

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-79421

(P2010-79421A)

(43) 公開日 平成22年4月8日(2010.4.8)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
G 0 6 F 17/30 (2006.01)	G 0 6 F 17/30 2 1 0 D	5 B 0 7 5
G 0 6 F 13/00 (2006.01)	G 0 6 F 13/00 5 6 0 A	

審査請求 有 請求項の数 33 O L (全 28 頁)

(21) 出願番号	特願2008-244434 (P2008-244434)	(71) 出願人	000004237
(22) 出願日	平成20年9月24日 (2008.9.24)		日本電気株式会社
			東京都港区芝五丁目7番1号
		(74) 代理人	100086759
			弁理士 渡辺 喜平
		(74) 代理人	100109128
			弁理士 岡野 功
		(74) 代理人	100154184
			弁理士 生富 成一
		(72) 発明者	小池 雄一
			東京都港区芝五丁目7番1号 日本電気株
			式会社内
		(72) 発明者	深川 悟郎
			東京都港区芝五丁目7番1号 日本電気株
			式会社内
		Fターム(参考)	5B075 KK02 NR12 UU40

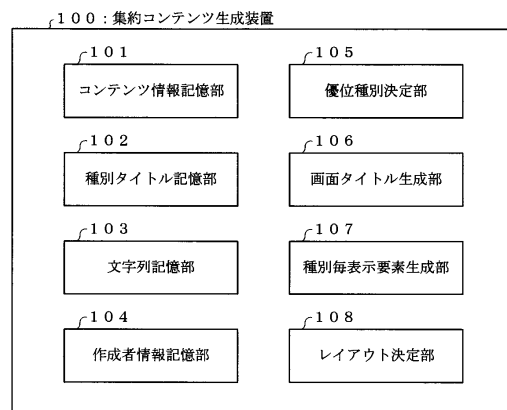
(54) 【発明の名称】 集約コンテンツ生成装置、集約コンテンツ生成プログラム、集約コンテンツ生成方法、及びシステム

(57) 【要約】

【課題】作成者が複数の記事を投稿して構成されるブログにおいて、複数の記事を集約し、ブログ全体の内容を端的に表すことの可能な集約コンテンツを自動的に作成する。

【解決手段】コンテンツの識別子、タイトル、コンテンツ、及び種別を記憶する記憶部、種別毎の種別タイトルを記憶する記憶部、種別毎の文字列を記憶する記憶部、記憶部におけるコンテンツ数及び／又はアクセス数を種別毎に集計し、集計数に基づき優位度を決定する優位種別決定部、優位度が最も高い種別の種別タイトルを取得し、集約コンテンツ画面のタイトルを種別タイトルを含めて生成するタイトル生成部、優位度が最も高いものから一又は二以上の種別の文字列を取得し、集約コンテンツ画面の表示要素を文字列を含めて種別毎に生成する表示要素生成部、タイトル及び表示要素を配置する配置決定部を備えた集約コンテンツ生成装置。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

コンテンツを識別するためのコンテンツ識別子、コンテンツタイトル、コンテンツ、及びコンテンツの種別を記憶するコンテンツ情報記憶部と、

コンテンツの種別毎に対応する種別タイトルを記憶する種別タイトル記憶部と、

コンテンツの種別毎に対応する表示要素の文字列を記憶する文字列記憶部と、

少なくとも前記コンテンツ情報記憶部におけるコンテンツの数又はコンテンツへのアクセス数を種別毎に集計し、集計数の多さに基づいて、種別毎に集約コンテンツ画面に表示する優先順位を表す優位度を決定する優位種別決定部と、

前記優位種別決定部により決定された優位度が最も高い種別に対応する種別タイトルを前記種別タイトル記憶部から取得し、集約コンテンツ画面のタイトルを、取得した前記種別タイトルを含めて生成する画面タイトル生成部と、

前記優位種別決定部により決定された優位度が最も高いものから一又は二以上の種別にそれぞれ対応する表示要素の文字列を前記文字列記憶部から取得し、集約コンテンツ画面の表示要素を、取得した前記文字列を含めて種別毎に生成する種別毎表示要素生成部と、

生成された前記集約コンテンツ画面のタイトル及び前記表示要素を所定の基準で配置するレイアウト決定部と、を備えた

ことを特徴とする集約コンテンツ生成装置。

【請求項 2】

前記レイアウト決定部が、

前記集約コンテンツ画面のタイトルを、集約コンテンツ画面の最上部に当該画面に表示される文字の中で最大のサイズで配置し、

前記集約コンテンツ画面の表示要素を、集約コンテンツ画面において、優位度が高いものの程上部かつ同じ又は大きい文字サイズで配置する

ことを特徴とする請求項 1 記載の集約コンテンツ生成装置。

【請求項 3】

前記コンテンツ情報記憶部が、コンテンツ毎にコンテンツを格納した時間の情報を記憶し、

前記優位種別決定部が、少なくとも前記コンテンツ情報記憶部におけるコンテンツ数又はコンテンツへのアクセス数を種別毎に集計するにあたり、

前記コンテンツ情報記憶部における過去一定期間内、又は、最新の一定数のコンテンツの中から、コンテンツ数又はコンテンツへのアクセス数を集計する

ことを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の集約コンテンツ生成装置。

【請求項 4】

コンテンツ作成者の名称を記憶する作成者情報記憶部を備え、

前記画面タイトル生成部が、

前記作成者情報記憶部に記憶されている前記コンテンツ作成者の名称と、前記優位種別決定部により決定された優位度が最も高い種別に対応する種別タイトルとから前記集約コンテンツ画面のタイトルを生成し、又は、

前記優位度が最も高い種別が地理情報を示すものである場合、前記コンテンツ情報記憶部における、当該種別に対応する前記コンテンツに最も多数含まれる地名と、前記優位種別決定部により決定された優位度が最も高い種別に対応する前記種別タイトルとから前記集約コンテンツ画面のタイトルを生成する

ことを特徴とする請求項 1 ～ 3 のいずれかに記載の集約コンテンツ生成装置。

【請求項 5】

前記種別毎表示要素生成部が、

前記優位種別決定部により決定された優位度が最も高いものから一又は二以上の種別毎に、最新のコンテンツのコンテンツタイトルを前記コンテンツ情報記憶部から取得するとともに、

当該種別毎に、前記文字列記憶部から取得された前記文字列と、前記コンテンツタイト

10

20

30

40

50

ルとから前記集約コンテンツ画面の表示要素を生成し、又は、

当該種別が地理情報を示すものである場合、前記コンテンツタイトルと、前記コンテンツ情報記憶部における、当該種別に対応するコンテンツに含まれる地名を多いものから順に選択した一又は二以上の地名とから前記集約コンテンツ画面の表示要素を生成することを特徴とする請求項 1 ~ 4 のいずれかに記載の集約コンテンツ生成装置。

【請求項 6】

前記コンテンツ識別子毎に位置情報を記憶する位置情報記憶部と、
所定の地図情報を記憶する地図情報記憶部と、を備え、
前記優位種別決定部によって決定された優位度が最も高いものから一又は二以上の種別が地理情報を示すものである場合、

前記種別毎表示要素生成部が、
前記コンテンツ情報記憶部における、当該種別に対応するコンテンツに含まれる地名を多いものから順に選択した一又は二以上の地名を特定し、

前記レイアウト決定部が、
特定された前記地名を含む前記コンテンツのコンテンツ識別子に対応する位置情報を前記位置情報記憶部から取得し、かつ、特定された前記地名又は取得された前記位置情報に対応する地図情報を前記地図情報記憶部から取得し、取得された前記地図情報において、取得された前記位置情報に対応する位置に所定のマークを表示する地図画面を生成することを特徴とする請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載の集約コンテンツ生成装置。

【請求項 7】

前記レイアウト決定部が、
前記地図画面に表示された前記所定のマークのうちのいずれかについて選択入力があると、前記所定のマークに対応するコンテンツを表示するコンテンツ表示画面を生成することを特徴とする請求項 6 記載の集約コンテンツ生成装置。

【請求項 8】

前記優位種別決定部によって決定された優位度が最も高いものから一又は二以上の種別が地理情報を示すものである場合、

前記種別毎表示要素生成部が、
前記コンテンツ情報記憶部における、当該種別に対応するコンテンツに含まれる地名を多いものから順に選択した一又は二以上の地名を特定し、

前記レイアウト決定部が、
特定された前記地名を含む前記コンテンツのコンテンツ識別子に対応するコンテンツタイトルの一覧を表示するコンテンツタイトル一覧画面を生成することを特徴とする請求項 1 ~ 7 のいずれかに記載の集約コンテンツ生成装置。

【請求項 9】

前記レイアウト決定部が、
前記コンテンツタイトル一覧画面に表示された前記コンテンツタイトルのいずれかについて選択入力があると、前記コンテンツタイトルに対応するコンテンツを表示するコンテンツ表示画面を生成する

ことを特徴とする請求項 8 記載の集約コンテンツ生成装置。

【請求項 10】

前記コンテンツ情報記憶部が、コンテンツの作成者を識別するためのコンテンツ作成者識別子毎に、コンテンツ識別子、コンテンツタイトル、コンテンツ、及びコンテンツの種別を記憶し、かつ、

請求項 1 ~ 9 のいずれかに記載の集約コンテンツ生成装置が、

比較対象の種別を入力すると、コンテンツ作成者識別子毎に、少なくとも前記コンテンツ情報記憶部における前記比較対象の種別に対応するコンテンツの数又はコンテンツへのアクセス数を集計し、集計数の多さに基づき優位度を決定し、決定された優位度が最も高いものから一又は二以上のコンテンツ作成者識別子を特定し、このコンテンツ作成者識別子に対応するコンテンツ作成者の名称を前記作成者情報記憶部から取得するとともに、前

10

20

30

40

50

記種別に対応する種別タイトルを前記タイトル記憶部から取得し、前記種別タイトルを表示するとともに、少なくとも前記コンテンツ作成者の名称を一覧表示する比較画面を生成する集約コンテンツ比較部を備えた

ことを特徴とする集約コンテンツ生成装置。

【請求項 1 1】

コンピュータを、

コンテンツを識別するためのコンテンツ識別子、コンテンツタイトル、コンテンツ、及びコンテンツの種別を記憶するコンテンツ情報記憶手段、

コンテンツの種別毎に対応する種別タイトルを記憶する種別タイトル記憶手段、

コンテンツの種別毎に対応する表示要素の文字列を記憶する文字列記憶手段、

少なくとも前記コンテンツ情報記憶手段におけるコンテンツの数又はコンテンツへのアクセス数を種別毎に集計し、集計数の多さに基づいて、種別毎に集約コンテンツ画面に表示する優先順位を表す優位度を決定する優位種別決定手段、

前記優位種別決定手段により決定された優位度が最も高い種別に対応する種別タイトルを前記種別タイトル記憶手段から取得し、集約コンテンツ画面のタイトルを、取得した前記種別タイトルを含めて生成する画面タイトル生成手段、

前記優位種別決定手段により決定された優位度が最も高いものから一又は二以上の種別にそれぞれ対応する表示要素の文字列を前記文字列記憶手段から取得し、集約コンテンツ画面の表示要素を、取得した前記文字列を含めて種別毎に生成する種別毎表示要素生成手段、及び、

