

(12) 特許協力条約に基づいて公開された国際出願

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局

(43) 国際公開日
2024年8月8日(08.08.2024)



(10) 国際公開番号

WO 2024/161868 A1

(51) 国際特許分類:

G06F 3/048 (2013.01) G06T 13/80 (2011.01)
G06F 16/535 (2019.01)

(21) 国際出願番号: PCT/JP2023/046377

(22) 国際出願日: 2023年12月25日(25.12.2023)

(25) 国際出願の言語: 日本語

(26) 国際公開の言語: 日本語

(30) 優先権データ:

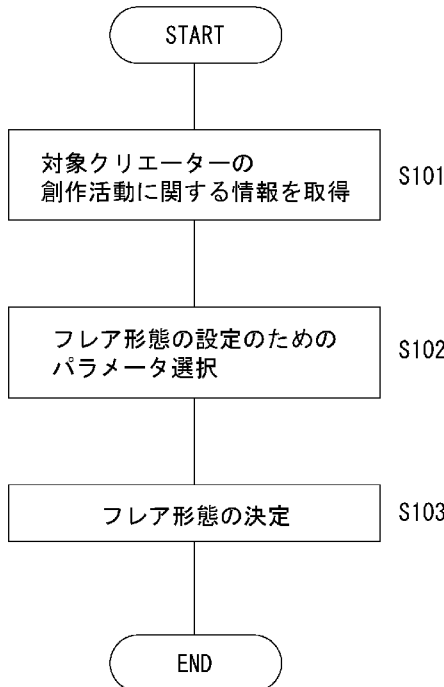
特願 2023-013967 2023年2月1日(01.02.2023) JP

(71) 出願人: ソニーグループ株式会社(SONY GROUP CORPORATION) [JP/JP]; 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号 Tokyo (JP).

(72) 発明者: 山上 類(YAMAGAMI, Rui); 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号 ソニーグループ株式会社内 Tokyo (JP). 柴田 竜(SHIBATA, Ryu); 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号 ソニーグループ株式会社内 Tokyo (JP). 中山 凌輔(NAKAYAMA, Ryosuke); 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号 ソニーグループ株式会社内 Tokyo (JP). 児玉 裕俊(KODAMA, Hirotoshi); 〒1080075 東京都品川区東五反田二丁目21番28号 ソニーデジタルネットワークアプリケーションズ株式会社内 Tokyo (JP). 川田 春佳(KAWATA, Haruka); 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号 ソニー株式会社内 Tokyo (JP). 風間 亮太(KAZAMA, Ryouta); 〒1080075 東京都港区港南1丁目7番1号 ソニー株式会社内 Tokyo (JP).

(54) Title: INFORMATION PROCESSING DEVICE, INFORMATION PROCESSING METHOD, AND PROGRAM

(54) 発明の名称: 情報処理装置、情報処理方法、プログラム



S101 Acquire information relating to creation activity of target creator
S102 Select parameter for setting of flare form
S103 Determine flare form

(57) Abstract: This information processing device comprises a control unit that performs control for displaying, in an image configured to be viewable by network communication, an icon image corresponding to an individual together with a decorated image in the periphery of the icon image.

(57) 要約: 情報処理装置は、ネットワーク通信により閲覧可能とされる画像内で、個人に対応するアイコン画像を、アイコン画像周辺の装飾画像とともに表示させる制御を行う制御部を備えるようにする。

[続葉有]

(74) 代理人: 弁理士法人テクノピア国際特許事務所 (TECHNOPEER PATENTS & TRADEMARKS); 〒1030001 東京都中央区日本橋小伝馬町1番3号7階 Tokyo (JP).

(81) 指定国(表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BN, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CV, CZ, DE, DJ, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IQ, IR, IS, IT, JM, JO, JP, KE, KG, KH, KN, KP, KR, KW, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LU, LY, MA, MD, MG, MK, MN, MU, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PA, PE, PG, PH, PL, PT, QA, RO, RS, RU, RW, SA, SC, SD, SE, SG, SK, SL, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, WS, ZA, ZM, ZW.

(84) 指定国(表示のない限り、全ての種類の広域保護が可能): ARIPO (BW, CV, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, RW, SC, SD, SL, ST, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG, KZ, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, ME, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, KM, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告 (条約第21条(3))

明 細 書

発明の名称： 情報処理装置、情報処理方法、プログラム

技術分野

[0001] 本技術は情報処理装置、情報処理方法、プログラムに関し、例えばネットワークを介して各種情報を提供するサービスなどに適用できる技術に関する。

背景技術

[0002] 昨今、ＰＣ（パーソナルコンピュータ）や、スマートフォン、タブレット機器などの端末装置を用い、アプリケーションソフトウェア或いはウェブサイトへのアクセスの形態による各種の情報提供サービスが実現されている。

下記特許文献１では、イベントにおいて撮影した画像データによる画像集を制作するためのサービスについて記載されている。

先行技術文献

特許文献

[0003] 特許文献１：ＷＯ２０２２／０７０８２５号公報

発明の概要

発明が解決しようとする課題

[0004] ユーザはスマートフォンやＰＣを用いて多様なサービスを利用できる環境にあり、サービスを介してのユーザ同士の交流も可能となる。各ユーザは、例えば自分を模したアバター、ペット、物、風景などの画像を用いたアイコン画像を表示させて自分を紹介することもあり、アバター画像の表示に関して工夫ができることが望ましい。

[0005] そこで本開示では、アイコン画像の表示に関して、より多様な表示やユーザ状況を反映した表示などができるようにする技術を提案する。

課題を解決するための手段

[0006] 本技術に係る情報処理装置は、ネットワーク通信により閲覧可能とされる画像内で、個人に対応するアイコン画像を、アイコン画像周辺の装飾画像と

ともに表示させる制御を行う制御部を備える。

例えばアイコン画像の周囲に個人に応じた装飾的な画像、例えば波形を付加して表示させる。

図面の簡単な説明

[0007] [図1]本技術の実施の形態のシステム構成の説明図である。

[図2]実施の形態のサーバ装置又は端末装置のハードウェア構成のブロック図である。

[図3]実施の形態のサービスのホーム画面例の説明図である。

[図4]実施の形態のギャラリー画面例の説明図である。

[図5]実施の形態のエクスプロア画面例の説明図である。

[図6]実施の形態のエクスプロア画面例の説明図である。

[図7]実施の形態の個人ページ画面例の説明図である。

[図8]実施の形態のグループページ画面例の説明図である。

[図9]実施の形態の個人ページ画面例の説明図である。

[図10]実施の形態のエクスプロア画面例の説明図である。

[図11]実施の形態のアイコン画像表示に関する処理の説明図である。

[図12]実施の形態のフレアを付加したアイコン画像の説明図である。

[図13]実施の形態のフレアを付加したアイコン画像の説明図である。

[図14]実施の形態のフレア形状の設定例の説明図である。

[図15]実施の形態のフレア形状の設定例の説明図である。

[図16]実施の形態のフレアの周回部の厚み変化の説明図である。

[図17]実施の形態のフレアの周回部と突出部の設定例の説明図である。

[図18]実施の形態のフレアの色の変化の説明図である。

[図19]実施の形態のフレアのアニメーション表示例の説明図である。

[図20]実施の形態の合成アイコンの説明図である。

[図21]実施の形態のアクションに応じたフレアの変化の説明図である。

[図22]実施の形態のフレアの動きの説明図である。

[図23]実施の形態のフレア形態設定処理のフローチャートである。

[図24]実施の形態のフレア形態設定処理のフローチャートである。

[図25]実施の形態のフレア形態設定処理のフローチャートである。

[図26]実施の形態のフレア形態設定処理のフローチャートである。

[図27]実施の形態のフレア更新処理のフローチャートである。

[図28]実施の形態のフレアリセット処理のフローチャートである。

[図29]実施の形態のフレア更新の説明図である。

[図30]実施の形態のフレアリセットの説明図である。

[図31]実施の形態のフレア形態を一時的に変更する処理のフローチャートである。

発明を実施するための形態

[0008] 以下、実施の形態を次の順序で説明する。

<1. システム構成>

<2. 情報処理装置の構成>

<3. 画面例>

<4. アイコン及びフレアの表示制御機能>

<5. フレアの表示例>

<6. フレア表示に関する処理例>

<7. まとめ及び変形例>

[0009] なお実施の形態で説明するサービスはクリエイター等のユーザが撮像装置で撮影した画像を提供したり閲覧したりできるサービスを例に挙げる。撮像装置については「カメラ」とも表記する。

また本開示において「画像」とは静止画、動画のいずれをも含み、「画像データ」とは静止画データ、動画データのいずれをも含む。

なお当業者が通常に理解できる範囲において、「画像」とは、ディスプレイに表示されている画像を指すだけでなく、ディスプレイに表示されていない状態の画像データも含めて包括的に示す場合がある。

[0010] <1. システム構成>

図1に実施の形態のシステム構成例を示す。図1ではサーバシステム1と

ユーザ機器 2 を示している。

[0011] サーバシステム 1 はサーバ装置 10 とストレージ 11 を有する。このサーバシステム 1 は、公衆ネットワークを介していわゆるクラウドサーバとして機能する。但し、必ずしもクラウドサーバ形態でなくてもよく、組織、団体、家庭内などのローカルネットワークにおけるサーバであってもよい。

[0012] サーバ装置 10 は 1 又は複数の情報処理装置 70（図 2 参照）によって構成され、ユーザ機器 2 に対する情報送信や、ユーザ機器 2 からの情報のアップロードを受け付ける処理などを行う。特にサーバ装置 10 は、後述する、主にクリエイターを対象とするネットワークサービスの機能をユーザ側に提供するための処理を行う。

[0013] ストレージ 11 は、サーバ装置 10 が各種のサービスのクラウドサーバとして機能するための必要な情報を記憶する、いわゆるクラウドストレージである。ストレージ 11 は 1 又は複数の記憶デバイスにより構成される。なおストレージ 11 はクラウドストレージに限られず、サーバ装置 10 がアクセス可能な記憶デバイスであればどのような形態でもよい。

[0014] 本実施の形態の場合、ストレージ 11 は例えばサーバ装置 10 が提供する複数のサービスに対応する共通ストレージとされ、複数のサービスで用いられる情報を記憶するようにしてもよい。

例えばストレージ 11 には、個々のユーザのアカウント情報に対応した機器情報、画像情報、ユーザ情報、メッセージ等が記憶される。

[0015] 機器情報とは、ユーザが使用するカメラ 21 やレンズ鏡筒などに関する情報である。

画像情報は、ユーザが撮影した静止画や動画としての個々の画像であるコンテンツや、画像（コンテンツ）を含んで制作されたプロジェクトの情報、さらにはこれらコンテンツやプロジェクトに関連する情報を含む。コンテンツやプロジェクトに関連する情報とは、コンテンツに関連づけられたメタデータ、プロジェクトの詳細情報などである。

[0016] なお本開示でいうプロジェクトとは、1 又は複数の画像（静止画や動画）

や動画サイトへのリンクなどを含んで構成された画像作品である。例えばテーマに沿ってユーザが選択した画像やリンク（コンテンツ）を並べた画像集のような例が想定される。

[0017] ユーザ情報は、サインイン情報（アカウント、パスワード等を含む）、ユーザの各サービスに対する利用の履歴情報、ユーザの属性、活動拠点、その他の各種のユーザに関する情報である。

ユーザ情報は、各サービスの画面でのサインイン、ウェルカム画面の表示、後述するネットワークサービス 31（図 11 参照）におけるマイページの提示などに用いられる。

[0018] メッセージとは、そのユーザに対して発信された各種の通知情報である。例えばサービスにより発生した通知、ネットワークサービスにおいて制作したプロジェクトに対する「いいね」等の通知、他者によるフォローの通知、販売や購入に関する通知、画像処理に関する通知などが、ユーザに紐づけられて記憶される。

[0019] ユーザ機器 2 としては、各種のカメラ 21 や、スマートフォンや PC やタブレット機器等の端末装置 22 を示している。

カメラ 21 は例えばデジタルスチルカメラ、デジタルビデオカメラ等としての撮像装置である。またカメラ 21 は、業務用カメラ、コンパクトカメラ、一眼レフカメラ、ミラーレスカメラ、監視カメラ、固定設置カメラ等の形態を問わない。

[0020] 端末装置 22 は、例えばインターネット、ホームネットワーク、LAN (Local Area Network)、移動体通信網、その他の各種のネットワークを介して、サーバ装置 10 と通信可能とされる。

これによりユーザは端末装置 22 を用いてサーバシステム 1 が提供するサービスを受けることができる。

[0021] カメラ 21 を使用するユーザは、カメラ 21 と端末装置 22 の間の通信により、カメラ 21 から画像や各種情報を端末装置 22 に転送させることができる。また端末装置 22 からカメラ 21 に対して各種情報を転送させること

もできる。

またユーザは、端末装置 2 2 により、サーバシステム 1 への画像や各種の情報のアップロードを行わせることができる。

なおカメラ 2 1 が直接サーバシステム 1 への画像や各種の情報のアップロードを行うことができるようにしてもよい。

またユーザは端末装置 2 2 におけるアプリケーションソフトウェアの起動やウェブブラウザの起動により、サーバ装置 1 0 が提供するサービスページの画面を閲覧することや、サービスで用意された各種機能の処理を実行させることができる。

[0022] カメラ 2 1 と端末装置 2 2 の間は、何らかの通信方式で画像やメタデータ、或いはプログラム等の通信ができるものであればよい。例えばブルートゥース (Bluetooth: 登録商標)、Wi-Fi (Wireless Fidelity: 登録商標)、NFC (Near Field Communication: 登録商標) 等の近距離無線通信や、赤外線通信などにより、相互に情報通信が可能とされることとしてもよい。

さらにカメラ 2 1 と端末装置 2 2 が有線 LAN 等の有線接続通信によって相互に通信可能とされてもよい。

[0023] 本開示でいうサービスとは、ユーザが端末装置 2 2 においてアプリケーションソフトウェアやウェブブラウジングにより各種情報を提示する情報提示サービス、及び提示する情報に付随して実現される各種の機能を包括的に指している。

例えば後述するネットワークサービス 3 1 は、いわゆる SNS (Social networking service) としての側面を持つサービスであり、ユーザはカメラ 2 1 で撮影した動画や静止画のコンテンツを、端末装置 2 2 を用いてサーバ装置 1 0 にアップロードして、他人に公開できるようにしたり、他人がアップロードしたコンテンツを閲覧したりすることができる。特にネットワークサービス 3 1 は、各種の分野のクリエイターがお互いにコンテンツの公開や閲覧を行うことで、相互の認知や交流の場を提供できるものである。従ってネ

ットワークサービス 31 はカメラマン／クリエイターの情報発信ツール及び情報閲覧ツールと位置づけされる。

[0024] なお本実施の形態の技術が適用できるサービスが SNS に限られるものではなく、SNS というのはあくまで一例である。例えば商品売買を行うマーケットプレイスサービス、ストレージ 11 に記憶された画像素材などに対して自動処理を行うコンテンツ制作サービスなど多様なサービスが想定される。

[0025] < 2. 情報処理装置の構成 >

図 1 のサーバ装置 10 や端末装置 22 として構成できる情報処理装置 70 の構成例を図 2 に示す。サーバ装置 10 や端末装置 22 は以下の情報処理装置 70 の構成を備えることで後述する処理を実行できる。またカメラ 21 も以下の情報処理装置 70 の構成を備えることで端末装置 22 と同様の処理を実行できる。

[0026] 図 2 の情報処理装置 70 は、具体的には、パーソナルコンピュータ、ワークステーション、スマートフォンやタブレット等の携帯端末装置、クラウドコンピューティングにおけるサーバ装置や演算装置として構成されるコンピュータ装置とされる。

[0027] 情報処理装置 70 の CPU (Central Processing Unit) 71 は、ROM (Read Only Memory) 72 や例えば EEP-ROM (Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory) などの不揮発性メモリ部 74 に記憶されているプログラム、または記憶部 79 から RAM (Random Access Memory) 73 にロードされたプログラムに従って各種の処理を実行する。RAM 73 にはまた、CPU 71 が各種の処理を実行する上において必要なデータなども適宜記憶される。

[0028] CPU 71 にはサービス対応制御部 71a としての機能を示している。このサービス対応制御部 71a は、CPU 71 が例えばアプリケーションプログラムやブラウザ機能によってネットワークサービス等にアクセスした場合に、それらのサービスによって提供される処理機能を実行する制御部という

意味で示している。

本実施の形態の場合、特にサービス対応制御部 71a は、ネットワーク通信により閲覧可能とされる画像内で、個人に対応するアイコン画像を、アイコン画像周辺の装飾画像とともに表示させる制御を行う機能として示している。

本開示でいうアイコン画像とは、ウェブページ上などでユーザが自分を示す画像として設定したものを指す。例えば自分を模したアバターをアイコン画像として用いることがある。またユーザが自分のペットの画像、物品の画像、風景の画像などをアイコン画像として用いることもある。

[0029] なお CPU 71 に代えて、あるいは CPU 71 とともに、GPU (Graphics Processing Unit)、GPGPU (General-purpose computing on graphics processing units)、AI (artificial intelligence) プロセッサ等が設けられてもよい。

[0030] CPU 71、ROM 72、RAM 73、不揮発性メモリ部 74 はバス 83 を介して相互に接続されている。このバス 83 にはまた、入出力インタフェース 75 も接続されている。

[0031] 入出力インタフェース 75 には、操作子や操作デバイスよりなる入力部 76 が接続される。例えば入力部 76 としては、キーボード、マウス、キー、ダイヤル、タッチパネル、タッチパッド、リモートコントローラ等の各種の操作子や操作デバイスが想定される。

入力部 76 によりユーザの操作が検知され、入力された操作に応じた信号は CPU 71 によって解釈される。

入力部 76 としてはマイクロフォンも想定される。ユーザの発する音声を操作情報として入力することもできる。

[0032] また入出力インタフェース 75 には、LCD (Liquid Crystal Display) 或いは有機 EL (electro-luminescence) パネルなどよりなる表示部 77 や、スピーカなどよりなる音声出力部 78 が一体又は別体として接続される。

表示部 77 は各種表示を行う表示部であり、例えば情報処理装置 70 の筐

体に設けられるディスプレイデバイスや、情報処理装置 70 に接続される別体のディスプレイデバイス等により構成される。端末装置 22 がスマートフォンやタブレット機器であれば、表示部 77 は、その筐体上に設けられる。端末装置 22 が P C の場合、表示部 77 は、その本体筐体に設けられたり、別体のモニタデバイス等の形態で実現されたりする。

表示部 77 は、C P U 71 の指示に基づいて表示画面上に各種の画像、操作メニュー、アイコン、メッセージ等、即ち G U I (Graphical User Interface) としての表示を行う。

[0033] 入出力インタフェース 75 には、H D D (Hard Disk Drive) や固体メモリなどにより構成される記憶部 79 や通信部 80 が接続される場合もある。

[0034] 記憶部 79 は、各種のデータやプログラムを記憶することができる。記憶部 79 においてデータベースを構成することもできる。

例えば情報処理装置 70 がサーバシステム 1 を構成する装置の場合、記憶部 79 を利用してストレージ 11 を構築できる。

[0035] 通信部 80 は、インターネット等の伝送路を介しての通信処理や、近距離無線通信、周辺機器との有線通信、バス通信などによる通信を行う。

[0036] 入出力インタフェース 75 にはまた、必要に応じてドライブ 81 が接続され、磁気ディスク、光ディスク、光磁気ディスク、メモリカード、U S B メモリなどのリムーバブル記録媒体 82 が適宜装着される。

ドライブ 81 により、リムーバブル記録媒体 82 からは画像データや、各種のコンピュータプログラムなどを読み出すことができる。読み出されたデータは記憶部 79 に記憶されたり、データに含まれる画像や音声が表示部 77 や音声出力部 78 で出力されたりする。またリムーバブル記録媒体 82 から読み出されたコンピュータプログラム等は必要に応じて記憶部 79 にインストールされる。

[0037] この情報処理装置 70 では、例えば本実施の形態の処理のためのプログラムを、通信部 80 によるネットワーク通信やリムーバブル記録媒体 82 を介してインストールすることができる。或いは当該プログラムは予め R O M 7

2や記憶部79等に記憶されていてもよい。

[0038] <3. 画面例>

サーバ装置10が提供するネットワークサービス31によりユーザが端末装置22で閲覧できる画面の例を説明する。図3はユーザが当該ネットワークサービス31にサインインしたときのホーム画面100の例としている。

[0039] ホーム画面100には、ホームアイコン60、カメラアイコン61、ストレージアイコン63、ディスカバーアイコン64が表示される。

[0040] ホームアイコン60はホーム画面100に遷移するためのアイコンである。カメラアイコン61はカメラ21に関する情報を提示する画面に遷移するためのアイコンである。ストレージアイコン63は、端末装置22やストレージ11に記憶されているユーザのコンテンツやプロジェクト等を表示する画面に遷移するためのアイコンである。ディスカバーアイコン64はネットワークサービス31の画面に遷移するためのアイコンである。

[0041] 図3のホーム画面100では、ホームアイコン60の表示態様が他と異なるようにされる。例えば図の例ではホームアイコン60にアンダーバーが表示されている。これにより現在ホーム画面100であることや、ホームアイコン60の操作による画面遷移は行われないことが示されている。

[0042] なお図4から図8に示すように、ネットワークサービス31による他の各画面でも、ホームアイコン60、カメラアイコン61、ストレージアイコン63、ディスカバーアイコン64は表示される。

[0043] 図3のホーム画面100では、プロフィールエリア101が設けられており、サインインしたユーザ自身の名前やプロフィール、当該ユーザに関するストレージ容量104などが表示される。

[0044] また当該ユーザのアイコン画像50（以下、単に「アイコン50」と表記する）が表示される。図ではユーザがアバターをアイコン50とした例を挙げている。このアイコン50には装飾画像として、アイコン50の周囲を囲い、かつ波状の模様を形成する画像（以下「フレア51」と呼ぶ）が付加されている。

このフレア51は一例として、第1フレア51aと第2フレア51bが重なって形成されているものとしている。アイコン50及びフレア51については後に詳述する。

[0045] ホーム画面100では、コンテンツエリア102が用意され、例えばサインインしたユーザが最近アップロードした画像などが表示される。

またホーム画面100にはレコメンドエリア103が用意され、例えばサインインしたユーザに対して推奨するアプリケーション、コンテンツ、商品、クリエイター等が表示される。

[0046] 例えばこのようなホーム画面100においてユーザがディスカバーアイコン64を操作すると、図4のようなギャラリー画面400に遷移する。

一例としてギャラリー画面400は、ディスカバーアイコン64から遷移するディスカバーページ群におけるトップ画面とされるものとする。

[0047] ギャラリー画面400には、プロジェクト作成ボタン404が表示され、ユーザはプロジェクト作成ボタン404を操作することで、図示しないプロジェクト作成画面に遷移させることができる。

[0048] ギャラリー画面400には、ギャラリーエリア405が用意され、例えば評判のよいクリエイターのプロジェクトやコンテンツ、話題になっているプロジェクトやコンテンツ等が表示される。また例えばユーザと同じジャンルのクリエイターのプロジェクトや、同じカメラ21を使用するクリエイターのプロジェクト等が表示されるようにしてもよい。

[0049] ギャラリー画面400には、ギャラリータブ401、エクスプロアタブ402、アーティクルタブ403が表示され、これにより画面遷移が可能とされる。

ギャラリータブ401はギャラリー画面400への遷移のためのタブ、エクスプロアタブ402は図5や図6のエクスプロア画面410への遷移のためのタブ、アーティクルタブ403は不図示のアーティクル画面への遷移のためのタブである。

図4のギャラリー画面400においては、ギャラリータブ401の態様が

他と異なる（図の例ではアンダーバーが付されている）ことで、現在、ギャラリー画面４００であること、及びタブ操作による画面遷移は行われないことが表示される。

[0050] 例えばユーザがギャラリー画面４００においてエクスプロアタブ４０２を操作すると、図５又は図６のエクスプロア画面４１０に遷移する。

[0051] エクスプロア画面４１０では、一覧部４１８において、フィルタ条件で抽出されたクリエイター、或いはフィルタ条件で抽出されたプロジェクトが表示される。図５はプロジェクトが一覧表示されている例、図６はクリエイターが一覧表示されている例である。

[0052] フィルタ条件は、エクスプロア画面４１０上でユーザが設定することができる。つまりエクスプロア画面４１０は、サインイン中のユーザが、好みのクリエイターや好みのプロジェクトを検索することに適した画面とされている。

[0053] エクスプロア画面４１０には、プロジェクト作成ボタン４１１、プロジェクト／クリエイター選択部４１２、サーチボタン４１３、テキストボックス４１４、フィルタボタン４１５、ソートボタン４１６、タグ４１７等が表示される。

[0054] プロジェクト作成ボタン４０４はギャラリー画面４００と同様、図示しないプロジェクト作成画面に遷移させるボタンである。

[0055] プロジェクト／クリエイター選択部４１２によりユーザは、検索対象をプロジェクトとするかクリエイターとするかを選択できる。図５はプロジェクトを検索対象とした場合、図６はクリエイターを検索対象とした場合を示している。

[0056] 検索のためにユーザは、テキストボックス４１４に対してユーザは任意の文字を入力することができる。

またタグ４１７として各種のキーワードが提示される。よく使用されるワードや、そのユーザがよく使用するワードなどが、タグ４１７として逐次更新されながら表示される。このタグ４１７はテキストボックス４１４への入

力に利用される。例えばユーザがあるタグをクリック等の操作で選択すると、そのタグ417の文字列がテキストボックス414に追加される。例えば「trip」というタグ417をユーザが選択した場合、テキストボックス414の文字列に「trip」が追加される。

[0057] サーチボタン413は、テキストボックス414に入力された文字列によりプロジェクト又はクリエイターの検索を行うための操作ボタンである。

 端末装置22において閲覧中のユーザによりサーチボタン413が操作された場合、サーバ装置10がストレージ11に記憶されているプロジェクトやクリエイター（登録ユーザ）について文字列により検索を行う。プロジェクトやクリエイターの検索は、そのプロジェクトやクリエイターに付加されているタグ情報などを用いる。例えばプロジェクトについては「タイトル」「概要説明」「タグ」「機材情報（Exif: Exchangeable Image File Format）」「説明テキスト」などを検索対象とする。クリエイターについては「アイコン名」「アイコンID」「自己紹介テキスト」「表示させているカメラやレンズ鏡筒」「興味のあるもの（撮影ジャンル）」「活動拠点」「撮影レベル」などを検索対象とする。

[0058] サーバシステム1においては、このように検索を行って結果情報を端末装置22に送信する。端末装置22はサーバシステム1による検索結果の情報を受信する。これにより図5、図6のように一覧部418においてプロジェクトやクリエイターの一覧表示が実行される。

