

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第7部門第3区分

【発行日】平成20年3月6日(2008.3.6)

【公表番号】特表2004-535716(P2004-535716A)

【公表日】平成16年11月25日(2004.11.25)

【年通号数】公開・登録公報2004-046

【出願番号】特願2003-506208(P2003-506208)

【国際特許分類】

H 0 4 N 7/173 (2006.01)

G 0 6 F 13/00 (2006.01)

【F I】

H 0 4 N 7/173 6 1 0 Z

G 0 6 F 13/00 5 2 0 F

【誤訳訂正書】

【提出日】平成19年12月10日(2007.12.10)

【誤訳訂正1】

【訂正対象書類名】明細書

【訂正対象項目名】0 1 1 5

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【0 1 1 5】

本発明の教示において、コンテンツのバッチを配信するための一実施形態が、図21に示される。このプロセスは、スケジュール・キュー133の配信に対応する順序づけられたリストから始まる。次の配信時間枠に配信されることが予定されている1つ以上のコンテンツを決定するために、第2クエリ247が順序付けられたリスト上で実行される。所定のコンテンツのバッチとして選択されるコンテンツは、各コンテンツのコンテンツサイズ249、配信時間枠の長さ251および配信帯域幅253に基づく。コンテンツの各サイズと、配信時間枠の長さと配信帯域幅の積によって決定されるバッチの記憶容量の残された利用可能なスペースに基づいて、順序づけられたリスト133Aの上部に配置された複数のコンテンツが上から順番に選択される。サイズがバッチ中の残存スペース以下である限り、順序付けられたリスト133Aの中のコンテンツが次々と加えられる。次のコンテンツのサイズが残存スペースを超過する場合、更にその次のコンテンツが配信されるコンテンツのバッチとして考慮される。選択されたコンテンツのサイズの総計がバッチの上限を(おおよそ)満たすまで、このプロセスが繰り返される。バッチのためのコンテンツが一旦選択されると、これらのコンテンツは次の予定された配信時間枠にバッチ配信される。前述の例と同様に、コンテンツのバッチ配信が終了すると、バッチ中の各コンテンツ用のクライアント・デマンド・フィードバック・データが、ブロック231においてリセットされる。

【誤訳訂正2】

【訂正対象書類名】特許請求の範囲

【訂正対象項目名】全文

【訂正方法】変更

【訂正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

配信スケジュールを生成する方法であって、

配信指令センターによって将来の配信が考慮される複数のコンテンツの記述を含むメタデータを複数のクライアント・システムに配信するステップと、

前記複数のコンテンツの少なくとも一部に対するクライアントの興味レベルを示すデータをそれぞれ有する個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データを前記複数のクライアント・システムの少なくとも一部から受信するステップと、

前記クライアント・デマンド・フィードバック・データの集計から導出される各コンテンツに対するクライアントの相対的な興味レベルを示す複数のコンテンツの順序づけられたリストを含む配信スケジュール・キューを維持するステップと、

前記複数のコンテンツの各サイズと、次回の配信スケジュール枠のために利用可能な配信時間枠の長さと配信帯域幅の積によって決定されるバッチの記憶容量の残された利用可能なスペースに基づいて、前記次回の配信スケジュール枠内に配信される複数のコンテンツを含むコンテンツのバッチを、前記配信スケジュール・キューの最上位の部分から選択するステップとを備え、次のコンテンツのサイズが前記残された利用可能なスペースを超過する場合、更に次のコンテンツが、配信すべきコンテンツとして考慮される方法。

【請求項 2】

新しいコンテンツのバッチが順次的な複数の配信スケジュール枠内に配信されるように、前記方法が連続的に実行される、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 3】

コンテンツが、前記コンテンツに対応する新たなクライアント・デマンド・フィードバック・データが受信されるまでは次回の配信のために再度選択されないようにするために、前記コンテンツのバッチの配信に回答して、次回の配信スケジュール枠に配信されるべく選択されている前記コンテンツのバッチ中のそれぞれのコンテンツの前記クライアント・デマンド・フィードバック・データをリセットするステップを更に備える請求項 1 に記載の方法。

【請求項 4】

前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データが非同期方式でそれぞれのクライアント・システムから受信され、前記配信スケジュール・キューが個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データのそれぞれを受信した後に再計算される、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 5】

