

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2012-113695

(P2012-113695A)

(43) 公開日 平成24年6月14日 (2012.6.14)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
<b>G 0 6 F 21/00 (2006.01)</b>	G 0 6 F 15/00 3 3 0 Z	5 B 0 1 7
<b>G 0 6 F 21/24 (2006.01)</b>	G 0 6 F 12/14 5 3 0 B	5 B 2 8 5
	G 0 6 F 12/14 5 3 0 A	

審査請求 未請求 請求項の数 17 O L (全 37 頁)

(21) 出願番号	特願2011-201529 (P2011-201529)	(71) 出願人	000002185
(22) 出願日	平成23年9月15日 (2011.9.15)		ソニー株式会社
(31) 優先権主張番号	61/416,162		東京都港区港南1丁目7番1号
(32) 優先日	平成22年11月22日 (2010.11.22)	(71) 出願人	510035129
(33) 優先権主張国	米国 (US)		ソニー コーポレーション オブ アメリカ
			アメリカ合衆国 10022-3211
			ニューヨーク州 ニューヨーク マディソン アベニュー 550
		(74) 代理人	100095957
			弁理士 亀谷 美明
		(74) 代理人	100096389
			弁理士 金本 哲男
		(74) 代理人	100101557
			弁理士 萩原 康司

最終頁に続く

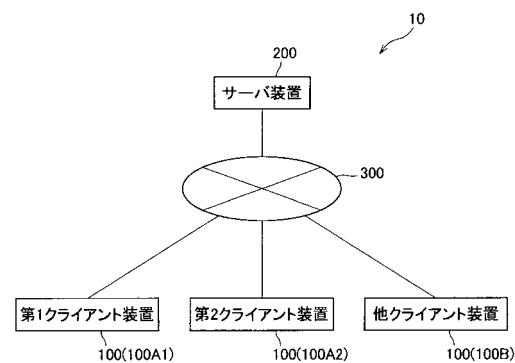
(54) 【発明の名称】 クライアント装置、情報処理方法および情報処理システム

## (57) 【要約】

【課題】第1クライアント装置により使用することができるコンテンツデータを第2クライアント装置により使用するために、コンテンツデータを第1クライアント装置からサーバ装置にアップロードする手間を低減する。

【解決手段】コンテンツデータを記憶している記憶部と、記憶部により記憶されているコンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報を取得する制御部と、自装置を使用するユーザを識別するためのユーザ識別情報と制御部により取得されたコンテンツ識別情報とを含む登録要求をサーバ装置200に送信し、コンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータをサーバ装置200が保持している場合に、ユーザ識別情報とコンテンツ識別情報とが対応付けられてなる情報をユーザ別登録情報としてサーバ装置200に保持させる送信部と、を備える、クライアント装置100が提供される。

【選択図】図1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

コンテンツデータを記憶している記憶部と、  
前記記憶部により記憶されている前記コンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報を取得する制御部と、  
自装置を使用するユーザを識別するためのユーザ識別情報と前記制御部により取得された前記コンテンツ識別情報とを含む登録要求をサーバ装置に送信し、前記コンテンツ識別情報により識別される前記コンテンツデータを前記サーバ装置が保持している場合に、前記ユーザ識別情報と前記コンテンツ識別情報とが対応付けられてなる情報をユーザ別登録情報として前記サーバ装置に保持させる送信部と、  
を備える、クライアント装置。

10

**【請求項 2】**

前記送信部は、  
前記コンテンツ識別情報により識別される前記コンテンツデータを前記サーバ装置が保持していない場合に、前記サーバ装置による前記ユーザ別登録情報の保持を禁止させる、  
請求項 1 に記載のクライアント装置。

**【請求項 3】**

前記送信部は、  
前記コンテンツ識別情報により識別される前記コンテンツデータを前記サーバ装置が保持していない場合に、前記ユーザ別登録情報を前記サーバ装置に保持させるとともに、前記記憶部により記憶されている前記コンテンツデータを前記サーバ装置に送信し、前記コンテンツデータを前記サーバ装置に保持させる、  
請求項 1 に記載のクライアント装置。

20

**【請求項 4】**

前記記憶部は、  
複数のコンテンツ識別情報が再生順に並べられてなるプレイリストをさらに記憶しており、  
前記制御部は、  
前記記憶部により記憶されている前記プレイリストを取得し、  
前記送信部は、  
前記プレイリストをさらに前記サーバ装置に送信し、前記プレイリストから前記ユーザ別登録情報に含まれていない前記コンテンツ識別情報を除外したリストを前記ユーザ識別情報に対応付けて前記サーバ装置に保持させる、  
請求項 1 に記載のクライアント装置。

30

**【請求項 5】**

前記記憶部は、  
複数のコンテンツ識別情報が再生順に並べられてなるプレイリストをさらに記憶しており、  
前記制御部は、  
前記記憶部により記憶されている前記プレイリストを取得し、  
前記送信部は、  
前記プレイリストをさらに前記サーバ装置に送信し、前記プレイリストを前記ユーザ識別情報に対応付けて前記サーバ装置に保持させる、  
請求項 1 に記載のクライアント装置。

40

**【請求項 6】**

自装置を使用するユーザにより指定されたコンテンツ識別情報を選択情報として取得する制御部と、  
前記ユーザを識別するためのユーザ識別情報と前記制御部により取得された前記選択情報とを含むコンテンツ送信要求をサーバ装置に送信し、前記ユーザ識別情報と前記選択情報とが対応付けられてなる情報をユーザ別登録情報として前記サーバ装置が保持している

50

場合に、前記コンテンツ送信要求に対する応答として前記選択情報により識別されるコンテンツデータの送信を前記サーバ装置に実行させる送信部と、

前記サーバ装置から送信された前記コンテンツデータを受信する受信部と、  
を備える、クライアント装置。

【請求項 7】

前記送信部は、

前記選択情報が前記コンテンツ識別情報として前記ユーザ識別情報に対応付けられて前記サーバ装置により保持されていない場合に、前記サーバ装置による前記選択情報により識別される前記コンテンツデータの送信を禁止させる、

請求項 6 に記載のクライアント装置。

10

【請求項 8】

コンテンツデータを記憶している記憶部をさらに備え、

前記制御部は、

前記記憶部により記憶されている前記コンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報を取得し、

前記送信部は、

前記ユーザ識別情報と前記制御部により取得された前記コンテンツ識別情報とを含む登録要求をサーバ装置に送信し、前記コンテンツ識別情報により識別される前記コンテンツデータを前記サーバ装置が保持している場合に、前記ユーザ識別情報と前記コンテンツ識別情報とが対応付けられてなる情報を前記ユーザ別登録情報として前記サーバ装置に保持させる、

20

請求項 6 に記載のクライアント装置。

【請求項 9】

前記送信部は、

前記ユーザ識別情報と前記制御部により取得された前記コンテンツ識別情報とを含む登録要求をサーバ装置に送信し、前記コンテンツ識別情報により識別される前記コンテンツデータを前記サーバ装置が保持している場合に、前記サーバ装置により既に保持されている前記ユーザ別登録情報を継続して保持させるとともに前記ユーザ識別情報と前記コンテンツ識別情報とが対応付けられてなる情報を前記ユーザ別登録情報に追加させる、

請求項 8 に記載のクライアント装置。

30

【請求項 10】

前記送信部は、

前記サーバ装置が保持しているコンテンツデータに関連する情報であるコンテンツ関連情報を取得するための要求である情報送信要求を前記サーバ装置に送信し、

前記クライアント装置は、

前記コンテンツ関連情報を前記情報送信要求に対する応答として前記サーバ装置から受信する受信部をさらに備え、

前記制御部は、

前記受信部により前記サーバ装置から受信された前記コンテンツ関連情報を所定の表示部に表示させる、

40

請求項 1 または請求項 6 に記載のクライアント装置。

【請求項 11】

前記送信部は、

自装置を使用するユーザを識別するためのユーザ識別情報を前記情報送信要求に含めて前記サーバ装置に送信し、

前記制御部は、

前記受信部により前記サーバ装置から受信された前記コンテンツ関連情報に、前記情報送信要求に含まれているユーザ識別情報に対応付けられて前記ユーザ別登録情報に前記コンテンツ識別情報が登録されていない旨を示す情報が含まれている場合には、前記コンテンツ関連情報を前記所定の表示部に表示させるとともに、前記コンテンツ識別情報により

50

識別される前記コンテンツデータを前記ユーザに購入させるための所定のオブジェクトを前記コンテンツ関連情報に対応させて前記所定の表示部に表示させる、

請求項 10 に記載のクライアント装置。

【請求項 12】

前記送信部は、

自装置を使用するユーザを識別するためのユーザ識別情報を含む登録情報取得要求を前記サーバ装置に送信し、

前記クライアント装置は、

前記ユーザ別登録情報において前記ユーザ識別情報に対応付けられて前記サーバ装置により保持されている前記コンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータに関連する情報であるコンテンツ関連情報を前記登録情報取得要求に対する応答として前記サーバ装置から受信する受信部をさらに備え、

10

前記制御部は、

前記受信部により前記サーバ装置から受信された前記コンテンツ関連情報を所定の表示部に表示させる、

請求項 1 または請求項 6 に記載のクライアント装置。

【請求項 13】

前記受信部は、

前記ユーザ別登録情報において前記ユーザ識別情報に対応付けられて前記サーバ装置により保持されていない前記コンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータに関連する情報であるコンテンツ関連情報を前記登録情報取得要求に対する応答として前記サーバ装置からさらに受信し、

20

前記制御部は、

前記コンテンツ関連情報を前記所定の表示部に表示させるとともに、前記コンテンツ識別情報により識別される前記コンテンツデータを前記ユーザに購入させるための所定のオブジェクトを前記コンテンツ関連情報に対応させて前記所定の表示部に表示させる、

請求項 12 に記載のクライアント装置。

【請求項 14】

コンテンツデータを記憶するステップと、

30

前記コンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報を取得するステップと、

自装置を使用するユーザを識別するためのユーザ識別情報と前記コンテンツ識別情報とを含む登録要求をサーバ装置に送信するステップと、

前記コンテンツ識別情報により識別される前記コンテンツデータを前記サーバ装置が保持している場合に、前記ユーザ識別情報と前記コンテンツ識別情報とが対応付けられてなる情報をユーザ別登録情報として前記サーバ装置に保持させるステップと、

を含む、情報処理方法。

【請求項 15】

自装置を使用するユーザにより指定されたコンテンツ識別情報を選択情報として取得するステップと、

40

前記ユーザを識別するためのユーザ識別情報と前記選択情報とを含むコンテンツ送信要求をサーバ装置に送信するステップと、

前記ユーザ識別情報と前記選択情報とが対応付けられてなる情報をユーザ別登録情報として前記サーバ装置が保持している場合に、前記コンテンツ送信要求に対する応答として前記選択情報により識別されるコンテンツデータの送信を前記サーバ装置に実行させるステップと、

前記サーバ装置から送信された前記コンテンツデータを受信するステップと、

を含む、情報処理方法。

【請求項 16】

コンテンツデータを記憶している記憶部と、

50

前記記憶部により記憶されている前記コンテンツデータを識別するためのコンテンツ識

別情報を取得する制御部と、

自装置を使用するユーザを識別するためのユーザ識別情報と前記制御部により取得された前記コンテンツ識別情報とを含む登録要求をサーバ装置に送信し、前記コンテンツ識別情報により識別される前記コンテンツデータを前記サーバ装置が保持している場合に、前記ユーザ識別情報と前記コンテンツ識別情報とが対応付けられてなる情報をユーザ別登録情報として前記サーバ装置に保持させる送信部と、

を備える、第1クライアント装置と、

前記ユーザにより指定されたコンテンツ識別情報を選択情報として取得する制御部と、

前記ユーザを識別するためのユーザ識別情報と前記制御部により取得された前記選択情報とを含むコンテンツ送信要求を前記サーバ装置に送信し、前記ユーザ識別情報と前記選択情報とが対応付けられてなる情報を前記ユーザ別登録情報として前記サーバ装置が保持している場合に、前記コンテンツ送信要求に対する応答として前記選択情報により識別されるコンテンツデータの送信を前記サーバ装置に実行させる送信部と、

前記サーバ装置から送信された前記コンテンツデータを受信する受信部と、

を備える、第2クライアント装置と、

を有する、情報処理システム。

#### 【請求項17】

第1クライアント装置と第2クライアント装置とサーバ装置とを有する情報処理システムであって、

前記第1クライアント装置は、

コンテンツデータを記憶している記憶部と、

前記記憶部により記憶されている前記コンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報を取得する制御部と、

自装置を使用するユーザを識別するためのユーザ識別情報と前記制御部により取得された前記コンテンツ識別情報とを含む登録要求をサーバ装置に送信する送信部と、を備え、

前記サーバ装置は、

記憶部と、

前記第1クライアント装置から前記登録情報を受信する受信部と、

前記登録要求に含まれる前記コンテンツ識別情報により識別される前記コンテンツデータが前記記憶部により記憶されている場合に、前記登録要求に含まれる前記ユーザ識別情報および前記コンテンツ識別情報が対応付けられてなる情報をユーザ別登録情報として前記記憶部に記憶させる制御部と、を備え、

前記第2クライアント装置は、

前記ユーザにより指定されたコンテンツ識別情報を選択情報として取得する制御部と、

前記ユーザを識別するためのユーザ識別情報と前記制御部により取得された前記選択情報とを含むコンテンツ送信要求を前記サーバ装置に送信する送信部と、を備え、

前記サーバ装置の前記受信部は、

前記第2クライアント装置から前記コンテンツ送信要求を受信し、

前記サーバ装置は、

前記コンテンツ送信要求に含まれる前記ユーザ識別情報および前記選択情報が対応付けられてなる情報が前記ユーザ別登録情報として前記記憶部により記憶されている場合に、前記コンテンツ送信要求に対する応答として前記選択情報により識別されるコンテンツデータを前記第2クライアント装置に送信する送信部、をさらに備え、

前記第2クライアント装置は、

前記サーバ装置から送信された前記コンテンツデータを受信する受信部、をさらに備える、情報処理システム。

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、クライアント装置、情報処理方法および情報処理システムに関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

近年、コンピュータが担う役割をクライアント装置とサーバ装置とに分担させたクライアントサーバシステムが様々な場面において活用されている。クライアントサーバシステムにおいては、一般的に、ユーザがクライアント装置の画面を閲覧しながら所望の指示をクライアント装置に入力し、クライアント装置はユーザから入力された指示に応じた要求をサーバ装置に送信する。サーバ装置は、クライアント装置から送信された要求を受信し、その要求に応じた操作を実行し、実行して得られた結果をその要求に対する応答としてクライアント装置に返信する。

10

## 【0003】

クライアント装置とサーバ装置との間では様々な情報が送受信され得る。例えば、クライアント装置からサーバ装置に対してコンテンツデータの送信要求が送信されると、その送信要求に対する応答としてサーバ装置によって保持されているコンテンツデータがクライアント装置に送信されるクライアントサーバシステムが一般に知られている（例えば、特許文献1参照。）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

20

## 【0004】

【特許文献1】特開2006-85479号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

しかしながら、情報通信機器の普及に伴い、例えば、ユーザが複数のクライアント装置を所有しており、複数のクライアント装置のそれぞれにより同一のコンテンツデータを使用したいと考える場面も増加してきている。コンテンツデータは、例えば、再生する処理や表示する処理などといった様々な処理を行うことにより使用することができる。例えば、ユーザは、第1クライアント装置により使用していたコンテンツデータと同一のコンテンツデータを、第2クライアント装置により使用しようとする場面も想定される。

30

## 【0006】

かかる場面においては、上記したような一般的なクライアントサーバシステムを使用した場合、ユーザは、第1クライアント装置により使用していたコンテンツデータを第1クライアント装置からサーバ装置にアップロードするための操作を行う必要がある。その後、コンテンツデータのアップロードが完了すると、ユーザは、サーバ装置にアップロードされたコンテンツデータを第2クライアント装置にダウンロードするための操作を行う。その操作の結果として、ユーザは、ダウンロードしたコンテンツデータを第2クライアント装置により使用することができるようになる。

## 【0007】

40

以上に説明したように、ユーザは第1クライアント装置により使用していたコンテンツデータを第2クライアント装置により使用する前に、第1クライアント装置からサーバ装置にコンテンツデータをアップロードするための操作を行う必要がある。したがって、ユーザにはその操作のための手間が掛かってしまうという問題があった。

## 【0008】

そこで、本発明は、第1クライアント装置により使用することができるコンテンツデータを第2クライアント装置により使用するために、コンテンツデータを第1クライアント装置からサーバ装置にアップロードする手間を低減することが可能な、新規かつ改良された技術を提供しようとするものである。

