

(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2006-519430**(P2006-519430A)**(43) 公表日 **平成18年8月24日(2006.8.24)**

(51) Int. Cl.		F I		テーマコード (参考)
G06Q 50/00 (2006.01)		G06F 17/60	150	
G06Q 30/00 (2006.01)		G06F 17/60	326	

審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2006-502454 (P2006-502454) (86) (22) 出願日 平成16年2月11日 (2004. 2. 11) (85) 翻訳文提出日 平成17年8月2日 (2005. 8. 2) (86) 国際出願番号 PCT/IB2004/000435 (87) 国際公開番号 W02004/077844 (87) 国際公開日 平成16年9月10日 (2004. 9. 10) (31) 優先権主張番号 0304612.5 (32) 優先日 平成15年2月28日 (2003. 2. 28) (33) 優先権主張国 英国 (GB)	(71) 出願人 590000248 コーニンクレッカ フィリップス エレクトロニクス エヌ ヴィ Koninklijke Philips Electronics N. V. オランダ国 5621 ペーアー アイン ドーフエン フルーネヴァウツウェッハ 1 Groenewoudseweg 1, 5 621 BA Eindhoven, The Netherlands (74) 代理人 100087789 弁理士 津軽 進 (74) 代理人 100114753 弁理士 宮崎 昭彦 最終頁に続く
---	---

(54) 【発明の名称】 プロファイルを得るための方法及びシステム

(57) 【要約】

プロファイルを得るためのシステムは、ユーザインタフェースの構築のための一連のオプションをユーザに提示するためのディスプレイ装置と、前記オプションのユーザ選択を受信するためのユーザ入力装置とを有する。プロセッサは、オプションのユーザ選択をモニタして、これらユーザ選択に従ってユーザプロファイルを構成する。

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プロファイルを得るための方法であって、
ユーザインタフェースの構築のための一連のオプションをユーザに提示するステップと、
前記オプションのユーザ選択を受け取るステップと、
前記オプションの前記ユーザ選択をモニタするステップと、
前記ユーザ選択に従ってユーザプロファイルを構築するステップと、
を有する方法。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の方法において、ユーザプロファイルを構築する前記ステップは、ストアからプロファイルエントリを取得するステップを有する、方法。

【請求項 3】

請求項 1 に記載の方法において、前記ユーザインタフェースの前記構築のための前記各オプションは、関連したプロファイルエントリを有する、方法。

【請求項 4】

請求項 3 に記載の方法において、前記ユーザインタフェースの前記構築のための前記オプションの少なくとも 1 つは、複数の関連したプロファイルエントリを有する、方法。

【請求項 5】

請求項 2 に記載の方法において、プロファイルエントリの前記取得は、前記ユーザインタフェースの前記構築のための前記オプションの複数のユーザ選択によって決定される、方法。

【請求項 6】

請求項 5 に記載の方法において、前記ユーザインタフェースの前記構築のためのオプションの前記ユーザ選択は、プロファイルエントリに対してスコアを生じ、前記プロファイルエントリは、該プロファイルエントリのスコアが所定の閾値を上回ると、前記ユーザプロファイルについて取得される、方法。

【請求項 7】

請求項 6 に記載の方法において、前記ユーザインタフェースの前記構築のためのオプションの前記ユーザ選択は、複数のプロファイルエントリに対してスコアを生じる、方法。

【請求項 8】

請求項 1 乃至 7 の何れか 1 項に記載の方法において、前記ユーザに提示される前記一連のオプションは、前記オプションの前記ユーザ選択に従って適応される、方法。

【請求項 9】

請求項 1 乃至 8 の何れか 1 項に記載の方法において、前記ユーザの前記ユーザインタフェースとの対話を更にモニタして、前記対話に従って前記ユーザプロファイルを修正するステップを更に有する方法。

【請求項 10】

プロファイルを得るためのシステムであって、
ユーザインタフェースの構築のための一連のオプションをユーザに提示するためのディスプレイ装置と、
前記オプションのユーザ選択を受け取るためのユーザ入力装置と、
前記オプションの前記ユーザ選択をモニタして、前記ユーザ選択に従ってユーザプロファイルを構成するプロセッサと、
を有するシステム。

