

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-149191  
(P2019-149191A)

(43) 公開日 令和1年9月5日(2019.9.5)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>G06Q 30/02 (2012.01)</b>	G06Q 30/02 380	5C164
<b>H04N 21/2668 (2011.01)</b>	H04N 21/2668	5L049

審査請求 有 請求項の数 61 O L 外国語出願 (全 43 頁)

(21) 出願番号	特願2019-82661 (P2019-82661)	(71) 出願人	507160171
(22) 出願日	平成31年4月24日 (2019. 4. 24)		ジトー, アーサー ジェイ. ジュニア
(62) 分割の表示	特願2015-561640 (P2015-561640) の分割		Z I T O, Arthur J. Jr.
原出願日	平成26年3月6日 (2014. 3. 6)		アメリカ合衆国マサチューセッツ州019 07, スワンブスコット, ハリソン・アヴ ェニュー 39
(31) 優先権主張番号	61/773, 806	(74) 代理人	100099623
(32) 優先日	平成25年3月6日 (2013. 3. 6)		弁理士 奥山 尚一
(33) 優先権主張国・地域又は機関	米国 (US)	(74) 代理人	100096769
			弁理士 有原 幸一
		(74) 代理人	100107319
			弁理士 松島 鉄男
		(74) 代理人	100125380
			弁理士 中村 綾子

最終頁に続く

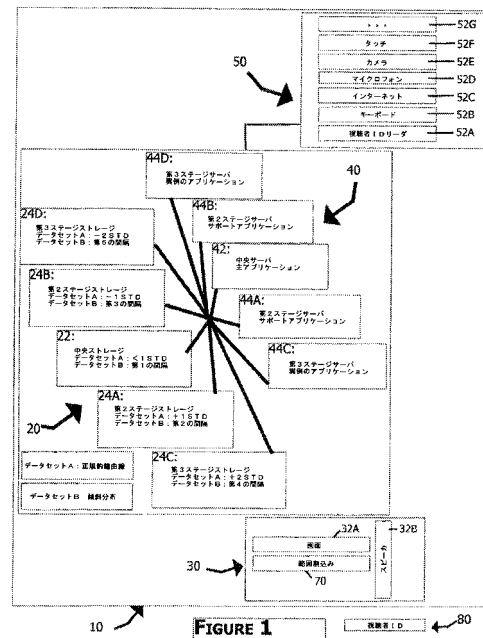
(54) 【発明の名称】 マルチメディアプレゼンテーションシステム

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 視聴者に対する応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションを生成するシステムを提供する。

【解決手段】 マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、視聴者の支援を受けないデータ入力を含むデータを、視聴者の自然な助力なしの検知範囲内から収集するように動作可能な入力サブシステム50と、支援を受けないデータ入力を含むデータを、プリファレンスに関連付けられるようにして記憶サブシステムに記憶するように動作可能な複数のストレージデバイス24A~24Dを備える、記憶サブシステム20と、プリファレンスに従ってマルチメディアプレゼンテーションを選択的に表示するように動作可能であるサーバサブシステム40とを含んでなる。

【選択図】 図1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

マルチメディアプレゼンテーションシステムであって、  
視聴者の支援を受けないデータ入力を含むデータを、前記視聴者の自然な助力なしの検知範囲内から収集するように動作可能な入力サブシステムと、  
複数のストレージデバイスを備える記憶サブシステムであって、前記支援を受けないデータ入力を含む前記データを、プリファレンスに関連付けられるようにして該記憶サブシステムに記憶するように動作可能な記憶サブシステムと、  
前記プリファレンスに従ってマルチメディアプレゼンテーションを選択的に表示するように動作可能であるサーバサブシステムと  
を含んでなる、マルチメディアプレゼンテーションシステム。

10

**【請求項 2】**

前記プリファレンスは前記視聴者の関心を最も引くように表示される、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

**【請求項 3】**

前記プリファレンスは広告戦略に合わせられる、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

**【請求項 4】**

前記複数の記憶サブシステムは、中央記憶サブシステムに対して統計的なパラダイムにおいて配置される、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

20

**【請求項 5】**

前記複数の記憶サブシステムは、中央記憶サブシステムに対して釣鐘曲線の正規分布において配置される、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

**【請求項 6】**

前記視聴者の前記支援を受けないデータ入力は、前記視聴者が能動的な入力を提供することなく、前記視聴者から収集されたデータである、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

**【請求項 7】**

前記視聴者の前記支援を受けないデータ入力は、前記視聴者が能動的な入力を提供することなく、前記視聴者の環境から収集されたデータである、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

30

**【請求項 8】**

前記マルチメディアプレゼンテーションシステムはキオスクに組み込まれる、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

**【請求項 9】**

前記マルチメディアプレゼンテーションシステムは、生物を関与させるように物体を移動させる、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

**【請求項 10】**

データは、能動的な入力を通して前記視聴者からも受信される、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

40

**【請求項 11】**

前記マルチメディアプレゼンテーションシステムは、前記マルチメディアプレゼンテーションに加えて、物品又はサービスを分配するように動作可能である、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

**【請求項 12】**

前記マルチメディアプレゼンテーションシステムは、少なくとも 1 つの更なるマルチメディアプレゼンテーションシステムと通信するように動作可能である、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

**【請求項 13】**

前記データは遠隔デバイスから受信される、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼン

50

テーションシステム。

【請求項 14】

前記サーバサブシステムは、前記データとして関連するデータを探索するために、画像内の言葉又は物体を検出するように動作可能である、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 15】

前記サーバサブシステムは、統計モデルを用いて、前記プリファレンスに従って前記マルチメディアプレゼンテーションとして表示するためのデータの選択を調整する、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 16】

前記サーバサブシステムは、統計モデルを用いて、データの前記マルチメディアプレゼンテーションを調整する、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

10

【請求項 17】

前記サーバサブシステムは、統計モデルを用いて、前記統計モデルを調整する、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 18】

前記サーバサブシステムは、視聴者が存在しないときに、前記データストレージをリフレッシュする、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 19】

前記サーバサブシステムは、認識ソフトウェアを組み込む、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

20

【請求項 20】

前記サーバサブシステムは、別々の視聴者間の関係を記録する認識ソフトウェアを組み込む、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 21】

前記サーバサブシステムは、ターゲットプレゼンテーションに最も相反する前記視聴者のうちの 1 つを識別する認識ソフトウェアを組み込む、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 22】

前記サーバサブシステムは、前記ターゲットプレゼンテーションに最も相反する前記視聴者に関連付けられるデータを解析し、選択し、記録し、提示するように動作可能である、請求項 21 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

30

【請求項 23】

前記サーバサブシステムは、ターゲットプレゼンテーションに最も一致する前記視聴者のうちの 1 つを識別する認識ソフトウェアを組み込む、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 24】

前記サーバサブシステムは、前記ターゲットプレゼンテーションに最も一致する前記視聴者に関連付けられるデータを解析し、選択し、記録し、提示するように動作可能である、請求項 23 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

40

【請求項 25】

前記サーバサブシステムは、移動するか、最も速く移動するか、飛行するか、視野の最も大きなパーセンテージを占有するか、設定サイズを超えるか、又は特定の目立つパターン若しくは色を有する物体を識別するように動作可能である、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 26】

前記サーバサブシステムは、前記マルチメディアプレゼンテーションシステムの前記応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションデバイスを通して与えられるようなプレゼンテーションを記録し、検索するように動作可能である、請求項 1 に記載のマルチメ

50

ディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 27】

前記検索されたプレゼンテーションは該プレゼンテーションに關与した前記視聴者に關連付けられる、請求項 26 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 28】

前記視聴者は、第 2 のマルチメディアプレゼンテーションシステムを通して別の場所において前記データを視聴することができるか否かを選択することができる、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 29】

前記視聴者は、第 2 のマルチメディアプレゼンテーションシステムを通して別の場所にいる別の視聴者を視聴することを選択することができる、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

10

【請求項 30】

前記入力サブシステムは、投票、質問表、選択肢又は試験回答を取り込み、データの選択、解析、記憶及び提示において前記サーバサブシステムを更に指示するように動作可能である、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 31】

前記サーバサブシステムは、経時的に、又はグループと比較して、ある視聴者の生理的变化又は心理的变化を識別するように動作可能であり、そのように識別することによって、前記サーバサブシステムは、データの選択、記憶及び提示を調整できるようになる、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

20

【請求項 32】

前記サーバサブシステムは、データを探索するように動作可能であり、前記データはニュース又は他の形で設定時刻以降に生成されたデータである、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 33】

前記サーバサブシステムは、個々の視聴者又は生物の数をカウントし、そのカウントに回答して、応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションを調整するように動作可能である、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 34】

前記マルチメディアプレゼンテーションシステムは、セキュリティシステムに組み込まれる、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

30

【請求項 35】

前記マルチメディアプレゼンテーションシステムは、生物用のマルチメディアプレゼンテーションシステムに組み込まれる、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 36】

前記マルチメディアプレゼンテーションシステムは、ペット用のマルチメディアプレゼンテーションシステムに組み込まれる、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

40

【請求項 37】

前記マルチメディアプレゼンテーションシステムは、設定期間中にアクティブである、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 38】

前記マルチメディアプレゼンテーションシステムは、所定の時間内のみアクティブである、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 39】

マルチメディアプレゼンテーションシステムを表示する方法であって、  
視聴者の支援を受けないデータ入力を含むデータを、前記視聴者の自然な助力なしの検知範囲内から収集するステップと、

50

前記支援を受けないデータ入力を含む前記データを、プリファレンスに関連付けられるようにして記憶サブシステムに記憶するステップと、

前記プリファレンスに従ってマルチメディアプレゼンテーションを表示するステップとを含んでなる、マルチメディアプレゼンテーションシステムを表示する方法。

【請求項 40】

前記記憶サブシステムは、中央記憶サブシステム及び補助ストレージに対して統計分布において配置されており、釣鐘曲線の正規分布、傾斜分布又は二峰性分布を含む、請求項 39 に記載の方法。

【請求項 41】

前記支援を受けないデータ入力を収集するステップは、前記視聴者の前記自然な助力なしの検知範囲内の最も目立つパターン、色又は物体を含む、請求項 39 に記載の方法。

10

【請求項 42】

前記支援を受けないデータ入力を収集するステップは、前記視聴者の最も目立つパターン、色又は物体を含む、請求項 39 に記載の方法。

【請求項 43】

前記支援を受けないデータ入力を収集するステップは、経時的に、ある視聴者の生理的变化又は心理的变化を識別するステップを含む、請求項 39 に記載の方法。

【請求項 44】

前記支援を受けないデータ入力を収集するステップは、データを探索するステップを含み、前記データはニュース又は他の形で設定時間以降に生成されたデータである、請求項 39 に記載の方法。

20

【請求項 45】

前記プリファレンスは広告戦略に関連付けられる、請求項 39 に記載の方法。

【請求項 46】

前記マルチメディアプレゼンテーションシステムに前記プレゼンテーションとともにリアルタイムに統合するために、少なくとも 1 つの更なるマルチメディアプレゼンテーションシステムを遠隔監視するステップを更に含む、請求項 39 に記載の方法。

【請求項 47】

先行する期間から準備されたプレゼンテーションを統合するステップを更に含む、請求項 39 に記載の方法。

30

【請求項 48】

前記表示するステップにおいて、前記視聴者が存在していたかのように、先行する期間から準備されたプレゼンテーションを統合するステップを更に含む、請求項 39 に記載の方法。

【請求項 49】

マルチメディアプレゼンテーションシステムであって、

視聴者の支援を受けないデータ入力を含むデータを、前記視聴者の自然な助力なしの検知範囲内から収集するように動作可能な入力サブシステムと、

複数のストレージデバイスを備える記憶サブシステムであって、前記支援を受けないデータ入力を含む前記データを、プリファレンスに関連付けられるようにして該複数のストレージデバイスに記憶するように動作可能であり、前記複数のストレージデバイスは中央記憶サブシステムに対して正規分布に配置される、記憶サブシステムと

40

を含んでなる、マルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 50】

前記プリファレンスに従ってディスプレイ上にマルチメディアプレゼンテーションを選択的に表示するように動作可能であるサーバサブシステムを更に備える、請求項 49 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 51】

前記プリファレンスは前記視聴者の関心を最も引くように表示される、請求項 49 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

50

## 【請求項 5 2】

前記視聴者の前記支援を受けないデータ入力、前記視聴者が能動的な入力を提供することなく、前記視聴者から収集されるデータを指している、請求項 4 9 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

## 【請求項 5 3】

前記複数の記憶デバイスは、データの所定の標準偏差に対応するように分離されるデータを含む、請求項 4 9 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

## 【請求項 5 4】

新たなデータに直面するのに応じて、前記データは前記中央記憶サブシステム内のプリファレンスと比較され、統計的に異なる場合には、前記データは前記中央記憶サブシステムに記憶される、請求項 4 9 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

10

## 【請求項 5 5】

新たなデータに直面するのに応じて、前記データは前記中央記憶サブシステム内のプリファレンスと比較され、統計的に異なる場合には、前記データは前記複数の記憶デバイスのうちの 1 つに記憶される、請求項 4 9 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

## 【請求項 5 6】

新たなデータに直面するのに応じて、前記データは前記中央記憶サブシステム内のプリファレンスと比較され、前記新たなデータ及び前記プリファレンスが基本的な釣鐘曲線分布に従って 1 標準偏差未満である場合には、前記新たなデータは、前記中央記憶サブシステムに記憶される、請求項 4 9 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

20

## 【請求項 5 7】

新たなデータに直面するのに応じて、前記データは、該データが割り当てられている前記記憶サブシステム内に以前に記憶されたデータファイルと比較され、前記新たなデータが既に記憶されているデータファイルに統計的に類似である場合には、前記新たなデータファイルを表に入れるが、破棄することができ、又は前記新たなデータがデータセット内の最頻値、平均又は中央値のような平均値を表すことになるか、又は前記データセットの最大又は最小の代表値に関する境界を表すが、依然として前記データセット内にある場合には、前記新たなデータは保持することができ、他の記録されたデータファイルは破棄し、表に入れてのみ保持することができる、請求項 5 6 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

30

## 【請求項 5 8】

新たなデータに直面するのに応じて、前記データは前記中央記憶サブシステム内の前記プリファレンスと比較され、前記新たなデータが 1 標準偏差より大きい、2 標準偏差以内だけ限界寸法に関して小さいと判断される場合には、前記格付けが前記ファイルに割り当てられ、前記複数の記憶サブシステムのうちの 1 つに記憶され、前記複数の記憶サブシステムのうちの前記 1 つは、第 1 の標準偏差記憶サブシステムである、請求項 4 9 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

## 【請求項 5 9】

新たなファイルが、この標準偏差の中心に、より近いと識別される場合には、これらの新たなファイルは保持され、前記表に入れることを除いて、先行するファイルは破棄することができ、前記表に入れることは、前記統計分布を調整する役割を果たす、請求項 5 7 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

40

## 【請求項 6 0】

前記正規分布は釣鐘曲線分布である、請求項 4 9 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

## 【請求項 6 1】

マルチメディアプレゼンテーションを表示する方法であって、  
視聴者の支援を受けないデータ入力を含むデータを、前記視聴者の自然な助力なしの検知範囲内から収集するステップと、

50

前記支援を受けないデータ入力を含む前記データを、プリファレンスに関連付けられるようにして記憶サブシステムに記憶するステップであって、前記複数の記憶サブシステムは中央記憶サブシステムに対して釣鐘曲線の正規分布に配置される、記憶するステップと

、  
前記プリファレンスに従ってマルチメディアプレゼンテーションを表示するステップとを含んでなる、マルチメディアプレゼンテーションを表示する方法。

【請求項 6 2】

前記記憶サブシステムは中央記憶サブシステムに対して釣鐘曲線の正規分布に配置される、請求項 6 1 に記載の方法。

【請求項 6 3】

前記支援を受けないデータ入力を収集するステップは、前記視聴者の前記自然な助力なしの検知範囲内の最も目立つパターン、色又は物体を含む、請求項 6 1 に記載の方法。

【請求項 6 4】

前記プリファレンスに関連付けられるデータの所定の標準偏差に対応するようにデータを分離するステップを更に含む、請求項 6 1 に記載の方法。

【請求項 6 5】

新たなデータに直面するのに応じて、前記データは前記中央記憶サブシステム内のプリファレンスと比較され、統計的に異なる場合には、前記データは前記中央記憶サブシステムに記憶される、請求項 6 4 に記載の方法。

