

[12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 02102573.8

[43]公开日 2002 年 9 月 18 日

[11]公开号 CN 1369987A

[22] 申请日 2002.1.29 [21] 申请号 02102573.8

[30] 优先权

[32]2001.1.29 [33]JP [31]20461/01

[71] 申请人 索尼电脑娱乐公司

地址 日本东京都

[72] 发明人 上永吉岳宏

[74] 专利代理机构 中国专利代理(香港)有限公司

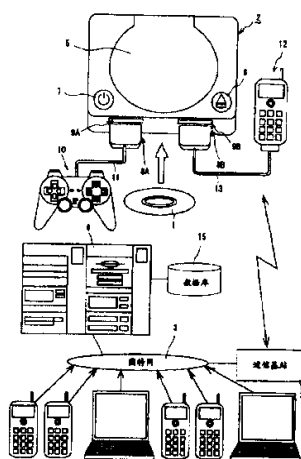
代理人 栾本生 王忠忠

权利要求书 4 页 说明书 16 页 附图页数 11 页

[54]发明名称 网络通信系统

[57] 摘要

在网络通信系统中,系统服务器设备自动带给用户一个其趣味和/或性格与另一个用户的趣味和/或性格相当的宠物,其方式是,在他/她想要放牧时,把变成某人自己的替身的宠物在系统服务器设备内形成的宠物牧场放牧。这样,就有可能在搜索另一个用户的同时无需费时费力地与另一个用户建立通信。



权 利 要 求 书

1. 一种信息处理装置, 包含:

信息提取装置, 用于从输入的语句信息中提取用户信息, 该用户信息包括一个至少能根据其推导出性格或趣味的串;

5 信息处理装置, 用于生成一个对应于由信息提取装置提取的该用户信息的对象;

其中信息处理装置为了有一个至少代表从由信息提取装置提取的串中推导的性格或趣味的形状而生成该对象。

2. 一种信息处理方法, 包含:

10 从输入的语句信息中提取用户信息的步骤, 该用户信息包括一个至少能根据其推导出性格或趣味的串;

生成一个对应于由信息提取装置提取的用户信息的对象的步骤;

15 其中生成步骤进一步包含为了有一个至少代表从在提取步骤中提取的串中推导的性格或趣味的形状而生成该对象。

3. 按照权利要求 2 的信息处理方法, 还包含:

至少根据所输入语句信息生成日记风格的文字。

4. 一种计算机可读的、记录有信息处理程序的记录介质, 该信息处理程序包含下述步骤:

20 从输入的语句信息中提取用户信息的步骤, 该用户信息包括一个至少能根据其推导出性格或趣味的串;

为了有一个至少代表从在提取步骤中提取的串中推导的性格或趣味的形状而生成对象。

5. 一种要在计算机上执行的信息处理程序, 包含下述步骤:

25 从输入的语句信息中提取用户信息的步骤, 该用户信息包括一个至少能根据其推导出性格或趣味的串;

为了有一个至少代表从在提取步骤中提取的串中推导的性格或趣味的形状而生成对象。

6. 一种信息处理装置, 包含:

30 存储装置, 用于在其中存储多个分别配置有添加的用户信息的用户对象;

检查装置, 用于通过执行对存储在存储装置中的各个对象的用户

信息的比较处理而检查其用户信息彼此相同或者彼此接近的对象；

发送装置，用于向被检查装置检查的对象的各个用户发送关于比较结果的信息。

7. 一种信息处理方法，包含：

5 存储多个分别配置有添加的用户信息的用户对象的步骤；

通过执行对在存储步骤中存储的各个对象的用户信息的比较处理而检查其用户信息彼此相同或者彼此接近的对象的步骤；

向检查步骤中被检查的对象的各个用户发送关于比较结果的信息。

10 8. 按照权利要求 7 的信息处理方法，其中，该用户信息是根据至少指出性格或趣味的信息而生成的。

9. 按照权利要求 7 的信息处理方法，其中，该用户信息是根据语句信息而生成的；和

15 比较处理包含提取语句信息的串以根据如此提取的串分别执行对各个对象的用户信息的比较处理的步骤。

10. 按照权利要求 7 的信息处理方法，还包含：

使得有可能通过连接向其发送比较结果的各个用户之间的通信线而在各个用户之间至少执行聊天的通信处理的步骤。

20 11. 一种计算机可读的、记录有要在计算机上执行的信息处理程序的记录介质，信息处理程序包含：

存储多个分别配置有添加的用户信息的用户对象的步骤；

通过执行对在存储步骤中存储的各个对象的用户信息的比较处理而检查其用户信息彼此相同或者彼此接近的对象的步骤；

25 向检查步骤中被检查的对象的各个用户发送关于比较结果的信息。

12. 一种要在计算机上执行的信息处理程序，包含：

存储多个分别配置有添加的用户信息的用户对象的步骤；

通过执行对在存储步骤中存储的各个对象的用户信息的比较处理而检查其用户信息彼此相同或者彼此接近的对象的步骤；

30 向检查步骤中被检查的对象的各个用户发送关于比较结果的信息的步骤。

13. 一种网络通信系统，包含：

多个用户终端设备，终端设备配备有用于从输入信息中提取用户信息的信息提取装置，生成一个对应于由信息提取装置提取的用户信息的对象的对象生成装置，以及通信装置，通信装置与预定的网络连接，用于将用户信息添加到所生成的对象，并通过网络发送对其添加了用户信息的对象；和

一个信息处理装置，配备有用于存储由终端设备的通信装置通过预定网络发送的对象和向对象添加的用户信息的存储装置，用于通过执行对存储在存储装置中的每个对象的用户信息的比较处理而检查其用户信息彼此相同或者彼此接近的对象的检查装置，以及用于通过预定网络向被检查装置检查的对象的各个用户的终端设备发送关于比较结果的信息的发送装置。

14. 按照权利要求 13 的网络通信系统，其中，该用户信息是根据至少指示每个用户的性格或趣味的信息生成的。

15. 按照权利要求 13 的网络通信系统，其中，根据语句信息生成输入到该用户终端设备的该用户信息，

该信息提取装置从语句信息提取至少指示用户的性格或趣味的串，和

对象生成装置生成对应于至少根据信息提取装置提取的串的用户性格或趣味的对象。

16. 按照权利要求 15 的网络通信系统，其中，输入到该用户终端设备的该语句信息是根据各个用户的电子邮件的语句信息生成的。

17. 按照权利要求 13 的网络通信系统，还包含：

通信控制装置，使得有可能通过连接向其发送比较结果的各个用户之间的通信线而在各个用户之间至少执行聊天的通信处理。

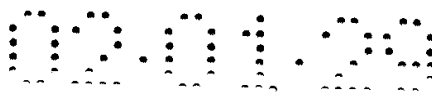
18. 一种网络通信方法，包含：

在一个终端设备中，

从输入信息中提取至少能从中推导出用户的性格或趣味的信息的步骤；

生成对应于如此提取的信息的对象的步骤；和

将用户信息添加到所生成的对象并通过预定网络发送对其添加了用户信息的对象的步骤；和



在连接到网络通信的信息处理设备中，

执行在通过预定网络从各个终端设备发送的各个对象的各个用户信息的比较处理的步骤；

检查其用户的信息彼此相同或者彼此接近的对象的步骤；和

5 通过预定网络向被如此检查的对象的各个用户的终端设备发送关于比较结果的信息的步骤。

19. 一种计算机可读的、记录有要在计算机上执行的网络通信程序的记录介质，网络通信程序包含：

10 在终端设备端上的要在终端设备端上执行的信息处理程序，包括：

从输入信息中提取用户信息的步骤；

生成对应于在提取步骤中提取的用户信息的对象的步骤；和

将用户信息添加到所生成的对象并通过预定网络发送对其添加了用户信息的对象的步骤；和

15 在信息处理设备上的要在与网络相连的信息处理设备上执行的信息处理程序，信息处理设备上的信息处理程序包括：

执行对通过预定网络从每个终端设备发送的各个对象同添加到对象的用户信息的比较处理而检查其用户的信息彼此相同或者彼此接近的对象的步骤；和

20 通过预定网络向在检查步骤中被检查的对象的各个用户的终端设备发送关于比较结果的信息的步骤。

说明书

网络通信系统

发明领域

5 本发明涉及一种信息处理装置，一种信息处理方法，一种计算机可读的、记录有信息处理程序的记录介质，一种信息处理程序，一种网络通信系统，一种网络通信方法，一种计算机可读的、记录有网络通信程序的记录介质，以及一种网络通信程序，用于提供新的通信地点

