



(19) 대한민국특허청(KR)  
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2010년12월06일  
(11) 등록번호 10-0998792  
(24) 등록일자 2010년11월30일

(51) Int. Cl.

*H04N 5/93* (2006.01) *H04N 9/76* (2006.01)

(21) 출원번호 10-2005-7011736

(22) 출원일자(국제출원일자) 2003년12월08일

심사청구일자 2008년09월18일

(85) 번역문제출일자 2005년06월22일

(65) 공개번호 10-2005-0095769

(43) 공개일자 2005년09월30일

(86) 국제출원번호 PCT/JP2003/015648

(87) 국제공개번호 WO 2004/066622

국제공개일자 2004년08월05일

(30) 우선권주장

JP-P-2003-00015568 2003년01월24일 일본(JP)

(56) 선행기술조사문현

JP2002281569 A

JP2002112201 A

JP2002044586 A

전체 청구항 수 : 총 11 항

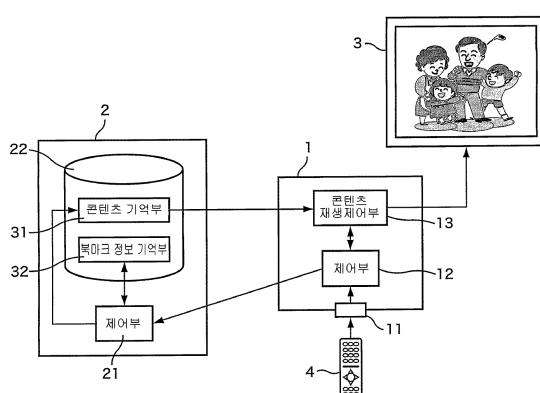
심사관 : 구대성

(54) 통신 시스템 및 방법, 정보 처리 장치 및 방법, 정보 관리장치 및 방법, 기록 매체 및 프로그램

### (57) 요 약

본 발명은, 하나의 서버에 보존된 콘텐츠를, 보다 효율적으로, 또한 쾌적하게, 복수의 기기에서 이용할 수 있도록 한 통신 시스템 및 방법, 정보 처리 장치 및 방법, 정보 관리 장치 및 방법, 기록 매체 및 프로그램에 관한 것이다. 재생중의 콘텐츠의 정지가 지시된 경우, 콘텐츠의 정지 위치를 나타내는 타임 스템프를 포함하는 북마크 정보가, 소정의 식별 정보와 대응시켜서 기억된다. 이 북마크 정보는, 그 식별 정보를 통지하여 오는 각종의 기기에 대해 이용 가능하게 된다. 소정의 기기로부터, 북마크 정보에 의해 지정되는 위치로부터의 콘텐츠의 재생이 지시된 때, 북마크 정보에 포함되는 타임 스템프가 참조되고, 정지 위치로부터의 콘텐츠의 재생이 시작된다. 본 발명은 퍼스널 컴퓨터, 오디오 기기, PDA, 휴대 전화기 등의 각종의 기기에 적용할 수 있다.

### 대 표 도



(72) 발명자

타키모토 유지

일본국 도쿄도 시나가와쿠 기타시나가와 6-7-35 소  
니 가부시끼가이샤 내

사토 마코토

일본국 도쿄도 시나가와쿠 기타시나가와 6-7-35 소  
니 가부시끼가이샤 내

---

## 특허청구의 범위

### 청구항 1

정보 처리 장치와, 콘텐츠를 관리하는 정보 관리 장치로 이루어지는 통신 시스템에 있어서,

상기 정보 처리 장치는,

상기 정보 관리 장치로부터, 네트워크를 통하여 제공되는 상기 콘텐츠를 재생하는 재생 수단과,

상기 재생 수단에 의한 상기 콘텐츠의 재생중에, 재생 위치를 나타내는 타임 스탬프를 기억할 것이 지시된 때, 상기 정보 관리 장치에 대해 상기 타임 스탬프와, 식별 정보를 대응시켜서 기억할 것을 요구하는 제 1의 요구 수단과,

상기 식별 정보를 상기 정보 관리 장치에 통지함과 함께, 상기 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 상기 콘텐츠의 재생을 요구하는 제 2의 요구 수단을 구비하고,

상기 식별 정보는, 유저마다 할당되는 정보 및 유저 그룹마다 할당되는 정보로 이루어지고,

상기 재생 수단은, 상기 제 2의 요구 수단에 의한 요구에 따라 상기 정보 관리 장치로부터 제공되는, 상기 타임 스탬프에 의해 나타나는 상기 재생 위치로부터의 상기 콘텐츠를 재생하는 것을 특징으로 하고,

상기 정보 관리 장치는,

상기 정보 처리 장치에 대해, 상기 콘텐츠를, 상기 네트워크를 통하여 제공하는 제공 수단과,

상기 정보 처리 장치로부터의 요구에 따라, 상기 타임 스탬프와, 상기 식별 정보를 대응시켜서 기억하는 기억 수단을 구비하고,

상기 제공 수단은, 상기 정보 처리 장치로부터, 상기 식별 정보가 통지됨과 함께, 상기 기억 수단에 의해 기억되어 있는 상기 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 상기 콘텐츠의 재생이 요구된 때, 상기 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터, 상기 콘텐츠를 제공하는 것을 특징으로 하는 통신 시스템.

### 청구항 2

정보 처리 장치와, 콘텐츠를 관리하는 정보 관리 장치로 이루어지는 통신 시스템의 통신 방법에 있어서,

상기 정보 처리 장치의 정보 처리 방법은,

상기 정보 관리 장치로부터, 네트워크를 통하여 제공되는 상기 콘텐츠를 재생하는 재생 스텝과,

상기 재생 스텝의 처리에 의한 상기 콘텐츠의 재생중에, 재생 위치를 나타내는 타임 스탬프를 기억할 것이 지시된 때, 상기 정보 관리 장치에 대해 상기 타임 스탬프와, 식별 정보를 대응시켜서 기억할 것을 요구하는 제 1의 요구 스텝과,

상기 식별 정보를 상기 정보 관리 장치에 통지함과 함께, 상기 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 상기 콘텐츠의 재생을 요구하는 제 2의 요구 스텝을 포함하고,

상기 식별 정보는, 유저마다 할당되는 정보 및 유저 그룹마다 할당된 정보로 이루어지고,

상기 제 2의 요구 스텝의 처리에 의한 요구에 따라 상기 정보 관리 장치로부터 제공되는, 상기 타임 스탬프에 의해 나타나는 상기 재생 위치로부터의 상기 콘텐츠가, 상기 재생 스텝의 처리에 의해 재생되는 것을 특징으로 하고,

상기 정보 관리 장치의 정보 관리 방법은,

상기 정보 처리 장치에 대해, 상기 콘텐츠를, 상기 네트워크를 통하여 제공하는 제공 스텝과,

상기 정보 처리 장치로부터의 요구에 따라 상기 타임 스탬프와, 상기 식별 정보를 대응시켜서 기억하는 기억 스텝을 포함하고,

상기 정보 처리 장치로부터, 상기 식별 정보가 통지됨과 함께, 상기 기억 스텝의 처리에 의해 기억되어 있는 상

기 타임 스템프에 의해 나타나는 위치로부터의 상기 콘텐츠의 재생이 요구된 때, 상기 제공 스템의 처리에 의해, 상기 타임 스템프에 의해 나타나는 위치로부터, 상기 콘텐츠가 제공되는 것을 특징으로 하는 통신 방법.

### 청구항 3

콘텐츠를 관리하는 정보 관리 장치로부터, 네트워크를 통하여 제공되는 상기 콘텐츠를 재생하는 재생 수단과, 상기 재생 수단에 의한 상기 콘텐츠의 재생중에, 재생 위치를 나타내는 타임 스템프를 기억할 것이 지시된 때, 상기 정보 관리 장치에 대해, 상기 타임 스템프와, 식별 정보를 대응시켜서 기억할 것을 요구하는 제 1의 요구 수단과,

상기 식별 정보를 상기 정보 관리 장치에 통지함과 함께, 상기 타임 스템프에 의해 나타나는 위치로부터의 상기 콘텐츠의 재생을 요구하는 제 2의 요구 수단을 구비하고,

상기 식별 정보는, 유저마다 할당되는 정보 및 유저 그룹마다 할당되는 정보로 이루어지고,

상기 재생 수단은, 상기 제 2의 요구 수단에 의한 요구에 따라 상기 정보 관리 장치로부터 제공되는, 상기 타임 스템프에 의해 나타나는 상기 재생 위치로부터의 상기 콘텐츠를 재생하는 것을 특징으로 하는 정보 처리 장치.

### 청구항 4

제 3항에 있어서,

상기 콘텐츠의 재생을 정지할 것이 지시된 때에, 상기 타임 스템프를 기억할 것이 지시되었다고 하는 경우,

상기 제 1의 요구 수단은, 상기 정보 관리 장치에 대해, 상기 타임 스템프의 기억과 함께, 상기 콘텐츠의 제공의 정지도 요구하는 것을 특징으로 하는 정보 처리 장치.

### 청구항 5

삭제

### 청구항 6

제 3항에 있어서,

상기 콘텐츠의 시청 상태를 나타내는 시청 상태 정보의 기억을, 상기 시청 상태 정보를 관리하는 시청 상태 정보 관리 장치에 대해 요구하는 제 3의 요구 수단을 또한 구비하고,

상기 제 2의 요구 수단은, 상기 시청 상태 정보에 의해 나타나는 상기 시청 상태에 따라, 상기 타임 스템프에 의해 나타나는 위치로부터의 상기 콘텐츠의 재생을 요구하는 것을 특징으로 하는 정보 처리 장치.

### 청구항 7

콘텐츠를 관리하는 정보 관리 장치로부터, 네트워크를 통하여 제공되는 상기 콘텐츠를 재생하는 재생 스템과,

상기 재생 스템의 처리에 의한 상기 콘텐츠의 재생중에, 재생 위치를 나타내는 타임 스템프를 기억할 것이 지시된 때, 상기 정보 관리 장치에 대해, 상기 타임 스템프와, 식별 정보를 대응시켜서 기억할 것을 요구하는 제 1의 요구 스템과,

상기 식별 정보를 상기 정보 관리 장치에 통지함과 함께, 상기 타임 스템프에 의해 나타나는 위치로부터의 상기 콘텐츠의 재생을 요구하는 제 2의 요구 스템을 포함하고,

상기 식별 정보는, 유저마다 할당되는 정보 및 유저 그룹마다 할당되는 정보로 이루어지고,

상기 제 2의 요구 스템의 처리에 의한 요구에 따라 상기 정보 관리 장치로부터 제공되는, 상기 타임 스템프에 의해 나타나는 상기 재생 위치로부터의 상기 콘텐츠가, 상기 재생 스템의 처리에 의해 재생되는 것을 특징으로 하는 정보 처리 방법.

### 청구항 8

콘텐츠를 관리하는 정보 관리 장치로부터, 네트워크를 통하여 제공되는 상기 콘텐츠를 재생하는 재생 스템과,

상기 재생 스템의 처리에 의한 상기 콘텐츠의 재생중에, 재생 위치를 나타내는 타임 스템프를 기억할 것이 지시

된 때, 상기 정보 관리 장치에 대해, 상기 타임 스탬프와, 식별 정보를 대응시켜서 기억할 것을 요구하는 제 1의 요구 스텝과,

상기 식별 정보를 상기 정보 관리 장치에 통지함과 함께, 상기 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 상기 콘텐츠의 재생을 요구하는 제 2의 요구 스텝을 포함하고,

상기 식별 정보는, 유저마다 할당되는 정보 및 유저 그룹마다 할당되는 정보로 이루어지고, 상기 제 2의 요구 스텝의 처리에 의한 요구에 따라 상기 정보 관리 장치로부터 제공되는, 상기 타임 스탬프에 의해 나타나는 상기 재생 위치로부터의 상기 콘텐츠가, 상기 재생 스텝의 처리에 의해 재생되는 것을 특징으로 하는 컴퓨터가 판독 가능한 프로그램이 기록되어 있는 기록 매체.

#### **청구항 9**

삭제

#### **청구항 10**

네트워크를 통하여 접속되는 정보 처리 장치에 대해, 콘텐츠를 상기 네트워크를 통하여 제공하는 제공 수단과,

상기 정보 처리 장치로부터의 요구에 따라, 상기 제공 수단에 의해 제공되는 상기 콘텐츠의 재생 위치를 나타내는 타임 스탬프와, 식별 정보를 대응시켜서 기억하는 기억 수단을 구비하고,

상기 제공 수단은, 상기 정보 처리 장치로부터, 상기 식별 정보가 통지됨과 함께, 상기 기억 수단에 의해 기억되어 있는 상기 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 상기 콘텐츠의 재생이 요구된 때, 상기 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터, 상기 콘텐츠를 제공하는 것을 특징으로 하는 정보 관리 장치.

#### **청구항 11**

제 10항에 있어서,

상기 정보 처리 장치로부터의 요구에 따라, 상기 콘텐츠의 시청 상태를 나타내는 시청 상태 정보를 기억하는 시청 상태 정보 기억 수단을 또한 구비하고,

상기 제공 수단은, 상기 시청 상태 정보 기억 수단에 의해 기억되는 상기 시청 상태 정보에 의해 나타나는 상기 시청 상태가, 상기 콘텐츠가 최후까지 재생되어 있지 않은 것을 나타내고 있는 경우, 상기 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 상기 콘텐츠를 제공하는 것을 특징으로 하는 정보 관리 장치.

#### **청구항 12**

네트워크를 통하여 접속되는 정보 처리 장치에 대해, 콘텐츠를, 상기 네트워크를 통하여 제공하는 제공 스텝과,

상기 정보 처리 장치로부터의 요구에 따라, 상기 제공 스텝의 처리에 의해 제공되는 상기 콘텐츠의 재생 위치를 나타내는 타임 스탬프와, 식별 정보를 대응시켜서 기억하는 기억 스텝을 포함하고,

상기 정보 처리 장치로부터, 상기 식별 정보가 통지됨과 함께, 상기 기억 스텝의 처리에 의해 기억되어 있는 상기 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 상기 콘텐츠의 재생이 요구된 때, 상기 제공 스텝의 처리에 의해, 상기 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터, 상기 콘텐츠가 제공되는 것을 특징으로 하는 정보 관리 방법.

#### **청구항 13**

네트워크를 통하여 접속되는 정보 처리 장치에 대해, 콘텐츠를, 상기 네트워크를 통하여 제공하는 제공 스텝과,

상기 정보 처리 장치로부터의 요구에 따라, 상기 제공 스텝의 처리에 의해 제공되는 상기 콘텐츠의 재생 위치를 나타내는 타임 스탬프와, 식별 정보를 대응시켜서 기억하는 기억 스텝을 포함하고,

상기 정보 처리 장치로부터, 상기 식별 정보가 통지됨과 함께, 상기 기억 스텝의 처리에 의해 기억되어 있는 상기 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 상기 콘텐츠의 재생이 요구된 때, 상기 제공 스텝의 처리에 의해, 상기 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터, 상기 콘텐츠가 제공되는 것을 특징으로 하는 컴퓨터가 판독 가능한 프로그램이 기록되어 있는 기록 매체.

## 청구항 14

삭제

## 명세서

## 기술분야

[0001] 본 발명은, 통신 시스템 및 방법, 정보 처리 장치 및 방법, 정보 관리 장치 및 방법, 기록 매체 및 프로그램에 관한 것이며, 특히, 하나의 서버에 보존된 콘텐츠를, 보다 효율적으로, 또한 편리하게, 네트워크를 통하여 접속되는 복수의 기기에서 이용할 수 있도록 한 통신 시스템 및 방법, 정보 처리 장치 및 방법, 정보 관리 장치 및 방법, 기록 매체 및 프로그램에 관한 것이다.

## 배경기술

[0002] 근래, 대용량의 하드 디스크나, 기록형의 DVD(Digital Versatile Disc) 드라이브가 비교적 저가격인 것으로 되고, 그들의 디바이스가 탑재된 AV(Audio Visual) 기기를 이용하여, 텔레비전 방송프로그램 등을 시청하는 것이 일반적으로 보급되어 오고 있다.

[0003] 또한, 그들의 기기를 이용하여 텔레비전 방송프로그램 등을 한창 시청하고 있을 때라도, 텔레비전 프로그램의 시청을 중단하고, 잠시 후 그 시청을 재개할 수 있도록, 하기(下記) 특개2002-44586호 공보에는, 중단 개소를 나타내는 정보를, 텔레비전 방송프로그램 데이터의 식별 정보와 대응시켜서 리스트화하고, 관리해 두는 기술이 개시되어 있다.

[0004] 그러나, 특개2002-44586호 공보에 개시되어 있는 기술에 의해서는, 리스트화하여 관리되어 있는 중단 개소를 나타내는 정보를, 그것을 설정한 기기에서밖에 이용할 수 없고, 다른 기기에서 이용할 수 없다는 과제가 있다.

