

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5008220号
(P5008220)

(45) 発行日 平成24年8月22日(2012.8.22)

(24) 登録日 平成24年6月8日(2012.6.8)

(51) Int. Cl. F I
HO4M 1/00 (2006.01) HO4M 1/00 R

請求項の数 29 (全 30 頁)

| | | | |
|---------------|-------------------------------|-----------|---|
| (21) 出願番号 | 特願2000-619181 (P2000-619181) | (73) 特許権者 | 501443320 |
| (86) (22) 出願日 | 平成12年5月12日 (2000.5.12) | | フライエ エアフィンドウンスキュンストラー ゲーエムペーハー |
| (65) 公表番号 | 特表2003-500903 (P2003-500903A) | | ドイツ連邦共和国 ディー13465 ベルリン ノイブリュッカー シュトラッセ 37 |
| (43) 公表日 | 平成15年1月7日 (2003.1.7) | (74) 代理人 | 100091683 |
| (86) 国際出願番号 | PCT/EP2000/004339 | | 弁理士 ▲吉▼川 俊雄 |
| (87) 国際公開番号 | W02000/070848 | (72) 発明者 | シュツツェ, ペトラ |
| (87) 国際公開日 | 平成12年11月23日 (2000.11.23) | | ドイツ連邦共和国 ディー13465 ベルリン ノイブリュッカー シュトラッセ 37 |
| 審査請求日 | 平成19年5月14日 (2007.5.14) | (72) 発明者 | シャルムベルク, ニルス |
| 審判番号 | 不服2010-26526 (P2010-26526/J1) | | ドイツ連邦共和国 ディー13509 ベルリン ロイシュシュトラッセ 70 |
| 審判請求日 | 平成22年11月25日 (2010.11.25) | | 最終頁に続く |
| (31) 優先権主張番号 | 199 22 068.9 | | |
| (32) 優先日 | 平成11年5月14日 (1999.5.14) | | |
| (33) 優先権主張国 | ドイツ (DE) | | |
| (31) 優先権主張番号 | 199 23 026.9 | | |
| (32) 優先日 | 平成11年5月19日 (1999.5.19) | | |
| (33) 優先権主張国 | ドイツ (DE) | | |

(54) 【発明の名称】 送信側から受信側にシンボルおよび／または情報を送信するための方法

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

マイクロプロセッサ及びメモリを備えた第1の携帯電話から、マイクロプロセッサ及びメモリを備えた第2の携帯電話へ情報を伝送する方法であって、

前記第1の携帯電話の前記メモリには、少なくとも1つのシンボルとそれに割り当てられた言語表記、または、少なくとも1つの音声とそれに割り当てられたコードが保存され

、
前記第2の携帯電話の前記メモリには、少なくとも1つのシンボルとそれに割り当てられた言語表記、または、少なくとも1つの音声とそれに割り当てられたコードが保存され

、
送信側の携帯電話である前記第1の携帯電話における固有の言語表記またはコードと、受信側の携帯電話である前記第2の携帯電話における固有の言語表記またはコードとを、一対一に関連付けて、作成された対応関係を、前記第1の携帯電話の前記メモリ及び前記第2の携帯電話の前記メモリに保存するステップと、

前記第1の携帯電話に保存された、特定の言語表記またはコードと、特定のシンボルまたは音声を関連付けるアルゴリズムを使用し、前記第1の携帯電話の前記マイクロプロセッサを介して、送信側の携帯電話から送信される情報を選択するステップと、

前記選択された情報と関連付けられた言語表記またはコードを、送信側の携帯電話から、少なくとも一つの前記受信側の携帯電話に送信するステップと、

受信された言語表記またはコードを、受信側の携帯電話の前記情報と関連付けるステッ

プと、

送信側の携帯電話から送信される情報が前記シンボルである場合は、受信側の携帯電話の表示装置に、関連付けられた前記シンボルを表示し、送信側の携帯電話から送信される情報が前記音声である場合は、前記受信側の携帯電話のスピーカーにおいて、前記音声を再生するステップと、を含む方法。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の方法であって、送信側の携帯電話において、言語表記が送信される前に、言語表記をシンボルとして識別するために、言語表記に付加部分を加えるステップをさらに含む方法。

【請求項 3】

請求項 1 に記載の方法であって、受信側の携帯電話において、受信された言語表記に関連付けられた前記シンボルは、言語表記及び言語表記に関連付けられたシンボルの表から探し出される方法。

【請求項 4】

請求項 1 に記載の方法であって、受信側の携帯電話において、関連付けられた前記シンボルは、前記シンボルおよび言語表記と関連付けられたシンボルとを識別するための付加部分を運ぶ受信された言語表記のためだけに探し出される方法。

【請求項 5】

請求項 1 に記載の方法であって、前記送信側の携帯電話において、前記シンボルは、前記メモリに保存された前記表から読み出し可能であり、前記シンボルに関連付けられた言語表記は、互いに結び付けられて前記受信側の携帯電話へ送信される方法。

【請求項 6】

請求項 1 に記載の方法であって、前記送信側の携帯電話において、前記情報を選択する前記ステップは、少なくとも二つの同一でない関連したシンボルを選択することを含み、固有の言語表記を関連付ける前記ステップは、前記送信側の携帯電話において、言語表記と前記少なくとも二つの同一でない関連したシンボルのそれぞれを関連付けることを含み、言語表記を送信する前記ステップは、前記少なくとも二つの同一でない関連したシンボルに関連付けられた言語表記を前記受信側の携帯電話へ送信すること、及び、前記受信側の携帯電話において、連続する言語表記を関連付けられたシンボルへ変換することを含み、前記シンボルを表示する前記ステップは、前記受信側の携帯電話の表示装置に前記関連付けられたシンボルを表示することを含み、同時に、前記少なくとも二つの同一でない関連したシンボルに関連付けられた少なくとも一つの音声が再生される方法。

【請求項 7】

請求項 1 に記載の方法であって、少なくとも一つの連続する前記音声が、永続的に、シンボルと一対一に関連付けられる方法。

【請求項 8】

請求項 1 に記載の方法であって、前記送信側の携帯電話は、前記受信側の携帯電話で再生される、連続する前記音声の変化に影響を与えることができる方法。

【請求項 9】

請求項 1 に記載の方法であって、複数の連続する前記音声は、前記受信側の携帯電話の前記メモリに保存されることができ、前記複数の連続する前記音声のうち少なくとも一つの連続する前記音声は、前記送信側の携帯電話によって読み出し可能である方法。

【請求項 10】

請求項 1 に記載の方法であって、前記シンボルに関連付けられた言語表記、及び、連続する前記音声に関連付けられたコードは、前記送信側の携帯電話の前記メモリから読み出し可能であり、少なくとも一つの前記シンボルに関連付けられた言語表記及び連続する前記音声に関連付けられたコードは、前記受信側の携帯電話へ送信される方法。

【請求項 11】

請求項 1 に記載の方法であって、前記送信側の携帯電話において、前記情報を選択する前記ステップは、少なくとも二つの同一でない関連したシンボルを選択することを含み、

10

20

30

40

50

固有の言語表記を関連付ける前記ステップは、前記送信側の携帯電話において、言語表記と前記少なくとも二つの同一でない関連したシンボルのそれぞれを関連付けることを含み、言語表記を送信する前記ステップは、前記少なくとも二つの同一でない関連したシンボルに関連付けられた言語表記を前記受信側の携帯電話へ送信すること、及び、前記受信側の携帯電話において、連続する言語表記を関連付けられたシンボルへ変換することを含み、前記情報を表示する前記ステップは、前記受信側の携帯電話の表示装置に前記関連付けられたシンボルを表示することを含む方法。

【請求項 1 2】

請求項 1 1 に記載の方法であって、前記少なくとも二つの同一でない関連したシンボルは、動画の連続画像である方法。

10

【請求項 1 3】

請求項 1 1 に記載の方法であって、前記少なくとも二つの同一でない関連したシンボルは、一つの情報のブロックと一緒に集められる方法。

【請求項 1 4】

請求項 1 3 に記載の方法であって、一つの情報のブロックと一緒に集められた前記少なくとも二つの同一でない関連したシンボルは、前記情報のブロックにおける画像の相対位置を特徴付ける変更、追加、又は付加においてのみ異なる方法。

【請求項 1 5】

請求項 1 に記載の方法であって、送信された連続する前記シンボルを表す言語表記に付加部分を付加するステップを含み、前記シンボルは連続する画像である方法。

20

【請求項 1 6】

請求項 1 5 に記載の方法であって、少なくとも前記送信側の携帯電話において、前記連続する画像のそれぞれを識別するために、送信された連続する前記シンボルのそれぞれに序数が割り当てられる方法。

【請求項 1 7】

請求項 1 6 に記載の方法であって、一つの前記送信された連続する前記シンボルにおいて第一の序数が選択されるときに、前記第一の序数に関連付けられた前記連続する画像のそれぞれは、前記送信側の携帯電話の前記メモリから読み出されて送信される方法。

【請求項 1 8】

請求項 1 6 に記載の方法であって、選択された利用可能な序数から、部分的に選択された少なくとも二つの序数が生成され、前記少なくとも二つの序数に対応する前記連続する画像のみが、前記送信側の携帯電話によって送信される方法。

30

【請求項 1 9】

請求項 1 に記載の方法であって、
連続する関連した画像を形成するために前記シンボルを収集するステップと、
連続する関連した音声を形成するために前記音声を収集するステップと、
前記連続する関連した画像及び前記連続する関連した音声を、単一の情報のブロックへと結合するステップと、をさらに含む方法。

【請求項 2 0】

請求項 1 9 に記載の方法であって、前記連続する関連した画像を選択するとき、前記連続する画像のすべての画像と、少なくとも前記単一の情報のブロックに属する関連付けられた前記連続する関連した音声が、前記送信側の携帯電話から前記受信側の携帯電話への送信に自動的に含まれる方法。

40

【請求項 2 1】

シンボルもしくは音声、または両方を送信あるいは受信するための携帯電話であって、メモリと、
少なくとも一つのシンボルまたは少なくとも一つの音声を保存するために前記メモリと相互に作用するマイクロプロセッサと、
前記メモリに保存された前記少なくとも一つのシンボルと少なくとも一つの言語表記を関連付け、または、前記メモリに保存された前記少なくとも一つの音声と少なくとも一つ

50

のコードを関連付ける手段と、

前記メモリに保存された前記少なくとも一つのシンボルを選択する手段と、

前記メモリに保存された前記少なくとも一つの音声を選択する手段と、

前記シンボルを選択する手段により選択された、前記メモリに保存された前記少なくとも一つのシンボル、及び、前記音声を選択する手段により選択された、前記メモリに保存された前記少なくとも一つの音声、に関連付けられた前記言語表記またはコードを送信または受信するための手段と、

シンボルに関連付けられた言語表記が受信された時にシンボルを表示する、前記少なくとも一つのシンボルを表示するための手段と、

音声に関連付けられたコードが受信された時に音声を再生する、前記少なくとも一つの音声を再生するためのスピーカと、

を備える携帯電話。

【請求項 2 2】

請求項 2 1 に記載の携帯電話であって、前記少なくとも一つの音声は連続する音声であり、前記少なくとも一つのシンボルは連続する画像であり、前記送信または受信するための手段により送信または受信されることが可能な、前記連続する画像に関連付けられた前記連続する音声を含む言語表記またはコード、とともに、前記連続する音声及び前記連続する画像を、前記メモリに保存するために、前記マイクロプロセッサは、前記メモリと相互に作用し、前記連続する画像に関連付けられた前記連続する音声を含む送信された前記言語表記またはコードを受容するための手段を、前記スピーカが備える携帯電話。

【請求項 2 3】

請求項 2 1 に記載の携帯電話であって、シンボルまたは音声に関連付けられていない言語表現またはコードと、シンボルまたは音声に関連付けられた言語表記またはコードとを区別するための手段を、さらに備える携帯電話。

【請求項 2 4】

請求項 2 3 に記載の携帯電話であって、前記シンボルまたは音声に関連付けられた言語表記またはコードが言語表記に関連付けられた画像であることを、前記シンボルまたは音声に関連付けられた言語表記またはコードに付された付加部分が、前記区別するための手段に対して示すのを可能にするための、前記付加部分を認識する手段を、前記区別するための手段が含む携帯電話。

