(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2007-66285
(P2007-66285A)
(43)公開日　平成19年3月15日(2007.3.15)

(51)Int.Cl.			F I			テーマコード（参考）
G06F	3/048	(2006.01)	G06F	3/048	654A	5B087
G06F	3/041	(2006.01)	G06F	3/041	330C	5E501

審査請求 未請求　請求項の数 44　ＯＬ　（全 122 頁）

(21)出願番号　特願2005-294483 (P2005-294483)
(22)出願日　平成17年10月7日 (2005.10.7)
(31)優先権主張番号　特願2004-382038 (P2004-382038)
(32)優先日　平成16年12月28日 (2004.12.28)
(33)優先権主張国　日本国(JP)
(31)優先権主張番号　特願2005-223471 (P2005-223471)
(32)優先日　平成17年8月1日 (2005.8.1)
(33)優先権主張国　日本国(JP)

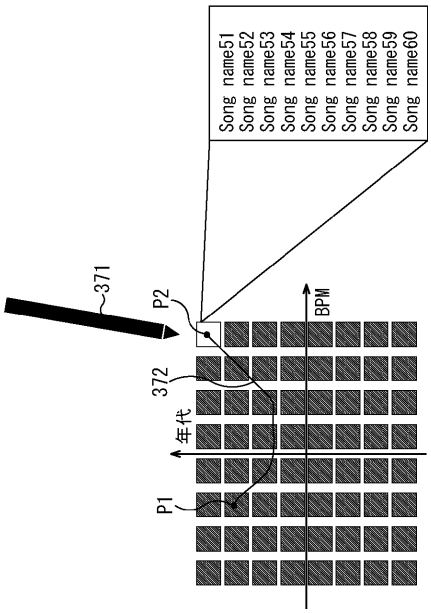
(71)出願人　000002185
ソニー株式会社
東京都港区港南１丁目７番１号
(71)出願人　303042257
株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント
東京都千代田区六番町４番地５
(74)代理人　100082131
弁理士　稲本　義雄
(72)発明者　浅加　浩太郎
東京都品川区北品川６丁目７番３５号　ソニー株式会社内
(72)発明者　木野内　敬
東京都品川区北品川６丁目７番３５号　ソニー株式会社内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】情報処理装置および方法、並びにプログラム

(57)【要約】
【課題】感覚的、かつ、容易に、コンテンツを選択可能なコンテンツ選択画面を提供することができるようにする。
【解決手段】　ユーザがマップ上の位置Ｐ１に対応するタッチパネル上にタッチペン３７１を接触させ、接触させたまま位置Ｐ２まで軌跡３７２上を移動（ドラッグ）させている場合、ＰＤは、グリッドがまだ選択中であると判定する。その後、ユーザが、タッチペン３７１を、位置Ｐ２においてタッチパネルから離すことにより、ＰＤは、最後にタッチペン３７１が接触していた位置Ｐ２に対応するグリッドを選択決定グリッドとする。ＰＤは、選択グリッドに割り当てられたコンテンツデータだけでなく、グリッドがまだ選択中である間も、所定のコンテンツデータに対応する音声をスピーカから出力させる。本発明は、携帯可能な記録再生装置に適用できる。
【選択図】図１１

図11



【特許請求の範囲】
【請求項１】
ディスプレイに積層されたタッチパネルに対する操作に従って所定の処理を行う情報処理装置において、
前記ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御手段と、
前記タッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出手段と、
前記検出手段により検出された前記ユーザの接触が解放されたか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段により前記ユーザの接触が解放されたと判定された場合、直前に前記検出手段により前記ユーザの接触が検出されていた位置に対応する、前記表示制御手段により表示されたアイテムを選択決定する選択手段と、
前記選択手段により選択決定されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生手段と
を備え、
前記再生手段は、前記検出手段により前記ユーザの接触が検出されてから、前記判定手段により前記ユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間も、所定のコンテンツを再生する
ことを特徴とする情報処理装置。
【請求項２】
前記所定のコンテンツは、前記検出手段により前記ユーザの接触が検出されてから、前記判定手段により前記ユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間に、前記検出手段により前記ユーザの接触が検出された位置に対応する前記表示制御手段により表示されたアイテムに割り当てられたコンテンツの一部、または、全部である
ことを特徴とする請求項１に記載の情報処理装置。
【請求項３】
前記所定のコンテンツは、効果音である
ことを特徴とする請求項１に記載の情報処理装置。
【請求項４】
ディスプレイに積層されたタッチパネルに対する操作に従って所定の処理を行う情報処理装置の情報処理方法において、
前記ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップと、
前記タッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出ステップと、
前記検出ステップの処理により検出された前記ユーザの接触が解放されたか否かを判定する判定ステップと、
前記判定ステップの処理により前記ユーザの接触が解放されたと判定された場合、直前に前記検出ステップの処理により前記ユーザの接触が検出されていた位置に対応する、前記表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択決定する選択ステップと、
前記選択ステップの処理により選択決定されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップと
を含み、
前記再生ステップの処理では、前記検出ステップの処理により前記ユーザの接触が検出されてから、前記判定ステップの処理により前記ユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間も、所定のコンテンツを再生する
ことを特徴とする情報処理方法。
【請求項５】
ディスプレイに積層されたタッチパネルに対する操作に従って所定の処理をコンピュータに行わせるプログラムであって、
前記ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御

ステップと、
前記タッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出ステップと、
前記検出ステップの処理により検出された前記ユーザの接触が解放されたか否かを判定する判定ステップと、
前記判定ステップの処理により前記ユーザの接触が解放されたと判定された場合、直前に前記検出ステップの処理により前記ユーザの接触が検出されていた位置に対応する、前記表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択決定する選択ステップと、
前記選択ステップの処理により選択決定されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップと
を含み、
前記再生ステップの処理では、前記検出ステップの処理により前記ユーザの接触が検出されてから、前記判定ステップの処理により前記ユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間も、所定のコンテンツを再生する
ことを特徴とするプログラム。
【請求項６】
ディスプレイに積層されたタッチパネルに対する操作に従って所定の処理を行う情報処理装置において、
前記ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御手段と、
前記タッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出手段と、
前記検出手段により検出された前記ユーザの接触が解放されたか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段により前記ユーザの接触が解放されたと判定された場合、直前に前記検出手段により前記ユーザの接触が検出されていた位置に対応する、前記表示制御手段により表示されたアイテム、または、前記検出手段により前記ユーザの接触が検出されてから、前記判定手段により前記ユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間に、前記検出手段により前記ユーザの接触が検出された位置で囲まれる領域に対応する前記表示制御手段により表示されたアイテムすべてを選択決定する選択手段と、
前記選択手段により選択決定されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生手段と
を備えることを特徴とする情報処理装置。
【請求項７】
前記選択手段による選択決定の対象を、前記検出手段により直前に前記ユーザの接触が検出された位置に対応するアイテムから、前記検出手段により前記ユーザの接触が検出されてから、前記判定手段により前記ユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間に、前記検出手段により前記ユーザの接触が検出された位置で囲まれる領域に対応するアイテムに切り換える切換手段を
さらに備えることを特徴とする請求項６に記載の情報処理装置。
【請求項８】
ディスプレイに積層されたタッチパネルに対する操作に従って所定の処理を行う情報処理装置の情報処理方法において、
前記ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップと、
前記タッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出ステップと、
前記検出ステップの処理により検出された前記ユーザの接触が解放されたか否かを判定する判定ステップと、
前記判定ステップの処理に前記ユーザの接触が解放されたと判定された場合、直前に前記検出ステップの処理により前記ユーザの接触が検出されていた位置に対応する、前記表示制御ステップの処理により表示されたアイテム、または、前記検出ステップの処理により前記ユーザの接触が検出されてから、前記判定ステップの処理により前記ユーザの接触

が解放されたと判定されるまでの間に、前記検出ステップの処理により前記ユーザの接触が検出された位置で囲まれる領域に対応する前記表示制御ステップの処理により表示されたアイテムすべてを選択決定する選択ステップと、

前記選択ステップの処理により選択決定されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップと

を含むことを特徴とする情報処理方法。

【請求項９】

ディスプレイに積層されたタッチパネルに対する操作に従って所定の処理をコンピュータに行わせるプログラムであって、

前記ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップと、

前記タッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出ステップと、

前記検出ステップの処理により検出された前記ユーザの接触が解放されたか否かを判定する判定ステップと、

前記判定ステップの処理に前記ユーザの接触が解放されたと判定された場合、直前に前記検出ステップの処理により前記ユーザの接触が検出されていた位置に対応する、前記表示制御ステップの処理により表示されたアイテム、または、前記検出ステップの処理により前記ユーザの接触が検出されてから、前記判定ステップの処理により前記ユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間に、前記検出ステップの処理により前記ユーザの接触が検出された位置で囲まれる領域に対応する前記表示制御ステップの処理により表示されたアイテムすべてを選択決定する選択ステップと、

前記選択ステップの処理により選択決定されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップと

を含むことを特徴とするプログラム。

【請求項１０】

ディスプレイに所定の映像を表示させる処理を行う情報処理装置において、

前記ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御手段と、

ユーザの操作に対応して、前記表示制御手段により表示されたアイテムを選択する選択手段と、

前記選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツを取得する取得手段と

を備え、

前記表示制御手段は、前記選択手段により選択されたアイテムを中心に表示させ、前記取得手段により取得された関連コンテンツが割り当てられた第１の関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させる

ことを特徴とする情報処理装置。

【請求項１１】

前記ディスプレイに積層されるタッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出手段をさらに備え、

前記選択手段は、前記検出手段により検出された前記ユーザの接触に対応して、前記ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択する

ことを特徴とする請求項１０に記載の情報処理装置。

【請求項１２】

前記表示制御手段は、前記アイテムと前記第１の関連アイテムの間にラインを表示させ、または、前記ラインを、前記所定の関連に応じた矢印、ライン模様、および色の少なくとも１つで表示させる

ことを特徴とする請求項１０に記載の情報処理装置。

【請求項１３】

前記円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示され

ている第１の関連アイテムが前記選択手段により選択された場合、前記表示制御手段は、前記選択手段により選択された前記第１の関連アイテムが、前記円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上から、前記中心に遷移する映像を表示させ、前記取得手段により取得された、前記第１の関連アイテムと所定の関連を有する関連コンテンツが割り当てられた第２の関連アイテムが、前記中心に表示された前記第１の関連アイテム上から、前記円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上の所定の位置に遷移する映像を表示させる

ことを特徴とする請求項１０に記載の情報処理装置。

【請求項１４】

前記コンテンツは、他のユーザの再生履歴情報である

ことを特徴とする請求項１０に記載の情報処理装置。

【請求項１５】

ディスプレイに所定の映像を表示させる処理を行う情報処理装置の情報処理方法において、

前記ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップと、

ユーザの操作に対応して、前記表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップと、

前記選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツを取得する取得ステップと

を含み、

前記表示制御ステップの処理では、前記選択ステップの処理により選択されたアイテムを中心に表示させ、前記取得ステップの処理により取得された関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させる

ことを特徴とする情報処理方法。

【請求項１６】

ディスプレイに所定の映像を表示させる処理をコンピュータに行わせるプログラムであって、

前記ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップと、

ユーザの操作に対応して、前記表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップと、

前記選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツを取得する取得ステップと

を含み、

前記表示制御ステップの処理では、前記選択ステップの処理により選択されたアイテムを中心に表示させ、前記取得ステップの処理により取得された関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させる

ことを特徴とするプログラム。

【請求項１７】

ディスプレイに所定の映像を表示させる処理を行う情報処理装置において、

コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出手段と、

前記抽出手段により抽出された前記コンテンツが割り当てられたアイテムを、前記ディスプレイ上の前記少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる表示制御手段と、

ユーザの操作に対応して、前記表示制御手段により表示されたアイテムを選択する選択手段と、

前記選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生手段と
を備えることを特徴とする情報処理装置。
【請求項１８】
前記ディスプレイに積層されるタッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出手段をさらに備え、
前記選択手段は、前記検出手段により検出された前記ユーザの接触に対応して、前記ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択する
ことを特徴とする請求項１７に記載の情報処理装置。
【請求項１９】
前記抽出手段は、コンテンツの少なくとも２つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出し、
前記表示制御手段は、前記抽出手段により抽出された前記コンテンツが割り当てられたアイテムを、前記ディスプレイ上の前記少なくとも２つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる
ことを特徴とする請求項１７に記載の情報処理装置。
【請求項２０】
前記抽出手段により複数のコンテンツが抽出され、前記アイテムに前記複数のコンテンツが割り当てられている場合、前記複数のコンテンツには、前記複数のコンテンツが有する所定のメタデータの値順に、所定の優先度が設定され、
前記再生手段は、前記選択手段により選択されたアイテムに割り当てられた前記複数のコンテンツを、前記所定の優先度の順に再生する
ことを特徴とする請求項１７に記載の情報処理装置。
【請求項２１】
前記表示制御手段は、所定の関連を有するコンテンツが割り当てられたアイテムを、他のアイテムとは異なる表示で表示させる
ことを特徴とする請求項１７に記載の情報処理装置。
【請求項２２】
前記異なる表示は、点滅、色、図形、輝度、および数字の付加によるもののうちの少なくとも１つによる表示である
ことを特徴とする請求項２１に記載の情報処理装置。
【請求項２３】
前記表示制御手段は、前記所定の関連を有するコンテンツが割り当てられたアイテム同士の間にラインを表示させ、または、前記ラインを、前記所定の関連に応じた矢印、ライン模様、および色の少なくとも１つで表示させる
ことを特徴とする請求項１７に記載の情報処理装置。
【請求項２４】
ディスプレイに所定の映像を表示させる処理を行う情報処理装置の情報処理方法において、
コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出ステップと、
前記抽出ステップの処理により抽出された前記コンテンツが割り当てられたアイテムを、前記ディスプレイ上の前記少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる表示制御ステップと、
ユーザの操作に対応して、前記表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップと、
前記選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップと
を含むことを特徴とする情報処理方法。
【請求項２５】

ディスプレイに所定の映像を表示させる処理をコンピュータに行わせるプログラムであって、
コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出ステップと、
前記抽出ステップの処理により抽出された前記コンテンツが割り当てられたアイテムを、前記ディスプレイ上の前記少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる表示制御ステップと、
ユーザの操作に対応して、前記表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップと、
前記選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップと
を含むことを特徴とするプログラム。
【請求項２６】
ディスプレイに所定の映像を表示させる処理を行う情報処理装置において、
ユーザの操作に対応して、前記ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択する選択手段と、
前記選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツを取得する取得手段と、
前記選択手段により選択されたアイテムを中心に表示させ、前記取得手段により取得された関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させる第１の表示制御手段と、
コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出手段と、
前記抽出手段により抽出された前記コンテンツが割り当てられたアイテムを、前記ディスプレイ上の前記少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる第２の表示制御手段と、
前記第１の表示制御手段による表示、および前記第２の表示制御手段による表示を切り換える表示切換手段と
を備え、
前記第１の表示制御手段、または、前記第２の表示制御手段は、前記表示切換手段により一方の表示から他方の表示に切り換えられる場合、前記一方の表示から、前記他方の表示に遷移する映像を表示させる
ことを特徴とする情報処理装置。
【請求項２７】
前記ディスプレイに積層されるタッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出手段をさらに備え、
前記選択手段は、前記検出手段により検出された前記ユーザの接触に対応して、前記ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択する
ことを特徴とする請求項２６に記載の情報処理装置。
【請求項２８】
前記抽出手段は、コンテンツの少なくとも２つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出し、
前記第２の表示制御手段は、前記抽出手段により抽出された前記コンテンツが割り当てられたアイテムを、前記ディスプレイ上の前記少なくとも２つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる
ことを特徴とする請求項２６に記載の情報処理装置。
【請求項２９】
前記第１の表示制御手段または前記第２の表示制御手段は、前記表示切換手段により一方の表示から他方の表示に切り換えられた場合、前記一方の表示において前記選択手段により選択されているコンテンツの情報を、前記他方の表示に反映させて表示させる

ことを特徴とする請求項２６に記載の情報処理装置。

【請求項３０】

ディスプレイに所定の映像を表示させる処理を行う情報処理装置の情報処理方法において、

ユーザの操作に対応して、前記ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択する選択ステップと、

前記選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツを取得する取得ステップと、

前記選択ステップの処理により選択されたアイテムを中心に表示させ、前記取得ステップにより取得された関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させる第１の表示制御ステップと、

コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出ステップと、

前記抽出ステップの処理により抽出された前記コンテンツが割り当てられたアイテムを、前記ディスプレイ上の前記少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる第２の表示制御ステップと、

前記第１の表示制御ステップの処理による表示、および前記第２の表示制御ステップの処理による表示を切り換える表示切換ステップと

を含み、

前記第１の表示制御ステップの処理、または、前記第２の表示制御ステップの処理では、前記表示切換ステップの処理により一方の表示から他方の表示に切り換えられる場合、前記一方の表示から、前記他方の表示に遷移する映像を表示させる

ことを特徴とする情報処理方法。

【請求項３１】

ディスプレイに所定の映像を表示させる処理をコンピュータに行わせるプログラムであって、

ユーザの操作に対応して、前記ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択する選択ステップと、

前記選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツを取得する取得ステップと、

前記選択ステップの処理により選択されたアイテムを中心に表示させ、前記取得ステップにより取得された関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させる第１の表示制御ステップと、

コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出ステップと、

前記抽出ステップの処理により抽出された前記コンテンツが割り当てられたアイテムを、前記ディスプレイ上の前記少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる第２の表示制御ステップと、

前記第１の表示制御ステップの処理による表示、および前記第２の表示制御ステップの処理による表示を切り換える表示切換ステップと

を含み、

前記第１の表示制御ステップの処理、または、前記第２の表示制御ステップの処理では、前記表示切換ステップの処理により一方の表示から他方の表示に切り換えられる場合、前記一方の表示から、前記他方の表示に遷移する映像を表示させる

ことを特徴とするプログラム。

【請求項３２】

ディスプレイに所定の映像を表示させる処理を行う情報処理装置において、

コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテン

ツを抽出する抽出手段と、
前記抽出手段により抽出された前記コンテンツが割り当てられたアイテムを、前記ディスプレイ上の前記少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる第１の表示制御手段と、
ユーザの操作に対応して、前記ディスプレイに表示されたアイテムを選択する選択手段と、
前記選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生手段と、
前記選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツをリスト表示させる第２の表示制御手段と、
前記第１の表示制御手段による第１の表示、および前記第２の表示制御手段による第２の表示を切り換える表示切換手段と
を備え、
前記第１の表示制御手段は、前記表示切換手段により前記第１の表示から前記第２の表示に切り換えられる場合、前記第１の表示から、前記第２の表示に遷移する映像を表示させる
ことを特徴とする情報処理装置。
【請求項３３】
前記ディスプレイに積層されるタッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出手段をさらに備え、
前記選択手段は、前記検出手段により検出された前記ユーザの接触に対応して、前記ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択する
ことを特徴とする請求項３２に記載の情報処理装置。
【請求項３４】
前記抽出手段は、コンテンツの少なくとも２つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出し、
前記第１の表示制御手段は、前記抽出手段により抽出された前記コンテンツが割り当てられたアイテムを、前記ディスプレイ上の前記少なくとも２つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる
ことを特徴とする請求項３２に記載の情報処理装置。
【請求項３５】
前記表示切換手段により前記第１の表示から前記第２の表示に切り換えられた場合、前記第２の表示制御手段は、前記コンテンツの所定のメタデータの値順に、前記コンテンツをリスト表示させる
ことを特徴とする請求項３２に記載の情報処理装置。
【請求項３６】
前記所定のメタデータは、ランキング情報である
ことを特徴とする請求項３２に記載の情報処理装置。
【請求項３７】
ディスプレイに所定の映像を表示させる処理を行う情報処理装置の情報処理方法において、
コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出ステップと、
前記抽出ステップの処理により抽出された前記コンテンツが割り当てられたアイテムを、前記ディスプレイ上の前記少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる第１の表示制御ステップと、
ユーザの操作に対応して、前記ディスプレイに表示されたアイテムを選択する選択ステップと、
前記選択ステップにより選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップと、

前記選択ステップにより選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツをリスト表示させる第２の表示制御ステップと、
前記第１の表示制御ステップの処理による第１の表示、および前記第２の表示制御ステップの処理による第２の表示を切り換える表示切換ステップと
を含み、
前記第１の表示制御ステップの処理では、前記表示切換ステップの処理により前記第１の表示から前記第２の表示に切り換えられる場合、前記第１の表示から、前記第２の表示に遷移する映像を表示させる
ことを特徴とする情報処理方法。
【請求項３８】
ディスプレイに所定の映像を表示させる処理をコンピュータに行わせるプログラムであって、
コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出ステップと、
前記抽出ステップの処理により抽出された前記コンテンツが割り当てられたアイテムを、前記ディスプレイ上の前記少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる第１の表示制御ステップと、
ユーザの操作に対応して、前記ディスプレイに表示されたアイテムを選択する選択ステップと、
前記選択ステップにより選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップと、
前記選択ステップにより選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツをリスト表示させる第２の表示制御ステップと、
前記第１の表示制御ステップの処理による第１の表示、および前記第２の表示制御ステップの処理による第２の表示を切り換える表示切換ステップと
を含み、
前記第１の表示制御ステップの処理では、前記表示切換ステップの処理により前記第１の表示から前記第２の表示に切り換えられる場合、前記第１の表示から、前記第２の表示に遷移する映像を表示させる
ことを特徴とするプログラム。
【請求項３９】
ディスプレイに所定の映像を表示させる処理を行う情報処理装置において、
前記ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御手段と、
ユーザの操作に対応して、前記表示制御手段により表示されたアイテムを選択する選択手段と、
コンテンツのメタデータに基づいて、前記選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと同じ属性を有するコンテンツを抽出するコンテンツ抽出手段と、
前記コンテンツ抽出手段により抽出されたコンテンツを用いて、前記選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツからなる関連コンテンツリストを生成するリスト生成手段と
を備え、
前記表示制御手段は、前記選択手段により選択されたアイテムを中心に表示させ、前記リスト生成手段により生成された関連コンテンツリストの順に、前記関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させる
ことを特徴とする情報処理装置。
【請求項４０】
ディスプレイに所定の映像を表示させる処理を行う情報処理装置の情報処理方法において、

前記ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップと、
ユーザの操作に対応して、前記表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップと、
コンテンツのメタデータに基づいて、前記選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと同じ属性を有するコンテンツを抽出するコンテンツ抽出ステップと、
前記コンテンツ抽出ステップの処理により抽出されたコンテンツを用いて、前記選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツからなる関連コンテンツリストを生成するリスト生成ステップと
を含み、
前記表示制御ステップの処理では、前記選択ステップの処理により選択されたアイテムを中心に表示させ、前記リスト生成ステップの処理により生成された関連コンテンツリストの順に、前記関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させる
ことを特徴とする情報処理方法。
【請求項４１】
ディスプレイに所定の映像を表示させる処理を行う処理をコンピュータに行わせるプログラムであって、
前記ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップと、
ユーザの操作に対応して、前記表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップと、
コンテンツのメタデータに基づいて、前記選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと同じ属性を有するコンテンツを抽出するコンテンツ抽出ステップと、
前記コンテンツ抽出ステップの処理により抽出されたコンテンツを用いて、前記選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツからなる関連コンテンツリストを生成するリスト生成ステップと
を含み、
前記表示制御ステップの処理では、前記選択ステップの処理により選択されたアイテムを中心に表示させ、前記リスト生成ステップの処理により生成された関連コンテンツリストの順に、前記関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させる
ことを特徴とするプログラム。
【請求項４２】
ディスプレイに所定の映像を表示させる処理を行う情報処理装置において、
前記ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御手段と、
ユーザの操作に対応して、前記表示制御手段により表示されたアイテムを選択する選択手段と、
コンテンツを解析したデータである解析データに基づいて、前記選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツの解析データの値との類似度が所定の値より高い解析データの値を有するコンテンツを抽出するコンテンツ抽出手段と、
前記コンテンツ抽出手段により抽出されたコンテンツを用いて、前記選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツからなる関連コンテンツリストを生成するリスト生成手段と
を備え、
前記表示制御手段は、前記選択手段により選択されたアイテムを中心に表示させ、前記リスト生成手段により生成された関連コンテンツリストの順に、前記関連コンテンツが割

り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させる
ことを特徴とする情報処理装置。
【請求項４３】
ディスプレイに所定の映像を表示させる処理を行う情報処理装置の情報処理方法において、
前記ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップと、
ユーザの操作に対応して、前記表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップと、
コンテンツを解析したデータである解析データに基づいて、前記選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツの解析データの値との類似度が所定の値より高い解析データの値を有するコンテンツを抽出するコンテンツ抽出ステップと、
前記コンテンツ抽出ステップの処理により抽出されたコンテンツを用いて、前記選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツからなる関連コンテンツリストを生成するリスト生成ステップと
を含み、
前記表示制御ステップの処理では、前記選択ステップの処理により選択されたアイテムを中心に表示させ、前記リスト生成ステップの処理により生成された関連コンテンツリストの順に、前記関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させる
ことを特徴とする情報処理方法。
【請求項４４】
ディスプレイに所定の映像を表示させる処理を行う処理をコンピュータに行わせるプログラムであって、
前記ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップと、
ユーザの操作に対応して、前記表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップと、
コンテンツを解析したデータである解析データに基づいて、前記選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツの解析データの値との類似度が所定の値より高い解析データの値を有するコンテンツを抽出するコンテンツ抽出ステップと、
前記コンテンツ抽出ステップの処理により抽出されたコンテンツを用いて、前記選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツからなる関連コンテンツリストを生成するリスト生成ステップと
を含み、
前記表示制御ステップの処理では、前記選択ステップの処理により選択されたアイテムを中心に表示させ、前記リスト生成ステップの処理により生成された関連コンテンツリストの順に、前記関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させる
ことを特徴とするプログラム。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、情報処理装置および方法、並びにプログラムに関し、特に、ユーザが直感的に操作可能なコンテンツ選択画面を表示させることにより、多種多様なコンテンツの中から、ユーザの趣向や気分に合わせたコンテンツを簡単に選択することができるようにした情報処理装置および方法、並びにプログラムに関する。
【背景技術】
【０００２】

近年、ＣＤ(Compact Disc)に記録されている楽曲をリッピングしたり、あるいは、音楽配信サービスなどを利用して、音楽配信サーバから所望の楽曲をダウンロードすることにより、パーソナルコンピュータ（ＰＣ）に楽曲データを取り込む方法が普及しており、ユーザは、ＰＣに取り込んだ楽曲データなどのコンテンツを、携帯可能なポータブルデバイス（ＰＤ）を利用して楽しんでいる。

【０００３】

このような携帯可能なＰＤにおいては、その携帯性を重要視されるために、物理的な表示画面のサイズが限られている。このため、表示画面のサイズが限られていても、ＰＤに記録されているコンテンツやアプリケーションの中から、ユーザの所望するものを検索し、選択するために多くの提案がなされている。

【０００４】

例えば、特許文献１には、リスト表示されているアプリケーション名をタッチパネルのドラッグ操作によりスクロール表示させ、表示領域中の選択候補位置に表示されているアプリケーション名を選択候補として決定するようにした携帯端末装置が提案されている。

【０００５】

また、特許文献２には、回転入力デバイスを操作することにより、線形でリスト表示されているコンテンツ名をスクロール表示させて、目的のコンテンツ検索を簡単に操作させるようにした携帯端末装置（ポータブルマルチメディアデバイス）が提案されている。

【０００６】

さらに、特許文献３には、ジャンル、アーティスト、アルバム名、および曲からなる階層的な表示を提供することにより、ユーザに目的のコンテンツを簡単に検索させるようにした携帯端末装置（ポータブルマルチメディアデバイス）が提案されている。

【０００７】

以上のような提案は、例えば、ＰＤに、ユーザが認識できる程度の数のコンテンツしか記録されていない場合、あるいは、ＰＤに、自分が好んでリッピング、あるいはダウンロードしたコンテンツが多く記録されている場合などに、自分の知っている曲を検索する目的には、かなり効果的である。

【０００８】

すなわち、ＰＤに、ユーザが認識できる程度の数のコンテンツしか記録されていない場合、特許文献１や２のように、すべてのコンテンツをスクロール表示させて、その中から所望のコンテンツを探すことは、容易である。また、例えば、ＰＤに、自分が好んでリッピング、あるいはダウンロードしたコンテンツが多く記録されている場合、ユーザは、記録されているコンテンツ名や、そのコンテンツに関連する単語（すなわち、コンテンツが楽曲であれば、アルバム名やジャンル、アーティスト名）をおおよそ把握しているため、特許文献３のような階層的な表示から、所望のコンテンツを簡単に検索することができる。

【０００９】

【特許文献１】特開２００３－３３０６１３号公報

【特許文献２】米国特許出願公開第２００３／００９５０９６号明細書

【特許文献３】米国特許出願公開第２００４／００５５４４６号明細書

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【００１０】

しかしながら、例えば、ＰＤに、ユーザの好みに拠らない多種多様なコンテンツが記録されている場合、仮に、上述した提案を用いて、多種多様なコンテンツの中から、ユーザの知っている情報だけに基づいて、所望のコンテンツを探そうとしても、手間がかかり困難である課題があった。

【００１１】

すなわち、従来のコンテンツ選択画面は、ユーザが事前にＰＤに記録されているコンテンツに関しての情報を得ていることを前提としたものが多く、上述した提案などを用いて

、ユーザがその情報をあまり把握していない多種多様なコンテンツの中から、自分の趣味、趣向、そのときの気分などに応じたコンテンツを、直感的または感覚的に探すのが困難である課題があった。

【００１２】

本発明は、このような状況に鑑みてなされたものであり、多種多様なコンテンツの中から、自分の趣向にあったコンテンツを直感的に選択することができるようにするものである。

【課題を解決するための手段】

【００１３】

本発明の第１の情報処理装置は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御手段と、タッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出手段と、検出手段により検出されたユーザの接触が解放されたか否かを判定する判定手段と、判定手段によりユーザの接触が解放されたと判定された場合、直前に検出手段によりユーザの接触が検出されていた位置に対応する、表示制御手段により表示されたアイテムを選択決定する選択手段と、選択手段により選択決定されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生手段とを備え、再生手段は、検出手段によりユーザの接触が検出されてから、判定手段によりユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間も、所定のコンテンツを再生することを特徴とする。

【００１４】

所定のコンテンツは、検出手段によりユーザの接触が検出されてから、判定手段によりユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間に、検出手段によりユーザの接触が検出された位置に対応する表示制御手段により表示されたアイテムに割り当てられたコンテンツの一部、または、全部であるようにすることができる。

【００１５】

所定のコンテンツは、効果音であるようにすることができる。

【００１６】

本発明の第１の情報処理方法は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップと、タッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出ステップと、検出ステップの処理により検出されたユーザの接触が解放されたか否かを判定する判定ステップと、判定ステップの処理によりユーザの接触が解放されたと判定された場合、直前に検出ステップの処理によりユーザの接触が検出されていた位置に対応する、表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択決定する選択ステップと、選択ステップの処理により選択決定されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップとを含み、再生ステップの処理では、検出ステップの処理によりユーザの接触が検出されてから、判定ステップの処理によりユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間も、所定のコンテンツを再生することを特徴とする。

【００１７】

本発明の第１のプログラムは、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップと、タッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出ステップと、検出ステップの処理により検出されたユーザの接触が解放されたか否かを判定する判定ステップと、判定ステップの処理によりユーザの接触が解放されたと判定された場合、直前に検出ステップの処理によりユーザの接触が検出されていた位置に対応する、表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択決定する選択ステップと、選択ステップの処理により選択決定されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップとを含み、再生ステップの処理では、検出ステップの処理によりユーザの接触が検出されてから、判定ステップの処理によりユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間も、所定のコンテンツを再生することを特徴とする。

【００１８】

本発明の第２の情報処理装置は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御手段と、タッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出

手段と、検出手段により検出されたユーザの接触が解放されたか否かを判定する判定手段と、判定手段によりユーザの接触が解放されたと判定された場合、直前に検出手段によりユーザの接触が検出されていた位置に対応する、表示制御手段により表示されたアイテム、または、検出手段によりユーザの接触が検出されてから、判定手段によりユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間に、検出手段によりユーザの接触が検出された位置で囲まれる領域に対応する表示制御手段により表示されたアイテムすべてを選択決定する選択手段と、選択手段により選択決定されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生手段とを備えることを特徴とする。

【００１９】

選択手段による選択決定の対象を、検出手段により直前にユーザの接触が検出された位置に対応するアイテムから、検出手段によりユーザの接触が検出されてから、判定手段によりユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間に、検出手段によりユーザの接触が検出された位置で囲まれる領域に対応するアイテムに切り換える切換手段をさらに備えるようにすることができる。

【００２０】

本発明の第２の情報処理方法は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップと、タッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出ステップと、検出ステップの処理により検出されたユーザの接触が解放されたか否かを判定する判定ステップと、判定ステップの処理にユーザの接触が解放されたと判定された場合、直前に検出ステップの処理によりユーザの接触が検出されていた位置に対応する、表示制御ステップの処理により表示されたアイテム、または、検出ステップの処理によりユーザの接触が検出されてから、判定ステップの処理によりユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間に、検出ステップの処理によりユーザの接触が検出された位置で囲まれる領域に対応する表示制御ステップの処理により表示されたアイテムすべてを選択決定する選択ステップと、選択ステップの処理により選択決定されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップとを含むことを特徴とする。

【００２１】

本発明の第２のプログラムは、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップと、タッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出ステップと、検出ステップの処理により検出されたユーザの接触が解放されたか否かを判定する判定ステップと、判定ステップの処理にユーザの接触が解放されたと判定された場合、直前に検出ステップの処理によりユーザの接触が検出されていた位置に対応する、表示制御ステップの処理により表示されたアイテム、または、検出ステップの処理によりユーザの接触が検出されてから、判定ステップの処理によりユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間に、検出ステップの処理によりユーザの接触が検出された位置で囲まれる領域に対応する表示制御ステップの処理により表示されたアイテムすべてを選択決定する選択ステップと、選択ステップの処理により選択決定されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップとを含むことを特徴とする。

【００２２】

本発明の第３の情報処理装置は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御手段と、ユーザの操作に対応して、表示制御手段により表示されたアイテムを選択する選択手段と、選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツを取得する取得手段とを備え、表示制御手段は、選択手段により選択されたアイテムを中心に表示させ、取得手段により取得された関連コンテンツが割り当てられた第１の関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させることを特徴とする。

【００２３】

ディスプレイに積層されるタッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出手段をさらに備え、選択手段は、検出手段により検出されたユーザの接触に対応して、ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択するようにすることができ

る。

【００２４】

表示制御手段は、アイテムと第１の関連アイテムの間にラインを表示させ、または、ラインを、所定の関連に応じた矢印、ライン模様、および色の少なくとも１つで表示させるようにすることができる。

【００２５】

円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示されている第１の関連アイテムが選択手段により選択された場合、表示制御手段は、選択手段により選択された第１の関連アイテムが、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上から、中心に遷移する映像を表示させ、取得手段により取得された、第１の関連アイテムと所定の関連を有する関連コンテンツが割り当てられた第２の関連アイテムが、中心に表示された第１の関連アイテム上から、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上の所定の位置に遷移する映像を表示させるようにすることができる。

【００２６】

コンテンツは、他のユーザの再生履歴情報であるようにすることができる。

【００２７】

本発明の第３の情報処理方法は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップと、ユーザの操作に対応して、表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップと、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツを取得する取得ステップとを含み、表示制御ステップの処理では、選択ステップの処理により選択されたアイテムを中心に表示させ、取得ステップの処理により取得された関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させること特徴とする。

【００２８】

本発明の第３のプログラムは、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップと、ユーザの操作に対応して、表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップと、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツを取得する取得ステップとを含み、表示制御ステップの処理では、選択ステップの処理により選択されたアイテムを中心に表示させ、取得ステップの処理により取得された関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させることを特徴とする。

【００２９】

本発明の第４の情報処理装置は、コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出手段と、抽出手段により抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムを、ディスプレイ上の少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる表示制御手段と、ユーザの操作に対応して、表示制御手段により表示されたアイテムを選択する選択手段と、選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生手段とを備えることを特徴とする。

【００３０】

ディスプレイに積層されるタッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出手段をさらに備え、選択手段は、検出手段により検出されたユーザの接触に対応して、ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択するようにすることができる。

【００３１】

抽出手段は、コンテンツの少なくとも２つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出し、表示制御手段は、抽出手段により抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムを、ディスプレイ上の少なくとも２つのメタデータの軸における所定

の位置に表示させるようにすることができる。

【００３２】

抽出手段により複数のコンテンツが抽出され、アイテムに複数のコンテンツが割り当てられている場合、複数のコンテンツには、複数のコンテンツが有する所定のメタデータの値順に、所定の優先度が設定され、再生手段は、選択手段により選択されたアイテムに割り当てられた複数のコンテンツを、所定の優先度の順に再生するようにすることができる。

【００３３】

表示制御手段は、所定の関連を有するコンテンツが割り当てられたアイテムを、他のアイテムとは異なる表示で表示させるようにすることができる。

【００３４】

異なる表示は、点滅、色、図形、輝度、および数字の付加によるもののうちの少なくとも１つによる表示であるようにすることができる。

【００３５】

表示制御手段は、所定の関連を有するコンテンツが割り当てられたアイテム同士の間にラインを表示させ、または、ラインを、所定の関連に応じた矢印、ライン模様、および色の少なくとも１つで表示させるようにすることができる。

【００３６】

本発明の第４の情報処理方法は、コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出ステップと、抽出ステップの処理により抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムを、ディスプレイ上の少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる表示制御ステップと、ユーザの操作に対応して、表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップと、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップとを含むことを特徴とする。

【００３７】

本発明の第４のプログラムは、コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出ステップと、抽出ステップの処理により抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムを、ディスプレイ上の少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる表示制御ステップと、ユーザの操作に対応して、表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップと、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップとを含むことを特徴とする。

【００３８】

本発明の第５の情報処理装置は、ユーザの操作に対応して、ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択する選択手段と、選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツを取得する取得手段と、選択手段により選択されたアイテムを中心に表示させ、取得手段により取得された関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させる第１の表示制御手段と、コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出手段と、抽出手段により抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムを、ディスプレイ上の少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる第２の表示制御手段と、第１の表示制御手段による表示、および第２の表示制御手段による表示を切り換える表示切換手段とを備え、第１の表示制御手段、または、第２の表示制御手段は、表示切換手段により一方の表示から他方の表示に切り換えられる場合、一方の表示から、他方の表示に遷移する映像を表示させることを特徴とする。

【００３９】

ディスプレイに積層されるタッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出手段をさらに備え、選択手段は、検出手段により検出されたユーザの接触に対応して、ディスプレ

イに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択するようにすることができる。

【００４０】

抽出手段は、コンテンツの少なくとも２つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出し、第２の表示制御手段は、抽出手段により抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムを、ディスプレイ上の少なくとも２つのメタデータの軸における所定の位置に表示させるようにすることができる。

【００４１】

第１の表示制御手段または第２の表示制御手段は、表示切換手段により一方の表示から他方の表示に切り換えられた場合、一方の表示において選択手段により選択されているコンテンツの情報を、他方の表示に反映させて表示させるようにすることができる。

【００４２】

本発明の第５の情報処理方法は、ユーザの操作に対応して、ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択する選択ステップと、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツを取得する取得ステップと、選択ステップの処理により選択されたアイテムを中心に表示させ、取得ステップにより取得された関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させる第１の表示制御ステップと、コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出ステップと、抽出ステップの処理により抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムを、ディスプレイ上の少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる第２の表示制御ステップと、第１の表示制御ステップの処理による表示、および第２の表示制御ステップの処理による表示を切り換える表示切換ステップとを含み、第１の表示制御ステップの処理、または、第２の表示制御ステップの処理では、表示切換ステップの処理により一方の表示から他方の表示に切り換えられる場合、一方の表示から、他方の表示に遷移する映像を表示させることを特徴とする。

【００４３】

本発明の第５のプログラムは、ユーザの操作に対応して、ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択する選択ステップと、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツを取得する取得ステップと、選択ステップの処理により選択されたアイテムを中心に表示させ、取得ステップにより取得された関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させる第１の表示制御ステップと、コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出ステップと、抽出ステップの処理により抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムを、ディスプレイ上の少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる第２の表示制御ステップと、第１の表示制御ステップの処理による表示、および第２の表示制御ステップの処理による表示を切り換える表示切換ステップとを含み、第１の表示制御ステップの処理、または、第２の表示制御ステップの処理では、表示切換ステップの処理により一方の表示から他方の表示に切り換えられる場合、一方の表示から、他方の表示に遷移する映像を表示させることを特徴とする。

【００４４】

本発明の第６の情報処理装置は、コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出手段と、抽出手段により抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムを、ディスプレイ上の少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる第１の表示制御手段と、ユーザの操作に対応して、ディスプレイに表示されたアイテムを選択する選択手段と、選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生手段と、選択手段により選択されたアイ

テムに割り当てられたコンテンツをリスト表示させる第２の表示制御手段と、第１の表示制御手段による第１の表示、および第２の表示制御手段による第２の表示を切り換える表示切換手段とを備え、第１の表示制御手段は、表示切換手段により第１の表示から第２の表示に切り換えられる場合、第１の表示から、第２の表示に遷移する映像を表示させることを特徴とする。

【００４５】

ディスプレイに積層されるタッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出手段をさらに備え、選択手段は、検出手段により検出されたユーザの接触に対応して、ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択するようにすることができる。

【００４６】

抽出手段は、コンテンツの少なくとも２つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出し、第１の表示制御手段は、抽出手段により抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムを、ディスプレイ上の少なくとも２つのメタデータの軸における所定の位置に表示させるようにすることができる。

【００４７】

表示切換手段により第１の表示から第２の表示に切り換えられた場合、第２の表示制御手段は、コンテンツの所定のメタデータの値順に、コンテンツをリスト表示させるようにすることができる。

【００４８】

所定のメタデータは、ランキング情報であるようにすることができる。

【００４９】

本発明の第６の情報処理方法は、コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出ステップと、抽出ステップの処理により抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムを、ディスプレイ上の少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる第１の表示制御ステップと、ユーザの操作に対応して、ディスプレイに表示されたアイテムを選択する選択ステップと、選択ステップにより選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップと、選択ステップにより選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツをリスト表示させる第２の表示制御ステップと、第１の表示制御ステップの処理による第１の表示、および第２の表示制御ステップの処理による第２の表示を切り換える表示切換ステップとを含み、第１の表示制御ステップの処理では、表示切換ステップの処理により第１の表示から第２の表示に切り換えられる場合、第１の表示から、第２の表示に遷移する映像を表示させることを特徴とする。

【００５０】

本発明の第６のプログラムは、コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出ステップと、抽出ステップの処理により抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムを、ディスプレイ上の少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる第１の表示制御ステップと、ユーザの操作に対応して、ディスプレイに表示されたアイテムを選択する選択ステップと、選択ステップにより選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップと、選択ステップにより選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツをリスト表示させる第２の表示制御ステップと、第１の表示制御ステップの処理による第１の表示、および第２の表示制御ステップの処理による第２の表示を切り換える表示切換ステップとを含み、第１の表示制御ステップの処理では、表示切換ステップの処理により第１の表示から第２の表示に切り換えられる場合、第１の表示から、第２の表示に遷移する映像を表示させることを特徴とする。

【００５１】

本発明の第７の情報処理装置は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御手段と、ユーザの操作に対応して、表示制御手段により表示

されたアイテムを選択する選択手段と、コンテンツのメタデータに基づいて、選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと同じ属性を有するコンテンツを抽出するコンテンツ抽出手段と、コンテンツ抽出手段により抽出されたコンテンツを用いて、選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツからなる関連コンテンツリストを生成するリスト生成手段とを備え、表示制御手段は、選択手段により選択されたアイテムを中心に表示させ、リスト生成手段により生成された関連コンテンツリストの順に、関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させることを特徴とする。

【００５２】

本発明の第７の情報処理方法は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップと、ユーザの操作に対応して、表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップと、コンテンツのメタデータに基づいて、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと同じ属性を有するコンテンツを抽出するコンテンツ抽出ステップと、コンテンツ抽出ステップの処理により抽出されたコンテンツを用いて、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツからなる関連コンテンツリストを生成するリスト生成ステップとを含み、表示制御ステップの処理では、選択ステップの処理により選択されたアイテムを中心に表示させ、リスト生成ステップの処理により生成された関連コンテンツリストの順に、関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させることを特徴とする。

【００５３】

本発明の第７のプログラムは、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップと、ユーザの操作に対応して、表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップと、コンテンツのメタデータに基づいて、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと同じ属性を有するコンテンツを抽出するコンテンツ抽出ステップと、コンテンツ抽出ステップの処理により抽出されたコンテンツを用いて、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツからなる関連コンテンツリストを生成するリスト生成ステップとを含み、表示制御ステップの処理では、選択ステップの処理により選択されたアイテムを中心に表示させ、リスト生成ステップの処理により生成された関連コンテンツリストの順に、関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させることを特徴とするこ。

【００５４】

本発明の第８の情報処理装置は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御手段と、ユーザの操作に対応して、表示制御手段により表示されたアイテムを選択する選択手段と、コンテンツを解析したデータである解析データに基づいて、選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツの解析データの値との類似度が所定の値より高い解析データの値を有するコンテンツを抽出するコンテンツ抽出手段と、コンテンツ抽出手段により抽出されたコンテンツを用いて、選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツからなる関連コンテンツリストを生成するリスト生成手段とを備え、表示制御手段は、選択手段により選択されたアイテムを中心に表示させ、リスト生成手段により生成された関連コンテンツリストの順に、関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させることを特徴とする。

【００５５】

本発明の第８の情報処理方法は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたア

イテムを表示させる表示制御ステップと、ユーザの操作に対応して、表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップと、コンテンツを解析したデータである解析データに基づいて、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツの解析データの値との類似度が所定の値より高い解析データの値を有するコンテンツを抽出するコンテンツ抽出ステップと、コンテンツ抽出ステップの処理により抽出されたコンテンツを用いて、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツからなる関連コンテンツリストを生成するリスト生成ステップとを含み、表示制御ステップの処理では、選択ステップの処理により選択されたアイテムを中心に表示させ、リスト生成ステップの処理により生成された関連コンテンツリストの順に、関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させることを特徴とする。

【００５６】

本発明の第８のプログラムは、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップと、ユーザの操作に対応して、表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップと、コンテンツを解析したデータである解析データに基づいて、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツの解析データの値との類似度が所定の値より高い解析データの値を有するコンテンツを抽出するコンテンツ抽出ステップと、コンテンツ抽出ステップの処理により抽出されたコンテンツを用いて、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツからなる関連コンテンツリストを生成するリスト生成ステップとを含み、表示制御ステップの処理では、選択ステップの処理により選択されたアイテムを中心に表示させ、リスト生成ステップの処理により生成された関連コンテンツリストの順に、関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させることを特徴とする。

【００５７】

第１の本発明においては、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムが表示され、タッチパネルに対するユーザの接触が検出され、検出されたユーザの接触が解放されたか否かが判定される。そして、ユーザの接触が解放されたと判定された場合、直前にユーザの接触が検出されていた位置に対応する、表示されたアイテムが選択決定され、選択決定されたアイテムに割り当てられたコンテンツが再生され、さらに、ユーザの接触が検出されてから、ユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間も、所定のコンテンツが再生される。

【００５８】

第２の本発明においては、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムが表示され、タッチパネルに対するユーザの接触が検出され、検出されたユーザの接触が解放されたか否かが判定される。そして、ユーザの接触が解放されたと判定された場合、直前にユーザの接触が検出されていた位置に対応する、表示されたアイテム、または、ユーザの接触が検出されてから、ユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間に、ユーザの接触が検出された位置で囲まれる領域に対応する、表示されたアイテムすべてが選択決定され、選択決定されたアイテムに割り当てられたコンテンツが再生される。

【００５９】

第３の本発明においては、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムが表示され、ユーザの操作に対応して、表示されたアイテムが選択され、選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツが取得される。そして、選択されたアイテムが中心に表示され、取得された関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムが、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示される。

【００６０】

第４の本発明においては、コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツが抽出され、抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムが、ディスプレイ上の少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示される。そして、ユーザの操作に対応して、表示されたアイテムが選択され、選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツが再生される。

【００６１】

第５の本発明においては、ユーザの操作に対応して、ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムが選択され、選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツが取得され、第１の表示として、選択されたアイテムを中心に表示され、取得された関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムが、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示される。また、コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツが抽出され、第２の表示として、抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムが、ディスプレイ上の少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示される。そして、第１の表示、および第２の表示のうち、一方の表示から他方の表示に切り換えられる場合、一方の表示から、他方の表示に遷移する映像が表示される。

