

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第4547077号
(P4547077)

(45) 発行日 平成22年9月22日(2010.9.22)

(24) 登録日 平成22年7月9日(2010.7.9)

(51) Int.Cl.	F I		
HO 4M 3/493 (2006.01)	HO 4M 3/493		
HO 4M 1/00 (2006.01)	HO 4M 1/00		R
HO 4M 3/42 (2006.01)	HO 4M 3/42		R
HO 4M 11/08 (2006.01)	HO 4M 11/08		
HO 4M 15/00 (2006.01)	HO 4M 15/00		Z

請求項の数 5 (全 13 頁)

(21) 出願番号	特願2000-279335 (P2000-279335)	(73) 特許権者	599084739
(22) 出願日	平成12年9月14日(2000.9.14)		山内 秀敏
(65) 公開番号	特開2002-94675 (P2002-94675A)		大阪府豊中市向丘2丁目9番18号
(43) 公開日	平成14年3月29日(2002.3.29)	(74) 代理人	100107308
審査請求日	平成19年9月7日(2007.9.7)		弁理士 北村 修一郎
		(72) 発明者	山内 秀敏
			大阪府豊中市西緑丘3丁目25番11号
		審査官	戸次 一夫

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 携帯端末サービスシステム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

表示部と、電話回線網への通信手段とを備える携帯端末から、前記電話回線網に接続されたデータベースにアクセスすることによって、

前記データベースに用意された複数のキャラクターから、表示部に表示すべき気に入ったキャラクターを決定し、その決定したキャラクターを前記表示部にて表示自在となるように構成してある携帯端末サービスシステムであって、

その決定したキャラクターに応じた情報提供料を通信料に加算する課金手段を備え、

前記キャラクターが、複数のパーツを組み合わせて形成するように構成してあり、

気に入ったキャラクターを決定するにあたって、前記データベースにアクセスすることによって、複数のパーツ毎に準備された複数のパターンから一つのパターンを選択することにより、少なくとも一つ以上のパーツを気に入ったパーツに決定し、複数のパーツを組み合わせて、気に入ったキャラクターを創作決定する創作決定手段を備え、

前記創作決定手段に、前記表示部に仮想モールド、基本パーツを組み合わせてなる基本キャラクターとを表示させ、

前記基本キャラクターが、前記仮想モールド中に設けられた店にて前記パーツを購入することにより、前記パーツ毎に準備された複数のパターンから一つのパターンを決定し、前記基本キャラクターを気に入ったキャラクターに着せ替える操作により、気に入ったキャラクターを創作決定する着せ替え部を備える携帯端末サービスシステム。

【請求項2】

10

20

前記課金手段が、前記複数のパーツ夫々を気に入ったパーツに決定する毎に、各パーツに応じた情報提供料を通信料に加算するように構成してある請求項1記載の携帯端末サービスシステム。

【請求項3】

前記キャラクター、又は、複数のパーツのうちの一つが、顔をかたどったものであり、前記創作決定手段に、複数の顔作成用パーツ毎に準備された複数のパターンから一つのパターンを選択し、各顔作成用パーツを決定し、その決定した複数の顔作成用パーツを組み合わせることにより、気に入った顔を創作決定するモニター部を備える請求項1又は2記載の携帯端末サービスシステム。

【請求項4】

前記店が、前記複数のパーツ毎に対応して、複数設けてある請求項1～3の何れか一項に記載の携帯端末サービスシステム。

【請求項5】

前記携帯端末がメロディ再生手段を備えており、前記店にてメロディ情報を購入することができるように、前記課金手段が、その購入毎にメロディ情報提供料も通信料に加算するように構成してある請求項1～4の何れか一項に記載の携帯端末サービスシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、携帯端末の表示部に気に入ったキャラクターを表示させることができる携帯端末サービスシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】

この種の携帯端末サービスシステムとしては、例えば、あらかじめ携帯端末自体のメモリーに保存してある複数のキャラクター画像情報から、気に入ったものを選択して、その携帯端末の表示部に表示することができるものなどが知られている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、上述したようなこれまでの携帯端末サービスシステムによれば、携帯端末自体のメモリーに保存してあるキャラクター画像情報のなかから気に入ったものを選択するので、メモリーに保存できる情報量には限りがあることから、キャラクター選択にあまり選択の幅がなく、ある程度すると飽きてしまい、ユーザーに十分な満足感を与え得るものではなかった。

また、サービス提供者にとっても、携帯端末自体にキャラクター画像情報を保存するので、キャラクター画像情報を更新するには、携帯端末自体を改めて販売するしかないのであるが、携帯端末はそのままでキャラクター画像情報のみを更新したもので、あまり買い手がないために、携帯端末自体も新規な機能を有するものを開発せざるをえず、キャラクター画像情報により効率良く利益を得るのは困難であった。

【0004】

本発明は上記実情に鑑みてなされたものであって、その目的は、ユーザーが十分な満足感を得ることができ、且つ、サービス提供者は利益を得ることができる携帯端末サービスシステムを提供するところにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】

請求項1記載の発明の特徴構成は図1～3, 5に例示するごとく、表示部2と、電話回線網3への通信手段4とを備える携帯端末1から、前記電話回線網3に接続されたデータベース5にアクセスすることによって、前記データベース5に用意された複数のキャラクターから、表示部2に表示すべき気に入ったキャラクターを決定し、その決定したキャラクターを前記表示部2にて表示自在となるように構成してある携帯端末サービスシステムであって、その決定したキャラクターに応じた情報提供料を通信料に加算する課金手段6