[0059] プロジェクトについて検索が行われた場合は、図5のように一覧部418で検索結果のプロジェクトが表示される。この場合、一覧部418に表示される各プロジェクトやコンテンツ等については、それぞれのクリエイターのアイコン50及びフレア51や名前が表示されたり、プロジェクトにマウスカーソルをホバーすると、タイトル、いいね数、閲覧数などが表示されたりする。

[0060] またクリエイターについて検索が行われた場合は、図6のように一覧部418で検索結果のクリエイターが表示される。この場合、各クリエイターにつ

いてのアイコン50（及びフレア51）や名前などの情報が表示される。アイコン50にマウスカーソルをホバーすると、いいね数、閲覧数などが表示されるようにしてもよい。

[0061] エクスプロア画面410におけるフィルタボタン415には、それぞれフィルタ条件が設定されている。例えばフィルタの種類としてカメラ、レンズ、ISO、シャッタースピード、F値、焦点距離などが用意され、これらの種別や値をフィルタ条件として設定できる。

[0062] フィルタボタン415の操作が行われると、一覧部418に表示されているプロジェクトやクリエイターについてフィルタリングが行われ、抽出されたプロジェクトやクリエイターが表示される。

[0063] ソートボタン416は、各種の条件でソートを行うための操作子である。ソートボタン416の操作が行われると、選択されたソート条件で、一覧部418のプロジェクトやクリエイターのソートが行われる。

ソートの条件としては、制作日時順、アップロード順、いいね数が多い順、フォロワー数の多いクリエイター順などが想定される。

[0064] 例えばこの図5、図6のようなエクスプロア画面410において、ユーザがクリック操作等で一覧部418のプロジェクトを選択したり、クリエイターを選択したりすることで図7のようなクリエイターの個人ページ画面420に遷移する。

[0065] この個人ページ画面420には紹介エリア424と一覧エリア425が設けられる。

紹介エリア424には、クリエイターのアイコン50がフレア51とともに表示される。また紹介エリア424にはクリエイターの名前426、活動地域427、閲覧数428、フォロワー数429、フォロワー数430、紹介文432等が表示される。

また紹介エリア424にはフォローボタン431が表示され、当該個人ページ画面420を閲覧したユーザは、フォローボタン431を操作することで、この個人ページ画面420のクリエイターをフォローすることができる。

。

[0066] 一覧エリア425には、プロジェクトタブ421とブックマークタブ422が設けられる。プロジェクトタブ421が選択されているときは、一覧エリア425に、この個人ページ画面420のクリエイターによるプロジェクトが一覧表示される。ブックマークタブ422が選択されているときは、この個人ページ画面420のクリエイターによるブックマーク先、例えばクリエイターがブックマークした他のクリエイターが一覧表示される。

[0067] このような個人ページ画面420を閲覧中のユーザは、その個人ページ画面420のクリエイターについてのプロフィールや、プロジェクトを確認でき、またそのクリエイターが他のどのようなクリエイターに注目しているか等を知ることができる。

[0068] ところで、クリエイターの個人ページ画面420と同様の意味の画面として図8のようなグループページ画面440もある。

グループページ画面440は、複数のクリエイターで結成されたクリエイターグループのページである。例えば図5でユーザが選択されたプロジェクトの制作者がクリエイターグループであった場合や、図6でクリエイターグループが選択された場合などは、図8のグループページ画面440に遷移する。

[0069] グループページ画面440の内容は基本的には個人ページ画面420と同様に、一覧エリアにおいて、プロジェクトタブ421とブックマークタブ422が設けられ、プロジェクトタブ421が選択されているときは、一覧エリア425に、そのクリエイターグループによるプロジェクトが一覧表示される。またブックマークタブ422が選択されているときは、そのクリエイターグループによるブックマーク先が一覧表示される。

[0070] 紹介エリア424には、クリエイターグループの合成アイコン55がフレア51とともに表示される。合成アイコン55とは、そのグループの各クリエイターのアイコン50を合成して生成されたアイコンである。

[0071] また紹介エリア424にはクリエイターグループの名前426、活動地域

４２７、閲覧数４２８、フォロー数４２９、フォロワー数４３０、エディットボタン４３５、紹介文４３２等が表示される。

なおエディットボタン４３５が表示されるのは、クリエイターグループの編集権限のあるメンバーがこのページを閲覧しているときであり、エディットボタン４３５により編集ページに遷移できる。他人がグループページ画面４４０を閲覧しているときは、エディットボタン４３５に代えて図７のようにフォローボタン４３１が表示される。

図７の個人ページ画面４２０の場合も同様に、ユーザが自身の個人ページ画面４２０を閲覧しているときは、フォローボタン４３１に代えて図８のようにエディットボタン４３５が表示される。

[0072] 図８のようなグループページ画面４４０を閲覧中のユーザは、そのクリエイターグループについてのプロフィールや、プロジェクトを確認でき、またそのクリエイターグループが他のどのようなクリエイターに注目しているか等を知ることができる。

[0073] ここまでネットワークサービス３１による画面例を、ＰＣやタブレットなどの比較的広い表示画面に対応した例として示してきた。但し、スマートフォンのような縦長で比較的小さい画面でも、ネットワークサービス３１による各画面の閲覧を行うことができる。

[0074] 図９は端末装置２２としてスマートフォンを用いた場合の個人ページ画面４２０の例である。

この場合も個人ページ画面４２０においてクリエイターのアイコン５０及びフレア５１、名前４２６、フォローボタン４３１等が表示される。

[0075] またプロフィールタブ４２３が設けられ、プロフィールタブ４２３が選択されることで下部にクリエイターに関する詳細情報が表示される。例えば紹介文、閲覧数、フォロー数、フォロワー数、活動地域などである。

[0076] またプロジェクトタブ４２１が選択されると、下部にプロジェクト一覧が表示され、ブックマークタブ４２２が選択されると、下部にブックマーク一覧が表示される。

[0077] 図10はエクスプロア画面410をスマートフォンで閲覧する場合の例である。例えばテキストボックス414、サーチボタン413、フィルタボタン415等が表示される。また一覧部418には検索されたクリエイターやプロジェクトの一覧が表示される。図ではクリエイターが一覧表示されている例を示している。

[0078] 以上の図9、図10の例のようにネットワークサービス31による画面は、PC等の比較的大きいディスプレイの端末装置22であっても、スマートフォンのように比較的小さいディスプレイの端末装置22であっても閲覧可能である。

[0079] <4. アイコン及びフレアの表示制御機能>

例えば以上の例のようにネットワークサービス31による画面では、サインしたユーザ本人や、閲覧している他のクリエイター、クリエイターグループについてのアイコン50が表示される機会がある。

本実施の形態では、アイコン50についてフレア51を付加して表示するようにしている。この表示のためのネットワークサービス31で行われる処理例、つまりネットワークサービス31を提供するサーバ装置10の処理例を説明する。

[0080] 図11は端末装置22においてページ閲覧時にアイコン50を表示させるための処理機能を示している。特に図11では、サーバ装置10によって提供されるネットワークサービス31の処理機能と、各種サービスのアカウント管理を行うアカウント管理サーバ40としての機能を示している。これらは、サーバ装置10を構成する1又は複数の情報処理装置70によって実現される処理機能である。

[0081] アイコン表示に関してネットワークサービス31が備える機能として、フレア生成モジュール35、アイコン表示制御機能36、サービスDB (Data Base) 37、データ更新管理機能38、アカウント更新制御機能39を示している。

[0082] サービスDB37にはネットワークサービス31にアカウント登録した各

ユーザ（クリエイター等）についてのユーザ情報やアイコン50の画像データなどが記憶されている。例えばユーザは、端末装置22から自身のアイコン50の画像データPaの生成や選択を行うことができる。この画像データPaはデータ更新管理機能38によってサービスDB37に記憶される。これによってユーザ毎のアイコン50が管理可能となる。

[0083] また端末装置22からは、ユーザ情報やユーザの創作活動に関わる情報も送信される。ユーザ情報とは、ユーザの属性情報であり、名前、性別、活動地域、生年月日、紹介文、その他のプロフィール情報などである。

[0084] ユーザの創作活動に関わる情報には、例えばユーザがネットワークサービス31で提供される環境でのコンテンツやプロジェクトの制作や提供の実績についての情報が含まれる。具体的には、例えばユーザが撮影又はアップロードしたコンテンツやプロジェクトの種類、数量、時間長、内容、出演者、ジャンル、専門領域、興味領域、使用機材、撮影時のカメラ21の各種撮影パラメータ（F値、シャッタースピードなど）、撮影場所などがある。

また活動地域、紹介文の内容など、上記のユーザ情報の一部もユーザの創作活動に関わる情報に含まれる場合がある。

[0085] さらにユーザの創作活動に関わる情報には、ユーザのアクションの種別や所定期間あたりのアクション数などアクションに関する情報も含まれる。

アクションとはユーザ自身のアクション、例えばコンテンツやプロジェクトの投稿、ページ閲覧回数や閲覧時間、「いいね」の入力、フォロー設定、サインインの回数や頻度等、ネットワークサービス31を利用したユーザの創作活動に関する行動を含む。

さらにそのユーザに対する他人によるアクションも、当該ユーザに関するアクションの情報に含まれる。換言すればユーザの影響力を示すような情報でもある。例えば他人による個人ページ画面420の閲覧数、プロジェクトの閲覧数、いいね数、フォロワー数などである。

[0086] これらのユーザ情報やユーザの創作活動に関わる情報も、データ更新管理機能38によってサービスDB37に記憶される。

そしてデータ更新管理機能38は、ユーザの創作活動に関わる情報に基づいて、フレア生成用のパラメータPRfを生成する。

[0087] データ更新管理機能38は、サービスDBに記憶した情報を用いて、ユーザ個人についてのアイコン50用の画像データPaや、フレア用のパラメータPRfをフレア生成モジュール35に受け渡す。

[0088] フレア生成モジュール35には、SVG (Scalable Vector Graphics) ファイルとしてのフレア生成機能35aと、リアルタイム演算によるフレア生成機能35bがある。

フレア生成機能35aはパラメータPRfを用いて、例えばbase64版のSVGファイルとして画像データPaの周囲に付加するフレア51の画像データを生成する。

フレア生成機能35bは、例えばパラメータPRfを用いてリアルタイム演算を行って、例えば端末装置22でフレア51を静的或いは動的に表示させるためのリアルタイム組み込み用コードを生成する。

[0089] アイコン表示制御機能36は、画像データPaに対して、リアルタイム組み込み用コードに基づいてフレア51付きのアイコン50の画像データPaFを端末装置22に送信し表示させる処理を行う。

[0090] これにより端末装置22のユーザは、各種のページにおいて自分や他人についてのフレア51が付加されたアイコン50を視認できるようになる。またそのフレア51は、逐次そのときのフレア用のパラメータPRfに基づく形態（形状、色、厚み等）となる。このようなフレア51は常に一定の形態でもよいが、逐次変化するものとすることもできる。また常時、波状の形が変化しているような動的な画像とすることもできる。

[0091] フレア51が付加されたアイコン50や、フレア51が付加されないアイコン50は、他サービス32、33でも利用することができる。

フレア生成機能35bは、画像データPaとは別個のフレア51のみのSVGファイルとして、例えばbase64版のSVGファイル生成を行う。

アカウント更新制御機能39は、このフレア51の画像データとしてのS

V Gファイルと、データ更新管理機能38からのアイコン50の画像データP aを対応させてアカウント管理サーバ40に送信する。

[0092] アカウント管理サーバ40は、アイコン画像登録A P I (Application Programming Interface) 41、base64生成機能42、アイコン画像取得A P I 43、管理DB44を有する。

[0093] アイコン画像登録A P I 41はネットワークサービス31から送信されてくる画像データP aとS V Gファイルに対応して管理DB44への登録処理を行う。例えばアイコン画像登録A P I 41は、受信した画像データP aを通常のアイコン50の画像データとして登録する。

またアイコン画像登録A P I 41は、画像データP aとS V Gファイルをbase64生成機能42に受け渡し、画像データP aを埋め込んだbase64版のS V Gファイル、即ちフレア51付きアイコン50のS V Gファイルを生成させ、それを管理DB44に登録させる。

[0094] これにより管理DB44には、一人のユーザについて、通常アイコンとフレア付きアイコンが登録される。

[0095] アイコン表示制御機能36aを備える他サービス32は、例えばアイコン画像取得A P I 43を介して、管理DB44に登録されたフレアの無いアイコン50の画像データを取得し、これを端末装置22に提供するサービス画面上で表示させることができる。

[0096] またアイコン表示制御機能36bを備える他サービス33は、例えばアイコン画像取得A P I 43を介して、管理DB44に登録されたフレア付きのアイコン50の画像データを取得し、これを端末装置22に提供するサービス画面上で表示させることができる。

[0097] <5. フレアの表示例>

以下、アイコン50にフレア51が付加される場合のフレア形態の例を説明する。

図12は、4人のユーザを例に挙げ、各ユーザについて表示されるアイコン50及びフレア51の例を示している。

[0098] 各例のように、フレア51は、アイコン50の周囲を囲う2つのフレア（第1フレア51aと第2フレア51b）が重なるように形成されている。

第1フレア51aと第2フレア51bは、例えば互いに異なる形態とされる。即ち互いに異なる色とされたり、異なる形状とされたり、異なる厚みとされたりする。

[0099] またフレア51の形態はユーザ毎に異なる。但しユーザ毎にフレア51の形態が異なるようにすることは必須ではない。ユーザ毎にフレア51の形態を決定した結果としてユーザ毎に多様な形態のフレア51が表示されるようにすればよい。仮に複数のユーザ間で偶然同じ形態のフレア51が発生してもかまわない。

[0100] なお本実施の形態では、主に図12のように第1フレア51aと第2フレア51bを合成したフレア51を例にして説明するが、このような合成でなく、図13のように第1フレア51aのみでフレア51が形成されているようにしてもよい。

[0101] 以上の図12，図13のようなフレア51は、その設定された形態により静止画としてアイコン50の周囲に付加されてもよいし、動画的に表示されてもよい。

例えば波状の形状が基本の形態を元にして、常時ランダムに変化していたり、回転していたり、規則的なパターンで変化しているような表示が想定される。

[0102] 図12，図13のようにフレア51の形態をユーザ毎に設定する手法としては、ユーザ（クリエイター）の創作活動に関わる情報に基づくパラメータPRfによる例が考えられる。

[0103] 例えば図14Aはクリエイターの専門性と影響力をスコア化して第1フレア51aと第2フレア51bの形状に反映させる例を示している。

例えばクリエイターの専門性に関しては、創作分野として「音楽」「CG（Computer Graphics）」「写真」「動画映像」「その他」などの項目を設定したレーダーチャート56aを生成し、各項目についてのユーザのスコアを

パラメータPRfとする。そして各項目のスコアに相当する位置を結ぶような形状を生成し、これを第1フレア51aの形状とする。

[0104] また影響力に関しては、そのユーザについての他のユーザからのアクションとして「アクセス数」「フォロワー数」「インプレッション数」「アクティブ率」「いいね数」などの項目を設定したレーダーチャート56bを生成し、各項目についてのユーザのスコアをパラメータPRfとする。そして各項目のスコアに相当する位置を結ぶような形状を生成し、これを第2フレア51bの形状とする。

[0105] レーダーチャート56a, 56bは、項目の軸の方向が互いに重ならないようにする。そしてそのレーダーチャート56a, 56b上に形成された第1フレア51aと第2フレア51bの形状を重ねてフレア51の形状を設定する。

このようにすると、第1フレア51aと第2フレア51bのそれぞれでスコアの高い項目の方向に突出部分が現れるような形状となり、専門性と影響力に応じた形状のフレア51が設定できる。

[0106] 図14Bはクリエイターの専門性と興味領域をスコア化して第1フレア51aと第2フレア51bの形状に反映させる例を示している。クリエイターの専門性に関しては図14Aと同様に第1フレア51aの形状を設定する。

[0107] また興味領域に関しては、専門性の項目と同じく「音楽」「CG」「写真」「動画映像」「その他」などの項目を設定したレーダーチャート56bを生成し、各項目についてのユーザの興味の度合いをスコア化してパラメータPRfとする。そして各項目のスコアに相当する位置を結ぶような形状を生成し、これを第2フレア51bの形状とする。

以上の第1フレア51aと第2フレア51bの形状を重ねてフレア51の形状を設定する。

[0108] 例えば以上の図14A、図14Bのようにフレア51の形状を設定することで、ユーザ毎に、そのユーザの専門性や影響力、興味など、創作活動に関わる情報に応じてフレア形状が設定されることになる。

[0109] またスコアリングする情報を変えることでクリエイターの様々なプロフィールを可視化することもできる。

図15はレーダーチャート56a, 56bを重ねて示している。

レーダーチャート56aは、ユーザについて「Nature」「Portrait」「Architecture」「Sports」「Diary」の項目をスコア化したものである。

レーダーチャート56bは、ユーザについて「Animal」「Pet」「Event」「Travel」「Others」の項目をスコア化したものである。

[0110] 例えば対象のクリエイターが写真家の場合に、以上のように撮影対象の種類を項目にしてレーダーチャート56a, 56bを設定してスコア化する。

そしてレーダーチャート56aのスコアに応じて第1フレア51aの形状を設定し、レーダーチャート56bのスコアに応じて第2フレア51bの形状を設定する。その第1フレア51aと第2フレア51bの形状を重ねて図のようにフレア51の形状とする。

[0111] サーバ装置10は、例えばクリエイターが撮影した静止画や動画のコンテンツの種類を解析することで、そのクリエイターについて、レーダーチャート56a, 56bのように撮影対象の種類のスコーピングを行うことができる。従ってクリエイターに応じたフレア形状を設定できる。

[0112] レーダーチャート56a, 56bに適用する項目としては、他にも多様に考えられる。例えばクリエイターの履歴情報として、カメラを購入してからの特ータル撮影枚数、録画時間、現時点から所定期間前までの撮影回数などを項目としてもよい。

また撮影時のパラメータをレーダーチャート56a, 56bの項目として利用してもよい。例えば絞り値、シャッタースピード、レンズ種類、LUT処理、ファイル形式などを項目としてスコア化する。

[0113] またクリエイターの検索操作をレーダーチャート56a, 56bの項目に適用しても良い。例えば検索に用いたワードに関連した項目を設定する。具体的には「Pet」という文字列で検索した場合に、そのクリエイターのコンテンツのうちで「Pet」で抽出されるコンテンツ数などをスコアとする

。

或いは、クリエイターに対する他人のアクションとして、そのクリエイターが抽出される検索ワードを項目とし、そのクリエイターの該当するコンテンツ数をスコアとする例もある。

[0114] サーバ装置 10 は、フレア形状について図 17 に示すように周回部 52 と突出部 53 に分けて設定してもよい。周回部 52 と突出部 53 は、特に明確に切り分けられるものではなくてもよく、アイコン 50 の周囲の或る厚みの範囲を周回部 52 とする。例えば図 16 はアイコン 50 に付加するフレア 51 については、厚み T_C の見やすさを考慮して、周回部 52 のみを示している。

そして図 17 のように、この周回部 52 よりパラメータ $P R f$ に応じて波状に突出する形状となる部分を突出部 53 とする。

[0115] サーバ装置 10 は、或るパラメータ $P R f$ によって周回部 52 の厚み T_C を設定し、他のパラメータ $P R f$ によって突出部 53 の形状を設定する。

例えばユーザの長期的な創作活動に関わる情報から設定したパラメータ $P R f$ に応じて周回部 52 の厚み T_C を設定し、短期的の創作活動に関わる情報から設定したパラメータ $P R f$ に応じて突出部 53 の形状を設定する。

[0116] 例えば図 16 は、周回部 52 の厚み T_C を長期的な創作活動に関わる情報に基づいて経時的に変化させる様子を示している。例えば創作活動が長期間になるほど、周回部 52 の厚み T_C が増していくようにする、

その上で、第 1 フレア 51 a と第 2 フレア 51 b が、短期的な創作活動に関わる情報に基づいて、図 17 のように形状が設定される。例えば現在に近い短期間で撮影されたコンテンツの撮影対象に基づいてスコア化して、第 1 フレア 51 a と第 2 フレア 51 b を設定し、それを合成してフレア 51 の形状とする。

このようにすると、例えばクリエイターの創作活動期間の長短が、フレア 51 の厚みに現れ、また直近の活動に応じて波状の形状が変化するようなものとすることができる。

[0117] 例えば次のような例が考えられる。

長期的な創作活動に関わる情報とは、ユーザがカメラ 2 1 を購入してからのトータルの撮影枚数や動画撮影時間とする。そのユーザに対するトータルのいいね数やフォロワー数などとしてもよい。

短期的な創作活動に関わる情報とは、過去一週間での撮影枚数や動画撮影時間や、撮影対象の種類や、使用したレンズの種類などとする。

[0118] これによりカメラマンとしての経験が長かったり、影響力が高かったりするほど厚みのあるフレア 5 1 となり、その形状は直近一週間の活動内容により設定されるものとなる。

[0119] またフレア 5 1 は、何らかのイベントやアクションの発生、或いはクリエイターに関する時限的な情報、一般的な情報等に応じて形態（色、形状、厚み等）を変化させてもよい。

図 1 8 は色の変化を与える例を示している。図 1 8 の左図は、或るクリエイターの通常時のフレアの色で、右図は時限的に色を変化させた例であるとする。

例えば通常時のフレア 5 1（第 1 フレア 5 1 a と第 2 フレア 5 1 b）の色はクリエイター自身がアイコン 5 0 の設定時に選択できるものとする。そのような通常に対して、ある特別な期間は、フレア 5 1 の色を変化されるようにする。

[0120] 例えば一日、一週間、一ヶ月などの期間を特別な期間として色を変化させる。

クリエイターの誕生日、誕生月、ネットワークサービス 3 1 への登録記念日などクリエイターにとって特別な日に、通常とは異なる色や、レインボーカラーなどとしてフレア 5 1 を表示させる。

[0121] さらにクリエイターがコンテンツやプロジェクトをアップロードした場合に、数分間フレア 5 1 の色を変化させることや、クリエイターのフォロワー数や個人ページ画面 4 2 0 の閲覧数などが、或る特定の数に到達したときに、所定期間、フレア 5 1 の色を変化させるという例もある。

[0122] またクリエイター個人の特別な期間でなくてもよい。例えばオリンピック開催期間中やワールドカップの開催期間中は、フレア51をそれらのイベントのテーマカラーにするなどである。

[0123] またクリエイターの趣味や活動分野に合致するイベント期間で、そのクリエイターのフレア51の色を変更するということも考えられる。例えば上記のオリンピック等のスポーツイベントの開催期間には、スポーツカメラマンとして活動するクリエイターのフレア51の色を変化させるという例がある。

[0124] またフレア51の色をコンテンツに応じて設定したり更新したりすることができる。

例えば個人ページ画面420においてバナーに選んだ写真や、投稿した最新のコンテンツから主たる色を判定し、フレア51の色を変化させることができる。

[0125] またフレア51の変化としては、一時的なアニメーションのような形態変化も考えられる。図19は、上段に示す通常のフレア51から、中段、下段に示すように、フレア51の一部が分離して風船状の分離部57となって飛び出していくようなアニメーション動画の例を示している。

特定の時点や特定の期間に、フレア51をこのように動画的に表示させることで、通知やステータス表示などの意味を持たせることができる。

[0126] 例えばネットワークサービス31からのシステム通知、メッセージ受信、いいね入力の通知、フォローされたことの通知などがあったときに、その通知先のクリエイターのフレア51について、図19のような表示を実行させる。

或いは、或るクリエイターがライブ配信をしている期間は、そのクリエイターについては、アイコン50の表示の際にフレア51について図19のような表示を繰り返し実行させるようにしてもよい。

[0127] アイコン50及びフレア51の形態に関しては、先に図8のグループページ画面440において示したように合成アイコン55を表示させる場合もあ

る。

図20は二人のクリエイターによるクリエイターグループの合成アイコン55を示している。この合成アイコン55についても、その周囲を囲うようなフレア51を付加する。フレア51は第1フレア51aと第2フレア51bの合成した例としている。

[0128] 合成アイコン55に付加するフレア51の形態は、そのクリエイターグループの創作活動に関わる情報に基づいて設定する。例えばここまで個人のクリエイターについて説明してきたものと同様に、クリエイターグループの活動分野、撮影等の実績、プロジェクト等の制作数、アクション、イベントなどに応じて設定したり変化させたりすることが考えられる。

[0129] フレア51の形態の変化は、例えば所定期間でのユーザに関するアクションに応じて行うようにしてもよい。先に図16では、長期的な創作活動の情報に基づいて周回部52の厚みTCが増していく例を示したが、図21では、例えば過去2週間程度の期間毎に、周回部52の厚みTCが変化する例を示している。なお厚みの見やすさのため、突出部53は示していない。

[0130] 例えば或るクリエイターについて、コンテンツやプロジェクトを投稿(post)した数、高評価(liked)された数、フォローされた数、閲覧(view)された数、ネットワークサービス31へのログイン(サインイン)数などを集計し、それぞれ図示のように1回に対して係数をかけて、過去2週間の期間でのポイントを計算する。そしてそのポイントに応じて周回部52の厚みTCを設定する。

このようにすることで、直近の活動や他人からの評価等に応じて、厚みが増えるフレア51となる。つまり、図16、図17で説明した例は、創作活動が長期になるほど、フレア51の厚みが増していくが、図21の例は、直近の活動や評価に応じてフレア51の厚みが増減するものとなる。

[0131] 図22は、フレア51が、ベースとなる厚みを元に動く例を示している。

図16や図21の例で、周回部52の厚みTCが薄いときは、図22の上段のような状態で、フレア51の形状が変化する。

図 1 6 や図 2 1 の例で、周回部 5 2 の厚み T_C が中程度のときは、図 2 2 の中段のような状態で、フレア 5 1 の形状が変化する。

図 1 6 や図 2 1 の例で、周回部 5 2 の厚み T_C が大となると、図 2 2 の下段のような状態で、フレア 5 1 の形状が変化する。

[0132] フレア 5 1 の形状の変化としては次のような例が考えられる。

第 1 フレア 5 1 a と第 2 フレア 5 1 b は、創作活動に関わる情報に基づいて設定された形状をベースとしながら、形状をランダムに変化させることが考えられる。例えば突出部 5 3 に相当する部分を或る範囲で増大、縮小させる。

[0133] またランダムな形状変化でなく、ベースとなる形状から、規則的な形状変化が行われるようにしてもよい。例えば図 1 6 の周回部 5 2 のみの形状をフレア 5 1 のベースの形状とし、この周回部 5 2 のみの形状から、図 1 7 のようにパラメータ $P R f$ に応じて突出部 5 3 が生成された形状に変化するアニメーションを繰り返すような規則的な形状変化が考えられる。

