

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7333825号
(P7333825)

(45)発行日 令和5年8月25日(2023.8.25)

(24)登録日 令和5年8月17日(2023.8.17)

(51)国際特許分類 F I
H 0 4 N 21/854 (2011.01) H 0 4 N 21/854
H 0 4 N 21/845 (2011.01) H 0 4 N 21/845

請求項の数 22 (全28頁)

(21)出願番号	特願2021-559493(P2021-559493)	(73)特許権者	521438135 フィオレンティーノ, マイケル ジェームス アメリカ合衆国, 1 0 0 1 2 ニューヨーク州, ニューヨーク, サリヴァン ストリート 2 4 0, アpartment# 0 3
(86)(22)出願日	令和2年3月20日(2020.3.20)	(74)代理人	100147485 弁理士 杉村 憲司
(65)公表番号	特表2022-527572(P2022-527572 A)	(72)発明者	フィオレンティーノ, マイケル ジェームス アメリカ合衆国, 1 0 0 1 2 ニューヨーク州, ニューヨーク, サリヴァン ストリート 2 4 0, アpartment# 0 3
(43)公表日	令和4年6月2日(2022.6.2)	審査官	大西 宏
(86)国際出願番号	PCT/IB2020/052586		
(87)国際公開番号	WO2020/188532		
(87)国際公開日	令和2年9月24日(2020.9.24)		
審査請求日	令和3年9月21日(2021.9.21)		
(31)優先権主張番号	62/821,576		
(32)優先日	平成31年3月21日(2019.3.21)		
(33)優先権主張国・地域又は機関	米国(US)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 階層化メディアを生成すること、分配すること、及び階層化メディアと対話することのためのプラットフォーム、システム及び方法

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

階層化メディアを生成すること、分配すること、及び階層化メディアと対話することのための、コンピュータ実装システムであって、

前記コンピュータ実装システムは、プラットフォーム(300)を備え、

前記プラットフォームは、

少なくとも1つのダイナミック多層メディア構造(370)を備え、

前記ダイナミック多層メディア構造は、

複数のメディア部品(100)を備え、

前記少なくとも1つのダイナミック多層メディア構造(370)は、タイムラインに沿って複数の層に階層化された前記複数のメディア部品(100)を集約することによって生成されており、

前記複数の層は、

少なくとも1つのオーディオミックス層(520)と、

少なくとも1つのオーディオオーバーレイ層(510)と、

少なくとも1つのビデオミックス層(530)と、

少なくとも1つのビデオオーバーレイ層(540)と、

少なくとも1つのデータオーバーレイ層(550)と、

少なくとも1つのデータミックス層(560)と、

を含むことができ、

ユーザ(310)は、各メディア層についてデフォルトオプションと代替オプションとの間でスワップするために、前記少なくとも1つのダイナミック多層メディア構造(370)における前記複数の層と対話することができる、コンピュータ実装システム。

【請求項2】

前記プラットフォーム(300)は、ダイナミックチャンネルラインナップ(140)、決定エンジン(360)、及び決定マーケットプレイス(130)を更に備え、前記決定エンジン(360)は、前記ユーザ(310)に示され、ユーザコンテンツ嗜好(170)、又はブランドスポンサーコンテンツ(335)、又はブランド(330)からの金融支払モデル、又はローカルコミュニティ基準に基づいた、前記ダイナミックチャンネルラインナップ(140)のコンテンツを決定する、請求項1に記載のコンピュータ実装システム。

10

【請求項3】

前記プラットフォーム(300)は、前記少なくとも1つのダイナミック多層メディア構造(370)のキュレーションを担当するコンテンツ制作者(320)を更に備える、請求項1に記載のコンピュータ実装システム。

【請求項4】

前記少なくとも1つのダイナミック多層メディア構造(370)は、ユーザ(310)及びコンテンツ制作者(320)が前記ダイナミック多層メディア構造(573)のデータプロファイルに記録されるメディア要素(625)の追加を反復して提供することを可能にし、オリジナルの制作されたダイナミック多層メディア構造(370)から導出される複数のリンクされた変形を可能にする、複数のダイナミック多層メディア構造を更に備える、請求項1～3の何れか1項に記載のコンピュータ実装システム。

20

【請求項5】

前記プラットフォーム(300)は、複数のチャンネル(220)を更に含み、前記複数のチャンネル(220)の各々は、複数のダイナミック多層メディア構造(370)を含む、請求項1に記載のコンピュータ実装システム。

【請求項6】

前記プラットフォーム(300)は、ユーザ嗜好、設定、及びデータ(170)に基づいて更に修正され、プログラム決定エンジン(360)によって処理される決定マーケットプレイス(130)によって制御されるブランドスポンサーコンテンツ又は広告統合(335)を更に備える、請求項1に記載のコンピュータ実装システム。

30

【請求項7】

前記プラットフォーム(300)は、技術アドミニストレータ(340)及びメディアサービングアルゴリズム(345)を更に備え、前記技術アドミニストレータ(340)は、API(350)を介して外部サービスを変更又はインポートし、決定基準及び結果を修正し、ブロックチェーン統合、追加の分析、アルゴリズム決定、第三者認証、又は著作権フィルタリングを伴う統合、並びにコミュニティ基準に準拠した他の形態を含む追加的な特徴を提供するAPIを修正する、請求項1に記載のコンピュータ実装システム。

【請求項8】

前記オーディオオーバーレイ層(510)は、前記オーディオミックス層(520)及び前記ビデオミックス層(530)の内の少なくとも1つにオーバーレイされた少なくとも1つのオーディオ記録ファイル又はオーディオストリームを備える、請求項1に記載のコンピュータ実装システム。

40

【請求項9】

前記オーディオミックス層(520)は、異なるサービスからの、複数のオーディオファイル又はオーディオファイルの編集された要素、他のメディア層からの、別のコンピューティングデバイス上で再生可能な曲又はオーディオファイルのローカル又はリモートプレイリストを備える、請求項1に記載のコンピュータ実装システム。

【請求項10】

50

前記ビデオミックス層(530)は、1つ以上のオリジナルビデオソース(531)又はライブストリーミングビデオ放送からの編集されたビデオクリップ(533)及びビデオセグメント(534)を含む複数のビデオファイルの編集物を備える、請求項1に記載のコンピュータ実装システム。

【請求項11】

前記ビデオオーバーレイ層(540)は、テキスト(字幕)、グラフィックス、モーショングラフィックス、スケーラブルベクトルグラフィックス(SVG)、アーティスティックダイアグラム、ライブビデオストリーム、ビデオファイル、又は他の創造的な用途を含む、画像ファイル及び前記ビデオミックス層(530)上にオーバーレイされたビデオファイルの少なくとも1つを含む、請求項1に記載のコンピュータ実装システム。

10

【請求項12】

前記データオーバーレイ層(550)は、前記オーディオミックス層(520)及び前記ビデオミックス層(530)の内の少なくとも1つにオーバーレイされたリンクを含み、前記リンクは、前記データミックス層(560)へのアクセスを提供し、メディアコンテンツに関するより多くの情報を提供するために、ビジュアル又はオーディオのスキャンコード、又はアプリケーション及びデバイスへの接続へのアクセスを含む、請求項1に記載のコンピュータ実装システム。

【請求項13】

前記データミックス層(560)は、前記メディア層に関する情報の集約体を備える前記複数のメディア部品(100)の各々に関するデータを備え、モバイルウェブページ、アプリケーション、ウェブページ、対話型オプション、メタデータ、再生命令、ブランド統合にわたる情報を提供する、請求項1に記載のコンピュータ実装システム。

20

【請求項14】

請求項1～13の何れか1項に記載のコンピュータ実装システムによって実施される、前記少なくとも1つのダイナミック多層メディア構造(370)を含む前記プラットフォーム(300)と対話するためのコンピュータ実装の方法であって、前記方法は、コンピュータネットワークを介して実装され、リモートアドミニストレータコンピュータによって実行され、前記ユーザ(310)は、ユーザアカウント認定を介してコンピューティングデバイス(200)の使用によって前記プラットフォーム(300)にアクセスし、前記ユーザ(310)は、前記タイムラインに沿って、互いに独立して、階層化された前記複数のメディア部品(100)の各々と、前記ダイナミック多層メディア構造(370)からメディア部品を追加、又は除去することによって、ユーザインターフェースを介して、前記少なくとも1つのダイナミック多層メディア構造(370)内で対話し、前記プラットフォーム(300)は、どのコンテンツが個々のユーザ(310)に示されるかを決定する方法を含む、コンピュータ実装の方法。

30

【請求項15】

前記ユーザ(310)は、ブランド(330)からのスポンサー付きコンテンツ(335)がブレンドされた、コンテンツ制作者(320)から作られた前記少なくとも1つのダイナミック多層メディア構造(370)を含む前記プラットフォーム(300)と対話し、前記プラットフォーム(300)との前記対話は、個人識別可能情報(PII: Personally Identifiable Information)を含まなくてもよく、前記ユーザは、決定エンジン(360)によって、コンテンツの特定の部分のためのサブスクリプションの支払い又は直接支払いによって、前記コンテンツ制作者(320)、ブランド(330)、及び技術アドミニストレータ(340)と、それらのデータの多少を共有することを選択することができる、請求項14に記載のコンピュータ実装の方法。

40

【請求項16】

前記プラットフォーム(300)は、前記ユーザ(310)が、いくつかの別のコンピューティングデバイス(150)に接続し、単純なリアルタイム制御(160)にアクセスする各コンピューティングデバイスによってどのメディア層が再生されるかを決定することを可能とする、請求項14又は15に記載のコンピュータ実装の方法。

50

【請求項 17】

前記プラットフォーム(300)は、カスタマイズされたコンテンツを、多くの視聴者、コミュニティ、及び個々のユーザ(310)に提供し、前記ユーザは、ユーザ嗜好(170)、プライバシー設定、著作権及びコンプライアンスフィルタリング(535)、及びどのコンテンツが関連するかを決定するアルゴリズム(345)の制御へのアクセスを有する、請求項14~16の何れか1項に記載のコンピュータ実装の方法。

【請求項 18】

請求項1~13のいずれか1項に記載のコンピュータ実装システムを実行するための物理手段を備えることを特徴とするデータプロセッシングシステム。

【請求項 19】

請求項14~17のいずれか1項に記載のコンピュータ実装の方法を実行するための物理手段を備えることを特徴とするデータプロセッシングシステム。

10

【請求項 20】

請求項1~13の何れか1項に記載されたコンピュータ実装システムを実行するためのプログラミングコード又は命令を含むコンピュータプログラムであって、当該コンピュータプログラムは保存され、リモート又は現場のデータ処理システムで実行されることを特徴とするコンピュータプログラム。

【請求項 21】

請求項14~17の何れか1項に記載されたコンピュータ実装の方法を実行するためのプログラミングコード又は命令を含むコンピュータプログラムであって、当該コンピュータプログラムは保存され、リモート又は現場のデータ処理システムで実行されることを特徴とするコンピュータプログラム。

20

【請求項 22】

請求項20又は21に記載のコンピュータプログラムのプログラミングコード又は命令が保存されているコンピュータ読み取り可能な物理データ記憶デバイス。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本出願は、メディア部品を複数のメディア層に集約することによって生成されるダイナミック多層メディア構造のフォーマットを含んでいるプラットフォームを説明する。

30

【背景技術】

【0002】

本発明は、娯楽、教育、及び人間の関心に関連するメディアに関し、より詳細には、ユーザに、デフォルトでプログラムされた設定、代替の設定、及びアルゴリズム的に選択された代替の設定に従って、複数のコンピューティングデバイス間のメディアの複数の層と対話し、再生することを可能にするプラットフォームに関する。

