

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公表特許公報(A)

(11) 特許出願公表番号

特表2010-532638

(P2010-532638A)

(43) 公表日 平成22年10月7日(2010.10.7)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
H04N 7/173 (2006.01) H04N 7/173 610Z 5C164

審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 25 頁)

(21) 出願番号	特願2010-515004 (P2010-515004)	(71) 出願人	500046438 マイクロソフト コーポレーション アメリカ合衆国 ワシントン州 9805 2-6399 レッドモンド ワン マイ クロソフト ウェイ
(86) (22) 出願日	平成20年6月21日 (2008. 6. 21)	(74) 代理人	100140109 弁理士 小野 新次郎
(85) 翻訳文提出日	平成21年12月2日 (2009. 12. 2)	(74) 代理人	100089705 弁理士 社本 一夫
(86) 国際出願番号	PCT/US2008/067806	(74) 代理人	100075270 弁理士 小林 泰
(87) 国際公開番号	W02009/006051	(74) 代理人	100080137 弁理士 千葉 昭男
(87) 国際公開日	平成21年1月8日 (2009. 1. 8)	(74) 代理人	100096013 弁理士 富田 博行
(31) 優先権主張番号	11/771, 923		
(32) 優先日	平成19年6月29日 (2007. 6. 29)		
(33) 優先権主張国	米国 (US)		

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 エンターテインメントアクセスサービス

(57) 【要約】

本文書は、ユーザーのアイデンティティーに基づくデジタルコンテンツの管理を可能にするツールを説明するものである。それを行うことによって、本ツールは、ストレージメディアおよびデバイスの制限から人々を解放する。ユーザーのCDが壊れるかハードドライブが故障する場合に、本ツールは、ユーザーが、自分のコンテンツへのアクセスを続けることを可能にする。あるユーザーが、1つの新しいデバイスまたは複数の新しいデバイスをも使用することを望む場合に、それらのデバイスがユーザーの既存デバイスとは異なるフォーマットを有するコンテンツを再生する場合であっても、本ツールは、そのユーザーが、自分のコンテンツをこれらの新しいデバイスで再生することを可能にする。あるユーザーが、友人とコンテンツを共有することを望む場合に、本ツールは、そのユーザーがコンテンツを手元に有しない場合であっても、これを可能にすることができる。

【選択図】図6

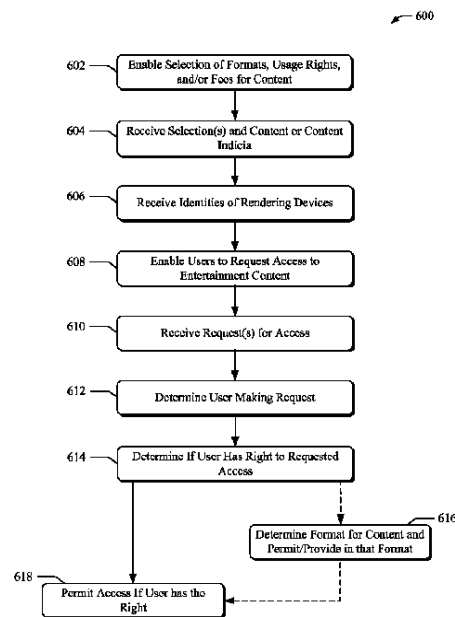


FIG. 6

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

通信ネットワークを介してエンターテインメントコンテンツへのアクセスの要求を受信するステップであって、前記要求が、前記要求を行うユーザーを判定するのに十分な情報を含む、ステップと、

前記ユーザーに関連するプロフィールおよびアクセスの前記要求に基づいて、

前記要求が前記ユーザーからであることと、

要求された前記アクセスが、前記ユーザーおよび前記エンターテインメントコンテンツに関連する使用権によって許可されることと、

前記エンターテインメントコンテンツをレンダリングすることが意図されたデバイスと

10

、
前記デバイスに前記エンターテインメントコンテンツを供給するフォーマットと
を判定するステップと、

前記通信ネットワークを介して、前記エンターテインメントコンテンツを前記フォーマットで前記デバイスに提供するステップと

を含む、少なくとも部分的にコンピューティングデバイスによって実施される方法。

【請求項 2】

受信する前記行為が、前記デバイスから前記要求を受信し、前記要求内の前記情報が、前記デバイスを識別し、判定する前記行為が、前記デバイスを識別する前記情報と前記デバイスが前記ユーザーに一意に関連付けられることを示す前記プロフィールとに基づいて

20

、前記要求が前記ユーザーからであることを判定する、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

判定する前記行為が、前記要求が前記ユーザーを一意に識別する識別子を含むことに基づいて、前記要求が前記ユーザーからであることを判定する、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

アクセスの前記要求が、前記エンターテインメントコンテンツをダウンロードすることを要求し、前記使用権が、サブスクリプション期間の間の前記エンターテインメントコンテンツへのアクセスを許可し、判定する前記行為が、アクセスの前記要求が前記サブスクリプション期間の間に受信されることを判定し、提供する前記行為が、アクセスの前記要求が前記サブスクリプション期間中に受信されることに基づき、前記サブスクリプション期間中にのみ前記エンターテインメントコンテンツをレンダリングするように前記デバイスを制限する使用ルールを用いて、前記エンターテインメントコンテンツを提供する、請求項 1 に記載の方法。

30

【請求項 5】

前記使用権が、1 回のみレンダリングについて前記エンターテインメントコンテンツへのアクセスを許可し、提供する前記行為が、前記エンターテインメントコンテンツの 1 回のみレンダリングに前記デバイスを制限する使用ルールと共に前記エンターテインメントコンテンツを提供する、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

アクセスの前記要求が、前記エンターテインメントコンテンツを前記デバイスにダウンロードすることを要求し、前記使用権が、特定の回数だけの前記エンターテインメントコンテンツのダウンロードを許可し、判定する前記行為が、前記プロフィールに基づいて、前記ユーザーがある回数だけ前記エンターテインメントコンテンツをダウンロードし終えたことと、前記回数が前記特定の回数未満であることを判定し、提供する前記行為が、前記デバイスが前記デバイスに前記エンターテインメントコンテンツをダウンロードすることを可能にし、前記コンテンツがダウンロードされた回数を 1 つだけ増分することによって前記プロフィールを変更するステップをさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

40

【請求項 7】

前記要求が、前記エンターテインメントコンテンツが供給されることを要求される前記デバイスを示し、判定する前記行為が、前記デバイスが特定の解像度フォーマットで前記エ

50

ンターテイメントコンテンツをレンダリングできることを判定し、提供する前記行為が、前記エンターテイメントコンテンツを前記特定の解像度フォーマットで提供する、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 8】

前記要求が、前記エンターテイメントコンテンツが供給されることを要求される前記デバイスを示し、判定する前記行為が、前記デバイスが特定のファイルフォーマットで前記エンターテイメントコンテンツをレンダリングできることを判定し、提供する前記行為が、前記エンターテイメントコンテンツを前記特定のファイルフォーマットで提供する、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 9】

前記プロフィールが、前記ユーザーの解像度フォーマットのユーザー選択プリファレンスを含み、判定する前記行為が、前記プロフィールに基づいて前記選択される解像度フォーマットを判定し、提供する前記行為が、前記選択された解像度フォーマットで前記エンターテイメントコンテンツを提供する、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 10】

前記ユーザーが、前記デバイスへのアクセスを有する個人のグループの全メンバーに基づいてグループ化された個人のグループを含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 11】

前記プロフィールが、複数のデバイスのフォーマットを含み、判定する前記行為が、前記デバイスから受信される前記要求に基づいてまたは前記デバイスの明示的選択の前記要求内の表示に基づいて、複数のデバイスのうちのどれが前記エンターテイメントコンテンツをレンダリングすることを意図されているかを判定し、前記プロフィールに基づいて、前記エンターテイメントコンテンツをレンダリングすることを意図された前記デバイスに関連するフォーマットを判定し、提供する前記行為が、前記デバイスに関連する前記フォーマットで前記エンターテイメントコンテンツを提供する、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 12】

前記要求に基づいて前記プロフィール内のプリファレンスを更新することをさらに含む、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 13】

コンピューティングデバイスによって実行される時に、前記コンピューティングデバイスに、

異なるサードパーティーコンテンツプロバイダーから異なるエンターテイメントコンテンツまたはそのしるしを受信する行為と、

前記異なるエンターテイメントコンテンツのうちの少なくとも 1 つをそれぞれがレンダリングできる異なるレンダリングデバイスのアイデンティティを受信する行為と、

前記異なるエンターテイメントコンテンツのうちの 1 つにアクセスする要求を要求元レンダリングデバイスから受信する行為と、

前記要求元レンダリングデバイスが前記異なるレンダリングデバイスのうちの 1 つであることを判定する行為と、

判定する前記行為に応答して、前記要求元レンダリングデバイスによって要求された前記異なるエンターテイメントコンテンツのうちの前記 1 つを前記要求元レンダリングデバイスにダウンロードしまたはそのためのパミッションを示す行為と

を実行させるコンピューター可読命令を有する 1 つまたは複数の有形のコンピューター可読媒体。

【請求項 14】

前記異なるレンダリングデバイスは、それぞれ、さらに、前記異なるサードパーティープロバイダーのいずれかからの前記異なるエンターテイメントコンテンツのいずれかのレンダリングに付随する同一のグラフィカルアイコンを有する同一のメニューを有するグラフィカルユーザーインターフェースを使用してユーザーと相互作用することができる、請求項 13 に記載の媒体。

10

20

30

40

50

【請求項 15】

前記異なるサードパーティーコンテンツプロバイダーのそれぞれについて、そのそれぞれの異なるエンターテインメントコンテンツの異なる使用権の選択を受信することをさらに含み、前記同一のグラフィカルアイコンを有する前記同一のメニューが、前記異なる使用権ごとに1つの、2つのグラフィカルアイコンを含む、請求項14に記載の媒体。

【請求項 16】

コンピューティングデバイスによって実行される時に、前記コンピューティングデバイスに、

エンターテインメントコンテンツをダウンロードするパミッションの要求を受信する行為と、

エンターテインメントコンテンツ、前記エンターテインメントコンテンツを使用するユーザーの権利を管理する使用権、および前記エンターテインメントコンテンツをレンダリングできる前記ユーザーに関連する複数のデバイスを識別するプロファイルおよび前記要求に基づいて、

