

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6660785号  
(P6660785)

(45) 発行日 令和2年3月11日(2020.3.11)

(24) 登録日 令和2年2月13日(2020.2.13)

(51) Int.Cl.		F I	
<b>G06F 16/738</b>	<b>(2019.01)</b>	G06F 16/738	
<b>G06F 16/78</b>	<b>(2019.01)</b>	G06F 16/78	
<b>H04N 5/91</b>	<b>(2006.01)</b>	H04N 5/91	
<b>H04N 21/258</b>	<b>(2011.01)</b>	H04N 21/258	
<b>H04N 21/431</b>	<b>(2011.01)</b>	H04N 21/431	

請求項の数 8 (全 30 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2016-60958 (P2016-60958)  
 (22) 出願日 平成28年3月24日 (2016.3.24)  
 (65) 公開番号 特開2017-174240 (P2017-174240A)  
 (43) 公開日 平成29年9月28日 (2017.9.28)  
 審査請求日 平成30年12月10日 (2018.12.10)

(73) 特許権者 518288420  
 RUN. EDGE株式会社  
 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-1-11  
 (74) 代理人 110003063  
 特許業務法人牛木国際特許事務所  
 (74) 代理人 100080089  
 弁理士 牛木 護  
 (74) 代理人 100161665  
 弁理士 高橋 知之  
 (74) 代理人 100207653  
 弁理士 中村 聡  
 (72) 発明者 小口 淳  
 神奈川県川崎市中原区上小田中4丁目1番  
 1号 富士通株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 表示制御プログラム、方法、及び表示制御装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ログインユーザのユーザアカウント情報を送信し、

前記ユーザアカウント情報の送信に応じて、該ユーザアカウント情報に対応づけて記憶された前記ログインユーザとは異なる第1プレーヤのプレー画像又はプレー動画のサムネイル画像を表示する際に、前記サムネイル画像に対応づけて、前記第1プレーヤの属性に応じて、1試合における個々の投球の結果の表示をせずに対戦相手のチームを示す情報を表示するか、1試合における各打席の結果を表示するか、表示内容を切り替える、

処理をコンピュータに実行させることを特徴とする表示制御プログラム。

【請求項2】

さらに前記ログインユーザである第2プレーヤのプレー画像又はプレー動画のサムネイル画像を表示するとともに、前記第2プレーヤの属性に応じて、1試合における個々の投球の結果の表示をせずに対戦相手のチームを示す情報、または1試合における各打席の結果を表示する、ことを特徴とする請求項1に記載の表示制御プログラム。

【請求項3】

前記プレー画像又は前記プレー動画のサムネイル画像を前記プレー画像又は前記プレー動画に付加された時間情報に基づいて時系列に表示する、ことを特徴とする請求項1または請求項2に記載の表示制御プログラム。

【請求項4】

1つのプレー画像又は1つのプレー動画に対して、対応する1つのサムネイル画像を表

示する、ことを特徴とする請求項 1 ~ 請求項 3 のいずれか 1 項に記載の表示制御プログラム。

【請求項 5】

前記属性は、プレーヤが投手であるか野手であることを示す情報である、ことを特徴とする請求項 1 ~ 請求項 4 のいずれか 1 項に記載の表示制御プログラム。

【請求項 6】

前記属性が投手である場合には、1 試合における個々の投球の結果の表示をせずに対戦相手のチームを示す情報を表示し、前記属性が野手である場合、1 試合における各打席の結果を表示するか、表示内容を切り替える、ことを特徴とする請求項 5 に記載の表示制御プログラム。

10

【請求項 7】

ログインユーザのユーザアカウント情報を送信する送信部と、

前記ユーザアカウント情報の送信に応じて、該ユーザアカウント情報に対応づけて記憶された前記ログインユーザとは異なるプレーヤのプレー画像又はプレー動画のサムネイル画像を表示する際に、前記サムネイル画像に対応づけて、前記プレーヤの属性に応じて、1 試合における個々の投球の結果の表示をせずに対戦相手のチームを示す情報を表示するか、1 試合における各打席の結果を表示するか、表示内容を切り替える表示制御部と、を含むことを特徴とする表示制御装置。

【請求項 8】

ログインユーザのユーザアカウント情報を送信し、

前記ユーザアカウント情報の送信に応じて、該ユーザアカウント情報に対応づけて記憶された前記ログインユーザとは異なるプレーヤのプレー画像又はプレー動画のサムネイル画像を表示する際に、前記サムネイル画像に対応づけて、前記プレーヤの属性に応じて、1 試合における個々の投球の結果の表示をせずに対戦相手のチームを示す情報を表示するか、1 試合における各打席の結果を表示するか、表示内容を切り替える、処理をコンピュータに実行させることを特徴とする表示制御方法。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、表示制御プログラム、表示制御方法、及び表示制御装置に関する。

30

【背景技術】

【0002】

従来、大量の映像データの中から所望の場面の映像を抽出する映像データ処理システムが提案されている。このシステムでは、予め、被写体についての所望の場面毎（野球の試合であれば、例えば 1 球単位毎）に時間的に区切られた映像データを、それに対応する種々の検索データと共に、互いに関連付けてデータベースとして格納しておく。そして、データベースから所望の映像データが抽出される。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2001 - 229195 号公報

40

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

一つの側面として、本発明は、プレーヤの属性に応じた適切な情報を表示することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、一つの側面として、ユーザアカウント情報を送信する。そして、前記ユーザ

50

アカウント情報の送信に応じて、該ユーザアカウント情報に対応づけて記憶されたプレーヤのプレー画像又はプレー動画のサムネイル画像を表示する。この際に、前記サムネイル画像に対応づけて、前記プレーヤの属性に応じて、1試合における個々の投球の結果の表示をせずに対戦相手のチームを示す情報を表示するか、1試合における各打席の結果を表示するか、表示内容を切り替える。

【発明の効果】

【0006】

一つの側面として、プレーヤの属性に応じた適切な情報を表示することができる、という効果を有する。

【図面の簡単な説明】

10

【0007】

【図1】本実施形態に係る表示制御装置の概略構成を示す機能ブロック図である。

【図2】選手情報テーブルの一例を示す図である。

【図3】ユーザ間対応情報テーブルの一例を示す図である。

【図4】投球メタデータテーブルの一例を示す図である。

【図5】投球コースを説明するための図である。

【図6】打球方向を説明するための図である。

【図7】成績情報テーブルの一例を示す図である。

【図8】試合情報テーブルの一例を示す図である。

【図9】トップページ画面の一例を示す図である。

20

【図10】検索再生画面の一例を示す図である。

【図11】状況表示ボタンが選択された検索結果一覧領域の一例を示す図である。

【図12】全球表示ボタンが選択された検索結果一覧領域の一例を示す図である。

【図13】投球コースを指定するための絞り込み条件指定領域が表示された検索再生画面の一例を示す図である。

【図14】球種を指定するための絞り込み条件指定領域が表示された検索再生画面の一例を示す図である。

【図15】打球方向を指定するための絞り込み条件指定領域が表示された検索再生画面の一例を示す図である。

【図16】カウント及びランナーの状況を指定するための絞り込み条件指定領域が表示された検索再生画面の一例を示す図である。

30

【図17】対象選手が野手の場合の個人成績画面の一例を示す図である。

【図18】対象選手が投手の場合の個人成績画面の一例を示す図である。

【図19】試合ログ画面の一例を示す図である。

【図20】本実施形態に係る表示制御装置として機能するコンピュータの概略構成を示すブロック図である。

【図21】本実施形態における表示制御処理の一例を示すフローチャートである。

【図22】検索再生画面処理の一例を示すフローチャートである。

【図23】個人成績画面処理の一例を示すフローチャートである。

【図24】試合ログ画面処理の一例を示すフローチャートである。

40

【発明を実施するための形態】

【0008】

以下、図面を参照して本発明に係る実施形態の一例を詳細に説明する。本実施形態では、検索対象の動画が野球の試合動画である場合を例に説明する。

【0009】

図1に示すように、本実施形態に係る表示制御装置10は、ネットワークなどを介して、野球の試合動画を配信する配信サーバ20と接続され、配信サーバ20から取得した動画を表示装置84で再生する際の表示制御を行う。

【0010】

配信サーバ20には、野球の試合を撮影した動画を示す動画ファイル21が格納されて

50

いる。本実施形態では、1試合毎に1つの動画ファイル21とし、各動画ファイル21は、その動画ファイル21に対応する試合の試合日及び対戦チーム名を用いたファイル名を付与するなどして、各試合の動画ファイル21を一意に識別可能な状態で管理される。例えば、2016年4月10日に行われたチームA対チームBの試合の動画ファイル21には、「20160410AB」のようなファイル名を付与することができる。

#### 【0011】

また、各動画ファイル21は、例えば30fpsや60fps等のフレームレートで撮影された動画であり、複数のフレームを含む。各フレームには、撮影開始からの経過時間で表されるフレーム時間が対応付けられており、このフレーム時間は、各フレームの識別情報として用いられる。

10

#### 【0012】

また、動画ファイル21には、プレーの区切りを示す箇所に、プレーの区切りであることを示す情報が付与されている。本実施形態では、投手の投球1球毎をプレーの区切りとし、投手による投球の開始を示す箇所に「投球タグ」が付与されている。より具体的には、投球タグは、例えば、動画ファイル21に含まれるフレームのうち、投手の投球動作の開始箇所から所定時間前(例えば、3秒前)に相当するフレームに付与されている。

#### 【0013】

また、配信サーバ20には、動画ファイル21に関連する各種情報が記憶された関連情報データベース(DB)22が格納されている。本実施形態では、関連情報DB22には、選手情報テーブル、ユーザ間対応情報テーブル、投球メタデータテーブル、成績情報テーブル、及び試合情報テーブルが含まれる。なお、関連情報DB22は、動画ファイル21に関連する他の情報を含んでもよい。以下、関連情報DB22の各テーブルについて説明する。

20

#### 【0014】

選手情報テーブルは、選手(プレーヤ)の各々の情報である選手情報が記憶されたテーブルである。図2に、選手情報テーブル23の一例を示す。図2の例では、各行(各レコード)が1人の選手に対応する選手情報である。各選手情報には、選手を一意に識別するための「選手ID」、「選手名」、選手が所属するチームのチーム名である「チーム」、「ポジション」、「背番号」、「投げ方/打ち方」、「写真」等の情報が含まれる。「ポジション」は、少なくともその選手が投手か野手かを識別可能な情報である。野手については、内野手又は外野手を識別可能な情報としてもよいし、捕手、一塁手、左翼手等のより詳細なポジションを識別可能な情報としてもよい。「投げ方/打ち方」は、投手の場合には、その選手が投球時に右投げか左投げかを示す情報であり、選手が野手の場合には、その選手が打撃時に右打ち(右打席)か左打ち(左打席)かを示す情報である。「写真」は、選手の顔写真等の画像データである。

30

#### 【0015】

ユーザ間対応情報テーブルは、本実施形態により提供されるアプリケーションを利用するユーザ同士の対応関係を示す情報が記憶されたテーブルである。本実施形態におけるユーザ同士の対応関係とは、例えば、Twitter(登録商標)などにおけるフォロー及びフォロワーの関係のようなユーザ間のつながりをいう。詳細は後述するが、あるユーザが本アプリケーションにログインして最初に表示されるトップページにログインユーザ向けの情報を提示する際、そのログインユーザがフォローしているユーザに関連する情報も提示される。

40

#### 【0016】

図3に、ユーザ間対応情報テーブル24の一例を示す。図3の例では、ユーザID毎に、そのユーザIDが示すユーザがフォローしているユーザのユーザIDが「フォロー対象ユーザID」として対応付けて記憶されている。なお、本アプリケーションを利用するユーザが、選手情報テーブル23に登録されている選手の場合には、ユーザIDは選手IDとする。

#### 【0017】

50

投球メタデータテーブルは、各投球シーンのメタデータである投球メタデータが記憶されたテーブルである。各投球シーンは、動画ファイル 2 1 に付与された「投球タグ」毎に、その投球タグが付与されたフレームから次の投球タグが付与されたフレームの前のフレームまでのフレーム群で表される。

【 0 0 1 8 】

図 4 に、投球メタデータテーブル 2 5 の一例を示す。図 4 の例では、各行（各レコード）が 1 球毎の投球シーンに対応する投球メタデータである。各投球メタデータでは、動画ファイル 2 1 を識別するための「ファイル名」と、「投球タグ」が付与されたフレーム時間と、その投球タグが付与されたフレームから始まる投球シーンに関する情報とが対応付けられている。投球シーンに関する情報には、「試合日」、「イニング」、「投手チーム」

10

【 0 0 1 9 】

「試合日」は、その投球シーンを含む試合の開催日である。「イニング」は、その投球シーンが示す投球時のイニング（1 回表、1 回裏、2 回表、・・・）である。「投手チーム」は、その投球シーンが示す投球を行う投手が所属するチームであり、「投手」は、その投手を識別するための選手 ID や選手名等の情報である。「打者チーム」は、その投球シーンが示す投球時の打者が所属するチームであり、「打者」は、その打者を識別するための選手 ID や選手名等の情報である。「打順」は、その投球シーンが示す投球時の打者の打順（1、2、・・・、9）である。