前記クライアント・デマンド・フィードバック・データが有する前記興味レベルを示すデータが、それぞれのコンテンツに対応する格付けデータを備え、前記配信スケジュール・キュー中の前記コンテンツが、前記格付けデータの集計から導出される相対格付け値に対応して順序付けられる、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 6】

前記格付けデータの集計が、それぞれのコンテンツの平均格付け値を計算するステップを備え、前記最も高位に格付けされたコンテンツが最も高い平均格付け値を持つコンテンツである、請求項 5 に記載の方法。

【請求項 7】

前記格付けデータの少なくとも一部が、前記クライアント・システムのユーザによって提供される入力を格付けするステップを備え、それぞれの格付け入力が、対応するコンテンツを受信することに対する所定のユーザの願望レベルを示す、請求項 5 に記載の方法。

【請求項 8】

前記クライアント・システム上に格納される前記クライアント・システムのユーザのコンテンツ嗜好度を示すデータに基づいて、前記格付けデータの少なくとも一部が前記クライアント・システムによって自動的に生成される、請求項 5 に記載の方法。

【請求項 9】

所定のクライアント・システムによって格付けされた任意のコンテンツに対応する格付けデータを、前記コンテンツの収益性を考慮して調節するステップを更に備える、請求項 5 に記載の方法。

【請求項 10】

クライアント・システムから受信した個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データのそれぞれに対して、前記格付けデータは、前記クライアント・システムの1以上のユーザによって提供された直接的な格付けと、前記クライアント・システムに格納される前記クライアント・システムの前記1以上のユーザのコンテンツ嗜好度を示すデータに基づいて、前記クライアント・システムによって自動的に生成される格付けと、を含む請求項5に記載の方法。

【請求項11】

前記メタデータが、連続的なストリームとして配信され、前記コンテンツを記述するために使用される属性及び属性値を備える各コンテンツについてのコンテンツ・ディスクリプタを備え、前記クライアント・システムの少なくとも一部が、前記コンテンツの前記コンテンツ・ディスクリプタの受信に回答して個々のコンテンツに対応する格付けデータを提供する、請求項5に記載の方法。

【請求項12】

前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データの少なくとも一部が、少なくとも2個のコンテンツの相対的な興味レベルに関する相対ランキング・データを備え、前記配信スケジュール・キューの少なくとも一部が、前記相対ランキング・データを集計することによって決定される、請求項1に記載の方法。

【請求項13】

前記相対ランキング・データの前記集計が、前記複数のコンテンツのそれぞれのコンテンツの平均ランキング値を計算するステップを備え、前記順序付けられたリストが、対応するコンテンツの前記相対平均ランキング値を反映する、請求項12に記載の方法。

【請求項14】

前記相対ランキング・データの少なくとも一部が、前記クライアント・システムのユーザによって提供された個々の相対ランキングの入力を備え、個々の相対ランキングの入力のそれぞれが少なくとも2個のコンテンツの相対ランキングを備え、前記相対ランキングがそれぞれのクライアント・システムの所定のユーザが前記ユーザによってランキングされた前記コンテンツの配信の受信を願望する相対的な願望レベルを示す、請求項12に記載の方法。

【請求項15】

前記クライアント・システム上に格納される前記クライアント・システムのユーザのコンテンツ嗜好度を示すデータに基づいて、前記相対ランキング・データの少なくとも一部が前記クライアント・システムによって自動的に生成される、請求項12に記載の方法。

【請求項16】

所定のクライアント・システムによって格付けされるコンテンツに対応する相対ランキング・データを、前記コンテンツの収益性を考慮して調節するステップを更に備える、請求項12に記載の方法。

【請求項17】

相対ランキング・データを備える前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データの少なくとも一部におけるそれぞれのクライアント・デマンド・フィードバック・データに対して、前記相対ランキング・データは、前記個々のクライアント・フィードバックの送信元である前記クライアント・システムの1以上のユーザによって提供された相対ランキングと、前記クライアント・システムに格納される前記クライアント・システムの前記1以上のユーザのコンテンツ嗜好度を示すデータに基づいて、前記クライアント・システムによって自動的に生成される相対ランキングと、を含む請求項12に記載の方法。