【0003】

従来のテレビ(TV)は、統合されたオーディオ及びビデオコンテンツを表示する。ウェブベースのビデオコンテンツは、通常、統合されたオーディオ及びビデオコンテンツも表示される。ウェブベースのビデオコンテンツは、TV上に表示されるコンテンツと比較したとき、より多くの対話性を可能にし得るが、ウェブベースのビデオコンテンツの対話性は、依然として非常に限定されている。TV又はウェブベースのビデオ上のオーディオ及びビジュアルコンテンツは従来、1つのメディア部品に組み合わされてきたため、ユーザは、ビデオの特定の構成要素を変更することができない。更に、現在のプラットフォームは、1つのコンピューティングデバイスでのみコンテンツを再生できる閉じた環境を含む。

40

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

既存のデジタルメディア分配システムは、時間の経過とともに変化しない静的メディア

50

フォーマットを提供する。このプラットフォームは、コンテンツの編集や圧縮、外部ソースからのメディア層の追加や削除、予めプログラムされカスタマイズされた再生設定の変更など、コンテンツの複数の反復を行うことができる。また、提案したプラットフォームは、オリジナルクリエイター、ライセンスホルダ、加入者、反復的な追加及びキュレータを有する多くのソースからのダイナミック多層メディア構造に属する、著作権管理及び支払いを継続的に変更する必要性を考慮する。以上のように、ユーザが複数のコンピューティングデバイス上の複数のコンテンツソースから、異なるメディア層のいくつかのフォームと対話し、再生し、カスタマイズすることを可能にするプラットフォームの必要性が存在する。

【課題を解決するための手段】

10

【0005】

本出願は、プラットフォームを備える階層化メディアを生成すること、分配すること、及び階層化メディアと対話することのための、コンピュータ実装システムを記載し、プラットフォームは、少なくとも1つのオーディオミックス層と、少なくとも1つのオーディオオーバーレイ層と、少なくとも1つのビデオミックス層と、少なくとも1つのビデオオーバーレイ層と、少なくとも1つのデータオーバーレイ層と、少なくとも1つのデータミックス層とを備える、複数のメディア部品を備える少なくとも1つのダイナミック多層メディア構造を備え、少なくとも1つのダイナミック多層メディア構造は、タイムラインに沿って複数の層に階層化された複数のメディア部品を、集約することによって生成される。

【0006】

20

システムの一実施形態において、プラットフォームは、ダイナミックチャンネルラインナップ、決定エンジン、及び決定マーケットプレイスを更に備え、決定エンジンは、ユーザに示され、ユーザコンテンツ嗜好、又はブランドスポンサーコンテンツ、又はブランドからの金融支払モデル、又はローカルコミュニティ基準に基づいた、ダイナミックチャンネルラインナップのコンテンツを決定する。

【0007】

システムの更に別の特定の実施形態において、プラットフォームは、少なくとも1つのダイナミック多層メディア構造のキュレーションを担当するコンテンツ制作者を更に備える。

【0008】

30

システムの更に別の特定の実施形態において、少なくとも1つのダイナミック多層メディア構造は、ユーザ及びコンテンツ制作者がダイナミック多層メディア構造のデータプロファイルに記録されるメディア要素の追加を反復して提供することを可能にし、オリジナルの制作されたダイナミック多層メディア構造から導出される複数のリンクされた変形を可能にする、複数のダイナミック多層メディア構造を更に備える。

【0009】

システムの更に別の特定の実施形態において、プラットフォームは、複数のチャンネルを更に含み、複数のチャンネルの各々は、複数のダイナミック多層メディア構造を含む。

【0010】

システムの更に別の特定の実施形態において、プラットフォームは、ユーザ嗜好、設定、及びデータに基づいて更に修正され、プログラム決定エンジンによって処理される決定マーケットプレイスによって制御されるブランドスポンサーコンテンツ又は広告統合を更に備える。

40

【0011】

システムの更に別の特定の実施形態において、プラットフォームは、技術アドミニストレータ及びメディアサービングアルゴリズムを更に備え、技術アドミニストレータは、APIを介して外部サービスを変更又はインポートし、決定基準及び結果を修正し、ブロックチェーン統合、追加の分析、アルゴリズム決定、第三者認証、又は著作権フィルタリングを伴う統合、並びにコミュニティ基準への他の形態の準拠などの付加的特徴を提供するAPIを修正する。

50

【 0 0 1 2 】

システムの更に別の特定の実施形態において、オーディオオーバーレイは、オーディオミックス層及びビデオミックス層の内の少なくとも1つにオーバーレイされた少なくとも1つのオーディオ記録ファイル又はオーディオストリームを備える。

【 0 0 1 3 】

システムの更に別の特定の実施形態において、オーディオミックス層は、異なるサービスからの複数のオーディオファイル又はオーディオファイルの編集された要素、他のメディア層から別のコンピューティングデバイス上で再生可能な曲又はオーディオファイルのローカル又はリモートプレイリストを備える。

【 0 0 1 4 】

システムの更に別の特定の実施形態において、ビデオミックス層は、1つ以上のオリジナルのビデオソース又はライブストリーミングビデオ放送からの編集されたビデオクリップ及びビデオセグメントを備える複数のビデオファイルの編集物を含む。

【 0 0 1 5 】

システムの更に別の特定の実施形態において、ビデオオーバーレイ層は、テキスト(字幕)、グラフィックス、モーショングラフィックス、スケーラブルベクトルグラフィックス(SVG)、アーティスティックダイアグラム、ライブビデオストリーム、ビデオファイル、又は他の創造的な用途を含む、画像ファイル及びビデオミックス層上にオーバーレイされたビデオファイルの少なくとも1つを含む。

【 0 0 1 6 】

システムの更に別の特定の実施形態において、データオーバーレイ層は、オーディオミックス層及びビデオミックス層の内の少なくとも1つにオーバーレイされたリンクを含み、リンクは、データミックス層へのアクセスを提供し、メディアコンテンツに関するより多くの情報を提供するために、ビジュアル又はオーディオのスキャンコード、又はアプリケーション及びデバイスへの接続へのアクセスを含む。

【 0 0 1 7 】

システムの更に別の特定の実施形態において、データミックス層は、メディア層に関する情報の集約体を備える複数のメディア部品の各々に関するデータを備え、モバイルウェブページ、アプリケーション、ウェブページ、対話型オプション、メタデータ、再生命令、ブランド統合などにわたる情報を提供する。

【 0 0 1 8 】

本出願は更に、説明されたシステムのプラットフォームと対話するためのコンピュータ実装方法を記載し、方法は、コンピュータネットワークを介して実装され、リモートアドミニストレータコンピュータによって実行され、ユーザは、ユーザアカウント認定を介してコンピューティングデバイスの使用によってプラットフォームにアクセスし、ユーザは、タイムラインに沿って、互いに独立して、階層化された複数のメディア部品の各々とダイナミック多層メディア構造からメディア部品を追加、又は除去することによって、ユーザインターフェースを介して、少なくとも1つのダイナミック多層メディア構造内で対話し、プラットフォームは、どのコンテンツが個々のユーザに示されるかを決定する方法を含む。

【 0 0 1 9 】

方法の一実施形態において、ユーザは、コンテンツ制作者から作られたダイナミック多層メディア構造と、ブレンドされたブランドからのスポンサーされたコンテンツと対話し、プラットフォームとの対話は、個人識別可能情報(PII)を含まなくてもよく、ユーザは、決定エンジンによって、コンテンツの特定の部分のためのサブスクリプションの支払い又は直接支払いによって、コンテンツ制作者、ブランド、及び技術アドミニストレータと、それらのデータの多少を共有することを選択することができる。

【 0 0 2 0 】

本方法の一実施形態において、プラットフォームは、複数のチャンネルの内の1つを見ること、複数チャンネルの内の別のチャンネルに変更すること、又は複数のチャンネルの内の1つ

10

20

30

40

50

の中のダイナミック多層メディア構造と対話することによって、複数のチャンネルと対話するようにユーザに促し、ユーザは、いくつかの別のコンピューティングデバイスに接続し、単純なリアルタイム制御にアクセスする各コンピューティングデバイスによってどのメディア層が再生されるかを決定する。

【 0 0 2 1 】

方法の一実施形態において、プラットフォームは、カスタマイズされたコンテンツを、多くの視聴者、コミュニティ、及び個々のユーザに提供し、ユーザは、ユーザ嗜好、プライバシー設定、著作権及びコンプライアンスフィルタリング、及びどのコンテンツが関連するかを決定するアルゴリズムの制御へのアクセスを有する。

【 0 0 2 2 】

本出願は更に、説明されたコンピュータ実装システム及びコンピュータ実装の方法を実行するために必要な物理手段を備える、データプロセッシングシステムを説明する。

【 0 0 2 3 】

本出願は更に、コンピュータプログラムを説明し、コンピュータ実装システム及びコンピュータ実装の方法を実行することに適したプログラミングコード又は命令を備え、コンピュータプログラムは、コンピュータプログラムが保存され、説明されたそれぞれのステップを実行する、例えば、サーバにおいて実行される、リモート又は現場のデータ処理システムを説明する。

【 0 0 2 4 】

本出願は更に、説明されたコンピュータプログラムのプログラミングコード又は命令が保存される、コンピュータ読み取り可能な物理データ記憶デバイスについて説明する。

【発明の効果】

【 0 0 2 5 】

本願は、プラットフォームの使用によって、メディア構造を用いた制作、分配、及び対話を可能にするコンピュータ実装システムを説明する。同じ構造内にオーディオ及びビデオなどの構成要素を有する通常のメディアとは対照的に、説明され、提案された対話の方法は、同期及び非同期ペアリングで再生することができるメディアの別々の層を配信する。更に、本発明は、ユーザが人間、人工知能（アルゴリズム）、又はそれらの組合せのいずれかによってプログラムの制作される一連のメディアチャンネルと対話することを可能にする。

【 0 0 2 6 】

本プラットフォームは、外部パートナーとの決定機構の交換を可能にするメディア構造のエコシステムとして理解することができ、詳細なバージョン、追加の対話型機会、アクションへの呼び出し、オンラインデバイス、又はユーザアカウントにリンクされたいくつかのコンピュータデバイスを横断するものにリンクする要約された圧縮プレビュー要素を表示することも考慮される。データは、集合的に編成された合意に基づいて、又は提案されたプラットフォームの進化にも影響を及ぼす、ユーザ嗜好、観察された活動、及び地域政策に関連する個々の基準を通して処理することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 7 】

本出願をより良く理解するために、好ましい実施形態を表す図面が本明細書に添付されているが、これらの図面は、本明細書に開示された技術を限定することを意図するものではない。

【図 1】プラットフォーム（300）の概要を表し、参照番号は下記の通り関連する：

100 - メディアコンテンツ要素の集約； 110 - メディア要素のコンパイル及び編集； 120 - コンテンツキュレーション及び嗜好をアップロードする； 130 - 決定マーケットプレイス； 140 - ダイナミックチャンネルのラインナップ； 150 - ユーザアカウント及びデバイスへの分配； 160 - ユーザのリアルタイム制御及び対話； 170 - ユーザデータ、嗜好、及び支払の共有。