20

【 0 0 2 0 】

「投球結果」は、その投球シーンにおける投球の結果が、ストライクかボールかを示す情報である。なお、ストライクについては、より詳細に、空振り、見逃し、又はファールかを識別可能な情報としてもよい。投球に対して打者が打撃を行った場合（ファールを除く）、すなわち、投球に対してストライク又はボールの判定が行われていない場合には、「投球結果」はブランク（図 4 の例では、「-」で表記）とする。

【 0 0 2 1 】

「打席結果」は、その投球シーンが示す投球が、その投球を含む打席の最後の投球の場合に付与される打席の結果であり、例えば、ヒット、アウト、又はその他とすることができる。より詳細に、ヒットについては、1 塁打、2 塁打、3 塁打、又は本塁打を識別可能な情報としてもよいし、アウトについては、単殺、併殺、又は三振を識別可能な情報としてもよい。さらに詳細に、センター前ヒット、ライトフライ等のように、打球の方向や打球の上がり方を組み合わせた結果を用いてもよい。また、その他には、例えば、四球、死球、犠打、犠飛、失策、野選、打撃妨害、守備妨害、走塁妨害等が含まれる。その投球シーンが含む投球が、その投球を含む打席の最後の投球ではない場合には、「打席結果」はブランク（図 4 の例では、「-」で表記）とする。

30

【 0 0 2 2 】

「投球コース」は、その投球シーンが示す投球が通過したコース（ゾーン）である。「投球コース」は、例えば、図 5 に示すように、ストライクゾーン及びその周辺ゾーンを複数のブロックに分割して各ブロックに番号を付与し、投球が通過したブロックの番号で表すことができる。「球種」は、その投球シーンが示す投球の球種を示す情報であり、例えば、ストレート、シュート、フォーク、チェンジアップ、カットボール、カーブ、スライダー、シンカー、その他の特殊球等である。「打球方向」は、その投球シーンが示す投球に対して打者が打撃を行った場合の打球の方向である。「打球方向」は、例えば、図 6 に示すように、グラウンドを複数のブロックに分割して各ブロックに記号を付与し、打球が到達したブロックの記号で表すことができる。

40

【 0 0 2 3 】

「カウント」は、その投球シーンの開始時におけるボールカウント、ストライクカウント、及びアウトカウントを「（ボールカウント，ストライクカウント，アウトカウント）」

50

」の形式で表したものである。例えば、3ボール、1ストライク、2アウトであれば、「(3, 1, 2)」となる。また、「ランナー」は、その投球シーンの開始時におけるランナーの状況を「(1塁のランナーの有無, 2塁のランナーの有無, 3塁のランナーの有無)」の形式で表している。例えば、ランナーがいる場合を「1」、ランナーがいない場合を「0」とし、1塁のみにランナーがいる場合には、「(1, 0, 0)」のように表す。

#### 【0024】

成績情報テーブルは、選手毎の状況に応じた成績が記憶されたテーブルである。成績情報テーブルには、例えば、シーズンの開始時から直近の試合までの結果を通算した成績が記憶される。図7に、成績情報テーブル26の一例を示す。図7の例では、選手が野手の場合と投手の場合とのそれぞれに対応した各種成績が記憶されている。

10

#### 【0025】

選手が野手の場合には、「打席結果内訳」、「打球方向内訳」、「コース別打率」、及び「球種別打率」が記憶されている。「打席結果内訳」は、ヒット、アウト等の打席結果毎の割合、「打球方向内訳」は、例えば図6に示すような各打球方向への打撃数、「コース別打率」は、例えば図5に示すような各投球コースに対する打率、「球種別打率」は、各球種に対する打率である。選手が投手の場合も同様に、「被打席結果内訳」、「コース別被打率」、及び「球種別被打率」が記憶されている。なお、投手の場合は、被打席結果又は被打率についての成績である。また、選手が投手の場合の成績として、ランナーの状況及びボールカウント別の被打率を示す「状況別被打率」も記憶されている。なお、各種成績はこれらの例に限定されず、対戦チーム毎の打率や被打率、投手の投げ方(右投げか左投げか)別の打率、打者の打ち方(右打ちか左打ちか)別の被打率等を含めてもよい。また、野手についても、状況別打率の成績を含めてもよいし、投手についても、被打球方向内訳を含めてもよい。

20

#### 【0026】

試合情報テーブルは、各試合についての概要を示す試合情報が記憶されたテーブルである。図8に、試合情報テーブル27の一例を示す。図8の例では、各行(各レコード)が1試合に対応する試合情報である。各試合情報には、その試合が開催された「試合日」、その試合における対戦チームである「ホームチーム」及び「ビジターチーム」、各チームの最終的な得点を示す「ホーム得点」及び「ビジター得点」の情報が含まれる。また、各イニングの得点を示す「イニング別得点」、その試合における「勝利投手」や「敗戦投手」等の情報が含まれる。さらに、救援投手、ホームランの情報等が含まれてもよい。

30

#### 【0027】

表示制御装置10は、機能的には、取得部11と表示制御部12とを含む。

#### 【0028】

取得部11は、本実施形態により提供されるアプリケーションにログインしたユーザのユーザID受け付け、そのユーザIDを配信サーバ20に送信する。取得部11は、ログインして最初に表示されるトップページに表示する情報として、配信サーバ20から送信されるトップページ情報を取得する。トップページ情報には、ログインユーザのユーザIDが選手IDの場合には、選手情報テーブル23から抽出された、その選手IDに対応する選手情報が含まれる。

40

#### 【0029】

また、トップページ情報には、動画ファイル21に含まれる所定の投球シーンについて、その投球シーンのいずれかのフレームから生成されたサムネイル画像や、その投球シーンの投球メタデータが含まれる。所定の投球シーンとしては、例えば、ログインユーザ(選手)の直近の数試合分の投球シーン、ログインユーザがフォローしているユーザ(選手)の直近の数試合分の投球シーン、他のユーザからのメッセージが付与された投球シーンなどがある。また、例えばミーティング用の文書など、動画ファイル21と紐付いていない情報がトップページ情報に含まれていてもよい。取得部11は、取得したトップページ情報を表示制御部12へ受け渡す。

#### 【0030】

50

また、取得部 11 は、ログインユーザから動画の検索条件を受け付け、受け付けた検索条件を配信サーバ 20 へ送信することにより、動画の配信を要求する。これにより、配信サーバ 20 では、受信した検索条件をキーに投球メタデータテーブル 25 から検索条件に合致する投球シーンを特定する。そして、配信サーバ 20 は、特定した投球シーンを含む動画ファイル 21 と、特定した投球シーンについての投球メタデータとを表示制御装置 10 へ配信する。取得部 11 は、配信サーバ 20 から配信された動画ファイル 21 及び投球メタデータを取得し、取得した動画ファイル 21 及び投球メタデータを表示制御部 12 へ受け渡す。

【0031】

また、取得部 11 は、ログインユーザにより個人成績画面（詳細は後述）が選択されると、個人成績画面において指定された選手の選手 ID を配信サーバ 20 へ送信することにより、指定された選手の成績情報を要求する。そして、取得部 11 は、成績情報テーブル 26 から抽出され、配信サーバ 20 から送信される、指定された選手の成績情報を取得し、取得した成績情報を表示制御部 12 へ受け渡す。

10

【0032】

また、取得部 11 は、ログインユーザにより試合ログ画面（詳細は後述）が選択されると、指定された試合日を配信サーバ 20 へ送信することにより、ログインユーザが所属するチームについての指定された試合の試合情報を要求する。そして、取得部 11 は、試合情報テーブル 27 から抽出され、配信サーバ 20 から送信される、指定された試合の試合情報を取得し、取得した試合情報を表示制御部 12 へ受け渡す。

20

【0033】

表示制御部 12 は、取得部 11 から受け渡された情報、及びログインユーザの操作に基づいて、表示装置 84 への画面の表示を制御する。

【0034】

具体的には、表示制御部 12 は、取得部 11 からトップページ情報を受け取ると、例えば、図 9 に示すようなトップページ画面 40 を表示装置 84 に表示する。トップページ画面 40 には、表示装置 84 に表示される画面を切り替えるためのトップページタブ 31、検索再生タブ 32、個人成績タブ 33、及び試合ログタブ 34 が含まれる。トップページ画面 40 は、トップページタブ 31 が選択された状態の画面である。また、トップページ画面 40 には、ログインユーザ表示領域 41、直近打席表示領域 42、及びタイムライン表示領域 43 が含まれる。

30

【0035】

表示制御部 12 は、取得部 11 から受け渡されたログインユーザの選手情報に基づいて、ログインユーザ表示領域 41 に、ログインユーザの選手名、チーム、ポジション、背番号、投げ方又は打ち方、写真等を表示する。なお、ログインユーザが選手ではない場合には、ログインユーザの氏名、肩書き（監督、コーチ、スタッフ等）、写真等を選手情報テーブル 23 と同様のテーブル（図示省略）で管理しておき、これらの情報をログインユーザ表示領域 41 に表示するとよい。

【0036】

また、表示制御部 12 は、取得部 11 から受け渡されたログインユーザの直近の数試合分の投球シーンの投球メタデータに基づいて、直近打席表示領域 42 に、最新の打席から新しい順に所定数分の打席結果を表示する。例えば、図 9 の例では、表示制御部 12 は、各打席について、日付、イニング、対戦チーム及び対戦投手又は対戦打者、並びに打席結果を各枠内に表示している。直近打席表示領域 42 からいずれかの打席を示す枠が選択された場合には、表示制御部 12 は、選択された打席の情報を表示するために使用した投球メタデータを検索条件として取得部 11 に受け渡す。

40

【0037】

また、表示制御部 12 は、取得部 11 から受け渡されたサムネイル画像及び投球メタデータに基づいて、実績カードを生成する。実績カードとは、ログインユーザ本人が出場した試合の実績、ログインユーザがフォローしているユーザが出場した試合の実績など、ロ

50

ログインユーザへお薦めする情報をカード形式で表現したものである。実績カードには、投球シーンのサムネイル画像、及び投球メタデータから抽出した所定の情報が表示される。所定の情報は、その実績カードが対象とする選手（ログインユーザ又はログインユーザがフォローしているユーザ）が投手か野手かに応じて異なる。具体的には、その実績カードが対象とする選手が野手の場合、所定の情報としては、例えば、各打席の打席結果とすることができる。また、その実績カードが対象とする選手が投手の場合、所定の情報としては、例えば、対戦チームとすることができる。野手は、ほぼ毎試合出場する機会が多いため、各試合の各打席結果を表示することで、どの試合についての実績カードかを把握し易くなる。投手、特に先発投手は毎試合出場するわけではないため、各試合の投球毎の投球結果などを表示するよりも、どのチームと対戦したかを表示した方が、どの試合についての実績カードかを把握し易くなる。

10

**【 0 0 3 8 】**

また、ある投球シーンに対してメッセージが付与されている場合には、表示制御部 1 2 は、その投球シーンのサムネイル画像とメッセージとを含む実績カードを生成する。また、表示制御部 1 2 は、トップページ情報に含まれる他の情報についても実績カードを生成する。例えば、ミーティング用の文書がトップページ情報に含まれる場合、表示制御部 1 2 は、ミーティングの開催日時等を記述し、ミーティング用の文書を添付した実績カードを生成することができる。

**【 0 0 3 9 】**

表示制御部 1 2 は、生成した実績カードを、その実績カードに関連する日付、例えば、その実績カードが示す試合の日付、メッセージに含まれる日付、ミーティングの開催日等の降順で並べて、タイムライン表示領域 4 3 に表示する。例えば、図 9 の例では、実績カード 4 4 A 及び 4 4 E は、ログインユーザ本人が出場した試合の実績を示す実績カードである。実績カード 4 4 A は、最新の試合に関する実績カード、実績カード 4 4 E は、1 つ前の試合に関する実績カードである。図 9 の例では、ログインユーザは野手であるので、実績カード 4 4 A 及び 4 4 E には、各打席の打席結果が表示されている。

20

**【 0 0 4 0 】**

また、実績カード 4 4 B は、ログインユーザがフォローしている選手（投手）が出場した試合の実績を示す実績カードであり、実績カード 4 4 C は、ログインユーザがフォローしている選手（野手）が出場した試合の実績を示す実績カードである。実績カード 4 4 B は、対象としている選手が投手であるため、対戦チームが表示されており、実績カード 4 4 C は、対象としている選手が野手であるため、各打席の打席結果が表示されている。

30

**【 0 0 4 1 】**

また、実績カード 4 4 D は、ミーティング用の文書などが添付された実績カードの一例であり、実績カード 4 4 F は、メッセージが付与された実績カードの一例である。以下では、実績カード 4 4 A、4 4 B、4 4 C、4 4 D、4 4 E、4 4 F を区別なく総称する場合には、単に「実績カード 4 4」と表記する。

**【 0 0 4 2 】**

タイムライン表示領域 4 2 から、サムネイル画像を含むいずれかの実績カード 4 4 が選択された場合には、表示制御部 1 2 は、選択された実績カード 4 4 を生成するために使用した投球メタデータを検索条件として取得部 1 1 に受け渡す。また、サムネイル画像を含まない実績カード 4 4 が選択された場合には、表示制御部 1 2 は、その実績カード 4 4 に添付されている文書を開く等、実績カード 4 4 に応じた処理を実行する。

