

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第4534306号
(P4534306)

(45) 発行日 平成22年9月1日 (2010.9.1)

(24) 登録日 平成22年6月25日 (2010.6.25)

(51) Int.Cl.

F I

G 0 6 Q 30/00 (2006.01)

G 0 6 F 17/30 (2006.01)

G 0 6 F 17/60 3 1 8 G

G 0 6 F 17/60 3 1 8 H

G 0 6 F 17/60 3 1 0 E

G 0 6 F 17/30 1 1 0 F

G 0 6 F 17/30 1 7 0 Z

請求項の数 4 (全 19 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2000-149099 (P2000-149099)
 (22) 出願日 平成12年5月19日 (2000.5.19)
 (65) 公開番号 特開2001-331698 (P2001-331698A)
 (43) 公開日 平成13年11月30日 (2001.11.30)
 審査請求日 平成19年3月2日 (2007.3.2)

(73) 特許権者 000002185
 ソニー株式会社
 東京都港区港南1丁目7番1号
 (74) 代理人 100067736
 弁理士 小池 晃
 (74) 代理人 100086335
 弁理士 田村 榮一
 (74) 代理人 100096677
 弁理士 伊賀 誠司
 (72) 発明者 中出 元樹
 東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソ
 ニー株式会社内

審査官 大野 朋也

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 アイテム組み合わせ提示装置、アイテム組み合わせ提示システム、アイテム組み合わせ提示方法及びアイテム情報提示方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ネットワーク網を介し接続された端末装置にアイテムの組み合わせ案を提示するアイテム組み合わせ提示装置において、

空間にアイテムを配置する空間配置モードがユーザによって選択されたときには、上記端末装置から送信されるユーザによって規定された空間を示す情報である規定空間情報と、ユーザによって入力されたユーザ属性情報とを受信し、アイテム同士を配置するアイテム配置モードがユーザによって選択されたときには、上記端末装置から送信されるユーザによって規定された対象アイテムを示す情報である規定対象アイテム情報と、上記ユーザ属性情報とを受信する受信手段と、

アイテムの情報であるアイテム情報と上記アイテムの選択基準を示す属性情報であるアイテム属性情報と、上記アイテムを配置する空間を示す情報である空間情報と、上記空間の選択基準を示す属性情報である空間属性情報と、上記アイテムと同時に配置する対象アイテムを示す情報である対象アイテム情報と上記対象アイテムの選択基準を示す属性情報である対象アイテム属性情報と、上記端末装置のアイテム購入履歴と当該アイテムを購入したユーザの属性を示すユーザ属性情報とからなる購入履歴情報とを複数蓄積する蓄積手段と、

上記蓄積手段から、上記空間配置モードが選択されたときには、上記端末装置から入力される空間属性情報を特定する要求に応じて、特定された上記空間属性情報を有する空間情報と、上記空間属性情報と同一のアイテム属性情報を有するアイテム情報と、上記受信

手段により受信したユーザ属性情報と合致するユーザ属性情報を有する購入履歴情報とを検索し、上記アイテム配置モードが選択されたときには、上記端末装置から入力される対象アイテム属性情報を特定する要求に応じて、特定された上記対象アイテム属性情報を有する対象アイテム情報と、上記対象アイテム属性情報と同一のアイテム属性情報を有するアイテム情報と、上記受信手段により受信したユーザ属性情報と合致するユーザ属性情報を有する購入履歴情報とを検索する検索手段と、

上記空間配置モードが選択されたときには、上記検索手段によってそれぞれ検索されたアイテム情報と購入履歴情報、及び、上記受信手段によって受信された規定空間情報を用い、上記規定空間情報に上記アイテム情報を配置した際の情報であるアイテム組み合わせ配置情報を算出し、算出したアイテム組み合わせ配置情報に、当該アイテムをネットワーク
10
網上で販売するためのアイテム販売情報を付加し、上記アイテム配置モードが選択されたときには、上記検索手段によって検索されたアイテム情報と購入履歴情報、及び、上記受信手段によって受信された規定対象アイテム情報を用い、上記アイテム情報と上記規定対象アイテム情報を同時に配置した際の情報であるアイテム組み合わせ配置情報を算出し、算出したアイテム組み合わせ配置情報に、当該アイテムをネットワーク網上で販売するためのアイテム販売情報を付加する算出手段と、

上記算出手段によって算出され、上記アイテム販売情報が付加されたアイテム組み合わせ配置情報を上記端末装置に送信する送信手段とを備えるアイテム組み合わせ提示装置。

【請求項 2】

ネットワーク網を介し接続された端末装置にアイテムの組み合わせ案を提示するアイテム組み合わせ提示方法において、
20

空間にアイテムを配置する空間配置モードがユーザによって選択されたときには、上記端末装置から送信されるユーザによって規定された空間を示す情報である規定空間情報と、ユーザによって入力されたユーザ属性情報とを受信し、アイテム同士を配置するアイテム配置モードがユーザによって選択されたときには、上記端末装置から送信されるユーザによって規定された対象アイテムを示す情報である規定対象アイテム情報と、上記ユーザ属性情報とを受信する受信ステップと、

アイテムの情報であるアイテム情報と上記アイテムの選択基準を示す属性情報であるアイテム属性情報と、上記アイテムを配置する空間を示す情報である空間情報と、上記空間の選択基準を示す属性情報である空間属性情報と、上記アイテムと同時に配置する対象アイテムを示す情報である対象アイテム情報と上記対象アイテムの選択基準を示す属性情報である対象アイテム属性情報と、上記端末装置のアイテム購入履歴と当該アイテムを購入したユーザの属性を示すユーザ属性情報とからなる購入履歴情報とを複数蓄積する蓄積手段から、上記空間配置モードが選択されたときには、上記端末装置から入力される空間属性情報を特定する要求に応じて、特定された上記空間属性情報を有する空間情報と、上記空間属性情報と同一のアイテム属性情報を有するアイテム情報と、上記受信したユーザ属性情報と合致するユーザ属性情報を有する購入履歴情報とを検索し、上記アイテム配置モードが選択されたときには、上記端末装置から入力される対象アイテム属性情報を特定する要求に応じて、特定された上記対象アイテム属性情報を有する対象アイテム情報と、上記対象アイテム属性情報と同一のアイテム属性情報を有するアイテム情報と、上記受信手段により受信したユーザ属性情報と合致するユーザ属性情報を有する購入履歴情報とを検索する検索ステップと、
30
40

上記空間配置モードが選択されたときには、上記検索された上記アイテム情報と購入履歴情報、及び、上記受信手段によって受信された規定空間情報を用い、上記規定空間情報に上記アイテム情報を配置した際の情報であるアイテム組み合わせ配置情報を算出し、算出したアイテム組み合わせ配置情報に、当該アイテムをネットワーク網上で販売するためのアイテム販売情報を付加し、上記アイテム配置モードが選択されたときには、上記検索手段によって検索されたアイテム情報と購入履歴情報、及び、上記受信手段によって受信された規定対象アイテム情報を用い、上記アイテム情報と上記規定対象アイテム情報を同時に配置した際の情報であるアイテム組み合わせ配置情報を算出し、算出したアイテム組
50

み合わせ配置情報に、当該アイテムをネットワーク網上で販売するためのアイテム販売情報を付加する算出ステップと、

上記算出ステップにより算出され、上記アイテム販売情報が付加された上記組み合わせ配置情報を上記端末装置に送信する送信ステップとを有するアイテム組み合わせ提示方法。

【請求項 3】

アイテムを提供するアイテム提供端末装置と、上記アイテム提供端末装置で提供されたアイテムの組み合わせ案を端末装置に提示するアイテム組み合わせ提示装置と、上記アイテム組み合わせ提示装置によって提示されたアイテムの組み合わせ案をユーザに示す端末装置とがネットワーク網を介して接続されたアイテム組み合わせ提示システムにおいて、

上記アイテム提供端末装置は、上記アイテム組み合わせ提示装置で組み合わせを提示するアイテムの情報であるアイテム情報と上記アイテムの選択基準を示す属性情報であるアイテム属性情報とを送信する第 1 の送信手段を有し、

