

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B1)

(11) 特許番号

特許第6913812号
(P6913812)

(45) 発行日 令和3年8月4日(2021.8.4)

(24) 登録日 令和3年7月14日(2021.7.14)

(51) Int.Cl.

F 1

HO4N 21/2387 (2011.01)

HO4N 21/2387

HO4N 21/258 (2011.01)

HO4N 21/258

HO4N 21/431 (2011.01)

HO4N 21/431

請求項の数 11 (全 28 頁)

(21) 出願番号

特願2020-208521 (P2020-208521)

(22) 出願日

令和2年12月16日 (2020.12.16)

審査請求日

令和3年1月22日 (2021.1.22)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 509070463

株式会社コロプラ

東京都渋谷区恵比寿四丁目20番3号

(74) 代理人 110001416

特許業務法人 信栄特許事務所

(72) 発明者 澤木 一晃

東京都渋谷区恵比寿四丁目20番3号 株式会社コロプラ内

審査官 岩井 健二

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】プログラム、情報処理方法、及び情報処理装置

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プロセッサを備えたコンピュータにおいて実行されるプログラムであって、

前記プログラムは、前記プロセッサに、

コンテンツを再生するステップと、

ユーザの第1操作に基づいて、前記コンテンツ中の第1シーンを特定するステップと、

前記第1シーンを特定する情報を含むシーン情報を、第1リストに登録するステップと、

前記ユーザの操作に応じて、前記第1リストに登録されている1以上の前記シーン情報を前記ユーザに提示するステップと、

前記ユーザの操作に応じて、前記ユーザに提示された前記1以上の前記シーン情報の中から1のシーン情報を選択を受け付けるステップと、

を実行させ、

前記受け付けるステップが実行されたことに応じて、前記再生するステップが実行され、前記受け付けるステップで選択された前記1のシーン情報によって特定される前記第1シーンから、前記コンテンツを再生し、

前記第1リストには、1のコンテンツに関連付けて複数の前記シーン情報を登録することが可能であり、

前記提示するステップは、複数のコンテンツの中から1のコンテンツが選択された場合に、選択された前記1のコンテンツに関する情報をとともに、選択された前記1のコンテン

10

20

ツに関連付けられている 1 以上の前記シーン情報を提示することを含み、

前記再生するステップは、前記提示するステップにおいて提示された前記 1 のコンテンツに関する情報が選択された場合に、前記シーン情報によらずに前記 1 のコンテンツを再生することを含む、

プログラム。

【請求項 2】

前記第 1 操作は、ロングタッチ操作、グラブ操作、ダブルタップ操作、ダブルクリック操作、フリック操作、スワイプ操作、ピンチ操作、又はタップ操作である、

請求項 1 に記載のプログラム。

【請求項 3】

前記再生するステップは、タッチスクリーン上で前記コンテンツを再生するステップであり、

前記第 1 操作は、前記タッチスクリーン上で再生されている前記コンテンツに対するダブルタップ操作である、

請求項 2 に記載のプログラム。

【請求項 4】

前記プログラムは、前記プロセッサに、さらに、

前記ユーザの前記第 1 操作または第 2 操作に基づいて、前記コンテンツ中の第 2 シーンを特定するステップを実行させ、

前記登録するステップで登録される前記シーン情報には、前記第 2 シーンを特定する情報が含まれ、

前記受け付けるステップが実行されたことに応じて、前記再生するステップが実行され、前記受け付けるステップで選択された前記 1 のシーン情報によって特定される前記第 1 シーンから前記第 2 シーンまで、前記コンテンツを再生する、

請求項 1 から請求項 3 のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 5】

前記第 1 シーンは、前記第 1 操作がされた際に再生されていたシーンであり、

前記第 2 シーンは、前記第 1 操作に基づいて特定されるシーンであって、前記第 1 操作がされた際に再生されていた前記シーンから所定の時間が経過したシーンである、

請求項 4 に記載のプログラム。

30

【請求項 6】

前記第 1 シーンは、前記第 1 操作がされた際に再生されていたシーンから所定の時間遡ったシーンであり、

前記第 2 シーンは、前記第 1 操作に基づいて特定されるシーンであって、前記第 1 操作がされた際に再生されていた前記シーンから所定の時間が経過したシーンである、

請求項 4 に記載のプログラム。

【請求項 7】

前記プログラムは、前記プロセッサに、さらに、

前記ユーザの操作に応じて、前記第 1 リストに登録された前記シーン情報に含まれる情報を変更するステップを実行させる、

40

請求項 1 から請求項 6 のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 8】

前記提示するステップにおいて前記ユーザに提示される前記シーン情報は、前記第 1 シーンを示すサムネイル画像を含む、

請求項 1 から請求項 7 のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 9】

前記登録するステップは、前記登録が完了したことをユーザに報知することを含む、

請求項 1 から請求項 8 のいずれか一項に記載のプログラム。

【請求項 10】

プロセッサを備えたコンピュータにおいて実行される情報処理方法であって、

50

前記情報処理方法は、前記プロセッサに、
 コンテンツを再生するステップと、
 ユーザの第1操作に基づいて、前記コンテンツ中の第1シーンを特定するステップと、
 前記第1シーンを特定する情報を含むシーン情報を、第1リストに登録するステップと
 、
 前記ユーザの操作に応じて、前記第1リストに登録されている1以上の前記シーン情報を
 を前記ユーザに提示するステップと、

前記ユーザの操作に応じて、前記ユーザに提示された前記1以上の前記シーン情報の中
 から1のシーン情報の選択を受け付けるステップと、

を実行させることを含み、

前記受け付けるステップが実行されたことに応じて、前記再生するステップが実行され
 、前記受け付けるステップで選択された前記1のシーン情報によって特定される前記第1
 シーンから、前記コンテンツを再生し、

前記第1リストには、1のコンテンツに関連付けて複数の前記シーン情報を登録するこ
 とが可能であり、

前記提示するステップは、複数のコンテンツの中から1のコンテンツが選択された場合
 に、選択された前記1のコンテンツに関する情報とともに、選択された前記1のコンテン
 ツに関連付けられている1以上の前記シーン情報を提示することを含み、

前記再生するステップは、前記提示するステップにおいて提示された前記1のコンテン
 ツに関する情報が選択された場合に、前記シーン情報によらずに前記1のコンテンツを再
 生することを含む、

情報処理方法。

【請求項11】

プロセッサを備えた情報処理装置であって、

前記プロセッサは、

コンテンツを再生し、

ユーザの第1操作に基づいて、前記コンテンツ中の第1シーンを特定し、

前記第1シーンを特定する情報を含むシーン情報を、第1リストに登録し、

前記ユーザの操作に応じて、前記第1リストに登録されている1以上の前記シーン情報を
 を前記ユーザに提示し、

前記ユーザの操作に応じて、前記ユーザに提示された前記1以上の前記シーン情報の中
 から1のシーン情報の選択を受け付けるものであり、

前記選択を受け付たことに応じて、前記コンテンツの再生を実行し、選択された前記
 1のシーン情報によって特定される前記第1シーンから、前記コンテンツを再生し、

前記第1リストには、1のコンテンツに関連付けて複数の前記シーン情報を登録するこ
 とが可能であり、

前記シーン情報を提示することは、複数のコンテンツの中から1のコンテンツが選択さ
 れた場合に、選択された前記1のコンテンツに関する情報とともに、選択された前記1の
 コンテンツに関連付けられている1以上の前記シーン情報を提示することを含み、

前記再生することは、提示された前記1のコンテンツに関する情報が選択された場合に
 、前記シーン情報によらずに前記1のコンテンツを再生することを含む、

情報処理装置。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本開示は、プログラム、情報処理方法、及び情報処理装置に関する。

【背景技術】

【0002】

多数の動画コンテンツや音楽コンテンツ等のコンテンツをユーザに提供するサービスが
 知られている（例えば、非特許文献1）。また、このようなサービスでは、いわゆるお気

10

20

30

40

50

に入りリストやウォッチリストと呼ばれる機能が提供されていることが多い。視聴したいコンテンツをウォッチリストに登録しておけば、多数のコンテンツの中からそのコンテンツを再度探し出さずとも、ウォッチリストを参照することで、そのコンテンツに簡単にアクセスすることができる。

【先行技術文献】

【非特許文献】

【0003】

【非特許文献1】“You Tube”，[online]，[令和2年8月26日検索]，インターネット<http://www.youtube.com>

【発明の概要】

10

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、上記のウォッチリストは、登録されたコンテンツ自体へのアクセスを容易にしてくれるが、そのコンテンツに含まれる特定のシーンへのアクセスを容易にするものではない。例えば、あるコンテンツの特定のシーンを見たいがために、そのコンテンツをウォッチリストに登録している場合、まずウォッチリストを利用してそのコンテンツを再生させた後に、ユーザは、その特定のシーンを探し出さなければならない。特に、そのコンテンツが長時間尺である場合、特定のシーンを探し出す作業は、ユーザにとって大きなストレスとなり得る。

【0005】

20

また、非特許文献1のようなサービスでは、コンテンツの視聴中にその視聴を止めた場合、後に、そのコンテンツに再アクセスをして視聴を再開しようとすると、前回の視聴時に視聴を止めたシーンから再生を再開する機能を提供していることもある。しかし、このような機能では、視聴再開時に再生されるシーンが毎回異なることになる。すなわち、このような機能は、特定のシーンを繰り返し簡単に視聴することを可能にするものではない。

【0006】

本開示の一態様は、音楽や動画等を視聴する際にユーザーのユーザビリティを向上させることが可能なプログラム、情報処理方法、及び情報処理装置を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

30

【0007】

本開示に示す実施形態によれば、

プロセッサを備えたコンピュータにおいて実行されるプログラムであって、

前記プログラムは、前記プロセッサに、

コンテンツを再生するステップと、

ユーザの第1操作に基づいて、前記コンテンツ中の第1シーンを特定するステップと、

前記第1シーンを特定する情報を含むシーン情報を、第1リストに登録するステップと、

前記ユーザの操作に応じて、前記第1リストに登録されている1以上の前記シーン情報を前記ユーザに提示するステップと、

40

前記ユーザの操作に応じて、前記ユーザに提示された前記1以上の前記シーン情報の中から1のシーン情報を選択するステップと、

を実行させ、

前記受け付けるステップが実行されたことに応じて、前記再生するステップが実行され、前記受け付けるステップで選択された前記1のシーン情報をによって特定される前記第1シーンから、前記コンテンツを再生する、

プログラム、が提供される。

【発明の効果】

【0008】

本開示に示す実施形態によれば、音楽や動画等を視聴する際にユーザーのユーザビリティ

50

向上させることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】ある実施の形態に従うシステムの構成例を示す図である。

