

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4828679号
(P4828679)

(45) 発行日 平成23年11月30日(2011.11.30)

(24) 登録日 平成23年9月22日(2011.9.22)

(51) Int.Cl.		F I			
HO4N	5/445	(2011.01)	HO4N	5/445	Z
HO4N	7/025	(2006.01)	HO4N	7/08	A
HO4N	7/03	(2006.01)	HO4N	7/173	640A
HO4N	7/035	(2006.01)			
HO4N	7/173	(2011.01)			

請求項の数 11 (全 18 頁)

(21) 出願番号	特願平11-342561	(73) 特許権者	000002185
(22) 出願日	平成11年12月1日(1999.12.1)		ソニー株式会社
(65) 公開番号	特開2001-160955(P2001-160955A)		東京都港区港南1丁目7番1号
(43) 公開日	平成13年6月12日(2001.6.12)	(74) 代理人	100067736
審査請求日	平成18年11月30日(2006.11.30)		弁理士 小池 晃
審判番号	不服2009-20748(P2009-20748/J1)	(74) 代理人	100096677
審判請求日	平成21年10月28日(2009.10.28)		弁理士 伊賀 誠司
		(74) 代理人	100106781
			弁理士 藤井 稔也
		(74) 代理人	100113424
			弁理士 野口 信博
		(74) 代理人	100150898
			弁理士 祐成 篤哉

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 受信装置、コンテンツ選択方法、及び放送システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

提供されるコンテンツの属性情報を受信する受信手段と、
 ユーザの嗜好を示す選択情報を記憶する記憶手段と、
 上記記憶手段に記憶されている上記選択情報と、上記受信手段により受信されたコンテンツの属性情報とを比較して提供されるコンテンツを選択する選択手段とを備え、
 上記属性情報は、コンテンツの属性を項目毎に分けたときの各項目の属性の強さが要素とされているn次元のベクトルAにより表現され、
 上記選択情報は、ユーザの嗜好を項目毎に分けたときの各項目の嗜好の強さが要素とされているn次元のベクトルSにより表現され、
 上記属性情報のベクトルAと、上記選択情報のベクトルSとの項目の種類及び順序は、一致しており、
 上記選択手段は、上記属性情報のベクトルAと、上記選択情報のベクトルSとの内積演算を行い、その内積演算結果に基づき、そのコンテンツを選択するか否かを判断し、
 上記選択情報のベクトルSは、過去に選択され、かつ、前記ユーザが一定時間以上再生した複数のコンテンツの属性情報のベクトルAから求められる受信装置。

【請求項2】

上記選択手段は、以下の式に基づき選別値Pを求め、この選別値Pの大きさに基づきコンテンツを選択する請求項1に記載の受信装置。

【数 1】

$$A = (a_1, a_2, a_3, \dots, a_n)$$

$$S = (s_1, s_2, s_3, \dots, s_n)$$

$$P = \frac{A \cdot S}{|A| |S|}$$

10

$$\text{ここで } A \cdot S = \sum_{k=1}^n a_k S_k$$

$$|A| = \sqrt{\sum_{k=1}^n a_k^2}$$

$$|S| = \sqrt{\sum_{k=1}^n S_k^2}$$

20

なお、 A, S は 0 ベクトルではない。

【請求項 3】

上記選択情報のベクトル S は、以下の式に基づき求められる請求項 1 に記載の受信装置。

【数 2】

$$S = \frac{1}{M} \sum_{k=1}^M A_k$$

30

ここで、 M はユーザが選択したデジタルコンテンツの数とする。

また、ユーザが K 番目に選択したデジタルコンテンツの

属性ベクトルを

$$A_k = (a_{1k}, a_{2k}, a_{3k}, \dots, a_{nk})$$

40

とする。

【請求項 4】

上記選択情報のベクトル S は、以下の式に基づき求められる請求項 1 に記載の受信装置。

【数 3】

$$S = \frac{1}{M} \sum_{k=L-M+1}^L A_k$$

ここで、ベクトル S を求めるためのウィンドウ数を M とし、
ベクトル S を求めるための複数のデジタルコンテンツの選択の
起点を L とする。

また、ユーザが K 番目に選択したデジタルコンテンツの
属性ベクトルを

$$A_k = (a_{1k}, a_{2k}, a_{3k}, \dots, a_{nk})$$

とする。

【請求項 5】

上記選択情報のベクトル S は、ユーザにより一定時間以上の再生が行われた複数のコンテンツの属性情報のベクトル A の平均から求められる請求項 1 に記載の受信装置。

【請求項 6】

上記選択情報のベクトル S は、ユーザにより録画予約が行われた複数のコンテンツの属性情報のベクトル A の平均から求められる請求項 1 に記載の受信装置。

【請求項 7】

上記選択情報のベクトル S は、ユーザにより一定時間以上の再生が行われた複数のコンテンツの属性情報のベクトル A の平均と、ユーザにより録画予約が行われた複数のコンテンツの属性情報のベクトル A の平均とをそれぞれ重み付けをして結合したものから求める請求項 1 に記載の受信装置。

【請求項 8】

上記選択手段は、複数のユーザに対応する選択情報のベクトル S に基づき、コンテンツを選択する請求項 1 に記載の受信装置。

【請求項 9】

上記選択情報のベクトル S の要素は、
ユーザの嗜好を項目毎に分けたときの各項目に対するユーザの嗜好の強さを示し、かつ、
上記選択情報のベクトル S の要素の値は正負の値をとることが可能であり、

上記選択手段は、提供されるコンテンツの属性情報のベクトル A と、選択情報のベクトル S との内積演算の結果に基づき、属性情報のベクトル A と、選択情報のベクトル S との間の角の余弦の値がマイナスとなる属性情報のベクトル A に対応するコンテンツを選択可能な請求項 1 に記載の受信装置。

