

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公表特許公報(A)

(11) 特許出願公表番号

特表2005-512167

(P2005-512167A)

(43) 公表日 平成17年4月28日(2005.4.28)

(51) Int.Cl.⁷

G06F 17/60

F I

G06F 17/60 326

G06F 17/60 324

テーマコード (参考)

審査請求 未請求 予備審査請求 未請求 (全 10 頁)

(21) 出願番号	特願2003-523397 (P2003-523397)	(71) 出願人	590000248
(86) (22) 出願日	平成14年7月10日 (2002. 7. 10)		コーニンクレッカ フィリップス エレク
(85) 翻訳文提出日	平成16年2月18日 (2004. 2. 18)		トロニクス エヌ ヴィ
(86) 国際出願番号	PCT/IB2002/003023		Koninklijke Philips
(87) 国際公開番号	W02003/019407		Electronics N. V.
(87) 国際公開日	平成15年3月6日 (2003. 3. 6)		オランダ国 5621 ペーアー アイン
(31) 優先権主張番号	01203164.7		ドーフエン フルーネヴァウツウェッハ
(32) 優先日	平成13年8月22日 (2001. 8. 22)		1
(33) 優先権主張国	欧州特許庁 (EP)		Groenewoudseweg 1, 5
(81) 指定国	EP (AT, BE, BG, CH, CY, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE, SK, TR), CN, JP, KR	(74) 代理人	100070150
			弁理士 伊東 忠彦
		(74) 代理人	100091214
			弁理士 大貫 進介

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 コンテンツアイテムを提示する方法及び装置

(57) 【要約】

少なくとも1つの広告を含むコンテンツアイテムを提示する方法及び装置である。少なくとも1つの広告をユーザが積極的に見たことを確認した後、見たことに対してユーザにクレジットが与えられる。ユーザが十分なクレジットを集めれば、与えられたクレジットの数に応じてコンテンツアイテムに関連する更なるコンテンツ素材へのアクセスがユーザに与えられる。クレジットは、コンテンツアイテムの提示が完了すると無効とされる。このことは、更なるコンテンツ素材に対してアクセスするために間に合わなくなる前に十分な数のクレジットを集める動機をユーザに与える。

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

少なくとも 1 つの広告を含むコンテンツアイテムをユーザに提示する方法であって、前記ユーザが前記少なくとも 1 つの広告を見たことを確認し、前記見たことに対して前記ユーザにクレジットを与え、

幾つかの与えられたクレジットと引き換えに前記コンテンツアイテムに関連する更なるコンテンツ素材に対するアクセスをユーザに与えることを特徴とする、方法。

【請求項 2】

前記少なくとも 1 つの広告の提示の間又は後に特定のボタンを押すようユーザに要求し、要求後の所定の時間間隔内に前記ユーザが前記特定のボタンを押すかどうかを確認する、請求項 1 記載の方法。 10

【請求項 3】

前記少なくとも 1 つの広告は、明示的なユーザのアクション時にのみ提示される部分を有し、確認は、前記部分の完全な提示を含む、請求項 1 又は 2 記載の方法。

【請求項 4】

前記コンテンツアイテムの提示の完了時に全ての与えられたクレジットを無効とする、請求項 1 記載の方法。

【請求項 5】

前記更なるコンテンツ素材は、前記コンテンツアイテム中に存在する少なくとも 1 つのオブジェクトの 3D モデル、前記コンテンツアイテムに関連するゲーム、前記コンテンツアイテムに関する背景情報、及び、前記コンテンツアイテム中で出される質問に対するヒント、のうちの少なくとも 1 つを有する、請求項 1 記載の方法。 20

【請求項 6】

ユーザに対する少なくとも 1 つの広告を含むコンテンツアイテムを提示する装置であって、

前記ユーザが前記少なくとも 1 つの広告を見たことを確認する確認手段と、前記見たことに対して前記ユーザにクレジットを与えるクレジット手段とを有し、

幾つかの与えられたクレジットと引き換えに前記コンテンツアイテムに関連する更なるコンテンツ素材に対するアクセスをユーザに与える条件付きアクセス手段を有することを特徴とする、装置。 30

【請求項 7】

前記少なくとも 1 つの広告の提示の間又は後に特定のボタンを押すようユーザに要求するプロンプト手段と、要求後の所定の時間間隔内に前記ユーザが前記特定のボタンを押すかどうかを確認するよう確認手段とを更に有する、請求項 6 記載の装置。