【図 2】プラットフォームとの全体的なユーザリアルタイム制御及び対話（160）を表

10

20

30

40

50

し、参照番号は下記の通り関連する： 200 - ソフトウェアアプリケーション又はウェブベースのインターフェースにアクセスできるコンピューティングデバイス； 210 - デフォルトチャンネル； 215 - チャンネル変更の制御； 218 - チャンネルを見る； 220 - いくつかのダイナミック多層メディア構造を有する特定のチャンネルラインナップ； 221 - チャンネル内のコンテンツが視聴される時、発生するプログラム可能なオプション； 225 - チャンネルコンテンツの先頭にループする； 230 - 別のチャンネルにジャンプする； 235 - 新しいチャンネルを発見する； 240 - メディア層と対話するための制御； 242 - メディア層をスワップする； 244 - データミックス層にアクセスする； 246 - チャンネルのライブラリ、多層メディア構造、及びメディア要素へのアクセス。

10

【図3】メディア構造のプラットフォーム(300)及び決定マーケットプレイスを表し、参照番号は下記の通り関連する： 140 - ダイナミックチャンネルラインナップ； 150 - ユーザアカウント及びデバイスへの分配； 170 - ユーザデータ、嗜好、及び支払いの共有； 310 - ユーザ； 320 - コンテンツ制作者； 325 - コンテンツ制作者によって制作されたダイナミック多層メディア構造； 330 - ブランド； 335 - 多層メディア構造内のブランドスポンサーシップ及びカスタムメッセージング； 340 - 技術アドミニストレータ； 345 - メディアサービングアルゴリズム及び支払処理； 350 - APIによってアクセスされる外部技術サービス； 360 - プログラムの決定エンジン；

【図4】以下の間のメディア構造リソース交換のプラットフォーム(300)を表す： A - ブランド及びコンテンツ制作者； B - ブランド及びユーザ； C - ユーザ及びブランド； D - 技術アドミニストレータ及び外部技術サービス； 参照番号は下記の通り関連する： 310 - ユーザ； 320 - コンテンツ制作者； 330 - ブランド； 340 - 技術アドミニストレータ； 350 - APIによってアクセスされる外部技術サービス； 360 - プログラムの決定エンジン； 400 - 通貨、トークン、又はその他のリソース。

20

【図5】ダイナミック多層メディア構造(370)を表し、参照番号は下記の通り関連する： 510 - オーディオオーバーレイ； 520 - オーディオミックス； 530 - ビデオミックス； 540 - ビデオオーバーレイ； 550 - データオーバーレイ； 560 - データミックス。

30

【図6】プログラムされたダイナミックメディア要素のメディア集約体(100)及びメディア要素(110)のコンパイル及び編集を表し、参照番号は下記の通り関連する： 110 - メディア要素のコンパイル及び編集； 120 - コンテンツキュレーション及び嗜好をアップロードする； 220 - いくつかのダイナミック多層メディア構造を有する特定のチャンネルラインナップ； 320 - コンテンツ制作者； 325 - コンテンツ制作者によって制作されたダイナミック多層メディア構造； 360 - プログラムの決定エンジン； 600 - オリジナルメディア要素のクリエイター； 605 - ライセンス企業； 610 - プラットフォームコンテンツライブラリのオリジナルメディア要素； 615 - メディア要素の検索及び選択； 620 - メディア要素を圧縮フォームに編集する； 625 - 追加のメディア層要素を追加する； 630 - データミックス入力とともにメディア層をコンパイルする。

40

【図7】統合されたアカウントによっていくつかの接続されたデバイス間で再生するダイナミック多層メディア構造(370)を表し、参照番号下記の通り関連する： 150 - ユーザアカウント及びデバイスへの分配； 160 - ユーザのリアルタイム制御及び対話； 220 - いくつかのダイナミック多層メディア構造を有する特定のチャンネルラインナップ； 370 - プログラムの決定エンジンによって制作されたダイナミック多層メディア構造； 805 - スマートTV； 810 - IoTスピーカー； 815 - パソコン又はラップトップ； 820 - スマートフォン； 825 - タブレット； 830 - VRヘッドセット； 835 - マルチメディアゲーム及び娯楽コンソール、又はケーブルボックス； 840 - スマートウォッチ； 845 - OTTストリ

50

ーミングデバイス； 850 - ユニバーサル入力レシーバを有するIoTマルチデバイスコネクタ； 855 - スマートディスプレイデバイス。

【図8】チャンネル内のコンテンツが視聴される時(221)、発生するプログラム可能なオプションを表し、参照番号は下記の通り関連する： 220 - 複数のダイナミック多層メディア構造を有する特定のチャンネルラインナップ； 225 - チャンネルコンテンツの先頭にループする； 230 - 別のチャンネルにジャンプする； 235 - 新しいチャンネルを発見する； 320 - コンテンツ制作者； 325 - コンテンツ制作者によって制作されたダイナミック多層メディア構造。

【図9】オリジナルのコンテンツソースから要約されたバージョンへのビデオミックス層(530)の制作を表し、参照番号は下記の通り関連する： 320 - コンテンツ制作者； 530 - ビデオミックス； 531 - オリジナルビデオ； 532 - オリジナルビデオからの特集されたビデオクリップ； 533 - 編集された特集されたビデオクリップ； 534 - 1つのオリジナルビデオソースの編集済みビデオセグメント。

【図10】ビデオミックス(530)内の編集されたビデオセグメント(534)をスキャンし、選択し、置換するプロセスを表し、参照番号は下記の通り関連する： 530 - ビデオミックス； 534 - 1つのオリジナルのビデオソースから編集されたビデオセグメント； 535 - 著作権及びコンプライアンスのためのスキャンング及びフィルタリング； 536 - コンテンツ制作者が選択できるバックアップビデオセグメントオプションデフォルト； 537 - 技術アドミニストレータが選択したバックアップビデオセグメントオプション。

【図11】ダイナミック多層メディア構造(370)内のメディア層にリンクされたデータプロファイルを表す、ここで参照番号は関連する： 140 - ダイナミックチャンネルラインナップ 220 - いくつかのダイナミック多層メディア構造を有する特定のチャンネルラインナップ； 370 - プログラムの決定エンジンによって制作されたダイナミック多層メディア構造； 321 - ダイナミックチャンネルラインナップのデータ； 510 - オーディオオーバーレイ； 520 - オーディオミックス； 530 - ビデオミックス； 531 - オリジナルビデオ； 532 - オリジナルビデオからの特集されたビデオクリップ； 533 - 編集した特集されたビデオクリップ； 534 - 1つのオリジナルのビデオソースから編集されたビデオセグメント； 540 - ビデオオーバーレイ； 550 - データオーバーレイ； 560 - データミックス； 561 - ダイナミックチャンネルのラインナップのデータプロファイル； 562 - チャンネルのデータプロファイル； 564 - オーディオオーバーレイのデータプロファイル； 565 - オーディオミックスのデータプロファイル； 566 - ビデオミックスのデータプロファイル； 567 - オリジナルビデオのデータプロファイル； 568 - 特集されたビデオクリップのデータプロファイル； 569 - 編集された特集されたビデオクリップのデータプロファイル； 570 - ビデオセグメントのデータプロファイル； 571 - ビデオオーバーレイのデータプロファイル； 572 - データオーバーレイのデータプロファイル； 573 - ダイナミック多層メディア構造のデータプロファイル。

【図12】チャンネル(220)へのブランドスポンサーシップ及びカスタムメッセージングの挿入、ここで、参照番号は関連する： 310 - ユーザ； 320 - コンテンツ制作者； 330 - ブランド； 335 - 多層メディア構造内のブランドスポンサーシップ及びカスタムメッセージ； 340 - 技術アドミニストレータ； 360 - プログラムの決定エンジン； 370 - プログラムの決定エンジンによって制作されたダイナミック多層メディア構造； 510 - オーディオオーバーレイ； 520 - オーディオミックス； 530 - ビデオミックス； 540 - ビデオオーバーレイ； 550 - データオーバーレイ； 560 - データミックス； 900 - ダイナミック多層メディア構造全体にわたる、挿入されたブランドスポンサーシップ又はカスタムメッセージング； 905 - ダイナミック多層メディア構造内の特定の層の上に挿入されたブランドスポンサーシップ/カスタムメッセージング； 910 - ブランドオーディ

10

20

30

40

50

オオーバーレイ； 920 - ブランドオーディオミックス； 930 - ブランドビデオミックス； 940 - ブランドビデオオーバーレイ； 950 - ブランドデータオーバーレイ； 960 - ブランドデータミックス。

【発明を実施するための形態】

【0028】

図面を参照して、いくつかの実施形態をより詳細に説明するが、これらは、本出願の範囲を限定することを意図するものではない。

【0029】

図を参照すると、本発明のプラットフォーム(300)は、メディアコンパイル(110)にさらされる複数のメディア部品(100)の集約体によって生成され、タイムラインに沿って複数の層に、階層化されるダイナミック多層メディア構造(370)フォーマットを含む。

10

【0030】

本プラットフォーム(300)は、どのコンテンツが個々のユーザ(310)に示されるかを決定する方法を有するメディアエコシステムを更に含む。例えば、メディアコンパイル(110)は、ユーザ嗜好、設定、及びデータ(170)に基づいて更にキュレート(120)される。その上、ダイナミック多層メディア構造(370)は、ブランドスポンサーシップ又は広告統合を含むことができ、これは、決定マーケットプレイス(130)によって制御され、ユーザ嗜好、設定、及びデータ(170)に基づいて更に修正される。プラットフォーム(300)は、ダイナミックに、カスタマイズされたメディアチャンネルラインナップ(140)と、ダイナミック多層メディア構造内の個々のメディア及び部品がアカウントにリンクされた別のデバイス(150)間で再生することを可能にするクラウドベースのユーザアカウントと、を更に備える。

20

【0031】

ユーザ(310)は、ダイナミック多層メディア構造を用いて、リアルタイムのユーザ制御、対話、嗜好、及びキュレーションオプション(160)を有することができる。

【0032】

プラットフォーム(300)はまた、カスタマイズされたコンテンツを多くの視聴者、コミュニティ、及び個々のユーザ(310)に提供しながら、制作、表現、及び対話性の新しい機会を可能にし、また、プライバシー設定、著作権フィルタリングの制御をユーザに提供し、どのコンテンツがユーザ(310)に関連するかを決定する交換可能なアルゴリズムを可能にする。

30

【0033】

ユーザ(310)は、それぞれが少なくともプロセッサ、メモリ、ユーザインターフェース、及び通信インターフェースを有するコンピューティングデバイス(200)の使用によって、このプラットフォーム(300)を表示し、対話する。プラットフォーム(300)は、サーバによってサポートされることができる。コンピューティングデバイスは、ネットワーク上で、無線ストリーミングを介して、又はファイルをローカルにダウンロードすることによって、通信インターフェースを介してサーバからコンピューティングデバイス(200)にデータを回収する。

40

【0034】

コンピューティングデバイス(200)は、サーバからリモートであってよく、デスクトップ、ラップトップ、仮想現実(VR)ヘッドセット(830)、拡張現実(AR)デバイス、タブレット(825)、スマートフォン(820)、スマートスピーカー(810)、及びスマートテレビ(805)などのスマートデバイス、又はケーブルネットワーク、光ファイバネットワーク、衛星ネットワーク、又はインターネットに接続可能なデジタルメディアプレーヤの内の少なくとも1つに接続されたテレビを含んでもよいが、これらに限定されない。ユーザインターフェースは、ハードウェア、ソフトウェア、又はその両方を含み、コンピュータデバイスとサーバとの間の通信のための1つ以上のインターフェースを提供することができる。例としてであって、限定されるものではないが、ユーザ

50

インターフェースは、キーボード、キーパッド、マイクロフォン、モニタ、マウス、プリンタ、スキャナ、スピーカー、スチルカメラ、ゲームコントローラ、リモート制御、スタイラス、タッチスクリーン、トラックボール、ビデオカメラ、他の適切なデバイス、又はこれらの2つ以上の組み合わせを含む。

