

(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2009-536508  
(P2009-536508A)

(43) 公表日 平成21年10月8日(2009.10.8)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>HO4N 7/173 (2006.01)</b>	HO4N 7/173 640Z	5B075
<b>GO6Q 30/00 (2006.01)</b>	GO6F 17/60 326	5C164
<b>GO6F 17/30 (2006.01)</b>	GO6F 17/30 170Z	
<b>GO9F 19/00 (2006.01)</b>	GO6F 17/30 340A	
	GO9F 19/00 Z	

審査請求 有 予備審査請求 未請求 (全 32 頁)

(21) 出願番号 特願2009-509786 (P2009-509786)  
 (86) (22) 出願日 平成19年5月7日(2007.5.7)  
 (85) 翻訳文提出日 平成21年1月5日(2009.1.5)  
 (86) 国際出願番号 PCT/US2007/011059  
 (87) 国際公開番号 W02007/130681  
 (87) 国際公開日 平成19年11月15日(2007.11.15)  
 (31) 優先権主張番号 60/798, 381  
 (32) 優先日 平成18年5月5日(2006.5.5)  
 (33) 優先権主張国 米国 (US)

(71) 出願人 500551079  
 ソニー・コンピュータ・エンタテインメン  
 ト・アメリカ・インク  
 アメリカ合衆国、カリフォルニア州 94  
 404-2175、フォスター・シティー  
 、セカンド・フロアー、イースト・ヒルス  
 デイル・ブルバード 919  
 (74) 代理人 100105924  
 弁理士 森下 賢樹  
 (72) 発明者 ラッセル、ライリー、アール  
 アメリカ合衆国、カリフォルニア州 94  
 404-2175、フォスター・シティー  
 、セカンド・フロアー、イースト・ヒルス  
 デイル・ブルバード 919

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 広告の回転

(57) 【要約】

【解決手段】 ネットワークを介してコンテンツを配信するシステムおよび方法が提供される。コンテンツは、主要コンテンツ（例えば、音楽または映画）または補助コンテンツ（例えば、広告）であってもよい。補助コンテンツは、本システムの全てのユーザが受け取る共通補助コンテンツ、本システムの特定のユーザが受け取る目標補助コンテンツ、および特定の主要コンテンツを見る本システムのユーザが受け取るコンテキスト固有補助コンテンツに分類されてもよい。ユーザに配信される主要コンテンツおよび/または補助コンテンツの種類は、コンテンツを受けとる装置のユーザのしるしに部分的に依存する。本発明は、主要コンテンツの性質および日付に関係なく、ユーザが関連する最新の補助コンテンツを受け取るよう補償しようとする。広告および/または製品の提供者が、ターゲット広告と改善された製品およびサービスを提供できるように、補助コンテンツの視聴に関するフィードバックデータが生成されてもよい。

【選択図】 図3

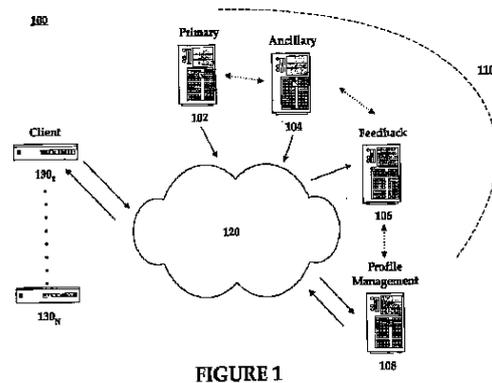


FIGURE 1

**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

主要コンテンツと補助コンテンツを表示する装置であって、

それぞれが主要コンテンツに関する補助広告コンテンツを特定、検索および挿入するための点を含むデータポイントを引き出す複数のトリガデータポイントを有している主要コンテンツの少なくとも一つのソースと、

メモリ内に保存された補助広告コンテンツを特定するように構成された広告選択モジュールであって、前記主要コンテンツ内のデータの引き出し処理に応じて、かつ装置の現行ユーザのユーザプロフィールに関連する情報に基づいて前記特定が発生し、データポイントを引き出す後続の処理により異なる補助広告コンテンツが特定され、前記ユーザプロフィールが主要コンテンツまたは補助コンテンツに対するユーザの好みを含む、広告選択モジュールと、

メモリ内にあり、前記主要コンテンツに対して挿入をする前記広告選択モジュールにより識別される補助広告コンテンツを検索し復号するように構成されたデコーダと、

前記デコーダに接続されたグラフィックス処理ユニットであって、前記主要コンテンツと復号された補助広告コンテンツとを描画するように構成されており、前記トリガデータの表示に応じて前記主要コンテンツに対して前記補助広告コンテンツが挿入される、グラフィックス処理ユニットと、

を備えることを特徴とする装置。

**【請求項 2】**

トリガデータの指示が、前記補助広告コンテンツを挿入する前記主要コンテンツ内の二つのシーン間の区切りを特定することを特徴とする請求項 1 に記載の装置。

**【請求項 3】**

トリガデータの指示が、前記補助広告コンテンツを同時に重ねるための前記主要コンテンツの部分の部分を特定することを特徴とする請求項 1 に記載の装置。

**【請求項 4】**

トリガデータの指示が、前記主要コンテンツの大きさを改めるために前記グラフィックス処理ユニットにより実行される命令を含み、これにより前記主要コンテンツが前記補助広告コンテンツに隣接して同時に表示されることを特徴とする請求項 1 に記載の装置。

**【請求項 5】**

トリガデータの指示が、前記主要コンテンツ内に前記補助広告コンテンツを座標ベースで配置するために前記グラフィックス処理ユニットにより実行される命令を含むことを特徴とする請求項 1 に記載の装置。

**【請求項 6】**

前記補助広告コンテンツがヘッダデータを含み、該ヘッダデータは、前記主要コンテンツに対する前記補助広告コンテンツの好適な配置を特定することを特徴とする請求項 1 に記載の装置。

**【請求項 7】**

前記主要コンテンツに対する前記補助広告コンテンツの挿入が、前記補助広告コンテンツヘッダデータと前記トリガデータの表示に対する優先度の決定の結果として起こることを特徴とする、請求項 5 に記載の装置。

**【請求項 8】**

ネットワーク接続を介してプロフィール管理データをプロフィール管理サーバと交換するように構成されたプロフィール管理モジュールをさらに備え、メモリ内の補助広告コンテンツの一つ以上の選択がネットワークを介して当該装置で受け取られることを特徴とする請求項 1 に記載の装置。

**【請求項 9】**

前記プロフィール管理データがユーザ ID を含むことを特徴とする請求項 7 に記載の装置。

**【請求項 10】**

10

20

30

40

50

前記プロフィール管理データがデバイス識別子を含むことを特徴とする請求項 7 に記載の装置。

【請求項 1 1】

前記プロフィール管理サーバが前記ユーザプロフィールと前記プロフィール管理データとを関連づけることを特徴とする請求項 7 に記載の装置。

【請求項 1 2】

前記補助コンテンツサーバが、一つ以上のユーザの好みに応じてネットワークを介して当該装置に補助広告コンテンツを配信することを特徴とする請求項 1 0 に記載の装置。

【請求項 1 3】

前記トリガデータが共通補助広告コンテンツと関連づけられることを特徴とする請求項 1 に記載の装置。

【請求項 1 4】

前記トリガデータが目標とされた補助広告コンテンツと関連づけられることを特徴とする請求項 1 に記載の装置。

【請求項 1 5】

前記トリガデータがコンテキスト固有の補助広告コンテンツと関連づけられることを特徴とする請求項 1 に記載の装置。

【請求項 1 6】

特定された補助広告コンテンツとのユーザの対話に応じてフィードバックデータを生成するように構成されたフィードバックモジュールをさらに備えることを特徴とする請求項 7 に記載の装置。

【請求項 1 7】

前記フィードバックデータを用いてフィードバックサーバにおけるフィードバックプロフィールを更新することを特徴とする請求項 1 6 に記載の装置。

【請求項 1 8】

前記フィードバックプロフィールを用いて、コンテンツに対するユーザの好みを含むユーザプロフィールを更新することを特徴とする請求項 1 7 に記載の装置。

【請求項 1 9】

主要コンテンツと補助コンテンツを表示する装置が携帯メディア装置であることを特徴とする請求項 1 に記載の装置。

【請求項 2 0】

主要コンテンツと補助コンテンツを表示する装置が家庭用エンターテインメントシステムであることを特徴とする請求項 1 に記載の装置。

【請求項 2 1】

コンテンツを選択し表示する方法であって、  
コンテンツ表示装置からプロフィール管理サーバに、ユーザプロフィールに関連するプロフィール管理データを配信し、

前記表示装置において、ユーザプロフィールに基づき特定される補助広告コンテンツを受け取り、前記表示装置により処理されるトリガデータにตอบสนองして前記コンテンツ表示装置で表示する補助広告コンテンツを格納することを含み、

補助広告コンテンツの異なる選択が、前記表示装置によるトリガデータの処理にตอบสนองして表示されることを特徴とする方法。

【請求項 2 2】

前記補助広告コンテンツとのユーザの対話にตอบสนองしてフィードバックデータを生成することをさらに含む請求項 2 1 に記載の方法。

【請求項 2 3】

前記フィードバックデータにตอบสนองしてフィードバックプロフィールを更新することをさらに含む請求項 2 1 に記載の方法。

【請求項 2 4】

前記フィードバックプロフィールを用いて、前記表示装置に配信するための補助広告コ

10

20

30

40

50

コンテンツの将来の特定に対するユーザの好みを含むユーザプロフィールを更新することをさらに含む、請求項 2 3 に記載の方法。

【請求項 2 5】

プロセッサにより実行可能な命令を具現化したコンピュータ可読の記憶媒体であって、前記命令はコンテンツを選択および表示する方法に対応し、

前記方法が、

コンテンツ表示装置からプロフィール管理サーバに、ユーザプロフィールに関連するプロフィール管理データを配信し、

前記表示装置において、ユーザプロフィールに基づき特定される補助広告コンテンツを受け取り、

前記表示装置により処理されるトリガデータにตอบสนองして前記コンテンツ表示装置で表示する補助広告コンテンツを格納し、前記トリガデータの後続の処理により補助広告コンテンツの異なる選択が表示されることを含む、記憶媒体。

【請求項 2 6】

コンテンツを受け取り記憶するように構成されたクライアント装置と、

トリガデータを含む主要コンテンツを前記クライアント装置に配信するように構成された主要コンテンツサーバと、

補助広告コンテンツを前記クライアント装置に配信するように構成された補助コンテンツサーバと、

前記クライアント装置からプロフィール管理データを受け取るように構成されたプロフィール管理サーバと、を備え、

前記プロフィール管理データは、前記クライアント装置に配信される補助広告コンテンツを決定するためにユーザプロフィールに関連づけられており、前記補助広告コンテンツは、前記トリガデータの処理にตอบสนองして前記クライアント装置で表示され、前記トリガデータの後続の処理により補助コンテンツの異なる選択が表示されることを特徴とする、コンテンツ配信ネットワーク。

【請求項 2 7】

前記トリガデータが共通補助広告コンテンツと関連づけられることを特徴とする請求項 2 6 に記載のコンテンツ配信ネットワーク。

【請求項 2 8】

前記トリガデータが目標とされた補助広告コンテンツと関連づけられることを特徴とする請求項 2 6 に記載のコンテンツ配信ネットワーク。

【請求項 2 9】

前記トリガデータがコンテキスト固有の補助広告コンテンツと関連づけられることを特徴とする請求項 2 6 に記載のコンテンツ配信ネットワーク。

【請求項 3 0】

コンテンツ表示装置で使用するコンテンツデコーダであって、

メディア表示装置にアクセス可能なメモリから補助広告コンテンツを検索し復号するように構成され、前記補助広告コンテンツは広告選択モジュールにより特定され、前記コンテンツ表示装置に描画中の主要コンテンツに対して補助広告コンテンツが挿入され、当該コンテンツデコーダに接続されたグラフィックス処理ユニットに命令を提供するようにさらに構成され、

前記命令は、主要コンテンツに対して復号された補助広告コンテンツを描画する方法を特定し、前記命令は主要コンテンツ内のトリガデータの指示に対応することを特徴とする、コンテンツデコーダ。

【請求項 3 1】

トリガデータの指示が、前記補助広告コンテンツを挿入する前記主要コンテンツ内の二つのシーン間の区切りを特定することを特徴とする請求項 3 0 に記載のコンテンツデコーダ。

【請求項 3 2】

10

20

30

40

50

トリガデータの指示が、前記補助広告コンテンツを同時に上張りするための前記主要コンテンツの部分を特定することを特徴とする請求項30に記載のコンテンツデコーダ。

【請求項33】

トリガデータの指示が、前記主要コンテンツの大きさを改めるために前記グラフィックス処理ユニットにより実行される命令を含み、これにより前記主要コンテンツが前記補助広告コンテンツに隣接して同時に表示されることを特徴とする請求項30に記載のコンテンツデコーダ。

【請求項34】

トリガデータの指示が、前記主要コンテンツ内に前記補助広告コンテンツを座標ベースで配置するために前記グラフィックス処理ユニットにより実行される命令を含むことを特徴とする請求項30に記載のコンテンツデコーダ。

10

【請求項35】

前記補助広告コンテンツがヘッダデータを含み、該ヘッダデータは、前記主要コンテンツに対する前記補助広告コンテンツの好適な配置を特定することを特徴とする請求項30に記載のコンテンツデコーダ。

【請求項36】

前記主要コンテンツに対する前記補助広告コンテンツの挿入が、前記補助広告コンテンツヘッダデータと前記トリガデータの表示に対する優先度の決定の結果として起こることを特徴とする、請求項35に記載のコンテンツデコーダ。

【発明の詳細な説明】

20

【技術分野】

【0001】

(関連出願の相互参照)