10 背景技术

按照近来的高级计算机设备和高级通信技术，有可能在通过例如能处理气味相投的话题和/或趣味的因特网的公告板、邮件列表等搜索某个有与自己相同的趣味和/或性格的人的同时，容易地建立通信。

15 这种通信方式使得有可能执行超出工作场所或团体的通信，能拓展人们的生活，因此有助于改善生活质量。

然而，要通过因特网的通常公告板、邮件列表等搜索与自己有相同趣味和/或性格的人，需要在检索张贴有自己的地址的公告板和/或邮件列表的同时等待另一个人的访问，或者需要在公告板和/或邮件列表上张贴的人中检索与自己相容的人的同时建立通信关系才能接触该人。因为这样，所以就有费很多麻烦冒险选择与自己有相同趣味和/或性格的人的问题。

25 另外，按照常规，为了建立通信，需要有建立通信的积极愿望，然而，如果有可能能像玩游戏一样地在无意中搜索到气味相投的同伙，则是非常有趣的，对忙碌的现代人来说也可以说是更愿意的事。

发明概述

30 本发明考虑到了上述的问题，本发明的目的是提供一种信息处理装置，一种信息处理方法，一种计算机可读的、记录有信息处理程序的记录介质，一种信息处理程序，一种网络通信系统，一种网络通信方法，一种计算机可读的、记录有网络通信程序的记录介质，以及一种网络通信程序，它们都能自动地和无意中在搜索气味相投的同伙的同时建立通信。

在本发明中，用户的终端设备以用户的信息为基础构成一个对应于性格或趣味、或者说该用户的性格或趣味的对象，该用户的信息诸如电子邮件之类的语句信息、所需的图象或者音乐信息等等，并将该对象与该用户信息一起发送到预定网络上的信息处理设备。

5 该信息处理设备检查性格或趣味彼此相同的对象，或者性格或趣味彼此相似，以致从各个终端设备发送的对象以及在被加到对象的同时传送的各个用户的用户信息，都要经过不同的比较处理，然后检查出其用户信息彼此相同或者其用户信息彼此接近的对象。此外，将关于比较的结果的信息以不同方式发送到通过上述网络如此提取的对象
10 的各个用户的终端设备。

因此，用户仅仅通过把变成自己替身的对象发送给信息处理设备就能自动地搜索其性格和/或趣味与自己相符的其他用户，偶然建立与该另一个用户的通信。

15 本发明的其他和另外目的和特征，在理解将要结合附图说明的示例性实施例后将变得明显，或者将在后附的权利要求中指出，本文未提及的各种优点，本领域的熟练人员在实践中采用本发明后将会发现。

附图说明

20 图 1 是按照应用本发明的实施例的网络通信系统的系统配置示意图；

图 2A、2B、2C 和 2D 是其形状根据电子邮件的内容而改编的宠物的例子的示意图；

图 3 是解释一直到根据电子邮件的内容形成宠物的流程的图；

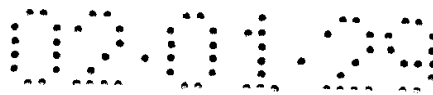
25 图 4 是根据电子邮件的内容形成宠物的一部分和在构成网络通信系统的娱乐设备中形成日记的一部分的功能框图；

图 5A、5B 和 5C 是解释娱乐设备为确定宠物的形状和性格而执行的串的提取处理和所提取串的比较处理的图；

图 6A 和 6B 是变成在娱乐设备中被执行的比较处理的比较对象的串的例子示意图；

30 图 7 是在网络通信系统的系统服务器设备内虚拟形成的宠物牧场（ranch）的示意图；

图 8 是解释分别被发送到受系统服务器设备的配对处理的每个宠



物的用户的第一次接触报告邮件的示意图；

图 9 是表示各个同类用户通过每个他人的宠物进行游戏、猜谜等等而获得的奖牌数，以及根据奖牌数而带给用户的奖品（item）（服务）的一个例子。

5 图 10 是一例在娱乐设备上根据每个宠物从带回的信息形成的日记的示意图。

最佳实施例详述

现在将结合各附图说明本发明的各种最佳实施例。注意到在各附图中，对相同或相似的部分或元素使用相同或相似的标记数，对相同或相似部分和元素的说明被忽略或简化。

10 本发明适用于图 1 中所示的网络通信系统。

网络通信系统概述

在第一个例子中，在这个网络通信系统中，变成用户自己替身的角色（宠物），根据该用户方的诸如电子邮件、文本数据等等语句信息形成，然后，在系统服务器设备内形成的虚拟区（宠物牧场）释放作为某人自己的替身的宠物（放牧）。

15 在宠物牧场放牧的每个宠物拥有表示每个用户的趣味或性格的信息，然后根据该信息搜索其趣味或性格分别对应于某人自己的趣味或性格的其他用户的宠物，然后，某人自己的宠物从以前搜索到的另一个用户的宠物带回一封信，报告存在其趣味或性格分别对应于某人自己的趣味或性格的另一个用户的宠物。收到报告的用户再次在宠物牧场放牧某人自己的宠物，以通过另一个用户的宠物接触到另一个用户。按照这个操作，该用户和另一个用户能通过彼此的宠物间接地建立通信

25 网络通信系统的配置

网络通信系统有一个娱乐设备 2，用于根据网络通信程序执行形成对应于这个网络通信系统的角色（宠物）的操作，网络通信程序记录在是诸如 CD-ROM、DVD-ROM 的记录介质之一的光盘 1、或者半导体存储器等中，网络通信系统还有一个与诸如内部网 3 的通信网络相连的系统服务器系统 4，宠物牧场在其虚拟区中形成。

30 娱乐设备的配置

娱乐设备 2 有一个当将光盘 1 放设备 2 上时打开和关闭的顶盖 5，



一个用于顶盖 5 的打开/关闭操作的打开按钮 6, 一个用于指定复位等操作的 (开机/待机) /复位按钮 7, 两个控制器连接端子 8A、8B, 两个用于插入存储卡的存储卡口 9A、9B。

另外, 在娱乐设备 2 的背面 (未予示出) 有一个电源开关, 一个
5 连接到监视器等电视接收器的音频与视频输出端子 (AV 多输出端子), 一个 PC 卡, 一个光数字输出端子, 一个交流电源输入端子, 等等。

娱乐设备 2 的多个功能之一是视频游戏的执行功能, 一般通过根据在诸如 CD-ROM、DVD-ROM 等记录介质中记录的游戏节目的操作而
10 执行视频游戏。

因此, 通常通过控制器电缆 11 将配备有多个操作按钮的控制器
10 连接到控制器连接端子 8A、8B, 不过在本网络通信系统中, 变成用户自己替身的角色 (宠物), 根据该用户方的诸如电子邮件、文本数据等等语句信息形成, 然后, 在系统服务器设备 4 内形成的虚拟区
15 (宠物牧场) 放牧作为某人自己的替身的宠物。因此, 将用于在因特网 3 上执行与系统服务器设备 4 的通信和用于在用户的提供商 (位于示出) 的邮件服务器之间进行传送和接收的蜂窝电话 12 (或 PHS 电话), 通过专用电缆 13 连接到控制器连接端子 8A 或 8B。

此外, 在本例中, 以下的解释涉及的情况是通过蜂窝电话 12 执
20 行与系统服务器 4 的通信。然而, 也允许通过可连接到因特网 3 的诸如个人电脑设备等等的通信终端设备来执行与系统服务器 4 的通信。在这种情况下, 个人电脑设备同娱乐设备 2 是通过插入到上述 PC 卡插口的 PC 卡连接的。

此外, 在本例中, 蜂窝电话 12 是通过专用电缆 13 连接到控制器
25 连接端子 8A 或 8B 的。然而, 也允许蜂窝电话 12 连接到存储卡口 9A、9B, 并且也允许在娱乐设备 2 上提供诸如 USB 连接端子 (统一串行总线) 或 IEEE 1394 连接端子 (电力与电子工程学会) 等等的连接端子, 以便通过这些连接端子与蜂窝电话 12 连接。

系统服务器设备的配置

30 系统服务器设备 4 有一个虚拟区, 作为被从各自的用户释放的角色 (宠物) 的宠物牧场, 并且系统服务器设备 4 有数据库 15, 其中存有关于宠物的信息, 诸如每个宠物的性格、趣味种类、个人数据、血