40

**【 0 0 4 3 】**

表示制御部 1 2 は、検索再生タブ 3 2 が選択された場合には、例えば、図 1 0 に示すような検索再生画面 5 0 を表示装置 8 4 に表示する。検索再生画面 5 0 には、トップページタブ 3 1、検索再生タブ 3 2、個人成績タブ 3 3、及び試合ログタブ 3 4 が含まれ、検索再生画面 5 0 は、検索再生タブ 3 2 が選択された状態の画面である。また、検索再生画面 5 0 には、対象選手指定領域 5 1、対戦選手指定領域 5 2、投球・打席結果指定領域 5 3、試合日指定領域 5 4、絞り込み条件領域 5 5 A、5 5 B、5 5 C、5 5 D、検索結果一

50

覧領域 5 6 が含まれる。また、検索再生画面 5 0 には、動画再生領域 5 7、及び表示制御ボタン群 5 8 が含まれる。対象選手指定領域 5 1、対戦選手指定領域 5 2、投球・打席結果指定領域 5 3、試合日指定領域 5 4、絞り込み条件領域 5 5 A、5 5 B、5 5 C、5 5 D の各々は、動画の検索条件を指定するための領域である。

【 0 0 4 4 】

表示制御部 1 2 は、対象選手指定領域 5 1 に含まれる選択ボタン 5 1 A が選択されると、対象選手を指定するための表示を行う。例えば、表示制御部 1 2 は、配信サーバ 2 0 の選手情報テーブル 2 3 の選手情報を取得して、チーム毎の選手の一覧を生成し、各選手を選択可能な状態で表示する。表示制御部 1 2 は、選択された選手の情報を対象選手指定領域 5 1 に表示する。

10

【 0 0 4 5 】

また、表示制御部 1 2 は、対戦選手指定領域 5 2 に含まれる選択ボタン 5 2 A が選択されると、対象選手を指定する場合と同様に、対戦選手を指定するための表示を行う。表示制御部 1 2 は、選択された選手の情報を対戦選手指定領域 5 2 に表示する。なお、対戦選手については、全ての選手の指定や、特定のチームに所属する全ての選手を指定などの指定方法も可能とする。また、対象選手が投手の場合には、対戦選手として、左打ち又は右打ちの選手を指定したり、対象選手が野手の場合には、対戦選手として、右投げ又は左投げの選手を指定したりする指定方法も可能とする。

【 0 0 4 6 】

また、表示制御部 1 2 は、投球・打席結果指定領域 5 3 に含まれる選択ボタン 5 3 A が選択されると、投球結果及び打席結果を指定するための表示を行う。例えば、投球結果については、全ての投球結果、ストライク、又はボールを選択可能な表示を行う。ストライクについては、より詳細に、見逃し、空振り、又はファールを選択可能としてもよい。打席結果については、全ての打席結果、ヒット、アウト、又はその他を選択可能な表示を行う。ヒットについては、一塁打、二塁打、三塁打、又は本塁打を選択可能に、アウトについては、単殺、併殺、又は三振を選択可能に、その他については、四球、死球、犠飛等を選択可能に表示してもよい。さらに、ヒット及びアウトについては、センター前ヒット、ライトフライ等のより詳細な打席結果を選択可能に表示してもよい。表示制御部 1 2 は、選択された投球結果又は打席結果を投球・打席結果指定領域 5 3 に表示する。

20

【 0 0 4 7 】

上記の対象選手、対戦選手、及び投球・打席結果の各々を選択するための表示は、例えばプルダウンメニューや別ウィンドウを表示することにより行うことができる。また、テキストボックスなどへの直接入力により指定を受け付けてもよい。

30

【 0 0 4 8 】

表示制御部 1 2 は、対象選手、対戦選手、及び投球・打席結果が指定されると、各指定領域で指定されている対象選手、対戦選手、及び投球・打席結果を検索条件として取得部 1 1 へ受け渡す。これにより、表示制御部 1 2 は、取得部 1 1 を介して、配信サーバ 2 0 から配信された動画ファイル 2 1 及び投球メタデータを取得する。なお、上述のトップページ画面 4 0 において、いずれかの実績カード 4 4 又は直近の打席が選択された場合には、表示制御部 1 2 は、選択された実績カード 4 4 又は直近の打席に対応する投球メタデータに基づき検索条件を、各指定領域に表示する。

40

【 0 0 4 9 】

表示制御部 1 2 は、取得した投球メタデータに基づいて、検索結果一覧領域 5 6 に、各検索結果を選択可能な状態で、検索結果の一覧を表示する。図 1 0 の例では、1 つの枠内に各検索結果 5 6 A を表示しており、検索条件に合致する投球シーンを含む打席を 1 つの検索結果 5 6 A として表示している。また、図 1 0 の例では、1 つの検索結果を示す枠内には、試合日、イニング、対戦チーム、対戦選手、投球結果又は打席結果、球種、投球コース、打球方向、及びその打席での何球目の投球かを示す情報が含まれる。投球を指定する検索条件が指定されていない場合には、その打席の最終の投球を示す投球シーンについての投球メタデータに基づいて、検索結果 5 6 A が表示される。投球を指定する検索条件

50

が指定されている場合には、検索条件に合致する投球シーンについての投球メタデータに基づいて、検索結果 56 A が表示される。投球を指定する検索条件とは、投球・打席結果指定領域 53 で指定される投球結果、及び後述するいずれか絞り込み条件による指定である。また、投球コース及び打球方向については、投球コースを示すシンボル画像、及び打球方向を示すシンボル画像で表現している。

**【 0050 】**

また、表示制御部 12 は、検索結果一覧領域 56 に含まれる検索結果 56 A のうち、選択されている検索結果 56 A を、他の検索結果 56 A と異なる表示態様で表示する。図 10 の例では、選択されている検索結果 56 A の枠線を太線で、選択されていない他の検索結果 56 A を破線で示している。

10

**【 0051 】**

また、表示制御部 12 は、検索結果一覧領域 56 に含まれる状況表示ボタン 56 B が選択されると、例えば、図 11 に示すように、検索結果一覧領域 56 の表示を展開し、各検索結果 56 A の枠内に、カウント及びランナーの状況を追加して表示する。図 11 の例では、カウント及びランナーの状況は、カウントを示すシンボル画像、及びランナーの状況を示すシンボル画像で表現している。

**【 0052 】**

また、表示制御部 12 は、各検索結果 56 A に含まれる全球表示ボタン 56 C が選択されると、例えば、図 12 に示すように、選択された全球表示ボタン 56 C に対応する検索結果 56 A の表示を展開する。そして、表示制御部 12 は、その検索結果 56 A が示す打席に含まれる各投球シーンの各々についての情報を表示する。また、表示制御部 12 は、検索結果 56 A の展開前に表示されていた投球シーンの情報を、他の投球シーンとは異なる表示態様で表示する。図 12 の例では、検索結果 56 A の展開前に表示されていた投球シーンについて、その打席での何球目かを示す部分を反転表示させている。

20

**【 0053 】**

表示制御部 12 は、検索結果一覧領域 56 において選択されている検索結果 56 A に対応する投球メタデータに基づいて、取得した動画ファイル 21 の中から、選択された投球シーンを特定し、動画再生領域 57 で再生する。具体的には、表示制御部 12 は、選択されている検索結果 56 A に対応する投球メタデータの「ファイル名」により動画ファイル 21 を特定し、特定した動画ファイル 21 を、投球メタデータの「投球タグ」で示されるフレーム時間が示すフレームから再生する。なお、ログインユーザにより、検索結果一覧領域 56 からいずれの検索結果 56 A も選択されていない場合には、例えば先頭の検索結果 56 A など、予め定めた検索結果 56 A に対応する動画から自動的に再生を開始してもよい。

30

**【 0054 】**

また、表示制御部 12 は、表示制御ボタン群 58 に含まれるいずれかのボタンが選択された場合には、動画再生領域 57 で再生している動画について、選択されたボタンに応じた表示制御を行う。表示制御ボタン群 58 は、例えば、再生/一時停止ボタン、早戻しボタン、早送りボタン、コマ送りボタン、コマ戻しボタン等を含む。表示制御部 12 は、再生/一時停止ボタンが選択された場合には、再生中の動画の一時停止、又は一時停止中の動画の再生制御を行う。また、表示制御部 12 は、早戻しボタンが選択された場合には、再生中の動画の早戻し制御を行い、早送りボタンが選択された場合には、再生中の動画の早送り制御を行う。また、表示制御部 12 は、コマ戻しボタンが選択された場合には、再生中の動画のコマ戻し制御を行い、コマ送りボタンが選択された場合には、再生中の動画のコマ送り制御を行う。

40

**【 0055 】**

また、表示制御部 12 は、試合日が指定された場合、及びいずれかの絞り込み条件が指定された場合には、検索結果一覧領域 56 に表示している検索結果 56 A を絞り込んで、検索結果一覧領域 56 の表示を更新する。

**【 0056 】**

50

具体的には、表示制御部 1 2 は、試合日指定領域 5 4 において試合日が指定された場合、検索結果一覧領域 5 6 に表示している検索結果 5 6 A を、指定された試合日に合致する検索結果 5 6 A に絞り込む。

【 0 0 5 7 】

また、絞り込み条件は、絞り込み条件領域 5 5 A、5 5 B、5 5 C、5 5 D の各々で指定される。絞り込み条件領域 5 5 A は投球コース、絞り込み条件領域 5 5 B は球種、絞り込み条件領域 5 5 C は打球方向、絞り込み条件領域 5 5 D はカウント及びランナーの状況を絞り込み条件として指定する際に選択される。

【 0 0 5 8 】

表示制御部 1 2 は、絞り込み条件領域 5 5 A が選択されると、例えば、図 1 3 に示すように、動画再生領域 5 7 上に、投球コースを指定するための絞り込み条件指定領域 5 5 1 A を展開表示する。絞り込み条件指定領域 5 5 1 A には、投球コースを示すシンボル画像により、絞り込み条件として指定する投球コースを受け付けるための指定部品 5 5 2 A が含まれる。表示制御部 1 2 は、選択された投球コースのブロックを、選択されていない投球コースのブロックと異なる表示態様で表示する。図 1 3 の例では、選択されたブロックを網掛けで表示している。

10

【 0 0 5 9 】

また、絞り込み条件指定領域 5 5 1 A には、現在検索結果一覧領域 5 6 に表示されている検索結果 5 6 A に含まれる全投球数の表示 5 5 3 A が含まれる。また、指定部品 5 5 2 A の各ブロック内には、現在検索結果一覧領域 5 6 に表示されている全ての検索結果 5 6 A に含まれる全投球のうち、投球コースが各ブロックが示す投球コースに該当する投球の件数が表示されている。また、絞り込み条件指定領域 5 5 1 A には、指定部品 5 5 2 A の選択状態を解除するためのクリアボタン 5 5 4 A、及び指定部品 5 5 2 A の選択状態を確定するための OK ボタン 5 5 5 A が含まれる。

20

【 0 0 6 0 】

表示制御部 1 2 は、OK ボタン 5 5 5 A が選択されると、検索結果一覧領域 5 6 に表示している検索結果 5 6 A を、投球コースが、指定部品 5 5 2 A で指定された投球コースに合致する検索結果 5 6 A に絞り込んで、検索結果一覧領域 5 6 の表示を更新する。そして、検索結果一覧領域 5 6 からいずれかの検索結果 5 6 A が選択されると、絞り込み条件指定領域 5 5 1 A の表示を折りたたんで、動画再生領域 5 7 を表示し、選択された検索結果 5 6 A が示す動画を再生する。また、表示制御部 1 2 は、絞り込み条件領域 5 5 A における投球コースを示すシンボル画像の表示を、指定部品 5 5 2 A で指定された条件を反映させた表示に更新する。

30

【 0 0 6 1 】

表示制御部 1 2 は、絞り込み条件領域 5 5 B が選択されると、例えば、図 1 4 に示すように、動画再生領域 5 7 上に、球種を指定するための絞り込み条件指定領域 5 5 1 B を展開表示する。絞り込み条件指定領域 5 5 1 B には、絞り込み条件として指定する球種を受け付けるための指定部品 5 5 2 B が含まれる。また、絞り込み条件指定領域 5 5 1 A と同様に、絞り込み条件指定領域 5 5 1 B には、全投球数の表示 5 5 3 B が含まれ、また、指定部品 5 5 2 B の各球種に対応する投球の件数も表示される。さらに、絞り込み条件指定領域 5 5 1 B には、各球種に対応する投球の件数をグラフ化した表示 5 5 6 B も含まれる。また、絞り込み条件指定領域 5 5 1 B には、クリアボタン 5 5 4 B、OK ボタン 5 5 5 B が含まれる。

40

【 0 0 6 2 】

指定部品 5 5 2 B、クリアボタン 5 5 4 B、及び OK ボタン 5 5 5 B の各々が操作された際の表示制御は、絞り込み条件指定領域 5 5 1 A の場合と同様である。また、検索結果一覧領域 5 6 の更新、並びに更新後の検索結果一覧領域 5 6 からの検索結果 5 6 A 選択後の表示制御も、絞り込み条件領域 5 5 A の場合と同様である。