【請求項 10】

提供されるコンテンツの属性情報を受信する受信ステップと、
ユーザの嗜好を示す選択情報を記憶する記憶ステップと、
上記属性情報を、コンテンツの属性を項目毎に分けたときの各項目の属性の強さが要素とされている n 次元の属性情報のベクトル A により表現し、上記選択情報を、ユーザの嗜好を項目毎に分けたときの各項目の嗜好の強さが要素とされている n 次元のベクトル S により表現し、しかる後、上記属性情報のベクトル A と上記選択情報のベクトル S との内積演算を行い、その内積の演算結果に基づき、上記提供されるコンテンツを選択する選択ステップとを含み、

上記属性情報のベクトル A と上記選択情報のベクトル S との項目の種類及び順序が一致しており、上記選択情報のベクトル S は、過去に選択され、かつ、前記ユーザが一定時間以上再生した複数のコンテンツの属性情報のベクトル A から求められるコンテンツ選択方

10

20

30

40

50

法。

【請求項 1 1】

デジタルコンテンツ及びその属性が示された属性情報とともにデジタルコンテンツを放送する放送局と、

放送局から放送された上記デジタルコンテンツ及び属性情報を受信する受信手段と、受信したデジタルコンテンツ及び属性情報を記録する記録媒体と、受信したデジタルコンテンツを出力する出力手段と、ユーザの嗜好を示す選択情報とデジタルコンテンツに付加された属性情報とを比較してデジタルコンテンツを選択する選択手段と

を有する複数の受信装置とを備え、

上記属性情報は、デジタルコンテンツの属性を項目毎に分けたときの各項目の属性の強さが要素とされている n 次元のベクトル A により表現され、

上記選択情報は、ユーザの嗜好を項目毎に分けたときの各項目の嗜好の強さが要素とされている n 次元のベクトル S により表現され、

上記属性情報のベクトル A と選択情報のベクトル S との項目の種類及び順序が一致しており、

上記受信装置の選択手段は、放送されたデジタルコンテンツに付加されている属性情報のベクトル A と、過去に選択され、かつ、前記ユーザが一定時間以上再生した複数のデジタルコンテンツに付加された属性情報のベクトル A から求められる選択情報のベクトル S との内積演算を行い、その内積の演算結果に基づき、そのデジタルコンテンツを選択するか否かを判断する放送システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【本発明の属する技術分野】

本発明は、映画、音楽等の提供されたコンテンツを受信する受信装置、コンテンツ選択方法、及び放送システムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】

近年、ケーブルや衛星放送、地上波等を媒体として、映像や音楽、ゲームやコンピュータデータ等の様々なプログラムを多数のユーザに対して放送するデジタルテレビジョン放送の発達が進んでいる。

【0003】

このようなデジタルテレビジョン放送を用いることにより、ユーザは、映画や音楽、ゲームやコンピュータデータ等のプログラムを、光ディスクや磁気テープ等の記録媒体で購入したり、また、レンタルしたりする必要がなくなり、プログラムを取得するための煩雑さを解消することができる。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

ところが、このようなデジタル放送システムでは、放送するプログラムの時間帯や内容を放送局側が一方的に選択して放送するため、ユーザが、視聴を希望するプログラムの時間帯や内容を自由に選択をすることができない。

【0005】

そのため、ユーザは、ビデオテープレコーダにより実現されるタイムシフト機能やライブラリー機能等を用いて、希望に合った時間帯や内容のプログラムを視聴する必要がある。しかしながら、ビデオテープレコーダのタイムシフト機能やライブラリー機能を用いたとしても、記録予約の操作を行わなくてはならず、さらに、放送される全てのプログラムから希望するプログラムの選択をしなければならず、操作が非常に煩雑であり不便であった。

【0006】

本発明は、このような実情を鑑みてなされたものであり、ユーザの嗜好にあったデジタルコンテンツを視聴する利便性を高めた受信装置、コンテンツ選択方法、及び放送システ

10

20

30

40

50

△を提供することを目的とする。

【 0 0 0 7 】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するために、本発明にかかる放送システムは、デジタルコンテンツ及びその属性が示された属性情報とともにデジタルコンテンツを放送する放送局と、放送局から放送された上記デジタルコンテンツ及び属性情報を受信する受信手段と、受信したデジタルコンテンツ及び属性情報を記録する記録媒体と、受信したデジタルコンテンツを出力する出力手段と、ユーザの嗜好を示す選択情報とデジタルコンテンツに付加された属性情報とを比較してデジタルコンテンツを選択する選択手段とを有する複数の受信装置とを備え、上記属性情報は、デジタルコンテンツの属性を項目毎に分けたときの各項目の属性の強さが要素とされている n 次元のベクトル A により表現され、上記選択情報は、ユーザの嗜好を項目毎に分けたときの各項目の嗜好の強さが要素とされている n 次元のベクトル S により表現され、上記属性情報のベクトル A と選択情報のベクトル S との項目の種類及び順序が一致しており、上記受信装置の選択手段は、放送されたデジタルコンテンツに付加されている属性情報のベクトル A と、過去に選択され、かつ、前記ユーザが一定時間以上再生した複数のデジタルコンテンツに付加された属性情報のベクトル A から求められる選択情報のベクトル S との内積演算を行い、その内積の演算結果に基づき、そのデジタルコンテンツを選択するか否かを判断することを特徴とする。

10

【 0 0 0 8 】

このような放送システムでは、放送されるデジタルコンテンツに、そのデジタルコンテンツの属性情報を付加し、この属性情報とユーザの嗜好を示した選択情報とに基づき、放送されたデジタルコンテンツのなかからユーザの嗜好に合致したデジタルコンテンツを選択する。そして、この放送システムでは、選択されたデジタルコンテンツを記録媒体に記録した後に視聴したり、また、記録されたデジタルコンテンツのなかから嗜好にあったデジタルコンテンツの視聴をする。