前記要求が前記ユーザーからであることと、

前記エンターテインメントコンテンツをレンダリングすることを意図された前記複数のデバイスのうちの要求されたデバイスと、

前記要求されたデバイスに関する前記エンターテインメントコンテンツのレンダリングに関する仕様に基づく前記エンターテインメントコンテンツを提供するフォーマットと、

前記使用権が、前記要求されたデバイスによる前記フォーマットでの前記エンターテインメントコンテンツのダウンロードを許可することと

を判定する行為と、

前記要求されたデバイスに前記フォーマットで前記エンターテインメントコンテンツをダウンロードしまたはそのためのパミッションを示す行為と

を実行させるコンピューター可読命令をその中に有する1つまたは複数の有形のコンピューター可読媒体。

【請求項 17】

前記エンターテインメントコンテンツが、前記エンターテインメントコンテンツのサードパーティープロバイダーで格納され、前記使用権が、以前に前記エンターテインメントコンテンツの前記サードパーティープロバイダーによって選択され、ダウンロードしまたは示す前記行為が、前記フォーマットで前記要求されたデバイスに前記エンターテインメントコンテンツをダウンロードすることのパミッションを前記エンターテインメントコンテンツの前記サードパーティープロバイダーに示す、請求項16に記載の媒体。

【請求項 18】

前記エンターテインメントコンテンツをダウンロードするパミッションに関する第2要求を受信するステップと、

前記プロファイルおよび前記第2要求に基づいて、

前記第2要求が前記ユーザーからであることと、

前記エンターテインメントコンテンツをレンダリングすることを意図された前記複数のデバイスのうちの第2の要求されたデバイスと、

前記第2の要求されたデバイスに関する前記エンターテインメントコンテンツのレンダリングに関する第2仕様に基づいて前記エンターテインメントコンテンツが提供される第2フォーマットと、

前記使用権が前記第2フォーマットでの前記第2の要求されたデバイスへの前記エンターテインメントコンテンツのダウンロードを許可することと

を判定するステップと、

前記第2フォーマットで前記第2の要求されたデバイスに前記エンターテインメントコンテンツをダウンロードしまたはそのためのパミッションを示すステップと

をさらに含む、請求項16に記載の媒体。

【請求項 19】

前記第 1 の要求されたデバイスに関する前記エンターテインメントコンテンツのレンダリングの前記第 1 仕様が、前記第 1 の要求されたデバイスが特定のメニューを有する第 1 インターフェースを用いて前記ユーザーと相互作用することを要求する第 1 ユーザーインターフェースルールを含み、前記第 2 の要求されたデバイスに関する前記エンターテインメントコンテンツのレンダリングの前記第 2 仕様が、前記第 2 の要求されたデバイスが同一の特定のメニューを有する第 2 インターフェースを用いて前記ユーザーと相互作用することを要求する第 2 ユーザーインターフェースルールを含む、請求項 18 に記載の媒体。

【請求項 20】

前記要求に基づいて、または前記エンターテインメントコンテンツの前記ユーザーの使用に関する情報を示す受信された使用情報に基づいて、前記プロフィールを変更するステップをさらに含む、請求項 16 に記載の媒体。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

【背景技術】

【0002】

ユーザーは、多くの異なる形でエンターテインメントコンテンツを楽しむ。ユーザーは、ラジオ放送局や映画館などの伝統的なコンテンツ配信業者によって規定される形で、たとえばラジオで曲を聞くことや映画館で映画を観ることによって、コンテンツを楽しむことができる。ユーザーは、ラジオを聞く時に、料金を支払わないが、しばしば、広告を聞かなければならない。ユーザーは、映画館で映画を観る時に、通常は、1 回限りの料金を支払う。その映画をもう一度観たい場合は、ユーザーは、もう一度支払う。

20

【0003】

ユーザーは、CD 上の曲または DVD 上の映画の購入を介するなど、別のタイプのコンテンツ配信業者から普通に購入した物理メディアを使用してコンテンツを楽しむこともする。ユーザーは、しばしば、物理メディア上のコンテンツを購入し、その結果、ユーザーは、望む時に何度でもそのコンテンツを楽しめるようになる。ユーザーは、このタイプのコンテンツ配信に慣れてきた。ユーザーは、自分の CD または DVD が傷つけられない限り、自分が望む時に何度でも曲または映画を楽しめることを知っている。10 代の若者は、望む場合に「Groove is in the Heart」を 1000 回聞くことができる。映画ファンは、「ブレイブハート」または「ハイランダー」を毎晩見ることができる。さらに、ユーザーは、CD または DVD でのコンテンツ購入の暗黙の利益に慣れてきた、すなわち、ユーザーは、見るために友人に「ブレイブハート」を貸すことができ、あるいは、ダンスパーティーで再生するためにクラスメイトに「Groove is in the Heart」を貸すことができる。ユーザーは、自分が有する再生が可能ななどのデバイスにおいても曲または映画を楽しむこともでき、ユーザーは、自分の CD を、CD をあるプレイヤーから別のプレイヤーに単純に移動することによって、自分の古い、家の CD プレイヤーにまたは新しいモバイル CD プレイヤーにかけることができる。

30

【0004】

より最近には、ユーザーは、サブスクリプションおよびペイパービューサービスを介するなど、エンターテインメントコンテンツにデジタルにアクセスできるようになった。これらのサービスは、物理メディア上のコンテンツの購入に対する利益を有するが、不利益をも有する。利益は、たとえばユーザーが特定の曲を自分の MP3 プレイヤーで 30 日間再生することを可能にするサービスにサブスクライブすることによる、ある時間期間の間のコンテンツへのアクセスなど、支払い、コンテンツを使用する、より柔軟な形を含む。もう 1 つの柔軟な形は、たとえば曲をコンピューターにダウンロードし、その後、その曲を他のデバイスまたはストレージに 7 回まで記録 / 転送する権利を有するために曲を「購入すること」など、ある回数だけコンテンツを保存しまたはダウンロードするために支払うことである。もう 1 つの形は、たとえばユーザー自身の TV で 1 回映画を観るために、ユーザーがコンテンツを 1 回楽しむために 1 回支払うという点で映画館で映画を観ること

40

50

に似ている。

【 0 0 0 5 】

しかし、これらのデジタル配信サービスの一部は、ユーザーが、自分が慣れてきた形でエンターテインメントコンテンツを楽しむことを可能にしない。過去に、CDで曲を購入し、そのユーザー、家族、または友人が所有するCDプレイヤーでその曲を再生できた人は、これらのサービスを使用してそれを行うことができない。また、多数のユーザーが、サービスを介してコンテンツを「所有すること」の信頼性および長寿を信頼しない。ある人が、曲に対する権利を購入し、したがってその曲をある回数だけ転送しまたは保存することができる場合に、その人は、その人のコンピュータストレージが故障するか盗まれる場合に、効果的にその権利を失う可能性がある。音楽ファンは、数千曲の権利を購入し、自分のコンピュータのハードドライブが故障した場合にそのすべてを使用する権利を失う可能性がある。これらは、現在のデジタルコンテンツ配信サービスに存在する制限の一部にすぎない。

10

【 発明の概要 】

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 6 】

本文書は、ユーザーのアイデンティティーに基づくデジタルコンテンツの管理を可能にするツールを説明するものである。それを行うことによって、本ツールは、ストレージメディアおよびデバイスの制限から人々を解放する。ユーザーのCDが壊れるかハードドライブが故障する場合に、本ツールは、ユーザーが、自分のコンテンツへのアクセスを続けることを可能にする。あるユーザーが、1つの新しいデバイスまたは複数の新しいデバイスをも使用することを望む場合に、それらのデバイスがユーザーの既存デバイスとは異なるフォーマットを有するコンテンツを再生する場合であっても、本ツールは、そのユーザーが、自分のコンテンツをこれらの新しいデバイスで再生することを可能にする。あるユーザーが、友人とコンテンツを共有することを望む場合に、本ツールは、そのユーザーがコンテンツを手元に有しない場合であっても、これを可能にすることができる。

20

【 0 0 0 7 】

この「課題を解決するための手段」は、下の「発明を実施するための形態」でさらに説明される概念の選択物を単純化された形で紹介するために提供されるものである。この「課題を解決するための手段」は、請求される主題の主要なまたは本質的な特徴を識別することを意図されたものではなく、請求される主題の範囲を判定する際の助けとして使用されることを意図されたものでもない。用語「ツール」は、たとえば、上の文脈および本文書全体を通じて許容される、システム（1つまたは複数）、方法（1つまたは複数）、コンピュータ可読命令、および/または技法（1つまたは複数）を指すことができる。

30

【 0 0 0 8 】

非限定的で非網羅的な実施形態を、図面を参照して説明するが、図面では、同様の符号が、そうではないと指定されない限り、さまざまな図面を通じて類似する部分を指す。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 0 9 】

【 図 1 】エンターテインメントアクセスサービス、サードパーティーコンテンツプロバイダー、ユーザー、およびユーザーに関連するデバイスを有する例の動作環境を示す図であり、この例の動作環境は、本ツールのさまざまな実施形態がその中で動作できる動作環境である。

40

【 図 2 】エンターテインメントアクセスサービスとさまざまなデバイス（およびその製造業者）との間の例の関係ならびにエンターテインメントアクセスサービスと相互作用するためにデバイスが従う例のプリセット仕様を示す図である。

【 図 3 】サードパーティーコンテンツプロバイダーが自分のコンテンツがどのように使用されかつ/または支払われるのかをそれによって判断できる選択可能オプションをサードパーティーコンテンツプロバイダーに与えるエンターテインメントアクセスサービスを示す例の流れ図である。

50

【図 4】ユーザーの例プロフィールを示す図である。

【図 5】ユーザーと相互作用するエンターテインメントアクセスサービスを示す例の流れ図である。

【図 6】本ツールが、効果的にエンターテインメントコンテンツへのユーザーのアクセスを管理するために、働き、デバイス、サードパーティーコンテンツプロバイダー、およびユーザーと相互作用することのできるいくつかの形を示す例のプロセスを示す図である。