上記アイテム組み合わせ提示装置は、上記アイテム提供端末装置の第 1 の送信手段によって送信されるアイテム情報とアイテム属性情報とを受信し、空間にアイテムを配置する空間配置モードがユーザによって選択されたときには、上記端末装置から送信されるユーザによって規定された空間を示す情報である規定空間情報と、ユーザによって入力されたユーザ属性情報とを受信し、アイテム同士を配置するアイテム配置モードがユーザによって選択されたときには、上記端末装置から送信されるユーザによって規定された対象アイテムを示す情報である規定対象アイテム情報と、上記ユーザ属性情報とを受信する第 1 の受信手段と、上記第 1 の受信手段で受信したアイテム情報及びアイテム属性情報と、上記アイテムを配置する空間を示す情報である空間情報と上記空間の選択基準を示す属性情報である空間属性情報と、上記アイテムと同時に配置する対象アイテムを示す情報である対象アイテム情報と上記対象アイテムの選択基準を示す属性情報である対象アイテム属性情報と、上記端末装置のアイテム購入履歴と当該アイテムを購入したユーザの属性を示すユーザ属性情報とからなる購入履歴情報とを複数蓄積する蓄積手段と、上記空間配置モードが選択されたときには、上記蓄積手段から、上記端末装置から入力される空間属性情報を特定する要求に応じて、特定された上記空間属性情報を有する空間情報と、上記空間属性情報と同一のアイテム属性情報を有するアイテム情報と、上記第 1 の受信手段で受信したユーザ属性情報と合致するユーザ属性情報を有する購入履歴情報とを検索し、上記アイテム配置モードが選択されたときには、上記蓄積手段から、上記端末装置から入力される対象アイテム属性情報を特定する要求に応じて、特定された上記対象アイテム属性情報を有する対象アイテム情報と、上記対象アイテム属性情報と同一のアイテム属性情報を有するアイテム情報と、上記受信手段により受信したユーザ属性情報と合致するユーザ属性情報を有する購入履歴情報とを検索する検索手段と、上記空間配置モードが選択されたときには、上記検索手段によってそれぞれ検索されたアイテム情報と購入履歴情報、及び、上記受信手段によって受信された規定空間情報を用い、上記規定空間情報に上記アイテム情報を配置した際の情報であるアイテム組み合わせ配置情報を算出し、算出したアイテム組み合わせ配置情報に、当該アイテムをネットワーク網上で販売するためのアイテム販売情報を付加し、上記アイテム配置モードが選択されたときには、上記検索手段によって検索されたアイテム情報と購入履歴情報、及び、上記受信手段によって受信された規定対象アイテム情報を用い、上記アイテム情報と上記規定対象アイテム情報を同時に配置した際の情報であるアイテム組み合わせ配置情報を算出し、算出したアイテム組み合わせ配置情報に、当該アイテムをネットワーク網上で販売するためのアイテム販売情報を付加する算出手段と、上記算出手段によって算出され、上記アイテム販売情報が付加されたアイテム組み合わせ配置情報を上記端末装置に送信する第 2 の送信手段とを有し、

上記端末装置は、上記空間属性情報を特定する要求を入力する入力手段と、上記アイテム組み合わせ提示装置の第 2 の送信手段から送信されるアイテム組み合わせ情報を受信する第 2 の受信手段と、上記第 2 の受信手段によって受信されたアイテム組み合わせ情報を表示する表示手段とを有するアイテム組み合わせ提示システム。

【請求項 4】

アイテムを提供するアイテム提供端末装置と、上記アイテム提供端末装置で提供されたアイテムの組み合わせ案を端末装置に提示するアイテム組み合わせ提示装置と、上記アイテム組み合わせ提示装置によって提示されたアイテムの組み合わせ案をユーザに示す端末装置とがネットワーク網を介して接続されたアイテム組み合わせ提示方法において、

上記アイテム提供端末装置は、上記アイテム組み合わせ提示装置で組み合わせを提示するアイテムの情報であるアイテム情報と上記アイテムの選択基準を示す属性情報であるアイテム属性情報とを送信し、

上記アイテム組み合わせ提示装置は、上記アイテム提供端末装置から送信されるアイテム情報とアイテム属性情報とを受信し、上記端末装置から送信されるユーザによって規定された空間を示す情報である規定空間情報と、ユーザによって入力されたユーザ属性情報とを受信し、受信した上記アイテム情報及びアイテム属性情報と、上記アイテムを配置する空間を示す情報である空間情報と、上記空間の選択基準を示す属性情報である空間属性情報と、上記アイテムと同時に配置する対象アイテムを示す情報である対象アイテム情報と上記対象アイテムの選択基準を示す属性情報である対象アイテム属性情報と、上記端末装置のアイテム購入履歴と当該アイテムを購入したユーザの属性を示すユーザ属性情報とからなる購入履歴情報とを蓄積手段に複数蓄積し、

上記端末装置は、上記空間配置モードが選択されたときには、上記空間属性情報を特定する要求を入力し、上記アイテム配置モードが選択されたときには、上記対象アイテム属性情報を特定する要求を入力し、

上記アイテム組み合わせ提示装置は、上記空間配置モードが選択されたときには、上記端末装置から入力される空間属性情報を特定する要求に応じて、上記蓄積手段から特定された上記空間属性情報を有する空間情報と、上記空間属性情報と同一のアイテム属性情報を有するアイテム情報と、上記受信したユーザ属性情報と合致するユーザ属性情報を有する購入履歴情報とを検索し、検索された上記アイテム情報と購入履歴情報、及び、上記受信手段によって受信された規定空間情報を用い、上記規定空間情報に上記アイテム情報を配置した際の情報であるアイテム組み合わせ配置情報を算出し、算出したアイテム組み合わせ配置情報に、当該アイテムをネットワーク網上で販売するためのアイテム販売情報を付加し、上記アイテム販売情報が付加された上記組み合わせ配置情報を上記端末装置に送信し、上記アイテム配置モードが選択されたときには、上記端末装置から入力される対象アイテム属性情報を特定する要求に応じて、上記蓄積手段から特定された上記対象アイテム属性情報を有する対象アイテム情報と、上記対象アイテム属性情報と同一のアイテム属性情報を有するアイテム情報と、上記受信したユーザ属性情報と合致するユーザ属性情報を有する購入履歴情報とを検索し、検索された上記アイテム情報と購入履歴情報、及び、上記受信手段によって受信された規定対象アイテム情報を用い、上記アイテム情報と上記規定対象アイテム情報を同時に配置した際の情報であるアイテム組み合わせ配置情報を算出し、算出したアイテム組み合わせ配置情報に、当該アイテムをネットワーク網上で販売するためのアイテム販売情報を付加し、上記アイテム販売情報が付加されたアイテム組み合わせ配置情報を上記端末装置に送信し、

上記端末装置は、上記アイテム組み合わせ提示装置から送信されるアイテム組み合わせ情報を受信し、受信した上記アイテム組み合わせ情報を表示するアイテム組み合わせ提示方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ユーザの要求に応じて、ネットワーク網を介しユーザの嗜好する複数の物品を空間的に配置して提示するアイテム組み合わせ提示装置、アイテム組み合わせ提示システム、アイテム組み合わせ提示方法及びアイテム情報提示方法に関する。

【0002】

【従来の技術】

インターネットで接続されたユーザの端末装置を用いてデータベースに蓄積された生活関連物品の中からユーザの嗜好する生活関連物品を選択させ、建築物の空間に配置させることで、デザインに関して専門的知識を持たないユーザであってもよりユーザ嗜好性の高いデザインを生成することができるといった手法が提案されている。

【0003】

また、上述のように生成されたデザインに配置された生活関連物品は、その物品を提供する業者の情報を含んでおり、ユーザの端末装置から物品へアクセスすることで、ユーザは当該物品をオンライン上で購入することができる。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、このような手法は、データベースに蓄積された物品をあらかじめ物品単位で画像情報としてユーザの端末装置へ送信し表示させ、ユーザは、端末装置の仮想の空間、例えば配置を希望する部屋などを模した空間に上述のあらかじめ送信された物品画像情報群の中から、所望の物品をマウス操作などで選択し配置をするものである。

【0005】

したがって、ユーザは端末装置に表示された多数の物品画像情報群から所望の物品を選択し、1物品毎にマウス操作などで配置していかなければならず、その操作は非常に煩雑であり、労力を要するといった問題がある。

【0006】

また、物品を提供する業者にとって、提供する物品の価値が全て並列にユーザに提供されるため、事業者サイドの物品売買に関する事業戦略が考慮されず、物品提供業者にとって発展的な事業展開が望めないといった問題がある。

【0007】

そこで、本発明は上述したような問題を解決するために案出されたものであり、より簡便な操作でユーザの嗜好に合致した物品の組み合わせを提示し、物品を提供する事業者にとっても自らの事業展開に合致した物品供給をすることができるようなアイテム組み合わせ提示装置、アイテム組み合わせ提示システム、アイテム組み合わせ提示方法及びアイテム情報提示方法を提供することを目的とする。

【0008】

【課題を解決するための手段】

上述の目的を達成するために、本発明に係るアイテム組み合わせ提示装置は、ネットワーク網を介し接続された端末装置にアイテムの組み合わせ案を提示するアイテム組み合わせ提示装置において、空間にアイテムを配置する空間配置モードがユーザによって選択されたときには、端末装置から送信されるユーザによって規定された空間を示す情報である規定空間情報と、ユーザによって入力されたユーザ属性情報とを受信し、アイテム同士を配置するアイテム配置モードがユーザによって選択されたときには、端末装置から送信されるユーザによって規定された対象アイテムを示す情報である規定対象アイテム情報と、ユーザ属性情報とを受信する受信手段と、アイテムの情報であるアイテム情報とアイテム情報の選択基準を示す属性情報であるアイテム属性情報と、アイテムを配置する空間を示す情報である空間情報と、空間情報の選択基準を示す属性情報である空間属性情報と、アイテムと同時に配置する対象アイテムを示す情報である対象アイテム情報と対象アイテムの選択基準を示す属性情報である対象アイテム属性情報と、端末装置のアイテム購入履歴と当該アイテムを購入したユーザの属性を示すユーザ属性情報とからなる購入履歴情報とを複数蓄積する蓄積手段と、蓄積手段から、空間配置モードが選択されたときには、端末装置から入力される空間属性情報を特定する要求に応じて、特定された空間属性情報を有する空間情報と、空間属性情報と同一のアイテム属性情報を有するアイテム情報と、受信手段により受信したユーザ属性情報と合致するユーザ属性情報を有する購入履歴情報とを検索し、アイテム配置モードが選択されたときには、端末装置から入力される対象アイテム属性情報を特定する要求に応じて、特定された対象アイテム属性情報を有する対象アイテム情報と、対象アイテム属性情報と同一のアイテム属性情報を有するアイテム情報と、

