

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公表特許公報(A)

(11) 特許出願公表番号

特表2013-509780

(P2013-509780A)

(43) 公表日 平成25年3月14日(2013.3.14)

(51) Int.Cl.		F I		テーマコード (参考)
HO 4M 3/00	(2006.01)	HO 4M 3/00	B	5 C 1 6 4
HO 4N 7/173	(2011.01)	HO 4N 7/173	6 3 0	5 K 1 2 7
HO 4M 11/00	(2006.01)	HO 4M 11/00	3 0 3	5 K 2 0 1
HO 4M 1/00	(2006.01)	HO 4M 1/00	R	
HO 4M 3/56	(2006.01)	HO 4M 3/56	Z	
審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 22 頁)				

(21) 出願番号 特願2012-536669 (P2012-536669)
 (86) (22) 出願日 平成22年10月27日 (2010.10.27)
 (85) 翻訳文提出日 平成24年5月1日 (2012.5.1)
 (86) 国際出願番号 PCT/KR2010/007403
 (87) 国際公開番号 W02011/052980
 (87) 国際公開日 平成23年5月5日 (2011.5.5)
 (31) 優先権主張番号 10-2009-0104430
 (32) 優先日 平成21年10月30日 (2009.10.30)
 (33) 優先権主張国 韓国 (KR)

(71) 出願人 503447036
 サムスン エレクトロニクス カンパニー
 リミテッド
 大韓民国・443-742・キョンギード
 ・スウォンシー・ヨントンク・サムスン
 ーロ・129
 (74) 代理人 100089037
 弁理士 渡邊 隆
 (74) 代理人 100110364
 弁理士 実広 信哉

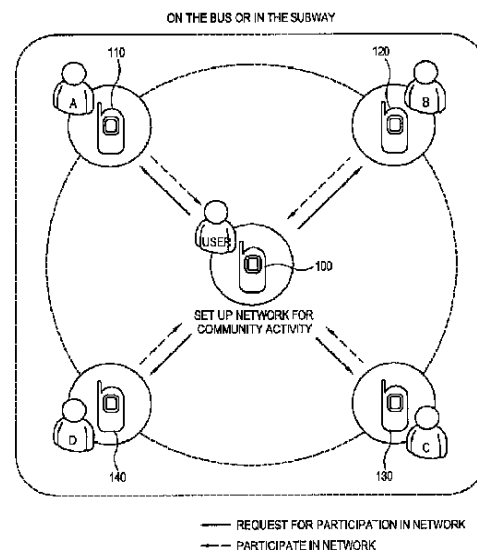
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 モバイル機器及びモバイル機器の制御方法

(57) 【要約】

本発明は、モバイル機器及びモバイル機器の制御方法に関する。本発明の一実施形態によるモバイル機器は、少なくとも一つの相手のモバイル機器と通信する通信部；前記通信部によって送受信される信号を処理する信号処理部；前記信号処理部によって処理される信号に基づいて映像を表示するディスプレイ部；ユーザの入力を受信するユーザ入力部；連結可能な前記少なくとも一つの相手のモバイル機器の中でユーザのプロファイルに対応するプロファイルを有する前記少なくとも一つの相手のモバイル機器にコミュニティ動作のためのネットワークへの参加を要請し、前記要請を受諾した前記少なくとも一つの相手のモバイル機器と前記ユーザの入力に基づいて、前記コミュニティ動作を行うように前記通信部を制御する制御部；を含む。本発明によると、易しく速いネットワークを構成することによって、ユーザは多様なソーシャルネットワーキングを経験することができる。

[Fig. 1]



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

モバイル機器において、

少なくとも一つの相手のモバイル機器と通信する通信部；

前記通信部を通じて送受信される信号を処理する信号処理部；

前記信号処理部によって処理される信号に基づいて映像を表示するディスプレイ部；

ユーザの入力を受信するユーザ入力部；及び

連結可能な前記少なくとも一つの相手のモバイル機器の中でユーザのプロファイルに対応するプロファイルを有する前記少なくとも一つの相手のモバイル機器にコミュニティ動作のためのネットワーク参加の要請信号を送信し、前記要請信号に対応して受諾信号を送信した前記少なくとも一つの相手のモバイル機器と前記ユーザの入力に基づいて、前記コミュニティ動作を行うように前記通信部を制御する制御部；

10

を含むことを特徴とするモバイル機器。

【請求項 2】

前記制御部は、前記ユーザ入力部を通じて前記コミュニティ動作のためのネットワーク形成を許す信号を受信した場合、前記ネットワーク参加の要請信号を送信するように前記通信部を制御することを特徴とする請求項 1 に記載のモバイル機器。

【請求項 3】

前記コミュニティ動作は、アプリケーションを共同で実行する動作、任意のユーザが実行したコンテンツを他のユーザと共有する動作及びユーザ間にコンテンツを送受信する動作の中で少なくとも一つを含むことを特徴とする請求項 2 に記載のモバイル機器。

20

【請求項 4】

前記コミュニティ動作は、共同でゲームを実行する動作、共同で対話する動作、任意のユーザが再生する放送を複数の相手が同時に視聴する動作及び任意のユーザが複数の相手にブロードキャスト方式でコンテンツを送信する動作の中で少なくともいずれか一つを含むことを特徴とする請求項 3 に記載のモバイル機器。

【請求項 5】

前記制御部は、所定の範囲に存在する前記少なくとも一つの相手のモバイル機器に該当モバイル機器のプロファイルの要請信号を送信するように前記通信部を制御することを特徴とする請求項 4 に記載のモバイル機器。

30

【請求項 6】

前記制御部は、前記要請信号に対応して受信したプロファイルの中で、前記ユーザのプロファイルに対応するプロファイルを有する前記少なくとも一つの相手のモバイル機器を選択することを特徴とする請求項 5 に記載のモバイル機器。

【請求項 7】

前記制御部は、前記選択された少なくとも一つの相手のモバイル機器のリストを表示するように前記ディスプレイ部を制御することを特徴とする請求項 6 に記載のモバイル機器。

【請求項 8】

前記制御部は、前記表示された少なくとも一つの相手のモバイル機器のリストの中で、前記ユーザ入力部を通じて選択された相手のモバイル機器にコミュニティ動作のためのネットワーク参加の要請信号を送信するように前記通信部を制御することを特徴とする請求項 7 に記載のモバイル機器。

40

【請求項 9】

前記制御部は、前記ネットワーク参加の要請信号に対応して前記少なくとも一つの相手のモバイル機器から受諾信号を受信できなければ、前記少なくとも一つの相手のモバイル機器との連結を終了するように前記通信部を制御することを特徴とする請求項 1 に記載のモバイル機器。

【請求項 10】

前記ユーザのプロファイルは、実行中のアプリケーション、実行中のコンテンツ、選好

50

アプリケーション及び選好コンテンツの中で少なくとも一つを含むことを特徴とする請求項 1 に記載のモバイル機器。

【請求項 1 1】

前記アプリケーションは、ゲーム、音楽鑑賞、チャット、メッセージ、映画視聴及び放送視聴の中で少なくとも一つを含むことを特徴とする請求項 1 0 に記載のモバイル機器。

【請求項 1 2】

前記コンテンツは、イメージ、動画、オーディオ、テキストの中で少なくとも一つを含むことを特徴とする請求項 1 0 に記載のモバイル機器。

【請求項 1 3】

前記コミュニティ動作のためのネットワークは、アドホック (A d - h o c) 方式で連結されるネットワークであることを特徴とする請求項 1 に記載のモバイル機器。

【請求項 1 4】

前記コミュニティ動作のためのネットワークは、インフラストラクチャー (I n f r a s t r u c t u r e) 方式で連結されるネットワークであることを特徴とする請求項 1 に記載のモバイル機器。

【請求項 1 5】

モバイル機器において、

少なくとも一つの相手のモバイル機器と通信する通信部；

前記通信部を通じて送受信される信号を処理する信号処理部；

前記信号処理部によって処理される信号に基づいて映像を表示するディスプレイ部；

ユーザの入力を受信するユーザ入力部；及び

連結可能な前記少なくとも一つの相手のモバイル機器の中で任意の相手のモバイル機器からコミュニティ動作のためのネットワーク参加の要請信号を受信すれば、前記要請信号に対応する受諾信号を送信し、前記ユーザの入力に基づいて前記少なくとも一つの相手のモバイル機器と前記コミュニティ動作を行うように前記通信部を制御する制御部；

を含むことを特徴とするモバイル機器。

【請求項 1 6】

前記制御部は、前記ユーザ入力部を通じて前記コミュニティ動作のためのネットワーク形成を許す信号を受信した場合、前記受諾信号を送信するように前記通信部を制御することを特徴とする請求項 1 5 に記載のモバイル機器。

【請求項 1 7】

前記制御部は、前記少なくとも一つの相手のモバイル機器からプロフィール要請信号を受信すれば、前記要請信号に対応したプロフィールを送信するように前記通信部を制御することを特徴とする請求項 1 6 に記載のモバイル機器。