型、生日、星座等等。

此外，就本例而言，由于每个宠物都被视为每个用户自己的替身，用户宠物的用户的诸如血型、生日、星座等信息在数据库 15 中是以“关于宠物的信息”的名义存储的（也允许用户生成适合存储在数据库 15 中的宠物自身的信息）。

网络通信系统的操作

角色（宠物）的形成

首先，使用这个网络通信系统的用户生成一个变成某人自己替身的宠物。在本实施例中，这个宠物是根据由用户写的电子邮件的语句生成的。

具体来说，当装入存储对应于本网络通信系统的网络通信程序的光盘 1 时，娱乐设备 2 根据该网络通信程序运行，首先，娱乐设备 2 画出一个有例如图 2A 中所示的形状的宠物，然后将该宠物提供给连接电视接收器的显示器，供通过上述音频和视频输出端子（AV 多输出端子）监视（也允许通过专用电缆 13 将宠物提供到用户的蜂窝电话 12，供在蜂窝电话 12 的显示屏上显示）。

图 2A 中所示的宠物有一个基本（初始的）形状，例如，其宠物的性格是正常的，如脾气好等等，然而，基本宠物的形状和性格依传送邮件的内容而变，所以，通过按后文所述方式将用户的传送邮件输入给宠物（基础宠物）就生成一个有另一种形状和性格的宠物。

本例中，以下的解释涉及的情形是，例如，作为某人自己替身的宠物是根据电子邮件生成的，然而，也允许根据诸如音频（音乐）信息、图象信息等另一种信息来生成宠物。

宠物的形状和性格等等也是根据传送邮件而确定的，然而，也允许根据传送邮件而确定宠物的形状和性格等等。

图 3 是表示一直到生成具有根据用户的发送邮件的内容的形状和性格的宠物的流程的流程图。图 4 是娱乐设备 2 的用于通过根据上述网络通信程序的操作生成具有根据用户的发送邮件的内容的形状和性格的宠物的功能框图。

具有对应于用户的发送邮件的内容的形状和性格的宠物的生成操作在图 3 和 4 中解释。首先，在图 3 的流程图中，当用户向娱乐设备 2 提供已经发送的或者尚未发送的、对应于一个邮件或多个邮件的

发送邮件时，操作开始。通过这个提供，娱乐设备 2 的操作进行到步骤 S1。

在步骤 S1 中，图 4 中所示的串提取部件 21 通过控制器连接端子 8A 或 8B 下载从用户的蜂窝电话 12 提供的发送邮件。然后，娱乐设备 2 的操作进行到步骤 S2。

在步骤 S2 中，串提取部件 21 从下载的发送邮件中提取预定的串，将所提取的各个串提供到比较部件 22。通过这个操作，娱乐设备 2 的操作进行到步骤 S3。

具体来说，例如，如果如图 5A 中所示，被串提取部件 21 下载的发送邮件是“Sorry for may late return. It's about the band, it seems that the guitarist quits. There will be nothing to be worry about, isn't there? If I tap-dance while singing a song. Please play the piano. See you again.”（抱歉我回来晚了。关于乐队，好象吉它手退出了。有什么好担心的！如果我唱歌时跳踢踏舞。请弹钢琴。回见。），则在上述步骤 S2 中，串提取部件 21 如图 5B 中所示的那样提取各个串，以将语句分解成各个串，如“Sorry /for/ may /late /return. /It's /about /the/ band, / it/ seems /that/ the/ guitarist/ quits. /There /will/ be/ nothing /to/ be/ worry/ about, / isn't /there? If/ I /tap-dance /while/ singing/a /song. /Please/ play/ the/ piano./ See/ you/ again.”，把它们提供给比较部件 22。

下一步在步骤 S3 中，比较过程 22 执行在从串提取部件 21 提供的各个串同串存储器 23 中存储的各个串之间的比较处理（配对处理），然后向宠物生成部件 24 提供表明比较结果的信息。通过这个操作，娱乐设备 2 的操作进行到步骤 S4。

图 6A 和 6B 表示一例在串存储器 23 中存储的各个串。由图 6A 和 6B 中可知，串存储器 23 存储各个串，使得将“趣味”串（图 6A）、“性格”串（图 6B）等分类。此外，将分类成“趣味”和“性格”的各个串进一步分类成要存储在串存储器 23 中的“主类”和“子类”。

就本例而言，在图 6A 中被分类成“趣味”和“性格”的各个串进一步被分类成“娱乐”、“生活方式”等主类。此外，主类“娱乐”被细分为“音乐”、“电影”、“戏剧”、“性格”...“幽默”、“滑

稽独角剧/divertissement”、“广播节目”、...等等子类，主类“生活方式”也被细分为“算命”、“仪式/庆祝活动”、“饮食”、“居家/住房”、...“约会/浪漫”、“美丽”、“时髦”、...等子类。

例如在子类“音乐”中，将“吉它”分派为第一个串（串 1），
5 将“钢琴”分派为第二个串（串 2），将“喇叭”分派为第三个串（串 3）；在子类“饮食”中，将“恩格尔系数”分派为第一个串（串 1），将“意大利菜肴”分派为第二个串（串 2），将“中国饭”分派为第三个串（串 3），就这样把各个串存储在串存储器 23 中。

类似地，图 6B 中所示的按“性格”分类的各个串被分类成诸如
10 “礼貌”、“细致”、“粗鲁”、“胆大”、...“胆小”、“纤弱”...等子类。

另外，将“请”串分派为“礼貌”子类的第一个串（串 1），将
“could you”（您可以）串分派为其第二个串（串 2），将“May I”
（我可以）串分派为其第三个串（串 3）；将“不妥协”串分派为“意
15 志”子类的第一个串（串 1），将“无论”（no matter what）串分派为其第二个串（串 2），将“拒绝”串分派为其第三个串（串 3），就这样把各个串存储在串存储器 23 中。

如上所述，在步骤 S3 中，在存储在串存储器 23 中的各个串同由
串提取部件 21 所提取的各个串之间执行比较处理，下面将以图 5B
20 中的语句作为例子来解释比较操作。如图 5C 中所示的“趣味”类内的“音乐”子类的串中的“吉它”和“钢琴”串以及“舞蹈艺术/跳舞”子类的串中的“踢踏舞”串，对应于（命中）图 5B 中所示的语句的各个串内的在图 6A 和 6B 所示串存储器 23 中存储的串。类似地，“请”串对应于（命中）“性格”类内的“礼貌”子类的串中的串。

25 因此，就本例而言，能确定发送这种发送邮件的用户是喜欢音乐和/或舞蹈以及具有礼貌性格的用户。比较部件 22 向宠物生成部件 24 提供指出这种比较结果的信息。

下一步，在图 3 中所示的流程图的步骤 S4 中，宠物生成部件 24
生成有以来自比较部件 22 的指出比较结果的信息为根据的形状和性
30 格的宠物，然后显示，以在电视接收器上监视，控制宠物（或者最好在蜂窝电话 12 的显示屏上显示）。

图 2B 至图 2D 各表示一例根据发送邮件的内容而由图 2A 中所示

的基本形状变成的形状的宠物。例如，图 2B 中的形状的宠物是一个非常渴望学习的类型的宠物，因为在该用户的发送邮件的串中包括有许多令人想起学习形象的串，诸如“学习”、“考试分数”、“数学”、“外语”、等等。在这样的情况中，就生成图 2B 中所示的学习类型的宠物。

另外，图 2C 中的形状的宠物是一个浪漫类型的宠物，因为在该用户的发送邮件的串中包括有许多令人想起浪漫形象的串，诸如“约会”、“深爱”、“耳环”、“结婚”、等等，生成图 2C 中所示的浪漫类型的宠物。

此外，图 2D 中的形状的宠物是一个暴力类型的宠物，因为在该用户的发送邮件的串中包括有许多暴力内容的串，诸如“给人一击”、“踢人一脚”等等，生成图 2D 中所示的暴力类型的宠物。

由于图 2B 至图 2D 中所示的形状，包括图 2A 中所示的宠物，都仅仅不过是例子，宠物的形状并不仅仅限于这些形状，所以要注意宠物的形状根据电子邮件的内容可以是任意的。最好只要一看到宠物，宠物的形状就能令人想起用户的宠物的趣味、性格等等。