10

20

30

40

50

を備え、

前記キャラクターが、複数のパーツP1～Pnを組み合わせて形成するように構成してあり、気に入ったキャラクターを決定するにあたって、前記データベース5にアクセスすることによって、複数のパーツP毎に準備された複数のパターンp1～pnから一つのパターンpを選択することにより、少なくとも一つ以上のパーツPを気に入ったパーツに決定し、複数のパーツP1～Pnを組み合わせて、気に入ったキャラクターを創作決定する創作決定手段7を備え、

前記創作決定手段7に、前記表示部2に仮想モールド10と、基本パーツを組み合わせてなる基本キャラクター11とを表示させ、前記基本キャラクター11が、前記仮想モールド10中に設けられた店S1～Snにて前記パーツを購入することにより、前記パーツ毎に準備された複数のパターンp1～pnから一つのパターンを決定し、前記基本キャラクター11を気に入ったキャラクターに着せ替える操作により、気に入ったキャラクターを創作決定する着せ替え部9を備えてあるところにある。

10

〔作用効果〕携帯端末から、電話回線網に接続されたデータベースにアクセスすることによって、キャラクターを選択することができるので、携帯端末に比べデータベースの方が保存できる情報量が格段に多く、ユーザーにとっては、キャラクター選択の幅が広がり、キャラクター選択をより楽しむことができ、十分な満足感を得ることができる。

また、サービス提供者にとっては、データベースのキャラクター画像情報を更新するだけで、簡便に、キャラクター画像情報を新規なものに更新し、ユーザーに提供することができる。そして、キャラクター画像情報に応じて、その情報提供に見合った金額を情報提供料として通信料に加算するので、キャラクター画像情報の提供により効率良く利益を得ることができる

20

【0006】

また、キャラクターが、複数のパーツを組み合わせて形成するように構成してあり、係る創作決定手段を備えているから、ユーザーは、気に入ったキャラクターを決定するにあたって、データベースにアクセスすることによって、複数のパーツ毎に準備された複数のパターンから一つのパターンを選択することにより、少なくとも一つ以上のパーツを気に入ったパーツに決定し、複数のパーツを組み合わせて、気に入ったキャラクターを創作することができる、キャラクター選択の幅が更にひろがるとともに、種々のパーツを組み合わせてキャラクターを創作するというゲーム感覚の遊びをすることができ、十分な満足感を得ることができる。

30

また、創作決定手段に係る着せ替え部を備えさせることにより、ユーザーは、仮想モールドと、基本キャラクターとが表示された表示部を見ながら、基本キャラクターを自分に見立て、さながら自分が仮想モールド内を歩いているようなゲーム感覚で、その仮想モールド内に出店された店に入り、パーツという商品を購入することで、基本キャラクターを気に入ったキャラクターに着せ替えて、楽しむことができ、新たな楽しみ方ができて十分な満足感を得ることができる。

【0007】

請求項2記載の発明の特徴構成は図3に例示するごとく、前記課金手段が、前記複数のパーツ夫々を気に入ったパーツに決定する毎に、各パーツに応じた情報提供料を通信料に加算するように構成してあるところにある。

40

〔作用効果〕そして、請求項1の特徴構成に加えて、前記課金手段が、前記複数のパーツ夫々を気に入ったパーツに決定する毎に、各パーツに応じた情報提供料を通信料に加算するように構成してあれば、サービス提供者にとっても、ユーザーがキャラクターのパーツを気に入ったパーツに決定する毎に情報提供料を入手でき、十分な利益を得ることができる。

【0008】

請求項3記載の発明の特徴構成は図1, 2(口), 4に例示するごとく、前記キャラクター、又は、複数のパーツのうちの一つが、顔をかたどったものであり、前記創作決定手段7に、複数の顔作成用パーツ毎F1～Fnに準備された複数のパターンf1～fnから

50

一つのパターンを選択し、各顔作成用パーツ F 1 ~ F n を決定し、その決定した複数の顔作成用パーツ F 1 ~ F n を組み合わせることにより、気に入った顔を創作決定するモニター部 8 を備えるところにある。

〔作用効果〕創作決定手段に係るモニター部を備えさせることにより、前記キャラクター、又は、複数のパーツのうちの一つが、顔をかたどったものであれば、ユーザーは、複数の顔作成用パーツ毎に準備された複数のパターンから一つのパターンを選択し、各顔作成用パーツを決定し、その決定した複数の顔作成用パーツを組み合わせることにより、自分の顔や、友人の顔など、種々の人や動物などの顔に似せたものをモニター部作成するというゲーム感覚の遊びをすることができ、別の楽しみ方ができて十分な満足感を得ることができる。

10

【0010】

請求項 4 記載の発明の特徴構成は、前記店が、前記複数のパーツ毎に対応して、複数設けてあるところにある。

〔作用効果〕前記店が、前記複数のパーツ毎に対応して、複数設け、あらかじめ商品（パーツ）と店とに関連づけがされているので、ユーザーは、購入したい商品を買っている店に入ること、簡単に欲しいものを購入することができる。