【００６２】

第６の本発明においては、コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツが抽出され、第１の表示として、抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムが、ディスプレイ上の少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示される。また、ユーザの操作に対応して、ディスプレイに表示されたアイテムが選択され、選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツが再生され、第２の表示として、選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツがリスト表示される。そして、第１の表示から第２の表示に切り換えられる場合、第１の表示から、第２の表示に遷移する映像が表示される。

【００６３】

第７の本発明においては、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムが表示され、ユーザの操作に対応して、表示されたアイテムが選択される。コンテンツのメタデータに基づいて、選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと同じ属性を有するコンテンツが抽出され、抽出されたコンテンツを用いて、選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツからなる関連コンテンツリストが生成される。そして、選択されたアイテムが中心に表示され、生成された関連コンテンツリストの順に、関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムが、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示される。

【００６４】

第８の本発明においては、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムが表示され、表示されたアイテムが選択される。コンテンツを解析したデータである解析データに基づいて、選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツの解析データの値との類似度が所定の値より高い解析データの値を有するコンテンツが抽出され、抽出されたコンテンツを用いて、選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツからなる関連コンテンツリストが生成される。そして、選択されたアイテムが中心に表示され、生成された関連コンテンツリストの順に、関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムが、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示される。

【発明の効果】

【００６５】

本発明によれば、ユーザがその情報をあまり把握していない多種多様なコンテンツの中から直感的にコンテンツを選ぶことが可能なコンテンツ選択画面を提供することができる。また、ユーザに感覚的でわかりやすいコンテンツ選択画面を提供することができる。これにより、本発明によれば、ユーザは、多種多様なコンテンツの中から、自分の趣向にあ

ったコンテンツを直感的に選択することができる。さらに、本発明によれば、コンテンツを広め、普及することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００６６】

以下に本発明の実施の形態を説明するが、請求項に記載の構成要件と、発明の実施の形態における具体例との対応関係を例示すると、次のようになる。この記載は、請求項に記載されている発明をサポートする具体例が、発明の実施の形態に記載されていることを確認するためのものである。したがって、発明の実施の形態中には記載されているが、構成要件に対応するものとして、ここには記載されていない具体例があったとしても、そのことは、その具体例が、その構成要件に対応するものではないことを意味するものではない。逆に、具体例が構成要件に対応するものとしてここに記載されていたとしても、そのことは、その具体例が、その構成要件以外の構成要件には対応しないものであることを意味するものでもない。

【００６７】

さらに、この記載は、発明の実施の形態に記載されている具体例に対応する発明が、請求項に全て記載されていることを意味するものではない。換言すれば、この記載は、発明の実施の形態に記載されている具体例に対応する発明であって、この出願の請求項には記載されていない発明の存在、すなわち、将来、分割出願されたり、補正により追加される発明の存在を否定するものではない。

【００６８】

請求項１に記載の情報処理装置（例えば、図１のＰＤ５）は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御手段（例えば、図９のマップ表示制御部２１６）と、タッチパネル（例えば、図４のタッチパネル１３２）に対するユーザの接触を検出する検出手段（例えば、図５の入力モジュール１５３）と、検出手段により検出されたユーザの接触が解放されたか否かを判定する判定手段（例えば、図９の選択位置取得部２１１）と、判定手段によりユーザの接触が解放されたと判定された場合、直前に検出手段によりユーザの接触が検出されていた位置に対応する、表示制御手段により表示されたアイテムを選択決定する選択手段（例えば、図９の選択履歴管理部２１３）と、選択手段により選択決定されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生手段（例えば、図５のコンテンツ再生モジュール１５４）とを備え、再生手段は、検出手段によりユーザの接触が検出されてから、判定手段によりユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間も、所定のコンテンツを再生することを特徴とする。

【００６９】

請求項４に記載の情報処理方法は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップ（例えば、図３１のステップＳ７８）と、タッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出ステップ（例えば、図３１のステップＳ７９）と、検出ステップの処理により検出されたユーザの接触が解放されたか否かを判定する判定ステップ（例えば、図３２のステップＳ１０５）と、判定ステップの処理によりユーザの接触が解放されたと判定された場合、直前に検出ステップの処理によりユーザの接触が検出されていた位置に対応する、表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択決定する選択ステップ（例えば、図３２のステップＳ１０６）と、選択ステップの処理により選択決定されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップ（例えば、図３２のステップＳ１０８）とを含み、再生ステップの処理（例えば、図３２のステップＳ１０３）では、検出ステップの処理によりユーザの接触が検出されてから、判定ステップの処理によりユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間も、所定のコンテンツを再生することを特徴とする。

【００７０】

請求項６に記載の情報処理装置は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御手段（例えば、図９のマップ表示制御部２１６）と、タッチパネル（例えば、図４のタッチパネル１３２）に対するユーザの接触を検出する検出手

段（例えば、図５の入力モジュール１５３）と、検出手段により検出されたユーザの接触が解放されたか否かを判定する判定手段（例えば、図９の選択位置取得部２１１）と、判定手段によりユーザの接触が解放されたと判定された場合、直前に検出手段によりユーザの接触が検出されていた位置に対応する、表示制御手段により表示されたアイテム（例えば、図１１の位置Ｐ２に対応するグリッド）、または、検出手段によりユーザの接触が検出されてから、判定手段によりユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間に、検出手段によりユーザの接触が検出された位置で囲まれる領域に対応する表示制御手段により表示されたアイテムすべて（例えば、図１２の軌跡３８１に対応する領域のグリッド）を選択決定する選択手段（例えば、図９の選択履歴管理部２１３）と、選択手段により選択決定されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生手段（例えば、図５のコンテンツ再生モジュール１５４）とを備えることを特徴とする。

【００７１】

請求項７に記載の情報処理装置は、選択手段による選択決定の対象を、検出手段により直前にユーザの接触が検出された位置に対応するアイテムから、検出手段によりユーザの接触が検出されてから、判定手段によりユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間に、検出手段によりユーザの接触が検出された位置で囲まれる領域に対応するアイテムに切り換える切換手段（例えば、図１２のエリアボタン３９１の操作信号に基づいて処理を行う選択位置取得部２１１）をさらに備えることを特徴とする。

【００７２】

請求項８に記載の情報処理方法は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップ（例えば、図３１のステップＳ７８）と、タッチパネルに対するユーザの接触を検出する検出ステップ（例えば、図３１のステップＳ７９）と、検出ステップの処理により検出されたユーザの接触が解放されたか否かを判定する判定ステップ（例えば、図３２のステップＳ１０５）と、判定ステップの処理によりユーザの接触が解放されたと判定された場合、直前に検出ステップの処理によりユーザの接触が検出されていた位置に対応する、表示制御ステップの処理により表示されたアイテム、または、検出ステップの処理によりユーザの接触が検出されてから、判定ステップの処理によりユーザの接触が解放されたと判定されるまでの間に、検出ステップの処理によりユーザの接触が検出された位置で囲まれる領域に対応する表示制御ステップの処理により表示されたアイテムすべてを選択決定する選択ステップ（例えば、図３２のステップＳ１０６）と、選択ステップの処理により選択決定されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップ（例えば、図３２のステップＳ１０８）とを含むことを特徴とする。

【００７３】

なお、請求項９に記載のプログラムも、上述した請求項８に記載の情報処理方法と基本的に同様の処理であるため、繰り返しになるのでその説明は省略する。

【００７４】

本発明の請求項１０に記載の情報処理装置は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御手段（例えば、図９の関連リンク表示制御部２１５）と、ユーザの操作に対応して、表示制御手段により表示されたアイテムを選択する選択手段（例えば、図９の選択位置取得部２１１）と、選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツを取得する取得手段（例えば、図９の関連リンク生成部２３１）とを備え、表示制御手段は、選択手段により選択されたアイテムを中心に表示させ、取得手段により取得された関連コンテンツが割り当てられた第１の関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させることを特徴とする。

【００７５】

本発明の請求項１１に記載の情報処理装置は、ディスプレイに積層されるタッチパネル（例えば、図４のタッチパネル１３２）に対するユーザの接触を検出する検出手段（例えば、図５の入力モジュール１５３）をさらに備え、選択手段は、検出手段により検出され

たユーザの接触に対応して、ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択することを特徴とする。

【００７６】

本発明の請求項１４に記載の情報処理装置は、コンテンツは、他のユーザの再生履歴情報（例えば、図２３のリンク表示部５２１のユーザアイコンに割り当てられている再生履歴）であることを特徴とする。

【００７７】

本発明の請求項１５に記載の情報処理方法は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップ（例えば、図３６のステップＳ１９４）と、ユーザの操作に対応して、表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップ（例えば、図３６のステップＳ１９６）と、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツを取得する取得ステップ（例えば、図３６のステップＳ１９２）とを含み、表示制御ステップの処理では、選択手段により選択されたアイテムを中心に表示させ、取得手段により取得された関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させることを特徴とする。

【００７８】

なお、請求項１６に記載のプログラムも、上述した請求項１５に記載の情報処理方法と基本的に同様の処理であるため、繰り返しになるのでその説明は省略する。

【００７９】

本発明の請求項１７に記載の情報処理装置は、コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出手段（例えば、図９のグリッドマップ生成部２３２）と、抽出手段により抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムを、ディスプレイ上の少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる表示制御手段（例えば、図２９のマップ表示部３２１を表示制御する図９のマップ表示制御部２１６）と、ユーザの操作に対応して、表示制御手段により表示されたアイテムを選択する選択手段（例えば、図９の選択位置取得部２１１）と、選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生手段（例えば、図５のコンテンツ再生モジュール１５４）とを備えることを特徴とする。

【００８０】

本発明の請求項１８に記載の情報処理装置は、ディスプレイに積層されるタッチパネル（例えば、図４のタッチパネル１３２）に対するユーザの接触を検出する検出手段（例えば、図５の入力モジュール１５３）をさらに備え、選択手段は、検出手段により検出されたユーザの接触に対応して、ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択することを特徴とする。

【００８１】

本発明の請求項１９に記載の情報処理装置は、抽出手段は、コンテンツの少なくとも２つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出し、表示制御手段（例えば、図１０のマップ表示部３２１を表示制御する図９のマップ表示制御部２１６）は、抽出手段により抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムを、ディスプレイ上の少なくとも２つのメタデータの軸における所定の位置に表示させることを特徴とする。

【００８２】

本発明の請求項２４に記載の情報処理方法は、コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出ステップ（例えば、図３１のステップＳ７７）と、抽出ステップの処理により抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムを、ディスプレイ上の少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる表示制御ステップ（例えば、図３１のステップＳ７８）と、ユーザの操作に対応して、表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップ（例えば、図３２のステップＳ１０６）と、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップ（例えば、図３２のステップＳ１０

８）とを含むことを特徴とする。

【００８３】

なお、請求項２５に記載のプログラムも、上述した請求項２４に記載の情報処理方法と基本的に同様の処理であるため、繰り返しになるのでその説明は省略する。

【００８４】

本発明の請求項２６に記載の情報処理装置は、ユーザの操作に対応して、ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択する選択手段（例えば、図９の選択位置取得部２１１）と、選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツを取得する取得手段（例えば、図９の関連リンク生成部２３１）と、選択手段により選択されたアイテムを中心に表示させ、取得手段により取得された関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させる第１の表示制御手段（例えば、図９の関連リンク表示制御部２１５）と、コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出手段（例えば、図９のグリッドマップ生成部２３２）と、抽出手段により抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムを、ディスプレイ上の少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる第２の表示制御手段（例えば、図９のマップ表示制御部２１６）と、第１の表示制御手段による表示、および第２の表示制御手段による表示を切り換える表示切換手段（例えば、図９の情報生成制御部２１４）とを備え、第１の表示制御手段、または、第２の表示制御手段は、表示切換手段により一方の表示から他方の表示に切り換えられる場合、一方の表示から、他方の表示に遷移する映像を表示させることを特徴とする。

【００８５】

本発明の請求項２７に記載の情報処理装置は、ディスプレイに積層されるタッチパネル（例えば、図４のタッチパネル１３２）に対するユーザの接触を検出する検出手段（例えば、図５の入力モジュール１５３）をさらに備え、選択手段は、検出手段により検出されたユーザの接触に対応して、ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択することを特徴とする。

【００８６】

本発明の請求項３０に記載の情報処理方法は、ユーザの操作に対応して、ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択する選択ステップ（例えば、図３６のステップＳ１９６）と、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツを取得する取得ステップ（例えば、図３６のステップＳ１９２）と、選択ステップの処理により選択されたアイテムを中心に表示させ、取得ステップにより取得された関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させる第１の表示制御ステップ（例えば、図３６のステップＳ１９４）と、コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出ステップ（例えば、図３１のステップＳ７７）と、抽出ステップの処理により抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムを、ディスプレイ上の少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる第２の表示制御ステップ（例えば、図３１のステップＳ７８）と、第１の表示制御ステップの処理による表示、および第２の表示制御ステップの処理による表示を切り換える表示切換ステップ（例えば、図３０のステップＳ５２またはステップＳ５６）とを含み、第１の表示制御ステップの処理、または、第２の表示制御ステップの処理では、表示切換ステップの処理により一方の表示から他方の表示に切り換えられる場合、一方の表示から、他方の表示に遷移する映像を表示させることを特徴とする。

【００８７】

なお、請求項３１に記載のプログラムも、上述した請求項３０に記載の情報処理方法と基本的に同様の処理であるため、繰り返しになるのでその説明は省略する。

【００８８】

本発明の請求項３２に記載の情報処理装置は、コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出手段（例えば、図９のグリッドマップ生成部２３２）と、抽出手段により抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムを、ディスプレイ上の少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる第１の表示制御手段（例えば、図９のマップ表示制御部２１６）と、ユーザの操作に対応して、ディスプレイに表示されたアイテムを選択する選択手段（例えば、図９の選択位置取得部２１１）と、選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生手段（例えば、図５のコンテンツ再生モジュール１５４）と、選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツをリスト表示させる第２の表示制御手段（例えば、図９のリスト表示制御部２１７）と、第１の表示制御手段による第１の表示、および第２の表示制御手段による第２の表示を切り換える表示切換手段（例えば、図９の情報生成制御部２１４）とを備え、第１の表示制御手段は、表示切換手段により第１の表示から第２の表示に切り換えられた場合、第１の表示から、第２の表示に遷移する映像を表示させることを特徴とする。

【００８９】

本発明の請求項３３に記載の情報処理装置は、ディスプレイに積層されるタッチパネル（例えば、図４のタッチパネル１３２）に対するユーザの接触を検出する検出手段（例えば、図５の入力モジュール１５３）をさらに備え、選択手段は、検出手段により検出されたユーザの接触に対応して、ディスプレイに表示される、コンテンツが割り当てられたアイテムを選択することを特徴とする。

【００９０】

本発明の請求項３７に記載の情報処理方法は、コンテンツの少なくとも１つのメタデータが所定の範囲に含まれる値を有するコンテンツを抽出する抽出ステップ（例えば、図３１のステップＳ７７）と、抽出ステップの処理により抽出されたコンテンツが割り当てられたアイテムを、ディスプレイ上の少なくとも１つのメタデータの軸における所定の位置に表示させる第１の表示制御ステップ（例えば、図３１のステップＳ７８）と、ユーザの操作に対応して、ディスプレイに表示されたアイテムを選択する選択ステップ（例えば、図３２のステップＳ１０６）と、選択ステップにより選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツを再生する再生ステップ（例えば、図３２のステップＳ１０８）と、選択ステップにより選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツをリスト表示させる第２の表示制御ステップ（例えば、図３３のステップＳ１２５）と、第１の表示制御ステップの処理による第１の表示、および第２の表示制御ステップの処理による第２の表示を切り換える表示切換ステップ（例えば、図３０のステップＳ５３）とを含み、第１の表示制御ステップの処理では、表示切換ステップの処理により第１の表示から第２の表示に切り換えられる場合、第１の表示から、第２の表示に遷移する映像を表示させることを特徴とする。

【００９１】

なお、請求項３８に記載のプログラムも、上述した請求項３７に記載の情報処理方法と基本的に同様の処理であるため、繰り返しになるのでその説明は省略する。

【００９２】

本発明の請求項３９に記載の情報処理装置は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御手段（例えば、図９の関連リンク表示制御部２１５）と、ユーザの操作に対応して、表示制御手段により表示されたアイテムを選択する選択手段（例えば、図９の選択位置取得部２１１）と、コンテンツのメタデータに基づいて、選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと同じ属性を有するコンテンツを抽出するコンテンツ抽出手段（例えば、図５３のＰＤ対象コンテンツ抽出部９１４）と、コンテンツ抽出手段により抽出されたコンテンツを用いて、選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツからなる関連コンテンツリストを生成するリスト生成手段（例えば、図５３の関連リスト生成制御部９１３）とを備え、表示制御手段は、選択手段により選択されたアイテムを中心

に表示させ、リスト生成手段により生成された関連コンテンツリストの順に、関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させることを特徴とする。

【００９３】

本発明の請求項４０に記載の情報処理方法は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップ（例えば、図３６のステップＳ１９４）と、ユーザの操作に対応して、表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップ（例えば、図３６のステップＳ１９６）と、コンテンツのメタデータに基づいて、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと同じ属性を有するコンテンツを抽出するコンテンツ抽出ステップ（例えば、図５４のステップＳ３１４）と、コンテンツ抽出ステップの処理により抽出されたコンテンツを用いて、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツからなる関連コンテンツリストを生成するリスト生成ステップ（例えば、図５４のステップＳ３１５）とを含み、表示制御ステップの処理では、選択ステップの処理により選択されたアイテムを中心に表示させ、リスト生成ステップの処理により生成された関連コンテンツリストの順に、関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させることを特徴とする。

【００９４】

なお、請求項４１に記載のプログラムも、上述した請求項４０に記載の情報処理方法と基本的に同様の処理であるため、繰り返しになるのでその説明は省略する。

【００９５】

本発明の請求項４２に記載の情報処理装置は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御手段（例えば、図９の関連リンク表示制御部２１５）と、ユーザの操作に対応して、表示制御手段により表示されたアイテムを選択する選択手段（例えば、図９の選択位置取得部２１１）と、コンテンツを解析したデータである解析データに基づいて、選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツの解析データの値との類似度が所定の値より高い解析データの値を有するコンテンツを抽出するコンテンツ抽出手段（例えば、図５７のＰＤ対象コンテンツ抽出部９３３）と、コンテンツ抽出手段により抽出されたコンテンツを用いて、選択手段により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツからなる関連コンテンツリストを生成するリスト生成手段（例えば、図５７の関連リスト生成制御部９３２）とを備え、表示制御手段は、選択手段により選択されたアイテムを中心に表示させ、リスト生成手段により生成された関連コンテンツリストの順に、関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させることを特徴とする。

【００９６】

本発明の請求項４３に記載の情報処理方法は、ディスプレイに所定のコンテンツが割り当てられたアイテムを表示させる表示制御ステップ（例えば、図３６のステップＳ１９４）と、ユーザの操作に対応して、表示制御ステップの処理により表示されたアイテムを選択する選択ステップ（例えば、図３６のステップＳ１９６）と、コンテンツを解析したデータである解析データに基づいて、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツの解析データの値との類似度が所定の値より高い解析データの値を有するコンテンツを抽出するコンテンツ抽出ステップ（例えば、図５６のステップＳ３３４）と、コンテンツ抽出ステップの処理により抽出されたコンテンツを用いて、選択ステップの処理により選択されたアイテムに割り当てられたコンテンツと所定の関連を有する関連コンテンツからなる関連コンテンツリストを生成するリスト生成ステップ（例えば、図５６のステップＳ３３５）とを含み、表示制御ステップの処理では、選択ステップの処理により選択されたアイテムを中心に表示させ、リスト生成ステップの処理により生成された関連コンテンツリストの順に、関連コンテンツが割り当てられた関連アイテムを、円

周の全部もしくは一部、または多角形の外周の全部もしくは一部の上に表示させることを特徴とする。

【００９７】

なお、請求項４４に記載のプログラムも、上述した請求項４３に記載の情報処理方法と基本的に同様の処理であるため、繰り返しになるのでその説明は省略する。

【００９８】

以下、図を参照して本発明の実施の形態について説明する。

【００９９】

図１は、本発明を適用したコンテンツ提供システムの構成例を表している。

【０１００】

インターネットに代表されるネットワーク２には、パーソナルコンピュータ（ＰＣ）１が接続されている。この例においては、ＰＣ１が１台のみ示されているが、ネットワーク２には、任意の台数のＰＣが接続される。

【０１０１】

また、ネットワーク２には、ＰＣ１に対して動画像や楽曲などのコンテンツを提供するコンテンツサーバ３が接続されている。このコンテンツサーバ３も任意の台数、ネットワーク２に接続される。なお、図１の例においては、音楽のコンテンツが提供される場合を説明する。

【０１０２】

コンテンツサーバ３は、楽曲などのコンテンツのデータ（以下、コンテンツデータとも称する）と、そのコンテンツに対応するメタデータ（コンテンツメタデータとも適宜称する）からなるコンテンツファイルを記憶するコンテンツファイルデータベース（ＤＢ）４を有している。例えば、メタデータは、コンテンツが含まれるアルバム名、コンテンツを演奏あるいは提供するアーティスト名、コンテンツの曲調、リズム、または市場におけるコンテンツのランキングの値（パラメータ）などで構成される。

【０１０３】

コンテンツサーバ３は、ＰＣ１からのアクセスに対して、コンテンツファイルを提供するために登録されているユーザを認証する。そして、コンテンツサーバ３は、ユーザを認証したＰＣ１に、コンテンツファイルＤＢ４に記憶されている多種多様なコンテンツファイルを、ネットワーク２を介して送信する。すなわち、図１の例においては、コンテンツサーバ３は、ユーザの要求したコンテンツのコンテンツファイルではなく、コンテンツ提供側がユーザに視聴を薦める多種多様なコンテンツのコンテンツファイルを提供する。

【０１０４】

ＰＣ１は、Ｗｅｂブラウザなどのクライアントソフトウェアを用いて、コンテンツサーバ３にアクセスし、コンテンツサーバ３から受信したコンテンツファイルを記録したり、または、ＣＤ（Compact Disc）から読み取ったコンテンツデータを所定の符号化の方式（例えば、ATRAC3plus（商標））に変換して、そのメタデータとともにコンテンツファイルとして記録する。

【０１０５】

また、ＰＣ１には、例えば、ＵＳＢ（Universal Serial Bus）ケーブルなどを介して携帯可能な記録再生装置であるポータブルデバイス（ＰＤ）５が接続され、ＰＣ１は、接続されたＰＤ５に記録したコンテンツファイルを転送する。

【０１０６】

ＰＤ５は、コンテンツサーバ３やＣＤからＰＣ１を介して取得された多種多様なコンテンツファイルを記録したり、多種多様なコンテンツファイルが予め記録されているリムーバブルメディア１２２（図４）を装着することにより、それらに記録されているコンテンツファイルのメタデータを利用し、コンテンツデータを再生する。

【０１０７】

なお、図１の場合、ＰＤ５は、ＰＣ１を介してコンテンツサーバ３からコンテンツファイルを取得する例を説明しているが、ＰＣ１を介すことなく、ネットワーク２に直接接続

したり、あるいは、無線通信により、コンテンツサーバ３からコンテンツファイルを直接取得するようにしてもよい。

【０１０８】

詳細は後述するが、ＰＤ５は、タッチパネル１３２が積層される表示部１３１（ともに図４）を備えており、その表示部１３１に、ＰＤ５に記録されている多種多様なコンテンツファイルの中から、再生するコンテンツを選択するためのコンテンツ選択画面を表示させる。ユーザは、タッチペンや指で、表示部１３１に表示されたコンテンツ選択画面に積層されるタッチパネル１３２を操作することにより、簡単に、感覚的な操作で、ユーザの趣向や気分に応じたコンテンツを選択し、視聴することができる。

【０１０９】

以上のように、図１のコンテンツ提供システムにおいては、コンテンツサーバ３によりユーザの要求に拠らない多種多様な多くのコンテンツがＰＣ１を介してＰＤ５に提供され、ユーザは、ＰＤ５に表示されるコンテンツ選択画面に基づいて操作することにより、ＰＤ５に提供された多種多様な多くのコンテンツの中から、趣向に応じたコンテンツを選択し、視聴することができる。一方、コンテンツ提供側は、コンテンツを多くのユーザに広め、コンテンツ販売の拡大を推進することができる。

【０１１０】

図２は、ＰＣ１のハードウェア構成例を表している。

【０１１１】

ＣＰＵ（Central Processing Unit）１１は、ＲＯＭ（Read Only Memory）１２に記憶されているプログラム、または記憶部１８からＲＡＭ（Random Access Memory）１３にロードされたプログラムに従って各種の処理を実行する。ＲＡＭ１３にはまた、ＣＰＵ１１が各種の処理を実行する上において必要なデータなども適宜記憶される。

【０１１２】

ＣＰＵ１１、ＲＯＭ１２、およびＲＡＭ１３は、バス１４を介して相互に接続されている。このバス１４にはまた、入出力インタフェース１５も接続されている。

【０１１３】

入出力インタフェース１５には、キーボード、マウスなどよりなる入力部１６、ＣＲＴ（Cathode Ray Tube）、ＬＣＤ（Liquid Crystal Display）などよりなるディスプレイ、並びにスピーカなどよりなる出力部１７、ハードディスクなどより構成される記憶部１８、モデム、ターミナルアダプタ、またはＵＳＢインタフェースなどより構成される通信部１９が接続されている。通信部１９は、ネットワーク２やＵＳＢケーブルを介しての通信処理を行う。

【０１１４】

入出力インタフェース１５にはまた、必要に応じてドライブ２０が接続され、磁気ディスク、光ディスク、光磁気ディスク、あるいは半導体メモリなどのリムーバブルメディア２１が適宜装着され、それらから読み出されたコンピュータプログラムが、必要に応じて記憶部１８にインストールされる。

【０１１５】

なお、図示は省略するが、コンテンツサーバ３も、図２に示したＰＣ１と基本的に同様の構成を有するコンピュータにより構成される。そこで、以下の説明においては、図２の構成は、コンテンツサーバ３の構成としても引用される。

【０１１６】

ここで、ＣＰＵ１１が、各種のプログラムを実行することにより、図２のコンピュータは、図１のＰＣ１、またはコンテンツサーバ３として機能することとなる。この場合、プログラムは、図２のコンピュータに内蔵されている記録媒体としてのＲＯＭ１２や記憶部１８に予め記録しておくことができる。あるいはまた、プログラムは、磁気ディスクや、光ディスク、光磁気ディスク、半導体メモリなどのリムーバブルメディア２１に、一時的あるいは永続的に格納（記録）し、いわゆるパッケージソフトウェアとして提供することができる。

【０１１７】
なお、プログラムは、上述したようなリムーバブルメディア２１から図２のコンピュータにインストールする他、ダウンロードサイトから、デジタル衛星放送用の人工衛星を介して、図２のコンピュータに無線で転送したり、LAN(Local Area Network)、ネットワーク２を介して、図２のコンピュータに有線で転送してインストールすることもできる。
【０１１８】
図３は、ＰＣ１の機能構成例を示すブロック図である。図３に示される機能ブロックは、ＰＣ１のＣＰＵ１１により、所定のプログラムが実行されることで実現される。
【０１１９】
ＧＵＩ（Graphical User Interface）モジュール５１は、ユーザの操作を、入力部１６を介して入力し、操作に対応する操作信号を、コンテンツ取得制御モジュール５２またはＰＤ転送制御モジュール５４に供給したり、コンテンツ取得制御モジュール５２を介して、コンテンツサーバ３から供給される画面データに対応する映像などを、出力部１７を構成するモニタに表示させる制御を行う。
【０１２０】
コンテンツ取得制御モジュール５２は、ＧＵＩモジュール５１からの操作信号に応じて、サーバ通信モジュール５３を制御し、コンテンツサーバ３にアクセスさせる。コンテンツ取得制御モジュール５２は、コンテンツサーバ３から供給される画面データをＧＵＩモジュール５１に供給したり、コンテンツサーバ３から取得されたコンテンツファイルを、コンテンツファイルデータベース（ＤＢ）５６に記録する。
【０１２１】
サーバ通信モジュール５３は、通信部１９およびネットワーク２を介して、コンテンツサーバ３にアクセスし、コンテンツサーバ３から供給される画面データやコンテンツファイルをコンテンツ取得制御モジュール５２に供給する。
【０１２２】
ＰＤ（ポータブルデバイス）転送制御モジュール５４は、ＧＵＩモジュール５１からの操作信号に応じて、ＰＤ通信モジュール５５を制御し、コンテンツファイルＤＢ５６に記録されているコンテンツファイルをＰＤ５に送信させる。
【０１２３】
ＰＤ通信モジュール５５は、ＰＤ（ポータブルデバイス）転送制御モジュール５４の制御のもと、コンテンツファイルＤＢ５６に記録されているコンテンツファイルを、通信部１９および図示せぬＵＳＢケーブルを介して、ＰＤ５に送信する。
【０１２４】
コンテンツファイルＤＢ５６は、コンテンツサーバ３より取得されたコンテンツデータおよびそのメタデータからなるコンテンツファイルを記憶する。
【０１２５】
図４は、ＰＤ５のハードウェア構成例を表している。なお、図４のＣＰＵ１１１乃至入出力インタフェース１１５は、図２のＰＣ１のＣＰＵ１１乃至入出力インタフェース１５と基本的に同様の構成を有するため、その説明は繰り返しになるので省略する。
【０１２６】
入出力インタフェース１１５には、ＬＣＤ(Liquid Crystal Display)などよりなる表示部１３１にタッチパネル１３２が重畳して構成されるタッチパネル式ディスプレイ１１６、ＰＤ５の筐体の表面に設けられるボタンなどよりなる入力部１１７、ハードディスクやメモリなどより構成される記憶部１１９、および、ネットワークインタフェース、無線通信インタフェース、あるいはＵＳＢインタフェースなどよりなり、ネットワーク２、無線通信、あるいはＵＳＢケーブルを介しての通信処理を行う通信部１２０が接続されている。
【０１２７】
入出力インタフェース１１５にはまた、必要に応じてドライブ１２１が接続され、磁気ディスク、光ディスク、光磁気ディスク、あるいは半導体メモリなどのリムーバブルメデ

ィア１２２が適宜装着され、それらから読み出されたコンピュータプログラムが、必要に応じて記憶部１１９にインストールされる。

【０１２８】

ここで、ＣＰＵ１１１が、各種のプログラムを実行することにより、図１のＰＤ５の所定の機能が実行される。この場合、プログラムは、内蔵されている記録媒体としてのＲＯＭ１１２や記憶部１１９に予め記録しておくことができる。あるいはまた、プログラムは、磁気ディスクや、光ディスク、光磁気ディスク、半導体メモリなどのリムーバブルメディア１２１に、一時的あるいは永続的に格納（記録）し、いわゆるパッケージソフトウェアとして提供することができる。

【０１２９】

なお、プログラムは、上述したようなリムーバブルメディア１２１からＰＤ５にインストールする他、ダウンロードサイトから、デジタル衛星放送用の人工衛星を介して、ＰＤ５に無線で転送したり、LAN(Local Area Network)、ネットワーク２を介して、ＰＤ５に有線で転送してインストールすることもできる。

【０１３０】

図５は、ＰＤ５の機能構成例を示すブロック図である。図５に示される機能ブロックは、ＰＤ５のＣＰＵ１１１により、所定のプログラムが実行されることで実現される。なお、図５の例においては、記憶部１１９には、メタデータデータベース（ＤＢ）１７１およびコンテンツデータベース（ＤＢ）１７２が構成されている。

【０１３１】

表示入力制御モジュール１５１は、入力モジュール１５３から供給されるユーザの操作に応じ、メタデータデータベース１７１に記憶されているメタデータに基づいて、コンテンツデータベース１７２に記憶されているコンテンツを選択するためのコンテンツ選択画面データを生成し、表示モジュール１５２を制御し、生成したデータに対応するコンテンツ選択画面を表示部１３１に表示させる。また、表示入力制御モジュール１５１は、コンテンツ再生モジュール１５４を制御し、入力モジュール１５３から供給される、コンテンツ選択画面に基づくユーザの操作に応じて、コンテンツデータを再生させる。

【０１３２】

表示モジュール１５２は、表示入力制御モジュール１５１から供給されるデータに対応するコンテンツ選択画面を表示部１３１に表示させる。入力モジュール１５３は、ユーザによる表示部１３１に積層させるタッチパネル１３２の操作に対応する操作信号を、表示入力制御モジュール１５１に入力する。

【０１３３】

コンテンツ再生モジュール１５４は、表示入力制御モジュール１５１の制御のもと、コンテンツＤＢ１７２に記憶されているコンテンツデータを再生し、出力モジュール１５５を制御し、再生したコンテンツデータに対応する音声を出力させる。また、コンテンツ再生モジュール１５４は、コンテンツデータの再生の終了を、表示入力制御モジュール１５１に通知する。

【０１３４】

なお、コンテンツ再生モジュール１５４は、表示入力制御モジュール１５１により指示されたコンテンツデータがコンテンツＤＢ１７２に記憶されていない場合、通信モジュール１５７を制御し、コンテンツサーバ３からコンテンツファイルを取得することもできる。

【０１３５】

出力モジュール１５５は、コンテンツ再生モジュール１５４により再生されたコンテンツデータに対応する音声をスピーカ１１８から出力させる。なお、映像のコンテンツデータの場合、出力モジュール１５５は、コンテンツデータに対応する映像を表示部１３１から出力させる。

【０１３６】

コンテンツファイル管理モジュール１５６は、通信モジュール１５７から供給されるコ

ンテンツファイルを、コンテンツデータとメタデータに分け、コンテンツデータをコンテンツＤＢ１７２に記録し、メタデータをメタデータＤＢ１７１に記録する。また、コンテンツファイル管理モジュール１５６は、通信モジュール１５７を制御し、コンテンツデータＤＢ１７２からコンテンツデータ読み出し、メタデータＤＢ１７１からコンテンツデータに対応するメタデータを読み出し、それらをコンテンツファイルとしてＰＣ１に送信させる。

【０１３７】

通信モジュール１５７は、通信部１２０および図示せぬＵＳＢケーブルを介して、ＰＣ１とコンテンツファイルを送受信したり、通信部１２０、およびネットワーク２または無線通信を介して、直接コンテンツサーバ３からコンテンツファイルを取得する。

【０１３８】

メタデータＤＢ１７１は、コンテンツＤＢ１７２に記憶されているコンテンツデータに対応するメタデータを記憶する。コンテンツＤＢ１７２は、楽曲などのコンテンツデータを記憶する。

【０１３９】

なお、図５の例においては、メタデータＤＢ１７１およびコンテンツＤＢ１７２を記憶部１１９に構成する例が示されているが、メタデータＤＢ１７１およびコンテンツＤＢ１７２がリムーバブルメディア１２２に構成されるようにしてもよい。

【０１４０】

図６は、図５のメタデータＤＢの構成例を示している。

【０１４１】

図６の例において、メタデータＤＢ１７１は、コンテンツメタデータテーブル１８１、アーティストテーブル１８２、およびアーティスト関連テーブル１８３などにより構成されている。

【０１４２】

コンテンツメタデータテーブル１８１は、コンテンツＤＢ１７２に記憶されているコンテンツ（楽曲）のコンテンツ名、コンテンツの識別子、速度、曲調、リズム、ジャンル、年代（発売年月日）、アルバム名、ランキング情報、対応するアーティストの識別子などのコンテンツに関する情報で構成される。ランキング情報としては、市場におけるコンテンツの売れ行きランキング、コンテンツサーバ３を利用するユーザの視聴ランキングなどがある。

【０１４３】

なお、コンテンツが映像コンテンツの場合には、例えば、コンテンツメタデータテーブル１８１には、番組名、映画のタイトル名、および年代（公開年）なども含まれる。

【０１４４】

さらに、コンテンツがコンテンツサーバ３から取得され、ＰＤ５に記録されたときに、その転送された日時（すなわち、転送履歴）も、コンテンツメタデータテーブル１８１に、コンテンツメタデータとして記録することができる。また、このとき、ユーザによるタッチパネル１３２や入力部１１７の操作に基づいて作成される、そのコンテンツのレイティング（評価）の評価値も、コンテンツメタデータテーブル１８１に、コンテンツメタデータとして記録することができる。なお、評価値の作成は、コンテンツの視聴前やコンテンツを視聴した後などであってもよい。

【０１４５】

アーティストテーブル１８２は、コンテンツに対応する（すなわち、コンテンツを演奏あるいは提供する）アーティスト名およびアーティストの識別子など、アーティストに関する情報で構成される。なお、アーティストテーブル１８２には、さらに、作曲者名、指揮者名、製作者名、および監督名などの情報も含まれる。

【０１４６】

アーティスト関連テーブル１８３には、アーティストとアーティストの関連性が、各アーティストの識別子により記憶されている。例えば、アーティストＡが、現在、アーティ

ストＢ（グループ）の一員である場合、過去にアーティストＢ（グループ）の一員であった場合、アーティストＣの系統を受け継いでいる場合、アーティストＤに楽曲を提供している場合などのアーティスト同士の関連性が示されている。

【０１４７】

図７は、図６のコンテンツメタデータテーブル、アーティストテーブル、およびアーティスト関連テーブルの構成例を示している。

【０１４８】

図７の例においては、コンテンツメタデータテーブル１８１は、コンテンツの識別子を示す「コンテンツＩＤ(identification)」、コンテンツの速度(Bpm)を示す「Tempo（テンポ)」、コンテンツの曲調が長調であるか短調であるかを示す「Major（メジャー）」、コンテンツのリズムが打奏的(Percussive)であるか静か(Quiet)であるかを示す「RythmRatio（リズムの割合）」、コンテンツの音域が高音域(Hi)であるか低音域(Low)であるかを示す「HiMid（高音域）」、コンテンツが含まれる曲の種類を示す「ジャンル」、コンテンツが発表（発売）された年を示す「年代」、ユーザの視聴ランキングを示す「Ranking（ランキング）」、およびコンテンツが対応するアーティストの識別子を示す「アーティストＩＤ」で構成されている。

【０１４９】

具体的には、コンテンツメタテーブル１８１には、コンテンツＡは、コンテンツＩＤが「コンテンツＡのＩＤ」で、Tempoが「１１５」で、Majorが「－１３」で、RythmRatioが「４０」で、HiMidが「２５」で、ジャンルが「ロック」で、年代が「1983」でRankingが「１３０」で、アーティストＩＤが、「アーティストＡのＩＤ」であることが示されており、コンテンツＢは、コンテンツＩＤが「コンテンツＢのＩＤ」で、Tempoが「１５０」で、Majorが「３２」で、RythmRatioが「４２」で、HiMidが「６２」で、ジャンルが「ポップス」で、年代が「1999」でRankingが「５」で、アーティストＩＤが、「アーティストＡのＩＤ」であることが示されており、コンテンツＣは、コンテンツＩＤが「コンテンツＣのＩＤ」で、Tempoが「１３１」で、Majorが「３６」で、RythmRatioが「５」で、HiMidが「－１１」で、ジャンルが「ロック」で、年代が「2002」でRankingが「２０」で、アーティストＩＤが、「アーティストＡのＩＤ」であることが示されている。

【０１５０】

また、コンテンツＤは、コンテンツＩＤが「コンテンツＤのＩＤ」で、Tempoが「８４」で、Majorが「２５」で、RythmRatioが「９」で、HiMidが「３１」で、ジャンルが「ロック」で、年代が「1983」でRankingが「５３」で、アーティストＩＤが、「アーティストＢのＩＤ」であることが示されており、コンテンツＥは、コンテンツＩＤが「コンテンツＥのＩＤ」で、Tempoが「１６１」で、Majorが「３６」で、RythmRatioが「４」で、HiMidが「６」で、ジャンルが「ポップス」で、年代が「1994」でRankingが「２５６」で、アーティストＩＤが、「アーティストＢのＩＤ」であることが示されている。

【０１５１】

さらに、コンテンツＦは、コンテンツＩＤが「コンテンツＦのＩＤ」で、Tempoが「１７８」で、Majorが「５１」で、RythmRatioが「１６」で、HiMidが「１１」で、ジャンルが「ジャズ」で、年代が「1935」でRankingが「５」で、アーティストＩＤが、「アーティストＣのＩＤ」であることが示されており、コンテンツＧは、コンテンツＩＤが「コンテンツＧのＩＤ」で、Tempoが「１８４」で、Majorが「３２」で、RythmRatioが「１３」で、HiMidが「４６」で、ジャンルが「ポップス」で、年代が「2004」でRankingが「１２２」で、アーティストＩＤが、「アーティストＣのＩＤ」であることが示されている。

【０１５２】

アーティストテーブル１８２は、アーティストの識別子を示す「アーティストＩＤ」と、「アーティスト名」により構成されている。

【０１５３】

具体的には、アーティストテーブル１８２には、アーティストＩＤが、「アーティストＡのＩＤ」であるアーティストのアーティスト名は、「アーティストＡ」であり、アーテ

ィストＩＤが、「アーティストＢのＩＤ」であるアーティストのアーティスト名は、「アーティストＢ」であり、アーティストＩＤが、「アーティストＣのＩＤ」であるアーティストのアーティスト名は、「アーティストＣ」であることが示され、アーティストＩＤが、「アーティストＤのＩＤ」であるアーティストのアーティスト名は、「アーティストＤ」であり、アーティストＩＤが、「アーティストＥのＩＤ」であるアーティストのアーティスト名は、「アーティストＥ」であることが示されている。

【０１５４】

アーティスト関連テーブル１８３は、「アーティストＩＤ」と、そのアーティストＩＤのアーティストに関連するアーティストの識別子を示す「関連アーティストＩＤ」により構成されている。

【０１５５】

具体的には、アーティスト関連テーブル１８３には、アーティストＩＤが、「アーティストＡのＩＤ」であるアーティストの関連アーティストＩＤは、「アーティストＢのＩＤ」であり、アーティストＩＤが、「アーティストＢのＩＤ」であるアーティストの関連アーティストＩＤは、「アーティストＣのＩＤ」と「アーティストＤのＩＤ」であることが示されている。

【０１５６】

また、アーティストＩＤが、「アーティストＣのＩＤ」であるアーティストの関連アーティストＩＤは、「アーティストＧのＩＤ」であり、アーティストＩＤが、「アーティストＤのＩＤ」であるアーティストの関連アーティストＩＤは、「アーティストＡのＩＤ」であり、「アーティストＥのＩＤ」であるアーティストの関連アーティストＩＤは、「アーティストＣのＩＤ」であることが示されている。

【０１５７】

なお、各アーティストについて、関連の度合いを付加して記憶するようにしてもよい。

【０１５８】

次に、図８のフローチャートを参照して、図１のコンテンツ提供システムにおいて、ＰＣ１がコンテンツサーバ３からコンテンツファイルを取得し、ＰＤ５に記録させる処理の例を説明する。

【０１５９】

例えば、ＰＤ５を有するユーザは、ＰＤ５を図示せぬＵＳＢケーブルを介してＰＣ１に接続し、ＰＣ１の入力部１６を構成するマウスなどを用いて、コンテンツサーバ３へのアクセスを指示する。

【０１６０】

ＰＣ１のＧＵＩモジュール５１は、ユーザの操作を、入力部１６を介して入力し、操作に対応する操作信号を、コンテンツ取得制御モジュール５２に供給する。コンテンツ取得制御モジュール５２は、ステップＳ１において、ＧＵＩモジュール５１からの操作信号に応じて、サーバ通信モジュール５３を制御し、コンテンツサーバ３にアクセスさせる。サーバ通信モジュール５３は、通信部１９およびネットワーク２を介して、コンテンツサーバ３にアクセスする。

【０１６１】

コンテンツサーバ３の通信部１９は、ＰＣ１からのアクセスを受信すると、ステップＳ１１において、ＣＰＵ１１の制御のもと、コンテンツ提供システムを利用するために、予め登録されたユーザＩＤ(identification)およびパスワードを要求するための認証画面データを、ネットワーク２を介して送信する。

【０１６２】

ＰＣ１のサーバ通信モジュール５３は、ステップＳ２において、通信部１９およびネットワーク２を介して、コンテンツサーバ３からの認証画面データを受信し、受信した認証画面データを、コンテンツ取得制御モジュール５２を介して、ＧＵＩモジュール５１に供給する。ＧＵＩモジュール５１は、コンテンツ取得制御モジュール５２からの認証画面データに対応する認証画面を、表示部１７に表示させる。ユーザは、表示部１７に表示され

る認証画面に応じて、入力部１６を構成するマウスなどを用いて、ユーザＩＤおよびパスワードを入力する。

【０１６３】

ＧＵＩモジュール５１は、ユーザの操作を、入力部１６を介して入力し、入力されたユーザＩＤおよびパスワードを、コンテンツ取得制御モジュール５２に供給する。コンテンツ取得制御モジュール５２は、ステップＳ３において、ＧＵＩモジュール５１からのユーザＩＤおよびパスワードを、サーバ通信モジュール５３を制御し、コンテンツサーバ３に送信させる。サーバ通信モジュール５３は、通信部１９およびネットワーク２を介して、ユーザＩＤおよびパスワードを、コンテンツサーバ３に送信する。

【０１６４】

コンテンツサーバ３の通信部１９は、ＰＣ１からのユーザＩＤおよびパスワードを受信し、ＣＰＵ１１に供給する。ＣＰＵ１１は、ステップＳ１２において、通信部１９により受信されたユーザＩＤおよびパスワードに基づいて、ＰＣ１のユーザを認証し、ステップＳ１３に進み、通信部１９を制御し、コンテンツファイルＤＢ４に記憶されている多種多様なコンテンツファイルを、ネットワーク２を介して送信させる。

【０１６５】

ＰＣ１のサーバ通信モジュール５３は、ステップＳ４において、通信部１９およびネットワーク２を介して、コンテンツサーバ３からのコンテンツファイルを受信し、受信したコンテンツファイルを、コンテンツ取得制御モジュール５２に供給し、コンテンツファイルＤＢ５６に記録させる。

【０１６６】

ユーザは、コンテンツファイルＤＢ５６にコンテンツファイルが記録されると、ＰＣ１の入力部１６を構成するマウスなどを用いて、記録されたコンテンツファイルを、接続されているＰＤ５に転送する指示をする。

【０１６７】

ＰＣ１のＧＵＩモジュール５１は、ユーザの操作を、入力部１６を介して入力し、操作に対応する操作信号を、ＰＤ転送制御モジュール５４に供給する。ＰＤ転送制御モジュール５４は、ＧＵＩモジュール５１からの操作信号に応じて、ステップＳ５において、コンテンツファイルＤＢ５６から、コンテンツファイルを読み出し、ＰＤ通信モジュール５５を制御し、読み出したコンテンツファイルをＰＤ５に転送させる。ＰＤ通信モジュール５５は、通信部１９およびＵＳＢケーブルを介して、コンテンツファイルをＰＤ５に転送する。

【０１６８】

ＰＤ５の通信モジュール１５７は、ステップＳ２１において、ＵＳＢケーブルおよび通信部１２０を介して、ＰＣ１からのコンテンツファイルを受信し、受信したコンテンツファイルをコンテンツファイル管理モジュール１５６に供給し、ステップＳ２２に進む。

【０１６９】

コンテンツファイル管理モジュール１５６は、ステップＳ２２において、通信モジュール１５７から供給されるＰＣ１からのコンテンツファイルを、コンテンツデータとメタデータを取得し、取得したコンテンツデータをコンテンツＤＢ１７２に記録し、取得したメタデータをメタデータＤＢ１７１に記録する。

【０１７０】

なお、このとき、コンテンツデータをコンテンツＤＢ１７２に記録した履歴（転送履歴）やコンテンツのレイティング（評価）の評価値も、メタデータＤＢ１７１に記録される。

【０１７１】

以上のように、ＰＤ５に、コンテンツサーバ３のコンテンツファイルＤＢ４に記憶されるコンテンツファイルが、コンテンツデータとメタデータとして記録されるので、ユーザは、ＰＤ５に記録されているコンテンツデータの中から、コンテンツを選択し、選択したコンテンツのコンテンツデータを視聴することができる。