## 【課題を解決するための手段】

50

## 【 0 0 0 9 】

本発明のある実施形態によれば、コンテンツデータを記憶している記憶部と、上記記憶部により記憶されている上記コンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報を取得する制御部と、自装置を使用するユーザを識別するためのユーザ識別情報と上記制御部により取得された上記コンテンツ識別情報とを含む登録要求をサーバ装置に送信し、上記コンテンツ識別情報により識別される上記コンテンツデータを上記サーバ装置が保持している場合に、上記ユーザ識別情報と上記コンテンツ識別情報とが対応付けられてなる情報をユーザ別登録情報として上記サーバ装置に保持させる送信部と、を備える、クライアント装置が提供される。

## 【 0 0 1 0 】

上記送信部は、上記コンテンツ識別情報により識別される上記コンテンツデータを上記サーバ装置が保持していない場合に、上記サーバ装置による上記ユーザ別登録情報の保持を禁止させることとしてもよい。

## 【 0 0 1 1 】

上記送信部は、上記コンテンツ識別情報により識別される上記コンテンツデータを上記サーバ装置が保持していない場合に、上記ユーザ別登録情報を上記サーバ装置に保持させるとともに、上記記憶部により記憶されている上記コンテンツデータを上記サーバ装置に送信し、上記コンテンツデータを上記サーバ装置に保持させることとしてもよい。

## 【 0 0 1 2 】

上記記憶部は、複数のコンテンツ識別情報が再生順に並べられてなるプレイリストをさらに記憶しており、上記制御部は、上記記憶部により記憶されている上記プレイリストを取得し、上記送信部は、上記プレイリストをさらに上記サーバ装置に送信し、上記プレイリストから上記ユーザ別登録情報に含まれていない上記コンテンツ識別情報を除外したりリストを上記ユーザ識別情報に対応付けて上記サーバ装置に保持させることとしてもよい。

## 【 0 0 1 3 】

上記記憶部は、複数のコンテンツ識別情報が再生順に並べられてなるプレイリストをさらに記憶しており、上記制御部は、上記記憶部により記憶されている上記プレイリストを取得し、上記送信部は、上記プレイリストをさらに上記サーバ装置に送信し、上記プレイリストを上記ユーザ識別情報に対応付けて上記サーバ装置に保持させることとしてもよい。

## 【 0 0 1 4 】

本発明の他の実施形態によれば、自装置を使用するユーザにより指定されたコンテンツ識別情報を選択情報として取得する制御部と、上記ユーザを識別するためのユーザ識別情報と上記制御部により取得された上記選択情報とを含むコンテンツ送信要求をサーバ装置に送信し、上記ユーザ識別情報と上記選択情報とが対応付けられてなる情報をユーザ別登録情報として上記サーバ装置が保持している場合に、上記コンテンツ送信要求に対する応答として上記選択情報により識別されるコンテンツデータの送信を上記サーバ装置に実行させる送信部と、上記サーバ装置から送信された上記コンテンツデータを受信する受信部と、を備える、クライアント装置が提供される。

## 【 0 0 1 5 】

上記送信部は、上記選択情報が上記コンテンツ識別情報として上記ユーザ識別情報に対応付けられて上記サーバ装置により保持されていない場合に、上記サーバ装置による上記選択情報により識別される上記コンテンツデータの送信を禁止させることとしてもよい。

## 【 0 0 1 6 】

コンテンツデータを記憶している記憶部をさらに備え、上記制御部は、上記記憶部により記憶されている上記コンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報を取得し、上記送信部は、上記ユーザ識別情報と上記制御部により取得された上記コンテンツ識別情報とを含む登録要求をサーバ装置に送信し、上記コンテンツ識別情報により識別される上記コンテンツデータを上記サーバ装置が保持している場合に、上記ユーザ識別情報と上記コンテンツ識別情報とが対応付けられてなる情報を上記ユーザ別登録情報として上記サー

10

20

30

40

50

バ装置に保持させることとしてもよい。

【 0 0 1 7 】

上記送信部は、上記ユーザ識別情報と上記制御部により取得された上記コンテンツ識別情報とを含む登録要求をサーバ装置に送信し、上記コンテンツ識別情報により識別される上記コンテンツデータを上記サーバ装置が保持している場合に、上記サーバ装置により既に保持されている上記ユーザ別登録情報を継続して保持させるとともに上記ユーザ識別情報と上記コンテンツ識別情報とが対応付けられてなる情報を上記ユーザ別登録情報に追加させることとしてもよい。

【 0 0 1 8 】

上記送信部は、上記サーバ装置が保持しているコンテンツデータに関連する情報であるコンテンツ関連情報を取得するための要求である情報送信要求を上記サーバ装置に送信し、上記クライアント装置は、上記コンテンツ関連情報を上記情報送信要求に対する応答として上記サーバ装置から受信する受信部をさらに備え、上記制御部は、上記受信部により上記サーバ装置から受信された上記コンテンツ関連情報を所定の表示部に表示させることとしてもよい。

10

【 0 0 1 9 】

上記送信部は、自装置を使用するユーザを識別するためのユーザ識別情報を上記情報送信要求に含めて上記サーバ装置に送信し、上記制御部は、上記受信部により上記サーバ装置から受信された上記コンテンツ関連情報に、上記情報送信要求に含まれているユーザ識別情報に対応付けられて上記ユーザ別登録情報に上記コンテンツ識別情報が登録されていない旨を示す情報が含まれている場合には、上記コンテンツ関連情報を上記所定の表示部に表示させるとともに、上記コンテンツ識別情報により識別される上記コンテンツデータを上記ユーザに購入させるための所定のオブジェクトを上記コンテンツ関連情報に対応させて上記所定の表示部に表示させることとしてもよい。

20

【 0 0 2 0 】

上記送信部は、自装置を使用するユーザを識別するためのユーザ識別情報を含む登録情報取得要求を上記サーバ装置に送信し、上記クライアント装置は、上記ユーザ別登録情報において上記ユーザ識別情報に対応付けられて上記サーバ装置により保持されている上記コンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータに関連する情報であるコンテンツ関連情報を上記登録情報取得要求に対する応答として上記サーバ装置から受信する受信部をさらに備え、上記制御部は、上記受信部により上記サーバ装置から受信された上記コンテンツ関連情報を所定の表示部に表示させることとしてもよい。

30

【 0 0 2 1 】

上記受信部は、上記ユーザ別登録情報において上記ユーザ識別情報に対応付けられて上記サーバ装置により保持されていない上記コンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータに関連する情報であるコンテンツ関連情報を上記登録情報取得要求に対する応答として上記サーバ装置からさらに受信し、上記制御部は、上記コンテンツ関連情報を上記所定の表示部に表示させるとともに、上記コンテンツ識別情報により識別される上記コンテンツデータを上記ユーザに購入させるための所定のオブジェクトを上記コンテンツ関連情報に対応させて上記所定の表示部に表示させることとしてもよい。

40

【 発明の効果 】

【 0 0 2 2 】

以上説明したように、本発明によれば、第1クライアント装置により使用することができるコンテンツデータを第2クライアント装置により使用するために、コンテンツデータを第1クライアント装置からサーバ装置にアップロードする手間を低減することが可能である。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 3 】

【 図 1 】 本発明の実施形態に係る情報処理システムの構成を示す図である。

【 図 2 】 本発明の実施形態に係るサーバ装置により保持されているコンテンツデータを他

50



クライアント装置により使用する処理の流れを説明するための図である。

【図 3】本発明の実施形態に係る第 1 クライアント装置により保持されている各種情報の一例を示す図である。

【図 4】本発明の実施形態に係る第 1 クライアント装置によりサーバ装置にコンテンツ識別情報を登録する処理の流れを説明するための図である。

【図 5】本発明の実施形態に係る第 1 クライアント装置によりサーバ装置にプレイリストを登録する処理の流れを説明するための図である。

【図 6】本発明の実施形態に係るサーバ装置に登録されたプレイリストに従って第 2 クライアント装置によりコンテンツデータを使用する処理の流れを説明するための図である。

【図 7】本発明の実施形態に係る第 1 クライアント装置の機能構成を示す図である。

【図 8】本発明の実施形態に係るサーバ装置の機能構成を示す図である。

【図 9】本発明の実施形態に係る第 2 クライアント装置の機能構成を示す図である。

【図 10】本発明の実施形態に係るサーバ装置により保持されているコンテンツデータに関連する情報がクライアント装置により表示される場合の表示例を示す図である。

【図 11】本発明の実施形態に係るクライアント装置により使用できないコンテンツデータを購入させるためのオブジェクトが配置された画面例（その 1）を示す図である。

【図 12】本発明の実施形態に係るクライアント装置により使用できないコンテンツデータを購入させるためのオブジェクトが配置された画面例（その 2）を示す図である。

【図 13】本発明の実施形態に係るクライアント装置を介してユーザにより購入される予定のコンテンツデータの表示例を示す図である。

【図 14】本発明の実施形態に係る第 1 クライアント装置により実行される処理の流れを示すフローチャートの一例である。

【図 15】本発明の実施形態に係るサーバ装置により実行される処理（その 1）の流れを示すフローチャートの一例である。

【図 16】本発明の実施形態に係る第 2 クライアント装置により実行される処理の流れを示すフローチャートの一例である。

【図 17】本発明の実施形態に係るサーバ装置により実行される処理（その 2）の流れを示すフローチャートの一例である。

【図 18】本発明の実施形態に係るクライアント装置により実行されるコンテンツデータ購入処理の流れを示すフローチャートの一例である。

【図 19】本発明の実施形態に係るサーバ装置のハードウェア構成の一例を示す図である。

【図 20】本発明の実施形態に係るクライアント装置のハードウェア構成の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0024】

以下に添付図面を参照しながら、本発明の好適な実施の形態について詳細に説明する。なお、本明細書及び図面において、実質的に同一の機能構成を有する構成要素については、同一の符号を付すことにより重複説明を省略する。

【0025】

また、以下の順序にしたがって当該「発明を実施するための形態」を説明する。

#### 1. 実施形態

1 - 1. 情報処理システムの構成

1 - 2. コンテンツデータを他クライアント装置により使用する処理

1 - 3. 第 1 クライアント装置により保持されている各種情報の一例

1 - 4. 第 1 クライアント装置によりコンテンツ識別情報を登録する処理

1 - 5. 第 1 クライアント装置によりプレイリストを登録する処理

1 - 6. 第 2 クライアント装置によりコンテンツデータを使用する処理

1 - 7. 第 1 クライアント装置の機能構成

1 - 8. サーバ装置の機能構成

- 1 - 9 . 第 2 クライアント装置の機能構成
- 1 - 10 . コンテンツデータに関連する情報の表示例
- 1 - 11 . コンテンツデータを購入させるための画面例 ( その 1 )
- 1 - 12 . コンテンツデータを購入させるための画面例 ( その 2 )
- 1 - 13 . ユーザにより購入される予定のコンテンツデータの表示例
- 1 - 14 . 第 1 クライアント装置により実行される処理
- 1 - 15 . サーバ装置により実行される処理 ( その 1 )
- 1 - 16 . 第 2 クライアント装置により実行される処理
- 1 - 17 . サーバ装置により実行される処理 ( その 2 )
- 1 - 18 . クライアント装置により実行されるコンテンツデータ購入処理
- 1 - 19 . サーバ装置のハードウェア構成の一例
- 1 - 20 . クライアント装置のハードウェア構成の一例

10

2 . 変形例

3 . まとめ

#### 【 0 0 2 6 】

< 1 . 実施形態 >

[ 1 - 1 . 情報処理システムの構成 ]

図 1 は、本発明の実施形態に係る情報処理システムの構成を示す図である。図 1 を参照しながら、本発明の実施形態に係る情報処理システムの構成について説明する。

#### 【 0 0 2 7 】

20

図 1 に示すように、本発明の実施形態に係る情報処理システム 10 は、少なくとも、クライアント装置 100 の一例としての第 1 クライアント装置 100 A 1 と、クライアント装置 100 の一例としての第 2 クライアント装置 100 A 2 と、サーバ装置 200 とを含むものである。第 1 クライアント装置 100 A 1 とサーバ装置 200 とはネットワーク 300 を介して通信可能にされている。同様に、クライアント装置 100 の一例としての第 2 クライアント装置 100 A 2 とサーバ装置 200 とはネットワーク 300 を介して通信可能にされている。

#### 【 0 0 2 8 】

第 1 クライアント装置 100 A 1 と第 2 クライアント装置 100 A 2 とは、同一のユーザ ( 以下、「ユーザ A」と言う。 ) により使用されるものである。なお、ここでは、ユーザ A により使用されるクライアント装置 100 は、第 1 クライアント装置 100 A 1 と第 2 クライアント装置 100 A 2 との 2 台であるものとして説明を続けるが、ユーザ A により使用されるクライアント装置 100 の台数は、2 台に限定されるものではなく、複数台であればよい。

30

#### 【 0 0 2 9 】

また、本発明の実施形態では、情報処理システム 10 は、クライアント装置 100 の一例としての他クライアント装置 100 B を含んでいるものとする。他クライアント装置 100 B は、ユーザ A 以外のユーザ ( 以下、「ユーザ B」と言う。 ) により使用されるものであり、他クライアント装置 100 B とサーバ装置 200 とは、同様に、ネットワーク 300 を介して通信可能にされている。しかしながら、情報処理システム 10 は、他クライアント装置 100 B を含んでいないこととしてもよい。

40

#### 【 0 0 3 0 】

一般的には、ユーザ A は、第 1 クライアント装置 100 A 1 により使用していたコンテンツデータを第 2 クライアント装置 100 A 2 により使用する前に、第 1 クライアント装置 100 A 1 からサーバ装置 200 にコンテンツデータをアップロードするための操作を行う必要がある。したがって、ユーザ A にはその操作のための手間が掛かってしまうのが一般的である。本発明の実施形態では、第 1 クライアント装置 100 A 1 により使用することができるコンテンツデータを第 2 クライアント装置 100 A 2 により使用するために、コンテンツデータを第 1 クライアント装置 100 A 1 からサーバ装置 200 にアップロードする手間を低減することが可能な技術について詳細に説明する。

50

## 【 0 0 3 1 】

[ 1 - 2 . コンテンツデータを他クライアント装置により使用する処理 ]

図 2 は、本発明の実施形態に係るサーバ装置 2 0 0 により保持されているコンテンツデータを他クライアント装置 1 0 0 B により使用する処理の流れを説明するための図である。図 2 を参照しながら、本発明の実施形態に係るサーバ装置 2 0 0 により保持されているコンテンツデータを他クライアント装置 1 0 0 B により使用する処理の流れについて説明する。

## 【 0 0 3 2 】

図 2 に示すように、本発明の実施形態に係るサーバ装置 2 0 0 は、コンテンツデータ C とコンテンツデータ C を識別するためのコンテンツ識別情報 I とを記憶している。コンテンツ識別情報 I は、コンテンツデータ C を識別するための情報であればどのような情報であってもよい。例えば、コンテンツ識別情報 I は、コンテンツデータ C に一意に割り当てられた I D や、コンテンツデータ C のタイトル、出演者名、ジャンルなどであってもよい。

10

## 【 0 0 3 3 】

また、サーバ装置 2 0 0 は、ユーザごとの登録情報であるユーザ別登録情報 T を記憶することが可能である。図 2 に示した例では、ユーザ別登録情報 T として、他クライアント装置 1 0 0 B を使用するユーザ B の登録情報であるユーザ別登録情報 T B がサーバ装置 2 0 0 に事前に登録されている。

## 【 0 0 3 4 】

ユーザ別登録情報 T B は、少なくとも、ユーザ識別情報 U B と送信可能コンテンツ情報 M B とが対応付けられてなる情報である。ユーザ識別情報 U B は、ユーザ B を識別するための情報であればどのような情報であってもよい。例えば、ユーザ識別情報 U B は、ユーザ B に一意に割り当てられた I D や、ユーザ B の名前などであってもよい。送信可能コンテンツ情報 M B は、サーバ装置 2 0 0 が他クライアント装置 1 0 0 B に対して送信することが可能なコンテンツデータ C を識別するための情報である。その他、ユーザ別登録情報 T B は、ユーザ識別情報 U B に対応付けられたプレイリスト P 1 を含んでいてもよい。プレイリスト P 1 は、複数のコンテンツ識別情報 I を再生順に並べてなる情報である。

20

## 【 0 0 3 5 】

ここで、例えば、他クライアント装置 1 0 0 B を使用するユーザ B による所定の操作により、他クライアント装置 1 0 0 B がユーザ識別情報 U B とコンテンツ識別情報 I 4 とを含むコンテンツ送信要求をサーバ装置 2 0 0 に送信したとする。サーバ装置 2 0 0 は、他クライアント装置 1 0 0 B からこのコンテンツ送信要求を受信すると、コンテンツ送信要求に含まれるユーザ識別情報 U B に対応付けられて登録されている送信可能コンテンツ情報 M B を参照する。そして、サーバ装置 2 0 0 は、コンテンツ送信要求に含まれるコンテンツ識別情報 I 4 が送信可能コンテンツ情報 M B に登録されているか否かを判断する。

