



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(11) 공개번호 10-2008-0096412
(43) 공개일자 2008년10월30일

(51) Int. Cl.

H04B 1/40 (2006.01)

(21) 출원번호 10-2008-0038131

(22) 출원일자 2008년04월24일

심사청구일자 없음

(30) 우선권주장

JP-P-2007-00119252 2007년04월27일 일본(JP)

(뒷면에 계속)

(71) 출원인

로무 가부시키키가이사

일본 교토후 교토시 우쿄구 사이잉 미조사키쵸 21

(72) 발명자

다나가, 마사히데

일본 교토후 교토시 우쿄구 사이잉 미조사키쵸 21
로무가부시키키가이사 내

(74) 대리인

양영준, 이중희

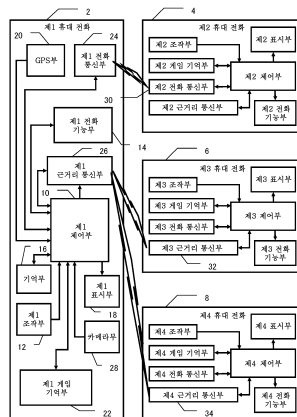
전체 청구항 수 : 총 20 항

(54) 정보 교환 장치

(57) 요약

본 발명에 따른 정보 교환 장치는, 복수의 외부 장치와 정보를 교환할 수 있는 정보 교환 장치로서, 상기 외부 장치들 중 하나와의 무선 전화 통신을 위한 전화 발신기 및 전화 수신기를 포함하는 제1 무선 통신부; 상기 제1 무선 통신부가 아닌 제2 무선 통신부; 상기 제2 무선 통신부를 통해 상기 복수의 외부 장치에 초기 정보를 발신하도록 구성된 발신부; 상기 초기 정보에 응답하여 상기 제2 무선 통신부를 통해 수신되는 상기 복수의 외부 장치로부터의 응답 정보를 처리하도록 구성된 처리부; 및 상기 처리부로부터의 결과 정보를 상기 제2 무선 통신부를 통해 상기 복수의 외부 장치로 배신하도록 구성된 배신부를 포함한다.

대표도 - 도1



(30) 우선권주장

JP-P-2007-00124218	2007년05월09일	일본(JP)
JP-P-2007-00125753	2007년05월10일	일본(JP)
JP-P-2007-00128289	2007년05월14일	일본(JP)
JP-P-2007-00130613	2007년05월16일	일본(JP)

특허청구의 범위

청구항 1

복수의 외부 장치와 정보를 교환할 수 있는 정보 교환 장치로서,

상기 외부 장치들 중 하나와의 무선 전화 통신을 위한 전화 발신기 및 전화 수신기를 포함하는 제1 무선 통신부;

상기 제1 무선 통신부가 아닌 제2 무선 통신부;

상기 제2 무선 통신부를 통해 상기 복수의 외부 장치에 초기 정보를 발신하도록 구성된 발신부;

상기 초기 정보에 응답하여 상기 제2 무선 통신부를 통해 수신되는 상기 복수의 외부 장치로부터의 응답 정보를 처리하도록 구성된 처리부; 및

상기 처리부로부터의 결과 정보를 상기 제2 무선 통신부를 통해 상기 복수의 외부 장치로 배신하도록 구성된 배신부

를 포함하는 정보 교환 장치.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 제1 무선 통신부를 통해, 발신된 정보를 합성할 수 있는 외부 장치에 상기 응답 정보에 관한 정보를 발신하고, 상기 제1 무선 통신부를 통해 상기 외부 장치로부터의 합성 정보를 수신하도록 구성된 제어부를 더 포함하고,

상기 배신부는 상기 제2 무선 통신부를 통해 나머지 복수의 외부 장치에 상기 합성 정보를 배신하도록 더 구성되는 정보 교환 장치.

청구항 3

제2항에 있어서,

상기 응답 정보에 관한 정보는 상기 처리부로부터의 결과 정보인 정보 교환 장치.

청구항 4

제2항에 있어서,

상기 응답 정보에 관한 정보는 상기 응답 정보 그 자체인 정보 교환 장치.

청구항 5

제1항에 있어서,

상기 제1 무선 통신부를 통해 외부 장치로부터 상기 초기 정보를 수신하도록 구성된 제어부를 더 포함하는 정보 교환 장치.

청구항 6

제1항에 있어서,

상기 초기 정보는 상기 외부 장치들과 공유되는 제1 부분 및 상기 제1 부분과 관련하여 선택적으로 결정가능한 제2 부분을 포함하고, 상기 정보 교환 장치는 상기 초기 정보의 상기 제2 부분을 결정하도록 구성된 조작부 및 상기 초기 정보의 상기 제1 부분과 상기 제2 부분을 표시하도록 구성된 표시부를 더 포함하는 정보 교환 장치.

청구항 7

제1항에 있어서,

상기 초기 정보는 설문 부분 및 상기 설문 부분에 응답하는 한 세트의 준비된 선택 부분을 포함하는 정보 교환

장치.

청구항 8

제1항에 있어서,

상기 발신부가 기능하는 것을 선택하도록 구성된 선택부, 상기 발신부가 기능하기 위한 조건이 만족되는지 여부를 판정하도록 구성된 판정부, 및 상기 판정부가 상기 조건이 만족되지 않았다고 판정하면 상기 선택부가 상기 발신부를 선택할 수 없게 하도록 구성된 제어부를 더 포함하는 정보 교환 장치.

청구항 9

복수의 외부 장치와 정보를 교환할 수 있는 정보 교환 장치로서,

무선 통신부;

상기 외부 장치들과 공유되는 제1 부분 및 상기 제1 부분과 관련하여 선택적으로 결정가능한 제2 부분을 포함하는 초기 정보를 상기 무선 통신부를 통해 상기 복수의 외부 장치에 발신하도록 구성된 발신부;

상기 초기 정보의 상기 제2 부분을 결정하도록 구성된 조작부; 및

상기 초기 정보의 제1 부분 및 제2 부분을 표시하도록 구성된 표시부를 포함하는 정보 교환 장치.

청구항 10

제9항에 있어서,

상기 외부 장치들 중 하나와의 무선 전화 통신을 위한 전화 발신부 및 전화 수신부를 포함하는 또 다른 무선 통신부를 더 포함하고, 처음에 언급된 무선 통신부는 다음에 언급된 무선 통신부와 다른 정보 교환 장치.

청구항 11

제9항에 있어서,

상기 제1 부분은 상기 초기 정보의 ID(identification)를 포함하고 상기 제2 부분은 상기 초기 정보의 내용들을 포함하는 정보 교환 장치.

청구항 12

제9항에 있어서,

상기 초기 정보는 설문 부분 및 상기 설문 부분에 응답하는 한 세트의 준비된 선택부를 포함하는 정보 교환 장치.

청구항 13

제12항에 있어서,

상기 설문 부분에 응답하여 상기 무선 통신부를 통해 수신되는 상기 선택 부분을 상기 복수의 외부 장치에 의한 선택 하에서 처리하도록 구성된 처리부, 및 상기 처리부로부터의 결과 정보를 상기 무선 통신부를 통해 상기 복수의 외부 장치에 배신하도록 구성된 배신부를 더 포함하는 정보 교환 장치.

청구항 14

제13항에 있어서,

상기 설문 부분 및 상기 선택 부분 각각은 상기 초기 정보의 ID(identification)를 포함하는 제1 부분 및 상기 초기 정보의 내용들을 포함하는 상기 제2 부분을 포함하는 정보 교환 장치.

청구항 15

제14항에 있어서,

상기 처리부는 상기 무선 통신부를 통해 수신되는 상기 선택 부분을 상기 ID를 포함하는 상기 제1 부분에 의해 처리하도록 구성되는 정보 교환 장치.

청구항 16

복수의 외부 장치와 정보를 교환할 수 있는 정보 교환 장치로서,

무선 통신부;

상기 무선 통신부를 통해 상기 복수의 외부 장치와 정보를 교환하도록 구성된 정보 교환 유닛;

상기 정보 교환 유닛이 기능하는 것을 선택하도록 구성된 선택부;

상기 정보 교환 유닛이 기능하기 위한 조건이 만족되는지 여부를 판정하도록 구성된 판정 유닛; 및

상기 판정 유닛이 상기 조건이 만족되지 않는다고 판정하면 상기 선택부가 상기 정보 교환 유닛을 선택할 수 없게 하도록 구성된 제어부

를 포함하는 정보 교환 장치.

청구항 17

제16항에 있어서,

상기 조건은 정보를 교환할 수 있는 적어도 하나의 외부 장치가 존재하는 것인 정보 교환 장치.

청구항 18

제17항에 있어서,

상기 조건은 정보를 교환할 수 있는 상기 외부 장치들의 수인 정보 교환 장치.

청구항 19

제18항에 있어서,

상기 조건은 정보를 교환할 수 있는 상기 외부 장치들의 상기 수가 안정적인 것인 정보 교환 장치.

청구항 20

제16항에 있어서,

상기 조건은 상기 정보 교환에 동의하는 적어도 하나의 외부 장치가 존재하는 것인 정보 교환 장치.

명세서

발명의 상세한 설명

기술분야

<1> 본 발명은, 무선 통신에 의한 정보 교환 장치에 대한 것이다.

배경기술

<2> 무선 통신에 의한 정보 교환 장치로서 전형적인 것은 휴대 전화이지만, 휴대 전화를 이용함으로써 통화 이외의 정보 교환을 행하는 것이 여러 가지 제안되어 있다. 예를 들면 하기의 일본 특개 2001-282983호 공보(이하, 특허 문헌 1이라고 부름) 또는 일본 특개 2002-49736호 공보(이하, 특허 문헌 2라고 부름)에 따르면, 휴대 전화를 이용한 시장 조사 시스템이 제안되어 있다. 또한, 일본 특개 2004-23681호 공보(이하, 특허 문헌 3이라고 부름)에는, 휴대 전화를 이용한 버추얼 구회 시스템이 제안되어 있다.

<3> 그러나, 종래의 정보 교환 장치에서는, 휴대 전화 회선이 유효이기도 하기 때문에, 이들 기능은 게임 등 휴대 전화 내부에서 행하는 기능 정도로는 용이하게 충분히 이용할 수 있는 기능으로서 일반화되어 있지 않다.

발명의 내용

해결 하고자하는 과제

<4> 본 발명의 과제는, 상기를 감안하여, 보다 손쉽게 정보 교환을 행할 수 있는 정보 교환 장치를 제공하는 데에 있다. 본 발명의 다른 과제는, 비교적 다수의 인간이 용이하게 제휴할 수 있는 정보 교환 장치를 제공하는 데에 있다.

과제 해결수단

<5> 상기한 과제를 해결하기 위해, 본 발명에 따른 정보 교환 장치는, 복수의 외부 장치와 정보를 교환할 수 있는 정보 교환 장치로서, 상기 외부 장치들 중 하나와의 무선 전화 통신을 위한 전화 발신기 및 전화 수신기를 포함하는 제1 무선 통신부; 상기 제1 무선 통신부가 아닌 제2 무선 통신부; 상기 제2 무선 통신부를 통해 상기 복수의 외부 장치에 초기 정보를 발신하도록 구성된 발신부; 상기 초기 정보에 응답하여 상기 제2 무선 통신부를 통해 수신되는 상기 복수의 외부 장치로부터의 응답 정보를 처리하도록 구성된 처리부; 및 상기 처리부로부터의 결과 정보를 상기 제2 무선 통신부를 통해 상기 복수의 외부 장치로 배신하도록 구성된 배신부를 포함한다.

<6> 본 발명의 다른 특징, 요소, 단계, 이점 및 특성은 첨부 도면을 참조한 이하의 바람직한 실시예의 상세한 설명으로부터 보다 명백해질 것이다.

발명의 실시를 위한 구체적인 내용

<7> 도 1은, 본 발명의 실시 형태에 따른 게임 장치의 제1 실시예를 도시하는 블록도이다. 실시예는 휴대 전화 시스템을 구성하고 있고, 제1 휴대 전화(2), 제2 휴대 전화(4), 제3 휴대 전화(6), 및 제4 휴대 전화(8)를 포함한다. 이들은, 기본적으로는 동일한 구성이다. 또한, 도 1에서는 간단하게 하기 위해 4개의 휴대 전화만 도시하고 있지만, 본 발명의 실시예는 다수의 휴대 전화를 전제로 한 시스템으로서, 예를 들면 근거리 통신권 내에 있는 동일한 구성의 100대 정도의 휴대 전화에 의한 시스템을 상정하고 있다.

<8> 제1 휴대 전화(2)는, 휴대 전화 전체를 제어하는 컴퓨터로 이루어지는 제1 제어부(10)를 갖고, 제1 조작부(12)의 조작에 따라서, 제1 전화 기능부(14) 등을 제어한다. 이 제1 제어부(10)의 기능은 기억부(16)에 저장된 소프트웨어에 의해 실행된다. 기억부(16)는, 또한 제1 휴대 전화(2) 전체의 제어에 필요한 여러 가지의 데이터를 일시적으로 저장한다. 또한, 제1 제어부(10)는, 제1 표시부(18)를 제어하고, 제1 조작부(12)의 조작과 제휴하는 GUI[Graphical User Interface] 표시를 행함과 함께 제어 결과의 표시를 행한다.

<9> GPS[Global Positioning System]부(20)는, GPS 시스템에 기초하여 위성 또는 가장 가까운 방송국으로부터 제1 휴대 전화(2)의 절대 위치 정보인 위도, 경도, 및 고도의 정보를 얻어 제1 제어부(10)에 보낸다. 이 절대 위치 정보는, 제1 제어부(10)의 제어에 의해 지도와 함께 제1 표시부(18)에 표시되어, 네비게이션 정보로서 제공된다.

<10> 제1 게임 기억부(22)는, 제1 휴대 전화(2)에서 가능한 게임에 대한 데이터를 기억한다. 이들 게임에 대한 데이터는 표준화되어 있어, ID에 의해 식별 가능하다. 제1 게임 기억부(22)에 기억되는 게임은, 이하에서 상세히 설명하는 바와 같이 제1 휴대 전화(2) 단독으로 즐기는 게임뿐만 아니라, 제2 휴대 전화(4) 등의 다른 다수의 휴대 전화와 제휴하여 행하는 게임을 위한 데이터를 기억하고 있다. 또한, 제1 게임 기억부(22)는, 간단히 오락을 위한 게임뿐만 아니라, 이하에서 상세히 설명하는 바와 같은 여론 조사나 정보 교환 등을 행하기 위한 데이터도 기억하고 있다. 이러한 여론 조사나 정보 교환에 대해서도, 이하의 설명에서는 「게임」이라고 총칭하고, 필요에 따라서, 협의의 「게임」, 「여론 조사」, 「정보 교환」 등으로 나누어 설명한다. 따라서, 특별히 구별한다는 취지를 언급하지 않는 한, 「게임」이라고 하는 용어는, 협의의 「게임」뿐만 아니라, 광의로 「여론 조사」, 「정보 교환」 등을 포함하며, 그 설명은 이들에 공통되는 기능을 가리키는 것으로 한다.

<11> 제1 휴대 전화(2)는, 제1 전화 기능부(14) 및 제1 전화 통신부(24)에 의해 통상의 통화를 포함하는 전화 회선을 통한 무선 통신을 행할 수 있다. 제1 휴대 전화(2)에는, 이와 별도로 무선 LAN[Local Area Network] 등에 의한 제1 근거리 통신부(26)가 구비되어 있고, 근거리 통신권 내에 존재하는 다른 휴대 전화와의 무선 통신이 가능하게 되어 있다.

<12> 이 제1 근거리 통신부(26)는 범규제 상 문제가 없는 규격에 기초하는 것으로서, 통신권은 한정되지만 전화 회선

등과 같이 요금이 발생하지 않는 것이다.

- <13> 제1 근거리 통신부(26)는, 후술하는 게임을 위한 데이터의 교신 외에, 상기한 GPS부(20)에서 취득한 절대 위치 정보를 다른 휴대 전화에 송신함과 함께, 다른 휴대 전화가 그 GPS부에서 취득한 절대 위치 정보를 수신할 수 있다. 이에 의해, 제1 표시부(18)에서 자신의 위치뿐만 아니라 다른 휴대 전화를 갖는 사람의 위치에 대해서도 동일한 지도 상에서 표시하는 것이 가능하게 되어, 양자의 상대 관계를 지도 상에서 확인할 수 있다. 그 상제에 대해서는, 동일 출원인에 의한 특허원 2007-28393 등에 기재되어 있다.
- <14> 또한, 제1 휴대 전화(2)는, 카메라부(28)를 갖고, 촬영한 화상을 기억부(16)에 기억하는 것이 가능함과 함께, 제1 전화 통신부(24)에 의해 화상을 다른 휴대 전화에 송신할 수 있다.
- <15> 제2 휴대 전화(4), 제3 휴대 전화(6), 및 제4 휴대 전화(8)는, 이미 설명한 바와 같이 제1 휴대 전화(2)와 마찬가지로의 구성을 갖는 것이며, 도 1에서는, 중복을 피하기 위해 필요없는 한 부호는 붙이지 않고 설명도 생략한다. 또한, 도 1에서, 제2 휴대 전화(4), 제3 휴대 전화(6), 및 제4 휴대 전화(8)에서의 GPS부, 기억부, 카메라부에 대하여 도시를 생략하고 있다.
- <16> 다음으로, 제1 휴대 전화(2)와 다른 휴대 전화 사이의 제휴에 대하여 설명한다. 설명은 제1 휴대 전화를 중심으로 하여 행하지만, 제2 휴대 전화(4) 등의 다른 휴대 전화도 마찬가지로 하여 기능의 중심으로 될 수 있다.
- <17> 도 1에서, 제1 휴대 전화(2)는, 예로서 제2 휴대 전화(4)와 통상의 전화 교신 상태에 있어, 제1 전화 통신부(24)와 제2 전화 통신부(30) 사이에서 무선 통신이 행해지고 있다. 또한, 도 1에서는 양자가 직접 통신을 행하고 있는 바와 같이 도시하고 있지만, 주지와 같이 휴대 전화는 통신 회선에 의한 인프라 스트럭처 통신에 의한 것이며, 실제로는 제1 전화 통신부(24)와 제2 전화 통신부(30)는, 기지국을 통한 전화 회선에 의해 통신하고 있다.
- <18> 한편, 도 1에서, 제1 휴대 전화(2)는, 예로서 제3 휴대 전화(6) 및 제4 휴대 전화(8)와 애드혹 통신을 행하고 있고, 각각 제1 근거리 통신부(26)와 제3 근거리 통신부(32) 사이, 및 제1 근거리 통신부(26)와 제4 근거리 통신부(34) 사이에서 직접 통신을 행하고 있다. 또한, 이미 설명한 바와 같이, 제1 근거리 통신부(26)는 또 다른 휴대 전화의 근거리 통신부와 직접 통신이 가능해서, 예를 들면, 제1 휴대 전화(2)로부터의 근거리 통신권 내에 있는 다수의 휴대 전화에 동일한 정보를 송신 가능하다. 한편, 수신에 대해서는, 선착 우선 또는 시간대 할당에 의해 개개의 휴대 전화로부터 개별로 정보를 수신 가능하다.
- <19> 또한, 당연히, 제1 휴대 전화(2)의 제1 전화 통신부(24)는, 제3 휴대 전화(6) 또는 제4 휴대 전화(8)에 전화를 거는 것으로써 제3 전화 통신부 또는 제4 전화 통신부 사이에서 무선 전화 접속이 가능하다. 한편, 제1 근거리 통신부(26)는, 제3 휴대 전화(6) 및 제4 휴대 전화(8)의 근거리 통신부와의 송신과 동시에 제2 휴대 전화(4)의 제2 근거리 통신부와의 정보 송신이 가능하여, 제2 근거리 통신부로부터의 정보의 개별 수신도 행할 수 있다.
- <20> 이상, 제1 휴대 전화(2)의 기능을 예로 하여 다른 휴대 전화와의 관계를 설명하였지만, 제2 휴대 전화(4), 제3 휴대 전화(6) 및 제4 휴대 전화(8)의 각각에 대해서도 마찬가지로의 기능이 있는 것은 물론이다.
- <21> 이상의 기능에 의해, 제1 휴대 전화(2), 제2 휴대 전화(4), 제3 휴대 전화(6), 및 제4 휴대 전화(8)는, 전화 통신부에 의해 각각의 사이의 통상 그대로의 양자 간 전화가 가능함과 함께, 근거리 통신부에 의해 다수의 휴대 전화의 제휴에 의한 그룹 게임을 즐길 수 있다. 나아가서는, 다수의 휴대 전화의 제휴로 여론 조사 등을 행할 수 있다.
- <22> 도 2는, 절첩식으로 되어 있는 제1 휴대 전화(2)를 연 상태에서의 외관 정면도로서, 그 주요한 구성과 함께, LCD[Liquid Crystal Display]로 이루어지는 제1 표시부(18)에 표시되는 게임의 예를 도시한 것이다. 제1 휴대 전화(2)는, 전원 키(52), 통화 키(54), 마이크(56) 및 이어폰(스피커)(58)에 의해 통상의 전화가 가능함과 함께, 카메라부(28)에서 자신의 얼굴을 비춤으로써 영상 전화도 가능하게 되어 있다.
- <23> 제1 조작부(12)는, 주로 텐키(60) 및 십자 키(62)에 의해 제1 표시부(18)의 표시를 조작함으로써 GUI를 행한다. 또한, 메뉴 키(64)는, GUI를 위해 메뉴를 내보낼 때에 조작한다.
- <24> 도 2의 제1 표시부(18)에는, 예를 들면 100인에 의해 각각의 휴대 전화에서 제휴하여 행하는 앙케이트 게임이 표시되어 있고, 설문 에리어(64)에는 일련의 설문 중의 제3문인 「당신은, 개파? 고양이파?」라고 하는 설문 표시되어 있다. 그리고 이 질문에 대하여, 제1 휴대 전화(2)의 주인 자신은, 제1 조작부(12)의 조작에 의해 「

개파」의 체크 박스에 체크를 하고 있다. 이러한 설문은, 게임에 참가하고 있는 100대의 휴대 전화 중 어느 것으로부터도 근거리 통신부에 의해 다른 휴대 전화 모두에 송신 가능하지만, 여기서는, 제1 휴대 전화(2)로부터 송신된 것으로서 설명을 진행시킨다. 또한, 이하의 설명에서는, 이와 같이 하여 근거리 통신부로부터 게임을 다른 휴대 전화에 송신하는 것을 게임의 「제창」이라고 칭하고, 이에 따라서 게임에 가입하는 것을 「참가」라고 칭한다. 또한, 게임의 송신자를 「제창자」라고 칭한다. 또한, 이와 같이 다수의 참가를 전제로 하는 게임을, 이하 대표로서 「100인 게임」이라고 칭한다.

<25> 제1 휴대 전화(2)로부터의 제창에 따라서, 참가자로부터는 각각 개별로 근거리 통신부에 의해 제1 휴대 전화(2)에 회답이 송신된다. 제1 표시부(18)의 집계 에리어(66)에는, 전체 참가자의 회답의 집계 표시되어 있다. 이 집계 결과의 정보는 전체 참가자에게도 송신된다. 따라서, 전체 참가자는 제1 표시부(18)에 표시되어 있는 것과 동일한 정보를 각각의 휴대 전화의 표시부에서 표시할 수 있다.

<26> 또한, 집계 에리어(66)의 데이터의 표시는 「리얼타임 표시」 모드와 「조건 표시」 모드에서 전환할 수 있다. 「리얼타임 표시」 모드란, 각 참가자로부터의 모여지는 회답을 도중 단계에서 시시각각 리얼타임으로 집계하고, 리얼타임으로 각 참가자에게 송신하는 모드이다. 이에 의해, 참가자는 다른 참가자의 움직임을 시시각각 알 수 있고, 이를 참고로 하여 자신의 회답을 결정할 수 있다. 이는 설문이 인기 투표인 경우 등에 적합하다.

<27> 한편, 「조건 표시」 모드는, 일정한 조건이 충족되었을 때(예를 들면, 전체 회답수가 전체 참가자의 절반에 도달하였을 때, 또는 예를 들면 「개파」와 「고양이파」 중 한쪽이 다른 쪽의 배로 되었을 때, 또는 일정한 시간이 경과할 때마다, 등)에 집계를 행하여 결과를 송신하지만, 조건이 충족되지 않는 한 도중 경과는 숨겨 두는 모드이다. 이는, 한정된 정보로부터 다른 참가자의 움직임을 읽어 자신의 회답을 결정하는 경우 등에 적합하다. 이 「조건 표시」 모드로 설정한 경우, 집계 에리어(66)의 「개파」, 「고양이파」의 집계 그래프는 조건이 충족되지 않는 한 갱신되지 않고, 전화에 조건이 충족되었을 때에 이루어진 표시가 그대로 계속된다. 또한, 이 대신에, 「조건 표시」 모드로 설정한 경우, 집계 에리어(66)의 「개파」, 「고양이파」의 집계 그래프는 조건이 충족되었을 때에 소정 시간만큼 표시하도록 하고, 다른 시간대에서는 회답수의 합계만을 표시하도록 해도 된다.

<28> 이상의 표시 모드는, 설문이 단순한アンケート 조사인 경우에서는, 어느 쪽으로 설정하는지에 그다지 의의는 없다. 그러나, 최종 집계의 소수파가 이겨 남아서 다음의 설문으로 이행할 수 있다고 하는 토너먼트 형식의 게임들이었던 경우, 다른 참가자의 움직임을 리얼타임으로 볼지, 또는 절목, 절목의 정보로부터 다른 참가자의 움직임을 읽을지의 선택은 게임의 흥을 증가시킨다. 또한 마감까지는 다른 참가자의 움직임을 보고 회답을 몇번이나 변경할 수 있는 룰이면, 표시 모드의 설정은 게임의 흥에 크게 영향을 미친다.

<29> 예를 들면, 중간 집계에서 「고양이파」가 소수파이었을 때, 게임에 이겼으면 「개파」로부터 「고양이파」로 바꾸면 되지만, 다른 참가자도 동일한 것을 생각하므로, 다음 회 집계에서는 「고양이파」가 다수파에게 역전되게 될 가능성도 있다. 이러한 다른 사람의 움직임을 어떻게 읽을지는 주가를 읽는 것과 비슷하며, 리얼타임으로 다른 참가자의 움직임을 볼 수 있는지, 또는 절목, 절목 이외의 도중 경과가 숨겨져 있어 이를 읽을 수밖에 없는지로 게임의 흥이 변한다.

<30> 또한, 상기한 양 모드의 중간적인 것으로서, 「리얼타임 표시」 모드에서 집계 표시에 소정의 지연을 거는 설정을 하고, 고의로 정보를 지연시키는 게임의 연출을 할 수도 있다.

<31> 또한, 게임은, 플레이어로서 회답에 참가하는 경우뿐만 아니라, 집계 결과를 곁에서 모니터하기만 하는 「모니터 참가」도 가능하다. 이 경우에는, 모니터로서의 흥에 따라, 「리얼타임 표시」 모드와 「조건 표시」 모드를 임의로 전환할 수 있다. 한편, 「플레이어 참가」를 한 경우에는, 다른 참가자의 움직임의 파악의 정도가 회답 변경의 움직임에 영향을 주므로, 조건을 갖추기 위해, 어느 쪽의 모드로 할지는 전체 플레이어에서 공통으로 한다.

<32> 도 3은, 본 발명의 제2 실시예의 제1 표시부(18)에 표시되는 다른 게임의 예(가령 「당지 게임」이라고 칭함)를 도시한 것이다. 제2 실시예에서는, 도 1에서의 휴대 전화의 1개(예를 들면 제4 휴대 전화(8))의 구성이 관광스팟 등에 고정 설치되어 있다. 이러한 제2 실시예의 경우, 제4 휴대 전화(8)는 그 관광스팟에 대한 정보 교환을 근거리 통신권 내에 들어간 내방자 전원에게 제창하고, 그 중의 참가자로부터의 정보를 수신함과 함께, 집계 데이터 등을 제공하는 것을 주기능으로 하고 있다.

<33> 제4 휴대 전화(8)는 당지의 관리자에 의해 수동 조작되어도 되지만, 자동적으로 정보 교환을 항상 제창함과 함

계, 참가자와의 정보 교환도 자동화하는 것이 가능하며, 그 경우에는, 휴대 전화로서의 제4 조작부, 제4 표시부 및 카메라부 등을 생략해도 되고, 외형도 통상의 휴대 전화의 형상이 아니어도 된다. 또한, 고정 설치되어 있으므로 GPS부 등도 생략해도 된다.