## 발명의 상세한 설명

[0005] 본 발명은 이와 같은 상황을 감안하여 이루어진 것이며, 하나의 서버에 보존된 콘텐츠를, 보다 효율적으로, 또한, 편리하게, 네트워크를 통하여 접속되는 복수의 기기에서 이용할 수 있도록 한 것이다.

[0006] 본 발명의 통신 시스템의 정보 처리 장치는, 정보 관리 장치로부터, 네트워크를 통하여 제공되는 콘텐츠를 재생하는 재생 수단과, 재생 수단에 의한 콘텐츠의 재생중에, 그 때의 재생 위치를 나타내는 타임 스탬프를 기억할 것이 지시된 때, 정보 관리 장치에 대해, 타임 스탬프와, 소정의 식별 정보를 대응시켜서 기억할 것을 요구하는 제 1의 요구 수단과, 식별 정보를 정보 관리 장치에 통지함과 함께, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠의 재생을 요구하는 제 2의 요구 수단을 구비하고, 재생 수단은 제 2의 요구 수단에 의한 요구에 따라 정보 관리 장치로부터 제공되는, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠를 재생하는 것을 특징으로 한다. 또한, 본 발명의 통신 시스템의 정보 관리 장치는, 정보 처리 장치에 대해 콘텐츠를, 네트워크를 통하여 제공하는 제공 수단과, 정보 처리 장치로부터의 요구에 따라 타임 스탬프와, 식별 정보를 대응시켜서 기억하는 기억 수단을 구비하고, 제공 수단은 정보 처리 장치로부터, 식별 정보가 통지됨과 함께, 기억 수단에 의해 기억되어 있는 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠의 재생이 요구된 때, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터, 콘텐츠를 제공하는 것을 특징으로 한다.

[0007] 본 발명의 통신 시스템의 통신 방법은, 정보 관리 장치로부터, 네트워크를 통하여 제공되는 콘텐츠를 재생하는 재생 스텝과, 재생 스텝의 처리에 의한 콘텐츠의 재생중에, 그 때의 재생 위치를 나타내는 타임 스탬프를 기억할 것이 지시된 때, 정보 관리 장치에 대해, 타임 스탬프와, 소정의 식별 정보를 대응시켜서 기억할 것을 요구하는 제 1의 요구 스텝과, 식별 정보를 정보 관리 장치에 통지함과 함께, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠의 재생을 요구하는 제 2의 요구 스텝을 포함하고, 제 2의 요구 스텝의 처리에 의한 요구에 따라 정보 관리 장치로부터 제공되는, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠가, 재생 스텝의 처리에 의해 재생되는 것을 특징으로 한다. 또한, 본 발명의 통신 시스템의 통신 방법은, 정보 처리 장치에 대해, 콘텐츠를, 네트워크를 통하여 제공하는 제공 스텝과, 정보 처리 장치로부터의 요구에 따라, 타임 스탬프와, 식별 정보를 대응시켜서 기억하는 기억 스텝을 포함하고, 정보 처리 장치로부터, 식별 정보가 통지됨과 함께, 기억 스텝의 처리에 의해 기억되어 있는 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠의 재생이 요구된 때, 제공 스텝의 처리에 의해, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터, 콘텐츠가 제공되는 것을 특징으로 한다.

- [0008] 본 발명의 정보 처리 장치는, 콘텐츠를 관리하는 정보 관리 장치로부터, 네트워크를 통하여 제공되는 콘텐츠를 재생하는 재생 수단과, 재생 수단에 의한 콘텐츠의 재생중에, 그 때의 재생 위치를 나타내는 타임 스탬프를 기억할 것이 지시된 때, 정보 관리 장치에 대해, 타임 스탬프와, 소정의 식별 정보를 대응시켜서 기억할 것을 요구하는 제 1의 요구 수단과, 식별 정보를 정보 관리 장치에 통지함과 함께, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠의 재생을 요구하는 제 2의 요구 수단을 구비하고, 재생 수단은, 제 2의 요구 수단에 의한 요구에 따라 정보 관리 장치로부터 제공되는, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠를 재생하는 것을 특징으로 한다.
- [0009] 콘텐츠의 재생을 정지할 것이 지시된 때에, 타임 스탬프를 기억할 것이 지시되었다고 하는 경우, 제 1의 요구 수단은, 정보 관리 장치에 대해, 타임 스탬프의 기억과 함께, 콘텐츠의 제공의 정지도 요구하도록 할 수 있다.
- [0010] 식별 정보는, 유저마다 할당되는 정보인 것으로 할 수 있다.
- [0011] 본 발명의 정보 처리 장치는, 콘텐츠의 시청(視聽) 상태를 나타내는 시청 상태 정보의 기억을, 시청 상태 정보를 관리하는 시청 상태 정보 관리 장치에 대해 요구하는 제 3의 요구 수단을 또한 구비하도록 할 수 있다. 이 경우, 제 2의 요구 수단은, 시청 상태 정보에 의해 나타나는 시청 상태에 따라, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠의 재생을 요구한다.
- [0012] 본 발명의 정보 처리 장치의 정보 처리 방법은, 콘텐츠를 관리하는 정보 관리 장치로부터, 네트워크를 통하여 제공되는 콘텐츠를 재생하는 재생 스텝과, 재생 스텝의 처리에 의한 콘텐츠의 재생중에, 그 때의 재생 위치를 나타내는 타임 스탬프를 기억할 것이 지시된 때, 정보 관리 장치에 대해, 타임 스탬프와, 소정의 식별 정보를 대응시켜서 기억할 것을 요구하는 제 1의 요구 스텝과, 식별 정보를 정보 관리 장치에 통지함과 함께, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠의 재생을 요구하는 제 2의 요구 스텝을 포함하고, 제 2의 요구 스텝의 처리에 의한 요구에 따라 정보 관리 장치로부터 제공되는, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠가, 재생 스텝의 처리에 의해 재생되는 것을 특징으로 한다.
- [0013] 본 발명의 기록 매체에 기록되는 프로그램 및 본 발명의 프로그램은, 콘텐츠를 관리하는 정보 관리 장치로부터, 네트워크를 통하여 제공되는 콘텐츠를 재생하는 재생 스텝과, 재생 스텝의 처리에 의한 콘텐츠의 재생중에, 그 때의 재생 위치를 나타내는 타임 스탬프를 기억할 것이 지시된 때, 정보 관리 장치에 대해, 타임 스탬프와, 소정의 식별 정보를 대응시켜서 기억할 것을 요구하는 제 1의 요구 스텝과, 식별 정보를 정보 관리 장치에 통지함과 함께, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠의 재생을 요구하는 제 2의 요구 스텝을 포함하고, 제 2의 요구 스텝의 처리에 의한 요구에 따라 정보 관리 장치로부터 제공되는, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠가, 재생 스텝의 처리에 의해 재생되는 것을 특징으로 한다.
- [0014] 본 발명의 정보 관리 장치는, 네트워크를 통하여 접속되는 정보 처리 장치에 대해, 소정의 콘텐츠를, 네트워크를 통하여 제공하는 제공 수단과, 정보 처리 장치로부터의 요구에 따라, 제공 수단에 의해 제공되는 콘텐츠의 재생 위치를 나타내는 타임 스탬프와, 소정의 식별 정보를 대응시켜서 기억하는 기억 수단을 구비하고, 제공 수단은 정보 처리 장치로부터, 식별 정보가 통지됨과 함께, 기억 수단에 의해 기억되어 있는 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠의 재생이 요구된 때, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터, 콘텐츠를 제공하는 것을 특징으로 한다.
- [0015] 본 발명의 정보 관리 장치는, 정보 처리 장치로부터의 요구에 따라, 콘텐츠의 시청 상태를 나타내는 시청 상태 정보를 기억하는 시청 상태 정보 기억 수단을 또한 구비하도록 할 수 있다. 이 경우, 제공 수단은, 시청 상태 정보 기억 수단에 의해 기억되는 시청 상태 정보에 의해 나타나는 시청 상태가, 콘텐츠가 최후까지 재생되어 있지 않은 것을 나타내고 있는 경우, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠를 제공한다.
- [0016] 본 발명의 정보 관리 장치의 정보 관리 방법은, 네트워크를 통하여 접속되는 정보 처리 장치에 대해, 소정의 콘텐츠를, 네트워크를 통하여 제공하는 제공 스텝과, 정보 처리 장치로부터의 요구에 따라, 제공 스텝의 처리에 의해 제공되는 콘텐츠의 재생 위치를 나타내는 타임 스탬프와, 소정의 식별 정보를 대응시켜서 기억하는 기억 스텝을 포함하고, 정보 처리 장치로부터, 식별 정보가 통지됨과 함께, 기억 스텝의 처리에 의해 기억되어 있는 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠의 재생이 요구된 때, 제공 스텝의 처리에 의해, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터, 콘텐츠가 제공되는 것을 특징으로 한다.
- [0017] 본 발명의 기록 매체에 기록되어 있는 프로그램 및 본 발명의 프로그램은, 네트워크를 통하여 접속되는 정보 처리 장치에 대해, 소정의 콘텐츠를 네트워크를 통하여 제공하는 제공 스텝과, 정보 처리 장치로부터의 요구에 따라, 제공 스텝의 처리에 의해 제공되는 콘텐츠의 재생 위치를 나타내는 타임 스탬프와, 소정의 식별 정보를 대

응시켜서 기억하는 기억 스텝을 포함하고, 정보 처리 장치로부터 식별 정보가 통지됨과 함께, 기억 스텝의 처리에 의해 기억되어 있는 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠의 재생이 요구된 때, 제공 스텝의 처리에 의해, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터, 콘텐츠가 제공되는 것을 특징으로 한다.

[0018] 본 발명의 통신 시스템 및 방법에서는, 정보 관리 장치로부터, 네트워크를 통하여 제공되는 콘텐츠가 재생되고, 콘텐츠의 재생중에, 그 때의 재생 위치를 나타내는 타임 스탬프를 기억할 것이 지시된 때, 정보 관리 장치에 대해, 타임 스탬프와, 소정의 식별 정보를 대응시켜서 기억할 것이 요구된다. 또한, 식별 정보가 정보 관리 장치에 통지됨과 함께, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠의 재생이 요구되고, 정보 관리 장치로부터 제공되는, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠가 재생된다. 또한, 정보 처리 장치에 대해, 콘텐츠가, 네트워크를 통하여 제공되고, 정보 처리 장치로부터의 요구에 따라, 타임 스탬프와, 식별 정보가 대응시켜서 기억되고, 식별 정보가 통지됨과 함께, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠의 재생이 요구된 때, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터 콘텐츠가 제공된다.

[0019] 본 발명의 정보 처리 장치 및 방법 및 프로그램에서는, 콘텐츠를 관리하는 정보 관리 장치로부터, 네트워크를 통하여 제공되는 콘텐츠가 재생되고, 콘텐츠의 재생중에, 그 때의 재생 위치를 나타내는 타임 스탬프를 기억할 것이 지시된 때, 정보 관리 장치에 대해, 타임 스탬프와, 소정의 식별 정보를 대응시켜서 기억할 것이 요구된다. 또한, 식별 정보가 정보 관리 장치에 통지됨과 함께, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠의 재생이 요구되고, 정보 관리 장치로부터 제공되는, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠가 재생된다.

[0020] 본 발명의 정보 관리 장치 및 방법 및 프로그램에서는, 네트워크를 통하여 접속되는 정보 처리 장치에 대해 소정의 콘텐츠가, 네트워크를 통하여 제공되고, 정보 처리 장치로부터의 요구에 따라 콘텐츠의 재생 위치를 나타내는 타임 스탬프와, 소정의 식별 정보가 대응시켜서 기억된다. 또한, 정보 처리 장치로부터 식별 정보가 통지됨과 함께, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터의 콘텐츠의 재생이 요구된 때, 타임 스탬프에 의해 나타나는 위치로부터 콘텐츠가 제공된다.

### 실시예

[0040] 도 1은, 본 발명을 적용한 통신 시스템의 개념을 도시한 도면이다.

[0041] 클라이언트(1)와 서버(2)는, 예를 들면, 주거 내에 구축된 유선의 LAN(Local Area Network)이나, IEEE(Institute of Electrical and Electronics Engineers)802. 11a, 802. 11b에 준거한 무선 LAN 등으로 이루어지는 홈 네트워크를 통하여 접속되어 있다. 따라서, 클라이언트(1)와 서버(2) 사이에서는, 각종의 정보 송수신이 그 홈 네트워크를 통하여 행하여진다.

[0042] 도 1의 통신 시스템에서는, 유저는 클라이언트(1)를 리모트 컨트롤러(4)에 의해 조작하고, 서버(2)에 보존되어 있는 동화 콘텐츠 등을 클라이언트(1)에 접속되어 있는 표시 기기(3)에 출력시킬 수 있다.

[0043] 예를 들면, 유저가, 리모트 컨트롤러(4)를 조작하고, 소정의 콘텐츠의 재생을 지시한 때, 그것을 나타내는 커맨드가, 리모트 컨트롤러(4)로부터 클라이언트(1)에 대해 적외선에 의해 송신된다. 그 커맨드는 수광부(11)를 통하여 클라이언트(1)의 제어부(12)에 의해 수신된다.

[0044] 커맨드를 수신한 제어부(12)는, 서버(2)의 제어부(21)에 대해 유저에 의해 지시된 콘텐츠의 재생(스트리밍 재생)을 요구하고, 그 요구에 따라 기억부(22)로부터 판독되고, 홈 네트워크를 통하여 송신되어 온 콘텐츠를, 콘텐츠 재생 제어부(13)를 제어하여 재생한다. 콘텐츠 재생 제어부(13)에 의해 재생된 콘텐츠의 영상은 표시 기기(3)에 표시된다.

[0045] 또한, 서버(2)의 기억부(22)에는, 콘텐츠가 기억되는 콘텐츠 기억부(31)뿐만 아니라, 북마크 정보 기억부(32)가 포함되어 있다. 이 북마크 정보 기억부(32)에는 유저에 의해 콘텐츠의 시청이 정지된 경우에, 그 정지 위치를 나타내는 타임 스탬프를 포함하는 북마크 정보가 기억된다.

[0046] 즉, 재생중의 콘텐츠를, 유저가 소정의 타이밍에 정지한 경우, 콘텐츠의 정지를 나타내는 커맨드가 리모트 컨트롤러(4)로부터 송신되고, 수광부(11)를 통하여 제어부(12)에 의해 취득된다. 제어부(12)는, 서버(2)의 제어부(21)에 대해 콘텐츠의 정지를 요구함과 함께, 콘텐츠의 정지 위치를 나타내는 북마크 정보의 기억을 요구한다. 이 요구에 따라, 서버(2)는 콘텐츠의 스트리밍을 정지함과 함께, 북마크 정보 기억부(32)에 콘텐츠의 정지 위치를 나타내는 타임 스탬프를 포함하는 북마크 정보를 기억시킨다.