本出願は、2007年5月7日に出願のPCT出願PCT/US07/11059の継続出願でありその優先権の利益を主張する。PCT出願は、2006年5月5日に出願された米国仮特許出願第60/798,381号の「Advertisement Rotation」の優先権の利益を主張し、その開示は参照により本明細書に援用される。

【0002】

本出願は、2006年2月24日出願の米国特許出願第11/361,121号、「Method and System for Providing Auxiliary Content Located on Local Storage During Download/Access of Primary Content Over a Network」に関連し、この米国特許出願は、2001年1月29日出願の米国特許出願第09/771751号、「Method and System for Providing Auxiliary Content Located on Local Storage During Download/Access of Primary Content Over a Network」の継続出願でありその優先権の利益を主張する。本出願は、1999年12月2日出願の米国特許出願第09/452,811号、「Method and System for Enabling Optional Customer Election of Auxiliary Content Provided on Detachable Local Storage Media」にも関連する。これらの共有された出願の開示は参照により本明細書に援用される。

30

【0003】

本発明は、一般に、ネットワークに接続された装置上に表示される広告の管理に関する。より詳細には、本発明は、広告コンテンツを受け取り広告の関連性と最新状態を維持する装置で見られる広告のターゲット配信、置換、表示および統計報告に関する。

40

【背景技術】

【0004】

「新たなメディア」がますます一般的になるにつれて、新聞や雑誌のような伝統的な広告販路の需要が減少している。放送テレビやラジオのような従来メディアの他の形態は、減少した広告需要と収益に関してこの傾向を受けていることに気づいている。

【0005】

伝統的な広告へのアクセスと使用の需要の減少は、部分的には、インターネットやオンデマンドのビデオコンテンツの出現と、ケーブルテレビや衛星テレビの継続成長の結果である。双方向でオンラインのテレビゲームのような他の形態のエンターテインメントの人気

50

の増加と、様々な形態のメディアコンテンツへの携帯装置によるアクセスの継続成長は、伝統的な広告パラダイムの衰退にさらに貢献している。

【0006】

この傾向にもかかわらず、製品やサービスに関する情報を消費者に提供するためのメーカーとサービス提供者（および関連する広告代理店）のニーズは残っている。「合理的に限定された」消費者も、新しく革新的な製品やサービスについての情報を求めている。消費者とメーカーとの間のギャップを埋める広告がないと、消費者のコストが増加し製品の需要が低下する傾向がある。この点において、広告は、情報を受けた市民が様々な商品やサービスに気づいてその購入準備するのを助ける一方、同時にコストサイクルのスパイクを軽くする役に立っている。

10

【0007】

同様に、消費者とメーカーによる広告の本来の必要性にもかかわらず、従来の広告メディア（古いメディア）の効率は減少している。その結果、消費者に到達する供給側の労力はますます困難になった。これは、特に携帯メディア（例えば、携帯用デジタルメディア装置）の場合に当てはまることがわかった。携帯用メディア装置およびオンラインゲームの場合、消費者（ユーザ）は伝統的な広告チャネルから隔離されることが多い。したがって、その種の装置とオンライン・エンターテインメントの驚くべき人気にもかかわらず、巨大な一般消費者は、様々な広告実体の商品やサービスにさらされていない。

【0008】

広告主が消費者に到達できるそれらの例では、新鮮でないか旧式のメッセージとともに行われることが多い。例えば、一連の映画のプレビュー付きのDVDは、プレビューの映画が公開されその後劇場公開が終わると時代遅れになる。それにもかかわらず、広告はディスクに埋め込まれたままである。様々なゲームシステムが、ゲームディスクに埋め込まれた広告コンテンツがすぐに無関係になるという同様の欠点を有している。焦点が絞られ、関連し、または個人的に関係する広告コンテンツ（このような広告コンテンツが望まれている場合）を求める消費者の要求と、広告の成功に関する統計情報を求める広告主のニーズは、問題を複雑にするだけである。

20

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

このように、最新の広告コンテンツを様々なサービスを通して様々なメディア装置に配信する必要性が存在する。さらに、コンテンツの特定の受取人にとってできる限り関連するコンテンツの必要性が存在する。そのようなコンテンツの作成者またはスポンサーに対し、コンテンツの配信、表示および効果に関連する統計情報を作成し報告するさらなる必要性も存在する。

30

【課題を解決するための手段】

【0010】

コンテンツを配信するシステムおよび方法が開示される。システムは、少なくとも一つのデータ通信ネットワークと、このネットワークに通信可能に接続されたクライアント装置とを備える。クライアントユーザ装置は、装置のユーザのしるし（indicia）を生成するように構成されてもよい。コンテンツサーバは、少なくとも一つのデータ通信ネットワークに通信可能に接続され、上述のクライアント装置に対して主要コンテンツ、補助コンテンツおよび/またはその両方を配信するように構成されてもよい。コンテンツの特定の部分は、装置のユーザのしるしにより少なくとも一部が決定されてもよい。追跡とフィードバックをする様々な手段が実装されていてもよい。

40

【0011】

一実施形態では、主要コンテンツと補助コンテンツを表示する装置が提供される。この装置は、複数のトリガデータポイントを持つ主要コンテンツの少なくとも一つのソースを備えてもよい。各トリガデータポイントは、主要コンテンツに関する補助広告コンテンツを特定、検索および挿入するための点を含む。広告選択モジュールは、メモリ内に保存さ

50

れた補助広告コンテンツを特定するように構成される。主要コンテンツ内のデータの引き出し処理に応じて、かつ装置の現行ユーザのユーザプロフィールに関連する情報に基づいて上記の特定が発生する。ユーザプロフィールは、主要コンテンツまたは補助コンテンツに対するユーザの好みを含む。本発明の広告回転機能にしたがって、トリガデータポイントの後続の処理により、異なる補助広告コンテンツの特定が生じてもよい。本装置にデコーダが備えられてもよい。デコーダは、メモリ内にあり広告選択モジュールにより特定された補助広告コンテンツを検索、復号するように構成される。グラフィックス処理ユニットがデコーダに接続され、主要コンテンツと復号された補助広告コンテンツを描画する。トリガデータの指示に応じて、補助広告コンテンツが主要コンテンツに対して挿入される。

10

**【0012】**

コンテンツを選択および表示する方法が、本発明の別の実施形態で提供される。この方法は、コンテンツ表示装置からプロフィール管理サーバにプロフィール管理データを配信することを含む。プロフィール管理データは、ユーザプロフィールに関連づけられる。この方法は、表示装置において特定された補助広告コンテンツを受け取ることを含む。補助広告コンテンツは、ユーザプロフィールに基づき特定される。この方法は、表示装置により処理されるトリガデータに応答してコンテンツ表示装置で表示する補助広告コンテンツを格納することをさらに含む。補助広告コンテンツの異なる選択が、表示装置によるトリガデータの処理に応答して表示される。

20

**【0013】**

本発明のさらに別の実施形態では、コンピュータ可読の記憶媒体が提供される。記憶媒体は、プロセッサにより実行可能な命令を記憶しており、命令はコンテンツを選択および表示する方法に対応している。方法は、コンテンツ表示装置からプロフィール管理サーバにプロフィール管理データを配信することを含む。プロフィール管理データはユーザプロフィールに関連づけられている。方法は、特定された補助広告コンテンツを表示装置において受け取ることを含む。補助広告コンテンツはユーザプロフィールに基づき特定される。方法は、表示装置により処理されるトリガデータに応答してコンテンツ表示装置で表示する補助広告コンテンツを格納することをさらに含む。トリガデータの後続の処理により補助広告コンテンツの異なる選択が表示される。

30

**【0014】**

本発明のさらなる実施形態は、コンテンツ配信ネットワークである。ネットワークは、コンテンツを受け取り記憶するように構成されたクライアント装置と、トリガデータを含む主要コンテンツをクライアント装置に配信するように構成された主要コンテンツサーバと、補助広告コンテンツをクライアント装置に配信するように構成された補助コンテンツサーバと、クライアント装置からプロフィール管理データを受け取るように構成されたプロフィール管理サーバと、を備える。プロフィール管理データは、クライアント装置に配信される補助広告コンテンツを決定するためにユーザプロフィールに関連づけられる。補助コンテンツは、トリガデータの処理に応答してクライアント装置で表示される。トリガデータの後続の処理それぞれにより、補助コンテンツの異なる選択が表示される。

40

**【0015】**

本発明の別の実施形態は、コンテンツ表示装置で使用されるコンテンツデコーダを備える。コンテンツデコーダは、メディア表示装置にアクセス可能なメモリから補助広告コンテンツを検索し復号するように構成される。補助広告コンテンツは広告選択モジュールにより特定される。コンテンツ表示装置に描画中の主要コンテンツに対して補助広告コンテンツが挿入される。デコーダは、当該コンテンツデコーダに接続されたグラフィックス処理ユニットに命令を提供するようにさらに構成される。命令は、主要コンテンツに対して復号された補助広告コンテンツを描画する方法を特定し、命令は主要コンテンツ内のトリガデータの指示に対応する。

**【図面の簡単な説明】****【0016】**

50

【図1】 広告回転機能を用いてサーバネットワークからクライアント装置に主要コンテンツと補助コンテンツを配信し、フィードバックおよびプロフィール管理データの交換が開示され、その全てが通信ネットワークを介して行われる典型的なシステムを示す図である。

【図2】 本発明の一実施形態にしたがう広告回転を提供する装置の典型的な概略図を示す図である。

【図3】 図2の概略図に示した典型的な広告エンジンであり、オプションの広告バッファと、プロフィール管理モジュールと、広告選択モジュールと、フィードバックモジュールを備える広告エンジンを示す図である。

【図4】 共通コンテンツ、ターゲットコンテンツおよびコンテキスト固有コンテンツを含む補助コンテンツと関連するトリガを含む典型的な主要コンテンツを示す図である。

【図5】 様々な好適コンテンツ、所定コンテンツ、受容コンテンツおよび拒絶コンテンツを含む典型的なユーザプロフィールを示すテーブルである。

【図6】 本発明の一実施形態にしたがってコンテンツを選択し装置に配信する典型的な方法を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

図1は、通信ネットワーク120を介してサーバネットワーク110からクライアント装置130<sub>1</sub>、...、Nに主要コンテンツと補助コンテンツを配信する典型的なシステム100を示す。

【0018】

サーバネットワーク110は、主要コンテンツサーバ102、補助コンテンツサーバ104、フィードバックサーバ106およびプロフィール管理サーバ108などの任意の数の専用サーバ（すなわち、特定タスクのために構成されたサーバ）を備えてもよい。本発明の一実施形態では、個々のサーバ（102、104、106、108）の機能が単一のサーバに統合されてもよい。代わりに、特定の機能（例えば、主要コンテンツサーバ102と補助コンテンツサーバ104の機能）のみが統合されてもよい。上述のような統合された機能を持つサーバを、統合サーバと呼んでもよい。サーバハードウェア自体は、当分野で既知の任意のコンピューティング装置であってよい。

【0019】

上述のサーバ（または統合サーバ）のいずれも、特定のクライアント側サーバ、キャッシュサーバ、またはプロキシサーバの特徴を持っていてもよい。これらの特徴は、サーバの特定のネットワーク配置またはサーバの特定の構成に応じて決まってもよい。米国特許出願第11/355,237号の「System and Method for Server Management」（その開示内容は参照により本明細書に援用される）に記載されるようなバランシング、冗長性およびスケラビリティ方式が、サーバネットワーク110の一つ以上のサーバに実装されてもよい。

【0020】

主要コンテンツサーバ102は、主要コンテンツを配信するよう構成された先端または中間のコンピューティング装置（例えば、キャッシュまたはプロキシサーバ）である。主要コンテンツは、一般に、映画、テレビ番組、オンライン・ビデオ・プログラミング、インターネットラジオ、任意の種類音声ファイルなどと理解されてもよい。主要コンテンツは、通信ネットワーク120を介してアクセス可能な様々なテレビゲームを含んでもよい。主要コンテンツは、一つのタイトルまたは選択（例えば、一つの曲、一つのビデオプログラム、一つのテレビゲームタイトルまたはその一部）、またはプログラムの集まり（例えば、アルバム全体、テレビ番組の複数のエピソード、DVDに見られるような単一のビデオの異なるチャプター、または様々なレベルのテレビゲーム）を含んでもよい。

【0021】

主要コンテンツはダウンロード可能なコンテンツを含んでもよい。一部の実施形態では、HTTPストリーミングのようにストリーミングまたはプログレッシブ・ダウンロード

10

20

30

40

50

されてもよい。主要コンテンツは、例えばMPEG-2標準に準拠するモーションピクチャデータのようなビデオデータであってもよい。ビデオデータは、三次元のオブジェクト、スプライト、テキストまたは他のメディアタイプをサポートするMPEG-4標準に準拠してもよい。主要コンテンツは、バイナリ・プログラム・データまたは上記の任意の組み合わせの他、例えばMP3フォーマットに従う音声データを含んでもよい。しかしながら、主要コンテンツは、いかなる特定の音声または映像標準フォーマットにも限られるように構成されてはならない。

#### 【0022】

主要コンテンツ（または本明細書で参照する任意のコンテンツ）は、ネットワーク移動および/または接続性を確立しおよび/または維持するために、任意の種類のネットワークプロトコル（例えば、TCP/IP）を用いて移動することができる。一部の実施形態では、任意の種類の上述のプロトコルを利用して、プロフィール管理データまたはその特定の態様を移動することができる。さらに、特定のプロフィール管理データ、メタデータ、様々な他の種類のデータおよび情報を、主要コンテンツまたは補助コンテンツ、および/またはそれらの移動に組み込むか組み合わせることができる。そのような組み込み、または異なるコンテンツ/データ種類の他の組み合わせは、主要コンテンツまたは補助コンテンツを例えばプロフィール管理データに変換すること、またはその逆を提案することを意味するのではない。

