

**Lo que se reivindica es:**

1. Un método para participar en una transmisión en vivo a través de un dispositivo de visualización, que comprende:

ejecutar una aplicación en el dispositivo de visualización;

usar la aplicación en ejecución para acceder a una transmisión en vivo que está siendo transmitida por una plataforma de transmisión dentro de una sala de transmisión asociada;

monitoreo, por parte de la aplicación en ejecución, una instrucción de operación emitida por un usuario del dispositivo de visualización; y

controlar, por parte de la aplicación en ejecución, el funcionamiento de un elemento interactivo asociado a la sala de transmisión que no esté gestionado por una plataforma de la plataforma de transmisión, con base en las instrucciones de funcionamiento supervisadas, siendo el funcionamiento del elemento interactivo observable únicamente por al menos un participante de la sala de transmisión, en donde al menos un participante de la sala de transmisión incluya al usuario, un creador de contenido de la transmisión en vivo, u otro espectador que use un dispositivo que esté ejecutando la aplicación para acceder a la sala de transmisión.

2. El método de la reivindicación 1, en donde el elemento interactivo es un juguete sexual en comunicación con el dispositivo respectivo de al menos un participante de la sala de transmisión.

3. El método de la reivindicación 1, en donde el elemento interactivo es una cámara desde la que se está capturando la transmisión en vivo, la cámara está en comunicación con el dispositivo respectivo de al menos un participante de la sala de transmisión, siendo el al menos un participante el creador de contenido de la transmisión en vivo.

4. El método de la reivindicación 1, en donde el elemento interactivo es un micrófono dispuesto cerca del usuario para capturar el audio del usuario y transmitir el audio capturado al creador de contenido para ser agregado a la transmisión en vivo.

5. El método de la reivindicación 1, en donde el elemento interactivo es un videojuego representado por la aplicación en ejecución del usuario del dispositivo de visualización y de al menos un participante de la sala de transmisión que está ejecutando la aplicación en un dispositivo respectivo.
6. El método de la reivindicación 1, en donde el usuario del dispositivo de visualización recibe retroalimentación de la operación del elemento interactivo mientras ve la transmisión en vivo.
7. El método de la reivindicación 1, en donde el elemento interactivo se monta como un widget o se incrusta como un control en una representación de la sala de transmisión generada por la aplicación en el dispositivo de visualización.
8. El método de la reivindicación 1, en donde el control de la operación del elemento interactivo por parte de la aplicación en ejecución está limitado por una operación de propina del usuario o una identidad privilegiada del usuario.
9. El método de la reivindicación 1, en donde la transmisión en vivo se aloja en un primer servidor bajo el control de la plataforma de transmisión y el elemento interactivo se aloja en un segundo servidor que no está bajo el control de la plataforma de transmisión.
10. El método de la reivindicación 1, en donde el elemento interactivo es un dispositivo asociado con el dispositivo respectivo de al menos un participante de la sala de transmisión, siendo el al menos un participante de la sala de transmisión el creador de contenido de la transmisión en vivo y la operación del elemento interactivo que influye en la transmisión en vivo.
11. El método de la reivindicación 1, en donde la aplicación en ejecución proporciona acceso a la transmisión en vivo como una lista seleccionada de transmisiones en vivo de una pluralidad de plataformas de transmisión filtradas para mostrar solo transmisiones en vivo que se transmiten desde un dispositivo que ejecuta la aplicación o desde un dispositivo que ejecuta software configurado para comunicarse con un servidor asociado con la aplicación.
12. El método de la reivindicación 1, en donde la aplicación incluye:

un módulo TCP de protocolo de control de transmisión para establecer una conexión TCP entre el dispositivo de visualización y un servidor asociado a la aplicación, y para comunicarse con el servidor utilizando la conexión TCP establecida; y

un módulo de comunicación de corto alcance que establece una conexión por cable o inalámbrica entre el dispositivo de visualización y un accesorio de visualización bajo el control del elemento interactivo, y para comunicarse con el accesorio de visualización mediante la conexión por cable o inalámbrica establecida.

13. Un método para la transmisión interactiva en vivo a través de un dispositivo de visualización, que comprende:

navegar, a través de la interfaz de usuario de una aplicación que se ejecuta en el dispositivo de visualización, una o más páginas de la sala de transmisión en una o más plataformas de transmisión, en donde el contenido de transmisión de cada una de las páginas de la sala de transmisión es creado y transmitido por al menos un dispositivo de transmisión a una plataforma de transmisión correspondiente de una o más plataformas de transmisión;

recibir, por el dispositivo de visualización, una instrucción de operación interactiva enviada directamente desde otro dispositivo de visualización que esté navegando por al menos una página de la sala de transmisión al mismo tiempo o reenviada por el al menos un dispositivo de transmisión desde el otro dispositivo de visualización, en donde la instrucción de operación interactiva se genera adicionalmente a partir de la aplicación en lugar de una función intrínseca de una o más páginas de la sala de transmisión, y en donde las instrucciones de operación interactiva incluyen al menos una de las instrucciones de control de accesorios de visualización, instrucciones de mensajes de voz/texto/video, invitación al juego o instrucciones de interacción al juego; y

en respuesta a la recepción de la instrucción de operación interactiva, generando, por parte de la aplicación, una funcionalidad interactiva correspondiente a la instrucción de operación interactiva.

