

(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 I

HO 4 N 21/2387 (2011. 01)

HO 4 N 21/258 (2011. 01)

HO 4 N 21/431 (2011. 01)

HO 4 N 21/2387

HO 4 N 21/258

HO 4 N 21/431

請求項の数 11 (全 28 頁)

(21) 出願番号	特願2020-208521 (P2020-208521)	(73) 特許権者	509070463
(22) 出願日	令和2年12月16日 (2020. 12. 16)		株式会社コロブラ
審査請求日	令和3年1月22日 (2021. 1. 22)		東京都渋谷区恵比寿四丁目20番3号
早期審査対象出願		(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
			式会社コロブラ内
		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、

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。

【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、

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、

10

20

30

40

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<<https://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、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おける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】

本開示に示す一実施形態によれば、

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、が提供される。

【発明の効果】

【0008】

本開示に示す一実施形態によれば、音楽や動画等を視聴する際におけるユーザビリティ

50

を向上させることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【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。

【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。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

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。

【 0 0 1 1 】

[ 第 1 の実施形態 ]

( システムの構成 )

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。

【 0 0 1 2 】

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 2 0 とを含み、これらの装置がネットワーク 3 0 によって互いに通信可能に接続されている。

【 0 0 1 3 】

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 1 0 A、ユーザ端末 1 0 B 及びユーザ端末 1 0 C ( 以下、ユーザ端末 1 0 A、1 0 B、1 0 C などのユーザ端末を総称して「ユーザ端末 1 0」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 1 0 A とユーザ端末 1 0 B とは、無線基地局 3 1 と通信することにより、ネットワーク 3 0 と接続する。ユーザ端末 1 0 C は、家屋などの施設に設置される無線ルータ 3 2 と通信することにより、ネットワーク 3 0 と接続する。

【 0 0 1 4 】

ユーザ端末 1 0 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 1 0 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 1 0 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

## 【 0 0 1 5 】

ユーザ端末 1 0 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 1 0 は、上記プログラムの実行により、サーバ 2 0 と通信し、コンテンツに関連するデータ等をサーバ 2 0 との間で送受信することにより、ユーザ端末 1 0 上でコンテンツを再生することを可能とする。

## 【 0 0 1 6 】

サーバ 2 0 は、コンテンツの再生に必要なデータを、適宜、ユーザ端末 1 0 へ送信することで、ユーザ端末 1 0 上でのコンテンツの再生を支援する。サーバ 2 0 は、各ユーザに関連する各種データを管理する。サーバ 2 0 は、ユーザ端末 1 0 と通信し、ユーザ端末 1 0 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 1 0 へ送信する。

## 【 0 0 1 7 】

図 1 に示すようにサーバ 2 0 は、ハードウェア構成として、通信 I F (Interface) 2 2 と、入出力 I F 2 3 と、メモリ 2 5 と、ストレージ 2 6 と、プロセッサ 2 9 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。

## 【 0 0 1 8 】

通信 I F 2 2 は、例えば L A N (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 1 0 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フェースとして機能する。

## 【 0 0 1 9 】

入出力 I F 2 3 は、サーバ 2 0 への情報の入力を受け付けるとともに、サーバ 2 0 の外部へ情報を出力するためのインタフェースとして機能する。入出力 I F 2 3 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。

## 【 0 0 2 0 】

メモリ 2 5 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 2 5 は、例えば、プロセッサ 2 9 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 2 9 に提供する。メモリ 2 5 は、R O M (Read Only Memory)、R A M (Random Access Memory) 等の記憶装置を含んで構成されている。

## 【 0 0 2 1 】

ストレージ 2 6 は、プロセッサ 2 9 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 2 6 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 2 6 は、H D D (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 2 6 は、サーバ 2 0 に含まれる形態に限られず、クラウドサービスを利用することもできる。

## 【 0 0 2 2 】

プロセッサ 2 9 は、ストレージ 2 6 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 2 0 の動作を制御する。プロセッサ 2 9 は、例えば、C P U (Central Processing Unit)、M P U (Micro Processing Unit)、G P U (Graphics Processing Unit) 等を含んで構成される。

## 【 0 0 2 3 】

## (ユーザ端末の構成)

図 2 は、ユーザ端末 1 0 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 1 0 は、アンテナ 1 1 0 と、無線通信 I F 1 2 0 と、タッチスクリーン 1 3 0 と、入出力 I F 1 4 0 と、記憶部 1 5 0 と、音声処理部 1 6 0 と、マイク 1 7 0 と、スピーカ 1 8 0 と、制御部 (プロセッサ) 1 9 0 とを含む。

