

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第4721781号  
(P4721781)

(45) 発行日 平成23年7月13日(2011.7.13)

(24) 登録日 平成23年4月15日(2011.4.15)

(51) Int.Cl.	F 1
HO4W 84/18	(2009.01) HO4Q 7/00 633
HO4W 84/10	(2009.01) HO4Q 7/00 629
HO4W 4/06	(2009.01) HO4Q 7/00 120
HO4W 52/02	(2009.01) HO4Q 7/00 423

請求項の数 8 (全 15 頁)

(21) 出願番号	特願2005-176866 (P2005-176866)
(22) 出願日	平成17年6月16日 (2005.6.16)
(65) 公開番号	特開2006-352580 (P2006-352580A)
(43) 公開日	平成18年12月28日 (2006.12.28)

審査請求日 平成20年5月20日 (2008.5.20)

(73) 特許権者	502087507 ソニー エリクソン モバイル コミュニケーションズ、エーピースウェーデン国, 221 88 ルンド
(74) 代理人	100101384 弁理士 的場 成夫
(72) 発明者	小宮 光三 東京都港区港南1丁目8番15号 ソニー・エリクソン・モバイルコミュニケーションズ株式会社内

審査官 行武 哲太郎

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】情報通信装置、情報通信システム、情報提供方法、及び、情報取得方法

## (57) 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

画像を表示可能な表示部と、

上記表示部に表示される画像を含むコンテンツとそのコンテンツを特定して所定のコンテンツ提供元から当該コンテンツを取得可能にするコンテンツ関連情報とを保持するコンテンツ保持部と、

上記コンテンツを実行するコンテンツ実行部と、

上記コンテンツ実行部で上記コンテンツの実行が開始された場合、所定期間、当該コンテンツに関連付けられているコンテンツ関連情報の送信要求が他の情報通信装置から送られてくるのを待つ受信待機状態となり、その受信待機状態で上記コンテンツ関連情報の送信要求を受信した時に、当該コンテンツ関連情報を近距離無線通信によりブロードキャスト送信する近距離無線通信部と

を有する情報通信装置。

## 【請求項 2】

上記所定期間は上記コンテンツの実行開始から実行終了までの期間を含み、

上記近距離無線通信部は、上記所定期間、上記コンテンツ関連情報の送信要求が他の情報通信装置から送られてくるのを待つ上記受信待機状態を続ける請求項1記載の情報通信装置。

## 【請求項 3】

上記近距離無線通信部は、上記コンテンツ実行部でのコンテンツ実行開始と、上記コン

テンツ実行部でのコンテンツ実行終了の何れかを、上記所定期間の開始のタイミングとして時間カウントを開始し、一定期間が経過するまで、上記コンテンツ関連情報の送信要求が他の情報通信装置から送られてくるのを待つ上記受信待機状態を続ける請求項1記載の情報通信装置。

**【請求項4】**

利用者からの指示入力を受け付ける操作部と、  
上記操作部を介した利用者からの選択指示入力に応じて、上記コンテンツ実行部でのコンテンツ実行開始と、上記コンテンツ実行部でのコンテンツ実行終了の何れかを、上記近距離無線通信部での上記所定期間の時間カウント開始のタイミングとして設定する制御部とを有する請求項3記載の情報通信装置。 10

**【請求項5】**

上記近距離無線通信部は、上記受信待機状態で上記コンテンツ関連情報の送信要求を受信してから一定期間が経過するまで、上記コンテンツ関連情報を間欠的に複数回ブロードキャスト送信し続ける請求項1記載の情報通信装置。

**【請求項6】**

上記近距離無線通信部は、上記受信待機状態で上記コンテンツ関連情報の送信要求を受信してから一定期間が経過するまで、上記コンテンツ関連情報をブロードキャスト送信し続ける請求項1記載の情報通信装置。

**【請求項7】**

画像を含むコンテンツの実行を開始した場合、所定期間、当該コンテンツを特定して所定のコンテンツ提供元からそのコンテンツを取得可能にするコンテンツ関連情報の送信要求が他の情報通信装置から送られてくるのを待つ受信待機状態となり、その受信待機状態で上記コンテンツ関連情報の送信要求を受信した時に、当該コンテンツ関連情報を近距離無線通信によりブロードキャスト送信する第1の情報通信装置と、 20

操作部を介した利用者からの情報取得指示入力に応じて、上記第1の情報通信装置へ近距離無線通信によりコンテンツ関連情報の送信要求を送り、その後上記第1の情報通信装置から近距離無線通信により送信されてきた上記コンテンツ関連情報を受信し、その受信したコンテンツ関連情報を表示部に表示させる第2の情報通信装置と  
を有する情報通信システム。

**【請求項8】**

画像を含むコンテンツのデータとそのコンテンツを特定して所定のコンテンツ提供元からそのコンテンツを取得可能にするコンテンツ関連情報とを保持するコンテンツ保持部から、コンテンツ実行部が所望のコンテンツを読み出して実行するステップと、 30

上記コンテンツ実行部で上記画像を含むコンテンツの実行が開始された場合、所定期間、近距離無線通信部が、上記コンテンツに関連付けられているコンテンツ関連情報の送信要求が他の情報通信装置から送られてくるのを待つ受信待機状態となり、その受信待機状態で上記コンテンツ関連情報の送信要求を受信した時に、当該コンテンツ関連情報を近距離無線通信によりブロードキャスト送信するステップと

を有する情報提供方法。

**【発明の詳細な説明】**

**【技術分野】**

**【0001】**

本発明は、例えば近距離無線通信により通信が可能となされた情報通信装置、少なくとも二つの情報通信装置からなる情報通信システム、一方の情報通信装置から他方の情報通信装置へ情報を提供する情報提供方法、他の情報通信装置から提供される情報を取得する情報取得方法に関する。

