(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2015-18563
(P2015-18563A)
(43)公開日　平成27年1月29日(2015.1.29)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
G06F 13/00	(2006.01)	G06F	13/00	650B	5B084
G06F 17/30	(2006.01)	G06F	17/30	340A	

審査請求 有　請求項の数 34　ＯＬ　（全 63 頁）

(21)出願番号　特願2014-165153 (P2014-165153)
(22)出願日　平成26年8月14日 (2014.8.14)
(62)分割の表示　特願2010-513579 (P2010-513579)の分割
原出願日　平成20年6月27日 (2008.6.27)
(31)優先権主張番号　2007903465
(32)優先日　平成19年6月27日 (2007.6.27)
(33)優先権主張国　オーストラリア(AU)
(31)優先権主張番号　2007903492
(32)優先日　平成19年6月28日 (2007.6.28)
(33)優先権主張国　オーストラリア(AU)
(31)優先権主張番号　2007903811
(32)優先日　平成19年7月13日 (2007.7.13)
(33)優先権主張国　オーストラリア(AU)

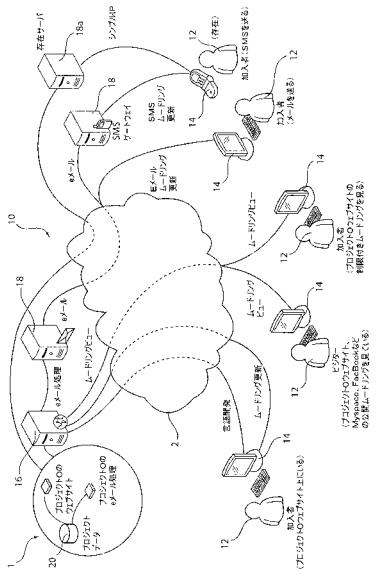
(71)出願人　509351236
カレン　ノウルズ　エンタープライゼズ　ピーティーワイ　リミテッド
オーストラリア国，ビクトリア　３１２７，サリー　ヒルズ，ボイスデール　ストリート　４６
(74)代理人　100114775
弁理士　高岡　亮一
(72)発明者　ノウルズ，カレン
オーストラリア国，ビクトリア　３１２７，サリー　ヒルズ，ボイスデール　ストリート　４６

Ｆターム(参考)　5B084 AA01　AA12　BB20

最終頁に続く

(54)【発明の名称】通信方法、システムおよび製品

(57)【要約】　（修正有）
【課題】通信の強化および／または統合のために情報、メッセージ、命令および／または属性を搬送するために用いることが可能な個人化された識別子および／または言語の生成を可能にする、通信の方法および／またはシステムを提供する。
【解決手段】個人化された識別子および／または言語は、個人的属性またはアイデンティティーを搬送するためにユーザ１２、ユーザのグループ１２またはエンティティによって推進される表現手段として使用されるエレメントとして、機能する。個人化された識別子は、インデックス化情報の相互参照のための便利かつ容易にアクセス可能な手段を促進するために、アイデンティティーの視覚的表現として機能する。
【選択図】図２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
通信の方法であって、前記方法は、
識別子および／または言語を保存および／または共有するためのレポジトリを提供するステップであって、前記識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントは、通信言語を少なくとも部分的に規定し、前記識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントは、ユーザ、ユーザのグループ、エンティティ、および／もしくはアイテム間のエンティティまたはリンクの属性を通信または識別するために用いられ、
前記識別子は、ユーザまたはアイテムのアイデンティティを表すＩＤクレストまたは記章、前記ユーザのムードを表すムードアイコン、接触アイコン、ならびにユーザおよび／またはアイテムの属性を表示する表示のうちの少なくとも１つであり、
前記言語は、記号、アイコン、テクスチャ、匂い、温度、運動、外観、言葉、視覚的言語、画像、映像、音楽、方向、または光、音声、もしくは他の感覚効果の使用、および前記の任意の組み合わせのうちの少なくとも１つであり、
前記方法は、少なくとも１つの端末をさらに提供し、前記端末は、前記レポジトリならびに前記レポジトリ中に保存された前記識別子および／または言語に制限されたアクセスを提供し、
前記方法は、前記識別子および／または言語の個人化の手段をさらに提供し、
前記方法は、前記識別子および／または言語が前記端末のうちの１つにおいてカテゴリー分けされるカテゴリー分けをさらに提供する一方で、前記通信が前記ユーザのうちの１人以上により指向されるように利用可能なままである、方法。
【請求項２】
前記個人化は、受信者がアクセスすることができる電子通信デバイスのうちの少なくとも１つに、または前記デバイスから送信され、かつ前記デバイスの能力の範囲内で前記電子通信デバイスを用いて前記言語を出力または表現する、前記識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントのうちの少なくとも１つにより実行される、請求項１に記載の方法。
【請求項３】
前記個人化は、受信者がアクセスすることができる電子通信デバイスのうちの少なくとも１つの上に、または前記デバイスから表現可能である、画像、音声、匂い、テクスチャ、温度、運動、または外観を含む、前記言語のいずれか１つ以上のエレメントを、前記通信言語の少なくとも１つのエレメントに割り当てるステップであって、前記送信者は、前記電子通信を前記送信者の電子通信デバイスに入力する、ステップ、を含み、
前記電子通信は、少なくとも１つの前記言語エレメントを含み、前記送信者は、前記受信者が前記受信者の選択した通信デバイス上で前記電子通信を受信するかまたは開く場合、前記メッセージを前記受信者の前記デバイスに送信し、
画像を含む前記言語エレメントの場合、前記受信者のデバイスは前記画像を表示し、または、音声を含む前記言語エレメントの場合、前記受信者のデバイスは前記音声を再生し、匂いを含む前記言語エレメントの場合、前記受信者のデバイスは前記匂いを放出し、テクスチャを含む前記言語エレメントの場合、前記受信者のデバイスは前記テクスチャを採用し、または、温度を含む前記言語エレメントの場合、前記受信者のデバイスは前記温度を採用し、または、運動を含む前記言語エレメントの場合、前記受信者のデバイスは前記運動を行い、または、外観を含む前記言語エレメントの場合、前記受信者のデバイスは前記外観を採用する、請求項１に記載の方法。
【請求項４】
前記識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントを用いて要求されたサーチを行うことであって、前記要求されたサーチを行うことは、

通信プロトコルを利用して、ネットワークを介して要求を送信することと、
前記要求されたサーチを行う目的のために、前記通信デバイスにおけるサーチエンジン能力を確認するためにチェックをし、要求された識別子および／または言語が前記レポジトリにおいて利用可能であるかどうかを見るためにチェックをすることと、
前記要求された識別子および／または言語を利用して、前記デバイスの能力を考慮に入れる強化プログラムサーチを行うことと、
を含むことをさらに含む、請求項１乃至３のいずれか１項に記載の方法。
【請求項５】
前記識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントは、選択または学習されたカスタマイズ化により個人化される、請求項１乃至３のいずれか１項に記載の方法。
【請求項６】
前記識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントは、１つ以上の属性を参照して前記通信言語を形成するように主要なまたは関連するプラットフォームにおいてカテゴリー化され、
前記識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントは、自己認識、自己表現、満足感、または通信を強化または統合する目的のために、情報、メッセージ、命令、属性、ムード、状況、または表現を搬送するために個人化され、通信エレメントが任意の形態のコンテンツまたは情報に適用または統合され、前記通信エレメントは任意の形態のコンテンツまたは情報を個人化するように作用する、請求項１乃至３のいずれか１項に記載の方法。
【請求項７】
前記識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントは、前記個々のユーザ、ブランド、企業、またはユーザ、ブランド、もしくは企業のグループまたはネットワークにより生成または選択される、請求項１乃至３、５、および６のいずれか１項に記載の方法。
【請求項８】
第１のユーザ、ユーザのグループ、および／または複合企業は、前記識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントを生成し得、さらなるユーザ、ユーザのグループ、および／または複合企業は、前記識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントのうちの選択されたものを絞り込み、改正し、更新し、向上させ、および／または展開させるか、または前記識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントの選択されたエレメントを向上および／または展開させ得る、請求項７に記載の方法。
【請求項９】
前記通信は通信ネットワークを介して提供され、ＳＭＳ、ＭＭＳ、ｅメール、スカイプ、ＶｏＩＰ、インスタントメッセージング、ソーシャルネットワーキングプラットフォーム、ＨＴＴＰ、ＦＴＰ、ＴＣＰＩＰ、および／またはそれらの組み合わせからなる群から選択される１つ以上の通信プロトコルを用いて行われる、請求項１乃至８のいずれか１項に記載の方法。
【請求項１０】
前記少なくとも１人のユーザが操作可能な端末は、通信および／またはコンピュータデバイス、モバイル端末、モバイルまたは携帯電話、ＰＤＡまたはパームパイロット、インターネット、ブロードバンド、フリートゥエアー、および／またはモバイルテレビジョンを含むテレビジョン、サーバ、権利表現バウチャー、ゲームコンソール、フラッシュプレイヤー、双方向ポケベル、ポケットまたはタブレットＰＣ、オートＰＣ、および／または電化製品からなる群から選択される、請求項１乃至８のいずれか１項に記載の方法。
【請求項１１】
前記識別子および／または言語またはそのエレメントは、ソーシャルネットワーク内の

インタラクション、テレビジョン、ゲーミングアプリケーション、ＡＰＩ、強化サーチ、自動化システム、バイオフィードバックまたは近接デバイス、カラオケデバイス、音楽デバイス、および／または組織的マッピングおよび／またはプランニングツールのための出力として用いられる、請求項１乃至９のいずれか１項に記載の方法。

【請求項１２】

前記出力が前記テレビジョンまたは前記ゲーミングアプリケーションと共に用いられる場合、前記識別子および／または言語は、調整された製作指令と合併されて、これにより、新規テレビジョンのコンテンツを生成する、請求項１乃至９のいずれか１項に記載の方法。

【請求項１３】

前記識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントは、組織的またはネットワークマッピング、プロジェクト経営者、ファイルのインデキシングおよび／またはグラフィカル機能、光機能、触覚機能、または音機能を用いた多面的な統合された表示を促進するためのアイデンティティの視覚的表現として用いられる、請求項１乃至９、および１１のいずれか１項に記載の方法。

【請求項１４】

請求項１乃至１３のいずれか１項に記載の方法に従って用いられる通信装置。

【請求項１５】

通信システムであって、前記システムは通信ネットワーク上で動作可能であり、前記システムは、

識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントを、保存および／または維持するように動作可能な少なくとも１つのメモリであって、前記識別子、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントは、ユーザ、ユーザのグループ、複合企業、および／またはアイテムのアイデンティティを確立する、メモリと、

複数のユーザについて前記識別子および／または言語へのアクセスを維持および制御するソフトウェアを実行するように動作可能な少なくとも１つのプロセッサと、

前記識別子および／または言語および／またはそのエレメントを、検索および／または更新するために、前記複数のユーザが前記ソフトウェアを操作するためのインターフェースを提供するように動作可能な少なくとも１つの入力／出力デバイスと、を含み、

前記識別子および／または言語あるいはそれらのエレメントを保存および／または共有するためのレポジトリが提供され、前記識別子および／または言語あるいはそれらのエレメントは、通信言語を少なくとも部分的に規定し、前記識別子および／または言語あるいはそれらのエレメントは、ユーザ、ユーザのグループ、エンティティ、および／もしくはアイテム間のエンティティまたはリンクの属性を通信または識別するために用いられ、

前記識別子あるいはそのエレメントは、ユーザまたはアイテムのアイデンティティを表すＩＤクレストまたは記章、前記ユーザのムードを表すムードアイコン、接触アイコン、ならびにユーザおよび／またはアイテムの属性を表示する表示のうちの少なくとも１つであり、

前記言語あるいはそのエレメントは、記号、アイコン、テクスチャ、匂い、温度、運動、外観、言葉、視覚的言語、画像、映像、音楽、方向、または光、音声、もしくは他の感覚効果の使用、および前記の任意の組み合わせのうちの少なくとも１つであり、

前記システムは、少なくとも１つの端末をさらに提供し、前記端末は、前記レポジトリならびに前記レポジトリ中に保存された前記識別子および／または言語に制限されたアクセスを提供し、

前記システムは、前記識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントの個人化の手段をさらに提供し、

前記システムは、前記識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントが前記端末のうちの１つにおいてカテゴリー分けされるカテゴリー分けをさらに提供する一方で、前記通信が前記ユーザのうちの

１人以上により指向されるように利用可能なままである、システム。
【請求項１６】
前記個人化は、受信者がアクセスすることができる電子通信デバイスのうちの少なくとも１つに、または前記デバイスから送信され、かつ前記デバイスの能力の範囲内で前記電子通信デバイスを用いて前記言語を出力または表現する、前記識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントのうちの少なくとも１つにより実行される、請求項１５に記載のシステム。
【請求項１７】
前記識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントは、前記ナビゲーションの構造を指名するか、またはユーザインターフェースのユーザ経験を個人化することにより、個人化を単純化および／または可能にするために、または、前記オペレーティングシステムもしくは前記オペレーティングシステムのソフトウェアアプリケーションにおける自己認識、自己表現、満足感、または通信を強化および／または統合する目的のために、情報、メッセージ、命令、属性、および／または表現を搬送するために、前記オペレーティングシステムに組み込まれる、請求項１、６、７、８、および１３のいずれか１項に記載の方法。
【請求項１８】
前記オペレーティングシステムは、デジタルもしくはＩＰＴＶネットワーク、または前記デジタルもしくはＩＰＴＶネットワークのためのグラフィカルユーザインターフェースであり、前記ソフトウェアアプリケーションはゲームである、請求項１７に記載の方法。
【請求項１９】
前記識別子は、ユーザによって選択された特定の識別子に従って関連情報が表示される、異なるビューおよび異なる機能へのリンクを表示するために、グラフィカルユーザインターフェース内において用いられる、請求項１乃至８、および１３のいずれか１項に記載の方法。
【請求項２０】
前記識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントは、ネットワークコンテンツをサーチすること、個々のユーザ、ユーザのグループ、またはユーザのネットワークを調査すること、情報をインデキシング、保存、もしくは統合すること、物流システム、出版、ブランド化、多面的な方法での投票もしくは視覚的に表示される情報、カラオケもしくは音楽システム、またはカラオケもしくは音楽サーチシステム、認定システム、自己啓発もしくは感情管理システム、並びに／または知識管理システム、のうちの１つ以上の用途のために提供および／または生成される、請求項１乃至８、１３、１７、および１９のいずれか１項に記載の方法。
【請求項２１】
自動化システムであって、請求項１、６、７、８、１３、１７、および１９のいずれか１項に記載の方法に従って提供および／または生成された識別子あるいはそのエレメントは、デバイスもしくはセンサにより装着もしくは作動されるか、またはウェブサイトにおいて設定され、これにより、選択された環境は、個々のユーザ、ユーザのグループ、またはユーザのネットワーク識別子で設定されたアイデンティティ、ブランド、またはムード属性に従って前記環境を変更または改正するように、ユーザまたはユーザのグループによって設定される、システム。
【請求項２２】
前記カラオケもしくは音楽システム、またはカラオケもしくは音楽サーチシステムのために、音楽出力が、前記方法との使用のための言語エレメントを生成する、請求項２０に記載の方法。
【請求項２３】
請求項１乃至１３のいずれか１項に記載の方法に従って提供および／または生成される識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントを利用して、ネットワークコンテンツをサーチする方法。

【請求項２４】
サーチ結果は、視覚的表示として提供され、さらなるサーチを、提供された前記視覚的表示を利用して出力または知識を分類することにより実行することができる、請求項２３に記載の方法。
【請求項２５】
前記視覚的表示は、光エレメント、押出エレメント、チルトエレメント、色エレメント、またはＺ回転エレメントのいずれかの形態にある視覚的エレメントを含む、請求項２４に記載の方法。
【請求項２６】
請求項１乃至１３、１７乃至２０、および２２乃至２５のいずれか１項に記載の方法に従って動作する製品つまりユーザが操作可能な入力／出力デバイス。
【請求項２７】
１つ以上の識別子および／または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントにリンクされる環境または文脈上の設定は、データ、コンテンツ、またはユーザ経験に対するアクセスを制限するか、あるいはアクセスまたはプライバシー制御に等しいかまたは類似する方法で動作する、請求項１乃至１３、１７乃至２０、および２２乃至２５のいずれか１項に記載の方法。
【請求項２８】
請求項１、６、７、１３、１７、および１９のいずれか１項に記載の方法に従って生成された識別子または言語、あるいは前記識別子の１つ以上のエレメントまたは前記言語の１つ以上のエレメントを利用して、ユーザまたはエンティティがユーザまたはエンティティにより指向されるタスクを実施するためのデータツールまたは公開ツール。
【請求項２９】
前記識別子または前記識別子の範囲内の言語は、その範囲内で視認される視点または文脈に従って変化する、請求項１乃至１３、１７、１８、および１９のいずれか１項に記載の方法。
【請求項３０】
前記識別子は別の形状に遷移する、請求項１乃至１３、および１９のいずれか１項に記載の方法。
【請求項３１】
前記識別子の１つ以上の面は、特定の情報および他のファイルが識別および保存される多様な扉つまりアクセスポイントを有し、ユーザは、
（ｉ）、サイト内のナビゲーションツールおよび個人的参照（インタラクションとの使用を含む）としての使用のための同じプラットフォーム内で、かつ、
（ｉｉ）全ての前記ユーザの個人情報が前記識別子内に保存され、かつ使用および参照のために利用可能であるような、他のプラットフォーム上での使用のために、
前記識別子を携帯することができ、
後者の場合では、この移送可能な機能性を用いるかまたは可能にする方法は、主要なウェブサイト、ポータル、またはプラットフォームにおいて生成された言語を、モバイルおよび／または他のプラットフォーム、端末、デバイス、またはハードウェアへ移送することに類似している、請求項１乃至１３、１７、１９、２０、２４、および２８のいずれか１項に記載の方法。
【請求項３２】
前記識別子および／または言語、あるいはそれらのエレメントは、視覚的または多感覚の、知的な、創造的な、または感情的な制御の学習を可能にし、それにより、ユーザまたはユーザのグループの原動力または経験が、デジタルインターフェースまたは他の環境と相互作用するときに強化される、請求項１５または１６に記載のシステム。
【請求項３３】
前記識別子および／または言語、あるいはそれらのエレメントは、視覚的または多感覚の、知的な、創造的な、または感情的な制御の学習を可能にし、それにより、ユーザまた

はユーザのグループの原動力または経験が、デジタルインターフェースまたは他の環境と相互作用するときに強化される、請求項１乃至９、１７、１８、１９、２０、２３、２８、３０、および３１のいずれか１項に記載の方法。
【請求項３４】
請求項１乃至１３のいずれか１項に記載の方法に従って、識別子および／または言語、あるいはそれらのエレメントを用いて、テレビジョンプログラミング、音楽プログラミング、ブランド化されたコンテンツ、照明プログラミング、環境を個人化するプログラミング、マーケティング、広告コンテンツ、またはゲームコンテンツを含む個人化されたコンテンツを生成する方法。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は概して通信の方法およびシステムに関し、より詳細には、排他的にではないが、通信の方法および／またはシステムと、前記方法および／またはシステムに関連する製品とに関する。前記方法および／またはシステムおよび前記製品により、以下が可能となる（しかし、これらに限定されない）。すなわち、通信および／またはコンピュータデバイスを介して送られたメッセージの個人化、またはそのためのアプリケーション、このようなデバイスのユーザの自己表現、多面的なおよび／または多感覚応用の表現を用いたユーザまたはユーザのグループなどに対する識別子の生成、既存のユーザプロファイリング手段（例示的に、例えば、会員制クラブ、フリークエントフライヤークラブ、医療用ＩＤ）におけるこのような識別子の採用、このような多面的なおよび／または多感覚応用の表現または識別子の使用を通じた、利益団体、協会、企業、価値に基づいた提携および／または他のグループ分けのネットワークの識別、このような識別子および／またはユーザの他の属性、ユーザのグループまたはネットワークの、レポート、視覚的表示またはフロントエンドならびに／または当該ユーザ、ユーザのグループまたはネットワークに関連する情報を迅速に識別するために容易にアクセス可能な情報レポジトリまたはライブラリへのマッピングおよび／またはシステム化、ならびに／または、プログラミングまたはユーザ属性に基づいた他のユーザの必要性のための情報のサーチ時または選択時に、このような識別子を単独でまたは高度サーチツールとしてのテキストと共に利用すること。
【０００２】
便宜上、本明細書中以下メッセージング型通信のシステムおよび／または方法に関連して本発明について説明するが、本発明はこの用途のみに限定されないことが理解されるべきである。本発明のシステムおよび／または方法は、本明細書中以下記載されるような本発明の意図および範囲から逸脱すること無く、他の用途と共にまたは他の用途のためにも用いられ得る。他の用途の適切な形態を挙げると、注文システム、インデキシングシステム、ユーザ強化データベースシステム、高度サーチエンジンシステム、デジタルテレビジョンシステム、小売システム、個人化製品用システム、家庭自動化システム、カード識別用アプリケーション、個人化データ転送、および／または、在庫または物流システム（ただし、これらに限定されない）がある。一例として、物流または他の型の注文システムの場合、在庫品それぞれに対して、本発明の通信の方法および／またはシステムによって足跡を割り当てることができる。本発明の通信の方法および／またはシステムは、例えば、当該アイテムの重量または別の識別用要素によって規定され得る。このような足跡により、注文および／または他の在庫関連目的のための既存の在庫システム内において利用可能な固有の記号などが生成される。
【０００３】
従って、以下の記載全体において、「通信（単数または複数）」という表現は、情報、メッセージまたは命令を搬送する目的のための、多様なユーザ、デバイス、手段またはアプリケーション間の任意の適切な形態の情報、コンテンツ、データ、または言語の送信を指すものとして意図される。
【背景技術】

【０００４】
本明細書中、文書、デバイス、行為または知識について言及する場合、それは、本発明の文脈を説明しているものである。その構成要素のいずれかが、先行技術の基盤または本明細書中の開示の優先日以前にオーストラリアまたは他の地域における関連分野における一般的知識の一部を形成することを認めるものとして解釈されるべきではない。
【０００５】
今日、ＳＭＳ、ＭＭＳ、音声メッセージ、映像メッセージまたはｅメール、より最近ではウェブベースのソーシャルネットワーク（例えば、ＦａｃｅｂｏｏｋまたはＭｙｓｐａｃｅ）を介して人々が相互にメッセージをやり取りすることは一般的になっている。
【０００６】
通信デバイス（例えば、携帯電話またはブラックベリー）は、最近では電話およびコンピュータとして二倍になっているが、今や、アクセス可能なライフスタイルの選択肢となっており、現在では世界の主要な通信ツールの１つとなっている。今までにないほど、人々は、通信デバイスを介した友人および家族との通信に時間を割いている。このようなデバイスの利用が増加するにつれ、これらのデバイスの通信能力に対する人々の期待も高まっている。
【０００７】
そのため、ユーザは、今や、時間効率がよくかつ満足感および自己表現を高めるさらなる個人化を用いた、現行のメッセージングおよび娯楽ベースのシステムの向上を求めている。人々は、自分が日々用いている通信および／またはコンピュータデバイス内における使用において自分固有のアイデンティティーを明示および統合し、そしてこのようなデバイスを相互に関連付け、自分が望むことをこれらのデバイスにより効率的に付与することを望んでいる。
【０００８】
ＦａｃｅｂｏｏｋおよびＭｙｓｐａｃｅなどのソーシャルネットワークが導入され爆発的に普及した結果、多数の人々が、ソーシャル活動をオンラインで行っている。オンラインソーシャル活動のこのような爆発的普及の流れから、人々は、今や、自分自身のこと、繋がりたいと思う相手、またはオンライン環境内において具体的コンテンツを共有したいと思う相手について、より詳細に語りたいと望んでいる。オンラインでのメッセージングは従来は、テキストおよびいくつかの画像に限られていた。
【０００９】
今日まで、オンラインでの使用または通信および／またはコンピュータデバイスを用いての使用のための個人化された通信手段を提供するための有効な方法、システムおよび／またはデバイスは、有ったとしても少数であった。
【００１０】
よって、本発明の目的は、個人化された情報またはデータの送信を可能にする、通信の方法および／またはシステム、ならびに好適には前記方法および／またはシステムに関連する製品を提供することである。
【発明の概要】
【００１１】
本発明の一態様によれば、通信の方法が提供される。前記方法は、識別子および／または言語を保存および／または共有するためのレポジトリを提供するステップと、前記レポジトリならびに前記レポジトリ中に保存された前記識別子および／または言語へのアクセスが制御された、少なくとも１つのユーザが操作可能な端末を提供するステップとを含む。前記識別子および／または言語は、通信を強化および／または統合する目的のために、情報、メッセージ、命令、属性および／または表現を搬送するために、用いられる。
【００１２】
本発明のさらなる態様によれば、通信システムが提供される。前記システムは、通信ネットワーク上で動作可能である。前記システムは、識別子および／または言語を保存および／または維持するように動作可能な少なくとも１つのメモリまたは保存ユニットと、前

記識別子および／または複数のユーザのための言語へのアクセスを維持および制御するソフトウェアを実行するように動作可能な少なくとも１つのプロセッサと、前記識別子および／または言語および／またはそのエレメントを検索および／または更新するためのソフトウェアを前記複数のユーザに操作させるためのインターフェースを提供するように動作可能な少なくとも１つの入力／出力デバイスとを含む。前記識別子および／または言語および／またはそのエレメントは、通信を強化および／または統合する目的のために情報、メッセージ、命令、属性および／または表現を搬送するために、用いられる。

【００１３】

従って、本発明は、個人化された情報またはデータの送信を可能にする向上した通信方法、システムおよび／または関連製品を提供する。

【発明の効果】

【００１４】

本発明により、個人化された情報、コンテンツおよび／またはデータの生成が可能となる。前記個人化された情報、コンテンツおよび／またはデータは、例えば、多様な通信および／またはコンピュータデバイスならびに／またはそこにインストールされたアプリケーションまたはインターフェースの間の送信のための通信言語として利用可能であり、これにより、個人が、自分の友人または家族にメッセージを送る際に、例えば自身の固有のアイデンティティー、モードまたは感情を表すことができるようにする。

【００１５】

有利な実施形態によれば、本発明により、多面的なまたは多感覚応用の表現を用いた、ユーザ、ユーザのグループまたはネットワークに対する識別子の生成が可能となる。この多面的なまたは多感覚応用の表現を複数のプラットフォーム、フォーマットおよび／またはアプリケーションにわたって用いて、これらの個人、グループまたはネットワークの表現または他の属性を同定することができる。

【００１６】

また、本発明の通信の方法および／またはシステムにより、以下のことも可能になる（ただし、これらに限定されない）：（ｉ）ユーザが識別用言語を選択すること：この識別用言語は、通信ツール、識別子としての複合的用途（例えば、ＩＤおよびムード製品（すなわち、ユーザを多面的な様式で識別する製品））、ユーザ自身のまたは企業、選択されたデバイスまたはシステムのうちのいずれかについての多様な他の利用および用途として用いられる、（ｉｉ）グループおよびネットワークの生成であって、前記グループおよびネットワークは、識別子の使用により容易に識別され、かつ、グループおよびネットワークの属性の識別および表示を可能にする本発明の方法および／またはシステムの使用に起因して、有効にネットワーク化される、（ｉｉｉ）サーチエンジン能力を強化するためのさらなるコンポーネントとして利用されるよう生成される固有の識別子により、個人またはグループ要求に対して適切にターゲット化される出力が生成される、（ｉｖ）インデキシングシステムを強化するように用いられる固有の識別子であって、前記固有の識別子により、情報の掲載、アクセスおよび保存をより容易に行うことができ、これによりユーザは、例えば、スタッフおよび／またはプロジェクトのマッピング（例えば、（ａ）具体的なグループが関与しているプロジェクト、（ｂ）アイデンティティーの多様な局面および個人またはグループの他の属性を示す個人メンバーＩＤおよびグループＩＤ、ならびに（ｃ）各プロジェクトの関連情報をカテゴリー分けおよび掲載して、簡単にアクセスできるようにする場所）の視覚的表示を得る。