- <34> 도 3은, 이상과 같은 제2 실시예에서, 제1 휴대 전화(2)의 소유자가 당지를 내방한 경우의 제1 표시부(18)의 표시를 도시하고 있고, 설문 에리어(72)에는, 내방자의 속성 입력란(74)이 설치되어 있다. 내방자는 프라이버시 상 문제 없다고 생각되면, 십자 키(62) 등을 조작하여, 주소 구역별, 남녀별, 연대별로 각각 설치된 속성 입력란(74)의 체크 박스의 하나에 체크를 한다. 이들 내방자 속성 데이터는 주로 관광 스포트의 경영 상의 참고로 되는 것이다. 설문 에리어(72)에는, 또한 인기 스포트 투표란(76)이 설치되어 있어, 관광 스포트의 지도상에서 할당된 관광 스포트 번호 중, 가장 마음에 든 관광 스포트의 번호를 텐키(60) 등에 의해 입력한다.
- <35> 제1 표시부(18)의 정보 제공 에리어(78)에는, 그 관광 스포트의 지도(80)가 표시되어 있고, 지도(80) 상에서 관광 스포트 번호(82)가 할당되어 있다. 상기한 인기 스포트 투표란(76)에의 번호 입력은 이러한 지도(80)와 관광 스포트 번호(82) 중 어느 하나에 기초하여 행한다. 도 3의 예에서는, 「1」로부터 「4」까지의 관광 스포트 번호로부터 「3」이 선택되고, 인기 스포트 투표란(76)에 입력되어 있다.
- <36> 각 참가자가 송신한 인기 스포트 번호는, 제4 휴대 전화(8)에서 집계되고, 그 결과는, 득표수에 따른 인기 스포트 번호(82)의 숫자의 사이즈로 표시된다. 도 3의 예에서는, 「2」의 인기 스포트의 득표수가 가장 많으므로 사이즈가 가장 크게 표시되고, 「3」의 인기 스포트의 득표수가 가장 적으므로 사이즈가 가장 작게 표시되어 있다.
- <37> 정보 제공 에리어(78)에는 또한, 설문 에리어 정보 입력 제공자의 IP 어드레스와 대응시켜 참가자에게 발행된 참가자 번호의 아래 3자리를 대상으로 추첨을 행한 결과의 당선 번호(84)가 표시되어 있다. 참가자는, 자신의 참가자 번호가 당선 번호(84)의 표시에 해당하면 쿠폰 발행 요구 버튼(86)을 조작함으로써, 그 관광 스포트에서 사용할 수 있는 전자 쿠폰을 취득할 수 있다.
- <38> 또한, 도 3에서는 도시하고 있지 않지만, 참가자에게 관심이 있으면, 설문 에리어(72)에서 입력한 내방자 속성 데이터의 집계 결과를 수신할 수도 있다. 이상의 제2 실시예는, 당지측에서 필요로 하는 정보 수집 및 협력에 의 인센티브로서의 관광 정보의 제공 등이 게임 콘텐츠로 되어 있는 단순한 예이지만, 당지 퀴즈나 출신지별 대전 등 콘텐츠의 연구에 의해, 더욱 게임성을 높이는 것도 가능하다.
- <39> 도 4는, 본 발명의 제3 실시예의 제1 표시부(18)에 표시되는 다른 게임의 예를 도시한 것이다. 제1 실시예 및 제2 실시예에서는, 근거리 통신부의 통신권 내에 있는 휴대 전화 사이에 한정되어 있었지만, 제3 실시예에서는 이에 광역 서버가 관여하고, 근거리 통신부에 의한 교신 률을 통일하여 지배함과 함께 그 집계 결과를 전화 통신부를 통한 인터넷에 의해 집계하고, 이를 다시 집계함으로써, 근거리 통신권을 초월한 광역의 조사 등을 가능하게 하는 것이다.(이와 같이 광역 서버가 관여하는 게임을 임시로 「광역형 게임」이라고 칭함.)
- <40> 도 4는, 이러한 제3 실시예에서, 지지 정당의 가두 샘플 조사를 행하는 경우를 예시하고 있다. 또한, 제3 실시예에서는, 예로서, 광역 서버의 지배 하에 있는 제1 휴대 전화(2)가 제창자로 되고, 광역 조사의 제창을 근거리 통신권 내에 송신한다. 구체적으로는, 제1 휴대 전화(2)의 소유자는 지지 정당 조사원이며, 가두 조사를 위해 예를 들면 공원이나 역전에 나가서, 부근의 사람들에게 가두 조사에의 협력을 호소하는 「게임 제창」을 행한다.
- <41> 도 4의 제1 표시부(18)는, 제창자로 되어 있는 제1 휴대 전화(2)에서의 표시이지만, 동일한 표시가 제2 휴대 전화(4) 등의 참가자의 휴대 전화의 표시부에 표시된다. 표시부의 설문 에리어(92)에는, 지지 정당 체크 박스(94), 및 조사 참가자의 속성 입력란(96)이 설치되어 있다. 조사 참가자는, 십자 키(62) 등을 조작하여 지지 정당 체크 박스(94)의 1개에 체크를 함과 함께, 프라이버시 상 문제없다고 생각하면, 남녀별, 연대별로 각각 설치된 속성 입력란(96)의 체크 박스의 하나에 체크를 한다.
- <42> 참가자가 입력한 데이터는, 제1 휴대 전화(2)의 제1 근거리 통신부(26)에 송신되고, 제1 제어부(10)에서 집계된 후, 제1 전화 기능부(14)로부터 광역 서버에 송신된다. 광역 서버는 각 조사원을 통괄하고 있으며, 각 가두에 출장하고 있는 조사원으로부터 마찬가지로의 근거리권 집계 결과를 휴대 전화 회선에서 수신한다. 조사원의 출장지는 동일 시내나 동일 도도후깡 내에 한정해도 되고, 전국에 흩어진 조사원에게 샘플 조사를 의뢰해도 된다. 이러한 조사원은 광역 서버 관리자와 고정적으로 계약하고 있는 자에 한하지 않고, 조사 시마다, 현지에서 모집해도 된다.
- <43> 광역 서버는 각 조사원으로부터의 데이터를 집계하여, 광역 통계 데이터를 작성한다. 이 광역 통계 데이터는 광역 서버 자체에서 분석됨과 함께, 각 조사원에게 휴대 전화 회선으로 배신된다. 이를 취득한 각 조사원은,

부근의 참가자에게 근거리 통신부에 의해 광역 통계 데이터를 전송한다. 이상에 의해, 각 조사원은 물론 각 참가자 모두가 광역 통계 데이터를 공유할 수 있어, 자신이 참가한 조사 결과를 알 수 있다.

- <44> 도 4의 제1 표시부(18)에서의 광역 통계 데이터란(98)에는, 광역 조사의 참가자가 연대별, 남녀별로 합계되어 모수(100)로서 표시되어 있다. 또한, 통계 결과로서 남녀별의 지지 정당 분포 그래프(102) 및 연대별 지지 정당 분포 그래프(104)가 표시된다.
- <45> 이상과 같이 본 발명의 특징에 따르면, 지지 정당 조사나 내각 지지율 등의 조사에서, 전화에 의한 개별 조사보다도 효율적으로 샘플링 조사가 가능하게 됨과 함께, 근거리 통신권의 선택과 배치에 의해, 플렉시블하고 신뢰성이 높은 여론 조사가 가능하게 된다. 또한, 이러한 광역형에서도, 콘텐츠의 연구대로 보다 단순한 조사에 머물지 않는 게임성이 높은 프로그램을 준비할 수 있다.
- <46> 도 5 이하는, 도 1의 제1 휴대 전화(2)에서의 제1 제어부(10)의 동작을 도시하는 플로우차트이지만, 제2 휴대 전화(4) 이하의 다른 휴대 전화에도 공통으로 적용되는 것이다. 또한, 도 5 이하의 플로우차트는 상기한 제1 실시예 내지 제3 실시예 중 어느 하나에도 대응할 수 있도록 구성된 것이지만, 기본적으로는 제1 실시예에 의거하여 설명하고, 적절하게, 제2 실시예 및 제3 실시예에서의 기능에 대해서도 코멘트한다.
- <47> 도 5는, 게임에 들어가기 위한 게임 메뉴 플로우차트로서, 도 2의 메뉴 키(64)의 조작 등에 의해 플로우차트가 개시된다. 플로우차트가 개시되면, 우선, 스텝 S2에서, 근거리 통신권 내에 다른 휴대 전화를 갖고 있는 사람이 있는지의 여부가 체크된다. 그리고, 한 사람이라도 근거리 통신권내자가 있으면 스텝 S4로 진행하고, 가능한 모든 근거리권내자의 모니터를 행한다. 이 모니터는 선착순 우선 등 소정의 교통 정리 프로세스에 따라, 개개의 통신권내자의 휴대 전화와의 사이에서 소정 시간만큼 개별의 정보 교환을 시도하는 프로세스이다.
- <48> 스텝 S4에서의 모니터 시간이 경과하면 스텝 S6으로 진행하고, 검출할 수 있던 권내자 수가 소정수(예를 들면 50명) 이상인지의 여부를 체크한다. 그리고 소정수 이상의 권내자가 있으면 스텝 S8로 진행하고, 검출한 권내자 수를 축적하여 스텝 S10으로 진행한다. 스텝 S10에서는, 권내자 수의 축적을 개시하고 나서 소정 시간이 경과하였는지의 여부를 체크하고, 경과하고 있지 않으면 스텝 S2로 되돌아간다. 이하, 스텝 S2에서 근거리권내자가 검출되지 않게 되거나, 또는 스텝 S6에서 소정수 이상의 권내자가 검출되지 않게 되거나 하지 않는 한, 소정 시간의 경과까지 스텝 S2 내지 스텝 S10을 반복한다. 그 동안, 스텝 S8에 이를 때마다 권내자 수의 축적이 행해진다.
- <49> 스텝 S10에서 소정 시간이 경과한 것이 검출되면 스텝 S12로 진행하고, 축적된 권내자 수의 평균이 소정 이상인지의 여부를 체크한다. 그리고 이 평균값이 소정 이상이면, 안정적으로 소정수 이상의 통신권내자가 주위에 있게 되므로, 다수를 전제로 한 게임이나 조사가 가능하다고 간주하고, 스텝 S14로 진행하여 「100인 게임」으로 분류되는 게임을 메뉴에 표시한다. 이 표시는 통상의 게임 메뉴에 혼재하도록 추가할 수도 있고, 「100인 게임」만을 분류하여 메뉴 표시하도록 해도 된다.
- <50> 다음으로, 스텝 S16에서 실시 중인 「100인 게임」이 있는지의 여부를 체크하고, 있으면 스텝 S18로 진행하여 실시 중인 「100인 게임」의 일람을 메뉴 표시한다. 이 표시는, 구체적으로는 스텝 S14에서 리스트업된 게임 중, 실시 중인 것의 색을 변화시킬지 마크를 붙일지의 표시로 된다. 이는, 색이 서로 다르거나 또는 마크가 붙어 있는 게임에 대하여 근변에서 누군가가 이미 제창을 행하고, 이에 참가하는 것이 가능한 것을 나타낸다. 이 메뉴가 표시되면 게임을 지정하여 이에 참가하기 위한 조작이 가능하게 되고, 스텝 S20에서 그 조작이 행해졌는지의 여부를 체크된다.
- <51> 소정 시간 내에 이러한 참가 선택 조작이 행해진 것의 검출이 없으면 스텝 S22로 진행한다. 한편, 스텝 S16에서 실시 중인 「100인 게임」이 있는 것이 검출되지 않았을 때에는, 직접 스텝 S22로 진행한다. 스텝 S22에서는, 스텝 S14에서 표시된 「100인 게임」 메뉴 중으로부터 현재 제창되어 있지 않은 게임을 새롭게 제창하는 조작이 있었는지의 여부를 체크한다. 조작의 검출을 할 수 없으면 스텝 S24로 진행하고, 게임 메뉴의 표시를 종료시키는 조작이 있었는지의 여부를 체크한다.
- <52> 스텝 S24에서 게임 메뉴 종료 조작이 검출되지 않았을 때에는 스텝 S2로 되돌아가서, 이하, 소정의 조건으로 되지 않는 한, 스텝 S2 내지 스텝 S24를 반복한다. 또한, 소정의 조건이란, 스텝 S2에서 근거리권내자가 검출되지 않는 것, 스텝 S6에서 소정수 이상의 권내자가 검출되지 않는 것, 스텝 S12에서 축적된 권내자 수의 평균이 소정 이상인 것이 검출되지 않는 것, 스텝 S20에서 실시 중 게임의 참가 선택 조작이 검출되는 것, 스텝 S22에서 게임 개시 제창 조작이 검출되는 것, 및 스텝 S24에서 게임 메뉴 종료 조작이 검출되는 것 중 어느 하나이다.

- <53> 한편, 스텝 S24에서 게임 메뉴 종료 조작이 검출되면 스텝 S26으로 진행하고, 게임 데이터 갱신 처리를 행한 후에 플로우차트를 종료한다. 스텝 S26의 게임 데이터 갱신 처리의 상세에 대해서는 후술한다.
- <54> 또한, 스텝 S20에서 실시 중 게임의 참가 선택 조작이 검출되면, 스텝 S28로 진행하여, 게임 참가 처리로 진행한다. 스텝 S28의 게임 참가 처리의 상세에 대해서는 후술한다.
- <55> 또한, 스텝 S22에서 게임 개시 제창 조작이 검출되면, 스텝 S30으로 진행하여, 게임 제창 처리로 진행한다. 스텝 S30의 게임 제창 처리의 상세에 대해서는 후술한다.
- <56> 또한, 스텝 S2에서 근거리권내자가 검출되지 않는 경우, 또는 스텝 S6에서 소정수 이상의 권내자가 검출되지 않는 경우, 또는 스텝 S12에서 축적된 권내자 수의 평균이 소정 이상인 것이 검출되지 않는 경우에는 모두 스텝 S32로 진행하고, 게임 메뉴 표시에서 「100인 게임」 메뉴를 비표시로 한다. 이에 의해, 「100인 게임」의 선택이 불가능하게 됨과 함께, 실시 불가능한 게임 메뉴를 표시함에 따른 사용자의 혼란을 방지한다.
- <57> 다음으로, 스텝 S34에서는, 스텝 S32에서 표시된 통상 게임의 1개를 선택하는 조작이 행해졌는지를 체크한다. 조작이 검출되면 스텝 S36의 통상 게임 처리로 진행한다. 이 통상 게임 처리에서는, 종래 대로의 통상 게임이 실시된다.
- <58> 한편, 스텝 S34에서 게임 선택 조작이 검출되지 않았을 때에는, 스텝 S24로 이행하고, 게임 메뉴 종료 조작이 검출되지 않으면 스텝 S2로 되돌아간다. 이 경우, 스텝 S2에서 근거리권내자가 검출되지 않거나, 스텝 S6에서 소정수 이상의 권내자가 검출되지 않거나, 스텝 S12에서 축적된 권내자 수의 평균이 소정 이상인 것이 검출되지 않으면, 다시 스텝 S32에 도달하고, 이하, 이들 중 어느 하나를 경유하여 스텝 S32 내지 스텝 S34를 반복한다.
- <59> 또한, 상기와 같이 하여 스텝 S34로부터 스텝 S24로 이행하는 것이 가능하도록 구성함으로써, 스텝 S2로 되돌아가서 근거리권내자가 검출된 경우, 조건에 따라서는 스텝 S14로 진행하여 「100인 게임」의 메뉴 표시의 루프에 들어가는 것도 가능하다.
- <60> 이상과 같이, 도 5의 플로우차트는, 그 루프의 반복 중에서의 조건 변화에 따라, 스텝 S14의 「100인 게임」 메뉴 표시와 스텝 S32의 「100인 게임」 메뉴 비표시 사이에서 표시가 자동적으로 절환된다.
- <61> 또한, 도 3의 제2 실시예에서의 「당지 게임」의 경우, 당지에 고정 설치되어 있는 휴대 전화(이하, 당지 고정 설치 휴대 전화라고 부름)의 구성으로부터는 근거리 통신권내자의 유무나 수에 상관없이, 항상 당지 게임의 제창이 자동 발신되고 있다. 이에 대응하기 위해서는, 도 5의 플로우차트의 스텝 S2에서 검출되는 근거리 통신권내자가 당지 고정 설치 휴대 전화라고 특정할 수 있었을 때에 직접 스텝 S18로 이행하도록 구성한다. 이에 의해, 당지 고정 설치 휴대 전화와의 근거리 통신이 가능한 권내에 들어간 경우에는, 그것이 자신 한 사람뿐일 때라도 「당지 게임」이 실시 중인 것이 표시되고, 이에 참가하는 것이 가능하게 된다.
- <62> 도 6은, 도 5의 스텝 S28에서의 게임 참가 처리의 상세를 도시하는 플로우차트이다. 플로우차트가 개시되면, 우선 스텝 S42에서, 게임의 나머지 시간이 표시된다. 이에 의해 참가하고자 하고 있는 게임의 진척 상황을 알 수 있다.
- <63> 다음으로 스텝 S44에서 게임 개시 후 소정 시간이 경과하였는지의 여부가 체크된다. 소정 시간이 경과하고 있지 않으면 스텝 S46으로 이행하고, 플레이어 참가한다는 취지의 조작이 소정 시간 내에 이루어졌는지의 여부가 체크된다. 이 조작이 소정 시간 내에 검출되지 않을 때에는, 스텝 S48로 진행하고, 선택한 게임에의 모니터 참가가 확정된다.
- <64> 다음으로 스텝 S50에서 「조건 표시」를 선택하는 조작이 소정 시간 내에 있었는지의 여부를 체크한다. 이 조작이 소정 시간 내에 검출되지 않으면 스텝 S52로 진행하여 「리얼타임 표시」 모드를 확정하고, 스텝 S53의 100인 게임 처리로 이행한다. 100인 게임 처리의 상세는 후술한다. 이와 같이 스텝 S46으로 진행한 후, 소정 시간 경과할 때까지 아무것도 조작하지 않으면 자동적으로 스텝 S52에 도달하고, 「리얼타임 표시」 모드에서의 「모니터 참가」가 확정된다. 한편, 스텝 S50에서 「조건 표시」를 선택하는 조작이 소정 시간 내에 있었던 것이 검출되면 스텝 S54로 진행하고, 「조건 표시」 모드를 확정하여 스텝 S53의 100인 게임 처리로 이행한다.
- <65> 이에 대하여, 스텝 S46에서 플레이어 참가한다는 취지의 조작이 소정 시간 내에 이루어진 것이 검출되었을 때에는 스텝 S56으로 진행하고, 참고 데이터를 표시시킨다는 취지의 조작이 소정 시간 내에 행해졌는지의 여부를 체크한다. 그리고 이 조작이 검출되면 스텝 S58로 진행하고, 현재의 참가자수를 표시한다. 또한 스텝

S60에서는, 참가자의 속성을 통계 처리한 데이터를 표시하고, 스텝 S62로 이행한다.

- <66> 스텝 S58 및 스텝 S60에서 표시되는 상기한 참고 데이터는 게임에의 관심도에 영향을 주는 것으로서, 참가를 최종 결정하기 전에 특히 이들을 알고자 할 때에는, 데이터 표시 조작을 행하면 이것이 스텝 S56에서 검출되고, 상기와 같이 참고 데이터가 표시된다. 한편, 플레이어 참가 조작을 행하고 나서 소정 시간 아무것도 조작하지 않으면 스텝 S56으로부터 직접 스텝 S62에 도달하고, 참고 데이터는 표시되지 않는다. 이와 같이, 특히 관심이 없는 경우에는 번잡한 참고 데이터 표시는 자동적으로 생략된다.
- <67> 스텝 S62에서는, 실시 중인 표시 처리에 동의한다는 취지의 조작 소정 시간 내에 행하였는지의 여부가 체크된다. 이미 설명한 바와 같이, 「플레이어 참가」를 한 경우에는, 다른 참가자의 움직임의 파악의 정도가 회답 변경의 움직임에 영향을 주므로, 「리얼타임 표시」 모드 또는 「조건 표시」 중 어느 쪽의 모드로 할지는 전체 플레이어에서 공통으로 하여 게임이 실시된다. 그리고, 나중에 참가하는 사람도, 이와는 서로 다른 표시 모드로 참가할 수는 없다. 따라서, 스텝 S62에서 동의 조작이 있었던 것이 검출되면 스텝 S64로 진행하고, 표시 모드를 실시 중인 것으로 강제 설정한다.
- <68> 다음으로, 스텝 S66에서는, 실시 중인 게임에, 남녀, 연령 등의 속성 데이터를 참가자가 제공할 필요가 있는 것 인지의 여부가 체크된다. 그리고, 속성 데이터의 제공이 필요하면 스텝 S68로 진행하여 소정 시간 내에 속성 데이터 제공에 동의한다는 취지의 조작이 있었는지의 여부를 체크한다. 이 조작은, 구체적으로는, 속성 데이터를 체크 박스 등에 의해 입력하는 것에 상당한다. 이 입력이 소정 시간 내에 있으면 스텝 S70으로 진행하고, 입력된 속성 데이터를 제창자에게 송신한다. 이상으로써 스텝 S72에서 플레이어 참가를 확정하고, 스텝 S53의 100인 게임 처리로 이행한다.
- <69> 또한, 스텝 S66에서 실시 중인 게임이 속성 데이터의 제공을 요구하지 않는 종류의 것이었을 때에는 스텝 S66으로부터 직접 스텝 S72로 이행하고, 플레이어 참가를 확정하여 스텝 S53의 100인 게임 처리로 이행한다.
- <70> 한편, 스텝 S44에서 게임 개시 후 소정 시간이 이미 경과하고 있었을 때에는 스텝 S74로 진행하고, 플레이어 참가가 이미 마감되어 있어, 모니터 참가만 할 수 있다는 취지를 표시한다. 이를 보고 관심을 잃어버린 참가 희망자는 참가 중지 조작을 행할 수 있다. 스텝 S76에서는, 이 참가 중지 조작의 유무가 판정된다. 그리고 스텝 S74에서의 표시 후 소정 시간 내에 참가 중지 조작이 있었을 때에는 스텝 S78로 진행하고, 게임에의 참가 선택을 캔슬하여 플로우차트를 종료한다.
- <71> 또한, 소정 시간 내에 참가 중지 조작을 하지 않았던 경우에는 스텝 S46으로 진행한다. 그리고, 이 경우에는 스텝 S46에서의 플레이어 참가 조작은 불가로 되고, 자동적으로 즉석에서 스텝 S48로 진행하여 모니터 참가를 확정한다. 이와 같이, 플레이어 참가가 불가능한 경우에는, 소정 시간 경과할 때까지 아무것도 조작하지 않으면 자동적으로 모니터 참가가 결정된다.
- <72> 또한, 스텝 S62에서 실시 중 표시 처리 동의 조작을 소정 시간 내에 행한 것이 검출되지 않는 경우에는 스텝 S78로 진행하여 게임에의 참가 선택을 캔슬한다. 이와 같이, 실시 중인 「리얼타임 표시」 모드 또는 「조건 표시」 모드에서는 흥이 솟아나지 않고, 게임에 참가하는 관심을 잃어버렸을 때에는, 플레이어 참가한다는 취지의 조작을 행한 상태로 소정 시간 경과할 때까지 아무것도 조작하지 않으면, 게임에의 참가가 자동적으로 캔슬된다.
- <73> 또한, 스텝 S68에서 속성 데이터 제공 동의 조작을 소정 시간 내에 행한 것이 검출되지 않는 경우에도 스텝 S78로 진행하여 게임에의 참가 선택을 캔슬한다. 이와 같이, 프라이버시 상, 실시 중인 게임에서 요구되는 속성 데이터를 제공하고 싶지 않을 때에는, 플레이어 참가한다는 취지의 조작을 행한 상태로 소정 시간 경과할 때까지 아무것도 조작하지 않으면 게임에의 참가가 자동적으로 캔슬된다.
- <74> 도 7은, 도 5의 스텝 S30에서의 게임 제창 처리의 상세를 도시하는 플로우차트이다. 플로우차트가 개시되면, 우선 스텝 S82에서, 제창 가능 게임의 일반 메뉴를 표시한다. 다음으로, 스텝 S84에서, 그 중 「광역형 게임」만의 메뉴의 표시를 선택하는 조작을 소정 시간 내에 행하였는지의 여부가 체크된다. 이러한 「광역형 게임」의 데이터는 광역 서버측에서 기획되는 대로, 그 물과 함께 전화 회선을 통하여 각 휴대 전화의 전화 통신부에 배신되고, 게임 기억부에 기억된다.
- <75> 스텝 S84에서 광역형 게임 메뉴 선택 조작이 있었던 것이 검출되면 스텝 S86으로 진행하고, 게임 메뉴가 각각의 룰 개요와 함께 표시된다. 플로우차트는 이 표시를 계속한 상태로 스텝 S88로 진행한다. 한편, 스텝 S84에서 광역형 게임 메뉴 선택 조작이 있었던 것이 검출되지 않는 경우에는, 직접 스텝 S88로 진행한다.