## 【 0 0 2 4 】

アンテナ 1 1 0 は、ユーザ端末 1 0 が発する信号を電波として空間へ放射する。また、

10

20

30

40

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 I F 120 へ与える。

【0025】

無線通信 I F 120 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 I F 120 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 G U I 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 L C D (Liquid Crystal Display)、有機 E L (electroluminescence) その他の表示装置によって実現される。

【0027】

入出力 I F 140 は、ユーザ端末 10 への情報の入力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、R A M 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 I D 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。

10

【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。

20

【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ＧＵＩ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ＧＵＩ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。

30

【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。

40

【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ＩＦ２２０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】

50



通信ＩＦ２２０は、サーバ２０がユーザ端末１０などの外部の通信機器とネットワーク３０を介して通信するためのインタフェースである。

【００４３】

記憶部２５０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２５０は、プログラム２５１と、コンテンツ情報２５２と、ユーザ情報２５３とを記憶する。

【００４４】

プログラム２５１は、サーバ２０がユーザ端末１０と通信して、ユーザ端末１０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２５１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２５２やユーザ情報２５３等を参照して、ユーザ端末１０からの各種要求に応じた処理を制御部２９０に実行させる。

10

【００４５】

コンテンツ情報２５２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。

【００４６】

ユーザ情報２５３は、ユーザ毎に管理される情報である。ユーザ情報２５３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。

【００４７】

20

制御部２９０は、プログラム２５１を実行することにより、送受信部２９１、サーバ処理部２９２、データ管理部２９３、としての機能を発揮する。

【００４８】

送受信部２９１は、ユーザ端末１０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２９１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１０から受信する。また、送受信部２９１は、コンテンツ情報２５２に記憶された各種情報をユーザ端末１０へ送信する。

【００４９】

サーバ処理部２９２は、ユーザ端末１０でコンテンツを再生するためにサーバ２０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２９２は、送受信部２９１が受信したユーザ端末１０からの各種要求に応じて、送受信部２９１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２９２は、サーバ処理部２９２による各種の演算結果に基づいて、データ管理部２９３に対して各種データの更新を指示する。

30

【００５０】

データ管理部２９３は、サーバ処理部２９２からの指示に基づいて、記憶部２５０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。

【００５１】

（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

【００５２】

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。

【００５３】

まず、ステップＳ４０１において、制御部１９０は、サーバ２０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 S 401 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 S 402 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 S 402 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 S 402 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 S 401 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、GUI 表示領域 510 である。GUI 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 S 403 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 S 403 において No）、ステップ S 404 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 S 404 において Yes）、制御部 190 は、ステップ S 405 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 S 404 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 S 404 において No）、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 S 405 の後や、後述するステップ S 410 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Y e s)、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。

【0 0 6 4】

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Y e s)、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N o)、例えば、ステップS 4 0 9へ進む。

【0 0 6 5】

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Y e s)、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N o)、例えば、ステップS 4 0 7へ戻る。

【0 0 6 6】

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。

【0 0 6 7】

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。

【0 0 6 8】

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。

【0 0 6 9】

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。

【0 0 7 0】

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。

【0 0 7 1】

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 5 1 1 の想像線 A 3 に対応する再生箇所は、シークバー 5 1 1' 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。

【 0 0 7 2 】

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「 6 0 分」とし、シークバー 5 1 1 の全長を「 6 0 」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 5 1 1 における単位長さ L 1 当たりの時間量は「 1 分 ( = ( 6 0 分 / 6 0 ) × 1 ) 」である。シークバー 5 1 1 おいて、想像線 A 1 からスライダ 5 1 3 までの長さが「 3 0 」であり、スライダ 5 1 3 から位置 P 1 までの長さが「 1 5 」である場合、スライダ 5 1 3 を位置 P 1 まで移動させると、コンテンツの再生箇所は、「 3 0 分」の位置から「 4 5 分」の位置まで進むことになる。

10

【 0 0 7 3 】

一方、変更後のシークバー 5 1 1' 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 ( 1 5 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。