10

#### 【0023】

補助コンテンツサーバ104は、広告または広告データを含む特定の種類の補助コンテンツを配信するために構成される先端または中間のコンピューティング装置（例えば、キャッシュまたはプロキシサーバ）である。補助コンテンツは、通常、映像データ、音声データ、静止画像データ、バイナリ・プログラム・データ、または主要コンテンツやプロフィール管理データでない上記の任意の組み合わせなどのダウンロード可能なコンテンツと理解してよい。補助コンテンツの一例は、ビデオ画像、アニメーション、音、アプレット、および任意の他の種類の特徴（例えば、特定の広告製品を購入するサイトへ導く広告内のHTMLリンク）からなる広告を含む。

20

#### 【0024】

補助コンテンツは、主要コンテンツに関係するか関連づけられていてもよい。例えば、主要コンテンツは、テレビのホームコメディの「サインフェルド」の一エピソードであってもよい。補助コンテンツは、DVDのサインフェルドの特定シーズンをリリースするコマーシャルであってもよい。代わりに、補助コンテンツは主要コンテンツと無関係であってもよい。この場合、主要コンテンツは、テレビホームコメディのサインフェルドの一エピソードであってもよい。この場合、補助コンテンツは、全く無関係な映画の予告編であってもよい。主要コンテンツと補助コンテンツの様々な関係および関連は、本発明の範囲内であり本明細書で説明される。

30

#### 【0025】

フィードバックサーバ106は、主要コンテンツおよび/または補助コンテンツに関係するとき、フィードバックデータを蓄積および管理するために構成可能なコンピューティング装置である。フィードバックデータは、プロフィール管理サーバ108とフィードバックサーバ106への共通の配信およびそれらによる使用のためのプロフィール管理データと組み合わせられてもよい。フィードバックデータは、フィードバックサーバ106への特定の配信とそれによる使用を目的とする別個のデータセットであってもよい。プロフィール管理データのコンテンツとその蓄積、および以降の使用および/またはフィードバックサーバによる配信は、以下のフィードバックモジュール340（図3）とユーザプロフィール500（図5）の管理の文脈で説明される。

40

#### 【0026】

プロフィール管理サーバ108は、プロフィール管理データの管理のために構成可能なコンピューティング装置である。プロフィール管理データは、特定のクライアント装置130、および/または特定のクライアント装置130に関連するユーザに関してもよい

50

。プロフィール管理データは、一例として、ユーザIDまたは「スクリーン名」のような同様の識別子を含んでもよい。このユーザIDは、クライアント装置130の所有者などの特定のユーザに関係してもよい。代わりに、ユーザIDは、クライアント装置130の所有者の家族メンバーまたは友人などの、特定のクライアント装置130にアクセス可能な人物を参照してもよい。プロフィール管理データは、その特定の装置130と関連したシリアル番号または他の識別子（例えば、装置識別子）を含んでもよい。

**【0027】**

プロフィール管理データは、ユーザIDと装置識別子の組合せであってもよい。例えば、1台の装置（プレイステーション（登録商標）ポータブルなど）と組み合わされるユーザIDは、一組のプロフィール管理データ（例えば、「ジョン・ドゥー」PP125263328 - PSP1001）を構成してもよい。異なる装置（プレイステーション（登録商標）3 エンターテインメント・システムなど）と組み合わされる同一のユーザIDは、プロフィール管理データの第2セット（例えば、「ジョン・ドゥー」CE133212XX）を構成してもよい。

10

**【0028】**

プロフィール管理データは、機械または人間が読むことのできるデータの任意の形態であってよい。プロフィール管理データは、データの各要素がデータと関連するユーザについての情報を反映するデータ列を構成してもよい。データの様々な要素は、性、職業、収入、趣味、興味、特定の主要コンテンツおよび/または補助コンテンツに関する好み、および様々な種類のコンテンツをターゲットにする広告または他の実体にとって有益である

20

**【0029】**

任意の他の人口統計情報を反映してもよい。

**【0030】**

プロフィール管理データは、特定の人物についての一連の特徴を識別するデータテーブルにより反映されてもよい。このデータテーブルは、例えば、他のユーザ特徴に対するユーザ特徴の相互参照を含んでもよい。データテーブルは、特定のユーザが1種類の主要コンテンツ（例えば、コメディ映画）を好むが他のコンテンツ（例えば、恋愛映画）を嫌うということを反映してもよい。単純なデータ列は、恋愛映画とみなされる主要コンテンツをユーザが受け取りたくないということを反映してもよい。しかしながら、プロフィール管理データのより複雑なセット（例えば、データテーブル内に示されるようなセット）は、ロマンチックなささやき声を持つコメディ映画（例えば、ロマンチックコメディ）である主要コンテンツの受け取りは特定のユーザにとって容認できることを反映してもよい。典型的なユーザプロフィールのデータテーブルは、以下の図5の文脈で説明される。

30

**【0031】**

プロフィール管理サーバ108によるプロフィール管理データセット（例えば、ユーザIDとパスワード）の受け取り時に、ユーザIDは、任意の種類ユーザ/装置情報を包含する関連アカウント（ユーザプロフィール）と相関付けされてもよい。プロフィール管理サーバ108に常駐するこの関連する情報は、特定のユーザの様々な特徴と好み、および/またはそのユーザに関連する特定の装置に関する様々な設定、限定または他の特性（例えば、特定のデコーダの存在、処理能力、利用可能なメモリ等）を識別する詳細なデータテーブルまたは複雑なデータ列を含んでもよい。

40

**【0032】**

プロフィール管理データにより、任意の数のユーザがそのユーザ固有の情報をを用いて一つのクライアント装置130を利用することが可能になる。例えば、装置130の所有者は、装置130上で特定のユーザインタフェースとアイコンのレイアウトを好むことがある。そのユーザの配偶者、ルームメイトまたは他の友人や家族は、異なる好み（例えば、背景色、画像、アイコンの配置、および他の様々なデフォルト設定）を持つことがある。このように、例えばユーザIDを提供しているそのユーザに支配される固有の好みを持つ任意の数のユーザにより1台の装置130を使用することができる。プロフィール管理モ

50

ジュール 3 2 0 ( 図 3 ) で管理できるように、各ユーザの特定の装置設定がプロフィール管理データの一形態を構成してもよい。

【 0 0 3 3 】

例えば主要コンテンツと補助コンテンツを配信するための任意の必要なインタフェース手段に加えて、サーバネットワーク 1 1 0 の様々なサーバは、コンテンツまたは任意の他の関連データ ( 例えば、プロフィール管理サーバ 1 0 8 の場合、ユーザプロフィール ) をホストするための任意の必要な記憶機能を備えるか、記憶機能に接続されていてもよい。例えば、コンテンツの配信要求の受信時に、主要コンテンツサーバ 1 0 2 は、要求された主要コンテンツをローカル記憶装置から取り出し、それを要求を出したクライアント装置 1 3 0 に配信してもよい。代わりに、主要コンテンツサーバ 1 0 2 に接続されたコンテンツのライブラリからこのコンテンツを取り出してもよい。遠隔のまたは補助データの記憶装置を、サーバネットワーク 1 1 0 の残りのサーバの文脈で用いてもよい。

10

【 0 0 3 4 】

一部の実施形態では、主要コンテンツサーバ 1 0 2 は、アクセスポイントおよびロードバランシング / 管理サーバとして機能してもよい。サーバ 1 0 2 は、コンテンツの様々な要求を受け取り、コンテンツ配信ネットワーク内の適切なコンテンツサーバにコンテンツ配信のタスクを課すよう決定してもよい。類似の構成を、サーバネットワーク 1 1 0 の他のサーバとそれぞれのデータ ( 例えば、補助コンテンツサーバ 1 0 4 ) とともに使用することができる。

【 0 0 3 5 】

通信ネットワーク 1 2 0 は、遠距離通信会社とインターネットサービスプロバイダにより提供される様々な通信機能および媒体 ( 例えば、電話通信、無線、衛星、ケーブル、光その他 ) を含む。通信ネットワーク 1 2 0 は、様々なネットワークセグメントを結ぶインターネットのような地理的に広範囲にわたるネットワークであってもよい。ネットワーク 1 2 0 は、ローカル・エリア・ネットワーク ( LAN ) などの複数のより小さくリンクされた通信ネットワークを含んでもよい。各 LAN は、サーバ・クライアント、ピア・ツー・ピア、ピア・グループまたはこれらの任意の組み合わせを含む様々な構成を有していてもよい。

20

【 0 0 3 6 】

クライアント 1 3 0 は、多数の異なるクライアント装置またはエンドユーザ装置のうちの 1 台であってもよい。例えば、ケーブルテレビまたは衛星テレビと一般に関連するようなセットトップボックスであってもよい。この性質のセットトップボックスは、デジタルビデオレコーダ ( DVR ) 機能を備えてもよい。クライアント 1 3 0 は、ソニー・コンピュータ・エンターテインメント社のプレイステーション ( 登録商標 ) 3 のような家庭用エンターテインメント装置でもあってもよい。そのような器材の様々な他のメーカから出ている種々の他の家庭用エンターテインメント装置を本システム 1 0 0 で用いてもよい。

30

【 0 0 3 7 】

クライアント 1 3 0 は、フルモーションビデオおよび静止フレームコンテンツの他音声のみのコンテンツ ( 例えば、CD ) をさらに含む、例えばデジタルビデオディスク ( DVD ) または他の光ディスク、フラッシュまたはオンデマンド媒体を再生可能なホームメディアセンタであってもよい。クライアント 1 3 0 は、ソニーコンピュータエンターテインメント社のプレイステーション ( 登録商標 ) ポータブルのような、いくつかの携帯用のメディア装置の任意の一つであってもよい。

40

【 0 0 3 8 】

クライアント 1 3 0 は、ネットワークまたは他の通信手段 ( 例えば、別のコンピューティング装置を用いた同期動作 ) を介して主要コンテンツおよび / または補助コンテンツを受け取り、クライアント 1 3 0 で ( 例えば、クライアント 1 3 0 に接続されるフラッシュカードメモリなどの記憶装置で ) そのコンテンツをローカルに記憶し、交換をするよう構成されたサーバ ( 例えば、プロフィール管理サーバ 1 0 8 ) を用いて特定のプロフィール管理データを交換できる、任意の装置であってもよい。その点において、クライアント 1

50

30は、ラップトップまたはデスクトップのコンピュータの他、携帯電話、携帯情報装置などのモバイル機器を含んでもよい。

【0039】

図2は、本発明の一実施形態による広告回転を提供する装置（例えば、クライアント装置130）の概略図200を示す。図2の概略図200は、携帯用メディア装置または携帯電話、テレビゲーム機のような家庭用エンターテインメント装置、およびデスクトップコンピュータとラップトップコンピュータを含む任意の種類オンラインゲーム装置を含む（しかし、これらに限られない）任意の数のクライアント装置130で実装することができる。

【0040】

典型的なクライアント概略図200は、システム制御部205、メディア制御部210、周辺機器制御部215を含む。システム制御部205は、スタートアップ、グラフィック描画、入出力制御その他の基本的なシステム動作の役割を有する。メディア制御部210は、広告回転を含む様々な音声フォーマットおよびビデオフォーマットを取り扱う役割を有する。周辺機器制御部215は、様々な周辺機器と装置をインタフェースする役割を有する。

【0041】

システム制御部205、メディア制御部210および周辺機器制御部215に関して、ハードウェア、ソフトウェアおよびコンピュータ実行可能な命令（例えば、プログラムモジュールおよびエンジン）の様々な組み合わせを利用することができる。プログラムモジュールおよびエンジンは、特定のタスクを実行するかまたは特定の抽象データ型を実装できる、ルーチン、プログラム、オブジェクト、コンポーネント、データ構造などを含んでもよい。コンピュータ実行可能な命令と、関連するデータ構造とは、方法ステップを実行し本明細書に開示の特定のシステム構成を実装するプログラミング手段の例を表す。

【0042】

図2に示すシステム制御部205は、中央演算処理装置（CPU）220、メインメモリ225、グラフィックス処理装置（GPU）230、音声処理装置（SPU）235、入出力プロセッサ（IOP）240およびIOPメモリ245を備える。様々な制御部（205、210、215）と其中的様々な構成要素（例えば、CPU220とメインメモリ225）とは、専用のまたは共有の一連のバスによって通信可能に接続されてもよい。

【0043】

CPU220は、米国特許出願第2002-0138637号の「Computer Architecture and Software Cells for Broadband Networks」（参照により本明細書に援用される）に開示のものを含む様々なプロセッサアーキテクチャを利用してもよい。CPU220は、オペレーティングシステム読み出し専用メモリ（OS ROM）（図示せず）とメインメモリ225に格納されるプログラムを実行するように構成されてもよい。メインメモリ225は、予め記憶されたプログラム、および/またはIOP240を介して周辺機器制御部215により制御される任意の種類インタフェースから（例えば、光ディスク・コントローラ・インタフェース265を介して光ディスクから）転送されるプログラムを含んでもよい。IOP240は、メディア制御部210と上述の周辺機器制御部215と同様に、CPU220とGPU230の間での様々な交換を制御するように構成されてもよい。GPU230は、CPU220および/またはメディア制御部210からの描画命令を実行して、クライアント装置130上で表示する画像を生成するよう構成されてもよい。SPU235は、命令を実行しデータを処理して、装置130に結合されるか統合される音声装置（図示せず）上で出力される音声信号を生成するよう構成されてもよい。

【0044】

図2に示すメディア制御部210は、典型的な概略図200を実装するクライアント装置130に導入されるような、様々な音声フォーマットおよびビデオフォーマットを取り扱う役割を果たす。AVデコーダ250と広告エンジン255は、図2に示す実施形態で

10

20

30

40

50

開示される。メディア制御部 210 は、特定のエミュレーション環境を実装し、装置の実際のハードウェアアーキテクチャ（例えば、実行「サンドボックス」）から特定のメディアアプリケーションを分離するための、強化された動的ランダムアクセスメモリ（図示せず）および/または仮想マシン環境（VME）をさらに備えてもよい。