- <76> 스텝 S88에서는, 스텝 S82 또는 스텝 S86에서 표시된 게임 메뉴 중 1개를 선택하는 조작이 메뉴 표시로부터 소정 시간 내에 검출할 수 있었는지의 여부를 체크한다. 그리고 선택이 행해진 것을 검출하면 스텝 S90으로 진행한다. 한편 스텝 S88에서 소정 시간 내에 메뉴 선택 조작이 검출되지 않았을 때에는, 메뉴 내의 기존 게임에서는 만족할 수 없는 것이라고 판단하고, 스텝 S92의 오리지널 게임 제창 처리로 진행하고, 그 종료로서 스텝 S90으로 진행한다. 또한, 스텝 S92의 오리지널 게임 제창 처리의 상세는 후술한다.
- <77> 스텝 S90에서는, 선택된 게임의 ID를 근거리 통신부로부터 발신함으로써 게임을 제창한다. 또한, 스텝 S92의 오리지널 게임 제창 처리로부터 스텝 S90에 도달한 경우에는 게임 ID와 함께 게임 내용의 데이터도 송신한다. 또한 스텝 S94에서 게임에의 참가 기한을 송신하고, 스텝 S96에서 참가자 응답의 유무를 체크한다. 이 경우, 도 5의 스텝 S4와 마찬가지로, 복수 참가자로부터의 응답이 겹치지 않도록 선착순 우선 등 소정의 교통 정리 프로세스를 강구하여 참가자를 개별로 체크한다.
- <78> 스텝 S96에서 참가자의 응답을 개별로 검출할 수 있으면 스텝 S98로 진행한다. 스텝 S98에서 응답자가 게임에 필요한 속성을 충족시키고 있는지를 체크한 후, 그 속성 OK의 참가자의 IP 어드레스를 기억하고, 인원수의 누적 이 소정수 이상으로 되어 있는지의 여부를 체크한다. 그리고 속성 OK의 참가자가 소정수 이상 있으면 스텝 S100으로 진행하여 게임의 성립 및 개시의 취지를 근거리 통신부로부터 참가자에게 송신한다. 그리고 스텝 S101에서, 게임 오버를 향한 카운트다운을 개시하고, 스텝 S102에서, 표시 모드를 결정한 후, 스텝 S103의 100인 게임 처리로 이행한다.
- <79> 한편, 스텝 S96에서 참가자 응답을 검출할 수 없거나, 또는 스텝 S98에서 속성 OK 참가자의 누계가 소정수에 도달해 있지 않았던 경우에는 스텝 S104로 진행하고, 게임의 제창을 중지하는 조작이 이루어져 있는지의 여부를 체크한다. 그리고 이 조작이 검출되지 않을 때에는 스텝 S105로 진행하고, 스텝 S94에서 설정한 참가 기한이 만료되어 있는지의 여부를 체크한다. 기한 만료가 아니면 스텝 S96으로 되돌아가고, 이하 스텝 S98에서 속성 OK 참가자가 소정수 이상으로 되거나, 또는 스텝 S104에서 제창 중지 조작이 검출되거나, 또는 스텝 S105에서 참가 기한 만료가 검출되거나 하지 않는 한, 스텝 S96, 스텝 S98, 스텝 S104, 스텝 S105를 반복한다.
- <80> 또한, 스텝 S104에서 제창 중지 조작이 검출되거나, 또는 스텝 S105에서 참가 기한 만료가 검출되거나 하였을 때에는, 스텝 S106으로 진행하고 게임 불성립의 취지를 근거리 통신부로부터 주위에 송신하여 플로우차트를 종료한다.
- <81> 도 8은, 도 6의 스텝 S53 및 도 7의 스텝 S103에서의 100인 게임 처리의 상세를 도시하는 플로우차트이다. 플로우차트가 개시되면, 스텝 S107에서 교신 시간 할당 처리를 행한다. 이 처리는 제창자와 각 참가자의 교신이 행해질 때에 복수의 참가자로부터의 송신이 중복되지 않도록 시분할하고, 이들을 각각의 참가자에게 할당하는 처리이다. 이미 설명한 바와 같이, 도 5의 스텝 S4나 도 7의 스텝 S96에서와 같이 상대가 불특정 다수인 경우에는 선착순 우선 등 소정의 교통 정리 프로세스를 강구하여 응답이 겹치는 경우에 대처하지만, 100인 게임 처리에 들어가서 참가자가 개별로 특정할 수 있었을 때에는 스텝 S107에서와 같이 불특정 다수가 상대의 경우와는 서로 다른 응답 겹침 방지책을 강구한다.
- <82> 이상의 후에, 스텝 S108로 진행하여, 확정된 게임이 광역형 게임인지의 여부를 체크한다. 그리고 광역형 게임이면 스텝 S109의 광역형 게임 처리로 이행한다. 그 상세는 후술한다. 스텝 S108에서 광역형 게임이 아니면 근거리 통신권 내에서만 로컬에 실시되는 게임이므로 스텝 S110으로 이행하여, 「조건 표시」 모드로 설정되어 있는지의 여부를 체크한다. 그리고 조건 표시 설정이면 스텝 S111의 조건 표시 게임 처리로 이행한다. 그 상세는 후술한다. 한편 스텝 S110에서 조건 표시 설정이 아니면 스텝 S112의 리얼타임 표시 게임 처리로 이행한다. 그 상세는 후술한다.
- <83> 도 9는, 도 8의 스텝 S112에서의 리얼타임 표시 게임 처리의 상세를 도시하는 플로우차트이다. 플로우차트가 개시되면, 스텝 S113에서 플로우차트가 도 7의 게임 제창 처리 경유로 개시되었는지의 여부를 체크한다. 이는, 자신이 게임의 제창자인지의 여부를 체크에 상당한다. 제창 처리 경유이면 자신의 휴대 전화로부터 게임을 개시해야만 하므로 스텝 S114 이하로 진행하고, 게임의 초기 정보를 참가자 전원에게 송신한다. 이는 예를 들면, 도 2의 설문 에리어(64)에서와 같은 1개의 설문을 참가자 전원에게 송신하는 것에 해당한다.
- <84> 다음으로 스텝 S116에서, 스텝 S107에서 할당된 시간대에서의 개별 응답의 착신의 유무를 체크한다. 체크 시간대의 모두가 경과하여 어느 한쪽의 참가자로부터 착신이 있으면 스텝 S118로 진행하여, 신착된 개별 응답의 내용을 기억한다. 그리고 스텝 S120에서 신착된 개별 응답을 기착 기억 완료된 응답과 통합하고 통계 처리를 행한다.

- <85> 다음으로, 스텝 S121에서는, 통계 결과의 표시를 고의로 지연시키는 연출을 행하기 위한 지연 모드로서 게임이 행해지고 있는지의 여부를 체크한다. 그리고, 지연 모드이면 스텝 S122에서 통계 결과가 나와도 그 표시 및 송신의 실행을 소정 시간 지연시키는 처치를 행하고, 스텝 S123으로 이행한다. 구체적으로는 표시 실행을 소정 시간만큼 자동적으로 지연시키는 코드를 통계 결과 데이터에 부가한다. 한편, 지연 모드가 아니면 스텝 S121로부터 직접 스텝 S123으로 이행한다.
- <86> 스텝 S123에서는, 자신의 휴대 전화에서의 통계 결과의 표시를 지시한다. 이 때, 스텝 S122의 소정 시간 지연 처리에서 지연 코드가 부가되어 있으면, 표시의 실행은 자동적으로 소정 시간 후로 된다. 다음으로 스텝 S124에서 다른 참가자 전원에게 통계 결과를 송신한다. 이 경우도 스텝 S122의 소정 시간 지연 처리에서 지연 코드가 부가되어 있으면, 다른 참가자의 휴대 전화에서의 통계 결과의 표시는 자동적으로 통계 결과를 수신하고 나서 소정 시간 후로 된다.
- <87> 다음으로, 스텝 S126에서는, 응답 마감 시각이 도래해 있는지의 여부가 체크되어, 아직 마감 시각이 아니면 스텝 S128로 이행하여 게임 오버 조건으로 되어 있는지의 여부를 체크한다. 그리고, 게임 오버가 아니면 스텝 S116으로 되돌아가고, 이하, 스텝 S126에서 응답 마감 시각이 검출되거나, 스텝 S128에서 게임 오버가 검출되거나 하지 않는 한, 스텝 S116으로부터 스텝 S128을 반복한다. 이에 의해, 응답과 그 통계 결과에 기초하여 게임이 진행된다.
- <88> 한편, 스텝 S126에서 응답 마감 시각이 검출되거나, 스텝 S128에서 게임 오버가 검출되거나 하면, 플로우차트는 스텝 S130으로 이행하여 자신의 휴대 전화에서 최종 결과의 표시를 행한다. 동시에 스텝 S132에 대하여 최종 결과를 참가자 전원에게 송신하여 플로우차트를 종료한다. 또한, 이 최종 결과에 대해서는, 표시의 지연 코드는 부가되지 않으므로, 최종 결과의 데이터가 있으면 그 표시가 신속하게 행해진다.
- <89> 또한, 이상에서는, 간단히 하기 위해, 1개의 질문에 관하여 그 질문의 송신으로부터 응답의 통계를 행하여 결과를 표시할 때까지의 일련의 처리가 종료하면 플로우차트가 종료하도록 설명하였지만, 복수의 질문으로 이루어지는 게임이면, 각각의 질문마다 도 9의 스텝 S114로부터 스텝 S132까지를 반복한다. 이 경우, 스텝 S128의 게임 오버는 게임 전체의 종결이 아니라, 1개의 질문에 대한 일련의 처리의 종결을 의미한다. 마찬가지로, 스텝 S130 및 스텝 S132에서의 「최종 결과」에 대해서도 게임 전체의 최종 결과가 아니라, 어디까지나 1개의 질문에 대한 최종 결과를 의미한다.
- <90> 이상으로, 자신이 게임의 제창자이었던 경우의 플로우차트에 대한 설명을 마치고, 이하, 다른 사람이 제창한 게임에 참가하는 경우의 플로우차트에 대하여 설명한다. 이는, 플로우차트가 제창 처리 경유가 아니라 도 6의 게임 참가 처리 경유로 스텝 S113에 도달한 경우에 해당한다.
- <91> 이 경우에는 스텝 S134로 진행하고, 제창자로부터의 초기 정보를 수신한다. 이 초기 정보는 예를 들면 도 2의 질문 예리어(64)에서와 같은 1개의 질문을 수신하는 것에 해당한다. 다음으로 스텝 S136에서 플레이어 참가하고 있는지의 여부를 체크한다. 그리고 플레이어 참가이면 스텝 S138로 진행하고, 스텝 S134에서 수신한 초기 정보에 대한 응답 조작을 행하였는지의 여부를 체크한다. 그리고 조작을 검출하면 스텝 S140에서 조작 결과가 나타내는 응답을 근거로 통신으로 제창자에게 송신하고, 스텝 S142로 진행한다.
- <92> 한편, 스텝 S136에서 플레이어 참가라는 취지의 검출이 없었던 경우, 또는 스텝 S138에서 응답 조작이 검출되지 않았던 경우에는 직접 스텝 S142로 진행한다.
- <93> 스텝 S142에서는, 통계 결과를 수신하였는지의 여부를 체크하고, 수신이 있으면 스텝 S144에서 통계 결과의 표시를 지시하여 스텝 S146으로 이행한다. 또한, 스텝 S144에서의 표시에서는, 통계 결과에 지연 코드가 부가되어 있는 경우, 표시의 실행은 통계 데이터 수신으로부터 자동적으로 소정 시간 지연시켜진다. 스텝 S142에서 통계 결과의 수신이 없으면 직접 스텝 S146으로 진행한다.
- <94> 스텝 S146에서는, 게임의 최종 결과를 수신하였는지의 여부를 체크한다. 그리고, 수신이 있으면 스텝 S148에서 이를 표시하여 플로우차트를 종료한다. 또한, 상기한 바와 같이 최종 결과의 표시에는 지연이 없으므로, 스텝 S144에서 표시가 지시된 데이터의 표시 실행이 지연되어 있는 경우, 그 표시의 실행보다도 스텝 S148에서의 최종 결과의 표시가 선행하는 경우도 있다. 이 때, 스텝 S144에서 지시된 도중 경과와 통계 결과의 표시 지시는 이미 의미가 없으므로 자동적으로 캔슬된다.
- <95> 한편, 스텝 S146에서 최종 결과의 수신이 검출되지 않았을 때에는 스텝 S136으로 되돌아가고, 이하, 최종 결과의 수신이 검출될 때까지, 스텝 S136 내지 스텝 S146을 반복한다. 이에 의해, 플레이어 참가하고 있는 게임 참

가자는 스텝 S144의 표시의 진전을 보면서 응답 조작을 행하여 게임에 참가할 수 있다. 그리고 그 응답은 통계 결과에 반영되어 간다.

- <96> 한편, 플레이어 참가가 아니면, 스텝 S138에서 응답 조작이 검출되는 일은 없으므로, 표시의 변화만을 수동적으로 즐기게 된다.
- <97> 또한, 이상의 게임 참가의 경우의 플로우차트에서도, 간단히 하기 위해, 1개의 질문에 관하여 그 질문의 수신과 응답으로부터 통계 결과의 수신 표시까지의 일련의 처리가 종료하면 플로우차트가 종료하도록 설명하였다. 그러나, 제창자의 경우에서의 스텝 S113 내지 스텝 S132의 반복에서 설명한 것과 마찬가지로, 게임 참가의 경우에도, 복수의 질문으로 이루어지는 게임이면, 각각의 질문마다 도 9의 스텝 S134로부터 스텝 S148까지를 반복한다. 이 경우, 스텝 S146 및 스텝 S148에서의 「최종 결과」는 게임 전체의 최종 결과가 아니라, 어디까지나 1개의 질문에 대한 최종 결과를 의미한다.
- <98> 도 10은, 도 8의 스텝 S111에서의 조건 표시 게임 처리의 상세를 도시하는 플로우차트이다. 이 플로우차트는, 도 9의 리얼타임 표시 처리와 공통되는 부분이 많으므로, 동일한 스텝에는 동일한 스텝 번호를 붙이고, 그 설명은 생략한다.
- <99> 이에 대하여, 도 10의 조건 표시 게임 처리에서 도 9와 서로 다른 스텝은 굵은 선으로 도시함과 함께 서로 다른 스텝 번호를 붙이고 있으므로, 이들 스텝을 중심으로 요점을 설명한다. 도 10의 플로우차트에서는, 스텝 S114에서, 게임의 초기 정보, 예를 들면, 도 2의 질문 에리어(64)에서와 같은 1개의 질문을 참가자 전원에게 송신함과 함께, 스텝 S152로 진행하여, 참가자 전원에게 「응답 허가」의 취지의 신호를 송신한다. 각 참가자에 대해서는 이 「응답 허가」 신호 및 후술하는 「응답 불가」 신호가 적절히 송신되고, 참가자는 「응답 허가」 신호를 수신하고 나서 「응답 불가」 신호를 수신할 때까지의 사이에서 응답 허가 상태로 된다. 또한 제창자 자신도 게임에 동일 조건으로 게임에 참가할 수 있으므로, 참가자가 응답 허가 상태에 있을 때에만 제창자 자신도 질문에 대한 응답이 가능하게 되어 있다.
- <100> 또한, 나중에 설명하는 바와 같이, 참가자가 응답 허가 상태에 있는 한, 제창자 및 참가자 중 어느 한쪽에서도 통계 결과의 표시가 갱신되지 않고, 통계 결과의 진전이 게임의 흥을 위해 의도적으로 숨겨진다.
- <101> 상기와 같이, 스텝 S152에서 「응답 허가」 신호의 송신이 수반되는 점을 제외하고, 플로우차트는 도 9와 마찬가지로 하여 스텝 S114로부터 스텝 S120까지 진행하지만, 스텝 S120 후에 스텝 S154가 설치되고, 통계 결과를 발표할 조건이 정리되어 있는지의 여부가 체크된다. 그리고, 통계 결과의 발표 조건이 OK이면, 스텝 S156에서, 「응답 불가」 신호를 참가자 전원에게 송신함과 함께, 스텝 S123에서 제창자 자신에 대하여 통계 결과의 표시를 행하고, 스텝 S124로 이행한다. 또한, 도 10의 경우, 도 9의 스텝 S121 및 스텝 S122에서의 지연에 대한 처리는 없다. 한편, 스텝 S154에서, 통계 결과 발표 조건이 OK라는 취지의 검출을 할 수 없으면, 직접 스텝 S124로 이행한다. 스텝 S124에서는, 도 9와 마찬가지로 하여 다른 참가자 전원에게 통계 결과를 송신하고, 스텝 S126으로 이행한다.
- <102> 이상과 같이 하여, 제창자 자신에 대해서는 스텝 S154에서 발표 조건 OK가 검출되지 않으면 스텝 S123에서의 통계 결과의 표시는 행해지지 않지만, 다른 참가자에 대해서는 발표 조건 OK의 여하에 상관없이 스텝 S124에서 통계 결과 자체의 송신은 행해진다. 단, 스텝 S154에서 발표 조건 OK가 검출되지 않으면 스텝 S156에서의 「응답 불가」 신호의 송신은 행해지지 않는다.
- <103> 이하, 스텝 S126, 스텝 S128은, 도 9와 마찬가지로 플로우차트가 추이하고, 스텝 S128에서 게임 오버가 검출되지 않으면 스텝 S152로 되돌아간다. 스텝 S152에서는 「응답 허가」 신호가 송신되지만, 스텝 S156에서 「응답 불가」 신호가 송신되고 있던 경우에는, 이에 의해 참가자는 응답 허가 상태로 복귀된다.
- <104> 또한, 스텝 S156을 경유하지 않고 스텝 S152로 되돌아간 경우에는, 참가자는 원래 응답 허가 상태에 있고, 스텝 S152에서 「응답 허가」 신호를 보내는 의미는 없다. 그러나, 스텝 S152를 경유할 때에는, 제창자측으로부터는 참가자의 상태를 판단하는 일 없이 항상 「응답 허가」 신호를 송신한다. 그리고, 참가자측에서는 응답 허가 상태에서 「응답 허가」 신호를 수신하였을 때에는 아무것도 반응하지 않고 간단히 응답 허가 상태를 계속한다. 또한, 이러한 플로우차트로 하지 않고, 참가자가 응답 허가 상태에 있는지의 여부의 이력을 판별하여, 응답 허가 상태이면 스텝 S152에서 무용의 「응답 허가」 신호를 보내지 않도록 구성해도 되는 것은 물론이다.
- <105> 도 10의 스텝 S128에서 게임 오버가 검출되었을 때에는, 스텝 S158로 진행하고, 「응답 불가」 신호를 송신하여 스텝 S130으로 이행한다.

- <106> 또한, 이 경우도, 스텝 S156을 경유하여 스텝 S158에 도달하였을 때에는, 참가자는 이미 응답 불가 상태에 있고, 스텝 S158에서 다시 「응답 불가」 신호를 보내는 의미는 없다. 그러나, 스텝 S158을 경유할 때에는, 제창자측으로부터는 참가자의 상태를 판단하는 일 없이 항상 「응답 불가」 신호를 송신한다. 그리고, 참가자측에서는 응답 불가 상태에서 「응답 불가」 신호를 수신하였을 때에는 아무것도 반응하지 않고 간단히 응답 불가 상태를 계속한다. 또한, 이러한 플로우차트로 하지 않고, 참가자가 응답 허가 상태에 있는지의 여부의 이력을 판별하여, 응답 불가 상태이면 스텝 S158에서 무용의 「응답 불가」 신호를 보내지 않도록 구성해도 되는 것은 물론이다.
- <107> 다음으로, 이상과 같은 제창자측으로부터의 「응답 허가」 신호 및 「응답 불가」 신호의 송신에 기초하여 참가자측의 플로우차트가 어떻게 반응하는지에 대하여 설명한다. 도 10에서, 플로우차트가 제창 처리 경유가 아니라 도 6의 게임 참가 처리 경유로 스텝 S113에 도달한 경우, 플로우차트가 스텝 S134로 진행하고, 제창자로부터의 초기 정보를 수신하는 점은 도 9와 동일하다.
- <108> 도 10에서는, 스텝 S136에서 플레이어 참가이었던 경우, 스텝 S160으로 진행하여, 참가자의 휴대 전화가 응답 허가 상태에 있는지의 여부를 체크한다. 그리고, 응답 허가 상태일 때에만, 스텝 S138 및 스텝 S140으로 진행하고, 스텝 S162로 이행한다. 한편, 스텝 S160에서 응답 허가 상태인 것을 검출할 수 없으면 직접 스텝 S162로 이행한다. 이와 같이, 참가자는 응답 허가 상태에 없으면 응답 조작을 행할 수 없다.
- <109> 스텝 S162에서는, 다시 참가자의 휴대 전화는 응답 허가 상태에 있는지의 여부의 체크가 행해진다. 단, 그 목적인, 수신한 통계 결과의 표시를 행할 것인지의 여부를 결정하는 것에 있다. 즉, 스텝 S162에서 응답 허가 상태인 것이 검출되면 플로우차트는 스텝 S136으로 되돌아가고, 이하, 스텝 S162에서 응답 허가 상태가 아닌 것이 검출될 때까지 스텝 S136 내지 스텝 S162가 반복된다. 따라서, 최신의 통계 결과를 취득하고 있어도, 그 표시는 숨겨져, 참가자는 통계 결과를 알 수 없다.
- <110> 이에 대하여, 스텝 S162에서 응답 불가 상태인 것이 검출되면 스텝 S142로 진행하는 것이 가능하게 되고, 스텝 S142에서 최신의 통계 결과의 수신이 검출되면 스텝 S144에서 이것이 표시된다. 또한, 스텝 S146에서 최종 결과가 수신되어 있으면 스텝 S148로 진행하여 이것이 표시된다.
- <111> 또한, 스텝 S146에서 최종 결과가 수신되어 있지 않으면 게임이 계속중이므로, 플로우차트는 스텝 S144에서의 최신 통계 결과의 표시 후, 스텝 S136으로 되돌아간다. 그러나, 게임 계속 중이면, 이 때 이미 참가자의 휴대 전화는 응답 허가 상태로 되돌아가고 있다. 이는, 제창자측의 플로우차트에서 스텝 S156에서의 「응답 불가」 신호 송신의 직후에 스텝 S152로 되돌아가서 「응답 허가」 신호가 송신되기 때문이다. 따라서, 참가자의 플로우차트는 스텝 S136으로 되돌아온 후, 다음의 단계의 발표 조건 OK 검출에 의해 「응답 불가」 신호가 제창자측으로부터 송신되지 않는 한, 스텝 S136으로부터 스텝 S162를 반복하게 되어 스텝 S144에 도달할 수 없어, 최신의 통계 결과는 다시 숨겨지게 된다.
- <112> 또한, 도 10의 플로우차트에서는, 설문제의 응답 가부와 통계 결과의 표시 가부를 반대의 관계로 대응짓고 있다. 이는, 응답 불가로 되는 기간이 비교적 짧아, 실질적으로 게임의 진행을 멈추게 되지는 않음과 함께, 절목, 절목의 통계 결과의 발표에서는 그 시점에서 일단 응답을 체결하는 것도 통계 처리 상 타당하기 때문이다.
- <113> 그러나, 본 발명의 실시는 이러한 구성에 한정되는 것이 아니라, 발표 조건 OK의 검출과 통계 결과의 표시 가부만을 대응짓고, 응답에 대해서는 이들로부터 독립적으로 언제나 가능하게 되도록 구성해도 된다.
- <114> 도 11은, 도 7의 스텝 S92에서의 오리지널 게임 제창 처리의 상세를 도시하는 플로우차트이다. 플로우차트가 개시되면, 스텝 S172에서, 오리지널 게임 메뉴가 표시된다. 이 오리지널 메뉴 표시에서는, 물과 내용 입력을 위한 템플릿이 준비되어 있는 반 오리지널의 템플릿 게임의 선택과, 완전히 자유롭게 오리지널 게임을 작성하기 위한 메뉴의 선택을 할 수 있다.
- <115> 스텝 S174에서는 템플릿 게임 메뉴를 선택하는 조작이 행해졌는지의 여부가 체크되고, 이 조작이 검출되었을 때에는 스텝 S176에서 템플릿 게임의 내용을 상세하게 나타낸 메뉴가 표시된다. 그리고 스텝 S178에서 템플릿 게임의 1개를 선택하는 조작을 검출하면 스텝 S179로 이행하고, 그 게임의 완성에 필요한 템플릿의 1개를 표시한다.
- <116> 예를 들면, 도 2와 같은 앙케이트 게임의 경우, 설문 에리어(64)에서의 설문 및 선택지를 입력하기 위한 템플릿이 표시된다. 템플릿은 1개의 게임에 대하여 그 운영에 필요한 템플릿이 통상은 복수 준비되어 있고, 예를 들

면 상기의 설문 및 선택지 템플릿 외에, 집계 에리어(66)에서의 집계 방법의 선택 및 표시 레이아웃 등의 선택이나 설정을 행할 수 있다. 또한, 게임의 참가 자격 속성이나, 「리얼타임 표시」 또는 「조건 표시」의 다른 설정, 및 조건 표시 시의 조건의 설정 등을 행하기 위한 템플릿도 준비된다. 스텝 S179에서는 이들 템플릿의 1개가 소정의 순서로 1개씩 표시된다.

- <117> 이러한 템플릿 게임은, 양케이트 등, 게임의 형식은 범용성이 있지만 그 내용에 대하여 자유롭게 설정하고자 하는 경우에 유용하며, 그 형식이나 룰의 설정 등 기본적인 부분에 시간을 할애하지 않고 자신에게 관심이 있는 내용을 게임으로서 용이하게 제창할 수 있다.
- <118> 다음으로 스텝 S180에서는, 템플릿의 입력 방법에 대한 어드바이스가 표시되고, 스텝 S182에서는 템플릿에의 입력 조작의 유무가 체크된다. 소정 시간 입력이 없거나, 또는 입력 방법이 적절하지 않은 경우에는 입력 조작이 없는 것으로 간주되어 스텝 S180으로 되돌아감과 함께, 필요에 따라서 스텝 S180에서 입력 어드바이스가 보다 상황에 맞는 것으로 변경된다.
- <119> 스텝 S182에서 적절한 입력 조작이 있었던 것이 검출되었을 때에는, 스텝 S184로 진행하고, 입력 내용의 체크가 행해진다. 입력 내용에 부족이 있었을 때에는 스텝 S186으로 진행하여 정정이 필요하다는 취지의 표시가 이루어진 후에 스텝 S182로 되돌아가고, 이하 스텝 S184에서 입력 체크가 OK라는 취지의 판단이 이루어질 때까지 스텝 S180 내지 스텝 S186이 반복된다.
- <120> 스텝 S184에서 입력 체크가 OK라는 취지의 판단이 이루어지면 스텝 S188로 진행하고, 입력 완료 조작이 행해졌는지의 여부가 체크된다. 그리고 이 조작이 있었다는 취지의 검출이 없는 경우에는 스텝 S179로 되돌아가서, 다음의 템플릿이 표시된다.
- <121> 이하, 스텝 S188에서 입력 완료 조작이 검출될 때까지 스텝 S179로부터 스텝 S188이 반복된다. 한편, 스텝 S188에서 입력 완료 조작이 검출되었을 때에는, 스텝 S190으로 진행하고, 게임 ID의 확정과 템플릿 입력 내용의 코드화를 행하여 플로우차트를 종료한다. 게임 ID는 템플릿 제공 시에 가부여되고, 스텝 S190에서 이를 확정한다. 또한, 준비되어 있는 모든 템플릿에의 입력을 완료하였을 때에는, 스텝 S188에서 특히 입력 완료 조작을 하지 않아도 입력이 완료된 것으로 간주되어 스텝 S190으로 이행한다.
- <122> 스텝 S174에서 템플릿 게임 메뉴를 표시할 선택하는 조작을 하지 않았던 경우, 또는 스텝 S178에서 표시된 템플릿 게임의 1개를 선택하는 조작을 하지 않았던 경우에는, 스텝 S192의 순 오리지널 제창 처리로 진행한다. 이 처리에서는, 제1 조작부(12)의 조작과 제1 표시부(18)에 의한 GUI에 의해 완전히 자유롭게 오리지널 게임을 작성할 수 있다. 그리고, 게임이 완성되면 스텝 S194로 진행하고, 게임 내용을 표준화하는 코드화를 행하여 플로우차트를 종료한다.
- <123> 도 12는, 도 5의 스텝 S36에서의 통상 게임 처리의 상세를 도시하는 플로우차트로서, 기본적으로는 종래대로의 휴대 전화 단독으로 행하는 게임에 대한 것이지만, 이 외에 통상 게임 중에서도 「100인 게임」이 가능하게 되었을 때에는 이를 통지하는 기능을 포함하는 것이다.
- <124> 플로우차트가 개시되면, 스텝 S202에서, 게임이 개시되었는지의 여부를 체크한다. 그리고 게임이 개시되어 있지 않으면 스텝 S204에서 근거리 통신권 내에 다른 휴대 전화를 갖고 있는 사람이 있는지의 여부를 체크한다. 이는 도 5의 스텝 S2와 마찬가지로의 스텝이지만, 도 5의 스텝 S2에서 근거리 통신권내자가 없고 통상 게임 처리에 들어간 경우에, 그 후 상황이 변화하여 근거리 통신권내자가 나타났는지의 여부를 확인하는 의의가 있다.
- <125> 이하, 도 12의 스텝 S206 내지 스텝 S214는, 도 5의 스텝 S4 내지 스텝 S12와 동일 취지의 것이며, 안정적으로 소정수 이상의 통신권내자가 주위에 있는 것을 검출하는 기능을 갖는다. 그리고, 이 확인을 할 수 있으면 스텝 S216으로 진행하여, 통상 게임 처리 중이기는 하지만, 「100인 게임」이 가능하게 된 것을 표시하여 스텝 S218로 이행한다. 스텝 S202로부터 스텝 S216에 도달하였을 때에는, 아직 게임이 개시되어 있지 않으므로, 이 표시를 본 사용자는 「100인 게임」으로 이행하는 조작을 할 수 있다.
- <126> 이에 대하여, 스텝 S202로부터 스텝 S204에 도달하여 근거리권내자가 검출되지 않는 경우, 또는 스텝 S208에서 소정수 이상의 권내자가 검출되지 않는 경우, 또는, 스텝 S212에서 축적 개시 후 소정 시간이 경과하고 있지 않은 경우, 또는 스텝 S214에서 축적된 권내자 수의 평균이 소정 이상인 것이 검출되지 않는 경우에는, 모두 스텝 S216의 표시를 행하지 않고 직접 스텝 S218로 이행한다.
- <127> 스텝 S218에서는 게임 종료 조작을 행하였는지의 여부를 체크하여, 조작이 검출되지 않으면 스텝 S220으로 진행하여 게임 도상인지의 여부를 체크한다. 게임 도상이 아니면 스텝 S204로 되돌아가고, 이하, 스텝 S218에서

임 종료 조작이 검출되거나, 스텝 S220에서 게임 도상인지가 검출되지 않는 한, 스텝 S204 내지 스텝 S220을 반복하여 「100인 게임」이 가능하게 되는 상태의 검출을 계속한다. 또한, 이 반복 중에서 언제나 통상 게임의 개시 조작을 하는 것이 가능하며, 이 조작이 행해지면 스텝 S220에서 게임 도상이라고 판단된다.