**【背景技術】**

**【0002】**

近年、携帯電話端末や携帯音楽プレーヤ、PDA (Personal Digital Assistant) などの携帯情報端末においては、例えば、音楽やゲームなどの多様なコンテンツデータをイン

ターネット等のネットワーク経由で購入及びダウンロードして利用可能となされているものが多い。

【0003】

また、例えば特開2004-54023号の公開特許公報（特許文献1）には、携帯端末を所持する使用者が、各自所持している携帯端末内に自らが推奨する楽曲リストを保存しておき、それら携帯端末間で楽曲リストを交換可能とした技術が開示されている。この技術によれば、各携帯端末の利用者は、今までの好みのジャンルにとらわれることなく様々なジャンルの楽曲の中から好みの楽曲を選択できるようになる。

【0004】

また、例えば特開2002-189916号の公開特許公報（特許文献2）には、WWWサーバからコンテンツを購入して携帯電話装置にダウンロードした場合に、その携帯電話装置の顧客に対してポイントを加算し、その後、携帯電話装置の顧客から別の携帯電話装置の顧客へそのコンテンツの紹介がなされたような場合には、上記別の携帯電話装置へ近距離無線により顧客IDを含む購入者情報を送信し、さらに、当該別の携帯電話装置にてそのコンテンツの購入がなされたり、当該別の携帯電話装置から他の携帯電話装置にコンテンツの紹介がなされたりした場合には、上記購入者情報を送信した元の携帯電話装置の顧客に対して更にポイントを加算するするような技術が開示されている。この技術によれば、携帯電話装置の顧客に対し、コンテンツの購買意欲や宣伝意欲を促進させることができるようになる。

【0005】

【特許文献1】特開2004-54023号公報（第1図）

【特許文献2】特開2002-189916号公報（第1図）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

ところで、例えば、ユーザが電車等に乗っている際に、偶然、隣の席に座っている人が携帯情報端末でゲームを行っているのを見て、そのゲームに興味を持ち、ユーザがそのゲームのコンテンツを取得したいと考えたとする。

【0007】

この場合、ユーザは、隣の人の携帯情報端末のディスプレイ上に表示されているゲーム画像を元にして、そのゲームのタイトルやそのゲームを提供しているサイト名、当該サイトのアドレスなど、そのゲームのコンテンツを特定するための様々な情報を類推することになる。そして、ユーザは、上記類推により得られた情報を用いて、インターネット上で上記ゲームのコンテンツを探すことになる。

【0008】

しかしながら、現状では、インターネット上に多数存在しているコンテンツ提供サイトの中から、上述のゲームのコンテンツのようにタイトル名や所在を明確に特定できていないコンテンツの情報を見つけ出すような作業は、ユーザにとって多大な労力を伴う作業となっている。また、上述のように、隣の人の携帯情報端末のディスプレイ上に表示されているゲーム画像を元にして、そのゲームのタイトルやそのゲームを提供しているサイト名、当該サイトのアドレスなど、そのゲームのコンテンツを特定するための様々な情報を類推すること自体も非常に難しい作業であり、何も情報を類推できない場合もあり得る。

【0009】

このようなことは、ユーザが取得したいコンテンツが上記ゲームである場合に限らず、例えば楽曲（携帯電話端末の着信音として用いられている楽曲も含む）であるような場合にも同様である。すなわちこの場合、ユーザは、偶然耳にした楽曲のメロディや歌詞の一部から、その曲名やその楽曲を提供しているサイト名、アドレスなど、当該楽曲のコンテンツを特定するための情報を類推しなければならず、また、当該類推により情報を得ることができたとしても、さらにその情報を元にインターネット上で上記楽曲のコンテンツを探し出さなければならない。

10

20

30

40

50

## 【0010】

一方で、上述のように、ユーザが所望のコンテンツを見つけ難いという問題は、ユーザ自身のみならず、コンテンツを提供するコンテンツプロバイダ側にとっても不利益をもたらすことになる。すなわちこの場合、コンテンツプロバイダが自ら提供しているコンテンツに興味を持っているユーザが数多く存在しているにもかかわらず、それらユーザに対してコンテンツの情報を提供できない状況が発生することになり、それらユーザにコンテンツを提供できないということは、ビジネス上の機会損失に他ならない。勿論、これは、コンテンツの送受信によるデータ通信の利用促進によって利益を上げている通信会社（例えば携帯電話会社）にとっても不利益な状況と言える。

## 【0011】

10

本発明は、このような実情に鑑みて提案されたものであり、ユーザが所望のコンテンツの情報を容易に取得することができ、また、コンテンツ提供側や通信会社側でもコンテンツ提供による利益の確保を可能とする、情報通信装置、情報通信システム、情報提供方法、及び、情報取得方法を提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0013】

本発明の情報通信装置は、画像を表示可能な表示部と、表示部に表示される画像を含むコンテンツとそのコンテンツを特定して所定のコンテンツ提供元からそのコンテンツを取得可能にするコンテンツ関連情報とを保持するコンテンツ保持部と、コンテンツを実行するコンテンツ実行部と、コンテンツの実行が開始された場合、所定期間、コンテンツ関連情報の送信要求が他の情報通信装置から送られてくるのを待つ受信待機状態となり、その受信待機状態で送信要求を受信した時に、当該コンテンツ関連情報をプロードキャスト送信する近距離無線通信部とを有することにより、上述した課題を解決する。

20

## 【0016】

また、本発明の情報通信システムは、画像を含むコンテンツの実行を開始した場合、所定期間、当該コンテンツを特定して所定のコンテンツ提供元からそのコンテンツを取得可能にするコンテンツ関連情報の送信要求が他の情報通信装置から送られてくるのを待つ受信待機状態となり、その受信待機状態でコンテンツ関連情報の送信要求を受信した時に、そのコンテンツ関連情報を近距離無線通信によりプロードキャスト送信する第1の情報通信装置と、操作部を介した利用者からの情報送信要求指示入力に応じて、第1の情報通信装置へ近距離無線通信によりコンテンツ関連情報の送信要求を送り、その後第1の情報通信装置から送信されてきたコンテンツ関連情報を受信し、その受信したコンテンツ関連情報を表示させる第2の情報通信装置とを有することにより、上述した課題を解決する。