#### 【0045】

メディア制御部 210 を通して、クライアント装置 130 は、周辺機器制御部 215 の制御下の様々な周辺機器を通じて導入可能な静止画像、音声および映像を表示してもよい。メディア制御部 210 は、MP3、ATRAC3、WMA、WAV、MP4、AACなどの様々な音声フォーマットを実装してもよい。メディア制御部 210 も、H.264/AVC の他 MPEG-4 パート 2 を含む様々なビデオ形式を実装する。静止画像は、JPE  
10 G、GIF、BMP、TIF、PNG などのフォーマットでメディア制御部 210 により実装することができる。

#### 【0046】

AVデコーダ 250 は、周辺機器制御部 215 により導入されるような様々な媒体を解凍および/または復号するよう構成される。解凍された媒体は、装置 130 による描画および/または音声放出の前に DRAM（図示せず）に一時的に格納されてもよい。広告エンジン 255 の機能は、図 3 の文脈でより詳細に説明される。

#### 【0047】

図 2 に示す周辺機器制御部 215 は、クライアント装置 130 に存在する任意の種類の周辺機器入出力を制御する。例えば、フラッシュメモリ・インタフェース 260 によって  
20 導入されるようなフラッシュメモリを利用して。光ディスクインタフェース 265 は、CD-ROM または DVD-ROM などの任意の種類の光ディスクによるデータの導入を提供する。ソニー株式会社のユニバーサルメディアディスクなどの登録商標のフォーマットを含んでもよい。周辺機器制御部 215 は、USB 2.0 インタフェース 270（ミニB インタフェースを含む）をさらに備えてもよい。クライアント装置 130 は、装置 130 が 802.11x 無線プロトコルを利用する他のコンピューティング装置とデータを交換できるように、WLAN インタフェース 275 を備えてもよい。

#### 【0048】

他のデータフォーマットは、IRDA 標準に準拠するオプションの赤外線インタフェース、またはソニー株式会社から出ているような IC ベースの記録媒体向けのメモリスティック・インタフェースを介して導入されるデータのように、周辺機器制御部 215 により  
30 管理されてもよい。装置 130 は、ブルートゥースおよびウルトラワイドバンド（UWB）無線技術インタフェースの他、IEEE 1394（FireWire）接続を備えてもよい。一部の実施形態は、ネットワークアダプタを利用して。ネットワークアダプタは、イーサネット（登録商標）接続および/または電話通信接続を提供する。

#### 【0049】

図 2 で示す周辺機器制御部 215 は、ジョイスティック、方向ボタンおよび他のコントロールボタンなどの制御装置により命令を導入するよう構成可能なコントローラインタフ  
40 ェース 280 を備える。他の制御入力方法は、ソニー・コンピュータ・エンターテインメント社の EyeToy（登録商標）のような USB カメラなどの周辺機器制御部 215 によって管理されてもよい。制御装置（例えば、上述の USB カメラ）は、USB インタフェース 270 などの周辺機器入力を通して装置 130 に接続される場合もある。

#### 【0050】

図 3 は、最初に図 2（255）で示したような典型的な広告エンジン 300 を示す。広告エンジン 300 は、オプションの広告バッファ 310、プロフィール管理モジュール 320、  
50 広告選択モジュール 330、およびフィードバックモジュール 340 を備えるか、これらに接続されてもよい。図 3 に示すように、広告エンジン 300 は広告回転を管理するように構成されてもよい。

#### 【0051】

広告バッファ 310 は、データを記憶するように構成された任意の大容量メモリ装置（

10

20

30

40

50

例えば、DRAM)であってもよい。アプリケーションプログラムと他のプログラムモジュールを含むコンピュータ可読の命令またはデータは、広告バッファ310に濃くされてもよい。広告バッファ310を用いて、補助コンテンツサーバ104で提供される広告のような補助コンテンツを記憶または検索してもよい。

#### 【0052】

広告バッファ310に記憶されるコンテンツは符号化されてもよく、そのコンテンツを描画または処理するAVデコーダ250(図2)の介入を必要としてもよい。AVデコーダ250は、コンテンツ(広告バッファ310に記憶された補助コンテンツを含む)を圧縮および/または解凍する一連の符号化/復号化装置を備えてもよい。

#### 【0053】

ある場合には、受け取られたコンテンツが広告バッファ310からオーバーフローすることがある。このような超過したコンテンツは、フラッシュインタフェース260またはメモリスティックを介したフラッシュカードなどのローカル補助記憶装置に記憶されてもよい。補助コンテンツサーバ104および/またはプロフィール管理サーバ108で実装される図1のサーバネットワーク110内の特定の知性が、オーバーフローの発生とデータの補助記憶の必要性を防止するよう動作してもよい。例えば、プロフィール管理サーバ108(クライアント130機能の知識を持つ)が、補助コンテンツサーバ104とともに動作して、個人管理データおよび/または特定の装置130の統計の報告に基づき、新たなコンテンツを記憶するためにメモリが確実に利用できるようにしてもよい。

#### 【0054】

一部の実施形態では、広告バッファ310は、記憶領域の不足のために新たなコンテンツの受け入れを拒絶するか、またはFIFO(first-in-first-out)構成を利用し、古いコンテンツをバッファまたはメモリから消去して新たなコンテンツを受け入れる余地を空けるようにしてもよい。一部の実施形態では、サーバネットワーク110の様々なサーバとともに広告セクタ330を利用して、広告バッファ310内の特定のコンテンツ(例えば、優先度の低いコンテンツ)を知的に廃棄して、到来する優先度の高いコンテンツのための余地を空けるようにしてもよい。

#### 【0055】

プロフィール管理モジュール320は、装置のユーザからプロフィール管理データを取得し、装置に関するプロフィール管理データを維持し、および/または例えばプロフィール管理サーバ108と特定のプロフィール管理データを交換するように構成されてもよい。装置130のユーザは、装置130にアクセスする特定ユーザのユーザID、スクリーン名、または他のしるし(indicia)を用いてログインまたはサインインしてもよい。この情報の入力、手動のキーボード、仮想キーボード(装置のスクリーンに表示される)、音声認識、バイオメトリクス、視覚プロフィール認識等により行われてもよい。したがって、特定の識別手段は、その識別情報を処理するための特定のハードウェアおよび/またはソフトウェア(例えば、音声入力用の音声認識モジュール、バイオメトリック入力用の指紋リーダ、視覚プロフィール認識用のUSBカメラ)を必要とする。ユーザIDは、同様にして入力可能なパスワードを伴ってもよいし、伴わなくてもよい。

#### 【0056】

プロフィール管理モジュール320は、装置で以前に入力されたユーザIDのライブラリを維持してもよい。プロフィール管理モジュール320により、ユーザIDの最初の数文字を認識してユーザIDを自動的に完成させるか、または部分入力されたユーザIDに対応するユーザIDのドロップダウンリストを提供することで、特定のユーザID情報を迅速に入力することが可能になる。プロフィール管理モジュール320は、新たなユーザIDの入力を受け入れ、その記憶を提供するように構成されてもよい。

#### 【0057】

プロフィール管理モジュール320は、装置がユーザIDの特定リストにアクセスできるようにのみ構成されていてもよい。代わりに、プロフィール管理モジュール320は、特定のユーザIDに基づき装置の特定機能への限定されたアクセスを提供するように構成

10

20

30

40

50

されてもよい。例えば、任意のユーザが装置上の時間および日付情報にアクセス可能であってもよいが、通信ネットワークへのアクセスが禁止されていてもよく、これにより、プレイに料金を支払うコンテンツへのアクセスまたはダウンロードが可能になる。プロフィール管理モジュール320は、ユーザIDおよびパスワードの特定の組み合わせに基づき、様々な特徴または機能へのアクセスを認識し、受け入れ/拒否するようにさらに構成されていてもよい。プロフィール管理モジュール320は、装置の所有者などの検証されたユーザIDによって新たなユーザIDによるフルレンジのアクセスが確認されるまで、特定の特征または機能への仮アクセスまたは試験アクセスを提供してもよい。プロフィール管理モジュール320は、ユーザIDの特定の好みに関する特定のデータを記憶してもよい。例えば、あるユーザが特定のスクリーン構成を好む一方、別のユーザが別の特定の構成を好むことがある。 10

#### 【0058】

プロフィール管理モジュール320は、プロフィール管理サーバ108(図1)とのプロフィール管理データの交換を制御するように構成されてもよい。ユーザは、装置を用いたログイン動作中にユーザID(およびパスワード)を提供してもよい。プロフィール管理モジュール320は、(特定のユーザIDと関連する)特定のユーザによる、装置とその機能および特徴へのアクセスが認証されたことを確認した後に、プロフィール管理サーバ108とのリンクを確立して上述のユーザの好みを指示してもよい。プロフィール管理モジュール320は、提供されたプロフィール管理データ、すなわちユーザIDを有するユーザに回答して、既存の通信リンクを利用するか、または例えばWLANインタフェース275にリンクを開始させてもよい。 20

#### 【0059】

プロフィール管理サーバ108との上述の通信リンクは、いかなる特定期間のためにも確立される必要はない。データの交換は、必要であるだけ長い(または短い)間行われてもよい。ネットワーク混雑の測定により、様々な応答時間で(例えば、ネットワークの「ping」で)測定されるように通信リンクが維持されているか否かを決定できる。装置(例えば、携帯機器)のバッテリーパワーの量で、通信リンクが維持される期間を決定することができる。プロフィール管理サーバ108へのログインを試みているクライアント装置の数により、通信リンクが長期間維持されるか否かを決定することができる。例えば、多数のクライアント装置がプロフィール管理サーバ108にアクセスを試みている場合、プロフィール管理サーバ108は、新たな接続要求を受け入れるためのプロフィール管理データの必要な交換が行われた後に、通信リンクを終了してもよい。 30

#### 【0060】

プロフィール管理サーバ108におけるプロフィール管理モジュール320からのプロフィール管理データの受領時に、プロフィール管理サーバ108は、特定のユーザに関する特定の情報(例えば、特定のユーザIDと関連したユーザプロフィール)にアクセスしてもよい。プロフィール管理サーバ108におけるプロフィール管理データ(例えば、ユーザID)とユーザプロフィールの関連づけは、いくつかの方法で行うことができる。

#### 【0061】

例えば、ユーザは、プロフィール管理データを提供する装置を含む、任意の数のインタフェースによってユーザプロフィールをマニュアルで作成してもよい。ユーザは、ユーザIDの作成後に、チェックリストまたは他の質問形態(例えば、ユーザ調査)に応じて、特定の個々の好みを提供してもよい。その後、この情報は自動的にユーザプロフィールの特定部分(例えば、性、年齢、収入等に関する)となるか、または人間に処理されるか自動的に処理され、蓄積された知識ベースに基づき特定の人口動態を確認してもよい。 40

#### 【0062】

ユーザは、プロフィール管理サーバ108に接続されるインターネット・インタフェースを通して、プロフィール管理サーバ108においてプロフィールを作成してもよい。上記の装置に存在するかのように、インターネット・インタフェースにより同様の質問が置かれてもよい。管理可能なキーボードまたはインタフェースを持つデスクトップコンピュ 50

ータまたはラップトップコンピュータを介した応答は、携帯機器、携帯電話または家庭用エンタテインメント機器によるデータ入力の試みよりも簡単であってもよい。

【 0 0 6 3 】

ユーザプロフィールは、手で記入されデータ入力主体へ郵送される顧客カードのような、より伝統的な手段で作成されてもよい。プロフィールをメンテナンスする役割を有する団体により、または第三者のデータ収集機関を通じて、電話調査を通して集められた情報がユーザプロフィールに入力されてもよい。クレジットカード活動により観察されるクレジット報告または購買習慣を通じた（例えば、データマイニング）、またはDVRまたは他のメディア装置からの再生履歴に基づき生成されたデータを通じたユーザについての知識なしに、プロフィールデータを収集することもできる。

10

【 0 0 6 4 】

特定のクライアント装置で特定のユーザの存在を確認すると、プロフィール管理サーバ108は、ネットワーク120（図1）、LAN、または他の直接通信手段（例えば、ポイント・ツー・ポイント接続）を介して、主要コンテンツサーバ102（図1）および/または補助コンテンツサーバ104（図1）とユーザプロフィールを共有してもよい。このユーザプロフィールまたはそれに関する特定の情報の受け取りにより、主要コンテンツサーバ102と補助コンテンツサーバ104に、ユーザのメディア体験を最大化するためにクライアント装置でユーザに配信されるべきコンテンツに関する情報をより多く与えられる。プロフィール管理サーバ108は、ユーザがアクセスした特定の装置に関する情報を受け取ってもよい（例えば、プロフィール管理データはユーザIDと装置IDの両方を含んでもよい）。特定の装置が特定の形態のコンテンツを処理することができない場合、コンテンツは装置に配信されなくてもよい（例えば、装置のAVデコーダが特定の符号化フォーマットをサポートしていない）。コンテンツの特定の選択と配信は、図5の文脈でも説明される。

20

【 0 0 6 5 】

一部の実施形態では、ログで提供されるユーザIDがフィードバックサーバ106に配信されてもよい。代わりに、プロフィール管理サーバ108は、特定のユーザが現在オンラインであることをフィードバックサーバ106に通知してもよい。続いて、フィードバックサーバ106は、特定のユーザ、ユーザに配信されるかおよび/またはユーザにより要求された特定の主要コンテンツ、および/またはユーザに提供されるかおよび/またはユーザにより観察された特定の補助コンテンツに広告が出された特定の製品および/またはサービスについてのフィードバックプロフィールの保持または更新を始めてもよい。このフィードバックプロフィールとその中のフィードバックデータは、様々なコンテンツプロバイダ、メーカおよびサービスプロバイダにより利用することができる。ユーザフィードバックにより観察された新たな好みを示すためにユーザプロフィールが更新されるように、フィードバックデータがプロフィール管理サーバ108により利用されてもよい。例えば、6ヵ月前の調査応答では支持した特定の製品を、ユーザは現在では支持しないことがある。