【００１７】

従って、新規な通信方法が提供される。この通信方法は、従来利用可能であった通信方法よりもはるかに個人化され、ユーザによって駆動される表現手段を提供する。

【００１８】

本発明の通信の方法および／またはシステムは、クロスメディアプラットフォームなどにわたって、多様なアプリケーションに適している。

【図面の簡単な説明】

【００１９】
本発明をより明確に理解し、実際的効果を得るために、ここで、本発明による通信の方法および／またはシステムの好適な構造について、詳細に説明する。次の説明は、ひとえに非限定的例として記載するものであり、添付図面を参照しながら説明する。
【００２０】
【図１】本発明の通信システムと共に用いられるプロジェクトウェブサイトまたはソフトウェアアプリケーションの動作を示す図である。前記プロジェクトウェブサイトまたはアプリケーションは、本発明の好適な実施形態に従って作製され、前記プロジェクトウェブサイトまたはアプリケーションは、ＩＤ表示および／または言語を生成するために用いられる。前記ＩＤ表示および／または言語は、通信および／またはコンピュータデバイスならびに／または他のウェブサイトまたはアプリケーションを介した通信の手段として、利用することができる。
【図２】本発明の好適な実施形態に従って作製された通信システムのブロック図である。前記システムは、図１に示す好適なプロジェクトウェブサイトまたはアプリケーションと共に用いるのに適している。図２は、例えばＳＭＳおよびｅメールデータ転送プロトコルを介した、前記好適なプロジェクトウェブサイトまたはアプリケーションと、多様なデバイスまたはアプリケーションとの間のインタラクションを示す。
【図３】本発明の通信システムと共に用いられる言語生成モジュールの動作を示す図である。前記言語生成モジュールは、本発明の好適な実施形態に従って作製され、かつ、図１に示す好適なプロジェクトウェブサイトまたはアプリケーションおよび図２の通信システムとの使用に適している。
【図４ａ】ユーザの識別子またはＩＤの好適な視覚的表示を示す図であり、ユーザＩＤの多様な面に個別にアクセスし、ユーザＩＤの多様な面を全て１つのファイルに保存する様態を示す。前記ユーザＩＤは、本発明の通信システムのいずれか１つとの使用に適している。
【図４ｂ】ユーザのＩＤのプロファイル内のアイテムの例示的な詳細図を示す図であり、本発明の好適な実施形態に従ってさらなる情報にアクセス、視認および／または更新する様態を示す。
【図４ｃ】ユーザのＩＤの好適な視覚的表示を示すさらなる図であり、ユーザのＩＤの多様な面を個別に生成およびアクセスし、全て１つのファイルに保存する様態を示し、前記ユーザＩＤは、本発明の通信システムのうちのいずれか１つとの使用に適している。
【図４ｄ】ユーザのＩＤの好適な視覚的表示を示すさらなる図であり、今回は、ユーザのＩＤの多様な面を視認目的のために組み合わせるかまたは重複させて、その結果得られるユーザＩＤによってユーザの個人的属性、グループ属性およびプロジェクト属性を表す様態を示す。前記ユーザＩＤは、本発明の通信システムのいずれか１つでの使用に適している。
【図５】本発明の通信システムのユーザのムード状態を更新する好適な方法の一実施形態を示すフロー図である。
【図６】本発明の通信システムのユーザの現在のムード状態を検索する好適な方法の一実施形態を示すフロー図である。
【図７】強化テレビジョンまたは他のプログラミングサーチを行う目的のためのユーザのＩＤおよびムード状態を利用する好適な方法の一実施形態を示すフロー図であり、前記強化テレビジョンまたは他のプログラミングサーチは、さらなる好適な本発明の通信システムに従って作製される。
【図８】ユーザのＩＤ、ムード状態または他の属性識別子または出力を用いて高度インターネットサーチを行う好適な方法の一実施形態を示すフロー図であり、前記高度インターネットサーチは、さらに別の好適な本発明の通信システムに従って作成される。
【図９】本発明の通信方法および／またはシステムのうちのいずれか１つと共に提供／利用され得る例示的製品および／またはデバイスを示す図である。
【図１０ａ】本発明の通信方法および／またはシステムのうちのいずれか１つと共に用い

られるユーザ識別子またはＩＤの好適な視覚的表示を示す図であり、前記好適なユーザ識別子は、本発明の好適な実施形態に従って作製されたインデキシングシステムに特に適している。

【図１０ｂ】本発明の通信方法および／またはシステムのうちのいずれか１つに従ってグループおよび／またはネットワークを生成するための方法の好適な視覚的表示を示す図であり、前記グループおよび／またはネットワークの好適な生成は、本発明の好適な実施形態に従って作製されたインデキシングシステムに特に適している。

【図１１】多様な例示的データ構成概念を示すブロック図であり、これらのデータ構成概念はそれぞれ、本発明の通信方法および／またはシステムのいずれか１つに従って利用可能である。

【図１２】個人の「ムードおよびＩＤプロファイル」をシステム１０を介して利用可能な多様なデータ構成概念（図１１に示す）と共にデータ投入する例示的方法を示すブロック図である。

【図１３ａ】多様な例示的なグラフィカルユーザインターフェース（例えば、ウェブページ）であり、本発明の通信方法および／またはシステムを企業と共に用いる方法の好適な実施形態を示す。

【図１３ｂ】多様な例示的なグラフィカルユーザインターフェース（例えば、ウェブページ）であり、本発明の通信方法および／またはシステムを企業と共に用いる方法の好適な実施形態を示す。

【図１３ｃ】多様な例示的なグラフィカルユーザインターフェース（例えば、ウェブページ）であり、本発明の通信方法および／またはシステムを企業と共に用いる方法の好適な実施形態を示す。

【図１４ａ】図１３ａ～図１３ｃに示す例示的企業ベースのグラフィカルユーザインターフェース内において用いられる個々のエレメントを詳細に示す多様な図である。

【図１４ｂ】図１３ａ～図１３ｃに示す例示的企業ベースのグラフィカルユーザインターフェース内において用いられる個々のエレメントを詳細に示す多様な図である。

【図１４ｃ】図１３ａ～図１３ｃに示す例示的企業ベースのグラフィカルユーザインターフェース内において用いられる個々のエレメントを詳細に示す多様な図である。

【図１４ｄ】図１３ａ～図１３ｃに示す例示的企業ベースのグラフィカルユーザインターフェース内において用いられる個々のエレメントを詳細に示す多様な図である。

【図１４ｅ】図１３ａ～図１３ｃに示す例示的企業ベースのグラフィカルユーザインターフェース内において用いられる個々のエレメントを詳細に示す多様な図である。

【図１５ａ】利用可能な図および遷移または分離効果を詳細に示す多様な図であり、図１３ａ～図１３ｃに示す例示的な企業ベースのグラフィカルユーザインターフェースを例として示している。

【図１５ｂ】利用可能な図および遷移または分離効果を詳細に示す多様な図であり、図１３ａ～図１３ｃに示す例示的な企業ベースのグラフィカルユーザインターフェースを例として示している。

【図１６】本発明の通信方法および／またはシステムのいずれか１つに従って生成されたユーザの個人ＩＤプロファイルを、本発明の好適な実施形態に従って、物理的環境に適用する方法を示すブロック図である。

【図１７】本発明の通信方法および／またはシステムのさらなる好適な実施形態に従って、多様なプログラミングおよび／または製作サービスがインタラクトし、前記プログラミングおよび／または製作サービスを利用する方法を示すブロック図である。

【図１８】本発明の好適な実施形態に従って、本発明の通信方法および／またはシステムのいずれか１つに従って生成されたユーザの個人ＩＤプロファイルをカラオケ用途と共に用いる方法を示すブロック図である。

【図１９】本発明の好適な実施形態に従って、本発明の通信方法および／またはシステムのいずれか１つに従って生成されたユーザの個人ＩＤプロファイルを音楽記録デバイスと共に用いる方法を示すブロック図である。

【図２０】本発明の通信方法および／またはシステムのいずれか１つと共に用いられ得る例示的サーチ機構を示すブロック図である。
【図２１】図２０に示す好適なサーチ機構内において用いられるクエリー構造の例示的プロセスを示すフロー図である。
【図２２】図２０と類似する図であり、今回は、前記好適なサーチ機構を例示目的のためにより詳細に示す。
【図２３】図２０～図２２のサーチ機構を組織および／または企業に統合する様態の一例を示すブロック図である。
【発明を実施するための形態】
【００２１】
以下の記載全体において、「外観」、「デバイス」、「電子」「言語のエレメント」「カプセル化コンテンツ」、「識別子」、「画像」、「言語」、「メッセージ」、「運動」、「受信する」、および「映像ストリーミング」といった表現が用いられた場合、以下の定義が適用され得る。
【００２２】
「外観」とは、例として、色、輝度、色調、およびその程度あるいは視覚的外観の任意の形態または特性を含む。
【００２３】
「デバイス」とは、例として、あらゆる機器、電子またはその他の通信および／またはコンピュータデバイス、モバイル端末、モバイルまたは携帯電話、ＰＤＡ、テレビジョン（例えば、インターネット、ブロードバンド、フリートゥエアー、モバイルテレビジョン、および任意の将来のコンテンツ送信手段、または（集中に起因する）採用の送信手段（ただし、これらに限定されない））、サーバ、権利表現バウチャー、ゲームコンソール（例として、Ｎｉｎｔｅｎｄｏ ＷＩＩまたはＰｌａｙｓｔａｔｉｏｎ２または３、Ｆｌａｓｈ Ｐｌａｙｅｒ、双方向ポケベル、パームパイロット、ポケットＰＣ、オートＰＣ、コンピュータ、電化製品、任意の手段を介して任意のフォーマットで通信するかまたはデータ、記号、言語（本明細書中記載のようなもの）、音声、視覚的および他の任意の形態の感覚表現を任意のフォーマットで任意の手段（例えば、エネルギー界および将来において当該技術の代替物とみなされ得る他の適切な形態の技術、または、このようなデバイスの任意のコンポーネント部分、または、本発明の方法および／またはシステムを可能にするデバイスへの任意の追加）で提出、送信または送る他の任意の適切な電子機器）。
【００２４】
「電子」とは、デジタル、フォトニック、およびデータまたは言語の送信を可能にする他の任意の形態の技術（例えば、無線、ハードワイヤード、光ファイバー媒体、または、データ、記号、電波、エネルギー、または他の任意の形態の通信の結果の送信、受信または処理のプロセスのうちの任意のものにおいて提出、送信、保存または送るかまたは支援する他の任意の技術（ただし、これらに限定されない））を含む。
【００２５】
「言語のエレメント」とは、例として、単語、句、音楽的モチーフ、歌、音声、画像、アニメーションまたは動画、映像ストリーミング、カプセル化コンテンツ、または任意のフォーマットのそのスニペットを含む。
【００２６】
「カプセル化コンテンツ」とは、例として、デバイスによるかまたはデバイスへの送信、提出または送りに適した形態にされた任意の手段を介してキャプチャされた任意の形態のコンテンツを含む。
【００２７】
「識別子」とは、例として、個人、グループまたはネットワークのＩＤクレスト（ユーザのアイデンティティーを多面的に表すアイコン）、ムードアイコン（これは、ユーザのムードを表す）、接触アイコン、およびユーザの属性を表示する他の表示（例えば、ユーザが公開認識表示を通信している様態などのリアルタイムの多感覚応用表示）を含む。

【００２８】
「画像」とは、任意の形態の視覚的表現（例えば、動画、アニメの画像、ホログラフィック画像、および／または、任意の手段によって生成された任意の単数または複数のフォーマットの任意の視覚的提示（ただし、これらに限定されない））を含む。
【００２９】
「言語」とは、記号、アイコン、テクスチャ、匂い、温度、運動、外観、話し言葉、書き言葉、視覚的言語、動画、映像ストリーミング、音楽クリップストリーミング、歌声形態または音声形態あるいは機器または他のデバイス上で再生される音楽、および／または少なくとも２人の人またはデバイスによって言語として理解される「上記の任意の組み合わせで構成される任意の形態の表現を含む（ただし、これらに限定されない）。
【００３０】
「メッセージ」とは、任意のテキストメッセージ、音声メッセージ、映像メッセージ、カプセル化コンテンツ、または他の任意の通信手段（ただし、これらに限定されない）を含む。
【００３１】
「運動」とは、例として、パルス生成、振動、跳躍、バネ作用、または他の任意の形態の運動が可能なデバイスまたはデバイスのコンポーネント部分を含むもとのとして定義される、
【００３２】
「受信」とは、メッセージの受信、デバイスによる受信、または、受信者の選択で受信者が受信したメッセージを開くこと（これは、デバイスがメッセージを受信した後に必ず発生する）を意味し得る。
【００３３】
「映像ストリーミング」とは、任意の形態のパフォーマンスまたはアクションコンテンツ（例えば、コンサートパフォーマンス、音楽映像パフォーマンス、アクションスタント、任意の形態のカメラまたはデバイスでキャプチャされた任意の型の撮影画面、または任意の手段を介した任意のフォーマットのそのスニペット（ただし、これらに限定されない））の送達を意味する。
【００３４】
本発明の１つの好適な態様によれば、仲間、友人および／または家族のグループとのメッセージング型通信の個人化を可能にする能力をユーザに付与するように動作する、通信の方法および／またはシステムが提供される。この通信の方法および／またはシステムにより、ユーザは、通信および／またはコンピュータデバイス、アプリケーション、オンライン環境、および／またはこのようなユーザの個人化および通信を可能にする他の任意の形態の機器にわたって／と共に用いられるユーザ自身の言語のインタラクティブ生成に関与することができる。
【００３５】
このような通信の方法および／またはシステムのアプリケーションは個人ベースではある程度まで機能するものの、本発明によって手教される個人的通信プロセスの全範囲に参加する際、特定のユーザは、ユーザ自身を同定し、ユーザ自身の生成されたインタラクティブ発展型言語を共有する目的のためにシステムの他のユーザとのカップリングまたはグループを生成する選択肢を受け取るように、招かれる。前記インタラクティブ発展型言語の例を挙げると、色、記号、図面、音声、運動、およびユーザに対する意味を示す多くの他の感覚面または表現（ただし、これらに限定されない）。
【００３６】
本発明の好適な実施形態に従って、ユーザに対し、例えば、ユーザ自身の通信言語を生成する目的のためにユーザが利用することが可能な色、記号、図面、音声および／または他の感覚出力の選択対象または選択肢の既存の組が与えられ得る。利用可能な事前設定された感覚出力選択肢と共に、ユーザには、ユーザの選択された通信デバイス（単数または複数）上の設定内において将来容易に利用することが可能なユーザ自身の言語出力を生成

する機会も与えられ得る。

【００３７】

図１において、プロジェクトウェブサイトまたはソフトウェアアプリケーション１（本明細書中以下「プロジェクトウェブサイト１」）の図形表現が示されている。プロジェクトウェブサイト１は、本発明のこのような通信システム１０（例えば、図２を参照）と共に使用するのに適している。プロジェクトウェブサイト１は、ユーザ（図１では図示せず）がＩＤ表示（後に詳述する）または言語を生成する際にユーザによって使用されるように、設計される。このＩＤ表示（後に詳述する）または言語は、その後、任意の適切な通信および／またはコンピュータデバイスおよび／または他のウェブサイトまたはアプリケーション（図１では図示せず）を用いた、任意の適切なデータ転送プロトコル３（例えば、図示のようなＳＭＳまたはｅメール）を介した、ネットワーク２を介した通信手段として使用することができる。

【００３８】

適用可能なデバイスおよび／またはアプリケーションおよび／または使用される具体的なデータ転送プロトコル３の能力に応じて、場合によっては、ネットワーク２を介して送達するために、プロジェクトウェブサイト１を介して生成された言語全体を圧縮する必要がある場合があることが理解される。しかし、可能な場合、送達などの技術的制限を考慮に入れて、メッセージ３は常に容易にアクセス可能でありかつ通常の使用範囲内にあり、断片化されない。

【００３９】

例えばテキストメッセージング目的のために用いられる言語を個人化することにより、ユーザは、ユーザ自身の個性をメッセージ内において表現することができる。既存の電話機または類似のデバイス上で利用することが可能な記号は現在いくつか有るが、このような先行技術記号に対してはユーザからの個人的入力が全く設定されておらず、また、その範囲および可能な表現範囲において極めて限定されている。

【００４０】

インターネットおよびよってウェブサイトアクセスは今や携帯電話および他のデバイス上において広く利用可能となっているため、通信の個人化が可能となっている。なぜならば、通信言語がウェブサイトまたは類似のインターネットインターフェースを介して生成および実行され得、このようなデバイスを介してユーザにとって利用可能となっているからである。図１のプロジェクトウェブサイト１は、通信および／またはコンピュータデバイスなどを介して／と共に用いられる個人化言語を生成するために使用することが可能な適切なインターフェースの多数の例のうちの唯一の例である。

【００４１】

図２において、ユーザ１２がネットワーク（単数または複数）２を介して任意の適切な通信および／またはコンピュータデバイス（単数または複数）１４（本明細書中以下単に「通信デバイス（単数または複数）１４」と呼ぶ）を用いて図１に示す好適なプロジェクトウェブサイト１とインタラクトし得る様態の一実施形態を示す好適な通信システム１０が図示されている。本発明のシステム１０は、ネットワーク（単数または複数）２を介した使用に適しているものとして記載されているが、この使用のみに限定されないことが理解されるべきである。

【００４２】

図２において、プロジェクトウェブサイト１は少なくとも１つのネットワークサーバ１６によってホストされることが分かる。ネットワークサーバ１６は、少なくとも１つの通信デバイス１４からのデータの受信／へのデータの送信を行うように、設計される。「通信デバイス１４」という用語は、例えば図示のような個人用コンピュータまたは携帯電話として本明細書中前述したようなデータの送信／受信および表示が可能な、任意の適切な型のコンピューティング／通信「デバイス」またはそのアプリケーションを指す。

【００４３】

ネットワークサーバ１６は、任意の適切な通信接続またはネットワーク２を介して通信

デバイス１４と通信するように、構成される。通信デバイス１４はそれぞれ、ネットワーク２を介してネットワークサーバ１６または他の通信デバイス（単数または複数）１４から／へとデータを表示および／または送信／検索するように構成される。各通信デバイス１４は、同一または別のネットワーク２を介してネットワークサーバ１６および／または他の通信デバイス１４と通信し得る。適切なネットワーク２を挙げると、ローカルエリアネットワーク（ＬＡＮ）、パーソナルエリアネットワーク（ＰＡＮ）（例えばイントラネット）、広域ネットワーク（ＷＡＮ）（例えばインターネット）、無線アプリケーションプロトコル（ＷＡＰ）ネットワーク、ブルートゥースネットワーク、衛星ネットワーク、ラジオネットワーク、ポケットベルネットワーク、電気通信ネットワーク（例えば、近年導入された３Ｇネットワーク）、ＩＳＤＮネットワーク（例えば、映像会議用途における端末機器のために定期的にも使用されるもの）、および／または、任意の適切なＷｉＦｉネットワーク（無線ネットワーク）（ただし、これらに限定されない）がある。

【００４４】

ネットワークサーバ１６は、通信デバイス１４との通信に必要な多様な種類のハードウェアおよび／またはソフトウェア（例えば、ルータ、スイッチ、アクセスポイントおよび／またはインターネットゲートウェイ（全て総括的にアイテム「１８」と呼ぶ）、これらはそれぞれ、当業者によって適切であるとみなされる）を含み得る。

【００４５】

通信デバイス１４はそれぞれ、システム１０の少なくとも１つのユーザ１２によって操作されるように構成される。「ユーザ１２」という用語は、少なくとも１つの通信デバイス１４を所有しているかまたは少なくとも１つの通信デバイス１４のそばに居る任意の人を指す。前記少なくとも１つの通信デバイス１４は、同様に動作し、かつ、ネットワークサーバ１６および／または他の通信デバイス１４（例えば、テキストまたはインターネットメッセージングに容易に係わる携帯電話ユーザ、ｅメールまたはオンラインソーシャルネットワーク活動に容易に係わるウェブユーザ、ｅメールおよび／または文書検索または他の目的のために企業イントラネットにアクセスしているスタッフメンバー、ならびに／または任意の適切なソフトウェアプロトコル３（例えば、図１および図２に示すようなｅメールまたはＳＭＳ）を用いて１つの形態の通信に容易に係る他の任意の形態のユーザ１２）から／へのデータの送信／受信および／または表示／検索が可能である。

【００４６】

通信デバイス１４は、通信目的のためのデータのキャプチャ、送信および／または表示に必要な多様な種類のソフトウェアおよび／またはハードウェア（例えば、ウェブブラウザまたは他のＧＵＩアプリケーション（単数または複数）、モニタ（単数または複数）、ＧＵＩポインティングデバイスおよび／または、他の任意の適切なデータ取得および／または表示デバイス（単数または複数）（図示せず）（ただし、これらに限定されない））も含み得ることが理解される。同様に、通信デバイス１４は、ネットワーク（単数または複数）２を介したネットワークサーバ１６および／または他の通信デバイス１４への／からのデータの送信／受信に適した多様な種類のソフトウェアおよび／またはハードウェアも含み得る。

【００４７】

システム１０の使用について、ユーザ１２が通信デバイス１４を用いてネットワーク２を介してネットワークサーバ１６および／または他の通信デバイス１４に接続およびインタラクトする状況と共に具体的に説明するが、本発明のシステム１０はこの使用のみに限定されないことが理解されるべきである。別の実施形態（図示せず）において、ユーザ１２は、ネットワークサーバ１６と直接インタラクトのみをし得る。ネットワークサーバ１６は、ユーザ自身の個人用コンピュータデバイスまたは公共のコンピュータデバイス（例えば、インターネットキオスク、図書館またはインターネットカフェのコンピュータデバイス（単数または複数））であり得る。この別の実施形態において、システム１０は、単一のネットワークサーバ１６だけによって提供可能である。なぜならば、ソフトウェアおよび／またはハードウェアアプリケーション（単数または複数）およびこのような通信デ

バイス１４は、システム１０の運用にとって必須ではないからである。従って、本発明は、図中に示す具体的な配置構成に限定されない。

【００４８】

図２に示すように、ネットワークサーバ１６は、少なくとも１つのウェブサーバまたはＳＭＳサーバであるかまたはネットワーク（単数または複数）２を介して少なくとも１つのさらなるネットワークサーバ１６（図示せず）に接続されると好適である。前記少なくとも１つのさらなるネットワークサーバ１６（図示せず）は、ウェブサーバまたはＳＭＳサーバとして機能し、これにより、システム１０は、インターネットまたは電気通信ネットワーク（ネットワーク（単数または複数）２）に接続された通信デバイス１４を所有しているかまたは通信デバイス１４のそばに居るユーザ１２がアクセス可能なオンラインサービスとなる。

【００４９】

システム１０は、ユーザ１２にとって無料で利用可能であってもよいし、あるいは、「オンデマンド」アプリケーションサービスプロバイダ（本明細書中以下単に「ＡＳＰ」と呼ぶ）に基づいてユーザ１２に提供して、その使用について相応に課金されるようにしてもよい。ＡＳＰの利用は、選択されたグループのユーザ１２（例えば、特殊家および／または企業ユーザ１２）（ユーザ１２は、システム１０のヘビーユーザであり得る）のみに適用され得る。

【００５０】

ネットワークサーバ１６は、セキュリティを用いて、通信デバイス１４からのアクセスを有効にすると好適である。また、ネットワークサーバ１６が、ネットワークサーバ１６と通信デバイス１４との間で送信されるデータのインテグリティを確保するための有効化機能を行うと好適である。当業者であれば、所望のレベルのセキュリティおよび／またはデータ有効化を達成するために利用可能なこのような技術および多くの選択肢を理解するため、このような詳細な説明は提供されない。従って、本発明は、当業者が適切であるとみなすような任意の適切なセキュリティおよび／またはデータ有効化技術をその範囲内に含むものとして、解釈されるべきである。

【００５１】

ネットワーク（単数または複数）２を介した通信デバイス１４とネットワークサーバ１６との間の通信および／またはデータ転送は、任意の適切な通信および／またはデータ転送プロトコル３（例えば、ｅメール、ＳＭＳ、ＭＭＳ、ＦＴＰ、ハイパーテキスト転送プロトコル（本明細書中以下単に「ＨＴＴＰ」と呼ぶ）、転送制御プロトコル／インターネットプロトコル（本明細書中以下単に「ＴＣＰ／ＩＰ」と呼ぶ）、任意の適切なインターネットベースのメッセージサービス、前記のプロトコルおよび／または技術の任意の組み合わせ、ならびに／あるいは、データ送達および／または通信デバイス１４とネットワークサーバ１６との間の通信／データ転送を可能にする他の任意の適切なプロトコルまたは通信技術）を用いて、達成され得る。

【００５２】

ネットワークサーバ１６へのアクセスおよび通信デバイス１４とネットワークサーバ１６との間のデータ転送は、間欠的に（例えば、リクエスト時に）提供され得るが、好適には「ライブ」で（すなわち、リアルタイムで）提供される。

【００５３】

上述したように、図２のシステム１０は、ユーザ１２が、例えば図１に示すプロジェクトウェブサイト１を用いてユーザの通信デバイス１４を介して通信目的のためにユーザ自身の個人化された言語を生成することができるように、設計される。

【００５４】

再度図１を参照して、システム１０（図２）のユーザ１２は、ネットワーク２を介して例えばＳＭＳまたはｅメールプロトコル３を用いて、（ネットワークサーバ１６によってホストされている）プロジェクトウェブサイト１とインタラクトすることができることが分かる。この図において、プロジェクトウェブサイト１が、データ転送プロトコル３を介

して送信／受信されたユーザ入力データ（例えばコマンド、キャプチャされた言語）がこの図中のブロック（ａ）によって示されるようにプロジェクトウェブサイト１によって解釈およびキャプチャされるように、設計されていることが分かる。ブロック（ｂ）は、プロジェクトウェブサイト１によってキャプチャされた全てのデータが将来の参照／検索目的のために適切なレポジトリまたはデータベース（単数または複数）２０（図２を参照）中に保存される様子を示す。ブロック（ｃ）およびブロック（ｄ）は、プロジェクトウェブサイト１を用いて生成されたデータおよび／または任意の個人化された言語がリクエスト時または必要に応じてユーザ１２に対して（多様な形態で）利用可能にされる様子を示す。

【００５５】

システム１０のユーザ１２が例えば図１のプロジェクトウェブサイト１を用いて個人化通信言語を生成および利用する様態についてのより深い理解を提供するために、ここで図３を参照する。図３は、プロジェクトウェブサイト１との使用に適した好適な言語生成モジュール３０の動作を示す。

【００５６】

図３において、ユーザ自身の個人化された言語を生成するために、ユーザ１２は、先ず、ブロック３２によって示されるようなプロジェクトウェブサイト１に加入する必要があり得ることが分かる。加入ベースのサービスは本発明の運用に必須ではないことが理解される。従って、本発明は、前記提供された具体的な例に限定されるものとして解釈されるべきではない。加入後かつ／またはプロジェクトウェブサイト１へのログオン後、ユーザ１２は、プロジェクトウェブサイト１の言語生成ページ３４へ自由にナビゲートすることができ、その後、本発明に従ってユーザ自身の個人化通信言語を生成する準備が整う。

【００５７】

言語は、多くの目的（例えば、以下の目的：（ｉ）ユーザ識別子（すなわち、例として、ＩＤクレスト、ムードリング／アイコン［図２の例えば「ムードリング」を参照］および／または以下にさらに詳細に説明するような接触アイコン）の生成ならびに／または（ｉｉ）加入者の／ユーザ１２のプロジェクトウェブサイト１の自身のページまたは類似のウェブサイト／アプリケーション（図示せず）上の多様なプラットフォーム上で将来用いられる言語の掲載（ただし、これらに限定されない））のために、生成され得る。