生成された前記集約コンテンツ画面のタイトル及び前記表示要素を所定の基準で配置するレイアウト決定手段

として機能させるための集約コンテンツ生成プログラム。

【請求項 1 2】

前記レイアウト決定手段に、

前記集約コンテンツ画面のタイトルを、集約コンテンツ画面の最上部に当該画面に表示される文字の中で最大のサイズで配置させ、

前記集約コンテンツ画面の表示要素を、集約コンテンツ画面において、優位度が高いものの程上部かつ同じ又は大きい文字サイズで配置させる

ことを実行させるための請求項 1 1 記載の集約コンテンツ生成プログラム。

【請求項 1 3】

前記コンテンツ情報記憶手段に、コンテンツ毎にコンテンツを格納した時間の情報を記憶させ、

前記優位種別決定手段に、少なくとも前記コンテンツ情報記憶手段におけるコンテンツ数又はコンテンツへのアクセス数を種別毎に集計させるにあたり、

前記コンテンツ情報記憶手段における過去一定期間内、又は、最新の一定数のコンテンツの中から、コンテンツ数又はコンテンツへのアクセス数を集計させる

ことを実行させるための請求項 1 1 又は 1 2 記載の集約コンテンツ生成プログラム。

【請求項 1 4】

前記コンピュータを、

コンテンツ作成者の名称を記憶する作成者情報記憶手段として機能させ、

前記画面タイトル生成手段に、

前記作成者情報記憶手段に記憶されている前記コンテンツ作成者の名称と、前記優位種別決定手段により決定された優位度が最も高い種別に対応する種別タイトルとから前記集約コンテンツ画面のタイトルを生成させ、又は、

前記優位度が最も高い種別が地理情報を示すものである場合、前記コンテンツ情報記憶手段における、当該種別に対応する前記コンテンツに最も多数含まれる地名と、前記優位種別決定手段により決定された優位度が最も高い種別に対応する前記種別タイトルとから前記集約コンテンツ画面のタイトルを生成させる

ことを実行させるための請求項 1 1 ~ 1 3 のいずれかに記載の集約コンテンツ生成プロ

10

20

30

40

50

グラム。

【請求項 15】

前記種別毎表示要素生成手段に、

前記優位種別決定手段により決定された優位度が最も高いものから一又は二以上の種別毎に、最新のコンテンツのコンテンツタイトルを前記コンテンツ情報記憶手段から取得させるとともに、

当該種別毎に、前記文字列記憶手段から取得された前記文字列と、前記コンテンツタイトルとから前記集約コンテンツ画面の表示要素を生成させ、又は、

当該種別が地理情報を示すものである場合、前記コンテンツタイトルと、前記コンテンツ情報記憶手段における、当該種別に対応するコンテンツに含まれる地名を多いものから順に選択した一又は二以上の地名とから前記集約コンテンツ画面の表示要素を生成させることを実行させるための請求項 11 ~ 14 のいずれかに記載の集約コンテンツ生成プログラム。

10

【請求項 16】

前記コンピュータを、

前記コンテンツ識別子毎に位置情報を記憶する位置情報記憶手段、及び、

所定の地図情報を記憶する地図情報記憶手段として機能させ、

前記優位種別決定手段によって決定された優位度が最も高いものから一又は二以上の種別が地理情報を示すものである場合、

前記種別毎表示要素生成手段に、

前記コンテンツ情報記憶手段における、当該種別に対応するコンテンツに含まれる地名を多いものから順に選択させた一又は二以上の地名を特定させ、

前記レイアウト決定手段に、

特定された前記地名を含む前記コンテンツのコンテンツ識別子に対応する位置情報を前記位置情報記憶部から取得させ、かつ、特定された前記地名又は取得された前記位置情報に対応する地図情報を前記地図情報記憶部から取得させ、取得された前記地図情報において、取得された前記位置情報に対応する位置に所定のマークを表示する地図画面を生成させる

20

ことを実行させるための請求項 11 ~ 15 のいずれかに記載の集約コンテンツ生成プログラム。

30

【請求項 17】

前記レイアウト決定手段に、

前記地図画面に表示された前記所定のマークのうちのいずれかについて選択入力があると、前記所定のマークに対応するコンテンツを表示するコンテンツ表示画面を生成させることを実行させるための請求項 16 記載の集約コンテンツ生成プログラム。

【請求項 18】

前記優位種別決定手段によって決定された優位度が最も高いものから一又は二以上の種別が地理情報を示すものである場合、

前記種別毎表示要素生成手段に、

前記コンテンツ情報記憶手段における、当該種別に対応するコンテンツに含まれる地名を多いものから順に選択させた一又は二以上の地名を特定させ、

前記レイアウト決定手段に、

特定された前記地名を含む前記コンテンツのコンテンツ識別子に対応するコンテンツタイトルの一覧を表示するコンテンツタイトル一覧画面を生成させる

40

ことを実行させるための請求項 11 ~ 17 のいずれかに記載の集約コンテンツ生成プログラム。

【請求項 19】

前記レイアウト決定手段に、

前記コンテンツタイトル一覧画面に表示された前記コンテンツタイトルのいずれかについて選択入力があると、前記コンテンツタイトルに対応するコンテンツを表示するコンテ

50

ンツ表示画面を生成させる

ことを実行させるための請求項 18 記載の集約コンテンツ生成プログラム。

【請求項 20】

前記コンテンツ情報記憶手段に、コンテンツの作成者を識別するためのコンテンツ作成者識別子毎に、コンテンツ識別子、コンテンツタイトル、コンテンツ、及びコンテンツの種別を記憶させ、かつ、

前記コンピュータを、

比較対象の種別を入力すると、コンテンツ作成者識別子毎に、少なくとも前記コンテンツ情報記憶部における前記比較対象の種別に対応するコンテンツの数又はコンテンツへのアクセス数を集計し、集計数の多さに基づき優位度を決定し、決定された優位度が最も高いものから一又は二以上のコンテンツ作成者識別子を特定し、このコンテンツ作成者識別子に対応するコンテンツ作成者の名称を前記作成者情報記憶部から取得するとともに、前記種別に対応する種別タイトルを前記タイトル記憶部から取得し、前記種別タイトルを表示するとともに、少なくとも前記コンテンツ作成者の名称を一覧表示する比較画面を生成する集約コンテンツ比較手段

として機能させるための請求項 11 ~ 19 のいずれかに記載の集約コンテンツ生成プログラム。

【請求項 21】

コンテンツを識別するためのコンテンツ識別子、コンテンツタイトル、コンテンツ、及びコンテンツの種別をコンテンツ情報記憶部に記憶し、

コンテンツの種別毎に対応する種別タイトルを種別タイトル記憶部に記憶し、

コンテンツの種別毎に対応する表示要素の文字列を文字列記憶部に記憶し、

少なくとも前記コンテンツ情報記憶部におけるコンテンツの数又はコンテンツへのアクセス数を種別毎に集計し、集計数の多さに基づいて、種別毎に集約コンテンツ画面に表示する優先順位を表す優位度を決定し、

決定された優位度が最も高い種別に対応する種別タイトルを前記種別タイトル記憶部から取得し、集約コンテンツ画面のタイトルを、取得した前記種別タイトルを含めて生成し、

決定された優位度が最も高いものから一又は二以上の種別にそれぞれ対応する表示要素の文字列を前記文字列記憶部から取得し、集約コンテンツ画面の表示要素を、取得した前記文字列を含めて種別毎に生成し、

生成された前記集約コンテンツ画面のタイトル及び前記表示要素を所定の基準で配置する

ことを特徴とする集約コンテンツ生成方法。

【請求項 22】

前記集約コンテンツ画面のタイトルを、集約コンテンツ画面の最上部に当該画面に表示される文字の中で最大のサイズで配置し、

前記集約コンテンツ画面の表示要素を、集約コンテンツ画面において、優位度が高いもの程上部かつ同じ又は大きい文字サイズで配置する

ことを特徴とする請求項 21 記載の集約コンテンツ生成方法。

【請求項 23】

前記コンテンツ情報記憶部に、コンテンツ毎にコンテンツを格納した時間の情報を記憶し、

少なくとも前記コンテンツ情報記憶部におけるコンテンツ数又はコンテンツへのアクセス数を種別毎に集計するにあたり、

前記コンテンツ情報記憶部における過去一定期間内、又は、最新の一定数のコンテンツの中から、コンテンツ数又はコンテンツへのアクセス数を集計する

ことを特徴とする請求項 21 又は 22 記載の集約コンテンツ生成方法。

【請求項 24】

コンテンツ作成者の名称を作成者情報記憶部に記憶し、

前記作成者情報記憶部に記憶されている前記コンテンツ作成者の名称と、前記優位度が最も高い種別に対応する種別タイトルとから前記集約コンテンツ画面のタイトルを生成し、又は、

前記優位度が最も高い種別が地理情報を示すものである場合、前記コンテンツ情報記憶部における、当該種別に対応する前記コンテンツに最も多数含まれる地名と、前記優位度が最も高い種別に対応する前記種別タイトルとから前記集約コンテンツ画面のタイトルを生成する

ことを特徴とする請求項 2 1 ~ 2 3 のいずれかに記載の集約コンテンツ生成方法。

【請求項 2 5】

前記優位度が最も高いものから一又は二以上の種別毎に、最新のコンテンツのコンテンツタイトルを前記コンテンツ情報記憶部から取得するとともに、

当該種別毎に、前記文字列記憶部から取得された前記文字列と、前記コンテンツタイトルとから前記集約コンテンツ画面の表示要素を生成し、又は、

当該種別が地理情報を示すものである場合、前記コンテンツタイトルと、前記コンテンツ情報記憶部における、当該種別に対応するコンテンツに含まれる地名を多いものから順に選択した一又は二以上の地名とから前記集約コンテンツ画面の表示要素を生成する

ことを特徴とする請求項 2 1 ~ 2 4 のいずれかに記載の集約コンテンツ生成方法。

【請求項 2 6】

前記コンテンツ識別子毎に位置情報を位置情報記憶部に記憶し、

所定の地図情報を地図情報記憶部に記憶し、

前記優位度が最も高いものから一又は二以上の種別が地理情報を示すものである場合、前記コンテンツ情報記憶部における、当該種別に対応するコンテンツに含まれる地名を多いものから順に選択した一又は二以上の地名を特定し、

特定された前記地名を含む前記コンテンツのコンテンツ識別子に対応する位置情報を前記位置情報記憶部から取得し、かつ、特定された前記地名又は取得された前記位置情報に対応する地図情報を前記地図情報記憶部から取得し、取得された前記地図情報において、取得された前記位置情報に対応する位置に所定のマークを表示する地図画面を生成する

ことを特徴とする請求項 2 1 ~ 2 5 のいずれかに記載の集約コンテンツ生成方法。

【請求項 2 7】

前記地図画面に表示された前記所定のマークのうちのいずれかについて選択入力があると、前記所定のマークに対応するコンテンツを表示するコンテンツ表示画面を生成することを特徴とする請求項 2 6 記載の集約コンテンツ生成方法。

【請求項 2 8】

前記優位度が最も高いものから一又は二以上の種別が地理情報を示すものである場合、前記コンテンツ情報記憶部における、当該種別に対応するコンテンツに含まれる地名を多いものから順に選択した一又は二以上の地名を特定し、

特定された前記地名を含む前記コンテンツのコンテンツ識別子に対応するコンテンツタイトルの一覧を表示するコンテンツタイトル一覧画面を生成する

ことを特徴とする請求項 2 1 ~ 2 7 のいずれかに記載の集約コンテンツ生成方法。

【請求項 2 9】

前記コンテンツタイトル一覧画面に表示された前記コンテンツタイトルのいずれかについて選択入力があると、前記コンテンツタイトルに対応するコンテンツを表示するコンテンツ表示画面を生成する

ことを特徴とする請求項 2 8 記載の集約コンテンツ生成方法。

【請求項 3 0】

前記コンテンツ情報記憶部に、コンテンツの作成者を識別するためのコンテンツ作成者識別子毎に、コンテンツ識別子、コンテンツタイトル、コンテンツ、及びコンテンツの種別を記憶し、

比較対象の種別を入力すると、コンテンツ作成者識別子毎に、少なくとも前記コンテンツ情報記憶部における前記比較対象の種別に対応するコンテンツの数又はコンテンツへの

10

20

30

40

50

アクセス数を集計し、

集計数の多さに基づき優位度を決定し、

決定された優位度が最も高いものから一又は二以上のコンテンツ作成者識別子を特定し

、

このコンテンツ作成者識別子に対応するコンテンツ作成者の名称を前記作成者情報記憶部から取得するとともに、前記種別に対応する種別タイトルを前記タイトル記憶部から取得し、