【０１７２】
なお、ＰＤ５には、これらのコンテンツファイルが予め記録されているリムーバブルメディア１２２を装着させて、コンテンツファイルを利用するようにしてもよい。
【０１７３】
次に、以上のようにしてＰＤ５に記録されたコンテンツを選択するためのコンテンツ選択画面を表示させる機能について説明する。
【０１７４】
ＰＤ５は、コンテンツ選択画面として、マップ画面（MAP VIEW）、プレイリスト画面（PLAY LIST VIEW）、ジャンプ画面(JUMP VIEW)の３種類の表示形式を有している。
【０１７５】
マップ画面は、所定のコンテンツメタデータの２軸からなる２次元のマップ上のグリッドに、少なくとも１のコンテンツからなるプレイリストが割り当てられて構成されている画面である。マップ画面は、軸となるメタデータを置き換えた複数の表示モードを有する。ユーザは、指やタッチペンを用いて、マップ画面に表示されるマップ上のグリッドを選択、決定することにより、そのグリッドに割り当てられているプレイリストに含まれているコンテンツを再生することができる。
【０１７６】
プレイリスト画面は、プレイリストに含まれるコンテンツのリストを表示する画面である。プレイリスト画面は、他の画面で選択されたプレイリスト、過去の再生履歴を示すプレイリスト、およびユーザにより登録されたプレイリストを表示するなどの複数の表示モードを有する。ユーザは、指やタッチペンを用いて、プレイリスト画面に表示されるプレイリスト上のコンテンツ名を選択することにより、対応するコンテンツを再生することができる。
【０１７７】
ジャンプ画面は、ユーザにより選択されるアーティストと、その関連アーティストの関連が示されるリンク表を表示する画面である。ユーザは、指やタッチペンを用いて、ジャンプ画面に表示されるリンク表上のアイコンを選択することにより、そのアイコンに割り当てられているアーティストの関連を確認することができる。
【０１７８】
そして、これらのコンテンツ選択画面は、相互に切り換えることが可能であり、ユーザの操作に応じて、画面が切り換えられる。この場合、前に表示されていたコンテンツ選択画面における選択情報（プレイリスト情報やアーティスト情報）などは、切り換えられる次のコンテンツ選択画面に継承される。なお、上述したマップ画面、プレイリスト画面、およびジャンプ画面の構成の詳細は、後述する。
【０１７９】
図９は、図５の表示入力制御モジュールの詳細な構成例を示す図である。
【０１８０】
図９の表示入力制御モジュール１５１は、選択位置取得部２１１、表示形式管理部２１２、選択履歴管理部２１３、情報生成制御部２１４、関連リンク表示制御部２１５、マップ表示制御部２１６、およびリスト表示制御部２１７により構成される。
【０１８１】
選択位置取得部２１１は、入力モジュール１５３から供給されるユーザの操作に対応する操作信号から、選択位置情報を取得し、取得した選択位置情報に基づいて、ユーザからの指示内容を判定し、判定結果に応じて、表示形式管理部２１２または選択履歴管理部２１３に設定（選択）情報を記憶させるとともに、情報生成制御部２１４を制御し、ユーザからの指示に応じた表示制御処理を実行させる。
【０１８２】
すなわち、ユーザからの指示内容が表示形式（表示画面および表示モード）の情報であった場合、選択位置取得部２１１は、表示形式の情報を表示形式管理部２１２に記憶させ、情報生成制御部２１４を制御し、表示形式の情報に応じた表示制御処理を実行させる。

また、ユーザからの指示内容が、コンテンツ選択画面における選択情報であった場合、選択位置取得部２１１は、各コンテンツ選択画面における選択情報を、選択履歴管理部２１３に記憶させ、情報生成制御部２１４を制御し、選択情報に応じた表示制御処理を実行させる。

【０１８３】

表示形式管理部２１２は、選択位置取得部２１１の制御のもと、コンテンツ選択画面の表示形式（表示画面および表示モード）を設定し、管理する。すなわち、表示形式管理部２１２は、設定した１つ前の表示形式と現在の表示形式を管理しており、情報生成制御部２１４に、管理している表示形式の情報を提供する。

【０１８４】

選択履歴管理部２１３は、コンテンツ選択画面に表示されるアイテム（アイコンやグリッド）などの選択履歴情報を管理しており、選択位置取得部２１１の制御のもと、選択履歴情報を更新する。

【０１８５】

例えば、選択履歴管理部２１３には、例えば、ジャンプ画面において選択されたアイコンの選択情報、マップ画面において選択移動（ドラッグ）されたグリッドの選択移動履歴、マップ画面において選択決定（ドラッグの後に解放）されたグリッドの選択決定履歴（再生履歴）などが記憶されている。なお、いまの場合、プレイリストの中のコンテンツ自体の再生履歴は、各プレイリストを生成する関連リンク生成部２３１、グリッドマップ生成部２３２、およびブックマーク生成部２３３がそれぞれ管理している。

【０１８６】

情報生成制御部２１４は、関連リンク生成部２３１、グリッドマップ生成部２３２、およびブックマーク生成部２３３を内蔵し、内蔵する関連リンク生成部２３１、グリッドマップ生成部２３２、およびブックマーク生成部２３３を制御し、各コンテンツ選択画面に関する情報（プレイリスト、関連アーティスト情報、または、グリッド情報など）を生成させる。

【０１８７】

また、情報生成制御部２１４は、選択位置取得部２１１の制御のもと、関連リンク表示制御部２１５、マップ表示制御部２１６、およびリスト表示制御部２１７のうちの対応する表示制御部に、各コンテンツ選択画面データを生成させたり、必要に応じて、関連リンク生成部２３１、グリッドマップ生成部２３２、またはブックマーク生成部２３３を制御し、選択位置情報に応じたプレイリストを構成するコンテンツの情報を、コンテンツ再生モジュール１５４に供給させる。

【０１８８】

関連リンク生成部２３１は、アーティスト関連テーブル１８３を参照し、アーティストに関連した関連アーティスト情報を生成したり、コンテンツメタデータテーブル１８１およびアーティストテーブル１８２を参照し、選択アーティストに対応したコンテンツ情報を取得して、プレイリストを生成する。また、関連リンク生成部２３１は、情報生成制御部２１４からの選択位置情報に基づいて、選択アーティストに対応したプレイリストを構成するコンテンツをコンテンツ再生モジュール１５４に供給し、対応するコンテンツデータの再生を指示する。

【０１８９】

グリッドマップ生成部２３２は、表示モードに応じて、コンテンツメタデータテーブル１８１およびアーティストテーブル１８２を参照し、マップ画面に表示されるマップ上のグリッドに対応したコンテンツのプレイリストを生成し、生成したプレイリストに応じて、グリッド情報を生成する。また、グリッドマップ生成部２３２は、情報生成制御部２１４からの選択位置情報に基づいて、グリッドに対応したプレイリストを構成するコンテンツをコンテンツ再生モジュール１５４に供給し、対応するコンテンツデータや、視聴用コンテンツデータの再生を指示する。

【０１９０】

ブックマーク生成部２３３は、ユーザの操作に応じたコンテンツの情報を、ブックマークのプレイリストに追加生成する。ブックマーク生成部２３３は、情報生成制御部２１４からの選択位置情報に基づいたコンテンツをコンテンツ再生モジュール１５４に供給し、対応するコンテンツデータの再生を指示する。

【０１９１】

関連リンク表示制御部２１５は、関連リンク生成部２３１により生成された情報や、過去に表示されたジャンプ画面において選択されていた選択アーティストに基づいて、ジャンプ画面データを生成し、生成したジャンプ画面データを表示モジュール１５２に供給する。また、関連リンク表示制御部２１５は、情報生成制御部２１４の制御のもと、ジャンプ画面をフェードアウトさせるようなアニメーション（動画あるいはコマ送りなど）の画面データや、選択アーティストに対応するジャンプ画面への遷移を表すアニメーションの画面データも生成する。

【０１９２】

マップ表示制御部２１６は、情報生成制御部２１４からの表示モードに応じて、グリッドマップ生成部２３２により生成されたグリッド情報、選択移動履歴、または再生履歴などに応じて、マップ画面データを生成し、生成したマップ画面データを表示モジュール１５２に供給する。また、マップ表示制御部２１６は、マップ画面から、ジャンプ画面またはプレイリスト画面への遷移を表すアニメーションの画面データも生成する。

【０１９３】

リスト表示制御部２１７は、１つ前の表示画面に応じて、関連リンク生成部２３１、グリッドマップ生成部２３２、またはブックマーク生成部２３３のプレイリストを参照して、プレイリスト画面データを生成し、生成したプレイリスト画面データを表示モジュール１５２に供給する。また、リスト表示制御部２１７は、情報生成制御部２１４の制御のもと、プレイリスト画面をフェードアウトさせるようなアニメーションの画面データも生成する。

【０１９４】

図１０は、コンテンツ選択画面としてのマップ画面の構成例を示している。

【０１９５】

マップ画面３１１は、マップ表示部３２１および操作設定表示部３２２により構成される。図１０の例においては、マップ画面３１１における表示モードがランキング（Ranking）モードの場合のマップ表示部３２１が示されている。なお、マップ画面３１１における表示モードの詳細は後述するが、ランキングモードの他に、ジャンル（Genre）モード、メジャー／マイナー（Major/Minor）モード、トーン（Tone）モード、および比較（Comparison）モードがある。

【０１９６】

マップ表示部３２１には、コンテンツメタデータのランキング（Ranking）および年代（Year）を２軸とした２次元のマップが示されている。

【０１９７】

マップの左下部には、音符アイコンとともに、「Song name /Album name」として、現在再生中のコンテンツ名（または、再生中のコンテンツが含まれるアルバム名）が表示されており、コンテンツ名の下部には、人型アイコンとともに、「Artistname」として現在再生中のコンテンツのアーティスト名が表示されている。

【０１９８】

マップの右下部には、コンテンツ選択画面のうち、ジャンプ画面（Jump）、マップ画面（Map）、およびプレイリスト画面（Play List）をそれぞれ示す「Jump」の文字、「Map」の文字、および「Play List」の文字が表示されており、そのうち、現在表示されているマップ画面が対応する「Map」には、カーソル３３３が表示されている。カーソル３３３は、ユーザにより、マップ表示部３２１の「Jump」の文字、「Map」の文字、または「Play List」の文字が直接押下されたり、あるいは、操作設定表示部３２２のビューボタン３４１が押下されること応じて、表示画面の切り換えとともに、対応する「Jump」の文字

、「Map」の文字、または「Play List」の文字上に表示される。

【０１９９】

以下に、図１０のマップ表示部３２１に示されるマップについて、詳しく説明する。

【０２００】

マップにおいて、縦軸は、コンテンツメタデータの（例えば、市場の売れ行き）ランキング（Ranking）の値を表しており、図中上に向かってランキングの値は、高く（High）なり、図中下に向かってランキングの値は、低く（Low）なる。横軸は、コンテンツメタデータの年代（Year）の値を表しており、図中右に向かって年代の値は、新しく（Newest）なり、図中左に向かって年代の値は、古く（Old）なる。

【０２０１】

また、マップは、軸の所定の範囲のパラメータで区切られた複数のグリッド（格子）で構成されている。マップにおいて、図中ハッチングされている、または、英数字が示されているグリッド（格子）には、縦軸（ランキング）と縦軸（年代）のそれぞれ、ある範囲のパラメータを有する少なくとも１つのコンテンツからなるプレイリストが割り当てられている。すなわち、ランキングと年代がある範囲の値を有するコンテンツが、同じグリッドに割り当てられて、割り当てられたコンテンツからなるプレイリストが生成されている。なお、１つのグリッドが対応するパラメータの範囲は、グリッドの大きさが、タッチペンやユーザの指で選択可能な大きさであるようにそれぞれ設定される。

【０２０２】

例えば、１つのグリッドに１つのコンテンツしか割り当てられない場合には、もっと多くのグリッドが必要になり、さらに、そのようなグリッドを数多く１つの画面に表示させるためには、グリッドが小さくなり、小さいグリッドの場合、グリッドの識別が困難になったり、さらに、ユーザの指やタッチペンでは、１つのグリッドを選択することが困難になる。

【０２０３】

したがって、上述したように、１つのグリッドに同じ範囲のパラメータ値を有する少なくとも１つのコンテンツを対応させることにより、マップ表示部３２１に表示されるグリッドが、識別可能で、かつ、そのグリッドを、タッチペンやユーザの指で簡単に選択することができるような大きさにするとともに、ＰＤ５のように、表示部が小さい場合にも、１画面で、できるだけ多くのグリッドを表示することができるようになる。

【０２０４】

なお、グリッドにある範囲のパラメータを有する少なくとも１つのコンテンツを割り当てるようにした場合でも、１画面で表示しきれない場合には、矢印３３１を表示させ、矢印３３１が示す方向に、まだ表示可能なグリッドが存在すること表すことも可能である。

【０２０５】

さらに、１つのグリッドに割り当てられるプレイリスト内のコンテンツ（すなわち、同じグリッドに割り当てられるコンテンツ）には、所定のコンテンツメタデータのパラメータなどに応じて順位付け（優先度付け）がなされている。例えば、１つのグリッドに割り当てられるプレイリストのコンテンツの中でも、年代の新しいもの順、ランキングの高いもの順、あるいは、曲名のアルファベット順などの順に設定されている。これにより、グリッドが選択決定され、割り当てられたプレイリストのコンテンツが再生されたり、プレイリストがプレイリスト画面に表示される場合には、この優先度の順に、コンテンツが再生されたり、表示される。

【０２０６】

なお、この順位付けは、表示モード毎に設定されるようにしてもよいし、どの表示モードにおいても同じ順位が付けられるようにしてもよい。

【０２０７】

マップ上の丸の形状で示される丸グリッド３３２は、その丸グリッド３３２のプレイリストに、以前表示されたジャンプ画面において、ユーザにより選択されたアーティストのコンテンツが含まれることを表している。

【０２０８】
すなわち、ジャンプ画面における選択情報（選択アーティストアイコン）は、マップ画面においても継承される。これにより、ユーザは、ジャンプ画面において所望のアーティストを選択し、その後で、コンテンツ選択画面をマップ画面に切り換えることにより、選択した所望のアーティストのコンテンツが、マップ画面においてどのグリッドに示されるかを確認することができる。
【０２０９】
この場合、丸グリッド３３２のプレイリストに含まれるコンテンツの順位付けは、ジャンプ画面においてユーザにより選択されたアーティストのコンテンツが最も高いものに設定される。
【０２１０】
以上のように、他のコンテンツ選択画面（ジャンプ画面）から継承された選択情報の存在を、丸グリッド３３２で示すようにしたが、他のグリッドと区別できればよく、他の図形（三角や四角など）で示すようにしてもよいし、グリッドの点滅、または、他のグリッドと異なる図形、色、輝度、もしくは明度の少なくとも１つを用いて、ジャンプ画面から継承された選択情報を示すようにしてもよい。
【０２１１】
なお、ｉが示される丸グリッドも、９が示される丸グリッドも、丸グリッド３３２と同じように、ユーザにより選択されたアーティストのコンテンツが含まれることを表している。すなわち、ｉが示される丸グリッドは、後述する選択移動履歴順と選択されたアーティストのコンテンツが含まれることを表しており、９が示される丸グリッドは、後述する再生履歴順と選択されたアーティストのコンテンツが含まれることを表している。
【０２１２】
以上のように構成されるグリッドは、ユーザにより、指やタッチペンがタッチパネル１３２に接触されてから、タッチパネル１３２上の対応する位置で、その接触が解放されたときに初めて選択が決定される。そして、選択決定されたグリッドのプレイリストのコンテンツが付加されている順位付けに応じて再生される。
【０２１３】
一方、マップ表示部３２１において、ユーザにより、指やタッチペンがタッチパネル１３２に接触したまま移動された場合には、ＰＤ５は、まだグリッド（プレイリスト）が選択中であると判定する。なお、以下、タッチペンが接触されたまま移動したときにその接触が検出されるグリッドを選択移動グリッドとも称し、接触されていたタッチペンが解放されたグリッドを選択決定グリッドとも称する。
【０２１４】
マップ上の１乃至１０の数字が示されるグリッドは、そのグリッドに割り当てられるプレイリストのコンテンツが最近選択決定され、再生されたことを示すものであり、他のハッチングされているグリッドとは、別の色で表示されている。この１乃至１０の数字は、そのグリッド内のプレイリストが再生された再生履歴の新しい順を表しており、また、１乃至１０の数字は、表示される輝度の高い順を表している。
【０２１５】
すなわち、１が示されているグリッドは、そのグリッドに含まれているコンテンツが現在再生中であることを表しており、さらに、そのグリッドは、他のグリッドに比べて最も高い輝度で表示されている。また、２が示されているグリッドは、そのグリッドに含まれているコンテンツが１つ前に再生されていたことを表しており、さらに、そのグリッドは、１が示されるグリッドの次に高い輝度で表示されている。３が示されているグリッドは、そのグリッドに含まれているコンテンツが２つ前に再生されていたことを表しており、さらに、そのグリッドは、２が示されるグリッドの次に高い輝度で表示されている。
【０２１６】
以下、４乃至１０が示されるグリッドに関しても同様であるためその説明は、省略する。なお、図１０の例においては、グリッドの再生履歴を１乃至１０まで表示させるように

したが、再生履歴の数は、１０に限定されない。

【０２１７】

また、再生履歴を表す方法は、他のグリッドと異なる表示で、かつ、再生履歴順がユーザにより識別可能な方法であれば、色や輝度に限らず、明度を変更したり、点滅の度合いを変化させたり、グリッドの形状を変えたりしてもよいし、上記説明で用いた１乃至１０の数字をそのままグリッド上に表示して再生履歴を表すようにしてもよい。さらに、再生履歴順のグリッド間を、再生順に直線や曲線、矢印などのラインで結んで表示させるようにしてもよい。なお、その際のラインの種類や形状、色も限定されない。

【０２１８】

マップ上のａ乃至ｊの英字が示されるグリッドは、それらのグリッドが対応するタッチパネル１３２上の位置に、ユーザの指やタッチペンが接触されたまま移動（ドラッグ）されたこと（すなわち、グリッドは選択されているが、決定されておらず、再生されていない）を示すものであり、他のハッチングされているグリッドや再生履歴（数字）を表すグリッドとは、別の色で表示されている。このａ乃至ｊの英字は、ユーザの指やタッチペンが接触されたまま移動されたことによるグリッドの選択移動履歴の新しい順を表しており、また、ａ乃至ｊの英字は、そのアルファベット順に、表示される輝度の高い順を表している。なお、選択移動履歴の輝度は、再生履歴の１番目（すなわち、再生中）の輝度よりも低く設定されるものとする。

【０２１９】

すなわち、ａが示されているグリッドは、１が示されている（再生中の）グリッドの前（昔）に、そのグリッドが対応するタッチパネル１３２上の位置に、ユーザの指やタッチペンが接触されたまま移動されたことを表しており、さらに、そのグリッドは、１のグリッドの次に高い輝度で、１のグリッドとは異なる色で表示されている。また、ｂが示されているグリッドは、ａが示されているグリッドの前（昔）に、そのグリッドが対応するタッチパネル１３２上の位置に、ユーザの指やタッチペンが接触されたまま移動されたことを表しており、さらに、そのグリッドは、ａのグリッドの次に高い輝度で、ａのグリッドと同じ色で表示されている。

【０２２０】

同様に、ｃが示されているグリッドは、ｂが示されているグリッドの前（昔）に、そのグリッドが対応するタッチパネル１３２上の位置に、ユーザの指やタッチペンが接触されたまま移動されたことを表しており、さらに、そのグリッドは、ｂのグリッドの次に高い輝度で、ｂのグリッドと同じ色で表示されている。

【０２２１】

以下、ｄ乃至ｊが示されるグリッドに関しても同様であるためその説明は、省略する。なお、図１０の例においては、グリッドの選択移動履歴をａ乃至ｊまで表示させるようにしたが、選択移動履歴の数も、１０に限定されない。

【０２２２】

また、選択移動履歴を表す方法も、再生履歴の場合と同様に、他のグリッドと異なる表示でかつ、選択移動履歴順がユーザにより識別可能な方法であれば、色や輝度に限らず、明度を変更したり、点滅の度合いを変化させたり、グリッドの形状を変えたりしてもよいし、１乃至１０の数字をグリッドに表示して選択移動履歴として表すようにしてもよい。さらに、選択移動履歴順のグリッド間を、移動順に直線や曲線、矢印などのラインで結んで表示させるようにしてもよい。なお、その際のラインの種類や形状、色も限定されない。

【０２２３】

以上のように、マップ表示部３２１に、ランキングおよび年代の所定の範囲のパラメータで分けられたグリッドで構成されるマップが表示されるので、ユーザは、例えば、ランキングが高く、古い年代のコンテンツを視聴したい場合には、タッチペンまたは指を用いて、マップの左上（第４象限）辺りに表示されるグリッドを選択決定することにより、所望のランキングおよび年代に応じたコンテンツを簡単に選んで視聴することができる。

【０２２４】
マップ画面３１１における操作設定表示部３２２には、ビュー（VIEW）ボタン３４１、モード（Mode）ボタン３４２、再生停止(PLAY/STOP)ボタン３５１、ブックマーク(Book Mark)ボタン３５２、および、ボリューム(Volume)ボタン３５３が示されている。
【０２２５】
ビューボタン３４１は、マップ画面３１１から、ジャンプ画面またはプレイリスト画面に、表示画面を切り換えるためのボタンであり、ユーザが指またはタッチペンでビューボタン３４１を押下することで、表示画面が切り換わるとともに、マップ表示部３２１の対応する「Jump、Map、Play List」上に表示されるカーソル３３３、およびカーソル３３３とビューボタン３４１を接続するように表示されるライン３４１－１が移動される。図１０の例においては、ライン３４１－１は、「Map」上のカーソル３３３とビューボタン３４１を接続するように表示されている。
【０２２６】
モードボタン３４２は、マップ画面３１１の表示モード、すなわち、マップ表示部３２１に表示されるマップを切り換えるためのボタンであり、ユーザが指またはタッチペンでモードボタン３４２を押下することで、マップ表示部３２１に表示されるマップが切り換わるとともに、モードボタン３４２の下部に表示される「Genre（ジャンル）、Ranking（ランキング）、Major/Minor（メジャー／マイナー）、Tone（トーン）、Comparison（比較）」の表示モードを示す文字のうち、対応する文字の位置に、カーソル３４３が移動して表示される。図１０においては、表示モードがランキングモードの場合が示されているため、「Ranking」の文字上に、カーソル３４３が表示されている。
【０２２７】
なお、表示モードを示す各文字を直接押下することでも、表示モードが切り換わり、マップ表示部３２１に表示されるマップが切り換わるとともに、カーソル３４３の表示位置も移動される。
【０２２８】
再生停止ボタン３５１は、コンテンツの再生または停止を指示するためのボタンである。ブックマークボタン３５２は、再生されているコンテンツの情報をブックマークとして記録するためのボタンである。ボリュームキー３５３は、スピーカ１１８の音声のボリュームの大きさを設定するための操作キーである。
【０２２９】
なお、図１０の例においては、２つのコンテンツメタデータを軸とした２次元のマップが表示される場合を説明したが、後述する図１３や図２９に示されるように、１つのコンテンツメタデータのみを用いてマップを表示するようにしてもよいし、３つのコンテンツメタデータを軸とした３次元のマップを表示するようにしてもよい。
【０２３０】
次に、図１１を参照して、マップ表示部３２１におけるコンテンツの選択方法を詳しく説明する。
【０２３１】
図１１の例においては、コンテンツメタデータの年代、およびテンポを表すＢＰＭ(bit/minutes)をそれぞれ縦軸および横軸とした２次元のマップが示されている。
【０２３２】
例えば、ユーザが、複数のグリッドで構成されるマップ上の位置Ｐ１に対応するタッチパネル１３２上にタッチペン３７１を接触させ、接触させたまま位置Ｐ２まで軌跡３７２上を移動（ドラッグ）させている場合、ＰＤ５は、グリッドがまだ選択中であると判定し、その間、タッチペン３７１の移動（軌跡３７２）に応じて接触された選択位置情報により、選択移動履歴が更新され、更新される選択移動履歴に基づいて、タッチペン３７１が接触された位置に対応するグリッドの表示は、図１０のａ乃至ｊが示されるグリッドのように、他のグリッドとは異なるように更新される。
【０２３３】

また、このとき、ＰＤ５においては、タッチペン３７１の移動（軌跡３７２）に応じて、タッチペン３７１が接触された位置に対応するグリッドに割り当てられたプレイリストのコンテンツの一部（例えば、サビの部分）が再生される。

【０２３４】

なお、このとき、再生されるコンテンツは、一部ではなく、全部であってもよいし、さらに、例えば、サビ部分だけで構成される視聴用コンテンツや、予め設定された効果音を再生させるようにしてもよい。

【０２３５】

その後、ユーザが、位置Ｐ２まで接触されたまま移動（ドラッグ）されたタッチペン３７１を、位置Ｐ２においてタッチパネル１３２から離す（すなわち、接触から解放する）ことにより、ＰＤ５は、最後にタッチペン３７１が接触していた位置Ｐ２に対応するグリッドを選択決定グリッドとして決定する。この選択決定グリッドにより、再生履歴（選択決定履歴）が更新され、更新される再生履歴に基づいて、選択決定グリッドおよび前回以前に再生されたプレイリストに対応するグリッドの表示は、図１０の１乃至１０が示されるグリッドのように、他のグリッドとは異なるように更新される。

【０２３６】

さらに、ＰＤ５は、選択決定グリッドに割り当てられたプレイリストの最上段のコンテンツから順に、そのコンテンツデータを再生し、コンテンツデータに対応する音声をスピーカ１１８から出力させる。

【０２３７】

例えば、選択決定グリッドには、「Song name５１乃至Song name６０」の１０のコンテンツからなるプレイリストが割り当てられ、プレイリスト内において、コンテンツが、例えば、上から順に市場の売上ランキングが優先度の高い順に配置されている場合、ＰＤ５は、最上段の「Song name５１」のコンテンツから順にコンテンツデータを再生する。

【０２３８】

なお、ユーザが、マップ上の位置Ｐ１に対応するタッチパネル１３２上にタッチペン３７１を接触させ、すぐに、タッチパネルから離した（すなわち、接触から解放した）場合にも、ＰＤ５は、その直前に接触されていた位置Ｐ１に対応するグリッドを選択決定し、選択決定グリッドに割り当てられたプレイリストのコンテンツが再生される。

【０２３９】

以上のように、図１１の例においては、タッチペン３７１がタッチパネル１３２に接触した後、その接触から解放された場合、直前に接触されていたタッチパネル１３２上の位置に対応する１つのグリッドが選択決定されるように説明したが、図１２に示されるように、タッチペン３７１が接触された位置で囲まれた領域に対応するグリッドを一括で選択決定するようにしてもよい。

【０２４０】

図１２の例の場合、例えば、ユーザは、マップ上の位置Ｐ１１に対応するタッチパネル１３２上にタッチペン３７１を接触させ、接触させたまま位置Ｐ１２まで軌跡３８１上を移動（ドラッグ）させ、位置Ｐ１２まで接触されたまま移動されたタッチペン３７１を、位置Ｐ１２においてタッチパネル１３２から離す（すなわち、接触から解放する）。これに対応して、ＰＤ５は、軌跡３８１が対応する領域に対応するグリッド（図中ハッチングのない１２のグリッド）を選択決定し、選択決定グリッドに割り当てられたプレイリストに含まれるコンテンツを再生する。

【０２４１】

このとき、選択決定グリッドに割り当てられたプレイリストに、所定の優先度を付加し、優先度の高いプレイリストに含まれるコンテンツから順に再生するようにしてもよいし、プレイリストの枠を外し、すべてのプレイリストに含まれるコンテンツの中で、所定の優先度を付加して、優先度の高いコンテンツから、順に再生するようにしてもよい。

【０２４２】

また、図１１の位置を対象とした選択決定方法と、図１２の領域を対象とした選択決定

方法を切り換えるために、例えば、図１２の操作設定表示部３２２に示されるように、エリア(Area)ボタン３９１を表示させ、ユーザによりエリア(Area)ボタン３９１が押下された場合に、図１２の領域を対象とした選択決定方法が用いられるようにしてもよい。

【０２４３】

なお、図１２の領域を対象とした選択決定方法は、コンテンツを再生する際に、グリッドを選択決定するときだけでなく、例えば、その領域をブックマークする場合などにも用いるようにすることもできる。

【０２４４】

図１３は、表示モードがジャンル（Genre）モードの場合のマップ表示部の構成例を示している。なお、マップに示されるグリッドは、図１０の場合と同じ構成であり、その説明は省略する。

【０２４５】

ただし、実際には、表示モード（マップ）が切り換わる際に、そのマップを構成する軸のメタデータが変更され、各グリッドに割り当てられるコンテンツも更新されるため、マップに表示されるグリッドの表示も変わる。また、その際、１乃至１０の再生履歴は、引き続き、更新されたグリッドに応じて表示されるが、選択移動履歴は、表示モード毎にリセットされる。

【０２４６】

図１３のマップ表示部３２１に示されるマップは、コンテンツメタデータのジャンル（Genre）のパラメータ別の７つの領域で構成されている。

【０２４７】

図中左上の８行×１８列のグリッドからなる領域は、ロック(Rock)領域であり、ロック領域内において、ハッチング、または数字が付加されている１つの領域には、ジャンルがロックであるパラメータを有するコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。

【０２４８】

ロック領域の右に位置する、８行×１０列のグリッドからなる領域は、ポップス(Pops)領域であり、ポップス領域内において、ハッチング、または数字が付加されている１つの領域には、ジャンルがポップスであるパラメータを有するコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。

【０２４９】

図中左下の８行×８列のグリッドからなる領域は、ジャズ(Jazz)領域であり、ジャズ領域内において、ハッチング、または数字が付加されている１つのグリッドには、ジャンルがジャズであるパラメータを有するコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。

【０２５０】

ジャズ領域の右に位置する、８行×５列のグリッドからなる領域は、クラシック(Classic)領域であり、クラシック領域内において、ハッチング、または数字が付加されている１つのグリッドには、ジャンルがクラシックであるパラメータを有するコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。

【０２５１】

クラシック領域の右に位置する、８行×４列のグリッドからなる領域は、ダンス(dance)領域であり、ダンス領域内において、ハッチング、または数字が付加されている１つのグリッドには、ジャンルがダンスであるパラメータを有するコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。

【０２５２】

ダンス領域の右に位置する、８行×５列のグリッドからなる領域は、ブルース (Blues)領域であり、ブルース領域内において、ハッチング、または数字が付加されている１つのグリッドには、ジャンルがブルースであるパラメータを有するコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。

【０２５３】
ブルース領域の右に位置する、８行×６列のグリッドからなる領域は、ヒップホップ（Hip Hop)領域であり、ヒップホップ領域内において、ハッチング、または数字が付加されている１つのグリッドには、ジャンルがヒップホップであるパラメータを有するコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。
【０２５４】
以上のように、ジャンルのパラメータに分けられたグリッドで構成されるマップが表示されるので、ユーザは、タッチペンまたは指を用いて、所望のジャンルの領域にあるグリッドを選択決定することにより、所望のジャンルに応じたコンテンツを容易に選択し、視聴することができる。
【０２５５】
図１４は、表示モードがメジャー／マイナー（Major/Minor）モードの場合のマップ表示部の構成例を示している。なお、図１４の例においても、図１３と同様に、マップに示されるグリッドは、図１０の場合と同じ構成であり、その説明は省略する。
【０２５６】
図１４のマップ表示部３２１に示されるマップは、コンテンツメタデータのメジャー（Major）およびテンポ（Bpm）を２軸とした所定の範囲のパラメータで区切られた複数のグリッドで構成されている。
【０２５７】
マップにおいて、縦軸は、コンテンツメタデータのメジャー（Major）の度合い（すなわち、曲調）を表しており、図中上に向かって曲調は、高く（すなわち、長調（Major）に）なり、図中下に向かって曲調は、低く（すなわち、短調（Minor）に）なる。横軸は、コンテンツメタデータのテンポ（Bpm）の値を表しており、図中右に向かってテンポの値は、速く（Fast）なり、図中左に向かってテンポの値は、遅く（Slow）なる。
【０２５８】
すなわち、図１４のマップ表示部３２１に表示されるマップ内において、ハッチング、または数字が付加されている１つのグリッドには、コンテンツメタデータの曲調およびテンポにおいて、それぞれ所定の範囲のパラメータを有するコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。
【０２５９】
以上のように、曲調および速度の所定の範囲のパラメータで分けられたグリッドで構成されるマップが表示されるので、ユーザは、例えば、明るい（長調）曲調で、速目のコンテンツを視聴したい場合には、タッチペンまたは指を用いて、マップの右上（第１象限）辺りに表示されるグリッドを選択決定することにより、所望の曲調および速さに応じたコンテンツを容易に選択し、視聴することができる。
【０２６０】
図１５は、表示モードが音域（tone）モードの場合のマップ表示部の構成例を示している。なお、図１５の例においても、図１３と同様に、マップに示されるグリッドは、図１０の場合と同じ構成であり、その説明は省略する。
【０２６１】
図１５のマップ表示部３２１に示されるマップは、コンテンツメタデータの音域（Hi/Low-Mid）およびリズム（Rythm）を２軸とした所定の範囲のパラメータで区切られた複数のグリッドで構成されている。
【０２６２】
マップにおいて、縦軸は、コンテンツメタデータの音域が高音域(HiMid)であるか低音域(LowMid)であるかを表しており、図中上に向かって音域は、高音域になり、図中下に向かって音域は、低音域になる。横軸は、コンテンツメタデータのリズム（Rythm）の値を表しており、図中右に向かってリズムの値は、打奏的(Percussive)になり、図中左に向かってリズムの値は、静か(Quiet)になる。
【０２６３】

すなわち、図１５のマップ表示部３２１に表示されるマップ内において、ハッチング、または数字が付加されている１つのグリッドには、コンテンツメタデータの音域およびリズムにおいて、それぞれ所定の範囲のパラメータを有するコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。

【０２６４】

以上のように、音域およびリズムのパラメータで分けられたグリッドで構成されるマップが表示されるので、ユーザは、例えば、高音域でリズムのある（すなわち、打奏的な）のコンテンツを視聴したい場合には、タッチペンまたは指を用いて、マップの右上（第１象限）辺りに表示されるグリッドを選択決定することにより、所望の音域およびリズムに応じたコンテンツを容易に選択し、視聴することができる。

【０２６５】

図１６は、表示モードが比較（Comparison）モードの場合のマップ表示部の構成例を示している。なお、図１６の例においても、図１３と同様に、マップに示されるグリッドは、図１０の場合と同じ構成であり、その説明は省略する。

【０２６６】

図１６のマップ表示部３２１に示されるマップは、コンテンツメタデータのランキング（Ranking）および年代（Year）を２軸とした所定の範囲のパラメータで区切られた複数のグリッドで構成されている。

【０２６７】

マップにおいて、縦軸は、コンテンツメタデータのランキング（Ranking）の値を表しており、図中上に向かってランキングの値は、高く（High）なり、図中下に向かってランキングの値は、低く（Low）なる。横軸は、コンテンツメタデータの年代（Year）の値を表しており、図中右に向かって年代の値は、新しく（Newest）なり、図中左に向かって年代の値は、古く（Old）なる。

【０２６８】

なお、マップにおける縦軸、横軸は、図１０のランキング（Ranking）モードのマップ表示部３２１に表示されるマップと同じ構成であるが、図１０のランキングは、例えば、市場の売れ行きなどのランキングであり、比較モードの場合のランキングは、例えば、ユーザの再生履歴から算出されたユーザランキング情報であり、多く聞かれているほど、ランキングが高いとされる。なお、このユーザランキング情報は、比較モードにおいて用いられるだけでなく、図４７を参照して後述するように、単独の情報としても用いられる。

【０２６９】

比較モードのマップの他の例を、具体的に説明すると、例えば、横軸を、ＰＤ５のユーザ（例えば、ユーザＡとする）のランキングの値に設定し、縦軸を、他のユーザ（例えば、ユーザＢとする）のランキングの値に設定する。なお、ユーザＢは、図２３を参照して後述するジャンプ画面のユーザ関連リンク（フレンズジャンプ）において選択し設定される情報である。

【０２７０】

このようなマップを設定し、表示することで、ユーザＡは、自分と関連のあるユーザＢとの「双方が好むコンテンツ（楽曲）」や、「他方が好むコンテンツ」を２次元のマップ上で直感的に知ることができ、しかも、直ちに視聴することができる。

【０２７１】

なお、このユーザランキング情報は、コンテンツサーバ３などに、再生履歴(Played order list)を集計した上で保管されている。

【０２７２】

すなわち、ユーザＢのＰＤ５には、図２０を参照して後述する、ユーザＢの再生履歴が記憶される。ユーザＢのＰＤ５に記憶されているユーザＢの再生履歴が、例えば、無線通信などを介して、ユーザＢのＰＤ５からコンテンツサーバ３へ送信される。コンテンツサーバ３においては、受信したユーザＢの再生履歴の集計が行われ、ユーザＢのランキング情報が生成される。

【０２７３】
コンテンツサーバ３は、ユーザＢに関連のあるユーザＡのＰＤ５に、ユーザＢのランキング情報を、無線通信を介して送信する。ユーザＡのＰＤ５は、ユーザＡの操作に応じて、表示部１３１に表示されるリンク表示部のユーザ関連リンク（後述する図２３）から、ユーザアイコンを選択することにより、ユーザＢを選択する。その後、ユーザＡにより、ビューボタン３４１が押下されることに対応して、ユーザＡのＰＤ５は、表示画面を比較（Comparison）モードの場合のマップ画面３１１に切り換えて表示する。
【０２７４】
これにより、マップ画面３１１のマップ表示部３２１には、ユーザＡとユーザＢの好みが比較された比較（Comparison）モードのマップが表示される。
【０２７５】
すなわち、以上のようにして、図１６のマップ表示部３２１に表示されるマップにおいて、ハッチング、または数字が付加されている１つのグリッドには、ユーザとその友人などの好みにおいて、所定の範囲のパラメータ（値）を有するコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。
【０２７６】
このように、プライベートな情報のパラメータで分けられたグリッドで構成されるマップが表示されるので、ユーザは、例えば、友人の好みのコンテンツを簡単に探すことができ、積極的に聞くことがなかった分野のコンテンツを視聴することができる。したがって、ユーザは、好みのコンテンツの幅を広げることができ、また、コンテンツ提供側にとっては、コンテンツの市場拡大を図ることができる。
【０２７７】
なお、表示モードは、上述したランキングモード、ジャンルモード、メジャー／マイナーモード、トーンモード、および比較モードに限らず、マップにおける縦軸横軸に用いるメタデータの組み合わせを変えたり、他のメタデータを縦軸および横軸に用いることにより、他の表示モードを構成することも可能である。
【０２７８】
図１７は、コンテンツ選択画面としてのプレイリスト画面の構成例を示している。なお、図１７の例において、図１０と対応する部分には、対応する符号が付してあり、その説明は繰り返しになるので省略する。
【０２７９】
プレイリスト画面４１１は、プレイリスト表示部４２１および操作設定表示部４２２により構成される。
【０２８０】
図１７の例においては、プレイリスト画面４１１における表示モードがプレイリスト（Play list）モードの場合のプレイリスト表示部４２１が示されている。なお、プレイリスト画面４１１における表示モードとしては、プレイリストモードの他に、再生履歴（Played order list）モード、ブックマーク（Book Mark）モードがある。
【０２８１】
プレイリストモードは、マップ画面またはジャンプ画面で選択されたアイテム（グリッドやアイコン）に対応するプレイリストを表示するモードである。再生履歴モードは、過去に再生されたコンテンツのリストで構成されるプレイリストを表示するモードである。ブックマークモードは、ユーザによりブックマークとして登録されたコンテンツのリストで構成されるプレイリストを表示するモードである。
【０２８２】
プレイリスト表示部４２１の上部には、「Ranking/Year Playlist」として、プレイリスト表示部４２１の表示が、マップ画面のランキングモードのプレイリストの表示であることが示されている。プレイリスト表示部４２１には、図１０の表示モードがランキングモードであるマップ画面３１１において、１が示されるグリッドが選択決定され、選択決定されたグリッドに割り当てられたプレイリストが表示されている。

【０２８３】
なお、図１０を参照して上述したように、マップ画面３１１において、１つのグリッドに割り当てられるプレイリスト内のコンテンツ（すなわち、同じグリッドに割り当てられるコンテンツ）には、所定のコンテンツメタデータのパラメータなどに応じて優先度（順位）付けがなされている。したがって、プレイリスト表示部４２１には、１乃至１１に示されるように、選択決定されているプレイリストにおける優先度順に、コンテンツがリスト表示される。
【０２８４】
具体的には、プレイリスト表示部４２１には、上から順に、優先度が１であるコンテンツのコンテンツ名「Song name１」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されており、優先度が２であるコンテンツのコンテンツ名「Song name２」およびアーティスト名「アーティスト名Ｂ」が表示されており、優先度が３であるコンテンツのコンテンツ名「Song name３」およびアーティスト名「アーティスト名Ｃ」が表示されており、優先度が４であるコンテンツのコンテンツ名「Song name４」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されており、優先度が５であるコンテンツのコンテンツ名「Song name５」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されている。
【０２８５】
また、優先度が６であるコンテンツのコンテンツ名「Song name６」およびアーティスト名「アーティスト名Ｃ」が表示されており、優先度が７であるコンテンツのコンテンツ名「Song name７」およびアーティスト名「アーティスト名Ｃ」が表示されており、優先度が８であるコンテンツのコンテンツ名「Song name８」およびアーティスト名「アーティスト名Ｂ」が表示されており、優先度が９であるコンテンツのコンテンツ名「Song name９」およびアーティスト名「アーティスト名Ｂ」が表示されており、優先度が１０であるコンテンツのコンテンツ名「Song name１０」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されており、優先度が１１であるコンテンツのコンテンツ名「Song name１１」およびアーティスト名「アーティスト名Ｂ」が表示されている。
【０２８６】
以上のように、図１０のプレイリスト表示部４２１に表示される情報には、マップ画面３１１での選択されたグリッドにおける優先度（順位）情報が継承される。なお、コンテンツ名の左に表示されている１乃至１１の番号は、表示させてもよいし、表示させなくてもよい。
【０２８７】
優先度が６であるコンテンツ名およびアーティストに表示されるカーソル４３１は、現在再生中のコンテンツを示すものである。すなわち、プレイリストにおいては、優先度の高い（先頭に表示される）コンテンツから再生され、そのコンテンツ名にカーソル４３１が表示される。そして、カーソル４３１が表示されるコンテンツの再生が終了した場合、カーソル４３１は、次の優先度（次に表示される）コンテンツ名およびアーティスト名上に移動表示され、次のコンテンツが再生される。
【０２８８】
ただし、ユーザの操作により、直接、プレイリスト表示部４２１に表示されるコンテンツ名などが選択される場合、ユーザの操作に応じたコンテンツ名上に、カーソル４３１が移動し、カーソル４３１が表示されるコンテンツが再生される。
【０２８９】
プレイリスト表示部４２１の右側には、スクロールバー４３２が表示されており、ユーザによりスクロールバー４３２が操作されることにより、プレイリスト表示部４２１に表示されているリストがスクロールされて、プレイリスト表示部４２１表示できなかったリスト（例えば、優先度が１２番目以降のコンテンツ名およびアーティスト名など）が表示される。
【０２９０】
プレイリスト画面４１１における操作設定表示部４２２においては、ライン３４１－１

は、「Play List」上のカーソル３３３とビューボタン３４１を接続するように表示されている。

【０２９１】

操作設定表示部４２２のモードボタン３４２は、プレイリスト画面４１１の表示モード、すなわち、プレイリスト表示部４２１に表示されるプレイリストを切り換えるためのボタンであり、ユーザが指またはタッチペンでモードボタン３４２を押下することで、プレイリスト表示部４２１に表示されるプレイリストが切り換わるとともに、モードボタン３４２の下部に表示される「Play List（プレイリスト）、Played order list（再生履歴）、Book Mark（ブックマーク）」の表示モードを示す文字のうち、対応する文字の位置に、カーソル３４３が移動して表示される。図１７においては、表示モードがプレイリストモードの場合が示されているため、「Play List」の文字上に、カーソル３４３が表示されている。

【０２９２】

なお、表示モードを示す各文字を直接押下することでも、表示モードが切り換わり、マップ表示部３２１に表示されるプレイリストが切り換わるとともに、カーソル３４３の表示位置も移動される。

【０２９３】

図１８は、表示モードがプレイリストモードの場合のプレイリスト表示部の他の構成例を示している。

【０２９４】

図１８のプレイリスト表示部４２１の上部には、「Artist Playlist」として、プレイリスト表示部４２１の表示が、ジャンプ画面のアーティストに対応するプレイリストの表示であることが示されている。プレイリスト表示部４２１には、ジャンプ画面において、選択されたアイコンに割り当てられているアーティスト（すなわち、選択アーティスト）に対応するプレイリストが表示されている。

【０２９５】

すなわち、ジャンプ画面において、アーティスト名Ａが選択され、その後、表示画面がプレイリスト画面に切り換えられた場合、図１８のプレイリスト表示部４２１が表示される。

【０２９６】

プレイリスト表示部４２１には、上から順に、選択アーティストのプレイリストにおいて、優先度が１のコンテンツのコンテンツ名「Song name１」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されており、優先度が２のコンテンツのコンテンツ名「Song name４」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されており、優先度が３のコンテンツのコンテンツ名「Song name５」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されており、優先度が４のコンテンツのコンテンツ名「Song name１０」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されており、優先度が５のコンテンツのコンテンツ名「Song name２１」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されている。

【０２９７】

また、優先度が６のコンテンツのコンテンツ名「Song name２２」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されており、優先度が７のコンテンツのコンテンツ名「Song name２３」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されており、優先度が８のコンテンツのコンテンツ名「Song name２４」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されており、優先度が９のコンテンツのコンテンツ名「Song name２５」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されており、優先度が１０のコンテンツのコンテンツ名「Song name２６」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されており、優先度が１１のコンテンツのコンテンツ名「Song name２７」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されている。

【０２９８】

以上のように、例えば、ジャンプ画面において、アーティスト名Ａが選択されていた場

合、図１８のプレイリスト表示部４２１に表示される情報には、ジャンプ画面での選択情報が継承され、アーティスト名Ａのアーティストのプレイリストが表示される。

【０２９９】

図１９は、表示モードがプレイリストモードの場合のプレイリスト表示部の他の構成例を示している。

【０３００】

図１９のプレイリスト表示部４２１の上部には、「Ranking/Year Playlist」として、プレイリスト表示部４２１の表示が、マップ画面のランキングモードのプレイリストの表示であることが示されており、プレイリスト表示部４２１には、図１０のマップ画面３１１において丸グリッド３３２が選択決定され、選択決定された丸グリッド３３２に割り当てられているプレイリストが表示されている。

【０３０１】

すなわち、図１０を参照して上述したように、丸グリッド３３２は、その丸グリッド３３２のプレイリストに、以前表示されたジャンプ画面において、ユーザにより選択された選択アーティストのコンテンツが含まれることを表すものであり、丸グリッド３３２のプレイリストに含まれるコンテンツの順位付けは、ジャンプ画面の選択アーティストのコンテンツの優先度が最も高いものに設定される。したがって、マップ画面において、丸グリッド３３２が選択決定され、その後、表示画面がプレイリスト画面に切り換えられた場合、図１９のプレイリスト表示部４２１には、１乃至１１に示されるように、丸グリッド３３２のプレイリストの優先度順に、コンテンツのリストが表示される。

【０３０２】

プレイリスト表示部４２１には、上から順に、丸グリッド３３２のプレイリストにおいて、優先度が１のコンテンツのコンテンツ名「Song name１」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されており、優先度が２のコンテンツのコンテンツ名「Song name４」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されており、優先度が３のコンテンツのコンテンツ名「Song name５」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されており、優先度が４のコンテンツのコンテンツ名「Song name１０」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されており、優先度が５のコンテンツのコンテンツ名「Song name２１」およびアーティスト名「アーティスト名Ａ」が表示されている。

【０３０３】

また、優先度が６のコンテンツのコンテンツ名「Song name２」およびアーティスト名「アーティスト名Ｂ」が表示されており、優先度が７のコンテンツのコンテンツ名「Song name６」およびアーティスト名「アーティスト名Ｃ」が表示されており、優先度が８のコンテンツのコンテンツ名「Song name７」およびアーティスト名「アーティスト名Ｃ」が表示されており、優先度が９のコンテンツのコンテンツ名「Song name８」およびアーティスト名「アーティスト名Ｂ」が表示されており、優先度が１０のコンテンツのコンテンツ名「Song name９」およびアーティスト名「アーティスト名Ｂ」が表示されており、優先度が１１のコンテンツのコンテンツ名「Song name１１」およびアーティスト名「アーティスト名Ｂ」が表示されている。

【０３０４】

以上のように、例えば、マップ画面において、ジャンプ画面における選択情報が継承された丸グリッドが選択決定された場合、図１９のプレイリスト表示部４２１に表示される情報には、マップ画面３１１での選択情報である、丸グリッドにおける優先情報が継承される。

【０３０５】

図２０は、表示モードが再生履歴モードの場合のプレイリスト表示部の構成例を示している。

【０３０６】

図２０のプレイリスト表示部４２１の上部には、「Played order list」として、プレイリスト表示部４２１の表示が、再生履歴モードのプレイリストの表示であることが示さ

れており、プレイリスト表示部４２１には、再生されたコンテンツのリストがプレイリストとして表示されている。再生履歴モードのプレイリストは、コンテンツが再生日時が新しい順に並んで構成されている。

【０３０７】

すなわち、プレイリスト表示部４２１には、上から順に、１番再生日時が新しい（１番最近に再生された）コンテンツのコンテンツ名「Song name１」、アーティスト名「アーティスト名Ａ」、および再生日時が表示されており、２番目に再生日時が新しいコンテンツのコンテンツ名「Song name２」、アーティスト名「アーティスト名Ｂ」、および再生日時が表示されており、３番目再生日時が新しいコンテンツのコンテンツ名「Song name３」アーティスト名「アーティスト名Ｃ」、および再生日時が表示されており、４番目に再生日時が新しいコンテンツのコンテンツ名「Song name４」、アーティスト名「アーティスト名Ａ」、および再生日時が表示されており、５番目に再生日時が新しいコンテンツのコンテンツ名「Song name５」、アーティスト名「アーティスト名Ａ」、および再生日時が表示されている。