30

## 【 0 0 3 6 】

図 2 に示すように、コンテンツ識別情報 I 4 がユーザ別登録情報 T B の送信可能コンテンツ情報 M B に登録されている場合には、サーバ装置 2 0 0 は、コンテンツ送信要求に対する応答として、コンテンツ識別情報 I 4 により識別されるコンテンツデータ C 4 を他クライアント装置 1 0 0 B に送信する。コンテンツ識別情報 I 4 がユーザ別登録情報 T B の送信可能コンテンツ情報 M B に登録されていない場合には、サーバ装置 2 0 0 は、コンテンツ送信要求に対する応答として、コンテンツ識別情報 I 4 により識別されるコンテンツデータ C 4 を他クライアント装置 1 0 0 B に送信することを原則として禁止することができる。

40

## 【 0 0 3 7 】

図 2 を参照して説明したように、ユーザ B についてのユーザ別登録情報 T B が事前に登録されており、ユーザ別登録情報 T B の送信可能コンテンツ情報 M B としてコンテンツ識別情報 I 4 が登録されているとする。かかる場合には、他クライアント装置 1 0 0 B は、ユーザ識別情報 U B とコンテンツ識別情報 I 4 とを含むコンテンツ送信要求をサーバ装置

50

200に送信すると、他クライアント装置100Bは、コンテンツ識別情報I4により識別されるコンテンツデータC4を受信することができる。

【0038】

他方、ユーザ別登録情報TBの送信可能コンテンツ情報MBとしてコンテンツ識別情報I4が登録されていないとする。かかる場合には、他クライアント装置100Bは、ユーザ識別情報UBとコンテンツ識別情報I4とを含むコンテンツ送信要求をサーバ装置200に送信すると、他クライアント装置100Bは、コンテンツ識別情報I4により識別されるコンテンツデータC4を受信することができない。

【0039】

[1-3. 第1クライアント装置により保持されている各種情報の一例]

10

図3は、本発明の実施形態に係る第1クライアント装置100A1により保持されている各種情報の一例を示す図である。図3を参照しながら、本発明の実施形態に係る第1クライアント装置100A1により保持されている各種情報の一例について説明する。

【0040】

図3に示すように、本発明の実施形態に係る第1クライアント装置100A1は、コンテンツデータCとコンテンツデータCを識別するためのコンテンツ識別情報Iとを記憶している。また、第1クライアント装置100A1は、自身を使用するユーザAを識別するためのユーザ識別情報UAを記憶することができる。ユーザ識別情報UAは、ユーザAを識別するための情報であればどのような情報であってもよい。例えば、ユーザ識別情報UAは、ユーザAに一意に割り当てられたIDや、ユーザAの名前などであってもよい。ユーザ識別情報UAは、第1クライアント装置100A1により事前に登録されていることとしてもよいし、必要性が生じた場合にユーザAが第1クライアント装置100A1に入力することとしてもよい。

20

【0041】

また、第1クライアント装置100A1は、プレイリストPを記憶することが可能である。図3に示した例では、プレイリストPとして、プレイリストP2とプレイリストP3とが第1クライアント装置100A1に事前に登録されている。プレイリストPは、複数のコンテンツ識別情報Iを再生順に並べてなる情報である。

【0042】

[1-4. 第1クライアント装置によりコンテンツ識別情報を登録する処理]

30

図4は、本発明の実施形態に係る第1クライアント装置100A1によりサーバ装置200にコンテンツ識別情報Iを登録する処理の流れを説明するための図である。図4を参照しながら、本発明の実施形態に係る第1クライアント装置100A1によりサーバ装置200にコンテンツ識別情報Iを登録する処理の流れについて説明する。

【0043】

例えば、第1クライアント装置100A1を使用するユーザAによる所定の操作により、第1クライアント装置100A1がユーザ識別情報UAとコンテンツ識別情報I1~I20とを含む登録要求をサーバ装置200に送信したとする。サーバ装置200は、第1クライアント装置100A1からこの登録要求を受信すると、登録要求に含まれるコンテンツ識別情報I1~I20がサーバ装置200に登録されているか否かを判断する。すなわち、サーバ装置200は、登録要求に含まれるコンテンツ識別情報I1~I20とサーバ装置200に登録されているコンテンツ識別情報Iとの間においてマッチングを行う。

40

【0044】

図2に示したようなコンテンツ識別情報Iがサーバ装置200に登録されているとすると、サーバ装置200は、登録要求に含まれるコンテンツ識別情報I1~I20のうちで、コンテンツ識別情報I1、I3、I7、I8、I10~I15、I17、I20がサーバ装置200に登録されていないと判断する。すなわち、サーバ装置200は、登録要求に含まれるコンテンツ識別情報I1~I20のうちで、コンテンツ識別情報I1、I3、I7、I8、I10~I15、I17、I20については、サーバ装置200に登録されているコンテンツ識別情報Iと不一致であったと判断する。かかる場合には、サーバ装置

50

200は、コンテンツ識別情報I1、I3、I7、I8、I10～I15、I17、I20とユーザ識別情報UAとが対応付けられてなるユーザ別登録情報TAをユーザ別登録情報Tに原則として登録しないこととする。

【0045】

他方、図2に示したようなコンテンツ識別情報Iがサーバ装置200に登録されているとすると、サーバ装置200は、登録要求に含まれるコンテンツ識別情報I1～I20のうちで、コンテンツ識別情報I2、I4、I5、I6、I9、I16がサーバ装置200に登録されていると判断する。すなわち、サーバ装置200は、登録要求に含まれるコンテンツ識別情報I1～I20のうちで、コンテンツ識別情報I2、I4、I5、I6、I9、I16については、サーバ装置200に登録されているコンテンツ識別情報Iと一致したと判断する。かかる場合には、サーバ装置200は、コンテンツ識別情報I2、I4、I5、I6、I9、I16とユーザ識別情報UAとが対応付けられてなるユーザ別登録情報TAをユーザ別登録情報Tに登録することとする。

10

【0046】

[1-5.第1クライアント装置によりプレイリストを登録する処理]

図5は、本発明の実施形態に係る第1クライアント装置100A1によりサーバ装置200にプレイリストを登録する処理の流れを説明するための図である。図5を参照しながら、本発明の実施形態に係る第1クライアント装置100A1によりサーバ装置200にプレイリストを登録する処理の流れについて説明する。

【0047】

20

例えば、第1クライアント装置100A1を使用するユーザAによる所定の操作により、第1クライアント装置100A1がユーザ識別情報UAとプレイリストP2、P3とを含む登録要求をサーバ装置200に送信したとする。サーバ装置200は、第1クライアント装置100A1からこの登録要求を受信すると、登録要求に含まれるプレイリストP2に含まれるコンテンツ識別情報I1、I6、I11が、登録要求に含まれるユーザ識別情報UAに対応する送信可能コンテンツ情報MAに登録されているか否かを判断する。すなわち、サーバ装置200は、登録要求に含まれるプレイリストP2に含まれるコンテンツ識別情報I1、I6、I11と登録要求に含まれるユーザ識別情報UAに対応する送信可能コンテンツ情報MAとの間においてマッチングを行う。

【0048】

30

図4に示したような送信可能コンテンツ情報MAがサーバ装置200に登録されているとすると、サーバ装置200は、登録要求に含まれるプレイリストP2に含まれるコンテンツ識別情報I1、I6、I11のうちで、コンテンツ識別情報I1、I11が送信可能コンテンツ情報MAに登録されていないと判断する。すなわち、サーバ装置200は、登録要求に含まれるプレイリストP2に含まれるコンテンツ識別情報I1、I6、I11のうちで、コンテンツ識別情報I1、I11については、サーバ装置200に登録されている送信可能コンテンツ情報MAと不一致であったと判断する。かかる場合には、サーバ装置200は、コンテンツ識別情報I1、I11をユーザ別登録情報Tに原則として登録しないこととする。

【0049】

40

他方、図4に示したような送信可能コンテンツ情報MAがサーバ装置200に登録されているとすると、サーバ装置200は、登録要求に含まれるプレイリストP2に含まれるコンテンツ識別情報I1、I6、I11のうちで、コンテンツ識別情報I6がサーバ装置200に登録されていると判断する。すなわち、サーバ装置200は、登録要求に含まれるプレイリストP2に含まれるコンテンツ識別情報I1、I6、I11のうちで、コンテンツ識別情報I6については、サーバ装置200に登録されている送信可能コンテンツ情報MAと一致したと判断する。かかる場合には、サーバ装置200は、プレイリストP2にコンテンツ識別情報I6を残した(コンテンツ識別情報I1、I11を除外した)プレイリストP2とユーザ識別情報UAとが対応付けられてなるユーザ別登録をユーザ別登録情報Tに登録する。

50

## 【 0 0 5 0 】

同様に、サーバ装置 2 0 0 は、第 1 クライアント装置 1 0 0 A 1 からこの登録要求を受信すると、登録要求に含まれるプレイリスト P 3 に含まれるコンテンツ識別情報 I 2、I 4、I 7、I 1 6 が、登録要求に含まれるユーザ識別情報 U A に対応する送信可能コンテンツ情報 M A に登録されているか否かを判断する。すなわち、サーバ装置 2 0 0 は、登録要求に含まれるプレイリスト P 3 に含まれるコンテンツ識別情報 I 2、I 4、I 7、I 1 6 と登録要求に含まれるユーザ識別情報 U A に対応する送信可能コンテンツ情報 M A との間においてマッチングを行う。

## 【 0 0 5 1 】

図 4 に示したような送信可能コンテンツ情報 M A がサーバ装置 2 0 0 に登録されているとすると、サーバ装置 2 0 0 は、登録要求に含まれるプレイリスト P 3 に含まれるコンテンツ識別情報 I 2、I 4、I 7、I 1 6 のうちで、コンテンツ識別情報 I 7 が送信可能コンテンツ情報 M A に登録されていないと判断する。すなわち、サーバ装置 2 0 0 は、登録要求に含まれるプレイリスト P 3 に含まれるコンテンツ識別情報 I 2、I 4、I 7、I 1 6 のうちで、コンテンツ識別情報 I 7 については、サーバ装置 2 0 0 に登録されている送信可能コンテンツ情報 M A と不一致であったと判断する。かかる場合には、サーバ装置 2 0 0 は、コンテンツ識別情報 I 7 をユーザ別登録情報 T に原則として登録しないこととする。

## 【 0 0 5 2 】

他方、図 4 に示したような送信可能コンテンツ情報 M A がサーバ装置 2 0 0 に登録されているとすると、サーバ装置 2 0 0 は、登録要求に含まれるプレイリスト P 3 に含まれるコンテンツ識別情報 I 2、I 4、I 7、I 1 6 のうちで、コンテンツ識別情報 I 2、I 4、I 1 6 がサーバ装置 2 0 0 に登録されていると判断する。すなわち、サーバ装置 2 0 0 は、登録要求に含まれるプレイリスト P 3 に含まれるコンテンツ識別情報 I 2、I 4、I 7、I 1 6 のうちで、コンテンツ識別情報 I 2、I 4、I 1 6 については、サーバ装置 2 0 0 に登録されている送信可能コンテンツ情報 M A と一致したと判断する。かかる場合には、サーバ装置 2 0 0 は、プレイリスト P 3 にコンテンツ識別情報 I 2、I 4、I 1 6 を残した（コンテンツ識別情報 I 7 を除外した）プレイリスト P 3 とユーザ識別情報 U A とが対応付けられてなるユーザ別登録をユーザ別登録情報 T に登録する。

## 【 0 0 5 3 】

なお、図 5 に示した例では、サーバ装置 2 0 0 は、登録要求に含まれるプレイリスト P 2、P 3 と送信可能コンテンツ情報 M A との間においてマッチングを行うこととしたが、マッチングの手法はこれに限定されるものではない。例えば、サーバ装置 2 0 0 は、登録要求に含まれるプレイリスト P 2、P 3 とサーバ装置 2 0 0 に登録されているコンテンツ識別情報 I との間においてマッチングを行うこととしてもよい。また、サーバ装置 2 0 0 は、マッチングを行わずに、登録要求に含まれるユーザ識別情報 U A とプレイリスト P 2、P 3 とが対応付けられてなる情報を、そのままユーザ別登録情報 T に登録することとしてもよい。

## 【 0 0 5 4 】

[ 1 - 6 . 第 2 クライアント装置によりコンテンツデータを使用する処理 ]

図 6 は、本発明の実施形態に係るサーバ装置 2 0 0 に登録されたプレイリストに従って第 2 クライアント装置 1 0 0 A 2 によりコンテンツデータを使用する処理の流れを説明するための図である。図 6 を参照しながら、本発明の実施形態に係るサーバ装置 2 0 0 に登録されたプレイリストに従って第 2 クライアント装置 1 0 0 A 2 によりコンテンツデータを使用する処理の流れについて説明する。

## 【 0 0 5 5 】

図 4 および図 5 に示した登録処理が行われた結果、図 6 に示すように、本発明の実施形態に係るサーバ装置 2 0 0 は、ユーザ識別情報 U A と送信可能コンテンツ情報 M A とプレイリスト P 2、P 3 とが対応付けられてなる情報を記憶している。

## 【 0 0 5 6 】

ここで、例えば、第2クライアント装置100A2を使用するユーザAによる所定の操作により、第2クライアント装置100A2がユーザ識別情報UAとプレイリストP3を識別するための情報とを含むコンテンツ送信要求をサーバ装置200に送信したとする。サーバ装置200は、第2クライアント装置100A2からこのコンテンツ送信要求を受信すると、コンテンツ送信要求に含まれるユーザ識別情報UAに対応付けられて登録されているプレイリストPを参照する。そして、サーバ装置200は、コンテンツ送信要求に含まれるプレイリストP3を識別するための情報により識別されるプレイリストP3からコンテンツ識別情報I2、I4、I16を取得する。

【0057】

続いて、サーバ装置200は、取得したコンテンツ識別情報I2、I4、I16により識別されるコンテンツデータC2、C4、C16をコンテンツデータCから取得し、取得したコンテンツデータC2、C4、C16を順次に第2クライアント装置100A2に送信する。第2クライアント装置100A2は、コンテンツデータC2、C4、C16を順次に受信すると、例えば、受信した順にコンテンツデータC2、C4、C16をストリーム再生することができる。

【0058】

図6を参照しながら、第2クライアント装置100A2が、プレイリストP3に含まれるコンテンツ識別情報I2、I4、I16を順次に受信してストリーム再生を行う例について説明したが、第2クライアント装置100A2は、コンテンツ識別情報Iを直接的にサーバ装置200に送信することとしてもよい。かかる場合には、例えば、第2クライアント装置100A2は、ユーザ識別情報UAとコンテンツ識別情報Iとを含むコンテンツ送信要求をサーバ装置200に送信する。

【0059】

サーバ装置200は、第2クライアント装置100A2からこのコンテンツ送信要求を受信すると、コンテンツ送信要求に含まれるユーザ識別情報UAに対応付けられて登録されている送信可能コンテンツ情報MAを参照する。そして、サーバ装置200は、コンテンツ送信要求に含まれるコンテンツ識別情報Iにより識別されるコンテンツデータCを取得する。続いて、サーバ装置200は、取得したコンテンツ識別情報Iにより識別されるコンテンツデータCを取得し、取得したコンテンツデータCを第2クライアント装置100A2に送信する。第2クライアント装置100A2は、コンテンツデータCを受信すると、例えば、コンテンツデータCをストリーム再生することができる。

【0060】

なお、ここでは、第2クライアント装置100A2がサーバ装置200から受信したコンテンツデータCをストリーム再生する例について説明したが、第2クライアント装置100A2は、サーバ装置200から受信したコンテンツデータCを必ずしもストリーム再生しなくてもよい。第2クライアント装置100A2は、サーバ装置200から受信したコンテンツデータCを保持し、オフラインにより再生することも可能である。

【0061】

図3～6を参照して説明したように、ユーザAについてのユーザ別登録情報TAを第1クライアント装置100A1によりサーバ装置200に登録することができる。ユーザ別登録情報TAの送信可能コンテンツ情報MAとしてコンテンツ識別情報I2が登録されているとする。かかる場合には、第2クライアント装置100A2は、ユーザ識別情報UAとコンテンツ識別情報I2とを含むコンテンツ送信要求をサーバ装置200に送信すると、第2クライアント装置100A2は、コンテンツ識別情報I2により識別されるコンテンツデータC2を受信することができる。