【請求項 6 6】

新たなデータに直面するのに応じて、前記データは前記中央記憶サブシステム内のプリファレンスと比較され、統計的に異なる場合には、前記データは前記複数の記憶サブシステムのうちの 1 つに記憶される、請求項 6 5 に記載の方法。

【請求項 6 7】

新たなデータに直面するのに応じて、前記データは前記中央記憶サブシステム内のプリファレンスと比較され、前記新たなデータ及び前記プリファレンスが基本的な釣鐘曲線分布に従って 1 標準偏差未満である場合には、前記新たなデータは前記中央記憶サブシステムに記憶されるが保持されない、請求項 6 1 に記載の方法。

【請求項 6 8】

新たなデータに直面するのに応じて、前記データは前記中央記憶サブシステム内の前記プリファレンスと比較され、前記新たなデータが 1 標準偏差より大きい、2 標準偏差以内だけ限界寸法に関して小さいと判断される場合には、前記格付けが前記ファイルに割り当てられ、前記複数の記憶サブシステムのうちの 1 つに記憶され、前記複数の記憶サブシステムのうちの前記 1 つは、第 1 の標準偏差記憶サブシステムである、請求項 6 1 に記載の方法。

【請求項 6 9】

新たなファイルが、この標準偏差の中心に、より近いと識別される場合には、これらの新たなファイルは保持され、前記表に入れることを除いて、先行するファイルは破棄することができ、前記表に入れることは、前記統計分布を調整する役割を果たす、請求項 6 1 に記載の方法。

【請求項 7 0】

前記中央記憶サブシステムをデフラグメントするか、又は別の方法で最適化しながら、データを記憶して合成するために、データをバックアップ記憶サブシステムに記憶するステップを更に含む、請求項 6 1 に記載の方法。

【請求項 7 1】

マルチメディアプレゼンテーションシステムであって、  
支援を受けないデータ入力を含むデータを、プリファレンスに関連付けられるようにして記憶するように動作可能な複数のストレージデバイスを備える記憶サブシステムと、  
前記プリファレンスに従ってマルチメディアプレゼンテーションをディスプレイ上に選択的に表示するように動作可能なサーバサブシステムと

10

20

30

40

50

を含んでなる、マルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 7 2】

視聴者の支援を受けないデータ入力を含むデータを収集するように動作可能な入力サブシステムを更に備える、請求項 7 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 7 3】

前記視聴者の前記支援を受けないデータ入力は、前記視聴者が能動的な入力を提供することなく、前記視聴者から収集されたデータを指している、請求項 7 2 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 7 4】

前記複数の記憶サブシステムは、中央記憶サブシステムに対して釣鐘曲線の正規分布に配置される、請求項 7 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 7 5】

前記マルチメディアプレゼンテーションシステムは、複数のマルチメディアプレゼンテーションシステムのうちの 1 つであり、前記複数のマルチメディアプレゼンテーションシステムは管理者と通信する、請求項 7 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示は、2013年3月6日に出願された米国仮特許出願第61/773,806号の優先権を主張する。

【0002】

本開示は、包括的には、環境又はデータ入力に関するカスタマイズされた応答型マルチメディアプレゼンテーション、芸術又はモーフィングによる再現を配信するシステム、方法及びデバイスに関し、応答型解釈を表す、データ入力の合成データ及び解析に関する。より詳細には、本開示は、識別された視聴者に合わせてコード化されたりアルタイム環境変数、保存された選択及び好みのもから合成された芸術形態を動的に作り出すことに関し、そして、この合成は、対応する原型的な芸術的な設計及び戦略によって更にフォーマットされる。

【背景技術】

【0003】

一般に、芸術の創作を自動化しようとする数多くの試みがあった。データを収集し、解釈するためのシステムは、財務数字を操作するか、又は地形特徴を視覚化するのに成功しているものの、かなり画一化される。

【0004】

幾つかのプログラムは、モバイル電話のような特殊なデバイスのフォーマットに視聴者が画像を変更するか、又は画像に適応させるためのツールを提供する。聴覚データを視覚データと融合させるか、又はそれらのデータのタイミングを同期させるか、若しくは変更するために、聴覚記録用の同じツールを作製しようとする対応する動きもある。大抵の場合に、これらのツールは、視聴者が、アップロードのために写真を切り取るか若しくは容易にフォーマットするか、又は顔の引き伸ばし若しくは滑稽なサングラスの追加等の歪み効果によって写真をモーフィングするか、又はデシベルレベルが0（存在しない）の場所の開始及び終了によってサウンドセグメント全体を同様に選択するための簡単であるが、標準的な方法を提供する。

【0005】

より複雑な例は、視聴者によって選択することを容易にするために対象物を1つのディレクトリに編成するプレゼンテーションシステムを記載しているDeutscher他による特許文献1である。しかしながら、その編集ツールは、最初にデータファイルをロードすることではなく、視聴者が操作しなければ、完成した応答型プレゼンテーションも生成しない。

10

20

30

40

50

## 【0006】

別の例は、データの視覚要素及び聴覚要素を構文解析して、1つのマルチメディアプレゼンテーションにするシステムを記載しているFoote他の特許文献2である。そのようなシステムは、使用されるデータを編集し、効率的に利用するが、提供されるファイル以外のデータ入力を組み込むことはなく、視聴者がプレゼンテーションに影響を与えるための応答及び入力方法も提供しない。

## 【0007】

更に別の例は、画像内の個人を識別し、マルチメディアプレゼンテーションの中に合成するために、その個人を含む画像を探索して選択できるようにするAbujbara他の特許文献3である。この場合も先と同様に、この例は、個人データ又は個人の環境データを組み込むことはなく、視聴者のための応答及び入力方法も提供しない。

10

## 【0008】

オンライン・サーチエンジンのために、意味論的な定義に基づいて、言葉、語句及び話題を探索するツールが記載されて使用されている。一例はOmoiguiによる特許文献4であり、その特許出願は、Omoiguiによって情報として包括的に記載される、用語又は語句に意味的に関連する情報を検索し、視聴者が閲覧し、更に選択するために、その情報をリストにおいて提示することを記載している。

## 【0009】

さらに、芸術を生成するための試みとして、又は人間が作り出すことができるものと比べて、機械が面白い表現又は意味のある表現を作り出す能力の試験として、複数の機械が作製されている。一例は、所定のパターンを用いないが、制約としてパッドの境界寸法をプリプログラミングして、スケッチブック上に異なる色の線をランダムに描くロボットであろう。

20

## 【0010】

別の例は、テンプレートに従って画像物体を配置することによって動的な画像物体を作り出すシステムを記載しているLee他の特許文献5である。Leeの特許出願において記載されているマルチメディアプレゼンテーションシステムは、プログラムを開始する前に、使用されることになる物体を視聴者が選択する必要があるし、それゆえ、プレゼンテーションにおいて、これらの物体の相対的な重要性を評価するか、又は或る物体を他の物体に対してハイライトしたりする方法はなく、そのマルチメディアプレゼンテーションシステムでは、視聴者からの応答を入手し、自動的に調整するいかなる方法もない。

30

## 【0011】

更に一般的には、その結果が芸術として判断されるのではなく、新たな工夫又は斬新さとして解釈される場合があるような、1つの変数に応答して画像を操作するソフトウェアとして用いられる非常に単純化した実例がある。単純な形は、接触温度に応じて色を変更する「ムードリング」であるが、温度は実際の気分についての下手な仕掛けである。

## 【0012】

別の例が、Schugの特許文献6であり、周囲光の量に基づいて画像の明るさを操作するか、又は時刻とともに順次に進行することを示すように画像を伝播する芸術形態ディスプレイを開示している。

40

## 【0013】

芸術的表現は、その性質上、未知のコンテンツを組み合わせ、又は既知のコンテンツを視聴者の関心を引く新たな予期しない方法において組み合わせ、視聴者の関心を引く新たな独特の情報を提示する。それゆえ、既知の物体を取得し、既知の物体を既知の方法で組み合わせることが記載されている従来技術は「芸術的ではなく」、人間が芸術的な斬新さを入力するためのツールにすぎない。

## 【0014】

マルチメディアプレゼンテーションのための市場は、データの収集及びランク付けを自動化するツール、又は視聴者の好みに合わせてデータを更に操作するために、視聴者、アーティストが応じるか又は介入することができるようなデータの初期編集を提案するツ

50

ルで主に占められている。環境に応答するそれらのツールは、温度、光又は音などの単一の変数に従ってプレゼンテーション内の音、光又は色の強度を変更する新たな工夫を提示している。環境変数とプレゼンテーション応答とのプリプログラミングされた結び付きは、その性質上、融通が利かず、既知であり、視聴者の好みに応答しないので、結局のところ、これらのツールも視聴者にとって最低限の重要性しか持たない。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0015】

【特許文献1】米国特許出願第10/183,830号(米国特許出願公開第2004/0001106号)

10

【特許文献2】米国特許第7,383,509号

【特許文献3】米国特許第8,230,344号

【特許文献4】米国特許出願第10/781,053号(米国特許出願公開第2004/0230572号)

【特許文献5】米国特許出願第11/583,776号(米国特許出願公開第2007/0101251号)

【特許文献6】米国特許出願第09/325,386号(米国特許出願公開通知第2002/0021288号)

【発明の概要】

【課題を解決するための手段】

20

【0016】

包括的には、開示される非限定的な一実施形態によるマルチメディアプレゼンテーションシステムは、通常、視聴者がインタラクティブに応答できるようにするマルチメディアプレゼンテーションを生成するために、記憶サブフレームと、表示サブシステムと、サーバサブシステムと、入力サブシステムと、バックアップ記憶サブシステムとを含む。データ入力は、画像、聴覚記録、触覚、臭覚又は味覚等の視聴者の自然感覚の表現と、マルチメディアプレゼンテーションシステム付近から、若しくは遠隔記録デバイスから、若しくはインターネットファイル等のソースから、若しくは気象計測機器等の、コンピュータポートを通してユーザによってマルチメディアプレゼンテーションシステムに接続されるデバイスからのビデオ及びオーディオ記録、又はインターネット記録を通して、光及び色の読取りデバイスを通して与えられる測定値等の、環境示度及び測定値と、視聴者の表情(facial gesture)、体の動き、話し言葉、又はキーボード若しくはインターネット接続を通して入力される対応するフィードバック等の人間表現の識別及び解釈とを含むことができ、また、データ入力は、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーション画面、ボタン、触覚デバイスに触ることによる直接ユーザ若しくは視聴者入力、又はインターネットを通して、若しくはコンピュータポートを通して与えられる言葉以外の、若しくは文字以外の入力と、視聴者又は遠隔視聴者からのテキスト又はソーシャルメディアも含みうる。

30

【0017】

マルチメディアプレゼンテーションシステムは、データ入力を解析する方法、特に、視聴者及びターゲットプリファレンスへの類似性が最も高いことによって、又は視聴者及び記憶されているものと比べて統計的に異なることによって、最も評判がよいと見なされる情報を識別する方法を利用する。マルチメディアプレゼンテーションシステムは、データを効率的に記憶できるようにし、データをリフレッシュして記憶空間を解放できるようにし、新たなデータが解析されるにつれて記憶構成を柔軟に変更できるようにするハードウェア及びソフトウェアを通して記憶方法を利用する。物体及びプレゼンテーション編成方式の原型は、マルチメディアプレゼンテーションシステムの初期設定によって与えることができるが、マルチメディアプレゼンテーションシステムが動作するにつれて経時的に作成、変更又は追加することもできる。マルチメディアプレゼンテーションシステムは、視聴者の関心を最も引くと推定されるマルチメディアプレゼンテーションを生成するよう

40

50

動作する。マルチメディアプレゼンテーションシステムは、視聴者がそれ自体に関心があり、他人がそれらをどのように感じる場合があるかを仮定して解釈する。

【0018】

マルチメディアプレゼンテーションシステムは、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションデバイスの環境から入力され、存在するなら、マルチメディアプレゼンテーションシステムにプリロードされた任意のデータと合成され、その後、原型的な主題に従ってフォーマットされる入力に基づいて、スタートアップ時に応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションを開始する。

【0019】

応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションは、環境入力、インターネットソースの探索、コンピュータポートを通してユーザによって接続される外部データストアの探索、及び他の入力を通して、類似であるか、又は異なると考えられる情報を収集することによって調整される。

10

【0020】

マルチメディアプレゼンテーションは、最も関心を引くと解析されるものに関して視聴者から収集され、音、表情及び動き、並びに提案及び撤回等の視聴者によって何気なく与えられるか、又は話し言葉、タッチスクリーンのようなコントロールへの応答若しくはインターネットを介して送信される入力等の視聴者によって意図的に与えられる、本出願において記載される種々の入力タイプに従って解析されるフィードバックに従って更に調整される。

20

【0021】

開示される非限定的な別の実施形態では、マルチメディアプレゼンテーションシステムは、将来に改良するために、関連するが、新しい情報、異なる情報、最も評判の良い情報、又は最も重要である情報を能動的に探索する飼い主、視聴者又はグループの関心を引くのが何かを学習することによって、教育又は情報収集デバイスとしての役割を果たすことができる。この実施形態では、マルチメディアプレゼンテーションシステムは、経時的に学習されるような、視聴者の関心を最も引く企画に従ってニュースイベントを解釈することができ、それらのニュースを、最も人を引き付けるようにプレゼンテーションを組み入れることができる。マルチメディアプレゼンテーションシステムは、キーワードを照合すること、引用又は参照をカウントすること、赤色、話者の肩書きの重さのような他の合図に反応すること、又はプリロードされたソースリストを照合すること等を含むために、重要なニュース又は情報を識別するパラダイムを使用することができる。マルチメディアプレゼンテーションシステムは、マルチメディアプレゼンテーションシステムがアクティブであるが、視聴者が存在しないときに特に、教育的ソースから等のコンテンツを探索し、戻ってくる視聴者への新たな、そしてより詳細な情報を統合することもできる。マルチメディアプレゼンテーションシステムは、システムが視聴される可能性が低い時間中に、若しくはシステムが、例えば、近接割込みによって判断されるように設定時間内に視聴されなかった時間中に、コンテンツを探索するように設定することができるか、又はシステムの性能及び応答性を最適化するように、視聴者が存在しない期間中にデータファイルとしてのコンテンツの探索、選択及び記憶を促進するように設定することができる。マルチメディアプレゼンテーションシステムは、視聴者が関与した前回の時間から、又は例えば、夜間のニュースを伝えるために前日の真夜中から等の、定期的に設定された期間から、新しいか又は異なると考えられる情報のみを選択することができる。

30

40

【0022】

開示される非限定的な別の代替の実施形態では、マルチメディアプレゼンテーションシステムの視聴者が解析及びプレゼンテーションの全体的な基調又は目的を制御することができ、それにより、例えば、マルチメディアプレゼンテーションは、より励みになるか又は意欲を引き出す。

【0023】

また、結果として構成されるシステムがユーザの望む効果により厳密に一致するように

50

、マルチメディアプレゼンテーションシステムは、収集、解析、記憶及びプレゼンテーションのための変数をユーザが設定することができる制御画面又は管理パネルも含みうる。一例として、母親は、デバイスからの早朝のプレゼンテーションが、自分の子供を学校で成果をあげる気にさせるように明るく肯定的であることを望む場合があり、一方、アスリート及びコーチは、プレーヤ及びチームが来るべきゲームに集中することができるように、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションが強く、競争心があり、成功志向であることを望む場合があり、教会牧師は、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションが穏やかで、瞑想的であること、並びに応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションが、与えられる聖域を増大するように、新たな情報に比べて、歴史的な記録に対して大きな永続性を有することも望む場合がある。マルチメディアプレゼンテーションシステムは、システムの具体的な応用形態に対してシステムをより理想的に機能させるプログラムアプリケーション及び/又はデータを選択又は追加するために、管理者としての役割を果たす視聴者によって調整又はコード化することができる。マルチメディアプレゼンテーションは、視聴者、特に初めての視聴者がプリファレンス情報を与えることができるようにする入力パラダイムをプリロードすることができ、プリファレンス情報は、システムによって選択することができるか、又は主に閲覧し、選択するためにシステムの中央ストレージに再び割り振ることができる好ましい主題及びルーチンを設定する。例として、システムは、複数対の画像、音及び文字を視聴者に提示するメニュー内にスタートアップルーチンを有することができ、これらの対のそれぞれを視聴者が選択することから、システムは、視聴者が最も好んでいる色、主題、アーティスト、画材、人口統計データ及び関心を判断する。