<128> 스텝 S220에서 게임 도상이라고 판단되면 스텝 S222로 진행하고, 소정의 게임 플로우차트에 따라서 게임의 유닛을 실행한다. 그리고 그 유닛의 실행이 종료하면 스텝 S224로 이행하고, 게임 오버인지의 여부를 체크한다. 그리고 게임 오버가 검출되면 스텝 S204로 되돌아가고, 이하, 스텝 S204 내지 스텝 S220을 반복하여 「100인 게임」이 가능하게 되는 상태의 검출을 계속한다. 게임 오버로 된 후에는, 새로운 게임을 개시하는 조작이 이루어지지 않는 한, 스텝 S220에서는 게임 도상이 아니라고 판단된다.

<129> 한편, 스텝 S224에서 게임 오버가 아니면 스텝 S226으로 진행하고, 스텝 S222에서 게임 유닛의 실행이 종료한 단계에서 게임의 절목이 도래해 있지 않은지의 여부를 체크한다. 이 절목이란, 예를 들면 게임의 다음의 단계로 진행하기 위한 시간 제한이 없는 선택 조작이 유저에게 요구되고 있는 게임 휴지 상태를 가리킨다. 그리고 이러한 게임의 절목이 도래해 있으면 스텝 S204로 되돌아가고, 이하, 스텝 S204 내지 스텝 S220을 반복하여 「100인 게임」이 가능하게 되는 상태의 검출을 계속한다. 게임의 절목이 도래하여 게임이 휴지 상태로 되었을 때에도, 게임 재개의 조작이 없는 한, 스텝 S220에서는 게임 도상이 아니라고 판단된다.

<130> 또한, 스텝 S226에서 게임의 절목이 도래하고 있는 것이 검출되지 않을 때에는, 스텝 S222로 되돌아가서 다음의 게임 유닛의 실행이 계속된다.

<131> 또한, 스텝 S202에서 게임의 개시가 검출되었을 때에는, 스텝 S222로 진행하여, 게임 유닛의 실행을 개시한다.

<132> 이상과 같이 해서, 본 발명의 실시예에서는, 통상 게임 처리에 있어서도 게임의 진행에 지장이 없는 한 「100인 게임」이 가능하게 되는 상태의 검출이 계속된다.

<133> 도 13은, 도 8의 스텝 S109에서의 광역형 게임 처리의 상세를 도시하는 플로우차트이다. 이 플로우차트도, 도 9의 리얼타임 표시 처리와 공통되는 부분이 많으므로, 동일한 스텝에는 동일한 스텝 번호를 붙이고, 그 설명은 생략한다.

<134> 이에 대하여, 도 13의 광역형 게임 처리에서 도 9와 서로 다른 스텝은 굵은 선으로 도시함과 함께 서로 다른 스텝 번호를 붙이고 있으므로, 이들 스텝을 중심으로 요점을 설명한다. 또한, 도 13의 플로우차트에서는, 처리로서는 도 9와 동일하지만 취급되는 데이터가 근거리 통신권내의 것이 아니라 광역 통계 데이터인 경우가 있다. 이들 스텝에는 도 9와 공통의 스텝 번호를 붙이지만, 스텝을 굵은 선으로 도시한다.

<135> 도 13의 플로우차트에서는, 스텝 S114에서, 게임의 초기 정보, 예를 들면, 도 2의 설문 에리어(64)에서와 같은 1개의 설문을 참가자 전원에게 송신함과 함께, 스텝 S232로 진행하여, 참가자 전원에게 그 게임이 「광역형 게임」인 것을 통지한다. 이에 의해, 참가자는 자신의 응답이 근거리 통신권 내에 머물지 않고, 전화 회선을 통한 인터넷에 의해 광역 서버에 집결되어 광역으로 확산되는 것이라는 것을 확인할 수 있다.

<136> 도 13의 플로우차트는, 스텝 S120에서, 도 9와 마찬가지로 하여 근거리 통신권내의 참가자로부터의 응답을 통계 처리하지만, 다음으로 스텝 S234에서 전화 회선으로부터의 인터넷에 의해 광역 서버와 교신하고, 통계 처리한 데이터를 광역 서버에 업로드함과 함께 광역 서버가 통계 처리한 광역 통계 데이터를 다운로드한다. 따라서, 다음의 스텝 S123에서의 통계 결과의 표시 및 스텝 S124에서의 통계 결과의 참가자 전원에게 송신은, 처리로서는 도 9와 동일하지만, 취급되는 내용은, 근거리 통신권내의 통계 데이터가 아니라, 다운로드된 광역 통계 데이터이다.

<137> 또한, 도 13에서는, 스텝 S120에서 우선 근거리 통신부에서 수신한 응답의 통계 처리를 행하고, 그 결과를 스텝 S234에서 광역 서버에 업로드하고 있지만, 이 대신에 스텝 S120을 스킵하도록 구성하고, 스텝 S118에서 기억된 개별 응답의 생 데이터를 스텝 S234에서 직접 광역 서버에 업로드하도록 구성해도 된다. 또한, 이 대신에, 스텝 S120에서 통계 처리한 데이터를 업로드함과 함께 스텝 S118에서의 개별의 생 데이터를 참고 정보로 하여 함께 업로드하도록 구성해도 된다.

<138> 이상과, 게임의 도중 경과와 광역 서버와의 교신이지만, 도 13의 플로우차트에서는, 스텝 S128에서 게임 오버로 된 경우에도, 스텝 S236으로 진행하여 전화 회선으로부터의 인터넷에 의해 광역 서버와 교신하고, 통계 처리한 최종 결과를 광역 서버에 업로드함과 함께 광역 서버가 통계 처리한 광역 통계 데이터로서의 최종 결과를 다운로드한다. 따라서, 다음의 스텝 S130에서의 최종 결과의 표시 및 스텝 S132에서의 최종 결과의 참가자 전원에게

계의 송신은, 처리로서는 도 9와 동일하지만, 취급되는 내용은, 근거리 통신권내의 통계 데이터가 아니라, 다운로드된 광역 통계 데이터이다. 도 4의 광역 통계 데이터란(98)의 내용은 이러한 경과를 거친 정보이다.

- <139> 상기한 스텝 S236에서도, 통계 처리의 결과를 광역 서버에 업로드하는 대신에, 기억된 개별 응답의 생 데이터를 스텝 S236에서 직접 광역 서버에 업로드하도록 구성해도 된다. 또한, 이 대신에, 통계 처리한 데이터와 함께 개별의 생 데이터를 참고 정보로 하여 업로드하도록 구성해도 된다. 이들에 대해서는, 스텝 S234와 마찬가지로이다.
- <140> 도 13의 참가자의 플로우차트는, 처리로서는, 도 9와 공통이지만, 취급되는 내용이 서로 다르다. 우선, 스텝 S134에서 수신되는 초기 정보에는, 스텝 S232에서 송신된 「광역형 게임」이라는 취지의 통지가 포함되어 있다. 또한, 스텝 S142에서 수신되고, 스텝 S144에서 표시되는 통계 결과 및, 스텝 S146에서 수신되고, 스텝 S148에서 표시되는 최종 결과는, 근거리 통신권내의 통계 데이터가 아니라, 다운로드된 광역 통계 데이터이다.
- <141> 도 14는, 도 5의 스텝 S26에서의 게임 데이터 갱신 처리의 상세를 도시하는 플로우차트이다. 플로우차트가 개시되면, 스텝 S242에서, 자 기기가 기억하고 있는 전체 게임의 ID를 제1 근거리 통신부(26)로부터 외부에 송신한다. 이어서, 스텝 S244에서, ID를 지정한 게임 데이터의 송신을 요구하는 타 기기로부터의 요구가 제1 근거리 통신부(26)에서 수신되어 있는지의 여부가 체크된다. 그리고 요구가 수신되어 있으면, 요구된 게임 데이터를 제1 근거리 통신부(26)로부터 요구가 있었던 타 기기에 송신하여 스텝 S248에 도달한다. 한편, 스텝 S244에서 이와 같은 요구가 검출되지 않으면 직접 스텝 S248에 도달한다. 이상인, 자 기기가 기억하고 있는 게임 데이터를 제1 근거리 통신부(26)로부터 타 기기에 이식하기 위한 처리이다.
- <142> 한편, 스텝 S248 이후는, 외부로부터 자 기기에 게임 데이터를 취득하기 위한 처리이다. 우선, 스텝 S248에서는, 제1 근거리 통신부(26)에서 타 기기로부터 게임 ID를 수신하였는지의 여부를 체크한다. 그리고 수신이 있으면 스텝 S250으로 진행하고, 게임 데이터 수신 등록 처리를 실행하여 스텝 S252에 도달한다. 한편, 스텝 S248에서 게임 ID 수신 검출되지 않으면 직접 스텝 S252에 도달한다.
- <143> 스텝 S252에서는, 제1 전화 통신부(24)로부터 인터넷에 액세스한다. 그리고 스텝 S254에서, 게임 데이터를 유지하고 있는 외부 서버로부터 게임 ID를 다운로드하고, 스텝 S256에서 게임 데이터 수신 등록 처리를 실행하여 플로우차트를 종료한다.
- <144> 이상과 같이, 외부로부터의 게임 데이터의 취득은, 제1 근거리 통신부(26)를 통한 타 기기로부터의 취득인 경우와 제1 전화 통신부(24)로부터 인터넷을 통한 외부 서버로부터의 다운로드인 경우가 있다. 스텝 S250 및 스텝 S256에서의 게임 데이터 수신 등록 처리의 상세에 대해서는 다음 도면에서 설명한다.
- <145> 도 15는, 도 14의 스텝 S250 및 스텝 S256에서의 게임 데이터 수신 등록 처리의 상세를 도시하는 플로우차트이다. 플로우차트가 개시되면, 스텝 S262에서, 자 기기에 아직 등록이 없는 게임 ID가 신착되어 있는지의 여부를 체크한다. 그리고 새게임 ID가 있으면 스텝 S264에서 이를 기억하여 스텝 S266으로 진행한다. 한편, 스텝 S262에서 신착된 게임 ID가 검출되지 않는 경우에는 직접 스텝 S266으로 진행한다.
- <146> 또한, 스텝 S264에서는, 신착 ID가 근거리 통신에서 타 기기로부터 수신한 것인지 인터넷 경유로 외부 서버로부터 다운로드한 것인지를 구별하는 코드를 붙여서 기억한다. 이는, 이하의 다른 신착 ID에 대해서도 마찬가지로이다.
- <147> 스텝 S266에서는, 등록 완료된 게임에 대한 새버전의 ID가 신착되어 있는지의 여부를 체크한다. 그리고 새버전 ID가 있으면 스텝 S268에서 이를 기억하여 스텝 S270으로 진행한다. 한편, 스텝 S266에서 신착된 버전 ID가 검출되지 않는 경우에는 직접 스텝 S270으로 진행한다.
- <148> 스텝 S270에서는, 등록 완료된 게임에 대한 새템플릿 ID가 신착되어 있는지의 여부를 체크한다. 그리고 새템플릿 ID가 있으면 스텝 S272에서 이를 기억하여 스텝 S274로 진행한다. 한편, 스텝 S270에서 새템플릿 ID가 검출되지 않는 경우에는 직접 스텝 S274로 진행한다.
- <149> 스텝 S274에서는, 게임의 실행 일반에 대한 새처리 소프트웨어의 ID가 신착되어 있는지의 여부를 체크한다. 그리고 새처리 소프트웨어 ID가 있으면 스텝 S276에서 이를 기억하여 스텝 S278로 진행한다. 한편, 스텝 S274에서 새처리 소프트웨어 ID가 검출되지 않는 경우에는 직접 스텝 S278로 진행한다.
- <150> 스텝 S278에서는, 스텝 S264, 스텝 S268, 스텝 S272 및 스텝 S276에서 기억한 ID가 있었던 경우, 그 ID 중에 제1 근거리 통신부(26)에서 타 기기로부터 통신 수신한 것이 있는지의 여부를 체크한다. 그리고 타 기기로부터 수신한 기억 ID가 있으면 스텝 S280으로 진행하고, 기억 ID에 대응하는 데이터를 근거리 통신으로 타 기기에 요

구하고, 이를 수신하여 스텝 S282로 이행한다. 한편, 스텝 S278에서, 기억 ID 중에 타 기기로부터 수신한 것이 있는 것을 검출할 수 없으면 직접 스텝 S282로 이행한다.

- <151> 스텝 S282에서는, 스텝 S264, 스텝 S268, 스텝 S272 및 스텝 S276에서 기억한 ID 중, 외부 서버로부터 다운로드한 것이 있는지의 여부를 체크한다. 그리고 외부 서버로부터 다운로드한 기억 ID가 있으면 스텝 S284로 진행하고, 기억 ID에 대응하는 데이터를 제1 전화 통신부(24)로부터의 인터넷 경유로 다운로드하여 스텝 S286으로 이행한다. 한편, 스텝 S282에서, 기억 ID 중에 외부 서버로부터 다운로드한 것이 있는 것을 검출할 수 없으면 직접 스텝 S286으로 이행한다.
- <152> 스텝 S286에서는, 스텝 S280에서의 수신 또는 스텝 S284에서의 다운로드에 의해 취득한 데이터를 제1 게임 기억부(22)에 등록한다.
- <153> 이상과 같이, 본 발명의 실시예에서는, 제1 근거리 통신부(26)를 이용하여 즐기는 게임 관련 데이터를 제1 전화 통신부(24)로부터의 인터넷 경유로 외부 서버로부터 입수한다. 이 경우, 주위의 타 기기가 이미 게임 관련 데이터를 다운로드하여 입수하고 있을 가능성이 있으므로, 우선, 제1 근거리 통신부(26)에 의해 타 기기로부터의 게임 관련 데이터의 취득을 시도한다. 그리고 타 기기에 게임 관련 데이터가 없으면 자체에서 외부 서버에 인터넷 경유로 액세스하고, 이들 게임 관련 데이터를 다운로드한다. 또한, 자신이 입수한 게임 관련 데이터는, 제1 근거리 통신부(26)로부터 주위의 타 기기와의 이식을 시도한다.
- <154> 이들, 게임 관련 데이터의 취득과 공유에 의한 갱신의 상세는 도 14 및 도 15의 플로우차트에 의해 행해지지만, 도 5의 스텝 S26에서 명확한 바와 같이, 게임 종료 시에 반드시 이들 게임 데이터 갱신 처리가 행해지도록 구성하고, 게임 관련 데이터의 취득과 공유를 촉진한다.
- <155> 도 16은, 도 9, 도 10 및 도 12 각각에서 공통의 스텝 S120에서의 통계 처리의 상세를 도시하는 플로우차트이다. 착신한 개별 응답의 기억이 스텝 S118에서 행해져 스텝 S120에 도달하면 플로우차트가 개시되고, 스텝 S292에서 템플릿 게임에 대한 응답인지의 여부가 체크된다. 템플릿 게임 응답인 경우에는 스텝 S294로 진행하고, 응답에 대응하는 게임의 ID를 확인한다. 그리고 확인된 ID에 기초하여, 스텝 S296에서 대응하는 템플릿 게임에 공통의 어플리케이션 소프트웨어가 기동된다. 이 공통 소프트웨어는, 템플릿에 입력된 설문이나 선택지 등의 내용에 상관없이 공통의 것이다.
- <156> 소프트웨어가 기동되면, 스텝 S298로 진행하고, 기억되어 있는 응답 중으로부터 1개의 응답 선택지를 추출한다. 그리고, 추출한 선택지에 대응하는 설문의 ID를 스텝 S300에서 확인한다. 또한, 스텝 S302에서, 추출한 선택지 자체의 ID를 확인한다. 이상에 의해, 설문과 이에 대하여 이루어진 ID가 확정되므로, 스텝 S304로 진행하여, 확정된 ID를 바탕으로 설문별 또한 선택지별로 분류하고, 대응하는 누적 카운트에 가산한다.
- <157> 카운트가 종료하면, 스텝 S306에서 미집계의 선택지가 남아 있지 않은지의 여부를 체크하고, 미집계 선택지가 있으면 스텝 S298로 되돌아가서, 다음의 선택지를 추출한다. 또한, 이 때 추출된 것이 서로 다른 설문에 대한 선택지이었을 때에는, 스텝 S300에서 그것이 검출되고, 스텝 S304에서의 누적 카운트의 분류는 서로 다른 설문에 대한 것으로 된다.
- <158> 이하, 스텝 S306에서 미집계의 선택지가 더 이상 존재하지 않는 것이 확인될 때까지, 스텝 S298 내지 스텝 S306의 루프가 반복된다. 또한, 이 루프는 설문이나 선택지의 내용에 관계없이, 공통 소프트웨어에 의해 형식적으로 처리된다.
- <159> 이상과 같이 해서, 기억되어 있는 응답 선택지가 모두 분류 카운트되면 스텝 S306에서 미집계의 선택지가 없다고 판단되므로, 스텝 S308로 진행하여, 설문 템플릿에 입력된 설문 내용이 판독된다. 또한, 스텝 S310에서는, 각 선택지 템플릿에 입력된 선택지 내용이 판독된다. 그리고 스텝 S312에서는 선택지마다 누적된 최종 카운트값이 판독된다. 스텝 S314에서는, 이들 판독 내용에 기초하여, 집계 결과의 표시에 적용할 집계 레이아웃을 결정한다. 구체적으로는, 대응 게임에 대하여 미리 준비되어 있는 공통의 복수의 레이아웃 중으로부터, 스텝 S308 내지 스텝 S312에서의 판독 내용의 표시에 최적의 것을 결정하고, 결정된 레이아웃을 그 ID로서 지정한다. 게임의 참가자는, 이미 각 설문과 그 선택지의 내용에 대한 정보 및 레이아웃 데이터를 갖고 있으므로, 통계 결과로서 각 참가자에게 송신하는 것은, 스텝 S312에서 판독한 설문별 선택지별 최종 카운트값과 스텝 S314에서 지정되는 집계 레이아웃 ID만이 된다. 이에 의해 참가자는, 미리 갖고 있는 데이터와 통계 결과로서 수신한 데이터에 기초하여, 도 2 내지 도 4 중 어느 하나에 도시하는 바와 같은 레이아웃의 통계 결과를 자신의 휴대전화에서 표시할 수 있다.
- <160> 이상과 같이, 템플릿 게임에서는, 템플릿에 입력한 내용에 상관없이, 공통인 소프트웨어에 의해 게임 진행의 처

리가 행해짐과 함께, 그 결과의 표시에 대해서도 공통인 레이아웃이 적용된다. 이에 의해, 유저는 가장 관심이 있는 설문과 선택지의 연구에 집중할 수 있으므로, 게임의 운용에 관계되는 부분에 노동력을 할애할 필요가 없어, 게임의 제인이 용이하게 된다. 또한, 게임의 운용에 관계되는 소프트웨어는 게임 참가자에서 공유하고 있으므로, 게임 참가자간에서 교환하는 데이터는, 공유하고 있는 데이터를 지정하는 ID와 최저한의 정보 내용만이 된다.

- <161> 또한, 스텝 S292에서 응답이 템플릿 게임에 대한 것이 아니었을 때에는 스텝 S316으로 진행하고, 각각의 게임에 특유의 통계 처리를 행한다.
- <162> 도 17은, 도 9, 도 10 및 도 12 각각에서 공통의 스텝 S114에서의 초기 정보의 참가자 전원에게 송신의 상세를 도시하는 플로우차트이다. 스텝 S113에서 플로우차트가 도 7의 게임 제창 처리 경유로 개시된 것이 확인되어 스텝 S114에 도달하고, 도 17의 플로우차트가 개시되면, 스텝 S322에서 참가자에게 송신할 초기 정보가 템플릿 게임에 대한 것인지의 여부가 체크된다. 템플릿 게임이면, 스텝 S324에서 게임의 ID를 송신한다. 이는, 수신자측에서도 이미 각종 템플릿 게임을 처리하기 위한 복수의 소프트웨어가 공유되고 있고, 게임 ID의 지정만으로 수신자측에서의 지정된 게임의 처리가 가능하게 되는 것에 의한다.
- <163> 다음으로, 스텝 S326에서, 참가자에의 설문 부여된 ID를 송부함과 함께 스텝 S328에서 그 ID에 대응하는 설문의 내용을 송신한다. 또한 스텝 S330에서, 이 설문 대응하는 응답의 선택지의 1개에 부여된 ID를 송부함과 함께 스텝 S332에서 그 ID에 대응하는 선택지의 내용을 송신한다. 그리고, 스텝 S334에서 미송신의 선택지가 있는지의 여부를 체크한다. 미송신 선택지가 있으면, 플로우차트는 스텝 S330으로 되돌아가고, 설문에 대한 다음의 선택지의 ID를 송신한다. 이하, 미송신 선택지가 없어질 때까지 스텝 S330 내지 스텝 S334를 반복한다.
- <164> 스텝 S334에서 미송신 선택지가 없어진 것이 검출되면 스텝 S336으로 이행하고, 응답 마감에 대한 정보를 송신한다. 또한 스텝 S338에서는, 도 8의 스텝 S107에서 할당된 교신 시간을 송신한다. 이 교신 할당 시간은 참가자마다 서로 다르므로, 각 참가자를 특정하여 각각 개별로 송신하거나 또는, 전체 참가자의 할당표를 일괄하여 송신한다.
- <165> 이상으로 도 17의 플로우차트를 종료하지만, 스텝 S332에서 템플릿 게임의 송신이 아닌 것이 검출된 경우에는, 직접 스텝 S340으로 진행하고, 그 게임 특유의 정보를 송신하는 처리를 하여 플로우차트를 종료한다.
- <166> 도 18은, 도 9, 도 10 및 도 13 각각에서 공통의 스텝 S144에서의 참가자측의 통계 결과 표시 처리의 상세를 도시하는 플로우차트이다. 스텝 S142에서 통계 결과 수신 검출되어 스텝 S144에 도달하고, 도 18의 플로우차트가 개시되면, 스텝 S342에서 템플릿 게임의 통계 결과가 수신되었는지의 여부를 체크한다.
- <167> 템플릿 게임의 통계 결과이면, 스텝 S344에서 수신 정보 중으로부터 게임 관련 ID를 판독한다. 게임 관련 ID에는, 게임 ID, 설문 ID, 및 선택지 ID 등이 포함된다. 다음으로 스텝 S346으로 진행하고, 판독된 ID로 지정되는 설문 템플릿에 입력된 설문 내용이 판독된다. 이들 설문 내용 및 선택지 내용은, 이미, 도 17의 플로우차트에서 초기 정보로서 수신 완료이다. 또한, 스텝 S348에서는, 판독된 ID로 지정되는 각 선택지 템플릿에 입력된 선택지 내용이 각각 판독된다. 그리고 스텝 S350에서는 선택지마다 누적된 최종 카운트값이 판독된다.
- <168> 다음으로, 이상과 같이 하여 얻어진 통계 결과 표시용 정보를 표시한다. 우선, 스텝 S352에서는, 수신 정보 중에서 집계 표시에 적용할 레이아웃이 지정되어 있는지의 여부를 체크한다. 구체적으로는, 스텝 S344에서 판독된 게임 관련 ID 중에 적용할 집계 레이아웃을 지정하는 ID가 포함되어 있는지의 여부를 체크한다. 적용 집계 레이아웃을 지정하는 ID가 있으면 스텝 S354로 진행하고, 이 ID를 판독하여 스텝 S356으로 이행한다. 한편, 스텝 S352에서 레이아웃 지정이 없었을 때에는 스텝 S358에서 소정의 레이아웃을 적용하여 스텝 S356으로 이행한다.
- <169> 이상으로 통계 표시의 정보 내용 및 이를 표시하기 위한 정보가 갖추어지므로, 스텝 S356에서는 이들 정보에 기초하여 표시 화면 데이터를 작성한다. 그리고, 스텝 S360에서 통계 결과의 표시를 실행하고, 플로우차트를 종료한다.
- <170> 한편, 스텝 S342에서 템플릿 게임의 통계 결과를 수신한 것이 아닌 경우에는, 스텝 S362로 이행하고 게임 특유의 표시 처리를 행하여 플로우차트를 종료한다.
- <171> 또한, 상기에서의 도 18의 플로우차트는, 참가자측의 통계 결과 표시 처리의 상세를 도시하는 플로우차트인 것으로서 설명하였지만, 도 9, 도 10 및 도 13 각각에서 공통의 스텝 S123에서의 제안자측에서의 통계 결과 표시 처리의 상세를 도시하는 플로우차트도 기본적으로 마찬가지로 구성을 갖는다. 단, 스텝 S342는, 수신된 통계

결과가 아니라, 스텝 S120에서 자신이 처리한 통계 결과에 대하여 판단을 행한다.

- <172> 또한, 도 18의 플로우차트는, 통계 처리의 도중 경과의 표시뿐만 아니라, 도 9, 도 10 및 도 13 각각에서 공통의 스텝 S130 또는 스텝 S148에서의 최종 결과의 표시에서도 마찬가지로 사용된다.
- <173> 도 19는, 도 7 및 도 8의 플로우차트에서의 일부의 처리의 상세를 도시하는 플로우차트이다. 구체적으로는, 도 7의 스텝 S96으로부터 스텝 S103에 도달하고, 그 상세를 도시하는 도 8에서의 스텝 S107에 도달할 때까지의 플로우차트의 상세에 해당한다. 도 19에서는, 도 7 및 도 8과 공통되는 부분의 동일한 스텝에는 동일한 스텝 번호를 붙이고, 그 설명은 생략한다. 한편, 도 7 및 도 8과 서로 다른 스텝은 굵은 선으로 도시함과 함께 서로 다른 스텝 번호를 붙이고, 이들 스텝을 중심으로 요점을 설명한다.
- <174> 도 7에서 스텝 S94로부터 스텝 S96으로 진행하면 참가자로부터의 응답이 있었는지의 여부가 체크되지만, 그 상세를 도 19에서 스텝 S372로부터 스텝 S382에 나타낸다. 우선, 스텝 S372에서는, 참가자로부터의 응답의 착신의 유무를 체크한다. 그리고 착신이 있으면 스텝 S104로 이행한다. 이는, 스텝 S96에서 참가자의 응답이 있으면 스텝 S104로 이행하고 있는 기능에 해당한다. 스텝 S104 내지 스텝 S106은 도 7과 동일하므로 설명은 생략한다.
- <175> 한편 착신이 있으면 스텝 S374로 진행하고, 신규 착신 거부가 설정되어 있는지의 여부를 체크한다. 이 때, 신규 착신 거부 설정으로 되어 있으면 다른 착신을 수신 중이므로 착신의 수신을 행하지 않고 스텝 S104로 이행한다. 이와 같이, 착신이 있어도 이미 다른 착신을 수신 중인 경우에는 선착 우선으로 착신을 거부한다. 한편, 스텝 S374에서 신규 착신 거부 설정으로 되어 있지 않으면, 다른 착신을 수신 중이 아니므로 수신을 진행시키기 위해 스텝 S376으로 이행하고, 다른 수신에 나중이 겹치지 않도록 신규 착신 거부를 설정한다.
- <176> 다음으로, 스텝 S378에서 수신 처리를 행하고, 처리를 병행시키면서 스텝 S380으로 이행한다. 스텝 S380에서는 스텝 S378의 수신 처리에서 수신을 완료하였다는 취지의 정보가 발생하였는지의 여부를 체크하고 있고, 수신 완료가 아니면 스텝 S378로 되돌아가서 수신 처리를 계속한다. 그리고 수신 완료를 확인할 수 있으면 스텝 S382로 이행하고, 신규 착신 거부 설정을 해제하여 다음의 착신을 받아들일 수 있도록 한다. 이와 같이 하여 1개의 응답을 수신하면 스텝 S98로 진행하지만, 이하, 스텝 S102까지는 도 7과 동일하므로 설명을 생략한다.
- <177> 도 7의 스텝 S102는 스텝 S103의 100인 게임 처리로 진행하고, 그 상세는 도 8과 같이 되어 있다. 도 19의 스텝 S384 내지 스텝 S388에서는, 이러한 흐름 중에서의 도 8의 스텝 S107의 교신 시간 할당 처리의 상세를 도시한다.
- <178> 우선 스텝 S384에서는, 참가자 확인을 행한다. 이 처리에서는, 참가자 개개의 휴대 전화에서의 근거리 통신부를 특정할 수 있는 어드레스의 확인과, 참가자 수의 확인을 행한다. 이 스텝 S384에서 확인한 정보에 기초하여, 스텝 S386에서는 참가자별로 할당하는 응답 시간대를 결정한다. 그리고 이에 기초하여 스텝 S388에서 이를 송신용의 할당 시간 정보를 작성하고, 스텝 S108로 이행한다. 또한, 이 정보는, 개개의 참가자용의 정보로서 개별로 작성하거나 또는, 전체 참가자에게 공통되어 송신할 수 있는 일괄 할당표로서 작성할 수 있다.
- <179> 이상과 같이, 불특정 다수의 응답자를 모집하는 스텝 S372 내지 스텝 S382와 같은 단계와 특정된 참가자의 교신을 행하기 위한 스텝 S384 내지 스텝 S388과 같은 단계에서는, 복수의 참가자로부터의 송신이 중복되지 않도록 하는 수단으로서 각각의 단계에 적합한 것을 채용할 수 있다. 그러나 본 발명은 이에 한정되는 것이 아니라, 상황이나 목적 대로에서는 양자에 공통인 응답 겹침 방지책을 강구하는 것도 가능하다.
- <180> 또한, 스텝 S388에서 작성된 송신용 할당 시간 정보는, 도 17의 스텝 S338에서 각 참가자에게 송신된다.
- <181> 이하에, 상기 실시예들에서 설명되고 있는, 본 발명이 실현하는 종래의 문제점들 및 그에 대한 각종 해결책들이 아래에 요약될 것이다.
- <182> 첫째로, 종래의 정보 교환 장치에서는, 휴대 전화 회선이 유료이기도 하기 때문에, 이들 기능은 게임 등 휴대 전화 내부에서 행하는 기능 정도로는 용이하게 충분히 이용할 수 있는 기능으로서 일반화되어 있지 않다.
- <183> 본 발명의 과제는, 상기한 것을 감안하여, 보다 손쉽게 정보 교환을 행할 수 있는 정보 교환 장치를 제공하는 데에 있다. 본 발명의 다른 과제는, 비교적 다수의 인간이 용이하게 제휴할 수 있는 정보 교환 장치를 제공하는 데에 있다.
- <184> 상기한 과제를 해결하기 위해, 본 발명은, 송화와 수화를 위한 전화 기능부를 갖고 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 제1 무선 통신 수단과, 이와는 다른 제2 무선 통신 수단과, 이 제2 무선 통신 수단에 의해 복

수의 외부 통신 기기에의 정보 발신을 행하는 정보 발신부와, 이 정보 발신에 관하여 복수의 외부 통신 기기로부터 제2 무선 통신 수단에 의해 수신되는 응답을 처리하는 응답 처리부와, 이 응답 처리부에 의한 처리 결과를 제2 무선 통신 수단에 의해 복수의 외부 통신 기기에 배신하는 배신부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치를 제공한다. 이와 같이 본 발명에서는, 휴대 전화 등 무선 전화 기능을 갖는 기기에 탑재되는 기능이면서 전화 기능을 위한 무선 통신 수단과는 다른 요금이 발생하지 않는 무선 통신 수단에 의해, 복수의 상대에의 정보 발신, 그 응답의 처리, 및 처리 결과의 배신을 행하는 것이 가능하며, 다수가 참가하는 게임이나 여론 조사 등에 유용한 정보 교환 장치를 제공한다. 또한, 유료의 전화 회선과는 다른 무선 통신 수단과 정보 교환의 실시를 용이하게 하는 수단을 연결시킨다고 하는 본 발명의 상기 특징은, 대형 서버가 관리하는 조사 등에의 수동적 참가가 아니라, 스스로 가볍게 조사 등 실시의 주체로 되어 다수에게 호소한다고 하는 행동을 가능하게 한다.