【 0 0 6 3 】

表示制御部 1 2 は、絞り込み条件領域 5 5 C が選択されると、例えば、図 1 5 に示すよ

50

うに、動画再生領域 5 7 上に、打球方向を指定するための絞り込み条件指定領域 5 5 1 C を展開表示する。絞り込み条件指定領域 5 5 1 C には、打球方向を示すシンボル画像により、絞り込み条件として指定する打球方向を受け付けるための指定部品 5 5 2 C が含まれる。図 1 5 は、打球方向と合せて、打球の上がり方（ゴロ又はフライ）も指定条件として指定可能な指定部品 5 5 2 C の例を示している。また、絞り込み条件指定領域 5 5 1 A と同様に、絞り込み条件指定領域 5 5 1 C には、全投球数の表示 5 5 3 C が含まれ、また、指定部品 5 5 2 C の各打球方向に対応する投球の件数も表示されている。また、絞り込み条件指定領域 5 5 1 C には、クリアボタン 5 5 4 C、OK ボタン 5 5 5 C が含まれる。

【 0 0 6 4 】

指定部品 5 5 2 C、クリアボタン 5 5 4 C、及び OK ボタン 5 5 5 C の各々が操作された際の表示制御は、絞り込み条件指定領域 5 5 1 A の場合と同様である。また、検索結果一覧領域 5 6 の更新、並びに更新後の検索結果一覧領域 5 6 からの検索結果 5 6 A 選択後の表示制御も、絞り込み条件領域 5 5 A の場合と同様である。なお、後述する図 1 6 の絞り込み条件領域 5 5 C は、図 1 5 において、打球方向が絞り込み条件として指定されなかった例を示している。

10

【 0 0 6 5 】

表示制御部 1 2 は、絞り込み条件領域 5 5 D が選択されると、例えば、図 1 6 に示すように、動画再生領域 5 7 上に、カウント及びランナーの状況を指定するための絞り込み条件指定領域 5 5 1 D を展開表示する。絞り込み条件指定領域 5 5 1 D には、カウント及びランナーの状況を示すシンボル画像により、絞り込み条件として指定するカウント及びランナーの状況を受け付けるための指定部品 5 5 2 D が含まれる。

20

【 0 0 6 6 】

図 1 6 は、シンボル画像だけでは指定することができない状況を指定するためのボタンも含む指定部品 5 5 2 D の例を示している。例えば、「ランナーなし」のボタンは、ランナーがいない状況を指定するためのもので、ランナーの状況に対する指定を行っていない場合と区別するためのものである。「初球」のボタンも同様である。また、「得点圏」は、ランナーが 2 塁の場合、2 塁 3 塁の場合、3 塁の場合という、シンボル画像では指定できない複数の状況を指定可能とするためのものである。「ツーストライク」及び「フルカウント」のボタンも同様である。

【 0 0 6 7 】

また、絞り込み条件指定領域 5 5 1 A と同様に、絞り込み条件指定領域 5 5 1 D には、全投球数の表示 5 5 3 D が含まれる。また、絞り込み条件指定領域 5 5 1 D には、クリアボタン 5 5 4 D、OK ボタン 5 5 5 D が含まれる。

30

【 0 0 6 8 】

指定部品 5 5 2 D、クリアボタン 5 5 4 D、及び OK ボタン 5 5 5 D の各々が操作された際の表示制御は、絞り込み条件指定領域 5 5 1 A の場合と同様である。また、検索結果一覧領域 5 6 の更新、並びに更新後の検索結果一覧領域 5 6 からの検索結果 5 6 A 選択後の表示制御も、絞り込み条件領域 5 5 A の場合と同様である。

【 0 0 6 9 】

なお、以下では、絞り込み条件領域 5 5 A、5 5 B、5 5 C、5 5 D を区別なく総称する場合には、単に「絞り込み条件領域 5 5」と表記する。絞り込み条件指定領域、指定部品、クリアボタン、OK ボタンについても同様に、区別なく総称する場合には、A、B、C、又は D の符号を除いた部分の符号を用いて表記する。

40

【 0 0 7 0 】

表示制御部 1 2 は、個人成績タブ 3 3 が選択されると、例えば、図 1 7 及び図 1 8 に示すような個人成績画面 6 0 を表示装置 8 4 に表示する。個人成績画面 6 0 には、トップページタブ 3 1、検索再生タブ 3 2、個人成績タブ 3 3、及び試合ログタブ 3 4 が含まれ、個人成績画面 6 0 は、個人成績タブ 3 3 が選択された状態の画面である。また、個人成績画面 6 0 には、対象選手指定領域 6 1、及び成績表示領域 6 2 A ~ 6 2 H が含まれる。対象選手指定領域 6 1 は、検索再生画面 5 0 の対象選手指定領域 5 1 と同様である。なお、

50

成績表示領域 6 2 A ~ 6 2 H を区別なく総称する場合には、単に「成績表示領域 6 2」と表記する。

【 0 0 7 1 】

表示制御部 1 2 は、対象選手指定領域 6 1 で対象選手が指定されると、指定された選手の選手 ID を配信サーバ 2 0 に送信し、配信サーバ 2 0 の成績情報テーブル 2 6 から該当選手の成績情報を取得する。表示制御部 1 2 は、取得した成績情報に基づいて、成績をグラフ化又はシンボル画像化して、成績表示領域 6 2 に表示する。

【 0 0 7 2 】

図 1 7 は、対象選手が野手の場合の個人成績画面 6 0 の一例である。成績表示領域 6 2 A には、「打席結果内訳」に関する成績がグラフ化されて表示されると共に、成績項目である各打席結果を選択可能な指定部品 6 3 A が表示されている。成績表示領域 6 2 B には、「打球方向内訳」に関する成績が、打球方向を示すシンボル画像の各ブロックに対応付けて表示されている。打球方向を示すシンボル画像は、成績項目である各打球方向を示すブロックが選択可能な指定部品 6 3 B としても機能する。成績表示領域 6 2 C には、「コース別打率」に関する成績が、投球コースを示すシンボル画像の各ブロックに対応付けて表示されている。投球コースを示すシンボル画像は、成績項目である各投球コースを示すブロックが選択可能な指定部品 6 3 C としても機能する。成績表示領域 6 2 D には、「球種別打率」に関する成績がグラフ化されて表示されると共に、成績項目である各球種を選択可能な指定部品 6 3 D が表示されている。

【 0 0 7 3 】

図 1 8 は、対象選手が投手の場合の個人成績画面 6 0 の一例である。成績表示領域 6 2 E には、「被打席結果内訳」に関する成績がグラフ化されて表示されると共に、成績項目である各打席結果を選択可能な指定部品 6 3 E が表示されている。成績表示領域 6 2 F には、「状況別被打率」に関する成績が、各状況を示すシンボル画像と対応付けられ、選択可能なボタンとして表示されている。各ボタンは、成績項目である各状況を選択可能な指定部品 6 3 B としても機能する。成績表示領域 6 2 G には、「コース別被打率」に関する成績が、投球コースを示すシンボル画像の各ブロックに対応付けて表示されている。投球コースを示すシンボル画像は、成績項目である各投球コースを示すブロックが選択可能な指定部品 6 3 G としても機能する。成績表示領域 6 2 H には、「球種別被打率」に関する成績がグラフ化されて表示されると共に、成績項目である各球種を選択可能な指定部品 6 3 H が表示されている。

【 0 0 7 4 】

なお、表示制御部 1 2 は、各成績表示領域 6 2 に表示するグラフ及びシンボル画像について、各成績項目に対応する成績が所定値以上又は所定値以下であるかなどに応じて、各成績項目を色分けして表示してもよい。また、以下では、指定部品 6 3 A ~ 6 3 H を区別なく総称する場合には、単に「指定部品 6 3」と表記する。

【 0 0 7 5 】

表示制御部 1 2 は、いずれかの指定部品 6 3 が操作されていずれかの成績項目が選択されると、選択された成績項目に対応する打席結果、打球方向、投球コース、球種、又はカウント及びランナーの状況を検索条件として取得部 1 1 に受け渡す。これにより、表示制御部 1 2 は、取得部 1 1 を介して、配信サーバ 2 0 から配信された動画ファイル 2 1 及び投球メタデータを取得する。表示制御部 1 2 は、画面を検索再生画面 5 0 に切り替えて、指定部品 6 3 により指定された検索条件を、該当の検索条件の指定領域に表示すると共に、取得した投球メタデータに基づいて検索結果一覧領域 5 6 に検索結果一覧を表示する。例えば、図 1 7 に示す個人成績画面 6 0 のコース別打率の成績表示領域 6 2 C に含まれる指定部品 6 3 C から 1 7 番のブロック（4 行目左から 2 つ目）が選択されたとする。この場合、表示制御部 1 2 は、検索再生画面 5 0 の対象選手指定領域 5 1 に、個人成績画面 6 0 の対象選手指定領域 6 1 で指定されている選手の情報を表示し、絞り込み条件領域 5 5 A の表示を、1 7 番のブロックが指定された状態に変更する。なお、対戦選手指定領域 5 2 は全選手、投球・打席結果指定領域 5 3 は全て、試合日指定領域 5 4 は指定なし、絞り

込み条件領域 5 5 B、5 5 C、5 5 D は指定なしとする。

【 0 0 7 6 】

表示制御部 1 2 は、試合ログタブ 3 4 が選択されると、例えば、図 1 9 に示すような試合ログ画面 7 0 を表示装置 8 4 に表示する。試合ログ画面 7 0 には、トップページタブ 3 1、検索再生タブ 3 2、個人成績タブ 3 3、及び試合ログタブ 3 4 が含まれ、試合ログ画面 7 0 は、試合ログタブ 3 4 が選択された状態の画面である。また、試合ログ画面 7 0 には、試合日指定領域 7 1、選択ボタン 7 2、試合概要表示領域 7 3、及びボックススコア表示領域 7 4 が含まれる。試合日指定領域 7 1 は、テキストボックスに直接日付を入力可能なテキストボックスでもよいし、日付を指定可能なプルダウンメニューや別ウィンドウでカレンダーを表示する形式のものでよい。カレンダーを表示する場合には、各日付欄 10

【 0 0 7 7 】

表示制御部 1 2 は、試合日指定領域 7 1 で試合日が指定されると、指定された試合日を、取得部 1 1 を介して配信サーバ 2 0 に送信する。配信サーバ 2 0 は、指定された試合日及びログインユーザが所属するチームに基づいて試合を特定し、試合情報テーブル 2 7 から、その試合の試合情報を抽出し、投球メタデータテーブル 2 5 から、その試合の投球メタデータを抽出する。そして、配信サーバ 2 0 は、抽出した試合情報及び投球メタデータと共に、その試合の動画ファイル 2 1 を表示制御装置 1 0 へ送信する。表示制御部 1 2 は、取得部を介して、試合情報、投球メタデータ、及び動画ファイル 2 1 を取得する。

【 0 0 7 8 】

表示制御部 1 2 は、取得した試合情報の内容を、試合概要表示領域 7 3 に所定のフォーマットで表示する。図 1 9 の例では、イニング別得点は、スコアボード形式で表示している。また、表示制御部 1 2 は、取得した投球メタデータに基づいて、打順毎に並べた各打者のイニング毎の成績をマトリクス形式で表現したボックススコアを生成して、各マス(各打席)を選択可能な状態でボックススコア表示領域 7 4 に表示する。

【 0 0 7 9 】

表示制御部 1 2 は、ボックススコアからいずれかのマス(打席)が選択されると、画面を検索再生画面 5 0 に切り替える。そして、表示制御部 1 2 は、選択された打席の投球メタデータに基づいて、各指定領域に検索条件を表示し、選択された打席の情報を検索結果一覧領域 5 6 に検索結果 5 6 A として表示する共に、動画再生領域 5 7 でその打席の動画を再生する。

【 0 0 8 0 】

表示制御装置 1 0 は、例えば図 2 0 に示すコンピュータ 8 0 で実現することができる。コンピュータ 8 0 は CPU 8 1、一時記憶領域としてのメモリ 8 2、及び不揮発性の記憶部 8 3 を備える。また、コンピュータ 8 0 は、表示装置 8 4、記録媒体 8 9 に対するデータの読み込み及び書き込みを制御する read/write (R/W) 部 8 5、並びにインターネット等のネットワークに接続されるネットワークインターフェース (I/F) 8 6 を備える。CPU 8 1、メモリ 8 2、記憶部 8 3、表示装置 8 4、R/W 部 8 5、及びネットワーク I/F 8 6 は、バス 8 7 を介して互いに接続される。

【 0 0 8 1 】

記憶部 8 3 は、Hard Disk Drive (HDD)、solid state drive (SSD)、フラッシュメモリ等によって実現できる。記憶媒体としての記憶部 8 3 には、コンピュータ 8 0 を表示制御装置 1 0 として機能させるための表示制御プログラム 9 0 が記憶されている。表示制御プログラム 9 0 は、取得プロセス 9 1 と、表示制御プロセス 9 2 とを有する。

【 0 0 8 2 】

CPU 8 1 は、表示制御プログラム 9 0 を記憶部 8 3 から読み出してメモリ 8 2 に展開し、表示制御プログラム 9 0 が有するプロセスを順次実行する。CPU 8 1 は、取得プロセス 9 1 を実行することで、図 1 に示す取得部 1 1 として動作する。また、CPU 8 1 は、表示制御プロセス 9 2 を実行することで、図 1 に示す表示制御部 1 2 として動作する。これにより、表示制御プログラム 9 0 を実行したコンピュータ 8 0 が、表示制御装置 1 0

10

20

30

40

50

として機能することになる。

【0083】

なお、表示制御プログラム90により実現される機能は、例えば半導体集積回路、より詳しくはApplication Specific Integrated Circuit (ASIC) 等で実現することも可能である。