#### 【0024】

また、マルチメディアプレゼンテーションシステムは、例えば、雑音及び光のレベルを徐々に上げ、目覚めたときにより快適な体験を提供するために、目覚まし時計の代わりにすることができるか、若しくはアラームシステムと一体に構成することができるか、又は設定された持続時間又は累積された持続時間にわたって、設定された時刻に開始し、終了するタイミングデバイスと一体に構成することができる。マルチメディアプレゼンテーションシステムは、例えば、モーニングアラームをカスタマイズするために、又は設定された時間中に、若しくは視聴者の関心を引くイベント中に気分を変えるために、客に質の高い利益を提供するホテルの各高級スイート内に設けることができる。

#### 【0025】

マルチメディアプレゼンテーションシステムは、任意の家庭電化製品、製造管理システム、又は視聴者を引き付けるか、関与させるか、若しくは拒否することが望まれる機械と一体に構成することができる。例えば、マルチメディアプレゼンテーションシステムは、熱いうちは子供又はペットを寄せつけないか、若しくは拒否し、食品の調理が完了するか、若しくは完了間近であるときに住宅所有者を呼ぶために、オープン若しくは調理機器と一体に構成することができるか、又は操作者の同行及び注意を維持するために芝刈り機と一体に構成することができる。

#### 【0026】

別の代替の実施形態では、マルチメディアプレゼンテーションシステムのユーザは、広告することを望む企業体、又は政治的メッセージを与えることを望む立候補者若しくは支援している後援団体とすることができる。この例では、ユーザは、より容易に受け入れられるように、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションを視聴者に適応させようとするが、同時にその製品、サービス又は候補者を支援する立場及び基調を維持することを望む。場合によっては、この実施形態は、ユーモアを通して共感関係を構築するか、又は反対する立場がいかに弱いかを視聴者の残りの方々に対して実証することによって後援者の見掛け上の立場を強化するために、妨害者又は弱い反対者を引き付けるように個人と全く反対の立場及び基調をとることもできる。

#### 【0027】

開示される別の代替の実施形態では、マルチメディアプレゼンテーションシステムは、

関与、視聴者参加及び満足レベルにおけるシステムの有効性を改善するために、顧客サービス応答システムと一体に構成することができる。そのような顧客サービスシステムは、電話で聞こえる聴覚システムとすることができるか、モバイルデバイス若しくはインターネット上のマルチメディアプレゼンテーションとすることができるか、又はマネキン等のこれまでにないプレゼンテーションデバイスに組み込むこともできる。例示的な聴覚電話システムは、視聴者が独り言を言っているかのように、視聴者の発話に一致するアクセント、口調及びテンポを使用することができる。例示的なマネキンは、身体部分又は顔部分の発話又は歌唱及び動きを与えている場合があり、視聴者が近接割込みをトリガするとき、視聴者を認識したことを実証するために、そのような行動を開始又は調整することができ、環境入力及び視聴者応答に従って、刺激出力の応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションを改善することができる。そのような行動開始又は行動調整は、例えば、手を伸ばして視聴者に触れること、視聴者が身に着けているもの若しくは視聴者の外見を発話若しくは運動に関して忠実に再現すること、又は視聴者の他の様子を真似することを含む。そのようなマネキンは、管理者又は後援者によって更に解析及び使用するために視聴者入力を収集し、記憶している場合もある。

10

20

30

40

50

**【0028】**

開示される別の代替の実施形態では、マルチメディアプレゼンテーションシステムは、飼い主が存在しない場合であっても、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションがペットに対する責任を負い続けるように、ペットのための玩具と一体に構成される。この実施形態では、マルチメディアプレゼンテーションシステムは、飼い主が存在しているかのように、音、臭い又は毎日、特定の時間にわたって動物を引き付けている他の感覚的な合図などの、飼い主の様子をペットに提示することができる。システム入力は、視聴者にとって知覚可能であるが、人間には知覚できない、磁界等の感覚的合図、又は犬には聞こえるが、人間には聞こえないピッチ音に応答することができる。マルチメディアプレゼンテーションシステムが一定の間隔で動物を訓練するか又は楽しませるように、マルチメディアプレゼンテーションシステムの管理者によって時間を管理することができる。また、マルチメディアプレゼンテーションシステムは、人間が存在することが不可能であるか、長時間にわたって人間が存在することが難しいか、若しくは人間の存在が干渉する場合に、又は生物若しくは生物の一部に徐々に刺激を与えて、最も引き付けているものを識別し、マルチメディアプレゼンテーションシステムと生物との間のやりとりを増加させる場合に、情報、計測機器応答を収集する等の目的のために野生生物とともに使用することもできる。

**【0029】**

それらの実施形態は、最適には、プリロードされたデータ、原型、統計モデル、解析方法、及びマルチメディアプレゼンテーションがより実効的であり、ライブでのやりとりから途切れないように、管理者がこれらの要素をリアルタイムに入力するか、又は管理者から視聴者にメディアを直接統合させるための方法を含みうる。マルチメディアシステムは、システムの見掛けの応答性を改善するか、システムの性能をリアルタイムに若しくは将来に改善するか、又はその開発及び性能を支援することになるシステムの性能についての情報を得るために、視聴されているときに、又はシステムの近接範囲内から視聴されていないが、別の視聴者又は管理者がプログラムルーチン、プレゼンテーション、データ入力及びファイルの収集若しくは記憶、若しくはマルチメディアシステムの全体性能を調整することができるように、システムの接続部を通して、又はインターネット等の遠隔接続を通して管理することができる。

**【0030】**

それらの実施形態のそれぞれ又はいずれかが、マルチメディアプレゼンテーションシステムのマルチメディアプレゼンテーション及び動作をカスタマイズし、1つのシステム内で複数のユーザプレゼンテーションバージョンをサポートし、最適な同時プレゼンテーションのために異なるユーザ間の関係を調整し、飼い主又は管理者に、ユーザ又はユーザタイプに従ってセグメント化された情報を提供するユーザ識別方法も含むことができる。

## 【 0 0 3 1 】

マルチメディアプレゼンテーションシステムは、それにより、視聴者の関心を最も引くマルチメディアプレゼンテーションを供給し、視聴者を最も引き付け、視聴者に有益であるデータを収集し、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションが環境及び視聴者に対する別の様相を調整する場合であっても持続性を有する、基調に関連付けられる広告又はメッセージ、関連する概念及び方法を可能にし、プレゼンテーションとともに、有効性を改善することができ、後援者のための効率を改善することができ、改善されたフィードバックシステムのための入力を得ることができる顧客サービス方式をサポートし、及び/又は生物及び人間に関与するか、楽しませるか、若しくは別の方法で利益を与え、生物及びその挙動についての情報を入手し、将来のシステムが生物と我々との関係にいか

10

## 【 0 0 3 2 】

他に明確に指示されない限り、上記の特徴及び要素は、種々の組み合わせにおいて非排他的に組み合わせることができる。これらの特徴及び要素並びにその動作は、以下の説明及び添付の図面を考慮すると更に明らかになるであろう。しかしながら、以下の説明及び図面は、実際には例示であり、限定すること意図していないことは理解されたい。

## 【 0 0 3 3 】

種々の特徴は、開示された非限定的な実施形態の以下の詳細な説明から当業者には明らかになるであろう。詳細な説明に添付される図面は、以下のように簡潔に説明することができる。

20

## 【 図面の簡単な説明 】

## 【 0 0 3 4 】

【 図 1 】 開示される非限定的な一実施形態による、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションシステムの概略図である。

【 図 2 】 処理及び記憶方式の概略図である。

【 図 3 】 家庭のような環境におけるマルチメディアプレゼンテーションシステムの 1 つの具体例の概略的なブロック図である。

【 図 4 】 家庭のような環境におけるマルチメディアプレゼンテーションシステムの視聴者プロセスの 1 つの具体例の概略的なブロック図である。

【 図 5 】 図 4 のユーザプロセスのためのデータを表すシステムプロセスの概略的なブロック図である。

30

【 図 6 】 広告のような環境におけるマルチメディアプレゼンテーションシステムの視聴者プロセスの 1 つの具体例の概略的なブロック図である。

【 図 7 】 図 6 のユーザプロセスのためのデータを表すシステムプロセスの概略的なブロック図である。

【 図 8 】 政治広告のような環境におけるマルチメディアプレゼンテーションシステムの視聴者プロセスの 1 つの具体例の概略的なブロック図である。

【 図 9 】 図 8 のユーザプロセスのためのデータを表すシステムプロセスの概略的なブロック図である。

【 図 1 0 】 開示される別の非限定的な実施形態による、マルチメディアプレゼンテーションシステムの概略図である。

40

【 図 1 1 】 キオスクのような環境におけるマルチメディアプレゼンテーションシステムの視聴者プロセスの 1 つの具体例の概略的なブロック図である。

【 図 1 2 】 図 1 1 のユーザプロセスのためのデータを表すシステムプロセスの概略的なブロック図である。

【 図 1 3 】 レストランのような環境におけるマルチメディアプレゼンテーションシステムの視聴者プロセスの 1 つの具体例の概略的なブロック図である。

【 図 1 4 】 図 1 3 のユーザプロセスのためのデータを表すシステムプロセスの概略的なブロック図である。

【 図 1 5 】 インタラクティブ生物用デバイスに組み込まれる、開示される非限定的な一実

50

施形態の図である。

【図16】インタラクティブ生物のような環境におけるマルチメディアプレゼンテーションシステムの視聴者プロセスの1つの具体例の概略的なブロック図である。

【図17】図16のインタラクティブ生物用デバイスプロセスのためのデータを表すシステムプロセスの概略的なブロック図である。

【発明を実施するための形態】

【0035】

図1は、視聴者に対する応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションを生成するマルチメディアプレゼンテーションシステム10を概略的に示す。視聴者は、個人、生物、個人のグループ、生物のグループ、企業体、法人、政府機関、後援者又は他の団体でありうることを理解されたい。

10

【0036】

マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、一般に、記憶サブシステム20と、表示サブシステム30と、サーバサブシステム40と、入力サブシステム50と、バックアップ記憶サブシステム60とを含む。現時点では、サブシステムの物理的に個別の要素がアクセスを加速させ、性能を促進し、それにより、システムが、許容可能な時間間隔内で作り出し、視聴者に応答できるようにするものと見込まれる。特定のサブシステムが別々に画定されるが、サブシステムのそれぞれ又はいずれも、ハードウェア及び/又はソフトウェアによって、別の方法で組み合わせるか、分離できることは理解されたい。準最適であっても、機能を供給する仮想サーバ区画及び仮想記憶区画を通して、マルチメディアプレゼンテーションシステム10のそのようなバージョンを作り出すことができる。

20

【0037】

記憶サブシステム20は、中央ストレージデバイス22と、統計分布においてデータを含む(4つに図示された)複数の補助ストレージデバイス24A~24Dとを含む。データの分布を解析し、それを所定の分布パターンに従って特徴付け、パターンによって示される間隔にデータを割り当てる複数のモデル及びパラダイムが存在する。マルチメディアプレゼンテーションシステム10内で、異なるセット及びパターンのデータを異なる構成において同じストレージデバイスに割り当てることができる。中央ストレージデバイス22は、プレゼンテーションのための最も可能性が高いか、又は好ましい原型又は芸術的方式を記憶するように動作可能であり、一方、補助的な、又はそれほど好ましくないか、若しくは望ましくない方式は他のストレージデバイス24A~24Dに記憶される。

30

【0038】

ストレージデバイス24A~24Dは、例えば、データの平均から生成されたお気に入り及びプリファレンス、並びに芸術的構図及び統計モデルの原型のアーカイブを記憶する。釣鐘曲線分布の代わりに、又はそれに加えて、傾斜モデル又は他の分布が、データをより正確に表にするための分布の最も代表的なものであると考えられる場合もある。

【0039】

データセットAは、データ点の標準偏差間隔に従って中央ストレージデバイス22及び補助ストレージデバイス24A~24Dに対して釣鐘曲線の正規分布において配置される。データセットB内のデータの同時記憶は、傾斜分布パターンに従って配置され、生じる可能性が最も高いデータの第1の間隔内のデータ点は中央ストレージデバイス22内に記憶され、残りの間隔2~5は、第2のステージ及び第3のステージのストレージデバイス24A~24Dにそれぞれ記憶される。データ点が分布間隔内で特有であるか、又はデータセットのより代表的な平均又は終点を表すとき、そのデータ点はファイルとして保持することができ、一方、他のデータ点、平均又は終点に対して全く同じであるか、又は十分に類似である他のデータ点は、表現のために単に表に入れることができ、より効率的に記憶するために、データファイルは破棄される。二峰性分布のような他の統計モデルは、非中央補助ストレージデバイス24A~24D内に記憶されるモデルの細部を有することができ、このモデルに当てはまるデータ点が記憶されるとき、最も密集している間隔内のデータ点又はデータ点の表現が中央ストレージデバイス22内に保持され、一方、補助スト

40

50

レージデバイス 24A ~ 24D は、あまり一般的でない間隔内のデータ点又は表現を記憶するために用いられる。

【0040】

中央ストレージデバイス 22 は表現のための最も可能性が高いか、又は好ましい原型又は芸術的方式を記憶するように動作可能であり、一方、補助的な、又はそれほど好ましくないか、若しくは望ましくない方式は他のストレージデバイスに記憶される。ストレージデバイス 24A ~ 24D を利用して、データの所定の標準偏差に対応するようにデータを分離することができる。例えば、ストレージデバイス 24A 及び 24B は、 $\pm 1$  標準偏差より大きい、 $\pm 2$  標準偏差より小さいデータを記憶し、一方、ストレージデバイス 24C 及び 24D は、 $\pm 2$  標準偏差より大きいデータを記憶する。

10

【0041】

マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 は、存在するなら、中央ストレージサブシステム 20 内に取り込まれた任意のデータと組み合わせて、マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 の環境から取り込まれた入力に基づいて、スタートアップ時に応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションを開始し、原型の方式に従ってデータを編成する。

【0042】

新たなデータに直面すると、そのデータ点がどこに記憶されるかを判断するために、そのデータが中央ストレージデバイス 22 内のプリファレンスと比較され、中央データと統計的に異なる場合には、その新たなデータはこれらの他の記憶サブシステムのうちの 1 つに記憶される。基本的な釣鐘曲線分布を使用し、この新たなデータとプリファレンスとの間の差が 1 標準偏差より小さい場合には、そのデータは中央ストレージデバイス 22 内の表に入れられる。さらに、新たなデータ点が既に記憶されているデータ点に統計的に類似である場合には、新たなデータ点は表に入れられるが、保持されない。代替的には、新たなデータが、1 標準偏差より大きい、2 標準偏差以内だけ、サイズ又は輝度のような限界寸法に関して小さいと判断される場合には、そのファイルに格付けが割り当てられ、ストレージデバイス 24C 又は 24D 内に配置される。1 標準偏差だけ小さいと識別された第 1 のファイルは中央ストレージデバイス 22 内に配置されるが、新たなファイルは、設定されたこの標準偏差の中心に近いと識別されるか、又は標準偏差の端にあると識別されるので、これらの新たなファイルは保持され、第 1 のファイルは、表に入れることを除いて、破棄することができる。表に入れることは、統計分布を調整するための役割を果たすことになり、一方、保持されるファイルは、迅速にアクセスするための代表的なセットを保存する。そして、中央ストレージデバイス 22 内に記憶される統計モデルは、調整されることになる。

20

30

【0043】

代替的には、1 つ以上の中央ストレージデバイス 22 は、例えば、ストレージデバイスエラーからの実効的な回復を容易にするために、幾つかのユニットに分割することができるが、これらの仮想記憶サブシステム分割の実施は基本的に同じ目的を果たす。代替的には、複数に分割されたストレージは、モバイルタイプデバイス内に位置することができるか、又はインターネットストレージへの接続を容易にすることができる。記憶サブシステム 20 は、基板に実装されるストレージ及び基板に実装されないストレージのような種々のデータデバイスタイプからなることができ、限定はしないが、SAN、NAS、gb、フラッシュドライブ、クラウドストレージなどを含む。

40

【0044】

例えば、主に視聴者が表示サブシステム 30 の視野を出た後である場合があるアイドル期間中に、又は一日のうちで視聴者がシステムを視聴する可能性が最も低い時間帯に、マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 は、データをバックアップ記憶サブシステム 38 に移動させて、ストレージデバイス 24A ~ 24D をデフラグメントすることができる。これは、「リアルタイム」処理を向上させるために中央記憶サブシステムをリセットすることになる。そして、バックアップ記憶サブシステム 38 内のデータは、迅速なア