【図 7】本ツールが、直接におよびサードパーティーコンテンツプロバイダーを介して間接にエンターテインメントコンテンツへのユーザーのアクセスを効果的に管理するために、働き、デバイス、サードパーティーコンテンツプロバイダー、およびユーザーと相互作用することのできるいくつかの形を示す例のプロセスを示す図である。

10

【図 8】本ツールが、ユーザーおよび広告に関する情報を受信し、使用することのできるいくつかの形を示す例のプロセスを示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

概要

次の文書では、ユーザーのアイデンティティーに基づいてデジタルコンテンツを管理することのできるツールを説明する。この管理は、ユーザーに関連するデバイスを用いてまたはユーザーの友人またはクラスメイトなど、他者に関連するデバイスを用いても、ユーザーがコンテンツへのアクセスを得ることを可能にする形を含むことができる。本ツールは、どの広告がユーザーまたは少なくともあるタイプのユーザーによってよく受信される可能性が高いのかを学習することによるものを含めて、ユーザーとよりよく対話するためにユーザーに関連するプロフィールを作成し、変更することもできる。本ツールは、ユーザーとの直接の関係を介して、または、サードパーティーコンテンツプロバイダーが本ツールを使用するがユーザーとの自分自身の直接インターフェースを提供する時など、間接的な関係を介して、上記および他のアクションを実行することができる。

20

【0011】

本ツールが上記および他のアクションを使用可能にすることのできる環境を、下の「例の動作環境」という題名のセクションで示す。これに、デバイスが本ツールと相互作用するために従うことのできる例の関係および仕様を説明するもう1つのセクションが続き、そのセクションには、「デバイス関係」という題名が付けられている。その次のセクションは、サードパーティーコンテンツプロバイダーが本ツールと相互作用できるいくつかの例の形を説明し、「サードパーティーコンテンツプロバイダー」という題名が付けられている。このセクションに、「例のプロファイル」という題名のセクションが続き、このセクションでは、あるユーザーに関する例のプロファイルを説明する。「例の要求」という題名のその次のセクションでは、エンターテインメントアクセスサービスがエンターテインメントコンテンツへのアクセスの要求を受信し、応答できる1つの形を説明する。最後に、「本ツールの他の実施形態」という題名のセクションでは、たとえばエンターテインメントアクセスサービスがアクセスの要求に応答し、ユーザーのプロファイルを変更し、特定の広告の有効性を判定することのできる形を含む、本ツールが本ツールの他の例の実施形態を提供する3つのプロセスを説明し、示す。この概要は、これらのセクションの題名および要約を含めて、読者の便宜のために提供されたものであって、特許請求の範囲または題名付きのセクションを限定することは意図されていない。

30

40

例の動作環境

本ツールを詳細に説明する前に、読者が本ツールのさまざまな発明的態様を使用できるいくつかの形を理解するのを助けるために、例の動作環境の次の議論を提供する。下で説明する環境は、1つの例を構成するものであって、本ツールの適用をこれまたは任意の特定の動作環境に限定することは意図されていない。他の環境を、請求される主題の趣旨および範囲から逸脱せずに使用することができる。

【0012】

図 1 では、エンターテインメントアクセスサービス 102、サードパーティーコンテンツ

50

プロバイダー 104、ユーザー 106、およびユーザーに関連するデバイス 106A ~ 106E を有する 1 つのそのような動作環境を全般的に 100 に示す。

【0013】

この特定の環境は、エンターテインメントアクセスサービスが動作できる 2 つの形すなわち、集中化された形およびフェデレーションを行う形を非常に全般的に示すものである。集中化された形では、エンターテインメントアクセスサービスは、ユーザーとの直接関係を有し、ユーザーは、ユーザーがコンテンツ、プリファレンスを選択し、デバイスを関連付け、あるいは支払いを行うエンターテインメントアクセスサービスのウェブサイトを紹介するなど、エンターテインメントアクセスサービスと直接に相互作用する。この形で、コンテンツは、エンターテインメントアクセスサービスによってサードパーティーコンテンツプロバイダーから、これらのプロバイダーとのビジネスツービジネス関係に基づいて（「B2B 関係」という題名の矢印によって示される）受信され、その後、通常は、エンターテインメントアクセスサービスによってユーザーに直接に供給される。

10

【0014】

フェデレーションを行う形では、エンターテインメントアクセスサービスは、しばしば舞台裏で、ユーザーのコンテンツを管理する。ユーザーの直接相互作用は、その代わりに、通常、サードパーティーコンテンツプロバイダーとのものである。ユーザーは、コンテンツ、プリファレンスを選択し、デバイスを関連付け、あるいは、サードパーティーコンテンツプロバイダーに直接に支払いを行うことができる。サードパーティーコンテンツプロバイダーは、ユーザーに関する情報、求められているもしくは既に供給されたコンテンツ、および類似物の提供など、エンターテインメントアクセスサービスとのビジネスツービジネス関係で相互作用する（やはり、「B2B 関係」という題名の矢印によって示される）。ここで、エンターテインメントアクセスサービスは、ユーザーに直接にコンテンツを提供し、使用情報を戻って直接に受信することができ、あるいは、サードパーティーコンテンツプロバイダーが、それを行い、その後、この使用および提供されたコンテンツをエンターテインメントアクセスサービスに示すことができる。

20

【0015】

どちらの形でも、エンターテインメントアクセスサービスは、ユーザーのアイデンティティに基づいてデジタルコンテンツを管理するように働く。エンターテインメントアクセスサービスは、部分的に、コンテンツおよびコンテンツに関連する権利（たとえば、ライセンス）を格納することによって、および / またはリモートに格納されたそのようなコンテンツおよび権利を管理することによって（たとえば、リモートエンティティまたはコンテンツを提供したサードパーティーコンテンツプロバイダーにさえ格納されたコンテンツに関して）それを行うことができる。

30

【0016】

エンターテインメントアクセスサービスは、たとえば、エンターテインメントコンテンツに対するユーザーの使用権を管理し、したがって、フェデレーションを行う形または集中化された形のどちらで動作するにせよ、ユーザーがエンターテインメントコンテンツの使用をどのように許可されるのかを管理することができる。たとえば、ユーザーのアイデンティティに基づいて、エンターテインメントアクセスサービスは、ユーザーが、特定のデバイスに、どのファイルフォーマットで、どの解像度フォーマットで、その特定のデバイスによって曲を再生できるどれほどの長さに関して、どれほどのコストで、曲をダウンロードできるかを判定し、ユーザーがいつ、どれほどしばしばそのデバイスでその曲を再生するかを追跡することができる。エンターテインメントアクセスサービスは、部分的に、ユーザーのデバイスとの関係を介してそれを行う。これらの関係を、詳細に説明し、図 2 に示す。

40

【0017】

ユーザーは、単一の人である必要はない。ユーザー 106 は、人のグループを含むことができる。人を、そのすべてが 1 つまたは複数のデバイス 106A ~ E へのアクセスを有することによってグループ化することができる。人を、同一の世帯に暮らしていることに

50

よってグループ化することができる（たとえば、父、母、および子供を含むグループを表すユーザー）。ユーザーが、人のグループである場合には、ユーザーに関連するアイデンティティを、グループの各メンバーのアイデンティティまたはグループのすべてのメンバーの共通アイデンティティ（たとえば、アクセスコードおよびアカウント番号）とすることができる。

【0018】

コンテンツを、エンターテインメントコンテンツなど、任意のタイプのデジタル配信可能なコンテンツとすることができる。このコンテンツは、たとえば、曲、音楽ビデオ、映画、テレビ番組、静止画、およびゲームソフトウェアを含むことができる。

デバイス関係

図2に、エンターテインメントアクセスサービスとさまざまなデバイス（およびその製造業者）との間の例の関係を示す。図2には、エンターテインメントアクセスサービスと相互作用するためにデバイスが従う例のプリセット仕様も示されている。

【0019】

矢印2-1は、エンターテインメントアクセスサービスとデバイスおよび/またはその製造業者との間の関係を表す。デバイスは、エンターテインメントアクセスサービスと相互作用するために仕様202に従う。この例では、仕様は、プリセット解像度フォーマット204、プリセットファイルフォーマット206、ユーザーインターフェースルール208、および使用ルール210を含む。プリセット解像度フォーマットは、たとえば、低解像度フォーマット、中解像度フォーマット、および高解像度フォーマットを含むことができる。

【0020】

やはり例のみとして、低解像度フォーマットは、5.08cm（2インチ）×5.08cm（2インチ）ディスプレイより小さい、セル電話機によってレンダリングできる最大解像度とすることができ、中解像度フォーマットは、132.08cm（52インチ）斜辺スクリーンより小さい非高品位4:3アスペクト比ディスプレイによってレンダリングできる中解像度とすることができ、高解像度フォーマットは、少数の解像度フォーマットの可能性を挙げると、high definition digital video disk（HD DVD（商標））またはBlu-Ray（商標）DVDをフル解像度でレンダリングできるデバイスによってレンダリングできる最大解像度とすることができる。

【0021】

ファイルフォーマットは、例としてのみ、JPEG、WAV、WMP、MP3、WMV、M4V、DVD、HD DVD（商標）、およびBlu-Ray（商標）DVDを含むことができる。

【0022】

各関係は、エンターテインメントアクセスサービスによって提供されるコンテンツをレンダリングする時に特定のユーザーインターフェースまたはメニュー構造（たとえば、エンターテインメントアクセスサービスと共に働くすべての他のデバイスと一貫する）を生成することなど、デバイスが動作し、相互作用しなければならない形に関するさまざまな仕様をも含む。これらは、ユーザーインターフェースルール208として図示されている。ユーザーインターフェースルールは、各デバイスが、コンテンツのレンダリングと一致する同一のグラフィカルアイコンを有する同一のメニューを有するなど、そのインターフェースに対する同一のルックアンドフィールを有してユーザーと相互作用できることを要求することができる。

【0023】

これらの仕様は、使用ルール210も含むことができ、使用ルール210は、デバイスがエンターテインメントコンテンツをどのように、いつ、どれほどしばしばレンダリングすべきか、いつそれを行うのを止めるべきかを管理し、使用情報を追跡し、付随するかエンターテインメントアクセスサービス（またはエンターテインメントアクセスサービスとの関係