【請求項 11】

請求項 10 に記載のシステムにおいて、更に、前記ユーザプロファイルを構築するのに用いるための、プロファイルエントリを記憶するための記憶装置を有する、システム。

【請求項 12】

請求項 10 又は 11 に記載のシステムにおいて、前記プロセッサは、前記オプションの

10

20

30

40

50

前記ユーザ選択に従って、前記ユーザに提示される前記一連のオプションを適応させるように構成される、システム。

【請求項 13】

請求項 10、11 又は 12 に記載のシステムにおいて、前記プロセッサは、前記ユーザの前記ユーザインタフェースとの対話を更にモニタして、前記対話に従って前記ユーザプロフィールを修正するように構成される、システム。

【請求項 14】

請求項 10 乃至 13 の何れか 1 項に記載のシステムにおいて、前記ディスプレイ装置はデジタルテレビジョン受信器の一部であり、前記ユーザ入力装置はテレビジョンリモートコントロールである、システム。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、プロフィールを得るための方法及びシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

広告主及びサービスプロバイダが、より効率的にその商品及びサービスのターゲットを絞るには、具体的な消費者についての個々の情報にアクセス可能であることが非常に有利である。この情報は、一般に、「プロフィール」と呼ばれ、ユーザプロフィールは、多くの場合、ユーザに用紙又はアンケートに記入するように求めることによって実行される。生活様式のチョイス、年齢、性別等についての基本的な情報が、消費者を分類するために、そして、広告又はプロモーションのターゲットを絞るのに用いられる。ユーザに関する知識を得るためのほとんどの機構は立ち入った (intrusive) ものであり、個人的な情報に関する明示の答えを要求する。多くの場合、消費者は、答えを供給することに明らかな価値がなければ、正しくない情報を供給するか、又は、答えを完全に差し控える。

20

【0003】

ほとんどの大きな会社及び多くのエージェンシーは、プロフィール情報を取得することを試みるために、いわゆるセグメンテーションスタディを用いてきた。通常、人がどの「マーケットセグメント」に属するかを決定するためには、多くの個人的なディテールが収集されなければならない、好き嫌いについての種々の質問がされなければならない。これは、立ち入ったことであり評判が悪い上に、非効率的である。また、多くのユーザは、調査に完全に参加することに明らかな利益を認識することができない限り、嘘をつき、代わりに「性格」を作り出す。多くの試みは、プロセスを簡略化するもの、例えば、プロフィールパスポート及び比較システムであり、これらは、例えば、或る人が或る本を買ったら、その人は、その同じ本を買った他の人々が推薦する本を好むかもしれないと仮定する。

30

【0004】

米国特許出願公開第 2001/0021994 号は、広告が、当該広告によって販売促進される商品又はサービスに特別の興味を持つ視聴者にターゲットが絞られることを可能にするようなテレビジョンシステムを開示する。このシステムは、広告主によって依頼された複数のレビュアーからの、そして、代替的に又は加えて、独立したレビュアーによる、レビューを有する。これらのレビューは、広告に関連したデータチャンネルに、符合化されて入れられる。商品レーティングデコーダが受信器に設けられ、これは、データチャンネル中のデータを復号し、該データと、ユーザがユーザインタフェースを介して好みを入力することによって明示的に生成された、又は、ユーザによって視聴のために選択された番組の種類をモニタすることによって暗黙的に生成された、ユーザプロフィールとに基づいて、表示する広告を選択する。

40

【0005】

国際特許出願公開第 00/31671 号は、ユーザプロフィール情報の収集及び分析のためのシステムを開示する。開示されるシステムは、ユーザプロフィール情報のデータベースからユーザプロフィール情報を得ることによって作成された、ウェブベースのユーザ

50

ネットワークインタフェースを、容易化する。次に、このシステムは、ユーザプロフィール情報から行動に関する情報を収集し、この行動情報を統計的に分析して、ユーザのアプリケーションとの対話を示すグラフを生成し、これらグラフは、エージェントソフトウェアを利用してディスプレイに表示される。エージェントソフトウェアは、アプリケーション使用及びエージェント利用に関するユーザプロフィール情報を収集して、合致したユーザインタフェースをアプリケーションにチューンするのに用いるためのユーザの特性を決定するためにも利用される。