50

クセスを容易にするために、中央ストレージデバイス 2 2 及び補助ストレージ 2 4 A ~ 2 4 D にロードする前に、再評価し、再フォーマットすることができる。マルチメディアプレゼンテーションシステムは、そのようなアイドル期間中にそのような動作を実行するように設定することもできるし、システムが視聴されている他の期間より、そのようなアイドル期間中にそのような動作を実行することを選ぶように設定することもできる。

**【 0 0 4 5 】**

サーバサブシステム 4 0 は、全体として、マルチメディアプレゼンテーションシステム 1 0 を動作させる、1 つ以上のプロセッサとアプリケーションとの組み合わせである。開示される非限定的な一実施形態によるサーバサブシステム 4 0 は、中央サーバ 4 2 及び ( 4 つが示される ) 複数の補助サーバ 4 4 A ~ 4 4 D とを含み、それぞれ通信するために中央ストレージデバイス 2 2 及び複数の補助ストレージデバイス 2 4 A ~ 2 4 D に関連付けることができる。サーバサブシステム 4 0 の機能は、本明細書においてブロック図に関して開示される場合があるが、これらの機能が、専用ハードウェア回路において、又はマイクロプロセッサに基づく電子制御の実施形態において実行することができるプログラミングされたソフトウェアルーチンにおいて規定される場合があることを、本開示の利点とともに当業者は理解されたい。すなわち、サーバサブシステム 4 0 は、例えば、アプリケーションを実行するための永久ストレージ及び R A M を有する、マルチメディアプレゼンテーションシステム 1 0 のためのプロセッサとして主に調整され、一方、記憶サブシステム 2 0 は一般的に、サーバサブシステム 4 0 と通信する、はるかに大規模であり、多くの場合に分離されるファイルデータ構造である。中央サーバ 4 2 に、最も頻繁に使用されるか、又は重要なソフトウェア、原型などを記憶サブシステム 2 0 から R A M にロードさせて直接処理させ、補助サーバ 4 4 A ~ 4 4 D に、あまり頻繁に使用されないか、又は重要でないアプリケーションを記憶サブシステム 2 0 から直接処理するためのそれぞれの R A M にロードさせることが有利であるが、本発明の意図を変更することなく、個別又は仮想サーバストレージの任意の組み合わせを使用することができる。例えば、直接アクセスのために中央サーバ 4 2 及び補助サーバ 4 4 A ~ 4 4 D の個別のサーバユニットに特定のアプリケーションをプリロードすることができ、物理的又は仮想的な、記憶サブシステム 2 0 からのアプリケーション、データ及びファイルの記憶、アクセス及び処理の種々の組み合わせもそこから利益を得ることは当業者には理解されよう。

**【 0 0 4 6 】**

サーバサブシステム 4 0 は、視聴者識別子リーダ 5 2 A、キーボード 5 2 B、インターネット接続 5 2 C、マイクフォン 5 2 D、カメラ 5 2 E、タッチスクリーン 5 2 F 又は他のデバイス 5 2 G のような複数の入力デバイスを含むことができる入力サブシステム 5 0 と通信する。入力デバイスは表示サブシステム 3 0 に配置することができ、及び / 又は表示サブシステム 3 0 によって表示できることは理解されたい。すなわち、インターフェースは仮想インターフェースにすることができる。インターネット又は他の接続を通して種々の遠隔入力デバイスにも接続できることは理解されたい。サーバサブシステム 4 0 は、入力サブシステム 5 0 からのデータを記憶するか否か、及びどこに記憶するかを判断するために、そしてデータを全体的に、部分的に、又は表示サブシステム 3 0 に示される応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションにおいて何らかの変更を加えて含むかを判断するために、中央ストレージデバイス 2 2 内のプリファレンス及び統計モデルにアクセスする。

**【 0 0 4 7 】**

開示される非限定的な一実施形態では、表示サブシステム 3 0 は、基本的には、壁掛け平面型ディスプレイである。しかしながら、種々のハードウェア、機械的又は電氣的な構成及び能力を有する独立型デバイス及びモバイルデバイスを含む、複数の視覚及び聴覚投影デバイスが存在することが理解されるであろう。表示サブシステム 3 0 は、フラットパネルディスプレイ、モバイルデバイス又は他のそのようなデバイスに一般的であるように画面 3 2 A 及びスピーカ 3 2 B を含むうる。

**【 0 0 4 8 】**

表示サブシステム 30 は、表示サブシステム 30 の視聴可能距離を補う視野を提供する範囲割込みデバイス 70 を更に含む。範囲割込みデバイス 70 は、視聴者を識別するように動作可能な種々のセンサを含みうる。範囲割込みデバイス 70 は、視聴者の接近、後退又は全体的な動きを判断するために、異なる範囲感度を有する 2 つ以上のセンサを含みうる。開示される非限定的な一実施形態におけるマルチメディアプレゼンテーションシステム 10 による識別は、視聴者が入力を与えるいかなる能動的な措置も講じる必要がないように、視聴者によって支援されなくてもよい。提示されるように図示される情報は、図示されるような入力タイプに依存する必要もなければ、図示されるようなセンサに限定される情報のタイプからなる必要もないことも理解されたい。

【0049】

識別された視聴者の関心を最も引くプレゼンテーションを表示するために、プレゼンテーションシステム 10 のサーバサブシステム 40 が、様々なタイプの入力にわたってデータの相対的重要性を解析し、視聴者入力に応答してデータの収集及び解析を変更し、記憶サブシステム 20 内のデータをフォーマットするように動作可能であるように、範囲割込みデバイス 70 は、例えば、視聴者の支援を受けないデータ入力範囲内で視聴者についてのデータを識別するように動作可能である。

【0050】

範囲割込みデバイス 70 は、背景情報から人のシルエットの輪郭を識別し、目及び口の部分的な情報から顔を識別し、顔の境界パターン内の目のような物体を識別し、その環境から分離している物体を画定し、表現のための画像を分離するために、物体認識技術又は顔認識技術のためのプログラムを含みうる。範囲割込みデバイス 70 を用いて、2 人以上の人又は 2 匹以上の生物が存在するか否かを識別し、特定の個人又は生物を識別することもできる。代替的には、範囲割込みデバイス 70 は、マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 が汎用性の高いプレゼンテーションを初期設定において行うように、視聴者の身元を識別することなく、視聴者が範囲内に入ってきたことを識別することができる。

【0051】

範囲割込みデバイス 70 は、その特定のターゲットである特定の人又は視聴者グループの顔の特徴又は他の識別用特徴によってトリガすることができる。一例では、マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 を用いて、特定の人にメッセージを伝達するか、プレゼンテーションに対する特定の視聴者の反応を評価するか、又は特定の人若しくは視聴者グループについての情報、又は特定の人若しくは視聴者グループからの情報を記録する。例えば、特定の人又は視聴者グループの画像又は識別用情報は中央ストレージデバイス 22 内に記憶することができ、一方、収集された一貫性のないデータは全く記憶されないか、又は概ねグループ内にいるような変数の高いパーセンテージが一致するが、グループの一部と規定されない視聴者のために使用されるか、又はグループから大きく異なると解析された視聴者のために使用される。別の例として、マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 は、容疑者が監視場所を訪問するようにおびき寄せることによって、特定の容疑者を検索するように動作可能にすることができる。この例では、記憶サブシステム 20 は、目撃者のスケッチによって与えられるような、顔に応じた目の測定値のような容疑者の特徴を記憶することができ、それによって、正確な顔を知ることなく、マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 はその測定値の許容範囲内に入る特定の視聴者に異なるプレゼンテーションを供給する。そして、マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 は、そのような容疑者によるやりとりを記録することができる。

【0052】

開示される非限定的な一実施形態における範囲割込みデバイス 70 は、その代わりに、又はそれに加えて、視聴者からの支援を受けないデータ入力(図 2)に 応答して、マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 がカスタマイズされた 応答型プレゼンテーションを促進できるように、受動的に又は能動的に視聴者識別子 80 とのインターフェースを構成するか、又は別の方法により視聴者識別子 80 を認識することができる。本明細書において規定されるときに、「視聴者からの支援を受けないデータ入力」は、視聴者がキー

10

20

30

40

50

ボード入力のような能動的な入力を与えることなく、又は読み値を与えるためにデバイスをタッチすることなく、発話などによってコマンドを伝達することなく、又はデバイスを介して他の医療情報を送信することなく、視聴者について収集されたデータを指している。さらに、「視聴者の自然な助力なしの検知範囲」は、視聴者を裸眼で見ることができるか、助力なしの人の耳によって聞くことができるか、触ることができるか、臭いを嗅ぐことができる範囲、及び生物が視聴者であり、その種類のうちの1つを検知する感覚器官を用いることができる場合の対応する範囲とすることができる。言い換えると、範囲割込みデバイスは、一般的に、視聴者が表示サブシステム30とやりとりすることができる範囲に対応する。

#### 【0053】

視聴者識別子80は、限定はしないが、RFIDリーダ、電話番号若しくは識別コード、発話された隠語、又は識別情報の物理的な所有物である顔の特徴及び指紋を含む、種々のタイプからなることもできる。視聴者識別子80は、能動的なマルチメディアプレゼンテーションシステム10の存在の有無にかかわらず、入館バッジのような受動的で、支援を受けない識別情報を提供するために従業員によって通常身に付けられる識別子とすることもできる。また、視聴者識別子80は、例えば、ビデオ入力、聴覚入力、視聴者識別情報及び触覚（振動）インターフェースとすることもできる。種々の応答性の特徴が取り込まれる場合もあり、モバイルデバイスは、インターネットを通して利用可能な中央サーバにアクセスすることができ、それにより、種々の広告メッセージを受信することと引き換えに、app（アプリケーション）として低額又は無料で個人がマルチメディアプレゼンテーションシステム10を利用できるようにする。

#### 【0054】

図2を参照すると、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、物体認識ソフトウェアを利用して、ここで、例えば、視聴者の衣類の上にある星形模様として示される、最も人目を引く模様、色又は物体を識別することができる。そして、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、識別された模様100、色又は物体を、例えば、視聴者の年齢、性別又は他の特徴に応じて選択された、例えば、「グッド モーニング」、「ハイ ユー」、「ハイ ゴージャス」、「ハイ ハンサム」のような視聴者に適した聴覚注意喚起メッセージ102とともに、表示サブシステム30上に反映させる。これらの要素は、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションを個人向けに変更し、視聴者をプレゼンテーションに組み込む。別の例では、スケートボードがマルチメディアプレゼンテーションシステム10の範囲内に入り、素早いアクショントリックを決めた場合には、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、より極端な例としてスポーツ競技会のクリップを提示するか、又は基本的なトリックを行い、そして、視聴者にもう一度やってほしい、「そのやり方を教えて?」と頼む若者を提示するか、又は対照的な話題として、視聴者を（ユーモラスに）説教しようとする年長の図書館員 - 「けがすることになるよ。座って読書しなさい」を提示することができる。

#### 【0055】

マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、画像、メッセージ、音楽などのアーカイブ200から記憶サブシステム20にプリロードされたデータを更に組み込むことができ、そのデータは入手可能な全てのデータから無作為に選択したもの、好きなものの選択リスト、又は最近追加されたものの選択リストとすることができる。視聴者が個々に識別される場合には、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、特定の視聴者によって、又は視聴者の仲間によって追加されたデータのアーカイブから選択することができる。

#### 【0056】

マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、屋外の空、例えば、日の入り、日の出、嵐などのビデオキャプチャのような外部入力400からの背景刺激を更に提示することができる。遠隔インターネット画像、一日の時刻を日の入りの好みのアーカイブ画像に置き換えること、一日の時刻を鳥の鳴き声に置き換えること、雨を示すインターネット

10

20

30

40

50

データ源を、雨粒をシミュレートするオーディオファイルに置き換えることを含む、そのような外部データ源はいずれも同様の目的を果たすことができる。この例の場合、日の入りを取り込まれ、表示サブシステム 30 上で背景として動くように表示される。

【0057】

その代わりに、又はそれに加えて、マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 は、視聴者の関心を更に引くことができる新たな画像又はデータが存在するか否かを確認するために、好みのインターネットサイト若しくはファミリーウェブサイトのリスト、又はピクチャライブラリのような外部データ源を探索することができる。マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 は、例えば、物体識別システムを利用して、プレゼンテーションに含むために、例えば、アーカイブ 200 から、ウェブサイト上で認識された画像ファイルの全て又は一部を抽出することができる。例えば、視聴者の子供 202 の写真がアーカイブ 200 から引き出される。

10

【0058】

マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 によって、視聴者は、好ましい選択肢として中央ストレージデバイス 22 上に配置する方式を選択できるようにもなるし、スポンサーを募り、そのアーティストの展望を宣伝する企画を売り込むことができるようになる。別の例として、対比色方式と合わせた三角形の構図が好ましい構図原型である場合がある。その代わりに、又はそれに加えて、マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 は、原型画像として、日の入りのオレンジ色のように、表示サブシステム 30 上に提示される色を適応させることができる。そして、このオレンジ色に基づいて、マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 は、ある濃度のオレンジ色を含む画像をアーカイブ 200 から選択する。代替的には、設定された時間内に同様のアイテムが見つけれない場合、第 1 の入力調和していないと解析された場合、又は視聴者が措置及び不調和の場合のプリファレンスをあらかじめ示している場合には、まっすぐで鋭いエッジとともに紫色のような対比色を最も異なるものとして選択することができる。

20

【0059】

マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 は、外部入力 400 から雲のような曲線エッジを更に識別し、アーカイブ 200 において曲線エッジを探索することができる。そして、マルチメディアシステム 10 は、アーカイブ画像のこの曲線部分を選択し、類似のオレンジの曲線形状を得るために、この選択した部分を背景の日の入りに融合させる。この例では、マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 は、この時点までにアクセスされたデータ入力の肯定的な側面と最も一致するのとして類似の色及び形状を利用するか、又はおそらく、肯定的な話題に関して識別された視聴者の学習されたプリファレンスに起因して類似の色及び形状を利用する。

30

【0060】

一色だけの色範囲の飽和色方式と、フレームにわたって 3 分の 1 の間隔で線が引かれた交点に画材を配置する 3 分の 1 ルールを用いる構図とを用いる二次的な原型を、使用するのがそれほど好ましくない方式として、異なるストレージデバイス上に配置することができる。別の例では、中央ストレージデバイス 22 上の原型が、「ジョージア・オキーフ」(Georgia O'Keefe) パージョンとして、飽和色、或る特定の画材、構図及び色を好むことができる。代替的には、更に、中央ストレージデバイス 22 上の原型は、「ピーターマックス」(Peter Max) パージョンとして、原色と、どこからでも現れ、成長し、表示サブシステム 30 にわたって再現する奇抜な形状とを強調することができる。

40

【0061】

その代わりに、又はそれに加えて、マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 は、ここで株式市場値下がり株として図示される、新たな入力 500 を更に組み込むことができる。例えば、株式市場値下がり株のニュースは、プレゼンテーションの先行する要素と調和しないと解析されたが、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションにおいて強調されるべきである典型的な日常のイベントからのニュース記事と大して違わないか、又は注目に値するので、全表示空間のわずかなパーセンテージにおいて、そのままの

50

プレゼンテーションではなく要約として含まれる場合がある。代替的には、株式市場チャートを提示する代わりに、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、アーカイブ200にアクセスし、ここでは花芽として図示される、対照的な形状及び色のグラフィック204を選択し、そして、花芽を左中央から右下まで下方に傾斜する異なるサイズのコンテンツとして再現する。

【0062】

その代わりに、又はそれに加えて、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、アーカイブ200にアクセスし、サッカーボールのような関連するグラフィック206を選択することによって、その対照的な追加を軽減し、肯定的な基調に戻り、左下から右上への鏡写しのパターンにおいて、この関連する物体を再現することもできる。

10

【0063】

ニュース記事が、ニュース記事の履歴と対照的に、「警報」又は「ニュース速報」、例えば、9/11のようなキーワードで取り込むことを通して、比較して悲観的であるか、又は注目に値する場合には、プレゼンテーション全体を中断し、中央要素としてニュース記事と差し替えることができ、他のデータ入力は、視聴者のデータ入力に応答して、その注目すべきことをサポートするように処理され、提示される。

