての条件は、鑑賞パーティメンバーの誰かが、今日、あと3日以内、又は過去3日以内に誕生日だった場合であり得、デフォルトのテーマは、誕生日のテーマであり得、その後、テーマがテーマ一覧に表示され得る。別の例として、冬のワンダーランドのテーマに関する条件は、毎年12月の間の条件であり得、冬のワンダーランドのテーマが、デフォルトになり得、テーマの一覧に表示され得る。

20

【0094】

[0103]一実施形態において、リーダーには、チャプターのスキップ、早送り、巻き戻し、及び一時停止能力が提供され得る。一旦、リーダーが、上記「トリックモード」を選択すると、他のユーザーに対するディスプレイはフリーズしている映像を示し得る。リーダーが映像を位置付けるために、新しい位置を探していることを示すテキストが表示され得る。図5Iは、リーダーが特定のトリックモードを選択したとき、「中断」ジェスチャを実行するリーダーのアバターを表している。示したような画面は、ホストがビデオコントロール装置を使用していることと、ユーザーがレンダリングされているディスプレイにおける変化を予測し得ることと、も示し得る。図5Jは、リーダーがコンテンツを「早送り」し、コンテンツ内の新しい位置を選択しているリーダーのユーザーインターフェースを表している。図5Kは、リーダーが、鑑賞再開される新しい位置を選択した後、グループのユーザーに提示され得るユーザーインターフェース画面を表している。示したようにユーザーのコンソールそれぞれは、コンソールが新しい鑑賞位置をバッファリングし、同期していることを示し得る。

30

40

【0095】

[0104]ここで図7を参照すると、例示したものは、ユーザーそれぞれが、ネットワークを介し通信可能に接続された計算装置それぞれを操作することによって、2人以上のユーザーを含むグループにおいて、共有メディア体験を提供するための例示的なプロセスであって、動作(700)、(710)、(720)、(730)、(740)、(750)、及び(760)を含んでいる。例示された動作は、例示的であって、特定の順番を意味するものではない。プロセス(700)は、グループの会員であることを確立することを例示している。

【0096】

50

[0105]プロセス(710)は、グループによって共有されるメディアエンティティを選択するためのプロセスに参加することを例示している。上記プロセスは、例えば、計算装置の1つにおいて、グループに参加するためのリクエストを受信することと、共有メディアサービスプロバイダーへ入力を送信し、グループへの承諾の指標を受信することと、グループのその他のメンバーによって選択されたメディアエンティティを記述しているデータを受信し、それぞれの計算装置に接続されたユーザーインターフェース装置において、受信されたメディアエンティティの表現をレンダリングすることと、メディアエンティティの1つを識別する指名を受信し、共有メディアサービスプロバイダーに指名を送信することと、受信されたメディアエンティティの表現とともに、グループのユーザーを示すアバターをユーザーインターフェース装置に表示することと、ユーザーの1つから感情の指標を受信し、それに応答してユーザーインターフェース装置において選択された感情を伝達する動画を前記ユーザーの1人に対するアバターに実行させることと、共有メディアサービスプロバイダーにグループの他のユーザーに送信するための感情の選択を送信することと、グループによって共有される選択されたメディアエンティティの指標を受信し、選択されたメディアエンティティの表現をユーザーインターフェース装置に表示することと、を含み得、選択されたメディアオブジェクトは、グループのホストであると見なされるグループのユーザーの1人によって選択される。

10

【0097】

[0106]プロセス(720)は、グループによって共有される選択されたメディアエンティティの指標を受信し、計算装置の1つにおいて、選択されたメディアエンティティの表現をレンダリングすることを例示している。

20

【0098】

[0107]プロセス(730)は、選択されたメディアエンティティをレンダリングするためのデータを受信し、前記計算装置の1つと接続されたユーザーインターフェース装置において、受信されたデータをレンダリングすることを例示している。

【0099】

[0108]プロセス(740)は、選択されたメディアエンティティをレンダリングするためのデータとともに、グループのユーザーを表しているアバター、共有メディア体験を表すためにレンダリングされるアバターを前記ユーザーインターフェース装置に表示することを例示している。前述したように、選択されたメディアエンティティは映画であり得、前記受信されたデータをレンダリングすることは更に、シミュレーションされる鑑賞環境をレンダリングすることと、アバターがグループのシート環境に座って画面上の映画を鑑賞しているように現れているアバターをレンダリングすることと、を含み得る。一実施形態において、シミュレーションされる鑑賞環境は、予定されているテーマ一覧から選択可能であり得る。更に、全景モードで映画を鑑賞するためのオプションが提供され得、シミュレーションされる鑑賞環境及びアバターのレンダリングが画面から非表示にされる。

30

【0100】

[0109]プロセス(750)は、ユーザーの1人から感情の指標を受信し、それに応答して前記ユーザーインターフェース装置において、示された感情を伝達する動画を前記ユーザーの1人に対応しているアバターに実行させることを例示している。実施形態において、感情は、複数の代表的感情を含む感情を表すホイールから選択される。感情を表すホイールは、感情を表すホイールの中心から広がるパイ状のセグメントに分割され得、それぞれの代表的感情は、パイ状のセグメントの1つとして示される。実施形態において、選択された感情に基づく任意の動画が表示され得る。