[0134] また第 1 フレア 5 1 a と第 2 フレア 5 1 b が、創作活動に関わる情報に基づいて設定された形状を保ちながら回転することが考えられる。

例えば第 1 フレア 5 1 a と第 2 フレア 5 1 b を次のように回転させる。

- ・互いに逆回りに同じ速度で回転する
- ・互いに逆回りに異なる速度で回転する
- ・互いに逆回りにランダムな速度で回転する
- ・互いに同じ回転方向で同じ速度で回転する
- ・互いに同じ回転方向で異なる速度で回転する
- ・互いに同じ回転方向でランダムな速度で回転する

[0135] フレア 5 1 の変化させる場合は、基本的な形態（形状、色、厚み）の変化ではなく、動きを変化させるということも考えられる。例えばランダムな変化の速度を変えたり、動きの方向を変化させたり、フレア 5 1 が震えるような動きを加えたりするといった例で、視覚的な変化を生じさせるようにしてもよい。

[0136] ここまでアイコン 50 に付加するフレア 51 の形態の例や変化の例を示したが、フレア 51 の形態は以上の例に限られない。また上記各例を組み合わせる形態もあり得る。さらにフレア 51 はアイコン 50 の周囲で動くように動画的に表示させてもよいし、静止画として表示させてもよい。

[0137] <6. フレア表示に関する処理例>

以下、サーバ装置 10 としての情報処理装置 70 の CPU 71 において実行されるフレア 51 に関する処理例を説明する。

[0138] 図 23 は基本的なフレア形態の決定のための処理例を示している。

ステップ S101 でサーバ装置 10 は、フレア形態を決定する対象のクリエイターについて創作活動に関する情報を取得する。例えばサーバ装置 10 は、ストレージ 11 において当該クリエイターについて記憶されている情報を取得したり、端末装置 22 から情報を取得したりする。

[0139] 上述のようにクリエイターの創作活動に関する情報としては、そのクリエイターがネットワークサービス 31 で提供される環境でのコンテンツやプロジェクトの制作や提供の実績についての情報、そのクリエイター自身のアクションの情報、そのクリエイターに対する他人からのアクションの情報などがある。

[0140] ステップ S102 でサーバ装置 10 は、クリエイターの創作活動に関する情報のうちで、フレア形態の設定のためのパラメータ PRf を選択する。

そしてステップ S103 で、パラメータ PRf を用いてフレア形態を決定する。

[0141] 例えば図 13 のように第 1 フレア 51a のみのフレア 51 を生成する場合は、ステップ S102 で例えば図 14A の専門性のようなレーダーチャート 56a の各項目のパラメータ PRf を用いることで、フレア 51 の形状を決定できる。

ステップ S103 では、このようにフレア 51 の形状を決定するとともに、フレア 51 の色や厚みも決定する。

[0142] 例えば色については、ユーザが指定することができるようにする場合は、

その指定された色とする。或いは色はサーバ装置 10 が自動的に選択するようにしてもよい。さらに色は、サーバ装置 10 が、クリエイターの創作活動に関する情報に応じて自動選択してもよい。例えば活動の分野毎に基本となる色をサーバ装置 10 が自動設定するなどしてもよい。

[0143] さらにフレア 51 の厚みとして、サーバ装置 10 は、ベースとなる周回部 52 の厚み TC を設定する。厚み TC は固定値でもよいし、ランダムに厚みを設定してもよい。ユーザが指定することができるようにする場合は、その指定された厚み TC とする。

[0144] 以上の図 23 の処理により、例えば図 13 のようなフレア 51 の形態を決定できる。これに基づいて図 11 のネットワークサービス 31 の機能により、端末装置 22 においてクリエイター毎に形態が設定されたフレア 51 が付加されたアイコン 50 が表示される。

[0145] なお、図 23 の処理で決定したフレア 51 の形態は、基本形態であって、常にその形態で表示されるものではない。動画として変化されたり、各種のアクションによって変化されたりする。或いは基本形態としてのフレア 51 の形態自体がクリエイターの創作活動に関わる情報に応じて更新されることもある。

以降の図 24, 図 25, 図 26 の処理も、この点は同様である。

[0146] 図 24 は図 12 のように第 1 フレア 51 a と第 2 フレア 51 b を合成する場合のフレア形態の決定のための処理例を示している。

[0147] ステップ S101 でサーバ装置 10 は、フレア形態を決定する対象のクリエイターについて創作活動に関する情報を取得する。

[0148] ステップ S110 でサーバ装置 10 は、クリエイターの創作活動に関する情報のうちで、第 1 フレア 51 a の形態の設定のためのパラメータ PRf を選択する。

[0149] そしてステップ S111 で、選択したパラメータ PRf を用いて第 1 フレア 51 a の形態を決定する。例えばサーバ装置 10 は、図 14 A の「専門性」のレーダーチャート 56 a の各項目のパラメータ PRf を用いることで、

第1フレア51aの形状を決定できる。またサーバ装置10は、第1フレア51aの色や厚みも決定する。

[0150] ステップS112でサーバ装置10は、クリエイターの創作活動に関する情報のうちで、第2フレア51bの形態の設定のためのパラメータPRfを選択する。

[0151] そしてステップS113でサーバ装置10は、選択したパラメータPRfを用いて第2フレア51bの形態を決定する。例えばサーバ装置10は、図14Aの「影響力」のレーダーチャート56bの各項目のパラメータPRfを用いることで、第2フレア51bの形状を決定できる。またサーバ装置10は、第2フレア51bの色や厚みも決定する。

[0152] ステップS114でサーバ装置10は、第1フレア51aと第2フレア51bを合成してフレア51の形態を決定する。

[0153] 以上の図24の処理により、例えば図12のようなフレア51の形態を決定できる。これに基づいて図11のネットワークサービス31の機能により、端末装置22においてクリエイター毎に形態が決定されたフレア51が付加されたアイコン50が表示される。

[0154] 図25は、図16、図17で説明したようにフレア51の形態を周回部52と突出部53のそれぞれで設定する場合の処理例である。

[0155] ステップS101でサーバ装置10は、フレア形態を決定する対象のクリエイターについて創作活動に関する情報を取得する。

[0156] ステップS120でサーバ装置10は、クリエイターの創作活動に関する情報のうちで、周回部52の厚みの設定のためのパラメータPRfを選択する。この場合、サーバ装置10は、長期的な創作活動に関わる情報に基づいたパラメータPRfを選択する。

[0157] ステップS121でサーバ装置10は、長期的な創作活動に関わる情報に基づいたパラメータPRfを用いて、周回部52の厚みTCを設定する。

[0158] ステップS122でサーバ装置10は、クリエイターの創作活動に関する情報のうちで、突出部53の形状の設定のためのパラメータPRfを選択す

る。この場合、サーバ装置 10 は、短期的な創作活動に関わる情報に基づいたパラメータ P R f を選択する。また第 1 フレア 5 1 a と第 2 フレア 5 1 b についてそれぞれパラメータ P R f を選択する。

[0159] ステップ S 1 2 3 でサーバ装置 10 は、それぞれ選択したパラメータ P R f を用いて第 1 フレア 5 1 a と第 2 フレア 5 1 b の形状と色を決定する。例えばサーバ装置 10 は、図 1 5 のレーダーチャート 5 6 a の各項目のパラメータ P R f を用いて第 1 フレア 5 1 a の形状を決定し、レーダーチャート 5 6 b の各項目のパラメータ P R f を用いて第 2 フレア 5 1 b の形状を決定する。またサーバ装置 10 は、第 1 フレア 5 1 a と第 2 フレア 5 1 b の色もユーザの指定或いは自動選択により決定する。

[0160] ステップ S 1 2 4 でサーバ装置 10 は、第 1 フレア 5 1 a と第 2 フレア 5 1 b を合成してフレア 5 1 の形態を決定する。

[0161] 以上の図 2 5 の処理により、例えば図 1 6, 図 1 7 で説明したように、長期的な創作活動に関わる情報に基づいて厚みが設定され、かつ短期的な創作活動に関わる情報により波状の形状が決定されたフレア 5 1 が表示される。

[0162] 図 2 6 はクリエイターグループの合成アイコン 5 5 とそれに付加するフレア 5 1 の形態を設定する処理例である。

[0163] ステップ S 1 3 0 でサーバ装置 10 は、フレア形態を決定する対象のクリエイターグループについて創作活動に関する情報を取得する。即ちグループとしての創作活動に関する情報である。

[0164] ステップ S 1 3 1 でサーバ装置 10 は、クリエイターグループに属する各クリエイターのアイコン画像を取得し、それらを合成した合成アイコン 5 5 を生成する。

[0165] ステップ S 1 3 2 でサーバ装置 10 は、クリエイターグループの創作活動に関する情報のうちで、フレア形態の決定のためのパラメータ P R f を選択する。例えば第 1 フレア 5 1 a と第 2 フレア 5 1 b のそれぞれのためのパラメータ P R f を選択する。

[0166] そしてステップ S 1 3 4 でサーバ装置 10 は、パラメータ P R f を用いて

フレア形態を決定する。第1フレア51aと第2フレア51bのそれぞれの形状を、例えば選択したパラメータPRfを適用したレーダーチャート56a, 56bに基づいて決定するとともに、色や厚みを決定する。

これにより合成アイコン55に対するフレア51の形態が決定される。

[0167] ここまではフレア51の基本形態を決定する処理例を説明したが、次に図27ではユーザに関するアクション発生に応じてフレア形態を更新する処理例、図28ではフレア形態をリセットする処理例について説明する。

[0168] 図27の処理では、サーバ装置10はステップS201で、フレア更新アクションが発生したか否かを確認する。

フレア更新アクションとは、例えばコンテンツやプロジェクトの投稿、高評価されたこと、フォローされたこと、個人ページ画面420を閲覧されたこと、ネットワークサービス31へのログイン（サインイン）などとする。

サーバ装置10は、或るユーザについてこれらのアクションが検知されなければ図27の処理を終え、再び図27の処理を繰り返す。

[0169] フレア更新アクションが発生したことを検知したら、サーバ装置10はステップS201からステップS202に進み、フレア更新用の集計値を計算する。例えばフレア更新アクションに該当するアクション毎に発生回数を集計し、発生回数にアクション毎に設定された係数乗算を行って、そのアクションのポイントを算出する。そして各アクションのポイントを総計してトータルポイントを算出する。

[0170] 例えば各アクションの回数に関しては、現時点より過去2週間などとして期間を区切って、回数を集計する。

また各アクションについては、図21に例示したように係数を設定しておく。例えば投稿について「1000」、高評価されたことについて「10」、フォローされたことについて「10」、閲覧されたことについて「1」、ログインについて「1」などとする。そして、各アクションの回数に対して係数を乗算したものを各アクションのポイントとする。さらに各ポイントを加算した値を、そのユーザの直近のフレア更新アクションについてのトータ

ルポイントとする。

[0171] ステップS 2 0 3でサーバ装置1 0は、フレア更新が必要か否かを判定する。これは例えばステップS 2 0 2で計算したトータルポイントと、前回更新時のトータルポイントとの差分が判定用に設定した閾値以上であるか否かで判定する。

或いは個々のフレア更新アクションについてのポイントと、前回のポイントの差分の集計値が、所定の閾値以上であるか否かという判定でもよい。

ここでいう判定は、今回のフレア更新アクションに基づいてフレア5 1の形態を更新した場合に、現在のフレア5 1の形態からの見た目の変化がほとんど無いか否かという判定が行われれば良い。

[0172] サーバ装置1 0は、例えばトータルポイントが閾値未満の場合などで、更新が必要ではないと判定した場合は、図2 7の1回の処理を終える。

つまりこの場合は、更新してもフレア5 1の形態がさほど変わらないため、更新をしないということになる。

[0173] 例えばトータルポイントが閾値以上であるなどの条件で、更新要と判定した場合は、サーバ装置1 0はステップS 2 0 4に進み、トータルポイントをパラメータP R fとして、或いは各アクションのポイントをそれぞれパラメータP R fとして、フレア更新処理を行う。具体的には、それらのパラメータP R fを用いてフレア5 1の表示のためのS V Gファイルの更新を行う。

更新するフレア5 1の形態としては、形状を変化させること、色を変化させること、厚さを変化させること、動画・アニメーションとしての動きを変化させること、或いはそれらの2以上の変化の複合などが考えられる。

[0174] ステップS 2 0 5でサーバ装置1 0は、集計結果及び更新情報の登録処理を行う。これは図1 1のサービスD B 3 7への登録処理である。

具体的にはサーバ装置1 0は、サービスD B 3 7にステップS 2 0 2で計算した各アクションのポイントやトータルポイントを登録する。次回のフレア更新アクション発生時に比較できるようにするためである。

またサーバ装置1 0は、サービスD B 3 7において、今回のフレア更新の

対象のユーザを、本日のフレア更新ユーザリストに登録する。さらに当該ユーザのSVGファイルの更新日も登録する。

- [0175] ステップS206でサーバ装置10は、アカウント管理サーバ40側の管理DB44での更新も行う。即ち更新したSVGファイルをアカウント管理サーバ40側の処理に送り、管理DB44に登録する。

これにより、他のサービスでフレア51が表示される場合でも、その形態が変化されることになる。

以上で図27の1回の処理を終える。

- [0176] このような処理により、フレア更新アクションが発生したタイミングで、発生から集計期間分（例えば2週間）をさかのぼったデータを収集し、アクションが急に盛んになったなどでフレアの形態変化がはっきり得られる場合はSVGファイルが更新される。一方、アクションの状況があまり変わらず、更新しても形態の変化が乏しい場合はSVGファイルの更新はスキップするということになる。

- [0177] 図29に以上の処理によるフレア更新の実行例を示す。

例えばアクションUA1が発生した時点で過去2週間のアクションの結果に応じて、SVGファイルの更新が行われたとする。

その後、アクションUA2が発生したときにも、過去2週間のアクションではフレア51の変化が乏しいと判定された場合、SVGファイルの更新は行わない。

さらにその後、アクションUA3が発生した時点で過去2週間のアクションについて判定され、見た目の変化があると判定されたらSVGファイルの更新が行われることになる。

- [0178] なお、トータルポイントが高く、アクションが盛んなユーザについては、トータルポイントの前回との差分が小さく、更新してもフレア51の見た目の変化が乏しいと判定される場合でもフレア更新を行うようにしてもよい。その場合に、フレア形態設定のためのパラメータPRfを変えて、フレア51の見た目の変化をつけるようにしてもよい。

[0179] 次にこのよう更新後に行われるフレア形態のリセットについて説明する。

図 27 の処理のみであると、SVG ファイルが更新された後に、フレア更新アクションが起きないユーザについては、集計単位（例えば 2 週間）を超えても、最後に更新したフレア形態のままになってしまう。そこでフレア形態をリセットする機会を設け、集計期間を超えてフレア形態の更新がないユーザは、フレア形態を基本形態に元に戻すようにする。基本形態とは、例えば図 23 から図 26 で説明したように決定されたフレア形態であるとする。

[0180] 例えばサーバ装置 10 は、一日に 1 回、図 28 のフレアリセット処理を実行する。

図 28 のステップ S220 でサーバ装置 10 は、本日を起点に、2 週間前にあたる日のフレア更新ユーザリストをサービス DB 37 から取得する。フレア更新ユーザリストは、図 27 のステップ S205 で、フレア更新が行われたユーザが登録されるリストである。

[0181] ステップ S221 でサーバ装置 10 は、2 週間前のフレア更新ユーザリストに記載があるユーザのうちの一人を処理対象として、そのユーザのフレア最終更新日を確認する。このためにはサーバ装置 10 は、サービス DB 37 に登録されるユーザ毎のフレア更新日を参照すればよい。

[0182] ステップ S222 でサーバ装置 10 は、処理対象のユーザが、本日までの 2 週間でフレア更新があったか否かで処理を分岐する。フレア更新があった場合は、サーバ装置 10 は、そのユーザについてはフレア形態のリセットを行わないものとしてステップ S222 からステップ S225 に進む。

[0183] フレア更新が無かった場合は、サーバ装置 10 は、ステップ S222 からステップ S223 に進み、そのユーザについてのフレア形態を基本形態にリセットする。そしてサーバ装置 10 はステップ S224 で、アカウント管理サーバ 40 側の管理 DB 44 での更新も行う。即ちリセットした SVG ファイルをアカウント管理サーバ 40 側の処理に送り、管理 DB 44 に登録する。

これにより、他サービス 33 等でフレア 51 が表示される場合でも、その

形態がリセットされることになる。

[0184] ステップS 2 2 5でサーバ装置10は、2週間前のフレア更新ユーザリストに記載された全てのユーザについて、以上のリセット可否の確認の処理を行ったか否かを判定する。未処理のユーザがいる場合は、サーバ装置10はステップS 2 2 1に戻り、未処理のユーザの一人を処理対象として、上記同様の処理を行う。

ステップS 2 2 5の時点でフレア更新ユーザリストに載った全てのユーザについて処理完了と判定した場合は、本日のフレアリセット処理を終える。

[0185] 図30に或るユーザについてのフレアリセットの実行例を示す。

例えばユーザに関するアクションUA10が発生した1月1日に、過去2週間のアクションの結果に応じて、SVGファイルの更新が行われたとする。このとき、このユーザは1月1日のフレア更新ユーザリストに登録される。またこのユーザのSVGファイルの更新日として1月1日が登録される。

[0186] その後、このユーザに関するフレア更新アクションが発生しなかったか、フレア更新アクションがあってもフレア更新不要と判定されたとする。するとその間、このユーザについてSVG更新日が登録されることはない。そのためアクションUA10から2週間を経過した1月15日において図28の処理が行われると、このユーザについては、2週間フレア形態の更新が無いと判定されてステップS 2 2 3でフレアリセットが行われることになる。

これにより、例えば一時的にアクションが盛んになって、フレア形態が更新された場合でも、その後アクションが特になければ、フレア51が基本形態に戻って表示されるようになる。

[0187] 次に図31により、特定の単発的なイベントや特定の継続的なイベントによってフレア51の形態や動きが変更される例を説明する。

なおイベントとは、ユーザのアクション、ユーザに対する他人のアクションなどを含むと共に、ユーザ個人が行うイベント、ユーザ個人毎ではなくユーザ一般を対象として行われるイベントなども含む。例えばネットワークサービス31等で行われるライブ配信、ゲーム、キャンペーンなどもイベント

に含まれる。

即ち本開示では、フレア更新のトリガとなる出来事を広く指す用語として「イベント」という用語を用いている。

[0188] サーバ装置 10 は、ユーザ毎に図 31 の処理を行う。

ステップ S250 でサーバ装置 10 は、ユーザに関するイベント発生を判定する。そのユーザのアクション、そのユーザに対するアクション、そのユーザが参加可能な出来事などが発生した場合に、イベント発生と判定する。なおオリンピックやワールドカップなど、ユーザ個人とは関係ないイベントも、ここでいうフレア 51 の形態変化に係るイベントに含めてもよい。

イベント発生と判定しないときは図 31 の処理を終える。

[0189] イベント発生と判定した場合、サーバ装置 10 はステップ S251 に進み、発生したイベントが単発的なイベントであるか継続的なイベントであるかを判定する。

[0190] 単発的なイベントとは、1 回のアクション等で完結するイベントを指し、例えば投稿、他人への「いいね」の入力、フォロー設定、他人から「いいね」されたこと、他人からフォローされたことなどが該当する。

[0191] 継続的なイベントとは、例えばライブ配信、期間を設けたキャンペーン、ユーザによる他人の個人ページ画面 420 の閲覧、自分の個人ページ画面 420 が他人に閲覧されていることなど、ある程度の時間的長さをもって継続する出来事が該当する。

なお、自分のプロジェクトやコンテンツのアップロード、他人のプロジェクトやコンテンツのダウンロード、アプリケーションプログラム等のダウンロードなども、ある程度の時間がかかる出来事は継続的なイベントと判定してもよい。

またユーザの誕生日、ユーザの登録日などユーザの記念日となる日もイベントとして判定してもよい。

オリンピックやワールドカップなども継続的なイベントとなる。

[0192] 単発的なイベントと判定した場合は、サーバ装置 10 はステップ S252

に進み、フレア 5 1 の表示態様を変化させる制御を開始する。

ここでいう表示態様の変化とは、フレア 5 1 の表示形態（形状、色、厚さ）を変化させること、表示形態は変化させずに動きを変化させること、表示形態も動きも変化させることを含む。動きの変化とは動きの速度の変化、方向の変化、動きのパターンの変化など、視覚的な動き方の変化を全て含む。

つまり表示態様の変化とは、フレア 5 1 が視覚的に、イベント発生前と比べて何らかの変化が生じるようにすることを指している。

[0193] 表示態様の変化を開始させた後、サーバ装置 1 0 はステップ S 2 5 3 で所定時間の経過を待機する。或いは表示態様の変化としてフレア 5 1 のアニメーション表示を行う場合は、そのアニメーションの終了を待機する。

[0194] そしてサーバ装置 1 0 は、所定時間の経過、或いはアニメーションの終了となったらステップ S 2 5 6 に進み、フレア 5 1 の表示態様をイベント発生前の状態に戻す。

[0195] 従って単発的なイベントが発生した場合は、そのイベント発生から所定時間、フレア 5 1 の表示態様が変化されることになる。例えば或るユーザに「いいね」が入力された場合に、そのユーザのアイコン 5 0 に付加されるフレア 5 1 の表示態様が 1 0 秒間などの所定時間だけ変化されることになる。

[0196] なおフレア 5 1 の表示態様をステップ S 2 5 2 でどのように変化させるかは、発生したイベントの種別に応じて異なるようにしてもよいし、種別に関わらず同一でもよい。

またフレア 5 1 の表示態様を変化させる所定時間（ステップ S 2 5 3 の所定時間）はイベントの種別に応じて異なるようにしてもよいし、全て同じ時間でもよい。

[0197] 発生したイベントが継続的なイベントと判定した場合は、サーバ装置 1 0 はステップ S 2 5 1 からステップ S 2 5 4 に進み、フレア 5 1 の表示態様を変化させる制御を開始する。

そしてサーバ装置 1 0 は、ステップ S 2 5 5 でイベント終了を待機する。

イベントが終了したらサーバ装置 1 0 はステップ S 2 5 6 に進み、フレア

5 1 の表示態様をイベント発生前の状態に戻す。

[0198] 従って継続的なイベントが発生した場合は、そのイベントが発生してから終了されるまでの期間、フレア 5 1 の表示態様が変化されることになる。例えば或るユーザがライブ配信を実行する場合、そのユーザのアイコン 5 0 に付加されるフレア 5 1 の表示態様がライブ配信中は変化されている状態となる。

[0199] なおフレア 5 1 の表示態様をステップ S 2 5 4 でどのように変化させるかは、イベントの種別に応じて異なるようにしてもよいし、種別に関わらず同一でもよい。

[0200] < 7. まとめ及び変形例 >

以上の実施の形態によれば次のような効果が得られる。

[0201] 実施の形態のサーバ装置 1 0 として機能する情報処理装置 7 0 は、ネットワーク通信により閲覧可能とされる画像内で、個人に対応するアイコン 5 0 を、アイコン 5 0 の周辺の装飾画像であるフレア 5 1 とともに表示させる制御を行う制御部（図 2 の CPU 7 1 : サービス対応制御部 7 1 a）を備えている。

例えばネットワークサービス 3 1 により提供される画面上で、個人に対応してアイコン 5 0 をフレア 5 1 とともに表示させることで、よりアイコン 5 0 を際立たせた表示を実現できる。これはクリエイターの交流や作品紹介などを行うネットワークサービス 3 1 にとって、各クリエイターを際立たせる効果がある。

[0202] 実施の形態では、サーバ装置 1 0 がフレア 5 1 を動画像として表示させる制御を行う例を挙げた。

例えばフレア 5 1 については、アイコン画像を囲みつつ形状、姿勢、動きが変化する動画像として表示させることで、よりページ内でアイコン 5 0 を際立たせる表現が可能となる。例えばフレア 5 1 が基本形状からランダムに変化したり、回転させたり、上下左右に揺れるようにしたりする動画像とする。また第 1 フレア 5 1 a と第 2 フレア 5 1 b について、それぞれランダム

に形状を変化させたり、逆方向に回転させたり、異なる速度で同方向又は逆方向に回転させたりする動画像とすることも考えられる。

これらのフレア51の動きは、アイコン50を際立たせるのみでなく、動き自体がメッセージや状況等を表すものとし、ユーザに対する通知機能を備えるようにすることもできる。例えばメッセージ着信に応じて、フレア51が所定の動きをするようにする等の例が想定される。

[0203] 実施の形態では、サーバ装置10は、フレア51の形態を、アイコン50に対応する個人の創作活動に関わる情報に応じて決定する例を挙げた。

サーバ装置10は、フレア51の形態として、色、厚み、形状などを決定して端末装置22に表示させる。これにより個人のアイコン50毎に異なる形態のフレア51が表示されることになり、個人の創作活動に応じた形態のフレア51によってアイコン50を装飾することができる。ユーザの個性や状況に応じたアイコン50の表示を実現することもできる。

[0204] 実施の形態では、サーバ装置10は、フレア51の形態を、アイコン50に対応する個人の創作活動に関わる複数の情報に応じて決定する例も挙げた。

即ちサーバ装置10は、個人の創作活動に関わる複数のパラメータPRfを用いてフレア51の形態（色、厚み、形状など）を決定する。複数の多様なパラメータPRfを用いることで、多様な形態のフレア51を提供できる。

[0205] 実施の形態では、サーバ装置10は、フレア51を、第1画像と第2画像とを含む複数の画像の組み合わせで生成する例を挙げた。

例えばサーバ装置10は、フレア51を第1フレア51aと第2フレア51bを組み合わせたものとする。これにより、クリエイター個人毎に多様なフレア51を提供できる。なお、3以上の画像を組み合わせでフレア51を生成してもよい。

[0206] 実施の形態では、サーバ装置10は、第1画像の形態をアイコン50に対応する個人の創作活動に関わる第1の情報に応じて決定し、第2画像の形態

を、個人の創作活動に関わる第2の情報に応じて決定する例をあげた。

例えば図14Aの例では、サーバ装置10は、第1フレア51aと第2フレア51bの形態（色、厚み、形状など）を、それぞれ異なるパラメータP R fを用いて決定する。これにより個人の特性を複数の観点で表現し、かつユーザ毎に多様な形態となるフレア51を提供できる。

[0207] 実施の形態では、サーバ装置10は、フレア51の形状を、アイコン50に対応する個人の創作活動に関わる情報に応じて決定する例を挙げた。

サーバ装置10は、例えば少なくともフレア51の形状に関しては創作活動に関わる情報に応じて決定する。例えば専門性、影響力、専門領域、興味領域、作品の種別やジャンル、検索対象などのパラメータに応じてフレア51（第1フレア51aと第2フレア51b）の形状を決定する。これにより個人の創作活動に応じた形状のフレア51によってアイコン50を装飾することができる。