【請求項 2 5】

シンボル及び音声を送信するための携帯電話であって、

シンボル及び音声を保存するためのメモリと、

前記メモリに保存された前記シンボルの少なくとも一部、すなわち、少なくとも一つの特定の単一の画像もしくは少なくとも一つの特定の単一の連続した画像を選択する、シンボル選択手段と、

前記メモリに保存された前記音声の少なくとも一部、すなわち、少なくとも一つの特定の単一の音声もしくは少なくとも一つの特定の単一の連続した音声を選択する、音声選択手段と、

少なくとも、前記シンボル選択手段により選択された前記シンボルの少なくとも一部、及び、前記音声選択手段により選択された前記音声の少なくとも一部と、言語表記またはコードとを関連付ける手段と、

前記シンボルの少なくとも一部、または、前記音声の少なくとも一部と関連付けられた前記言語表記またはコードを識別する手段と、

前記言語表記またはコードを送信する手段と、を備える携帯電話。

【請求項 2 6】

請求項 2 5 に記載の携帯電話であって、前記メモリは、少なくとも一つのシンボルと言語表記を有する表を含み、前記言語表記は、前記表において前記シンボルと関連付けられる携帯電話。

【請求項 2 7】

10

20

30

40

50

請求項 25 に記載の携帯電話であって、前記メモリは、少なくとも一つの音声とコードを有する表を含み、前記コードは、前記表において前記音声と関連付けられる携帯電話。

【請求項 28】

シンボル及び音声を受信するための携帯電話であって、

言語表記またはコードを受信する手段と、

シンボルまたは音声に関連付けられていない言語表現またはコードと、シンボルまたは音声に関連付けられた言語表記またはコードとを区別するための手段と、

シンボルを、前記受信する手段によって受信された前記言語表記に関連付ける手段と、

音声を、前記受信する手段によって受信された前記コードに関連付ける手段と、

前記音声を再生するためのスピーカと、を備える携帯電話。

10

【請求項 29】

請求項 28 に記載の携帯電話であって、前記シンボルまたは音声に関連付けられた言語表記またはコードが言語表記に関連付けられた画像を含むことを、前記シンボルまたは音声に関連付けられた言語表記またはコードに付された付加部分が、前記区別するための手段に対して示すのを可能にするための、前記付加部分を認識する手段を、前記区別するための手段が含む携帯電話。

【発明の詳細な説明】

【0001】

本発明は送信側から受信側にシンボルおよび/または情報を送信するための方法に関するものである。さらに本発明はシンボルおよび/または情報の暗号化および送受信のための装置に関する。

20

【0002】

この種の方法および装置は現在の技術水準において既知である。この種の装置および方法は例えば最新の携帯電話に使用されている。こうした携帯電話では例えば、SMSメッセージの送信の際に送信側携帯電話の使用者が特定のシンボルを選択する。それは現在の技術水準においては概次のようなものである。

【0003】

「+」、「-」、「.」、「、」、「:」、「;」、「"」、「?」、「!」、「*」、「/」、「(」、「)」、「<」、「=」、「>」、「%」、「&」、「\$」、「\$」、「@」。これらのシンボルはこの場合シンボルとして送信される。

30

【0004】

現在の技術水準において、送信側から受信側に情報を送信するための方法および装置は既知である。こうした方法および装置は例えば携帯電話において使用されている。音声通信と並んでいわゆるSMS（ショートメッセージサービス）ショートメッセージの送信も既知である。これに関しては例えばConnect第8/99号p.30以降を参照。これによれば、ショートメッセージを携帯電話（送信側）からプロバイダのショートメッセージセンター経由で別の携帯電話（受信側）に送ることができる。この種のショートメッセージを使うことによって音声メッセージを送ることができる。

【0005】

しかしながら現在の技術水準において既知の携帯電話の場合、ないしは現在の技術水準において既知の、一つの携帯電話から別の携帯電話にシンボルを送信するための方法および装置の場合に不利なのは、シンボルがシンボルとして送信されることである。

40

【0006】

このことにより、シンボルおよび/または情報の送信時に多大なデータ量が必要となる。これは他方ではシンボルおよび/または情報の送信のために多大な時間を必要とする結果になる。

【0007】

さらに、現在の技術水準においては限られた数のシンボルおよび/または情報しか送信できないことも不利である。これはとりわけ、シンボルおよび/または情報の送信時に送信しなくてはならない、シンボルおよび/または情報に必要とされるデータ量が多大である

50

せいでもある。

【0008】

ところが携帯電話の利用者にとっては、電話料金請求額の上昇を伴わずに、すなわちシンボルの送信に必要とされる時間が増大して料金が上昇することなく、他のシンボルおよび/または情報を送信できるようになることへの需要が大きい。

【0009】

送信側から受信側へ音声情報を送信するための既知の装置および方法の場合、現在の技術水準においては規則的に音声情報そのものが、すなわち例えば音声信号およびそれに類するものが送信側から受信側に送信されるという点が不利である。このことは、例えば電磁的伝送、すなわち例えば携帯電話で普通行われているような電磁波を用いた伝送において 10
は、音声信号そのものが伝送される、すなわち送信周波数の変調により変換されて送信されるということを意味する。その結果現在の技術水準においては音声信号の伝送時に必要なデータ量が多大となる。こうして例えばデジタル伝送時には個々の音声信号を連続した空ビット(Fehlenbit)に変換し、この空ビット情報を伝送しなくてはならない。こうして広範なデータが必要なためどうしても、伝送が長引いたり遅れたりしてある程度の時間が掛かる。

【0010】

さらに周知の通り携帯電話にはゲーム機能も盛り込まれる。これについては例えばConnect第8/99号p.20を参照。このゲーム機能は携帯電話の表示装置に呼び出して操作者が内部的に利用できる。 20

【0011】

従って本発明の課題は、冒頭に挙げた種類の方法および装置を、上記の欠点が回避され、且つより少ない時間でシンボル送信および情報伝送を拡大できるようにさらに発展させることである。

【0012】

この課題は請求項1に挙げる特徴を持つ方法により、次のようなステップを踏むことによって解決される。すなわち、送信側である特定のシンボルが選択され、送信側でこのシンボルに割り当てられた言語表記が探し出され、シンボルに割り当てられたこの言語表記が送信側の送信装置から受信側の受信装置に送られ、受信側で受信側の受信装置によって受信された言語表記に割り当てられたシンボルが探し出されるというステップである。 30

【0013】

本発明によるこの処理方法の利点は、とりわけ、本発明により、今や言語表記を送信側から受信側に送信すれば済むということにある。従って例えばこの方法を用いる装置の使用者が太陽のシンボルを選んで送信するときには、もはやシンボルそのものでなく「太陽」の語を送信すれば済む。「太陽」の語を送信するには大幅に少ない送信時間で済むので、送信過程をより速く且つより経済的に処理することができる。

【0014】

次に受信側では言語表記が再び、それに割り当てられたシンボルに変換されるので、メッセージの受信側は自分のディスプレイなどで太陽のシンボルを見ることになる。

【0015】

好ましい実施形態の場合、送信側ではシンボル表からある特定のシンボルを選択することができる。これは例えばディスプレイを使って行うことができる。このように例えば携帯電話の使用者はディスプレイ上で一連のシンボルないしはシンボル表から、自分が送りたいある特定のシンボルを選択することができる。するとその携帯電話は選択されたシンボルを内部的に対応する単語ないし対応する言語表記に変換して、この言語表記を送信する。この種のシンボル表を使えば使用者にとってシンボルの選択が大幅に簡略化される。シンボルないしはシンボル表をあらかじめメモリにファイルしておくのが良い。 40

【0016】

もう一つの好ましい実施形態においては、シンボルの選択および/または選択されたシンボルへの言語表記の割り当ておよび/または言語表記の送信ないし受信をマイクロプロセ 50

ッサによって制御する。こうしてこの方法は、基板上に集積された形で、シンボル表およびそれに割り当てられた言語表記をファイルするためのメモリ、マイクロプロセッサおよび入力装置ないしはキーボードを持つ装置によって、有利に実現することができる。

【 0 0 1 7 】

このようにこの方法は完全に最新の携帯電話に応用可能である。何故なら、周知の携帯電話に取り込めないようないかなる種類の追加的措置も不要だからである。従って、送信側から受信側へシンボルを送信するための本発明による方法ないし本発明による装置は、完全に現在の携帯電話に応用することができる。

【 0 0 1 8 】

さらに好ましい方法として、送信側からの言語表記の送出時に、言語表記にコードを付加する方法がある。このコードは言語表記を、シンボルを示さない他の言語表記から区別するのに役立つ。例えば上記の太陽のシンボルを送る際には、太陽のシンボルが先ず「太陽」の語に変換され、続いてコード、例えば「#」が付加される。このようにして識別コード「#」を付けられた言語表記はそれから送信側の送信装置によって送出される。受信側では言語表記のこのような識別に基づき、通常言語表記を、シンボルを暗号化した言語表記と区別することが可能である。というのは、優先される実施形態の場合、ある言語表記が、暗号化されたシンボルとしてそれを識別する識別コードを持っているか否かを受信側で認識できるからである。その言語表記がそれを暗号化されたシンボルとして識別表示する識別コードを持っていなければ、それは受信側では言語表記そのものとして処理され、ないしは受信側の携帯電話の使用者に表示される。それが識別コードのある言語表記であるならば、それが暗号化されたシンボルであることを受信装置が認識し、メモリにファイルされている表で、対応する割り当てられたシンボルを優先的に探す。

【 0 0 1 9 】

受信側でそのシンボルが探し出され次第、それを表示できる。従って受信側の使用者は、言語表記だけが送信されたことには気づかず、直接そのシンボルを見ることになり、シンボル自体が送信されたように感じる。

【 0 0 2 0 】

受信側でも、メモリからのシンボル表および割り当てられた言語表記の呼び出しを制御し、受信側の受信装置と、場合によっては最終的に探し出されたシンボルを表示するための表示装置も制御するマイクロプロセッサを用いてこの方法を実現することができる。

【 0 0 2 1 】

とくに好ましい実施形態においては、マイクロプロセッサが、あるシンボルを言語表記に変換しようとするときに、メモリにファイルされたアルゴリズムを処理する。よってこの実施形態の場合には表は全く不要である。シンボルへの言語表記のこうした割り当ては、受信側でも言語表記へのシンボルの割り当ての場合にはアルゴリズムを用いて行うことができる。

【 0 0 2 2 】

本発明のもう一つの実施形態は、本発明による暗号化を一方の側だけで行うものである。すなわちこの実施形態の場合、一方の側、つまり受信側または送信側だけでシンボルが暗号化され、ないしは暗号化されて再生される。このことは、この実施形態では送信時には例えば使用者によって言語表記だけが入力されるということを意味する。その際に使用者は優先的にこの言語表記に識別コードを付けることができる。それに続いて識別コードを付けた言語表記が送信側から受信側に送られる。この場合には受信側だけが、識別コードを付された言語表記を対応するシンボルに変換することができる。例えば、受信側の携帯電話だけがシンボルを表示できる相応の表示装置を装備しており、送信側の携帯電話はシンボル表示ができない場合がこれに当たる。

【 0 0 2 3 】

逆の場合、送信側ではシンボルを言語表記に変換することができるが、受信側ではそれができない。よってこの逆の場合においては送信側でのみ選択されたシンボルの言語表記への変換が行われ、受信側では単に言語表記が表示される。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 4 】

従って冒頭に挙げた例では、送信側携帯電話の使用者が太陽のシンボルを選択し、続いて本発明による方法に従って太陽のシンボルが割り当て表により言語表記「太陽」に変換され、さらにそれに続いてこの言語表記が送出されることになる。このとき受信側では、「太陽」のシンボルを表示できないため、この言語表記そのものが表示される。

【 0 0 2 5 】

本発明のもう一つの実施形態では、本発明による方法ないしは本発明による装置が、選択されたシンボルの暗号化の前に、選択されたシンボルをいかなる言語で暗号化すべきかを認識する。場合によっては使用者はこれをプリセットすることもできる。携帯電話の場合このことは例えば、ドイツ語を話す使用者が所有しているか、または使用者によってドイツ語が伝送言語としてプリセットされている携帯電話の場合、太陽のシンボルは「太陽」(Sonne)の語として送信されるということの意味する。これに対し携帯電話の使用者が英語を話す使用者であるか、または使用者が英語を選択した場合には、太陽のシンボルは言語表記「太陽」(sun)として送信される。別の実施形態では、世界のすべての重要な言語をメモリに入れておく。このとき送信側の電話は送信側の電話に設定されている言語で送信し、受信側の電話は、マイクロプロセッサによって、たった今受信した言語をメモリにファイルされている様々な表の中で探し出してから、送信側で選択されたシンボルを表示する。