【図2】ある実施の形態に従うユーザ端末の機能的な構成を示すブロック図である。

【図3】ある実施の形態に従うサーバの機能的な構成を示すブロック図である。

【図4】ある実施の形態に従うコンテンツ再生に係る処理の一例を示すフローチャートである。

【図5】ある実施の形態に従う表示画面の一例を示す模式図である。

【図6】ある実施の形態に従うシークバーにおける時間量の変更例を示す模式図である。 10

【図7】ある実施の形態に従うシークバーにおける時間量の変更の別例を示す模式図である。

【図8】ある実施の形態に従うシークバーにおける時間量の変更の別例を示す模式図である。

【図9】ある実施の形態に従うユーザ端末の機能的な構成を示すブロック図である。

【図10】ある実施の形態に従うコンテンツ再生に係る処理の一例を示すフローチャートである。

【図11】ある実施の形態に従う表示画面の一例を示す模式図である。

【図12】ある実施の形態に従う表示画面の一例を示す模式図である。

【図13】ある実施の形態に従う表示画面の一例を示す模式図である。 20

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、この技術的思想の実施の形態について図面を参照しながら詳細に説明する。以下の説明では、同一の部品等には同一の符号を付してある。それらの名称及び機能も同じである。したがって、それらについての詳細な説明は繰り返さない。本開示において示される1以上の実施形態において、各実施形態が含む要素を互いに組み合わせることができ、かつ、当該組み合わせられた結果物も本開示が示す実施形態の一部をなすものとする。

【0011】

【第1の実施形態】

(システムの構成) 30

以下、本開示に係る一実施形態として、ユーザが再生を希望するコンテンツを当該ユーザの所有する情報処理装置において再生可能とするシステムを例示して説明する。ここで、「コンテンツ」とは、デジタル機器において利用可能なデジタルコンテンツのことをいい、例えば、動画や音楽等が挙げられる。

【0012】

図1は、本実施形態のシステム1の構成を示す図である。図1に示すように、システム1は、ユーザが使用する情報処理装置と、サーバ20とを含み、これらの装置がネットワーク30によって互いに通信可能に接続されている。

【0013】

図1の例では、ユーザが使用する情報処理装置として、ユーザ端末10A、ユーザ端末10B及びユーザ端末10C(以下、ユーザ端末10A、10B、10Cなどのユーザ端末を総称して「ユーザ端末10」と記載することもある)など複数の携帯端末を示している。ユーザ端末10Aとユーザ端末10Bとは、無線基地局31と通信することにより、ネットワーク30と接続する。ユーザ端末10Cは、家屋などの施設に設置される無線ルータ32と通信することにより、ネットワーク30と接続する。 40

【0014】

ユーザ端末10は、携帯型の情報端末であってもよいし、設置型の情報端末であってもよい。ユーザ端末10は、タッチスクリーンを備えていてもよいし、備えていなくてもよい。以下では、ユーザ端末10がタッチスクリーンを備える携帯型端末であり、具体的には、スマートフォン、ファブレット、タブレットなどであるものとして、説明をする。

10

20

30

40

50

【0015】

ユーザ端末10は、例えば、アプリ等を配信するプラットフォームを介してインストールされたプログラム、又は、予めプリインストールされているウェブサイト閲覧用ソフトウェアなどを含むプログラムを実行する。ユーザ端末10は、上記プログラムの実行により、サーバ20と通信し、コンテンツに関連するデータ等をサーバ20との間で送受信することにより、ユーザ端末10上でコンテンツを再生することを可能とする。

【0016】

サーバ20は、コンテンツの再生に必要なデータを、適宜、ユーザ端末10へ送信することで、ユーザ端末10でのコンテンツの再生を支援する。サーバ20は、各ユーザに関連する各種データを管理する。サーバ20は、ユーザ端末10と通信し、ユーザ端末10からの要求に応じて、画像、音声、テキストデータその他のデータをユーザ端末10へ送信する。10

【0017】

図1に示すようにサーバ20は、ハードウェア構成として、通信IF(Interface)22と、入出力IF23と、メモリ25と、ストレージ26と、プロセッサ29とを備え、これらが通信バスを介して互いに接続されている。

【0018】

通信IF22は、例えばLAN(Local Area Network)規格など各種の通信規格に対応しており、ユーザ端末10など外部の通信機器との間でデータを送受信するためのインターフェースとして機能する。20

【0019】

入出力IF23は、サーバ20への情報の入力を受け付けるとともに、サーバ20の外部へ情報を出力するためのインターフェースとして機能する。入出力IF23は、マウス、キーボード等の情報入力機器の接続を受け付ける入力受付部と、画像等を表示するためのディスプレイ等の情報出力機器の接続を受け付ける出力部とを含む。

【0020】

メモリ25は、処理に使用されるデータ等を記憶するための記憶装置である。メモリ25は、例えば、プロセッサ29が処理を行う際に一時的に使用するための作業領域をプロセッサ29に提供する。メモリ25は、ROM(Read Only Memory)、RAM(Random Access Memory)等の記憶装置を含んで構成されている。30

【0021】

ストレージ26は、プロセッサ29が読み込んで実行するための各種プログラム及びデータを記憶するための記憶装置である。ストレージ26が記憶する情報は、コンテンツを提供するためのプログラム、コンテンツに関連する情報、各ユーザの情報その他の情報を含む。ストレージ26は、HDD(Hard Disk Drive)、フラッシュメモリ等の記憶装置を含んで構成されている。なお、ストレージ26は、サーバ20に含まれる形態に限らず、クラウドサービスを利用することもできる。

【0022】

プロセッサ29は、ストレージ26に記憶されるプログラム等を読み込んで実行することにより、サーバ20の動作を制御する。プロセッサ29は、例えば、CPU(Central Processing Unit)、MPU(Micro Processing Unit)、GPU(Graphics Processing Unit)等を含んで構成される。40

【0023】**(ユーザ端末の構成)**

図2は、ユーザ端末10の機能的な構成を示すブロック図である。図2に示すように、ユーザ端末10は、アンテナ110と、無線通信IF120と、タッチスクリーン130と、入出力IF140と、記憶部150と、音声処理部160と、マイク170と、スピーカ180と、制御部(プロセッサ)190とを含む。

【0024】

アンテナ110は、ユーザ端末10が発する信号を電波として空間へ放射する。また、50

アンテナ 110 は、空間から電波を受信して受信信号を無線通信 IF120 へ与える。

【0025】

無線通信 IF120 は、ユーザ端末 10 が他の通信機器と通信するため、アンテナ 110 等を介して信号を送受信するための変復調処理などを行う。無線通信 IF120 は、チューナー、高周波回路などを含む無線通信用の通信モジュールであり、ユーザ端末 10 が送受信する無線信号の変復調や周波数変換を行い、受信信号を制御部 190 へ与える。

【0026】

タッチスクリーン 130 は、ユーザからの入力を受け付けて、ユーザに対し情報をディスプレイ 132 に出力する。タッチスクリーン 130 は、ユーザの入力操作を受け付けるためのタッチパネル 131 と、コンテンツやコンテンツを操作するための GUI を画面に表示するためのディスプレイ 132 と、を含む。タッチパネル 131 は、例えば、静電容量方式のものを用いることによって、ユーザの指などが接近したことを検出する。ディスプレイ 132 は、例えば LCD (Liquid Crystal Display)、有機 EL (electroluminescence) その他の表示装置によって実現される。

【0027】

入出力 IF140 は、ユーザ端末 10 への情報の入を受け付けるとともに、ユーザ端末 10 の外部へ情報を出力するためのインターフェースとして機能する。

【0028】

記憶部 150 は、フラッシュメモリ、RAM 等により構成され、ユーザ端末 10 上でコンテンツを再生するためのプログラム 151、及び、ユーザの ID 情報等を含むユーザ情報 152 を記憶する。また、記憶部 150 は、ユーザ端末 10 がサーバ 20 から受信する各種データ等を記憶する。

【0029】

音声処理部 160 は、音声信号の変復調を行う。音声処理部 160 は、マイク 170 から与えられる信号を変調して、変調後の信号を制御部 190 へ与える。また、音声処理部 160 は、音声信号をスピーカ 180 へ与える。音声処理部 160 は、例えば、音声処理用のプロセッサによって実現される。マイク 170 は、音声信号の入力を受け付けて制御部 190 へ出力するための音声入力部として機能する。スピーカ 180 は、音声信号を、ユーザ端末 10 の外部へ出力するための音声出力部として機能する。

【0030】

制御部 190 は、プログラム 151 を読み込んで実行することにより、操作受付部 191 と、送受信部 192 と、再生部 193 と、表示制御部 194 と、変更部 195 と、の各機能を発揮する。

【0031】

操作受付部 191 は、タッチスクリーン 130 の出力に基づいて、ユーザの入力操作を受け付ける。具体的には、操作受付部 191 は、ユーザの指などがタッチパネル 131 に接触（又は接近）したことを、タッチスクリーン 130 を構成する面の横軸及び縦軸からなる座標系の座標として検出する。

【0032】

操作受付部 191 は、タッチスクリーン 130 に対するユーザの操作を判別する。具体的には、操作受付部 191 は、いわゆる「接近操作」、「リリース操作」、「タップ操作」、「ダブルタップ操作」、「ロングタッチ操作」、「フリック操作」、「スワイプ操作」、「ドラッグ操作」、「ピンチ操作」などのユーザの操作を判別する。操作受付部 191 が判別するユーザの操作は、上記に限られない。例えば、タッチパネル 131 が、ユーザがタッチパネル 131 に対して押下する圧力の大きさを検出可能な機構を有する場合、操作受付部 191 は、ユーザが押下した圧力の大きさを判別する。

【0033】

なお、本明細書において、「ドラッグ操作」とは、タッチスクリーン 130 に表示されたアイコン等に指などを接触させた状態から、指をスライドさせる操作であって、表示画面においてアイコン等の移動を伴う操作をいう。一方、「スワイプ操作」とは、タッチス

10

20

30

40

50

クリーン 130 に指などを接触させた状態から指をスライドさせる操作であって、アイコン等の移動を伴わないものをいう。

【0034】

操作受付部 191 は、タッチパネル 131 とは異なる入力装置におけるユーザの入力操作を受け付け可能であってもよい。具体的には、操作受付部 191 は、マウス等の入力装置による「クリック操作」、「ダブルクリック操作」、「グラブ操作」など、タッチスクリーン 130 に対する上記の各種操作に対応する操作を判別するものでもよい。

【0035】

送受信部 192 は、サーバ 20 との間で、ユーザ端末 10 でコンテンツを再生するための各種データの送信および受信をおこなう。例えば、送受信部 192 は、ユーザを識別するための情報や、コンテンツの再生に係る各種の要求をサーバ 20 へ送信する。また、送受信部 192 は、コンテンツを再生するためのデータやコンテンツに関連する各種情報をサーバ 20 から受信する。