20

【 0 0 0 9 】

ここで、上記属性情報は、デジタルコンテンツの属性を項目毎に分けたときの各項目の属性の強さが要素とされている n 次元のベクトル A により表現され、上記選択情報は、ユーザの嗜好を項目毎に分けたときの各項目の嗜好の強さが要素とされている n 次元のベクトル S により表現される。そして、上記属性情報と上記選択情報との項目の種類及び順序は、属性情報のベクトル A と選択情報のベクトル S とで一致するように定義される。このようなベクトルで表された属性情報及び選択情報に基づき、上記受信装置の選択手段は、放送されたデジタルコンテンツに付加されている属性情報のベクトル A と、選択情報のベクトル S との内積演算を行い、その内積演算結果に基づき、そのデジタルコンテンツを選択するか否かを判断する。

30

【 0 0 1 0 】

また、本発明にかかる受信装置は、提供されるコンテンツの属性情報を受信する受信手段と、ユーザの嗜好を示す選択情報を記憶する記憶手段と、上記記憶手段に記憶されている上記選択情報と、上記受信手段により受信されたコンテンツの属性情報とを比較して提供されるコンテンツを選択する選択手段とを備え、上記属性情報は、コンテンツの属性を項目毎に分けたときの各項目の属性の強さが要素とされている n 次元のベクトル A により表現され、上記選択情報は、ユーザの嗜好を項目毎に分けたときの各項目の嗜好の強さが要素とされている n 次元のベクトル S により表現され、上記属性情報のベクトル A と、上記選択情報のベクトル S との項目の種類及び順序は、一致しており、上記選択手段は、上記属性情報のベクトル A と、上記選択情報のベクトル S との内積演算を行い、その内積演算結果に基づき、そのコンテンツを選択するか否かを判断し、上記選択情報のベクトル S は、過去に選択され、かつ、前記ユーザが一定時間以上再生した複数のコンテンツの属性情報のベクトル A から求められることを特徴とする。

40

【 0 0 1 1 】

このような受信装置では、属性情報が付加されたデジタルコンテンツを受信し、この属性

50

情報とユーザの嗜好を示した選択情報とに基づき、放送されたデジタルコンテンツのなかからユーザの嗜好に合致したデジタルコンテンツを選択する。そして、この受信装置では、選択されたデジタルコンテンツを記録媒体に記録した後に視聴したり、また、記録されたデジタルコンテンツのなかから嗜好にあったデジタルコンテンツの視聴をする。

【 0 0 1 2 】

ここで、上記属性情報は、デジタルコンテンツの属性を項目毎に分けたときの各項目の属性の強さが要素とされている n 次元のベクトル A により表現され、上記選択情報は、ユーザの嗜好を項目毎に分けたときの各項目の嗜好の強さが要素とされている n 次元のベクトル S により表現される。そして、上記属性情報と上記選択情報との項目の種類及び順序は、属性情報のベクトル A と選択情報のベクトル S とで一致するように定義される。この
10
 ようなベクトルで表された属性情報及び選択情報に基づき、選択手段は、放送されたデジタルコンテンツに付加されている属性情報のベクトル A と、選択情報のベクトル S との内積演算を行い、その内積演算結果に基づき、そのデジタルコンテンツを選択するか否かを判断する。

更に、本発明にかかるコンテンツ選択方法は、提供されるコンテンツの属性情報を受信する受信ステップと、ユーザの嗜好を示す選択情報を記憶する記憶ステップと、上記属性情報を、コンテンツの属性を項目毎に分けたときの各項目の属性の強さが要素とされている n 次元の属性情報のベクトル A により表現し、上記選択情報を、ユーザの嗜好を項目毎に分けたときの各項目の嗜好の強さが要素とされている n 次元のベクトル S により表現し、
20
 しかる後、上記属性情報のベクトル A と上記選択情報のベクトル S との内積演算を行い、その内積の演算結果に基づき、上記提供されるコンテンツを選択する選択ステップとを含み、上記属性情報のベクトル A と上記選択情報のベクトル S との項目の種類及び順序が一致しており、上記選択情報のベクトル S は、過去に選択され、かつ、前記ユーザが一定時間以上再生した複数のコンテンツの属性情報のベクトル A から求められることを特徴とする。

このようなコンテンツ選択方法では、提供されるデジタルコンテンツを受信し、この属性情報とユーザの嗜好を示した選択情報とに基づき、提供されたコンテンツのなかからユーザの嗜好に合致したコンテンツを選択する。そして、このコンテンツ選択方法では、選択されたデジタルコンテンツを記録媒体に記録した後に視聴したり、また、記録されたデジタルコンテンツのなかから嗜好にあったデジタルコンテンツの視聴をすることが可能である。
30

【 0 0 1 3 】

【 発明の実施の形態 】

以下、本発明の実施の形態として、本発明を適用したデジタル放送システムについて、図面を参照しながら説明する。

【 0 0 1 4 】

以下、本発明の実施の形態のデジタル放送システムを図 1 を用いて説明する。

【 0 0 1 5 】

本発明の実施の形態のデジタル放送システム 1 は、図 1 に示すように、放送局 2 と、受信装置 3 と、受信装置 3 に接続されるモニタ 4 及び外部記憶装置 5 とを備えたシステム構成
40
 となっている。

【 0 0 1 6 】

受信装置 3 は、アンテナ 10 と、チューナ 11 と、フィルタ部 12 と、暗号解読部 13 と、記録再生部 14 と、記録再生メディア 15 と、デコーダ 16 と、コントローラ 17 と、ユーザインターフェース部 18 と、モデム 19 とを有している。

【 0 0 1 7 】

放送局 2 は、例えば、衛星放送、ケーブルネットワークや地上波放送等を用いてデジタルデータを放送する。放送されるデジタルデータには、映画、音楽、テレビジョン番組、ゲームデータ、コンピュータデータ、コマーシャル等の各種プログラム、放送されるプログラムのタイトル情報と放送チャンネルとが一覧で示される電子プログラムガイド (EPG)
50