- <185> 또한, 본 발명의 구체적인 특징에 따르면, 정보 발신부는 설문과 이에 대한 응답의 선택지를 발신한다. 이에 의해 정보 발신과 응답이 표준화되고, 정보 발신과 응답이 용이하게 됨과 함께, 그 처리도 용이하게 행하는 것이 가능하게 되어, 기능의 일반화에 기여한다.
- <186> 또한, 본 발명의 다른 구체적인 특징에 따르면, 외부 통신 기기로부터의 정보 발신에 관하여 제2 무선 통신 수단에 의해 응답을 행하는 응답 조작부가 설치된다. 이에 의해, 자신이 정보 발신측으로 될 뿐만 아니라, 외부로부터의 정보 발신에 대하여 응답을 행할 수 있고, 정보 교환의 제창뿐만 아니라, 다른 것으로부터 제창된 정보 교환에 용이하게 참가할 수 있다. 이 응답 조작부는, 보다 구체적으로는 외부 통신 기기로부터의 설문과 응답 선택지의 정보 발신에 관하여 응답 선택지의 선택을 행하도록 구성함으로써 응답이 용이하게 된다.
- <187> 또한, 본 발명의 다른 구체적인 특징에 따르면, 표시부는, 발신할 정보의 표시에도 겸용된다. 이에 의해, 정보 발신측인지 응답측인지에 상관없이, 교환하는 정보를 용이하게 확인하는 것이 가능하게 되어, 어느 쪽의 입장에서로부터도 자유롭게 정보 교환을 행할 수 있다.
- <188> 또한, 본 발명의 다른 구체적 특징에 따르면, 정보 발신부의 정보를 처리하는 처리 수단이 외부 통신 기기와 공유된다. 이와 같이 처리 수단을 공유함으로써 처리가 규격화되므로, 복수의 상대에의 정보 발신, 그 응답의 처리, 및 처리 결과의 배신이라고 하는 일련의 처리를 정보 발신측인지 응답측인지에 상관없이 자유롭게 행할 수 있는 시스템이 가능하게 된다. 본 발명에 따른 정보 교환과 동일 내용의 정보를 교환하는 것은, 이론적으로는, 예를 들면 휴대 전화의 메일 기능을 이용하여 정성껏 교신이나 전송을 반복하면 최종적으로 가능하게 되지만, 현실에 이를 실시하는 것은 극히 곤란함과 동시에 통신 비용도 많아진다. 이에 대하여 본 발명에 따르면, 공유화되어 있는 시스템에 실려, 용이하게 또한 비용을 들이지 않고 정보 교환이 가능하게 된다.
- <189> 또한, 본 발명의 다른 구체적인 특징에 따르면, 응답 처리부에 의한 처리 결과를 제1 무선 통신 수단에 의해 외부 서버에 송신함과 함께 이를 처리한 통합 처리 결과를 제1 무선 통신 수단에 의해 외부 서버로부터 수신하는 제어부를 갖고, 배신부는 제어부가 수신한 통합 처리 결과를 제2 무선 통신 수단에 의해 복수의 외부 통신 기기에 배신한다. 이와 같이, 제2 무선 통신 수단을 통하여 얻은 집계 결과를 전화 회선으로 외부 서버에 집결하면, 제2 무선 통신 수단의 통신권을 초월한 정보 교환이 가능하게 되어, 광역의 조사 등에 극히 유용하게 된다. 또한, 이와 같이 제2 무선 통신 수단을 경유하여 전화 회선에 의한 집계 및 집계 결과의 배신을 행하도록 함으로써, 외부 서버가 전화 회선을 통하여 직접 개개의 휴대 전화로부터 정보 수집하는 것에 비하여, 효율 면에서도 비용면에서도 정보 교환이 촉진된다. 또한, 우선 제2 무선 통신 수단의 통신권 단위에서의 정보 수집이 행해지고, 이것이 외부 서버에 집결되므로, 역전이나 공원 등 에리어를 지정한 현장에서의 로컬 조사와 이 로컬 조사 결과를 어떻게 광역에서 집계할지의 샘플 조사 방법상의 컨트롤도 용이하게 된다. 이에 대하여, 외부 서버가 전화 회선을 통하여 직접 개개의 휴대 전화에 액세스하는 경우, 휴대 전화는 항상 이동하고 있으므로 이러한 로컬 거점의 집중 컨트롤을 행하기 위해서는 방대한 정보 처리가 필요로 된다.
- <190> 또한, 본 발명의 다른 특징에 따르면, 제1 무선 통신 수단과, 이와는 다른 제2 무선 통신 수단과, 이 제2 무선 통신 수단에 의해 복수의 외부 통신 기기에의 정보 발신을 행하는 정보 발신부와, 이 정보 발신에 관하여 복수의 외부 통신 기기로부터 상기 제2 무선 통신 수단에 의해 수신되는 응답에 대한 정보를 제1 무선 통신 수단에 의해 외부 서버에 송신함과 함께 이를 처리한 처리 결과를 제1 무선 통신 수단에 의해 외부 서버로부터 수신하는 제어부와, 이 제어부가 수신한 처리 결과를 제2 무선 통신 수단에 의해 복수의 외부 통신 기기에 배신하는 배신부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치가 제공된다. 이와 같이, 제2 무선 통신 수단을 경유한 정보를 제1 무선 통신 수단에 의해 집계하고, 제1 무선 통신 수단으로부터의 집계 결과를 제2 무선 통신 수단을 경유하여 배신한다고 하는 본 발명의 특징은, 휴대 전화에의 응용에 한정되는 것이 아니다. 즉, 이 특징은, 상기

한 바와 같이, 에리어를 지정한 현장에서의 로컬 조사와 이 로컬 조사 결과를 어떻게 광역에서 집계할지의 샘플 조사 방법상의 컨트롤이 용이한 정보 교환 장치를 제공하는 것으로서, 이 특징은 폭넓게 그 이외에 응용 가능하다. 또한, 상기한 바와 같이, 제2 무선 통신 수단에 의해 수신되는 응답에 대한 정보를 제1 무선 통신 수단에 의해 외부 서버에 송신할 때, 반드시 송신 전에 이를 처리하는 경우에 한하지 않고, 수신한 생 정보를 직접 송신하는 등 구체적으로는 여러 가지의 실시가 가능하다. 요컨대, 제2 무선 통신 수단에 의해 수신되는 응답에 대한 정보가 최종적으로 이를 처리하는 외부 서버에 송신되면 된다.

<191> 또한, 상기 본 발명의 구체적인 특징에 따르면, 정보 발신부가 발신할 정보를 상기 제1 무선 통신 수단에 의해 외부 서버로부터 수신하는 수신 제어부가 설치된다. 정보 발신부의 응답은 최종적으로 외부 서버에 의해 처리되므로, 이와 같이 구성함으로써, 일련의 정보 교환을 외부 서버로부터 시작할 수 있고, 제2 무선 통신 수단의 통신권을 초월한 조사 등의 광역의 정보 교환에 유용한 정보 교환 장치로 된다.

<192> 또한, 본 발명의 다른 특징에 따르면, 외부 통신 기기에 발신할 정보를 광역 서버로부터 수신하기 위한 제1 무선 통신 수단과, 이와는 다른 제2 무선 통신 수단과, 제1 무선 통신 수단에 의해 수신한 정보를 상기 제2 무선 통신 수단에 의해 복수의 외부 통신 기기에 발신하는 정보 발신부와, 이 정보 발신에 관하여 복수의 외부 통신 기기로부터 상기 제2 무선 통신 수단에 의해 수신되는 응답을 처리하는 응답 처리부와, 처리 결과를 상기 제2 무선 통신 수단에 의해 복수의 외부 통신 기기에 배신하는 배신부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치가 제공된다.

<193> 이와 같이, 정보 발신부가 발신할 정보를 상기 제1 무선 통신 수단에 의해 외부 서버로부터 수신한다고 하는 본 발명의 특징은, 정보 처리를 외부 서버가 행하는 경우에 한하는 것은 아니고, 응답의 처리를 정보 교환 장치 자신이 행하는 경우에도 유용하다. 정보 교환에의 참가는, 이미 누군가가 행한 정보 발신에의 응답이므로 조작은 간단하지만, 다른 응답을 요구하기 위한 정보 발신을 하나부터 작성하는 것은 용이하지는 않다. 이 경우, 기존의 메뉴 중의 1개를 선택하여 정보 발신하거나, 발신할 정보의 틀 구조로 되는 기존의 템플릿이 있어, 그 안에 내용을 메워넣기만 하면 되는 경우에는 정보 발신이 매우 용이하게 된다. 상기 특징은, 이러한 기존의 정보 또는 기존의 템플릿 등의 제공을 외부 서버로부터 받는 것을 가능하게 하는 것으로서, 정보 발신의 용이화에 기여한다.

<194> 또한, 본 발명의 다른 특징에 따르면, 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 제1 무선 통신 수단과, 이와는 다른 제2 무선 통신 수단과, 이 제2 무선 통신 수단에 의해 복수의 외부 통신 기기와의 정보 발신을 행하는 정보 발신부와, 이 정보 발신에 관하여 복수의 외부 통신 기기로부터 상기 제2 무선 통신 수단에 의해 수신되는 응답을 처리하는 응답 처리부와, 처리 결과를 상기 제2 무선 통신 수단에 의해 복수의 외부 통신 기기에 배신하는 배신부와, 정보 발신부의 정보를 처리하는 처리 수단을 제1 무선 통신 수단에 의해 외부 서버로부터 수신하는 수신 제어부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치를 제공한다. 정보 교환의 니즈로서는 여러 가지 다양한 것이 있지만, 상기 특징은, 정보 교환에 필요한 처리를 행하는 소프트웨어 등의 처리 수단을 외부 서버로부터 수신하는 것을 용이하게 하는 것이다. 이와 같이, 처리 수단의 입수는 제1 무선 통신 수단에서 행하는 것과 그 처리 수단에 의한 처리의 실행은 제2 무선 통신 수단에서 행하는 것을 연결한 상기한 본 발명의 특징은, 예를 들면 인터넷에서 이용하는 소프트웨어를 인터넷에서 입수하는 것과는 달리, 1개의 정보 교환 장치에 2종의 무선 통신 수단을 설치함과 함께 처리 수단의 입수와 처리의 실행에 이들 무선 통신 수단을 구분하여 사용하는 것으로서, 정보 교환의 다양화 및 용이화에 기여하는 것이다.

<195> 둘째로, 종래의 정보 교환 장치에서, 그 정보 교환 기능은, 게임 등 휴대 전화 내부에서 행하는 기능 정도로는 용이하게 충분히 이용할 수 있는 기능으로서 일반화되어 있지 않다.

<196> 본 발명의 과제는, 상기한 것을 감안하여, 보다 손쉽게 정보 교환을 행할 수 있는 정보 교환 장치를 제공하는 데에 있다. 본 발명의 다른 과제는, 특히 정보 발신을 용이하게 할 수 있는 정보 교환 장치를 제공하는 데에 있다.

<197> 상기한 과제를 해결하기 위해, 본 발명은, 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 통신 수단과, 이 통신 수단에 의해 외부 통신 기기에 복수의 정보 특정 신호 및 이들 정보 특정 신호에 각각 할당되는 정보 내용을 발신하는 정보 발신부와, 이 정보 발신에 응답하여 외부 통신 기기로부터 상기 통신 수단에 의해 수신되는 정보 특정 신호를 처리하는 응답 처리부와, 이 응답 처리부에 의한 정보 특정 신호의 처리 결과를 상기 통신 수단에 의해 외부 통신 기기에 배신하는 배신부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치를 제공한다.

<198> 상기한 구성에 따르면, 정보 특정 신호에 할당하여 정보 내용을 취급함으로써, 정보 발신과 이것에의 응답 및

그 처리를 정보 특정 신호에 기초하여 행할 수 있다. 따라서 이러한 정보 특정 신호에 정보 내용을 할당하기만 하면, 정보 내용에 상관없이, 정보의 취급이 표준화된 형태로 행해진다.

- <199> 정보 교환에의 참가는, 이미 누군가가 행한 정보 발신에의 응답이므로 조작은 간단하지만, 다른 사람의 응답을 요구하기 위한 정보 발신을 하나부터 준비하는 것은 용이하지는 않다. 이 경우, 상기한 바와 같이 정보의 취급의 틀이 미리 준비되어 있어 그 안에 정보 내용을 할당하기만 하면 되는 구성에서는 정보 발신이 극히 용이하게 된다.
- <200> 또한, 본 발명의 구체적인 특징에 따르면, 정보 발신부는, 설문의 특정 신호와 이에 할당되는 설문 내용 정보, 및 설문의 대답으로서의 복수의 선택지의 특정 신호와 이들에 각각 할당되는 복수의 선택지 내용 정보를 발신한다. 이에 의해, 임의의 설문과 복수의 회답 선택지라고 하는 범용성이 있는 정보 교환을 용이하게 행할 수 있다.
- <201> 또한, 본 발명의 다른 구체적인 특징에 따르면, 복수의 정보 특정 신호에 각각 할당되는 정보 내용을 변경하는 정보 발신 조작부가 설치되고, 임의의 정보 내용을 정보 특정 신호에 할당할 수 있다.
- <202> 또한, 본 발명의 다른 구체적인 특징에 따르면, 통신 수단에 의해 외부 통신 기기로부터 수신되는 복수의 정보 특정 신호 및 이들 정보 특정 신호에 각각 할당되는 정보 내용에 응답하여, 상기 통신 수단에 의해 정보 특정 신호를 송신하는 응답 조작부가 설치된다.
- <203> 더욱 구체적인 특징에 따르면, 응답 조작부는, 통신 수단에 의해 외부로부터 수신되는 설문의 특정 신호와 이에 할당되는 설문 내용 정보, 및 설문의 대답으로서의 복수의 선택지의 특정 신호와 이들에 각각 할당되는 복수의 선택지 내용 정보에 응답하여, 통신 수단에 의해 선택지의 특정 신호를 선택하는 조작을 행한다.
- <204> 이상과 같이, 정보 발신을 행할 뿐만 아니라, 수신 정보에 대한 응답을 행할 수도 있도록 구성함으로써, 외부 통신 기기와의 사이에서 자유로운 정보 교환을 행할 수 있다.
- <205> 또한, 본 발명의 다른 구체적인 특징에 따르면, 통신 수단에 의해 수신되는 외부 통신 기기로부터의 처리 결과를 표시하는 표시부가 설치된다. 더욱 구체적인 특징에 따르면, 이 표시부는, 정보 발신부의 정보를 표시하는 것도 가능하게 할 수 있다. 이에 의해 정보 교환이 보다 용이하게 된다.
- <206> 또한, 본 발명의 다른 구체적인 특징에 따르면, 정보 발신부의 정보를 처리하는 처리 수단이 외부 통신 기기와 공유로 된다. 이에 의해, 정보 내용에 관계되지 않는 정보 취급 부분의 구성이 표준화되고, 정보의 교환이 원활하게 됨과 함께, 교환할 정보도 공유하고 있지 않은 특유의 것에 한정되게 되어, 정보 교환이 용이하게 된다.
- <207> 또한, 본 발명의 다른 특징에 따르면, 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 통신 수단과, 통신 수단에 의해 외부 통신 기기로부터 복수의 정보 특정 신호 및 이들 정보 특정 신호에 각각 할당되는 정보 내용을 수신하는 정보 수신부와, 수신한 정보의 응답으로서 통신 수단에 의해 정보 특정 신호를 송신하는 응답 조작부와, 응답한 정보 특정 신호의 처리 결과를 통신 수단에 의해 외부 통신 기기로부터 수신하여 표시하는 표시부와, 표시 시에, 정보 수신부에 의해 수신된 정보 특정 신호에 각각 할당되는 정보 내용을 표시 정보로서 표시부에 제공하는 제어부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치가 제공된다.
- <208> 이러한 구성에 따르면, 수신 정보에 응답하여, 그 처리 결과를 수신하여 표시할 때, 응답 전에 수신한 정보 내용이 처리 결과의 표시에도 활용되게 된다. 따라서, 응답과 처리 결과의 송수신을 정보 특정 신호에 의해서 행해도, 처리 결과의 표시는 정보 내용을 수반한 충분한 것으로 된다.
- <209> 또한, 상기 발명의 구체적인 특징에 따르면, 정보 수신부는 설문의 특정 신호와 이에 할당되는 설문 내용 정보, 및 설문의 대답으로서의 복수의 선택지의 특정 신호와 이들에 각각 할당되는 복수의 선택지 내용 정보를 수신한다. 또한, 더욱 구체적인 특징에 따르면, 응답 조작부는, 정보 수신부가 수신하는 복수의 정보 특정 신호 및 이들 정보 특정 신호에 각각 할당되는 정보 내용에 응답하여, 정보 특정 신호를 선택하는 조작을 행한다. 또한, 다른 구체적인 특징에 따르면, 표시부는, 정보 수신부가 수신하는 정보를 표시하는 것이 가능하다.
- <210> 또한, 본 발명의 다른 특징에 따르면, 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 통신 수단과, 외부 통신 기기와 공유하는 정보의 특정 신호 및 외부 통신 기기가 갖지 않는 정보를 상기 통신 수단에 의해 외부 통신 기기에 발신하는 정보 발신부와, 외부 통신 기기가 갖지 않는 정보를 변경하는 정보 발신 조작부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치가 제공된다.

- <211> 이와 같이 구성함으로써, 정보 교환의 일부를 서로 공유하는 정보를 전제로 하여 행할 수 있고, 공유하고 있지 않은 정보에 대하여 이를 정보 발신 조작부에서 변경하게 되므로, 정보 발신이 용이하게 된다.
- <212> 또한, 본 발명의 다른 특징에 따르면, 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 통신 수단과, 다른 정보와 공통인 범용 정보 및 이 범용 정보와 관계지어지는 개별 정보를 통신 수단에 의해 외부 통신 기기에 발신하는 정보 발신부와, 범용 정보에 관계지어지는 개별 정보를 변경하는 정보 발신 조작부와, 정보 발신부가 발신하는 정보를 표시하는 표시부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치가 제공된다.
- <213> 이와 같이 구성함으로써, 정보 교환의 일부를 다른 정보와 공통의 범용 정보를 전제로 하여 행할 수 있고, 이러한 범용 정보와 관계지어지는 개별 정보에 대하여 이를 정보 발신 조작부에서 변경하게 되므로, 정보 발신이 용이하게 된다.
- <214> 또한, 상기 발명의 구체적인 특징에 따르면, 통신 수단에 의해 다른 정보와 공통의 범용 정보 및 이 범용 정보에 할당되는 개별 정보를 외부 통신 기기로부터 수신하는 정보 수신부를 갖고, 표시부는, 정보 수신부가 수신하는 정보를 표시한다. 이와 같이, 정보 발신을 행할 뿐만 아니라, 수신 정보에도 대응할 수 있도록 구성함으로써, 외부 통신 기기와의 사이에서 자유로운 정보 교환을 행할 수 있다.
- <215> 셋째로, 종래의 정보 교환 장치에서, 정보 교환을 행하기 위해서는 당사자간의 조건이 정리되고 있는 것이 필요하기도 하고, 게임 등 휴대 전화 단체에서 행하는 기능 정도로는 용이하게 충분히 이용할 수 있는 기능으로서 일반화되어 있지 않다.
- <216> 본 발명의 과제는, 상기한 것을 감안하여, 보다 손쉽게 정보 교환을 행할 수 있는 정보 교환 장치를 제공하는 데에 있다. 본 발명의 다른 과제는, 정보 교환을 위해 필요한 당사자 간의 조건을 용이하게 정리할 수 있는 정보 교환 장치를 제공하는 데에 있다.
- <217> 상기한 과제를 해결하기 위해, 본 발명은, 송화와 수화를 위한 전화 기능부를 갖고 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 제1 무선 통신 수단과, 이와는 다른 제2 무선 통신 수단과, 이 제2 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기와 정보 교환을 행하는 정보 교환부와, 외부 통신 기기와의 정보 교환에 필요한 제어 정보를 보유하는 보유부와, 이 제어 정보를 제2 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기에 송신하는 제어 정보 전달 제어부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치를 제공한다.
- <218> 상기한 구성에 따르면, 정보 교환의 상대인 외부 통신 기기가 전화 기능에 관계되는 제1 무선 통신 수단 등에 의해 정보 교환에 필요한 제어 정보를 다운로드하고 있지 않아도, 자신이 갖는 제어 정보를 제2 무선 통신 수단에 의해 용이하게 이식할 수 있다.
- <219> 또한, 본 발명의 구체적인 특징에 따르면, 제어 정보 전달 제어부는, 외부 통신 기기와의 정보 교환에 필요한 제어 정보를 제2 무선 통신 수단에 의해 수신하여 보유부에 보유시킬 수도 있다. 이에 의해, 외부 통신 기기가 갖는 제어 정보에 대해서도 이를 자신의 보유부에 용이하게 이식할 수 있어, 쌍방향에서 제어 정보를 공유하는 것이 가능하게 된다.
- <220> 또한, 본 발명의 다른 구체적인 특징에 따르면, 제어 정보 전달 제어부는, 정보 교환 장치의 소정의 조작에 관련하여 기동된다. 예를 들면, 보유부가 보유하는 제어 정보를 표시하는 표시 수단이 설치되는 경우, 이 표시 수단에 의해 제어 정보를 표시시키기 위한 조작에 관련하여 제어 정보 전달 제어부가 기동된다. 이에 의해, 각별히 제어 정보를 공유하기 위한 조작을 하지 않아도, 제어 정보 공유를 위한 기능이 기동된다.
- <221> 또한, 본 발명의 다른 구체적 특징에 따르면, 보유부는, 보유하는 제어 정보를 특정하는 정보 특정 신호를 유지하고, 제어 정보 전달 제어부는, 제2 통신 수단에 의해 이 정보 특정 신호를 송신함으로써 보유부가 보유하는 제어 정보를 외부 통신 기기에 전달한다. 더욱 구체적인 특징에 따르면, 제어 정보 전달 제어부는, 제어 정보를 특정하는 특정 신호를 제2 통신 수단에서 수신함으로써 외부 통신 기기가 보유하는 제어 정보를 확인할 수도 있다. 이들에 의해, 서로가 보유하는 제어 정보를 용이하게 확인할 수 있다. 또한, 더욱 구체적인 특징에 따르면, 보유부가 보유하는 제어 정보를 표시하는 표시 수단이 설치되는 경우, 제어 정보 전달 제어부는, 제어 정보를 표시시키기 위한 조작에 관련하여 특정 신호를 수신 또는 송신한다. 이에 의해, 각별한 조작을 하지 않아도, 서로가 보유하는 제어 정보를 확인할 수 있다.
- <222> 또한, 상기한 다른 구체적인 특징에 따르면, 제어 정보 전달 제어부는, 수신한 특정 신호에 대응하는 제어 정보가 상기 보유부에 보유되어 있지 않은 것을 확인한 경우, 제2 통신 수단에서 대응하는 제어 정보를 외부 통신 기기로부터 수신하여 상기 보유부에 보유시킨다. 이에 의해, 부족해 있는 제어 정보를 용이하게 보충할 수 있다

다.