30

【 0 0 6 6 】

広告選択モジュール330は、広告回転を実装する装置により、広告バッファ310に格納されるいずれの広告が描画されるかを決定するように構成されてもよい。広告選択モジュール330は、例えば、補助データ内の特定のヘッダ情報などのある種の識別情報に基づき、広告バッファ310（または他の記憶手段）内の特定の補助データコンテンツ（例えば、広告）を識別してもよい。例えば、描画すべきコンテンツがウェブブラウザで見るためのHTMLフォーマットである場合、補助データコンテンツは以下のヘッダ情報を含んでもよい：

40

```
<title>Network Provider Related Advertisement</title>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=windows-1252"/>
<meta name="description" CONTENT="Universal Ancillary Content">
```

【 0 0 6 7 】

50

補助コンテンツは、任意の種類フォーマットで提供され手もよい。このように、HTMLヘッダへの言及が、広告選択モジュール330が広告バッファ310に記憶されたコンテンツを識別する手段を限定することと解釈されてはならない。特定の補助コンテンツの選択を参照する検索テーブルのような、他の識別データまたはメタデータを使用してもよい。識別データ/メタデータを広告選択モジュール330が使用して、描画、除去等を含む補助コンテンツの選択を処理してもよい。

【0068】

補助（および主要）コンテンツに関する様々な識別情報が、描画のライフサイクルなどのコンテンツの機能を反映してもよい。コンテンツは、特定の回数、1日当たりの特定の回数、特定のコンテンツに関する特定の時間の描画などに支配されてもよい。コンテンツの特定の部分が自身のライフサイクルの終わりに到達すると、新しく入ってくる内容で上書きされるように、コンテンツが自動的に消去されるかまたは未保護の状態とされてもよい。一日当たりの制限がある場合、特定のコンテンツが一日当たりの制限に到達するまで、呼び出されたときにコンテンツを描画してもよい。その後、新しいライフサイクルが始まる（例えば、翌日）まで、その特定のコンテンツ選択が再び描画されてもよい。一日に二回、全体で最大20回の描画制限のように、特定のコンテンツが多数の期間制限に支配されていてもよい。

10

【0069】

特定の日付または時間がきたときにコンテンツが削除されるか、または他のコンテンツにより上書きされるように、他のコンテンツが実際の満期期限を有していてもよい。一部の実施形態では、コンテンツはニュースキャストのような連続物であってもよい。これらの例では、より最新のコンテンツが利用可能となるまで、コンテンツが利用可能のままであってもよい。例えば、6時のニュースが利用可能となるまで5時のニュースを無制限の回数だけ描画可能とされており、6時のニュースが利用可能になると、午後5時のニュースが削除または未保護とされ、新しいコンテンツ（例えば、6時のニュース）により上書きされてもよい。

20

【0070】

いずれの広告が次に描画可能となるかの広告の選択をするとき、この情報が考慮されるように、満期または他のライフサイクルデータが広告選択モジュール330により追跡されてもよい。広告選択モジュール330は、広告バッファ310で他の広告が利用可能であるとき、同じ広告が連続して描画されないように、広告が描画された最後の時間を追跡するようにしてもよい。広告選択モジュールは、後述する特定のプロフィールに支配される広告の公平な回転を保つように構成されてもよい。

30

【0071】

著作権および他のデジタル著作権管理（DRM）事業に支配される特定のコンテンツが、満期日その他が到来したにも関わらず、将来の視聴のために保存されていてもよい。例えば、ユーザは特定のコマercialを面白いと思ひ、その最初のライフサイクルが期限切れになった後にそれを見たいと思うこともある。ある場合には、他の装置に移動させ他の装置で使えるように、特定のコンテンツが取り外し可能なメモリに転送可能であってもよい。特定のコンテンツは、特定の著作権およびDRM制限（例えば、ウィルス性のビデオ）に支配される他の装置へと転送可能であってもよい。

40

【0072】

一部のコンテンツは、その識別情報に優先度の指定が埋め込まれていてもよい。例えば、装置は、広告バッファ310内に二つのターゲット補助コンテンツ選択を有していてもよい。広告選択モジュール330は、あるコンテンツが別のコンテンツよりも高い優先度を有しているか否か（例えば、広告主が、他のコンテンツよりも前に自分のコンテンツが確実に見られるように追加のプレミアムを支払ったか否か）を確認してもよい。優先度が与えられていないかまたは優先度が等しい場合、広告選択モジュール330はランダムな選択をするようにデフォルト設定されていてもよい。

【0073】

50

広告選択モジュール330が、コンテンツの特定部分とその失効日またはライフサイクルの終わりに到達したと判定した場合、広告選択モジュール330は、装置に新しい補助コンテンツを要求させ始めてもよい。広告選択モジュール330により、または同様の機能を持つが主要コンテンツ専用である同様のソフトウェアモジュールにより支配される主要コンテンツの場合は、新たな主要コンテンツが要求される。広告選択モジュール330は、コンテンツの特定の部分が実際に期限切れになるまで、この要求を保留してもよい。代わりに、選択モジュール330は、古いコンテンツが期限切れになるや新たなコンテンツを後続の描画で直ちに利用できるように、コンテンツの期限を予想して要求を出してもよい。

**【0074】**

他の活動（例えば、アドホックのゲームネットワーク）のために必要とされる帯域幅がコンテンツのダウンロードによって消費されないように、ユーザが装置を使用していないときに新たなコンテンツの要求が発生してもよい。特定のコンテンツが期限切れになると直ちに、特定の優先度の高いコンテンツのダウンロードが要求されてもよい。ダウンロードは、主要コンテンツサーバ102または補助コンテンツサーバ104からの、新たなコンテンツが実際に利用可能であるという通知のみに応じて発生してもよい。この通知は、装置130で新たな補助コンテンツ、主要コンテンツまたはその両方の利用可能性を受け取り、他の方法で信号を発するために、サーバネットワーク110内のサーバまたは他の装置により開始されるSMS転送、単一パケット転送または他の制限された帯域幅の通信により発生してもよい。

**【0075】**

図4の文脈でさらに説明するように、例えば光ディスク、ストリーミングソリューション、またはダウンロード・アンド・プレイによって装置によりアクセスされる主要コンテンツがトリガデータを含んでいてもよい。トリガデータは、補助コンテンツの選択、ロード、および/または描画を行うのが適切である、主要コンテンツ内の特定時点に到達したことを広告選択モジュール330に提示してもよい。補助コンテンツを挿入するための適切な時点の例は、コマーシャルの中断が生じるテレビ番組内の時点、DVDの場合はチャプターの終わり、音楽選択の場合は曲の間、またはテレビゲームの場合には新たなレベルのロード時を含んでもよい。

**【0076】**

トリガデータは、特定の種類の補助コンテンツ（例えば、共通の（予め決まっている）補助コンテンツか、さらに説明するようなターゲットの補助コンテンツ）を描画すべきであることを示してもよい。トリガデータに関連する命令に応じて、広告選択モジュール330は、ヘッダまたは他の識別情報の参照に基づき、広告バッファ310または他の記録媒体から適切なコンテンツを取り出してもよい。適切な補助コンテンツは、続いてトリガデータにより指示されるように挿入されてもよい。トリガデータは、制限時間、フェードイン、フェードアウトなどの補助コンテンツの挿入に関する特定の制限事項、特定の補助コンテンツと主要コンテンツの組み合わせに関する禁止事項などを含んでもよい。

**【0077】**

トリガデータは、補助コンテンツで同時に覆われることになる主要コンテンツの部分を識別してもよい。この例では、主要コンテンツが映画であってもよい。トリガデータにより、コマーシャルまたは他の補助コンテンツがトリガされてもよい。ある場合には、主要コンテンツのシーンの間、または他の時点に補助コンテンツが挿入されてもよい。しかしながら、この特定の例では、補助コンテンツが主要コンテンツの上部で覆われなければならないことをトリガデータが示してもよい。この例では、補助データ（例えば広告）が主要コンテンツと並列に描画/表示されてもよい。

**【0078】**

補助コンテンツは、主要コンテンツよりも目立つために主要コンテンツよりも解像度が高くてもよい。同様に、補助コンテンツは主要コンテンツよりも明るくてもよい。ある場合には、主要コンテンツの鮮明度と輝度が減じられ、補助コンテンツでは標準の品質また

10

20

30

40

50

は輝度が維持されてもよい。補助コンテンツは、主要コンテンツに対して鮮明度または輝度が劣っていてもよい。補助コンテンツの解像度、輝度または任意の他の特性に関する命令が、トリガデータの一部であってもよいし、またはそのデータ表示の適切なフォーマットを指示する補助データ内のヘッダファイルの一部であってもよい。この情報は、コンテンツを表示する特定の場所を含んでもよい。

#### 【0079】

主要コンテンツの上に補助コンテンツを重ねる実施形態では、視聴者が重ね合わせにより主要コンテンツから気を散らされることを避けるために、補助コンテンツが静止画であってもよい。それにもかかわらず、主要コンテンツに対し同時に重ねられる複数フレームの補助コンテンツ（例えば、スライドショーによるプレゼンテーションから完全な動画ビデオまで）を有している可能性もある。特定の補助コンテンツを主要コンテンツとともに表示可能であるか否かを、主要コンテンツおよび/または補助コンテンツ内の特定のヘッダデータが示していてもよい。例えば、主要コンテンツの提供者は、自身のコンテンツが特定の種類のコンテンツで確実に中断されないようにするためにプレミアムを支払ってもよい。同様に、補助コンテンツの提供者は、補助コンテンツおよび補助コンテンツが重ねられる主要コンテンツの性質（例えば、静止画、動画）に関係なく、自身のコンテンツが確実に描画されるようにプレミアムを支払ってもよい。

10

#### 【0080】

補助コンテンツが主要コンテンツに対して描画されるときにユーザの聴取体験が妨げられないように、補助コンテンツは音声のないものであってもよい。代わりに、ユーザは何らかの制御装置（例えば、制御ボタン、タッチパッド、ジョイスティック等）を利用して、補助コンテンツの音声を主要コンテンツよりも小さくするか大きくするか、または全く無音とするかを操作してもよい。一部の実施形態では、覆われたコンテンツが字幕を利用して、主要コンテンツの音声トラックの妨害を避けてもよい。しかしながら、一部の実施形態では、二つの音声トラック（補助と主要）の両方を、描画/表示プロセスの一部として同時に再生してもよい。

20

#### 【0081】

一部の実施形態では、トリガデータ（またはコンテンツ内のヘッダデータ）は、補助コンテンツを主要コンテンツに隣接して表示しなければならないことを指示してもよい。この構成により、コンテンツ再生の中に専用の広告スペースが作成されてもよい。例えば、スクリーンの一番下の部分が広告領域として特定され、これにより、主要コンテンツに対して補助コンテンツが隣り合って（重ならず）表示される。音声、字幕、および覆われたコンテンツに関して上述したようなものに対する上述の制御は、隣り合うコンテンツに対しても等しく適用される。

30

#### 【0082】

トリガデータ（および/またはコンテンツ内のヘッダデータ）は、座標固有のコンテンツ描画に関する命令を含んでもよい。これらの座標は、コンテンツの重ね合わせおよびコンテンツの隣接表示に適用することができる。さらに、この座標情報は、主要コンテンツ環境内への補助コンテンツの直接挿入を提供してもよい（または少なくともその出現を作成してもよい）。例えば、主要コンテンツは、ニューヨーク市のタイムズスクエアの多数のビルボードを示してもよい。座標情報を伴うおよび/またはそのような情報を持つ主要コンテンツに関連する補助コンテンツは、主要コンテンツ内でのビルボードの位置づけを特定してもよい。補助コンテンツが主要コンテンツの実際の一部であるように見えるように、補助広告コンテンツが主要コンテンツ環境内に直接「挿入」または「統合」されてもよい。

40

#### 【0083】

さらに別の実施形態では、コンテンツのヘッダデータとトリガデータの両方が、補助コンテンツと主要コンテンツの配置に関する情報を含んでもよい。ある場合には、これらの情報が互いに矛盾することがある。例えば、トリガデータは、次に描画される選択である補助コンテンツ（広告）を、解像度等に関する特定のパラメータを持つ主要コンテン

50

ツの上に重ねるべきことを指示する。しかしながら、補助コンテンツのヘッダデータは、主要コンテンツの大きさを改めてディスプレイ内に専用の広告空間を空け、ここにスクロール・バナータイプの広告を配置するように指示している。

【0084】

これらの例では、トリガデータおよび/またはヘッダデータは、矛盾するデータがある場合に、いずれのセットを適用すべきかに関する指示を含んでもよい。例えば、補助コンテンツの一つの選択は、常に矛盾するトリガデータの指示に従ってもよい。同様に、トリガデータが常にヘッダデータに従ってもよい。他の例では、トリガデータ、主要データおよび/または補助データは、プレミアムの映画は5秒間の広告に打ち勝つが、広告回転機能を持つあらゆるメディア装置で描画される全国的な広告の購入には従うように、優先度の指示を含んでもよい。ある場合には、その決定がランダムであってもよい。例えば、一例において、特定の広告のヘッダデータが、トリガデータに関連する特定の指示に打ち勝ってもよい。補助データを描画するためのトリガデータの後続の処理では、全く同じ商業広告がトリガデータに従ってもよい。

10

【0085】

フィードバックモジュール340は、広告バッファ310から載せられて、装置で提出される補助内容の記録を維持するように構成されるかもしれない。フィードバックモジュール340は、補助コンテンツの描画に関する他の形態の情報を維持するようにさらに構成されていてもよい。例えば、フィードバックモジュール340は、特定の補助コンテンツの選択がなされた回数、補助コンテンツが再生された日付と時間、および補助コンテンツに関連する活動(例えば、休止、早送り、巻き戻し)が要求されたか否かを記録してもよい。関連した情報の要求は、補助コンテンツの部分の好みと嫌悪を示してもよい。この情報は、特定のユーザおよび、適切な場合、補助コンテンツを描画する特定の装置に関連づけられてもよい。