【請求項 8】

前記条件付きアクセス手段は、前記コンテンツアイテムの提示の完了時に全ての与えられたクレジットを無効とする、請求項 6 記載の装置。

【請求項 9】

テレビジョンを含む、請求項 6 記載の装置。

【請求項 10】

プロセッサに請求項 1 記載の方法を実行させるコンピュータプログラムプロダクト。 40

【発明の詳細な説明】**【発明の詳細な説明】****【0001】**

本発明は、少なくとも 1 つの広告を含むコンテンツアイテムをユーザに提示する方法であって、ユーザが少なくとも 1 つの広告を見たことを確認し、見たことに対してユーザにクレジットを与える方法に関する。

【0002】

本発明は更に、ユーザに対する少なくとも 1 つの広告を含むコンテンツアイテムを提示する装置であって、ユーザが少なくとも 1 つの広告を見たことを確認する確認手段と、見 50

たことに対してユーザにクレジットを与えるクレジット手段とを有する装置に関する。

【0003】

冒頭の段落に記載の方法は、2000年9月の研究開示第437008号から知られている。テレビジョン番組、映画等のコンテンツアイテムは、しばしば、1つ又はそれ以上の広告又はコマーシャルを含む。例えばコンテンツアイテムがユーザのテレビジョンに表示されることによってコンテンツアイテムがユーザに対して提示されているとき、ユーザは広告も見せられている。コンテンツアイテムの配給業者は、コンテンツアイテム中に広告を埋め込むことと引き換えに広告主から金銭を受け取る。

【0004】

ユーザがテレビジョン番組又は映画中に広告を見ることを好まないことは良く知られている。この嫌悪感を減少させるため、積極的に広告を見ることと引き換えにユーザが何らかの報酬を得る多くのいわゆる奨励（インセンティブ）プログラムが開発されている。この報酬は、一般的には、例えばいくらかの航空マイル又はボーナスシステムで使用される他のポイント等のある種のクレジットである。クレジットは、広告される製品に関連付けられるものであってもよく、即ちクレジットは広告された製品を購入するときに割引を与える。

【0005】

ユーザが広告を見たことの確認は、様々な方法でなされうる。例えば、ユーザは、自分が広告を見たことを証明するために、広告の提示の間又は後に特定のボタンを押すことを要求されうる。上述の研究開示による方法は、広告が存在することをテレビジョンに通知するよう、コンテンツアイテム中に入っている広告にコードを埋め込む。テレビジョンがコードを検出すると、ユーザはテレビジョンに接続された受容部にカードを入れることができ、テレビジョン上でコマーシャルが通常の数、音量等で表示されれば、カードにクレジットが加えられる。カードは幾つかの広告の後に排出されてもよく、これによりユーザは各広告後に積極的にカードを再挿入せねばならず、積極的に広告を見る可能性も高くなることが確実とされる。

【0006】

このような奨励プログラムは、たしかにユーザが広告を見ることを奨励するが、クレジット又は報酬の包括的な性質により、その効果は比較的小さい。クレジットは、例えば航空マイルシステム等のより大きい奨励プログラムでしばしば用いられるため、比較的小量のクレジットのみが広告を見ることに対して与えられうる。更に、ユーザが1つの特定のコンテンツアイテム中で多数の広告を見ることを奨励するものはない。ユーザは、いったん幾らかのクレジットを集めると、次の日又は次の番組まで広告を見るのをやめようとするかもしれない。これは、自分の広告がコンテンツアイテムの終わりの方に置かれている広告主にとっては、奨励の仕組みをあまり魅力的でないものとする事となる。

【0007】

本発明は、従来技術の方法よりも更に効果的な、冒頭の段落による方法を提供することを目的とする。

【0008】

この目的は、本発明によれば、幾つかの与えられたクレジットと引き換えに前記コンテンツアイテムに関連する更なるコンテンツ素材に対するアクセスをユーザに与えることを特徴とする方法によって達成される。更なるコンテンツ素材は、望ましくは、コンテンツアイテム中に存在する少なくとも1つのオブジェクトの3Dモデル、コンテンツアイテムに関連するゲーム、コンテンツアイテムに関する背景情報、又はコンテンツアイテムで出される質問に対するヒント等の素材を含む。かかる更なるコンテンツ素材は、多くの視聴者が望むものであり、従って、ユーザは更なるコンテンツ素材へのアクセスに対する必要なクレジットを集めることが奨励される。このことは、これらのクレジットを与えられるためには、ユーザがコンテンツアイテムに含まれる幾つかの広告を積極的に見なくてはならないことを意味する。それだけではなく、ユーザは、コンテンツアイテムが終わる前にこれらのクレジットが与えられねばならず、なぜならばさもなくば更なるコンテンツ素