下一步，宠物生成部件 24 如上地根据用户的发送邮件生成宠物。然后，在图 3 中所示的步骤 S5 中，通过图 1 中所示的专用电缆 13 向蜂窝电话 12 提供如此生成的宠物的图象信息和用户的信息。当用户用该宠物作为其自己的替身进行通信时，用户在蜂窝电话 12 中存储该宠物的图象信息和用户的信息。

在娱乐设备 2 中生成宠物的操作就此结束，于是就有可能如下所述地间接地通过在蜂窝电话 12 中存储的每个他人的宠物建立与另一个用户的通信。

这里，存储在蜂窝电话 12 中的用户信息是与包括根据用户的发送邮件而确定的内容的信息相关联的，然而，例如诸如街道地址、年龄、性别、电子邮件地址等个人信息是难以从电子邮件的内容中提取的。因此，娱乐设备 2 允许用户对用户信息进行增加和补正。

具体来说，当用控制器执行预定操作时，用户的信息被显示在电视接收器的显示屏上。用户检查所显示的用户信息，然后，如果需要补正，用户就操作控制器 10 进行补正，或者，例如如果有给另一个用户的电子邮件地址，或者性别或希望和/或消息等等，用户就操

作控制器 10 以输入它们。因此有可能在蜂窝电话 12 中存储能向另一个用户介绍的用户信息。

假设对用户信息的增加和补正是在娱乐设备 2 一边执行的，然而，这也可以在蜂窝电话 12 一边执行。在这种情况下，用户通过蜂窝电话 12 的光标键选择要增加或补正的项目，然后用被分派角色的十个键来输入。

宠物牧场

用户能将蜂窝电话 12 物理上与娱乐设备 2 分离，通过在蜂窝电话 12 中将宠物作为某人自己的替身存储起来而携带该宠物，由此间接地通过在蜂窝电话 12 中存储的每个他人的宠物建立与另一个用户的通信。

当建立与另一个宠物的用户的通信时，这个用户通过图 1 中所示的蜂窝电话 12 的通信基站 30 和因特网 3 用蜂窝电话 12 连接到因特网 3 上的系统服务器设备 4，向系统服务器设备 4 发送存储在蜂窝电话 12 中的宠物的图象信息、用户信息、来自用户的消息等等。

作为来自用户的消息，有可能发送所希望的消息，诸如“请搜索趣味与我相当的朋友”、“请在下午 9 点至 11 点发送邮件”等等。

系统服务器设备 4 在数据库 15 中逐个地存储通过蜂窝电话 12 发送的宠物的图象信息、用户信息和消息。系统服务器设备 4 识别各个用户的消息，然后执行增加到各个用户的宠物的用户信息的配对处理 - 这些用户信息存储在数据库 15 中，由此执行信息处理，以便例如在趣味和性格彼此相当的同类宠物之间交换用户信息，自动建立各个同类宠物的通信。

由于每个人的宠物和各个用户的每个信息都被发送到系统服务器设备 4，各个用户的宠物在系统服务器设备 4 中集中，所以说，在系统服务器设备 4 中形成了同类宠物在其中相识的开放空间（宠物牧场）。

用户在喜欢的时间能通过自己的蜂窝电话连接系统服务器设备 4 在宠物牧场放牧（登记）自己的宠物。

图 7 是虚拟表示的外观视图，其中各个同类宠物在系统服务器设备 4 中形成的宠物牧场中建立通信。如图 7 中所示，通过上述的系统服务器设备 4 的配对处理，在系统服务器设备 4 中登记的各个用户的

宠物，代替各个用户建立通信。

图 7 中所示的宠物 A 和宠物 B 表明，从宠物的形状可以清楚看出，它们的用户举止温和，性格友善。此外，宠物 C 有保龄球的球图象的形状，表明这个宠物的用户喜欢打保龄球，其性格有些刺儿头。同时，
5 宠物 D 报纸图形的形状，表明这个宠物的用户性格严肃，且该用户了解时事。此外，宠物 E 有视频游戏机的控制器的图象形状，表明这个宠物的用户性格愉快，喜欢视频游戏。任何宠物的性格和趣味都可以由其形状确定。

宠物状态的检查

10 下一步，系统服务器设备 4 于是允许在数据库 14 中登记的各个同类宠物建立通信，与此同时，登记了自己的宠物的用户想知道目前自己的宠物的状态是什么样。因此，在本网络通信系统中，用户能检查自己宠物的状态。

在检查时，用户在自己的蜂窝电话 12 同系统服务器设备 4 之间
15 建立连接，然后指定系统服务器设备 4 检查自己宠物的当前状态。当这个指定被执行后，系统服务器设备 4 生成一个图象和语句信息，指出所指定的用户的宠物的当前状态（只允许图象或语句信息），然后返回到用户的蜂窝电话 12。

具体来说，表明宠物的当前状态的语句信息、诸如“搜索朋友”、
20 “与另一个宠物争斗”、“与合意的朋友交谈”、“由于宠物无所事事，请回家（蜂窝电话 12 或娱乐设备 2）”等等的语句信息被发送到用户的蜂窝电话 12。

这样，表明某人自己的宠物的当前状态的图象和上述的语句信息就被显示在用户的蜂窝电话 12 的显示屏上，于是用户就能识别自己的
25 宠物的当前状态。

例如，如果图 7 中所示的宠物 A 的用户指定检查自己的宠物的当前状态，然后将图 7 中所示的图象发送到蜂窝电话 12，用户就能知道自己的宠物 A 与另一个用户的宠物 B 交朋友，于是该用户将因为识别了通信超时的状态而感到放心。

30 每个宠物的性格变成反映每个用户性格的性格，因此，每个宠物都有个性。因此，所有宠物未必非要是性格友好的，开始互相争吵的宠物也可能存在。在这种情况下，需要每个宠物的用户发出停止争吵

的指令。所以，用户最好在放牧自己的宠物后尽快地检查宠物的当前状态。

此外，如果语句信息“由于宠物无所事事，请回家”是作为回答发送的，目前，它指出的状态是，另一个用户的性格和/或趣味对应于该用户的宠物的宠物没有被放牧。

在这种情况下，即使宠物被放牧，也不可能与另一个用户的宠物建立通信，因此，用户通过操纵自己的蜂窝电话 12 而向系统服务器设备 4 发送一个例如“回家”的消息。

系统服务器设备 4 收到这个消息后，从数据库 15 读出该用户的每个信息，然后，向用户的蜂窝电话 12 发送一个回答。系统服务器设备 4 删除在数据库 15 中存储的该宠物的每个信息。

相应地，用户的宠物从牧场返回到自己的家（用户的蜂窝电话 12 或娱乐设备 2）。用户再次建立通信时，再次按自己适当的时间放牧自己的宠物。

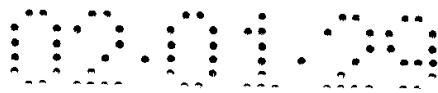
15 第一次接触的报告

下一步，当系统服务器设备 4 执行对在数据库 15 中登记的各个宠物的每个信息同系统服务器设备 4 发现某宠物的性格和趣味对应于该宠物的性格和趣味、或者发现某宠物对应于从该用户发送的消息的结果的配对处理时，系统服务器设备 4 生成“第一次接触报告邮件”，把它作为各个宠物的邮件发送给各个宠物的用户。

例如，如图 8 中所示，当系统服务器设备 4 找到趣味和性格对应于的宠物 A 的性格和趣味的宠物 B 时，系统服务器设备 4 生成一个第一次接触报告邮件，例如“我交了一个合意的朋友，叫宠物 B。我们有许多共同之处。你觉得怎么样？”，然后将它发送宠物 A 的用户的蜂窝电话。系统服务器设备 4 也生成第一次接触报告邮件：“我与宠物 A 交了朋友。我与宠物 A 很合得来。我们之间可能有好缘分”等等，然后将它发送宠物 B 的用户的蜂窝电话。

宠物 A 的用户知道存在趣味和性格与自己的宠物的性格和趣味对应的宠物 B，类似地，宠物 B 的用户也知道存在趣味和性格与自己的宠物的性格和趣味对应的宠物 A。另外，如果两个宠物希望互相通信，每个用户就通过彼此的宠物就后文解释的聊天、猜谜、游戏等等内容

30 在各个同类用户之间建立通信，或者，每个用户在交换电子邮件地址



和电话号码的同时建立在各个同类用户之间的通信。

各个用户能在系统服务器设备 4 上登记自己的宠物时规定接收第一次接触报告邮件的时期，系统服务器设备 4 在用户规定的时期内发送第一次接触报告邮件。这样，就能防止在各个用户不想接收的时期内发送第一次接触报告邮件的缺点。