- [0047] 그리고, 잠시 후, 유저가 리모트 컨트롤러(4)에 의해, 전회, 시청을 정지한 위치로부터의 콘텐츠의 재생을 지시한 때, 클라이언트(1)의 제어부(12)로부터 서버(2)의 제어부(21)에 대해, 재생하는 콘텐츠의 식별 정보와 함께 전회의 정지 위치로부터의 재생을 요구하는 정보가 송신된다. 서버(2)는, 북마크 정보 기억부(32)에 보존되어 있는 북마크 정보에 의거하여 정지 위치를 나타내는 타임 스탬프를 참조하고, 그 타임 스탬프에 의해 지정되는 위치로부터 콘텐츠의 재생을 시작한다.
- [0048] 이로써, 유저는, 콘텐츠의 시청을 중단(정지)한 경우라도, 잠시 후, 그 중단한 위치로부터 콘텐츠의 시청을 재개할 수 있다.
- [0049] 또한, 도 1에서는, 클라이언트(1)의 제어부(12)와 서버(2)의 제어부(21) 사이 및 서버(2)의 콘텐츠 기억부(31)와 클라이언트(1)의 콘텐츠 재생 제어부(13) 사이에서는, 설명의 편의상, 통신이 직접 행하여지고 있는 것으로 도시되어 있지만, 후술하는 바와 같이, 실제로는, 통신을 제어하는 통신 제어부(클라이언트(1)의 통신 제어부(101)와 서버(2)의 통신 제어부(121))를 통하여, 그들의 통신이 행하여진다.
- [0050] 또한, 도 1의 통신 시스템에서는, 서버(2)에 기억되어 있는 콘텐츠 및 북마크 정보는, 홈 네트워크에 접속되는, 다른 클라이언트(클라이언트(1) 이외의 클라이언트)에서도 이용할 수 있도록 되어 있다.
- [0051] 도 2는, 서버(2)에 복수의 클라이언트가 접속되는 경우의, 통신 시스템의 구성예를 도시한 도면이다. 도 1에 도시된 것과 같은 구성에 관해서는 동일한 부호가 붙여져 있다.
- [0052] 도 2의 예에서는, 방(41)에 클라이언트(1), 서버(2) 및 표시 기기(3)가 설치되어 있고, 방(42)에 노트북형의 퍼스널 컴퓨터인 클라이언트(61)가 설치되어 있다. 도 2의 서버(2)와 클라이언트(61) 사이는, 서버(2)와 클라이언트(1) 사이와 마찬가지로, 무선 LAN 등에 의해 접속되어 있다. 따라서, 유저는 클라이언트(1)의 경우와 마찬가지로, 클라이언트(61)를 이용하여, 서버(2)에 보존되어 있는 콘텐츠를, 그 표시부에서 시청할 수 있다.
- [0053] 또한, 클라이언트(1)로부터 서버(2)에 등록한 북마크 정보를, 클라이언트(61)로부터도 이용할 수 있기 때문에, 유저는 표시 기기(3)에서 시청을 중단한 위치로부터, 클라이언트(61)의 표시부에서 콘텐츠를 시청할 수 있다. 또한, 도 2의 표시 기기(3)와 클라이언트(61)의 표시부에는 동일한 콘텐츠의 영상이 표시되어 있다.
- [0054] 후에 상세 기술하는 바와 같이, 북마크 정보에는 타임 스탬프나 콘텐츠의 식별 정보 외에, 예를 들면, 그것을 이용하는 유저의 식별 정보(유저 ID)나, 유저의 그룹을 식별하는 식별 정보(유저 그룹 ID) 등도 포함되어 있다. 즉, 소정의 조작으로 입력된 식별 정보에 의거하여 북마크 정보가 판독되고, 그것에 포함되는 타임 스탬프 등의 정보가 참조됨에 의해 유저, 또는 그룹의 유저는, 소정의 클라이언트를 이용하여, 북마크 정보에 의해 지정되는 위치로부터 콘텐츠를 시청할 수 있다.
- [0055] 또한, 예를 들면, 중단한 위치로부터 콘텐츠를 시청하도록 한 때에, 다른 유저에 의해 북마크 정보를 등록한 클라이언트가 먼저 이용되어 있는 경우에도, 유저는, 다른 클라이언트를 이용하여, 중단한 위치로부터 콘텐츠를 시청할 수 있다.
- [0056] 이상에서는, 북마크 정보가 설정되는 콘텐츠가 동화 콘텐츠인 것으로 하였지만, 예를 들면, 도 3에 도시된 바와 같이, 홈 네트워크(71)를 통하여 서버(2)에 접속되는, 오디오 기기인 클라이언트(61B)로부터 서버(2)에 기억되어 있는 음악 콘텐츠에 대해, 북마크 정보를 설정할 수도 있다. 또한, 유저는 홈 네트워크(71)를 통하여 서버(2)와 접속되어 있다, 노트북형의 퍼스널 컴퓨터인 클라이언트(61A)를 이용하여, 클라이언트(61B)로부터 설정된 북마크 정보를 서버(2)에 참조시키고, 클라이언트(61B)에서 재생이 중단된 위치로부터 음악 콘텐츠를 들을 수 있다.
- [0057] 이와 같이, 북마크 정보는 동화 콘텐츠, 음악 콘텐츠, 정지화 콘텐츠 등의 각종의 콘텐츠로 설정되고, 그것을 이용할 수 있다. 또한, 마찬가지로 콘텐츠로서의 소정의 웹 페이지에 설정한 북마크 정보(북마크)를, 예를 들면, 유저의 그룹 사이에서 공유할 수 있도록 하여도 좋다. 또한, 타인의 저작권을 침해하고, 권리자에게 불이익을 주는 일이 없는 콘텐츠만이, 공유 가능하게 되도록 하여도 좋다.
- [0058] 또한, 콘텐츠나 북마크 정보를 이용할 수 있는 클라이언트는, 퍼스널 컴퓨터 및 오디오 기기 외에, PDA(Personal Digital Assistants), 휴대 전화기 등의 각종의 기기로 할 수 있다.
- [0059] 또한, 도 1의 통신 시스템에서는, 유저는 북마크 정보로서, 다음 회의 재생 시작 포인트를 나타내는 타임 스탬프뿐만 아니라, 유저의 마음에 드는 포인트(볼만한 곳 포인트)를 나타내는 타임 스탬프를 등록할 수도 있다.
- [0060] 예를 들면, 동화 콘텐츠를 한창 시청하고 있을 때, 좋아하는 장면이 있을 때, 유저는, 리모트 컨트롤러(4)를 조

작하고, 불만한 곳 포인트의 등록을 지시한다. 리모트 컨트롤러(4)로부터 송신되는 불만한 곳 포인트의 등록을 지시하는 커맨드를 수신한 클라이언트(1)는, 서버(2)에 대해 불만한 곳 포인트의 설정을 요구하고, 콘텐츠의 그 때의 재생 위치를 나타내는 타임 스탬프를 기억시킨다.

- [0061] 잠시 후, 유저가 불만한 곳 포인트로부터의 콘텐츠의 시청을 지시한 경우, 불만한 곳 포인트로서 등록되어 있는 타임 스탬프에 따라, 콘텐츠의 재생이 시작된다.
- [0062] 도 4는, 소정의 동화 콘텐츠에, 불만한 곳 포인트가 설정되어 있는 경우의 표시 기기(3)의 화면의 예를 도시한 도면이다.
- [0063] 표시 기기(3A)에 표시된 영상은, 불만한 곳 포인트로부터의 재생이 지시되기 전의 소정의 동화 콘텐츠의 영상이고, 속이 빈 화살표의 앞에 나타난다, 표시 기기(3B)에 나타나는 영상은, 불만한 곳 포인트로부터의 재생이 지시된 때의 그 동화 콘텐츠의 영상이다. 즉, 불만한 곳 포인트로부터의 재생이 지시된 때, 불만한 곳 포인트를 지정하는 타임 스탬프에 의거하여 콘텐츠의 재생 위치가 이동되고, 영상이 전환된다.
- [0064] 예를 들면, 표시 기기(3A)의 포인터(52)의 위치가 현재의 재생 위치이고, 포인터(53)의 위치가 불만한 곳 포인트인 경우에 있어서, 그 불만한 곳 포인트로부터의 재생이 지시된 때, 콘텐츠의 재생 위치가 이동하고(표시가 전환), 표시 기기(3B)에 나타난 바와 같이, 현재의 재생중의 위치를 나타내는 포인터(52)의 위치가 포인터(53)의 위치로 이동되게 된다.
- [0065] 또한, 바(51)는 콘텐츠 전체의 길이를 나타내고 있다. 또한, 도 4의 바(51), 포인터(52, 53)는 유저에 의한 설정에 따라 표시의 온/오프가 전환된다.
- [0066] 도 5는, 도 1의 클라이언트(1)의 구성예를 도시한 블록도이다.
- [0067] CPU(Central Processing Unit)(81)는, ROM(Read Only Memory)(82)에 기억되어 있는 프로그램, 또는 기억부(88)로부터 RAM(Random Access Memory)(83)에 로드된 프로그램에 따라, 각종의 처리를 실행한다. RAM(83)에는 또한, CPU(81)가 각종의 처리를 실행하는데 있어서 필요한 데이터 등이 적절히 기억된다.
- [0068] CPU(81), ROM(82) 및 RAM(83)은 버스(84)를 통하여 서로 접속되어 있다. 이 버스(84)에는 또한, 입출력 인터페이스(85)도 접속되어 있다.
- [0069] 입출력 인터페이스(85)에는 키보드나 마우스, 또는 리모트 컨트롤러(4)로부터 출사된 적외선의 수광부(11) 등으로 이루어지는 입력부(86), 표시 기기(3)와의 인터페이스, 또는 스피커 등으로 이루어지는 출력부(87), 하드 디스크 등으로 구성되는 기억부(88), 홈 네트워크를 통한 통신을 행하는 통신부(89)가 접속되어 있다.
- [0070] 입출력 인터페이스(85)에는 또한, 필요에 따라 드라이브(90)가 접속되고, 자기 디스크(91), 광디스크(92), 광자기 디스크(93), 또는 반도체 메모리(94) 등이 적절히 장착되고, 그들로부터 판독된 컴퓨터 프로그램이 필요에 따라 기억부(88)에 인스톨된다.
- [0071] 또한, 도 1의 서버(2) 및 도 2의 클라이언트(61)는 기본적으로는 도 5에 도시된 클라이언트(1)와 같은 구성을 갖고 있다. 따라서, 이후, 필요에 따라 도 5의 구성은 서버(2) 및 클라이언트(61)(클라이언트(1) 이외의 다른 클라이언트)의 구성으로서도 인용된다.
- [0072] 도 6은 도 1의 통신 시스템의 기능 구성예를 도시한 블록도이다. 상술한 구성에 관해서는 그 설명을 적절히 생략한다.
- [0073] 도 6에 도시된 클라이언트(1)의 각 기능부는, 클라이언트(1)의 CPU(81)에 의해 소정의 제어 프로그램이 실행되어 실현된다.
- [0074] 제어부(12)는 클라이언트(1)의 전체의 동작을 제어한다. 통신 제어부(101)는 통신부(89)에서 행하여지는, 홈 네트워크(71)를 통한 통신을 제어한다. 예를 들면, 서버(2)로부터 홈 네트워크(71)를 통하여 송신되는 콘텐츠(스트리밍 데이터)는, 이 통신 제어부(101)에 의해 취득되고, 콘텐츠 재생 제어부(13)에 출력된다.
- [0075] 또한, 통신 제어부(101)에는 콘텐츠의 재생을 서버(2)에 대해 요구하는 재생 요구부(101A) 및 북마크 정보의 설정을 서버(2)에 대해 요구하는 북마크 정보 설정 요구부(101B)가 포함된다. 즉, 제어부(12)에 의한 콘텐츠의 재생 요구는, 재생 요구부(101A)를 통하여 행하여지고, 제어부(12)에 의한 북마크 정보의 설정 요구는 북마크 정보 설정 요구부(101B)를 통하여 행하여진다.
- [0076] 표시 제어부(102)는, 콘텐츠 재생 제어부(13)에 의해 재생된 데이터에 의거하여 표시 기기(3)에 대한 영상의 표

시를 제어한다. 유저 인터페이스(I/F) 제어부(103)는 수광부(11)에서 수광된 적외선에 포함되는 커맨드를 취득하고, 그것을 제어부(12)에 출력한다.

[0077] 개인·그룹 인증부(104)는, 예를 들면, 서버(2)에 대해 북마크 정보에 의해 지정되는 위치로부터의 콘텐츠의 재생을 요구할 때, 필요에 따라 서버(2)의 제어부(21)와의 사이에서, 유저 ID, 유저 그룹 ID, 소정의 패스워드 등에 의거한 인증을 행한다. 기기 ID 기억부(105)는 기기 ID를 기억하고, 필요에 따라 그것을 제어부(12)에 출력한다. 이 기기 ID는 MAC(Media Access Control) 어드레스 등의, 각각의 기기에 고유의 정보이고, 서버(2)와의 사이에서 행하여지는 인증 처리에서 적절히 이용된다.

[0078] 서버(2)의 각 기능부는, 서버(2)의 CPU(81)에 의해 소정의 제어 프로그램이 실행되어 실현된다.

[0079] 제어부(21)는, 서버(2)의 전체 동작을 제어한다. 통신 제어부(121)는 홈 네트워크(71)를 통하여 행하여지는 클라이언트(1)와의 통신을 제어한다.

[0080] 콘텐츠 기억부(31)는, 콘텐츠를 기억하고, 클라이언트(1)로부터의 요구에 따라 요구된 콘텐츠를 제공한다. 북마크 정보 기억부(32)는, 북마크 정보를 기억하고, 그것을, 적절히 제어부(21)에 제공한다.

[0081] 또한, 도 6에서는, 서버(2)에 기억되어 있는 콘텐츠를 이용하는 클라이언트로서, 클라이언트(1)만이 도시되어 있지만, 클라이언트(1)와 같은 구성을 갖는 다른 클라이언트(도 2의 클라이언트(61) 등)도, 홈 네트워크(71)에 접속된다.

[0082] 도 7은, 서버(2)의 북마크 정보 기억부(32)에 기억된 북마크 정보의 예를 도시한 도면이다.

[0083] 예를 들면, 북마크 정보에는 식별 정보로서의 「북마크 넘버(No)」, 그 북마크 정보가 대상으로 하는 콘텐츠의 ID가 포함된다. 즉, 북마크 정보는 유저에 의한 지시에 따라 각각의 콘텐츠에 설정된다.

[0084] 또한, 북마크 정보에는, 정당한 유저 ID를 통지하여 온 클라이언트에 대해, 북마크 정보에의 액세스를 허가하는지의 여부(유저 ID에 의한 액세스권의 확인이 필요하는지의 여부)를 나타내는 정보(허가/허가하지 않음), 정당한 유저 그룹 ID를 통지하여 온 클라이언트에 대해, 북마크 정보에의 액세스를 허가하는지의 여부를 나타내는 정보 및 정당한 기기 ID를 통지하여 온 클라이언트에 대해, 북마크 정보에의 액세스를 허가하는지의 여부를 나타내는 정보가 포함된다.

[0085] 예를 들면, 정당한 유저 ID를 통지하여 온 클라이언트에 대해, 북마크 정보에의 액세스가 허가되도록 설정하여 둠에 의해, 유저는, 서버(2)에 액세스할 수 있는 어느 클라이언트로부터도, 그 유저 ID를 입력하고, 북마크 정보를 이용할 수 있다. 또한, 정당한 유저 그룹 ID를 통지하여 온 클라이언트에 대해, 북마크 정보에의 액세스가 허가되도록 설정하여 둠에 의해, 유저는, 그 유저 그룹 ID를 알고 있는 복수의 유저 사이에서, 하나의 북마크 정보를 공유할 수 있다. 또한, 정당한 기기 ID를 통지하여 온 클라이언트에 대해, 북마크 정보에의 액세스가 허가되도록 설정하여 둠에 의해, 그 기기 ID가 설정되어 있는 클라이언트를 이용하는 유저 사이에서, 하나의 북마크 정보를 공유할 수 있다.

[0086] 도 7의 설명으로 되돌아와, 북마크 정보에는, 포인터 종류별(포인터에 의해 지정되는 위치가, 어떤 위치를 나타내는 것인가의 종류별)과, 그 포인터의 위치를 나타내는 타임 스템프 값이 포함된다.

[0087] 도 7에 도시된 북마크 정보에 설정되어 있는 북마크 넘버는 「001」이고, 대상으로 하는 콘텐츠의 ID는 「777777」이다. 또한, 북마크 정보를 이용하기 위해서는, 유저 ID에 의한 인증이 필요하게 되고, 그 유저 ID가 「123456」으로 되어 있다.

[0088] 또한, 도 7의 북마크 정보에는, 다음회의 재생의 시작 위치(전회의 재생의 정지 위치)와, 재생의 종료 위치를 나타내는 포인터가 포함되어 있다. 구체적으로는, 도 7의 북마크 정보에 의해 콘텐츠의 선두로부터 「0 시간 12 분 34초(0h12m34s)」 경과 후의 타이밍으로 설정되어 있는 재생 시작 포인터의 위치로부터, 콘텐츠가 재생되는 것 및 재생의 종료 위치를 지정하는 재생 종료 포인터가 설정되어 있지 않고, 콘텐츠의 최후까지 재생이 행하여지는 것이 표시되어 있다.

[0089] 이와 같은 각종의 정보를 포함하는 북마크 정보가 콘텐츠마다 설정되고, 북마크 정보 기억부(32)에 의해 관리된다.

[0090] 다음에, 도 6의 통신 시스템에서의 각 기기의 동작에 관해 설명한다.

[0091] 처음에, 도 8의 플로우 차트를 참조하여, 유저에 의한 리모트 컨트롤러(4)의 조작에 따라 행하여지는 클라이언트

트(1)의 처리에 관해 설명한다.