10

【 0 0 2 6 】

もう一つの実施形態では、送信側が電話、受信側がパーソナルコンピュータ(PC)またはファックス装置となる。この場合、送信された記号はPCによって表示されるかファックスによって印字される。

20

【 0 0 2 7 】

本発明によればこの課題はさらに、請求項29に挙げる特徴を持つ方法によって解決される。送信側で、共属性はあるが同一ではない少なくとも二つのシンボルが選択され、その二つのシンボルの各々について送信側で言語表記が一つずつ探し出され、シンボルに割り当てられた言語表記が受信側に送られ、受信側でその一連の言語表記が割り当てられたシンボルに変換され、割り当てられたシンボルが次々に表示装置に表示されるということによって、簡単なやり方で一件の送信側から少なくとも一件の受信側に動画を有利に伝送することが可能になる。共属性はあるが同一ではないこの一連のシンボルは、これらのシーケンス(シンボル)のうち少なくとも二つをつなぎ合わせることによって動画の表示を可能にするため、優先的に動画の個々の連続画像に合致させる。好ましくは、二つより多い数のシンボルを選択し、対応する言語表記をつなぎ合わせて、相応のいくつかのシーケンスを持つ連続画像も伝送でき、受信側で表示できるようにすることである。

30

【 0 0 2 8 】

とくに好ましい本発明の実施形態として、保存された表から個々のシンボルを送信側で呼び出せるようにし、シンボルに割り当てられた言語表記を送信することを考えている。好ましくは、動画の連続画像の伝送によって、動画の表示に関しては性質上わずかしかわらない個々のシンボルに、前の連続画像と次の連続画像のその時々食い違いを特徴的に表す変化、追加などだけに違いのある、同じ言語表記を割り当てるように考えておくことができる。これにより、伝送すべきデータ量が大幅に減るため、言語表記に変換された一連の連続画像による動画の伝送の手間は最小限に減る。

40

【 0 0 2 9 】

送信側では受信される言語表記がメモリにファイルされた表によって、相応に帰属するシンボルに変換され、表示装置に表示される。

【 0 0 3 0 】

さらに本発明の好ましい実施形態として、伝送される一連のシンボルにおいて代表的な言語表記に、受信側のためにショートメッセージ(一連の言語表記としての)を動画情報として明瞭に識別表示する一つの一般的なコードを付加することを考えている。これにより、通常のないしは他のショートメッセージと動画情報を簡単に区別できるようになる。

50

【 0 0 3 1 】

本発明によれば課題はさらに請求項 3 8 に挙げる特徴を持つ装置によって解決される。送信側のみならず少なくとも一件の受信側にも、少なくとも一つのメモリユニットと共に作動するマイクロプロセッサを割り当て、このメモリユニットにプリセット可能な数のシンボルをそれらに帰属する言語表記と一緒にファイルし、シンボルのうち少なくとも二つを表示するための表示装置と少なくとも二つのシンボルを送信するための送受信装置を設けておくことによって、動画の送信処理を有利に簡便化できる。メモリユニットにファイルされている希望のシンボルを簡単に呼び出すことによって、言語表記へのシンボルの変換および送信のためのそれらの準備処理がマイクロプロセッサによって自動的に制御されるので、伝送が簡便になる。

10

【 0 0 3 2 】

本発明によれば課題はさらに請求項 3 9 に挙げる特徴を備えた方法によって解決される。送信側で、共属性はあるが同一ではない少なくとも二つのシンボルが選択され、その二つのシンボルの各々について送信側でコードストリング (Zeichenfolge) が一つずつ探し出され、シンボルに割り当てられたコードストリングが受信側に送られ、受信側でこれらのコードストリングが貴族のシンボルに変換され、それらのシンボルが次々に表示装置に表示されると同時に、シンボルに割り当てられた少なくとも一つの音声ストリング (Tonfolge) が可聴再生されることによって、送信側でリリース (解放) された、動画の受信側表示のほかに、BGMも有利な形でリリースすることができる。これにより、瞬間的には見えない受信側でもBGMが聞こえるようにすることによって、受信側に送信された動画への注意を補足的に促すことができる。さらにこれにより、BGMによって動画の受信側に補足的な感情、記憶、思考などを有利な形で引き起こすことができる。

20

【 0 0 3 3 】

本発明の好ましい実施形態として、シンボルに割り当てられた少なくとも一つの音声ストリングを受信側で固定割り当てしておくことを考えている。これにより、情報の伝送をシンボルつまり動画に限定し、さらに、シンボルに割り当てられた音声ストリングを受信側で自動的に再生することが可能になる。

【 0 0 3 4 】

これにより音声ストリングの追加的再生のための伝送の手間が不要となる。

【 0 0 3 5 】

本発明の別の好ましい実施形態として、受信側で再生される音声ストリングを送信側で制御できるようにすることを考えている。これにより、コードストリングに変換されたシンボルの伝送に加えて、伝送されたコードストリングの少なくとも一つのコードによって、ある特定の音声ストリングの受信側での再生を有利な形でリリースすることが可能になる。好ましくは、送信側のコードストリングによって少なくとも一つの可能な音声ストリング、あるいは場合によってはある特定の順序の音声ストリングを呼び出せるようないくつかの可能な音声ストリングを受信側にファイルしておく。

30

【 0 0 3 6 】

本発明によれば課題はさらに請求項 4 6 に挙げる特徴を備えた装置によって解決される。送信側のみならず少なくとも一件の受信側にも、少なくとも一つのメモリユニットと共に作動するマイクロプロセッサを割り当て、このメモリユニットに、それらに帰属するコードストリングを含むプリセット可能な数のシンボル並びにシンボルに割り当てられたプリセット可能な数の音声ストリングをファイルし、シンボルのうち少なくとも二つを表示するための表示装置並びに少なくとも一つの音声ストリングを再生するための音響再生装置およびコードストリングを送信するための送受信装置を設けておくことによって、動画の伝送並びに音声ストリングの同時再生と組み合わせた動画の表示を有利な形で行うことができる。

40

【 0 0 3 7 】

とりわけ伝送されるコードストリングに割り当てられたシンボル並びにそれと結合された音声ストリングを受信側でファイルしておくことによって、送信側でのリリースの際に、

50

帰属する少なくとも一つの音声ストリングと共に簡単に動画を再生することができる。伝送すべきシンボルおよび/または音声ストリングの送信側での準備処理並びにシンボルおよび音声ストリングの受信側での再生はマイクロプロセッサによって自動的に制御されるので、この種の装置の取り扱いは簡単であり、補足的なトレーニングは全く不要である。

【0038】

課題はさらに請求項47に挙げる特徴を備えた方法および請求項52に挙げる特徴を備えた装置により、送信側で音響情報がこの音響情報を示す少なくとも一つのコードの形で選択されること、少なくとも一つのコードが送信側から受信側に送信されること、および受信側で少なくとも一つのコードが音響情報に変換されることによって解決される。本発明に従った相応の装置は、音響情報を表すコードを保存するためのメモリが設けられていること、この音響情報を表す少なくとも一つのコードの形で音響情報をメモリから選択する選択手段が設けられていること、および音響情報を表す少なくとも一つのコードを送るための送信装置が設けられていることが特徴である。

10

【0039】

本発明に従った受信装置はそれに応じて音響情報を表すコードを音声信号に変換するための変換器を有する。好ましい実施形態においてこの音声信号はスピーカーまたは類似のものによって再生される。

【0040】

本発明のもう一つの好ましい実施形態は、音響情報が少なくとも一つの音声であることを特徴とする。この場合この音響情報はさらに好ましい実施形態では、この音声を表す文字ないしはこの音声を表す音符の形で選択される。本発明による装置の場合、この目的で音響情報が、すなわちこの実施形態では音響情報を形成する文字ないしは音符がメモリにファイルされる。それらはこのメモリから適当な選択手段、例えばメモリを制御するマイクロプロセッサと接続されたタッチスクリーンまたは通常のキーボードを使って選択することができる。好ましい実施形態ではコードはこのとき、好ましくは電磁波を送るためのアンテナを持つ送信装置から受信装置に送信することができる。この受信装置は好ましくは、音響情報、この場合で言えば文字ないしは音符を、然るべき音声信号に割り当てられる表のあるメモリを持っている。

20

【0041】

受信側に設けられたマイクロプロセッサによって割り当てられたこれらの音声信号は本発明に従いスピーカーまたは類似のものによって音声信号として再生できる。

30

【0042】

さらに別の好ましい実施形態は、送信側および/または受信側でメロディー全体を保存しているメモリを備えている。これらのメロディーはやはりこれらのメロディーを表すコードを使って送信側で選択し、対応するメロディーを表す符号の送信によって受信側に送信することができる。この場合受信側は、やはりメモリにファイルされている同一の表によって、受信されたコードに基づいて対応するメロディーを見つけ出し且つ/または再生することができる。

【0043】

本発明の方法ないしは本発明の装置は、携帯電話、いわゆるハンディホン(Handy)において送信側と受信側との間の音響情報の送受信に有利に使用できる。この種の携帯電話ではキーボードを通じて音声信号またはメロディーを表すコードをハンディホンのメモリから選択し、相応のキーを押すことによって送信する。

40

【0044】

この場合、受信側のハンディホンは、音響情報を表す送出されたコードを、相応の音響情報に、すなわち例えば音声信号またはメロディーに変換するための相応の表を持っている。次に受信側ハンディホンに設けられているマイクロプロセッサによって、相応の表によって見つけ出されたメロディーが自動的に、あるいは受信側ハンディホンの使用者の希望通りに、ハンディホンのスピーカーを通じて再生される。こうして本発明を用いれば携帯電話によって、送信時間を長くすることなく挨拶として小さな音楽作品などを送ることも

50

できる。

【0045】

とくに好ましくは、本発明を周知のSMSメッセージと組み合わせて使用することである。このやり方では、例えば通常の文字に相応のコードを付け加えることによってこの文字を暗号化された音声（音）として識別表示することが可能である。こうすれば受信側では、例えば受信側のハンディホンで、特別なコードの付いたそのようなSMSメッセージから、それが本来は音声信号であることを認識できる。受信側ハンディホンの装備がコードの認識およびそのようにコード化された文字の音声信号への変換を包括する装備になっていれば、受信側で対応する音声信号を受信側ハンディホンのスピーカーを通じて、新種のSMSメッセージの受信後に再生できる。

10

【0046】

本発明によれば課題はさらに、請求項56に挙げる特徴を備えた方法によって解決される。送信側でプリセット可能な数の様々なゲームの中から少なくとも一つのゲームを立ち上げ、その立ち上げたゲームを帰属のゲーム画面（Spielmaske）と共に送信側の表示装置に表示し、操作者が希望のゲームアクションを選択し、希望されたゲームアクションを送信側から受信側に送信し、ゲームに帰属するゲーム画面を立ち上げて送り側で希望されたゲームアクションをゲーム画面に可視化することにより、送信側で希望されたゲームアクションを受信側で受信側の表示装置に表示することによって、任意の大きさの距離を越えて少なくとも二名のプレーヤーとゲームを有利に行うことが可能である。こうして全く新しい応用領域が生じる。さらに、幾人かのプレーヤーを参加させることにより、娯楽的価値が向上する。

20

【0047】

本発明の好ましい実施形態では、希望のゲームアクションを送信側で、好ましくは英数字キーボード仕様の操作装置を通じて入力し、ショートメッセージとして送信側に送信することを考えている。これによりゲームの実施のために伝送すべきデータ量は最小限に減る。

【0048】

さらに本発明の好ましい実施形態では、伝送されるゲームアクションに、受信側のためにそのショートメッセージをゲームアクションとして明瞭に識別する識別コードを付加することを考えている。これにより通常のないしはその他のショートメッセージとゲーム情報の間の区別が簡単になる。