[0208] 実施の形態では、サーバ装置10は、フレア51の形状を、アイコン50の周囲を囲む周回部52と、アイコン50の中心位置からの方位毎に設定した創作活動に関わる情報の項目についての対象の個人のスコアに応じて周回部52から突出する突出部53を有する形状とする例を挙げた。

例えば図17で説明したように、フレア51は、アイコン50を囲うリング状の周回部52を有するとともに、レーダーチャート状に各方位に設定した項目のスコアに応じて突出部53を有するような形状とする。これにより、クリエイターの特性が適切に表現されるようなフレア51を実現できる。

[0209] なお、第1フレア51aと第2フレア51bがそれぞれ周回部52と突出部53を有する形状としてもよいし、一方のみが周回部52と突出部53を有する形状としてもよい。

また周回部52を有さないフレア51の形状も考えられる。つまりフレア51は必ずしもアイコン50の全周を囲う形状とする必要は無い。

[0210] 実施の形態では、サーバ装置10は、フレア51の周回部52の厚みサイズ（厚みT C）をアイコン50に対応する個人の創作活動に関わる情報に応

じて決定する例を挙げた。

例えば図 16、図 17 で説明したように、フレア 51 の周回部 52 の厚み TC が創作活動に関わる情報に応じて決定されることで、クリエイターの特性によって厚みが異なるフレア 51 を提供できる（図 16，図 21 参照）。

なおフレア 51 は、厚みが創作活動に関わる情報に応じて決定される周回部 52 のみで構成されてもよい。

[0211] 実施の形態では、サーバ装置 10 は、フレア 51 の周回部 52 の厚みサイズをアイコン 50 に対応する個人の長期的な創作活動に関わる情報に応じて決定し、突出部 53 の形状をアイコン 50 に対応する個人の短期的な創作活動に関わる情報に応じて決定する例を挙げた。

例えば図 16、図 17、図 25 で説明したように、周回部 52 の厚みについて長期的な創作活動に関わる情報に応じて決定し、突出部 53 の形状は短期的な創作活動に関わる情報に応じて決定する。これによりクリエイターのこれまでの活動歴や直近の活動に応じて異なる形状となるフレア 51 を提供できる。

なお、逆に周回部 52 の厚みについて短期的な創作活動に関わる情報に応じて決定し、突出部 53 の形状は長期的な創作活動に関わる情報に応じて決定することも考えられる。

[0212] 実施の形態では、サーバ装置 10 は、アイコン 50 に対応する個人の創作活動に関わる情報に応じてフレア 51 の基本形態を決定し、一時的な情報に応じてフレア 51 の一時的な形態変更の処理を行う例を挙げた。

各クリエイターのアイコン 50 に対するフレア 51 の基本的な形態（色、厚み、形状など）は、そのクリエイターの過去の累積な情報に基づいて決定するが、イベント発生のような一時的な情報に応じて形態変更が行われるようにする。これによりフレア 51 が時限的に変化するような表示が可能となり、フレア 51 によりクリエイターの状況を表現できるようになる。

[0213] 実施の形態では、サーバ装置 10 は、特定のイベント発生の検知に応じて、フレア 51 の形態を一時的に変化させる処理を行う例を挙げた。

例えば閲覧者からのアクション、クリエイター自身のアクションなどのイベントがあった場合に、表示されるフレア 51 が一時的に変化されるようにする。これによりイベントの発生を表現する表示が可能となる。

[0214] 実施の形態では、サーバ装置 10 は、特定のイベント発生の検知に応じて、フレア 51 を特定の動画で表示させる処理を行う例を挙げた。

例えば閲覧者からのアクション、クリエイター自身のアクションなどのイベントがあった場合に、静止画として表示されていたフレア 51 が一時的に動画表示されるようにする。図 19 で例示したようにフレア 51 が震えて風船状の分離部 57 が出てくるようなアニメーションで、イベント発生を表現するなどである。

これによりイベントの発生を表現する表示が可能となる。

[0215] 実施の形態では、サーバ装置 10 は単発的なイベント発生の検知に応じて、フレア 51 の表示態様を所定時間変化させる処理を行い、継続的なイベントの実行中に、フレア 51 の表示態様を変化させた状態を継続させる処理を行う例を挙げた（図 31 参照）。

イベントの種類に応じてフレア 51 の変化の仕方が異なるようにする。これによりイベントに応じたフレア 51 の表現が可能となる。

[0216] この場合に、単発的なイベントには、ユーザ個人に対する評価情報の発生、ユーザ個人に対する送信情報の発生、ユーザ個人による送信アクションの発生のいずれかが含まれることが想定される。

例えば個人に対する評価情報として「いいね」「高評価」の入力や「フォロー」の設定などがある。また個人に対する送信情報として他ユーザからのメッセージ送信や、サーバ装置 10 やネットワークサービス 31 からの各種通知などがある。個人の送信アクションとしては、ブックマーク登録や、他のクリエイターへの「いいね」「高評価」「フォロー」等の入力などがある。

これらの単発的なイベントについては、その時点から一定期間（例えば数秒間）だけ、フレア 51 の態様を変化させることで、イベント発生を表現す

る。

[0217] また継続的なイベントには、ユーザ個人に関するライブ配信イベント、ユーザ個人に関するコンテンツのアップロード又はダウンロード、特定のページ閲覧、ユーザ個人に関する特定の日時のいずれかが含まれることが想定される。

例えばあるクリエイターがライブ配信を行う場合に、そのクリエイター個人についてのフレア51を、ライブ配信中は継続して通常とは異なる態様とする。これによりイベント継続中のフレア51の表現が可能となる。コンテンツのアップロード又はダウンロード中も同様である。

特定のページ、例えば趣味や嗜好を同じくする他のクリエイターのページを閲覧している期間に、そのページのクリエイターについてのフレア51を通常とは異なる態様としてもよい。これにより閲覧者は閲覧中のページのクリエイターの趣味等が自分に近いことを認識できる。

またクリエイター個人に関する日時として、誕生日、最初のコンテンツ投稿日などに、その期間は、フレア51が通常時とは異なるようにすることも表現の多様性を促進する。

[0218] 実施の形態では、サーバ装置10は、複数人の各アイコン50を合成するとともに、合成したアイコン画像を周辺フレア51と共に表示させる制御を行う例を挙げた（図20、図26）。

例えば図8のように、クリエイターグループのページにおいて、合成アイコン55を表示させると共にフレア51を表示させる。フレア51の形態がクリエイターグループの情報に応じて決定されることで、クリエイターグループの特徴を表す表現が可能となる。

[0219] 実施の形態においてユーザの創作活動に関わる情報には、対象の個人が撮影又はアップロードした画像の種類、画像数、コンテンツの時間長、個人に関するアクションの種別や所定期間あたりのアクション数のいずれかが含まれるものとした。

例えば実際にクリエイターがネットワークサービス31で提供される環境

でコンテンツ・プロジェクトの制作や提供の実績や、ネットワークサービス 31 でのアクションの情報に基づいてフレア 51 の形態が決定されるようにする。これによりクリエイターはネットワークサービス 31 に対する自分の行動を反映させたフレア 51 を閲覧でき、サービス利用の楽しみを向上させることができる。

[0220] 実施の形態のプログラムは、サーバ装置 10 の処理を実行させるプログラムである。例えば図 23、図 24、図 25、図 26、図 27、図 28、図 31 のような処理を、例えば CPU、DSP 等の情報処理装置、或いはこれらを含むデバイスに実行させるプログラムである。

[0221] 即ち実施の形態のプログラムは、ネットワーク通信により閲覧可能とされる画像内で、個人に対応するアイコン 50 を、アイコン 50 の周辺の装飾画像であるフレア 51 とともに表示させる処理を情報処理装置 70 に実行させるプログラムである。

[0222] このようなプログラムにより、ネットワークサービス 31 等におけるページ閲覧の際に、フレア 51 を付加したアイコン 50 の表示を実現させることを、例えば携帯端末装置やパーソナルコンピュータ、その他の情報処理が実行できる機器において可能とする。

[0223] このようなプログラムは、コンピュータ装置等の機器に内蔵されている記録媒体としての HDD や、CPU を有するマイクロコンピュータ内の ROM 等に予め記録しておくことができる。

あるいはまた、フレキシブルディスク、CD-ROM (Compact Disc Read Only Memory)、MO (Magneto Optical) ディスク、DVD (Digital Versatile Disc)、ブルーレイディスク (Blu-ray Disc (登録商標))、磁気ディスク、半導体メモリ、メモリカードなどのリムーバブル記録媒体に、一時的あるいは永続的に格納 (記録) しておくことができる。このようなリムーバブル記録媒体は、いわゆるパッケージソフトウェアとして提供することができる。

また、このようなプログラムは、リムーバブル記録媒体からパーソナルコ

ンピュータ等にインストールする他、ダウンロードサイトから、L A N (Local Area Network)、インターネットなどのネットワークを介してダウンロードすることもできる。

[0224] またこのようなプログラムによれば、実施の形態の端末装置 22 やサーバ装置 10 の広範な提供に適している。例えばスマートフォンやタブレット等の携帯端末装置、撮像装置、携帯電話機、パーソナルコンピュータ、スチルカメラ、ビデオカメラ、ゲーム機器、ビデオ機器、P D A (Personal Digital Assistant) 等にプログラムをダウンロードすることで、当該スマートフォン等を、本開示の端末装置 22 やサーバ装置 10 として機能させることができる。

[0225] なお、本明細書に記載された効果はあくまでも例示であって限定されるものではなく、また他の効果があってもよい。

[0226] なお本技術は以下のような構成も採ることができる。

(1)

ネットワーク通信により閲覧可能とされる画像内で、個人に対応するアイコン画像を、アイコン画像周辺の装飾画像とともに表示させる制御を行う制御部を備えた、

情報処理装置。

(2)

前記制御部は、

前記装飾画像を動画像として表示させる制御を行う

上記 (1) に記載の情報処理装置。

(3)

前記制御部は、

前記装飾画像の形態を、前記アイコン画像に対応する個人の創作活動に関わる情報に応じて決定する

上記 (1) 又は (2) に記載の情報処理装置。

(4)

前記制御部は、

前記装飾画像の形態を、前記アイコン画像に対応する個人の創作活動に関わる複数の情報に応じて決定する

上記（１）から（３）のいずれかに記載の情報処理装置。

（５）

前記制御部は、

前記装飾画像を、第１画像と第２画像を少なくとも含む複数の画像の組み合わせで生成する

上記（４）に記載の情報処理装置。

（６）

前記制御部は、

前記第１画像の形態を前記アイコン画像に対応する個人の創作活動に関わる第１の情報に応じて決定し、前記第２画像の形態を、前記個人の創作活動に関わる第２の情報に応じて決定する

上記（５）に記載の情報処理装置。

（７）

前記制御部は、前記装飾画像の形状を、前記アイコン画像に対応する個人の創作活動に関わる情報に応じて決定する

上記（１）から（６）のいずれかに記載の情報処理装置。

（８）

前記制御部は、前記装飾画像の形状を、

前記アイコン画像の周囲を囲む周回部と、

前記アイコン画像の中心位置からの方位毎に設定した創作活動に関わる情報の項目についての対象の個人のスコアに応じて前記周回部から突出する突出部を有する形状とする

上記（１）から（７）のいずれかに記載の情報処理装置。

（９）

前記制御部は、前記装飾画像の、前記アイコン画像の周囲を囲む周回部の

厚みサイズを前記アイコン画像に対応する個人の創作活動に関わる情報に応じて決定する

上記（１）から（８）のいずれかに記載の情報処理装置。

（１０）

前記制御部は、前記装飾画像の、前記アイコン画像の周囲を囲む周回部の厚みサイズを前記アイコン画像に対応する個人の長期的な創作活動に関わる情報に応じて決定し、

前記周回部から突出する突出部の形状を前記アイコン画像に対応する個人の短期的な創作活動に関わる情報に応じて決定する

上記（１）から（９）のいずれかに記載の情報処理装置。

（１１）

前記制御部は、

前記アイコン画像に対応する個人の創作活動に関わる情報に応じて前記装飾画像の基本形態を決定し、

一時的な情報に応じて前記装飾画像の一時的な形態変更の処理を行う

上記（１）から（１０）のいずれかに記載の情報処理装置。

（１２）

前記制御部は、特定のイベント発生の検知に応じて、前記装飾画像の形態を一時的に変化させる処理を行う

上記（１）から（１１）のいずれかに記載の情報処理装置。

（１３）

前記制御部は、特定のイベント発生の検知に応じて、前記装飾画像を特定の動画で表示させる処理を行う

上記（１）から（１２）のいずれかに記載の情報処理装置。

（１４）

前記制御部は、

単発的なイベント発生の検知に応じて、前記装飾画像の表示態様を所定時間変化させる処理を行い、

継続的なイベントの実行中に、前記装飾画像の表示態様を変化させた状態を継続させる処理を行う

上記（１）から（１３）のいずれかに記載の情報処理装置。

（１５）

前記単発的なイベントには、前記個人に対する評価情報の発生、前記個人に対する送信情報の発生、前記個人による送信アクションの発生のいずれかが含まれる

上記（１４）に記載の情報処理装置。

（１６）

前記継続的なイベントには、前記個人に関するライブ配信イベント、前記個人に関するコンテンツのアップロード又はダウンロード、特定のページ閲覧、前記個人に関する特定の日時のいずれかが含まれる

上記（１４）又は（１５）に記載の情報処理装置。

（１７）

前記制御部は、複数人の各アイコン画像を合成するとともに、合成したアイコン画像を周辺の装飾画像と共に表示させる制御を行う

上記（１）から（１６）のいずれかに記載の情報処理装置。

（１８）

創作活動に関わる情報には、対象の個人が撮影又はアップロードした画像の種類、画像数、コンテンツの時間長、前記個人に関するアクションの種別や所定期間あたりのアクション数のいずれかが含まれる

上記（３）から（１０）のいずれかに記載の情報処理装置。

（１９）

情報処理装置が、

ネットワーク通信により閲覧可能とされる画像内で、個人に対応するアイコン画像を、アイコン画像周辺の装飾画像とともに表示させる制御を行う
情報処理方法。

（２０）

ネットワーク通信により閲覧可能とされる画像内で、個人に対応するアイコン画像を、アイコン画像周辺の装飾画像とともに表示させる処理を情報処理装置に実行させるプログラム。

符号の説明

- [0227] 1 サーバシステム
- 1 0 サーバ装置
 - 1 1 ストレージ
 - 2 2 端末装置
 - 3 1 ネットワークサービス
 - 3 5 フレア作成モジュール
 - 3 5 a, 3 5 b フレア生成機能
 - 3 6, 3 6 a, 3 6 b アイコン表示制御機能
 - 3 7 サービスDB
 - 3 8 データ更新管理機能
 - 3 9 アカウント更新機能
 - 4 4 管理DB
 - 5 0 アイコン
 - 5 1, 5 1 G フレア
 - 5 1 a 第1フレア
 - 5 1 b 第2フレア
 - 5 2 周回部
 - 5 3 突出部
 - 5 5 合成アイコン
 - 5 6 a, 5 6 b レーダーチャート
 - 5 7 分離部
 - 7 0 情報処理装置
 - 7 1 CPU
 - 7 1 a サービス対応制御部

請求の範囲

- [請求項1] ネットワーク通信により閲覧可能とされる画像内で、個人に対応するアイコン画像を、アイコン画像周辺の装飾画像とともに表示させる制御を行う制御部を備えた、
 情報処理装置。
- [請求項2] 前記制御部は、
 前記装飾画像を動画像として表示させる制御を行う
 請求項 1 に記載の情報処理装置。
- [請求項3] 前記制御部は、
 前記装飾画像の形態を、前記アイコン画像に対応する個人の創作活動に関わる情報に応じて決定する
 請求項 1 に記載の情報処理装置。
- [請求項4] 前記制御部は、
 前記装飾画像の形態を、前記アイコン画像に対応する個人の創作活動に関わる複数の情報に応じて決定する
 請求項 1 に記載の情報処理装置。
- [請求項5] 前記制御部は、
 前記装飾画像を、第 1 画像と第 2 画像を少なくとも含む複数の画像の組み合わせで生成する
 請求項 4 に記載の情報処理装置。
- [請求項6] 前記制御部は、
 前記第 1 画像の形態を前記アイコン画像に対応する個人の創作活動に関わる第 1 の情報に応じて決定し、前記第 2 画像の形態を、前記個人の創作活動に関わる第 2 の情報に応じて決定する
 請求項 5 に記載の情報処理装置。
- [請求項7] 前記制御部は、前記装飾画像の形状を、前記アイコン画像に対応する個人の創作活動に関わる情報に応じて決定する
 請求項 1 に記載の情報処理装置。

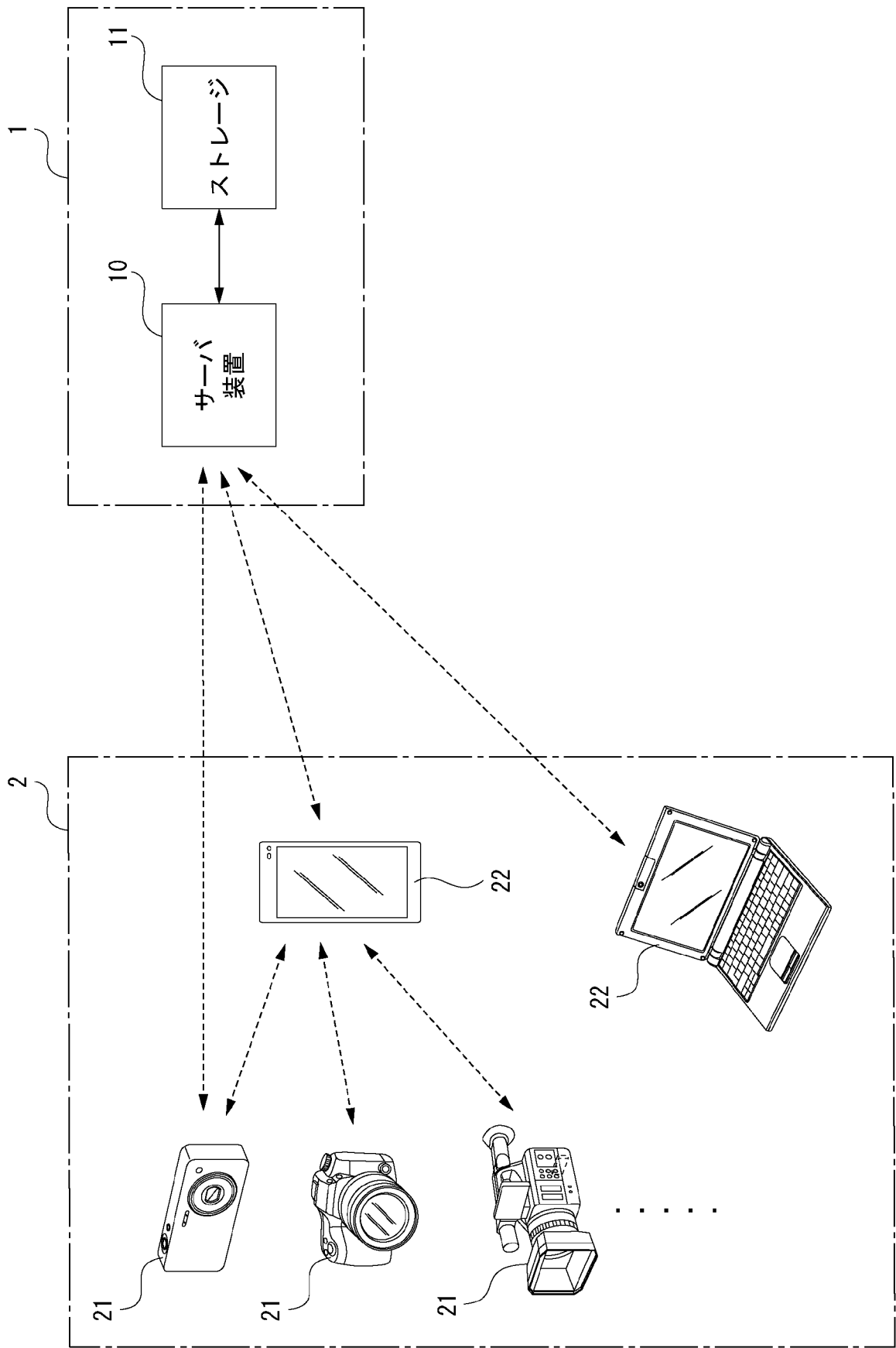
- [請求項8] 前記制御部は、前記装飾画像の形状を、
前記アイコン画像の周囲を囲む周回部と、
前記アイコン画像の中心位置からの方位毎に設定した創作活動に関わる情報の項目についての対象の個人のスコアに応じて前記周回部から突出する突出部を有する形状とする
請求項1に記載の情報処理装置。
- [請求項9] 前記制御部は、前記装飾画像の、前記アイコン画像の周囲を囲む周回部の厚みサイズを前記アイコン画像に対応する個人の創作活動に関わる情報に応じて決定する
請求項1に記載の情報処理装置。
- [請求項10] 前記制御部は、前記装飾画像の、前記アイコン画像の周囲を囲む周回部の厚みサイズを前記アイコン画像に対応する個人の長期的な創作活動に関わる情報に応じて決定し、
前記周回部から突出する突出部の形状を前記アイコン画像に対応する個人の短期的な創作活動に関わる情報に応じて決定する
請求項1に記載の情報処理装置。
- [請求項11] 前記制御部は、
前記アイコン画像に対応する個人の創作活動に関わる情報に応じて前記装飾画像の基本形態を決定し、
一時的な情報に応じて前記装飾画像の一時的な形態変更の処理を行う
請求項1に記載の情報処理装置。
- [請求項12] 前記制御部は、特定のイベント発生の検知に応じて、前記装飾画像の形態を一時的に変化させる処理を行う
請求項1に記載の情報処理装置。
- [請求項13] 前記制御部は、特定のイベント発生の検知に応じて、前記装飾画像を特定の動画で表示させる処理を行う
請求項1に記載の情報処理装置。

- [請求項14] 前記制御部は、
単発的なイベント発生を検知に応じて、前記装飾画像の表示態様を
所定時間変化させる処理を行い、
継続的なイベントの実行中に、前記装飾画像の表示態様を変化させ
た状態を継続させる処理を行う
請求項1に記載の情報処理装置。
- [請求項15] 前記単発的なイベントには、前記個人に対する評価情報の発生、前
記個人に対する送信情報の発生、前記個人による送信アクションの発
生のいずれかが含まれる
請求項14に記載の情報処理装置。
- [請求項16] 前記継続的なイベントには、前記個人に関するライブ配信イベント
、前記個人に関するコンテンツのアップロード又はダウンロード、特
定のページ閲覧、前記個人に関する特定の日時のいずれかが含まれる
請求項14に記載の情報処理装置。
- [請求項17] 前記制御部は、複数人の各アイコン画像を合成するとともに、合成
したアイコン画像を周辺の装飾画像と共に表示させる制御を行う
請求項1に記載の情報処理装置。
- [請求項18] 創作活動に関わる情報には、対象の個人が撮影又はアップロードし
た画像の種類、画像数、コンテンツの時間長、前記個人に関するアク
ションの種別や所定期間あたりのアクション数のいずれかが含まれる
請求項3に記載の情報処理装置。
- [請求項19] 情報処理装置が、
ネットワーク通信により閲覧可能とされる画像内で、個人に対応す
るアイコン画像を、アイコン画像周辺の装飾画像とともに表示させる
制御を行う
情報処理方法。
- [請求項20] ネットワーク通信により閲覧可能とされる画像内で、個人に対応す
るアイコン画像を、アイコン画像周辺の装飾画像とともに表示させる