- [0092] 스텝 S1에서, 유저 인터페이스 제어부(103)는 리모트 컨트롤러(4)로부터 송신되어 온 커맨드를, 수광부(11)를 통하여 취득하고, 유저로부터의 조작을 접수한다. 유저 인터페이스 제어부(103)에 의해 접수된 조작에 대응하는 신호가, 제어부(12)에 출력된다.
- [0093] 스텝 S2에서, 제어부(12)는 유저 인터페이스 제어부(103)로부터의 출력에 의거하여, 유저에 의해 북마크 정보로서 등록되는, 재생 시작 포인트로부터의 콘텐츠의 재생이 지시되었는지의 여부를 판정한다. 제어부(12)는 스텝 S2에서, 소정의 콘텐츠에 설정되어 있는 재생 시작 포인트로부터의 재생이 지시되었다고 판정한 경우, 스텝 S3으로 진행한다.
- [0094] 스텝 S3에서, 제어부(12)는 재생을 요구하는 콘텐츠의 콘텐츠 ID, 유저 ID, 유저 그룹 ID, 재생 시작 포인트로부터의 재생을 지시하는 커맨드(포인터 종류별 : 재생 시작)를 포함하는, 생 요구 데이터를 생성하고, 스텝 S4로 진행하고, 그것을 서버(2)에 송신한다. 이로써, 서버(2)에서는 필요에 따라 유저 ID, 유저 그룹 ID 등에 의거한 인증이 행하여진 후, 콘텐츠 ID에 의해 지정되는 콘텐츠의 재생 시작 포인트로부터의 재생이 시작된다(도 10의 스텝 S52).
- [0095] 한편, 스텝 S2에서, 제어부(12)는 유저에 의해 재생 시작 포인트로부터의 콘텐츠의 재생이 지시되지 않았다고 판정한 경우, 스텝 S5로 진행하고, 재생중의 콘텐츠의 정지가 지시되었는지의 여부를 판정한다.
- [0096] 스텝 S5에서, 제어부(12)에 의해 재생중의 콘텐츠의 정지가 지시되었다고 판정된 경우, 스텝 S6으로 진행하고, 콘텐츠 재생 제어부(13)는 재생중 콘텐츠의 그때의 타임 스탬프를 판독한다. 콘텐츠 재생 제어부(13)에 의해 판독된 타임 스탬프의 값은 제어부(12)에 출력된다.
- [0097] 제어부(12)는, 스텝 S7에서 재생의 정지를 요구하는 콘텐츠의 콘텐츠 ID, 유저 ID, 유저 그룹 ID, 재생 시작 포인트(다음 회의 재생 시작 위치를 나타내는 포인터)의 등록을 요구하는 커맨드 및 콘텐츠 재생 제어부(13)에 의해 판독된 타임 스탬프 값을 포함하는, 북마크 정보의 등록 요구 데이터를 생성하고, 스텝 S8로 진행하고, 그것을 서버(2)에 송신한다. 이로써, 서버(2)에서는 필요에 따라 유저 ID, 유저 그룹 ID 등에 의거한 인증이 행하여진 후, 북마크 정보의 등록이 행하여진다(도 9의 스텝 S32).
- [0098] 즉, 이 예에서는, 재생중의 콘텐츠의 정지가 요구된 때에 북마크 정보의 등록이 행하여지고 있다. 또한, 콘텐츠의 일시 정지가 요구된 때나, 재생중의 콘텐츠로 바꾸어, 다른 콘텐츠의 재생이 지시된 때에 북마크 정보가 등록되도록 하여도 좋다.
- [0099] 제어부(12)는, 스텝 S5에서 재생중 콘텐츠의 정지가 지시되지 않았다고 판정한 경우, 스텝 S9로 진행하고, 불만한 곳 포인트의 등록이 요구되었는지의 여부를 판정한다. 스텝 S9에서 불만한 곳 포인트의 등록이 요구되었다고 판정된 경우, 스텝 S10으로 진행하고, 콘텐츠 재생 제어부(13)는 재생중 콘텐츠의, 그때의 타임 스탬프를 판독한다. 콘텐츠 재생 제어부(13)에 의해 판독된 타임 스탬프의 값은 제어부(12)에 출력된다.
- [0100] 제어부(12)는, 스텝 S11에서, 불만한 곳 포인트의 등록을 요구하는 콘텐츠의 콘텐츠 ID, 유저 ID, 유저 그룹 ID, 불만한 곳 포인트의 등록의 요구를 나타내는 커맨드 및 콘텐츠 재생 제어부(13)에 의해 판독된 타임 스탬프 값을 포함하는 불만한 곳 포인트의 등록 요구 데이터를 생성하고, 스텝 S12로 진행하고, 그것을 서버(2)에 송신한다. 이로써, 서버(2)에서는 필요에 따라 유저 ID, 유저 그룹 ID 등에 의거한 인증이 행하여진 후, 불만한 곳 포인트(북마크 정보)의 등록이 행하여진다(도 9의 스텝 S32).
- [0101] 한편, 스텝 S9에서, 불만한 곳 포인트의 등록이 요구되어 있지 않다고 판정한 경우, 제어부(12)는 스텝 S13으로 진행하고, 불만한 곳 포인트로부터의 콘텐츠의 재생이 지시되었는지의 여부를 판정한다. 예를 들면, 불만한 곳 포인트로부터의 콘텐츠의 재생은, 리모트 컨트롤러(4)의 빨리감기 버튼이 2회 연속하여 눌리는 것 등에 의해 행하여진다.
- [0102] 스텝 S13에서, 제어부(12)는 불만한 곳 포인트로부터의 콘텐츠의 재생이 지시되지 않았다고 판정한 경우, 콘텐츠의 재생에 관계가 없는 다른 조작이 유저에 의해 행하여졌다고 인식하고, 그것에 대응하는 처리를 실행한 후, 도 8의 처리를 종료시킨다.
- [0103] 제어부(12)는, 스텝 S13에서, 불만한 곳 포인트로부터의 콘텐츠의 재생이 지시되었다고 판정한 경우 스텝 S14로 진행하고, 불만한 곳 포인트로부터의 재생을 요구하는 콘텐츠의 콘텐츠 ID, 유저 ID, 유저 그룹 ID, 불만한 곳 포인트로부터의 재생을 지시하는 커맨드를 포함하는 재생 시작 요구 데이터를 생성한다.

- [0104] 제어부(12)는, 생성한 재생 시작 요구 데이터를, 스텝 S15에서 서버(2)에 대해 송신한다. 이로써, 서버(2)에서는, 필요에 따라 유저 ID, 유저 그룹 ID 등에 의거한 인증이 행하여진 후, 불만한 곳 포인트로부터의 콘텐츠의 재생이 행하여진다(도 10의 스텝 S51).
- [0105] 다음에, 도 9의 플로우 차트를 참조하여, 도 8의 처리에 대응하여 서버(2)에 의해 실행되는 북마크 정보의 등록 처리에 관해 설명한다.
- [0106] 스텝 S31에서, 서버(2)의 제어부(21)는 통신 제어부(121)를 제어하고, 클라이언트(1)로부터 송신된 북마크 정보의 등록 요구 데이터(도 8의 스텝 S8에서 송신되는, 다음회의 재생 시작 포인트의 등록 요구 데이터, 또는, 스텝 S12에서 송신되는, 불만한 곳 포인트의 등록 요구 데이터)를 수신한다. 제어부(21)에 의해 수신된 북마크 정보의 등록 요구 데이터는, 북마크 정보 기억부(32)에 출력된다.
- [0107] 북마크 정보 기억부(32)는, 스텝 S32에서 제어부(21)로부터 공급된 데이터에 의거하여 북마크 정보를 등록한다. 이로써, 도 7에 도시된 바와 같은 리스트가 작성되고, 기억된다.
- [0108] 다음에, 도 10의 플로우 차트를 참조하여, 도 8의 처리에 대응하고, 서버(2)에 의해 실행되는 콘텐츠의 재생 처리에 관해 설명한다.
- [0109] 스텝 S41에서, 서버(2)의 제어부(21)는 통신 제어부(121)를 제어하고, 도 8의 스텝 S4에서 클라이언트(1)로부터 송신된 재생 시작 요구 데이터, 또는 스텝 S15에서 클라이언트(1)로부터 송신된 재생 시작 요구 데이터를 수신한다.
- [0110] 스텝 S42에서, 제어부(21)는 재생 시작 요구 데이터에 포함되는 콘텐츠 ID에 의거하여, 그 ID가 설정되어 있는 콘텐츠를 콘텐츠 기억부(31)로부터 판독함과 함께, 그 콘텐츠의 북마크 정보를 북마크 정보 기억부(32)로부터 판독한다. 상술한 바와 같이, 각각의 북마크 정보에는 대상으로 하는 콘텐츠의 콘텐츠 ID가 포함되어 있다.
- [0111] 제어부(21)는, 스텝 S43에서, 스텝 S42에서 판독 북마크 정보에 포함되는 정보를 참조하여, 유저 ID에 의한 액세스권의 확인이 필요한지의 여부를 판정한다. 스텝 S43에서, 제어부(21)는 유저 ID에 의한 액세스권의 확인이 필요하다고 판정한 경우, 스텝 S44로 진행하고, 클라이언트(1)로부터 송신되어 온 유저 ID와, 판독한 북마크 정보에 포함되는 유저 ID가 일치하는지의 여부를 판정한다.
- [0112] 제어부(21)는, 스텝 S43에서, 유저 ID에 의한 액세스권의 확인이 필요하지 않다고 판정한 경우 및 스텝 S44에서, 클라이언트(1)로부터 송신되어 온 유저 ID와, 북마크 정보에 포함되는 유저 ID가 일치하지 않는다고 판정한 경우, 스텝 S45로 진행한다.
- [0113] 제어부(21)는, 스텝 S45에서, 유저 그룹 ID에 의한 액세스권의 확인이 필요한지의 여부를 판정한다. 스텝 S45에서, 제어부(21)는 유저 그룹 ID에 의한 액세스권의 확인이 필요하다고 판정한 경우 스텝 S46으로 진행하고, 클라이언트(1)로부터 송신되어 온 유저 그룹 ID와, 판독한 북마크 정보에 포함되는 유저 그룹 ID가 일치하는지의 여부를 판정한다.
- [0114] 제어부(21)는, 스텝 S45에서, 유저 그룹 ID에 의한 액세스권의 확인이 필요하지 않다고 판정한 경우 및 스텝 S46에서, 클라이언트(1)로부터 송신되어 온 유저 그룹 ID와, 북마크 정보에 포함되는 유저 그룹 ID가 일치하지 않는다고 판정한 경우 스텝 S47로 진행한다.
- [0115] 제어부(21)는, 스텝 S47에서, 기기 ID에 의한 액세스권의 확인이 필요한지의 여부를 판정한다. 스텝 S47에서, 제어부(21)는 기기 ID에 의한 액세스권의 확인이 필요하다고 판정한 경우, 스텝 S48로 진행하고, 클라이언트(1)로부터 송신되어 온 기기 ID와, 판독한 북마크 정보에 포함된 기기 ID가 일치하는지의 여부를 판정한다.
- [0116] 제어부(21)는, 스텝 S47에서, 기기 ID에 의한 액세스권의 확인이 필요하지 않다고 판정한 경우 및 스텝 S48에서, 클라이언트(1)로부터 송신되어 온 기기 ID와, 북마크 정보에 포함되는 기기 ID가 일치하지 않는다고 판정한 경우, 스텝 S49로 진행한다.
- [0117] 스텝 S49에서, 제어부(21)는 클라이언트(1)에 의해 요구된 콘텐츠를, 그 선두부터 재생한다. 즉, 콘텐츠 기억부(31)으로부터 판독된 콘텐츠의 선두의 데이터로부터, 통신 제어부(121)에 의해 홈 네트워크(71)를 통하여, 클라이언트(1)에 대해 송신된다. 클라이언트(1)에서는, 서버(2)로부터 송신되어 오는 콘텐츠의 재생 처리가 행하여진다(도 11의 스텝 S62).
- [0118] 한편, 스텝 S44에서, 클라이언트(1)로부터 송신되어 온 유저 ID와, 북마크 정보에 포함되는 유저 ID가 일치한다고 판정한 경우, 스텝 S46에서 클라이언트(1)로부터 송신되어 온 유저 그룹 ID와, 북마크 정보에 포함되는 유저

그룹 ID가 일치한다고 판정한 경우, 또는, 스텝 S48에서 클라이언트(1)로부터 송신되어 온 기기 ID와, 북마크 정보에 포함되는 기기 ID가 일치한다고 판정한 경우, 처리는 스텝 S50으로 진행한다.

[0119] 스텝 S50에서, 제어부(21)는 북마크 정보로서 등록되는 재생 시작 포인트로부터의 재생이 클라이언트(1)로부터 요구되었는지의 여부를 판정하고, 재생 시작 포인트로부터의 재생이 요구되어 있지 않은, 즉, 불만한 곳 포인트로부터의 재생이 요구되어 있다고 판정한 경우, 스텝 S51로 진행한다.

[0120] 스텝 S51에서, 제어부(21)는 불만한 곳 포인트의 위치를 나타내는 타임 스탬프를 참조하여, 그 타임 스탬프에 대응하는 위치로부터, 판독한 콘텐츠의 재생을 시작한다. 즉, 불만한 곳 포인트의 타임 스탬프에 의해 지정된 위치로부터의 콘텐츠의 데이터가, 홈 네트워크(71)를 통하여 클라이언트(1)에 송신된다. 클라이언트(1)에서는 서버(2)로부터 송신되어 오는 콘텐츠의 재생 처리가 행하여진다.

[0121] 한편, 제어부(21)는, 스텝 S50에서, 재생 시작 포인트로부터의 재생이 요구되었다고 판정한 경우, 스텝 S52로 진행하고, 북마크 정보에 포함되는, 재생 시작 포인트의 위치를 나타내는 타임 스탬프를 참조하고, 그 타임 스탬프의 위치로부터 콘텐츠의 재생을 시작한다. 즉, 재생 시작 포인트의 타임 스탬프에 의해 지정되는 위치로부터의 콘텐츠의 데이터가, 홈 네트워크(71)를 통하여 클라이언트(1)에 대해 송신된다. 클라이언트(1)에서는 서버(2)로부터 송신되어 오는 콘텐츠의 재생 처리가 행하여진다.

[0122] 이와 같은 처리가, 클라이언트(1)뿐만 아니라, 서버(2)에 홈 네트워크(71)를 통하여 접속된 다른 클라이언트에서도 실행된다.

[0123] 이상의 처리에서는, 북마크 정보에 등록되어 있는 유저 ID와, 같은 유저 ID를 송신하여 온 클라이언트에 대해서는, 그 북마크 정보의 이용이 허가되게 된다. 따라서, 유저는, 유저 ID에 의한 인증이 실행되도록 설정함에 의해, 서버(2)에 액세스 가능한 다양한 기기로부터 북마크 정보를 이용하고, 재생 시작 포인트나 불만한 곳 포인트로부터 콘텐츠를 시청할 수 있다.

[0124] 즉, 북마크 정보를 등록한 클라이언트뿐만 아니라, 서버(2)에 접속되는 각종의 클라이언트로부터, 그 북마크 정보를 이용할 수 있고, 유저는 보다 효율적으로, 또한 쾌적하게 콘텐츠를 시청할 수 있다.

[0125] 또한, 이상의 처리에서는, 북마크 정보에 등록되어 있는 유저 그룹 ID와, 같은 유저 그룹 ID를 송신하여 온 클라이언트에 대해, 그 북마크 정보의 이용이 허가되는 것으로 되고, 복수의 유저에서 그 북마크 정보를 공유할 수 있다. 예를 들면, 유저는, 자신이 마음에 든 장면을, 불만한 곳 포인트로서 등록하여 두고, 다른 유저에게 그 장면으로부터 콘텐츠를 시청시킨다는 것을 할 수 있다.

[0126] 다음에, 도 11의 플로우 차트를 참조하여, 콘텐츠를 재생하는 클라이언트(1)의 처리에 관해 설명한다.

[0127] 스텝 61에서, 통신 제어부(101)는, 홈 네트워크(71)를 통하여 서버(2)로부터 송신되는 콘텐츠를 수신한다. 예를 들면, 재생 시작 포인트로부터의 재생을 요구한 경우, 그 위치로부터의 콘텐츠의 데이터가 서버(2)로부터 송신되어 온다(도 10의 스텝 S52). 통신 제어부(101)에 의해 수신된 콘텐츠는 콘텐츠 재생 제어부(13)에 출력된다.

[0128] 콘텐츠 재생 제어부(13)는, 스텝 S62에서 통신 제어부(101)로부터 공급되어 온 콘텐츠를 재생(디코드)하고, 얻어진 데이터를 표시 제어부(102)에 출력한다. 표시 제어부(102)는, 스텝 S63에서 콘텐츠 재생 제어부(13)로부터의 출력에 의거하여 콘텐츠의 영상을 표시 기기(3)에 표시한다.

[0129] 또한, 음악 콘텐츠가 서버(2)로부터 송신되어 온 경우, 콘텐츠 재생 제어부(13)에 의해 재생된 데이터에 의거하여 도시하지 않은 스피커로부터 음악이 출력된다.

[0130] 이상에서는, 클라이언트(1)와 서버(2)는, LAN 등으로 이루어지는 홈 네트워크(71)에 접속되는 것으로 하였지만, 도 12에 도시된 바와 같이, 서버(2)가 주거의 밖에 있고, 클라이언트(1)와 서버(2)가 루터(131) 및 인터넷(132)을 통하여 접속되도록 하여도 좋다. 이와 같이, 서버(2)가 인터넷(132) 등을 통하여 접속되는 경우라도, 이상의 처리와 같은 처리에 의해, 유저는 서버(2)에 등록한 북마크 정보를, 주택 내의 홈 네트워크에 접속되는 클라이언트, 또는 인터넷(132)에 접속되는 클라이언트로부터 이용할 수 있다.