【０３０８】

また、６番目に再生日時が新しいコンテンツのコンテンツ名「Song name６」、アーティスト名「アーティスト名Ｃ」、および再生日時が表示されており、７番目に再生日時が新しいコンテンツのコンテンツ名「Song name７」、アーティスト名「アーティスト名Ｃ」、および再生日時が表示されており、８番目に再生日時が新しいコンテンツのコンテンツ名「Song name８」、アーティスト名「アーティスト名Ｂ」、および再生日時が表示されており、９番目に再生日時が新しいコンテンツのコンテンツ名「Song name９」、アーティスト名「アーティスト名Ｂ」、および再生日時が表示されており、１０番目に再生日時が新しいコンテンツのコンテンツ名「Song name１０」、アーティスト名「アーティスト名Ａ」、および再生日時が表示されており、１１番目に再生日時が新しいコンテンツのコンテンツ名「Song name１１」、アーティスト名「アーティスト名Ｂ」、および再生日時が表示されている。

【０３０９】

以上のように、ＰＤ５において記憶されるコンテンツの再生履歴の情報もプレイリストとして表示される。これにより、ユーザは、再生履歴の中から、所望のコンテンツを選択し、再生することができる。なお、プレイリスト表示部４２１で表示される再生履歴のプレイリストは、ＰＤ５のユーザのものに限らず、図２９を参照して後述するが、他のユーザの再生履歴も含まれる。

【０３１０】

図２１は、コンテンツ選択画面としてのジャンプ画面の構成例を示している。なお、図２１の例において、図１０と対応する部分には、対応する符号が付してあり、その説明は繰り返しになるので省略する。

【０３１１】

ジャンプ画面５１１は、リンク表示部５２１および操作設定表示部５２２により構成される。図２１の例においては、再生されているコンテンツのアーティスト、または選択されたアーティストに関連するアーティストを示すアーティストジャンプ（Artist Jump）の場合のリンク表示部５２１が示されている。

【０３１２】

関連するアーティストとは、例えば、現在または過去の所属のグループのアーティスト、所属のプロダクションなどが同じアーティスト、同じライブに参加することが多いアーティスト、曲調が似ているアーティストなどが含まれる。

【０３１３】

リンク表示部５２１には、「アーティスト名Ａ」のアイコン（以下、アーティストアイコンＡとも称する）が円５３１の中心に表示され、アーティスト名Ａのアーティストに関連する関連アーティストとして、「アーティスト名Ｂ」、「アーティスト名Ｃ」、「アーティスト名Ｄ」、「アーティスト名Ｅ」、「アーティスト名Ｆ」、「アーティスト名Ｇ」

、「アーティスト名Ｈ」、「アーティスト名Ｉ」のアイコン（以下、それぞれ、アーティストアイコンＢ，Ｃ，Ｄ，Ｅ，Ｆ，Ｇ，Ｈ，Ｉとも称する）が円５３１の円周上に表示されている。

【０３１４】

そして、中心のアーティストアイコンＡから、円周上の各アーティストアイコンには、関連を示すラインが表示されている。また、円５３１内には、中心と円周を結んだ扇形のマーク５３２が表示されており、マーク５３２が中心を軸として回転することで、あたかもアーティストアイコンＡから円周上のアーティストアイコンに照射されるレーダが動作しているように表示されている。

【０３１５】

リンク表示部５２１において、ユーザの操作に基づいて、円５３１の円周上のアーティストアイコン（例えば、アーティストアイコンＢ）が選択された場合、選択された関連アーティストアイコンＢが、円５３１の中心に表示され、円周上には、アーティスト名Ｂのアーティストの関連アーティストのアーティストアイコンが表示される。なお、このときの各アイコンの遷移は、アニメーション表示される。

【０３１６】

以上のように、リンク表示部５２１には、円５３１の中心に位置するアーティストアイコンのアーティストに関連する関連アーティストのアーティストアイコンしか表示されない。従来、コンテンツの関連を表示させるものがあったが、１のコンテンツだけの関連したコンテンツのみでなく、１のコンテンツに関連したコンテンツの関連したコンテンツも表示されていた。

【０３１７】

すなわち、本発明のジャンプ画面５１１においては、ユーザが所望する、あるいは、現在視聴されているアーティストの関連だけが表示されるので、従来のように、さまざまなアーティスト同士の関連が一度に表示されるよりも、表示が簡素になり、ユーザが関連性を識別しやすく、関連するアイコンなどを選択しやすい画面を提供することができる。

【０３１８】

ジャンプ画面５１１における操作設定表示部５２２においては、ライン３４１－１は、「Jump」上のカーソル３３３とビューボタン３４１を接続するように表示されている。

【０３１９】

操作設定表示部４２２のモードボタン３４２は、マップ画面３１１やプレイリスト画面４１１の表示モードを切り換えるためのボタンであり、ジャンプ画面５１１は、表示モードを有さないため、選択ができないように半透明に表示されている。

【０３２０】

以上のように構成されるジャンプ画面５１１のリンク表示部５２１に表示されるアーティストアイコンＡが選択されている場合に、マップ画面３１１に表示画面が切り換えられたとき、図１０を参照して上述したように、マップ画面３１１のマップ表示部３２１のマップには、アーティストアイコンＡのアーティストのコンテンツが割り当てられているグリッドが、丸グリッド３３２で表示される。

【０３２１】

また、ジャンプ画面５１１のリンク表示部５２１に表示されるアーティストアイコンＡが選択されている場合に、プレイリスト画面４１１に表示画面が切り換えられたとき、図１８を参照して上述したように、プレイリスト画面４１１のプレイリスト表示部４２１には、アーティストアイコンＡのアーティストのコンテンツからなるプレイリストが表示される。

【０３２２】

なお、図２１においては、ジャンプ画面５１１に、アーティストの関連を表示するようにしたが、関連を表示する対象は、アーティストに限らず、例えば、コンテンツ自体の関連でもよいし、図２３を参照して後述するように、ユーザの関連を表示するようにしてもよい。このとき、ジャンプ画面５１１の構成として、アーティストの関連だけでなく、ユ

ーザの関連を表示する表示もあった場合には、その切り換えをモードボタン３４２により操作するようにしてもよい。

【０３２３】

次に、図２２を参照して、ジャンプ画面におけるアイコンの表示方法を説明する。

【０３２４】

図２２の例においては、上から順に、ジャンプ画面におけるアイコンの配置、アイコンの遷移、およびライン形状が示されている。なお、図中ハッチングされている丸は、選択されているアーティストに対応する選択アーティストアイコンを表しており、白丸は、選択アーティストされているアーティストに関連する関連アーティストに対応する関連アーティストアイコンを表している。また、説明の便宜上、アイコンが丸で表されているが、他の図形であってもよい。

【０３２５】

まず、円状配置の例から説明する。図２１を参照して上述したように、ジャンプ画面においては、選択アーティストアイコンとその関連アーティストアイコンの配置は、円の中心とその円の円周上というように「円状」に表示される。

【０３２６】

なお、図２１や図２２に示されるように、その円を実線や点線で表示してもよいし、表示されなくてもよい。また、円状といっても、正円に限らず、楕円であってもよいし、多角形であってもよい。さらに、円周の全部ではなく、円周の一部の上に、選択対象のアイコンまたは文字を表示するようにしてもよい。例えば、図３９に詳しく後述するように、多角形の外周の全部ではなく、多角形の外周上に、選択対象のアイコンまたは文字を表示することもできる。その際、さらに、中心に表示したアイコンと、円周または多角形の外周上の選択対象のアイコンまたは文字との間を、実線や点線で結んで表示するようにしてもよい。

【０３２７】

この円周上に配置される関連アーティストアイコンの位置は、変更されてもよいが、選択アーティストアイコンの位置は、変わることはない。

【０３２８】

すなわち、円周上に配置される関連アーティストアイコンが選択され、関連アーティストが選択アーティストとなる場合には、円周上に配置されていた関連アーティストアイコンが、矢印に示されるように、円の中心に移動し、円の中心には、円周上に配置されていた関連アーティストアイコンが、更新された選択アーティストアイコンとして表示される。このとき、ジャンプ画面においては、点線の円に示されるように、円周上の位置から、円の中心までの移動の遷移が表示される。

【０３２９】

これにより、ユーザに、選択したものが、選択アーティストアイコンの位置に移動したことをわかりやすくすることができる。

【０３３０】

さらに、選択アーティストアイコンと関連アーティストアイコンの間には、その関係を表すラインが表示される。なお、このラインについては、選択アーティストアイコンと関連アーティストアイコンの関係に応じて、「矢印」、「点線」、「太線」、「異なる色」にするなど種類を変更して表示するようにしてもよいし、ラインの側に、「沖縄出身」のように、選択アーティストアイコンと関連アーティストアイコンの関係（すなわち、選択アーティストおよび関連アーティストが同じ沖縄出身であること）を文字で表示するようにしてもよい。

【０３３１】

一方、アイコンの配置のほかの例としては、リスト状の配置があり、選択アーティストアイコンを親、その関連アーティストアイコンを子とした親子関係を表すようなリスト状（ツリー状）に表示させるようにしてもよい。この場合も、円状に配置する場合と同じで、子の位置に配置される関連アーティストアイコンの位置は、変更されてもよいが、親の

位置に配置される選択アーティストアイコンの位置は、変わることはない。

【０３３２】

また、子の位置に配置される関連アーティストアイコンが選択され、関連アーティストが選択アーティストとなる場合には、子の位置に配置されていた関連アーティストアイコンが、矢印に示されるように、親の位置に移動し、親の位置に、更新された選択アーティストアイコンとして表示される。このときも、円状の場合と同様に、ジャンプ画面においては、点線の円に示されるように、子の位置から、親の位置までの移動の遷移が表示される。

【０３３３】

リスト状の場合にも、選択アーティストアイコンと関連アーティストアイコンの間には、その関係を表すラインが表示される。そのライン形状は、円状の配置の場合と同様に、選択アーティストアイコンと関連アーティストアイコンの関係に応じて、多種多様なラインで表示され、その他のラインの表示例としては、アイコンとラインの接続部を、矢印の「矢」ではなく、「丸」にすることも可能である。

【０３３４】

図２３は、リンク表示部の他の構成例を示している。なお、図２３の例において、図２１と対応する部分には、対応する符号が付してあり、その説明は繰り返しになるので省略する。

【０３３５】

図２３の例においては、ユーザに関連するユーザを示すユーザ関連リンク（フレンズジャンプ（Friends Jump）とも称する）の場合のリンク表示部５２１が示されている。

【０３３６】

関連するユーザとは、例えば、サーバなどを介して、あるいは、相互に認証しあったユーザ、サーバなどを介して設定される同じグループに所属するユーザなどが含まれる。

【０３３７】

リンク表示部５２１には、「ユーザ名Ａ」のアイコン（以下、ユーザアイコンＡとも称する）が円５３１の中心に表示され、ユーザ名Ａのユーザに関連する関連ユーザとして、「ユーザ名Ｂ」、「ユーザ名Ｃ」、「ユーザ名Ｄ」、「ユーザ名Ｅ」、「ユーザ名Ｆ」、「ユーザ名Ｇ」、「ユーザ名Ｈ」、「ユーザ名Ｉ」のアイコン（以下、それぞれ、ユーザアイコンＢ，Ｃ，Ｄ，Ｅ，Ｆ，Ｇ，Ｈ，Ｉとも称する）が円５３１の円周上に表示されている。

【０３３８】

以上のように構成されるジャンプ画面５１１のリンク表示部５２１に表示されるユーザアイコンＡが選択されている場合に、マップ画面３１１に表示画面が切り換えられたとき、マップ画面３１１のマップ表示部３２１のマップには、例えば、図２０を参照して上述した、ユーザアイコンＡのユーザの再生履歴(Played order list)などのコンテンツが割り当てられているグリッドが、丸グリッドで表示される。

【０３３９】

また、ジャンプ画面５１１のリンク表示部５２１に表示されるユーザアイコンＡが選択されている場合に、プレイリスト画面４１１に表示画面が切り換えられたとき、プレイリスト画面４１１のプレイリスト表示部４２１には、例えば、図２０に示されるように、ユーザアイコンＡのユーザの再生履歴のコンテンツからなるプレイリストが表示される。

【０３４０】

例えば、ＰＤ５のユーザＡに関連するユーザＢの再生履歴を表示する場合を具体的に説明する。まず、ユーザＢのＰＤ５に記憶されているユーザＢの再生履歴（後述する図２０）が、例えば、無線通信などを介して、ユーザＢのＰＤ５からコンテンツサーバ３へ送信される。

【０３４１】

コンテンツサーバ３は、ユーザＢに関連のあるユーザＡのＰＤ５に、ユーザＢの再生履歴を、無線通信を介して送信する。ユーザＡのＰＤ５は、ユーザＡの操作に応じて、表示

部１３１に表示されるリンク表示部５２１のユーザ関連リンクから、ユーザアイコンＢを選択することにより、ユーザＢの再生履歴を選択する。その後、ユーザＡにより、ビューボタン３４１が押下されることに対応して、ユーザＡのＰＤ５は、表示画面をプレイリスト画面４１１に切り換えて表示する。

【０３４２】

これにより、図２０に示されるように、プレイリスト画面４１１のプレイリスト表示部４２１には、ユーザＢの再生履歴のコンテンツからなるプレイリストが表示される。

【０３４３】

以上のように、リンク表示部５２１のユーザ関連リンクにおいて、他のユーザアイコンが選択され、その後、表示画面がプレイリスト画面に切り換えられることにより、他のユーザの再生履歴のプレイリストが表示される。これにより、ユーザは、例えば、友人の好みのコンテンツを簡単に視聴することができ、積極的に聞くことがなかった分野のコンテンツを視聴することができる。

【０３４４】

次に、図２４および図２５を参照して、ジャンプ画面における表示遷移を説明する。

【０３４５】

例えば、図２１のリンク表示部５２１が表示部１３１に表示されているとき、ユーザが指あるいはタッチペンを用いて、タッチパネル１３２上のアーティストアイコンＣに対応する位置を押下する。これに対応して、ＰＤ５は、円５３１の円周上に表示されるアーティストアイコンＣを選択し、図２４のリンク表示部５２１－１に示されるように、選択したアーティストアイコンＣのみをそのままで、円５３１の中心および円周に配置される他のアーティストアイコンをフェードアウトさせるようなアニメーションを表示させる。

【０３４６】

次に、ＰＤ５は、リンク表示部５２１－２に示されるように、アーティストアイコンＣを、アーティストアイコンＣが配置されていた円５３１の円周上の位置から、図２１のリンク表示部５２１においてアーティストアイコンＡが配置されていた円５３１の中心への移動の遷移を表すアニメーションを表示させ、その後、リンク表示部５２１－３に示されるように、ユーザの操作に応じて選択したアーティストアイコンＣを、円５３１の中心に配置させて表示する。

【０３４７】

アーティストアイコンＣを円５３１の中心に表示させると、ＰＤ５は、図２５のリンク表示部５２１－４に示されるように、あたかも、アーティストアイコンＣに対応するアーティストの関連アーティストを探しているようなアニメーション、すなわち、扇形のマーク５３２を円５３１上で中心を軸として回転させるアニメーションを表示させる。

【０３４８】

さらに、ＰＤ５は、リンク表示部５２１－５に示されるように、アーティストアイコンＣに対応するアーティストの関連アーティストに対応するアーティストアイコンが、円５３１の中心に配置されるアーティストアイコンＣ上から発生されるように表示させ、発生表示させたアーティストアイコンを、円５３１の円周上の所定の位置に移動させる遷移を表すアニメーションを表示させ、その後、リンク表示部５２１－６に示されるように、アーティストアイコンＣに対応するアーティストに関連する関連アーティストのアーティストアイコンＡ、アーティストアイコンＪ、アーティストアイコンＫ、アーティストアイコンＬ、アーティストアイコンＭ、アーティストアイコンＮ、アーティストアイコンＯ、およびアーティストアイコンＰを円５３１の円周上の所定の位置に配置させて表示させる。

【０３４９】

以上のように、選択されたアーティストアイコンＣを円５３１の中心に表示させ、選択されたアーティストアイコンＣに対応するアーティストに関連する関連アーティストのアーティストアイコンを円５３１の円周上に表示させる遷移を、アニメーション表示させるようにすることにより、ユーザにアーティストアイコンＣが選択されたこと、および円の円周上に表示されたアーティストアイコンが選択されたアーティストアイコンＣの関連する

ものであることをわかりやすい表示で提供することができる。

【０３５０】

なお、上記説明においては、タッチパネル１３２（タッチパネル式ディスプレイ１１６）を用いた構成について説明したが、タッチパネル１３２は必須の構成要件ではない。すなわち、例えば、マウスなどの操作入力部とディスプレイを用いた場合にも、同様の表示を提供することができる。

【０３５１】

次に、図２６を参照して、マップ画面からジャンプ画面への表示遷移を説明する。

【０３５２】

例えば、図１０のマップ表示部３２１が表示部１３１に表示され、１が示されるグリッドが選択決定されており、１が示されるグリッドに割り当てられているプレイリストに含まれるコンテンツが再生されているときに、ユーザが指あるいはタッチペンを用いて、ビューボタン３４１を押下し、ジャンプ画面に切り換える指示を行う。これに対応して、ＰＤ５は、例えば、表示画面がマップ画面からジャンプ画面に切り換える遷移を表すアニメーションを表示させる。

【０３５３】

すなわち、ＰＤ５は、コンテンツメタデータテーブル１８１から、現在再生中のコンテンツに対応するアーティストＩＤを取得し、図２６のマップ表示部３２１－１に示されるように、マップ表示部３２１－１の１が示されるグリッド上に、取得したアーティストＩＤのアーティストに対応するアーティストアイコン６１１を表示させる。

【０３５４】

アーティストアイコン６１１を表示させると、ＰＤ５は、図２６のマップ表示部３２１－２に示されるように、リンク表示部５２１に表示される円５３１を表示させ、１が示されるグリッド上に表示されたアーティストアイコン６１１を、円５３１の中心に移動させる遷移を表すアニメーションを表示させるとともに、表示されていたマップ表示部３２１のマップをフェードアウト表示させる。

【０３５５】

その後、ＰＤ５は、図２６のリンク表示部５２１－３に示されるように、現在再生中のコンテンツに対応するアーティストアイコン６１１を、円５３１の中心に配置させて表示させる。

【０３５６】

アーティストアイコン６１１が円５３１の中心に表示された以降の処理は、図２５を参照して説明した処理と同様の処理を行うため、その説明は繰り返しになるので省略する。すなわち、アーティストアイコン６１１が円５３１の中心に表示されると、ＰＤ５は、図２５のリンク表示部５２１－４およびリンク表示部５２１－５に示されるようなアニメーションを表示させてから、アーティストアイコンＡ（アーティストアイコン６１１）を円５３１の中心に配置したリンク表示部５２１を表示させる。

【０３５７】

例えば、従来、表示されていた画面と、次に表示される画面に情報のつながり（継承）が、仮にあったとしても、ただ単に画面を切り換える場合が多く、単に画面を切り換える場合だけでは、その情報のつながりが分かりにくかった。

【０３５８】

そこで、以上のように、マップ画面からジャンプ画面への切り換えのときに、現在再生中のグリッド（すなわち、選択決定グリッド）から、ジャンプ画面におけるアーティストアイコンを発生させ、ジャンプ画面における円５３１の中心に配置させる遷移をアニメーション表示させるようにしたので、マップ画面からジャンプ画面への切り換えのわかりやすい表示をユーザに提供することができる。

【０３５９】

さらに、図２７を参照して、マップ画面からプレイリスト画面への表示遷移を説明する。

【０３６０】
例えば、図１０のマップ表示部３２１が表示部１３１に表示され、１が示されるグリッドが選択決定されており、１が示されるグリッドに割り当てられているプレイリストに含まれるコンテンツが再生されているときに、ユーザが指あるいはタッチペンを用いて、ビューボタン３４１を押下し、プレイリスト画面に切り換える指示を行う。これに対応して、ＰＤ５は、例えば、表示画面がマップ画面からプレイリスト画面に切り換える遷移を表すアニメーションを表示させる。
【０３６１】
すなわち、ＰＤ５は、図２７のマップ表示部３２１－１１に示されるように、マップ表示部３２１－１１の１が示されるグリッドからのプレイリストがズームアップして見えるように、１が示されるグリッドを中心として、グリッドより少し大きいサイズの矩形から、サイズが少しずつ大きくなる複数個（図２７の例の場合、７個）の矩形が次々に広がっていくようなアニメーションを表示させ、その後、図１７に示されるようなプレイリスト表示部４２１が表示されるプレイリスト画面４１１を表示させる。
【０３６２】
これにより、マップ画面からリスト画面への切り換えにおいて、従来分かりにくかった画面の切り換え表示よりも、わかりやすい表示をユーザに提供することができる。したがって、ユーザは、１が示されるグリッドに対応するプレイリストが表示されることを簡単に把握することができる。
【０３６３】
なお、上記説明においては、タッチパネル１３２（タッチパネル式ディスプレイ１１６）を用いた構成について説明したが、タッチパネル１３２は必須の構成要件ではない。すなわち、例えば、マウスなどの操作入力部とディスプレイを用いた場合にも、同様の表示を提供することができる。
【０３６４】
図２８は、マップ表示部の他の表示例を示す図である。
【０３６５】
図２８のマップ表示部３２１－２１においては、現在再生されているコンテンツが割り当てられている１に示されるグリッドが小円６３１で強調表示されている。また、「Ｒ」が示されているグリッドは、現在再生されているコンテンツのアーティストに関連するアーティストのコンテンツが割り当てられていることを示しており、そのグリッドも小円６３１で強調表示されている。さらに、「ｒ」が示されているグリッドは、Ｒに示されるグリッドに割り当てられているコンテンツのアーティストに関連するアーティストのコンテンツが割り当てられていることを示しており、そのグリッドも小円６３１で強調表示されている。
【０３６６】
各小円６３１同士のコンテンツの関連性に応じて、それぞれの小円６３１は、ラインで接続されて表示されている。なお、小円６３１とラインで接続されている矢印６３２は、マップ表示部３２１－２１には表示されていない先に、ラインで接続されている小円６３１が強調表示しているグリッドに割り当てられているコンテンツのアーティストに関連するアーティストのコンテンツが割り当てられているグリッドが存在することを表している。
【０３６７】
以上のように、マップ表示部３２１－２１においては、マップ上に、コンテンツのアーティストの関連性が示されており、これは、図１０を参照して上述した丸グリッド３３２が、ジャンプ画面５１１における選択アーティストのコンテンツのみを示すものであることに対して、ジャンプ画面５１１における関連アーティストのコンテンツも示すものである。
【０３６８】
すなわち、丸グリッド３３２が、ジャンプ画面における選択情報を継承したものである

から、「Ｒ」や「ｒ」は、ジャンプ画面における関連情報が継承されたものである。したがって、丸グリッド３３２と同様に、他のグリッドと区別できればよく、他の図形（三角や四角など）で示すようにしてもよいし、グリッドの点滅、または、他のグリッドと異なる図形、色、輝度、もしくは明度の少なくとも１つを用いて、ジャンプ画面から継承された関連情報を示すようにしてもよい。また、小円６３１を接続するラインも、ラインの種類や形状、色も限定されない。

【０３６９】

マップ表示部３２１－２１は、換言すると、マップ画面３１１とジャンプ画面５１１を同じ画面に表したものであるともいえる。

【０３７０】

図２９は、マップ表示部のさらに他の表示例を示す図である。

【０３７１】

図２９のマップ表示部３２１に示されるマップは、コンテンツメタデータの年代（Year）を１軸とした所定の範囲のパラメータで区切られた複数のグリッドで構成されている。

【０３７２】

マップにおいて、図中左側には、縦軸として、上から順に、西暦が1990、2002、2004（年）として示されており、縦軸が示す年代は、図中上に向かって古くなり、図中下に向かって新しくなる。なお、軸のスケールは、一定でなくてもよい。

【０３７３】

マップは、縦軸において所定の範囲のパラメータで区切られた複数のアイテム（これもグリッドとも称する）が縦に並んで構成されている。この１つのグリッドには、コンテンツメタデータの年代において、それぞれグリッドに表示されている年代（所定の範囲のパラメータ）を有するコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。

【０３７４】

マップの上下部に示される矢印６４１－１および６４１－２は、マップ表示部３２１に表示できなかったグリッドがあることを示すものであるとともに、ユーザの操作により、これらの矢印６４１－１および６４１－２が押下されると、マップ表示部３２１において、グリッドがスクロール表示され、矢印の方向にあるグリッドが表示される。

【０３７５】

マップにおいて、各グリッドには、そのグリッドに含まれるコンテンツが有する値（年代）を表す文字が示されている。

【０３７６】

すなわち、マップの上から順に、「1975年以前」が表示されるグリッドには、1975年以前に発売されたコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。「1980年以前」が表示されるグリッドには、1976年以降、かつ1980年以前に発売されたコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。「1990～1992」が表示されるグリッドには、1990年乃至1992年に発売されたコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。「1993～1995」が表示されるグリッドには、1993年乃至1995年に発売されたコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。

【０３７７】

「1996～1998　曲がありません」が表示されるグリッド６４２には、1990年乃至1992年に発売されたコンテンツが１つも割り当てられておらず、他のグリッド（長方形）とは異なる形状（６角形）で表示されている。

【０３７８】

また、「1999～2000」が表示されるグリッドには、1999年乃至2000年に発売されたコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。「2002上半期」が表示されるグリッド６４３には、2002の上半期に発売されたコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。そして、グリッド６４３は、ユーザの操作

に対応して、選択決定され、再生中であるので、他のグリッドとは、異なる色（黒）で表示されている。

【０３７９】

「2002下半期」が表示されるグリッドには、2002の下半期に発売されたコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。「2003上半期」が表示されるグリッドには、2003の上半期に発売されたコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。「2003下半期」が表示されるグリッドには、2003下半期に発売されたコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。

【０３８０】

さらに、「2004春」が表示されるグリッドには、2004春に発売されたコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。「2004夏」が表示されるグリッド６４４には、2004夏に発売されたコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。また、このグリッド６４４には、ユーザに関連のあるコンテンツが含まれていることを強調するために、アイコン６４４－１が表示されている。

【０３８１】

「2004秋」が表示されるグリッドには、2004秋に発売されたコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。「2004冬」が表示されるグリッド６４５には、2004冬に発売されたコンテンツが少なくとも１つからなるプレイリストが割り当てられている。また、このグリッド６４５は、現在の年代を示すため、選択決定グリッドおよび他のグリッドとは異なる色（ハッチング）で表示されている。

【０３８２】

なお、図示はされないが、ユーザがブックマークに設定したグリッドを他の色や形状、パターンで表示させるようにしてもよい。

【０３８３】

以上のように、マップ表示部３２１に、年代の所定の範囲のパラメータで分けられたグリッドで構成されるマップが表示されるので、ユーザは、例えば、所望の年代のコンテンツを視聴したい場合には、タッチペンまたは指を用いて、マップに表示されるグリッドを選択決定することにより、所望の年代に応じたコンテンツを簡単に選んで視聴することができる。

【０３８４】

なお、上記説明においては、コンテンツ選択画面の背景は、説明の便宜上、すべて、白を基調として説明したが、実際には、黒を基調として構成されているが、白や黒に限らず、他の色を基調とするようにしてもよい。

【０３８５】

次に、図３０のフローチャートを参照して、ＰＤ５のコンテンツ選択画面の表示制御処理を説明する。

【０３８６】

例えば、ユーザは、ＰＤ５に記録されているコンテンツを視聴するために、ＰＤ５の表示部１３１に積層されるタッチパネル１３２を、指やタッチペンで操作し、コンテンツ選択画面の表示を指示する。

【０３８７】

入力モジュール１５３は、ユーザによる表示部１３１に積層されるタッチパネル１３２の操作に対応する操作信号を、選択位置取得部２１１に入力する。選択位置取得部２１１は、入力モジュール１５３からの操作信号から、コンテンツ選択画面の表示を指示する選択位置情報を取得すると、図３０の表示制御処理を開始する。

【０３８８】

選択位置取得部２１１は、ステップＳ５１において、マップ画面表示が指示されたか否かを判定する。ＰＤ５においては、コンテンツ選択画面の表示における初期設定として、例えば、マップ画面が設定されている。

【０３８９】

したがって、選択位置取得部２１１は、ステップＳ５１において、マップ画面表示が指示されたと判定した場合、表示形式管理部２１２を制御し、表示画面をマップ画面に設定させ、ステップＳ５２に進み、情報生成制御部２１４を制御し、マップ画面表示切換処理を実行させる。すなわち、情報生成制御部２１４は、コンテンツ選択画面の表示開始時には、マップ画面を表示させる処理（マップ画面初期表示処理とも称する）を行い、他の表示画面が表示されていた場合には、他の表示画面からマップ画面に表示画面を切り換える処理を実行する。

【０３９０】

このマップ画面表示切換処理は、図３１を参照して詳しく後述するが、ステップＳ５２において、選択履歴情報に基づいて、マップ画面が表示され、表示されたマップ画面においてプレイリストが選択され、選択されたプレイリストのコンテンツが再生される。なお、図３０の例においては、マップ画面において再生されたコンテンツは、その再生が終了すると、選択されたプレイリストにおける次のコンテンツが再生され、ユーザが強制的に終了させるまで、順に再生されつづける。

【０３９１】

また、ステップＳ５２のマップ画面表示切換処理は、ユーザのタッチパネル１３２の操作に対応して、画面切換またはコンテンツ選択画面終了が指示されたと判定されるまで繰り返し実行される。ユーザのタッチパネル１３２の操作に対応して、画面切換またはコンテンツ選択画面終了が指示されたと判定された場合、処理は、ステップＳ５３に進む。

【０３９２】

すなわち、ユーザにより、コンテンツ選択画面の画面切換またはコンテンツ選択画面終了が指示され、入力モジュール１５３より、ユーザによるタッチパネル１３２の操作に対応する操作信号が選択位置取得部２１１に入力される。これに対応して、選択位置取得部２１１は、入力された操作信号から選択位置情報を取得し、取得した選択位置情報に基づいて、画面切換またはコンテンツ選択画面終了が指示されたと判定し、ステップＳ５３に進む。

【０３９３】

また、ステップＳ５１において、マップ画面表示が指示されていないと判定された場合、ステップＳ５２はスキップされ、処理は、ステップＳ５３に進む。

【０３９４】

ステップＳ５３において、選択位置取得部２１１は、入力モジュール１５３からの操作信号から取得される選択位置情報に基づいて、プレイリスト画面表示が指示されたか否かを判定し、プレイリスト画面表示が指示されたと判定した場合、表示形式管理部２１２を制御し、表示画面をプレイリスト画面に設定させ、ステップＳ５４に進み、情報生成制御部２１４を制御し、プレイリスト画面表示切換処理を実行させる。すなわち、情報生成制御部２１４は、表示されていた他の表示画面からプレイリスト画面に表示画面を切り換える処理を実行する。

【０３９５】

このプレイリスト画面表示切換処理は、図３３を参照して詳しく後述するが、ステップＳ５４において、選択履歴情報に基づいて、プレイリスト画面が表示され、表示されたプレイリスト画面において、ユーザの操作に応じて、コンテンツが選択され、選択されたコンテンツが再生される。

【０３９６】

そして、ステップＳ５４のプレイリスト画面表示切換処理は、ユーザのタッチパネル１３２の操作に対応して、画面切換またはコンテンツ選択画面終了が指示されたと判定されるまで繰り返し実行される。ユーザのタッチパネル１３２の操作に対応して、画面切換またはコンテンツ選択画面終了が指示されたと判定された場合、処理は、ステップＳ５５に進む。

【０３９７】

また、ステップＳ５３において、設定される表示画面がプレイリスト画面ではないと判

定された場合、ステップＳ５４はスキップされ、処理は、ステップＳ５５に進む。

【０３９８】

ステップＳ５３において、選択位置取得部２１１は、入力モジュール１５３からの操作信号から取得される選択位置情報に基づいて、ジャンプ画面表示が指示されたか否かを判定し、ジャンプ画面表示が指示されたと判定した場合、表示形式管理部２１２を制御し、表示画面をジャンプ画面に設定させ、ステップＳ５６に進み、情報生成制御部２１４を制御し、ジャンプ画面表示切換処理を実行させる。すなわち、情報生成制御部２１４は、表示されていた他の表示画面からジャンプ画面に表示画面を切り換える処理を実行する。

【０３９９】

このジャンプ画面表示切換処理は、図３５を参照して詳しく後述するが、ステップＳ５５において、選択履歴情報に基づいて、ジャンプ画面が表示され、表示されたジャンプ画面において、ユーザの操作に応じて、アーティストが選択され、選択アーティストの関連情報が表示される。

【０４００】

そして、ステップＳ５６のジャンプ画面表示切換処理は、ユーザのタッチパネル１３２の操作に対応して、画面切換またはコンテンツ選択画面終了が指示されたと判定されるまで繰り返し実行される。ユーザのタッチパネル１３２の操作に対応して、画面切換またはコンテンツ選択画面終了が指示されたと判定された場合、処理は、ステップＳ５７に進む。

【０４０１】

また、ステップＳ５５において、設定される表示画面がプレイリスト画面ではないと判定された場合、ステップＳ５６はスキップされ、処理は、ステップＳ５７に進む。

【０４０２】

選択位置取得部２１１は、ステップＳ５７において、選択位置取得部２１１からの情報に基づいて、コンテンツ選択画面終了が指示されたか否かを判定し、コンテンツ選択画面終了が指示されていないと判定された場合、ステップＳ５１に戻り、それ以降の処理を繰り返す。

【０４０３】

選択位置取得部２１１は、ステップＳ５７において、入力モジュール１５３からの操作信号から取得される選択位置情報に基づいて、コンテンツ選択画面終了が指示されたと判定した場合、表示モジュール１５２を制御し、コンテンツ選択画面の表示を終了させ、表示制御処理を終了する。

【０４０４】

以上のようにして、コンテンツのメタデータから目的のコンテンツのプレイリストを感覚的に選択するマップ画面、コンテンツの関連性のあるコンテンツを選択（検索）するジャンプ画面、マップ画面またはジャンプ画面で選択されたプレイリストからコンテンツを選択するプレイリスト画面３種類のコンテンツ選択画面が、ユーザに提供される。

【０４０５】

これにより、ユーザは、目的に応じたコンテンツ選択画面を切り換えて用いることができ、ユーザがあまり把握していない多種多様なコンテンツの中から、ユーザの趣向や気分に応じたコンテンツを直感的に選択して再生することができる。

【０４０６】

次に、図３１のフローチャートを参照して、図３０のステップＳ５２のマップ画面表示切換処理を説明する。

【０４０７】

選択位置取得部２１１からマップ画面表示切換処理が指示されると、情報生成制御部２１４は、ステップＳ７１において、選択履歴管理部２１３が管理する選択履歴情報を取得し、取得した選択履歴情報を、マップ表示制御部２１６に供給し、ステップＳ７２に進む。

【０４０８】

情報生成制御部２１４は、ステップＳ７２において、表示形式管理部２１２から表示形式の情報（１つ前（過去）の表示画面情報および設定されている表示モード情報）を取得し、表示モード情報を、マップ表示制御部２１６に供給し、ステップＳ７３に進む。

【０４０９】

情報生成制御部２１４は、ステップＳ７３において、表示形式管理部２１２から取得した１つ前の表示画面情報に基づいて、表示画面がジャンプ画面に設定されていたか否かを判定し、表示画面がジャンプ画面に設定されていたと判定した場合、ステップＳ７４に進み、ジャンプ画面からマップ画面への切り換え処理として、関連リンク表示制御部２１５を制御し、ジャンプ画面をフェードアウト表示させ、ステップＳ７７に進む。

【０４１０】

すなわち、ステップＳ７４において、関連リンク表示制御部２１５は、ジャンプ画面をフェードアウトさせるようなアニメーション（動画あるいはコマ送りなど）の画面データを生成し、生成した画面データを表示モジュール１５２に供給する。表示モジュール１５２は、関連リンク表示制御部２１５からの画面データに対応する画面を、表示部１３１に表示させる。

【０４１１】

なお、フェードアウトの際、表示画面が黒を基調とする場合には、ジャンプ画面は、ブラックアウトされ、表示画面が白を基調とする場合には、ジャンプ画面は、ホワイトアウトされる。

【０４１２】

一方、情報生成制御部２１４は、ステップＳ７３において、表示形式管理部２１２から取得した１つ前の表示画面情報に基づいて、表示画面がジャンプ画面に設定されていなかったと判定した場合、ステップＳ７５に進む。

【０４１３】

情報生成制御部２１４は、ステップＳ７５において、表示形式管理部２１２から取得した１つ前の表示画面情報に基づいて、表示画面がプレイリスト画面に設定されていたか否かを判定し、表示画面がプレイリスト画面に設定されていたと判定した場合、ステップＳ７６に進み、プレイリスト画面からマップ画面への切り換え処理として、リスト表示制御部２１７を制御し、プレイリスト画面をフェードアウト表示させ、ステップＳ７７に進む。

【０４１４】

すなわち、ステップＳ７６において、リスト表示制御部２１７は、プレイリスト画面をフェードアウトさせるようなアニメーション（動画あるいはコマ送りなど）の画面データを生成し、生成した画面データを表示モジュール１５２に供給する。表示モジュール１５２は、リスト表示制御部２１７からの画面データに対応する画面を、表示部１３１に表示させる。

【０４１５】

情報生成制御部２１４は、ステップＳ７５において、表示形式管理部２１２から取得した１つ前の表示画面情報に基づいて、表示画面がプレイリスト画面に設定されていなかったと判定した場合、マップ画面初期表示処理として、ステップＳ７７に進む。

【０４１６】

情報生成制御部２１４は、ステップＳ７７において、グリッドマップ生成部２３２を制御し、設定されている表示モードに応じて、コンテンツメタデータテーブル１８１を参照し、マップ画面に表示されるマップ上のグリッドに対応したコンテンツのプレイリストを生成し、生成されたプレイリストが割り当てられるグリッド情報を生成し、マップ表示制御部２１６に供給させ、ステップＳ７８に進む。

【０４１７】

情報生成制御部２１４は、ステップＳ７８において、マップ表示制御部２１６を制御し、グリッドマップ生成部２３２により生成されたグリッド情報および選択履歴情報などに応じて、マップ画面を表示させる。

【０４１８】
なお、このとき、情報生成制御部２１４は、ジャンプ画面からの切り換えの場合、必要に応じて、関連リンク生成部２３１を制御し、選択アーティストアイコンのアーティストのコンテンツを取得させ、グリッドマップ生成部２３２を制御し、関連リンク生成部２３１により取得されたコンテンツが含まれるプレイリストのグリッド情報も、マップ表示制御部２１６に供給させる。
【０４１９】
すなわち、マップ表示制御部２１６は、ステップＳ７８において、現在設定されている表示モード、グリッドマップ生成部２３２により生成されたグリッド情報、選択履歴情報の再生履歴に応じて、マップ画面データを生成し、生成したマップ画面データを表示モジュール１５２に供給する。なお、いまの場合、表示画面や表示モードが切り換わった場合には、選択移動履歴はリセットされる。
【０４２０】
表示モジュール１５２は、マップ表示制御部２１６からのマップ画面データに対応するマップ画面を表示部１３１に表示させる。なお、このとき、マップ画面をフェードイン表示させるようにしてもよい。
【０４２１】
ユーザは、表示部１３１に表示されるマップ画面を参照しながら、指またはタッチペンを操作して、マップ画面上のグリッドを押下しながら移動させることにより、コンテンツを検索し、押下したグリッドを解放することにより、コンテンツを決定して視聴する。あるいは、ユーザは、指またはタッチペンを操作して、マップ画面上のモードボタン３４２を押下することにより、表示モードの変更を指示する。
【０４２２】
入力モジュール１５３は、ユーザによる表示部１３１に積層させるタッチパネル１３２の操作に対応する操作信号を選択位置取得部２１１に入力する。選択位置取得部２１１は、入力モジュール１５３からの操作信号から選択位置情報を取得し、ステップＳ７９において、取得した選択位置情報に基づいて、マップ上のグリッドが押下されたかを判定し、マップ上のグリッドが押下されたと判定した場合、ステップＳ８０において、情報生成制御部２１４を制御し、マップ画面表示制御処理を実行させ、ステップＳ８１に進む。このマップ画面表示制御処理の詳細は、図３２を参照して後述する。
【０４２３】
すなわち、ステップＳ８０においては、ユーザによるマップ画面上のグリッドの押下に応じて、コンテンツの選択移動履歴が更新され、マップ画面表示が更新される。また、ユーザによるマップ画面上のグリッドの押下および解放に応じて、選択決定グリッドの対応するプレイリストの再生履歴が更新され、再生履歴に応じてマップ画面が更新表示されるとともに、グリッドの対応するプレイリストのコンテンツが再生される。
【０４２４】
ステップＳ７９において、マップ上のグリッドが押下されていないと判定した場合、ステップＳ８０の処理はスキップされ、処理は、ステップＳ８１に進む。
【０４２５】
選択位置取得部２１１は、ステップＳ８１において、取得した選択位置情報に基づいて、表示モードが切り換えられたか否かを判定し、表示モードが切り換えられたと判定した場合、ステップＳ７７に戻り、それ以降の処理を繰り返す。
【０４２６】
ステップＳ８１において、選択位置取得部２１１は、取得した選択位置情報に基づいて、表示モードが変更されていないと判定した場合、ステップＳ８２に進み、取得した選択位置情報に基づいて、画面切換またはコンテンツ選択画面終了が指示されたか否かを判定し、画面切換またはコンテンツ選択画面終了が指示されたと判定した場合、マップ画面表示切換処理を終了し、図３０のステップＳ５２に戻り、ステップＳ５３に進む。
【０４２７】

また、ステップＳ８２において、画面切換またはコンテンツ選択画面終了が指示されていないと判定された場合、ステップＳ７９に戻り、それ以降の処理を繰り返す。

【０４２８】

以上のように、マップ画面を表示させる場合に、選択履歴情報（選択アーティストアイコン、選択移動履歴、または、再生履歴）に応じてマップ画面データを生成するようにしたので、ユーザは、マップ画面を見るだけで、自分が選択したアーティストアイコン、選択移動したグリッド、または、再生中、過去に再生されたグリッドを把握することができる。

【０４２９】

なお、上記説明においては、タッチパネル１３２（タッチパネル式ディスプレイ１１６）を用いた構成について説明したが、タッチパネル１３２は必須の構成要件ではない。すなわち、例えば、マウスなどの操作入力部とディスプレイを用いた場合にも、同様の表示を提供することができる。

【０４３０】

次に、図３２のフローチャートを参照して、図３１のステップＳ８０のマップ画面表示制御処理を説明する。

【０４３１】

選択位置取得部２１１は、ステップＳ１０１において、入力モジュール１５３からの操作信号から取得された選択位置情報に基づいて、選択履歴管理部２１３が管理する選択移動履歴を更新させ、ステップＳ１０２に進み、情報生成制御部２１４を制御し、更新させた選択移動履歴に基づいて、マップ画面表示を更新させ、ステップＳ１０３に進む。

【０４３２】

すなわち、選択位置取得部２１１は、選択位置情報から押下中のグリッド（選択移動グリッド）の情報を取得し、取得した押下中のグリッドに基づいて、選択履歴管理部２１３に、選択移動履歴を更新させる。情報生成制御部２１４は、選択履歴管理部２１３から選択履歴情報を取得し、マップ表示制御部２１６を制御し、マップ画面を更新表示させる。

【０４３３】

マップ表示制御部２１６は、グリッドマップ生成部２３２により生成されたプレイリストおよびグリッド情報（選択アーティストのコンテンツのグリッド情報も含む）、および再生履歴、並びに、更新された選択移動履歴に応じて、マップ画面データを生成し、生成したマップ画面データを表示モジュール１５２に供給する。表示モジュール１５２は、マップ表示制御部２１６からのマップ画面データに対応するマップ画面を表示部１３１に表示させる。

【０４３４】

情報生成制御部２１４は、ステップＳ１０３において、グリッドマップ生成部２３２に、選択位置情報（押下中のグリッドの情報）を供給し、押下中のグリッドに対応するプレイリストの視聴用コンテンツを再生させ、ステップＳ１０４に進む。

【０４３５】

すなわち、グリッドマップ生成部２３２は、プレイリストおよびグリッド情報に基づいて、押下中のグリッドが対応するプレイリストを取得し、コンテンツ再生モジュール１５４を制御し、取得したプレイリストに対応する視聴用コンテンツを再生させる。

【０４３６】

コンテンツ再生モジュール１５４は、コンテンツデータベース１７２からグリッドマップ生成部２３２からのプレイリストに対応する視聴用コンテンツデータを読み出し、読み出した視聴用コンテンツデータを再生し、出力モジュール１５５に供給する。出力モジュール１５５は、コンテンツ再生モジュール１５４から供給されるデータに対応する音声を、スピーカ１１８から出力させる。

【０４３７】

選択位置取得部２１１は、ステップＳ１０４において、入力モジュール１５３からの操作信号から、グリッドの押下位置が移動したか否かを判定し、グリッドの押下位置が移動

したと判定した場合、ステップＳ１０１に戻り、それ以降の処理を繰り返す。

【０４３８】

選択位置取得部２１１は、ステップＳ１０４において、グリッドの押下位置が移動していないと判定した場合、ステップＳ１０５に進み、入力モジュール１５３からの操作信号から、マップ上のグリッドの押下が解放されたか否かを判定し、マップ上のグリッドの押下が解放されたと判定した場合、ステップＳ１０６に進み、選択履歴管理部２１３を制御し、その直前に選択されたグリッドを、選択決定グリッドとして決定させ、再生履歴を更新させ、ステップＳ１０７に進む。

【０４３９】

すなわち、選択履歴管理部２１３は、選択位置取得部２１１の制御のもと、管理していた選択移動履歴のうち直前（最新）の選択位置情報に基づいて、選択決定のグリッドを決定し、再生履歴を更新する。

【０４４０】

選択位置取得部２１１は、情報生成制御部２１４を制御し、ステップＳ１０７において、更新された再生履歴に基づいて、マップ画面表示を更新させ、ステップＳ１０８において、選択決定グリッドに対応するプレイリストのコンテンツを再生させる。

【０４４１】

すなわち、情報生成制御部２１４は、ステップＳ１０７において、選択履歴管理部２１３から再生履歴情報を取得し、マップ表示制御部２１６を制御し、マップ画面を更新表示させる。

【０４４２】

マップ表示制御部２１６は、グリッドマップ生成部２３２により生成されたプレイリストおよびグリッド情報（選択アーティストのコンテンツのグリッド情報も含む）、および選択移動履歴、並びに、更新された再生履歴に応じて、マップ画面データを生成し、生成したマップ画面データを表示モジュール１５２に供給する。表示モジュール１５２は、マップ表示制御部２１６からのマップ画面データに対応するマップ画面を表示部１３１に表示させる。

【０４４３】

情報生成制御部２１４は、ステップＳ１０８において、グリッドマップ生成部２３２に、決定したグリッドの位置情報を供給し、決定したグリッドに対応するプレイリストのコンテンツを再生させる。

【０４４４】

すなわち、グリッドマップ生成部２３２は、プレイリストおよびグリッド情報に基づいて、選択決定グリッドが対応するプレイリストを取得し、取得したプレイリストを、コンテンツ再生モジュール１５４を供給し、取得したプレイリストに対応するコンテンツを再生させる。

【０４４５】

コンテンツ再生モジュール１５４は、コンテンツデータベース１７２からグリッドマップ生成部２３２からのプレイリストに対応するコンテンツデータを読み出し、読み出したコンテンツデータを再生し、出力モジュール１５５に供給する。出力モジュール１５５は、コンテンツ再生モジュール１５４から供給されるデータに対応する音声を、スピーカ１１８から出力させる。

【０４４６】

ステップＳ１０８の処理の後、マップ画面表示制御処理は終了され、処理は、図３１のステップＳ７９に戻り、ステップＳ８０に進む。

【０４４７】

以上のように、グリッドを選択中も、コンテンツデータを再生するようにしたので、グリッド選択中もユーザは、音が途切れて退屈になることが抑制される。さらに、再生されるコンテンツデータを、そのグリッドに対応するコンテンツデータとすることにより、ユーザは、試聴しながら、マップ上のどのあたりが好みのコンテンツであるかを確認するこ

とができ、簡単に、好みのコンテンツを選択することが可能である。

【０４４８】

次に、図３３のフローチャートを参照して、図３０のステップＳ５４のプレイリスト画面表示切換処理を説明する。なお、図３０のステップＳ５２のマップ画面表示切換処理により、マップ画面が表示され、表示されたマップ画面においてプレイリストが選択され、選択されたプレイリストのコンテンツが再生されている。

【０４４９】

選択位置取得部２１１からプレイリスト画面表示切換処理が指示されると、情報生成制御部２１４は、ステップＳ１２１において、選択履歴管理部２１３が管理する選択履歴情報を取得し、取得した選択履歴情報を、マップ表示制御部２１６に供給し、ステップＳ１２２に進む。なお、プレイリスト画面において、表示モードの初期設定は、プレイリストモードに設定されている。