【0036】

再生部 193 は、コンテンツの再生に係る処理を行う。再生部 193 は、送受信部 192 がサーバ 20 から受信したコンテンツのデータに基づいて、コンテンツを再生する。コンテンツが画像を伴わない音声（例えば、音楽など）である場合、再生部 193 によって再生されたコンテンツは、音声処理部 160 を介して、スピーカ 180 から音声出力される。コンテンツが画像を伴うもの（例えば、動画など）である場合、上記の音声出力に加えて、表示制御部 194 を介して、スピーカ 180 からタッチスクリーン 130 へ画像出力される。

【0037】

表示制御部 194 は、再生部 193 によって再生されたコンテンツをタッチスクリーン 130 に表示させる。また、表示制御部 194 は、コンテンツの再生等に係る操作メニューを含む G U I の表示を制御する。

【0038】

ある局面において、表示制御部 194 によって表示される G U I には、コンテンツの開始から終了までの時間に対応する時間軸（以下、単に「時間軸」とも称する）と、コンテンツの再生に伴って時間軸上を移動し、コンテンツの現在の再生箇所を示すスライダと、を含むシークバーが含まれる。

【0039】

変更部 195 は、スライダに対するユーザの第 1 操作に応じて、時間軸上の少なくとも一部の領域において、時間軸の単位長さに対応する時間量（以下、単に「時間量」とも称する）を変更する。第 1 の実施形態における「第 1 操作」は、時間量を変更するための操作であり、上述した各種の操作のいずれか等であってもよいが、好ましくは、ロングタッチ操作、グラブ操作、ダブルタップ操作、又はダブルクリック操作である。

【0040】

また、変更部 195 は、時間量が変更されている状態におけるユーザの第 2 操作に応じて、時間量を変更前の値に戻す処理を実行する。第 1 の実施形態における「第 2 操作」は、変更された時間量を元に戻すための操作であり、上述した各種の操作のいずれか等であってもよいが、好ましくは、第 1 操作（例えば、ロングタッチ操作またはグラブ操作）を終了させる操作、又は、新たなダブルタップ操作もしくはダブルクリック操作である。なお、「第 2 操作」は、スライダに対する操作であってもよいし、タッチスクリーン 130 上の任意の位置に対する操作であってもよい。

【0041】

(サーバの構成)

図 3 は、サーバ 20 の機能的な構成を示すブロック図である。図 3 を参照して、サーバ 20 の詳細な構成を説明する。サーバ 20 は、通信 I F 220 を含み、プログラム 251 に従って動作することにより、記憶部 250 と、制御部 290 としての機能を発揮する。

【0042】

10

20

30

40

50

通信 I F 2 2 0 は、サーバ 2 0 がユーザ端末 1 0 などの外部の通信機器とネットワーク 3 0 を介して通信するためのインターフェースである。

【 0 0 4 3 】

記憶部 2 5 0 は、各種プログラム及びデータを記憶する。ある局面において、記憶部 2 5 0 は、プログラム 2 5 1 と、コンテンツ情報 2 5 2 と、ユーザ情報 2 5 3 とを記憶する。

【 0 0 4 4 】

プログラム 2 5 1 は、サーバ 2 0 がユーザ端末 1 0 と通信して、ユーザ端末 1 0 においてコンテンツを再生させるためのプログラムである。プログラム 2 5 1 は、例えば、コンテンツに関連する各種データであるコンテンツ情報 2 5 2 やユーザ情報 2 5 3 等を参照して、ユーザ端末 1 0 からの各種要求に応じた処理を制御部 2 9 0 に実行させる。10

【 0 0 4 5 】

コンテンツ情報 2 5 2 には、例えば、コンテンツ本体の情報（動画や音楽等を再生するための情報）と、コンテンツ本体に付随する情報（いわゆるメタデータと呼ばれる文字情報や、サムネイル等の画像情報）とが含まれる。

【 0 0 4 6 】

ユーザ情報 2 5 3 は、ユーザ毎に管理される情報である。ユーザ情報 2 5 3 には、例えば、ユーザ ID やパスワード等のユーザの認証を行うための認証情報、各コンテンツの利用履歴に関する情報、ユーザの個人情報等が含まれる。

【 0 0 4 7 】

制御部 2 9 0 は、プログラム 2 5 1 を実行することにより、送受信部 2 9 1 、サーバ処理部 2 9 2 、データ管理部 2 9 3 、としての機能を発揮する。20

【 0 0 4 8 】

送受信部 2 9 1 は、ユーザ端末 1 0 との間で、ユーザ端末 1 0 でコンテンツを再生するための各種データの送信および受信をおこなう。例えば、送受信部 2 9 1 は、ユーザを識別するための情報や、コンテンツの再生に係る各種の要求をユーザ端末 1 0 から受信する。また、送受信部 2 9 1 は、コンテンツ情報 2 5 2 に記憶された各種情報をユーザ端末 1 0 へ送信する。

【 0 0 4 9 】

サーバ処理部 2 9 2 は、ユーザ端末 1 0 でコンテンツを再生するためにサーバ 2 0 において必要となる各種の処理をおこなう。サーバ処理部 2 9 2 は、送受信部 2 9 1 が受信したユーザ端末 1 0 からの各種要求に応じて、送受信部 2 9 1 に対して各種データの送信を指示する。また、サーバ処理部 2 9 2 は、サーバ処理部 2 9 2 による各種の演算結果に基づいて、データ管理部 2 9 3 に対して各種データの更新を指示する。30

【 0 0 5 0 】

データ管理部 2 9 3 は、サーバ処理部 2 9 2 からの指示に基づいて、記憶部 2 5 0 に記憶される各種データを追加 / 削除 / 更新する処理をおこなう。

【 0 0 5 1 】

（動作処理）

次に、図 4 から図 8 を参照して、第 1 の実施形態に係るシステム 1 の動作処理について説明する。以下では、システム 1 を動画配信サービスに用いられるシステムとして説明をするが、本開示はこれに限定されるものではない。40

【 0 0 5 2 】

図 4 は、コンテンツ再生に係る処理の一例を示すフローチャートである。図 4 に示される処理は、制御部 1 9 0 がプログラム 1 5 1 を、制御部 2 9 0 がプログラム 2 5 1 をそれぞれ実行することにより実現されうる。なお、本明細書で説明する各フローチャートを構成する各処理の順序は、処理内容に矛盾や不整合が生じない範囲で順不同であり、並列的に実行されてもよい。

【 0 0 5 3 】

まず、ステップ S 4 0 1 において、制御部 1 9 0 は、サーバ 2 0 から送信されるデータ50

に基づいてコンテンツを再生し、コンテンツをタッチスクリーン 130 に表示する。ステップ S401 は、例えば、ユーザの操作入力に応じて実行される。

【0054】

次に、ステップ S402において、制御部 190 は、タッチスクリーン 130 にシークバーを表示する。ステップ S402 は、例えば、コンテンツの再生が開始されたことに応じて、又はユーザの操作入力に応じて実行される。

【0055】

ここで、図 5 を用いて、ステップ S402 が実行された場合の表示画面の一例について説明する。図 5 の例において、タッチスクリーン 130 上のコンテンツ表示領域 501 には、ステップ S401 において再生されたコンテンツが表示されている。

10

【0056】

コンテンツ表示領域 501 の下方は、G U I 表示領域 510 である。G U I 表示領域 510 には、シークバー 511、時間情報 514、再生 / 停止ボタン 515、巻き戻しボタン 516、早送りボタン 517 が表示されている。再生 / 停止ボタン 515、巻き戻しボタン 516、及び早送りボタン 517 の機能は、その名称に示すとおりである。

【0057】

シークバー 511 は、時間軸 512 と、スライダ 513 と、を含む。時間軸 512 は、コンテンツの開始から終了までの時間に対応する時間軸である。スライダ 513 は、コンテンツの再生に伴って時間軸 512 上を移動し、コンテンツの現在の再生箇所を示すものである。

20

【0058】

図 5 の例において、スライダ 513 は、コンテンツの再生に伴って時間軸 512 上を右方向へと動いていく。なお、時間軸 512 は、スライダ 513 を挟んだ左右で表示形態（例えば、色、模様、形状など）が異なっている。

【0059】

ユーザは、スライダ 513 に対するドラッグ操作や、時間軸 512 上の任意の点へのタップ操作などによって、スライダ 513 を時間軸 512 上の任意の位置に移動させることができる。ユーザの操作によってスライダ 513 が移動した場合、移動後の位置に対応する箇所からコンテンツの再生がおこなわれる。

【0060】

30

時間情報 514 には、現在の再生箇所を示す時間と、コンテンツの総再生時間（総尺）とが表示されている。図 5 の例では、再生されているコンテンツの総再生時間は「60：00」であり、現在の再生箇所を示す時間は「30：00」である。例えば、この状態において、ユーザが、時間軸 512 の全体の長さの 3/4 に相当する位置にスライダ 513 を移動させると、現在の再生箇所を示す時間は「45：00」になり、コンテンツの「45：00」の位置からコンテンツの再生がおこなわれる。

【0061】

図 4 のフローチャートの説明に戻る。ステップ S403 において、制御部 190 が、ユーザによる第 1 操作を受け付けず（ステップ S403 において N o）、ステップ S404 において、制御部 190 が、再生箇所を変更する操作を受け付けた場合（ステップ S404 において Y e s）、制御部 190 は、ステップ S405 において、コンテンツの再生箇所を変更する。再生箇所を変更する操作とは、図 5 を用いて説明したように、スライダ 513 に対するドラッグ操作や、時間軸 512 上の任意の点へのタップ操作などである。

40

【0062】

ステップ S404 において、制御部 190 が、再生箇所を変更する操作を受け付けていない場合（ステップ S404 において N o）、制御部 190 は、コンテンツの再生を継続し、コンテンツの再生を終了するための操作入力を受け付けたこと等に応じて、再生に係る一連の処理を終了する。コンテンツの再生の終了に関しては、ステップ S405 の後や、後述するステップ S410 の後においても同様である。

【0063】

50

ステップ S 4 0 3において、制御部 1 9 0 が、ユーザによる第 1 操作を受け付けた場合（ステップ S 4 0 3において Yes）、ステップ S 4 0 6 に進む。ステップ S 4 0 6において、制御部 1 9 0 は、時間軸 5 1 2 の単位長さに対応する時間量を変更する。

【0064】

次に、ステップ S 4 0 7において、制御部 1 9 0 が、再生箇所を変更する操作を受け付けた場合（ステップ S 4 0 7において Yes）、制御部 1 9 0 は、ステップ S 4 0 8において、コンテンツの再生箇所を変更する。一方、ステップ S 4 0 7において、制御部 1 9 0 が、再生箇所を変更する操作を受け付けていない場合（ステップ S 4 0 7において No）、例えば、ステップ S 4 0 9 へ進む。

【0065】

ステップ S 4 0 9において、制御部 1 9 0 が、第 2 操作を受け付けた場合（ステップ S 4 0 9において Yes）、制御部 1 9 0 は、ステップ S 4 1 0において、時間軸の単位長さに対応する時間量をステップ S 4 0 6 の前の状態に戻す。一方、ステップ S 4 0 9において、制御部 1 9 0 が、第 2 操作を受け付けていない場合（ステップ S 4 0 9において No）、例えば、ステップ S 4 0 7 へ戻る。