30

## 【0018】

また、本発明の情報提供方法は、画像を含むコンテンツとそのコンテンツを特定して所定のコンテンツ提供元からそのコンテンツを取得可能にするコンテンツ関連情報とを保持するコンテンツ保持部から所望のコンテンツを読み出して実行するステップと、コンテンツの実行が開始された場合、所定期間、コンテンツに関連付けられているコンテンツ関連情報の送信要求が他の情報通信装置から送られてくるのを待つ受信待機状態となり、その受信待機状態で送信要求を受信した時に、コンテンツ関連情報を近距離無線通信によりプロードキャスト送信するステップとを有することにより、上述した課題を解決する。

40

## 【0021】

すなわち、本発明によれば、情報通信装置にてコンテンツが実行された時、その情報通信装置は、所定期間、コンテンツに関連付けられているコンテンツ関連情報の送信要求が他の情報通信装置から送られてくるのを待つ受信待機状態となり、その受信待機状態で送信要求を受信した時に、当該コンテンツ関連情報を近距離無線通信によりプロードキャスト送信する。一方、そのコンテンツ関連情報を受信した情報通信装置は、そのコンテンツ関連情報を表示する。これにより、コンテンツ関連情報を受信した側の情報通信装置のユーザは、近傍の他の情報通信装置にて実行されているコンテンツがどのようなものであるのかを知ることができる。

50

**【発明の効果】****【0022】**

本発明においては、或る情報通信装置にてコンテンツが実行された時、その情報通信装置は、所定期間、コンテンツに関連付けられているコンテンツ関連情報の送信要求が他の情報通信装置から送られてくるのを待つ受信待機状態となり、その受信待機状態で送信要求を受信した時に、当該コンテンツ関連情報が近距離無線通信によりブロードキャスト送信され、一方、そのコンテンツ関連情報を受信した情報通信装置では当該コンテンツ関連情報が表示されることにより、コンテンツ関連情報受信側の情報通信装置のユーザは、所望のコンテンツの情報を容易に取得することができる。これにより、コンテンツの利用が促進されることになるため、コンテンツ提供側や通信会社側でもコンテンツ提供による利益の確保が可能となる。

**【発明を実施するための最良の形態】****【0023】**

以下、図面を参照しながら、本発明の一実施形態について説明する。

**【0024】**

なお、本実施形態では、本発明の一例として、携帯電話端末1及び携帯電話網とインターネットを含むシステムを挙げているが、勿論、ここで説明する内容はあくまで一例であり、本発明はこの例に限定されることは言うまでもない。また、

**〔携帯電話端末の概略構成〕**

図1には、本発明実施形態の携帯電話端末1の内部概略構成を示す。

10

**【0025】**

図1において、無線通信部11は、アンテナ12が接続され、図示しないRF回路、ベースバンド変復調回路、無線プロトコル処理回路等からなり、携帯電話網の基地局を経由して、音声通話やデータ通信のための無線通信を行う。

**【0026】**

メモリ13は、ROM(Read Only Memory)、RAM(Random Access Memory)、NAND型フラッシュメモリ(NAND-type flash memory)或いはEEPROM(Electrically Erasable Programmable Read-Only Memory)などを含む記憶部である。ROMは、OS(Operating System)、制御部10が各部を制御するための制御プログラムや各種の初期設定値、フォントデータ、辞書データ、デフォルトの着信音やキー操作音、アラーム音用の報知音データ、携帯電話端末1の識別情報(端末ID、例えば電話番号)などを記憶している。NAND型フラッシュメモリ或いはEEPROMは、音楽や映像の再生を実行するためのアプリケーションプログラム、電子メールの作成や編集等を行うためのアプリケーションプログラム、その他、携帯電話端末1に搭載される各種のアプリケーションプログラムコードを保存可能となされており、また、作成や送受信された電子メールデータ、ユーザにより登録された電話帳データ、ユーザにより登録されたスケジュールデータ、ダウンロードされた音楽や映像、着信音、電子ゲーム等のコンテンツデータ、各コンテンツに各々関連付けられた後述するコンテンツ関連情報、通信履歴データ、その他、各種のユーザ設定値等を保存することも可能となされている。RAMは、制御部10が各種のデータ処理を行う際の作業領域として、隨時データを格納する。

20

30

**【0027】**

操作部14は、ユーザからの入力情報を受け付けるための入力部であり、例えば本実施形態の携帯電話端末1の図示しない筐体上に設けられているテンキーや発話キー、クリアキー、終話/電源キー、マナーキー、メモキーなどの各キー、ジョグダイアル部、或いは十字キー/タッチパネル等と、それら各キー等の操作に応じた操作データを発生する操作信号発生部とを有している。上記操作信号発生部により発生された操作データは、制御部10へ送られる。

**【0028】**

表示部15は、液晶ディスプレイ等とそのディスプレイへの表示駆動回路とを含み、制御部10からの表示信号に基づいて、上記液晶ディスプレイ上に、端末内部の情報を表示

40

50

する。

【0029】

音声再生出力部16は、ディジタル音声復号回路、D/Aコンバータ、アンプ、ステレオスピーカ等から構成されており、制御部10からの信号に基づいて音声等を出力する。

【0030】

近距離無線通信部17は、本実施形態の携帯電話端末1の周囲近傍に存在する別の情報通信端末（例えば携帯電話端末）との間で、ピア・ツー・ピアの相互通信を実現するため10に設けられている。但し、本実施形態の場合、当該近距離無線通信部17は、後述するように、必要に応じて、通信相手先を特定しないブロードキャスト送信も可能となされている。当該近距離無線通信部17は、例えばいわゆるブルートゥース（BlueTooth）方式や、赤外線通信（IrDA）、UWB（Ultra Wide Band）方式など、何れの方式が採用されても良い。なお、上記無線通信部11は基地局との間で遠距離の通信を行うのに対し、当該近距離無線通信部17の通信範囲は使用する通信方法に応じて端末の周囲に限定される。