10

20

30

40

50

を有するサードパーティー)によって他の形で提供された広告を追跡し、広告をどのようにレンダリングすべきかおよびある形で広告をレンダリングするための要件、ならびに類似物を追跡することができる。したがって、エンターテインメントアクセスサービスは、デバイスが、エンターテインメントアクセスサービスコンテンツ用の一貫したユーザーインターフェースを提供し、使用を追跡し、広告を追跡し、レンダリングし、この情報をエンターテインメントアクセスサービスに通信することを要求することができる。

【0024】

エンターテインメントアクセスサービスは、各特定のデバイス(特定の製造業者からの特定のタイプのすべてのデバイスではなく)が一意識別子を有することを要求することでもできる。この識別子は、後に、エンターテインメントアクセスサービスによって、デバイスをユーザーに関連付けるかユーザーを識別するのに使用され得る。

10

【0025】

たとえば、セル電話機デバイス106Cの製造業者との関係を介して、エンターテインメントアクセスサービスは、上で説明したプリセット低解像度フォーマットを使用することと、エンターテインメントアクセスサービスコンテンツ用の他のユーザーインターフェースと一貫したユーザーインターフェースを提供することと、広告をレンダリングすることと、使用(広告使用を含む)を追跡することと、エンターテインメントアクセスサービスによって許可される時に限ってコンテンツをレンダリングすることと、使用情報をエンターテインメントアクセスサービスに戻って供給することとを要求することができ、製造業者は、デバイスを、これらが可能であるものにすることができる。

20

サードパーティーコンテンツプロバイダー

図3に、サードパーティーコンテンツプロバイダーが自分のコンテンツがどのように使用されかつ/または支払われるのかをそれによって判断できる選択可能オプションをサードパーティーコンテンツプロバイダーに与えるエンターテインメントアクセスサービスを示す例の流れ図を示す。下で明白になるように、エンターテインメントアクセスサービスは、エンターテインメントアクセスサービスが集中化された形またはフェデレーションを行う形のどちらで動作するにせよ、サードパーティーコンテンツプロバイダーがさまざまなビジネスオプションおよびコンテンツオプションを選択することを可能にする。

【0026】

矢印3-1では、エンターテインメントアクセスサービス102は、複数のサードパーティーコンテンツプロバイダーが、プリセット解像度フォーマット204(最初に図2に示された)、プリセットファイルフォーマット206(やはり図2から)、プリセット使用権302、料金304を選択し、使用可能にされ、選択されたフォーマット、権利、および料金の対象になるコンテンツ(1つまたは複数)306を示すことを可能にする。

30

【0027】

プリセット解像度フォーマットおよびプリセットファイルフォーマットの例は、図2で説明される。この図3では、3つの例のプリセット使用権すなわち、サブスクリプションベースの使用権302A、オーナーシップベースの使用権302B、および1回限り使用権302Cが選択可能である。それぞれの料金は、変化することができ、あるいは、広告が含まれるかどうか依存するものとすることができる。フェデレーションを行う形の動作では、料金は、すべての請求および料金がサードパーティーコンテンツプロバイダーによって管理される場合に、関連しなくてもよい。集中化された形では、料金を、エンターテインメントアクセスサービスによって、またはビジネス関係の一部としてエンターテインメントアクセスサービスおよびサードパーティーコンテンツプロバイダーによって一緒に、選択することができる。

40

【0028】

矢印3-2では、各サードパーティーコンテンツプロバイダーは、選択されたコンテンツ306S(またはそのしるし)を提供し、この選択されたコンテンツ306Sは、その選択されたコンテンツに関する選択されたフォーマット204Sおよび206S、選択された使用権302S、および選択された料金304Sに基づいてエンターテインメントアク

50

セスサービスによって管理される。サードパーティーコンテンツプロバイダーが、コンテンツについて複数の解像度フォーマットまたはファイルフォーマットを選択する場合に、エンターテインメントアクセスサービスは、その後、デバイス自体またはユーザーのプリファレンスに基づいて、これらのうちのどれをコンテンツに関して使用すべきかを判断することができる。

【 0 0 2 9 】

矢印 3 - 3 では、エンターテインメントアクセスサービスは、選択されたコンテンツを選択されたフォーマット、使用権、および / または料金に関連付ける。たとえば、サードパーティーコンテンツプロバイダーは、音楽ビデオエンターテインメントコンテンツを提供し、そのコンテンツに関して、低解像度フォーマット、サードパーティーコンテンツプロバイダーがコンテンツを提供し、デバイスが音楽ビデオをレンダリングできる 3 つのファイルフォーマット、および、一方は広告を伴い、他方は伴わない 2 つの異なる料金を有するサブスクリプション使用権を選択することができる。

【 0 0 3 0 】

したがって、この点で、エンターテインメントアクセスサービスは、どのコンテンツが未解決であるか（たとえば、サードパーティーコンテンツプロバイダーのライブラリ内のすべての音楽ビデオ）の表示、低解像度フォーマット、使用可能な 3 つのファイルフォーマット、および広告なしで 100 個までの音楽ビデオについて毎月 4.95 ドル、広告付きで毎月 100 個までの音楽ビデオのアクセスおよび使用について 0.95 ドルのサブスクリプションサービス料金を有する。

【 0 0 3 1 】

このセットを用いて、ユーザーは、「Groove is in the Heart」の音楽ビデオをそのユーザーのセル電話機および PDA にダウンロードすることができる。そのユーザーが広告を選択した場合には、ビデオ再生の前に短い広告を見なければならない場合があるが、毎月 0.95 ドルのサブスクリプション料金の一部として毎月好きなだけ何度でもそのユーザーのセル電話機または PDA でそのビデオを見ることができる。その月が終わった後に、デバイスは、両方とも、エンターテインメントアクセスサービスが、そのユーザーが再びサブスクライブしたことを示さない限り、そのビデオを再生するのを止める。ユーザーがエンターテインメントアクセスサービスをどのように使用するかは、下でより詳細に説明する。この極度に単純な例は、エンターテインメントアクセスサービスの機能の一部の概念を読者に与えるためのものにすぎない。

【 0 0 3 2 】

上記のいずれをも、多数の異なるサードパーティーコンテンツプロバイダーおよび異なるサードパーティーコンテンツプロバイダーのそれぞれのさまざまな異なるコンテンツについて実行することができる。したがって、あるサードパーティーコンテンツプロバイダーが、いくつかのコンテンツについて他のコンテンツとは異なるフォーマット、権利、および料金を選択することができる。

【 0 0 3 3 】

上で注記したように、エンターテインメントアクセスサービスは、ユーザーのアイデンティティーに基づいてコンテンツを管理する。図 4 に示された下の例の実施形態では、エンターテインメントアクセスサービスは、ユーザーのコンテンツを管理するためにそのユーザーに関連付けられたファイルを使用する。

例のプロファイル

図 4 に、400 にプロファイルの例を示す。プロファイルの他の例ならびにエンターテインメントアクセスサービス、ユーザー、およびサードパーティーコンテンツプロバイダーによってプロファイルを作成し、変更し、使用できる形を、下でも述べる。この特定のプロファイル 400 は、単純に、コンテンツを管理するのにエンターテインメントアクセスサービスによって使用可能な多数の異なるプロファイルおよびプロファイル構造の 1 つの例である。

【 0 0 3 4 】

このプロファイルは、ユーザー識別子 4 0 2、さまざまなデバイス 4 0 4 に関する情報、コンテンツ 4 0 6、そのコンテンツに関連する使用権 4 0 8、各コンテンツの解像度フォーマット 4 1 0、各コンテンツのファイルフォーマット 4 1 2、ならびにユーザープリファレンス 4 1 4 を含む。デバイスは、5 つの異なるデバイス、ここでは図 1 に示された 1 0 6 A ~ E を含む。コンテンツは、6 つの異なるエンターテインメントコンテンツすなわち、2 つの曲 4 0 6 A および 4 0 6 B、映画 4 0 6 C、音楽ビデオ 4 0 6 D、コンピューターゲーム 4 0 6 E、およびスチールイメージ 4 0 6 F を含む。使用権は、3 つの使用権、ここでは図 3 に示されたサブスクリプション 3 0 2 A、オーナーシップ 3 0 2 B、および 1 回限り使用 3 0 2 C を含み、それぞれの使用権は、コンテンツのうちの 1 つまたは複数に関連する。解像度フォーマットおよびファイルフォーマットは、図を単純にするために図示されていないコンテンツおよびさまざまなファイルフォーマットに関連する 3 つの解像度（低 4 1 0 A、中 4 1 0 B、および高 4 1 0 C）を含む。ユーザープリファレンスは、ブックマーク 4 1 4 A、お気に入り 4 1 4 B、および使用履歴 4 1 4 C を含む。ブックマークおよびお気に入りは、ユーザーによって明示的に選択される。使用履歴は、ユーザーのアクション（たとえば、どのコンテンツがいつレンダリングされたかなど）およびユーザーに関する他の情報に基づいて作成される。

10

【0035】

使用履歴は、ユーザーがどのコンテンツをいつ、どれほど頻繁に見たかの記録（コンテンツ使用履歴 4 1 4 C - 1）を含む。使用履歴は、どの広告がいつどれほど頻繁に見られたかおよび広告に回答してユーザーによって実行されたアクションの記録（広告使用履歴 4 1 4 C - 2）を含む。

20

【0036】

プロファイルは、あるエンティティまたはデバイスから受信されたコンテンツに関する要求が実際に特定のユーザー（たとえば、プロファイルに関連するユーザー）からのものであることを判定する情報十分な情報など、豊富な情報を含むことができる。これは、デバイスに関連する一意識別子と、要求と共に含まれる一意識別子を有するデバイスから来る要求とを有するエンターテインメントアクセスサービスによって使用可能にすることができる。プロファイルは、ユーザー識別子 4 0 2 をも含むことができ、ユーザー識別子 4 0 2 は、アカウント番号およびパスワードなど、デバイスとは独立とすることができる。