【0011】

請求項 5 記載の発明の特徴構成は、前記携帯端末がメロディ再生手段を備えており、前記店にてメロディ情報を購入することができるように、前記課金手段が、その購入毎にメロディ情報提供料も通信料に加算するように構成してあるところにある。

20

〔作用効果〕前記携帯端末がメロディ再生手段を備えており、前記店にてメロディ情報を購入することができるようにしてあるので、ユーザーは、上述したように種々のキャラクター画像情報を購入して遊ぶ以外に、種々のメロディ情報を購入し、そのメロディを再生したり、着信音などに用いたりすることができ、さらに楽しみが倍増し、満足感を得ることができ、一方サービス提供者は、前記課金手段が、その購入毎にメロディ情報提供料も通信料に加算するように構成してあるから、その情報提供に見合った利益を売ることができる。

【0012】

尚、上述のように、図面との対照を便利にするために符号を記したが、該記入により本発明は添付図面の構成に限定されるものではない。

30

また、本発明によるその他の特徴及び利点は、以下図面を用いた発明の実施の形態の説明により明らかになるだろう。

【0013】

【発明の実施の形態】

以下に本発明の実施の形態を図面に基いて説明する。図 1 には、本発明に係る携帯端末サービスシステムの構成の一例を概念図により示してある。

【0014】

1 は、ユーザーの携帯端末（例えば、携帯電話、PHS など）であり、表示部 2 と、電話回線網 3 への通信手段 4 とを備えており、電話回線網（例えば、携帯回線網、PHS 回線網、一般電話回線網など）3 を介して、サービスセンター側のデータベース 5 にアクセスすることができる。なお、携帯端末 1 には、適宜、操作キー、レシーバ、マイクなどその他の慣用手段が適宜設けられている。

40

前記データベース 5 は、電話回線網 3 に回線で接続されており、図 2 に示すように、このデータベース 5 には、キャラクター画像情報 1 2 が保存してあり、ユーザーがデータベース 5 にアクセスすることによって、キャラクター画像情報 1 2 のなかから、表示部 2 に表示すべき気に入ったキャラクターを決定し、表示部 2 に表示することができる。

【0015】

そして、サービスセンター側には、その決定したキャラクターに応じた情報提供料を通信料に加算することができるように、電話回線 3 やデータベース 5 を介して課金手段 6 を設けてある。なお、課金手段 6 は、後述するように、各種キャラクター画像情報 1 2 の情報

50

提供に応じた対価を得ることができるように構成してある。

【0016】

それでは、ユーザーがデータベース5に用意された複数のキャラクターから、気に入ったキャラクターを選択し、決定するプロセスについて、より詳細に説明する。

【0017】

まず、キャラクターについてであるが、キャラクターそのものの画像情報を複数のキャラクター画像情報の中から適宜選択することができるように構成してあってもよいが、例えば、人の身体を表すものであれば、顔部、胸部、腕部、脚部、足部・・・といったように、複数(n個)のパーツPを組み合わせてキャラクターを形成するように構成してある方がより好ましく、その場合、各パーツの組み合わせにより種々のキャラクターを作成することが可能となるから、ユーザにとっては、キャラクター画像の選択の幅が広がり、パーツの組み合わせも楽しむことができる。

10

【0018】

また、この場合、データベース5には、キャラクター画像情報12として、その複数のパーツP毎に複数のパターン $p_1 \sim p_n$ が準備されている(図2(イ)参照)。

そして、図1に示すように、電話回線3やデータベース5を介して創作決定手段7を設けることにより、ユーザーがキャラクターを創作し、携帯電話1の表示部2に表示することができる。なお、この創作決定手段7は、後述するモニター部8や着せ替え部9を備えていてもよい。

【0019】

20

前記創作決定手段7によりキャラクターを創作決定する一連の操作の基本的な流れを説明すると、例えば、ユーザーは、図3に示すフロー図のように、創作決定手段を備えたデータベースにアクセスして、気に入ったものに変更すべきパーツPを選択し、表示部に順次表示されるパターン $p_1 \sim p_n$ から気に入ったパターンpを決定し、そのパーツ(パターン)に応じた情報提供料が通信料に課金される操作を繰り返して、パーツP1~Pnを組み合わせ、気に入ったキャラクターを創作し、自分の携帯電話のメモリーに保存することができる。

【0020】

なお、最初にキャラクターを創作するにあたっては、すべてのパーツについて、何らかの気に入ったパーツに決定する必要があるが、2回目以降は、その最初に決めたキャラクターをもとに、変更したいパーツのみを選択して、別のパターンに変えることもできる。そして、一度に一つのパーツを決定するのに限らず、一度に複数のパーツを決定するように構成してあってもよく、また、パターン選択にあたっては、表示部に順次パターン $p_1 \sim p_n$ が一つずつ表示され、気に入ったものが表示されたら選択したり、一定個数のパターン $p_1 \sim p_i$ (ただし $i \leq n$)をまとめて表示部に表示しその中から気に入ったものを選択したりするなど適宜設定すればよい。

30

【0021】

ユーザーは、このように自分で創作したキャラクターを、自分の携帯電話のメモリーに保存し、待受け時に表示部に表示させたり、ゲーム感覚で種々のキャラクターを創作したりするなどして、楽しむことができる。