【0066】

ここで、図 6 を用いて、ステップ S 4 0 6 ~ S 4 1 0 の一連の処理について詳述する。図 6 は、シークバー 5 1 1 における時間量の変更例を示す模式図である。図 6 の上部には、ステップ S 4 0 6 における変更前のシークバー 5 1 1 が示されており、図 6 の下部には、ステップ S 4 0 6 における変更後のシークバー 5 1 1' が示されている。

【0067】

なお、本開示の理解を容易にするため、図 6 では、シークバー 5 1 1 の時間軸 5 1 2 を想像線 A 1 ~ A 4 で区切っている。また、想像線 A 1 ~ A 2 の間を領域 R 2 とし、想像線 A 2 ~ A 3 の間を領域 R 1 とし、想像線 A 3 ~ A 4 の間を領域 R 3 としている。同様に、シークバー 5 1 1' の時間軸 5 1 2 を想像線 A 1' 、 A 2' 、 A 3' 、及び A 4 で区切っている。また、想像線 A 1 ~ A 2' の間を領域 R 2' とし、想像線 A 2' ~ A 3' の間を領域 R 1' とし、想像線 A 3' ~ A 4 の間を領域 R 3' としている。なお、想像線 A 1 は、時間軸 5 1 2 の左端に位置し、想像線 A 4 は、時間軸 5 1 2 の右端に位置する。

【0068】

変更前のシークバー 5 1 1 において、時間軸 5 1 2 の単位長さ L 1 に対応する時間量は、「（コンテンツの総再生時間 / シークバー 5 1 1 の全長） × 単位長さ L 1 の長さ」であり、時間軸 5 1 2 のどの箇所においても同一である。すなわち、変更前では、領域 R 1 ~ R 3 のどの箇所においても、スライダ 5 1 3 を単位長さ L 1 と同じ長さだけ移動させた場合、変化する時間量は同一である。なお、単位長さ L 1 は、タッチスクリーン 1 3 0 における任意の長さであり、タッチスクリーン 1 3 0 上の表示サイズや表示媒体が変われば、単位長さ L 1 に対する時間量も変わる。

【0069】

一方で、変更後のシークバー 5 1 1' では、時間軸 5 1 2 上におけるスライダ 5 1 3 の位置を含む連続した第 1 領域（領域 R 1' ）において、単位長さ L 1 に対応する時間量を小さくしている。すなわち、領域 R 1' においてスライダ 5 1 3 を単位長さ L 1 だけ移動させた場合、変化する時間量は、変更前のシークバー 5 1 1 においてスライダ 5 1 3 を単位長さ L 1 だけ移動させた場合よりも小さい。

【0070】

また、時間軸 5 1 2 上における第 1 領域外の第 2 領域（領域 R 2' 及び R 3' ）において、単位長さ L 1 に対応する時間量を大きくしている。すなわち、領域 R 2' 及び R 3' においてスライダ 5 1 3 を単位長さ L 1 だけ移動させた場合、変化する時間量は、変更前のシークバー 5 1 1 においてスライダ 5 1 3 を単位長さ L 1 だけ移動させた場合よりも大きい。

【0071】

なお、シークバー 5 1 1 の想像線 A 2 に対応する再生箇所は、シークバー 5 1 1' の想

10

20

30

40

50

像線 A 2' に対応する再生箇所と同一である。また、シークバー 511 の想像線 A 3 に対応する再生箇所は、シークバー 511' の想像線 A 3' に対応する再生箇所と同一である。すなわち、領域 R 1' は領域 R 1 に対応し、領域 R 2' は領域 R 2 に対応し、領域 R 3' は領域 R 3 に対応している。

【0072】

以下、理解を容易にするために、コンテンツの総再生時間を「60分」とし、シークバー 511 の全長を「60」とし、単位長さ L 1 の長さを「1」として説明する。この場合、変更前のシークバー 511 における単位長さ L 1 当たりの時間量は「1分(=(60分/60)×1)」である。シークバー 511 において、想像線 A 1 からスライダ 513 までの長さが「30」であり、スライダ 513 から位置 P 1 までの長さが「15」である場合、スライダ 513 を位置 P 1 まで移動させると、コンテンツの再生箇所は、「30分」の位置から「45分」の位置まで進むことになる。10

【0073】

一方、変更後のシークバー 511' において、領域 R 1' では、単位長さ L 1 当たりの時間量が「1分」よりも小さく、具体的には、「1/4分(15秒)」である。また、領域 R 2' 及び R 3' では、単位長さ L 1 当たりの時間量が「1分」よりも大きく、具体的には、「3分」である。

【0074】

スライダ 513 から位置 P 2 までの長さが「15」である場合において、スライダ 513 を位置 P 2 まで移動させたると、コンテンツの再生箇所は、「30分」の位置から「33分45秒(=30分+15秒×15)」の位置まで進むことになる。すなわち、シークバー 511 とシークバー 511' とでは、スライダ 513 の移動量が同一であったとしても、再生箇所が異なることになる。シークバー 511' において、再生箇所を「45分」の位置にしようとする場合、例えば、スライダ 513 を領域 R 3' 内の位置 P 1' まで移動させることが必要である。20

【0075】

なお、図 6 の例において、第 1 領域は、スライダ 513 の位置と、時間軸 512 上でスライダ 513 の前(左側)に位置する領域を前領域 512a の一部と、時間軸 512 上でスライダ 513 の後(右側)に位置する後領域 512b の一部と、を含んだ連続した領域であるが、これに限定されるわけではない。第 1 領域は、スライダ 513 の位置と、前領域 512a 及び後領域 512b のいずれか一方と、を含んだ領域であってもよい。また、第 1 領域は、前領域 512a の全部又は後領域 512b の全部を含んだ領域であってもよい。30 第 1 領域をどのような領域にするかは、例えば、スライダ 513 の位置に応じて決定してもよいし、ユーザによって設定可能にしてもよい。

【0076】

また、第 1 領域と第 2 領域とは、視覚的に区別可能な態様で表示されが好ましい。例えば、第 1 領域と第 2 領域とでは、時間軸 512 の太さ、色、模様等を異ならせることが好ましい。また、時間軸 512 が複数の目盛りを有する場合、第 1 領域と第 2 領域とで、目盛りの間隔を異ならせててもよい(図 7 及び図 8 参照)。

【0077】

また、図 6 の例では、第 1 領域の時間量を小さくしているが、第 1 領域の時間量を大きくしてもよい。また、図 6 の例では、第 2 領域の時間量を大きくしているが、第 2 領域の時間量は変更せずともよい。この場合、シークバー 511' の長さは、シークバー 511 の長さよりも長くなる。また、時間量の変更度合いは、特に制限されず、ユーザが設定可能なようにしてもよい。40

【0078】

また、第 1 領域及び第 2 領域の長さは、ユーザによって変更可能にしてもよい。例えば、想像線 A 2' 及び A 3' を表示させた場合であって、ユーザによる想像線 A 2' 又は A 3' に対する所定の操作(例えば、左右へのドラッグ操作)を受け付けた場合、想像線 A 2' 又は A 3' の位置を左右のどちらかへ移動させて、領域 R 1' (第 1 領域) の長さを50

変更してもよい。また、第1領域の長さは、予めユーザによって設定可能なようにしてもよい。

【0079】

また、ユーザの第3操作に応じて、変更後のシークバー'511'の第1領域又は第2領域の時間量をさらに変化させてもよい。「第3操作」は、変更された時間量をさらに変化させるための操作であり、上述した各種の操作のいずれか等であってもよいが、好ましくは、ドラッグ操作又はスワイプ操作である。なお、「第3操作」は、スライダに対する操作であってもよいし、タッチスクリーン130上の任意の位置に対する操作であってもよい。

【0080】

第3操作がドラッグ操作である場合、ドラッグ操作によってスライダ513を移動させる速度に応じて、時間量を変化させてもよい。例えば、スライダ513を移動させる速度が速い場合、時間量が大きくなるように変更し、スライダ513を移動させる速度が遅い場合、時間量が小さくなる又は時間量が変わらないようにすることができる。この場合の時間量の変化は、スライダ513を移動させる速度に応じて段階的に変化するものでもよいし、一次関数又は二次関数的に変化するものでもよいし、これらを併用したものでもよい。

10

【0081】

図7は、図6に示した例の別例であり、シークバー711における時間量の変更例を示す模式図である。具体的には、図7は、シークバー711に目盛りを設けた場合の例である。また、図7は、スライダ513が時間軸512の端部近傍にある状態で第1操作がなされた場合の例である。

20

【0082】

シークバー711において、時間軸512は、複数の目盛りを有しており、目盛りによって区間B1', B2', ...等の複数の区間に区切られている。シークバー711において、想像線A2は、時間軸512の左端に位置する想像線A1と同位置である。想像線A3は、区間B8と区間B9の間に位置する。また、想像線A2(A1)と想像線A3との間を領域R11とし、想像線A3と時間軸512の右端に位置する想像線A4との間を領域R12としている。スライダ513は、細長い矩形状である。シークバー711において、単位長さL1(図7では図示せず)に対応する時間量は、時間軸512のどの箇所においても同一である。

30

【0083】

シークバー711'は、単位長さL1に対応する時間量を変更した後の状態を示している。領域R11'及び領域R12'は、領域R11及び領域R12にそれぞれ対応している。区間B1', B2', ...等は、区間B1, B2, ...等にそれぞれ対応している。区間B3'と区間B3に対応する時間量は同一であるが、区間B3'の長さは、区間B3の長さよりも長い。したがって、単位長さL1に対応する時間量は、領域R11よりも領域R11'の方が小さい。一方で、単位長さL1に対応する時間量は、領域R12よりも領域R12'の方が大きい。

【0084】

40

シークバー711において、スライダ513は、区間B3と区間B4の間に位置し、時間軸512の左端である想像線A1の近傍にある。また、シークバー711とシークバー711'では、スライダ513の位置は変わらない。すなわち、ユーザの第1操作の前後において、スライダ513の位置を変えていない。よって、第1操作がなされると、区間B2'、区間B3'、及び、想像線A2に対応する想像線A2'は、時間軸512の左端である想像線A1からみ出してしまう。この場合において、区間B1'及びB2'を表示させる、すなわち、時間軸512の全長を長くしてもよいが、図7の例では、時間軸512の長さは変えずに、区間B2'及び区間B3'を非表示にしている。