【0006】

国際特許出願公開第01/22261号は、特定のウェブページ内で、ターゲットとされたコンテンツを作成し、アーカイブし、検索し、配給する、方法及び装置を開示する。これは、ユーザの以前のオンライン対話に基づいて、ターゲットとされた広告を、企業は供給し、コンピュータユーザは受け取る、という重大な需要を満たすことを目的とされる。コンピュータユーザがウェブをサーフィンすると、特定のウェブページに現れる種々の質問(queries)及びボール(polls、アンケート調査)との該ユーザの対話は、ユーザの好き嫌いについての情報を与える。この発明の好適な実施例において、種々の対話式質問又はボールが、これらの調査へのユーザの参加を促進するために用いられる。この広告及びボール配信システムは、各ユーザの調査への参加について情報を得続け、このシステムは、ユーザが供給する回答に基づいて、その特定のユーザについての心理プロフィールを構築する。マーケタ、広告代理店及び他のエンティティは、グラフィックユーザインタフェースを利用して、このデータを、オンラインデモグラフィック人口(online demographic population)の特定のセグメントにとって魅力的なマーケティングキャンペーンを作るために使用する。従って、この広告及びボール配信システムは、マーケタが、ダイレクテッド広告(directed advertising、対象が絞られた広告)に対話式ボールの結果を統合し、このような広告がいつどこで供給されるべきであるか選択することを可能にする。

【0007】

国際特許出願公開第01/73595号は、ユーザプロフィール定義及び操作のための人間工学的機構によるデータ検索ユーザインタフェースを開示する。質問をしてデータベースからの記録を表示するためのユーザインタフェースは、質問を構成して結果を見るプロセスの物理的比喻を使用する。質問は、既定の基準を検索語として入力するのではなく、既定の基準を選択することによって規定され、既定の基準を選択することによって質問を規定することは、電子番組ガイドのサーチ等のリーンバックアプリケーションと、より互換性がある。この発明によれば、ユーザプロフィールは、他の基準と同じ手法で質問と動作するように示されて操作される。例えば、1つの実施例において、検索基準は、それぞれのストリング上のビーズとして示され、これらストリングが基準のカテゴリを表す。ストリングのうちの1つは、基準の追加と同じ手法によって質問に追加されることが出来るユーザプロフィールの組である。基準は、対応するビーズを質問ストリングに移動させることによって質問を形成するように選択される。ユーザの嗜好プロフィールは、同じ手法で構成されることが出来る。プロフィールは、保存され、基準ビーズと同じ手法で更なる対話において用いられることが出来るビーズストリングとして表示される。プロフィールは、ユーザ対話の自動機械分析の結果であってもよい。従って、ユーザの使用履歴パターンが、ユーザ嗜好を予測するために機械学習装置によって用いられる。このような「暗黙の」プロフィールも、ユーザが、自身の明示の嗜好をユーザプロフィールに規則の形式で組み込む、より典型的な嗜好プロフィールと同じ手法で、質問に追加されることが出来る。

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

これらのシステムの全ては、特定の質問に対するユーザの応対をモニタすることにより、又は、ユーザの動作(例えばユーザが観ることを選択するテレビジョン番組)を一定期間モニタすることにより、プロフィール情報を取得する。これらの既知の方法の両方とも

、特有の弱点を持ち、第1の弱点は、規定された調査に対してユーザが正直に参加することに依存することであり、第2の弱点は、長過ぎる時間に亘って限定的な量の情報しか収集することができない、ということである。

【0009】

本発明の目的は、この従来技術を改良することである。

【課題を解決するための手段】

【0010】

本発明の第1の側面によれば、プロフィールを得るための方法であって、ユーザインタフェースの構築のための一連のオプションをユーザに提示するステップと、前記オプションのユーザ選択を受け取るステップと、前記オプションの前記ユーザ選択をモニタするステップと、前記ユーザ選択に従ってユーザプロフィールを構成するステップとを有する方法が提供される。 10