40

【0022】

次に、上記創作決定手段7に備えられたモニター部8の構成について説明する。このモニター部8は、データベースにて複数の顔作成用パーツ毎に準備された複数のパターンから一つのパターンを選択し、各顔作成用パーツを決定し、その決定した複数の顔作成用パーツを組み合わせ、気に入った顔を創作決定することができるいわゆるモニター部機能を有しており、例えば、キャラクター、又は、キャラクターを形成する複数のパーツのうち一つが、顔をかたどったものであれば、創作決定手段に前述した基本的な機能に加えて、このようなモニター部機能を付加することができ、ユーザーにとってはキャラクター画像創作の楽しみがより倍増される。

【0023】

50

一例として、キャラクターを形成する複数のパーツのうちのひとつが顔をかたどった顔パーツ P f であるときに、このモンタージュ部 8 により、モンタージュ作成する一連の操作の基本的な流れを説明する。

【 0 0 2 4 】

まず、データベース 5 には、顔パーツ P f の画像情報として、その複数の顔作成用パーツ F 毎に複数のパターン $f_1 \sim f_n$ が準備してある（図 2（ロ）参照）。

そして、例えば、ユーザーは、図 4 に示すフロー図のように、データベースにアクセスして、顔作成用パーツ F 1 ~ F n のうちから一つを選択し、表示部に表示されるパターン $f_1 \sim f_n$ から気に入ったものを決定する操作を繰り返し、その決定した複数の顔作成用パーツを組み合わせるにより、気に入った顔をモンタージュ作成することができ、その

10

モンタージュ作成に応じた情報提供料が通信料に課金され、その創作決定した顔パーツを自分の携帯電話のメモリーに保存することができる。
 なお、最初に顔部をモンタージュ作成するにあたっては、顔作成用パーツ F 1 ~ F n が自動的に順次選択され、各顔作成用パーツ F についてパターン $f_1 \sim f_n$ から気に入ったものを決定していくようにするなど、ユーザーがキャラクター画像情報を選択し、決定し易いように適宜慣用技術を利用して構成しておけばよい。

【 0 0 2 5 】

なお、いま、キャラクターを構成するパーツのうちのひとつが顔をかたどったものの例を示したが、キャラクター全体が顔をかたどったものであってもよく、その場合、図 2（イ）に示したようにデータベース 5 に準備されたパーツ P 1 ~ P n がそれぞれ目、口、鼻等の

20

【 0 0 2 6 】

上述したようなモンタージュ部が創作決定手段に備えてあれば、自由自在に顔をモンタージュ作成して携帯端末に保存することができるから、下記のような利点を有する。

すなわち、モンタージュ作成したキャラクター画像を携帯端末間で送受信できる画像送受信手段を、携帯端末やサービスセンター側に設けてあれば、本願発明の場合、自分の似顔絵をモンタージュ作成することはもちろんのこと、自分のシンボルマークとなるものなどをモンタージュ作成したりすることもできるので、例えば、電話がかかってきたときに表示部に表示されるモンタージュ作成した似顔絵やシンボルマークなどで、誰から電話がか

30

【 0 0 2 7 】

次に、上記創作決定手段 7 に備えられた着せ替え部 9 の構成について説明する。この着せ替え部 9 は、表示部に仮想モールと、基本パーツを組み合わせてなる基本キャラクターとを表示させ、その基本キャラクターが、前記仮想モール中に設けられた店にてパーツを購入することにより、そのパーツ毎に準備された複数のパターンから一つのパターンを決定し、前記基本キャラクターを気に入ったキャラクターに着せ替える着せ替え機能を有する

40

【 0 0 2 8 】

つまり、図 5 に示すように、表示部 2 には、仮想モール 1 0、基本キャラクター 1 1 が表示され、店 S 1 ~ S n が出店された仮想モール 1 0 内に基本キャラクター 1 1 を出現させ、基本キャラクター 1 1 があたかも仮想モール 1 0 内の住人であるかのように構成してある。なお、この基本キャラクター 1 1 の仮想モール 1 0 中での移動は、ユーザーが、携帯端末に設けられた操作部等で操作自在に操れるように適宜構成しておけばよい。

そして、前記店 S 1 ~ S n は、データベース 5 に準備されたキャラクター画像情報 1 2、

50

つまり、各パーツ $P_1 \sim P_n$ 夫々に対応して用意されたパターン $p_1 \sim p_n$ と関連づけられており、例えば、基本キャラクター11が店S1に入店すると、パーツ P_1 に対応して用意されたパターン $p_1 \sim p_n$ が表示部に表示され、その中から気に入ったもの(パターン p)を購入することにより、その購入したパターンが、そのパーツ部分に対応する基本パーツの画像に反映され、基本キャラクターを気に入ったキャラクターに着せ替えることができるようにしてある。

なお、前記店SとパーツPとは、一つの店に対して複数のパーツ、あるいはすべてのパーツを関連づけてあってもよいが、一つの店Sに対して一つのパーツPを関連づけてあれば、ユーザーは、購入したい商品(パーツ)を売っている店に入ること、わずらわしい選択操作をあまり行わず、簡便に欲しいものを購入することができる。

【0029】

よって、ユーザーは、自分自身を仮想モールの中のキャラクターに投影して、あたかも自分が仮想モール中で暮らしているようなゲーム感覚が得られ、種々の店に入り買い物をすることができ、さらに楽しみが倍增される。その上、店に入店して商品(各種キャラクター画像情報)を購入することで、基本キャラクターを気に入ったキャラクターに着せ替え、変更するので、楽しみながら容易に自分の気に入ったキャラクターを創作することができる。