同类用户之间通过宠物的通信

下一步，每个宠物的用户就能通过系统服务器设备 4 进行聊天、猜谜、游戏等等。

聊天

10 例如，就上述例子来说，如果宠物 A 的用户和宠物 B 的用户在第一次接触报告邮件上发现彼此感兴趣，希望互相建立通信，用户就将自己的宠物的信息发送到系统服务器设备 4，然后规定该宠物为发出交谈指令的一个伙伴。

15 系统服务器设备 4 收到该指令时，建立与该用户规定的宠物的用户的电话网络的连接，并把通过各个用户的蜂窝电话 12 发送的串数据加到一个伙伴的宠物的图象，以实时地发送到该伙伴的蜂窝电话 12。因此，能通过各个用户的宠物在使用信的同时进行是实时谈话的所谓聊天，由此有可能建立彼此的通信。

20 在这个聊天中，用户以“信”的形式向系统服务器设备 4 指定想要被伙伴记住的自己的邮件地址和事项，由此是用户能将该“信息”传送给伙伴。

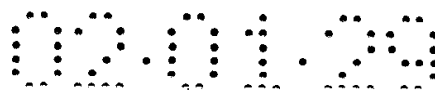
系统服务器设备 4 在发现对这个信的指定时，把信的语句发送给伙伴的蜂窝电话，作为能在聊天完成时被确认的信（也允许能在聊天期间确认该信）。

25 将在“日记的生成”的段落中解释的该信的语句被显示为是各个用户的宠物写的日记的附件，接收该信的用户确认从伙伴发出的日记和信的内容。

猜谜

30 另外，在本网络通信系统中，各个同类用户能玩猜谜。玩猜谜时，用户向系统服务器设备 4 发送自己宠物的信息，在规定伙伴的宠物的同时，向系统服务器设备 4 发出启动玩猜谜的指令。

系统服务器设备 4 在该指令发出时，建立与该用户规定的宠物的



5 用户的电话网络的连接，然后生成一个谜语，谜语的类型是各个用户感兴趣的，例如是根据各个用户的宠物的形状和各个用户的信息等等而确定的，然后，将谜语发送到每个用户的蜂窝电话供作解答（允许谜语的独立于各个用户有共同兴趣的类型以及独立于各个用户的趣味）。各个用户通过在操作自己的蜂窝电话的同时用串数据输入谜语的答案来互相争取给出正确答案。

因此，各个用户可获得用于进行聊天的谈话主题和与伙伴谈话的机会，这样就有可能容易地建立彼此的通信。

游戏

10 另外，在本网络通信系统中，各个同类用户也能玩游戏。玩游戏时，用户向系统服务器设备 4 发送自己宠物的信息，在规定伙伴的宠物的同时，向系统服务器设备 4 发出启动玩游戏的指令。

15 系统服务器设备 4 在该指令发出时，建立与该用户规定的宠物的用户的电话网络的连接，并在各个用户之间执行通信控制，使得能进行诸如“剪子-锤子-纸”、“字谜游戏”、“扑克”等等简单游戏，由此让各个用户通过游戏建立彼此的通信。

获得奖牌和得到奖品 (item)

20 下一步，在本网络通信系统中，将虚拟“奖牌”发给在上述猜谜中回答正确的用户或赢得游戏的用户。就是说，每当用户回答正确，或者每当用户赢得游戏时，系统服务器设备 4 就执行递增相当数量的信息，以指出用户的奖牌数。这样，系统服务器设备 4 向各个用户发送指出奖牌数的信息。因此，每当用户回答正确，或者每当用户赢得游戏时，用户的奖牌数就逐渐增加。

25 下一步，用户就能根据这个奖牌数而接受例如如图 9 中所示的预定的奖品（服务）。

30 具体来说，参看图 9 中的示例，用户如果累积到 20 个奖牌，就能接受奖品“宠物搜索雷达”，它能搜索趣味和/性格与某人自己的宠物的趣味和/性格相同的宠物，或者宠物牧场中有特定名字的宠物。另外，用户如果累积到 10 个奖牌，就能接受奖品“药”，该药能使某人自己的宠物的个人外表变得更好看。

系统服务器设备 4 从用户接收到接收这些奖品的指令时，为接收这些奖品而对用户的当前奖牌数进行递减处理，然后将奖品信息发送



给用户。 用户用这些奖品时，向系统服务器设备 4 发送当宠物被放牧时用户使用该奖品的效果的信息。

因此，系统服务器设备执行对应于所采用的奖品的信息处理，例如，高速地搜索其趣味和/或性格等等对应于用户的趣味和/或性格等等的宠物，或者将宠物的图象的外观（形状）变得更好看。

日记的生成

下一步，在本通信网络系统中，各个用户的宠物用“日记”的形式向用户报告通信结果。

当用户作出宠物自己的形式的日记时，用户从牧场带回自己的宠物。当宠物从牧场返回时，每个用户的宠物带回奖牌获得数的信息、那天进行的游戏和/或聊天的信息，和遇到另一个用户的宠物的宠物的用户的信息。因此，用户如图 1 中所示的那样，通过专用电缆 13 将娱乐设备 2 与自己的蜂窝电话 12 互相连接，从蜂窝电话 12 向娱乐设备 2 提供自己的宠物的相应信息以及宠物带回的信息。这些各自的信息通过图 4 中所示的控制器连接端子 8A 或 8B 被提供到娱乐设备 2 中的日记生成部件 35。

日记生成部件 35 例如根据宠物遇到另一个宠物的时间、宠物与另一个宠物玩的游戏种类、聊天中的谈话的关键字等等 - 所有这些都是上述来自蜂窝电话 12 的各个信息，生成日记的语句信息（日记可以是图象类型的，本例中，增加了图象信息），然后提供给电视接收器。

具体来说，图 10 表示一例在日记生成部件 35 中生成的日记的显示屏，本例中，各项日记被显示为诸如“10 月 14 日下午 6:54”、“10 月 20 日下午 6:54”、“10 月 23 日下午 6:54”、“10 月 25 日下午 6:54”。如果用户从这些项中选择一个想看的日期，所选择日期的日记的内容就被显示出来。

例如，如果选择日期“10 月 25 日下午 6:54”，日记显示如下的内容：

“10 月 25 日下午 6:54

今天我遇到宠物 B。我赢了剪子 - 锤子 - 布游戏！

但是我们聊天没意思。

这只是我的想象？”

这样，用户就能知道该日自己的宠物的通信结果。

另外，当由于上述的聊天而存在一封从伙伴移交来的信时，日记生成部件 35 把信的语句和/或图象等附加到日记上，以显示出来。具体来说，图 10 的日记的语句下的文字时“信”。如图 10 中所示，例如，信的语句被附在日记后面，显示成：

“宠物 B 来信

嘿！

你的宠物依然是黄的。

下面是我的地址。希望成为你的朋友！mo@address.co.jp”。

这样的日记和/信能存储在凸中所示的存储卡 36 中，如果用户操作控制器 10 将其写入存储卡 36，日记生成部件 35 执行对日记的语句信息（或图象信息）和信的语句信息（或图象信息）向插在存储卡口 9A 和 9B 中的存储卡 36 的写控制。这允许用户复制存储在存储卡 36 中的日记和/或信，将来再阅读。

此外，如果日记或信中说明了伙伴的宠物的用户的电话号码和/或邮件地址，则可以将它们转移到蜂窝电话 12 中存储起来。

在这种情况下，当用户通过操作控制器 10 发出转移电话号码和/或邮件地址的指令时，日记生成部件 35 从日记和信中提取诸如电话号码和/或邮件地址等语句信息，然后通过控制器连接端子 8A 或 8B 将其转移到蜂窝电话 12。在执行这个转移时，蜂窝电话 12 将电话号码和/或邮件地址存储在电话内的电话目录和/或地址目录中。因此，用户就能自动地在蜂窝电话 12 中存储与自己的宠物友好的宠物的用户的电话号码和/或邮件地址。

实施例的效果

从以上解释中可知，本实施例的网络通信系统根据因娱乐设备 2 而在蜂窝电话 2 之间发送和接收的电子邮件的内容生成一个有形状和/或性格的宠物，并在因特网上将该宠物发送给系统服务器设备 4。