30

【0049】

本発明のさらに好ましい実施形態では、送信側でゲーム希望がサービスセンターに割り当てられた仲介エージェントに送信され、この仲介エージェントが、そこにあるゲームする意志を持つ受信者のプールから、少なくとも一人の受信者をゲーム開始のために仲介することを考えている。これにより、送信側の操作者にとってはいつでも、既知のゲーム相手であるかどうかに関わらず、ゲーム希望を表明し、仲介エージェントを通じて割り当てられた少なくとも一人のゲーム相手とゲームを開始することが可能になる。

【0050】

好ましくはさらに、仲介エージェントを介して受信側としてゲームコンピュータ、例えばチェスコンピュータを仲介することも考えられる。これにより、送信側にとっては、ゲームをする用意のある通常の受信者がいない時にも、コンピュータと、ゲームを始めることが可能になる。

40

【0051】

本発明の好ましい実施形態ではさらに、いわば会議テレビ会議のやり方で二人よりも多数のプレーヤーとのゲームも可能であるよう、プロバイダに割り当てられた仲介業者を通じていくつかの受信側との連絡を同時に確保することを考えている。

【0052】

この場合、立ち上げたゲームのタイプ次第で、例えば「Pachisi（商標）」ゲームのように一対一か、または例えば同時チェスのように一人のプレーヤー対個々の幾人かのプレー

50

ヤーのいずれかによってゲームすることができる。

【0053】

本発明によれば課題はさらに、請求項65に挙げる特徴を備えた装置によって解決される。送信側のみならず受信側にも、少なくとも一つのゲームのゲーム画面がファイルされているメモリユニットと結合されたマイクロプロセッサを割り当てておくことによって、マイクロプロセッサによって少なくとも一つのゲームのゲーム画面を有利なやり方で呼び出して送信側の表示装置に表示することができる。同時に、表示装置にゲーム画面が表示されているときにマイクロプロセッサによって送信側の英数字操作装置を「ゲーム動作」に切り替えることができるので、希望のゲームアクションを簡単に送れるようになる。同時に、行われたゲームアクションと行われた相手プレイヤーのゲームリアクションをメモリユニットに保存できるので、それまでのゲームアクションを失うことなく、進行中のゲームをいつでも中断できる。その限りで、少なくとも二人のプレイヤーの間で、例えば日単位、週単位、月単位の比較的長期にわたってもゲームを行える。メモリユニットは、電源の供給が中断されてもメモリ内容が失われない仕様である。

10

【0054】

本発明の好ましい実施形態としてさらに、送信側に割り当てられているメモリユニットから、受信側の要求によって少なくとも一つのゲームのゲーム画面が送信されることを考えている。こうして、受信側の装置がそのゲームを行うために必要なゲーム画面を持っていなくてもその受信側とも有利にゲーム開始が可能になる。

【0055】

本発明の以上のほかの好ましい実施形態は、副請求項に挙げるその他の特徴に示す通りである。

20

【0056】

以下では本発明を付属の図面をもとに実施例に即して詳しく説明する。

【0057】

図1は携帯電話1を示す。携帯電話1はアンテナ2を備えた図示されていない送信ユニットを持っている。アンテナは送信ユニットの送信アンテナのみならず、やはり図示されていない受信ユニットのための受信アンテナの役目も果たす。

【0058】

さらに携帯電話1は、図示されていないバッテリー、図示されていないマイクロプロセッサおよび模式的に図示されているメモリ4を持っている。バッテリーは携帯電話1に電源を供給する。マイクロプロセッサは携帯電話1およびそのコンポーネントを制御する役目を果たす。

30

【0059】

さらに携帯電話1には入力ユニットの役目をするキーボード6がある。このキーボード6を使って、キーボード6で選択されたシンボルをマイクロプロセッサによってメモリ4から呼び出し、ディスプレイ8に表示できるようにマイクロプロセッサを作動させることができる。図1に示した例では携帯電話1はそのディスプレイ8上にシンボル10として家を表示している。ディスプレイ8は液晶ディスプレイである。但し専門家には他の形態のディスプレイもよく知られている。

40

【0060】

キーボード6により使用者は、表示されたシンボル10を送信ユニットおよび送信アンテナ2によって携帯電話1から、図示されていない別の携帯電話に送るよう、マイクロプロセッサに対してコマンドを入力できる。この目的のためにマイクロプロセッサによる自動的な制御のもとに、シンボル10（この場合は家）が、メモリ4にファイルされた翻訳表に基づいて言語表記「家」に翻訳される。次にこの言語表記「家」に識別コード、例えばコード「#」が添付される。続いてやはりマイクロプロセッサの制御のもとで、このように形成された表現「家#」が送信ユニットに引き渡される。次にこの送信ユニットが送信アンテナ2によってコンセプト「家#」を別の携帯電話に送信する。

【0061】

50

この別の携帯電話ではコンセプト「家#」が受信アンテナによって受信されて、受信ユニットに引き取られ、この受信ユニットからさらにマイクロプロセッサに送られ、マイクロプロセッサの制御のもとでこの別の携帯電話に保存されている表に基づいてある特定のシンボルに割り当てられ、このようにして見つけ出されたシンボルがこの別の携帯電話のディスプレイに表示される。こうして別の携帯電話の使用者は、自分が家のシンボルを送信してもらったように感じる。

【0062】

図2～26は、本発明の方法によって送信できるシンボルの例を示す。これらの図では、それぞれ左側には選択可能で送信できるシンボル、右側にはそれぞれに割り当てられた言語表記を示してある。

10

【0063】

上記の表のうちの一つには、例として図に示したシンボルおよび対応する割り当てられた表現をすべて記載してある。送信に先立って各シンボルはこの表現に翻訳される。

【0064】

図27は、送信器12から受信器14に動画を送信するための機器構成10の模式図である。送信器12および/または受信器14は例えば、携帯電話、PC、ファックス装置、コミュニケータ、ラップトップ、ノートブックまたは類似のものであってよい。然るべき後に説明するディスプレイを備え、電気通信設備に接続された端末装置(電話)も考えられる。以下の実施例では、送信器12および受信器14がそれぞれ携帯電話であることを前提にしている。但し機能は、上に挙げた別の装置にそのまま移し変えることができ、本発明の保護範囲内にある。

20

【0065】

先ず、送信器12の操作者が受信器14を持っている者に動画情報を送りたい場合を前提に説明する。このためには送信器12の操作者は後に説明するやり方でメモリユニット16から、時間的にずれた表現の形で動画を生ずる連続した連続画像(以下ではシンボルとも称する)を呼び出す。共属性はあるが同一ではない、この一連の少なくとも二つのシンボルはマイクロプロセッサ18によって準備処理され、送受信装置20を通じてショートメッセージ22としてプロバイダ24に送信される。

【0066】

プロバイダ24は例えば、Cネットワーク、Dネットワーク、Eネットワークなどのような移動無線システムの運営主体である。選択された受信器14へのプロバイダ24を通じたショートメッセージ22の送信は一般に知られているので、本明細書の中ではそれに詳しく立ち入らないこととする。

30

【0067】

プロバイダ24を経由してこの一連の連続画像を表すショートメッセージ22が受信器14に送信される。受信器14はやはり後に説明するやり方でショートメッセージ22が動画の表現であることを認識する。受信器14によるショートメッセージ22の呼び出しこれは必然的に直ちにではなく後刻に行われることもあり得る。際には、受信器14による連続画像の認識によって、同様に設けられている、メモリユニット16と共に機能するマイクロプロセッサ18によって、表示装置26に然るべき数の連続画像が時間的に連続して表示されるので、見る者にとっては動画になる。

40

【0068】

図28は、模式的な方式構成図として動画の送信を明らかにしたものである。図27と同じ部分には同じ参照コードを付けてあるので、あらためて説明はしない。例えば英数字キーボードで構成された操作装置28を通じて、存在している動画の送信方法を表示装置26に表示することができる。

【0069】

この表示は、操作装置28の然るべきキーを操作することにより、存在している方法を個別に、順にあるいは関連付けて表示することによって、例えばメニュードリブン方式で行うことができる。説明した実施例の場合、動画としてハートに近づく矢を送信することを

50

前提にしている。この動画は例えば、整理番号「1」、「2」、「3」および「4」のもとにメモリユニット16にファイルされている4つの連続画像に分解される。それぞれにそれ自体として見た個々の連続画像は矢がハートに向かって飛んで行く段階を示している。ある程度画像シンボルに対応している連続画像の各々には言語表記が一つずつ割り当てられている。この割り当ては例えば模式的な表の形でメモリユニット16にファイルされている。連続画像「1」には例えば言語表記「ハートa」が割り当てられている。連続画像「2」には言語表記「ハートb」、連続画像「3」には言語表記「ハートc」、連続画像「4」には言語表記「ハートd」が割り当てられている。ここで送信器12からこのハートに向かって飛ぶ矢を動画として受信器14に送ろうとする場合、ショートメッセージとしてストリング「ハートaハートbハートcハートd」が送られるように、マイクロプロセッサ18を通じて送受信ユニットが制御される。

10

【0070】

受信側ではこのショートメッセージがそこにある送受信装置20からそのマイクロプロセッサ18に送られ、これがやはりそこにあるメモリユニット16での読み込みによって、帰属する画像シンボル(連続画像)を探し出す。次に受信器14の表示装置26の制御によって、時間的に連続して連続画像「1」、「2」、「3」および「4」が表示される。こうして、受信側のディスプレイ20を見る者にとってはハートに向かって飛ぶ矢の動画として現れる。

【0071】

伝送を簡便にするためには、送信器12において整理番号「1」を選択する際にブロック17に属するすべての連続画像、例えば整理番号「1」、「2」、「3」および「4」を持つ連続画像が自動的に呼び出され、受信器14に送られるようにしておくこともできる。

20

【0072】

伝送すべきデータ量をさらに少なくするためには、整理番号「1」、「2」、「3」および「4」の呼び出しの際に、共属性(ブロック17に属する)があつて違いがほんのわずかな四つの連続する画像シンボル(連続画像)を伝送しようとしているということがマイクロプロセッサ18を通じて自動的に認識されるようにしておくこともできる。このことから、ショートメッセージが単に「ハートabcd」になるようにして短縮されたメッセージをショートメッセージとして送ることができる。こうしてショートメッセージは、連続画像全体を識別表示する基幹部分「ハート」と個々の連続画像に対応する割り当て付加部分「abcd」で構成されることになる。

30

【0073】

伝送すべきこのショートメッセージに必要なデータが、言語表記一式を伴う上記のように個々の連続画像を並べたものよりも少ないことは明らかである。このとき受信側ではそこにあるマイクロプロセッサ18を通じて然るべき逆変換およびディスプレイ26での表示が行われる。

【0074】

受信器にとってのショートメッセージ22を共属性のある連続画像の送信として識別表示するためには、例えばキー「#」によって補足的な識別表示できるので、その場合ショートメッセージはバリエーション1によるコードストリング「ハートaハートbハートcハートd#」あるいは好ましい短縮バリエーション2「ハートabcd#」で構成されることになる。

40

【0075】

もちろん送信器12にとっては、共属性のある連続画像のブロックから個々の連続画面、例えば二つの連続画像だけを選択し、それをショートメッセージとして伝送することも可能である。例えば整理番号「1」、「2」、「3」および「4」のブロックから整理番号「2」および「4」を選択して、ショートメッセージとして「ハートbハートd」または「ハートbd#」のいずれかを送信することができる。これにより、実際に存在する数の共属性のある連続画像に応じて、いくつかの個々の連続画像から成る動画を様々な方法で

50

伝送できることになる。

【0076】

図29は受信器14におけるショートメッセージ22の受信をあらためて模式的に明らかにしたものである。送受信装置20によってマイクロプロセッサ18がショートメッセージ22を受け、これをメモリユニット16に送信する。言語表記が連続画像に明瞭に割り当てられていることにより、受信されたショートメッセージ22に応じて表示装置26に時間的に連続した個々の連続画像を表示することができる。選択した例では、「ハート」は一定の同一の画像部分として一度だけ表示すればよいが、飛ぶ「矢」は、送信側で付与された整理番号「1」、「2」、「3」および「4」に応じて四つの飛行段階で交替表示される。図29の表示装置26には矢の四つの飛行段階を模式的に示したが、もちろんこれらは順に表示される。これにより、表示装置26を見る者には矢がハートに近づいて行くように見える。マイクロプロセッサ回路18は然るべきループ回路になっていてもよく、それによって、ショートメッセージ22として送信され、メモリユニット16を通じて連続画像に変換されたシンボルが連続して繰り返し表示される。これは、受信器14の操作者が動画情報の表示を中断ないしは中止するまで行われ得る。