【0011】

本発明の第2の側面によれば、プロフィールを得るためのシステムであって、ユーザインタフェースの構築のための一連のオプションをユーザに提示するためのディスプレイ装置と、前記オプションのユーザ選択を受け取るためのユーザ入力装置と、前記オプションの前記ユーザ選択をモニタして、前記ユーザ選択に従ってユーザプロフィールを構成するプロセッサとを有するシステムが提供される。

【0012】

有利には、ユーザプロフィールの構築は、ストアからプロフィールエントリを取得するステップを有し、ユーザインタフェースの構築のためのオプションのそれぞれは、関連したプロフィールエントリを持つ。ユーザインタフェースの構築のためのオプションの幾つかは、所望のとおり、複数の関連したプロフィールエントリを持つことができる。 20

【0013】

1つの実施例において、プロフィールエントリの取得は、ユーザインタフェースの構築のためのオプションの複数のユーザ選択によって決定される。これは、ユーザインタフェースの構築のためのオプションのユーザ選択が、プロフィールエントリに対してスコアを生じ、前記プロフィールエントリは、該プロフィールエントリのスコアが所定の閾値を上回ると、前記ユーザプロフィールについて取得される、ことによって達成されることができる。好適には、ユーザインタフェースの構築のためのオプションのユーザ選択は、複数のプロフィールエントリに対してスコアを生じる。 30

【0014】

有利には、ユーザに提示される前記一連のオプションは、オプションのユーザ選択に従って適応される。本方法は、更に、ユーザのユーザインタフェースとの対話を更にモニタして、これら対話に従ってユーザプロフィールを修正するステップを有することができる。

【0015】

好適には、本システムは、更に、ユーザプロフィールを構築するために用いられるプロフィールエントリを記憶するための記憶装置を有する。有利には、プロセッサは、オプションのユーザ選択に従ってユーザに提示される前記一連のオプションを適応させるように構成され、更に、ユーザのユーザインタフェースとの対話を更にモニタして、これら対話に従ってユーザプロフィールを修正するように構成される。好適な実施例において、ディスプレイ装置はデジタルテレビジョン受信器の一部であり、ユーザ入力装置はテレビジョンリモートコントロールである。 40

【0016】

ますます多くの電子ユーザインタフェースが、消費者が該消費者のコンテンツへのアクセスを個人化することを許可するように設計されるようになってきている。良い例は、コンピュータに基づいたMP3プレーヤのための「スキン」の使用である。ここでは、スキンの選択は、プレーヤに配信されるコンテンツに影響を及ぼさない。類似した例は、携帯電話のためのリングトーン及びグラフィックスのダウンロードであり、ここで、選択は、年齢 50

、性別及び個人的興味についての手掛かりを与えうる。例えば、30代の男性は、一般的に、特定のSF又はアクション映画のテーマソングをダウンロードするであろう。

【0017】

種々の特別に設計されたパーツから構築されることが出来るユーザ規定可能なインタフェースを提供することにより、要素及びスタイリングについてなされた選択は、ユーザのためのステレオタイプパーソナリティプロファイルを作るのに用いられることができる。このときこれは、供給されたコンテンツ（例えば、選択されればプロファイルの他の改良を許可することになる他のオプション及び特徴を含む広告及びオファー）を修正するために用いられることができる。これは、消費者及びコンテンツプロバイダの両方にとってより高い価値の経験を提供する。これは、立ち入った質問をする必要性なしにユーザタイプについてのデータを集約することを、より高い信頼性を伴って可能にする。なぜならユーザが嘘を付く又は代替の性格を採用する可能性が低いからである。このときこのデータは、アプリケーションのために直接的に、及び、関連したマーケットにおいて、マーケティング及びブランド価値をもつ。

10

【0018】

これらの慎重に設計されたユーザインタフェース素子であって、それぞれが具体的なターゲットオーディエンスを意図しておりスタイル的なバイアスがかかっており、ユーザインタフェースを構築するために消費者に提供される、ユーザインタフェース素子の使用を通じて、ユーザの選択は、該選択が特定の文化的ステレオタイプ及び利益団体に適合する確率を構築するために用いられる。一部の選択、例えば特定のスポーツチームの識別子又はブランド名は、非常に明示的でありうるが、これらは、同等に、より微妙なものであってもよい。