【0035】

特定の実施形態において、コンピューティングデバイス及びサーバは、IBMのzシリーズ/オペレーティングシステム(z/OS)、MS-DOS、PC-DOS、MAC-OS、WINDOWS、UNIX、OpenVMS、LINUXベースのオペレーティングシステム、iOS、android携帯電話、android TVなどのモバイルオペレーティングシステム、又は将来のオペレーティングシステムを含む任意の他の適切なオペレーティングシステムなどの任意の適切なオペレーティングシステム上で実行することができる。特定の実施形態において、サーバは、Apache、MicrosoftのInternet Information server(登録商標)などのウェブサーバアプリケーションを実行するウェブサーバであってもよい。ウェブサーバは、クラウドベースのネットワークの一部であってもよい。

10

【0036】

特定の実施形態において、コンピューティングデバイス及びサーバは、プロセッサ、メモリ、及び通信インターフェースを含む。特定の実施形態において、プロセッサは、コンピュータプログラムを構成するような命令を実行するためのハードウェアを含む。メモリは、プロセッサが実行するためのコンピュータプログラム、又はプロセッサが動作するためのデータなどの命令を記憶するためのものである。メモリは、HDD、フロッピーディスクドライブ、フラッシュメモリ、光ディスク、光磁気ディスク、磁気テープ、ユニバーサルシリアルバス(USB)ドライブ、ソリッドステートドライブ(SSD)、又はこれらの2つ以上の組み合わせを含み得る。メモリは、適宜、取り外し可能又は取り外し不可能(又は固定)のメディアを含むことができる。メモリは、必要に応じて、コンピューティングデバイスの内部にあっても外部にあってもよい。特定の実施形態において、メモリは、不揮発性のソリッドステートメモリである。サーバのデータベースは、データ用の大容量記憶デバイスを含む。例としてであって、限定するものではないが、データベースは、HDD、フロッピーディスクドライブ、フラッシュメモリ、光ディスク、光磁気ディスク、磁気テープ、ユニバーサルシリアルバス(USB)ドライブ、ソリッドステートドライブ(SSD)、又はこれらの2つ以上の組み合わせを含む。データベースは、必要に応じて、取り外し可能又は取り外し不可能(又は固定)のメディアを含むことができる。データベースは、必要に応じて、サーバの内部にあっても外部にあってもよい。特定の実施形態において、データベースは、不揮発性のソリッドステートメモリである。

20

30

【0037】

通信インターフェースは、ハードウェア、ソフトウェア、又はサーバと1つ以上の他のコンピューティングデバイス又は1つ以上のネットワークとの間の通信(例えば、パケットベースの通信)のための1つ以上のインターフェースを提供する両方を含む。一例としてであって、限定するものではなく、通信インターフェースは、イーサネット又は他の有線ベースのネットワークと通信するためのネットワークインターフェースコントローラ(NIC)又はネットワークアダプタ、又は無線ネットワークと通信するためのワイヤレスNIC(WNIC)又は無線ネットワークと通信するためのワイヤレスアダプタ、例えば、Wi-Fiネットワークを含んでもよい。本開示は、任意の適切なネットワーク及び任意の適切な通信インターフェースを企図する。一例としてであって、制限するものではなく、サーバ及びコンピューティングデバイスは、アドホックネットワーク、パーソナルエリアネットワーク(PAN)、ローカルエリアネットワーク(LAN)、ワイドエリアネットワーク(WAN)、メトロポリタンエリアネットワーク(MAN)、若しくはインターネットの1つ以上の部分、又はこれらの2つ以上の組み合わせと通信することができる。1つ以上のこれらのネットワークの、1つ以上の部分は、有線又は無線であってもよい。一例として、サーバ及びコンピューティングデバイスは、無線PAN(WPAN)(例え

40

50

ば、BLUETOOTH WPAN)、WI-FIネットワーク、WI-MAXネットワーク、携帯電話ネットワーク(例えば、GSM(Global System for Mobile Communications)ネットワーク、5G、6G)、若しくは他の適切な無線ネットワーク、又はこれらの2つ以上の組み合わせと通信することができる。サーバ及びコンピューティングデバイスは、適宜、これらのネットワークのいずれにも適切な任意の通信インターフェースを含むことができる。

【0038】

プラットフォーム(300)がコンピューティングデバイス(200)によってアクセスされるとき、ユーザは、デフォルトのダイナミック多層メディア構造(370)を最初に再生するデフォルトチャンネル(210)を提示され、ユーザ設定に応じて、同じコンピューティングデバイス、又は別のコンピューティングデバイスのいずれかからのスピーカーによって画面上にビデオコンテンツを表示し、オーディオを再生する。ユーザは、チャンネル(215)を変更することによってスクリーン上のコンテンツを変更するオプションを提供され、チャンネルは、全く異なった一連のダイナミック多層メディア構造をロードする。次に、ユーザは、チャンネル(218)を見ることができる。ユーザがチャンネル(221)内のすべてのコンテンツを視聴すると、プラットフォーム(300)は、その予めプログラムされた設定に従って、応答することができる。例えば、予めプログラムされた設定は、チャンネル(220)のループ(225)を開始し、すなわち、チャンネル(220)内の第1のダイナミック多層メディア構造に戻り、リプレイし、コンテンツ制作者(320)又はユーザ(310)によって前もってプログラムされた別のチャンネル(230)にジャンプする、又は人工知能(AI)アルゴリズム及びユーザ嗜好に基づいて新しいチャンネル(225)を発見することができる。

【0039】

ダイナミック多層メディア構造(370)を見ながら、ユーザは、それらのコンピューティングデバイス(200)を使用し、メディア層(240)と対話することができる。ユーザは、特定のメディア層(242)を「スワップ」することができ、デフォルト設定(つまり、デフォルトのオーディオミックスブレイリスト、オーバーレイのデフォルト設定)から他の代替オプションに移動することができる。これらの代替メディア層は、ダイナミック多層メディア構造(370)に予めプログラムされ、通常、特定のメディア層を無効にする(オフにする)、又はダイナミック多層メディア構造(370)に予めプログラムされている代替メディア層に、見ることのできる層を変更するオプションを含む。ユーザはまた、データオーバーレイ層(550)によって、又は典型的にビデオミックス(530)コンテンツを再生する画面とは別のデバイス上に表示されるアプリケーションによって直接に、データミックス層(560)にアクセスしてもよい。データミックス層(560)は、メディア層の全てのためのデータプロファイル、再生命令を格納し、メディア、チャンネル、又はブランドスポンサーに関連し、それらの上でアクションをとるために、提示されたメディアについてより多くを学習することをユーザに可能にする。特定の実施形態において、ユーザは、プラットフォームコンテンツライブラリ(246)にアクセスすることによって、特定のダイナミック多層メディア構造(370)、オリジナルメディア要素、又はチャンネル(220)に直接アクセスすることもでき、これは、より伝統的なウェブ/ビデオオンデマンドフォーマットのカテゴリを通して検索する又は閲覧することができる。

【0040】

図3を参照すると、提案されたプラットフォーム(300)は、各ユーザ(310)のためのコンテンツのダイナミックチャンネルのラインナップ(140)を制作することができる。これは、ユーザ(310)、コンテンツ制作者(320)、ブランド(330)、及び技術アドミニストレータ(340)を含む、主要なステークホルダ間のメディアコンテンツ及び嗜好に接続するメディアマーケットプレイスによって決定され得る。

【0041】

基本的な段階において、ユーザ(310)は、ブランド(330)からのスポンサーコ

10

20

30

40

50

コンテンツ(335)がブレンドされた状態で、コンテンツ制作者(320)から作られたダイナミック多層メディア構造(370)を見る。ユーザ(310)はまた、プログラムの決定フェーズ(360)中に考慮される、どのタイプのメディア、ショー、又はコンテンツカテゴリを見たいかを選択し、ユーザのコンテンツ嗜好(170)を調整することができる。ユーザ(310)は、コンテンツがブランド(330)によって完全にスポンサーされている場合、無料でコンテンツにアクセスする、又は排他的なコンテンツにアクセスするためにサブスクリプションを支払う、及び/又はユーザが見るコンテンツ及びブランドスポンサーされたコンテンツ(335)の数をより多く制御するオプションを有する。コンテンツ制作者(320)、オリジナルメディア要素クリエイター(600)、及びライセンス会社(605)への支払割合に加えて、コスト構造及びサブスクリプションプランは、技術アドミニストレータ(340)によって決定される。

10

【0042】

プログラムの決定エンジン(360)は、ユーザコンテンツ嗜好(170)、ブランドスポンサーコンテンツ(335)、ブランド及びユーザ(310)からの金融支払モデル(330)、及びローカルコミュニティ基準を含むが、これらに限定されない、ユーザ(310)が視聴したダイナミックチャンネルのラインナップ(140)を生成するための特定の要因の重み及び影響を決定する。

【0043】

技術アドミニストレータ(340)は、決定基準及び結果を修正するメディアサービングアルゴリズム(345)を変更及び/又はインポートするためのアクセスを有する。技術アドミニストレータ(340)は、ブロックチェーン統合、追加の分析、又は地域標準に準拠する著作権フィルタリングとの統合などの追加の機能を提供するAPI(350)を介して、外部サービスを追加することもできる。

20

【0044】

図4を参照すると、AからDまで、主要な利害関係者、すなわち、ユーザ(310)、コンテンツ制作者(320)、ブランド(330)、及び技術アドミニストレータ(340)は、決定エンジン(360)を介して、それらのコンテンツ、データ、又は通貨交換を共有することによってプラットフォーム(300)と対話する。プラットフォーム(300)は、不換紙幣、ブロックチェーン支払い、メディアトークン、又は代替の支払いシステムなどのリソース(400)を処理し、交換するように構成することができる。ユーザ(310)の対話は、匿名化することができ、それによって、個人識別可能情報(PII)を含まなくてもよい。ユーザ(310)は、コンテンツ制作者(320)、ブランド(330)、及び技術アドミニストレータ(340)と、それらのデータ及び嗜好(170)を多かれ少なかれ共有することを選択することができる。ユーザ(310)は、決定エンジン(360)によって、サブスクリプションを支払う、又はコンテンツの特定の部品に対して直接に支払うことができる。支払の一部又は全部は、技術アドミニストレータ(340)によって決定され得るコンテンツ制作者(320)に行くことができる。技術アドミニストレータ(340)は、契約に基づいて、一定の金額又は割合として、サービスを維持することを選択することができ、又は支払いをコンテンツ制作者(320)に直接的に渡すことができる。

30

40

【0045】

特定の実施形態において、決定エンジン(360)は、支払いの一部を直接的にオリジナルメディア要素クリエイター(600)に渡し、コンテンツ作成者(320)がダイナミック多層メディア構造生成するために外部の非オリジナルメディアコンテンツを使用した場合、コンテンツ作成者(320)に少なく支払うこともできる。その上、ブランド(330)は、プラットフォーム(300)内にコンテンツをスポンサーするため、又はスポンサー付き広告コンテンツ又はカスタムメッセージ(335)を配置するために、プログラムの決定エンジン(360)に支払うことができる。ユーザ(310)が、ブランド(330)によって無料又は有料のコンテンツへのアクセスを受け取ることによって補償されるなど、他のビジネスモデルの可能性も存在する。

50

【0046】

技術アドミニストレータ(340)は、ユーザ(310)が見ることができるコンテンツ、及びユーザ(310)に配信される報酬のフォームを決定するルール、使用されるアルゴリズム、外部パートナー、及び一般的な基準を決定する。ブランドスポンサーシップ広告プレースメント(335)の価格設定は、決定エンジン(360)によって決定され、典型的にはメディアのコスト及び品質、並びに同じユーザ(310)に自分の広告を示すことを望む他のブランド(330)に関してユーザ人口統計学的リクエストがどのように固有であるかといった要因を含む。技術アドミニストレータ(340)は、価格構造及びメディアサービング基準を決定するために、アプリケーションプログラミングインターフェース(API)統合(350)又は他の方法を介して広告決定技術に接続することができる。