20

【0086】

一部の実施形態では、主要コンテンツから独立して補助コンテンツにアクセス可能であってもよい。例えば、ユーザは、任意のより大きなテレビ番組と無関係にコマーシャルを見るかもしれない。ユーザがそのようなコンテンツへのアクセスを独立して試みる場合、フィードバックモジュール340は、時間、日付、試み等に関する上述の情報に加えて、補助コンテンツへの独立したアクセスを記録してもよい。

30

【0087】

フィードバックモジュール340で生成されるフィードバックデータは、特定の補助コンテンツが完全にスキップされたかまたは部分的に見られただけであったかを示してもよい。本発明の一部の実施形態では、フィードバックモジュール340は、米国特許出願第11/241,229号の「Advertising Impression Determination」(参照によりその開示が本明細書に援用される)に記載されているような印象決定機能を採用してもよい。クライアント装置がテレビゲーム機であり、テレビゲーム環境内の様々なオブジェクトが特定の補助コンテンツの現実の視聴を妨げるときに、印象決定機能は特に関係する。

【0088】

この広告印象機能は、フィードバックモジュール340の一部として、またはクライアント装置の部分のソフトウェアとして実装することができる。印象決定機能の特定の場所にもかかわらず、フィードバックモジュール340は、発生する特定の印象の記録を維持してもよい。フィードバックサーバ106への報告は、転送されたフィードバックデータの一部としてその印象データを反映してもよい。

40

【0089】

フィードバックモジュール340で生成されるフィードバックデータは、装置でローカルに記憶されて、適当な時刻にフィードバックサーバ106に送られてもよい。例えば、フィードバックデータの転送は、プロフィール管理データの転送中に発生してもよい。フィードバックデータは、この転送に統合されていてもよいし、別個のデータセットであってもよい。代わりに、ネットワーク接続が存在するが、装置と別のデータポイントとの間

50

でコンテンツが交換されていないかまたは他のデータが交換されているときに、フィードバックデータが転送されてもよい。さらに、データの生成後、または特定の主要コンテンツまたは補助コンテンツの視聴後に直ちに、またはネットワーク接続からのサインオフプロセス中に、フィードバックデータが転送されてもよい。転送に関連する帯域幅の消費が、他の時間に敏感なデータまたはオンデマンドのデータの交換を妨げない時間に（例えば、ユーザが現在見たいと望んでいる主要コンテンツのダウンロード中）、フィードバックデータを転送してもよい。

**【0090】**

フィードバックサーバ106で受け取られると、自動化プロセス（例えば、特定のデータ集約フォーマットに応じて）によって、または知識ベースにより作られた特定の結論によって、フィードバックデータがフィードバックプロフィールに統合されてもよい。フィードバック記録とフィードバックプロフィールの処理および利用に関して人との対話が発生してもよい。この情報を、様々な団体により支払われるまたは団体に支払う料金のアクセスの基礎として利用してもよい。例えば、特定のクライアントのための成功した広告キャンペーンの対価として料金を広告主に支払ってもよい。プレミアムの主要コンテンツを視聴するユーザにより料金が支払われてもよい。

10

**【0091】**

フィードバックデータは、フィードバックモジュール340を介したクライアントにおける質問-回答セッションの一部として生成される情報を含んでもよい。例えば、フィードバックサーバ106は、独立して、または補助（または主要）コンテンツの特定部分の一部として、調査結果または他の双方向フィードバックデータセットを付随させてもよい。このデータセットは、フィードバックモジュール340により変換され、クライアント装置における双方向の調査（例えば、「あなたはこの製品を購入しますか？」または「この映画は暴力的過ぎますか？」）を生成する。

20

**【0092】**

上述のフィードバックデータの全ては、プロフィール管理サーバ108を監視する役割を有する実体と統合されるか、または共有されてもよい。一部の実施形態では、特定のサーバ機能が、フィードバックサーバ106とプロフィール管理サーバ108を含めて統合されてもよい。フィードバックプロフィールに入力されたフィードバックデータは、プロフィール管理サーバ108においてユーザプロフィールと統合されるか、またはユーザプロフィールに関して観察されてもよい。このように、ユーザプロフィールは、特定のユーザおよび/または装置が最も関連があり適切なコンテンツ（主要と補助の両方）を確実に受け取れるように、最新の状態に保たれてもよい。例えば、フィードバックモジュール340で作成される調査に応じて、ユーザが特定の俳優を好きでないことを示した場合、その情報を用いてプロフィール管理サーバ108のユーザプロフィールを更新して、特定のユーザIDに関連するユーザが、その特定の俳優が主演する映画を確実に受け取らないようにすることができる。

30

**【0093】**

図4は、補助コンテンツと関連するトリガを含む主要コンテンツの典型的な実例である。補助コンテンツは、共通コンテンツ、ターゲットコンテンツ、および/またはコンテキスト固有コンテンツを含んでもよい。主要コンテンツのブロックの形は説明のためのものであり、データの正式な構造を意味するものではない。

40

**【0094】**

上記のように、主要コンテンツ410は、映画、テレビ番組、オンライン・ビデオ・プログラム、インターネットラジオ、任意の種類音声ファイル、（ネットワークを介してまたは直接にクライアント装置でアクセス可能である）テレビゲーム等を含む。主要コンテンツは、単一のタイトルまたは選択されたものを含んでもよい（例えば、一つの曲、一つのビデオプログラム、一つのテレビゲームタイトルまたはそれらの部分）。主要コンテンツは、プログラムの集合（例えば、アルバム全体、テレビ番組のいくつかのエピソード、DVDで見られるような単一のビデオの異なるチャプター、またはビデオゲームの様々な

50

なレベル)を含んでもよい。

【0095】

主要コンテンツ410は、トリガデータ450により途切れ途切れに「タグ付け」されてもよい。トリガデータ450は、再生のための特定の補助コンテンツへのアクセスおよび準備の指示として、広告選択モジュール330により認識されるデータ構造である。例えばAVデコーダ250によって主要コンテンツ410が処理されると、広告選択モジュール330によりトリガデータ450の存在が処理され、広告バッファ310または他の記憶媒体から適切なコンテンツを取り出すことができる。広告選択モジュール330は、AVデコーダ250とともに、広告バッファ310からの適切な広告コンテンツをデコーダ250により処理させることができる。こうして、広告コンテンツが主要コンテンツ410内に継ぎ目なく挿入されたように見える。

10

【0096】

例えば、ユーザは、携帯用メディア装置上でDVDから上述のサインフェルドのホームコメディのエピソード(すなわち、主要コンテンツ410)を見ることができる。ホームコメディは、テレビ上で一連のコマーシャルの割り込みを当然に有する。これらの生来のコマーシャル割り込み領域に、(すぐに時代遅れになる)DVD上で特定のコマーシャルを永久的に埋め込む代わりに、コンテンツの提供者は、コマーシャル(例えば、広告コンテンツ)を挿入する適切な位置を反映する上述のトリガデータ450を挿入してもよい。

【0097】

例えば、テレビ番組のエピソードが7分間であってもよく、そのポイントで、AVデコーダ250と広告エンジン255(特に、広告選択モジュール330)を介してメディア制御部210によりトリガデータ450が検出される。この場合(図4が、サインフェルドの上述のエピソードを反映していると仮定する)、最初のトリガデータ450の発生が、コンテキスト固有の補助コンテンツ430のロードの必要性を反映してもよい。広告選択モジュール330は、この特定のトリガに応じて広告バッファ310にアクセスし、特定のコンテキスト固有補助コンテンツ430の選択を見つけてもよい。コンテキスト固有補助コンテンツ430の選択に関する特定の関連計算がなされてもよい(例えば、2つ以上の選択肢がある場合)。

20

【0098】

続いて、広告選択モジュール330により特定されるコンテキスト固有補助コンテンツ430の特定の部分が、広告バッファ310または他の記憶媒体からAVデコーダ250にロードされて、復号とGPU230による装置への描画がなされてもよい。コンテキスト固有補助コンテンツ430の特定の部分の終了時に、テレビ番組がコマーシャルから復帰したかのように、主要コンテンツ410の描画が継続されてもよい。

30

【0099】

主要コンテンツ410の特定の部分の描画を通してプロセスが繰り返され、図4に反映されているように、共通補助コンテンツ420および/またはターゲット補助コンテンツ440などの他のコンテンツを特定し、ロードし、描画する必要があることを、後続のトリガデータ450が示してもよい。

【0100】

コンテキスト固有補助コンテンツ430は、何らかの形で主要コンテンツ410とコンテキストが関連しているコンテンツを表してもよい。例えば、主要コンテンツ410がコメディである場合、コンテキスト関連補助コンテンツは、やがて公開されるコメディである映画の予告編であってもよい。代わりに、補助コンテンツが、主要コンテンツ410に関連する製品ラインの中の一製品のコマーシャルであってもよい(例えばDVDのサインフェルドの次のシーズンのように、現在視聴されているシリーズの別のDVD)。代わりに、コンテキスト固有補助コンテンツ430は、現在視聴されている主要コンテンツ410に登場する俳優が出ている映画のプレビューであってもよい。コンテキスト固有コンテンツ430は、クライアント装置で現在見聞きされている主要コンテンツ410に何らかの形で関連している任意のコンテンツであってもよい。

40

50

## 【0101】

他方、共通補助コンテンツ420は、個人の好みや主要コンテンツ410の性質に関係なく受け取られるコンテンツのことを表している。例えば、共通補助コンテンツ420は、クライアント装置のメーカーに関する商業広告であってもよい。代わりに、コマーシャルは、主要コンテンツおよび補助コンテンツの通信に使用中のネットワークのプロバイダ（例えば、ISPまたは無線ネットワークプロバイダ）からのものであってもよい。代わりに、共通補助コンテンツ420は、視聴しようとしている主要コンテンツ410を作成した映画スタジオからのコマーシャル（例えば、映画レビュー）であってもよい。共通補助コンテンツ420は、特定の文脈上の決定またはユーザの好みとは無関係であり、エンドユーザに対するコンテンツ提供者の選択で提供される任意のコンテンツであってもよい。

10

## 【0102】

ターゲット補助コンテンツ440は、ユーザの特定の好き嫌いに応じて配信されるコンテンツを表す。例えば、ユーザがロマンチックコメディを好きである場合、ロマンチックコメディである映画レビューの目標補助コンテンツをユーザが受け取ることができる。ユーザがスポーツファンである場合、ターゲット補助コンテンツ440は、地元の野球チームのシーズン券の広告であってもよい。目標補助コンテンツに関して特定の嫌いなことを考慮してもよい。例えば、特定のユーザがアダルトエンターテインメントに腹を立てている場合、そのユーザにアダルト関連のコンテンツが確実に配信されないよう、（プロフィール管理モジュール320、プロフィール管理サーバ108、およびある場合にはフィードバックモジュール340とフィードバックサーバ106により生成されおよび/または制御可能である）ユーザプロフィールが役立ってもよい。

20

## 【0103】

一部の実施形態では、主要コンテンツ410が、特定の種類の補助コンテンツ（例えば、共有420、コンテキスト固有430、およびターゲット440）に関係がある埋め込みのトリガデータ450とともに配信されるのみであってもよい。他の実施形態では、主要コンテンツ410は、その中に埋め込まれた様々な形態の補助コンテンツを有していてもよい（例えば、主要コンテンツ410と、実際に永久に埋め込まれた一連のコマーシャル）。その永久に埋め込まれた補助コンテンツも、結局は時代遅れになるかもしれない。このような例では、トリガデータ410が、新しい補助コンテンツを挿入すべきことを反映して、より古い補助コンテンツを効率的に上書きしてもよい。永久に埋め込まれたコンテンツの上書きは、より新たな補助コンテンツの利用可能性、または、元から埋め込まれている補助コンテンツの、トリガデータ450で特定される期限切れに支配されてもよい。このような例では、AVデコーダ250は、主要コンテンツ410に元から埋め込まれている古い補助コンテンツを「スキップ」するように指示されてもよい。代わりに、AVデコーダ250は、より古いコンテンツを復号および描画せずに、より新たな補助コンテンツを描画するように指示されてもよい。

30

## 【0104】

新たな補助コンテンツを挿入するための様々な手段は、Kan Ebisawaファミリーの米国特許出願第6,882,978号の「Apparatus and Method for Executing a Game Program Having Advertisements Therein」、米国特許出願第6,782,533号の「Encrypted Start Signal for Game with Data Substitution in Original Data and Means for Limiting Execution」、米国特許出願第6,640,336号の「Game Machine System, Broadcasting System, Data Distribution System and Method, Program Executing Apparatus and Method」に開示されている。これら特許の開示は、参照により本明細書に援用される。

40

## 【0105】

トリガデータ450は、主要コンテンツ410の選択の時間的な中央または最初に埋め込まれてもよい。トリガデータ450の早期の特定により、主要コンテンツ410が終了すると直ちに補助コンテンツが復号され表示の準備ができるようにコンテンツが実際に必要となる時点よりも前に、広告選択モジュール330により広告バッファ310から補助コンテンツを選択することができる。補助コンテンツが実際に必要となるまで補助コンテ

50

ンツが取り出されたり、復号されたり、バッファされない場合、一部の装置では、主要コンテンツ410の終了と適切な補助コンテンツの表示との間に処理遅延（例えば、放送の中断）を経験するかもしれない。ある場合には、主要コンテンツ410の特定部分のための全てのトリガデータ450が、主要コンテンツ410のまさに始まりに特定されてもよい。他の実施形態では、トリガデータ450が必要に応じて特定および処理されてもよい。これには、実際の描画の前にコンテンツをロードするオンザフライのトリガまた予想のトリガを含む。