材もまた過ぎ去ってしまうからである。これは、ユーザが、コンテンツアイテムに含まれるより多くの広告、特にコンテンツアイテムの終わりの近くに存在する広告を見る可能性を高くする。このことは、最後の広告スロットを従来技術におけるものよりも魅力的なものとする。

【0009】

1つの実施例では、方法は更に、少なくとも1つの広告の提示の間又は後に特定のボタンを押すようユーザに要求し、要求後の所定の時間間隔内にユーザが特定のボタンを押すかどうかを確認する。ボタンを押すことは、ユーザによる明示的な確認の役割を果たす。ユーザに特定のボタンを押すよう命令するのは広告であるため、ユーザは広告を積極的に見なくてはならず、従ってユーザにはクレジットが与えられうる。

10

【0010】

更なる実施例では、少なくとも1つの広告は、明示的なユーザのアクション時にのみ提示される部分を有し、確認はこの部分の完全な提示を含む。例えば、インタラクティブなテレビジョンシステムでは、テキスト又はグラフィックな広告がディスプレイ上に表示されうる。ユーザは、その上にコマーシャルが示されている表示されたテキスト又はグラフィック上をクリックしうる。これは、例えば、広告されている製品に関する、どこでそれを購入できるかに関する情報を含む、より詳細な情報を与える10秒間のムービーでありうる。更に、グラフィック上をクリックすることにより、ユーザは広告主のウェブサイトへ案内されうる。

【0011】

20

更なる実施例では、方法は、コンテンツアイテムの提示の完了時に全ての与えられたクレジットを無効とする段階を更に含む。上述のように、更なるコンテンツ素材は、コンテンツアイテムが完了した後は過ぎ去ってしまう。このことは、ユーザに対して更なるコンテンツ素材にアクセスするために十分な数のクレジットを集める動機を与える。しかしながら、提示の完了後に、更なるコンテンツ素材だけでなく与えられたクレジット自体が失われれば、ユーザは更なるコンテンツ素材にアクセスするのに十分な数を集めようとするより強い動機を持つこととなる。

【0012】

本発明は、従来技術の装置よりも有効な、冒頭の段落に記載の装置を提供することを更なる目的とする。

30

【0013】

この目的は、本発明によれば、幾つかの与えられたクレジットと引き換えにコンテンツアイテムに関連する更なるコンテンツ素材に対するアクセスをユーザに与える条件付きアクセス手段を有することを特徴とする装置によって達成される。条件付きアクセス手段は、必要な数のクレジットなしには更なるコンテンツ素材へアクセスすることを防止するため、この装置は、コンテンツアイテムの提示中に表わされる広告を積極的に見ることによってクレジットを集めることをユーザに奨励する。望ましくは、装置はテレビジョンを含む。

【0014】

本発明は更に、プロセッサに本発明による方法を実行させるコンピュータプログラムプロダクトに関する。

40

【0015】

本発明の上述及び他の面については、図示する実施例を参照して明らかとなるであろう。全ての図を通じて、同じ参照番号は同様の又は対応する特徴を示す。図示する幾つかの特徴は、一般的にはソフトウェア中に実現され、従ってソフトウェアモジュール又はオブジェクト等のソフトウェアエンティティを表わす。

【0016】

図1は、コンテンツアイテムを提示するよう構成される装置100を示す。装置100は、ここではテレビジョンとして示されているが、ラジオ、パーソナルコンピュータ、又は携帯電話機等のハンドヘルド装置であってもよい。コンテンツアイテムが提示される正

50

確な方法は、装置の種類及びコンテンツの種類に依存する。例えば、無線受信器では、提示は、オーディオ信号を発生し、これらをスピーカへ供給することを含む。テレビジョン受像器では、提示（rendering）は、オーディオ及びビデオ信号を発生し、これらを表示画面及びスピーカへ供給することを含む。他の種類のコンテンツの場合、同様の適切な動作が行われねばならない。提示はまた、受信信号を復号化又はデスクランブルすること、オーディオ及びビデオ信号を同期させること等の動作を含みうる。