【0064】

その代わりに、又はそれに加えて、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、アーカイブ200から、構図に適合するように思われるオーディオファイル300を選択することもできるし、音色が適合すると解析され、そして、表示サブシステム30のスピーカ32Bを通して送り出されるまで、ラジオ受信機又はライブストリーミングソースのようなデータ入力供給源を走査することもできる。音楽パターンも、対応する措置及び基調であるものを補強することができ、これらの要素は、視聴者からの個人データ入力の一時的な組み込み及び介入にかかわらず、又は視聴者若しくはマルチメディアプレゼンテーションシステム10による更なる選択にかかわらず、持続性を保持することができる。

20

【0065】

このプレゼンテーション例では、表示サブシステム30にわたって動いている日の入りと、背景において再生されている音楽とに加えて、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションの迫力を増すために、静止している画像の集合としてではなく、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションの表示サブシステム30にわたって順次にグラフィック204及び206を配置する。その迫力を保持するために、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、アーカイブ200から、及び外部データ源から代替の画像データを探索し、他の画像又は新規の画像からグラフィック、写真、色及び形状を選択し続ける。先行する画像は新規の画像の中に拡散させることができ、新規の画像は小さなドットとして開始し、サイズが次第に大きくなり、構図のより重要なスポットに移動することもできるし、曲線若しくは角のようなハイライトされた画像の要素のサイズを次第に大きくし、色を次第に濃くすることもでき、全て応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションをより動的にする例である。マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、行動を拒否するか、又は躊躇させるように、肯定的な方法に加えて否定的な方法に視聴者を関与させることができることを理解されたい。

30

40

【0066】

視聴者は、視聴者識別子80又は入力サブシステム50を介して、入力を指示し、及び/又は選択することもできる。その視聴者入力から、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、視聴者の関心を引く最も高い可能性がある画像、音及びデータを更に精緻化するように誘導される。

【0067】

図3及び図4を参照すると、家庭のような環境における応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションの1つの具体例が、視聴者のやりとり(図3)及び関連するシステムプロセス(図4)を表す。この例は視聴者による具体的なやりとりを例示するために提

50

供され、各視聴者のやりとりは、一日の時刻、一年の時期、現在のイベント、天候、気分、やりとり、応答などの数多くの変数に起因して異なる場合があるので、限定すると見なされるべきではないことを理解されたい。

【0068】

最初に、視聴者は近接割込みデバイス70の範囲外にあり、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションは、外からのわずかなそよ風によって表示サブシステム30を吹き抜けて、午前8時30分の現地時間に一致する朝日を映している紅葉の視覚を提供する。そして、視聴者が接近すると、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、その視聴者をその家の母親として認識するように動作し、それにより、以前に学習されたような母親の好みのパラダイム及び原型、例えば、スワールデザイン、子供の写真及び有名な芸能人にアクセスすることによって応答する(中央ストレージデバイス、図4)。応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションは、風になびく葉から、くるくる舞っている葉と、子供の写真と、女性シンガーの写真と、所望の心地良い音楽にシンコペートされたニュースの好みのパーソナリティとに姿を変える。

10

【0069】

この例では、母親は有名な芸能人の写真を見て、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションの写真にタッチする。タッチされると、その写真は拡大され、ゲスト著名人の更なる写真が現れ始め、オーディオ供給源が音楽を流し、その芸能人が、自分が特定のテレビ番組の司会をするつもりはないと話した各ボランティア支援者から100ドルを受領したことを説明する。

20

【0070】

そして、母親は舞っている葉をスワイプする。それに応答して、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションは、画面から芸能人の写真を除去し、音楽の速度及びレベルを上げながら、現在の天気予報を立ち上げる。また、システムは個々の芸能人データファイル(ニュース項目)の比率も下げるが、そのようなファイル又はカテゴリが将来にいかにかに評価されるか、又はアクセスされるかに影響を及ぼすように、初期の関心に起因してその芸能人カテゴリに対する格付けを上げることができる。近接割込みから判断されるように、視聴者が立ち去ってから設定された時間後に、システムは、一致するコンテンツ及びニュース項目を見つけるためにインターネット及び他の潜在的な入力を探し、将来のアクセスに備えてストレージに追加する。図5を参照すると、マルチメディアプレゼンテーションシステム10を利用して、広告1000として調整される応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションを表示する。この開示される非限定的な一実施形態では、企業体1002がプリロードされるメッセージ1010を有し、そのメッセージは、視聴者の関心を最も引くと予想され、広告と一致する画像1030及び原型1040と概念的に全体として調和した注意喚起メッセージ1020の集合を含む。表示サブシステム30は、視聴者が存在しない場合には、始動時にデフォルト広告を実行することができるが、近接割込みデバイス70を用いて視聴者が近くにいる時点を確認し、それにより、音声情報とともに、より踏み込んだ双方向性の広告をロードする。表示サブシステム30は、近い範囲に設定された第2の近接割込みデバイスを使用することができ、視聴者がそのような第2の近接割込みデバイスをトリガするとき、システムは、それにより、広告をロードするか、又は視聴者の関心を更に引く広告に複数の様相を組み込むために、視聴者又は視聴者の様相を識別する認識アプリケーションを実行する。通常、視聴者が広告に組み込まれることになる。

30

40

【0071】

そして、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、上記のような物体認識アルゴリズム及び顔認識アルゴリズムを用いて、視聴者の中から最も近い人の性別及び年齢を識別するか、又は最も近い視聴者グループの平均を識別する。そして、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、上記で論じられたように、最も適した注意喚起メッセージ1020に関連して、識別された視聴者にとって最も適しているメッセージ1010及びプリロードされるデータを見つけるために、記憶サブシステム20を探索する。年

50

年齢及び性別に応じて注意喚起メッセージ1020をいかに選択することができるかの例が、20歳女性の声及び画像は15歳を超えた男性視聴者にとって魅力的である場合があり、一方、15歳男性の画像及び声は、12歳未満の男性視聴者にとって魅力的な場合がある例を含む。注意喚起メッセージ1020は、企業体1020にとって最も価値があり、かつ企業体1002の関心を引く任意の数の側面に対してロードすることができ、そのプリロードされる注意喚起メッセージ1020、及び人口統計データのようなこれらの側面は、記憶サブシステムのストレージ上のデータベースに打ち込むことができる視聴者識別子の助けを借りて、更に指定することができる。さらに、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、顔認識ソフトウェア及び視聴者識別子を用いて、個々の視聴者を識別し、その視聴者に注意喚起メッセージ1020を送ることができる。

10

**【0072】**

また、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、より適切なプリロードされるメッセージ1010を選択するために、又はそうでなければ広告を調整するために、個々の視聴者に関するデータベースを通して、体位及び他の刺激を通して、限定はしないが、親-子、監督者-被監督者、夫-妻などの視聴者間の階層又は関係が存在するか否かも判断することができる。応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションは、企業体1002からプリロードされるメッセージ1010の後に、提示されるパターン及び注意喚起メッセージ1020を付け加える。応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションは、プリロードされるメッセージとともに設計され、それに一致するような視覚、聴覚又は他の刺激を提示し、プレゼンテーション用にこれらの刺激をフォーマットすることもできる。

20

**【0073】**

そして、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、視聴者が離れつつあることも検出することができ、参加を再開するか、又は関心を引き延ばすために、他の注意喚起メッセージ1020を表示することもできる。注意喚起メッセージ1020のうちの1つは、「こんにちは、あなたとお話したい」とすることもできるし、特定の視聴者の基調に更にカスタマイズし、感度を上げることができる。マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、例えば、顔認識ソフトウェアを用いて、視聴者がその環境内で特有である特定の物体又は刺激を見ているか否かを判断し、これらの要素を広告に組み込み、それにより、広告をより適時に、個人的に、かつ関心を引くようにすることができる。

30

**【0074】**

全体的な方策として、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションは、視聴者の顔、衣類、言葉、基調などを広告に組み込む。ある視聴者が広告より高いデシベルレベルにおいて叫んでいるか、若しくは話している場合、又は破壊的若しくは否定的であると解析されるジェスチャをしている場合には、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、その視聴者をユーモラスに、又は小さく広告の中に反映させることができる。すなわち、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、メッセージ1010と反対の言葉、表情、衣類の物体及び模様を選択し、これらの反対の要素を原型1040との対照的な要素として用いることができる。マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、代替的には、同様の方法において、最も肯定的であるか、又は関心を引いている応答を分離することができる。

40

**【0075】**

マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、ビデオ録画又はオーディオ録音を更に利用して、視聴者のジェスチャ及び発話をリアルタイムに取り込み、そして、それらのセグメントに、笑い声を続けて保持し、そのデータセットの一部若しくは全部である関心度、言葉、語句、ジェスチャ又は物体を補強することができる。広告を適時にサポートするために、マルチメディアプレゼンテーションシステム10はインターネットビデオサイトを更に探索して、流行のビデオが広告1000内に同様の視聴者、物体又は画材を含むか否かを判断することができる。

**【0076】**

50

また、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、例えば、タッチスクリーン、話し言葉又はジェスチャによって、視聴者が投票するか、又は直接賛成を表明するプロセスも含みうる。そのような質問表の結果は、企業体1002によってデータとして収集することができ、提示されるような広告に影響を与えることもできる。

【0077】

応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションは、広告をより具体的に絞り込むために、限定はしないが、親-子、監督者-被監督者、又は夫-妻などの視聴者間の階層又は関係に回答して、広告をリアルタイムに調整することができる。すなわち、一例にすぎないが、階層に基づいて、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションは、視聴者の関心を最も引く種々の環境データ入力に焦点を合わせることもできるし、そこから選択することもできる。

10

【0078】

また、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、視聴者の関心を引く可能性が最も高い環境データ入力又は刺激に焦点を合わせることもできる。そのような関心は、限定はしないが、視聴者に対して素早く移動している物体、設定された時間より長い時間にわたって飛行しているか、若しくは例えばフットボールのような地面に触れていない物体、最も大きいか、最もカラフルであるか、若しくは最も明るい物体、又は、アーカイブ若しくは関連する探索において、例えば、金、セックス、死、傷害、赤色及び黄色スペクトル内の目立つ色、縞模様の黒色、又は縞模様の黒色及び黄色の画材に一致することによって脅威であるか若しくは機会であると解析される、物体若しくは視聴者を含む。

20

【0079】

また、応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションは、ソーシャルメディア、又は携帯電話のようなデバイスを通して友人グループの中で共有することができる個々の広告に縮小することもできる。その広告は、例えば、データ入力若しくはデータ入力の集合を収集する拡張フィードバックループを通して、インターネットを通して、又は外部データ源から作製することができる。

【0080】

別の実施形態では、応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションは、影響及びやりとりを許可する年齢、学年、性別又は集団関係にとって最も相応しいプリロードされるメッセージの集合の中から、教師又は親のような視聴者によって、カリキュラムとして選択される。そのような実施形態では、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、フィードバックと統合された性能データを収集して、視聴者の関心及び理解を最適化することができる。

30

【0081】

視聴者は、視聴者がイベント後に帰宅した状況において、その日の日の入り、又は視聴者の子供の午後の活動のような見逃したイベントを応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションにおいて再生することを望む場合もある。そのような実施形態では、過去の期間から準備された応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションが、現在の応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションに組み込まれ、イベントのタイミングを延長又は短縮する。

40

【0082】

別の実施形態では、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションは、視聴者自身の応答に関連して、又は互いに関連して、又は同様若しくは反対のグループの他の視聴者に関連して、視聴者の反応を経時的に評価し、視聴者の生理的变化を判断するように動作可能である。そのような応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションは、プレゼンテーションに回答する反応速度、理解度又は他の要因の変化を測定することによって、医療活動を容易にする医療測定法として動作することができる。一例として、そのような実施形態は、うつ病、脳震とう、薬物、アルコールからの影響、又は視力若しくは聴力の変化の早期の指示を与えることができる。また、マルチメディアプレゼンテーション10は、曇りの日に明るいプレゼンテーションを与えるなどの、視聴者の心理的影響を助長

50

することもできる。マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、視聴者からの任意の数及び種類の直接の能動的な入力を含むことができ、それらの入力は、別の方法で得られた応答及び別の方法で供給されたプレゼンテーションと組み合わせて、医療情報を提供する。

【0083】

また、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、教師がカリキュラム及び試験の進捗を指示する場合、又は通信専門家が応答を評価し、ある観点を支持するか、若しくは反対する専門家を特定する場合のように、やりとり及び監視のためにより大きなネットワークに接続することもできる。

【0084】

図6及び図7を参照すると、広告を提供するように動作可能な応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションの1つの具体例が、関連するシステムプロセス(図7)との視聴者のやりとり(図6)を表す。この例は視聴者による具体的なやりとりを例示するために提供され、限定すると見なされるべきではないことを理解されたい。

【0085】

最初に、航空機又はバスのような交通機関に関する予想到着時刻及び出発時刻を表示する時計を有するマルチメディアプレゼンテーションシステム10上で、画像がスクリーンセーバとして動作する。範囲割込みデバイス70に応答して、その時点で、1人以上の視聴者が識別される。

【0086】

マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、より近い距離の割込みが入力サブシステム50によってトリガされるまで、短いビデオクリップを表示する。視聴者は、その時点で、年齢が二十歳ぐらいの若い女性と識別され、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションはそれらの女性を対象にする。例えば、ハイヒール用の衣料品広告が、若い女性に、モデルウォーキング、利点を説明する音声情報、音楽の複合ビデオを提示する。そして、応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションは、視聴者のうちの1人がヒールで歩いている場面を取り込んだビデオに移行する。1人の視聴者が、その友人のビデオを見て、クスクス笑い、「不器用」と言う。マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、例えば、「不器用ではない。シックな...」と話す教養のあるヨーロッパ女性の声で応答する。

【0087】

そして、応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションは、ヒールの底、上品な細い靴先を接写したビデオを表示する。不平家が「まるで木製のスパイクみたい、頭に刺さるかも」と言う。応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションは「木製の杭」を繰り返し言った後に、「これは吸血鬼についての話ではない」と抗議し、吸血鬼の子供漫画を表示し、それに品のない赤い「X」を重ね合わせ、「これは夜遊びの格好だ」と言う。そして、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、異なる色のハイヒールを履くより多くの視聴者と、NYナイトライフとを表示する。視聴者のうちの1人が「私はそんなのが好き。5番街に出かけたい」と言う。視聴者コメントと、一致したものを見つけるシステムとの不調和が、インターネットを介して、管理者、企業幹部に警告を送る。管理者は、システムのやりとりをリアルタイムに視聴して、積極的な賛辞であるメッセージを供給するコード化命令と、5番街において商品を在庫している店舗のリストを見つけるためにストレージを探索するコード化命令とを用いて、システムに指示する。視聴者はその賛辞に肯定的に応答し、気に入った店舗名を復唱する。応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションは「詳細と、購入場所とを確認することができます」と応答し、視聴者がタッチスクリーンによって電子メールアドレスのような個人情報を入力することができるように、ポップアップキーボードとともに「または電子メールを入力して下さい」を表示する。図8及び図9を参照すると、政治的メッセージを生成する応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションの別の具体例が、関連するシステムプロセス(図9)との視聴者のやりとり(図8)を表す。最初に、マルチメディアプレゼンテ

10

20

30

40

50

ーションシステム10は、スクリーンセーバとして画像を周期的に入れ替える。範囲割込みデバイス70に回答して、1人以上の視聴者の識別情報と、活字で補われ、現在のニュース記事及び記録映像からのグラフィックがちりばめられた候補者の写真、ビデオ及び音声演説の複合画面とが提示される。

【0088】

そして、範囲割込みデバイス70が、第2の近い距離内に視聴者が接近したことを識別するのに回答して、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、視聴者を、全員年齢が二十歳ぐらいの1人の若い女性及び2人の若い男性と識別する。マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、ここで、候補の予想される人口統計データに関する強みに基づいて通信されることになるメッセージを決定するために、女性の重要度を2倍に重み付けし、そして、健康問題について話す候補に移行し、重要であるか尋ねることによって終了する。