40

【0101】

[0110]前述したように、代表的感情は、映画のジャンルに基づいて選択され得る。例えば、感情は、大好き、嫌悪、愉快、退屈、幸福感、悲しみ、悪意、恐れを含む。実施形態において、任意の動画は、ゆとり(ease)、声援(cheer)、失望(disappointed)、ダンス(dance)、鑑賞(looking)、緊張(nervous)、中立的(neutral)、驚き(surprised)、中傷(taunt)、思考(thinking)、及び暮らしぶり(walk)のうち1つを含み得

50

る。

【0102】

[0111]実施形態において、前記ユーザーの1人が、メディアエンティティのレンダリングを一時停止するためのリクエストを示している入力を提供するための入力手段が提供され得る。更に、また、前記ユーザーの1人が、メディアエンティティのレンダリングを早送り又は巻き戻すためのリクエストを示している入力を提供するための入力手段が提供され得る。

【0103】

[0112]また、前記ユーザーの1人が、メディアエンティティのレンダリングの間、所定の音声効果をレンダリングするためのリクエストを示している入力を提供するための入力手段が提供され得、音声効果は、代表的な感情の1つに対応している。

10

【0104】

[0113]図8は、ネットワークを介しそれぞれユーザーがそれぞれの計算装置を操作することでの2人以上のユーザーを含むグループに通信可能に連結された共有されたメディア体験を提供する例示的なシステムを表している。図8を参照すると、システム(800)が、プロセス(810)及びメモリー(820)を含んでいる。メモリー(820)は、ネットワークを介しそれぞれユーザーがそれぞれの計算装置を操作することによっての2つ以上のユーザーを含むグループに通信可能に連結された共有されたメディア体験を確立するために更に計算機命令を含む。

【0105】

20

[0114]ブロック(822)は、グループによって共有されるように選択されたメディアエンティティの指標を受信するための命令を例示している。ブロック(824)は、ユーザーインターフェース装置の上の選択されたメディアエンティティを連結するようにレンダリングするためのそれぞれの計算装置へのデータを送信するための命令を例示している。

【0106】

[0115]ブロック(826)は、アバター及び関連するアバターの感情、グループのユーザーを表わしているアバター及び1人以上のユーザーによって選択された感情の指標を含むアバターの感情に関する情報、関連付けられたアバターに対し示されている感情を伝達する動画を計算装置の1つにレンダリングさせるために十分なアバターの感情情報、の交換を容易にすることを例示している。

30

【0107】

[0116]前述した態様のいくつかは、方法、システム、計算機可読媒体、又は任意のタイプの製造において実装され得る。例えば、図9に従って計算機可読媒体は、2人以上のユーザーを含むグループに共有メディア体験を提供するための計算機実行可能命令をその上にストアし得、ユーザーそれぞれが、ネットワークを介し通信可能に接続されたそれぞれの計算装置を操作する。上記のメディアは、グループによって共有される選択されたメディアエンティティの指標を受信し、前記計算装置のうち1つにおいて、選択されたメディアエンティティの表現をレンダリングするための第1の命令サブセット(910)と、選択されたメディアエンティティをレンダリングするためのデータを受信し、それぞれの計算装置と接続されたユーザーインターフェース装置に受信されたデータをレンダリングするための第2の命令サブセット(912)と、選択されたメディアエンティティをレンダリングするためのデータとともに、グループのユーザーを示しているアバター、共有メディア体験を表すためにレンダリングされるアバターを前記ユーザーインターフェース装置に表示するための第3の命令サブセット(914)と、前記ユーザーの1人から感情の指標を受信し、それに応答して前記ユーザーインターフェース装置において、前記ユーザーの1人に対するアバターに、選択された感情を伝達する動画を実行させるための第4の命令サブセット(916)と、グループの他のユーザーに送信するための感情の選択をサービスピロバイダーに送信するための第5の命令サブセット(918)と、を含み得る。本明細書に開示された他の様々な態様をキャプチャするための付加的な命令が使用され得、

40

50

現在開示された命令サブセットが、現在の開示単位で詳細に変えることができることが当業者によって十分に理解されよう。

【 0 1 0 8 】

[0117]本明細書に記載された様々な技法が、ハードウェア又はソフトウェア、又は双方の適切な組み合わせに関連して実装され得ることを理解されたい。かくして、本開示の方法及び装置又はいくつかの態様又はその一部分は、フロッピーディスク、CD-ROM、ハードドライブ、又は別の任意の機械可読記憶媒体など、触知できる媒体にも具体化される(すなわち命令)プログラムコード形式を取り得、プログラムコードがロードされ、計算機などのマシンによって実行されるとき、マシンが開示を実施するための装置になる。プログラマブルコンピューター上のプログラムコード実行の場合、計算装置は、一般に、プロセッサ、プロセッサによって読み出し可能な(揮発性及び不揮発性メモリ及び/又はストレージエレメントを含む)記憶媒体、少なくとも1つの入力装置、及び少なくとも1つの出力装置を含む。例えば、アプリケーションプログラミングインターフェース(API)の使用、再利用可能コントロールなどを介し、1つ以上のプログラムは、本開示に関連して記述されたプロセスを実装又は利用し得る。上記のプログラムは、望ましくは、計算機システムと通信するための高水準の手続き的又はオブジェクト指向プログラミング言語で実装され得る。しかしながら、プログラム(単数又は複数)は、所望された場合、アセンブリ言語又は機械語で実装され得る。どの場合も言語は、コンパイル又は解釈された言語であり得、ハードウェア実装と組み合わせられ得る。