【0062】

他方、第1クライアント装置100A1は、ユーザ別登録情報TAの送信可能コンテンツ情報MAとしてコンテンツ識別情報I3を登録しないこととすることができる。かかる場合には、第2クライアント装置100A2は、ユーザ識別情報UAとコンテンツ識別情報I3とを含むコンテンツ送信要求をサーバ装置200に送信すると、第2クライアント

10

20

30

40

50

装置 100A2 は、コンテンツ識別情報 I3 により識別されるコンテンツデータ C3 を受信することができない。

【0063】

本発明の実施形態によれば、第1クライアント装置 100A1 により使用することができるコンテンツデータ C を識別するためのコンテンツ識別情報 I をサーバ装置 200 に登録することができる。第1クライアント装置 100A1 を使用するユーザ A が、第2クライアント装置 100A2 も使用することができる場合、第2クライアント装置 100A2 は、第1クライアント装置 100A1 により登録したコンテンツ識別情報 I により識別されるコンテンツデータ C については、サーバ装置 200 からダウンロードすることができる。これにより、第2クライアント装置 100A2 により使用するために、コンテンツデータ C を第1クライアント装置 100A1 からサーバ装置 200 にアップロードする手間を低減することが可能となる。

10

【0064】

また、第1クライアント装置 100A1 と第2クライアント装置 100A2 との間では、コンテンツデータを使用するに際して使用されるプロトコルが異なる場合などが想定される。かかる場合においては、第1クライアント装置 100A1 から第2クライアント装置 100A2 にコンテンツデータを直接的に送信すると、第2クライアント装置 100A2 は、第1クライアント装置 100A1 から送信されたコンテンツデータを自身が使用するプロトコルに適したコンテンツデータに変換する必要がある。本発明の実施形態によれば、クライアント装置 100 が使用するプロトコルに従ったコンテンツデータ C を事前にサーバ装置 200 に登録しておくことができるので、例えば、第2クライアント装置 100A2 が、自身に適した形式にコンテンツデータ C を変換しなくて済むという利点もある。

20

【0065】

[ 1 - 7 . 第1クライアント装置の機能構成 ]

図7は、本発明の実施形態に係る第1クライアント装置 100A1 の機能構成を示す図である。図7を参照しながら、本発明の実施形態に係る第1クライアント装置 100A1 の機能構成について説明する。

【0066】

図7に示すように、第1クライアント装置 100A1 は、少なくとも、記憶部 111 と、制御部 112 と、送信部 113 とを備えるものである。また、第1クライアント装置 100A1 は、必要に応じて、受信部 114、入力部 115、出力部 116、再生部 117 などを備えるものである。

30

【0067】

記憶部 111 は、コンテンツデータ、プレイリストなどを記憶しておくことが可能であり、記憶部 111 が記憶しているコンテンツデータは、制御部 112 により取得され得る。また、記憶部 111 には、制御部 112 によりコンテンツデータが登録され得ることとすることもできる。記憶部 111 へのコンテンツデータの登録は、例えば、入力部 115 を介してユーザ A から入力された操作に基づいて、制御部 112 により制御される。記憶部 111 に登録されるコンテンツデータは、受信部 114 により受信されたものであってもよいし、入力部 115 を介して入力されたものであってもよい。記憶部 111 は、例えば、HDD (Hard Disk Drive) などといった記憶装置により構成される。

40

【0068】

制御部 112 は、記憶部 111 により記憶されているコンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報を取得する機能を有するものである。記憶部 111 により記憶されているコンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報を取得する手法については、様々なものが想定され、特に限定されるものではない。例えば、コンテンツ識別情報が記憶部 111 により記憶されているコンテンツデータに付加されている場合には、コンテンツデータに付加されているコンテンツ識別情報を取得することができる。また、例えば

50



、コンテンツデータの一部または全部を解析して得られた解析結果が入力されると、その解析結果に基づいて当該コンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報を出力する所定のサーバを使用して、コンテンツ識別情報を取得することもできる。

【0069】

制御部112は、その他、第1クライアント装置100A1内の各機能ブロックの動作を制御する機能を有するものである。制御部112は、例えば、CPU(Central Processing Unit)、RAM(Random Access Memory)などにより構成され、CPUが記憶部111によって記憶されているプログラムをRAMに展開して実行することによりその機能が実現されるものである。しかし、このような構成に限らず、制御部112は、専用のハードウェアにより構成されることとしてもよい。

10

【0070】

送信部113は、自装置を使用するユーザを識別するためのユーザ識別情報と制御部112により取得されたコンテンツ識別情報とを含む登録要求をサーバ装置200に送信する機能を有するものである。そして、送信部113は、登録要求に含まれるコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータをサーバ装置200が保持している場合に、登録要求に含まれるユーザ識別情報およびコンテンツ識別情報が対応付けられてなる情報をユーザ別登録情報としてサーバ装置200に保持させる機能を有するものである。これにより、第1クライアント装置100A1が保持しているコンテンツデータであり、かつ、サーバ装置200が保持しているコンテンツデータについては、サーバ装置200から第2クライアント装置100A2にダウンロードできることになる。送信部113は、例えば、通信装置により構成されるものである。

20

【0071】

登録要求に含まれるコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータをサーバ装置200が保持していない場合も想定される。かかる場合において、送信部113がどのように処理を行うかについても様々なものが想定される。例えば、送信部113は、登録要求に含まれるコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータをサーバ装置200が保持していない場合に、サーバ装置200による上記ユーザ別登録情報の保持を禁止させることとすることができる。これにより、第1クライアント装置100A1が保持しているコンテンツデータであるが、サーバ装置200が保持していないコンテンツデータについては、サーバ装置200から第2クライアント装置100A2にダウンロードできないことになる。

30

【0072】

また、例えば、送信部113は、登録要求に含まれるコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータをサーバ装置200が保持していない場合に、ユーザ別登録情報をサーバ装置200に保持させることもできる。それとともに、送信部113は、記憶部111により記憶されているコンテンツデータをサーバ装置200に送信し、コンテンツデータをサーバ装置200に保持させることもできる。これにより、第1クライアント装置100A1が保持しているコンテンツデータであるが、サーバ装置200が保持していないコンテンツデータについては、第1クライアント装置100A1からサーバ装置200にアップロードし、第2クライアント装置100A2にダウンロードさせることができるようになる。

40

【0073】

記憶部111は、プレイリストをさらに記憶しておくこともできる。かかる場合、制御部112は、記憶部111により記憶されているプレイリストを取得し、送信部113は、プレイリストをさらにサーバ装置200に送信することもできる。続いて、送信部113は、プレイリストからユーザ別登録情報に含まれていないコンテンツ識別情報を除外したリストを、登録要求に含まれるユーザ識別情報に対応付けてサーバ装置200に保持させることもできる。プレイリストからユーザ別登録情報に含まれていないコンテンツ識別情報を除外したリストを登録することにより、サーバ装置200からダウンロードできる

50

コンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報のみをプレイリストとしてサーバ装置 200 に登録することができる。

【0074】

しかしながら、必ずしもサーバ装置 200 からダウンロードできるコンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報のみをプレイリストとしてサーバ装置 200 に登録しなくてはならない訳ではない。例えば、送信部 113 は、記憶部 111 により記憶されているプレイリストを無条件にサーバ装置 200 に保持させることもできる。すなわち、制御部 112 は、記憶部 111 により記憶されているプレイリストを取得し、送信部 113 は、プレイリストをさらにサーバ装置 200 に送信し、プレイリストをユーザ識別情報に対応付けてサーバ装置 200 に保持させることもできる。あるいは、送信部 113 は、サーバ装置 200 が保持しているコンテンツ識別情報に含まれていないコンテンツ識別情報をプレイリストから除外したリストを、登録要求に含まれるユーザ識別情報に対応付けてサーバ装置 200 に保持させることもできる。

10

【0075】

受信部 114 は、ネットワーク 300 を介してサーバ装置 200 から各種情報を受信する機能を有するものである。受信部 114 は、例えば、入力部 115 を介して入力された操作に基づいて制御部 112 により生成された各種要求が、送信部 113 により送信された場合、各種要求に対する応答をサーバ装置 200 から受信する機能を有する。また、上記したように、受信部 114 は、記憶部 111 に記憶させるためのコンテンツデータを受信することもできる。また、サーバ装置 200 から受信したコンテンツデータを、制御部 112 による制御に基づいて、再生部 117 により再生することもできる。受信部 114 は、例えば、通信装置により構成されるものである。

20

【0076】

入力部 115 は、ユーザからの操作を受け付け、操作信号として制御部 112 に出力する機能を有するものである。入力部 115 は、例えば、入力装置により構成されるものである。例えば、入力部 115 を介して入力された操作に基づいて、制御部 112 により各種要求が生成され、制御部 112 により生成された各種要求は、送信部 113 によりサーバ装置 200 に送信される。

【0077】

出力部 116 は、制御部 112 による制御に基づいて、各種情報や各種要求を出力する機能を有するものである。また、出力部 116 は、再生部 117 により再生されたコンテンツデータを出力する機能を有するものである。例えば、コンテンツデータが音声データである場合には、出力部 116 は、音声出力装置により構成されることとし、その音声出力装置が音声データに基づいて音声を出力することとすればよい。例えば、コンテンツデータが画像データである場合には、出力部 116 は、表示装置により構成されることとし、その表示装置が画像データに基づいて画像を出力することとすればよい。

30

【0078】

再生部 117 は、上記したように、サーバ装置 200 から受信したコンテンツデータを、制御部 112 による制御に基づいて再生することができる。例えば、再生部 117 は、サーバ装置 200 から受信したコンテンツデータをストリーム再生することができるが、再生部 117 は、サーバ装置 200 から受信したコンテンツデータを必ずしもストリーム再生しなくてもよい。再生部 117 は、受信部 114 によりサーバ装置 200 から受信されたコンテンツデータを、オフラインにより再生することも可能である。

40

【0079】

[ 1 - 8 . サーバ装置の機能構成 ]

図 8 は、本発明の実施形態に係るサーバ装置 200 の機能構成を示す図である。図 8 を参照しながら、本発明の実施形態に係るサーバ装置 200 の機能構成について説明する。

【0080】

図 8 に示すように、サーバ装置 200 は、少なくとも、記憶部 240 と、受信部 210 と、制御部 220 とを備えるものである。また、第 1 クライアント装置 100 A 1 は、必

50

要に応じて、送信部 230 などを備えるものである。

【0081】

記憶部 240 は、コンテンツデータ、ユーザ別登録情報などを記憶しておくことが可能であり、記憶部 240 が記憶しているコンテンツデータは、制御部 220 により取得され得る。また、記憶部 240 には、制御部 220 によりコンテンツデータが登録され得ることとすることもできる。記憶部 240 へのコンテンツデータの登録は、例えば、制御部 220 により制御される。サーバ装置 200 は、主に、記憶部 240 により各種情報を記憶することにより、各種情報を保持することができる。記憶部 240 に登録されるコンテンツデータは、受信部 210 により受信されたものであってもよい。記憶部 240 は、例えば、HDD などといった記憶装置により構成される。

10

【0082】

受信部 210 は、ネットワーク 300 を介して第 1 クライアント装置 100A1 や第 2 クライアント装置 100A2 から各種情報や各種要求を受信する機能を有するものである。受信部 210 は、例えば、ネットワーク 300 を介して第 1 クライアント装置 100A1 や第 2 クライアント装置 100A2 から各種要求を受信すると、制御部 220 に出力し、各種要求に対する応答が制御部 220 により生成される。また、受信部 210 は、第 1 クライアント装置 100A1 から登録情報を受信する機能を有する。受信部 114 は、例えば、通信装置により構成されるものである。

【0083】

制御部 220 は、受信部 210 により受信された登録要求に含まれるコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータが記憶部 240 により記憶されている場合に、登録要求に含まれるユーザ識別情報およびコンテンツ識別情報に対応付けられてなる情報をユーザ別登録情報として記憶部 240 に記憶させる機能を有するものである。制御部 220 は、例えば、CPU、RAM などにより構成され、CPU が記憶部 240 によって記憶されているプログラムを RAM に展開して実行することによりその機能が実現されるものである。しかし、このような構成に限らず、制御部 220 は、専用のハードウェアにより構成されることとしてもよい。

20

【0084】

送信部 230 は、制御部 220 による制御に基づいて、各種情報や各種応答を第 1 クライアント装置 100A1 または第 2 クライアント装置 100A2 に対してネットワーク 300 を介して送信する機能を有するものである。送信部 230 は、例えば、通信装置により構成されるものである。

30

【0085】

[ 1 - 9 . 第 2 クライアント装置の機能構成 ]

図 9 は、本発明の実施形態に係る第 2 クライアント装置 100A2 の機能構成を示す図である。図 9 を参照しながら、本発明の実施形態に係る第 2 クライアント装置 100A2 の機能構成について説明する。

【0086】

図 9 に示すように、第 2 クライアント装置 100A2 は、少なくとも、制御部 122 と、送信部 123 と、受信部 124 とを備えるものである。また、第 2 クライアント装置 100A2 は、必要に応じて、記憶部 121、入力部 125、出力部 126、再生部 127などを備えるものである。

40

【0087】

制御部 122 は、自装置を使用するユーザにより指定されたコンテンツ識別情報を選択情報として取得する機能を有するものである。制御部 122 は、例えば、入力部 125 を介してユーザにより入力された操作により指定されたコンテンツ識別情報を選択情報として取得することができる。制御部 122 は、その他、第 2 クライアント装置 100A2 内の各機能ブロックの動作を制御する機能を有するものである。

【0088】

制御部 122 は、例えば、CPU、RAM などにより構成され、CPU が記憶部 121

50

によって記憶されているプログラムをＲＡＭに展開して実行することによりその機能が実現されるものである。しかし、このような構成に限らず、制御部１２２は、専用のハードウェアにより構成されることとしてもよい。

#### 【００８９】

送信部１２３は、ユーザを識別するためのユーザ識別情報と制御部１２２により取得された選択情報とを含むコンテンツ送信要求をサーバ装置２００に送信する機能を有するものである。また、送信部１２３は、送信したコンテンツ送信要求に含まれるユーザ識別情報および選択情報に対応付けられてなる情報をユーザ別登録情報としてサーバ装置２００が保持している場合に、コンテンツ送信要求に対する応答として選択情報により識別されるコンテンツデータの送信をサーバ装置２００に実行させる機能を有する。

10

#### 【００９０】

これにより、第１クライアント装置１００Ａ１が保持しているコンテンツデータであり、かつ、サーバ装置２００が保持しているコンテンツデータについては、サーバ装置２００から第２クライアント装置１００Ａ２にダウンロードできることになる。サーバにより送信されたコンテンツデータは、コンテンツ送信要求を送信した第２クライアント装置１００Ａ２の受信部１２４により受信される。送信部１２３は、例えば、通信装置により構成されるものである。

#### 【００９１】

受信部１２４は、ネットワーク３００を介してサーバ装置２００から各種情報を受信する機能を有するものである。受信部１２４は、例えば、入力部１２５を介して入力された操作に基づいて制御部１２２により生成された各種要求が、送信部１２３により送信された場合、各種要求に対する応答をサーバ装置２００から受信する機能を有する。また、上記したように、受信部１２４は、記憶部１２１に記憶させるためのコンテンツデータを受信することもできる。また、サーバ装置２００から受信したコンテンツデータを、制御部１２２による制御に基づいて、再生部１２７により再生することもできる。受信部１２４は、例えば、通信装置により構成されるものである。

20

#### 【００９２】

コンテンツ送信要求に含まれるコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータをサーバ装置２００が保持していない場合も想定される。かかる場合において、送信部１１３がどのように処理を行うかについても様々なものが想定される。例えば、送信部１２３は、コンテンツ送信要求に含まれる選択情報がコンテンツ識別情報としてユーザ識別情報に対応付けられてサーバ装置２００により保持されていない場合に、サーバ装置２００による選択情報により識別されるコンテンツデータの送信を禁止させることとすることができる。これにより、第１クライアント装置１００Ａ１が保持しているコンテンツデータであるが、サーバ装置２００が保持していないコンテンツデータについては、サーバ装置２００から第２クライアント装置１００Ａ２にダウンロードできないことになる。

30

#### 【００９３】

第２クライアント装置１００Ａ２は、サーバ装置２００に登録要求を送信することによりユーザ別登録情報をサーバ装置２００に登録する機能を有していてもよい。かかる場合、第２クライアント装置１００Ａ２は、コンテンツデータを記憶している記憶部１２１をさらに備えればよい。そして、制御部１２２は、記憶部１２１により記憶されているコンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報を取得し、送信部１２３は、第２クライアント装置１００Ａ２を使用するユーザＡを識別するためのユーザ識別情報と制御部１２２により取得されたコンテンツ識別情報とを含む登録要求をサーバ装置２００に送信する。さらに、送信部１２３は、登録要求に含まれるコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータをサーバ装置２００が保持している場合に、登録要求に含まれるユーザ識別情報およびコンテンツ識別情報に対応付けられてなる情報をユーザ別登録情報としてサーバ装置２００に保持させればよい。