【０４５０】

情報生成制御部２１４は、ステップＳ１２２において、表示形式管理部２１２から表示形式の情報（１つ前（過去）の表示画面情報）を取得し、ステップＳ１２３に進む。

【０４５１】

情報生成制御部２１４は、ステップＳ１２３において、表示形式管理部２１２から取得した１つ前の表示画面情報に基づいて、表示画面がジャンプ画面に設定されていたか否かを判定し、表示画面がジャンプ画面に設定されていたと判定した場合、ステップＳ１２４に進み、ジャンプ画面からプレイリスト画面への切り換え処理として、関連リンク表示制御部２１５を制御し、ジャンプ画面をフェードアウト表示させ、ステップＳ１２５に進む。

【０４５２】

すなわち、ステップＳ１２４において、関連リンク表示制御部２１５は、ジャンプ画面をフェードアウトさせるようなアニメーション（動画あるいはコマ送りなど）の画面データを生成し、生成した画面データを表示モジュール１５２に供給する。表示モジュール１５２は、関連リンク表示制御部２１５からの画面データに対応する画面を、表示部１３１に表示させる。

【０４５３】

ステップＳ１２５において、情報生成制御部２１４は、関連リンク生成部２３１およびリスト表示制御部２１７を制御し、選択履歴情報のうちの選択アーティストまたはコンテンツの再生情報などに応じて、選択アーティストのプレイリスト画面を表示させる。

【０４５４】

すなわち、関連リンク生成部２３１は、コンテンツメタデータテーブル１８１およびアーティストテーブル１８２を参照し、選択アーティストアイコンのアーティストのコンテンツを取得し、プレイリストを生成する。リスト表示制御部２１７は、関連リンク生成部２３１により生成されたプレイリストおよび現在再生中（再生対象）のコンテンツに応じて、選択アーティストのプレイリスト画面データを生成し、生成した画面データを表示モジュール１５２に供給する。

【０４５５】

表示モジュール１５２は、マップ表示制御部２１６からの画面データに対応する選択アーティストのプレイリスト画面を表示部１３１に表示させる。

【０４５６】

一方、情報生成制御部２１４は、ステップＳ１２３において、表示形式管理部２１２から取得した１つ前の表示画面情報に基づいて、表示画面がジャンプ画面に設定されていなかったと判定した場合、マップ画面からプレイリスト画面への切り換え処理として、ステップＳ１２６に進む。すなわち、いまの場合、表示画面の初期設定がマップ画面であるので、１つ前の表示画面は、ジャンプ画面でなければ、マップ画面である。

【０４５７】

なお、プレイリスト画面を初期設定とした場合、例えば、選択履歴管理部２１３に記憶

されていた選択決定グリッドに対応するプレイリスト画面が表示され、そのプレイリストの先頭のコンテンツが再生される。

【０４５８】

情報生成制御部２１４は、ステップＳ１２６において、マップ表示制御部２１６を制御し、選択決定グリッドに応じて、マップ画面からプレイリスト画面切換アニメーションを表示させ、ステップＳ１２７に進む。

【０４５９】

すなわち、ステップＳ１２６において、マップ表示制御部２１６は、図２７を参照して上述したマップ画面からプレイリスト画面への切換の遷移を表すアニメーション（動画あるいはコマ送りなど）の画面データを生成し、生成した画面データを表示モジュール１５２に供給する。表示モジュール１５２は、マップ表示制御部２１６からの画面データに対応する画面を、表示部１３１に表示させる。

【０４６０】

ステップＳ１２７において、情報生成制御部２１４は、グリッドマップ生成部２３２およびリスト表示制御部２１７を制御し、選択決定グリッドなどに応じて、選択決定グリッドに対応するプレイリスト画面を表示させ、ステップＳ１２８に進む。

【０４６１】

すなわち、グリッドマップ生成部２３２は、図３２のステップＳ７７またはＳ７８において、コンテンツメタデータテーブル１８１または関連リンク生成部２３１のプレイリスト情報を参照し、マップ画面に表示されるマップ上のグリッドに対応したコンテンツのプレイリストを生成し、記憶している。リスト表示制御部２１７は、グリッドマップ生成部２３２により生成されたプレイリストおよび再生対象のコンテンツに応じて、選択決定グリッドに対応するプレイリスト画面データを生成し、生成した画面データを表示モジュール１５２に供給する。

【０４６２】

表示モジュール１５２は、マップ表示制御部２１６からの画面データに対応するプレイリスト画面を表示部１３１に表示させる。

【０４６３】

プレイリスト画面が表示されると、選択位置取得部２１１は、ステップＳ１２８において、プレイリスト画面表示制御処理を実行する。ステップＳ１２８のプレイリスト画面表示制御処理を、図３４のフローチャートを参照して説明する。

【０４６４】

プレイリスト画面が表示されている間も、ユーザが停止指示をしない限りは、マップ画面で再生されたプレイリストのコンテンツが再生されている。コンテンツの再生が終わると、コンテンツ再生モジュール１５４は、選択位置取得部２１１にコンテンツの再生終了を通知する。

【０４６５】

また、プレイリスト画面が表示されると、例えば、ユーザは、表示部１３１に表示されるプレイリスト画面を参照しながら、指またはタッチペンを操作して、プレイリスト画面上のコンテンツ名を選択したり、表示モードを切り換えたり、表示画面を切り換えるために、ビューボタン３４１やモードボタン３４２を操作したり、あるいは、図示せぬコンテンツ選択画面終了を指示する。ユーザの操作があった場合には、入力モジュール１５３は、ユーザによる表示部１３１に積層させるタッチパネル１３２の操作に対応する操作信号を選択位置取得部２１１に入力する。

【０４６６】

選択位置取得部２１１は、ステップＳ１５１において、コンテンツの再生が終了したか否か、または、プレイリスト中のコンテンツが選択されたか否かを判定する。コンテンツ再生モジュール１５４からのコンテンツの再生終了の通知が入力されると、選択位置取得部２１１は、ステップＳ１５１において、コンテンツの再生が終了したと判定し、ステップＳ１５２に進む。

【０４６７】
選択位置取得部２１１は、ステップＳ１５１において、入力モジュール１５３から操作信号が入力されて、操作信号から取得された選択位置情報に基づいて、プレイリスト中のコンテンツが選択されたと判定した場合も、ステップＳ１５２に進む。
【０４６８】
選択位置取得部２１１は、ステップＳ１５２において、情報生成制御部２１４を制御し、プレイリスト中の再生対象のコンテンツを決定させ、ステップＳ１５３に進む。すなわち、情報生成制御部２１４は、対応するプレイリストを記憶している関連リンク生成部２３１、グリッドマップ生成部２３２、およびブックマーク生成部２３３のいずれかを制御し、コンテンツの再生が終了した場合には、再生されているプレイリストにおける次のコンテンツを再生対象のコンテンツとして決定させ、選択位置取得部２１１からの選択位置情報が入力された場合には、ユーザにより選択されたコンテンツを、再生対象のコンテンツとして決定させる。
【０４６９】
情報生成制御部２１４は、ステップＳ１５３において、リスト表示制御部２１７を制御し、決定した再生対象のコンテンツに応じて、プレイリスト画面のカーソルの位置を変更させて表示させ、ステップＳ１５４に進む。
【０４７０】
情報生成制御部２１４は、ステップＳ１５４において、対応するプレイリストを記憶している関連リンク生成部２３１、グリッドマップ生成部２３２、およびブックマーク生成部２３３のいずれかを制御し、コンテンツ再生モジュール１５４に、決定した再生対象のコンテンツを再生させ、ステップＳ１５５に進む。
【０４７１】
コンテンツ再生モジュール１５４は、関連リンク生成部２３１、グリッドマップ生成部２３２、またはブックマーク生成部２３３からのプレイリストに対応するコンテンツデータを読み出し、読み出したコンテンツデータを再生し、出力モジュール１５５に供給する。出力モジュール１５５は、コンテンツ再生モジュール１５４から供給されるデータに対応する音声を、スピーカ１１８から出力させる。
【０４７２】
ステップＳ１５１において、コンテンツの再生が終了していないと判定された場合、かつ、プレイリスト中のコンテンツが選択されていないと判定された場合、選択位置取得部２１１は、ステップＳ１５５に進み、表示モードが切り換えられたか否かを判定する。
【０４７３】
選択位置取得部２１１は、入力モジュール１５３から操作信号が入力されて、操作信号から取得された選択位置情報に基づいて、表示モードが切り換えられたと判定した場合、ステップＳ１５６に進み、表示形式管理部２１２を制御し、表示モードを設定変更させ、情報生成制御部２１４を制御し、表示モードに応じたプレイリスト画面を表示させ、ステップＳ１５７に進む。
【０４７４】
すなわち、情報生成制御部２１４は、リスト表示制御部２１７を制御し、表示モードに応じた関連リンク生成部２３１、グリッドマップ生成部２３２、およびブックマーク生成部２３３により生成されたプレイリストおよび再生対象のコンテンツに応じて、選択決定グリッドに対応するプレイリスト画面データを生成し、生成した画面データを表示モジュール１５２に供給する。
【０４７５】
表示モジュール１５２は、マップ表示制御部２１６からの画面データに対応するプレイリスト画面を表示部１３１に表示させる。
【０４７６】
選択位置取得部２１１は、ステップＳ１５５において、表示モードが切り換えられていないと判定した場合、ステップＳ１５６の処理をスキップし、ステップＳ１５７に進む。

【０４７７】
選択位置取得部２１１は、ステップＳ１５７において、入力モジュール１５３から操作信号が入力されて、操作信号から取得した選択位置情報に基づいて、画面切換またはコンテンツ選択画面終了が指示されたか否かを判定し、画面切換またはコンテンツ選択画面終了が指示されたと判定した場合、マップ画面表示切換処理を終了し、図３３のステップＳ１２８に戻る。その後、選択位置取得部２１１は、プレイリスト画面表示切換処理を終了し、図３０のステップＳ５４に戻り、ステップＳ５５に進む。
【０４７８】
また、ステップＳ１５７において、画面切換またはコンテンツ選択画面終了が指示されていないと判定された場合、ステップＳ１５１に戻り、それ以降の処理を繰り返す。
【０４７９】
以上のように、プレイリスト画面を、前回表示されていたジャンプ画面の選択アーティストアイコン、または、マップ画面の選択決定グリッドなどのアイテムの情報に応じて表示させるようにしたので、ユーザは、選択したアイテムの情報の詳細を、明確に、簡単に確認することができる。
【０４８０】
なお、上記説明においては、アーティストジャンプの例を説明したが、フレンズジャンプ（ユーザ関連リンク）の場合も基本的に同様の処理が行われるため、その説明は省略する。
【０４８１】
次に、図３５のフローチャートを参照して、図３０のステップＳ５６のジャンプ画面表示切換処理を説明する。
【０４８２】
選択位置取得部２１１からジャンプ画面表示切換処理が指示されると、情報生成制御部２１４は、ステップＳ１７１において、選択履歴管理部２１３が管理する最新の選択履歴情報を取得し、取得した選択履歴情報を、関連リンク表示制御部２１５に供給し、ステップＳ１７２に進む。
【０４８３】
情報生成制御部２１４は、ステップＳ１７２において、表示形式管理部２１２から表示形式の情報（１つ前（過去）の表示画面情報）を取得し、ステップＳ１７３に進む。
【０４８４】
情報生成制御部２１４は、ステップＳ１７３において、表示形式管理部２１２から取得した１つ前の表示画面情報に基づいて、表示画面がマップ画面に設定されていたか否かを判定し、表示画面がマップ画面に設定されていたと判定した場合、ステップＳ１７４に進み、マップ画面からジャンプ画面への切り換え処理として、マップ表示制御部２１６を制御し、選択決定グリッドに応じて、マップ画面からジャンプ画面切換アニメーションを表示させ、ステップＳ１７６に進む。
【０４８５】
すなわち、ステップＳ１７４において、マップ表示制御部２１６は、図２６を参照して上述したマップ画面からジャンプ画面への切換の遷移を表すアニメーション（動画あるいはコマ送りなど）の画面データを生成し、生成した画面データを表示モジュール１５２に供給する。表示モジュール１５２は、マップ表示制御部２１６からの画面データに対応する画面を、表示部１３１に表示させる。
【０４８６】
一方、情報生成制御部２１４は、ステップＳ１７３において、表示形式管理部２１２から取得した１つ前の表示画面情報に基づいて、表示画面がマップ画面に設定されていなかったと判定した場合、プレイリスト画面からジャンプ画面への切り換え処理として、ステップＳ１７５に進む。すなわち、いまの場合、表示画面の初期設定がマップ画面であるので、１つ前の表示画面が、マップ画面でなければ、プレイリスト画面である。
【０４８７】

なお、ジャンプ画面を初期設定としてもよく、その場合、例えば、選択履歴管理部２１３に記憶されていた選択アーティストアイコンに対応するジャンプ画面が表示される。

【０４８８】

情報生成制御部２１４は、ステップＳ１７５において、リスト表示制御部２１７を制御し、プレイリスト画面をフェードアウト表示させ、ステップＳ１７６に進む。

【０４８９】

すなわち、ステップＳ１７６において、リスト表示制御部２１７は、プレイリスト画面をフェードアウトさせるようなアニメーション（動画あるいはコマ送りなど）の画面データを生成し、生成した画面データを表示モジュール１５２に供給する。表示モジュール１５２は、関連リンク表示制御部２１５からの画面データに対応する画面を、表示部１３１に表示させる。

【０４９０】

ステップＳ１７６において、情報生成制御部２１４は、ジャンプ画面表示制御処理を実行する。このジャンプ画面表示制御処理を、図３６のフローチャートを参照して説明する。

【０４９１】

情報生成制御部２１４は、ステップＳ１９１において、関連リンク表示制御部２１５を制御し、選択アーティストアイコンを中央に配置させたジャンプ画面（例えば、図２４のリンク表示部５２１－３）を表示させ、ステップＳ１９２に進む。

【０４９２】

情報生成制御部２１４は、ステップＳ１９２において、関連リンク生成部２３１を制御し、選択アーティストの関連リンク情報を生成させ、ステップＳ１９３に進み、関連リンク表示制御部２１５を制御し、関連アーティスト配置アニメーションを表示させ、ステップＳ１９４に進み、関連リンク表示制御部２１５を制御し、関連アーティストアイコンを、円周上の所定の位置に配置させたジャンプ画面を表示させる。

【０４９３】

すなわち、関連リンク生成部２３１は、ステップＳ１９２において、メタデータデータベース１７１のアーティストテーブル１８２およびアーティスト関連テーブル１８３を参照し、選択アーティストに関連するアーティストの情報である関連リンク情報を生成する。

【０４９４】

関連リンク表示制御部２１５は、ステップＳ１９３において、関連リンク生成部２３１により生成された関連リンク情報に基づいて、中心から発生した関連アーティストアイコンが円周上の所定の位置に移動する遷移を表すアニメーション（動画あるいはコマ送りなど）の画面データを生成し、生成した画面データを表示モジュール１５２に供給する。表示モジュール１５２は、関連リンク表示制御部２１５からの画面データに対応する画面を、表示部１３１に表示させる。

【０４９５】

さらに、関連リンク表示制御部２１５は、ステップＳ１９４において、関連アーティストアイコンを、円周上の所定の位置に配置させたジャンプ画面の画面データを生成し、生成した画面データを表示モジュール１５２に供給する。表示モジュール１５２は、関連リンク表示制御部２１５からの画面データに対応する画面を、表示部１３１に表示させる。

【０４９６】

ジャンプ画面が表示されると、例えば、ユーザは、表示部１３１に表示されるジャンプ画面を参照しながら、指またはタッチペンを操作して、ジャンプ画面上の関連アーティストアイコンを選択したり、表示画面を切り換えるために、ビューボタン３４１を操作したり、あるいは、図示せぬコンテンツ選択画面終了を指示する。ユーザの操作があった場合には、入力モジュール１５３は、ユーザによる表示部１３１に積層させるタッチパネル１３２の操作に対応する操作信号を選択位置取得部２１１に入力する。

【０４９７】

入力モジュール１５３からの操作信号が入力されると、選択位置取得部２１１は、操作信号から取得された選択位置情報に基づいて、ステップＳ１９５において、ジャンプ画面上の関連アーティストアイコンが選択されたか否かを判定し、ジャンプ画面上の関連アーティストアイコンが選択されたと判定した場合、ステップＳ１９６に進み、選択した関連アーティストアイコンを、選択履歴管理部２１３に、選択アーティストアイコンとして設定（記憶）させ、ステップＳ１９７に進む。

【０４９８】

選択位置取得部２１１は、ステップＳ１９７において、選択アーティストアイコンに基づいて、情報生成制御部２１４を制御し、選択アーティスト切換アニメーションを表示させ、ステップＳ１９１に戻り、それ以降の処理を繰り返す。

【０４９９】

すなわち、情報生成制御部２１４は、ステップＳ１９７において、リスト表示制御部２１７を制御し、選択された関連アーティストアイコンが表示されていた位置から、中心に移動する遷移を表すアニメーション（動画あるいはコマ送りなど）の画面データを生成させ、生成した画面データを表示モジュール１５２に供給させる。表示モジュール１５２は、関連リンク表示制御部２１５からの画面データに対応する画面を、表示部１３１に表示させる。

【０５００】

その後、ステップＳ１９１において、選択アーティストアイコンを中央に配置させたジャンプ画面（例えば、図２４のリンク表示部５２１－３）が表示され、それ以降の処理が繰り返される。

【０５０１】

選択位置取得部２１１は、ステップＳ１９５において、ジャンプ画面上の関連アーティストアイコンが選択されていないと判定した場合、ステップＳ１９８に進み、入力モジュール１５３から操作信号が入力されて、操作信号から取得した選択位置情報に基づいて、画面切換またはコンテンツ選択画面終了が指示されたか否かを判定し、画面切換またはコンテンツ選択画面終了が指示されたと判定した場合、ジャンプ画面表示制御処理を終了し、図３５のステップＳ１７６に戻る。その後、選択位置取得部２１１は、ジャンプ画面表示切換処理を終了し、図３０のステップＳ５６に戻り、ステップＳ５７に進む。

【０５０２】

また、ステップＳ１９８において、画面切換またはコンテンツ選択画面終了が指示されていないと判定された場合、ステップＳ１９５に戻り、それ以降の処理を繰り返す。

【０５０３】

以上のように、ジャンプ画面において選択されているアイテム（アイコン）を所定の位置（円の中心）に表示させ、選択アイテムに割り当てられているアーティスト（コンテンツ）に関連するアーティスト（コンテンツ）に対応する関連アイテムを、関連を表すラインとともに、円周上の所定の位置に表示するようにしたので、ユーザは、簡単に、その関連したコンテンツを確認することができる。

【０５０４】

また、このとき、選択アイテムの直接関連する関連アイテムのみを表示させた（すなわち、関連アイテムの関連アイテム（間接的に関連するアイテム）は表示させていない）ので、ユーザに、複雑でわかりにくい画面が提供されることが抑制され、わかりやすい画面を提供できる。

【０５０５】

さらに、円周上に配置された関連アイテムが選択され、選択アイテムとなったときに、その配置の移動を表す遷移アニメーションを表示させるようにしたので、ユーザは、選択したアイテムを簡単に確認することができる。

【０５０６】

ここで、さらに、ジャンプ画面における関連アイテムの他の表示例を説明する。図３７乃至図３９は、図２１のアーティストジャンプ（Artist Jump）の場合のジャンプ画面の

他の例を示す図である。

【０５０７】

図３７乃至図３９の例においては、図２１のリンク表示部５２１に相当する部分のみが示されている。すなわち、図２１と同様に操作設定表示部５２２も構成されていてもよく、構成されていなくてもよい。

【０５０８】

また、図３７乃至図３９の例のジャンプ画面は、コンテンツの再生中に表示される現在再生中画面７０１－１、現在再生中のコンテンツのアーティストに関連する関連アーティストの検索中に表示されるディスカバリー中画面７０１－２、および関連アーティストが検索された結果表示される関連アーティスト画面７０１－３の３つの画面で構成される。

【０５０９】

図３７は、現在再生中画面７０１－１の構成例を示す図である。現在再生中画面７０１－１は、選択されたアーティストのコンテンツが再生中であるときに、表示部１３１に表示される画面である。

【０５１０】

図３７の現在再生中画面７０１－１の最上段には、現在再生中画面７０１－１が表示されていること、すなわち、この画面に表示されるコンテンツが、再生中であることを示す画面タイトル７１１として、「Now Playing」の文字が表示されている。

【０５１１】

そして、画面タイトル７１１の下部には、現在再生中のコンテンツに係る情報が表示されている。すなわち、画面タイトル７１１の下には、コンテンツを表す音符アイコン７１２とともに、「Song name１」の文字が表示され、現在再生中のコンテンツの名前が「Song name１」であることを示している。音符アイコン７１２の下には、アーティストを表す人型アイコン７１３とともに「アーティスト名Ａ」の文字が表示され、現在再生中のコンテンツのアーティスト名が「アーティスト名Ａ」であることを示している。

【０５１２】

人型アイコン７１３の下には、アルバムを表すディスクアイコン７１４とともに、「Album name３」の文字が表示され、現在再生中のコンテンツが含まれるアルバム名が「Album name３」であることを示している。ディスクアイコン７１４の下には、ジャンルを表す音楽アイコン７１５とともに、「Rock」の文字が表示され、現在再生中のコンテンツのジャンルが「ロック」であることを示している。

【０５１３】

さらに、音楽アイコン７１５の下には、評価値７１６として「★★★★☆」（黒い星、４つと白い星、１つ）が表示され、現在再生中のコンテンツのレイティング（評価）が４星であることを示している。評価値７１６の下には、発売日７１７として「2002」の数字が表示され、現在再生中のコンテンツの発売日が「2002」年であることを示している。なお、コンテンツのレイティング（評価）の評価値は、コンテンツに対して、ユーザにより作成される評価値であり、図６のコンテンツメタデータテーブル１８１に記録されている。

【０５１４】

また、現在再生中画面７０１－１の左下部には、再生中を示す右向き矢印アイコン７１８が表示され、右下部には、充電池の残量を示す電池アイコン７１９が表示されている。

【０５１５】

以上のように構成される現在再生中画面７０１－１が表示されているときに、ユーザにより、図示せぬ操作設定表示部５２２（図２１）に表示されるボタン、あるいは、ＰＤ５の筐体の表面に設けられるボタンなどが操作されて、アーティストジャンプの機能が選択された場合、現在再生中のコンテンツのアーティスト（すなわち、アーティスト名Ａのアーティスト）の関連アーティストの検索が開始され、表示部１３１には、図３８のディスカバリー中画面７０１－２が表示される。

【０５１６】

図３８は、ディスカバリー中画面７０１－２の構成例を示す図である。ディスカバリー中画面７０１－２は、図３７の現在再生中画面７０１－１において表示されているアーティストに関連する関連アーティストの検索が開始され、検索が終了するまで（すなわち、検索中に）表示される画面である。すなわち、ディスカバリー中画面７０１－２は、現在再生中画面７０１－１から、関連アーティスト画面７０１－３への遷移を表す画面である。

【０５１７】

図３８のディスカバリー中画面７０１－２の最上段には、ディスカバリー中画面７０１－２が表示されていること、すなわち、この画面に表示されるアーティストの関連アーティストが検索中であることを示す画面タイトル７２１として、「Now Discovering…」の文字が表示されている。

【０５１８】

そして、画面タイトル７２１の下部には、関連アーティストが検索中であることを、矢印を回転させる動きで表すアニメーション画像７２２が表示されており、その下には、人型アイコン７１３とともに「アーティスト名Ａ」の文字が表示され、現在再生中のコンテンツのアーティスト名が「アーティスト名Ａ」であり、そのアーティストの関連アーティストが検索中であることを示している。

【０５１９】

さらに、ディスカバリー中画面７０１－２の左下部には、図３７の同様の右向き矢印アイコン７１８とともに、「Song name１」の文字が表示され、現在再生中のコンテンツの名前が「Song name１」であることを示しており、右下部には、図３７の同様に、電池アイコン７１９が表示されている。

【０５２０】

以上のように構成されるディスカバリー中画面７０１－２が表示されているときに、関連アーティストの検索が終了すると、表示部１３１には、図３９の関連アーティスト画面７０１－３が表示される。

【０５２１】

図３９は、関連アーティスト画面７０１－３の構成例を示す図である。関連アーティスト画面７０１－３は、関連アーティストの検索結果が表示される画面である。

【０５２２】

図３９の関連アーティスト画面７０１－３の最上段には、検索結果アイコン７３１とともに、関連アーティスト画面７０１－３が表示されていること、すなわち、この画面に表示される情報が、「アーティスト名Ａ」の関連アーティストが検索された結果であることを示す画面タイトル７３２として、「アーティスト名Ａ」が示されている。

【０５２３】

これにより、ユーザは、現在再生中のコンテンツのアーティストであり、かつ、この検索結果において、関連アーティストが検索されたアーティストの名前が、「アーティスト名Ａ」であることが確認できる。また、図３９の例においては、画面タイトル７３２上にカーソル７３３が表示されている。

【０５２４】

画面タイトル７３２の下には、関連アーティストが検索された「アーティスト名Ａ」を表す人型アイコン７３４が表示されており、人型アイコン７３４を囲む縦長の小さい楕円（点線の始点で示される楕円）の円周上の一部から外側に向けて放射状に延びた点線６本が表示されている。この点線の終端、すなわち、人型アイコン７３４を囲む縦長の大きい楕円の円周上の一部（点線６本分の円弧上）には、上から順に、全関連アーティストのコンテンツを選択するための「All Related Song」と示された文字７３５、「アーティスト名Ｂ」、「アーティスト名Ｃ」、「アーティスト名Ｄ」、および「アーティスト名Ｅ」が関連アーティストとして検索されたことをそれぞれ示す関連アーティスト名７３６－１乃至７３６－４、および、さらなる検索を行うための「Discover More」と示された文字７３７が表示されている。

【０５２５】
すなわち、図３９の例の場合、選択されているアーティストの人型アイコン７３４を中心として、その円周（多角形の外周）上一部に、中心のアーティストに関連する関連アーティストのアイコンまたは文字が表示されている。
【０５２６】
ここで、ユーザにより、図示せぬ操作設定表示部５２２に表示されるボタンや、ＰＤ５の筐体の表面に設けられるボタンなどが操作されて、画面タイトル７３２上に表示されているカーソル７３３が、文字７３５上に表示されると、すべての関連アーティストのコンテンツが順に再生され、表示部１３には、再生中のコンテンツの情報が表示される現在再生中画面７０１－１が表示される。
【０５２７】
また、ユーザの操作により、画面タイトル７３２上に表示されているカーソル７３３が、関連アーティスト名７３６－１乃至７３６－４のいずれかの上に表示されると、カーソル７３３によりフォーカスされた関連アーティストのコンテンツが順に再生され、表示部１３には、再生中のコンテンツの情報が表示される、図３７の現在再生中画面７０１－１が表示される。
【０５２８】
さらに、ユーザの操作により、画面タイトル７３２上に表示されているカーソル７３３が、文字７３７の上に表示されると、再生中のコンテンツのアーティストに関連する関連アーティストの検索が再度実行され、表示部１３には、図３８のディスカバリー中画面７０１－２が表示される。
【０５２９】
なお、この場合、ユーザにより、文字７３７の上にカーソル７３３を表示させた状態で、図示せぬ操作設定表示部５２２に表示されるボタンや、ＰＤ５の筐体の表面に設けられるボタンなどが操作されることで、この機能が決定され、再生中のコンテンツのアーティストに関連する関連アーティストの検索が再度実行されることとしてもよい。また、この場合の検索は、前回の検索よりも広い範囲で行われる。その結果、より多くの、かつ、少し関連性の薄い関連アーティストの情報（名前）が検索終了後の関連アーティスト画面７０１－３に表示される。
【０５３０】
一方、関連アーティスト画面７０１－３の左下部には、図３７の同様の右向き矢印アイコン７１８とともに、「Song name１」の文字が表示され、現在再生中のコンテンツの名前が「Song name１」であることを示しており、右下部には、図３７の同様に、電池アイコン７１９が表示されている。
【０５３１】
以上のように構成される関連アーティスト画面７０１－３が表示されているときに、ユーザの操作に応じて、再度、現在再生中のコンテンツのアーティストの関連アーティストが検索されると、表示部１３１には、図３８のディスカバリー中画面７０１－２が表示されたり、また、関連アーティストのコンテンツの再生が指示されると、表示部１３には、再生中のコンテンツの情報が表示される図３７の現在再生中画面７０１－１が表示される。
【０５３２】
すなわち、図３７乃至図３９のジャンプ画面においては、現在再生中画面７０１－１の表示、ディスカバリー中画面７０１－２の表示、または関連アーティスト画面７０１－３の表示が、ユーザの操作に応じて繰り返し行われる。
【０５３３】
このように、ジャンプ画面における関連アイテムの表示例の１つとして、選択されているアーティストの人型アイコン７３４を中心として、その円周（多角形の外周）上全部ではなく、一部だけに、関連アーティストのアイコンまたは文字を表示するようにすることもできる。

【０５３４】
この場合、特に、画面の表示領域があまり広くない場合や、関連アーティスト数があまり多くない場合に、表示領域を有効にしようすることができる。
【０５３５】
以上のように、コンテンツのメタデータから目的のコンテンツのプレイリストを感覚的に選択するマップ画面、コンテンツの関連性のあるコンテンツを選択（検索）するジャンプ画面、およびマップ画面またはジャンプ画面で選択されたプレイリストからコンテンツを選択するプレイリスト画面の３種類のコンテンツ選択画面が、ユーザに提供される。
【０５３６】
これにより、コンテンツ選択画面のうちの１つを用いて、ユーザは、ユーザが把握していない多種多様なコンテンツの中から、ユーザの趣向や気分に応じたコンテンツを感覚的に選択して再生することができる。
【０５３７】
さらに、これらの３種類のコンテンツ選択画面は、相互に選択情報を継承しているので、目的に応じたコンテンツ選択画面を切り換えて用いることにより、コンテンツ選択画面のうちの１つを用いてコンテンツを選択するよりも、さらに、容易に、ユーザの趣向にあったコンテンツを選択することができる。
【０５３８】
なお、上記説明においては、３種類のコンテンツ選択画面を説明したが、これらのコンテンツ選択画面に限定されることはなく、他の構成のコンテンツ選択画面を用いるようにしてもよい。
【０５３９】
図４０は、コンテンツ選択画面のとしてのフィルタ画面の構成例を示している。図４０の例においては、例えば、図１０のマップ表示部３２１に相当する部分だけが表示されている。すなわち、フィルタ画面には、図１０と同様に操作設定表示部３２２も構成されていてもよいが、構成されていなくてもよい。
【０５４０】
図４０のフィルタ画面７５１は、ＰＤ５に記録されているコンテンツに、所定のコンテンツメタデータでフィルタをかけることにより、コンテンツを絞込み、絞り込んだ結果をメタデータ毎に分けて表示し、表示されたメタデータを参照して、コンテンツを選択する画面である。
【０５４１】
なお、上述した図１０のマップ画面３１１は、所定のコンテンツメタデータの少なくとも１軸からなるマップ上のグリッドに、少なくとも１のコンテンツからなるプレイリストが割り当てられて構成されている画面である。すなわち、ＰＤ５に記録されているコンテンツに、所定のコンテンツメタデータでフィルタをかけることにより、コンテンツを絞込み、絞り込んだ結果をマップ形式で表示させたものであり、マップ画面３１１は、フィルタ画面７５１に表示される結果を、さらに、マップ形式に表示させたものともいえる。
【０５４２】
また、上述したプレイリスト画面４１１は、コンテンツのリストを表示する画面であることから、フィルタ画面７５１は、プレイリスト画面４１１に表示されたコンテンツの全リストをフィルタで絞り込んだ結果を表示しているともいえる。すなわち、フィルタ画面７５１は、プレイリスト画面４１１とマップ画面３１１の中間に位置するコンテンツ選択画面である。したがって、プレイリスト画面４１１からマップ画面３１１に表示を遷移させる間に、一旦フィルタ画面７５１を表示させることは容易であり、その逆に、マップ画面３１１から、プレイリスト画面４１１に表示を遷移させる間に、一旦フィルタ画面７５１を表示させることも容易である。
【０５４３】
次に、フィルタ画面７５１について具体的に説明する。
【０５４４】

図４０の例においては、表示モードがジャンル（Genre）モードの場合のフィルタ画面７５１が示されている。すなわち、図４０のフィルタ画面７５１は、ＰＤ５に記録されているコンテンツに、ジャンルの種類でフィルタをかけることにより、コンテンツを絞込み、絞り込んだ結果をジャンルの種類毎に分けて表示し、表示されたジャンルの種類を選択することにより、再生するコンテンツを選択する画面である。なお、図４０のフィルタ画面７５１の生成には、図６のコンテンツメタテーブル１８１に記憶されているコンテンツのジャンルが参照される。

【０５４５】

例えば、ユーザにより、図示せぬ操作設定表示部５２２（図２１）に表示されるボタンや、ＰＤ５の筐体の表面に設けられるボタンなどを操作されて、例えば、ジャンルモードのフィルタ機能（ジャンルフィルタによるリストサーチ機能）が選択された場合、図４０のジャンルモードのフィルタ画面７５１が表示される。なお、ジャンルモードの場合のフィルタ画面７５１が、マップ画面に展開されて、図１３のジャンルモードの場合のマップ表示部３２１が表示される。この場合にも、他のコンテンツ選択画面の遷移と同様に、遷移画面を表示することができる。

【０５４６】

ジャンルモードの場合のフィルタ画面７５１の最上段には、画面タイトル７６１が表示されている。画面タイトル７６１は、フィルタ機能であることを示す虫眼鏡アイコン、ジャンルモードであることを示す「Genres」の文字、ＰＤ５に記録されているジャンル数を示す「５５」の数で構成されている。

【０５４７】

画面タイトル７６１の下には、フィルタ結果表示領域７６４に表示される、１ページあたり５件の項目の情報で構成されるページを素早く切り替えるためのタグ（アイコン）である左タグ７６２－１、中央タグ７６２－２、および右タグ７６２－３が表示されている。なお、これらをまとめて、タグ７６２とも称する。

【０５４８】

中央タグ７６２－２には、現在、フィルタ結果表示領域７６４に表示されているページ内の項目の情報を簡単に把握するためのタグ情報（例えば、通し番号や頭文字のイニシャル（英字）など）が表示される。なお、中央タグ７６２－２は、反転表示されることで、フォーカスされている。

【０５４９】

左タグ７６２－１には、中央タグ７６２－２に表示されるタグ情報よりも、タグ情報における前の順番を示すタグ情報が表示される。左タグ７６２－３には、中央タグ７６２－２に表示されるタグ情報よりも、タグ情報における次の順番を示すタグ情報が表示される。

【０５５０】

そして、ユーザの操作により、左タグ７６２－１が選択された場合、フィルタ結果表示領域７６４には、左タグ７６２－１に表示されていたタグ情報に対応する項目の情報が表示され、左タグ７６２－１に表示されていたタグ情報が、中央タグ７６２－２に表示され、中央タグ７６２－２に表示されていたタグ情報が、右タグ７６２－３に表示され、左タグ７６２－１には、左タグ７６２－１に表示されていたタグ情報よりも、順番的に前のタグ情報が示される。

【０５５１】

なお、左タグ７６２－１に表示されていたタグ情報が、タグ情報において一番前のタグ情報であった場合には、左タグ７６２－１には、一番後のタグ情報が表示される。

【０５５２】

一方、ユーザの操作により、右タグ７６２－３が選択された場合、フィルタ結果表示領域７６４には、右タグ７６２－３に表示されていたタグ情報に対応する項目の情報が表示され、右タグ７６２－３に表示されていたタグ情報が、中央タグ７６２－２に表示され、中央タグ７６２－２に表示されていたタグ情報が、左タグ７６２－１に表示され、右タグ

７６２－３には、右タグ７６２－３に表示されていたタグ情報よりも、順番的に後ろのタグ情報が示される。

【０５５３】

図４０の例の場合、中央タグ７６２－２には、現在、フィルタ結果表示領域７６４に表示されているジャンルが、全ジャンル中６乃至１０番目のジャンルであることを示す「６－１０」の数字がタグ情報として表示されており、左タグ７６２－１が前であることを示す左矢印、右タグ７６２－３が後であることを示す右矢印が表示されている。また、中央タグ７６２－２は、反転表示されており、フォーカスされている。

【０５５４】

左タグ７６２－１には、中央タグ７６２－２に表示される順番より前の順番が、１乃至５番目であることを示す「１－５」の数字がタグ情報として表示されている。右タグ７６２－３には、中央タグ７６２－２に表示される順番より後の順番が、１１乃至１５番目であることを示す「１１－１５」の数字がタグ情報として表示されている。

【０５５５】

そして、ユーザの操作により、左タグ７６２－１が選択された場合、フィルタ結果表示領域７６４には、左タグ７６２－１に示されていた１乃至５番目に対応する項目（ジャンル名）の情報が表示され、左タグ７６２－１に示されていたタグ情報「１－５」が、中央タグ７６２－２に示され、中央タグ７６２－２に示されていたタグ情報「６－１０」が、右タグ７６２－３に示され、左タグ７６２－１には、左タグ７６２－１に示されていたタグ情報「１－５」よりも順番的に前のタグ情報（すなわち、「１－５」より前の番号がないので、最後尾の「５０－５５」）が示される。

【０５５６】

一方、ユーザの操作により、右タグ７６２－３が選択された場合、フィルタ結果表示領域７６４には、右タグ７６２－３に示されていた１１乃至１５番目に対応する項目（ジャンル名）の情報が表示され、右タグ７６２－３に示されていたタグ情報「１１－１５」が、中央タグ７６２－２に示され、中央タグ７６２－２に示されていたタグ情報「６－１０」が、左タグ７６２－１に示され、右タグ７６２－３には、右タグ７６２－３に示されていたタグ情報「１１－１５」よりも順番的に後のタグ情報（すなわち、「１６－２０」）が示される。

【０５５７】

このように、図４０の例の場合、タグ７６２の操作により、５件毎、すなわち１ページ毎に、フィルタ結果表示領域７６４に表示される項目の情報が変更される。

【０５５８】

フィルタ結果表示領域７６４には、１ページあたり５件の項目の情報で構成されるページが表示される。フィルタ結果表示領域７６４に表示されるページや情報は、ユーザの操作により、タグ７６２が選択されたり、あるいは、スクロールバー７６５上をスクロールカーソル７６５ａがスクロールされることで変更される。

【０５５９】

図４０のフィルタ結果表示領域７６４には、１件目の情報として、ジャンルを表す音楽アイコン、ジャンル名がダンスであることを示す「Dance」の文字、ＰＤ５に記憶されている全コンテンツのうちジャンルがダンスであるコンテンツ数を示す「８１０」が表示されている。２件目の情報として、ジャンルを表す音楽アイコン、ジャンル名がエレクトロニカであることを示す「Electronica」の文字、ＰＤ５に記憶されている全コンテンツのうちジャンルがエレクトロニカであるコンテンツ数を示す「７２０」が表示されている。３件目の情報として、ジャンルを表す音楽アイコン、ジャンル名がジャズであることを示す「Jazz」の文字、ＰＤ５に記憶されている全コンテンツのうちジャンルがジャズであるコンテンツ数を示す「４」が表示されている。

【０５６０】

４件目の情報として、ジャンルを表す音楽アイコン、ジャンル名がポップスであることを示す「Pop」の文字、ＰＤ５に記憶されている全コンテンツのうちジャンルがポップス

であるコンテンツ数を示す「１５８」が表示されている。５件目の情報として、ジャンルを表す音楽アイコン、ジャンル名がロックであることを示す「Rock」の文字、ＰＤ５に記憶されている全コンテンツのうちジャンルがロックであるコンテンツ数を示す「３５５」が表示されている。

【０５６１】

また、図４０の例においては、５件目の情報が、カーソル７６６により選択され、反転表示されている。すなわち、現在、ＰＤ５においては、ジャンルがロックであるコンテンツが再生されている。ユーザは、このカーソル７６６の表示位置を、フィルタ結果表示領域７６４内の項目（ジャンル）上を移動させることで、所望のジャンルを選択する。これにより、カーソル７６６により選択されたジャンルは、反転表示され、反転表示されたジャンルのコンテンツが再生される。

【０５６２】

なお、選択されたジャンルにおけるコンテンツの再生順は、図１０を参照して上述したマップ画面３１１の場合と同様に、所定のコンテンツメタデータのパラメータなどに応じて順位付け（優先度付け）が予め設定されている。これは、ジャンルに限らず、以下に説明する他の表示モードのフィルタ画面７５１の場合も同様である。また、この順位付けは、表示モード毎に設定されるようにしてもよいし、どの表示モードにおいても同じ順位が付けられるようにしてもよい。

【０５６３】

フィルタ結果表示領域７６４の右横には、スクロールバー７６５が表示されている。このスクロールバー７６５上を、上下に移動するスクロールカーソル７６５ａを、ユーザが操作することにより、フィルタ結果表示領域７６４に表示される項目が１つずつ上下にスクロールされる。なお、スクロールバー７６５におけるスクロールカーソル７６５ａの位置は、タグ７６２の操作に応じても変更され、また、タグ７６２の表示も、スクロールカーソル７６５ａの操作に応じて変更される。

【０５６４】

フィルタ結果表示領域７６４の下には、音符アイコン７６７とともに、「Song name１」の文字が表示され、現在再生中のコンテンツの名前が「Song name１」であることを示している。音符アイコン７６７の下には、人型アイコン７６８とともに「Artist name」の文字が表示され、現在再生中のコンテンツのアーティスト名が「Artist name」であることを示している。

【０５６５】

また、図４０の例のフィルタ画面７５１の左下部には、コンテンツの再生中を表す右向き矢印アイコン７６９とともに、再生されてからの経過時間７７０および評価値７７１が表示され、現在再生中のコンテンツの再生されてからの経過時間が「00:02」（２秒）であり、現在再生中のコンテンツのレイティング（評価）が「★★★★★」（５つ星）であることを示している。フィルタ画面７５１の右下部には、図３７の電池アイコン７１９と同様の電池アイコン７７２が表示されている。

【０５６６】

以上のように、図４０の例のフィルタ画面７５１においては、ＰＤ５に記憶されている全コンテンツから、ジャンル毎にコンテンツが絞られるので、ユーザは、気に入ったジャンルのコンテンツだけを絞って、再生することができる。

【０５６７】

図４１は、表示モードがアーティスト（Artist）モードの場合のフィルタ画面の構成例を示している。なお、図４１の例は、表示モードが異なるだけであり、図４０を参照して上述したジャンルモードの場合のフィルタ画面と基本的に同様な構成であるので、その説明を適宜省略し、異なる部分のみを細かく説明する。

【０５６８】

すなわち、図４１のフィルタ画面７５１は、ＰＤ５に記録されているコンテンツに、アーティスト名でフィルタをかけることにより、コンテンツを絞込み、絞り込んだ結果をア

ーティスト名毎に分けて表示し、表示されたアーティスト名を選択することにより、再生するコンテンツを選択する画面である。なお、図４１のフィルタ画面７５１の生成には、図６のコンテンツメタテーブル１８１に記憶されているコンテンツのアーティストの識別子、およびアーティストテーブル１８２のアーティスト名などが参照される。

【０５６９】

アーティストモードの場合のフィルタ画面７５１の最上段には、画面タイトル７６１が表示されている。画面タイトル７６１は、フィルタ機能であることを示す虫眼鏡アイコン、アーティストモードであることを示す「Artist」の文字、ＰＤ５に記憶されているアーティスト数を示す「１２５」の数で構成されている。

【０５７０】

図４１の例の場合、左タグ７６２－１、中央タグ７６２－２、および右タグ７６２－３には、フィルタ結果表示領域７６４に表示される項目（アーティスト名）の頭文字のイニシャルがタグ情報として表示されており、タグ７６２が選択されることにより、フィルタ結果表示領域７６４に表示される項目が、タグ７６２に表示されるタグ情報を有する項目に素早く切り替えられる。

【０５７１】

例えば、中央タグ７６２－２には、現在、フィルタ結果表示領域７６４に表示されているアーティスト名の頭文字が「Ｊ」、「Ｋ」、または「Ｌ」であることを示す「ＪＫＬ」の英字がタグ情報として表示されており、左タグ７６２－１が前であることを示す左矢印、右タグ７６２－３が後であることを示す右矢印が表示されている。また、中央タグ７６２－２は、反転表示されており、フォーカスされている。

【０５７２】

左タグ７６２－１には、中央タグ７６２－２に表示される頭文字よりアルファベット順に前の頭文字が「Ｇ」、「Ｈ」、または「Ｉ」であることを示す「ＧＨＩ」の英字がタグ情報として表示されている。右タグ７６２－３には、中央タグ７６２－２に表示される頭文字よりアルファベット順に前の頭文字が「Ｍ」、「Ｎ」、または「Ｏ」であることを示す「ＭＮＯ」の英字がタグ情報として表示されている。

【０５７３】

そして、ユーザの操作により、左タグ７６２－１が選択された場合、フィルタ結果表示領域７６４には、左タグ７６２－１に表示されていたタグ情報（Ｇ,Ｈ,Ｉ）に対応する項目（アーティスト名）の情報が表示され、左タグ７６２－１に表示されていたタグ情報「ＧＨＩ」が、中央タグ７６２－２に表示され、中央タグ７６２－２に表示されていたタグ情報「ＪＫＬ」が、右タグ７６２－３に表示され、左タグ７６２－１には、選択されたページの前のページの項目のタグ情報が表示される。

【０５７４】

一方、ユーザの操作により、右タグ７６２－３が選択された場合、フィルタ結果表示領域７６４には、右タグ７６２－３に表示されていたタグ情報（Ｍ，Ｎ，Ｏ）に対応する項目（アーティスト名）の情報が表示され、右タグ７６２－３に表示されていたタグ情報「ＭＮＯ」が、中央タグ７６２－２に表示され、中央タグ７６２－２に表示されていたタグ情報「ＪＫＬ」が、左タグ７６２－１に表示され、右タグ７６２－３には、選択されたページの前のページの項目のタグ情報が表示される。

【０５７５】

すなわち、図４１の例の場合、タグ７６２の操作により、アルファベット毎に、フィルタ結果表示領域７６４に表示される項目の情報が変更される。

【０５７６】

図４１のフィルタ結果表示領域７６４には、１件目の情報として、アーティストを表す人型アイコン、頭文字が「Ｊ」のアーティスト名「Ｊ１（アーティスト名）」の文字、ＰＤ５に記憶されている、このアーティストのアルバム数を示す「２４」が表示されている。２件目の情報として、アーティストを表す人型アイコン、頭文字が「Ｊ」のアーティスト名「Ｊ２（アーティスト名）」の文字、ＰＤ５に記憶されている、このアーティストの

アルバム数を示す「６４」が表示されている。３件目の情報として、アーティストを表す人型アイコン、頭文字が「Ｋ」のアーティスト名「Ｋ１（アーティスト名）」の文字、ＰＤ５に記憶されている、このアーティストのアルバム数を示す「４２」が表示されている。

【０５７７】

４件目の情報として、アーティストを表す人型アイコン、頭文字が「Ｋ」のアーティスト名「Ｋ２（アーティスト名）」の文字、ＰＤ５に記憶されている、このアーティストのアルバム数を示す「３４」が表示されている。５件目の情報として、アーティストを表す人型アイコン、頭文字が「Ｌ」のアーティスト名「Ｌ１（アーティスト名）」の文字、ＰＤ５に記憶されている、このアーティストのアルバム数を示す「１２」が表示されている。

【０５７８】

図４１の例においては、４件目の情報が、カーソル７６６により選択され、反転表示されている。すなわち、現在、ＰＤ５においては、アーティスト名が「Ｋ２（アーティスト名）」のコンテンツが再生されている。ユーザは、このカーソル７６６の表示位置を、フィルタ結果表示領域７６４内の項目（アーティスト名）上を移動させることで、所望のアーティスト名を選択する。これにより、カーソル７６６により選択されたアーティスト名は、反転表示され、反転表示されたアーティスト名のコンテンツが再生される。

【０５７９】

以上のように、図４１の例のフィルタ画面７５１においては、ＰＤ５に記憶されている全コンテンツから、アーティスト毎にコンテンツが絞られるので、ユーザは、気に入ったアーティストのコンテンツだけを絞って、再生することができる。

【０５８０】

図４２は、表示モードがアルバム（Albums）モードの場合のフィルタ画面の構成例を示している。なお、図４２の例も、表示モードが異なるだけであり、図４１を参照して上述したアーティストモードの場合のフィルタ画面と基本的に同様な構成であるので、その説明を適宜省略し、異なる部分のみを細かく説明する。

【０５８１】

すなわち、図４２のフィルタ画面７５１は、ＰＤ５に記録されているコンテンツに、アルバム名でフィルタをかけることにより、コンテンツを絞込み、絞り込んだ結果をアルバム名毎に分けて表示し、表示されたアルバム名を選択することにより、再生するコンテンツを選択する画面である。なお、図４３のフィルタ画面７５１の生成には、図６のコンテンツメタテーブル１８１に記憶されているコンテンツのアルバム名が参照される。

【０５８２】

アルバムモードの場合のフィルタ画面７５１の最上段には、画面タイトル７６１が表示されている。画面タイトル７６１は、フィルタ機能であることを示す虫眼鏡アイコン、アルバムモードであることを示す「Albums」の文字、ＰＤ５に記憶されているアルバム数を示す「２２２」の数で構成されている。