【 0 1 0 9 】

[0118]本発明は、特に、その好適実施例を参照し示され、記述されているが、当業者は、形式及び詳細において、様々な変更が以下の請求項に詳細に記述されている本発明の範囲から逸脱せずに実行され得ることを理解されよう。更に、本発明の要素が単数形で記述又は請求されている場合があるが、単数形の限定を明示的に述べられていない場合、複数形が想定されている。

【符号の説明】

【 0 1 1 0 】

- 1 0 0 計算システム環境
- 1 1 0 計算機
- 1 2 0 演算処理装置
- 1 2 1 システムバス
- 1 3 0 システムメモリ
- 1 3 1 読み出し専用メモリ (ROM)
- 1 3 3 基本入出力システム (BIOS)
- 1 3 4 オペレーティングシステム
- 1 3 5 アプリケーションプログラム (複数)
- 1 3 6 その他のプログラムモジュール (複数)
- 1 3 7 プログラムデータ
- 1 4 0 取り外し不可能メモリインターフェース
- 1 4 1 ハードディスクドライブ
- 1 4 4 その他のプログラムモジュール (複数)
- 1 4 5 アプリケーションプログラム (複数)
- 1 4 6 オペレーティングシステム
- 1 4 7 プログラムデータ
- 1 5 0 取り外し可能メモリインターフェース
- 1 5 1 磁気ディスクドライブ
- 1 5 4 磁気ディスク
- 1 5 5 光学式ディスクドライブ
- 1 5 6 不揮発性光学式ディスク
- 1 6 0 ユーザー入力インターフェース