10

【0089】

この例では、元のグループによる回答は与えられないが、そのグループからの更なる別の人として近接割込みによる妨害者の接近が検出され、そして、否定的としてコメントが記録される。マルチメディアプレゼンテーションシステム10は同時に、「健康度」を判断するために入力サブシステム50を通して推定体重を比較することによってそのグループに対応しながら、妨害者に回答し、阻止するルーチンを探索する。マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、否定的なコメントを真似し、妨害者に立ち去るように指示する蓄積メッセージを引き出すことによって、妨害者を阻止する。マルチメディアプレゼンテーションシステム10が、健康管理に関するメッセージを特定し、準備するとき、システムは、そのグループを健康で、若く、体調が良いと称賛するが、そのグループが健康管理を必要としない場合であっても、高齢の両親又は危機に陥った友人がいる可能性があることを示唆する。視聴者が立ち去り始めるとき、範囲割込みデバイス70はこれを識別し、「問題ない？仕事について話そう。若い視聴者の機会について話そう」と問いかける候補の音声情報を利用する。視聴者が戻る場合には、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、「私は以下のように雇用を創出してきた...」、そして、「質問させて下さい。これらのうちのどれがあなたにとって最も重要ですか？」と述べる候補者の音声情報を利用する。そして、表示サブシステム30にタッチすることによって、回答することができる質問表が表示される。

20

30

【0090】

図10を参照すると、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、小売業環境において視聴者が見かける場合があるキオスクのような顧客サービスデバイス2000に組み込まれ、触るか、話すか、又は別の方法で支援の必要性を断定的に指示する視聴者に回答して動作する。例えば、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、自動販売機、現金自動預け払い機、又は常客を引き付け、購入させるか、若しくは、例えば、購入が完了し、他の常客が待っているときに、その常客の関与を終了させるための任意の取引デバイス内に組み込むことができる。

【0091】

別の実施形態では、顧客サービスデバイス2000は、限定はしないが、レストランの待合エリア、診療所、美容院又は宿泊所のような特定の場所に配置され、視聴者が購入する見込みがあるものについての入力を得ながら、視聴者を楽ませるために環境別のカスタマイズを提供する。そのような実施形態では、顧客サービスデバイス2000は、視聴者が購入するか、更に購入する可能性を引きよせ、高めるために、視聴者を楽ませるか、若しくは視聴者に利益をもたらす措置を実行するか、ジェスチャ、プリロードされたジョーク及びルーチンを行うか、又は物品を配るマネキンとすることができる。

40

【0092】

開示される非限定的な一実施形態における顧客サービスデバイス2000では、不平を言う人がアウトライヤ(outlier)であるか否か、すなわち根拠のない苦情を言っているか否かを判断するために統計モデルを用いることができ、忠告するメッセージを提示し、関

50

与を小さくするか、又は別の方法で関与を終了させ、更には、視聴者についてのさらに詳細な情報を記録し、企業体の製品又はサービスの実施に対する最新動向又は変更の判断を容易にする。そして、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、このメッセージを表現するか、又は責任を引き受け、それにより、潜在的な思想的先導者と識別されるアウトライヤ又は初めての個人の付加情報を記憶することができ、そのようなメッセージを繰り返すか、又は真似する個人についての取り込む情報を少なくする。マルチメディアプレゼンテーションシステム10がそれぞれのやりとりで費やす必要があるか、又は視聴者の世話をし、楽しませる必要がある時間を短縮することによって、顧客サービス応答が途切れないように、又は顧客サービス応答がより効率的になるように、マルチメディアプレゼンテーションシステム10はデータを直接受信することもできる。

10

**【0093】**

図11及び図12を参照すると、キオスクのような環境における応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションの1つの具体例が、視聴者のやりとり(図11)及び関連するシステムプロセス(図12)を表す。最初に、応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションは、結束している分隊を示し、参加用の粗品を提供する、待機中の軍隊及びチームワークに関するプリロードされたパラダイムの複合画面によって準備完了状態を有する。

**【0094】**

視聴者の接近に応答して、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、兵士を識別し、ライフル資格取得試験に合格したことに祝辞を述べ、次のフィットネスチャレンジに対する気持ち、兵士がゲームをしたいか否かを尋ね、基地内のニュース及び基地外のニュースを含む。兵士は、「気持ち」を選択し、「自信がある」を選択する。マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、兵士の回答を記録し、一貫性を確認するために兵士の反応速度及び網膜スキャンの履歴と照合し、積極的な賛辞で兵士を再び励まし、そして、「気持ち」枠を直近の作業グループにおける調査で置き換える。そして、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションは、仮想もぐらたたきゲームのような反応時間のゲームを提供する。完了時に、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は粗品を配布し、次の兵士が検出されるまで準備完了状態に戻る。

20

**【0095】**

別の実施形態では、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、限定はしないが、小売店のウィンドウ内の大きな水槽の背面にあるプレゼンテーション画面のような、小売店の装飾物又はディスプレイに組み込まれる。そのような実施形態は、潜在的な顧客の関心を高め、継続させるために、視聴者の入力刺激を統合された店舗内の現在の製品又はサービス提供を反映させることができる。そのような実施形態は、限定はしないが、小売店の外部から録音された音を取り込むこと、これらを用いて、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションの光及び色に影響を与え、それにより、視聴者の参加及び魚の反応を通して視聴者を引き込むことのように、プレゼンテーションのために1つのタイプのデータ入力から別のタイプのデータ入力に意図的に変換することによって、1つのタイプの共感覚を提示することができる。別の例では、視聴者の数に応じて、クッキー店の外部に匂いを漂わせる。

30

40

**【0096】**

別の例では、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、常客を引き付け、楽しませ、その体感を改善するために、レストラン内のインテリアに巻き付けられるか、又はレストラン内のブース若しくは共同座席エリアの装飾物に組み込むことができる大型画面又は一連の画面である。この例では、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、常客を引き付け、常客の関心を引く雰囲気を作り出すために、タイムズスクエア又はアルプス山頂のような、遠方の場所からの入力を使用することができる。この実施形態では、常客は、レストラン全体のために、又は常客グループの個々の座席エリアのために、1組の遠方の場所の中から選択するか、又は選択するために投票するオプションを有することができる。

50

## 【 0 0 9 7 】

マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 は、ある遠方の場所のデータ入力を、他の視聴者の顔、物体、表情などと統合することができる。そのような実施形態では、1つの座席エリア内の視聴者は、他の常客の別のマルチメディアプレゼンテーションシステム 20 上でそれらの常客が視聴者を視聴できるか否かを選択するオプションを有することができる。視聴者は、視聴されることを選んだ顧客と、顧客の座席エリアとを視聴するオプションを有することができる。そのような実施形態は、一例として、居酒屋内のデート又は社交的な出合いを容易にすることができる。

## 【 0 0 9 8 】

マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 は、レストランの営業時間中、及び営業終了後にアクティブにすることができ、1つのタイプのセキュリティとして潜在的な犯罪者を識別し、記録することができる。マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 は、例えば、犯人が検出された部屋の向こう側から「ヘイ ユー」又は「そこにいるのは誰だ」と叫ぶか、又は遠方のパトカーサイレンが接近してくる音を与えることによって、又は警察若しくは監視サービスと一体に構成することによって、犯人に対して犯行を遅らせるか、説得して思いとどまらせるか、又は警告するメッセージ及びプレゼンテーションを使用することができる。

10

## 【 0 0 9 9 】

図 1 3 及び図 1 4 を参照すると、レストランのような環境における応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションの1つの具体例が、視聴者のやりとり(図 1 3)及び関連するシステムプロセス(図 1 4)を表す。最初に、マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 を備える異なる都市にあるレストランが、他の都市のレストランからのオーディオ/ビデオを表示する。この例は、ニューヨーク及びマイアミの両方のレストランにあるマルチメディアプレゼンテーションシステム 10 を示す。そのレストランでは、ニューヨークの何人かの10代の若者が、彼らが#1であると叫び、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションが、そのデシベルレベルを識別し、ハンドシンボルを照合し、これらの視聴者を選択し、ハイライトする。マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 は、#1の画像を表示し、そして、オスカーなどを表示するために、ニューヨーク関係のニューヨークの視聴者による勝利に関する最近の話、スポーツの話、芸術、授賞式又は他の競技会を見つけるためにストレージを探索する。

20

30

## 【 0 1 0 0 】

マイアミの視聴者はニューヨークからの自慢話を無視するが、アカデミー賞授賞式は別である。若い女性のグループはカラオケマイクをつかみ、お気に入りの映画主題歌の1つとして「Live and Let Die」を歌う。ニューヨークの応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションは、若い女性が歌っているのを表示し、マイアミシステムは、その歌から「Live」及び「Die」の言葉を判読し、「Live」という言葉に肯定的にバイアスをかけてインターネットを探索し、ニューヨークディスプレイ上に提示するために、マイアミにおいてクルーズ「Sail Across the Sun」を見つける。ニューヨークの視聴者は拍手喝采する。ニューヨークの視聴者は、温暖な場所であることを望むと表現する。マルチメディアプレゼンテーションシステム 10 は、1人の男性がミルクセーキからホイップクリームをすくい、自分の鼻につけ、「雪にうんざりしている」と言うのを識別し、これを応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーション上にビデオクリップとして表示する。マイアミの視聴者は笑い、遊びに来るように合図し、半袖シャツの日焼けした腕を示す。応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションは、パーテンダが飲物を作り、視聴者に一杯勧めている場面に切り替える。

40

## 【 0 1 0 1 】

そして、ニューヨークの応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションは、女性の歌が終わると、片隅にパーテンダを表示し、応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションの片隅に表示するための新たなイベントとして東京の日の出を識別する。

50

ニューヨークの視聴者が立ち上がってダンスするとき、それがマイアミの応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションに示される。

【0102】

図15を参照すると、開示される非限定的な別の実施形態では、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、ペット娯楽デバイス3000と一体に構成される。マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、動物の関心を引くと予想されるプリロードされた刺激及び動作を有し、その刺激及び動作は人間が知覚できないか、又は人間の関心を引かない場合がある。一例として、刺激はペットが近づくときの鳥の鳴き声のような音とすることができ、その音を拒否することなく、ペット3010がそのエリアに鳥がいると信じていることが見込まれる。

10

【0103】

娯楽デバイス3000は、アイドル状態又はデフォルト状態でありうるが、設定距離を有する範囲割込みデバイス70を用いて、ペットPの関心度を最適化する。例えば、その動作は、陰になるエリア3020の中にあるネズミのしっぽに似ている玩具3030が後ずさりとすることとすることができ、それにより、ペットは接近し、長い時間にわたって関与することになる。そのようなマルチメディアプレゼンテーションシステム10は、ペット3010が立ち去っていくときに、さらに大きな注意喚起を促すために、ペットの挙動を評価することができ、どの刺激がペットの関心を最も引くと解析されるか、及びどの刺激が最も異なるが、以前に、又は最近使用されていなかったかを組み合わせることによって、刺激の漸進的な提示を使用することができる。

20

【0104】

応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションは、所定の運動を生み出すか、又は別の方法で日中にペットを関与させ、それにより、夜間の活動を抑制するために、設定時間中に、又は毎日、ある総時間にわたってペットを楽しませるように、ペットの飼主によって改善することができる。マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、インターネット、電話又は他の通信媒体のような外部データ源3040にリンクさせることもでき、それにより、マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、遠隔した場所から、ペットを監視するか、指示を完全なものにするか、又は別の方法で楽しむことができる(図16)。

【0105】

マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、マルチメディアプレゼンテーションシステム10が生物とともに存在しているかのように、又はここで、そのようなプレゼンテーションと一体に構成された視聴者としてマルチメディアプレゼンテーションシステム10を含むかのように、先行する期間から準備されたプレゼンテーションを後に更に視聴できるようにすることができる。そのような応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションは、給餌、排便又は種々の動物の世話の表示のいずれかに組み込むことができる。マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、その娯楽、訓練、動物管理又は数多くの目的のために、ペット、野生動物、家畜又は他の生物の関心を最も引くことになる臭いのような他の刺激を使用することができることを理解されたい。マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、その挙動を食い止めるか、躊躇させるために、否定的な方法及び肯定的な方法において、野生動物、家畜又は他の生物を関与させることができることを更に理解されたい。

30

40

【0106】

マルチメディアプレゼンテーションシステム10は、テレビ、携帯電話のような通例のデバイスを通して、又は踊る人形、歌うマネキンのような異例のデバイスを通して、更には自動顧客サービス応答を通して、動的な芸術形態を有益に提供する。

【0107】

図16及び図17を参照すると、ペット娯楽デバイス3000における応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションの1つの具体例が関連するシステムプロセス(図17)とのやりとり(図16)を示す。最初に、マルチメディアプレゼンテーションシス

50

テム10の準備完了状態は休止しているが、割込み及びタイマは機能している。ペットとのやりとりが、先行する日々からあらかじめ記録されている時刻を過ぎている場合には、近接割込みデバイス70が、光及びネズミの鳴き声のような音に関する開始シーケンスをトリガし、後ろにしっぽが出る。応答型及び創造型のマルチメディアプレゼンテーションは通常、ペットの反応を予測されるパラダイムと、かつ猫の場合の履歴と比較し、そして、「娯楽」から選択し、飼い主にウェブメッセージを送信することができる。ウェブサイトによって、ペットの飼い主は猫を視聴し、マルチメディアプレゼンテーションシステムにおけるルーチンを変更し、声によって直接やりとりできるようになる。

【0108】

本出願を通して、視聴者、観客及びユーザという用語は全て、マルチメディアプレゼンテーションシステム10に関心を向け、応答型及び創造型マルチメディアプレゼンテーションから1つ以上の感覚データを知覚することができる個人、生物、個人グループ、生物グループ、企業体、法人、政府機関又は後援者を意味するように定義される。

10

【0109】

本出願を通して、「視聴者の支援を受けないデータ入力」という言い回しは、視聴者がキーボード入力を与えることなく、デバイスに触って読み値を与えることなく、発話などによるコマンドを伝達することなく、又はデバイスを介して他の医療情報を送信することなく、視聴者について収集されるデータを指している。

【0110】

本出願を通して、視聴者の自然な助力なしの検知範囲の定義は、視聴者を裸眼で見ることができるか、助力されない人の耳によって聞くことができるか、触ることができるか、臭いを嗅ぐことができる距離、又は動物が視聴者であり、その種類のうちの1つを検知する感覚器官を用いることができる場合の対応する範囲を意味する。

20

【0111】

「前方」、「後方」、「上側」、「下側」、「上方」、「下方」などの相対的な位置に関する用語は、通常の動作姿勢を基準にしており、他の動作姿勢を制限すると見なされるべきではないことは理解されたい。

【0112】

同じ参照番号は、幾つかの図面を通して対応する要素又は類似の要素を識別することを理解されたい。また、例示される実施形態において特定の構成要素配置が開示されるが、他の配置も本開示から利益を得ることも理解されたい。

30

【0113】

特定のステップシーケンスが図示され、説明され、及び特許請求されるが、それらのステップは、他に指示されない限り、任意の順序において実行することができるか、別々に又は組み合わせ実行することができ、それでもなお本開示による利益を得ることを理解されたい。

【0114】

これまでの説明は、それに限定することによって規定されるのではなく、例示である。本明細書において種々の非限定的な実施形態が開示されるが、上記の教示を踏まえての種々の変更及び変形が、添付の特許請求の範囲内に入ることは当業者には認識されよう。それゆえ、添付の特許請求の範囲内で、本開示は具体的に説明された以外で実施できることは理解されたい。そのため、添付の特許請求の範囲は、真の範囲及び内容を決定するように精査されるべきである。