)とが含まれている。また、各プログラムには、そのプログラムの属性を示す属性情報が付加されている。

【0018】

放送局2は、放送するデジタルデータを例えばMPEG-2方式で圧縮して放送する。また、放送局2は、放送するデジタルデータ及び属性情報を所定の暗号鍵で暗号化して放送を行う。

【0019】

属性情報には、例えば、そのプログラムのジャンル(ニュース、スポーツ等)、出演者、キーワード、指向性、作製者、人気度、課金額等の情報選択及び嗜好判断に必要となる各種の値や情報等からなるプログラム属性が記述される。これらの属性情報には、それぞれの各属性毎に各プログラム独自の値や情報が、放送局2により記述される。

10

【0020】

受信装置3は、放送局2から放送されたデジタルデータを、例えばアンテナ10により受信し、受信した信号をチューナ11により復調及びエラー訂正処理等をする。復調等がされたデジタルデータは、フィルタ部12に送られる。

【0021】

フィルタ部12には、プログラムと属性情報とからなるデジタルデータがチューナ11又は記録再生部14から供給される。フィルタ部12は、ユーザの嗜好を示す選択情報が設定され、この選択情報と各プログラムに含まれる属性情報とを比較し、供給されたプログラムをフィルタリングして、ユーザの嗜好にあったプログラムのみを出力する。このフィルタ部12は、このフィルタリング処理を行うか或いは行わないかが、コントローラ17からの制御によりON/OFF設定される。フィルタリング処理を行わない場合には、入力されたプログラムを全て出力する。

20

【0022】

暗号解読部13は、フィルタ部12からデジタルデータが供給され、所定の暗号鍵を用いてデジタルデータの暗号解読を行う。この暗号鍵は、放送局2側で登録されたユーザのみが持つことができる。暗号解読部13により暗号解読がされたデジタルデータは、記録再生部14又はデコーダ16に送られる。

【0023】

記録再生部14は、記録再生メディア15に対して、デジタルデータの記録再生を行う。通常は、暗号化されたままのデジタルデータが供給され、暗号化された状態でこれらを記録再生メディア15に記録する。なお、記録再生部14は、例えば、課金処理等が既に完了していたり、また、無料のプログラム等の場合には、暗号が解除された状態のデジタルデータを記録再生メディア15に記録してもよい。

30

【0024】

また、記録再生部14は、コントローラ17からの制御によって、記録再生メディア15に記録されているデジタルデータを読み出し、フィルタ部12に送出する。

【0025】

デコーダ16は、暗号解読部13により暗号が解読されたデジタルデータが供給される。デコーダ16は、MPEG-2方式で圧縮されたプログラムを復号してベースバンドのビデオデータ、オーディオデータ、コンピュータデータ等にする。そして、デコーダ16は、復号したプログラムをユーザによる制御に応じて、モニタ4又は外部記憶装置5に出力する。

40

【0026】

コントローラ17は、チューナ11、フィルタ部12、暗号解読部13、記録再生部14、デコーダ16、ユーザインターフェース部18、モデム19等の各部を統括的に制御を行う。

【0027】

ユーザインターフェース部18は、キーボードやマウス等の入力装置及びその制御部であり、例えば、モニタ4上に表示されたGUIを選択したり、モニタ4上を介して各種の設

50

定等を行うためのものである。

【 0 0 2 8 】

モデム 1 9 は、公衆回線を介して、この受信装置 3 と、放送局 2 や所定の管理局とを接続するもので、この放送局 2 や所定の管理局に受信装置 3 からの送信されるデータをアップロードする。

【 0 0 2 9 】

以上のような受信装置 3 では、放送局 2 から放送されたプログラムが、受信装置 3 により受信される。受信装置 3 は、アンテナ 1 0 により放送されたプログラムを受信し、チューナ 1 1 により復調やエラー訂正処理がなされる。放送されたプログラムをリアルタイムで視聴する場合には、フィルタ部 1 2 によりプログラムの選択処理がされた後、そのプログラムが暗号解読部 1 3 で暗号が解読される。暗号が解読されたプログラムはデコーダ 1 6 に送られ、デコーダ 1 6 により伸張されて例えばモニタ 4 に表示される。また、放送されたデジタルコンテンツをタイムシフトして視聴する場合には、受信したプログラムがフィルタ部 1 2 から記録再生部 1 4 に送られ、記録再生メディア 1 5 に記録される。そして、ユーザの所望の時間に記録再生メディア 1 5 からプログラムが再生され、フィルタ部 1 2 によりプログラムの選択処理がされた後、そのプログラムが暗号解読部 1 3 で暗号が解読される。暗号が解読されたプログラムはデコーダ 1 6 に送られ、デコーダ 1 6 により伸張されて例えばモニタ 4 に表示される。

10

【 0 0 3 0 】

このような受信装置 3 では、受信したプログラムがフィルタ部 1 2 により選別され、ユーザの嗜好に合致したプログラムのみが記録再生メディア 1 5 に記録され、或いは、リアルタイム時やタイムシフト時においてユーザの嗜好に合致したプログラムのみがデコーダ 1 6 を介して出力される。

20

【 0 0 3 1 】

具体的には、受信装置 3 では、フィルタ部 1 2 に選択情報が設定されている。フィルタ部 1 2 は、プログラムに付加されている属性情報と、内部に設定されている選択情報とを比較して、選択情報に合致した属性情報のみを選び出し、選び出した属性情報が付加されているプログラムを選択する。このフィルタ部 1 2 は、選択動作を行うかどうか、コントローラ 1 7 により設定され、オンに設定されているときはプログラムのフィルタリング動作を行い、オフに設定されているときにはプログラムのフィルタリング動作を行わない。