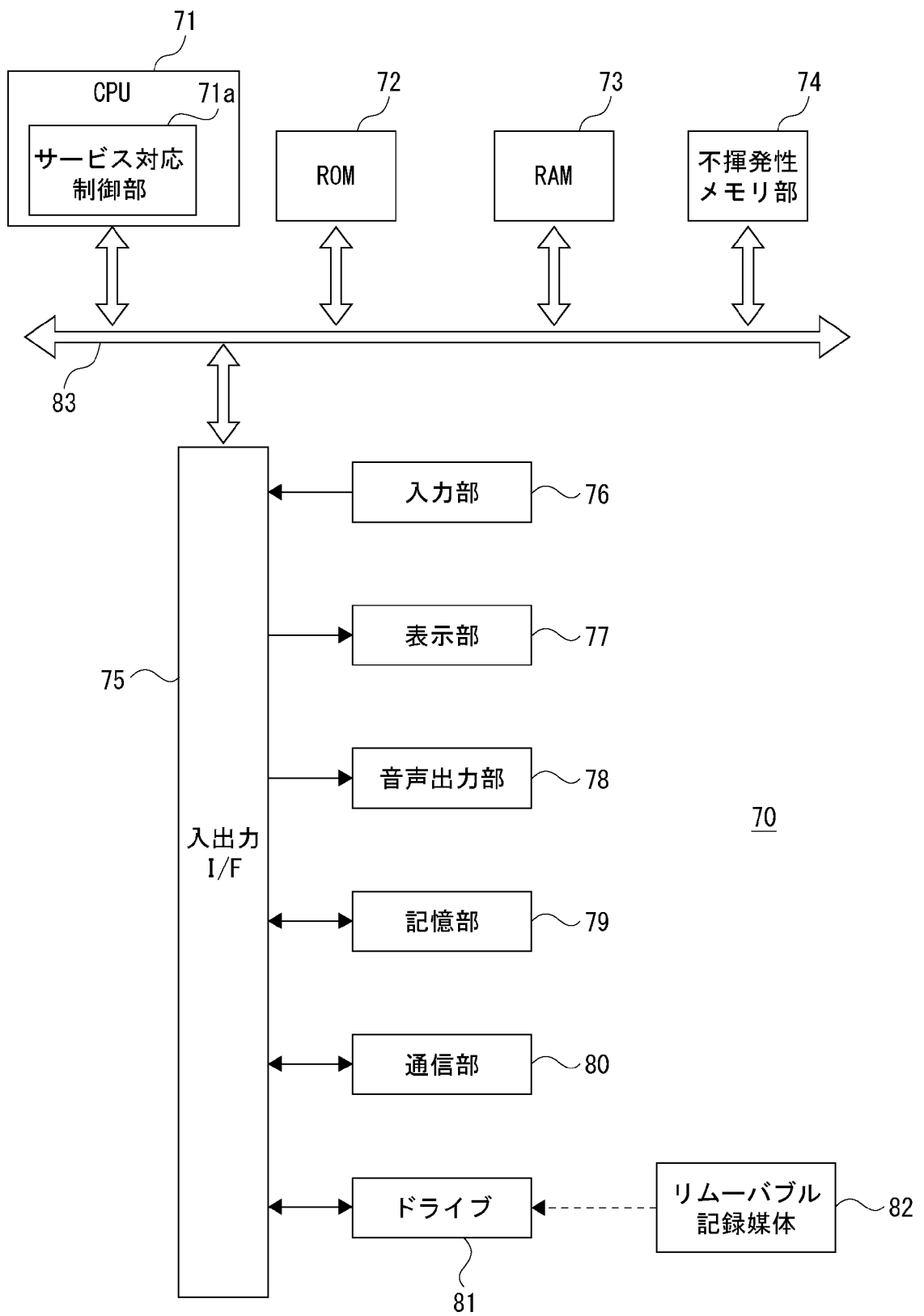
処理を

情報処理装置に実行させるプログラム。

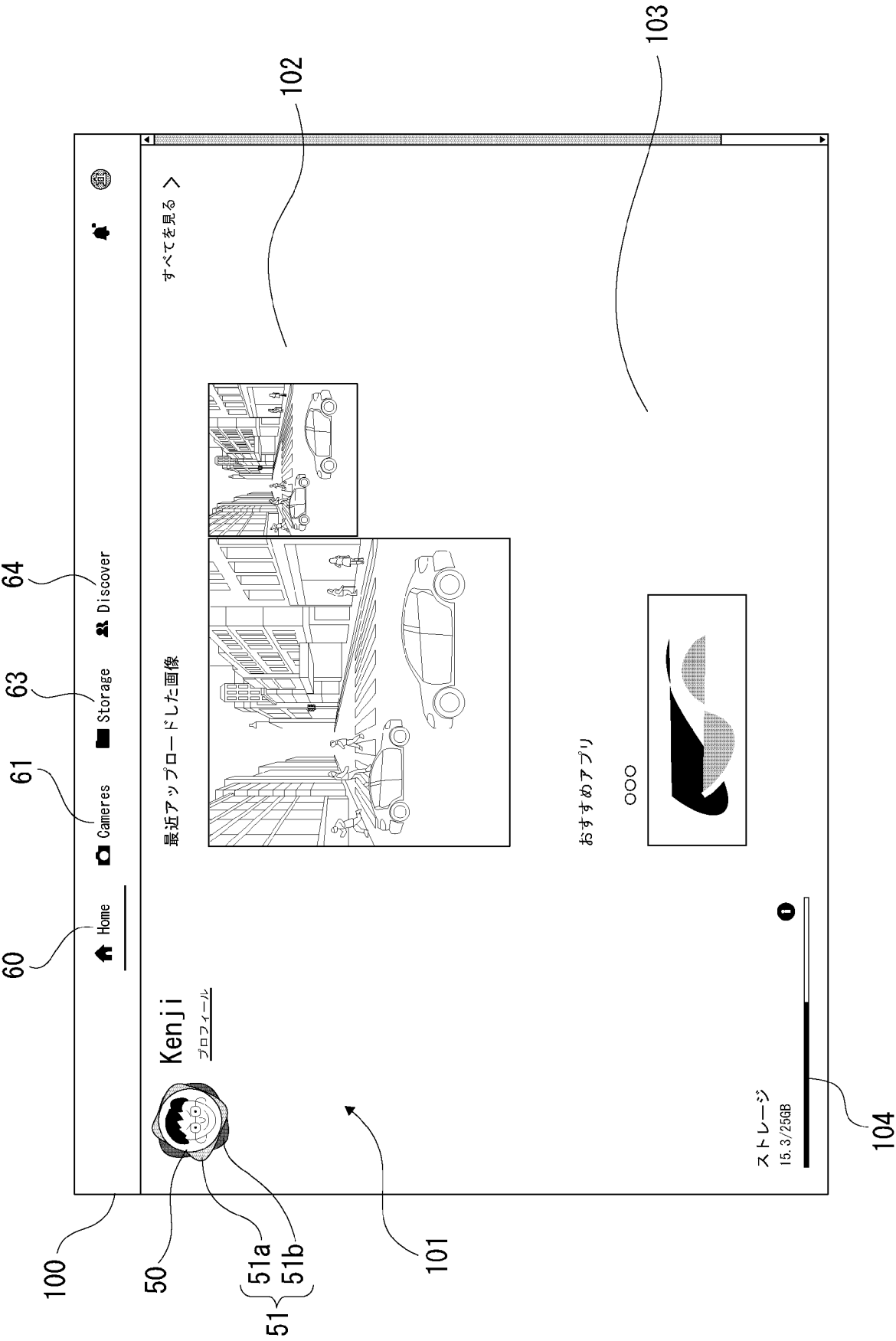
[図1]



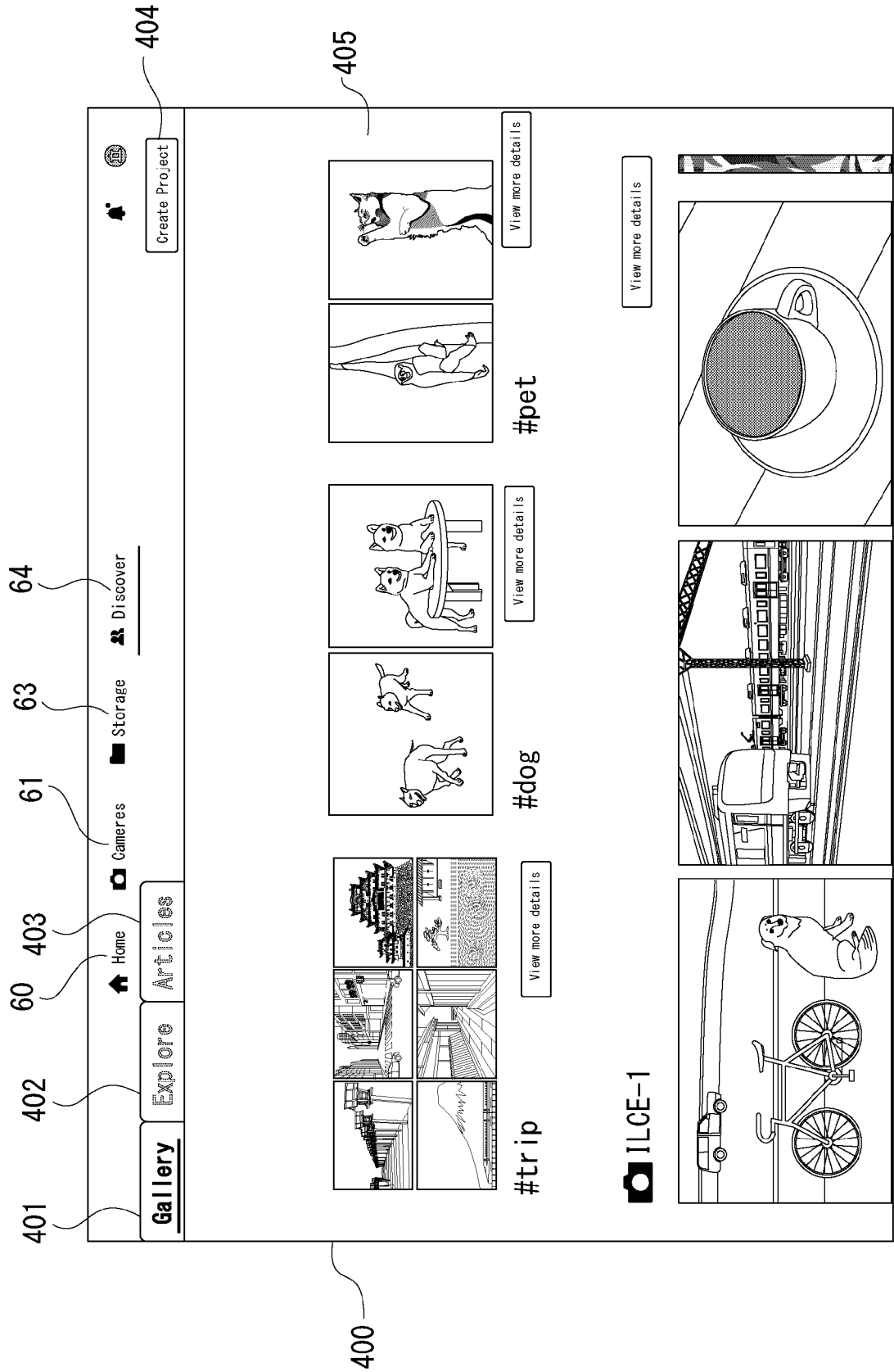
[図2]



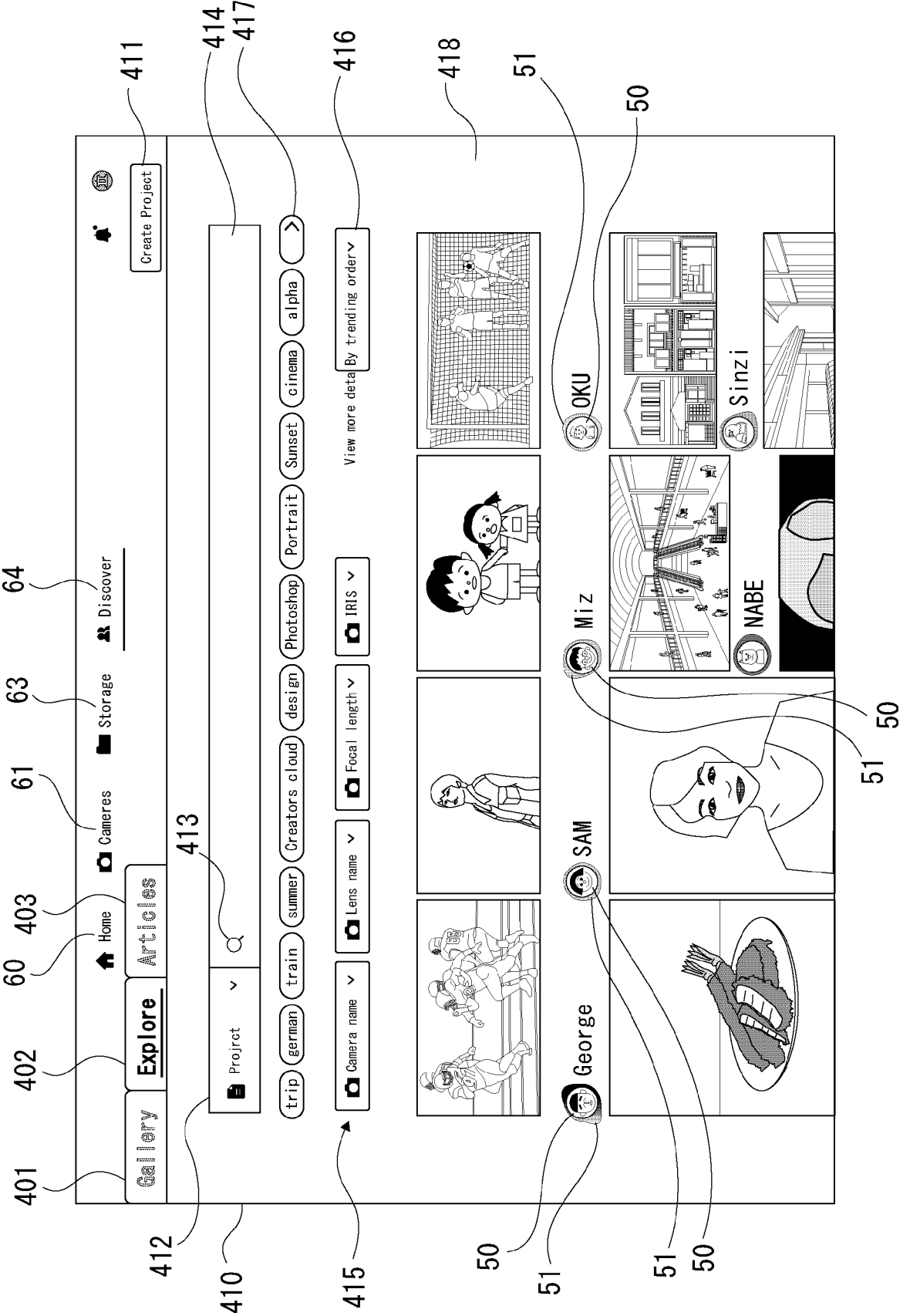
[図3]



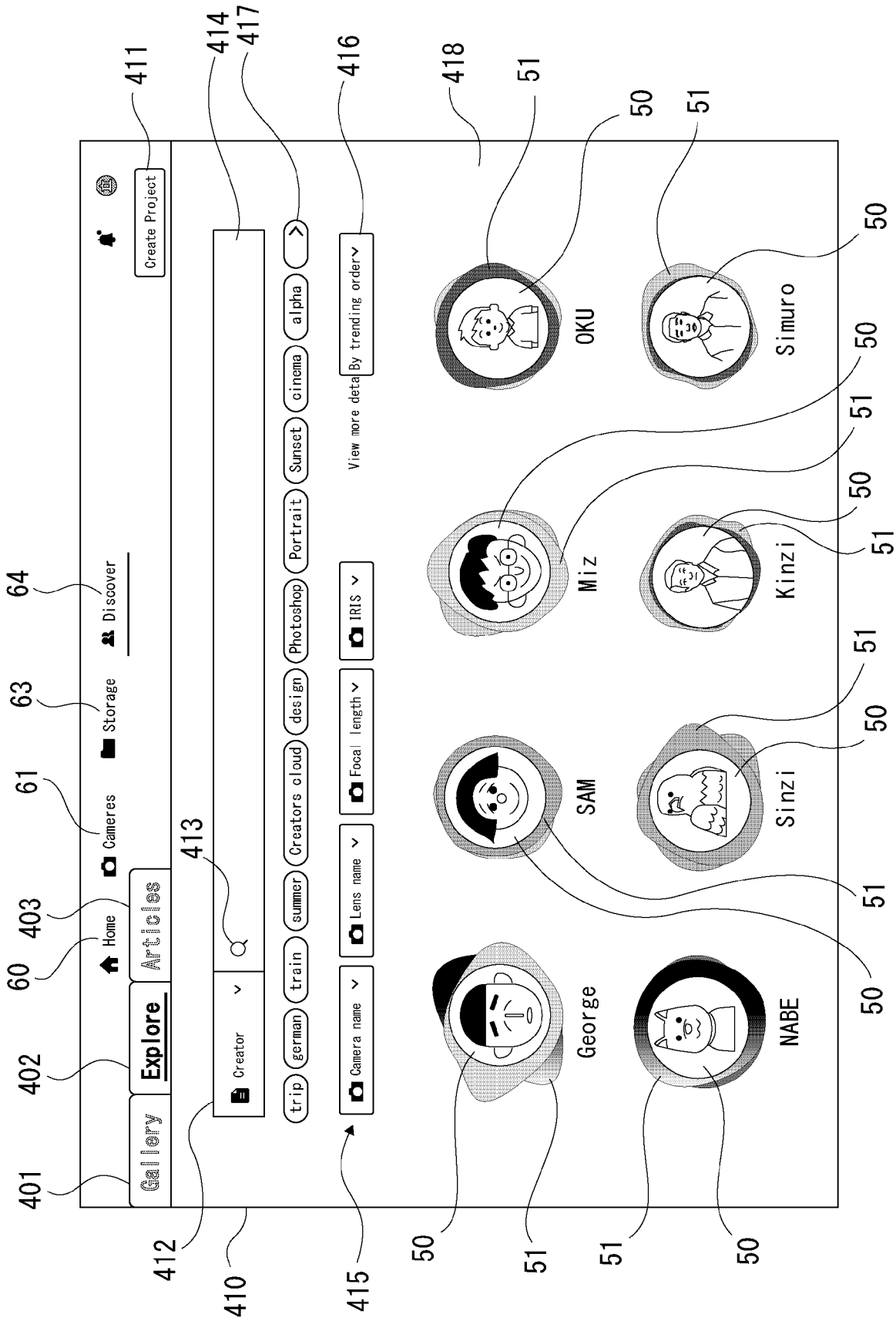
[図4]



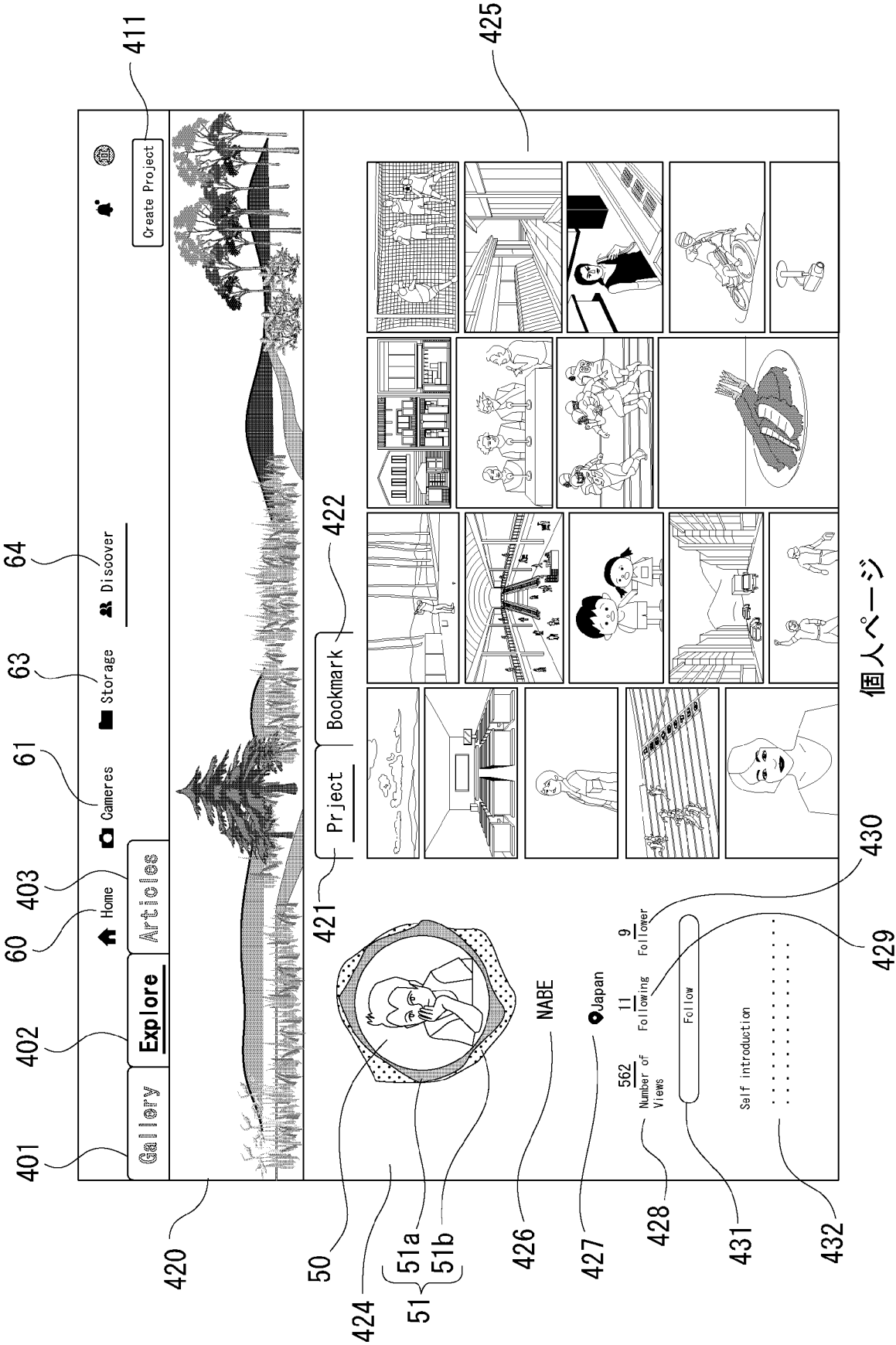
[図5]



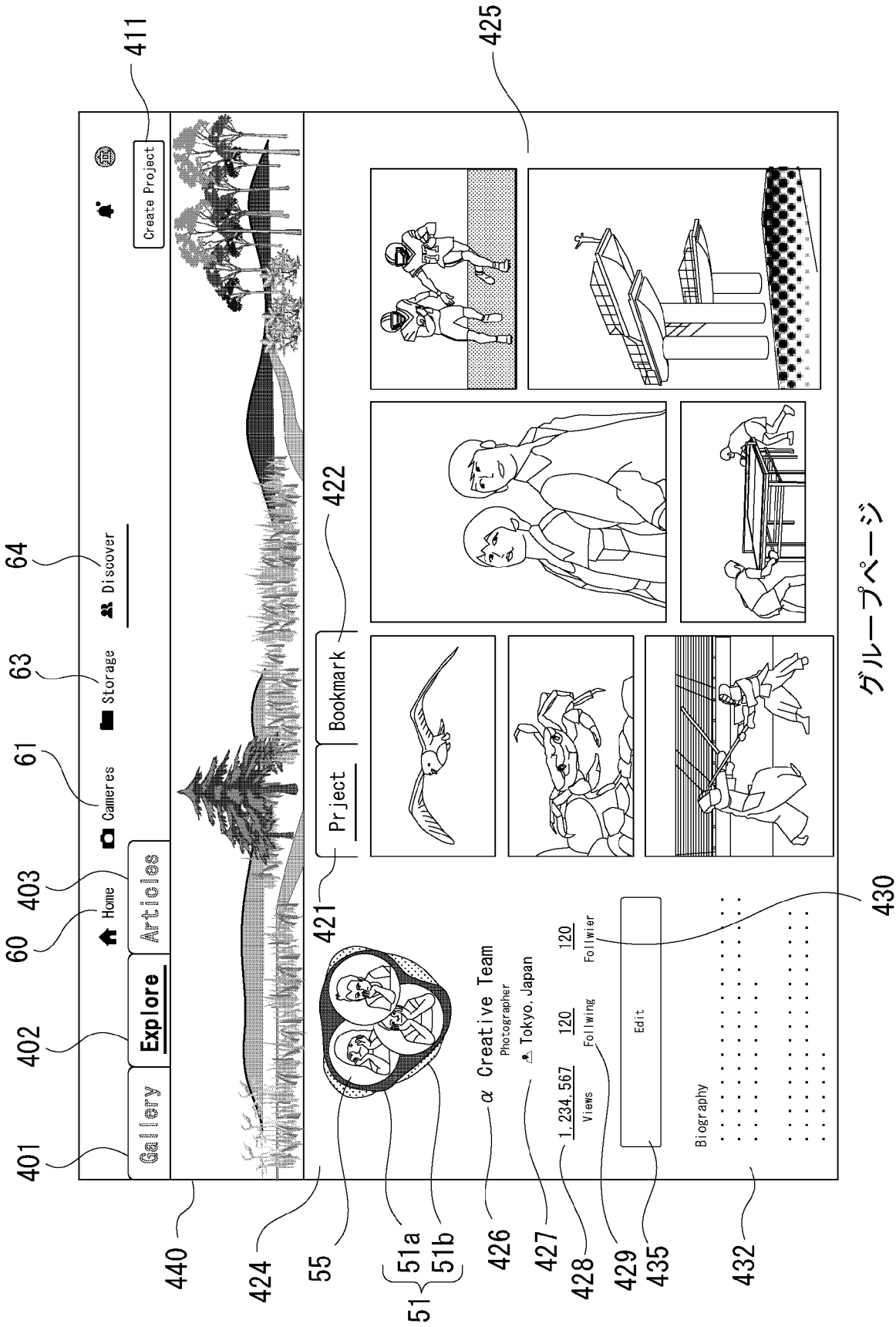
[図6]



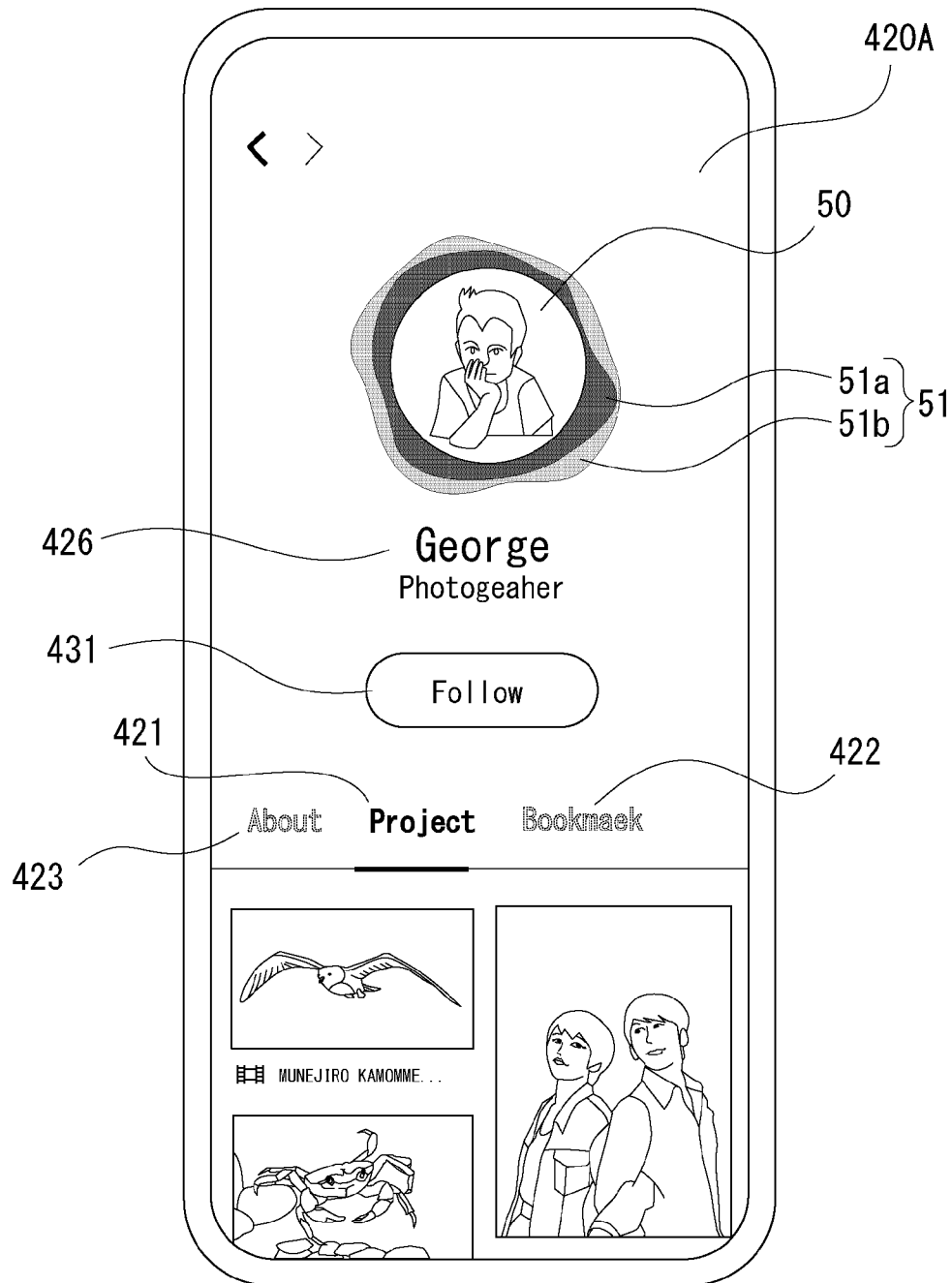
[図7]