【００５８】

言語ページ３４上において、システム１０のプロジェクトウェブサイト１を介して利用可能となって、言語生成の際にユーザ１２を支援する目的のために、言語ホイール（図３のブロック３４を参照）がユーザ１２に提示され得る。図３に示すように、前記言語ホイールは、多様なセグメントを有する円形の（三次元型）アイコンであり得る。これらのセグメントはそれぞれ、ユーザ１２によって選択される異なる種類の言語を表す。その後、ユーザ１２は、多様な種類の言語エレメント（例えば、一例としてのみ、色、記号、画像、音声など（図３のブロック３６を参照））を選択するために、言語ホイールのセグメント（ブロック３４）を所望に単にクリックし得る。

【００５９】

ここで図３のブロック３６およびブロック３８を参照して、ユーザ１２が所望の言語エレメント（例えば「音声」）を選択すると、テーマのドロップダウンメニューがユーザ１２が選択できるように現れ得る。テーマの例を一例としてのみ挙げると、自然、ゲーム、冒険、環境、街頭文化などがある。各テーマは好適には、システム１０によってデフォルトとして事前設定された一定数の選択肢を有する。ユーザ１２は、所望であれば音声をサンプリングした後、最後にユーザ１２が望む特定の目的にとって最も魅力的な音声（単数または複数）を選択し得る（例えば、ユーザ１２のＩＤクレストについてユーザ１２はお気に入りの音声を選択し得、ムードリング／アイコンについてユーザ１２はテーマおよびユーザ１２の現在の感情を表す関連音声を選択し得る）。自身の所望の音声（単数または複数）を選択した後、ユーザ１２は、ブロック３４中に示される言語ホイール上のその／それらの音声（単数または複数）をドラッグアンドドロップし得る。或る／当該音声（単

数または複数）がアップロードされた後、前記ホイールの関連セグメントが「設定された」ことを示すために、前記言語ホイールの適切なセクション／セグメントが輝き得る（かまたは別の場合に同様の行為を行う）。

【００６０】

ユーザ１２が定義したいと望む全ての言語エレメントを定義し終えた後、前記ユーザは、ユーザの識別子がソーシャルネットワークサイト（例えば、ＦａｃｅｂｏｏｋまたはＭｙｓｐａｃｅ）、別のアプリケーションプログラミングインターフェース（単数または複数）（本明細書中以下「ＡＰＩ（単数または複数）」と呼ぶ）ならびに／または、プロジェクトウェブサイト１などに対するものか否かを選択するよう、プロンプトされ得る。プロジェクトウェブサイト１の場合、ＩＤクレストは、（ｉ）当該ウェブサイト１内のユーザ１２自身のページ上に配置され得、（ｉｉ）当該加入者／ユーザ１２がメンバーである任意のグループの「方向ページ」（これについては、後で詳述する）上での参照として用いられ得、かつ／または、（ｉｉｉ）当該加入者／ユーザ１２が参加する任意のコミュニティにおいて参照として用いられ得る。ユーザ１２が自身の答えをチェック／選択すると、選択されるべき適切なアイコンまたは選択肢が、当該言語をユーザ１２にアップロードするために、現れる。その後、ユーザ１２は、自身のＩＤクレストなどをプロジェクトウェブサイト１などのユーザ自身のページにアップロードするよう、プロンプトされ得る。

【００６１】

システム１０を介して生成された任意の言語は、複数の目的（例えば、属性識別子へアップロードされるコンテンツの生成、選択されたカップリングまたはグループ間の私的通信および機密通信、および／または通信デバイス１４を介した毎日の通信の省略）に使用することができることが理解される。

【００６２】

人々は、知り合いになる際、解釈のための余地を残した抽象的なシンボルを欲する。記号などの事物を外界に公開することで、上記の目的が可能となり、その結果、興味、継続的接触および発見プロセスが得られる。

【００６３】

本発明の方法および／またはシステムならびに／あるいは任意の関連製品を介した使用のために選択／生成可能な個人化言語（例えば、記号、音声および／または他の感覚出力）は、毎日の生活の多くの面において採用または使用され得、例えば、システム１０は、ユーザ１２によって生成された個人化言語またはクロスプラットフォームのブランド化目的などのために事前設定された言語を用い得る関連テレビ番組を提供し得る。ユーザ１２は、システム１０を介して提供された前記ブランドの記号（すなわち、事前設定された言語）の使用を選択しない場合もあるが、これらのブランド記号は、引き続き選択肢として利用可能であり、多様なプラットフォームにわたって利用可能な提案された記号のカテゴリのヘッダとして機能し得る。

【００６４】

意味を伝えるための標準的な（先行技術）テキストおよび基本的記号を用いる代わりに、システム１０を介して提供されるこのような多感覚応用のかつ／または多面的な個人化言語システムを使用することで、多くの恩恵が提供される。そのような恩恵の例を挙げると、テキストメッセージ、ｅメールなどの生成に必要な時間の短縮、複雑な情報の通信のための時間の短縮、記号、図面、色などとしての言語の普遍性は、全世界共通であり、全ての文化的境界をほとんど越え、その結果、今日の通信市場がグローバル化していることを鑑みれば、多くのコスト面での恩恵があること、ならびに／あるいは、通信デバイス１４に関する情報の選別における有用性（例えば、システム１０を介してユーザ自身の言語を生成できる能力をユーザ１２に与えることにより、ユーザ１２は、自身の通信デバイスのナビゲーション機能（例えばメニュー）１４をユーザ自身の有意の言語によって個人化することができ、その結果、再度ユーザ１２は自己表現の満足感が得られ、有能な通信デバイス１２およびブランドに対する信頼を深めること（ただし、これらに限定されない）がある。

【００６５】
ユーザ１２の中には、多様な他の形態の感覚解釈（例えば、振動または音声の変化）を表現手段として望むユーザもおり、視覚的解釈のみを望むユーザもいる。このようなユーザ１２に対し、システム１０を介して五感をフルに用いた経験を提供することができる（ただし、もちろん、このようなユーザ１２の通信デバイス１４がこれらの感覚経験をリレーすることができる場合のみ）。本発明のさらなる態様によれば、このような通信デバイス１４は、ユーザ１２が１つまたは多くの感覚出力をメッセージングシステム１０を介して、ソーシャルネットワークプラットフォーム１０または能力を有する別の通信デバイス１４に送信するかまたは送信させる選択肢を持ち、これにより、メッセージを受け取ったデバイス１０またはプラットフォームから五感をフルに用いた経験を意図する受信者に送信できるように、本発明によって提供されることを意図する。
【００６６】
例として、オンライン環境内において、本発明により、ユーザに対して以下のようなツールが提供されることが予測される：（ｉ）ユーザ自身（すなわち、例として、ユーザが何者であるか、どんな様子か、何を意味するのか）、ユーザのムード、ユーザのどの部分が話しているか（例として、ユーザのハートが話しており、ユーザのこの局面と繋がっている場合、ハートアイコンがこれを規定する［例えば、図１０ａを参照］、またはユーザの頭がユーザを規定する特定の種類の音声などに対する選好性をよく知っているか否か）、ならびに／または、連絡に最適な時間を定義する多面的な識別子を定義するツール、（ｉｉ）（上記（ｉ）において説明したような）グループおよびグループ識別子、サブグループおよびサブグループ識別子、グループおよびサブグループ内においておよび他のプラットフォーム上において外部で用いられる多感覚応用の言語、および／またはネットワークおよびネットワーク識別子を生成するツール、ならびに／あるいは、（ｉｉｉ）生成された言語を他の形態（例えば、製造された製品（例として、キーリング、表示または他の商品（例えば図９を参照））で用いるツール、このような他の形態は、ユーザ１２の識別子であるか、または、企業、グループ、ネットワークまたは組織のＩＤおよび値を促進する（ただし、これらに限定されない）。
【００６７】
図１～図３を参照して上記において簡単に説明したように、システム１０のプロジェクトウェブサイト１は、高レベルで個人化されたユーザ識別子４０（例えば、ＩＤクレスト、ムードリングまたはアイコン（図２において参照）および／または接触アイコン）を生成する目的のためにも、利用され得る。
【００６８】
図４ａ～図４ｄにおいて、多様な図が提供されている。図４ａ～図４ｄはそれぞれ、本発明のシステム１０に従って生成され得る適切なユーザ識別子４０またはその多様な面の好適な視覚的表示である。これらの図は、本発明に従って生成され得るユーザ識別子４０の種類のいくつかの例のみを示していることが、理解される。多くの任意の形態の識別子（図示せず）がシステム１０を介して明白に提供可能であり、従って、このような別の識別子は、本出願の範囲内において含まれることが意図される。例として、このようなユーザ識別子４０は、ユーザのＩＤ、ムードおよび／または現在の状況などを表示するように回転および／またはアニメ化された三次元ブロック図として表示され得る。当業者であれば、ユーザ識別子４０の多くの変更例を理解するであろうし、それ故に本発明は、前記提供された具体的な例に限定されるものとして解釈されるべきではない。
【００６９】
図４ａにおいて、適切なユーザ識別子４０またはユーザＩＤの視覚的表示が、識別子４０の多様な面を示すために、分解図において図示されている。識別子４０は、個別にアクセスされ得、かつ、全て１つのファイル中に保存され得る。この図において、ユーザ識別子４０は、他のページまたは識別子４０の面へのリンクを有するフロントページ４２を含み得ることが分かる。適切な他のページ／面の例を挙げると、プロファイルページ４４、ユーザ１２が例えば最適な連絡時間を表示するためにユーザ１２が使用することが可能な

接触ページ４６、多様な個人的属性またはユーザ１２の詳細の概略を述べ得る個人的ページ４８、および／または、ユーザ１２の友人、グループまたはネットワークなどを示すために使用され得るグローバルページ５０（ただし、これらに限定されない）がある。この図において、ユーザ識別子４０の全ての面４２～５０を組み合わせて単一のファイル中に保存することができることを示すために、アイテム５２が用いられる。

【００７０】

図４ｂは、ユーザの識別子４０内において保存され得る多様な個人面の例示的詳細図を提供する。より詳細には、この図において、例えば図４ａ中に示される識別子４０のフロントページ４２上に設けられたリンク４３をクリックすることにより、さらなる情報に要望通りにアクセスし、視認し、前記情報を更新しかつ／または生成することができることが分かる。図４ｂの左側の図は、例えば図３を参照して上述した言語生成モジュール３０を介して言語エレメントを選択することにより、ユーザ１２が個人的識別子４０を生成し得ることを示す。一方、図４ｂの右側の図は、ユーザ１２が、図４ａに示すユーザ識別子４０の個人的ページ４８内に含まれ得る自身に関する個人的な詳細または自身の現況を提供／アップロードし得ることを示す。

【００７１】

図４ｃおよび図４ｄは、本発明のシステム１０に従って生成され得る好適な視覚的識別子４０をより詳細に示すために、提供される。図４ｃにおいて、グループ識別子４０ａ（これは、グループ、コミュニティ、提携、ネットワークまたは組織の全メンバーを例示し得る）および／またはプロジェクトの具体的な識別子４０ｂ（これは、例えば企業の場合、当該組織が行っている特定のプロジェクトの全メンバーを例示する）を提供するために、プロジェクトウェブサイト１を介してアクセス可能なシステム１０のデータベース２０内においてユーザの個人的識別子４０を合併することが可能であることが分かる。図４ｃにおいて、多様な識別子４０、４０ａおよび４０ｂのフロントページは、ユーザ１２のグループ、プロジェクトなどに対して特定の多様な視覚的表示を含み得ることも分かる。一例として、この図において、これらの好適な識別子４０、４０ａおよび４０ｂは、個人（ユーザ１２）、グループまたはプロジェクトなどの面を視覚的に表すために、色、記号、テキストなどを用い得ることが分かる。

【００７２】

図４ｄは図４ｃと類似の図であるが、しかし、この図において、個人的、グループかつ／またはプロジェクトの識別子４０、４０ａおよび４０ｂの多様な面をシステム１０によって組み合わせて、これらの識別子の重複した視覚的表現を生成することができることを示す手段として、さらなる組み合わせられた識別子４０ｃが提供される。このようにして、例えば、その結果得られた組み合わせられた識別子４０ｃは、ユーザ１２の個人的属性、グループ属性およびプロジェクト属性を表す

【００７３】

図４ａ～図４ｃは、システム１０のユーザ１２が、コミュニティ（またはグループ）を生成し、当該コミュニティについて名前および識別子４０ａ（例えば、記号などのチェックボックス選択により）を生成し得ることを示す。ユーザ１２は、当該コミュニティを私的または公開にすることを選択し得る。当該コミュニティが私的である場合、当該コミュニティのメンバー（ユーザ１２）だけが、関与するメンバーのＩＤクレスト、ムードアイコンおよびコミュニティムードアイコンなどを見ることができる。当該コミュニティが公開である場合、プロジェクトウェブサイト１への全ビジター（ユーザ１２）が、当該メンバーの個人ＩＤクレスト、ムードアイコンおよびコミュニティ識別子４０ａの当該コミュニティのムードアイコンなどを見ることができる。

【００７４】

生成者は、コミュニティ識別子４０ａおよび名前を確立した後、適切な通信プロトコル３を介して（例えば、ｅメールを介してまたは多様なソーシャルネットワークへのリンクを介して）招待状を送ることができ、あるいは、友人または同僚のグループがどこで通信しようと、それらの友人または同僚を招待して、プロジェクトウェブサイト１に加入して

、当該コミュニティのメンバーになり、言語および自身の個人ＩＤクレスト、ムードアイコンなどを規定すれば、当該コミュニティに参加できることを伝える。当該コミュニティが公開として選択されている場合、メンバーは、メンバーの会話の内容（識別子４０）が方向に関連するか否かを選択することができる。メンバーの会話の内容（識別子４０）が方向に関連する場合、メンバーは、プロジェクトウェブサイト１の「方向ページ」（本明細書後で詳述する）にリンクすることができ、このようにして、類似の活動焦点または興味を持つより多くのコミュニティに、メンバーの露出およびメンバー（ユーザ１２）へのアクセスを広げることができる。

【００７５】

コミュニティファシリテータは、言語の多様なエレメントおよび各エレメント（例えば、色）の意味についての評価システムを設定し得る。このようにして、コミュニティメンバーは、ファシリテータの選択について議論したい場合、他の選択を提案したい場合および／またはコミュニティの選択された議論フォーラムについての議論へ招待を掲載したい場合、前記グループファシリテータに接触し得る。

【００７６】

既述したように、コミュニティムードアイコン４０ａは、多様なメンバーの個人ムードアイコン（識別子４０）の合併によって、形成され得る。

【００７７】

言語の異なるエレメント（例えば色、記号、画像、音声など）に、重み付け（例えば、選択肢数（選択肢数は、全ての言語エレメントにわたって均一である）に応じた１～１０のの重み付け）を付与することができ、これにより、メンバー（すなわちユーザ１２）の識別子４０の合併が容易になる。

【００７８】

任意の古いコミュニティムードデータが更新されると、この古いコミュニティムードデータを参照としておよびプロジェクトウェブサイト１内のコミュニティ自体のページ上のグラフまたは表示のために、データベース２０中に保存することができる。その後、当該グラフの関連セクションなどをクリックすることにより、この古いコミュニティムードアイコンなどに必要に応じてアクセスすることができる。

【００７９】

図５において、本発明のシステム１０に従ってユーザ識別子４０のムード状態を更新する好適な方法１００を示すフロー図が図示されている。図５のフロー図中、ユーザ識別子４０のムード状態を更新する好適な方法１００のみを参照するが、本発明に従ってユーザ識別子４０の他の属性／面を更新するために同一または類似の方法（図示せず）も用いてよいことが理解される。

【００８０】

この図において、ユーザ識別子４０のムード状態を方法１００に従って更新するには、ユーザ１２は、先ず適切な通信プロトコル３（例えばＳＭＳまたはｅメール）を用いてシステム１０のプロジェクトウェブサイト１にリクエストを送らなければならないことが分かる。このリクエストは、例えば、サイト１上の言語の多様なエレメントに与えられたテキストの意味に対応するデータまたは単語を含む。このリクエストが示すのは、変化するユーザ１２の状況（およびユーザ１２のさらなる詳細を含み得、これにより、システム１０は、ユーザ１２が何者であるかおよび／またはユーザ１２が変更したいと望むことを確実に知ることができる）。感情に関連する言葉を示す前記リクエスト中に含まれる単語（例えば、嬉しい、悲しいまたは怒っている）はプロジェクトウェブサイト１において参照され（ユーザは、言語の各エレメントに対応する感情辞書の組から選択することもできる）。方法１００のブロック１０２は、当該リクエストメッセージのシステム１０のプロジェクトウェブサイト１による受信を示す。

【００８１】

決定ブロック１０４において、前記リクエストメッセージが自然言語を含むか否かが確認され得る（明らかに、他の確認もさらにまたは代替的に行われ得る）。ブロック１０４

において前記リクエストが自然言語を含まないと決定された場合、方法１００は決定ブロック１０６に進んで、前記リクエストが可読でありかつ／または有効であるか否かについてさらなる確認が為される。決定ブロック１０４において前記リクエストが自然言語を含むと決定された場合、方法１００はブロック１０８へと進んで、前記リクエスト中の自然言語は、ユーザ１２からリクエストされたムードの変更を実施するのに必要な状態コマンドを表す所定のフォーマットに変換される。その後、方法１００は同様に決定ブロック１０６に戻る。

【００８２】

決定ブロック１０６において前記リクエストが実際に無効であるかまたは不良構文を含むと決定された場合、方法１００はブロック１１０へと進んで、エラーが発生したため前記リクエストされたムード変更を行うことができないとの旨のメッセージをユーザ１２に送り、その後、方法１００はブロック１１２において結論を出すかまたは終了する。

【００８３】

決定ブロック１０６において前記リクエストが有効であると決定された場合、方法１００はブロック１１４へと進んで、前記リクエスト内に含まれるコマンドから、新規のムード状態インジケータが決定される。

【００８４】

決定ブロック１１６において、さらに別の確認が行われる。今回の確認において、前記新規ムード状態インジケータが有効であるかまたは可能であるかが確認され、前記新規ムード状態インジケータが有効であるかまたは可能である場合、ブロック１１８において、前記新規ムード状態インジケータが生成および（例えばキャッシュなどに）保管され、検索可能となる。その後、ブロック１２０において、出力状態変更応答が生成され、ユーザ１２に送られて、ユーザ１２のムード状態が更新されて利用可能となっている旨を示す（任意の関連メッセージもこの段階においてユーザ１２に送ってもよい）。その後、方法１００は前回と同様にブロック１１２において結論を出す。

【００８５】

決定ブロック１１６において前記新規ムードインジケータが無効であると決定された場合、ブロック１２２において前記ムードインジケータが修正され、ブロック１２４において、前記リクエストされたムードインジケータに修正が為された旨をユーザ１２に伝えるためのメッセージが生成される。その後、方法１００は前回と同様にブロック１１８に進んで、前記新規ムード状態インジケータが生成され、出力応答がユーザ１２に送られ（関連メッセージがブロック１２４において生成された）後、ブロック１１２において結論を出す。

【００８６】

方法１００は、ユーザ識別子４０のムード状態を更新するために、多様な状態コマンドを必要としかつ／または使用し得る。例えば、方法１００において、ムード状態に１組のマッピングを割り当て、例として、１０＝とても幸せ～１＝落ち込んでいるのように、重み付けを付けることができる。

【００８７】

プロジェクトウェブサイト１を介して提供される各記号、色、画像および／または音声に対し、新規更新されたムード状態またはアイコンを各言語エレメントに与えられた数に従って並べることを可能にする数が付与され得る。

【００８８】

ユーザ１２は、ムード状態更新を省略した形態で送ることを望み得、この選択肢を持ち得る。例えば、ユーザは、各言語エレメントに与えられた数を知った後、プロジェクトウェブサイト１上の「更新省略」タブまたはボタン（図示せず）をクリックし、その後、例えば、Ｃ（色を意味する）＝１（すなわち青色）、ＩＭ（画像を意味する）＝２（すなわち雲）、ＳＹ（記号を意味する）＝１（平坦線）および／またはＳ（音声を意味する）＝風によって、ＳＭＳ、ｅメールなどを省略形態で送ることができる。

【００８９】

ユーザ１２が更新を送ることによってムードアイコンを再構成する場合、システム１０の直感データベース２０は、ユーザ１２がプロジェクトウェブサイト１において設定した所定の設定を用いて、ユーザ識別子４０のムード状態またはアイコンを変更する。新規ムードアイコンはデータベース２０上に保存され、プロジェクトウェブサイト１内のユーザ１２自身のページ中でグラフとしても参照され得、その後、新規の現在のムード状態アイコンがプロジェクトウェブサイト１内のユーザ１２自身のページ内に掲載される。古いムード状態データは、参照としてまたユーザ１２自身のページ上に表示されるグラフのために、データベース２０中に保存され得る。その後、前記グラフの関連セクションまたは識別子４０内の他の視覚的表示をクリックすることにより、古いムード状態アイコンがユーザ１２からのアクセスが可能な状態となる。

【００９０】

別の実施形態（図示せず）によれば、本発明は、適切な音声認識プロトコル（例えば、ＩＶＲ（インタラクティブ音声応答ボックス））を用い得る。このような音声認識プロトコルは、方法１００のブロック１０６と関連付けられたプラグインとして機能し得る。このような別の実施形態では、音声自動化質問および回答が用いられ、その結果、ユーザ識別子４０のムード状態を更新するために、選択された応答およびフィードバックが設定される。

【００９１】

一例として、図５に示す方法１００と類似する方法（図示せず）によってユーザの識別子４０の他の面も容易に更新することができることを示すために、識別子４０の連絡部分（図４ａ中のアイテム４６）について考えた場合、ユーザ１２は、適切な通信プロトコル（例えば、ＳＭＳｅメール）を介してプロジェクトウェブサイト１にリクエストを送ることができる。プロジェクトウェブサイト１は、テキスト、単語および／または他のデータを含む。これらのテキスト、単語および／または他のデータは、プロジェクトウェブサイト１上の言語のエレメントを変更するために必要なコマンドに対応し、ユーザ１２の状況（例えば、多忙、非常に多忙、～まで連絡不可能、～まで休暇中）を示す。

【００９２】

識別子４０のムード状態を更新するための方法１００の場合とは対照的に、識別子４０の接触アイコン（４６）を更新するための類似の方法（図示せず）の場合、更新は文字使用（すなわちテキストのみを使用）であるため、重み付けは不要であり得る。

【００９３】

図６において、本発明のシステム１０に従ってユーザ識別子４０の現在のムード状態を検索するための好適な方法２００を示すフロー図が示されている。図６のフロー図において、ユーザ識別子４０の現在のムード状態を検索するための好適な方法２００のみを参照するが、本発明に従ってユーザ識別子４０の他の属性／面を検索するために同一または類似の方法（図示せず）も利用可能であることが理解される。

【００９４】

この図において、方法２００に従ってユーザ識別子４０の現在のムード状態を検索するためには、ユーザ１２は、先ず、適切な通信プロトコル３（例えば、ＳＭＳまたはｅメール）を用いてシステム１０のプロジェクトウェブサイト１にリクエストを送らなければならないことが分かる。このリクエストは、例えば、現在のムード状態を検索するためにプロジェクトウェブサイト１が必要とするコマンドに対応するデータ、単語またはコマンドを含む。方法２００のブロック２０２は、システム１０のプロジェクトウェブサイト１による当該リクエストメッセージの受信を示す。

【００９５】

ブロック２０４において、関連識別子４０の現在のムード状態を提供する目的のために、ユーザ１２の通信デバイス１４の能力を確認する。ブロック２０６において、確認されたデバイス１４の能力の詳細が、将来の参照のために保存され得る。

【００９６】

決定ブロック２０８において、前記リクエストされたムード状態が利用可能であるか否

かを確認する。ブロック２０８において前記リクエストされたムード状態が利用不可能であると決定された場合、方法２００はブロック２１０に進んで、前記リクエストされたムード状態は利用不可能である旨を示すメッセージをユーザ１２に送り、その後、方法２００はブロック２１２において結論を出すかまたは終了する。

【００９７】

決定ブロック２０８において前記リクエストされたムード状態が利用可能であると決定された場合、方法２００はブロック２１４に進んで、前記リクエストされたムード状態は、検索されてユーザ１２へと送信可能な状態となる。ブロック２１６において、ブロック２０６において保存されたユーザ１２のデバイス１４の能力を再度参照し、ブロック２１４において検索されたムード状態と比較する。前記ムード状態データ全体を検索するにはデバイス１４の能力が限られていると決定された場合、このブロック（ブロック２１６）において、前記ムード状態データはユーザ１２のデバイス１４に合わせて修正される。その後、ブロック２１８において、その結果得られたムード状態データ（またはブロック２１６において修正が不要であった場合は元々のデータ）をユーザ１２に送信し、最後に、前回と同様に方法２００はブロック２１２において結論を出す。

【００９８】

図７において、強化テレビジョンまたは他のプログラミングサーチを行う目的のためにユーザの識別子４０の属性を利用するための好適な方法３００を示すフロー図が示されている。この図において、識別子４０のユーザのＩＤおよびムード状態を用いて、テレビジョンおよび／または他のプログラミングベースのサーチを強化することができることが分かる。ユーザ１２の識別子４０の他の属性も、同じ目的のために用いることができることが理解される。このような強化サーチの容易さは、提供物の個人化が以前よりもずっと高く求められているデジタルＴＶ、映像オンデマンド、モバイルＴＶ、航空路でのフライト中の娯楽などに、極めて適している。

【００９９】

この図において、このような強化テレビジョンベースのサーチなどを行うために、方法３００によれば、ユーザ１２は、先ず、適切な通信プロトコル３（例えば、ＳＭＳまたはｅメール）を用いてシステム１０のプロジェクトウェブサイト１にリクエストを送らなければならないことが分かる。このリクエストは、例えばデータまたは単語を含む。このデータまたは単語は、サーチ目的に必要なサイト１上の言語の多様なエレメントに与えられたテキストの意味に対応する。方法３００のブロック３０２は、リクエストメッセージのシステム１０のプロジェクトウェブサイト１などによる受信を示す。

【０１００】

ブロック３０４において、サーチを行う目的のためのプログラムサーチ通信デバイス１４の能力が確認され得る。図示していないが、図６に示す方法２００の場合と同様に、デバイス１４の能力も、将来の参照のために保存することができる。

【０１０１】

ブロック３０６において、強化サーチの目的のために、デバイス１４が対応可能な現在のムード状態が検索される。決定ブロック３０８において、前記リクエストされたムード状態が利用可能であるか否かが確認される。ブロック３０８において前記リクエストされたムード状態が利用不可能であると決定された場合、方法３００はブロック３１０に進んで、前記リクエストされたムード状態が利用不可能である旨を示すメッセージをデバイス１４に送り、その後、ブロック３１２において方法３００は結論を出すかまたは終了する。

【０１０２】

決定ブロック３０８において前記リクエストされたムード状態が利用可能であると決定された場合、方法３００はブロック３１４に進んで、前記リクエストされたムード状態を用いて、（ブロック３０４において決定された）デバイス１４の能力を考慮に入れた強化プログラムサーチを行う。その後、ブロック３１６において、その結果得られたデバイスが対応可能なサーチ用語を用いて、必要なサーチを行い、最後に、前回と同様にブロック