【請求項 1 8】

モバイル機器の制御方法において、

連結可能な少なくとも一つの相手のモバイル機器の中でユーザのプロファイルに対応するプロフィールを有する前記少なくとも一つの相手のモバイル機器にコミュニティ動作のためのネットワーク参加の要請信号を送信する段階と；

前記要請信号に対応して受諾信号を送信した前記少なくとも一つの相手のモバイル機器とユーザの入力に基づいて前記コミュニティ動作を行う段階；

を含むことを特徴とするモバイル機器の制御方法。

【請求項 1 9】

ユーザ入力部を通じて前記コミュニティ動作のためのネットワーク形成を許す信号を受信する段階をさらに含むことを特徴とする請求項 1 8 に記載のモバイル機器の制御方法。

【請求項 2 0】

前記コミュニティ動作は、アプリケーションを共同で実行する動作、任意のユーザが実行したコンテンツを他のユーザと共有する動作及びユーザ間にコンテンツを送受信する動作の中で少なくとも一つを含むことを特徴とする請求項 1 9 に記載のモバイル機器の制御

10

20

30

40

50

方法。

【請求項 2 1】

前記コミュニティ動作は、共同でゲームを実行する動作、共同で対話する動作、任意のユーザが再生する放送を複数の相手が同時に視聴する動作及び任意のユーザが複数の相手にブロードキャスト方式でコンテンツを送信する動作の中で少なくともいずれか一つを含むことを特徴とする請求項 2 0 に記載のモバイル機器の制御方法。

【請求項 2 2】

所定の範囲に存在する前記少なくとも一つの相手のモバイル機器に該当モバイル機器のプロファイルの要請信号を送信する段階をさらに含むことを特徴とする請求項 1 9 に記載のモバイル機器の制御方法。

10

【請求項 2 3】

前記要請信号に対応して受信したプロファイルの中で前記ユーザのプロファイルに対応するプロファイルを有する前記少なくとも一つの相手のモバイル機器を選択する段階をさらに含むことを特徴とする請求項 2 2 に記載のモバイル機器の制御方法。

【請求項 2 4】

前記選択された少なくとも一つの相手のモバイル機器のリストをディスプレイ部に表示する段階をさらに含むことを特徴とする請求項 2 3 に記載のモバイル機器の制御方法。

【請求項 2 5】

前記ネットワーク参加の要請信号送信段階は、前記表示された少なくとも一つの相手のモバイル機器のリストの中で、前記ユーザ入力部を通じて選択された相手のモバイル機器にコミュニティ動作のためのネットワーク参加の要請信号を送信する段階であることを特徴とする請求項 2 4 に記載のモバイル機器の制御方法。

20

【請求項 2 6】

前記ネットワーク参加の要請信号に対応して前記少なくとも一つの相手のモバイル機器から受諾信号を受信できなければ、前記少なくとも一つの相手のモバイル機器との連結を終了する段階をさらに含むことを特徴とする請求項 1 8 に記載のモバイル機器の制御方法。

【請求項 2 7】

前記ユーザのプロファイルは、実行中のアプリケーション、実行中のコンテンツ、選好アプリケーション及び選好コンテンツの中で少なくとも一つを含むことを特徴とする請求項 1 8 に記載のモバイル機器の制御方法。

30

【請求項 2 8】

前記アプリケーションは、ゲーム、音楽鑑賞、チャット、メッセージ、映画視聴及び放送視聴の中で少なくとも一つを含むことを特徴とする請求項 2 7 に記載のモバイル機器の制御方法。

【請求項 2 9】

前記コンテンツは、イメージ、動画、オーディオ、テキストの中で少なくとも一つを含むことを特徴とする請求項 2 7 に記載のモバイル機器の制御方法。

【請求項 3 0】

前記コミュニティ動作のためのネットワークは、アドホック (A d - h o c) 方式で連結されるネットワークであることを特徴とする請求項 1 8 に記載のモバイル機器の制御方法。

40

【請求項 3 1】

前記コミュニティ動作のためのネットワークは、インフラストラクチャー (I n f r a s t r u c t u r e) 方式で連結されるネットワークであることを特徴とする請求項 1 8 に記載のモバイル機器の制御方法。

【請求項 3 2】

モバイル機器の制御方法において、

連結可能な少なくとも一つの相手のモバイル機器の中で任意の相手のモバイル機器からコミュニティ動作のためのネットワーク参加の要請信号を受信する段階と；

50

前記ネットワーク参加の要請信号に対応する受諾信号を送信し、ユーザの入力に基づいて前記少なくとも一つの相手のモバイル機器と前記コミュニティ動作を行う段階；

を含むことを特徴とするモバイル機器の制御方法。

【請求項 33】

ユーザ入力部を通じて前記コミュニティ動作のためのネットワーク形成を許す信号を受信する段階をさらに含むことを特徴とする請求項 32 に記載のモバイル機器の制御方法。

【請求項 34】

前記少なくとも一つの相手のモバイル機器からプロファイル要請信号を受信すれば、前記要請信号に対応したプロファイルを送信する段階をさらに含むことを特徴とする請求項 33 に記載のモバイル機器の制御方法。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、モバイル機器及びモバイル機器の制御方法に係り、さらに詳しくは、ユビキタス環境下で自律的で簡単にネットワークを構成して、多様なサービスを行うことができるモバイル機器及びモバイル機器の制御方法に関する。

【背景技術】

【0002】

ネットワークに連結された多数のユーザはコミュニティを形成してお互いに通信をすることができる。しかし、既存には、事前同意下に通信可能な状態でコミュニティ動作のためのネットワークが設定されることができた。即ち、サービスを提供するサーバーに接続されたユーザ間にコミュニティ動作のためのネットワークが構成されることができた。

【0003】

本発明では、ユビキタス環境下で自律的で簡単にネットワークを構成して、グループ間ネットワークを構成する方法を提示しようとする。

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

従って、本発明の目的は、ユビキタス環境下で自律的で簡単にネットワークを構成して、多様なサービスを行うことができるモバイル機器及びモバイル機器の制御方法を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明の一実施形態によるモバイル機器において、少なくとも一つの相手のモバイル機器と通信する通信部；前記通信部を通じて送受信される信号を処理する信号処理部；前記信号処理部によって処理される信号に基づいて映像を表示するディスプレイ部；ユーザの入力を受信するユーザ入力部；及び連結可能な前記少なくとも一つの相手のモバイル機器の中でユーザのプロファイルに対応するプロファイルを有する前記少なくとも一つの相手のモバイル機器にコミュニティ動作のためのネットワーク参加の要請信号を送信し、前記要請信号に対応して受諾信号を送信した前記少なくとも一つの相手のモバイル機器と前記ユーザの入力に基づいて、前記コミュニティ動作を行うように前記通信部を制御する制御部；を含むモバイル機器が提供される。

【0006】

前記制御部は、前記ユーザ入力部を通じて前記コミュニティ動作のためのネットワーク形成を許す信号を受信した場合、前記ネットワーク参加の要請信号を送信するように前記通信部を制御することができる。

【0007】

前記コミュニティ動作は、アプリケーションを共同で実行する動作、任意のユーザが実行したコンテンツを他のユーザと共有する動作及びユーザ間にコンテンツを送受信する動作を含むことができる。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 8 】

前記コミュニティ動作は、共同でゲームを実行する動作、共同で対話する動作、任意のユーザが再生する放送を複数の相手が同時に視聴する動作及び任意のユーザが複数の相手にブロードキャスト方式でコンテンツを送信する動作を含むことができる。

【 0 0 0 9 】

前記制御部は、所定の範囲に存在する前記少なくとも一つの相手のモバイル機器に該当モバイル機器のプロファイルの要請信号を送信するように前記通信部を制御することができる。

【 0 0 1 0 】

前記制御部は、前記要請信号に対応して受信したプロファイルの中で、前記ユーザのプロファイルに対応するプロファイルを有する前記少なくとも一つの相手のモバイル機器を選択することができる。

10

【 0 0 1 1 】

前記制御部は、前記選択された少なくとも一つの相手のモバイル機器のリストを表示するように前記ディスプレイ部を制御することができる。

【 0 0 1 2 】

前記制御部は、前記表示された少なくとも一つの相手のモバイル機器のリストの中で、前記ユーザ入力部を通じて選択された相手のモバイル機器にコミュニティ動作のためのネットワーク参加の要請信号を送信するように前記通信部を制御することができる。

【 0 0 1 3 】

前記制御部は、前記ネットワーク参加の要請信号に対応して前記少なくとも一つの相手のモバイル機器から受諾信号を受信できなければ、前記少なくとも一つの前記相手のモバイル機器との連結を終了するように前記通信部を制御することができる。