【 0 0 7 4 】

スライダ 5 1 3 から位置 P 2 までの長さが「 1 5 」である場合において、スライダ 5 1 3 を位置 P 2 まで移動させたと、コンテンツの再生箇所は、「 3 0 分」の位置から「 3 3 分 4 5 秒 ( = 3 0 分 + 1 5 秒 × 1 5 ) 」の位置まで進むことになる。すなわち、シークバー 5 1 1 とシークバー 5 1 1' とでは、スライダ 5 1 3 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 5 1 1' において、再生箇所を「 4 5 分」の位置にしようとする場合、例えば、スライダ 5 1 3 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

【 0 0 7 5 】

なお、図 6 の例において、第 1 領域は、スライダ 5 1 3 の位置と、時間軸 5 1 2 上でスライダ 5 1 3 の前 ( 左側 ) に位置する領域を前領域 5 1 2 a の一部と、時間軸 5 1 2 上でスライダ 5 1 3 の後 ( 右側 ) に位置する後領域 5 1 2 b 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 5 1 3 の位置と、前領域 5 1 2 a 及び後領域 5 1 2 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 5 1 2 a の全部又は後領域 5 1 2 b の全部を含んだ領域であってもよい。第 1 領域をどのような領域にするかは、例えば、スライダ 5 1 3 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。

30

【 0 0 7 6 】

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ることが好ましい。例えば、第 1 領域と第 2 領域とでは、時間軸 5 1 2 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 5 1 2 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もよい ( 図 7 及び図 8 参照 ) 。

【 0 0 7 7 】

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 領域の時間量に変更せずともよい。この場合、シークバー 5 1 1' の長さは、シークバー 5 1 1 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

【 0 0 7 8 】

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。

#### 【 0 0 7 9 】

また、ユーザの第 3 操作に応じて、変更後のシークバー 5 1 1 ' 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 1 3 0 上の任意の位置に対する操作であってもよい。

#### 【 0 0 8 0 】

10

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 5 1 3 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 5 1 3 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 5 1 3 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好ましい。この場合の時間量の変化は、スライダ 5 1 3 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。

#### 【 0 0 8 1 】

図 7 は、図 6 に示した例の別例であり、シークバー 7 1 1 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 7 1 1 に目盛りを設けた場合の例である。また、図 7 は、スライダ 5 1 3 が時間軸 5 1 2 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

#### 【 0 0 8 2 】

シークバー 7 1 1 において、時間軸 5 1 2 は、複数の目盛りを有しており、目盛りによって区間 B 1 , B 2 , . . . 等の複数の区間に区切られている。シークバー 7 1 1 において、想像線 A 2 は、時間軸 5 1 2 の左端に位置する想像線 A 1 と同位置である。想像線 A 3 は、区間 B 8 と区間 B 9 の間に位置する。また、想像線 A 2 ( A 1 ) と想像線 A 3 との間を領域 R 1 1 とし、想像線 A 3 と時間軸 5 1 2 の右端に位置する想像線 A 4 との間を領域 R 1 2 としている。スライダ 5 1 3 は、細長い矩形状である。シークバー 7 1 1 において、単位長さ L 1 ( 図 7 では図示せず ) に対応する時間量は、時間軸 5 1 2 のどの箇所においても同一である。

30

#### 【 0 0 8 3 】

シークバー 7 1 1 ' は、単位長さ L 1 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 R 1 1 ' 及び領域 R 1 2 ' は、領域 R 1 1 及び領域 R 1 2 にそれぞれ対応している。区間 B 1 ' , B 2 ' , . . . 等は、区間 B 1 , B 2 , . . . 等にそれぞれ対応している。区間 B 3 ' と区間 B 3 に対応する時間量は同一であるが、区間 B 3 ' の長さは、区間 B 3 の長さよりも長い。したがって、単位長さ L 1 に対応する時間量は、領域 R 1 1 よりも領域 R 1 1 ' の方が小さい。一方で、単位長さ L 1 に対応する時間量は、領域 R 1 2 よりも領域 R 1 2 ' の方が大きい。

#### 【 0 0 8 4 】

40

シークバー 7 1 1 において、スライダ 5 1 3 は、区間 B 3 と区間 B 4 の間に位置し、時間軸 5 1 2 の左端である想像線 A 1 の近傍にある。また、シークバー 7 1 1 とシークバー 7 1 1 ' とでは、スライダ 5 1 3 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 5 1 3 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 B 2 ' 、区間 B 3 ' 、及び、想像線 A 2 に対応する想像線 A 2 ' は、時間軸 5 1 2 の左端である想像線 A 1 からみ出してしまう。この場合において、区間 B 1 ' 及び B 2 ' を表示させる、すなわち、時間軸 5 1 2 の全長を長くしてもよいが、図 7 の例では、時間軸 5 1 2 の長さは変えずに、区間 B 2 ' 及び区間 B 3 ' を非表示にしている。