30

【0037】

コンテンツと使用権との間の関連付けは、図を単純にするためにプロファイル内に明示的に図示されてはいないが、プロファイルは、たとえば、映画 4 0 6 C を、中解像度フォーマットを有するデバイス 1 0 6 A、低解像度フォーマットを有するデバイス 1 0 6 C、および高解像度フォーマットを有する 1 0 6 E によってレンダリングできることを示すことができる。プロファイルは、ユーザーがその映画を 1 . 0 0 ドルで低解像度でデバイス 1 0 6 A に、2 . 5 0 ドルで中解像度でデバイス 1 0 6 C に、および 4 . 0 0 ドルで高解像度でデバイス 1 0 6 E にダウンロードすることを許可する 1 回限り使用権 3 0 2 C をその映画が有することをも示すことができる。デバイスを、これらのデバイスのいずれか 1 つが映画を一回再生することだけを許可するようにエンターテインメントアクセスサービスによって制約することができる。

40

【0038】

プロファイルは、高解像度で映画を再生できるデバイス（たとえば、1 0 6 E）に映画をダウンロードし、あるいは、その代わりに、おそらくはユーザーが後に友人の家で再生するためにその友人の中解像度ラップトップ機に映画を転送することを望むので、中解像度でダウンロードする、ユーザープリファレンス（たとえば、ブックマークを伴う）を示すこともできる。

【0039】

したがって、プロファイルは、コンテンツへのアクセスに関する要求がプロファイルに関連するユーザーからであることと、要求されたデバイスが許可されるか否かと、ユーザーに一意に関連付けられた、コンテンツがレンダリングされる予定のデバイス（たとえば

50

、デバイス 106E またはユーザーの友人のラップトップ機)、デバイスに適切なファイルフォーマットまたは解像度フォーマットなどをエンターテインメントアクセスサービスが判定するための情報を含むことができる。上記および他の機能は、下で提供される例の一部としてより詳細に対処される。

例の要求

図 5 に、ユーザーと相互作用するエンターテインメントアクセスサービスを示す流れ図 500 を示す。この特定の例は、本ツールがユーザーのエンターテインメントコンテンツを管理するために働くことのできる形を示すものである。この例は、ツールの一実施形態であるが、本ツールまたは請求される実施形態の範囲を限定することは意図されていない。

【0040】

この図に記載された矢印は、図 5 に示された要素の間でのアクション、相互作用、ならびにこれらのアクションおよび相互作用の結果を示すものである。

【0041】

この例に関して、エンターテインメントアクセスサービスは、1 つまたは複数のプロセッサ 504 および有形のコンピューター可読媒体 506 を有するコンピューティングデバイス 502 に常駐するコンピュータープログラムである。コンピューティングデバイスは、サーバーアイコンを用いて図示されているが、さまざまなタイプの 1 つまたは複数のコンピューティングデバイスを含むことができる。プロセッサは、コンピューター可読媒体にアクセスし、かつ / またはこれを実行することができる。コンピューター可読媒体は、エンターテインメントアクセスサービス 102、プロファイル 400、およびコンテンツ 406 (両方が図 4 の) へのアクセスを含むか有する。

【0042】

矢印 5-1 で、エンターテインメントアクセスサービスは、ユーザーが、エンターテインメントコンテンツへのアクセスを要求する (デバイス 106C に関して) ことを可能にし、ユーザー 106 は、そのような要求を行う。この要求は、ここでは、ユーザーを一意に識別する識別子 (たとえば、アカウント番号およびパスワード) またはデバイス 106C によって行われる要求がプロファイル 400 に識別されユーザーに関連する一意識別子を有することによるなど、ユーザーのアイデンティティを判定するのに十分な情報を含む。

【0043】

要求は、この図では破線によって示される通信ネットワーク 508 にまたがって行われる。通信ネットワークは、会社イントラネットおよび / またはグローバルネットワーク (たとえば、インターネット) を含むことができ、無線、有線、またはこれらの組合せとすることができる。

【0044】

アクセスの要求は、ユーザーの毎月のサブスクリプションが支払い済みであり、したがってコンテンツのレンダリングが許可される (たとえば、ユーザーの要求が有効なサブスクリプション期間中に受信される) か否かをエンターテインメントアクセスサービスに尋ねるデバイスによるものなど、デバイスに既に格納されたコンテンツをレンダリングする要求とすることができる。アクセスの要求は、コンテンツが同時発生的なまたは後のレンダリングのためにダウンロードされることの要求とすることもできる。

【0045】

たとえば、ここでは、ユーザーが、エンターテインメントアクセスサービスと相互作用するデバイス 106C を介して、音楽ビデオ (「Groove is in the Heart」) に対するオーナーシップ権利と、このデバイスでのレンダリング (再生) を意図されたその音楽ビデオのダウンロードとを要求していると仮定する。また、ユーザーが、既にエンターテインメントアクセスサービスのカスタマーであり、したがって関連するプロファイルの有すると仮定する。

【0046】

矢印 5-2 で、エンターテインメントアクセスサービスは、要求がそのユーザーからであるかどうかを判定する。ここで、エンターテインメントアクセスサービスは、要求内でデバ

10

20

30

40

50

イス 106C の識別子（そのデバイスに一意である）を見つけることと、デバイスの識別子がユーザーのプロファイルに記録され、したがってその要求がそのユーザーによって行われていることを判定することによって、それを行う。

【0047】

矢印 5 - 3 では、エンターテインメントアクセスサービスは、ユーザーが要求に対する権利、ここではこの音楽ビデオをダウンロードする権利を有するか否かを判定する。エンターテインメントアクセスサービスは、ユーザーおよびユーザーのコンテンツに関連する使用权（たとえば、プロファイル 400 内の権利 302A から 302C）に基づいてそれを行うことができる。この例では、エンターテインメントアクセスサービスは、ユーザーがさまざまなコンテンツに対する多数の権利を有するが、ユーザーの権利のどれもが、この特定のコンテンツに関連しないと判定する。したがって、ユーザーは、この音楽ビデオに対するオーナーシップ権利を購入していない。

10

【0048】

矢印 5 - 4 で、エンターテインメントアクセスサービスおよびユーザーは、ここでは、ユーザーが支払い、ユーザーがオーナーシップ権利を選択するが広告が音楽ビデオの各レンダリングの前に再生されることを伴うことによって減らされたコストで音楽ビデオのオーナーシップを獲得することによって、ユーザーが要求されたアクセスを得るのに十分に相互作用する。これに応答して、エンターテインメントアクセスサービスは、矢印 5 - 5 でプロファイル 400 を更新して、ユーザーが「Groove is in the Heart」の音楽ビデオにおけるオーナーシップ権利を有することを示す。

20

【0049】

矢印 5 - 6 で、エンターテインメントアクセスサービスは、アクセスを許可し、このアクセスは、ここでは、プロファイル内でデバイス 106C について適当と示される解像度フォーマットおよびファイルフォーマットで広告と共にそのデバイスに音楽ビデオをダウンロードすることを含む。

【0050】

ユーザーは、今や、デバイス 106C 上で音楽ビデオを再生することができる。ユーザーが音楽ビデオを再生することに応答して、デバイス 106C は、ある将来のまたは付随する時に、エンターテインメントアクセスサービスに使用情報をアップロードする。ここで、使用情報は、ユーザーが特定の時刻に音楽ビデオを再生し、別のダンス音楽ビデオの直後にこれを再生したこととそのビデオの名前と、音楽ビデオを再生した後にユーザーが同一アーティストの別の音楽ビデオの再生を選択したこと、ユーザーがビデオと共にレンダリングされる広告に応答して何のアクションも実行しなかったこと、あるいは、ユーザーが広告のレンダリングを停止するようにデバイスに指令したこと（たとえば、ユーザーがそれを見ることを嫌うので）を示すと仮定する。

30

【0051】

エンターテインメントアクセスサービスは、この使用情報を矢印 5 - 7 で受信する。この情報の受信に応答して、エンターテインメントアクセスサービスは、矢印 5 - 8 でプロファイル 400 を更新する。これおよびプロファイルに対する他の更新に基づいて、エンターテインメントアクセスサービスは、ユーザーの好みおよび嫌うもの、特定の広告に対する反応、および類似物に関して学習することができる。

40

【0052】

矢印 5 - 9 で、ユーザーは、別の要求、ここでは、やはり「Groove is in the Heart」をダウンロードする要求を行う。しかし、ここでは、この要求は、ユーザーに関連しないデバイス（デバイス 106A ~ E 以外）から受信される。これがユーザーに関連するデバイスによって受信された場合には、エンターテインメントサービスは、オーナーシップ権によって許可されるダウンロードの回数が満足されていない場合に、音楽ビデオのダウンロードを許可するはずである。しかし、ここでは、ユーザーは、そのユーザーに関連しない友人のラップトップ機 510 への音楽ビデオのダウンロードを試みている。

50

【 0 0 5 3 】

この場合に、エンターテインメントアクセスサービスは、誰が要求を行っているのかを判定することを試みる。ここで、エンターテインメントアクセスサービスは、ユーザーがそのユーザーに一意に関連付けられたアカウントおよびパスワードを入力するためのユーザーインターフェースを提供する（すべてが矢印 5 - 9 の一部）。この情報の受信に応答して、エンターテインメントアクセスサービスは、矢印 5 - 1 0 で、要求が、プロフィール 4 0 0 に関連するユーザーからのものであると判定する。

【 0 0 5 4 】

矢印 5 - 1 1 で、エンターテインメントアクセスサービスは、プロフィールに基づいて、ユーザーが音楽ビデオをダウンロードする権利を有すると判定し、したがって、広告を伴うビデオを（矢印 5 - 1 2 で）ユーザーの友人のラップトップ機 5 1 0 にダウンロードする。

10

【 0 0 5 5 】

ユーザーによるこの第 2 要求およびこのプロセス中に獲得された情報（一部は、矢印 5 - 1 3 での使用情報のアップロード内で受信される）に応答して、エンターテインメントアクセスサービスは、矢印 5 - 1 4 でユーザーのプロフィールを更新して、友人のラップトップ機（プロフィールを有する友人によるなど、友人によって所有されることが既にわかっている）が、ユーザーのデバイスではないが、ユーザーがその友人に関連することが示される。また、エンターテインメントアクセスサービスは、プロフィールを更新して、ユーザーが、ビデオにおけるそのユーザーのオーナーシップ権によって許可される少なくとも 1 つのダウンロードを有することを示す。