前記種別タイトルを表示するとともに、少なくとも前記コンテンツ作成者の名称を一覧表示する

ことを特徴とする請求項 2 1 ~ 2 9 のいずれかに記載の集約コンテンツ生成方法。

10

【請求項 3 1】

コンテンツを識別するためのコンテンツ識別子、コンテンツタイトル、コンテンツ、及びコンテンツの種別を記憶するコンテンツ情報記憶部と、

コンテンツの種別毎に対応する種別タイトルを記憶する種別タイトル記憶部と、

コンテンツの種別毎に対応する表示要素の文字列を記憶する文字列記憶部と、

少なくとも前記コンテンツ情報記憶部におけるコンテンツの数又はコンテンツへのアクセス数を種別毎に集計し、集計数の多さに基づいて、種別毎に集約コンテンツ画面に表示する優先順位を表す優位度を決定する優位種別決定部と、

前記優位種別決定部により決定された優位度が最も高い種別に対応する種別タイトルを前記種別タイトル記憶部から取得し、集約コンテンツ画面のタイトルを、取得した前記種別タイトルを含めて生成する画面タイトル生成部と、

20

前記優位種別決定部により決定された優位度が最も高いものから一又は二以上の種別にそれぞれ対応する表示要素の文字列を前記文字列記憶部から取得し、集約コンテンツ画面の表示要素を、取得した前記文字列を含めて種別毎に生成する種別毎表示要素生成部と、

生成された前記集約コンテンツ画面のタイトル及び前記表示要素を所定の基準で配置するレイアウト決定部と、を備えた集約コンテンツ生成装置と、

前記集約コンテンツ生成装置から通信回線を介して前記集約コンテンツ画面を受信して表示する一又は二以上のユーザ端末と、を有する

ことを特徴とする集約コンテンツ生成システム。

【請求項 3 2】

30

前記レイアウト決定部が、

前記集約コンテンツ画面のタイトルを、集約コンテンツ画面の最上部に当該画面に表示される文字の中で最大のサイズで配置し、

前記集約コンテンツ画面の表示要素を、集約コンテンツ画面において、優位度が高いものの程上部かつ同じ又は大きい文字サイズで配置する

ことを特徴とする請求項 3 1 記載の集約コンテンツ生成システム。

【請求項 3 3】

前記コンテンツ情報記憶部が、コンテンツの作成者を識別するためのコンテンツ作成者識別子毎に、コンテンツ識別子、コンテンツタイトル、コンテンツ、及びコンテンツの種別を記憶し、かつ、

40

前記集約コンテンツ生成装置が、

前記ユーザ端末から送信されてきた比較対象の種別を入力すると、コンテンツ作成者識別子毎に、少なくとも前記コンテンツ情報記憶部における前記比較対象の種別に対応するコンテンツの数又はコンテンツへのアクセス数を集計し、集計数の多さに基づき優位度を決定し、決定された優位度が最も高いものから一又は二以上のコンテンツ作成者識別子を特定し、このコンテンツ作成者識別子に対応するコンテンツ作成者の名称を前記作成者情報記憶部から取得するとともに、前記種別に対応する種別タイトルを前記タイトル記憶部から取得し、前記種別タイトルを表示するとともに、少なくとも前記コンテンツ作成者の名称を一覧表示する比較画面を生成する集約コンテンツ比較部を備えた

ことを特徴とする請求項 3 1 又は 3 2 記載の集約コンテンツ生成システム。

50

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ブログやWeb日記などのインターネット上のコンテンツを集約してその特徴を示す集約コンテンツを生成する集約コンテンツ生成装置、集約コンテンツ生成プログラム、集約コンテンツ生成方法、及び集約コンテンツ生成システムに関する。

【背景技術】

【0002】

近年、個人が作成した文章や画像等のコンテンツをインターネット上のサーバに蓄積し、これをインターネット上の不特定多数又は特定の閲覧者に向けて公開することが可能なインターネットサービスが登場してきている。

このようなインターネットサービスとしては、例えばブログやWeb日記など（以下、これらをブログと総称する）が提供されており、現在広く一般に利用されている。

【0003】

ブログには、大きく分けて、記事コンテンツと、集約コンテンツという二種類のコンテンツが存在する。

記事コンテンツとは、日記や記事などの一つ一つのコンテンツを指し、作成者がコンテンツを作成する単位に相当する。

集約コンテンツとは、ブログトップページやブログホームページとも呼ばれ、多数の記事が集まった集合体であるコンテンツ全体を表現する。

【0004】

集約コンテンツはブログ全体を表現するものであるため、一般に次の三種類の内容が表示される。

（１）ブログ作成者自身を紹介する内容

（２）ブログのテーマを表す内容

（３）ブログ記事の題名や一部をリスト形式で並べた内容

【0005】

これら三種類の内容のうち、（３）は機械的に自動生成することが可能であるが、（１）及び（２）は作成者が自分自身でコンテンツを記述する必要がある。

一般的に、ブログ作成者自身の紹介内容やブログのテーマは、時間とともに変化する可能性がある。このため、このような集約コンテンツの内容を適切に保つためには、ブログ作成者が記事コンテンツを作成するのみならず、定期的に集約コンテンツを記述する必要があるというわずらわしさがあった。

【0006】

ここで、このような集約コンテンツの作成に関連する先行技術としては、例えば特許文献１に記載の個別ウェブページの表示更新システム、特許文献２に記載の集計されたニュースコンテンツを個人化するためのシステム、特許文献３に記載の情報処理装置閲覧支援装置を挙げることができる。

【0007】

特許文献１に記載の個別ウェブページの表示更新システムは、オンラインゲームを対象に集約コンテンツを自動生成する。このシステムでは、日々更新されるオンラインゲームの結果を自動処理してクライアント毎に集約コンテンツ（特許文献１における個別ウェブページ）を生成することが可能となっている。

【0008】

特許文献２に記載の集計されたニュースコンテンツを個人化するためのシステムは、ニュースコンテンツという日々変化するコンテンツの集約情報を自動生成する。このシステムでは、閲覧者が事前に登録した検索語に関連したニュースコンテンツを集約した集約コンテンツを生成することが可能となっている。

【0009】

特許文献３に記載の情報処理装置閲覧支援装置は、ブログを作成している作成者の個人

10

20

30

40

50

ページ（特許文献３におけるポータル）を自動生成する。この装置では、作成者が作成したブログからテーマキーワードを自動抽出して表示するとともに、これに関連した別の記事をポータル内に表示することが可能となっている。

【００１０】

【特許文献１】特開２００８－０３６２４２号公報

【特許文献２】特表２００７－５１７３１６号公報

【特許文献３】特開２００７－１２２５０４号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【００１１】

しかしながら、特許文献１に記載の個別ウェブページの表示更新システムは、オンラインゲームの試合結果に特化したものとなっており、より一般的なブログに適用することは困難であるという問題があった。

また、特許文献２に記載の集計されたニュースコンテンツを個人化するためのシステムは、閲覧者が事前に登録した検索語を用いることで、閲覧者にとって閲覧しやすい集約コンテンツを生成することはできるが、作成者が望む集約コンテンツを生成することに適するものではなかった。

さらに、特許文献３に記載の情報処理装置閲覧支援装置は、ブログ作成者のテーマキーワードを抽出することで、作成者自身が閲覧したくなるコンテンツを収集することを主たる目的としたものであり、作成者が望む集約コンテンツを生成可能なものではなかった。

【００１２】

本発明は、上記の事情にかんがみなされたものであり、ブログなど多数のコンテンツが集まったコンテンツから集約コンテンツを作成するにあたって、作成者が自ら集約コンテンツを記述することなく、ブログの特性を適切に反映した集約コンテンツを自動的に生成することが可能な集約コンテンツ生成装置、集約コンテンツ生成プログラム、集約コンテンツ生成方法、及び集約コンテンツ生成システムの提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【００１３】

上記目的を達成するため、本発明の集約コンテンツ生成装置は、コンテンツを識別するためのコンテンツ識別子、コンテンツタイトル、コンテンツ、及びコンテンツの種別を記憶するコンテンツ情報記憶部と、コンテンツの種別毎に対応する種別タイトルを記憶する種別タイトル記憶部と、コンテンツの種別毎に対応する表示要素の文字列を記憶する文字列記憶部と、少なくともコンテンツ情報記憶部におけるコンテンツの数又はコンテンツへのアクセス数を種別毎に集計し、集計数の多さに基づいて、種別毎に集約コンテンツ画面に表示する優先順位を表す優位度を決定する優位種別決定部と、優位種別決定部により決定された優位度が最も高い種別に対応する種別タイトルを種別タイトル記憶部から取得し、集約コンテンツ画面のタイトルを、取得した種別タイトルを含めて生成する画面タイトル生成部と、優位種別決定部により決定された優位度が最も高いものから一又は二以上の種別にそれぞれ対応する表示要素の文字列を文字列記憶部から取得し、集約コンテンツ画面の表示要素を、取得した文字列を含めて種別毎に生成する種別毎表示要素生成部と、生成された集約コンテンツ画面のタイトル及び表示要素を所定の基準で配置するレイアウト決定部とを備えた構成としてある。

【００１４】

また、本発明の集約コンテンツ生成プログラムは、コンピュータを、コンテンツを識別するためのコンテンツ識別子、コンテンツタイトル、コンテンツ、及びコンテンツの種別を記憶するコンテンツ情報記憶手段、コンテンツの種別毎に対応する種別タイトルを記憶する種別タイトル記憶手段、コンテンツの種別毎に対応する表示要素の文字列を記憶する文字列記憶手段、少なくともコンテンツ情報記憶手段におけるコンテンツの数又はコンテンツへのアクセス数を種別毎に集計し、集計数の多さに基づいて、種別毎に集約コンテンツ画面に表示する優先順位を表す優位度を決定する優位種別決定手段、優位種別決定手段

10

20

30

40

50

により決定された優位度が最も高い種別に対応する種別タイトルを種別タイトル記憶手段から取得し、集約コンテンツ画面のタイトルを、取得した種別タイトルを含めて生成する画面タイトル生成手段、優位種別決定手段により決定された優位度が最も高いものから一又は二以上の種別にそれぞれ対応する表示要素の文字列を文字列記憶手段から取得し、集約コンテンツ画面の表示要素を、取得した文字列を含めて種別毎に生成する種別毎表示要素生成手段、及び、生成された集約コンテンツ画面のタイトル及び表示要素を所定の基準で配置するレイアウト決定手段として機能させる構成としてある。

【 0 0 1 5 】

また、本発明の集約コンテンツ生成方法は、コンテンツを識別するためのコンテンツ識別子、コンテンツタイトル、コンテンツ、及びコンテンツの種別をコンテンツ情報記憶部に記憶し、コンテンツの種別毎に対応する種別タイトルを種別タイトル記憶部に記憶し、コンテンツの種別毎に対応する表示要素の文字列を文字列記憶部に記憶し、少なくともコンテンツ情報記憶部におけるコンテンツの数又はコンテンツへのアクセス数を種別毎に集計し、集計数の多さに基づいて、種別毎に集約コンテンツ画面に表示する優先順位を表す優位度を決定し、決定された優位度が最も高い種別に対応する種別タイトルを種別タイトル記憶部から取得し、集約コンテンツ画面のタイトルを、取得した種別タイトルを含めて生成し、決定された優位度が最も高いものから一又は二以上の種別にそれぞれ対応する表示要素の文字列を文字列記憶部から取得し、集約コンテンツ画面の表示要素を、取得した文字列を含めて種別毎に生成し、生成された集約コンテンツ画面のタイトル及び表示要素を所定の基準で配置する方法としてある。