10

20

30

40

50

受信手段により受信したユーザ属性情報と合致するユーザ属性情報を有する購入履歴情報とを検索する検索手段と、空間配置モードが選択されたときには、検索手段によってそれぞれ検索されたアイテム情報と購入履歴情報、及び、受信手段によって受信された規定空間情報を用い、規定空間情報にアイテム情報を配置した際の情報であるアイテム組み合わせ配置情報を算出し、算出したアイテム組み合わせ配置情報に、当該アイテムをネットワーク網上で販売するためのアイテム販売情報を付加し、アイテム配置モードが選択されたときには、検索手段によって検索されたアイテム情報と購入履歴情報、及び、受信手段によって受信された規定対象アイテム情報を用い、アイテム情報と規定対象アイテム情報を同時に配置した際の情報であるアイテム組み合わせ配置情報を算出し、算出したアイテム組み合わせ配置情報に、当該アイテムをネットワーク網上で販売するためのアイテム販売情報を付加する算出手段と、算出手段によって算出され、アイテム販売情報が付加されたアイテム組み合わせ配置情報を端末装置に送信する送信手段とを備える。

10

【 0 0 0 9 】

上述の目的を達成するために、本発明に係るアイテム組み合わせ提示方法は、ネットワーク網を介し接続された端末装置にアイテムの組み合わせ案を提示するアイテム組み合わせ提示方法において、空間にアイテムを配置する空間配置モードがユーザによって選択されたときには、端末装置から送信されるユーザによって規定された空間を示す情報である規定空間情報と、ユーザによって入力されたユーザ属性情報とを受信し、アイテム同士を配置するアイテム配置モードがユーザによって選択されたときには、端末装置から送信されるユーザによって規定された対象アイテムを示す情報である規定対象アイテム情報と、ユーザ属性情報とを受信する受信ステップと、アイテムの情報であるアイテム情報とアイテム情報の選択基準を示す属性情報であるアイテム属性情報と、アイテムを配置する空間を示す情報である空間情報と空間情報の選択基準を示す属性情報である空間属性情報と、アイテムと同時に配置する対象アイテムを示す情報である対象アイテム情報と対象アイテムの選択基準を示す属性情報である対象アイテム属性情報と、端末装置のアイテム購入履歴と当該アイテムを購入したユーザの属性を示すユーザ属性情報とからなる購入履歴情報とを複数蓄積する蓄積手段から、空間配置モードが選択されたときには、蓄積手段から、端末装置から入力される空間属性情報を特定する要求に応じて、特定された空間属性情報を有する空間情報と、空間属性情報と同一のアイテム属性情報を有するアイテム情報と、受信したユーザ属性情報と合致するユーザ属性情報を有する購入履歴情報とを検索し、アイテム配置モードが選択されたときには、端末装置から入力される対象アイテム属性情報を特定する要求に応じて、特定された対象アイテム属性情報を有する対象アイテム情報と、対象アイテム属性情報と同一のアイテム属性情報を有するアイテム情報と、受信手段により受信したユーザ属性情報と合致するユーザ属性情報を有する購入履歴情報とを検索する検索ステップと、空間配置モードが選択されたときには、検索されたアイテム情報と購入履歴情報、及び、受信手段によって受信された規定空間情報を用い、規定空間情報にアイテム情報を配置した際の情報であるアイテム組み合わせ配置情報を算出し、算出したアイテム組み合わせ配置情報に、当該アイテムをネットワーク網上で販売するためのアイテム販売情報を付加し、アイテム配置モードが選択されたときには、検索手段によって検索されたアイテム情報と購入履歴情報、及び、受信手段によって受信された規定対象アイテム情報を用い、アイテム情報と規定対象アイテム情報を同時に配置した際の情報であるアイテム組み合わせ配置情報を算出し、算出したアイテム組み合わせ配置情報に、当該アイテムをネットワーク網上で販売するためのアイテム販売情報を付加する算出ステップと、算出ステップにより算出され、アイテム販売情報が付加されたアイテム組み合わせ配置情報を端末装置に送信する送信ステップとを有する。

20

30

40

【 0 0 1 0 】

上述の目的を達成するために、本発明に係るアイテム組み合わせ提示システムは、アイテムを提供するアイテム提供端末装置と、アイテム提供端末装置で提供されたアイテムの組み合わせ案を端末装置に提示するアイテム組み合わせ提示装置と、アイテム組み合わせ提示装置によって提示されたアイテムの組み合わせ案をユーザに示す端末装置とがネット

50

ワーク網を介して接続されたアイテム組み合わせ提示システムにおいて、アイテム提供端末装置は、アイテム組み合わせ提示装置で組み合わせを提示するアイテムの情報であるアイテム情報とアイテム情報の選択基準を示す属性情報であるアイテム属性情報とを送信する第1の送信手段を有し、アイテム組み合わせ提示装置は、アイテム提供端末装置の第1の送信手段によって送信されるアイテム情報とアイテム属性情報とを受信し、空間にアイテムを配置する空間配置モードがユーザによって選択されたときには、端末装置から送信されるユーザによって規定された空間を示す情報である規定空間情報と、ユーザによって入力されたユーザ属性情報とを受信し、アイテム同士を配置するアイテム配置モードがユーザによって選択されたときには、端末装置から送信されるユーザによって規定された対象アイテムを示す情報である規定対象アイテム情報と、ユーザ属性情報とを受信する第1の受信手段と、第1の受信手段で受信したアイテム情報及びアイテム属性情報と、アイテムを配置する空間を示す情報である空間情報と空間情報の選択基準を示す属性情報である空間属性情報と、アイテムと同時に配置する対象アイテムを示す情報である対象アイテム情報と対象アイテムの選択基準を示す属性情報である対象アイテム属性情報と、端末装置のアイテム購入履歴と当該アイテムを購入したユーザの属性を示すユーザ属性情報とからなる購入履歴情報とを複数蓄積する蓄積手段と、空間配置モードが選択されたときには、蓄積手段から、端末装置から入力される空間属性情報を特定する要求に応じて、特定された空間属性情報を有する空間情報と、空間属性情報と同一のアイテム属性情報を有するアイテム情報と、第1の受信手段で受信したユーザ属性情報と合致するユーザ属性情報を有する購入履歴情報とを検索し、アイテム配置モードが選択されたときには、蓄積手段から、端末装置から入力される対象アイテム属性情報を特定する要求に応じて、特定された対象アイテム属性情報を有する対象アイテム情報と、対象アイテム属性情報と同一のアイテム属性情報を有するアイテム情報と、受信手段により受信したユーザ属性情報と合致するユーザ属性情報を有する購入履歴情報とを検索する検索手段と、空間配置モードが選択されたときには、検索手段によって検索されたアイテム情報と購入履歴情報、及び、受信手段によって受信された規定空間情報を用い、規定空間情報にアイテム情報を配置した際の情報であるアイテム組み合わせ配置情報を算出し、算出したアイテム組み合わせ配置情報に、当該アイテムをネットワーク網上で販売するためのアイテム販売情報を付加し、アイテム配置モードが選択されたときには、検索手段によって検索されたアイテム情報と購入履歴情報、及び、受信手段によって受信された規定対象アイテム情報を用い、アイテム情報と規定対象アイテム情報を同時に配置した際の情報であるアイテム組み合わせ配置情報を算出し、算出したアイテム組み合わせ配置情報に、当該アイテムをネットワーク網上で販売するためのアイテム販売情報を付加する算出手段と、算出手段によって算出され、アイテム販売情報が付加されたアイテム組み合わせ配置情報を端末装置に送信する第2の送信手段とを有し、端末装置は、空間属性情報を特定する要求を入力する入力手段と、アイテム組み合わせ提示装置の第2の送信手段から送信されるアイテム組み合わせ情報を受信する第2の受信手段と、第2の受信手段によって受信されたアイテム組み合わせ情報を表示する表示手段とを有する。