[0131] 또한, 이상에서는, 콘텐츠와 북마크 정보를 관리하는 서버(서버(2))가 동일한 기기인 것으로 하였지만, 콘텐츠와 북마크 정보의 각각이 다른 기기에 의해 관리되도록 하여도 좋다.

[0132] 도 13은, 본 발명을 적용한 통신 시스템의 다른 기능 구성예를 도시한 블록도이다. 도 6에 도시된 것과 동일 구성에 관해서는, 동일한 부호가 붙여져 있다.

- [0133] 북마크 정보 관리 서버(141)는 북마크 정보를 관리하는 서버이고, 콘텐츠 관리 서버(161)는 콘텐츠를 관리하는 서버이다. 즉, 북마크 정보 관리 서버(141)와 콘텐츠 관리 서버(161)에 의해 도 6의 서버(2)의 기능이 실현된다.
- [0134] 북마크 정보 관리 서버(141)의 제어부(151)는 북마크 정보 관리 서버(141)의 전체의 동작을 제어하고, 통신 제어부(152)는 홈 네트워크(71)를 통하여 행하여지는 통신을 제어한다. 또한, 북마크 정보 기억부(153)는, 예를 들면, 클라이언트(1)에 의해 설정된 북마크 정보를 기억하고 관리한다.
- [0135] 콘텐츠 관리 서버(161)의 제어부(171)는, 콘텐츠 관리 서버(161)의 전체의 동작을 제어하고, 통신 제어부(172)는 홈 네트워크(71)를 통하여 행하여지는 통신을 제어한다. 또한, 콘텐츠 기억부(173)는 콘텐츠를 관리하고, 클라이언트(1)로부터 요구된 콘텐츠를 제공한다.
- [0136] 도 13의 통신 시스템에서, 클라이언트(1)는 콘텐츠 관리 서버(161)로부터 제공되는 콘텐츠의 재생중에, 유저에 의해 북마크 정보의 등록이 지시된 때(콘텐츠의 정지가 지시되고, 재생 시작 포인트의 등록이 지시된 때, 또는, 불만한 곳 포인트의 등록이 지시된 때), 그때 재생하고 있던 위치를 나타내는 타임 스탬프의 값 등을, 북마크 정보 관리 서버(141)에 송신하고, 북마크 정보의 등록을 요구함과 함께, 콘텐츠 관리 서버(161)에 대해 콘텐츠의 송신 정지를 요구한다.
- [0137] 그리고, 잠시 후, 그 북마크 정보에 의해 지정되는 위치로부터의 콘텐츠의 재생이 요구된 경우, 클라이언트(1)는 북마크 정보 관리 서버(141)에 대해, 북마크 정보에 의해 지정된 콘텐츠의 위치(타임 스탬프)를 콘텐츠 관리 서버(161)에 통지할 것을 요구한다.
- [0138] 콘텐츠 관리 서버(161)는, 북마크 정보 관리 서버(141)로부터 타임 스탬프가 통지되어 온 때, 그 위치로부터의 콘텐츠의 재생을 시작한다. 또한 클라이언트(1)로부터 북마크 정보 관리 서버(141)에 대해 행하여지는 요구, 북마크 정보 관리 서버(141)로부터 콘텐츠 관리 서버(161)에 대해 행하여지는 요구에는, 콘텐츠의 ID 등의 정보도 포함된다.
- [0139] 클라이언트(1)에서는, 콘텐츠 관리 서버(161)로부터 송신되어 온 콘텐츠의 재생이 행하여진다.
- [0140] 이와 같이, 북마크 정보를 관리하는 서버와, 콘텐츠를 관리하는 서버가 각각, 물리적으로 다른 기기에 의해 구성되도록 하여도 좋다.
- [0141] 다음에, 도 13의 통신 시스템에서의 각 기기의 동작에 관해 설명한다.
- [0142] 처음에, 도 14의 플로우 차트를 참조하여, 도 13의 클라이언트(1)의 처리에 관해 설명한다.
- [0143] 도 14의 처리는, 상술한 도 8의 처리와 기본적으로 같은 처리이고, 중복된 설명에 관해서는 적절히 생략한다. 즉, 스텝 S71에서 접수된 유저의 조작에 의해 재생 시작 포인트로부터의 재생이 지시된 것이, 스텝 S72에서 판정된 때 스텝 S73으로 진행하고, 재생 시작 포인트로부터의 콘텐츠의 재생을 요구하는 재생 요구 데이터가 생성된다. 생성된 재생 시작 요구 데이터는, 스텝 S74에서 북마크 정보 관리 서버(141)에 대해 송신된다.
- [0144] 여기서 송신된 데이터에는, 북마크 정보 관리 서버(141)에 대해, 북마크 정보에 등록되어 있는 타임 스탬프(재생 시작 포인트의 타임 스탬프)의 정보를, 콘텐츠 관리 서버(161)에 통지하는 것을 요구하는 정보도 포함된다. 재생 시작 요구 데이터를 수신한 북마크 정보 관리 서버(141)에서는, 예를 들면 콘텐츠 ID에 의거하여 북마크 정보가 판독되고, 그것에 등록되어 있다, 재생 시작 포인트를 나타내는 타임 스탬프가, 콘텐츠 관리 서버(161)에 대해 통지된다(도 15의 스텝 S93).
- [0145] 한편, 스텝 S75에서 재생 중 콘텐츠의 정지가 지시되었다고 판정된 경우, 스텝 S76에서 판독된 타임 스탬프를 포함하는, 재생 시작 포인트의 등록을 요구하는 북마크 정보 등록 요구 데이터가 스텝 S77에서 생성된다. 생성된 북마크 정보 등록 요구 데이터는, 스텝 S78에서 북마크 정보 관리 서버(141)에 대해 송신된다. 또한, 스텝 S78에서는, 콘텐츠 관리 서버(161)에 대해 콘텐츠의 재생의 정지를 요구하는 데이터도 클라이언트(1)로부터 송신된다.
- [0146] 스텝 S79에서, 불만한 곳 포인트의 등록이 지시되었다고 판정된 경우, 스텝 S80에서 판독된 타임 스탬프를 포함하는, 불만한 곳 포인트의 등록을 요구하는 북마크 정보 등록 요구 데이터가, 스텝 S81에서 생성된다. 생성된 북마크 정보 등록 요구 데이터는, 스텝 S82에서, 북마크 정보 관리 서버(141)에 대해 송신된다.
- [0147] 스텝 S83에서, 불만한 곳 포인트로부터의 콘텐츠의 재생이 지시되지 않았다고 판정된 경우 처리는 종료되고, 한편, 불만한 곳 포인트로부터의 재생이 지시되었다고 판정된 경우, 불만한 곳 포인트로부터의 재생을 요구하는

재생 시작 요구 데이터가 스텝 S84에서 생성된다. 생성된 재생 시작 요구 데이터는, 스텝 S85에서 북마크 정보 관리 서버(141)에 대해 송신된다.

[0148] 여기서, 송신되는 재생 시작 요구 데이터에는, 북마크 정보 관리 서버(141)에 대해 불만한 곳 포인트의 타임 스탬프의 정보를, 콘텐츠 관리 서버(161)에 통지하는 것을 요구하는 정보도 포함된다. 재생 시작 요구 데이터를 수신한 북마크 정보 관리 서버(141)에서는 콘텐츠 ID 등에 의거하여 북마크 정보가 판독되고, 그것에 등록되어 있는 불만한 곳 포인트를 나타내는 타임 스탬프가, 콘텐츠 관리 서버(161)에 대해 통지된다(도 15의 스텝 S93).

[0149] 다음에, 도 15의 플로우 차트를 참조하여, 도 14의 처리에 대응하고, 북마크 정보 관리 서버(141)에 의해 실행되는 처리에 관해 설명한다. 이 처리는, 도 14의 스텝 S74, 또는 S85에서, 클라이언트(1)로부터 콘텐츠의 재생 시작 요구 데이터가 송신된 때에 실행된다.

[0150] 스텝 S91에서, 북마크 정보 관리 서버(141)의 통신 제어부(152)는, 클라이언트(1)로부터 홈 네트워크(81)를 통하여 송신되어 오는, 재생 시작 요구 데이터를 수신한다. 수신된 재생 시작 요구 데이터는 제어부(151)에 출력된다.

[0151] 제어부(151)는, 스텝 S92에서, 재생 시작 요구 데이터에 포함되는 콘텐츠 ID 등에 의거하여 유저가 재생을 희망하는 콘텐츠에 대해 설정되어 있는 북마크 정보를, 북마크 정보 기억부(153)로부터 판독하고, 그것에 포함되는 타임 스탬프(재생 시작 포인트의 타임 스탬프, 또는, 불만한 곳 포인트의 타임 스탬프)를 취득한다.

[0152] 스텝 S93에서, 북마크 정보 관리 서버(141)의 제어부(151)는 통신 제어부(152)를 제어하고, 스텝 S92에서 취득한 타임 스탬프를 콘텐츠 관리 서버(161)에 통지하고, 그 타임 스탬프의 위치로부터의 콘텐츠의 재생을 지시한다. 콘텐츠 관리 서버(161)에 대해서는, 예를 들면, 재생하는 콘텐츠의 콘텐츠 ID 및 콘텐츠의 제공을 요구하는 클라이언트(1)의 어드레스 정보 등도 통지된다.

[0153] 이상의 처리에 의해, 재생 시작 포인트의 타임 스탬프, 또는 불만한 곳 포인트의 타임 스탬프가 콘텐츠 관리 서버(161)에 통지된다.

[0154] 또한, 도 14의 스텝 S78, 또는 S82에서, 클라이언트(1)로부터 북마크 정보의 등록이 요구된 경우, 도 9를 참조하여 설명한 처리가 북마크 정보 관리 서버(141)에 의해 실행되고, 재생 시작 포인트, 또는 불만한 곳 포인트를 지정하는 북마크 정보가 등록된다.

[0155] 다음에, 도 16의 플로우 차트를 참조하여, 도 15의 처리에 대응하고, 콘텐츠 관리 서버(161)에 의해 실행되는 처리에 관해 설명한다.

[0156] 스텝 S101에서, 콘텐츠 관리 서버(161)의 통신 제어부(172)는 북마크 정보 관리 서버(141)로부터 송신되어 온, 재생 시작 포인트, 또는 불만한 곳 포인트의 위치를 나타내는 타임 스탬프, 재생이 지시된 콘텐츠의 콘텐츠 ID, 클라이언트(1)의 어드레스 정보 등의, 콘텐츠의 재생에 필요한 정보를 수신한다. 통신 제어부(172)에 의해 수신된 정보는 제어부(171)에 출력된다.

[0157] 스텝 S102에서, 제어부(171)는, 북마크 정보 관리 서버(141)로부터 송신되어 온 타임 스탬프의 위치로부터 유저에 의해 지시된 콘텐츠를 재생한다. 즉, 콘텐츠 관리 서버(161)로부터 클라이언트(1)에 대해, 타임 스탬프에 의해 지정되는 위치로부터의 콘텐츠의 데이터가 송신된다.

[0158] 클라이언트(1)에서는, 도 11을 참조하여 설명한 처리가 실행되고, 북마크 정보 관리 서버(141)에 의해 관리되어 있던 재생 시작 포인트, 또는 불만한 곳 포인트로부터 콘텐츠가 재생된다.

[0159] 이상과 같이, 북마크 정보를 관리하는 서버와, 콘텐츠를 관리하는 서버가, 각각 다른 기기에 의해 구성되도록 할 수도 있다.

[0160] 이상에서는, 북마크 정보에 의거하여, 콘텐츠의 재생이 제어된다고 하였지만, 유저의 콘텐츠의 시청 상태에 의거하여, 콘텐츠의 재생이 제어되도록 하여도 좋다.

[0161] 도 17은, 본 발명을 적용한 다른 통신 시스템의 기능 구성예를 도시한 블록도이다. 도 13과 동일한 구성에 관해서는, 동일한 부호가 붙여져 있고, 그 상세한 설명은 적절히 생략한다.

[0162] 시청 상태 정보 관리 서버(181)는, 클라이언트(1)를 이용하여 행하여지는 유저에 의한 콘텐츠의 시청 상태(콘텐츠의 재생 상태)를 관리한다. 구체적으로는, 시청 상태 정보 관리 서버(181)의 시청 상태 정보 기억부(193)에 의해 콘텐츠의 시청 상태(예를 들면, 일시 정지 상태에 있는 것 등), 콘텐츠의 콘텐츠 ID, 콘텐츠의 제공원(콘

텐츠 관리 서버(161))의 정보, 예를 들면, 콘텐츠의 시청 상태가 일시 정지의 상태에 있는 경우, 그 정지된 위치를 나타내는 타임 스탬프 등의 정보를 포함하는 시청 상태 정보가 기억된다.

[0163] 이 시청 상태 정보를 기억하는 것의 요구는, 클라이언트(1)의 제어부(12)에 의해, 통신 제어부(101)에 포함되는 시청 상태 정보 기억 요구부(101C)를 통하여 시청 상태 정보 관리 서버(181)에 대해 행하여진다.

[0164] 그리고, 예를 들면, 클라이언트(1)가 기동한 때, 일시 정지의 위치를 나타내는 타임 스탬프를 포함하는 시청 상태 정보가, 시청 상태 정보 관리 서버(181)로부터, 클라이언트(1)를 통하여 콘텐츠 관리 서버(161)에 대해 송신되고, 그 타임 스탬프에 의해 지정되는 일시 정지 위치로부터 콘텐츠의 재생이 제어된다.

[0165] 콘텐츠의 시청 상태에 따라, 예를 들면, 다음회의 기동시에 콘텐츠의 재생이 제어됨에 의해 유저는 효율적으로 콘텐츠를 시청할 수 있다.

[0166] 또한, 시청 상태 정보는, 상술한 북마크 정보와 마찬가지로, 유저 ID, 유저 그룹 ID, 기기 ID 등에 대응시켜서 등록되어 있기 때문에, 시청 상태 정보를 등록한 클라이언트 이외의 클라이언트로부터도 그것을 이용하여 콘텐츠를 시청할 수 있다.

[0167] 다음에, 도 17의 통신 시스템에서 각 기기의 동작에 관해 설명한다.

[0168] 처음에, 도 18의 플로우 차트를 참조하여, 재생중 콘텐츠의 일시 정지가 지시된 경우에 행하여지는 도 17의 통신 시스템의 동작에 관해 설명한다.

[0169] 예를 들면, 유저에 의해 재생중 콘텐츠의 일시 정지가 지시된 때, 클라이언트(1)의 제어부(12)는 통신 제어부(101)을 제어하고, 스텝 S121에서, 콘텐츠 관리 서버(161)에 대해 스트리밍의 정지를 요구함과 함께, 시청 상태 정보 관리 서버(181)에 대해 콘텐츠의 재생이 일시 정지 상태에 있음을 통지하고, 그 기억을 요구한다.

[0170] 시청 상태 정보 관리 서버(181)의 제어부(191)는 통신 제어부(192)를 제어하고, 스텝 S111에서 클라이언트(1)로부터의 요구를 수신하고, 스텝 S112로 진행하고, 클라이언트(1)에서 시청되고 있던 콘텐츠의 상태가 일시 정지 상태에 있는 것, 그 콘텐츠의 콘텐츠 ID, 콘텐츠의 제공원(콘텐츠 관리 서버(161))의 정보, 일시 정지로 된 위치를 나타내는 타임 스탬프 등을 포함하는 시청 상태 정보를, 시청 상태 정보 기억부(193)에 기록시킨다.

[0171] 또한, 시청 상태 정보는, 유저 ID 등에 대응시켜서 기억되고 있다. 따라서, 클라이언트(1)가 기동하고, 유저 ID 가 송신되어 온 때, 시청 상태 정보 관리 서버(181)에서는 유저 ID에 의거하여 시청 상태 정보가 판독되고, 그 것에 의해 나타나는 시청 상태에 따라 콘텐츠의 재생이 제어된다.

[0172] 한편, 스트리밍을 정지할 것의 요구를, 스텝 S131에서 수신한 콘텐츠 관리 서버(161)의 제어부(171)는 스텝 S132로 진행하고, 클라이언트(1)에 그때까지 제공하고 있던 콘텐츠의 스트리리밍을 정지한다.

[0173] 다음에, 도 19의 플로우 차트를 참조하고, 시청 상태 정보 관리 서버(181)에 의해 기억되어 있는 시청 상태 정보에 의거하여, 콘텐츠를 재생하는 통신 시스템의 처리에 관해 설명한다.

[0174] 예를 들면, 기동된 때 등의 소정의 타이밍에서, 클라이언트(1)의 제어부(12)는 통신 제어부(101)을 제어하고, 스텝 S151에서, 시청 상태 정보 관리 서버(181)에 대해 시청 상태 정보의 통지를 요구한다. 이 요구에는, 예를 들면, 클라이언트(1)의 유저의 유저 ID 등이 포함된다.