30

【 0 0 3 2 】

例えば、受信装置 3 では、受信したプログラムを他の時間帯に視聴する場合には、すなわち、プログラムをタイムシフトして視聴する場合には、フィルタ部 1 2 がオンとされていれば、このフィルタ部 1 2 により選択されたプログラムのみが記録再生メディア 1 5 に格納される。そのため、この受信装置 3 では、放送された全てのプログラムを記憶する必要が無いので記録再生メディア 1 5 の容量が有効利用される。また、この受信装置 3 では、記録予約の操作を行わなくてもユーザの嗜好に合致したもののみが記憶され、このことから放送された全てのプログラムから希望するプログラムの選択をしなければならないといった操作の煩雑性が回避される。

【 0 0 3 3 】

また、例えば、受信装置 3 では、受信したプログラムをタイムシフトして視聴する場合には、フィルタ部 1 2 をオフとして、受信したプログラムを全て記録再生メディア 1 5 に記憶する。そして、再生時に、フィルタ部 1 2 をオンとして、このフィルタ部 1 2 により選択されたプログラムのみをデコーダ 1 6 を介して出力する。

40

【 0 0 3 4 】

また、放送されるデジタルコンテンツには、EPGが含まれている。このため受信装置 3 では、この EPG を表示することにより、リアルタイムでの視聴を行う場合のプログラム選択が容易に行えることができる。この EPG には、そのプログラムの内容がユーザに理解できるようなタイトル情報が、選択肢として表示される。この EPG は、例えば、テキストデータ、フォントデータ、イメージデータ、グラフィックデータ等からなり、必要に

50

応じて動画データ等も含まれる。

【 0 0 3 5 】

ここで、受信装置 3 では、コントローラ 1 7 が、E P G を表示させる際に、ユーザの嗜好に合わせて、この E P G 上のプログラムのタイトルに変化を加えて表示を行うようにする。例えば、フィルタ部 1 2 に設定されている選択情報と、属性情報とが合致しているプログラムがある場合には、そのプログラムを示すタイトル情報を、他のプログラムと異なる状態で表示する。ユーザは、ユーザインターフェース部 1 8 を用いて E P G 上に表示されるタイトル情報を選択する。そのため、この受信装置 3 では、リアルタイム放送時にプログラムを視聴する場合、ユーザによる情報の選択動作が容易になる。

【 0 0 3 6 】

また、この E P G は、プログラムを記録再生メディア 1 5 に格納した後に再生する場合にも用いることが可能である。すなわち、この E P G がプログラムとともに記録再生メディア 1 5 に格納され、タイムシフトしたときにもこの E P G を用いて再生するプログラムを選択することができる。したがって、フィルタ部 1 2 に設定されている選択情報と属性情報とが合致しているプログラムが記録再生メディア 1 5 内に格納されている場合には、そのプログラムを示すタイトル情報を、他のプログラムと異なる状態で表示することによって、タイムシフト時におけるユーザによる情報の選択動作が容易になる。

【 0 0 3 7 】

また、フィルタ部 1 2 に設定されている選択情報は、装置の使用開始時点において G U I 上に予め用意された選択肢から所望の設定内容に設定したり、ユーザが任意にパラメータの値を設定したりすることにより設定される。また、このフィルタ部 1 2 に設定されている選択情報は、随時変更してもよい。

【 0 0 3 8 】

また、このフィルタ部 1 2 に設定する選択情報は、記録時と再生時とにおいて、選択情報を切り換えても良い。例えば、選択情報を家庭内の家族の人数分設けて、受信したプログラムを記録再生メディア 1 5 に記録する場合には、複数の選択情報の論理和を取った選択情報を設定し、その論理和を取った選択情報と一致した属性情報が付加されたプログラムのみを記録する。そして、記録したプログラムを再生する場合には、ある一人のユーザのために設定された 1 つの選択情報と、記録再生メディア 1 5 に記録されているプログラムの属性情報とに基づき、そのユーザの嗜好に合致したプログラムを再生するようにする。

【 0 0 3 9 】

また、コントローラ 1 7 は、この装置の使用開始以降にユーザが実際に視聴したプログラムの属性情報を集計し、各ユーザの嗜好を解析する。そして、コントローラ 1 7 は、その解析結果に基づき、フィルタ部 1 2 に設定されている選択情報の各パラメータの値の重み付けを変更して、ユーザの嗜好に対して最適化していく。

【 0 0 4 0 】

なお、以上受信装置 3 では、選択情報と属性情報とを比較して、ユーザの嗜好に合致したプログラムを使用するようにしているが、これとは反対にユーザの視聴意思がないパラメータが登録された選択情報をフィルタ部 1 2 に設定して、ユーザが視聴したくないプログラムを積極的に排除するような処理を行っても良い。

【 0 0 4 1 】

また、プログラムの視聴に伴う課金は、視聴時において暗号解読部 1 3 によりプログラムの暗号が解読されたときに行われる。プログラムの暗号が解読されると、モデム 1 9 を介して課金データが放送局 2 や所定の管理局に送信される。放送局 2 や所定の管理局は、送信された課金データに基づき、各ユーザに対して課金を行う。また、ソフトウェアのダウンロードや画面上で商品の購入の手続きを行った場合にも、その課金データが放送局や所定の管理局に送信される。

【 0 0 4 2 】

また、受信装置 3 は、フィルタ部 1 2 に設定されている選択情報、又は、視聴実績を解析した解析結果を、モデム 1 9 を介して放送局 2 や所定の管理局に送信しても良い。この場

10

20

30

40

50

合、放送局 2 や所定の管理局は、各ユーザの嗜好や視聴実績を把握することができる。このようにユーザの嗜好や視聴実績を把握することによって、よりユーザの嗜好に合致したプログラムを放送することが可能となる。つまり、さまざまな嗜好をもったユーザに向けてプログラムを放送するが、その各ユーザの最大公約数的に無駄のないプログラム構成を実現することができ、また、少数ユーザに切望された特定のプログラムのリクエストに応える等の少数ユーザに対する嗜好にも合致したプログラム構成を実現することができる。