【請求項18】

将来配信する事が考慮される複数のコンテンツに対応するその時点におけるメタデータが、前記複数のコンテンツに含まれるそれぞれのコンテンツのコンテンツ・ディスクリプタをそれぞれ含み、繰り返し配信される連続的なストリームとして配信され、前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データの少なくとも一部が、前記複数のコン

テンツの全てに関する相対的な興味を表すランキングされたリストを有する、請求項 1 2 に記載の方法。

【請求項 19】

前記回目の配信スケジュール枠内に配信されるべく選択された前記コンテンツのバッチの配信に先立って、配信スケジュールを配信するステップを更に備える、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 20】

前記複数のクライアント・システムのそれぞれのクライアント・システムが複数のセグメント中のいずれかのセグメントに所属するように分割され、個々のクライアント・フィードバック・データが、前記クライアント・システムが所属する前記セグメントを識別するデータを備え、セグメント毎に、1 以上のコンテンツが、前記回目の配信スケジュール枠内に配信されるべく選択される、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 21】

各クライアントが地理的な位置に基づいて割り当てられるように、前記複数のクライアント・システムが地勢に基づいて分割される、請求項 20 に記載の方法。

【請求項 22】

前記複数のクライアント・システムが、各クライアントが配信コンテンツを受信するネットワークに基づいて分割される、請求項 20 に記載の方法。

【請求項 23】

多段配信ネットワークを使用して前記コンテンツのバッチを配信するステップを更に備える、請求項 1 に記載の方法。

【請求項 24】

前記多段配信ネットワークが、配信データが異なる段階間で格納および転送されるストア・アンド・フォワード・メカニズムを使用する、請求項 23 に記載の方法。

【請求項 25】

装置であって、
命令を実行するための回路構成を備えるプロセッサと、
1 個以上のクライアント・システムからのデータを受信するために前記プロセッサに接続された通信インターフェースと、
前記プロセッサに接続され、内部に命令を有する記憶装置と
を備え、
前記命令が前記プロセッサによって実行される時、前記命令が前記装置に、
複数のクライアント・システムから、前記複数のクライアント・システムに対して配信されるメタデータに応じて生成された個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データを受信させ、
前記メタデータが将来の配信が考慮されている複数のコンテンツの記述を含み、前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データが、前記複数のコンテンツの少なくとも一部に対するクライアントの興味レベルを示し、
前記命令が前記プロセッサによって実行される時、前記命令が前記装置に更に、
前記クライアント・デマンド・フィードバック・データの集計から導出される各コンテンツに対するクライアントの相対的な興味レベルを示す複数のコンテンツの順序づけられたリストを含む配信スケジュール・キューを維持させ、
前記複数のコンテンツの各サイズと、次回の配信スケジュール枠のために利用可能な配信時間枠の長さと配信帯域幅の積によって決定されるバッチの記憶容量の残された利用可能なスペースとに基づいて、前記回目の配信スケジュール枠内に配信される複数のコンテンツを含むコンテンツのバッチを、前記配信スケジュール・キューの最上位の部分から選択させ、次のコンテンツサイズが前記残された利用可能なスペースを超過する場合、更に次のコンテンツが、配信すべきコンテンツとして考慮される
装置。

【請求項 26】

コンテンツが、前記コンテンツに対応する新しいクライアント・デマンド・フィードバック・データが受信されるまでは次回の配信のために再度選択されないようにするために、次回の配信スケジュール枠中に配信されるべく選択されている前記コンテンツのバッチ中の各コンテンツの前記クライアント・デマンド・フィードバック・データが前記コンテンツのバッチの配信に応じてリセットされ、新しいコンテンツのバッチが順次的な複数の配信スケジュール枠内に配信されるようにするために、前記配信スケジュール・キューを連続的に更新する、請求項 25 に記載の装置。

【請求項 27】

前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データが非同期方式でそれぞれのクライアント・システムから受信され、前記配信スケジュール・キューが個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データのそれぞれを受信した後に再計算される、請求項 26 に記載の装置。

【請求項 28】

前記クライアント・デマンド・フィードバック・データが有する前記興味レベルを示すデータが、それぞれのコンテンツに対応する格付けデータを備え、前記配信スケジュール・キュー内の前記コンテンツが、前記格付けデータの集計より導出される相対格付け値に対応して順序付けられる、請求項 25 に記載の装置。