【0085】

この状態において、例えば、スライダ513を想像線A1の左側へドラッグするような

50

操作がなされた場合、再生箇所を区間 B₂’～B₁’に対応する箇所へと巻き戻すとともに、再生箇所が想像線 A₁の位置と一致するようにシークバー 711’の表示を変更する。例えば、ユーザがスライダ 513を想像線 A₁の左側へドラッグするような操作を続けると、再生箇所は、まず、区間 B₂’に対応した箇所になり、区間 B₂’が想像線 A₁の位置にくる（見かけ上、区間 B₂’が想像線 A₁の右側へと移動していく）。次に、再生箇所は、区間 B₁’に対応した箇所になり、区間 B₁’が想像線 A₁の位置にくる。そして、最終的に、再生箇所は、区間 B₁’の左端に対応した箇所（コンテンツの冒頭部分）となり、区間 B₁’の左端が想像線 A₁の位置にくる。

【0086】

上記の最終的な状態を示したものが、シークバー 711’である。シークバー 711’における領域 R₁₁’は、領域 R₁₁’に対応する。領域 R₁₁’において、区間 B₁’及び B₂’は想像線 A₁の左側に表示され、ユーザに視認可能になっている。10

【0087】

領域 R₁₂’は、領域 R₁₂’に対応する。区間 B₁’及び B₂’が表示されたことに伴い、領域 R₁₂’の長さは領域 R₁₂’よりも短くなり、区間 B₉’の長さも区間 B₉’よりも短くなっている。すなわち、単位長さ L₁に対応する時間量は、領域 R₁₂’よりも領域 R₁₂’の方が大きい。

【0088】

なお、ユーザの操作入力を受け付けた場合（例えば、想像線 A₃’を表示させた場合であって、想像線 A₃’の位置を区間 B₉’の右端まで移動させるようなユーザの操作を受け付けた場合）、想像線 A₃’の位置を区間 B₉’の右端へ移動させてもよい。すなわち、区間 B₉’の長さを長くし、区間 B₉’が領域 R₁₁’に含まれるようにしてもよい。つまり、ユーザの操作入力に基づいて、領域 R₁₁’及び領域 R₁₂’の長さを変更してもよい。なお、シークバー 711’においても同様である。20

【0089】

図 8 は、図 6 に示した例の別例であり、シークバー 811における時間量の変更例を示す模式図である。具体的には、図 8 は、第 1 操作後に、表示するシークバーを増加させる場合の例である。

【0090】

シークバー 811において、時間軸 512 は、複数の目盛りを有しており、目盛りによって区間 B₁₁、B₁₂、B₁₃、…等の複数の区間に区切られている。スライダ 513 は、区間 B₁₂に位置している。シークバー 811において、想像線 A₂は、区間 B₁₂の左端と同位置である。想像線 A₃は、区間 B₁₂の右方の所定の位置である。想像線 A₁と想像線 A₂との間を領域 R₂₂とし、想像線 A₂と想像線 A₃との間を領域 R₂₁とし、想像線 A₃と想像線 A₄との間を領域 R₂₃としている。シークバー 811において、単位長さ L₁（図 8 では図示せず）に対応する時間量は、時間軸 512 のどの箇所においても同一である。30

【0091】

シークバー 811’は、単位長さ L₁に対応する時間量を変更した後の状態を示している。シークバー 811’における想像線 A₂’及び A₃’、区間 B₁₁’、B₁₂’及び B₁₃’、並びに、R₂₁’、R₂₂’、及び R₂₃’は、シークバー 811における想像線 A₂及び A₃、区間 B₁₁、B₁₂及び B₁₃、並びに、領域 R₂₁、R₂₂及び R₂₃にそれぞれ対応する。40

【0092】

区間 B₁₂’と区間 B₁₂に対応する時間量は同一であるが、区間 B₁₂’の長さは、区間 B₁₂の長さよりも長い。したがって、単位長さ L₁に対応する時間量は、領域 R₂₁よりも領域 R₂₁’の方が小さい。一方で、単位長さ L₁に対応する時間量は、領域 R₂₂よりも領域 R₂₂’の方が大きい。なお、シークバー 811からシークバー 811’への変更の前後において、スライダ 513の位置は変わらない。

【0093】

また、図8の例では、シークバー811からシークバー811'への変更の際に、シークバー811'の近傍に、さらにシークバー812を表示している。シークバー812における想像線A2'、及びA3'、区間B12'、及びB13'、並びに、領域R21'は、シークバー811'における想像線A2'、及びA3'、区間B12'、及びB13'、並びに、領域R21'にそれぞれ対応する。

【0094】

シークバー812は、領域R21'に含まれる各区間のみを表示し、該各区間の長さを長くしたものである。区間B12'を2つ合わせて、区間B12'の時間量と同一になる。したがって、単位長さL1に対応する時間量は、領域R21'よりも領域R21''の方が小さい。ユーザの操作入力に基づいて、領域R21'、及び領域R22'に含まれる区間を変更してもよい。10

【0095】

スライダ513'は、スライダ513に対応する。スライダ513'及びスライダ513は、指示す再生箇所が同じであり、互いに連動して動く。ユーザは、スライダ513及び513'のどちらに対して操作をしててもよい。スライダ513'を操作する場合、スライダ513を操作する場合と比較して、再生箇所の微調整が容易である。

【0096】

なお、シークバー812の表示は、スライダ513に対するユーザの操作に基づいて生じるものとしてもよい。また、想像線A2'または想像線A3'に対するユーザの操作に基づいて生じるものとしてもよい。ユーザの操作としては、例えば所定時間タップした状態を継続したり、ダブルタップをしたり等がある。20

【0097】

シークバー812の表示後、ユーザによる所定の操作等に応じて、シークバー812の表示を解除（非表示）にしてもよい。また、シークバー812の表示中は、シークバー513'、想像線A2'、又は想像線A3'に対する操作を受け付けることができる様にしてもよい。

【0098】

また、図8においては、シークバー812の領域R21'に示される長さはシークバー811'の長さと同様の長さに表示されているが、このような表示形式に限定されず、シークバー811'の長さと異なってもよい。シークバー812の領域R21'に示される長さは、スライダ513、スライダ513'、想像線A2'、想像線A3'、想像線A2'、又は想像線A3'に対するユーザの操作に基づいて、変更することができる。例えば、想像線A2'をユーザがスライド操作することによって、シークバー812の長さや、シークバー812に含まれる区間が変更されることとしてもよい。30

【0099】

[第2の実施形態]

次に、本開示の第2の実施形態を説明する。第2の実施形態では、第1の実施形態で説明した内容を矛盾の生じない範囲で採用できる。例えば、第2の実施形態に係るシステムの構成は、図1を用いて説明した内容と同様である。また、第2の実施形態に係るサーバの構成は、図2を用いて説明した内容と同様である。40

【0100】

(ユーザ端末の構成)

図9は、第2の実施形態に係るユーザ端末10'の機能的な構成を示すブロック図である。以下では、図2に示したユーザ端末10と異なる点や、ユーザ端末10'の説明において言及していないかった点を説明する。

【0101】

ユーザ端末10'において、制御部190は、プログラム151を読み込んで実行することにより、操作受付部191、送受信部192、再生部193、表示制御部194、登録部196としての機能を発揮する。ユーザ端末10'の制御部190は、さらに、第1の実施形態において述べた変更部195としての機能を発揮するように構成してもよい。50

【0102】

登録部196は、ユーザの第1操作に基づいて、コンテンツ中の第1シーンを特定する。また、登録部196は、第1シーンを特定する情報を含むシーン情報を、第1リスト(以下、「シーンリスト」とも称する)に登録する。シーンリストに関する情報は、例えば、記憶部150又はサーバ20の記憶部250に記憶される。なお、シーンリストは、1以上のシーン情報が登録されたリストである。

【0103】

ここで、第2の実施形態における「第1操作」は、第1シーンを特定するための操作であり、第1の実施形態において述べた各種の操作のいずれか等であってもよい。なお、以降の説明において「第1操作」といった場合、第2の実施形態における第1操作のことを指す。

10

【0104】

「第1操作」は、好ましくは、ロングタッチ操作、グラブ操作、ダブルタップ操作、又はダブルクリック操作、フリック操作、スワイプ操作、ピンチ操作、又はタップ操作であり、より好ましくは、ダブルタップ操作である。また、「第1操作」は、タッチスクリーン130上の任意の位置に対する操作であってもよいが、好ましくは、タッチスクリーン130上で再生されているコンテンツに対する操作である。

【0105】

また、ある局面において、登録部196は、ユーザの第1操作又は第2操作に基づいて、コンテンツ中の第2シーンを特定する。第2シーンが特定された場合、登録部196によってシーンリストに登録されるシーン情報には、第1シーンを特定する情報に加えて、第2シーンを特定する情報が含まれる。

20

【0106】

ここで、第2の実施形態における「第2操作」は、第2シーンを特定するための操作であり、第1の実施形態において述べた各種の操作のいずれか等であってもよい。なお、以降の説明において「第2操作」といった場合、第2の実施形態における第2操作のことを指す。第2操作については、第1操作に関して説明した内容を援用する。

【0107】

表示制御部194は、ユーザの操作に応じて、シーンリストに登録されている1以上のシーン情報をユーザに提示するため、当該1以上のシーン情報をタッチスクリーン130上に表示する。

30

【0108】

また、表示制御部194によってタッチスクリーン130上に表示された1以上のシーン情報の中から1のシーン情報を選択するユーザの操作入力を操作受付部191が受け付けたことに応じて、再生部193は、選択された1のシーン情報によって特定される第1シーンから、コンテンツの再生を開始する。また、シーン情報に第2シーンを特定する情報が含まれている場合、再生部193は、コンテンツの第1シーンから第2シーンまでを再生する。

【0109】**(動作処理)**

40

次に、図10から図13を参照して、第2の実施形態に係るシステム1の動作処理について説明する。第2の実施形態においても、システム1を動画配信サービスに用いられるシステムとして説明をするが、本開示はこれに限定されるものではない。

【0110】

図10は、コンテンツ再生に係る処理の一例を示すフローチャートである。図10に示される処理は、制御部190がプログラム151を、制御部290がプログラム251をそれぞれ実行することにより実現されうる。

【0111】

まず、ステップS801において、制御部190は、サーバ20から送信されるデータに基づいてコンテンツを再生し、コンテンツをタッチスクリーン130に表示する。ステ

50

ツップS 4 0 1は、例えば、ユーザの操作入力に応じて実行される。

【0112】

次に、ステップS 8 0 2において、制御部190は、ユーザの第1操作に基づいて、コンテンツ中の第1シーンを特定する。次に、ステップS 8 0 3において、制御部190は、ユーザの第1操作又は第2操作に基づいて、コンテンツ中の第2シーンを特定する。次に、ステップS 8 0 4において、制御部190は、第1シーンを特定する情報及び第2シーンを特定する情報を含むシーン情報を、シーンリストに登録する。

【0113】

ここで、図11を用いて、ステップS 8 0 1～S 8 0 4の処理が実行された場合の表示画面の一例について説明する。図11の上部において、タッチスクリーン130には、制御部190によって再生されたコンテンツ901が表示されている。この状態において、ユーザが、第1操作として、タッチスクリーン130においてコンテンツ901が表示されている任意の位置に対してダブルタップ等の操作をすると、少なくとも第1シーンが特定される。