【0043】

また、プログラムの具体的な内容には広告情報も含まれるが、受信装置 3 は、この広告情報に付加された属性情報を用いて、受信した広告情報を選別する。受信装置 3 は、記録再生メディア 15 内に広告専用の記録領域を設けてもよい。そして、受信装置 3 は、ユーザの嗜好に合致した広告情報を選択して記録しておき、リアルタイム受信時にプログラム内の所定の広告時間枠内に、この広告専用記録領域に記録してある広告情報を視聴させるようにしてもよい。このように、広告情報の内容もユーザの嗜好に合致させることにより、ユーザにとって必要な情報が得られるのみならず、放送者にとっても広告の付加価値を高めることができる。

【0044】

以上のように本発明の実施の形態のデジタル放送システム 1 によれば、ユーザの嗜好を示した選択情報に基づきプログラムを自動的に選択するので、多数のプログラムのなかから希望するプログラムを選び出す煩雑さがなくなり利便性が高まる。また、タイムシフトをする際に必要なプログラムのみを記録することができ記録媒体を有効利用することができる。また、このデジタル放送システム 1 によれば、リアルタイムで放送されるプログラムのタイトル情報を表示するとともに属性情報を表示するので、対話性が高まり、ユーザによるリアルタイム視聴や記録を行う際の利便性が向上する。

【0045】

つぎに、プログラムに付加されている属性情報と、フィルタ部 12 に設定されている選択情報とについて更に詳細に説明し、また、フィルタ部 12 によるフィルタリングの具体的な方法についても説明を行う。

【0046】

まず、デジタル放送システム 1 では、上記属性情報及び選択情報は、ベクトル情報とされている。以下、属性情報を n 次元 ($n \geq 2$) の属性ベクトル A とする。また、選択情報は、 n 次元 ($n \geq 2$) の選択ベクトル S とする。

【0047】

具体的に n 次元の属性ベクトル A は、以下の式 (1) に示すように表される。

【0048】

【数 7】

$$A = (a_1, a_2, a_3, \dots, a_n) \quad \dots (1)$$

【0049】

ここで、 $a_1, a_2, a_3, \dots, a_n$ は、属性ベクトル A の要素で、プログラムの属性を示す各属性項目の強さを表している。属性ベクトル A 内の属性項目の順序、及び、属性項目の個数 (n) は、予め定めておく。

【0050】

あるプログラム (例えば映画番組) は、以下のように属性ベクトル A の項目の順序及び個

10

20

30

40

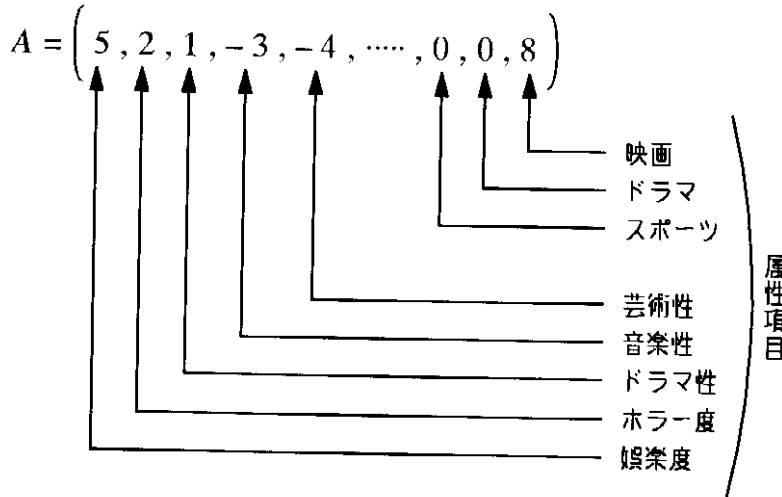
50

数が定められ、各要素 (a₁ ~ a_n) に具体的な値が記述される。このように記述された属性ベクトル A は、そのプログラムに付加されて放送される。なお、この属性項目の順序は、デジタル放送システム 1 で共通であり、別のプログラムを放送してもその順序は変わらず、変わるはその値だけである。

【 0 0 5 1 】

【 数 8 】

10



20

【 0 0 5 2 】

また、具体的に n 次元の選択ベクトル S は、以下の式 (2) に示すように表される。

【 0 0 5 3 】

【 数 9 】

30

$$S = (S_1, S_2, S_3, \dots, S_n) \dots (2)$$

【 0 0 5 4 】

ここで、s₁, s₂, s₃, …, s_n は、選択ベクトル S の要素で、ユーザの嗜好を示す各属性項目の強さを表している。選択ベクトル S 内の属性項目の順序、及び、属性項目の個数 (n) は、上記属性ベクトルの各要素と同一である。この選択ベクトル S は、受信装置 3 内のフィルタ部 1 2 に設定されている。

40

【 0 0 5 5 】

このユーザの嗜好を示すための選択ベクトル S は、例えば、ユーザが再生した複数個のプログラムの平均を取ることにより生成される。例えば、ユーザが自分が視聴したプログラムを 50 個選択したとする。このとき、以下のように選択された各プログラムには属性ベクトル A₁ ~ A₅₀ の平均を取るにより、選択ベクトル S を生成することができる。

【 0 0 5 6 】

【 数 10 】

50

$$A_1 = (5, 2, 1, -3, -4, \dots, 0, 0, 8)$$

$$A_2 = (3, 3, 5, 1, 0, \dots, 0, 0, 8)$$

$$A_3 = (1, 2, 3, -1, 3, \dots, 0, 8, 0)$$

$$\vdots$$

$$A_{50} = (2, 3, 4, -1, 3, \dots, 8, 0, 0)$$

10

$$S = \frac{1}{50} \sum_{k=1}^{50} A_k = (2.1, 3.2, -1.1, 0.5, -4, \dots, 0.1, 0.3, 0.2)$$