【0031】

バッテリ18は、本実施形態の携帯電話端末1の各部に、それぞれ必要な電力を供給する。

【0032】

制御部10は、例えばCPU（Central Processing Unit）からなり、本実施形態の携20端電話端末1の全体を制御する。すなわち例えば、制御部10は、表示部15の表示制御、無線通信部11や近距離無線通信部17の制御、メモリ13への情報書き込みや読み出し制御、当該携帯電話端末1の各種設定値に応じた処理やそれら設定値のメモリ13への保存の制御、メモリ13に保存されているアプリケーションやコンテンツの実行、それに関連する各種の処理、操作部14からの入力信号に応じた各種の処理、音声再生出力部16の制御等を行う。なお、図1では図示を省略しているが、本実施形態の携帯電話端末1は、例えば、マイクロホンやLED、バイブレータ、カメラ部、時計部、外部メモリスロット、ケーブル接続端子GPS（Global Positioning System）通信部、テレビジョン放送受信部、ラジオ放送受信部等のような、従来の携帯電話端末が備えている各構成要素についても当然備えている。

【0033】

〔近距離無線通信によるコンテンツ関連情報のブロードキャスト送信〕

本実施形態の携帯電話端末は、例えばダウンロードされてメモリ13に記憶されているコンテンツや外部メモリスロットに装填された外部メモリ内に記憶されているコンテンツの実行に応じて、そのコンテンツに関連付けられている情報を、上記近距離無線通信部17からブロードキャスト送信する機能を備えている。本実施形態では、当該コンテンツに関連付けられている情報を、コンテンツ関連情報と表記している。なお、コンテンツ関連情報をブロードキャスト送信する設定にするか、或いは送信しない設定にするかについては、ユーザが任意に選択可能としても良い。

【0034】

ここで、本実施形態において、コンテンツの実行には、電子ゲーム等のアプリケーションの実行だけでなく、音楽や映像コンテンツ、着信音、アラーム音、キー操作音などの再生実行も含まれる。また、本実施形態において、上記コンテンツ関連情報は、コンテンツデータそのものではなく、そのコンテンツ名（音楽コンテンツの曲名や電子ゲームコンテンツのゲームタイトル等）、そのコンテンツを提供しているコンテンツプロバイダ名、そのコンテンツのジャンル（カテゴリ）、上記コンテンツを例えばダウンロードする際のダウンロード元のアドレス（URL）、上記コンテンツの販売価格、上記コンテンツの作成会社名や作成者名など、そのコンテンツを少なくとも特定してダウンロードするような場合に必要となる情報となされている。なお、コンテンツ関連情報は、コンテンツを一意に識別するためのコンテンツIDのみであっても良い。また、上記コンテンツ関連情報の送信時には、当該携帯電話端末を特定する端末ID（例えばその端末の電話番号や電子メー40

ルアドレスなど)を、当該コンテンツ関連情報に付加して送信するようにしても良い。

【0035】

また、本実施形態において、上記コンテンツ関連情報のブロードキャスト送信は、例えば、そのコンテンツの実行が継続されている間だけ行っても良いし、コンテンツの実行開始を時間カウントのトリガとしてそのトリガタイミングから一定期間が経過するまでの間や、コンテンツの実行終了を時間カウントのトリガとしてそのトリガタイミングから一定期間が経過するまでの間、或いは、コンテンツの実行継続中に他の携帯電話端末からコンテンツ関連情報の送信要求を受信した時点を時間カウントのトリガとしてそのトリガタイミングから一定期間が経過するまでの間だけ行っても良い。

【0036】

なお、上記コンテンツ関連情報のブロードキャスト送信は、コンテンツ関連情報の送信にかかる消費電力を抑えるために、間欠的に行なうことが望ましい。

【0037】

また、他の携帯電話端末からコンテンツ関連情報のブロードキャスト送信要求を受信した時点から一定期間が経過するまでコンテンツ関連情報のブロードキャスト送信を行うような設定は、特に、コンテンツの実行継続中にコンテンツ関連情報をブロードキャスト送信し続ける場合よりも、コンテンツ関連情報送信側の携帯電話端末をコンテンツ関連情報送信要求の受信待ち状態としておく方が消費電力が少ない場合に有効である。

【0038】

また、コンテンツの実行開始をトリガタイミングとして上記一定期間が経過するまでの間だけコンテンツ関連情報をブロードキャスト送信するように設定されている場合において、上記一定期間が経過した後もコンテンツの実行が継続されている場合には、当該コンテンツの実行が終了するまでブロードキャスト送信を行うように切り替えてても良いし、コンテンツの実行が継続されているか否かにかかわらずに、上記一定期間が経過した時点でブロードキャスト送信を停止するようにしても良い。同様に、他の携帯電話端末からコンテンツ関連情報のブロードキャスト送信要求を受信した時点をトリガタイミングとして上記一定期間が経過するまでコンテンツ関連情報のブロードキャスト送信を行うように設定されている場合において、上記一定期間が経過した後もコンテンツの実行が継続されている場合には、当該コンテンツの実行が終了するまでブロードキャスト送信を行うように切り替えてても良いし、コンテンツの実行が継続されているか否かにかかわらずに、上記一定期間が経過した時点でブロードキャスト送信を停止するようにしても良い。

【0039】

一方、コンテンツの実行継続中だけコンテンツ関連情報をブロードキャスト送信する設定になされている場合であっても、例えばコンテンツ実行開始のトリガタイミングから上記一定期間が経過する前に当該コンテンツの実行が終了したような場合には、当該一定期間が経過するまでコンテンツ関連情報のブロードキャスト送信を続けることが望ましい。