【0084】

次に、本実施形態に係る表示制御装置10の作用について説明する。ユーザがユーザIDを入力してログインすることにより、表示制御装置10により提供されるアプリケーションが起動されると、表示制御装置10において、図21に示す表示制御処理が実行される。

10

【0085】

ステップS11で、取得部11が、入力されたログインユーザのユーザIDを受け付け、そのユーザIDを配信サーバ20に送信し、ログインユーザに関する選手情報、サムネイル画像、及び投球メタデータを含むトップページ情報を要求する。

【0086】

次に、ステップS12で、取得部11が、要求に応じて配信サーバ20から送信されたトップページ情報を取得する。取得部11は、取得したトップページ情報を表示制御部12へ受け渡す。

【0087】

次に、ステップS13で、表示制御部12が、取得部11から受け渡されたサムネイル画像及び投球メタデータに基づいて、実績カード44を生成する。この際、ログインユーザが野手の場合には、表示制御部12は、該当の試合における各打席の打席結果を含む実績カード44を生成する。また、ログインユーザが投手の場合には、表示制御部12は、該当の試合における対戦チームを含む実績カード44を生成する。また、表示制御部12は、メッセージ付きの実績カード44や、添付ファイル付きの実績カードなど、トップページ情報に基づく他の実績カード44も生成する。

20

【0088】

次に、ステップS14で、表示制御部12が、例えば、図9に示すようなトップページ画面40を表示する。具体的には、表示制御部12は、取得部11から受け渡されたログインユーザの選手情報に基づいて、ログインユーザ表示領域41に、ログインユーザの選手名、チーム、ポジション、背番号、投げ方又は打ち方、写真等を表示する。また、表示制御部12は、取得部11から受け渡されたログインユーザの直近の数試合分の投球シーンの投球メタデータに基づいて、直近打席表示領域42に、最新の打席から新しい順に所定数分の打席結果を表示する。さらに、表示制御部12は、上記ステップS13で生成した実績カード44を、各実績カード44に関連する日付の降順で並べて、タイムライン表示領域43に表示する。

30

【0089】

次に、ステップS15で、表示制御部12が、トップページ画面40において、サムネイル画像を含むいずれかの実績カード44、又は直近打席表示領域42からいずれかの打席が選択されたか否かを判定する。いずれかの実績カード44又は直近の打席が選択された場合には、処理はステップS16へ移行し、実績カード44及び直近の打席のいずれも選択されていない場合には、処理はステップS19へ移行する。なお、本ステップにおいて、サムネイル画像を含まない実績カード44が選択された場合には、表示制御部12は、選択された実績カード44に応じた表示制御を行う。

40

【0090】

ステップS16では、表示制御部12は、選択された実績カード44を生成するために使用した投球メタデータ、又は選択された直近の打席の情報を表示するために使用した投球メタデータを検索条件として取得部11に受け渡す。これにより、表示制御部12は、取得部11を介して、配信サーバ20から検索条件に合致した動画ファイル21及び投球メタデータを取得する。

50

## 【0091】

次に、ステップS17で、表示制御部12が、選択された実績カード44又は直近の打席に対応する投球メタデータに基づく検索条件を、各指定領域に表示する。また、表示制御部12は、取得した投球メタデータに基づいて、検索結果一覧領域56に、選択された実績カード44に対応する打席を示す検索結果56Aの一覧、又は直近打席表示領域42から選択された打席を示す検索結果56Aを表示する。そして、処理は後述する検索再生画面処理のステップS24へ移行し、表示制御部12が、動画再生領域57において、選択された実績カード44に対応する打席又は選択された直近の打席に含まれる投球シーンを示す動画の再生を開始する。

## 【0092】

一方、ステップS19では、表示制御部12が、トップページ画面40において、検索再生タブ32が選択されたか否かを判定する。検索再生タブ32が選択された場合には、処理はステップS20へ移行し、後述する検索再生画面処理が実行され、表示制御処理は終了する。検索再生タブ32が選択されていない場合には、処理はステップS35へ移行する。

## 【0093】

ステップS35では、表示制御部12が、トップページ画面40において、個人成績タブ33が選択されたか否かを判定する。個人成績タブ33が選択された場合には、処理はステップS40へ移行し、後述する個人成績画面処理が実行され、表示制御処理は終了する。個人成績タブ33が選択されていない場合には、処理はステップS55へ移行する。

## 【0094】

ステップS55では、表示制御部12が、トップページ画面40において、試合ログタブ34が選択されたか否かを判定する。試合ログタブ34が選択された場合には、処理はステップS60へ移行し、後述する試合ログ画面処理が実行され、表示制御処理は終了する。試合ログタブ34が選択されていない場合には、処理はステップS65へ移行する。

## 【0095】

ステップS65では、表示制御部12が、アプリケーションの終了を指示するコマンドが入力されたか否かを判定することにより、アプリケーションを終了するか否かを判定する。アプリケーションを終了しない場合には、処理はステップS15に戻り、アプリケーションを終了する場合には、表示制御処理は終了する。

## 【0096】

ここで、図22を参照して、検索再生画面処理について説明する。

## 【0097】

ステップS21で、表示制御部12が、対象選手指定領域51、対戦選手指定領域52、及び投球・打席結果指定領域53において検索条件が指定されたか否かを判定する。各指定領域において検索条件が指定された場合には、処理はステップS22へ移行し、検索条件が指定されていない場合には、処理はステップS25へ移行する。

## 【0098】

ステップS22では、表示制御部12が、各指定領域で指定されている対象選手、対戦選手、及び投球・打席結果を検索条件として取得部11へ受け渡す。これにより、表示制御部12は、取得部11を介して、配信サーバ20から配信された、検索条件に合致する動画ファイル21及び投球メタデータを取得する。

## 【0099】

次に、ステップS23で、表示制御部12は、取得した投球メタデータに基づいて、検索結果一覧領域56に、各検索結果56Aを選択可能な状態で、検索結果の一覧を表示する。

## 【0100】

次に、ステップS24で、表示制御部12は、検索結果一覧領域56において選択されている検索結果56Aに対応する投球メタデータに基づいて、取得した動画ファイル21の中から、選択された投球シーンを特定し、動画再生領域57で再生を開始する。この際

10

20

30

40

50

、全球表示ボタン 56C が選択されていない状態の検索結果 56A が選択された場合には、表示制御部 12 は、その検索結果 56A が示す打席に含まれる投球シーンを示す動画を順次再生する。また、全球表示ボタン 56C が選択されて展開表示された検索結果 56A から、特定の投球シーンが選択された場合には、表示制御部 12 は、選択された投球シーンを示す動画を再生する。

#### 【0101】

ステップ S25 では、表示制御部 12 が、検索再生画面 50 において、いずれかの絞り込み条件領域 55 が選択されたか否かを判定する。いずれかの絞り込み条件領域 55 が選択された場合には、処理はステップ S26 へ移行し、いずれの絞り込み条件領域 55 も選択されていない場合には、処理はステップ S31 へ移行する。なお、本ステップにおいて、試合日指定領域 54 において試合日が指定された場合、表示制御部 12 は、検索結果一覧領域 56 に表示している検索結果 56A を、指定された試合日に合致する検索結果 56A に絞り込む。

10

#### 【0102】

ステップ S26 では、表示制御部 12 が、例えば、図 13 ~ 図 16 に示すように、選択された絞り込み条件領域 55 に対応する絞り込み条件指定領域 551 を動画再生領域 57 上に展開表示する。

#### 【0103】

次に、ステップ S27 で、表示制御部 12 が、絞り込み条件指定領域 551 において、指定部品 552 が操作されて絞り込み条件が選択された上で、OK ボタン 555 が選択されたか否かを判定することにより、絞り込み条件が指定されたか否かを判定する。絞り込み条件が指定された場合には、処理はステップ S28 へ移行し、絞り込み条件が指定されていない場合には、処理はステップ S25 に戻る。

20

#### 【0104】

ステップ S28 では、表示制御部 12 が、検索結果一覧領域 56 に表示している検索結果 56A を、指定部品 552 で指定された絞り込み条件で絞り込んで、検索結果一覧領域 56 の表示を更新する。

#### 【0105】

次に、ステップ S29 で、表示制御部 12 が、更新された検索結果一覧領域 56 からいずれかの検索結果 56A が指定されたか否かを判定する。いずれかの検索結果 56A が指定された場合には、処理はステップ S30 へ移行し、いずれの検索結果 56A も指定されていない場合には、処理はステップ S25 に戻る。ステップ S25 に戻り、他のタブや他の絞り込み条件領域 55 が選択されていない場合、現在選択されている絞り込み条件領域 55 の選択状態が維持される。すなわち、ステップ S26 において、動画再生領域 57 上に展開されている絞り込み条件指定領域 551 の表示状態が維持される。

30

#### 【0106】

ステップ S30 では、表示制御部 12 が、動画再生領域 57 上に展開表示した絞り込み条件指定領域 551 の表示を折りたたんで、動画再生領域 57 を表示する。また、表示制御部 12 は、絞り込み条件領域 55 の表示を、指定部品 552 で指定された条件を反映させた表示に更新する。そして、処理はステップ S24 に戻り、選択された検索結果 56A が示す動画の再生が開始される。

40

#### 【0107】

一方、ステップ S31 では、表示制御部 12 が、検索再生画面 50 において、トップページタブ 31 が選択されたか否かを判定する。トップページタブ 31 が選択された場合には、処理は表示制御処理 (図 21) のステップ S12 へ戻り、表示制御部 12 が、トップページ画面 40 を表示する。トップページタブ 31 が選択されていない場合には、処理はステップ S32 へ移行する。

#### 【0108】

ステップ S32 では、表示制御部 12 が、検索再生画面 50 において、個人成績タブ 33 又は試合ログタブ 34 が選択されたか否かを判定する。個人成績タブ 33 又は試合ログ

50

タブ3 4が選択された場合には、処理は表示制御処理(図2 1)のステップS 1 9へ戻る。個人成績タブ3 3及び試合ログタブ3 4のいずれも選択されていない場合には、処理はステップS 3 3へ移行し、表示制御部1 2が、アプリケーションを終了するか否かを判定する。アプリケーションを終了しない場合には、処理はステップS 2 1に戻り、アプリケーションを終了する場合には、表示制御処理は終了する。

【0 1 0 9】

次に、図2 3を参照して、個人成績画面処理について説明する。

【0 1 1 0】

ステップS 4 1で、表示制御部1 2が、対象選手指定領域6 1で指定された選手の選手IDを配信サーバ2 0に送信し、配信サーバ2 0の成績情報テーブル2 6から該当選手の成績情報を取得する。なお、画面が個人成績画面6 0へ遷移した際の初期設定として、ログインユーザの選手情報を対象選手指定領域6 1に設定するようにしてもよい。

10

【0 1 1 1】

次に、ステップS 4 2で、表示制御部1 2が、指定された選手が野手か投手かに応じた形式で、取得した成績情報に基づいて、成績をグラフ化又はシンボル画像化して、成績表示領域6 2に表示する。

【0 1 1 2】

次に、ステップS 4 3で、表示制御部1 2が、いずれかの成績表示領域6 2の指定部品6 3が操作されて、いずれかの成績項目が選択されたか否かを判定する。いずれかの成績項目が選択された場合には、処理はステップS 4 4へ移行し、いずれの成績項目も選択されていない場合には、処理はステップS 4 6へ移行する。

20

【0 1 1 3】

ステップS 4 4では、表示制御部1 2が、選択された成績項目に対応する打席結果、打球方向、投球コース、球種、又はカウント及びランナーの状況を検索条件として取得部1 1に受け渡す。これにより、表示制御部1 2は、取得部1 1を介して、配信サーバ2 0から配信された動画ファイル2 1及び投球メタデータを取得する。

【0 1 1 4】

次に、ステップS 4 5で、表示制御部1 2が、選択された成績項目に対応する検索条件を、検索再生画面5 0の各指定領域に表示する。また、表示制御部1 2は、取得した投球メタデータに基づいて、検索結果一覧領域5 6に、選択された成績項目に対応する打席を示す検索結果5 6 Aの一覧を表示する。そして、処理は検索再生画面処理(図2 2)のステップS 2 4へ移行し、表示制御部1 2が、動画再生領域5 7において、選択された成績項目に対応する打席に含まれる投球シーンを示す動画の再生を開始する。

30

【0 1 1 5】

一方、ステップS 4 6では、表示制御部1 2が、個人成績画面6 0において、トップページタブ3 1が選択されたか否かを判定する。トップページタブ3 1が選択された場合には、処理は表示制御処理(図2 1)のステップS 1 2に戻り、表示制御部1 2が、トップページ画面4 0を表示する。トップページタブ3 1が選択されていない場合には、処理はステップS 4 7へ移行する。

【0 1 1 6】

40

ステップS 4 7では、表示制御部1 2が、個人成績画面6 0において、検索再生タブ3 2又は試合ログタブ3 4が選択されたか否かを判定する。検索再生タブ3 2又は試合ログタブ3 4が選択された場合には、処理は表示制御処理(図2 1)のステップS 1 9へ戻る。検索再生タブ3 2及び試合ログタブ3 4のいずれも選択されていない場合には、処理はステップS 4 8へ移行し、表示制御部1 2が、アプリケーションを終了するか否かを判定する。アプリケーションを終了しない場合には、処理はステップS 4 1に戻り、アプリケーションを終了する場合には、表示制御処理は終了する。