10

【0114】

第1シーンは、例えば、第1操作がされた際に再生されていたシーンであってもよいし、第1操作がされた際に再生されていたシーンから所定の時間（例えば、10秒）遡ったシーンであってもよい。この場合の所定の時間は、ユーザが設定可能なようにしてもよい。

【0115】

20

第2シーンは、例えば、第1操作に基づいて特定されてもよい。この場合、第2シーンは、第1操作がされた際に再生されていたシーンから所定の時間（例えば、1分）が経過したシーンであってもよい。この場合の所定の時間は、ユーザが設定可能なようにしてもよい。

【0116】

また、第2シーンは、例えば、第1操作後に受け付ける第2操作に基づいて特定されてもよい。この場合、第2シーンは、例えば、第2操作がされた際に再生されていたシーンであってもよいし、第2操作がされた際に再生されていたシーンから所定の時間（例えば、10秒）経過したシーンであってもよい。この場合の所定の時間は、ユーザが設定可能なようにしてもよい。

30

【0117】

図11の下部は、シーン情報の登録が完了した際のタッチスクリーン130を示している。シーン情報の登録完了後から所定の時間（例えば、1秒）が経過するまでの間、タッチスクリーン130上には、シーン情報の登録が完了したことをユーザに報知するための報知画像910が表示される。なお、ユーザへの報知は、報知画像910の表示に代えて又は加えて、所定の効果音を鳴らす等の音声出力によって行ってもよい。

【0118】

図10のフローチャートの説明に戻る。ステップS 8 0 5において、制御部190は、ユーザの操作に応じて、シーンリストに登録されている1以上のシーン情報をユーザに提示する。

40

【0119】

なお、ステップS 8 0 5では、シーンリストの提示の前段階として、いわゆるウォッチリストに登録されているコンテンツをユーザに提示し、ウォッチリストから選択されたコンテンツに対応するシーンリストをユーザに提示してもよい。また、このように構成する場合、シーンリストへの登録に伴って、そのシーンを含むコンテンツを自動的にウォッチリストに登録するようにしてもよい。なお、「ウォッチリスト」とは、例えば、ユーザが選択した1以上のコンテンツを登録したリストである。

【0120】

次に、ステップS 8 0 6において、制御部190が、提示されているシーン情報のうちの1のシーン情報に対する再生要求を受け付けた場合（ステップS 8 0 6においてY e s

50

)、ステップS807において、制御部190は、当該1のシーン情報に対応するシーンを再生する。

【0121】

また、制御部190は、ステップS807や後述のステップS809における処理の後、コンテンツの再生等を終了するための操作入を受け付けたこと等に応じて、再生に係る一連の処理を終了する。

【0122】

ステップS806において、制御部190が、提示されているシーン情報のうちの1のシーン情報に対する再生要求を受け付けていない場合(ステップS806においてNo)、例えば、S808の処理へ進む。ステップS808において、制御部190が、シーン情報の変更要求を受け付けた場合(ステップS808においてYes)、ステップS809において、制御部190は、シーン情報を更新する。ステップS808において、制御部190が、シーン情報の変更要求を受け付けていない場合(ステップS808においてNo)、コンテンツの再生等を終了するための操作入を受け付けたこと等に応じて、再生に係る一連の処理を終了する。

10

【0123】

ここで、図12及び13を用いて、ステップS805に関連する処理が実行された場合の表示画面の一例について説明する。図12は、シーンリストの表示の前段階として、ウォッチリストを表示している表示画面の一例である。

【0124】

20

図12の例において、タッチスクリーン130には、ユーザがウォッチリストに登録している各コンテンツA～Fに対応するサムネイル画像901T～906Tが表示されている。ユーザが、サムネイル画像901T～906Tのいずれかを選択する操作をした場合、例えば、選択されたサムネイル画像に対応するコンテンツのシーンリストが表示される。

【0125】

図13は、図12の例においてサムネイル画像901Tが選択された場合の表示画面の一例である。図12の例では、コンテンツAに関する情報とともに、コンテンツAに関連付けられた複数のシーン情報を表示している。具体的には、タッチスクリーン130の左側の領域に、サムネイル画像901Tと、サムネイル画像901Tに対応するコンテンツAに関する文字情報901Mが表示されている。また、タッチスクリーン130の右側の領域には、シーンリストに登録されているコンテンツAの3つのシーン情報が表示されている。

30

【0126】

より詳細には、1つ目のシーン情報として、1つ目のシーン情報を示すサムネイル画像910aと、時間情報910bとが表示されている。時間情報910bに示されるように、1つ目のシーン情報によって特定されるシーンは、コンテンツAの「11：00～12：00」のシーンである。サムネイル画像910aは、1つ目のシーン内に含まれるいずれかの画像であり、例えば、第1シーン(11：00のシーン)の画像である。

【0127】

40

同様に、2つ目のシーン情報として、2つ目のシーン情報を示すサムネイル画像920a及び時間情報920bが表示され、3つ目のシーン情報として、3つ目のシーン情報を示すサムネイル画像930a及び時間情報930bが表示されている。時間情報920b及び930bに示されるように、3つ目のシーンは、2つ目のシーンの一部である。例えば、2つ目のシーンは、ゴルフの第6ホールのプレイ開始からプレイ終了までのシーンであり、3つ目のシーンは、上記第6ホールにて特定の選手のパッティングのシーンである。

【0128】

図13に示す表示画面において、ユーザがいずれかのシーン情報を選択する等の操作をしたことに応じて、選択したシーン情報に対応するシーンが再生される。例えば、ユーザ

50

がサムネイル画像 910a をタップ操作等によって選択すると、コンテンツ A の「11：00」のシーン（第1シーン）から「12：00」のシーン（第2シーン）までが再生される。なお、サムネイル画像 901T を選択する等の操作がなされた場合、コンテンツ A の冒頭から再生が開示される。

【0129】

また、シーンリストに登録されたシーン情報は、ユーザが所定の操作をすることによって、変更可能である。例えば、ユーザがシーン情報を変更するための仮想ボタン（図示せず）を押下した場合や、サムネイル画像 910a, 920a, 930a や時間情報 910b, 920b, 930b 等に対して所定の操作（再生するための選択操作とは異なる操作）をした場合、第1シーンや第2シーンを変更しうる。例えば、ユーザは、1つ目のシーン情報を変更する操作をすることによって、1つ目のシーンを「10：30～12：10」のシーンに変更することができる。また、ユーザは、第1シーンや第2シーンの変更の有無に関わらず、サムネイル画像 910a を、1つ目のシーンに含まれる他の画像に変更することができる。10

【0130】

以上、本開示に係る各実施形態について詳細に説明したが、プログラムの動作に支障が生じない限り、各実施形態の説明において制御部 190 が実行していた処理を制御部 290 が担当してもよく、制御部 290 が実行していた処理を制御部 190 が担当してもよい。また、上述の各実施形態では、ユーザ端末とサーバ装置とを含むシステムの形態を説明したが、本開示に係るプログラムは、ユーザ端末のみで処理が完結するいわゆるスタンダードアロン型の形態であってもよい。20

【0131】

また、上記の各実施形態は、本発明の理解を容易にするための例示に過ぎず、本発明を限定して解釈するためのものではない。本発明は、その趣旨を逸脱することなく、変更、改良することができると共に、本発明にはその均等物が含まれることは言うまでもない。

【0132】

[付記事項]

本開示の内容を列記すると以下の通りである。

【0133】

(項目 1)

30

プロセッサを備えたコンピュータにおいて実行されるプログラムであって、前記プログラムは、前記プロセッサに、

コンテンツの開始から終了までの時間に対応する時間軸、及びコンテンツの再生に伴つて前記時間軸上を移動し、前記コンテンツの現在の再生箇所を示すスライダ、を含むシークバーを表示するステップと、

前記スライダに対するユーザの第1操作に応じて、前記時間軸上の少なくとも一部の領域において、前記時間軸の単位長さに対応する時間量を変更するステップと、
を実行させる、プログラム。

この構成によれば、音楽や動画等を視聴する際ににおけるユーザビリティを向上させることが可能である。40

【0134】

(項目 2)

前記第1操作は、前記スライダに対するロングタッチ操作、グラブ操作、ダブルタップ操作、又はダブルクリック操作である、

項目 1 に記載のプログラム。

この構成によれば、例えば、指を1本使用するだけの簡単な操作によって単位長さに対応する時間量の変更を行うことができる。結果として、ユーザビリティを更に向上させることができる。

【0135】

(項目 3)

50

前記プログラムは、前記プロセッサに、さらに、

前記変更するステップが実行されている状態における前記ユーザの第2操作に応じて、前記変更するステップにおいて変更された前記時間軸の単位長さに対応する前記時間量を変更前の値に戻すステップを実行させ、

前記第2操作は、前記第1操作である前記ロングタッチ操作もしくは前記グラブ操作を終了させる操作、又は、新たなダブルタップ操作もしくはダブルクリック操作である、

項目2に記載のプログラム。

この構成によれば、例えば、指を1本使用するだけの簡単な操作によって単位長さに対応する時間量を元の状態に戻すことができる。結果として、ユーザビリティを更に向上させることが可能である。

10

【0136】

(項目4)

前記変更するステップは、

前記時間軸上における前記スライダの位置を含む連続した第1領域において、前記時間軸の単位長さに対応する前記時間量を小さくするステップである、

項目1から項目3のいずれか一項に記載のプログラム。

この構成によれば、スライダの位置を含む第1領域、すなわち、現在の再生箇所の周辺において単位長さに対応する時間量が小さくなるため、現在の再生箇所の微調整が容易になる。結果として、ユーザビリティを更に向上させることができる。

20

【0137】

(項目5)

前記変更するステップは、さらに、

前記時間軸上における前記第1領域外の第2領域において、前記時間軸の単位長さに対応する前記時間量を大きくすることを含む、

項目4に記載のプログラム。

この構成によれば、例えば、時間軸の全長を変更したり、単位長さに対応する時間量を変更した領域を元々の時間軸に加えて別途表示したりすることなく、時間軸の単位長さに対応する時間量を変更することができる。

【0138】

(項目6)

前記第1領域は、前記時間軸上で前記スライダの前に位置する前領域の少なくとも一部と、前記時間軸上で前記スライダの後に位置する後領域の少なくとも一部と、を含む連続した領域である、

30

項目5又は項目6に記載のプログラム。

この構成によれば、単位長さに対応する時間量がスライダの前方向及び後方向の両方で変更されるため、例えば、ユーザが目的とする再生箇所がスライダの前後のどちらにあるかユーザが把握していない場合にも対応できる。結果として、ユーザビリティを更に向上させることができる。

【0139】

(項目7)