【0030】

更に、図5に示すように、仮想モール10中にCD店SCDを出店させ、ユーザーがメロディ情報を購入することができるように構成し、その購入毎にメロディ情報提供料も通信料に加算するように構成してあってもよい。この場合、携帯端末がメロディ再生手段を備えていれば、ユーザーは、携帯端末により、そのメロディ情報を用いメロディを再生することができ、例えば、着信音やアラーム音などとして種々利用することができる。よって、ユーザーにとっては、キャラクター画像を楽しむという視覚を通じての楽しみばかりか、曲を聞くという聴覚を通じての楽しみ方も付加されるので、さらに楽しみが倍增されるとともに利便でもある。

なお、この場合、前述したパーツと同様に、あらかじめデータベースにはメロディ情報が準備してあり、仮想モール10にて、キャラクター11がCD店SCDに入れば、データベースに準備されたメロディ情報がとりだされるように、そのメロディ情報とCD店とは着せ替え手段により関連づけてある。

【0031】

また、本発明の携帯端末サービスシステムによれば、以上のように種々のキャラクターを創作することができるから、ユーザーは複数のキャラクターを創作することも可能である。

しかしながら、携帯端末の表示部に表示することができるキャラクターの数には限度があるので、例えば、ユーザーが作成したキャラクターのいくつかをサービスセンター側のデータベースに保存可能とし、ユーザーが必要なときにその保存したのから適宜選択して、携帯端末の表示部に表示することができるようにしておけば、ユーザーは、気に入ったキャラクターをわざわざ改めて創作し直すことなく、簡便にいつでも表示部に表示することができる。

そして、その場合、データベース保存料又はキャラクター情報送信料などを課金するようにしておけば、サービス提供者も利益を得ることができる。

【0032】

次に、本発明に係る携帯端末サービスシステムの使用例の一例を実施例により示しながら、本発明の携帯端末サービスシステムについてより詳細に説明する。

【0033】

【実施例】

まず、ユーザーは、携帯電話1から専用番号を入力することでサービスセンター側の電話回線網3に接続されたデータベース5にアクセスする。そして、ユーザーが本発明に係る携帯端末サービスシステムをはじめて利用する場合、まず最初に自分の似顔絵を創作決定す

10

20

30

40

50

るモンタージュ作成工程を行うように、設定されている。

つまり、図4に示したフローにしたがって、表示部でキャラクター画像を確認しながら、自分の似顔絵を創作決定し、このとき、サービス提供者により、通信料に顔作成用画像情報提供料 円 (は、任意に適宜設定される数値である) が加算される。この創作決定の過程の一例を図6を参照しながら説明する。

【0034】

まず表示部2には、顔作成用パーツの一つである輪郭パーツ表示され、種々の輪郭パターンから自分の気に入ったパターンを決定する。次に、その決定した輪郭パターンをもとに、目パーツが加わった画像が表示され、顔作成用パーツの一つである目パターンの選択に移る。そして、種々の目パターンから気に入ったパターンを選択すると、決定した輪郭パーツと目パーツをもとに、顔作成用パーツの一つである鼻パーツの選択に移る。

10

このようにして、目、眉毛、鼻、口、髪型、耳などの顔作成用パーツ夫々を順次、データベースにて用意された複数のパターンから気に入ったものを選択し、自分の似顔絵を創作決定する。なお、図6中では、選択中のパーツと決定したパーツの違いが分かるように、既に決定したパーツは太線で示してある。

【0035】

次に、以上のようにして顔パーツを作成すると、表示部2には、図5に示したように仮想モール10と、作成した顔パーツ以外は裸の基本キャラクター11とが表示される。この仮想モール10には、店Sとして、例えば、洋服屋、眼鏡屋、靴屋、かばん屋、美容院、モンタージュ屋等が出店している。

20

【0036】

一例として、ユーザーが、洋服屋に入った場合について説明する。着せ替え手段により、あらかじめ洋服屋とデータベースに準備された洋服パーツ情報とは関連づけてあり、仮想モールにてキャラクターが洋服屋に入ると、洋服パーツ着せ替えモードに入る。

洋服パーツ情報としては種々の洋服 (Tシャツ、アロハシャツ、Yシャツ、ジーパン、背広など洋服の種類はもちろんのこと、その洋服の柄、色なども種々異なったものが用意され、洋服パターン情報 $p_1 \sim p_n$ として) が用意されている。

そして、ユーザーは、図7に示すように、例えば、表示部2で確認しながら、基本キャラクターをもとに、シャツパーツとして用意された複数のパターンから気に入ったものを決定したり、ズボンパーツとして用意された複数のパターンから気に入ったものを決定したりできる。

30

【0037】

そして、各店 $S_1 \sim S_n$ は同様にデータベースに用意されたパーツ (パターン) と関連づけてあり、ユーザーは、かばん屋、靴屋など種々の店に入り、基本キャラクターを着せ替えたり、種々のパーツを付け加えたりすることができる。