#### 【0106】

トリガデータ450は、主要コンテンツ410および/またはそれに関連して描画されるべき補助コンテンツに関連する情報の様々な他の部分を含んでもよい。トリガデータ450は、補助コンテンツを表示可能とするために、主要コンテンツ410を特定の期間遅延させるべきことを示してもよい。例えば、ノーカットの映画を見ている場合、主要コンテンツ410の提供者（例えば、映画配給会社）はシーンの間で遅延が最小になることを望むかもしれない。したがって、トリガデータ450は、特定の種類の補助コンテンツ（例えば、ターゲット補助コンテンツ440）を選択し、その補助コンテンツの長さが20秒を越えないことを反映してもよい。補助コンテンツの複数の選択（一方が45秒であり、他方が10秒）が可能である場合、広告選択モジュール330は、その状況に適した補助コンテンツ（すなわち、長さが10秒であるコンテンツ）を取り出してもよい。トリガデータ450は、そのコンテンツの必要性を示すのと同程度に、特定の補助コンテンツの操作と挿入に関して有益であってもよい。

10

20

#### 【0107】

トリガデータ450は、表示されるコンテンツの種類に関する特定の制限を反映していてもよい。例えば、ある映画スタジオは、映画の間に競争相手の映画スタジオの作品が広告されることを望まないだろう。したがって、トリガデータ450は、補助コンテンツを選択する広告選択モジュールに対する特定の禁止事項を反映してもよい。

#### 【0108】

同様に、広告選択モジュール330は、例えばプロフィール管理モジュール320からのデータに基づき、表示する補助コンテンツの特定部分を選択または拒否してもよい。2人のユーザが装置に関連している（例えば、親と子）場合、異なる種類のコンテンツ（主要および補助）が装置で受け取られてもよい（例えば、G指定の映画のような子供向けのコンテンツと、R指定の映画のような大人向けのコンテンツ）。広告バッファ310が、記憶装置内に両方のユーザに同時に関連する補助コンテンツを有していてもよい（例えば、R指定の映画プレビューとG指定の映画プレビュー）。装置の現在のユーザを反映しプロフィール管理モジュール320で特定されるプロフィール管理データに基づき、特定の補助コンテンツ選択が特定ユーザに対してなされてもよい。トリガデータ450がターゲット補助コンテンツ440のロードの必要性を示す場合、広告選択モジュール330は、装置の現在のユーザ（または、広告選択モジュール330に以前に通信された情報）に関してプロフィール管理モジュール320に相談し、広告バッファ310内の様々なターゲット補助コンテンツ440のうちいずれを取り出し、復号し、描画するかを決定することができる。

30

40

#### 【0109】

図5は、様々な好適な、所定の、受容された、および拒否されたコンテンツの好みを含む、典型的なユーザプロフィール500を表形式で示す。図5の中のユーザプロフィール500は、プロフィール管理サーバ108（図1）に、またはフィードバックサーバ106（図1）のフィードバックプロフィールの文脈で格納されるプロフィールであってもよい。ユーザプロフィール500は、適切な主要コンテンツと補助コンテンツを選択してユーザに配信する文脈で使用されてもよい。

#### 【0110】

ユーザプロフィール500は、ユーザによる、またはフィードバックサーバ106により集められたフィードバックデータによる、または第三者のソース（例えば、レコードの

50

購入など)による、双方向の選択または好みの特定を通して作成されてもよい。図5の典型的なユーザプロフィール500は、ユーザの好みのいくつかの典型的なカテゴリを示す。すなわち、好適なコンテンツ510、許容できるコンテンツ530、拒絶されたコンテンツ540である。第4のカテゴリ：予め定められたコンテンツ520は、ユーザの定義した好み(例えば、好き嫌い)よりも少ないが、ユーザまたは装置の特定の条件に関して定められる。

#### 【0111】

例えば、ユーザは、装置のメーカーに関する予め定められた補助コンテンツ520(例えば、様々な周辺機器またはアドオンに関するコマース)を受け取ることができる。他の装置(例えば、他のメーカーの装置)についての一連の他の補助コンテンツパッケージが存在するが、ユーザは、それがユーザが所有する装置であるので、特定の装置に関する補助コンテンツパッケージのみを受け取ることができる。こうして、コンテンツがカスタマイズされる一方、ユーザによりまたはユーザのために個人化されることはない。

10

#### 【0112】

好適なコンテンツ510は、ユーザが望む(すなわち、受け取るのを好む)コンテンツを表してもよい。多くの場合、好適なコンテンツ510は、特にユーザによって特定されてもよい。代わりに、例えばフィードバックモジュール340とフィードバックサーバ106の助けにより特定される視聴の癖と、様々なコンテンツ選択に関連する特定の識別情報またはメタデータとに基づき、時間とともに特定の結論が出されてもよい。

20

#### 【0113】

図5は、スポーツとアクションの間の一連のコンテンツ分類550を示す。コンテンツ分類550は、様々な種類、ブランド、クラスのコンテンツを含んでもよく、実際のコンテンツ提供者、ネットワーク提供者、または業界標準グループなどの種々の実体により定義されてもよい。図5の場合、ユーザプロフィール500は、特定のユーザがスポーツコンテンツおよびアクションコンテンツを好むことを示している。このように、コンテンツが適切なサーバ(例えば、主要コンテンツサーバ102または補助コンテンツサーバ104)で同様に特定されるとき、ユーザは、スポーツイベントや高度のアクション、または冒険活動に関連する主要コンテンツおよび補助コンテンツを受け取ることができる。

#### 【0114】

コンテンツ分類550は、補助分類560にも従ってもよい。例えば、「スポーツ」は、異なる種類のスポーツの広い範囲を表してもよい。補助分類560を用いることで、より広い分類をより正確に作ることができる。例えば、「スポーツ」は、野球、フットボール、バスケットボールに分けることができる。

30

#### 【0115】

特定のコンテンツ分類550に付随する補助分類560の数に制限はない。例えば、上述のように、「スポーツ」を野球に分けることができる。「野球」は、プロフェッショナル、インターナショナル、マイナーリーグ、またはNCAARにさらに分けることができる。「プロフェッショナル」は、さらに特定のチーム、例えばテキサス・レンジャーズまたはサンフランシスコ・ジャイアンツに分けることができる。補助分類560を詳細にするほど、特定のプロフィール500に基づき最終的にユーザに配信されるコンテンツがより正確になる。

40

#### 【0116】

図5の文脈で説明したように、コンテンツ分類550と補助分類560に関して特定の組織、構造または階層を意味するべきではない。例えば、補助分類560が「脚注」の参照に限られることを意味していない。図5は、本発明の範囲のさらなる理解を助ける説明のための実例である。

#### 【0117】

受容したコンテンツ530は、ユーザが必ずしも望むわけではないが、受け取ることに何の異議もないコンテンツのことを表す。しかしながら、受容したコンテンツ530は、好適なコンテンツ510の特定の態様を含んでもよい。受容したコンテンツ530

50

は、拒絶されたコンテンツ540の文脈でさらに理解することができる。拒絶されたコンテンツ540は、ユーザが興味がないか（例えば、子供のアニメ映画に対する大人）、またはユーザがコンテンツに対して特定の異議があるか（例えば、アダルトまたはポルノコンテンツ）のいずれかの理由でユーザが受け取ることを望まないコンテンツのことを表す。

**【0118】**

ユーザが特定のコンテンツを拒絶コンテンツ540と特定した場合、ユーザはそのコンテンツを受け取らない。しかしながら、ユーザが拒絶コンテンツ540と特定したコンテンツの完全な分類に関しては、ユーザが制限を受けてもよい。例えば、あらゆるコマercialを受け取りたくないユーザは、あらゆる補助コンテンツの受け取りを拒否しようとして、全てのコンテンツを拒絶コンテンツ540に分類することも可能である。この点に関して、ユーザは、特定の数のコンテンツタイプを拒絶コンテンツ540と特定できるのみであってもよい。一部の実施形態は、補助コンテンツの否定オプションを提供してもよい。つまり、追加の料金の支払いにより、あるいは、直接の郵送または電話調査または（カタログおよび視覚/聴覚品質に関して）低品質コンテンツ等の他の考慮の形態のために、ユーザは、自身の特定のクライアント装置への補助コンテンツ（または具体的に広告）の配信を拒否することができてよい。このような特徴は、ユーザプロフィール500により、または主要コンテンツサーバ102あるいは補助コンテンツサーバ104における認識により、制御することができる。

10

**【0119】**

予め定められたコンテンツ520は、個人の好みに関係なくユーザが受け取るコンテンツのことを表す。このコンテンツが受取人に関して共通である場合（すなわち、ネットワーク内の全ての受取人により例外なく受け取られる場合）、予め定められたコンテンツは、一般に、非常に特定された範囲の製品またはサービス（例えば、ユーザがアクセスした装置またはユーザがデータ交換のために利用している通信ネットワーク）に関連していてもよい。一部のユーザが不快であるとおそれのある製品やサービスに当たりののを避けるために、この狭い焦点を使用することができる。例えば、一般に、予め定められたコンテンツは、極端で感情的な意見を生むポルノ製品やサービスなどの不快なコンテンツに関連づけられることを禁じられていてもよい。

20

**【0120】**

ある場合には、特定の实体は、似たようなマインドの組織とブランド提携を始めるかもしれない。例えば、特定のネットワーク提供者（通常、装置にネットワークアクセスを提供する）は、無線ルータまたはネットワーク・アクセラレータを開発する会社とブランド提携を始めるかもしれない。これらの製品はユーザにとって特に興味がないものの、ネットワークプロバイダと共通の定義可能な利害を有しており（すなわち、改善されたネットワーク条件）、したがって、予め定められたコンテンツ520は、共通コンテンツとして配信するためにこの第三者のメーカ/サービスプロバイダと関連づけられてもよい。

30

**【0121】**

特定の種類の予め定められたコンテンツ520（補助コンテンツの場合）は、関連づけられたコンテンツを含んでもよく、これは、表示中の主要コンテンツ410と何らかの関係性を共有するコンテンツのことを表す。既に説明したように、コメディが見られており、ユーザは、他のコメディに関連するか、またはそのコメディの他の俳優に関連する予め定められた補助コンテンツを受け取ることができる。ネットワークプロバイダ補助コンテンツが、ネットワークプロバイダに関連する補助コンテンツ（例えば、新たな料金プランに関する広告）を表す一方、装置プロバイダ補助コンテンツが、コンテンツの受け取りに使用されている特定の装置に関連する補助コンテンツを表していてもよい。

40

**【0122】**

最終的に配信されるコンテンツは、ユーザプロフィール500内の一つ以上のデータ分類550に基づいていてもよい。例えば、配信されるコンテンツが好適なコンテンツ510のみに関連していてもよく、または拒絶されたコンテンツ540に支配される受容され

50

たコンテンツ530であってもよい。受容されたコンテンツ530の分類に入ったために、拒絶されたコンテンツ540の特定の補助分類560が不注意にも配信されないように、異なる種類のコンテンツの様々な相互参照が発生してもよい。例えば、ユーザはアクション映画を望むが、性的なコンテンツを望まないことがある。アクション映画が性的な内容を有している場合、ユーザプロフィール500とそのプロフィールを扱う知性は、コンテンツ配信に関して一つの要因が他の要因を覆すか否かを決定してもよい。コンテンツ配信に関する決定は、様々なコンテンツサーバ(102/104)、またはプロフィール管理サーバ108で発生してもよい。特定の決定は、実施のために様々なサーバに戻されるデータ分析とともに第三者に「アウトソース」されてもよい。フィードバックモジュール340(図3)およびフィードバックサーバ106(図1)との対話が、ユーザプロフィール500の作成、およびそれから得られるコンテンツサーバ102/104によりユーザに配信されるコンテンツに影響を与えることがある。

10

#### 【0123】

フィードバックモジュール340で作成されフィードバックサーバ106に配信されるフィードバックデータは、特定のコンテンツまたはネットワーク提供者に対する広告主による報酬の役割を果たしてもよい(例えば、コンテンツが視聴されると、適切な支払いがなされる)。この記録は、上述のユーザプロフィール500の作成に影響を与えてもよい。この場合、特定のユーザが特定のコンテンツ(例えば、特定の俳優が出る映画)を見続ける場合、繰り返しの視聴がコンテンツの潜在的な受容または拒絶、あるいは好適なコンテンツ510の潜在的な指示を構成するという観点で、その情報はユーザプロフィール500の状態に影響を与え始める。プロフィール500に対するこれらの変更は、自動的に行われるか、または変更される毎に明示の許可を与えるユーザに支配されるか、またはユーザプロフィール500の変更に関する問い合わせの他の何らかのサイクルに支配されて行われてもよい。ユーザプロフィールの正当性に関して問い合わせをすることなく、あるいは、行われる変更の種類に関して特定の許可を与えることなくユーザプロフィール500を操作できるように、ユーザは前もって許可を与えておいてもよい。例えば、受容されたコンテンツ530に対する変更は自動的に許可されるが、拒絶されたコンテンツ540に対する変更は、ユーザからの明示の認証なしにはできないようにしてもよい。

20

#### 【0124】

図6は、本発明の一実施形態による、コンテンツを選択し装置に配信する典型的な方法600を示す。ステップ610で、ユーザID、装置IDまたは他の形態、および/または識別情報の組み合わせによりユーザおよび/または装置が特定される。特定されたユーザは、プロフィール管理サーバ108(図1)に記憶可能なユーザプロフィールと関連づけられてもよい。

30

#### 【0125】

図5の典型的なユーザプロフィール500で見られるように、プロフィール管理サーバ108のユーザプロフィールは、ユーザの様々な好みを反映してもよい。ステップ620で、ユーザプロフィールに基づき、特定のコンテンツ(主要および/または補助)がそのユーザに配信するために特定される。例えば、ユーザプロフィール500によって反映されるようにユーザがスポーツを好む場合、ユーザは補助コンテンツサーバ104(図1)からスポーツ関連の補助コンテンツを受け取る。ユーザは見たい主要コンテンツを通常明示的に特定する一方、ユーザプロフィール500を使用してランダムな主要コンテンツの自動的な配信がされるか、またはユーザによる選択のために主要コンテンツの「提案」リストが提供されてもよい。