#### 【 0 0 8 5 】

この状態において、例えば、スライダ 5 1 3 を想像線 A 1 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 B 2' ~ B 1' 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 A 1 の位置と一致するようにシークバー 7 1 1' の表示を変更する。例えば、ユーザがスライダ 5 1 3 を想像線 A 1 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 B 2' に対応した箇所になり、区間 B 2' が想像線 A 1 の位置にくる（見かけ上、区間 B 2' が想像線 A 1 の右側へと移動していく）。次に、再生箇所は、区間 B 1' に対応した箇所になり、区間 B 1' が想像線 A 1 の位置にくる。そして、最終的に、再生箇所は、区間 B 1' 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 B 1' の左端が想像線 A 1 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 7 1 1' である。シークバー 7 1 1' における領域 R 1 1' は、領域 R 1 1' に対応する。領域 R 1 1' において、区間 B 1' 及び B 2' は想像線 A 1 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 R 1 2' は、領域 R 1 2' に対応する。区間 B 1' 及び B 2' が表示されたことに伴い、領域 R 1 2' の長さは領域 R 1 2' よりも短くなり、区間 B 9' の長さも区間 B 9' よりも短くなっている。すなわち、単位長さ L 1 に対応する時間量は、領域 R 1 2' よりも領域 R 1 2' 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 A 3' を表示させた場合であって、想像線 A 3' の位置を区間 B 9' 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 A 3' の位置を区間 B 9' の右端へ移動させてもよい。すなわち、区間 B 9' の長さを長くし、区間 B 9' が領域 R 1 1' 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 R 1 1' 及び領域 R 1 2' の長さを変更してもよい。なお、シークバー 7 1 1' 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 8 1 1 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 8 1 1 において、時間軸 5 1 2 は、複数の目盛りを有しており、目盛りによって区間 B 1 1, B 1 2, B 1 3, ... 等の複数の区間に区切られている。スライダ 5 1 3 は、区間 B 1 2 に位置している。シークバー 8 1 1 において、想像線 A 2 は、区間 B 1 2 の左端と同位置である。想像線 A 3 は、区間 B 1 2 の右方の所定の位置である。想像線 A 1 と想像線 A 2 との間を領域 R 2 2 とし、想像線 A 2 と想像線 A 3 との間を領域 R 2 1 とし、想像線 A 3 と想像線 A 4 との間を領域 R 2 3 としている。シークバー 8 1 1 において、単位長さ L 1（図 8 では図示せず）に対応する時間量は、時間軸 5 1 2 のどの箇所においても同一である。

30

【0091】

シークバー 8 1 1' は、単位長さ L 1 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 8 1 1' における想像線 A 2' 及び A 3'、区間 B 1 1'、B 1 2' 及び B 1 3'、並びに、R 2 1'、R 2 2'、及び R 2 3' は、シークバー 8 1 1 における想像線 A 2 及び A 3、区間 B 1 1、B 1 2 及び B 1 3、並びに、領域 R 2 1、R 2 2 及び R 2 3 にそれぞれ対応する。

40

【0092】

区間 B 1 2' と区間 B 1 2 に対応する時間量は同一であるが、区間 B 1 2' の長さは、区間 B 1 2 の長さよりも長い。したがって、単位長さ L 1 に対応する時間量は、領域 R 2 1 よりも領域 R 2 1' の方が小さい。一方で、単位長さ L 1 に対応する時間量は、領域 R 2 2 よりも領域 R 2 2' の方が大きい。なお、シークバー 8 1 1 からシークバー 8 1 1' への変更の前後において、スライダ 5 1 3 の位置は変わらない。

【0093】

50

また、図 8 の例では、シークバー 8 1 1 からシークバー 8 1 1' への変更の際に、シークバー 8 1 1' の近傍に、さらにシークバー 8 1 2 を表示している。シークバー 8 1 2 における想像線 A 2' ' 及び A 3' '、区間 B 1 2' ' 及び B 1 3' '、並びに、領域 R 2 1' ' は、シークバー 8 1 1' における想像線 A 2' 及び A 3'、区間 B 1 2' 及び B 1 3'、並びに、領域 R 2 1' にそれぞれ対応する。