10

20

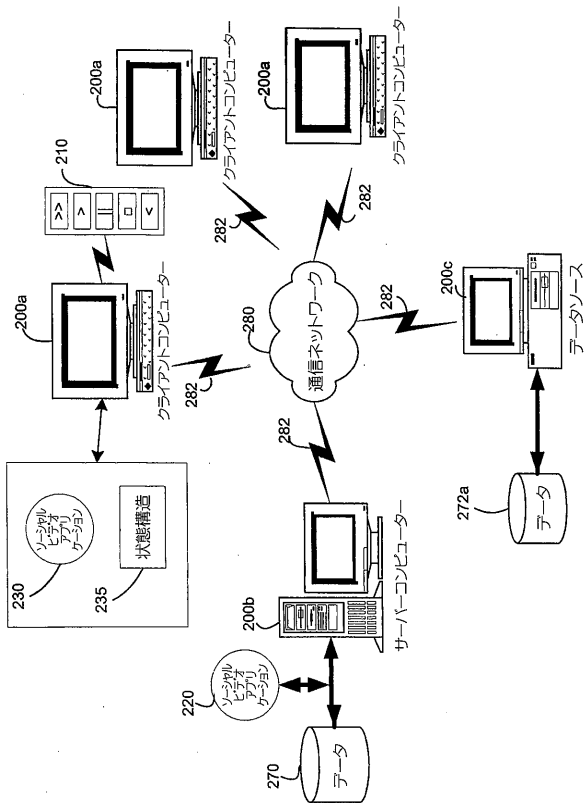
30

40

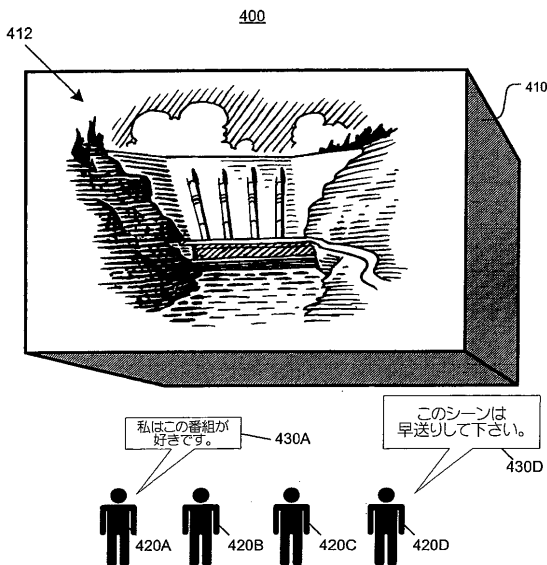
50

1 6 1	ポインティングデバイス	
1 6 4	キーボード	
1 7 0	ネットワークインターフェース	
1 7 1	ローカルエリアネットワーク	
1 7 3	広域ネットワーク (W A N)	
1 7 4	モデム	
1 8 0	リモートコンピューター	
1 8 1	メモリー装置	
1 9 0	ビデオインターフェース	
1 9 1	モニター	10
1 9 5	周辺機器出力インターフェース	
1 9 6	プリンター	
1 9 7	スピーカー (複数)	
2 0 0 a	クライアントコンピューター	
2 0 0 b	サーバーコンピューター	
2 0 0 c	データソースコンピューター	
2 1 0	遠隔コントロール	
2 2 0	ソーシャルビデオアプリケーション	
2 3 0	ソーシャルビデオアプリケーション	
2 3 5	状態構造	20
2 7 0	データベース	
2 7 2 a	データベース	
2 7 2 b	データベース	
2 8 0	通信ネットワーク	
2 8 2	通信インターフェース	
4 0 0	ユーザーインターフェースの例	
4 1 0	映像表現部	
4 1 2	映像	
4 2 0 A	アバター	
4 2 0 B	アバター	30
4 2 0 C	アバター	
4 2 0 D	アバター	
4 3 0 A	吹き出し	
4 3 0 D	吹き出し	
3 0 0	方法例	
3 1 0	方法例	
3 2 0	方法例	
5 0 0	感情を表すホイールの例	
6 0 0	選択機構の一例	
6 1 0	「大好き」な感情	40
8 0 0	システム例	
8 1 0	プロセス	
8 2 0	メモリー	
9 0 0	計算機可読媒体	