10

【0077】

ショートメッセージ22の受信側での呼び出しおよびそれに伴う動画の表示はショートメッセージ22の受信直後または後刻のいずれかに行うことができる。このために受信器14の操作者が呼び出しを行うまで然るべき中間保存が行われる。

【0078】

図30～35には、動画の伝送のための様々な連続画像に関するその他の実施例を示す。それぞれメモリユニット16を模式的に示したが、共属性のある連続画像はそれぞれ付属の整理番号と共にブロック17に示した。図30および35に例示した連続画像の呼び出しおよび送信に関しては、図27～29に関する説明を参照のこと。

20

【0079】

図30に従って、一つの点から大きさを増しながらハートになることで動画を成立させることができる。整理番号「5」、「6」、「7」、「8」および「9」と表された個々の連続画像には言語表記「点a」、「点b」、「点c」、「点d」および「点e」を割り当てることができる。伝送はやはり、言語表記を並べたもの、例えば「点a点b点c点d点e#」または略称バリエーション「点a b c d e #」のいずれかによって行うことができる。

30

【0080】

図31は実施例として互いに近づくカップルを示している。これは整理番号「10」、「11」、「12」、「13」で表される合計四つの連続画像で構成されている。

【0081】

図32は、整理番号「14」、「15」、「16」、「17」、「18」で表される合計五つの連続画像によるパースデイケーキの描画方法を示している。これで最終的に火の着いたろうそくが付けられてある程度大きさを増して行くケーキを描画できる。

【0082】

図33は、表情が泣き顔から笑顔へ、またはその逆に変化する顔の描画法を示している。ここでは個々の連続画像に整理番号「19」、「20」、「21」、「22」、「23」が付いている。

40

【0083】

図34に従って整理番号「24」、「25」、「26」、「27」および「28」に、顔から悪魔に変化する連続画像を割り当てておくことができる。

【0084】

図35は最後に、個々の連続画像で花卉を一枚ずつ失い、それ自体周知の「恋占い」の通り「彼/彼女は私を愛している」、「彼/彼女は私を愛していない」もしくは「彼/彼女はやはり私を愛している」というサブテキストを付けられる花の描画法を示している。

【0085】

50

このほかの実施例に従い、動画として例えば笑顔や泣き顔の太陽や、煙を上げる煙突のある家を、いくつかの、いずれにせよ少なくとも二つの連続画像を包含する動く描画の形で送信ないし受信することができる。ここに列挙したものがすべてではなく確定的なものでもないことは当然である。ありとあらゆる、とりわけ模式的な描画が可能な画像表現を、説明した方法に従って動画として伝送できる。

【 0 0 8 6 】

図 3 6 は、送信器 1 2 から受信器 1 4 に B G M と共に動画を送信するための装置構成 1 0 の模式図である。送信器 1 2 および / または受信器 1 4 は例えば、携帯電話、P C、ファックス装置、コミュニケータ、ラップトップ、ノートブックまたは類似のものであってよい。然るべき装備を持ち、電気通信設備に接続された端末装置（電話）も考えられる。以下の実施例では、送信器 1 2 および受信器 1 4 がそれぞれ携帯電話であることを前提にしている。但し機能は、上に挙げた別な装置にそのまま移し変えることができ、本発明の保護範囲内にある。

10

【 0 0 8 7 】

先ず、送信器 1 2 の操作者が受信器 1 4 を持っている者に B G M 付きの動画情報を送りたい場合を前提に説明する。このためには送信器 1 2 の操作者は - 後に説明するやり方で - メモリユニット 1 6 から、時間的にずれた描画の形で動画を生ずる一連の連続画像（以下ではシンボルとも称する）を呼び出す。これに加えて、受信側において動画の表示と並行して少なくとも一つの音声ストリングの再生をリリースする情報も呼び出せる。但しこれはそうしなければならないということではない。

20

【 0 0 8 8 】

送信側では、共属性はあるが同一ではない一連の少なくとも二つのシンボルと、場合によっては再生すべき音声ストリングのリリース情報が、マイクロプロセッサ 1 8 によって準備処理され、送受信装置 2 0 を介してショートメッセージ 2 2 としてプロバイダ 2 4 に送信される。プロバイダ 2 4 は例えば、C ネットワーク、D ネットワーク、E ネットワークなどのような移動無線システムの運営主体である。選択された受信器 1 4 へのプロバイダ 2 4 を通じたショートメッセージ 2 2 の送信は一般に知られているので、本明細書の中ではそれに詳しく立ち入らないこととする。

【 0 0 8 9 】

プロバイダ 2 4 を経由して、この一連の連続画像と、場合によっては音声ストリングを再生するリリース情報を表すショートメッセージ 2 2 が受信器 1 4 に送信される。受信器 1 4 は - やはり後に説明するやり方で - ショートメッセージ 2 2 が B G M 付きの動画の表示であることを認識する。受信器 1 4 によるショートメッセージ 2 2 の呼び出し - これは必然的に直ちにではなく遅れて行われることもあり得る - の際には、受信器 1 4 による連続画像の認識によって、同様に設けられている、メモリユニット 1 6 と共に機能するマイクロプロセッサ 1 8 によって、表示装置 2 6 に然るべき数の連続画像が時間的に連続して表示されるので、見る者にとっては動画になる。同時に、動画に割り当てられた音声ストリングがメロディーとして、場合によっては歌唱付きで、スピーカー 2 7 を通じて再生される。

30

【 0 0 9 0 】

図 3 7 は、B G M 付きの動画の送信に関する方式構成の模式図である。図 3 6 と同じ部分には同じ参照コードを付けてあるので、あらためて説明はしない。例えば英数字キーボードで構成された操作装置 2 8 を通じて、存在している B G M 付き動画の送信方法を表示装置 2 6 に表示することができる。この表示は、操作装置 2 8 の然るべきキーを操作することにより、存在している方法を個別に、順にあるいは関連付けて表示することによって、例えばメニュードリブン方式で行うことができる。説明した実施例の場合、動画としてハートに近づく矢を伝送することを前提にしている。この動画は例えば、整理番号「1」、「2」、「3」および「4」のもとにメモリユニット 1 6 にファイルされている 4 つの連続画像に分解される。それぞれにそれ自体として見た個々の連続画像は矢がハートに向かって飛んで行く段階を示している。ある程度画像シンボルに対応している連続画像の各々

40

50

には言語表記（コードストリング）が一つずつ割り当てられている。この割り当ては例えば模式図的な表の形でメモリユニット16にファイルされている。連続画像「1」には例えば言語表記「ハートa」が割り当てられている。連続画像「2」には言語表記「ハートb」、連続画像「3」には言語表記「ハートc」、連続画像「4」には言語表記「ハートd」が割り当てられている。

【0091】

メモリユニット16ではさらに、画像表現のBGMとしての音声ストリング（音楽）の割り当てが行われる。この場合、例えば各連続画像に、考えられる二つの音声ストリング「m1」ないし「m2」のうちから選ばれたものが割り当てられる。これらの短縮コード「m1」ないし「m2」の各々が、受信側で - 後で説明するように - 動画の伝送に伴いある特定の割り当てられた音声ストリングの再生をリリースする。図示された例に従って、連続画像毎にあるいは共属性のある連続画像のブロック17毎に、一つの音声ストリング「m」だけあるいは多数の音声ストリング「m1」～「mx」を割り当てておくこともできる。

10

【0092】

ここで送信器12から、ハートに向かって飛ぶ矢をBGM付きの動画として受信器14に送ろうとする場合、送受信ユニット20がマイクロプロセッサ18を介して、ショートメッセージとしてコードストリング「ハートaハートbハートcハートdm1」を送信するよう制御される。

【0093】

受信側ではこのショートメッセージが、そこにある送受信装置20からそのマイクロプロセッサ18に送られ、これがやはりそこにあるメモリユニット16での読み込みによって、一つには帰属する画像シンボル（連続画像）および帰属する音声ストリングを探し出す。次に受信器14の表示装置26およびスピーカ27の制御によって、時間的に連続して連続画像「1」、「2」、「3」および「4」が表示され、同時にコードストリング「m1」に対応する音声ストリング（音楽）が再生される。こうして、受信側のディスプレイ20を見る者にとってはハートに向かって飛ぶ矢が動画として見え、同時に割り当てられたメロディーが聞こえる。このようなものとしてのメロディーは、あらかじめ設定され受信器のメモリユニット16に保存されている任意の音声ストリングで構成することができる。この場合、音声ストリングとして考慮の対象となるのは、単純な連続する音声、複雑なメロディーおよび/または歌唱と結び付いたメロディーである。具体例としては、例えばハートに向かって飛ぶ矢の場合であればメロディーとして「結婚行進曲」を調音できるであろう。

20

30

【0094】

伝送を簡便にするためには、送信器12において整理番号「1」を選択する際にブロック17に属するすべての連続画像、例えば整理番号「1」、「2」、「3」および「4」を持つ連続画像と、付属の音声ストリング、例えば音声ストリング「m1」が自動的に呼び出され、受信器14に送られるようにしておくこともできる。

【0095】

伝送すべきデータ量をさらに少なくするためには、整理番号「1」、「2」、「3」および「4」の呼び出しの際に、共属性（ブロック17に属する）があつて違いがほんのわずかな、付属の音声ストリング付きの四つの連続する画像シンボル（連続画像）を伝送しようとしているということがマイクロプロセッサ18を通じて自動的に認識されるようにしておくこともできる。このことから、ショートメッセージが例えば単に「ハートabcdm1」になるようにして短縮されたメッセージをショートメッセージとして送ることができる。こうしてショートメッセージは、連続画像全体を識別表示する基幹部分「ハート」、個々の連続画像に対応する割り当て付加部分「abcd」および音声ストリングに対応する割り当て付加部分「m1」で構成されることになる。伝送すべきこのショートメッセージ22に必要なデータが、少なくとも一つの音声ストリングを伴う上記のような個々の連続画像を並べたものよりも少ないことがはっきりする。このとき受信側ではそこにある

40

50

マイクロプロセッサ 18 を通じて然るべき逆変換、ディスプレイ 26 への表示およびスピーカー 27 を介した再生が行われる。

【0096】

受信側のためにショートメッセージ 22 が音声ストリング付きの共属性のある連続画像の通信であることを識別するために、補足的に例えばキー「#」によって識別表示できるので、その場合ショートメッセージは、バリエーション 1 によるコードストリング「ハート a ハート b ハート c ハート d m 1 #」あるいは好ましい短縮バリエーション 2 によるコードストリング「ハート a b c d m 1 #」で構成されることになる。

【0097】

もちろん送信器 12 にとっては、共属性のある連続画像ブロック 17 から個々の、例えば二つの連続画像だけを選択してこれらをショートメッセージとして伝送することも可能である。例えば、整理番号「1」、「2」、「3」および「4」のブロックから整理番号「2」および「4」を選択し、ショートメッセージ 17 として「ハート b ハート d m 1 #」または「ハート b d m 1 #」のいずれかを送信できる。このことにより、実際に存在する数の共属性のある連続画像に応じて、ストリング「m 1」に割り当てられた BGM と共にいくつかの個々の連続画像から成る動画の様々な伝送方法が生じる。

10

【0098】

図 38 は受信器 14 でのショートメッセージ 22 の受信をあらためて模式的に示したものである。マイクロプロセッサ 18 は送受信装置 20 によってショートメッセージ 22 を受け、これをメモリユニット 16 に送信する。連続画像への言語表記の割り当て関係ないしは音声ストリングに対するコードストリング「m」の割り当て関係が明瞭であることにより、受信されたショートメッセージ 22 に応じて表示装置 26 に時間的に連続する個々の連続画像を表示し、同時にスピーカー 27 を介して割り当てられた音声ストリングを再生できる。

20

【0099】

選択した例では、「ハート」は一定の同一の画像部分として一度だけ表示すればよいが、飛ぶ「矢」は、送信側で付与された整理番号「1」、「2」、「3」および「4」に応じて四つの飛行段階で交替表示される。図 3 の表示装置 26 には矢の四つの飛行段階を模式的に示したが、もちろんこれらは順に表示される。これにより、表示装置 26 を見る者には矢がハートに近づいて行くように見えると同時に、スピーカー 27 を介して BGM が聞こえる。