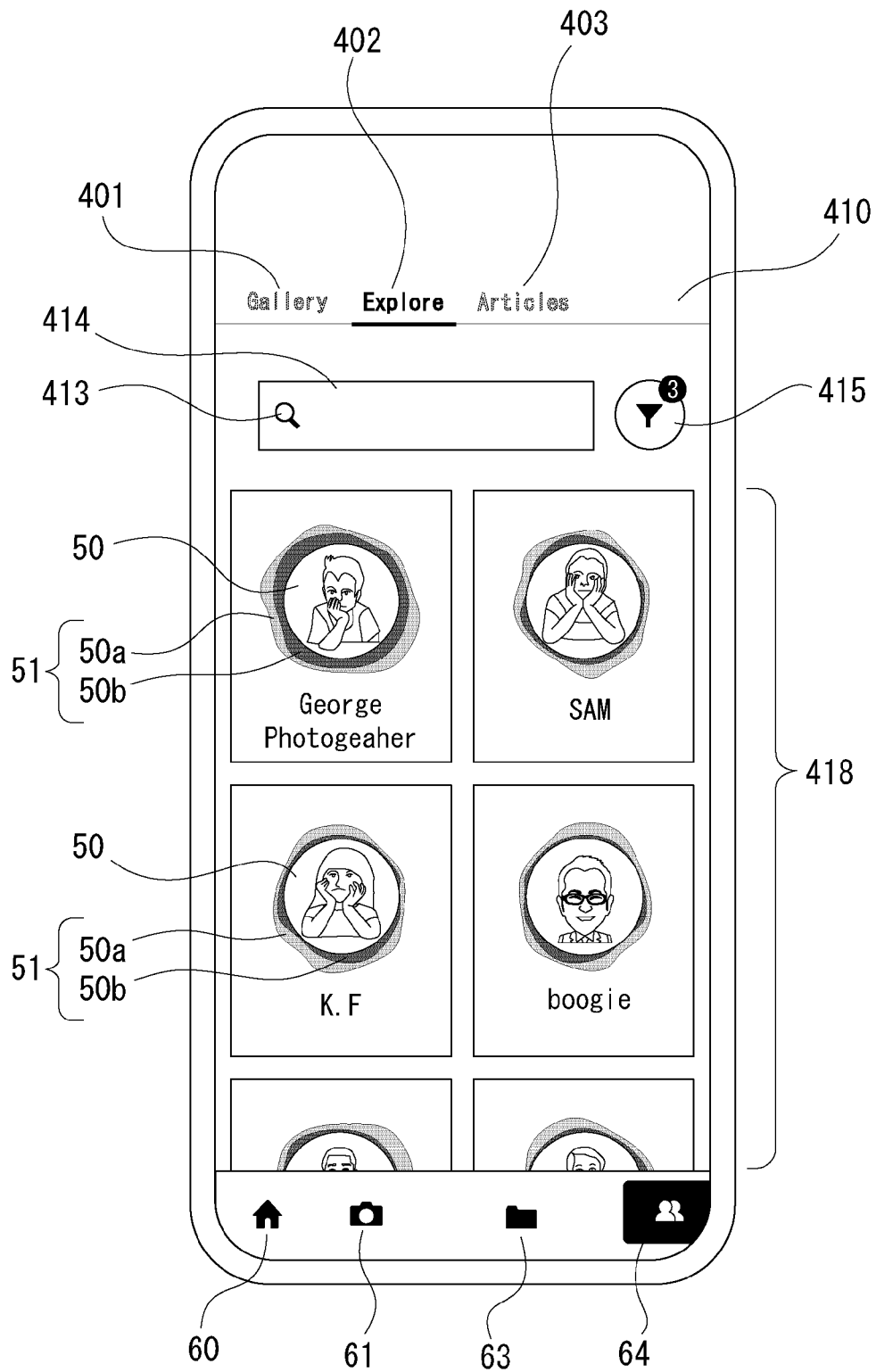
[図8]



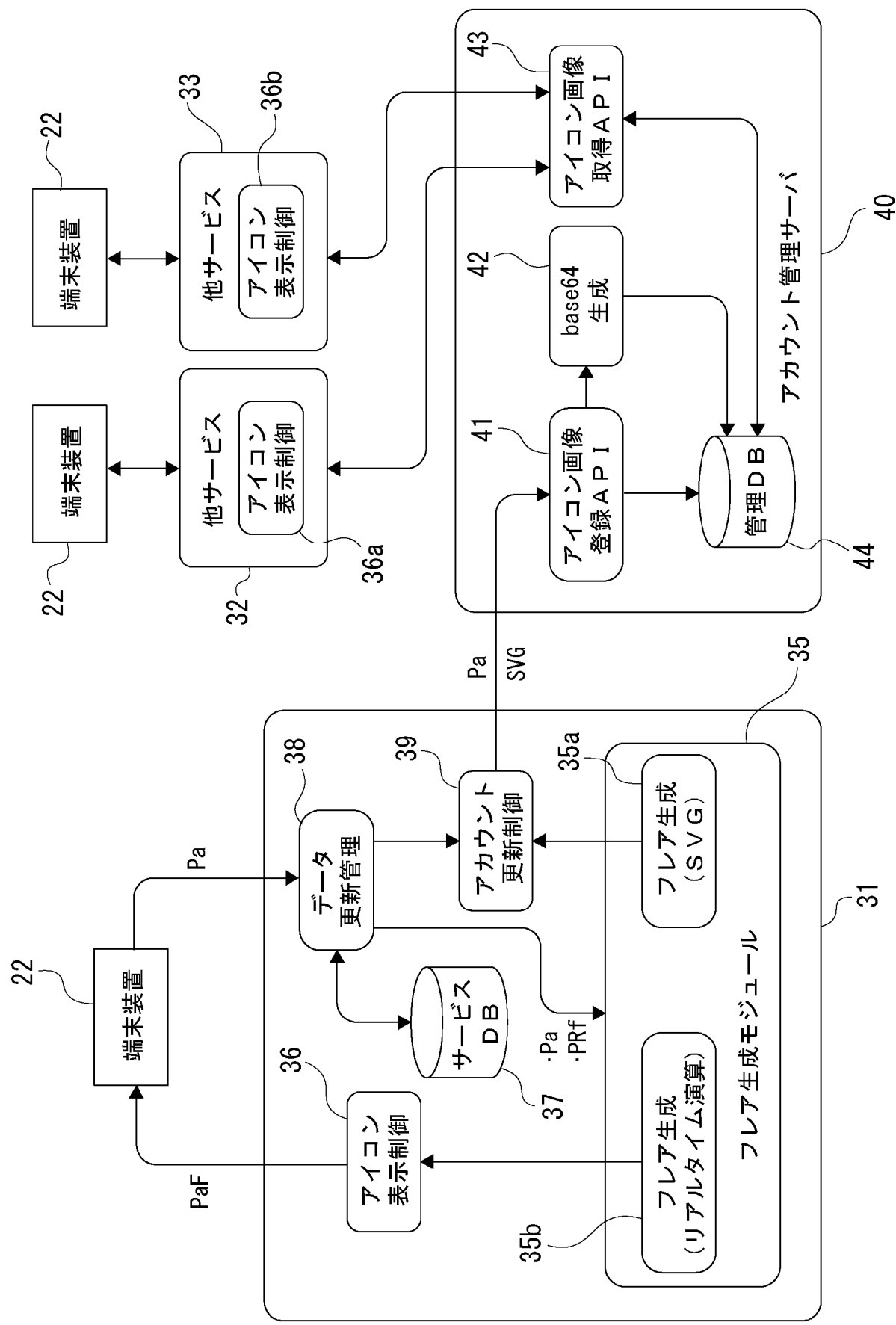
[図9]



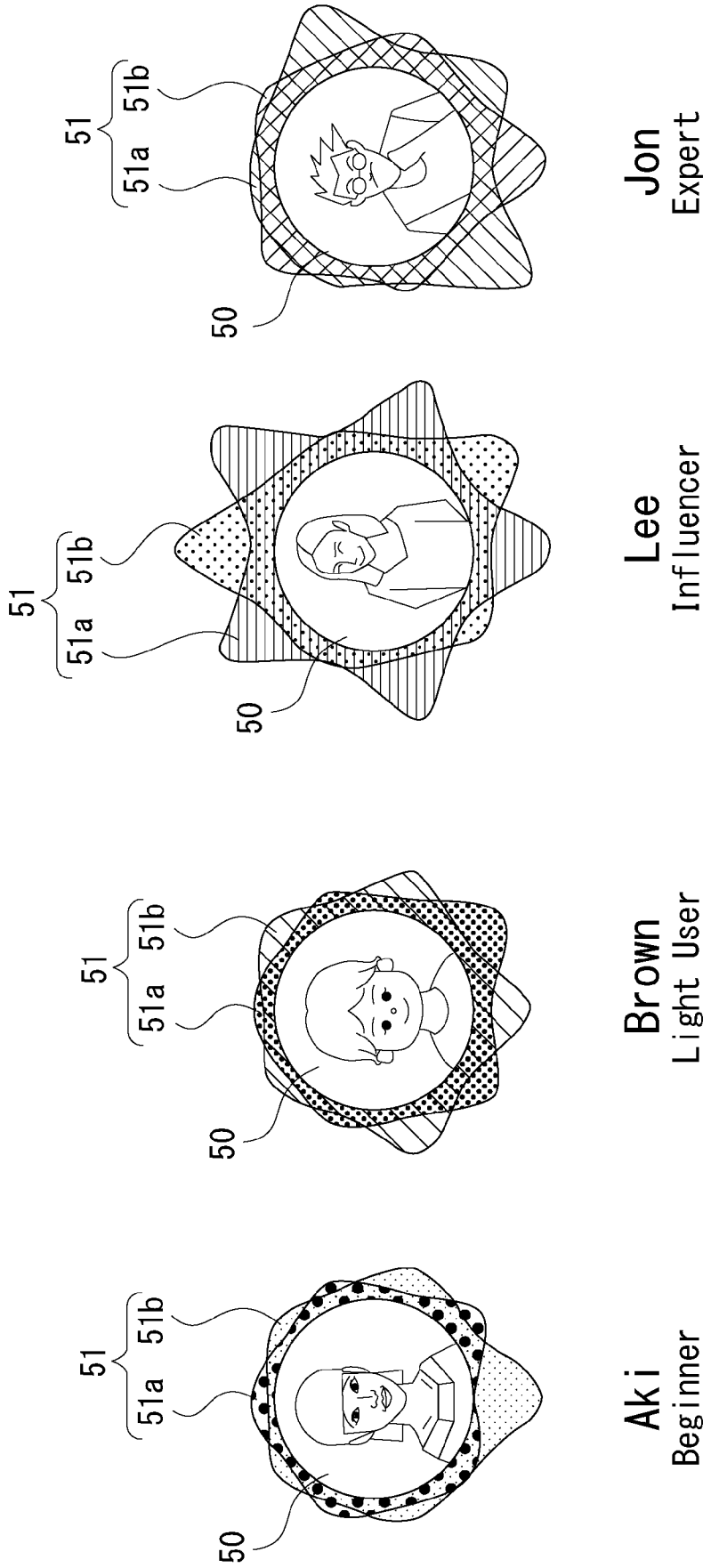
[図10]



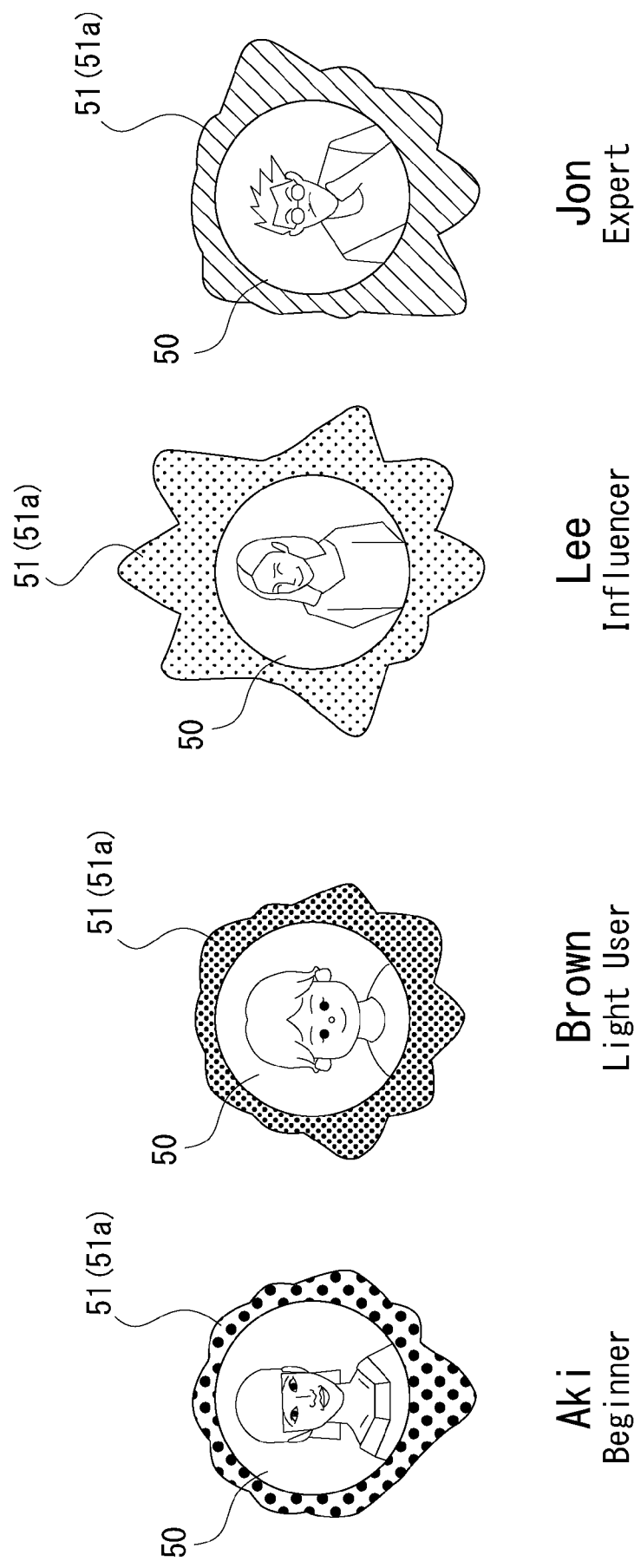
[図11]



[図12]

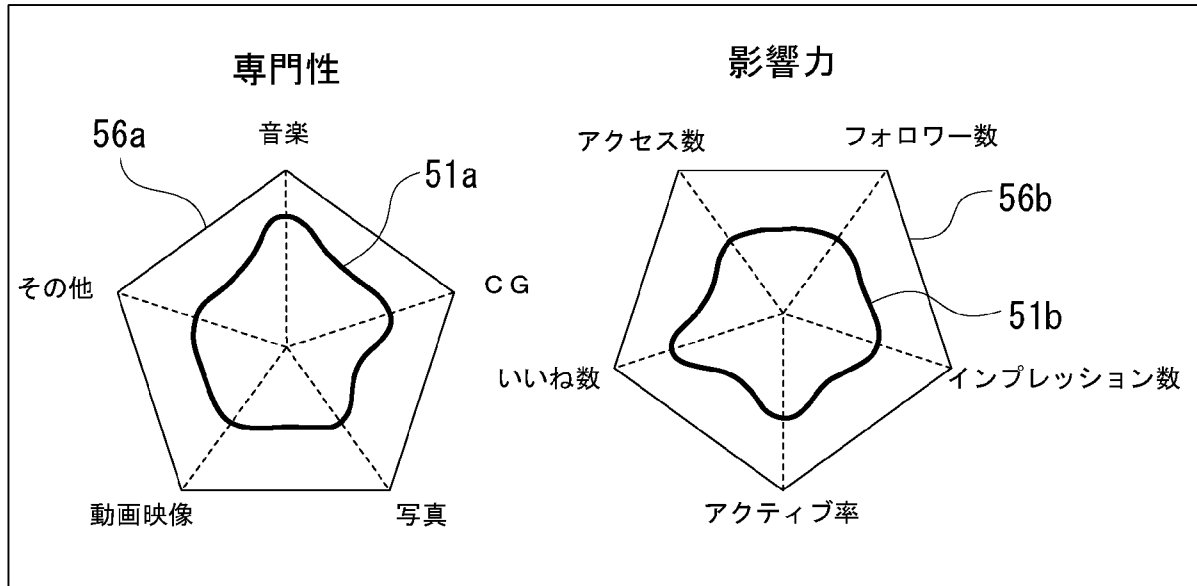


[図13]

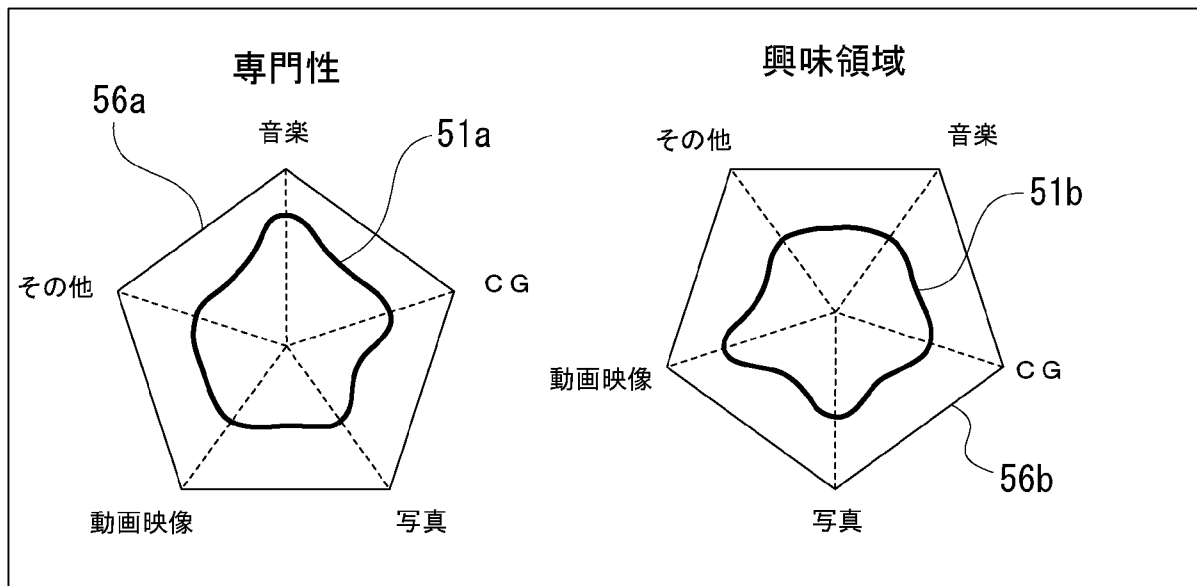


[図14]

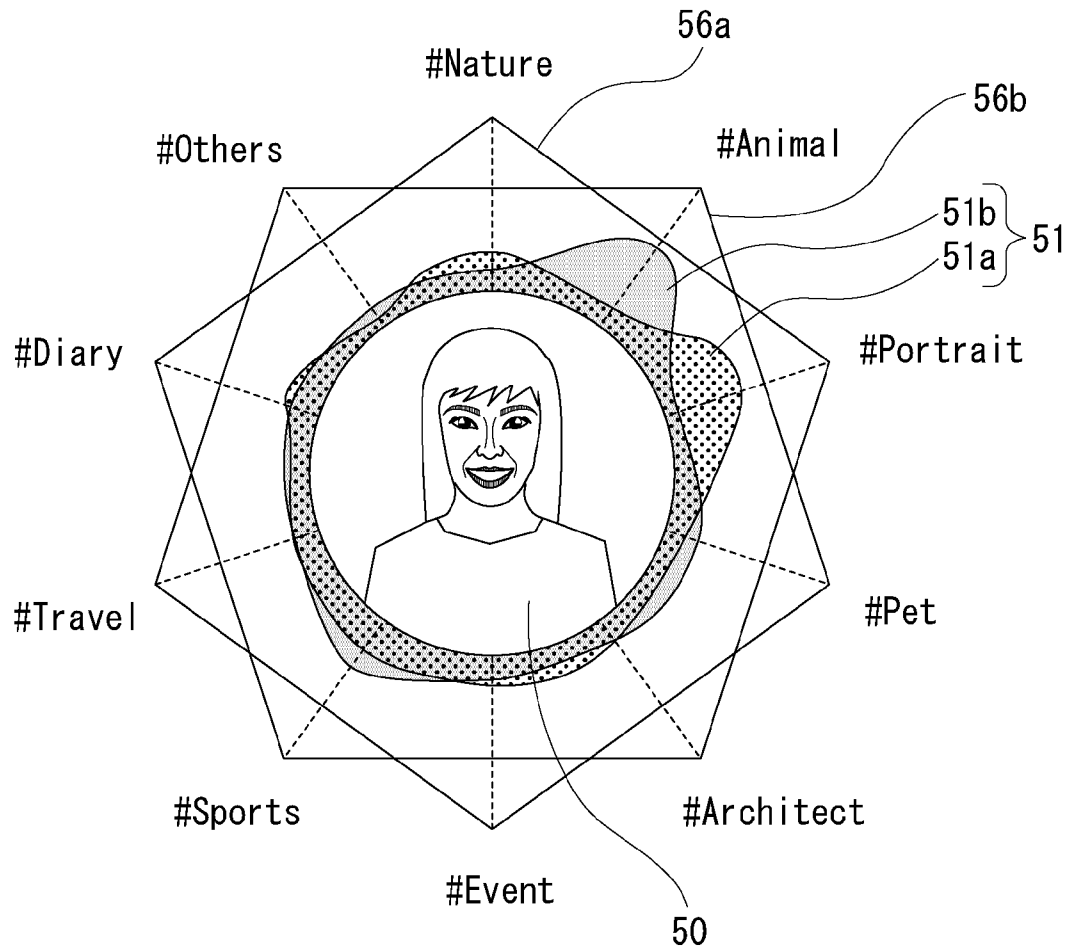
A



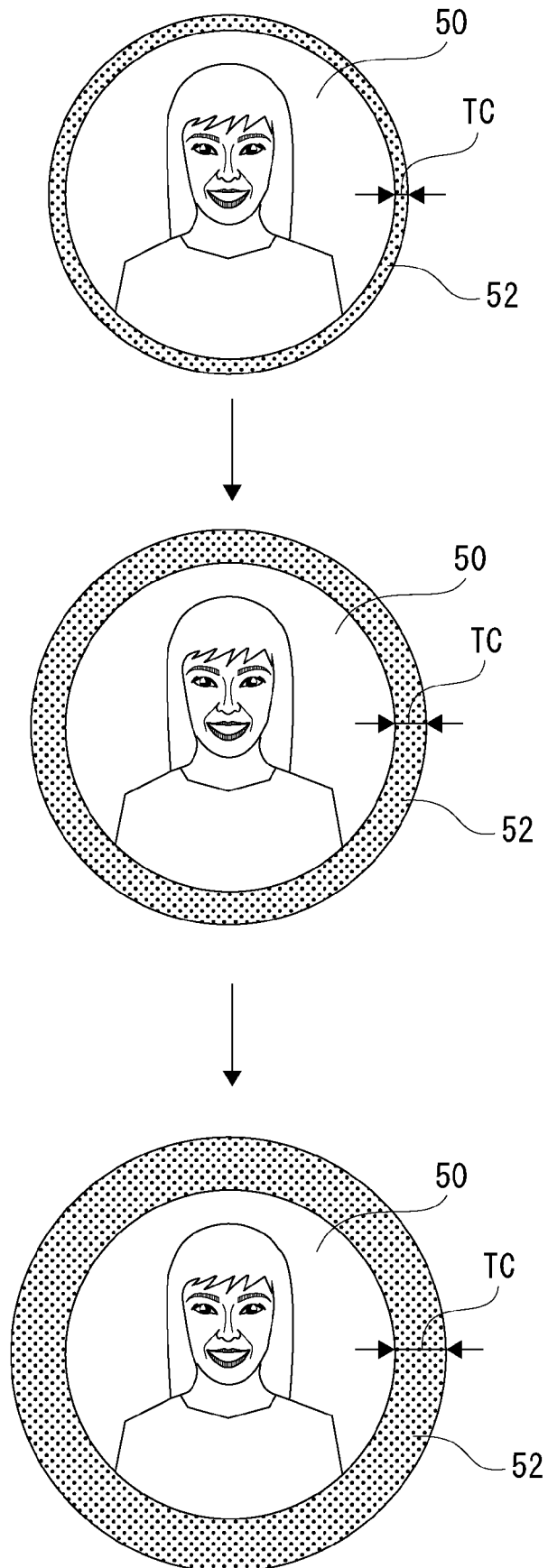
B



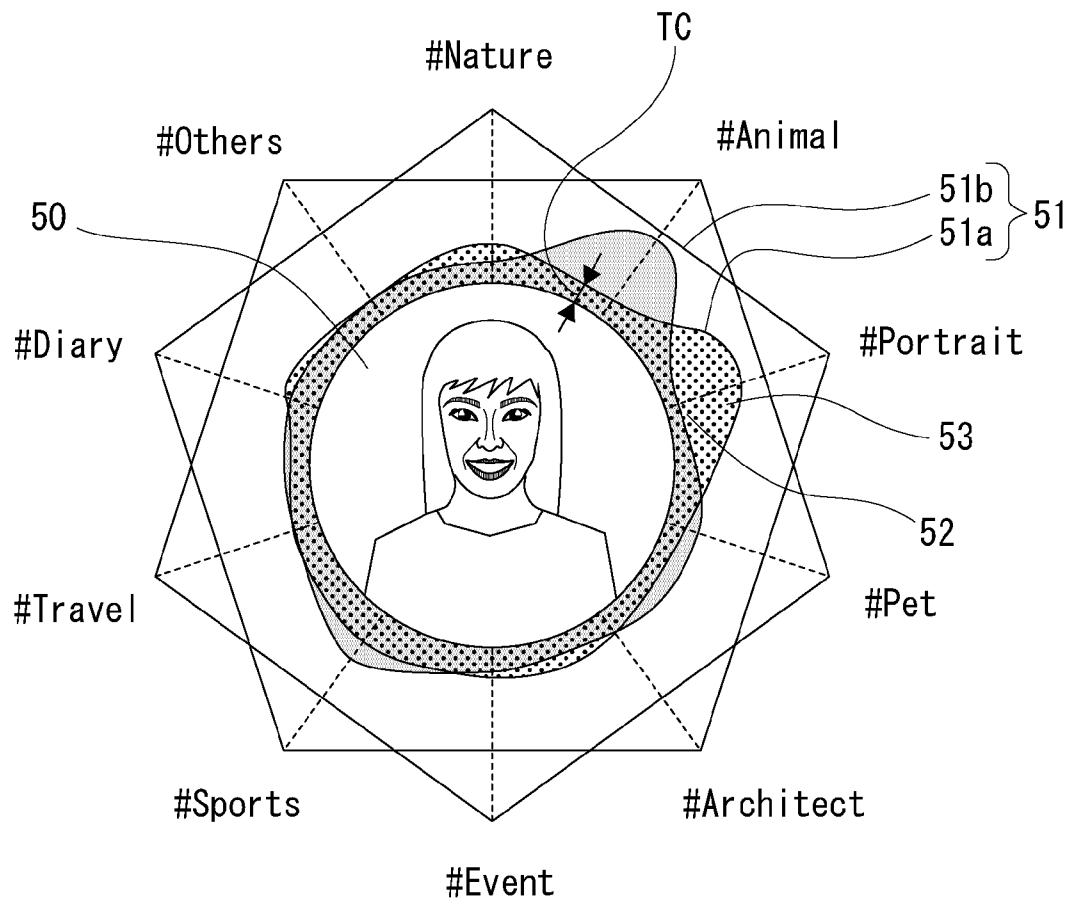
[図15]