【0 1 1 7】

次に、図2 4を参照して、試合ログ画面処理について説明する。

【0 1 1 8】

50

ステップS 6 1で、表示制御部1 2が、画面を試合ログ画面7 0に切り替え、試合日指定領域7 1で指定された試合日を配信サーバ2 0に送信する。そして、表示制御部1 2は、指定された試合日及びログインユーザが所属するチームに基づいて特定される試合の試合情報、及び投球メタデータを取得する。なお、ログインユーザが所属するチーム以外の試合を指定可能としてもよい。

**【0 1 1 9】**

次に、ステップS 6 2で、表示制御部1 2が、取得した試合情報の内容を、試合概要表示領域7 3に所定のフォーマットで表示する。また、表示制御部1 2が、取得した投球メタデータに基づいて、各マス（各打席）を選択可能な状態のボックススコアをボックススコア表示領域7 4に表示する。

10

**【0 1 2 0】**

次に、ステップS 6 3で、表示制御部1 2が、ボックススコアからいずれかのマス（打席）が選択されたか否かを判定する。いずれかの打席が選択された場合には、処理はステップS 6 4へ移行し、いずれの打席も選択されていない場合には、処理はステップS 6 6へ移行する。

**【0 1 2 1】**

ステップS 6 4では、表示制御部1 2が、選択された打席の投球メタデータを検索条件として取得部1 1に受け渡す。これにより、表示制御部1 2は、取得部1 1を介して、配信サーバ2 0から配信された動画ファイル2 1を取得する。

**【0 1 2 2】**

次に、ステップS 6 5で、表示制御部1 2が、上記ステップS 6 1で取得した投球メタデータから、上記ステップS 6 3で選択され打席の投球メタデータを抽出し、抽出した投球メタデータに基づく検索条件を、検索再生画面5 0の各指定領域に表示する。また、表示制御部1 2は、抽出した投球メタデータに基づいて、検索結果一覧領域5 6に、選択された打席に対応する打席を示す検索結果5 6 Aを表示する。そして、処理は検索再生画面処理（図2 2）のステップS 2 4へ移行し、表示制御部1 2が、動画再生領域5 7において、ボックススコアから選択された打席に含まれる投球シーンを示す動画の再生を開始する。

20

**【0 1 2 3】**

一方、ステップS 6 6では、表示制御部1 2が、試合ログ画面7 0において、トップページタブ3 1が選択されたか否かを判定する。トップページタブ3 1が選択された場合には、処理は表示制御処理（図2 1）のステップS 1 2へ戻り、表示制御部1 2が、トップページ画面4 0を表示する。トップページタブ3 1が選択されていない場合には、処理はステップS 6 7へ移行する。

30

**【0 1 2 4】**

ステップS 6 7では、表示制御部1 2が、試合ログ画面7 0において、検索再生タブ3 2又は個人成績タブ3 3が選択されたか否かを判定する。検索再生タブ3 2又は個人成績タブ3 3が選択された場合には、処理は表示制御処理（図2 1）のステップS 1 9へ戻る。検索再生タブ3 2及び個人成績タブ3 3のいずれも選択されていない場合には、処理はステップS 6 8へ移行し、表示制御部1 2が、アプリケーションを終了するか否かを判定する。アプリケーションを終了しない場合には、処理はステップS 6 1に戻り、アプリケーションを終了する場合には、表示制御処理は終了する。

40

**【0 1 2 5】**

なお、上記ステップS 2 4で動画の再生中に、再生制御ボタン群5 8のいずれかが選択されると、表示制御部1 2は、選択されたボタンに応じた再生制御を行う。また、表示制御部1 2は、動画の再生中に、図示しないメッセージ付与ボタンが選択され、ユーザからのメッセージを受け付けると、再生中の動画が示す投球シーンに受け付けたメッセージを付与する。なお、投球シーンに付与するメッセージは、テキストデータによる文字メッセージに限らず、Social Networking Service（SNS）のアプリケーション等で普及している「いいね」ボタンのように、賛同や共感を示すタグでもよい。

50

## 【 0 1 2 6 】

以上説明したように、本実施形態に係る表示制御装置によれば、選手（プレーヤ）がログインした際などに、その選手へ提示する動画のサムネイル画像に情報を対応付けて表示する。サムネイル画像に対応付ける情報は、その選手が投手か野手かに応じて切り替える。具体的には、投手の場合には、対戦相手のチームを示す情報を表示し、野手の場合には、1試合における各打席の結果を表示する。これにより、選手の属性に応じて、適切な情報を表示することができる。

## 【 0 1 2 7 】

また、選手に提示する動画は、ログインした選手を示すユーザIDに対応して記憶されているユーザIDが示す選手、例えば、ログインした選手がフォローしている選手の動画とすることができる。これにより、ログインした選手が注目している選手の動画のサムネイル画像とその情報とを適切にログインした選手に提示することができる。

10

## 【 0 1 2 8 】

また、選手に提示する動画は、ログインした選手の動画とすることができる。これにより、試合後などに自身のプレーを簡易かつ迅速に確認するためのサムネイル画像とその情報とを。適切にログインした選手に提示することができる。

## 【 0 1 2 9 】

また、情報が対応付けられたサムネイル画像は、そのサムネイル画像が示す動画が示す試合の日付などの時間情報が現在に近い順から時系列で表示される。これにより、最新の情報を確認し易くなる。

20

## 【 0 1 3 0 】

なお、上記実施形態では、動画ファイルの取得タイミングを、トップページ画面の実績カード又は直近の打席、検索再生画面における選手及び結果、個人成績画面の成績項目、又は試合ログ画面のボックススコアの打席が指定された際とする場合について説明した。しかし、動画ファイルの取得タイミングはこれに限定されず、検索条件一覧から検索結果を指定したタイミングでもよいし、特定の検索条件が指定されたタイミングでもよい。取得する動画ファイルも、動画ファイル単位ではなく、検索条件に合致する投球シーンに相当する部分画像や、その投球シーンを含む打席やイニング単位の部分画像を切り出して取得してもよい。

## 【 0 1 3 1 】

また、上記実施形態では、絞り込み条件指定領域を動画再生領域の全体に重畳するように展開表示する場合について説明したが、動画再生領域の一部に重畳するようにしてもよい。また、検索再生画面の初期状態において、いずれかの絞り込み条件指定領域が表示された状態とし、検索結果が選択された際に、絞り込み条件指定領域の全体又は一部に動画再生領域を形成して、選択された検索結果が示す動画を再生するようにしてもよい。

30

## 【 0 1 3 2 】

また、上記実施形態では、表示制御装置において、取得したトップページ情報に基づいて、表示制御装置において実績カードを生成する場合について説明したが、これに限定されない。配信サーバにおいて実績カードを生成し、表示制御装置に送信するようにしてもよい。

40

## 【 0 1 3 3 】

また、上記実施形態では、野球の試合動画の各投球シーンを検索対象とする場合について説明したが、打席単位、イニング単位など、他の単位で区切られたシーンを検索対象としてもよい。この場合、上記実施形態の投球タグと同様に、打席の区切りやイニングの区切りにタグを付与しておき、各タグが付与されたフレームから開始するシーンに関する情報をメタデータとして作成しておけばよい。検索対象は動画の場合に限定されず、静止画であってもよい。

## 【 0 1 3 4 】

また、上記では、表示制御プログラム90が記憶部83に予め記憶（インストール）されている態様を説明したが、CD-ROMやDVD-ROM等の記憶媒体に記録された形

50

態で提供することも可能である。

【0135】

以上の上記実施形態に関し、更に以下の付記を開示する。

【0136】

(付記1)

ユーザアカウント情報を送信し、

前記ユーザアカウント情報の送信に応じて、該ユーザアカウント情報に対応づけて記憶されたプレーヤのプレー画像又はプレー動画のサムネイル画像を表示する際に、前記サムネイル画像に対応づけて、前記プレーヤの属性に応じて、1試合における個々の投球の結果の表示をせずに対戦相手のチームを示す情報を表示するか、1試合における各打席の結果を表示するか、表示内容を切り替える、

10

処理をコンピュータに実行させることを特徴とする表示制御プログラム。

【0137】

(付記2)

前記プレーヤは、前記ユーザアカウント情報に対応するプレーヤとは異なるプレーヤである、ことを特徴とする付記1に記載の表示制御プログラム。

【0138】

(付記3)

さらに前記ユーザアカウント情報に対応するプレーヤのプレー画像又はプレー動画のサムネイル画像を表示するとともに、前記ユーザアカウント情報に対応するプレーヤの属性に応じて、1試合における個々の投球の結果の表示をせずに対戦相手のチームを示す情報、または1試合における各打席の結果を表示する、ことを特徴とする付記1に記載の表示制御プログラム。

20

【0139】

(付記4)

前記プレー画像又は前記プレー動画のサムネイル画像を前記プレー画像又は前記プレー動画に付加された時間情報に基づいて時系列に表示する、ことを特徴とする付記1～付記3のいずれか1項に記載の表示制御プログラム。

【0140】

(付記5)

1つのプレー画像又は1つのプレー動画に対して、対応する1つのサムネイル画像を表示する、ことを特徴とする付記1～付記4のいずれか1項に記載の表示制御プログラム。

30

【0141】

(付記6)

前記プレーヤの属性は、プレーヤが投手であるか野手であるかを示す情報である、ことを特徴とする付記1～付記5のいずれか1項に記載の表示制御プログラム。

【0142】

(付記7)

前記プレーヤの属性が投手である場合には、1試合における個々の投球の結果の表示をせずに対戦相手のチームを示す情報を表示し、前記プレーヤの属性が野手である場合、1試合における各打席の結果を表示するか、表示内容を切り替える、ことを特徴とする付記6に記載の表示制御プログラム。

40

【0143】

(付記8)

ユーザアカウント情報を送信する送信部と、

前記ユーザアカウント情報の送信に応じて、該ユーザアカウント情報に対応づけて記憶されたプレーヤのプレー画像又はプレー動画のサムネイル画像を表示する際に、前記サムネイル画像に対応づけて、前記プレーヤの属性に応じて、1試合における個々の投球の結果の表示をせずに対戦相手のチームを示す情報を表示するか、1試合における各打席の結果を表示するか、表示内容を切り替える表示制御部と、

50

を含むことを特徴とする表示制御装置。

【0144】

(付記9)

前記プレーヤは、前記ユーザアカウント情報に対応するプレーヤとは異なるプレーヤである、ことを特徴とする付記8に記載の表示制御装置。

【0145】

(付記10)

前記表示制御部は、さらに前記ユーザアカウント情報に対応するプレーヤのプレー画像又はプレー動画のサムネイル画像を表示するとともに、前記ユーザアカウント情報に対応するプレーヤの属性に応じて、1試合における個々の投球の結果の表示をせずに対戦相手のチームを示す情報、または1試合における各打席の結果を表示する、ことを特徴とする付記8に記載の表示制御装置。

10

【0146】

(付記11)

前記表示制御部は、前記プレー画像又は前記プレー動画のサムネイル画像を前記プレー画像又は前記プレー動画に付加された時間情報に基づいて時系列に表示する、ことを特徴とする付記8～付記10のいずれか1項に記載の表示制御装置。

【0147】

(付記12)

前記表示制御部は、1つのプレー画像又は1つのプレー動画に対して、対応する1つのサムネイル画像を表示する、ことを特徴とする付記8～付記11のいずれか1項に記載の表示制御装置。

20

【0148】

(付記13)

前記プレーヤの属性は、プレーヤが投手であるか野手であるかを示す情報である、ことを特徴とする付記8～付記12のいずれか1項に記載の表示制御装置。

【0149】

(付記14)

前記表示制御部は、前記プレーヤの属性が投手である場合には、1試合における個々の投球の結果の表示をせずに対戦相手のチームを示す情報を表示し、前記プレーヤの属性が野手である場合、1試合における各打席の結果を表示するか、表示内容を切り替える、ことを特徴とする付記13に記載の表示制御装置。

30

【0150】

(付記15)

ユーザアカウント情報を送信し、

前記ユーザアカウント情報の送信に応じて、該ユーザアカウント情報に対応づけて記憶されたプレーヤのプレー画像又はプレー動画のサムネイル画像を表示する際に、前記サムネイル画像に対応づけて、前記プレーヤの属性に応じて、1試合における個々の投球の結果の表示をせずに対戦相手のチームを示す情報を表示するか、1試合における各打席の結果を表示するか、表示内容を切り替える、

40

処理をコンピュータに実行させることを特徴とする表示制御方法。

【0151】

(付記16)

前記プレーヤは、前記ユーザアカウント情報に対応するプレーヤとは異なるプレーヤである、ことを特徴とする付記15に記載の表示制御方法。

【0152】

(付記17)

さらに前記ユーザアカウント情報に対応するプレーヤのプレー画像又はプレー動画のサムネイル画像を表示するとともに、前記ユーザアカウント情報に対応するプレーヤの属性に応じて、1試合における個々の投球の結果の表示をせずに対戦相手のチームを示す情報

50

、または1試合における各打席の結果を表示する、ことを特徴とする付記15に記載の表示制御方法。

【0153】

(付記18)