40

#### 【００９４】

記憶部１２１により記憶されているコンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別

50

情報を取得する手法については、様々なものが想定され、特に限定されるものではない。例えば、コンテンツ識別情報が記憶部 121 により記憶されているコンテンツデータに付加されている場合には、コンテンツデータに付加されているコンテンツ識別情報を取得することができる。また、例えば、コンテンツデータの一部または全部を解析して得られた解析結果が入力されると、その解析結果に基づいて当該コンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報を出力する所定のサーバを使用して、コンテンツ識別情報を取得することもできる。

【0095】

記憶部 121 は、コンテンツデータ、プレイリストなどを記憶しておくことが可能であり、記憶部 121 が記憶しているコンテンツデータは、制御部 122 により取得され得る。また、記憶部 121 には、制御部 122 によりコンテンツデータが登録され得ることもできる。記憶部 121 へのコンテンツデータの登録は、例えば、入力部 125 を介してユーザ A から入力された操作に基づいて、制御部 122 により制御される。記憶部 121 に登録されるコンテンツデータは、受信部 124 により受信されたものであってもよいし、入力部 125 を介して入力されたものであってもよい。記憶部 121 は、例えば、HDD などといった記憶装置により構成される。

【0096】

第 2 クライアント装置 100A2 は、第 1 クライアント装置 100A1 と同様にサーバ装置 200 にユーザ別登録情報を登録することができることとしてもよいが、第 2 クライアント装置 100A2 は、第 1 クライアント装置 100A1 と異なる手法によりサーバ装置 200 にユーザ別登録情報を登録することができることとしてもよい。

【0097】

例えば、送信部 123 は、第 2 クライアント装置 100A2 を使用するユーザ A を識別するためのユーザ識別情報と制御部 122 により取得されたコンテンツ識別情報とを含む登録要求をサーバ装置 200 に送信する。そして、送信部 123 は、登録要求に含まれるコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータをサーバ装置 200 が保持している場合に、サーバ装置 200 により既に保持されているユーザ別登録情報を継続して保持させるとともに登録要求に含まれているユーザ識別情報およびコンテンツ識別情報に対応付けられてなる情報をユーザ別登録情報に追加させることとしてもよい。

【0098】

このようにユーザ別登録情報を登録することにより、送信部 123 は、サーバ装置 200 に既に登録されているユーザ別登録情報を残しつつ、既に登録されているコンテンツ識別情報と登録要求に含まれるコンテンツ識別情報との差分をサーバ装置 200 に既に登録されているユーザ別登録情報に追加することができる。例えば、ユーザ A が、ユーザ別登録情報をサーバ装置 200 に登録するための主な装置として第 1 クライアント装置 100A1 を使用し、第 2 クライアント装置 100A2 についてはユーザ別登録情報をサーバ装置 200 に登録するための付随的な装置として使用する場合などに、このような登録手法を採用すればよい。

【0099】

制御部 122 は、記憶部 121 により記憶されているプレイリストを取得し、送信部 123 は、プレイリストをさらにサーバ装置 200 に送信することもできる。続いて、送信部 123 は、プレイリストからユーザ別登録情報に含まれていないコンテンツ識別情報を除外したリストを、登録要求に含まれるユーザ識別情報に対応付けてサーバ装置 200 に保持させることもできる。プレイリストからユーザ別登録情報に含まれていないコンテンツ識別情報を除外したリストを登録することにより、サーバ装置 200 からダウンロードできるコンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報のみをプレイリストとしてサーバ装置 200 に登録することができる。

【0100】

しかしながら、必ずしもサーバ装置 200 からダウンロードできるコンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報のみをプレイリストとしてサーバ装置 200 に登録し

10

20

30

40

50

なくてはならない訳ではない。例えば、送信部 1 2 3 は、記憶部 1 2 1 により記憶されているプレイリストを無条件にサーバ装置 2 0 0 に保持させることもできる。すなわち、制御部 1 2 2 は、記憶部 1 2 1 により記憶されているプレイリストを取得し、送信部 1 2 3 は、プレイリストをさらにサーバ装置 2 0 0 に送信し、プレイリストをユーザ識別情報に対応付けてサーバ装置 2 0 0 に保持させることもできる。あるいは、送信部 1 2 3 は、サーバ装置 2 0 0 が保持しているコンテンツ識別情報に含まれていないコンテンツ識別情報をプレイリストから除外したリストを、登録要求に含まれるユーザ識別情報に対応付けてサーバ装置 2 0 0 に保持させることもできる。

#### 【0101】

入力部 1 2 5 は、ユーザからの操作を受け付け、操作信号として制御部 1 2 2 に出力する機能を有するものである。入力部 1 2 5 は、例えば、入力装置により構成されるものである。例えば、入力部 1 2 5 を介して入力された操作に基づいて、制御部 1 2 2 により各種要求が生成され、制御部 1 2 2 により生成された各種要求は、送信部 1 2 3 によりサーバ装置 2 0 0 に送信される。

#### 【0102】

出力部 1 2 6 は、制御部 1 2 2 による制御に基づいて、各種情報や各種要求を出力する機能を有するものである。また、出力部 1 2 6 は、再生部 1 2 7 により再生されたコンテンツデータを出力する機能を有するものである。例えば、コンテンツデータが音声データである場合には、出力部 1 2 6 は、音声出力装置により構成されることとし、その音声出力装置が音声データに基づいて音声を出力することとすればよい。例えば、コンテンツデータが画像データである場合には、出力部 1 2 6 は、表示装置により構成されることとし、その表示装置が画像データに基づいて画像を出力することとすればよい。

#### 【0103】

再生部 1 2 7 は、上記したように、サーバ装置 2 0 0 から受信したコンテンツデータを、制御部 1 2 2 による制御に基づいて再生することができる。例えば、再生部 1 2 7 は、サーバ装置 2 0 0 から受信したコンテンツデータをストリーム再生することができるが、再生部 1 2 7 は、サーバ装置 2 0 0 から受信したコンテンツデータを必ずしもストリーム再生しなくてもよい。再生部 1 2 7 は、受信部 1 2 4 によりサーバ装置 2 0 0 から受信されたコンテンツデータを、オフラインにより再生することも可能である。

#### 【0104】

##### [ 1 - 1 0 . コンテンツデータに関連する情報の表示例 ]

図 1 0 は、本発明の実施形態に係るサーバ装置 2 0 0 により保持されているコンテンツデータに関連する情報がクライアント装置 1 0 0 により表示される場合の表示例を示す図である。図 1 0 を参照しながら、本発明の実施形態に係るサーバ装置 2 0 0 により保持されているコンテンツデータに関連する情報がクライアント装置 1 0 0 により表示される場合の表示例について説明する。なお、本発明の実施形態に係るクライアント装置 1 0 0 は、第 1 クライアント装置 1 0 0 A 1、第 2 クライアント装置 1 0 0 A 2、他クライアント装置 1 0 0 B などを総称したものである。以下では、第 1 クライアント装置 1 0 0 A 1 が備える各機能ブロックを主体として処理の流れを記載する。しかしながら、第 2 クライアント装置 1 0 0 A 2、他クライアント装置 1 0 0 B などが備える各機能ブロックを主体として処理を行うことも可能であることは言うまでもない。

#### 【0105】

送信部 1 1 3 は、サーバ装置 2 0 0 が保持しているコンテンツデータに関連する情報であるコンテンツ関連情報を取得するための要求である情報送信要求をサーバ装置 2 0 0 に送信する。かかる場合、クライアント装置 1 0 0 は、コンテンツ関連情報を情報送信要求に対する応答としてサーバ装置 2 0 0 から受信する受信部 1 1 4 をさらに備え、制御部 1 1 2 は、受信部 1 1 4 によりサーバ装置 2 0 0 から受信されたコンテンツ関連情報を所定の表示部に表示させることができる。制御部 1 1 2 は、例えば、入力部 1 1 5 を介してユーザから入力された所定の操作に基づいて、情報送信要求をサーバ装置 2 0 0 に送信するように送信部 1 1 3 を制御する。所定の操作は、例えば、Channel ボタン 4 1 2

10

20

30

40

50

が選択される操作に相当する。表示部は、出力部 1 1 6 の一例である。

【 0 1 0 6 】

図 1 0 に示すように、制御部 1 1 2 は、受信部 1 1 4 によりサーバ装置 2 0 0 から受信されたコンテンツ関連情報を、例えば、画像 4 3 1、4 3 2、4 3 3 として、表示部に表示させることができる。画像 4 3 1 は、現在選択されているコンテンツデータに関する情報の一例としての画像であり、画像 4 3 2 は、前回選択されたコンテンツデータに関連する情報の一例としての画像であり、1 または複数の画像 4 3 3 は、今後選択できるコンテンツデータに関する情報の中で、ユーザの嗜好により適したコンテンツデータに関連する情報ほど画像 4 3 1 の近くに並べられたものである。

【 0 1 0 7 】

ユーザにより画像 4 3 1、4 3 2、4 3 3 のいずれかが選択されると、例えば、制御部 1 1 2 により、選択された画像に対応するコンテンツデータが現在選択されたものと認識され、再生ボタンを押下するなどといった所定の操作により、現在選択されているコンテンツデータをサーバ装置 2 0 0 からダウンロードして再生することができるようになる。

【 0 1 0 8 】

図 1 0 に示した例では、HOME ボタン 4 1 1、Channel ボタン 4 1 2、Browse ボタン 4 1 3、My Library ボタン 4 1 4 のうち、Channel ボタン 4 1 2 が選択されている。したがって、図 1 0 に示した 1 または複数の画像 4 3 3 は、ユーザにより選択されたチャンネル内において、ユーザの嗜好により適したコンテンツデータに関連する情報ほど画像 4 3 1 の近くに並べられたものである。チャンネルは、サーバ装置 2 0 0 から取得したチャンネル関連情報 4 5 1 を参照してユーザにより選択されることとしてもよい。チャンネル関連情報 4 5 1 は、カテゴリ 4 4 1 により適宜変更され得るものとしてもよい。

【 0 1 0 9 】

ユーザの嗜好により適したコンテンツデータに関連する情報は、例えば、サーバ装置 2 0 0 によりクライアント装置 1 0 0 に送信されてもよい。つまり、サーバ装置 2 0 0 は、記憶部 1 1 1 によりユーザ識別情報に対応付けられた嗜好情報を記憶していてもよい。かかる場合には、サーバ装置 2 0 0 は、嗜好情報を参照しながら、ユーザにより選択されたチャンネル内において、ユーザの嗜好により適したコンテンツデータを決定することができる。

【 0 1 1 0 】

図 1 0 には、この他に、Add to ボタン 4 2 3、Like ボタン 4 2 1、Dislike ボタン 4 2 2 などが示されている。例えば、ユーザにより Add to ボタン 4 2 3 が選択されると、現在選択されているコンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報をユーザ別登録情報に追加することができる。新たなコンテンツ識別情報がユーザ別登録情報に追加されれば、その新たなコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータをクライアント装置 1 0 0 にダウンロードして再生できるようになる。

【 0 1 1 1 】

また、例えば、ユーザにより Like ボタン 4 2 1 が選択されると、現在選択されているコンテンツデータに関連する情報を、サーバ装置 2 0 0 が保持している嗜好情報に反映させることができる。同様に、例えば、ユーザにより Dislike ボタン 4 2 2 が選択されると、現在選択されているコンテンツデータに関連する情報を、サーバ装置 2 0 0 が保持している嗜好情報に反映させることができる。現在選択されているコンテンツデータに関連する情報としては、例えば、現在選択されているコンテンツデータのジャンルなどが想定される。このように、サーバ装置 2 0 0 が保持している嗜好情報を更新することができれば、ユーザの嗜好により適したコンテンツデータをユーザに提案することができる。

【 0 1 1 2 】

[ 1 - 1 1 . コンテンツデータを購入させるための画面例 ( その 1 ) ]

図 1 1 は、本発明の実施形態に係るクライアント装置 1 0 0 により使用できないコンテ

10

20

30

40

50

ンツデータを購入させるためのオブジェクトが配置された画面例（その１）を示す図である。図１１を参照しながら、本発明の実施形態に係るクライアント装置１００により使用できないコンテンツデータを購入させるためのオブジェクトが配置された画面例（その１）について説明する。

#### 【０１１３】

送信部１１３は、自装置を使用するユーザを識別するためのユーザ識別情報を情報送信要求に含めてサーバ装置２００に送信する。かかる場合において、サーバ装置２００が保持するユーザ別登録情報において情報送信要求に含まれているユーザ識別情報に対応付けられてコンテンツ識別情報が登録されている場合とそうでない場合とがある。

#### 【０１１４】

そこで、例えば、受信部１１４によりサーバ装置２００から受信されたコンテンツ関連情報に、情報送信要求に含まれているユーザ識別情報に対応付けられてユーザ別登録情報にコンテンツ識別情報が登録されていない旨を示す情報が含まれている場合を想定する。かかる場合において、制御部１１２は、コンテンツ関連情報を所定の表示部に表示させるとともに、情報送信要求に含まれているコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータをユーザに購入させるための所定のオブジェクトをコンテンツ関連情報に対応させて所定の表示部に表示させてもよい。

#### 【０１１５】

図１１には、この他に、Ｃａｒｔボタン４１５、Ｐｌａｙｌｉｓｔボタン４１７、コンテンツ関連情報４５２、画像４３１に重畳されている購入ボタン４６１、コンテンツ関連情報４５２に対応する購入ボタン４６２、コンボボックス４６３、選択リスト４６４などが示されている。画像４３１に重畳されている購入ボタン４６１は、情報送信要求に含まれているコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータをユーザに購入させるための所定のオブジェクトの一例である。購入ボタン４６２が選択されると、選択された購入ボタン４６２に対応するコンテンツデータがカートに入れられることとなる。

#### 【０１１６】

制御部１１２は、カートにコンテンツデータが入れている場合にのみ、Ｃａｒｔボタン４１５を表示させてもよい。Ｐｌａｙｌｉｓｔボタン４１７が選択された場合には、図１０に示すように、サーバ装置２００に登録されているＰｌａｙｌｉｓｔ４１６が表示されるようにしてもよい。また、例えば、ユーザによりコンボボックス４６３が選択されると、現在選択されているコンテンツデータをユーザ別登録情報に追加するためのリンクや、現在選択されているコンテンツデータを購入するためのリンク、現在選択されているコンテンツデータを含むアルバムを購入するためのリンクなどを含んだ選択リスト４６４が表示されることとしてもよい。

#### 【０１１７】

[ １ - １２ . コンテンツデータを購入させるための画面例（その２） ]

図１２は、本発明の実施形態に係るクライアント装置１００により使用できないコンテンツデータを購入させるためのオブジェクトが配置された画面例（その２）を示す図である。図１２を参照しながら、本発明の実施形態に係るクライアント装置１００により使用できないコンテンツデータを購入させるためのオブジェクトが配置された画面例（その２）について説明する。

#### 【０１１８】

クライアント装置１００は、サーバ装置２００に登録されているユーザ別登録情報（ｍｙ Ｌｉｂｒａｒｙ）を取得して表示することも可能である。すなわち、送信部１１３は、自装置を使用するユーザを識別するためのユーザ識別情報を含む登録情報取得要求をサーバ装置に送信する。かかる場合において、クライアント装置１００は、ユーザ別登録情報において登録情報取得要求に含まれるユーザ識別情報に対応付けられてサーバ装置２００により保持されているコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータに関連する情報であるコンテンツ関連情報４５３を登録情報取得要求に対する応答としてサーバ装置２００から受信する受信部１１４をさらに備えることとする。また、制御部１１２は、

10

20

30

40

50



受信部 1 2 4 によりサーバ装置 2 0 0 から受信されたコンテンツ関連情報 4 5 3 を所定の表示部に表示させることとしてもよい。

【 0 1 1 9 】

制御部 1 1 2 は、原則的には、ユーザ別登録情報に登録されていないコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータに関連する情報については、所定の表示部に表示させない。しかしながら、制御部 1 1 2 は、ユーザ別登録情報に登録されていないコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータに関連する情報についても所定の表示部に表示させることとしてもよい。