20

【0019】

新しいユーザインタフェース素子が、プロセスのために特別に設計される必要はない。なぜなら、既存のインタフェースを用いてプロセスをリバースエンジニアリングすることが可能だからである。既存のユーザに対してユーザテストの組を実行することにより、インタフェース選択とユーザプロファイルとの間のパターンを構築することが可能になるはずであり、これは全体としてユーザベースに適用されることが出来る。これは、コンテンツのターゲットを絞り、プロファイリングデータを収集するための、立ち入ったものではない機構を提供する。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0020】

ここで、本発明の実施例が、例示のみによって、添付の図面を参照して説明される。

【0021】

図1に示されるシステムは、プロファイルを得るためのシステムであって、ユーザインタフェースの構築のための一連のオプションをユーザに提示するためのディスプレイ装置10と、オプションのユーザ選択を受け取るためのユーザ入力装置12と、オプションのユーザ選択をモニタして、これらのユーザ選択に従ってユーザプロファイルを構成するためのプロセッサ14とを有する。ディスプレイ装置10はデジタルテレビジョン受信器18の一部であり、ユーザ入力装置12はテレビジョンリモートコントロール12である。受信器18及びリモートコントロール12は、当技術分野で良く知られているように、短距離無線又は赤外線リンクを介して通信する。本システムは、更に、ユーザプロファイルを構築するために用いられるプロファイルエントリを記憶するための記憶装置16を有する。

40

【0022】

ここで、本システムの動作が、図2の方法を参照してより詳細に説明される。プロファイルを得るための方法の基本的なステップは、ユーザにユーザインタフェースの構築のための一連のオプションを提示するステップ20と、オプションのユーザ選択を受け取るステップ22と、オプションのユーザ選択をモニタするステップ24と、ユーザ選択に従ってユーザプロファイルを構築するステップ26とを有する。

50

【0023】

提示ステップ20は、ユーザに、デジタル受信器18（一般にセットトップボックスと呼ばれる）のためのダウンロード可能なオンスクリーンインタフェースを提示することである。セットトップボックスに基づいたサービスを提供するあらゆる企業は、種々の付加価値機能、例えば、単純なゲーム、オンラインの賭け、ウェブ接続等を提供する。これらのサービスにアクセスするために、リモートコントロール12を使用して制御されるオンスクリーンメニューアプリケーションが用いられる。現状技術のセットトップボックスは、このインタフェースにおいて、豊富な組のグラフィックスが使用されるのを許可する。我々は、このインタフェースのために、一連のオプション（例えば、背景画像、ボタン、スクロールバー及び追加のコスメティック「アドオン」）のうちの1つ又は複数のもののユーザ選択から、「スキン」が作られることができるようなシステムを提案する。ユーザは、提供されたオプションのそれぞれの選択から、自身のインタフェースが所望のとおりに見え、感じられるように選択することができ、ユーザによってされた選択は、インタフェース自体の基礎をなす機能を変更しない。

【0024】

アドオンの提供された選択は、特定のマーケットセグメント及びユーザタイプにとって魅力的であることを意図して設計されている。例えば、特定のサッカーチームへの忠誠心を反映する、「バービーピンク」を大量に使用する、クロムエフェクトをフィーチャーする、又は、SFのスタイリングを使用する、等の種々のグラフィックスがある。これらは、一貫性のある1つの見た目を作るために用いられるか又はミックスしてマッチさせることができるようにデザインされる。

【0025】

アルゴリズムの組が、（マーケティングデータに基づいて）既知のユーザプロファイルを選択されたユーザインタフェース素子の組合せにマッチさせるのに、用いられることができる。このようなマッチングアルゴリズムをセットアップする1つの手法は、既知のプロファイルの人々に種々のユーザテストを実行し、これらの既知の選択とターゲットエンドユーザの選択との間の統計的なマッチを用いることである。このようなマッチは、特定の社会的グループ（即ち性別、年齢、地域）だけでなく、より個人的な好み、興味及び購買習慣のインジケータを提供する。