前記プレー画像又は前記プレー動画のサムネイル画像を前記プレー画像又は前記プレー動画に付加された時間情報に基づいて時系列に表示する、ことを特徴とする付記15～付記17のいずれか1項に記載の表示制御方法。

【0154】

(付記19)

1つのプレー画像又は1つのプレー動画に対して、対応する1つのサムネイル画像を表示する、ことを特徴とする付記15～付記18のいずれか1項に記載の表示制御方法。

10

【0155】

(付記20)

前記プレーヤの属性は、プレーヤが投手であるか野手であることを示す情報である、ことを特徴とする付記15～付記19のいずれか1項に記載の表示制御方法。

【0156】

(付記21)

前記プレーヤの属性が投手である場合には、1試合における個々の投球の結果の表示をせずに対戦相手のチームを示す情報を表示し、前記プレーヤの属性が野手である場合、1試合における各打席の結果を表示するか、表示内容を切り替える、ことを特徴とする付記20に記載の表示制御方法。

20

【0157】

(付記22)

ユーザアカウント情報を送信し、

前記ユーザアカウント情報の送信に応じて、該ユーザアカウント情報に対応づけて記憶されたプレーヤのプレー画像又はプレー動画のサムネイル画像を表示する際に、前記サムネイル画像に対応づけて、前記プレーヤの属性に応じて、1試合における個々の投球の結果の表示をせずに対戦相手のチームを示す情報を表示するか、1試合における各打席の結果を表示するか、表示内容を切り替える、

処理をコンピュータに実行させることを特徴とする表示制御プログラムを記憶した記憶媒体。

30

【符号の説明】

【0158】

- 10 表示制御装置
- 11 取得部
- 12 表示制御部
- 20 配信サーバ
- 21 動画ファイル
- 22 関連情報データベース
- 23 選手情報テーブル
- 24 ユーザ間対応情報テーブル
- 25 投球メタデータテーブル
- 26 成績情報テーブル
- 27 試合情報テーブル
- 31 トップページタブ
- 32 検索再生タブ
- 33 個人成績タブ
- 34 試合ログタブ
- 40 トップページ画面
- 41 ログインユーザ表示領域

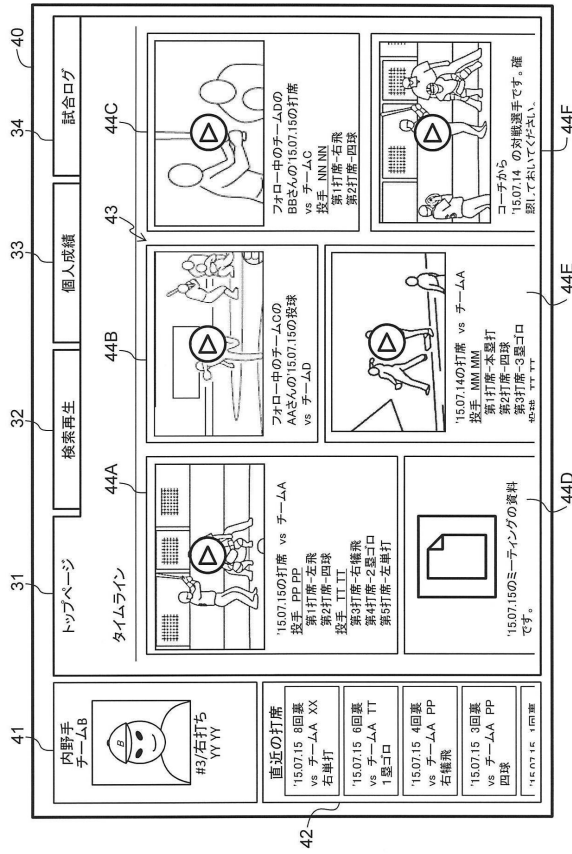
40

50

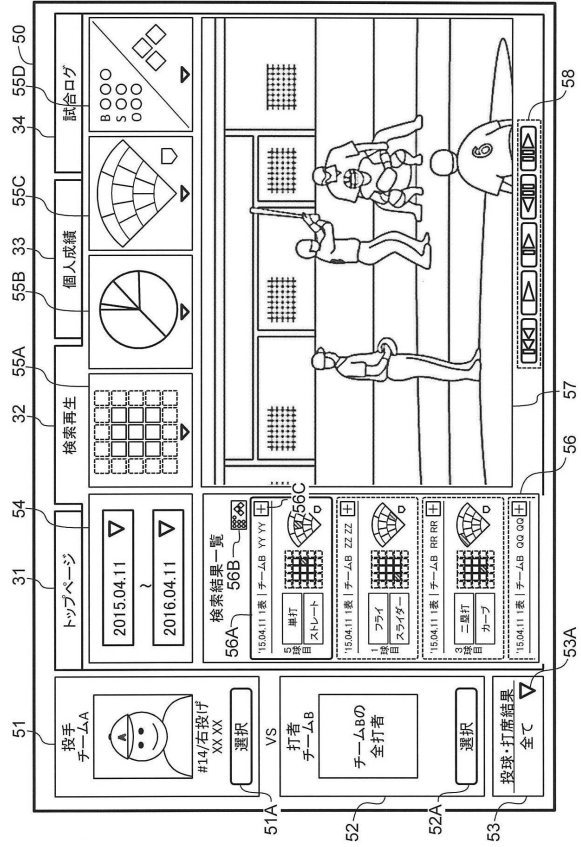
4 2	タイムライン表示領域	
4 2	直近打席表示領域	
4 3	タイムライン表示領域	
4 4	実績カード	
5 0	検索再生画面	
5 1	対象選手指定領域	
5 2	対戦選手指定領域	
5 3	投球・打席結果指定領域	
5 4	試合日指定領域	
5 5	絞り込み条件領域	10
5 5 1	絞り込み条件指定領域	
5 5 2	指定部品	
5 6	検索結果一覧領域	
5 6 A	検索結果	
5 6 B	状況表示ボタン	
5 6 C	全球表示ボタン	
5 7	動画再生領域	
5 8	表示制御ボタン群	
6 0	個人成績画面	
6 1	対象選手指定領域	20
6 2	成績表示領域	
6 3	指定部品	
7 0	試合ログ画面	
7 1	試合日指定領域	
7 3	試合概要表示領域	
7 4	ボックススコア表示領域	
8 0	コンピュータ	
8 1	C P U	
8 2	メモリ	
8 3	記憶部	30
8 4	表示装置	
8 9	記録媒体	
9 0	表示制御プログラム	