【 0 1 2 0 】

すなわち、受信部 1 1 4 は、ユーザ別登録情報においてユーザ識別情報に対応付けられてサーバ装置 2 0 0 により保持されていないコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータに関連する情報であるコンテンツ関連情報を登録情報取得要求に対する応答としてサーバ装置 2 0 0 からさらに受信してもよい。かかる場合には、制御部 1 1 2 は、コンテンツ関連情報を所定の表示部に表示させるとともに、そのコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータをユーザに購入させるための所定のオブジェクトをコンテンツ関連情報に対応させて所定の表示部に表示させることとしてもよい。

【 0 1 2 1 】

ユーザ別登録情報においてユーザ識別情報に対応付けられてサーバ装置 2 0 0 により保持されていないコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータを再生する選択がユーザによりなされた場合には、クライアント装置 1 0 0 は、当該コンテンツデータの一部のみをサーバ装置 2 0 0 からダウンロードして再生できることとしてもよい。これにより、当該コンテンツデータに対する購買意欲を促進させることができるなどの効果が得られる。

【 0 1 2 2 】

また、ユーザ別登録情報においてユーザ識別情報に対応付けられてサーバ装置 2 0 0 により保持されていないコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータを再生する選択がユーザによりなされた場合には、クライアント装置 1 0 0 は、サーバ装置 2 0 0 から当該コンテンツデータをダウンロードして再生する代わりに、自装置により保持されているコンテンツデータを再生することとしてもよい。

【 0 1 2 3 】

[ 1 - 1 3 . ユーザにより購入される予定のコンテンツデータの表示例 ]

図 1 3 は、本発明の実施形態に係るクライアント装置 1 0 0 を介してユーザにより購入される予定のコンテンツデータの表示例を示す図である。図 1 3 を参照しながら、本発明の実施形態に係るクライアント装置 1 0 0 を介してユーザにより購入される予定のコンテンツデータの表示例について説明する。

【 0 1 2 4 】

制御部 1 1 2 は、例えば、入力部 1 1 5 を介してユーザから入力された所定の操作に基づいて、ユーザにより購入される予定のコンテンツデータが入れられたカートの中身を表示するように表示部を制御する。所定の操作は、例えば、C a r t ボタン 4 1 5 が選択される操作に相当する。表示部は、出力部 1 1 6 の一例である。

【 0 1 2 5 】

図 1 3 に示すように、コンテンツ関連情報 4 5 2 は、カート内に入れられているコンテンツデータに関連する情報である。また、図 1 3 に示すように、チェックマークが入れられているチェック入力欄 4 6 5 に対応するコンテンツデータの購入金額の合計を算出するための会計ボタン 4 6 6 が表示されるようにしてもよい。

【 0 1 2 6 】

[ 1 - 1 4 . 第 1 クライアント装置により実行される処理 ]

図 1 4 は、本発明の実施形態に係る第 1 クライアント装置 1 0 0 A 1 により実行される処理の流れを示すフローチャートの一例である。図 1 4 を参照しながら、本発明の実施形態に係る第 1 クライアント装置 1 0 0 A 1 により実行される処理の流れについて説明する

10

20

30

40

50

。

#### 【 0 1 2 7 】

図 1 4 に示すように、まず、制御部 1 1 2 は、記憶部 1 1 1 により記憶されているコンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報を取得する（ステップ S 1 0 1）。制御部 1 1 2 は、例えば、入力部 1 1 5 を介してユーザから入力された所定の操作に基づいて、記憶部 1 1 1 により記憶されているコンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報を取得する。制御部 1 1 2 がコンテンツ識別情報を取得する手法については、上記したように特に限定されるものではない。

#### 【 0 1 2 8 】

続いて、送信部 1 1 3 は、制御部 1 1 2 により取得されたコンテンツ識別情報と自装置（第 1 クライアント装置 1 0 0 A 1）を使用するユーザ A を識別するためのユーザ識別情報とを含む登録要求をサーバ装置 2 0 0 に送信する（ステップ S 1 0 2）。ここで使用されるユーザ識別情報は、送信部 1 1 3 が、あらかじめ記憶部 1 1 1 に登録されているものを取得して使用することとしてもよいし、サーバ装置 2 0 0 に登録要求を送信する際に、ユーザ A から入力されたものを取得して使用することとしてもよい。

#### 【 0 1 2 9 】

[ 1 - 1 5 . サーバ装置により実行される処理（その 1） ]

図 1 5 は、本発明の実施形態に係るサーバ装置 2 0 0 により実行される処理（その 1）の流れを示すフローチャートの一例である。図 1 5 を参照しながら、本発明の実施形態に係るサーバ装置 2 0 0 により実行される処理（その 1）の流れについて説明する。なお、本発明の実施形態に係るサーバ装置 2 0 0 により実行される処理（その 1）は、図 1 4 に示した処理の後に実行される処理である。

#### 【 0 1 3 0 】

図 1 5 に示すように、まず、受信部 2 1 0 は、第 1 クライアント装置 1 0 0 A 1 から登録要求を受信する（ステップ S 2 0 1）。続いて、制御部 2 2 0 は、登録要求に含まれるコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータを記憶部 2 4 0 が記憶しているか否かを判断する（ステップ S 2 0 2）。制御部 2 2 0 は、登録要求に含まれるコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータを記憶部 2 4 0 が記憶していないと判断した場合には（ステップ S 2 0 3 で「N o」）、ステップ S 2 0 4 に進まずに処理を終了する。

。

#### 【 0 1 3 1 】

制御部 2 2 0 は、登録要求に含まれるコンテンツ識別情報により識別されるコンテンツデータを記憶部 2 4 0 が記憶していると判断した場合には（ステップ S 2 0 3 で「Y e s」）、ステップ S 2 0 4 に進む。記憶部 2 4 0 は、登録要求に含まれるユーザ識別情報およびコンテンツ識別情報が対応付けられてなる情報をユーザ別登録情報として記憶し（ステップ S 2 0 4）、制御部 2 2 0 は、処理を終了する。

#### 【 0 1 3 2 】

[ 1 - 1 6 . 第 2 クライアント装置により実行される処理 ]

図 1 6 は、本発明の実施形態に係る第 2 クライアント装置 1 0 0 A 2 により実行される処理の流れを示すフローチャートの一例である。図 1 6 を参照しながら、本発明の実施形態に係る第 2 クライアント装置 1 0 0 A 2 により実行される処理の流れについて説明する。

。

#### 【 0 1 3 3 】

図 1 6 に示すように、まず、制御部 1 2 2 は、自装置（第 2 クライアント装置 1 0 0 A 2）を使用するユーザ A により指定されたコンテンツ識別情報を選択情報として取得する（ステップ S 3 0 1）。制御部 1 2 2 は、例えば、入力部 1 2 5 を介してユーザから入力された所定の操作に基づいて、自装置を使用するユーザ A により指定されたコンテンツ識別情報を選択情報として取得する。

#### 【 0 1 3 4 】

続いて、送信部 1 2 3 は、制御部 1 2 2 により取得された選択情報と自装置（第 2 クラ

10

20

30

40

50

クライアント装置 100A2) を使用するユーザ A を識別するためのユーザ識別情報とを含むコンテンツ送信要求をサーバ装置 200 に送信する (ステップ S302)。ここで使用されるユーザ識別情報は、送信部 123 が、あらかじめ記憶部 121 に登録されているものを取得して使用することとしてもよいし、サーバ装置 200 にコンテンツ送信要求を送信する際に、ユーザ A から入力されたものを取得して使用することとしてもよい。

【0135】

続いて、受信部 124 は、送信部 123 により送信されたコンテンツ送信要求に対する応答としてコンテンツデータをサーバ装置 200 から受信する (ステップ S303)。受信部 124 によりコンテンツデータが受信されると、例えば、制御部 122 の制御に基づいて、再生部 127 は、受信部 124 により受信されたコンテンツデータを再生することができる。再生部 127 は、例えば、受信部 124 により受信されたコンテンツデータをストリーム再生することができる。

10

【0136】

[ 1 - 17 . サーバ装置により実行される処理 ( その 2 ) ]

図 17 は、本発明の実施形態に係るサーバ装置 200 により実行される処理 ( その 2 ) の流れを示すフローチャートの一例である。図 17 を参照しながら、本発明の実施形態に係るサーバ装置 200 により実行される処理 ( その 2 ) の流れについて説明する。なお、本発明の実施形態に係るサーバ装置 200 により実行される処理 ( その 2 ) は、図 16 に示した処理の後に実行される処理である。

【0137】

20

図 17 に示すように、まず、受信部 210 は、第 2 クライアント装置 100A2 からコンテンツ送信要求を受信する ( ステップ S401 )。続いて、制御部 220 は、コンテンツ送信要求に含まれるユーザ識別情報および選択情報が対応付けられてなる情報を記憶部 240 がユーザ別登録情報として記憶しているか否かを判断する ( ステップ S402 )。制御部 220 は、コンテンツ送信要求に含まれるユーザ識別情報および選択情報に対応付けられてなる情報を記憶部 240 がユーザ別登録情報として記憶していないと判断した場合には ( ステップ S403 で「No」)、ステップ S404 に進まずに処理を終了する。

【0138】

制御部 220 は、コンテンツ送信要求に含まれるユーザ識別情報および選択情報に対応付けられてなる情報を記憶部 240 がユーザ別登録情報として記憶していると判断した場合には ( ステップ S403 で「Yes」)、ステップ S404 に進む。送信部 230 は、コンテンツ送信要求に対する応答として選択情報により識別されるコンテンツデータを第 2 クライアント装置 100A2 に送信し ( ステップ S404 )、制御部 220 は、処理を終了する。

30

【0139】

[ 1 - 18 . クライアント装置により実行されるコンテンツデータ購入処理 ]

図 18 は、本発明の実施形態に係るクライアント装置 100 により実行されるコンテンツデータ購入処理の流れを示すフローチャートの一例である。図 18 を参照しながら、本発明の実施形態に係るクライアント装置 100 により実行されるコンテンツデータ購入処理の流れを示すフローチャートの一例について説明する。

40

【0140】

図 18 に示すように、まず、制御部 112 は、入力部 115 を介して購入対象のコンテンツデータの選択を受け付け ( ステップ S501 )、当該コンテンツデータをカート内に入れる ( ステップ S502 )。購入対象のコンテンツデータの選択を受け付けは、より詳細には、購入ボタン 462 を選択する旨の操作が入力部 115 を介して受け付けられた場合に、その購入ボタン 462 に対応するコンテンツ識別情報を取得することにより実現される。コンテンツデータをカートに入れる処理は、具体的には、選択されたコンテンツデータを識別するためのコンテンツ識別情報を購入予定の情報格納用領域に登録することにより実現される。購入予定の情報格納用領域は、例えば、記憶部 111 に設けることができる。

50

## 【 0 1 4 1 】

続いて、制御部 1 1 2 は、カート内のコンテンツデータを購入する操作が行われたと判断した場合には（ステップ S 5 0 3 で「Y e s」）、カート内のコンテンツデータの購入金額を表示し（ステップ S 5 0 4 ）、当該購入金額にて購入する操作が行われた場合には（ステップ S 5 0 5 で「Y e s」）、購入処理を行い（ステップ S 5 0 6 ）、処理を終了する。カート内のコンテンツデータを購入する操作は、より詳細には、会計ボタン 4 6 6 を選択する旨の操作が入力部 1 1 5 を介して受け付けられた場合に、チェックマークが入れられているチェック入力欄 4 6 5 に対応するコンテンツ識別情報を取得することにより実現される。

## 【 0 1 4 2 】

続いて、制御部 1 1 2 は、カート内のコンテンツデータを購入する操作が行われなかったと判断した場合（ステップ S 5 0 3 で「N o」）や当該購入金額にて購入する操作が行われなかった場合には（ステップ S 5 0 5 で「N o」）、例えば、ステップ S 5 0 1 に戻ることとすればよい。

## 【 0 1 4 3 】

なお、ステップ S 5 0 3 における購入確認や、ステップ S 5 0 5 における購入金額確認を省略する旨の設定を行っておくこともできる。かかる場合には、制御部 1 1 2 は、ステップ S 5 0 2 ～ステップ S 5 0 5 による処理を省略して、ステップ S 5 0 1 が行われた後、ステップ S 5 0 6 に進むこととしてもよい。

## 【 0 1 4 4 】

[ 1 - 1 9 . サーバ装置のハードウェア構成の一例 ]

図 1 9 は、本発明の実施形態に係るサーバ装置 2 0 0 のハードウェア構成の一例を示す図である。図 1 9 を参照しながら、本発明の実施形態に係るサーバ装置 2 0 0 のハードウェア構成の一例について説明する。

## 【 0 1 4 5 】

図 1 9 に示すように、サーバ装置 2 0 0 は、例えば、CPU ( C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t ) 9 0 1 と、ROM ( R e a d O n l y M e m o r y ) 9 0 2 と、RAM ( R a n d o m A c c e s s M e m o r y ) 9 0 3 と、ホストバス 9 0 4 と、ブリッジ 9 0 5 と、外部バス 9 0 6 と、インタフェース 9 0 7 と、入力装置 9 0 8 と、出力装置 9 1 0 と、ストレージ装置 ( H D D ) 9 1 1 と、ドライブ 9 1 2 と、接続ポート 9 1 4 と、通信装置 9 1 5 とを備える。

## 【 0 1 4 6 】

CPU 9 0 1 は、演算処理装置および制御装置として機能し、ROM 9 0 2 または HDD 9 1 1 に格納された各種プログラムに従って動作し、サーバ装置 2 0 0 内の各部を制御する。具体的な処理としては、例えば、コンテンツデータの暗号化および復号化処理、コンテンツデータなどの入出力処理制御などを実行する。

## 【 0 1 4 7 】

ROM 9 0 2 は、CPU 9 0 1 が使用するプログラムや、演算パラメータ等を記憶する。また、この ROM 9 0 2 は、コンテンツデータなど保存する機能を有することとしてもよい。RAM 9 0 3 は、CPU 9 0 1 の実行において使用するプログラムや、その実行において適宜変化するパラメータ等を一時記憶する。これらは CPU バスなどから構成されるホストバス 9 0 4 により相互に接続されている。

## 【 0 1 4 8 】

ホストバス 9 0 4 は、ブリッジ 9 0 5 を介して、PCI ( P e r i p h e r a l C o m p o n e n t I n t e r c o n n e c t / I n t e r f a c e ) バスなどの外部バス 9 0 6 に接続されている。

## 【 0 1 4 9 】

入力装置 9 0 8 は、例えば、マウス、キーボード、タッチパネル、ボタン、スイッチ、レバー等の操作部と、入力信号を生成して CPU 9 0 1 に出力する入力制御回路などから構成されている。サーバ装置 2 0 0 のユーザは、この入力装置 9 0 8 を操作することによ

10

20

30

40

50

り、サーバ装置 200 に対して各種のデータを入力したり処理動作を指示したりすることができる。

【0150】

出力装置 910 は、例えば、CRT (Cathode Ray Tube) ディスプレイ装置、液晶ディスプレイ (LCD) 装置、ランプ等の表示装置と、スピーカ等の音声出力装置などで構成される。この出力装置 910 は、例えば、再生されたコンテンツデータを出力する。具体的には、表示装置は再生された映像コンテンツをテキストまたはイメージで動画若しくは静止画で表示する。一方、音声出力装置は、再生された音声コンテンツを発音する。

【0151】

HDD 911 は、本発明の実施形態にかかるサーバ装置 200 の記憶部の一例として構成されたデータ格納用の装置である。この HDD 911 は、CPU 901 が実行するプログラムや各種データをハードディスクに格納する。また、この HDD 911 には、例えば、コンテンツデータなどの各種データが格納される。

【0152】

ドライブ 912 は、記憶媒体用リーダ/ライタであり、サーバ装置 200 に内蔵、或いは外付けされる。このドライブ 912 は、サーバ装置 200 にローディングされた磁気ディスク (HD 等)、光ディスク (CD、DVD 等)、光磁気ディスク (MO 等)、または半導体メモリ等のリムーバブル記憶媒体 40 に対して、コンテンツデータなどの各種データを記録/再生する。

【0153】

具体的には、ドライブ 912 は、リムーバブル記憶媒体 40 に記録されているデータを読み出して、インタフェース 907、外部バス 906、ブリッジ 905、およびホストバス 904 を介して接続されている RAM 903 に供給する。CPU 901 は、必要に応じて、これらのデータを ROM 902 または HDD 911 などに格納する。一方、ドライブ 912 は、ROM 902 または HDD 911 などに格納されているデータや、新たに生成したデータ、外部装置から取得したデータを CPU 901 から受け取り、リムーバブル記憶媒体 40 に書き込む。

【0154】

接続ポート 914 は、例えば、サーバ装置 200 と外部周辺機器とを接続するポートであり、USB、IEEE 1394 等の接続端子を有する。接続ポート 914 は、インタフェース 907、および外部バス 906、ブリッジ 905、ホストバス 904 等を介して CPU 901 等に接続されている。