前記変更するステップが実行されたことに応じて、前記時間軸の単位長さに対応する前記時間量が異なる2以上の領域が前記時間軸に含まれる場合に、

40

前記表示するステップは、前記2以上の領域を視覚的に区別可能な態様で表示する、

項目1から項目6のいずれか一項に記載のプログラム。

この構成によれば、例えば、ユーザは、単位長さに対応する時間量が異なる区間を視覚によって容易に区別可能となる。結果として、ユーザが意図しない操作を減らし、ユーザビリティを更に向上させることができる。

【0140】

(項目8)

前記プログラムは、前記プロセッサに、さらに、

50

前記ユーザの第3操作に応じて、前記変更するステップにおいて変更された前記時間軸の単位長さに対応する前記時間量をさらに変化させるステップを実行させる、

項目1から項目7のいずれか一項に記載のプログラム。

この構成によれば、例えば、ユーザは、自己の操作によって時間軸の単位長さに対応する時間量を更に変化させることができる。結果として、ユーザビリティを更に向上させることができるものである。

【0141】

(項目9)

前記第3操作は、ドラッグ操作であり、

前記さらに変化させるステップは、前記ドラッグ操作によって前記スライダを移動させる速度に応じて、前記時間軸の単位長さに対応する前記時間量を変化させる、

10

項目8に記載のプログラム。

この構成によれば、ユーザは、直感的で簡単な操作によって時間軸の単位長さに対応する時間量を更に変化させることができる。結果として、ユーザビリティを更に向上させることができるものである。

【0142】

(項目10)

プロセッサを備えたコンピュータにおいて実行される情報処理方法であって、

前記情報処理方法は、前記プロセッサに、

コンテンツの開始から終了までの時間に対応する時間軸、及びコンテンツの再生に伴って前記時間軸上を移動し、前記コンテンツの現在の再生箇所を示すスライダ、を含むシークバーを表示するステップと、

20

前記スライダに対するユーザの第1操作に応じて、前記時間軸上の少なくとも一部の領域において、前記時間軸の単位長さに対応する時間量を変更するステップと、

を実行させることを含む、情報処理方法。

この構成によれば、音楽や動画等を視聴する際ににおけるユーザビリティを向上させることができる。

【0143】

(項目11)

プロセッサを備えた情報処理装置であって、

30

前記プロセッサは、

コンテンツの開始から終了までの時間に対応する時間軸、及びコンテンツの再生に伴って前記時間軸上を移動し、前記コンテンツの現在の再生箇所を示すスライダ、を含むシークバーを表示し、

前記スライダに対するユーザの第1操作に応じて、前記時間軸上の少なくとも一部の領域において、前記時間軸の単位長さに対応する時間量を変更する、

情報処理装置。

この構成によれば、音楽や動画等を視聴する際ににおけるユーザビリティを向上させることができる。

【0144】

40

(項目12)

プロセッサを備えたコンピュータにおいて実行されるプログラムであって、

前記プログラムは、前記プロセッサに、

コンテンツを再生するステップと、

ユーザの第1操作に基づいて、前記コンテンツ中の第1シーンを特定するステップと、前記第1シーンを特定する情報を含むシーン情報を、第1リストに登録するステップと、

前記ユーザの操作に応じて、前記第1リストに登録されている1以上の前記シーン情報を前記ユーザに提示するステップと、

前記ユーザの操作に応じて、前記ユーザに提示された前記1以上の前記シーン情報の中

50

から 1 のシーン情報の選択を受け付けるステップと、
を実行させ、

前記受け付けるステップが実行されたことに応じて、前記再生するステップが実行され
、前記受け付けるステップで選択された前記 1 のシーン情報によって特定される前記第 1
シーンから、前記コンテンツを再生する、

プログラム。

この構成によれば、音楽や動画等を視聴する際ににおけるユーザビリティを向上させるこ
とが可能である。

【0145】

(項目13)

10

前記第 1 操作は、ロングタッチ操作、グラブ操作、ダブルタップ操作、ダブルクリック
操作、フリック操作、スワイプ操作、ピンチ操作、又はタップ操作である、

項目 12 に記載のプログラム。

この構成によれば、簡単な操作によってシーン情報を第 1 リストに登録することができる。
結果として、音楽や動画等を視聴する際ににおけるユーザビリティを更に向上させるこ
とが可能である。

【0146】

(項目14)

前記再生するステップは、タッチスクリーン上で前記コンテンツを再生するステップで
あり、

20

前記第 1 操作は、前記タッチスクリーン上で再生されている前記コンテンツに対するダ
ブルタップ操作である、

項目 13 に記載のプログラム。

この構成によれば、例えば、指を 1 本使用するだけの簡単な操作によって、ユーザが希
望するシーンを第 1 リストへ登録することができる。結果として、ユーザビリティを更に
向上させることが可能である。

【0147】

(項目15)

前記プログラムは、前記プロセッサに、さらに、

前記ユーザの前記第 1 操作又は第 2 操作に基づいて、前記コンテンツ中の第 2 シーンを
特定するステップを実行させ、

30

前記登録するステップで登録される前記シーン情報には、前記第 2 シーンを特定する情
報が含まれ、

前記受け付けるステップが実行されたことに応じて、前記再生するステップが実行され
、前記受け付けるステップで選択された前記 1 のシーン情報によって特定される前記第 1
シーンから前記第 2 シーンまで、前記コンテンツを再生する、

項目 12 から項目 14 のいずれか一項に記載のプログラム。

この構成によれば、例えば、ユーザは、コンテンツにおける特定のシーン間を繰り返し
て視聴することが容易になる。結果として、ユーザビリティを更に向上させることが可能
になる。

40

【0148】

(項目16)

前記第 1 シーンは、前記第 1 操作がされた際に再生されていたシーンであり、

前記第 2 シーンは、前記第 1 操作に基づいて特定されるシーンであって、前記第 1 操作
がされた際に再生されていた前記シーンから所定の時間が経過したシーンである、

項目 15 に記載のプログラム。

この構成によれば、例えば、ユーザは、一つの操作によって再生の始点となるシーンと
再生の終点となるシーンを第 1 リストに登録することができる。結果として、ユーザビリ
ティを更に向上させることが可能になる。

【0149】

50

(項目 17)

前記第1シーンは、前記第1操作がされた際に再生されていたシーンから所定の時間遡ったシーンであり、

前記第2シーンは、前記第1操作に基づいて特定されるシーンであって、前記第1操作がされた際に再生されていた前記シーンから所定の時間が経過したシーンである、

項目15に記載のプログラム。

この構成によれば、例えば、ユーザは、一つの操作によって再生の始点となるシーンと再生の終点となるシーンを第1リストに登録することができる。結果として、ユーザビリティを更に向上させることができる。また、例えば、お気に入りシーンの前後の流れも楽しみたいというユーザの要求を満たすことが可能になる。

10

【0150】

(項目 18)

前記第1リストには、1のコンテンツに関する複数の前記シーン情報を登録することが可能であり、

前記提示するステップは、1のコンテンツに関する情報とともに、当該1のコンテンツに関連付けられた複数の前記シーン情報を提示することが可能である、

項目12から項目17のいずれか一項に記載のプログラム。

この構成によれば、例えば、1のコンテンツに対して複数のお気に入りシーンを登録したいというユーザの要求を満たすことができる。また、例えば、ユーザは、1のコンテンツとともに、当該1のコンテンツに対する複数のお気に入りシーンを一覧的に確認できる。

20

【0151】

(項目 19)

前記プログラムは、前記プロセッサに、さらに、

前記ユーザの操作に応じて、前記第1リストに登録された前記シーン情報に含まれる情報を変更するステップを実行させる、

項目12から項目18のいずれか一項に記載のプログラム。

この構成によれば、例えば、ユーザは、再生の始点となるシーンや再生の終点となるシーンなどを容易に変更することが可能になる。結果として、ユーザビリティを更に向上させることができる。

30

【0152】

(項目 20)

前記提示するステップにおいて前記ユーザに提示される前記シーン情報は、前記第1シーンを示すサムネイル画像を含む、

項目12から項目19のいずれか一項に記載のプログラム。

この構成によれば、例えば、ユーザは、提示されたシーン情報がコンテンツ中のどのシーンに対応するかを容易に把握できるようになる。

【0153】

(項目 21)

前記登録するステップは、前記登録が完了したことをユーザに報知することを含む、

40

項目12から請求項20のいずれか一項に記載のプログラム。

この構成によれば、例えば、ユーザは、登録が完了したことを容易に把握できるようになる。

【0154】

(項目 22)

プロセッサを備えたコンピュータにおいて実行される情報処理方法であって、

前記情報処理方法は、前記プロセッサに、

コンテンツを再生するステップと、

ユーザの第1操作に基づいて、前記コンテンツ中の第1シーンを特定するステップと、前記第1シーンを特定する情報を含むシーン情報を、第1リストに登録するステップと

50

、前記ユーザの操作に応じて、前記第1リストに登録されている1以上の前記シーン情報を前記ユーザに提示するステップと、

前記ユーザの操作に応じて、前記ユーザに提示された前記1以上の前記シーン情報の中から1のシーン情報を選択を受け付けるステップと、

を実行させることを含み、

前記受け付けるステップが実行されたことに応じて、前記再生するステップが実行され、前記受け付けるステップで選択された前記1のシーン情報によって特定される前記第1シーンから、前記コンテンツを再生する、

情報処理方法。

10

この構成によれば、音楽や動画等を視聴する際ににおけるユーザビリティを向上させることが可能である。

【0155】

(項目23)

プロセッサを備えた情報処理装置であって、

前記プロセッサは、

コンテンツを再生し、

ユーザの第1操作に基づいて、前記コンテンツ中の第1シーンを特定し、

前記第1シーンを特定する情報を含むシーン情報を、第1リストに登録し、

前記ユーザの操作に応じて、前記第1リストに登録されている1以上の前記シーン情報を前記ユーザに提示し、

20

前記ユーザの操作に応じて、前記ユーザに提示された前記1以上の前記シーン情報の中から1のシーン情報を選択を受け付けるものであり、

前記選択を受け付けたことに応じて、前記コンテンツの再生を実行し、選択された前記1のシーン情報によって特定される前記第1シーンから、前記コンテンツを再生する、

情報処理装置。

この構成によれば、音楽や動画等を視聴する際ににおけるユーザビリティを向上させることが可能である。

【符号の説明】

【0156】

30

1：システム、10，10'：ユーザ端末、20：サーバ、30：ネットワーク、130：タッチスクリーン、150：(ユーザ端末の)記憶部、190：(ユーザ端末の)制御部、191：操作受付部、192：送受信部、193：再生部、194：表示制御部、195：変更部、196：登録部、197：表示制御部、250：(サーバの)記憶部、290：(サーバの)制御部