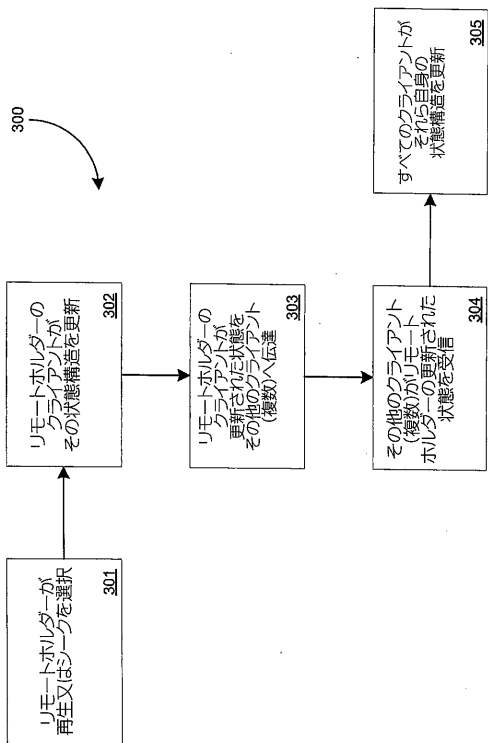
【図1】



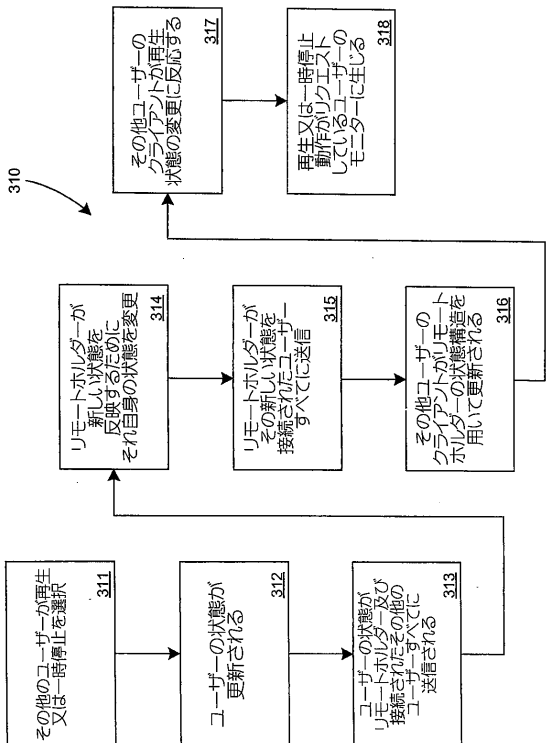
【図2】



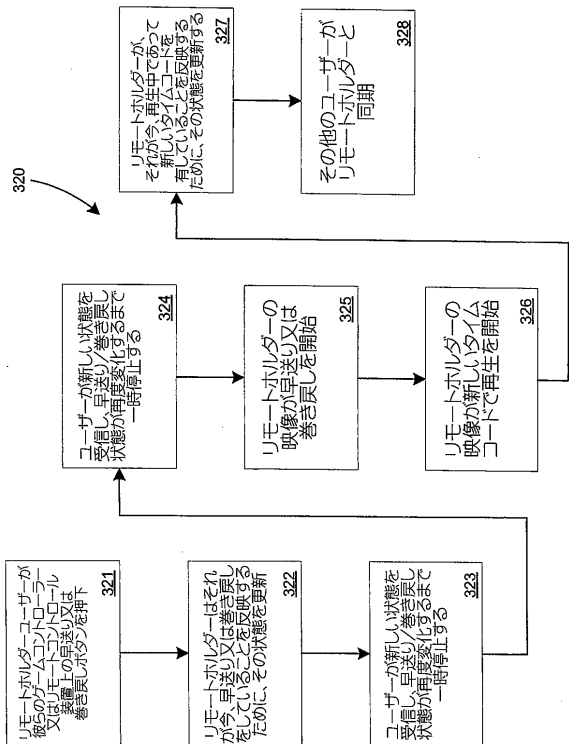
【図3A】



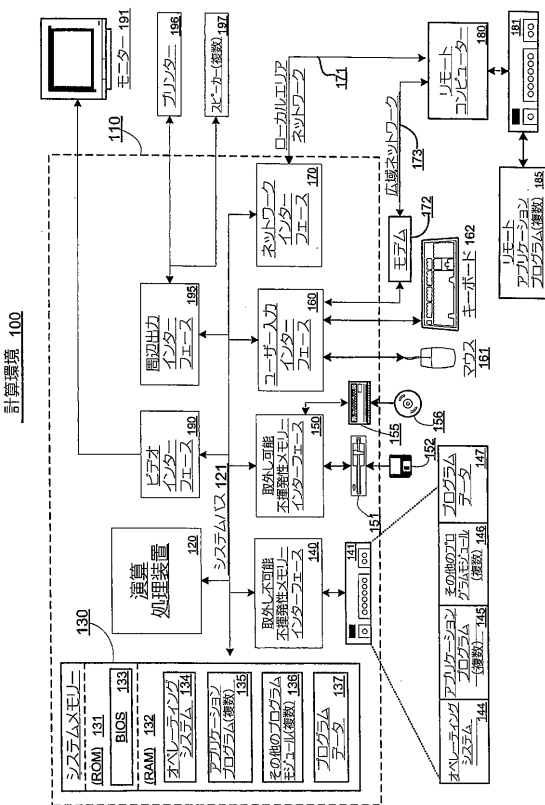
【図3B】



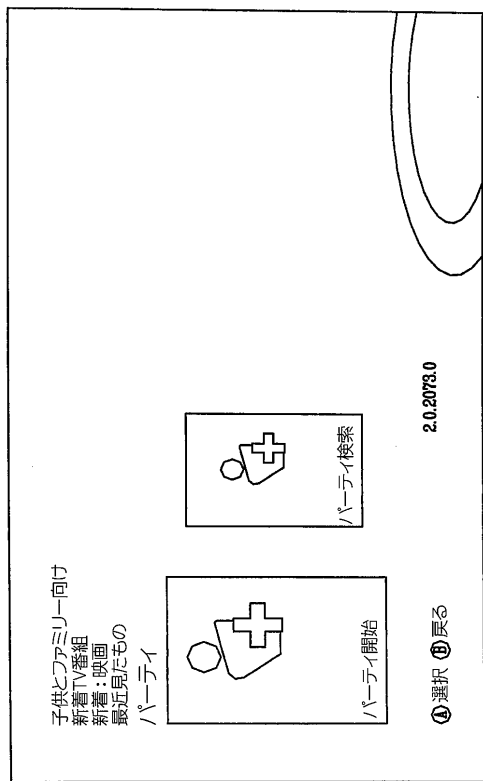
【図3C】



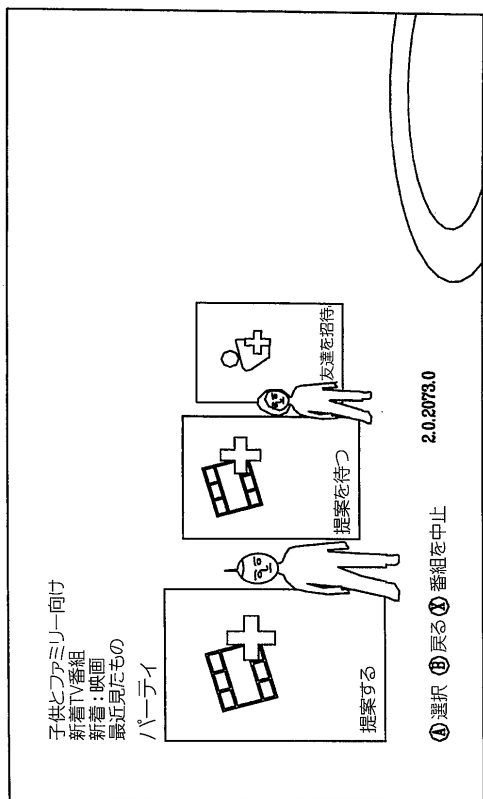
【図4】



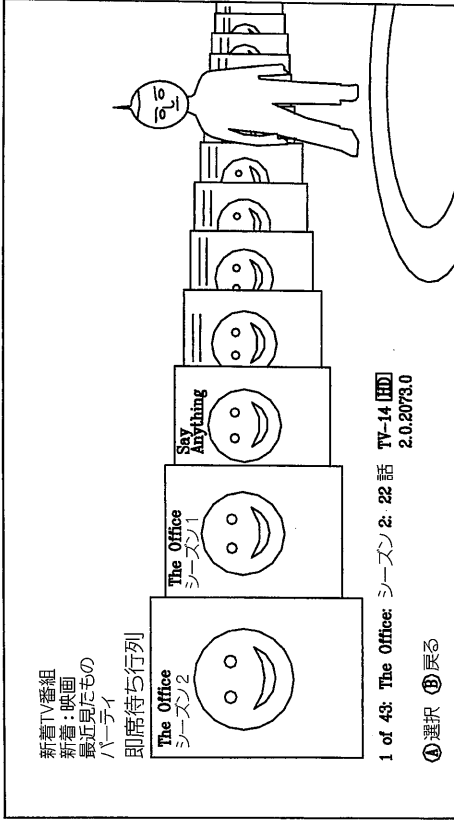
【図5A】



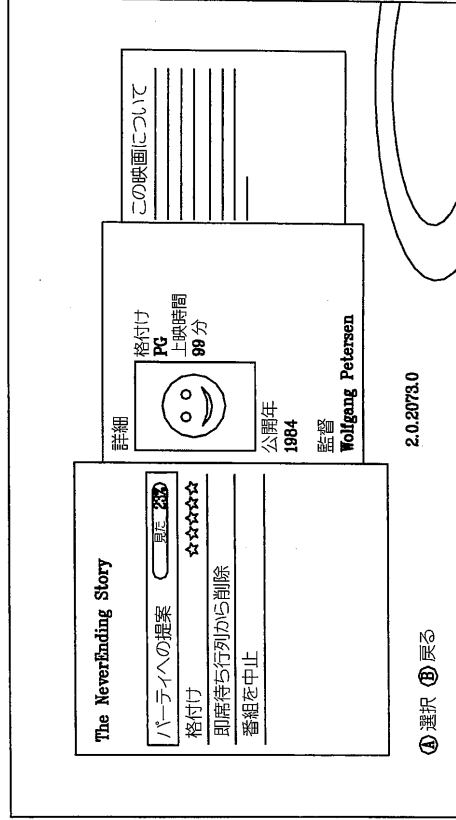
【図5B】