【 0 0 1 6 】

また、本発明の集約コンテンツ生成システムは、コンテンツを識別するためのコンテンツ識別子、コンテンツタイトル、コンテンツ、及びコンテンツの種別を記憶するコンテンツ情報記憶部と、コンテンツの種別毎に対応する種別タイトルを記憶する種別タイトル記憶部と、コンテンツの種別毎に対応する表示要素の文字列を記憶する文字列記憶部と、少なくともコンテンツ情報記憶部におけるコンテンツの数又はコンテンツへのアクセス数を種別毎に集計し、集計数の多さに基づいて、種別毎に集約コンテンツ画面に表示する優先順位を表す優位度を決定する優位種別決定部と、優位種別決定部により決定された優位度が最も高い種別に対応する種別タイトルを種別タイトル記憶部から取得し、集約コンテンツ画面のタイトルを、取得した種別タイトルを含めて生成する画面タイトル生成部と、優位種別決定部により決定された優位度が最も高いものから一又は二以上の種別にそれぞれ対応する表示要素の文字列を文字列記憶部から取得し、集約コンテンツ画面の表示要素を、取得した文字列を含めて種別毎に生成する種別毎表示要素生成部と、生成された集約コンテンツ画面のタイトル及び表示要素を所定の基準で配置するレイアウト決定部と、を備えた集約コンテンツ生成装置と、集約コンテンツ生成装置から通信回線を介して集約コンテンツ画面を受信して表示する一又は二以上のユーザ端末とを有する構成としてある。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 7 】

本発明によれば、記事などのコンテンツの集合であるブログの特徴を反映した集約コンテンツを自動的に作成することができる。

このため、作成者にとっては、集約コンテンツを度々記述する手間を必要とすることなく自分のブログの特徴を紹介する集約コンテンツを用意することが可能となる。

また、閲覧者にとっては、あたかも雑誌の表紙を見るように、集約コンテンツを見るだけでブログの全体の特徴を容易に把握することが可能となる。

【 発明を実施するための最良の形態 】

【 0 0 1 8 】

以下、本発明の集約コンテンツ生成装置、集約コンテンツ生成プログラム、集約コンテンツ生成方法、及び集約コンテンツ生成システムの好ましい実施形態について、図面を参照しつつ説明する。

なお、以下の実施形態に示す本発明の集約コンテンツ生成装置は、プログラムに制御さ

れたコンピュータにより動作するようになっている。コンピュータのCPUは、集約コンテンツ生成プログラムにもとづいてコンピュータの各構成要素に指令を送り、集約コンテンツ生成装置の動作に必要となる所定の処理、例えば、優位度の計算処理、優位種別の決定処理、集約コンテンツ画面のタイトルの決定処理、種別毎表示要素の生成処理、集約コンテンツ画面のレイアウト決定処理等を行わせる。このように、本発明の集約コンテンツ生成装置における各処理、動作は、プログラムとコンピュータとが協働した具体的手段により実現できるものである。

【0019】

プログラムは予めROM、RAM等の記録媒体に格納され、コンピュータに実装された記録媒体から当該コンピュータにプログラムを読み込ませて実行されるが、例えば通信回線を介してコンピュータに読み込ませることもできる。

また、プログラムを格納する記録媒体は、例えば半導体メモリ、磁気ディスク、光ディスク、その他任意のコンピュータで読取り可能な任意の記録手段により構成できる。

【0020】

[第一実施形態]

まず、本発明の第一実施形態の構成について、図1を参照して説明する。同図は、本実施形態の集約コンテンツ生成装置100の構成を示すブロック図である。

本実施形態の集約コンテンツ生成装置100は、日記や記事などの複数の記事コンテンツからその特徴を示す種別を決定するとともに、閲覧者がその特徴を一目で把握し得るように一定の表示要素を配置した集約コンテンツ画面を生成する情報処理装置であり、例えばワークステーションやサーバなどを用いて構成することができる。なお、本実施形態では、集約コンテンツ画面は集約コンテンツ生成装置100における表示部やこれに接続されたディスプレイ等に表示させることができる。

【0021】

この集約コンテンツ生成装置100は、同図に示すように、コンテンツ情報記憶部101、種別タイトル記憶部102、文字列記憶部103、作成者情報記憶部104、優位種別決定部105、画面タイトル生成部106、種別毎表示要素生成部107、レイアウト決定部108を備えている。

【0022】

コンテンツ情報記憶部101は、記事コンテンツを格納する記憶手段であり、図2に示すように、各コンテンツを識別するために割り振られ、記事コンテンツを一意に識別可能なコンテンツ識別子、記事のタイトル、記事の本文などのコンテンツ、投稿日時、種別等を含むレコードを格納する。なお、コンテンツ情報記憶部101に格納されるコンテンツ情報は、記事のみに関するものに限定されず、写真や映像、音声等を含むものであっても良い。

【0023】

投稿日時は、コンテンツがコンテンツ情報記憶部101に格納された時間に関する情報であり、投稿年月日と時刻を含むものとすることができる。

種別は、コンテンツの種別を示す情報であり、例えば「日記」「小説」「グルメレポート」「遊び場所レポート」「読書感想」「映画感想」「地理情報関連」等を用いることができる。この種別は、一つのコンテンツに複数割り当てられても良い。

【0024】

種別タイトル記憶部102は、種別毎にタイトルに含まれる情報を記憶する記憶手段である。

この種別タイトル記憶部102には、例えば図3に示すように、各種別にそれぞれ対応する画面タイトルの後半部を保有させることができる。

【0025】

文字列記憶部103は、種別毎に、集約コンテンツ画面におけるタイトル以外の表示要素に含まれる情報を記憶する記憶手段である。

この文字列記憶部103には、例えば図4に示すように、各種別にそれぞれ対応する文

10

20

30

40

50

字列を保有させることができる。

作成者情報記憶部 104 は、作成者の名前や愛称などの名称を記憶する記憶手段である。

【0026】

優位種別決定部 105 は、ブログ全体におけるコンテンツの中で、種別毎に、集約コンテンツ画面に表示する優先順位を表す優位度を決定する手段である。

優位種別決定部 105 は、優位度の決定にあたり、コンテンツ情報記憶部 101 において種別毎にコンテンツが格納されている数を合算し、その数が多い種別程高い優位度を決定することができる。

【0027】

また、直近一定期間以内に格納されたコンテンツを対象として、種別毎に出現回数を合算し、同様に優位度を決定することもできる。さらに、直近一定期間以内に格納されたコンテンツではなく、最新の一定数のコンテンツを対象として、同様に優位度を決定することもできる。このように、コンテンツの数に時刻情報を加味することで、より最近のブログの傾向を反映することが可能となる。

【0028】

画面タイトル生成部 106 は、集約コンテンツ全体のタイトル（集約コンテンツ画面のタイトル又は画面タイトルと称する場合がある。）を生成する手段である。

画面タイトル生成部 106 は、この画面タイトルとして、ブログ全体の特徴を表す固有名詞等と、ブログ全体の特徴を表す一般名詞等とを組み合わせ、あたかも雑誌名のようなタイトルを生成することができる。

【0029】

このとき、画面タイトル生成部 106 は、作成者情報記憶部 104 からコンテンツ作成者の名称を取得するとともに、優位種別決定部 105 により優位度が最も高いものとして決定された種別（第一優位種別と称する場合がある。）に対応する種別タイトルを種別タイトル記憶部 102 から取得し、取得した名称と種別タイトルとを連結して画面タイトルを第一優位種別に応じた形で自動生成することができる。

【0030】

ブログ全体の特徴を表す固有名詞等としては、例えば作成者の名前や愛称を用いることができる。

本実施形態では、作成者情報記憶部 104 に作成者の名前として「太郎」が記憶されており、画面タイトル生成部 106 は、この作成者の名前を含めて、画面タイトルを作成することができる。

【0031】

また、ブログ全体の特徴を表す一般名詞等としては、例えば種別タイトル記憶部 102 に、種別に対応させて雑誌名風の単語をタイトルの一部（例えばタイトルの後半部）として記憶させておき、優位度が最も高い種別にもとづき種別タイトル記憶部 102 からこのような雑誌名風の単語を取得して、画面タイトルに含めることが可能である。

【0032】

具体的には、第一優位種別が「地理情報関連」の場合、「Walker」という良く移動するイメージを喚起させるような単語をタイトルの後半部に用いて、作成者の名前の「太郎」と「Walker」とから「太郎Walker」という画面タイトルを生成することができる。

【0033】

また、第一優位種別が「プレイスポット紹介」である場合には、遊び場所をイメージさせる「太郎Magazine」を、第一優位種別が「小説」である場合には「太郎Novels」を、第一優位種別が「グルメレポート」である場合には、「太郎食べる記」といった画面タイトルを生成することができる。さらに、第一優位種別が小説である場合に、当該種別の最新コンテンツのタイトルや題名を使用して、「『小説の題名』連載中」といった画面タイトルを生成することなども可能である。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 4 】

また、第一優位種別が「地理情報関連」であり、コンテンツの内容が一地域に偏っている場合には、例えば「神奈川 Walker」のように固有名詞として地名を用いることも可能である。

このとき、画面タイトル生成部 1 0 6 は、コンテンツ情報記憶部 1 0 1 において、上記の種別に対応するコンテンツに最も多数含まれる地名を取得するとともに、第一優位種別に対応する種別タイトルを種別タイトル記憶部 1 0 2 から取得し、取得した地名と種別タイトルとから画面タイトルを生成することができる。

このように画面タイトルを自動生成させることで、閲覧者は容易に作成者のブログの特徴を知ることが可能となる。

10

【 0 0 3 5 】

種別毎表示要素生成部 1 0 7 は、集約コンテンツ画面における集約表示要素を生成する手段である。この集約表示要素は、優位種別（優先度が高いものから選択された一又は二以上の種別。これらを優位度が高い順に、第一優位種別、第二優位種別などと称する場合がある。）毎に、その種別を代表する情報を表示するものである。

種別毎表示要素生成部 1 0 7 は、この集約表示要素を、図 4 に示すような種別を表す文字列と、種別毎の代表的なコンテンツのタイトルとを組み合わせ生成することができ、これによって閲覧者は、その優位種別のコンテンツを端的に把握可能な情報を得ることが可能となっている。

【 0 0 3 6 】

20

このような種別を表す文字列は、同図に示すように、例えば種別が「日記」であれば「日々のできごと」、種別が「健康・美容・コスメ」であれば「キレイになる！」などを用いることができる。

また、種別毎の代表的なコンテンツのタイトルとしては、例えば最も新しく投稿された記事のタイトルなどを利用することができる。

【 0 0 3 7 】

このとき、種別毎表示要素生成部 1 0 7 は、優位種別決定部 1 0 5 により決定された優位度が最も高いものから順に所定の数の種別を特定して、この種別毎に、対応する文字列を文字列記憶部 1 0 3 から取得し、また対応する最新のコンテンツのコンテンツタイトルをコンテンツ情報記憶部 1 0 1 から取得する。

30

そして、種別毎に、取得された前記文字列とコンテンツタイトルとを連結して集約表示要素を生成することができる。

【 0 0 3 8 】

また、集約表示要素は、優位種別に対応するコンテンツのサマリを示すものと言うことができ、種別が地理情報を示すものである場合、対応する記事コンテンツに多数出現する地名を含ませたものとすることもできる。

このとき、種別毎表示要素生成部 1 0 7 は、コンテンツタイトルと、コンテンツ情報記憶部 1 0 1 における、当該種別に対応するコンテンツに含まれる地名を多いものから順に選択した一又は二以上の地名とから、集約表示要素を生成する。