系统服务器设备 4 执行对从各个用户发送的各个宠物的信息的每个配对出来，然后向宠物的各个用户发送介绍伙伴的宠物的用户的报告邮件（第一次接触报告邮件），与此同时，执行对其趣味和/或性格互相对应的同类宠物的检索。这样，用户就能自动地在偶然中找出其趣味和/或性格等与自己的对应的另一个用户。

另外，接收第一次接触报告邮件的同类用户，从那时起，就能在通过彼此宠物进行聊天和/或游戏的同时建立通信。这样，用户就能在稳固地建立与不熟悉的用户的通信的同时加深友谊。

在这种网络通信系统中，由于系统服务器设备通过在系统服务器设备 4 内形成的宠物牧场放牧作为某人自己的替身的宠物而自动地介绍一个其宠物的趣味和/或性格同自己的宠物的趣味和或性格对应的宠物的用户，如果想的话，用户就能在搜索另一个用户的同时建立通信，而无需繁琐的一套程序。所以，网络通信系统对忙碌的现代人来说是非常方便和有用的系统。

此外，在对上述实施例的解释中娱乐设备 2 被用来生成宠物等等，用娱乐设备 2 生成的宠物是通过蜂窝电话 12 在因特网上被发送给系统服务器设备 4 的，然而，有可能通过将光盘 1 中存储的网络通信系统的程序下载或打印到蜂窝电话 12 内的存储器中，只用蜂窝电话 12 而不用娱乐设备 2，就能使网络通信系统是可用的。

另外，假设形状和/或性格等等是根据电子邮件等的串的内容改变的，然而，允许根据诸如电子邮件等的语句信息、诸如音频信息等用户信息、图象信息等，例如改变监视器设备的墙纸，以及对视频游戏的虚拟世界有某种影响，除了将电子邮件的内容反映到宠物。