例えば、靴屋に入れば図6に示す如く好きな靴をキャラクターに着せることができ、美容院に入れば、先程作成した顔作成用パーツのうち、髪型を変更することができ、モンタージュ屋に入れば、改めて顔作成用パーツをモンタージュ作成し直すことができる。また、着メロ屋に入れば、種々用意された着メロを携帯電話にダウンロードすることもできる。

40

【0038】

以上のようにして、自分の気に入ったキャラクターを創作することができるのであるが、各商品 (パーツ) を購入する毎にキャラクタ画像情報提供料が通信料に加算される。キャラクタ画像情報提供料は、商品のカテゴリー毎に料金が設定してあり、例えば、洋服屋 円、眼鏡屋 円、靴屋 円、かばん屋 円、美容院 円、モンタージュ屋 円、着メロ屋 円に設定してある (, , , , , , は、任意に適宜設定される数値である) 。

【0039】

以上のようにして、ユーザーは、仮想モールにて基本キャラクターを自分の気に入ったキャラクターに創作するのをゲーム感覚で楽しんだり、創作したキャラクターを待受け画面に表示させたり、知人に送信したりして遊ぶことができる。

50

一方、サービス提供者は、キャラクター画像情報やメロディ情報提供料に見合った利益を得ることができる。

【0040】

なお、本実施例では、一例として、まず最初に顔モンタージュ作成工程を行い、次に仮想モールにて着せ替えモードに移るように設定してある例を示したが、これは一例にすぎず、いきなり着せ替えモードに入り、着せ替えとともに顔モンタージュ作成ができるようにしてあってもよい。

【0041】

〔別実施形態〕

以下に他の実施形態を説明する。

10

1 本発明において携帯端末とは、携帯電話に限らず、PHSでもよく、その他、表示部と通信手段とを備えていれば、携帯電話やPHS機能を有する携帯パソコンなどでもよい。

【0042】

2 創作決定するキャラクターは先の実施形態で説明した人に限るものではなく、例えば、動物や、アニメや漫画などの登場人物などでもよい。そして、複数のパーツを組み合わせてなるものに限らず、一つのパーツからなるものでもよい。

【0043】

3 課金手段は先の実施形態で説明したに限るものではなく、例えば、1パーツ毎に課金してもよく、数パーツ毎に課金してもよく、パーツ全部が決まってから課金してもよく、適宜選択設定すればよい。

20

【0044】

4 先の実施形態では、創作決定したキャラクターをユーザーの携帯端末自体に保存する構成を示したが、サービスセンター側のデータベースに保存することができるようにしてあってもよい。

その場合、例えば、創作決定したキャラクターを自分の携帯端末から知人の携帯端末に送信し表示させるにあたっては、わざわざ携帯端末から電話回線網にキャラクター画像情報を送信する必要がなく、利便である。つまり、データベースにそのキャラクターと携帯端末が関連づけて保存してあるので、相手に電話をかけたら、自動的にサービスセンター側からデータベースに保存されたそのキャラクターが呼び出され、相手に送信されるようにすることもできる。

30

【0045】

5 先の実施形態では、仮想モールや店の画像を表示させて、店を選択することにより、データベースに準備されたキャラクター画像情報を呼び出せるようにしてあったが、単に表示部に、キャラクター画像情報に関連づけた文字情報（例えば、モンタージュ、洋服、靴、眼鏡など）を表示させ、それを選択することでキャラクター画像情報を呼び出せるようにしておいてもよい。

【0046】

6 データベースに用意されたキャラクター画像情報（各パーツやパターン）は、定期的に更新する方が好ましく、シーズンや流行に合わせて更新すればよい。

40

【0047】

7 仮想モールに出店された店の例として、キャラクター画像情報やメロディ情報を商品としているものを示したが、このようなものに限らず、従来の携帯サービスとして提供されている各種情報（例えば、天気情報、占い情報、公演情報など）提供サービスと関連づけた店を仮想モール中に出店させておいてもよい。

その場合、ユーザーは、わざわざ専用番号を入力するわずらわしい作業を行うことなく、表示部を見ながら目視により簡便に必要な情報提供サービスを選択することができる。

【0048】

8 仮想モール中にペットショップを出店させ、ペットを購入し、携帯端末にてあたか

50

もペットを飼っているような体験ができる疑似ペット手段を設けてあれば、ユーザーは電話回線に接続していないオフラインでも、種々楽しむことができる。

このようにオフラインでも遊ぶことができるようにしてあれば、ユーザーは、種々の楽しみ方ができ、飽きることがないので、十分な満足感を得ることができる。

その他、創作したキャラクタを用い、各携帯端末間で各創作したキャラクターを送受信させ、そのキャラクター同士で格闘ゲームをすることができるなど、携帯端末で創作したキャラクターを利用してゲームをするなどして遊ぶことができる手段が種々設けてあってもよい。

【0049】

9 また、創作したキャラクターが仮想モール中であたかも生活しているかのような疑似体験手段を設けてあれば、ユーザーにとってはより楽しみの幅が広がる。

つまり、本発明によれば自分に似せたキャラクターを創作することができるから、例えば、創作したキャラクターが時間とともに太ったり、やせたり、おなかが空いたり、病気になったりするなど変化するようにし、仮想モール中に出店されたレストランで食事をしたり、病院に行って治療したり、ジムに行って運動したりするなど、キャラクターが仮想モール中であたかも生活しているかのような機能を備えつけておけば、ユーザーは、創作したキャラクターを通じてまさに仮想モール中で生活しているような感覚を得ることができる。