【 0 0 5 7 】

20

すなわち、選択するプログラム数をMとすると、選択ベクトルSは、以下の式(3)のように求められる。

【 0 0 5 8 】

【 数 1 1 】

$$S = \frac{1}{M} \sum_{k=1}^M A_k \quad \dots (3)$$

30

【 0 0 5 9 】

ここで、ユーザがk番目に選択したプログラムの属性ベクトルAは、以下のようになるものとする。

【 0 0 6 0 】

【 数 1 2 】

$$A_k = (a_{1k}, a_{2k}, a_{3k}, \dots, a_{nk})$$

40

【 0 0 6 1 】

また、再生した複数のプログラムのなかから、選択ベクトルSを求めるために用いるプログラム数を限定して以下のように求めても良い。

50

【 0 0 6 2 】

【 数 1 3 】

$$S = \frac{1}{M} \sum_{k=L-M+1}^M A_k$$

10

【 0 0 6 3 】

ここで、Mは、選択ベクトルSを求めるためのウインドウ数であり、Lは、選択ベクトルSを求めるためのプログラムの選択起点である。また、ユーザがk番目に選択したプログラムの属性ベクトルAを以下のように表す。

【 0 0 6 4 】

【 数 1 4 】

20

$$A_k = (a_{1k}, a_{2k}, a_{3k}, \dots, a_{nk})$$

【 0 0 6 5 】

この選択ベクトルSを求めるための複数の属性ベクトルAは、例えば、再生したプログラムのみならず、ユーザが録画予約をしたプログラムを用いても良い。なお、リアルタイム再生時のプログラムは、短時間だけ再生してすぐ他のプログラムに切り換えられたものは、興味が薄いプログラム或いは誤って選択したプログラムとして、選択ベクトルSを求めるためには用いない。即ち、一定時間以上の再生をしたプログラムの属性ベクトルAを用いて選択ベクトルSを生成するようにする。さらに、録画予約をしたプログラムと、リアルタイム再生をしたプログラムとの重みを変えて、選択ベクトルSを生成してもよい。例えば、録画予約をしたプログラムに対する定数Pと、リアルタイム再生をしたプログラムに対する定数Rとを用い、以下のように選択ベクトルSを生成してもよい。

30

【 0 0 6 6 】

【 数 1 5 】

40

$$S = PS_P + RS_R$$

【 0 0 6 7 】

ここで、 S_P は、録画予約をした複数のプログラムの属性ベクトルAから求めた選択ベクトルであり、 S_R は、リアルタイム再生をした複数のプログラムの属性ベクトルAから

50

求めた選択ベクトルである。

【 0 0 6 8 】

なお、この選択ベクトル S の生成方法は、このような方法に限られず、ユーザが任意に設定することもできる。

【 0 0 6 9 】

続いて、放送されたプログラムを選別する処理方法について説明する。

【 0 0 7 0 】

送られてきたプログラムの属性ベクトル A が、例えば以下の式 (4) に示すようなベクトルであったとする。

【 0 0 7 1 】

【数 1 6 】

10

$$A = \left(3, 1.1, 4, -1, 2.5, \dots, 0, 0, 8 \right) \quad \dots (4)$$

20

【 0 0 7 2 】

このとき、このプログラムを記録再生メディア 1 5 に記録するかどうかを判別するため、以下の式 (5) に示すような演算を行う。

【 0 0 7 3 】

【数 1 7 】

$$P = \frac{A \cdot S}{|A||S|} = \frac{3 * 2.3 + 1.1 * 3.2 + 4 * (-1.1) + \dots + 8 * 0.2}{\sqrt{3^2 + 1.1^2 + 4^2 + \dots + 8^2} \sqrt{2.3^2 + 3.2^2 + (-1.1)^2 + \dots + 0.2^2}} \quad \dots (5)$$

30

【 0 0 7 4 】

ここで求められた選別値 P の値に基づき、判断を行う。

【 0 0 7 5 】

ここで、選別値 P の意味について説明する。

【 0 0 7 6 】

ベクトル空間において、属性ベクトル A と選択ベクトル S のなす角を とすると、属性ベクトル A と選択ベクトル S との内積 A · S は、以下の式 (6) に示すようになる。

40

【 0 0 7 7 】

【数 1 8 】

$$A \cdot S = |A| |S| \cos \theta \quad (\text{但し } A \cdot S \text{ は } A \text{ と } S \text{ との内積}) \quad \dots (6)$$

【 0 0 7 8 】

10

したがって、 $\cos \theta$ は、以下の式 (7) に示すようになる。

【 0 0 7 9 】

【 数 1 9 】

$$\therefore \cos \theta = \frac{A \cdot S}{|A| |S|} \quad \dots (7)$$

20

【 0 0 8 0 】

即ち、選別値 P は、 $\cos \theta$ を表すこととなる。

【 0 0 8 1 】

ここで、属性ベクトル A と選択ベクトル S とが同方向を向いているならば $P > 0$ となる (ケース 1)。属性ベクトル A と選択ベクトル S とが直交するならば $P = 0$ となる (ケース 2)。属性ベクトル A と選択ベクトル S とが反対方向を向いているならば $P < 0$ となる (ケース 3)。

【 0 0 8 2 】

30

そこで、属性ベクトル A が付加されているプログラムに対して、選択ベクトル S で表される嗜好のパターンを持っているユーザとの関係について次のように判断をすることができる。

【 0 0 8 3 】

ケース 1 の場合、ユーザはそのプログラムに、興味がある、或いは、嗜好が合致すると、判断することができる。また、最大値 1 に近いほどこの傾向が強いと判断できる。