40

#### 【0126】

ステップ630で、ユーザプロフィール500に対応するコンテンツが、それぞれのクライアント装置130(図1)のユーザに配信される。主要コンテンツの場合にはこのコンテンツは自動的に視聴され、または補助コンテンツの場合には、適切な時刻に以降の描画のためにバッファまたは他の記憶装置に格納される。補助コンテンツは、広告エンジン255(図2)で支配されるように、様々な広告回転制御の支配を受けて描画されてもよ

50

い。配信ステップ(630)は、特定の期限切れのコンテンツまたはより関連のないコンテンツの置き換えを含んでもよい。このコンテンツは、主要コンテンツ(例えば、ダウンロードされた午後5時のニュースを午後6時のニュースで置き換え)でも補助コンテンツ(例えば、様々な広告)でもよい。

【0127】

オプションのステップ640では、上述の特定の印象決定に加えて、様々な視聴およびアクセスの活動に基づき、フィードバックデータが作成されてもよい。そのフィードバックデータは、さらなる解析のためにフィードバックサーバ106(図1)に送られてもよい。オプションのステップ650では、上述のフィードバックデータおよび/または他の適切なプロフィール管理データにしたがって、ユーザプロフィール500が更新されてもよい。この更新されたユーザプロフィール500を用いて、ユーザに配信するためのコンテンツの将来の選択を特定してもよい。

10

【0128】

一実施形態では、広告エンジン255は、相手先商標製品の製造会社(OEM)により配信される、クライアント装置に予めインストールされたソフトウェアモジュールであってもよい。しかしながら、ある場合には、ユーザは古い携帯メディア装置、古い家庭用エンタテインメント装置または携帯電話装置などのレガシー装置において広告回転機能を楽しもうとすることがある。

【0129】

レガシーのクライアント装置を含むこれらの例では、広告エンジン255は、主要コンテンツサーバ102(図1)の最初のアクセスを伴うダウンロードされたソフトウェアアプリケーションからなってもよい。例えば、ユーザは特定の主要コンテンツタイトルを求めて主要コンテンツサーバ102への接触を試みてもよい。主要コンテンツサーバ102は、初期データの交換中またはプロフィール管理サーバ108へのアクセスにより、プロフィールが存在していないかまたは特定の識別データが主要コンテンツサーバ102により受け取られたという点で、要求する装置が今のところ広告エンジンプロフィールを有していないことを認識してもよい。これらの例では、コンテンツの描画によりソフトウェアモジュールが自動的にインストールされる(例えば、自動発効スクリプトによって)か、または実際にコンテンツが描画される前にそのモジュールの手動の実行とインストールを要求するように、広告エンジン255のソフトウェアアプリケーションが主要コンテンツ

20

30

【0130】

プロフィール管理モジュール320、広告選択モジュール330、およびフィードバックモジュール340の全てがソフトウェア構成要素としてダウンロードされる一方、バッファメモリ(すなわち、広告バッファ310)はダウンロードできない。広告エンジン255と関連する広告回転機能とが装置の製造後にダウンロードされる本発明の一実施形態では、装置内のメモリの特定部分が広告回転のために、具体的には広告回転の記憶のために予約されていることを通知する命令をソフトウェアダウンロードが含んでいてもよい。

【0131】

レガシー装置のダウンロードが、限定されたまたは最小の機能を装置に提供してもよく、ユーザの複雑なプロフィールが装置により作成されなくてもよい。これらの例では、クライアント装置とは別のワークステーションから、インターネット・インタフェースを介したプロフィール管理サーバ108へのアクセスをユーザが要求されてもよい。メモリ利用可能性と特定のハードウェア仕様限界に支配される様々なレガシー装置に完全な範囲で本発明を導入できると想定されるが、様々な例では、この種の装置により提供される機能は、問題とされる装置の様々なハードウェアおよびソフトウェアの限界に支配されることがある。その点において、本発明は、特定のレガシー装置での改善されたまたは完全な広告回転機能を可能にするように、ファームウェアのアップグレードの可能性を想定している。

40

【0132】

50

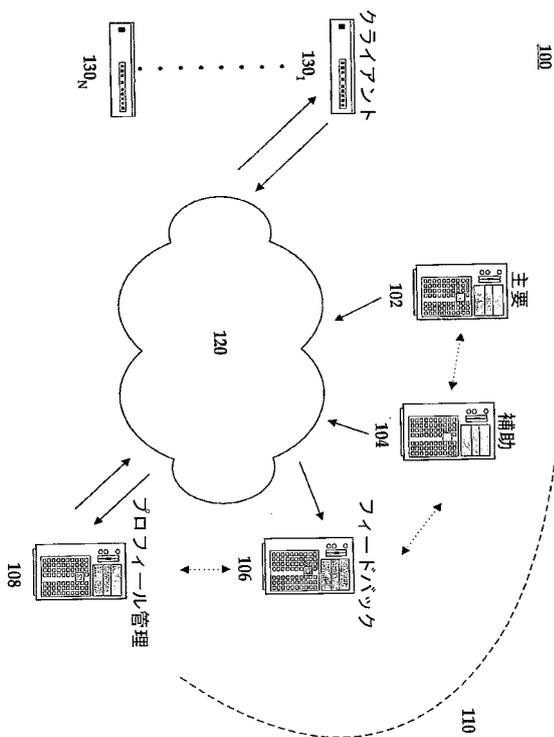
典型的な実施形態を参照して本発明を説明したが、当業者であれば、本発明の真の精神および範囲を逸脱することなく、様々な変更をすることができ、また等価物を要素の代わりに用いることができることを理解するであろう。加えて、本発明の本質的な教示から逸脱することなく、修正をなすことができる。様々な代わりのシステムを利用して本明細書に記載の様々な方法を実装することができ、また様々な方法を用いて上述のシステムから特定の結果を達成することができる。その上、コンテンツ提供者および/または装置の特定の必要性に応じて、補助コンテンツの文脈で述べた様々な機能を主要コンテンツにも適用することができ、その逆も言える。

【 0 1 3 3 】

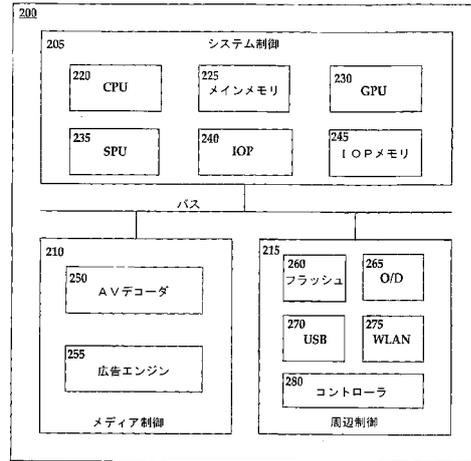
例えば、本発明の一実施形態は、コンテンツ表示装置で使用するコンテンツデコーダを提供してもよい。コンテンツデコーダは、デコーダをホストするメディア表示装置にアクセスできるメモリから補助広告コンテンツを取り出しそれを復号するように構成されてもよい。デコーダは、コンテンツデコーダに接続されたグラフィックス処理装置に、復号された補助広告コンテンツを主要コンテンツに対して描画する方法を特定する命令を提供してもよい。この点において、デコーダは、広告の復号、選択および描画の一部の態様または全ての態様を処理するか関係を持っていてもよい。

10

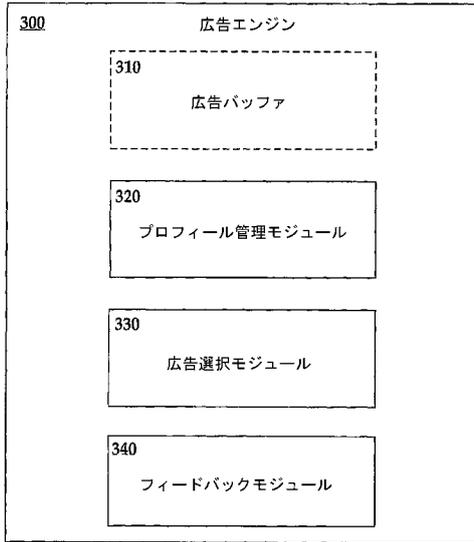
【 図 1 】



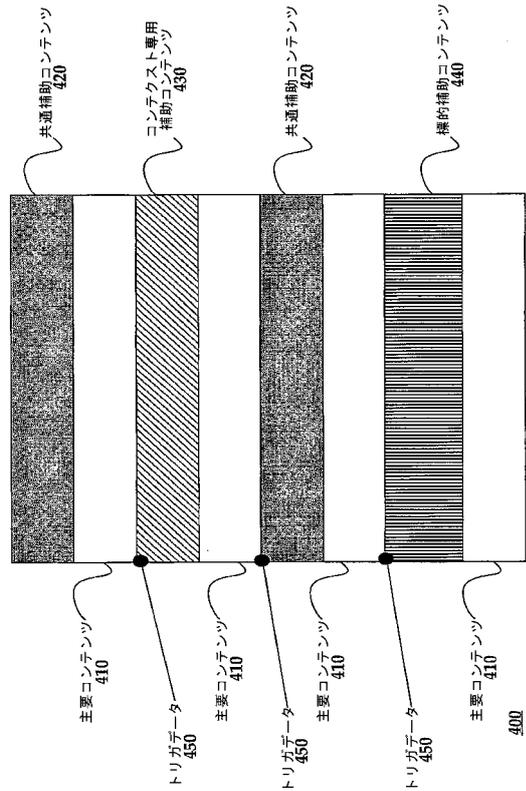
【 図 2 】



【図3】



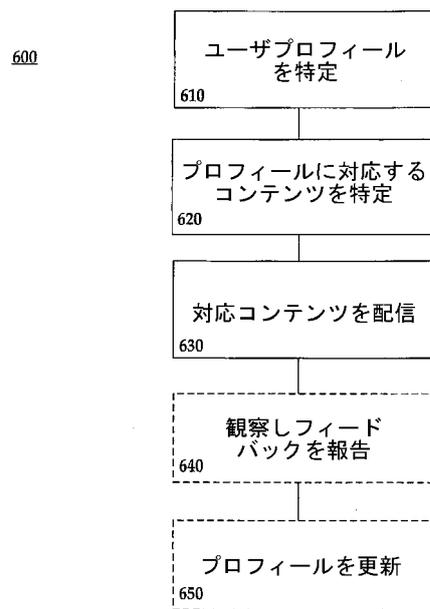
【図4】



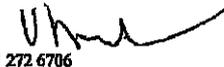
【図5】

500	優先	既定	許容	却下
510	スポーツ <sub>1</sub>	関連主要 <sub>1</sub>	スポーツ <sub>1</sub> , 2	ロマンス
520	スポーツ <sub>2</sub>	ネットワーク プロバイダ	アクション	大人
530	アクション <sub>1</sub>	デバイス プロバイダ	俳優 <sub>5</sub>	子供
540	アクション <sub>2</sub>	関連主要 <sub>2</sub>	地域 <sub>3</sub>	俳優 <sub>4</sub>
550				
560				

【図6】



## 【 国際調査報告 】

INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No. PCT/US07/11059		
<b>A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER</b>				
IPC: H04K 1/00(2006.01)				
USPC: 705/59				
According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC				
<b>B. FIELDS SEARCHED</b>				
Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) U.S. : 705/59				
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched NONE				
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used) NONE				
<b>C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT</b>				
Category *	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.		
X,E	US 20070174471 A1 (VAN ROSSUM CEDRIC) 26 July 2007, paragraphs [0003], [0026], [0031], [0037], [0075], and [0149].	1-36		
<input type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/> See patent family annex.				
* Special categories of cited documents: <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance</p> <p>"B" earlier application or patent published on or after the international filing date</p> <p>"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)</p> <p>"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means</p> <p>"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>"1" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to underpin the principle or theory underlying the invention</p> <p>"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</p> <p>"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</p> <p>"&amp;" document member of the same patent family</p> </td> </tr> </table>			<p>"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance</p> <p>"B" earlier application or patent published on or after the international filing date</p> <p>"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)</p> <p>"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means</p> <p>"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed</p>	<p>"1" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to underpin the principle or theory underlying the invention</p> <p>"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</p> <p>"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</p> <p>"&amp;" document member of the same patent family</p>
<p>"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance</p> <p>"B" earlier application or patent published on or after the international filing date</p> <p>"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)</p> <p>"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means</p> <p>"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed</p>	<p>"1" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to underpin the principle or theory underlying the invention</p> <p>"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</p> <p>"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</p> <p>"&amp;" document member of the same patent family</p>			
Date of the actual completion of the international search 22 March 2008 (22.03.2008)		Date of mailing of the international search report <b>30 MAY 2008</b>		
Name and mailing address of the ISA/US Mail Stop PCT, Attn: ISA/US Commissioner of Patents P.O. Box 1450 Alexandria, Virginia, 22313-1450 Facsimile No. (571) 273-3201		Authorized officer Pierre Eddy Elisca  Telephone No. 571 272 6706		

## 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, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MT, NL, 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, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, 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

(72)発明者 ヴァン ダッタ、グレン

アメリカ合衆国、カリフォルニア州 9 4 4 0 4 - 2 1 7 5、フォスター・シティー、セカンド・フロアー、イースト・ヒルスデイル・ブルバード 9 1 9

(72)発明者 ザレウスキー、ゲイリー

アメリカ合衆国、カリフォルニア州 9 4 4 0 4 - 2 1 7 5、フォスター・シティー、セカンド・フロアー、イースト・ヒルスデイル・ブルバード 9 1 9

Fターム(参考) 5B075 ND20 PR08

5C164 FA25 MA05S SB41P UB38P UB88S UB91P UD65S YA08 YA10 YA11