40



【 図 5 】

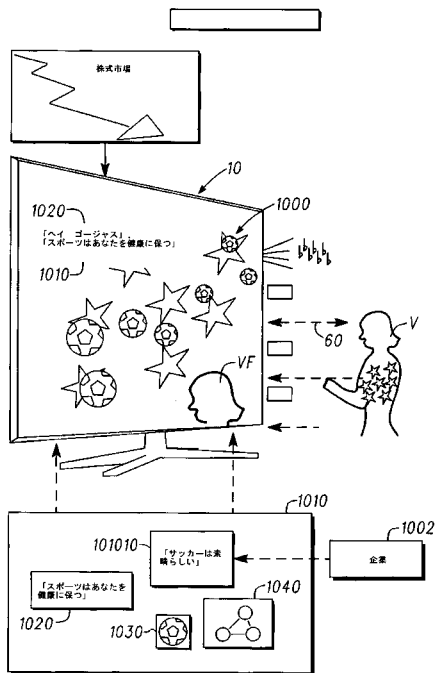
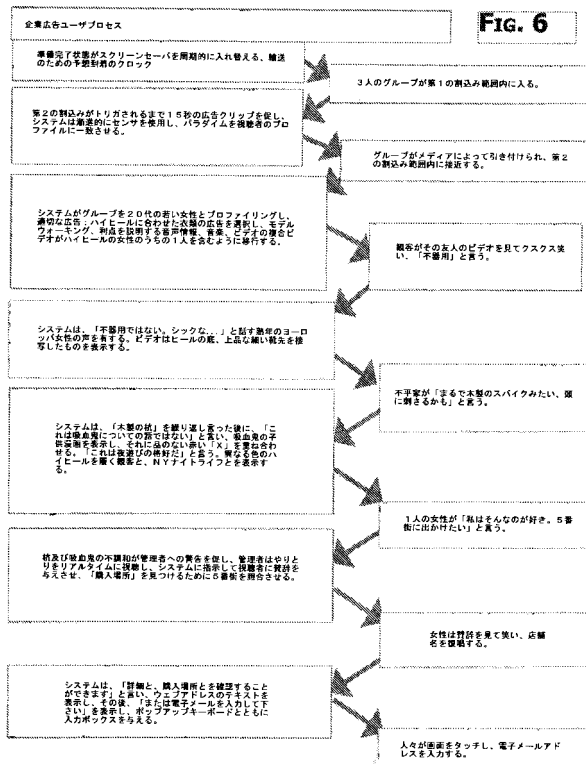
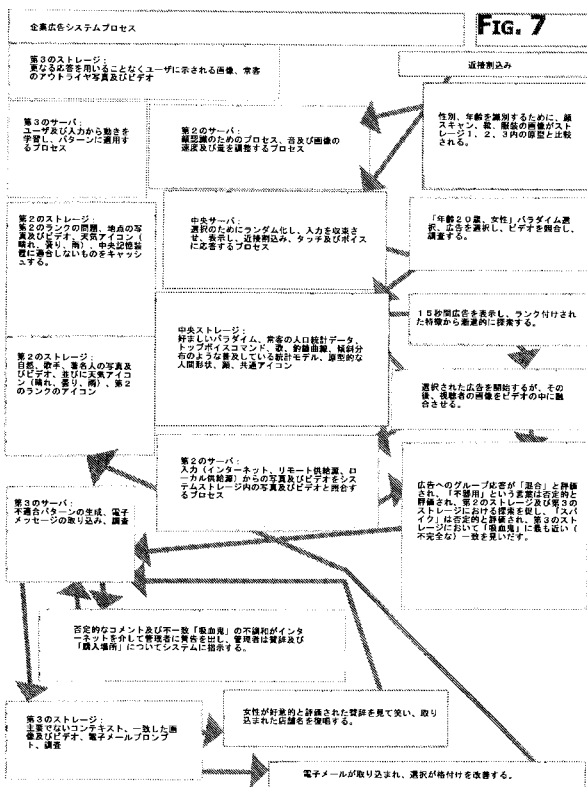


Fig. 5

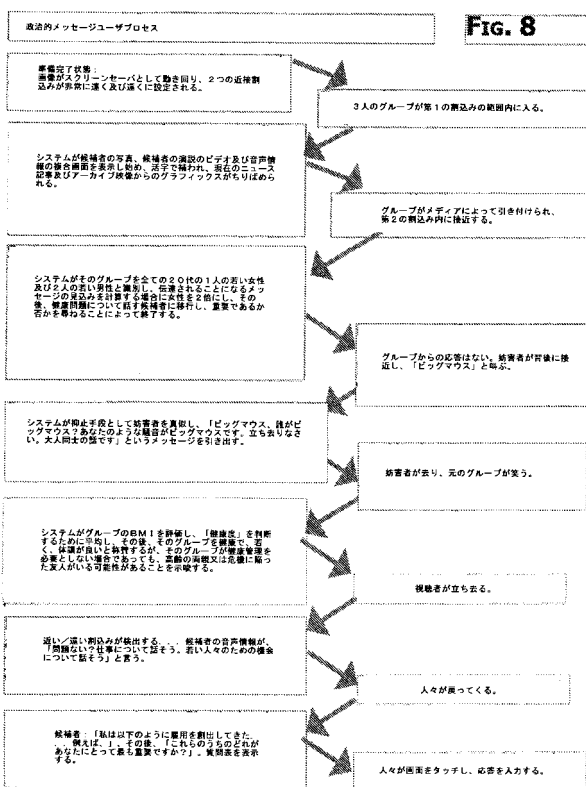
【 図 6 】



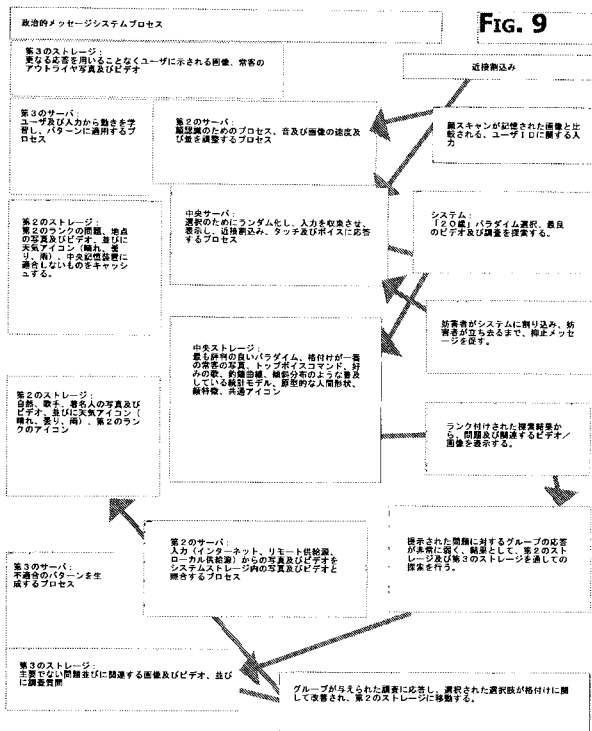
【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 10 】

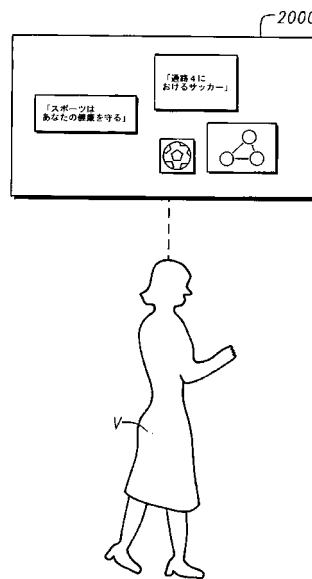


Fig. 10

【 図 11 】

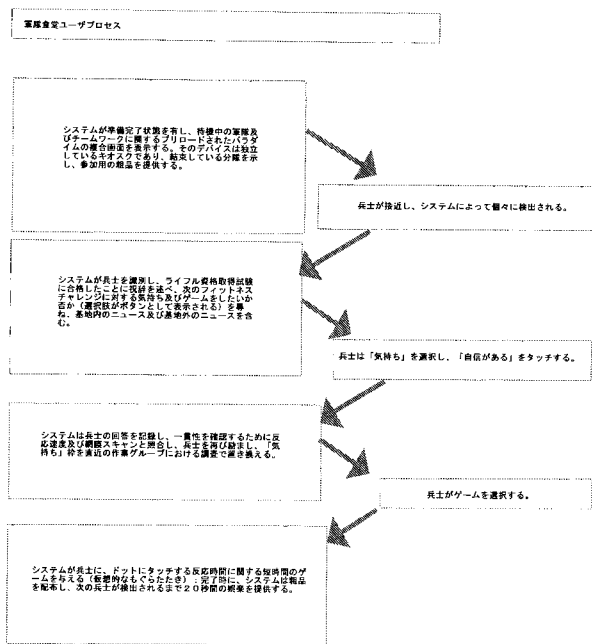


FIG. 11

【 図 12 】

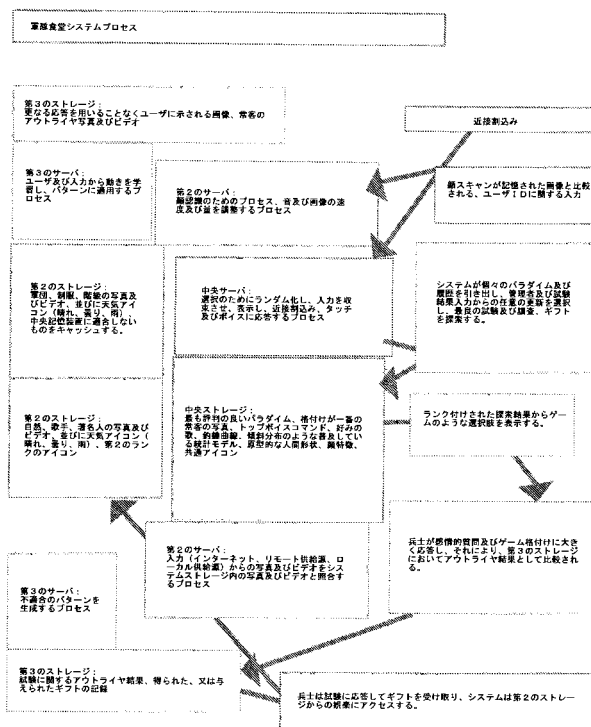


FIG. 12

【 図 1 3 】

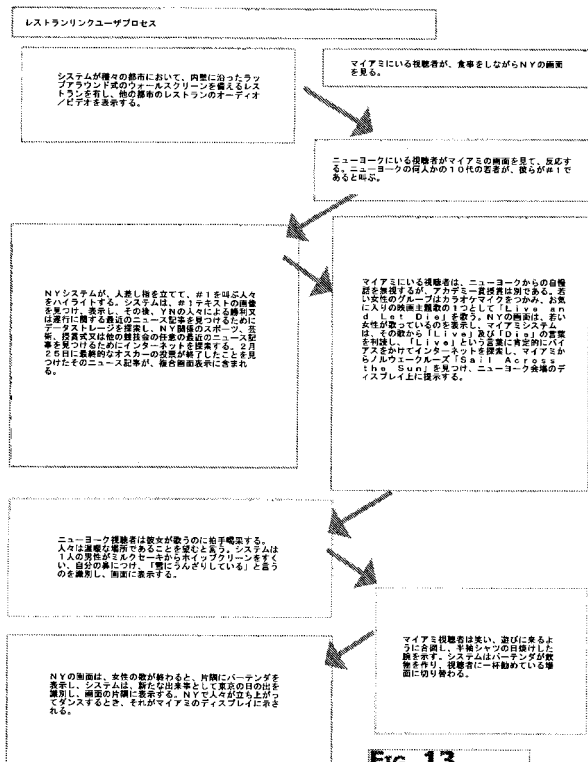


FIG. 13

【 図 1 4 】

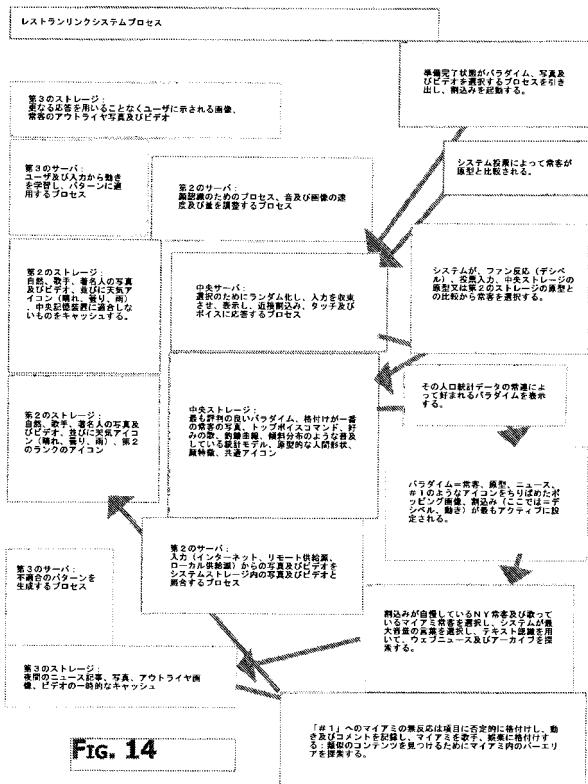


FIG. 14

【 図 1 5 】

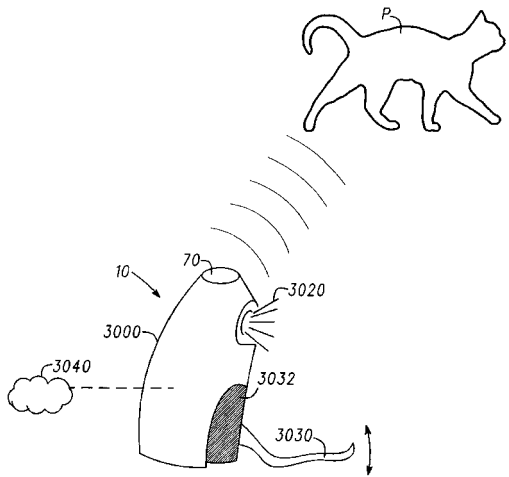


Fig. 15

【 図 1 6 】

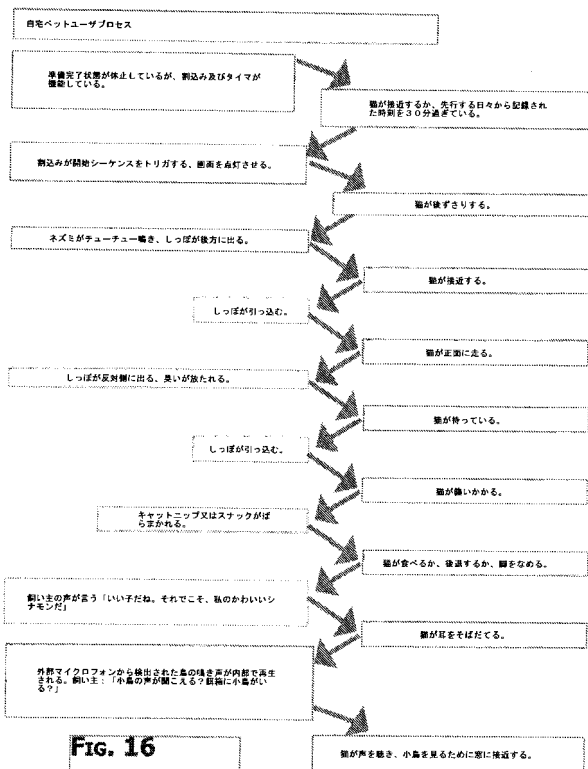


FIG. 16

【 図 1 7 】

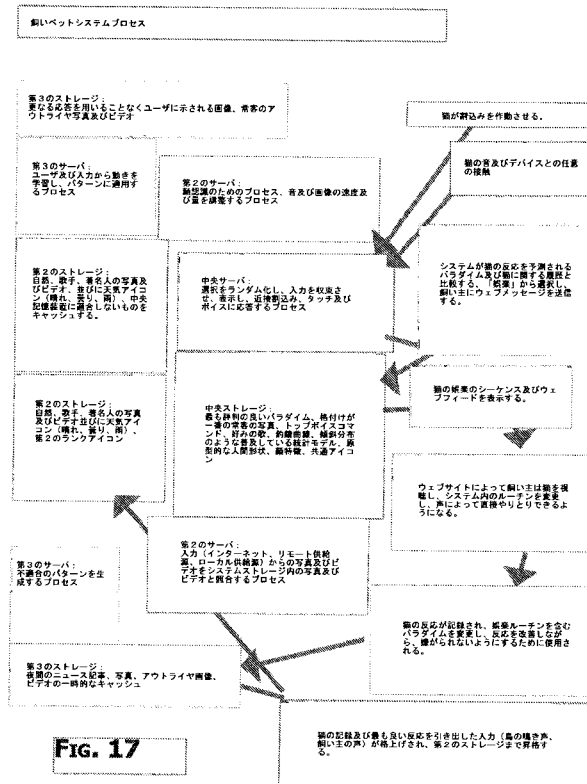


FIG. 17

【 手続 補正 書 】

【 提出 日 】 平成31年4月24日 (2019.4.24)

【 手続 補正 1 】

【 補正 対 象 書 類 名 】 特 許 請 求 の 範 囲

【 補正 対 象 項 目 名 】 全 文

【 補正 方 法 】 変 更

【 補正 の 内 容 】

【 特 許 請 求 の 範 囲 】

【 請 求 項 1 】

マルチメディアプレゼンテーションシステムであって、  
視聴者又は視聴者のグループについてのデータを収集する入力サブシステムと、  
収集した前記データを記憶している記憶サブシステムと、  
前記視聴者又は前記視聴者のグループに表示するために、既に記憶されている収集され  
た前記データの少なくとも1つの要素をマルチメディアプレゼンテーションへと統合する  
前記視聴者又は前記視聴者のグループに対して該マルチメディアプレゼンテーションをカ  
スタマイズして、前記マルチメディアプレゼンテーションを生成するように動作可能なサ  
ーバサブシステムと  
を含んでなる、マルチメディアプレゼンテーションシステム。