【 0 0 9 4 】

シークバー 8 1 2 は、領域 R 2 1' 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 B 1 2' ' を 2 つ合わせて、区間 B 1 2' の時間量と同一になる。したがって、単位長さ L 1 に対応する時間量は、領域 R 2 1' よりも領域 R 2 1' 'の方が小さい。ユーザの操作入力に基づいて、領域 R 2 1' ' 及び領域 R 2 2' ' に含まれる区間を変更してもよい。

10

【 0 0 9 5 】

スライダ 5 1 3' は、スライダ 5 1 3 に対応する。スライダ 5 1 3' 及びスライダ 5 1 3 は、指し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 5 1 3 及び 5 1 3' のどちらに対して操作をしてもよい。スライダ 5 1 3' を操作する場合、スライダ 5 1 3 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。

【 0 0 9 6 】

なお、シークバー 8 1 2 の表示は、スライダ 5 1 3 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 A 2' または想像線 A 3' 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

【 0 0 9 7 】

シークバー 8 1 2 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 8 1 2 の表示を解除（非表示）にしてもよい。また、シークバー 8 1 2 の表示中は、シークバー 5 1 3'、想像線 A 2' '、又は想像線 A 3' ' に対する操作を受け付けることができる態様にしてもよい。

【 0 0 9 8 】

また、図 8 においては、シークバー 8 1 2 の領域 R 2 1' ' に示される長さはシークバー 8 1 1' 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 8 1 1' の長さとは異なってもよい。シークバー 8 1 2 の領域 R 2 1' ' に示される長さは、スライダ 5 1 3、スライダ 5 1 3'、想像線 A 2'、想像線 A 3'、想像線 A 2' '、又は想像線 A 3' ' 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 A 2' をユーザがスライド操作することによって、シークバー 8 1 2 の長さや、シークバー 8 1 2 に含まれる区間が変更されることとしてもよい。

30

【 0 0 9 9 】

[ 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

【 0 1 0 0 】

( 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 1 0' 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 1 0 と異なる点や、ユーザ端末 1 0' の説明において言及していなかった点を説明する。

【 0 1 0 1 】

ユーザ端末 1 0' において、制御部 1 9 0 は、プログラム 1 5 1 を読み込んで実行することにより、操作受付部 1 9 1、送受信部 1 9 2、再生部 1 9 3、表示制御部 1 9 4、登録部 1 9 6 としての機能を発揮する。ユーザ端末 1 0' の制御部 1 9 0 は、さらに、第 1 の実施形態において述べた変更部 1 9 5 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



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。

【 0 1 1 2 】

次に、ステップ S 8 0 2 において、制御部 1 9 0 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 1 9 0 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 1 9 0 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。

【 0 1 1 3 】

ここで、図 1 1 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 1 1 の上部において、タッチスクリーン 1 3 0 には、制御部 1 9 0 によって再生されたコンテンツ 9 0 1 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 1 3 0 においてコンテンツ 9 0 1 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。

【 0 1 1 4 】

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。

【 0 1 1 5 】

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。

【 0 1 1 6 】

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。

【 0 1 1 7 】

図 1 1 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 1 3 0 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 1 3 0 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 9 1 0 が表示される。なお、ユーザへの報知は、報知画像 9 1 0 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。

【 0 1 1 8 】

図 1 0 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 1 9 0 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。

【 0 1 1 9 】

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。

【 0 1 2 0 】

次に、ステップ S 8 0 6 において、制御部 1 9 0 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

10

20

30

40

50

)、ステップS 8 0 7において、制御部1 9 0は、当該1のシーン情報に対応するシーンを再生する。

【0 1 2 1】

また、制御部1 9 0は、ステップS 8 0 7や後述のステップS 8 0 9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。

【0 1 2 2】

ステップS 8 0 6において、制御部1 9 0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S 8 0 6においてNo)、例えば、S 8 0 8の処理へ進む。ステップS 8 0 8において、制御部1 9 0が、シーン情報の変更要求を受け付けた場合(ステップS 8 0 8においてYes)、ステップS 8 0 9において、制御部1 9 0は、シーン情報を更新する。ステップS 8 0 8において、制御部1 9 0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S 8 0 8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。

【0 1 2 3】

ここで、図1 2及び1 3を用いて、ステップS 8 0 5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1 2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。

【0 1 2 4】

図1 2の例において、タッチスクリーン1 3 0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9 0 1 T～9 0 6 Tが表示されている。ユーザが、サムネイル画像9 0 1 T～9 0 6 T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うる。