【0155】

通信装置 915 は、例えば、ネットワーク 300 に接続するための通信デバイス等で構成された通信インタフェースである。この通信装置 915 は、クライアント装置 100 などの外部機器との間で、ネットワーク 300 を介して、コンテンツデータ、制御信号などの各種データを送受信する。

【0156】

[ 1 - 20 . クライアント装置のハードウェア構成の一例 ]

図 20 は、本発明の実施形態に係るクライアント装置 100 のハードウェア構成の一例を示す図である。図 20 を参照しながら、本発明の実施形態に係るクライアント装置 100 のハードウェア構成の一例について説明する。

【0157】

図 20 に示すように、クライアント装置 100 は、例えば、制御装置 801 と、フラッシュメモリ 802 と、RAM 803 と、バス 806 と、入力装置 808 と、表示装置 810 と、HDD 811 と、ドライブ 812 と、デコーダ 813 と、通信装置 815 と、オーディオ出力回路 816 と、リモートコントローラ 818 と、ヘッドフォン 819 とを備える。

【0158】

制御装置 801 は、例えば、フラッシュメモリ 802 または HDD 811 に格納された各種プログラムに従って動作し、クライアント装置 100 の各部を制御する。フラッシュメモリ 802 は、例えば、制御装置 801 の動作を規定したプログラムや、各種のデータを記憶する。このフラッシュメモリ 802 は、コンテンツデータなどを保存する機能を有することとすることができる。また、RAM 803 は、例えば SDRAM ( S y n c h r o n o u s D R A M ) で構成され、制御装置 801 の処理に関する各種データを一時記憶する。

#### 【0159】

バス 806 は、制御装置 801、フラッシュメモリ 802、RAM 803、入力装置 808、表示装置 810、HDD 811、ドライブ 812、デコーダ 813、通信装置 815 およびオーディオ出力回路 816などを接続するデータ線である。

10

#### 【0160】

入力装置 808 とリモートコントローラ 818 は、例えば、タッチパネル、ボタンキー、レバー、ダイヤル等の操作部と、ユーザによる操作部に対する操作に応じて入力信号を生成して制御装置 801 に出力する入力制御回路などから構成されている。クライアント装置 100 のユーザは、この入力装置 808 や、後述のリモートコントローラ 818 を操作することにより、クライアント装置 100 に対して各種のデータを入力したり処理動作を指示したりすることができる。

#### 【0161】

表示装置 810 は、例えば LCD パネルおよび LCD 制御回路などで構成される。この表示装置 810 は、制御装置 801 の制御に応じて、各種情報をテキストまたはイメージで表示する。

20

#### 【0162】

HDD 811 は、本発明の実施形態にかかるクライアント装置 100 の記憶部の一例として構成されたデータ格納用の装置である。この HDD 811 は、例えば数十 GB の記憶容量を有するハードディスクドライブ ( HDD ) で構成され、コンテンツデータや、制御装置 801 のプログラム、各種のデータを格納する。かかる HDD 811 を備えたクライアント装置 100 は、コンテンツデータを記録および再生可能なコンテンツ記録再生装置として構成される。これによって、リムーバブル記憶媒体 40 を介して提供されたコンテンツデータのみならず、サーバ装置 200 などから受信したコンテンツデータを、HDD 811 に格納して、再生することができるようになる。しかし、かかる例に限定されず、例えば、クライアント装置 100 は、HDD 811 を具備せず、コンテンツの再生専用装置として構成されてもよい。この場合には、クライアント装置 100 は、例えば、リムーバブル記憶媒体 40 に保存されているコンテンツデータを読み出して再生のみ実行可能 ( 記録は不可能 ) となる。また、サーバ装置 200 などから受信したコンテンツデータを HDD 811 に格納せずに順次に再生していくストリーミング再生を行うこととしてもよい。

30

#### 【0163】

ドライブ 812 は、記憶媒体用リーダ/ライタであり、クライアント装置 100 に内蔵される。このドライブ 812 は、クライアント装置 100 にローディングされた上記各種のリムーバブル記憶媒体 40 に対して、コンテンツデータなどの各種データを、記録/再生する。デコーダ 813 は、暗号化されているコンテンツデータのデコード処理、サラウンド処理、PCM データへの変換処理などを行う。

40

#### 【0164】

通信装置 815 は、例えば、ネットワーク 300 を介して接続されたサーバ装置 200 との間で、コンテンツデータなどの各種データを送受信する。その他、通信装置 815 は、例えば、ネットワーク 300 を介してサーバ装置に各種要求を送信するとともに、各種要求に対する応答を、ネットワーク 300 を介してサーバ装置から受信する機能を有することとしてもよい。

#### 【0165】

50

オーディオ出力回路 8 1 6 は、デコーダ 8 1 3 によりデコードされ、制御装置 8 0 1 によって D A 変換されたアナログ音声データを増幅してリモートコントローラ 8 1 8 に出力する。このアナログ音声データは、リモートコントローラ 8 1 8 からヘッドフォン 8 1 9 に出力され、ヘッドフォン 8 1 9 に内蔵されたスピーカ（図示せず。）から音声出力される。

#### 【 0 1 6 6 】

##### < 2 . 変形例 >

以上、添付図面を参照しながら本発明の好適な実施形態について詳細に説明したが、本発明はかかる例に限定されない。本発明の属する技術の分野における通常の知識を有する者であれば、特許請求の範囲に記載された技術的思想の範疇内において、各種の変更例または修正例に想到し得ることは明らかであり、これらについても、当然に本発明の技術的範囲に属するものと了解される。

10

#### 【 0 1 6 7 】

##### < 3 . まとめ >

本実施形態によれば、第 1 クライアント装置により使用することができるコンテンツデータを第 2 クライアント装置により使用するために、コンテンツデータを第 1 クライアント装置からサーバ装置にアップロードする手間を低減することが可能である。

