

【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 6 部門第 3 区分

【発行日】平成 25 年 5 月 30 日 (2013.5.30)

【公表番号】特表 2012-528404 (P2012-528404A)

【公表日】平成 24 年 11 月 12 日 (2012.11.12)

【年通号数】公開・登録公報 2012-047

【出願番号】特願 2012-513259 (P2012-513259)

【国際特許分類】

G 0 6 F 13/00 (2006.01)

G 0 6 Q 50/10 (2012.01)

【F I】

G 0 6 F 13/00 5 5 0 A

G 0 6 F 17/60 1 2 4

G 0 6 F 13/00 5 5 0 P

【手続補正書】

【提出日】平成 25 年 4 月 15 日 (2013.4.15)

【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】

2 人以上のユーザーを含むグループにおいて、共有メディア体験を提供するための方法であって、ユーザーそれぞれがそれぞれの計算装置を操作して、ネットワークを介し通信可能に接続されており、前記方法が、

前記グループの会員であることを確立するステップと、

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

前記グループによって共有される選択されたメディアエンティティの指標を受信し、前記選択したメディアエンティティの表現を前記計算装置の 1 つにレンダリングするステップと、

前記選択されたメディアエンティティをレンダリングするためのデータを受信し、前記計算装置のうち前記 1 つと接続されたユーザーインターフェース装置に前記受信されたデータをレンダリングするステップと、

前記選択されたメディアエンティティをレンダリングするための前記データとともに、共有メディア体験を表すためにレンダリングされる前記グループの前記ユーザーを表しているアバター、を前記ユーザーインターフェース装置に表示するステップと、

前記ユーザーの 1 人から感情の指標を受信し、それに応答して前記ユーザーインターフェース装置において、前記示された感情を伝達する動画を前記ユーザーのうち前記 1 人に対応している前記アバターに実行させるステップと、を含む方法。

【請求項 2】

前記感情が、複数の代表的感情を含んでいる感情を表すホイールから選択されることを特徴とする請求項 1 記載の方法。

【請求項 3】

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

**【請求項 4】**

更に、前記選択された感情に基づく任意の動画を表示するステップを含む請求項 1 記載の方法。

**【請求項 5】**

前記代表感情が、映画のジャンルに基づいて選択されることを特徴とする請求項 2 記載の方法。

**【請求項 6】**

前記感情が、大好き、嫌悪、愉快、退屈、幸福感、悲しみ、陽気、及び恐れを含むことを特徴とする請求項 2 記載の方法。

**【請求項 7】**

前記任意の動画が、くつろぎ、声援、失望、ダンス、鑑賞、神経質、中立、驚き、からかい、思考、及び歩みのうち 1 つを含むことを特徴とする請求項 4 記載の方法。

**【請求項 8】**

更に、前記ユーザーのうちの 1 人に、前記メディアエンティティの前記レンダリングを一時停止するためのリクエストを示している入力を提供する入力手段を提供することを含む請求項 1 記載の方法。

**【請求項 9】**

更に、前記ユーザーのうちの 1 人に、前記メディアエンティティの前記レンダリングを早送り又は巻き戻すためのリクエストを示している入力を提供する入力手段を提供するステップを含む請求項 1 記載の方法。

**【請求項 10】**

更に、前記ユーザーのうちの 1 人に、前記メディアエンティティの前記レンダリング中、所定の音声効果をレンダリングするためのリクエストを示している入力を提供する入力手段を提供するステップを含んでいて、前記音声効果が、前記代表的感情の 1 つに対応していることを特徴とする請求項 2 記載の方法。

**【請求項 11】**

前記選択されたメディアエンティティが映画であって、前記受信されたデータを前記レンダリングするステップが更に、シミュレーションされる鑑賞環境をレンダリングするステップと、前記アバターがグループの座席の環境に座って画面上の前記映画を鑑賞しているように見えるように、前記アバターをレンダリングするステップと、を含むことを特徴とする請求項 1 記載の方法。

**【請求項 12】**

前記シミュレーションされる鑑賞環境が、所定のテーマ一覧表から選択可能であることを特徴とする請求項 11 記載の方法。

**【請求項 13】**

更に、前記映画を全画面モードで鑑賞するためのオプションを提供するステップであって、前記シミュレーションされる鑑賞環境及び前記アバターのレンダリングが、画面から非表示にされるものを含む請求項 1 記載の方法。

**【請求項 14】**

2 人以上のユーザーを含むグループにおいて、共有メディア体験を提供するように構成される計算装置であって、ユーザーそれぞれがそれぞれの計算装置を操作し、ネットワークを介し通信可能に接続されており、前記計算装置が、少なくとも 1 つのプロセッサ、ユーザーインターフェース装置、及び前記少なくとも 1 つのプロセッサと通信可能に接続された少なくとも 1 つのメモリーを含んでいて、前記少なくとも 1 つのメモリーが、その上にストアされる計算機実行可能命令を有していて、前記少なくとも 1 つのプロセッサによって実行されるとき、前記システムに、

前記グループによって共有される選択されたメディアエンティティの指標を受信し、

前記選択されたメディアエンティティを前記ユーザーインターフェース装置にレンダリングするためのデータを受信してレンダリングし、

前記グループの前記ユーザーを表しているアバターに関する情報と、前記ユーザーによ

って選択された感情の指標を含む関連付けられたアバターの感情と、前記計算装置に、関連付けられたアバターに関し示された感情を伝達する動画をレンダリング可能にするのに十分な前記アバター感情情報と、をグループの他のユーザーと交換させることを特徴とする計算装置。

【請求項 15】

2人以上のユーザーを含むグループにおいて、共有メディア体験を提供するための計算機可読命令を含む計算機可読記憶媒体であって、ユーザーそれぞれがそれぞれの計算装置を操作しており、ネットワークを介し通信可能に接続されており、前記計算機可読命令が、

前記グループによって共有される選択されたメディアエンティティの指標を受信し、前記選択されたメディアエンティティの表現を計算装置にレンダリングするステップと、

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

前記選択されたメディアエンティティをレンダリングするための前記データとともに、前記グループの前記ユーザーを示しており、共有メディア体験を表すためにレンダリングされるアバターと、を前記ユーザーインターフェース装置に表示するステップと、

感情の指標を受信し、それに応答して前記ユーザーインターフェース装置において、前記選択された感情を伝達する動画を前記アバターの1つに実行させるステップと、

前記感情の前記指標を前記グループの前記他のユーザーに送信するステップと、に関する命令を含むことを特徴とする計算機可読命令。