図 5 は、以上のような方法で作成された種々の集約表示要素の例を示している。

40

【 0 0 3 9 】

レイアウト決定部 1 0 8 は、集約コンテンツ画面に表示する画面タイトルと、表示要素の配置方法を決定する手段である。

この配置方法としては、集約コンテンツ画面の画面タイトルを、画面の最上部に最大サイズで表示し、その下に第一優位種別の集約表示要素を、次に大きいサイズで表示する。そして、以降、集約コンテンツ画面において、優位度が高いもの程上部に配置し、その文字サイズを優位度が高い種別の集約表示要素が、優位度が低い種別の集約表示要素のもの以上の大きさとなるように表示する方法とすることができる。

これにより閲覧者は、あたかも雑誌の表紙を見るような感覚で、ブログ内容を集約したコンテンツを見ることが可能となる。

50

【 0 0 4 0 】

このとき、集約表示要素として表示する種別の数は、特に限定されず、第一優位種別の集約表示要素のみを表示しても良く、二以上の種別について集約表示要素を表示しても良い。例えば、図 6 に示すように、集約コンテンツ画面において 1 ~ 3 個程度の種別について、集約表示要素を好適に表示することが可能である。

【 0 0 4 1 】

このとき、レイアウト決定部 1 0 8 は、画面タイトル生成部 1 0 6 により生成された画面タイトルを、集約コンテンツ画面の最上部に、当該画面に表示される文字の中で最大のサイズに決定する。

また、レイアウト決定部 1 0 8 は、種別毎表示要素生成部 1 0 7 により生成された集約表示要素を、集約コンテンツ画面において、優位度が高いもの程上部に配置し、その文字サイズを優位度が高い種別の集約表示要素が、優位度が低い種別の集約表示要素のもの以上の大きさとなるように決定する。

10

【 0 0 4 2 】

図 6 は、以上のようにしてレイアウトが決定された集約コンテンツ画面の例を示している。

なお、集約コンテンツ画面の背景には、作成者が指定した画像や所定のデフォルト画像等を表示させることができる。この画像としては、種別毎に予め集約コンテンツ生成装置 1 0 0 に保存しておくことができる。勿論、作成者が集約コンテンツ生成装置 1 0 0 等に保存したものを利用しても良い。また、コンテンツ情報記憶部 1 0 1 において、コンテンツ識別子に対応付けて画像を記憶しておき、レイアウト決定部 1 0 8 などにより最も新しく投稿されたコンテンツの画像を集約コンテンツ画面の背景に設定することも可能である。

20

【 0 0 4 3 】

次に、本実施形態の集約コンテンツ生成装置における処理手順について、図 7 及び図 8 を参照して説明する。図 7 は、本実施形態の集約コンテンツ生成装置における処理手順を示すフローチャートであり、図 8 は、同装置におけるコンテンツへのアクセス数を示す図である。

【 0 0 4 4 】

集約コンテンツ生成装置 1 0 0 による集約コンテンツの生成は、閲覧者からの閲覧要求情報を入力したときに、その都度開始しても良く、バッチ処理により定期的に開始しても良い。

30

集約コンテンツの生成にあたり、集約コンテンツ生成装置 1 0 0 は、各種別についての優位度を計算する（ステップ 1 0 ）。

【 0 0 4 5 】

このとき、集約コンテンツ生成装置 1 0 0 における優位種別決定部 1 0 5 は、1 つの種別を選択して、コンテンツ情報記憶部 1 0 1 から当該種別に対応するコンテンツ数をカウントすることにより、その種別に対応する記事コンテンツの出現数を取得する（ステップ 1 1 ）。そして、この出現数のカウントを全種別について実行する。

【 0 0 4 6 】

また、カウントする対象のコンテンツを、現在から一定期間内の過去におけるものや、最新のものから一定数のものに限定することもできる。この一定期間や一定数としては、作成者の投稿数などの傾向に応じて、それぞれ例えば一ヶ月や一週間、3 0 件や 1 0 件などとする事が可能である。

40

【 0 0 4 7 】

次に、優位種別決定部 1 0 5 は、各種別に対応する記事コンテンツの出現数にもとづいて、優位種別を決定する（ステップ 1 2 ）。

このとき、優位種別決定部 1 0 5 は、集約コンテンツ画面に表示させる数の種別について、出現数の多い種別から順に、最も出現回数の多いものを第一優位種別、次に出現回数の多いものを第二優位種別のように決定する。

【 0 0 4 8 】

50

また、優位種別決定部 105 は、優位種別の決定基準として、コンテンツの出現回数ではなく、コンテンツに対するアクセス数を用いることもできる。

このとき、集約コンテンツ生成装置 100 において、コンテンツ識別子ごとにコンテンツへのアクセス履歴をアクセス履歴記憶部に記憶し、これにもとづき優位種別決定部 105 により、コンテンツ識別子ごとにアクセス数を集計することができる。図 8 は、このようにして得られたコンテンツ識別子ごとのアクセス数及びその種別の例を示している。

【0049】

同図の例において、優位種別の決定基準として、コンテンツの出現回数を用いた場合、種別「地理」のコンテンツ数は合計「3」、種別「小説」のコンテンツ数は合計「2」、種別「グルメ」のコンテンツ数は合計「1」、種別「美容」のコンテンツ数は合計「1」、種別「プレイスポット」のコンテンツ数は合計「1」と算出される。

10

この結果、優位種別決定部 105 により、第一優位種別は「地理」、第二優位種別は「小説」と決定される。

【0050】

一方、同図の例において、優位種別の決定基準として、コンテンツへのアクセス数を用いた場合、種別「地理」のコンテンツへのアクセス数は合計「400」、種別「小説」のコンテンツへのアクセス数は合計「700」、種別「グルメ」のコンテンツへのアクセス数は合計「500」、種別「美容」のコンテンツへのアクセス数は合計「100」、種別「プレイスポット」のコンテンツへのアクセス数は合計「100」と算出される。

この結果、優位種別決定部 105 により、第一優位種別は「小説」、第二優位種別は「グルメ」と決定される。

20

【0051】

さらに、優位種別決定部 105 は、優位種別の決定にあたって、優位種別の決定基準として、コンテンツの出現回数を用い、かつ、コンテンツへのアクセス数や、コンテンツにおける文字数などを重み付け情報として使用して、優位種別の決定をすることができる。また、優位種別の決定基準として、コンテンツへのアクセス数を用い、かつ、コンテンツの出現回数や、コンテンツにおける文字数などを重み付け情報として使用することもできる。

【0052】

例えば、図 8 の例において、優位種別の決定基準として、コンテンツの出現回数を用い、かつ、コンテンツへのアクセス数を重み付け情報として使用し、コンテンツの出現回数に、コンテンツへのアクセス数の $1/100$ を加算したものを優位度として、その大きい順に優位種別の決定をすることなどが可能である。

30

【0053】

この場合、同図の例では、種別「地理」のコンテンツ数は合計「3」、コンテンツへのアクセス数の $1/100$ は「4」、優位度は「7」、種別「小説」のコンテンツ数は合計「2」、コンテンツへのアクセス数の $1/100$ は「7」、優位度は「9」、種別「グルメ」のコンテンツ数は合計「1」、コンテンツへのアクセス数の $1/100$ は「5」、優位度は「6」、種別「美容」のコンテンツ数は合計「1」、コンテンツへのアクセス数の $1/100$ は「1」、優位度は「2」、種別「プレイスポット」のコンテンツ数は合計「1」、コンテンツへのアクセス数の $1/100$ は「1」、優位度は「2」と算出される。

40

この結果、優位種別決定部 105 により、第一優位種別は「小説」、第二優位種別は「地理」と決定される。

【0054】

次に、画面タイトル生成部 106 は、優位種別決定部 105 により決定された第一優位種別にもとづいて、集約コンテンツ画面の画面タイトルの後半部を決定する（ステップ 13）。

このとき、画面タイトル生成部 106 は、第一優位種別に対応するタイトル後半部を種別タイトル記憶部 102 から取得する。

【0055】

50

また、画面タイトル生成部 106 は、コンテンツ作成者の名前や愛称にもとづいて、集約コンテンツ画面の画面タイトルの前半部を決定する（ステップ 14）。このとき、画面タイトル生成部 106 は、コンテンツ作成者の名前や愛称を作成者情報記憶部 104 から取得することができる。

【0056】

また、第一優位種別が「地理情報」であり、記事の多くに一定の地名が含まれている場合は、上述したように、この地名を集約コンテンツ画面の画面タイトルの前半部として使用することも可能である。

そして、画面タイトル生成部 106 は、決定した画面タイトルの前半部と後半部を連結して、集約コンテンツ画面の画面タイトルを生成する。

10

なお、ステップ 13 とステップ 14 の順番は入れ替えても良い。

【0057】

次に、種別毎表示要素生成部 107 は、優位種別決定部 105 により決定された第一優位種別にもとづいて、集約コンテンツ画面の集約表示要素（第一集約表示要素）を生成する（ステップ 15）。

この集約表示要素は、二行の文字列等から構成され、図 6 に示されるように、一行目は種別に対応する文字列を用いることができる。二行目は最も新しく投稿された記事のタイトルを用いることができる。

このとき、種別毎表示要素生成部 107 は、種別に対応する文字列を文字列記憶部 103 から取得し、当該種別の最新の記事タイトルをコンテンツ情報記憶部 101 から取得して、取得した文字列と記事タイトルとを連結し、集約表示要素を生成することができる。

20

【0058】

また、種別が「地理情報」の場合、二行目を記事のタイトルではなく、多くの記事に含まれる地名を、出現回数の多いものから複数個連結したものをを用いることもできる。

このような二行目の記事タイトルや地名は、ハイパーリンクとして構成され、記事タイトルがクリックされると当該記事が表示され、地名がクリックされると当該地名が含まれる記事タイトルの一覧を表示することができる。コンテンツタイトル一覧画面の生成方法については、第二実施形態において詳細に説明する。

【0059】

次に、種別毎表示要素生成部 107 は、優位種別決定部 105 により決定された第二優位種別にもとづいて、集約コンテンツ画面の集約表示要素（第二集約表示要素）を生成する（ステップ 16）。

30

この第二集約表示要素は、第一集約表示要素と同様に生成することができる。

【0060】

なお、ステップ 13 及び 14 と、ステップ 15 及びステップ 16 との順番は入れ替えても良い。また、集約コンテンツ画面において、画面タイトルと第一集約表示要素のみを表示する場合は、ステップ 16 は省略され、第三優位種別以降の優位度の集約表示要素を表示する場合は、それぞれの集約表示要素について、ステップ 15 と同様にステップが繰り返し実行される。

【0061】

次に、レイアウト決定部 108 は、上記のステップで生成した画面タイトルと集約表示要素とを集約コンテンツ画面において配置し（ステップ 17）、図 6 に示すような集約コンテンツ画面を生成する。

40

図 6 に示すように、配置方法としては、画面タイトルをページの上部に最大サイズで表示し、その下に第一優位種別の集約表示要素を次に大きいサイズで表示し、さらにその下に第二優位種別の集約表示要素を次に大きいサイズで第一優位種別の集約表示要素と同じサイズで表示するなどの方法とすることができる。

【0062】

同図の例では、最上位に集約コンテンツ画面全体のタイトルが「太郎 Walker」と大きな文字で表示され、その下には「食べる！遊ぶ！発見！ / 与野、大宮、恵比寿」と地

50

理情報種別の集約表示要素が配置されている。さらに下部には「スウェーデンの林 / 第三章『直子の気持ち』」と小説種別の集約表示要素が配置されている。「スウェーデンの林」は作成者が作成中の連載小説の題名であり、「第三章『直子の気持ち』」は作成者が最も新しく書いた連載小説の記事のタイトルである。なお、小説の題名は、コンテンツ情報記憶部 101 に当該フィールドを設けて記憶させることができ、記事タイトルの一部や記事本文の一部に持たせることもできる。