【要約】

【課題】音楽や動画等を視聴する際ににおけるユーザビリティを向上させる。

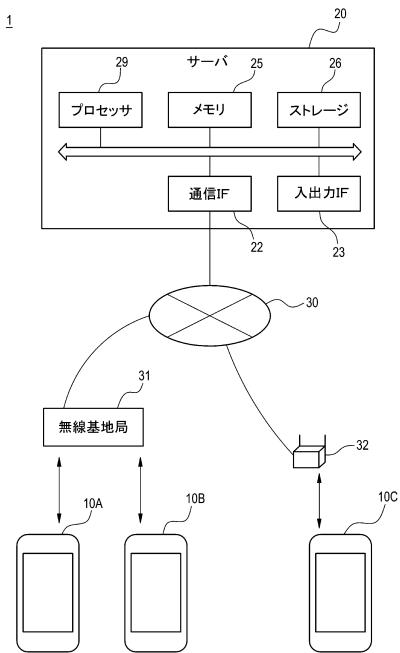
【解決手段】プロセッサを備えたコンピュータにおいて実行されるプログラムである。プログラムは、プロセッサに、コンテンツを再生するステップと、ユーザの第1操作に基づいて、コンテンツ中の第1シーンを特定するステップと、第1シーンを特定する情報を含むシーン情報を、第1リストに登録するステップと、ユーザの操作に応じて、第1リストに登録されている1以上のシーン情報をユーザに提示するステップと、提示された1以上のシーン情報の中から1のシーン情報を選択を受け付けるステップと、を実行させる。プログラムは、プロセッサに、受け付けるステップで選択された1のシーン情報によって特定される第1シーンから、コンテンツを再生させる。

40

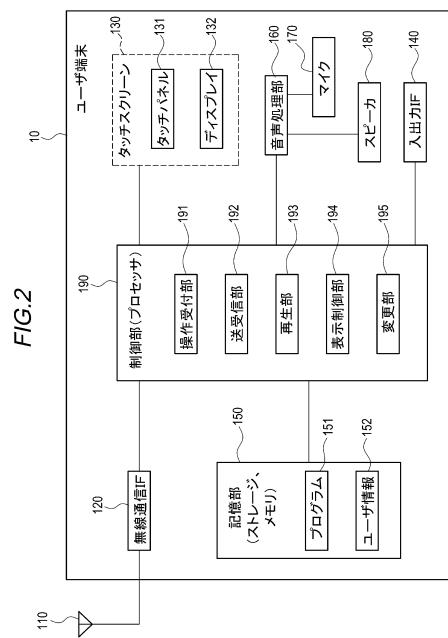
【選択図】図11

【図1】

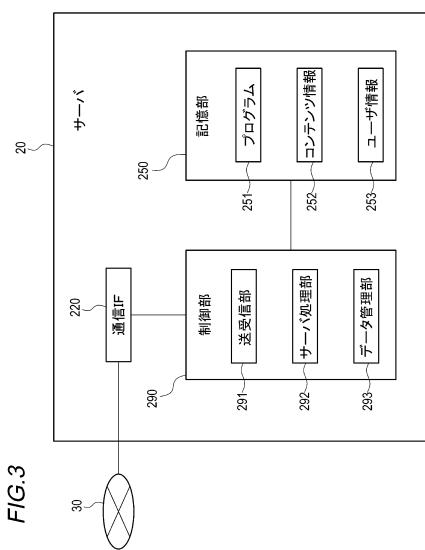
FIG.1



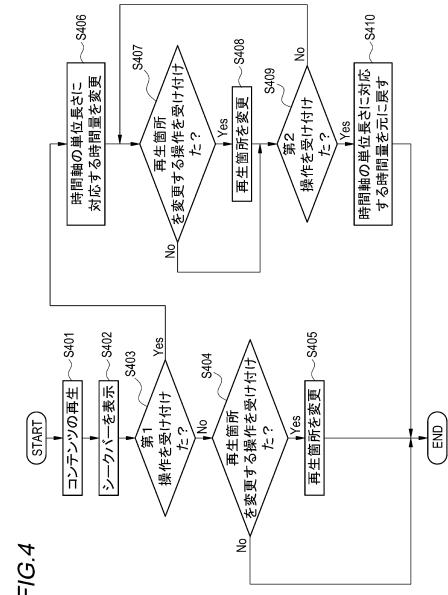
【図2】



【図3】



【図4】



【図5】

【図6】

FIG.5

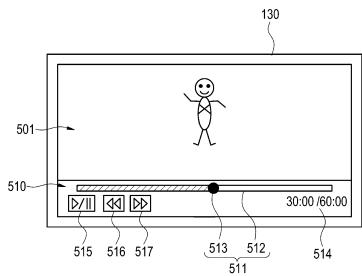
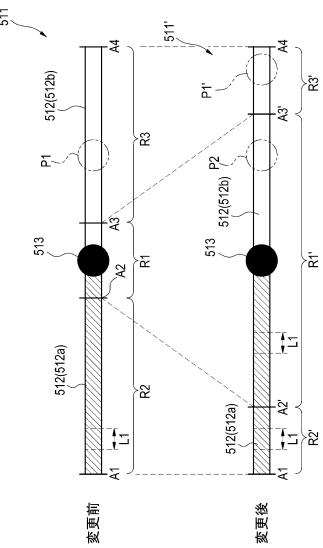
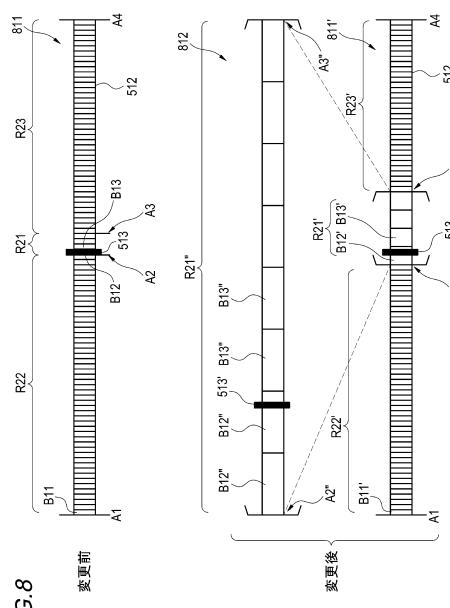
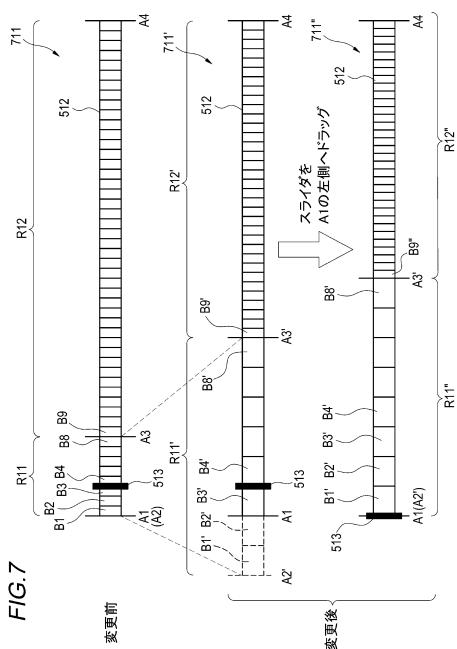


FIG.6

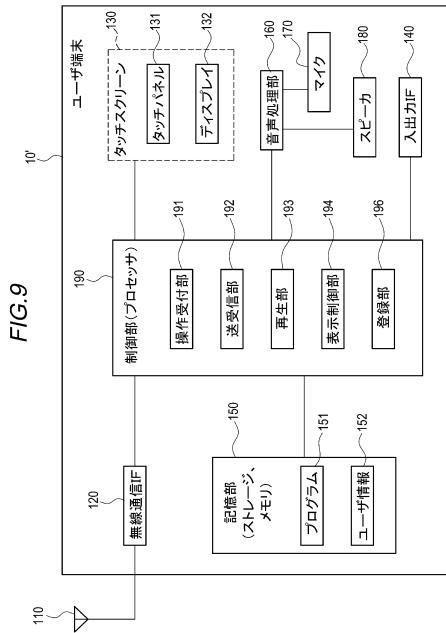


【図7】

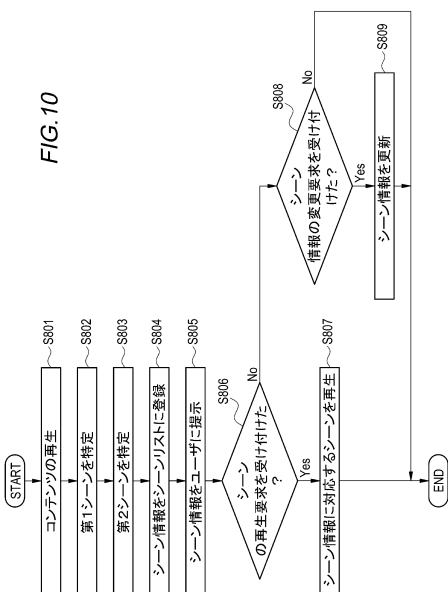
【図8】



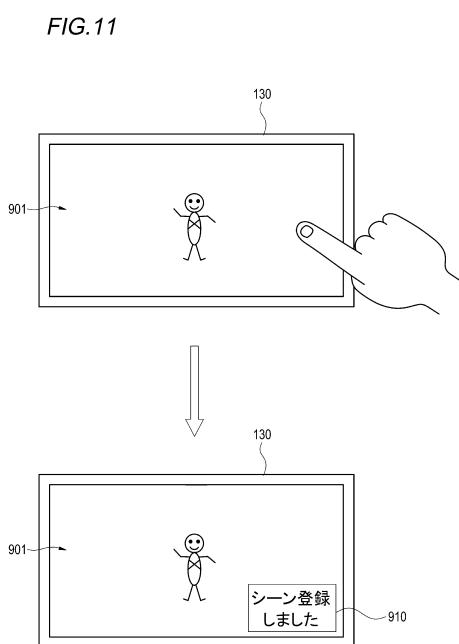
【図 9】



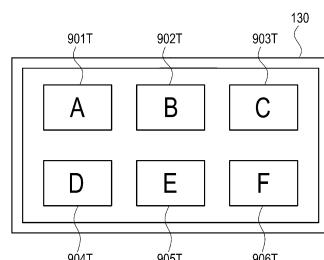
【図 10】



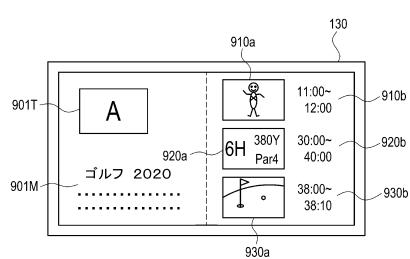
【図 11】



【図 12】

FIG.12

【図 13】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2018-098763(JP,A)
特開2008-312183(JP,A)
国際公開第2010/098096(WO,A1)
国際公開第2010/035514(WO,A1)
米国特許第10057616(US,B1)
米国特許出願公開第2017/0336955(US,A1)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

H 04 N 21/00 - 21/858