３１２において方法３００は結論を出す。
【０１０３】
ブロック３１４において用いられるサーチ機構は、任意の適切なサーチツールまたはアプリケーションでよいが、本発明の一実施形態によれば、本明細書において実施例１８を参照して後述する「サーチ機構８００」と同一または類似のものでよい。
【０１０４】
図８において、高度インターネットサーチを行う目的のためにユーザの識別子４０の属性を利用するための好適な方法４００を示すフロー図が図示されている。この図において、ユーザのＩＤおよび識別子４０のムード状態を用いて高度サーチを行うことができることが分かる。ユーザ１２の識別子４０の他の属性も同じ目的のために利用することができることが理解される。このような高度インターネットサーチを用いれば、ユーザが探しているものを（サーチを行う度にテキストを入力する必要無く）ムードなどを用いて提供することができるため、ユーザ１２のサーチ経験が大きく強化される。任意のユーザ１２の要求に対して、ユーザのＩＤ、ユーザの識別子４０のムードアイコンなどを用いて、ユーザ１２のサーチ結果をさらに絞り込みおよび強化することができる。
【０１０５】
この図において、このような高度インターネットサーチを方法４００に従って行うためには、ユーザ１２は、先ず、適切な通信プロトコル３（例えば、ＳＭＳまたはｅメール）を用いて、システム１０のプロジェクトウェブサイト１またはネットワーク２を介してアクセス可能なサーチエンジン（図示せず）にリクエストを送らなければならないことが分かる。このリクエストは、例えば、データまたは用いられるサーチ用語を表す単語を含む。方法４００のブロック４０２は、当該リクエストメッセージのシステム１０のプロジェクトウェブサイト１などによる受信を示す。
【０１０６】
ブロック４０４において、前記リクエストされたサーチを行う目的のためのサーチエンジン通信デバイス１４の能力が確認され得る。図示していないが、図６に示す方法２００の場合と同様に、デバイス１４の能力も、将来の参照のために保存することができる。
【０１０７】
ブロック４０６において、高度サーチの目的のために、、デバイス１４が対応可能な現在のムード状態が検索される。決定ブロック４０８において、前記リクエストされたムード状態が利用可能か否かが確認される。ブロック４０８において前記リクエストされたムード状態が利用不可能であると決定された場合、方法４００はブロック４１０に進んで、前記リクエストされたムード状態が利用不可能である旨を示すメッセージをデバイス１４に送り、その後、ブロック４１２において方法４００は結論を出すかまたは終了する。
【０１０８】
決定ブロック４０８において前記リクエストされたムード状態が利用可能であると決定された場合、方法４００はブロック４１４に進んで、前記リクエストされたムード状態を用いて、（ブロック４０４において決定された）デバイス１４の能力を考慮に入れた高度インターネットサーチを行う。その後、ブロック４１６において、その結果得られたデバイスが対応可能なサーチ用語を用いて必要なサーチを行い、最後に、前回と同様にブロック４１２において方法４００は結論を出す。
【０１０９】
図７に示す方法３００の場合と同様に、ブロック４１４において用いられたサーチ機構は、任意の適切なサーチツールまたはアプリケーションでよいが、本発明の一実施形態によれば、本明細書中実施例１８を参照して後述する「サーチ機構８００」と同一または類似ののものでよい。
【０１１０】
図９において、本発明の通信方法および／またはシステムのいずれか１つと共に提供および／または使用され得る複数の例示的製品および／またはデバイスが図示されている。図９に示す通信商品は、他の場合に本発明に従った使用に適した膨大な量の製品とみなさ

れるもののうちの数例のみを示していることが、理解される。本発明は、記載の具体例に限定されるものとして解釈されるべきではない。

【０１１１】

ひとえに例示のために、本発明の通信の方法および／またはシステムとの使用に適した通信商品の例を挙げると、指輪５０２、腕時計５０４または腕時計バンド５０４ａおよび／またはヘッドギアまたは衣服５０６に取り付けられるかまたは衣服５０６内で用いられる他のエレメントがある

【０１１２】

このような商品またはデバイスを本発明に従って用いて、例えば、ユーザのＩＤまたはユーザの識別子４０の他の属性の視覚的表示の付与、関連機関に対する緊急事態の警告、実際の状況の変化についての警告、ＩＤ変更についての他者への通知など、および／または、ムードの変更または更新についての他者への通知などを行うことができる。換言すれば、このような商品を物理的なポータブル識別子４０として用いて、電子またはオンラインで用いられるような識別子と同一または類似の機能を行うことができる。

【０１１３】

図９に示す商品５０２～商品５０６のうちいずれも、プロジェクトウェブサイト１において設定されたユーザ１２のムードなどに応じてかつ／またはユーザ１２の設定または属性を更新するための通信の方法および／またはシステムを用いた他の手段を介して、色変化または別の感覚変化を行うことができる。入来信号により、指輪５０２または製品における変化が発生し、これにより、ユーザ１２および／または他のユーザ１２に対し、当該変化を示しかつ／または視覚的に通知する。カップルまたはグループは、指輪５０２をコーディネートして持つことができる（すなわち、例えば、これらの指輪５０２をユーザ１２全員のムードに合わせて同時に変化するように設定することができる）、これにより、状況の変化を相互に通知し合うなどができる。また、指輪５０２、腕時計５０４（または腕時計バンド５０４ａ）または衣服５０６内のエレメント、などを用いて、ユーザのムードなどではなくユーザのＩＤを表示して、企業のユニフォームおよび／またはブランド化目的などに用いることができる。

【０１１４】

図１０ａおよび図１０ｂは、個人、グループ、および／またはプロジェクト識別子４０、４０ａおよび４０ｂに関連する好適な視覚的表示を示すさらなる表現である。これらの好適な視覚的表示は、本発明の通信方法および／またはシステムのいずれか１つと共に用いるのに適している。好適な識別子４０は、本発明の好適な実施形態に従って作製されたインデキシングシステムに特に適している。

【０１１５】

図１０ａにおいて、ユーザ１２の識別子４０を２Ｄまたは３Ｄ表現として視覚的に表示することができることが分かる。２Ｄ（または正方形）表現は、例えば当該ユーザ１２の情報および識別の掲載がインデキシング目的のために必要な場合に用いるのに適している。２Ｄ表現は、例えば、グループ識別子４０ａ内のグループの個人メンバーをソーシングする際の使用にも適している。ユーザ１２の識別子４０に関するさらなる詳細が必要な場合に２Ｄ表現をクリックすることにより、３Ｄ表現を容易に表示することができる。

【０１１６】

３Ｄ表現の場合、ブロック１を用いて、ユーザ１２の顔（これは、写真、画像、図面などを伴い得る）を表すことができ、このようにして、ユーザ１２の好適な顔またはユーザの公開顔の現在の重要な外観を容易に視認することができることが分かる。ブロック２を用いてユーザ１２の中心セクションを表すことができ、よって、ブロック２は「ハート」アイコンまたは絵柄を伴い得、これにより、ユーザ１２は、ユーザ１２自身が例えば、自身のハートから話しているかまたは自身のハートに近いことを定義していることを示すことができる。一方、ブロック３を用いて、ユーザ１２の他の身体部分またはセクション（例えば、ユーザ１２の「胃」）を表すことができ、よって、ブロック３は「胃」アイコンまたは絵柄を伴い得、これにより、ユーザ１２は、ユーザ１２が自身の本能的直観から話

しているなどを示すことができる。

【０１１７】

もちろん、視覚的表示の多くの他の任意の変更例を本発明に従って用いてもよく、従って、このような別の配置構成は、本出願の範囲内に収まるものとして意図される。

【０１１８】

図１０ｂにおいて、グループおよび／またはネットワークを本発明の通信方法および／またはシステムのいずれか１つに従って生成する様態を示す好適な視覚的表示が提供される。これらの好適な視覚的表示および関連識別子４０は、本発明の好適な実施形態に従って作製されたインデキシングシステムに特に適している。

【０１１９】

この図において、識別子４０、４０ａおよび４０ｂは、グループを生成する様態を示すように、多様な様態で表示することができることが分かる。（ｉ）において、ユーザ１２の識別子４０はそれ自身が２Ｄ形態で表されることが分かる。一方、（ｉｉ）～（ｉｖ）において、複数のユーザ１２の識別子４０は、本発明に従って形成または生成され得るグループ（ｉｉ）、コミュニティ（ｉｉｉ）およびネットワーク（ｉｖ）をマッピングまたは視覚的に示すように、多様な様態で相互接続されることが分かる。

【０１２０】

コミュニティまたはグループ識別子４０ａの生成について上述したように、コミュニティファシリテータがコミュニティ識別子４０ａを公開することを選択した場合、当該コミュニティの他のメンバーは、自分たちの会話の内容（識別子４０）が方向に関連するか否かを選択し得る。自分たちの会話の内容（識別子４０）が方向に関連する場合、これらのメンバーは、プロジェクトウェブサイト１の「方向ページ」（図示せず）にリンクすることができ、このようにして、類似の活動焦点または興味を持つより多くのコミュニティに、メンバーの露出およびメンバー（ユーザ１２）へのアクセスを広げることができる。

【０１２１】

プロジェクトウェブサイト１の適切な「方向ページ」（図示せず）上で、ユーザ１２は好適には、以下のことを行うことができる。すなわち、（１）ユーザ１２は、例えばツリーを見ることができる。このツリーは、（ｉ）多様な方向（例えば環境、音楽、ストリート、人類、スポーツなど）を示す多様な分岐線を備える。なおかつ／または、（ｉｉ）ユーザ１２は、ツリー上の掲載されたコミュニティ識別子を見ることができ、このようにして、前記ツリーは、ユーザ１２のグループにリンクされた容易に識別された情報の巨大なファイリングシステムとなる。（２）ユーザ１２は、前記コミュニティアイコンまたは他の識別子４０ａのうちの１つをクリックして当該コミュニティに行き、ユーザ１２が興味を有する情報および他のユーザ１２にリンクし得る－（各利益団体は、具体的なアイコンまたは他の識別子４０ａを有し、これらのアイコンまたは他の識別子４０ａは、さらなる特異性のためにサブグループを持ち得る）。（３）ユーザ１２は、新規分岐線または新規利益団体についての提案を送り、当該新規利益団体が認定されおよび前記「方向ページ」上に掲載されると、ユーザ自身のコミュニティページを使用およびリンクすることができる。（４）ユーザ１２は、言語およびＩＤクレストページにリンク経由で戻って、ユーザ１２が意味することを定義するかまたは当該利益団体の記号を定義することができる。（５）ユーザ１２は、ユーザ１２は自身のＩＤをアイコンとして用いて、ユーザが興味を持つ異なる分岐線をナビゲートし、ドラッグすることができる。（６）ユーザ１２は、（ｉ）イベント、（ｉｉ）興味のあるウェブサイト、（ｉｉｉ）ユーザのコミュニティに影響を持つ主要問題および／または、（ｉｖ）興味のあるトピックに関する議論フォーラムに関連する情報の受信を望むか否かを選択することができる。（７）ユーザ１２は、新規情報またはユーザの利益団体に関連するユーザの「方向ページ」上の新規掲載が来た場合、ユーザの利益団体アイコン上で輝く光（または他の視覚的インジケータ）を見ることができる。なおかつ／または、（８）ユーザ１２は、（上記アイテム６のような）情報の種類（単数または複数）についてのユーザのリクエストをオフにするために、１つ以上のボックスをチェックすることができる。

【０１２２】
このような「方向ページ」のユーザ１２は、当該利益団体に属する具体的なユーザ１２を堀り下げることができる。ユーザ１２は、自身のＩＤクレストを「公開閲覧可」と掲載しているユーザのＩＤクレストを見ることができ、連絡先詳細として公開アクセスを選択している利益団体メンバー全員に直接連絡できるよう、リンクすることができる。
【０１２３】
さらなる態様によれば、本発明は、オンラインソーシャルネットワークのユーザ（例えば、Ｆａｃｅｂｏｏｋのユーザ）に、システム１０のプロジェクトユーザ１２となる能力も、ひとえに例示目的のために以下のようにして、提供し得る。（ｉ）ある人が、友人のソーシャルネットワークページ上のプロジェクトアイコン、ブランドまたは他の識別子４０ｂを見得る。（ｉｉ）その後、その人は、プロジェクトアプリケーションを自身のソーシャルネットワークページに付加する行動をとり得る。（ｉｉｉ）その人が「追加する」を押すと、その人はページに案内され、アクセス情報について訊かれる。すると、当該アプリケーションがインストールされ、前記人のプロファイルページ上に掲載される。（ｉｖ）前記人が前記アプリケーションを追加した後、前記人はプロジェクトウェブサイト１に送られる。（ｖ）その後、プロジェクトウェブサイト１を使用するために、登録プロセスを記入するように要求される。（ｖｉ）その後、当該人物はシステム１０のユーザ１２となり、その後、本明細書中前述したような言語およびアイコンおよび他の識別子４０を生成することができる。（ｖｉｉ）その後、ユーザ１２は、プロジェクトウェブサイト１内のユーザ１２自身のページ上で生成された言語およびアイコンを更新することができる。プロジェクトウェブサイト１内において、加入者（ユーザ１２）は、以下を閲覧することができる：（ａ）プロジェクトウェブサイト１内のユーザ１２自身のページ上のユーザの生成した言語およびアイコンが生成された目的へのリンク（ＩＤクレスト、ムードアイコン、接触アイコンなど）、（ｂ）ユーザのＩＤクレスト、ムードアイコン、接触アイコンなど、（ｃ）ユーザがメンバーとなっているコミュニティ、および（ｄ）ユーザ１２のムードなどの公開表示。（ｖｉｉｉ）その後、情報がデータベース２０内に保存され、ユーザ１２のプロファイルが更新される。（ｉｘ）プロジェクトウェブサイト１内のユーザ１２の自身のページが更新される度に、別のプラットフォーム（例えば、ソーシャルネットワーク（例えばＭｙｓｐａｃｅまたはＦａｃｅｂｏｏｋ））上で特徴付けられているアイコンまたは識別子４０が掲載および更新される。
【０１２４】
本発明の通信の方法および／またはシステムの運用についてのより深い理解を提供するために、システム１０の可能な使用の複数の例について、図１１～図２３を参照して説明する。以下の例は、システム１０の可能な使用の一部を示すだけであり、そのため、本発明は、提供されるこれらの例に限定されるものとして解釈されるべきではないことが理解されるべきである。
【実施例１】
【０１２５】
人Ａ（１２）が、自身の入力端末または通信デバイス１４からテキストメッセージ（「ＳＭＳまたはＭＭＳ３」）を人Ｂ（１２）に送る。この入力端末または通信デバイス１４は、テキストおよび画像双方を採用する。前記画像は、デバイス１４上に設定された選択肢の１つであるか、または、送信者１２によってデバイス１４上で生成されるかまたは外部で生成され、その後例えばプロジェクトウェブサイト１を介してデバイス１４に返送される。
【０１２６】
例えば、誰か１２がテキストまたは他のメッセージを初めて送ると、そのメッセージは、「あなたは私を「ξ」」（ここで、「ξ」（右向き矢印）＝ワクワクさせる）である。
【０１２７】
受信者は、前記テキストおよび前記記号（すなわち「ξ」）を受信する。それ以降、前記受信者および送信者（ユーザ１２）は、意味を説明するためのテキスト無しで、前記記

号のみを用いて通信することができる。時間経過と共に、また当事者全員がメッセージング継続の結果得た知識に起因して、送信者および受信者（ユーザ１２）双方にとって既知でありかつ認識されるさらなる省略が発生し得る。

【０１２８】

この例は、送達手段などに起因するあらゆる技術的制限を考慮に入れて、全ての種類の通信デバイス１４に適用可能である。

【０１２９】

図１１において、多様な例示的なデータ構成概念を示すブロック図が図示されている。これらのデータ構成概念はそれぞれ、本発明の（個人化された）通信システム１０に従って、（それ自体でまたは組み合わせて）使用することができる。この図において、テキスト、画像または記号のムードおよびＩＤプロファイルまたは言語としての使用は、サブブロック（１ａ）（例えば、テキストまたは文字記号）および（３ａ）（例えば、画像または絵柄／複合記号）によって、ブロック（１）、（７）および（８）内において示される。

【実施例２】

【０１３０】

文字ストリング（すなわちユーザ入力）は、受信者の電話機、端末および／または他の通信デバイス１４の壁紙に対し、色を変更して、例えば送信者のメッセージのムードをサポートするよう、プロンプトし得る。前記壁紙は、明白に、所定の時間枠（すなわち、６０～９０秒）内に元々の設定にリセットすることができる。デバイス１４またはデバイスインターフェース１４は、多様な設定（例えば、（ｉ）悲しいメッセージを送るときは、受信者の電話機１４上の壁紙を青色にする、または、（ｉｉ）別の形態のメッセージを指定された人１２に送る場合、その受信者の電話機１４を具体的な色に変える）を持ち得る。ユーザ１２はまた、ソフトウェアアプリケーション内の（すなわち、プロジェクトウェブサイト１または類似のアプリケーション内の）ユーザ自身の壁紙を使用および生成して、色などに加えてこれらを壁紙選択肢として利用することができる。

【０１３１】

図１１において、ムードおよびＩＤプロファイルまたは言語としての色の使用を、サブブロック（３ｂ）（例えば、色パレット）を用いて、ブロック（１）、（７）および（８）内において示す。

【実施例３】

【０１３２】

１人のユーザ１２が音声、パートナーまたは選択されたグループ内のユーザ１２によって触発されたかまたはこれに基づいた画像を別のユーザ１２に送ると、この別のユーザ１２は、リクエストにより、ボタンをクリックして当該画像を触発した元々の音声を聞くことができる。ここでもやはり、通信プロセスにおける発見プロセスが強化され、その結果、進行中の興味が生成され、ユーザ間の楽しさが促進される。

【０１３３】

図１１において、画像および音声のムードおよびＩＤプロファイルまたは言語としての使用が、サブブロック（２）（例えば、音声（２ａ）または音楽（２ｂ））およびサブブロック（３ａ）（例えば画像）により、ブロック（１）、（７）および（８）内に示されている。

【実施例４】

【０１３４】

同様に、ソーシャルネットワーク環境におけるグループ分けにより、若者は、現在利用可能な制限内においても、例えば省略（例えばａｔｍ（ただ今）、ｌｏｌ（大笑い））を介してまたは既存の記号（例えば、ＭＳＮおよびスカイプなどのプロバイダによって提供される感情）を介して、自分のことを自身の言語で表現する方法を既に見つけている。

【０１３５】

本発明は、ユーザ１２が自身の自己表現を高精度で具体的に定義することを可能にする

さらなるステップをとる。１０代の若者および２０代の人々は、自分自身と、自分が所属したいと望む「仲間」とを定義するプロセスの中にあることが多い。本発明は、このような若者に対し、若者の生活のこの段階に適合された有用なツールを与える。

【０１３６】

図１１中の実施例１の場合と同様に、テキスト、サブブロック（１ａ）（例えば、テキストまたは文字記号（例えば基本的なスマイリー顔など）およびサブブロック（３ａ）（例えば、画像または絵柄／複合記号（例えば、感情））により、画像および記号のムードおよびＩＤプロファイルまたは言語としての使用が、ブロック（１）、（７）＆（８）内に示されている。

【実施例５】

【０１３７】

ユーザ１２または多様なユーザ１２は、プロジェクトウェブサイト１または他のプラットフォーム（ここにおいて、特定のプロジェクトのコンテンツが掲載される）または当該プロジェクトのコンテンツまたは方法に対して個人ＩＤクレスト（識別クレスト）または他の個人４０またはグループ識別子４０ａを生成するためのライセンスを付与した他のプラットフォームを用いて相互に関係を持ち、その結果、ユーザ１２ａに対し、自身の多次元絵柄が得られる。この多次元絵柄により、自身の友人、同僚および／またはより幅広いコミュニティとのインタラクトが可能となる。ＩＤクレストまたは他の識別子４０は、ユーザ１２またはコミュニティの多様な面を迅速に識別し、ユーザ１２またはコミュニティが自身のネットワークと効果的に相互関係を持つことを可能にする。このＩＤクレストは、多様な言語エレメントを具現化する。これらの言語エレメントは、ユーザ１２によって定義され、かつ、ＩＤクレスト４０の視聴者（ユーザ１２）に対する意味を示すユーザのＩＤクレスト（識別子４０）（例えば、記号、画像、音声、色など（ただし、これらに限定されない））上に掲載される。

【０１３８】

このようにして、１つのアイコン４０内において、以下のような極めて多様な情報を迅速に搬送することができる：例えば、ユーザ１２が意味するもの、ユーザ１２に力をくれるもの、ユーザ１２が興味を持つもの、ユーザ１２のお気に入りの色、ユーザ１２のお気に入りの種類の音楽、ユーザ１２が朝型かまたは夜型であるか、ユーザ１２が参加したいと思う祭り、ユーザ１２が参加しているかまたは参加したいと思う利益団体、ユーザ１２が変化を好むかあるいは安定を好むか、ユーザ１２が社交的かまたは孤独を好むか、かつ／または、ユーザ１２がローカルに、全国的にまたは世界的に係りたいと望むか（ただし、これらに限定されない）。

【０１３９】

図１２は、システム１０を介して利用可能な多様なデータ構成概念（すなわち、図１１に示すもの）によって個人が自身の個別のムードおよびＩＤプロファイル（８）についてデータ投入を行うことが可能な例示的方法またはプロセスを示す。この図において、ユーザ１２は、（矢印ｂによって示されるように）所望のデータ構成概念（例えばテキスト、画像）（これらは、システムにインストールされるか、または、図示のようなユーザが生成したデータエレメントであり得る）をプロジェクトウェブサイト１内の自身のプロファイルページ（８ａ）内へとドラッグアンドドロップすることにより、プロジェクトウェブサイト１を用いて自身のプロファイル（８）について、データ投入することができ、その後、このデータを（矢印ｃで示すように）自身の通信デバイス１４プロファイル（８）へと転送して、その後通信言語などとして利用できるようにすることが分かる。

【実施例６】

【０１４０】

本発明によって生成されたＩＤクレストまたは他の識別子４０は、企業アリーナ内に等しく適用することができる。この企業アリーナにおいて、ユーザ１２および当該企業内のグループに関する他の種類の情報が、迅速かつ容易な識別子として有用に用いられる。有用なリクエストされた情報は全て、プロジェクトウェブサイト１の使用を介して容易に掲

載および容易にアクセス可能であり、その結果、企業は、自社のスタッフをより効果的に手配および利用することができる。

【０１４１】

標準的な組織的構造として、階層がある。階層の下層にいる人々は、自分自身に割り当てられた仕事以外は、事業の計画および稼働状況についてほとんど知らない。

【０１４２】

本発明のさらに別の態様によれば、プロジェクト構造を用いた組織およびプロジェクトの組織的ツールおよびＩＴツールが、代わりにウェブマトリックス構造（図１３ａ～図１５ｂを参照）として動作し得る。このウェブマトリックス構造において、当該企業内におけるユーザおよびスタッフメンバーならびにプロジェクトにおけるユーザおよびスタッフメンバーの関与などがマッピングされる。ユーザ１２は、ユーザ自身を識別およびプロファイルされたプロジェクトグループに編成し得、関連する人々がアクセスすることが可能な関連コンテンツをが掲載され得る。誰がメンバーとなるのかおよび誰がコンテンツを掲載および配信することができるのかについての決定は、（企業経営者などから提供されたガイドラインによる指示に従って）自己管理することができる。

【０１４３】

企業は、企業自身のＩＤ（識別子４０）を生成し得る。この企業自身のＩＤ（識別子４０）は、当該企業のブランドの多様な局面および具体的な興味対象または当該企業内のプロジェクトグループを特徴付ける。その後、これらのＩＤを用いて、当該企業内においてマッピングすることができる。

【０１４４】

ＩＤクレストまたは他の識別子４０は、多様なプラットフォームにわたって利用可能であり、ユーザ１２の通常の通信方法との相互関連付けに適切に使用されるように適合され、かつ、参照として常時容易にアクセス可能である。

【０１４５】

図１３～図１３ｃにおいて、多様な例示的なＧＵＩ１ｘ（例えば、プロジェクトウェブサイト１の個人ウェブページ）が提供される。図１３～図１３ｃは、本発明の通信の方法および／またはシステムを企業構造内において使用することを可能にする方法の好適な実施形態を示す。

【０１４６】

より詳細には、これらの図において、企業組織およびその多様な面を視覚的にマッピングする目的のために、多様な組織図をＧＵＩ１ｘ内において表示することがことが分かる。

【０１４７】

図１３ａを参照して、ユーザ１２がＧＵＩ１ｘ内に設けられた「ツリー表示」ボタン５５２をクリックすると、組織の３Ｄ「ツリー表示」５５０がＧＵＩ１ｘ内に表示され得ることが分かる。ボタン５５２を介して表示が選択されると、「ツリー表示」５５０の多様な局面または面がユーザ１２に対して視覚的に表される。例えば、アイテム５５４は組織内の部門を表し得、アイテム５５６は当該組織内の個人の個人ＩＤ（識別子４０）を表し得、アイテム５５８は、経営者構造の下側の部門５５４を表し得る。

【０１４８】

この図において、「ツリー表示」５５０を必要に応じて２Ｄ形態で表示することもできる（アイテム５６０を参照）ことも分かる。

【０１４９】

右側において、ＧＵＩ１ｘ内において、視認されている特定の組織エレメントに関連してフィードバックをユーザ１２に提供するために、「ツリーパネル」５６２が提供され得ることが分かる。

【０１５０】

ＧＵＩ１ｘ内の表示の底部において「ツリー表示」ボタン５５２に沿って、図１３ｂおよび図１３ｃに示すさらなる組織ビューに切り換えるためのさらなるボタン５６４（すな

わち、「サーチビュー」ボタン）および５６６（すなわち、「３Ｄ強化ビュー」ボタン）も設けられ得ることが分かる。

【０１５１】

図１３ｂにおいて、ユーザ１２がＧＵＩ１ｘ内に設けられた「サーチビュー」ボタン５６４をクリックすると、こ組織の３Ｄマトリックス型「サーチビュー」５６８がＧＵＩ１ｘ内に表示され得るとが分かる。この「サーチビュー」５６８は、「サーチビュー」５６８表示の左上角部に設けられた「サーチ」フィールド５７０中にサーチ用語を入力することにより組織サーチが行われた後の、検索された組織属性または個人、部門などの視覚的表現である。

【０１５２】

３Ｄ「サーチビュー」５６８を強化しかつ／またはこのＧＵＩ１ｘ内における双方向性を向上させるために、例えば「サーチビュー」５６８画面の右上角部に、「ビュー回転」ボタンまたはアイコン５７２が提供され得る。このような「ビュー回転」ボタン５７２により、ユーザ１２は、表示を必要に応じて容易に回転させて、この「サーチビュー」５６８表示によって示される多様な関係（エレメントなど）を強調表示し、より明確に示すことができる。

【０１５３】

ＧＵＩ１ｘ内の右側において、ユーザ１２が自身の組織サーチおよびよってその結果得られるＧＵＩ１ｘ内に表示される「サーチビュー」５６８表示を絞る込むことできるようにするために、「絞り込みサーチ」フィールド５７４がが提供され得ることが分かる。提供されるサーチツールについてのユーザの理解を支援するために、ＧＵＩ１ｘ内の右下側において、サーチ目的のために利用することが可能なアイコンなどを説明するための「サーチ絞り込みツール」説明文５７６が提供され得ることが分かる。

【０１５４】

図１３ｃにおいて、ユーザ１２がＧＵＩ１ｘ内に設けられた「３Ｄ強化ビュー」ボタン５６６をクリックすると、組織の３Ｄ「強化ビュー」５７８がＧＵＩ１ｘ内に表示され得ることが分かる。この「強化ビュー」５７８は、例えば５枚の異なる壁部（すなわち、図示のような屋根、左壁、右壁、後壁および床）を有する部屋を用いた組織の視覚的表現である。

【０１５５】

この「部屋」の前部はアイテム５８０によって示され、この「部屋」の後部（すなわち後側壁）は、アイテム５８２によって示される。

【０１５６】

「強化ビュー」５７８内に示される「黒色ブロック」５８４は、複数の用途を持ち得る。例えば、「黒色ブロック」５８４は、他の部屋、マトリックス、サーチ結果の組、文書および／または文書のグループへのリンクを示し得る。これらの「黒色ブロック」５８４は、システム１０のユーザ１２により、所望にイネーブルおよび編成され得る。