20

【 0 0 1 4 】

一方、本発明の他の実施形態によるモバイル機器において、少なくとも一つの相手のモバイル機器と通信する通信部；前記通信部を通じて送受信される信号を処理する信号処理部；前記信号処理部によって処理される信号に基づいて映像を表示するディスプレイ部；ユーザの入力を受信するユーザ入力部；及び連結可能な前記少なくとも一つの相手のモバイル機器の中で任意の相手のモバイル機器からコミュニティ動作のためのネットワーク参加の要請信号を受信すれば、前記要請信号に対応する受諾信号を送信し、前記ユーザの入力に基づいて前記少なくとも一つの相手のモバイル機器と前記コミュニティ動作を行うように前記通信部を制御する制御部；を含むモバイル機器が提供される。

30

【 0 0 1 5 】

前記制御部は、前記ユーザ入力部を通じて前記コミュニティ動作のためのネットワーク形成を許す信号を受信した場合、前記受諾信号を送信するように前記通信部を制御することができる。

【 0 0 1 6 】

前記制御部は、前記少なくとも一つの相手のモバイル機器からプロファイル要請信号を受信すれば、前記要請信号に対応したプロファイルを送信するように前記通信部を制御することができる。

40

【 0 0 1 7 】

一方、本発明のまた他の実施形態によるモバイル機器の制御方法において、連結可能な前記少なくとも一つの相手のモバイル機器の中でユーザのプロファイルに対応するプロファイルを有する前記少なくとも一つの相手のモバイル機器にコミュニティ動作のためのネットワーク参加の要請信号を送信する段階と；前記要請信号に対応して受諾信号を送信した前記少なくとも一つの相手のモバイル機器とユーザの入力に基づいて前記コミュニティ動作を行う段階；を含むモバイル機器の制御方法が提供される。

【 0 0 1 8 】

前記方法は、ユーザ入力部を通じて前記コミュニティ動作のためのネットワーク形成を許す信号を受信する段階をさらに含むことができる。

50

【 0 0 1 9 】

前記コミュニティ動作は、アプリケーションを共同で実行する動作、任意のユーザが行したコンテンツを他のユーザと共有する動作及びユーザ間にコンテンツを送受信する動作を含むことができる。

【 0 0 2 0 】

前記コミュニティ動作は、共同でゲームを実行する動作、共同で対話する動作、任意のユーザが再生する放送を複数の相手が同時に視聴する動作及び任意のユーザが複数の相手にブロードキャスト方式でコンテンツを送信する動作を含むことができる。

【 0 0 2 1 】

前記制御方法は、所定の範囲に存在する前記少なくとも一つの相手のモバイル機器に該当モバイル機器のプロファイルの要請信号を送信する段階をさらに含むことができる。

10

【 0 0 2 2 】

前記制御方法は、前記要請信号に対応して受信したプロファイルの中で前記ユーザのプロファイルに対応するプロファイルを有する前記少なくとも一つの相手のモバイル機器を選択する段階をさらに含むことができる。

【 0 0 2 3 】

前記制御方法は、前記選択された少なくとも一つの相手のモバイル機器のリストをディスプレイ部に表示する段階をさらに含むことができる。

【 0 0 2 4 】

前記制御方法は、前記ネットワーク参加の要請信号に対応して前記少なくとも一つの相手のモバイル機器から受諾信号を受信できなければ、前記少なくとも一つの相手のモバイル機器との連結を終了する段階をさらに含むことができる。

20

【 0 0 2 5 】

本発明のまた他の実施形態によるモバイル機器の制御方法において、連結可能な少なくとも一つの相手のモバイル機器の中で任意の相手のモバイル機器からコミュニティ動作のためのネットワーク参加の要請信号を受信する段階と；前記ネットワーク参加の要請信号に対応する受諾信号を送信し、ユーザの入力に基づいて前記少なくとも一つの相手のモバイル機器と前記コミュニティ動作を行う段階；を含むモバイル機器の制御方法が提供される。

【 0 0 2 6 】

前記制御方法は、ユーザ入力部を通じて前記コミュニティ動作のためのネットワーク形成を許す信号を受信する段階をさらに含むことができる。

30

【 0 0 2 7 】

前記制御方法は、前記少なくとも一つの相手のモバイル機器からプロファイル要請信号を受信すれば、前記要請信号に対応したプロファイルを送信する段階をさらに含むことができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 8 】

【 図 1 】 本発明の一実施形態によるコミュニティ動作のためのネットワークの概略的な構成を示す図である。

40

【 図 2 】 本発明の一実施形態によるモバイル機器の構成を示すブロック図である。

【 図 3 】 コミュニティ動作のためのネットワークがアドホック (A d - h o c) 方式で連結される場合を示す図である。

【 図 4 】 コミュニティ動作のためのネットワークがインフラストラクチャー (I n f r a s t r u c t u r e) 方式で連結される場合示す図である。

【 図 5 】 コミュニティ動作のためのネットワークを開設したモバイル機器に表示される画面の一例を示す図である。

【 図 6 】 ネットワークへの参加が要請されるモバイル機器に表示される画面の一例を示す図である。

【 図 7 】 本発明の一実施形態によるコミュニティ動作のためのネットワークを説明するた

50

めの図である。

【図 8】本発明の他の実施形態によるコミュニティ動作のためのネットワークを説明するための図である。

【図 9】本発明のまた他の実施形態によるコミュニティ動作のためのネットワークを説明するための図である。

【図 10】本発明の一実施形態によるモバイル機器の制御過程を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0029】

以下、添付図面を参考して、本発明の実施形態に対して本発明の属する技術分野で通常の知識を有する者が容易に実施できるように詳細に説明する。本発明は、いろいろ異なる形態で具現されることができ、ここで説明する実施形態に限定されない。本発明を明確に説明するために、説明に係らない部分は省略し、明細書全体を通じて同一または類似の構成要素に対しては同じ参照符号を付けるようにする。

10

【0030】

図 1 は、本発明の一実施形態によるコミュニティ動作のためのネットワークの概略的な構成を示す図である。

【0031】

ユーザが、現在、バスまたは地下鉄の内部に位置している。

【0032】

同じ空間に存在する不特定多数の相手とコミュニティ動作を行うために、ユーザは、自身のモバイル機器 100 を利用して、コミュニティ動作のためのネットワークを開設する。例えば、ユーザは、ゲーム実行のためのゲームルームを開設することができる。

20

【0033】

ユーザは、同じ空間に存在する多数の相手の中で開設されたネットワークに参加してコミュニティ動作を行う相手を探索する。具体的に、ユーザのモバイル機器 100 は、多数の相手のモバイル機器との通信を通じて、所定の条件に合う相手のモバイル機器を検索することができる。例えば、ユーザのモバイル機器 100 は、ゲームを実行している相手のモバイル機器、開設されたゲームルームで行うゲームと同じゲームを実行している相手のモバイル機器などを探索することができる。図 1 では、相手 A のモバイル機器 110、相手 B のモバイル機器 120、相手 C のモバイル機器 130 及び相手 D のモバイル機器 140 が検索される。

30

【0034】

ユーザは、検索された相手にネットワークへの参加を要請する。図 1 の場合、ユーザのモバイル機器 100 は、相手 A のモバイル機器 110、相手 B のモバイル機器 120、相手 C のモバイル機器 130 及び相手 D のモバイル機器 140 に各々ネットワークへの参加を要請する。

【0035】

この場合、相手が要請を受諾して、ネットワークに参加すれば、ユーザは、相手とコミュニティ動作を行う。即ち、図 1 に示すように、ユーザのモバイル機器 100 は、相手 A のモバイル機器 110、相手 B のモバイル機器 120、相手 C のモバイル機器 130 及び相手 D のモバイル機器 140 とゲームを実行する。

40

【0036】

図 2 は、本発明の一実施形態によるモバイル機器の構成を示すブロック図である。

【0037】

本発明の一実施形態によるモバイル機器 200 は、移動端末、ラップトップ コンピュータ、PDA (Personal Digital Assistant)、MP3 (MP3 Audio Layer-3) 等になることができる。また、ユーザが携帯可能で、他のモバイル機器と通信することができる電子デバイスならば、本発明の一実施形態によるモバイル機器 200 になることができる。

【0038】

50

また、本発明の一実施形態によるモバイル機器 200 は、通信部 210、信号処理部 220、ディスプレイ部 230、ユーザ入力部 240 及び制御部 250 を含むことができる。

【0039】

通信部 210 は、複数の相手のモバイル機器と通信をすることができる。

【0040】

一実施形態によれば、通信部 210 は、ワイファイ (Wi-Fi)、ブルートゥース (Bluetooth (登録商標))、ジグビー (Zigbee (登録商標)) 通信などを通じて、複数の相手のモバイル機器とアドホック (Ad-Hoc) ネットワークを構成することができる。このために、通信部 210 は、Wi-Fi、Bluetooth (登録商標)、Zigbee (登録商標) 通信モジュールなどを含むことができる。