- <223> 이상으로 외부 통신 기기와의 정보 교환에 필요한 제어 정보로서는, 복수 종류의 정보 교환에 공용할 수 있는 제어 정보, 특정한 정보 교환 전용의 제어 정보, 정보 교환에 이용하는 정보 형식 정보, 및 이들의 개량 정보 등이 있으며, 보유부는 적어도 이들 중 1개를 보유한다.
- <224> 또한, 본 발명의 다른 구체적 특징에 따르면, 제어 정보 전달 제어부는, 정보 교환부에 의한 외부 통신 기기와의 정보 교환에 필요한 제어 정보를, 제1 무선 통신 수단에 의해 수신하여 상기 보유부에 보유시킬 수도 있다.
- <225> 구체적으로는, 제어 정보 전달 제어부는, 제2 무선 통신 수단에 의해 수신할 수 없는 제어 정보를 제1 무선 통신 수단에 의해 수신하여 상기 보유부에 보유시킨다. 또한, 제어 정보 전달 제어부는, 외부 통신 기기가 유지하고 있지 않은 제어 정보를 상기 제1 무선 통신 수단에 의해 수신하여 상기 보유부에 보유시킨다. 또한, 제어 정보 전달 제어부는, 제2 무선 통신 수단에 의해 가능한 제어 정보의 수신을 행한 후, 상기 제1 무선 통신 수단에 의한 제어 정보의 수신을 행한다. 이상과 같이, 제1 무선 통신 수단과 제2 무선 통신 수단을 병용함으로써, 어느 한쪽의 정보 교환 장치가 제1 무선 통신 수단으로부터 제어 정보를 입수하면, 이것이 제2 무선 통신 수단에 의해 다른 정보 교환 장치에 용이하게 유포된다.
- <226> 또한, 본 발명의 다른 특징에 따르면, 송화와 수화를 위한 전화 기능부를 갖고 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 제1 무선 통신 수단과, 이와는 다른 제2 무선 통신 수단과, 이 제2 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기와 정보 교환을 행하는 정보 교환부와, 정보 교환부에 의한 외부 통신 기기와의 정보 교환에 필요한 제어 정보를 제2 무선 통신 수단에 의해 수신하는 제어 정보 전달 제어부와, 제어 정보 전달 제어부에 의해 수신된 제어 정보를 보유하는 보유부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치가 제공된다.
- <227> 상기한 구성에 따르면, 전화 기능에 관계되는 제1 무선 통신 수단 등에 의해 정보 교환에 필요한 제어 정보를 다운로드하고 있지 않아도, 외부 통신 기기가 이미 입수하고 있는 제어 정보를 제2 무선 통신 수단에 의해 자신의 보유부에 용이하게 이식할 수 있다.
- <228> 또한, 본 발명의 다른 특징에 따르면, 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 무선 통신 수단과, 이 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기와 정보 교환을 행하는 정보 교환부와, 외부 통신 기기와의 정보 교환에 필요한 제어 정보 및 제어 정보를 특정하는 정보 특정 신호를 보유하는 보유부와, 보유부가 보유하는 특정 신호를 상기 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기에 송신하는 제어 정보 전달 제어부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치가 제공된다.
- <229> 상기한 구성에 따르면, 자신이 보유하는 제어 정보를 외부 통신 기기에 용이하게 전달할 수 있다. 더욱 구체적인 특징에 따르면, 제어 정보 전달 제어부는, 이러한 정보 특정 신호의 송신에 응답하여, 무선 통신 수단을 통하여 외부 통신 기기로부터 지정이 있었던 특정 신호에 대응하는 제어 정보를 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기에 송신한다. 이에 의해, 우선, 외부 통신 기기가 필요로 할 가능성이 있는 모든 특정 정보를 송신하고, 그 중에서, 외부 통신 기기에 의한 지정이 있었던 특정 신호에 대응하는 제어 정보만을 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기에 송신할 수 있다. 이에 의해 효율적인 제어 신호의 공유가 가능하게 된다.
- <230> 본 발명의 다른 특징에 따르면, 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 무선 통신 수단과, 이 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기와 정보 교환을 행하는 정보 교환부와, 외부 통신 기기와의 정보 교환에 필요한 제어 정보를 보유하는 보유부와, 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기로부터 제어 정보를 특정하는 정보 특정 신호를 수신하는 제어 정보 전달 제어부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치가 제공된다.
- <231> 상기한 구성에 따르면, 외부 통신 기기가 보유하는 제어 정보를 용이하게 확인할 수 있다. 더욱 구체적인 특징에 따르면, 제어 정보 전달 제어부는, 무선 통신 수단을 통하여 외부 통신 기기로부터 수신한 특정 신호 중에서 원하는 것을 지정하여 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기에 송신한다. 이에 의해, 필요한 제어 정보를 선택하여 그 송신을 외부 통신 기기에 요구할 수 있다.
- <232> 더욱 구체적인 특징에 따르면, 제어 정보 전달 제어부는, 특정 신호의 지정에 의해 외부 통신 기기로부터 대응하는 제어 정보를 수신하여 보유부에 보유시킬 수 있어, 효율적인 제어 정보의 입수가 실현된다.
- <233> 또한, 본 발명의 다른 특징에 따르면, 제어 정보의 송신에 관련하여, 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 무선 통신 수단과, 이 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기와 정보 교환을 행하는 정보 교환부와, 외부 통신 기기와의 정보 교환에 필요한 제어 정보를 보유하는 보유부와, 보유하는 제어 정보에 관련되는 정보를 소정

의 조작에 관련하여 상기 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기에 송신하는 제어 정보 전달 제어부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치가 제공된다.

- <234> 한편, 본 발명의 다른 특징에 따르면, 제어 정보의 수신에 관련하여, 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 무선 통신 수단과, 이 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기와 정보 교환을 행하는 정보 교환부와, 외부 통신 기기와의 정보 교환에 필요한 제어 정보를 소정의 조작에 관련하여 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기로부터 수신하는 제어 정보 전달 제어부와, 수신된 제어 정보를 보유하는 보유부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치가 제공된다.
- <235> 이상 중 어느 것에서도, 각별히 제어 정보를 공유하기 위한 조작을 하지 않아도, 제어 정보 공유를 위한 기능이 기동된다. 또한, 상기한 구체적인 특징에 따르면, 보유부가 보유하는 제어 정보를 표시하는 표시 수단이 설치되는 경우, 제어 정보 전달 제어부는, 표시 수단에 의해 제어 정보를 표시시키기 위한 조작에 관련하여 동작한다. 따라서, 표시 수단에 의해 제어 정보를 확인하는 조작에 부수하여 자연스럽게 제어 정보 공유를 위한 기능이 기동된다.
- <236> 넷째로, 종래의 정보 교환 장치에서는, 정보 교환을 위해서는 반드시 상대가 필요하기 때문에, 그 기능을 이용할 때의 조건이 복잡하게 될 수밖에 없다. 따라서, 게임 등 휴대 전화 단체에서 이용할 수 있는 기능 정도로는 일반화되어 있지 않다.
- <237> 본 발명의 과제는, 상기한 것을 감안하여, 사용자가 혼란하지 않고 용이하게 사용할 수 있는 정보 교환 장치를 제공하는 데에 있다.
- <238> 상기한 과제를 해결하기 위해, 본 발명은, 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기와 정보 교환하는 정보 교환 기능부와, 내부 기능부와, 정보 교환 기능부 및 내부 기능부의 기능을 선택하는 기능 선택 조작부와, 정보 교환 기능부를 기능시키는 조건이 성립되어 있는지의 여부를 판정하는 판정 수단과, 이 판정 수단이 조건의 성립을 판정할 수 없을 때에는 기능 선택 조작부에 의한 정보 교환 기능부의 선택을 불능으로 하는 제어부를 갖는 정보 교환 장치를 제공한다.
- <239> 이에 의해, 정보 교환 기능부를 기능시키는 조건이 성립되어 있지 않음에도 불구하고 기능 선택부에서 이를 선택함으로써 사용자가 혼란하는 것을 방지할 수 있다. 구체적으로는, 정보 교환 기능을 성립시키는 조건에 대한 지식을 갖지 않는 사용자이어도 정보 교환 장치를 사용할 수 있음과 함께, 정보 교환 기능을 선택해도 이것이 기능하지 않을 때에 사용자가 고장으로 혼동하는 등의 사태도 회피할 수 있다.
- <240> 또한, 본 발명의 구체적인 특징에 따르면, 판정 수단은, 무선 통신 수단에 의한 통신이 가능한 외부 통신 기기의 존재를 확인하는 확인 수단을 갖고, 이 확인 수단이 통신 가능한 외부 통신 기기의 존재를 확인할 수 없을 때에 기능 선택 조작부에 의한 상기 정보 교환 기능부의 선택을 불능으로 한다. 이에 의해, 통신 가능한 외부 통신 기기가 존재하지 않음에도 불구하고 정보 교환부의 기능을 선택한다고 하는 불합리한 조작을 방지할 수 있다.
- <241> 또한, 본 발명의 다른 구체적인 특징에 따르면, 판정 수단은, 무선 통신 수단에 의한 통신이 가능한 외부 통신 기기의 수를 파악하는 파악 수단을 갖고, 이 파악 수단이 통신 가능한 외부 통신 기기를 소정수 이상 파악할 수 없을 때에 기능 선택 조작부에 의한 정보 교환 기능부의 선택을 불능으로 한다. 이에 의해, 소정수 이상의 외부 통신 기기가 존재하지 않으면 성립하지 않는 정보 교환 기능을 그 조건이 성립되어 있지 않은 데도 선택한다고 하는 불합리한 조작을 방지할 수 있다.
- <242> 또한, 본 발명의 다른 구체적인 특징에 따르면, 판정 수단은, 무선 통신 수단에 의한 통신이 가능한 외부 통신 기기의 수가 안정되어 있는지의 여부를 평가하는 평가 수단을 갖고, 이 평가 수단이 통신 가능한 외부 통신 기기의 수가 안정되어 있다고 평가할 수 없을 때에 기능 선택 조작부에 의한 정보 교환 기능부의 선택을 불능으로 한다. 이에 의해, 안정된 수의 외부 통신 기기가 존재하지 않으면 성립하지 않는 정보 교환 기능을 그 조건이 성립되어 있지 않은 데도 선택한다고 하는 불합리한 조작을 방지할 수 있다.
- <243> 또한, 상기 발명의 다른 구체적인 특징에 따르면, 기능 선택 조작부는, 선택 가능한 기능을 표시하는 표시부를 갖고, 상기 판정 수단이 조건의 성립을 판정할 수 없을 때에는 표시부에 정보 교환 기능부의 기능에 대한 표시를 행하지 않는 제어가 행해진다. 이에 의해, 불합리한 선택을 자연히 방지할 수 있다.
- <244> 또한, 본 발명의 또 다른 구체적인 특징에 따르면, 내부 기능부의 기능 중에서 판정 수단이 정보 교환 기능부를 기능시키는 조건이 성립한 것을 판정하였을 때, 제어부는, 기능 선택 조작부에 의한 정보 교환 기능부의 선택을

가능하게 한다. 이에 의해, 선택의 제한을 최소한으로 할 수 있다.

- <245> 또한, 본 발명의 다른 특징에 따르면, 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 무선 통신 수단과, 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기와 정보 교환하는 정보 교환 기능부와, 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기로부터의 정보 교환 기능에 대한 정보를 수신하는 정보 수신부와, 정보 수신부가 수신하는 정보에 기초하여, 기능 선택부에 의해 가능한 기능을 표시하는 표시부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치가 제공된다. 이에 의해, 외부에서의 정보 교환 기능부에 대한 정보를 파악할 수 있다.
- <246> 또한, 상기 본 발명의 구체적인 특징에 따르면, 표시부는, 정보 수신부가 수신하는 정보에 기초하여, 외부 통신 기기에 의해 실시되고 있는 실시 중 정보 교환 기능을 표시한다. 이에 의해, 외부에서 실시되고 있는 정보 교환 상황을 파악할 수 있고, 이에 참가하는 것도 가능하게 된다.
- <247> 또한, 본 발명의 다른 구체적인 특징에 따르면, 정보 교환 기능부를 기능시키는 조건이 성립되어 있는지의 여부를 판정하는 판정 수단을 갖고, 표시부는, 판정 수단에 정보에 기초하여 정보 교환 기능부에서 가능한 기능을 실시 중 정보 교환 기능과는 구별 가능하게 표시한다. 이에 의해, 정보 교환 기능이 가능한지의 여부 및 실제로 이 기능을 이용하여 정보 교환이 외부에서 행해지고 있는지의 여부를 구별할 수 있으며, 예를 들면 전자에 기초하여 외부에 정보 교환을 제창할 수 있음과 함께, 후자에 기초하여 실시 중인 정보 교환에 참가할 수 있다.
- <248> 또한, 본 발명의 또 다른 구체적인 특징에 따르면, 표시부는, 상기 정보 수신부가 수신하는 정보에 기초하여, 정보 교환 기능을 이용할 수 있는 조건에 대한 정보나 정보 교환 기능을 이용하고 있는 외부 정보 기기의 수에 대한 정보 등, 실시 중 정보 교환 기능에 대한 정보를 표시한다. 이들 정보는, 실시 중인 정보 교환에 참가할지의 여부의 참고로 할 수 있다.
- <249> 또한, 본 발명의 다른 특징에 따르면, 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 무선 통신 수단과, 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기와 정보 교환하는 정보 교환 기능부와, 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기에 정보 교환을 송신함과 함께 그 응답을 수신하는 정보 교환 제창부와, 상기 정보 교환 제창부가 수신하는 응답에 기초하여 상기 무선 통신 수단에 의한 정보 교환의 개시를 응답원의 외부 통신 기기에 통지하는 통지부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치가 제공된다. 이에 의해, 정보 교환을 외부에 제창함과 함께, 이를 개시할 수 있다.
- <250> 또한, 본 발명의 다른 특징에 따르면, 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 무선 통신 수단과, 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기와 정보 교환하는 정보 교환 기능부와, 기존의 정보 교환 기능 및 새로운 정보를 필요로 하는 정보 교환 기능 중 어느 하나를 선택하는 기능 선택 조작부와, 새로운 정보를 필요로 하는 정보 교환 기능에 필요한 정보를 입력하는 입력 조작부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치가 제공된다. 이에 의해, 다양한 정보 교환이 가능하게 되고, 기존의 정보 교환 기능을 이용하여 손쉽게 정보 교환을 행할 수 있음과 함께, 원하면 자유로운 정보를 입력하여 정보 교환을 행할 수 있다.
- <251> 또한, 본 발명의 구체적인 특징에 따르면, 이상의 특징을 갖는 정보 교환 장치는, 더욱 송화와 수화를 위한 전화 기능부와, 전화 기능부에 기초하여 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 상기 무선 통신 수단과는 다른 무선 전화 통신 수단을 갖는다. 이에 의해 본 발명의 정보 교환 장치는 통상의 휴대 전화로서 사용할 수 있음과 함께, 상기한 바와 같은 여러 가지의 정보 교환을 행할 수 있다.
- <252> 또한, 상기 본 발명의 구체적인 특징에 따르면, 정보 교환 기능부는 무선 전화 통신 수단에 의해서도 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 것이 가능함과 함께, 무선 통신 수단에 의해서만 정보 교환 기능 및 무선 통신 수단과 무선 전화 통신 수단을 병용하는 정보 교환 기능 중 어느 하나를 선택하는 기능 선택 조작부를 갖는다. 이에 의해, 다양한 정보 교환이 가능하게 된다.
- <253> 또한, 본 발명의 구체적인 특징에 따르면, 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 무선 통신 수단과, 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기와 정보 교환하는 정보 교환 기능부와, 정보 교환의 진전을 관찰하기만 하는 정보 교환 기능 및 정보 교환의 진전에 참가하는 정보 교환 기능 중 어느 하나를 선택하는 기능 선택 조작부와, 정보 교환의 진전을 표시하는 표시부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치가 제공된다. 이에 의해 다양한 정보 교환에의 참가가 가능하게 된다.
- <254> 또한, 상기 본 발명의 구체적인 특징에 따르면, 기능 선택 조작부에 의한 선택에 따라서 표시부에서의 정보 교환의 진전 표시가 서로 다르다. 이에 의해, 관찰뿐인 경우와 참가의 경우에 각각 적합한 정보 교환의 진전 표시가 가능하게 된다. 예를 들면, 참가의 경우에는 자신의 행동이 진전에 영향을 주므로, 진전 표시를 고의로

지연시킴으로써 정보 교환의 흥을 증가시킬 수도 있다.

- <255> 또한, 상기 본 발명의 다른 구체적인 특징에 따르면, 정보 교환의 진전에 따라서 기능 선택 조작부에 의한 선택을 불능으로 하는 제어부를 갖는다. 이에 의해, 예를 들면, 정보 교환이 어느 정도 진전되게 된 상태에서의 신규 참가를 금지하거나 하여 혼란을 방지할 수 있다.
- <256> 다섯째로, 종래의 정보 교환 장치에서는, 게임 등 휴대 전화 단체에서 이용할 수 있는 기능에 비하여, 상대가 존재하는 정보 교환에서는 관여하는 정보도 복잡하게 되기 때문에, 그 표시에 대해서는 여러 가지의 개선의 여지가 있었다.
- <257> 본 발명의 과제는, 상기한 것을 감안하여, 표시의 연구에 의해 정보 교환의 의의를 높인 정보 교환 장치를 제공하는 데에 있다.
- <258> 상기한 과제를 해결하기 위해, 본 발명은, 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 무선 통신 수단과, 이 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기와 정보 교환하는 정보 교환 기능부와, 정보 교환에 기초하여 표시를 행하는 표시부와, 정보 교환 기능부에 의한 정보 수집이 종료하였는지의 여부에 의해 표시부의 표시를 서로 다르게 하는 표시 제어부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치를 제공한다. 이에 의해 정보 교환의 결과의 표시와는 서로 다른 표시를 정보 교환 도상에서 행할 수 있어, 도중 경과를 즐기는 게임 등의 표시의 흥을 높일 수 있다.
- <259> 또한, 본 발명의 구체적인 특징에 따르면, 정보 교환 기능부에 의해 정보 수집이 종료할 때까지는 정보 표시에 제한이 걸린다. 보다 구체적으로는, 정보 수집이 종료할 때까지는 표시부에 의한 정보 표시를 지연시킨다. 또는, 정보 수집이 종료할 때까지는 게임의 절목에 도달하는 등 소정의 조건이 충족되지 않으면 표시를 행하지 않는 등 표시부에 의한 정보 표시의 실행에 조건을 붙인다. 이들 수단에 의해 고의로 게임의 진전 결과의 정보를 제한함으로써, 다수가 관여하는 게임 등에 참가하는 경우, 다른 사람의 움직임에 읽는 등의 흥이 높아진다.
- <260> 또한, 본 발명의 다른 특징에 따르면, 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 무선 통신 수단과, 이 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기와 정보 교환하는 정보 교환 기능부와, 정보 교환에 기초하여 표시를 행하는 표시부와, 표시를 제어하는 표시 제어부와, 이 표시 제어부에 의해 정보 표시에 제한을 걸지의 여부를 선택하는 선택 조작부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치가 제공된다. 이에 의해, 정보 표시에 임의로 제한을 거는 것이 가능하게 되어, 게임 등에서의 정보 교환에서 연출을 연구할 수 있다.
- <261> 또한, 상기 본 발명의 구체적인 특징에 따르면, 표시 제어부는, 선택 조작부에 의해 정보 표시의 제한이 선택되었을 때, 정보 표시를 지연시킨다. 또한, 다른 구체적 특징에 따르면, 표시 제어부는, 선택 조작부에 의해 정보 표시의 제한이 선택되었을 때, 정보 표시에 조건을 붙인다.
- <262> 또한, 본 발명의 다른 특징에 따르면, 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 무선 통신 수단과, 이 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기와 정보 교환하는 정보 교환 기능부와, 정보 교환에 기초하여 표시를 행하는 표시부와, 정보 교환 기능부에 의한 정보 교환에서 정보 제공을 행할지 정보 교환 결과만을 취득할지를 선택하는 선택 조작부와, 선택 조작부에 의한 선택에 기초하여 표시부의 표시를 서로 다르게 하는 표시 제어부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치가 제공된다.
- <263> 예를 들면, 선택 조작부에 의해 정보 제공을 행하는 것이 선택되었을 때에는, 표시부에 의한 정보 표시를 지연시키는 설정이 선택 가능하도록 한다. 또는, 선택 조작부에 의해 정보 제공을 행하는 것이 선택되었을 때에는, 정보 표시에 조건을 붙이는 설정이 선택 가능하도록 한다. 이러한 특징에 의해, 예를 들면 게임에 참가하는 경우, 정보 제공을 행하여 그 진전에 참가하는 경우에는, 표시에 제한을 가함으로써 다른 사람의 움직임을 읽는 등의 흥을 높임과 함께, 정보 교환 결과만을 취득하는 형으로 참가하는 경우에는 리얼타임으로 상황을 관전하는 등, 다양한 표시 설정이 가능하게 된다.
- <264> 또한, 본 발명의 다른 특징에 따르면, 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 무선 통신 수단과, 이 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기와 정보 교환하는 정보 교환 기능부와, 정보 교환에 기초하여 표시를 행하는 표시부와, 정보 교환 기능부에 의한 정보 교환 실행과 상기 표시부에 의한 정보 표시 실행의 관계를 서로 다르게 하는 표시 제어부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치가 제공된다.
- <265> 또한, 상기 본 발명의 구체적인 특징에 따르면, 표시 제어부는, 정보 교환 기능부에 의한 정보 교환이 실행된 후 표시부에 의한 정보 표시의 실행을 지연시킨다. 또한, 상기 본 발명의 다른 구체적인 특징에 따르면, 표시 제어부는, 상기 정보 교환 기능부에 의한 정보 교환이 실행되어도 소정의 조건이 충족되지 않으면 표시부에 의

한 정보 표시의 실행을 행하지 않는다. 이상과 같이 하여 정보 교환 기능부에 의한 정보 교환 실행과 상기 표시부에 의한 정보 표시 실행의 관계를 서로 다르게 함으로써, 정보 교환의 혼을 높일 수 있다.

- <266> 또한, 본 발명의 다른 특징에 따르면, 복수의 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 무선 통신 수단과, 무선 통신 수단에 의해 외부 통신 기기와 정보 교환하는 정보 교환 기능부와, 정보 교환에서 복수의 외부 통신 기기가 불특정인 경우와 특정되어 있는 경우에서 복수의 외부 통신 기기와의 정보 교환 양태를 서로 다르게 하는 무선 통신 제어부를 갖는 것을 특징으로 하는 정보 교환 장치가 제공된다.
- <267> 예를 들면, 무선 통신 제어부는, 복수의 외부 통신 기기가 불특정일 때에는 선착순으로 상기 정보 교환 기능부에 의한 정보 교환을 행함과 함께, 복수의 외부 통신 기기가 특정되었을 때에는 소정의 할당 시간대에서 상기 정보 교환 기능부에 의한 정보 교환을 행한다. 예를 들면 이러한 양태에 기초하여, 정보 교환에서 복수의 외부 통신 기기가 불특정인 경우와 특정되어 있는 경우에서 복수의 외부 통신 기기와의 정보 교환 양태를 서로 다르게 함으로써 복수의 외부 통신 기기와의 사이에서 상황에 따른 최적의 정보 교환을 행할 수 있다.
- <268> 또한, 본 발명의 구체적인 특징에 따르면, 이상의 특징을 갖는 정보 교환 장치는, 또한 송화와 수화를 위한 전화 기능부와, 전화 기능부에 기초하여 외부 통신 기기와의 사이에서 통신을 행하는 상기 무선 통신 수단과는 다른 무선 전화 통신 수단을 갖는다. 이에 의해 본 발명의 정보 교환 장치는 통상의 휴대 전화로서 사용할 수 있음과 함께, 상기한 바와 같은 여러 가지의 정보 교환을 행할 수 있다.
- <269> 또한, 상기 실시예에서, 본 발명은, 표시부와 조작부에 의한 GUI가 가능한 기기로서 개시되고, 표시부에 표시되는 템플릿에 설문이나 선택지를 입력함으로써, 용이하게 정보 발신하여 응답 정보의 수집을 시도하는 것이 가능한 것으로서 설명되어 있다. 또한, 수집된 응답 정보의 처리 결과를 응답원에 배신할 때, 처리 결과의 표시 레이아웃에 대해서도, 그래프 등의 기존의 것이 이용 가능하게 되어 있다.
- <270> 그러나, 본 발명의 실시는 이러한 것에 한정되는 것이 아니다. 예를 들면, 정보 특정 신호로서는, 실시예에 설명되는 기존의 템플릿이나 기존의 표시 레이아웃을 지정하는 ID에 한하지 않고, 정보 내용을 할당할 수 있는 여러 가지의 정보 특정 신호가 채용 가능하다. 또한, 외부 통신 기기와 공유하는 정보 또는 다른 정보와 공통인 범용 정보로서는, 미리 준비된 템플릿이나 표시 레이아웃이 실시예에 개시되어 있지만, 본 발명의 실시는 이러한 예에 한정되는 것이 아니라, 외부 기기 화상과 공유하는 정보 및 외부 기기가 갖지 않는 정보 사이의 여러 가지의 조합, 또는 범용 정보에 대한 개별 정보의 여러 가지의 관계짓기에 대하여, 본 발명을 실시할 수 있다.
- <271> 본 발명은 바람직한 실시예들에 대하여 설명되었지만, 개시된 발명은 다수의 방법으로 수정될 수 있으며 특별히 개시되고 상술된 실시예 이외의 많은 실시예들을 추측할 수 있음이 본 기술 분야의 당업자들에게 명백할 것이다. 따라서, 첨부된 특허청구범위가 발명의 진정한 정신 및 범위 내에 있는 본 발명의 모든 변경들을 포함하도록 의도된다.

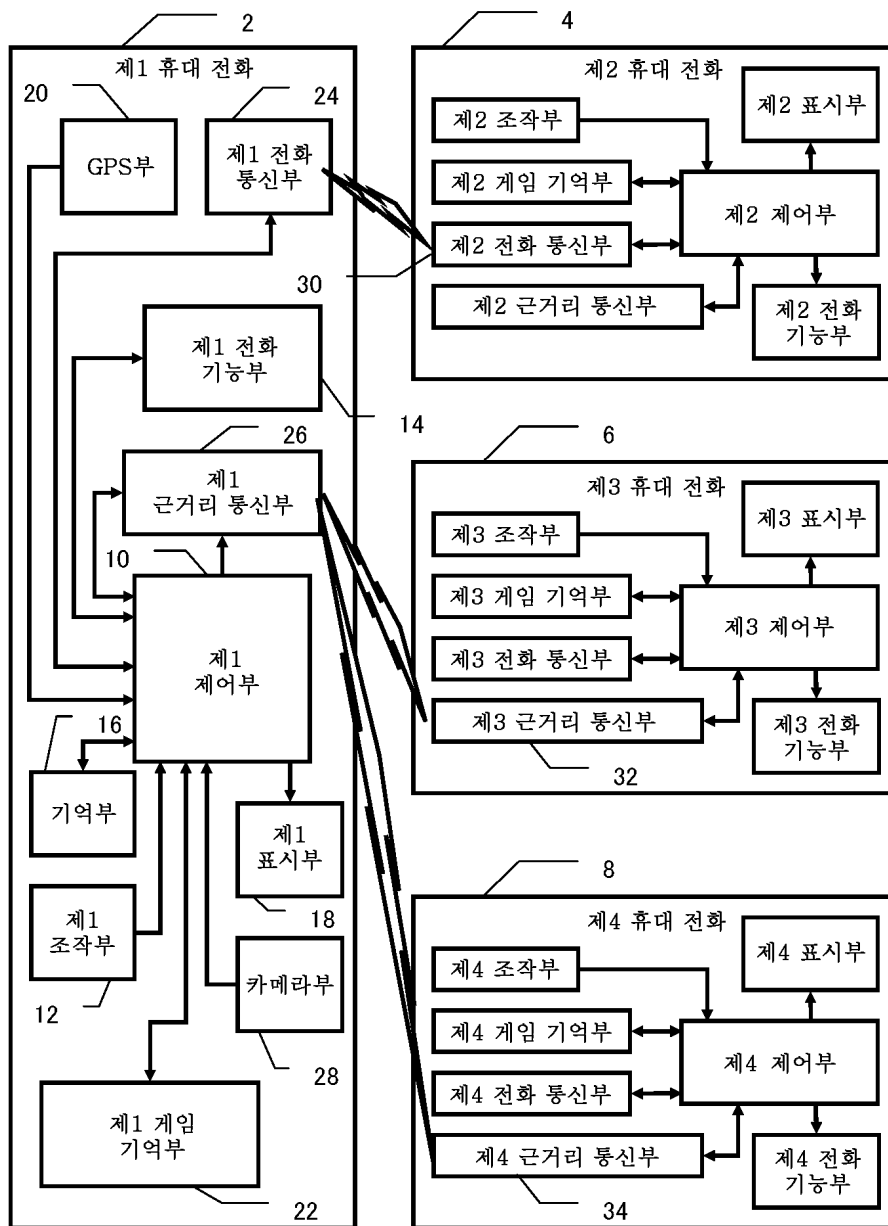
도면의 간단한 설명

- <272> 도 1은 본 발명의 실시 형태에 따른 게임 장치의 제1 실시예를 도시하는 블록도.
- <273> 도 2는 절첩식 휴대 전화로 되어 있는 제1 실시예를 연 상태에서의 외관 정면도.
- <274> 도 3은 본 발명의 제2 실시예에 따른 게임의 표시 화면도.
- <275> 도 4는 본 발명의 제3 실시예에 따른 게임의 표시 화면도.
- <276> 도 5는 게임에 들어가기 위한 제1 제어부(10)의 동작을 도시하는 플로우차트.
- <277> 도 6은 도 5의 스텝 S28에서의 게임 참가 처리의 상세를 도시하는 플로우차트.
- <278> 도 7은 도 5의 스텝 S30에서의 게임 제창 처리의 상세를 도시하는 플로우차트.
- <279> 도 8은 도 6의 스텝 S53 및 도 7의 스텝 S103에서의 100인 게임 처리의 상세를 도시하는 플로우차트.
- <280> 도 9는 도 8의 스텝 S112에서의 리얼타임 표시 게임 처리의 상세를 도시하는 플로우차트.
- <281> 도 10은 도 8의 스텝 S111에서의 조건 표시 게임 처리의 상세를 도시하는 플로우차트.
- <282> 도 11은 도 7의 스텝 S92에서의 오리지널 게임 제창 처리의 상세를 도시하는 플로우차트.