【0026】

強い「インタフェースステレオタイプ」を見つけることは、おそらく、コンテンツ自体の統計的分析を通じて最良に行われる。実際上は、前の試験が、既知の信頼された組のユーザ及びプロファイルに対して実行され、結果は、ユーザインタフェースのオプションにマッチするプロファイルの適当な側面を決定するのに用いられる。例えば、種々のアドオンが作成されテストされることができ、最も明確な結果を提供するアドオンが、最終的なオファーにおける使用のために選択される。これらの単純な例は以下のとおりである：

【0027】

クリスタルパレスアウエイストリップの背景

- ・ユーザが男性であり45歳未満である可能性
- ・おそらく南東領域に住んでいる／育った、又は、この領域に好感を持っている
- ・スポーツへの関心

【0028】

バービーピンクのスクロールバー

- ・おそらく女性又はゲイ
- ・25歳未満
- ・独身
- ・スポーツに興味なし

【0029】

種々のユーザインタフェース素子からのこのような指示を組み合わせるにより、プ

10

20

30

40

50

ロファイルはより強く豊富になる。少なくとも、これは、開始点を提供するはずであり、ここから、他のアプローチ（例えば購買パターンをモニタする又はターゲットが絞られた質問をする）が、情報を改良するのに用いられることができる。

【0030】

プロフィールを構築するために、ユーザプロフィールを構築するステップ26は、ストア16からプロフィール入力を取得するステップを有する。これは図3に示されており、これは、ユーザインタフェースの構築のためのオプション36、プロフィールエン트리34及びユーザプロフィール38の間の関係の第1の例を示す概略図である。矢印32は、ストア16からエン트리34を取得することを示す。

【0031】

プロフィールエン트리34は、ユーザが該ユーザにとって利用可能な種々のオプション36の選択をすると、該ユーザのプロファイル38に入力される。最も単純な実施例においては、ユーザインタフェースの構築のためのオプションのそれぞれは、関連したプロフィールエントリを持つ。図に示されるように、オプション「ピンク」は、プロフィールエン트리「女性」に対応する。ユーザが特定のオプションを選択すると、この例においては「青」を選択すると、関連したプロフィールエン트리「男性」がプロフィール38にコピーされる。より複雑な構成では、ユーザインタフェースの構築のためのオプションの少なくとも1つが、複数の関連したプロフィールエントリを持つ。ユーザがこのオプションを選択すると、これら複数の関連したプロフィールエントリがプロフィールにコピーされる。この例では、オプション「ハイテク」は、エン트리「男性」及び「<30」と関連して

10

20

【0032】

プロフィールエントリの取得は、ユーザインタフェースの構築のためのオプションの複数のユーザ選択によって決定されることができる。例えば、特定のプロフィールエントリは、ユーザが2つの異なったオプションを選択したときにのみコピーされることができる。これは、ユーザインタフェースの構築のためのオプション36、プロフィールエン트리34及びユーザプロフィール38の間の代替の関係を示す概略図である図4に示される。この例では、ユーザインタフェースの構築のためのオプションのユーザ選択は、プロフィールエントリに対してスコアを作り、プロフィールエントリは、そのスコアが所定の閾値を上回ったらユーザプロフィールについて取得される。この例では、閾値は100であり、ユーザインタフェースの特徴としての「有名な90年代のポップアーティスト」の選択は、関連したエン트리「<30」にスコア80を与える。ユーザインタフェースの構築のためのオプションのユーザ選択もまた、複数のプロフィールエントリに対してスコアを生じることができる。従って、「デザイナーラベル#2」の選択は、「<30」に対してスコア30を、そして、「hdi（高可処分所得）に対してスコア70を生じる。この例では、ユーザによる「有名な90年代のポップアーティスト」及び「デザイナーラベル#2」の選択は、「<30」に対して合計されたスコア110を生じ、これは、閾値100よりも大きく、従ってこれはプロフィール38に入力される。