【0040】

すなわちこれらのことから判るように、本実施形態の携帯電話端末においては、上述したコンテンツの実行継続中と、コンテンツの実行開始後と、コンテンツの実行終了後と、コンテンツの実行継続中に他の携帯電話端末からコンテンツ関連情報の送信要求を受信した後の何れの場合であっても、コンテンツ関連情報のブロードキャスト送信を少なくとも一定期間以上継続するようになされている。

【0041】

本実施形態によれば、上述のように、コンテンツ関連情報のブロードキャスト送信を一定期間以上継続させることにより、上記実行されたコンテンツが、例えば着信音のようにコンテンツ実行継続時間が短時間になる可能性の高いコンテンツであったとしても、上記一定期間が経過するまでは上記コンテンツ関連情報がブロードキャスト送信されることを保障している。すなわち言い換えると、上記ブロードキャスト送信されるコンテンツ関連情報の取得を望んでいる他の携帯電話端末は、コンテンツ関連情報送信側の携帯電話端末にてコンテンツの実行が開始されてから少なくとも一定期間が経過するまでの間であれば

10

20

30

40

50

、上記ブロードキャスト送信されているコンテンツ関連情報を取得することが可能となる。

#### 【0042】

なお、本実施形態において、それら何れの設定を採用するかは、ユーザにより任意に選択可能となされても良いし、携帯電話端末において予め決められていても良い。その他、上述した各一定期間は、全て同じ長さの期間であっても良いし、それぞれ異なる長さの期間であっても良く、ユーザにより任意の長さに設定可能となされていても良い。

#### 【0043】

〔近距離無線通信によりブロードキャスト送信されたコンテンツ関連情報の受信〕

本実施形態の携帯電話端末は、他の携帯電話端末が上述したようにブロードキャスト送信したコンテンツ関連情報を受信する機能を備えている。そして、当該他の携帯電話端末から送信されたコンテンツ関連情報を受信した携帯電話端末は、その取得したコンテンツ関連情報を、少なくとも表示部15の画面上に表示する機能を備えている。

#### 【0044】

また、本実施形態の携帯電話端末は、上記受信して取得したコンテンツ関連情報に含まれるアドレスを用い、コンテンツプロバイダのサイトへ例えば自動的にアクセス、若しくはユーザからの指示によりアクセスし、そのコンテンツ関連情報に対応したコンテンツデータを例えば自動的にダウンロード、若しくはユーザからの指示によりダウンロードする機能を備えていても良い。

#### 【0045】

また、上記受信して取得したコンテンツ関連情報が、そのコンテンツを一意に識別する前記コンテンツIDのみからなる場合、例えばインターネット上に、少なくともコンテンツIDとコンテンツプロバイダのサイトへのリンクとを対応付けた所定の専用サイトを設けておくことが望ましい。この場合、当該コンテンツ関連情報を取得した側は、上記専用サイトにアクセスし、上記コンテンツIDにリンクされた上記コンテンツプロバイダのサイトへジャンプすることで、当該コンテンツIDに対応したコンテンツを取得することが可能となる。なお、コンテンツIDと対応付けられて専用サイトに用意されている情報は、上記コンテンツプロバイダへのリンク情報だけでなく、コンテンツ名やコンテンツプロバイダ名など、前述のコンテンツ関連情報と同じものが含まれていることがより望ましい。

#### 【0046】

また、上記受信したコンテンツ関連情報に送信側携帯電話端末の端末IDが付加されている場合、その端末IDには送信側携帯電話端末のユーザの個人情報が含まれていることがある。したがって、上記コンテンツ関連情報を表示部15の画面上へ表示する際には、上記端末IDについては表示しないようにすることが望ましい。そして、当該端末IDを含むコンテンツ関連情報を取得した側の携帯電話端末からコンテンツプロバイダへのアクセスがなされ、上記コンテンツ関連情報に対応したコンテンツの購入がなされたような場合に、上記端末IDがコンテンツプロバイダへ送信されるようにしても良い。この場合、当該端末IDを受け取ったコンテンツプロバイダは、その端末IDの携帯電話端末のユーザに対して、次のコンテンツ利用料金の割引やクーポン券の発行などのメリットを与えるようにしても良い。このように、端末IDの携帯電話端末のユーザに対してメリットを与えるようにした場合、そのユーザは、積極的にコンテンツを使用し、コンテンツ関連情報を周囲に送信するようになると考えられる。また、コンテンツ関連情報が積極的に送信された場合、そのコンテンツ関連情報を取得した他のユーザにより、新たにコンテンツの購入がなされる可能性が高くなるため、コンテンツプロバイダ側でもコンテンツ販売による利益を得られるようになるというメリットがある。同様に、通信会社（携帯電話通信会社）においても、通信量の増加による利益の向上というメリットが得られることになる。

#### 【0047】

さらに、コンテンツ関連情報に端末IDを付加しない場合にも、例えば、コンテンツ関連情報を積極的に送信することを条件として、そのコンテンツの販売価格を割り引く等の

10

20

30

40

50

特典を付けるようにすれば、コンテンツプロバイダ側だけでなく、当該コンテンツを購入するユーザ側にもメリットを与えることができる。

【0048】

〔コンテンツ関連情報のブロードキャスト送信側端末のシーケンス〕

図2には、例えば、コンテンツの実行開始から少なくとも一定期間が経過する前にコンテンツの実行が停止された場合には当該一定期間が経過するまでコンテンツ関連情報のブロードキャスト送信を続け、一方、コンテンツの実行開始から一定期間が経過した後もコンテンツの実行が継続している場合には当該コンテンツの実行が停止されるまでコンテンツ関連情報のブロードキャスト送信を続けるように設定された携帯電話端末側のシーケンス図を示す。