[0175] 클라이언트(1)로부터의 요구는, 스텝 S141에서, 시청 상태 정보 관리 서버(181)의 제어부(191)에 의해 수신된다. 제어부(191)는 스텝 S142에서 클라이언트(1)로부터 송신되어 온 유저 ID에 의거하여, 클라이언트(1)의 시청 상태 정보를 시청 상태 정보 기억부(193)로부터 판독하고, 스텝 S143으로 진행하고, 그것을 클라이언트(1)에 대해 통지한다.

[0176] 클라이언트(1)의 제어부(12)는, 스텝 S152에서 시청 상태 정보 관리 서버(181)로부터 송신되어 온 시청 상태 정보를 수신한다. 스텝 S153에서, 제어부(12)는, 예를 들면, 시청 상태 정보에 포함되는 콘텐츠의 제공원을 지정하는 정보에 의거하여, 수신한 시청 상태 정보를 콘텐츠 관리 서버(161)에 통지하고, 시청 상태 정보에 의거하여 콘텐츠의 재생(스트리밍의 재개)을 요구한다.

[0177] 클라이언트(1)로부터의 요구는, 스텝 S161에서, 홈 네트워크(71) 및 통신 제어부(172)를 통하여 콘텐츠 관리 서버(161)의 제어부(171)에 의해 수신된다.

[0178] 제어부(171)는, 시청 상태 정보로부터 콘텐츠 ID, 콘텐츠의 재생이 일시 정지 상태에 있는 것, 그 일시 정지의 위치를 나타내는 타임 스탬프를 취득하고, 스텝 S162에서, 콘텐츠 ID에 의거하여 콘텐츠 기억부(173)에 기억되

어 있는 콘텐츠를 판독함과 함께, 타임 스탬프에 의해 지정되는 위치로부터 콘텐츠의 스트리밍(콘텐츠의 송신)을 시작한다.

[0179] 콘텐츠 관리 서버(161)로부터 송신된 콘텐츠는, 스텝 S154에서 클라이언트(1)의 제어부(12)에 의해 수신되고, 스텝 S155에서 그 재생이 행하여진다. 즉, 콘텐츠 재생 제어부(13)에 의해 일시 정지된 위치로부터의 콘텐츠가 재생되고, 대응하는 영상이 표시 기기(3)에 출력된다.

[0180] 이상의 처리에 의해, 유저는, 유저 ID가 시청 상태 정보 관리 서버(181)에 통지되도록 설정하여 두는 것만으로, 클라이언트를 기동시켰던 때 등의 소정의 타이밍에서 스스로 어느 조작도 하는 일 없고, 일시 정지된 위치로부터 콘텐츠의 계속을 시청할 수 있다.

[0181] 또한, 유저 ID에 의거하여 시청 상태 정보가 취득되고, 취득된 시청 상태 정보에 의거하여 콘텐츠의 재생이 제어되도록 되어 있기 때문에, 유저는 클라이언트(1) 이외의 다른 클라이언트에서도, 시청 상태 정보에 의거하여 재생되는 콘텐츠를 시청할 수 있다. 이 경우, 유저는, 그 클라이언트에게 유저 ID가 시청 상태 정보 관리 서버(181)에 대해 통지되도록 설정하여 둘 필요가 있다.

[0182] 이상에서는, 콘텐츠의 시청 상태로서, 재생중의 콘텐츠가 일시 정지 상태에 있는 경우의 처리에 관해 설명하였지만, 마찬가지로, 콘텐츠의 재생중에 클라이언트(1)의 전원이 강제적으로 오프로 된 때, 또는, 콘텐츠의 재생 중에 콘텐츠의 플레이어가 강제적으로 종료된 경우 등, 다양한 요인에 의해 재생이 중단된 경우에도, 그 상태를 나타내는 시청 상태 정보가 보존되고, 시청 상태 정보에 의거하여, 콘텐츠의 재생이 시작되도록 하여도 좋다.

[0183] 또한, 자동적으로 콘텐츠의 재생이 시작되는 트리거로서는, 상술한, 클라이언트(1)가 기동된 것으로 한정되는 것이 아니다. 예를 들면, 유저 ID나 패스워드가 유저에 의해 입력된 때, 또는 콘텐츠의 플레이어가 기동된 때 등의 소정의 타이밍에서 콘텐츠의 자동 재생이 행하여지도록 하여도 좋다.

[0184] 또한, 도 17에 도시된 통신 시스템의 구성은, 적절히 변경 가능하다. 예를 들면, 콘텐츠 관리 서버(161)가 인터넷상에 구축되도록 하여도 좋고, 콘텐츠 관리 서버(161)와 시청 상태 정보 관리 서버(181)가, 물리적으로 하나의 기기에 조립되도록 하여도 좋다.

[0185] 또한, 이상에서는, 시청 상태 정보 관리 서버(181)로부터 클라이언트(1)를 통하여 시청 상태 정보가 콘텐츠 관리 서버(161)에 송신된다고 하였지만, 시청 상태 정보 관리 서버(181)로부터 콘텐츠 관리 서버(161)에 대해 직접, 그 정보가 송신되도록 하여도 좋다.

[0186] 상술한 일련의 처리는, 하드웨어에 의해 실행시킬 수도 있지만, 소프트웨어에 의해 실행시키 수도 있다.

[0187] 일련의 처리를 소프트웨어에 의해 실행시키는 경우에는, 그 소프트웨어를 구성하는 프로그램이, 전용의 하드웨어에 조립되어 있는 컴퓨터, 또는, 각종의 프로그램을 인스톨함으로써, 각종의 기능을 실행하는 것이 가능한, 예를 들면, 범용의 퍼스널 컴퓨터 등에 네트워크나 기록 매체로부터 인스톨된다.

[0188] 이 기록 매체는, 도 5에 도시된 바와 같이, 장치 본체와는 별도로, 유저에게 프로그램을 제공하기 위해 배포되는, 프로그램이 기록되어 있는 자기 디스크(91)(플렉시블 디스크를 포함한다), 광디스크(92)(CD-ROM(Compact Disk-Read Only Memory), DVD(Digital Versatile Disk)를 포함한다), 광자기 디스크(93)(MD(등록상표)(Mini-Disk를 포함한다), 또는 반도체 메모리(94) 등으로 이루어지는 패키지 미디어에 의해 구성될 뿐만 아니라, 장치 본체에 미리 조립된 상태에서 유저에게 제공되는, 프로그램이 기록되어 있는 ROM(82)이나, 기억부(88)에 포함되는 하드 디스크 등으로 구성된다.

[0189] 또한, 본 명세서에서, 기록 매체에 기록되는 프로그램을 기술하는 스텝은, 기재된 순서에 따라 시계열적으로 행하여지는 처리는 물론, 반드시 시계열적으로 처리되지 않더라도, 병렬적 또는 개별적으로 실행된 처리도 포함하는 것이다.

[0190] 또한, 본 명세서에서, 시스템이란, 복수의 장치에 의해 구성되는 장치 전체를 나타내는 것이다.

### 산업상 이용 가능성

[0191] 본 발명에 의하면, 유저는 하나의 정보 관리 장치에 기억되어 있는 콘텐츠를 네트워크를 통하여 접속되는 정보 처리 장치에서 시청할 수 있다.

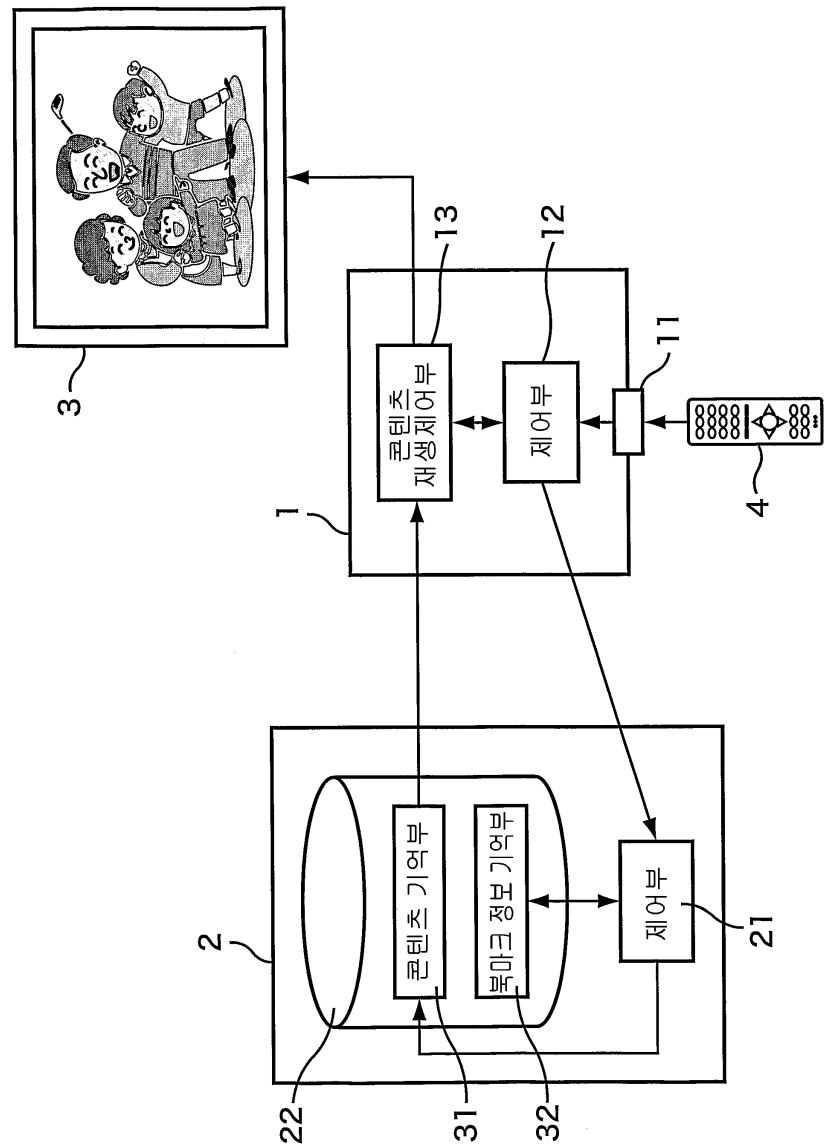
[0192] 또한, 본 발명에 의하면, 유저는 효율적으로 또한 편리하게, 콘텐츠를 시청할 수 있다.

## 도면의 간단한 설명

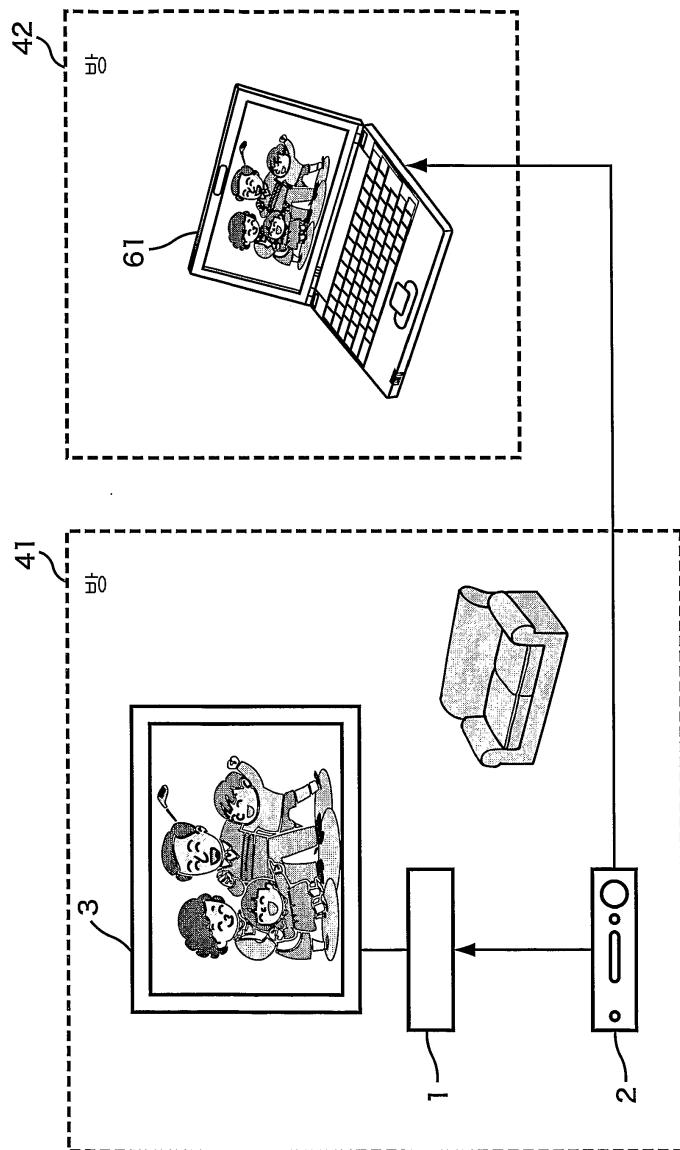
- [0021] 도 1은 본 발명을 적용한 통신 시스템의 개념을 도시한 도면.
- [0022] 도 2는 통신 시스템의 구성예를 도시한 도면.
- [0023] 도 3은 통신 시스템의 다른 구성예를 도시한 도면.
- [0024] 도 4는 표시 기기에 나타나는 화면의 예를 도시한 도면.
- [0025] 도 5는 도 1의 클라이언트의 구성예를 도시한 블록도.
- [0026] 도 6은 도 1의 통신 시스템의 기능 구조예를 도시한 블록도.
- [0027] 도 7은 북마크 정보의 예를 도시한 도면.
- [0028] 도 8은 클라이언트의 처리에 관해 설명하는 플로우 차트.
- [0029] 도 9는 도 8의 처리에 대응하여 실행되는, 서버의 북마크 정보 등록 처리에 관해 설명하는 플로우 차트.
- [0030] 도 10은 도 8의 처리에 대응하여 실행되는, 서버의 재생 처리에 관해 설명하는 플로우 차트.
- [0031] 도 11은 클라이언트의 콘텐츠의 재생 처리에 관해 설명하는 플로우 차트.
- [0032] 도 12는 통신 시스템의 또 다른 구조예를 도시한 도면.
- [0033] 도 13은 본 발명을 적용한 통신 시스템의 다른 기능 구조예를 도시한 블록도.
- [0034] 도 14는 도 13의 클라이언트의 처리에 관해 설명하는 플로우 차트.
- [0035] 도 15는 도 14의 처리에 대응하여 실행되는, 북마크 정보 관리 서버의 처리에 관해 설명하는 플로우 차트.
- [0036] 도 16은 도 15의 처리에 대응하여 실행되는, 콘텐츠 관리 서버의 처리에 관해 설명하는 플로우 차트.
- [0037] 도 17은 본 발명을 적용한 통신 시스템의 다른 구조예를 도시한 블록도.
- [0038] 도 18은 도 17의 통신 시스템의 동작에 관해 설명하는 플로우 차트.
- [0039] 도 19는 도 17의 통신 시스템의 다른 동작에 관해 설명하는 플로우 차트.