10

【0041】

他の実施形態によれば、通信部 210 は、無線ラン (WLAN) 通信、3G、3G Transitional、4G 通信などのような移動通信などを行って、複数の相手のモバイル機器とインフラストラクチャー (Infrastructure) ネットワークを構成することができる。このために、通信部 210 は、WLAN 通信モジュール、3G 通信モジュール、3G Transitional 通信モジュール及び 4G 通信モジュールなどを含むことができる。

【0042】

信号処理部 220 は、通信部 210 によって送受信される信号を処理することができる。具体的に、信号処理部 230 は、信号のインコーディン、デコーディング、復調などを行うことができる。

20

【0043】

ディスプレイ部 230 は、信号処理部 220 によって処理される信号に基づいて映像を表示することができる。このために、ディスプレイ部 230 は、液晶表示装置 (Liquid Crystal Display: LCD)、有機電気発光ダイオード (Organic Lighting Emitting Display: OLED)、またはプラズマ表示パネル (Plasma Display Panel: PDP) 等の形態で具現されるディスプレイパネルを含むことができる。

【0044】

30

ユーザ入力部 240 は、ユーザの入力を受信することができる。具体的に、ユーザの入力は、コミュニティ動作のためのネットワークに関することでありうる。例えば、前記ネットワークの開設、前記ネットワークに参加する相手の検索、コミュニティ動作及び前記ネットワークの終了など少なくとも一つを含むことができる。

【0045】

この場合、ユーザ入力部 240 は、モバイル機器 200 のタッチスクリーン、タッチパッド及びキーボタン等を通して入力されたユーザの入力を受信することができる。

【0046】

制御部 250 は、連結可能な複数の相手のモバイル機器の中でユーザのプロファイルに対応するプロファイルを有する少なくとも一つ以上の前記相手のモバイル機器にコミュニティ動作のためのネットワークへの参加を要請するように通信部 210 を制御することができる。また、制御部 250 は、ユーザから前記ユーザ入力部 240 を通じて前記コミュニティ動作のためのネットワーク形成を許す信号を受信する場合に、前記ネットワーク参加を要請するように前記通信部を制御することができる。

40

【0047】

制御部 250 は、ユーザのプロファイルに対応するプロファイルを有する少なくとも一つ以上の相手のモバイル機器を検索するように通信部 210 を制御することができる。このために、制御部 250 は、所定の範囲に存在する前記少なくとも一つの相手のモバイル機器に該当モバイル機器のプロファイルの要請信号を送信するように前記通信部を制御することができる。ここで、前記所定の範囲ということは、前記モバイル機器を中心として

50

既に設定された距離範囲を含むことができる。制御部 250 は、前記要請信号に対応して前記少なくとも一つ以上の相手のモバイル機器からプロファイルを受信し、前記受信したプロファイルの中で前記ユーザのプロファイルに対応するプロファイルを有する相手のモバイル機器を少なくとも一つ選択する。制御部 250 は、前記選択された少なくとも一つの相手のモバイル機器のリストは、ディスプレイ部 230 に表示されるようにする。制御部 250 は、前記表示された少なくとも一つの相手のモバイル機器のリストの中で前記ユーザ入力部 240 を通じて選択された相手のモバイル機器にコミュニティ動作のためのネットワーク参加の要請信号を送信するように前記通信部 210 を制御することができる。

【0048】

一実施形態によれば、制御部 250 は、連結可能な複数の相手のモバイル機器にプロファイル要請信号を送信し、前記要請信号に対応して受信したプロファイルとユーザのプロファイルの一致可否を確認して、コミュニティ動作のためのネットワーク形成の候補相手のモバイル機器を決めることができる。他の実施形態によれば、制御部 250 は、それぞれの相手のモバイル機器にプロファイル要請信号を送信し、前記要請信号に対応して受信したプロファイルとユーザのプロファイルの一致可否を確認して、コミュニティ動作のためのネットワーク形成の候補相手のモバイル機器を決めることができる。

【0049】

前記ユーザのプロファイルは、実行中のアプリケーション、実行中のコンテンツ、選好アプリケーション及び選好コンテンツの中で少なくとも一つを含むことができる。前記アプリケーションは、ゲーム、音楽鑑賞、チャット、メッセージャー、映画視聴及び放送視聴の中で少なくとも一つを含むことができる。前記コンテンツは、イメージ、動画、オーディオ、テキストの中で少なくとも一つを含むことができる。

【0050】

一方、コミュニティ動作は、プロファイルが互いに対応されるユーザ間に行う多様な動作でありうる。具体的に、コミュニティ動作は、アプリケーションを共同で実行する動作、任意のユーザが実行したコンテンツを他のユーザと共有する動作、ユーザ間にコンテンツを送受信する動作などを含むことができる。例えば、アプリケーションを共同で実行する動作は、複数のユーザが共にオンライン ゲームをしたり、または対話する動作などでありうる。任意のユーザが実行したコンテンツを他のユーザと共有する動作は、任意のユーザが再生する動画を複数の相手が同時に視聴する動作などでありうる。ユーザ間にコンテンツを送受信する動作は、任意のユーザが複数の相手に音楽ファイルをブロードキャスト方式で送信する動作などでありうる。

【0051】

一実施形態によれば、コミュニティ動作のためのネットワークは、アドホック (Ad-hoc) 方式で連結されることができる。これに対しては、図 3 に対する説明で後述する。他の実施形態によれば、コミュニティ動作のためのネットワークは、インフラストラクチャー (Infrastructure) 方式で連結されることができる。これに対しては、図 4 に対する説明で後述する。

【0052】

モバイル機器 200 は、多様な過程により複数の相手のモバイル機器とネットワークを構成することができる。

【0053】

モバイル機器 200 は、検索されたすべての相手のモバイル機器と連結した後、参加要請を受諾しない相手との連結を切ることができる。この場合、制御部 250 は、ユーザのプロファイルに対応するプロファイルを有する少なくとも一つ以上の相手のモバイル機器と連結した後、前記要請を受諾しない前記相手のモバイル機器との連結を終了するように通信部 210 を制御することができる。他の実施形態によれば、モバイル機器 200 は、一対一の方式によって検索されたそれぞれの相手のモバイル機器ごとに参加要請の受諾可否を確認して連結することができる。この場合、制御部 250 は、ユーザのプロファイルに対応するプロファイルを有する少なくとも一つ以上の相手のモバイル機器が前記要請を

10

20

30

40

50

受諾すれば、前記要請を受諾した前記相手のモバイル機器と連結するように通信部 210 を制御することができる。

【0054】

制御部 250 は、コミュニティ動作のためのネットワークへの参加要請を受諾した少なくとも一つ以上の相手のモバイル機器とユーザの入力に基づいてコミュニティ動作を行うように通信部 210 を制御することができる。

【0055】

モバイル機器 200 は、相手のモバイル機器からコミュニティ動作のためのネットワークへの参加が要請されることができる。この場合、制御部 250 は、連結可能な複数の相手のモバイル機器の中で少なくとも一つ以上の前記相手のモバイル機器から参加が要請されたコミュニティ動作のためのネットワークに参加する場合、前記ユーザの入力に基づいて、少なくとも一つ以上の前記相手のモバイル機器と前記コミュニティ動作を行うように通信部 210 を制御することができる。

【0056】

制御部 250 は、連結可能な前記少なくとも一つの相手のモバイル機器の中で任意の相手のモバイル機器からコミュニティ動作のためのネットワーク参加の要請信号を受信すれば、前記要請信号に対応する受諾信号を送信し、前記ユーザの入力に基づいて前記少なくとも一つの相手のモバイル機器と前記コミュニティ動作を行うように前記通信部 210 を制御することができる。制御部 250 は、前記ユーザ入力部を通じて前記コミュニティ動作のためのネットワーク形成を許す信号を受信した場合、前記受諾信号を送信するように前記通信部 210 を制御することができる。また、制御部 250 は、前記少なくとも一つの相手のモバイル機器からプロファイル要請信号を受信すれば、前記要請信号に対応したプロファイルを送信するように前記通信部 210 を制御することができる。

【0057】

図 3 は、コミュニティ動作のためのネットワークが Ad-hoc 方式で連結される場合を示す図である。

【0058】

Ad-hoc ネットワークは、インフラのないネットワークとして、基地局 (base station) やアクセス ポイント (Access Point: AP) の助けなしに無線で通信可能なノード間の通信を行う。即ち、Ad-hoc ネットワークを構成する各ノードは、AP を経なくて、他のノードにパケットを直接にルーティングする。従って、Ad-hoc ネットワークには、基地局やアクセス ポイントが必要でない。このような Ad-hoc ネットワークでは、ノードの移動が自由なので、ネットワーク トポロジーが動的に変化する。また、各ノードは、サーバーまたはクライアントで全部動作することができる。Ad-hoc ネットワークは、ワイファイ (Wi-Fi)、ブルートゥース (Bluetooth (登録商標))、ジグビー (Zigbee (登録商標)) 通信によって形成されることができる。