【０１５７】

ＧＵＩ１ｘ内の右側において、ＧＵＩ１ｘ内において視認される壁およびエレメントに関するフィードバックをユーザ１２に付与するために、「部屋パネル」５８６が提供され得ることが分かる。同様に、ＧＵＩ１ｘ内に表示されるエレメントおよび／またはＩＤに関するユーザ１２の理解をさらに支援するために、関連フィードバック情報を提供するための「ＩＤパネル」５８８が表示の右下部に提供され得る。

【０１５８】

図１４ａ～図１４ｄにおいて、図１３ａ～図１３ｃに示す好適なＧＵＩ１ｘ内において用いられ得る個々の例示的エレメントを詳細に示すために、多様な図が提供される。すなわち、図１４ａにおいて、これらのエレメントの輝度、コントラストなどの変更を用いて異なるモードまたは属性を表現することが可能な様態を示すために、「光」エレメント５９０の多様な機能が示される。この光機能は、透明度および輝度と共に機能する。関連の高い結果はより不透明となり、関連の低い結果はより透明となって消失する。図１４ｂに

おいて、これらのエレメントの角度、シェーディングなどの変更を用いて異なる属性を表すことが可能な様態を示すために、「押出」エレメント５９２の多様な機能が示される。押出機能は、エレメントの基点からＺ軸に沿ってエレメントを上昇または下降させる。例として、高さの上昇は関連性の程度を示し、高さの下降は、非関連性の程度を示すように設定され得る。図１４ｃにおいて、これらのエレメントの角度などの変更を用いて異なる属性を表すことが可能な様態を示すために、「チルト」エレメント５９４の多様な機能が示される。チルトとは、エレメントをそのｘ軸上で回転させることを指す。利用可能なチルト範囲は０～１８０度であるが、ユーザの要求に応じてより制限され得、機能性および読みやすさを最良に送達することを熟慮し、視覚的送達ソフトウェアの相違（例えば、３Ｄまたはフラッシュソフトウェア）に起因する差異を考慮する。チルトによるグラフィカル効果は、ビューの角度およびエレメントからの光反射の様態の両方による影響を受ける。図１４ｄにおいて、これらのエレメントの色などの変更を用いて異なる属性を表現することが可能な様態を示すために、「色」エレメント５９６の多様な機能が示される。エレメントの着色を用いてサーチアイテムの関連性を示し、あるいは、色が濃淡により、サーチ結果の重さまたは量を示す。色ははユーザが規定することができるが、デフォルト設定では赤色、黄色および青色の順のグラデーションとなっている。例として、赤色は厚いかまたは高い関連性を示し、青色は薄いかまたは低い関連性を示す。最後に、図１４ｅにおいて、これらのエレメントの回転、方向付けなどの変更を用いることにより異なる属性を表現することが可能な様態を示すために、「Ｚ回転」エレメント５９８の多様な機能が示される。エレメントの回転は、エレメントのｚ軸上で行われる。利用可能なチルト範囲は０～１８０度であるが、ユーザの要求に応じてより制限され得、機能性および読みやすさを最良に送達することを熟慮し、視覚的送達ソフトウェアの相違（例えば、３Ｄまたはフラッシュソフトウェア）に起因する差異を考慮する。回転のグラフィカル効果により、エレメントを相互に異なる角度で配置することにより当該エレメントが強調表示され、線から外れた任意のエレメントが迅速に識別される。全てのグラフィック機能設定は、ユーザによってカスタマイズされ得る。

【０１５９】

図１４ａ～図１４ｅに示す具体的なエレメント５９０～５９８は、本発明の通信システム１０に従って使用され得る適切なエレメントの例のみを示すことが理解される。当業者であれば多くの変更例を理解し、そのため、本発明は、提供される具体例に限定されるものとして解釈されるべきではない。

【０１６０】

図１５ａおよび図１５ｂは、利用可能なビューおよび遷移または分離効果を詳細に示すために、提供される。これらの利用可能なビューおよび遷移または分離効果は、ひとえに例示目的のために、図１３ａ～図１３ｃのＧＵＩ１ｘ内に示される好適な（企業型）組織視覚表示内で用いられるものとして、提供され得る。前回と同様に、図１４ａ～図１４ｅに示す例示的エレメントを参照して上述したように、本発明は、提供される具体例に限定されるものとして解釈されるべきではない。

【０１６１】

図１３ｂの「サーチビュー」５６８の表示のＧＵＩ１ｘ内に設けられた「サーチ」フィールド５７０を用いて行うことが可能な実際の組織サーチまたは組織サーチの種類などについては、多くの選択肢が利用可能であることが理解される。既存のサーチエンジンアプリケーションを含む、任意の適切なサーチ機構を用いることができる（例えば、実施例１７に従って下記に説明するもの）。

【０１６２】

例えば図１３ｂの「サーチビュー」５６８内の結果の視覚的表示は、得られたサーチ結果の複数の次元を用いることができる。各次元は、サーチされている対象のメタデータ属性うちの１つまたはその組み合わせに基づいた情報のカテゴリー分類に関連し得る。

【０１６３】

この視覚的表現は、カテゴリの範囲の立体的な三次元描写を介して、カテゴリを表すた

めのものである。各カテゴリは、全カテゴリを容易に見ることが可能なようにレイアウト内に配置された記号またはアイコンを介して、表される。

【０１６４】

サーチに用いられる各キーワードにより、カテゴリ記号に適用される視覚的質が得られ、これにより、ユーザ１２は、当該カテゴリ内のサーチマッチの相対的強さを前記質によって区別することができる。質は、コンピュータインターフェース１４を通じて表現することが可能な視覚、音声、または他のいくつかの感覚を用いたものでよい。例えば、記号を平面（またはタイル）に傾斜（「チルト」）させることで、所与のカテゴリ内の相対的なマッチ数をの表示を提供することができる。他の質の例を挙げると、他の記号への方向付け、色の濃さ、輝き、またはユーザが多様なカテゴリを区別することを可能にする他の任意の視覚的使用がある。

【０１６５】

各質は、各カテゴリ記号に同時に適用され得る。例えば、サーチ中に含まれるキーワードが３つ有る場合、３つの異なる質を各記号について用いて、各キーワードに関する結果の相対的サイズを示す。よって、ユーザ１２は、任意の単一のキーワードまたはキーワードの任意の組み合わせについて最大数の「マッチ」を含むカテゴリを区別することができる。

【０１６６】

ユーザ１２は、興味のある具体的なカテゴリを選択し、各記号が個々の対象（例えば、文書または個人的記録、または他のいくつかの対象）を示すレベルにたどり着くまで、当該カテゴリ内のより下のレベルの詳細に掘り下げることができる。ユーザ１２はまた、属性（またはカテゴリの組）を変更して、得られた結果の視覚的描写をベースとすることもできる。例えば、初期表示では、年齢カテゴリー分類に変更され得るカテゴリを見るために、組織ユニットまたは部門を用い得る。異なるカテゴリ次元においては結果分布も異なりえるため、視覚的キューまたは質を再計算する（かまたは事前計算された日付を用いて）、質の表示を変更する。

【０１６７】

前記サーチ結果が文書または個人的記録または他の対象を表す個々の対象に戻った場合、当該対象は各キーワードに関連するため、前記質が当該対象に関する具体的な関連性評価に関連付けられ得る。関連性評価を決定するための機構は、前記サーチ機構において用いられるようなものと同一のものでよく、あるいは、他の利用可能なサーチエンジン（例えば、Ｇｏｏｇｌｅ、Ｙａｈｏｏ）によって用いられるような何らかの機構であってもよい。

【実施例７】

【０１６８】

本発明の通信の方法および／またはシステムに従って生成された言語は、物理的環境を個人化するために、バイオフィードバックデバイス、近接覚、バッジ、鍵カード、などによって利用することができる。

【０１６９】

バイオフィードバックデバイスの場合、このようなデバイスをユーザ１２の指上に配置して、特定の質問および複数種類の言語などに対するユーザの応答を測定することができる。このプロセスは、例として、ゲームコンソールを介して、モバイルデバイス１４にロードされたゲームを介して、モバイルデバイス１４にダウンロード可能なゲームを介して、かつ／または、他のデバイス１４とのインターフェースを持つ能力を有するモバイルまたはハンドヘルドゲームデバイス１４により、発生し得る。本発明に従ってバイオフィードバックデバイスを介してユーザに対して生成されたかまたはユーザに属性付けられた言語は、携帯電話、他の機器および／またはデバイス１４上で用いられる言語として使用可能であることが、予測される。

【０１７０】

近接デバイスの場合、このようなデバイスをユーザ１２が装着して、近接位置に来た際

に、多様な通信デバイス１４を遠隔位置から起動することができる。このようにして、近接デバイス中に保存された個人的属性により、ユーザ１２の近隣にあるデバイスに対し、ユーザ１２のムード、現在の状況などに基づいて設定を変更など命令することができる。

【０１７１】

家庭または建物用の自動化システムの場合、近接または類似のデバイス上に保存されたムードおよびＩＤ言語データを用いて、家庭または建物内の環境的要素（例えば、照明、温度、匂い、音楽、画像など）を制御することができる。

【０１７２】

図１６において、本発明のさらに別の好適な態様に従ってユーザ１２の個人ＩＤプロファイルを物理的環境６００に適用することが可能な様態を示すブロック図が図示されている。

【０１７３】

この図において、ユーザ１２は、例えば近接ベース（または他の場合に）バッジまたは鍵カードデバイス６０２を所有していることが分かる。この近接ベース（または他の場合に）バッジまたは鍵カードデバイス６０２は、本発明に従ってユーザの個人ＩＤプロファイル４０を保存する。このような個人ＩＤデバイス６０２を所有することにより、ユーザ１２は、物理的環境６００内の制御デバイス６０４のリモート制御を以下のようにして行うことができる。すなわち、（ｉ）近接ベースのデバイス６０２が同一の（すなわちトランシーバ（単数または複数）６０６）の範囲内にある場合に、受信器／送信器またはトランシーバ６０６あるいは一連のこのようなデバイス６０６により、ユーザ１２（またはユーザ１２のグループ（図示せず））の存在を物理的位置６００内において感知する。（ｉｉ）環境６００内のユーザ１２の存在が検出されると、個人的識別子４０の情報が（近接デバイス６０２に保存されそして）矢印ｄによって示されるようにトランシーバ（単数または複数）６０６によって制御システム６０８にリレーされる。これは、任意の形態の有線接続または無線接続により、達成することができる。（ｉｉｉ）その後、制御システム６０８は、ネットワーク２（例えば、インターネット）を介して、システム１０のネットワークサーバ１６によって提供されるＩＤレポジトリ（データベース２０）と通信する。これは、制御システム６０８とＩＤレポジトリ２０との間の通信が、標準的なインターネットベースのセキュリティプロトコル（例えば、ＳＳＬなど）を用いた暗号化チャンネルの使用を介して確立される点において、好適である。制御システム６０８は、ユーザ１２の個人的識別子４０をクエリーまたはリクエストの形態でＩＤレポジトリ２０に送る。（ｉｖ）ＩＤレポジトリ２０は、ネットワーク２を介して応答を制御システム６０８に提供する。この応答は、レポジトリ２０内に保存されたユーザ１２の特性または属性を含む。ユーザ１２の属性は、制御システム６０８に対し、適切なサーチ機構を用いた設定について問い合わせるための基本的対象として用いられる。クエリーの目的は、環境６００の構成を決定するために用いられ得る１つ以上の対象を確認することである。このようなクエリーは、マッチングするデバイスのアプリケーションに関する設定を環境６００に返送する。例えば、サーモスタット６０４の温度設定、音楽デバイス６０４を介して再生されるべき音楽および／または部屋６００内のカーテンの構成は、返送され得る可能な設定である（問い合わせされる具体的な設定は、具体的な環境６００の能力および構成に応じて異なる）。（ｖｉ）その後、制御システム６０８は、矢印ｅによって示されるような同一構成の目的のために、コマンドを物理的環境６００内の関連デバイス（単数または複数）６０４にリレーする。

【０１７４】

物理的環境６００は、個人の住居、アパート、ホテルなどの内部の部屋および／または本明細書中上述したように本発明に従ってユーザ１２の存在を決定することが可能な他の任意の位置ことが理解される。同様に、環境６００内のユーザ１２の存在の感知は、任意の適切な手段（例えば、ＲＦによるトランシーバ６０６との通信に合わせて作製されたバッジデバイス６０２または入室システムを通じて機会に通すことが必要な鍵カードデバイス６０２（すなわち、図１６中のトランシーバ６０６ｘ））を介して、達成され得る。

【０１７５】
従って、本発明は、前記システムとの使用に適合された機器、電化製品および／または他の家庭用アイテム６０４をインタラクティブに個人化する機会をユーザ１２に提供し、これにより、ユーザ１２は、自身が選択した言語（識別子４０）を用いて自身の家庭環境６００をより完全に個人化することができ、かつ、ユーザ自身の選択されたテクスチャ、匂い、色、記号および／または他の言語エレメントなどを用いて、自身の環境を個人化することができる。
【０１７６】
別の配置構成（図示せず）において、特定のホテルの場合、ユーザ１２は、プロジェクトウェブサイト１内の当該ホテルのプロジェクトページを訪れて、ユーザの個人的属性などについてホテルに事前に伝えることができる。このようにして、前記ホテルは、ユーザ１２のＩＤ、ムードなどについて詳細な連絡を受けることができ、これにより、ユーザ１２のホテルの部屋内の全設定をこれらの設定に従って設定することができる。
【実施例８】
【０１７７】
本発明のシステム１０に従って生成された言語は、ゲームによって決定され得、これにより、ゲームユーザ１２に対し、一組の質問を訊くことができる。これらの質問は、ユーザのＩＤクレスト、ムードアイコンおよび／または他の識別用製品（識別子４０）に掲載可能なように、ユーザの識別用特性を決定する。その結果、ユーザ１２を複数のレベルで迅速かつ効果的に識別する手段が得られる。
【０１７８】
前記ゲームは、ユーザ１２に関するその一連の質問および応答を介して、当該ユーザ１２のための１組の言語エレメントを属性付ける際に、これらの言語エレメントを携帯電話および／または他のデバイス１４上で後で利用できるように属性付けることもできる。このプロセスは、ゲームコンソール１４を介して、モバイルデバイス１４上に配置されたゲームを介して、モバイルデバイス１４にダウンロード可能なゲームを介して、または、他のデバイス１４とのインターフェースを持つ能力を有するモバイルまたはハンドヘルドゲームデバイス１４により、発生し得る。ゲームを介してユーザ１２に対して生成されたかまたは属性付けられた言語は、携帯電話および／または他の機器またはデバイス１４上で用いられる言語として、使用することができる。
【０１７９】
一例として、ここで、図１７を参照する。図１７は、本発明の通信の方法および／またはシステムのさらに別の好適な実施形態に従って、多様なプログラミングおよび／または製作サービス（例えば、ゲームコンソールなど（ブロック１９と呼ぶ））をインタラクトし得、利用され得る様態を示すブロック図を含む。この例の文脈において、「ゲーマー」であるユーザ「Ｔ」について、図１７を参照して言及する。ユーザＴは、Ｇユナイテッドのグループワークスペース（ブロック６）のメンバーである。
【０１８０】
ユーザＴは、プログラミングテンプレート（ブロック４）内の多様なゲームテンプレートを検討した後、グループワークスペース（ブロック６）において、楽しい環境において多数のファイルを獲得したという自身の友人の経験に基づいた新規のゲームを生成しようという提案を掲載する。
【０１８１】
この提案に対して幅広く熱中があり、さらなるユーザ「Ｓ」が新規ゲームＷＹｄｅのグループモデレータとして指名される。彼の／彼女のより高いアクセスが与えられると、ユーザＳは、ゲーム（ブロック９）のためのメディアエレメントにアクセスし、製作指令（ブロック３）に基づいて前記ゲームのプロジェクトマネージャとなり、興味を持つユーザは、前記ゲーム中に挿入される言語を収集するプロセスを継続する。新規ゲームは、製作指令（ブロック３）およびユーザ１２の言語に基づいて、書かれる。ユーザ１２の言語は、適切さのため、メディア制御システム（ブロック８）を通じてフィルタリングされる。

その後、最終提出物がユーザＳから製作機能（ブロック１２）へと承認を受けるために送られ、承認を受けた後、ユーザインターフェース（ブロック１１）へと返送され、最終的にゲームコンソールおよび／またはコンピュータデバイス（ブロック１８および／または１９）上に提供される。

【実施例９】

【０１８２】

送信者（ユーザ１２）は、犬の吠え声の音声を自身の電話機１４を介して別のユーザ１２に送り、送信者１２は、実際の吠え声または前記吠え声の視覚的描写またはさらには前記吠え声に関連する絵柄（これは、送信者の意図を記述している）を送るか否かを選択する。受信者１２が送信者の１２のパートナーである場合、受信者１２は、この犬の吠え声が「家に帰ってきて。あなたがいないとさみしいよ」または「あなたは犬小屋にいるよ」を意味するか知っている。このような抽象的表現は、ユーザ１２の通常の通信手段および親密度に個性を与える。すなわち、その言葉が意味するところを知っているのはそのカップルだけである。現代では皆時間が足りないため、上記により、ユーザが、自身のパートナーに対して、極めて短い時間枠内においてかつ迅速で楽しい様態で、「私は君の好きなものを知っているよ」または「私はあなたを分かっているよ」と迅速に言う機会が、ユーザに与えられる。

【０１８３】

図１１において、音声、画像およびテキストまたは記号のムードおよびＩＤプロファイルまたは言語としての使用が、サブブロック：（１ａ）（例えば、テキスト（２）（例えば、音声（２ａ）または音楽（２ｂ））、および（３ａ）（例えば、画像または絵柄））により、ブロック（１）、（７）および（８）内に示されている。

【実施例１０】

【０１８４】

ユーザ１２は、メッセージを自身のステーションに送るか、または、ユーザは、プロジェクトウェブサイト１またはプロジェクトのコンテンツが利用のために掲載される他の場所にログインし、その結果、その日または他の期間におけるユーザ１２全員の将来の入来メールまたは他の通信３に関する設定およびインターフェースが固定される。第１のユーザ１２とインタラクトした他のユーザ１２に対して、第１のユーザ１２のムード、忙しさのレベルおよび／または第１のユーザ１２が指定することを望む他の任意の情報について通知がされ、これにより、これらのユーザ１２は、第１のユーザ１２と通信する前に、このような条件を認識する。第１のユーザ１２のムードおよび忙しさのレベルなどが変化した場合、これらの設定は、その日中に第１のユーザ１２が変更することが可能である。

【０１８５】

このようにして、第１のユーザ１２との接触を望む人々は、第１のユーザ１２のムードおよび状況について認識し、これにより、より効果的な通信が得られる。

【実施例１１】

【０１８６】

ユーザ１２に対し、通信を個人化し、ユーザ１２による個人的を可能にする通信デバイス１４（および他の任意の形態の機器）にわたって用いられるユーザ自身の言語をインタラクティブに生成するための選択肢が提供され得る。その結果、企業および企業スタッフに対し、機器と、機器、仕事および小売環境とのインターフェースとをインタラクティブに個人化する機会が、与えられる。これにより、言語およびインタラクションの使用の容易さおよび効率が促進され、企業のブランド化が強化され、かつ／または、企業内において用いられる企業の言語の生成にスタッフが関与することが可能になる。

【０１８７】

この好適な実施形態は、図１３ａ～図１３ｃのＧＵＩ１ｘに示す例示的な企業ベースの運用構造に採用することができることが理解される。

【実施例１２】

【０１８８】

本発明の通信システム１０は、自身のムードを規定するためのツールを企業スタッフ（ユーザ１２）に付与し、企業スタッフの一定期間にわたるムードから取り出されたデータを従業員満足度調査などに利用する機会を企業に与えるように、機能し得る。これは、例えば、プロジェクトのツールを用いた「リアルタイムの」従業員満足度調査として機能し得、その結果、（ｉ）各スタッフメンバーに関する識別用特性を決定することができ、かつ、（ｉｉ）各スタッフメンバーのムードを即座に伝送し、後で調査目的のために並べることができる。

【０１８９】

ムードアイコンなどの生成のためにこの方法およびシステムによって収集されたデータを用いて、企業のためのこのようなレポートを生成することができる。以前のムードアイコンは一種のタイムカプセル中に保存しておくことができ、これにより、企業は、ユーザのムードの履歴および文脈を所望に見ることができる。

【０１９０】

この好適な実施形態は、図１３ａ～図１３ｃのＧＵＩ１ｘに示す例示的な企業ベースの運用構造において採用することが可能であることが、理解される。

【実施例１３】

【０１９１】

送信者は、プロジェクトウェブサイト１またはプロジェクトのコンテンツが掲載されているかまたはプロジェクトの方法が通信手段としてのインタラクティブ使用のために使用についてライセンス付与されている他のプラットフォーム上において、カラオケメッセージのスニペットを生成する。ウェブサイト１、他のプラットフォームまたはデータベースは、多様な困難さのレベルおよびユーザ自身の音楽スニペットを生成するためにユーザ１２が用いることが可能な多様な音声において区切られた、録音された伴奏の多様なスニペットを保存している。ユーザ１２は、自身の歌スニペットを選択し、自身の音声を記録し、音声を選択または記録し、本発明の目的のためにその結果を音声として送る。

【０１９２】

このプロセスは、ゲームコンソール１４を介して、モバイルデバイス１４にロードされたゲームを介して、モバイルデバイス１４にダウンロード可能なゲームを介して、または、他のデバイス１４とのインターフェースを持つ能力を有するモバイルまたはハンドヘルドゲームデバイス１４により、等しく発生し得る。例えばプロジェクトウェブサイト１またはゲームを介して生成されたかまたはユーザ１２に対して属性付けられた言語は、携帯電話および／または他の機器および／またはデバイス１４上で用いられる言語として、使用することができる。

【０１９３】

言語設定内において、ユーザ１２は、プロジェクトウェブサイト１において提供される伴奏音楽に合わせて歌うことにより、ユーザ自身の歌または歌スニペットを生成し得る。ユーザ１２は、自身の音楽経験に基づいてかつ／または自身の嗜好に基づいてバンドトラックを選択する機会を持ち得る。ユーザはまた、自身のムードなどを反映した歌、音楽または歌スニペットを利用する機会も持ち得る。

【０１９４】

図１８において、本発明の好適な実施形態に従って、本発明の通信方法および／またはシステムのいずれか１つに従って生成されたユーザの個人ＩＤプロファイルがカラオケシステム６５０と共に用いられ得る様態を示すブロック図が図示されている。

【０１９５】

図１８において、カラオケシステム６５０を利用するために、ユーザ１２は、例えば自身のアイデンティティー情報（識別子４０）をログインｉｄで入力することよりまたは前記カラオケシステムに取り付けられた何らかのデバイスを介して自身の識別子４０を直接または自動的に入力することにより、当該システム６５０に対して自身を識別する必要があり得ることが分かる。

【０１９６】

カラオケシステム６５０のモジュール６５２により、ユーザ１２が記録するかまたは一緒に歌うことを望み得るトラックの選択および提案が可能になる。このモジュール６５２は、カラオケシステム６５０と一体化されるかまたは接続される適切なユーザインターフェース（図示せず）を介して、ユーザ１２に提供することができる。

【０１９７】

「選択および提案」モジュール６５２は、カラオケシステム６５０内のサーチ機構６５４（これは、実施例１８を参照して後述するサーチ機構と同一のまたは類似するサーチ機構でよい）と通信して、例えば、特定のユーザ１２のための推奨トラックをリクエストする。モジュール６５２は、クエリーのためのパラメータ（例えば、ユーザアイデンティティー（識別子４０）およびカラオケシステム６５０のユーザインターフェース（図示せず）を通じてユーザ１２が指定し得た他の任意の制限事項）を供給する。

【０１９８】

サーチ機構６５４は、矢印ｆによって示すように、クエリーを（好適にはセキュアな）通信チャンネルを介してネットワーク２を通じてシステム１０のＩＤレポジトリ（データベース２０）へと発行する。このクエリーリクエストは、ユーザ識別子４０およびカラオケシステム６５０が興味を持つ特定の属性を提供する。ＩＤレポジトリ２０に送られたクエリーに起因して、矢印ｇによって示すように、カラオケシステム６５０によってリクエストされた属性がそのサーチ機構６５４へと返送される。ＩＤレポジトリ２０へのアクセスおよびよってリクエストされた特定の属性は、ＩＤレポジトリ２０内に置いて実施される方針を介して、制御され得る。このようにして、ユーザ１２は、カラオケシステム６５０から送られたリクエストを可能にするために、アクセスＩＤレポジトリ２０への許可を事前に提供しなければならない場合がある。これは、何らかの他のインターフェース（図示せず）を介して行ってもよいし、あるいは、ユーザ１２のみに知られているカラオケシステム６５０のトークン（図示せず）（これは、ユーザ１２によるカラオケシステム６５０への一回限りのアクセスを提供する）によって達成することもできる。

【０１９９】

返送された属性は、カラオケシステム６５０内において歌メタデータ（ブロック６５６を参照）に対してクエリーを発行して、ユーザ属性と最適マッチする歌を探す（基本対象）ための基本対象として、用いられる。これは、当該音楽の音域、鍵、リズムおよび／またはテンポを含み得る。以前の推奨物および選択からの影響を将来のサーチに与えるようにするために、ローカル履歴データベース６５８がカラオケシステム６５０内において保持される。例えば、ユーザ１２は、以前選択した歌「のような」歌をサーチし得る。このサーチでは、以前の歌が、基本対象としてサーチ対象として用いられる。

【０２００】

その後、一連の候補となる歌がユーザインターフェース（図示せず）を通じてユーザ１２に返送され、ユーザ１２によるアクションを待つ。任意のアクションは、上述したような後での利用のために、取得される。

【０２０１】

本発明によるカラオケシステム６５０の運用の好適な方法は、以下のようにまとめることができる。すなわち、（ｉ）ユーザ１２は、音楽スニペット、誰かが歌っているトラックを用いたいかあるいは自分で歌いたいかについて選択する。（ｉｉ）ユーザ１２が歌いたいと望む場合、ユーザは、自身の能力レベル（初心者、中級、上級）を選択することを要求され得る。（ｉｉｉ）ユーザ１２は、歌（これは、歌唱力レベルなどにカテゴリー分けされ得る）を選択し、スニペットの長さ（これは、関連デバイス１４の技術的能力に応じて、例えば３つの異なる提供物から選択され得る）を選択し、その後、ユーザの通信デバイス１４に取り付けられたマイク（図示せず）を用いてユーザ自身の音声を録音する。（ｉｖ）歌または歌スニペットは、ユーザ１２の言語ファイル（識別子４０）内に保存され、ユーザが将来これらのファイルを利用すること望む場合、ユーザ１２の携帯電話１４などにアップロードされ得る。

【０２０２】

ユーザが生成した音楽を生成するプロセスは、モバイルまたは他のゲームデバイス１４の主題ともなり得る。

【０２０３】

図１９において、本発明の好適な実施形態に従って、本発明の通信方法および／またはシステムのいずれか１つに従って生成されたユーザの個人ＩＤプロファイルが音楽記録デバイス７００と共に用いられ得る様態を示すブロック図が示されている。音楽記録デバイス７００は、選択された録音伴奏などと関連付けられた歌のモバイル録音に適している。

【０２０４】

この図において、モバイルユーザ１２は、自身のモバイルデバイスアプリケーションインターフェース１４ｘ（例えば、画面またはキーパッドなど）を用いて、録音された伴奏を選択し得ることが分かる。その後、選択された録音伴奏は、矢印ｈによって示すように、モバイルデバイス１４にダウンロードされて、直後または後で利用できるようになる。この録音された伴奏は、ユーザ１２が歌詞を知らない場合に音楽に合わせて歌うことを可能にするよう、音声トラックを含み得る。録音された音声トラックが録音された伴奏と組み合わされた場合、この音声トラックは削除することができる。