[図16]

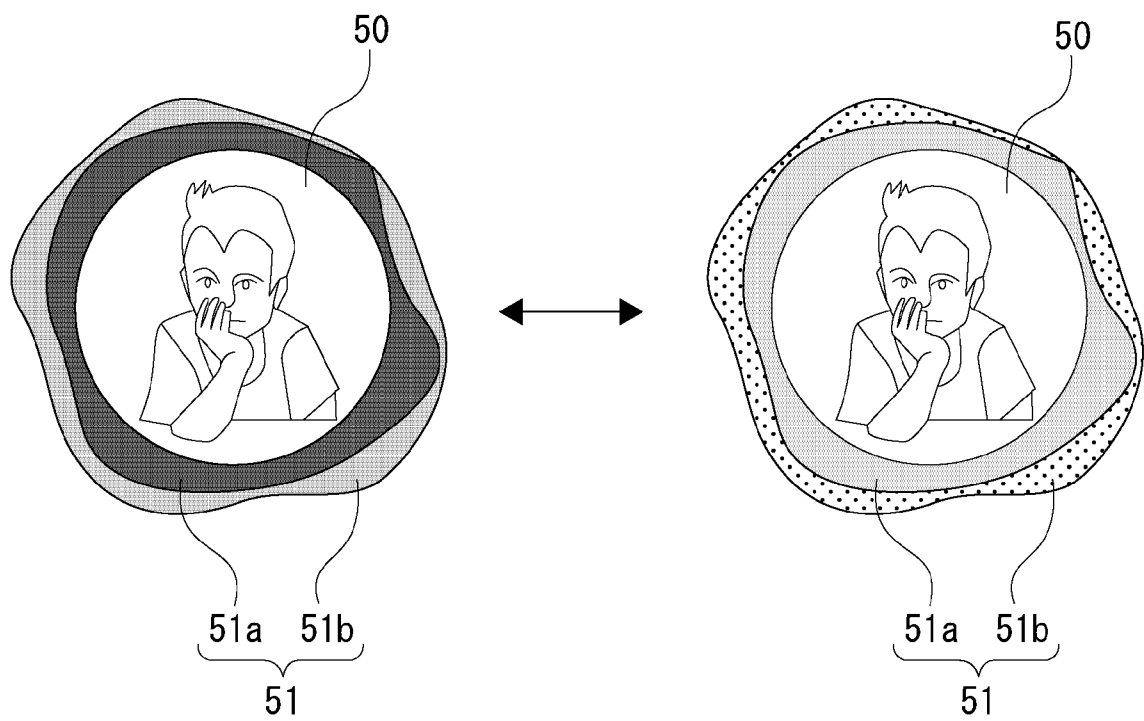


[図17]

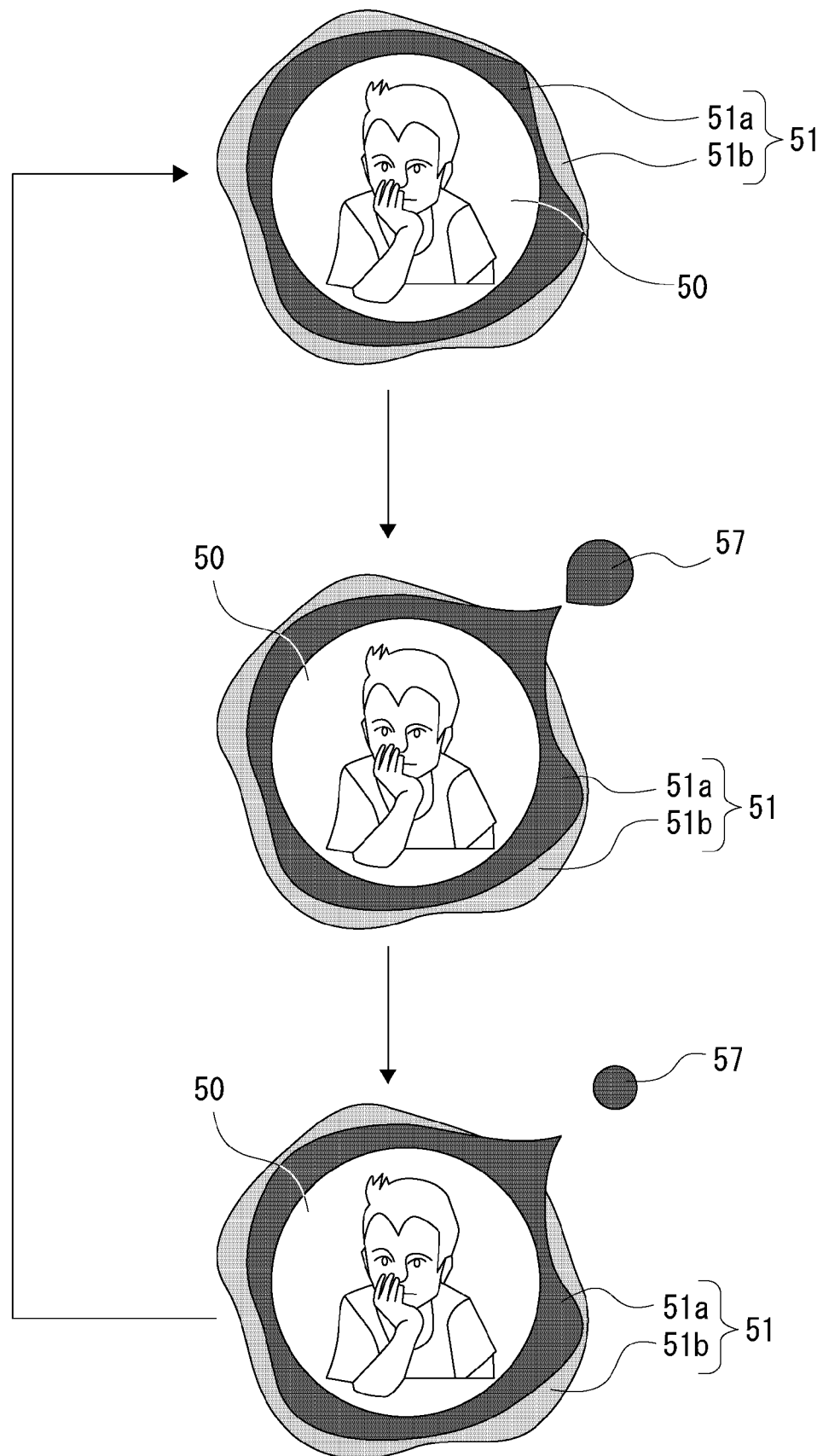


コンテンツの種類

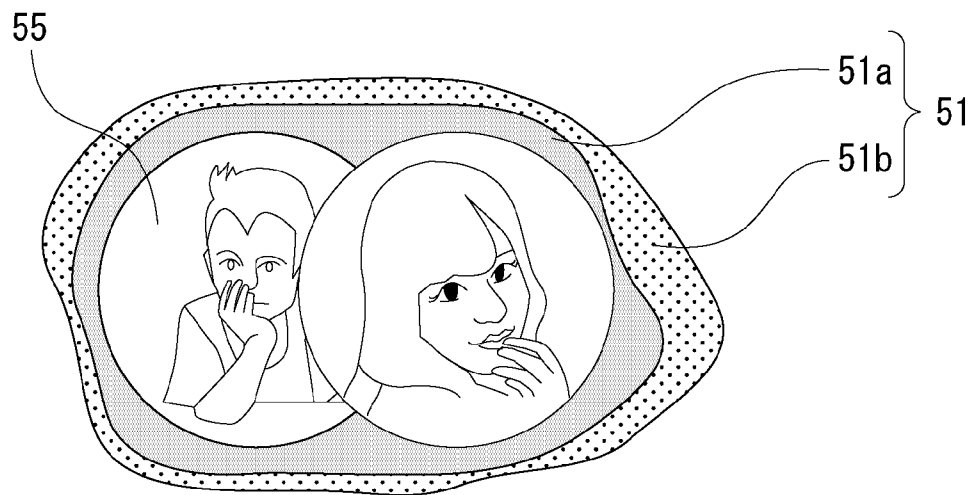
[図18]



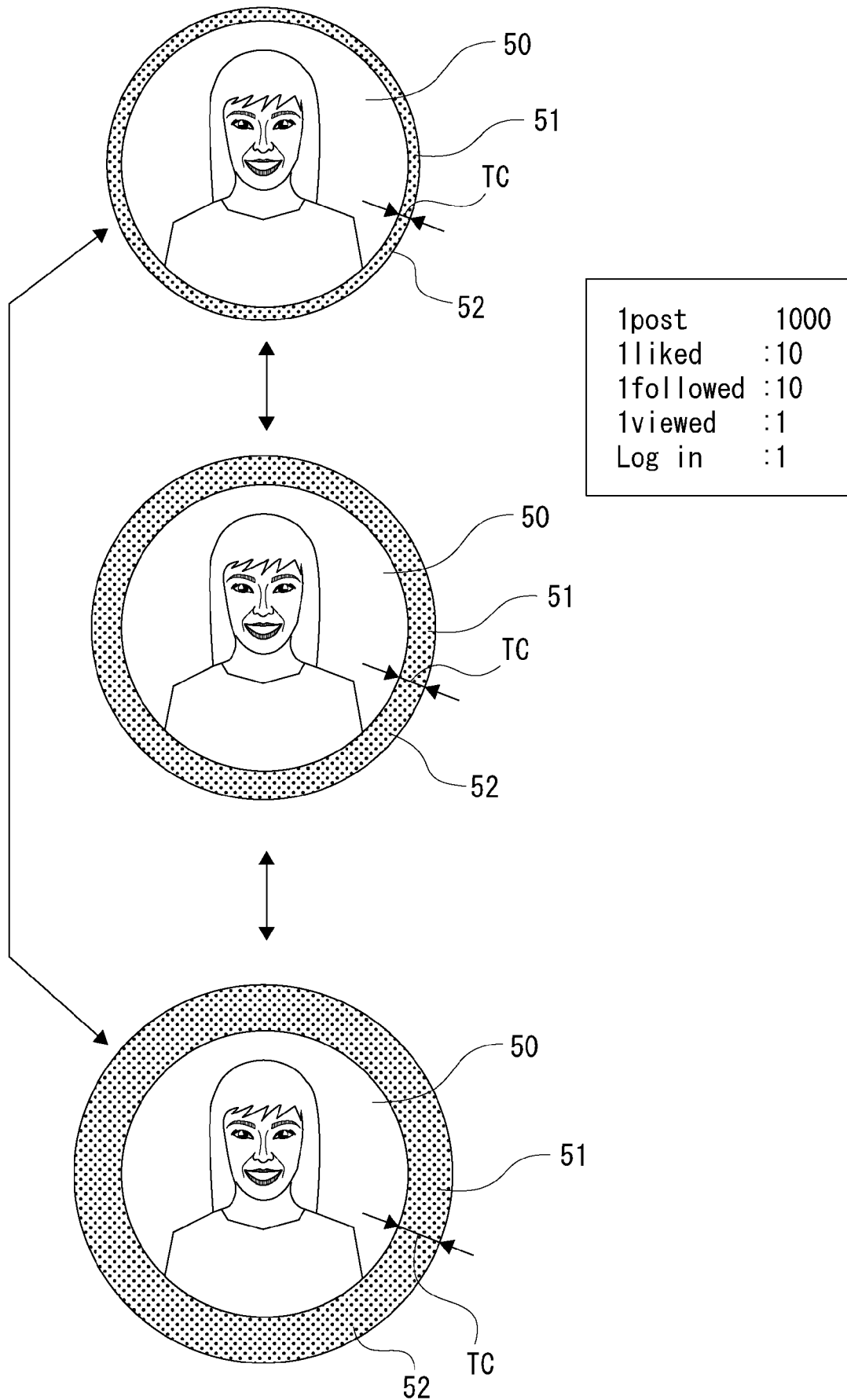
[図19]



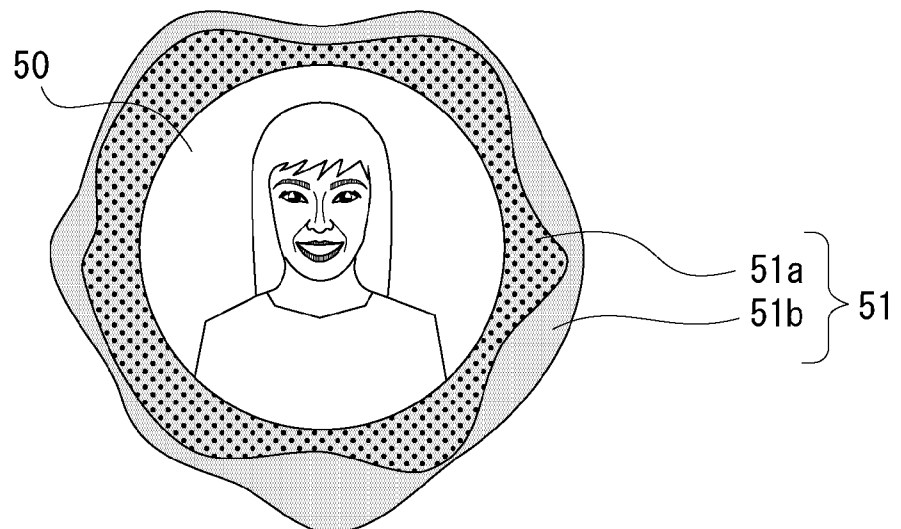
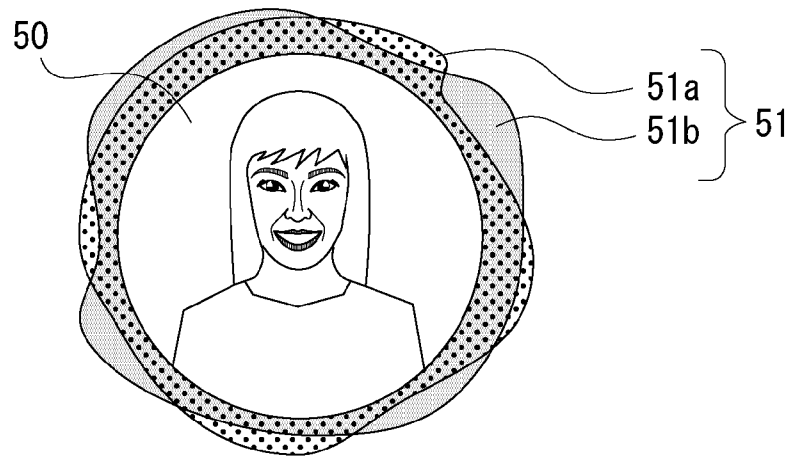
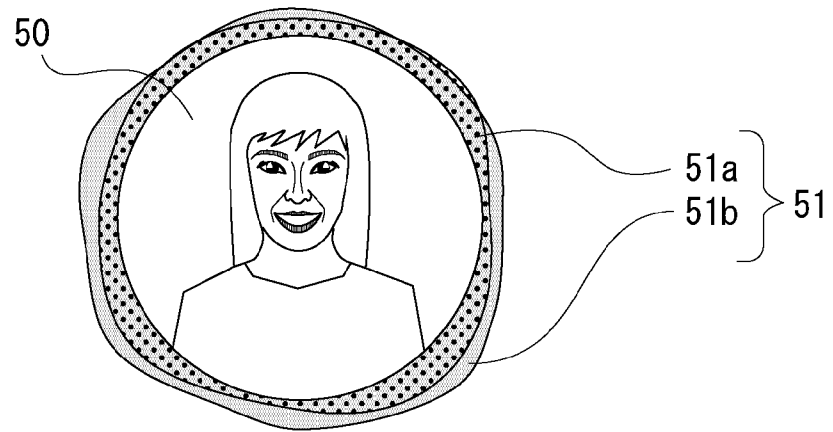
[図20]



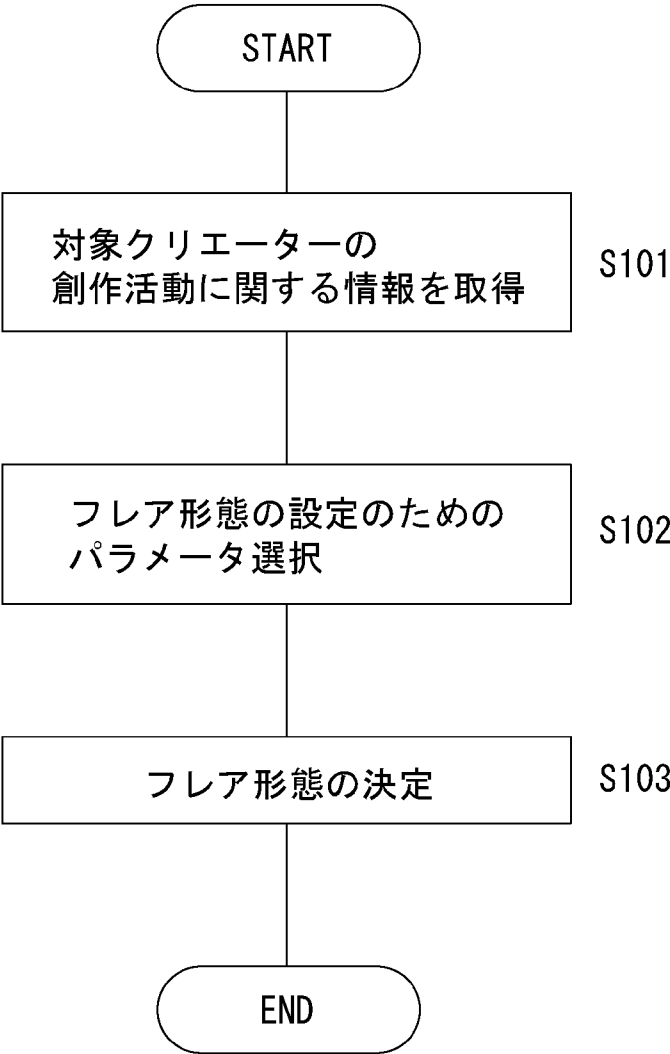
[図21]



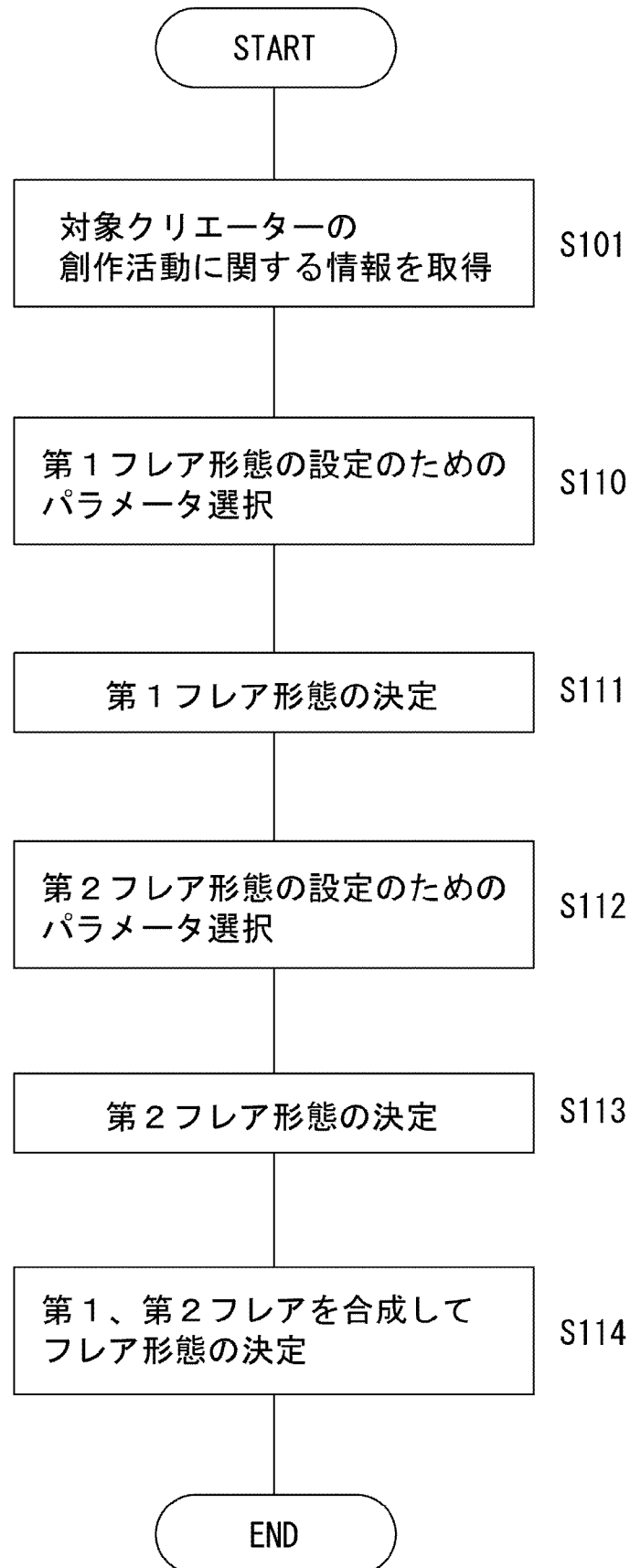
[図22]



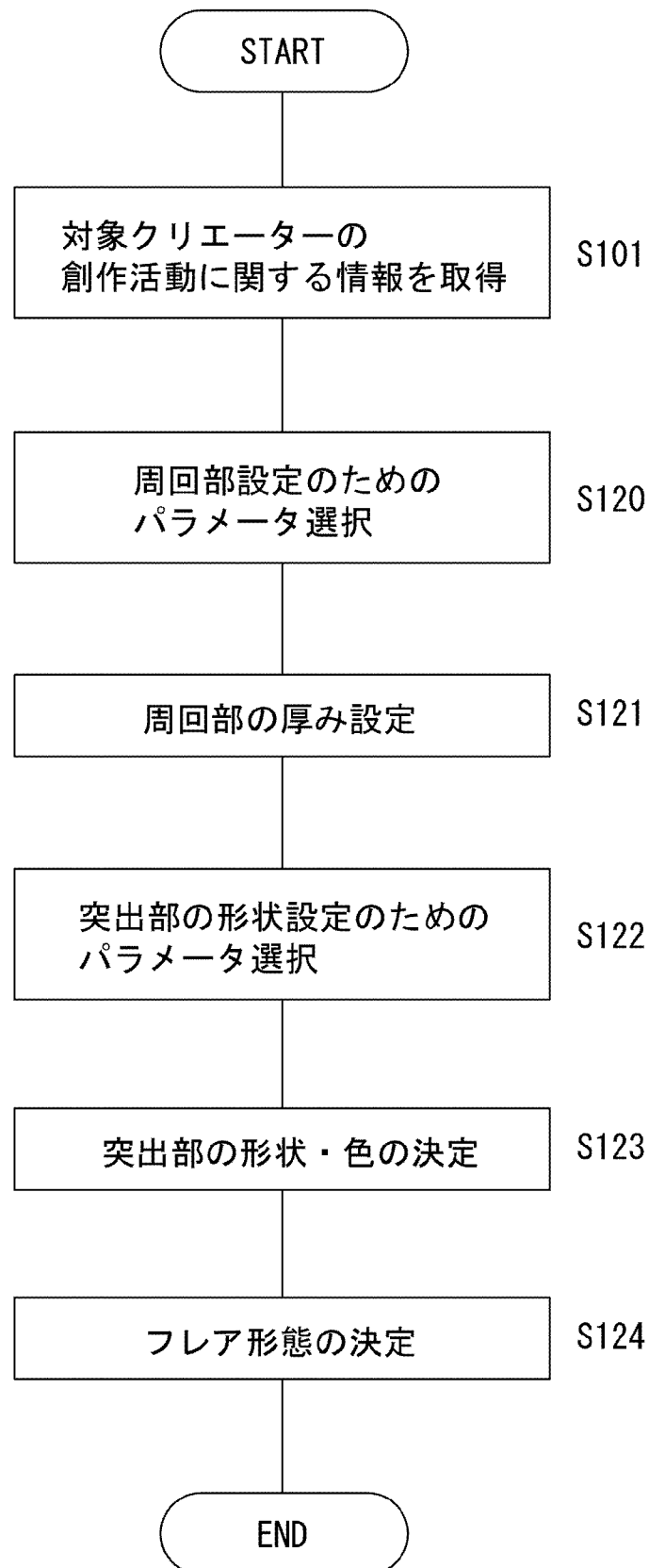
[図23]