【0059】

図 3 を参照すれば、A のモバイル機器 310 がコミュニティ動作のための第 1 ネットワーク 340 を開設する。この場合、A のモバイル機器 310 は、自身のプロファイルに対応するプロファイルを有する相手のモバイル機器を検索する。A のモバイル機器 310 は、検索された B のモバイル機器 320 及び C のモバイル機器 330 に各々第 1 ネットワーク 340 への参加を要請する。B のモバイル機器 320 と C のモバイル機器 330 が、第 1 ネットワーク 340 への参加要請を受諾する場合、B のモバイル機器 320 と C のモバイル機器 330 は、第 1 ネットワーク 340 によって実行されるコミュニティ動作に参加するために各々第 1 ネットワーク 340 に連結される。この場合、B のモバイル機器 320 と C のモバイル機器 330 は、各々 A のモバイル機器 310 とコミュニティ動作を行うことができる。

【0060】

この場合、A のモバイル機器 310 はサーバーとしての機能を行いながら、B のモバイル

10

20

30

40

50

ル機器 320 と C のモバイル機器 330 はクライアントとしての機能を行う。

【0061】

D のモバイル機器 350 が独立的に他のコミュニティ動作のため第 2 ネットワーク 380 を開設することができる。この場合、D のモバイル機器 350 は、同じ方式で A のモバイル機器 310、E のモバイル機器 360 及び F のモバイル機器 370 を検索し、検索されたモバイル機器 310、360、370 に各々第 2 ネットワーク 380 への参加を要請する。図 3 の場合、A のモバイル機器 310 と E のモバイル機器 360 は第 2 ネットワーク 380 への参加要請を受諾したが、F のモバイル機器 370 は第 2 ネットワーク 380 への参加を拒否した。従って、D のモバイル機器 350 は、A のモバイル機器 310 及び E のモバイル機器 360 とだけコミュニティ動作を行う。

10

【0062】

図 3 で、A d - h o c ネットワークによって連結されるモバイル機器は、サーバーとして動作したりまたはクライアントとして動作して通信する。例えば、A のモバイル機器 310 の場合、第 1 ネットワーク 340 に対してはサーバーになるが、第 2 ネットワーク 380 に対してはクライアントになる。このような、A d - h o c ネットワークは、多数のノードが一对一で連結される方式として、サーバーのない小規模の空間でも構成することができる。従って、図 3 によると、地下鉄やバスの中のように別途のサーバーが存在しない小規模の空間でもネットワークを形成して、コンテンツの共有及び送信を行うことができる。

【0063】

図 4 は、コミュニティ動作のためのネットワークが I n f r a s t r u c t u r e 方式で連結される場合を示す図である。

20

【0064】

インフラストラクチャー (I n f r a s t r u c t u r e) ネットワークは、基地局や A P の所定の範囲内に位置する複数のノードを一つのネットワークで連結して互いに通信できるようにするネットワークである。前記 I n f r a s t r u c t u r e ネットワークは、無線ラン (W L A N) 通信、または 3 G 通信、3 G T r a n s i t i o n a l 通信 (L o n g T e r m E v o l u t i o n 通信含む)、4 G 通信などのような移動通信によって形成されることができる。

【0065】

図 4 は、A P の中継で無線ラン通信によってインフラストラクチャー ネットワークを構成する一実施形態を示す。A ユーザのモバイル機器 410、B ユーザのモバイル機器 420、C ユーザのモバイル機器 430 及び D ユーザのモバイル機器 440 は、A P 中継によって一つのネットワークを形成することができるし、前記モバイル機器 410、...、440 は、前記 A P 450 を通じてサーバー 400 とデータを送受信することができる。

30

【0066】

A のモバイル機器 410 が A P 450 を通じてサーバー 400 にコミュニティ動作のためのネットワーク 460 の開設を要請する。この時 A のモバイル機器は、自分のプロファイルと共に送信する。この場合、前記サーバー 400 は、前記受信した A のモバイル機器 410 のプロファイルに対応するプロファイルを有する相手のモバイル機器を検索する。具体的に、前記サーバー 400 は、前記 A P 450 に接続されているモバイル機器の中で、前記 A のモバイル機器 410 のプロファイルに対応するプロファイルを有する相手のモバイル機器を検索することができる。

40

【0067】

サーバーが前記 A P 450 に接続されているモバイル機器の中で前記 A のモバイル機器 410 のプロファイルに対応するプロファイルを有する相手 B、C、D のモバイル機器 420、430、440 を検索し、A P 450 を通じて前記検索された B のモバイル機器 420、C のモバイル機器 430 及び D のモバイル機器 440 各々にネットワーク 460 への参加を要請する。前記ネットワーク参加要請を受信した B のモバイル機器 420、C のモバイル機器 430 及び D のモバイル機器 440 が、A P を通じてサーバーにネットワー

50

ク 4 6 0 参加要請の受諾信号を送信する場合、前記サーバー 4 0 0 は、A P 4 5 0 を通じて B のモバイル機器 4 2 0、C のモバイル機器 4 3 0 及び D のモバイル機器 4 4 0 を前記コミュニティ動作のためのネットワーク 4 6 0 に連結させる。前記 A P 4 5 0 は、コミュニティ動作のためのネットワーク 4 6 0 が形成されたモバイル機器間に通信をすることができるように、前記モバイル機器間に送受信されるパケットをルーティングすることができる。これによって、A のモバイル機器 4 1 0、B のモバイル機器 4 2 0、C のモバイル機器 4 3 0 及び D のモバイル機器 4 4 0 は、相互間にコミュニティ動作を行うことができる。

【 0 0 6 8 】

また、前記コミュニティ動作のためのネットワークが Infrastructure 方式で連結される場合には、基地局中継による移動通信、例えば、3 G、3 G Transitional、4 G による通信によっても可能である。

【 0 0 6 9 】

3 G 通信は、IMT - 2 0 0 0 システムで、cdma 2 0 0 0、WCDMA、CDMA TDD、UWC - 1 3 6 / EDGE、DECT の技術標準によって行われる通信を含み、3 G Transitional 通信は、3 . 5 G、3 . 7 G、3 . 9 G 通信を含むこととして HSPDA、HUSPA、LTE、EV - DO Rev . A、Mobile WiMAX などの技術標準によって行われる通信を含み、4 G 通信は、IMT - Advanced システムとして LTE Advanced、IEEE 8 0 2 . 1 6 m 技術標準によって行われる通信を含む。

【 0 0 7 0 】

従って、図 4 に示すモバイル機器 4 1 0、4 2 0、4 3 0、4 4 0 が、前記 3 G 通信、3 G、3 G Transitional 通信、または 4 G 通信が可能なモジュールを含めば、前記 3 G 通信、3 G、3 G Transitional 通信、または 4 G 通信を通じるコミュニティ動作のためのネットワークを形成することができる。この場合には、前記モバイル機器 4 1 0 が移動通信を中継する基地局を通じてサーバーと通信を行って、コミュニティ動作のためのネットワーク連結が可能である。従って、モバイル機器 4 1 0、4 2 0、4 3 0、4 4 0 の中でいずれか一つの機器が、基地局を通じてサーバーにコミュニティ動作のためのネットワークの開設を要請しながら自分のプロフィールを共に送信する。サーバーは、前記基地局に接続されているモバイル機器の中で、前記受信したプロフィールに対応するプロフィールを有する相手のモバイル機器を検索してネットワーク参加要請の信号を送信する。前記要請信号を受信した相手のモバイル機器が受諾信号を送信することによって、コミュニティ動作のためのネットワークが開設される。

【 0 0 7 1 】

既存には、事前同意によって、通信可能な状態でコミュニティ動作のためのネットワークが設定されることができた。即ち、サービスを提供するサーバーに接続されたユーザ間にコミュニティ動作のためのネットワークが構成されることができた。

【 0 0 7 2 】

本実施形態によれば、任意のユーザによって、コミュニティ動作のためのネットワークが設定され、任意のユーザが周辺のユーザに設定されたネットワークへの参加を提案する。これによって、同じ空間に存在するユーザ間にインスタント ネットワークを構成して多様なコミュニティ動作を行うことができる。

【 0 0 7 3 】

図 5 は、コミュニティ動作のためのネットワークを開設したモバイル機器に表示される画面の一例を示す図である。

【 0 0 7 4 】

例えば、ユーザは、大衆交通を利用しながらネットワーク ゲームを開設することができる。ユーザがネットワーク ゲーム開設メニューに進入すれば、モバイル機器 2 0 0 にはネットワーク ゲームの開設可否を問う画面が表示される。図 5 に示すように、モバイル機器 2 0 0 には “ Ad - hoc ゲームルームを開設しますか? ” という文句と、ネット