30

【0100】

マイクロプロセッサ回路 18 はループ回路になっていてもよく、それによって、ショートメッセージ 22 として送信され、メモリユニット 16 を通じて連続画像ないし音声ストリングに変換された情報が連続して繰り返し表示ないし再生される。これは、受信器 14 の操作者が表示ないし再生を中断ないしは中止するまで行われ得る。

ショートメッセージ 22 の受信側での呼び出しおよびそれに伴う動画の表示および音声ストリングの再生はショートメッセージ 22 の受信直後または後刻のいずれかに行うことができる。このために受信器 14 の操作者が呼び出しを行うまで然るべき中間保存が行われる。

40

【0101】

説明した実施例の場合、送信側でブロック 17 にすでに音声ストリング「m 1」ないし「m 2」が割り当てられていることを前提にしている。受信側で、ショートメッセージ 22 の受信時に自動的に音声ストリング「m 1」、「m 2」またはその他の音声ストリング「m x」が自動的に呼び出され、スピーカー 27 を通じて再生されるようにしておくことも考えられる。これにより、送信側である特定の音声ストリングを割り当てることが不要になる。

【0102】

図 39 および 40 には、少なくとも一つの音声ストリングの同時再生を伴う動画の伝送のための様々な連続画像に関するそのほかの実施例を示す。メモリユニット 16 をそれぞれ

50

模式的に示してあるが、共属性のある連続画像はそれぞれ付属の整理番号と共にブロック 17 に示した。図 39 および図 40 に例示した、割り当てられた音声ストリング付きの連続画像の呼び出しおよび送信については、図 36 および 38 に関する記述を参照すること。図 39 に従い、バースデイケーキを表す動画は例えば合計五つの連続画像で構成することができる。この場合、付属の音声ストリングの定義にはそれぞれやはりストリング「m1」ないし「m2」の名称を使う。それによれば、送信器 12 から受信器 14 に送信されるショートメッセージ 22 は「ケーキ a ケーキ b ケーキ c ケーキ d ケーキ e m2」ないしは短縮バリエーションなら「ケーキ a b c d e m2」となるであろう。

【0103】

図 40 にもう一つの例を示す。ここでは動画は互いに近づく、例えばダンスをするカップルを描く四つの連続画像で構成されている。この実施例により、動画には二つを超える数の、つまりここでは四種類の音声ストリング「m1」、「m2」、「m3」ないし「m4」を割り当てておくこともできるということが分かる。例えばこれらの音声ストリングのうちのある特定のものを選択することにより、異なったメロディー、例えばワルツ、単語、フォックストロットなどのような異なったダンスリズムを定義しておくことができる。

【0104】

図 41 に例示した装置はメモリ 2 を備えている。このメモリ 2 は電気配線 4 を介して本発明による選択手段の役割をするタッチスクリーン 6 と接続されている。さらにメモリ 2 は図示されていない電気配線を介してマイクロプロセッサ 8 と接続されている。

【0105】

図 41 ではタッチスクリーン 6 に a ~ e の文字を示してある。これらの文字は、ここでは簡略化のためにやはり a ~ e で表してあるタッチスクリーン 6 上のそれぞれ別個のフィールドに配置されている。従って図示した装置の使用者はタッチスクリーン 6 を使って然るべきフィールドに軽く触れることによってタッチスクリーン 6 上で一つの文字を選択できる。

【0106】

さらにタッチスクリーン 6 には「*」が示されている。この「*」はタッチスクリーン 6 の別個のセグメントにも示されている。この「*」は、図示した装置の二つのモードの間での選択の可能性を示している。装置の使用者がタッチスクリーン 6 でフィールド「*」を選択すると、タッチセンサー 6 での使用者のその後のすべての文字選択が、マイクロプロセッサ 8 によって一つの音声の選択として把握される。するとマイクロプロセッサ 8 はそれを、音声信号を具現するコードないしは音声信号を具現する文字として識別表示するために、選択された文字に然るべき識別コードを付ける。そこで図ではマイクロプロセッサ 8 に模式的に組合せコード「b*」を付けてある。これは、使用者によるタッチスクリーン 6 上でのコード「*」の選択によって、マイクロプロセッサ 8 が、タッチスクリーン 6 で選択された各コードないしはタッチスクリーン 6 で選択された各文字を、音声信号を具現する文字として自動的に把握し、それにより使用者がタッチスクリーン 6 で選択した各文字に自動的に然るべきコード - 図示した実施例ではやはり「*」 - を付加するということを象徴的に示そうということである。

【0107】

さらに図 41 は送信器 10 を示している。電磁波送出的ための図示されていないアンテナを持つこの送信器 10 を用いて、マイクロプロセッサ 8 によってデジタル化されたコードストリング - 図示した例ではコードストリング「b*」 - を電磁波の変調として送ることができる。この送出手は矢印 12 によって象徴的に示した。

【0108】

図示した装置を使って音声信号を送ろうとする場合には先ず、図示されていないスイッチによって図示した装置を図示されていない電源と接続する。図示されていない電源がメモリ 2、タッチスクリーン 6、マイクロプロセッサ 8 および送信器 10 に給電する。装置の電源が入るとマイクロプロセッサ 8 が自動的に呼び出しプロセスを始める。配線 4 を介したメモリ 2 からの呼び出しプロセスにより、タッチスクリーン 6 に文字 a ~ e が示される

10

20

30

40

50

。このとき使用者がタッチスクリーン 6 でモード「*」を選択すると、使用者はマイクロプロセッサ 8 に対して、自分が次に装置を用いて音声信号を送信するつもりであるという信号を与えることになる。これに続いて使用者がここでまたタッチスクリーン 6 で然るべき文字 - 図では文字 b - を選択すると、タッチスクリーン 6 で行われたこの選択にはマイクロプロセッサ 8 によってコード「*」が付けられ、送信器 10 を介して送出される。

【0109】

図 4 1 では受信側に、送信器 10 を補足する受信器 14 を示してある。この受信器 14 は電気配線 16 を介してもう一つのマイクロプロセッサ 18 と接続されている。マイクロプロセッサ 18 はさらに配線 20 および 22 を介してスピーカー 24 および液晶ディスプレイ 26 と接続されている。

10

【0110】

受信器 14 が「*」の付いた情報 - 図示した例では然るべく識別表示された文字「b」 - を受信したことを、やはり図示されていないスイッチによって図示されていない電源と接続できるマイクロプロセッサ 18 が認識すると（この認識は図ではマイクロプロセッサのフィールド 18 に示したコード「*」の後の疑問符によって模式的に象徴的に示してある）、マイクロプロセッサ 18 は配線 20 を介してスピーカー 24 を作動させ、スピーカー 24 を通じて文字 b に対応する音声再生する。こうして図 4 1 で電気配線 20 の横に示した「Ja」（イエス）は、受信されたコードが音声を識別表示する識別コード「*」を付けていたかどうかという疑問に、マイクロプロセッサ 18 がイエスと答えたので、それに続いてスピーカー 24 が作動するということを意味する。別な場合、すなわち受信されたコードが識別コード「*」を付けていなかったという場合に、マイクロプロセッサ 18 が然るべき疑問にノーと答えれば、配線 22 が生き、文字そのものが液晶ディスプレイ 26 に再生される。

20

【0111】

図 4 1 で破線よりも上に示した装置は例えば送信側の携帯電話であってよく、一方、この図で破線よりも下に示した装置は受信側の携帯電話であってよい。破線よりも上に示した装置はコンピュータ、例えばパーソナルコンピュータであってよく、一方、破線よりも下に示した装置も同じくパーソナルコンピュータであってよい。この場合、両方のコンピュータは電話回線 12 を介して接続しておく。

【0112】

図示した実施例はもちろん例に過ぎない。従って説明した方法によるありとあらゆる、とりわけ模式図において可能な描画を、動画として伝送し、音声ストリングの任意の割り当てを行うことができる。

30

【0113】

図 4 2 は送信器 12 から受信器 14 にゲーム情報を送信するための装置構成 10 を示す。送信器および/または受信器は例えば携帯電話、PC、ファックス装置、コミュニケータ、ラップトップ、ノートブックまたはそれに類するものであってよい。然るべきディスプレイを備え、電気通信設備に接続された端末装置（電話）も考えられる。以下の実施例では、送信器 12 および受信器 14 がそれぞれ携帯電話であることを前提にしている。但し機能は、上に挙げた別の装置にそのまま移し変えることができ、本発明の保護範囲内にある。

40

【0114】

先ず、送信器 12 の操作者と受信器 14 の操作者がいるゲームを始めることで合意していることを前提に考える。そのために送信器 12 の操作者は - 後に説明するやり方で - メモリユニット 16 からゲーム画面（Spielmaske）を呼び出し、これが例えばディスプレイによって構成される表示装置 18 に表示される。次に送信器 12 の操作者が英数字の操作フィールド 20 を通じて希望のゲームアクション、例えばチェスの駒を進めるというアクションを選択し、ショートメッセージ 22 としてプロバイダ 24 に送信する。プロバイダ 24 は例えば、C ネットワーク、D ネットワーク、E ネットワークなどのような移動無線システムの運営主体である。選択された受信器 14 へのプロバイダ 24 を通じたショートメ

50

ッセージ 2 2 の送信は一般に知られているので、本明細書の中ではそれに詳しく立ち入らないこととする。

【 0 1 1 5 】

プロバイダ 2 4 を経由してこのショートメッセージ 2 2 が受信器 1 4 に送信される。受信器 1 4 は - やはり後に説明するやり方で - ショートメッセージ 2 2 が送信器 1 2 側のゲームアクションであることを認識する。受信器 1 4 側によるショートメッセージ 2 2 の呼び出し - これは必然的に直ちにではなく後刻に行われることもあり得る - の際には、受信器 1 4 によるゲームアクションの認識によって、同様に設けられているメモリユニット 1 6 により、表示装置 1 8 に然るべきゲーム画面が表示され、このゲーム画面に希望されたゲームアクションが可視化される。これで受信器 1 4 の操作者は送信器 1 2 側のゲームアクションに対して独自のゲームアクション、例えばチェスの駒を進めるというアクションによって対応することができる。このために、受信者が希望するゲームアクションが受信器 1 4 の英数字キーボード 2 0 を通じて入力され、ショートメッセージ 2 2 ' としてプロバイダ 2 4 を介して送信器 1 2 に送信される。この返答の際に機能が送信器と受信器の間でいわば交換される。こうして、ショートメッセージ 2 2 ないし 2 2 ' の相互の送信により、送信器 1 2 と受信器 1 4 との間で比較的長時間にわたってゲーム、例えばチェスを行うことができる。最新のゲーム状態はそれぞれのメモリユニット 1 6 に保存されるので、ゲームを中断することもできる。ゲームの続行は、ショートメッセージ 2 2 ないし 2 2 ' として次に来るゲームアクションを送信することにより、送信者（送信器）1 2 または受信者（受信器）1 4 のいずれかが行うことができる。

【 0 1 1 6 】

図 4 3 をもとに、送信者（送信器、以下同）1 2 から少なくとも一つの受信者（受信器、以下同）1 4、1 4 ' および / または 1 4 " にゲーム情報を送信するためのもう一つの方法手順を示すことにする。図 4 2 に示した実施例では、送信者 1 2 と受信者 1 4 との間にあるゲームを始めるという合意が成立していることを前提にした。図 4 3 は、送信者 1 2 にはゲームを始める意志があるのに、その時点でゲーム相手としての受信者 1 4 がいない場合を示している。ゲーム開始はすでに図 4 2 で説明した通り、ショートメッセージ 2 2 をプロバイダ 2 4 に送ることによって行われる。プロバイダはこのショートメッセージ 2 2 を、ゲームに興味のある多数の見込み受信者 1 4、1 4 '、1 4 " を知っているエージェント 2 6 に送信する。これでエージェント 2 6 は送信者 1 2 のショートメッセージ 2 2 を見込みのある受信者 1 4 の各々に送信することができる。この場合、ショートメッセージ 2 2 を見込みのあるすべての受信者 1 4 に送るか、あるいは受信者 1 4 が、自分が任意の送信者（このゲームアクションを含むショートメッセージ 2 2 の受信を待ち受けている旨をエージェント 2 6 に伝えておくことが考えられる。）