#### 【 符号の説明 】

#### 【 0 1 6 8 】

1 0 情報処理システム

20

1 0 0 クライアント装置

1 0 0 A 1 第 1 クライアント装置

1 0 0 A 2 第 2 クライアント装置

1 0 0 B 他クライアント装置

1 1 1 記憶部

1 1 2 制御部

1 1 3 送信部

1 1 4 受信部

1 1 5 入力部

1 1 6 出力部

30

1 1 7 再生部

1 2 1 記憶部

1 2 2 制御部

1 2 3 送信部

1 2 4 受信部

1 2 5 入力部

1 2 6 出力部

1 2 7 再生部

2 0 0 サーバ装置

2 1 0 受信部

40

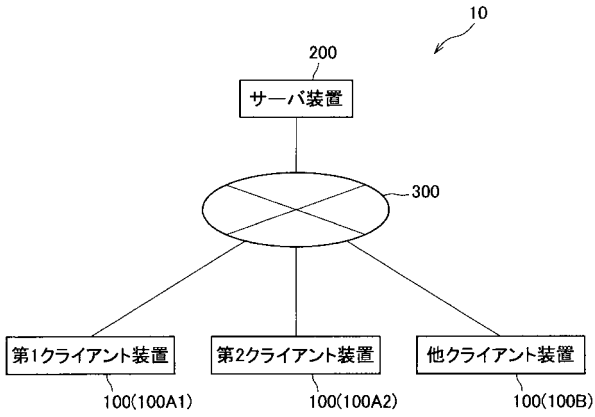
2 2 0 制御部

2 3 0 送信部

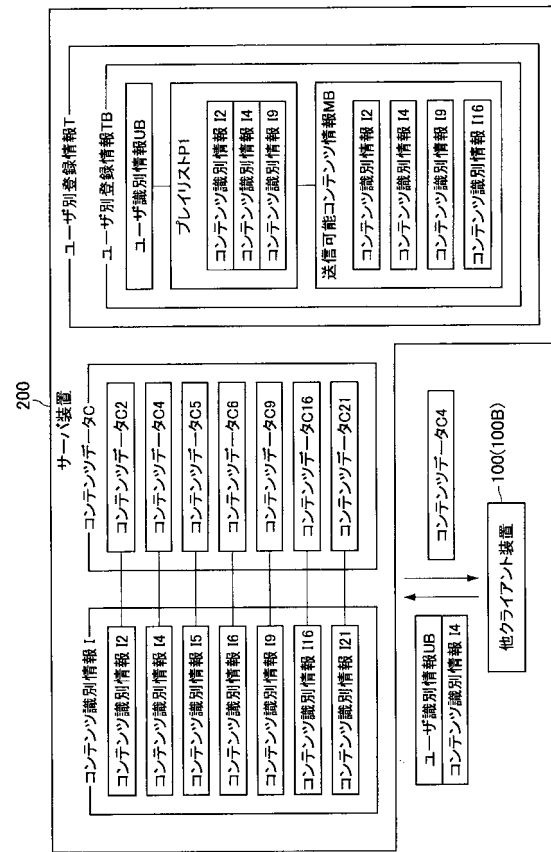
2 4 0 記憶部

3 0 0 ネットワーク

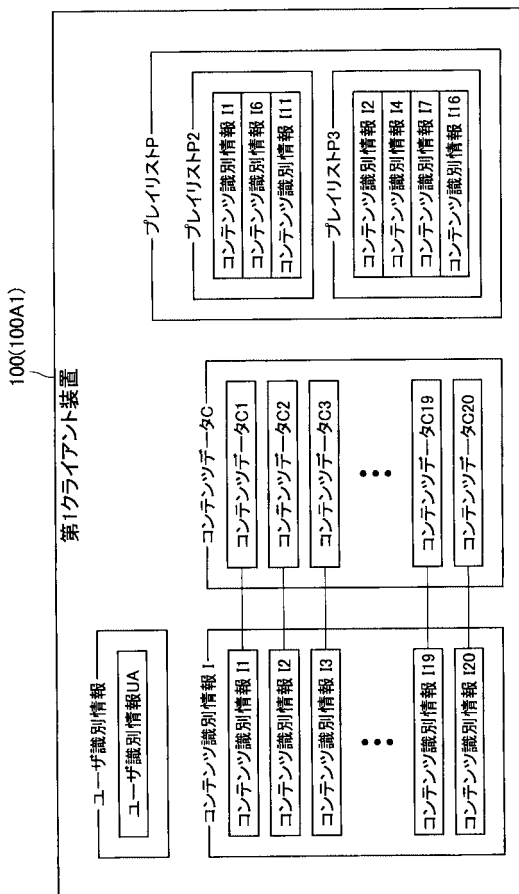
【図 1】



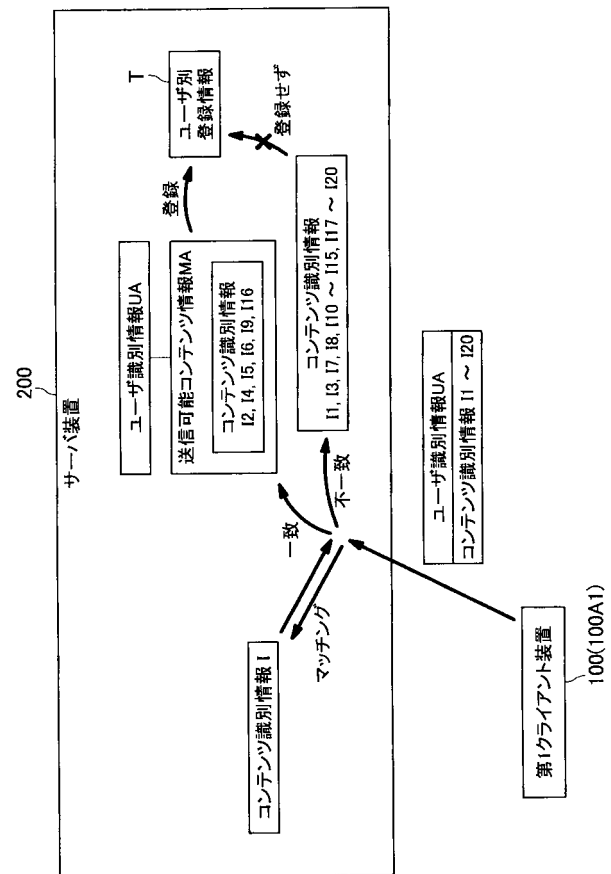
【図 2】



【図 3】

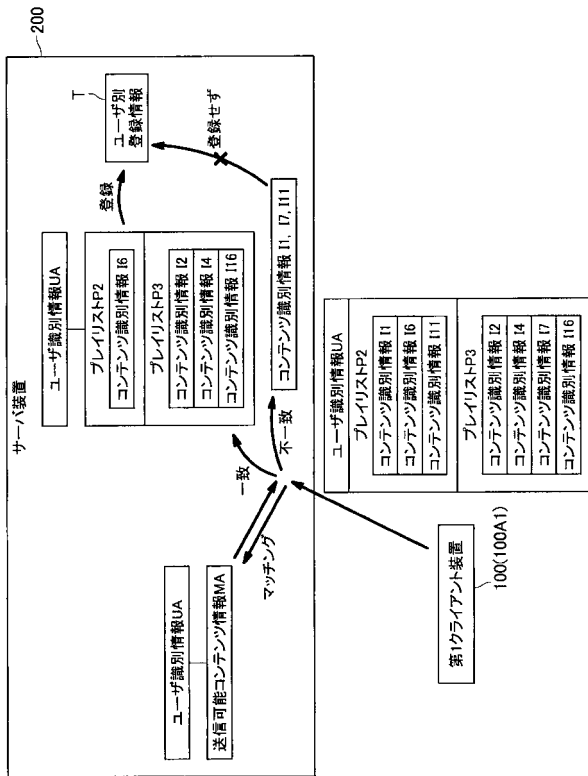


【図 4】

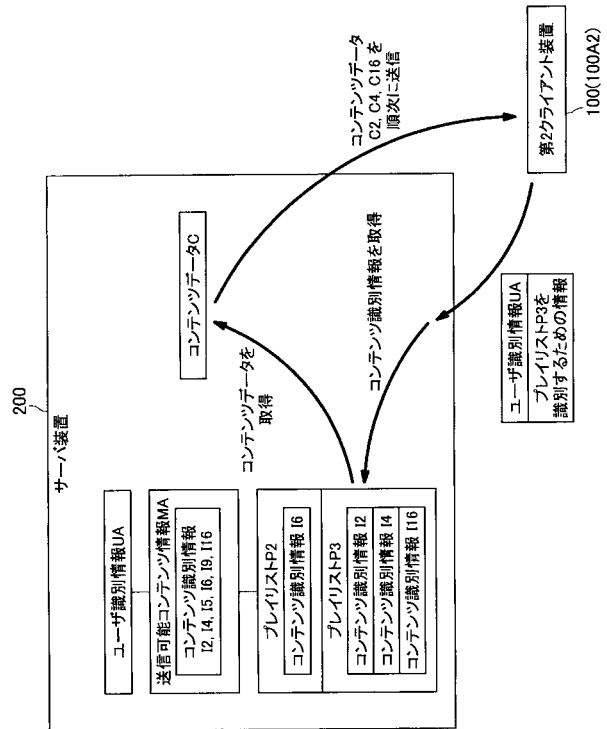




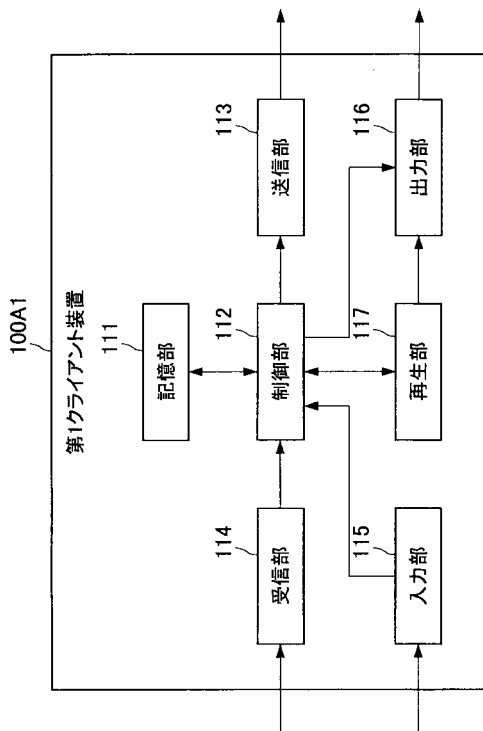
【図 5】



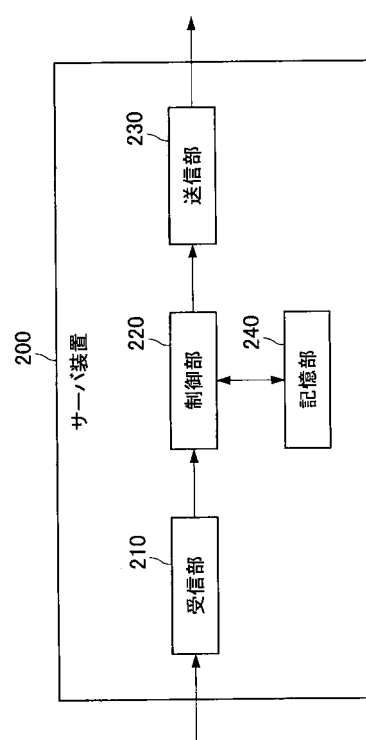
【図 6】



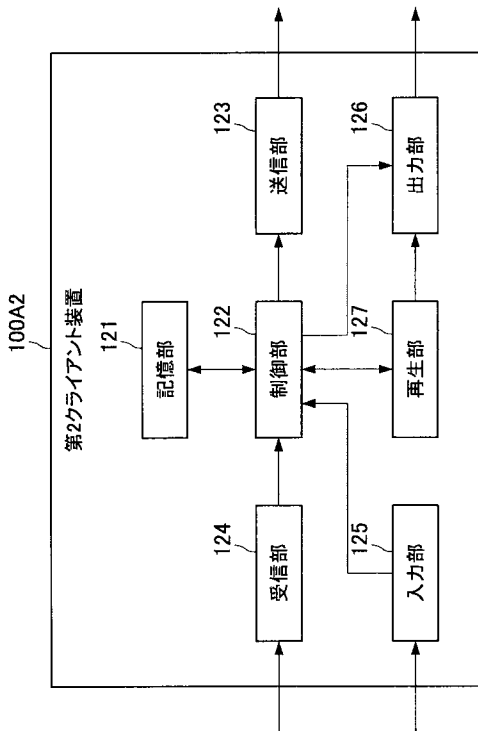
【図 7】



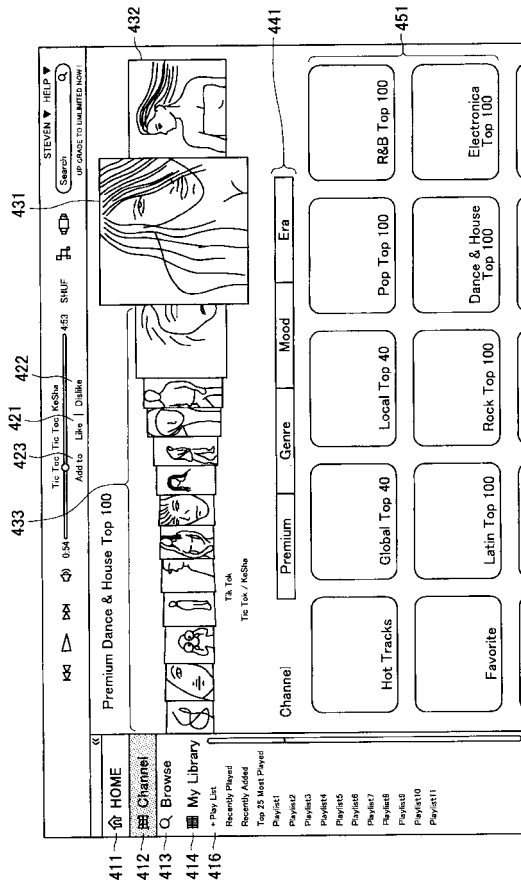
【図 8】



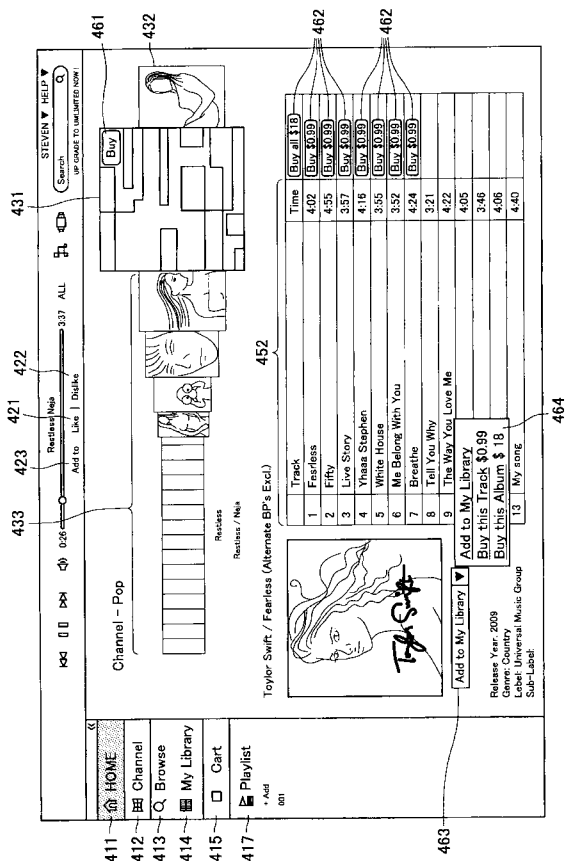
【図 9】



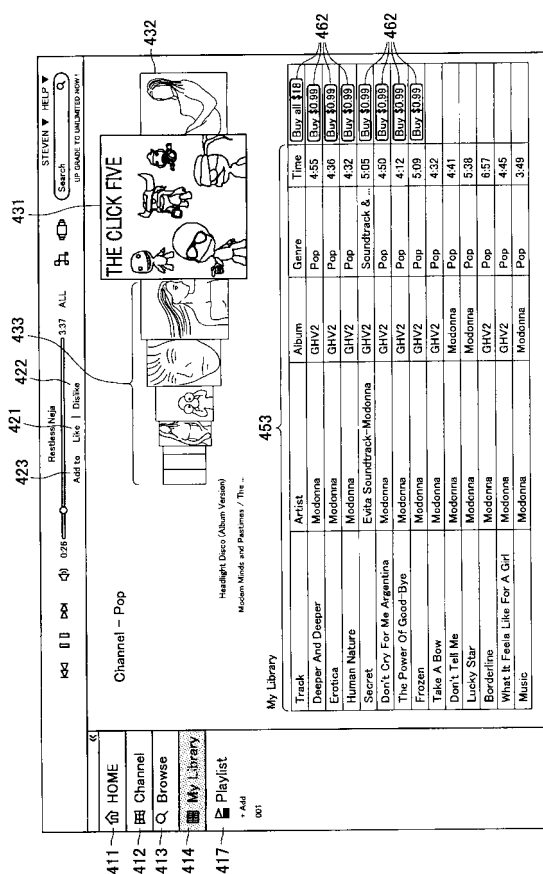
【図 10】



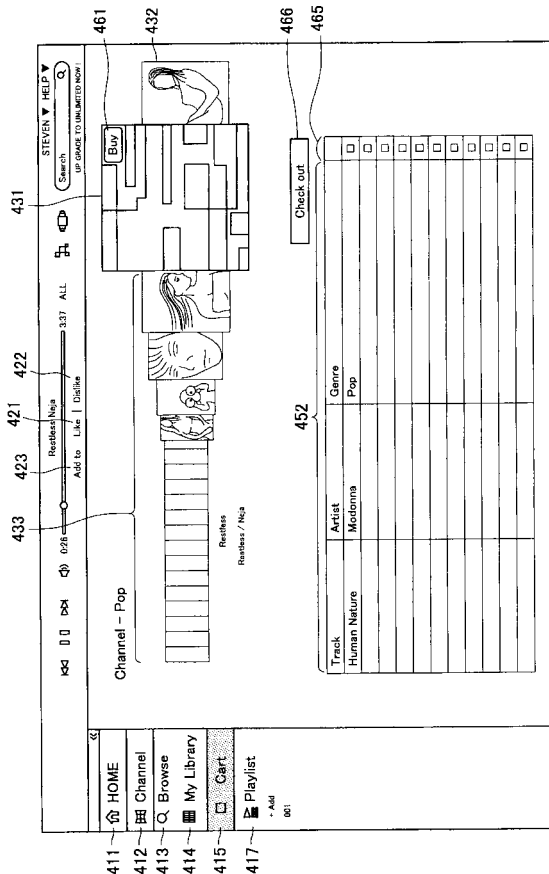
【図 11】



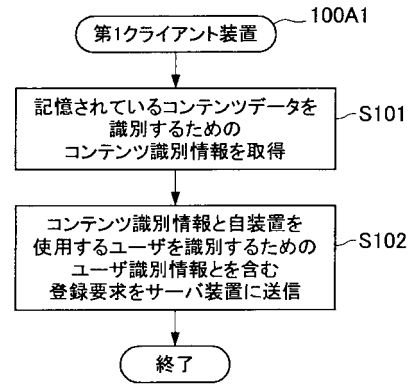
【図 12】



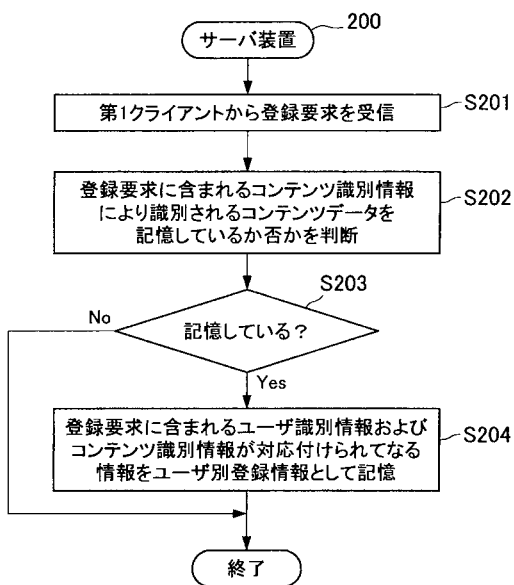
【図 13】



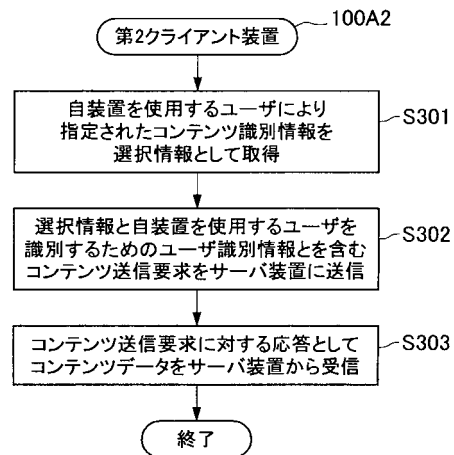
【図 14】



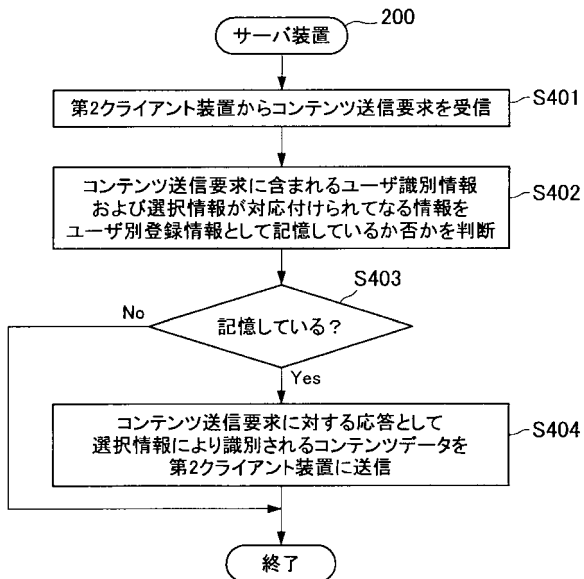
【図 15】



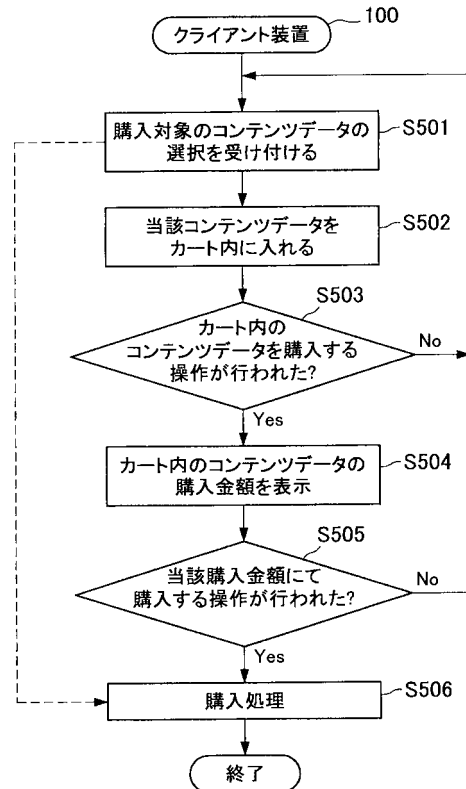
【図 16】



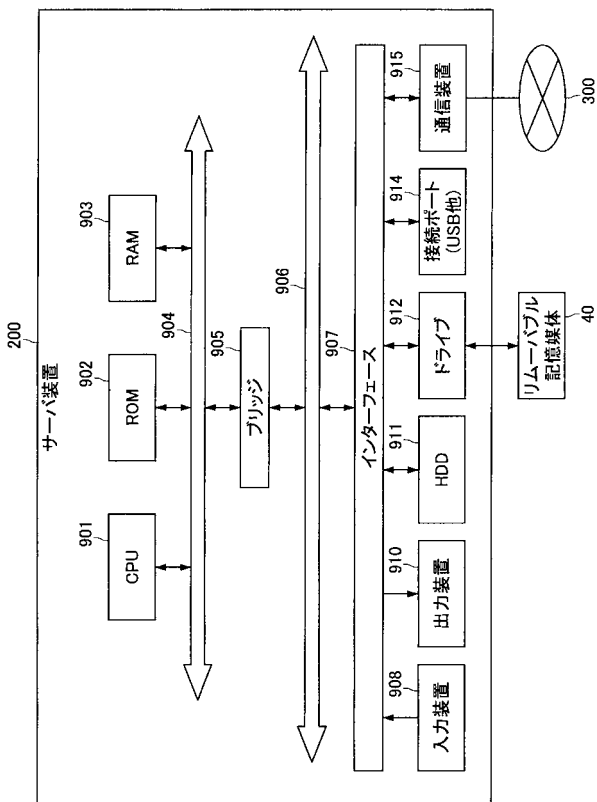
【図 17】



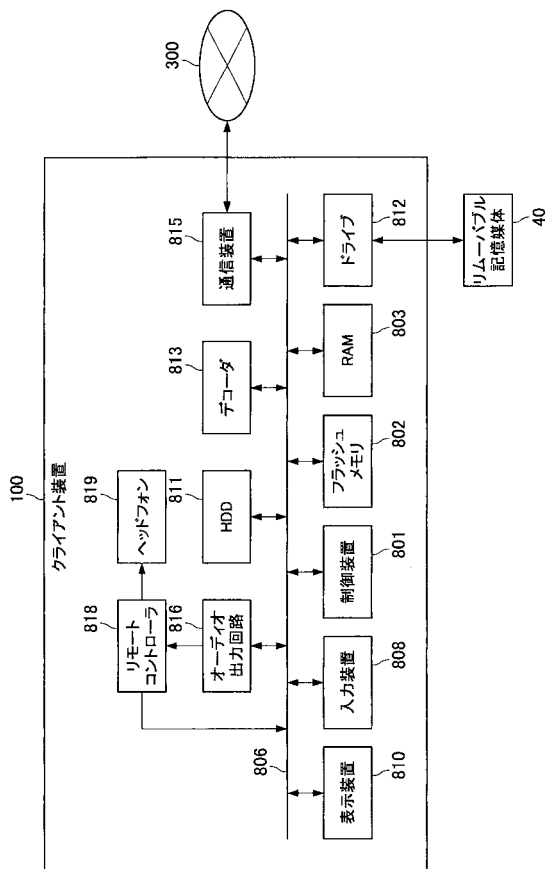
【図 18】



【図 19】



【図 20】



---

フロントページの続き

(74)代理人 100128587

弁理士 松本 一騎

(72)発明者 柳井 紳

東京都港区港南 1 丁目 7 番 1 号 ソニー株式会社内

(72)発明者 鞍田 享

東京都港区港南 1 丁目 7 番 1 号 ソニー株式会社内

(72)発明者 加藤 裕樹

東京都港区港南 1 丁目 7 番 1 号 ソニー株式会社内

(72)発明者 海老澤 雅之

東京都港区港南 1 丁目 7 番 1 号 ソニー株式会社内

(72)発明者 小枝 竜也

東京都港区港南 1 丁目 7 番 1 号 ソニー株式会社内

(72)発明者 西野 秀明

アメリカ合衆国 カリフォルニア州 ロサンゼルス センタードライブ 6 0 8 0 ソニー ネットワーク エンタテインメント インターナショナル エルエルシー内

F ターム(参考) 5B017 AA03 BA09 BB09 CA16

5B285 AA02 AA03 BA09 CB02 CB55 CB56 CB62 CB63 CB72