10

20

30

40

50

ワーク ゲーム開設を選択する Yes 選択ボタン、ネットワーク ゲーム開設を取り消す No 選択ボタンで構成された画面が表示される (5 1 0)。

【 0 0 7 5 】

ネットワークが開設されれば、モバイル機器 2 0 0 はゲーム参加人員を募集する。例えば、周辺に存在するモバイル機器の中でゲームを実行していたり、ユーザが実行しようとするゲームと同じゲームを実行しているモバイル機器を検索し、検索されたモバイル機器にネットワークへの参加を要請する。この場合、モバイル機器 2 0 0 には “ ゲーム参加人員を待っています。 ” という文句が表示される (5 1 1)。

【 0 0 7 6 】

ネットワークへの参加が要請された相手のモバイル機器がゲーム参加を承認すれば、ゲーム参加を承認した相手のモバイル機器はネットワークに連結される。この場合、モバイル機器 2 0 0 と相手のモバイル機器は、一対一通信を行うことになる。また、モバイル機器 2 0 0 の画面には “ ゲーム参加人員が待っています。 ” という文句が表示されることができる (5 1 2)。

【 0 0 7 7 】

その後、モバイル機器 2 0 0 の画面には、募集された参加人員に対する詳細情報が表示されることができる。例えば、図 5 に示すように、 “ 参加人員が 3 人募集されました。 ” という文句が表示されることができる。この場合、ゲーム始まりボタンと、取り消しボタンが共に表示されることができる。モバイル機器 2 0 0 のユーザがゲーム始まりボタンを選択すれば、ネットワークに連結された承認された参加者とゲームを始めることになる (5 1 3)。

【 0 0 7 8 】

図 6 は、ネットワークへの参加が要請されるモバイル機器に表示される画面の一例を示す図である。

【 0 0 7 9 】

例えば、ユーザは大衆交通を利用しながら、匿名の相手からネットワーク ゲームへの参加が要請されることができる。ネットワーク ゲームへの参加が要請されれば、モバイル機器 2 0 0 にはこれを知らせる画面が表示される。図 6 に示すように、モバイル機器 2 0 0 には “ A d - h o c ゲームルームへの参加要請が受信されました。 ” という文句と、詳細内容を見る選択ボタン、参加要請を拒否する拒絶選択ボタンで構成された画面が表示される (5 2 0)。

【 0 0 8 0 】

ユーザが詳細内容表示の選択ボタンを入力すれば、モバイル機器 2 0 0 の画面には A d - h o c ゲームルームに対する詳細情報が表示される。具体的に、図 6 に示すように、実行するゲームはティアプロであり、現在参加人員は 2 人という情報が表示されることができる (5 2 1)。

【 0 0 8 1 】

その後、モバイル機器 2 0 0 には、ネットワークへの参加可否を問う画面が表示される。図 6 の場合、 “ ゲームに参加しますか? ” という文句と、ゲームの参加を選択する Yes 選択ボタン、ゲームの参加を拒否する No 選択ボタンで構成された画面が表示される (5 2 2)。

【 0 0 8 2 】

モバイル機器 2 0 0 のユーザが Yes 選択ボタンを入力してゲーム参加を承認すれば、モバイル機器 2 0 0 は開設されたネットワークに連結される。この場合、モバイル機器 2 0 0 には、ゲーム実行のためのコンテンツがローディングされることができる。コンテンツのローディングが完了されれば、モバイル機器 2 0 0 には、図 6 に示すように “ コンテンツがローディングされました。 ” という文句と、ゲーム始まり選択ボタン及び取り消し選択ボタンが構成された画面が表示されることができる (5 2 3)。

【 0 0 8 3 】

その後、モバイル機器 2 0 0 のユーザがゲーム始まりボタンを選択すれば、ネットワー

10

20

30

40

50

クに連結されて承認された参加者とゲームを始める（５２３）。

【００８４】

図７は、本発明の一実施形態によるコミュニティ動作のためのネットワークを説明するための図である。

【００８５】

図７では、ネットワークを開設したユーザのモバイル機器６００がサーバーになる。その他、相手Ａのモバイル機器６１０、相手Ｂのモバイル機器６２０及び相手Ｃのモバイル機器６３０はクライアントなる。この場合、クライアント間には通信を行わない。

【００８６】

具体的に、ユーザのモバイル機器６００は、ネットワークを開設してInstant DJサービスを提供することができる。即ち、即席音楽放送チャンネルを開設して、自分の音楽を周辺の相手のモバイル機器６１０、６２０、６３０のユーザと共に聴取し、ユーザのモバイル機器６００に保存されたプレイリストを相手のモバイル機器と共有してコンテンツの推薦及び購買サービスを提供することができる。

【００８７】

この場合、ユーザのモバイル機器６００を除いた相手のモバイル機器は、コンテンツを提供しないので、サーバーとして動作しない。従って、相手Ａのモバイル機器６１０、相手Ｂのモバイル機器６２０及び相手Ｃのモバイル機器６３０間には通信を行わない。

【００８８】

図８は、本発明の他の実施形態によるコミュニティ動作のためのネットワークを説明するための図である。

【００８９】

図８では、ネットワークを開設したユーザのモバイル機器７００だけでなく、相手のモバイル機器７１０、７２０、７３０もサーバーになる。即ち、相手Ａのモバイル機器７１０、相手Ｂのモバイル機器７２０及び相手Ｃのモバイル機器７３０間にも通信を行い、これによって、ネットワークに連結されたすべてのモバイル機器７００、７１０、７２０、７３０は、サーバーまたはクライアントとして動作することができる。

【００９０】

具体的に、ユーザのモバイル機器７００は、ネットワークを開設してinstantゲーム、instantチャット、知人情報共有などのサービスを提供することができる。

instantゲームサービスの場合、複数の参加者７００、７１０、７２０、７３０が同時にゲームを実行することができる。instantチャットの場合、即席討論ルームを構成して、関心の同じ問題に対して討論またはチャットを実行することができる。知人情報共有サービスの場合、複数の参加者のモバイル機器７００、７１０、７２０、７３０に設定されたプロフィール情報の保安等級に従って互いの情報を互いに共有し確認することができる。

【００９１】

このようなサービスの場合、ユーザのモバイル機器７００を除いた相手のモバイル機器７１０、７２０、７３０間にも各々情報をやりとりする。従って、相手Ａのモバイル機器７１０、相手Ｂのモバイル機器７２０及び相手Ｃのモバイル機器７３０は、各々相互間に通信を行う。

【００９２】

図９は、本発明のまた他の実施形態によるコミュニティ動作のためのネットワークを説明するための図面である。

【００９３】

本実施形態によれば、ネットワークを構成した多数のモバイル機器の中でいずれか一つのモバイル機器がインターネット網に連結されている場合、前記多数のモバイル機器が全部インターネットを使用することができる。

【００９４】

図９の場合、相手Ａのモバイル機器８１０だけがインターネットに連結されている。既

10

20

30

40

50

存の場合、ユーザのモバイル機器 800、相手 B のモバイル機器 820 及び相手 C のモバイル機器 830 は、インターネットに連結されていないので、これらのモバイル機器 800、820 及び 830 にインターネットを通じるサービスは提供されない。

【0095】

しかし、本実施形態によれば、相手 A のモバイル機器 810 がインターネット網に連結されて提供されるコンテンツを、サーバーと動作するユーザのモバイル機器 800 が受信し、これを相手 B のモバイル機器 820 及び相手 C のモバイル機器 830 各々に送信することができる。

【0096】

図 10 は、本発明の一実施形態によるモバイル機器の制御過程を示す図である。

10

【0097】

モバイル機器 200 は、コミュニティ動作のためのネットワークを開設する (S901)。

【0098】

モバイル機器 200 は、複数の相手のモバイル機器と通信する (S902)。

【0099】

モバイル機器 200 は、連結可能な複数の相手のモバイル機器の中で、ユーザのプロファイルに対応するプロファイルを有する少なくとも一つ以上の相手のモバイル機器を検索する (S903)。このために、モバイル機器 200 は、連結可能な複数の相手のモバイル機器にプロファイル要請信号を送信し、前記要請信号に対応して受信したプロファイルの中で前記ユーザのプロファイルに対応するプロファイルを有する少なくとも一つ以上の相手のモバイル機器を選択し、リスト化して、ディスプレイ部に表示されるようにする。

20

【0100】

モバイル機器 200 は、検索された相手のモバイル機器にコミュニティ動作のためのネットワークへの参加を要請する (S904)。ネットワーク参加要請時に、前記ディスプレイ部に表示された少なくとも一つ以上の相手のモバイル機器のリストの中で選択された少なくとも一つの相手のモバイル機器にネットワーク参加の要請信号を送信することができる。

【0101】

モバイル機器 200 は、ユーザの入力を受信する (S905)。

30

【0102】

モバイル機器 200 は、前記要請を受諾した少なくとも一つ以上の前記相手のモバイル機器と前記ユーザの入力に基づいて、前記コミュニティ動作を行う (S906)。これのために、前記ネットワーク参加の要請信号に対応して受諾信号を送信した少なくとも一つ以上の相手のモバイル機器とネットワークを形成して、コミュニティ動作を行うことができる。