【 0 1 1 7 】

ショートメッセージ 2 2 を見込みのあるすべての受信者 1 4 に送った後、エージェント 2 6 は、見込みのある受信者 1 4 のうちの誰が最初にショートメッセージ 2 2 ' を送りそれによってゲーム開始の用意のあることを発信するかを待ち受ける。この場合ショートメッセージ 2 2 ' は直ちに送信者 1 2 のゲームアクションへの対応としてのゲームアクションを含むことができる。このとき見込みのある他のすべての受信者 1 4 は一緒にゲームに迎え入れられることはない。図 4 3 に示した例では、受信者 1 4 が最初にゲーム開始のためのショートメッセージ 2 2 ' を送ることを前提にしている。

【 0 1 1 8 】

エージェント 2 6 を介して幾人かの受信者 1 4 をゲーム相手として仲介するバリエーションも考えられる。ここではとりわけ、二名を超えるゲーム参加者を可能にするゲームを実現することができる。これは例えば「ハルマ」や「短期は損気」などのようなゲームである。この場合エージェント 2 6 およびプロバイダ 2 4 を介して然るべきショートメッセージ 2 2 ないし 2 2 ' が、コンファレンス回路にまとまったすべての送信者 1 2 ないし受信者 1 4 に伝えられる。このときエージェント 2 6 を介して、ゲームに参加する個々の送信者 1 2 ないし受信者 1 4 のショートメッセージ 2 2 ないし 2 2 ' の送信順序も監視・制御

10

20

30

40

50

される。

【0119】

エージェント26に、必要時に送信者12とのゲームを開始するゲームコンピュータ27を割り当てることも可能である。これは例えば、受信者14、14'、14"の誰にもゲームをする用意、意志などが無い場合に起こり得る。

【0120】

もう一つのバリエーションによれば、送信者12によるゲーム開始時にこの者が幾人かの受信者14、14'、14"と連絡され、送信者12が同時に幾人かの受信者14とゲーム情報を交換できるようにすることが可能である。ここでは例えば送信者12と個々の受信者14の間で「同時チェス」のゲームを行うことができる。このためには送信者12は自分のメモリエlement16に個々の受信者14、14'、14"に割り当てられたゲーム画面を保存しておき、受信者14、14'または14"の一人からのそれぞれのショートメッセージ22'の受領後に帰属のゲーム画面を表示装置18に呼び出す。ショートメッセージ時に普通送られる送信コード(プロバイダによって割り当てられる呼び出し番号)に基づいて簡単なやり方で個々の受信者14、14'、14"を送信者12に割り当てることができるので、相互間のゲームの取り違えは起こり得ない。

【0121】

図44は、図42および43で説明した実施例によって送信器12および/または受信器14として使用できる携帯電話28を模式的に示す。この携帯電話28は、表示装置18、英数字キーボード20、一体化されたマイクロプロセッサ30並びにメモリユニット16を持っている。さらに図示されていない電源部を備えている。これは例えば充電式の蓄電池である。個々のエレメントの配置は例に過ぎず、もちろん別な配置でよい。キーボード20は例えばメニューキーMを持ち、それを通じてメモリエlement16に保存されているゲームをメニュードリブン方式で呼び出すことができる。この場合、例えば「チェス」、「ハルマ」、「チェッカー」、「沈没船」、「はしごゲーム」、「幸運のピラミッド」、「ドミノ」、「Pachisi(商標)」、「短期は損気」などのようないくつかのゲームを保存しておく。操作者によるゲームのうちの一つの選択に応じて、対応するゲーム画面32が表示装置18に表示される。本例では、操作者がチェスをするを前提にしているので、表示装置18にはゲーム画面「チェス」が示されている。簡略化のために図44には文字a~hないし数字1~8を個々に割り当てた略図のみを示した。チェスの駒そのものは全体の見易さのために図示しなかった。表示装置18への表示は例えば図形で行うことができる。但し簡略化のために、例えば歩には「B」、城将には「T」、桂馬には「S」、ビショップには「L」、クイーンには「D」、キングには「K」のように、個々のチェス駒に文字を割り当てるよう考えておくこともできる。白と黒の駒の色を区別するには、例えば「.」などのような記号を補足することができる。個々のチェス駒に色を割り当てるようにすることもできる。とりわけ携帯電話がカラーディスプレイであれば、簡単なやり方でゲーム描画を行える。黒と白の駒の区別には異なった色の濃さを利用することができる。

【0122】

メニューガイドに従い、マイクロプロセッサ30によってメモリエlement16から然るべきゲーム画面32が呼び出され表示される。このために、図44に破線で暗示してある通り、マイクロプロセッサ30はメモリエlement16並びに表示装置18および英数字キーボード20と接続されている。個々に図示しては無いが、携帯電話28はさらに送受信装置を持ち、これらによって通常の機能のほかにショートメッセージ22を送信し、ないしはショートメッセージ22'を受信することができる。

【0123】

これで送信器12の操作者は英数字キーボード20を通じてチェスの初手を選択することができる。例えば桂馬をB1からC3に動かしたいなら、英数字キーボードを通じてこれを入力する。ゲーム機能が立ち上がればマイクロプロセッサ30によって英数字キーボード20をゲーム機能に切り替えることができる。もちろんキーボードをゲーム機能に切り

10

20

30

40

50

替えずに一手一手を進めることも可能である。キーボード 20 の配列は、携帯電話で普通に見られる通りであることを示している。アルファベット文字の入力のために数字 1 ~ 0 を使って個々のキーを多重配列することも可能である。例えば桂馬を B 1 から C 3 に進めるといった希望のゲームアクションに応じて、この手をキーボード 20 を通じて入力し、ショートメッセージ 22 として送る。このショートメッセージ 22 をゲームの一手として識別表示するために、例えばキー「#」によって識別コードを追加できるので、ショートメッセージはコードストリング「S B 1 C 3 #」から成ることになる。この場合「S」は桂馬、「B 1」は現在の位置、「C 3」は進むべき位置、「#」はゲームの一手としての識別コードである。

【0124】

このコードストリングを、図 42 および 43 で説明した方法により、受信器 14 あるいは受信者 14、14'、14" がプロバイダ 24 を介して受信する。受信器 14 の構成は原理的に送信器 12 のそれと同じである。つまりこのコードストリングは受信器 14 においてマイクロプロセッサ 30 によって分析され、コード「#」による識別表示の結果ゲームの一手として認識される。

【0125】

何のゲームであるかが差し当たり受信者 14 に分かっていないならば、それが例えばゲーム「チェス」の一手であるかどうかを明瞭に識別する更なる追加識別表示を、文字の組合せ、数字の組合せなどによって行うことができる。これによりマイクロプロセッサ 30 を通じてメモリエlement 16 から然るべきゲーム画面が呼び出され、表示装置 18 に表示される。この呼び出しは直ちにまたはショートメッセージを読んだ後で受信器 14 の操作者が行うことができる。呼び出しまでショートメッセージ 22 は中間保存される。ゲーム画面を受信側で呼び出すと同時に、送られた送信器 12 のゲームアクションが、例えば「桂馬 B 1 から C 3 へ」の一手が表示されることによって、表示装置 18 で可視化される。これで受信器 14 の操作者は直ぐにあるいは後刻に例えば歩を D 7 から D 6 へのような次の一手を自分のゲームアクションとして送信することができる。これを以て受信者 14 は送り手の役割を引き受け、一方、本来の送信者は受け手の役割を引き受けることになる。このときコードストリングとしては「B D 7 D 6 #」を入力することになる。

【0126】

こうしてショートメッセージ 22 ないし 22' の交換に応じて、送信者 12 と受信者 14 は任意の時間にわたってチェスのゲームを行うことができる。最新のゲーム状態によるその時々ゲーム画面 32 はメモリエlement 16 に保存され、必要ならメニューガイド M を介して呼び出せる。こうしてゲームを、比較的長い中断があっても行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】シンボルを送信、暗号化および/または受信するための本発明による携帯電話の模式図

【図 2】本発明の方法により送信できる様々なシンボル

【図 3】本発明の方法により送信できる様々なシンボル

【図 4】本発明の方法により送信できる様々なシンボル

【図 5】本発明の方法により送信できる様々なシンボル

【図 6】本発明の方法により送信できる様々なシンボル

【図 7】本発明の方法により送信できる様々なシンボル

【図 8】本発明の方法により送信できる様々なシンボル

【図 9】本発明の方法により送信できる様々なシンボル

【図 10】本発明の方法により送信できる様々なシンボル

【図 11】本発明の方法により送信できる様々なシンボル

【図 12】本発明の方法により送信できる様々なシンボル

【図 13】本発明の方法により送信できる様々なシンボル

【図 14】本発明の方法により送信できる様々なシンボル

【図 15】本発明の方法により送信できる様々なシンボル

10

20

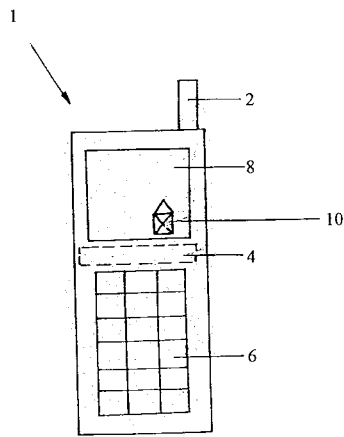
30

40

50

- 【図16】本発明の方法により送信できる様々なシンボル
- 【図17】本発明の方法により送信できる様々なシンボル
- 【図18】本発明の方法により送信できる様々なシンボル
- 【図19】本発明の方法により送信できる様々なシンボル
- 【図20】本発明の方法により送信できる様々なシンボル
- 【図21】本発明の方法により送信できる様々なシンボル
- 【図22】本発明の方法により送信できる様々なシンボル
- 【図23】本発明の方法により送信できる様々なシンボル
- 【図24】本発明の方法により送信できる様々なシンボル
- 【図25】本発明の方法により送信できる様々なシンボル 10
- 【図26】本発明の方法により送信できる様々なシンボル
- 【図27】情報を送信するための送信器および/または受信器の模式的立面図
- 【図28】動画の送信に関する方式構成図
- 【図29】動画の受信に関する方式構成図
- 【図30】送信できる動画の様々な可能性の模式図
- 【図31】送信できる動画の様々な可能性の模式図
- 【図32】送信できる動画の様々な可能性の模式図
- 【図33】送信できる動画の様々な可能性の模式図
- 【図34】送信できる動画の様々な可能性の模式図
- 【図35】送信できる動画の様々な可能性の模式図 20
- 【図36】情報送信のための送信器および受信器の模式的立面図
- 【図37】音声ストリングと一緒に動画送信に関する方式構成図
- 【図38】音声ストリングと一緒に動画受信に関する方式構成図
- 【図39】音声ストリングと一緒に送信できる動画のその他の可能性の模式図
- 【図40】音声ストリングと一緒に送信できる動画のその他の可能性の模式図
- 【図41】本発明の装置の実施例の模式図に基づく、本発明の実施形態による本発明の方法の手順模式図
- 【図42】送信側から受信側にゲーム情報を送信するための装置構成の模式図
- 【図43】送信側から、多数の受信側から選択された少なくとも一件の受信側にゲーム情報を送信するための装置構成 30
- 【図44】ゲーム情報を送信するための送信器または受信器の模式的立面図