【0063】

「スウェーデンの林」はハイパーリンクとして構成され、これがクリックされると、レイアウト決定部 108 は、対応するコンテンツとして、連載小説の第一回目を表示させることができる。また、「第三章『直子の気持ち』」もハイパーリンクとして構成され、これがクリックされると、レイアウト決定部 108 は、当該記事を表示させることができる。

10

【0064】

本実施形態の集約コンテンツ生成装置 100 により、以上のようなステップ 10 ~ ステップ 17 の処理を、所定のタイミングで定期的に、あるいは閲覧者により閲覧情報が入力された際等に行うことで、作成者のブログ内容を反映した集約コンテンツ画面を自動的に作成することができる。

これによって、作成者は、集約コンテンツを度々記述する手間を必要とすることなく自分のブログの特徴を紹介する集約コンテンツ画面を用意することができ、閲覧者は、あたかも雑誌の表紙を見るように、集約コンテンツ画面を見るだけでブログの全体の特徴を容易に把握することが可能となる。

20

【0065】

[第二実施形態]

次に、本発明の第二実施形態について、図 9 ~ 図 11 を参照して説明する。図 9 は、本実施形態の集約コンテンツ生成システムの構成を示すブロック図であり、図 10 は、本実施形態の集約コンテンツ生成装置 200 におけるコンテンツ情報記憶部 201、作成者情報記憶部 204、位置情報記憶部 209 のデータ構造を示す図である。図 11 は、本実施形態の集約コンテンツ生成システムにおける集約コンテンツ画面、地図画面、コンテンツタイトル一覧画面の遷移を示す図である。

【0066】

本実施形態は、閲覧者がユーザ端末 300 を使用して、通信回線 400 を介して集約コンテンツ生成装置 200 にアクセスし、集約コンテンツ画面を閲覧することができるとともに、集約コンテンツ画面に表示された地名に関連する地図情報等を閲覧可能な点で第一実施形態と異なる。その他の点については、第一実施形態と同様である。

30

【0067】

すなわち、本実施形態の集約コンテンツ生成システムは、図 9 に示されるように、集約コンテンツ生成装置 200 と、一又は二以上のユーザ端末 300 (300 - 1, 300 - 2, ..., 300 - n)、及びこれらを接続する通信回線 400 を有している。

本実施形態における集約コンテンツ生成装置 200 は、例えば Web サーバなどの情報処理装置により構成され、閲覧者がユーザ端末 300 における Web ブラウザから作成者識別子を指定してアクセスすると、この作成者のコンテンツを集約した集約コンテンツを作成し、ユーザ端末 300 に送信する。

40

【0068】

集約コンテンツ生成装置 200 は、第一実施形態の集約コンテンツ生成装置 100 と同様の構成を備えるとともに、さらに位置情報記憶部 209 及び地図情報記憶部 210 を備えている。

また、本実施形態におけるコンテンツ情報記憶部 201 は、図 10 に示すように、コンテンツの作成者を識別するために割り振られる作成者識別子毎に、コンテンツ識別子、記事タイトル、記事本文、投稿日時、種別を含むレコードを記憶する。また、本実施形態における作成者情報記憶部 204 は、図 10 に示すように、作成者識別子毎に、作成者の名前や愛称などの作成者名称、端末識別子を記憶する。

50

【 0 0 6 9 】

位置情報記憶部 2 0 9 は、コンテンツ識別子ごとに、そのコンテンツに含まれる地理関連情報（例えば店舗など）の位置情報（緯度経度）と、その地点の地名又はエリア名を記憶する記憶手段である。エリア名とは、その地点が属する都市名（「川崎市」「横浜市」等）や、近辺の著名な地理ランドマーク名（「ハケ岳」「ディズニーランド」等）を意味する。

【 0 0 7 0 】

位置情報記憶部 2 0 9 に位置情報を記憶させる方法については特に限定されないが、例えばコンテンツの作成者がある店舗において、GPS機能付きのユーザ端末 3 0 0 を使用してコンテンツを作成し、投稿する場合、GPSにより現在位置情報を取得し、コンテンツをコンテンツ情報記憶部 2 0 1 に登録するとともに、併せて取得した位置情報を位置情報記憶部 2 0 9 に登録することができる。

10

【 0 0 7 1 】

また、コンテンツの登録時ではなくても、GPSにより取得した位置情報をユーザ端末 3 0 0 に記憶させておき、後にコンテンツに紐付けて位置情報記憶部 2 0 9 に登録することもできる。

この位置情報は、GPSにより取得する他、住所や都市名を作成者がユーザ端末 3 0 0 に直接入力又は選択入力したり、あるいはユーザ端末 3 0 0 において地図を表示し、作成者がクリックした地点の位置情報を用いることもできる。

さらに、過去に自分が位置情報記憶部 2 0 9 に登録した位置情報を選択可能として、この位置情報を別のコンテンツの位置情報として用いたり、他人により位置情報記憶部 2 0 9 に登録された位置情報を選択可能として、この位置情報を自分のコンテンツの位置情報として用いる構成とすることも可能である。

20

【 0 0 7 2 】

地図情報記憶部 2 1 0 は、地図情報を格納した記憶手段である。後述するように、指定した位置情報や地名にもとづき所定の範囲の地図情報を地図情報記憶部 2 1 0 から抽出し、得られた地図情報を所定の縮尺率にて地図画面に表示させることができる。この地図情報記憶部 2 1 0 は、既存の一般的なものを使用することが可能である。

【 0 0 7 3 】

本実施形態におけるレイアウト決定部 2 0 8 は、第一実施形態におけるレイアウト決定部 1 0 8 の機能に加えて、さらに図 1 1 に示すような地図画面及びコンテンツタイトル一覧画面のレイアウトを決定する機能を備えている。

30

すなわち、レイアウト決定部 2 0 8 は、集約コンテンツ画面に表示された地名やエリア名がクリックされると、この地名等にもとづきコンテンツ情報記憶部 2 0 1 を検索して、この地理情報を含むコンテンツのコンテンツ識別子を取得する。

【 0 0 7 4 】

次に、このコンテンツ識別子に対応する一又は二以上の位置情報を位置情報記憶部 2 0 9 から取得する。そして、得られた位置情報にもとづいて、地図情報記憶部 2 1 0 から対応する地図情報を取得し、この地図情報を地図画面に表示する。なお、位置情報が二以上取得された場合は、これらのいずれか、あるいはこれらを平均した位置情報等にもとづき地図情報を取得することが可能である。

40

そして、レイアウト決定部 2 0 8 は、地図画面において、一又は二以上の位置情報に対応する位置に、アイコンなどの所定のマーク（文字や図形、記号等を含む）を配置する。図 1 1 の地図画面はこのようにして作成された例を示している。

【 0 0 7 5 】

また、所定の遷移要求入力にもとづいて、レイアウト決定部 2 0 8 は、地図画面とコンテンツタイトル一覧画面とを交互に生成し、又は生成したこれらの画面の表示を切り替えることができる。

すなわち、レイアウト決定部 2 0 8 は、地図画面を表示している状態からコンテンツタイトル一覧画面への遷移要求入力を受けると、地図画面に表示されたアイコンに対応する

50

位置情報にもとづき位置情報記憶部 209 から対応するコンテンツ識別子を取得し、このコンテンツ識別子に対応する記事タイトルをコンテンツ情報記憶部 201 から取得して、リスト状に配置することができる。図 11 のコンテンツタイトル一覧画面はこのようにして作成された例を示している。

【0076】

なお、レイアウト決定部 208 により、集約コンテンツ画面に表示された地名やエリア名がクリックされた際に、コンテンツタイトル一覧画面を表示し、このコンテンツタイトル一覧画面から地図画面に遷移可能とすることも可能である。

【0077】

ユーザ端末 300 は、コンテンツの作成者やコンテンツの閲覧者が使用する、一又は二以上の情報処理装置であり、例えば携帯電話機やモバイルコンピュータ等である。

ユーザ端末 300 は、集約コンテンツ生成装置 200 に通信回線 400 を介してアクセスし、集約コンテンツ生成装置 200 により提供される画面等を受信する。そして、ユーザ端末 300 におけるウェブブラウザ等により受信した画面を表示する。

【0078】

ユーザ端末 300 が、コンテンツの作成者の作成者識別子とともに、タイトルと本文を含むコンテンツとその種別を集約コンテンツ生成装置 200 に送信すると、集約コンテンツ生成装置 200 は、これらをコンテンツ情報記憶部 201 に格納する。

また、ユーザ端末 300 が、コンテンツの作成者の作成者識別子とともに、作成者の名称、端末識別子を集約コンテンツ生成装置 200 に送信すると、集約コンテンツ生成装置 200 は、これらを作成者情報記憶部 204 に格納する。

【0079】

通信回線 400 は、従来公知の任意好適な公衆回線、商業回線又は専用回線を用いることができる。また各ユーザ端末 300 及び集約コンテンツ生成装置 200 のそれぞれの間においては、同一又は別個の通信回線で構成することができる。

さらに、通信回線 400 は、各ユーザ端末 300 及び集約コンテンツ生成装置 200 のそれぞれの間を、無線あるいは有線で接続可能な回線であり、例えば、公衆回線網、専用回線網、インターネット回線網及びイントラネット網により構成することができる。

【0080】

次に、本実施形態の集約コンテンツ生成装置における処理手順について、図 12 を参照して説明する。同図は、本実施形態の集約コンテンツ生成システムにおける処理手順を示すフローチャートである。

まず、ユーザ端末 300 において、図 11 に示すような集約コンテンツ画面が表示され、この画面における地名などの地理情報が選択入力されると、この選択された地理情報がユーザ端末 300 から集約コンテンツ生成装置 200 に送信されて、レイアウト決定部 208 に入力される（ステップ 30）。なお、この選択入力は、画面に表示されている地名などをクリックや押下することで行うことができる。

【0081】

また、集約コンテンツ画面に表示されている地名などの地理情報は、第一実施形態において説明したように、種別毎表示要素生成部 207 によって、コンテンツ情報記憶部 201 からその地理情報の種別に対応するコンテンツに含まれる地名を多いものから順に選択した一又は二以上の地名を特定して、レイアウト決定部 208 により配置されたものである。

【0082】

レイアウト決定部 208 は、選択された地理情報にもとづいて、この地理情報を含むコンテンツのコンテンツ識別子をコンテンツ情報記憶部 201 から取得する。次に、このコンテンツ識別子に対応する一又は二以上の位置情報を位置情報記憶部 209 から取得する。そして、このうちの一の位置情報又はこれらの位置情報を平均した位置情報に対応する地図情報を地図情報記憶部 210 から取得する（ステップ 31）。

【0083】

10

20

30

40

50

なお、レイアウト決定部 208 に、選択された地理情報にもとづき位置情報記憶部 209 を検索させて、対応する一又は二以上の位置情報を取得させ、このうちの一の位置情報又はこれらの位置情報を平均した位置情報に対応する地図情報を地図情報記憶部 210 から取得させることもできる。また、地名やエリア名などの地理情報にもとづき対応する地図情報を取得可能な地図情報記憶部 210 を用いても良い。

【0084】

次に、レイアウト決定部 208 は、ステップ 31 において取得された一又は二以上の位置情報にもとづいて、その位置情報に対応させて地図上に所定のアイコンを配置する（ステップ 32）。

そして、このようにして得られた地図画面が集約コンテンツ生成装置 200 からユーザ端末 300 へ送信され、ユーザ端末 300 において表示される（ステップ 33）。

【0085】

次に、ユーザ端末 300 において、所定のボタンを押下することなどにより、地図画面をコンテンツタイトル一覧画面に遷移させるための遷移要求が入力されると、この遷移要求が集約コンテンツ生成装置 200 に送信される。

そして、レイアウト決定部 208 は、この遷移要求を入力すると、地図画面に表示された各アイコンに対応するコンテンツ識別子にもとづきコンテンツ情報記憶部 201 から対応する記事タイトルを取得し（ステップ 34）、これらをリスト状に配置する（ステップ 35）。