【請求項 29】

前記クライアント・システムから受信した前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データの少なくとも一部に対して、前記格付けデータは、前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データを送信した前記クライアント・システムの 1 以上のユーザによって提供された直接的な格付けと、前記クライアント・システムに格納される前記クライアント・システムの前記 1 以上のユーザのコンテンツ嗜好度を示すデータに基づいて、前記クライアント・システムによって自動的に生成される格付けと、を含む請求項 28 に記載の装置。

【請求項 30】

前記メタデータが、連続的なストリームとして配信され、前記コンテンツを記述するために使用される属性及び属性値を備える各コンテンツについてのコンテンツ・ディスクリプタを備え、前記クライアント・システムの少なくとも一部が、前記コンテンツの前記コンテンツ・ディスクリプタの受信に回答して個々のコンテンツに対応する格付けデータを提供する、請求項 28 に記載の装置。

【請求項 31】

前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データの少なくとも一部が、少なくとも 2 個のコンテンツの相対的な興味レベルに関する相対ランキング・データを備え、前記配信スケジュール・キューの少なくとも一部が、前記相対ランキング・データを集計することによって決定される、請求項 25 に記載の装置。

【請求項 32】

相対ランキング・データを備える前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データの少なくとも一部におけるそれぞれのクライアント・デマンド・フィードバック・データに対して、前記相対ランキング・データは、前記個々のクライアント・フィードバックの送信元である前記クライアント・システムの 1 以上のユーザによって提供された直接的な相対ランキングと、前記クライアント・システムに格納される前記クライアント・システムの前記 1 以上のユーザのコンテンツ嗜好度を示すデータに基づいて、前記クライアント・システムによって自動的に生成される相対ランキングと、を含む請求項 31 に記載の装置。

【請求項 33】

将来配信する事が考慮される複数のコンテンツに対応するその時点におけるメタデータが、前記複数のコンテンツに含まれるそれぞれのコンテンツのコンテンツ・ディスクリプタをそれぞれ含み、繰り返し配信される連続的なストリームとして配信され、前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データの少なくとも一部が、前記複数のコン

テンツの全てに関する相対的な興味を表すランキングされたリストを有する、請求項 3 1 に記載の装置。

【請求項 3 4】

複数のクライアント・システムに対して配信されるメタデータに応じて生成された個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データを前記複数のクライアント・システムから受信し、前記メタデータが将来の配信が考慮されている複数のコンテンツの記述を含み、前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データが、前記複数のコンテンツの少なくとも一部に対するクライアントの興味レベルを示しており、

前記クライアント・デマンド・フィードバック・データの集計から導出される各コンテンツに対するクライアントの相対的な興味レベルを示す複数のコンテンツの順序づけられたリストを含む配信スケジュール・キューを維持し、

複数のコンテンツの各サイズと、次回の配信スケジュール枠のために利用可能な配信時間枠の長さと配信帯域幅の積によって決定されるバッチの記憶容量の残された利用可能なスペースとに基づいて、次回の配信スケジュール枠内に配信する複数のコンテンツを含むコンテンツのバッチを、前記配信スケジュール・キューの最上位の部分から選択するステップを機械に実行させ、次のコンテンツサイズが前記残された利用可能なスペースを超過する場合、更に次のコンテンツが、配信すべきコンテンツとして考慮される

命令プログラム。

【請求項 3 5】

前記コンテンツに対応する新しいクライアント・デマンド・フィードバック・データが受信されるまでは、前記コンテンツが次回の配信のために再度選択されないようにするために、次回の配信スケジュール枠中に配信されるべく選択されている前記コンテンツのバッチ中の各コンテンツの前記クライアント・デマンド・フィードバック・データを前記コンテンツのバッチの配信に応じてリセットし、新しいコンテンツのバッチを順次的な複数の配信スケジュール枠内に配信するために、前記配信スケジュール・キューを連続的に更新するステップを機械に実行させる請求項 3 4 に記載の命令プログラム。

【請求項 3 6】

前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データを非同期方式でそれぞれのクライアント・システムから受信し、前記配信スケジュール・キューを個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データのそれぞれを受信した後に再計算するステップを機械に実行させる請求項 3 5 に記載の命令プログラム。