なお、自分に似せたキャラクターを創作することに限ることなく、例えば、嫌いな人に似せたキャラクターを創作すれば、仮想モール内でその創作したキャラクターをいじめることにより、実際に人に危害を加えることなく、ストレスを解消することもできる。

【0050】

10 なお、パーツなどの種々の決定操作については、例えば、番号キーを押す、表示部にタッチする、声により選択するなどその他の慣用手段を用いればよい。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る携帯端末サービスシステムの概念図

【図2】図1で示したデータベースの構成の一例を示す説明図

【図3】創作決定手段によるキャラクター創作の基本的な流れの一例を示す説明図

【図4】モニタージュ部によるモニタージュ作成の基本的な流れの一例を示す説明図

【図5】着せ替え部の機能の説明図

【図6】モニタージュ部によるモニタージュ作成例の一例を示す説明図

【図7】着せ替え部による着せ替え例の一例を示す説明図

【符号の説明】

- 1 携帯端末
- 2 表示部
- 3 電話回線網
- 4 通信手段
- 5 データベース
- 6 課金手段
- 7 創作決定手段
- 8 モニタージュ部
- 9 着せ替え部
- 10 仮想モール
- 11 基本キャラクター
- P, F パーツ、顔作成用パーツ
- p, f パターン
- S 店