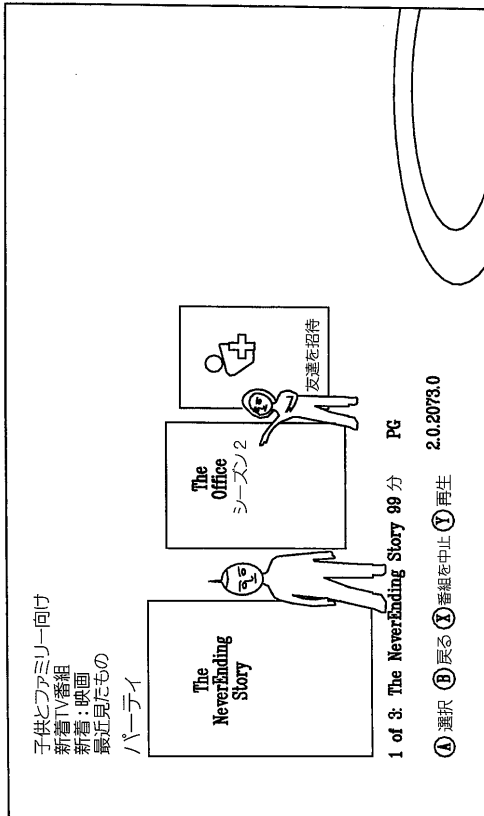
【 図 5 C 】



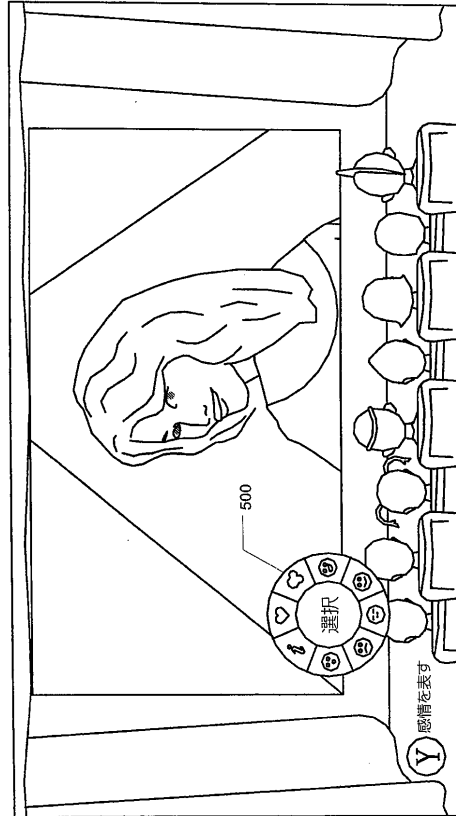
【 図 5 D 】



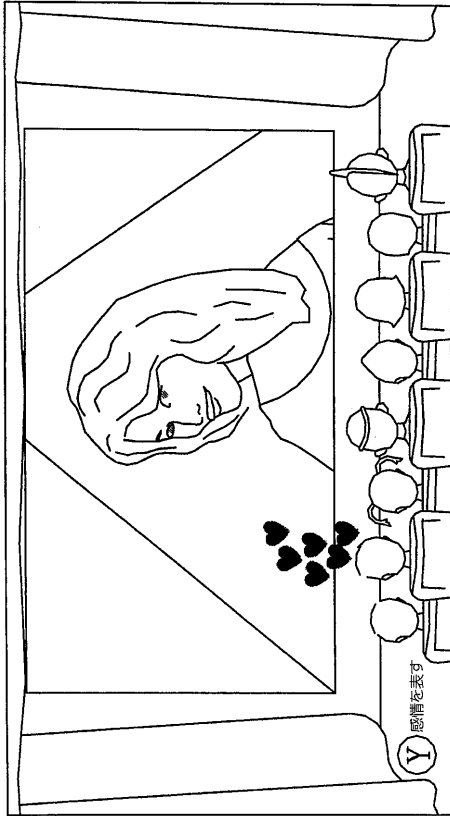
【 図 5 E 】



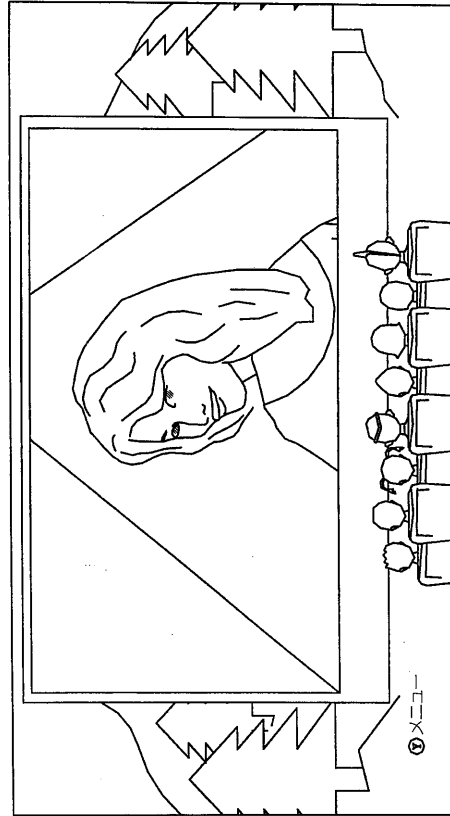
【 図 5 F 】



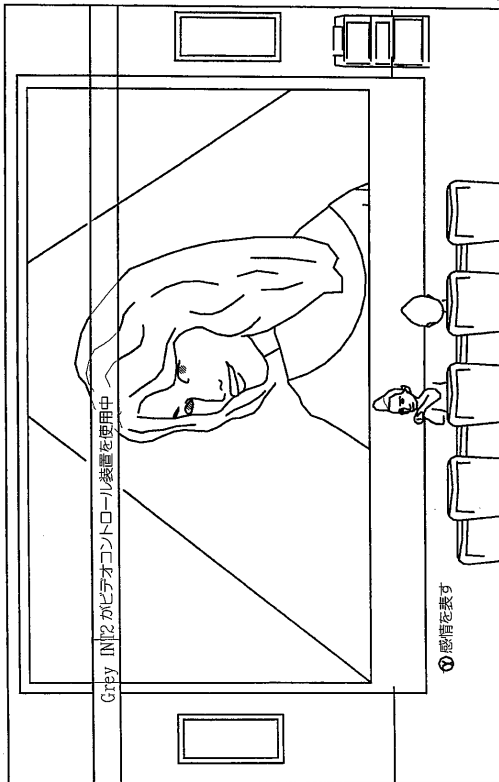
【図 5 G】



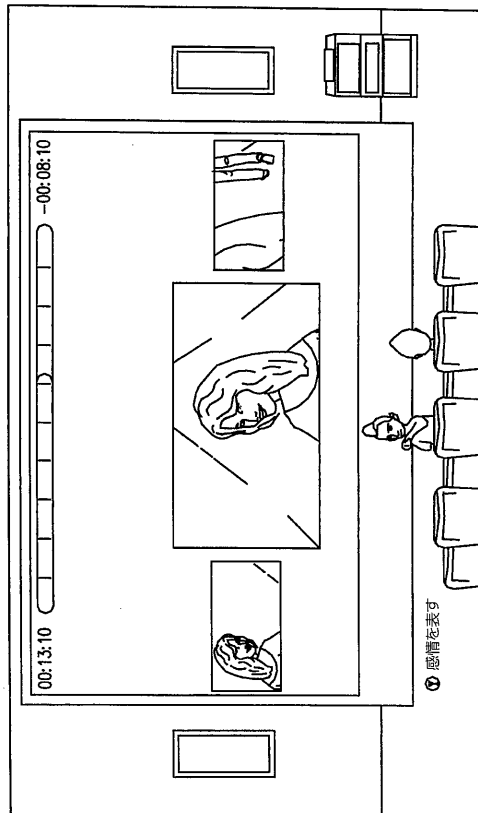
【図 5 H】



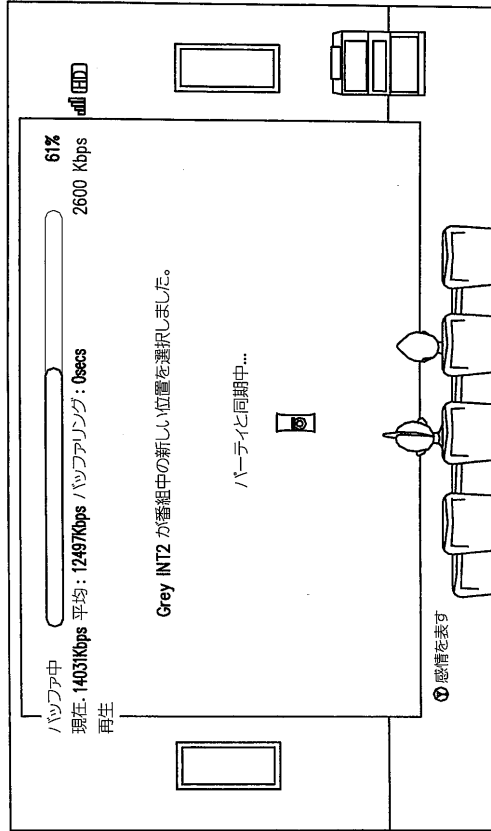
【図 5 I】



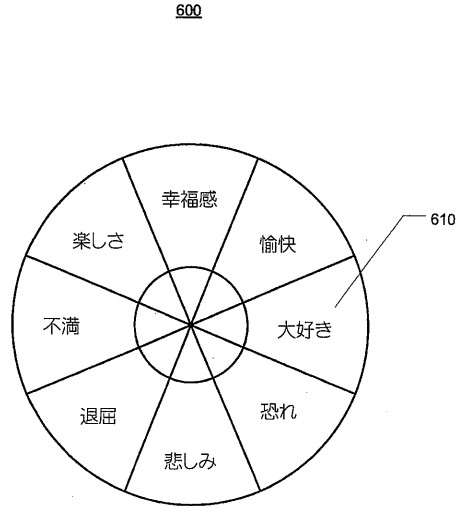
【図 5 J】