20

【 0 0 5 6 】

この比較的単純な例からであっても明白であるように、エンターテインメントアクセスサービスは、ユーザーに、ユーザーのアイデンティティーに基づいて、ユーザーのデバイスまたは友人のデバイスにさえエンターテインメントコンテンツへのアクセスを提供することができる。さらに、エンターテインメントアクセスサービスは、使用情報に基づいてユーザーのプロフィールを継続的に更新し、ユーザーが別の人に関連すること、したがってその別の人の使用履歴およびプリファレンスさえ更新することができる。この豊富な情報は、エンターテインメントアクセスサービスが、ユーザーおよびユーザーの友人がダンス音楽を好み、ある年齢であること（および他の人口統計情報）によるなど、どの広告がそのユーザーに適当であるかをよりよく理解することを可能にすることができる。この情報（たとえば、人口統計プロフィール）に基づいて、エンターテインメントアクセスサービスは、ユーザーのデバイスに、若い女性向けの広告（たとえば、「Young Miss」誌または化粧品の広告）と共に音楽ビデオを再生するように要求することができる。エンターテインメントアクセスサービスは、SUV または投資会社の広告を無視する可能性が高いはずである。

30

本ツールの他の実施形態

上のセクションは、エンターテインメントアクセスサービス、サードパーティーコンテンツプロバイダー、デバイス、およびユーザーの間の相互作用の例を提供するものである。このセクションでは、本ツールの他の実施形態を説明するが、その一部は、前に説明された実施形態より一般的である。

40

【 0 0 5 7 】

これらの例の実施形態は、それぞれ図 6、7、および 8 のプロセス 6 0 0、7 0 0、および 8 0 0 の一部として説明される。これらのプロセスならびに図 1 から 5 で説明されまたは図示された例のプロセスおよび流れ図は、任意の適切なハードウェア、ソフトウェア、ファームウェア、またはその組合せで実施でき、ソフトウェアおよびファームウェアの場合に、これらのプロセスおよび流れ図は、コンピューター可読媒体に格納され、1 つまたは複数のプロセッサによって実行可能なコンピューター実行可能命令として実施される動作のセットを表す。このセクションで説明されるツールのこれらの実施形態は、本ツールまたは特許請求の範囲を限定することを意図されたものではない。

50

【 0 0 5 8 】

ブロック 6 0 2 は、複数のサードパーティーコンテンツプロバイダーが解像度フォーマットのプリセットグループ、プリセットファイルフォーマット、プリセット使用権、および/または料金から選択し、各選択がどのコンテンツまたはコンテンツのどのタイプに適用されるかを選択することを可能にする。本ツールは、サードパーティーコンテンツプロバイダーが、コンテンツをどのように配信することを望むかおよび各タイプまたは特定のコンテンツについて判断することを可能にする。上の例で説明したように、エンターテインメントアクセスサービスは、サードパーティーコンテンツプロバイダーが、映画のメディア解像度フォーマットおよびその権利ならびに特定の料金を選択することを可能にすることができ、異なる解像度で同一の映画について異なる料金を可能にすることすらできる。

10

【 0 0 5 9 】

ブロック 6 0 4 は、サードパーティーコンテンツプロバイダーからさまざまなエンターテインメントコンテンツまたはそのしるしと、各コンテンツまたはコンテンツタイプに関連する 1 つまたは複数のフォーマット、権利、および/または料金のセレクションとを受信する。この例が、図 3 に示されている。

【 0 0 6 0 】

ブロック 6 0 6 は、規定された形またはプリセットの形でユーザーと相互作用することのできるレンダリングデバイスのアイデンティティを受信する。これらのデバイスアイデンティティは、デバイスがさまざまな使用ルールおよび/または権利に従ってコンテンツをレンダリングするためにエンターテインメントアクセスサービスまたはサードパーティーコンテンツプロバイダーと相互作用するためのものである。上で図 2 で説明した例では、本ツールは、デバイス製造業者が、特定の形でコンテンツをレンダリングし、さまざまな使用情報を追跡し、提供し、広告をレンダリングし、使用ルールおよび/または権利を実施することを要求した。これらのアイデンティティは、各特定のデバイスの一意アイデンティティをも含み、これによって、本ツールが特定のデバイスを特定のユーザーに一意に関連付けることを可能にするのを助ける。

20

【 0 0 6 1 】

ブロック 6 0 8 は、ユーザーが、エンターテインメントコンテンツへのアクセスを要求するのに十分に本ツールに要求しまたは他の形で本ツールと相互作用することを可能にする。本ツールは、さまざまなデバイスとの関係を介して一貫するようにされたユーザーインターフェースを介して、あるいは、一貫したユーザーインターフェースではないとしてもコンテンツの選択および類似物に関する一貫したオプションを提供するサードパーティーコンテンツプロバイダーとの関係を介して（フェデレーションを行う形で）さえ、それを行うことができる。

30

【 0 0 6 2 】

ブロック 6 1 0 は、上で注記したエンターテインメントコンテンツのうちの 1 つまたは複数のアクセスする要求を受信する。要求は、ユーザーに関連するデバイスから、通信ネットワークを介してまたは他の形で受信することができる。上で注記したように、ユーザーのプロファイルが、そのユーザーに一意に関連付けられたデバイスを有し、そのデバイスが一意識別子を有する場合に、本ツールは、この情報を使用して、要求がどのユーザーから行われたかを判定することができる。どちらの場合でも、本ツールは、どのユーザーから要求が行われたかを判定するのに十分な情報を、要求内でまたは要求に付随して受信する。

40

【 0 0 6 3 】

ブロック 6 1 2 は、要求が、関連するプロファイルを有する特定のユーザーからであることを判定する。例のプロファイルは、上でより詳細に説明される。このプロセスにおいて、本ツールは、ユーザー（ユーザーが単一人またはグループのいずれであれ）に一意に関連付けられるプロファイルを使用し、ユーザーがある権利を有するコンテンツを記録する。プロファイルは、上の例に示されているように、はるかにより多くを含むことができる。

50

【 0 0 6 4 】

本ツールは、ユーザーが一意識別子（たとえば、アカウント番号およびパスワード）を入力することに基づいて、または、プロファイル内でユーザーに関連付けられる、そこから要求が受信されるデバイスの一意識別子に関してなど、プロファイル内の情報に関連する要求内で受動的に受信される情報に基づいて、要求がそのユーザーからであることを判定することができる。

【 0 0 6 5 】

この判定に応答して、本ツールは、ブロック 6 1 4 で、ユーザーが特定のコンテンツへの要求されたアクセスの権利を有するか否かを判定する。本ツールは、ユーザーがサードパーティーコンテンツプロバイダーのコンテンツ（要求されたコンテンツがそこに要求される）へのサブスクリプションに以前に支払ったことに基づいて、または、プロファイル内で示され、要求されたコンテンツに関連付けられる特定の使用权に基づくなど、上で説明した他の形で、それを行うことができる。

10

【 0 0 6 6 】

いくつかの場合に、オプションでブロック 6 1 6 で、本ツールは、要求がコンテンツをダウンロードすることであると仮定して、コンテンツを供給するフォーマットを判定するかコンテンツを供給するようにサードパーティーに指示することができる。本ツールは、コンテンツをレンダリングすることが意図されたデバイスに関連する情報に基づいて、またはプリファレンスに基づいてなど（その両方をユーザーのプロファイルに含めることができる）、それを行うことができる。したがって、本ツールは、たとえば、セル電話機の小さいディスプレイに適当な解像度フォーマットで、およびそのセル電話機によって使用可能なファイルフォーマットで、コンテンツを供給することができる。

20

【 0 0 6 7 】

ブロック 6 1 8 で、本ツールは、ユーザーが要求されたアクセスに対する権利を有する場合に、そのようなアクセスを許可する。要求が、ユーザーから直接に受信され、本ツールが、コンテンツの制御を有する場合には、本ツールは、コンテンツをレンダリングすることを意図されたデバイスに、コンテンツをダウンロードするか、それを行うことのパミッションを他の形で示すことができる。上で説明したエンターテインメントアクセスサービスの動作のフェデレーションを行う形の場合のように、要求が間接的である場合には、本ツールは、その代わりに、アクセスを許可する中間パミッションを示すことができる。これの 1 つの例は、ユーザーが、サードパーティーコンテンツプロバイダーを介して要求を行う時であり、このサードパーティーコンテンツプロバイダーは、要求およびユーザーの識別情報を本ツールに渡し、その時に、本ツールは、アクセスが許可されるかどうかを判定し、これをサードパーティーコンテンツプロバイダーに示す。サードパーティーコンテンツプロバイダーは、その後、アクセスを許可することができる。

30

【 0 0 6 8 】

図 7 のプロセス 7 0 0 は、サードパーティーコンテンツプロバイダーから受信されたアクセスに関する要求に関連する本ツールのもう 1 つの例の実施形態を示す。

【 0 0 6 9 】

ブロック 7 0 2 は、サードパーティーコンテンツプロバイダーが、エンターテインメントコンテンツを示し、示されたエンターテインメントコンテンツに関連付けられるプリセットの複数の解像度フォーマット、ファイルフォーマット、および / または使用权のうちの 1 つまたは複数を選択することを可能にする。プロセス 6 0 0 で示されたものを含むこの例が、上で説明されている。

40

【 0 0 7 0 】

ブロック 7 0 4 は、サードパーティーコンテンツプロバイダーから、示されたエンターテインメントコンテンツの表示を受信し、示されたエンターテインメントコンテンツについて、1 つもしくは複数の選択された解像度フォーマット、1 つもしくは複数の選択されたファイルフォーマット、および / または 1 つもしくは複数の選択された使用权を受信する。やはり、この例は、上で説明されている。

50

【 0 0 7 1 】

ブロック 7 0 6 は、ブロック 6 0 6 で説明されたものおよび付随する例に類似するレンダリングデバイスのアイデンティティーを受信する。

【 0 0 7 2 】

ブロック 7 0 8 は、サードパーティーコンテンツプロバイダーから、ユーザーのアイデンティティーを示す情報および示されたエンターテインメントコンテンツの選択を受信する。サードパーティーコンテンツプロバイダーが、ブロック 7 0 4 で複数の解像度フォーマットを選択した場合には、ブロック 7 0 8 は、サードパーティーコンテンツプロバイダーから、選択された解像度フォーマットのうちのどれが、ユーザーによって望まれ、またはコンテンツをレンダリングすることが意図されるデバイスに適當であるかの表示をも受信する。同様に、サードパーティーコンテンツプロバイダーが、ブロック 7 0 4 で要求されたコンテンツに関する複数のファイルフォーマットまたは使用権を選択した場合に、本ツールは、ブロック 7 0 8 で、どのフォーマットまたは権利の表示を受信することができる。