【0011】

上述の目的を達成するために、本発明に係るアイテム組み合わせ提示方法は、アイテムを提供するアイテム提供端末装置と、アイテム提供端末装置で提供されたアイテムの組み合わせ案を端末装置に提示するアイテム組み合わせ提示装置と、アイテム組み合わせ提示装置によって提示されたアイテムの組み合わせ案をユーザに示す端末装置とがネットワーク網を介して接続されたアイテム組み合わせ提示方法において、アイテム提供端末装置は、アイテム組み合わせ提示装置で組み合わせを提示するアイテムの情報であるアイテム情報とアイテム情報の選択基準を示す属性情報であるアイテム属性情報とを送信し、アイテム組み合わせ提示装置は、アイテム提供端末装置から送信されるアイテム情報とアイテム属性情報とを受信し、端末装置から送信されるユーザによって規定された空間を示す情報である規定空間情報と、ユーザによって入力されたユーザ属性情報とを受信し、受信したアイテム情報及びアイテム属性情報と、アイテムを配置する空間を示す情報である空間情

10

20

30

40

50

報と、空間情報の選択基準を示す属性情報である空間属性情報と、アイテムと同時に配置する対象アイテムを示す情報である対象アイテム情報と対象アイテムの選択基準を示す属性情報である対象アイテム属性情報と、端末装置のアイテム購入履歴と当該アイテムを購入したユーザの属性を示すユーザ属性情報とからなる購入履歴情報とを蓄積手段に複数蓄積し、端末装置は、空間配置モードが選択されたときには、空間属性情報を特定する要求を入力し、アイテム配置モードが選択されたときには、対象アイテム属性情報を特定する要求を入力し、アイテム組み合わせ提示装置は、空間配置モードが選択されたときには、端末装置から入力される空間属性情報を特定する要求に応じて、蓄積手段から特定された空間属性情報を有する空間情報と、空間属性情報と同一のアイテム属性情報を有するアイテム情報と、受信したユーザ属性情報と合致するユーザ属性情報を有する購入履歴情報とを検索し、検索されたアイテム情報と購入履歴情報、及び、受信手段によって受信された規定空間情報を用い、規定空間情報にアイテム情報を配置した際の情報であるアイテム組み合わせ配置情報を算出し、算出したアイテム組み合わせ配置情報に、当該アイテムをネットワーク上で販売するためのアイテム販売情報を付加し、アイテム販売情報が付加されたアイテム組み合わせ配置情報を端末装置に送信し、アイテム配置モードが選択されたときには、端末装置から入力される対象アイテム属性情報を特定する要求に応じて、蓄積手段から特定された対象アイテム属性情報を有する対象アイテム情報と、対象アイテム属性情報と同一のアイテム属性情報を有するアイテム情報と、受信したユーザ属性情報と合致するユーザ属性情報を有する購入履歴情報とを検索し、検索されたアイテム情報と購入履歴情報、及び、受信手段によって受信された規定対象アイテム情報を用い、アイテム情報と規定対象アイテム情報を同時に配置した際の情報であるアイテム組み合わせ配置情報を算出し、算出したアイテム組み合わせ配置情報に、当該アイテムをネットワーク上で販売するためのアイテム販売情報を付加し、アイテム販売情報が付加されたアイテム組み合わせ配置情報を端末装置に送信し、端末装置は、アイテム組み合わせ提示装置から送信されるアイテム組み合わせ情報を受信し、受信したアイテム組み合わせ情報を表示する。

【 0 0 2 0 】

【発明の実施の形態】

以下、本発明に係るアイテム組み合わせ提示装置、アイテム組み合わせ提示システム及びアイテム組み合わせ提示方法の実施の形態を図面を参照にして詳細に説明する。

【 0 0 2 1 】

本発明は、図 1 に示すようなアイテム組み合わせ提示システム 1 に適用される。

【 0 0 2 2 】

アイテム組み合わせ提示システム 1 は、データベース 2 a を有するサーバ 2 と、ユーザ端末装置 3 と、サプライヤー端末装置 4 とを備えている。

【 0 0 2 3 】

ここで、本実施の形態のアイテム組み合わせ提示システム 1 で用いられるアイテムについて説明をする。アイテムは、後述するようにサプライヤー端末装置 4 から提供され、例えば、家具や家電製品などのようにある空間に配置し、配置する空間、色、形状、配置の仕方、他の物品との相互関係などに依存して、様々な組み合わせを提示できる物品である。また、サプライヤー端末装置 4 が提供できるアイテムは、空間への配置といった場合に限らず、例えば、テーブルとその上に載せる花瓶といったアイテム同士のみの組み合わせが可能なものであってもよい。さらにまた、サプライヤー端末装置 4 が提供するアイテムは、上述のように家電製品や家具のような現実の物品に限定されるものではなく、音楽、映像、あるいはコンピュータソフトウェアのようなデジタルコンテンツを含んでいる。

【 0 0 2 4 】

サーバ 2 は、提示するアイテムの文字情報及び画像情報からなるアイテム情報を蓄積したデータベース 2 a を備えており、サーバ 2 の図示しない制御部は、ユーザ端末装置 3 からの要求に応じて、データベース 2 a に蓄積されているアイテム情報からユーザの嗜好するアイテムの組み合わせを算出し、文字情報及び画像情報とからなるアイテム組み合わせ情報としてユーザ端末装置 3 に送信し、ユーザ端末装置 3 の表示部に表示させる。

【 0 0 2 5 】

また、サーバ 2 の制御部は、ユーザ端末装置 3 に送信するアイテム組み合わせ情報を算出する際に、各アイテムを販売するためのアイテム販売情報をアイテム組み合わせ情報の各アイテム毎に付加する。アイテム販売情報は、例えば、アイテムの値段、アイテムの販売先、アイテム購入方法を示した情報である。アイテム購入方法は、例えば、ユーザ端末装置 3 の表示部に表示されたアイテム組み合わせ情報の各アイテムをクリックすることでアイテム提供先のサプライヤー端末装置 4 へアクセス可能となり所望のアイテムを購入することができるといったものである。サーバ 2 の制御部によってアイテム組み合わせ情報へアイテム販売情報を付加することで、ユーザは、ユーザ端末装置 3 を介し所望のアイテムの購入をすることが可能となる。

10

【 0 0 2 6 】

データベース 2 a は、サーバ 2 に備えられており、サーバ 2 の制御部の要求に応じて、蓄積している画像情報及び文字情報からなる複数のアイテム情報を提供する。データベース 2 a は、サプライヤー端末装置 4 から入力されたユーザ端末装置 3 へ提供するアイテムの画像情報及び文字情報であるアイテム情報と、各アイテム情報に備えられたアイテムのスペックなどの仕様情報であるアイテム属性情報とを複数蓄積している。アイテム属性情報は、上述のアイテムのスペックの他にユーザがアイテムを選択する際の基準となる基準情報を含んでいる。この基準情報については後で詳細に説明をする。データベース 2 a は、ユーザ端末装置 3 を介しユーザが購入したアイテムの購入履歴をユーザプロフィールと共に蓄積する。

20

【 0 0 2 7 】

また、データベース 2 a には、様々なアイテムの組み合わせ情報を配置するための空間がアイテム提示空間情報として蓄積されている。アイテム提示空間情報は、例えば、ユーザの部屋をイメージさせるような 3 次元空間又は 2 次元空間といった空間情報である。データベース 2 a には、このようなアイテム提示空間情報がユーザの嗜好に対応するために複数蓄積されている。また、アイテム提示空間情報は、空間の広さといったアイテム提示空間の属性を示すアイテム提示空間属性情報を備えている。アイテム提示空間属性情報は、ユーザがアイテム提示空間を選択する際の基準となる基準情報を含んでいる。この基準情報については、後で詳細に説明をする。

【 0 0 2 8 】

さらに、データベース 2 a には、後述するアイテム配置モードでの配置対象となる配置対象物の画像情報及び文字情報である配置対象物情報が蓄積されている。配置対象アイテム情報は、アイテム同士を配置する組み合わせを提示するアイテム配置モードにおいて、アイテムを配置する対象となるアイテムである。例えば、ユーザが所望の花瓶を机に配置しようとする場合、花瓶は配置アイテムであり、机は花瓶にとって配置対象アイテムである。このような花瓶と机の関係は机を配置アイテム、花瓶を配置対象アイテムとするように逆であってもよい。また、配置対象アイテム情報は、配置対象アイテムのスペックなどの仕様情報である配置対象アイテム属性情報を備えている。配置対象アイテム属性情報は、ユーザが配置対象アイテムを選択する際の基準となる基準情報を含んでいる。この基準情報については、後で詳細に説明をする。

30

【 0 0 2 9 】

ユーザ端末装置 3 は、サーバ 2 から送信される文字情報及び画像情報からなるアイテム組み合わせ情報を表示するための、例えば、LCD (Liquid Crystal Display) 又は CRT (Cathode-Ray Tube) などの表示部を備えた IC カード、PDA (Personal Digital Assistants)、PC (Personal Computer)、携帯電話、デジタルカメラ、デジタルビデオカメラなどある。また、ユーザ端末装置 3 は、上述の表示部を備えた装置を組み合わせで用いたものであってもよい。表示部で表示されるアイテム組み合わせ情報のうち画像情報の表示形態は、例えば、3 次元空間の平面表示、2 次元の平面表示などであり、ユーザが認識できるあらゆる表現を含んだ表示形態である。