【0103】

以上では本発明の多様な実施形態及び図面に挙げて説明してきたが、本発明の属する技術分野における通常の知識を有する人ならば、本発明の原則や精神を逸脱しない限度内で、様々な変形実施が可能であるということは明らかである。したがって、本発明の範囲は、添付の請求項とその均等物により定められるべきである。

40

【符号の説明】

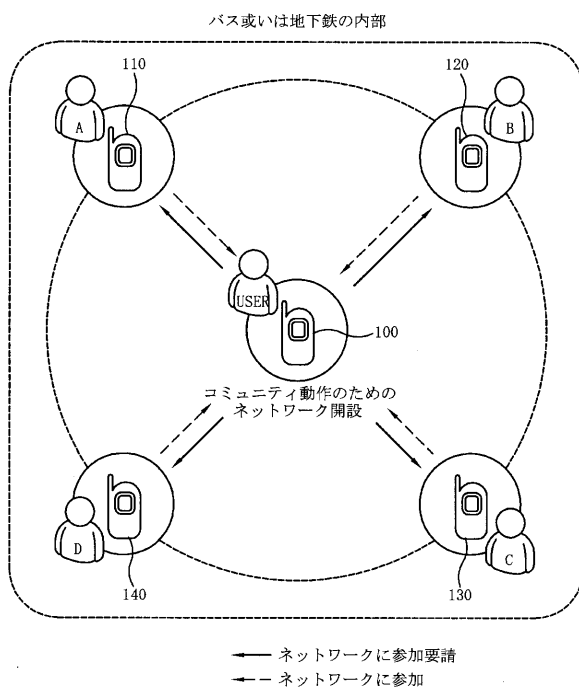
【0104】

- 100 ユーザのモバイル機器
- 110 相手 A のモバイル機器
- 120 相手 B のモバイル機器
- 130 相手 C のモバイル機器
- 140 相手 D のモバイル機器
- 200 モバイル機器
- 210 通信部