【０５８３】

図４２の例の場合、中央タグ７６２－２には、現在、フィルタ結果表示領域７６４に表示されているページ内のアルバム名の頭文字が「Ｇ」、「Ｈ」、または「Ｉ」であることを示す「ＧＨＩ」の英字がタグ情報として表示されており、左タグ７６２－１が前であることを示す左矢印、右タグ７６２－３が後であることを示す右矢印が表示されている。また、中央タグ７６２－２は、反転表示されており、フォーカスされている。

【０５８４】

左タグ７６２－１には、中央タグ７６２－２に表示される頭文字よりアルファベット順に前の頭文字が「Ｄ」、「Ｅ」、または「Ｆ」であることを示す「ＤＥＦ」の英字がタグ情報として表示されている。右タグ７６２－３には、中央タグ７６２－２に表示される頭文字よりアルファベット順に前の頭文字が「Ｊ」、「Ｋ」、または「Ｌ」であることを示す「ＪＫＬ」の英字がタグ情報として表示されている。

【０５８５】
図４２のフィルタ結果表示領域７６４には、１件目の情報として、アルバムを表すディスクアイコン、頭文字が「Ｇ」のアルバム名「Ｇ１（Album name）」の文字、このアルバムに含まれているコンテンツ数を示す「１４」が表示されている。２件目の情報として、アルバムを表すディスクアイコン、頭文字が「Ｇ」のアルバム名「Ｇ２（Album name）」の文字、このアルバムに含まれているコンテンツ数を示す「１１」が表示されている。３件目の情報として、アルバムを表すディスクアイコン、頭文字が「Ｇ」のアルバム名「Ｇ３（Album name）」の文字、このアルバムに含まれているコンテンツ数を示す「１５」が表示されている。
【０５８６】
４件目の情報として、アルバムを表すディスクアイコン、頭文字が「Ｈ」のアルバム名「Ｈ１（Album name）」の文字、このアルバムに含まれているコンテンツ数を示す「１３」が表示されている。５件目の情報として、アルバムを表すディスクアイコン、頭文字が「Ｉ」のアルバム名「Ｉ１（Album name）」の文字、このアルバムに含まれているコンテンツ数を示す「１４」が表示されている。
【０５８７】
図４２の例においては、４件目の情報が、カーソル７６６により選択され、反転表示されている。すなわち、現在、ＰＤ５においては、アルバム名が「Ｇ２（Album name）」のコンテンツが再生されている。ユーザは、このカーソル７６６の表示位置を、フィルタ結果表示領域７６４内の項目（アルバム名）上を移動させることで、所望のアルバム名を選択する。これにより、カーソル７６６により選択されたアルバム名は、反転表示され、反転表示されたアルバム名のコンテンツが再生される。
【０５８８】
以上のように、図４２の例のフィルタ画面７５１においては、ＰＤ５に記憶されている全コンテンツから、アルバム毎にコンテンツが絞られるので、ユーザは、気に入ったアルバムのコンテンツだけを絞って、再生することができる。
【０５８９】
図４３は、表示モードが発売日（Year）モードの場合のフィルタ画面の構成例を示している。なお、図４３の例も、表示モードが異なるだけであり、図４１を参照して上述したアーティストモードの場合のフィルタ画面と基本的に同様な構成であるので、その説明を適宜省略し、異なる部分のみを細かく説明する。
【０５９０】
すなわち、図４３のフィルタ画面７５１は、ＰＤ５に記録されているコンテンツに、発売日でフィルタをかけることにより、コンテンツを絞込み、絞り込んだ結果を発売日（リリース日）毎に分けて表示し、表示された発売日を選択することにより、再生するコンテンツを選択する画面である。なお、図４３のフィルタ画面７５１の生成には、図６のコンテンツメタテーブル１８１のコンテンツの年代（発売年）の情報が参照される。
【０５９１】
発売日モードの場合のフィルタ画面７５１の最上段には、画面タイトル７６１が表示されている。画面タイトル７６１は、フィルタ機能であることを示す虫眼鏡アイコン、発売日モードであることを示す「Year」の文字、ＰＤ５に記憶されているコンテンツ数を示す「8260」の数で構成されている。
【０５９２】
図４３の例の場合、中央タグ７６２－２には、現在、フィルタ結果表示領域７６４に表示されているページ内の発売日の年代が1970年代であることを示す「1970’s」がタグ情報として表示されており、左タグ７６２－１が前であることを示す左矢印、右タグ７６２－３が後であることを示す右矢印が表示されている。また、中央タグ７６２－２は、反転表示されており、フォーカスされている。
【０５９３】
左タグ７６２－１には、中央タグ７６２－２に表示される年代より前の年代が1960年代

であることを示す「1960’s」がタグ情報として表示されている。右タグ７６２－３には、中央タグ７６２－２に表示される年代より後の年代が1980年代であることを示す「1980’s」がタグ情報として表示されている。

【０５９４】

すなわち、図４３の例の場合、タグ７６２の操作により、発売日（年代）毎に、フィルタ結果表示領域７６４に表示される項目の情報が変更される。

【０５９５】

図４３のフィルタ結果表示領域７６４には、１件目の情報として、発売日を表すアイコン、発売日が1969年であることを示す「Year 1969」の文字、ＰＤ５に記憶されている、1969年発売のコンテンツ数を示す「943」が表示されている。２件目の情報として、発売日を表すアイコン、発売日が1970年であることを示す「Year 1970」の文字、ＰＤ５に記憶されている、1970年発売のコンテンツ数を示す「2423」が表示されている。３件目の情報として、発売日を表すアイコン、発売日が1971年であることを示す「Year 1971」の文字、ＰＤ５に記憶されている、1971年発売のコンテンツ数を示す「1230」が表示されている。

【０５９６】

４件目の情報として、発売日を表すアイコン、発売日が1972年であることを示す「Year 1972」の文字、ＰＤ５に記憶されている、1972年発売のコンテンツ数を示す「904」が表示されている。５件目の情報として、発売日を表すアイコン、発売日が1973年であることを示す「Year 1973」の文字、ＰＤ５に記憶されている、1973年発売のコンテンツ数を示す「2074」が表示されている。

【０５９７】

なお、図４３の例の場合、ユーザのタグ７６２の操作により「1960’s」が選択され、その後、ユーザのスクロールカーソル７６５ａの操作により、項目が１つ下にスクロールされたことで、フィルタ結果表示領域７６４には、１件目の情報として、1969年発売のコンテンツ数の情報が表示されている。

【０５９８】

また、図４３の例においては、３件目の情報が、カーソル７６６により選択され、反転表示されている。すなわち、現在、ＰＤ５においては、発売日が「1971年」であるコンテンツが再生されている。ユーザは、このカーソル７６６の表示位置を、フィルタ結果表示領域７６４内の項目（発売日）上を移動させることで、所望の発売日を選択する。これにより、カーソル７６６により選択された発売日の情報は、反転表示され、反転表示された発売日のコンテンツが再生される。

【０５９９】

以上のように、図４３の例のフィルタ画面７５１においては、ＰＤ５に記憶されている全コンテンツから、発売日（年代）毎にコンテンツが絞られるので、ユーザは、気に入った年代のコンテンツだけを絞って、再生することができる。

【０６００】

図４４は、表示モードがレイティング（Ratings）モードの場合のフィルタ画面の構成例を示している。なお、図４４の例は、表示モードが異なるだけであり、図４０を参照して上述したジャンルモードの場合のフィルタ画面と基本的に同様な構成であるので、その説明を適宜省略し、異なる部分のみを細かく説明する。

【０６０１】

すなわち、図４４のフィルタ画面７５１は、ＰＤ５に記録されているコンテンツに、ユーザが作成したコンテンツのレイティング（評価）の評価値でフィルタをかけることにより、コンテンツを絞込み、絞り込んだ結果を評価値毎に分けて表示し、表示された評価値を選択することにより、再生するコンテンツを選択する画面である。なお、図４４のフィルタ画面７５１の生成には、ユーザにより予め作成されて、図６のコンテンツメタテーブル１８１に記憶されているコンテンツのレイティング（評価）の評価値が参照される。

【０６０２】

レイティングモードの場合のフィルタ画面７５１の最上段には、画面タイトル７６１が表示されている。画面タイトル７６１は、フィルタ機能であることを示す虫眼鏡アイコン、レイティングモードであることを示す「Ratings」の文字、ＰＤ５に記憶されているコンテンツ数を示す「8260」の数で構成されている。

【０６０３】

なお、図４４の例のフィルタ画面７５１には、タグ７６２は構成されておらず、画面タイトル７６１の下には、すぐに、フィルタ結果表示領域７６４が構成されている。

【０６０４】

図４４のフィルタ結果表示領域７６４には、１件目の情報として、評価を表すアイコン、評価値が５つ星である（５段階中最高の評価である）ことを示す「★★★★★」（黒星５つマーク）、ＰＤ５に記憶されている、評価値が５つ星であるコンテンツ数を示す「3450」が表示されている。２件目の情報として、評価を表すアイコン、評価値が４つ星である（５段階中２番目によい評価である）ことを示す「★★★★」（黒星４つマーク）、ＰＤ５に記憶されている、評価値が４つ星であるコンテンツ数を示す「0」が表示されている。３件目の情報として、評価を表すアイコン、評価値が３つ星である（５段階中３番目によい評価である）ことを示す「★★★」（黒星３つマーク）、ＰＤ５に記憶されている、評価値が３つ星であるコンテンツ数を示す「4810」が表示されている。

【０６０５】

４件目の情報として、評価を表すアイコン、評価値が２つ星である（５段階中２番目にあまりよくない評価である）ことを示す「★★」（黒星２つマーク）、ＰＤ５に記憶されている、評価値が２つ星であるコンテンツ数を示す「0」が表示されている。５件目の情報として、評価を表すアイコン、評価値が１つ星である（５段階中１番目にあまりよくない評価である）ことを示す「★」（黒星１つマーク）、ＰＤ５に記憶されている、評価値が１つ星であるコンテンツ数を示す「0」が表示されている。

【０６０６】

また、図４４の例においては、１件目の情報が、カーソル７６６により選択され、反転表示されている。すなわち、現在、ＰＤ５においては、評価値が５つ星であるコンテンツが再生されている。ユーザは、このカーソル７６６の表示位置を、フィルタ結果表示領域７６４内の項目（評価値）上を移動させることで、所望の評価値を選択する。これにより、カーソル７６６により選択された評価値は、反転表示され、反転表示された評価値のコンテンツが再生される。

【０６０７】

以上のように、図４４の例のフィルタ画面７５１においては、ＰＤ５に記憶されている全コンテンツから、コンテンツのレイティングの評価値毎にコンテンツが絞られるので、ユーザは、自分が作成した評価値を用いて、気に入ったコンテンツだけを絞って、再生することができる。すなわち、ユーザは、自分が特定の評価を与えたコンテンツのみを生成することができる。

【０６０８】

図４５は、表示モードが再生履歴（History）モードの場合のフィルタ画面の構成例を示している。なお、図４１の例は、表示モードが異なるだけであり、図４０を参照して上述したジャンルモードの場合のフィルタ画面と基本的に同様な構成であるので、その説明を適宜省略し、異なる部分のみを細かく説明する。

【０６０９】

すなわち、図４１のフィルタ画面７５１は、ＰＤ５に記録されているコンテンツに、再生履歴の日時でフィルタをかけることにより、コンテンツを絞込み、絞り込んだ結果を再生履歴の日時毎に分けて表示し、表示された再生履歴の日時を選択することにより、再生するコンテンツを選択する画面である。なお、図４５のフィルタ画面７５１の生成には、図９の選択履歴管理部２１３などに記憶されているコンテンツの再生履歴が参照される。

【０６１０】

再生履歴モードの場合のフィルタ画面７５１の最上段には、画面タイトル７６１が表示

されている。画面タイトル７６１は、フィルタ機能であることを示す虫眼鏡アイコン、再生履歴モードであることを示す「History」の文字で構成されている。

【０６１１】

図４５の例の場合、左タグ７６２－１、中央タグ７６２－２、および右タグ７６２－３には、フィルタ結果表示領域７６４に表示される項目、再生履歴（日時）のうちの年月がタグ情報として表示されており、タグ７６２が選択されることにより、フィルタ結果表示領域７６４に表示される項目（カレンダ）が、タグ７６２に表示されるタグ情報を有する項目、すなわち、タグ７６２に示される年月のカレンダに素早く切り替えられる。

【０６１２】

例えば、中央タグ７６２－２には、現在、フィルタ結果表示領域７６４に表示されている再生履歴としてのカレンダが「2005年の１月」であることを示す「Jan.05」がタグ情報として表示されており、左タグ７６２－１が前であることを示す左矢印、右タグ７６２－３が後であることを示す右矢印が表示されている。また、中央タグ７６２－２は、反転表示されており、フォーカスされている。

【０６１３】

左タグ７６２－１には、中央タグ７６２－２に表示される年月より前の年月が「2004年の１２月」であることを示す「Dec.04」がタグ情報として表示されている。右タグ７６２－３には、中央タグ７６２－２に表示される年月より後の年月が「2005年の２月」であることを示す「Feb.05」がタグ情報として表示されている。

【０６１４】

そして、ユーザの操作により、左タグ７６２－１が選択された場合、フィルタ結果表示領域７６４には、左タグ７６２－１に表示されていたタグ情報「2004年の１２月」のカレンダが表示され、左タグ７６２－１に表示されていたタグ情報「Dec.04」が、中央タグ７６２－２に表示され、中央タグ７６２－２に表示されていたタグ情報「Jan.05」が、右タグ７６２－３に表示され、左タグ７６２－１には、「Dec.04」の１つ前の年月である「Nov.04」（2004年の１１月）がタグ情報として表示される。

【０６１５】

一方、ユーザの操作により、右タグ７６２－３が選択された場合、フィルタ結果表示領域７６４には、右タグ７６２－３に表示されていたタグ情報「2005年の２月」のカレンダが表示され、右タグ７６２－３に表示されていたタグ情報「Feb.05」が、中央タグ７６２－２に表示され、中央タグ７６２－２に表示されていたタグ情報「Jan.05」が、左タグ７６２－１に表示され、右タグ７６２－３には、「Feb.05」の次の年月である「Mar.05」（2005年の３月）がタグ情報として表示される。

【０６１６】

すなわち、図４５の例の場合、タグ７６２の操作により、月毎に、フィルタ結果表示領域７６４に表示される項目の情報が変更される。

【０６１７】

図４５のフィルタ結果表示領域７６４には、中央タグ７６２－２に示されているタグ情報「Jan.05」の、１日乃至３１日で構成されるカレンダが表示されている。

【０６１８】

図４５の例においては、カレンダのうち、１３日が、カーソル７６６により選択され、反転表示されている。すなわち、現在、ＰＤ５においては、「2005年の１月１３日」に再生履歴を有するコンテンツが再生されている。ユーザは、このカーソル７６６の表示位置を、フィルタ結果表示領域７６４内のカレンダ上を移動させることで、所望の日を選択する。これにより、カーソル７６６により選択された日は、反転表示され、反転表示された日に再生履歴を有するコンテンツが再生される。なお、選択された日に再生履歴を有するコンテンツの再生順は、予め設定されている。

【０６１９】

以上のように、図４５の例のフィルタ画面７５１においては、ＰＤ５に記憶されている全コンテンツから、再生履歴毎にコンテンツが絞られるので、ユーザは、ある特定の日に

再生したコンテンツだけを絞って、再生することができる。

【０６２０】

図４６は、表示モードが、最近転送したアルバム（Latest Transferred）モードの場合のフィルタ画面の構成例を示している。なお、図４６の例は、表示モードが異なるだけであり、図４０を参照して上述したジャンルモードの場合のフィルタ画面と基本的に同様な構成であるので、その説明を適宜省略し、異なる部分のみを細かく説明する。

【０６２１】

すなわち、図４６のフィルタ画面７５１は、ＰＤ５に記録されているコンテンツに、最近転送したアルバムでフィルタをかけることにより、コンテンツを絞込み、絞り込んだ結果を最近転送したアルバム順に、アルバム毎に表示し、最近転送したアルバム順に表示されたアルバム名を選択することにより、再生するコンテンツを選択する画面である。なお、図４６のフィルタ画面７５１の生成には、図６のコンテンツメタデータテーブル１８１に、コンテンツがＰＤ５に転送されたときに記録される転送履歴が参照される。

【０６２２】

最近転送したアルバムモードの場合のフィルタ画面７５１の最上段には、画面タイトル７６１が表示されている。画面タイトル７６１は、フィルタ機能であることを示す虫眼鏡アイコン、最近転送したアルバムモードであることを示す「Latest Transferred」の文字、ＰＤ５に記憶されているアルバム数を示す「２２２」の数で構成されている。

【０６２３】

図４６の例の場合、左タグ７６２－１、中央タグ７６２－２、および右タグ７６２－３には、フィルタ結果表示領域７６４に表示される項目（最近転送したアルバム）に、転送時期の近い順に付与された番号が５件ずつタグ情報として表示されており、タグ７６２が選択されることにより、フィルタ結果表示領域７６４に表示される５件の項目が表示されるページが、タグ７６２に表示されるタグ情報を有する５件の項目（からなるページ）に素早く切り替えられる。

【０６２４】

例えば、中央タグ７６２－２には、現在、フィルタ結果表示領域７６４に表示されているアルバムが、最近転送したアルバムの中で、６乃至１０番目に転送時期の早いアルバムであることを示す「６－１０」の数字がタグ情報として表示されており、左タグ７６２－１が前であることを示す左矢印、右タグ７６２－３が後であることを示す右矢印が表示されている。また、中央タグ７６２－２は、反転表示されており、フォーカスされている。

【０６２５】

左タグ７６２－１には、中央タグ７６２－２に表示される順番より前の順番が、１乃至５番目であることを示す「１－５」の数字がタグ情報として表示されている。右タグ７６２－３には、中央タグ７６２－２に表示される順番より前の順番が、１１乃至１５番目のジャンルであることを示す「１１－１５」の数字がタグ情報として表示されている。

【０６２６】

そして、ユーザの操作により、左タグ７６２－１が選択された場合、フィルタ結果表示領域７６４には、左タグ７６２－１に表示されていた１乃至５番目に対応する（すなわち、１乃至５番目に転送時期が早い）項目（アルバム名）の情報５件（１ページ）が表示され、左タグ７６２－１に表示されていたタグ情報「１－５」が、中央タグ７６２－２に表示され、中央タグ７６２－２に表示されていたタグ情報「６－１０」が、右タグ７６２－３に表示され、左タグ７６２－１には、左タグ７６２－１に表示されていたタグ情報「１－５」よりも順番的に前のタグ情報（すなわち、「５０－５５」）が表示される。

【０６２７】

一方、ユーザの操作により、右タグ７６２－３が選択された場合、フィルタ結果表示領域７６４には、右タグ７６２－３に表示されていた１１乃至１５番目に転送時期が早い項目（アルバム名）の情報５件（１ページ）が表示され、右タグ７６２－３に表示されていたタグ情報「１１－１５」が、中央タグ７６２－２に表示され、中央タグ７６２－２に表示されていたタグ情報「６－１０」が、左タグ７６２－１に表示され、右タグ７６２－３

には、右タグ７６２－３に表示されていたタグ情報「１１－１５」よりも順番的に後のタグ情報（すなわち、「１６－２０」）が表示される。

【０６２８】

すなわち、図４６の例の場合、タグ７６２の操作により、図４０の場合と同様に、５件毎、すなわち１ページ毎に、フィルタ結果表示領域７６４に表示される項目の情報が変更される。

【０６２９】

図４６のフィルタ結果表示領域７６４には、１件目の情報として、アルバムを表すディスクアイコン、転送時期が６番目に早い時期であるアルバム名「Album name Ｈ１」の文字、このアルバムに含まれているコンテンツ数を示す「１４」が表示されている。２件目の情報として、アルバムを表すディスクアイコン、転送時期が７番目に早い時期であるアルバム名「Album name Ｃ」の文字、このアルバムに含まれているコンテンツ数を示す「１１」が表示されている。３件目の情報として、アルバムを表すディスクアイコン、転送時期が８番目に早い時期であるアルバム名「Album name Ａ」の文字、このアルバムに含まれているコンテンツ数を示す「１５」が表示されている。

【０６３０】

４件目の情報として、アルバムを表すディスクアイコン、転送時期が９番目に早い時期であるアルバム名「Album name Ｋ」の文字、このアルバムに含まれているコンテンツ数を示す「１３」が表示されている。５件目の情報として、アルバムを表すディスクアイコン、転送時期が１０番目に早い時期であるアルバム名「Album name Ｌ」の文字、このアルバムに含まれているコンテンツ数を示す「１０」が表示されている。

【０６３１】

図４６の例においては、２件目の情報が、カーソル７６６により選択され、反転表示されている。すなわち、現在、ＰＤ５においては、転送時期が７番目に早い時期であるアルバム名が「Album name Ｃ」のコンテンツが再生されている。ユーザは、このカーソル７６６の表示位置を、フィルタ結果表示領域７６４内の項目（アルバム名）上を移動させることで、所望のアルバム名を選択する。これにより、カーソル７６６により選択されたアルバム名の情報は、反転表示され、反転表示されたアルバムのコンテンツが再生される。

【０６３２】

以上のように、図４６の例のフィルタ画面７５１においては、ＰＤ５に記憶されている全コンテンツから、最近転送したアルバム順に表示されるアルバム毎にコンテンツが絞られるので、ユーザは、転送時期が現在に近いアルバムのコンテンツだけを絞って、再生することができる。

【０６３３】

図４７は、表示モードが、ユーザランキング（Ranking）モードの場合のフィルタ画面の構成例を示している。なお、図４７の例は、表示モードが異なるだけであり、図４０を参照して上述したジャンルモードの場合のフィルタ画面と基本的に同様な構成であるので、その説明を適宜省略し、異なる部分のみを細かく説明する。

【０６３４】

すなわち、図４７のフィルタ画面７５１は、ＰＤ５に記録されているコンテンツに、ユーザが過去の所定の期間、最もよく視聴したランキング（ユーザの視聴回数ランキング）でフィルタをかけることにより、コンテンツを絞込み、絞り込んだ結果をランキング順に表示し、ランキング順に表示されたコンテンツ名を選択することにより、再生するコンテンツを選択する画面である。なお、図４７のフィルタ画面７５１の生成には、図９の選択履歴管理部２１３などに記憶される再生履歴に基づいて求められるユーザランキング情報が参照される。

【０６３５】

したがって、図４７のユーザランキングモードは、図１６や図１７において上述したランキングモードとは異なる。すなわち、このユーザランキング情報は、コンテンツメタデータテーブル１８１に記録されている、市場におけるコンテンツの売れ行きランキング、

コンテンツサーバ３を利用するユーザの視聴ランキングとは異なり、例えば、図２０を参照して上述したユーザの再生履歴から算出されたユーザ（視聴）ランキング情報であり、多く視聴されているほど、ランキングが高いとされる。図１６の例においては、このユーザランキング情報が、ユーザと他のユーザの好みが比較されることに用いられていたが、図４７の例においては、単独に用いられる。

【０６３６】

なお、過去は、最も近い過去における所定の期間であってもよいし、所定の期間を定める時期が選択できてもよい。

【０６３７】

ユーザランキングモードの場合のフィルタ画面７５１の最上段には、画面タイトル７６１が表示されている。画面タイトル７６１は、フィルタ機能であることを示す虫眼鏡アイコン、ユーザランキングモードであることを示す「Ranking」の文字、コンテンツのランキング数を示す「１４」の数で構成されている。なお、ユーザランキングモードの場合、絞りたいコンテンツ数を予め設定することができる。すなわち、図４７の例においては、１４位までコンテンツが表示される。

【０６３８】

なお、図４７の例のフィルタ画面７５１には、タグ７６２は構成されておらず、画面タイトル７６１の下には、すぐに、フィルタ結果表示領域７６４が構成されている。

【０６３９】

図４７のフィルタ結果表示領域７６４には、１件目の情報として、ランキングが１位であることを表す「１．」の文字、ランキングが１番目である（すなわち、視聴回数が最も多かった）コンテンツ名「Song name Ｄ」の文字が表示されている。２件目の情報として、ランキングが２位であることを表す「２．」の文字、ランキングが２番目である（すなわち、視聴回数が２番目に多かった）コンテンツ名「Song name Ｋ」の文字が表示されている。３件目の情報として、ランキングが３位であることを表す「３．」の文字、ランキングが３番目である（すなわち、視聴回数が３番目に多かった）コンテンツ名「Song name Ｌ」の文字が表示されている。

【０６４０】

４件目の情報として、ランキングが４位であることを表す「４．」の文字、ランキングが４番目である（すなわち、視聴回数が４番目に多かった）コンテンツ名「Song name Ｍ」の文字が表示されている。５件目の情報として、ランキングが５位であることを表す「５．」の文字、ランキングが５番目である（すなわち、視聴回数が５番目に多かった）コンテンツ名「Song name Ａ」の文字が表示されている。

【０６４１】

図４７の例においては、４件目の情報が、カーソル７６６により選択され、反転表示されている。すなわち、現在、ＰＤ５においては、ランキングが３位であるコンテンツ名が「Song name Ｌ」のコンテンツが再生されている。ユーザは、このカーソル７６６の表示位置を、フィルタ結果表示領域７６４内の項目（コンテンツ名）上を移動させることで、所望のコンテンツ名を選択する。これにより、カーソル７６６により選択されたコンテンツ名の情報は、反転表示され、反転表示されたコンテンツ名のコンテンツが再生される。

【０６４２】

以上のように、図４７の例のフィルタ画面７５１においては、ＰＤ５に記憶されている全コンテンツから、ユーザが過去（所定の期間）に多く視聴した順にコンテンツが絞られるので、ユーザは、過去（所定の期間）に多く視聴した所定数のコンテンツだけを絞って、再生することができる。

【０６４３】

なお、コンテンツ選択画面として、フィルタ画面の例を説明したが、コンテンツ選択画面としては、上述した４種類の画面例に限らず、他の構成のコンテンツ選択画面も用いるようにしてもよい。

【０６４４】

以上により、コンテンツのメタデータから目的のコンテンツのプレイリストを感覚的に選択するマップ画面、コンテンツの関連性のあるコンテンツを選択（検索）するジャンプ画面、およびマップ画面またはジャンプ画面で選択されたプレイリストからコンテンツを選択するプレイリスト画面だけでなく、さらに、フィルタ画面など、他のコンテンツ選択画面も、ユーザに提供される。

【０６４５】

なお、このフィルタ画面も、上述したマップ画面、ジャンプ画面、およびプレイリスト画面のように、相互に選択情報を継承させることができる。したがって、目的に応じたコンテンツ選択画面を切り換えて用いることにより、容易に、ユーザの趣向にあったコンテンツを選択することができる。

【０６４６】

これにより、コンテンツ選択画面のうちの１つを用いて、ユーザは、ユーザが把握していない多種多様なコンテンツの中から、ユーザの趣向や気分に応じたコンテンツを感覚的に選択して再生することができる。

【０６４７】

ところで、図３６を参照して上述したジャンプ画面の表示制御処理においては、選択アーティストの関連リンク情報（関連アーティスト情報）は、記憶されているメタデータデータベース１７１のアーティストテーブル１８２およびアーティスト関連テーブル１８３を参照して生成されるとして説明した。

【０６４８】

すなわち、上記説明においては、アーティストに関連したアーティストの情報からなるアーティスト関連テーブル１８３が予め生成されて登録されている必要があり、予め登録されているアーティスト関連テーブル１８３から、選択アーティストに関連したアーティストが取得されて、関連リンク情報が生成されていた。

【０６４９】

そこで、次に、アーティスト関連テーブル１８３を予め生成することなく、サーバなどから取得可能な複数のコンテンツの詳細なメタデータからなるテーブルなどを用いて、選択アーティストのコンテンツに所定の関連を有するコンテンツを抽出し、抽出されたコンテンツを有するアーティストのリストを、選択アーティストの関連リンク情報（以下、関連アーティストリストと称する）として生成する処理について、以下に説明する。

【０６５０】

図４８は、本発明を適用したコンテンツ提供システムの他の構成例である。

【０６５１】

図４８のコンテンツ提供システムは、ＰＣ１、ネットワーク２、コンテンツファイルＤＢ４を有するコンテンツサーバ３、およびＰＤ５を備える点は、図１のコンテンツ提供システムと共通しており、コンテンツ詳細メタデータＤＢ（データベース）８０２を有する詳細メタデータサーバ８０１が追加された点が図１のコンテンツ提供システムと異なっている。

【０６５２】

すなわち、図４８のネットワーク２には、コンテンツのデータとそのコンテンツに対するメタデータからなるコンテンツファイルをユーザに提供するコンテンツサーバ３の他に、コンテンツ詳細メタデータテーブルをユーザに提供する詳細メタデータサーバ８０１が接続されている。詳細メタデータサーバ８０１も任意の台数、ネットワーク２に接続される。

【０６５３】

詳細メタデータサーバ８０１は、コンテンツ詳細メタデータテーブルが記憶されるコンテンツ詳細メタデータＤＢ８０２を有している。コンテンツ詳細メタデータテーブルは、市場に流通されている多種多様なコンテンツのコンテンツ詳細メタデータからなるテーブルであり、構成されるコンテンツ詳細メタデータには、コンテンツファイルに含まれる（コンテンツデータに付加されている）メタデータよりさらに詳細なメタデータなども含ま

れる。

【０６５４】

詳細メタデータサーバ８０１は、コンテンツサーバ３と同様に、ＰＣ１またはＰＤ５からのアクセスに対して、コンテンツ詳細メタデータテーブルを提供するために登録されているユーザを認証する。そして、詳細メタデータサーバ８０１は、ユーザを認証したＰＣ１またはＰＤ５に、コンテンツ詳細メタデータＤＢ８０２に記憶されているコンテンツ詳細メタデータテーブルを、ネットワーク２を介して送信する。

【０６５５】

なお、詳細メタデータサーバ８０１の構成は、図２を参照して上述したＰＣ１と基本的に同様の構成であるため、以下、図２の構成は、詳細メタデータサーバ８０１の構成としても引用される。

【０６５６】

ＰＣ１は、図１のＰＣ１と同様に、コンテンツサーバ３にアクセスし、コンテンツサーバ３から受信したコンテンツファイルを記録したり、接続されたＰＤ５に、コンテンツファイルを転送する他に、Ｗｅｂブラウザなどのクライアントソフトウェアを用いて、詳細メタデータサーバ８０１にアクセスし、詳細メタデータサーバ８０１からのコンテンツ詳細メタデータテーブルを記録したり、ＰＤ５に転送する。

【０６５７】

ＰＤ５は、図１のＰＤ５と同様に、コンテンツサーバ３やＣＤからＰＣ１を介して取得された多種多様なコンテンツファイルを記録したり、多種多様なコンテンツファイルが予め記録されているリムーバブルメディア１２２を装着することにより、それらに記録されているコンテンツファイルのメタデータを利用し、コンテンツデータを再生する他に、ＰＣ１を介して、あるいは、ネットワーク２に直接接続して、詳細メタデータサーバ８０１からのコンテンツ詳細メタデータテーブルを取得し、記録している。

【０６５８】

そして、ＰＤ５は、ユーザの操作により、図２１のジャンプ画面の表示が指示されたとき、記録されているコンテンツ詳細メタデータテーブルを参照し、選択されたアーティストのコンテンツに関連するコンテンツやアーティストを抽出（取得）して、抽出されたコンテンツやアーティストに基づいて、関連アーティストリストを生成し、アーティストジャンプのジャンプ画面を、表示部１３１に表示させる。

【０６５９】

なお、図４８の例においては、詳細メタデータサーバ８０１からのコンテンツ詳細メタデータテーブルが、ＰＤ５により取得され、記録されている例を説明したが、関連アーティストリストを生成する都度、コンテンツ詳細メタデータＤＢ８０２にアクセスして、コンテンツ詳細メタデータテーブルを参照するようにしてもよい。すなわち、コンテンツ詳細メタデータテーブルは、ＰＤ５内にあってもよいし、ネットワーク２上にあってもよい。

【０６６０】

また、図４８の例においては、詳細メタデータサーバ８０１がコンテンツ詳細メタデータＤＢ８０２を有する場合を説明したが、コンテンツサーバ３がコンテンツ詳細メタデータＤＢ８０２を有し、コンテンツサーバ３によりコンテンツ詳細メタデータテーブルが提供されるように構成することも可能である。

【０６６１】

図４９は、図４８のＰＤ５の機能構成例を示すブロック図である。

【０６６２】

なお、図４９の機能ブロックは、表示入力制御モジュール１５１、表示モジュール１５２、入力モジュール１５３、コンテンツ再生モジュール１５４、出力モジュール１５５、コンテンツファイル管理モジュール１５６、通信モジュール１５７、並びに、記憶部１１９のメタデータＤＢ１７１およびコンテンツＤＢ１７２を備える点は、図５の機能ブロックと共通しており、詳細メタデータ取得モジュール８２２、記憶部１１９のコンテンツ詳

細メタデータＤＢ８３１が追加された点が図５の機能ブロックと異なっている。

【０６６３】

また、図４９の表示入力制御モジュール１５１には、図９の関連リンク生成部２３１に相当する関連リンク生成部８２１が内蔵されている。すなわち、図４９の表示入力制御モジュール１５１は、関連リンク生成部２３１が関連リンク生成部２８１に入れ替わったことが、図９の表示制御モジュール１５１と異なるだけであり、その他の構成（選択位置取得部２１１、表示形式管理部２１２、選択履歴管理部２１３、関連リンク表示制御部２１５、マップ表示制御部２１６、リスト表示制御部２１７、グリッドマップ生成部２３２、およびブックマーク生成部２３３）は共通するので、図４９の例において異なる構成である関連リンク生成部２８１以外は省略する。

【０６６４】

すなわち、図４９の表示入力制御モジュール１５１の関連リンク生成部８２１は、図９の関連リンク生成部２３１と同様に、コンテンツメタデータテーブル１８１およびアーティストテーブル１８２を参照し、選択アーティストに対応したコンテンツ情報を取得して、プレイリストを生成したり、情報生成制御部２１４からの選択位置情報に基づいて、選択アーティストに対応したプレイリストを構成するコンテンツをコンテンツ再生モジュール１５４に供給し、対応するコンテンツデータの再生を指示する。

【０６６５】

さらに、関連リンク生成部８２１は、コンテンツ詳細メタデータＤＢ８３１と、必要に応じてメタデータＤＢ１７１（コンテンツメタデータテーブル１８１やアーティストテーブル１８２）を参照して、情報生成制御部２１４により指示されたアーティストのコンテンツ、または指示されたコンテンツと同じ属性を有する、あるいは、属性に類似性があるという、所定の関連性を有するコンテンツを抽出し、抽出したコンテンツのアーティストからなる関連アーティストリストを生成する。

【０６６６】

具体的には、関連リンク生成部８２１は、コンテンツ詳細メタデータＤＢ８３１、コンテンツメタデータテーブル１８１やアーティストテーブル１８２などを参照して、指示されたアーティストの任意のコンテンツや、指示されたコンテンツと同じ属性（例えば、ジャンルなど）を有するコンテンツを抽出する。

【０６６７】

また、例えば、関連リンク生成部８２１は、コンテンツ詳細メタデータＤＢ８３１、コンテンツメタデータテーブル１８１やアーティストテーブル１８２などを参照して、指示されたアーティストの任意のコンテンツや、指示されたコンテンツを解析した解析データという属性に類似性があるコンテンツを抽出する。この解析データとは、コンテンツの速度（テンポ）、コンテンツ全体の曲調（メジャー、マイナー）、コンテンツのリズム（打楽器の使用率）などを解析したデータのことである。

【０６６８】

そして、関連リンク生成部８２１は、抽出したコンテンツの多いアーティスト順に、関連アーティストリストを生成し、生成した関連アーティストリストを、関連リンク表示制御部２１５に出力したり、メタデータＤＢ１７１のアーティスト関連テーブル１８３に記録する。

【０６６９】

これに対応して、関連リンク表示制御部２１５は、関連アーティストリストに基づいて画面データを生成するので、表示モジュール１５２により、関連リンク表示制御部２１７５からの画面データに対応する画面が、表示部１３１に表示される。

【０６７０】

なお、この関連アーティストリストがアーティスト関連テーブル１８３に記録されることで、メタデータＤＢ１７１やコンテンツ詳細メタデータＤＢ８３１が更新されない間は、関連リンク生成部８２１も、図９の関連リンク生成部２３１と同様に、アーティスト関連テーブル１８３を参照して、選択アーティストに関連した関連アーティスト情報を生成

することができる。

【０６７１】

詳細メタデータ取得モジュール８２２は、通信モジュール１５７を制御し、詳細メタデータサーバ８０１からコンテンツ詳細メタデータテーブルを取得させ、取得させたコンテンツ詳細メタデータテーブルをコンテンツ詳細メタデータＤＢ８３１に登録する。

【０６７２】

コンテンツ詳細メタデータＤＢ８３１は、コンテンツ詳細メタデータテーブルや、コンテンツを解析したデータのテーブルを記憶する。

【０６７３】

ここで、コンテンツ詳細メタデータテーブルを取得する場合のＰＤ５の動作について説明する。

【０６７４】

例えば、詳細メタデータ取得モジュール８２２は、コンテンツ詳細メタデータサーバ８０１から情報を得るためのユーザＩＤおよびパスワードを予め記憶しており、内蔵するクロックで計時動作を行い、所定の時間が経過したと判定した場合、通信モジュール１５７に、コンテンツ詳細メタデータテーブルを要求するとともに、ユーザＩＤおよびパスワードを供給する。通信モジュール１５７は、例えば、通信部１２０およびネットワーク２を介して、詳細メタデータサーバ８０１にアクセスし、ユーザＩＤおよびパスワードを送信する。

【０６７５】

詳細メタデータサーバ８０１の通信部１９は、ＰＤ５からのユーザＩＤおよびパスワードを受信し、ＣＰＵ１１に供給する。ＣＰＵ１１は、通信部１９により受信されたユーザＩＤおよびパスワードに基づいて、ＰＤ５のユーザを認証し、通信部１９を制御し、コンテンツ詳細メタデータＤＢ８０２に記憶されている多種多様なコンテンツに対応したコンテンツ詳細メタデータテーブルを、ネットワーク２を介して送信させる。

【０６７６】

通信モジュール１５７は、通信部１２０を介して、コンテンツ詳細メタデータテーブルを受信すると、詳細メタデータ取得モジュール８２２に供給する。詳細メタデータ取得モジュール８２２は、通信モジュール１５７からのコンテンツ詳細メタデータテーブルを、コンテンツ詳細メタデータＤＢ８３１に登録する。

【０６７７】

これにより、ＰＤ５内に、常に最新のコンテンツ詳細メタデータテーブルが登録される。

【０６７８】

なお、以上においては、ＰＤ５がコンテンツ詳細メタデータＤＢ８３１を有しており、コンテンツ詳細メタデータテーブルを定期的に取得する場合を説明したが、コンテンツ詳細メタデータテーブルは、例えば、コンテンツファイルを取得する際に取得することもできる。

【０６７９】

また、ＰＤ５がコンテンツ詳細メタデータＤＢ８３１を有さない場合には、例えば、関連リンク生成部８２１は、コンテンツ詳細メタデータＤＢを参照したい旨を、詳細メタデータ取得モジュール８２２に指示する。これにより、詳細メタデータ取得モジュール８２２は、関連リストを生成する度に、通信モジュール１５７を制御して、外部の（すなわち、詳細メタデータサーバ８０１）のコンテンツ詳細メタデータＤＢ８０２から所望の検索結果を得ることが可能になる。

【０６８０】

図５０は、図４９のコンテンツ詳細メタデータＤＢの構成例を示している。

【０６８１】

図５０の例においては、コンテンツ詳細メタデータＤＢ８３１は、コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１、およびコンテンツ解析データテーブル８４２により構成される。

【０６８２】
コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１は、コンテンツＤＢ１７２に記憶されているコンテンツだけでなく、市場に流通されている多種多様なコンテンツに関するコンテンツ詳細メタデータで構成される。コンテンツ詳細メタデータにおける、例えば、コンテンツメタデータテーブル１８１のメタデータにもあるジャンルについては、さらに詳しいジャンルの情報からなり、また、そのジャンルだけでなく、類似するジャンルを示すサブジャンルも含まれるなど、メタデータテーブル１８１のメタデータより詳細なメタデータも含まれる。
【０６８３】
コンテンツ解析データテーブル８４２は、コンテンツＤＢ１７２に記憶されているコンテンツだけでなく、市場に流通されている多種多様なコンテンツやそのメタデータ、またはそのコンテンツ詳細メタデータに基づいて、それらのコンテンツの曲調、リズム、速度など（すなわち、コンテンツそのもの）を解析した解析データで構成されている。
【０６８４】
このコンテンツ解析データテーブル８４２は、コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１と同様に、詳細メタデータサーバ８０１のコンテンツ詳細メタデータＤＢ８０２に記憶されており、コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１と同時に、詳細メタデータサーバ８０１から取得されてもよいし、ＰＤ５において、コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１などを基に生成されるようにすることもできる。
【０６８５】
図５１は、図５０のコンテンツ詳細メタデータテーブルの構成例を示している。
【０６８６】
図５１の例において、コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１は、コンテンツの識別子を示す「コンテンツＩＤ(identification)」、コンテンツが含まれる（相当する）曲の種類、すなわち属性の識別子を示す「ジャンルＩＤ」、ジャンルＩＤの属性以外（コンテンツが含まれる属性以外）の属性のうち、コンテンツが最も類似しているとされる属性の識別子を示す「サブジャンルＩＤ」、コンテンツが対応するアーティストの名前である「アーティスト名」、およびコンテンツの名前である「曲名」で構成されている。
【０６８７】
なお、ジャンルＩＤおよびサブジャンルＩＤは、コンテンツメタデータテーブルにおけるジャンルＩＤよりも詳しく分類されている。また、ジャンルＩＤは、コンテンツが属する属性であり、サブジャンルＩＤは、そのコンテンツが類似している属性である。したがって、ジャンルＩＤよりもサブジャンルＩＤの方が、その属性に含まれる範囲が広い。
【０６８８】
具体的に、図１５のコンテンツ詳細メタデータテーブル８４１には、コンテンツＩＤが「１」のコンテンツは、ジャンルＩＤが「１」で、サブジャンルＩＤが「１１」で、対応するアーティスト名が「アーティストＡ」で、曲名が「曲名１」であり、コンテンツＩＤが「２」のコンテンツは、ジャンルＩＤが「１」で、サブジャンルＩＤが「１１」で、対応するアーティスト名が「アーティストＡ」で、曲名が「曲名２」であり、コンテンツＩＤが「３」のコンテンツは、ジャンルＩＤが「１」で、サブジャンルＩＤが「１１」で、対応するアーティスト名が「アーティストＢ」で、曲名が「曲名３」であり、コンテンツＩＤが「４」のコンテンツは、ジャンルＩＤが「１」で、サブジャンルＩＤが「１１」で、対応するアーティスト名が「アーティストＢ」で、曲名が「曲名４」であることが示されている。
【０６８９】
また、コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１には、コンテンツＩＤが「５」のコンテンツは、ジャンルＩＤが「１」で、サブジャンルＩＤが「１２」で、対応するアーティスト名が「アーティストＣ」で、曲名が「曲名５」であり、コンテンツＩＤが「６」のコンテンツは、ジャンルＩＤが「１」で、サブジャンルＩＤが「１２」で、対応するアーティスト名が「アーティストＣ」で、曲名が「曲名６」であり、コンテンツＩＤが「７」の

コンテンツは、ジャンルＩＤが「１」で、サブジャンルＩＤが「１２」で、対応するアーティスト名が「アーティストＤ」で、曲名が「曲名７」であり、コンテンツＩＤが「８」のコンテンツは、ジャンルＩＤが「１」で、サブジャンルＩＤが「１３」で、対応するアーティスト名が「アーティストＤ」で、曲名が「曲名８」であることが示されている。

【０６９０】

さらに、コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１には、コンテンツＩＤが「９」のコンテンツは、ジャンルＩＤが「１」で、サブジャンルＩＤが「１３」で、対応するアーティスト名が「アーティストＥ」で、曲名が「曲名９」であり、コンテンツＩＤが「１０」のコンテンツは、ジャンルＩＤが「１」で、サブジャンルＩＤが「１４」で、対応するアーティスト名が「アーティストＢ」で、曲名が「曲名１０」であり、コンテンツＩＤが「１１」のコンテンツは、ジャンルＩＤが「２」で、サブジャンルＩＤが「２１」で、対応するアーティスト名が「アーティストＦ」で、曲名が「曲名１１」であり、コンテンツＩＤが「１２」のコンテンツは、ジャンルＩＤが「２」で、サブジャンルＩＤが「２１」で、対応するアーティスト名が「アーティストＦ」で、曲名が「曲名１２」であり、コンテンツＩＤが「１３」のコンテンツは、ジャンルＩＤが「２」で、サブジャンルＩＤが「２１」で、対応するアーティスト名が「アーティストＦ」で、曲名が「曲名１３」であることが示されている。

【０６９１】

また、コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１には、コンテンツＩＤが「１４」のコンテンツは、ジャンルＩＤが「２」で、サブジャンルＩＤが「２１」で、対応するアーティスト名が「アーティストＧ」で、曲名が「曲名１４」であり、コンテンツＩＤが「１５」のコンテンツは、ジャンルＩＤが「２」で、サブジャンルＩＤが「２１」で、対応するアーティスト名が「アーティストＧ」で、曲名が「曲名１５」であり、コンテンツＩＤが「１６」のコンテンツは、ジャンルＩＤが「２」で、サブジャンルＩＤが「２１」で、対応するアーティスト名が「アーティストＧ」で、曲名が「曲名１６」であり、コンテンツＩＤが「１７」のコンテンツは、ジャンルＩＤが「３」で、サブジャンルＩＤが「３１」で、対応するアーティスト名が「アーティストＨ」で、曲名が「曲名１７」であり、コンテンツＩＤが「１８」のコンテンツは、ジャンルＩＤが「３」で、サブジャンルＩＤが「３１」で、対応するアーティスト名が「アーティストＨ」で、曲名が「曲名１８」であることが示されている。

【０６９２】

なお、コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１の構成例は、図５１の例に限らず、図５１の例には示されていないが、コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１にも、必要に応じて、コンテンツの速度(Bpm)を示す「Tempo（テンポ)」、コンテンツの曲調が長調であるか短調であるかを示す「Major（メジャー）」、コンテンツのリズムが打奏的(Percussive)であるか静か(Quiet)であるかを示す「RythmRatio（リズムの割合）」、コンテンツの音域が高音域(Hi)であるか低音域(Low)であるかを示す「HiMid（高音域）」、コンテンツが発表（発売）された年を示す「年代」、ユーザの視聴ランキングを示す「Ranking（ランキング）」などのメタデータや、それらをさらに詳細にしたメタデータが含まれる場合もある。

【０６９３】

また、サブジャンルＩＤの次に類似するジャンルのＩＤも、コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１に構成することができる。

【０６９４】

さらに、コンテンツが映像コンテンツの場合には、例えば、コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１には、番組名、映画のタイトル名、および年代（公開年）などのメタデータも含めることができる。

【０６９５】

図５２は、図５０のコンテンツ解析テーブルの構成例を示している。

【０６９６】

図５２の例において、コンテンツ解析データテーブル８４２は、コンテンツの識別子を示す「コンテンツＩＤ」と、コンテンツの速度(Bpm)を解析した解析データの値を示す「テンポ(Tempo)」、コンテンツのリズムの割合（RythmRatio）が打奏的(Percussive)であるか静か(Quiet)であるかを解析した解析データの値を示す「打楽器の使用率」、およびコンテンツの曲調が長調であるか短調であるかを解析した解析データの値を示す「メジャー（Major）コード使用率」で構成されている。

【０６９７】

なお、図５２の例の場合、コンテンツの速度が速いほど、テンポの値は大きく、コンテンツのリズムの割合が打奏的であるほど、打楽器の使用率の値は大きく、コンテンツの曲調が長調であるほど、メジャーコードの使用率の値は大きい。

【０６９８】

すなわち、コンテンツ解析データテーブル８４２には、コンテンツＩＤが「１」のコンテンツは、テンポが「１１８」で、打楽器の使用率が「３２」で、メジャーコード使用率が「１５」であり、コンテンツＩＤが「２」のコンテンツは、テンポが「１２９」で、打楽器の使用率が「５」で、メジャーコード使用率が「５８」であり、コンテンツＩＤが「３」のコンテンツは、テンポが「５５」で、打楽器の使用率が「５５」で、メジャーコード使用率が「６３」であり、コンテンツＩＤが「４」のコンテンツは、テンポが「１２４」で、打楽器の使用率が「６２」で、メジャーコード使用率が「３８」であることが示されている。

【０６９９】

また、コンテンツ解析データテーブル８４２には、コンテンツＩＤが「５」のコンテンツは、テンポが「１５６」で、打楽器の使用率が「５６」で、メジャーコード使用率が「９３」であり、コンテンツＩＤが「６」のコンテンツは、テンポが「１６０」で、打楽器の使用率が「６７」で、メジャーコード使用率が「９７」であり、コンテンツＩＤが「７」のコンテンツは、テンポが「６４」で、打楽器の使用率が「１１」で、メジャーコード使用率が「３１」であり、コンテンツＩＤが「８」のコンテンツは、テンポが「４２」で、打楽器の使用率が「１８」で、メジャーコード使用率が「９４」であることが示されている。