30

【0033】

基本的な方法に対する2つの改良が可能である。第1に、ユーザに提示される一連のオプションが、オプションのユーザ選択に従って適応される。このステップは、図2のステップ28で示される。実際上は、これは、ユーザの前の選択に応じて特定のオプションがユーザに提供されることを許可するフィードバックループを作る。例えば、ユーザがスポーツを好むことが明らかになったら、該ユーザが特にどのスポーツに興味を持っているかを明らかにするために、特定のオプションが提供される。第2に、ユーザのユーザインタフェースとの対話を更にモニタして、対話に基づいてユーザプロフィールを修正することが可能である。このステップは、図2のステップ30で示される。このようにして、より正確なプロフィールが時間と共に作成され、ユーザによる更なる動作が、該ユーザの欲求及び嗜好についての情報を得るために解釈される。例えば、元のプロフィールがエン트리「スポーツ」を含み、次にユーザがユーザインタフェースを介して、例えば、或る期間に

40

50

亘って定期的にダーツ番組にアクセスすれば、プロフィールは、エントリ「ダーツ」を含むように更新されることができる。

【図面の簡単な説明】

【0034】

【図1】 プロファイルを得るためのシステムの概略図である。

【図2】 プロファイルを得るための方法の流れ図である。

【図3】 ユーザインタフェース、プロフィール入力及びユーザプロフィールの構築のためのオプション間の関係を示す概略図である。

【図4】 ユーザインタフェース、プロフィール入力及びユーザプロフィールの構築のためのオプション間の代替の関係を示す概略図である。

10

【図1】

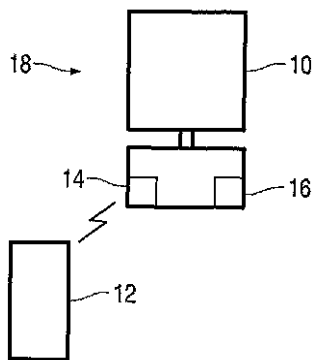


FIG.1

【図2】

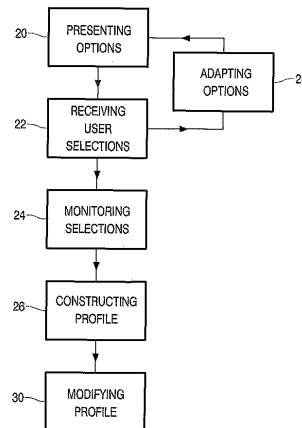


FIG.2

【図3】

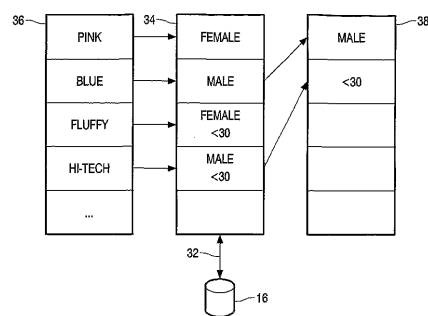
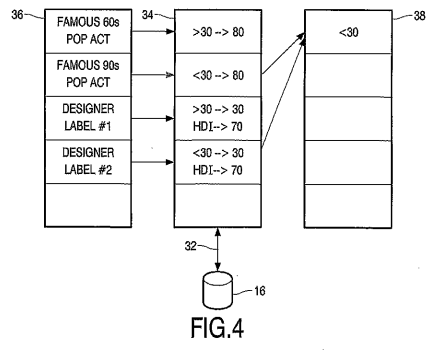


FIG.3

【 図 4 】



フロントページの続き

(81)指定国 AP(BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, 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, IT, LU, MC, NL, 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, 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, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NI, NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW

(74)代理人 100122769

弁理士 笛田 秀仙

(72)発明者 エヴァス ディヴィド エイ

イギリス国 シュレイ アールエイチ1 5エイチエイ レッドヒル クロス オーク レーン
フィリップス インテレクチュアル プロパティ アンド スタンダーズ

(72)発明者 ウッド カール ジェイ

イギリス国 シュレイ アールエイチ1 5エイチエイ レッドヒル クロス オーク レーン
フィリップス インテレクチュアル プロパティ アンド スタンダーズ