【 0 0 8 4 】

ケース 2 の場合、ユーザはそのプログラムに、興味がない、と判断することができる。

【 0 0 8 5 】

ケース 3 の場合、ユーザはそのプログラムを、積極的に好まない、或いは、嫌いであると判断することができる。最小値の - 1 に近いほどこの傾向が強いと判断できる。

40

【 0 0 8 6 】

そこで、受信装置 3 では、例えば、選別値 $P > 0.3$ ならば記録するとフィルタ部 12 に設定する。このことにより、興味の薄いプログラム、興味のないプログラム、或いは、嫌いなプログラムを記録せずに、興味の強いプログラムを記録することができる。

【 0 0 8 7 】

以上のように、このデジタル放送システム 1 では、ベクトルで表した属性情報及び選択情報を用いて、その内積演算に基づく値から記録 (又は再生) するプログラムを選択することによって、ユーザの嗜好に合致したデジタルコンテンツを簡易に選別することができるとともに、ユーザの嗜好を正確に反映させることができる。

50

【 0 0 8 8 】

なお、以上の例では、選択値 P がある一定値以上であれば記録再生メディア 15 に記録を行うとした処理を行っていたが、プログラムの選別はこのような処理に限るものではない。例えば、記録再生メディア 15 の容量がいっぱいとなり、空きエリアが存在しなくなったときに、既に記録されているプログラムの属性ベクトル A と選択ベクトル S とにより求められる選別値 P の値が最も小さいプログラムを、上書きや消去するようにしても良い。また、記録再生メディア 15 に記録されているプログラムのなかの最も低い選択値 P と、新たに受信したプログラムの選択値 P とを比較して、この新しいプログラムと入れ換えるかどうかを判断するようにしてもよい。

【 0 0 8 9 】

また、受信装置 3 を複数ユーザで使用する場合には、各ユーザ毎の選択ベクトルがフィルタ部 12 に設定される。

【 0 0 9 0 】

また、属性ベクトル A 及び選択ベクトル S は、n 次元の要素からなるベクトルであるが、n 個の要素のなかから必要な要素だけを抜き出して生成した m 次元 ($m < n$) ベクトルを生成して、プログラムを選択するようにしてもよい。

【 0 0 9 1 】

【 発明の効果 】

本発明では、放送されるデジタルコンテンツに、そのデジタルコンテンツの属性情報を付加し、この属性情報とユーザの嗜好を示した選択情報とに基づき、放送されたデジタルコンテンツのなかからユーザの嗜好に合致したデジタルコンテンツを選択する。そして、この発明では、選択されたデジタルコンテンツを記録媒体に記録した後に視聴したり、また、記録されたデジタルコンテンツのなかから嗜好にあったデジタルコンテンツの視聴をする。

【 0 0 9 2 】

このように本発明では、ユーザの嗜好を示した選択情報に基づきデジタルコンテンツを自動的に選択するので、多数のデジタルコンテンツのなかから希望するデジタルコンテンツを選び出す煩雑さがなくなり利便性が高まる。また、タイムシフトをする際に必要なデジタルコンテンツのみを記録することができ記録媒体を有効利用することができる。

【 0 0 9 3 】

さらに、本発明では、上記属性情報及び選択情報がベクトルにより表現されている。そして、選択手段が、放送されたデジタルコンテンツに付加されている属性情報のベクトル A と、選択情報のベクトル S との内積演算を行い、その内積演算結果に基づき、そのデジタルコンテンツを選択するか否かを判断する。

【 0 0 9 4 】

このため、本発明では、ユーザの嗜好に合致したデジタルコンテンツを簡易に選別することができるとともに、ユーザの嗜好を正確に反映させることができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 図 1 】本発明の実施の形態のデジタル放送システムの構成を示す図である。

【 符号の説明 】

1 デジタル放送システム、2 放送局、3 受信装置、4 モニタ、5 外部記憶装置、10 アンテナ、11 チューナ、12 フィルタ部、13 暗号解読部、14 記録再生部、15 記録再生メディア、16 デコーダ、17 コントローラ、18 ユーザインターフェース部、19 モデム

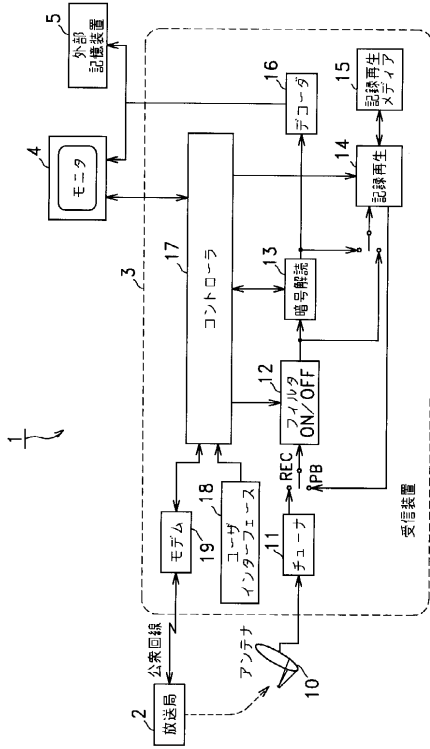
10

20

30

40

【図1】



フロントページの続き

- (72)発明者 吉田 忠雄
東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内
- (72)発明者 叶多 啓二
東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内
- (72)発明者 矢野 肇
東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内
- (72)発明者 大石 宏明
東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内
- (72)発明者 横田 淳一
東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内
- (72)発明者 藤野 豊美
東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内

合議体

審判長 藤内 光武
審判官 奥村 元宏
審判官 徳 田 賢二

- (56)参考文献 特開平9 - 312811 (JP, A)
特開平11 - 220666 (JP, A)
特開平11 - 220673 (JP, A)
特開平4 - 79053 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

H04N7/025-7/088, 5/44-5/445, 7/173, G06F17/30