10

【0047】

ユーザ(310)は、プラットフォーム(300)によってブランド(330)から直接コンテンツを購入できる。通貨交換は、決定エンジン(360)によって、ブランド(330)に直接、又は技術アドミニストレータ(340)とパートナーとなる承認された金融サービスによって行われる。技術アドミニストレータ(340)は、自分自身の技術を提供することができ、又は、決定、ブロックチェーンサービス、著作権フィルタ(535)、及び分析などの分野で支援するために外部技術(350)をライセンスすることができる。

【0048】

図5を参照すると、本発明の提案されたプラットフォーム(300)は、ダイナミック多層メディア構造(370)をユーザ(310)に配信する。ダイナミック多層メディア構造(370)の各々は、共に対になって見られ、経験され、対話されるいくつかの個々の部品を含む。

20

【0049】

例えば、ダイナミック多層メディア構造(370)は、オーディオミックス層(520)、オーディオオーバーレイ層(510)、ビデオミックス層(530)、ビデオオーバーレイ層(540)、データオーバーレイ層(550)、及びデータミックス層(560)を含むことができる複数の層にタイムラインに沿って、階層化された複数のメディア部品(100)を備える。

30

【0050】

オーディオミックス層(520)は、異なるサービスからのストリーミングプレイリスト及びオーディオファイル、又は曲又はオーディオファイルのローカルプレイリストを含み得る。

【0051】

オーディオオーバーレイ層(510)は、ポッドキャスト又はストリーミングオーディオコンテンツなどのオーディオ録音ファイルを含むことができる。

【0052】

ビデオミックス層(530)は、1つのソース又は複数のソースからのストリーミングビデオを含むことができ、又は1つ又は複数の編集済みビデオクリップ(533)を備える、1つのビデオ又は複数のビデオセグメント(534)の編集物を含むことができる。これらの特集されたビデオクリップ(532)は、オリジナルビデオ(531)から作成され、コンテンツ制作者(320)によって編集及びキュレートされる。

40

【0053】

ビデオオーバーレイ層(540)は、モーショングラフィックス、スケーラブルベクトルグラフィックス(SVG)、アニメーショングラフィックス、テキスト、ライブビデオストリーム、又はビデオ上で再生するビデオファイルを含むことができる。

【0054】

データオーバーレイ層(550)は、ビジュアル若しくはオーディオスキャンコードへのアクセス、又はメディアコンテンツに関するより多くの情報を提供するためのアプリケ

50

ーション及びデバイスへの接続を含むことができる。

【0055】

データミックス層(560)は、メディア層に関する情報の集約体を含むことができ、モバイルウェブページ、アプリケーション、ウェブページ、対話型オプション、メタデータ、再生命令、ブランド統合などの間で情報を提供することができる。

【0056】

ファイルフォーマットは、API統合、メディアプラットフォームのサーバに保存されたコンテンツ、又はローカルに保存されたファイルを介して、外部ソースからストリーミングされることができる。

【0057】

ダイナミック多層メディア構造内のこれらのメディア層は全て、外部ストリーミングソース及びローカルメディアコンテンツからのデフォルトの再生オプション及び複数の代替オプションを持つようにプログラムすることができる。ユーザ(310)は、これらのデフォルトメディアソースと代替メディアソースとの間でスワップ(242)するオプションを有する。

【0058】

ダイナミック多層メディア構造(370)は、別の層の間でリンクされる特定の時間に、上述したメディアの2つ以上の別の層を再生する。これらの設定は、ダイナミック多層メディア構造(370)のデータミックス層(560)に埋め込まれる。

【0059】

本発明のダイナミック多層メディア構造(370)フォーマットは、いくつかのメディアファイルタイプ(すなわち、ビデオファイル)にオリジナルメディアファイル(531)の修正バージョン(533)を見ることを可能にするが、ユーザが「マイクロ」(修正され、引き出された)バージョン(534)、又は「マクロ」(オリジナル、未編集)ファイル(531)にアクセスすることを可能にし、由来するメディアコンテンツ「部品」を示す。これにより、ペアになっている共のファイルをストリーム(つまりオーディオプレイリスト)として再生することもできる。メディアコンテンツの追加の部品は、ユーザ(310)、オリジナルクリエイター(600)、コンテンツ制作者(320)、アルゴリズム決定、又はAIによって、ダイナミック多層メディア構造(370)に追加することができる。

【0060】

ビデオオーバーレイ層(540)及びオーディオオーバーレイ層(510)は、タイムスタンプに基づいてビデオミックス層(530)又はオーディオミックス層(520)にリンクすることができ、これにより、反復的にクリエイティブコンテンツを追加又は変更することができることが保証される。これは「メディア同期」と呼ばれる。

【0061】

メディア層が共に結合されるとき、ダイナミック多層メディア構造(370)は、非同期層として再生され、コマンド命令によって層が共に再生される方法が決定される。

【0062】

図6を参照すると、コンテンツ制作者(320)は、メディア要素を圧縮形式(620)に編集することができ、ダイナミック多層メディア構造(370)のためのオリジナル素材は、オリジナルメディアクリエイター(600)及び出版社を含むライセンス会社(605)から集約することができる。オリジナルメディアクリエイター(600)は、自分のコンテンツをプラットフォームコンテンツライブラリ(246)にアップロードすることができ、共有及び補償のための用語を設定することができる(610)。コンテンツ制作者(320)は、人間又はAIであってよく、オンラインで有効なソース(クリエイティブコモンなど)からコンテンツを見つける/検索することができる、又はプラットフォームコンテンツライブラリ(246)に保存されたコンテンツにアクセスすることができる。コンテンツ制作者(320)は、特定の目的、すなわち、教育、対話性、気分強化のためにメディアファイルを見つけ、メディア(620)を編集し、支援メディア(625)

10

20

30

40

50

の複数の層を集約し、ユーザ（310）がメディアコンテンツを効率的に発見し、又はそれから恩恵を受けることを可能にする。コンテンツ制作者（320）及びユーザ（310）は、ダイナミック多層メディア構造（370）にメディア要素（625）の反復を追加することができ、これは、ダイナミック多層メディア構造（370）の代替バージョンを制作することができる。これらのバリエーション、フォーク及び分岐は、バージョン履歴情報を含めて、ダイナミック多層メディア構造（370）のデータプロファイル（573）に記録することができる。

【0063】

メディアソース（630）に関する情報（属性、オリジナルコンテンツへのリンク）の追加は、AIの使用によって自動的に、又は手動で行うことができる。コンテンツ制作者（320）は、オリジナルのメディアコンテンツソース（610）からすべての層を追加することもできる。又は独自の層を制作しダイナミック多層メディア構造（370）に追加することもできる。つまり、ビデオオーバーレイ（540）、オーディオオーバーレイ（510）、データミックス層のコメンタリ（560）である。属性情報を追加するための要件は、技術アドミニストレータ（340）の決定に応じて変わり得る。ビデオ、オーディオ、及びデータミックス層（560）への寄与の追加の層は、コメンタリ又は創造的表現として追加することができる。

【0064】

メディア層は、ダイナミック多層メディア構造（370）及びチャンネル（220）を生成するために、メタデータ、データミックス入力、属性及びコメンタリ（630）とともにコンパイルされる。これらのメディア層は、共に編集され、よりスムーズな遷移になり、速度、クロッピング、ペアリング、ビジュアルフィルタ、オーディオフィルタ、又は同様の編集コントロールを編集することによって、より面白くなる。ユーザ（310）は、コンテンツ制作者（320）として行動し、テーマ、対話的意図、又は一般的な気分/トーンに基づいて、ダイナミック多層メディア構造をキュレートすることができる。コンテンツ制作者（320）は、感情、観察されたペアリング、及び創造的表現を考慮する。AIプログラムは、機械学習を使用し、ヒト及び他のAIコンテンツ制作者がダイナミック多層メディア構造をどのように制作し、成功しているかを観察することができる。コンテンツ制作者は、ダイナミック多層メディア構造（325）をコンパイルし、それを決定マーケットプレイス（120）にアップロードするとき、ダイナミック多層メディア構造は、支払い設定、ユーザ嗜好（170）、及び技術アドミニストレータ（340）によって確立された方針に基づいて、変更することができる。これらの考慮事項の後、修正されたダイナミック多層メディアファイルが生成される（370）。

【0065】

AIは、メタデータを分析し、新しいダイナミック多層メディア構造（370）を制作する方法を学習する。ユーザ（310）は、メディア作成のためのパラメータ及び嗜好を設定するためにAIプログラムと協働することができ、メディア制作のスケールリングを可能にする。制作されたダイナミック多層メディア構造は、コンテンツ制作者の嗜好を用いてプラットフォームコンテンツライブラリ（246）に追加される。追加のメディア（つまり、ビデオオーバーレイ、オーディオオーバーレイ、データミックス層のコメンタリ）コンテンツを制作し、任意のダイナミック多層メディア構造（370）にリンクすることができ、ファイルをダイナミックに進化させることができる。

【0066】

図7を参照すると、ダイナミック多層メディア構造（370）は、統合アカウント（150）によって、いくつかの/複数の接続されたコンピューティングデバイス間でアクセスされ、再生され得る。前述したように、プラットフォーム（300）は、複数チャンネル（220）をサポートし、各チャンネル（220）は、複数のダイナミック多層メディア構造（370）を含む。コンピューティングデバイスは、スマートTV（805）、スマートスピーカー（810）、ウェブページ又はソフトウェアアプリケーションにアクセスするラップトップ又はデスクトップコンピュータ（815）、スマートフォン（820）、

10

20

30

40

50

タブレット（８２５）、ＶＲヘッドセット（８３０）、マルチメディアゲーム及びエンターテインメントコンソール又はケーブルボックス（８３５）、スマートウォッチなどの装着可能なインターネットオブシングス（ＩｏＴ）デバイス（８４０）、ストリーミングオーバーザトップ（ＯＴＴ）デバイス（８４５）、ＩｏＴ接続ユニバーサルデバイスコントローラ（８５０）、スマートディスプレイデバイス（８５５）、及びソフトウェアアプリケーションを再生し、外部制御デバイスに接続することができる任意の他のデバイスであることができる。

【００６７】

ユーザ（３１０）は、いくつかのコンピューティングデバイスをそれらのアカウントに接続し、各コンピューティングデバイスによって、再生されるメディアの層を決定することができる。これにより、ユーザ（３１０）は、メディア体験を最適化しながら、単純なリアルタイム制御（１６０）及び高度制御（１７０）に容易にアクセスすることができる。

10

【００６８】

以下は、各コンピューティングデバイスをプラットフォーム（３００）と対話するために使用する方法の例である：リアルタイム制御（１６０）、詳細設定（１７０）、及びデータ層（２４４）へのアクセスは、モバイルアプリ又はユーザアカウントにリンクされたウェブブラウザのいずれかによって、携帯電話（８２０）を介して行われる。高度制御及びデータ層へのアクセスは、タブレット（８２５）タッチスクリーンに接続することができる。オーディオ層及びリアルタイム音声コマンドは、ＩｏＴスピーカー（８１０）によって再生することができる。ユーザは、スマートウォッチ（８４０）を介して、リアルタイム制御にアクセスすることができる。高度制御及びデータ層は、スマートＴＶ（８０５）によって、アクセスすることができる。リアルタイム制御、高度制御、データ層へのアクセスは、ラップトップ（８１５）上のオンラインアカウント／ウェブを介して実行することができる。データ層からの基本情報は、ユーザ（３１０）がＶＲヘッドセット（８３０）を使用している間、見ることができる半透明オーバーレイとして提示することができる。リアルタイム制御は、接続されたリモート制御デバイスを用いて、又はＶＲヘッドセット（８３０）と互換性のあるジェスチャによって、実行することができる。ユーザがＶＲヘッドセット（８３０）から離れている間、ＰＣ又はモバイルアプリなどの別のデバイス上で高度制御にアクセスすることができる。