10

【0049】

この図2において、コンテンツ関連情報送信側となる携帯電話端末の制御部10は、例えば操作部14を介したユーザからの電子ゲームアプリケーションの起動要求や所望の楽曲の再生要求、電話着信や電子メール受信に応じた着信音や着信メロディの再生要求などのような、コンテンツ実行開始要求(T1)が入力されると、そのコンテンツ実行開始要求(T1)に基づいて、当該コンテンツの実行開始処理(S1)を行う。そして、当該携帯電話端末の制御部10は、近距離無線通信部17に対して、コンテンツ関連情報の報知開始要求(T2)を行う。

【0050】

上記制御部10からコンテンツ関連情報報知開始要求(T2)を受けた近距離無線通信部17は、コンテンツ関連情報の報知開始処理(S2)を行う。またこのとき、近距離無線通信部17は、前記一定期間の時間カウントを行うためのタイマ(以下、コンテンツ関連情報報知タイマと表記する。)をスタートさせる処理(S3)を行う。そして、近距離無線通信部17は、コンテンツ関連情報を周囲に定期的(間欠的)にブロードキャスト送信により報知(T3)する。

20

【0051】

一方、上記コンテンツ実行開始処理(S2)を行った制御部10は、例えば操作部14を介したユーザからの電子ゲームアプリケーションの停止要求や所望の楽曲の再生停止要求、電話着信終了や電子メール受信終了に応じた着信音や着信メロディの停止要求などのような、コンテンツ実行停止要求(T4)が入力されると、そのコンテンツ実行停止要求(T4)に基づいて、当該コンテンツの実行停止処理(S4)を行う。そして、制御部10は、近距離無線通信部17に対して、コンテンツ関連情報の報知停止要求(T5)を行う。

30

【0052】

上記制御部10からコンテンツ関連情報報知停止要求(T5)を受けた近距離無線通信部17は、後段の処理であるコンテンツ関連情報の報知終了処理(S6)へ移行するか否かの判断(S5)を行う。より具体的に説明すると、近距離無線通信部17は、上記制御部10からコンテンツ関連情報報知停止要求(T5)を受信し、且つ、コンテンツ関連情報通知タイマが上記一定期間以上経過している時に、コンテンツ関連情報報知終了処理(S6)へ移行する。

40

【0053】

そして、コンテンツ関連情報報知終了処理(S6)へ移行すると、近距離無線通信部17は、上記コンテンツ関連情報のブロードキャスト送信を停止する。

【0054】

〔ブロードキャスト送信されたコンテンツ関連情報の受信側端末のシーケンス〕

次に、図3には、図2のようにコンテンツ関連情報報知(T3)により間欠的にブロードキャスト送信されているコンテンツ関連情報を受信する携帯電話端末側のシーケンス図を示す。

【0055】

図3において、コンテンツ関連情報の取得要求側となる携帯電話端末の制御部10は、

50

例えば操作部 14 を介してユーザからコンテンツ関連情報取得開始を指示する入力 (T1 1) がなされると、近距離無線通信部 17 に対して、コンテンツ関連情報受信開始要求 (T1 2) を行う。なお、上記コンテンツ関連情報取得開始の指示は、例えば表示部 15 の画面上に表示されたメニュー項目の中から、コンテンツ関連情報取得開始指示用のメニュー項目をユーザが選択することなどにより入力される。

#### 【0056】

上記制御部 10 からコンテンツ関連情報受信開始要求 (T1 2) を受けた近距離無線通信部 17 は、コンテンツ関連情報の受信開始処理 (S1 1) を行う。またこのとき、近距離無線通信部 17 は、上記コンテンツ関連情報を受信可能な状態を維持すべき一定期間 (以下、受信期間と表記する。) の時間カウントを行うためのタイマ (以下、コンテンツ関連情報受信タイマと表記する。) をスタートさせる処理 (S1 2) を行う。ここで、上記コンテンツ関連情報受信タイマによりカウントされる上記受信期間は、上記コンテンツ関連情報送信側の携帯電話端末から前述したようにコンテンツ関連情報が間欠的にブロードキャスト送信される際の間欠送信周期よりも、少なくとも長く設定されている。これにより、当該コンテンツ関連情報取得要求側の携帯電話端末の近距離無線通信部 17 は、上記コンテンツ関連情報報知 (T3) により間欠的にブロードキャスト送信されているコンテンツ関連情報を受信することができるようになる。

#### 【0057】

上記コンテンツ関連情報の受信開始処理 (S1 1) の後、近距離無線通信部 17 は、後段の処理であるコンテンツ関連情報受信終了処理 (S1 4) へ移行するか否かの判断 (S1 3) を行う。すなわちこの場合、近距離無線通信部 17 は、上記コンテンツ関連情報受信タイマによりカウントされる上記受信期間が経過した時、上記コンテンツ関連情報受信終了処理 (S1 3) へ移行する。

#### 【0058】

そして、コンテンツ関連情報受信終了処理 (S1 4) へ移行すると、近距離無線通信部 17 は、上記コンテンツ関連情報の受信処理を終了する。

#### 【0059】

その後、近距離無線通信部 17 は、上記受信期間内に受信できた全てのコンテンツ関連情報を制御部 10 へ通知 (T1 3) する。なお、この時、複数の携帯電話端末からコンテンツ関連情報を受信できていることもあり得るし、コンテンツ関連情報が全く取得できていないこともあり得る。

#### 【0060】

上記近距離無線通信部 17 からコンテンツ関連情報を受けた制御部 10 は、コンテンツ関連情報のリストを作成 (S1 5) し、そのリストを表示部 15 に送ってディスプレイ画面上に表示 (T1 4) させる。これにより、当該携帯電話端末は、自端末の周囲の他の携帯電話端末で実行されたコンテンツの情報をユーザに対して知らせることができる。