【0017】

装置100は、ビデオ及びオーディオを夫々出力するディスプレイ101及びスピーカ102を有する。遠隔制御装置等の入力装置103を用いて、ユーザは利用可能なコンテンツアイテム間をナビゲートし、提示のためにそのうちの1つを選択しうる。コンテンツアイテムは、例えばアンテナ104を通じて外部源から受信されうるが、装置100に接続されたビデオ又はDVDプレーヤ等のローカルな源からも入手可能である。入手可能なコンテンツアイテムのうちの幾つか又は全ては、広告を含む。これらの広告は、コンテンツアイテムの一部、例えば表示されているコンテンツアイテムの部分の間の短いオーディオ及び／又はビデオクリップ等として表示されうる。広告はまた、他の方法でコンテンツアイテムに組み込まれうる。例えば、グラフィックな広告はディスプレイ101の隅に表示されえ、テキストメッセージはディスプレイ101上にスクロール式に表示されえ、オーディオメッセージはスピーカ102を通じて出力される通常のオーディオ信号と混合されうる等である。

【0018】

広告は、従来のテレビジョン及びラジオ番組の場合のようにそのコンテンツアイテムのオーディオ及び／又はビデオ部分の一部としてコンテンツアイテムに含まれてもよいが、別のデータストリームとして含まれてもよい。特に、コンテンツのMP EG符号化は、本発明によく適している。広告は、装置100へ送信されうる転送ストリームを形成するようコンテンツアイテムを構成するオーディオ及びビデオストリームと多重化される別のデータストリーム中に存在しうる。更なるコンテンツ素材はまた、転送ストリームの一部である別のデータストリーム中に存在してもよい。

【0019】

広告が別に含まれる場合、装置100はコンテンツアイテムの提示中に、いつ、どこに、どのようにして広告を提示するかを決めうる。広告の提示は、オプションとされうる。例えば、ユーザに対して、広告が示されない有料モードと、コンテンツアイテムにアクセスするためにはお金を払う必要はないが、その中に広告が示される無料モードのいずれかを選択させることができる。或いは、有料モードでの広告の数は、無料モードでの広告の数に対して大きく減少されうる。このテーマに関する多くの変形が可能である。

【0020】

また、広告の置き換えが行われうる。ある種のユーザプロファイルに基づいて、ユーザに適した広告が表示されうる。例えば、表示される広告は、ユーザが話す言語とすることができ、又はユーザが女性であればビールのコマーシャルからファッションのコマーシャルへと変更されうる。

【0021】

本発明によれば、装置100は、確認モジュール110、クレジットモジュール111、及び条件付きアクセスモジュール112を有する。確認モジュール110は、ユーザが広告を見たことを確認するために広告が提示されている間動作する。確認すると、確認モジュール110は、確認したことをクレジットモジュール111へ通知し、それによりクレジットモジュール111は見たことに対してクレジットが与えられる。もちろん、特定の広告に対するクレジットの数は、1よりも多くともよく、コンテンツアイテムに含まれる全ての広告に対して同じである必要はない。十分なクレジットが集められると、条件付きアクセスモジュール112は、提示されているコンテンツアイテムに関連する更なるコンテンツ素材に対するユーザアクセスを与える。アクセスを与えた後、条件付きアクセスモジュール112は、クレジットモジュール111に対して、当該の与えられたクレジッ

10

20

30

40

50

トの数をユーザが集めたクレジットから差し引くよう通知する。

【0022】

図2は、本発明の方法の実施例を示すフローチャートである。方法はステップ201から開始する。何らかのデータ等をダウンロードするため、何らかの初期化を行うことが必要でありうる。ステップ202において、コンテンツアイテムは、ユーザに提示されている。上述のように、このことは、グラフィックを表示すること、オーディオ及び／又はビデオ出力を生じさせること、又はその両方を含みうる。提示されているコンテンツアイテムは、少なくとも1つの広告を含む。

【0023】

広告が提示されているとき、ステップ203において、この広告を積極的に見ることに 10
関して一定の数のクレジットが与えられるべきであるか関しての判定が行われる。与えら
れるべきでない場合は、方法はステップ202へ戻り、次の広告が提示されている間にス
テップ203へ戻りうる。コンテンツアイテム中の広告のうちの一部のみを、積極的に
見ることに對してクレジットが与えられることとなる広告とすることが所望でありうる。
すると、その一部分の中の広告のための空間は、より高いレートの広告主に対して販売さ
れうる。