20

【００６９】

図に戻って参照すると、プラットフォーム（３００）は、単一のアカウントに統合された複数のデバイス間で動作することができるビデオ、オーディオ、及びデータを含むダイナミック多層メディア構造（３７０）の同期された組み合わせを再生する。

30

【００７０】

ユーザ（３１０）は、メディア層（２４０）をスワップ又はトグル（オフ／オン、又は結合）ことができ、これは、予めプログラムされたコンテンツ及びユーザによって追加されたコンテンツ（３１０）を含んでいる、他のオプションのためにメディアの各層を修正する。これは、ユーザのコントロールに基づいて一意の表示経験を制作する。ユーザ（３１０）は、コンテンツ制作者（３２０）として行動し、複数のメディア要素（ビデオ、オーディオ、データ層（６３０））をコンパイルし、それらの多層メディア構造（３２５）を制作及び公開するか、又は既存のダイナミック多層メディア構造に自身の１つを制作することができる。ダイナミック多層メディア構造（３７０）はまた、ユーザアカウント嗜好、広告設定、及びコンテンツ情報を含むデータと同期される。ユーザ（３１０）は、多層メディア構造コンテンツの各層に対応するデータミックス層（５６０）にアクセスすることができる。データミックス層（５６０）設定は、プラットフォーム（３００）に表示され、この情報に基づいて自動的にコンパイルされる対応するウェブページにも表示できる。

40

【００７１】

ビデオミックス層（５３０）は、全長ビデオ、ビデオのライブストリーム、又は多くの別のソースから導出されたビデオの編集物のいずれかを再生することができる。ビデオミ

50

ックス(530)は、特定の時間量(すなわち、15分)を満たすダイナミック多層メディア構造(370)の層であり、1つの大きなファイルに事前編集することができ、放送されたライブストリームとすることができ、又はいくつかのより小さな部品として存在することができる。

【0072】

図9を参照すると、コンテンツ制作者(320)は、メディア要素を圧縮フォーム(620)に編集することができ、ダイナミック多層メディア構造(370)内の全てのメディア層に適用することができる。コンテンツ制作者(320)は、全長のオリジナルビデオ(531)を撮影し、特集されたビデオクリップ(532)を選択することにより、ビデオミックス(530)を制作できる。これらの特集されたビデオクリップは、速度を変更したり、ビジュアルフィルタ及びその他のエフェクト(533)を追加したりすることにより編集できるようになる。これらの特集された編集済みビデオクリップは、1つのオリジナルビデオソース(531)由来であり、同じソースの他の特集された編集済みビデオクリップと組み合わせて、ビデオセグメント(534)にコンパイルされる。ビデオミックスは、1つ以上のビデオセグメント(534)を構成することができる。

10

【0073】

一例として、オリジナルビデオメディア要素(531)は、長さが4分であってよい。オリジナルビデオ(531)から3つの最も面白いビデオクリップ(532)を選択した後、各クリップの長さは30秒とすることができ、合計は90秒になる。これらのビデオクリップ(532)の速度を変更した後、3つの編集された特集されたビデオクリップ(533)は、それぞれ15秒とすることができ、ビデオセグメント(534)に結合されると、合計45秒となる。いくつかのビデオセグメントを共に組み合わせ、ビデオミックス(530)を作ることができる。この例において、合計15分になるように組み合わせられる20個のビデオセグメント(534)が存在し得る。

20

【0074】

最終的なビデオミックスは、オリジナルビデオソース(531)からのサウンドを再生することができ、又はビデオミックスは、サイレントにすることができる。サウンドは、後でオーディオオーバーレイ層(510)として再追加できる。

【0075】

ビデオオーバーレイ層(540)は、ビデオミックス層(530)で再生され、追加のコンテキスト又は表現を提供する。これは、テキスト(字幕)、グラフィックス、芸術図、又は他の創造的使用の形態であり得る。ビデオオーバーレイ層(540)は、ダイナミック多層メディア構造(370)内の他の層(すなわち、交換可能なオーディオミックス(520)及びビデオミックス層(530)を有するオーディオオーバーレイ層(510)にリンクされたビデオオーバーレイ層(540)内にヨガ教師を有するビデオ)と共に再生するようにプログラムすることもできる。ビデオオーバーレイ層(540)は、ダイナミック多層メディア構造のデフォルト及び代替(カスタマイズ)設定に応答する。ビデオオーバーレイ層(540)は、デフォルトでオフにすることができ、ユーザは、ビデオオーバーレイ層(540)をアクティブにするためのコントロールを押すことができる。代替として、ビデオオーバーレイ層(540)は、教育コンテンツのような、場合によっ

30

40

【0076】

オーディオミックス層(520)は、プレイリスト、セットリスト、又はいくつかのオーディオファイルをストリーミングするためのオプションを提供する。オーディオミックス層(520)は、ビデオミックス視聴体験を向上させ、ダイナミック多層メディア構造(370)の一般的なムードを向上させる。オーディオミックス層(520)は、他のメディア層とは別のコンピューティングデバイス上で再生することができる。例えば、接続されたノスマートTV(805)は、ビデオミックス層(530)を再生することができ、オーディオミックス層(520)は、スマート/IoT/接続されたスピーカーデバイス(810)上で再生する。

50

【 0 0 7 7 】

オーディオミックス層（ 5 2 0 ）は、ユーザアカウントにリンクされた A P I 統合を介して外部ストリーミングオーディオサービスを再生するようにプログラムすることができる。ダイナミック多層メディア構造（ 3 7 0 ）は、ユーザ（ 3 1 0 ）が同じオーディオミックスソース（プレイリスト）から他の曲を選択することを可能にする、又は、オーディオミックス層（ 5 2 0 ）を「スワップ」し、異なるオーディオミックスソース、例えば、同じオーディオストリーミングサービス内の異なるプレイリスト、異なるオーディオストリーミングサービスからの音楽のセットリスト、及びユーザアカウントに接続されたメディアプレイデバイス上の特定のファイルパスに位置するローカル音楽ファイルから成るプレイリストを再生することを、可能にする。オーディオミックス層（ 5 2 0 ）は、ダイナミック多層メディア構造（ 3 7 0 ）のチャンネル（ 2 2 0 ）が他の層に継ぎ目なく共に再生することを可能にするフローを有するように設計される。オーディオミックス層（ 5 2 0 ）の各シリーズは、対応するビデオミックス層（ 5 3 0 ）とペアにされてもよい。

10

【 0 0 7 8 】

もう 1 つの方法として、オーディオミックス層（ 5 2 0 ）は、ダイナミック多層メディア構造（ 3 7 0 ）内のオーディオオーバーレイ層（ 5 1 0 ）などの他のメディア層にリンクすることができる。上述したように、個々のダイナミック多層メディア構造（ 3 7 0 ）のそれぞれは、ビデオミックス層（ 5 3 0 ）及び他の層と共に再生する特定のオーディオミックス層（ 5 2 0 ）を有するようにプログラムされてもよい。オーディオミックス層（ 5 2 0 ）の特性及び再生命令は、いくつかのダイナミック多層メディア構造（ 3 7 0 ）が多層メディアチャンネル（ 2 2 0 ）内で共に再生するように組み合わせられたとき、異なるように再生するようにプログラムすることができる。オーディオミックス層（ 5 2 0 ）は、コンテンツ制作者（ 3 2 0 ）によって、他のダイナミック多層メディア構造（ 3 7 0 ）からの層を再生する間、特定のオーディオミックス層（ 5 2 0 ）の再生を継続する；プレイリストが終了した後、現在のダイナミック多層メディア構造（ 3 7 0 ）に対応するオーディオミックス層（ 5 2 0 ）にジャンプする；ダイナミック多層メディア構造（ 3 7 0 ）の他の層が曲の再生を継続するようにオーディオミックス層（ 5 2 0 ）を構成するが、特定の瞬間に他のダイナミック多層メディア構造（ 3 7 0 ）と共にプログラムされた新しいオーディオミックス層（ 5 2 0 ）に切り替え、すなわち、次の曲が終了したとき、オーディオミックス層（ 5 2 0 ）を切り替え、人工知能、機械学習、又はアルゴリズムによって決定された予測された設定に従って、異なるオーディオミックス層（ 5 2 0 ）のオプションの選択を可能にするようにプログラムすることができる。オーディオオーバーレイ層（ 5 1 0 ）は、ビデオオーバーレイ層（ 5 4 0 ）上で、特定のビデオミックス層（ 5 3 0 ）、オーディオミックス層（ 5 2 0 ）で再生されるようにすることができる。

20

30

【 0 0 7 9 】

オーディオオーバーレイ層（ 5 1 0 ）は、従来のオーディオコメントを再制作したり、オーディオを別のビデオミックス層（ 5 3 0 ）に追加したり、バックグラウンドミュージックを別の層として使用している間、コンテンツを再生したりするために使用できる。例えば、オーディオオーバーレイ層（ 5 1 0 ）とビデオミックス層（ 5 3 0 ）とのペアリングを使用して、従来の T V / ムービー視聴経験を再制作することができる。オーディオオーバーレイ層（ 5 1 0 ）は、オン及びオフにすることができ、代替オプションに変更することができる。オーディオオーバーレイ層（ 5 1 0 ）が有効にされるとき、オーディオミックス層（ 5 2 0 ）は、ユーザ（ 3 1 0 ）がオーディオオーバーレイ層（ 5 1 0 ）を明確に聞くことができるように音量を調整するようにプログラムすることができる。

40

【 0 0 8 0 】

データオーバーレイ層（ 5 5 0 ）及びデータミックス層（ 5 6 0 ）は、個々のメディア部品及びダイナミック多層メディア構造（ 3 7 0 ）がプラットフォーム（ 3 0 0 ）の相互接続された態様とどのように対話するかに関する情報を提供する。

【 0 0 8 1 】

図 1 1 を参照すると、オリジナル又は編集されたメディアコンテンツの各部品は、独自

50

のデータプロファイルを有する。例えば、オリジナルのビデオ（531）は、独自のデータプロファイル（567）を有し、使用時、ビデオミックス（530）とデータミックス（566）のデータプロファイルにリンクされる。各ダイナミック多層メディア構造（370）は、個々のメディア構成要素からのデータも格納する独自のデータ層（573）を有し、これには、マルチ多層メディアファイル（370）にコンパイルされるデフォルト及びカスタマイズされたメディア要素が含まれ、追加のメディア要素がダイナミック多層メディア構造（625）上で反復されるとき、インスタンスからダイナミック多層メディア構造（370）に制作されるフォーク及びブランチの記録が含まれる。ダイナミック多層メディアファイル（370）の変動のためのデータプロファイルは、データプロファイル（573）内でリンクされ、バージョン履歴、フォーク、分岐の記録に関するwikiソフトウェア能力に類似することができる。更に、各チャンネル（220）は、チャンネル（220）内のいくつかのダイナミック多層メディア構造（370）からのデータ、並びに個々のメディア構成要素からのデータを含む追加のデータプロファイル（562）を有する。データミックス層（560）は、ダイナミック多層メディア構造（370）内の全ての部品の情報を識別及び更新し、ビデオ及びオーディオコンテンツのタイトル、説明、サムネイル及びその他の関連するコンテンツを示す。また、データミックス層（560）は、コンテンツカテゴリに関する情報を提供するメタデータ、情報の表示（再生の統計を含んでいる）、ユーザが同意した分析情報、及びデフォルト及び代替の再生命令が含むこともできる。データミックス層（560）によって提示される情報は、プラットフォームのメタデータから自動的に生成されてもよいし、コンテンツ制作者（320）によって手動で生成されてもよいし、それらの組合せであってもよい。