#### 【0061】

また、上記コンテンツ関連情報をリスト表示する際には、コンテンツのジャンルに応じて分けられた (カテゴリ分けされた) リストを表示したり、ユーザが望むジャンルのリストのみを表示するようにしても良い。リストのジャンル分けや、ユーザ所望のリスト表示は、例えば表示部 15 の画面上に表示されたメニュー項目の中から、それらリスト分けを指定するためのメニュー項目をユーザが選択することなどにより行われる。

#### 【0062】

〔近距離無線通信による相手先を特定したコンテンツ関連情報の送受信〕

上述の説明では、コンテンツ関連情報をブロードキャスト送信する例を挙げたが、本実施形態の携帯電話端末は、上記コンテンツ関連情報の取得を望む他の携帯電話端末等からの要求に応じた送信 (つまり相手先を特定した状態での送信) を行うことも可能である。特にこの例は、前述のようにコンテンツ関連情報をブロードキャスト送信する場合よりも、コンテンツ関連情報送信側の携帯電話端末をコンテンツ関連情報の送信要求受信待ち状態としておく方が消費電力が少ない場合に有効である。

10

20

30

40

50

## 【0063】

ここで、相手先を特定した状態で上記コンテンツ関連情報の送信が行われる場合において、コンテンツ関連情報送信側となる携帯電話端末は、そのコンテンツの実行が継続されている間だけ、他の携帯電話端末からのコンテンツ関連情報送信要求受信待ち状態となつても良いし、コンテンツの実行開始を時間カウントのトリガとしてそのトリガタイミングから一定期間が経過するまでの間や、コンテンツの実行終了を時間カウントのトリガとしてそのトリガタイミングから一定期間が経過するまでの間だけ、他の携帯電話端末からのコンテンツ関連情報送信要求受信待ち状態となつても良い。

## 【0064】

また、本実施形態において、コンテンツの実行開始から一定期間が経過するまでの間だけ、他の携帯電話端末からのコンテンツ関連情報送信要求受信待ち状態となるように設定されている場合において、コンテンツ関連情報送信側となる携帯電話端末は、上記一定期間が経過した後もコンテンツの実行が継続されている場合には、当該コンテンツの実行が終了するまで、他の携帯電話端末からのコンテンツ関連情報送信要求受信待ち状態を続けるように切り替えて良いし、コンテンツの実行が継続されているか否かにかかわらずに、上記一定期間が経過した時点で、他の携帯電話端末からのコンテンツ関連情報送信要求受信待ち状態を停止するようにしても良い。

10

## 【0065】

一方、コンテンツの実行継続中だけ、他の携帯電話端末からのコンテンツ関連情報送信要求受信待ち状態を続ける設定になされている場合であっても、コンテンツ関連情報送信側となる携帯電話端末は、例えばコンテンツ実行開始から一定期間が経過する前に当該コンテンツの実行が終了したような場合には、当該一定期間が経過するまで、他の携帯電話端末からのコンテンツ関連情報送信要求受信待ち状態を続けることが望ましい。

20

## 【0066】

すなわちこれらのことから判るように、本実施形態の携帯電話端末においては、他の携帯電話端末からのコンテンツ関連情報送信要求受信待ち状態を、少なくとも一定期間以上継続するようになされている。

## 【0067】

本実施形態によれば、上述のように、他の携帯電話端末からのコンテンツ関連情報送信要求受信待ち状態を少なくとも一定期間以上継続させることにより、上記実行されたコンテンツが、例えば着信音のようにコンテンツ実行継続時間が短時間になる可能性の高いコンテンツであったとしても、上記一定期間が経過するまでは、他の携帯電話端末からのコンテンツ関連情報送信要求を受信できることになる。すなわち言い換えると、上記ブロードキャスト送信されるコンテンツ関連情報の取得を望んでいる他の携帯電話端末は、コンテンツ関連情報送信側の携帯電話端末にてコンテンツの実行が開始されてから上記一定期間が経過するまでの間であれば、そのコンテンツ関連情報送信側の携帯電話端末に対してコンテンツ関連情報送信要求を行うことができ、当該コンテンツ関連情報送信要求の後に上記ブロードキャスト送信されているコンテンツ関連情報を取得することが可能となる。

30

## 【0068】

なお、本実施形態において、それら何れの設定を採用するかは、ユーザにより任意に選択可能となされても良いし、携帯電話端末において予め決められていても良い。また、コンテンツの実行開始後にコンテンツ関連情報の送信要求受信待ち状態になるか、或いは、送信要求受信待ち状態とならないかの設定は、ユーザが任意に選択可能としても良い。さらに、上述した各一定期間は、全て同じ長さの期間であっても良いし、それぞれ異なる長さの期間であっても良いし、ユーザにより任意の長さに設定可能となされていても良い。

40

## 【0069】

一方、コンテンツ関連情報を要求する側の携帯電話端末は、前述のブロードキャスト送信の例の場合と同様に、操作部14を介してユーザからコンテンツ関連情報取得開始を指示する入力がなされた時に、近距離無線通信部17からコンテンツ関連情報の送信要求を行う。

50

## 【0070】

そして、コンテンツ関連情報送信側の携帯電話端末は、上記コンテンツ関連情報送信要求受信待ち状態となっている時に、他の携帯電話端末からコンテンツ関連情報の送信要求を受信すると、その携帯電話端末に向けて近距離無線通信部17からコンテンツ関連情報を送信する。

## 【0071】

なお、上記コンテンツ関連情報送信側の携帯電話端末と、上記コンテンツ関連情報要求側の受信側携帯電話端末との間の情報送受信のシーケンスは、相手方を特定した一般的な情報送受信のシーケンスに対して、上記コンテンツ関連情報送信側の携帯電話端末が上記コンテンツ関連情報送信要求待ち状態となる処理を追加するのみで実現可能となる。