【0 1 2 5】

図1 3は、図1 2の例においてサムネイル画像9 0 1 Tが選択された場合の表示画面の一例である。図1 2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1 3 0の左側の領域に、サムネイル画像9 0 1 Tと、サムネイル画像9 0 1 Tに対応するコンテンツAに関する文字情報9 0 1 Mが表示されている。また、タッチスクリーン1 3 0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。

【0 1 2 6】

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9 1 0 aと、時間情報9 1 0 bとが表示されている。時間情報9 1 0 b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「1 1 : 0 0 ~ 1 2 : 0 0」のシーンである。サムネイル画像9 1 0 a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(1 1 : 0 0のシーン)の画像である。

【0 1 2 7】

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9 2 0 a及び時間情報9 2 0 b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9 3 0 a及び時間情報9 3 0 bが表示されている。時間情報9 2 0 b及び9 3 0 b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ホールで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。

【0 1 2 8】

図1 3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

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）

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、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おけるユーザビリティを向上させることが可能である。

30

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可能である。

【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可能である。

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可能である。

【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可能である。

【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可能である。

【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、

項目8に記載のプログラム。

この構成によれば、例えば、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可能である。

【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、

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おけるユーザビリティを向上させることが可能である。

【0143】

(項目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おけるユーザビリティを向上させることが可能である。

【0144】

(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

10

20

30

40

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おけるユーザビリティを向上させることが可能である。

【 0 1 4 5 】

( 項目 1 3 )

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 1 2 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。

【 0 1 4 6 】

( 項目 1 4 )

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、

項目 1 3 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。

【 0 1 4 7 】

( 項目 1 5 )

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、

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 1 2 から項目 1 4 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。

【 0 1 4 8 】

( 項目 1 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 1 5 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。

【 0 1 4 9 】

10

20

30

40

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可能になる。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、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覽的に確認できる。

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可能である。

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、

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。

40

## 【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おけるユーザビリティを向上させることが可能である。

【 0 1 5 5 】

( 項目 2 3 )

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 のシーン情報の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】

【 0 1 5 6 】

30

1 : システム、1 0 , 1 0 ' : ユーザ端末、2 0 : サーバ、3 0 : ネットワーク、1 3 0 : タッチスクリーン、1 5 0 : ( ユーザ端末の ) 記憶部、1 9 0 : ( ユーザ端末の ) 制御部、1 9 1 : 操作受付部、1 9 2 : 送受信部、1 9 3 : 再生部、1 9 4 : 表示制御部、1 9 5 : 変更部、1 9 6 : 登録部、1 9 7 : 表示制御部、2 5 0 : ( サーバの ) 記憶部、2 9 0 : ( サーバの ) 制御部

【要約】

【課題】音楽や動画等を視聴する際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 のシーン情報の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。