40

【 0 0 3 0 】

50

ユーザ端末装置 3 は、サーバ 2 へ後述する各種入力情報を入力するための図示しない入力部を備えている。各種入力情報は、サーバ 2 から提示されるアイテムの組み合わせを示したメニューから所望の組み合わせを選択する際の入力情報、また、例えば、年齢、性別、職業、未婚又は既婚、趣味などといったユーザの個人情報であるユーザプロフィールなどである。なお、ユーザプロフィールは、上述の入力部から毎回入力する方法の他に、ユーザ端末装置 3 に備えられた記憶部などにあらかじめ書き込んでおき、サーバ 2 へアクセスする毎に読み出すようにしてもよい。

さらに、ユーザ端末装置 3 の入力部からは、ユーザがアイテムを配置した空間を限定するための情報を入力してもよい。例えば、家具の配置をする場合などあらかじめデータベース 2 a に蓄積された空間情報から所定の空間情報を選択してデフォルト設定をし、デフォルト設定された空間にユーザの所望する家具の組み合わせを配置することもできるが、実際にユーザ自身が配置したいと希望する空間へ家具を配置させその様子をユーザへ提示するほうがよりユーザの嗜好に合致した組み合わせを提示することが可能となる。したがって、上述の限定された空間とは、例えば、家具をユーザの部屋に配置したいと考えた場合、ユーザが自分の部屋をデジタルカメラなどで撮影した画像情報をユーザ端末装置 3 から入力することで得られるユーザによって規定される空間（以下、規定空間情報と呼ぶ。）である。

サプライヤー端末装置 4 は、アイテムを提供する事業者であり、アイテム組み合わせ提示システム 1 を利用するユーザに対してサーバ 2 を介してアイテムの情報を提供する。サプライヤー端末装置 4 を介して事業者は、アイテム組み合わせ提示システム 1 でアイテムを提示するサービスを行う際にはシステム利用の登録料金をシステム運営者であるサーバ 2 に対して支払う。この登録料金は、サーバ 2 を介しユーザ端末装置 3 へアイテムを紹介するための広告掲載料に相当する。

【 0 0 3 1 】

また、サプライヤー端末装置 4 は、登録するアイテムに関する情報の変更又は登録を取り消しするための情報を入力するための図示しない入力部を備えている。上述した登録料金は、この入力部よりネットワーク網を介しオンラインで支払われる。

【 0 0 3 2 】

サプライヤー端末装置 4 は、サーバ 2 から端末装置 3 へ組み合わせを提示するアイテムを、1つのサプライヤー端末装置 4 で様々な種類のアイテムを提供するようにしてもよいし、1つサプライヤー端末装置 4 が1種類のアイテムを提供するようにしてもよい。

【 0 0 3 3 】

また、サプライヤー端末装置 4 からサーバ 2 へと支払われる登録料金は、その料金の高低によってサーバ 2 からユーザ端末装置 3 へ提示される組み合わせ情報の優先順位を決定する。例えば、ある空間に配置するユーザの所望する同じタイプの机が複数、異なる事業者のサプライヤー端末装置 4 から登録されていた場合、サーバ 2 への登録料金が低い机が優先的に組み合わせに採用されてサーバ 2 からユーザ端末装置 3 へと提示される。逆に登録料金が最も低い机は一番最後に組み合わせに採用されてサーバ 2 からユーザ端末装置 3 へと提示される。

【 0 0 3 4 】

さらに、サーバ 2 からユーザ端末装置 3 へ提示されるアイテムの優先順位が時間帯によって変動されるように、サプライヤー端末装置 4 へのアイテム登録の際、条件を入力することが可能である。例えば、若者をターゲットに開発された商品をサプライヤー端末装置 4 から登録する際、若者がアイテム組み合わせ提示システム 1 にアクセスする確率の高い深夜帯に提示される優先順位が高くなるように登録する。このように登録されたアイテムは、昼間、ターゲットとなる若者がアクセスする頻度が低い時間帯では提示される優先順位が低く、逆に深夜帯では優先的にユーザ端末装置 3 に提示される。

【 0 0 3 5 】

ネットワーク網 5 は、電話回線、専用線、CATV回線、光ファイバー、ワイヤレスローカルループ、衛星回線、その他あらゆる種類の有線又は無線回線であり、サーバ 2 と、ユ

10

20

30

40

50

ーザ端末装置 3 と、サプライヤー端末装置 4 とを接続する。またネットワーク網 5 はインターネットのように他のサーバなどとのアクセスが可能なオープンなものでもよいし、サーバ 2 と、ユーザ端末装置 3 と、サプライヤー端末装置 4 とが接続されたクローズドなものであってもよい。

次に、図 2 に示すフローチャートを用いて、アイテム提供システム 1 のサーバ 2 がユーザ端末装置 3 に対してユーザの所望するアイテムの組み合わせを提示する際の動作及び端末装置 3 が提示されたアイテムを購入する際の動作について説明をする。

【 0 0 3 6 】

ステップ S 1 において、ユーザ端末装置 3 を介しユーザは、空間にアイテムを配置する空間配置モードか、アイテム同士を配置するアイテム配置モードかの選択をする。空間配置モードの場合は工程をステップ S 2 へと進め、アイテム配置モードの場合は工程をステップ S 1 2 へと進める。ここでは、例としてユーザは、空間配置モードではユーザの部屋に家具及び家電製品を配置する組み合わせを要求し、アイテム配置モードではテーブルの上に花瓶を配置する組み合わせを要求する場合を想定する。

10

【 0 0 3 7 】

ステップ S 2 ～ステップ 1 3 へと進む工程は、空間上にアイテムを配置する空間配置モードである。

【 0 0 3 8 】

ステップ S 2 において、ユーザ端末装置 3 を介しユーザは、所望するアイテムを 1 つ以上選択し入力する。例えば、ここでは、ユーザは、テーブルと、ティーセットと、コンポーネントステレオ装置（以下、ステレオと呼ぶ。）と、P C（Personal Computer）とを選択したとする。

20

【 0 0 3 9 】

ステップ S 3 において、ユーザ端末装置 3 を介しユーザは、選択したアイテムを配置する空間を規定する規定空間情報を入力するか、あらかじめデータベース 2 a に蓄積されているアイテム提示空間情報を用いるかどうかを判断する。

【 0 0 4 0 】

規定空間情報を入力する場合は工程をステップ S 4 へと進め、アイテム提示空間情報を用いる場合は工程をステップ S 5 へと進める。

【 0 0 4 1 】

ステップ S 4 において、ユーザはユーザ端末装置 3 を介し規定空間情報を入力する。ユーザはステップ S 2 で入力したアイテムを配置しようと考えている空間、この場合ユーザの部屋を、例えば、デジタルカメラなどで撮影し、そのデジタルデータを端末装置 3 の入力部から入力し、ネットワーク網 5 を介してサーバ 2 へ送信する。デジタルカメラで撮影されたユーザの部屋は例えば、既にベットやテレビなどが配置されているため空間が規定されており、サーバ 2 の制御部は配置をする空間にアイテムを配置する場合、配置可能な空間を考慮して配置する。

30

【 0 0 4 2 】

ステップ S 5 において、ユーザ端末装置 3 を介しユーザは、サーバ 2 によってデフォルトメニューとして提示されるアイテムの選択及び空間の配置の基準である基準情報から所望の基準情報を選択する。アイテム配置の基準情報とは、データベース 2 a に登録されている各種アイテムをユーザが選択する際に、この基準情報を用いることで、ある種の統一感をもってユーザ端末装置 3 にアイテムの組み合わせを提示することが可能となる情報のことである。具体的には、例えば部屋に家具などを配置する場合、ユーザが望む部屋の雰囲気がこの基準情報に相当する。データベース 2 a に蓄積されているアイテム情報及び空間情報のそれぞれに備えられたアイテム属性情報及び空間属性情報は、この基準情報を含んでいる。

40

【 0 0 4 3 】

サプライヤー端末装置 4 は、サーバ 2 のデータベース 2 a にアイテムを登録する際に、属性情報としてアイテムの基準情報、例えば、部屋に配置するアイテムであるならばそのア

50

アイテムを配置するのに最も適した部屋の雰囲気を基準情報として設定する。これに応じて、サーバ2は、登録したアイテムの基準情報と同等の基準情報を有する空間情報を生成しデータベース2aに蓄積しておく。例えば、部屋の雰囲気には「ゴージャスな部屋」、「和風の部屋」、「北欧風の部屋」、「木目調の部屋」などといったものがあり、サーバ2の制御部はこのような基準情報を有する空間情報を生成しデータベース2aに蓄積している。さらに、この基準情報は、デフォルトメニューとして、例えば上述のような部屋の場合、「ゴージャスな部屋」、「和風の部屋」、「北欧風の部屋」、「木目調の部屋」というようにユーザが選択可能な文字情報としてデータベース2aに蓄積される。ユーザはアイテム選択及び配置の基準となるデフォルトメニューから自らが嗜好する、例えば、家具などの配置の場合は部屋の雰囲気に合致したメニューを選択し入力する。デフォルトメニューの選択が終了すると工程はステップS6へと進む。