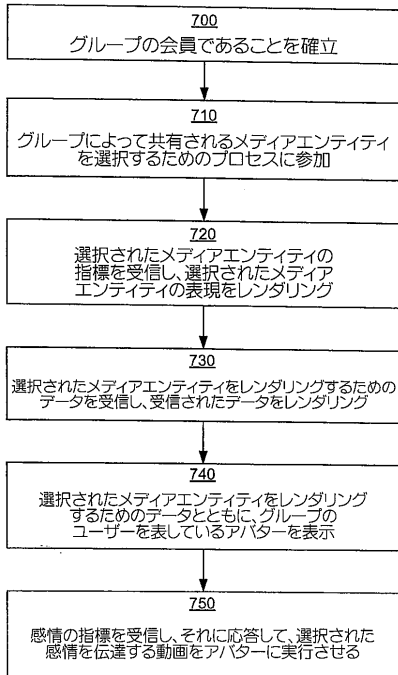
【図5K】



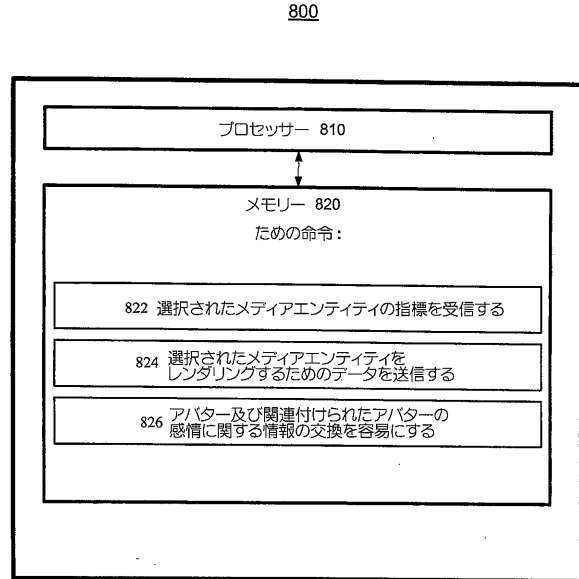
【図6】



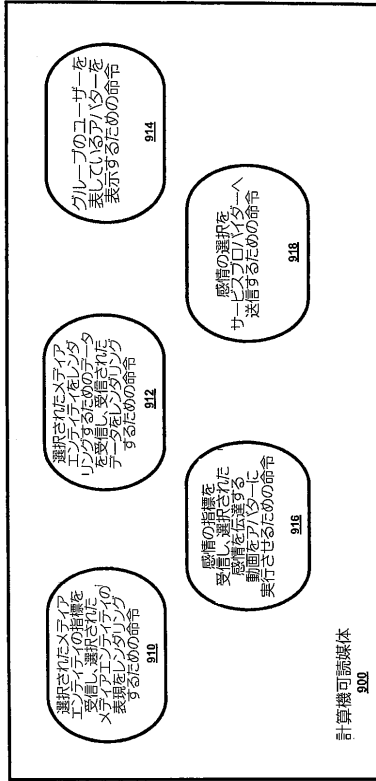
【図7】



【図8】



【 図 9 】



フロントページの続き

- (72)発明者 マッティングリー, アンドリュー・ローレンス
アメリカ合衆国ワシントン州98052-6399, レッドモンド, ワン・マイクロソフト・ウェイ, マイクロソフト コーポレーション, エルシーエイ - インターナショナル・パテント
- (72)発明者 クランプ, ブライアン・チャールズ
アメリカ合衆国ワシントン州98052-6399, レッドモンド, ワン・マイクロソフト・ウェイ, マイクロソフト コーポレーション, エルシーエイ - インターナショナル・パテント
- (72)発明者 ソエモ, トーマス・エム
アメリカ合衆国ワシントン州98052-6399, レッドモンド, ワン・マイクロソフト・ウェイ, マイクロソフト コーポレーション, エルシーエイ - インターナショナル・パテント
- (72)発明者 メイズ, エディ
アメリカ合衆国ワシントン州98052-6399, レッドモンド, ワン・マイクロソフト・ウェイ, マイクロソフト コーポレーション, エルシーエイ - インターナショナル・パテント

審査官 田上 隆一

- (56)参考文献 国際公開第2008/149076 (WO, A1)
特開2000-040088 (JP, A)
特表2008-539611 (JP, A)
国際公開第2008/109299 (WO, A1)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
G06F 13/00