【０２０５】

ユーザ１２は、「記録セッション」を自身のモバイルデバイス１４上で起動し得る。その後、記デバイス１４上のアプリケーションが、デバイス１４上のマイク１４ｙを通じてユーザ音声トラックを記録している間、バックトラック（２ａを参照）を同時に再生し得る。その後、音楽記録デバイス７００は、前記音声を前記録音された伴奏と組み合わせてデバイス１２上の新規音楽ファイルとするか、または、ユーザ１２は、矢印ｉで示すように、前記音声記録をサービスに送ってこの組み合わせを実行することを選択し得る。

【０２０６】

その後、音楽デバイス７００は、主音および速さについてトラックを調節しかつ前記音声トラックの質を前記録音された伴奏に関連して向上させるためのさらなる効果を付加する多様な信号処理技術を用いて、前記音声トラックと前記録音された伴奏とを組み合わせ得る。その後、その結果得られた組み合わされた音声および録音された伴奏のファイルがモバイルデバイス送達チャンネル（例えば、ＭＭＳなど）を介してユーザ１２に送られるか、または、矢印ｊで示すように、元々のアプリケーション（図示せず）に送られる。その後、このファイルは、電話機１４上の着信音などとして使用するか、または、ユーザ１２が望む他の様態で使用することができる。

【実施例１４】

【０２０７】

さらに別の態様によれば、本発明の通信の方法および／またはシステムは、コンテンツの他のクロスメディアプログラミングと（例えば、テレビジョン、映画および／または本発明と関連付けられる他の新規メディアプロジェクトの一部として）相互関連し得る。言語（例えば、象徴、画像、音声、運動および／または他の感覚表現手段）を、プログラムおよび／またはプロジェクトのコンテンツ内において使用することができる。使用される言語の意味は、特定のプログラムのコンテンツの文脈内において定義されるが、テレビジョンおよび／または新規メディア提供物はインタラクティブであるため、視聴者は、当該言語の意味の発展に参加するよう招待され得る。

【０２０８】

プログラミングの包括的構造の部分を形成する記号はスタートである。すなわち、視聴者は、例えば（ｉ）インタラクティブウェブサイト、（ｉｉ）携帯電話および／または類似のデバイス１４および／または（ｉｉｉ）ソーシャルネットワークインタラクションを介して、プログラムコンテンツについてフィードバック、投票および提案を提供することに参加するよう、招待される。クロスメディアプラットフォームは、視聴者にとっての発見プロセスを提供するように、相互関連する。すなわち、プログラムの娯楽的価値に加えて、視聴者は、積極的アプローチをとり、自身について新しいことを学び、積極的な自己表現に向けての最初の一歩を踏み出すよう、促される。この文脈における本発明は、多様

な相互に関連付られたメディアプラットフォームにわたって言語を生成するためのインタラクティブかつ進化的な方法の開発である。

【０２０９】

本発明は、個人またはグループが寄与するブロードキャストまたはデジタルメディアをオンラインで組み立て、仲介し、生成し、かつ、一定範囲の有能なメディアデバイスに配信するための方法に焦点をおく。

【０２１０】

本発明は、以下のモード（すなわち、（ｉ）事前規定された製作テンプレートへの適合および／または（ｉｉ）包括的製作方針の遵守）のうちの１つまたは両方に従った一定範囲のソースデバイスからの構造化されたワークフローを可能にするデジタルメディア製作の分野において、デジタルメディア製作に先行する。

【０２１１】

メディアエレメントは、映像、音声、その後のレンダリングおよび製作のためコンピュータグラフィックスエレメント、画像、テキスト、アバターデータ、および／または、スタイルガイド（例えば、色、フォントおよび／または匂い／芳香）のうちのいずれかまたは全てを含み得る。

【０２１２】

ユーザ１２は、中央アプリケーションを介して、求められているエレメントの種類を見て、ガイドされるワークフローを通じて、個人的にまたは協力し合って、限定的にまたは広範に分配される最終メディア製品の製作に向かってアイテムを寄与することができる。

【０２１３】

製作者は、メディア製品のためのフレームワークを確立し、製作活動リストおよび／または一定範囲の製作指令に適合するオンラインアプリケーションを介して、入力を探求することができる。

【０２１４】

図１７に示すように、適切な製作システムは、以下を含み得る。

【０２１５】

（ａ）プログラミングフレームワーク（アイテム１）－これは、以下の論理機能（すなわち、ワークフロー＆アクセス制御モジュール（アイテム２））を含むソフトウェアアプリケーションであり得る。このワークフロー＆アクセス制御モジュールは、アプリケーション中の主要機能を、例えばコンテンツ管理システム（アイテム１３）中の従来のコンテンツ摂取および公開ワークフローと関連した様態で協調させることができる。（アイテム１３）中の機能は、標準的なプログラミングＡＰＩ技術によって露出され（ウェブサービスとしての露出を含む）、これにより、コンテンツエレメントを製作前ワークエリア内にアップロードしてさらなる編集を施した後、適正化およびさらなる製作および公開のために提出することができる。（アイテム１３）の機能は、製作システム内に含まれるエレメントへのユーザ１２のアクセスも制御する。すなわち、個々の貢献者または貢献者グループのメンバー（グループの場合、貢献者は、他のグループメンバーの貢献を見ることができ、許可に応じて他のグループメンバーの貢献を編集することができる）になることにより、読み出しおよび／または書き込み許可について許可する。製作指令モジュール（アイテム３）－これは、指令（例えば、映像フォーマット、提案される位置、提案されるスタイル）などのショー製作者からの製作指令を貢献したいと望む個人およびグループに見えるようにするためのワークスペースであり得、最終メディア製品に関する詳細な活動一覧表（例えば、シーンの順序／長さなど）を含み得る。プログラムテンプレート（アイテム４）－これは、最終製作されたメディア製品を得るための異なるメディアエレメントの挿入先となるドラッグアンドドロップスロットを含み得るメディア製品テンプレートであり得る。私的ワークスペース（アイテム５）－これは、メディア製品に対する貢献を提出している個人ユーザが見ることのできるエリアであり得る。ユーザ１２は、以前提出したアイテムおよびワークフロー全体における自身の状態を見ることができる。グループワークスペースモジュール（アイテム６）－これは、グループが提出について協力し合うことが

できる（すなわち、メディアエレメントを追加することができ、以前寄与されたエレメントを徐々追加することでき、グループメンバーが寄与された変更について投票を交わすことができる）エリアであり得る。公開ワークスペースモジュール（アイテム７）－これは、さらなる製作ステップの前に、アプリケーションへのアクセスを持つ個人全員が「公開」貢献を見ることができるエリアであり得る。ワークスペースへのアクセス（アイテム５～７）は好適には、公認ユーザ（個人、グループまたは全てのアプリケーションユーザ）についての読み出しおよび／または書き込み全てである。メディア品質制御モジュール（アイテム８）－これは、コンテンツ管理システム（アイテム１３）および製作指令（アイテム３）と関連して、さらなる製作ステップについてのメディアの適合性に関する品質確認を行うことができる機能であり得る。このような確認の例を挙げると、ソースフォーマット（例えば、他の送達フォーマットへのトランスコーディングの適合性の確認）、長さ（例えば、製作ルールに対する長さ）、ソース品質（例えば、ソースメディア中の音声または映像ノイズのレベル）および／またはソースコンテンツ（例えば、不適切なコンテンツ（すなわち、画像、音声および／または単語））がある。メディア品質制御機能（アイテム８）は、ユーザインターフェース（アイテム１１）を通じて、貢献されたメディアの適合性について助言を提供し、その結果、前記メディアは受容または拒絶され得るか、または、条件的に受容され、その場合、当該ソースメディアに関連する問題に起因する可能なダウンストリーム製作問題について警告が出される。メディアエレメント（アイテム９）－これは、貢献者によって使用されるように製作者から提供されたメディアアイテムの図書館であり得る。好適には、業界標準の技術を用いて、デジタル権利を管理し、この材料に関連する不正コピーを回避して、不適切な使用を回避するとよい（前記メディアアイテムの例を挙げると、グラフィックス、映像のイントロおよび／またはエンディング、音楽、音声、画像および／またはアバター情報がある）。ユーザ言語モジュール（アイテム１０）－これは、言語エレメント（例えば、テキスト、音声、匂い、色、音楽、映像エレメントなど）の図書館であり得る。これらの言語エレメントは、前記製作を特徴付け、個々の貢献に基づいたアイテムを含み得る。上記および／またはユーザインターフェース（アイテム１１）－これは、可能なデバイスおよびチャンネルの範囲（例えば、図１７中のアイテム１６～２１）をアプリケーションに提示する機能であり得る。

【０２１６】

プログラミングフレームワーク（アイテム１）を通じて入来したデータは全て、貢献するユーザ１２からのメタデータまたは前記製作機能（アイテム１２－以下を参照）と共にタグ付けされ得、コンテンツ管理システム（アイテム１３）中のソースメディアと共に保存され得る。

【０２１７】

（ｂ）製作機能（アイテム１２）－これは、完全または部分的に手動のあるいは完全自動化された機能であり得、メディア製品のためのワークフロー全体（コンテンツ適正化を含む）を実行し、以下のためにインターフェースを持ち得る：すなわち、プログラミングフレームワーク（アイテム１）に対するインターフェース、製作指令（アイテム３）、メディアエレメント（アイテム４）の提供およびワークフローの確認、コンテンツ管理システム（アイテム１３－以下を参照）、コンテンツ管理システム（アイテム１３）の内蔵ワークフロー後のメディア製品のさらなる製作、分配のための、製作前からコンテンツ送達システムへのアイテムの移動（アイテム１４－以下を参照）。

【０２１８】

（ｃ）コンテンツ管理システム（または「ＣＭＳ」）（アイテム１３）－これは、ウェブまたはブロードキャストメディア製品の経営者および製作を通じたユーザデータの私的、グループおよび公開ワークスペース構成概念中への保存に用いられる標準的なＣＭＳであり得る。ＣＭＳは、ターゲットチャンネルおよびデバイス（例えば、ドキュメンタム）に適合するように、ソースメディアを一定範囲のフォーマットにトランスコードする能力を含む得る。

【０２１９】

（ｄ）コンテンツ送達システム（アイテム１４）－これは、メディア配信（アイテム１５）の必要性に基づいた、ターゲットデバイスに適したフォーマットのメディアの組み立ておよび配信制御に用いられる標準的なコンテンツ送達システムであり得る。メディア配信は、ブロードキャストＴＶ、ケーブルＴＶ、インタラクティブＴＶ、ゲームコンソール、オンラインウェブサービス、モバイルデバイスおよび／または、モバイル／ポータブルゲーム用コンソールなどに対して、発生し得る。

【０２２０】

プログラミングフレームワーク（アイテム１）アプリケーションは、一定範囲のデバイスおよび方法を介して、ユーザインターフェース（アイテム１１）機能を介して、アクセスされ得る。これらのデバイスおよび方法の例を挙げると、ネットワーク型ポータブルゲーム用コンソール（アイテム１６）（例えば、Ｓｏｎｙ　ＰＳＰまたはＮｉｎｔｅｎｄｏ　ＤＳなどのデバイス）、モバイルデバイス上で動作するブラウザまたはクライアント（アイテム１７）、コンピュータデバイス上で動作するブラウザまたはクライアントアプリケーション（アイテム１８）、ゲームコンソール（例えば、ＭｉｃｒｏｓｏｆｔのＸｂｏｘ、Ｓｏｎｙ　ＰＳ３またはＮｉｎｔｅｎｄｏ　Ｗｉｉ）上で動作するブラウザまたはクライアントアプリケーション（アイテム１９）、インタラクティブＴＶシステムを介して動作するブラウザまたはクライアント（アイテム２０）、および／または、ケーブルＴＶシステム（例えば、セットトップボックス）を介して動作するブラウザまたはクライアント（アイテム２１）などがある（ただし、これらに限定されない）。

【０２２１】

矢印ｋで示すような多様なデバイス間の通信は、任意の適切な手段によって提供可能であるが、好適には、業界標準のＩＰ技術（例えば、一定範囲のアクセスネットワーク（例えばＷＬＡＮ、ＤＳＬ、ケーブル、セルラーおよび／または、ＤＶＢバックチャンネル）に及ぶＴＣＰ／ＩＰ）を介して提供するとよい。

【０２２２】

一例として、ユーザ「Ｙ」は、プログラムＸについてのグループワークスペース（アイテム６）のメンバーであり、彼／彼女はグループモデレータであることから、アクセスレベル２が割り当てられている。ユーザＹは、音楽に特定の興味を持っており、貢献を楽しみ、製作指令（アイテム３）について良く認識している。ユーザＹは、ドラムビートをプロジェクトウェブサイト１（図１および図２を参照）から彼女の携帯電話１４（または図１７中のアイテム１７）にダウンロードする。その後、彼／彼女は、このドラムビートトラックを他の音楽音声を追加するための土台として用い、鳥の音声を前記ドラムビート上に録音する。彼／彼女は、前記音楽ファイルへの付加を完了し、作業が終わったと考えると、次に、完了したファイルを編集のためにワークフローおよびアクセス制御エリア（アイテム２）にアップロードし、その後、前記ファイルはコメントをもらうためにグループワークスペース（アイテム６）へと提出される。

【０２２３】

グループは、前記トラックはプログラムＸシリーズにおける文字Ｚに最適であると、決定する。このファイルは、プログラミングフレームワーク（アイテム１）中のメディア制御機能（アイテム８）を介して適合性について確認され、音楽ファイルおよびグループワークスペース（アイテム６）のコメントが、承認のために製作機能（アイテム１２）へと送られる。将来の参照のため、前記音楽ファイルおよびそのコンポーネント部分は、プログラミングフレームワーク（アイテム１２）において、（前記ファイルの作者として識別されているユーザＹによってプログラムＸ下でファイルされた）ユーザ言語内に保存され得る。

【０２２４】

別の例において、ユーザ「Ｌ」は、ＤＩＹプログラミングに関するグループワークスペース（アイテム６）のメンバーである。彼／彼女は、前記グループを友人と共に生成している。彼／彼女はグループモデレータおよびプログラミングファシリテータであるため、彼／彼女にはアクセスレベル１が割り当てられている。ユーザＬは、利用可能な貢献に用

いられるメディアエレメント（アイテム９）を確認し、利用可能なプログラムテンプレート（アイテム４）を確認し、プログラムに関する自身の提案を、グループワークスペース（アイテム６）内の自身のグループの友人に対して掲載する。彼の／彼女の友人は、保存されている自身のユーザ言語の言語エレメント（アイテム１０）を利用し、詳細をグループワークスペース（アイテム６）内に掲載する。友人は、前記ファイルを製作指令（アイテム３）に照らして確認し、前記ファイルをメディア品質制御（アイテム８）を通じて送り、前記ファイルが適切であることを確認した後、前記プロジェクトおよびそのファイルに対する識別用アイコンを生成および割り当てて、ワークフローおよびアクセス制御エリア（アイテム２）内のアイコン（識別子）中に前記言語ファイルを掲載する。その後、他の友人が、テンプレート（アイテム４）内に適合するエレメントを構成するために必要なコンテンツを構築する際、類似のプロセスをとり得る。完了後、前記プログラムは公開される。

【実施例１５】

【０２２５】

企業は、企業およびそのスタッフによって生成されたプロジェクトの多感覚応用の識別子４０～４ｃの使用と、プロジェクト管理者からの入力とによる情報の有効なインデキシング、ファイリングおよび／または保存を可能にするために、本発明によって提供される方法および／または関連製品についてライセンスを付与し得る。このようなインデキシングおよびファイリングシステムは、非線形に動作する（すなわち、図書館は、視覚的に、テーマ材料およびリンクなどの大型分岐線を提供するための行為をマッピングする）。ユーザ１２が掘り下げるにつれ、当該情報は先行分岐線に戻り、これにより、ユーザ１２は、ミクロ的問題を取り扱っているときに、全貌またはマクロ的全体像を常に認識することができる。

【０２２６】

このプロセスにより、ユーザ１２は、象徴および多感覚応用のアイコンなどの使用により、材料を効果的に並べ、インデキシングすることができ、これにより、ユーザ１２は、関連情報をサーチする際に、多レベルの参照ポイントを有することができる。内部情報ネットワークは、公開外部プロジェクトウェブサイト１にリンクされ得、継続性のため、プロジェクトからの多面的な識別されたネットワークおよびコミュニティの公開提供物（例えば、図１２～図１５ｂを参照）と一致する。

【実施例１６】

【０２２７】

固有の視覚的表示により、企業のスタッフメンバーまたは他のユーザは、同時に全体像へのアクセスを持ちかつ全体像を認識しながら（例えば、図１３ａ～図１３ｃを参照）、具体的な情報のアクセスおよび掲載を容易に標的とすることができる。

【実施例１７】

【０２２８】

属性識別子（例えば個人４０、グループまたは企業ＩＤ４０ａ、ムードまたは他の属性）を組織の既存のプロファイリング手段に採用することにより、ユーザ１２は、多くの場合において（例えば、会員制クラブ、フリークエントフライヤークラブおよび／または医療用ｉＤなどを介して）可能になる。現在、航空会社のフリークエントフライヤープログラムのオペレータなどの組織は、顧客カードおよび関連データベース内の自社の顧客詳細をプロファイルする。予約時に、ダイエットなどの顧客選好情報を参照し、これに基づいて行動を行う。

【０２２９】

プロジェクトの属性識別子４０ｂを用いて、企業は、メンバーＩＤにおいて具現化された情報に基づいて、より標的が絞られた満足をメンバーに提供することができる。メンバーの現在のムードおよび／または広範囲の選好情報を、プロジェクトウェブサイト１（またはライセンシーのウェブサイト（図示せず）など）を介して、容易に保存およびアクセスすることができる。

【０２３０】
この好適な実施形態は、図１３ａ～図１３ｃのＧＵＩ１ｘに示す例示的な企業ベースの運用構造に採用することができることが、理解される。
【実施例１８】
【０２３１】
さらに別の態様によれば、本発明の通信の方法および／またはシステムは、「サーチ機構」８００（例えば図２０または図２３を参照）を提供し得る。サーチ機構８００は、ユーザ属性のマッチングのカテゴリー分けなどに用いられる機能であり得る。
【０２３２】
図２０において、本発明に従って使用可能な例示的サーチ機構８００を示すより簡単なブロック図が図示されている。図２１において、図２０に示す好適なサーチ機構内において用いられるクエリー構造の例示的プロセスを示すために、フロー図が提供される。最終的に、図２２において、サーチ機構８００のより詳細なブロック図が例示目的のために提供される。
【０２３３】
図２０～図２２を参照して、ユーザ１２は、サーチ機構８００を用いてクエリーの対象を規定することができ（例えば、ユーザ１２は、人、文書、グループ、プロジェクト、組織、ＴＶショー、映像、絵柄、音声および／または、任意のマルチメディアファイル、他の属性、ファイルまたはエンティティを探すことができ）、その後、結果を同一範囲のアイテムのＩＤとマッチングさせることができることが分かる。
【０２３４】
サーチ機構８００によれば、サーチエンジン８０２は、リクエストされたサーチに関連する個人、グループ、プロジェクトまたは企業ＩＤの局面を選択するために、用いられる。その後、ユーザ１２は、特殊属性などの指定リストから選択することができ、その後、その結果得られた種類のリクエスト（例えば、ファイル種類など）を指定することができる。このプロセスにより、進行中の絞り込みサーチを行うことができる。この進行中の絞り込みサーチは、規定された人、グループ、エンティティ、文書またはファイル、などとの属性のマッチングから開始する。例として、プロジェクトマネージャがプロジェクト参加者のための避難所を組織したいと望む場合、当該プロジェクトマネージャは、（ｉ）その内部において全ての個人ＩＤ（識別子４０）およびプロジェクトの焦点を参照したであろうプロジェクトＩＤ（識別子４０ｂ）を入力し得、（ｉｉ）自分が探しているもの（例えば「避難所」）を選択し得、かつ、（ｉｉｉ）特殊属性「宛先」および「活動の種類」を追加し得、かつ／または、さらなる任意のキーワードを追加して、サーチをさらに絞り込み得る。
【０２３５】
別の例として、ユーザ１２は、持続可能性の成績が良い組織についてサーチして投資をしたいと望み得る。ユーザ１２は、前記プロジェクトおよびその認定プロセスに精通しているため、企業が認定要求に合格した場合、その企業に対し、認定およびそのＩＤに適用される象徴が付与される。ユーザ１２は、前記プロジェクトの持続可能性記号を、（図２０中の矢印ｍ、図２１に示す好適なクエリー構造プロセスの場合はブロック８５０によって示すように）サーチクエリーフィールド中に入力し得、「組織」について一致を、特殊性について「オーストラリア」地域を、かつ／または、必要に応じて他のキーワードを付加し得る。このサーチの結果から、持続可能性が認定された企業のリストが得られる。サーチ結果の「リスト」の提供に加え、サーチ機構８００は、視覚的表示も提供し得る。この視覚的表示は、ユーザ１２がこのような認定を持つ企業全てを決定する際の資料として使用可能であり、かつ、さらなる特殊性および／または他のキーワードアイテムに従ったサーチ詳細をユーザが一目で確認することを可能にする。
【０２３６】
既存の組織または企業内部構造に統合されたサーチ機構８００（上記を示すブロック図を示す図２３を参照）の場合の後者のサーチ選択肢を用いて、多面的なグラフィカル機能

により、ユーザ１２の参照のために、組織のより完全かつ高精度の比較が可能となる。ユーザ１２は、「３Ｄ強化ビュー」ボタン５６６（図１３ｃを参照）を押すことにより、当該組織に関するさらなる詳細に掘り下げることもできる。この「３Ｄ強化ビュー」ボタン５６６は、当該企業に関する極めて詳細な情報および／または良く情報を知った上で選択を行うためにユーザ１２が興味を持ち得る参照材料を提供する。

【０２３７】

再度図２０を参照して、サーチがトリガされるのは、矢印ｍによって示すようにユーザ１２が適切なインターフェースからサーチをリクエストした時であることが分かる。これは、包括的サーチインターフェース（例えば、アプリケーションに統合されたアプリケーション特有のサーチインターフェースからのまたはこれを通じたウェブブラウザ）を介して、行われ得る。サーチリクエストをサーチ機構８００に対して発行するには、ユーザ１２は、クエリーの複数の局面を直接的または間接的に指定しなければならない。

【０２３８】

サーチ機構８００を利用するために指定され得るクエリーの多様な局面を、図２２のクエリー構造フローチャート８４０中に示す。これらの局面は、以下のものである：（ａ）クエリーの対象（ブロック８５０）－これは、ユーザ１２がサーチしている対象の種類（単数または複数）であり、例えば、ユーザ１２は、他の人々、文書、マルチメディア対象および／または、組織的単位をサーチし得る。サーチ機構８００のクエリー構造インターフェース８０４（図２２を参照）は、これらのターゲット対象を識別することを可能にするインターフェースである。（ｂ）基本対象（ブロック８５２）の選択－基本対象は、サーチの基本として用いられる対象であり、換言すれば、これは、サーチ結果を含む関連および／または関連対象を決定するために、サーチ機構８００のデータストア８０６中の対象とのマッチング比較対象として属性が用いられる対象である。評価アルゴリズム（図２２中のアイテム８０８を参照）を用いて、各保存された対象が基本対象の多様な属性とマッチングする程度を決定し、かつ、当該対象がサーチ結果に含まれるか否かを決定するために用いられる評価および／または、サーチ結果内での対象の位置（またはランク）を生成することができる。（ｃ）ターゲット対象属性に関する制限事項を必要に応じて指定することができる（ブロック８５４）。サーチエンジン８０２が適切な対象を探すことを可能にするために、ターゲット対象に関する任意の具体的な制限事項も提供され得る。例えば、人の対象がターゲット対象として指定された場合、その人対象の属性（例えば、年齢）を、一連の値（例えば、年齢３０～４０歳）にさらに制限することができる。これらのさらなる制限事項は、ＡＮＤ　ｏｒ　ＯＲ操作を用いて、また前記制限事項に関するＡＮＹ　ｏｒ　ＡＬＬの要求を用いて適用することができ、これにより、ユーザ１２または前記制限事項を発行するシステムは、サーチ範囲を拡大または縮小することができる。（ｄ）最後に、サーチ内において使用可能な任意のさらなるキーワードを生成されたクエリー中に含めることができる（ブロック８５６）。

【０２３９】

その後、構築されたクエリー（ブロック８５８）は、サーチエンジン８０２に提出され得る。サーチエンジン８０２は、サーチを実行し、図２２中の矢印ｎによって示すように、サーチ結果を表示する。

【０２４０】

サーチ結果は、クエリー開始者またはユーザに表示のために返送される（ここで、図２２のアイテム１２および１４を参照）。表示機構は、サーチ機構８００から独立し得、また、テキストベースのリスト、以下に説明するような視覚的サーチ結果表示システムによって用いられ得るシステムまたはアプリケーション特有のデータセットによって操作され得る機械可読フォーマットの一組の対象であり得る。

【０２４１】

視覚的サーチコンポーネントとの統合は、記視覚的サーチインターフェースを介して直接入力されたかまたは視覚的サーチインターフェース中のユーザ１２による動作により（例えば、記号をクリックして、特定カテゴリまで掘り下げるなどにより）入力されたデー

タを通じたクエリーの提出を介して、行われ得る。サーチ機構８００からの結果は、視覚的サーチ表示機構８１０（図２３）が前記結果をユーザ１２のためにレンダリングするのに適したフォーマットで設定されたデータとして、前記機構に提供される。そのためには、視覚的表示機構８１０は、前記提供された結果を、前記結果に対して本明細書中の他の実施形態を参照して上述したような視覚的レンダリングを行うのにより適したフォーマットに変換する必要がある。

【０２４２】

従って、これらの例は、任意の適切な通信デバイスまたはアプリケーション１４の使用を介した新規かつおよび高レベルで個人化された通信手段を本発明のシステム１０がユーザ１２に提供すること、を示す。

【０２４３】

上記に提供した具体的な実施例のいずれにおいても論じていないが、図１１または図１２中に示すデータ構成概念のうちのいずれか１つ以上を、本発明に従ってムード＆ＩＤプロファイルまたは言語生成のために用いることができることが理解される。これらのさらなるデータ構成概念の例を挙げると、テクスチャ、温度、匂い、および／または、運動がある（ただし、これらに限定されない）。このようなデータ構成概念の使用における唯一の制約は、システム１０のユーザ１２によって用いられる特定の通信デバイス１４の能力であり得る。

【０２４４】

本発明の態様は、広範囲の感覚表現を獲得するテレフォニーまたはインターネットベースのインタラクションのための言語の生成をその中心にして、発展する。言語の生成および利用に加えて、本発明の態様は、図１１中の「ムード＆ＩＤプロファイルおよび言語」（アイテム１）と呼ばれるプロファイル構成概念中にデータを生成および保存することができる能力を導入する。これは、個人１２のアイデンティティーおよび／またはムード（例えば、以下のもののエレメント：テキスト（１ａ）、音声（これは、音声サンプル（２ａ）および音楽（２ｂ）サブエレメントで構成される）、設計（これは、画像（３ａ）、色パレット（３ｂ）およびフォント（３ｃ）で構成される）、触覚エレメント（すなわち、例えばテクスチャ（４ａ）および温度（４ｂ）を通じて触覚フィードバックを生成するためのデータ）、匂い（５）、および／または運動（６）（ただし、これらに限定されない））を反映および通信するエレメントを含む。

【０２４５】

ムード＆ＩＤ言語は、（システム１０による）使用の前に事前規定してもよいし、あるいは、全ての場合に、選択された言語エレメントを保存する能力により、ユーザ１２間のインタラクション時にリアルタイムで構成概念化してもよい。