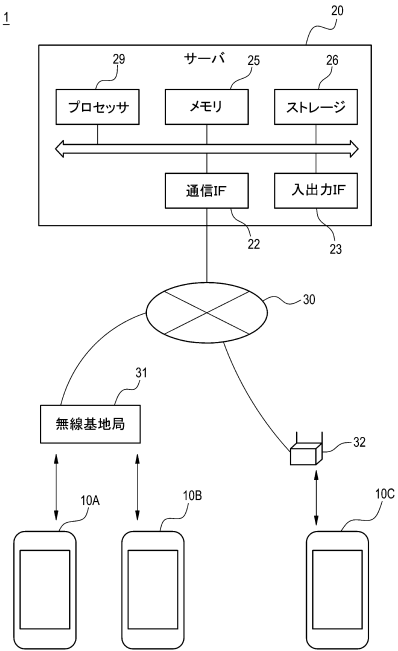
40

【選択図】図 1 1



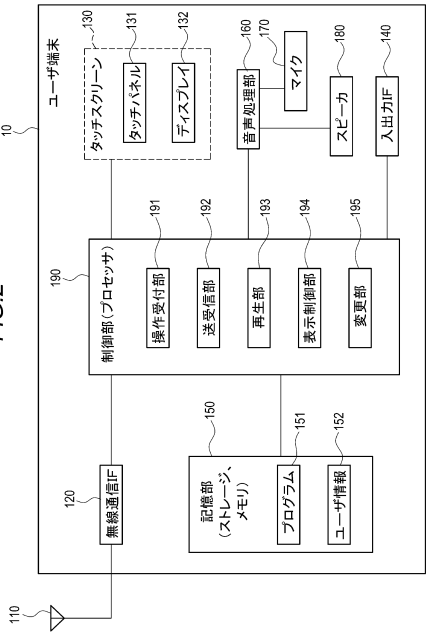
【図 1】

FIG.1



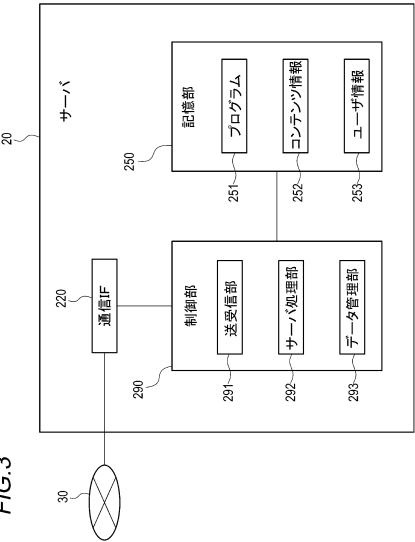
【図 2】

FIG.2



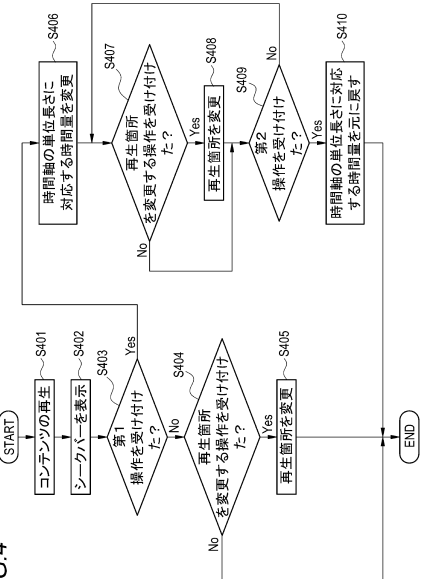
【図 3】

FIG.3

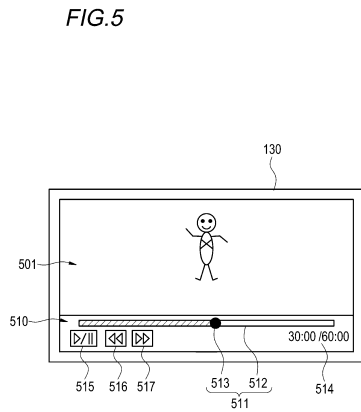


【図 4】

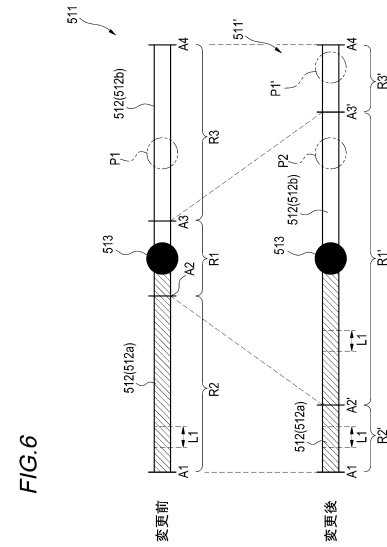
FIG.4



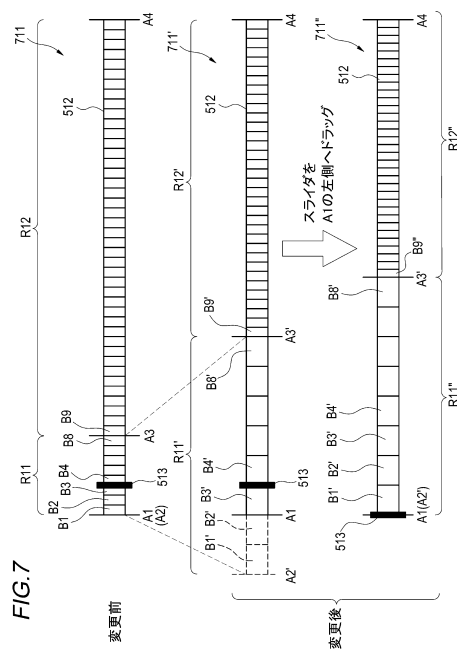
【図 5】