【0024】

広告を積極的に見ることによってクレジットが与えられることとなる場合は、ステップ 20
204において、ユーザの行動は、ユーザが広告を積極的に見ているかどうかを決定する
よう監視される。これは、様々な方法でなされうる。例えば、ユーザは、広告の提示の間
又は後に特定のボタンを押すことが要求されうる。ユーザが要求の後の所定の時間期間内
にボタンを押せば、ユーザは広告を積極的に見ていたとみなすことができる。

【0025】

ユーザは、装置100に接続された受容部にスマートカードを置くよう要求されえ、受
容部は1つ又はそれ以上の広告が提示された後にカードを排出するようにされうる。この
ようにして、ユーザは、各広告又は各広告群ごとにスマートカードを再挿入せねばならず
、従ってユーザが広告を積極的に見る可能性が高い。その後、クレジットは、カードに記
憶されうる。

【0026】

広告はまた、例えばボタンを押すこと又はそのときに提示されている他の部分をクリッ 30
クすること等の明示的なユーザのアクション時にのみ提示される一部分を含みうる。例え
ば、映画の提示中、ディスプレイ101の隅にグラフィックな広告が表示される。ユーザ
は、遠隔制御装置103上のカーソルキー又はジョグホイールを用いて、グラフィックな
広告を選択し、ボタンを押す。パーソナルコンピュータ上で、ユーザは、バナーを選択す
るためにマウス又は同様の装置を操作し、広告主のホームページへ案内される。

【0027】

広告の提示の始まりにおいて、ユーザに対して、広告を見たいかどうかについてのプロ
ンプトを与えてもよい。ユーザが肯定的な反応を返せば、ユーザは広告を積極的に見てい
るとみなすことができる。

【0028】

ユーザが広告を積極的に見ているかどうかの判定は、ステップ205で行われる。例え 40
ば、広告の提示が始まった後あまりにもすぐに行われたときは、ボタンを押すこと又は他
のユーザアクションは無視されうる。これは、ユーザが積極的に広告を見ていないが、シ
ステムをごまかそうとしていることを示唆するものでありうる。ユーザが積極的に広告を
見ていなかった場合、方法はステップ202へ戻る。ユーザが積極的に広告を見ていた場
合、ステップ206においてユーザにクレジットが与えられる。クレジットは、1単位で
ある必要はなく、また、全ての広告に対して同じである必要はない。コンテンツアイテム
の終わり近くで提示される広告は、始まりの近くで提示される広告よりも多くのクレジッ
トの価値があるものとしてもよい。

【0029】

与えられたクレジットは、上述のクレジットモジュール111によって維持される現在合計高に加算される。更なるコンテンツ素材にアクセスするのに十分なクレジットを集めた後、ステップ207において、ユーザは更なるコンテンツ素材へのアクセスを要求するために条件付きアクセスモジュール112を作動させる。この素材は、コンテンツアイテム中にあるオブジェクトの3Dモジュール、コンテンツアイテムに関連付けられるゲーム、コンテンツアイテムに関する背景情報、又はコンテンツアイテム中で出される質問に対するヒント等のアイテムを含みうる。更なるコンテンツ素材はまた、例えばより高い解像度、より良い音等の向上されたバージョンのコンテンツアイテムを含みうる。

【0030】

ユーザが十分なクレジットを集めた場合、ステップ208において、条件付きアクセスモジュール112は、更なるコンテンツ素材に対するアクセスを認める。ユーザが更なるコンテンツ素材と対話している間、コンテンツアイテムの提示は、アプリケーション次第でサスペンドされてもよく、また、サスペンドされなくともよい。

【0031】

例えば、更なるコンテンツ素材がコンテンツアイテム中で出される質問に答える時のヒントであるか、コンテンツアイテム中で提示されるパズルを解くためのヒントである場合、ヒントを使うことに対してある種のペナルティを課すよう提示をサスペンドしないことが有利であり得る。

【0032】

表示されているレースに参加しているレーシングカー又はショーの一部である飛行機等のコンテンツアイテム中で押されたオブジェクトの3Dモジュールを調べるとき、ムービー又はショーを離れた時点でユーザが戻ることができるよう、例えばビデオ録画機能を作動させることにより、コンテンツアイテムの提示をサスペンドするほうが良い。