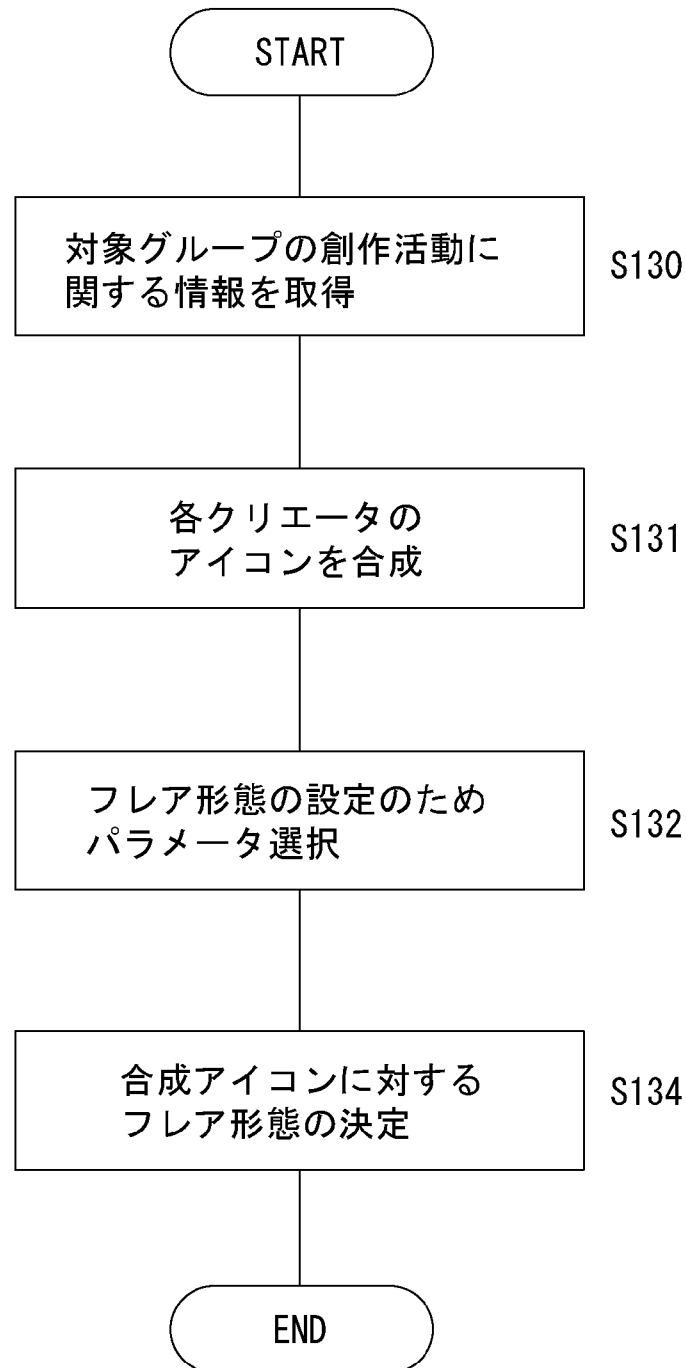
[図24]



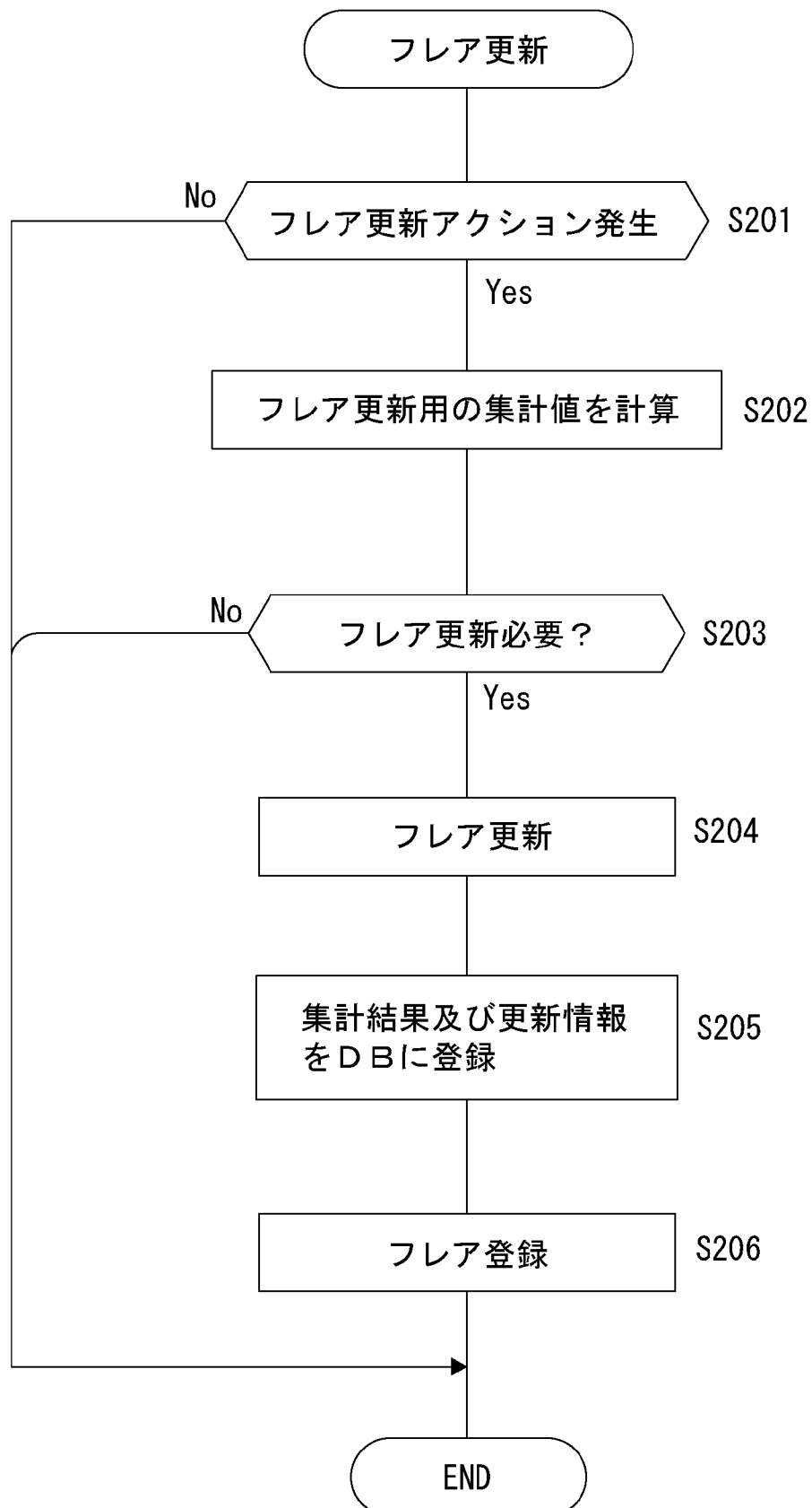
[図25]



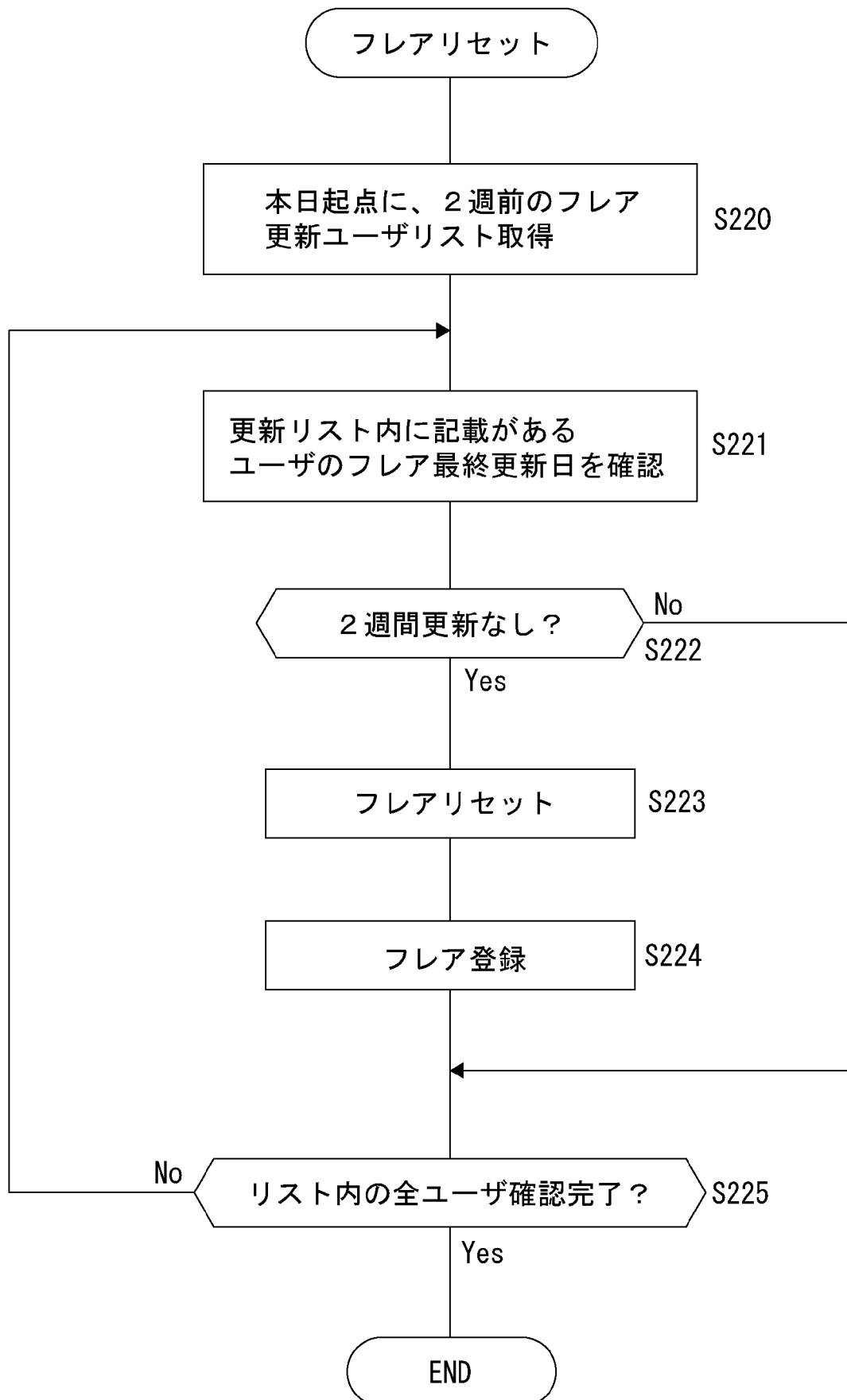
[図26]



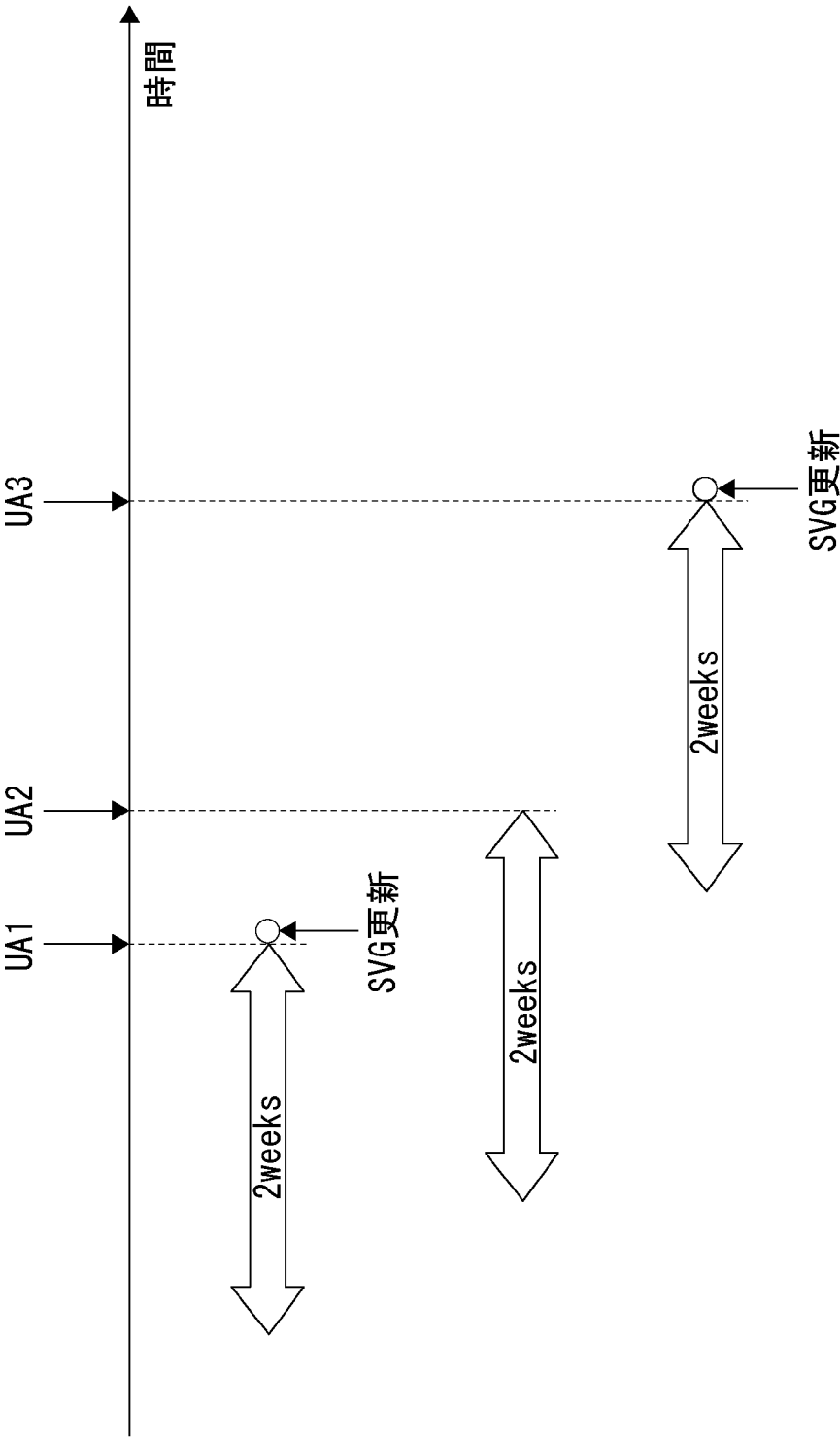
[図27]



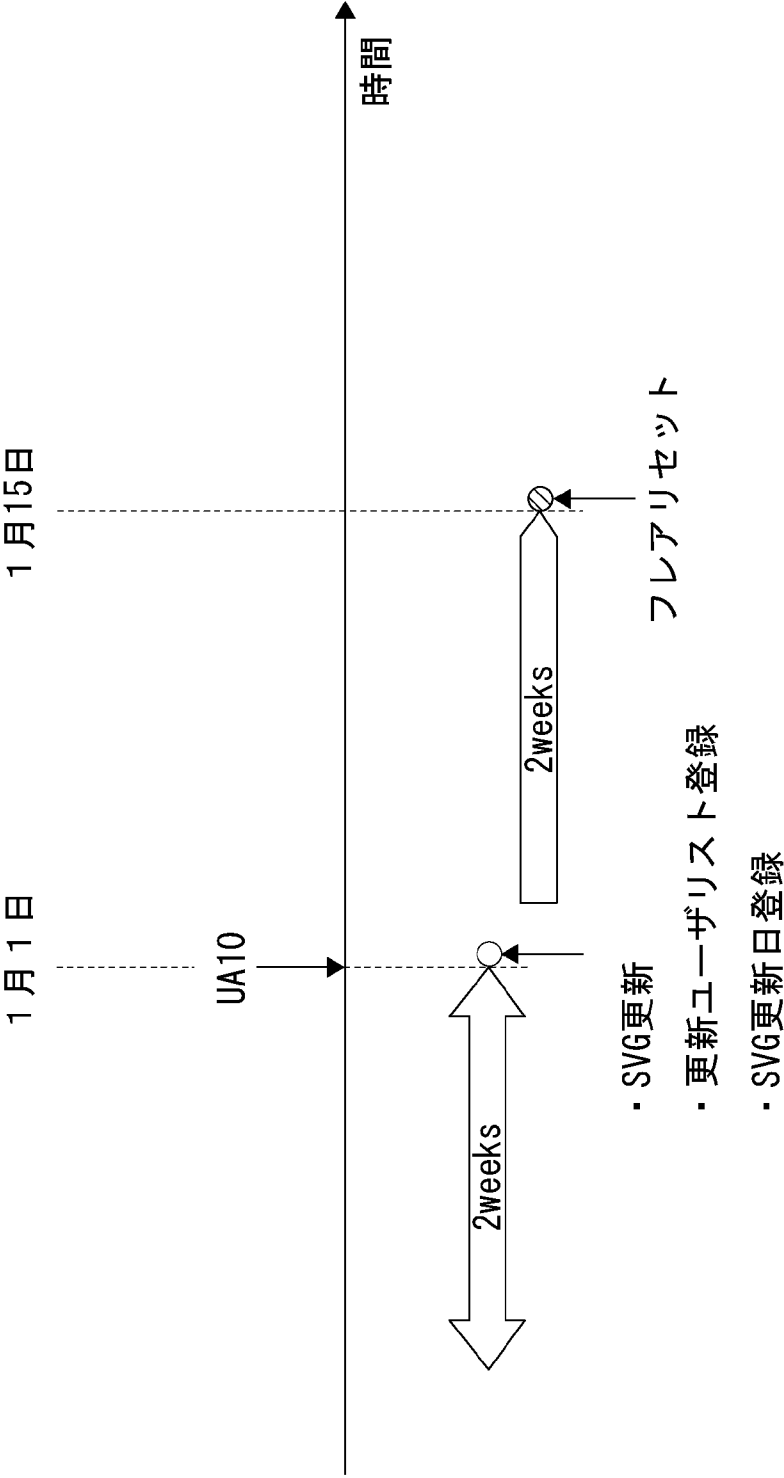
[図28]



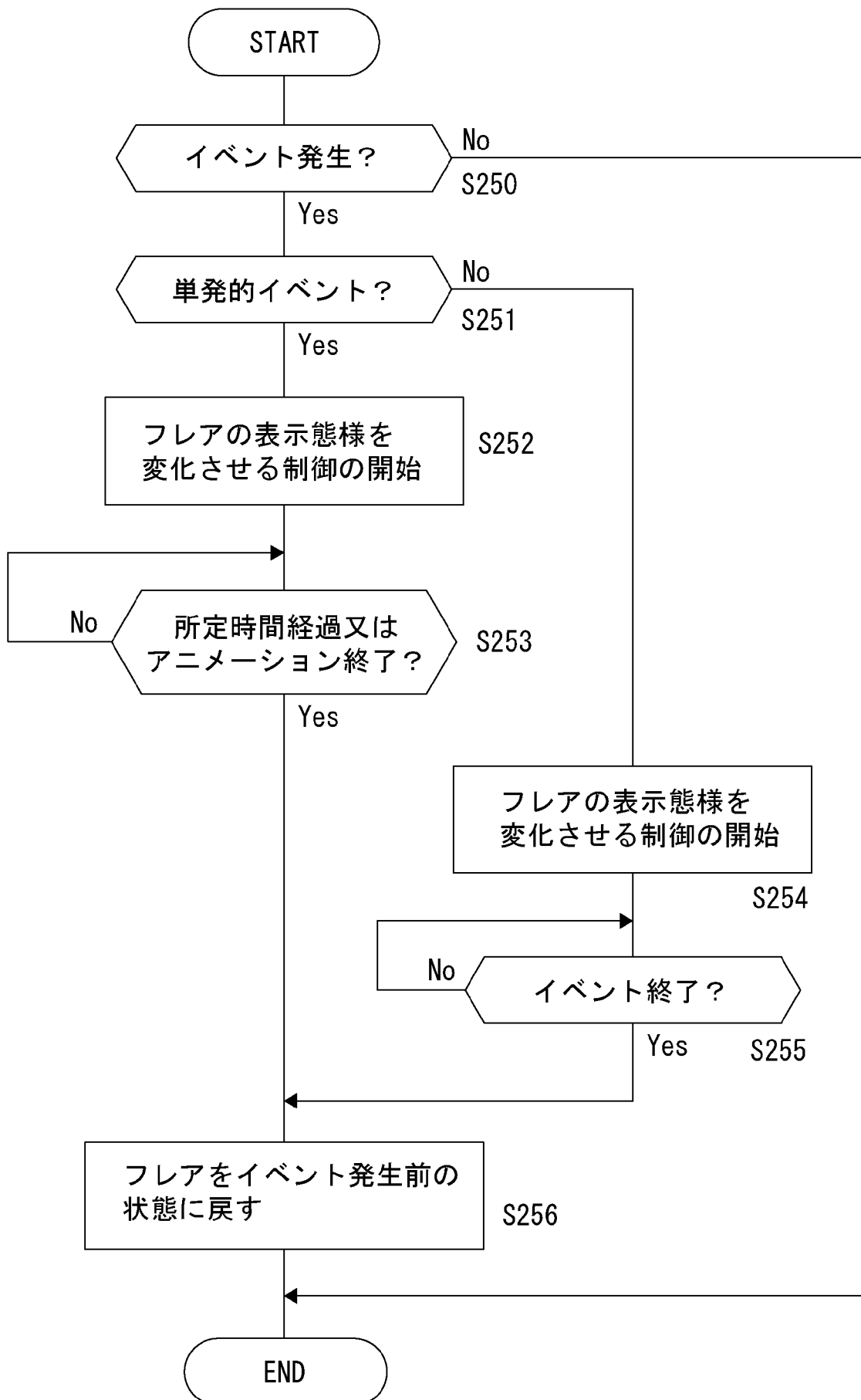
[図29]



[図30]



[図31]



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2023/046377

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER**G06F 3/048**(2013.01)i; **G06F 16/535**(2019.01)i; **G06T 13/80**(2011.01)i

FI: G06F3/048; G06F16/535; G06T13/80 A

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

G06F3/048; G06F16/535; G06T13/80

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Published examined utility model applications of Japan 1922-1996
 Published unexamined utility model applications of Japan 1971-2024
 Registered utility model specifications of Japan 1996-2024
 Published registered utility model applications of Japan 1994-2024

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X	US 11146442 B1 (FACEBOOK, INC.) 12 October 2021 (2021-10-12) column 13, lines 4-38, column 13, line 50 to column 14, line 13, column 17, lines 3-36, fig. 5B-5C	1-2, 12-13, 17, 19-20
Y		3-5, 7, 9, 11, 14-16, 18
A	whole document	6, 8, 10
Y	JP 2019-082919 A (YAHOO JAPAN CORPORATION) 30 May 2019 (2019-05-30) paragraphs [0017], [0019], [0045], [0076]-[0080], [0109], fig. 2	3-5, 7, 9, 11, 14-16, 18
A		6, 8, 10
A	JP 2013-254316 A (ALPINE ELECTRONICS INC.) 19 December 2013 (2013-12-19) entire text, all drawings	1-20
A	US 2022/0046066 A1 (TOUCAN EVENTS INC.) 10 February 2022 (2022-02-10) whole document	1-20

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.☒ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:

“A” document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

“D” document cited by the applicant in the international application

“E” earlier application or patent but published on or after the international filing date

“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)

“O” document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

“P” document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

“T” later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

“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

“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

“&” document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search

31 January 2024

Date of mailing of the international search report

05 March 2024

Name and mailing address of the ISA/JP

Japan Patent Office (ISA/JP)
 3-4-3 Kasumigaseki, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8915
 Japan

Authorized officer

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2023/046377**C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT**

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2017-229060 A (FUJI XEROX CO., LTD.) 28 December 2017 (2017-12-28) entire text, all drawings	1-20
A	JP 2016-503554 A (FACEBOOK INC.) 04 February 2016 (2016-02-04) entire text, all drawings	1-20

INTERNATIONAL SEARCH REPORT
Information on patent family members

International application No.

PCT/JP2023/046377

Patent document cited in search report			Publication date (day/month/year)	Patent family member(s)	Publication date (day/month/year)
US	11146442	B1	12 October 2021	(Family: none)	
JP	2019-082919	A	30 May 2019	(Family: none)	
JP	2013-254316	A	19 December 2013	(Family: none)	
US	2022/0046066	A1	10 February 2022	(Family: none)	
JP	2017-229060	A	28 December 2017	US 2017/0371496 A1 whole document	
JP	2016-503554	A	04 February 2016	US 2014/0149503 A1 whole document WO 2014/085089 A1 CA 2891119 A AU 2013353358 A KR 10-2015-0090192 A	

A. 発明の属する分野の分類（国際特許分類（IPC）） G06F 3/048(2013.01)i; G06F 16/535(2019.01)i; G06T 13/80(2011.01)i FI: G06F3/048; G06F16/535; G06T13/80 A		
B. 調査を行った分野 調査を行った最小限資料（国際特許分類（IPC）） G06F3/048; G06F16/535; G06T13/80 最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの 日本国実用新案公報 1922 - 1996年 日本国公開実用新案公報 1971 - 2024年 日本国実用新案登録公報 1996 - 2024年 日本国登録実用新案公報 1994 - 2024年 国際調査で使用した電子データベース（データベースの名称、調査に使用した用語）		
C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
X Y A	US 11146442 B1 (FACEBOOK, INC.) 12.10.2021 (2021 - 10 - 12) 第13欄第4-38行, 第13欄第50行-第14欄第13行, 第17欄第3-36行、FIG.5B-5C Whole Document	1-2, 12-13, 17, 19-20 3-5, 7, 9, 11, 14-16, 18 6, 8, 10
Y A	JP 2019-082919 A (ヤフー株式会社) 30.05.2019 (2019 - 05 - 30) [0017], [0019], [0045], [0076]-[0080], [0109], 図2	3-5, 7, 9, 11, 14-16, 18 6, 8, 10
A	JP 2013-254316 A (アルパイン株式会社) 19.12.2013 (2013 - 12 - 19) 全文、全図	1-20
A	US 2022/0046066 A1 (TOUCAN EVENTS INC.) 10.02.2022 (2022 - 02 - 10) Whole Document	1-20
A	JP 2017-229060 A (富士ゼロックス株式会社) 28.12.2017 (2017 - 12 - 28) 全文、全図	1-20
☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。 ☒ パテントファミリーに関する別紙を参照。		
* 引用文献のカテゴリー “A” 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの “D” 国際出願で出願人が先行技術文献として記載した文献 “E” 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの “L” 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献（理由を付す） “O” 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献 “P” 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願の日の後に公表された文献 “T” 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と抵触するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの “X” 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの “Y” 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの “&” 同一パテントファミリー文献		
国際調査を完了した日 31.01.2024	国際調査報告の発送日 05.03.2024	
名称及びあて先 日本国特許庁(ISA/JP) 〒100-8915 日本国 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号	権限のある職員（特許庁審査官） 上田 泰 5E 3601 電話番号 03-3581-1101 内線 3241	

C. 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求項の番号
A	JP 2016-503554 A (フェイスブック, インク.) 04.02.2016 (2016 - 02 - 04) 全文、全図	1-20

国際調査報告
 パテントファミリーに関する情報

国際出願番号

PCT/JP2023/046377

引用文献			公表日	パテントファミリー文献	公表日
US	11146442	B1	12.10.2021	(ファミリーなし)	
JP	2019-082919	A	30.05.2019	(ファミリーなし)	
JP	2013-254316	A	19.12.2013	(ファミリーなし)	
US	2022/0046066	A1	10.02.2022	(ファミリーなし)	
JP	2017-229060	A	28.12.2017	US 2017/0371496 A1	
				Whole Document	
JP	2016-503554	A	04.02.2016	US 2014/0149503 A1	
				Whole Document	
				WO 2014/085089 A1	
				CA 2891119 A	
				AU 2013353358 A	
				KR 10-2015-0090192 A	