10

【0044】

ステップS6において、ユーザ端末装置3を介しユーザは、ユーザの個人情報であるユーザプロフィールを用いたアイテムの組み合わせ情報を要求するかどうかの判断をする。サーバ2は、アイテムの組み合わせ情報を提示し、提示をしたアイテムが購入された場合、購入をしたユーザの個人情報であるユーザプロフィールとともにデータベース2aに購入履歴として蓄積される。ユーザプロフィールを用いたアイテムの組み合わせ情報とは、データベース2aに蓄積された購入履歴と後述のステップS7で入力されるユーザプロフィールとからアイテムの提示を希望しているユーザと同じような個人情報をもつユーザが嗜好し最も多く購入したアイテムの組み合わせ情報のことである。

20

ステップS6において、ユーザプロフィールを用いたアイテムの組み合わせ情報を要求する場合は、工程をステップS7へと進め、要求をしない場合は工程をステップS8へと進める。

【0045】

ステップS7において、サーバ2は、ユーザ端末装置3を介しユーザによって入力されたユーザプロフィールを用いたアイテムの組み合わせ情報の送信要求と、ユーザプロフィールとに応じて、まず、そのユーザが属するユーザのグループを算出する。そして、算出したユーザの属するグループが最も多く購入しているアイテムの組み合わせをデータベース2aに蓄積された購入履歴から検索する。例えば、ユーザ端末装置3を介しユーザが年齢を20代、性別を男、職業をエンジニアというように入力したとすると、サーバ2の制御部は、入力されたユーザプロフィールに応じてデータベース2aに蓄積された該当するユーザの購入履歴から、最も多く売れたアイテムの組み合わせを検索する。例えば、上述のユーザプロフィールを有するグループでは、「北欧風の部屋」に該当するアイテムの組み合わせが最も売れたとすると、そのアイテム情報のうち、ステップS2でユーザが選択したアイテムのアイテム情報がデータベース2aから検索される。ユーザプロフィールを用いた購入履歴の検索が終了すると工程をステップS8へと進める。

30

【0046】

ステップS8において、サーバ2の制御部は、ステップS6又は、ステップS7におけるデータベース2aの検索結果に応じて、アイテム組み合わせ情報を規定空間情報又はアイテム提供空間情報に配置させる配置処理を行う。サーバ2の制御部は、この配置処理に応じて、アイテムの組み合わせだけを示すアイテム組み合わせ情報からそれぞれの空間に配置した場合のアイテム組み合わせ配置情報を算出する。

40

【0047】

サーバ2の制御部は、算出したアイテム組み合わせ配置情報にアイテムを販売するための情報であるアイテム販売情報を各アイテム毎に付加する。アイテム販売情報は、例えば、アイテムの値段、アイテムの販売先、アイテム購入方法を示した情報である。アイテム販売情報を付加されたアイテム組み合わせ配置情報は、サーバ2からネットワーク網5を介しユーザ端末装置3へと送信される。

【0048】

ユーザ端末装置3の制御部は、送信されたアイテム組み合わせ配置情報に応じて、表示部

50

に画像情報及び文字情報を出力する。ユーザ端末装置 3 の表示部に出力される画像情報の一例を図 1 に 3 a として示す。ここでは、ステップ S 2 でユーザがユーザ端末装置 3 から入力したユーザが所望するアイテムであるテーブルと、ティーセットと、ステレオと、P C とが、3 次元画像として出力表示されている。

出力表示されるアイテム組み合わせ配置情報が複数ある場合は、優先順位の高い順にユーザ端末装置 3 の表示部に表示される。優先順位は、ステップ S 7 を経由しユーザプロフィール情報を用いる場合は、検索された購入履歴の中で購入人数の多い組み合わせアイテム情報順である。ステップ S 7 を経由しない場合は、サプライヤー端末装置 4 で登録された登録料金の高い順に出力表示される優先順位が決まる。また、優先順位は登録料金の高い順以外に、ある時間帯、例えば、若者にターゲットを絞って開発されたアイテムである場合は若者がアイテム組み合わせ提示システム 1 を最も利用するであろう深夜の時間帯などに優先的に出力表示されるように優先順位が決定されてもよい。このように契約したアイテムに関しては、その時間帯、例えば深夜の時間帯では提示される優先順位が高くなる。ステップ S 7 を経由した場合でも、サーバ 2 とサプライヤー端末装置 4 とのアイテムの登録時の契約内容によっては、登録料金で優先順位を定めたり、時間帯で優先順位を変動させたり、さらには以上を組み合わせたりしてもよい。ステップ S 8 において、サーバ 2 から提示されたアイテム組み合わせ配置情報をユーザ端末装置 3 を介しユーザが全てチェックした場合は工程をステップ S 9 へと進める。

【 0 0 4 9 】

ステップ S 9 において、ユーザ端末装置 3 を介しユーザは、サーバ 2 から送信されユーザ端末装置 3 の表示部に出力表示されたアイテム組み合わせ配置情報の中に所望するアイテム組み合わせ情報があるかどうかの判断をする。所望するアイテム組み合わせ情報がない場合は、再び入力をやり直して別のアイテム組み合わせ配置情報を送信させる再配置要求をするかどうかの判断をする。なお、再配置要求がなされない場合は、この時点でサーバ 2 から送信されたアイテム組み合わせ配置情報の中にユーザの所望するアイテム組み合わせ配置情報が存在すると判断する。

【 0 0 5 0 】

ステップ S 9 において、再配置要求をする場合は、工程をステップ S 5 へと戻し、再配置要求をしない場合は工程をステップ S 1 0 へと進める。

【 0 0 5 1 】

ステップ S 1 0 において、ユーザ端末装置 3 を介しユーザは、サーバ 2 から提示されたアイテム組み合わせ配置情報のうちユーザが所望するアイテム組み合わせ配置情報の微調整をするかどうかの判断をする。アイテム組み合わせ配置情報の微調整とは、サーバ 2 から送信された所望のアイテム組み合わせ配置情報は、おおかた満足できるが細かい点、例えば、机の配置をもう少し左へずらしたいとか、ティーセットの色を赤から白に変えたいといったように、全てのアイテム組み合わせ配置情報を変更しなくてもよい場合に、よりユーザの嗜好へとアイテム組み合わせ配置情報を近づけるように調整する作業のことである。微調整をする場合は、ステップ S 1 1 へ工程を進め、微調整をしない場合は工程を図 3 に示すステップ S 1 2 へと進める。

【 0 0 5 2 】

ステップ S 1 1 において、ユーザ端末装置 3 を介しユーザは、サーバ 2 から送信されたアイテム組み合わせ配置情報のうち所望のアイテム組み合わせ配置情報を選択し、その微調整を行う。調整された箇所の修正情報は、ユーザ端末装置 3 からネットワーク網 5 を介しサーバ 2 へと送信される。例えば、サーバ 2 からユーザ端末装置 3 へアイテム組み合わせ配置情報がネットワーク網 5 を介して送信され、ユーザ端末装置 3 の表示部に図 4 (a) に示すように出力表示されたとする。ユーザは、出力表示された画面を見て右端にされた P C があまり気に入らなかったとする。その場合、例えば、画面上の P C を所望の P C が表示されるまでクリックすることで微調整を行う。微調整後のアイテム組み合わせ配置情報の一例を図 4 (b) に示す。なお、図 4 (a)、図 4 (b) に示した画面上の画像情報の右端部には、例えば、出力表示されたアイテムの製造メーカ、値段、問い合わせ先、ア

10

20

30

40

50

アイテムのスペックなどが文字情報として表示されている。修正情報がサーバ2へと送信されると工程は図3に示すステップS13へと進む。

ステップS12において、ユーザ端末装置3を介しユーザは、サーバ2から送信されたアイテム組み合わせ配置情報に示されたアイテムを購入するかどうかの判断をする。購入する場合は、ステップS13へと工程を進め、購入しない場合は工程を終了する。

【0053】

ステップS13において、ユーザ端末装置3を介しユーザは、サーバ2から送信されたアイテム組み合わせ配置情報に示されたアイテムを購入するための入力をする。ユーザはアイテム組み合わせ配置情報に示されたアイテムのうち1つ以上のアイテムを購入することができる。購入は、ネットワーク網5を介しサプライヤー端末装置4へと直接アクセスし
10
所定の手続きすることでオンライン上で所望のアイテムを購入することができる。例えば、ユーザは、ユーザ端末装置3に表示されたアイテム組み合わせ情報を参照し、所望のアイテムが表示されている画面をクリックすることでアイテムの販売先であるサプライヤー端末装置4へアクセスする。サプライヤー端末装置4は、アクセスのあったアイテムの代金の徴収や、アイテムの配送方法などをユーザ端末装置3との間で決定するなどのアイテム販売作業（以下、アイテム購入作業ともいう。）を行う。