【０７００】

さらに、コンテンツ解析データテーブル８４２には、コンテンツＩＤが「９」のコンテンツは、テンポが「１１５」で、打楽器の使用率が「４４」で、メジャーコード使用率が「５７」であり、コンテンツＩＤが「１０」のコンテンツは、テンポが「１５８」で、打楽器の使用率が「５８」で、メジャーコード使用率が「３９」であり、コンテンツＩＤが「１１」のコンテンツは、テンポが「１０１」で、打楽器の使用率が「５３」で、メジャーコード使用率が「１８」であり、コンテンツＩＤが「１２」のコンテンツは、テンポが「１２６」で、打楽器の使用率が「６７」で、メジャーコード使用率が「９７」であり、コンテンツＩＤが「１３」のコンテンツは、テンポが「１２８」で、打楽器の使用率が「１５」で、メジャーコード使用率が「６４」であることが示されている。

【０７０１】

また、コンテンツ解析データテーブル８４２には、コンテンツＩＤが「１４」のコンテンツは、テンポが「１３３」で、打楽器の使用率が「８２」で、メジャーコード使用率が「９９」であり、コンテンツＩＤが「１５」のコンテンツは、テンポが「４１」で、打楽器の使用率が「２７」で、メジャーコード使用率が「７１」であり、コンテンツＩＤが「１６」のコンテンツは、テンポが「１５７」で、打楽器の使用率が「５」で、メジャーコード使用率が「７」であり、コンテンツＩＤが「１７」のコンテンツは、テンポが「５３」で、打楽器の使用率が「８１」で、メジャーコード使用率が「９７」であり、コンテンツＩＤが「１８」のコンテンツは、テンポが「１０９」で、打楽器の使用率が「１７」で、メジャーコード使用率が「１０」であることが示されている。

【０７０２】

なお、コンテンツ解析データテーブル８４２の構成はこれに限らず、コンテンツ解析デ

ータテーブル８４２には、例えば、コンテンツの音域が高音域(Hi)であるか低音域(Low)であるかの解析データや、コンテンツ全体のイメージを表した解析データ（例えば、ジャズ的、グルーヴ感、躍動的であるなど）なども含むこともできる。

【０７０３】

図５３は、関連アーティストリストを生成する場合の図４９の関連リンク生成部の構成例を示す図である。

【０７０４】

図５３の例において、関連リンク生成部８２１は、コンテンツＩＤ取得部９１１、ジャンルＩＤ取得部９１２、関連リスト生成制御部９１３、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９１４、および全対象リスト抽出部９１５により構成されている。

【０７０５】

コンテンツＩＤ取得部９１１は、入力モジュール１５３からの操作信号に応じて、情報生成制御部２１４から、選択履歴管理部２１３により設定された選択コンテンツ、または、選択アーティストが供給されると、メタデータＤＢ１７１から、選択コンテンツ、または選択アーティストのコンテンツのコンテンツＩＤを取得し、取得したコンテンツＩＤをジャンルＩＤ取得部９１２に出力する。

【０７０６】

なお、選択アーティストのコンテンツは、複数ある場合には、任意のコンテンツであってもよいし、コンテンツ名の昇順に一番にある所定のコンテンツであってもよい。

【０７０７】

ジャンルＩＤ取得部９１２は、コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１から、コンテンツＩＤ取得部９１１により取得されたコンテンツＩＤに対応するジャンルＩＤを取得し、関連リスト生成制御部９１３に出力する。

【０７０８】

関連リスト生成制御部９１３には、検索対象をＰＤ５に記憶されているコンテンツに限定するか否かが予め設定されている。なお、この設定は変更が可能である。

【０７０９】

関連リスト生成制御部９１３は、検索対象に応じて、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９１４または全対象コンテンツ抽出部９１５を制御し、ジャンルＩＤ取得部９１２により取得されたジャンルＩＤと同じジャンルＩＤのコンテンツと、そのアーティストを抽出させる。そして、関連リスト生成制御部９１３は、抽出されたコンテンツに基づいて、同じジャンルＩＤのコンテンツを多く有するアーティスト順に、関連アーティストリストを生成し、生成した関連アーティストリストを、関連リンク表示制御部２１５に出力するとともに、アーティスト関連テーブル１８３に記憶させる。

【０７１０】

ＰＤ対象コンテンツ抽出部９１４は、ＰＤ５に記憶されているコンテンツを対象として、ジャンルＩＤ取得部９１２により取得されたジャンルＩＤと同じジャンルＩＤのコンテンツを検索する。

【０７１１】

すなわち、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９１４は、関連リスト生成制御部９１３の制御のもと、コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１のコンテンツＩＤのうち、コンテンツメタデータテーブル１８１に記憶されるコンテンツＩＤのコンテンツの中から、ジャンルＩＤ取得部９１２により取得されたジャンルＩＤと同じジャンルＩＤのコンテンツと、そのアーティストを抽出する。そして、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９１４は、同じジャンルＩＤのコンテンツと、そのアーティストからなるコンテンツのリストを、関連リスト生成制御部９１３に供給する。

【０７１２】

全対象コンテンツ抽出部９１５は、ＰＤ５に記憶されているコンテンツだけでなく、コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１に記憶されるコンテンツすべて対象として、ジャンルＩＤ取得部９１２により取得されたジャンルＩＤと同じジャンルＩＤのコンテンツを

検索する。

【０７１３】

すなわち、全対象コンテンツ抽出部９１５は、関連リスト生成制御部９１３の制御のもと、コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１のコンテンツの中から、ジャンルＩＤ取得部９１２により取得されたジャンルＩＤと同じジャンルＩＤのコンテンツと、そのアーティストを抽出する。そして、全対象コンテンツ抽出部９１５は、同じジャンルＩＤのコンテンツと、そのアーティストからなるコンテンツのリストを、関連リスト生成制御部９１３に供給する。

【０７１４】

なお、全対象コンテンツ抽出部９１５により抽出されたコンテンツやアーティストは、ＰＤ５に記憶されていないコンテンツが含まれている場合がある。そこで、関連リスト生成制御部９１３は、全対象コンテンツ抽出部９１５からのコンテンツのリストに基づいて、関連アーティストリストを生成した場合には、リストを構成する関連アーティストを、必要に応じて、コンテンツメタデータテーブル１８１に記憶されるコンテンツが多く含まれる順にソートしなおしたり、あるいは、コンテンツメタデータテーブル１８１に記憶されていないコンテンツやアーティストを表示する際には、グレイ表示されるようにフラグなどを付加することもできる。

【０７１５】

次に、図５４のフローチャートを参照して、図５３の関連リンク生成部８２１による関連アーティストリスト生成処理を説明する。なお、図５３の関連アーティストリスト生成処理は、図３６のステップＳ１９２の関連リンク情報生成処理の他の例であり、情報生成制御部２１４から、選択アーティストが供給された場合を説明するが、選択アーティストのコンテンツを選択コンテンツに置き換えれば、選択コンテンツが供給された場合も同様の処理が行われる。

【０７１６】

コンテンツＩＤ取得部９１１は、入力モジュール１５３からの操作信号に応じて、情報生成制御部２１４から、選択履歴管理部２１３により設定された選択アーティストが供給されると、ステップＳ３１１において、メタデータＤＢ１７１から、選択アーティストのコンテンツのコンテンツＩＤを取得し、取得したコンテンツＩＤをジャンルＩＤ取得部９１２に出力する。

【０７１７】

なお、コンテンツＩＤは、通常、コンテンツデータに付加されたメタデータに含まれているが、ユーザが個人の楽しみのためにＭＤなどに録音したコンテンツデータにはメタデータは、付加されていないため、コンテンツＩＤが取得されない。この場合、例えば、コンテンツの指紋データ(Finger Print)などを、ネットワーク２を介してコンテンツサーバ３に送信することにより、コンテンツサーバ３から、対応するコンテンツＩＤを取得するようにすることもできる。

【０７１８】

ジャンルＩＤ取得部９１２は、ステップＳ３１２において、コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１から、コンテンツＩＤ取得部９１１により取得されたコンテンツＩＤに対応するジャンルＩＤを取得し、関連リスト生成制御部９１３に出力する。

【０７１９】

関連リスト生成制御部９１３は、ステップＳ３１３において、コンテンツの検索対象を、ＰＤ５に記憶されているコンテンツに限定するか否かを判定する。

【０７２０】

ステップＳ３１３において、ＰＤ５に記憶されているコンテンツに限定すると判定された場合、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９１４は、ステップＳ３１４において、関連リスト生成制御部９１３の制御のもと、コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１のコンテンツＩＤのうち、コンテンツメタデータテーブル１８１に記憶されるコンテンツＩＤのコンテンツの中から、ジャンルＩＤ取得部９１２により取得されたジャンルＩＤと同じジャンルＩ

Ｄのコンテンツと、そのアーティストを抽出し、同じジャンルＩＤのコンテンツと、そのアーティストからなるコンテンツのリストを、関連リスト生成制御部９１３に供給する。

【０７２１】

ステップＳ３１５において、関連リスト生成制御部９１３は、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９１４からのコンテンツのリストに基づいて、同じジャンルＩＤのコンテンツを多く有するアーティスト順に、関連アーティストリストを生成し、生成した関連アーティストリストを、関連リンク表示制御部２１５に出力するとともに、アーティスト関連テーブル１８３に記憶させる。

【０７２２】

一方、ステップＳ３１３において、ＰＤ５に記憶されているコンテンツに限定しないと判定された場合、ステップＳ３１６において、全対象コンテンツ抽出部９１５は、関連リスト生成制御部９１３の制御のもと、コンテンツ詳細メタデータテーブル８４１のコンテンツの中から、ジャンルＩＤ取得部９１２により取得されたジャンルＩＤと同じジャンルＩＤのコンテンツと、そのアーティストを抽出し、同じジャンルＩＤのコンテンツと、そのアーティストからなるコンテンツのリストを、関連リスト生成制御部９１３に供給する。

【０７２３】

ステップＳ３１７において、関連リスト生成制御部９１３は、全対象コンテンツ抽出部９１５からのコンテンツのリストに基づいて、同じジャンルＩＤのコンテンツを多く有するアーティスト順に、関連アーティストリストを生成する。

【０７２４】

ステップＳ３１８において、関連リスト生成制御部９１３は、生成した関連アーティストリストを、コンテンツメタデータテーブル１８１に記憶されるコンテンツＩＤが多く含まれる順に再ソートし、再ソートした関連アーティストリストを、関連リンク表示制御部２１５に出力するとともに、アーティスト関連テーブル１８３に記憶させる。

【０７２５】

ステップＳ３１５またはＳ３１８の後、処理は、図３６のステップＳ１９２に戻り、これに対応して、上述した図３６のステップＳ１９３またはＳ１９４においては、関連リンク表示制御部２１５は、ステップＳ３１５またはＳ３１８において生成された関連アーティストリストに基づいて画面データを生成するので、表示モジュール１５２により、関連リンク表示制御部２１７５からの画面データに対応する画面が、表示部１３１に表示される。

【０７２６】

なお、図５４の例においては、ステップＳ３１３において判定処理を行うことが示されているが、ステップＳ３１３の判定処理を行わずに、ステップＳ３１３の判定結果がＹｅｓの処理のみ、あるいは、ステップＳ３１３の判定結果がＮｏの処理のみを行うようにすることもできる。

【０７２７】

また、ステップＳ３１８の処理は、必要に応じて実行される処理であり、必要がない場合にはスキップされる。その場合、上述したように、コンテンツメタデータテーブル１８１に記憶されていないコンテンツＩＤのコンテンツやアーティストを表示する際には、グレイ表示されるように、関連アーティストリストの対応するコンテンツＩＤにフラグなどを付加することもできる。

【０７２８】

以上により、対象となるアーティストのコンテンツ（または、対象となるコンテンツ）と同じジャンルＩＤのコンテンツを多く有するアーティストからなる関連アーティストリストが生成される。すなわち、対象となるアーティストのコンテンツとジャンルＩＤが同じという関連性をもつコンテンツの関連アーティストからなる関連アーティストリストが生成される。

【０７２９】

なお、図５４の例においては、ジャンルＩＤに基づいて、関連アーティストリストが生成される例を説明したが、図５１を参照して上述したサブジャンルＩＤを用いても同様の処理を行うことができる。すなわち、サブジャンルＩＤは、コンテンツが最も類似しているとされる属性であるので、ジャンルＩＤより検索範囲が広がる。したがって、ジャンルＩＤで検索した場合に抽出できなかったコンテンツも抽出できる可能性を高めることができる。

【０７３０】

図５５は、関連アーティストリストを生成する場合の図４９の関連リンク生成部の他の構成例を示す図である。

【０７３１】

図５５の関連リンク生成部８２１は、コンテンツＩＤ取得部９１１を備える点が、図５３の関連リンク生成部８２１と共通しているが、ジャンルＩＤ取得部９１２、関連リスト生成制御部９１３、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９１４、および全対象リスト抽出部９１５が、それぞれ、解析データ取得部９３１、関連リスト生成制御部９３２、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９３３、および全対象リスト抽出部９３４に入れ替わった点が異なっている。

【０７３２】

図５５の例において、コンテンツＩＤ取得部９１１は、メタデータＤＢ１７１から、選択コンテンツ、または選択アーティストのコンテンツのコンテンツＩＤを取得すると、取得したコンテンツＩＤを解析データ取得部９３１に出力する。

【０７３３】

解析データ取得部９３１は、コンテンツ解析データテーブル８４２から、コンテンツＩＤ取得部９１１により取得されたコンテンツＩＤに対応する解析データの値（以下、解析データ値とも称する）を取得し、関連リスト生成制御部９３２に出力する。

【０７３４】

関連リスト生成制御部９３２には、関連リスト生成制御部９１３と同様に、検索対象をＰＤ５に記憶されているコンテンツに限定するか否かが予め設定されている。この設定の変更も可能である。

【０７３５】

関連リスト生成制御部９３２は、検索対象に応じて、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９３３または全対象コンテンツ抽出部９３４を制御し、解析データ取得部９３１により取得された解析データ値により近い（類似する）解析データ値を有するコンテンツと、そのアーティストを抽出させ、より近い解析データ値のコンテンツを多く有するアーティスト順に、関連アーティストリストを生成し、生成した関連アーティストリストを、関連リンク表示制御部２１５に出力するとともに、アーティスト関連テーブル１８３に記憶させる。

【０７３６】

なお、関連リスト生成制御部９３２も、関連リスト生成制御部９１３と同様に、全対象コンテンツ抽出部９３４からのコンテンツのリストに基づいて、関連アーティストリストを生成した場合には、必要に応じて、コンテンツメタデータテーブル１８１に記憶されるコンテンツＩＤが多く含まれる順にソートしなおしたり、あるいは、コンテンツメタデータテーブル１８１に記憶されていないコンテンツＩＤのコンテンツやアーティストを表示する際には、グレイ表示されるようにフラグなどを付加することもできる。

【０７３７】

ＰＤ対象コンテンツ抽出部９３３は、ＰＤ５に記憶されているコンテンツを対象として、解析データ取得部９３１により取得された解析データ値により近い（類似する）解析データ値を有するコンテンツを検索する。

【０７３８】

すなわち、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９３３は、関連リスト生成制御部９３２の制御のもと、コンテンツ解析データテーブル８４２のコンテンツＩＤのうち、コンテンツメタデータテーブル１８１に記憶されるコンテンツＩＤのコンテンツの中から、解析データ取得部９３１により取得された解析データ値により近い解析データ値を有するコンテンツと、

そのアーティストを抽出する。そして、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９３３は、より近い解析データ値を有するコンテンツと、そのアーティストからなるコンテンツのリストを、関連リスト生成制御部９３２に供給する。

【０７３９】

全対象コンテンツ抽出部９３４は、ＰＤ５に記憶されているコンテンツだけでなく、コンテンツ解析データテーブル８４２に記憶されるコンテンツすべて対象として、解析データ取得部９３１により取得された解析データ値により近い（類似する）解析データ値を有するコンテンツを検索する。

【０７４０】

すなわち、全対象コンテンツ抽出部９３４は、関連リスト生成制御部９３２の制御のもと、コンテンツ解析データテーブル８４２のコンテンツの中から、解析データ取得部９３１により取得された解析データ値により近い解析データ値を有するコンテンツと、そのアーティストを抽出する。そして、全対象コンテンツ抽出部９３４は、より近い解析データ値を有するコンテンツと、そのアーティストからなるコンテンツのリストを、関連リスト生成制御部９３２に供給する。

【０７４１】

なお、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９３３および全対象コンテンツ抽出部９３４においては、例えば、予め閾値が設けられ、解析データ取得部９３１により取得された解析データ値との差を、その閾値と比較し、閾値よりも小さいものを求めることで、解析データ値により近い解析データ値を絞りこむことができる。

【０７４２】

次に、図５６のフローチャートを参照して、図５５の関連リンク生成部８２１による関連アーティストリスト生成処理を説明する。なお、図５６の関連アーティストリスト生成処理も、図５４の例と同様に、図３６のステップＳ１９２の関連リンク情報生成処理の他の例であり、情報生成制御部２１４から、選択アーティストが供給された場合を説明するが、選択アーティストのコンテンツを選択コンテンツに置き換えれば、選択コンテンツが供給された場合も同様の処理が行われる。

【０７４３】

コンテンツＩＤ取得部９１１は、入力モジュール１５３からの操作信号に応じて、情報生成制御部２１４から、選択履歴管理部２１３により設定された選択アーティストが供給されると、ステップＳ３３１において、メタデータＤＢ１７１から、選択アーティストのコンテンツのコンテンツＩＤを取得し、取得したコンテンツＩＤを解析データ取得部９３１に出力する。

【０７４４】

解析データ取得部９３１は、ステップＳ３３２において、コンテンツ解析データテーブル８４２から、コンテンツＩＤ取得部９１１により取得されたコンテンツＩＤに対応する解析データ値（例えば、テンポの値「５５」）を取得し、関連リスト生成制御部９３２に出力する。

【０７４５】

関連リスト生成制御部９３２は、ステップＳ３３３において、コンテンツの検索対象を、ＰＤ５に記憶されているコンテンツに限定するか否かを判定する。

【０７４６】

ステップＳ３３３において、ＰＤ５に記憶されているコンテンツに限定すると判定された場合、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９３３は、ステップＳ３３４において、関連リスト生成制御部９３２の制御のもと、コンテンツ解析データテーブル８４２のコンテンツＩＤのうち、コンテンツ解析データテーブル８４２に記憶されるコンテンツＩＤのコンテンツの中から、解析データ取得部９３１により取得された解析データ値により近い解析データ値を有するコンテンツと、そのアーティストを抽出する。

【０７４７】

例えば、解析データ取得部９３１により取得された解析データ値（例えば、テンポの値

「５５」）との差（絶対値の差）が閾値（例えば、１０）より小さい解析データ値を有するコンテンツとして、図５２のコンテンツ解析データテーブル８４２からは、テンポの値が６４であるコンテンツＩＤが「７」のコンテンツ、テンポの値が５３であるコンテンツＩＤが「１７」のコンテンツなどが抽出される。

【０７４８】

なお、１種類の解析データ値（テンポの値）の場合を説明したが、複数の解析データ値を用いて、解析データ値が近いものを抽出するようにしてもよい。

【０７４９】

そして、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９３３は、より近い解析データ値を有するコンテンツと、そのアーティストからなるコンテンツのリストを、関連リスト生成制御部９３２に供給する。

【０７５０】

ステップＳ３３５において、関連リスト生成制御部９３２は、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９３３からのコンテンツのリストに基づいて、より近い解析データ値のコンテンツを多く有するアーティスト順に、関連アーティストリストを生成し、生成した関連アーティストリストを、関連リンク表示制御部２１５に出力するとともに、アーティスト関連テーブル１８３に記憶させる。

【０７５１】

一方、ステップＳ３３３において、ＰＤ５に記憶されているコンテンツに限定しないと判定された場合、ステップＳ３３６において、全対象コンテンツ抽出部９３４は、関連リスト生成制御部９３２の制御のもと、コンテンツ解析データテーブル８４２のコンテンツの中から、解析データ取得部９３１により取得された解析データ値により近い解析データ値を有するコンテンツと、そのアーティストを抽出し、より近い解析データ値を有するコンテンツと、そのアーティストからなるコンテンツのリストを、関連リスト生成制御部９３２に供給する。

【０７５２】

ステップＳ３３７において、関連リスト生成制御部９３２は、全対象コンテンツ抽出部９３４からのコンテンツのリストに基づいて、より近い解析データ値のコンテンツを多く有するアーティスト順に、関連アーティストリストを生成し、生成した関連アーティストリストを、関連リンク表示制御部２１５に出力するとともに、アーティスト関連テーブル１８３に記憶させる。

【０７５３】

ステップＳ３３５またはＳ３３７の後、処理は、図３６のステップＳ１９２に戻り、上述した図３６のステップＳ１９３またはＳ１９４においては、関連リンク表示制御部２１５は、ステップＳ３３５またはＳ３３７において生成された関連アーティストリストに基づいて画面データを生成するので、表示モジュール１５２により、関連リンク表示制御部２１５からの画面データに対応する画面が、表示部１３１に表示される。

【０７５４】

なお、図５６の例においても、ステップＳ３３３において判定処理を行うことが示されているが、ステップＳ３３３の判定処理を行わずに、ステップＳ３３３の判定結果がＹｅｓの処理のみ、あるいは、ステップＳ３３３の判定結果がＮｏの処理のみを行うようにすることもできる。

【０７５５】

また、図５６の例においても、例えば、ステップＳ３３７の後に、図５４のステップＳ３１８の処理を行うこともできる。

【０７５６】

以上により、対象となるアーティストのコンテンツ（対象となるコンテンツ）の解析データ値とより近い解析データ値のコンテンツを多く有するアーティストからなる関連アーティストリストが生成される。すなわち、対象となるアーティストのコンテンツと解析データ値がより近いという関連性をもつコンテンツの関連アーティストからなる関連アーテ

ィストリストが生成される。

【０７５７】

図５７は、関連アーティストリストを生成する場合の図４９の関連リンク生成部のさらに他の構成例を示す図である。

【０７５８】

図５７の関連リンク生成部８２１は、コンテンツＩＤ取得部９１１および解析データ取得部９３１を備える点が、図５５の関連リンク生成部８２１と共通しているが、関連リスト生成制御部９３２、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９３３、および全対象リスト抽出部９３４が、それぞれ、関連リスト生成制御部９５１、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９５２、および全対象リスト抽出部９５３に入れ替わった点が異なっている。

【０７５９】

図５７の例において、コンテンツＩＤ取得部９１１は、メタデータＤＢ１７１から、選択コンテンツ、または選択アーティストのコンテンツのコンテンツＩＤを取得すると、取得したコンテンツＩＤを解析データ取得部９３１に出力する。なお、図５７の場合、選択コンテンツが対応するアーティストの全コンテンツのコンテンツＩＤ、または選択アーティストの全コンテンツのコンテンツＩＤが取得される。

【０７６０】

解析データ取得部９３１は、コンテンツ解析データテーブル８４２から、コンテンツＩＤ取得部９１１により取得された各コンテンツＩＤに対応する解析データ値（以下、解析データ値とも称する）を取得し、全コンテンツＩＤに対応するコンテンツの解析データ値の平均値を求め、関連リスト生成制御部９５１に出力する。

【０７６１】

関連リスト生成制御部９５１には、関連リスト生成制御部９１３と同様に、検索対象をＰＤ５に記憶されているコンテンツに限定するか否かが予め設定されている。この設定の変更も可能である。

【０７６２】

関連リスト生成制御部９５１は、検索対象に応じて、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９５２または全対象コンテンツ抽出部９５３を制御し、全コンテンツが、選択アーティストの全コンテンツと類似性を有するアーティストを抽出させ、類似性が高い順に、関連アーティストリストを生成し、生成した関連アーティストリストを、関連リンク表示制御部２１５に出力するとともに、アーティスト関連テーブル１８３に記憶させる。

【０７６３】

すなわち、図５５の例の場合は、アーティストの１コンテンツに対する１コンテンツの類似性を判定したが、図５７の例においては、アーティストが持つコンテンツすべてに対しての、他のアーティストが持つコンテンツすべてとの類似性が判定される。

【０７６４】

なお、関連リスト生成制御部９５１も、関連リスト生成制御部９１３と同様に、全対象コンテンツ抽出部９５３からのコンテンツのリストに基づいて、関連アーティストリストを生成した場合には、必要に応じて、コンテンツメタデータテーブル１８１に記憶されるコンテンツＩＤが多く含まれる順にソートしなおしたり、あるいは、コンテンツメタデータテーブル１８１に記憶されていないコンテンツＩＤのコンテンツやアーティストを表示する際には、グレイ表示されるようにフラグなどを付加することもできる。

【０７６５】

ＰＤ対象コンテンツ抽出部９５２は、ＰＤ５に記憶されているコンテンツを対象として、解析データ取得部９３１により求められた解析データ値の平均値により近い（類似する）解析データ値を有するコンテンツを多く有し、解析データ値の平均値に離れたコンテンツをあまり有さないアーティストを抽出する。

【０７６６】

すなわち、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９５２は、関連リスト生成制御部９５１の制御のもと、コンテンツ解析データテーブル８４２のコンテンツＩＤのうち、コンテンツメタデ

ータテーブル１８１に記憶されるコンテンツＩＤのコンテンツの中から、解析データ取得部９３１により求められた解析データ値の平均値と、アーティストの全コンテンツの解析データ値の差の和を求め、差の和が予め設定された設定値以下であるアーティストのみを抽出し、関連リスト生成制御部９５１に供給する。

【０７６７】

全対象コンテンツ抽出部９５３は、ＰＤ５に記憶されているコンテンツだけでなく、コンテンツ解析データテーブル８４２に記憶されるコンテンツすべて対象として、解析データ取得部９３１により求められた解析データ値の平均値により近い（類似する）解析データ値を有するコンテンツを多く有し、解析データ値の平均値に離れたコンテンツをあまり有さないアーティストを抽出する。

【０７６８】

すなわち、全対象コンテンツ抽出部９５３は、関連リスト生成制御部９５１の制御のもと、コンテンツ解析データテーブル８４２のコンテンツの中から、解析データ取得部９３１により求められた解析データ値の平均値と、アーティストの全コンテンツの解析データ値の差の和を求め、差の和が予め設定された設定値以下であるアーティストのみを抽出し、関連リスト生成制御部９５１に供給する。

【０７６９】

なお、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９５２および全対象コンテンツ抽出部９５３において、アーティストを抽出する際に設定値と比較される値としては、上述した解析データ値の平均の差の和に限らず、例えば、定量的な解析データ値であった場合には、その解析データ値の差を求める際に、その差に設定された係数をかけることで、重要な特徴ほど差が大きくなるようにしてもよいし、解析データ値の差を二乗して、その和を用いるようにしてもよいし、さらに、求めた差を二乗してから設定された係数をかけてもよい。

【０７７０】

具体的には、テンポの係数が１であり、年代の係数が５であり、また、解析データ取得部９３１により求められたテンポの平均値が５０で、年代の平均値が１９７０で、判定するコンテンツのテンポの解析データ値が４０で、年代の解析データ値が１９８９であったならば、設定値と比較される値は、テンポに関しては、１００（＝１×（５０－４０）^２）となり、年代に関しては、１８０５＝（５×（１９７０－１９８９）^２）となる。

【０７７１】

また、例えば、コンテンツのイメージなど、定性的な解析データ値であった場合には、その解析データ値の違い毎に設定されている差が用いられる。すなわち、コンテンツのイメージを表した解析データにおいては、その解析データ値が躍動的とグルーブ感のときの解析データ値の差は、予め設定された「０」が用いられ、解析データ値がジャズ的とグルーブ感のときの解析データ値の差は、予め設定された「５０」が用いられる。

【０７７２】

次に、図５８のフローチャートを参照して、図５７の関連リンク生成部８２１による関連アーティストリスト生成処理を説明する。なお、図５８の関連アーティストリスト生成処理も、図５４の例と同様に、図３６のステップＳ１９２の関連リンク情報生成処理の他の例であり、情報生成制御部２１４から、選択アーティストが供給された場合を説明するが、選択アーティストのコンテンツを選択コンテンツに置き換えれば、選択コンテンツが供給された場合も同様の処理が行われる。

【０７７３】

コンテンツＩＤ取得部９１１は、入力モジュール１５３からの操作信号に応じて、情報生成制御部２１４から、選択履歴管理部２１３により設定された選択アーティストが供給されると、ステップＳ３５１において、メタデータＤＢ１７１から、選択アーティストの全コンテンツのコンテンツＩＤを取得し、取得した全コンテンツのコンテンツＩＤを解析データ取得部９３１に出力する。

【０７７４】

解析データ取得部９３１は、ステップＳ３５２において、コンテンツ解析データテーブ

ル８４２から、コンテンツＩＤ取得部９１１により取得された全コンテンツのコンテンツＩＤに対応する解析データ値を取得し、ステップＳ３５３において、解析データ値の平均値を求め、関連リスト生成制御部９５１に出力する。

【０７７５】

関連リスト生成制御部９５１は、ステップＳ３５４において、コンテンツの検索対象を、ＰＤ５に記憶されているコンテンツに限定するか否かを判定する。

【０７７６】

ステップＳ３５４において、ＰＤ５に記憶されているコンテンツに限定すると判定された場合、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９５２は、ステップＳ３５５において、関連リスト生成制御部９５１の制御のもと、ＰＤ対象コンテンツのアーティスト抽出処理を実行する。このＰＤ対象コンテンツのアーティスト抽出処理は、図５９のフローチャートを参照して、説明する。

【０７７７】

ステップＳ３７１において、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９５２は、コンテンツ解析データテーブル８４２のコンテンツＩＤのうち、コンテンツメタデータテーブル１８２に記憶されるコンテンツＩＤのコンテンツの中から、１アーティストのコンテンツのリストを取得する。

【０７７８】

ＰＤ対象コンテンツ抽出部９５２は、ステップＳ３７２において、コンテンツ解析データテーブル８４２から、取得したコンテンツのリストの全コンテンツの解析データ値を取得し、ステップＳ３７３において、取得した全コンテンツの解析データ値と、解析データ取得部９３１により求められた解析データ値の平均値との差の和を求める。

【０７７９】

なお、ステップＳ３７１乃至Ｓ３７３の処理は、コンテンツメタデータテーブル１８２に記憶されるコンテンツが対応する全アーティストに対して実行される処理である。したがって、コンテンツメタデータテーブル１８２に記憶されるコンテンツが対応する全アーティストのコンテンツに対する差の和が求められる。

【０７８０】

ステップＳ３７４において、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９５２は、すべてのアーティストに対して求められた差の和を予め設定された設定値と比較し、差の和が設定値以下のアーティストを抽出し、抽出したアーティストと、対応する差の和を、関連リスト生成制御部９５１に出力する。そして、アーティスト抽出処理は終了し、処理は、図５８のステップＳ３５５に戻り、ステップＳ３５６に進む。

【０７８１】

関連リスト生成制御部９５１は、ステップＳ３５６において、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９５２により抽出されたアーティストを用いて、ＰＤ対象コンテンツ抽出部９５２により求められた差の和が小さい順に、関連アーティストリストを生成し、生成した関連アーティストリストを、関連リンク表示制御部２１５に出力するとともに、アーティスト関連テーブル１８３に記憶させる。

【０７８２】

一方、ステップＳ３５４において、ＰＤ５に記憶されているコンテンツに限定しないと判定された場合、ステップＳ３５７において、全対象コンテンツ抽出部９５３は、関連リスト生成制御部９５１の制御のもと、全対象コンテンツのアーティスト抽出処理を実行する。この全対象コンテンツのアーティスト抽出処理は、図５９のフローチャートを参照して上述したＰＤ対象コンテンツのアーティスト抽出処理と、検索対象とするコンテンツが異なるだけであり、基本的に同様の処理であるので、その説明は繰り返しになるので省略する。

【０７８３】

ステップＳ３５７の処理により、コンテンツ解析データテーブル８４２に記憶されるコンテンツに対応するすべてのアーティストの全コンテンツの解析データ値が取得され、取

得された全コンテンツの解析データ値と、解析データ取得部９３１により求められた解析データ値の平均値との差の和が求められる。そして、差の和が設定値以下のアーティストが抽出され、抽出されたアーティストと、対応する差の和が、関連リスト生成制御部９５１に出力される。

【０７８４】

これに対応して、ステップＳ３５８において、関連リスト生成制御部９５１は、全対象コンテンツ抽出部９５３により抽出されたアーティストを用いて、全対象コンテンツ抽出部９５３により求められた差の和が小さい順に、関連アーティストリストを生成し、生成した関連アーティストリストを、関連リンク表示制御部２１５に出力するとともに、アーティスト関連テーブル１８３に記憶させる。

【０７８５】

ステップＳ３５６またはＳ３５８の後、処理は、図３６のステップＳ１９２に戻り、上述した図３６のステップＳ１９３またはＳ１９４においては、関連リンク表示制御部２１５は、ステップＳ３５６またはＳ３５８において生成された関連アーティストリストに基づいて画面データを生成するので、表示モジュール１５２により、関連リンク表示制御部２１５からの画面データに対応する画面が、表示部１３１に表示される。

【０７８６】

なお、図５８の例においても、ステップＳ３５４において判定処理を行うことが示されているが、ステップＳ３３３の判定処理を行わずに、ステップＳ３５４の判定結果がＹｅｓの処理のみ、あるいは、ステップＳ３５４の判定結果がＮｏの処理のみを行うようにすることもできる。

【０７８７】

また、図５８の例においても、例えば、ステップＳ３５８の後に、図５４のステップＳ３１８の処理を行うこともできる。

【０７８８】

以上により、対象となるコンテンツのアーティストの全コンテンツ、または、対象となるアーティストの全コンテンツの解析データ値の平均値とより近い解析データ値のコンテンツをより多く有し、対象となるアーティストの全コンテンツの解析データ値の平均値と離れた解析データ値をあまり有していないアーティストからなる関連アーティストリストが生成される。すなわち、全コンテンツの類似性が高いという関連性をもつ関連アーティストリストが生成される。

【０７８９】

以上のように、関連アーティストリストは、コンテンツのメタデータを用いて抽出されるコンテンツ同士の所定の関連性から、簡単に生成することができるので、図７のアーティスト関連テーブル１８３などのように、アーティストと関連する関連アーティストのリストを、予め人の手などにより生成して、ＰＤ５に記憶させておくなどの手間を省くことができる。

【０７９０】

また、コンテンツ詳細メタデータテーブルなども随時更新されるので、それに基づいて生成される関連アーティストリストも常に最新の情報なり、ユーザに常に最新の情報を提供することができる。

【０７９１】

なお、上記説明においては、動画像や音楽コンテンツを用いて説明したが、本発明は、動画像や音楽に限らず、アプリケーションなどのコンテンツにも適用することができる。

【０７９２】

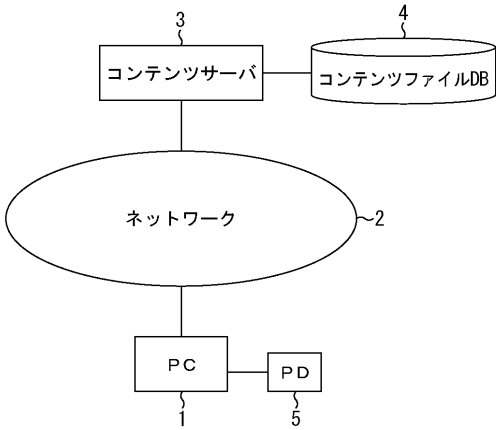
また、上記説明においては、情報処理装置として、携帯可能な記録再生装置であるＰＤ５を用いて説明したが、ＰＤ５に限定されず、図２のＰＣ１などのパーソナルコンピュータで構成することができることはもちろん、例えば、携帯電話機、その他のＰＤＡ(Personal Digital Assistant)機器や、ＡＶ(Audio Visual)機器などの再生装置、記録再生装置や家電（家庭用電化製品）などのＣＥ（Consumer Electronics）機器などで構成すること

もできる。
【０７９３】
上述した一連の処理は、ハードウェアにより実行させることもできるが、ソフトウェアにより実行させることもできる。
【０７９４】
一連の処理をソフトウェアにより実行させる場合には、そのソフトウェアを構成するプログラムが、専用のハードウェアに組み込まれているコンピュータ、または、各種のプログラムをインストールすることで、各種の機能を実行することが可能な、例えば、汎用のパーソナルコンピュータなどに、ネットワークや記録媒体からインストールされる。
【０７９５】
この記録媒体は、図２または図４に示されるように、装置本体とは別に、ユーザにプログラムを提供するために配布される、プログラムが記録されている磁気ディスク（フレキシブルディスクを含む）、光ディスク（CD-ROM(Compact Disk-Read Only Memory), ＤＶＤ(Digital Versatile Disk)を含む）、光磁気ディスク（MD(Mini-Disk)（商標）を含む）、もしくは半導体メモリなどよりなるリムーバブルメディア２１、１２２のようなパッケージメディアにより構成されるだけでなく、装置本体に予め組み込まれた状態でユーザに提供される、プログラムが記録されているＲＯＭ１２、１１２や、記憶部１８、１１９に含まれるハードディスクなどで構成される。
【０７９６】
なお、本明細書において、フローチャートに示されるステップは、記載された順序に従って時系列的に行われる処理はもちろん、必ずしも時系列的に処理されなくとも、並列的あるいは個別に実行される処理をも含むものである。
【０７９７】
なお、本明細書において、システムとは、複数の装置により構成される装置全体を表すものである。
【図面の簡単な説明】
【０７９８】
【図１】本発明のコンテンツ提供システムの構成例を示す図である。
【図２】図１のＰＣの構成例を示すブロック図である。
【図３】図１のＰＣの機能構成例を示すブロック図である。
【図４】図１のＰＤの構成例を示すブロック図である。
【図５】図１のＰＤの機能構成例を示すブロック図である。
【図６】図５のメタデータデータベースの構成例を示す図である。
【図７】図５のメタデータデータベースの詳細な構成例を示す図である。
【図８】図１のコンテンツ提供システムの処理の例を説明するアローチャートである。
【図９】図５の表示入力制御モジュールの構成例を示すブロック図である。
【図１０】コンテンツ選択画面としてのマップ画面の構成例を示す図である。
【図１１】図１０のマップ表示部のコンテンツ選択方法を説明する図である。
【図１２】図１０のマップ表示部のコンテンツ選択方法の他の例を説明する図である。
【図１３】図１０のマップ表示部の他の構成例を示す図である。
【図１４】図１０のマップ表示部のさらに他の構成例を示す図である。
【図１５】図１０のマップ表示部の他の構成例を示す図である。
【図１６】図１０のマップ表示部のさらに他の構成例を示す図である。
【図１７】コンテンツ選択画面としてのプレイリスト画面の構成例を示す図である。
【図１８】図１７のプレイリスト表示部の他の構成例を示す図である。
【図１９】図１７のプレイリスト表示部のさらに他の構成例を示す図である。
【図２０】図１７のプレイリスト表示部の他の構成例を示す図である。
【図２１】コンテンツ選択画面としてのジャンプ画面の構成例を示す図である。
【図２２】図２１のジャンプ画面におけるアイコンの表示方法を説明する図である。
【図２３】図２１のリンク表示部の他の構成例を示す図である。

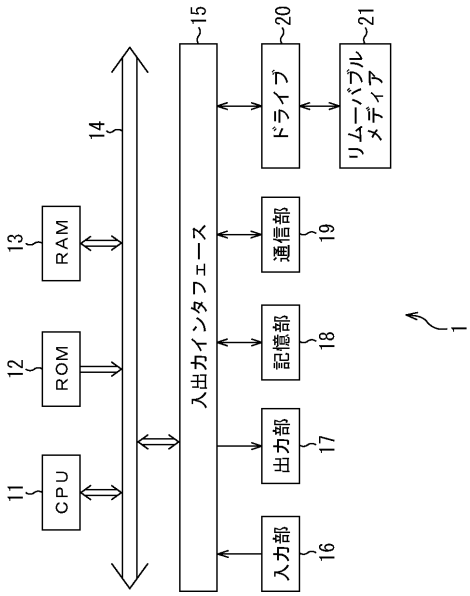
【図２４】図２１のジャンプ画面における表示遷移を説明する図である。
【図２５】図２１のジャンプ画面における表示遷移を説明する図である。
【図２６】図１０のマップ画面から図２１のジャンプ画面への表示遷移を説明する図である。
【図２７】図１０のマップ画面から図１７のプレイリスト画面への表示遷移を説明する図である。
【図２８】図１０のマップ表示部の他の構成例を示す図である。
【図２９】図１０のマップ表示部のさらに他の構成例を示す図である。
【図３０】図１のＰＤのコンテンツ選択画面の表示制御処理を説明するフローチャートである。
【図３１】図３０のステップＳ５２のマップ画面表示切換処理を説明するフローチャートである。
【図３２】図３１のステップＳ８０のマップ画面表示制御処理を説明するフローチャートである。
【図３３】図３０のステップＳ５４のプレイリスト画面表示切換処理を説明するフローチャートである。
【図３４】図３３のステップＳ１２８のプレイリスト画面表示制御処理を説明するフローチャートである。
【図３５】図３０のステップＳ５６のジャンプ画面表示切換処理を説明するフローチャートである。
【図３６】図３５のステップＳ１７６のジャンプ画面表示制御処理を説明するフローチャートである。
【図３７】コンテンツ選択画面としてのマップ画面の他の構成例を示す図である。
【図３８】図３７のマップ画面の他の構成例を示す図である。
【図３９】図３７のマップ画面のさらに他の構成例を示す図である。
【図４０】コンテンツ選択画面としてのフィルタ画面の構成例を示す図である。
【図４１】図４０のフィルタ画面の他の構成例を示す図である。
【図４２】図４０のフィルタ画面のさらに他の構成例を示す図である。
【図４３】図４０のフィルタ画面の他の構成例を示す図である。
【図４４】図４０のフィルタ画面のさらに他の構成例を示す図である。
【図４５】図４０のフィルタ画面の他の構成例を示す図である。
【図４６】図４０のフィルタ画面のさらに他の構成例を示す図である。
【図４７】図４０のフィルタ画面の他の構成例を示す図である。
【図４８】本発明のコンテンツ提供システムの他の構成例を示す図である。
【図４９】図４８のＰＤの機能構成例を示す図である。
【図５０】図４９のコンテンツ詳細メタデータデータベースの構成例を示す図である。
【図５１】図５０のコンテンツ詳細メタデータテーブルの構成例を示す図である。
【図５２】図５０のコンテンツ解析データテーブルの構成例を示す図である。
【図５３】図４９の関連リンク生成部の構成例を示す図である。
【図５４】図５３の関連リンク生成部による図３６のステップＳ１９２の関連リンク情報生成処理の例を説明するフローチャートである。
【図５５】図４９の関連リンク生成部の他の構成例を示す図である。
【図５６】図５５の関連リンク生成部による図３６のステップＳ１９２の関連リンク情報生成処理の例を説明するフローチャートである。
【図５７】図４９の関連リンク生成部のさらに他の構成例を示す図である。
【図５８】図５７の関連リンク生成部による図３６のステップＳ１９２の関連リンク情報生成処理の例を説明するフローチャートである。
【図５９】図５８のステップＳ３５５のアーティスト抽出処理の例を説明するフローチャートである。
【符号の説明】

【０７９９】
５　ＰＤ，１１６　タッチパネル式ディスプレイ，１１７　入力部，１１９　記憶部，１３１　表示部，１３２　タッチパネル，１５１　表示入力制御モジュール，１５２　表示モジュール，１５３　入力モジュール，１５４　コンテンツ再生モジュール，１７１　メタデータＤＢ，１７２　コンテンツＤＢ，１８１　コンテンツメタデータテーブル，１８２　アーティストテーブル，１８３　アーティスト関連テーブル，２１１　選択位置取得部，２１２　表示形式管理部，２１３　選択履歴管理部，２１４　情報生成制御部，２１５　関連リンク表示制御部，２１６　マップ表示制御部，２１７　リスト表示制御部，２３１　関連リンク生成部，２３２　グリッドマップ生成部，２３３　ブックマーク生成部，３１１　マップ画面，３２１　マップ表示部，４１１　プレイリスト画面，４２１　プレイリスト表示部，５１１　ジャンプ画面，５２１　リンク表示部，８０１　詳細メタデータサーバ，８０２　コンテンツ詳細メタデータＤＢ，８２１　関連リンク生成部，８３１　コンテンツ詳細メタデータＤＢ,８４１　コンテンツ詳細メタデータテーブル,８４２　コンテンツ解析データテーブル

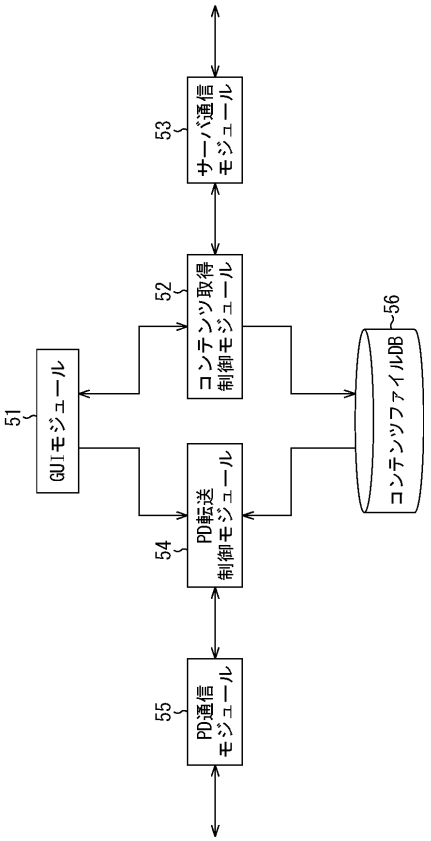
【図１】
図1



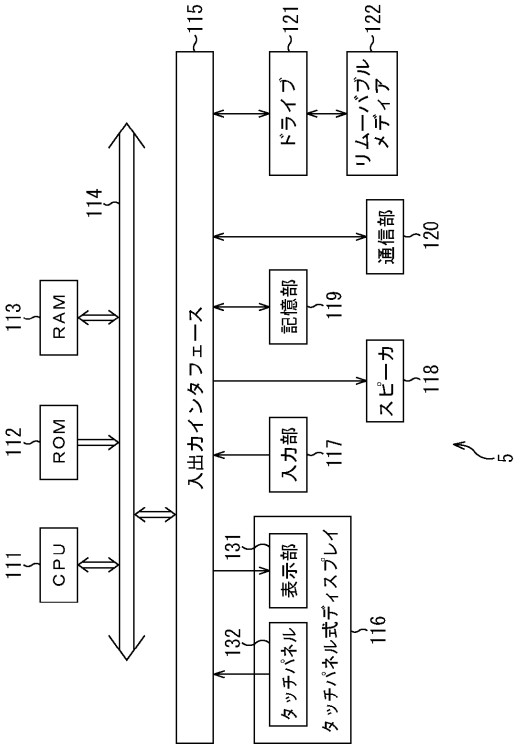
【図２】
図2



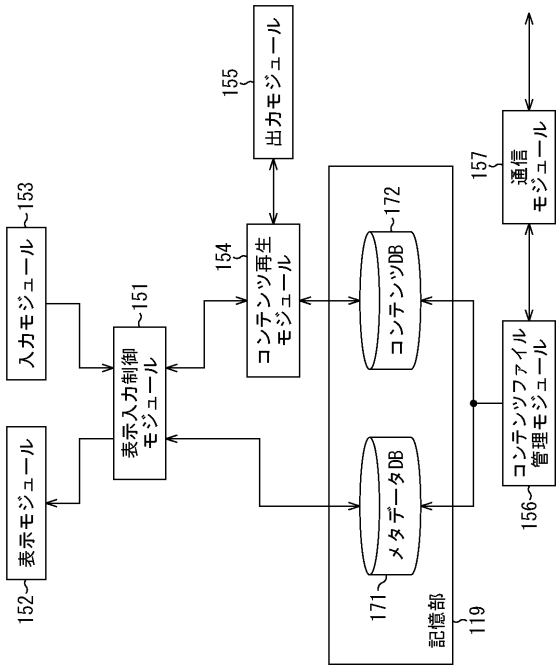
【図３】
図3



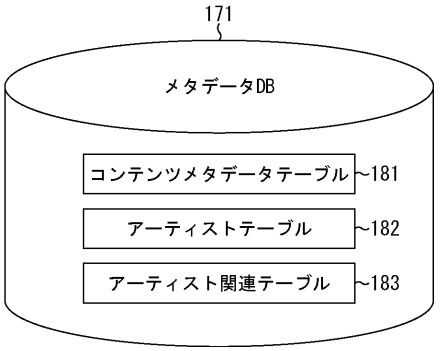
【図４】
図4



【図５】
図5



【図６】
図6



【図７】
図7

181

コンテンツID	Tempo	Major	RythmRatio	HiMid	ジャンル	年代	Ranking	アーティストID
コンテンツAのID	115	−13	40	25	ロック	1983	130	アーティストAのID
コンテンツBのID	150	32	42	62	ポップス	1999	5	アーティストAのID
コンテンツCのID	131	36	5	−11	ロック	2002	20	アーティストAのID
コンテンツDのID	84	25	9	31	ロック	1983	53	アーティストBのID
コンテンツEのID	161	36	4	6	ポップス	1994	256	アーティストBのID
コンテンツFのID	178	51	16	11	ジャズ	1935	83	アーティストCのID
コンテンツGのID	184	32	13	46	ポップス	2004	122	アーティストDのID