10

## 【0072】

## 【まとめ】

本実施形態によれば、送信側携帯電話端末は、自端末で実行中若しくは実行直後のコンテンツに関連付けられた情報（コンテンツ関連情報）を近距離無線通信により周囲へブロードキャスト若しくは相手先を指定して送信し、一方、受信側の携帯電話端末は、受信できたコンテンツ関連情報をリスト化して画面表示するようになされているため、コンテンツ関連情報受信側の携帯電話端末のユーザは、近隣で使用されているコンテンツ関連情報を簡単に取得することができ、そのコンテンツ関連情報を元に、所望のコンテンツを取得可能となる。すなわち、本実施形態によれば、例えば、電車等で隣の席に座っている人が携帯電話端末でゲームを行っている場合や、近くに居る人の携帯電話端末から着信音がが出力された場合のように、その携帯電話端末で実行されているコンテンツを見たり、聞いたりすることができるような場合において、コンテンツ関連情報受信側の携帯電話端末のユーザは、それら近隣の携帯電話端末で実行されたコンテンツの出所や入手先を容易に知ることができ、それらコンテンツを簡単に取得することができる。

20

## 【0073】

また、本実施形態によれば、コンテンツ関連情報の送受信によるコンテンツの利用促進やコンテンツの販売量の増加により、コンテンツ提供側のプロバイダでも利益を確保することができ、また、コンテンツデータのダウンロード数増加による通信料金収入の増加により、携帯電話会社側においても利益を確保することが可能となっている。さらに、コンテンツ関連情報の送信側携帯電話端末のユーザは、そのコンテンツ関連情報の送信に応じて、様々な特典を受けることができるため、そのユーザにとっても大きなメリットが得られる。

30

## 【0074】

なお、上述した実施形態の説明は、本発明の一例である。このため、本発明は上述した実施形態に限定されることなく、本発明に係る技術的思想を逸脱しない範囲であれば、設計等に応じて種々の変更が可能であることはもちろんである。

## 【0075】

本実施形態の携帯端末は、携帯電話端末とそのシステムに限定されず、例えば近距離無線通信機能を備えたPDA(Personal Digital Assistant)や、カーナビゲーション装置、携帯型テレビゲーム装置、テレビジョン受像機のリモートコントローラ等の各種の携帯端末にも適用可能である。

40

## 【図面の簡単な説明】

## 【0076】

【図1】本発明実施形態の携帯電話端末の概略的な内部回路構成を示すブロック図である。

【図2】コンテンツ実行中にコンテンツ関連情報をブロードキャスト送信する携帯電話端末側のシーケンス図である。

【図3】間欠的にブロードキャスト送信されているコンテンツ関連情報を受信する携帯電話端末側のシーケンス図である。

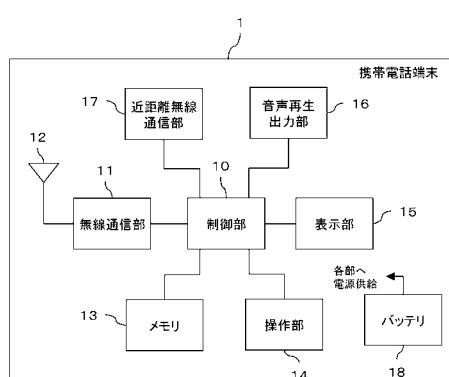
## 【符号の説明】

50

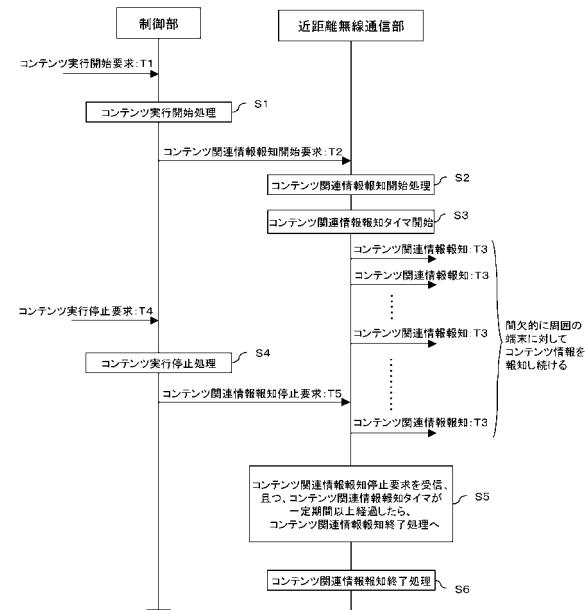
## 【0077】

1 携帯電話端末、10 制御部、11 無線通信部、12 アンテナ、13 メモリ  
 、14 操作部、15 表示部、16 音声再生出力部、17 近距離無線通信部、18 バッテリ

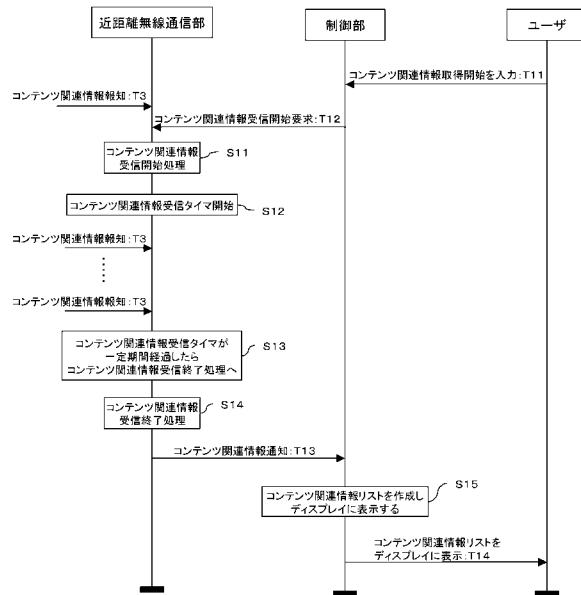
【図1】



【図2】



【図3】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2002-189663(JP,A)  
特開2004-054023(JP,A)  
特開2005-028103(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

H04B 7/24-7/26  
H04W 4/00-99/00