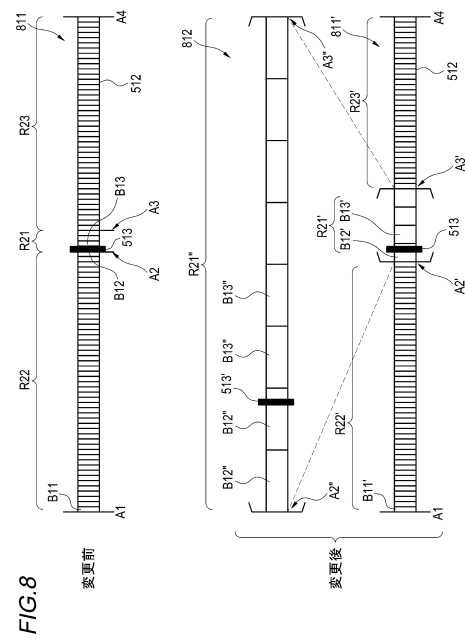
【図 6】



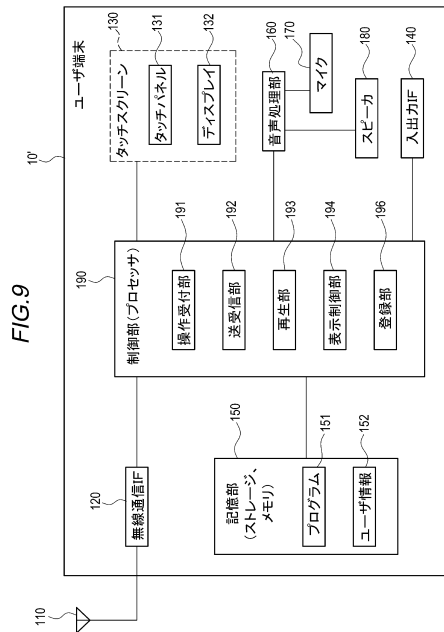
【図 7】



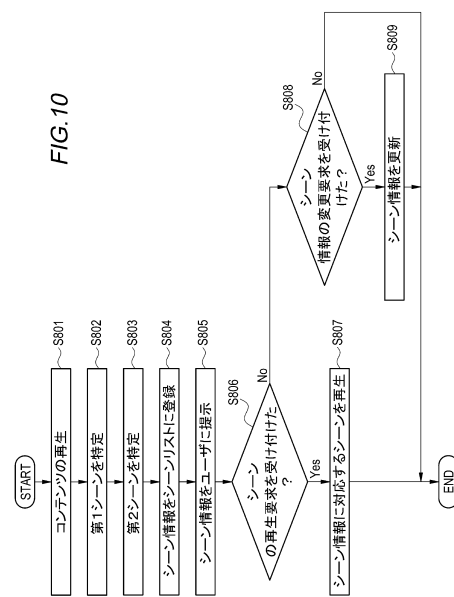
【図 8】



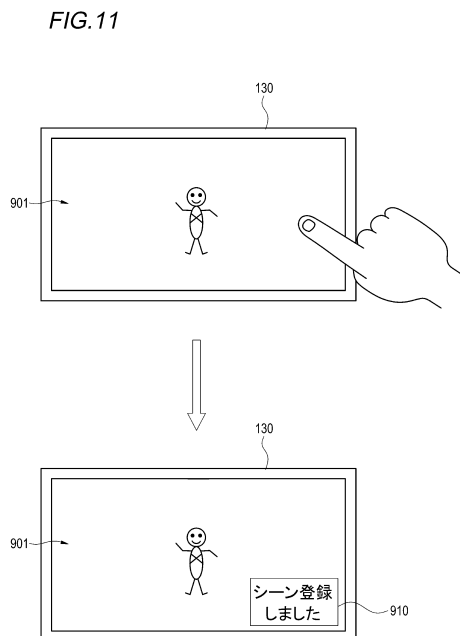
【図 9】



【図 10】

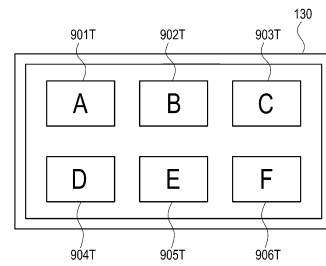


【図 11】



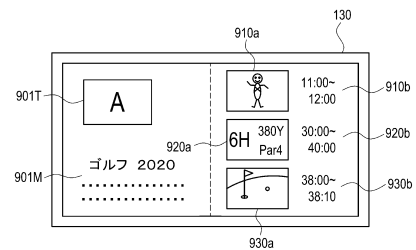
【図 12】

FIG.12



【図 13】

FIG.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)  
H04N 21/00 - 21/858