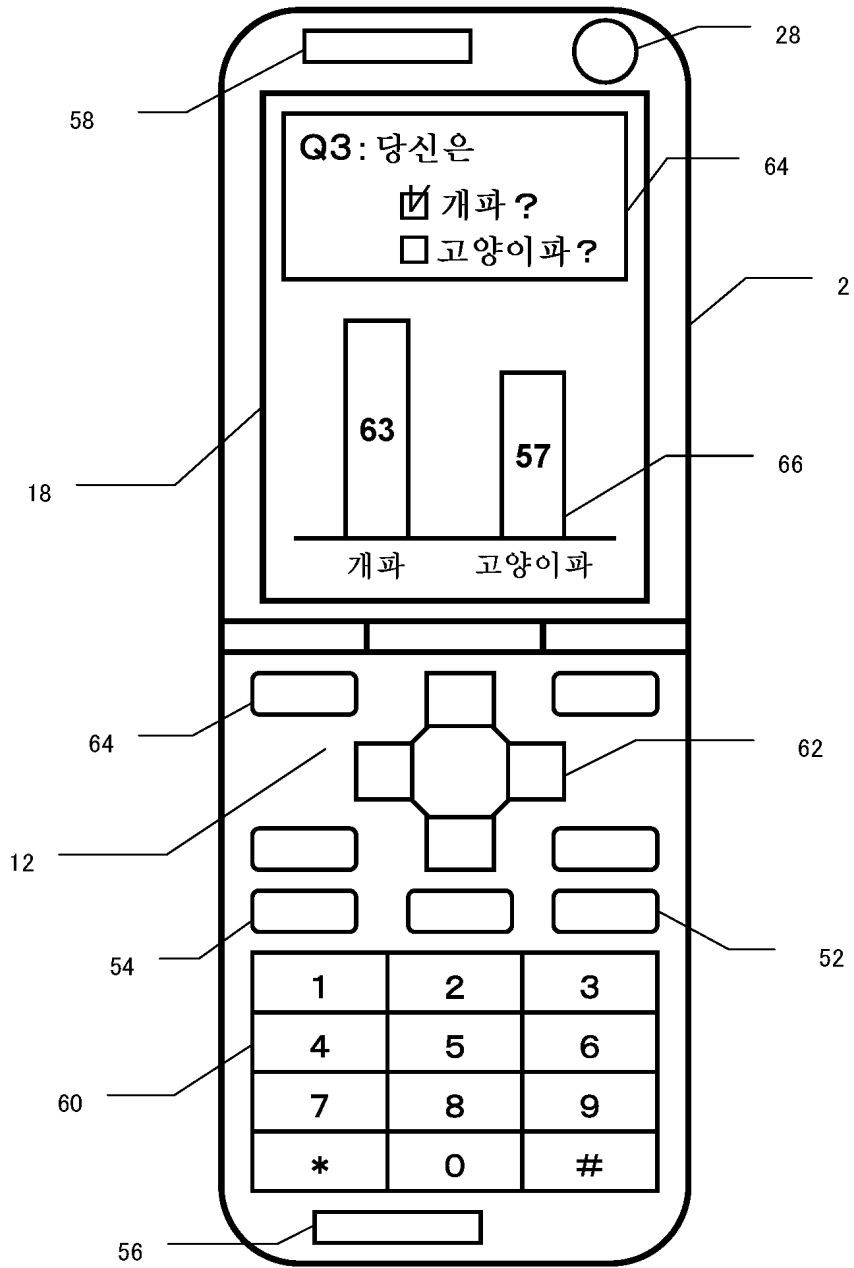
- <283> 도 12는 도 5의 스텝 S36에서의 통상 게임 처리의 상세를 도시하는 플로우차트.
- <284> 도 13은 도 8의 스텝 S109에서의 광역형 게임 처리의 상세를 도시하는 플로우차트.
- <285> 도 14는 도 5의 스텝 S26에서의 게임 데이터 갱신 처리의 상세를 도시하는 플로우차트.
- <286> 도 15는 도 14의 스텝 S250 및 스텝 S256에서의 게임 데이터 수신 등록 처리의 상세를 도시하는 플로우차트.
- <287> 도 16은 도 9, 도 10 및 도 12의 스텝 S120에서의 통계 처리의 상세를 도시하는 플로우차트.
- <288> 도 17은 도 9, 도 10 및 도 12의 스텝 S114에서의 초기 정보의 참가자 전원에게 송신하는 플로우차트.
- <289> 도 18은 도 9, 도 10 및 도 12의 스텝 S123 또는 스텝 S144에서의 통계 결과 표시 처리의 상세를 도시하는 플로우차트.
- <290> 도 19는 도 7 및 도 8의 플로우차트에서의 일부의 처리의 상세를 도시하는 플로우차트.
- <291> <도면의 주요 부분에 대한 부호의 설명>
- <292> 2 : 제1 휴대 전화
- <293> 4 : 제2 휴대 전화
- <294> 6 : 제3 휴대 전화
- <295> 8 : 제4 휴대 전화
- <296> 10 : 제1 휴대 제어부
- <297> 12 : 제1 조작부
- <298> 14 : 제1 전화 기능부
- <299> 16 : 기억부
- <300> 18 : 제1 표시부
- <301> 20 : GPS부
- <302> 22 : 제1 게임 기억부
- <303> 24 : 제1 전화 통신부
- <304> 26 : 제1 근거리 통신부
- <305> 28 : 카메라부

도면

도면1



도면2



도면3

18
72

환영 ○○○로 :

<input type="checkbox"/> 교또시 내	<input checked="" type="checkbox"/> 남	<input type="checkbox"/> 20대
<input type="checkbox"/> 교또후 내	<input type="checkbox"/> 여	<input type="checkbox"/> 30대
<input checked="" type="checkbox"/> 긴끼 외 후깁		<input type="checkbox"/> 40대
<input type="checkbox"/> 혼슈		<input checked="" type="checkbox"/> 50대
<input type="checkbox"/> 홋카이도		<input type="checkbox"/> 60대
<input type="checkbox"/> 큐슈		<input type="checkbox"/> 70대
<input type="checkbox"/> 시코쿠		
<input type="checkbox"/> 오키나와 인기 스포트 번호		③