【図1】



【図4】



【図5】



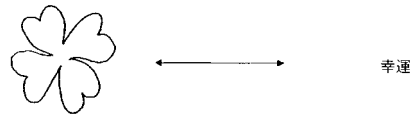
【図6】



【図2】



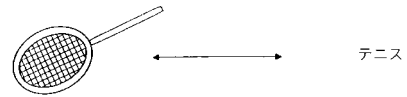
【図7】



【図3】



【図8】



【図9】



【図14】



【図10】



【図15】



【図11】



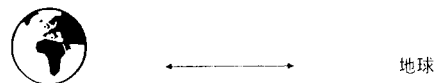
【図16】



【図12】



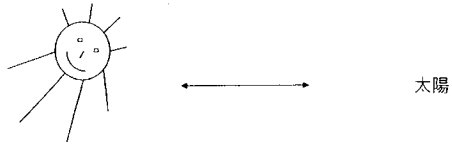
【図17】



【図13】



【図 18】



【図 19】



【図 20】



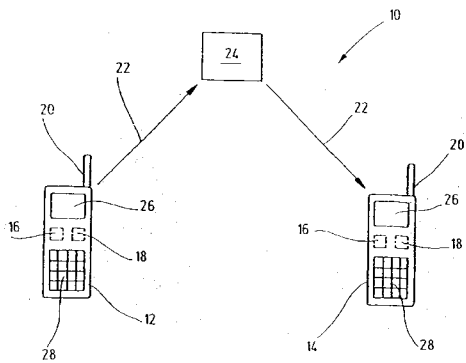
【図 21】



【図 22】



【図 27】



【図 23】



【図 24】



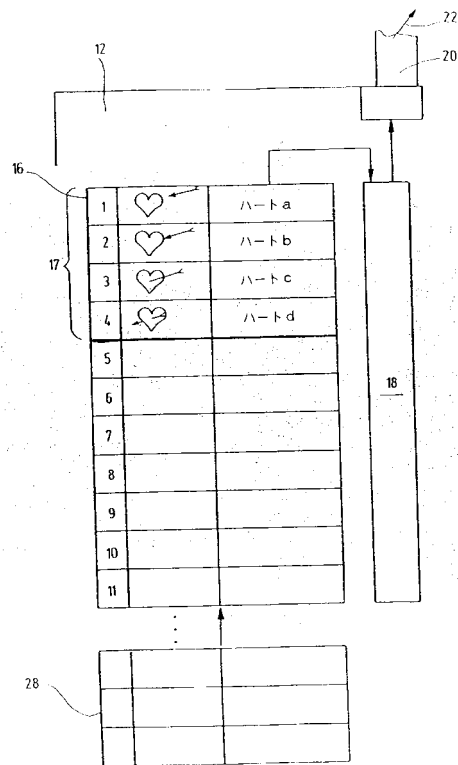
【図 25】



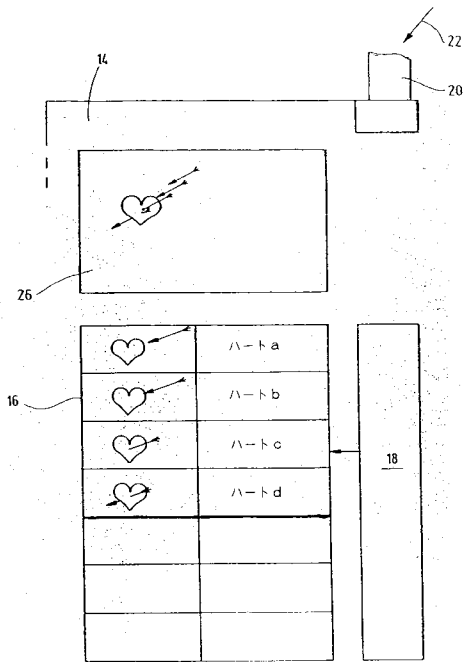
【図 26】



【図 28】



【図29】



【図30】

| | | |
|---|---|----|
| 5 | ○ | 点a |
| 6 | ⊙ | 点b |
| 7 | ⊗ | 点c |
| 8 | ♡ | 点d |
| 9 | ♡ | 点e |

【図31】

| | | |
|----|----|-------|
| 10 | ♂♀ | カップルa |
| 11 | ♂♀ | カップルb |
| 12 | ♂♀ | カップルc |
| 13 | ♂♀ | カップルd |

【図32】

| | | |
|----|---|------|
| 14 | ○ | ケーキa |
| 15 | ○ | ケーキb |
| 16 | ⊙ | ケーキc |
| 17 | ⊗ | ケーキd |
| 18 | ⊗ | ケーキe |

【図34】

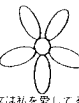




| | | |
|----|---|-----|
| 24 | 😈 | 悪魔a |
| 25 | 😈 | 悪魔b |
| 26 | 😈 | 悪魔c |
| 27 | 😈 | 悪魔d |
| 28 | 😈 | 悪魔e |

【図33】

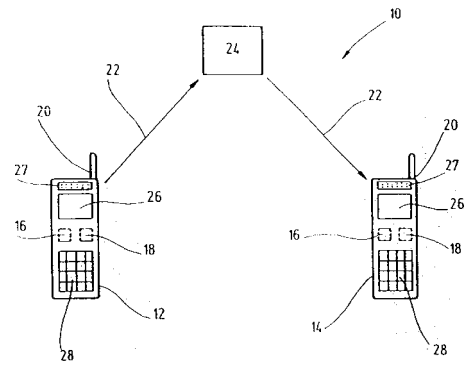
| | | |
|----|---|----|
| 19 | 😞 | 顔a |
| 20 | 😞 | 顔b |
| 21 | 😞 | 顔c |
| 22 | 😄 | 顔d |
| 23 | 😄 | 顔e |

【図35】

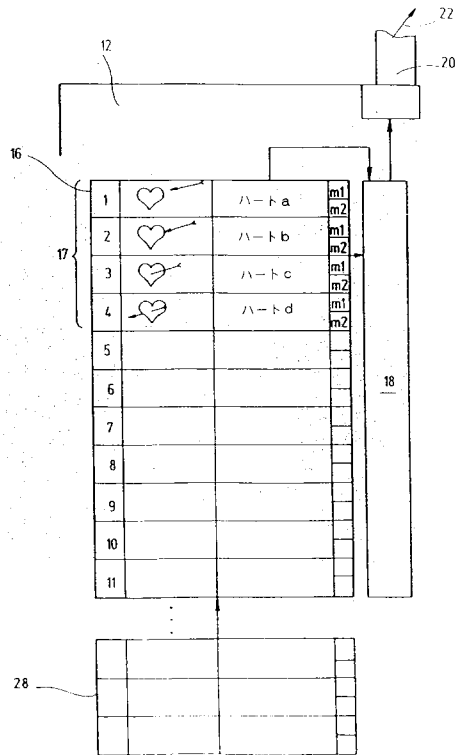
16

| | | | |
|----|---|---|------|
| 17 | 29 |  | 愛情 a |
| | | 彼女は私を愛してる | |
| | 30 |  | 愛情 b |
| | | 彼女は私を愛していない | |
| | 31 |  | 愛情 c |
| | 彼女は私を愛してる | | |
| 32 |  | 愛情 d | |
| | 彼女は私を愛していない | | |
| 33 |  | 愛情 e | |
| | やはり彼女は私を愛してる | | |

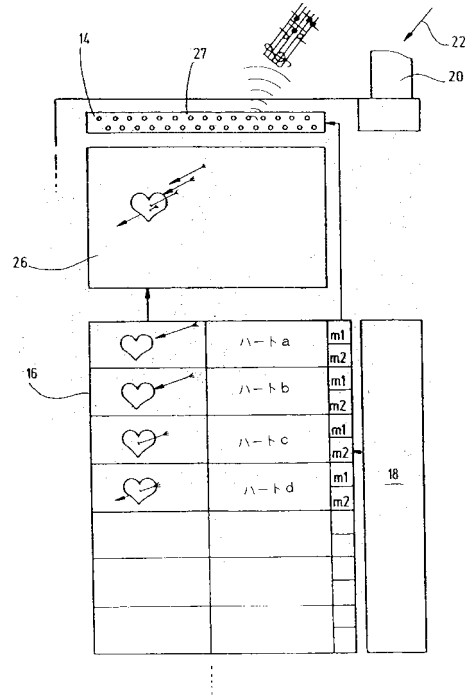
【図36】



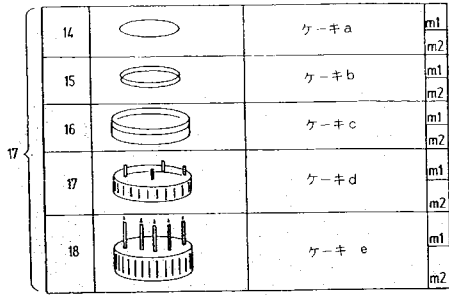
【図37】



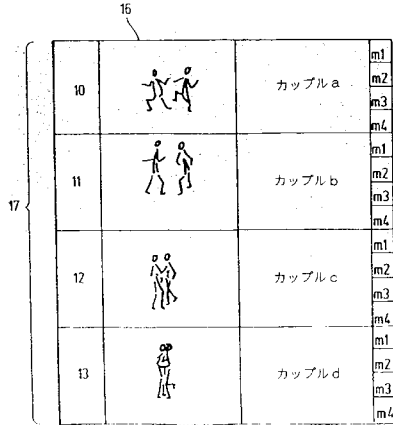
【図38】



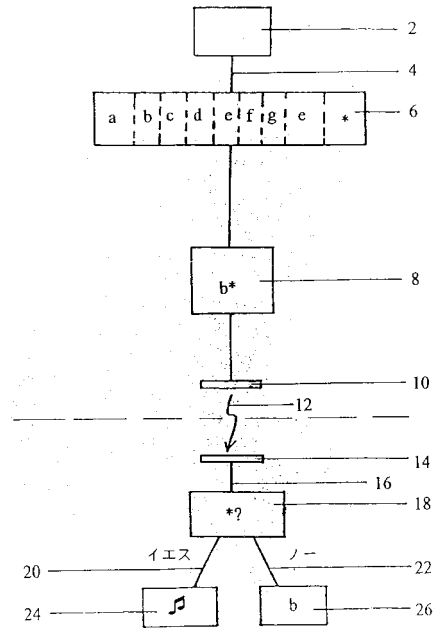
【図39】



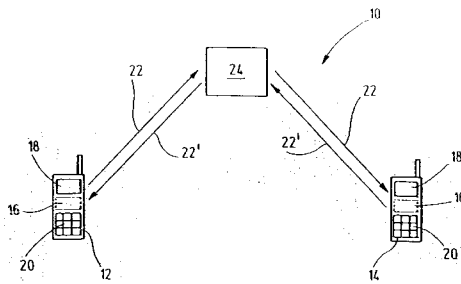
【図40】



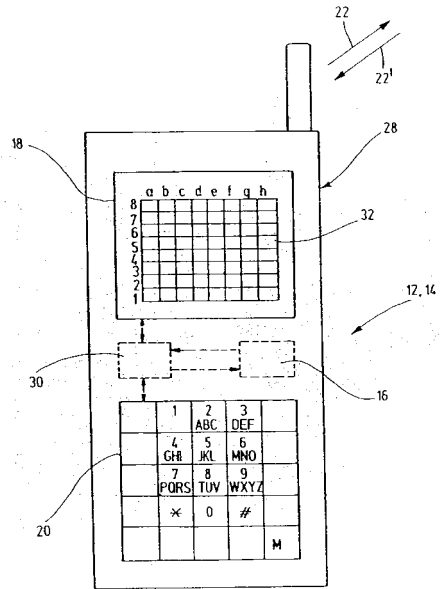
【図41】



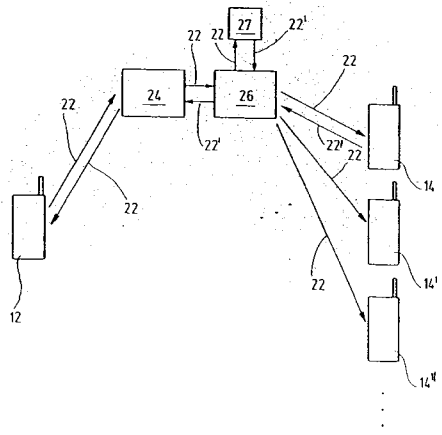
【図42】



【図44】



【図43】



フロントページの続き

- (31)優先権主張番号 199 40 954.4
(32)優先日 平成11年8月20日(1999.8.20)
(33)優先権主張国 ドイツ(DE)
(31)優先権主張番号 199 41 642.7
(32)優先日 平成11年8月27日(1999.8.27)
(33)優先権主張国 ドイツ(DE)
(31)優先権主張番号 199 54 032.2
(32)優先日 平成11年10月29日(1999.10.29)
(33)優先権主張国 ドイツ(DE)

- (72)発明者 フロレク, クリストフ
ドイツ連邦共和国 デイ - 1 3 4 6 5 ベルリン ノイブリュッカー シュトラッセ 37

合議体

審判長 菅原 道晴
審判官 矢島 伸一
審判官 石井 研一

- (56)参考文献 特開平10 - 98544 (JP, A)
特開平11 - 32364 (JP, A)
特開昭64 - 55670 (JP, A)
米国特許第5784001 (US, A)
特開平 8 - 317441 (JP, A)
特開平 8 - 182049 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

H04M 1/00
H04M 1/24- 1/253
H04M 1/58- 1/62
H04M 1/66- 3/00
H04M 3/16- 3/20
H04M 3/38- 3/58
H04M 7/00- 7/16
H04M11/00-11/10