上述的实施例表示了本发明的一个例子。因此，当然有可能按照在不偏离本发明的技术思想的范围内的设计，对本发明进行各种改变，而不仅仅限于上述实施例中的例子。

说明书附图

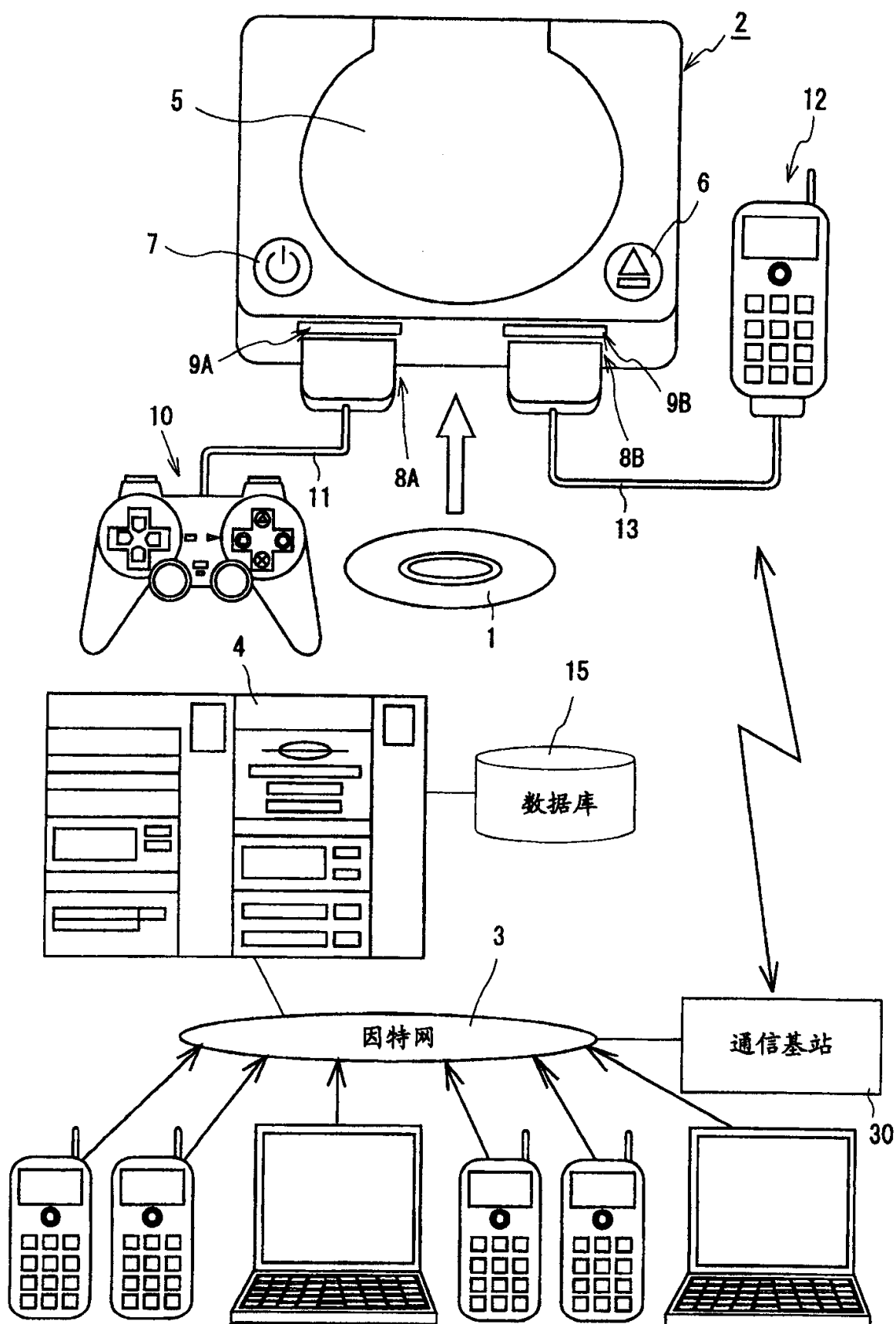


图 1



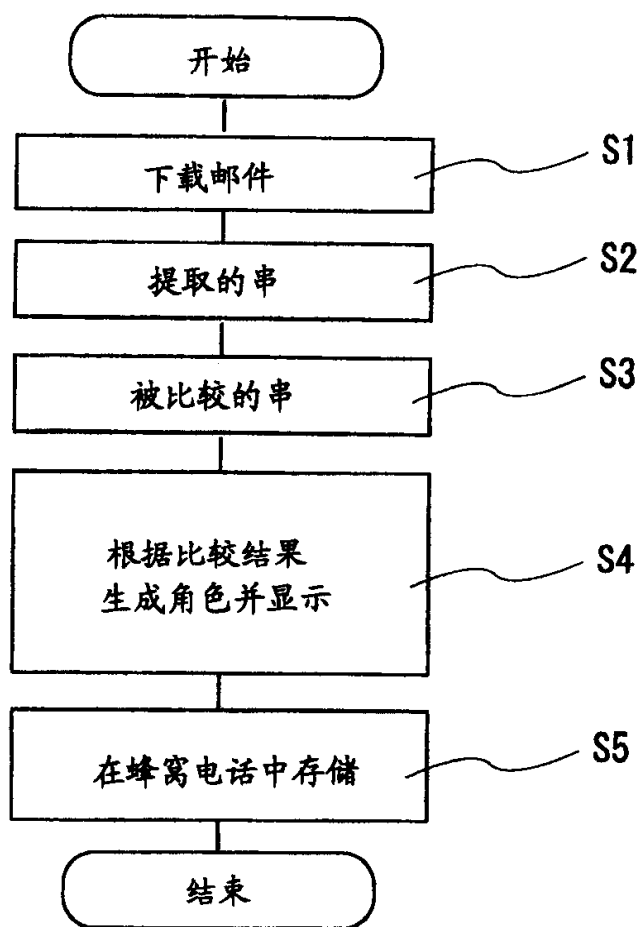


图 3

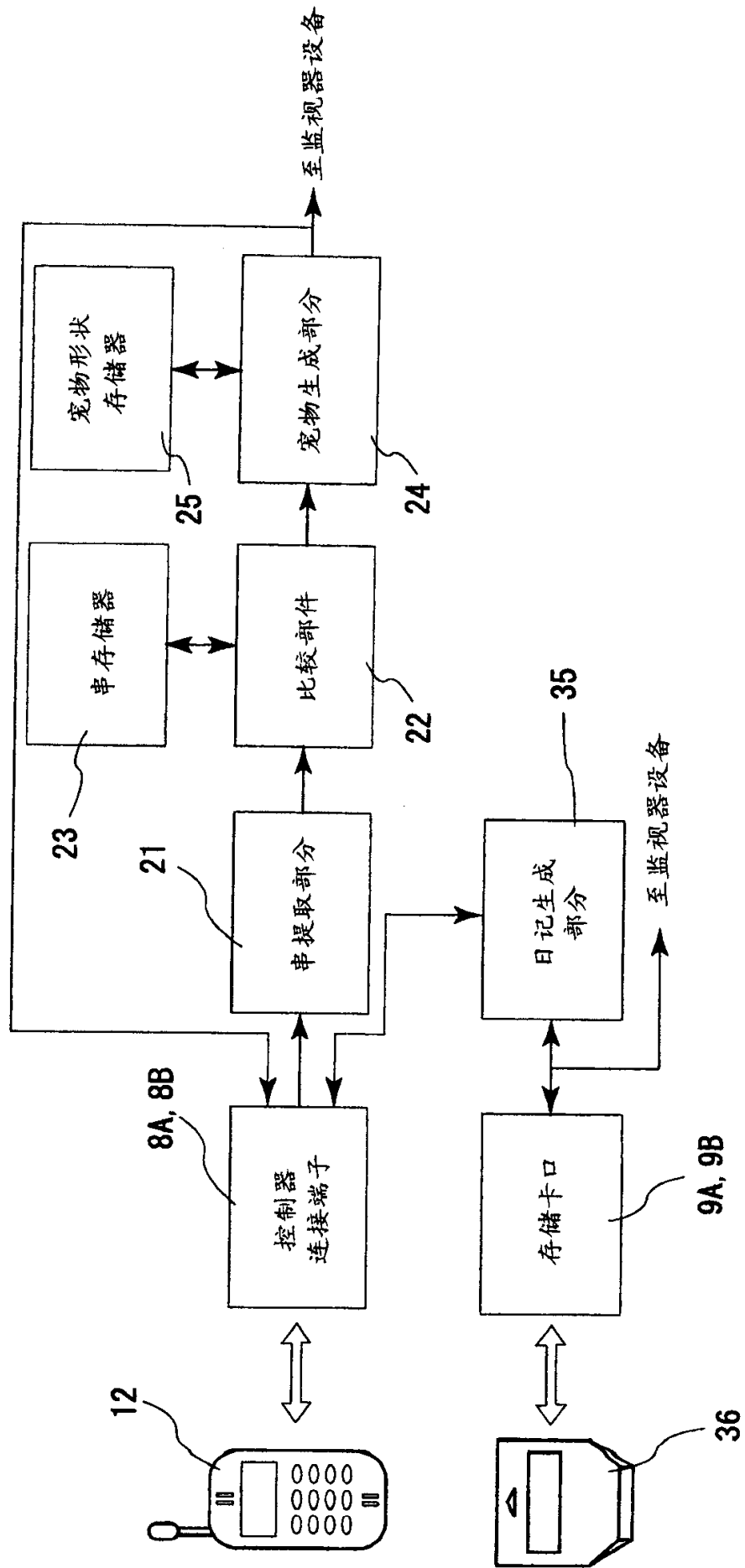


图 4

抱歉,我回来晚了.关于乐队,好象吉它手
要退出.没有什么好担忧的,如果我唱歌
的同时跳TAP舞,请弹奏钢琴.回见

图 5A

抱歉,/我/回来/晚了./关于/乐队,/好象/吉它手/
要/退出./没有什么/好/担忧的,/如果/我/唱歌/
的/同时/跳/TAP舞,/请/弹奏/钢琴./回见/

图 5B

兴趣

命中:"吉它","钢琴",→类[娱乐...音乐]

命中:"TAP舞"→类[娱乐...]

性格

命中:"请"→类[礼貌]

图 5C

兴趣

主类	子类	串1	串2	串3	...
娱乐	音乐	吉它	钢琴	喇叭	...
	电影	好莱坞	定期电影	电影院	...
	戏剧	舞台	悲剧	百老汇	...
	性格				...
	娱乐天地/才能				...
	游戏	竞赛游戏	角色游戏	冒险游戏	...
	杂志				...
	电视节目				...
	舞蹈艺术/跳舞	踢踏物	弗拉门科舞	古巴舞	...
	卡通/动画				...
	幽默				...
	滑稽独角戏/娱乐	群组滑稽戏			...
	广播节目				...
	算命	算命A	算命B	算命C	...
生活方式	仪式/庆祝活动	婚礼	葬礼	第六年忌辰	...
	饮食	恩格尔系数	意大利餐饮	中餐	...
	起居/住房	TWO-BY FOUR	起居室	地板	...
	生活信息	邮政编码	保卫部门	供水部门	...
	约会/浪漫	聊天	约会地点	情人	...
	美丽	化妆	理发师	烫发	...
	时尚				...

图 6A

兴趣

主类	子类	串1	串2	串3	...
性格	礼貌	请	你能...	我可以	...
	细致	详细	反复地说	再次	...
	粗鲁	该死的!	快	甭!	...
	大胆	激烈	坚决要执行	在该深端跳入	...
	意志	不妥协	无论如何	拒绝	...
	胆小	非常抱歉	对不起	由于我的疏忽	...
	纤弱	春天已经来临	同情晚夏的炎热	那天的事我道歉	...