【0054】

アイテム購入作業が終了するとアイテムを購入したことを示すアイテム購入情報が、購入したユーザのユーザプロファイルと共にサーバ2へ送信され、データベース2aの購入履歴にユーザ毎に蓄積される。データベース2aの購入履歴にアイテム購入情報が蓄積され
20
ると空間配置モードの全ての工程は終了する。

【0055】

ステップS14～ステップS16、ステップS5～ステップS13へと進む工程はアイテム同士の配置の組み合わせを提示するアイテム配置モードである。

【0056】

ステップS14において、ユーザ端末装置3を介しユーザは、ユーザが配置を希望するアイテムを選択し入力する。例えば、ユーザは机と、机の上に置く花瓶とを選択したとする。アイテムの選択が終了すると工程をステップS15へと進める。

【0057】

ステップS15において、ユーザ端末装置3を介しユーザは、配置対象物を規定するかどうかの判断をする。配置対象物とは、ステップS14において、ユーザは机と、その机の上に置く花瓶とを特定したが、例えば、ステップS14で特定した机をもともとユーザ自身が所有する机にする場合このユーザが所有する机が花瓶を配置する対象物となる。なお、花瓶と机の関係は逆であってもよく花瓶が配置対象物となってもよい。配置対象物を入力する場合はステップS16へと進み、配置対象物を入力しない場合はステップS5へと進む。

【0058】

ステップS16において、ユーザ端末装置3を介してユーザは、配置対象物情報を入力する。例えば、机を配置対象物として入力する場合、ユーザはデジタルカメラなどで机を撮影し、そのデジタル情報をユーザ端末装置3の入力部より入力しネットワーク網5を介してサーバ2へ送信する。また、配置対象物として登録する機のメーカーや製造番号などのスペックを入力しデータベース2aに蓄積されている該当する機のデータを読み出したり、インターネット資源として他のサーバに蓄積されている該当する機のデータをダウンロードすることで配置対象物の入力を行ってもよい。配置対象物の入力終了すると工程は、
40
ステップS5へと進む。

【0059】

アイテム配置モードにおいては、空間情報を用いずに配置対象アイテム情報を用い、ステップS5（デフォルトメニュー選択）でアイテム属性情報及び配置対象アイテム属性情報の基準情報から得られるデフォルトメニューをユーザに提示し、ステップS8（アイテム配置処理）では、空間配置モードで用いる規定空間情報又はアイテム提供空間情報を用い
50

ずに、サーバ2の制御部がアイテム組み合わせ情報からアイテム組み合わせ配置情報を算出すること以外、空間配置モードのステップS5～ステップS13までの処理と同じである。

このようにして、アイテム組み合わせ提示システム1では、サーバ2のデータベース2aに登録されたアイテムの組み合わせをユーザ端末装置3を介しユーザに提示する際、アイテム属性情報、空間属性情報、配置対象アイテム属性情報にアイテム及び空間の選択の基準となる基準情報を設け、サーバ2がその基準情報をアイテムを選択する際のデフォルトメニューとしてユーザに提示し、ユーザはそのデフォルトメニューからユーザが所望する基準情報を選択することで、ユーザの嗜好するアイテムの組み合わせをより簡便な方法で提示することができる。

10

【0060】

さらに、アイテム組み合わせ提示システム1のサーバ2は、ユーザの個人情報であるユーザプロフィールからユーザと嗜好性の一致したグループを求め、そのグループのアイテム購入履歴からアイテム組み合わせ配置情報を算出しユーザ端末装置3へ送信することでよりユーザの嗜好に合致したアイテムの組み合わせ配置情報を提示することができる。

【0061】

また、このアイテム組み合わせ提示システム1のサプライヤー端末装置4から、ユーザ端末装置3を介しユーザにアイテムを提供する事業者は、アイテムを登録する際にアイテム組み合わせ提示システム1を運営する運営者に支払う登録料金によってユーザ端末装置3に送信するアイテム情報の優先順位が変動することに応じて、アイテム組み合わせ提示システム1を利用することでアイテムの宣伝効果を高めることができる。

20

【0062】

続いて、本発明に係るアイテム情報提示方法について詳細に説明をする。

【0063】

本発明のアイテム情報提示方法は上述したアイテム組み合わせ提示システム1に限らず、アイテムの画像情報及び/又は文字情報及び/又は音声情報であるアイテム情報をユーザに対して提示する場合において広く適用される。

【0064】

アイテム情報をユーザに提示する際に、例えばデータベースなどに蓄積されたアイテム情報からユーザが所望するアイテム情報が2つ以上検索された場合、まずアイテム情報を提示する際の優先度を以下に示すアイテム毎に設定されるアイテムの属性情報に基づいて決定する。

30

【0065】

アイテムの属性情報は、アイテムを登録する際に登録者が支払う登録料金に基づいて設定される登録料金属性情報と、アイテム情報を提示するユーザに基づいて設定されるユーザ属性情報とに大別される。

【0066】

登録料金属性情報は、ユーザに提示するアイテム情報を登録する際に登録者がシステム運営者に支払う登録料金又は登録料金に応じた所定の値である。この登録者属性情報が大きいと、つまり登録者によって支払われる登録料金又登録料金に応じた所定の値が大きいと、アイテム情報のユーザに提示する際の優先度が高くなる。

40

【0067】

ユーザ属性情報は、ユーザがアクセスする時間帯、ユーザの年齢層、ユーザの性別、ユーザの趣味などの項目で構成される。登録者は、ユーザに提示するアイテム情報を登録する際に、ユーザ属性情報の項目の中から0ないし1つ以上の項目を選択し、選択した項目毎に登録者が所望する対象者を特定するパラメータを設定する。対象者を特定するパラメータとは、登録者が登録するアイテムを最も提示したいと登録者自信が考えるユーザを特定するためのパラメータであり、例えば、ユーザがアクセスする時間帯という項目であれば、“夜の11時～12時”、ユーザの年齢層という項目であれば“60～64歳”、ユーザの性別という項目であれば“女”、ユーザの趣味という項目であれば“盆栽、グルメ”と

50

いうように設定される。

【 0 0 6 8 】

登録者が、例えば、花屋であって新しい植木鉢 “黄色くて四角い植木鉢” を企画しそれを販売したい場合など、ユーザ属性情報の項目の中からユーザがアクセスする時間帯、ユーザの年齢層、ユーザの性別、ユーザの趣味といった項目を選択し、選択した項目に上述の “黄色くて四角い植木鉢” を購入する可能性のあるユーザを特定するようなパラメータをそれぞれ “夜の 1 1 時 ~ 1 2 時”、 “6 0 ~ 6 4 歳”、 “女性”、 “盆栽、グルメ” というように設定することで登録者の意図を反映させることができる。

【 0 0 6 9 】

さらにユーザ属性情報の中から選択され、対象ユーザを特定するパラメータを設定された項目には登録者によって所定の点数が付される。この点数は、登録者がアイテムを登録する際の登録料金に対応している。登録者はアイテム情報をユーザに提示するシステムを運営している運営者に対して、選択した項目に付した点数の合計点に対応する登録料金を支払う。例えば、登録者 A によって “黄色くて四角い植木鉢” というアイテムのアイテム情報が登録され、ユーザ属性情報がユーザがアクセスする時間帯という項目の “夜の 1 1 時 ~ 1 2 時” に 4 点、ユーザの年齢層という項目の “6 0 ~ 6 4 歳” に 3 点、ユーザの性別という項目の “女” に 1 点、ユーザの趣味という項目の “盆栽” に 3 点、同じくユーザの趣味という項目の “グルメ” に 2 点というように設定され、この合計点である 1 3 点に対応する登録料金を登録者は支払う。例えば、1 点が 1 0 万円であれば、1 3 点で 1 3 0 万円の登録料金を登録者は支払うことになる。

ユーザ属性情報に基づくアイテム情報のユーザへの提示における優先度は、ユーザ属性情報の各項目に対して付された点数の合計点が高いアイテム情報が高くなる。例えば、ユーザが “黄色くて四角い植木鉢” というアイテムのアイテム情報を提示することを希望し、それに応じてアイテム情報をユーザに提示するアイテム情報提示装置などが、登録者 A によって登録されたアイテム a のアイテム情報 a' と、登録者 B によって登録されたアイテム b のアイテム情報 b' の 2 つを検索結果として示したとする。登録者 A は、アイテム a' のユーザ属性情報に付した点数の合計が 1 3 点となるようにユーザ属性情報を設定し、登録者 B はアイテム b' のユーザ属性情報に付した点数の合計が 1 0 点となるようにユーザ属性情報を設定したとすると、ユーザには登録者 A によって登録されたアイテム a のアイテム情報 a' の優先度が高くなる。

【 0 0 7 0 】

上述の登録料金属性情報又はユーザ属性情報によって決定された優先度に基づいて、優先度が高いアイテム情報は、以下に示す第 1 ~ 第 6 の特化方法によって優先度が低いアイテム情報よりもユーザに強く主張できるように特化されて提示される。

【 0 0 7 1 】

アイテム情報を特化する第 1 の特化方法は、ユーザに提示されるアイテム情報を表示するためのモニタ装置の画面上の、例えば、上端部あるいは左上端部など、ユーザが最初に視線を向ける可能性の高い画面上の表示領域に優先度の高いアイテム情報を表示させるという方法である。