【０２４６】

先行技術では、初歩的通信および感情アイコンおよび基本的テキストを通じたユーザ状態の提示の分野（例えばＹａｈｏｏインスタントメッセージング、スカイプなど）において、ウェブコンピューティング環境およびモバイルデバイス双方について、試行が為されてきた。これに加え、広範囲のメディア（例えば、音声、テキストおよび画像）の送信を可能にする一定範囲の通信メディア（例えば、ＭＭＳ、ｅメール、ウェブベースのソーシャルネットワーキングサービスなど）がある。しかし、これらの形態の先行技術通信は、本質的に静的なものであり、構造化されておらず、また、容易に交換または統合されない異なるソースからのアイテムに依存している（すなわち、共通言語を開発することができない（すなわち、全てのアイテムが断片のままとなっている））。

【０２４７】

本発明は、個人および／またはグループ間の全範囲の表現、感情および状態を効果的に通信する能力を実質的に延ばす。これにより、言語エレメントを完全に統合することができ、かつ、個人またはグループ間での構造化された再利用可能な言語の生成が可能となる。

【０２４８】

より具体的には、本発明のシステム１０の場合、テキストは、個人１２のムード（これは、ユーザインターフェースを介して（プロジェクトウェブサイト１または通信デバイス（１４）から）個人によって入力される）を反映する文字のストリングであり得る。

【０２４９】

音声（すなわち、図１１中のアイテム２ａ）は、具体的な標準的な長さのデジタル化音声グラブと、ムードプロファイルに含まれるように個人１２が生成および選択した符号化スキームとであり得る。音楽（アイテム２ｂ）エレメントは、規定された長さのデジタル化音楽情報と、符号化スキームとであり得る。この符号化スキームは、ブラウジング時（例えば、識別子４０の情報に接触する時（図４ａのページ４６）、個人１２との接触時（すなわち、これは着信音などであり得る）、通信の最中、または個人１２との通信の終了時において、再生することができる。音楽（２ｂ）エレメントは、音声エレメント（２ａ）などとの再生時において、組み合わされ得る。

【０２５０】

画像エレメント（３ａ）は、個人１２が生成または選択したデジタル化されたグラフィカル画像であり得る。すなわち、画像エレメント（３ａ）は、例えば、写真、映像、描かれた画、またはムードプロファイル中に含まれるように規定サイズおよび色濃度を有するアニメーションなどであり得る。同様に、色パレットエレメント（３ｂ）も、個人１２のムードプロファイルなどに含めるように、個人１２が選択することができる。同様に、フォントエレメント（３ｃ）は、ムード＆ＩＤプロファイルなどの提示時にフォントのグループを表すために、用いられ得る。

【０２５１】

テクスチャ（４ａ）および温度（４ｂ）エレメント（またはデータ）は、プロファイル中に保存され得、関与する通信デバイス１４がこのデータに基づいて触覚フィードバックを提供する能力を有する場合に、適用され得る。テクスチャおよび温度データの範囲および種類は、有限の多様な選択肢が可能なように、標準化される。このようなアイテムは、ユーザ１２が生成または選択した画像（３ａ）、音楽（２ｂ）または音声（２ａ）から導出され得る。例えば、ユーザ１２が描いた形状を、表面触覚、フィードバックグローブまたは類似のデバイスを通じて感じることができるよう、触覚データに変換することができる

【０２５２】

匂い（５）エレメントは、選択データを特定の香りの放出に変換することが可能なデバイス１４によって用いられるデータを表し得る。選択物は、有限の多様な選択肢（例えば、「甘い」、「柑橘系」および／または「スモーキー」など）に標準化することができる。

【０２５３】

最後に、運動（６）情報は、デバイス１４の空間内での運動に関連する動的情報の記録、および動的アニメーションまたは他のムード＆ＩＤエレメントの協調として、用いられ得る。記録される運動の一例として、ユーザ１２がイライラして自身の電話機１４を振り回す動作のキャプチャがある。

【０２５４】

図１１に示す多様なデータ構成概念またはエレメントの使用に一例は、以下のようなものであり得る。すなわち、「スーザン」は以下のプロファイルを有する（テキスト＝「今日は良い日でした」、音声：音声は鳥の鳴き声、音声：音楽は、ビバルディの四季からの「春」の一部であり、設計：画像は、スーが日だまりの中で微笑んでいる絵であり、色パレット：緑色と黄色の集合が、バックグラウンドグラフィックスおよびテキスト色のために用いられる、触覚：テクスチャは「スムーズ」である、触覚：温度は「暖かい」、匂い＝スイカズラ、運動＝運動トランスデューサーをゆっくりと左および右に３ｃｍだけ繰り返し揺動させ、「今日も良い１日を」という緑色テキストを波状の黄色背景上で右から左にスクロールする）。

【０２５５】

個人１２は、少なくとも１つのムード＆ＩＤ言語プロファイルを有する。この個人ムード＆ＩＤ（図１１中のアイテム８）は、プロファイルエレメント（１）の特定の選択で構成される。個人は、プロファイルの図書館を経時的に構築し得る。これらのプロファイルは、ショートハンドコード（すなわち、ｐ１はプロファイル１－「嬉しい」、またはｐ２はプロファイル２－「ナーバス」など）を通じて、選択され得る。

【０２５６】

個人１２は、１つ以上のグループと関連付けられ得る。各グループは、利用可能な事前規定されたプロファイル（グループムード＆ＩＤ（図１１中のアイテム７））を有する。個人１２は、グループ（７）からのデータエレメントのうちのいずれかまたは全てを、プロジェクトウェブサイト１（すなわち、ネットワークサーバ１６によってホストされたもの）または通信デバイス１４を介して、自身の個人プロファイル（８）へと（図１１中の矢印ｓによって示すように）転送し得る。

【０２５７】

既述したように、家庭または建物の自動化の場合、ムード＆ＩＤ言語データを用いて、家庭または建物内の環境的要素（例えば、照明、温度、匂い、音楽および画像）を制御することができる。

【０２５８】

所与の種類のデータエレメントは全て、全ての特定のムード＆ＩＤプロファイル間において交換可能である。すなわち、個人「ｘ」についてのプロファイル「ｘ」からのテクスチャデータ（４ａ）は、中央図書館中にコピーして他の個人またはグループが再利用できるようにしてもよいし、あるいは、個人「ｙ」に関するプロファイル「ｙ」に転送してもよい。

【０２５９】

全てのデータは、レポジトリ（データベース２０など）中に保存される。このレポジトリは、ムード＆ＩＤプロファイルおよびデータエレメントを含む中央型または分散型データベースであり得る。

【０２６０】

図１２に示すように、データエレメントは、視覚的フィードバックを用いて例えば（矢印ｂで示すように）エレメントを通信デバイス１４上のプロファイル（８ａ）内にドラッグアンドドロップすることにより、プロファイル（８ａ）中に個人１２がデータ投入することができる。この視覚的フィードバック上には、エレメントがデータ投入され、リスト、グリッドまたは円形レイアウトを介していない。ドラッグアンドドロップが発生すると、例えば「画像」データが「画像」スロット（３ａ）に行くなどについて確認するために、適合性チェックが行われる。これは、標準的技術（例えば、ＭＩＭＥ型またはファイルヘッダまたは拡張型の追跡）により、達成され得る。

【０２６１】

背景技術においては、ファイル変換は、関連がある場合に行われる（例えば、正しい分解能、色濃度および／またはファイルフォーマットへの画像の変換）。その後、個人１２は、完了したプロファイルに名前を付け、保存する。このプロファイルは、ムード＆ＩＤプロファイルレポジトリ（８）中に中央に保存され得る。

【０２６２】

同一または類似のプロセスは、グループＩＤ情報などをデータ投入するために明らかに用いることができる。

【０２６３】

既に議論したように、個人のムード＆ＩＤプロファイル（８）は、システム１０に従って、レポジトリ（すなわちデータベース２０）内に保存される。人Ａのムードが変化すると、プロジェクトウェブサイト１と通信デバイス１４との間のインタラクションを介して、人Ａのプロファイル（８）内のアイテムが人Ａによって変更される。これらのインタラクションは、ＩＥＴＦ標準化ウェブまたはＩＰベース通信技術を介して、行われ得る。

【０２６４】

システム１０のネットワークサーバ１６は、ムード＆ＩＤ言語データの通信または転送ためのデバイス１４間のインタラクションを協調させる。これの例を挙げると、新規ネットワーキングサービスまたは修正版の任意の典型的ウェブソーシャルネットワークサービス、またはユーザ１２間のトランザクション時にムード＆ＩＤ言語データの任意のまたは全てのエレメントを取り扱う能力を含むように改変されたＰＣ、モバイル、ハンドヘルドゲーミングデバイスまたはコンソールをサポートするネットワークゲーミングサービス（例えばＧａｍｅｓｐｙ）がある。

【０２６５】

別の通信デバイス１６などを介して人Ａとインタラクトしている人Ｂは、（デバイスサポートに基づいて、以下のうち任意のものまたは全てを介して）、人Ａのプロファイル（８）の結果を自身のデバイス１４上で見る。人Ｂは、色パレット（３ｂ）の色を用いてテーマ付けされたテキスト、画像（３ａ）を見得る。人Ｂは、カーソルでリストをスクロールする際に、音声（２ａ）および音楽（２ｂ）を聞き得る。人Ｂは、プロファイル中のテクスチャ（４ａ）および温度（４ｂ）データに基づいて、触覚フィードバックを経験し得る。

【０２６６】

人Ｂが行い得る活動の例を挙げると、自身のデバイス１４上のお気に入りの連絡リストのブラウジング、例えば、音声呼び出し、映像呼び出し、テキストメッセージ、ｅメール、チャットなどを介した人Ａとの通信の開始、人Ａからの通信の受信（音声呼び出し、映像呼び出し、テキストメッセージ、ｅメール、チャット）、人ＡおよびＢは、システム１０によって提供された自身の通信デバイス１６および／またはプロジェクトウェブサイト１などの間の進行中の同時セッションによって促進される通信インタラクション時において、ムード＆ＩＤプロファイルの変更を継続的に経験する。上記に加えて／または、言語エレメントは、インタラクション時に改変／追加され得る。例えば、さらなる音声が音声または音楽エレメントに追加される、などがある（ただし、これらに限定されない）。

【０２６７】

人ＡまたはＢは、組織またはメディア／製作ネットワークを代表し得る個人１２であり得る。インタラクションは、リアルタイムまたはオンデマンドのブロードキャストベースでなどで、保存または利用され得る。

【０２６８】

ネットワーク２は、強化された存在サーバ（図２中の１８ａ）を含み得る。この強化された存在サーバは、図示のようにウェブまたはＩＰ技術を用いたムード＆ＩＤプロファイルデータ構成概念（図１１の１）と共に存在プロファイルデータエレメントを受け入れるように、適合される。

【０２６９】

業界標準の方法を強化存在サーバ（１８ａ）およびモバイル通信デバイス（１４）および／またはネットワークサーバ（１６）間において用いて、存在状態更新情報を通信することができる。これらの間のインターフェースは、標準的な存在通信アプローチ（例えば、３ＧＰＰ　ＴＳ　２３　１４１（技術仕様）存在サービス、アーキテクチャおよび機能の詳細、ステージ２、または、ＩＰマルチメディア（ＩＭ）コアネットワーク（ＣＮ）サブステム；ステージ３を用いた３ＧＰＰ　ＴＳ　２４．１４１（技術仕様）存在サービス、に基づく。

【０２７０】

モバイル通信デバイス１４上において、強化存在サーバ（１８ａ）から直接的に（例えば、デバイス１４上の更新された連絡リストビューに直接的に）またはネットワークサーバ１６を介して（例えば、クライアントまたはブラウザベースの通信インタラクション）、ムード＆ＩＤプロファイルを更新することができる。

【０２７１】

標準的なモバイル通信デバイスおよびネットワーク化コンピュータが、今や、一定範囲の標準的な技術（例えば、３ＧＰＰデユアル転送モード、同時ＰＤＰ文脈またはＳＩＰ（

セッション開始プロトコル）セッション）を介して、平行インタラクション（すなわち、データセッションおよび音声呼び出し）を維持することができる。そのため、どちらの形態のデバイスも、今や、同時アプリケーション（例えば、モバイルデバイスに対するＭＩＤＰ３．０標準において規定されているようなもの）をサポートすることができる。そのため、双方の能力が、通信インタラクションの前、最中またはその後のムードＩＤ情報の適切な移送をサポートする。

【０２７２】

グループムード＆ＩＤプロファイルデータ（図１１中のアイテム７）は、アイテム（１）中に示すムード＆ＩＤデータ構成概念に適合するメンバームード＆ＩＤデータの複合図書館である。既に議論したように、グループはそれぞれ、各グループムード＆ＩＤプロファイルデータ（７）の追加、削除および編集を行う権利を持つファシリテータを有する。個人１２は、個人１２のインタラクション時に当該グループがエレメントを視認することができ、エレメントから選択を行い、これによりグループ言語を構築するさらなる能力により、（個人の場合と同様に）グループムード＆ＩＤプロファイル中の新規ムード＆ＩＤ言語エレメントに貢献することができる。グループメンバーがデータエレメントを変更することを望む場合、データエレメントは、例えば、既存の言語エレメントのリストと共にメンバーの通信デバイス１２などの上に提示され得る。グループメンバーはまた、各データエレメント（例えば、データエレメントの名前、値、当該エレメントを生成した個人（１２）、当該データエレメントが生成された日、または当該データエレメントが利用された数など）と関連付けられたメタデータに基づいて、サーチまたは選別し得る。

【０２７３】

言語エレメントに対する変更について、グループメンバーが投票を行うことができ、その結果は、ネットワークサーバ１６のレポジトリ（データベース２０）内の言語エレメントと共に保存することができる。

【０２７４】

グループムード＆ＩＤプロファイルデータ（７）はまた、グループの表現である、グループを構成している全ての個人プロファイルの平均値を用いた「平均」ムードも含み得る。この平均を導出するための規則は、当該グループのファシリテータが選択することができ、その例を挙げると、瞬間ムード（すなわち、所与の瞬間における全てのムードの平均スナップショット）、平均ムード（すなわち、平均所与の時間間隔（例えば、日、月、週または年）にわたるグループ間の言語データエレメントの利用に基づいた平均）、またはグループのサブグループの平均または瞬間ムードのいずれか（ただし、これらに限定されない）がある。

【０２７５】

グループデータは、不正アクセスまたは当該データの編集を回避するための標準的なセキュリティ方法により、明白に保護される。同様に、グループデータは、消費者またはビジネスワークチーム用途のためのサードパーティアプリケーションを介したデータの公認アクセスを可能にするためのセキュアな標準的なＡＰＩの実施により、露出させることができる。

【０２７６】

グループおよび個人データは、相互に排他的なものではない。すなわち、グループメンバー間の個人インタラクションによっても、メンバーの個人およびグループメンバー資格双方に関する包括的範囲のムード＆ＩＤデータが可能になる。

【０２７７】

本発明の多様な視覚的サーチおよび情報視覚化（すなわち組織／ネットワークマッピング、情報、および／またはＩＤ表示）の態様の状況において、情報またはＩＤをさらに必要に応じてカテゴリー分けして、当該表示を視覚的に管理可能にしかつユーザフレンドリーにするユーザ１２の能力を通じて、スケーラビリティが可能となる。これは、図１３ａ～図１５ｂに示す企業ベースの組織的視覚的表示の分離または遷移機能を参照すれば、明確に示される。

【０２７８】
視覚的属性に加えて、他の感覚言語も用いられ得る。その場合、他の感覚言語の付加および選択は、コンテンツ機能に基づき、表示を提供するデバイス１４の能力によって決定される。
【０２７９】
本発明によれば、情報表示は、以下の目的のために用いられ得る：（ｉ）組織的プランニング、（ｉｉ）さらなる発掘のための具体的な選択または経路の選択を可能にするための比較ツールとして、（ｉｉｉ）統計の視覚化－すなわち、多様な局面、関連性および重複が明確になるような多面的なビューの提供、および／または、（ｉｖ）全ての情報およびＩＤは識別用言語を有するため、組織またはネットワーク内のアイテム（人、グループ、文書、など）のソースまたは出所の識別は一目で明らかである。固有の３層の視覚的ツール（図１３ａ～図１３ｃに示す「ツリー表示」、「サーチビュー」および「３Ｄ強化ビュー」）により、ユーザは、ボタンに触って、例えば、ネットワークまたは組織内に人または文書が配置されている／常駐する場所に行き、当該人または文書に関連するさらなる文脈を見ることができる。
【０２８０】
ユーザ１２は、本発明によって具現化されるマクロ／ミクロ機能により、組織的の成長またはネットワークの成長をスケーリングすることができる。組織またはネットワークの成長と共に、さらなるレベルのカテゴリー分けおよびマトリックスが必要に応じてユーザ１２によって追加され、これにより、視覚的表示（例えば図１３ａ～図１３ｃを参照）は、ユーザ１２に取って視覚的に管理可能な状態で維持される。
【０２８１】
ユーザ１２は、例えば図１３ａ～図１３のＧＵＩ１ｘ内に設けられた視覚的サーチならびに２Ｄおよび３Ｄ統合型閲覧機構を用いて、多機能経験を有する。全ての情報およびＩＤは、「フィールド内で」参照可能であるため、分離は無い。このようにして、ユーザ１２は、多機能経験を持ち、常時全体像を認識することができる。
【０２８２】
ユーザ１２は、「ツリー表示」５５０（２Ｄまたは３Ｄ）を用いた統計情報の固有の表示、統計内の主要カテゴリー分けを参照するツリー上に表示される図像へのアクセスを持ち得る。ユーザ１２はまた、最初に提供された統計に関連するさらなる詳細または掲載が必要な場合、視覚的表示上の「３Ｄ強化ビュー」ボタン５６６に触って、３Ｄ環境内のさらなる詳細まで掘り下げる能力も持ち得る。
【０２８３】
本発明に従って用いられるテレビジョンまたは類似のプログラミングインターフェースの文脈（例えば図１７を参照）において、このようなＴＶまたは他のプログラミング環境内において、視聴者またはユーザ１２は、満足度、多面的な属性に対して値を与える多機能投票システムを用いて、パフォーマンスおよび／または他の主題に投票することができる。例えば、上演者のパフォーマンスについて投票を行う場合、１～１０の投票を受信する代わりに、視聴者または参加者は、パフォーマンスを多様な様式で（例えば、音楽の才能、クリエイティビティ、個性、新鮮さ、スタイルなど）を評価することができる。これらの多様な属性を並べて、視聴者の入力などに基づいて本発明において具現化される固有の視覚的表示システムに従った視覚的表示として用いることができる。例として、輝き機能を用いて、視聴者が投票の強さをみることができるが、視聴者は、多様な他のエレメント（例えば、図１４ａ～図１４ｅを参照して説明したような色、チルト、回転、押出など）を用いて、パフォーマンスについて視聴者が観賞した他の局面を視覚的に見ることもできる。
【０２８４】
組織的構造内において、組織は、「押出」グラフィック機能を用いて、組織の稼働に欠かせない組織メンバーを表示することができる。そのため、このような組織メンバーが下側から各部門の主要な推進者から押し出された場合、これらの組織メンバーは、自身の部

門の下側に配置され得、これにより、これらの組織メンバーが当該組織の推進者であることが、視覚的に示される。組織は、階層構造を視覚化したいと望む場合、この機能を複数のレベルで調整することができる。ユーザは、特定用途のためにグラフィック機能のうち任意のものを設定し、このような機能の異なる組み合わせを用いて視覚的効果を所望に復号化して、さらなるカテゴリを区別することができるため、組織的マッピングの選択肢はエンドレスである。このような可能性の範囲は、用いられる視覚化技術によって異なる（例えば、３Ｄアニメのソフトウェアは、区別の点においてより多くの選択肢を提供し、一方、より広範に用いられているＦｌａｓｈは、このような区別をより限られた範囲で提供し、調整の選択肢もより少ない。

【０２８５】

従って、本発明により、ユーザ１２は、表現のツールおよび情報の保存デバイス（例えば、図１０ａを参照）として「ボックスマン」を表すことが可能な３Ｄ識別子を生成することもできる。ユーザ１２のＩＤ（識別子４０）の最小表現は、（２Ｄ）正方形ボックスである。遷移の多様な相を通じて、正方形ボックスは３Ｄアニメ立方体となることができ、この３Ｄアニメ立方体は、展開して「ボックスマン」に似た形態をとる。「ボックスマン」の各面は、特定の情報および他のファイルの識別および保存のために用いられる多様な扉を持ち得る。ユーザ１２は、「ボックスマン」を（ｉ）サイト内のナビゲーションツールおよび個人的参照（インタラクションでの使用も含む）として用いられる前記同一プラットフォーム内に持っていって用い、かつ、（ｉｉ）他のプラットフォーム上に持って行って用い、全てのユーザ１２の個人的情報を２Ｄまたは３Ｄ「ボックスマン」内に保存し、利用および参照できるようにすることができる。後者の場合、この移送可能機能性を用いるかまたは可能にする方法は、主要サイト（プロジェクトウェブサイト１）において生成された言語の本明細書中の上述したようなモバイルおよび／または他のプラットフォームへの移送と同様である。

【０２８６】

やはり、図面中に図示していないが、本発明に従って生成されたＩＤおよび／または言語との使用に適した他のアプリケーションの例を挙げると、ホテル（この業界は、部屋内のまたはホテルの他のエリア内の設定を（ユーザの属性を考慮に入れて）個人化することが可能な物理的ＩＤ製品をゲストに提供することができる）、物流／運送業（この業界は、注文および／または送達目的のためにＩＤを用いることができ、あるいは、公開移送システムの場合、トラム／列車に入る人の数を物理的センサで読み取って、この情報を全ての公的輸送施設における視覚的表示として利用可能として、これにより、ユーザがその日の最適な経路を見ることができる）、銀行および／または他の金融業（この業界は、電子および／または物理的ＩＤ製品を用いて、ユーザが例えば自社のオンラインバンキングウェブページなどにログインかつ／またはカスタマイズできるようにすることができる）、投票システム（この業界は、ユーザＩＤを用いて、投票情報などの統計表示を生成することができる）、および／または、メール送達システム（この業界は、メール数量および／または追跡目的のための本発明の多様な態様を用いることができ、出力視覚的表示を個人または企業向けに製作して、例えば委託物がどこにあるのかを見ることができる）。

【０２８７】

従って、本発明は、多様なデバイスおよび／またはアプリケーション１４間の個人化された通信をネットワーク２（好適には、インターネットまたは適切な電気通信ネットワーク）を介して行うことを可能にする、システム１０および／または方法１００、２００、３００および４００を提供する。好適な態様によれば、本発明は、本発明のシステムおよび／または方法との使用のための適切な製品も提供する。これらの製品により、ユーザが日々接触し得る多くの任意の形態の通信デバイスの個人化が可能となる。

【０２８８】

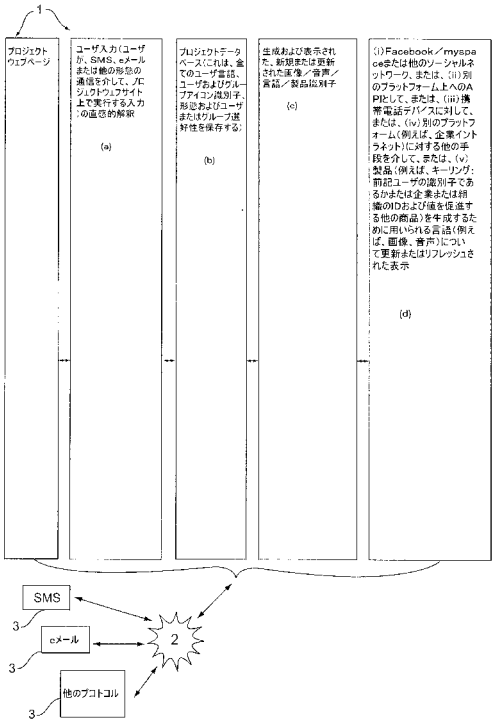
本発明についてその具体的な実施形態と関連して説明してきたが、本発明はさらなる改変（単数または複数）が可能であることが理解される。本発明は、一般的に続く本発明の任意の変更、使用または適合、本発明の原理を網羅するものとして意図され、本開示から

の逸脱も、本発明が関連する当該分野における公知または慣習的実践内にあり、本明細書中上述した本質的特徴に適用され得る。

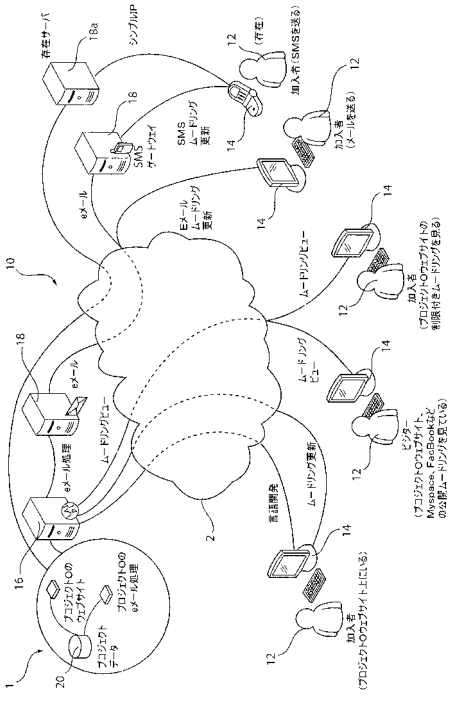
【０２８９】

最後に、本発明は、本発明の本質的特性の意図から逸脱することなくいくつかの形態において具現化され得るが、他に明記無き限り、前記した実施形態は本発明を限定するものではなく、それどころか、添付の請求項に定義されるような本発明の意図および範囲内にあるものとして広範に解釈されるべきものとして、理解されるべきである。多様な改変および均等な配置構成が、本発明の意図および範囲内および添付の請求項内に含まれるものとして、意図される。従って、具体的な実施形態は、本発明の原理を実施することが可能な多くの様式を例示するものとして、理解されるべきである。