【 請 求 項 2 】

視聴者又は視聴者のグループについてのデータを収集することは、視聴者が積極的に入  
力を提供することなくデータを収集して、前記視聴者又は前記視聴者のグループの個人  
の身元を特定することなくデータを収集することを含むものである、請求項1に記載のシス  
テム。

【 請 求 項 3 】

前記プレゼンテーションは、製品の広告、サービスの広告、メッセージの広告及び提供

される広告を生成するものである、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 4】

前記記憶サブシステムの構造は、記憶された前記データの統計モデルに基づいて構成されている、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 5】

前記データは、前記表示サブシステムから離れたいくつものセンサによって収集される、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 6】

前記マルチメディアプレゼンテーションシステムは、キオスク、取引デバイス、自動販売機、小売店のディスプレイ、装飾物、マネキン、動物の世話システム、又は電話システムに組み込まれる、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 7】

前記システムは、前記マルチメディアプレゼンテーションの一部として生成される行為を実行するデバイスを含む、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 8】

前記視聴者は、前記サーバサブシステムによって決定された収集されたデータに加えて、アクティブ入力を介してデータを提供する、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 9】

前記システムは、前記マルチメディアプレゼンテーションの一部として生成されたアイテム又はサービスを供給するデバイスを含む、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 10】

前記マルチメディアプレゼンテーションシステムは、少なくとも 1 つの更なるマルチメディアプレゼンテーションシステムと通信するように動作可能である、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 11】

前記入力サブシステムは、言葉、物体、音又は合図を検出する少なくとも 1 つのセンサを含み、前記サーバサブシステムは、検出された言葉、物体、音又は合図を解析して、検出された言葉、物体、音又は合図に関連した少なくとも 1 つのデータファイルを前記記憶サブシステムから決定し、検出された言葉、物体、音若しくは合図、又は関連した該データファイルとともに前記マルチメディアプレゼンテーションを生成するように動作可能である、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 12】

前記サーバサブシステムは、前記統計モデルの間隔、終点、変数又は分布を調整する、請求項 4 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 13】

前記記憶サブシステムは、中央ストレージデバイスと 1 つ以上の補助ストレージデバイスとを配置した複数のストレージデバイスを含み、前記サーバサブシステムは、視聴者が存在しないときに、前記複数のストレージデバイス内のデータを移動する、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 14】

前記入力サブシステムは、少なくとも 1 つのセンサを組み込んでおり、前記サーバサブシステムは、該センサから収集された前記データから、物体、身体、物体の一部又は身体の一部を決定して、前記記憶サブシステム内のデータファイルとして該データを記憶するように動作可能である、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 15】

前記入力サブシステムは、少なくとも 1 つのセンサを組み込んでおり、前記サーバサブ

システムは、視聴者の関連するサイズ、視聴者の接触、視聴者の関連する位置、視聴者の姿勢、視聴者の認識、又はいくつかの視聴者の間の関係を該センサから収集された前記データから決定して、前記記憶サブシステム内のデータファイルとして該データを記憶するように動作可能である、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 16】

前記入力サブシステムは、少なくとも 1 つのセンサを組み込んでおり、前記サーバサブシステムは、前記記憶サブシステム内に記憶された少なくとも 1 つのデータのセットの少なくとも 1 つのデータ要素と反対のデータを原型として収集するように動作可能である、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 17】

前記入力サブシステムは少なくとも 1 つのセンサを組み込んでおり、前記サーバサブシステムは、前記記憶サブシステム内に記憶された少なくとも 1 つのデータのセットの少なくとも 1 つのデータ要素に最も一致するデータを原型として収集するように動作可能である、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 18】

前記入力サブシステムは、移動する物体、飛行する物体、最も大きい物体、最もカラフルな物体、最も明るい物体、又は、前記記憶サブシステム内に記憶されたデータと比較して統計的な基準に基づく特定の色の物体若しくは特定のパターンの物体からのデータを収集するように動作可能である、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 19】

前記サーバサブシステムは、前記マルチメディアプレゼンテーションシステムによって以前の時期から準備されていたプレゼンテーションのデータを統合するように動作可能である、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 20】

データは、プレゼンテーションの視聴者について収集され、該プレゼンテーションについてのデータに関連する前記記憶サブシステムに記憶される、請求項 19 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 21】

前記視聴者は、第 2 のマルチメディアプレゼンテーションシステムを通して別の場所において前記データを視聴することができるか否かを選択することができる、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 22】

前記視聴者は、第 2 のマルチメディアプレゼンテーションシステムを通して別の場所にいる別の視聴者を視聴することを選択することができる、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 23】

前記入力サブシステムは、投票、質問表、選択肢又は回答についての追加データを収集するように動作可能であり、前記サーバサブシステムは、データを選択するか、データを解析するか、データを記憶するか、又は前記追加データに基づく前記プレゼンテーションのデータを生成する、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 24】

前記入力サブシステムは、少なくとも 1 人の視聴者の反応速度、理解度、又は、生理的变化についてのデータを収集するように動作可能であり、前記サーバサブシステムは、前記少なくとも 1 人の視聴者の生理的又は心理的な変化を識別するために、以前に収集されたデータと前記データとを比較して解析するように動作可能であり、前記サーバサブシステムは、データを選択するか、データを解析するか、又は、解析された前記データに基づいて前記プレゼンテーションのデータを生成するように動作可能である、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 25】

前記入力サブシステムは、キーワード、物体、音又は合図と一致することによって、又は引用若しくは参照を数えることによって、インターネット又は電子データソースからデータを収集するようにさらに動作可能であり、前記サーバサブシステムは、前記データを解析するように動作可能である、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 26】

前記マルチメディアプレゼンテーションシステムは、セキュリティシステムに組み込まれる、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 27】

前記マルチメディアプレゼンテーションシステムは、給餌、排便、薬物、世話、教育、娯楽、人又は動物の管理のためのシステムに組み込まれる、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 28】

前記マルチメディアプレゼンテーションシステムが機能するための期間が設定されている、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 29】

前記システムは、設定された持続時間又は累積された持続時間にわたって、設定された時刻に開始し終了するようにタイミングデバイスと一体に構成されている、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 30】

マルチメディアプレゼンテーションシステムを視聴者に表示する方法であって、少なくとも 1 つのセンサを通してデータを収集するステップと、記憶サブシステムに収集された前記データを記憶するステップであって、収集された前記データは、収集された前記データを既に収集されたデータと比較することによって、前記視聴者にとって、最も類似するデータとして特定されるか、ターゲットプリファレンスに類似するデータとして特定されるか、又は、異なるデータとして特定されるものである、収集された前記データを記憶するステップと、

収集された前記少なくとも 1 つのデータファイルを含むマルチメディアプレゼンテーションを生成するステップと、

前記視聴者に前記マルチメディアプレゼンテーションを表示するステップとを含んでなる、マルチメディアプレゼンテーションシステムを表示する方法。

【請求項 31】

収集された前記データを比較することは、視聴者について既に記憶されたデータとの統計的な相違によってデータを解析する方法を利用するか、又は、新たなデータが解析されると、記憶構成を変更するものである、請求項 30 に記載の方法。

【請求項 32】

前記データは、移動する物体、飛行する物体、最も大きい物体、最もカラフルな物体、最も明るい物体、又は、前記記憶サブシステム内に記憶されたデータと比較して統計的な基準に基づく特定の色の物体若しくは特定のパターンの物体から収集されたデータを含む、請求項 30 に記載の方法。

【請求項 33】

前記データは、少なくとも 1 人の視聴者の反応速度、理解度又は生理的变化について収集されたデータを含む、請求項 30 に記載の方法。

【請求項 34】

前記データは、キーワード、物体、音若しくは合図と一致するデータ、引用若しくはリファレンスを数えるデータ、又は、時間に対する変化を識別するデータを含み、前記データはニュース又は他の形で設定時間以降に生成されたデータである、請求項 30 に記載の方法。

【請求項 35】

前記プレゼンテーションを生成するステップは、製品の広告、サービスの広告又は提供

される広告を表示することを含む、請求項30に記載の方法。

【請求項36】

遠隔監視することは、データを収集する方法を含む、請求項30に記載の方法。

【請求項37】

前記プレゼンテーションを生成するステップは、以前の期間から準備されたプレゼンテーションの一部を統合することを含む、請求項30に記載の方法。

【請求項38】

前記プレゼンテーションを生成するステップは、以前の期間から収集されたデータを統合すること、又は視聴者が存在しないときに収集されたデータを統合することを含む、請求項30に記載の方法。

【請求項39】

マルチメディアプレゼンテーションシステムであって、  
データを収集するように動作可能な入力サブシステムと、  
データを記憶するように動作可能であり、複数のストレージデバイスを備える記憶サブシステムであって、記憶された前記データは、原型として、プリロードされたデータのセットの少なくとも1つのファイルを含む、記憶サブシステムと、

収集した前記データの少なくとも1つのデータファイルを含み、少なくとも1つの感覚的合図を前記視聴者に提示するプレゼンテーションデバイスと、

前記入力サブシステムと前記記憶サブシステムと前記プレゼンテーションデバイスとに通信しているサーバサブシステムであって、該サーバサブシステムは、収集した前記データを処理し、収集した前記データからデータファイルを記憶し、該データファイルを前記プリロードされた原型の少なくとも1つのデータファイルと比較することによって、前記プレゼンテーションデバイスを通して提示する前記少なくとも1つの収集したデータファイルを感覚的合図として含むマルチメディアプレゼンテーションを生成するように動作可能である、サーバサブシステムと

を含んでなる、マルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項40】

前記サーバサブシステムは、前記プレゼンテーションに含むデータを決定するために、プリロードされた原型としてプリファレンスにアクセスする、請求項39に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項41】

前記サーバサブシステムは、統計モデルに従って前記複数のストレージデバイスに前記データを記憶する、請求項39に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項42】

前記サーバサブシステムは、収集されたデータを既に記憶されたデータと比較して、互いに異なる場合又は前記収集されたデータが表現又は統計的な基準に設定されたデータの平均である場合には前記データを記憶し、それ以外の場合には、前記サーバサブシステムは、前記収集されたデータを破棄して前記収集されたデータを表に記憶する、請求項39に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項43】

前記システムは、新たなデータが解析されると、前記記憶構成を変更することができる、請求項39に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項44】

前記サーバサブシステムは、収集されたデータを既に記憶されたデータと比較して、前記収集されたデータと前記既に記憶されたデータとの異同に従って、前記複数のストレージデバイスのうちの1つに前記収集されたデータを記憶する、請求項39に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項45】

前記サーバサブシステムは、前記収集されたデータを前記既に記憶されたデータと比較

した解析に従って、統計モデルを調整する、請求項 39 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 46】

前記プリロードされた原型は、プリファレンス、パラダイム、モデル、戦略、主題、物体、行為又はメッセージである、請求項 39 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 47】

前記マルチメディアプレゼンテーションシステムは、複数のマルチメディアプレゼンテーションシステムのうちの一つである、請求項 1、30 及び 39 のいずれか一項に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 48】

視聴者に刺激を提示するマルチメディアプレゼンテーションシステムであって、データを収集するように動作可能な入力サブシステムと、複数のストレージデバイスを備えた記憶サブシステムであって、プリファレンスの少なくとも一つの要素により一致するデータを前記複数のストレージデバイスのうちの中央ストレージデバイスに記憶することによってプリファレンスとしてデータを記憶するように構成されており、記憶された該データは収集されたデータを含むものである、記憶サブシステムと、

前記視聴者に刺激を提示するように動作可能なプレゼンテーションデバイスと、

前記入力サブシステムと前記記憶サブシステムと前記プレゼンテーションデバイスとに通信するサーバサブシステムであって、該サーバサブシステムは、前記入力サブシステムを通していつどのようなデータを収集するかを決定し、前記プリファレンスに一致する収集された前記データの少なくとも一つのデータファイルを選択して前記プレゼンテーションデバイスを通して収集された前記データの少なくとも一つのデータファイルを含む刺激を提示し、前記プレゼンテーションデバイスを通して提示するために前記刺激を生成する、サーバサブシステムと

を含んでなる、マルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 49】

人間又は動物に知覚可能な刺激を表示するハードウェアであって、

データを収集するように動作可能な少なくとも一つのセンサと、

データを記憶するように動作可能な複数のストレージデバイスであって、前記少なくとも一つのセンサから収集されたデータを含む、複数のストレージデバイスと、

前記人間又は動物に知覚可能な刺激をプレゼンテーションとして提示するように動作可能なプレゼンテーションデバイスと、

プリロードされた原型のデータと比較され、収集された前記データを解析し、前記原型と比較され、収集された前記データから少なくとも一つのデータファイルを選択し、収集された前記少なくとも一つのデータファイルを含むように、前記プレゼンテーションである刺激を選択的に生成するように動作可能なプロセッサと

を含んでなる、ハードウェア。

【請求項 50】

前記記憶サブシステムは、前記システムの管理者又はプロバイダによって与えられる、データを含む、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 51】

前記入力サブシステムは、コントロールパネルを含み、該コントロールパネルは、管理者、プロバイダ又は視聴者がデータを入力することができるか、又は、気に入った物体又は刺激を選択することができる、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

【請求項 52】

前記システムは、タイミングデバイス、アラームシステム、家庭用電化製品又は製造機械に組み込まれている、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

## 【請求項 5 3】

前記システムは、インターネット、通信媒体又は遠隔接続を通じて、管理され、制御され、調整され、監視されている、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

## 【請求項 5 4】

前記入力サブシステムは、ルーチンを開始若しくは調整するために、又は、物体、人間若しくは動物が前記システムの範囲内に存在することを前記サーバサブシステムが決定するために、解析することができるデータを収集する、近接したセンサ又は範囲割込みデバイスを更に含む、請求項 1 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

## 【請求項 5 5】

前記データを解析するステップは、標準又は以前に収集されて記憶されたデータと前記データとを比較することを含む、請求項 3 0 に記載の方法。

## 【請求項 5 6】

前記ハードウェアは、デバイスと、物体認識、顔認識若しくは音声が一一致するかについてのソフトウェア若しくはプログラムとを含む、請求項 4 9 に記載のハードウェア。

## 【請求項 5 7】

いくつかのプレゼンテーションがいくつかのロケーションで同時に生成されるものである、請求項 3 0 に記載の方法。

## 【請求項 5 8】

視聴者が入力することなく前記データを収集するものである、請求項 3 0 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

## 【請求項 5 9】

収集された前記データは、前記視聴者又は視聴者のグループの年齢、学年、性別、所属する集団、特徴、階級及び関係

のうちの少なくとも 1 つを含むものである、請求項 1、3 0、3 9、4 8 及び 4 9 のいずれか一項に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

## 【請求項 6 0】

マルチメディアプレゼンテーションシステムであって、人間以外の動物又は動物のグループについてのデータを収集するように動作可能な入力サブシステムと、

収集した前記データを用いて、前記動物又は動物のグループに対する刺激のためのプレゼンテーションを選択的に生成するように動作可能なサーバサブシステムとを含んでなる、マルチメディアプレゼンテーションシステム。

## 【請求項 6 1】

前記マルチメディアプレゼンテーションシステムは、前記視聴者又は視聴者のグループに前記マルチメディアプレゼンテーションを表示するのに加え、物理的な物体又は分配するアイテムを移動するように動作可能である、請求項 1 ~ 2 9、3 9 ~ 4 8、5 0 ~ 5 4、5 8、5 9 及び 6 0 に記載のマルチメディアプレゼンテーションシステム。

---

フロントページの続き

(74)代理人 100142996

弁理士 森本 聡二

(74)代理人 100166268

弁理士 田中 祐

(74)代理人 100170379

弁理士 徳本 浩一

(74)代理人 100180231

弁理士 水島 亜希子

(72)発明者 ジトー, アーサー・ジェイ, ジュニア

アメリカ合衆国メリーランド州21043, エリコット, ハルシオン・コート 3202

Fターム(参考) 5C164 FA25 MA05S SB41S SC05P UA45S YA12

5L049 BB08

【外国語明細書】

2019149191000001.pdf