【 0 0 7 2 】

第 2 の特化方法は、モニタ装置の画面上の表示させるアイテム情報のうち優先度の高いアイテム情報の表示領域を最大にするという方法である。

【 0 0 7 3 】

第 3 の特化方法は、モニタ装置の画面上に表示させる優先度の高いアイテム情報の表示領域を、例えば、枠で囲むなどといった装飾を施すことで特化させるという方法である。

【 0 0 7 4 】

第 4 の特化方法は、モニタ装置から出力させるアイテム情報のうち優先度の高いアイテム情報を、優先度の低いアイテム情報より出力タイミングを早くするという方法である。

【 0 0 7 5 】

第 5 の特化方法は、モニタ装置から出力させるアイテム情報のうち優先度の高いアイテム

10

20

30

40

50

情報を、優先度の低いアイテム情報よりも長い時間出力させるという方法である。

【 0 0 7 6 】

第 6 の特化方法は、第 1 ～ 第 6 の特化方法を任意に組み合わせて、優先度の高いアイテム情報を特化させてユーザに提示する方法である。

【 0 0 7 7 】

なお、第 1 ～ 第 6 の特化方法はユーザの指示によって選択することも可能である。

【 0 0 7 8 】

以上のようにして、登録料金属性情報又はユーザ属性情報によって決定された優先度に基づいて、第 1 ～ 第 6 の特化方法により優先度の高いアイテム情報を優先度の低いアイテム情報に対して特化させることで、ユーザに提示するアイテム情報を提供する登録者の意図するアイテム情報を、登録者が意図するユーザに対して提示させることができる。

【 0 0 7 9 】

【発明の効果】

以上の説明からも明らかなように、本発明は、空間配置モードが選択されたときには、端末装置から入力される空間属性情報を特定する要求に応じて、アイテム組み合わせ提示装置の検索手段によって特定された空間属性情報を有する空間情報と、空間属性情報と同一のアイテム属性情報を有するアイテム情報と、ユーザ属性情報と合致するユーザ属性情報を有する購入履歴情報とを蓄積手段から検索し、算出手段によって検索されたアイテム情報と購入履歴情報、及び、ユーザによって規定された空間を示す情報である規定空間情報を用い、規定空間情報にアイテム情報を配置した際の画像情報及び文字情報であるアイテム組み合わせ配置情報を算出し、算出されたアイテム組み合わせ配置情報を端末装置に送信して端末装置の表示部で表示する。また、本発明は、アイテム配置モードが選択されたときには、端末装置から入力される対象アイテム属性情報を特定する要求に応じて、アイテム組み合わせ提示装置の検索手段によって特定された対象アイテム属性情報を有する対象アイテム情報と、対象アイテム属性情報と同一のアイテム属性情報を有するアイテム情報と、ユーザ属性情報と合致するユーザ属性情報を有する購入履歴情報を蓄積手段から検索し、算出手段によって検索されたアイテム情報と購入履歴情報、及び、ユーザによって規定された対象アイテムを示す規定対象アイテム情報とを用い、アイテム情報と対象アイテム情報とを同時に配置した際の画像情報及び文字情報であるアイテム組み合わせ配置情報を算出し、算出されたアイテム組み合わせ配置情報を端末装置に送信して端末装置の表示部で表示する。このようにして、本発明は、簡便な操作でユーザの嗜好に合致した各モードに対応したアイテムの組み合わせを提示することを可能とする。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の実施の形態として示すアイテム組み合わせ提示システムの構成を示す図である。

【図 2】同アイテム組み合わせ提示システムにおいて、ユーザの所望するアイテムの組み合わせ情報の提示及びアイテムの購入の動作について説明するための第 1 のフローチャートである。

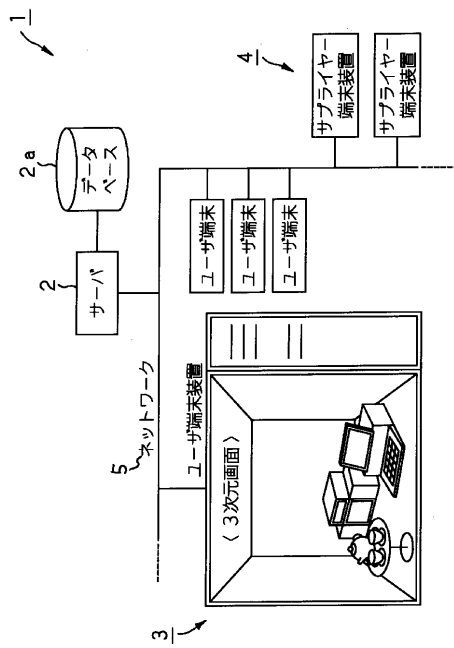
【図 3】同アイテム組み合わせ提示システムにおいて、ユーザの所望するアイテムの組み合わせ情報の提示及びアイテムの購入の動作について説明するための第 2 のフローチャートである。

【図 4】同アイテム組み合わせ提示システムにおいて、(a) はユーザ端末装置の表示部に出力表示されたアイテム組み合わせ配置情報の微調整前の様子を示す図であり、(b) は、ユーザ端末装置の表示部に出力表示されたアイテム組み合わせ配置情報の微調整後の様子を示す図である。

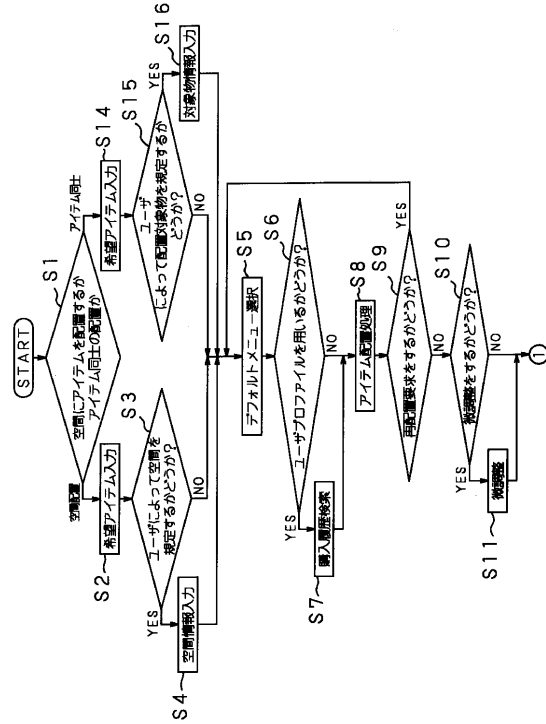
【符号の説明】

1 アイテム組み合わせ提示システム、2 サーバ、2 a データベース、3 ユーザ端末装置、4 サプライヤー端末装置、5 ネットワーク網

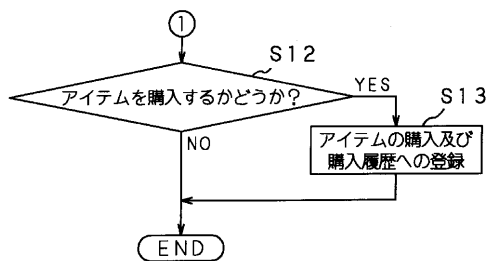
【図 1】



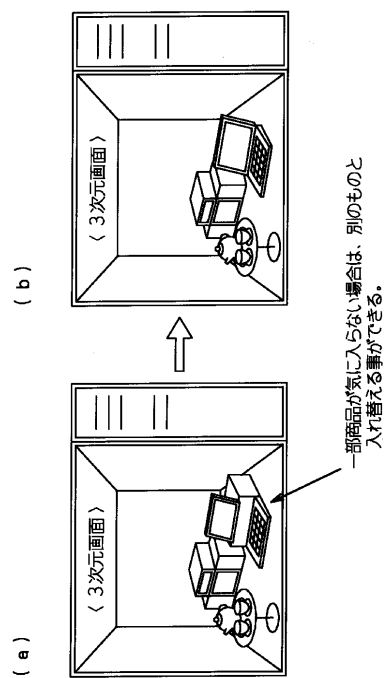
【図 2】



【図 3】



【図 4】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.

F I

G 0 6 F 17/30 3 4 0 A

(56)参考文献 特開平 1 0 - 0 2 1 2 9 3 (J P , A)

特開平 0 9 - 1 3 8 8 6 0 (J P , A)

特開平 1 0 - 1 2 4 5 7 4 (J P , A)

レイク ダグラス, 個別メールが E C 最強の武器に米国のデータ・マーケティング, 日経マルチメディア, 日本, 日経 B P 社, 1 9 9 8 年 9 月 1 5 日, 第 39 号, p.90-95

橋本 雄一, プライスチェック D a t a : テキスト型ネット広告 - ページビュー保証なしで料金は 1 カ月 5 万円から, 日経ネットビジネス, 日本, 日経 B P 社, 1 9 9 9 年 1 0 月 1 5 日, 第 52 号, p.152-153

(58)調査した分野(Int.Cl., D B 名)

G06Q 10/00-50/00

G06F 17/30