14. Un método para el entretenimiento interactivo en línea a través de equipos de usuario, que comprende:

visitar, a través de la interfaz de usuario de una aplicación que se ejecuta en un equipo de primer usuario, una o más páginas web destinadas al entretenimiento en línea;

la monitorización, por parte del equipo del primer usuario, de la operación interactiva introducida por un primer usuario con respecto a al menos una página web de una o más páginas web dirigidas al entretenimiento en línea, en donde la operación interactiva actúa sobre un elemento interactivo que está configurado adicionalmente por la aplicación y no es una función intrínseca de al menos una página web dirigida al entretenimiento en línea;

en respuesta a la detección de la operación interactiva, generando, por parte de la aplicación, una instrucción de operación interactiva para interactuar con al menos una página web dirigida al entretenimiento en línea;

enviar la instrucción de operación interactiva a una aplicación que se ejecuta en un equipo de segundo usuario que está accediendo a al menos una página web dirigida al entretenimiento en línea y/o un accesorio de visualización de la misma, lo que permite al primer usuario obtener retroalimentación de la operación interactiva mientras navega por al menos una página web, en donde el entretenimiento en línea de al menos una página web se proporciona a través de un primer servidor a la aplicación que se ejecuta en el equipo del primer usuario y la aplicación que se ejecuta en el equipo del segundo usuario, respectivamente;

recibir, por la aplicación que se ejecuta en el equipo del segundo usuario, la operación interactiva del equipo del primer usuario, en donde la aplicación que se ejecuta en el equipo del primer usuario se comunica con la aplicación que se ejecuta en el equipo del segundo usuario a través de un segundo servidor; y

en respuesta a la recepción de la instrucción de operación interactiva, generando, por la aplicación que se ejecuta en el equipo del segundo usuario, una funcionalidad interactiva correspondiente a la instrucción de operación interactiva.

15. Un sistema de transmisión en vivo, que comprende:

un primer dispositivo que genere contenido de transmisión en vivo y envíe el contenido de transmisión en vivo generado a un primer servidor mantenido por una primera plataforma de transmisión, el primer servidor que publique una primera transmisión en vivo con base en el contenido de transmisión en vivo generado;

un segundo servidor que publica una segunda transmisión en vivo; y

un dispositivo de visualización que ejecuta una aplicación para acceder a la primera transmisión en vivo y a la segunda transmisión en vivo,

en donde la aplicación está configurada para mostrar una representación de la primera transmisión en vivo y la segunda transmisión en vivo, simultáneamente, a un usuario del dispositivo de visualización,

en donde la aplicación se configura, además, para recibir una selección de la primera transmisión en vivo del usuario y mostrar la primera transmisión en vivo al usuario mientras se superpone un panel de control para controlar el funcionamiento de un accesorio de transmisión en comunicación con el primer dispositivo, comunicación entre la aplicación y el accesorio de transmisión gestionado por un tercer servidor que no está asociado con la primera plataforma de transmisión.

16. El sistema de la reivindicación 15, en donde el primer dispositivo también ejecuta la aplicación y el control del funcionamiento del accesorio de transmisión es gestionado por la aplicación que se ejecuta en el primer dispositivo en asociación con el software que se ejecuta en el tercer servidor y la aplicación que se ejecuta en el dispositivo de visualización.

17. El sistema de la reivindicación 15, en donde el accesorio de transmisión es un juguete sexual que tiene una conexión local con el primer dispositivo.

18. El sistema de la reivindicación 15, en donde el accesorio de transmisión es una cámara que tiene una conexión local con el primer dispositivo, la cámara que captura el contenido de la transmisión en vivo.

19. El sistema de la reivindicación 15, en donde la aplicación que se ejecuta en el dispositivo de visualización está configurada para renderizar un videojuego que está

asociado con la primera transmisión en vivo, se muestra junto con la primera transmisión en vivo en el dispositivo de visualización y está alojado por el tercer servidor.

20. El sistema de la reivindicación 15, en donde una copia de la aplicación se está ejecutando en el primer dispositivo y la aplicación que se ejecuta en el dispositivo de visualización, está configurado para ocultar la segunda transmisión en vivo cuando se desea que solo se muestren las transmisiones en vivo asociadas con la aplicación.

21. El sistema de la reivindicación 15, en donde el control del accesorio de transmisión por parte del dispositivo de visualización está limitado por el uso de una función de propina proporcionada en el dispositivo de visualización por la aplicación.