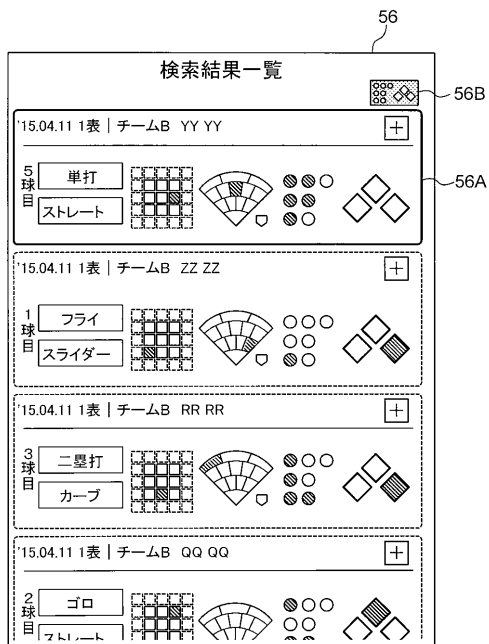
【図9】



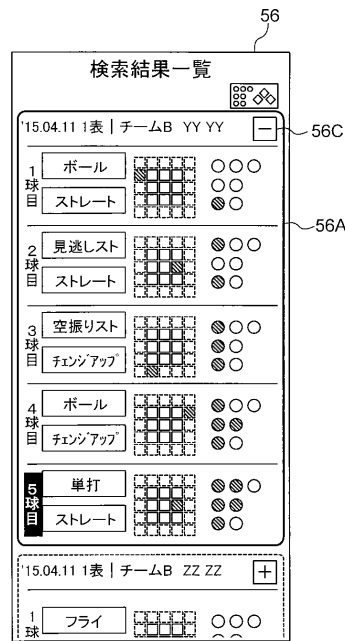
【図10】



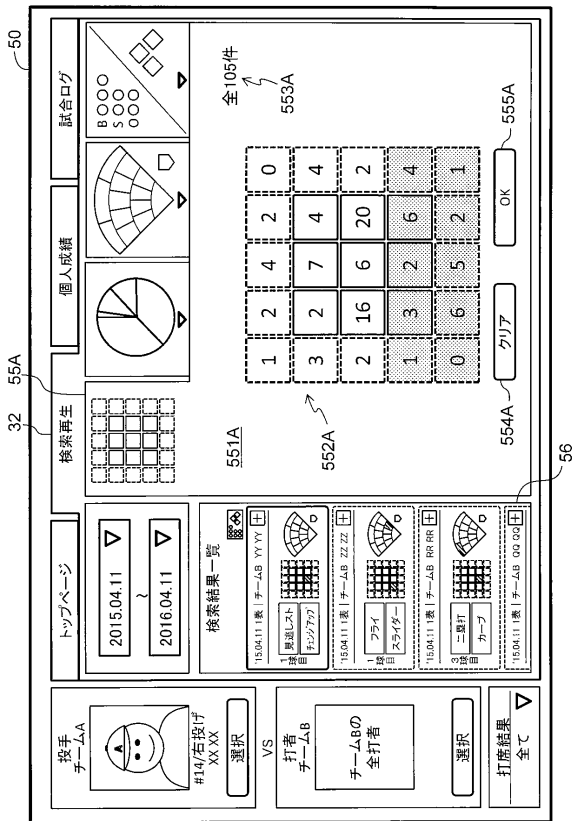
【図11】



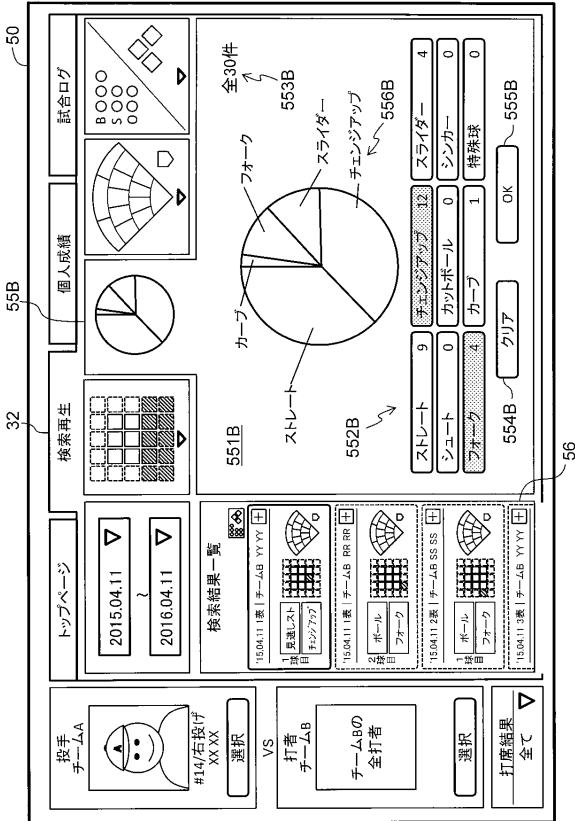
【図12】



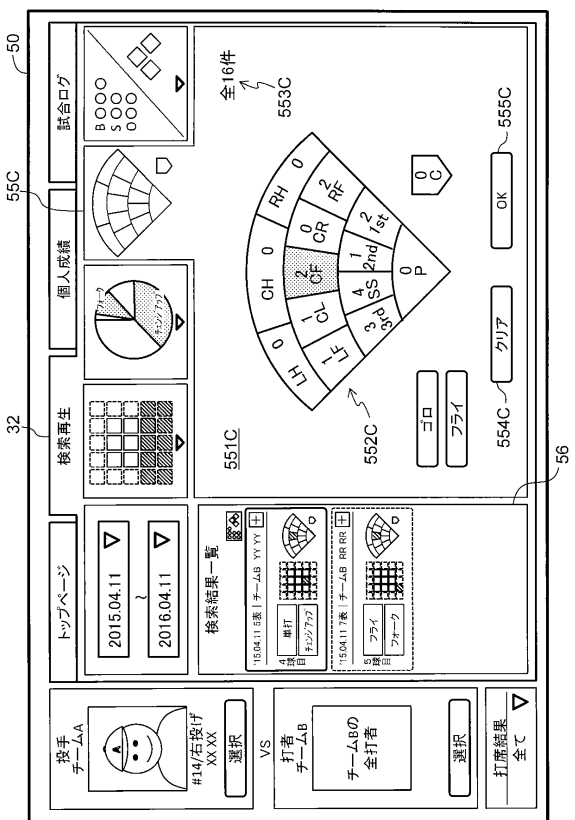
【図13】



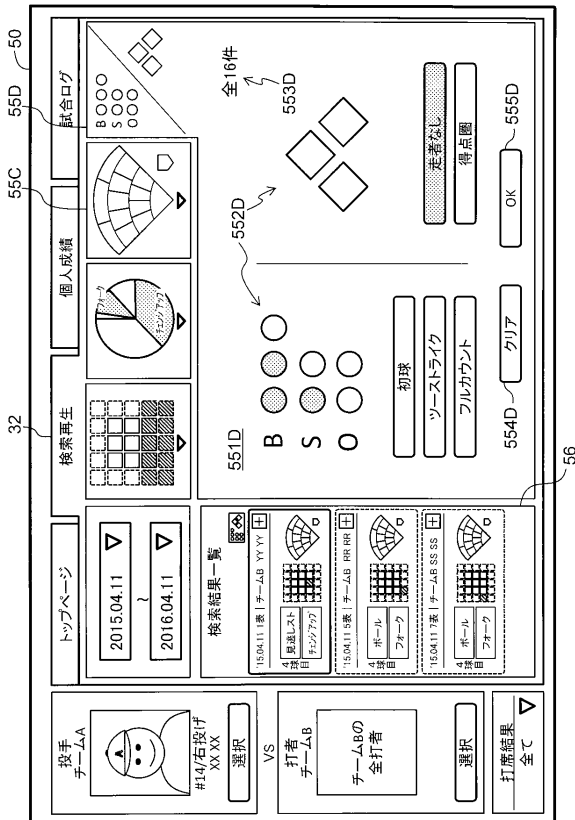
【図14】



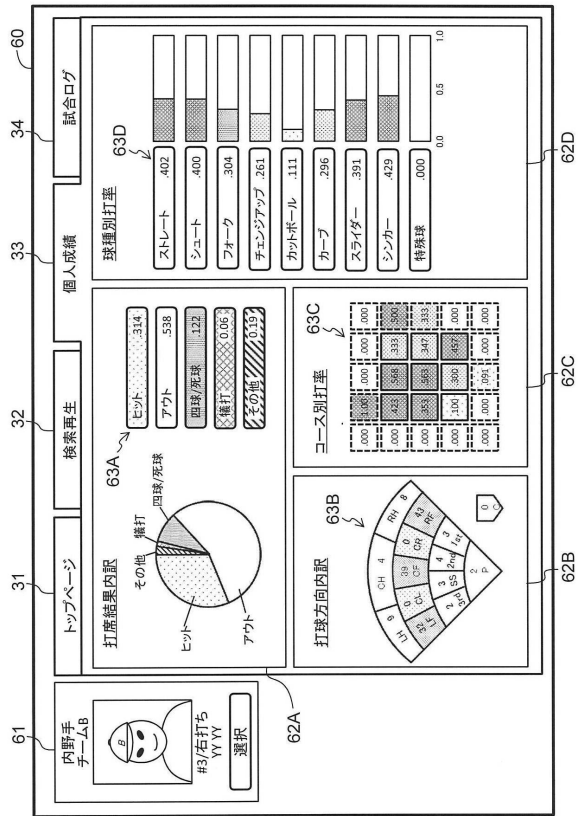
【図15】



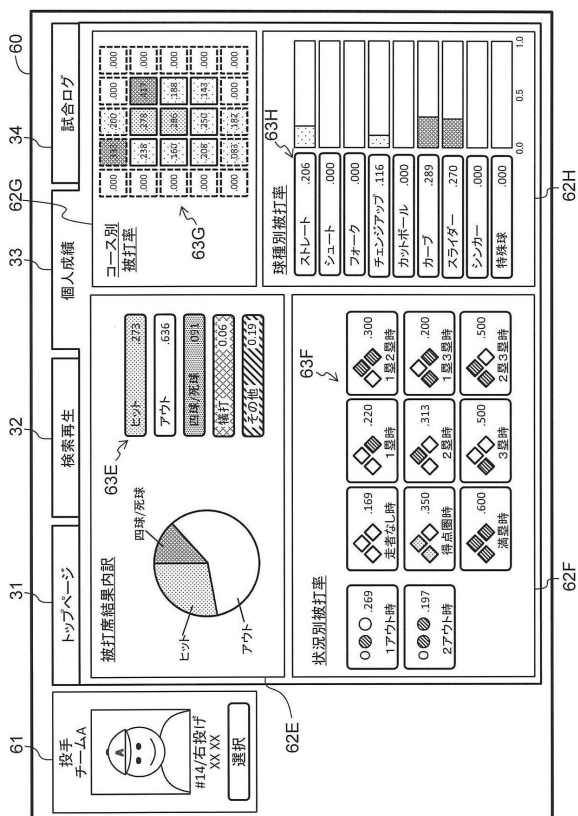
【図16】



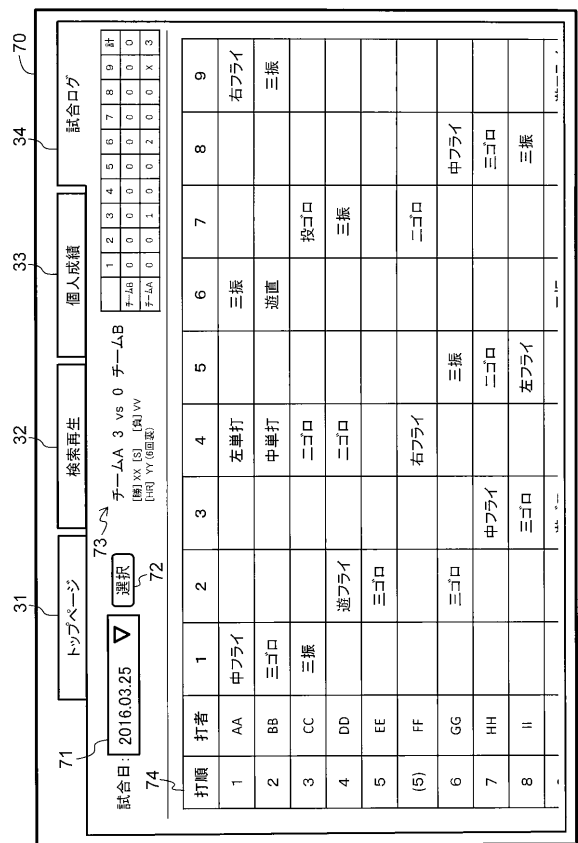
【図17】



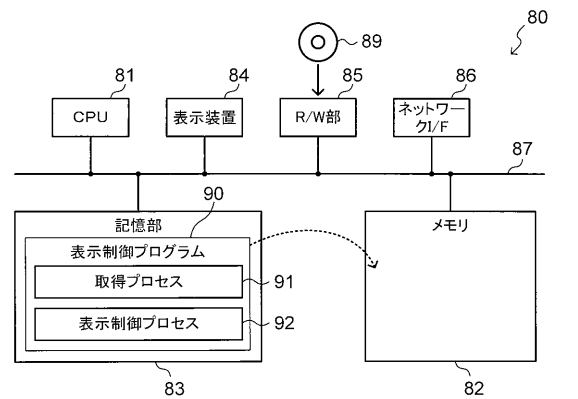
【図18】



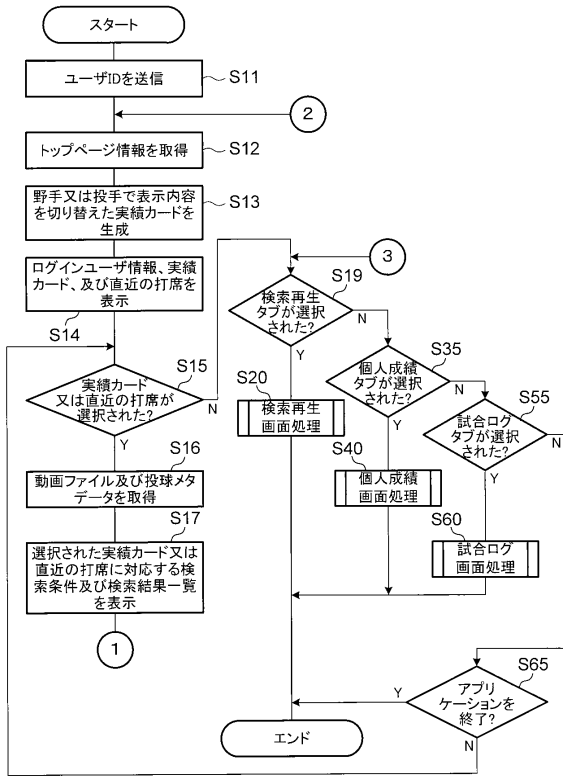
【図19】



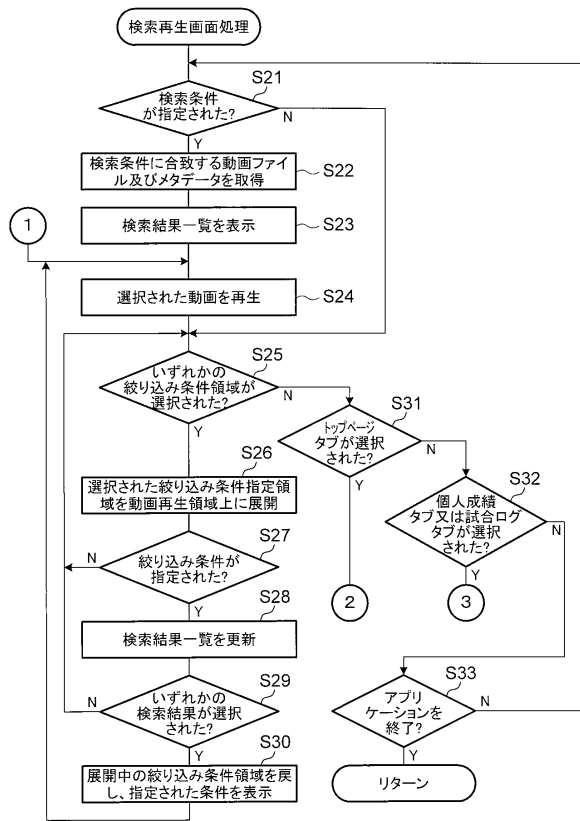
【図20】



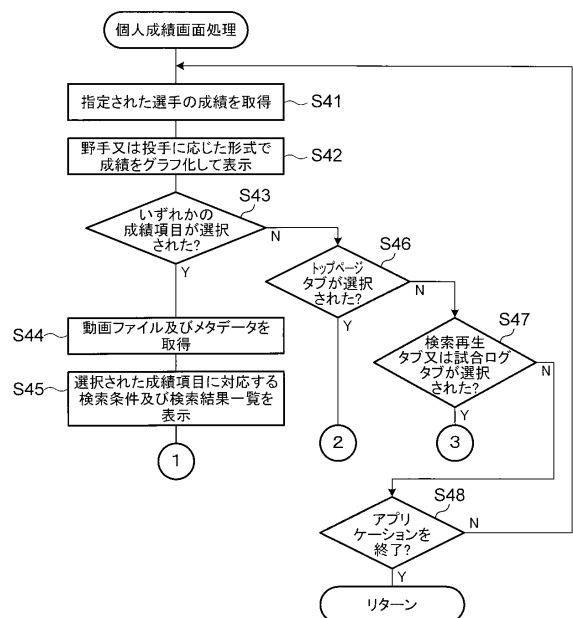
【図 2 1】



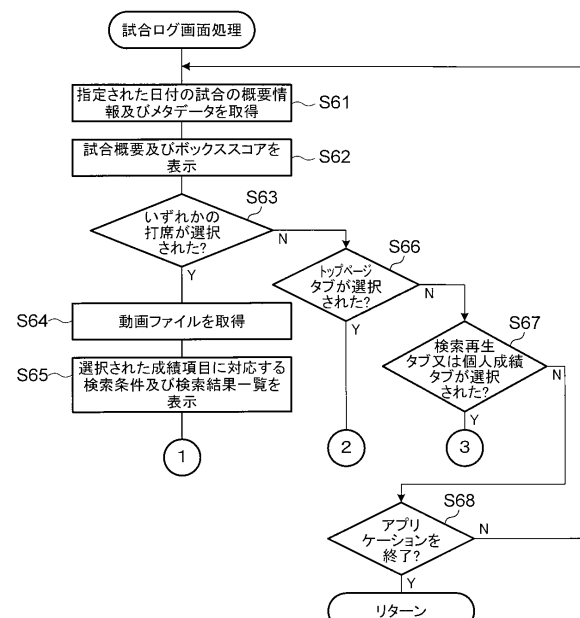
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



## フロントページの続き

(51) Int.Cl. F I  
G 0 6 F 16/735 (2019.01) G 0 6 F 16/735  
H 0 4 N 5/76 (2006.01) H 0 4 N 5/76

(72) 発明者 三好 直樹  
神奈川県横浜市港北区新横浜二丁目4番地19 株式会社富士通ソフトウェアテクノロジーズ内  
(72) 発明者 大塚 憲  
神奈川県横浜市港北区新横浜二丁目4番地19 株式会社富士通ソフトウェアテクノロジーズ内

審査官 松尾 真人

(56) 参考文献 特開2015-233206(JP, A)  
特開2009-266157(JP, A)  
米国特許出願公開第2015/0358680(US, A1)  
特表2009-508224(JP, A)  
株式会社キュービスト Q-BIST, もっとプロ野球チームをつくろう! パーフェクトガイド 初版  
, ソフトバンクパブリッシング株式会社, 2000年11月6日, 第1版, p. 025, 073, ISBN: 4-7973-1477-X

(58) 調査した分野(Int.Cl., DB名)

G 0 6 F 16/00 - 16/958  
G 0 6 Q 10/00 - 99/00  
G 1 6 Z 99/00  
H 0 4 N 5/76 - 5/775  
5/80 - 5/956  
7/10  
7/14 - 7/173  
7/20 - 7/56  
21/00 - 21/858