10

20

【0082】

データオーバーレイ層（550）は、ダイナミック多層メディア構造（370）の一部であり、メイン表示デバイス上にデータミックス層（560）の小さな一部を表示する。データオーバーレイ層（550）は、ユーザ（310）が見ているコンテンツに関するより多くの情報にアクセスすることを可能にする、任意の視覚的、聴覚的、又はアプリ接続情報を含むこともでき、これは、ブランドスポンサーシップ/広告（335）、チャンネル（220）、ダイナミック多層メディア構造（370）、及びダイナミック多層メディア構造（370）の一部である個々のメディア要素を含む。

【0083】

以下は、データオーバーレイ層（550）の例である：コンテンツ制作者（320）の選択に基づいて、ユーザ（310）をデータミックス層（560）又は他のウェブページに接続することができる、視覚的スキャンコード（QRコード）；データミックス層（560）にアクセスするために電話に送られる聴覚信号；統一されたユーザアカウントによって接続される他のデバイスによってデータミックス層（560）に自動的にアクセスするユーザのデバイス；ウェブブラウザにこの情報をタイプすることによってデータミックス層（560）にアクセスする、画面及びユーザ（310）に示されるデータミックス層（560）からのURL/情報；及び、ユーザ（310）が特定のソーシャルメディアアカウント又はウェブページにアクセスすることを可能にするソーシャルメディアサービスによって提供される視覚的スキャンコード。データオーバーレイ層（550）のオプションは、コンテンツ制作者（320）によって制作することも、データミックス層（560）及びプラットフォームのメタデータによって自動的に生成することもできる。

30

40

【0084】

データミックス層（560）及びデータオーバーレイ層（550）にアクセスするとき、ユーザ（310）は、ダイナミック多層メディア構造（370）又はチャンネル（220）に関連付けられたブランドスポンサーシップ（すなわち、広告）（335）について学習できる。スポンサーシップは、全てのユーザ（310）について同じであってもよく（手動で構成される）、又はプログラムによって決定されてもよく、すなわち、それらは、ブランドスポンサー（330）及びユーザ（310）についての最良の適合を、それらの表現された関心に基づいて決定するために、決定エンジン/アルゴリズムに基づいて選択

50

されることを意味する。例えば、データ及び嗜好（170）、ブランド（330）、コンテンツ制作者（320）、及びユーザ（310）は、決定エンジン（360）がどの広告が特定の広告プレースメントに最も適しているかをどのように決定するかに影響を及ぼす。

【0085】

図12を参照すると、ブランドスポンサーシップ（広告）（335）は、メディア（900）の全ての層を置き換えることができ、又はダイナミック多層メディア構造（370）の特定の層（905）上のみ現れるように制作することができる。広告プレースメントは、ブランド（330）によって手動で決定されてもよく、プログラム技術（360）を使用して自動的に決定されてもよく、コンテンツ制作者（320）によって影響されてもよく、又はそれらの組合せであってもよい。

10

【0086】

スポンサー情報は、メイン表示画面上に任意のロゴがあるカスタム視覚的スキャンコード（すなわち、QRコード）などの要素を含むことができる。ブランド（330）スポンサーは、データオーバーレイ層（550）をデータミックス層（560）に接続させるか、又はカスタムブランドページなどの異なる場所に接続させるかのいずれかを選択することができる。これらのページは、コンピュータ、表、又はモバイルデバイスなどの異なるデバイスを表示するレスポンスウェブサイト、又はアプリケーションによって表示できる。ブランド（330）スポンサー（広告主）は、ユーザ（310）がアクセスできるいくつかの行動機会を選択することができる。これらの活動は、一般に、ユーザ（310）がブランド（330）に関与することができるリンク又はCTA（アクションへの呼び出し）を含み、より多くのメディアを学習し、より多くのメディアを閲覧し、ウェブページ及びソーシャルサイトを訪問し、ニュースレターリストにサインアップし、物理的なアイテム、イベント、又はデジタルアイテム及びサービスを購入する機会を含む。外部ソースからのデータフィールド及びAPIを使用して、CTAをリアルタイムで更新することができる。

20

【0087】

ユーザアカウントの設定及び嗜好は、ユーザ（310）にプラットフォーム（300）及びマルチ多層メディアチャンネル（220）を用いてカスタマイズされた経験を生成できるユーザアカウントを制作できる。アカウントは、クラウドベースとすることができ、個人、ビジネス、ローカルコミュニティ、データコレクティブ、又は組織によって制作することができる。セットアップは、セキュリティで保護されたウェブサイト又はソフトウェアアプリケーションによって、行うことができる。セットアップは、ストリーミングデバイス、外部ユーザアカウント（APIによって接続された、外部ミュージックプレーヤー等）、プライバシー環境設定、チャンネルコンテンツ環境設定、オフラインコンテンツアクセス、決済設定、リアルタイムコントロール、及びコンテンツ公開オプションの登録を含む。ユーザ（310）がアカウントを制作するとき、ユーザ（310）は、ログイン情報又は関連する外部ソーシャルアカウントへの接続を制作するように求められることがある。ユーザのプライバシーを確保するために、ユーザの個人識別可能情報（PII）は、匿名化され、関連情報のみが使用される。ユーザ（310）は、プラットフォーム（300）がユーザの好みにより関連するカスタマイズされたコンテンツを配信することを可能にするために、追加情報を共有することを望むことに同意するか、又は示すことができる。

30

40

【0088】

チャンネル（220）は、一連のダイナミック多層メディア構造（370）であり、ライナーフォーマットで一緒に再生するように組み合わせられる。チャンネル（220）構造は、プログラムされた設定に従って同時に再生されるいくつかのメディアファイルであることを除いて、従来のライナーTV構成のように見える。本発明のプラットフォーム（300）は、デフォルト及びカスタマイズされたチャンネルを提供する。デフォルトチャンネルは、支払い構造などの高度設定に応じて、技術アドミニストレータ（340）又はユーザ（310）によって設定することができる。ユーザ（310）がプラットフォーム（300）にアクセスするとき、最初のデフォルトチャンネル（220）が表示される。ユーザ（31

50

0)は、タブレット(825)上のタッチスクリーン、スマートスピーカー(810)上の音声制御のような接続されたデバイスの1つによって、コマンドを送ることにより、チャンネル(218)を見たり、チャンネル(215)を変更したりすることができる。

【0089】

ユーザ(310)は、特定のチャンネル(220)、又はユーザ(310)が見たい一般的な特徴(データ、カテゴリ、特性、ムード)についての彼らの嗜好を共有する能力を有する。一連のコンテンツ嗜好は、決定エンジン(360)に追加され、ここで、チャンネル嗜好がコンテンツ制作者(320)及びブランド(330)の嗜好と組み合わせられる(それらのコンテンツのメタデータカテゴリに基づく)。全体的な決定基準及び決定マーケットプレイスのアルゴリズムの各参加者が与える影響の量は、技術アドミニストレータ(340)によって修正することができる。決定プロセスは、内部又は外部技術を使用して交換可能であり得、技術アドミニストレータ(340)は、様々な程度の透明性を用いて決定基準を示す能力を有する(すなわち、完全に透明であるか、又は決定基準の一部を共有する)。チャンネル(220)は、有限数を有するようにプログラムすることができ、この場合、ユーザ(310)は、最後のチャンネルから前もってプログラムされた最初のチャンネルに戻ることができる。代替的に、チャンネル(220)を設定して非特定のチャンネル(230)に変更し、ユーザの嗜好設定(170)、プラットフォームと共有されるデータ(300)、及びコンテンツに対する特定の要求に基づいた推奨に基づいて表示することもできる。これらのダイナミックチャンネル(140)は、デフォルト設定、カスタマイズ設定、又はアルゴリズム/機械学習によって決定された設定に基づいて制作される。

【0090】

上述したように、プログラムの決定エンジン(360)は、ユーザコンテンツ嗜好(170);ブランドデータミックス(960)内のブランド人口統計学的な意図;ブランド(330)とユーザ(310)との間の金融支払モデル;及びローカルコミュニティ基準を含む、特定の要因の重み及び影響を決定するように設定されるが、これに限定されない。技術アドミニストレータ(340)は、決定基準及び結果を修正するメディアサービングアルゴリズムを変更及び/又はインポートするためのアクセスを有する。技術アドミニストレータ(340)はまた、地域基準に準拠するために、ブロックチェーン統合、追加分析、又は統合などの追加サービス(350)を提供するAPIを追加する。ブランド(330)は、それらのスポンサー提供コンテンツ(335)をメディアチャンネル(220)に統合し、積極的に応答する可能性が高いユーザ(310)と接続することができる。関連する広告は、第1当事者、第3当事者、及び自己報告データソースに基づいて示される。

【0091】

第1当事者データは:見られたダイナミック多層メディア構造(370);より多くの情報のためのスキャン;関与(より閲覧された情報、好きな広告、購入する);購入履歴;プラットフォーム上の好き/嫌い(300);技術(使用されたデバイス);検索活動;人口統計学的推定;及びアルゴリズム表示、を含むことができるが、これらに限定されない。自己報告された第1当事者のデータは、年齢;性別;位置;言語;関心;好みのバンド;嫌いなバンド、及び支払い情報を含むことができるが、これらに限定されない。第3当事者のデータは、フォローしたソーシャルブランド;ソーシャルグリッド(友人からの活動);検索活動;オンライン習慣;及びレスポンド/類似モデリングを含むことができるが、これらに限定されない。技術アドミニストレータ(340)は、アクティブユーザの数(310);1つのセッションで使用される平均時間数;1ヶ月に使用される平均時間数;ユーザ(310)がチャンネル(215)を変更する頻度;チャンネル当たりの平均時間(220);1時間当たりにサービスされる広告;データ層にアクセスするユーザ(310)の割合(244);サインアップ/購入するユーザ(310)の割合;ユーザ(310)がサイトで見られる項目に対してどのように支払うか選択する方法;ユーザ(310)が購入に関心のある項目の種類;及び購入当たりの平均項目コスト/ユーザ当たりの平均項目コスト(310)などの集約体レベルに関するデータを収集することができる

10

20

30

40

50

が、これらに限定されない。

【0092】

コンテンツ制作者(320)がダイナミック多層メディア構造(370)を組み立てるとき、コンテンツ制作者(320)はまた、表示されることができる広告の種類を示すことができる。これは、制作者によりブランドにふさわしいと考えるものに基づくことができる。ユーザ(310)は、コンテンツ、広告、プライバシー、及びデータの自分の嗜好を示すことができる。これらは、ユーザアカウント設定(170)によって制御され、ダイナミック多層メディア構造(370)を見ながら表示されるスポンサーブランドコンテンツ(広告)(335)に影響を及ぼす。

【0093】

技術アドミニストレータ(340)は、著作権(535)をスキャンし、決定技術/アルゴリズム及び支払いシステム(345)が適切に動作していることを確認するために、コンテンツフィルタを追加することができる。それらは、決定プロセス(360)の一部として、人間のフィルタリング要素をプロセスに追加することもできる。