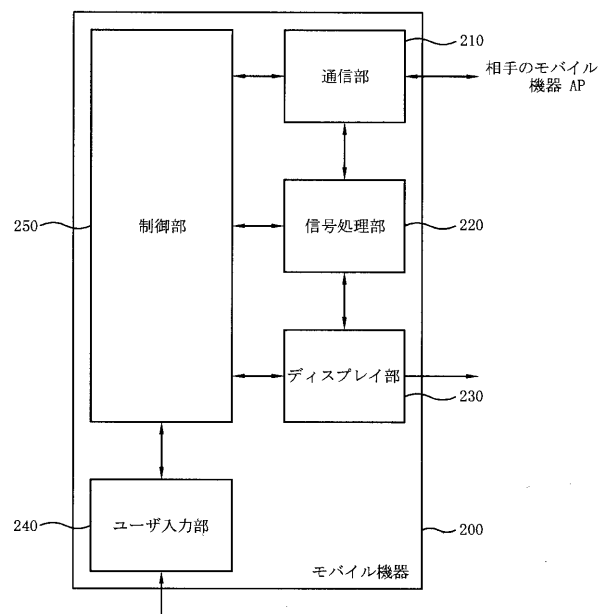
50

- 2 2 0 信号処理部
- 2 3 0 ディスプレイ部
- 2 4 0 ユーザ入力部
- 2 5 0 制御部

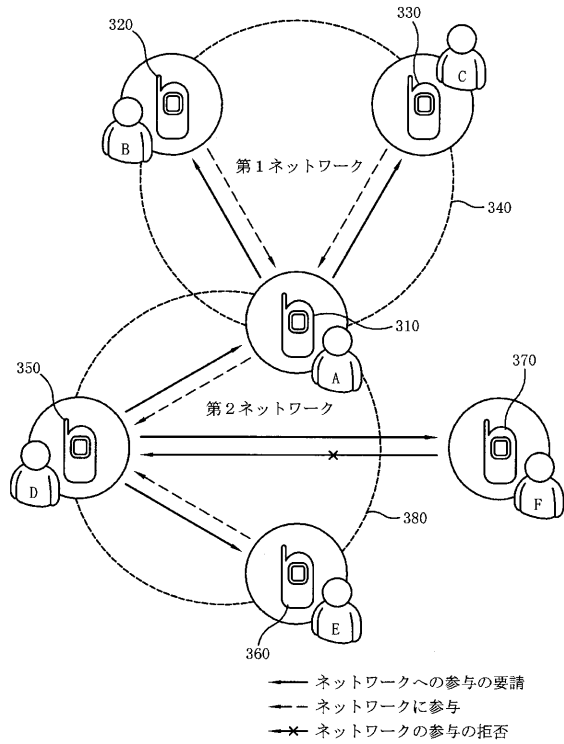
【図 1】



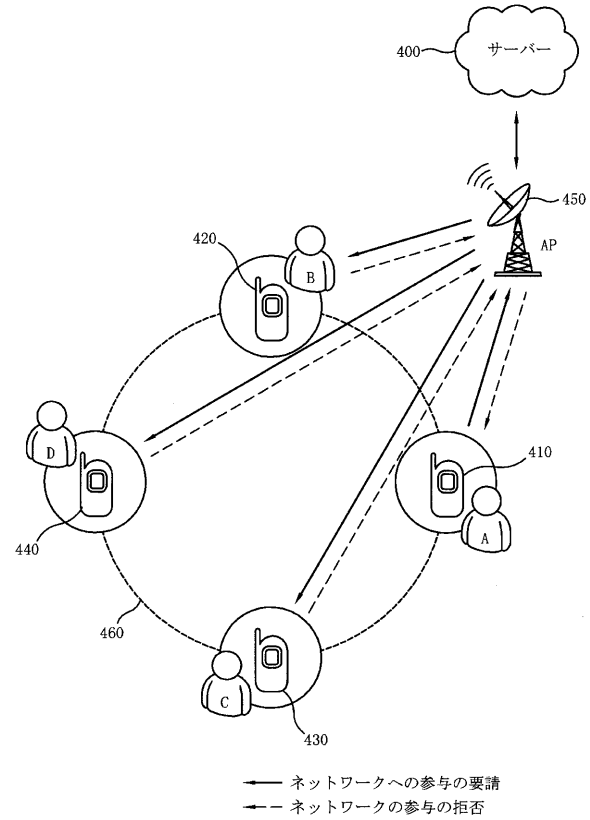
【図 2】



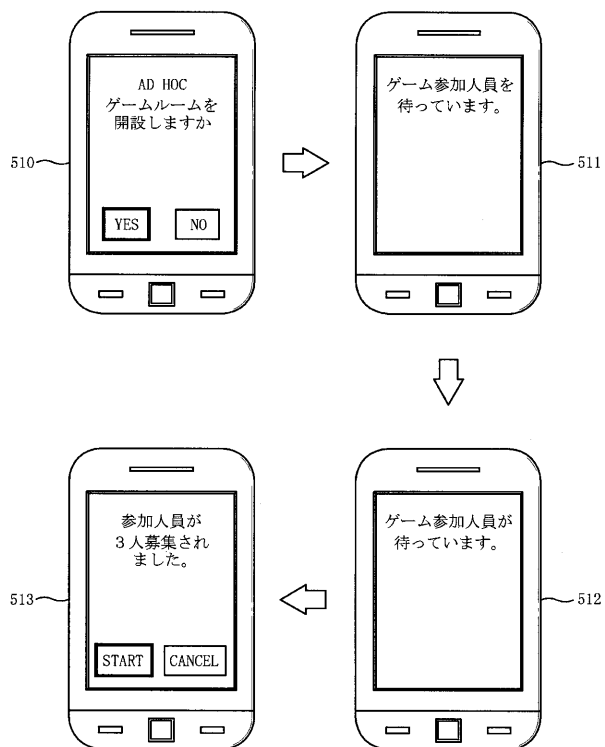
【図 3】



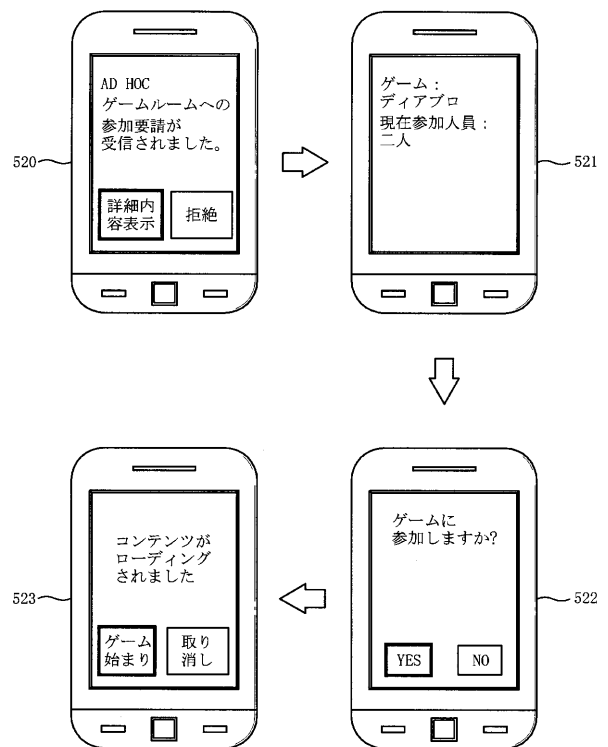
【図 4】



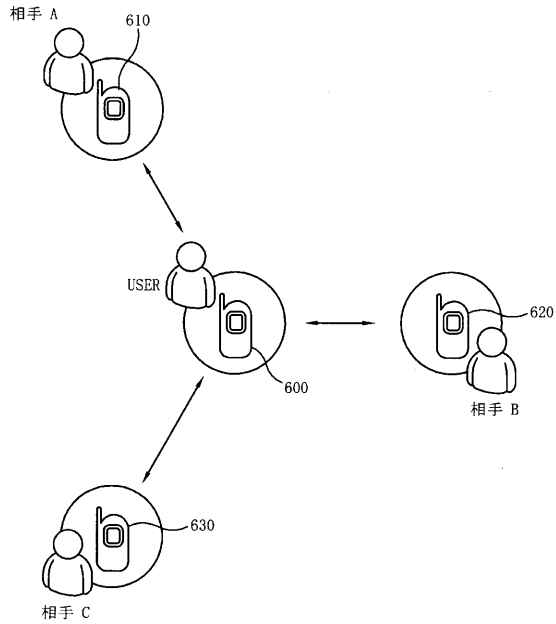
【図 5】



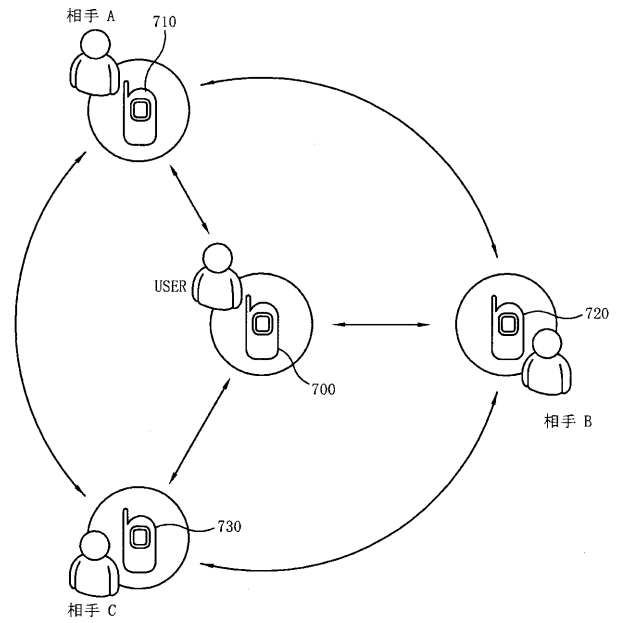
【図 6】



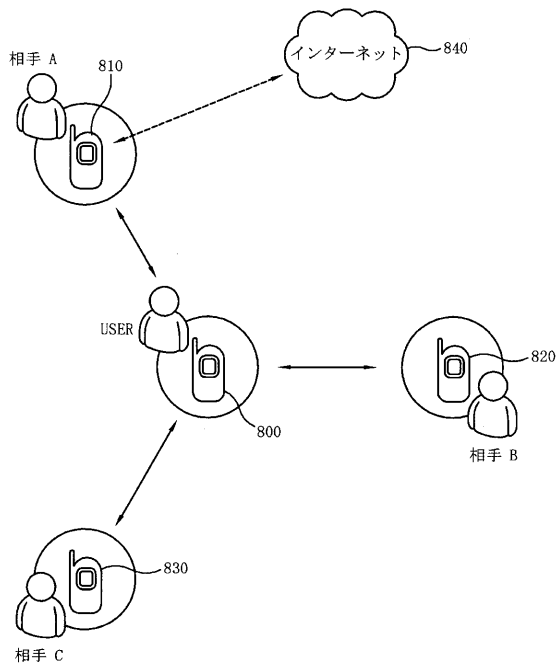
【図 7】



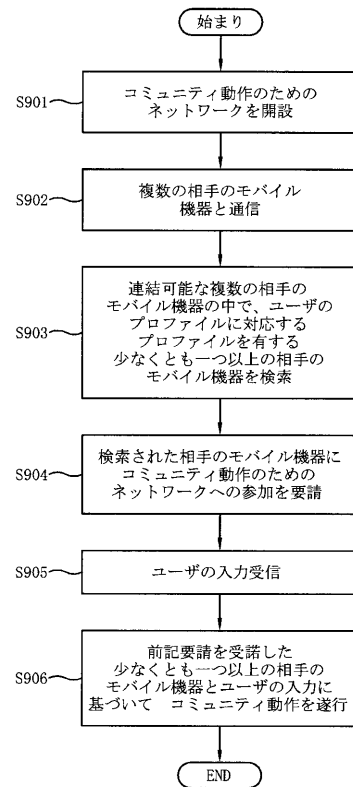
【図 8】



【図 9】



【図 10】



【 国際調査報告 】

INTERNATIONAL SEARCH REPORT		International application No. PCT/KR2010/007403
A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER		
<i>H04W 4/06(2009.01)i, H04W 84/18(2009.01)i, H04W 88/02(2009.01)i</i>		
According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED		
Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) H04W 4/06; G06F 17/60; G06Q 50/00; G06F 1/00		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Korean utility models and applications for utility models Japanese utility models and applications for utility models		
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used) eKOMPASS(KIPO internal) & Keywords: mobile , network , profile		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	KR 10-2006-0129892 A (SMITH & MOBILE) 18 December 2006 See claims 1-13 and figures 1-7.	1-34
A	KR 10-2008-0017968 A (SAMSUNG ELECTRONICS CO., LTD.) 27 February 2008 See claims 1-23 and figures 1-11.	1-34
A	JP 2003-195969 A (HANDA TOSHIHIRO) 11 July 2003 See claims 1-15 and figures 1-8.	1-34
☐ Further documents are listed in the continuation of Box C. ☒ See patent family annex.		
* Special categories of cited documents: "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance "E" earlier application or patent but published on or after the international filing date "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of citation or other special reason (as specified) "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed "T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art "&" document member of the same patent family		
Date of the actual completion of the international search 28 JUNE 2011 (28.06.2011)		Date of mailing of the international search report 28 JUNE 2011 (28.06.2011)
Name and mailing address of the ISA/KR  Korean Intellectual Property Office Government Complex-Daejeon, 189 Cheongsu-ro, Seo-gu, Daejeon 302-701, Republic of Korea Facsimile No. 82-42-472-7140		Authorized officer JUNG, Yun Seok Telephone No. 82-42-481-8123 

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

Information on patent family members

International application No.

PCT/KR2010/007403

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member(s)	Publication date
KR 10-2006-0129892 A	18.12.2006	None	
KR 10-2008-0017968 A	27.02.2008	None	
JP 2003-195969 A	11.07.2003	None	

フロントページの続き

(81)指定国 AP(BW, GH, GM, KE, LR, LS, MW, MZ, NA, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), EP(AL, AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IE, IS, IT, LT, LU, LV, MC, MK, MT, NL, NO, PL, PT, RO, RS, SE, SI, SK, SM, TR), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AE, AG, AL, AM, AO, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BH, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CL, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DO, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, GT, HN, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KM, KN, KP, KZ, LA, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LY, MA, MD, ME, MG, MK, MN, MW, MX, MY, MZ, NA, NG, NI, NO, NZ, OM, PE, PG, PH, PL, PT, RO, RS, RU, SC, SD, SE, SG, SK, SL, SM, ST, SV, SY, TH, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VC, VN, ZA, ZM, ZW

(特許庁注：以下のものは登録商標)

1 . W C D M A

(72)発明者 ウー - ヨン・チャン

大韓民国・キョンギ - ド・ヨンイン - シ・キフン - グ・チュン - ドン・(番地なし)・トンバエク
- チグ・オウンモク - マウル・カルー・アパート・# 4 3 0 6 - 1 6 0 3

(72)発明者 サン - エ・キム

大韓民国・ソウル・ドンデムン - グ・フィギョン - ドン・3 6 7・フィギョン・センターヴィル・
アパート・# 1 0 1 - 7 0 1

(72)発明者 ヒュン - ラエ・チョ

大韓民国・ソウル・ソンパ - グ・サムジョン - ドン・3 4 - 1 0・# 4 0 2

Fターム(参考) 5C164 FA08 TA06S TB03P UA04S UA43S UB41P UD11S YA11 YA15
5K127 BB35 CA31 GA32 GA34 GA35 GD05
5K201 BA05 BA16 BA18 BB07 BB09 ED05 ED07 FB01 FB05