10

【 0 0 7 3 】

ブロック 7 1 0 は、ユーザーのアイデンティティーを介してユーザーに関連付けられた使用権に基づいて、ユーザーが、要求されたアクセスを許可するのに必要な使用権を有することを判定する。本ツールは、ユーザーのアイデンティティー、ユーザーのプロファイル、および要求されたコンテンツに関連付けられた使用権を判定することによってそれを行うことができる。また、ブロック 7 1 0 では、本ツールは、要求を送信したサードパーティーコンテンツプロバイダーまたはコンテンツをレンダリングすることが意図されたデバイスへを含めて、この判定を示すことができる（たとえば、ユーザーの要求されたアクセスが許可されることを）。これらの判定の他の例は、上で提供される。この表示に 응답して、サードパーティーコンテンツプロバイダーは、コンテンツへのアクセスを提供することができる、あるいは、デバイスは、アクセスを許可する（たとえば、ユーザーのサブスクリプションが最新であることをエンターテインメントアクセスサービスが示した後に、デバイスに既に格納されている曲をレンダリングする）ことができる。

20

【 0 0 7 4 】

ブロック 7 1 2 は、ユーザーに一意に関連するプロファイルの変更を可能にする。上のさまざまな例で注記したように、ツール（たとえば、エンターテインメントアクセスサービス）は、特にフェデレーションを行う形で動作している時に、サードパーティーコンテンツプロバイダーが、エンターテインメントアクセスサービスによって管理されるユーザーのプロファイルにアクセスし、これを変更することを可能にし、これは、ブロック 7 1 4 で受信され、実行されるものとして図示されている。それを行う際に、エンターテインメントアクセスサービスは、ユーザーのプロファイル、権利、および類似物を管理するが、サードパーティーコンテンツプロバイダーがそのプロファイルと相互作用することを可能にすることもできる。

30

【 0 0 7 5 】

オプションで、ブロック 7 1 6 は、コンテンツへのアクセスを提供するためにサードパーティーコンテンツプロバイダーからコマンドを受信する。サードパーティーコンテンツプロバイダーは、エンターテインメントアクセスサービスによって示される許可される使用権に基づき、プロファイルに基づいて、それ自体でアクセスを提供することができる。しかし、いくつかの場合に、サードパーティーコンテンツプロバイダーは、アクセスを提供するのではなく、これをエンターテインメントアクセスサービスに委譲する。その場合に、エンターテインメントアクセスサービスは、ブロック 7 1 6 で、コマンドを受信し、ブロック 7 1 8 で、指令されたアクセスを提供し、上の形のいずれか（たとえば、図 5 および 6 に示されたもの）で働いて、ユーザーにアクセスを提供する。

40

【 0 0 7 6 】

上のプロセス 7 0 0 およびこのプロセスに関する上のすべての例を、多数の異なるサードパーティーコンテンツプロバイダーについて実行することができる。したがって、ある

50

サードパーティーコンテンツプロバイダーは、ユーザーにコンテンツを提供でき、別のサードパーティーコンテンツプロバイダーは、異なるコンテンツを同一ユーザーに提供することができる。両方が、そのユーザーのプロファイルと相互作用し、これを変更する能力（エンターテインメントアクセスサービスによって提供される）を有することすらできる。したがって、あるユーザーに関する1つのプロファイルを、ユーザーがそこからコンテンツを受信するサードパーティーコンテンツプロバイダーの個数にかかわらず、ユーザーの経験、プリファレンス、ヒストリー、および類似物を統合するのに使用することができる。

【0077】

プロセス600および700は、合同でも働くことができる。これによって、本ツールは、サードパーティーコンテンツプロバイダーが、コンテンツ、権利、フォーマット、および類似物を選択することを可能にし、ユーザーは、自分が望むコンテンツ、権利、フォーマット、および類似物を明示的に（たとえば、プロファイル内のプリファレンスを介して）選択することができる。

【0078】

図8のプロセス800は、広告に関連する本ツールのもう1つの例の実施形態を提供する。図8は、単独で、または上に示されたプロセスおよび例のうちの多数と共に働く。

【0079】

ブロック802は、1つまたは複数の広告に関するものを含む、ユーザーの明示的プリファレンス（たとえば、図4のブックマーク414Aおよびお気に入り414B）および使用ヒストリーなど、1つまたは複数のユーザーのプリファレンスに関する情報を受信する。

【0080】

この使用ヒストリーは、ユーザーが権利を有するコンテンツ、どれほどしばしば、いつそのユーザーがそのコンテンツを使用するか、ユーザーに関する人口統計（暗黙のまたは明示的な）（たとえば、コンテンツ使用ヒストリー414C-1）を含むことができる。この使用ヒストリーは、広告使用ヒストリー（たとえば、414C-2）をも含むことができ、この広告使用ヒストリーは、広告で提示されるウェブサイトに進むなど、ユーザーが広告とどのように相互作用するかを含むことができる。使用ヒストリーは、ユーザーと特定の広告との間の相互作用を含むこともできる。エンターテインメントコンテンツをレンダリングできる多数のデバイスは、ユーザーが広告と相互作用することを可能にすることもでき、他の広告に対するユーザーの挙動またはありそうな反応を判定するのに有用な他の形でユーザーがどのように反応するかを追跡し、本ツールは、多数のユーザーに関してさえ、この情報を追跡することができる。

【0081】

ブロック802は、この情報を、ユーザーから直接に、広告またはコンテンツをレンダリングするデバイスから直接に、または、この情報を収集し本ツールに提供するサードパーティーコンテンツプロバイダーからなど、間接的に受信することができる。エンターテインメントアクセスサービスは、たとえば、この情報を、ユーザーに関連するすべてのデバイス（たとえば、図1のデバイス106A~Eを参照されたい）から受信することができる。

【0082】

ブロック804は、後の使用のためにこの情報を記録する。本ツールは、ブロック806に示されているように、この受信された情報に基づいてユーザーのプロファイルを変更することができる。その代わりに、本ツールは、ブロック808で、広告がどれほど頻繁に、いつ、どの年齢または人の他の人口統計によって見られたか、あるいは広告に対する他の肯定的もしくは否定的相互作用（もう一度観るために広告を選択することまたは広告のレンダリングを停止するようにデバイスに指令することなど）を示すために広告主にこの情報を提供することができる。

【0083】

10

20

30

40

50

また、本ツールは、ブロック 810 で、この情報を使用して、ユーザーに提示すべき広告と他のユーザーに提示すべき広告との間で判断することができる。本ツールは、たとえば、特定の広告によくまたは悪く応答したユーザーの人口統計プロファイル（または図 4 のプロファイル 400 などのプロファイル全体）に基づいて、広告が、これらのユーザーの人口統計プロファイルに基づいて別のユーザーまたはユーザーのグループについて有効であるか否かを判定することができる。

【0084】

エンターテインメントアクセスサービスが、たとえば、広告のグループのうちのどの広告をこのユーザーに提示すべきかまたはこのユーザーに提示された広告を他のユーザーに提示すべきかどうかを判定することを試みている場合に、エンターテインメントアクセスサービスは、この情報および他のユーザーからのこれに似た情報を使用してそれを行うことができる。エンターテインメントアクセスサービスが、この情報を使用し、作成することのできる形の他の例が、上で示されている。

【0085】

さらに、本ツールは、ブロック 812 で、この情報を使用して、支払い、料金、および価格設定構造をそれ自体でまたは特定の広告もしくは広告のグループに関する情報と他のユーザーの相互作用およびそれらの情報と組み合わせて、判定するか変更することができる。ユーザーが、広告に示されたウェブサイトをしばしば選択する（または、そのウェブサイトで購入を行う）場合には、本ツールは、その特定の広告に関連するサードパーティー広告主に請求される料金を増やすことができる。

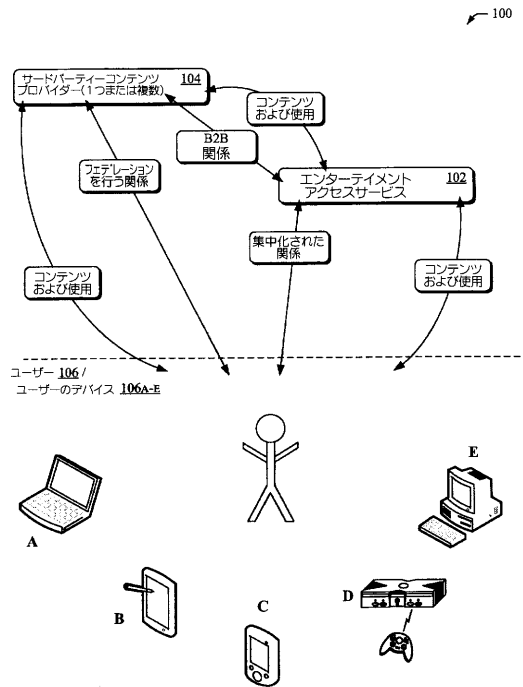
結論

上で説明したツールは、ユーザーが、自分のエンターテインメントコンテンツを楽しみ、これにアクセスするのを助けることができる。本ツールは、サードパーティーコンテンツプロバイダーが、自分のコンテンツへのアクセスを売り、自分のコンテンツを制御するのを助け、広告主が、好意的に反応する可能性が高いユーザーに広告をターゲティングすることを助けることもできる。本ツールを、構造的特徴および／または方法論的行為に固有の言葉で説明したが、添付の特許請求の範囲で定義されるツールが、必ずしも説明された特定の特徴または行為に限定されないことを理解されたい。そうではなく、特定の特徴および行為は、本ツールを実施する例の形態として開示されたものである。