图 6B

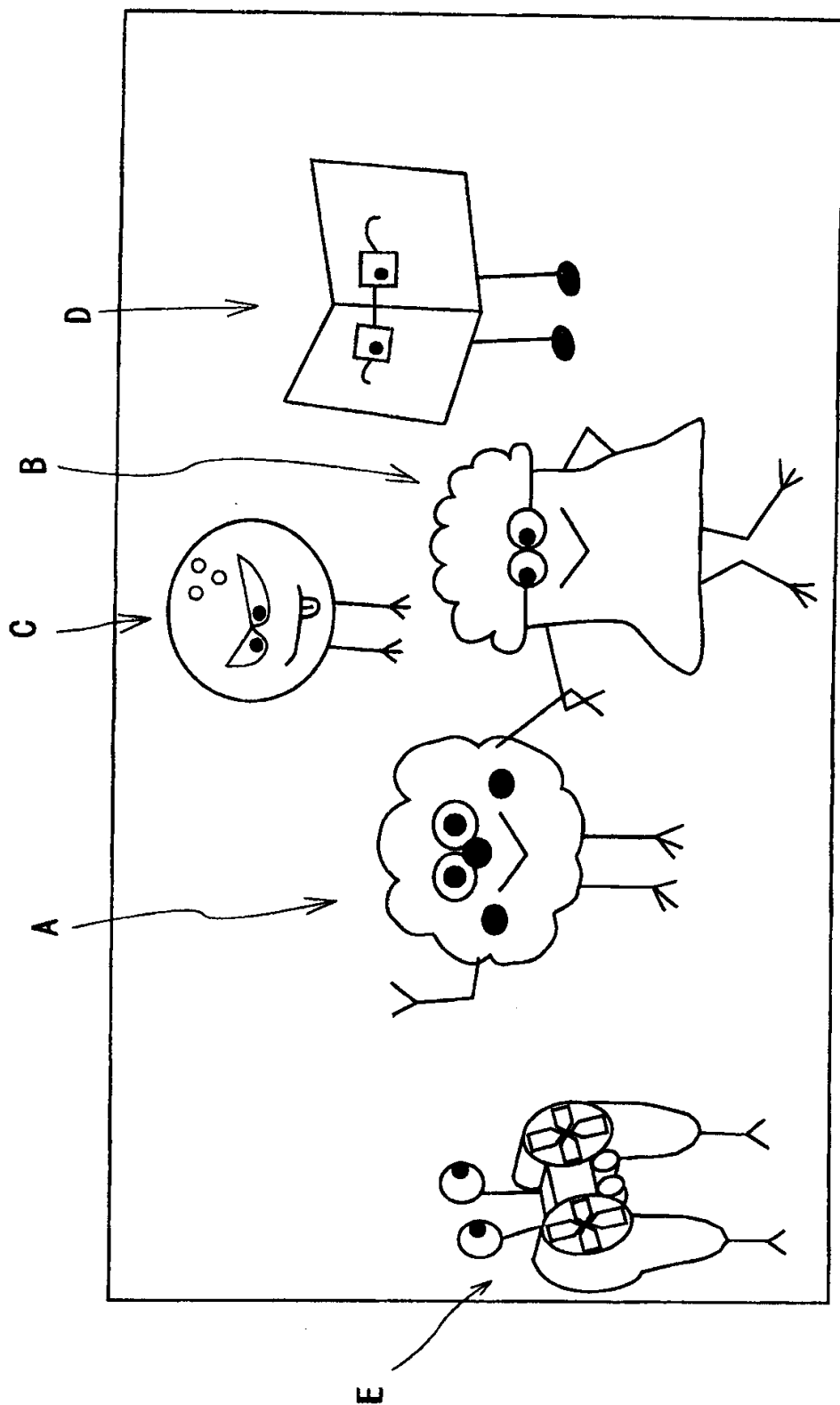


图 7

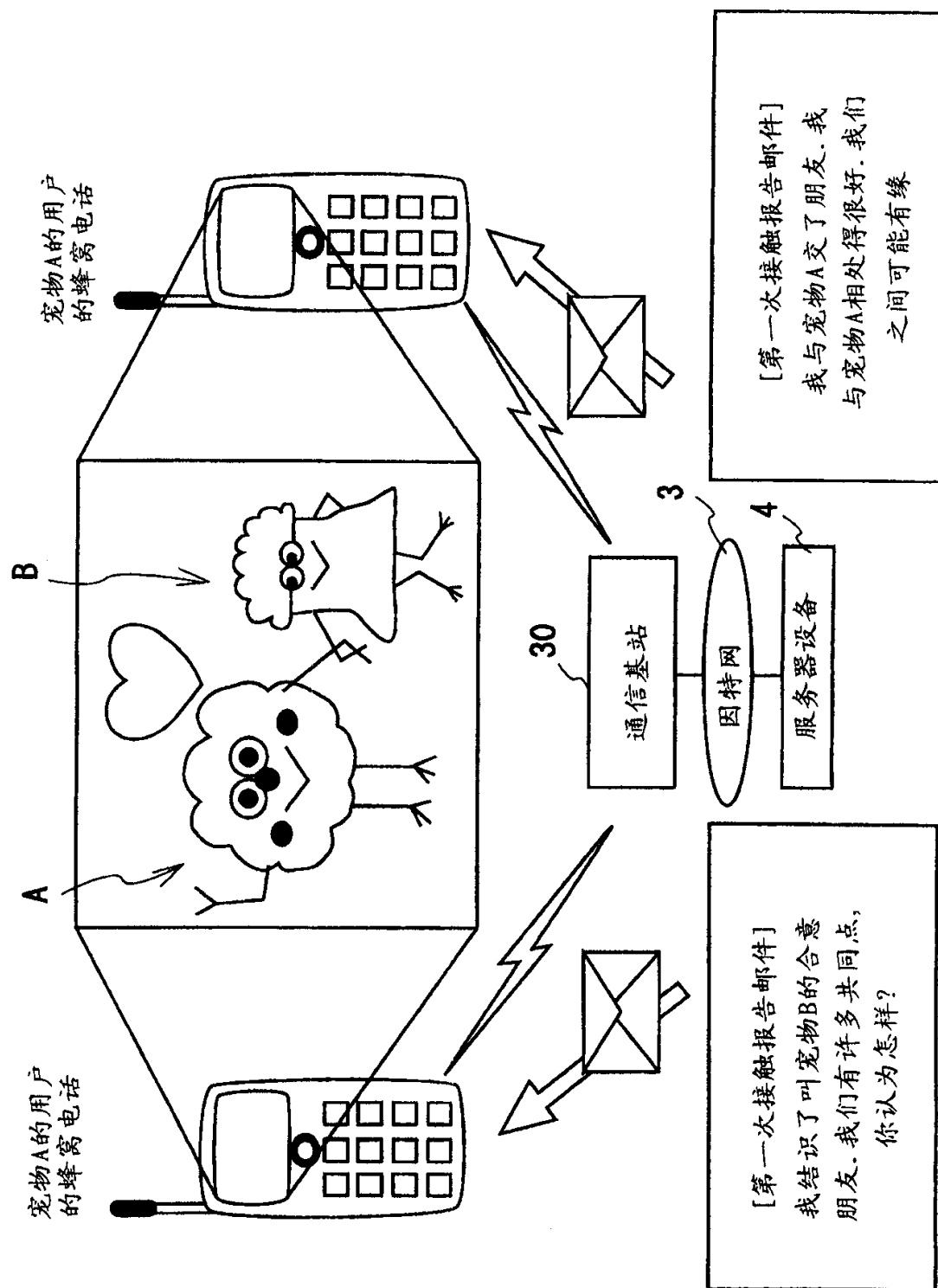


图 8

宠物搜索雷达	20块奖牌
有特定名搜索 雷达的宠物	20块奖牌
苗条药	10块奖牌
美容药	15块奖牌
变换用的黑斗篷	4块奖牌
增高	6块奖牌
字链的票错误地触卡	14块奖牌
复活的票	90块奖牌

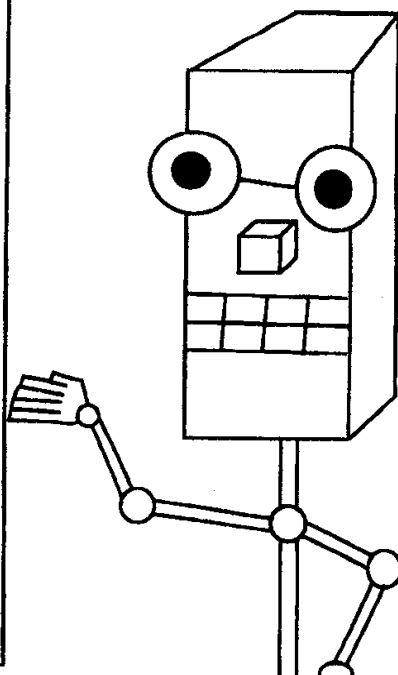


图 9

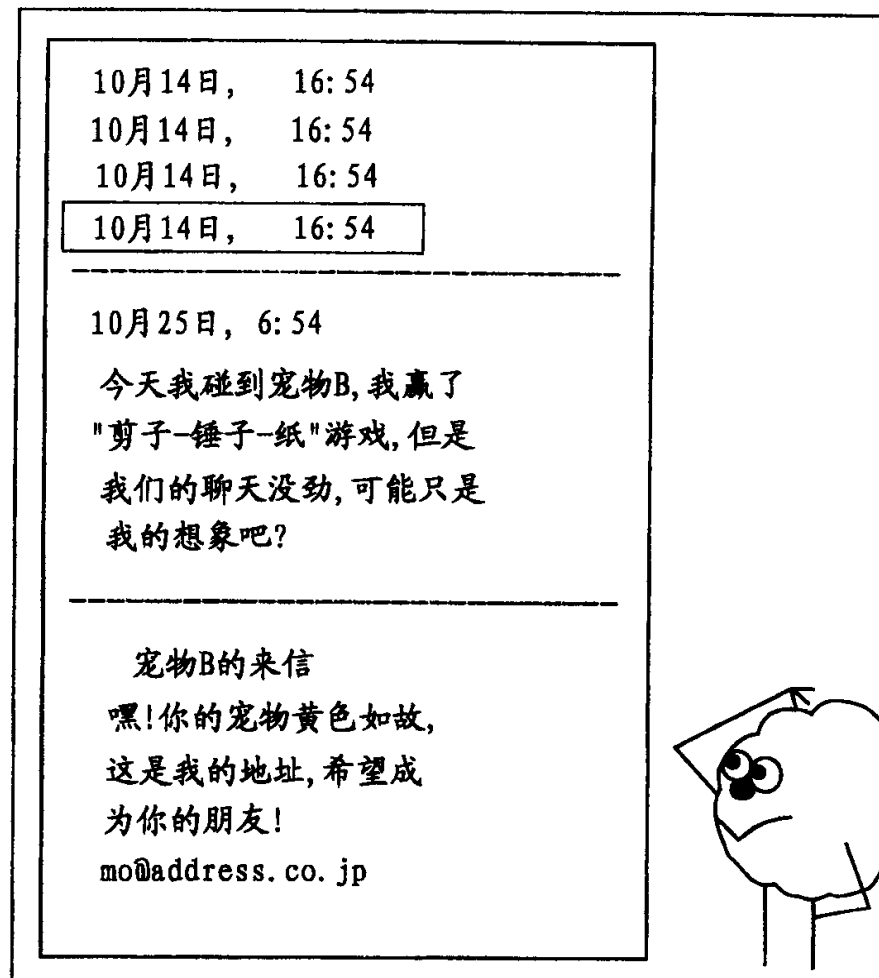


图 10