【請求項 3 7】

前記クライアント・デマンド・フィードバック・データが有する前記興味レベルを示すデータが、それぞれのコンテンツに対応する格付けデータを含み、前記配信スケジュール・キュー内の前記コンテンツを、前記格付けデータの集計より導出される相対格付け値に対応して順序付けするステップを機械に実行させる、請求項 3 4 に記載の命令プログラム。

【請求項 3 8】

前記クライアント・システムから受信した前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データの少なくとも一部において、前記格付けデータは、前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データを送信した前記クライアント・システムの 1 以上のユーザによって提供された直接的な格付けと、クライアント・システムに格納される前記クライアント・システムの 1 以上のユーザのコンテンツ嗜好度を示すデータに基づいて前記クライアント・システムによって自動的に生成される格付けと、を含む請求項 3 7 に記載の命令プログラム。

【請求項 3 9】

前記メタデータが、連続的なストリームとして配信され、前記コンテンツを記述するために使用される属性及び属性値を有する各コンテンツについてのコンテンツ・ディスクリプタを含み、前記クライアント・システムの少なくとも一部が、前記コンテンツの前記コンテンツ・ディスクリプタの受信に回答して個々のコンテンツに対応する格付けデータを

提供する請求項 37 に記載の命令プログラム。

【請求項 40】

前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データの少なくとも一部が、少なくとも 2 個のコンテンツの相対的な興味レベルに関する相対ランキング・データを有し、前記配信スケジュール・キューの少なくとも一部を、前記相対ランキング・データを集計することによって決定するステップを機械に実行させる請求項 34 に記載の命令プログラム。

【請求項 41】

相対ランキング・データを有する個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データの少なくとも一部において、前記相対ランキング・データは、前記個々のクライアント・フィードバックの送信元である前記クライアント・システムの 1 以上のユーザによって提供された直接的な相対ランキングと、前記クライアント・システムに格納される前記クライアント・システムの前記 1 以上のユーザのコンテンツ嗜好度を示すデータに基づいて前記クライアント・システムによって自動的に生成される相対ランキングと、を含む請求項 40 に記載の命令プログラム。

【請求項 42】

将来配信する事を考慮する複数のコンテンツに対応するその時点におけるメタデータが、前記複数のコンテンツに含まれるそれぞれのコンテンツのコンテンツ・ディスクリプタを含み、繰り返し配信される連続的なストリームとして配信され、前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データの少なくとも一部が前記複数のコンテンツの全てに関する相対的な興味を表すランキングされたリストを有する、請求項 40 に記載の命令プログラム。

【請求項 43】

配信サーバと、

前記配信サーバと通信によってリンクしたデータベース・サーバと、

第 1 通信リンクを経由して前記配信サーバと通信によってリンクし、第 2 通信リンクを経由して前記データベース・サーバと通信によってリンクした複数のクライアント・システムと

を備え、

前記配信サーバが、前記第 1 通信リンクを経由して前記複数のクライアント・システムへメタデータを配信するようにプログラムされ、前記メタデータが将来の配信が考慮される複数のコンテンツの記述を備え、

前記複数のクライアント・システムのそれぞれが、前記メタデータによって提供されるような前記記述に一部基づいて、前記複数のコンテンツの少なくとも一部に対するクライアントの興味レベルを示す個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データを生成するようにプログラムされ、

前記複数のクライアント・システムの少なくとも一部が、前記第 2 通信リンクを経由して前記データベース・サーバへ前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データを送信し、

前記データベース・サーバが、前記クライアント・デマンド・フィードバック・データの集計から導出される各コンテンツに対するクライアントの相対的な興味レベルを示す複数のコンテンツの順序づけられたリストを含む配信スケジュール・キューを維持するようにプログラムされ、

前記配信サーバおよび前記データベース・サーバの少なくとも 1 つが、前記複数のコンテンツの各サイズと、次回の配信スケジュール枠のために利用可能な配信時間枠の長さと配信帯域幅の積によって決定されるバッチの記憶容量の残された利用可能なスペースとに基づいて、前記次回の配信スケジュール枠内に配信される複数のコンテンツを含むコンテンツのバッチを、前記配信スケジュール・キューの最上位の部分から選択するようにプログラムされ、次のコンテンツサイズが前記残された利用可能なスペースを超過する場合、更に次のコンテンツが、配信すべきコンテンツとして考慮される