【0086】

なお、記事タイトルの取得方法については、これに限定されるものではなく、記事タイトルを取得可能であれば、種々の処理で行うことができる。例えば、集約コンテンツ画面において選択された地理情報に基づいて、これが含まれるコンテンツの記事タイトルをコンテンツ情報記憶部 201 から取得することもできる。

【0087】

そして、このようにして得られたコンテンツタイトル一覧画面が集約コンテンツ生成装置 200 からユーザ端末 300 へ送信され、ユーザ端末 300 において表示される（ステップ 36）。

そして、ユーザ端末 300 から遷移要求入力が行われるごとに、集約コンテンツ生成装置 200 において地図画面とコンテンツタイトル一覧画面とを交互に生成し又は生成された画面を切り替えて、ユーザ端末 300 においてこれを表示させることができる。

【0088】

なお、ステップ 32 と、ステップ 33 及び 34 とを入れ替えて、集約コンテンツ画面において地名等が選択入力されると、コンテンツタイトル一覧画面を表示し、画面遷移入力にもとづき地図画面を表示させる構成とすることもできる。

このとき、レイアウト決定部 208 は、選択された地名等を含むコンテンツの記事タイトルをコンテンツ情報記憶部 201 から取得して、これらをリスト状に配置する。

そして、遷移要求入力があると、上記コンテンツのコンテンツ識別子に対応する一又は二以上の位置情報を位置情報記憶部 209 から取得し、これにもとづき地図情報記憶部 210 から地図情報を取得し、上記位置情報に対応させて地図上に所定のアイコンを配置することで、地図画面を生成することができる。

【0089】

次に、ユーザ端末 300 において、地図画面上のアイコンが選択入力されるか、又は、コンテンツタイトル一覧画面上の記事タイトルが選択入力されると（ステップ 37）、レイアウト決定部 208 は、このアイコン又は記事タイトルに対応するコンテンツ識別子にもとづきコンテンツ情報記憶部 201 から記事本文を取得し（ステップ 38）、これを記事コンテンツ画面に配置する。

そして、このようにして得られた記事コンテンツ画面が集約コンテンツ生成装置 200 からユーザ端末 300 へ送信され、ユーザ端末 300 において表示される（ステップ 39）。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 0 】

以上説明したように、本実施形態の集約コンテンツ生成システムによれば、集約コンテンツ画面に表示された地名などの地理情報をクリック等することにより、対応する地図画面を表示できるとともに、この地図画面において、記事に記載されている店舗などの位置にアイコンを表示させることができる。

このため、閲覧者は、この地図画面のアイコンを参照することで、そのブログに記載されている店舗などの情報を一目瞭然に把握することが可能である。

【 0 0 9 1 】

また、このアイコンに対応する記事の一覧を表示するコンテンツタイトル一覧画面を表示することもでき、さらに地図画面上のアイコンやコンテンツタイトル一覧画面上のタイトルをクリック等することにより、対応する記事コンテンツ画面を表示させることもできる。

10

このため、閲覧者は、集約コンテンツ画面に表示された地理情報にもとづいて、対応する記事に容易にアクセスすることが可能である。

【 0 0 9 2 】

[第三実施形態]

次に、本発明の第三実施形態について、図 1 3 及び図 1 4 を参照して説明する。図 1 3 は、本実施形態の集約コンテンツ生成システムの構成を示すブロック図であり、図 1 4 は、同システムにおける集約コンテンツ比較画面を示す図である。

本実施形態は、指定された種別について、複数のコンテンツ作成者のコンテンツを比較し、優位度の高いコンテンツ作成者の画面タイトルなどを表示する集約コンテンツ比較画面を提供可能な点で第二実施形態と異なる。その他の点については、第二実施形態と同様である。

20

【 0 0 9 3 】

すなわち、本実施形態の集約コンテンツ生成システムは、図 1 3 に示されるように、集約コンテンツ生成装置 5 0 0 と、一又は二以上のユーザ端末 3 0 0 (3 0 0 - 1 , 3 0 0 - 2 , . . . , 3 0 0 - n) 、及びこれらを接続する通信回線 4 0 0 を有している。

集約コンテンツ生成装置 5 0 0 は、第二実施形態の集約コンテンツ生成装置 2 0 0 と同様の構成を備えるとともに、さらに集約コンテンツ比較部 5 1 1 を備えている。

【 0 0 9 4 】

30

集約コンテンツ比較部 5 1 1 は、比較対象の種別を入力すると、コンテンツ情報記憶部 5 0 1 に格納されている、当該種別に対応するコンテンツの数を作成者識別子毎にカウントし、コンテンツの数が多い作成者識別子から順に、第一優位作成者、第二優位作成者のように特定する。

【 0 0 9 5 】

レイアウト決定部 5 0 8 は、この特定された作成者について、集約コンテンツ比較画面に表示させるための比較表示要素を生成する。

この比較表示要素は、例えば第一実施形態における集約コンテンツ画面の画面タイトルと同様に生成することができる。また、第一実施形態における集約表示要素と同様に生成することもできる。

40

図 1 4 は、比較表示要素として、第一実施形態における集約コンテンツ画面の画面タイトルと同様の表示要素を生成し、集約コンテンツ比較画面に表示させた例を示している。

【 0 0 9 6 】

次に、本実施形態の集約コンテンツ生成システムにおける処理手順について、図 1 5 を参照して説明する。同図は、本実施形態の集約コンテンツ生成システムにおける処理手順を示すフローチャートである。

まず、ユーザ端末 3 0 0 に比較対象の種別が選択入力等されて、この種別がユーザ端末 3 0 0 から集約コンテンツ生成装置 5 0 0 へ送信され、集約コンテンツ比較部 5 1 1 に比較対象の種別が入力される (ステップ 5 0) 。

【 0 0 9 7 】

50

集約コンテンツ比較部 5 1 1 は、コンテンツの作成者毎に、比較対象の種別の優位度を計算する（ステップ 5 1）。

このとき、集約コンテンツ比較部 5 1 1 は、コンテンツ情報記憶部 5 0 1 に格納されている、当該種別に対応するコンテンツの数を作成者識別子毎にカウントし、このコンテンツ数（記事の出現数）を優位度として使用することができる（ステップ 5 2）。

【0098】

また、この優位度を、第一実施形態と同様に、コンテンツへのアクセス数にもとづき計算することもできる。また、第一実施形態と同様に、アクセス数や記事の文字数、コンテンツ数等を重み付けに利用することも可能である。

集約コンテンツ比較部 5 1 1 は、このようにして計算した優位度の高いものから所定数のコンテンツ作成者の識別子を特定する（ステップ 5 3）。

【0099】

なお、このときコンテンツ情報記憶部 5 0 1 におけるコンテンツの全ての作成者を対象として優位度を算出する他、指定された特定の作成者のみを対象とすることもできる。例えば、作成者情報記憶部 5 0 4 に、居住地を格納するフィールドを設け、指定された居住地に対応する作成者識別子を作成者情報記憶部 5 0 4 から取得し、コンテンツ情報記憶部 5 0 1 において、この作成者識別子を含むレコードのみを対象として優位度を算出する構成とすることも可能である。

【0100】

次に、レイアウト決定部 5 0 8 は、特定された各作成者について、集約コンテンツ比較画面に表示させる比較表示要素を生成する（ステップ 5 4）。

この比較表示要素は、比較対象の種別を用いて、第一実施形態における集約コンテンツ画面の画面タイトルや集約表示要素と同様に生成することができる。

【0101】

次に、レイアウト決定部 5 0 8 は、生成した比較表示要素を図 1 4 に示すような所定の配置方法により集約コンテンツ比較画面に配置する（ステップ 5 5）。

そして、このようにして得られた集約コンテンツ比較画面は、集約コンテンツ生成装置 5 0 0 からユーザ端末 3 0 0 へ送信され、ユーザ端末 3 0 0 において表示される（ステップ 5 6）。

【0102】

さらに、集約コンテンツ比較画面に表示された比較表示要素をクリック等することで、対応する作成者識別子についての集約コンテンツ画面を第一実施形態と同様に生成し、これをユーザ端末 3 0 0 に表示させることもできる。

【0103】

以上説明したように、本実施形態の集約コンテンツ生成システムによれば、閲覧者は、指定された種別について、コンテンツ作成者間で最も記事数が多いブログや、アクセス数が多いブログ等のランキングを表示する集約コンテンツ比較画面を参照することができ、表示されたブログの集約コンテンツ画面を容易に参照することもできる。

このため、閲覧者は特に充実したブログの集約コンテンツ画面を容易に参照することが可能となる。

【0104】

本発明は、以上の実施形態に限定されるものではなく、本発明の範囲内において、種々の変更実施が可能であることは言うまでもない。

例えば、第三実施形態の集約コンテンツ生成システムから地図画面、コンテンツタイトル一覧画面の表示機能を省略するなど適宜変更することが可能である。

【産業上の利用可能性】

【0105】

本発明は、Web を利用したモバイル向けブログサービスにおいて、好適に利用することが可能である。例えば、本発明によれば、作成者がブログ記事を Web サーバに投稿し、別の利用者がそれを閲覧する際に、ブログ記事作成者のコンテンツの特徴を簡単に一覧

10

20

30

40

50

できるサービスを提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0106】

【図1】本発明の第一実施形態の集約コンテンツ生成装置の構成を示すブロック図である。

【図2】本発明の第一実施形態の集約コンテンツ生成装置におけるコンテンツ情報記憶部のデータ構造を示す図である。

【図3】本発明の第一実施形態の集約コンテンツ生成装置における種別タイトル記憶部のデータ構造を示す図である。

【図4】本発明の第一実施形態の集約コンテンツ生成装置における文字列記憶部のデータ構造を示す図である。 10

【図5】本発明の第一実施形態の集約コンテンツ生成装置における種別毎表示要素の生成例を示す図である。

【図6】本発明の第一実施形態の集約コンテンツ生成装置によりレイアウトされた集約コンテンツ画面の表示例を示す図である。

【図7】本発明の第一実施形態の集約コンテンツ生成装置における処理手順を示すフローチャートである。

【図8】本発明の第一実施形態の集約コンテンツ生成装置におけるコンテンツへのアクセス数を示す図である。

【図9】本発明の第二実施形態の集約コンテンツ生成装置の構成を示すブロック図である。 20

【図10】本発明の第二実施形態の集約コンテンツ生成装置におけるコンテンツ情報記憶部、作成者情報記憶部、位置情報記憶部のデータ構造を示す図である。

【図11】本発明の第二実施形態の集約コンテンツ生成装置による集約コンテンツ画面、地図画面、コンテンツタイトル一覧画面の遷移を示す図である。

【図12】本発明の第二実施形態の集約コンテンツ生成装置における処理手順を示すフローチャートである。

【図13】本発明の第三実施形態の集約コンテンツ生成装置の構成を示すブロック図である。

【図14】本発明の第三実施形態の集約コンテンツ生成装置により生成された集約コンテンツ比較画面を示す図である。 30

【図15】本発明の第三実施形態の集約コンテンツ生成装置における処理手順を示すフローチャートである。

【符号の説明】

【0107】

100 (200, 500) 集約コンテンツ生成装置

101 (201, 501) コンテンツ情報記憶部

102 (202, 502) 種別タイトル記憶部

103 (203, 503) 文字列記憶部

104 (204, 504) 作成者情報記憶部

105 (205, 505) 優位種別決定部

106 (206, 506) 画面タイトル生成部

107 (207, 507) 種別毎表示要素生成部

108 (208, 508) レイアウト決定部

209 位置情報記憶部

210 地図情報記憶部

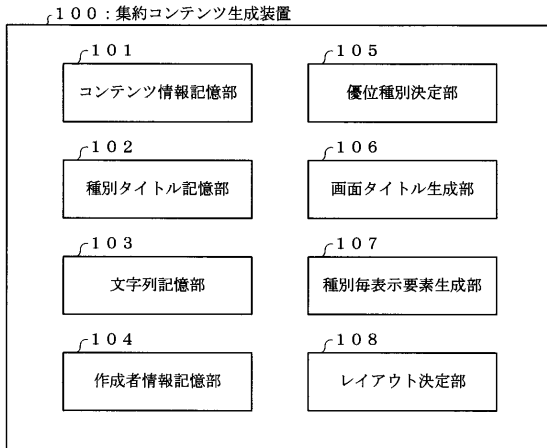
511 集約コンテンツ比較部

300 (300-1, 300-2, ..., 300-n) ユーザ端末

400 通信回線

40

【図 1】



【図 2】

101: コンテンツ情報記憶部

コンテンツ識別子	記事タイトル	記事本文	投稿日時	種別
...	...	...	...	...