182

アーティストID	アーティスト名
アーティストAのID	アーティストA
アーティストBのID	アーティストB
アーティストCのID	アーティストC
アーティストDのID	アーティストD
アーティストEのID	アーティストE

183

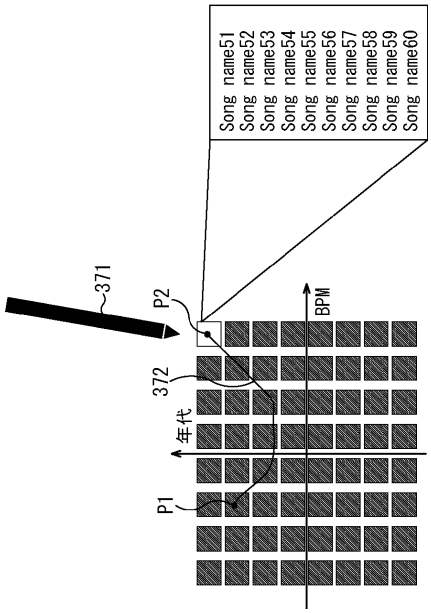
アーティストID	関連アーティストID
アーティストAのID	アーティストBのID
アーティストBのID	アーティストCのID
アーティストBのID	アーティストDのID
アーティストCのID	アーティストGのID
アーティストDのID	アーティストAのID
アーティストEのID	アーティストCのID

【図８】
図8

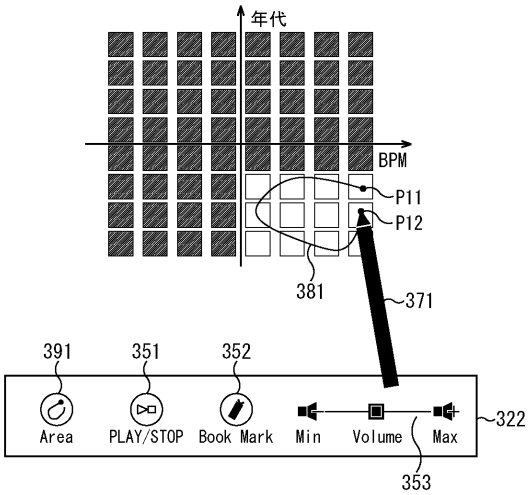
【図９】
図9

【図１０】
図10

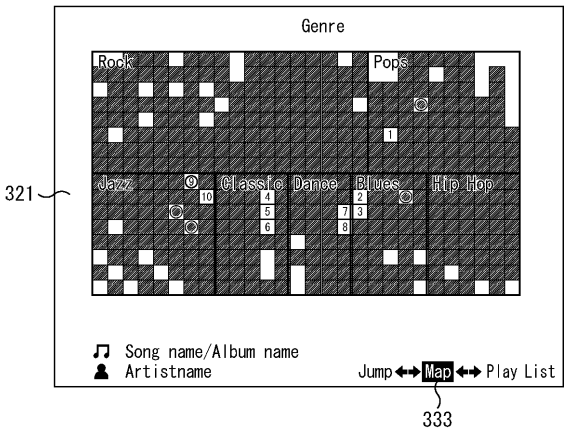
【図１１】
図11



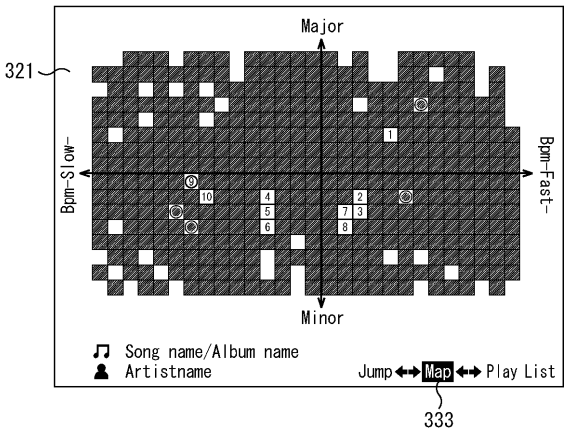
【図１２】
図12



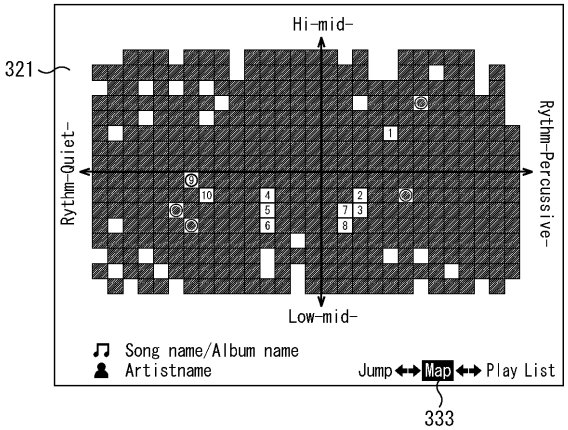
【図１３】
図13



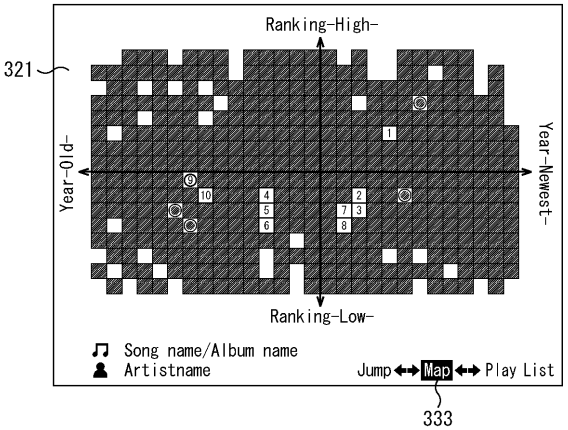
【図１４】
図14



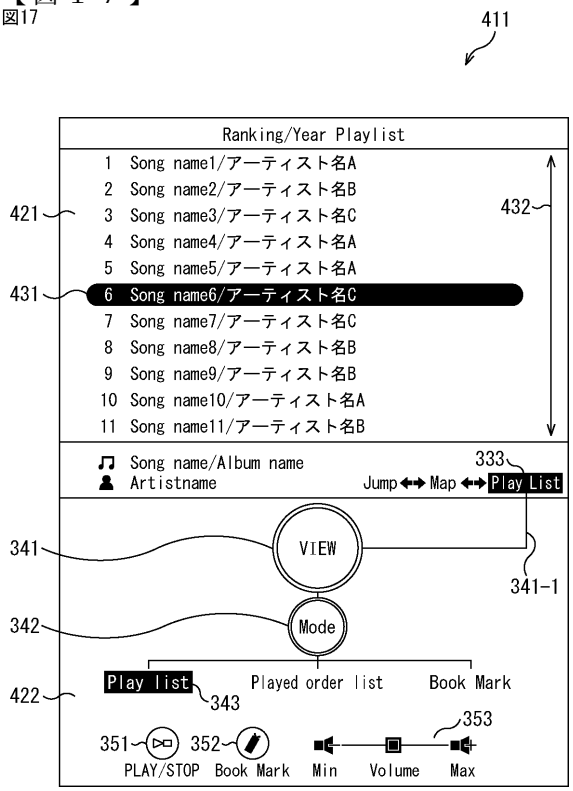
【図１５】
図15



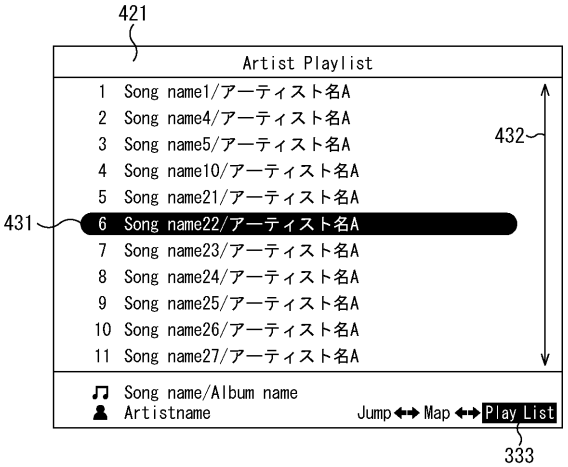
【図１６】
図16



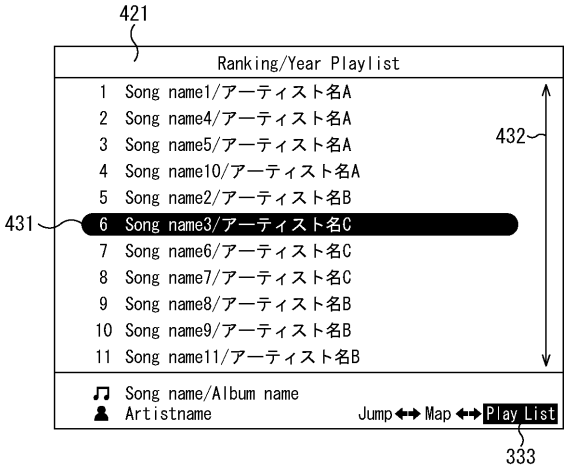
【図１７】
図17



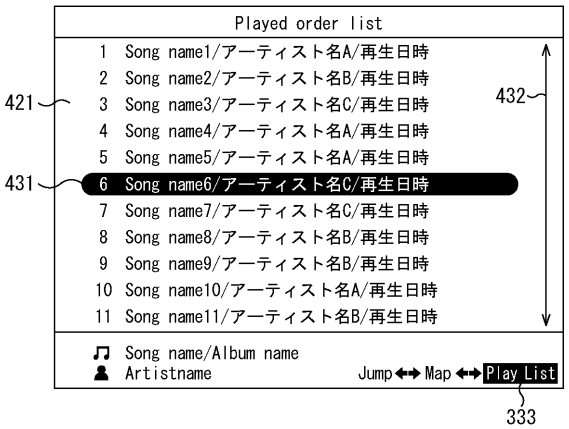
【図１８】
図18



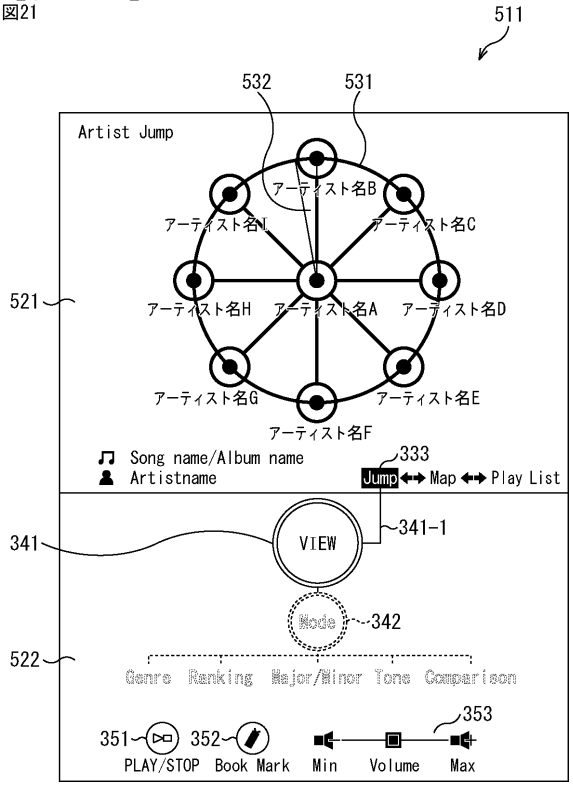
【図１９】
図19



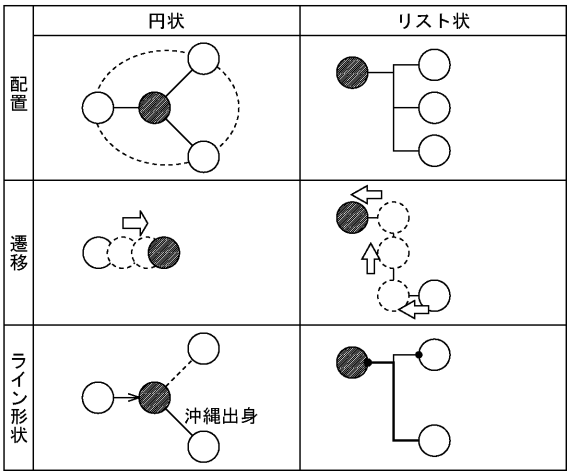
【図２０】
図20



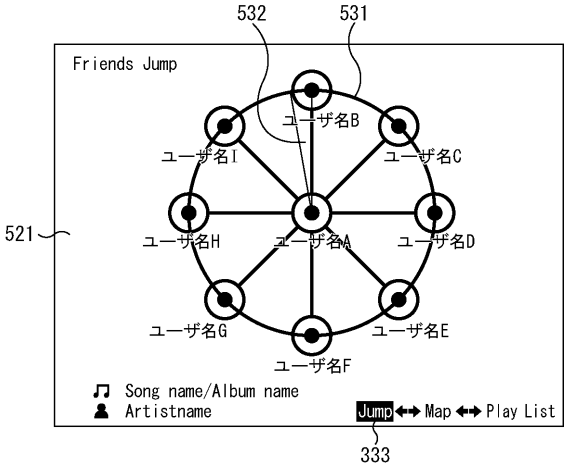
【図２１】
図21



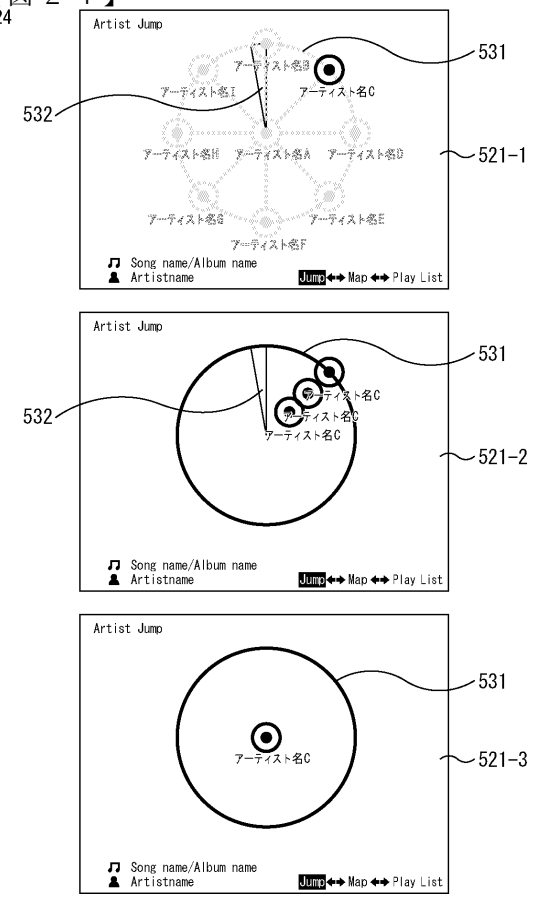
【図２２】
図22



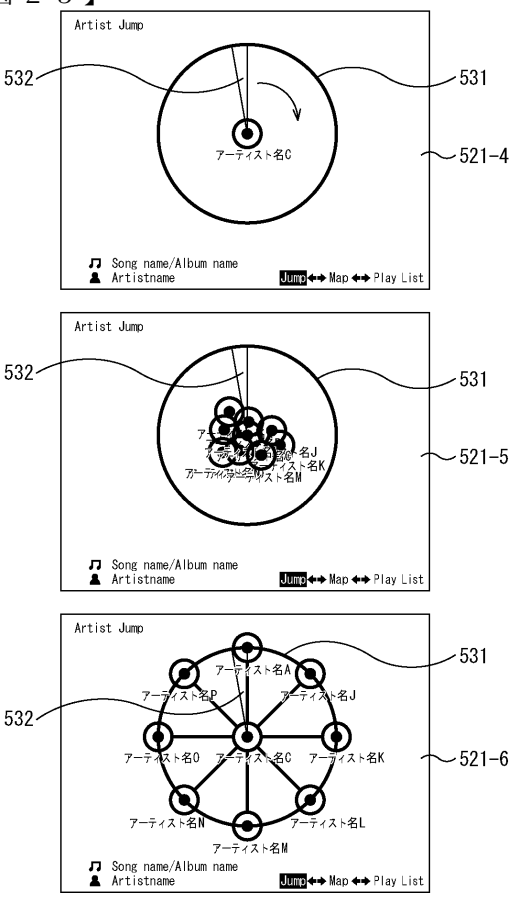
【図２３】
図23



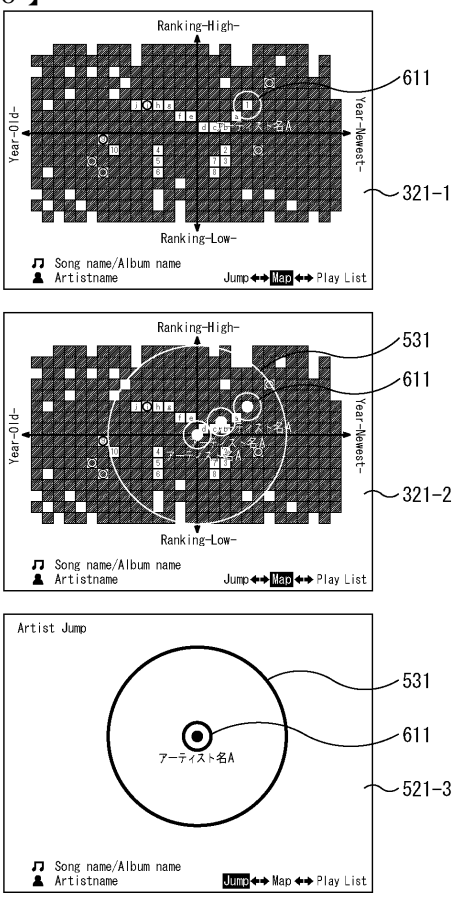
【図２４】
図24



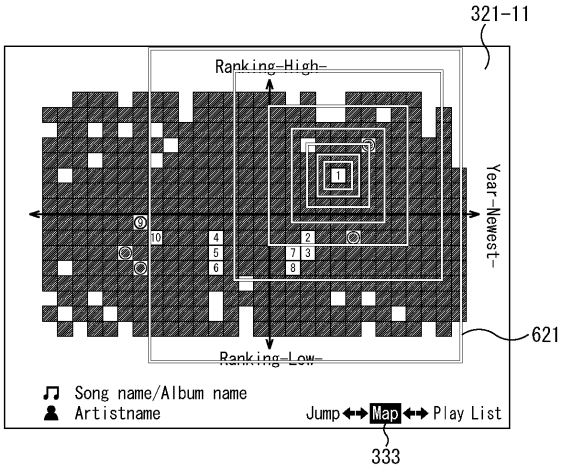
【図２５】
図25



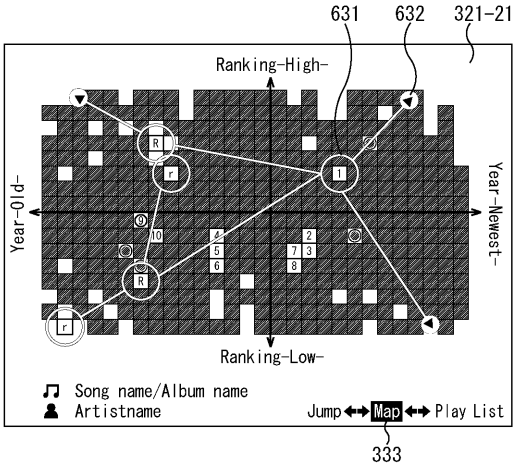
【図２６】
図26



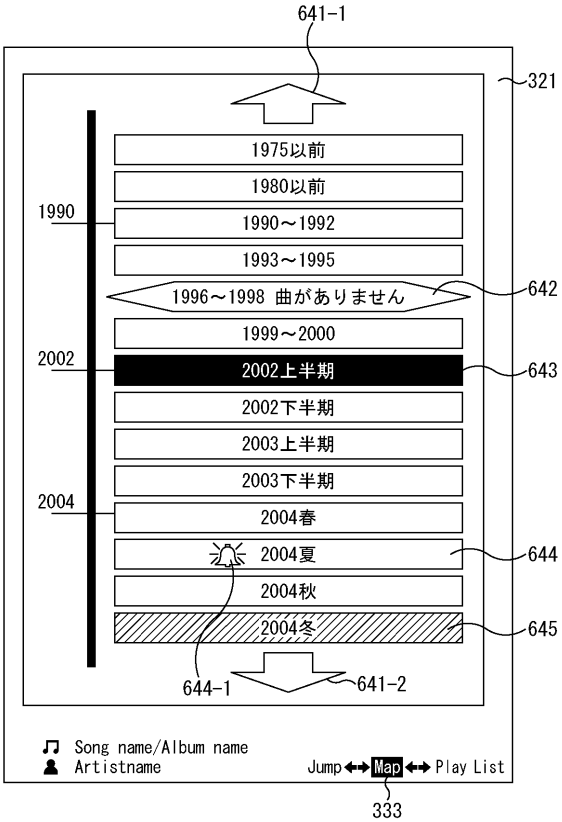
【図２７】
図27



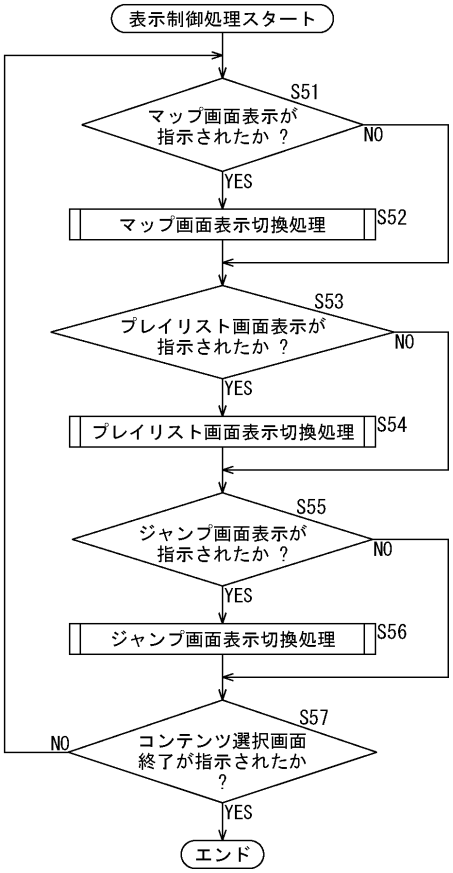
【図２８】
図28



【図２９】
図29

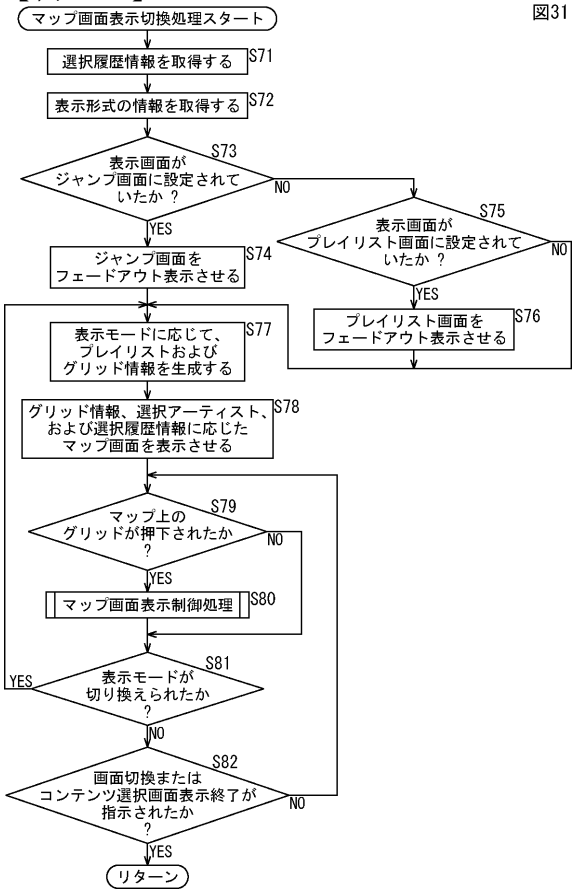


【図３０】
図30



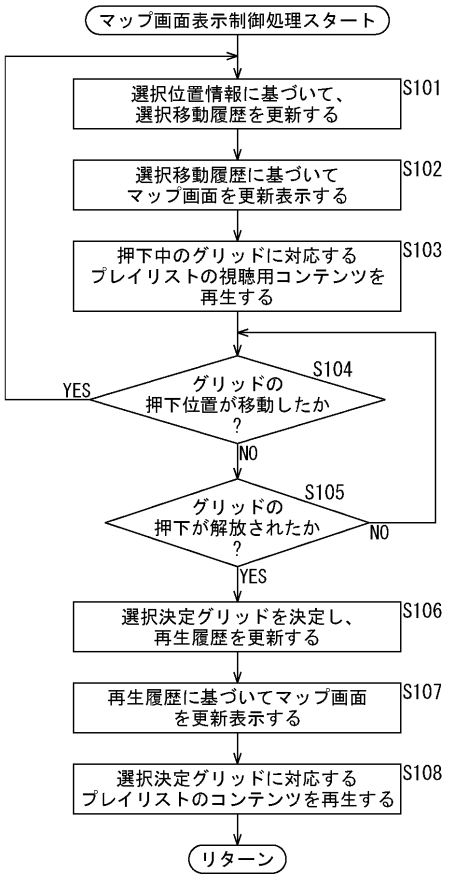
【図３１】

図31



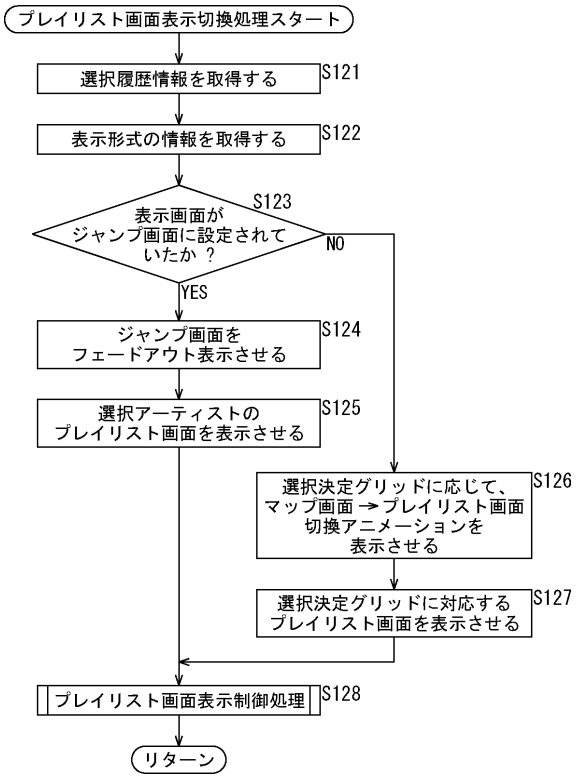
【図３２】

図32



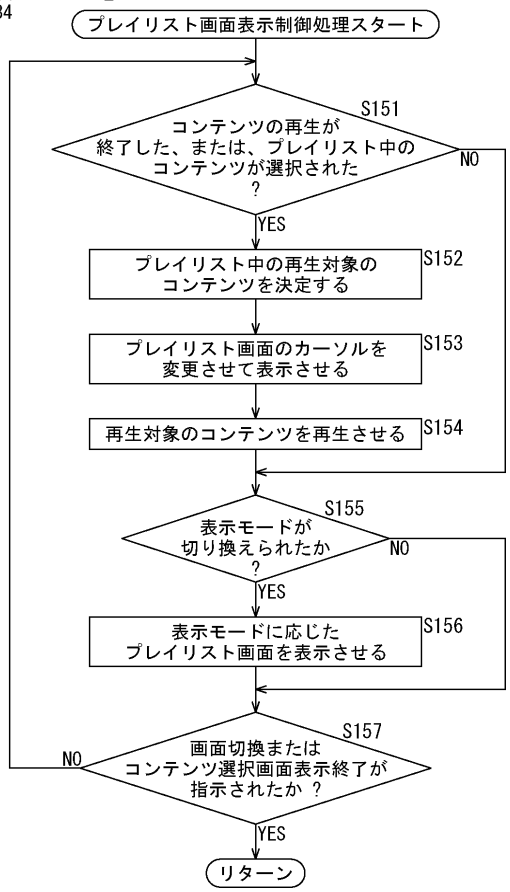
【図３３】

図33

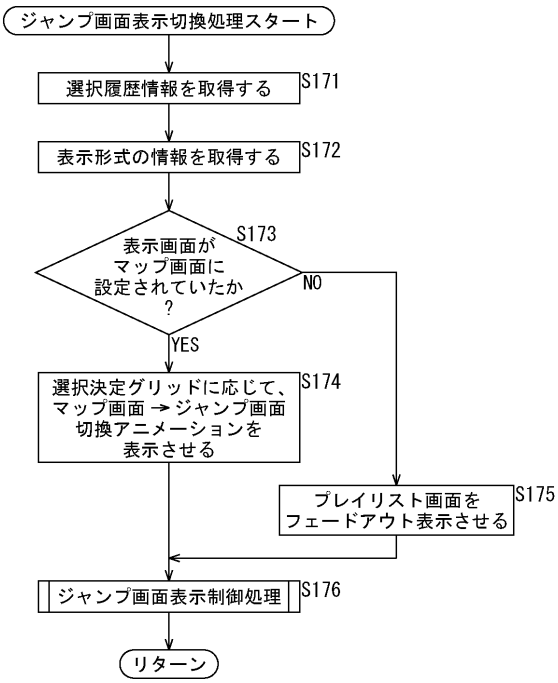


【図３４】

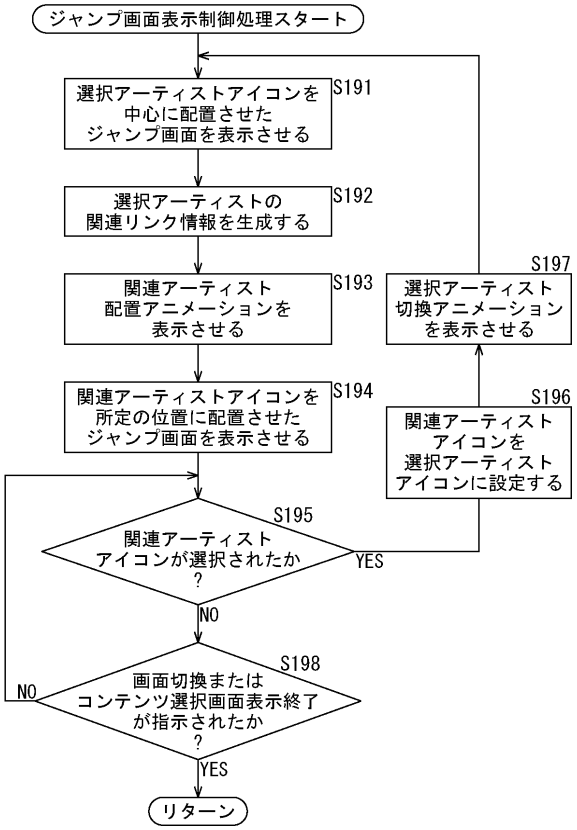
図34



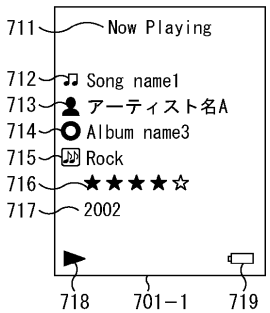
【図３５】
図35



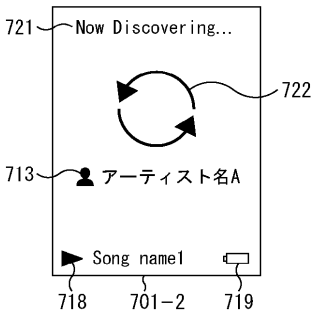
【図３６】
図36



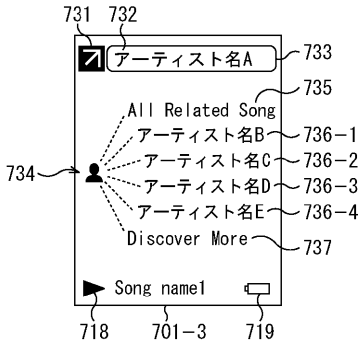
【図３７】
図37



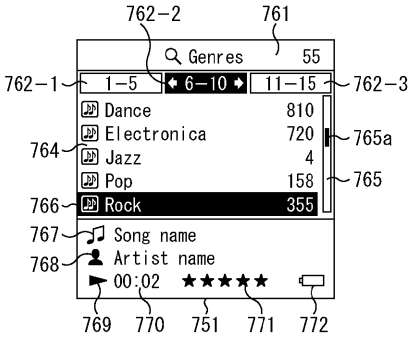
【図３８】
図38



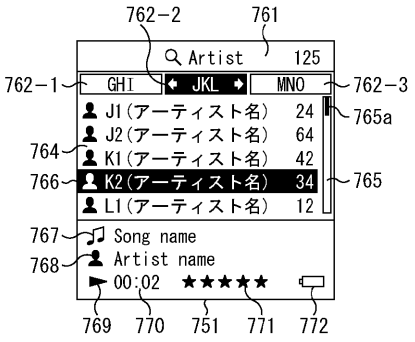
【図３９】
図39



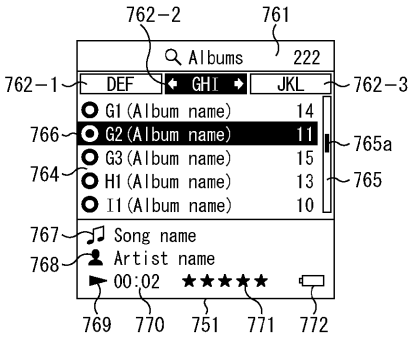
【図４０】
図40



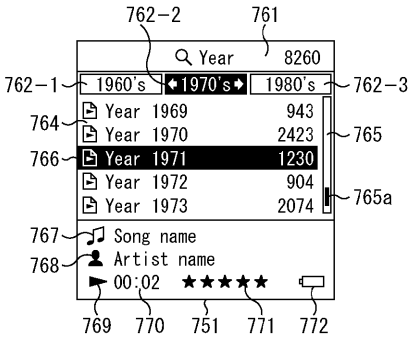
【図４１】
図41



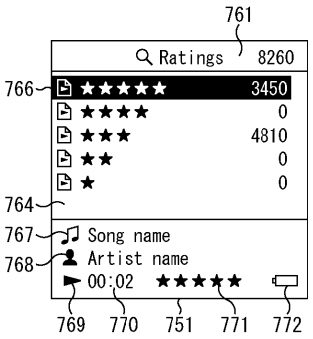
【図４２】
図42



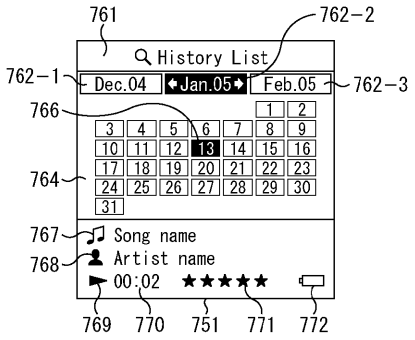
【図４３】
図43



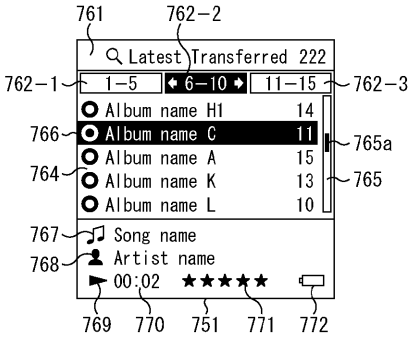
【図４４】
図44



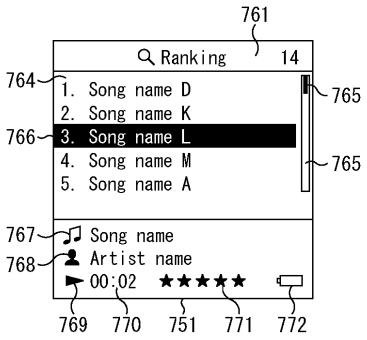
【図４５】
図45



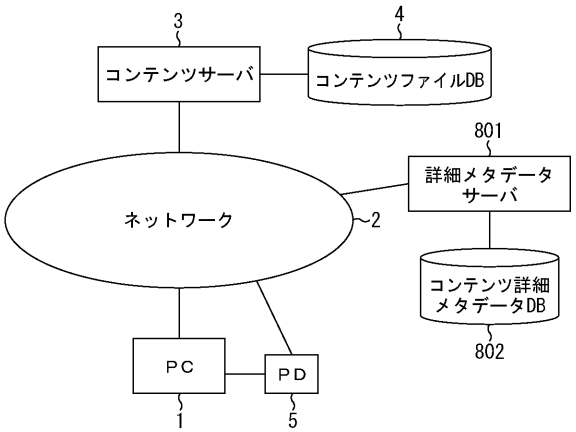
【図４６】
図46



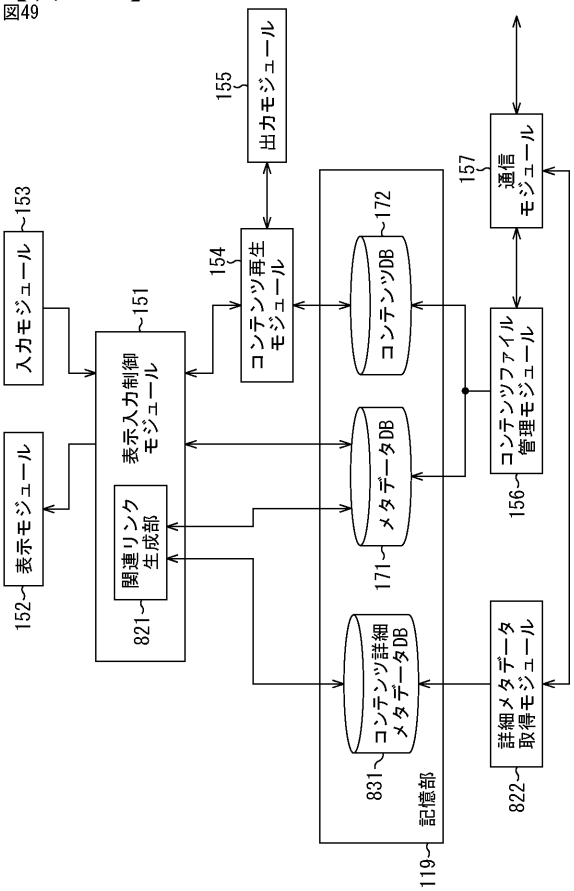
【図４７】
図47



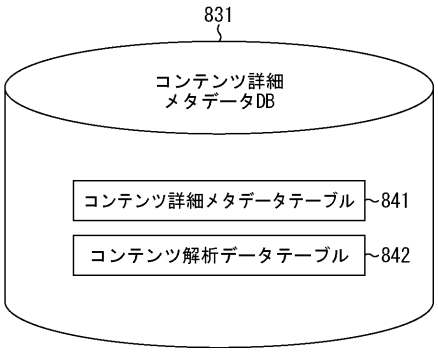
【図４８】
図48



【図４９】
図49



【図５０】
図50



【図５１】
図51

841

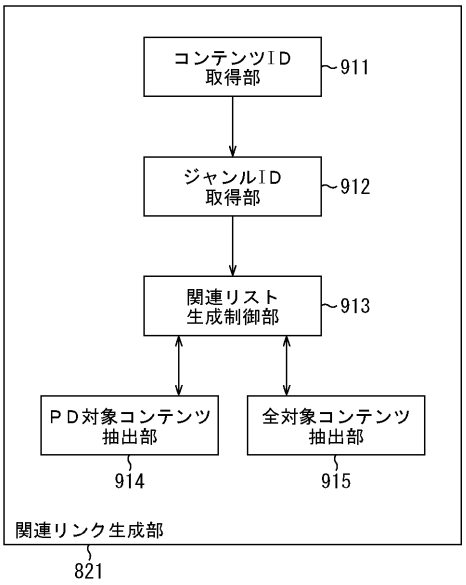
コンテンツID	ジャンルID	サブジャンルID	アーティスト名	曲名
1	1	11	アーティストA	曲名1
2	1	11	アーティストA	曲名2
3	1	11	アーティストB	曲名3
4	1	11	アーティストB	曲名4
5	1	12	アーティストC	曲名5
6	1	12	アーティストC	曲名6
7	1	12	アーティストD	曲名7
8	1	13	アーティストD	曲名8
9	1	13	アーティストE	曲名9
10	1	14	アーティストB	曲名10
11	2	21	アーティストF	曲名11
12	2	21	アーティストF	曲名12
13	2	21	アーティストF	曲名13
14	2	21	アーティストG	曲名14
15	2	21	アーティストG	曲名15
16	2	21	アーティストG	曲名16
17	3	31	アーティストH	曲名17
18	3	31	アーティストH	曲名18

【図５２】
図52

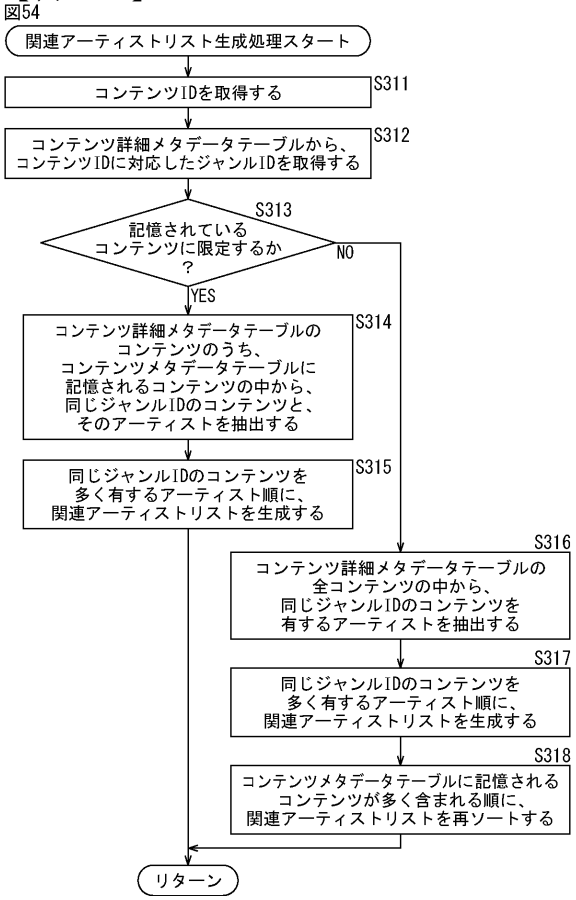
842

コンテンツID	テンポ	打楽器の使用率	メジャーコード使用率
1	118	32	15
2	129	5	58
3	55	55	63
4	124	62	38
5	156	56	93
6	160	67	97
7	64	11	31
8	42	18	94
9	115	44	57
10	158	58	39
11	101	53	18
12	126	67	97
13	128	15	64
14	133	82	99
15	41	27	71
16	157	5	7
17	53	81	97
18	109	17	10

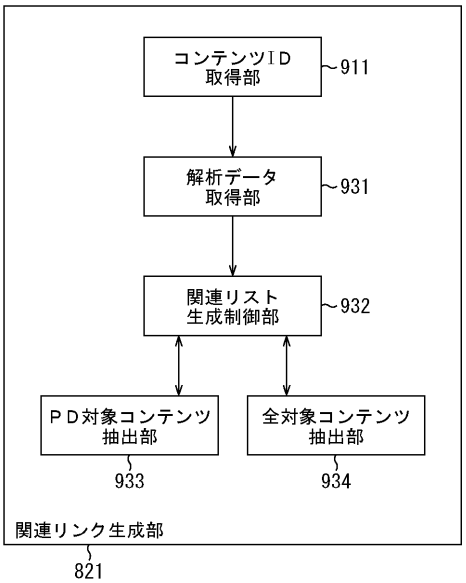
【図５３】
図53



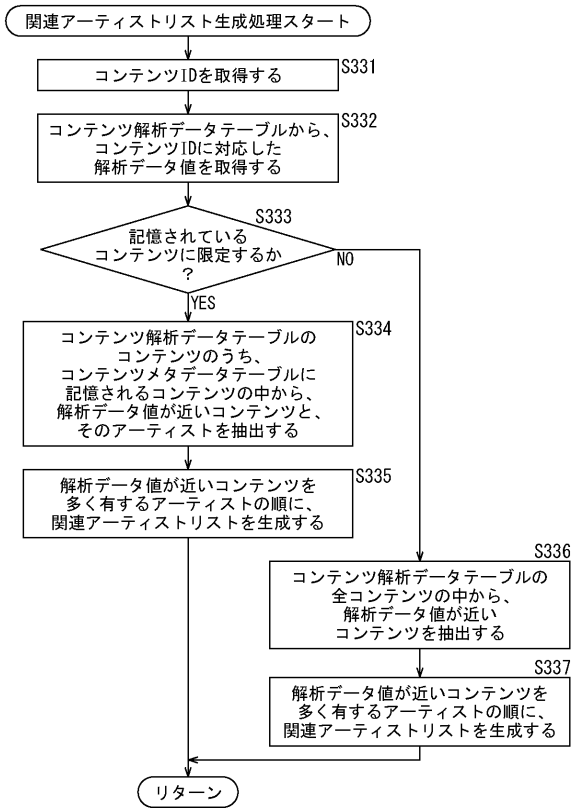
【図５４】
図54



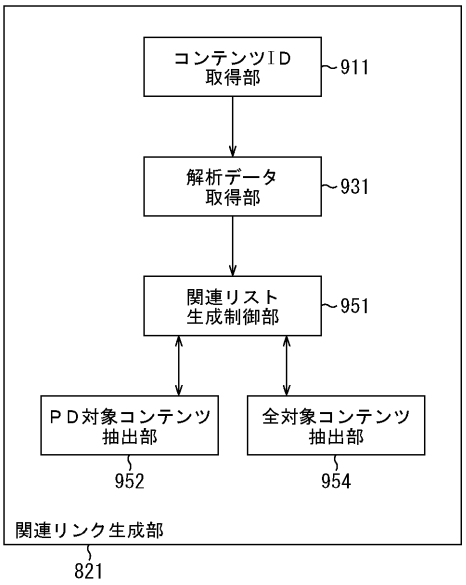
【図５５】
図55



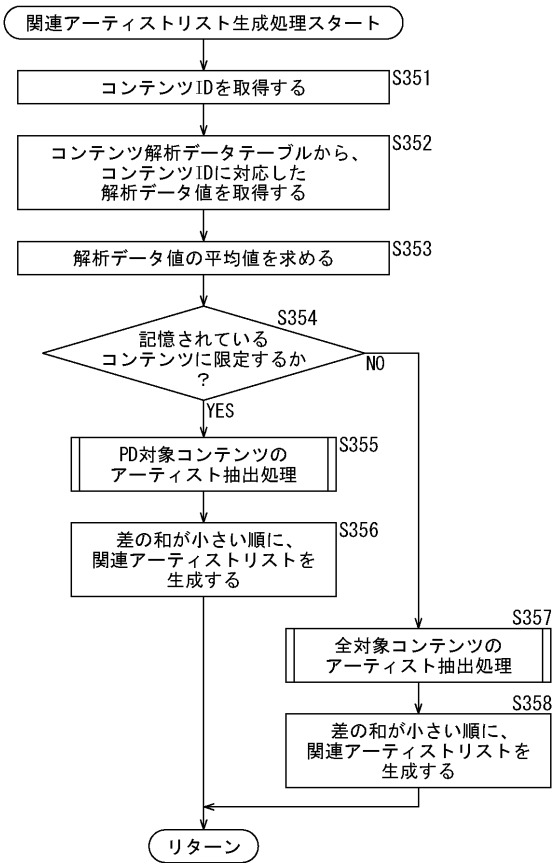
【図５６】
図56



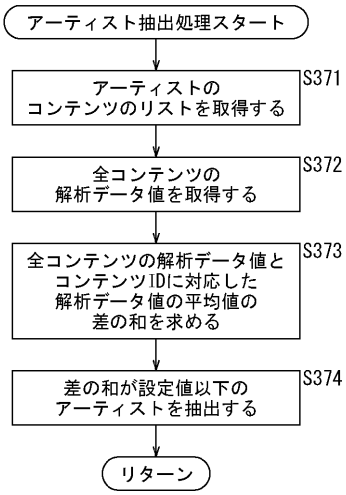
【図５７】
図57



【図５８】
図58



【図５９】
図59



フロントページの続き

(72)発明者　高塚　進
東京都品川区北品川６丁目７番３５号　ソニー株式会社内
(72)発明者　坂田　純一郎
東京都品川区北品川６丁目７番３５号　ソニー株式会社内
(72)発明者　塚崎　秀雄
東京都品川区北品川６丁目７番３５号　ソニー株式会社内
(72)発明者　小澤　武史
東京都品川区北品川６丁目７番３５号　ソニー株式会社内

Ｆターム(参考) 5B087 AA09 BC03 CC02 DD02
5E501 AA01 AA20 BA03 BA05 BA09 CA03 CA04