도면

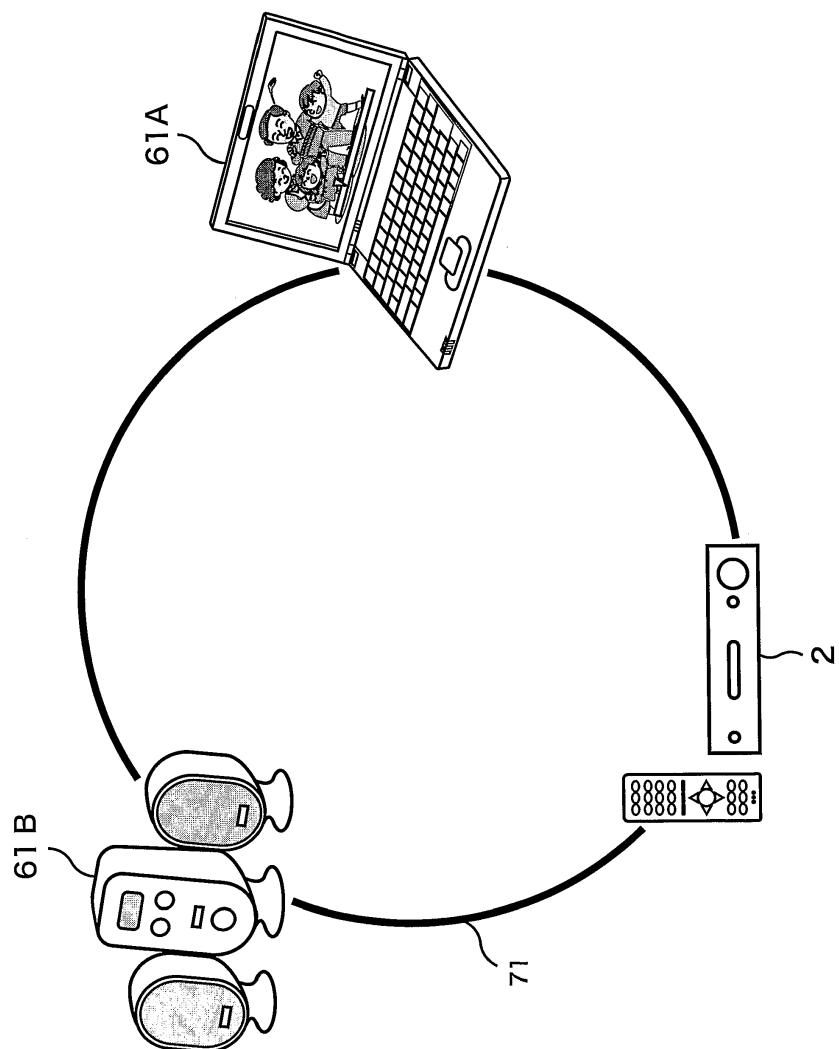
도면1



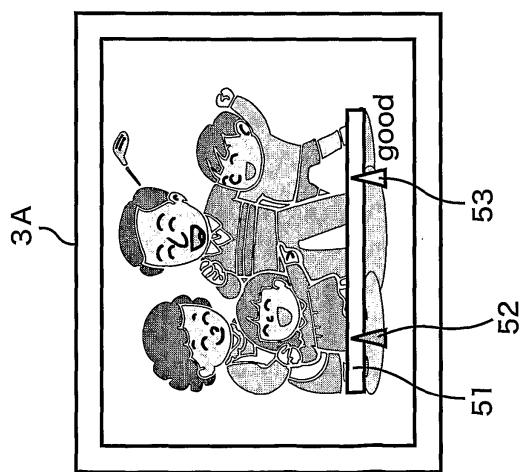
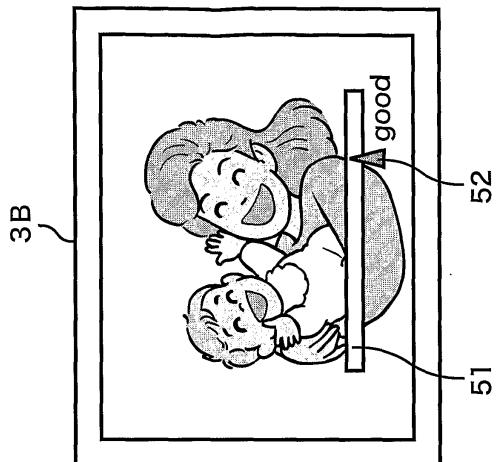
도면2



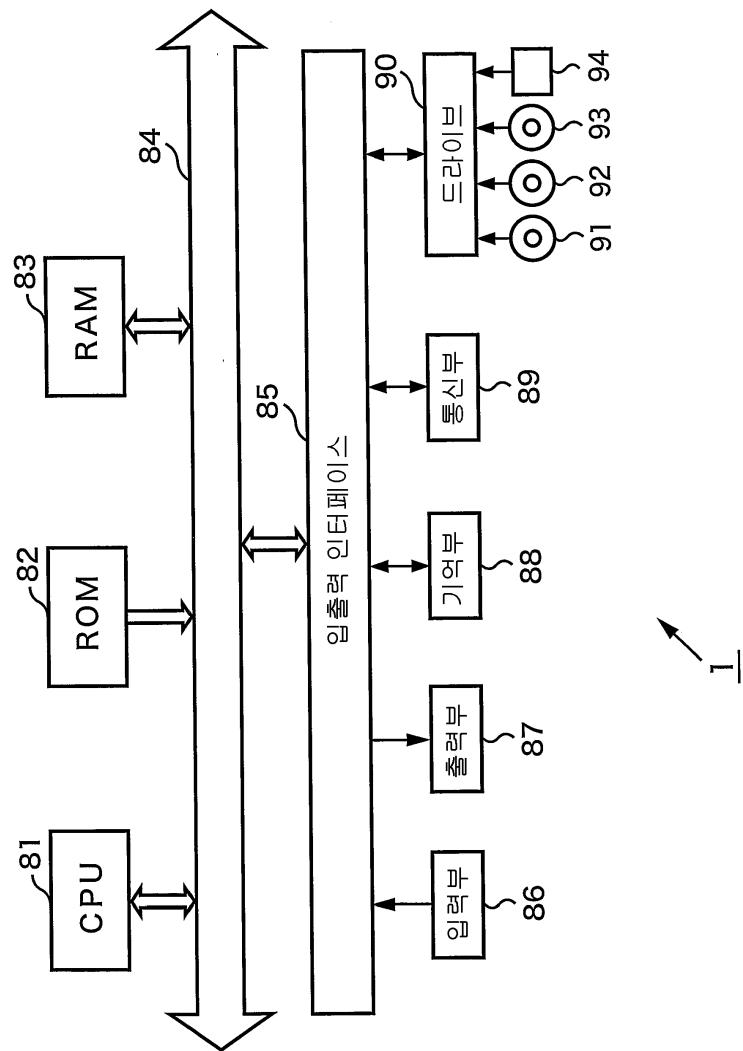
도면3



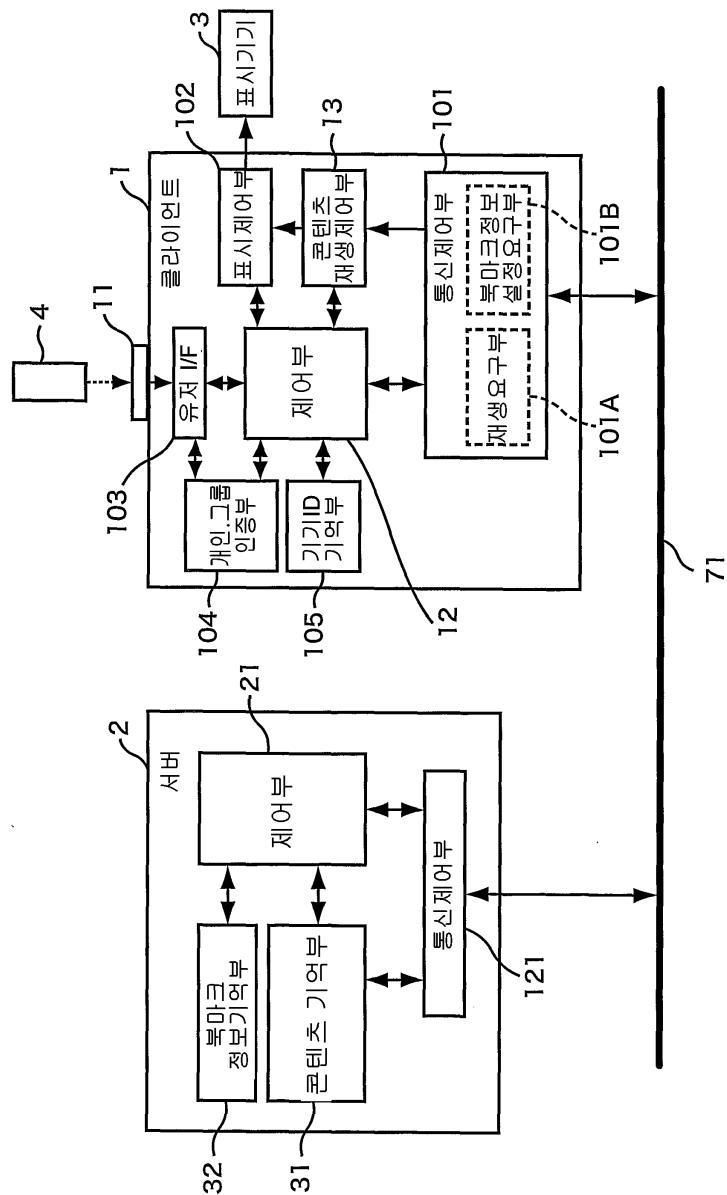
도면4



도면5



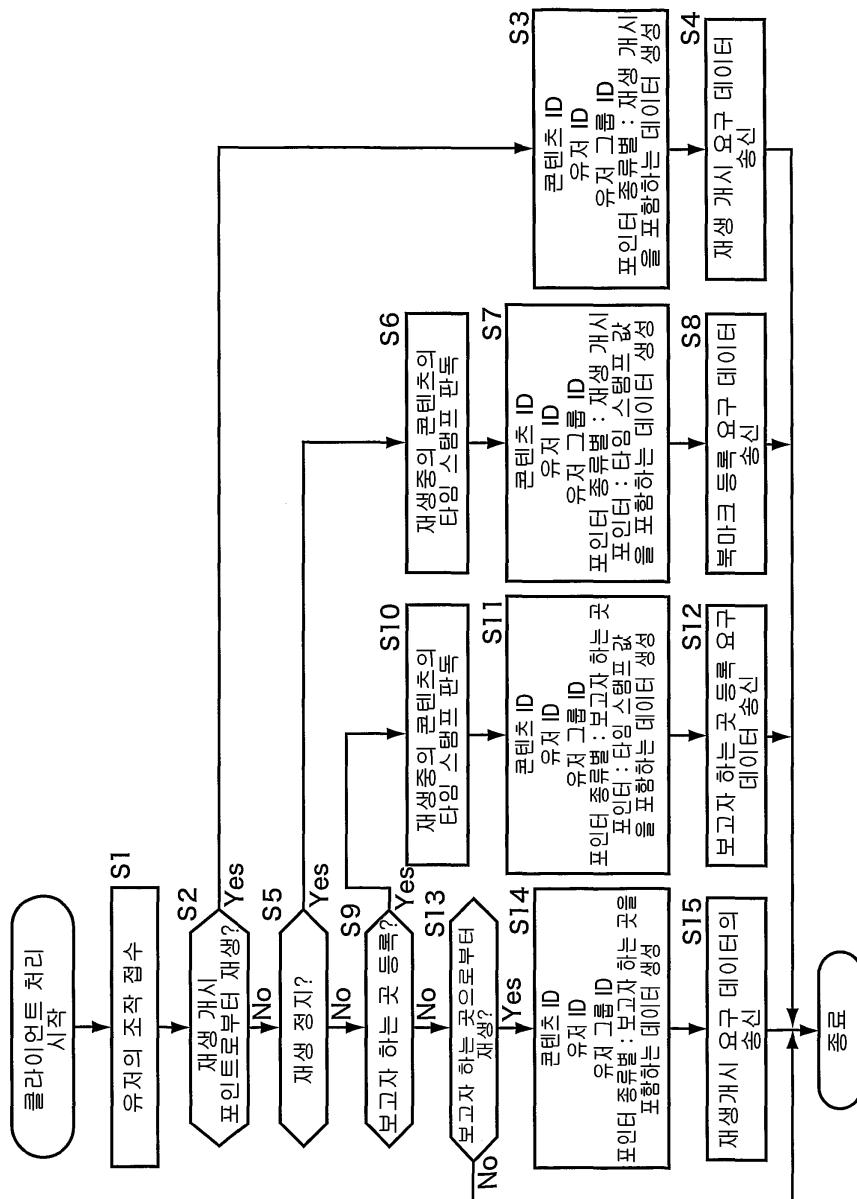
도면6



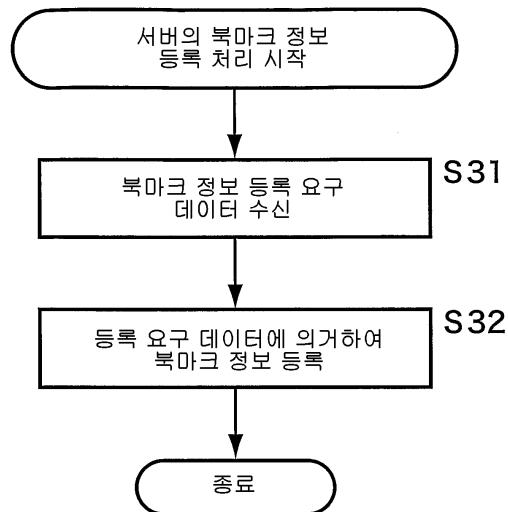
## 도면7

북마크 No.	001
콘텐츠 ID ID	777777
액세스권 : 유저 ID	허가 : 123456
액세스권 : 유저 그룹 ID	허가하지 않음 : xxxxxx
액세스권 : 클라이언트 기기 ID	허가하지 않음 : yyyy
포인터 종류별 : 타임 스탬프 값	재생 개시 : OH12M34S
포인터 종류별 : 타임 스탬프 값	재생 종료 : 지정되지 않음(최후까지)
..	..