【図 3】

102: 種別タイトル記憶部

種別	タイトル後半部
地理情報	Walker
日記	Diary
グルメレポート	食べある記
プレイスポット紹介	Magazine
私的レポート	Review
健康・美容・コスメ	Style
エッセイ・詩・小説	Novels
...	...

【図 4】

103: 文字列記憶部

種別	文字列
地理情報	食べる！遊ぶ！発見！
日記	日々のできごと
グルメレポート	グルメレポート
プレイスポット紹介	プレイスポット紹介！
私的レポート	徹底レポート！
健康・美容・コスメ	キレイになる！
エッセイ・詩・小説	つれづれ
小説	小説の題名
...	...

【図 5】

「地理情報」の場合

食べる！遊ぶ！発見！
与野、太宮、恵比寿

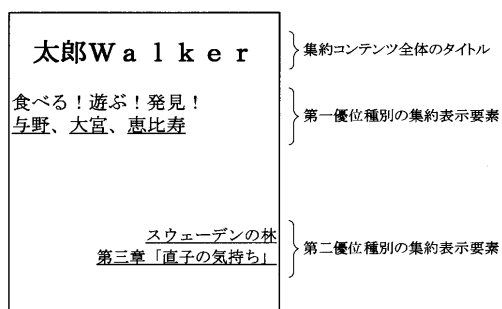
「日記」の場合

日々のできごと
今日も元気だよ！

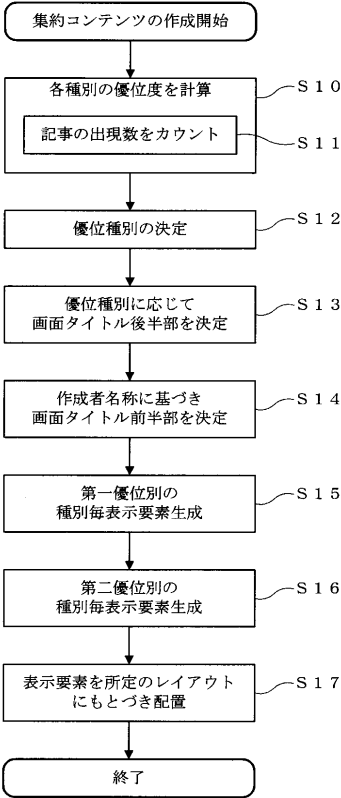
「小説」の場合

スウェーデンの林
第三章「直子の気持ち」

【図 6】



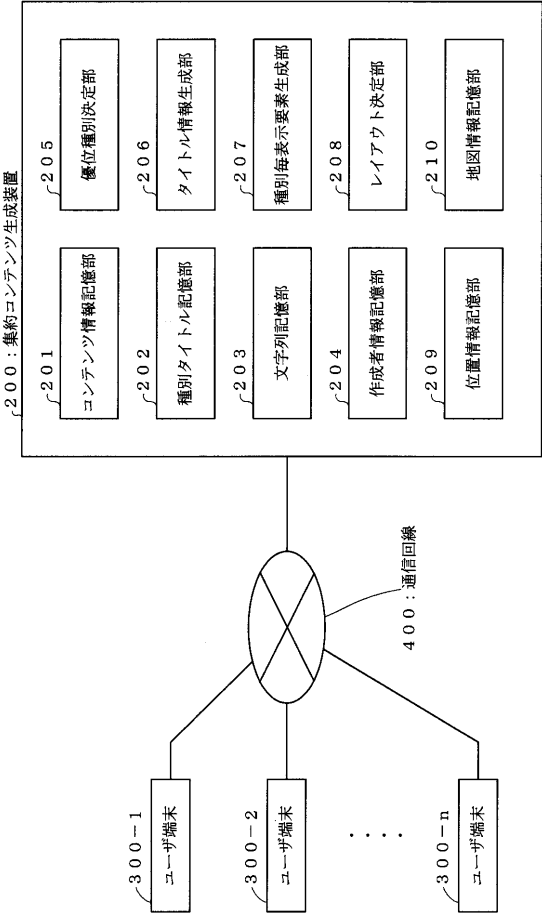
【図 7】



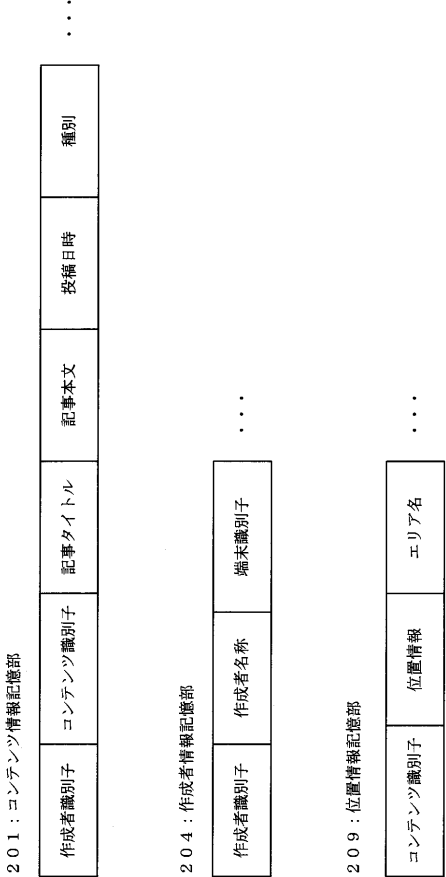
【図 8】

コンテンツ識別子	種別	アクセス数
1	地理	100
2	地理、小説	200
3	小説、グルメ	500
4	地理、美容	100
5	ブレイスポット	100

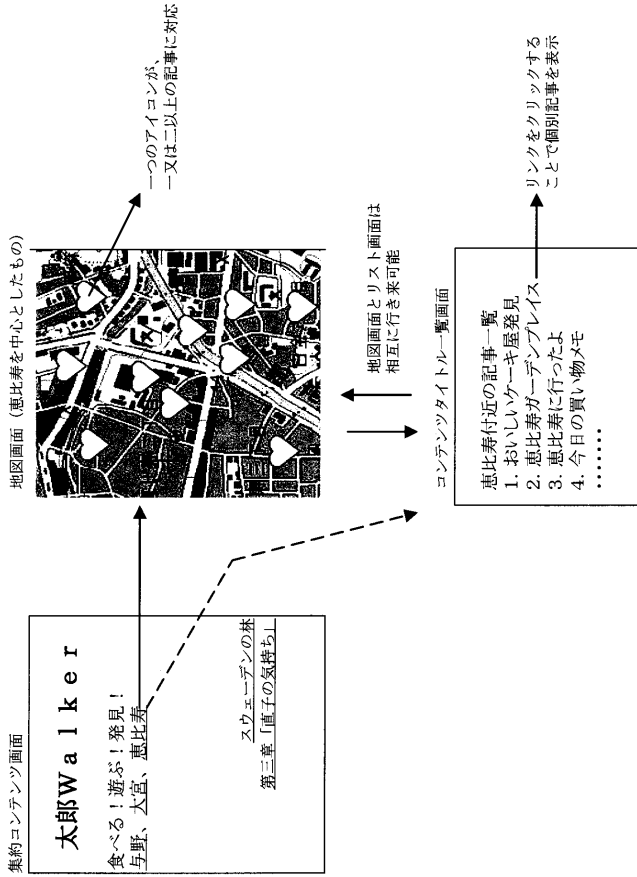
【図 9】



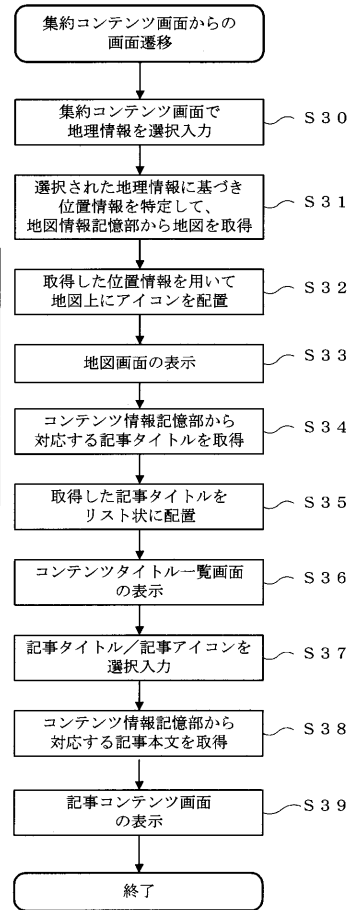
【図 10】



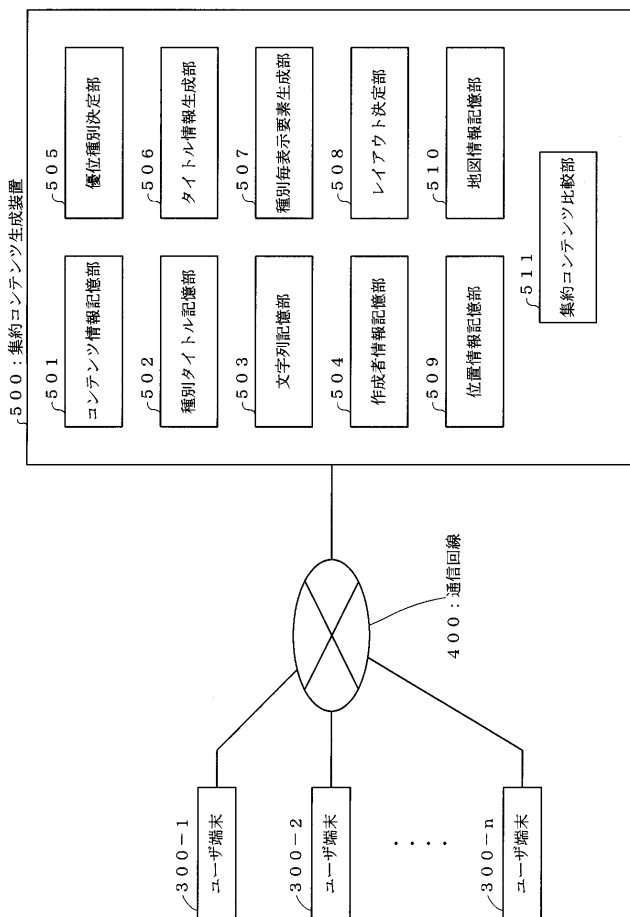
【図 1 1】



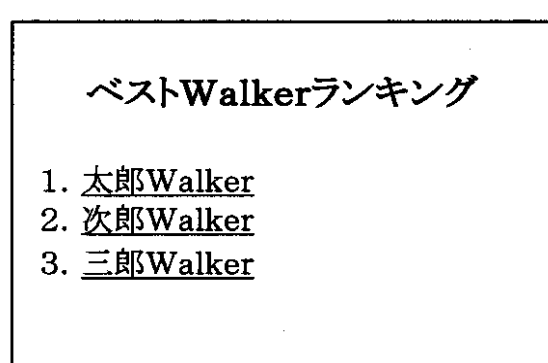
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



【図 15】