システム。

【請求項 4 4】

コンテンツが、前記コンテンツに対応する新しいクライアント・デマンド・フィードバック・データが受信されるまでは次回の配信のために再度選択されないようにするために、前記データベース・サーバおよびブロードキャスト・サーバの1つが、次回の配信スケジュール枠中に配信されるべく選択されている前記コンテンツのバッチ中の各コンテンツの前記クライアント・デマンド・フィードバック・データを前記コンテンツのバッチの配信に応じてリセットする様にプログラムされ、新しいコンテンツのバッチが順次的な複数の配信スケジュール枠内に配信されるようにするために、前記配信スケジュール・キューを連続的に更新する、請求項 4 3 に記載のシステム。

【請求項 4 5】

前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データが非同期方式でそれぞれのクライアント・システムから受信され、前記配信スケジュール・キューが個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データのそれぞれを受信した後に前記データベース・サーバによって再計算される、請求項 4 4 に記載のシステム。

【請求項 4 6】

前記クライアント・デマンド・フィードバック・データが有する前記興味レベルを示すデータが、それぞれのコンテンツに対応する格付けデータを備え、前記配信スケジュール・キュー内の前記コンテンツが、前記格付けデータの集計から導出される相対格付け値に対応して順序付けられる、請求項 4 3 に記載のシステム。

【請求項 4 7】

前記クライアント・システムから受信した前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データの少なくとも一部に対して、前記格付けデータは、前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データを送信した前記クライアント・システムの1以上のユーザによって提供された直接的な格付けと、前記クライアント・システムに格納される前記クライアント・システムの前記1以上のユーザのコンテンツ嗜好度を示すデータに基づいて前記クライアント・システムによって自動的に生成される格付けと、を含む請求項 4 6 に記載のシステム。

【請求項 4 8】

前記メタデータが、連続的なストリームとして配信され、前記コンテンツを記述するために使用される属性及び属性値を備える各コンテンツについてのコンテンツ・ディスクリプタを備え、前記クライアント・システムの少なくとも一部が、前記コンテンツの前記コンテンツ・ディスクリプタの受信に回答して個々のコンテンツに対応する格付けデータを提供する、請求項 4 6 に記載のシステム。

【請求項 4 9】

前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データの少なくとも一部が、少なくとも2個のコンテンツの相対的な興味レベルに関する相対ランキング・データを備え、配信スケジュール・キューの少なくとも一部が、前記相対ランキング・データを集計することによって決定される、請求項 4 3 に記載のシステム。

【請求項 5 0】

相対ランキング・データを備える前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データの少なくとも一部におけるそれぞれのクライアント・デマンド・フィードバック・データに対して、前記相対ランキング・データは、前記個々のクライアント・フィードバックの送信元である前記クライアント・システムの1以上のユーザによって提供された直接的な相対ランキングと、前記クライアント・システムに格納される前記クライアント・システムの前記1以上のユーザのコンテンツ嗜好度を示すデータに基づいて前記クライアント・システムによって自動的に生成される相対ランキングと、を含む請求項 4 9 に記載のシステム。

【請求項 5 1】

将来配信する事が考慮される複数のコンテンツに対応するその時点におけるメタデータ

が、前記複数のコンテンツに含まれるそれぞれのコンテンツのコンテンツ・ディスクリプタをそれぞれ含み、繰り返し配信される連続的なストリームとして配信され、前記個々のクライアント・デマンド・フィードバック・データの少なくとも一部が、前記複数のコンテンツの全てに関する相対的な興味を表すランキングされたリストを有する、請求項 4 9 に記載のシステム。

【請求項 5 2】

前記第 1 通信リンクが衛星配信リンクを含み、前記第 2 通信リンクがテレコミュニケーション・リンクを含む、請求項 4 3 に記載のシステム。

【請求項 5 3】

前記第 1 通信リンクおよび前記第 2 通信リンクが双方向ケーブルテレビ・システム・リンクを含む、請求項 4 3 に記載のシステム。

【請求項 5 4】

前記第 1 通信リンクが衛星配信リンクを含み、前記第 2 通信リンクがコンピュータ・ネットワーク通信リンクを含む、請求項 4 3 に記載のシステム。

【請求項 5 5】

前記第 1 の通信リンクおよび前記第 2 通信リンクが、コンピュータ・ネットワーク通信リンクを含む、請求項 4 3 に記載のシステム。