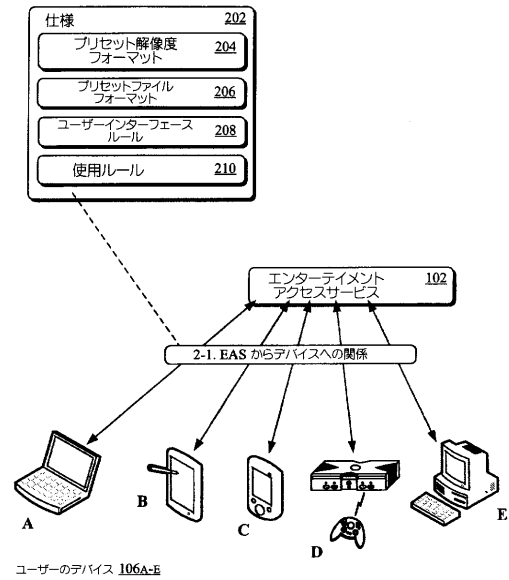
10

20

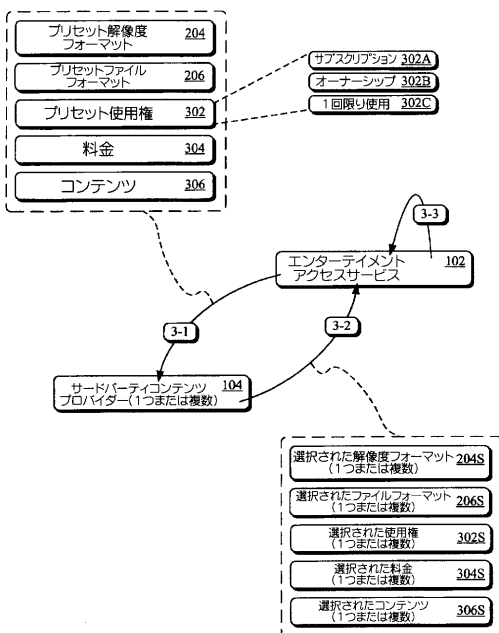
【図 1】



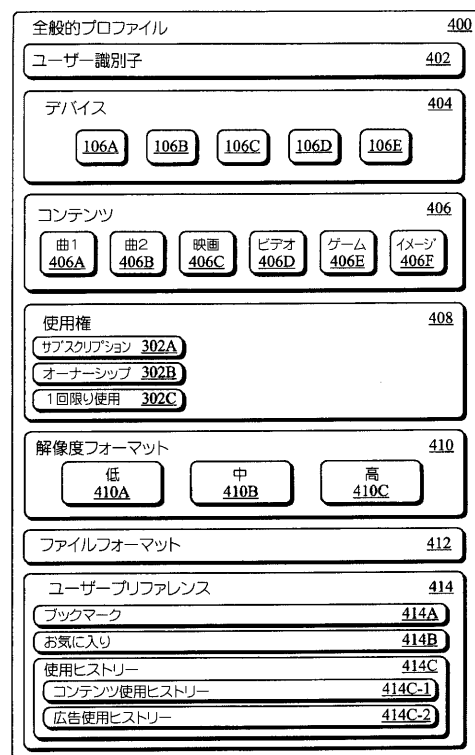
【図 2】



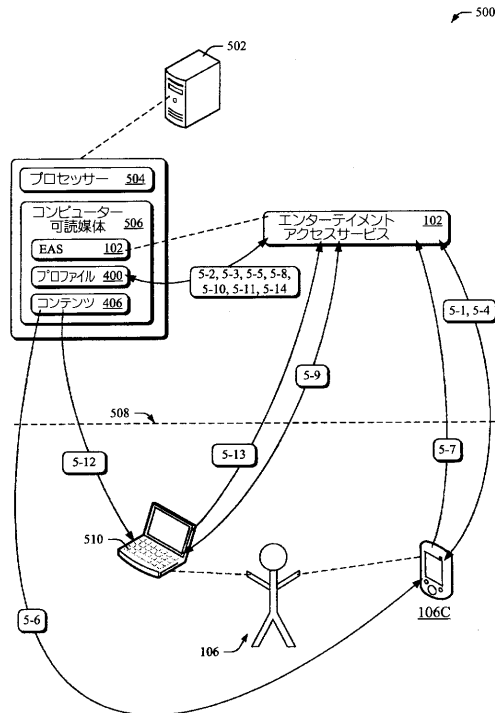
【図 3】



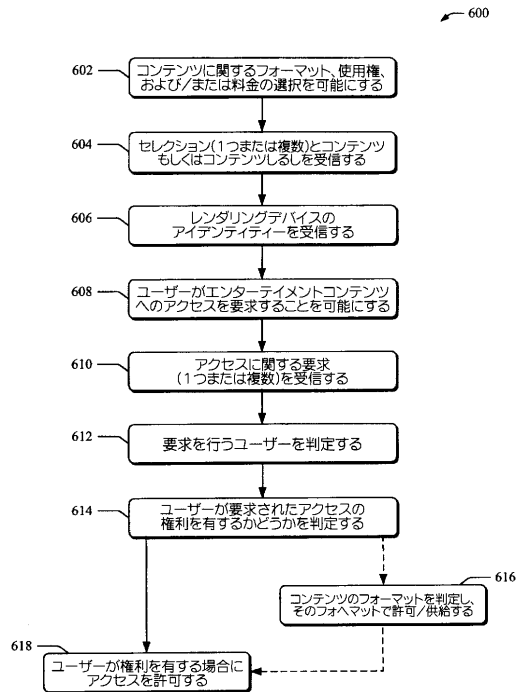
【図 4】



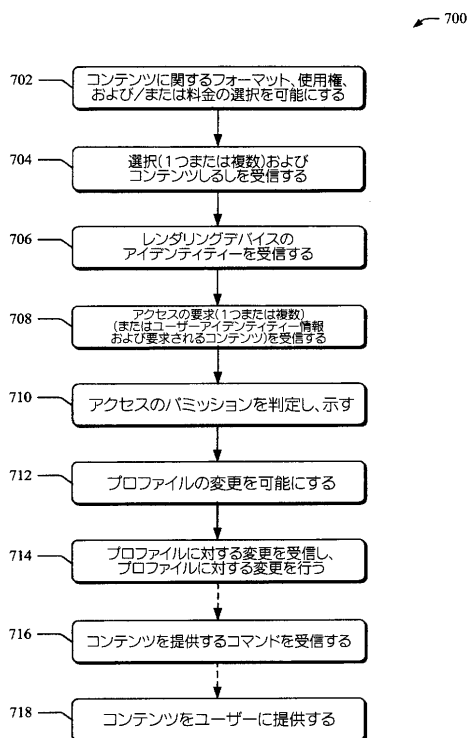
【図 5】



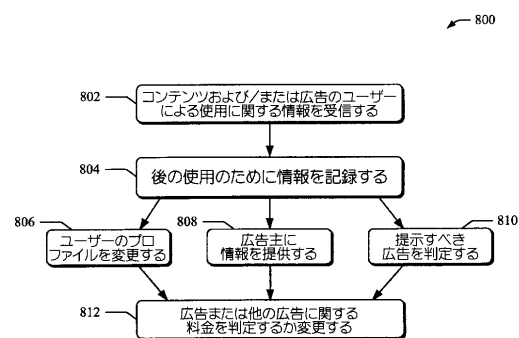
【図 6】



【図 7】



【図 8】



【 国際調査報告 】

INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No. PCT/US2008/067806
A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER		
<i>G06Q 50/00(2006.01)i</i>		
According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED		
Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) IPC 8 G06F 15/16, G06F 15/73, G06F 1/00		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Korean Utility models and applications for Utility models since 1975 Japanese Utility models and applications for Utility models since 1975		
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used) eKIPASS (KIPO internal) & keyword : "profile, download, render, right, preference"		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y A	US 2003/0018767 A1 (MASAYUKI. CHATANI, SACHIKO INOUE) 23 January 2003 See the abstract; claims 1-2, 7-12,30; figures 5-8.	1-3, 5-20 4
Y	WO 03/036441 A2 (INTERNATIONAL BUSINESS MACHINES CORPORATION ,IBM DEUTSCHLAND GMBH) 1 May 2003 See the abstract; claims 11,18; figures 2,5-6.	1-3, 5-20
☐ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☒ See patent family annex.		
* Special categories of cited documents: "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance "E" earlier application or patent but published on or after the international filing date "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of citation or other special reason (as specified) "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed "T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art "&" document member of the same patent family		
Date of the actual completion of the international search 12 DECEMBER 2008 (12.12.2008)		Date of mailing of the international search report 12 DECEMBER 2008 (12.12.2008)
Name and mailing address of the ISA/KR  Korean Intellectual Property Office Government Complex-Daejeon, 139 Seonsa-ro, Seo-gu, Daejeon 302-701, Republic of Korea Facsimile No. 82-42-472-7140		Authorized officer PARK Mi Jeong Telephone No. 82-42-481-8379 

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

Information on patent family members

International application No.

PCT/US2008/067806

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member(s)	Publication date
US 2003-0018767 A1	23.01.2003	CN 1559040 A	29.12.2004
		JP 2004-537109	09.12.2004
		JP 2007-207270	16.08.2007
		JP 2004-537109 T	09.12.2004
		JP 2007-207270 A	16.08.2007
		KR 10-2004-0014451	14.02.2004
		US 2003-018767 A1	23.01.2003
		WO 0300-7172A1	23.01.2003
WO 0303-6441 A2	01.05.2003	CN 1292376 C	27.12.2006
		CN 1592876 A	09.03.2005
		CN 1592876	09.03.2005
		EP 1466226 A2	13.10.2004
		JP 2005-506627	03.03.2005
		JP 2005-506627 T	03.03.2005
		KR 10-2004-0054688	25.06.2004
		US 2003-079133 A1	24.04.2003
		WO 0303-6441A3	12.08.2004

フロントページの続き

(81)指定国 AP(BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), EP(AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MT, NL, NO, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KR, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RS, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, SV, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW

(74)代理人 100113974

弁理士 田中 拓人

(72)発明者 アルコベ, ジェームズ・エム

アメリカ合衆国ワシントン州 9 8 0 5 2, 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, インターナショナル・パテント

(72)発明者 ノウルトン, シャッド・ビー

アメリカ合衆国ワシントン州 9 8 0 5 2, 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, インターナショナル・パテント

F ターム(参考) 5C164 MB33S SB29S SC02P SC03S SC11P YA04 YA08 YA09 YA15 YA16