【0033】

与えられたクレジットは、更なるコンテンツ素材へのアクセスを購入するために用いることができる固定料金として使用されうる。クレジットは、ユーザが更なるコンテンツ素材に費やす時間に対しての支払いを行うためにも使用されうる。例えば、5単位のクレジットを用いて、ユーザはコンテンツアイテム上の何らかのテキスト背景素材へアクセスすることができ、30秒毎に1単位のクレジットのレートで、ユーザはコンテンツアイテム中にある何らかのオブジェクトの3Dモジュールと対話することができる。

【0034】

コンテンツアイテムの提示が完了すると、コンテンツアイテムの提示中に集められた全ての与えられたクレジットはステップ209において無効とされる。これは、単純にクレジットモジュール111においてクレジットカウンタをゼロにリセットすることによって実現されうる。与えられたクレジットを無効とすることは厳密に必要ではないが、ユーザが更なるコンテンツ素材へアクセスするために十分なクレジットを集めようとすることを更に奨励するという利点がある。

【0035】

或いは、クレジットは、提示が完了した後は使い道がなくなるよう、コンテンツアイテムに特に結びつけられてもよい。

【0036】

現在のコンテンツアイテムの提示が完了する前にユーザが他のコンテンツアイテムへ切り換えると、全ての与えられたクレジットは無効とされうる。このようにして、現在のコンテンツアイテムの終わりの前に他のコンテンツアイテムへ切り換えることによりユーザがクレジットをそのままにしておくことを防止できる。

【0037】

方法は、ステップ210で終わる。もちろん、方法はコンテンツアイテムに含まれる更なる広告に対して繰り返されえ、上述のシーケンスに対する様々な変更がなされうる。

【0038】

もちろん、更なるコンテンツ素材が利用可能であることをユーザに通知することが重要

10

20

30

40

50

である。このため、提示されているコンテンツアイテムには、提示中に表示される特別なアイコンが与えられてもよい。また、それを積極的に見ることによりクレジットが与えられる広告もまた、ユーザにそれらを積極的に見させるよう特別にマークされるべきである。

【0039】

本発明は、積極的に広告を見ることにより任意の寿命を持つクレジットが集められ得る従来の奨励の仕組みとともに使用されうる。かかる組合せでは、広告を積極的に見ることは、任意の寿命を有するクレジット（従来の奨励の仕組みでの使用）、又はコンテンツアイテムの残る提示時間よりも長くない寿命を有するクレジット、又はその両方が与えられることになりうる。

10

【0040】

尚、上述の実施例は、本発明を制限するものではなくむしろ例示するものであり、当業者は、特許請求の範囲から逸脱することなく多くの他の実施例を設計することが可能となろう。請求項において、括弧内に示された参照符号は特許請求の範囲を制限するものと解釈されてはならない。「有する」という後は、請求項に列挙された要素又は段階以外のものの存在を排除するものではない。単数形で記載された要素は、そのような要素が複数存在する場合を排除するものではない。

【0041】

本発明は、幾つかの別個の要素を有するハードウェアによって、また、適切にプログラムされたコンピュータによって実施されうる。幾つかの手段を列挙した装置に係る請求項では、これらの手段のうちの幾つかはハードウェアの同一のアイテムによって具現化されうる。幾つかの事項が互いに異なる従属項に記載されているということは、これらの事項の組合せがより効果的となるよう使用されえないことを示すものではない。

20

【図面の簡単な説明】

【0042】

【図1】本発明による装置の実施例を示す図である。

【図2】本発明による方法を示すフローチャートである。

【図 1】

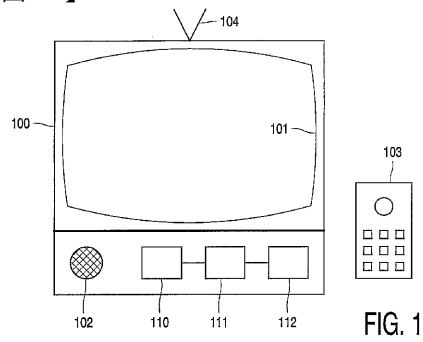


FIG. 1

【図 2】

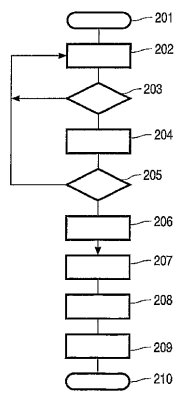


FIG. 2

フロントページの続き

(74)代理人 100107766

弁理士 伊東 忠重

(72)発明者 ヘリッセン, ヨハン ハー アー

オランダ国, 5 6 5 6 アーアー アインドーフェン, プロフ・ホルストラーン 6