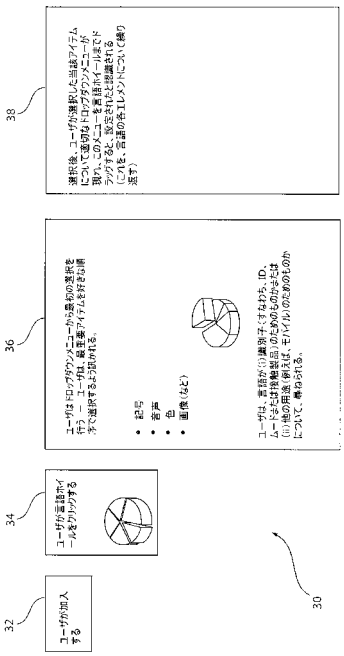
【図１】



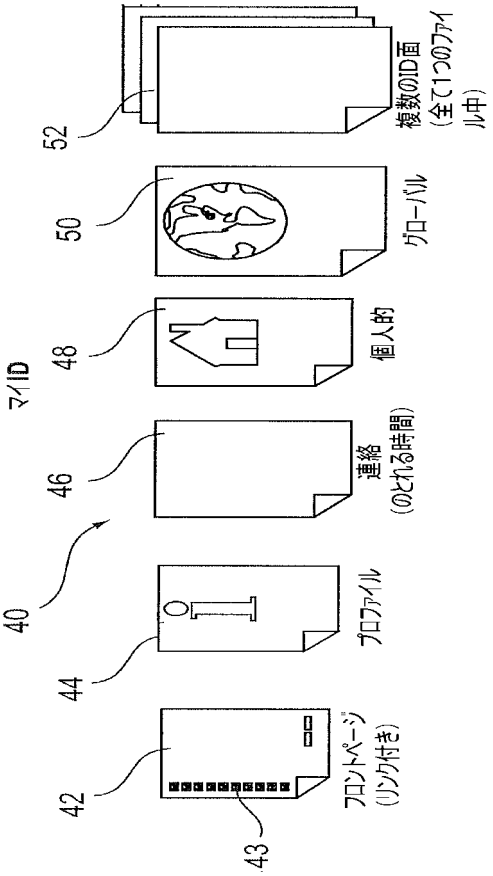
【図２】



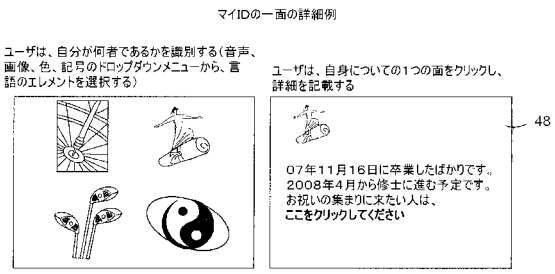
【図３】



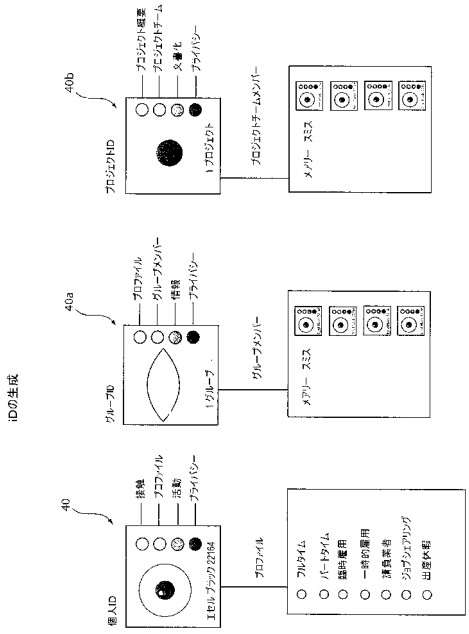
【図４ａ】



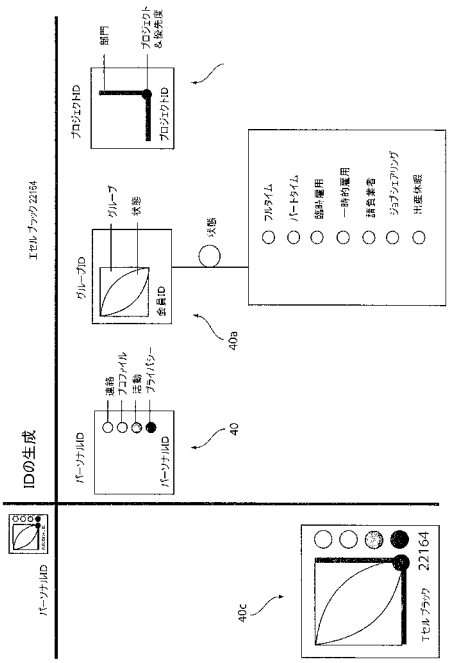
【図４ｂ】



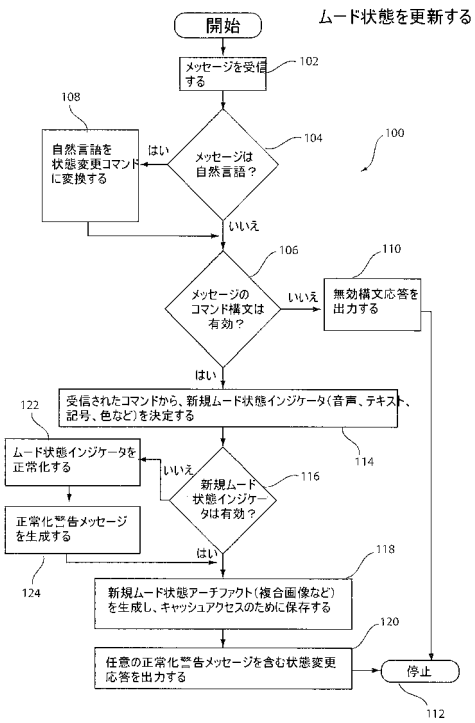
【図４ｃ】



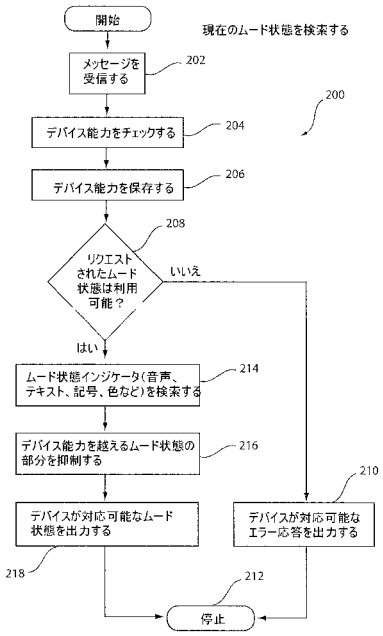
【図４ｄ】


IDの生成
Iセル ブック22164
プロジェクトID
グループID
パーソナルID
部門
プロジェクト&役割
グループ
状態
会員ID
連絡
プロファイル
課金
プライバシー
状態
フルタイム
パートタイム
臨時雇用
一時的雇用
請負業者
ジョブシェアリング
出産休暇
40a
40
40c
22164
Iセル ブック

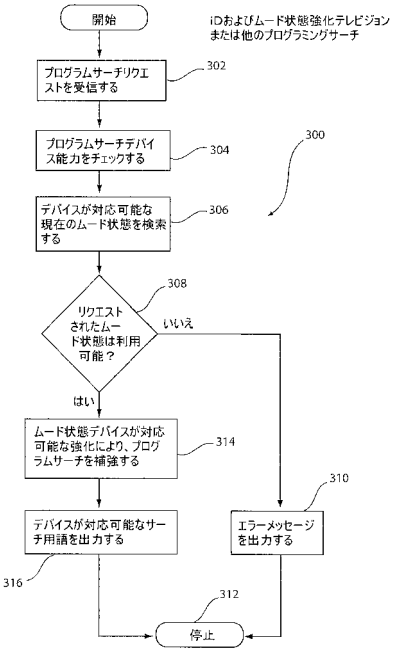
【図５】


ムード状態を更新する
開始
メッセージを受信する
102
メッセージは自然言語？
104
100
はい
自然言語を状態変更コマンドに変換する
108
いいえ
メッセージのコマンド構文は有効？
106
いいえ
無効構文応答を出力する
110
はい
受信されたコマンドから、新規ムード状態インジケータ（音声、テキスト、記号、色など）を決定する
114
122
ムード状態インジケータを正常化する
新規ムード状態インジケータは有効？
116
いいえ
正常化警告メッセージを生成する
はい
124
新規ムード状態アーチファクト（複合画像など）を生成し、キャッシュアクセスのために保存する
118
任意の正常化警告メッセージを含む状態変更応答を出力する
120
停止
112

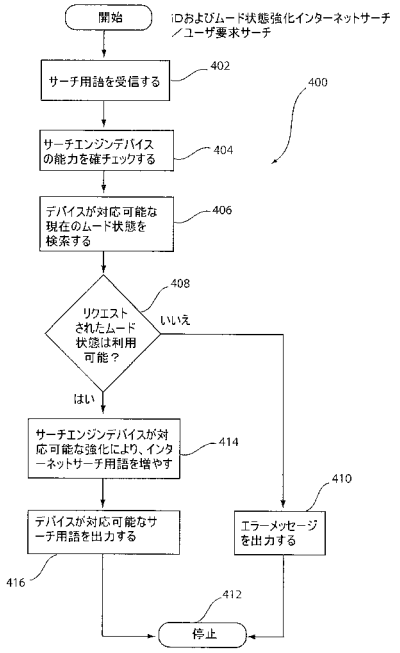
【図６】


開始
現在のムード状態を検索する
メッセージを受信する
202
200
デバイス能力をチェックする
204
デバイス能力を保存する
206
リクエストされたムード状態は利用可能？
208
いいえ
はい
ムード状態インジケータ（音声、テキスト、記号、色など）を検索する
214
デバイス能力を越えるムード状態の部分を抑制する
216
210
デバイスが対応可能なムード状態を出力する
デバイスが対応可能なエラー応答を出力する
218
212
停止

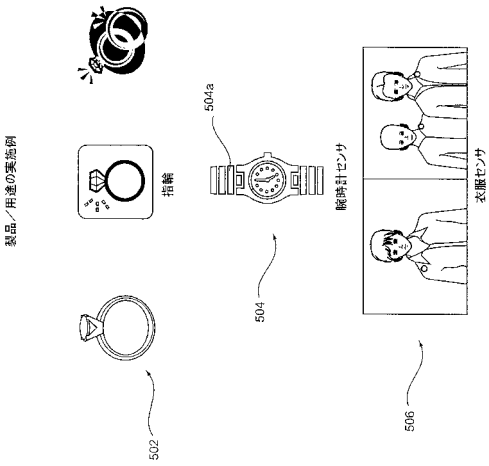
【図７】


開始
iDおよびムード状態強化テレビジョンまたは他のプログラミングサーチ
プログラムサーチリクエストを受信する
302
プログラムサーチデバイス能力をチェックする
304
300
デバイスが対応可能な現在のムード状態を検索する
306
リクエストされたムード状態は利用可能？
308
いいえ
はい
ムード状態デバイスが対応可能な強化により、プログラムサーチを補強する
314
デバイスが対応可能なサーチ用語を出力する
316
エラーメッセージを出力する
310
312
停止

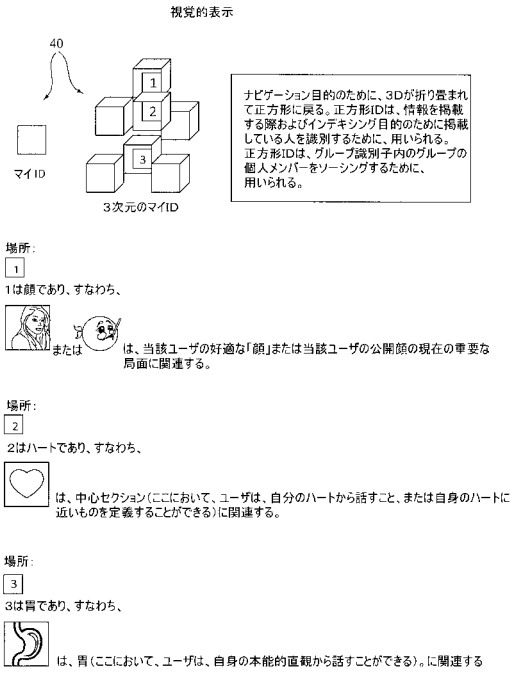
【図８】



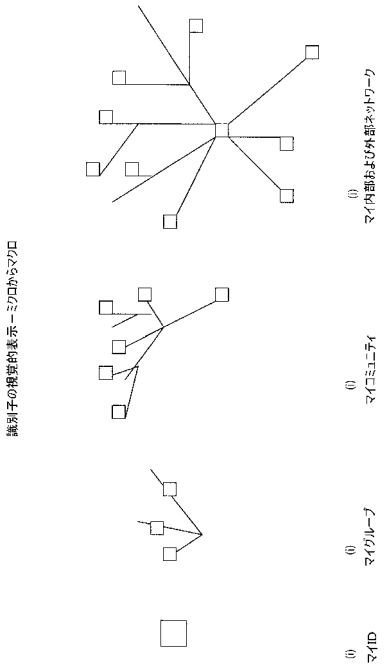
【図９】



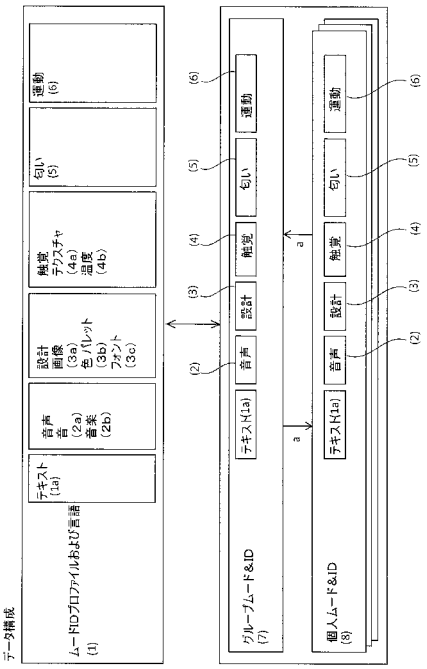
【図１０ａ】



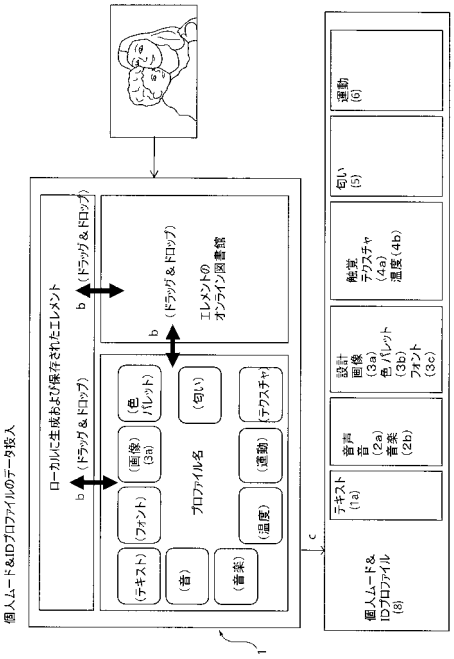
【図１０ｂ】



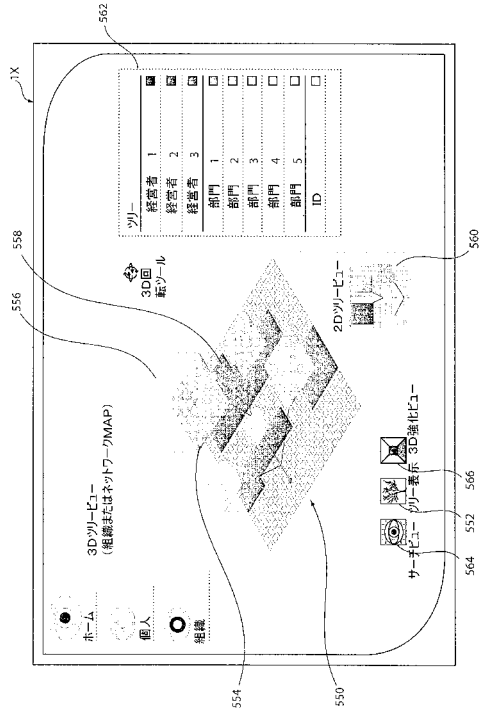
【図１１】



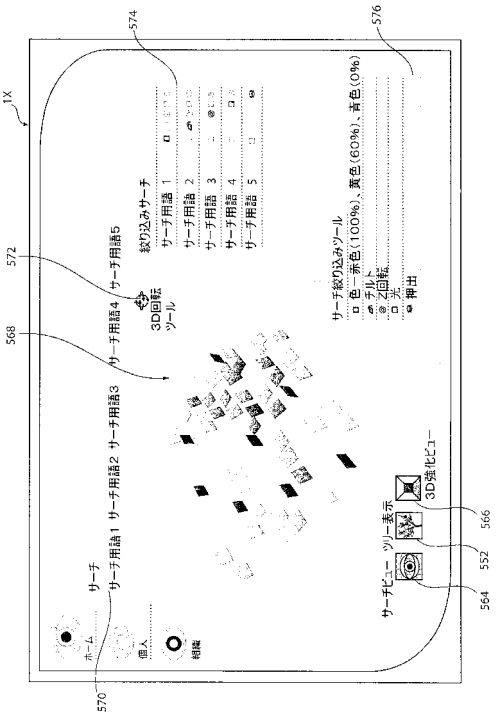
【図１２】



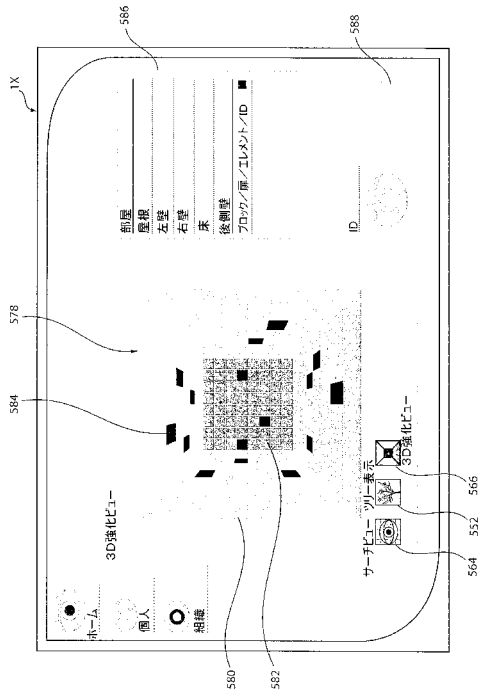
【図１３ａ】



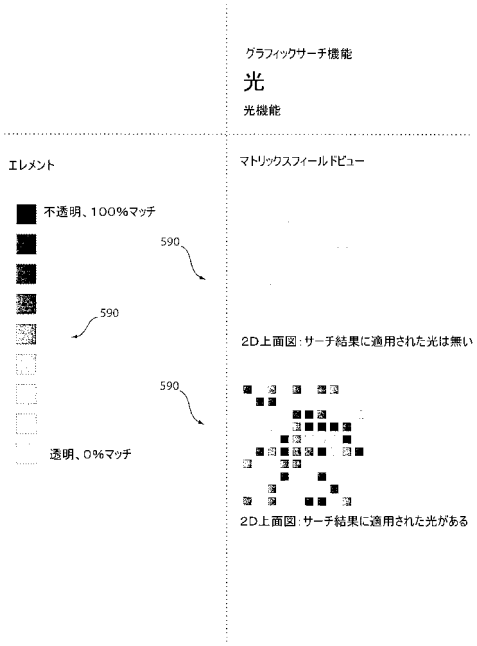
【図１３ｂ】



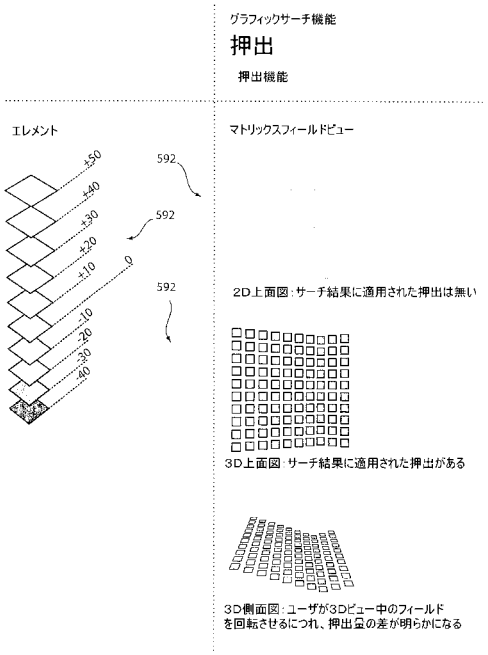
【図１３ｃ】



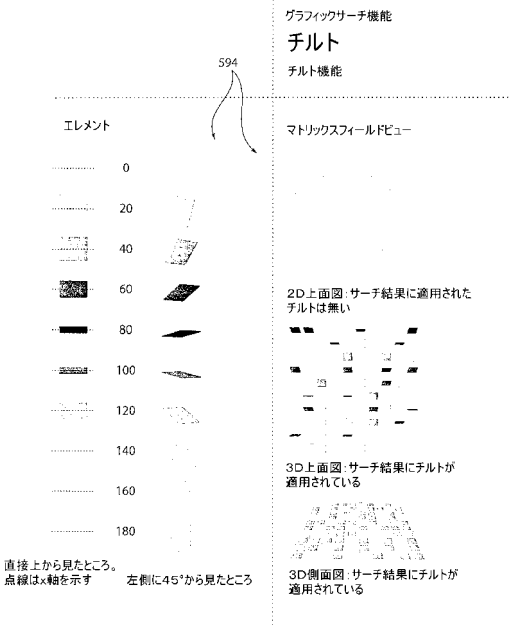
【図１４ａ】



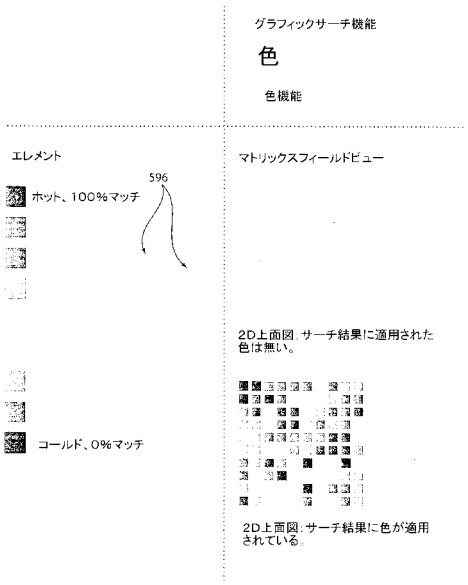
【図１４ｂ】



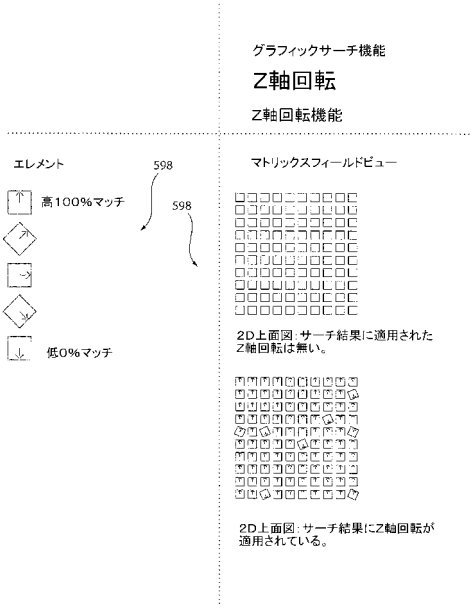
【図１４ｃ】



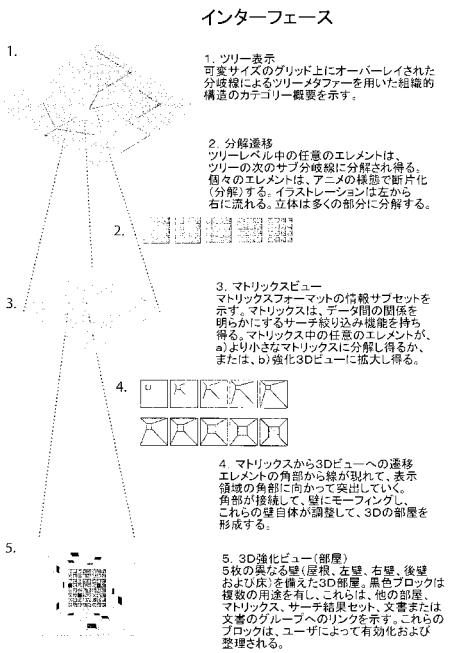
【図１４ｄ】



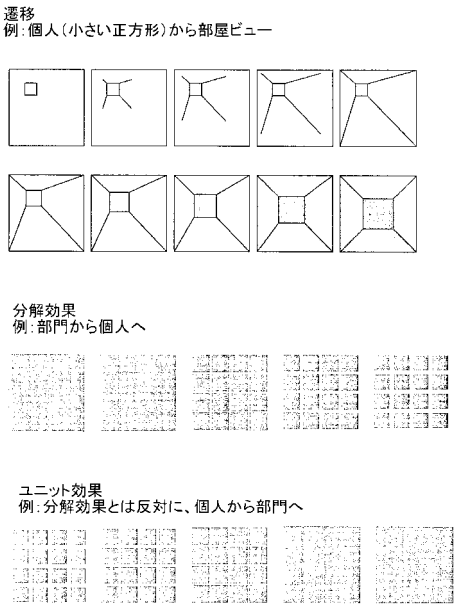
【図１４ｅ】



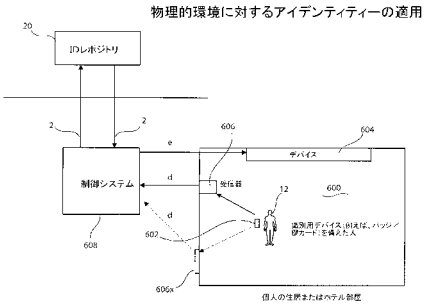
【図１５ａ】



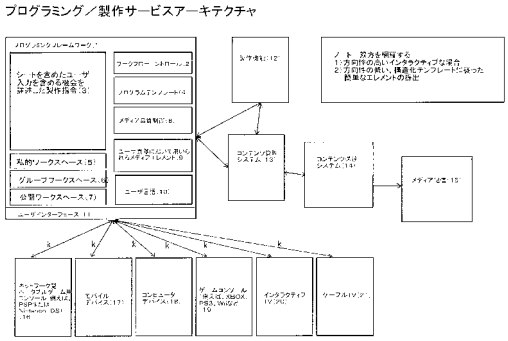
【図１５ｂ】



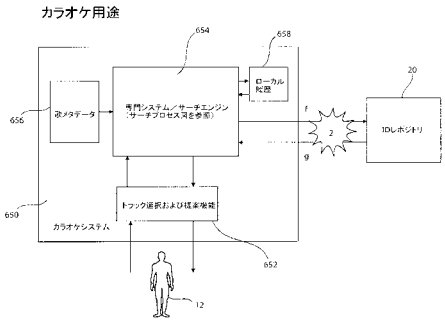
【図１６】



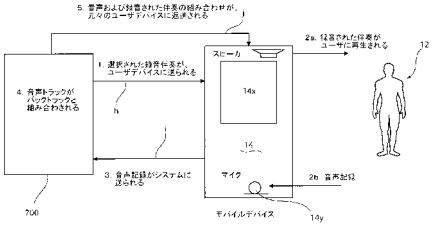
【図１７】



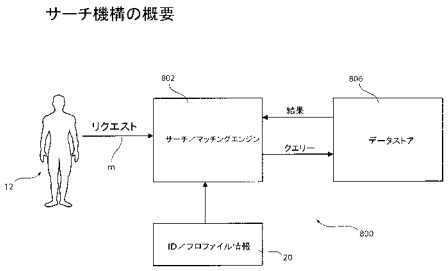
【図１８】



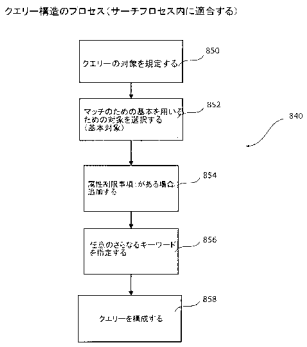
【図１９】



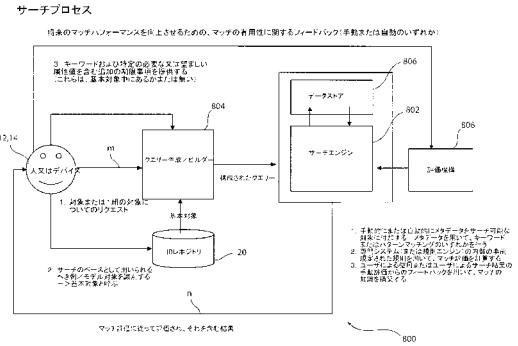
【図２０】



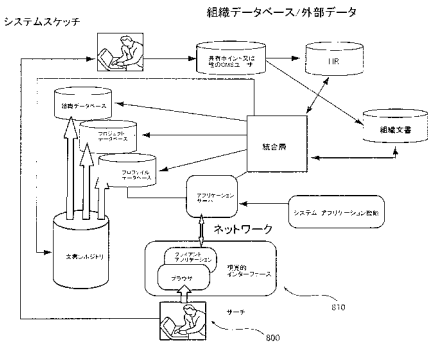
【図２１】



【図２２】



【図２３】



フロントページの続き

(31)優先権主張番号 2007905723
(32)優先日 平成19年10月18日(2007.10.18)
(33)優先権主張国 オーストラリア(AU)
(31)優先権主張番号 2007906447
(32)優先日 平成19年11月26日(2007.11.26)
(33)優先権主張国 オーストラリア(AU)
(31)優先権主張番号 2008900618
(32)優先日 平成20年2月11日(2008.2.11)
(33)優先権主張国 オーストラリア(AU)

（特許庁注：以下のものは登録商標）
１．ＦＡＣＥＢＯＯＫ
２．ＦＬＡＳＨ
３．Ｍｙｓｐａｃｅ
４．Ｐｌａｙｓｔａｔｉｏｎ