74
76
78
80

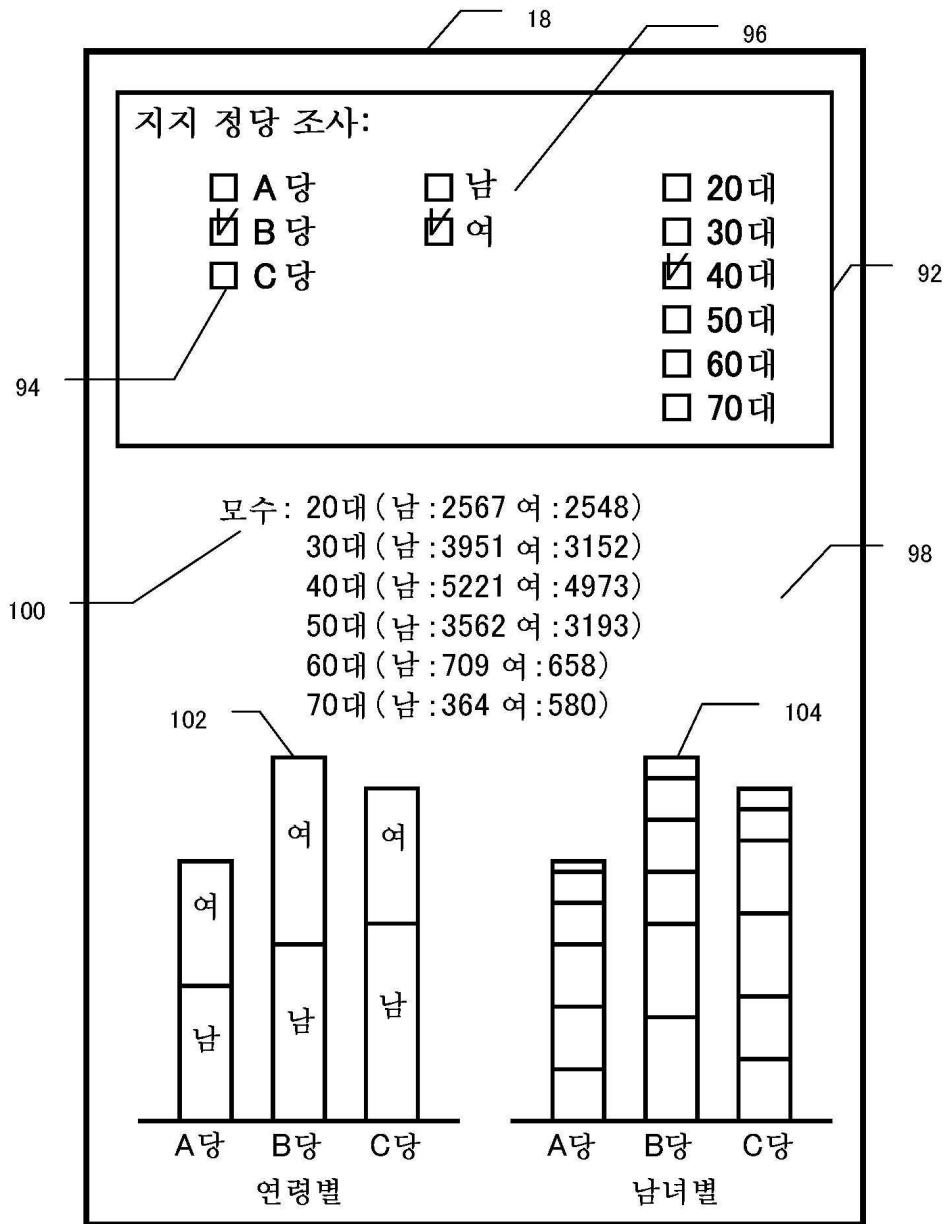
당선 번호
82

458, 261, 820

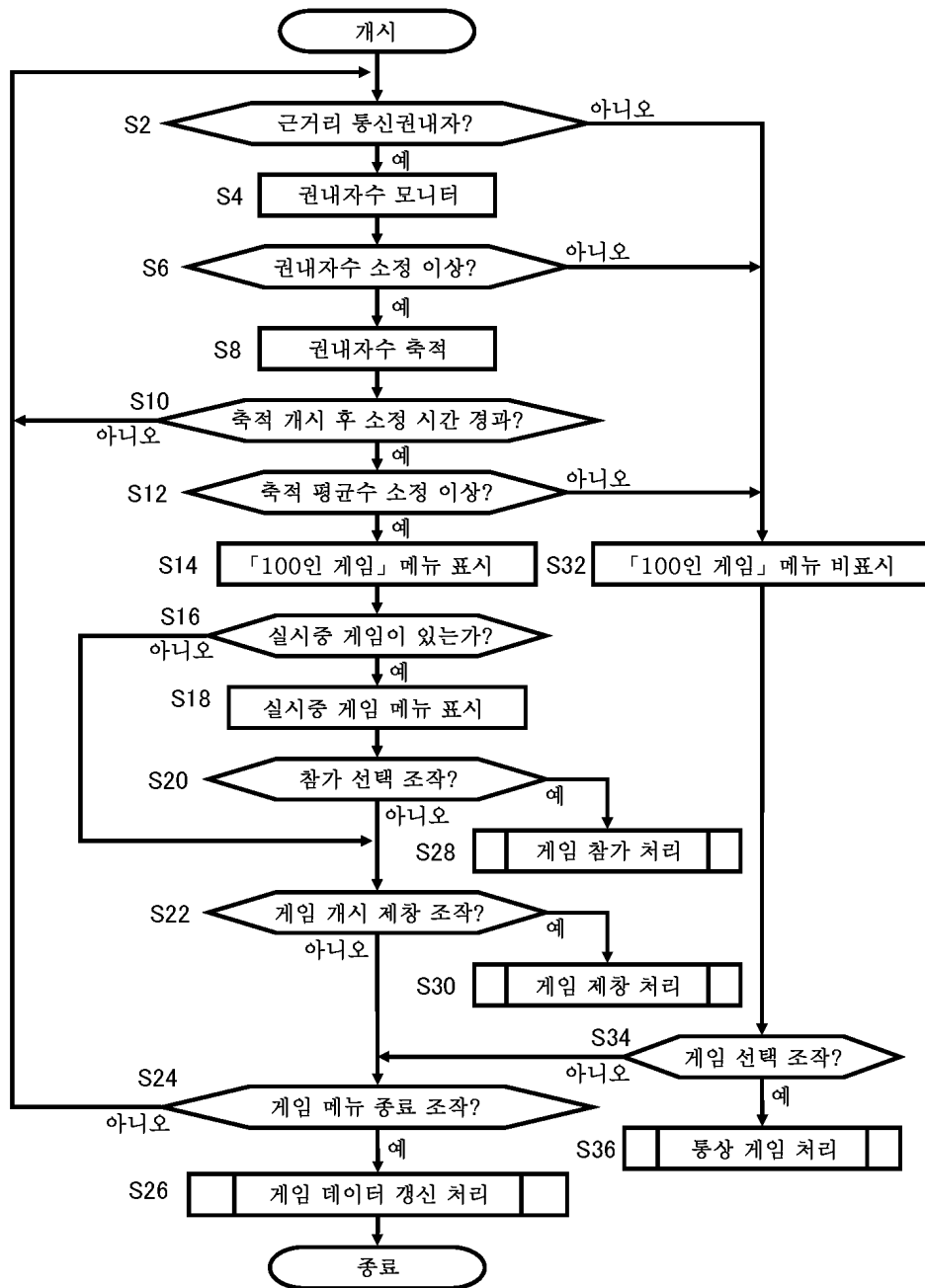
쿠폰 발행 요구

84
86

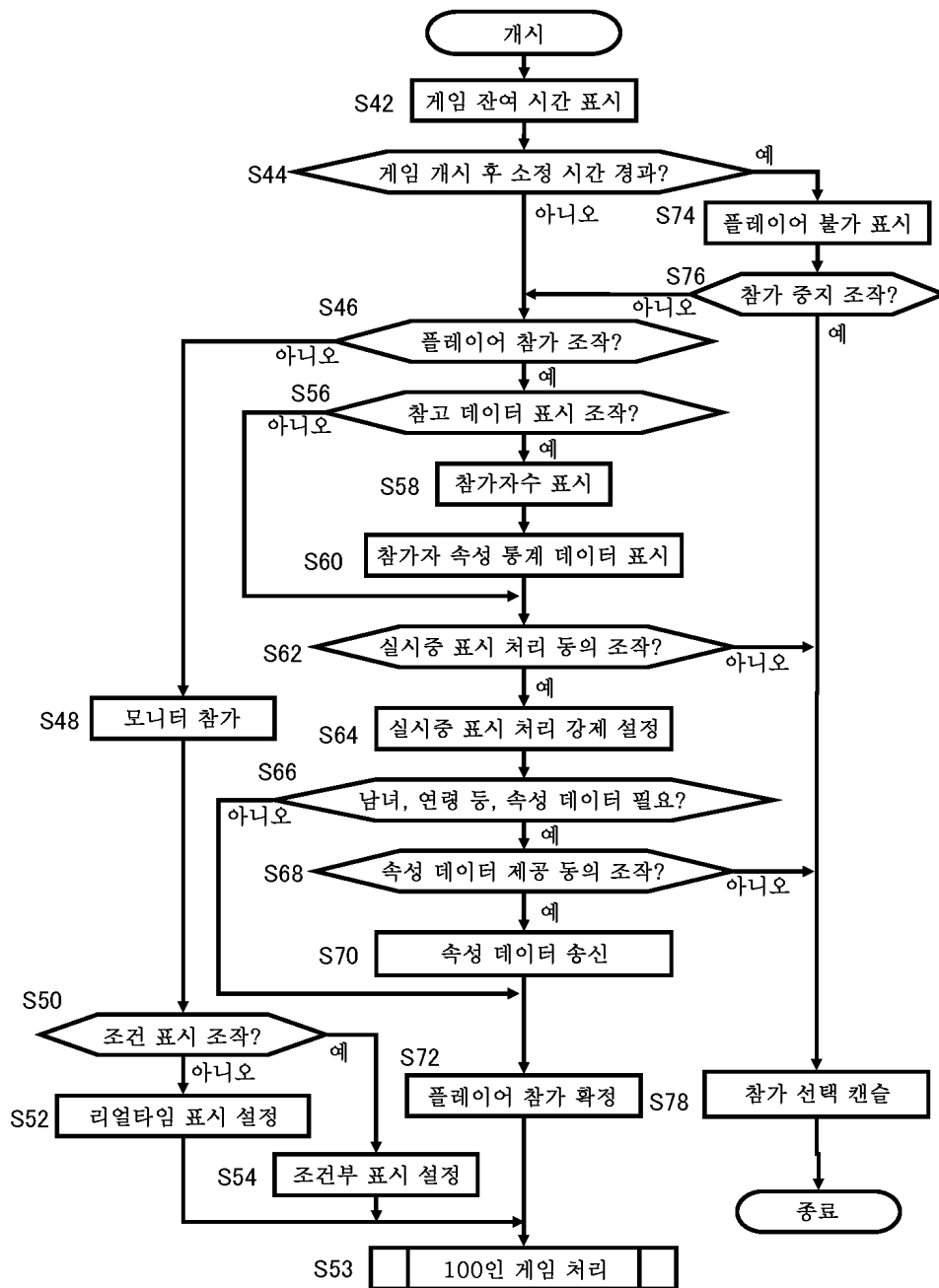
도면4



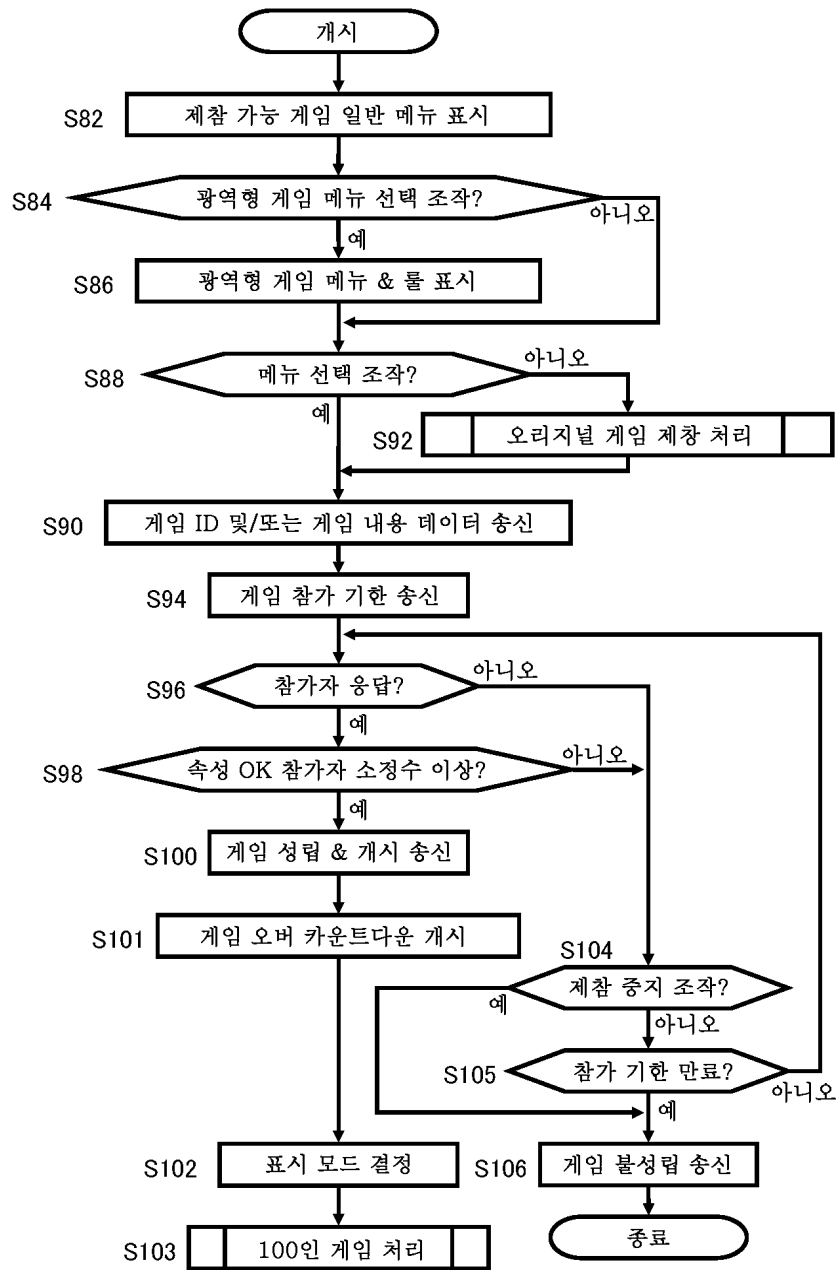
도면5



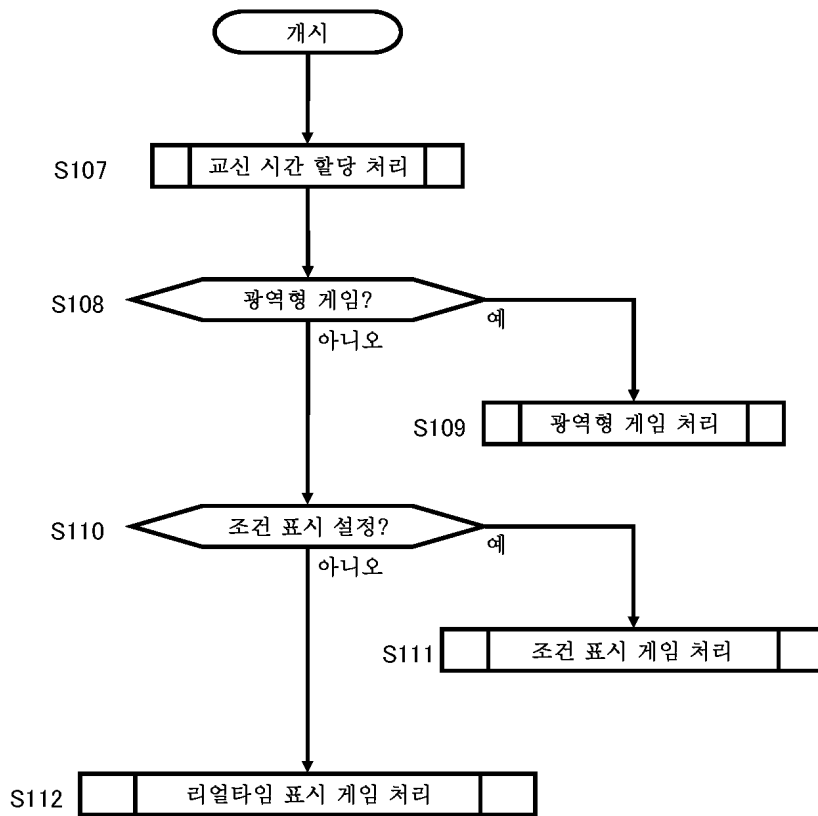
도면6



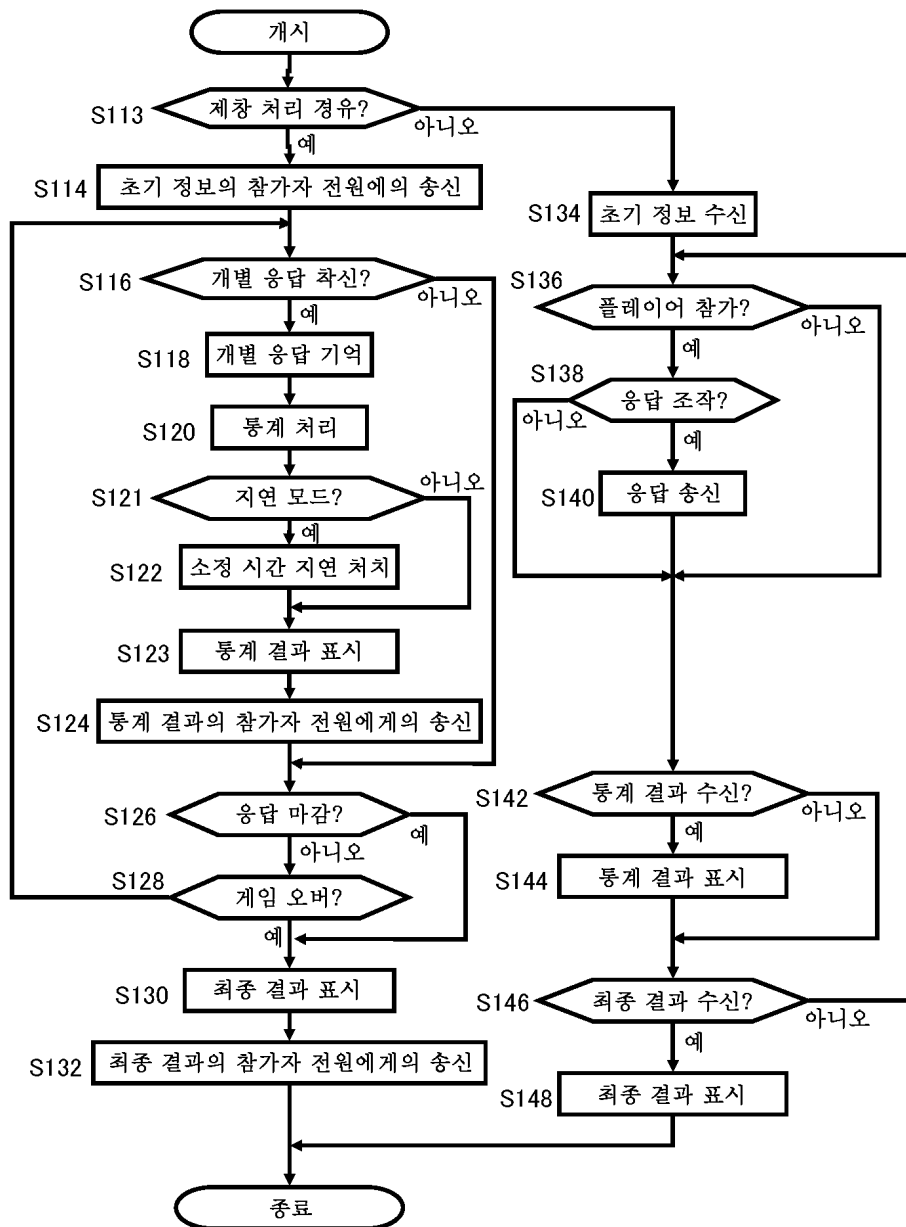
도면7



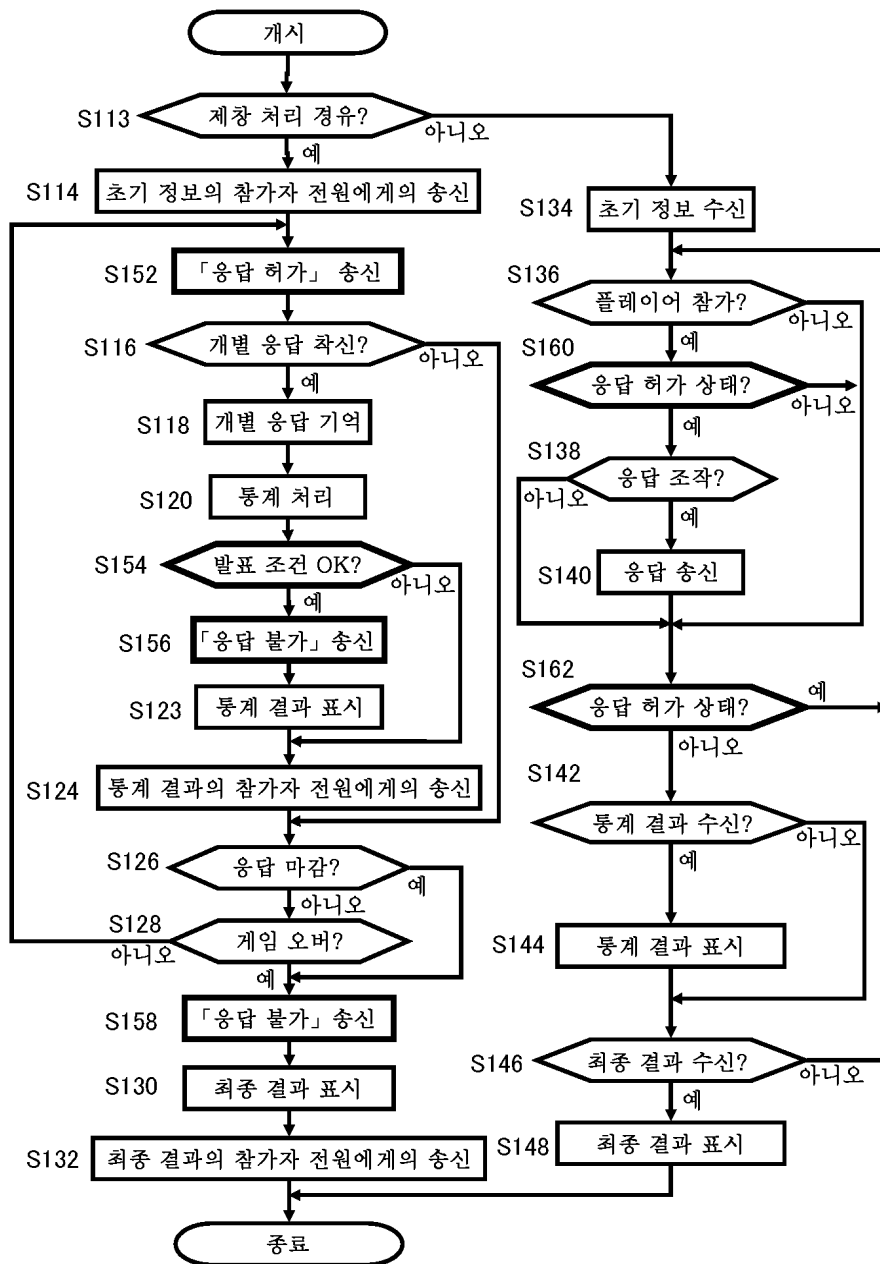
도면8



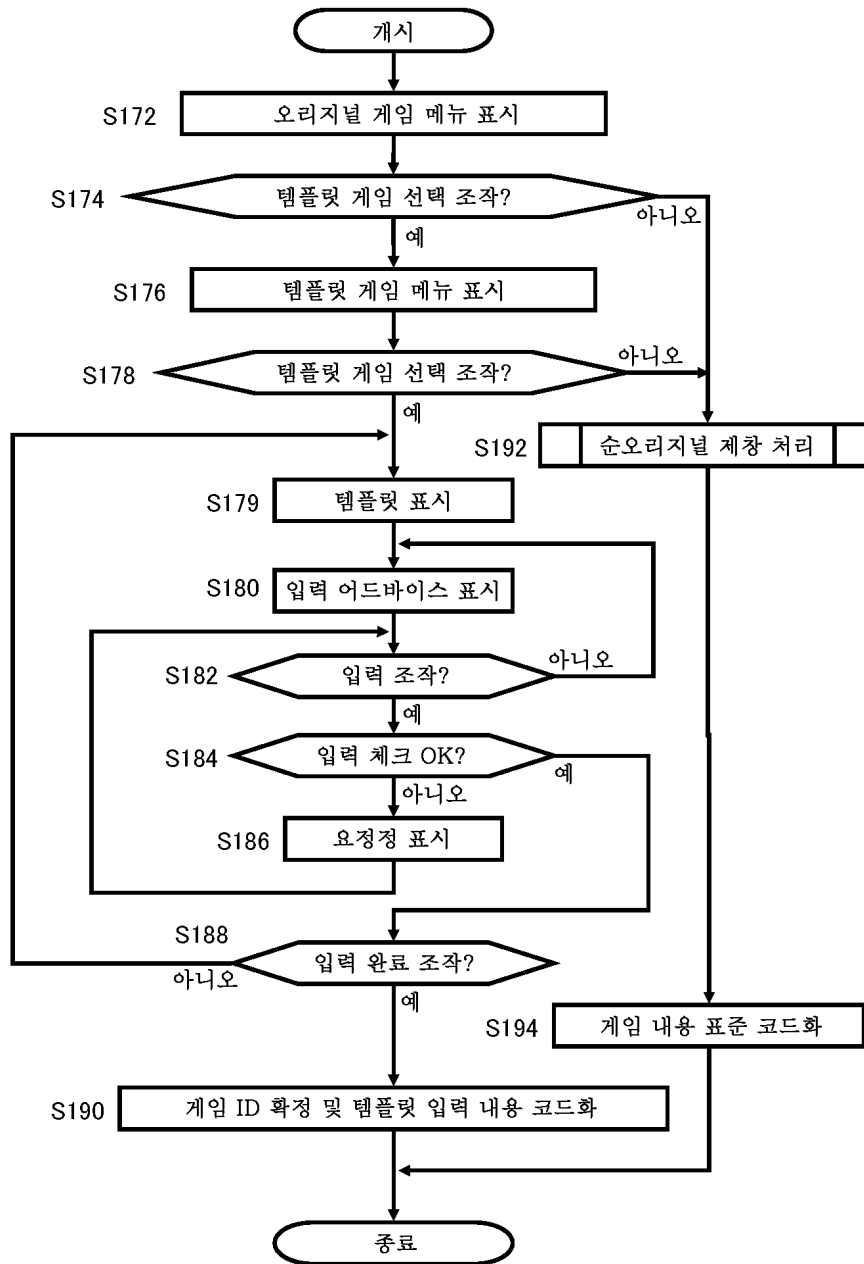
도면9



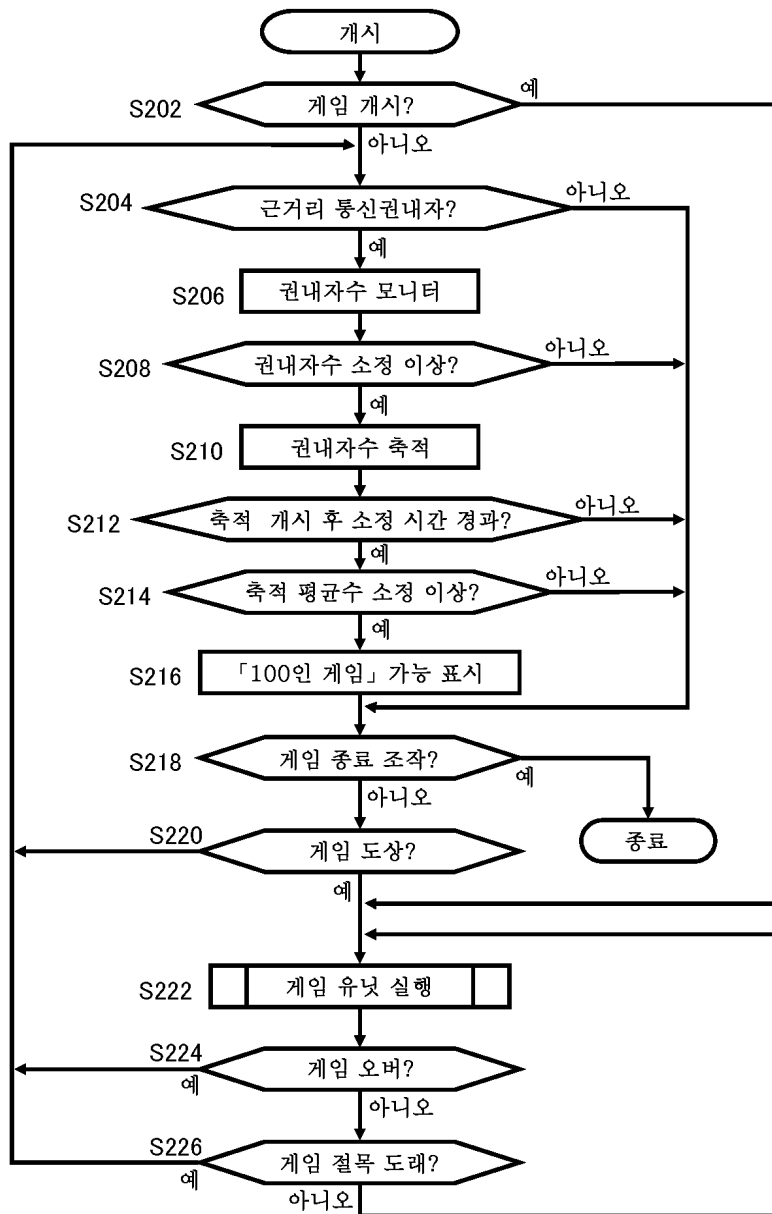
도면10



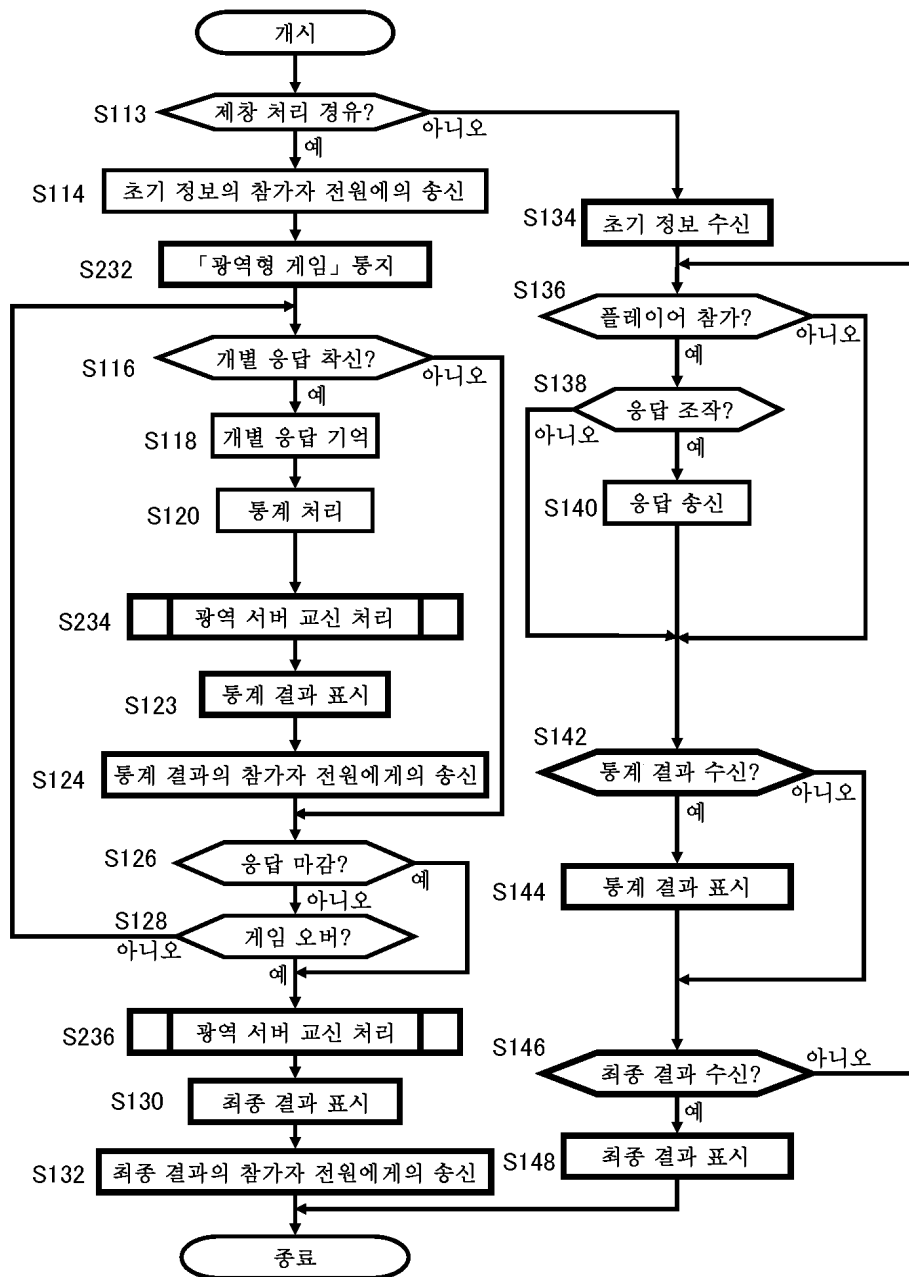
도면11



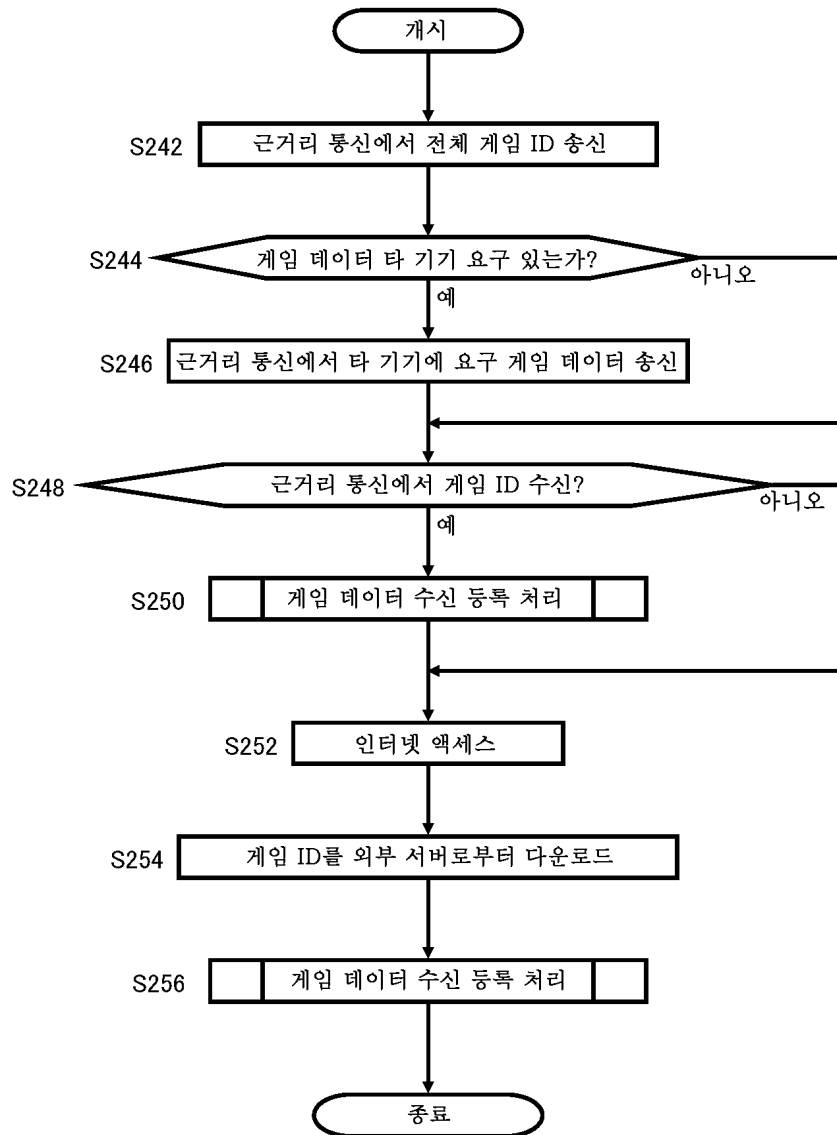
도면12



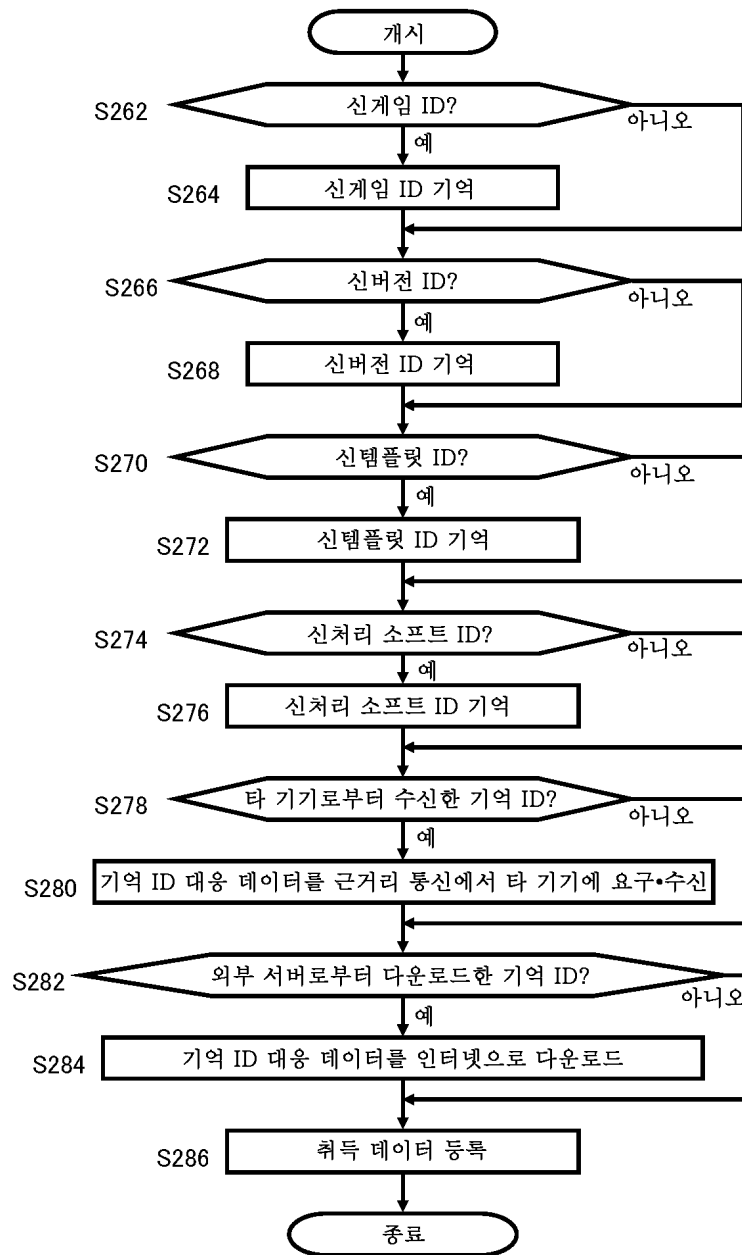
도면13



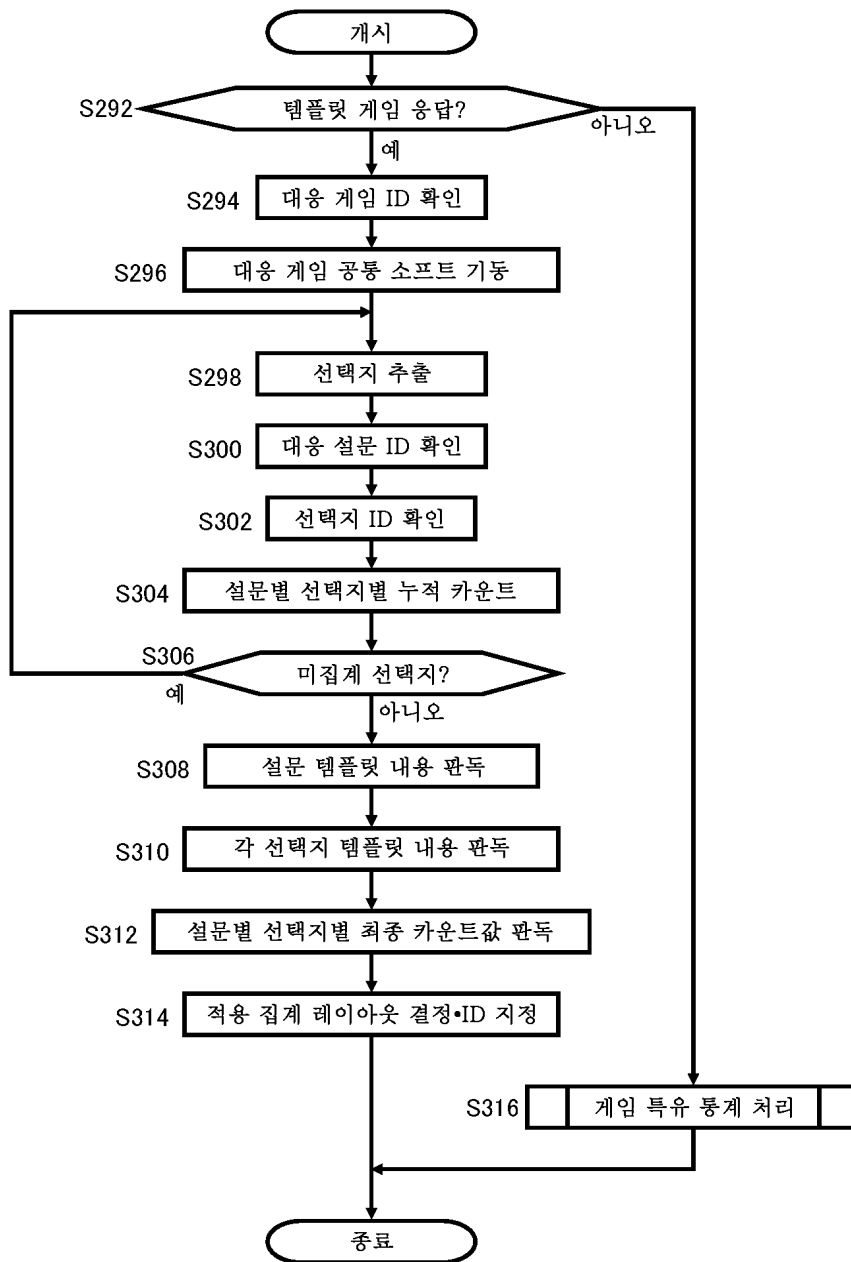
도면14



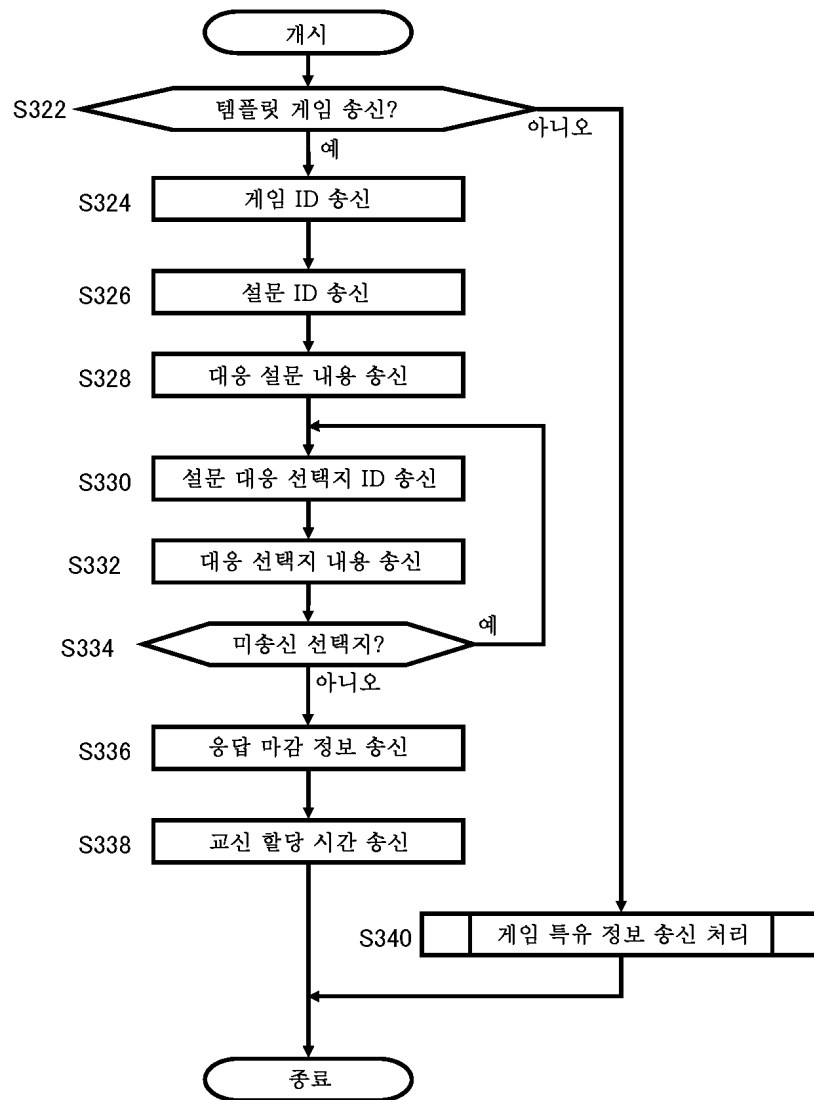
도면15



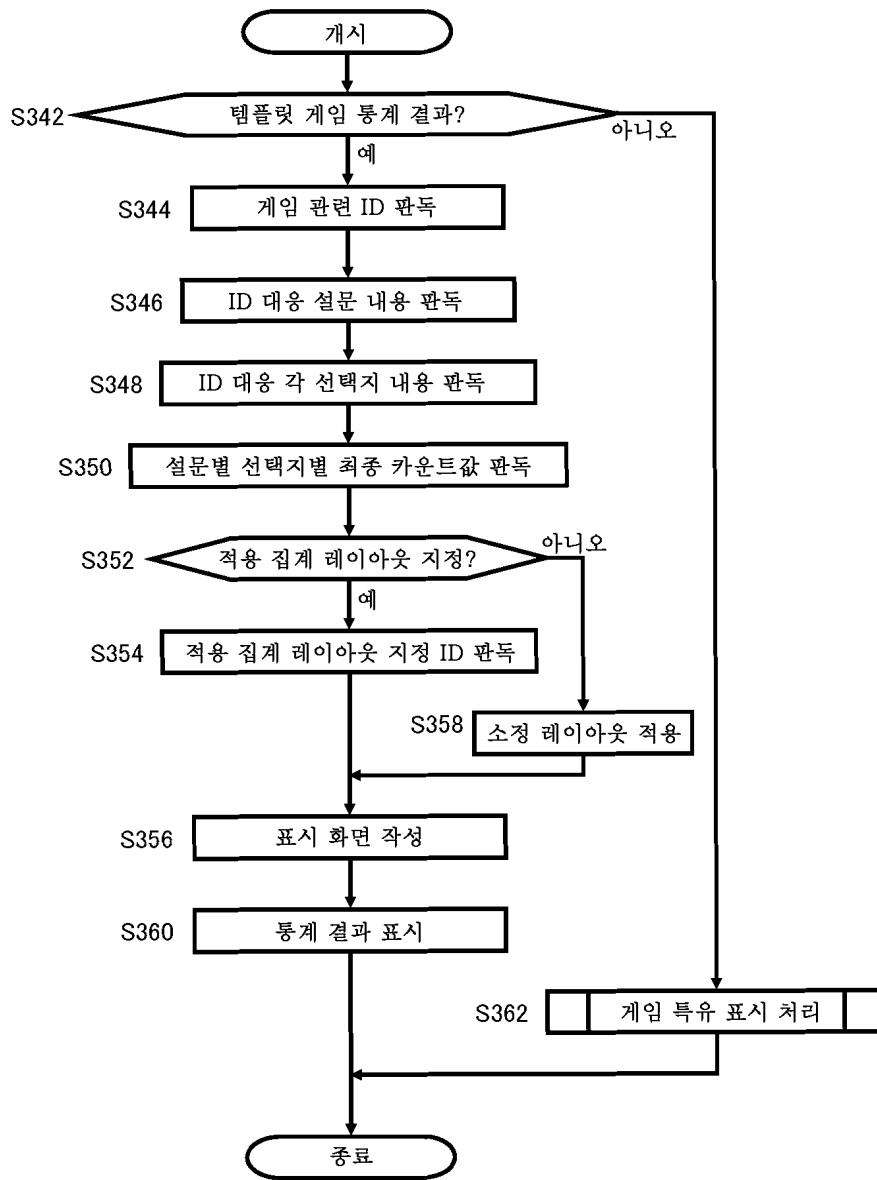
도면16



도면17



도면18



도면19