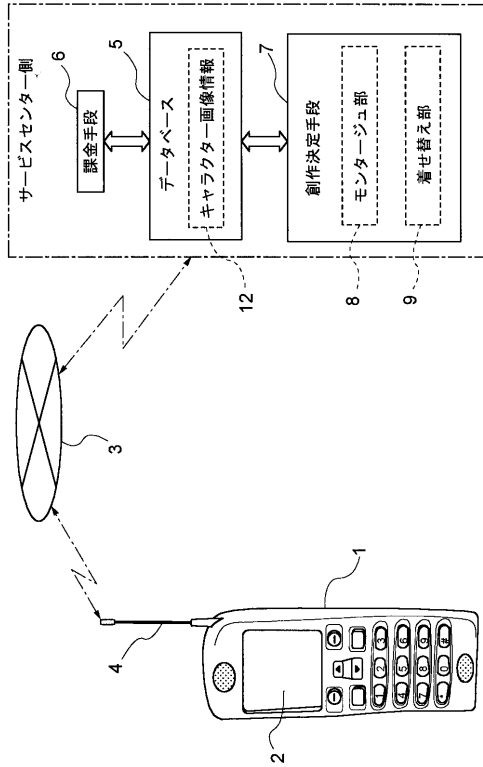
10

20

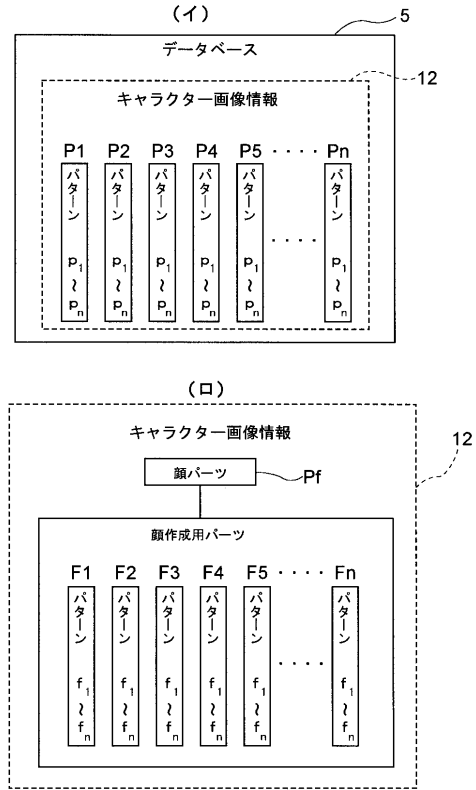
30

40

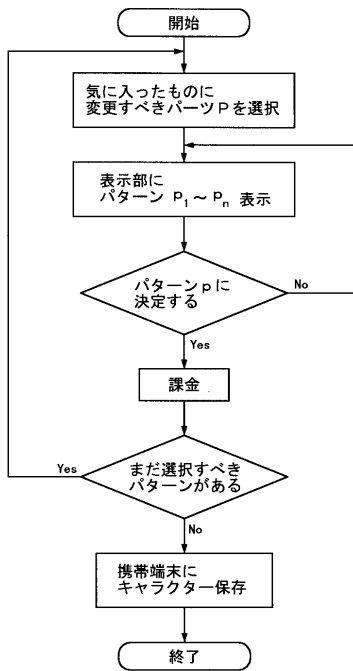
【図1】



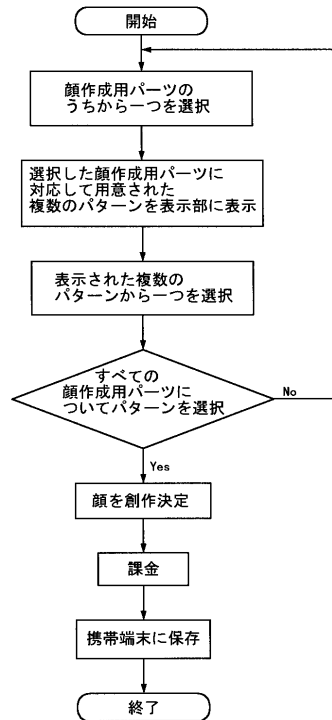
【図2】



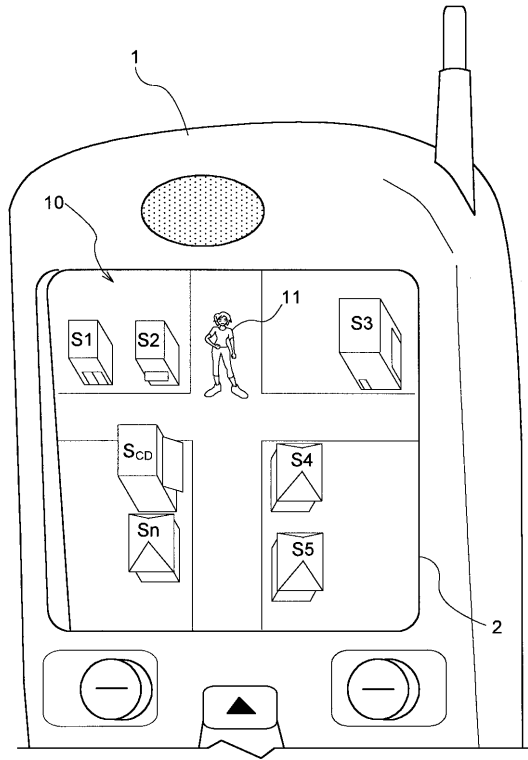
【図3】



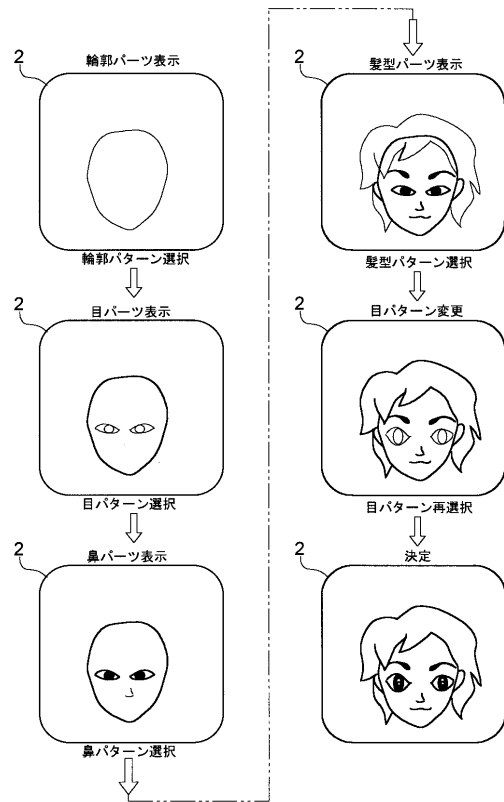
【図4】



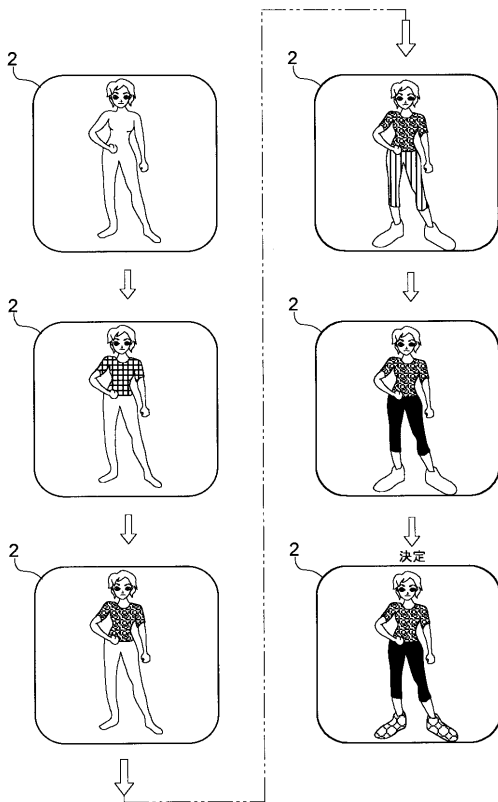
【図5】



【図6】



【図7】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2000-092569(JP,A)

特開平11-021523(JP,A)

特開平10-322775(JP,A)

特開平11-298656(JP,A)

特開2000-207083(JP,A)

特開2001-257781(JP,A)

特開2000-048081(JP,A)

特開平10-183418(JP,A)

特開2000-163480(JP,A)

“音楽も、ゲームも、電子商取引も ケータイがのみ込む”，日経エレクトロニクス11月15日号，日本，日経BP社，1999年11月15日，第757号，p.116-123

(58)調査した分野(Int.Cl.，DB名)

G06F19/00、

G06Q10/00、

30/00、

50/00-90/00、

G06T 1/00- 1/40、

3/00- 5/50、

9/00- 9/40、

11/60-13/00、

15/70、

17/40-17/50、

H04B 7/24- 7/26、

H04M 1/00、

1/24- 3/00、

3/16- 3/20、

3/38- 3/58、

7/00- 7/16、

11/00-11/10、

15/00-15/38、

99/00、

H04N 7/00- 7/10、

7/14- 7/173、

7/20- 7/22、

H04W 4/00-99/00