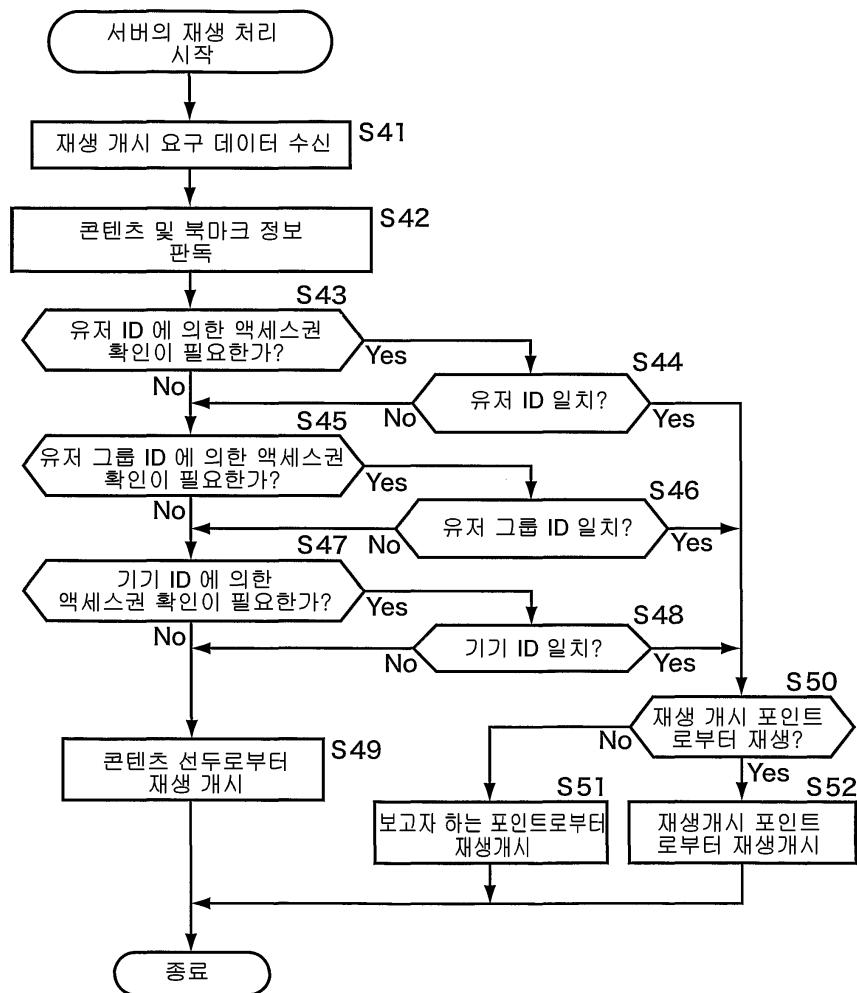
## 도면8



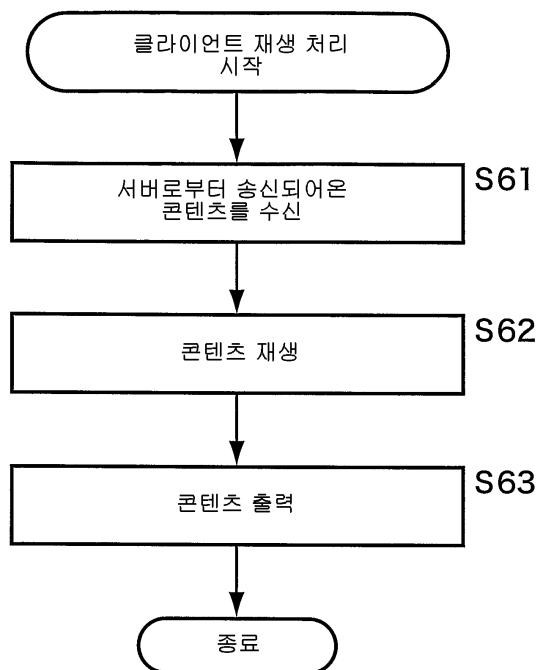
## 도면9



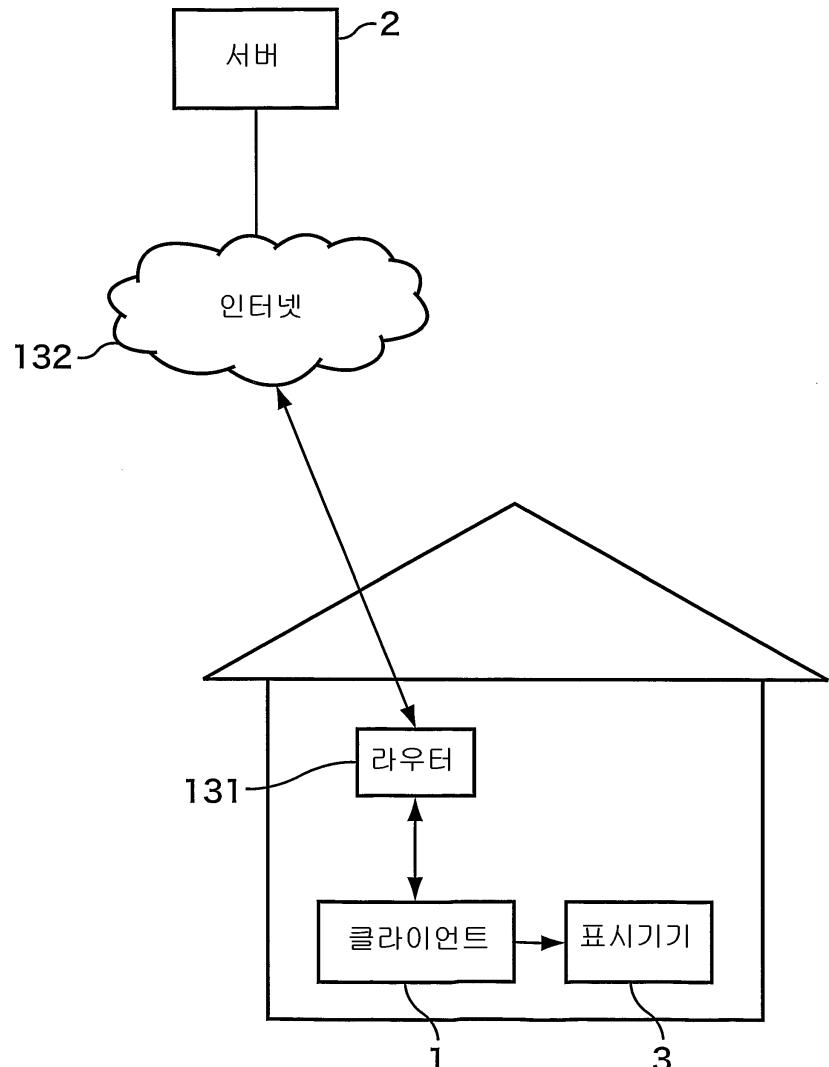
## 도면10



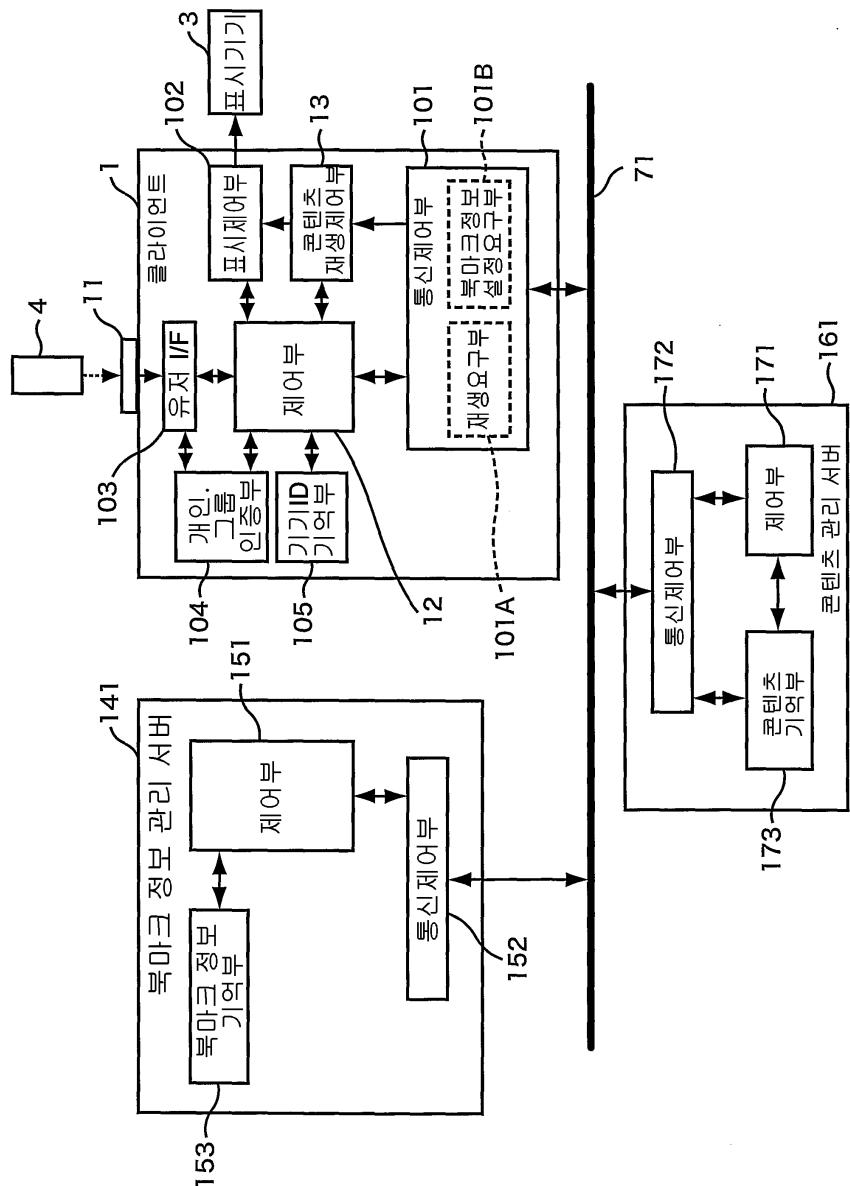
도면11



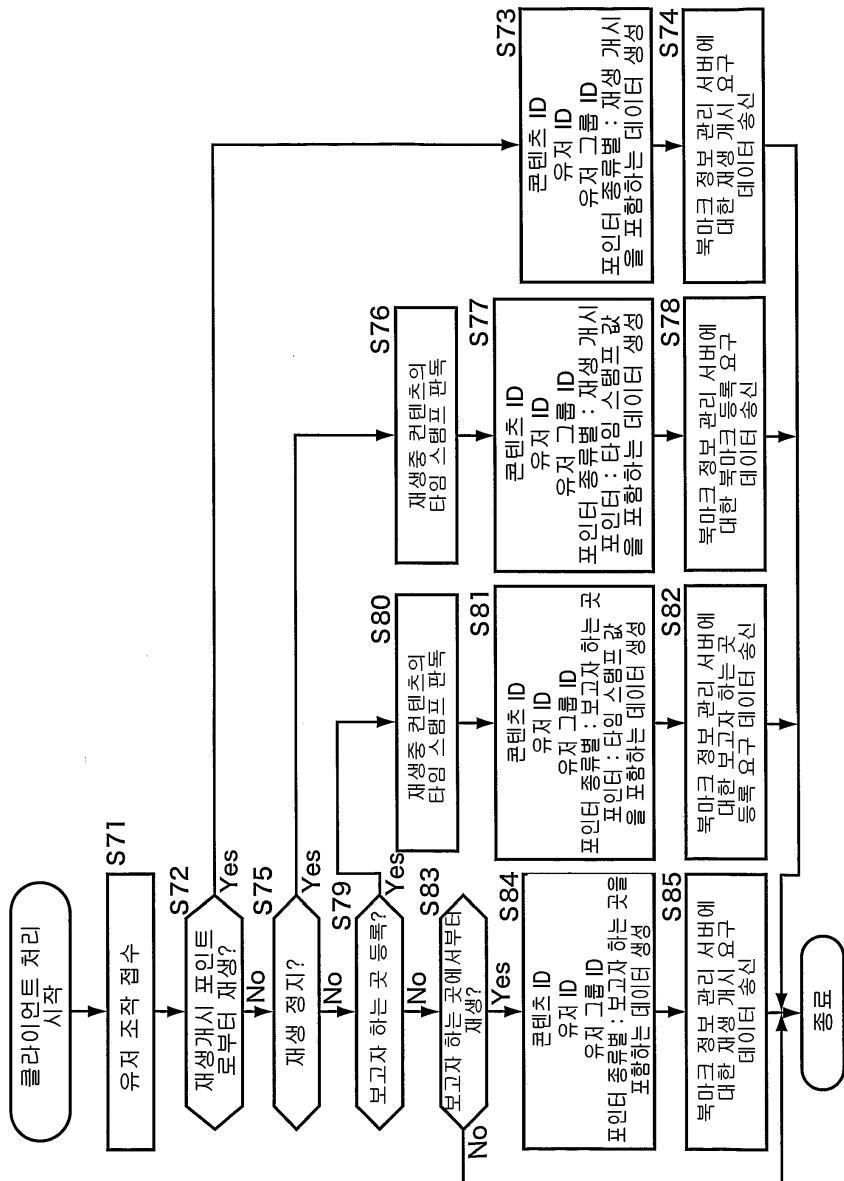
도면12



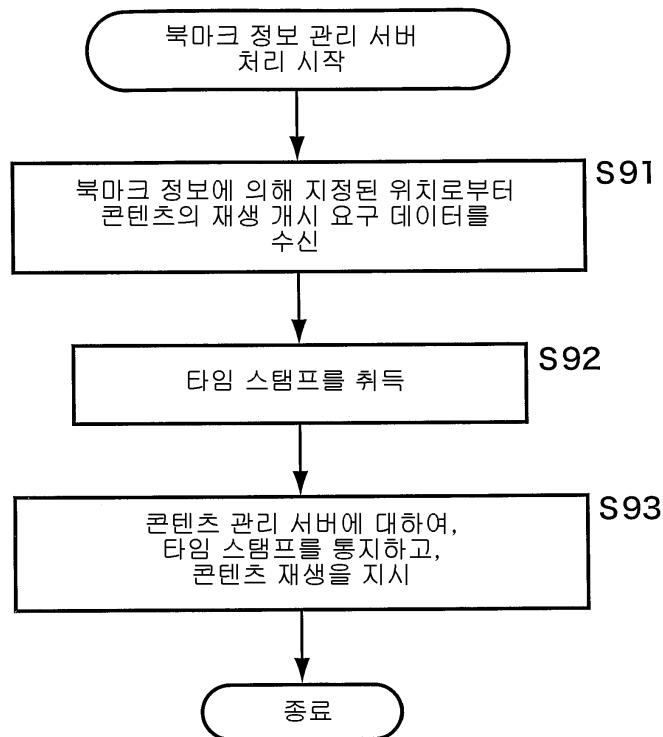
도면13



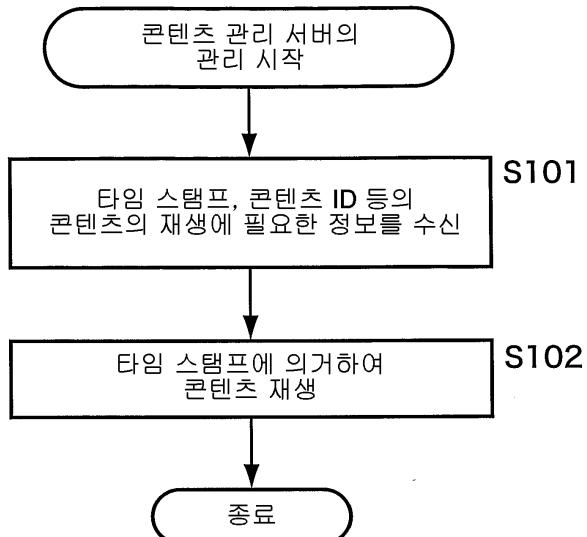
## 도면14



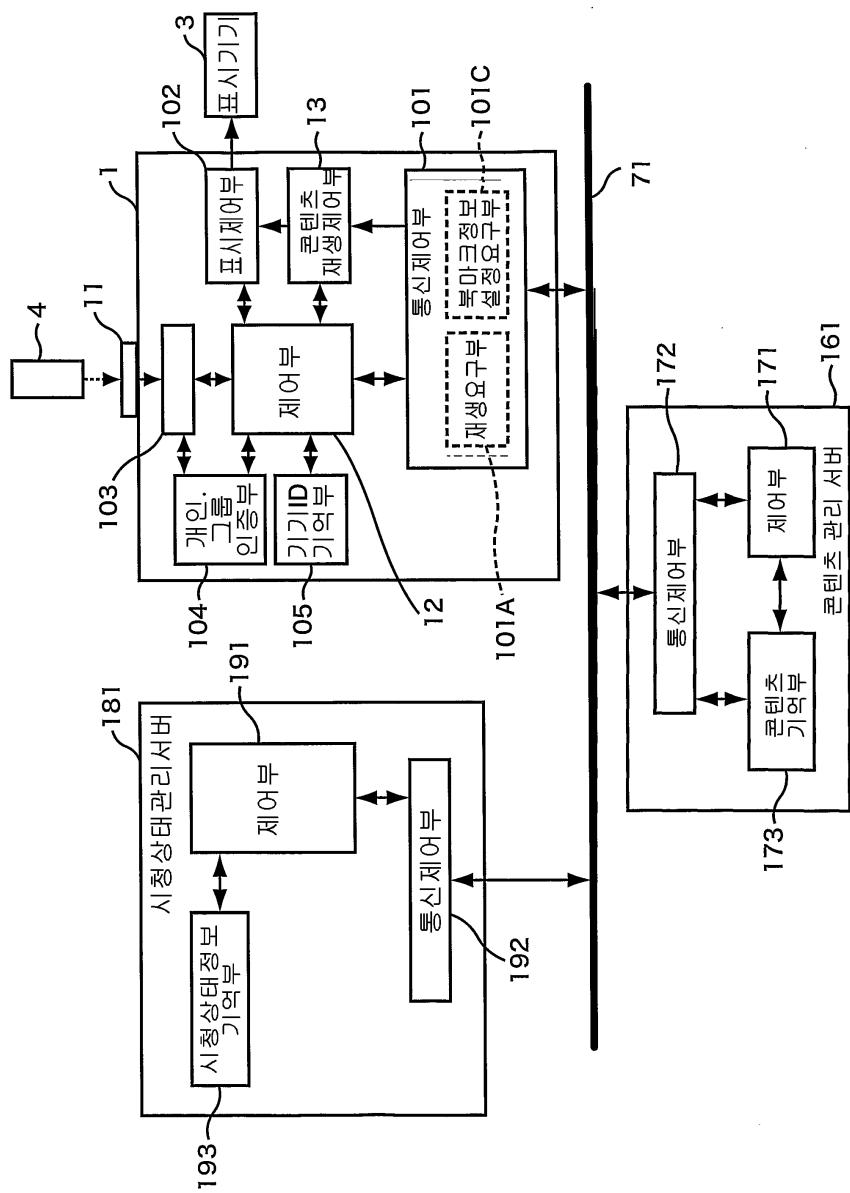
도면15



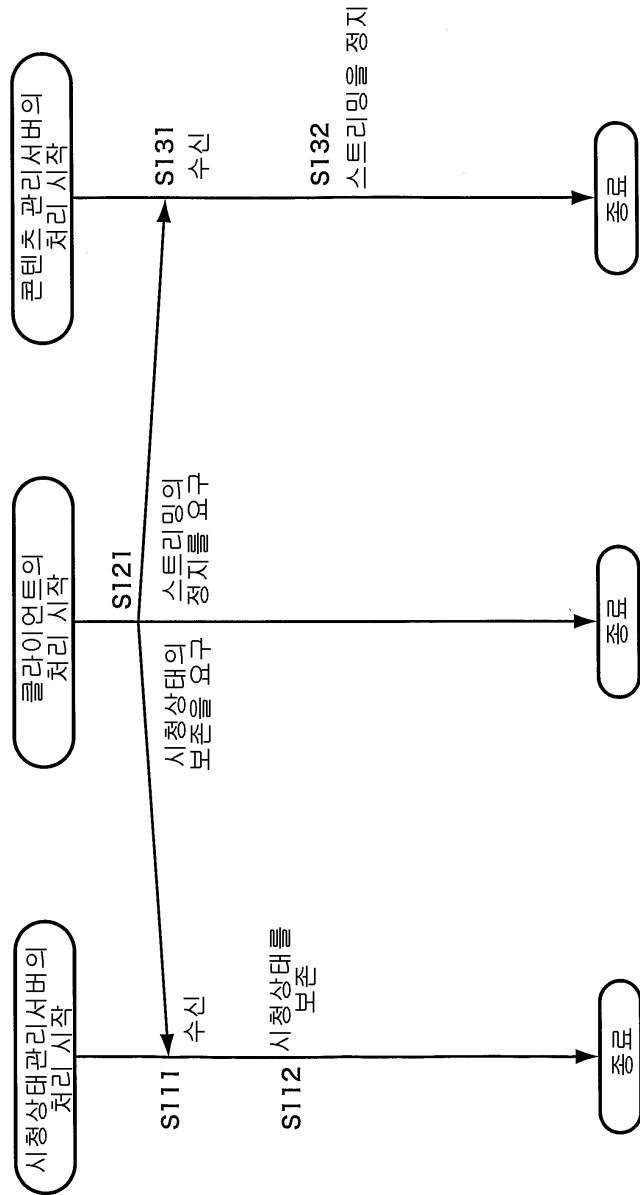
도면16



도면17



## 도면18



도면19