【0094】

ユーザ(310)(個人、企業、組織、データコレクティブ及びコミュニティを含んでいる)は、彼らのチャンネルラインアップ(140)上に現れる彼らの好ましいコンテンツチャンネル(220)を選択することができる。ユーザ嗜好(170)アカウント内のメニュー/ダッシュボードインターフェースによって、ユーザ(310)は、理想的な設定を示す。ユーザ(310)は、:デフォルトチャンネル(220)の順序を変更する;チャンネル全体(220)をラインナップに追加する;放送局(320)の選択から新しいチャンネル(220)を制作する;プラットフォームコンテンツライブラリ(246)に独自のオリジナルメディアコンテンツ(610)を公開する;並びにコンテンツ制作者(320)としてダイナミック多層メディア構造(630)を編集、コンパイル、及びキュレートし、プログラムの決定エンジン(360)に追加することができ、ここで、ファイルは他人と共有される、又はプライベートチャンネル(220)として保持することができる。

【0095】

ユーザ(310)がチャンネルの理想的な組み合わせ(220)を示す後、この入力、決定エンジン(360)に追加され、ここで、支払モデル(サブスクリプションベース対サポートされた広告)及びAI決定推奨に関するいくつかの考慮事項が追加されてもよい。ユーザ(310)は、技術アドミニストレータ(340)が選択した基準に応じて、それらの要求の一部を考慮させることができ、又はそれらの要求の全てが最終的なチャンネルラインナップに影響を及ぼすことができる。ユーザ(310)がAI推奨コンテンツ又は広告を持たないことを強く好む場合、ユーザは、これも示すことができる。地域政府、組織、又はコミュニティによって決定される基準及びポリシーもまた、公開及び決定プロセスがどのように実装されるかに、影響を及ぼし得る。

【0096】

図10を参照すると、このプラットフォーム(300)は、オリジナル及び反復(複数のオリジナルソースから制作される)コンテンツを使用することに留意することが重要である。したがって、正しいオリジナルコンテンツクリエイター及びコンテンツ制作者は、補償目的のために分離されてもよい。著作権フィルタ(535)は、技術アドミニストレータ(340)によって追加することができ、人間は、追加の監視を追加するために支払うことができる。ダイナミック多層メディア構造(370)を生成するために使用されるオリジナルのメディア部品が著作権基準に違反する場合、それらは、代替又はデフォルトのコンテンツ部品(536)と自動的にスワップアウトすることができる。オリジナルメディアクリエイター(600)及びコンテンツ制作者(320)に通知することができる。時間を浪費することなくこれらの問題を解決するために、(ブロックチェーンによってサポートされた)スマート及び通常の契約を実装することができる。ユーザ(310)及びAIフィルタは、コンテンツにフラグを立て、オリジナルソースコンテンツクリエイター(320)又は潜在的な争いを有する個人/エンティティを識別するために役立つ能力を有す

10

20

30

40

50

る。ダイナミック多層メディア構造（370）内の特定のメディア部品にフラグが立てられている場合、それを新しいコンテンツ部品とプログラムでスワップアウトすることができ、これは、コンテンツ制作者（536）又は技術アドミニストレータ（537）によって予めプログラムすることができる。

【0097】

もちろん、上記は本発明の例示的な実施形態に関するものであり、以下の特許請求の範囲に記載される本発明の精神及び範囲から逸脱することなく修正を行うことができることを理解されたい。

10

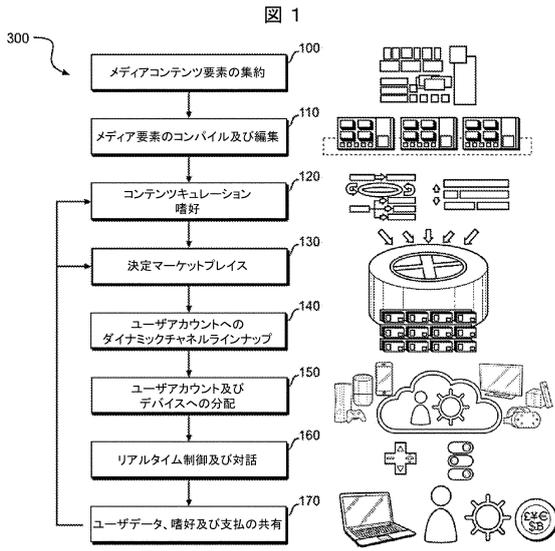
20

30

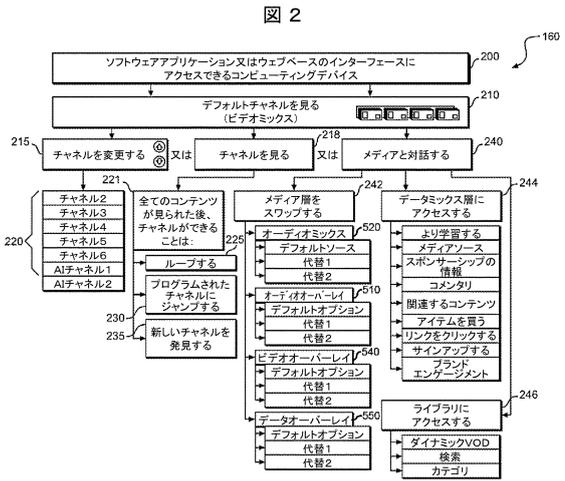
40

50

【図面】
【図 1】

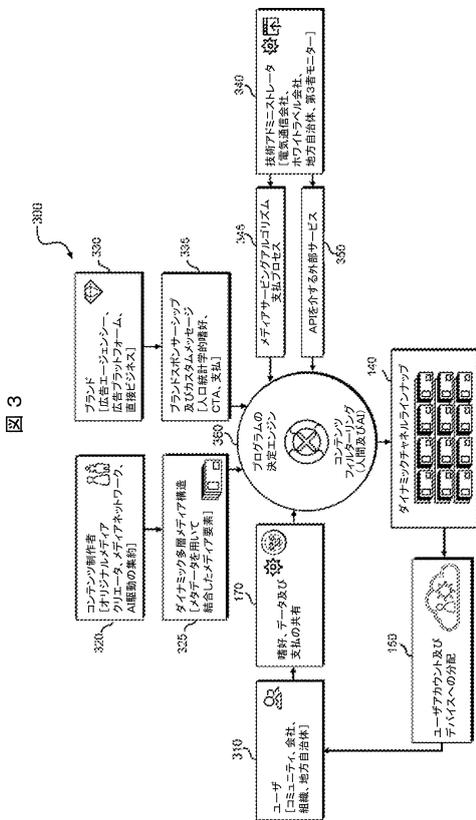


【図 2】

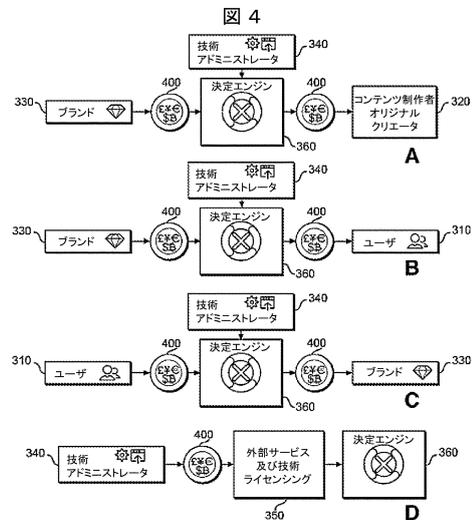


10

【図 3】



【図 4】



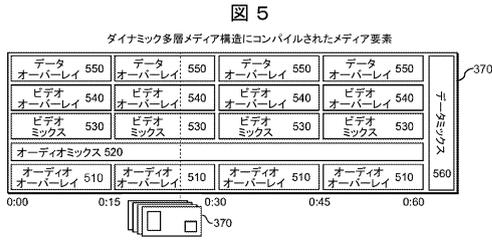
20

30

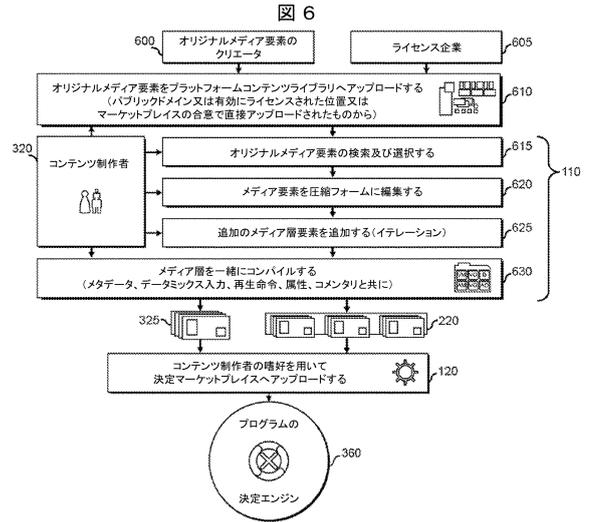
40

50

【 図 5 】

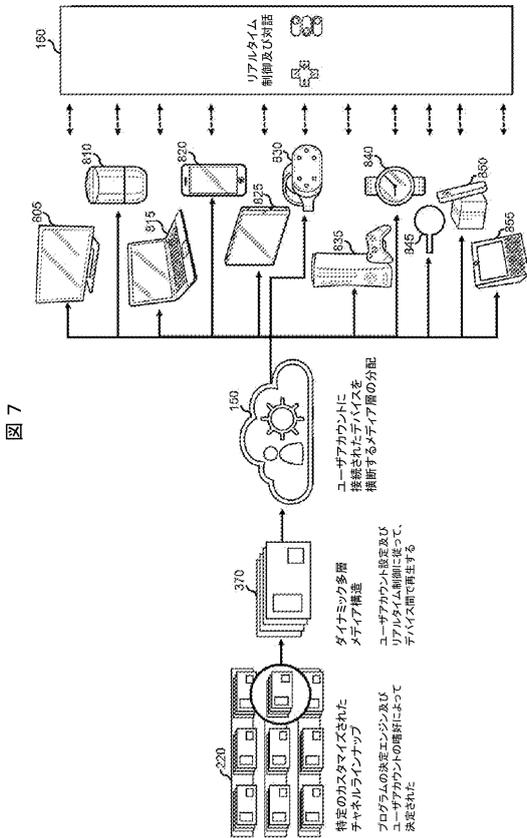


【 図 6 】



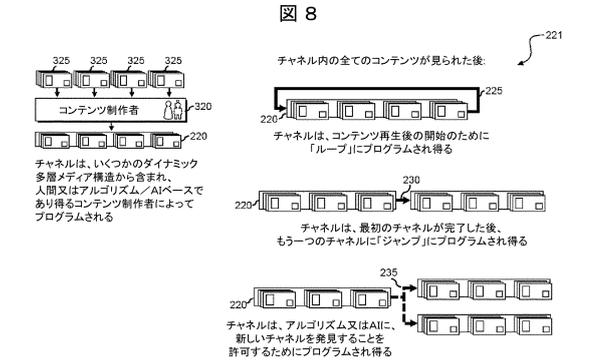
10

【 図 7 】



7

【 図 8 】



20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 0 3 - 3 3 3 5 2 4 (J P , A)
特表 2 0 0 3 - 5 1 3 5 3 8 (J P , A)
特表 2 0 0 9 - 5 0 9 1 9 3 (J P , A)
特表 2 0 1 5 - 5 0 4 6 4 3 (J P , A)
Internet delivery of MPEG-4 object-based multimedia , IEEE MultiMedia (Volume: 10, Issue: 3, July-Sept. 2003) , 2003年08月04日 , <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?tp=&arnumber=1218258>
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
H 0 4 N 2 1 / 0 0 - 2 1 / 8 5 8